

# NHN Entertainment 합격 자기소개서

직무 : 개발

1. 자신이 수강한 전공과목 중 가장 자신 있는 전공 3가지에 대해, 각각의 이유와 학점을 명시해주세요. (0 / 3100)

컴퓨터 그래픽스 설계 : A0

3학년 2학기에 컴퓨터 그래픽스 설계 과목을 듣게 되었습니다. 마우스로 객체를 그리지 않고 코딩으로 2차원, 3차원 객체를 표현할 수 있는 그래픽스 과목에 흥미가 생겼습니다. 그리고 그래픽스와 함께했던 시간이 지금의 제가 되기까지 방향을 잡아주었습니다. 그래픽스를 들으며 개발 실력을 키울 수 있었으며, 공부했던 이론과 실습은 이후에 증강현실 프로젝트의 기초적인 지식이 되었습니다.

이론적인 부분으로 모델링, 렌더링, 맵핑을 공부했습니다. 그리고 그에 따른 실습을 병행하며 OpenGL 라이브러리 습득능력을 길렀습니다. 마지막 프로젝트로 배운 기술을 이용하여 여러 사진을 여러 각도에서 볼 수 있는 3D 사진 브라우저를 제작했습니다.

데이터베이스 설계 : B+

3학년 1학기에는 개발을 할 때 필요한 데이터베이스 설계 과목을 수강했습니다. 평소 메모장을 이용하여 파일입출력으로 데이터베이스를 대체했습니다. 메모장은 하나하나 값을 바꿔야 했기 때문에 비효율적이었습니다. 데이터베이스 설계를 들으며 나중에 프로젝트를 할 때는 MSSQL이나 MySQL을 이용하여 작성할 수 있었습니다. 우선 이론적인 부분을 배워가며 개념을 익혔습니다. 그리고 ERWin 프로그램을 통해 데이터모델을 실제로 작성해 보면서 개념을 심화시켰습니다. 기말 프로젝트로 ASP와 Java Script, MSSQL을 이용하여 영화예매사이트를 구현해 고객의 마일리지제도, 영화에 대한 관객 점유율, 상영회사의 수익, 매출을 표현했습니다.

신호 및 시스템 : A0

2학년 2학기에 들은 신호 및 시스템 과목은 디지털 신호와 아날로그 신호에 대한 이론적인 것을 배웠습니다. 평소 음악을 즐겨 들으며 같은 노래라도 이퀄라이저(EQ)를 달리하며 제가 좋아하는 음색을 찾곤 합니다. 여러 주파수를 조절하며 음색이 달라지는 것에 신기했고 이를 신호 및

공채의 신으로 돌아온 대세, 인크루트에서 무료로 제공하는 자료입니다. 자료의 무단 전재 및 복제를 금합니다.

시스템에서 기초적인 지식을 다뤄 관심을 갖고 듣게 됐습니다. 기말 프로젝트로 다이얼 키패드 소리를 판정해내는 Keytone 프로그램을 설계했습니다. 키패드들은 각기 고유 주파수를 가지고 있기 때문에 푸리에 변환을 통해 주파수를 파악했습니다. 이를 이용하여 키패드 소리를 구분할 수 있었습니다.

2. 사용해 본 프로그래밍 언어와 해당 언어를 사용하여 개발해 본 프로젝트 혹은 개발 산출물을 설명해주세요. [프로젝트명(사용언어) - 한줄개요] 형식으로 작성해주세요. (0 / 3100)

[ 3차원 실내공간 모델링(C++/JAVA/Android) - 증강현실 기술로 3차원 평면 재구성과 가구배치]

4학년 1학기에 졸업프로젝트를 수행할 때 학교 수업에서 배우지 않은 분야를 적용하여 '3차원 실내 공간 모델링'이라는 아이디어를 제시했습니다. 스마트 기기를 이용하여 방 내부의 높이를 표시하고 가상의 가구가 나타나도록 개발했습니다. OpenCV를 이용해서 기기가 마커를 파악하고 3차원 평면을 만드는 알고리즘을 구현했습니다. 하지만 구현한 것이 모바일에 인식되지 않아 웹캠에서 제공하는 Vuforia SDK를 사용하여 3차원 평면 알고리즘을 적용했습니다. 적용한 결과, 모바일 기기로 마커가 있는 곳을 보면 평면이 배치되는 것을 확인 할 수 있었습니다. 그리고 마커 위에 가구들을 배치했습니다.

가상으로 나타낼 수 있는 증강현실이라는 주제가 상용화되지 않아 기술적 문제가 많았고 다루기 어려웠습니다. 하지만 이 도전을 통해 고급라이브러리를 쓸 수 있는 계기가 되었고, 새로운 것을 만들 수 있다는 자신감을 가지게 되었습니다.

[ 어린이교육용 양치게임(C++/Android/Cocos2d-x) - 핑거모션을 통해 어린이들이 쉽게 게임을 즐길 수 있는 UI ]

3학년 1학기 때 친분 있는 디자이너에게 받은 부탁으로 외주 개발에 참여했습니다. 주제는 어린이 교육용 양치 게임으로 병원과 연계하여 진행되었습니다. 학기 중이라 바빴지만, 평소 게임을 만들어 보고 싶었고 유아들을 위한 게임을 만든다는 것이 저의 개발 흥미를 끌었습니다. 게임 개발을 위해 라이브러리를 우선 익히는 데 주력을 다 했습니다. 화면전환, 객체의 움직임, 사운드 삽입 등 기능을 익히는 데 한 달 정도 걸렸습니다.

7달을 목표로 잡은 개발기간이 병원 측의 요청으로 4~5달로 축소되면서 문제점들이 나타났습니다. 개발기간이 짧아 충분한 의견공유를 하지 못했습니다. 라이브러리로는 구현되지 않는 것들을 디자이너와 기획자인 친구는 계속 저에게 요구하여 UX/UI의 의견충돌이 많아서 개발기간이

점점 늦춰졌습니다. 그래서 꼭 필요한 기능만 추가하여 기한을 맞추자 했고, 메인게임부분과 인벤토리만을 구현하고 개발을 마칠 수 있었습니다.

-----

개발을 하면서 사용자의 편의를 내 손으로 증진시킬 수 있다는 즐거움을 알게 된 뒤로 가지게 된 모토입니다. '기술'뿐만 아니라 '사용자'를 생각하는 NHN Entertainment에서 제가 개발의 즐거움을 느낄 수 있고 모토를 실현 시킬 수 있는 곳이라고 생각합니다.

저는 사용자에게 편리함과 기쁨을, NHN Entertainment에서는 열정과 팀워크를 보여줄 수 있는 개발자이자 기획자가 되고 싶습니다. 제가 만든 서비스를 배포하여 편리함과 행복을 얻을 수 있도록 하고 싶습니다. 사용자가 행복을 느끼게 하는 힘. 그것이 바로 세상을 바꿔 나가는 힘이라고 생각하기 때문입니다. NHN Entertainment에서 어플리케이션을 제작하고, 부족한 것은 배움의 자세로 저를 낮춰 열심히 배우도록 노력하겠습니다.

저는 NHN Entertainment에서 '지지자' 불여 호지자'라고 했듯이 아는 것을 넘어 좋아하는 개발자가 되고 싶습니다. 저는 1학년 때 개발자를 알기만 했었고, 직접 개발자가 되어보지 않았습니다. 그러던 중 2학년 2학기에 지하철노선도를 C#으로 만들었습니다. 비록 데이터베이스를 메모장으로 쓰고 최단거리를 모든 구간에 적용시키지 못한 허술하게 만든 노선도이지만 이를 통해 도전은 즐거운 것이라는 것을 배울 수 있었습니다.

3. 지원동기와 NHN Entertainment에서 자신의 미래 모습을 기술하세요. (0 / 3100)

[ 내 손끝으로 이루는 변화 ]

저는 조깅을 좋아합니다. 가만히 앉아 개발하면 목과 어깨가 항상 굳어있습니다. 조깅을 하면 몸도 풀 수 있고 기분 전환도 할 수 있기 때문입니다. 조깅을 하다 보면 늘 제가 얼마나 달렸는지 알고 싶었습니다. 그러던 중 '포켓로켓'이라는 앱을 알게 됐습니다. 저와 같은 생각을 한 개발자가 있다는 것에 놀랐고 고객의 니즈를 파악하고 앱을 개발한 NHN Entertainment에 흥미를 느꼈습니다.

'내 손끝으로 이루는 변화'는 저의 개발 모토입니다. 내 손으로 주변을 변화시켜 보겠다는 도전을 하게 된 뒤로 가지게 된 모토입니다. '기술'뿐만 아니라 '사용자'를 생각하며 변화를 꿈꾸는 이곳은 제가 개발의 즐거움을 느낄 수 있고 모토를 실현 시킬 수 있는 곳이라고 생각합니다.

이를 위해 '도서관리 프로그램', '영화예매사이트' 등의 프로젝트들을 진행했고 현재 포트폴리오 관리 앱에 대한 기획을 하고 있습니다. NHN Entertainment에서는 제 주변뿐만 아니라 시야를 넓혀 사용자들의 원하는 것이 무엇인지 파악하여 만들어 보겠다는 도전을 하는 개발자가 되겠습니다.

#### [ 나의 목표는 기획자 ]

입사 후 프론트엔드, 백엔드 등 여러 개발에 적극 참여하면서 프로그래머로서의 안목을 넓히겠습니다.

그리고 여러 개발자들과 커뮤니케이션을 통해 새로운 프로그램 제작에 전력을 다하겠습니다. 어플리케이션 업무뿐만 아니라 서비스 플랫폼과 게임 플랫폼에도 참여함으로써 개발의 영역을 넓히도록 할 것입니다.

마지막으로 제가 향하는 목표는 다양한 프로그램을 제작한 경험을 바탕으로 모든 프로젝트를 총괄하는 기획자가 되는 것입니다. 제가 기획하고 만든 서비스를 배포하여 사용자들이 편리함과 행복을 느끼게 하고 싶습니다. 행복을 느끼게 하는 힘. 그것이 바로 세상을 바꿔 나가는 힘이라고 생각하기 때문입니다. 기본에 충실하고, 새로운 시도에 주저하지 않는 모험하는 인재가 되겠습니다.



저는 사용자에게 편리함과 기쁨을, NHN Entertainment에서는 열정과 팀워크를 보여줄 수 있는 개발자이자 기획자가 되고 싶습니다.

저는 NHN Entertainment에 입사해서 밖으로는 저의 일에 자부심을 가지는 개발자, 안으로는 끊임없이 도전하는 개발자가 되겠습니다.

자신이 생각했던 것들을 만들고 이를 사람들에게 제공하는 것은 개발자라고 생각합니다. 개인의 기술력이 뒷받침되는 사회는 미래의 경쟁력이 될 것입니다. 따라서 저는 미래의 경쟁력이 될 개발자가 되겠습니다.

IT산업은 빠르게 변화하고 있습니다. 새로운 기술을 익히고 응용하는 것 또한 개발자의 몫입니다.