

**심지섭**

생년월일 : 1996.1.10 (26세)

전화번호 : 010-5026-0330

메일주소 : tlawltjq0110@naver.com

주소 : 서울특별시 강서구 공항대로48길 79

병역사항 : 군필(육군 병장)2016년5월~2018년2월

|  |  |
| --- | --- |
| 학력 대학교(4년) 졸업 | |
| 2011.03 – 2014.02 | 화곡 고등학교  이과 졸업 |
| 2014.03 – 2020.08 | 한국산업기술 대학교 컴퓨터공학부  컴퓨터공학전공(공학교육인증프로그램이수)  학점 3.18/4.5 |

|  |  |
| --- | --- |
| 대학교생활 | |
| 동아리 활동 | - 소리새 (어쿠스틱 동아리)  - MA (정보보안 동아리)  - KVC (게임제작 동아리) |
| 이수 프로그램 | - 창의실천실 II 교육프로그램(단기 - Android)  - 2019년 유튜브 과정형 창업특강 |

|  |  |
| --- | --- |
| 인턴·대외활동 | |
| 2018.12 – 2019.02 | **판타지 랩(게임회사) 현장실습**  개발인원 : 6인  개발도구 : Unity  직무분야 : 게임UI 프로그래밍 |

|  |
| --- |
| 사용언어 : C , C++ , C# , JAVA , Python |

|  |  |
| --- | --- |
| 어학 | |
| 2020.06 – 2022.05 | **OPIc IM2**  유효기간 : 2020/06/03 – 2022/05/26 |

|  |  |
| --- | --- |
| 고득점 과목 A0 or A+ | |
| A+ | 알고리즘, 물리학  종합설계, 현장실습  글쓰기 |
| A0 | 머신러닝, 운영체제, 자료구조  자바, C프로그래밍, 대학물리학  영화와테크놀로지  현대사회와 패션 |

|  |  |
| --- | --- |
| 이수 전공과목 | |
| 4학년 | 게임소프트웨어공학, 3D게임프로그래밍, 게임엔진, 빅데이터  스마트폰게임프로그래밍, 머신러닝, 알고리즘, 인공지능 |
| 3학년 | 2D게임프로그래밍, 컴퓨터그래픽스, 컴퓨터네트워크, 운영체제  임베디드시스템, 고급프로그래밍, 소프트웨어공학,  네트워크프로그래밍, 모바일멀티미디어프로그래밍 |
| 2학년 | 게임기획, 컴퓨터구조, 데이터베이스, 윈도우프로그래밍  자바, 자료구조, 논리회로, 객체지향언어, 유닉스기초 |
| 1학년 | 프로그래밍, 전산학기초, 소셜미디어 |

|  |
| --- |
| 수행 프로젝트 : <https://enjcat.tistory.com/category/%EB%8C%80%ED%95%99> |

|  |
| --- |
| 자기소개서 |

**1. 성장과정**

어릴적 무역홈페이지를 운영하시는 아버지 회사에서 버리는 본체들을 받아서 사용할 수 있는 상태로 만들었습니다. 이때 본체를 뜯어보고, 운영체제를 설치하는 경험으로 컴퓨터에 익숙해지게 되었습니다. 학창시절에 컴퓨터 실습과 자격증(파워포인트)수업에서 우수한 성적을 받았고, 친구들과 게임을 하고싶어 서버 프로그램을 실행하는 경험으로 포트포워딩과 방화벽의 역할, 포트할당과 아이피, 프로토콜 같은 용어에 익숙해지고, 작동방식에 대해 학습할 수 있었습니다. 그리고 친구와 인터넷방송을 하다가 저의 서버에 공격이 들어와 서버프로그램이 종료되는 경험을 했고, 이런 일련의 경험들을 바탕으로 익숙해진 컴퓨터공학과에 진학하게 되었습니다.

**2. 프로젝트**

[졸업작품의 효율성]

저는 졸업작품으로 스마트도어록을 만드는 3인 팀에 있었습니다. 개발 중 도어록과 DB 서버와의 연결이 일정 시간이 지나면 자동으로 끊어지는 이슈가 있었습니다. 그냥 안된다고 결론지을 수 있었지만, 웹소켓 모듈의 document 홈페이지에 들어가서 일정 시간 동안 데이터를 주고받지 않으면 자동으로 연결이 끊긴다는 사실을 알아냈습니다. 이렇게 원인을 정확히 알아냈기 때문에, 교수님과 프로젝트에 대해 이야기를 나눌 때에도 정확한 지식으로 올바른 의견을 제시할 수 있었고, 프로젝트가 조금 더 원만하게 진행될 수 있었습니다.

[보안이 걸려 볼 수 없던 패킷들]

이메일 프로토콜의 패킷 캡처를 시도할 때 우분투 환경에서 thunderbird를 활용하여 패킷 캡처를 준비하고, 연동할 메일을 찾고 있었는데, 네이버와 Gmail이 사용하는 프로토콜은 패킷이 암호화되어있어, 캡처를 해도 내용을 확인하기 어려웠습니다. 수업에 참여한 다른 팀들도 email 프로토콜의 캡처는 포기하는 분위기였지만, 여러 개의 메일 계정 중 학교 메일이 pop3 프로토콜을 사용한다는 것을 알아내었고, 학교 메일을 thunderbird와 연동하여 email 프로토콜의 패킷 캡처를 성공할 수 있었습니다. 남들이 모두 가지고 있었지만, 생각지 못했던 학교 메일로 남들이 하지 못한 email 캡처를 가능하게 한 그 경험은 작업이 막힐 때 한번 더 시도해보고, 다양한 시도를 해보는 자세를 길러주었습니다.

[현장실습을 회사처럼]

3학년(2018년) 겨울방학에 학교의 졸업요건인 현장실습을 진행하게 되었습니다.

스타트업 기업인 ‘판타지 랩’에서 유니티 게임 프로젝트를 진행하게 되었는데, 학교에서 경험해본 적 없는 6인 프로젝트였습니다.

저는 이 현장실습을 실제 회사에 취업했다고 생각하고 임했습니다. 게임의 UI와 인벤토리, 맵 디자인을 맡았는데, UI 스레드 사용법과, 아이템을 저장하는 기법을 학습하고, 아이템을 상호작용하는 다른 부분들(상점과 플레이어)과 어떻게 정보를 주고받고 할 것인지에 대해 열심히 논의했습니다. 처음에는 아이템마다 객체로 만들고 그 속에 수량, 타입, 공격력 같은 변수를 두어 아이템을 관리하려 했지만, 팀원들과 상의 끝에 아이템 코드로 아이템의 정보를 표현하기로 하고, 아이템 코드마다의 자세한 정보는 아이템 사전을 만들어 조회가 가능하게 했습니다.

스킬을 맡으신 분과, 플레이어와 몬스터를 맡으신 분이 코딩 스타일을 맞추려 노력하고, 플레이어가 스킬 객체를 소유하고 있어, UI에서는 스킬 코드와 그림만으로 작업이 가능하게 배려해 주셨는데, 너무 감사했고, 동료애를 느낄 수 있었습니다. 2개월 동안 열심히 프로젝트를 제작하였고, 이 모든 사항을 매일매일 작업 일지에 작성하였습니다. 열심히 일한 끝에 현장실습 평가점수를 A+을 받을 수 있었습니다.

**3. 수업 외**

[주식회사 리뷰미] 2020.09 ~ 2020.11

안드로이드 프로그래머로 스타트업에 취업했습니다.  
도서 관련 리뷰 SNS 개발을 위한 사이드 프로젝트로 저작권이 만료된 책을 볼 수 있는 뷰어와, 읽은 책 관리, 찜목록, 읽은 책 순위, 책검색 기능, 뷰어의 글씨체, 배경색 변경 등의 기능을 개발하였고, 책을 읽는 동안 사용자의 눈 깜빡임 횟수를 MLkit을 사용하여 firebase 서버에 저장하는 애플리케이션을 만들었습니다.  
선임 개발자 없이 혼자 개발했던 만큼, 전반적인 개발에 대한 기획 경험, 원하는 기능을 위한 정보를 찾는 경험이 가장 많이 개선되었습니다.

[입학관리팀에서의 업무] 2018.02 ~ 2019.06

국가장학생으로 입학 관리팀 업무보조를 맡았고, 학교 적성고사 시험 준비와, 재고관리, 전화응대를 맡았습니다. 기본적인 사무능력을 기를 수 있었고, 해당 부서의 PC 관리까지 맡아서 전공에 대한 경험도 쌓을 수 있었습니다.

[JUJ피씨방 알바] 2018.03 ~ 2018.06

제가 대학생활을 하는 동안 저의 생활비를 마련해 준 고마운 곳입니다.  
220석의 큰 규모의 시설을 2명의 아르바이트생이 관리하는 곳이었는데, 대학가 주변이고, 알바도 비슷한 연령대가 많아서 즐겁게 일할 수 있었습니다. 쉬지 않고 일하는 모습을 보여주어 매니저님께 칭찬도 많이 받았고, 동료들과도 친하게 지내서 아르바이트하는 기간 동안 즐겁게 일할 수 있었습니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.   |  | | --- | | 작성자 : 심지섭 | |