**마이다스아이티 면접 준비**

**마이다스아이티에 대하여**

한국의 구글이라고 불리는 마이다스아이티는 포스코 건설 1호 사내 벤처로 시작하여 2000년도 독립 후 2007년 건축시뮬레이션 SW분야의 세계 1위로 올라선 후 11년동안 그 자리를 변합없이 지키고 있습니다.  
총 28개의 솔루션을 보유하며 건축솔루션을 비롯하여 현재는 ‘인시드’와 같은 경영 솔루션을 통해 또 한번 기술과 시장의 한계를 뛰어넘기 위한 과정에 있습니다.  
VR 관련한 행보는 디지털 분양 솔루션 중의 하나로 ‘VR모델하우스’가 있다. ‘VR모델하우스’란 주택분양을 위해 일반적인 실물 모델하우스를 짓지 않고, 가상의 주택을 제작해서 체험하게 하는 것이다. 이미 600개 이상의 VR모델하우스를 제작하였다. 일반분양 주택 뿐만 아니라 주거안정화를 목적으로 추진되는 국책사업인 ‘행복주택’의 첫 번째 사업지구(송파삼전, 구로천왕, 강동강일, 서초내곡 등)에 사이버 모델하우스를 보급했다. 2016년부터 지속적으로 ‘행복주택’과 ‘뉴스테이’ 분야로 사업을 확장하며 실수요자와 VR서비스의 접점을 확대해 나가고 있다.

**자기소개**

안녕하십니까! 마이다스아이티 VR 및 뉴미디어 기획 지원자 백승찬입니다. 저는 저를 물건에 빗대어서 소개하겠습니다. 저는 스펀지와 같은 사람입니다. 스펀지가 물을 빠르게 흡수하는 것처럼 4년간의 학부생활 동안 전공지식 외에도 빅데이터, IoT, VR등의 지식을 습득하였습니다. 또한, VR 솔루션 제작 회사에서 1년간의 근무를 통해 사업 제안부터 기획, 개발, 운영의 전과정의 경험을 겪으며 VR에 대한 전반적인 프로세스를 깨달았습니다. 이러한 배움의 자세를 마이다스아이티에서도 이어가 다양한 지식을 습득하고 VR 및 뉴미디어 기획 업무에 적용할 수 있는 사원이 되겠습니다.

**지원동기**

VR과 관련된 업무를 하면서 대다수의 VR 콘텐츠가 게임에 치중되어 있는 것에 아쉬운 생각을 가지고 있었습니다. 따라서 VR모델하우스처럼 게임 이외에 분야에 VR을 솔루션을 가지고 있는 것에 처음 관심을 가지게 되었습니다. 또한 마이다스아이티가 이미 선도하고 있는 건설 소프트웨어 시장에 안주하지 않고, 웹 비즈니스나 경영 솔루션 제작에도 도전하는 것을 알게 되었을 때 혁신에 도전하는 기업이라는 이미지를 얻었습니다. 혁신에 대한 도전을 통해 다양한 산업군에 적용할 수 있는 VR 솔루션을 제작할 수 있을 것 같아 마이다스아이티에 지원하였습니다.

**장단점**

* 먼저 저의 장점은 적극성이라고 생각합니다. 스타트업에서 근무하면서 인지치료 개선 VR 콘텐츠 제작에 참가한 경험이 있습니다. 해당 프로젝트에서 인지 치료와 관련된 정보를 수집하기 위하여 직접 서울대 인지과학연구소에 컨택하였고, 직접 방문하여 박사님으로부터 많은 의견 및 자료를 얻어냈습니다. 그리고 얻은 자료들을 토대로 인지 치료에 효과적인 방법을 콘텐츠에 적용할 수 있었습니다.
* 제가 가진 단점은 하고싶은 것이 많다는 것입니다. 학부시절 여러 대외 활동과 전공수업을 병행하다 보니 동시에 6개의 프로젝트를 진행하게 됐었습니다. 전공 수업이 중요하다고 생각하여 우선순위를 전공 수업 프로젝트에 두었고, 본의 아니게 대외활동 프로젝트에 소홀해져 팀원들에게 많이 의지 했었습니다. 이 경험 이후에는 항상 욕심을 줄이고, 수행할 수 있는 범위 내에서 역할을 맡으려고 노력하고 있습니다.