박종현

컴퓨터정보통신공학과 @ 전남대학교

Website	jonghyeon.me	**GitHub**	ShapeLayer
Blog	blog.jonghyeon.me	**Mail**	jng.hyn.park@gmail.com

EDUCATION

전남대학교 공과대학 컴퓨터정보통신공학과 학부 졸업 예정 — 2021. 03. - 2027. 02.
전남대학교 인문대학 일어일문학과 부전공 — 2026. 03. - 2027. 02.
GPA 3.98/4.50 (CSE 3.81/4.50, JLL 4.10/4.50)

PROJECTS

문제 대응

알고리즘 대회 운영 및 출제
2023. 09. - 2024. 07.

문제 출제 및 대회 개최 총괄 스태프

〈전남대학교 PIMM 알고리즘 파티〉를 군 복무 중 신설하여 백준 온라인 저지 오픈 콘테스트로 개최하고, 〈2024 GIST 알고리즘 마스터즈〉등 총 5개 대회에서 출제[3회] 및 총괄[4회] 역할 수행

해설집 제작용 자체 조판 도구 개발 — shapelayer/turbo-waffle
2024. 09. - 2025. 03.

- 문제: 군 사이버지식정보방[하모니 OS] PC 환경에서 일관적으로 렌더링되는 해설집 PDF 제작 필요
- 대응: Markdown에 사전 정의 레이아웃을 적용해 PDF로 렌더링하는 CLI 툴 개발

`Node.js` `Puppeteer` `Nunjucks`

Markdown → Codeforces Polygon 지문 변환 도구 개발 — shapelayer/gfm2polygon-statement

- 문제: 지문 작업 툴 문법[Markdown]과 문제 검증 툴[Polygon] 문법 간 반복 수동 변환으로 작업 병목과 수정 누락 발생
- 대응: cmark-gfm을 수정해 C++ 라이브러리 및 웹앱 작성

`C` `C++` `cmark-gfm` `WASM`

AI 어뷰징 제출 판별 방법 연구 및 보고서 작성

- 문제: AI 사용 금지 규칙에도 노골적인 AI 생성 답안 제출 발생, 판별 프로토콜과 선행 연구 부재
- » 제출 간 시간 차, diff 크기, 답안의 언어 변화를 매개변수로 하는 이상 징후 산출식 정의
- » 여러 LLM으로 생성한 대조군 답안과의 GraphCodeBERT 임베딩 유사도 측정

`GraphCodeBERT`

KTAS Trainer
2025. 09. - 2026. 09.

“가상현실 기반 대규모 응급환자 시뮬레이션을 활용한 재난간호역량강화 프로그램 개발 및 효과”

- » Unity 기반 3D 실시간 멀티플레이어 게임 스펙의 교육용 시뮬레이션 프로그램 개발
- » 비개발 직군 팀원이 인게임 시나리오를 수정, 테스트할 수 있도록 GraphView 편집기 구현
- » MCP 서버를 추가해 플레이 검증에 자동화된 E2E 테스트 절차 추가

`C#` `Unity` `FishNet` `GraphView` `ONNX` `Rust` `SupertonicTTS` `TypeScript` `MCP`

게임 〈별자리 콤플렉스〉
2025. 07.

유니티 익스텐션 Naninovel 엔진 기반 비주얼노벨 게임의 디버그 기술지원

- » 개발 최종 단계에 참여: 런타임 실패 핫픽스 작업 수행

`C#` `Unity` `NaniNovel`

ACHIEVEMENTS

2024년 제6회 전남대학교 소프트웨어 교내 SW프로그래밍 경진대회 **SW중심대학사업단장상**[장려상]
2024년 전남대학교 소프트웨어중심대학사업단 SW동아리 발굴 및 지원 프로그램 최종결과발표회 **SW중심대학사업단장상**[대상]

ACTIVITIES

- » **사가대학 이공학부 특별청강학생** — 교환학생, 2025H2
- » **전남대학교 게임개발동아리 PIMM** — 회장, 2024

LINGUISTIC SKILLS

한국어 — Native
English — Vantage (B2) // **日本語** — Vantage (B2)

상기 이력은 2026년 9월 29일 기준입니다.