자기 소개서

성장과정 (350자)	〈작가에서 개발자로, 비전에 발맞춰가는 모험가〉 저는 어릴 적부터 컴퓨터와 창작 활동을 즐겨했습니다. 게임을 좋아해서 중학생 때는 아마추어용 제작 툴로 자작 게임도 만들어보았습니다. 대학생 때는 프로그래밍 교양 수업을 수강하여 A+을 받았으며, 해당 과목을 담당하신 컴퓨터 공학과 교수님 지도 아래 웹툰 댓글 데이터 분석 연구를 진행하기도 하였습니다. 비전공자로서 약 반 년간의 게임 프로그래밍 직업 훈련 양성 과정을 큰 어려움 없이 진행할 수 있었던 것도 이러한 경험이 바탕에 깔려있었기 때문입니다. 글쓰기라는 특기 적성을 살리기 위해 국어교육과 졸업 이후에는 교직이 아닌 방송작가와 출판사 편집 업무를 경험하였습니다. 일의 보람은 있었으나 업무가 적성과는 큰 연관이 없다고 여겨 퇴사하였고, 이후에는 줄곧 웹소설 출간과 문단 등단을 목표로 창작 활동에 집중하였습니다. 진로와 관련이 없던 게임 개발에 뛰어들게 된 이유는 창작의 영역을 넓혀 새로운 상상력의 장에 참여하기 위해서입니다. 최신 웹소설과 웹툰에 가장 많이 등장하는 키워드는 메타버스와 게임입니다. 문과 출신이지만, 창작자로서 더 이상 IT역량을 남의 것으로만 볼 수 없겠단 생각이 들었습니다. 프로그래머로 진로를 바꾼 것 또한 새로운 걸 만들기 위함입니다. 동영상 편집을 배워 유튜브 계정도 운영해보았고, 영어회화 수업을 듣다가 전화영어 중개업을 해보기도 하였습니다. 주식, 유튜브, 블로그와 SNS 운영 등 새롭고 비전 있는 영역을 발 빠르게 경험하고 몸소 체득하는 편입니다. 안주하지 않고 변화의 기류에 탑승해야 뒤처지지 않는다고 생각합니다. 저는 도전을 두려워하지 않으며 도전해서 얻는 경험이 곧 자산이라고 여깁니다. 새로운 것에 대한 열정을 발판 삼아 스스로의 스펙트럼을 넓혀왔습니다. 몇 배로 노력하며 남들에겐 없는 강점으로 시너지를 창출할 인재가 될 자신이 있습니다.
성격과 장단점 (500자)	〈꾸준하게, 끈질기게, 밤낮없이 깨어있는 만렙 유저〉 저의 장점은 탐구적이고 무언가를 파고드는 걸 즐긴다는 것입니다. RPG장르 게임에는 '만렙 유저'가 존재합니다. 게임의 모든 콘텐츠를 섭렵하며 그 게임에 '미쳐있다'고 표현되는 유저들입니다. 그리고 저는 언제나 그 '만렙 유저'들 중 하나였습니다. 비전공자이고 프로그래밍 입문자에 불과했던 제가, 게임 프로그래머 학원에서 가장 우수한 성적으로 졸업할 수 있던 것은 이러한 성격 덕이었습니다. 늦게 시작한 만큼 남들보다 더 많이 공부하고 밤낮없이 어려운 과제에 매달려 연구했습니다. 학원에서 Direct3DX로 개인 포트폴리오를 제작하던 중이었습니다. 강사님이 '로그인 박스'를 만들어보라고 하였습니다. 수강생 중에 로그인 박스를 만들 수 있는 사람은 아무도 없었지만 저는 주어진 과제를 어떻게든 해내고 싶었습니다. 배웠던 내용을 최대한 응용하며 유튜브와 해외 사이트에서 적합한 자료를 수집해나갔고, 결국 Windows API를 이용한 로그인 박스를 구현하는 데 성공했습니다. 한 번 몰두하면 지치지 않고 집중하는 편입니다. 매일 밤 10시까지 학원에 남아 자습하는 저를 보며 다들 혀를 내둘렀지만 미쳐있는 '만렙 유저'는 항상 즐기는 자세로 과제에 임하는 법입니다. 저는 협동을 중요시하는 사람입니다. 그렇게 얻어낸 지식을 다른 수강생들에게도 아낌없이 공유하였습니다. 어렵게 알게 된 내용을 대가없이 가르쳐준다는 건 쉬운

	일은 아니었지만, 결과적으로 다른 수강생들까지 함께 정보를 공유하는 분위기를 만들어냈습니다. 이전 직장에서도 저는 늘 팀워크를 중시하였고 이를 통해 발전해왔습니다. 저의 단점은 한 가지에 너무 몰두하는 나머지 다른 일들에 대해 주의력이 떨어진다는 것입니다. 할 일을 까먹는다거나, 안내사항을 숙지하지 못해 실수하는 일도 종종 있었습니다. 이런 점을 고치기 위해 저는 한 글자도 놓치지 않고 받아 적는 노트 습관을 길렀습니다. 메모장을 가지고 다니며 기억해둬야 할 일을 그대로 적어버리는 것입니다. 취재작가로 일할 때도 출연자와의 미팅 내용을 빠짐없이 기록해서 정보가 잘못 전달되는 등의 오류를 최소화하였습니다. 남들에게 '만능 일지'로 불리는 노트를 가질 수 있게 된 건 단점을 극복하려는 저의 부단한 노력이 있던 덕이었습니다.
업무능력 (경력기술) (600자)	〈인벤토리 구현으로 프로젝트 퀄리티 업!〉 6개월 국비 지원 직업 훈련과정을 통해 C/C++/C#, Direct3DX, Unity를 비롯해 데이터베이스, Git/Source Tree를 활용하는 게임 프로그래밍 실무를 익혔습니다. Direct3DX와 Unity로 두 가지 포트폴리오를 제작하였습니다. 먼저 Direct3DX로는 2D RPG 게임을 만들었습니다. 게임에서 플레이어는 맵에서 몬스터를 사냥하고, 아이템과 경험치를 얻으며 레벨 업을 하게 됩니다. 유저가 넓은 맵을 돌아다니게 할 수 있도록 유저를 따라다니는 타게팅 카메라를 C++로 구현하였습니다. 인벤토리, 미니맵, HP게이지 등과 같은 UI 또한 구현하였습니다. 미니맵은 맵에 대한 플레이어의 위치를 비례식으로 구해 빨간 점으로 표시하였고, 같은 방식으로 몬스터의 위치 또한 파란 점으로 표시하였습니다. HP바 역시 길이에 비례해 받은 데미지만큼 게이지가 줄어들게 하였습니다. 인벤토리는 드래그가 가능하게 하였습니다. 아이템을 획득한 순서대로 아이템이 정렬되도록 만들었으며 데이터베이스 연동을 통해 게임을 재시작해도 아이템 정렬순서가 그대로 유지되도록 하였습니다. 플레이어 위치와 레벨, 착용 아이템과 같은 유저 개개인의 정보 역시 데이터베이스에 저장될 수 있도록 하였습니다. Direct3DX 프로젝트 때의 경험을 바탕으로 Unity 팀 프로젝트에서는 인벤토리 시스템을 전적으로 도맡아 구현하였습니다. 스팀 인기게임인 Muck을 모작하는 팀 프로젝트였으며, 원작의 기능을 그대로 구현해야 하는 것이 핵심이었습니다. 아이템 이동, 드래그, 교체, 장착, 버리기 기능과 퀵슬롯 시스템을 만들었습니다. 퀵슬롯에 아이템을 등록해 사용하는 것뿐만 아니라 아이템을 사용하다가 도중에 취소할 수 있는 기능까지 똑같이 구현하였습니다. 멀티 플레이 네트워크 구축에 핵심적인 역할을 하였고, 게임의 중요 요소인 아이템 조합과 건축 시스템을 만들어 팀 프로젝트에 크게 기여하였습니다. 〈팀에 꼭 필요한 다재다능 재주꾼〉 저의 장점 중 하나로 꾸준히 닦아온 외국어 실력을 꼽을 수 있습니다. 프로그래밍을 공부하거나 포트폴리오를 준비할 때 해외 자료를 수집해 조사할 수 있던 것이 큰 도움이 되었습니다. 특히 영어 독해에 강점이 있고 듣기, 말하기, 쓰기가 가능하며 일본어 독해가 가능하고 중국어도 사전을 이용해 읽을 수 있는 수준이 됩니다. 프로젝트에 필요한 리소스를 직접 그리기도 했으며 포트폴리오 소개 영상을 스스로 편집해 유튜브에 게시하였습니다. 저는 팀에 필요한 다재다능한 재주꾼입니다.

성공 및 실패경험 (500자)	〈사람들의 마음을 꿰뚫어라, 1일 1000명 방문하는 블로그 운영〉 저는 2년 전, 전화영어 중개 플랫폼으로써 네이버 블로그를 운영한 경험이 있습니다. 네이버 블로그로 영어회화 수업을 홍보하면 유입된 학생 수만큼 중개료를 받는 식이었는데, 방문자수를 늘려 학생들을 모으기 위해서는 양질의 블로그 콘텐츠를 업로드하여야 했습니다. 초기에는 방문자수가 저조하였습니다. 영어, 문화 등 관심 있는 분야의 토막지식을 올렸지만 좀처럼 사람들이 블로그에 유입되질 않았고, 방문자수를 늘리기 위한 방안을 다각도로 연구해야 했습니다. 우선 스스로 검색 엔진에 무슨 단어를 검색해서 어떤 게시물을 클릭하는지 살펴보았습니다. 그리고 복잡한 내용을 정답처럼 알려주는 게시물을 주로 찾는다는 걸 깨달았습니다. 당연하게도 저처럼 다른 사람들도 직관적이고 쉽게 안내되어있는 정보를 좋아할 것이라는 걸 알아냈습니다. 그때부터 정리된 글이 별로 없는 정보들을 선점하여 블로그를 업데이트하기 시작했습니다. 주제는 주로 '우리나라 사람들이 많이 쓰는 말을 영어로 표현하는 법'이나 유럽여행을 준비했던 경험을 토대로 쓴 여행 정보 등이었습니다. 글쓰기가 특기이기에 읽기 쉽게 정리해서 글을 쓰는 건 어렵지 않았습니다. 방송작가나 출판사 편집자로 재직했을 때에도 이 점은 저의 큰 강점으로 작용했습니다. 처음에는 두 자리 수에 불과했던 방문자가 나중에는 천 명에 육박했으며, 함께 영어수업을 진행하는 회화 선생님도 세 명까지 늘어나 성공적인 블로그 운영 경험을 얻을 수 있었습니다. 〈성향 차이를 이해하고 받아들이는 방법을 배우다〉 직장생활을 경험하면서 성향이 전혀 다른 사람들을 만나게 되었습니다. 신입 때, 업무 내용을 몰라 사수로부터 직접 가르침을 받아야만 했습니다. 그러나 업무를 나눠받아 처리하는 과정에서 자꾸 실수가 일어나 사수와 갈등을 빚게 되었습니다. 저는 최선을 다했고, 상대방 입장에선 업무 차질이 생기니 서로간의 이해관계가 엇나갔습니다. 그때까지 저는 사람을 대할 때 친근감과 배려의 자세만 있으면 된다고 생각했습니다. 상대방을 존중하며 성실하게 일했기에 비판만 하는 사수의 태도가 잘 이해가 되지 않았습니다. 결국에는 성향차이를 극복하지 못하고 마무리가 되었지만 당시의 경험은 제게 많은 깨달음을 주었습니다. 나중에 그때를 복기하며 문제점이 뭐였는지 되짚어본 결과, 제가 타인의 성향에 대한 이해가 부족했단 걸 알았습니다. 친근감과 존중의 자세가 모든 인간관계를 해결할 수 있는 키워드가 아니라는 것입니다. 사수는 일의 결과물로 평가를 내리는 성향이었고, 저는 태도를 중요시하는 성향이었던 것입니다. 제 노력이 인정받지 못하는 상황을 납득하지 못했습니다. 그러나 다시 그때로 돌아간다면 저는 제 기준과 논리만으로 정당성을 판단하지 않을 것입니다. 사람에게는 저마다의 기준이 있기 때문에 기대와 다른 반응이 돌아와도 이해해야 한다는 걸 배웠습니다. 성실함에 매달리기보다는 실수했던 상황을 더 꼼꼼히 되짚어봐야 했을 것입니다. 좋지 않은 결말이었지만 결과적으로 제 스스로의 성장을 도모할 수 있었던 경험이었다고 생각합니다.
지원동기 및 포부 (500자)	〈P&E와 NFT, 새로운 패러다임과 함께할 개발자로서의 성장 기대〉 저는 새로운 것을 늘 관심 있게 주시합니다. P&E 열풍을 일으켰던 미르4에 대한 뉴스도 많이 접하였으며 NFT 시장 역시 관심사 중 하나입니다. 이 두 가지를 개연성 있게

	녹여낸 OOO의 'ClashRow' 소개 페이지를 즐겁게 정독하였습니다. 비전 있는 분야를 접목시키는 OOO의 미래지향적인 시도에 함께하고 싶습니다. 부족하지만 열정은 누구에게도 뒤지지 않습니다. 늦게 시작한 만큼 열심히 따라가기 위해 정보처리기사와 한국콘텐츠진흥원에서 실행하는 게임프로그래밍 전문가 자격증 공부도 함께 진행하였습니다. 현재 올해년도 필기시험을 둘 다 합격한 상태이고 실기시험만을 남겨둔 상태입니다. 저는 사범대를 졸업해 진로를 바꿀 만큼 경험에 대한 개방성이 강하고 새로운 걸 터득하기를 좋아하는 사람입니다. 도전정신이 강해서 누구보다 개발 업무에 잘 적응할 자신이 있습니다. 개발 경험은 짧지만 문서 작성이나 자료 조사, 기획 경험이 풍부하고 영어, 일본어 독해 능력을 갖추고 있기에 팀에 합류하게 된다면 이러한 제 복합적인 능력을 업무에 잘 녹여내 보이겠습니다. 단순히 구현만 하는 프로그래머가 아닌 판타지를 만들어내는 기술자가 되어 팀에 기여하겠습니다.