

인적사항

한글이름	임해인	영문 성	IM	영문 이름	HAEIN
생년월일	1998-03-03	양력/음력	양력	국적	KOREA, REPUBLIC OF
성별	남성	이메일	devhaein0303@gmail.com		
주소	15079 경기도 시흥시 마유로 226 (정왕동) A동 506호				
휴대폰번호	01089919593	기타연락처		01089919593	

보훈사항

대상 여부	비대상				
보훈번호	대상자		관계		

장애사항

대상 여부	비대상	장애등급	장애유형
-------	-----	------	------

병역사항

구분	병역필	병역특례자여부	복무기간	2019-01-21~2022-11-20
면제사유				

학력사항

학교명	한국공학대학교	전공명	게임공학과	부전공/복수전공	컴퓨터공학과
졸업구분	졸업예정	학점	3.3 / 4.5		
논문명					

경력사항

※ 최종연봉 : 0 만원

회사명	기간	최종호칭	고용형태
컴세바아이티탐구학원(은행점)	2022-11-16 ~ 2023-09-06	강사	기타
(주)360미디어	2022-07-01 ~ 2022-08-31	현장실습생	기타

업무·프로젝트

회사명	(주)360미디어		
업무(프로젝트)	독도 전시관 구성 사업	수행기간	2023-07 ~ 2023-08
수행직무	기획/PM/Unity클라이언트	수행역할(직책)	현장실습생

- 세부내용
- 독도 VR 관련 언리얼5엔진을 활용한 아트 퀄리티 체크용 샘플 프로젝트 개발
- 기존 에셋과 퀵셀 에셋의 VR환경에서의 언리얼5엔진 동작 분석
- 업무 공유 및 디버그를 위한 웹 서버 구성
- UNITY 웹 빌드를 통한 웹에서의 플레이 환경 구성
- (원청 시연을 목적으로 구성)
- UNITY Web AR 콘텐츠 구현
- ARWT를 활용한 Web AR 콘텐츠 구현
- 웹 서버 업로드를 통한 동작 확인 및 시연
- 독도 전시관내 전시 콘텐츠용 미니게임 프로젝트 기획
- 게이미피케이션을 활용한 교육 콘텐츠 기획

- 전시관 내 구성에 맞는 콘텐츠 기획
 - 연령별 게임 콘텐츠 기획
- 독도 전시관내 전시 콘텐츠용 미니게임 프로젝트 PM
- 단기간(2개월)내 총 9개의 미니게임 제작

회사명			
컴세바아이티탐구학원(은행점)			
업무(프로젝트)			
프로그래밍 강의	수행기간	2022-11 ~ 2023-09	
수행직무			
프로그래밍 강의	수행역할(직책)	강사	
세부내용			
프로그래밍 기초 강의			
- PYTHON, C/C++, JAVA 언어 강의			
2D 게임 프로그래밍 강의			
- C++ 기초부터 2D 게임 프로그래밍까지의 커리큘럼 구성			
- OpenGL 기반 확장 라이브러리(Doodle)를 사용하여, 2~3인 팀을 구성하여, 2D 게임 프로젝트를 진행			
- Git Hub 사용법 및 개념 강의			
코딩 테스트 문제 출제			
- 수강생들의 언어 이해를 위한 맞춤형 난이도 문제 출제			

기타활동(대외활동/동아리 등)

활동명	창업동아리(NERU)	활동기간	2017-06-01 ~ 2018-12-31
상세내용	<p>대학교 내 창업 지원 사업 중 창업동아리 대표로서 활동하였습니다.</p> <p>대학교에 입학하자마자, 마음이 맞는 친구들과 함께, 게임을 개발하고자 하였습니다. 팀원들이 구해지자, 팀원들과 함께 작업할 공간 마련을 위하여, 다양한 방향을 고민하다, 교내 창업 동아리 제도를 활용하여 작업할 공간 및 지원을 받을 수 있었습니다.</p> <p>기간동안 총 게임 2개를 플레이스토어에 출시(아케이드, 파티)하였고, 기획 및 PM, 운영의 역할로서 참여하였습니다. 또한 창업 동아리 지원을 받기 위한 각종 서류 및 행정을 전담하였습니다.</p> <p>창업동아리 활동을 하면서, 처음으로 시작부터 끝까지 게임을 만들어 보는 경험을 하였고, 가장 놀라운 경험은 만들었다고 끝이 아닌, 끝내고 나서부터 시작이라는 점을 알게 되었습니다. 많은 유저가 다운받지는 않았지만, 친구들에게 게임을 시켜주면서, 수많은 피드백이 들어왔고, 반영이 가능한 부분과 불가능한 부분을 선별하고, 아트와 개발 담당 팀원과 소통하면서, 게임을 개선해 나가는 경험을 할 수 있었습니다.</p>		

저를 포함한 대부분의 팀원들이 군대를 가게 되면서, 자연스럽게 동아리가 해체 되었는데, 이때 반년정도 업데이트를 안하자, 당시 노치와 관련된 이슈로 플레이 스토어에서 내려가게 되면서, 업데이트의 중요성도 다시 한번 깨우쳐 준, 해체 이후에도 많은 영향을 준 동아리였다고 생각합니다.

외국어

외국어	회화수준	작문수준	독해수준	자격시험(종류/명)	결과(등급 또는 점수)	응시년도
-----	------	------	------	------------	--------------	------

교육이수

교육명	교육기관	교육기간
-----	------	------

입상경력

대회명	입상내역	주최	시행연도
-----	------	----	------

자격증

자격증명	발급기관	발급일자
정보처리	한국산업인력공단	2016-07-06

추가질문

자신의 성장에 가장 큰 도움이 되었던 프로젝트 또는 업무 경험은 무엇인가요? 프로젝트/업무의 세부 내용, 자신의 역할 및 노력, 마음가짐 등은 어떠하였나요? 그리고 그 과정에서 깨닫거나 배운 점에 대해 자세하게 들려주세요.

컴퓨터 그래픽스 과목의 팀 프로젝트입니다.

첫번째 이유는 많은 과목에서 게임을 만들고 프로그래밍을 하였지만, 본 프로젝트에서 처음으로 팀원이 상대적으로 역량이 아쉬웠습니다. 주도적으로 리드를 하면서 개발을 경험하게 되었습니다. 내용의 이해가 부족한 상황에서의 개발 진행은 어려움이 많았습니다. 역할을 분배하는 것부터 난이도를 고려하고 마감 기간까지의 계획을 고민하는 것까지 많은 부분들을 신경써야했었습니다.

그 과정에서 제 부족함이 가져올 미안하다고 생각했던 일들이 사실 진짜 미안할 일이 아닌, 소통을 통해서 빠르게 조치하고 해결될 수 있는 일임을 깨우치게 된 부분입니다.

두번째 이유는 개발 규모에서 얻게된 성장입니다. 3D API를 활용하여 처음으로 볼륨이 큰 프로젝트를 경험하면서, 주석과 Coding Conventions의 중요함을 체감하게 되었습니다. 그리고 마주한 거대한 소스코드를 이해하고 기능을 구현하는 과정에서 두려움이 자신감으로 바뀌게된 프로젝트라 선정하였습니다.

지원하신 분야와 관련하여, 자신이 보유한 직무역량 두 가지를 제시해 주세요. 그리고 각 역량에 대한 수준, 활용 사례, 성공/실패 경험 등 자신의 이야기를 자유롭게 들려주세요. [게임 플레이 경험, 기술스택, 업무툴, 전문지식, 외국어, 자격증 등]

[DirectX12 멀티스레드 클라이언트]

졸업작품에 프레임 향상을 위하여 중점 연구과제로 선정하여 개발을 진행하였습니다. 총 4개의 스레드로 Main, Logic, 두개의 Render 스레드로 구성하였습니다. Main과 Logic은 메시지 처리와 네트워크, 그리고 게임 로직을 처리를 하고, Render 스레드는 호모지니어스로, 번갈아가면서 Command List에 Push와 Execute를 진행합니다. 본래 멀티 커맨드 큐를 사용하려 하였으나, 생각보다 성능이 나오지 않았고, 실행환경의 물리 코어 개수도 고려하여, Command List로 구현하였습니다.

[IOCP 기반 게임 서버]

IOCP 기반의 MMORPG 게임 서버를 과제로 구현하였습니다. 기본적인 이동 및 전투 상호작용, 채팅 등의 기능부터 NPC 어그로 및 공격, 파티 기능을 구현하였습니다.

최근 관심을 가지는 부분은 멀티 CPU환경에서의 최적화에 관심을 가지고 있고, NUMA와 관련한 내용을 공부하고 있습니다.

팀 단위의 프로젝트 진행 시 프로그래밍에 있어 가장 중요하게 생각하는 부분은 무엇이며, 그 이유는 무엇인가요?

[소통]

교양 과목에서도 팀프로젝트를 하고 게임 개발 관련 과목에서도 팀 프로젝트를 진행하면서, 개발을 하는 프로젝트에서는 더 많은 소통이 필요하다는 점을 몸소 체험하였습니다. Unity의 경우 Git을 활용하여 협업하면 커밋 한번에도 프로젝트 설정이 고장나기도 하고, 구성원들이 개발을 하면서 별거아닌 문제에서도 몰입하여 답을 못찾는 경우도 많았습니다. 소통을 통하여 서로의 상황을 체크하기도 하고, 개발 전체의 컨디션을 관리하는 것도 가능하다고 생각합니다.

[검증]

프로젝트를 하면서 마감이 임박하여 작은 수정을 하면서 당연하게 문제가 없을 것이라고, 겨우 이정도 고쳤는데 문제가 있겠냐고 생각하면서 커밋을 했었고, 커밋을 받은 팀원에게 연락을 받고 급하게 수정한 기억이 있습니다. 다행히 팀원이 원인 파악을 빠르게 해주었어서 해결이 되었지만 아니었다면 큰 재앙이 되었을 수도 있었습니다. 그후 검증에 더 집중해서 협업을 하고 있고 검증은 팀원과 미래의 나를 위한 배려라고 생각합니다.

첨부파일

첨부파일	URL	파일
Programming 활용이력_임해인.docx		다운로드
포트폴리오_클라이언트_0.2c_NC.pdf		다운로드