프로그래밍의 장점은 컴퓨터 하나로 모든걸 해낼수있다는점

어떤 서비스를 만들어내겠다는 원대한 포부

창작과 성취감

세상에서 가장 간단한 방식으로 가장 생산성을 낼수있는 일

**플레이 해본 게임 중 [최고라고 생각하는 게임] 3개를 정하고, 해당 게임을 정한 이유를 각각 구체적으로 기술해 주세요**

﻿

﻿ Cytus II는 Rayark가 제작한 모바일 게임입니다. 기본적인 골자는 DJMAX TECHNIKA를 베이스로 한 리듬 게임이지만, 이 게임의 장점은 UI에 있다고 생각됩니다. Cytus II는 SNS 형식의 UI로 스토리를 전개하여, 플레이어는 트윗을 통해 제3자의 시선에서 주인공들이 겪고 있는 일련의 사건을 간접적으로 느낄수도 있고, 각 캐릭터들의 시선에서 시간순으로 전개하여 사건의 중심에 있을수도 있습니다. 크게 중요해 보이지 않을 수 있는 UI의 접근 방식이 캐릭터들의 생각이나 감정을 공유하는 과정에서 게임 내 스토리에 대한 흥미와 호기심이 더욱 증대시킨다는 사실을 깨닫게 해준 게임입니다.

**Outer Wild는 Annapurna Interactive가 유통한 콘솔 게임으로 세계를 탐험하고 그 안에 숨겨진 비밀을 발견하는 것에 중점을 둡니다. 플레이어는 직접 탐험을 통해 세계의 역사와 이야기를 알아나가게 됩니다. 이러한 탐험적 요소는 플레이어에게 새로움과 호기심을 불러일으키며, 플레이어가 게임 세계에 몰입하게 합니다.**

**Outer Wild는 전통적인 내러티브 구조를 따르지 않는 독창적인 스토리텔링 방식을 채택하였습니다. 다양한 행성을 방문하며 조각조각 나뉘어진 정보를 수집해야 하며, 플레이어에게 새로운 도전과 발견의 기회를 제공합니다. 이러한 정보들을 통합해 전체 이야기를 이해해야 합니다.**

**" 시간이 지나면서 변화하는 세계를 제시합니다. 플레이어는 시간의 흐름에 따라 변화하는 환경을 관찰하고 이해해야 하며, 이러한 시간의 흐름이 게임의 핵심 메커니즘 중 하나입니다**

﻿ **Outer Wilds는 우주 탐험 게임으로, 무한반복되는 우주 시스템 내에서 여러 퍼즐을 풀며 다양한 이야기를 발견해 나가는 형태를 가지고 있습니다. 이 게임은 저에게 뛰어난 경험을 선사해 주었습니다. 먼저, 게임의 자유로운 구성과 높은 자율성은 저에게 매우 매력적으로 다가왔습니다. 또한, 게임의 그래픽과 사운드 디자인은 매우 깔끔하고 고품질이었습니다. 게임의 이야기와 세계관은 매우 독창적이었으며, 여러 가지 방면에서 놀랄만한 내용을 담고 있었습니다. 게임을 플레이 하는 동안, 저는 이 게임이 제가 이전까지 플레이 해 본 다른 어떤 게임과도 차별화된, 전적으로 독창적인 경험을 제공해 준다는 것을 느꼈습니다. 이러한 색다른 경험과 게임이 가지고 있는 인상적인 내용은 저의 창의력과 상상력을 자극하였고, 더 나은 게임 개발자로서의 가능성을 발견할 수 있게 해 주었습니다.**

**하프라이프 알릭스**

﻿ 플레이어가 사용하는 VR 컨트롤러가 그 자체로 다양한 도구로 활용됩니다. 이를 통해 게임의 물리엔진을 이용하여 다양한 상호작용을 구현하였으며, 플레이어가 더욱 게임에 몰입할 수 있게 해줍니다.

폴아웃 뉴베가스

**"Fallout: New Vegas"는 그 완성도 높은 스토리텔링과 독창적인 설정으로 저에게 큰 인상을 남겼습니다. 특히, 이 게임의 장점은 자유도로, 결말이 다양하여, 플레이어의 선택에 따라 스토리가 크게 달라집니다. 또한, 게임 내의 세력들은 각자 독특한 이상향과 목표를 가지고 있어, 플레이어로 하여금 각 세력들에 대해 고민하고 자신의 입장을 정하게 만듭니다.**

**게임의 세계는 핵전쟁 이후 베가스를 배경으로 하며, 방사능, 괴물로 가득한 황무지와 재즈의 조화는 독특한 무드와 분위기를 생성합니다. 유물로 남은 라스베가스의 빛나는 네온사인과 황량한 황무지가 결합되어, 이 게임만의 독특한 시각적 경험을 제공합니다.**

**또한, "New Vegas"는 플레이어의 선택이 캐릭터의 성장 방향과 능력, 스킬에 영향을 미칩니다. 이로 인해, 플레이어는 자신만의 캐릭터를 맞춤 제작하며, 다양한 전략과 플레이 스타일을 시도할 수 있습니다.**

**본인 성격의 장/단점을 작성해 주세요**

**{예시 안넣었음 필요함}**

**제 장점은 편견이 없다는 점입니다. 이러한 성격으로 인해 습득에 제한이 없고, 새로운 아이디어와 관점을 발견하며, 혁신적인 아이디어와 비즈니스 모델을 창출하는데 기여할 수 있습니다. 또한, 탐구하는 것을 좋아하므로 새로운 기술과 도전적인 프로젝트에 높은 관심을 가지며, 지식을 확장하고 성장하는 것에서 성취감을 느낍니다.**

**제 단점은 생각이 많아 실행에 이르기까지 시간이 걸리는 경향이 있다는 점입니다. 하지만 이러한 단점은 명확한 목표를 세우고, 새로운 아이디어나 효율적인 방식에 대해 고심하고, 더 나은 구조로 접근하게 되어 전체적인 시야를 넓게 해주고, 메타인지능력. 장점이라고 받아들일수도있다.**

**일에 대한 열정과 적극성으로 성과를 내어 회사의 성장과 발전에 기여할 수 있는 인재가 될 수 있을 것입니다.**

**열정적으로 일을 추진했던 경험들을 기술해 주십시오 (2가지)**

**어머니의 첫 해외여행**

**해외여행을 한 번도 경험하지 못한 어머니에게 새로운 경험을 선사하기 위해 삿포로를 중심으로 카이도 남서부 일부를 4일 동안의 여행을 추진하였습니다.**

**여행 도중엔 언어의 장벽과 문화, 인프라의 차이로 인한 수많은 문제들이 산적해 있었습니다. (차선이나 버스 타는 방향, 번거로운 결제 방법, 폭설) 하지만, 이러한 상황마다 저는 현지인과 적극적으로 소통하였고, 문제를 해결하는 방법을 모색하였습니다.**

**이 경험은 저에게 외국인과의 협력을 통해 문제를 해결하는 능력과 다문화 소통 능력을 키울 수 있는 기회였습니다. 또한, 이를 통해 어머니께 새로운 경험을 선사한 것은 저에게 큰 보람을 안겨주었습니다. 이 경험을 바탕으로, 저는 전혀 다른 환경에서 혼자 해결할 수 없는 일이 닥쳤을 때 다양한 배경의 사람들과 효과적으로 소통하여 더 나은 해결 방안을 찾아내는 능력을 기를 수 있었습니다.**

**사진전시회**

**대학 1학년 때 사진 연구회 42기 기장으로서, 선배들과 함께 교내 갤러리에서 개최하는 정기 전시회를 추진하였습니다. 전시회 준비 과정에서는 사진 연구회 소속의 예술대학 학부생들, 담당 교직원, OB 선배님들과의 긴밀한 협력이 필요했으며, 개최 두 달 전부터 주관된 회의에 간부로서 다양한 의견을 수렴하고 조율하여 전시회의 방향성을 모색하였습니다. 또한, 각 팀원의 역량과 특성을 고려한 업무를 수행할 수 있도록 지시하였습니다.**

**이러한 과정을 통해 전시회는 성공적으로 개최되었고, 관계자들로부터 긍정적인 피드백을 받았습니다. 이 경험으로 인해 조직의 목표 달성을 위한 리더십과 조직원들과의 협력, 그리고 커뮤니케이션 능력을 키울 수 있었으며, 이러한 역량은 앞으로의 직무 수행에 큰 이익이 될 것입니다.**

**입사한 후 본인이 지원한 직무에서 이루어내고 싶은 목표에 대하여 구체적으로 서술하시오**

**나는 누구나 다 기억할 수 있는 작품을 이세상에 남기고싶다**

**가장 기억에 남는 [성공/실패 경험]과 경험을 통해 얻은 교훈은 무엇인지 기재하여 주십시오.**

**성공**

**가장 기억에 남는 성공 경험은 웨이트 트레이닝을 통해 몸과 마음이 건강해진 것입니다. 예전의 저는 다른 사람과 깊은 관계를 맺는 것이 어려웠고, 턱걸이 하나 할 수 없는 왜소한 몸은 자신에 대한 믿음 마저 사라지게 했습니다. 그래서 저는 기본적인 것부터 극복하고자 마음을 먹었고, 트레이닝은 자신감 회복의 첫 단추가 되어주었습니다.**

**처음 시작할 때, 온몸이 찢어지는 듯한 고통과 처참한 수행 능력에 절망했습니다. 그러나 저는 포기하지 않았습니다. 꾸준한 운동과 올바른 식습관을 통해 건강을 회복하였고, 이러한 변화는 외견뿐만 아니라 인내심과 자기관리 능력도 키워 주었습니다.**

**저는 ‘건강한 육체에 건강한 정신이 깃든다’는 말의 진리를 깨달았습니다. 웨이트 트레이닝을 통해 저는 다른 사람들과의 깊은 관계를 맺는데 두려움이 없고, 자신감이 넘칩니다. 앞으로도 지속적인 자기 계발을 통해 더 나은 인간관계를 구축하고, 건강한 정신과 육체를 유지하며 삶의 질을 향상시킬 것입니다.**