



충북대학교 SW중심대학사업단  
2021 현장실습(인턴십) 체험수기  
공모전 우수작품집



**7h.** 충북대학교  
SW중심대학사업단

**IITP** 정보통신기획평가원  
Institute of Information & Communications  
Technology Planning & Evaluation



**7h.** 충북대학교  
SW중심대학사업단

**IITP** 정보통신기획평가원  
Institute of Information & Communications  
Technology Planning & Evaluation



# 청 춘!

사 회 의  
문 을  
열 다

충북대학교 SW중심대학사업단  
2021 현장실습(인턴십) 체험수기  
공모전 우수작품집



# 목 차

; 청춘!  
사회의 문을 열다

## 1. SW중심대학사업단

- SW중심대학사업단장 인사말  
SW중심대학사업단 소개

3

4  
5

## 2. 현장실습(인턴십) 체험수기 수상작

- 대상 **에트리의 여름**  
박 찬 | 소프트웨어학과 (실습기업 : 한국전자통신연구원(ETRI))
- 최우수상** 가치 있는 실무를 통해 확신을 얻다  
김서빈 | 소프트웨어학과 (실습기업 : 플러그 미디어웍스)
- 최우수상** 하계 현장실습, 사회생활의 첫 도약  
장정현 | 정보통신공학부 (실습기업 : 도영ICT)
- 우수상** 글로벌 데이터 허브센터(GSDC)에서의 값진 경험  
김운용 | 정보통신공학부 (실습기업 : 한국과학기술정보연구원(KISTI))
- 우수상** 체계와 도전의 중요성  
구본영 | 소프트웨어학과 (실습기업 : 픽셀아이)
- 우수상** 나의 반을 채워준 시간, 시작은 인턴십(시작이 반이다)  
이강욱 | 정보통신공학부 (실습기업 : 한국영상기술)
- 장려상** 인턴 경험으로부터 얻은 확고한 진로 결정 및 성장  
신주영 | 소프트웨어학과 (실습기업 : 코넥트)
- 장려상** 소중한 기회  
이준원 | 정보통신공학부 (실습기업 : 한국과학기술정보연구원(KISTI))
- 장려상** 기업에서 나 자신을 돌아보다  
정주형 | 컴퓨터공학과 (실습기업 : 픽셀즈)
- 장려상** 미디어 회사에서의 웹 개발  
황규현 | 소프트웨어학과 (실습기업 : 플러그미디어웍스)

13

14

17

20

23

26

29

32

35

38

41

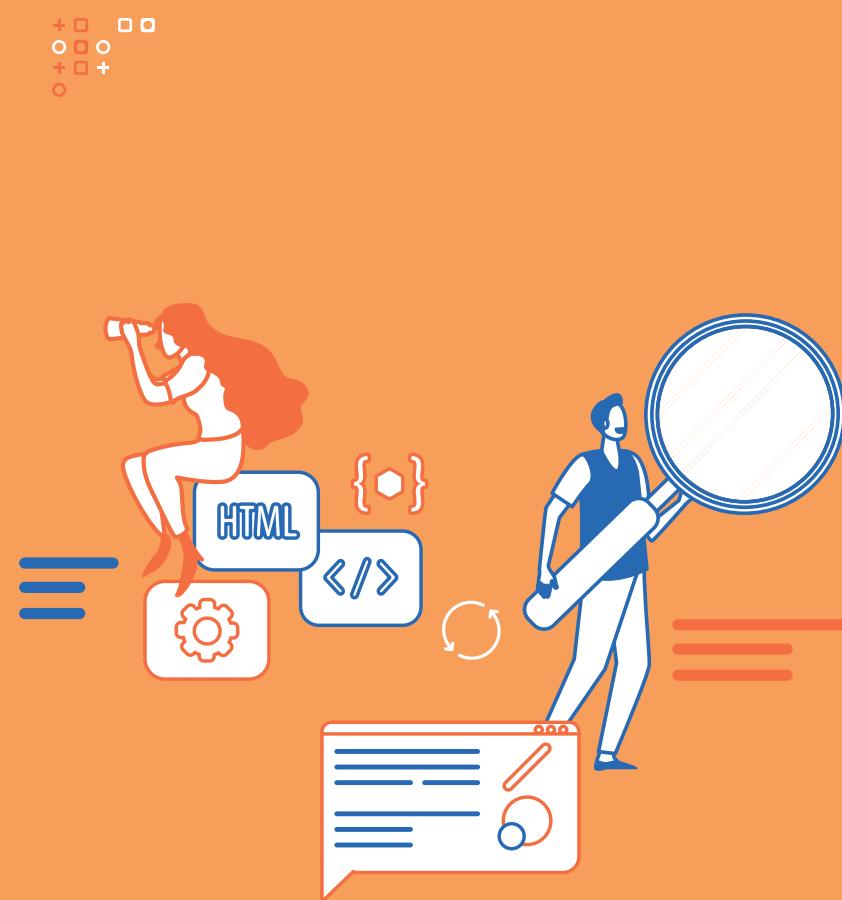
43

## 3. 인턴십 참여기업 명단



1

# SW중심대학사업단



## 1. SW중심대학사업단



○ +  
□ +  
+  
○



○ + ○ +  
□

SW중심대학사업단은  
도전적이며 커뮤니티에 기여하는  
핵심 직무역량을 갖춘 SW인재를 양성합니다.

변화는 충격이고 부자연스럽고 주저하게 만들지만, 어느 순간 이내 받아들이게 되고 적응하게 되며 새로운 발전을 추동하는 원동력을 제공합니다. 지난 2년여간 지속되고 있는 코로나 펜데믹이라는 미증 유의 위협으로, 통제불가의 불안, 당연하다 여겼던 것의 소중함, 경제적이고 안전해 보였던 체계의 취약함을 경험했습니다.

급변한 외부적 환경변화에 따라 대학도 교육의 전달 및 평가 체계의 어려움을 극복하기 위해 다양한 새로운 시도를 하고 있으며, 성과의 유지와 제고를 위한 분석과 개선 노력을 하고 있습니다. 우리 학생들은 그간 불편한 학습 환경 속에서, 대학 생활의 자유와 네트워킹 기회를 충분히 누리지 못하고 있지만, 자신의 미래를 위한 준비에 매진하고 있습니다.

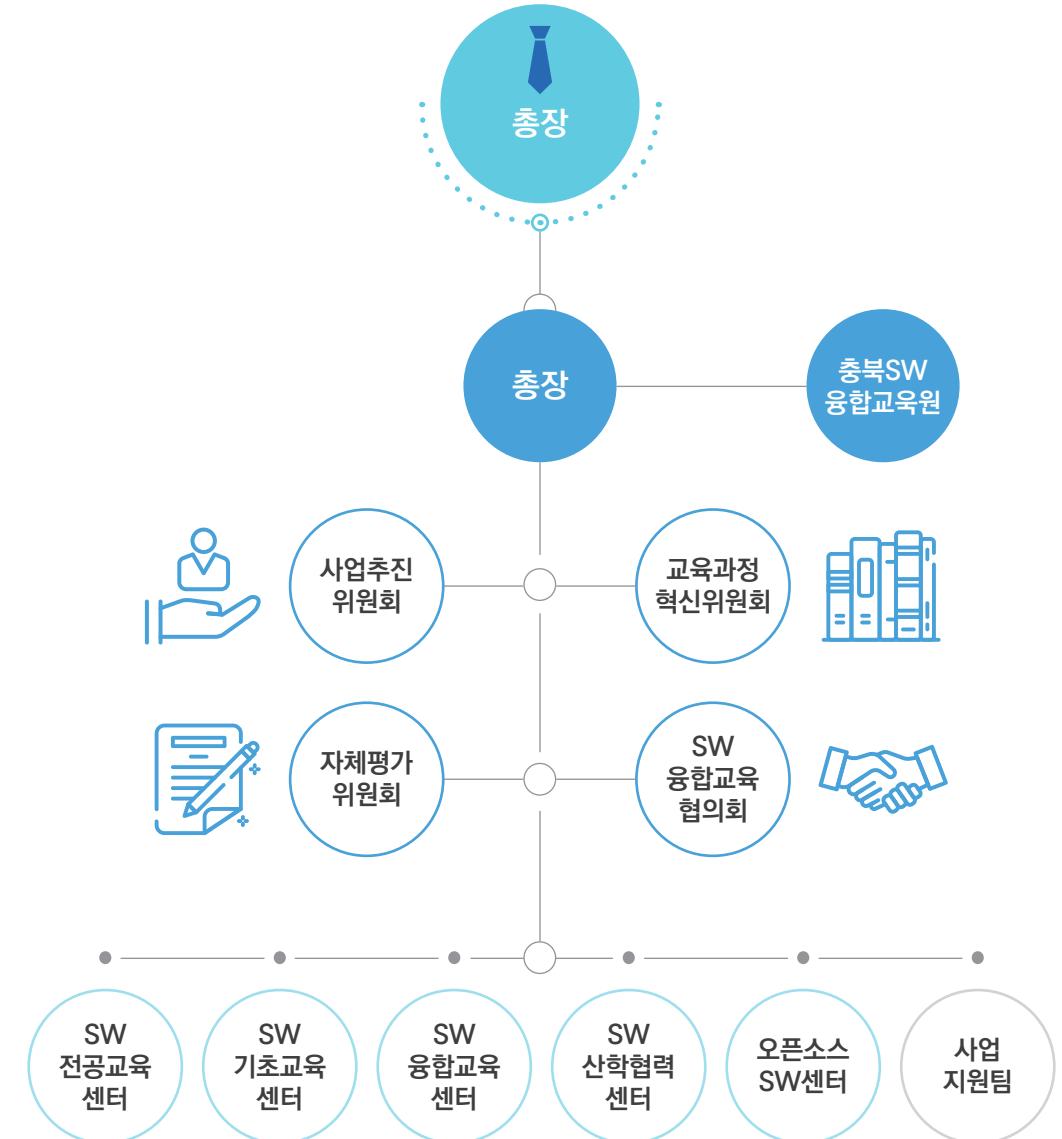
충북대학교 SW중심대학사업단의 프로그램으로 106명의 학생들이 코로나의 어려운 상황 속에서 지난 1년간 방학과 학기 중에 인턴십을 수행했습니다. 인턴십은 학업 기간 중에 현업의 업무환경을 미리 경험함으로써, 졸업 전에 미리 준비해야 하는 역량을 점검하고 보완할 수 있는 기회를 제공하는 프로그램입니다.

인턴십에 참여한 학생들이 경험했던 내용을 공유하고자 수기집을 만들었습니다. 이 수기집은 인턴십을 계획하는 재학생에게는 인턴십의 실체를 엿볼 수 있는 기회를 제공하고, 현업과 대학의 관계자들에게는 학생들의 시각을 이해할 수 있는 계기를 제공할 것이라 생각합니다.

충북대학교 SW중심대학사업단은 국가적으로 시대적으로 요구되는 인공지능(AI) 및 소프트웨어(SW) 전문인재의 양성을 위한 다양한 교육지원 프로그램을 제공하고 있습니다. 또한 충청북도의 거점 대학으로서 충북지역의 초중등 학생, 일반인, 재직자, 대학생의 AI와 SW의 리터러시(literacy) 향상을 위해 다양한 지원 프로그램으로 기여하고 있습니다.

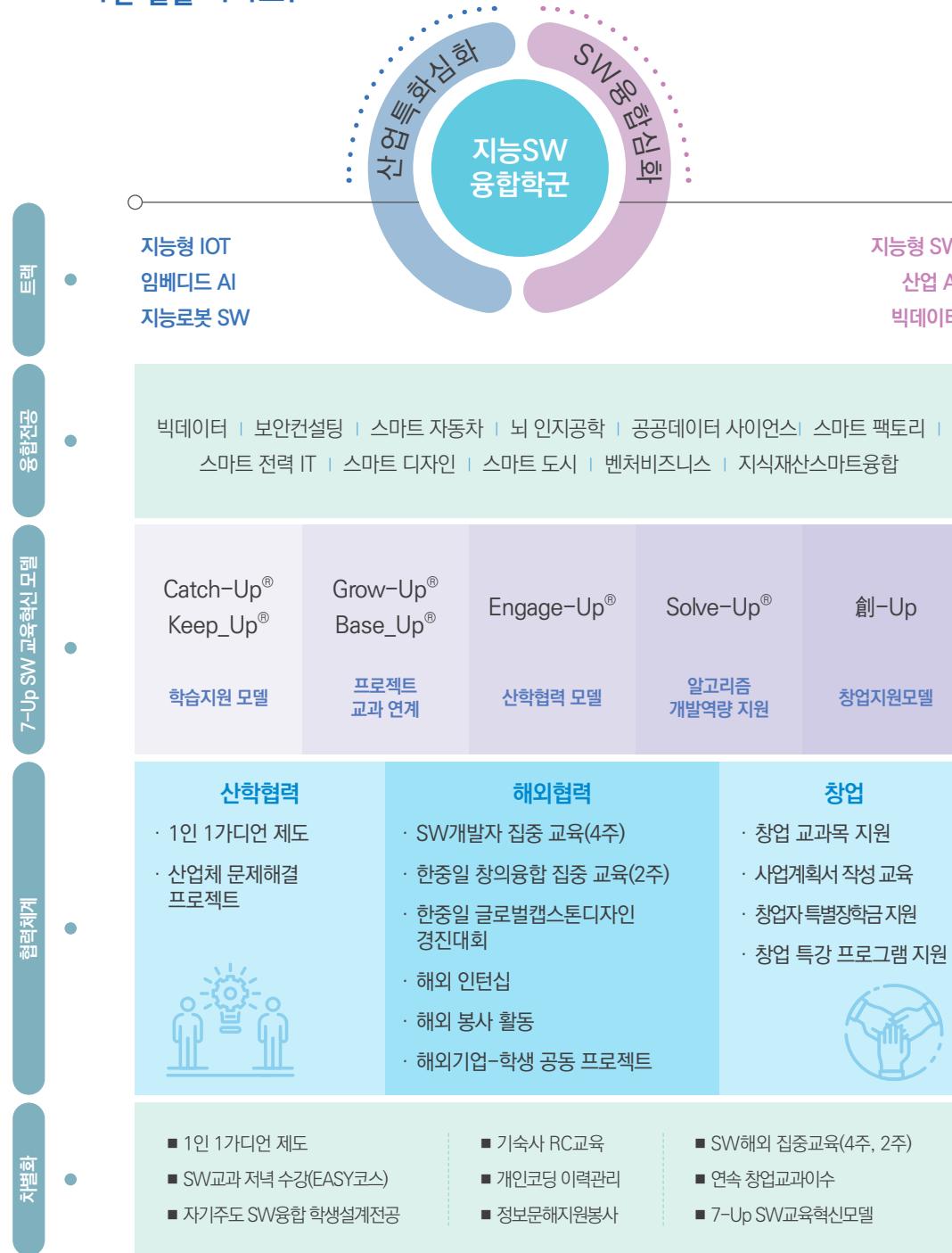
시대적 변화를 대응하고 선도할 수 있는 젊은 AI-SW 전문인재 양성, 지역의 산업경쟁력 제고와 기술적 문화격차 해소를 위해 충북대학교 SW중심대학사업단은 최선을 다하겠습니다.

충북대학교 SW중심대학사업단장 이 건 명 교수

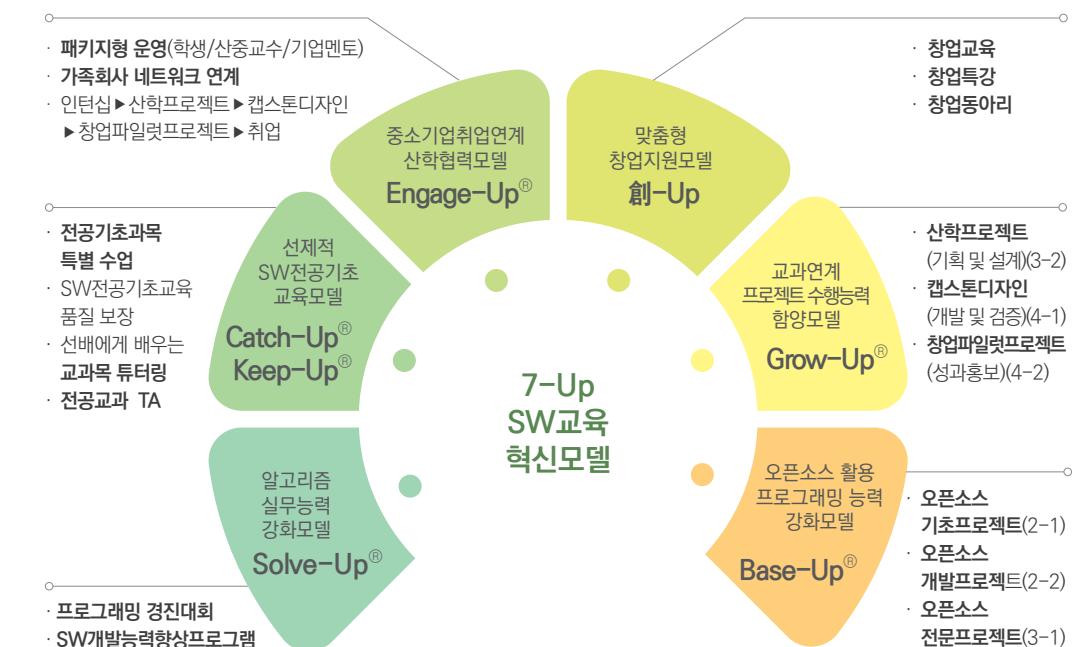


## 사업단 역할

- + SW중심대학사업단에서는
  - + 어떤 일을 하나요?



SW전공교육센터



교육지원프로그램 운영

- Catch-Up<sup>®</sup> : 성적저조자 지원 특별 강의
  - Keep-Up<sup>®</sup> : 교과목 그룹 튜터링
  - Solve-Up<sup>®</sup> : 알고리즘 학습 지원 실험실습 TA 지원

---

실전적 영어교육 지원

- 전공교과 40% 이상 영어활용교육
  - SW프로젝트영어발표회 운영

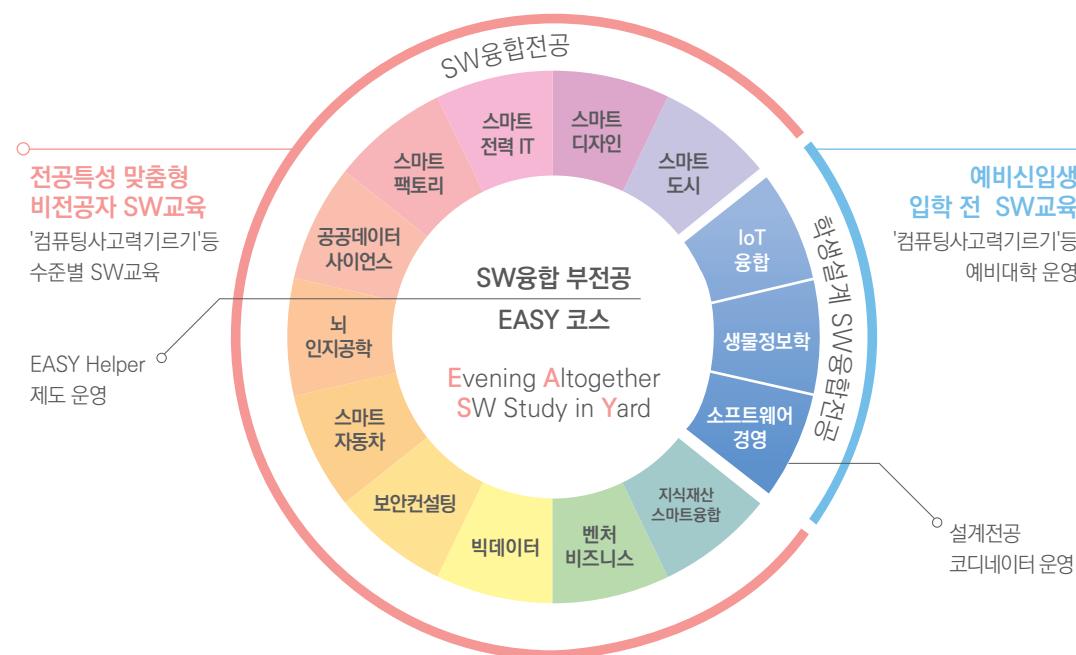
해외 교육 지원

- 해외대학 공동 교육 (한중일 글로벌 교육 SPIED 등)
  - 해외대학 연수(퍼드대 등)

## 주질구성

센터장 최경주 교수  
총괄 문현주 교수  
총괄 황경순 교수

## SW융합교육센터



### SW융합부전공 신설 및 운영

- SW융합 부전공의 전체 교과목을 EASY코스로 운영
- 전교생에게 SW융합전공 기회를 100% 보장하기 위해 신설
- “인공지능 융합의 이해”과목 신설 예정

### SW융합전공 신설 및 운영

- SW융합전공과정 운영
  - 빅데이터, 보안컨설팅, 스마트자동차, 뇌인지공학, 공공데이터사이언스, 스마트도시, 스마트팩토리, 스마트디자인, 스마트전력IT
  - 벤처비즈니스, 지식재산스마트융합전공 참여 예정
- SW융합전공 이수 편의를 위해 야간에 개설되는 EASY 코스 운영
- SW융합전공 참여 학생 특별 장학금 지원

### 학생설계 SW융합전공 신설 및 운영지원

- 학생이 스스로 설계하여 수강하는 SW융합전공
- 학설계전공 코디네이터를 통한 SW융합전공 설계 지원
  - IoT융합전공, 생물정보학전공
  - 소프트웨어경영 신설 예정

### 조직구성

센터장 김태홍 교수  
총괄 양종원 교수



### 프로젝트교과지원 프로그램 운영

- Base-Up® : 저학년 프로젝트 교과 지원
- Grow-Up® : 고학년 프로젝트 교과 지원

### 산학 협력 프로그램 운영

- 산학프로젝트 멘토링 지원 및 멘토 풀 운영
- 가족회사 발굴 및 운영
- 산학 공동프로젝트 발굴 및 지원
- 국제공동산학프로젝트 발굴 및 지원
- Engage-Up® : 취업연계형 산학협력 지원

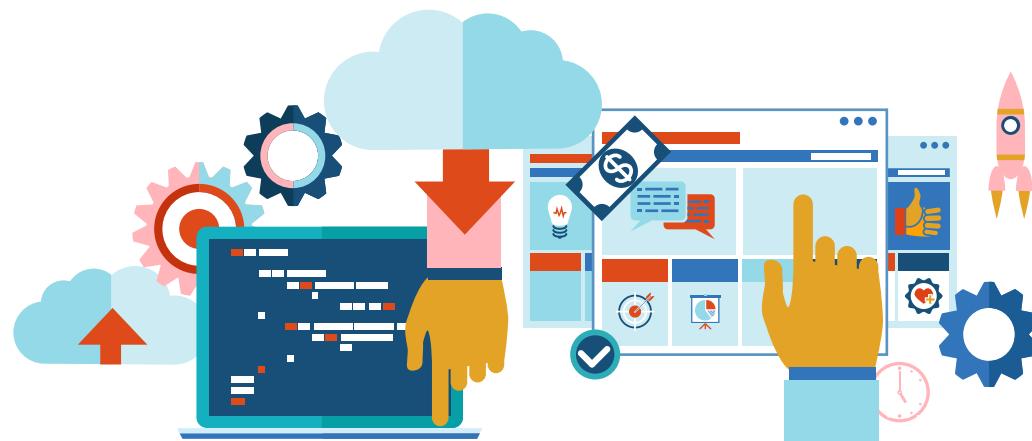
### 인턴십 운영

- 국내 및 해외 인턴십 참여 기업 발굴
- 참여 학생 선발, 기업 매칭 지원

### 조직구성

센터장 박찬식 교수  
총괄 강재구 교수

## 오픈소스SW센터

○+  
□+  
+

### 오픈소스SW 실습 전용실 운영·관리

- Smart installation
- Automatic /Remote configuration
- Open source software management

### 가상화 기반의 CBNU Git 서버 구축 및 운영

- 가상화기반의 Git서버
- 오픈소스 프로젝트 코드관리
- 실습테스트베드

### 오픈소스SW 캠프 및 개발자 대회 운영

- 개발프로그램 경진대회
- 오픈소스개발 특강 및 프로그램 운영
- 오픈소스커뮤니티 지원

### 오픈소스SW E-Help Desk 운영

- 오픈소스관련 Q&A
- 오픈소스관련 튜토리얼 제작 및 배포
- 오픈소스관련 컨설팅

### 조직구성

센터장 노서영교수  
총괄 신재혁교수

## SW기초교육센터

○+○+□



### 교육지원프로그램 운영

- 청소년 대상 캠프 운영
- 초·중·고교 자유학기제, 고교 SW동아리 교육
- SW영재 대상 문제 해결형 프로젝트 운영
- 특강/세미나/경진대회 등 개최
- 고교-대학 연계 심화학습

### 개방형 온라인 AI SW교육과정 운영

- SW교육에 대한 수요 파악 및 운영을 위한 수요 조사
- 충북대생을 위한 SW기반 전문성 강화 온라인 SW교육 과정 운영
- 청소년, 재직자, 일반인 대상 SW교육 서비스 제공

### 일반인 AI SW교육 프로그램 운영

- 정보취약계층(경력단절여성, 노년층 등) 대상
- 산업체 재직자 대상
- 초·중·고교 SW담당 교사 대상
- SW Help-Desk 운영

### SW봉사단 운영

- 청소년, 산업체, 일반인 대상 SW교육·체험 프로그램 도우미
- SW교육 멘토링, SW가치 확산 활동, 홍보지원(카드뉴스 제작)
- 소외된 지역 및 계층을 위한 '찾아가는 SW교실' 참여 등

### 創-Up 프로그램 운영

- 창업 액셀러레이션 동아리 운영
- AI SW 기반 기술창업 아이템 경진대회
- 창업 교과목 및 특강 운영
- 창업 Help-desk 운영
- 창업 후 지원사업 연계

### 1인 1가디언 제도 운영

- 전주기적 SW관련 산업체 현장 전문가의 학생 멘토링

### 조직구성

센터장 김봉재 교수  
총괄 강봉희 교수  
총괄 주영관 교수



## SW봉사단



### 목표

- SW중심대학사업단 참여 학생들의 자신의 역량을 사회에 기여하는 기회 제공
- 캠프 활동 지원·홍보 및 알림지원·청소년 진로체험 봉사활동을 통한 SW가치 확산 기회 제공

### 참여대상자

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

### 활동내용

- 캠프봉사**
- 청소년을 위한 SW 캠프
  - 각종 경진대회 및 SW관련 페스티벌 등
  - 특강 및 세미나

- 홍보지원**
- 프로그램알림 : SNS커뮤니티, 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 SW 동아리 활동 지원

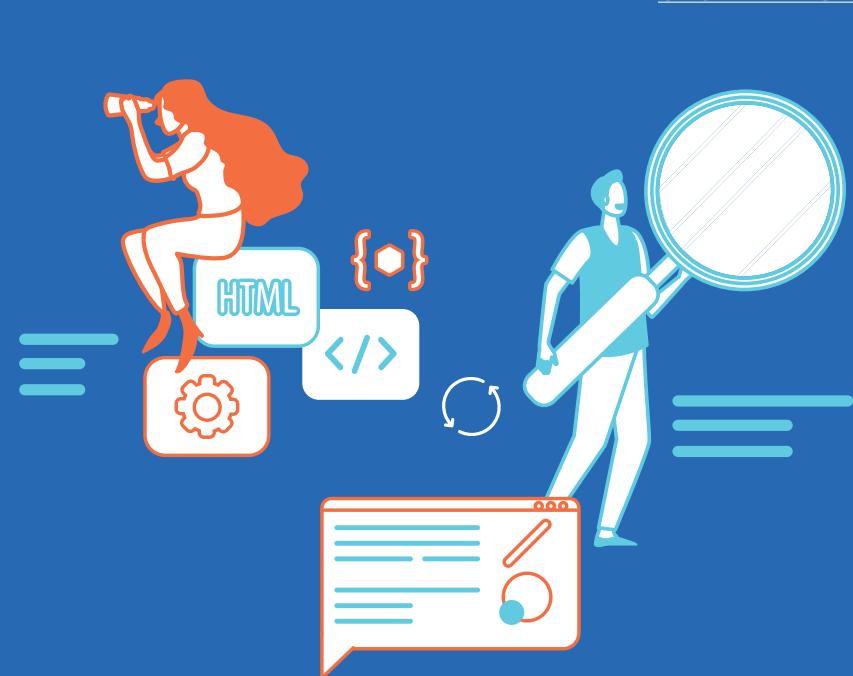
- SW가치 확산활동**
- 유학생 및 복학생 학습 동행
  - 기초 및 인문계열 비전공자 멘토링
  - 기타 SW가치확산 활동



2

## 현장실습(인턴십) 체험수기 수상작

대상	박 찬	소프트웨어학과
최우수상	김서빈	소프트웨어학과
최우수상	장정현	정보통신공학부
우수상	김운용	정보통신공학부
우수상	구본영	소프트웨어학과
우수상	이강욱	정보통신공학부
장려상	신주영	소프트웨어학과
장려상	이준원	정보통신공학부
장려상	정주형	컴퓨터공학과
장려상	황규현	소프트웨어학과



## 2. 현장실습(인턴십) 체험수기 수상작

**에트리의 여름**

박 찬 | 소프트웨어학과 (실습기업 : 한국전자통신연구원 (ETRI))

실습기간 | 2021. 8. 2. ~ 2021. 8. 30.

### “절박했던 기회를 소중한 경험으로 남기자!”

저는 이번 여름방학 기간 동안 국내 딥러닝 기술 기반 연구의 중심지 한국전자통신연구원에서 인턴을 하게 되었습니다. ETRI의 우수한 기술들이 빠르고 쉬운 인공지능 컴퓨팅 인프라 환경을 구축하여 여러 기업들의 AI 시장 진출을 도울 수 있었다고 생각하기 때문에, 이러한 경쟁력 있는 연구성과 기술 등 모든 인프라를 갖춘 연구 센터에서의 업무 경험은 실무를 최상의 조건에서 경험할 수 있는 소중한 기회였다고 생각합니다. 그래서 거창한 목표보다는 자부심을 갖고 성실함을 잊지 않으며 끝까지 맡은 업무에 최선을 다하여 최상의 결과를 내는 것이 제 목표였습니다. 여러 명의 인턴이 함께하는 부서인 만큼 활발하게 소통하고 교류하며 맡은 업무 이외에도 영상 인식 연구에 관한 전반적인 지식을 넓히기를 바라며 임했습니다.

### “에트리의 중심 인공지능연구소에서 일하다!”

저는 인공지능 연구소 인간상호 로봇작용 연구실에서 클라우드팀 업무를 맡았습니다. 팀원은 저를 포함한 2명이었으며, 박사님과 함께 매주 정기적으로 회의를 하며 업무를 이어나갔습니다. 주된 업무는 데이터셋을 통해 사람간의 사회적 관계를 유추하는 서비스를 개발하는 일이었고, 추가적으로 카이스트나 포스텍 연구원의 외주를 맡아서 SW검증을 하는 일을 했습니다.

주로 업무를 진행한 “사회적 관계 유추 서비스” 개발은 생각했던 업무와는 달리 처음부터 직접 개발하고 연구하면서 많은 시행착오를 겪었습니다. 운영체제 리눅스 사용, 접해본 적 없는 pytorch, 그리고 AI등 기술을 적응하는 것부터 막막했습니다. 그러나 연구 연수생으로서 책임감을 갖고 개인시간을 할애하여 부족한 부분을 공부했고, 오랜 기간에 걸쳐 여러 모델을 직접 구성하고 학습하며 성능을 비교해서 최상의 결과를 낸 Resnet 모델을 선택하여 개선해나갔습니다.



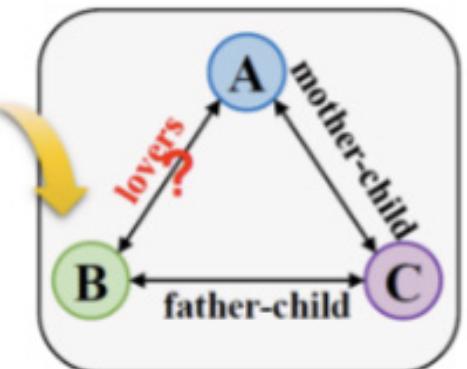
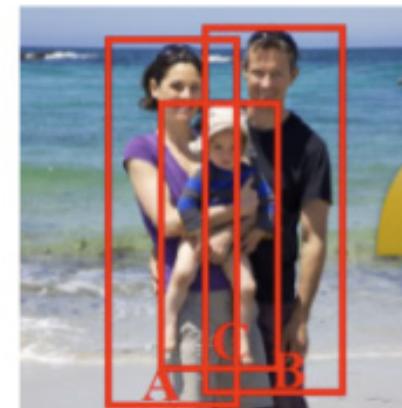
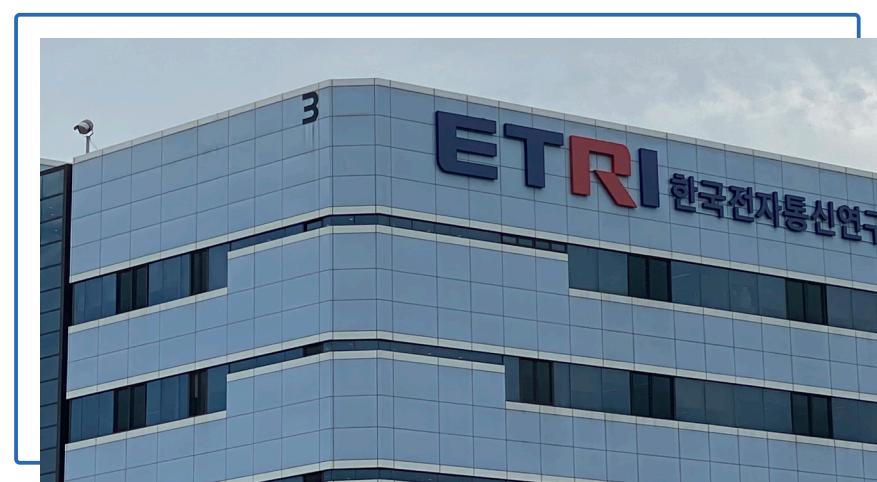
CNN 구조개선, 데이터 전처리, 데이터불균형 해결, 또한 Data Augmentation을 통하여 데이터를 증폭 시켜 부족한 데이터를 보충했습니다. 그 결과 초기보다 낮은 Validation Loss를 보여주며 정확도를 올릴 수 있었고, 1차 모델 테스트 31.5%의 정확도에서 반복된 모델 성능 개선을 통해 82.8%의 정확도를 보여주게 되었습니다.

그러나 높은 정확도를 기록하는 것 보다 변수에 대한 올바른 이해와 모델을 검증하는 방법을 이해하는 것이 더 중요하다고 느꼈습니다. 초반 테스트 과정에서 정확도라는 수치, 성과에만 신경을 쓴 나머지 효율성과 데이터 과적합 등의 측면에서 고려하지 못했습니다. 많은 시행착오를 통해 무작위로 많은 데이터를 학습하는 것이 아니라 학습에 크게 기여할 수 있는 데이터를 먼저 선별하는 것이 중요하다고 깨달았습니다.

비록 인턴이지만 박사님들, 실무자분들과 함께 같은 환경에서 같은 일을 하고, 업무에 이바지할 수 있었던 것만으로 충분히 보람찬 시간이었습니다. 최고의 근무환경과 자율복장, 직원들과 같은 사원증으로 밥을 먹고 출입하며 에트리의 한 일원으로서 존중받는 기분을 느끼게 해준 훌륭한 기업이라고 생각합니다. CNN 구조개선, 데이터 전처리, 데이터불균형 해결, 또한 Data Augmentation을 통하여 데이터를 증폭 시켜 부족한 데이터를 보충했습니다. 그 결과 초기보다 낮은 Validation Loss를 보여주며 정확도를 올릴 수 있었고, 1차 모델 테스트 31.5%의 정확도에서 반복된 모델 성능 개선을 통해 82.8%의 정확도를 보여주게 되었습니다.

그러나 높은 정확도를 기록하는 것 보다 변수에 대한 올바른 이해와 모델을 검증하는 방법을 이해하는 것이 더 중요하다고 느꼈습니다. 초반 테스트 과정에서 정확도라는 수치, 성과에만 신경을 쓴 나머지 효율성과 데이터 과적합 등의 측면에서 고려하지 못했습니다. 많은 시행착오를 통해 무작위로 많은 데이터를 학습하는 것이 아니라 학습에 크게 기여할 수 있는 데이터를 먼저 선별하는 것이 중요하다고 깨달았습니다.

비록 인턴이지만 박사님들, 실무자분들과 함께 같은 환경에서 같은 일을 하고, 업무에 이바지할 수 있었던 것만으로 충분히 보람찬 시간이었습니다. 최고의 근무환경과 자율복장, 직원들과 같은 사원증으로 밥을 먹고 출입하며 에트리의 한 일원으로서 존중받는 기분을 느끼게 해준 훌륭한 기업이라고 생각합니다.



### “에트리 인턴기간 중 문제해결 사례 및 개선노력”

시간이 지나 적응기에 접어들자 사실 매일 출퇴근하는 것조차 힘이 들었습니다. 열정만 앞서 개인 시간을 할애하며 공부한 탓에 실제 업무시간에 효율성을 떨어뜨린 적도 있습니다. 한 업무를 놓지 못하고 다음으로 넘어가지 못하는 등 강점이었던 적극성과 책임감이 실무에서 단점이 되었던 것입니다.

이러한 점을 해결하기 위해 먼저 업무시간 이외에는 충분한 휴식을 취해주었습니다. 잘 먹고 틈틈이 잠을 보충하며 업무 집중도를 높였습니다. 또한 그날 한 일을 매일 일지에 기록했고, 일지를 참고하여 주말마다 다음주에 해야 할 일을 정리하고 계획표를 짰습니다. 그 결과 컨디션관리도 잘했으며 업무 성과도 높일 수 있었습니다.

또한 협업을 하며 팀원과 주어진 일에 대한 진행도가 다르고 방향성에 대한 의견도 달라서 스트레스를 받은 적이 있습니다. 긍정적으로 생각하다 보니 각자의 기준과 스케줄이 다르다는 점을 이해하지 못하고 이기심에 욕심을 냈던 것 같습니다. 이를 계기로 더 많은 소통과 체계적인 업무 할당을 통해 팀의 화목한 분위기를 유지할 수 있었습니다. 비록 짧은 시간이지만 업무 이외 사회적 분야 및 실무환경에 대해서도 배우며 성장할 수 있는 좋은 시간이었습니다.

### “개인의 배움과 흥미를 넘어 사회에 이바지하는 직장인이 되고 싶다!”

저는 취업의 성공을 단순히 대기업에 두었습니다. 좋은 인식과 높은 연봉, 다른 조건은 배제하며 눈에 보이는 좋은 조건들만 바라보며 준비했습니다. 그러나 이번 인턴 경험은 제 틀에 박힌 시야를 바꿔주고 다방면에서 관점을 바라보게 해준 좋은 시간이었습니다. 석사, 박사 과정에 대한 부정적인 사고도 바뀌고 근무환경과 맡은 업무에 대한 중요성도 인지하게 되었습니다.

포스텍의 외주를 맡아서 단체행동인식에 대한 SW검증을 하는 업무가 있었습니다. 그 과정에서 데이터셋에 대한 문제가 생겨서 자발적으로 중국 개발자 측과 직접 연락하여 ‘바이두’ 사이트를 통해 문제를 해결한 경험이 있습니다. 이러한 성과에 대한 보람을 느끼며 이후 업무에도 효율성과 집중도를 더 높일 수 있었습니다. 또한 바쁜 부서인 만큼 가끔 힘들었지만 더 다양하고 많은 배움을 경험할 수 있어서 좋았습니다.

저마다 다른 기준을 가지고 있을 것입니다. 정답은 없다고 생각합니다. 다만 자기가 추구하는 기업의 본질, 즉 자신의 가치를 냉철하게 판단하여 성과를 나타내고 행복, 보람을 느끼는 일을 할 수 있도록 준비하는 것이 취업을 준비하는 학생들에게 가장 필요한 부분이라고 생각합니다.

특정 목표를 확실히 정해두고 준비하는 것도 물론 중요합니다. 다만 틀에 박혀서 나 자신의 성장을 가두었던 것 같습니다. 이번 경험을 바탕으로 주어진 환경에서 스스로 끊임없이 자기개발을 하고, 새로운 환경에 자주 부딪혀야겠다고 느꼈습니다. 조급하지 말고 성실함을 잊지 않으며 노력하다 보면 좋은 기회는 또 찾아올 것이고, 그 기회를 놓치지 않고자 다짐했습니다.



### 가치 있는 실무를 통해 확신을 얻다.

김서빈 | 소프트웨어학과 (실습기업 : 플러그미디어웍스)



실습기간 | 2020. 12. 28. ~ 2021. 01. 25.

#### 1. 현장실습을 통해 달성하고자 한 목표 및 계획

3학년 2학기가 되면서 서서히 졸업작품을 준비하고, 주변의 선배들이 취업하는 모습을 보며 진로에 대한 고민이 많아지기 시작했습니다. 먼 이야기라고 생각했던 졸업과 취업 준비는 어느덧 저의 이야기가 되어있었지만, 전 여전히 제가 어떤 분야로 나아가 직업을 갖고 싶은 것인지 막연한 상태였습니다. 뭐라도 열심히 하다 보면 내 길을 찾을 수 있을 것이라는 마음가짐으로 전공 공부와 프로젝트 등 여러 활동을 해왔지만, 막상 ‘취업’이라는 단어가 코앞에 닥치니 그동안 해왔던 것들이 정말 취업을 위한 것 이었는지, 그리고 취업을 한 후에는 현업에 적응하고 응용할 수 있을 정도의 역량을 갖췄는지에 대한 걱정이 들었습니다. 마침 학교에서 학부생들을 대상으로 인턴십 지원을 해주고 있었고, 제가 그동안 배우고 훈련해 온 전공 수준을 확인해보고 앞으로의 미래를 설계할 좋은 기회가 될 것 같아 현장실습에 지원하게 되었습니다. 한 달이라는 길지 않은 기간의 실습이었지만, 인턴 경험을 하는 동안 저의 부족한 점을 찾아 최대한 조직과 업무에 대한 이해도를 높이고, 인턴이 끝나는 시점에는 뚜렷한 목표를 세울 수 있도록 하겠다는 목표를 가지고 참여하였습니다. 또한, 이번 기회를 계기로 현업 투입에 필요한 역량을 성장시키기 위해 몇 가지 계획을 세워보았습니다.

- 1) 기업에서는 하나의 프로젝트를 위해 기획부터 수행, 그리고 완료까지의 전 단계를 어떻게 진행하는지 파악하고 돌아오자.
- 2) 기업에서 많이 사용하는 언어, 프레임워크, 기술 등 개발 트렌드가 무엇인지 파악하고 오자.
- 3) 직원분들, 대표님과 친해져서 실제로 현직자들이 동료로 원하는 인재는 어떤 인재인지, 그와 비교해서 내가 부족한 점은 무엇인지 파악하고 돌아오자.
- 4) 적당히 하고 올 생각 말고 적극적으로 임해서 내가 현재 잘 하는 것이 무엇인지, 나는 어느 정도의 위치에 있는지 파악하고 돌아오자.

실무 현장에 투입되어서 배울 수 있는 최대한의 것들을 흡수하고 돌아오겠다는 목표로 실습에 참여하였고, 인턴이기 때문에 중요한 일은 맡지 못할지라도 제가 할 수 있는 범위에서 기업에 도움을 주고 오겠다는 정신으로 최선을 다했습니다.

#### 2. 기업에서의 업무 내용 및 현장 적응 노력

제가 실습을 가게 된 플러그 미디어웍스는 웹에이전시로 웹/앱 개발 외주를 진행하는 곳이었지만, 이외에도 영상 제작, 디자인과 같은 다양한 사업을 진행하는 곳이어서 여러 분야의 전문가분들과 함께 일해볼 기회였습니다. 감사하게도 대표님께서는 인턴 하는 동안 하투루 보내지 않고 최대한 많은 것을 배우고 갈 수 있도록 도와주겠다고 하셨고, 저의 전공을 잘 살릴 수 있는 업무를 맡겨주셨습니다.

#### 〈 퍼블리싱 참여 〉

가장 처음 맡게 된 업무는 웹 기반 모바일 서비스의 퍼블리싱이었습니다. 이전엔 사용해본 적 없었던 php와 FTP 소프트웨어를 사용해야 했기 때문에 본격적인 투입 전 개인적인 학습시간을 가지고



개발에 들어갔습니다. 디자이너님께서 미리 디자인해 둔 시안에 맞춰 phpstorm, filezilla, mysql, gnuboard를 활용해 데이터베이스를 구축하고, 메인 페이지와 일부 세부 페이지를 구현했습니다. 처음 사용해보는 툴이 많았지만, html, css, javascript, mysql을 활용해서 웹페이지를 구현해본 경험이 있었고, 구조가 거의 비슷해서 익숙해지기까지는 오래 걸리지 않았습니다. 마감 기간이 정해진 프로젝트였기 때문에 피해가 가지 않으려 모르는 부분은 바로바로 질문하고 조언을 얻었으며, 진행 상황을 수시로 보고하고 피드백을 받아가며 일정에 차질이 없도록 하였습니다.

특히 서브페이지 구현을 하면서 db와의 연결을 고려하지 않고 구현되어 있던 코드를 db에서 데이터를 불러오고 저장하도록 하는 구조로 코드를 리팩토링 한 작업이 기억에 많이 남습니다. 모든 것을 노베이스에서 개발해야 하는 과정이 필요한 스타트업이 아니라면, 베이스 알고리즘을 구현하는 것만큼 코드 리팩토링하는 능력이 더 요구되는 기업이 많다는 이야기를 많이 들었던 적이 있기 때문입니다. 이미 구현된 코드를 필요한 목적에 맞게 구조를 재배치하는 과정에서 생각지 못한 오류를 자주 겪으며 생각하는 것만큼 쉬운 작업이 아니라고 느꼈고, 앞으로 리팩토링에 익숙해지기 위한 훈련이 필요하다는 것을 깨달았습니다.

#### 〈프로젝트 기획 주도〉

퍼블리싱 업무가 마무리 단계에 접어들자 회사에서 새롭게 진행하려는 프로젝트의 기획을 맡아보라는 임무가 주어졌습니다. 프로젝트 기획과 진행은 제가 학교생활을 하며 수없이 해 본 일이었기 때문에 자신 있었고, 현장실습 시작 전 제가 세웠던 첫 번째 계획을 실천할 수 있는 업무였기에 더욱 최선을 다해 임할 수 있었습니다. 거의 매일같이 아이디어 회의를 하고, 의견을 취합해 절충안을 찾아 기획안을 수정하는 일의 반복은 많은 에너지를 요구했습니다. 특히, 그동안의 프로젝트에서는 개발자로서 결과물을 사용하게 될 고객의 입장 정도만 고려하였었는데, 기업의 관점에서 바라보며 관리자와 스폰서 부분까지 고려해 프로젝트를 기획해야 한다는 점이 까다로웠습니다. 하지만 이 과정에서 CPM, CPC 등 마케팅 적인 부분의 새로운 지식을 쌓을 수 있었고, 비즈니스 계정과 관리자 버전의 인터페이스 생성에 필요한 내용이 무엇인지 배우게 된 기회였습니다. 실장님의 도움을 받아 비용 산정 방식을 비교하고 UX/UI를 수정해가며 프로젝트 기획안을 완성하였고, ppt를 만들어 팀원들 앞에서 최종 발표까지 해보며 개발 직전 단계의 전 과정을 경험하게 되었습니다.

#### 3. 현장실습을 통해 배운점 및 보람

현장실습을 통해 웹 퍼블리싱에 대한 전반적인 이해와 함께 그동안 경험했던 Front-End/Back-End 개발과 퍼블리싱의 차이점을 알 수 있었습니다. 또한, 기업에서 하나의 아이디어를 기획할 때 고려해야 하는 부분이 무엇인지 배우며 새로운 관점에서 프로젝트를 바라보는 자세를 기를 수 있었습니다.

처음 실습을 나가 프로젝트에 참여하게 되었을 때는 사용해본 적 언어와 새롭게 다루어야 하는 툴이 있음에도 개발에 바로 투입되어야 하고, 제가 일 처리를 어떻게 하느냐가 제가 속한 팀 그리고 기업의 신뢰에 영향을 미칠 수도 있다는 생각에 걱정이 되기도 했습니다. 그러나 그런 불안감이 생길 때마다 그동안의 프로젝트 경험을 믿고 슬기롭게 대처하고자 노력했고, 업무와 조직에 점점 익숙해지면서 문제를 스스로 해결해가는 모습을 발견하는 과정은 꽤 보람찼습니다. 그동안 운영보조원, 프로젝트 및 특강 참여 등 이것저것 도전해 봤던 것이 결코 헛된 경험이 아니었음을 느꼈고, 그저 교과서적 지식에 불과하다고 생각했던 학교에서 배운 내용이 제가 그것들을 어떻게 응용하고 관련된 활동을 해보느냐에 따라 실천적인 지식으로 변화될 수 있음을 깨달을 수 있었습니다.

조직에 적응하는 과정에서도 많은 성장이 있었습니다. 새로운 환경에서 저라는 사람을 조직원들에게 각인시키고 먼저 다가가기 위해 노력했습니다. 처음 만난 사람에게 쉽게 먼저 말을 거는 성격은 아니었지만, 먼저 인사를 건네고 일부러 사소한 것까지 더 질문하며 말을 걸어보려 했습니다. 그리고 가끔은

일찍 출근해 직원분들의 자리를 정돈하고 작은 간식을 나눠드리며 하루를 조금 더 기분 좋게 시작하실 수 있도록 시도해보기도 했습니다. 짧은 시간이었기에 인턴이 끝날 때쯤이 돼서야 서로 더 친해질 수 있었지만, 한 달 동안 업무적으로도 인간적으로도 많은 배움을 얻고 실습을 마무리하게 되어 감사한 마음이 들기도 했습니다.

그저 생각에만 그치는 것이 아니라 실천에 옮기고 끝없이 도전하는 과정이 얼마나 중요한지 알고 있었지만, 그동안은 익숙지 않은 것은 낯설게만 받아들이는 경향이 있었습니다. 하지만 틀러그 미디어웍스에서 새로운 사람들과 새로운 환경에서 함께하는 것에 적응하고, 업무를 수행하고, 문제를 해결하는 과정을 통해 직면한 낯섦을 마주하는 용기를 배울 수 있었습니다. 그리고 완벽하고 싶은 욕심에 더 집중하고, 노력하고 사소한 것에도 열정을 보이는 저를 발견할 수 있었고, 사회에 도움이 되는 일원으로 성장하고 전문가로서 인정받는 것이 제가 원하는 목표임을 깨닫게 되는 기회였습니다. 여타모로 얻을 수 있는 바가 많았고, 실습 시작 전 세웠던 계획을 이룰 수 있어 보람차고 가치 있는 시간이었습니다.

#### 4. 진로탐색/취업과의 연계 경험담 및 취업 성공을 위한 각오

실무자분들과 함께할 기회이다 보니 실제 기업의 분위기를 넓은 시각에서 관찰하고자 했습니다. 대표님과 직원분들께 취업 관련 조언을 듣고 실무적 배움을 통해 얻은 역량은 자기소개서에 저를 표현하면서 한마디를 더 작성할 수 있는 밑거름이 되었고, 4주간의 실습은 최종합격까지의 과정에 있어 적절히 활용할 수 있는 가치 있는 활동이었을 것이라 확신합니다.

또한, 현장실습 막바지에는 대표님께서 졸업을 앞둔 4학년이었다면 앞으로도 계속 같이 일해보고 싶으시다면 저에 대한 아쉬움을 보이시는 모습을 보며 자신감을 되찾을 수 있었습니다. 본격적으로 취업 준비에 들어서 여러 기업의 직무를 분석하고, 자기소개서를 작성해보는 중이고, 앞으로의 취업 과정에 있어 많은 스트레스와 압박감을 받겠지만 이번 경험을 통해 느꼈던 보람과 설렘을 상기하며 극복해 낼 것입니다.

현재는 하반기 채용에 지원하고 있고, 별씨 탈락의 고배를 맛보기도 했습니다. 물론 이력서를 넣는 모든 기업에 합격할 수 있을 것이라고는 생각하지 않습니다. 실패도 겪고 좌절하는 순간도 있겠지만, 그 모든 과정에서 배움이 있을 것이라는 생각으로 이겨낼 것입니다. 그리고 더 나아가 원하는 기업에 반드시 취업해 한 분야에서 인정받는 전문가로 성장할 것입니다.

#### 5. 현장실습 기간 중 문제해결 사례 및 개선 노력

실습 마지막 날은 그 어느 때보다 바쁜 하루를 보냈습니다. 마감이 급한 프로젝트가 있어 카탈로그 퍼블리싱에 투입되었고, 밥 먹을 겨를도 없이 일을 진행해야 했습니다. html, css, javascript만 활용해서 프론트만 구현하면 되었기 때문에 기술적으로는 전혀 어려움이 없었지만, 급박하게 헌터가는 상황에 정신적으로 굉장히 힘들었습니다. 하지만 시간의 쫓김에 흔들리지 않고 이성적으로 행동하려 노력했습니다. 함께 해당 업무를 하던 직원분들 대부분이 디자인을 주로 하시던 분들이라 제가 개발 경험이 가장 많은 상황이었고, 회사에 피해가 가지 않으려면 제가 많은 일을 해내야 한다고 생각했습니다. 그래서 모두가 사용할 수 있는 베이스 코드를 작성해 배포했고, 그 덕분에 개발 시간을 조금 더 단축할 수 있었습니다. 그리고 어려워하시는 부분을 먼저 나서서 해결해드리며 도움이 되고자 노력했습니다. 출근이 남지 않은 상황에 어쩌면 모른 척 조용히 있다 퇴근할 수도 있는 상황이었지만, 마지막까지 열의를 다하며 마무리를 잘 하고 싶다는 생각에 조직의 일원으로서 내 일처럼 업무를 수행하는 저 자신을 발견했습니다. 주어진 바에 최선을 다해 임하며 맡은 일을 끝낼 수 있었고, 현업에 투입되어 있었음을 실감하며 실습을 마무리할 수 있었습니다.





대학교 학부생활을 3년 가까이 하면서 누구나 취업걱정을 하는 시기에 가장 중요한 방학이 3학년 1학기 방학이라고 생각했습니다. 심심치 않게 학과 선배 분들 혹은 동기생들에게서 SW중심사업단에서 진행하는 현장실습 체험을 다녀오는 것이 취업하는데 있어 많은 도움이 된다고 들었습니다. 저도 마찬가지로 전자정보대학에 다니는 학부생으로 SW중심사업단에서 제공하는 현장실습이 좋은 기회라고 생각하여 망설임 없이 지원을 하였습니다.

처음 현장실습에서 달성하고자 한 목표와 계획은 기업이 어떻게 돈을 벌어먹고 회사 내 위계질서가 어떻게 유지되고 이런 것들에 대해서 직접 체험해보고 기업 내에서 조금이라도 도움이 되고자 하는 인턴이 되자라는 목표를 세웠습니다.

먼저 회사가 어떻게 구성되는지에 대해 궁금하여 지정받은 부서장님께 우리 회사가 어떤 부서들로 이루어져 있고 어떠한 일을 하고 인턴인 제가 도움이 될 수 있는 일이 무엇이 있는지 하나하나 물어봤습니다.

도영 ICT는 스마트 팩토리에 관한 사업을 진행하고 있으며 제가 소속된 인프라부는 주로 하드웨어를 개발부에서 개발한 소프트웨어와 접목시켜 완성시키고 후에 AS도 전담하는 부서였습니다.

제가 맡은 업무내용은 다양한 기업과 하는 스마트팩토리 사업에서 사업계획서나 도입 기업설계서와 같은 한글, 엑셀 파일을 정리하는 업무를 맡았습니다. 사실 인프라부가 하드웨어를 다루는 복잡한 일을 하기 때문에 저도 직접적으로 하드웨어를 다뤄 어디서 경험하지 못할 실습을 하고 싶었는데 하게 2차 인턴들이 들어가는 시기가 기업 내에서 어느 정도 다른 회사의 하드웨어가 완성이 된 상태라 직접적으



관리부 부서에 도입될 컴퓨터의 랜선을 작업하는 모습

로 하드웨어를 다루지는 못하였습니다.

제가 생각했던 기업은 타부서끼리 굉장히 끈끈해서 하나의 목표를 이루겠다는 열정을 가지는 줄 알았는데 직접 기업 인턴을 체험해보니 타부서 일은 터치하지 않고 본인 부서의 일만 하고 타부서랑 굉장히 가까운 관계를 유지하기는 어렵다는 것을 알았습니다. 저는 이런 기업에서 모르는 사람과 말을 잘하고 살가운 성격을 이용해 부서장님들, 다양한 직원분과 좋은 관계를 유지하기 위해 퇴근시간을 넘어서서까지도 시키신 일을 마무리하고 퇴근을 하는 노력을 하였습니다.

현장실습을 4주간 진행하면서 직장인들은 하루도 쉬는 날이 없다는 것을 배웠고 목표를 이뤘을 때 엄청난 보람을 느끼고 그간의 노력이 헛되지 않았음을 깨닫게 되는 것 같습니다.

하게 현장실습을 진행하기 전 저는 막연히 SW 개발 쪽으로 취업을 하려는 생각이 강했던 것 같습니다. 하지만 직접 기업에 발을 담그고 개발부 부서에서 하는 일과 저의 적성을 고려해 봤을 때는 SW는 너무 어려울 것 같다는 생각이 강해졌습니다. 또한 기업은 이익을 추구하는 집단이라 유능한 인재가 필요한 것은 당연하지만 생각했던 것 보다 유능하지만 회사에 적응을 하지 못하고 곁도는 직원들이 적지 않게 있다는 것을 보았습니다. 저는 이런 경험을 토대로 본인의 스펙을 막연하게 쓸 것 보다는 면접에 조금 더 힘을 써서 엄청난 스펙 보다는 회사 내에서 적응을 누구보다 잘 할 수 있으며, 어떤 집단에 서도 물 흐리지 않을 수 있다는 자신감을 보여야 하겠다는 각오를 다졌습니다.

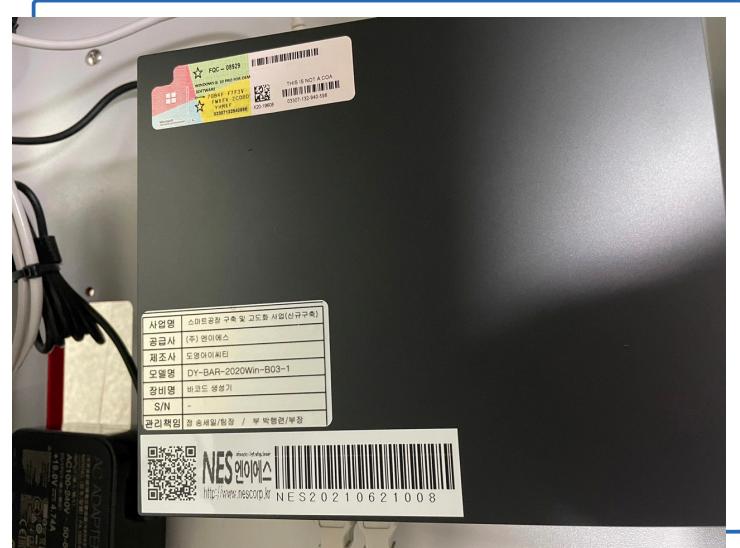
저의 이런 자신감 덕분인지는 모르겠지만 부서가 인프라부였지만 관리부, 개발부에서도 인력이 부족할 때는 줄곧 저를 찾곤 했습니다.

간단한 선을 정리하는 일부터, 힘을 쓰는 일, PHP언어가 사용된 웹페이지를 번역 하는 일까지 여러 가지 일을 도맡아 했었던 것 같습니다.

하지만 간단할거라 생각했던 선 정리 업무를 하려 갔을 때는 생각보다 막막했던 것 같습니다. 부서개편을 하느라 선은 엉망이 되어 있었고 저는 이 문제를 해결하기 위해 타부서 부서장님께 정중히 선정리를 하기 위해서는 인터넷을 전부 끊어놓고 30분 안으로 문제를 해결하겠다고 하였고 부서장님은 이런 저를 믿고 중요한 인터넷을 제외하고 전부 차단시켜 깔끔하게 선정리를 했습니다.

그리고 인프라부 업무 중 하나인 영수증 관리를 엑셀에서 작업하는 일을 도맡아 하였는데 엑셀에 시트별로 연동이 되어 있지 않아서 함수를 이용해 시트연동을 통해 일의 효율성을 증진시켰습니다.

또한, 스마트팩토리 도입 기업의 컴퓨터 사양을 알아야 하는 문제가 생겼는데 원격을 통해 도입기업의 컴퓨터에 접속해 PC사양을 알아내는 일을 하였습니다.



도입 기업 라벨지 작업 완료 후 모습

사실 아직 학부생이기 때문에 어느 기업에 인턴으로 들어가더라도 대형 프로젝트에 참여를 하여 기업에 실질적인 도움이 된다는 것은 현실적으로 불가능하다고 생각합니다.

그렇다면 학부생들이 현장실습을 하는 이유는 무엇일까? 라는 것에 초점을 맞춘다면, 제목에서와 같이 사회생활의 첫 걸음, 첫 도약이라고 생각합니다.

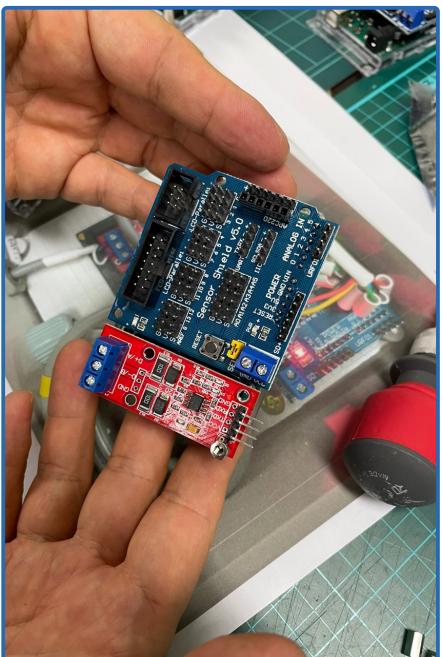
회사에 들어가서 조직체계에 대면하고 부장님들, 직원 분들과 밥을 먹고, 일에 대한 이야기를 나누고, 이런 소중한 경험들을 SW중심사업단에서 학부생들을 위해 마련해 주고 있는데 이 좋은 기회를 누가 거절 하겠습니까?

비록 짧은 한 달이라는 시간 밖에 인턴 생활을 못했지만 저는 자신 있게 말할 수 있습니다.

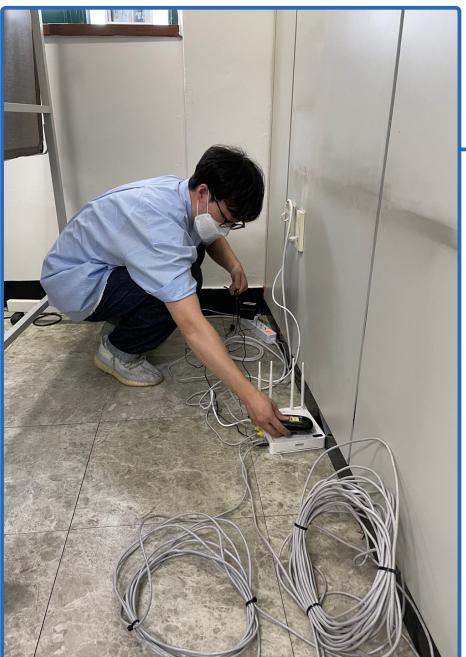
하계방학 동안 누구보다 값진 경험을 하였고, 이 경험은 훗날 취업 준비생이 되었을 때 좋은 스펙으로 작용할 것이라고 생각합니다.

소중한 경험을 할 수 있게 해준 SW중심사업단에 감사를 표하고 다음에도 시간이 있다면 다시 참여할 생각이 있을 정도로 좋다고 생각합니다.

이상으로 체험후기 마치겠습니다. 감사합니다.



온습도 센서 조립 완료 후 모습



개발부 부서 선정리 모습



## 글로벌 데이터 허브센터(GSDC)에서의 값진 경험

김운용 | 정보통신공학부 (실습기업 : 한국과학기술정보연구원(KISTI))

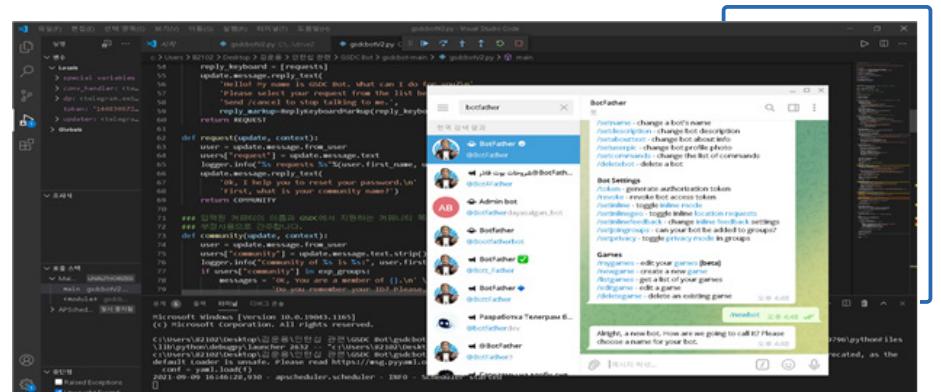
실습기간 | 2021. 1. 25. ~ 2021. 2. 23.

### 1. 현장실습(인턴십)을 통해 달성하고자 한 목표 및 계획

한국과학기술정보연구원 안에 있는 글로벌 데이터 허브센터라는 부서에 배치되고 부서에서의 업무에 대한 이해와 현직자의 경험을 들으면서 현장 분위기에 최대한 적응해보려고 노력했습니다. 공공기관을 가기 위해 어떤 직무에서의 노력과 경험이 필요한지 집요하게 파고들었습니다. 기관의 사람들과 융화되고 피해가 가지 않도록 행동하는 것이 목표중에 하나였습니다. 또한 프로젝트를 진행해보면서 내가 부족했던 부분을 보충하고 앞으로의 비전을 잡으려고 했습니다. 유사한 기업에 취업하기 위해서는 현직자의 충고와 경험이 중요하다고 생각하여 현직자들의 이야기를 많이 들어보려고 했습니다.

### 2. 기업에서의 업무 내용 및 현장 적응 노력

글로벌 데이터 허브센터 부서에는 다른 한명과 팀이 되어 배치되었는데 각자 관심있는 분야 혹은 잘하는 분야에 대해서 질문을 받고 상호보완하면서 프로젝트를 진행해보라고 과제를 주셨습니다. 처음은 프로젝트 진행에 앞서 한국과학기술정보연구원이 무엇을 목표로 기업을 운영하고 있고 슈퍼컴을 통한 업무에 대한 설명을 간략하게 들었습니다. 이후 GSDC BOT에 관한 봇채팅 프로젝트와 HT conder를 이용한 빅데이터 분석 프로젝트를 진행했습니다. gsdc bot 채팅 프로그램은 텔레그램의 채팅기능을 이용하여 인공지능 기술을 이용하여 상대방의 정보를 저장할 수 있는 루틴을 만드는 프로젝트였습니다. 이후의 ht conder를 이용한 빅데이터 분석 프로젝트는 수많은 데이터를 보기쉬운 데이터로 정렬하고 분류하는 작업을 위해 진행했습니다. 파이썬과 r프로그래밍을 이용하여 진행해보았습니다. 현직자분들과 점심을 먹으며 부서에 관한 업무진행내용을 들을 수 있었고 어떤 역량을 키우면 자신에게 이점으로 활용할 수 있는지를 깨달을 수 있는 계기가 되었습니다. 코로나 이전의 상황이었다면 회식도 하면서 친목을 다질 수 있는 기회가 매번 있었다고 했지만 현 시국의 상황 때문에 친밀감을 많이 쌓지 못한 것에 대한 아쉬움이 남았습니다. 먼저 커피를 타드리면서 얘기를 들어보거나 정수기 물통이 비워지면 물통을 제스스로 훈자 교체하는 등등 현직자분들에게 피해가 가지 않고 적응하려는 노력을 보이려는 모습을 보였다고 생각합니다.



GSDC BOT

### 3. 현장실습(인턴십)을 통해 배운점 및 보람

프로젝트를 진행하면서 구글링을 통해 필요한 부분을 찾아 직접 적용해보고 팀플레이를 하면서 협동심 또한 키울 수 있었습니다. 프로젝트를 진행하면서 아직 부족하다는 생각이 깊게 들었습니다. 실력을 키우기 위해 프로젝트 경험을 필수적이라는 것을 깨달았습니다. vscode를 이용하면 파이썬과 java 등 모든 언어를 지원해준다는 사실을 처음 알았습니다. 학교에서는 주피터 또는 visual studio로밖에 진행해보지 않았는데 현장을 나가보니 다른 프로그램들도 있다는 것을 배웠습니다. 프로젝트가 한단계씩 이루어졌던 목표를 달성하니 뿌듯함 또한 커졌습니다. 그와 같이 프로젝트를 더 완벽히 만들어보고 싶다는 욕심도 생겼습니다. 팀원과 꼼꼼하게 프로젝트를 정비하다 보니 나도 할수있다라는 생각이 들었습니다.



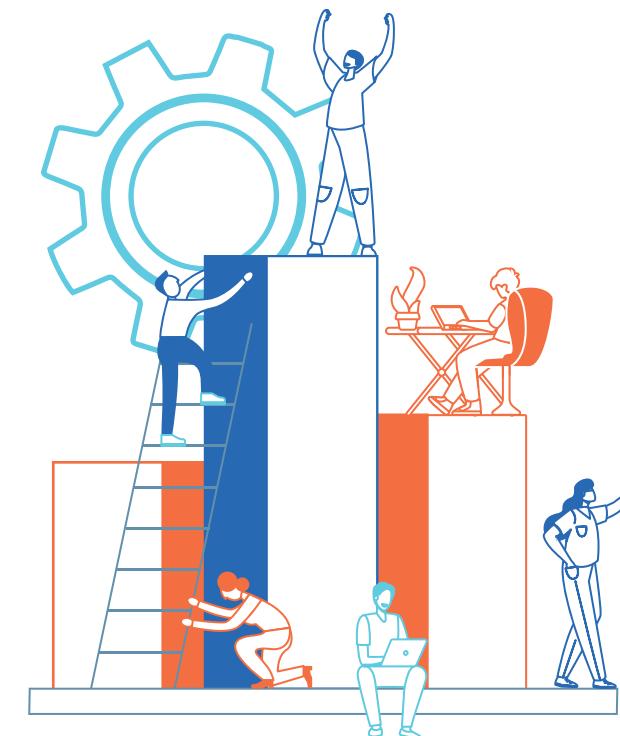
## HT conder를 이용한 분석

#### 4. 진로탐색/취업과의 연계 경험담 및 취업 성공을 위한 각오

박사님들과 대면해서 ICT의 동향과 관심있는 분야에 대한 내용을 보충받는 시간을 가졌습니다. 동시에 취업과 미래에 대한 고민 또한 상담해보는 시간을 가진 적이 있습니다. 한국과학기술정보연구원에 계신 협직자 분들은 대부분이 박사 출신 분들이 많은 것을 자연스럽게 알 수 있었습니다. 박사님들 또한 저희에게 얘기해주셨을 때 학사 출신으로는 석사와 박사를 따라가기에는 무리가 있고 전문성을 보여주기에도 부족하다라는 의견을 꾸준하게 말씀해주셨습니다. 전문성을 키우고싶다면 석/박사를 고민해보는 것도 충분히 좋은 선택이라고 말해주셨습니다. 연구원을 목표로 하고있다면 석/박사는 고려가 아니라 필수라는 말을 해주셨고 분야에 대한 얘기에서도 한가지 분야만이 아니라 다른 분야와도 연관성을 키워야 인재가 될 수 있다고 말씀해주신 것이 아직까지 기억에 남아있습니다. 프로젝트를 진행하는 것이 도움이 충분히 될 것이고 취업에서도 크게 작용할 것이니 시간을 더 투자해서라고 진행해보라고 하셨습니다. 프로젝트를 진행하면서도 내가 이분야와 적성이 맞는지 맞지 않는지를 정확하게 판단해주는 근거가 되었고 값진 시간이었다고 생각합니다. 협직자분들의 조언과 격려를 듣고 취업을 위해서 더 많은 경험을 키우기 위해 지금도 노력하고 있습니다. 공공기관/공기업을 목표로 할 수 있는 명분을 인턴활동을 통해 얻어갈 수 있어서 뜻깊은 시간이었습니다.

## 5. 현장실습 기간 중 문제해결 사례 및 개선노력

프로젝트를 진행하면서 순탄한 과정만 있던 것은 아니었습니다. 구글링으로도 한계가 있는 부분은 분명히 있었습니다. GSDC BOT을 개발하는 과정에서도 에러와 문제점이 한 두 가지 발생하는 것이 아니었습니다. 팀원과의 역할분담을 통해 슬기롭게 해결해나가는 부분이 많았지만 둘의 머리를 맞대고도 해결하지 못하는 부분은 분명 존재했습니다. 이럴 때 현직자분들에게 도움을 요청했습니다. 그 당시 BOT을 통해 받은 신청서를 google drive에 업로드하는 부분을 진행중이었는데 시간이 많이 경과되었음에도 잘 진행되지 않아 현직자분의 힌트와 도움을 통해 해결할 수 있었습니다. 이뿐만이 아닌 ht conder에서의 분석에서도 anaconda의 오류로 파이썬프로그램 작동이 잘 되지 않았을 때도 현직자분의 도움으로 명령어 입력으로 오류를 해결할 수 있었습니다. 그때 당시 오류를 해결해주시면서 프로젝트에서의 중요성은 혼자만의 힘으로는 할 수 없는 부분이 있고 사수의 도움을 받아야 할 때도 있다고 느꼈습니다. 혼자 해결하려고 하는 것보다 도움이 필요할 때는 서로 협업하며 일을 진행한다면 더 많은 효율을 낼 수 있다고 깨달았습니다. 한국과학기술정보연구원에서의 인턴활동을 통해 프로젝트의 진행 경험과 동시에 사람들과의 협업/유대에 대해서도 다시 한 번 생각해보는 시간을 가질 수 있었습니다.





**우수상**

## 체계와 도전의 중요성

구본영 | 소프트웨어학과 (실습기업 : 픽셀아이)

실습기간 | 2021. 6. 28. ~ 2021. 7. 23

### 1. 현장실습(인턴십)을 통해 달성하고자 한 목표 및 계획

COVID-19가 계속되는 상황에서 과연 현장실습을 지금 나가는 것이 맞는가 고민이 되었습니다. 하지만 계속되는 팬데믹 상황 속에서 학교를 나가지 못하는 지금 상황에서 현장실습을 나가는 것이 사람들과 마주치며 협력하고 상호작용하는 방식을 배울 좋은 기회라고 생각했습니다. 단순히 수업 때 배우는 내용에만 의존하는 것이 아니라 현장실습이 저 자신을 발전시켜나가고자 생각했습니다. 현장실습을 나가기로 했을 때 이루고자 한 목표를 2개를 세웠습니다. 첫 번째는 아직 학생이기 때문에 실무 능력이 능숙하지는 않지만, 업무를 맡게 된다면 맡은 바에 최선을 다하자는 것이었고 나머지 하나는 학교와 다른 사회의 분위기를 미리 파악하여 회사란 어떤 곳인가를 알고자 하는 것을 제가 이번 현장실습 기간에 지키고자 하였습니다. 두 목표의 결론을 말하자면, 첫 번째 목표는 달성했다고 생각하지만 두 번째 목표는 아쉽게도 반만 이루어졌습니다. 제가 이번에 현장실습을 나간 픽셀아이는 대표님께서 혼자 일하셨기 때문에 제가 알고자 했던 회사의 조직도나 회사 내부 사람들과의 협력하는 방식에 대해서는 알지 못해서 아쉬웠습니다. 하지만 대신에 근로 연계로 와 있는 선배들의 옆에서 업무를 지시받으면서 좋은 분위기에서 현장실습을 보낼 수 있었습니다.

### 2. 기업에서의 업무 내용 및 현장 적응 노력

제가 현장실습을 간 픽셀아이에서 당시 진행 중인 프로젝트는 충북대 수의대학의 홈페이지 '애니답'을 개편하는 프로젝트를 하고 있었습니다. 마침 직전 학기 중 웹사이트에 관한 수업을 들으면서 웹사이트를 제작하는 프로젝트를 과제로 했었기 때문에 아주 어렵지 않을 거라고 생각했습니다. 픽셀아이를 처음 갔을 때 본격적인 업무에 들어가기 전에 먼저 업무 내용을 공지 받고 따로 공부할 시간을 주셨습니다. 제가 맡은 업무는 프론트 엔드 중 주로 css였습니다. 첫째로 신버전의 글쓰기 에디터를 찾아 페이지에 추가하는 것, 두 번째로 주어진 디자인에 따라 로그인과 회원가입 페이지의 css 새로 수정하기, 세 번째로 글쓰기 페이지의 header와 footer의 수정과 불필요한 메뉴를 제거하고 필요한 메뉴 추가하기, 네 번째로 datatable 라이브러리를 수정해 문제가 생긴 페이지의 내용 수정 해결하기, 다섯 번째로 반응형을 통해 모바일에서도 페이지가 보기 좋게 적용하기, 여섯 번째로 비율의 다른 섬네일의 크기를 똑같게 고정하기, 마지막으로 PHP 코드를 사용하여 데이터베이스의 내용이 없을 때도 목록에서 같은 디자인을 유지할 수 있도록 하는 일들을 맡았습니다. 모르는 일이거나 도저히 혼자 해결할 수 없는 일들은 옆이 선배들과 현장실습을 같이 나온 동기들에게 물어보거나 인터넷을 통해 문제를 해결해나갈 수 있었습니다. 처음이라는 상황 때문에 낯설고 모르는 것도 많아 해결하지 못하는 것에 위축감을 느꼈으나 점차 맡은 일들을 해결해나가면서 자신감도 생기면서 문제해결 능력을 기를 수 있었습니다.

### 3. 현장실습(인턴십)을 통해 배운 점 및 보람

현장실습에서 프로젝트를 진행하는 일에 끼어들면서 느꼈던 것은 제대로 된 프로젝트는 확실히 다르다는 것입니다. 현재까지 진행했던 프로젝트가 학교 수업 시간에 했던 프로젝트에 불과했던 저는 이번 현장실습을 통해 체계적인 계획과 파일 정리가 프로젝트에 필수적이라는 것을 느꼈습니다. '애니답'의 경우 픽셀아이는 분만이 아니라 수의대학 그리고 다른 업체와 함께 진행하는 만큼 파일을 문서화 시켜 작업물의 풀더 내용을 한눈에 알 수 있도록 정리해 두었습니다. 또한 백업파일을 잘 관리해서 동시에 진행으로 문제가 생기는 일이 없도록 했습니다. 파일은 이 프로젝트를 처음 알게 된 제게 업무를 파악하는 데 도움을 많이 주었습니다.

제가 학교에서 경험하는 것이 작은 사회의 일부라는 것을 깨닫는 기회가 되었습니다. 저는 평소에 실패하는 것에 대한 두려움을 가지고 있었습니다. 그러므로 기회가 와도 몸을 사렸고 도전을 하지 못했습니다. 하지만 현장에서 업무를 완벽히 하지 못하고 잘 알지 못해도 모를 땐 차근차근 알려주는 분위기를 통해 실패를 해도 계속해서 도전하는 것이 중요하다는 것을 깨닫고 성취감을 느낄 수 있었습니다. 이번의 경험이 제가 앞으로 사회에서 해결하지 못할 것 같은 문제를 직면했을 때 실패하는 것에 두려워하지 않고 마주할 수 있는 기반이 될 것입니다.

### 4. 진로탐색/취업과의 연계 경험담 및 취업 성공을 위한 각오

4차 산업혁명의 발달로 it 기술에 대한 중요성이 높아지면서 it의 분야 역시 다양하게 분포되어 있습니다. 졸업 작품을 만들 시기가 가까워지면서 저는 진로를 대략적이라도 구체화할 필요성을 느끼게 되었습니다. 하지만 많은 수업을 들으면서 저는 갈피를 잡지 못하고 있었습니다. 심지어 지금 이 전공이나에게 맞는 길인가 싶은 생각도 들었습니다. 하지만 현장에 나가서 직접 업무를 맡고, 열심히 살아가는 사람들을 보면서 주어진 일에 최선을 다하고 현장에서 일하고 싶다는 의지가 생겼습니다.

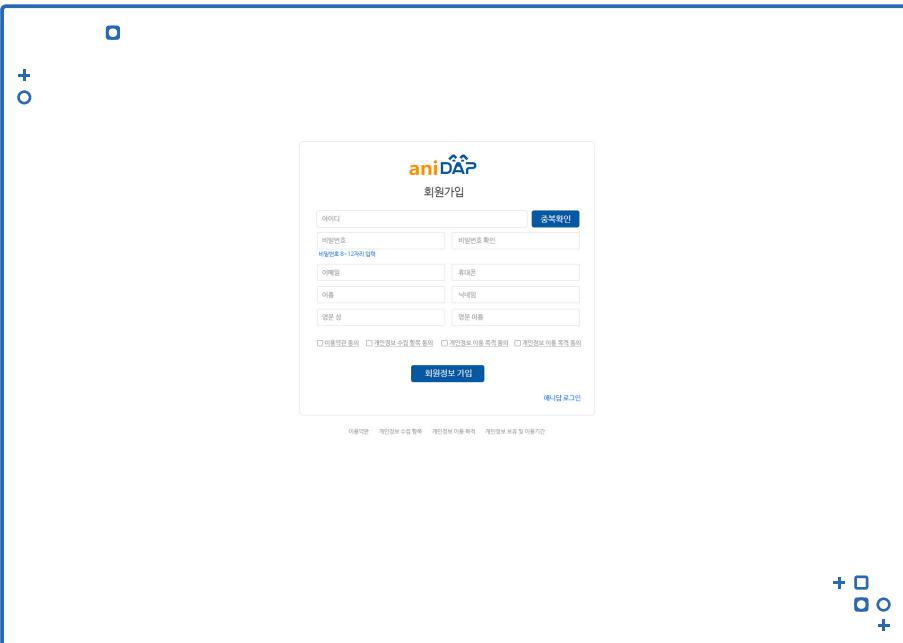
학교 수업 때도 프로젝트를 진행하면서 웹사이트에 대한 흥미가 생겼었지만 이번에 주로 프론트 엔드를 작업하면서 프론트 엔드 분야에 관한 관심이 높아졌습니다. 아직은 능력이 미숙하지만 css 말고도 다른 프론트 엔드를 더 공부해야겠다는 결심이 생겼고 이를 동력으로 앞으로의 진로 설계를 세울 것입니다.

### 5. 현장실습 기간 중 문제해결 사례 및 개선 노력

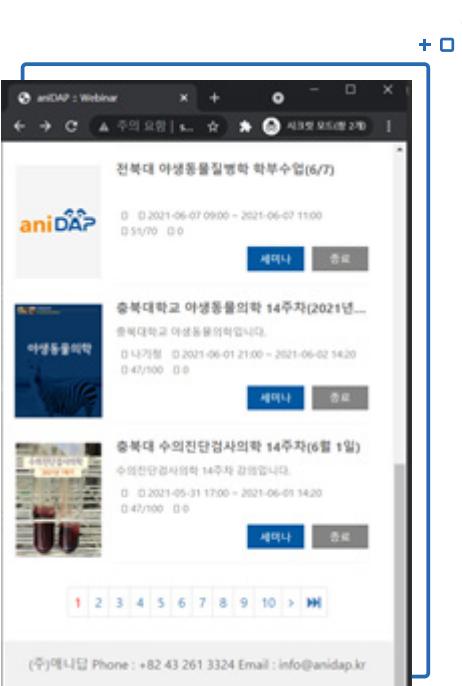
현장실습에서 기간 중 한 서버 안에서 같은 작업을 하다 보니 바뀐 파일의 내용을 확인하지 않고 작업한 내용을 그냥 덮어쓴 적이 있었습니다. 다행히도 백업한 파일 내용이 있어서 크게 문제가 되지는 않았습니다. 하지만 백업파일의 없었다면 문제가 커질 수도 있었기 때문에 그 뒤부터는 저도 파일 백업을 자주 하고 수정한 파일의 내용은 주석을 따로 달아 어느 부분을 수정했는지 빨리 파악할 수 있도록 하였습니다.

처음에는 낯도 가리고 처음 보는 사람에게 모르는 것을 물어본다는 부끄러움에 해결되지 않는 부분이 있음에도 물어보고 해결하는데 많은 시간을 들여야 했지만, 이 방식이 업무에도 저에게도 좋지 못한 방식이라고 생각했습니다. 프로젝트가 커지면 커질수록, 사회에 나갈수록 다른 사람들과 의사소통하고 협력해야 할 일이 많아질 텐데 이렇게 소극적인 자세는 제가 현장실습에 오게 된 목표와도 어긋나고 장기적으로 좋지 못하다는 생각이 들었습니다. 그래서 해결하지 못하는 부분이나 모르는 부분은 제때 여쭈면서 조언과 도움을 받으며 문제를 해결할 수 있었습니다.





회원가입 사진



반응형 웹페이지



인턴십 프로그램을 경험하기 전까지 저에게는 꿈이 없었습니다. 그냥 보통의 사람들처럼 점수에 맞춰서 학교, 학과를 선택했고 어떠한 열정, 노력도 없이 그냥저냥 하루하루를 대충 보냈습니다. 사실 나의 진로, 미래를 위해서 인턴십 프로그램을 하겠다는 마음보다 마일리지 점수를 많이 주었기 때문에, SW 중심대학 사업단의 마일리지 장학금을 위해서 신청하였고, 방학을 그냥 보내기보다는 뭐라도 하는 것이 좋겠다는 생각이 들어 인턴십 프로그램을 신청하게 되었습니다. 하지만 이런 인턴십 프로그램이 나의 진로를 결정하고, 꿈을 갖도록 도와주는데 결정적인 역할을 톡톡히 해주었고, 인턴십 프로그램 이후로 저의 생활은 완전히 달라졌습니다.

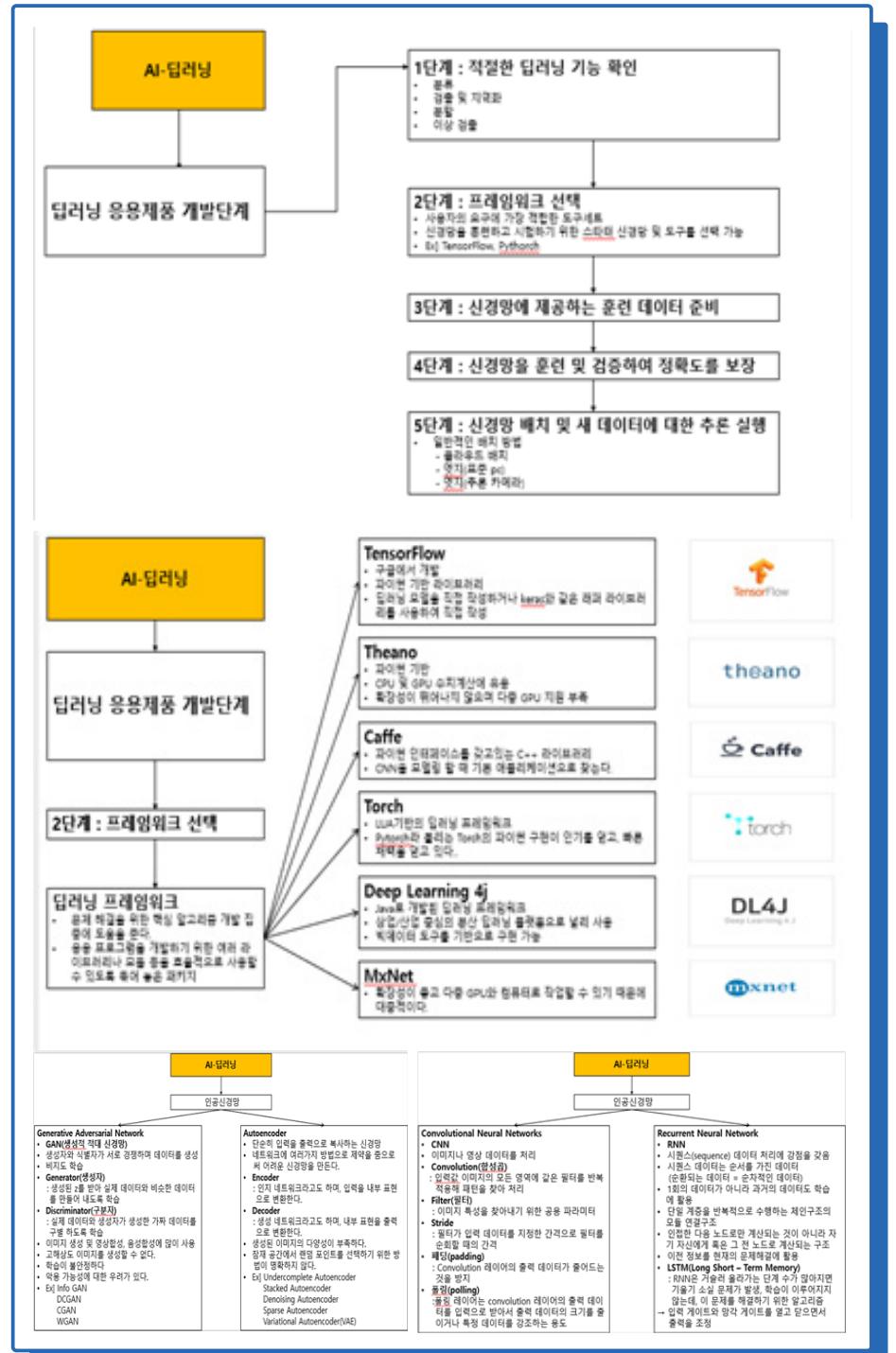
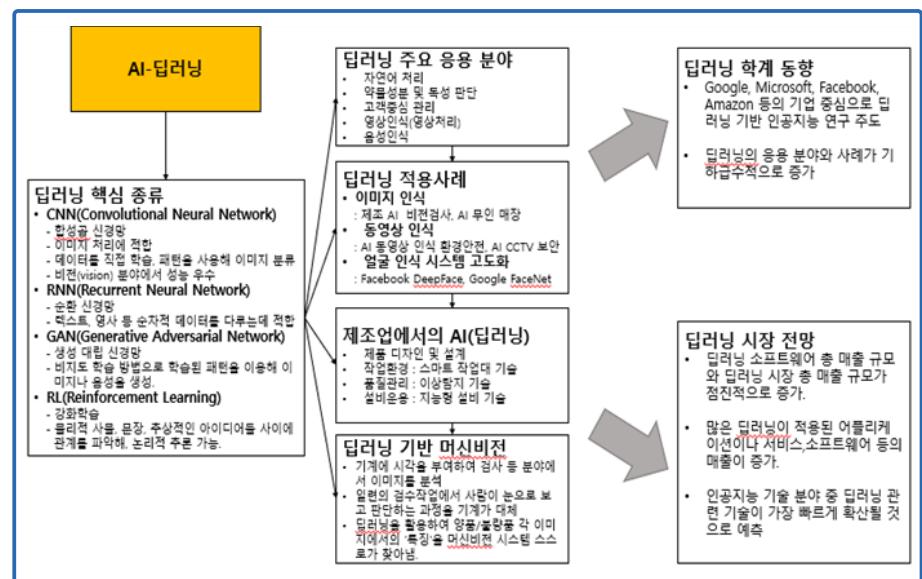
제가 인턴십을 하게 된 기업은 '한국영상기술'이라는 기업이었습니다. 내가 원하는 기업에서 원하는 직무를 하면 좋겠다는 생각을 했지만, 사실 딱히 하고 싶은 일도 없었고, 1달이라는 시간에 배우면 얼마나 배우겠냐는 생각이 있었기 때문에 집에서 가까운 기업에 매칭이 된 것이 다행이라고 생각하고 첫 출근을 했습니다. 처음 담당자님을 만나고, 자리를 배정받으니 내가 인턴이 되었다는 사실이 실감이 나고, 한편으로 이제 막 2학년을 끝난 상태였기 때문에 내가 여기서 어떤 것을 할 수 있을지에 대한 걱정이 들었습니다. 이런저런 걱정을 하던 중, 담당자님과 면담을 하였습니다. 담당자님은 한국영상기술이라는 기업에 대한 소개와 제가 배정받은 부서에 대한 설명을 자세하게 해주셨습니다. 제가 배정받은 부서는 검사기의 렌즈에서 해야 하는 영상처리에 대한 부분을 연구 및 코딩을 통해 오류를 잡고, 수정하는 등의 일을 하고, 또한 딥러닝 기반 산업용 영상처리인 머신비전에 대한 업무를 하는 부서였습니다. 담당자님은 제가 아직 학년이 낮으니, 실질적인 업무 경험보다 부서에서 다루는 머신비전과 딥러닝에 관한 공부 및 서칭 위주의 업무를 하도록 하셨습니다. 이 업무가 저에게 반한점이 될 줄은 생각지도 못했습니다.

첫 업무에서 제가 찾아볼 내용은 딥러닝에 대한 기본 이론과 딥러닝을 기반으로 한 머신비전에 대한 조사였습니다. 인턴십 이후에 저의 생각도 달라지고, 꿈도 갖게 되었다고 했지만, 처음 접했을 때부터 재밌고 흥미롭게 느껴지지는 않았습니다. 처음 접해보는 내용에, 알 수 없는 언어들, 어려운 코드와 수식들이 저를 괴롭혔습니다. 처음부터 너무 어려운 부분을 접한 느낌이 있어 현재 딥러닝이 우리 사회에 있어서 어떤 산업적인 부분을 책임지고 있는지에 대해서 조사하기 시작했습니다. 사실 딥러닝의 넓은 범주가 AI이기 때문에 딥러닝에 관한 업무가 아닌 AI에 관한 업무를 했다고 생각합니다. 감사하게도 담당자님은 회사 주요 업무인 머신비전과 딥러닝보다 넓은 범주인 AI에 관한 서칭 업무도 괜찮다고 해주셨습니다. 그렇게 업무를 진행하다 보니, 현재 사회에서는 많은 것들이 자동화를 넘어가고 있는 시점이고, 이러한 산업들에 AI와 같은 기술이 많이 들어간다는 사실을 알 수 있었습니다. 이 부분이 저에게 상당히 매력적으로 다가왔는데 특히 스마트팩토리 같은 새로운 산업들이 신기하기도 하고 재밌다고 느꼈던 것 같습니다. 이렇게 흥미를 갖게 되니 쉬운 부분부터 차근차근 조사해서 알아보고 싶다는 생각이 들었습니다. 흥미가 생기니 인턴십 활동 동안 내가 하기로 했던 업무에 대해서는 완벽하게까지는 못 하더라도 최대한 많이 알고 가고 싶다는 목표가 생겼고, 이러한 방향에 대해서 진로를 정해보는 것은 어떨까? 하는 생각이 들었습니다. 이 인턴십이 끝나고 돌아켜 봤을 때 나의 진로에 대한 큰 방향을 잡고 싶다는 생각으로 매 업무에 임했던 기억이 납니다. 이렇게 흥미도 갖고, 목표도 생기니 현장에 적응하기는 정말 쉬웠습니다. 모르는 부분에 대해서 질문하는 부분에 대해서 전혀 귀찮아하지 않고, 오히려

열심히 하는 모습을 귀엽게 봐 주셨던 거 같습니다. 점심시간에 식사 후 자주 커피를 마시러 갔었는데, 이 시간에 담당자님과 다른 직원분들이 진로에 대해서 여러 조언을 해 주셨고, 현재 진행 중인 업무뿐만 아니라 더 많은 재밌는 분야가 많다고 하셨는데, 이때 들은 이야기들이 저의 진로의 방향을 전하는데 엄청난 도움이 되었습니다.

지금 제가 정한 진로 방향이 내가 인턴십을 했던 기업이 하는 일과 완전히 일치하지는 않습니다. 구체적인 직업을 정하지는 않았지만, 현재 저는 '데이터 분석에 활용되는 AI'에 대한 공부를 해서, 그에 관련된 직업을 갖는 것이 저의 목표이자 꿈입니다. 그리고 저는 이 목표에 달성하기 위해서 현재 SW 중심대학 사업단에서 진행하는 국제공동 산학프로젝트인 Analysis of Solar Power Prediction with Data-Driven Approaches(Data-Driven 접근 기반의 태양열 발전량 예측 분석) 프로젝트에 연구원으로 활동하고 있으며, 저번 여름방학 동안 2021년 충청권 ICT이노베이션스퀘어 혁신사업의 인공지능(기본과정)을 수료했고, 겨울방학 기간에 고급과정이 개설되면 수강하여 수료할 계획입니다. 이렇게 목표를 갖고 열심히 할 수 있도록 시작을 도와준 인턴십 프로그램에 대해서 저는 너무 고맙게 생각하고 있습니다.

인턴십이라 하면 실질적인 업무에 대해서 배우거나, 취업하기 전 해야 하는 '스펙'이라고 생각하시는 분들이 많을 것 같다고 생각합니다. 이 때문에 이런 1달짜리 단기 인턴십에 대해서 망설이는 분들도 많을 것 같다고 생각합니다. 1달 해서는 '스펙'으로 쓰기도 어렵고, 업무에 대해서도 배우기 힘들기 때문이라고 생각합니다. 하지만 저에게 있어서 이번 인턴십 프로그램은 '스펙', 실질적인 업무에 대한 경험보다 더 값진 경험 이었습니다. 인턴십 경험이 저에게 목표를 찾도록 도와주었고, 꿈을 찾도록 도와주었고, 이 목표를 달성하도록 지금 현재 노력할 수 있게 해준 원동력이기 때문입니다. 이러한 부분에 있어서 저는 기업에 실질적 업무를 도와주는 일은 하지 못했지만 제 인생에 있어서 '시작'이라는 부분을 담당한 경험이기 때문에 매우 보람을 느꼈고, 이번 경험을 발판삼아 더욱더 노력해서 앞으로의 취업까지 성공할 것입니다. 혹시나 아직 진로를 정하지 못한 분들이 있다면, 경험 삼아 SW 중심사업단에서 하는 1달 단기 인턴십을 꼭 참여하셨으면 좋겠습니다. 지금까지와는 다른 경험일 것이고, 진로를 정하는 부분에 있어서 아주 큰 도움이 될 것입니다.



인턴십 프로그램에서의 업무 보고서(ppt) 자료



2021년도 소프트웨어중심대학사업단에서 주관하는 하계 인턴십을 참여하게 되었습니다.

기업은 충북대학교 내부에 위치한 코넥트에 속해있는 포장대왕입니다

첫 출근을 하기 전, 학연산공동기술연구원 공식사이트에서 웹/앱 개발 및 포장을 주로 하고 있는 기업이라는 것을 파악했고, 웹 프런트엔드 개발자를 희망하고 있는 저에게는 큰 도움이 되는 경험이 아닐까 생각했습니다. 인턴을 출근하기 전에는 프런트엔드 개발자로 가는 것이 맞을까?에 대한 확신과 믿음이 없었습니다. 그래서 이번 인턴을 통해 부족한 프런트엔드에 대한 지식을 더 쌓고 싶었고, 진로를 확고하게 정할 수 있었으면 좋겠다는 다짐을 하며 첫 출근을 해습니다.

코넥트에서 부여받은 업무는 프로젝트에드. 백엔드를 모두 다루는 게시판 만들기 프로젝트였습니다.

실제로 기업에서 필요로 하는 작업이었고, 기업의 직원부들과 함께 참여하게 되었습니다.

## 프런트엔드 쪽 기술 스택 : 프레임워크

백엔드 쪽 기술 스택 : 프레임워크 - Django, 데이터베이스 - MariaDB, 서버 - Nginx

이와같은 기술 스택을 활용했습니다

덕분에 다양한 기술을 다뤄볼 수 있고, 프런트엔드와 백엔드 간의 통신하는 방법에 대해 무지했었지만, 이번 경험을 통해 ajax통신법도 알게되었고, 직접 데이터를 전송하고 데이터를 받고 하는 경험을 할 수 있었습니다.

하지만, 생판 모르던 프레임워크를 사용하여 바로 게시판 프로젝트에 참여하는 것을 불가능했고, 1주 간의 교육 기간이 있었습니다. 코네クト에서 제공해주는 온라인 강의를 듣고 한주동안 프레임워크를 익혔습니다. 강의를 통해 인스타그램 만들기, 블로그 만들기, 부동산 웹 사이트 만들기 등등 작은 토이 프로젝트를 진행하면서 어느 정도 각을 익히니 뒤에 본격적인 게시판 프로젝트에 돌입했습니다.



인스타그램 만들기 토이 프로젝트

해당 기업에서는 듀얼 모니터를 제공해주어 개발자 체험을 해본 것 같았습니다. 듀얼모니터를 사용하면서 개발자에 대한 로망과 욕심이 생겼습니다. 한 쪽 모니터로는 에디터 창을 띄워놓고, 다른 한 쪽 모니터로는 웹 브라우저를 띄워놓고 개발을 진행했습니다. 그래서인지 훨씬 한 눈에 보기도 쉽고, 웹 브라우저 확대도를 에디터 크기에 맞춰 조절하지 않아도 되니까 반응형 웹을 만들기도 수월한 느낌이었습니다.

반응형 웹이라는 말이 나와서 말인데, 이번 게시판 프로젝트를 통해 반응형이 요즘 왜 대세인지 알 수 있었습니다. 사용자마다 노트북 인치도 다르고, 만약 앱으로 배포를 한다면 폰의 크기도 제각각이기 때문에, 사용자에 따라 어떻게 보여질지가 매우 중요하다고 느꼈습니다.

웹 브라우저에서 개발자 도구를 켜면 태블릿이나 핸드폰 종류별로 지정을 할 수 있어서 참고하여 반응형으로 만들 수 있다는 것도 처음 알게되었습니다. 웹에 하발짜 더 다가가 것 같아 뿐듯했습니다.

이번 하계 인턴 생활을 자기계발에 큰 도움이 됐다고 생각이 듭니다. 방학 중에 인턴을 하지 않았다면, 게으른 방학을 보냈을 것 같습니다 ㅎㅎ

프런트엔드 프레임워크인 Vue.js를 다뤄보기 전에, 혼자 독학으로 React.js를 공부해 본 적이 있습니다. React.js와 점유율이 비등비등한 요즘 그렇게 뜨고 있다던 Vue.js 프레임워크를 꼭 공부해보고 싶었는데, 인턴을 경험하지 않았더라면 공부할 기회에 없었을 것입니다. 덕분에 다룰 줄 아는 기술 스택도 늘어났고, 졸업작품에도 Vue.js를 활용하여 큰 성과를 거둘 수 있지 않을까하며 계획을 세우고 있습니다.

다시 인턴 이야기로 돌아가서..! 인턴 초반에는 아직 백엔드와 프런트엔드가 통신하는 법에 대해 확실하게 알지 못했기 때문에, 혼자 개발자 직원분들께 질문을 정말 많이 했습니다. 그럴 때마다, 본인 일처럼 친절하기 답변해주시면서 거리낌없이 질문할 수 있었습니다.

또한, 깃허브에 기능 개발을 마친 뒤, Pull Request를 요청하면 제가 작성한 코드에 부족한 부분은 없는지 코드리뷰를 해주시니 덕분에 어디가서도 받아볼 수 있는 혜택 개발자 코드리뷰를 경험해보겠습니다.

저도 코드 리뷰를 담면서 처음 코드 리뷰라는 것을 해보고 이게 왜 중요하지도 깨달았습니다.

나에겐 좋은 알고리즘이라고 생각이 들지라도, 더 좋은 알고리즘을 다른 사람이 알고 있을 수도 있기 때문에, 코드리뷰를 통해 어떤 알고리즘이 좋고, 또, 그 리뷰를 받고 리팩토링을 진행하는 과정이 나에게 큰 성장이 디딤돌이 되지 않을까 생각합니다.



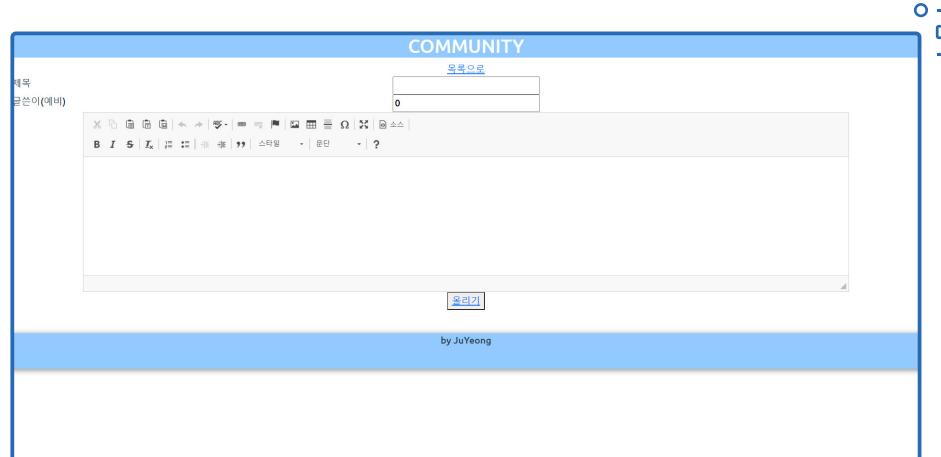
여기 게시판에 쓰인 전체 글을 보여주는 페이지입니다.

제목, 글쓴이, 작성일뿐만 아니라 조회수 기능과 검색 기능도 따로 구현했습니다.

또한, 페이지네이션도 구현했는데, 페이지네이션이 당연한 기능이라고 생각이 들었는데, 여기서부터 점점 막막해지기 시작한 것 같습니다 ㅎㅎ

글의 총 개수에 따라 페이지 개수도 달라지고, 검색 기능과도 아다리가 맞아야 하기 때문에 쉽지 않은 작업이었습니다. 어쨌든, 인턴 기간내에 프로젝트를 완성하여 제출해야하기 때문에, 결국 Vue.js에서 제공해주는 페이지네이션을 활용하여 싱겁게 마무리가 됐습니다.

이렇게 제공해주는 api를 활용하는 것도 능력이라고 생각이 듭니다!



여기 글을 작성하는 Form페이지입니다. CKeditor를 적용하여 구현했습니다.

우리는 에디터라는 것을 어디서든 쉽게 볼 수 있는, 게시판이라면 당연히 있어야 할 기능이라고 생각 하겠지만, 막상 직접 구현해보니 엄청난 수고와 시간이 들어가는 작업이란걸 느꼈습니다. 개발자가 괜히 개발자가 아니구나..라는 생각도 들었고...

사실 CKeditor작업을 들어가기 전에는 프레임워크를 금방 익히는 편이라 나름 수월하네? 라며 자신감에 차있었는데, CKeditor작업을 들어가고부터는 나는 아직 갈 길이 멀었구나 생각이 들었습니다. ㅎㅎ 이렇게 게시판 하나를 만드는데 엄청난 수고가 들어갔다는 걸 몸소 느낄 수 있는 값진 경험을 한 것 같습니다.

이제 인턴을 마무리하며, 최종 프로젝트 코드를 제출하고, 매뉴얼도 따로 작성하였습니다.

프로젝트 배포에 매뉴얼은 필수이지만, 아직 배포를 해 본 경험이 없기 때문에, 매뉴얼이라는 것도 처음 작성해봤습니다.

이번 인턴은 저를 엄청나게 성장시켜주었습니다. 웹 개발자에 가까워지게 되었고, 프런트엔드 개발자가 된다고 하더라도, 프런트 분야뿐만 아니라 백엔드분야도 기초적인 부분은 알아야 하는데, 인턴이 아니면 겪을 수 없는 값진 경험입니다.

덕분에, 프런트엔드 개발자라는 직업에 확신이 생겼고, 자신감도 얻었습니다.

진로에 방황하던 저에게는 한 줄기의 빛같은 경험이었고, 불확실하던 미래에 대한 불안감도 해결됐습니다. 또 이와 같은 인턴활동이 있다면 마다하지 않고 참여할 생각이며 끊임없이 성장을 위해 노력할 것입니다!!

긴 글 읽어주셔서 감사합니다 :)



처음 한국과학기술정보연구원의 현장실습(인턴십)을 지원을 하였을 당시에 무선 통신을 통해 사물을 연결하는 기술인 IoT와 빅데이터를 관리하고 모으는 빅데이터 관련 딥러닝 기능에 많은 관심이 있었습니다. 그 당시 진행하고 있는 출입작품이 IoT를 이용한 스마트 홈 작품 계획을 구상하고 있어 저에게 많은 도움이 되었을 거라 생각이 되었고, 현장실습(인턴십) 기간 동안에 파이썬, C언어, 자바 등 프로그래밍 언어를 활용하여 IoT, 빅데이터에 관한 프로젝트에 기여를 할 목표를 가지고 있었습니다.

한국과학기술정보연구원의 부서는 '슈퍼 컴퓨팅 부서', '데이터 분석 부서' 등 여러 부서가 있고, 저는 '과학데이터 스쿨 부서'에서 일을 하게 되었습니다. 제가 일하게 된 부서는 총 6명의 박사님들로 구성이 되어 있으며 과학기술 및 산업분야에서 경쟁력을 갖춘 데이터 과학 전문 인력을 양성하고, 과학기술 이해 확산과 대중화를 위해 노력하며 동시에 DATA, HPC, AI 등에 대한 온/오프라인 전문 교육을 수행하는 부서입니다. 제가 담당했던 업무는 한국과학기술정보연구원에서 주관하는 온/오프라인 전문 교육의 실습교육 지원이었습니다.

제가 담당했던 실습교육은 'OpenMP 사용법 및 병렬 프로그래밍'과 '2021년 KISTI-충북대학교 SW 중심대학사업단 HPC-AI 원터스쿨'의 강의를 맡았습니다. 교육에서의 저의 역할은 오프라인 수업의 경우에 강의하러 오신 박사님들의 말에 따라 수업을 원활하게 진행할 수 있도록 하는 역할이지만 코로나가 심해짐에 따라 모든 수업이 온라인(Zoom) 수업으로 대체가 되었고 실제 강의실에는 강의하러 오신 박사님만 계셨기 때문에 해당 강의가 제대로 송출되고 있는지 확인하고 동시에 수업을 같이 들으며 실습 상황 때 발생하는 예상에 대한 해결 방법을 전달해 주는 역할이었습니다. 대부분 실습 상황 때 발생하는 문제는 교육과 관련된 프로그래밍 틀에 대한 오류 문의가 대다수였습니다. 그러한 질문이 있을 때마다 해당 오류에 대한 사실 여부를 먼저 확인한 후 정확한 해결방안을 찾기 위해서 학교 수업 시간에 겪었던 오류의 해결 방법, 인터넷 검색 등을 통해 스스로 대안을 찾아보고, 해결방안이 나오지 않을 경우에는 교육 담당 박사님께 여쭤보아 문제를 해결한 경험이 있었습니다. 그리고 오류 내용과 해결방안을 메모해놓아 비슷한 오류가 생긴 학생들에게 알려주었습니다. 그 결과 과거에는 해결방안을 모색하는 시간이 걸렸지만, 메모를 해놓은 이후에는 대부분의 학생들이 발생한 문제에 대한 즉각적인 해결이 가능하게 되었고, 원활한 수업이 진행할 수 있게 도움이 되었습니다.

저는 강의를 지원하는 역할이어서 그런지 직무의 수행함에 있어서 가장 중요한 부분은 상대방이 무엇을 원하는지, 어떤 문제가 발생하였는지 빠르게 파악하여 해당 문제를 해결하는 능력인 '문제 해결능력'과 회사에서는 혼자 일을 하는 것이 아니고 수많은 사람들이 팀을 이루어 조직으로 움직이기 때문에 '팀워크'가 중요하다는 점을 배웠습니다. 또한 회사라는 조직 안에서 언제 어디에서 어떻게 말해야 하는지 아는 능력인 '의사소통 능력'을 배웠습니다.

강의 지원을 하지 않는 시간에는 한국과학기술정보연구원에서 주관하는 KACADEMY에서 하는 강좌를 무료로 수강할 수 있었습니다. 저는 'OpenMP 사용법 및 병렬 프로그래밍'의 강의 지원을 위해서 리눅스 사용방법에 대해 알아야 했기 때문에 '슈퍼컴퓨터의 이해와 활용'과 '리눅스 사용방법'을 수강하여 리눅스에 대하여 배워 실습 교육을 위해 준비를 하였습니다. 평소에 관심이 있었던 분야인 '딥러닝 이해하기', '파이썬 기초', '병렬 파일 시스템 및 버스트 버퍼 이해'라는 과목을 수강하여 개학하기 전에 프로그래밍 수업에 대한 준비를 할 수 있었습니다.

한국과학기술정보연구원 같은 연구기관에서는 일반적인 회사나 대학교에서 볼 수 없었던 장비를 가지고 있습니다. 한국과학기술정보연구원에서는 누리온 5호라는 슈퍼컴퓨터를 가지고 있어서 복잡한 계산이 필요한 작업에서 핵심적인 역할을 하고 있습니다. 실제로 실습환경에서는 슈퍼컴퓨터의 서버를 통해 이루어지기 때문에 빠르게 작업의 결과가 수행되는 것을 실습을 통해 느낄 수 있었습니다. 현장실습(인턴십)이 끝나갈 무렵 실제로 슈퍼컴퓨터 담당 부서의 박사님께서 충북대학교 현장실습(인턴십) 학생들을 대상으로 슈퍼컴퓨터에 대한 특강을 해주셔서 슈퍼컴퓨터가 생소한 저에게는 많은 도움이 되었습니다. 인터넷에서 보고 듣던 슈퍼컴퓨터를 실제로 실습시간에 이용해보고, 외관을 눈으로 직접 볼 수 있었던 것은 현장실습(인턴십)에서의 최고의 경험이었습니다.

처음 현장실습(인턴십)을 지원을 할 때는 어떤 부서에 들어갈지도 모르고, 들어가서 적응을 잘 할 수 있을지 걱정을 많이 하였지만 걱정이 무색할 정도로 박사님들께서 많이 도와주셔서 행복한 기억만 남은 채 현장실습(인턴십)을 마친 것 같습니다.

이번 현장실습(인턴십) 덕분에 한국과학기술정보연구원(KISTI), 한국전자통신연구원(ETRI) 등과 같은 연구기관에 대하여 관심이 생기게 되었습니다. 학교에서 관련 분야의 수업을 듣고 이를 실제로 활용하는 기관에서 일을 해보았더니 단순한 호기심이었던 분야와 관심이 있고, 정말 하고 싶었던 직무 분야를 확실히 구별할 수 있는 계기가 되었습니다. 이를 바탕으로 하고 싶었던 분야의 교수님을 찾아뵈어 해당 연구실에서 학부 인턴십을 통해서 졸업 논문 작성은 물론이고, 대학원 진학을 준비하고 있습니다. 이처럼 다양한 장비와 다양한 프로그래밍 언어를 이용해볼 수 있어서 진로의 방향을 정하는데 큰 도움이 되기 때문에 진로를 명확하게 정하지 않았거나 여러 프로그래밍 언어를 체험을 해보고 싶은 학우들이 기회가 있다면 적극 추천하고 싶습니다.



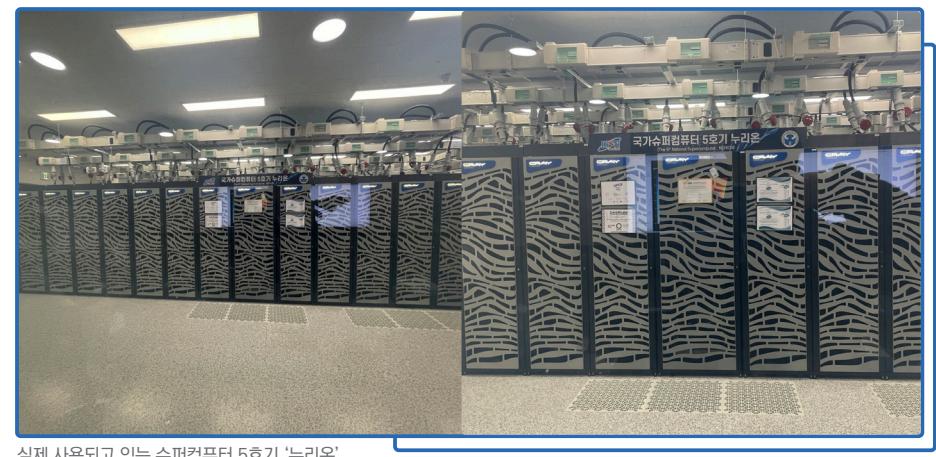
슈퍼컴퓨터 1호기

슈퍼컴퓨터 2호기



슈퍼컴퓨터 3호기, 4호기

슈퍼컴퓨터 5호기 '누리온'



실제 사용되고 있는 슈퍼컴퓨터 5호기 '누리온'



**장려상**

**기업에서 나 자신을 돌아보다**

정주형 | 컴퓨터공학과 (실습기업 : 픽셀즈)

실습기간 | 2021. 7. 26. ~ 2021. 8. 23.

### 1. 현장실습을 통해 달성하고자 한 목표 및 계획

제가 현장실습을 신청한 이유가 두 가지 있습니다.

첫 번째로 전공 공부가 필요한 이유를 알고 싶었습니다. 대학교에서 막연히 이론 수업을 듣고, 몇 번의 프로젝트를 진행하면서 한 가지 의문이 들었습니다. '내가 지금 뭘 공부하고 있는 거지?' '이게 꼭 필요한가?' 전공과목은 시험 성적을 잘 받기 위해서만 공부했고, 전공 지식이 프로젝트에 어떻게 응용되는지는 제대로 경험해보지 못했기 때문입니다. 또한 모두가 공감하듯 조별로 프로젝트를 진행할 때면 '꼭 팀 단위로 진행해야 하는가?' 하고 생각했습니다. 아이디어가 있고 프로그래밍 문법을 잘 안다면 혼자서 프로그램을 개발하는 데 문제가 없으리라 생각했기 때문입니다. 그런데도 대학교가 지금까지 같은 이론 내용을 가르치고 이를 토대로 프로젝트를 권장하는 이유는, 이 모든 것이 실무에 필요해서 그렇다고 생각했습니다. 그래서 회사에서 실무를 경험하며 제가 생각한 바가 맞는지, 또한 얼마나 중요한지 확인하고자 했습니다.

두 번째로 진로를 경험하고 싶었습니다. 게임 개발자가 되고 싶지만, 실무에선 혹시 적성에 맞지 않을까 걱정했습니다. 그렇다고 실무 경험을 하려고 취업하기에는 자격이 되지 않았고, 취업하기도 어려운 일이었습니다. 그러던 중 현장 실습생을 모집한다는 글을 보았고, 학생 신분으로 실무를 경험할 수 있는 좋은 기회가 될 것으로 생각해 지원하였습니다.

### 2. 기업에서의 업무 내용 및 문제 해결을 위한 노력

처음 기업에 출근하고 담당자분과 면담하면서 진로에 관해 이야기하였습니다.

제가 게임 분야에 관심이 있다는 것을 고려해 기업에서 현재 진행 중인 어린이 교육용 게임 제작과 관련된 업무를 주셨습니다. 저는 게임 내 보너스 스테이지의 난이도 및 게임의 수익 모델에 관한 기획을 하였습니다. 기획팀은 제게 게임의 기능들을 일부 구성했지만, 프로젝트의 특성상 어린이들의 수준에 맞춰야 하는 데에 어려움이 있다고 말해주셨습니다. 그래서 저는 먼저 게임 내 보너스 스테이지의 특징을 조사했습니다. 그 결과 대체로 시간이 짧지만, 난이도가 쉽고 빠르게 진행되어 순발력을 요구한다는 것을 파악했습니다. 그래서 이를 기획팀과 논의하였고, 게임을 직접 테스트하며 난이도를 세부적으로 조정했습니다. 또한 회사에선 게임의 수익 모델에 고민이 많았습니다. 대체로 게임의 결제 요소는 게임을 즐기기 위해서인데, 진행 중인 프로젝트는 교육의 성격이 강해 이와 맞지 않습니다. 또한 어린 이를 대상으로 하므로 과한 구매 유도는 적절하지 않아 수익 모델을 설계하기 어려웠습니다. 이로 인해 일정이 미뤄질 것이 예상되어 빨리 해결할 필요가 있었습니다. 그래서 교육 게임을 찾는 사람들이 누구일지 예상해 보았습니다. '어린이'의 '교육'에 돈을 쓰는 사람은 보통 아이보다 그 부모님일 것으로 생각했습니다. 또한 부모님들은 아이들이 하는 게임에 신경을 많이 쓰기 때문에, 수익 모델은 부모님을 대상으로 해야 함을 제시했습니다. 거기에 맞춰 교육 관련 광고와 추가 단어를 수익 모델로 삼아야 함을 이야기했습니다. 그 결과 게임의 보너스 스테이지 난이도를 빠르게 정할 수 있었고, 게임 수익 모델 설계에 도움을 줄 수 있었습니다. 이 외에 저는 실무자들이 프로젝트를 진행하면서 어떤 점을 주로 이야기하는지 알고 싶었습니다. 그래서 직원분들께 주간 회의 참여를 부탁드렸고, 회사에선 제가 최대한

실무 경험할 수 있도록 회의에 참석시켜 주었습니다. 회의에선 주로 프로젝트 진행 상황, 진행 중에 발생하는 이슈를 논의하였습니다. 그리고 게임 UI 디자인 및 위치 등 세세한 것까지 어떻게 처리할 것인지 정하였습니다. 또한 회의에서 기획자는 개발자에게 기획서를 보여주며 진행 방향 및 의도 등을 전달하고, 개발자는 그에 맞는 요구사항 및 자료 등을 요구하거나 전달받는 것을 볼 수 있었습니다. 그리고 회의에서 나온 내용을 토대로 향후 일정을 조율하는 과정을 지켜봤습니다.

### 3. 현장 실습을 통해 배운점 및 보람

실습 기관에서 업무를 수행하고, 실무자분들과 이야기를 하며 크게 배운 점들이 있습니다.

첫 번째는 협업의 중요성입니다. 학교에서 진행한 프로젝트들은 학부생 수준에서 이루어지기 때문에 규모가 작았습니다. 하지만 기업에는 오랜 기간 상업용 소프트웨어를 개발한 실무진들이 있어 대체로 규모가 큰 프로젝트를 진행하게 됩니다. 그러다 보니 소수 인원으로 진행하기 어렵고, 디자인 및 기획 등 여러 분야가 함께 있으므로 협업은 필수가 됩니다. 그래서 완성도 있는 결과물을 만들기 위해 다른 부서와의 협력하는 능력이 필요해집니다. 저는 프로젝트를 진행하면서 회의에서 요구사항을 분석하고 구체화하는 단계를 봤으며, 직접 참여하기도 하며 사람들과 소통하는 경험을 할 수 있었습니다.

두 번째는 실습 기간에 제 수준을 파악하고 전공지식의 중요성을 배울 수 있었다는 것입니다.

학교 프로젝트는 대체로 정해진 주제를 수행하고, 프로젝트가 끝나면 다시 보지 않는 경우가 많았습니다. 하지만 회사에선 프로젝트를 회사가 정해야 하며, 그에 맞는 설계 및 요구사항도 직접 정리해야 합니다. 그리고 소프트웨어가 완성되면, 이를 서비스하면서 꾸준히 관리해야 합니다. 즉 소프트웨어 개발부터 유지까지 전반적인 과정을 이해해야 합니다. 그리고 담당자께서는 많은 조언을 주셨는데, '사람들과 협업하고 기능이 추가되면 프로그램의 규모가 커질 수밖에 없다.' '이를 감당하려면 코드의 재사용성 및 가독성을 높이고, 후에 메모리 누수가 발생하지 않도록 리팩토링하여 최적화하는 과정이 필요하다'라는 조언이 기억에 남습니다. 그만큼 규모가 큰 프로그램을 개발하는 데에는 전공지식이 중요하다는 것을 강조하셨기 때문입니다. 이를 통해 제가 현장실습을 오기 전 했던 생각이 잘못되었다는 것을 알 수 있었습니다. 지금까지 한 프로젝트는 규모가 작았기 때문에 전공지식을 응용하지 않아도 프로그램이 문제가 없었습니다. 하지만 기업에선 이보다 큰 규모의 프로젝트를 진행하므로 결국 프로그램의 효율성 문제에 직면할 것이고, 이를 다루기 위해 전공지식을 필요했던 것입니다. 덕분에 저는 지금까지 진행한 프로젝트를 분석하며 어떤 전공지식이 부족했는지 알 수 있었고, 이를 토대로 프로젝트를 보완하고 더 공부할 수 있었습니다.

마지막으로 실무경험으로 제 진로를 확고히 할 수 있었다는 것입니다. 저는 직접 실무에 참여하며 게임 제작을 경험했습니다. 그리고 사람들의 의견이 게임에 적용되는 것을 보면서, 게임을 제작하는 과정이 게임을 하는 것만이나 즐거움을 준다는 것을 알 수 있었습니다. 이때의 감정은 게임 개발자가 되고 싶다는 목표를 더 확실히 하고, 앞으로 준비할 공부 및 취업계획에 동기를 부여하는 좋은 요소가 될 수 있었습니다.

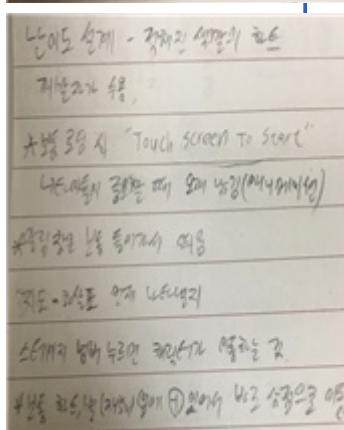
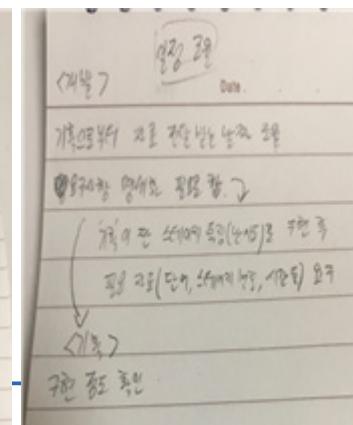
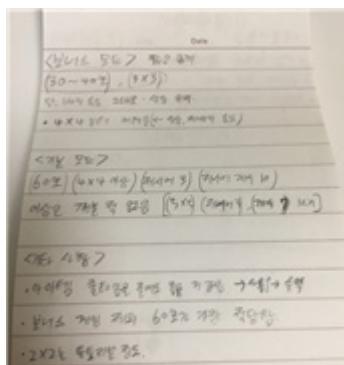


#### 4. 취업 성공을 위한 각오

현장실습을 통해 취업에 필요한 것들을 배웠습니다.

첫 번째로 개발자로서 가져야 할 자세입니다. 실무경험을 하며 사람들과 의사소통 및 협력의 중요성을 알았습니다. 이는 회사에서 어떤 프로젝트를 진행하더라도 필요한 요소일 것입니다. 따라서 앞으로 제가 맡은 직무를 수행하면서 다른 직무의 사람들과 적극적으로 소통하며 프로그램을 개발하도록 노력할 것입니다. 또한 프로그래밍도 결국 여러 사람과 함께 하는 것이기에 좋은 코드를 작성하는 방법을 배우며 협력하는 자세를 가지도록 노력하고자 합니다.

두 번째로 전공지식입니다. 현장실습을 다녀온 후 처음 제가 가진 의문을 풀 수 있었습니다. 게다가 제가 알지 못한 부족한 점까지 파악할 수 있었습니다. 좋은 프로그램을 만들려면 전공지식을 깊게 알아야 합니다. 따라서 부족한 전공지식을 더 공부하여 기술 면접에 대비하고, 이후 회사에서도 효율적인 프로그램을 만들어 유저가 쾌적한 환경에서 게임을 플레이할 수 있게 노력하겠습니다.



회의 및 업무를 수행하며 기록한 사항



#### 미디어 회사에서의 웹 개발

황규현 | 소프트웨어학과 (실습기업 : 플러그미디어웍스)



실습기간 | 2021. 6. 28. ~ 2021. 7. 23.

이번 인턴십을 진행하면서 가장 얻고 싶었던 것은 실무 경험이었습니다. 그동안 학교에서 학생들과만 프로젝트를 해 봤기 때문에 실전 감각이 상대적으로 떨어지는 느낌을 자울 수 없었습니다. 그래서 졸업 작품 진행 전에 인턴십 활동을 통해 실전 감각과 실무에 대한 감을 익힌다면 더 완성도 높은 작품을 만들 수 있을 것이라고 생각했고, 인턴십 이후의 프로젝트에 더 신경쓰고자 했습니다.

저는 인턴십 기간 동안 웹 프론트 & 백엔드 개발에 참여했습니다. 거래처로부터 웹사이트 제작 의뢰가 들어오면 회사의 디자이너분께서 디자인 시안을 제작하시고, 저는 그 시안대로 구현하는 것이 제 업무 중 하나였습니다. 처음 출근했을 때는 회사에서 사용하는 툴부터 익혀야 했는데, 그누보드와 PHP를 주로 사용했던 회사였습니다. HTML, CSS, 자바스크립트 등 프론트엔드에서 사용하는 언어에 대한 숙지는 기본이었고 백엔드는 PHP와 MySQL을 사용했던 회사였습니다. 이 중 상대적으로 사용 경험이 적었던 언어는 자바스크립트, PHP였으며 학교 수업을 들으면서 조금은 사용해본 적 있었으나 거의 초급 수준이었습니다. 그래서 교내에서 프로젝트를 진행했던 것처럼, 모르는 내용은 그냥 인터넷으로 검색해서 사용해보고, 그누보드에 큰 템플릿들은 대부분 제공하니 거기에서 찾아서 사용하기도 했습니다. 교내에서 프로젝트를 다수 진행해 본 덕분에 혼자서 무언가를 구현해야 하는 상황에서도 당황하지 않고 학교에서 프로젝트를 하듯이 진행할 수 있었습니다.

인턴십에서 저는 1주차에 기존 웹사이트의 관리와 유지보수, 품 수정 등을 맡았으며 2주차에는 디자이너분께서 주신 디자인 시안에 따라 여러 페이지를 구현했고, 7월 24일부터 서비스되었습니다. 3주차에는 기업에서 제작한 웹사이트 중 한 곳의 영문화를 진행했습니다. 사이트를 영문 번역하고, 세션에 저장된 언어 정보에 따라 제공해야 했기 때문에 이 때 세션 개념을 익힐 수 있었습니다. 사이트와 알림, 예외 처리 등 필요한 부분은 전부 영문화하면서 영어 능력의 향상에 어느 정도 도움이 되었습니다. 실제 서비스하는 웹사이트를 영망인 영어로 내보낼 수는 없었기 때문에 정확하게 번역하도록 철저히 노력했기 때문입니다. 4주차에는 이미지와 글로 되어있는 수정 요구사항 자료를 읽고, 거래처의 요청에 맞게 웹페이지를 수정하는 작업을 진행했습니다. 단순한 내용 수정부터 웹사이트의 구조 수정 혹은 폐이지 증설까지 맡았습니다.

인턴십 기간 동안 자바스크립트, PHP에 대해서 많이 배울 수 있었습니다. 특히 자바스크립트는 다양한 분야에서 넓게 이용되기 때문에 꼭 중급 이상은 익히고 싶었는데, 이곳에서 4주간 실습하면서 자바스크립트 활용 역량이 올라간 것 같아 보람찼습니다. 그 외에는 깃헙 이외의 방법을 이용한 팀원들과의 협업도 배울 수 있었습니다. 대부분 교내 프로젝트는 깃헙을 이용하게 되는데, 회사 내부 프로젝트는 기밀성을 가져야 하기 때문에 다른 방법으로 협업하게 되었습니다. 그런 방법들이 궁금했는데, 일하면서 알 수 있게 되었습니다.





본래 웹 개발자를 꿈꾸고 있었기 때문에 웹사이트를 수정하는 업무를 맡은 건 어쩌면 행운이었습니다. 다만 프로젝트에 참여하면서, 이런 서비스들을 관리하는 주요 관리자가 되고 싶다는 생각이 들었습니다. 어쩌면 나이를 더 먹고 회사에 대한 확신이 있을 때 맡는 것이 좋은 관리직이고, 아직 어린 저는 개발직을 더 경험해보면서 여러 회사에서 근무해봐야 한다는 것을 알고 있고 그렇게 할 예정이지만 나아가 더 든다면 관리자가 되는 것도 좋겠다는 생각을 하게 되었습니다. 그러나 웹 개발로 평생 일하고 싶지는 않았습니다. 실은, 이전에 특강으로 들었던 인공지능 수업을 통해 데이터 분석에 대한 흥미가 생겼고, 미디어 회사에서 영상을 보는 사용자들을 파악하는 모습을 보면서 데이터 과학 분야를 더 자세하게 공부하고 싶다는 생각이 들었습니다. 사실 아직까지도 저는 취업에 막연한 경향이 있었습니다. 하지만 인턴십을 진행하면서 저의 취업 노선을 확실하게 정하지 않으면 중구난방으로 일하게 될 것이며 그것은 결코 저에게 도움이 되지 못할 것이라는 생각을 하게 되었습니다. 원하는 직무를 명확하게 설정하고, 관련 분야를 계속 찾아볼 필요가 있으며 학교의 커리큘럼을 따라가기만 하지 말고 좀 더 주체적으로 생각해보고자 합니다.

현장실습(인턴십)활동을 하면서 프론트엔드에서는 모바일 최적화의 중요성, 그리고 백엔드에서는 예외 처리의 중요성을 익히게 되었습니다. 그누보드의 풀더와 파일 구조를 뜯어봤을 때 정말 다양한 경우의 수까지 예외 처리를 해 둔 것을 보고 실무에서는 이 정도의 처리를 거친다는 것을 알게 되었습니다. 모바일 최적화 역시 제가 요구사항에 따라 웹사이트를 수정하면서 정말 어려운 일을 많이 겪었었는데, 다양한 크기와 너비의 기종에 모두 글씨나 그림이 잘 보이고, 깨지거나 화면을 넘어가는 크기는 지양해야 했기 때문입니다. 또한 폰트 역시 안드로이드에서는 위치가 잘 맞았으나 ios에서는 위치가 제멋대로 혹은 글씨 자체가 보이지 않는 현상이 생기는 등 문제가 많았었습니다.

그러나 으레 그렇듯 문제가 생겼을 때 회사 직원분께 전부 물어본다면, 그것은 실습이라고 할 수 없었으며 프로젝트를 하면서 에러가 조금 난다고 나는 족족 저에게 물어보던 팀원이 있었는데 그 당시 큰 스트레스를 받았었기 때문에 할 수 있는 한 제가 다 해내고자 했습니다. 그렇게 해서 제가 해낸 것도 있고 끝내 방법이 없어서 여쭤보기도 했습니다. 여쭤본 것들 중에는 사실 너무 간단하게 해결할 수 있는 것이어서 허망했던 적이 있었고(1주차) 직원분과 이런저런 방법을 같이 시도하면서 같이 해결했던 경험도 있었습니다(4주차). 1주차 때만 해도 참 간단한 것도 잘 못하는구나 싶어서 나는 아직 많이 부족한 사람이라고 생각했는데, 4주차에서 다른 직원분들과 함께 문제 상황을 해결할 수 있게 되면서 저 스스로도 한 달간 많이 발전했다는 생각이 들어 뿌듯했습니다.

인턴십 활동을 통해 실무를 직접 해 보면서 업무의 긴장감도 좀 갖게 되고, 실제 이 웹사이트를 이용하는 사용자들이 눈에 보이니까 정말 신기한 경험이었습니다.

4주간 저에게 주어졌던 일들이 결코 어렵지는 않았지만 그렇다고 쉽지도 않았고, 다 전부 아는 것들도 아니었습니다. 그래서 저에게 주어진 일도 제 수준에 적절했었고, 직원분들께서 저를 많이 신경써주신 것 같아 감사했습니다. 저의 개발 역량을 늘리기에도 충분했으며 종합 미디어 회사였던 만큼 웹 개발 뿐만 아니라 프로그래밍과 큰 연관은 없지만, 회사에서 주로 진행하는, 관련된 여러 일도 참여해볼 수 있었습니다. 단순히 실무만을 공부했던 4주가 아니라, 회사에서 생활하고, 사람들과 공적인 환경에서 적절하게 대화하는 법도 익힐 수 있었던 인턴십이었습니다. 쉽지 않았지만 유익했으며, 소중한 시간이었습니다.

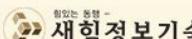


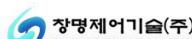
3

## 인턴십 참여기업 명단



## 3. 인턴십 참여기업 명단

no.	기업명	CI	대표자 / URL
1	FI Sys	 <b>FI Sys</b> Future Innovation Systems (주)에프아이시스	김종오 <a href="http://www.fisys.co.kr">http://www.fisys.co.kr</a>
2	I-BRICKS	 <b>I-BRICKS</b>	채종현 <a href="http://www.i-bricks.co.kr">http://www.i-bricks.co.kr</a>
3	KIS	 <b>KIS</b> (주)케이아이에스 KOREA INNOVATIVE SOFTWARE	장래현 <a href="http://www.fisys.co.kr">http://www.fisys.co.kr</a>
4	YHP Solution		박용희 <a href="http://www.YHP-Solution.co.kr">http://www.YHP-Solution.co.kr</a>
5	도영ICT	 <b>도영ICT</b> DOYEONG ICT CO., LTD.	강현광 <a href="http://www.dyict.co.kr/">http://www.dyict.co.kr/</a>
6	디엘정보기술	 <b>DLIT</b> [주]디엘정보기술	박수철 <a href="http://www.dlit.co.kr/">http://www.dlit.co.kr/</a>
7	리프	 <b>LEAF</b>	김윤석 <a href="http://www.team-leaf.com">http://www.team-leaf.com</a>
8	브린트	 <b>BRINT</b>	윤종서 <a href="http://www.brint.co.kr">http://www.brint.co.kr</a>
9	새힘정보기술	 새힘정보기술	한종호 <a href="http://www.saehimit.com">http://www.saehimit.com</a>
10	셀러비전	 <b>SELLER VISION</b>	이미연 <a href="https://sellervision.co.kr/">https://sellervision.co.kr/</a>
11	애니라인	 <b>Anyline</b> 애니라인(주)	이태윤 <a href="https://www.anyline.co.kr/">https://www.anyline.co.kr/</a>
12	에니아소프트	 <b>ENIASOFT</b> EASILY NICE ACCOMPANIST	박정수 <a href="http://www.eniasoft.com">http://www.eniasoft.com</a>
13	에이펙스소프트	 <b>APEXSOFT</b>	김도훈 <a href="http://www.apexsoft.co.kr">http://www.apexsoft.co.kr</a>

no.	기업명	CI	대표자 / URL
14	엔이에스	 <b>NES</b> 엔이에스 Information Technology Leader	박진수 <a href="http://www.nescorp.kr">http://www.nescorp.kr</a>
15	이파로스	 <b>Pharos</b> <a href="http://www.e-pharos.com/">http://www.e-pharos.com/</a>	박진수 <a href="http://www.e-pharos.com/">http://www.e-pharos.com/</a>
16	인베슘	 <b>invesume</b>	김형재 <a href="https://www.invesume.com/">https://www.invesume.com/</a>
17	창명제어기술	 창명제어기술(주) Control System Technology	이천석 <a href="http://cmcst.co.kr/">http://cmcst.co.kr/</a>
18	코넥트	 <b>conect</b>	김대인 <a href="http://www.martroo.com/">http://www.martroo.com/</a>
19	큐버솔루션	 <b>CUBER</b> SOLUTION	이동현 <a href="http://www.cuber.co.kr/">http://www.cuber.co.kr/</a>
20	플러그미디어웍스	 <b>FLUG MEDIWORKS</b>	문인규 <a href="http://flug.kr">flug.kr</a>
21	픽셀아이	 <b>pixeleye</b> BRAND - INCUBATING	김영수 <a href="https://www.pixeleye.co.kr">https://www.pixeleye.co.kr</a>
22	픽셀즈	 <b>Pixelz</b> CREATIVE CONCEPT PRODUCING COMPANY	신창훈 <a href="https://www.mypixel.co.kr">https://www.mypixel.co.kr</a>
23	한국공개소프트웨어협회	 <b>KOSSA</b> 한국공개소프트웨어협회 Korea Open Source Software Association	장재웅 <a href="http://www.kossa.kr">http://www.kossa.kr</a>
24	한국과학기술정보연구원 (KISTI)	 <b>KISTI</b> 한국과학기술정보연구원 Korea Institute of Science and Technology Information	김재수 <a href="https://www.kisti.re.kr">https://www.kisti.re.kr</a>
25	KIT 이노베이션	 <b>KIT</b> 이노베이션	유상일 <a href="http://www.kit-fa.com">http://www.kit-fa.com</a>
26	한국전자통신연구원 (ETRI)	 <b>ETRI</b> 한국 전자통신 연구원	김명준 <a href="http://www.etri.re.kr">http://www.etri.re.kr</a>

# 청춘! 사회의 문을 열다

충북대학교 SW중심대학사업단

2021 현장실습(인턴십) 체험수기 공모전 우수작품집

발행일 2021년 12월

발행처 충북대학교 SW중심대학사업단

A. 충북 청주시 서원구 충대로 1, 충북대학교  
T. 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.