

# 메이플스토리

## [게임 프로그래머 지원]

Birthday 1997.08.13.

Email [gogagi0603@naver.com](mailto:gogagi0603@naver.com)

Mobile 01063288763

Address -

병역사 군필  
항

### 소개 / About Me



	I
이름	이태관
영문이름	Lee TaeGwan
취미	밴드 합주
중요하게 생각하는 가치	야성, 협력, 끈기

### 기술 스택 / Skill Set

#### 기능 구현 등의 사용 경험이 있는 Skill Set

구분	Skill
Programing Languages	C/C++, Python, Java, nodeJS, C#, JS
Framework/ Library	Unity, Django,
Server	Photon Engine(Unity), winsock, jsp
ETC	제안요청서 (RFP), HTML/CSS

#### 기술 스택 상세

##### [문서 작성 능력]

1. 학부연구생때 교수님께 교육받은 제안요청서(RFP) 작성 능력
2. 다년간의 리더 역할로 인하여 단련된 보고서 작성 능력
3. 소프트웨어 공학적인 요구사항 설명서 작성 능력

##### [프로그래밍 언어]

1. C/C++ : 자료구조 및 알고리즘 공부, 대학 학부 4년 대부분 C를 사용, 연구실에서 컴퓨터비전과 Visual Slam 공부할때 openCV와 Cmake를 사용하기 위하여6개월 정도 C++ 를 사용. 2022년 6월~7월 동안 C++ 기초를 탄탄히 하기 위하여 Effective C++ 스터디.
2. Python3 : 울산대학교 정보통신원과 협력하여 제작 중인 울산대학교 챗봇. NLP 공부 할때 hugging face의 koElectra와 koBert 모델과 pytorch 및 tensorflow를 사용하기 위하여 2년 동안 사용.
3. HTML/CSS/JS + Django + jsp : 울산대학교 정보통신원과 협력하여 제작 중인 울산대학교 챗봇을

웹 형태로 만들때 사용. 장고는 1년 동안 사용. jsp는 학과과정에 잠깐 반년동안 사용

4. C# : 연구실 과제로 Unity로 메타버스 구현 프로젝트에 투입되어서 사용. 스터디를 제외한 실제 사용은 2~3개월

5. JAVA : OOP 학과 수업과 Android Studio 사용하기 위하여 총 1년정도 사용. 사용한지 오래 되어서 숙련도가 낮음.

6. mySQL : 울산대학교 챗봇을 만들때 사용. 답변을 DB에 넣고 꺼내쓸까 해서 초기에 잠깐 사용했으나, 답변 데이터가 추가 될것도 아니고 엄청 많은편도 아니라 안써도 된다고 판단하여 1.0버전에선 없음. 실제 사용 2개월

#### [커뮤니케이션 스킬]

1. 원래 협업에 대한 자세나 스킬이 기본은 되어 있다고 생각했음. 그러나 3월에서 5월동안 연구실에서 진행한 유니티 프로젝트에 투입된 석박 형누나들과 협업을 하면서 실제 산업현장에서 쓰이기엔 부족함을 깨달음. 직접 부딪히고 깨지면서 습득한 팔로워쉽 능력.
2. 캡스톤디자인을 1년동안 조장으로서 진행. 크고작은 트러블을 조정하는 과정에서 좌절도 해보고 성공도 해보며 혼나기도 하면서 실제 프로젝트 과정에 필요한 리더쉽 능력 보유
3. 개발과정 속 개발실 분위기를 활기차고 즐겁게 만들고 유지하는 능력.

#### [회화 능력]

1. 연구실에서 토요일 오전 9시에 진행하는 세미나가 영어로 진행. 솔직히 다 알아듣지는 못하지만 꾸준히 참여함으로써 '아 그렇구나' 할 정도의 영어듣기 능력보유
2. 연구실의 외국인 학생과 소통 해야하는 환경 속에서 공부. 유창하진 않지만 밥 먹으면서 수다 할 정도의 회화 능력 보유

## 1. 저의 성격입니다

### [외향적]

1. 어디 모임에서 항상 분위기를 주도하거나 대화의 흐름이 끊기지 않게 하는 역할을 맡아옴
2. 팀원들과 대화를 주도적으로 이끌거나 서포팅 하고자 하는 성격
3. 어색한 상황에서도 유머를 섞어서 대화를 이끌어가다 보니 1학년때 부터 조별과제 할때마다 조장을 맡아옴

### [계획적]

1. 여학우들 처럼 잘꾸미지는 못하지만 휴대폰 캘린더를 애용함
2. 아침에 일어나면 제일 먼저 하는 일은 눈뜨기전에 오늘 할 일들과 스케줄을 머리속에서 쪽 읊는 것

### [긍정적]

1. 늘 '그럴 수 있지' 라는 말을 입에 달고 삼
2. 이틀동안 밤새면서 연구실에서 해커톤을 한적이 있었음. 개발내용은 연구실 서버컴퓨터로 에셋 없이 server - client 구조의 100명 이상의 인원을 한 채널에 감당 수 있게 하는 것이 유니티 게임 환경 개발 내용이었음. 그때 개발하고 있던 내용들이 밤새고 다음 날 아침에 할 필요가 없어져서 백지로 된 와중에도 '그래도 유니티 Riptide Networking에 대해서 이렇게 자세히 알 계기가 잘 없었는데 잘 공부하고 가네요 ^^' 라고 얘기하면서 분위기가 망쳐지는걸 막기도 했음

<https://github.com/tom-weiland/RiptideSampleFPS>

### [집중력이 좋음]

1. 개발하고 있을때 노이즈캔슬링 이어폰 낀 것 처럼 주위 신경 안쓰고 컴퓨터 화면에 몰두함
2. 연계되는 단점으로는 멀티플레이가 잘 안됨

## 2. 저는 이렇게 자발적으로 목표를 세우고 성실히 수행했습니다.

1. 원래 국어국문학과였는데 컴퓨터공학과로 전과를 희망했었음. 노베이스로 수학 과목에서 살아남기 위해 군복학 한 직후 1달동안 독학으로 미적분2 책을 처음부터 읽어가면서 독파. 모르는게 나오면 그걸 알기 위해서 미적분1로 돌아가든지 고등학교 수학으로 돌아가든지 끈질기게 매달림. 수학과 교수의 '문과인 공대로서 넌 안될거야' 예상에도 국어국문학과 신분으로 미적1,2와 공업수학을 모두 A0 성적을 받고 컴퓨터공학과로 전과하였음

2. 컴퓨터공학과로 전과하기 전 방학 때, 가장 처음으로 '씹어먹는 C언어'라는 PDF 파일을 독학. 지금 생각해보면 그렇게 까지 깊게 안파도 됐을것 같기도 하지만 어쨌든 PDF 파일을 독파. 전과한 직후에 원래 컴공이었던 학우들 보다 C를 더 잘 아는 상황이 되었음

<https://modoocode.com/231>

3. 씹어먹는 C언어를 다 읽어갈 무렵 메이플스토리를 하고 있었음. 당시에 '내가 50억이 있는데 이걸로

20강 까지 붙일 수 있는 확률은 얼마일까?’ 라는 궁금증이 있었고 이에 대한 답을 얻기가 힘들었음. 그래서 그것에 대한 답을 얻기 위해 방금 배운 C로 강화계산기를 제작하여 궁금증을 해결함

4. Visual Slam에 대한 베이스 지식이 거의 없는데 프로젝트를 진행하기 위하여 학부연구생끼리 스터디를 밥만 먹고 하루종일 연구실에 박혀서 주도적으로 진행하였음

5. 디스코드의 음악봇이 저녁 11시쯤만 되면 계속 끊겨서 해결하기 위해 그냥 자체적으로 Doc보고 개발함

6. 게임회사에 취직을 하고 싶은데 C++기초와 알고리즘 실력이 매우 부족하다 판단하여 빠르게 Effective C++ 스터디 및 알고리즘 공부를 스피디하게 병행. (진행중)

저는 이런 장애물 또는 난관을 만났지만 극복하기 위해 이런 노력을 하였습니다.

1. 캡스톤디자인 조장으로서 팀원들을 리드 해야할때 있었던 일. 주제를 챗봇으로 잡고 자연어처리 스터디를 진행해야는 상황에서 코로나때문에 만나기가 어려웠음. 그래서 각자 양심에 따라서 스터디를 할수밖에 없었는데 팀원들의 학습속도가 다소 느렸고 특히 한명은 현저히 느렸음. 그 팀원에게는 자연어처리 관련 일이 아니라 학과에서 배운것만으로도 만들 수 있는 정도의 챗봇 프론트엔드 개발을 맡김으로서 극복하였고 나머지 학우에게 selenium을 활용한 데이터 크롤링 및 답변 데이터 발굴 및 검수 업무를 맡겨서 극복하였음

2. 캡스톤디자인 팀원들이 서로 커뮤니케이션이 잘 안되어서 큰 고민이었음. 조장으로서 업무전에 서로 동료끼리 친밀감을 위하여 식사 약속 같은 사교 모임을 주도 함으로서 극복하였음

3. 울산대학교 정보통신원에서 Q&A 데이터 및 DB 제공해주기로 했었는데 보안이슈와 정보통신원의 담당자의 까먹음으로 인하여 많이 지체 됐었음. 상대는 직장인이니 이해는 하되 안일하게 생각하지는 않고 계속해서 요구함으로서 정상적인 협력을 이끌어냄

4. 모빌리티 아이디어 경진대회 팀을 총 2명에서 나갔었는데 팀원이 시험기간에 시험에 올인 함으로서 참여율이 매우 저조했음. 참여를 이끌어낼 시간적 여유가 없었기에 대부분을 혼자 진행함. 대신 수상후 받은 부상은 100% 가짐으로서 합의함

## 과제 프로젝트 경험

### 울산대학교 챗봇 시스템 제작 (졸업과제)

작업 기간	2021.06.30. ~ 2022.06.09
인력 구성	본인 포함 3명. 추후에 2명.
프로젝트 목적	산재 되어있는 정보들을 규합. 답변 정확도 향상. 교직원의 업무 효율 향상.
주요업무 및 상세역할	챗봇 인공지능 모델 설계, 및 fine tuning django를 활용한 프론트엔드 및 백엔드 설계 발표, 보고서 제작, 데이터 전처리 아이디어 제공
사용언어 및 개발환경	python3.7, pycharm-professional
느낀 점	프로젝트에서 가장 중요한건 협력 협력을 이끌어내는 것도 리더의 역량 팔로워들이 좀 더 능동적으로 함께 해줬으면 리더 입장에서 좋다는 것을 깨달음
참고자료	포트폴리오_이태관.pdf 참고.

### 선거운동 용 메타버스 시스템 개발

작업 기간	2022.03.23 ~ 2022.05.08
인력 구성	본인 포함 4명
프로젝트 목적	웹기반 메타버스 플랫폼 기초 개발
주요업무 및 상세역할	대량 트래픽을 한번에 감당 할 수 있는 서버-클라이언트 구조 개발 애니메이션 컨트롤러 로직 설계 간단한 애니메이션 제작 쿼터뷰 게임에서 볼 수 있는 카메라 플로우 로직 설계 자동차와 세그웨이, 지하철의 패트를 구현 전광판 동영상 재생 Agora asset을 사용한 영상채팅
사용언어 및 개발환경	C#, Unity3D
느낀 점	라이브 서비스 할 때 타겟 하드웨어 성능을 잘 계산하는 것이 정말 중요하다. 라이브 서비스 할 때 제일 중요한건 안정성. 사고 안치는게 최고다 과제할때와 실제 돈받고 개발할때의 책임과 부담감은 차원이 다르다 개발 계획대로 착착 진행 되는 경우는 없다 실력향상엔 모르더라도 일단 데드라인 지키기 위해 발버둥치는 것만큼 탁월한게 없다 작업을 외주 맡기는 사람은 본인이 무엇을 원하는지 잘 모른다 뭘 모르거나 사고칠 것 같을땐 사수한테 일단 물어보는게 낫다. 개발과 야근은 관련성이 많다. 미리 마음의 준비를 해야한다
참고자료	포트폴리오_이태관.pdf 참고, <a href="https://www.busanmayor.org/">https://www.busanmayor.org/</a>

## 디스코드 음악 봇 개발

작업 기간	2022.02.24 ~ 2022.02.26
인력 구성	1명
프로젝트 목적	서버 렉 때문에 끊기던 기존 음악봇 대체
주요업무 및 상세역할	음악 재생 개발 음악 리스트 보관 후 재생 다음 곡 넘어가기 볼륨 조절 음악 리스트 index 삭제 음악 리스트 전체 삭제
사용언어 및 개발환경	python, discord.py
느낀 점	자체 서버는 첫 개발이 힘들지만 한번하면 나중에 편하다
참고자료	포트폴리오_이태관.pdf 참조

## 경력 기술서

주요 업무 : 울산대학교 챗봇 시스템 제작

기간 : 2021-06-30 ~ 2022-06-09

역할 : 챗봇 인공지능 모델 설계, django를 활용한 프론트엔드 및 백엔드 설계, 발표, 보고서 제작,  
기여도 : 80%

성과 : 챗봇 인공지능의 성공적인 분류. 졸업작품 경진대회에서 3등상 수상

주요 업무 : 업체에서 요구한 대로 Unity 메타버스 월드 구현

기간 : 2021-03-23 ~ 2022-05-13

역할 : 기본적인 플레이어 조작 (걷기 달리기, 점프, 손흔들기), 조작에 따른 애니메이션 컨트롤러 제작,  
애니메이션 제작, 유니티 인공지능을 활용한 게임내에서 기차 및 차량 및 npc 패트롤 기능, 제페토와 동  
일한 플레이어 카메라 워킹(회전, 확대, 추적), 자체 서버 사용 연구

기여도 : 25%

성과 : 개발후 merge까지 성공적으로 하나빼고 모두 진행완료.

주요 업무 : 모빌리티 아이디어 경진대회

기간 : 2021-3-15 ~ 2022-04-08

역할 : 아이디어 제공, 제안요청서 작성, 발표자료 작성, 발표

기여도 : 100%

성과 : 심사위원에게 요구사항 별로 정리해서 발표한게 인상 깊다는 발표평을 얻음. 동상 수상

평소 메이플스토리를 생각하는 바와 메이플스토리와 함께하고 싶은 이유

[평소 메이플스토리를 생각하는 바]

1. 출시한지 꽤 오래된 게임인데 불구하고 지속적으로 안정성있는 운영과 새로운 콘텐츠 및 유지보수를 함으로서 신뢰를 보여줌.
2. 2009년에 카스티아 서버에서 처음 시작해서 아직까지도 252 블래스터, 유니온 7000인 계정을 육성하며 재미있게 하고 있음. 적절한 기획과 그 기획을 구현가능한 유능한 인재를 보유한 곳

[메이플스토리와 함께 하고 싶은 이유]

1. 크레이지 아케이드 제외하고 생애 첫 게임이고 생애 첫 RPG 게임이고 생애에서 가장 오래한 게임
2. 내가 워낙 좋아하는 게임이고 '아 여기라면 밤새서 작업해도 재밌게 할 수 있을 것 같다' 라는 믿음이 있어서
- 3.

## 학력

- 2016.03 ~ 2023.02(예정) 울산대학교 IT 융합학과 재학 / 학점 3.65 / 현재 137 학점 중 141 학점 이수
- 2013.03 ~ 2016.02 범서고등학교 졸업

## 교육 내용

- YYYY.MM ~ YYYY.MM 코스명(교육명) /기관
- 2022.07.01 ~ 2022.07.16. 알고리즘 특강 / 삼성 sds
- 2021.03.26 ~ 2022.05.15 [고급] 사례를 통한 딥러닝 실무 응용 / 울산시 정보산업진흥원

## 수상 내역

- 울산대학교 IT 융합학과 졸업작품 경진대회 3 등상
- 미래모빌리티 아이디어 경진대회 동상

## 대외 활동

- 활동 구분	활동기관	/활동 내용
- 학과동아리	가온누리	/인공지능 스터디, 유니티 3D 스터디
- 학부연구생	조강현 교수 연구실	/지능형 로봇컴퓨팅 + 양안 visual slam 프로젝트
- 학부연구생	조강현 교수 연구실	/6 월 지방선거캠프 메타버스 기초 개발