

**심지섭**

프로그래머 (신입)

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.

**1. 대학생활**

[매력을 느낀 컴퓨터분야]

이제까지는 자연 속의 규칙을 찾고 정의를 내리는 자연과학이, 인간이 규칙을 만들고 정의를 내리는 컴퓨터과학보다 흥미롭다고 생각했었는데, 스택, 큐, 트리 같은 효율적인 자료구조를 만든 이유에 대해서 공부할 때 지성인들의 성과물에 매력을 느꼈고, 특히 순회 코드, 재귀 함수와 탐색 알고리즘들을 보면서 이런 코드들을 생각하고 만들어내는 사람들에게 경외감을 느꼈습니다. 또한, 알고리즘에서는 트리, 그래프 알고리즘에 대한 순회와 여러 최단거리 알고리즘들. 또 코드의 big-O를 계산하는 수업이 진행되었는데, 논리와 수학을 코드로 녹여내는 것이 흥미로웠고, 즐겁게 공부하니 기말고사 단독 만점으로 A+를 받게 되었습니다. 이 두 과목으로 저는 효율적인 코드를 짜는 것에 대해 더 많이 노력하고, 즐기게 되었고, 컴퓨터과학 자체에 흥미를 느끼게 되었습니다.

[컴퓨터공학과가 왜 게임공학과 수업에?]

컴퓨터공학과의 정규 수업에서 자료구조, 알고리즘, 빅데이터, 네트워크, 운영체제, 머신러닝 같은 과목을 이수하였고 고급언어는 C, C++,JAVA, PYTHON을 알게 되었습니다. 운이 좋게도 한국산업기술대학교에는 게임공학과가 존재했기 때문에 게임기획, DirectX-12, Open GL와 같은 게임공학과 과목을 7과목 더 수강했습니다. 부전공으로 기록이 남진 않았지만, 컴퓨터공학과 와 게임공학과의 수업을 수강하였습니다.

[선배 따라간 게임잼]

대학교 2학년에 게임 제작 동아리에 들어가게 되었고, 한 선배의 카톡을 보게 되었습니다.

“인디게임위크엔드 4회 참여할 사람~” 저는 처음 게임잼이라는 행사를 접하게 되었고, 프로그래머의 역할로 참여하게 되었습니다. 즉석에서 기획자의 기획을 듣고 팀을 꾸리는 방식으로 3인 팀이 구성되게 되었습니다. 코딩과 맵, 그림 제작을 맡게 되었고, 2박 3일 동안 거의 쉬지 않고 개발한 결과, 마지막 날에는 부스를 운영하며 시연도 하게 되었습니다. 2박 3일간 50명이 넘는 사람들이 게임에 대한 열정 하나만으로 뭉쳐서 작업하는 것이 너무 좋았고, 선배 개발자들의 열정에도 너무 감탄했습니다. 이런 사람들과 함께 일하고 싶다는 감정을 갖게 되었습니다.

**1. 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. 성격**

[장점 : 쉽게 포기하지 않는다]

3학년 운영체제 과목에서 우분투 시스템 콜을 작성하는 과제가 있었습니다. 예제를 조금 바꿔보는 정도였지만, 우분투를 설치해서 터미널에서 C 코드로 작성을 해야 하는 2인 과제였습니다. 과제는 예제 그대로 했지만 실행되지 않았고, 우분투를 5번 이상 설치하게 되는 경험을 하게 되었습니다. 피로도 많이 쌓였고 해당 과제는 점수가 할당되지 않은 과제여서 포기할까 했지만, 같이 진행하는 파트너는 열심히 하는데 제가 힘들다는 이유로 과제를 드롭할 수는 없었습니다. 우분투 버전을 마우스도 없는 옛날 버전으로 바꾼 후 시스템 콜을 실행할 수 있었고, 운영체제 과목을 A0를 맞을 수 있었습니다.

[단점 : 순응적이다]

선생님께서 하시는 말이 곧 법이고, 무조건적으로 순응한다고 해서 손해보는 일이 없었던 학창시절에는 저의 순응적인 태도는 좋은 성격이었습니다. 하지만 대학교 진학 후 팀프로젝트에서 여러 학생들의 의견대로 순응했던 프로젝트가 진행되는 과정에서 잘못된 방향으로 흘러가는 경험을 몇 번 한 후, 자신만의 기준과, 자기의 의견을 명확히 표현할 수 있는 능력이 필요하다는 것을 깨달았습니다. 이후, 무조건적인 수용보다는 가장 올바른 선택을 하기위해 노력하고 고민하는 태도를 가지게 되었습니다.

**5. 프로그래머로서의 최종목표**

[행복을 주는 서비스를 제공하는 프로그래머]

서버를 열어 많은 사람들이 의사소통을 할 수 있게 해주고, 불편한 과정을 프로그램으로 대체하여 일을 효율적으로 할 수 있게 해주는 일을 넘어서서, 삶에 좀 더 밀접하게 닿아있는 영역의 세심한 서비스를 제공하여 이성적인 만족을 넘어서는 감성적인 행복을 느끼게 해주는 프로그래머가 되고 싶습니다.

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