**자기소개서**

|  |
| --- |
| 1. 희망 직무를 지원한 이유와 해당 직무를 수행하기 위해 어떠한 노력이나 경험을 하였는지 작성해 주세요. |

**저는 ‘게임기획’ 파트에 업무를 담당하고 싶습니다. 그 이유는 취업 사이트에 명시된 게임 기획자의 a부터 z까지 고민하고 계산하는 역할, 게임의 컨셉이나 전반적인 목표부터 세부적인 플레이 방법을 구상, 실현될 수 있도록 구체적인 방법을 제시하는 역할 등과 같은 주요 업무내용을 보며 정말 이 일을 하고 싶다는 생각이 들었습니다. 또한 기획의 업무를 통해서 제가 만족할 수 있으며, 잘 해낼 수 있으리라 판단되었습니다. 현재도 게임 개발 및 기획, 시장 조사에 관한 미진한 부분을 보완하기 위해 아래와 같은 노력을 하고 있습니다.**

**SGA 게임 아카데미 과정 참여**

**대학교에서 ㅇㅇ공학을 전공하였으며, 현재 부산 SGA 게임 아카데미에서 ‘게임기획’ 과정에 참여하게 되면서, 제가 배운 공학적 지식과 사고의 틀이 개발업무에 필요한 역량과 크게 관련이 있으며 많은 도움이 되리라 확신합니다. 학부에서 배운 송배전 공학 및 전력변환 관련된 공학적인 사고는 학원에서 레벨 디자인과 게임 실행 순서도, 역 기획서 등 다양한 커뮤니케이션 능력에 활용되었습니다. 그리고 네이밍, 게임의 swot분석, 유료화 개선 방안 과제 등 제가 미처 접하지 못했던 게임 개발에 필요한 과제를 학습하게 되면서 기획자의 주요 업무, 게임의 시장성과 회사의 이윤창출 등 게임 유저의 마인드가 아닌 게임 개발자의 마인드로 변화하게 되었습니다.**

**게임 관련 업종과의 만남**

**게임 기획자와 일러스트레이터간 의사 소통 방법을 알기 위하여 현재 개발 중에 있는 ㅇㅇ 업체의 ‘프로젝트 G’ 개발에 참여하고 있는 게임 일러스트레이터를 만난 바 있습니다. 통상적으로 작업 지침서에는 성별, 연령과 같은 큰 틀의 인물정보와 성격과 외모, 액세서리, 배경 분위기 등의 세부적인 항목들이 나타나 있는 것을 알 수 있었습니다. 또한 작업 프로세스는 보통 러프, 스케치 완성, 색 지정, 채색 러프, 완성직전, 최종 순으로, 숙련된 일러스트레이터의 경우 과정이 생략되기도 한다고 알고 있으며, 만난 이의 개인적인 견해로는 ‘무조건 해줘야 하는 것, 있어야 하는 것을 작성하는 게 작업하기 편하다’라는 정보 또한 알게 되는 등 일러스트의 제작 과정의 프로세스를 간접적으로 경험할 수 있었습니다.**

|  |
| --- |
| 1. 플레이 해본 게임 중 최고라고 생각하는 게임 2개를 정하고, 해당 게임을 정한 이유를 각각 구체적으로 기술해 주세요. |

**역전재판**

**역전재판은 capcom에서 제작한 콘솔 게임으로, 2001년도부터 지금까지 사랑 받고 있는 시나리오 모의 재판 게임입니다. 역전재판 시리즈의 가장 큰 특징은 현재 시중에 판매되거나 서비스 되고 있는 게임들의 그래픽, 사운드, 일러스트 등 모든 기술적인 측면에서 뒤떨어진다는 느낌을 받는다는 것입니다. 하지만 재판을 모티브로 제작된 상향성 기획과 탄탄한 시나리오, 시리즈마다 생기는 묘한 박진감으로 이 게임은 100만장 이상 팔리는 대작 게임으로 자리잡았습니다. 반대로 우리나라 mmorpg의 개발비용과 실패의 리스크를 감안해 본다면, 오히려 역전재판과 같이 낮은 개발비용으로 높은 수익을 낼 수 있는 게임에 대한 관심이 필요하다고 판단되며, 게임의 기술적인 측면뿐만 아니라 게임 기획자의 역량이 매우 중요하다고 생각됩니다. 저는 이 게임을 통해서 게임시장의 긍정적인 미래를 판단하였으며, 게임 기획자의 길을 선택할 수 있는 자신감을 가지게 되었습니다.**

**문명5**

**문명5는 firaxis에서 제작한 pc게임으로, 과거에 존재했던 문명과 현재 존재하는 국가를 선택하여 문명을 발전시켜 승리조건을 만족시키는 턴제 시뮬레이션 게임입니다. 문명5의 중심재미는 크게 지구상의 문명의 흐름을 구체적으로 구현화, 사실과 허구의 조화, 불가사의 건설이며, 비단 사운드, 그래픽, 프로그래밍 수준뿐만 아니라 게임 기획자의 역량이 매우 부각되었다고 생각됩니다. 기획자가 문명의 흐름을 어떻게 구분 지었으며, 관련 자료의 공부와 자료의 조사 등에 관한 여러 가지 지식적인 부분에서 압도적이라고 생각되었으며, 과연 제가 이런 게임을 만들 수 있을까 하는 경이로움을 느꼈습니다. 저는 이 게임을 통해서 게임기획자가 가져야 될 항상 공부하는 자세, 게임으로 실현시킬 수 있도록 구체적인 방법을 제시하는 역할, 끊임없는 자기반성과 더 나은 목표점을 찾으려는 노력 등을 보았으며, 기획자의 무게와 그 책임에 대해서 다시 생각해보는 계기가 되었습니다.**

|  |
| --- |
| 1. 입사한 후 본인이 지원한 직무에서 이루어내고 싶은 목표에 대해서 구체적으로 서술하세요 |

**MMORPG의 5년 앞을 내다보는 기획자**

**최근 리그오브레전드의 성장을 보면서, 저는 5년뒤에 RIOT이 어떠한 게임을 출시할 것인가를 생각해 보았습니다. 그리고 저는 리그 오브 레전드의 세계관, 다양한 케릭터와 그 컨셉들을 보면서 MMORPG를 제작하지 않을까 감히 추측해 봅니다. 이미 개발이 완료 되었거나, 개발중에 있을 리그오브레전드의 MMORPG는 작게는 NC소프트, 크게는 세계의 여러 나라의 게임시장을 다시 한번 뒤흔들 만한 게임으로 거듭날 것이며, 'MMORPG 명가'인 NC소프트에서는 이에 대응할 수 있는 게임성을 가진 게임을 제작하거나, 혹은 NC소프트 기존 게임을 많은 국가에 현지화 및 문화화를 통해 기존 게임들을 정착시키는데 이 힘을 쏟아야 할 필요가 있다고 생각됩니다.**

**저는 포트폴리오 내 본기획서를 작성하게 되면서, 기타 유사게임을 15개이상 플레이 해보는 집요함을 가지고 있습니다. 그리고 이러한 집요함을 MMORPG 시장에 대비하는 NC소프트에 기여하고 싶습니다. 이를 위해 관련 게임 플레이 및 역기획서, 본기획서(Play 문서)를 작성하기 위한 다양한 업무 내용들을 제 것으로 만들겠습니다. 그리고 개발에 필요한 역량 만큼이나 시대적 트렌드에 뒤쳐지지 않게 항상 5년 앞을 바라보는 게임기획으로 '우주정복(Conquer the Space)'과 세상 사람 모두를 즐겁게 만드는 꿈을 실현시키는 NC소프트의 기획자가 될 수 있도록 노력하겠습니다.**

|  |
| --- |
| 1. 열정적으로 일을 추친했던 경험들을 기술해 주십시오 |

**정성은 감동을 낳는다**

**대학교 2학년 재학 중 ‘기초 전기전자 실험’이라는 다소 난이도 있는 과목을 듣게 되었습니다. 실험 전 작성하는 예비보고서와 실험 후 작성하는 결과보고서 때문에, 대부분의 학생들은 이 과목을 힘들어합니다. 저 또한 제대 후 복학한 상태라 복잡한 실험방법과 보고서 작성은 힘들었습니다. 하지만 시간이 갈수록 실험은 더 어려워졌고, 재수강을 하고 싶지 않았던 저는 실험실 조교(대학원생) 선배님에게 부탁해 실습강의실에 수업이 없는 시간을 정해 혼자 실험을 다시 하기 시작하였습니다. 밀렸던 보고서도 하나씩 써나가며, 진도를 맞추기 시작하였습니다. 실험이 잘 되지 않거나 책이 틀린 부분도 있었지만, 어느새 저는 오기가 생겨 끝까지 실험 결과를 완성하거나, 책의 틀린 부분을 고쳐 조교 선배님에게 물어볼 정도로 실험 수업에 열중하게 되었습니다.**

**그러던 중 저는 노트에 자필로 쓰던 저의 실험보고서가 마음에 들지 않았습니다. 제가 공을 들여 만든 실험보고서인데, 좀 더 완성된 모습으로 제출을 하고 싶었습니다. 그래서 지금까지 자필로 쓰고 있었던 실험보고서를 다시 처음부터 워드로 작성하여 파일로 보관하게 되었습니다. 작성을 다 마친 저는 ‘이왕이면 실험과정의 컴퓨터 시뮬레이션이 있으면 어떨까’라는 생각이 들었고, 프로그램을 통해 시뮬레이션이 필요한 실험의 결과를 화면에 저장하게 되었습니다. 완성된 실험보고서의 모습을 상상하며 결국 모든 보고서를 완성하여 제출하였고, 과제 및 시험에서 모두 높은 성적으로 2학년 2학기를 마칠 수 있었습니다.**

**그리고 다음 해부터 지금까지 저의 보고서는 ‘ㅇㅇ대학교 ㅇㅇ실험실’에서 기초 전기전자 실험 보고서의 견본으로 사용되고 있습니다. 또한 이러한 삶의 태도는 지금까지 남아 대학교 3학년때 학과 내 최상위 학업성적을 거둔바 있습니다. 이 모든 결과물은 제한된 시간 내에 끊임없는 개선과 자신과의 싸움을 통해 얻어진 결과물이라 생각하며, 이러한 태도를 바탕으로 유저들에게 지속적으로 사랑 받는 게임을 제작하고 싶습니다.**

|  |
| --- |
| 1. 본인 성격의 장/단점을 작성해 주세요 |

**저의 성격 중 가장 큰 장점은, 어떤 일을 시작하면 자신만의 목표를 세우고 그것을 반드시 실천해야 한다는 의욕을 가지고 열심히 한다는 점입니다. 대학교 동아리에서 처음으로 검도를 배우고 난 후, 그 해 입학한 신입생만 참가할 수 있는 부산 동아리 연합회 검도시합에 참가하게 되었습니다. 평소에도 동아리에 애정이 많았기 때문에 대회에 입상을 하고 싶은 생각이 들어서 발바닥과 손바닥의 살이 찢어지도록 열심히 운동을 했을 뿐만 아니라, 집에 와서도 검도에 대한 이론을 찾아보고 인터넷 동영상을 보며 이미지 트레이닝을 하였습니다. 대회에 대한 경험이 부족하다고 판단되어 대회를 나가본 선배님들의 경험담을 들으며, 대회에 대한 목표를 지속적으로 가질 수 있었습니다. 결국 자신감과 의지 하나로 결승까지 진출하였고, 결승에서는 연장전 끝에 승리하여 우승을 할 수 있었습니다. 더 놀라운 것은, 대회 후에 알게 되었는데, 결승에 진출한 신입생은 사실 고등학교시절에 검도 2단 자격증을 이미 소지하고 있었으며, 심지어 여러 대회에서 우승까지 한 경력이 있었습니다. 이렇듯 저는 어떤 일에 몰입을 시작하면, 이해와 열정을 통해 어려움을 딛고 목표를 향해 달려가려는 의욕이 강합니다. 물론 노력한다고 해서 모든 일이 성공적이었던 것은 아니지만, 실패를 두려워하지 않는 대담함과 함께 목표를 향해 땀을 흘릴 줄 아는 지구력을 가지게 되었습니다.**

**그러나 이러한 저의 성격이 반대로 단점으로 작용한다는 점도 알게 되었습니다. 저의 목표를 달성하기 위해서 걸어 다닐 때, 자기 전, 누구를 만날 때에도 항상 그 일에 관한 생각에 몰두를 하다 보니, 자연스럽게 걸음도 빨라지게 되고, 저의 행동이 결코 느슨하지 않아서, 대학생 시절에 항상 다른 학우들이 저에게 ‘너는 왜 그렇게 항상 바쁘냐’라는 이야기를 많이 한 것 같습니다. 항상 스케줄을 만들거나, 목표지점을 더 상향시키는 경향 때문에 심지어 대학생 시절에는 난생처음으로 과로를 하여 기절한 적도 있었습니다. 그 이후로 가끔은 일에서는 좀 멀어져 휴식을 취하는 것이 길게 봤을 때에는 좀 더 빠르게 목표를 도달할 수 있다는 점과, 건강을 잃으면 모든 것을 잃을 수 있다는 것을 몸으로 깨닫게 되었던 것 같습니다.**

**아직까지는 이러한 완급조절이 잘 되지는 않는 것 같습니다. 대학교 졸업 이후에 SGA 게임아카데미를 다니게 되면서 학우들과 이야기 할 때 저의 이미지는 ‘무서운 형님’입니다. 한 학생의 이야기를 들어보게 되었는데, 그 이유는 흐트러지거나 망설임 없이 목표를 향해 달려가는 모습을 보면서, 같이 PC방을 가서도 목표한 양의 포트폴리오 작성이 완성되지 않으면 밤을 새어 PC방에서 포트폴리오 작업을 계속 하는 모습을 보면서 경외심과 공포를 동시에 느꼈다고 전해 들은 바 있습니다. 그리고 ‘형님 밑에서 일하는 사람들은 진짜 힘들어 할 것 같아요’라는 말을 통해서 저 뿐만이 아니라 저의 주변의 사람들에게 관용과 격려의 차원에서 휴식과 보상이 필요하다는 점을 다시 한번 배우게 되었습니다.**

|  |
| --- |
| 1. 성공 실패 |

**신입생 동아리 연합회 검도대회 우승**

**대학교 동아리에서 처음으로 검도를 배우고 난 후, 그 해 입학한 신입생만 참가할 수 있는 부산 동아리 연합회 검도시합에 참가하게 되었습니다. 평소에도 동아리에 애정이 많았기 때문에 대회에 입상을 하고 싶은 생각이 들어서 발바닥과 손바닥의 살이 찢어지도록 열심히 운동을 했을 뿐만 아니라, 집에 와서도 검도에 대한 이론을 찾아보고 인터넷 동영상을 보며 이미지 트레이닝을 하였습니다. 대회에 대한 경험이 부족하다고 판단되어 대회를 나가본 선배님들의 경험담을 들으며, 대회에 대한 목표를 지속적으로 가질 수 있었습니다. 결국 자신감과 의지 하나로 결승까지 진출하였고, 결승에서는 연장전 끝에 승리하여 우승을 할 수 있었습니다. 대회 후에 알게 되었는데, 결승에 진출한 신입생은 사실 고등학교시절에 검도 2단 자격증을 이미 소지하고 있었으며, 심지어 여러 대회에서 우승까지 한 경력이 있었습니다. 이 일을 통하여 모든 일에는 근본적인 이해와 열정이 담기면 아무리 강한 상대와 어려운 상황이 와도 이겨낼 수 있다는 것을 알게 되었습니다.**

**일반 연구자 신청과제 연구계획서 탈락**

**대학교 4학년 재학 중에 실험실에 소속된 저는 교수님의 이름으로 연구계획서를 전담하여 작성한 바 있습니다. 주요 내용은 도로의 가변 도로 표지판 도입과 함께 차량 내 탑재될 TSR(Traffic Sign Recognition)에 관한 연구를 진행할 목표로 국내·외 연구현황과 연구의 최종목표, 연차별 연구의 추진일정, 연구 성과 목표 등 입니다. 대학교 4학년때 처음으로 국내 뿐만 아니라 국외 논문도 찾아보고, 관련된 특허에 대한 세밀한 조사까지 진행을 하며, 나름 들뜬 마음에 꼭 연구계획서가 붙어서 실험실에 기여하리라는 생각을 가졌지만, 현실은 그렇지가 못했습니다. 그 이후 대학원에 진학하게 되면서 지속적으로 연구 목표에 대한 구체적인 그림의 추가와 함께 실제적인 목표에 도달할 수 있는 연구 성과를 연구 계획서에 추가하여 위치인식, 선박 내 안전 스마트카드 개발 등 다양한 연구계획서를 작성하게 되었고, 세월호 사건 이후 그 해 8월에 ‘선박 내 승선자의 안전을 위한 위치인식 연구’라는 6번째 신청과제 연구계획서가 합격을 하게 되었습니다. 비록 신규사업이 오랜기간 통과하지 못했지만, 2년동안 주제에 대한 수정, 완성도를 높이는 작업을 통하여 끝내 연구계획서를 완성시켜, 실패를 두려워하지 않는 대담함을 가질 수 있었습니다.**