**“즐기는 것이 곧 재능이다.” (지원동기 및 입사 후 포부)**

게임을 즐겨 하던 와중 전공을 살려 직접 직접 개발해보고 싶다는 생각이 들어 게임 개발 공부를 시작 후 이쪽 분야에 점점 재미를 가지기 시작했습니다. 그 후 게임회사 진진하게 취직하는 것을 목표로 하게 되었고 꼭 취직에 성공하여 많은 사람들을 즐길수 있는 게임을 개발하고 싶습니다.

**“힘든 직장 생활을 버티게 해준 게임” (업무상 강점 및 경력사항)**

첫 회사 생황을 시작하면서 대학생시절과 달리 시간과 금전 적인 여유가 생기면서 게임을 다시 시작하게 되었고, 자연스럽게 개발자 입장에서 게임을 보는 경우가 많았습니다. 그 과정에서 대학생시절 졸업 작품을 위해 6개월 정도 독학하면서 공부한 Unity와 회사 업무에서 주로 사용하는 언어인 C#, MSSQL을 토대로 의 한명의 게이머로써 어떻게 하면 좀 더 편하게 게임을 플레이 할 수 있을까, 어떤 부분을 개선하면 좋을까, 이러한 부분에서 데이터 처리는 어떤 방향으로 처리 될 까를 자연스럽게 생각하며 회사생활과 게임을 병행해왔기 때문에 게임 개발 경력자는 아니지만 게임 개발에 꼭 필요한 게임 이해도는 그 누구에게도 지지 않을 자신이 있습니다.

**"또 다른 경력!”**

비록 게임회사 경력은 없지만 IT개발 직군에서 1년이상 개발에 참여하며 많은 기술을 배웠다고 생각합니다. 개발적인 부문만 아니라 타 부서, 직군, 업체와 같이 하나의 프로젝트를 목표로 개발을 진행하면서 개발자에게 필요한 의사소통, 대인관계 및 프로젝트 형상관리에 관한 기술을 익혔습니다. 또한 개발적인 부분 에서는 데이터 관리 프로그램을 C#을 통해 개발을 진행했기 때문에 Unity 언어인 C#에 익숙하고 많은 데이터를 관리하다 보니 여러 테이블 간에 관계 이해 및 QUERY 문에 익숙하고 정규화 된 테이블인 경우 실행계획을 이용한 조회 속도 개선에 익숙한 편입니다. ( \* 구체적인 속도 개선 방안은 면접 시 물어봐 주시면 답변 드리겠습니다! 면접을 볼 수만 있다면..!) 그리고 게임회사에 취직을 목표로 2021년도 4월부터 퇴근 후 조금식 시작한 Unity 공부로 지금까지 총 3가지의 간단한 게임을 만들면서 기본적인 3D 게임 개발에 필요한 Unity 사용법을 익혀 구현할 수 있게 되었습니다. 앞으로는 더 나아가 DB연동 및 AWS를 이용한 멀티 플레이 게임을 개발 공부를 목표로 하고 있습니다.

**“덕질하는 재미!” (성장과정)**

유치원 시절 로봇 장난감을 좋아하던 저는 초등학생이 되어 레고라는 새로운 장난감을 알게 되었고 로봇을 레고를 사용하여 직접 만들기 시작하면서 창작에 재미를 느끼기 시작 했습니다.

시간이 지나 중학생이 된 저는 조금 웃긴 이야기일 수 있지만 항상 힘든 상황에서도 웃으며 남을 먼저 챙겨주는 드라마, 영화, 만화 속 주인공을 보며 그런 주인공처럼 되고 싶다고 생각하게 되었고, 그런 사람이 되기 위해 노력 하던 저는 진로를 선택해야 하는 고등학생 되어 창작하고 싶은 것을 스스로 창작 할 수 있는 진로를 찾게 되었고 개발자라는 진로는 선택하게 되었습니다.

그렇게 들어간 대학에서 얻은 개발 지식, 회사에서 쌓은 실무 실력 및 공부를 통행 얻은 Unity 개발 기술을 사용해하여 저는 지금 게임회사에 취업을 목표로 하고 있습니다.

**“다른 사람에 관해 이야기할 때는 그 사람의 앞에서도 할 수 있는 이야기만 해요.” (성격 장단점)**

마음이 약한 저는 타인이 별생각 없이 한말에 필요 이상으로 생각하거나 상처 받는 다는 단점이 있지만 이러한 점 덕분에, 다른 사람들도 저의 말로 인해서 피해나 상처를 받을 수 있다고 생각하여 말하기 전에는 항상 다시 생각해보고 말하는 편이며 힘든 일에도 웃음을 잃지 않는 편이라 언제 어디서나 잘 어울리고 잘 지내는 장점이 생겼다고 생각합니다!

**“혼자 가면 빨리 가지만, 함께 가면 더 멀리 갈 수 있어요.” (가치관)**

한 사람의 능력이 아무리 뛰 어 나도, 혼자 할 수 있는 일에는 한계가 있다고 생각합니다. 그래서 저는 일상생활, 팀 프로젝트 등 여러 사람이 함께 진행하는 일의 경우 서로의 장점은 더 큰 장점이 될 수 있도록 하고 단점은 보안 하여 서로를 더 성장 시키는 과정에서 혼자서는 도달 할 수 없었던 새로운 곳으로 도달 할 수 있다고 생각합니다. 이러한 가치관 덕분에 개발자로서 짧은 기간 이지만 팀원간에 분쟁 없이 잘지낼수 있었고 팀원 에게 인정 받을 수 있었다고 생각합니다.