

청춘! 코딩으로 세상을 바꾸다

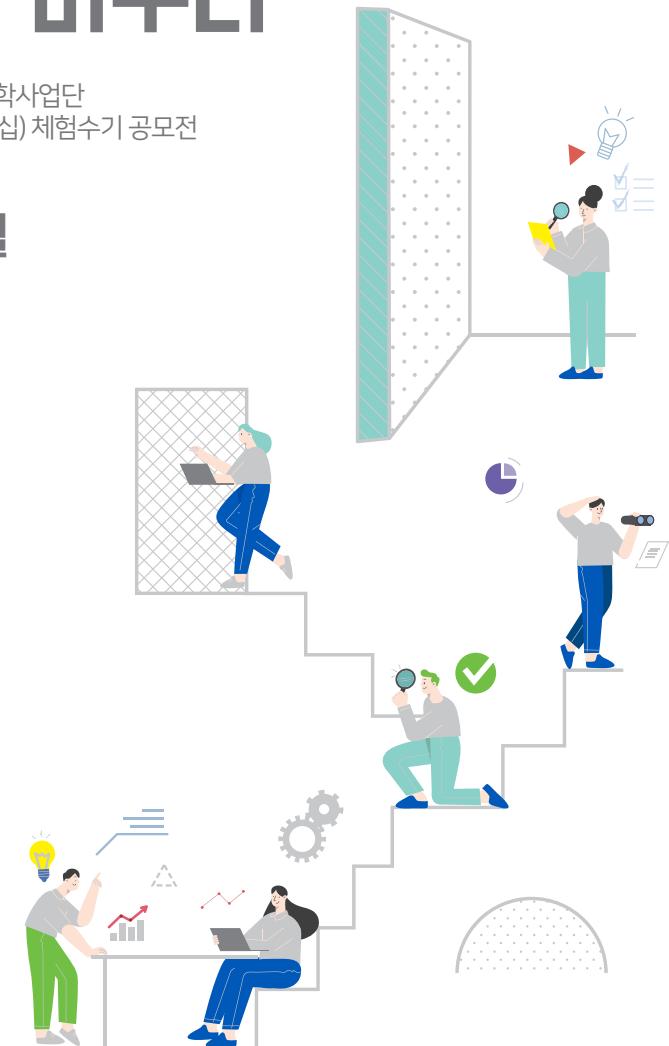
충북대학교 SW중심대학사업단
2020년 현장실습(인턴십) 체험수기 공모전
우수작품집



청춘! 코딩으로 세상을 바꾸다

충북대학교 SW중심대학사업단
2020년 현장실습(인턴십) 체험수기 공모전
우수작품집

2020년 11월



Contents

PART 1. SW중심대학사업단 소개

SW중심대학사업단장 인사말	8
SW중심대학사업단 소개	10

PART 2. 현장실습[인턴십] 체험수기 수상작

대상	내가 또 다시 DLIT를 선택한 이유	20
	이지우 정보통신공학부 (인턴십 기업: 디엘정보기술)	
최우수상	문제해결을 위한 성실한 생활	27
	이한주 소프트웨어학과 (인턴십 기업: 애니라인)	
	나의 터닝포인트	33
	민원기 컴퓨터공학과 (인턴십 기업: 플러그미디어웍스)	





청춘!
코딩으로 세상을
바꾸다

PART 2. 현장실습(인턴십) 체험수기 수상작

우수상	진로 고민의 마침표	39
	조환철 소프트웨어학과(인턴십 기업: 비햅틱스)	
	처음 경험한 인턴십	46
	유성용 정보통신공학부(인턴십 기업: 빅토리아프로덕션)	
	우물안 개구리를 세상 밖으로 꺼내준 인턴십 현장 실습	50
	박지현 소프트웨어학과(인턴십 기업: 도영ICT)	
장려상	학부생 3학년, 인턴십을 통해 예비개발자로 가는 촛불을 키다	57
	류서현 소프트웨어학과(인턴십 기업: 인베슘)	
	나의 첫 인턴십 체험수기	63
	홍예지 소프트웨어학과(인턴십 기업: 인베슘)	
	현장실습 참여를 고민하는 후배들을 위한 생생후기	68
	한건희 정보통신공학부(인턴십 기업: 자란지교시큐리티)	
	성장 및 직무 선택을 위한 좋은 기회, 인턴십	74
	윤이진 소프트웨어학과(인턴십 기업: 한국전자통신연구원)	

PART 3. 인턴십 참여기업 명단

SW중심대학사업단 인턴십 참여기업 명단	80
-----------------------	----



청춘! 코딩으로 세상을 바꾸다

충북대학교 SW중심대학사업단
2020년 현장실습(인턴십) 체험수기 공모전 우수작품집

PART. 1

SW중심대학사업단 소개

인사말

포스트 코로나를 대비해야 하는 격변의 시대를 맞아 소프트웨어(SW)는 더 이상 ICT 분야의 전유물이 아닌 새로운 일상의 필수요소가 되었습니다. 개인에게는 SW를 이해하고 활용할 수 있는 SW 리터러시(literacy)가 요구되며, 국가는 경쟁력 제고를 위해 창의적이고 도전적인 SW핵심인력을 필요로 하고 있습니다.

충북대학교 SW중심대학사업단은 이러한 시대적 · 국가적 요구에 대응하기 위해 과학기술정보통신부 지원을 받아 ‘도전적이며 커뮤니티에 기여하는 핵심직무역량을 갖춘 지능 SW 인재양성’을 목표로, 지능형 SW, 산업 AI, 빅데이터, 지능형 IoT, 임베디드 SW, 지능로봇 SW 등의 심화트랙을 운영합니다.

또한, 빅데이터, 보안컨설팅, 스마트자동차, 뇌 · 인지공학, 스마트공공서비스, 스마트 팩토리, 스마트 전력IT, 스마트 디자인, 스마트 시티 등의 융합과정을 지원하여 SW융합교육 강화에 기여하고 있습니다.

차별화된 SW교육을 위해 7-Up SW 교육혁신모델, 산학멘토와 가디언 기반의 산학 협력 및 창업교육, 오픈소스 특화프로그램 등을 지원하고 있습니다.

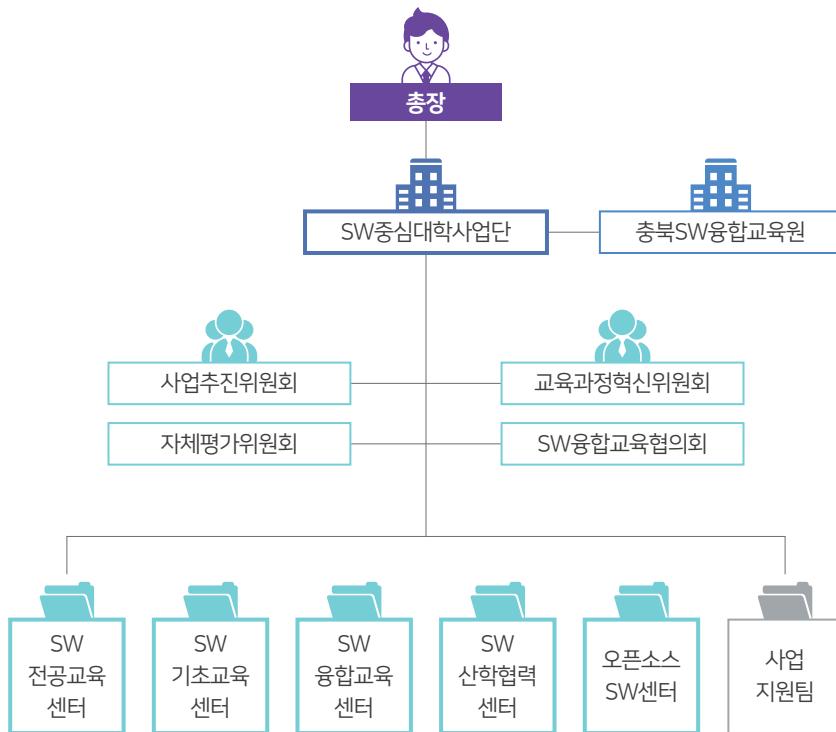
캠퍼스 밖에서는 충청권의 초중등 학생, 청소년, 일반인, 재직자 등을 대상으로 SW 리터러시 강화를 위한 다양한 프로그램을 온·오프라인으로 제공하고 있습니다. 충북의 거점대학으로서 지역의 지능SW 역량강화를 위해 산업체와 공동연구 및 기술 지원 체계 구축으로 산업경쟁력 제고에 최선을 다해 노력하고 있습니다.

꾸준한 준비와 노력으로 새로운 일상을 대응하는 충북대학교 SW중심대학 사업단이 되겠습니다. 감사합니다.

충북대학교 SW중심대학사업단장 / 교수 이건영

SW중심대학사업단 조직도

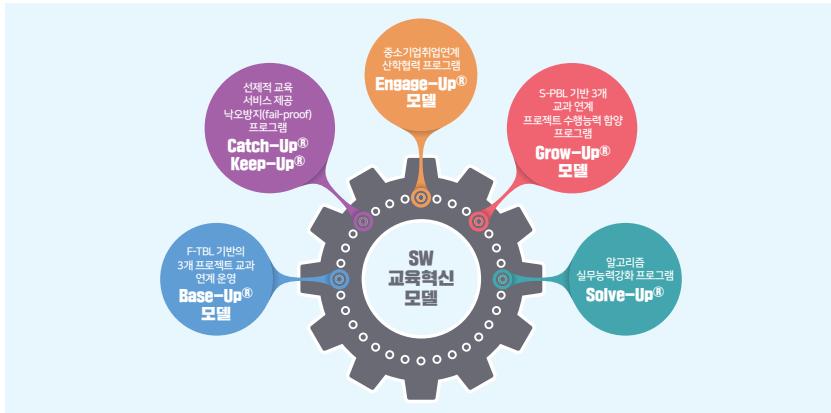
SW중심대학사업단은 도전적이며 커뮤니티에 기여하는 핵심 직무역량을 갖춘 SW인재를 양성합니다.



SW중심대학사업단에서는 어떤 일을 하나요?



SW전공교육센터



교육지원 프로그램 운영

Catch-Up® : 성적저조자 지원 특별 강의
Keep-Up® : 교과목 그룹 투티링
Solve-Up® : 알고리즘 학습 지원
실험실습 TA 지원, 교과목 Grader 지원

조직 구성

센터장_최경주 교수
총괄_문현주 교수
엄남경 교수

교과과정 개편 지원

SW실전영어
오픈소스SW 이해 실습
프로젝트 교과목

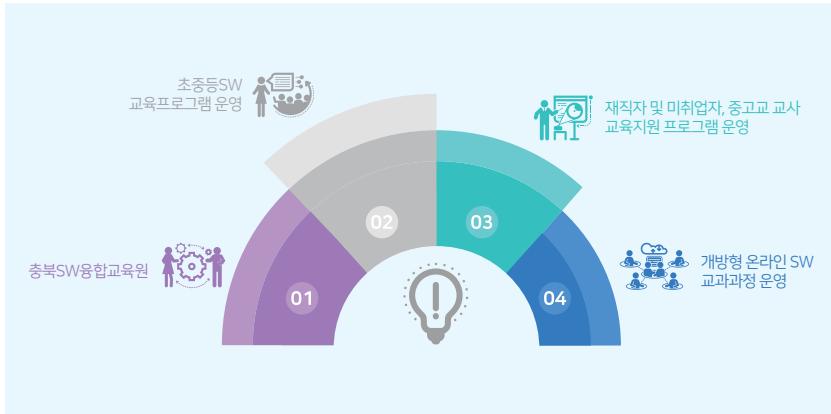
해외교육 지원

해외대학 공동 교육(한중일 글로벌 교육 SPIED 등)
해외대학 연수(퍼듀대, UC Irvine 등)

실전적 영어교육 지원

전공교과 40% 이상 영어활용교육
SW프로젝트 영어 경진대회

SW기초교육센터



조직 구성

센터장 김미혜 교수
총괄 황경순 교수

청소년 등 대상 SW교육 체험 프로그램 운영

청소년 대상 캠프 운영
초등 방과 후 교실, 중등 자유학기제, 고등 SW동아리
영재 문제 해결형 프로젝트 운영
특강 / 세미나 / 경진대회 등 개최
고교-대학 연계 심화학습(UP)

일반인 SW교육프로그램 운영

정보 취약 계층
산업체 재직자
중고교 교사-효율적인 SW학습 교육
SW Help Desk 운영

개방형 온라인 SW교과 과정 운영

SW교육에 대한 수요 파악 및 운영을 위한 수요 조사
충북대생을 위한 SW기반 전문성 강화 온라인 SW교육과정 운영

SW봉사단 운영

청소년 등 대상 SW교육 · 체험 프로그램 도우미, 카드 뉴스
소외된 지역 및 계층을 위한 '찾아가는 SW교실' 등
모집 : 연말(정원 40명)

SW융합교육센터



SW융합 부전공 신설 및 운영

SW융합 부전공의 전체 교과목을 EASY 코스로 운영
전교생에게 SW융합전공 기회를 100% 보장하기 위해 신설

조직 구성

센터장_ 김태홍 교수
총괄_ 주영관 교수

SW융합전공 신설 및 운영

SW융합전공과정 운영(총 9개)
- 빅데이터, 보안컨설팅, 스마트 자동차, 뇌 인지공학,
 공공 데이터사이언스(기 개설)
- 스마트 도시, 스마트 팩토리, 스마트 디자인,
 스마트 전력IT(2020년 신설)

SW융합전공 이수 편의를 위해 야간에 개설되는 EASY 코스 운영

SW융합전공 참여 학생 특별 장학금 지원

학생설계 SW융합전공 신설 및 운영 지원

학생이 스스로 설계하여 수강하는 SW융합전공
설계전공 코디네이터를 통한 SW융합전공 설계 지원

SW산학협력센터



조직 구성

센터장_ 권오욱 교수
총괄_ 강재구 교수
강봉희 교수

프로젝트 교과 운영 지원

저학년 프로젝트 교과 대상 Base-Up® 프로그램 지원
고학년 프로젝트 교과 대상 Grow-Up® 프로그램 지원

산학 프로젝트 발굴

산학 프로젝트 교과목의 주제 발굴
산학 공동프로젝트 발굴 및 지원
Engage-Up 프로그램 운영

1인 1가디언 제도 운영

전주기적 현장 전문가의 학생 멘토링

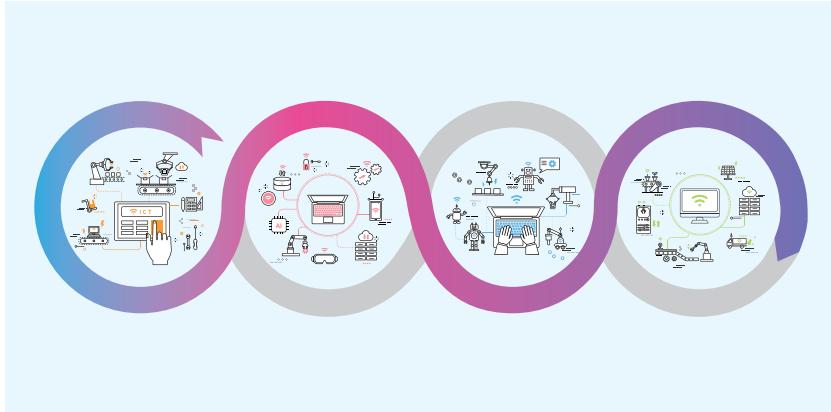
인턴십 지원

국내 및 해외 인턴십 발굴 및 지원

创 - Up 프로그램 운영

창업 교과목 및 특강 운영
창업 Help-desk 운영

오픈소스SW센터



오픈소스SW 실습 전용실 운영·관리

Smart installation
Automatic / Remote configuration
Open source software management

조직 구성

센터장_ 노서영 교수
총괄_ 안광모 교수

가상화 기반의 CBNU Git 서버 구축 및 운영

가상화 기반의 Git 서버
오픈소스 프로젝트 코드 관리
실습 테스트베드

오픈소스SW 캠프 및 개발자 대회 운영

개발프로그램 경진대회
오픈소스 개발 특강 및 프로그램 운영
오픈소스 커뮤니티 지원

오픈소스SW Help Desk 운영

오픈소스 관련 Q & A
오픈소스 관련 튜토리얼 제작 및 배포
오픈소스 관련 컨설팅

SW봉사단



목표

SW중심대학사업단 참여 학생들의 자신의 역량을
사회에 기여하는 기회 제공
캠프 활동 지원 · 홍보 및 알림 지원 · 청소년 진로체험 봉사 활동을
통한 SW가치 확산 기회 제공

참여 대상자

SW중심대학사업단 참여 대학생이면 누구나(인원 : 40명 / 년)
매년 연말 선발 / 1년 단위로 활동

활동 내용

캠프 봉사	청소년을 위한 SW캠프 각종 경진대회 및 SW관련 페스티벌 등 특강 및 세미나
홍보 지원	프로그램 알림 : SNS 커뮤니티, 게시판 홍보 등 인물 인터뷰 : 화제의 인물 인터뷰 기사 작성 사업단 관련 소식 카드뉴스 제작 배포
청소년 돌봄	방과후 돌봄 중학교 자율학기 체험 활동 고교생 SW동아리 활동 지원
SW가치 확산 활동	유학생 및 복학생 학습 동행 기초 및 인문계열 비전공자 멘토링 기타 SW가치 확산 활동



청춘! 코딩으로 세상을 바꾸다

충북대학교 SW중심대학사업단

2020년 현장실습(인턴십) 체험수기 공모전 우수작품집

PART. 2

2020년 SW중심대학사업단 현장실습(인턴십) 체험수기 수상작

시상	이름	학부(과)	인턴십 기업
대상	이지우	정보통신공학부	디엘정보기술
최우수상	이한주	소프트웨어학과	애니라인
	민원기	컴퓨터공학과	플러그미디어웍스
우수상	조환철	소프트웨어학과	비햅틱스
	유성용	정보통신공학부	빅토리아프로덕션
	박지현	소프트웨어학과	도영ICT
장려상	류서현	소프트웨어학과	인베슴
	홍예지	소프트웨어학과	인베슴
	한건희	정보통신공학부	지린지교시큐리티
	윤이진	소프트웨어학과	한국전자통신연구원

내가 또 다시 DLIT를 선택한 이유

정보통신공학부 · 이지우



저는 디엘 정보기술로 두 번의 현장실습을 진행하였고, 학기 중 재택근무 아르바이트 진행하면서 약 4개월 동안 디엘 정보기술과의 인연이 있었습니다. 누구는 이미 한번 한 경험해본 기업을 다시는 가는 것이 비효율적이라고 생각하지만 저는 현장 실습 기간 동안 크게 성장하였고 많은 것을 배울 수 있었던 기업이라고 생각하고 추천하고 싶습니다. 디엘 정보기술을 깊이 경험해본 사람으로 다시 DLIT(디엘 정보기술)를 선택한 이유에 대해서 말씀드리고 싶습니다.

1. 자유로운 분위기와 체계적인 시스템 (신입사원/인턴 교육, 수평적인 조직 문화)

취업에 대한 막연한 생각과 불확실한 확신을 가진 체 4학년이 되었습니다. 처음 4학년이 되고 취업에 있어서 가장 큰 걱정은 ‘실무능력의 부족’이라 생각하였습니다. 어학공부와 학교에서 배우는 전공 지식 또한 학과 친구들과 하는 프로젝트만으로는 부족하다고 느꼈고, 실무 능력을 어떻게 향상시킬 것에 대한 고민이 있었습니다. 고민을 해결하는 방법으로 교수님과 진로를 상담을 진행하던 도중에 소프트웨어 중심

사업단의 현장실습 프로그램이 있다는 것을 알게 되었고 도움이 될 것이라 판단하여 신청하게 되었습니다. 그 결과 담당 교수님과 진로의 대한 상담을 하면서 최근 관심이 있고 진로를 희망하는 AI Smart Factory를 선도하는 기업인 '(주)디엘 정보기술'에서 현장학습을 진행하였습니다.

첫 출근 날 대표님과의 상담을 통해서 회사가 원하는 방향과 인턴의 역할 등의 대한 설명을 들을 수 있었고 인연을 중요시하고 직원을 존중해주시는 대표님의 마인드를 통해 기업의 대한 기대감이 커져갔습니다. 직원들과 간단한 인사를 맞춘 후 자리를 배정받고 기업 다이어리, 달력, 노트북 등과 같은 물품을 받고 한 달이라는 짧은 시간이지만 회사생활을 잘해내야겠다는 다짐을 했던 것 같습니다. 대표님께서 회사 직원의 연령층이 젊기 때문에 적응하는 것에 문제가 없고, 학교 선배님처럼 편안하게 질문하고 많은 것을 배워갔으면 좋겠다고 하셨는데 직접 겪어본 직원 동료 분들은 대부분 비슷한 나이 대셨고, IT분야 산업에 대한 다양한 지식을 많이 갖고 계셨습니다. 비슷한 나이 대와 같은 분야를 진로로 희망하는 저에게 많은 영향을 주셨는데 특히, IT분야의 전망이나 진로를 선택할 때 가장 중요한 요소와 업계에서 원하는 인재 등과 같은 다양한 정보를 듣고 취업에 대한 고민을 줄일 수 있는 계기가 되었습니다.

첫 교육은 기업의 중심 사업인 ERP시스템인 'GLOTOP' 대한 것이었습니다. 처음 접하는 생소한 개념인 영업, 생산, 자재 등 공정에 필요한 프로세스에 대한 것이었는데 첫 회사생활인 만큼 프로세스의 대한 이해가 중요했습니다. 수주, 모/자품 번, BOM 등 생소한 단어들이 많았지만 단순히 한 달을 버티는 마음 보다는 많은 것을 배워가자는 생각을 하여 많은 질문을 하고 답을 얻어가며 적극적으로 교육에 임하였습니다. 그 과정에서 MRP의 큰 틀인 영업 관리, 생산관리, 구매 및 자재 관리 등 총 15단계를 직접 실제 고객사에 수주를 받고 수금까지 진행하여 프로세스의 대한 이해를 높이고자 노력하였습니다. 그리고 각 단계의 MRP 투토리얼을 제작하여 직원들 앞에서 발표하는 시간을 가져 부족한 점은 피드백을 받으면서 회사의 프로세스를 이해하였습니다. 이후에 진행하는 프로젝트에서도 장애물 없이 매끄럽게 진행하기 위해서는 회사의 프로세스를 먼저 파악하는 것이 가장 중요하다는 것을 깨달을 수

있었습니다.

매일매일 아침 출근을 하는 것과 같이 처음 겪는 경험에 힘들기도 하였지만 학교가 아닌 회사로의 출근은 많은 설렙이 있었습니다. 또한, 일시적이지만 한 조직의 일원으로서 책임감이 크게 느껴져 시간약속을 지키고 맡은 임무를 정해진 시간에 처리하는 것에 초점을 두고 생활하였습니다. 어렵게만 생각했던 사회생활이었지만 회사 동료 분들께서 잘하고 있다며 응원을 해주고 앞으로의 조직 생활의 대한 조언을 해주시는 것이 미래 기업에 취직하여 사회생활을 하는데 소중한 밑거름이 될 것이라고 생각하였습니다.



디엘정보기술 현판



배정 받은 노트북과 자리

2. 한 단계 성장하는 기회와 도전 (다양한 프로젝트 경험, 프레젠테이션 중심 토론)

동계학기에 디엘 정보기술에서 인턴을 했던 것이 인연이 되어 4학년 1학기 중 학생 신분으로 재택근무 아르바이트를 제의를 받았습니다. 학생신분에 회사의 프로젝트를 함께 할 수 있는 소중한 기회를 놓치지 않고 프로젝트를 기간 내에 최고의 결과를 내기 위해 노력하였습니다. 프로젝트 주제는 'VB(비쥬얼베이직) 프로그램을 C#으로 Migration'이었습니다. 현재 우리나라 공장에서 사용하는 프로그램은 대부분 VB 언어로 된 오래된 프로그램이 많다는 사실을 알 수 있었고, 오래된 프로그램으로 인해 찾은 오류가 발생하고 4차 혁명시기 스마트 팩토리를 구축하는 것에 어려움이 있다는 것을 알 수 있었습니다. 따라서 최근 많이 사용하고 다른 프로그램과 호환이 쉬운 C#프로그램으로 교환하고자 하여 제작하면 많은 비용이 소모됨으로 적은 비용으로 기존의 프로그램을 Migration하여 스마트 팩토리에 맞는 프로그램을 구축하는 것이 프로젝트의 목적이었습니다. 처음에는 생소한 프로그램 언어인 VB와 생소한 .NET

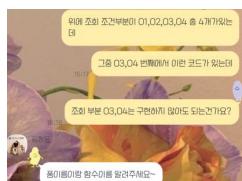
을 이용한 C#프로그래밍을 동시에 다룬다는 것에 많은 부담감이 있었습니다. 하지만 ‘무엇이든 기회가 있을 때 도전해보자!’라는 생각으로 기업 내 YouTube 채널을 참고하여 하루 평균 6시간 씩 프로그램 언어를 공부하고 배당 받은 품을 작업하였습니다. 약 한달 간의 프로젝트 기간 동안 첫 품 작업은 완료하기까지 하루를 훌쩍 넘게 작업을 해도 부족했지만, 코딩을 하며 어려운 점을 직접 해결하려고 노력하고 부족한 점은 카카오 톡을 바로바로 피드백을 받으면서 작업을 진행하였습니다. 그 결과 시간이 지날수록 작업 품의 완성 시간을 크게 감소시킬 수 있었고, 하루에 하나씩 품을 완성하여 프로젝트 기간에 목표했던 량인 담당 품을 모두 완료할 수 있었습니다. 한 달이라는 짧은 시간이었지만 하루도 빠짐없이 코딩을 하고 프로그램언어와 알고리즘을 공부하면서 자신감이 많이 없었던 코딩에 ‘나도 잘 할 수 있다.’라는 자신감을 가질 수 있었던 소중한 기회였습니다.

재택근무 아르바이트를 하면서 코딩 능력 향상을 느꼈고 좋은 동료들과 함께 프로젝트를 했던 것이 인상 깊어 하계학기 인턴십도 디엘 정보기술로 지원하게 되었습니다. 두 번째 현장실습은 처음 보다 긴장도 덜하고 반가운 얼굴도 있어서 좀 더 프로젝트에만 집중하고 협업하는 기회가 많았습니다. 특히, 간단하게 조회를 할 수 있는 품을 작업하는 것에만 집중하지 않고 난이도가 있는 품을 작업을 하게 되었습니다. 이 과정에서 평소 코딩을 하면서 어려워했던 부분인 DB와 연동하여 사용하는 트랜잭션(Transaction)의 개념이었는데 항상 복잡하고 오류가 많이 난다는 이유로 사용하는 것을 어려워했습니다. 하지만 저장과 수정 품과 같이 데이터 변경이 자주 일어나고 작업의 데이터의 완전성을 보장해주기 위해서 트랜잭션을 이용해야한다는 중요한 사실을 깨달았습니다. 담당자 분의 도움으로 개념을 공부하고 실제 작업에 사용해보면서 평소 어려워서 피했던 개념을 능숙하게 활용할 수 있던 것이 매우 뜻 깊었습니다.

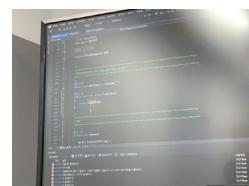
현장실습을 하면서 8번의 발표를 하였는데 작업의 대한 결과 발표와 진행사항 발표, 시뮬레이션 발표 등을 진행하였습니다. 자유롭게 직원 분들께서 참석하셔서 발표를 경청해주시고 그 과정에서 정확하고 간단한 발표자료, 말끝 어미처리, 시선 쳐

리 등 발표에 필요한 많은 피드백을 받았습니다. 평소 학교생활에서도 발표를 많이 해본 경험이 있어서 자신감이 있었지만, 차마 생각하지 못했던 단점인 말끝 어미를 확실하게 처리하는 것과 발표를 하면서 상대방의 눈을 보면 소통하는 것의 중요성을 알게 되었습니다. 회사에서 발표는 상대방을 설득하는 것이 목표로 중요한 요소임을 깨달았고, 발표를 진행할수록 프레젠테이션 능력이 향상한 저를 발견할 수 있었습니다.

다양한 과제와 프로젝트를 하면서 자신이 직접 짠 소스코드를 리뷰 하는 시간을 많이 가졌었습니다. 처음에는 내가 짠 코드가 너무 엉망이고 좋지 않은 코드 같아 부끄러웠지만, 격려도 많이 해주시고 용기를 많이 주셨던 것 같습니다. 처음해보는 소스코드 리뷰에서 왜 이곳에 이런 명령어를 사용했는지 이유와 오류가 나는 이유 등과 같이 코드에 대한 심층적인 질문으로 물어보셨고 저는 그 대답을 하기 위해 개념을 많이 공부하고 다양한 시도를 하면서 작업을 하였습니다. 그 과정에서 생각하는 코딩법과 효율적인 코딩 방법을 배울 수 있었습니다. 또한, 프로젝트 할 때는 혼자만 코딩을 하는 것이 아닌 여러 사람이 협업하여 하기 때문에 다른 사람들에게도 보기 편하고 유지보수가 편하게 코딩하는 것의 중요성을 깨달았습니다.



피드백 카카오톡



소스코드 리뷰 시간

3. 소통과 인연의 중요성 (DT 타임, 직원 복지, 다양한 소통의 장)

디엘 정보기술에서는 직원들과의 소통을 하는 수단이 많이 있어서 좀 더 빠르게 다가가고 친해질 수 있는 계기가 되었습니다. 특히 점심시간이 1시간 30분이라서 맛있게 점심을 먹고 함께 카페도가고 회사 옥상에서 친목을 다지며 충전하는 시간을 즐

겁게 생활했습니다. 또한, 회사 내 휴게실에는 안마의자와 커피 머신, 여러 종류의 간식 등이 많이 존재해서 업무외의 직원 복지도 생각해 주는 회사라고 크게 느꼈습니다. 특히, 파견 직원과 본사 직원을 포함한 전 직원이 모이는 회사 행사 참석은 부담스럽게 느껴졌는데 먼저 말도 걸어주시고 형식적인 절차로 이루어진 행사가 아닌 자연스러운 분위기에서 진행되는 점이 매우 흥미로웠습니다. 식 중간마다 IT용어 초성게임, 경품 추첨게임, 장기자랑 등 엔터테이너 요소들이 많아 즐겁게 행사를 즐겼던 것 같습니다. 또한, 명절연휴 전날에는 회사에서 업무대신 상품 추첨 행사와 식사 후 오전에 퇴근하는 유연한 기업문화에도 감명이 깊었습니다.

기업문화를 항상 강조하시는 대표님의 철학이 담겨있는 DT 타임은 매주 수요일 오전 30분 정도 전 직원들이 함께 다양한 주제로 만나는 시간입니다. DT 타임에서는 인턴 및 신입사원 PR, 휴가 여행지 추천, 책 및 게임 추천, 성격 유형 테스트 등과 같이 업무 이외의 다양한 것들도 함께 공유하며 한 주제에 대해 다양한 의견을 내며 소통하는 장입니다. 특히 기억에 남는 주제는 ‘죄수의 딜레마’라는 비교적 어렵게 느껴지는 개념을 기업에서 일어나는 상황에 따라 쉽게 설명하시고, 직접 만든 게임을 통해 결정을 선택하고 그 선택에 따른 결과를 눈높이에 맞춰 설명해주셨습니다. 그 결과 기업에서 원하는 목표를 달성하기 위해서는 협업의 중요성을 자연스레 받아들이게 되었고 멀리가기 위해서는 함께 가야한다는 결론을 얻을 수 있었습니다. 이렇게 다양한 인문학적 토론을 하며 업무의외에 다양한 지식을 쌓을 수 있는 것이 진취적인 조직문화라고 느꼈습니다. 또한, 다양한 유형의 사람들이 모이는 기업으로 이슬람 문화권의 외국인 직원분도 계셨는데 그분께 듣는 그 나라의 문화 이야기도 신선했고 흥미로웠습니다. 특히, 매년 7월에는 이슬람 문화권의 최대 명절인 이드(Eid)가 있는데 그것을 기념하여 직접 전통과자를 만들어 오셨고 전 직원이 함께 음식을 나눠 먹으면서 문화를 이해하려고 노력하는 점도 매우 인상 깊었습니다.

마지막으로 디엘 정보기술은 여성 직원과 남성 직원의 비율이 약 4:6으로 여성친화 기업입니다. 보통의 IT기업이 남성 직원이 많아서 상반된 관심사로 인하여 적응하기 쉽지 않을 것 같아서 고민했었는데 비슷한 나이 대에 여성 직원들이 많아 금방 가

까워지고 업무에 대한 고민도 쉽게 나눌 수 있었습니다. 기업에서 만난 소중한 인연은 현장실습이 끝나고도 계속되어 많은 정보를 얻고 취업과 미래를 구상하는데 많은 도움이 되고 있습니다. 디엘 정보기술에서 배운 많은 역량을 통해 취업에 대한 구체적인 진로를 잡을 수 있었고 실무적 역량을 키울 수 있던 소중한 경험이었습니다.



회사 행사 1



회사 행사 2



회사 행사 3



이슬람 문화권 전통 과자



문제해결을 위한 성실한 생활



소프트웨어학과 · 이한주

1. 현장실습(인턴십)을 통해 달성하고자 한 목표 및 계획

애니라인은 모바일 앱과 웹 개발을 하는 회사입니다. 주로 교회나 병원의 직원분들이 고객을 관리하기 위한 소프트웨어를 만들었고 많은 고객을 관리해야 하는 소프트웨어를 만드는 것에 강점이 있는 회사입니다. 애니라인에서 인턴십을 하면서 모바일과 웹에 대해 실무를 배우면서 이해도를 높이고 사용자 관점에서 생각하는 사고력을 배우고 싶었습니다. 특히 저는 모바일 앱 쪽에 관심이 많아서 웹에서 만든 서비스를 모바일로 보여주는 시스템에 대해 배우는 경험을 얻고 싶었습니다.

소프트웨어 개발 분야의 진로가 정말 다양한데 지난 학기에 웹과 모바일에 대해 학교 수업에서 배울 수 있었고, 프로젝트 과목이어서 간단한 서비스를 만들면서 실습을 할 수 있었습니다. 이런 과정에서 실무에서는 어떤 일을 하는지에 대해 궁금했고 마침 학교에서 진행하는 인턴십 과정이 있어서 앱과 웹을 모두 다루는 회사를 찾아본 후 애니라인에 인턴십을 신청했습니다.



애니라인 입구

인턴십 기간에 짧게나마 현장에서 직접 실무를 체험하고 웹과 모바일 분야가 저에게 맞는지 확인해보고 싶었고, 개발자들이 일하면서 어떤 점을 중요하게 생각하고 어려운 일을 마주쳤을 때 해결해나가는 방법을 배우고 싶었습니다.

2. 기업에서의 업무 내용 및 현장 적응 노력

지도위원이신 김남현 부장님이 스스로 계획하고 직접 해결해나가는 과정이 중요하다고 말씀하셨습니다. 현장실습 기간에 실무에서 하는 일을 참여하면서 배울 수 있으면 좋았겠지만, 기업의 사정상 그러지 못하고 개인 프로젝트를 진행했습니다. 회사에서 일하는 분야가 웹과 모바일이라서 저도 안드로이드 앱 프로젝트와 웹 개발 공부를 계획했습니다. ‘같은 분야를 공부해야 모르는 것이 생길 때 물어볼 수 있을 것이다’라고 생각을 했습니다. 저는 안드로이드 프로젝트로는 ‘보이스피싱 경고 앱’ 개발을 목표로 했고, 웹 개발 공부는 django를 이용한 홈페이지 개발과 javascript 공부하는 것을 목표로 했습니다. 아침에는 안드로이드 프로젝트를 진행하고 오후에는 웹 개발 공부를 했습니다.

1주 차에 안드로이드 프로젝트는 전화 통화 상태와 관련된 내용을 주로 공부하고 프로젝트에 적용을 시켰습니다. 그리고 1주차에 웹 공부는 django 프레임워크의 기본인 MTV 와 url 등에 대해서 공부를 하고 javascript도 잘 몰라서 같이 공부를 시작했습니다.

2주 차에 안드로이드 프로젝트에서는 ‘보이스피싱 경고 앱’의 핵심 기술을 주로 개발을 했습니다. 사용자에게 보이스피싱 경고 알람과 보호자에게 보이스피싱 경고 메시지를 보내는 부분을 주로 개발을 했습니다. 웹 공부로는 javascript로 로그인 기능, 검색 기능, 태그 기능 등 홈페이지 제작 시 필요한 다양한 기능을 만드는 방법을 학습했습니다. 2주 차의 웹 공부는 django를 이용해 간단한 블로그를 만들어보고, 오픈

소스인 chart.js를 이용해 블로그의 관리 상황을 한눈에 볼 수 있게 만들었습니다.

3주 차에 안드로이드 프로젝트에서는 앱에서 필요한 권한을 다루기 위해 노력을 많이 했습니다. 안드로이드는 버전에 따라 권한처리를 하는 방법이 다양해서 이 부분을 많이 노력했습니다. 그리고 기능은 다 만들어서 앱을 더 직관적으로 하기 위해 UI를 많이 수정했습니다. django 공부로는 게시판을 만들기 시작했습니다. javascript 공부는 DOM과 비동기 통신에 대해 공부를 했습니다.



앱 개발 테스트 중인 나의 노트북



대표님과 개발 회의 참여

4주 차에는 실제 회사에서 진행하는 개발 회의를 참관할 수 있었습니다. 직접 의견을 내지는 못했지만, 현업 개발자들이 모여서 어떻게 개발 회의를 진행하는지 배웠습니다. 주로 사용자의 관점에서 편의성을 어떻게 하면 증가시킬 수 있을지에 대한 고민을 많이 하셨습니다. 안드로이드 프로젝트와 django 게시판도 완성하고 javascript로 공공 API 사용과 카카오 맵 API를 사용하면서 REST의 개념도 공부할 수 있었습니다.

현장 적응을 위해 먼저 지도위원이신 김남현 부장님께 질문을 많이 했습니다. 회사에 대해 궁금한 점이나 공부를 하면서 궁금한 점이 있으면 질문을 했고 바쁘신 와중에도 답변을 많이 해주셨습니다. 특히 프로젝트를 진행하면서 피드백을 많이 해주셨습니다. 앱 개발을 하면서 모르는 부분을 많이 질문하고 답변을 받았습니다. 특히 UI 쪽에 대해서 상당 부분 도움을 주셨습니다. 스위치 형식의 버튼이나 반응형으로 바뀌는 레이아웃에 대해서 많이 알려주셨습니다.

그리고 제 옆자리에는 제 또래인 직원이 근무하고 있었습니다. 주로 고객 관리 업무를 담당하셨지만, 웹 개발도 하시는 분이었습니다. 바쁘셔서 대화를 많이 해보진 못

했지만, 좋아하는 분야만 계속하지 말고 여러 제품을 만들면서 경험을 많이 해보라는 조언을 해주셨습니다.

3. 현장실습(인턴십)을 통해 배운 점 및 보람

4주간 현장실습을 다니면서 많은 점을 배웠습니다. 어깨너머로 직원분들이 어떤 일을 하시는지 봤고 주변 직원분들과 대화를 하면서 무엇을 하면 더 좋은지 조언을 들었습니다. 개발자라면 스스로 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖춰야 하고 사용자 관점에서 어떻게 하면 더 편리한 소프트웨어를 만들 수 있는지 끊임없이 고민해야 한다고 배웠습니다. 그러면서 자신이 공부하고 싶은 분야에 대해 조금씩 프로젝트를 진행해 만들어 나가면 좋은 개발자가 돼 있을 거라고 말씀을 해주셨습니다.

학교에서는 수업시간이 한정되어있고 프로젝트를 진행하면서도 피드백을 자주 받기 어려운데 지도위원 분께서 자주자주 피드백을 해주셔서 프로젝트를 진행하면서 점검해야 하는 사항들에 대해 배울 수 있었습니다. 그리고 다른 직원분들도 바쁘신 와중에도 질문한 것에 대해서 최대한의 답변을 해주셨습니다. 실무에 대한 궁금증이 커져 있던 저에게 이번 현장실습을 통한 경험은 뜻 깊고 소중한 경험이었습니다. 이 외에도 나보다 윗사람들을 대할 때의 자세라든지 인간관계에 대해서도 조금이나 배울 수 있었습니다.

인턴십 동안 프로젝트와 웹 공부를 같이했는데 같은 주제를 진행한 게 아니라서 처음에는 둘 다 할 수 있을까?라는 생각이 들었습니다. 하지만 회사의 분위기도 다들 열심히 일하는 분위기였고 지도위원님도 틈틈이 도와주셔서 둘 다 완성할 수 있는 결과를 얻게 되었습니다. 프로젝트를 진행하면서 안드로이드의 통화, 문자, 정규 표현식 등 모르는 분야에 대해 알게 되어서 보람찼습니다. 스스로 관심 분야의 일을 진행하고 생기는 문제를 하나씩 해결해낼 때의 보람은 학교에서 과제를 해낼 때의

보람과는 다른 느낌의 기쁨을 느낄 수 있었습니다.

인턴십을 진행하면서 스스로 하고 싶은 것을 찾고 문제를 해결하는 과정을 많이 배웠는데, 이제 본격적으로 진행할 졸업 작품과 취업 준비를 할 때 활용을 할 수 있을 것 같습니다.

4. 진로탐색/취업과의 연계 경험담 및 위업 성공을 위한 각오

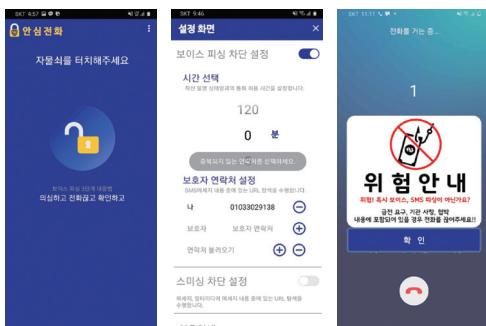
처음 애니라인에 지원을 한 이유는 제가 관심 있는 분야인 모바일 분야와 경험이 부족한 웹 개발 쪽에 대한 지식을 배우고 싶기 때문이었습니다. 애니라인은 마침 두 분야를 모두 다루는 곳이었고 현장실습 기간에 실무를 통해 많이 배울 수 있을 것으로 생각했습니다. 회사에서 실제 업무를 참여할 수는 없었습니다. 하지만 주변 분들과의 대화로 제가 관심 있는 분야에 대해 어떻게 접근을 해야 하는지, 그리고 관심 있는 분야에 관해서만 공부할 것이 아니라 최신 기술이나 다른 분야에 대해서도 알아야 한다고 들었습니다. 제 진로가 정말 IT회사와 맞는지도 생각해 볼 수 있는 시간이었습니다. 인턴십 전에는 막연하게 회사 들어가서 컴퓨터만 보면서 개발만하면 된다라고 생각을 했는데, 현장에서 일하시는 모습을 보고 그렇지 않다는 것을 알게 되었습니다. 개발 능력 외에도 고객 응대 능력 등 다양한 능력이 필요하다는 것을 느꼈습니다.

현장실습을 마무리해가는 과정에서 진로 선택과 내가 앞으로 즐기면서 일을 할 수 있을까에 대해 고민을 했고, 개발자로 일을 하는 것이 좋겠다라는 확신이 들었습니다. 저는 현장실습을 통해 얻게 된 여러 경험을 통해 앞으로 남은 학교생활 동안 다양한 분야에 도전하며 열심히 생활하고 있을 거라 확신합니다. 저에게 이런 좋은 경험을 얻게 해준 학교 프로그램에 감사함을 느끼고 다른 학생들에게도 현장실습 시스템을 추천 드리고 싶습니다.

5. 현장실습 기간 중 문제해결 사례 및 개선 노력

안드로이드 프로젝트를 진행하면서 기술적인 문제에 직면하게 됐습니다. 통화 화면에서 알림 화면을 띄워야 하는 기능이 필요했습니다. 처음에는 안드로이드 service 부분에서 팝업 화면을 만들어서 백그라운드에서 호출하는 형식으로 만들었습니다. 여기서 문제가 발생했는데 안드로이드 10 이상부터는 정책상 통화 화면에서 팝업을 띄울 수가 없었습니다. 안드로이드 9(pie)까지는 적용이 되지만 10 이상부터는 안 되기 때문에 새로운 방법을 고민해야 했습니다.

처음에는 혼자 고민을 하다 notification을 커스텀할 수 있는 방법을 찾았습니다. 그래서 notification을 Head up notification으로 바꾸고 팝업처럼 꾸며서 해결을 하려고 했습니다. 하지만 notification 또한 통화 화면에서는 보이지 않는 현상은 똑같았습니다. 며칠간 고민한 저는 직원분들에게도 물어보고 학교 동기들에게도 물어봤습니다. 하지만 해결책을 얻지는 못했습니다. 그러다 에어팟을 스마트폰과 연결할 때 나오는 화면이 다른 모든 앱보다 위에서 그려지고 있다는 것을 알게 되었습니다. 그 이후로 안드로이드 권한 중에 ‘다른 앱 위에 그리기’라는 권한이 있다는 것을 알게 되었습니다. 이 권한을 이용해서 팝업 화면을 만들어 통화 화면 위에도 알람 화면을 그릴 수 있게 되었습니다.



인턴십 동안 한 프로젝트 앱 결과물



나의 러닝포인트



컴퓨터공학과 · 민원기

1. 현장실습(인턴십)을 통해 달성하고자 한 목표 및 계획

예전에는 저 자신이 무엇을 원하는지, 어떤 사람인지 잘 알지 못하였습니다. 그래서 저는 이런 방황하는 삶에서 벗어나 목표가 구체적이고 명확하게 잡히길 원했습니다. 가장 빠른 길은 인턴십을 경험하는 것이라고 생각하였고, 인턴십 경험을 통해 제가 어떤 사람이고 무엇을 더 원하며, 어려움에 빠졌을 때 어떻게 해결하는지를 배우고 싶었습니다.

감히 플러그미디어웍스에서 1달 간의 경험으로 제가 하고자 했던 모든 경험을 했다고는 못하겠습니다. 하지만 어느 정도는 제가 가진 갈증을 해소하였다고 생각합니다. 우선적으로, 제가 컴퓨터공학과라는 전공을 갖추고 있음에도 불구하고 실무적인 과정이 정말 없었고 실력도 많이 부족하였습니다. 하지만 인턴생활을 통하여 실무적인 과정을 경험해보았고, 저의 실력을 증진시킬만한 경험과 그에 맞는 결과물을 보는 경험은 정말 소중한 과정이었습니다.

플러그미디어웍스에 크게 기여한 것이 많지는 않아도 결국엔 괴산 고추축제 프로젝트에서만큼은 큰 기여를 했다고 자부합니다. 또한, 웹개발 및 앱개발과 관련되어 제가 할 수 있는 부분은 정말 깊게 파고들어 열심히 더 배우고 싶어지는 동기를 부여받

았고, 가능하다면 인공지능 및 빅데이터 등 또 다른 프로그래밍 분야에 관심을 두고 싶다는 생각이 확고해졌습니다. 따라서 방황하는 저에게는 비록 짧지만, 인턴십이라는 과정을 통해 제가 가진 생각과 앞으로의 방향성을 잘 정리해보는 계기가 되었습니다. 더불어 플러그미디어웍스에서 진행한 프로젝트를 작게나마 해본 경험이 저에게는 아주 큰 터닝포인트를 가져다주었다고 생각합니다.

2. 기업에서의 업무 내용 및 현장 적응 노력

이번 플러그미디어웍스에서 진행한 인턴십을 통해 정말 여러 가지 프로젝트를 진행하였습니다. 첫 번째로, 진행한 프로젝트는 청주배프(수수료 없는 배달 어플리케이션)의 문제점 찾고 수정하기 였습니다. 청주배프의 문제점으로는 음식점마다 영수증프린트기의 규격이 다르고 그 기기들이 어떤 방식으로 이루어지는지를 몰라 프린트가 불가능한 음식점들이 많았습니다. 따라서 그 문제를 해결하기 위해 청주배프(C#)의 소스코드를 분석하여 음식점의 영수증프린트와 규격을 맞추어 어느 음식점에서나 프린트가 가능하도록 하는 방법을 생각해보라고 하셨습니다. 하지만 아무리 생각해도 그 방법이 구체적으로 나오지 않아서 굉장히 어려웠습니다. 또한, 그 문제를 소스코드로 해결이 가능한 부분인지도 감이 잘 잡히지 않았습니다.

그러던 중 다른 일이 들어왔습니다. 충북광역자활센터의 홈페이지 리뉴얼을 해야 하는데, 그 홈페이지를 직접 만들기 이전에 들어갈 와이어프레임을 만드는 작업이었습니다. 다른 실습생과 함께 ppt를 이용하여 진행하였으며, 이 과정에서 협업이 굉장히 중요함을 깨달았습니다. 같이 하는 작업이다 보니 작업시간이 단축되는 부분도 있었지만, 조금은 빼그덕거리는 느낌이 꽤 들었습니다. 그래도 2일 만에 과장님께서 만족할만한 홈페이지 기획안을 만들어냈습니다. 그 이후로 우석대학교 프로젝트와 괴산 고추축제 게임 이벤트 프로젝트를 맡았습니다. 우석대학교 프로젝트는 무엇을 요구하는지, 과장님도 잘은 모르고 계셔서 사실상, 소스코드를 분석하기만 했습니다.

하지만, 그다음 프로젝트인 괴산 고추축제 게임 이벤트는 어느 정도 구체적인 방향이 잡혔고, 돌림판 게임과 난타 게임을 만드는 과정으로 이루어져서 금방 결과물이 나왔습니다. 고작 2주일 만에 만들어낸 결과물이니 정말 저로서는 큰 성취감이 들었습니다. 이렇게 저는 플러그미디어웍스에서 추진하는 업무에 적응하려고 노력했으며, 어떤 일을 하는지 또한, 선배님들한테 어떻게 해야 하는지를 크게 고민했고, 그런 생각들이 이 기업에 잘 적응할 수 있게 도와주는 촉매제로 작동하였습니다.

이렇게 플러그미디어웍스에서는 저희 인턴십 실습생들이 진행한 프로젝트뿐만 아니라 더 다양한 일들을 수행하고 있습니다. 대표님께서 업무를 요청받아 다양한 인터넷 웹사이트 및 어플리케이션을 디자이너와 개발자가 만들고 피드백을 받아서 그 업무를 수행합니다. 개발자는 과장님밖에 없었던 점이 아쉬웠지만, 정말 배울 게 많았습니다.

3. 현장실습(인턴십)을 통해 배운 점 및 보람

이로써 저는 진로와 관련되어서 더욱더 구체적인 목표와 계획이 생겼습니다. 우선, 제가 갖고 있는 지식들을 동원하여 웹사이트 서비스를 하나 만들어보는 것과 어플리케이션을 하나 개발해보는 것이 목표가 되었습니다.

솔직히 말씀드리자면 현재 늦은 시기에도 저는 프로그



괴산고추축제 프로젝트(메인)



룰렛 돌리기 1



룰렛 돌리기 2



난타 1



난타 2



회식

래밍에 대한 흥미가 별로 없었습니다. 이제 4학년 2학기로 마지막 학기를 앞두어 시간이 얼마 남지는 않았지만, 인턴십을 통해 웹개발을 경험해보고 나서 차근차근해보고 싶다는 동기가 저절로 생겼습니다. 오히려 차근차근 배워나가면 못 만들 것이 없다는 생각에 설레기도 했습니다.

따라서, 거기서 배운 기술보다도 저 자신이 어떤 길을 가야 하는지 또, 어떤 일을 해야 하고 제가 어떤 공부를 해야 하는지 방향성이 어느 정도 잡혔다는 것만으로도 크게 배운 점이라고 생각합니다. 또한, 이런 진로적인 고민뿐만 아니라 제가 갖고 있는 역량을 그 회사에 보여주고, 조금이나마 기여를 했다는 점이 뿌듯하였습니다. 또한, 대표님께서는 저를 따로 불러 조그맣게 식사 자리를 가졌는데 마음에 들어 하시는 모습을 통해 그래도 난 괜찮은 사람이구나 하며 자존감과 자신감이 올라갔습니다. 여기서부터 예전의 무기력하고 의욕 없는 모습을 조금씩 조금씩 극복해나가는 저의 모습을 발견하여 매우 기뻤고 보람되었습니다.

4. 진로탐색/취업과의 연계 경험담 및 위업 성공을 위한 각오

저는 어렸을 때부터 어떤 일을 하든 간에 내가 즐겁고 재밌는 일을 하자고 생각을 해왔습니다. 하지만 막상 어떤 일이 즐겁고 재밌는지 잘 알지 못하였습니다. 진로에 대한 탐색을 하려는 노력도 하지 않았을 뿐 아니라, 생각만 하고 행동은 하지 않는 그런 유형의 사람이었습니다. 이랬던 제가 늦게 정신을 차리고 ‘인턴이라도 해봐야겠다!’라는 생각에 원래는 여러 군데의 사기업에 인턴을 지원했었지만, 아쉽게도 탈락이 되었고 학교에서 진행하는 인턴십에 신청을 하게되었습니다.

이렇게 회사 생활을 조금이나마 해보며, 진로를 탐색하는 과정 속에서 회사에서 제가 ‘어떤 역할을 선호하는지’ ‘회사는 어떤 사람을 원하는지’ 등등 자연스럽게 깨닫게 되는 과정을 거쳤었습니다. 또한, 진로 탐색뿐만 아니라 이 인턴 활동을 통해 회사에서는 어떤 일을 하는지, 이 회사의 분위기는 어떠한지, 저도 그 회사를 평가하고 그 회사에서 잘 지낼 수 있는지를 테스트해봤다고 생각합니다.

회사에서도 6시에 퇴근할 수 있음에도 불구하고, 일부러 관장님과 같이 남아 야근을 하면서 배울 수 있는 부분은 더 배워가려고 노력했습니다. 원래 1주차에는 오후 6시에 바로 퇴근했었는데, 2주차부터는 제가 오후 6시 이후에도 남아서 선배님들 일 하실 때, 조금이라도 더 배우려고 했고, 그만큼 잘하고 싶어서도 있겠지만, ‘이 업종으로 진지하게 일을 한다면 어떨까?’라는 생각을 하며 항상 열심히 했습니다.

이런 과정에서 자연스럽게 대표님께서 저를 보는 시선이 긍정적으로 느껴졌던 것 같습니다. 그러던 도중에 아까 언급했듯이 대표님이 저를 따로 불러내셔서 졸업하고 이력서를 한번 내보라고 권하기도 하셨습니다. 이러한 대표님의 말씀에 저는 매우 기뻤고, 더더욱 열심히 해야겠다는 동기부여를 받았습니다. 덕분에 인턴이 끝나자마자 바로 웹개발 및 앱개발을 하나씩 해보자는 계획을 세웠고 이 과정 속에서 제가 원하는 결과물이 쉽게 나오지는 않겠지만, 배우며 취업준비도 저절로 할 기회가 많아질 거라고 확신합니다.

5. 현장실습 기간 중 문제해결 사례 및 개선 노력

맨 처음 인턴 생활을 할 때, 기본적인 업무 내용이 무엇인지 파악하지 못한 채 시간을 의미 없이 보냈던 생각이 납니다. 그때 당시에는 선배님들 눈치만 보느라 제가 해야 할 일에 집중을 하지 못했고, 매우 어색하며 서툴렀습니다. 솔직히, 처음으로 청주배프 C# 소스코드 분석하는 과제와 우석대학교 프로젝트를 진행할 때는 거의 송장처럼 무엇을 해야 할지 몰라 가만히 있었습니다. 모르면 질문이라도 해야 하는 게 맞았고 어떤 흐름인지 열심히 논리적으로 따지기라도 해야 하는데 그러지를 못했습니다.

그러다가 충북광역자활센터 홈페이지 리뉴얼 개요ppt를 만드는 과정을 진행하게 되었을 땐, 차츰 업무에 익숙해졌습니다. 저와 다른 인턴 실습생과 같이 ppt를 만드는 과정 중에도 어려움이 있었습니다. 다른 실습생과 제가 같이 협업하는 과정에서 꽤 힘들었습니다. 하나의 ppt를 두 명이 동시에 만들다 보니 효율도 조금 떨어졌었

고, 어떻게 보면 별것도 아닌 걸 자꾸 수정하고 고치고 반영하는 시간이 정말 많아서 힘들었습니다.

결국엔 제가 만든 ppt를 기반으로 다시 전체적인 수정을 거쳤습니다. 그 과정에서 업무에서는 의사소통의 중요성을 깨닫게 되었으며, 먼저 행동하기 전에 조금만 더 생각해보고 효율적인 업무를 해야 함을 알게 되었습니다. 그 이후로는 돌림판 게임과 난타 게임 만들기 과정에서 잘 모르는 내용이 나오거나 어렵고 힘든 상황이 발생했을 때, 과장님께 먼저 질문하기보다는 최대한 인터넷에 찾아보며 혼자 해결하려고 노력하였습니다. 그러다가도 모르는 부분은 질문하고 최대한 조심스럽게 말씀을 드렸습니다. 이런 습관을 계속 들이다 보니 자연스럽게 제가 해결할 수 있는 부분은 해결하게 되는 자립심이 생겼습니다.

이렇게 저도 모르는 저의 능력을 발견한 것 같아 정말 큰 도움이 되었고, 더 열심히 하고 실력을 많이 쌓아가야겠다고 생각하였습니다.



진로 고민의 마침표



소프트웨어학과 · 조환철

1. 현장실습(인턴십)을 지원한 동기 및 기업 선정의 이유

3학년이라는, 졸업을 1년 앞둔 상태에서 사회에 나가서 ‘내가 무엇을 하고 싶은지’에 대한 고민을 안고 한 학기를 어영부영 보내게 되었다. ‘개발자가 되고 싶은지’, ‘개발자를 한다면 전공 분야를 어느 분야로 선택할 것인지’ 등 아직까진 개발자란 직업이 실제로 어떤 일을 하는지 모르고, 확실하게 전공하고 싶은 분야가 없었기 때문에 진로를 정하는 데 어려움을 겪고 있었는데, 마침 학교에서 진행하는 현장실습(인턴십)의 존재를 알게 되었다.

여러 가지 고민을 하고 있던 차에 회사생활을 직접 경험해 볼 수 있는 현장실습이 고민 해결에 도움이 될 것으로 생각하고 해당 프로그램을 지원하였고, 이를 통해서 대전에 있는 비햅틱스란 기업에 약 6주 동안 근무하게 되었다.



Suit와 관련 프로그램을 제작하는 Bhaptics

‘비햅틱스’기업을 인턴십 기업으로 선정한 이유는, 회사에서 다루는 분야가 굉장히

흥미로워 보였기 때문이다. 처음 기업 선정을 위해서 사업단에서 여러 가지 기업을 설명한 짤막한 글을 제공했는데, 그 가운데 ‘VR 게임을 활용한 Suit’란 비햅틱스를 소개하는 문구가 눈에 띄었다. 해당 회사 홈페이지에 들어가 보니 ‘영화에서 나올법한 옷을 입고, FPS 게임을 플레이하고, 맞았을 시 진동을 느껴봐라!’라는 소개글이 있어서 평소 게임에 흥미가 많은 나로선 다른 일반적인 기업들보다 더 재미있게 다닐 수 있을 것 같았기에 해당 기업에 지원하게 되었다.

2. 기업에서의 업무 내용

처음에 기업에 들어가서 받은 요구사항은 ‘Tsubokura라는 프로그래머가 제작한 VRChat Suit 구조를 분석하고, 해당 기능을 하는 Unity Shader를 제작하여 VRchat 내에서 Bhaptics Suit 의 진동을 구현하라’ 였다. 또, 구체적으로 내주신 계획은 다음과 같았다.

- 1주차 : Shader의 개념을 이해하고 학습하기
- 2주차 : Tsubokura 가 사용한 Shader 분석하기
- 3주차 : VRchat에서 사용할 Shader를 제작하기
- 4주차 : 최종 마무리 작업 및 GuideLine 작성

그러나 이전에 Unity를 다뤄본 적도, VR chat이라는 게임도 한 번도 접해보지 못했던 나로선, 사실 요구사항 자체를 이해하는 데에도 어려움을 겪었다. 그래서 나의 상황을 개발자분들에게 사실대로 말씀드리고, 회의를 통해 ‘Tsubokura Shader를 분석하고, 해당 내용을 문서 작업화 하는 데 집중하자!’라는 결충안을 도출하게 되었다. (그러나 추후에 프로젝트 진행이 원활해지면서 결충안이 아닌, 처음 요구사항을 수행할 수 있었다.)

우선, 첫 1주차는 Shader의 개념 및 사용 예시 등을 중점적으로 학습하였다. 공부하면서 모르는 부분은 개발자분들에게 여쭤보기도 하고, 구글링을 통해서 찾아보는 업무를 주로 진행했다. 또 일주일에 2번, 개발자분들에게 그동안 내가 학습한 내용이나 앞으로 공부할 내용 등을 개발자분들에게 짧게 브리핑하는 시간을 가졌다. 개발자분들도 Shader 원리에 대해서 정확하게 아는 상황은 아니어서, 질의를 통해 내가 아는 부분은 답변을 드리고, 부족한 부분은 다시 찾아보는 식으로 진행되었다.

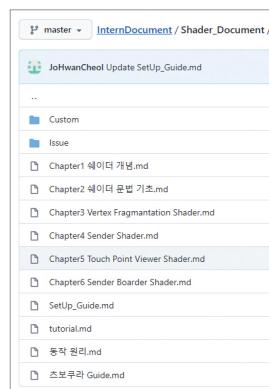
2주차에는 본격적인 Tsubokura 코딩 분석을 시작하였다. 해당 프로그래머가 무슨 프로그램을 사용해서 Shader를 제작했는지, 이 Shader가 무슨 역할을 하는지 등 전반적인 프로그램의 구조를 파악하고 핵심 내용이 무엇인지를 분석했다. 추가로 메인 개발자분들이 요청하시는, 제작하시던 게임에 사용되는 모델들이나 음악 파일들을 찾는 업무도 겸해서 진행했었다.

3주차에는 내가 직접 Shader를 제작하는 업무를 주로 진행했다. 1주차에 배웠던 Shader의 원리, 2주차에 분석했던 Shader의 사용 예시를 바탕으로 VRChat에서 사용할 Shader를 제작하였다. 해당 업무를 위해선 유니티를 학습하는 것이 필수적이라, 유니티 공부도 겸하면서 업무를 진행했다.

4주차에는 그동안 했던 작업들을 문서화 작업 하는 데 시간을 많이 쏟았다. 주로 ‘MarkDown’ 형식의 문서로 작업을 진행했고, 내용은 크게

1. Shader의 개념과 이해
 2. Tsubokura Shader 분석한 코드 내용
 3. 제작한 Shader에서 사용된 알고리즘과 핵심 내용
 4. Bug Report
- 순으로 문서를 작성했다.

그 후 회사에서 인턴 기간을 2주 연장하는 것을 제안



GitHub에 문서화 한 Shader 관련 내용들
<https://github.com/JoHwanCheol/InternDocument>

해주셔서, 추가로 2주 동안 근무하게 되었다. ‘추가기간 동안 ‘Shader로 출력되는 내용을 추적하는 이미지 캡처 프로그래밍 제작’ 이란 요구사항을 주셔서 해당 업무를 추가로 진행했다.

3. 현장실습(인턴십)을 통해 배운 점 및 느낀 점

처음 출근 때 가장 걱정한 부분 중 하나는 인간관계였다. ‘아무것도 모르는 사회 초년생으로 직장에 가서 내가 잘 적응할 수 있을까?’라는 걱정을 가지고 회사에 출근 했는데, 이런 걱정이 무색할 정도로 직원분들이 다들 잘 챙겨주셨다. 내가 본래 생각 한 회사의 이미지는 드라마 ‘미생’ 같은, 굉장히 삭막하고 수직적인 관계가 강조되는 회사 이미지였는데, ‘비햄틱스’라는 기업은 상상과는 많이 다른, 서로 친밀하고 수평적인 관계의 회사였다. 걱정했던 ‘회사’의 부장님 대신 ‘동아리’의 아는 형, 삼촌들이 계셨고, 그 덕분에 한 달 동안 마음 편하게 다닐 수 있었다.

인턴십을 통해 배운 점은 확실히 ‘학교에서 가르치는 것들과 현장에서 요구하는 것들의 차이가 크다’였다. 교수님이나 선배분들을 통해 말로만 들었던 이러한 차이를 직접 경험해봄으로써 어떤 부분이 부족하고, 회사가 어떤 것을 원하고 있는지 등을 알 수 있었다.

예시로 대학교에선 ‘프로그램이 어떻게 동작하는지를 아는 것’를 중요시한다면, 회사에선 ‘어떻게 프로그램을 동작시킬지’를 중요시한다고 느꼈다. 그리고 실무에서 사용하는 다양한 툴(Github, Markdown, Unity 3D, Git 등)을 익히고 다른 유용한 사이트나 방법들을 많이 배울 수 있었다.

또한, ‘하면 된다’라는 진리를 다시금 깨닫게 되었다. 진로를 결정하는 데 있어서 가장 큰 고민 중 하나가 ‘내가 회사에서 요구하는 요구사항을 수행할 수 있을까?’였다. 3학년으로 학년이 바뀐 후 학교에서 내주는 과제들조차 버거워했던 나로선 당연한

고민이었다. 사실 인턴을 지원했을 때에도, 주변에서 다녀온 친구들의 ‘코딩을 하는 부분은 인턴들에게 많이 안 시켜서 부담감이 적다.’라는 경험담을 듣고 다소 안일한 생각으로 지원을 했었다. 이런 안일한 마음가짐을 가지고 출근한 첫날 회사에서 지원한 요구사항은 대단히 큰 벽처럼 느껴졌고, 부담감도 커졌다. 회사의 요구사항이 원래 내 생각보다 훨씬 높은 수준의 프로젝트 중 하나를 진행하는 역할이었기 때문이다.

그렇지만 사회생활의 첫 단추를 그저 시간만 축내면서 보내기보단 회사의 구성원으로서 나의 역할을 다하고 싶은 생각이 들었다. 그래서 마음가짐을 바꾸고, 한 달 동안의 회사생활을 정말 후회 없이, 최선을 다해서 다녔다. 한 번도 해본 적 없던 낯선 분야였지만, 구글링으로 해외 강의를 분석하고, Unity에 대해서 개발자분들에게 적극적으로 물어보는 등 이러한 노력으로 인해 처음 미팅 때 ‘요구사항을 DownGrade 해서 내놓은 절충안’에 그치지 않고, 제시했던 ‘온전한 요구사항’을 수행하는 좋은 결과를 가져올 수 있었다.

회사에서도 그런 모습을 다행히도 좋게 봐주셔서 추가로 2주 동안 급여를 받으면서 일할 기회를 주셨고, 추가기간 역시 주신 요구사항을 해결할 수 있었다. 이러한 인턴 경험을 통해서 스스로 자존감을 높이고, 나의 진로 결정 고민에도 많은 도움이 되었다.

4. 현장실습 후에 관련 진로의 인식 변화 및 취업 희망 여부

현장실습을 마치고 인턴십을 지원했던 동기 중 하나인 ‘개발자의 업무 적성’에 대해서 어느 정도 갈증이 해소된 기분이었다. ‘개발자의 업무가 생각보다 할 만하다’라는 결론을 내리게 되었다. 학교에서 학점을 따기 위한 ‘공부’와 회사에서 프로젝트를 진행하는 ‘능력’은 다른 영역이라는 생각이 들었고, 걱정했던 회사생활의 인간관계도 결국 본인이 하기 나름이라는 생각이 들었기 때문이다.

물론 회사마다 진행하는 프로젝트의 규모, 회사 내의 사람들의 인간관계 등은 전부

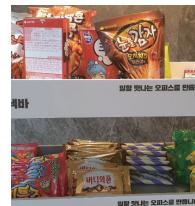
제각각이겠지만, 적어도 6주 동안 경험했던 ‘비햅틱스’의 회사생활은 나에게 있어 좋은 기억으로 남았다.

그래서 기업에서 좋게 봐주셔서 제안해주신 2주 동안의 추가 근무도 무사히 잘 마칠 수 있었고, 나중에 기회가 된다면 또 뛰자고 말씀해주셨는데 나 또한 방학 때 또는 졸업한 뒤 기업에서 찾아주시면 취업의 형태나 인턴으로 그 역할을 하러 들어가고 싶다.

5. 해당 기업의 현장실습을 후배들에게 권장하는 이유

비햅틱스 현장실습의 장점 중 하나는 ‘복지’라고 생각한다. 지금껏 내가 경험해본 곳이 아직 한군데라 다른 곳과 비교를 할 순 없었지만, 개인적인 생각으로는 이 정도면 복지가 굉장히 잘 되어있다고 느꼈다.

일에 집중하다 보면 배가 고프거나 단것이 먹고 싶을 때가 있는데, 그때마다 회사의 스낵바를 자주 애용하였다. 스낵바에 비치된 다양한 과자들과 음료수를 자유롭게 이용할 수 있는데, 굉장히 유용하게 사용했었다. 뿐만 아니라 졸음이 몰려올 땐, 커피 머신도 비치되어 있어서 금액적인 부담 없이 자유롭게 커피를 마실 수 있었다.



자유롭게 이용할 수 있는 스낵바와 냉장고



애용했던 커피 머신, 본인 입맛에 맞게 커피를 마실 수 있다

게임을 좋아하는 사람이라면 ‘배틀그라운드’를 모르는 사람은 없을 것이다. 그러나

그중에서도 ‘VR 배틀그라운드’를 접해본 사람은 아마 극소수일 것이다.

비햅틱스의 또 하나의 장점은 바로 ‘휴식시간의 자유로운 VR 게임 플레이’이다. 게임 회사인 만큼 설치된 장비들이나 기기들이 모두 고가인 데다가 ‘Bhaptics Suit’를 착용

함으로써 좀 더 게임을 재미있게 즐길 수 있다. 이처럼 평상시에 기기가 없어서 즐기지 못했던 다양한 VR 게임들을 즐길 수 있다는 점에서 게임을 좋아하는 친구들에게 굉장히 구미가 당길 요소 중 하나라고 생각한다!

또한, 회사분들도 본인만 열심히 업무에 임한다면, 다들 잘 챙겨주시기 때문에, 악덕 기업이나 신경질적인 상사의 눈치를 보는 등 평소 회사에 대한 부정적인 이미지를 가지고 걱정할 필요가 없다는 말을 해주고 싶다!



휴식시간에 다양한 VR 게임들을 플레이 가능



Bhaptics Suit를 착용하고 양질의 게임 플레이 가능

6. 현장실습 마무리 소감

짧다면 짧고, 길다면 긴 6주 동안의 인턴 생활이었는데, 나에게 있어 정말 많은 도움이 되었다. ‘내가 이러한 프로그램 개발 일과 적성이 맞는지’를 미리 체험해봄으로써 진로에 대한 고민 해결에도 큰 도움이 되었고, 회사생활을 미리 경험해본 것도 분명 나중에 큰 도움이 될 것 같다.

방학 동안 이렇게 유익한 시간을 보낼 수 있어서 다행이라고 생각하고, 나와 비슷한 고민(진로에 대해서...)을 하는 친구들에게 인턴 경험을 한 번쯤 해보는 것을 추천 해주고 싶다.



처음 경험한 인턴십

정보통신공학부 · 유성용



1. 현장실습(인턴십)을 통해 달성하고자 한 목표 및 계획

현장실습(인턴십)을 신청하게 된 계기로는 최근 자소서를 쓰다가 해당하는 직무에 대한 경험을 쓰는 칸이 있었습니다. 그런데 제가 이 공간에 쓸 말이 없었습니다. 이러한 자신이 너무나도 한심하게 느껴져서 이번이 경험적으로 참여할 수 있는 기회라고 생각이 돼서 참여하게 됐습니다. 인턴십을 참여하면서 비록 짧은 기간이지만 1달 동안 어떠한 업무가 주어지더라도 못하겠습니까? 아닌 해보겠습니다라는 마인드를 가지고 하자라는 목표를 가지고 했습니다. 대표님께서 분명 인턴이라 큰 기대는 안하셨겠지만 그래도 마지막에 어느정도 인정을 받는 사람이 되고 싶어서 어떠한 업무가 주어져도 저는 포기하지 않고, 모든 업무를 잘 마쳤습니다. 원래는 한달동안 진행되는 인턴십이였지만, 대표님께서 저를 좋게 봐주셔서 1달정도 더 할 생각없냐고 물어보셔서 총 2달동안 인턴십을 하게 됐습니다. 이러한 부분을 보면 저는 제가 처음에 목표로 잡고 했던 뭐든 다 해보고 노력하는 모습을 보여드리니 이렇게 1달 연장이라는 좋은 결과를 가지고 올 수 있었던 것 같습니다.

2. 기업에서의 업무 내용 및 현장 적응 노력

처음 기업에 들어가서 2~3일동안은 이 기업은 어떤 기업이고, 주력으로 판매하는 제품 및 현재 진행중인 프로젝트에 관한 이야기를 들었습니다. 그 이후 저에게 처음으로 주어진 업무는 비디오펜 제품테스트였습니다. 비디오펜은 기존 응진에서 만든 세이펜에서 비디오까지 나오는 펜이였는데, 이 제품을 하나하나 총 400개의 단어와 16개의 언어로 다 테스트해보는 작업을 했습니다. 솔직히 너무나도 잡일같다는 생각과 생각 이상으로 하나 테스트하는데 1시간이 넘게 걸리는 작업이라 점점 지쳐갔습니다. 하지만 저는 얼굴에 웃음을 잃지 않고 열심히 언젠간 끝나겠지 조금씩 조금씩 하다보니 100개의 제품테스트를 끝내고 에러가 있는 부분을 찾아내서 완벽한 비디오펜을 만들었습니다. 그리고 다음은 기업에서 만든 어플을 WireFrame으로 만들어 보라는 업무를 받았습니다. 부팀장님께서 어떻게 하는건지 알려주시고 이것도 잘 만들어서 대표님께 컨펌도 잘 받았습니다. 이렇게 열심히 하다보니 한달이 끝나고, 그 다음달(8월)에는 코엑스에서 하는 ARVR전시준비와 13~14일에는 저희 기업 부스에서 오는 기업 관계자분들에게 제품 설명을 할 수 있는 기회를 받았습니다. 전시회를 잘 마치고 unity를 사용해서 회사 ARbook을 시현하는 영상을 제작하기도 했습니다. 그리고 기업의 인스타그램 계정에 모든 영상들을 올리면서 관리도 했습니다. 이렇게 하루하루가 지루할 텐 없이 진행되다보니 적응하려고 노력했다기보단 자연스럽게 적응이 된 것 같습니다. 이 모든 것은 열심히 하려고 하다보니 주변에 있는 직원분들이 저에게 다가와 주시고 열심히 도와주신 덕분이라고 생각합니다.



비디오펜 테스트



seoul AR VR expo 기업 부스

3. 현장실습(인턴십)을 통해 배운점 및 보람

이번 인턴십을 통해 지금까지 막연하게 상상해왔던 회사생활을 직접적으로 경험하면서 아 내가 1~2년 뒤에 회사에서 이러한 일들을 하고 있겠구나를 느꼈습니다. 그리고 1달만 하게 될 줄 알았던 인턴십이 1달 연장되면서 이렇게 열심히 하려고 생각하고 실천하면 어딜 가더라도 욕은 먹지 않고, 인정받을 수 있겠다라는 생각을 하게 됐습니다. 보람을 느낀 부분은 제가 비디오페스티벌 100개를 했다는 것과 wireframe 제작한 것들 가장 크게 보람을 느낀 부분은 제가 seoul arvr expo에서 설명드린 기업 관계자분들이 지금 빅토리아프로덕션을 알게 되고 같이 프로젝트를 하고 싶어서 미팅도 하고, 기획단계라고 말을 들었을 때 아 내가 이 기업에 비록 인턴이지만 열심히 했구나라는 생각을 하면서 가장 큰 보람을 느꼈습니다.



wireframe 작업한 것



원드라이브에 저장된 unity로 만든 arbook 영상(총 40권)



회사계정(게시물 130개 정도 업로드)

4. 진로탐색/취업과의 연계 경험담 및 취업 성공을 위한 각오

이번 인턴십을 한 기업은 ar vr을 이용해 유아교육콘텐츠를 만드는 기업이였습니다. arvr은 배워본 적이 없는 분야라서 걱정이 많이 됐습니다. 하지만 7월달에 개최한 글로벌 arvr 비대면 컨퍼런스 2020을 보면서 ar vr이 현재 어느 정도까지 발전이 됐으며, 아직까지 발전해야 할 부분과 앞으로의 비전을 제대로 알게 된 계기라고 생각이 됐습니다. 비록 2달동안이지만 이 분야로 취업을 하게 되면 앞으로의 비전은 무궁무진하겠구나라고 생각을 하게 됐습니다. 9월에도 대표님께서 이번에는 정인턴으로 최저시급받으며 급여부분에서 월 200이상 줄 수 있으니 더 할 생각 있냐고 물어보셨

습니다. 하지만 현재 저는 너무나도 부족한 사람이란 것을 이번 기회에 제대로 깨우쳤습니다. 그래서 저는 돈이 아닌 저의 능력을 키우기 위해서 정중히 거절하고 인턴십을 마쳤습니다. 인턴십을 하면서도 잠시 시간이 날 때 저는 놀지 않고 안드로이드 스튜디오 프로그래밍 공부를 했습니다. 앞으로 제가 원하는 기업으로 취업하기 위해서 더욱 더 열심히 노력하는 충분한 계기가 됐습니다.

5. 현장실습 기간 중 문제해결 사례 및 개선노력

현장실습 기간동안 문제해결해야 할 부분은 작고 크게 염청나게 많았습니다. 여기서 가장 생각이 나는 것은 초반에 했던 제품테스트가 기억에 남습니다. 왜냐하면 이 제품 100개를 테스트하는데 최소 100시간 이상이 필요했습니다. 물론 100시간도 아무것도 안하고 테스트만 했을 때라는 가정이 포함됐습니다. 그렇다면 최소 3주 이상의 시간이 필요하다라는 계산을 하고 저는 아 이렇게 하다가는 제품테스트만 하다가 1달이 끝나겠구나 생각을 하고 저는 생각을 했습니다. 한번에 하나만 테스트하는 법은 없다. 한번에 최대한 많은 제품을 테스트하면 시간이 줄겠구나 생각을 하고 저는 대표님과 부팀장님께 보고를 드리고 2개를 동시에 테스트하는 방식으로 진행했습니다. 이 방법을 보시고 대표님은 저에게 어떻게 이런 생각을 했냐고 물어보셨습니다. 저는 잔머리를 조금 굴렸다고 말씀드렸더니 이건 잔머리가 아니라 스마트라고 부른다고 칭찬을 해주셨습니다. 처음에는 1개에서 2개로 늘리고 나중에는 4개를 한꺼번에 하는 방법까지 찾아서 진행했습니다. 이렇게 업무를 받았을 때 조금 더 효율적으로 할 수 있는 방법은 없을까 고민을 하면 언제나 정답이라고 할 순 없지만 조금 더 효율적인 방법은 나오는 것 같습니다. 그리고 다른 문제들이 나왔을 때 무엇인가 제가 생각하기에 지시한 업무의 방향이 맞지 않는거 같다하면 부팀장님께 조언을 구했습니다. 그러면 부팀장님은 바로 방향성을 제시해주시고 저는 그 방향성에 맞춰서 제대로 업무를 진행했습니다. 무엇인가 문제가 발생했을 때 처음에는 먼저 자기자신이 생각해보고 그래도 방법이 나오지 않거나 궁금증이 든다면 윗사람에게 조언을 구해보는 것이 좋다라고 생각이 듭니다.



우물 안 개구리를 세상 밖으로 꺼내 준 인턴십 현장 실습

소프트웨어학과 · 박지현



1. 현장실습(인턴십)을 통해 달성하고자 한 목표 및 계획

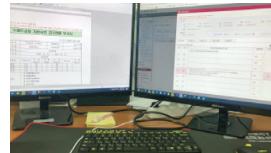
• 인턴십의 목표

IT계열 회사의 실제 업무 현장은 어떤지, 그리고 실제로 작업하는 일들이 무엇인지 경험으로 직접 느끼고 싶었습니다. 현재 소프트웨어 전공을 하고 있기 때문에 막연하게 IT계열 회사로 취업을 하겠다는 생각만 가지고 있었습니다. 그래서 이번 인턴십 실습을 통해서 회사의 실무를 알고 싶었으며 현장실습을 하면서 프로그램 개발 능력이나 실무 능력을 높이는 것을 목표로 하였습니다.

• 앞으로의 계획

한달동안 직접 기업에 나가서 실제로 하는 일을 배우고 익히면서 3학년 2학기 때부터 어느 부분을 중점으로 학습을 해야하는지, 그리고 실제로 일을 하기 위해서는 어떤 능력들이 필요한지 파악하면서 현장 실습에 임해야겠다고 계획했습니다. 기획팀에 배정 받으면서 프로그램을 개발하는 영역은 경험해보지 못했지만 새로운 프로젝트에 들어가기 전에 기획부서에서 어떤 작업을 하는지 알게되었습니다. 프로젝트가 시작 되기 전에 프로그램이 어떻게 개발되어져야 하는지 중심을 잡고 개발자들이 명

획하게 프로그램을 만들 수 있도록 하는 역할을 맡았으며, 개발자들이 투입되었을 때 인건비나 전체 프로젝트를 진행하면서 드는 비용에 관해서 알게 되었습니다. 프로젝트 중간에 작성하는 중간 업무 보고서나 마무리된 프로젝트에 관해서 작성하는 결과보고서, 그리고 회의중에 작성하는 회의록, 과업지시서 등 여러 가지 문서 파일을 작성하고 관리하는 역할을 수행하였습니다. 저에게 이번 현장실습은 앞으로 제가 나아가야 하는 방향을 제시해준 정말 좋은 기회였다고 생각합니다.



한달간 함께한 회사 내 자리

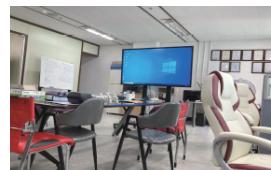


여러가지 사업 파일 바인더

2. 기업에서의 업무 내용 및 현장 적응 노력

• 현장 실습 기업에서의 적응

저는 도영 ICT에 지원을 해서 한달간 현장 실습을 하게 되었습니다. 이파로스와 도영 ICT 기업은 연계 기업으로 회사 일의 전반적인 부분을 함께 진행하는 회사입니다. 개발팀은 도영 사무실에서 주로 일을 하였고, 기획 업무는 이파로스 사무실에서 진행했습니다. 첫날에 인턴들이 모여서 임베디드 3명, 기획 1명, 웹 개발 2명으로 역할을 배정하였습니다. 저는 기획팀에 배정 받았고 기획팀에서는 어떤 일들을 주로 하느지 설명을 들었습니다.



이파로스 사무실 내부



사무실에서 파일 작성중인 내 모습

• 기획부서 배정 및 업무내용

기획부서에서는 개발팀이 개발을 좀 더 정확하게 하기 위한 준비를 해주는 역할을

하였으며, 사업계획서나 결과보고서를 작성 하여, 프로젝트를 시작하고 끝을 마무리하는 작업을 주로 하였습니다. 기획부서는 회사의 전체적인 업무를 알아야하고, 어떠한 프로젝트가 시작할 때, 그리고 끝날 때, 혹은 새로운 프로젝트를 준비할 때 꼭 필요한 작업들을 수행하는 부서였습니다. 저도 한달간 기획 팀에서 인턴으로 일하면서 전체적인 회사 운영에 대해서 알게 되었습니다. 다음은 제가 인턴 생활 중 주로 한 작업입니다.

- <img alt="Green square icon with a

• 현장 적응을 위한 나의 노력

처음 경험하게 된 문서 작성에 많이 혼란스럽고, 처음에는 맨땅에 헤딩하는 듯한 기분이 들었습니다. 시간이 지날수록 문서의 흐름이나 일이 진행되는 법을 배우게 되며 업무 적응도나 능력도가 향상 되기 시작했습니다. 모르는 것이 있으면 부장님과 팀장님께 계속 질문 하면서 배우려고 하였고, 일을 받았을 때 마감 시간을 혼자 설정해서 업무 분배를 하여 맡은 부분은 제가 다 해결하려고 노력하였습니다. 부장님께

개신누리에 입력한 주간 보고서



한달동안 진행한 파일 목록들

일을 받고 컨펌을 받는 과정에서도 마감 시간을 정해 부장님께 “2시간뒤에 컨펌 받으려고 하는데 괜찮으신가요?”라고 요청하면서 시간 낭비 없이 일을 효율적으로 처리하기 위해서 노력하였습니다.

3. 현장실습(인턴십)을 통해 배운점 및 보람

• 현장 실습을 통해 배운 사회

모든 것들이 새롭고 배울 점이 많았던 현장실습 기간이었습니다. 가장 피부로 와닿으면서 배운 것이 ‘일을 처리하는 순서와 체계’입니다. 저는 이전에 충북대학교 총학생회 임원으로 일년간 활동하며 일을 처리하는 방법에 대해서 완전하게 배웠다고 생각하고 있었습니다. 하지만 총학생회도 작은 사회에 불과했고, 직접 현장에 나와 한 달 간 경험한 결과 진짜 사회는 체계가 굳건하게 잡혀있었고, 일을 처리하는 것도 그 이하의 사소한 일들도 모두 처리하는데 순서가 있었습니다. 또 직급이 높아지고 해야하는 일이 많아질수록 시야를 넓게 해야 된다는 말의 의미도 알게되었습니다. 부장님은 인턴인 저한테 시키는 일 말고도 정말 많은 일을 동시에 처리하고 계셨으며, 따라서 시킨 일을 하나하나 섭세하게 챙길 수가 없었습니다. 부장님이 대단하다고 느끼는 동시에 내가 일을 끝냈으면 먼저 말씀드리고, 먼저 컨펌을 요청드리고, 해야하는 일이 끝났으면 가만히 수동적으로 일을 주기를 기다리는 것이 아니라 능동적으로 “저 지금 맡은 일이 없는데 혹시 도와드릴게 있나요?”라고 먼저 이야기하는 것이 책임감을 가지고 일을 하는 방법이라는 것을 배우게 되었습니다. 그렇게 능동적으로 인턴십에 임하다 보니 배우는 것도 점점 많아졌으며 회사 사람들도 저를 좋게봐주셨습니다. 굉장히 배우는 것도 많고 얻는 것도 많았던 인턴십 현장 실습이었습니다.

• 현장 실습으로 얻게 된 보람

인턴십 현장 실습이 하루 남은 날 일과를 마치고 회사 사람들 모두 모여 회식을 하는 자리를 가졌습니다. 인턴 송별회를 위해 모인 자리였고, 그 자리에서 저희에 대한

이야기가 대화의 핵심이었습니다. 제가 웹개발에 관심이 있고 인턴하면서 웹 개발 심화적인 부분들을 배우고 싶어했다는 것을 대표님과 과장님 모두 알고 계셨고 웹 개발을 배우지 못하고 가서 아쉽지 않냐며 저를 다독여주셨습니다. 저도 아쉬움을 표현을 했더니 대표님께서 “기획부서에서 너가 일을 맡아서 잘 해내니깐 마음에 들었나보다~ 부장님이 공적인 일에 대해서는 되게 확실하게 하는데 기획 부서에서 널 계속 잡고 있었던 거 보니까 일 잘했나보네. 수고 많았어”라고 말씀해주셨습니다. 한달동안 다른 인턴들보다 일이 많아서 힘들었었는데 저의 능력을 인정해주는 대표님의 한마디에 엄청 보람차고 뿌듯했습니다.

4. (직접 작성한 항목) 학교를 다니면서 학습한 내용들과 실무 사이의 연계성

• 학교를 다니면서 학습한 내용

저는 3학년 1학기에 ‘객체지향설계’라는 과목을 수강하였습니다. 그 과목을 수강하면서 클래스 다이어그램, 패키지 다이어그램, 요구사항 정의서, 기능적 모델링, 구조적 모델링 등 관련된 파일을 작성하는 일을 수행하였습니다. 내가 만들고자하는 프로젝트를 기획하고 그 프로젝트에 관한 파일을 제작하는 실습이었기 때문에 학기를 마무리 했을때에는 보람차고 만족스러운 실습이었습니다. 하지만 모든 생소한 정보를 알고 나서 실제로 적용시켜보지 않으면 이론으로만 배워서 봉 뜯 구름처럼 남아있는 것 같이 이번 학기에 “객체지향설계” 과목을 듣고 나서도 성취감은 있었지만 이 내용들을 내것으로 만들었다는 확신은 없었습니다.

• 실무 사이의 연계성

도영 ICT에 와서 현장실습을 하면서 요구사항 정의서도 직접 작성하고 클래스 다이어그램을 직접 수정하기도 하였습니다. 책에서만 배운 내용들이 현장에서 사용되는 걸 보고 이론으로만 공부하는 것이 아니라 직접 부딪혀보고 경력자들에게 조언도 받으면서 일하다 보니 어느샌가 필요한 서류 작성에 익숙해져 있는 저를 발견하게 되

었습니다. 기업에 직접 와서 현장실습을 해보면서 실제로 하는 업무들을 보고 느낀 결과 학교에서 배우는 멀게만 느껴지는 전공 지식들이 다 실제 업무 현장에서 사용되는 것들이며 열심히 해서 배워두면 어디든지 사용할 곳이 있다는 것을 깨달아 학업에 더욱 집중해야겠다는 다짐을 하게 되었습니다.

5. 현장실습 기간 중 문제해결 사례 및 개선노력

• 현장 실습 기간 중 일어난 문제

인턴십 실습 기간 한달동안 저는 기획부서에서 도영ICT의 전반적인 서류 작업을 진행했습니다. 인턴 첫날에 인턴 6명과 과장님의 모여 인턴십 관련 오리엔테이션을 진행하였습니다. 그 시간은 본인이 원하는 업무는 무엇이며 인턴십을 통해서 어떤 일들을 배우고 싶은지 말하는 시간을 갖기 위함이였습니다. 다른 인턴들과 마찬가지로 저도 배우기 원하는 점에 대해서 말씀 드렸고, 저는 웹개발이나 파이썬으로 어플을 개발하길 원했습니다. 하지만 인턴 중에서 문서를 다루는데 자신 있어하는 사람이 없었고, 다들 멀뚱거리길래 제가 기획 부서로 가겠다고 지원을 해서 혼자 기획팀 인턴을 맡게 되었습니다. 처음에 업무를 배정받았을 때는 프로그램을 개발하면서 코딩 실력을 늘리고 싶었는데, 왜 문서 작성만 시킬까하는 불만이 많았습니다. 결국 실습 기간동안 프로그램 개발 업무는 단 한번도 받은 적이 없었습니다. 중간에 과장님께 말씀드려서 개발을 하고 싶다는 것을 표현해보기도 하였지만, 부장님과 팀장님께서 기획 업무를 지원이가 맡아서 해주는게 일 처리도 빠르고 뜯부러지게 일을 잘 해서 넘겨 준다면 기획팀에서 계속 일을 하길 원하셨습니다. 그래서 다른 인턴들은 번갈아가면서 여러 가지 일을 수행할 때 저는 오롯이 기획부서 일만 맡아서 실습 기간 동안 하게 되었습니다.

• 문제 해결을 위한 나의 노력

인턴이 3일밖에 남지 않았을 때, 부장님께 실제 프로젝트 프로그램 개발을 하는 것

을 배우고 싶었는데 배우지 못하고 가서 아쉽다고 말씀 드렸습니다. 그랬더니 과장님 이 대표님께 저의 의견을 전달해주셨고, 대표님께서 저를 포함한 2명의 인턴에게 시 급 만원 아르바이트를 제안해주셨습니다. 제가 프로그램을 개발하지 못하고 간 것에 대한 아쉬움을 여러번에 걸쳐 표현한 결과, 과장님의 아르바이트 기간동안 개발 업 무 일도 같이 해보자며 제안을 해주셨고 기획부서 일은 인턴십 기간 중에 한 걸로 충 분하다 하셨습니다. 이대로 끝났으면 아쉬움을 크게 남았을 것 같은 인턴 실습이었 지만 위기를 극복해 기회로 만들어서 저는 기획 부서 일도 배우게 되었고, 프로그램 개발 업무도 하게 되었습니다. 많은 부분에서 제가 다양한 경험을 하고 발전할 수 있 는 인턴십 현장 실습이었던 것 같아 이런 기회를 주신 모든 분들께 감사한 마음입니 다.



학부생 3학년, 인턴십을 통해 예비개발자로 가는 촛불을 키다



소프트웨어학과 · 류서현

1. 현장실습(인턴십)을 통해 달성하고자 한 목표 및 계획

저는 1학년 하계방학에는 학과 내 연구동아리에서의 선배님의 조언으로 학과 교수님의 연구실에 아르바이트를 지원하여 AI에 쓰일 말뭉치를 정리하는 업무를 맡아서 진행하였습니다. 비록 같이 업무를 맡은 학생들이 고학년이 였던 것에 비해 당시 저는 1학년이였기에 일에 대한 업무 이해도가 부족하다고 느꼈기에 더욱 책임감을 가졌고, 주어진 일은 효율적으로 최대한 빨리 끝내는 것을 선호하는 경향이 있다보니 열심히 임하게 되었고, 결국 그 연구실에서 같은 업무를 맡고있는 학생들 중에서 맡은 일을 압도적으로 빠르게 꼼꼼하게 처리하여 전담 대학원생 선배님과 교수님께 칭찬을 들을 수 있었습니다. 이러한 경험이 저에게 기존의 학과 생활과 다르고 익숙치 않았던 일이였지만, 더욱 자신감과 전공 공부에 대한 열의를 많이 가지게 될 수 있는 계기가 되었습니다. 이번 하계 인턴십을 통해서 회사라는 새로운 환경에 뛰어들면서 현재까지와는 또 다른 대인관계와 업무적인 경험을 하고싶었고, 더욱 소프트웨어전공에서 능력있는 인재로 성장하는 기회로 삼고자 인턴십을 지원하게 되었습니다.

2. 기업에서의 업무 내용 및 현장 적응 노력

인베슘에서 인턴십을 가진 4주동안은 무언가를 습득하는 데에 있어서 길다면 길고 짧다면 한없이 짧은 시간이였습니다. 그 시간동안 어떻게하면 더 효율적으로 임하고, 이번 좋은 기회를 통해 많은 것을 얻어갈 수 있을지에 대해서 인턴을 한 나를 비롯한 모든 회사의 연구원분들도 고민해주셔서 감사하게도 내가 처음 이 인턴십을 시작하기 전의 마음가짐에 비해서 많은 유익한 것들을 배웠습니다.

첫 번째 주는 처음 접하는 리눅스 기반의 Hamonikr OS에 나의 개발환경을 구축하고, 오픈소스소프트웨어의 역사와 어떤방식으로 개발이 이루어지는지 등의 기초지식에 대해 배우고 공부하는 시간을 가졌습니다.

두 번째 주는 공부한 지식들을 활용해서 깃허브를 이용해 선행기술을 조사하고 회사 내외의 오픈소스프로젝트들에 어떻게 기여자로 활동할 수 있는지 배우고, 프로젝트 내외로 어떻게 소통하는지에 대해서 터득해나가는 시간이였습니다.

세 번째 주는 두 번째주에 이어서 회사 내의 프로젝트를 개선시킬 크롤러를 개선하고 보수했고, 중국의 Deepin이라는 회사의 OS 혁신화 프로젝트에 컨트리뷰트하여 두가지 프로젝트를 동시에 진행하면서 서버와 클라이언트의 원리에 대해서 공부했습니다.

마지막 주차는 지금까지 진행했던 프로젝트와 일들을 정리하고, 다른사람들과 공유 할수 있는 형태로 가시화하고 문서화하는 일을 진행하였습니다.

직장이라는 아예 나에게 새로운 장소에 가서 적응하는 것이 기대되면서도 약간의 두려움이 있었기 때문에 처음에 출근전 담당자님께 연락드릴 때에도 대본쓰면서 긴장하고 했던 저였습니다. 처음 직장에 가서는 실무에 대한 지식도 없고, 어떤 일을 해야하는지도 모르겠고 사람들 막연했다. 그치만 회식도 해보고 매일 출근하면서 어떤 일이라도 알아서 찾아서 하고, 만약 내가 계획한 일을 다 못끝내면 자체적으로 애근하면서 열심히 공부하려고 노력했는데 회사 분들이 그점을 기특하게 봐주셔서 잘 대해주셨고, 어떤 점에서 막혀서 의견을 여쭤보면 친절히 답해주셨다.

3. 현장실습(인턴십)을 통해 배운점 및 보람

사실 학교에서 5학기동안 많은 내용을 배웠다 C프로그래밍을 시작으로 이산수학, 컴퓨터구조, 운영체제, 객체지향설계 등 이론과목을 배우고, C/C++/C#과 유니티/Java 등을 이용한 프로젝트 진행도 해보았습니다. 그치만 수업을 들으면서도 이 이론지식들이 나중에 어떻게 우리가 이용을 할까 잘 연결되지 않는 것 같다고 생각도 많이 했었고, 프로젝트 진행을 하면서도 막연히 코드를 짰지 이론을 적용한다는 느낌을 못느꼈던 것 같습니다. 근데 이번에 인턴쉽을 가서 처음으로 객체지향설계 때 공부하고 실습했던 소프트웨어 개발 주기가 얼마나 실무에서 중요한지 그 방식이 체계적인 프로젝트 진행과 남들에게 쉽게 이해할 수 있는 가시화된 문서를 만드는 데에도 얼마나 큰 영향을 끼치는지 직접 피부에 와닿는 경험을 할 수 있었습니다.

그리고 학교에서 오픈소스 소프트웨어에 대해서 배우지만 단순히 다른 사람의 코드를 가져다 응용하는 것 정도로 이해하고 있었는데 이 회사에 가보니 그렇게 사용되거나 오픈소스 소프트웨어는 어떻게 만들어지는지, 그 과정에 참여하려면 어떻게 해야 하는지, 어떤 방식으로 참여할 수 있는지, 어떻게 사람들에게 알려지는지 등 오픈소스 생태계에 대해 더 자세하고 세밀하게 공부할 수 있는 기회가 되었고 결국 이 짧은 4주안에 2가지 오픈소스 프로젝트에 참여해서 기여하는 경험까지 할 수 있었습니다.

첫 번째는 회사 내에서 개발되고 있는 하모니카 민주화 플랫폼의 분석자료를 추가하기 위해 크롤러를 이용하여 필요한 정보를 모아서 DB에 포함시키는 방식으로 기여자 역할을 하였고, 두 번째는 중국의 Deepin이라는 회사의 UOS라는 개방형OS프로젝트의 한글화 작업에 참여하여 한국 사람들의 눈에서 볼 때 어색하지 않은지 문장들을 검수하고 번역하는 일을 하였습니다. 소프트웨어 개발에 기여하는 방법이 꼭 코딩만 있지는 않다는 점을 알게되었고 외국의 회사와 함께 프로젝트를 진행하는 경험도 지금까지 내가 생각했던 개발자에 대한 생각과 진로에 대한 생각을 많이 넓혀주었습니다.

그리고 개발자로서 단순히 코딩을 잘하는 것 이외에도 어떤 점들이 중요한지 많이 배울 수 있었습니다. 실무에서 구현을 잘하는 것만큼 어쩌면 그보다 더 중요한 것은

커뮤니케이션이 얼마나 원활하게 되는 것이고 이는 기존 학교 프로젝트를 하면서도 많이 느낄 수 있었습니다. 하지만 일정을 관리하고 프로젝트 스케줄을 관리하는 것과 사람들과 소통하면서 같이 프로젝트를 진행하는 데에 있어서 적절한 툴들의 도움을 받아서 쉽게 할 수 있는 것도 경험해 볼 수 있었고, 내가 생각한 것보다 얼마나 더 체계적으로 해야하는 것인지도 느낄 수 있었다는 점이 정말 이 인턴십을 통해서 배운 큰 부분입니다.

개발자로서 프로젝트 내의 소통도 중요하지만 외부와의 소통, 개발자로서 나와 나의 프로젝트를 알리는 것이 얼마나 중요한지는 많은 사람들이 간과하는 부분일 것이라고 생각합니다 나또한 이번 기회에 그런 것들에 대해서 체계적으로 배우게 될거라고는 생각을 못했는데 이번에 깃허브 페이지를 이용한 블로그도 만들어보고, 유튜브를 통해 내가 배운 내용들을 공유하는 컨텐츠를 만들어 보고, 내 개발자 메일을 검색했을 때 나의 개발 정보들이 나오게끔 하는 설정도 해보았습니다. 그리고 내가 한 프로젝트를 모두가 보기 좋은 형태로 정리하고 나의 프로젝트에 참여하고 싶은 다른 컨트리뷰터들을 위한 문서도 만들어보면서 더 오픈소스 생태계와 개발 생태계에 대해서 잘 이해할 수 있는 시간을 가진 것 같습니다.

아래는 제가 인턴십 기간동안 한 일들의 산출물을 다양한 방식으로 만들어 공유해 놓은 주소들입니다.

깃허브 페이지 블로그 : <https://shryu416.github.io/>

깃허브 크롤링 프로젝트 레포지토리 :

<https://github.com/2020-Invesum-Internship/webcrawler-for-hamonikr-demoex>

깃허브 민주화플랫폼 wiki 작성 : [컨플루언스 deepin 현지화 프로젝트 문서 :](https://github.com/hamonikr/democratization-expertise/wiki/%EC%BB%A8%ED%8A%B8%EB%A6%AC%EB%B7%B0%EC%85%98%EC%9D%84-%EC%9C%84%ED%95%9C-%EA%B0%80%EC%9D%B4%EB%93%9C%EB%9D%BC%EC%9D%B8-(%ED%81%AC%EB%A1%A4-%EB%A7%81-%ED%94%84%EB%A1%9C%EC%A0%9D%ED%8A%B8)</p></div><div data-bbox=)

<http://team.hamonikr.org:18090/pages/viewpage.action?pageId=1310745>

슬라이드쉐어 : <https://www.slideshare.net/SeoHyeonRyu/2020-3-grade-internship-chungbuk-uni-ryu-seohyeon>

유튜브 : <https://youtu.be/qB9TpTLhyt4>

4. 진로탐색/취업과의 연계 경험담 및 취업 성공을 위한 각오

이 인턴쉽을 통해서 회사를 다니면서 본 것들에서 필요하다고 생각되는 것들을 찾 아낼 수도 있었고, 지금 현재 이 주제로 2020공개소프트웨어 개발자대회라는 공모 전에도 참가하게 되어서 열심히 임하고 있습니다. 그리고 파이썬이란 러스트를 배우 게 되거나 gtk프로그래밍, Daemon 서비스 관리를 해보는 등 능력적인 성장도 물론 많았다고 생각합니다. 하지만 앞으로의 내가 거쳐야 할 길과 개발자로서의 미래에 대한 막연하고 잘 모르는 불안함을 가지고 있었던 나에게 앞의 어떻게 하나씩 눈앞의 촛불을 켜 나갈 수 있을까를 알려준 것이 이 인턴쉽을 하고 나서 가장 크게 얻은 것이라고 생각합니다. 사실 아직 나는 내가 어떤 분야로 가야할지 고민이 많지만 아예 생판 처음 보던 리눅스기반의 새로운 OS와 보안관련 프로그래밍도 해냈으니 더욱 여러 가지를 도전해보자하는 마음도 생겼습니다. 나와 비슷한 고민을 하고 있는 많은 학생들도 겁내지말고 한번 도전해서 나와같이 앞으로 더 나아갈 수 있는 의지를 얻을 수 있었으면 좋겠습니다.

5. 현장실습 기간 중 문제해결 사례 및 개선노력

현장실습 중 3일차, 나는 놀랍게도 본격적인 업무를 시작하고 금방 위기에 봉착하게 되었습니다. 대표님이 안내해주신 목표를 향해 계획을 짜고, 일정을 관리하는 일을 시작한지 이틀만에 계획한 일정의 대부분이 꼬이고, 진행이 되지 않은 어려움이

있었습니다. 시간이 지나가는데에도 불구하고 일의 진행이 더딘것에대한 무력감과 이를 보고하는 것이 난처하고 민망했습니다. 예상과 달리 대표님을 비롯한 직원분들이 소프트웨어 개발자에게 있어서 위기관리는 매우 중요하다는 이야기를 해주셨고 이번 기회에 위기관리를 해보는 경험을 해보는 것도 큰 도움이 될 것이라며, 각자 위기관리를 어떻게 하시는지에 대해서와 쉽게 일정관리를 도와주는 툴을 이용하는 팁 등을 알려주셨습니다. 결국 그날은 그날 목표한 일을 다 성공시키지 못했지만 계속 일정을 관리하면서 결국 인턴십 마지막 목표를 달성해냈습니다. 매주 점점 내가 어느정도를 얼마만큼 시간을 할애해야 해낼 수 있는지에 대한 감각이 생기고, 일정을 조율하는데 고민하는 것도 익숙해져서 시간을 줄여나갈 수 있는 것을 실감할 수 있어서 너무 뿌듯했습니다. 점진적으로 내가 성장해 나가는 것을 느끼는 것을 참 보람찼고, 더 열심히 하고자하는 의욕이 생기게 해줬습니다. 매주 금요일 5시에 회사사람들과 함께 한주를 피드백하고 조언을 구할 수 있는 시간을 가지는 것도 4주동안 새롭고 방대한 양의 일들을 배우는데에 지표가 되준 것 같습니다.

사실 돌이켜 생각해보면 지금까지는 학교에 다니면서 물론 일정관리를 했지만 지켜지지않을 때도 많았던 것 같지만 이번 인턴십을 진행하면서 더욱 크게 느끼게 된 것은 지금까지는 내 역량보다 아주아주 힘든 일을 맡게 되거나 한 적도 거의 없을 뿐더러 일정이 실패했을 때에 대한 리스크도 크지 않았기 때문에 이를 좀 간과했기 때문이라는 생각이 듭니다. 이번 인턴십에서 배웠던 것들을 기반으로 잊어버리지 않게 계속 나만의 방법을 강구하면서 일정관리와 위기관리를 해나가면 더 능력있고 좋은 소프트웨어 개발자로 나아가는데 선순환이 될 것 같습니다.



인턴십 첫날 퇴근길에서



인턴십 활동 마지막 날,
열심히 개발 마무리 중



회사 티셔츠 받은 날,
팬시리 소속감이 느껴졌다.



나의 첫 인턴십 체험수기



소프트웨어학과 · 홍예지

1. 현장실습(인턴십)을 통해 달성하고자 한 목표 및 계획

첫 출근 날 이 항목에 대한 내용을 대표님께서 말씀해 주셨습니다. 4주간의 인턴십 활동을 통해 제가 어떤 것을 얻을 수 있는지 알려주셨고, 그에 따라 제가 목표를 설정하고 계획을 세우도록 도와주셨습니다. ‘인베슘’은 오픈소스를 활용하는 다양한 분야를 다루는 회사입니다. 따라서 학교에서는 배우기 어렵지



인턴십 첫 날

만 취업을 한다면 필수적으로 필요한 ‘오픈소스 활용 능력’을 기르기에 적합한 환경입니다. 그러므로 저는 ‘오픈소스에 대한 대략적인 파악과 앞으로의 활용을 위해 시작하는 방법 배우기’를 목표로 설정하였습니다. 또한, 세부적인 목표로 첫째 주에는 ‘리눅스에서 개발환경 구축하기’를, 둘째 주와 셋째 주에는 ‘오픈소스 프로젝트 참여하기’를, 마지막 주에는 ‘공유하기’를 설정했습니다. 그리고 이 목표를 이루기 위해서 앞으로 매일매일 일을 시작할 때엔 ‘일정 관리하기’를, 일을 마무리 할 땐 ‘기록하기’를 할 것을 계획했습니다.

2. 기업에서의 업무 내용 및 현장 적응 노력

첫째 주에는 위에서 설명한 것과 같이 목표를 설정하고, 세부적인 계획을 세웠습니다.

또한, 그 첫 번째 단계인 ‘리눅스에서 개발환경 구축하기’를 수행하였습니다. 외부적인 개발환경이란 개발자로서 외부 환경과 소통할 수 있는 환경을 마련하는 것입니다. 이를 위한 첫 단계로 gmail 생성, tistory 블로그 생성, 사이트맵 등록 등을 하였습니다. 내부적인 개발환경이란 개발자가 자신의 PC에서 개발을 할 수 있는 환경을 마련하는 것입니다. 이를 위해 C, C++, Python, Rust 등을 개발하기 위한 개발 환경을 구축하였습니다.

둘째 주부터 본격적으로 오픈소스 프로젝트 참여를 시작했습니다. 저는 크게 두 가지 프로젝트에 참여하게 되었습니다. ‘크롤링 프로젝트’와 ‘DeepinOS 협치화 프로젝트’입니다. 이러한 오픈소스 프로젝트 참여에 앞서 오픈소스 프로젝트에 참여하는 방법을 먼저 배웠습니다.

셋째 주에도 계속해서 두 가지 프로젝트를 진행하였습니다. 프로젝트를 진행하며 여러 가지 문제들이 발생하였고, 이를 해결하는 과정에서 오픈소스 프로젝트 참여시 명심해야 하는 것들을 알 수 있었습니다.

마지막 주에는 크게 세 가지 과제를 수행하였습니다. 하나는 소프트웨어 개발 주기 중 ‘테스팅’ 단계를 수행해 보는 것입니다. 테스팅 도구로 GitHub의 Action 기능과 sonarcloud를 사용하였습니다. 두 번째는 ‘배포’ 단계 학습입니다. 내 PC에서 만든 html 파일을 외부 PC에서 접속하는 실습을 수행했습니다. 세 번째는 공유하기입니다. 지금까지 인턴십 과정에서 배운 전체 내용을 정리하여 SlideShare, Youtube 등을



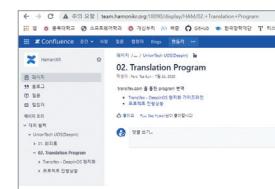
인턴십 과정을 정리하여 기록한 사이트



인턴십 과정을 정리하여 제작한 youtube 영상



‘PC 지킴이’프로젝트의 산출물을 정리한 사이트



DeepinOS 협치화’프로젝트 산출물 사이트

통해 공유했습니다.

이와 같이 새로운 내용들을 많이 배우려고 하다 보니 처음에는 모두 소화하기가 어렵다고 느꼈습니다. 하지만 포기하지 않고 차근차근 주어진 과제를 수행해 나가며 적응할 수 있었고, 그만큼 크게 성장할 수 있었습니다.

3. 현장실습(인턴십)을 통해 배운점 및 보람

인턴십 활동 이전에는 ‘오픈소스’에 대해 깊게 생각해 본 적이 없었습니다. 단순히 다른 사람이 짠 소스코드를 가져와 사용하는 것이라고만 생각했습니다. 하지만, 인턴십 활동을 통해 오픈소스의 개념을 이해하고 오픈소스 프로젝트에 참여하는 과정을 체계적으로 배울 수 있었습니다. 이는 제가 어떤 분야의 일을 하게 되든지 필수적 으로 쓰일 지식입니다. 또한, 취직과는 별개로 개발자로서의 역량을 키우는 데에도 크게 도움이 될 것입니다. 이전에는 개발자로서의 역량을 키우기 위해 학교 공부와 코딩테스트 준비 외에 어떤 것을 해야 할지조차 알지 못했습니다. 이제는 다양한 오픈소스 프로젝트에 참여하고 기여하며 저의 역량을 강화하고 일종의 스펙을 쌓을 수 있게 되었습니다.

추가적으로, 이 과정에서 제가 배운 내용을 다른 사람들과 공유하는 것도 매우 중요하다는 것을 배웠습니다. 이전에 저는 다른 사람들을 통해 지식을 습득하기만 했습니다. 하지만 이것은 진정한 학습이 아닙니다. 어떤 내용을 배웠다면, 해당 내용을 내가 기억하기 위해 요약정리하고, 이것을 다시 정리하여 다른 사람들에게 설명하는 문서를 제작하여 공유해야 합니다. 이 과정을 통해 내가 해당 내용을 진정으로 이해 할 수 있고, 다른 사람들에게 도움을 줄 수 있으며, 내 명성을 쌓을 수 있습니다. 커뮤니티에 이러한 글을 많이 올려 많은 사람들이 찾는 사람이 된다면, 나의 능력을 증명 할 수 있게 됩니다. 이를 통해 제가 취직하고자 하는 회사에서 저를 필요로 하게 될 것입니다.

4. 진로탐색/취업과의 연계 경험담 및 취업 성공을 위한 각오

저는 진로에 대한 방향이 전혀 잡혀 있지 않았습니다. 학교생활을 하며 전공의 다양한 분야를 접해보긴 했지만 저의 관심사를 구체적으로 좁히진 못했습니다. 지금도 한 가지 분야를 고르진 못했지만 꼭 한 가지를 골라야 하는 것은 아니란 걸 알게 되었고, 개발자로서의 역량을 강화하는 방법을 알게 되었습니다. 저는 앞으로 오픈소스 프로젝트에 활발하게 참여하고 다른 사람들과 기록물을 공유함으로써 제 명성을 높여갈 것입니다.

또한, 꼭 한 가지 분야만 다루는 것이 아닌 다양한 분야를 다루는 회사도 있다는 것을 알게 되었습니다. ‘인베슘’에서는 웹, OS, 네트워크, 어플리케이션 등 다양한 것을 배울 수 있었습니다. 이와 같은 회사에 취직한다면 입사 후에도 다양한 분야에 대해 공부하며 자신의 역량을 키워갈 수 있을 것입니다. 대표님께서 회사로의 조기취업도 권해주셔서 뿌듯함을 느끼는 동시에 진지하게 고민해 볼 수 있었습니다.

인턴십 경험은 제가 앞으로 어디에 취직하든, 입사 이전에도 이후에도 꾸준히 제 능력을 키워갈 것을 다짐하는 동기가 되었습니다.

5. 현장실습 기간 중 문제해결 사례 및 개선노력

현장실습 기간 중 다양한 문제들을 접했습니다. 그리고 대표님이 가르쳐 주신 대로 매주 금요일에 그 주에 발생했던 문제들이나 아쉬웠던 점들과 이에 대한 해결법을 쓰고 발표함으로써 회고를 했습니다.

첫 주에는 일정 관리와 기록하기가 몸에 익지 않아 결과물에 아쉬움이 있었습니다. 또한, 참여를 시작한 프로젝트의 주제를 탐색하는 것과 프로그램을 실행하는 것에 어려움을 겪어 다른 분들에게 여쭤봄으로써 해결할 수 있었습니다. 일정 관리와 기록하기도 꾸준히 하여 습관화할 수 있었습니다.

프로젝트를 본격적으로 시작한 이후에는 요구사항 분석, 설계, 구현 과정에서 다양

한 문제들이 발생했습니다. 발생한 문제점을 분석하고 일정을 조정하는 ‘위험 관리’를 함으로써 해결하였고 모르는 부분을 다른 분들에게 바로 여쭤보는 것이 큰 도움이 되었습니다.

매주 금요일에 진행한 ‘회고하기’ 또한 습관화 되어 인턴십 활동이 끝난 후에도 매일, 매주, 또는 매월 저의 실적을 돌아보고 회고하게 되었습니다. 이렇게 ‘회고하기’는 저를 개발자로서 뿐만 아니라 개인 생활에 있어서도 성장시켰습니다.



인턴십 마지막날

현장실습 참여를 고민하는 후배들을 위한 생생후기

정보통신공학부 · 한건희



1. 현장실습(인턴십)을 통해 달성하고자 한 목표 및 계획

[현장실습의 목표-실무능력 배양을 위한 첫걸음]

학교에서 배운 내용이 현장에선 어떻게 사용될까?라는 질문은 항상 절 따라다녔습니다. 어떻게 하면 질문의 답을 찾을 수 있을까 고민하던 중 소중사업단에서 2019 동계 현장실습 인원을 뽑는다는 공고를 접하게 되었습니다. 곧바로 지원하기 위해 간단한 서류를 작성하고 강재구 교수님과 면담을 진행했습니다. 교수님께서는 저의 수준과 향후 목표를 고려해서 기업에 대한 간단한 소개 후 지란지교 시큐리티에 배정해주셨습니다. 그리고 교수님은 현장실습을 가게 되면 실무자들이 가르쳐주는 것을 기다리기보다는 능동적으로 배울 것을 찾아보라고 조언 해 주셨습니다.

교수님께 기업에 대한 소개를 들은 후 홈페이지에 들어가 정보를 찾기 시작했습니다. 회사는 보안 솔루션과 발전소 등에서 사용하는 보안 애플리케이션을 개발하는 회사였습니다. 여기서 얻은 정보를 바탕으로 3가지 목표를 세우고 지키기 위해 노력했습니다.

1. 절대 지각하거나 결석하지 말자.
2. 안드로이드 애플리케이션 관련 정보와 역량을 쌓자.
3. 프런트엔드, 백엔드 개발자들이 실무에서는 어떤 작업을 하는지 알아보자.

2. 기업에서의 업무 내용 및 현장 적응 노력

[쉽지 않았던 현장 적응]

첫 한 주일 동안은 회사의 바쁜 일상에 적응하기 어려웠습니다. 부장님은 5개 정도 회사와 협업을 진행 중이고 3명의 안드로이드 개발자, 2명의 IOS 개발자, 각각 1명의 프런트엔드, 백엔드 개발자가 애플리케이션과 서비스 개발을 위해 노력하고 있다고 소개하셨습니다. 실무자분들은 각자 개인에게 할당된 업무를 하기 위해 점심시간도 아껴가며 작업에 몰두했습니다. 실무자분들이 너무 바쁘기도 했고 제가 담당할 수 있는 업무가 없었기 때문에 저에게 신경을 써주기 힘든 상황이었습니다. 그래서 현장실습 초기에는 적응하기가 쉽지 않았습니다.

[적극적인 자세로 현장에 적응하다]

바쁜 현장에 적응하기 위해 저도 바빠지기 위해 노력했습니다. 간단히 청소도 하고 개발자분들에게 어떤 업무를 하시는지 어떻게 업무를 처리하시는지 계속 질문하고 공부했습니다. 적극적인 자세를 좋게 보신 부장님은 저에게 간단한 업무를 할당해 주셨습니다.

정말 간단한 한글 파일 작업 업무지만 저에게 일이 생긴 것에 기뻐하며 업무를 진행했습니다. 그렇게 매사 적극적인 자세로 노력하다보니 직원분들도 저를 좋게 봐주셔서 최대한 많은 것을 알려주셨습니다. 또 처음에는 간단한 업무로 시작했지만 점점 다양한 업무를 할당해주셨습니다.



가족같은 분위기

3. 현장실습(인턴십)을 통해 배운점 및 보람

[현장실습을 통한 나의 변화]

길지 않은 인턴생활이었지만 그 속에서 최대한 많은 점을 배워가려고 노력했습니다. 그리고 제가 배웠던 점 2가지와 1가지 보람을 소개해보겠습니다.

첫 번째는 회사 생활에 임하는 자세입니다. 사실 회사에 가기 전에는 직원분들이 많이 쟁겨주고 업무도 많이 경험해보겠지? 라는 안일한 생각을 했습니다. 하지만 출근을 하고 난 후 저의 생각은 180도 바뀌었습니다. 회사는 제 생각보다 바쁘게 움직였고 직원분들은 그 안에서 쉴 틈 없이 업무를 진행했기 때문에 저를 신경 쓸 겨를이 없었습니다. 처음 이틀간 소극적으로 움직이다 보니 그냥 맴만 때리다 귀가하기도 했습니다. 그러면 안 되겠다고 생각해서 평소보다 더 적극적으로 시간을 보내기 위해 노력했습니다. 그리고 적극적으로 생활하다보니 좋은 평가도 받을 수 있었습니다. 부장님께서는 마지막 날 저에게 지금과 같이 적극적인 자세로 임하면 어느 회사에서도 좋은 평가 받을 수 있을 거라고 격려해주셨습니다. 그 조언은 지금까지도 저에게 영향을 미치고 있습니다. 특히 제가 임하는 모든 일에 더 적극적인 자세로 임하게 하는 강력한 동기부여가 되고 있습니다.

두 번째는 직무 역량입니다. 현장실습 동안 개발자분들에게 조언을 들으며 개발에 관련된 지식들을 배울 수 있었습니다. 제가 배웠던 지식 중 대표적인 2가지를 언급해보겠습니다.

- 1) 첫 번째는 프런트엔드 관련 지식입니다. 여기에는 프런트엔드 개발자가 실무에서 하는 업무, 프런트엔드 개발자가 주로 사용하는 툴들과 작업 결과들, 프런트엔드 개발자에게 필요한 역량, 프런트엔드 개발자의 미래, 프런트엔드 코딩 방법 등이 있습니다.
- 2) 두 번째는 보안 관련 지식입니다. 여기에는 개발하는 보안 애플리케이션은 어떤 것인지?, 지란지교 시큐리티의 대표적인 상품인 모바일보안, 문서보안, 메일보안은 어떻게 개발하는지?, 블록체인을 활용한 암호화폐 보안에 대한 전반적인 개념 등이

있습니다.

4주라는 시간이었기 때문에 저의 개발능력을 눈에 띄게 항상시키기에는 시간이 부족했지만 개발자로서 어떤 것에 집중해야 하고 어떤 역량을 키워야 하는지, 실무에 서는 어떤 일을 하게 되는지, 최신 기술의 트렌드는 어떤지에 관한 내용에 대해 배울 수 있었습니다. 그러므로 내가 배운 기술들을 어떻게 실무에서 적용하는지에 대한 해답을 얻을 수 있는 금쪽같은 시간이었습니다.

마지막으로 제가 현장실습을 하며 느꼈던 보람을 간단히 소개하고 마무리하겠습니다. 저에게 주어졌던 일들이 비록 쉽고 작은 일이었지만 하나하나 해결해나가면서 자신감도 얻을 수 있었고 생에 처음 회사라는 조직에 내가 이바지할 수 있다는 점이 저에게는 소중한 경험이자 보람이었습니다.

4. 진로탐색/취업과의 연계 경험담 및 취업 성공을 위한 각오

[현장실습경험 – 도전을 위한 나의 맙거름]

먼저 현장실습에 참여했던 저의 경험은 IT 관련 직무를 지원하기 위한 자기소개를 작성할 때 굉장한 도움이 되고 있습니다. 요즘 IT 회사들은 직무를 경험해본 인재들을 선호하고 있습니다. 제가 근무했던 지란지교 시큐리티에서의 경험은 IT 직무를 접해보고 현직 개발자분들과 가까운 곳에서 호흡하며 현장실습을 진행했기 때문에 자기소개서에 저의 경험을 풀어내어 좋은 평가를 받을 수 있는 맙거름이 되고 있다고 생각합니다. 그리고 실제로 현재 2곳의 회사에 서류 합격했습니다.

요즘 코로나로 인해 취업시장도 얼어붙어 채용 규모가 대폭 축소되거나 채용 일정을 연기하여 저를 비롯한 많은 취업 준비생들에게 힘든 상황입니다. 하지만 그 속에서도 자신만의 강점을 키워나가며 노력하다 보면 원하는 기업에 취업할 수 있다고

믿고 있습니다. 그리고 자신만의 강점을 갖추기 위한 방법의 하나가 바로 현장실습 참여라고 생각합니다. 만약 현장실습에 참여할지 고민하고 있는 학생이 있다면 참여하기를 적극적으로 추천하고 싶습니다.

5. 현장실습 기간 중 문제해결 사례 및 개선노력

[고객의 관점에서 개선점을 찾다.]

인턴 막바지 부장님은 프런트엔드 개발에 관심이 있던 저에게 회사 홈페이지를 사용하면서 불편한 점을 찾고 어떻게 해결하면 좋을지 생각해보고 보고해달라고 지시 하셨습니다. 홈페이지를 사용하는 건 거의 100%가 고객이라고 생각했기 때문에 고객의 관점에서 홈페이지를 살펴봤습니다. 그리고 2가지 불편사항을 생각하고 제안 했습니다.

첫 번째는 UI 배치였습니다. 당시 홈페이지에는 다른 언어로 홈페이지를 이용하기 위한 탭이 사용자가 찾기에 어려웠습니다. 그래서 홈페이지에서 가장 잘 보이는 곳에 언어 탭을 배치하는 방법을 제안했습니다.

두 번째는 내비게이션 바 수정이었습니다. 홈페이지 상단 내비게이션 바를 누르게 되면 회사의 대한 소개와 제품소개 그리고 다양한 정보들을 확인할 수 있었습니다. 내비게이션 바에서 제공하는 정보들이 너무 많아 가독성이 떨어졌기 때문에 원하는 정보에 접근하기가 조금 어렵다고 생각했습니다. 그래서 내비게이션 바에서 제공하는 정보들을 카테고리별로 통합하여 단순하게 제작하는 것을 제안했습니다.

저의 보고를 받은 부장님은 고객의 시선에서 문제에 접근하고 해결방안을 생각해 본 것은 매우 적절한 접근이었다고 평가해주셨습니다. 그리고 제가 제안했던 내용을 검토해서 개선사항이 필요하다고 판단되면 좋은 근거로 사용하겠다고 하셨습니다.

프런트엔드 개발자를 꿈꾸고 있지만 실제로 홈페이지에 들어가 문제점을 찾아보는 경험은 처음이었습니다. 하지만 고객의 시선에서 바라보고 생각해본 결과 저에게 주어졌던 문제를 해결하고 개선사항을 생각해 볼 수 있었습니다.

성장 및 직무 선택을 위한 좋은 기회, 인턴십

소프트웨어학과 · 윤이진



1. 현장실습(인턴십)을 통해 달성하고자 한 목표 및 계획

저는 3학년 2학기까지 수료 후 휴학을 선택했습니다. 지금까지 열심히 달려왔으니 1년간 쉬면서 재정비를 할 겸, 나에게 맞는 직무가 무엇인지 고민해보고 싶어서였습니다. 우리 소프트웨어학과는 다양한 전공 커리큘럼을 제공하고, 수많은 SW관련 대내외활동들을 전폭적으로 지원해줍니다. 그 덕분에 저도 다양한 봉사활동 및 해외 연수를 다녀올 수 있었습니다. 이러한 학과의 지원으로 학생들은 많은 Computer Science 지식 및 기술, 활동들을 부담 없이 접해볼 수 있습니다. 하지만 정작, “취업 또는 진학을 위해서 어떤 직무를 선택하고 싶습니까?”라고 질문했을 때, 망설임 없이 뚜렷한 대답을 할 수 있는 학생들은 많지 않을 것이라고 생각됩니다. 바쁜 스케줄에 치여, 학과에서 배운 내용들과 직무를 연관시키기에 고민할 시간과 경험들이 부족하기 때문입니다.

저 또한 그러했지만, 3학년 2학기에 수강한 ‘펌웨어프로그래밍’ 과목을 매우 흥미롭게 들었기 때문에 실무 환경에서 펌웨어가 어떤 식으로 적용되는지 알고 싶었습니다. 또, 기업에서 과제를 수행해가는 방식과, 문제 해결 프로세스를 체험해 본다면 직무 선택에 도움이 될 것이라고 생각했습니다. 그래서 저는 2020년 1월부터 약 두

달간 대전의 한국전자통신연구원(ETRI)에서 학부생 인턴을 하게 되었습니다.



ETRI 정문

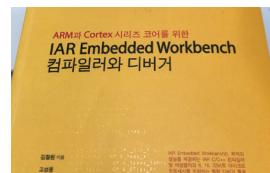
2. 기업에서의 업무 내용 및 근무 환경

처음에 입사하게 되면, 지원한 상세 직무에 따라 각자의 부서를 배정받습니다. 저는 ICT창의연구소 소속의 뇌후먼인터페이스연구실에서 일하게 되었습니다. 첫 주에는 두 달간 해결해야 할 과제를 부여받습니다.(학교에서 지원하는 4주 이외에도 추가 4주간 근무 했습니다.) 각자 기준의 경험 및 프로젝트를 바탕으로 간단한 자기소개 PPT를 작성해서 발표했습니다. 저는 펌웨어프로그래밍 수업 당시 레지스터를 직접 다뤄본 경험이 있었기 때문에 펌웨어 개발 업무를 맡았습니다.

근무하는 동안, 매일 아침 그날 진행할 업무 내용에 대한 간단한 회의를 하고, 매주 1회씩 업무 진척 사항에 대한 세미나를 발표했습니다. 근무의 연장으로 포항으로 출장을 다녀오기도 했습니다. 또한 부서 내의 인턴 연수생들을 위해서 논문 작성의 기회를 주셔서, 근무 내용을 바탕으로 논문을 작성하여 2020년 한국통신학회의 논문지 투고 및 하계학술발표대회에서 포스터 발표를 진행하기도 했습니다.



점심때마다 산책한 운동장



사내 도서관에서 대출한 책



포항 출장



인턴 사원증



한국통신학회에 투고한 논문

3. 현장실습(인턴십)을 통해 배운점 및 보람

제가 인턴십을 했었던 기업의 직원 분들은 학술 연구에 대한 열정이 뛰어나셨고, '여기에서 근무하는 동안 인턴 학생들이 많은 것을 배울 수 있는 기회가 되었으면 한다.'라고 하시며 도움을 아끼지 않으셨습니다. 덕분에 업무를 하다 막히거나 모르는 것이 생기면 바로바로 질문하면서 막히지 않고 해결할 수 있었습니다. 주 1회 진행했던 세미나를 통해서도 PPT 제작 능력 및 발표 능력을 기를 수 있었고, 과제를 해결하는 과정을 통해 문제 해결 능력을 기를 수 있었습니다. 같이 근무했던 인턴 동료들 또한 프로그래밍 능력과 열정이 뛰어나서, 자극도 많이 받았고 배울 점도 많았습니다.

또한 기본 CS 지식이 중요하다는 점 또한 알 수 있었습니다. 센서와 MCU, 서버를 연결하는 네트워크를 구축하는 과정에서 제가 네트워크 지식이 부족하다는 것 또한 느끼게 되었습니다. 그래서 인턴십이 종료되고 복학한 뒤 네트워크 과목을 재수강해서 부족했던 네트워크 지식을 보충할 수 있었습니다. 실무를 체험해본 뒤, 부족했던 지식은 보충하고 알고 있는 지식은 강화할 수 있는 기회라고 생각합니다.

4. 진로탐색/취업과의 연계 경험담 및 취업 성공을 위한 각오

학교에서는 인턴십 연계 기업들과 학생들을 연결해주어서, 인턴십을 원하는 학생들이 체험할 수 있도록 많은 기회를 제공합니다. 이러한 방법도 있지만, 저는 직접 기업을 탐색하고 내가 원하는 직무를 선택해서 도전해보는 방법도 있다고 말해주고 싶습니다. 직접 기업을 조사해보는 과정에서 실제 여러 기업들의 근무 환경, 지원 조건에 대해 알 수 있고, 실제로 자신이 어떤 직무를 희망하는지에 대해 생각해볼 수 있는 기회가 되기도 합니다. 또한 이러한 선례들로, 이후 인턴십을 고민하는 학생들에게 추천해줄 수 있고 지원하는데 도움을 줄 수 있습니다.

저 또한 인턴십을 통해서 현업에서 임베디드 시스템이 어떤 식으로 적용되는지 체

험해볼 수 있었습니다. 인턴십 경험은 관련된 직무로 취업할 수 있는 좋은 경험이 되기도 합니다. ETRI에서 진행했던 프로젝트를 통해 문제 해결 능력도 기르고 논문 발표도 할 수 있었는데, 이러한 경험들을 바탕으로 하반기 기업 공개채용에서도 반도체 회사의 임베디드 소프트웨어 개발 직무로 지원할 예정입니다.

5. 현장실습 기간 중 문제해결 사례 및 개선노력

자세한 과제 내용을 밝히기는 어렵지만, 일정한 주기로 센서 – MCU – 서버로 데이터를 보내야 하는 시스템에서 발생하는 오류를 해결해야 하는 과제를 부여받았습니다. 센서에서 센싱한 데이터가 일정한 주기로 서버로 전송되어야 하는데, 비정기적으로 송신될 뿐 아니라 중간에 송신이 정지되기도 했습니다. 처음 3주간에는 기존에 구축되어 있는 시스템을 이해하고, 기술 동향을 조사하는 기간을 가졌습니다. 두 달의 시간은 기존 시스템을 이해하기에도 짧은 시간입니다.

그래서 저는 매일 퇴근하고 난 뒤 해당 MCU의 데이터 시트를 뜯어보면서 기존의 시스템을 분석하면서 오류를 해결하기 위한 수도 코드를 작성하고, 업무 중에는 전날 설계한 해결 방안과 코드를 실험해보면서 시행착오를 겪어갔습니다. 원인은 할당된 배열의 크기와, 반복문 내의 if문 조건 안에 있었습니다. 이러한 과정을 통해 시스템의 오류를 찾아내서 결국 처음에 부여받았던 과제를 성공적으로 완수할 수 있었습니다.



청춘! 코딩으로 세상을 바꾸다

충북대학교 SW중심대학사업단

2020년 현장실습(인턴십) 체험수기 공모전 우수작품집

PART. 3

SW중심대학사업단
인턴십 참여기업 명단

No.	기업명	CI	대표자명 / URL
1	아이브릭스	 iBRICKS	채종현 https://i-bricks.co.kr
2	케이아이에스	 (주)케이아이에스 KOREA INNOVATIVE SOFTWARE	장래현 http://www.kisvr.com
3	그린이엔지	 Green ENG (주)그린이엔지	김도형 http://gpo3.co.kr
4	더비전(The Vision)	 The VISION	최환용 http://www.thevision.kr
5	도영 ICT	 도영 ICT Doyoung ICT CO., LTD.	강현광 http://www.dyict.co.kr/
6	디엘정보기술	 DLIT [주]디엘정보기술	박수철 http://www.dlit.co.kr
7	리프	 LEAF	김윤석 http://www.team-leaf.com/
8	비햅틱스	 bHaptics	곽기욱 https://www.bhaptics.com
9	빅토리아프로덕션	 VICTORIA PRODUCTIONS INC.	한현정 http://vproductions.net/kr/
10	새힘정보기술	 새힘정보기술	한종호 http://www.saehimit.com
11	선일	 SUNIL	이무호, 이진수 http://isunil.net/
12	셀러비전	 SELLER VISION	이미연 https://www.sellervision.co.kr/
13	애니라인	 Anyline 애니라인(주)	이태윤 https://www.anyline.co.kr/
14	에니아소프트	 ENIASOFT EASILY NICE ACCOMPANIST	곽범규 http://www.eniasoft.com/main.php
15	이노턴테크	 INNOTURN	김진구 https://www.innoturn.com
16	이우먼	 ewoman	정슬기 https://www.ewoman.kr/

No.	기업명	CI	대표자명 / URL
17	이파로스	 Pharos http://www.pharos.com	박진수 http://e-pharos.com
18	인베슘	 invesume	김형재 https://www.invesume.com
19	인테그로	 인테그로 INTEGRO	김향숙 http://www.integro.co.kr/
20	인포빌	 INFOVIL INFOVIL KOREA Co.,Ltd.	김동호 http://www.infovil.co.kr
21	제오시스	 (주)제오시스 ZEOSIS Co., Ltd.	송재오 www.zeosis.com
22	지란지교시큐리티	 지란지교시큐리티	윤두식 http://www.jiransecurity.com
23	창명제어기술	 창명제어기술(주) Control System Technology	이천석 www.cmcst.co.kr
24	충북과학기술혁신원	 cbist 충북과학기술혁신원	노근호 http://www.cbkipa.net
25	코넥트	 connect	김대인 www.martroo.com
26	큐버솔루션	 CUBER SOLUTION	이동현 http://www.cuber.co.kr/
27	터보소프트	 TURBO SOFT	송제민 http://www.turbosoft.co.kr
28	플러그미디어웍스	 FLUG MEDIAWORKS	문인규 flug.kr
29	픽셀아이	 pixel eye pixel eye	김영수 http://pixeleye.co.kr
30	픽셀즈	 Pixels creative concept producing company	신창훈 http://www.mypixel.co.kr
31	한컴아카데미	 HANCOM 한컴아카데미	이두희 http://www.mdsacademy.co.kr/
32	요요인터랙티브	 YOYO INTERACTIVE	이경주 https://www.yoyointeractive.com

No.	기업명	CI	대표자명 / URL
33	한신정보기술		박정식 http://www.hanshinit.co.kr
34	엠시스랩(MSISLAB inc)		김형원
35	솔루션링크		민상윤 http://www.sol-link.com
36	코쿤		서성보 http://cocoonins.com/kr/
37	에이브레인		박기언 https://www.abrain.co.kr
38	한국과학기술정보연구원		최희윤 https://www.kisti.re.kr/
39	비즈씨		김주아 https://www.biz-cowork.com
40	한국전자통신연구원(ETRI)		김명준 https://www.etri.re.kr/
41	한국영상기술		유상일 http://www.kit-fa.com

충북대학교 SW중심대학사업단
2020년 현장실습(인턴십) 체험수기 공모전 우수작품집

청춘! 코딩으로 세상을 바꾸다

발행일 2020년 11월

발행처 충북대학교 SW중심대학사업단
충북 청주시 서원구 충대로1, 충북대학교
Tel : 043-249-1833

본 수기집은 과학기술정보통신부 및 정보통신기획평가원에서 주관하여 진행한 결과물입니다.

본 수기집의 내용을 전재할 수 없으며, 인용할 때는 반드시 과학기술정보통신부와 정보통신기획평가원의 'SW중심대학'의 결과물이라는 출처를 밝혀야 합니다.



충북대학교
SW중심대학사업단



정보통신기획평가원
Institute for Information & Communications
Technology Planning & Evaluation