

자기소개서

<p>정재익의 정신</p>	<p>“다양한 경험과 도전!”</p> <p>어렸을 때부터 부모님이 게임을 하는 것을 보고 자랐습니다. 이러한 개방적인 환경 덕분에 게임에 대해 쉽게 접할 수가 있었습니다. 특히 부모님이 즐겁게 게임을 하는 모습을 보고 게임 개발에 대한 궁금증을 가지게 되었습니다.</p> <p>게임학과에 진학해서 프로그래밍 보다 기획을 먼저 공부 했습니다. 1,2학년때와 군대에 전역하기 전까지 기획 공부를 했지만 프로그래머가 직접 알고리즘 짜고 구동하는 것이 더 재미있어 보여서 기획에서 프로그래밍 공부를 해보자는 생각으로 바뀌게 되었습니다. 저는 학교 1년을 휴학하고 바로 게임학원에 들어가서 프로그래밍 공부를 시작했습니다. 처음에는 아무것도 모르는 상태여서 따라가기 힘들었지만 점점 프로그래밍 언어가 익숙해져 갔고 부족한 부분은 복습을 통해 채워나갔습니다. 다행히 꾸준한 복습과 공부를 통해 프로그래밍 하는 것은 재미있었고 새로운 세계가 열린 것만 같았습니다. 그렇게 1년 동안 학원 연수가 끝나고 학교로 돌아가자마자 배운 내용들을 활용하여 동아리에서 다양한 활동을 하였습니다. 그러다 같은 동아리 친구에게 스팀에 게임을 올려보자는 제안을 하였고 함께 ‘방탈출 게임’을 제작하게 되었습니다. 학업과 병행하는 것이 쉽지 않았지만 꾸준한 노력덕분에 스팀에 게임을 출시할 수 있었습니다. 무엇보다도 후회가 남지 않는 작품을 만들 수 있어서 뿌듯했고 의미 있는 경험을 하게 되어서 좋았습니다.</p>
<p>정재익의 진단서</p>	<p>“포기하지 않는 책임감과 열정!”</p> <p>어떤 일이든 포기하지 않고 맡은 역할을 수행해나가는 저의 책임감과 열정을 장점이라고 말할 수 있습니다. 저는 학교에 복학하자마자 게임 제작 동아리 팀장 역할을 맡았습니다. 그 당시 제가 동아리 팀장을 받을 거라고는 생각지도 못한 상황이었었고 어떨 곁에 받은 거라 어떻게 해야 하는지도 몰랐습니다. 게다가 그전에 팀장이었던 동기 형이 너무 잘해 놓아서 심적 부담감이 매우 큰 상태였습니다. 하지만 저는 도망치지 않고 오히려 책임감과 열정을 가지며 동아리 활동을 해나갔습니다. 모르는 것이 생기면 선배들한테 조언을 구했고 후배들한테는 게임 제작을 위한 세미나를 해주었습니다. 또한 동아리 회원을 모집하면서 새로운 후배가 들어오면 후배들이 선배들을 어려워하지 않게 단합을 하거나 회식을 해서 팀 분위기를 원활하게 풀어내었습니다. 팀장을 넘겨주기 전까지 제가 맡은 역할을 충실히 수행을 했고 졸업을 한 현재까지도 후배들이 물어보면 세미나를 해주고 있습니다.</p> <p>반면, 저의 약점은 ‘급한 성격’입니다. 하지만 이런 성격 덕분에 도움이 된 일도 있었습니다. 가장 기억나는 일중에 하나는 팀장을 맡으면서 몇몇 팀원들과 같이 스팀에 출시할 게임을 만들고 있었을 때였습니다. 예상출시날짜를 정해놓고 팀원들과 각자 정해진 작업을 하였지만 저는 기획서가 들어오면 제 할당량보다 미리 더 작업을 해놓았습니다. 그 이유가 제 시간 안에 게임을 못 만들 것 같은 불안감에서였습니다. 그런 저의 급한 마음이 많은 작업물들을 내놓았고 상황이 여유롭지 못해 작업하지 못한 다른 팀원의 할당량까지 도와줄 수 있는 여유가 생겼습니다. 그렇게 팀원들과 다같이 밤새가며 게임을 만든 결과, 예상했던 출시일에 맞춰서 스팀에 게임을 출시를 할 수 있었습니다.</p>

지원동기	<p>“가장 보람 있고 재미있는 일”</p> <p>대학생활을 하면서 프로그래밍을 배우고 게임 제작 동아리 활동을 통해 게임 개발자에 대한 꿈을 꾸게 되었습니다. 처음으로 게임 작업을 시작할 때 제가 치는 코드 하나하나에 캐릭터가 움직이고 새 기능들이 추가될 때마다 무언가 창조되고 있다는 재미에 빠졌습니다. 어느 정도 게임작업에 능숙해졌을 쯤 학교에서 팀원들과 게임 출시를 목표로 활동을 하기 시작했습니다. 생각보다 기한에 맞춰서 게임을 개발하는 것은 힘든 일이었지만 그래도 게임을 만드는 것은 즐거웠습니다. 게다가 팀원들과 즐거운 분위기 속에서 만들었기에 힘들기 보다는 오히려 열정이 넘쳐났습니다. 또한 완성한 게임을 유저들이 즐겁게 플레이 하는 모습을 보는 것에 또 다른 성취감을 느꼈습니다. 그래서 지원했습니다.</p>
입사 후 포부	<p>“여러 역할을 맡으면서 얻은 개발 경험!”</p> <p>저는 학교에서 벤처 동아리 팀장, 게임제작 동아리 팀장, 학술 동아리 팀장 역할을 하면서 많은 지식과 노하우를 배웠습니다. 게다가 저는 여러 게임 프로젝트 개발 경험을 통해 내공을 쌓아 왔습니다. 이러한 저에게 개발인력이 되는 기회가 주어진다면 인재가 되어 앞으로 나아가 보겠습니다.</p>

위의 모든 내용은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성일 : 2019년 04월 07일 (금) / 작성자 : 정직완