**문제 분석 능력**

기획자는 수치를 통해 정확한 문제 분석을 할 줄 알아야 이에 맞는 아이디어나 대안을 제안할 수 있다고 생각합니다. 제가 학부시절 처음 과대표를 맡았을 때 제일 먼저 인수인계를 받은 것은 남은 과비와 장부였습니다. 과비를 세어본 결과, 1년 간 행사를 기획하기에 턱없이 부족한 상황이었고 문제점을 알아내기 위해 하루 종일 총무와 함께 장부를 샅샅이 읽어가며 그동안 과비가 쓸데없는 곳에서 많이 사용되고 있지는 않는지 Excel을 이용해 표로 시각화 하여 정리했었습니다. 그 덕분에 총학생회가 주최하는 구기대회 연습으로 인한 지출이 물가 상승으로 인해 급증했다는 것을 파악하고 필요 없는 물품들은 간소화하는 대안을 제시했습니다. 하지만 마냥 규모를 축소시킬 수는 없어서 해당 수치를 시각화하여 ppt로 만들고 학우들에게 설명하며 이에 따른 과비를 소폭 상승시키겠다고 설득했습니다. 상승한 과비가 어떻게 더 좋은 행사로 이어질 것인지에 대해 설명도 추가하여 약 70명 가까이 되는 학우들의 찬성을 받으며 과비를 올리고, 무사히 1년간 과 활동을 기획하고 진행할 수 있었습니다.

만약 문제 현상만 보고 무턱대고 대안만 제시했으면 70여명의 학우는 커녕 당장 임원진도 설득하지 못했을 겁니다. 저는 이 이후로 문제를 분석할 때 늘 근본적인 문제점을 파악하려고 하며 이를 수치적으로 접근하는 방법을 모색하는 습관을 들였습니다.

**상황 대처 능력 – 유연한 업무 프로세스**

프로젝트를 진행할 때, 가장 기획의 발목을 잡았던 건 개발 환경과 개발 기간이였습니다. 9인이 2달간 진행했던 AR 미연시 게임 만들기에서 저는 기획 팀장을 담당했습니다. 연애 시뮬레이션 장르인 만큼 메인 컨텐츠로 AR 환경을 이용해 플레이어가 현실의 데이트 코스를 직접 설계해 캐릭터의 스토리를 보면서 함께 데이트한다는 컨셉으로 아이디어를 구상했습니다. 플레이어의 자율성에 초점을 둔 “리얼 연애”를 취지로 만든 기획이였습니다. 하지만 플레이어가 직접 경로를 설계함에 있어서 기반이 되는 Google map 정보가 낙후되어 사용할 수 없게 되자 경로를 강제적으로 정해주는 스테이지 형식으로 기획 방향을 전환했습니다. 대신 플레이어의 자율성은 계속 캐릭터와 언제든지 함께 걸을 수 있는 모드를 서브 컨텐츠로 준비하여 원래의 기획의도가 너무 퇴색되지 않도록 최적의 선택을 하였습니다. 이 덕분에 개발 기간 내에 6개의 스테이지로 구성된 메인 컨텐츠를 완성시켰고 스테이지마다 캐릭터와 함께 산책하며 선물을 주는 서브 컨텐츠 역시 성공적으로 개발되었습니다.

이처럼 한정된 개발 환경과 개발 기간에 맞게 기획 방향을 수정할 때 최선은 아니지만 최적의 결과물을 도출하도록 노력했습니다. 이런 상황 대처 능력을 활용해 어떤 업무에서도 현 상황에 좌절하지 않고 돌파하려고 노력하는 사람이 되겠습니다.

**맡은 일에 대한 열정과 책임감**

저는 열정과 책임감을 빼면 시체입니다. 대학 졸업 후 약 1년 동안 드럭스토어에서 브랜드 판촉 행사 계약직을 뛰었습니다. 연말 시즌을 맞이하니 해당 브랜드 영업팀에서 급하게 명동에 위치한 제일 큰 올리브영에서 한달 행사 담당자를 저로 변경했습니다. 모든게 생소하고 갑작스러웠지만 맡은 바에 최선을 다하자는 신조를 가지고 열심히 행사에 임했습니다. 우선 해당 매장에 오는 외국인들의 국가별 비중을 대략적으로 파악하고 그 중 제일 많은 비율을 차지한 중국인들이 선호하는 상품을 1열에 배치했습니다. 제품이 없어 판매하지 못하는 상황을 방지하기 위해 퇴근 후 남은 물량을 체크하여 요청하고 매일 아침 다시 매대를 DP하기 위해 이리 옮기고 저리 옮기며 손톱이 부러진 것도 모른 채 일했습니다. 손님 발길이 조금 뜸한 시간엔 홍보지를 뿌리고 다녔고 경쟁업체 매대에 잘 나가는 디자인은 무엇인지 체크하러 다녔습니다. 노력이 배신하지 않았는지 그 해 12월 정산에서 해당 지점 목표 매출이던 1000만원의 140%를 달성해 인센티브까지 얻는 좋은 결과로 이어졌습니다.

게임 개발에도 갑작스러운 상황 변화가 드문 일이 아닌 걸로 알고 있습니다. 저는 불만보단 적응을 선택하며 주어진 일에 최선을 다하며 열정을 가지고 조금이라도 회사에 이바지하는 인재가 되겠습니다.

**성격의 장단점**

장점1 – 경청하고 리액션 잘함

장점2 – 늘 긍정적임

**입사 후 포부**

시스템이든 뭐든 기획을 배워서 기획의 근간을 알고 싶다

그런 기반이 다져지고 나면 직접 컨텐츠를 짜보고 싶다

수집형 RPG에서 기존과 다른 새로운 성장방식이나 성장 목표를 제공하는 컨텐츠를 직접 설계하는 것이 10년의 목표

**게임회사 및 기획 직무의 지원 동기** (공백 포함 808)

“재미를 설계하고 싶은 사람”

메이플스토리 같은 PC MMORPG나 건즈, 오버워치 같은 하이퍼캐주얼FPS를 선호했는데, 2020년 초 심심풀이로 그냥 해볼까 시작했던 <쿠키런: 킹덤>에 푹 빠지게 되면서 신기한 궁금증이 생겼습니다. 이 게임의 재미요소는 무엇이기에 모바일 게임을 싫어하던 날 이렇게 만든걸까? 대체 누가 이런 걸 만들어낸걸까?... 게임을 소비자로써 평면적으로 바라본게 아닌, 개발 비하인드가 궁금해진 첫번째 발걸음이였습니다.

그리고 궁긍함에 머물지 않고 해답을 찾으려고 노력했습니다. 평소에 게임을 즐겨했지만 게임 산업에 대한 지식은 아예 없었기에, 국비로 게임 학원에 등록하며 게임이란 무엇인가부터 배웠습니다. 총 3번의 게임 개발 팀 프로젝트를 통해 “게임의 재미를 설계하는 건 기획자고, 그건 단지 한 사람에게서 나오는 것이 아니다.” 라는 걸 깨달았습니다. 학부 시절, 대학교 과대표를 맡고 과내 유학생 학생회에서 임원직을 맡았던 저는 부끄럽지만 공부에 집중하기보단 늘 다음 행사 땐 어떤 이벤트를 준비하면 좋을까? 고민하던 사람이였기에 게임 기획에 관련된 모든 과정들과 의문들은 저에게 즐거운 질문으로 다가왔습니다.

프로젝트에서 경험한 게임을 설계하고 재미를 기획한다는 건 너무나도 뜻깊고 뿌듯한 일이였습니다. 저는 귀사의 일원이 되어 재미를 설계하고 기획하며 많은 사람들에게 긍정적인 감정을 심어주고 싶습니다.

아이디어를 구체화, 시각화, 사업화 시킬 수 있는 기획 능력.

다방면에 관심을 가지고 사업에 필요한 데이터를 수집하여 분석하고 활용할 줄 아는 능력.

시장 환경 분석, 수요자 조사, 상품성 검토

특정 문제 이슈나 문제, 현상에 대해 새로운 아이디어나 대안을 제안하고, 그 아이디어를 구체화하여 현실로 만드는 과정을 설계하는 일 = 기획

데이터 리터러시: 데이터를 탐색 및 활용하여 데이터로 다른 사람과 소통하는 능력.

데이터는 구체적인 문제를 짚어내고 결론을 도출하여 목적을 수립하게 합니다. 이는 문제해결 방안까지 제시할 수 있는 기반이 되어줍니다.