

	이 력 서		
	성 명	백 영 일(白 永 一)	e-mail: pasoom@naver.com
	생년월일	1981 년 11 월 3 일	
주 소	서울시 동작구 상도 5 동 신성빌라 402 호	전화번호	010-2898-6987
년 월 일	학 력 및 경 력 사 항		발 령 청
2000. 2. 10	거제고등학교 졸업		
2002. 3. 2	숭실대학교 미디어학부 입학		
2002. 8. 27	육군 현역 입대		
2004. 9. 26	육군 현역 전역		
2008. 2	숭실대학교 미디어학부 졸업 예정		
	대 외 수 상 경 력 및 활 동 사 항		
2006. 8	애크비전 OpenGL ES 2.0 Shader Compiler 제작		
2006. 11	TOEIC 650 취득		
2007. 1. 2 ~ 2. 28	트라이온 소프트 인턴 활동		
2007. 1. 26	한국 게임학회 논문 발표 (모바일 환경의 효율을 높이기 위한 레지스터 할당 알고리즘)		
2006. 8 ~ 2007. 5	Oger3D 기반의 턴+ 실시간형 전략 게임 Summoner of Spirits 제작		

## 자기소개서

### 지원 동기

저는 넥슨의 클라이언트 프로그래머를 지원합니다. 저는 게임제작은 새로운 세계를 창조하는 작업이라고 생각합니다. 저는 게임이란 현실세계에서 얻기 힘든 보상과 치유를 얻어내는 행위라 생각하며, 그 부분의 순기능이 부각된 게임을 사회에 보급하는 것이 꿈입니다. 넥슨과 같은 큰 회사는 저의 꿈을 펼칠 수 있는 넓은 세상이라 생각하여 지원했습니다. 또, 머릿 속에서만 존재하는 프로그램 계획들을 구현하여 구체화하는 작업에 좋아하고, 흥미가 있습니다.

### 성격 및 취미

저는 낯을 가리기는 편입니다. 그렇지만 한번 사귀어 사람과는 정말 오래도록 친구가 되는 편이고, 진지한 술자리를 좋아합니다. 어렸을 때부터 아버지를 따라 여행을 많이 다녀, 이곳저곳 다니는 것을 즐겨합니다. 고향이 섬 지방이라서 낚시와 수영을 좋아합니다. 저는 인간의 자유의지를 종교처럼 신봉하며, ‘한다면 한다. 하면 된다. 고로 한다면 된다’ 라는 자기 신뢰적인 문구를 좌우명으로 삼고 있습니다.

### 프로그램

저는 넥슨의 클라이언트 프로그래머를 지원합니다. 우선 기본이 되는 C++, Visual Studio 는 대학생활을 같이 했다할 만큼 가까이 두고 다루어 왔습니다. 또 객체지향과

디자인 패턴과 같은 개념적인 부분을 이해하고 있으며, Algorithms, OS, DataBase 를 다루고, 이해하는데 문제가 없습니다. 개인적으로 또 머릿 속에서만 존재하는 프로그램 계획들을 구현하고 구체화하는 작업에 흥미가 있습니다.

저는 Ogre3D 를 기반으로 한 새로운 시스템의 전략 게임을 만든 바 있습니다. 게임회사는 주로 엔진을 이용하여 게임을 제작한다고 하여, Ogre3D 와 같은 공개엔진을 사용하여 제작해 보았습니다. 실시간 전략과 턴 전략의 장단점을 융합하여 바쁘지 않게 충분히 생각하면서도 지루하지 않은 게임을 만들어 보았습니다. 또한, 자체적인 계산방식을 고안해내어 유닛간의 밸런스를 조정하였고, 네트워크, 셰이더 프로그램 등의 분야도 고루 접했습니다.

또한 트라이온 소프트에서 두 달 동안 인턴활동을 하면서 DirectX 를 다뤘고, 대학시절에 DirectX 를 다루는 강의를 수강한 바 있고, DirectX 로 게임도 제작해 보았기 때문에 DirectX 를 다루는데 큰 문제가 없습니다.

또, 엠텍비전의 OpenGL ES 의 셰이더 컴파일러를 제작하면서, low level 을 접했기 때문에 그 부분에 대한 지식도 가지고 있습니다.

그리고, 대학시절 그래픽스 학회, HCI 학회, 게임학회에 참석하여, 보다 고급 기술을 접해보고, 체험함으로써 게임의 현 추세를 파악해보고자 노력했습니다. 그리고 게임 학회에서는 Register Allocation 부분에 대한 논문도 발표할 수 있었습니다.

마지막

저에게 넥슨에 입사할 수 있는 영광이 주어진다면, 책임감을 가지고 자기 계발에 힘쓰며  
그런 에너지를 다시 회사에 쏟아낼 수 있는 사람이 되겠습니다.