

2024 IT 전문가 멘토링_ 문중현 교수님

대면 일시: 2024년 9월 27일 4시 30분

장소: (06142) 서울특별시 강남구 테헤란로 231 (역삼동), 센터필드 EAST동

학생 명단:

강지수 202404002

김수아 202404005

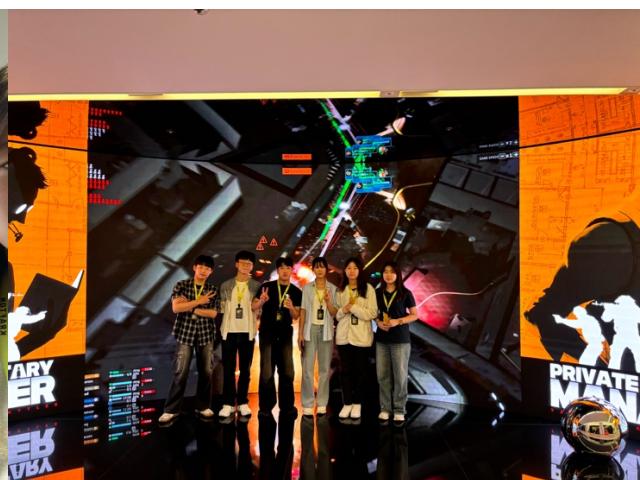
여환서 202404017

최예지 202404033

김요한 202404007

한성재 202404036

활동 사진:



활동 내용:

교수님께서 현재 재직 중이신 크래프톤 회사의 회의실에서 전공 관련하여 평소 궁금했던 질문들을 여쭤보고, 미래의 진로에 대한 고민들을 나누었으며 실제 업무 공간과 게임 테스트룸을 둘러보는 기회를 가졌다. 이후 구내식당에서 함께 식사하며 동기부여를 얻는 시간을 보냈다.

주요 질문 정리:

1. 재직 중이신 크래프톤에 입사하신 계기

지인의 '급한 일을 해결해달라..(?)'는 부탁으로 시작하게 되셨다.

2. 우리 학교 수업을 시작하시게 된 계기

한진호 교수님의 부탁으로 코딩 수업을 시작하게 되셨고, 이후 파이썬 등의 수업까지 진행하게 되셨다. 향후 미래에 대한 여러 대비책 중 하나로 자리잡게 되셨다.

3. 주변에서 1학년 때는 여러 언어를 접해보라고 하는데, 그 언어들이 작성에 맞는지 결정 내릴 수 있는 만큼의 공부 범위는 어떻게 될까요?

여러 언어를 잘하는 것보다는 한 가지를 집중해서 깊게 공부하는 것이 좋다. 하나의 언어를 잘 이해하고 다루게 되면, 다른 언어도 자연스럽게 따라오게 된다.

4. GPT에서 회사 보안에 대해 어떻게 처리하는 과정을 거치나요?

GPT와 회사가 별도의 약속(계약)을 통해 보안 문제를 처리할 수 있다.

5. 코딩 실력을 빠르게 향상할 수 있는 방법이 궁금합니다.

교수님께서는 전공 책을 구매하여, 그 책에 있는 모든 코드를 직접 작성해보셨다. 작성하는 과정에서 "이렇게 코드를 작성해보면 어떨까?", "이 코드를 넣으면 어떻게 될까?"라는 궁금증을 가지고 직접 실습해보며 실력을 향상시키셨다.

6. 실력 vs 학벌

학벌보다 실력이 우선이다.

7. 해외 취업을 고려하신 적은 없으셨나요?

해외 취업을 고려한 적도 있고, 실제로 제안도 들어왔지만 영어에 대한 부담으로 인해 포기하셨다고 답변하셨다.

8. 회사에서 정확히 교수님께서 하시는 역할이 궁금합니다.

데이터 엔지니어로서 게임 지표를 위해 기반 데이터를 모으고 정제하는 업무를 주로하신다. 예를 들어, 배틀그라운드에서 사용자가 가상의 캐릭터에게 총을 쏘았을 때 그 방식, 캐릭터의 어느 부위에 맞췄는지 등의 여러 정보를 데이터로 수집하여 전달하는 역할을 하신다.

느낀점:

강지수 202404002

문중현 교수님과의 멘토링을 통해 학교 수업에서 배우는 이론적인 지식들과는 차별화된 실무 경험을 얻을 수 있었다. 특히 가장 기억에 남는 것은 "AB 테스트" 관련 내용이다. 예를 들어, 사용자가 결제를 시도하다가 중간에 포기하는 경우, 결제 화면에서 어떤 버튼을 눌렀는지, 왜 뒤로 가기를 눌렀는지 등의 행동 로그 데이터를 분석하여 버튼의 위치, 색상, 텍스트를 조금만 변경함으로써 사용자의 행동을 유도할 뿐만 아니라 구매율까지 상승할 수 있다는 사실이 매우 놀라웠다. 단순히 기능을 개발하고 코드를 작성하는 것 외에도 사용자의 심리를 이해하고 이를 바탕으로 사용자 경험을 최적화해 나가는 직무가 있다는 것을 알게 되었으며, 교수님께서 근무하시는 회사의 복지와 환경을 체감하며 교수님처럼 훌륭한 회사에서 일하고 싶다는 열망과 함께 미래를 위한 큰 동기부여를 얻게 되었다.

김수아 202404005

멘토링을 통해 현직에 계시는 교수님께 평소엔 들을 수 없었던 값진 얘기들을 많이 들을 수 있었다. 또한, 너무 잘 되어 있는 회사 내부 시설과 복지를 보고 이런 좋은 환경이 갖춰져 있는 회사에 들어가고 싶다는 마음이 생겼다. 이런 회사에 들어가기 위해선 많은 노력이 필요하겠다는 것을 다시 한 번 느꼈다. 그렇지만, 벌써부터 먼 미래를 걱정하기 보단 당장 눈 앞에 주어진 일들을 잘 해나가는 것이 더 중요하다는 것을 배웠다. 이 시간을 통해 마음을 다시 다잡고 공부에 집중할 수 있게 된 것 같다.

여환서 202404017

이번 멘토링을 통해서 프로그래밍 언어는 개념과 이론이 비슷하다는 점에서 하나를 깊게 파고들면 다른 언어도 자연스럽게 습득할 수 있다는 자신감이 생겼다. 대학원 진학과 취업 사이의 선택에서, 지식의 양과 실제 문제 해결 능력은 다를 수 있다는 점을 다시 한번 생각하게 되었다. 연구소에서의 역할과 실무의 차이를 잘 이해하게 되었다. 또한 교수님께서 일하시는 크래프톤에 방문해서 교수님께서 실무와 관련된 이야기를 들려주시고 그 환경을 보면서 좀 더 역량을 키워야겠다는 동기부여를 얻게 되었다.

최예지 202404033

회사 견학과 멘토링을 통해 일하시는 환경과 분위기를 직접 체험하며 개발자라는 직업에 흥미를 가지게 되었다. 아직 모르는 것이 많아 정확한 진로를 확신하긴 어렵겠지만 멘토님의 경험과 조언을 듣고 컴퓨터소프트웨어학과 학생으로서 어떤 역량을 키워야 할지 조금 더 구체적인 방향성을 가지게 되었다. 회사의 복지와 근무 환경을 보며 나도 미래를 위해 학업에 집중하자는 동기부여가 되었고, 꾸준히 많은 지식을 쌓아 좋은 개발자로 성장해나가고 싶다는 생각이 들었다. 뜻깊은 경험이었다.

김요한 202404007

이번 미설 멘토링을 통하여 저희가 모르는 여러 부분들과 궁금한 것들을 질문할 수 있는 기회를 주셨고 경험에서 나오는 조언으로 질문 하나하나 자세하고 이해하기 쉽게 알려주셔서 코딩과 학교생활에서의 궁금증들이 해결되었습니다. 또 멘토님 회사인 크래프톤에 견학을 가게 되어 여러가지 좋은 구경을 하였고 저도 이런 회사를 다니고 싶은 마음이 생겨 학교 공부를 더욱더 열심히 해서 멘토님처럼 좋은 회사에 취직하고 싶다는 목표가 생겼습니다.

한성재 202404036

이번 멘토링을 통해서 코딩에 대한 흥미가 한층 더 가까워졌고 진로에 대한 고민, 여러 궁금증들을 해결할 수 있어서 너무 좋았습니다 그리고 크래프톤을 실제로 갔을 때 정말 이런 회사는 꼭 가고 싶다라는 생각이 들면서 코딩을 더 열심히 해야겠다는 계기가 되어서 좋았습

니다 !

교수님의 실무 경험과 크래프톤 회사 방문을 통해 개발자의 업무와 환경을 직접 체험하며
큰 동기부여를 받았습니다. 앞으로 학업에 더욱 집중하고 실력을 키워 멘토님처럼 좋은 복지
와 환경을 갖춘 회사에서 일하고자 하는 열망도 생겼습니다.