- **장단점**

저의 장점은 끈질김입니다. 제가 처음 회사 업무를 할당받았을 때 부족한 실무 경험으로 작업 효율이 낮았습니다.

그로 인해 팀원들이 피해를 보는 경우도 있었습니다. 너무 힘들어 손에서 놓고 싶었지만 끝까지 해보고 싶은 오기도 생겼습니다.

업무 효율을 개선하기 위해 저는 세 가지 다짐을 했습니다.

저는 첫째로 스스로의 무지를 두려워하지 않겠다 다짐했습니다. 무지를 해결하기 위해 질문과 공부를 하였으며, 배운 것을 잊지 않기 위해 메모하였습니다.

둘째로 저는 걱정부터 하지 않겠다 다짐했습니다. 현재 저의 능력을 인지하여 좋은 성과물을 내는 것에 집착하지 않고, 스스로가 할 수 있는 일에 최선을 다했습니다.

마지막으로 동료들과의 관계가 원만해지도록 하였습니다. 동료들과의 관계가 좋을수록 대화가 많아졌고, 수많은 대화에서 배움을 찾았습니다.

위의 방법으로 저는 회사의 한 일원으로 문제를 해결하며 성취감을 느꼈습니다. 하지만 저의 끈질김이 단점이 되는 순간도 있었습니다. 문제 해결이 안 되어 그 일을 너무 오래 끄는 것이였습니다. 저의 행동으로 일정에 차질이 생겼고, 저는 죄책감을 느꼈습니다.

그런 저를 본 팀장님은 시간을 들여도 해결되지 않는 일에 깊이 빠지지 말고 다른 가벼운 작업을 하며 환기해보라고 하셨습니다. 또한 그러하다 보면 앞선 문제가 해결되는 경우도 있다 조언해 주셨습니다. 그 결과 팀장님의 조언으로 저는 작업의 효율적 분배를 통해 일정을 지킬 수 있게 되었습니다. 그렇게 저는 어느 때에 끈질겨야 하고 놓아주어야 하는지를 알 수 있게되었습니다.

- **업계/직무 지원 계기**

제가 게임업계에 진입하게 된 계기는 게임업계 선배이자 고등학교 동창인 친구의 추천이었습니다. 저는 친구의 말을 시작으로 국비 학원을 등록하였습니다. 학원에서 배운 것은 C#의 기초 문법, 자료구조 그리고 유니티 엔진 사용 등을 배웠습니다. 개발이 처음인 저는 학원에 커리큘럼을 쫓기 급급했고, 부족하지만 끈기 있게 만든 포트폴리오로 한 회사에 입사했습니다.

- **첫 직장 생활 및 현재**

첫 회사에서 할당받은 작업을 하며 학원에서 배웠던 것과 실무의 격차를 느끼게 되었습니다 취업을 목표로 한 단기 학원의 커리큘럼을 급하게 따라가다 보니 기본기가 부실하게 되어 아쉬움이 남았습니다. 근무하던 회사의 경영 악화로 퇴사하게 되었으며, 재취업 준비를 하면서 이전 회사에서 부족하게 생각했던 기본기를 다지기 위해 같이 일했던 동료들과 공부를 하고 있습니다.

컴퓨터 개론, C#, 자료구조, 알고리즘, 디자인 패턴을 공부하고 있습니다. 공부를 하면서 메모리 사용, 성능, 확장성, 구조의 중요성을 느끼고 있습니다. 또한 공부를 할수록 하나의 기능을 구현하더라도 고려해야 할 부분이 수없이 많다는 것을 느꼈으며, 추구하는 방향성에 따라 달라지는 것을 보고 시야가 넓어진다는 느낌을 받았습니다. 현재의 저는 공부한 것을 기반으로 작은 프로젝트를 진행하고 있습니다.

- **입사 후 포부**

저의 최종 목표는 시스템 개발을 하는 메인 개발자가 되는 것입니다. 저는 전 직장에서 UI와 아웃 게임 컨텐츠를 담당했습니다. UI와 아웃 게임 컨텐츠를 개발한 경험을 살려 회사 프로젝트에 기여하고, 인게임 컨텐츠와 시스템 개발에도 적극적으로 참여하여 게임 전반에 걸쳐서 개발할 수 있는 프로그래머가 될 것입니다.