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 약 1년 6개월 가량 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 것.

삶의 어떤 것이든 의도한 대로만 이루어지지는 않습니다. 예상치 못한 변수가 생기거나, 실수를 하는 등 상황은 늘 빠르게 변화하기 마련입니다. 이것은 인간이 절대 조절하지 못하는, 자연스러운 현상이라고 생각합니다. 우리가 조절할 수 있는 것은 이런 변화들에 무너지지 않고 발빠르게 적응하는 능력과, 주변 사람들을 돕고 도움을 받고자 하는 자세입니다. 이 경험을 통해 무엇이든 할 수 있다는 자신감과 심적 여유, 이는 제가 앞으로 무슨 일을 하더라도 적용할 수 있는 업무적 태도 일 것입니다.

사람을 대하는 방법에서도 배운 점이 많았습니다. 그리고 필요할 때 다른 사람들에게 손을 뻗을 줄 아는 자세를 배웠습니다. 언제나 동료에게 먼저 알리라는 것

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