**넥슨게임즈를 선택한 이유와 지원 동기에 대해 서술해 주세요.**

제가 넥슨게임즈를 선택한 이유는 세가지가 있습니다. 이 세가지 요소는 제가 직업적으로 추구하는 방향과 일치하며, 이로 인해 넥슨게임즈가 저에게 가장 적합한 회사라는 확신을 가지게 되었습니다. 각 요소는 저에게 강력한 동기 부여가 되었고, 궁극적으로 넥슨게임즈에 지원하게 된 결정적인 이유가 되었습니다.

<유저와 소통하고 개선해 나가는 모습에 매력을 느꼈습니다.>

첫번째로 넥슨게임즈에 지원하게 된 이유는 유저를 먼저 생각하고 유저와의 소통에 적극적인 모습을 보았기 때문입니다. 넥슨게임즈는 게임 개발을 넘어 유저와의 소통을 중시하고, 그들의 목소리의 귀 기울여 더 나은 경험을 제공하는 회사라고 생각합니다. 예전 메이플스토리에서 진행한 라이브 방송을 본 경험이 있습니다. 당시 여러 게임이 유저와의 소통을 시도하였지만 직접 라이브 방송을 시도하여 실시간으로 유저와 소통하는 모습은 저에게 큰 충격을 주었습니다. 디렉터가 직접 나와 유저와 소통하며 게임을 개선해 나가는 모습은 제가 꿈꾸는 개발자의 이상의 모습이었습니다. 그렇기 때문에 넥슨게임즈는 유저의 의견을 존중하고 함께 성장하려는 회사의 가치관을 분명히 보여주었다고 생각합니다. 이러한 점이 제가 넥슨게임즈를 선택하게 된 중요한 이유 중 하나입니다.

<저는 새로운 것을 배우고, 응용하는 능력을 키웠습니다.>

저는 개발자로서 끊임없이 변화하는 기술 환경에서 새로운 기술을 배우고, 그것을 실무에 적용하는 능력이 매우 중요하다고 생각합니다. 게임 개발은 항상 진화하고 있으며, 그 과정에서 새로운 기술과 도구가 도입되기 때문에 이를 빠르게 습득하고 활용할 수 있는 역량이 필요하다고 생각합니다. 대학 시절, 졸업작품으로 게임을 제작하는 프로젝트를 진행하면서 이런 경험을 직접 체감할 수 있었습니다. 당시 저는 C#언어에 익숙했지만, 유니티 엔진에 대한 지식이 부족했었습니다. 그러나 그 부족함을 극복하기 위해 독학으로 유니티 엔진을 빠르게 습득하고, 이를 프로젝트에 성공적으로 적용할 수 있었습니다. 프로젝트를 진행하면서 여러 기술적 문제에 직면했지만, 이를 해결하는 과정에서 스스로 많은 성장을 이룰 수 있었습니다. 새로운 기술을 배우고, 그 기술을 실무에 적용하는 과정은 개발자로서의 저를 더욱 성장시켜 주었습니다. 이러한 과정으로 인해 최종적으로 교수님께 좋은 평가를 받는 성과를 이룰 수 있었습니다. 이러한 경험으로 저는 빠르게 변화하는 환경에서 새로운 기술을 습득하고, 그것을 실무에 적용하는 능력을 기를 수 있었습니다. 넥슨게임즈에서 새롭게 도입되는 기술과 업데이트 과정에서도 이러한 저의 능력은 큰 도움이 될 것으로 생각합니다.

<저는 새로운 것의 도전하는 것을 망설이지 않습니다.>

저는 새로운 도전과 학습에 열정을 가지고 있으며, 기술적인 발전과 유저의 요구를 최대한 충족시키는 개발자를 목표하고 있습니다. 넥슨게임즈는 새로운 도전과 배움을 두려워하지 않고 나아가는 진취적인 회사입니다. 저는 유저와의 소통을 중시하며, 그들의 기대를 충족시키고 더 나아가 그 기대를 뛰어넘는 게임 경험을 제공하는 것이 중요하다고 생각합니다. 이를 실현하기 위해서는 새로운 도전과 배움을 두려워하지 않는 태도가 중요하다고 생각합니다. 저는 어렸을 적부터 다양한 것을 배우고 도전하는 것을 좋아하였습니다. 스노보드를 배우고 싶어 스키장에 갔고, 배구를 배우고 싶어 동네 스포츠 센터를 찾았고, 더빙을 배우고 싶어서 학원을 검색해 다니기도 하였습니다. 이처럼 새로운 도전과 학습에 열정을 가지고 있으며, 이는 프로그래밍에서도 마찬가지였습니다. 한 부분에 코딩을 할 때에도 더 좋은 방식으로 할 수는 없을까? 이곳에 더 좋은 기술은 없을까? 고민하며 새로운 방식을 검색하곤 하였습니다. 저의 이러한 태도는 넥슨게임즈의 새로운 것의 도전하는 개발 철학과 일치하며, 이러한 환경에서 일하면서 게임 개발자로서 더욱 성장해 나가고 싶습니다.

저는 이러한 세가지이유로 넥슨게임즈를 최종적으로 선택하게 되었습니다. 넥슨게임즈는 가장 먼저 유저의 입장에서 생각하며 유저와 소통하고 개선하는 모습을 보여주었습니다. 또한, 프로그래머의 주인의식을 중요하게 여기는 방침을 가졌습니다. 이를 통해 더 나은 방향을 위해 스스로 배우고 나아가 게임을 더 좋은 방향으로 이끄는 방침을 가졌습니다. 마지막으로 리스크를 감수하고 새로운 것에 도전하는 용기가 넥슨게임즈를 선택하게 된 이유입니다. 넥슨게임즈라면 프로그래머로서 더욱 높은 경지까지 성장할 수 있다는 확신이 들었기에 저는 이 회사를 선택하게 되어 지원하게 되었습니다.

**[피드백]**

1. 전반적으로 주제를 뒷받침 해줄 근거가 부족함.

→ 자기소개서를 작성할 때는 본인이 말하고자 하는 주제와 그 주제를 뒷받침 해줄 수 있는 본인의 경험을 토대로 작성해야 한다.

2. 마지막 문단은 앞의 3가지 이유에 대해 한번 더 언급하고 정리하는 문단으로 가는 방향이 좋을 듯.

**지원 포지션과 관련된 본인의 역량 및 경험에 대해 자유롭게 서술해 주세요.**

넥슨게임즈의 프로그래머로서 성공적으로 자리 잡기 위해서는 뛰어난 기술력 뿐만 아니라 협업, 분석 능력, 그리고 끊임없는 자기 발전이 필수적이라고 생각합니다. 저는 이러한 중요한 역량들을 다양한 경험을 통해 쌓아왔으며, 이를 바탕으로 넥슨게임즈의 비전과 목표에 기여할 수 있는 개발자가 되도록 하겠습니다.

**<저는 팀과 소통하며 협력하는 개발자입니다.>**

저는 팀과 소통하며 서로 협력하는 역량을 갖추고 있습니다. 프로그래머에게 있어서 소통하는 능력은 없어서는 안 될 중요한 역량입니다. 저는 과거 선거관리위원회에서 사무보조 일을 한 경험이 있습니다. 선거관리위원회에서의 일은 선거기간 동안 작업이 원활하게 이루어질 수 있도록 협력하는 것이었습니다. 서울 한 개의 자치구에서의 모든 선거 활동은 작업하고 관리하여야 했기에 작업량은 방대했고, 시간은 많이 주어지지 않았습니다. 많은 양의 일을 주어진 일정 안에 처리하기 위해서는 서로 소통하고 협업하는 것이 무엇보다 중요하였습니다. 선거 용품을 만드는 작업을 하던 무렵 매우 많은 양에 오랜 시간이 걸리고 있었습니다. 저는 이러한 일을 좀 더 효율적으로 처리할 방법을 고민하였고, 좋은 방법을 떠올릴 수 있었습니다. 곧바로 주무관님께 방법에 대해 말씀드렸고 주무관님은 한번 시도해 보라고 하였습니다. 덕분에 작업은 더 빠르게 처리할 수 있었고, 선거 용품은 개표 전까지 무사히 전부 완성할 수 있었습니다. 이처럼 자기 생각을 상급자에게 올바르게 전달해 일의 효율을 올리는 것은 여럿이서 복잡한 프로젝트를 작업하는 프로그래머에게 있어서 매우 중요한 역량입니다. 이러한 역량은 커뮤니케이션을 중시하는 넥슨게임즈에 방식에 아주 적합하다고 생각합니다.

**<저는 코드를 읽고 분석하는 개발자입니다.>**

저는 코드를 읽고 분석하여 이해할 수 있는 역량을 갖추고 있습니다. 프로그래머는 C#등의 언어코드를 사용해 개발하는 만큼 그 언어를 이해하는 능력이 중요합니다. 게임의 서비스를 유지하기 위해선 과거의 선배님들께서 작성하신 코드와 레거시 코드의 분석은 가장 기본적으로 할 수 있어야 합니다. 저는 코드 분석 능력을 키우기 위해 학창 시절부터 다양한 코드를 접하며 익숙해지는 훈련을 하였습니다. C#도 객체지향 언어인 만큼 외국어를 공부하는 방식이 도움이 될 것이라 생각하였습니다. 그것은 반복적으로 공부하며 언어에 익숙해지는 것입니다. 고등학교 1학년부터 C를 배우기 시작하였고, 고등학교 졸업까지 기초적인 C와 C++ 언어를 공부하였습니다. 대학에 입학한 뒤엔 더 높은 수준에 프로그래밍을 공부하였습니다. 교수님께서 내주시는 과제를 성실히 수행하고 팀으로 행해지는 프로젝트도 수행하였습니다. 덕분에 졸업할 땐 코드를 마치 책을 읽듯이 읽을 수 있게 되었습니다. 이러한 역량은 프로그래머로서 가장 기본이 되고 중요한 역량이라고 생각합니다. 그렇기에 넥슨게임즈에게는 가장 필요한 역량이라고 생각합니다.

<저는 타협하지 않고 나아가는 개발자입니다.>

저는 현재 상황에 타협하지 않고 더욱 진보하는 역량을 갖고 있습니다. 대학 시절 수업으로 팀 단위로 아이디어를 제시해서 상품을 개발하는 수업이 있었습니다. 회의에서 많은 고민을 했고 간단한 아이디어를 제시하게 되었습니다. 하지만 저는 아이디어가 부족하게 느껴졌고 집에 돌아와 밤새 아이디어 고민을 하게 되었습니다. 문득 괜찮은 아이디어가 떠올랐고 다음 날 팀원들에게 이러한 아이디어는 어떠 한지 제시하였습니다. 팀원들은 긍정적인 반응을 보였고 최종적으로 저의 아이디어가 채택되게 되었습니다. 제품을 디테일하게 구상하는 중에도 더 나은 방법은 없을지 끊임없이 고민하였고, 덕분에 좋은 결과물을 만들어낼 수 있었습니다. 이러한 경험처럼 저는 현재의 결과에 만족하지 않고 항상 더 나은 방법을 생각하려고 노력하고 있습니다. 프로그래머는 코드의 최적화를 위해 더 나은 방법을 계속해서 구상해야 합니다. 그렇기에 저의 이러한 역량은 넥슨게임즈의 큰 보탬이 될 것으로 생각합니다.

이러한 역량을 바탕으로 저는 넥슨게임즈에서 빠르게 적응하며 성장할 것입니다. 소통과 협업을 통해 팀과 함께 문제를 해결하고, 코드 분석 능력으로 효율적인 개발을 진행하며, 끊임없이 더 나은 방법을 모색하는 태도로 프로젝트의 성과를 높이겠습니다. 넥슨게임즈가 추구하는 창의성과 도전 정신에 맞춰, 저는 현재에 만족하지 않고 계속해서 발전하는 프로그래머가 될 것입니다. 이러한 노력을 통해 회사에 기여할 뿐만 아니라, 넥슨게임즈와 함께 성장해 나가며 의미 있는 성과를 이루도록 하겠습니다.

**입사 후 포부 및 성장 목표에 대해 서술해 주세요.**

넥슨게임즈에 입사한 후, 저는 대한민국 게임대상 수상을 목표로 한 게임 프로젝트의 능력 있는 프로그래머로 성장할 것입니다. 이를 위해 체계적인 성장 계획을 세우고, 단계별로 실무 경험을 쌓으며 발전해 나갈 것입니다. 넥슨게임즈는 혁신과 도전을 중시하는 게임 회사로, 창의성과 자율성을 발휘할 수 있는 최적의 환경을 제공한다고 생각하며, 이러한 환경에서 저의 역량을 최대한 발휘할 수 있을 것입니다.

<1~2년 차엔 빠른 적응과 기본기를 다지겠습니다.>

입사 초기에는 넥슨게임즈의 개발 환경과 문화에 빠르게 적응하는 것이 최우선 목표입니다. 첫 1~2년 동안은 회사의 업무를 수행하며 실무 능력을 향상하는 데 집중할 것입니다. 특히, 넥슨게임즈는 유저 중심의 개발 철학을 바탕으로 유저의 피드백을 최대한 반영하기에, 이에 맞는 기술적 대응과 유연성을 기르는 것이 중요하다고 생각합니다. 저는 이를 위해 먼저 넥슨게임즈에서 사용하는 다양한 개발 도구와 엔진을 철저히 이해하고, 선배 개발자들과의 협업을 통해 실무 경험을 쌓아 나갈 것입니다. 또한, 회사가 중시하는 효율성에 따라, 불필요한 작업을 줄이고 실질적으로 도움이 되는 작업에 집중할 계획입니다. 이 기간에 넥슨게임즈의 개발 프로세스를 완벽히 익히고, 주어진 역할을 넘어서 팀의 성공에 기여할 수 있는 사람이 되는 것이 저의 첫 번째 목표입니다. 실무에서의 빠른 적응과 효율적인 업무 수행을 통해, 회사에 필요한 인재로 자리 잡는 것이 중요하다고 생각합니다.

<3~5년 차엔 기술적 전문성 확립과 후배 양성에 힘쓰겠습니다.>

3~5년 차에는 회사 내에서 중요한 역할을 맡는 프로그래머로 성장하고, 더 나아가 신입 개발자들의 멘토로서 후배 양성에도 기여하는 것을 목표로 하겠습니다. 이 시기에는 저만의 기술적 전문성을 강화하기 위해 꾸준히 새로운 기술을 배우고, 이를 프로젝트에 적용해 볼 계획입니다. 특히, 넥슨게임즈는 오너십과 개척자로서의 용기를 중요시하기 때문에, 끊임없이 변화하는 기술을 따라가며 회사의 발전에 기여하는 프로그래머가 되고자 하겠습니다. 이에 더해, 후배 개발자들의 성장을 돕는 멘토의 역할도 중요한 목표입니다. 회사의 발전을 위해서는 새로운 인재들의 성장도 필수적이라고 생각하며, 저의 경험과 노하우를 후배들에게 전달하는 것이 넥슨게임즈의 장기적인 성공에 중요한 요소라고 생각합니다. 이를 통해 단순히 기술적 성장을 넘어서, 조직 내에서 신뢰받는 리더로 성장하는 것을 목표로 하고 있습니다.

<7~10년 차에는 프로젝트 리더로서 도전하도록 하겠습니다.>

7~10년 차에는 넥슨게임즈 내에서 중요한 프로젝트를 주도하는 팀장으로서 역할을 수행하고 싶습니다. 이 시기에는 대한민국 게임 대상 수상을 목표로 한 프로젝트의 리더로서, 팀원들과 함께 최고의 게임을 개발하는 것이 저의 중장기 목표입니다. 팀을 이끌며 프로젝트의 기획부터 실행까지 전 과정을 책임지고, 유저들에게 사랑받을 수 있는 게임을 만들어 나가는 데 중점을 둘 것입니다. 넥슨게임즈의 자율적인 조직 문화는 리더로서 성장할 중요한 기회를 제공한다고 생각하며, 프로젝트 리더로서의 경험을 통해 팀의 성과를 극대화하고, 팀원들의 능력을 최대한 발휘할 수 있도록 돕고 싶습니다. 특히, 넥슨게임즈의 유저 중심의 철학을 바탕으로, 유저들의 피드백을 반영해 게임을 지속적으로 개선하고, 최종적으로 대한민국 게임 대상 수상이라는 큰 목표를 달성하기 위해 노력할 것입니다.

<글로벌 게임 컨퍼런스 수상과 세계적인 개발자로 성장할 것입니다.>

장기적으로 대한민국 게임 대상을 넘어, 세계적인 게임 컨퍼런스인 E3에서 수상하는 글로벌 개발자로 성장하고자 합니다. 넥슨게임즈는 세계 시장에서도 경쟁력을 갖춘 게임을 개발하는 회사로, 제가 가진 능력과 경험을 바탕으로 글로벌 시장에서도 성공할 수 있는 게임을 만들고 싶습니다. 이를 위해 해외 게임 시장의 트렌트를 분석하고, 글로벌 유저들이 원하는 게임 경험을 제공하기 위한 노력을 아끼지 않을 것입니다. 또한, 글로벌 게임 개발자로서의 성장을 위해 넥슨게임즈의 다양한 해외 프로젝트에도 참여하고, 해외 개발자들과의 협업을 통해 글로벌 감각을 키워 나가겠습니다. 이러한 경험은 넥슨게임즈가 세계적인 게임 회사로서의 입지를 더욱 강화하는 데 중요한 역할을 할 수 있다고 생각하며, 저 또한 이 과정에서 크게 기여하고 싶습니다.

저는 넥슨게임즈에서 성장하며 대한민국 게임 대상 수상은 물론, 글로벌 무대에서 인정받는 개발자가 되고자 합니다. 입사 초기부터 빠른 적응과 실무 능력 향상을 통해 회사에 기여하고, 이후에는 전문성을 확립하며 후배들을 양성하는 멘토의 역할을 수행하고 싶습니다. 장기적으로는 프로젝트 리더로 성장해 회사의 중요한 프로젝트를 주도하고, 최종적으로 세계적인 게임 컨퍼런스에서 수상하는 개발자로 성장하는 것이 저의 목표입니다. 넥슨게임즈에서 저의 목표를 이루고, 회사와 함께 성장해 나가고 싶습니다.

**[피드백]**

1. 전반적으로 주장하는 내용에 대한 근거가 부족하며, 근거가 드러나야한다.

2. 경험(사례)는 대표적인 한가지를 들어 설명하는 것이 좋음. 하나의 주제에 여러 사례를 섞어서 쓰다 보면 주제가 묻히는 경우가 많음.

3. 이 공고는 넥슨이 아닌, 넥슨게임즈라서 넥슨게임즈라는 계열사에 포커스를 맞춰서 작성해야 한다. 넥토리얼이라는 하나의 시스템에서 채용을 하는 것은 맞지만, 계열사별로 지원을 따로 받고 있기 때문에 넥슨 전체에 대한 내용 + 넥슨게임즈라는 특정 계열사의 내용이 들어가야 함. 예시로 메이플스토리는 넥슨의 게임임, 넥슨게임즈의 게임은 아님.

본인이 지원하고자 하는 공고는 [넥토리얼][블루아카이브] 게임 프로그래머(클라이언트 프로그래머)이므로 이 공고에 맞도록 작성하는 것이 좋음.