


# 입 사 지 원 서

## 기본사항

성 명	김용민	생년월일	1998. 5. 6.	
전화번호	02 - 0000 - 0000	핸 드 폰	010 - 4444- 1727	
주 소	(우편번호 : 05306 ) 서울특별시 강동구 구천면로68나길 37, 301호			

## 학력사항

입학	졸업	학교명	학제	학과명	구분	소재지	성적	
'14. 3.	'17. 2.	서울 성덕고등학교		자연계열	졸업	서울 강동	평점	석차
'21. 3.	'23. 2.	동양미래 대학교	2 년	컴퓨터정보공학과	졸업	서울 구로	4.45/ 4.5	
		대학교	년		졸업.편입			
		대학원			졸업			

## 경력사항

구 분	기 간	회사명	부서	직위	직무
직 장	년 월~ 년 월( 년 개월)				
	년 월~ 년 월( 년 개월)				
인턴/연수 사회봉사	년 월~ 년 월( 년 개월)	(기관명 및 활동개요)			
	년 월~ 년 월( 년 개월)	(기관명 및 활동개요)			
	년 월~ 년 월( 년 개월)	(기관명 및 활동개요)			

## 기능사항

O· A 활용가능 팩키지	외 국 어			
	영 어	상 중 하	TOEIC 점 / TOEFL 점	
	일 어	상 중 하	TEST 명 : 점 / 만점	
	중국어	상 중 하	TEST 명 : 점 / 만점	
	기타	상 중 하	TEST 명 : 점 / 만점	

# 자 기 소 개 서

## 성장과정

저는 또래 친구들보다 비교적 일찍 컴퓨터를 접했습니다. 초등학교 입학 전부터 컴퓨터 활용 능력이 또래보다 훨씬 앞서 있었기에 컴퓨터 시간에는 항상 보조 선생님 역할을 하였고, 교내 관련 대회에서도 매년 1등을 석권했습니다. 그래서 고학년 때는 학교 추천으로 영재교육원 정보영재반에 지원해 합격하여 다녔는데, 이 때 처음으로 코딩이라는 것을 접하게 되었고, 프로그램을 직접 만든다는 것에 흥미를 가지기 시작했습니다.

중학교에 진학한 이후에도 그 때 배웠던 교육용 코딩 프로그램을 이용하여 개인적으로 공부하기도 했지만 점차 학업에 들어야 하는 시간이 늘어 났고 고등학교 진학 이후에는 하루를 학교와 학원에서만 보내게 되니 자연스럽게 컴퓨터와 멀어졌습니다. 설상가상으로 컴퓨터공학과로 지원했던 학교가 모두 떨어져 결국 성적에 맞춰 '환경공학과'로 진학 후 3학기를 다니다 입대를 하게 되었습니다.

그런데 운 좋게 게임 개발자로 일했던 선임이 있었고 그 분에게 현업에 대한 이야기를 들으면서 프로그래밍에 대한 미련이 생겼습니다. 군생활 내내 그 분에게 충고도 듣고 고민도 하다가 결국 '자신 있는 것을 하며 살자' 라고 다짐하였고 전역 이후 자퇴를 하고 컴퓨터정보공학과에 입학했습니다. 학습 의욕, 그리고 학창 시절에 공부 했던 코딩 경험이 바탕이 되어 지금의 학교에서는 이전 학교 보다 좋은 성적을 거둘 수 있었습니다.

## 성격 및 장단점

'일단 하게 된 일은 끝까지 최선을 다하자'. 어렸을 때부터 마음 속에 품어 온 제 인생관입니다. 이런 생각을 하게 된 계기가 있다면 초등학교 저학년 때 부모님과 등산을 다닐 때 생겼다고 생각합니다. 제가 어렸을 때 부모님께서 등산을 다니시는 취미가 있었습니다. 저는 힘든 게 싫어서 같이 가자는 제안을 항상 거절했지만, 부모님의 끈질긴 권유로 하는 수 없이 등산을 가게 되었습니다. 그 때 갔던 산은 어린 아이들이 정상까지 오르기 쉬운 산은 아니었습니다. 당연히 저도 엄청 힘들어 했고 부모님은 계속 쉬엄쉬엄 가자고 했습니다. 하지만 체력을 극한까지 사용하니 오기가 붙었는지 쉬지 않고 올라갔고, 결국 정상을 밟는 데 성공했습니다. 그 때 형용할 수 없는 후련함을 느꼈고 '무엇이 됐건 부딪혀서 안 될 게 없다' 라고 생각했습니다. 이후에도 한동안 부모님을 따라 그렇게 싫어하던 등산을 다녔었습니다.

솔직히 말하면 어렸을 때 그랬던 것처럼 지금도 하기 싫은 일은 피하는 경향이 있는 것은 사실입니다. 하지만 처음 산 정상을 밟았던 그 날 이후 여러가지 힘든 상황을 맞닥뜨렸지만 그 때마다 제 인생관처럼 무엇이든 최선을 다해 최고의 결과를 만들어 내고자 노력하고 있습니다.

## 지원동기

대학교 재학 시절 졸업 작품으로 게임을 개발했습니다. 유니티 엔진을 사용하여 총원 6명에서 디펜스 장르의 게임을 제작하였는데, 이 때 게임 개발자에 대한 매력을 느꼈습니다.

졸업 이후에도 모바일 게임 개발 소모임에 참가하여 실력을 쌓았고, 아마추어 대회에 참가하기도 했습니다. 또한 부산 지스타에도 단체 견학을 갔었는데, 거기서 유난히 눈에 띄는 게임이 이 회사의 게임이었고, 회사에 대해 궁금하여 담당자들에게 이야기를 들었습니다. 회사의 비전도 확실하고 근무 환경도 좋다고 생각했습니다. 또한 회사가 지향하는 게임 개발의 모토가 저와 맞다고 생각하여 이 회사에서 일하고 싶다는 생각을 가지게 되었고, 준비를 마친 후 지원하게 되었습니다.

## 입사 후 포부

최근 한국 게임사에서 중요시되고 있는 부분은 고객과의 소통이라고 생각합니다. 따라서 제가 그랬던 것처럼 회사의 이름을 알리고, 훌륭한 인재를 잡기 위해 지스타와 같은 게임쇼 현장에 가능한 많이 참가하고 싶습니다. 또한 유튜브와 같은 소통 창구에서 개발진의 대표로서 참가하기 위해 맡은 업무 또한 놓치지 않을 것입니다.