1. 본인을 잘 나타낼 수 있도록 자유롭게 작성해 주세요
2. 본인이 즐겼던 게임 목록과 선호하는 콘텐츠에 대하여 자유롭게 작성해 주세요.
3. 어려운 도전 과제에 도전해서 해결한 경험에 대해 작성해 주세요.

6개월 이상 꾸준히 한 아르바이트 등 직업 경험이 있다면 해당 경험과 경험을 통해 얻은 것을 자세히 작성해 주세요.

복학 후 생활비가 필요해 집에서 15분 거리에 있는 음식점에서 홀 서빙 아르바이트를 1년 6개월, 강아지 산책 아르바이트를 1년가량 한 경험이 있습니다. 어째서 과외와 같이 비교적 몸이 편한 아르바이트를 선택하지 않았냐는 질문을 자주 들었는데, 제가 책임지고 일정한 성과를 낼 수 있다는 확신이 없는 일을 하고 싶지 않았습니다. 비용을 대가로 받는 일이라면, 저도 제공할 수 있는 최대한의 실적을 낼 수 있어야 한다 생각하고, 실제로 그래야만 마음이 편했습니다. 계기는 단순한 금전적 이유였지만, 이 경험을 통해 월급 이상의 것을 얻어갈 수 있었습니다.

홀 서빙 업무는 처음이었기 때문에 잘 해낼 수 있을지에 대한 걱정이 있었습니다. 실제로 업무 초반에는 주문을 잘못 전달해가거나, 식기들을 깨뜨리거나 배달 주문에 상품을 빠뜨리는 등 다양한 실수를 저질렀었습니다. 이런 실수들은 이 일에 적합하지 않을지도 모른다는 좌절감이 들도록 만들었습니다. 이를 극복할 수 있었던 계기는 사장님을 포함한 동료 직원들의 격려였습니다. 처음엔 모두들 실수하며 배운다는 것, 시간이 지나면 다 잘할 수 있을 것이라는 말을 정말 많이 들은 것 같습니다. 삶의 어떤 것이든 의도한 대로만 이루어지지는 않습니다. 예상치 못한 변수가 생기거나, 인간적인 실수들로 상황은 늘 빠르게 변화하기 마련입니다. 이것은 인간이 절대 조절하지 못하는, 자연스러운 현상이라고 생각합니다. 우리가 대비할 수 있는 것은 이런 변화들에 무너지지 않고 발빠르게 적응하는 능력입니다. 일 경험을 통해 무엇이든 할 수 있다는 자신감과 심적 여유를 가질 수 있었고, 이는 제가 앞으로 무슨 일을 하더라도 적용할 수 있는 업무적 태도 일 것입니다.

사람을 대하는 방법에서도 배운 점이 많았습니다. 게임 폴아웃 시리즈엔 ‘카르마’라 칭하는 시스템이 존재합니다. 이는 게임 플레이 방식에 따라 NPC들이 플레이어를 대하는 태도를 변화시키는 역할을 합니다. 정말 설득력 있고 창의적인 시스템이라고 생각하는 것이, 제가 ‘카르마’의 경험을 아르바이트에서 했기 때문입니다. 홀 서빙을 하는 내내 10분 일찍 출근하기, 손님들께 늘 친절히 대하기, 요청이 있을 때 가능하다면 시프트를 맞춰주거나 더 일하는 등 제가 생각하는 업무 원칙에 따라 굽히지 않고 늘 최선을 다했습니다. 이렇게 일 한지 1년이 지나자, 직원 분들과 사장님 뿐만 아니라 어느새 옆 떡볶이 가게 사장님과 건물 지하 태닝샵 사장님과도 안면을 트고 밝게 인사하며, 가끔씩은 식사 자리도 함께 하게 되었습니다. 분명 감사하게도 저희 집 사장님께서 좋은 방향으로 말씀을 해 주셨다 생각합니다. 태닝샵 사장님은 커다란 휘튼테리어를 키우셨는데, 같이 식사를 할 때 마다 가게 밖에서 기다리는 등 자주 볼 기회가 있었습니다. 전 동물도 좋아하는 편이기 때문에 볼때마다 정말 즐겁게 맞고, 강아지 또한 점차 마음을 열어주었습니다. 그러던 와중 어느 날 태닝샵 사장님께서 저에게 강아지 산책 아르바이트를 해볼 생각은 없냐는 제안을 하셨습니다. 스케줄에 무리가 가지 않는 선에선 정말 좋은 경험일 것이라고 생각하여

보유 기술: 프로그래밍 언어, 영어

펄어비스 요건:

게임을 다양하게 오래 해왔다는 점.

게이머의 관점을 기획자의 관점으로 재해석.

받아볼 사람들의 입장에서 작성, 문제점과 해결 과정.

성장하는 과정

자기객관화

소소함에서 디테일을 찾기

면접:

팀플 경험. 규모와 기간은 중요하지 않음