**자 기 소 개 서**

|  |  |
| --- | --- |
| **성장과정** | 제 멘토는 구글의 래리 페이지입니다.  구글은 전 세계 1위의 검색엔진으로 이런 검색엔진 개발의 중심에는 래리 페이지가 있었습니다. 늘 자기계발에 노력하고 과감한 도전이 저에게 큰 영감을 주었고 언젠가 저도 래리 페이지처럼 자신의 꿈을 이루고 누군가에게 귀감이 되고 싶었습니다. 그래서 저는 저의 장래희망인 게임 프로그래머라는 꿈을 위해 서 과감한 도전을 하고자 본교에 입학하여 프로그래밍에 대한 기초 지식을 쌓고 더 나아가 게임 개발에까지 관심을 가져 저 자신을 한 단계 더 발전시켜 나갔습니다. 이렇게 발전해 나가는 저의 모습을 보며 미래에 저도 누군가에게 영감을 줄 수 있는 프로그래머가 될 수 있다는 것을 느꼈습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **성격의 장단점** | 제 성격의 장점은 맡은 일은 끝까지 책임을 진다는 점입니다.  저는 게임 개발을 하면서 다른 팀의 프로젝트가 업무를 제대로 수행하지 못하고 파투가 나는 것을 보고, 개발에서 중요한 점은 동료 간의 신의를 지키며 끝까지 포기하지 않고 최선을 다해 자신의 본분을 수행하는 것이라고 느꼈습니다. 그래서 마감 날짜에 맞춰 책임감 있게 일을 하도록 노력했고, 그 결과 늘 화목한 팀 분위기를 유지하며 프로젝트를 성공적으로 이끌 수 있었습니다.  제 성격의 단점은 성급하다는 것입니다.  항상 머릿속으로 정리를 잘 하지 못한 채 마음이 앞서 일을 시작하기 때문입니다. 이러한 상태에서 무언가를 시작하려 하니 당연히 업무 효율이 줄고 제대로 집중하기 힘들었습니다. 이런 성격을 고치기 위해 메모장에 일의 순서를 계획하고 그에 맞춰서 진행하다 보니 개발할 때 코드의 완성도도 늘어나고 계획적으로 진행하는 습관이 생겼습니다.  이런 과정을 통해 나 자신이 한층 더 성장하는 기분을 느꼈고, 단점을 새로운 습관으로 보완하여 장점으로 만들 수 있다는 생각을 하게 되었습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **입사 후 포부** | 제 꿈은 시니어 개발자가 되는 것입니다. 이 꿈을 이루기 위해 고등학교 시절부터 개발을 시작하여 5년째 개발 공부를 이어왔습니다. 식견을 넓히기 위해 본교에 입학하여 고등학교 시절 해왔던 게임 개발 뿐만 아니라 웹, 앱 등 다양한 개발을 경험하였고 그 과정에서 개발에 대한 전체적인 시야가 넓어졌습니다. 그러나 아마추어 수준에서 개발하는 것과 현업에서 개발하는 것에는 큰 차이가 있다는 것을 알고 있고, 제 꿈을 이루기 위해서 귀사에 입사하여 꿈을 이루고 회사에 발전이 되는 사람이 되고 싶습니다. |













