**자기소개**

자기소개

간략한 자기소개 + 포지션을 위해 준비한 것 + 마음가짐과 간단한 포부

만나뵙게 되어서 반갑습니다. 동계 인턴쉽 웹 프로그래밍 직무 지원자 오규석입니다. 저는 웹 서비스 개발 전문가가 되기 위해 다양한 노력을 했습니다. 캡스톤디자인 수업에서는 웹 기반 화상회의 서비스의 풀스택 개발자로 참여해 교내 소프트웨어 경진 대회에서 입상했습니다. 또, 올해 여름부터 11월까지 5개월간 인턴으로 근무하며 AI기반 골프 스윙 영상 분석 서비스의 백엔드 알고리즘 개발을 맡아 수행했습니다. 특히, 핵심 알고리즘 골프 시퀀스 추출 알고리즘은 골프 티칭 프로가 선정한 시퀀스와 80프로 이상 유사하도록 개발했습니다. 이러한 제 경험과 열정을 가지고 도전하는 태도로 인턴쉽에서 저의 개발 역량을 성장시켜 펄어비스에 기여할 수 있는 인재가 되도록 하겠습니다. 감사합니다

**펄어비스 관련 질문**

지원동기

회사에 대한 이해도+기존 구성원과의 융화+역할 수행에 대한 마음가짐(어떤 역할을 해내고 싶은가)

제가 군대에 있을 때, 제 동기 한 명이 검은사막을 엄청 많이 플레이하고 주변 사람들에게도 추천을 하고 다녔습니다. 군대에서 전역한 후에 게임들을 하다가 그 동기가 생각나 검은사막 모바일을 시작했습니다. 게임을 하면서 멋진 그래픽과 편리한 게임 방식 덕분에 너무 재미있었는데, 그때부터 저는 이런 게임을 만든 펄어비스는 어떤 회사인지 관심을 갖고 찾아보게 되었습니다. 특히 검은사막, 붉은사막, 도깨비를 pc/콘솔 크로스 플랫폼으로 개발해 해외 시장에 적극적으로 진출하고, 국내 최초로 오픈월드 메타버스 게임인 도깨비를 출시할 예정인 등 국내 게임 산업의 경직된 모습에서 벗어나 새로운 시도를 하는 모습이 인상깊었고, 이러한 펄어비스의 열정에 함께 하고 싶다고 생각했습니다. 그래서 이번 동계 인턴십에서 웹 개발 역량을 성장시켜 펄어비스와 함께할 수 있는 사람이 되고자 지원하게 되었습니다.

왜 펄어비스어야 하는가?

펄어비스와 함께 국내 게임 산업에 새로운 영향을 주고 싶기 때문입니다. 펄어비스는 경쟁력을 떠나 계속해서 현재와 차세대 게임 모두 크로스 플랫폼 게임으로 제공할 계획이고, 국내 최초로 오픈월드 메타버스 게임 도깨비를 런칭하는 등 다양한 장르의 게임을 선보이고 있습니다. 이러한 펄어비스의 새로운 시도는 획일화된 국내 게임에 벗어나 게이머들에게 새로운 경험으로 다가설 수 있기 때문에, 저도 펄어비스와 함께 게이머들이 새로운 경험을 할 수 있는 게임을 제공하고 이를 통해 국내 게임 산업이 변화할 수 있도록 긍정적인 영향을 주는 역할을 하고 싶습니다.

펄어비스는 게임 회사인데 왜 게임 개발이 아니라 웹 개발 직무를 선택했는지?

게임의 일부분으로서 게이머의 만족도를 높이는 웹 서비스를 개발하고 싶기 때문입니다. 예를 들어 홈페이지는 게임에 대한 첫 인상을 결정하고 다양한 게임 정보를 전달해 흥미를 줄 수 있습니다. 또, 웹 커뮤니티 기능은 유저들이 게임을 더 재미있게 즐길 수 있게 하는 요소 중 하나이고, 이벤트를 웹 서비스로 진행하면 다양한 효과를 적용해 흥미로운 이벤트를 제공할 수 있습니다. 이렇게 게이머들에게 만족감을 주는 중요한 역할인 웹 서비스를 개발하고 싶어서 웹 개발 직무를 선택했습니다.

펄어비스에서 어떤 역할을 수행하고 싶은지

펄어비스에서 인턴으로 근무하며 사용자들이 흥미롭게 이용할 수 있는 게임 웹페이지 개발과 게임 이벤트 웹 서비스 및 웹페이지를 개발하고 싶습니다. 특히 내년에 출시되는 도깨비의 게임 이벤트 웹 서비스 및 웹페이지를 개발해보고 싶습니다.

다른 회사 지원한 곳이 있는지?

같은 게임 업계에 지원했는지, 직무에 일관성이 있는지

네 다른곳도 지원했습니다. 게임 회사에 몇 곳 지원했었고 직무로는 웹 관련 직무를 선택했습니다.

왜 회사 입사가 아니라 인턴쉽을 선택했는지?

인턴십을 통해 최근에 국내 최고의 게임 회사로 성장한 펄어비스에서 직접 일하며 웹 개발 경험을 쌓고 싶었기 때문입니다. 특히, 제가 즐겨 하던 검은사막 모바일을 개발하던 회사라 꼭 인턴십으로 일해보고 싶었습니다.

회사에 대해서 얼마나 알고있는지?

어떤 미래를 가지고 있고 어떤 비전을 꿈꾸고 있는지 관심도

회사 홈페이지나 sns를 많이 보고 오면 도움이 됨

최근 기사들 다 살펴보기

Ceo나 이사 말 보고 인용해서 이러한 것들을 함께 할 수 있는 사람이 되고싶다

홈페이지 들어가기 – 비전, 미션, 인재상

개발 관련해서 크게 성취해본 경험?

그 과정에서 나왔던 고난이나 역경을 말하기, 어떤 성장과 발전을 이루었는지

캡스톤디자인 수업에서 웹 기반 화상회의 서비스 “에어보드”의 화면 공유 기능을 개발할 때 끈질기게 시도해 개발에 성공한 경험이 있습니다. ‘에어보드’는 화상회의 참가자의 피어 객체를 만들어 통신 및 데이터를 관리하는 PeerJS라이브러리를 사용했는데, 화면 공유 기능에서도 화면 공유 피어 객체를 만들어 사용하려고 했지만 새 객체가 만들어지는 조건이 까다로워 실패했습니다. 이 문제가 한동안 해결되지 않자 팀원들은 상대적으로 중요도가 낮은 화면 공유 기능을 빼자고 말했는데, 저는 할 수 있을 것 같아서 며칠동안 계속 고민했습니다, 그러다가 문득 PeerJS의 함수 대부분이 스트림이라는 자원을 파라미터로 가지고 있다는 점이 눈에 들어와 스트림에 공유 화면 정보를 담아 전달할 수 있는지 테스트했고, 결과는 성공적이었습니다. 이 경험을 통해 Webrtc 데이터 통신 구조에 대해 더 잘 이해할 수 있게 되었고, 백엔드 통신 구조에 대한 이해와 웹 서비스 기능 구현을 위한 백엔드 개발 역량을 갖출 수 있었습니다.

비개발 관련해서 크게 성취해본 경험?

군대에 다녀온 후, 3학년부터 4학년까지 모든 학기의 평점을 4 이상으로 유지하고, 4학년 1학기때는 4.5까지 달성했던 경험이 있습니다. 복학하고 첫 학기인 2학년 2학기에는 특히 어렵던 전공 수업들을 한꺼번에 들었고, 2년간의 공부 공백이 커 아쉽게 4를 넘지 못했습니다. 그 다음 학기부터는 2학년 2학기의 경험을 바탕으로 주간/월간 복습과 강의 반복학습으로 각각 4.26, 4.13을 받았고, 4학년 1학기에는 결국 4.5까지 받아 최종목표를 달성했습니다. 이 경험을 통해서 제 능력에 대해 자신감을 가지게 되었고, 이후에는 어떤 일이든 나는 할 수 있다는 마음가짐으로 참여하는 계기가 되었습니다.

갈등을 겪었던 경험과 그를 해결한 방법

프로젝트에 참여하지 않던 팀원을 믿어주고 설득해 프로젝트를 성공적으로 이끌었던 경험이 있습니다. 제가 인공지능 수업에서 팀장으로 팀 프로젝트를 진행할 때, 팀원 중 한 명이 프로젝트 참여에 무척 부정적이어서 저를 비롯한 팀원들과 갈등이 생겼습니다. 알고 보니 그 팀원이 프로젝트에 참여할 마음의 여유가 없었기 때문이었습니다. 저는 그 팀원을 억지로 참여시키기 보다는 프로젝트의 진행상황을 계속 전달하며, 너가 프로젝트에 참여하면 큰 도움이 될 수 있다고 계속 설득했습니다. 결국 그 친구는 천천히 마음을 돌려 팀원들과 화해해 프로젝트에 참여했고, 그 덕분에 저희는 91%의 모델 정확성을 달성해 모두 A+의 우수한 성적을 받을 수 있었습니다.

펄어비스의 인재상

회사에서 추구하는 비전/미션/인재상을 본인 입장에서 생각해볼 것

내가 어떻게 대입할 수 있는지

집요 - 작은 실패에 좌절하거나 쉽게 포기하지 않는 인재와 함께하고 싶습니다. 고난과 역경에 굴하지 않고 목표를 향해 끈질기게 매달릴 수 있는, 굳은 의지가 필요합니다.

캡스톤디자인 수업에서 웹 기반 화상회의 서비스 “에어보드”의 화면 공유 기능을 만들 때 다양한 방법을 끈질기게 시도해 개발에 성공한 경험이 있습니다. ‘에어보드’는 통신 및 데이터를 관리하는 Peer JS라이브러리를 사용했는데, 화면 공유 기능에도 PeerJS를 사용해 구현하려고 했지만 새 공유 화면 객체를 만들 수 없어서 실패했습니다. 팀원들은 이 문제가 해결되지 않자 중요도가 낮은 화면 공유 기능을 빼자고 말했지만, 저는 이 문제를 해결하기 위해 다양한 방법들을 시도하며 며칠동안 계속 고민했습니다, ‘에어보드’의 데이터 통신 구조를 살펴보자 PeerJS의 함수 대부분이 스트림이라는 자원을 파라미터로 가지고 있다는 점에 주목했습니다. 따라서 스트림에 화면 정보를 담아 전달할 수 있는지 테스트했고, 결과는 성공적이었습니다. 이 경험을 통해 백엔드 데이터 통신 구조에 대해 더 잘 이해할 수 있게 되었고, 끈질기게 문제 해결에 도전해 결국 성공해 냈습니다.

야성 - 새로운 도전과 성공에 목말라하는 인재라면, 펄어비스와 함께 해주세요! 가슴 속 깊이 끓어오르는 열정을 간직한 채, 작은 성공에 안주하지 않고, 끊임없이 도전하는 인재를 선호합니다.

올해 하계 방학에 인턴으로 근무하면서 프로젝트에 책임감과 열정을 가지게 돼 2학기에도 학기 중 인턴으로 근무하며 핵심 알고리즘 개발을 성공적으로 마쳤던 경험이 있습니다. 처음 인턴을 시작했을 때는 하계 방학 인턴으로만 근무하기로 했는데, 핵심 알고리즘을 한창 개발하다 보니 인턴이 끝날 때가 다가왔습니다. 그러자 저와 함께 알고리즘을 개발하던 CTO 님께서 많이 아쉬워하시며 2학기에도 인턴으로 근무하며 프로젝트를 마무리 지으면 어떻겠냐고 말씀하셨습니다. 저도 프로젝트를 마무리 짓지 못하는 게 엄청 아쉬웠는데, 취업 준비를 하며 인턴을 한다는 게 쉬운 일이 아니라 많이 고민했습니다. 하지만 프로젝트를 마무리 짓고 싶다는 열정이 더 커져서 학기 중 인턴을 도전해보기로 했고, 11월까지 인턴으로 근무해 핵심 알고리즘 개발을 완료했습니다.

신뢰 - 우리는 혼자가 아닙니다. 사소한 욕심으로 자신에 대한 믿음을 저버리지 않고, 서로 믿고 의지하며 함께 일할 수 있는 사람을 찾습니다.

프로젝트에 참여하지 않던 팀원을 믿어주고 설득해 프로젝트를 성공적으로 이끌었던 경험이 있습니다. 제가 인공지능 수업에서 팀장으로 팀 프로젝트를 진행할 때, 팀원 중 한 명이 프로젝트 참여에 무척 부정적이어서 저를 비롯한 팀원들과 갈등이 생겼습니다. 알고 보니 그 팀원이 프로젝트에 참여할 마음의 여유가 없었기 때문이었습니다. 저는 그 팀원을 억지로 참여시키기 보다는 프로젝트의 진행상황을 계속 전달하며, 너가 프로젝트에 참여하면 큰 도움이 될 수 있다고 계속 설득했습니다. 결국 그 친구는 천천히 마음을 돌려 팀원들과 화해해 프로젝트에 참여했고, 그 덕분에 저희는 91%의 모델 정확성을 달성해 모두 A+의 우수한 성적을 받을 수 있었습니다.

펄어비스에 입사하게 된다면 디자이너를 비롯한 다양한 분야의 인재들과 협업을 진행해야 하는데, 이러한 커뮤니케이션을 해본 경험을 말해달라

**펄어비스 사업**

펄어비스 2분기 적자

3분기 흑자전환 – 검은사막 시즌+ 서버랑 AMD FSR 업스케일링 기능, 이브 트레이닝 프로그램 개편 등으로 글로벌 서비스 성공적으로 안착

펄어비스 현재 중국에 검은사막 M 런칭 준비중, 하지만 중국 게임 규제로 악재, 포커스 그룹 테스트(FGT) 통과 후 기술테스트 중

펄어비스는 검은사막 ip 확장을 중심으로 사업을 진행하던 것을 마무리하고 차기 신작 3종으로 다음 스텝을 밟고 있음

세 게임 다 PC/콘솔로 제공하는 크로프 플랫폼 게임으로 개발

검은사막 IP의 플랫폼 확장 도착점이던 콘솔을 출발점으로 설정, 북미 유럽의 콘솔 시장만 겨냥하는 것이 아니라 콘솔에서 IP 인지도를 인정받은 뒤 플랫폼으로 확장하려는 청사진

붉은사막, 플랜8, 도깨비가 신작, MMO라는 공통분모 있음, 검은사막으로 MMO 역량 쌓았고 첫 대규모 인수합병이 이브라는 것도 연결됨

그런데 합병한 CPP가 펄어비스와 어울리지 않는 게 문제, 부족한 매출을 채워주는 정도

도깨비 출시는 기술력뿐만 아니라 글로벌 시장 공략 노하우 측면에서도 기대가 크다. 검은사막 직접 서비스 전환 후 지표 상승으로 글로벌 시장에 진입해 거둔 성과다

**펄어비스 경영진**

펄어비스 창업자: 김대일 이사회 의장, 신작게임 개발에 전념

게임업계 4위 펄어비스 대표: 정경인 대표, 운영, 투자 등 회사 경영 담당

정대표: 한번 시작한 프로젝트는 반드시 성공시킨다는 사명

**펄어비스 기술**

자체엔진으로 기술적 자부심, 그리고 상용화 엔진을 썼을 때는 B2B 회사의 특성상 우리 회사 기술 지원에 적절하게 대응할 수 없을 때가 많은데, 자체 개발 엔진을 사용할 경우 기술적 지원에 메일이 아니라 직접 가서 확인할 수 있기 때문에 업무 프로세스를 가속화 할 수 있다

검은사막에 최적화된 엔진에서 벗어난 차세대 엔진은 블랙스페이스 엔진, 붉은사막, 도깨비, 플랜8에 사용

뛰어난 그래픽과 디테일은 게임의 품질, '더 나은 유저 경험'을 모토로 하는 회사의 방향에 부합할 수 있도록 노력하고 있습니

펄어비스의 차세대 엔진은 원경 표현이 더 디테일해졌고, 더 멀리까지 표현할 수 있게 되었다고 한다. 또 개선된 대기산란 기술과 전역 광원 기술을 통해 시간의 흐름이나 공간의 변화에 맞는 더 정확한 라이팅이 가능해졌으며, 연출과 플레이가 매끄럽게 연결되어 보다 몰입도 있는 게임 플레이가 가능해진 부분들도 설명했다.

펄어비스는 최고 수준의 모션 캡쳐실과 3D 스튜디오를 가지고 있으며 이에 최적화된 전용 아트센터 오픈을 2022년에 예정하고 있다고 밝혔다. 새로운 아트센터는 한국 게임 업계 아트센터 중 최대 규모가 될 것이며, 300평 규모의 신규 모션 캡처 스튜디오와 게임 기술 및 디자인 연구를 위한 최고 수준의 시설을 갖추게 된다는 설명이다

PC위주로 개발하는 국내 다른 회사와 다르게 검은사막을 필두로 도깨비까지 콘솔로 내놓으려고 하고 있음, 경쟁력을 떠나 계속해서 콘솔 시장의 문을 두드리기 위해 현재와 차세대 게임 모두 크로스 플랫폼 게임으로 만들려고 함

외부 개발력에 의존하는 장기적 리스크에서 벗어나려고 자체 엔진 개발함

가장 큰 장점: 필요한 기능이 있을 때 빠르게 추가하고 원하는 방향대로 변화시킬 수 있음

**도깨비**

게임스컴2021에서 공개한 오픈월드 액션어드벤쳐 도깨비는 영상 공개 닷새만에 700만건 조회수 돌파하며 관심을 받고 있음

오픈월드 게임으로 이는 북미와 유럽 게이머들에게 익숙한 형태로 다가갈 수 있다

**검은사막**

대표 IP 게임이지만 서비스 장기화로 성장 피로도 증가, 신규 유저와 복귀 유저를 확대하기 위한 방안 마련하는 중

19년 5월부터 카카오게임즈와의 협업을 끝내고 검은사막 직접 서비스함

현재 150개 국에서 2000만명이 플레이하는 게임으로 거듭남

Pc/모바일/콘솔로 제공하는 중

검은사막은 다른 게임들과는 다르게 최상위급 그래픽을 유지하고 있는 것이 장점

유저층을 기반으로 안정을 꾀하는게 아니라 개발력 발전을 게임에 적용해 장기 흥행 이어감

또, 러시아, 북미, 유럽 등에 서비스 지역을 확장해가며 MMORPG 순위 1위를 달성하며

**이브**

**기술 면접**

인턴을 하게 된 계기

처음 인턴을 시작하게 된 때는 21년 여름 방학인데, 제 실무 경험을 쌓아보고 싶었던 것도 있고, 제가 평소에 관심이 있던 영상 처리 서비스를 개발해 보고 싶어서 인턴을 신청하게 되었습니다. 그렇게 인턴으로 근무하다 보니 프로젝트에 대한 책임감과 열정이 생기게 됐고, 여름 방학에 이어 2학기에도 학기 중 인턴으로 근무하기로 결심했고, 11월 말까지 근무하게 되었습니다.

정직원 제의가 있었는지

정직원 제의가 있었는데, 저는 개발자로서 다양한 경험을 쌓고 싶어서 거절하게 되었습니다. 특히, 저와 6개월동안 함께 알고리즘을 개발했던 CTO 님과 본부장님께서 특히 아쉬워하셨습니다. 저도 프로젝트를 완전히 마무리 짓지 못하는 게 아쉬웠기 때문에, 입사한 후에도 회사 업무에 방해가 되지 않는 선에서 프로젝트가 정식으로 런칭될 때까지 알고리즘 개발에 대한 조언 등으로 계속 도움을 줄 생각입니다.

PT자료 보니까 파이썬, 자바스크립트, C++순으로 많이 써본 것 같은데 C++ 어느정도로 사용하는지? 최신 C++써봤는지?

최신 C++를 사용해보지는 못했고, C와 C++는 프로젝트를 개발하기보다는 알고리즘 문제 풀이로 알고리즘 구현 연습을 통해 활용했습니다.

1분 자기소개에 있던 프로젝트를 설명해달라

우선 에어보드 프로젝트는 2021년 1학기 캡스톤 디자인 수업에서 개발한 프로젝트로, 웹 기반 화상회의 서비스입니다. 화상 채팅 기능과 화면 공유 기능, 필기 기능, 방장 기능 등 회상회의 기능들을 제공했고, 차별화 기능으로 카메라를 통해 인식시킨 펜을 이용해 허공에서 필기를 할 수 있게 하는 캠필기 기능과 제스처 기능이 있습니다.

골파이 프로젝트는 2021년 하계방학부터 11월 말까지 6개월간 인턴으로 근무하며 참여하고 있는 프로젝트로, 인공지능 기반 골프 스윙 영상 분석 서비스입니다. 핵심 기능으로는 동영상을 업로드 하면 사용자의 스윙 영상을AI알고리즘으로 분석하고, 분석한 결과를 바탕으로 골프 스윙에 대해 피드백을 주는 기능이 있습니다.

두 프로젝트의 성과는?

에어보드는 Ajou softcon이라는 교내 SW 대회에서 20팀 중 5등으로 장려상을 수상했습니다. 골파이는 핵심 알고리즘인 시퀀스 추출 알고리즘이 골프 티칭 프로가 눈으로 보고 선정한 시퀀스와 비교해 80% 이상의 유사도를 보이도록 개발했습니다.

골파이는 실제로 출시한건지?

현재 외주 업체와 협력을 통해 개발을 진행하고 있고 2월 말에 정식 런칭할 예정입니다. 모비스에 입사하게 된다면 업무에 지장이 없는 선에서 알고리즘 개발에 대한 조언 등으로 프로젝트를 지원할 생각을 가지고 있습니다.

프로젝트에서 어떤 역할을 맡았는지

에어보드 프로젝트에는 팀원으로 참여해 웹 페이지, 화상회의 방 디자인 설계 및 구현과 화면 공유 기능, 제스처 기능, 필기 기능 등 부가 기능 개발과, 부가 기능을 위한 restful api 개발을 맡았습니다.

 골파이 프로젝트에서도 팀원으로 참여해 골프 영상 시퀀스 추출 알고리즘과 스윙 피드백을 위한 변수 계산 로직, 그리고 제가 개발한 로직을 동영상으로 테스트해볼 수 있도록 하는 테스트 환경을 개발했습니다.

팀원이 어떻게 됐는지, 그리고 역할분담은?

에어보드에서는 저를 포함한 5명이 팀이었습니다. 에어보드 프로젝트는 화상 회의 서비스를 직접개발해야 했기 때문에, 팀에서 화상 회의 기능과 화상 회의 부가 기능, 웹 기능을 나누어 개발했습니다.

골파이에서는 핵심 알고리즘 개발에 저, CTO 님, 본부장님이 함께 참여했습니다. 골프 티칭 프로이신 본부장님이 시퀀스를 추출할 수 있는 특징과 각 시퀀스에서 피드백을 줄 때 측정해야 할 변수들을 선정하면, 저와 CTO 님이 그 로직들을 실제 코드로 옮기는 방안을 함께 논의하고 제가 코드로 구현했습니다. 이후에는 제가 개발한 테스트 환경을 통해 셋이서 함께 시퀀스 추출 결과와 변수 계산값이 적절한지를 확인하고 수정하는 작업을 계속 진행하고 있습니다

프로젝트 하면서 제일 어려웠던 프로젝트

아무래도 골파이 프로젝트가 제일 어려웠습니다. 실제 회사의 업무라서 책임감이 필요했던 부분도 그렇고, 스크린고라는 회사가 작은 회사라 처음 인턴으로 들어왔을 때 사수 없이 저 혼자서 기존의 모든 업무를 파악하고 진행해야 했던 점이 힘들었습니다.

임베디드 경험은 없는지? + 리눅스 기반 프로그래밍 경험은 없는지?

현재 스크린고의 AI 알고리즘은 우분투를 기반으로 실행되기 때문에, 아마존 EC2 우분투 위에서 개발을 진행하며 리눅스 기반 프로그램이 경험을 쌓았습니다.

골파이 프로젝트에서 딥러닝 모델을 개발한 경험이 있는지?

골파이 프로젝트에서는 딥러닝 모델을 개발하거나 튜닝한 것은 아니고, 오픈포즈와 욜로라는 학습된 딥러닝 기반 오픈소스를 사용해 영상 처리 서비스를 개발했습니다.

골파이의 테스팅 환경이란?

제가 검증 업무를 아마존 EC2를 기반으로 개발한 환경인데, 동영상을 업로드 해서 알고리즘을 실행해 분석 결과를 살펴볼 수 있는 환경입니다. 분석 결과는 동영상과 여러 CSV 파일로 저장되어서 목적에 맞게 살펴볼 수 있는데, 예를 들면 동영상 파일은 시퀀스가 제대로 인식되었는지를 확인할 때 사용하고, CSV 파일은 계산된 변수값을 살펴볼 때 사용합니다.

**인성면접**

경험이 많은 것 같은데 같이 협업하기 힘든 사람은?

저는 그런 경험이 많지는 않았는데, 개인적으로는 소통하지 않는 팀원이 협업하기가 힘들었던 것 같습니다. 3학년때 기계학습 및 데이터마이닝이라는 수업에서 기말 프로젝트를 할 때 한 팀원이 다른 일로 바쁘다며 일방적으로 저희 팀과 소통을 끊었습니다. 그러자 다른 팀원들과 불화가 생기는 것은 물론이고 자기 마음대로 개발을 진행하다보니 개발 범위가 겹치는 등의 문제로 업무 능률이 매우 낮아졌습니다. 저와 다른 팀원들이 열심히 해준 덕분에 저희 팀원 모두 좋은 성적을 받았지만, 그 이후로 개발에서 소통의 중요함에 대해 알게 되었습니다.

나를 뽑아야 되는 이유(직무 관련 역량을 쌓기 위해 어떤 노력을 했는가?)

저는 현대모비스에 입사해 카메라를 이용한 ADAS 서비스를 개발하고 싶어서 다양한 프로젝트를 통해 영상 처리 서비스 개발 역량을 쌓았습니다. 웹 기반 화상회의 서비스 프로젝트에서는 웹 캠을 통해 인식한 펜으로 허공에 필기할 수 있는 기능을 개발했고, AI 기반 골프 스윙 분석 서비스 프로젝트에서는 스윙 영상에서 인식한 데이터들로 스윙 시퀀스를 추출하는 알고리즘과 스윙 피드백을 위한 변수를 계산하는 알고리즘을 개발했습니다. 이러한 저의 영상 처리 서비스 개발 역량을 통해 인지 인식 로직설계 직무에 기여할 수 있습니다.

리더형인지 팔로워형인지

저는 교내외에서 다양한 활동과 프로젝트에 참여하면서 리더와 팔로워를 모두 경험했는데, 저는 저를 팔로워형이라고 생각합니다. 특히, 5개월간 인턴으로 근무하며 팔로워로서 주어진 업무를 완벽하게 수행해내고 있습니다. 저는 CTO 님과 본부장님과 함께 시퀀스 추출과 변수 계산에 대해 논의한 내용을 바탕으로 실제 코드로 완벽하게 구현했습니다. 또, 제가 개발한 알고리즘에 대해 검증 업무를 할 수 있게 해달라는 요청을 받고 테스팅 환경을 구축했습니다. 그리고 제가 리더 에서 가장 필요성을 느꼈던 정확한 업무 상황 보고를 수시로 해 업무 진행 상황을 공유하고 업무 범위를 조정했습니다.

리더십을 발휘한 경우?

개발:

캡스톤디자인 수업에서 에어보드 프로젝트를 개발할 때 리더십을 발휘한 경험이 있습니다. 그 때 저와 제 친구 4명이 팀을 만들었는데, 팀원들이 서로 친해서 프로젝트에 대한 책임감이 별로 없었고 진지한 담론이 잘 되지 않아 프로젝트 진행이 더뎌졌습니다. 저는 팀장은 아니었지만 이대로 가면 프로젝트가 흐지부지 될 것 같아서 아이디어 브레인스토밍 회의를 이끌어 후보 아이디어를 만들고 투표를 통해 주제를 정했습니다. 이후에도 회의가 있을 때 회의 진행을 주도했고, 회의에서 나온 의견과 의사결정을 정리하고 공유해 결정된 사항에 대해 팀원들이 정확하게 파악할 수 있도록 해 프로젝트를 이끌었습니다.

비개발:

의사소통을 할 때 어떤 스타일인지

저는 의사소통을 할 때 상대방의 성향에 따라서 의사소통을 합니다. 상대방이 다른 사람에게 말하는 것을 즐기면 말을 많이 들어주고, 상대방이 저에게 먼저 다가오는 것을 어려워하는 경우에는 제가 먼저 친근하게 다가가서 친해지고자 합니다.

다른 사람은 지원자를 어떻게 생각하고 있는지?

다른 사람들이 저를 어떻게 생각하고 있는지 제가 직접 물어본 적은 없지만, 다들 저와 있을 때는 편안함을 느낀다고 말해줍니다.

갈등을 어떻게 해결하는지

저는 다른 사람들과 갈등이 있을 때, 보통 제가 먼저 갈등을 해결하기 위해 노력하는 편입니다. 하지만 그렇다고 제가 일방적으로 갈등 해결을 강요하는 것이 아니라, 상대방이 갈등 해결을 위해 소통할 준비가 될 때까지 기다립니다.

제가 인공지능 수업에서 팀장으로 팀 프로젝트를 진행할 때, 팀원 중 한 명이 프로젝트 참여에 무척 부정적이어서 저를 비롯한 팀원들과 갈등이 생겼습니다. 알고 보니 그 팀원이 프로젝트에 참여할 마음의 여유가 없었기 때문이었습니다. 저는 그 팀원을 억지로 참여시키기 보다는 프로젝트의 진행상황을 계속 전달하며, 너가 프로젝트에 참여하면 큰 도움이 될 수 있다고 계속 설득했습니다. 결국 그 친구는 천천히 마음을 돌려 팀원들과 화해해 프로젝트에 참여했고, 그 덕분에 저희는 91%의 모델 정확성을 달성해 모두 A+의 우수한 성적을 받을 수 있었습니다.

스트레스 관리

사실 저는 다른 사람들에 비해 감정 변화가 크지 않아 스트레스를 잘 받지 않는 편입니다. 보통 스트레스를 받을 때는 시간의 압박을 받는 중요한 업무나 과제를 해결할 일이 생겼을 때인데, 저는 오히려 그 업무나 과제에 집중해 스트레스를 없애고자 합니다. 혹은 이 방법으로도 스트레스가 정리되지 않을 때는 산책으로 머리를 비우는 것이 도움이 된다는 부모님의 조언대로 낮이나 밤에 30분 정도의 산책으로 리프레쉬를 합니다. 혹은 사람 사이의 일로 스트레스를 받을 경우에는 그 사람과 시간과 거리를 두고 마음을 정돈하곤 합니다. 이렇게 마음을 정돈하면 그 사람과의 일을 감정적으로 처리하지 않을 수 있어서 매우 효과적입니다.

성격 장단점

제 성격상 장점으로는 제가 참여하는 활동이나 목표에 대해서 책임감을 가지는 점입니다. 제 부모님께서 어렸을 때부터 장남인 저에게 어떤 일이든 항상 책임감을 가지고 행동하라고 가르쳐 주셨기 때문입니다. 또, 제가 책임감을 가지고 활동이나 목표에 참여하면 남들에게는 의미없이 지나간 일에서도 배워가는 것을 만들 수 있다는 점을 경험해왔기 때문에, 활동이나 목표에 책임감을 가지고 적극적으로 참여합니다.

저는 어떤 일이던 책임감을 가지고 열정적으로 참여하려고 하다 보니, 일을 마무리할 때 집중력이 약해져 종종 실수가 발생하곤 합니다. 이 같은 실수가 중요한 일에서 발생하면 곤란할 수 있으므로, 저는 어떤 일을 마무리할 때 본래 기한보다 일찍 끝낸 후 여러 번의 검토를 통해 실수를 최소화하고자 노력하고 있습니다.

취미는 어떤 것인지

영상 촬영이 취미입니다. 어렸을 때부터 카메라로 무엇을 찍는 걸 좋아했는데, 대학교 새내기 때부터 영상 촬영 동아리에서 열심히 활동하면서 영상 촬영이 취미가 되었습니다. 다른 사람들과 주제를 가지고 촬영하는 것도 좋아하고, 저 혼자 풍경 영상을 남기는 것도 좋아합니다. 최근에는 다른 사람들과 영상 촬영은 코로나 때문에 거의 못하고 있고, 가족과의 추억을 영상으로 찍어서 기록하고 있습니다.

마지막 할말

첫 2차 면접이라 많이 떨렸는데, 그래도 최선을 다한 만큼 좋은 결과가 있고 싶습니다. 감사합니다!

평소에 마음속에 가지고 있는 신념은?

성실이다.

그렇다면 성실함을 보여줄 수 있는 사례는?