**요요인터렉티브 면접결과**

q가 그쪽 실무진들의 대화이고,제가 r입니다. 파랑색 글자가 제가 대답한것이고,주황색이 실무진.

면접은 회의실에서 3명(실무진:개발팀)과 +1명(경영전략팀 관련 임원분) 이렇게 4:1로 이뤄졌고,

주로 실무진분들이 거의 90%이상 질문을 3:1면접 구도 였습니다.

**q:자기소개 부탁**

r:유니티,블랜더,포톤,미러 등을 통해 45종의 유니티컨텐츠 개발 경험이 있고,

과거 웹개발 2년5개월 경험이 있는 신재성입니다.

**q:포트폴리오 볼까요??**

r:threejsgame,포폴리스트 웹페이지 등 보여주면서 이러한것들을 모두 만들었다.

보여줘야할게 너무 많아서(45개이상) 이중에서 어떤것을 어떤순서로 보여줘야할지 헷갈렸다.이러이러한 것들을 만든 경험이 있다.

**q:포폴결과물중에서 fps게임이 좀 프레임드랍이 끊기는데, 이거는 왜 그런가?**

r:하나의 컴퓨터에서 두개의 클라이언트로 다중 접속하여 진행하여서 부하가 걸려서 그렇습니다.

**q: 이 포폴 작품들의 경험들을 통해서 본인이 구체적으로 할수 있는 작업업무는 무엇이고,양이 꽤 많은데 이것들에 대해서 작품별로 깊게 어떻게 작동하고 있는지 알고있나?(질적으로)**

r: photon fusion을 바탕으로 30여종의 멀티플레이 개발경험을 통해 멀티플레이

컨텐츠에 대한 전반적 지식이 있고,아주 깊게 까지는 알고 있진 않습니다.

**q:포톤퓨전으로 주로 멀티플레이 게임 위주로 많이 만드신 것 같은데, 만약 접속사용자 a,b,c 가 이렇게 있고 이들간 의 데이터를 네트워크상에서 어떻게 서로 읽고,교환하는지 원리&이론 같은것을 그간의 경험을 통해 정확히 설명 가능한가?**

r: 포톤퓨전의 SyncVar기능과,데이터 동기화 기능 등을 통해 데이터 정보 동기화 가능합니다.

**q: 포폴 작품들(멀티플레이어류)중에 공통적으로 주로 사용된 포톤의 주요한 알고리즘과 기능에 대해서 설명해달라**

r: Photon Network pool 매니저,포톤필터,포톤 데이터 동기화 등의 기술들을 통해 멀티플레이어

컨텐츠를 제작하였고,해당 원리로 공통적으로 컨텐츠가 작동한다.

**q: 포톤으로 만든것들은 본인이 다 직접 만든것들인가??**

r: 주로 프로토타입프로젝트로 만들어져있는것을 커스텀하여 개발한 것들 입니다.

**q: 프로토타입 다 되어있는것에 리소스만 그냥 바꾸는 작업이네요??(쉬운작업 아닌가?)**

r: 리소스 바꾸는게 위주이긴하지만, 스크립트를 바꾸는 커스텀 작업도 진행했습니다.

**q: opengl,directx,언리얼4,c++ 경험이 있다고 하셨는데, 지금 포폴리스트중에서 해당 기술로 만든것들이 있나요?**

r: 해당기술들은 과거에 경험만 해봤었고, 현재 포폴중에선 해당 기술로 만들어진 것은 없습니다.

**q:본인이 직접 구체적으로 지금 당장 할수있는 기술들을 위주로 적어주는게 필요해보입니다.**

**q:본인이 생각하기에 각 소유기술에 대해서 상중하 수준을 말해보세요.**

r:유니티는 중상,포톤&미러등은 중 인것같습니다.

**q:유니티 중상이라고 하시니까 자신감이 좀 많으신것같은데,유니티 생명주기에 대해서 아시나요?**

r:awake,start,update,LateUpdate,fixedUpdate,onEnable,onDisable,OnDestroy,OnApplicaionQuit등이 있습니다.

**q:유니티 navmeshagent에 대해서 알고있거나 써본적 있나요?**

r:(노트북에 켜쳐있는 포폴 프로젝트를 관련해서 보여줄려고 하니까)

**q:아니오 프로젝트에서 했던것을 보여달라는게 아니라,그냥 해당 기술에 대해서 원리나 개념을 알고있는지 알고싶어요**

r:몬스터AI,NPC AI등의 FSM방식으로 인공지능에 의해서 움직이는 AI 자동봇 시스템에서 주로 사용되고있습니다. 탐색,이동 가능한 영역은 파란색으로

활성화되고,NavmeshSurface,NavmeshModifier를 통해 baking가능합니다.

**q:저희가 vr회사인데,vr프로젝트 경험이나 포폴중에서 vr프로젝트 진행해본게 있나요?**

r:포폴중에선 vr프로젝트진행한것을 따로 올리진 않았습니다. 수업과정중 vr개발은 오큘러스기기등을 통해 경험해본바 있습니다.

**q:vr프로젝트 개발해봤던것을 포폴리스트에 올리지 않은 이유는 뭔가요?**

r:결과물의 퀄리티가 상대적으로 저조해서 올리지 않았습니다.

**q:퀄리티가 낮다고 평가하시는게,그 vr기기의 성능적인 부분으로 인한건가요?아니면 본인의 실력적인 부분으로 인한건가요?**

r:둘다 포함되는것 같습니다.또한 vr기기를 직접 쓰고 플레이한게 아니라,장치를 한손으로는 들고 다른한손으로만 컨트롤러로 플레이한 영상을 담다보니 시연영상 퀄리티가 떨어져 보였습니다.

**q:직접 vr기기를 쓰고 플레이했다던지,화면을 녹화하는 환경등을 더 vr환경에 적합하게 해서 하는 방법도 있었겠지요.**

**q:저희가 일을 같이 하는데 있어서 협업을 할때 본인은 주로 어떤 스타일로 해요?**

**자기 바운더리 주장이 강한 스타일?아니면 상황에 따라 맞춰주는 스타일?**

r: 자신만의 바운더리가 어느정도 있지만, 저는 아직 신입이기에 주변 상황에 맞춰서 맞춰주는 형태로 작업할것같습니다.

**q:그간 진행하신 프로젝트에서도 협업을 그런형태로 맞춰주면서 하신거고요??**

r:네 그렇습니다. 저만의 코드방식이 있지만 팀 구성원 모두가 알아볼수 있게 최대한 요약,간단하게 작성하려고 노력했습니다.

**q:과거 부터 수학공부를 하셨다고 하는데, 왜 하는건지 알수있나요?**

r:게임,vr,AI이런 컴퓨터관련 분야가 수학과 관련이 크다고 하여 취미겸 과거부터 계속 해오고 있습니다.

**q:본인만의 고집이나 이런게 좀 있는편이에요?**

r:조금 있는편입니다.

**q:그런 본인만의 바운더리를 회사나 팀 작업중에 침범하는 경우가 생긴다면 어떨거에요?**

r:그러한 침범이 적절히 업무범위하에서 있을수있는 범위라면 포용할겁니다.

그리고 개인적으로 제가 원하는것들은 사적으로 진행하고,회사에선 공적으로 맞춰서 업무할겁니다.

**q:프로젝트 진행한게 양은 꽤나 많이 있는데, 이중에서 본인이 가장 자신있는 프로젝트나**

**잘 알고 있는 프로젝트에 대해서 설명해보세요**

r:(PVP,PVE가능 슈팅캐릭터즈 게임에 대해서 간략히 기능적 설명,

캐릭터 옷 스타일라이징 컨텐츠 게임에 대해서 간략히 기능적 설명,

코드포함된 PDF파일 보여주면서 설명)

**q:이 프로젝트들에 대해서 기존 프로토타입을 그대로 가져오고 커스텀하셔서 한것으로**

**아는데, 아무래도 무에서 유로 직접 개발한것보단 지식의 깊이는 낮을것같은데,**

**이 프로젝트들에 대해서 작동원리나 알고리즘같은 것을 정확히 알고있나요?**

r:매우 정확히 까지는 모르고, 전반적으로 경험을 많이 하여 얕게 다양한 경험을

많이 한 상탭니다.

**q:저희회사에게 질문할것 있나요?**

r:홈페이지를 봤는데, 해군모병메타버스,창업진흥원로컬페스타,해봄 메타버스 등의 프로젝트 내역이 있던데, 이것들에는 어떠한 기술들이 주로 사용되었고,작업기간은 어느정도 걸렸나요?

**q:뭐..유니티,포톤등으로 개발했죠. 뭔가 질문의 범위가 명확하지 않고 모호하고 굉장히 범위가 넓어요. 그렇게 질문하면 저희가 대답해야할 범위가 매우 커서요.좀더 질문에 명확하고 범위가 크지 않았으면 해요.**

**또 질문??**

r:디지털 트윈 관련 사업 및 개발도 이뤄지고 있는가?

**q:네 뭐 그것도 할 계획이구요.. 이것또한 질문의 범위가 매우 크고 모호한데요.정확히 본인이 디지털트윈 관련해서 잘 알고 계시고?,이 디지털트윈이라는것도 분야가 세부적으로 매우 많아요. 그 분야들중에서 디테일한 특정 한가지에 대해서 여쭤보시면 저희가 대답이 수월한데,그렇게 크게 물어보시면 이 부분도 저희가 대답해야할 답변이 너무 많아서 질문의 범위가 너무 커요.**

r:3d포인트 클라우드방식(공간스캐닝) 관련 기술을 보유하고 계신것으로 아는데, 해당 기술을 적극적으로 이용하여 진행해본 프로젝트가 있나?

**q: 네.. 있습니다. 지금같이 좀 질문이 구체적이여야 해요. 앞 질문들은 뭔가 너무 질문범위가 모호하고 커요!**

**q:근데.. 이러한 질문들은 어떤 의도로 하는건가요??(범위가 큰 모호한 질문들)**

**q:질문의 의도가 뭔가 범위가 너무 커서 확실치 않고,이게 저희를 시험&평가하려고 물어보는 질문인지, 아니면 정말 구체적으로 궁금해서 여쭤보는건지 정확하지 않아요. 앞으로는 면접을 하실때 좀더 확실하고 구체화된 질문을 하시는걸 추천드릴게요.**

**q:질문들까지 준비해오신 것은 노력은 알겠는데, 이게 뭔가 형식적으로 급하게 준비한듯한 느낌(질문의 질적인 퀄리티가 낮음) 들어요. 저희가 봤을땐 저희도 면접을 많이 봐봤잖아요? 질문하는 의도같은게 그냥 형식적으로 잘보이려고 하는 질문인건지, 정말 궁금해서 하는건지 그게 저희는 잘 보여요.**

**q:포톤,유니티로 많이 개발해오신것같은데,**

**앞으로 추가적으로 하고자 하는 개발언어나 툴은 뭔가요?**

r:미러나,c#네이티브 네트워크&디비 개발 진행예정입니다.

**q:그렇게 하려는 이유는?**

r:포톤만으로는 서비스나 개발에 한계점이 있기에, 그런 한계점이 적은

Mirror나 C#네이티브 개발에 무게를 실으려고 합니다.

**평가1:**

**이 많은 프로젝트(45개)를 하면서 본인이 지금 현재 가장 자신있게 당장 가능한 기술등의(내가 정말 뭘 잘하고,이것만큼은 정말 강점이다) 질적이고 구체적인 어필이 저희가 보기엔 잘 보이진 않았습니다. 그간 고생하셨고, 많은 프로젝트를 경험하신것은 알겠는데, 뭔가 하나의 프로젝트를 길게 깊게 하고 상용화까지 된다던지, 이렇게 비슷한 기술&퀄리티의 작품들만 양적으로많이 나열해놓고, 질적으로는 그렇게 깊히있게 알고계시는 느낌은 아니게 느껴져요.**

**평가2:**

**많은 경험들을 하셨지만 뭔가 핵심적으로 저희가 인식할법한 명확한 기술에 대한 이해도나 기본기,깊이감은 그렇게 느껴지진 않았어요.기술들을 많이 얕게 알고 경험만 한듯한 양산형 프로젝트들로 쌓아놓은 듯한 느낌이 들어요.**

**평가3:**

**질문을 하시는것이나 소통하는 부분에서 좀더 명확하게 구체화(모호하지않은)된 커뮤니케이션 스킬과 소통이 좀더 필요할것같습니다. 많은 경험이 있는것은 알겠지만, 아직 뭔가 프로페셔널한 느낌은 아니고,실무적 전문성과 컴퓨터에 대한 기본핵심지식,개발적 깊이감이 프로젝트 경험량에 비해선 있어 보이진 않음.(양보단 질이 중요)**

**평가4:**

**비슷한 기능수준과 퀄리티 수준의 프로젝트를 양만 많이 늘려서 하는것보단, 소수의 프로젝트를 깊이있게 상용화 수준까지 깊게 질적으로 수준을 높여서, 그것에 대해서 깊이있게 이해하면서 기술력을 명확하게 어필&보여주는게 지금 상태보단 더 좋아보입니다.**

**요약:**

**뭔가 포트폴리오 경험이나 프로젝트 경험은 풍부하고 양은 아주 많이 있는데,**

**그것들에 대해서 명확하게 깊게 본인이 알고있고 저희에게 수월하게 설명할수있는**

**수준까지는 아닌것같다.(완전히 본인 것으로 만들어야 한다.)**

**양만 신경쓰기보단(겉만 번지르르하고,몸집만 덩치만 키운) 지금 상태에서 질적으로 더 깊이감을 키우고,더 명확하고 깊이 있게 개발적부분에 대해서 알고, 보완하면 더 좋은 평가를 받을 수 있을 것 같다.**

**느낀점:**

**준비한것보다 시뮬레이션 한것보다**

**실무진들이 훨씬 노련하고,엣지하면서 아주 구체적이고 명확한 것을 중요시 하였다.**

**그렇고 많은 경험도 필요하나 결정적으로, 본인이 가장 잘할 수 있는 기술에 대해**

**질적으로 깊이를 키워야하고,그래야 더 명확하게 업무수행이 이뤄질수 있기에**

**양은 되었고, 질적으로 더 단련 해야할 것 같다. 기초적인 지식(알고리즘,자료구조,작동로직**

**에 대해서 깊이있게 알고있는 것) 양<질**