

자기소개서

김웅섭

“존재는 변화하는 것이며, 변화는 성숙하는 것이고”

“성숙은 끊임없이 자기 자신을 창조하는 것이다.”

어릴 때부터 무언가를 고치고 만드는 걸 좋아하던 저는 저 자신이 발전하는 것에서 큰 보람을 느꼈습니다. 무언가 완성한 것도 더 좋은 기술을 발견하면 다시 수정하고 고치는 것에서 재미를 느끼던 저는 자연스럽게 무언가를 자세히 관찰하는 습관이 들여졌고 더 나은 가능성을 연구하고 추구하는 방향으로 어릴 적을 보냈습니다. 이렇게 살면서 어떤 사물을 단순히 보는 것에 그치지 않고 이를 개발이나 다른 지식에 연관 지으면서 탐구하게 되는 경험을 가지게 되었습니다.

“햇빛은 한 초점에 모아질 때만 불꽃을 낸다”

저의 성격 중 가장 큰 장점은 “집중력”입니다.

예전부터 어떤 업무가 있을 때 높은 집중력으로 업무를 빠르게 완수하였고 주어진 업무가 있을 때면 시간이 가는 줄도 모르고 밥과 잠을 거르는 일도 많았습니다. 학교에서도 프로젝트가 진행되면 항상 프로젝트에서 맡아진 업무를 우선순위로 완료하였습니다. 이러한 저의 장점이 이윤을 추구해야 하는 회사의 비전에 잘 맞는다 생각합니다.

반면 저의 단점은 기억력이 부족한 것입니다.

무언가에 집중하려는 성격 때문에 이전에 하려고 생각하였던 업무를 잊고 일을 진행하였고 이후에 그에 따른 문제점들이 크게 되돌아온 경우가 정말 많았습니다.

예를 들어 예전에 두 프로젝트가 겹쳐서 다른 일을 동시에 해야 했던 일이 있었습니다. 이 상황에서 저는 이전에 하던 프로젝트에서 마무리해야 하는 일을 잊고 다음 프로젝트를 진행해 버리는 바람에 작업 기한을 놓쳐서 진행하던 프로젝트에 큰 차질이 생기고 말았습니다.

이러한 단점을 고치기 위하여 작은 일에도 메모를 하는 등의 계획을 세우고 예외가 발생하는 등의 일이 생기면 지금까지 진행하던 일의 진행도를 바로 메모해 두는 등, 최대한 정해진 계획에 차질이 생기지 않도록 노력하고 있습니다.

“목적을 가지고 공부하라.”

게임개발에 관심을 가진 중3 이후로 개발에 대한 지식을 습득하기 위하여 여러 방법을 많이 시도해왔습니다. 인터넷, 책, 선배분들의 코드, 다른 게임의 코드 등 지식을 얻을 수 있는 곳이라면 어디든지 살펴보고 어떻게든 습득하여 이해하려고 하는 노력을 하였으며 이로 인하여 학우들과 비슷한 시기에 게임개발을 시작하였음에도 다른 학우들에게 가르쳐 줄 수 있게 될 정도로 더 좋은 개발 실력을 보유할 수 있게 되었습니다. 그리고 지식의 습득만이 아닌 실제 업무를 잘 해낼 수 있기 위하여 기능대회나 게임잼 등 여러 프로젝트 및 대회에 적극적으로 참가하였고 그 결과 2024년 기능경기대회에서 5등을 수상하는 등의 결과를 낼 수 있게 되었습니다.

“AWESOMEPIECE by AWESOMEPEOPLE”

저에게는 자주적이라는 강점과 집중력이라는 무기가 있습니다. 고등학교 시절에는 게임개발에 막 입문하기 시작해서 오랫동안 방황을 하였지만 이러한 상황 속에서도 하고자 하는 목표를 자발적으로 정하고, 집중해서 이루고자 하는 열의를 보였습니다. 제가 어썸피스에 입사하게 된다면 저의 이 강점들로 회사에서 가르쳐 주는 것만 하는 사람이 아닌, 해야 하는 일을 자주적으로 찾고 집중해서 이루어 내는 사람이 되도록 하겠습니다.

저는 어릴 적부터 좋아하던 좀비고라는 게임을 하며 게임에 대한 흥미를 품었던 한 유저이자, 좀비고를 만든 회사인 어썸피스를 좋아하는 한 사람입니다. 어썸피스의 개발자로서 역할을 다할 수 있게 그동안 공부해 왔던 지식을 어썸피스에 적용할 수 있게 노력하여 어썸피스에서 당당하게 일하는 한 명의 어썸피플이 되도록 하겠습니다.