1. **포스코ICT에 입사해야 하는 이유와 지원분야에 관심을 가지게 된 계기를 작성하세요.**[산업 전반에 사용될 수 있는 가능성을 지닌 VR/AR 기술]  
    스타트업 근무를 통해 다양한 VR 콘텐츠를 제작 할 수 있었습니다. 회사 내에서 VR 콘텐츠를 제작하는 것 외에도 VR관련 전시에 직접 참가하여 다른 회사의 VR 콘텐츠를 체험해 보았습니다. VR 콘텐츠에 대한 경험을 해보니 현재 시중에 나와 있는 콘텐츠 대부분이 게임 위주이거나 일회성 체험의 콘텐츠들이 많았습니다. 분명 가상현실이라는 개념을 여러 분야에서도 사용할 수 있었음에도, 당장의 이익을 내기 위하여 게임산업에만 치중되는 것이 매우 안타까웠습니다. 가상공간 이라는 가능성을 지닌 기술을 다방면의 산업에 적용하고 싶은 욕심이 생기게 되었습니다. 이러한 꿈을 실현하기 위하여 추후에 VR의 가능성을 발굴할 뿐만 아니라 실제로 산업의 전반적인 분야에 적용할 수 있는 회사에서 일하고자 다짐하였습니다.  
     
   [혁신을 향해 가는 포스코, AR/VR의 가능성을 활용할 수 있는 기업]  
    포스코는 세계 최초로 철강 공정에 인공지능 기술을 도입함으로써 '스마트 팩토리', 더 나아가 '스마트 인더스트리'를 향해 한 단계씩 전진하고 있습니다. 이와 같은 혁신의 과정에는 포스코 ICT가 매우 중추적인 역할을 맡게 될 것입니다. 산업 전반을 스마트하게 변화시키는 과정에서 VR/AR 기술도 산업 전반에 적용될 것으로 생각합니다. 포스코 ICT의 일원이 되어 평소 소망했던 여러 분야의 산업에 VR 기술을 적용하는 것을 실현하고 포스코의 스마트화에 일조하고 싶습니다.
2. **살아오면서 가장 강렬히 성취하고 싶었던 일과 이를 위해 노력한 과정, 그 결과를 구체적으로 작성하세요.**  
     
   [11번의 실패, 그리고 1번의 성공을 향한 집념과 근성]  
    스타트업에서 근무하면서 사업 제안서를 작성했던 경험이 있습니다. 사업 제안서를 작성해 본 경험이 없었기에 작성 초기에는 많이 서툴렀습니다. 서투른 제안서 작성 과정을 반복하다 보니 입찰 탈락을 11번이나 경험했습니다. 실패가 반복 될수록 좌절할 법도 했지만, 오히려 반드시 입찰에 성공해야겠다는 마음가짐을 굳건히 다질 수 있었습니다. 다음 입찰에서는 꼭 성공을 이루기 위하여 탈락했던 제안서들을 면밀히 분석하였습니다. 분석 결과 제안사의 정확한 니즈를 파악하지 못한 것이 원인임을 깨달았습니다. 그리하여 다음 입찰이었던 KAIST 주관의 '2017 가상현실 기반의 진로체험 콘텐츠 개발' 프로젝트에서는 고객(제안사) 중심적인 관점을 가지고 문제에 접근하기로 했습니다. 철저한 상황 및 환경분석 결과 KAIST에서는 20~30명의 학생을 대상으로 진로체험을 진행했고, 기존의 진로 체험에 VR 기기를 추가로 사용하는 것이었습니다. 하지만 시중에 나와 있는 VR 기기의 특성상 다수의 기기를 한꺼번에 통제하기에는 한계가 있었습니다. 따라서 다수의 VR 기기를 동시에 통제하는 솔루션이 필요할 것으로 판단했습니다. 궁극적인 니즈를 충족시키기 위해 ‘네트워크를 이용한 복수의 HMD 원격 통제 솔루션’을 콘텐츠 아이디어와 융합하여 제안했습니다. 그 결과 입찰 통과라는 성과를 이루어 낼 수 있었습니다. 11번의 실패가 반복될 때마다 성공을 하고 싶다는 강렬한 소망으로 이루어졌고 결국에는 성공이라는 결과를 이루었습니다. 제안서 작성 경험을 통하여 목표를 향한 집념과 근성을 더욱 강화할 수 있었습니다.   
    저 자신의 발전을 위해서는 아직도 많은 도전이 남아있다고 생각합니다. 도전 과정에서 뜻하지 않은 난관에 부딪히고, 처음부터 다시 시작해야 할 때도 있을 것입니다. 그러나 목표를 향한 집념과 근성은 이 같은 어려움을 극복하게 하는 원동력이 될 것입니다. 그리고 성공의 경험을 바탕으로 다른 분야에도 도전할 수 있다고 생각합니다. 집념과 근성이 바탕이 된 도전과 성공의 선순환을 통해 한 단계씩 성장해 나가는 인재로 거듭나겠습니다. 포스코 ICT에서도 강한 집념과 근성을 바탕으로 맡은 바 직무를 훌륭히 수행할 수 있는 사원이 되고 싶습니다.
3. **지원분야 관련 본인이 수행한 프로젝트 및 연구 경험을 작성하세요. (프로젝트 내용, 진행기간, 참여인원, 담당역할, 개발언어, 상용화여부 등 포함 구체적으로 작성)**  
     
   [리소스 최적화의 중요성을 깨닫게 한 프로젝트]  
    스타트업에서 근무하면서 KT 융합기술연구원과 함께 KT 5G 미디어데이에서 선보일 VR 콘텐츠를 제작한 경험이 있습니다. 2016년 12월부터 2017년 3월 미디어데이 행사 당일까지 약 4개월간 진행된 프로젝트였습니다. 당시 콘텐츠의 주제는 평창 올림픽 성화 봉송 체험을 VR 공간에서 구현하는 것이었습니다. 5G를 선보이는 행사였기에 VR 콘텐츠 구동 정보를 5G를 통해 전송하여 모바일에서 구현하는 것이 핵심 기술이었습니다. KT 융합기술연구원에서는 데스크톱에서 구동되는 VR 콘텐츠 화면정보를 5G를 통해 전송하여 모바일 화면에 Dual Screen 방식으로 구현하는 역할을 담당하였고, 저희 회사에서 전체 VR 콘텐츠를 제작하는 역할을 담당했습니다. 콘텐츠 제작 부분에서 저는 이펙트 효과 제작 및 콘텐츠 최적화를 담당하였습니다. 전체 콘텐츠 제작은 Unity 엔진에서 제작되었고, C#을 이용하여 스크립트를 작성하였습니다.  
    이펙트를 제작하는 과정은 큰 어려움 없이 제작할 수 있었습니다. 그러나 전체 콘텐츠를 최적화하는 데에서 많은 시간을 소비하였습니다. 콘텐츠를 최적화하지 않은 상태로 모바일에서 구현하였기에 화면 정보만을 전송하더라도 버퍼가 생기는 문제가 발생했기 때문입니다. 이와 같은 문제점을 인식한 후에는 콘텐츠 최적화 작업에 매진하였습니다. 작동 리소스를 모니터해본 결과 콘텐츠에서 사용되는 라이팅이 전체 콘텐츠 사용 리소스중 큰 부분을 차지하는 것을 알게 되었습니다. 하나의 오브젝트에 여러 개의 라이팅이 비치면 오브젝트를 구성하는 픽셀에 오버헤드가 증가했기 때문에 전체 콘텐츠 리소스를 많이 사용하게 되었습니다. 때문에 라이팅 렌더 모드의 우선순위를 사용자의 위치에 따라 동적으로 바꾸어줌으로써 라이팅의 개수가 줄어도 사용자는 느끼지 못하게끔 제작할 수 있었습니다. 또한, 제작했던 이펙트가 동시에 작동되면 순간적으로 리소스를 많이 사용한다는 것을 알게 되었습니다. 그 때문에 제작했던 이펙트를 순차적으로 발생시키도록 동적 리스트로 구성하였습니다.  
    이 프로젝트를 통하여 콘텐츠 최적화의 중요성을 깨달을 수 있었습니다. 특히 VR 콘텐츠의 경우 인지 부조화 현상이 발생하지 않도록 해야 하기에 최적화 과정은 더욱 중요하다고 생각합니다. 최적화는 마지막 과정이 아니라 상시 신경 써야 하는 과정이라고 생각합니다. 항상 사용자의 관점에서 조금의 인지 부조화 현상이 발생하지 않도록 최적화에 신경 쓸 수 있도록 하겠습니다.
4. **포스코ICT 입사 후 하고 싶은 업무와 5년 이내에 본인이 지원한 분야에서 이루어내고 싶은 목표, 향후 성장계획을 작성하세요.**  
     
   [스마트 팩토리에 적용될 AR/VR 기술]  
    포스코 ICT에 입사한다면 VR 기술뿐만 아니라 AR 기술까지 섭렵하고 싶습니다. 그리고 AR/VR 기술을 활용하여 포스코가 지향하는 '스마트 팩토리' 완성에 일조하고 싶습니다. 먼저 AR 헤드셋과 같은 AR 기술을 활용하여 생산 효율성을 높이는 데 적용하는 것이 1차적인 목표입니다. 현재 실제 사용되는 AR 헤드셋에 포스코의 각 산업 분야에 맞게 사용할 수 있는 AR 소프트웨어를 별도로 개발하고 싶습니다. 이를 통해 포스코가 주도하는 산업에 효율적인 생산성을 실현하고 싶습니다. 또한, AR 기술 외에도 VR 기술을 통해 포스코의 효율적인 생산에 보탬이 되고 싶습니다. 우선 포스코가 개발한 직업체험 VR 콘텐츠의 종류를 더욱 확대하여 다양한 산업군의 초임자가 교육을 받을 수 있게 할 것입니다. 직업교육뿐만 아니라 5G가 실현될 시대에서 5G 통신 기술을 통해 원격으로 공장의 상태 점검을 할 수 있는 VR 기술을 제안할 것입니다. 이와 같은 기술 구현은 급속도로 발전하는 기술의 틈바구니에서 5년 이내에 실현될 수 있다고 생각합니다.  
    '스마트 팩토리'에 적용될 AR/VR 기술을 연구하다 보면 해당 분야에 나름의 노하우를 가진 전문가로 성장해 있을 것입니다. AR/VR 기술 연구 과정에서 발전시킨 노하우를 통해 지금과는 다른 새로운 변화를 예측하고 이러한 변화의 풍랑 속에서 AR/VR 기술이 나아가야 할 방향을 제시하는 조타수로 성장하고 싶습니다.