3. 고등학교 시절, 축구를 못하지만 좋아해서 친구들과 방과 후 즐겨하곤 했습니다. 군 입대후 포상휴가가 걸린 축구대회가 열린 적이 있습니다. 그 때 한 선임이 제 실력을 냉정히 판단하고 저는 그 팀에서 방출을 당했습니다. 그 때부터 어린 오기가 생겨서 시간이 날 때마다 공을 다루는 연습을 했습니다. 그 연습은 군 전역후에도 꾸준히 이어갔습니다. 대학교 2학년 때 축구 동아리에 가입하여 대회에 출전하게 되었습니다. 저는 수비수로 뛰었지만 대회 때 결국 골을 멋있게 넣어서 승리한 경험이 있습니다. 중.고교시절 각종 체육과목 수행평가에서 매번 하위권을 기록한 극악의 몸치였던 저는 매일매일 조금씩 연습하고 훈련하며 스스로와의 싸움을 이겨내고 축구대회에서 엄청난 골을 기록했습니다. 더불어 주변사람들에게도 실력을 인정받는 아주 뿌듯했던 기억이 생생합니다. 저는 이 경험을 통해 아주 큰 자신감을 얻었고, 제 자신이 아주 자랑스러워졌습니다.

4. 외항 화물 운송업 분야에서 국내 최대이자 세계 7위 해운회사로 성공 가도를 달리던 한진해운은 정부의 미숙한 대처로 파산하면서 큰 국가적 손실을 남겼습니다. 이 시대의 물류는 세계 어느 국가에서든 핵심사업으로써 절대 무시할 수 없는 분야입니다. 특히 우리나라는 경제 분야에서 해외 의존도가 매우 높기 때문에 효율적인 국제물류는 더욱 더 강조되어야 합니다.

최근 젊은이들 사이에서 인기있는 ZARA가 속한 스페인 최대 의류회사 인디텍스는 물류로 성공한 대표적인 기업입니다. 인디텍스는 벤더와의 물류 유통 관리 시스템의 공유를 통해 혁신적으로 빠르고 정확한 물류에 초점을 맞출 수 있었습니다. 또한 시대에 걸맞춰 자동화, 머신러닝 등을 물류에 접목시키며 큰 투자를 하고 있습니다.

이러한 기사들을 보면서 물류가 기업에서 단순한 운반에서 그치는 것이 아니라 재고 및 주문의 효율적 관리, 질 높은 고객서비스를 통하여 가격경쟁력을 높일 수 있는 핵심 분야라는 것을 다시한번 느꼈습니다. 최근 IT산업의 발달과 각 산업들의 융합이 발생하는 시장에서 물류는 엄청난 발전가능성이 열려있다고 생각합니다. 기초적이지만 가장 필수적인 물류산업 현장에서 발로 뛰며 배우고 싶습니다.

5.

5.

대학교 3학년 때, KBS의 물류관련 다큐멘터리를 접한 적이 있습니다. 물류는 단순히 택배사업이라고만 생각했을 때인데 물류산업이 반도체 산업을 이을 차세대 미래 산업이라고 설명하는 것에 관심이 갔습니다. 스스로 물류에 대해서 더 알아보고 공부하니 물류의 성공이 곧 기업의 성공이라는 점을 깨달았습니다.

​ 물류 산업은 국내 9위 산업으로 국내 비중 약 7%의 거대 산업이며, 제품과 재료의 원가 절감이 더 이상 불가능한 시점에서부터 기업의 이윤을 크게 높일 수 있는 새로운 방법으로 각광받고 있습니다. 또한, SCM(Supply chain management)으로 ​효율적인 재고관리를 하여 재고 유지비용을 대폭 축소시키고 동시에 안정적인 물량확보를 확보할 수 있습니다. 효율적인 SCM과 물류시스템의 혁신은 이 시대의 국가와 기업경쟁력의 핵심입니다.

​ 급속하게 글로벌화 되는 이 시대에서 기업 발전의 핵심인 물류 산업 현장에 들어가 끈기 있는 모습으로 선배님들께 배우며 함께 성장하는 인재가 되고 싶어서 물류운영 분야에 지원했습니다.

6.

-#NeverDie #잡초

중,고교 시절 또래 친구들에 비해 체력적으로 부족했지만 군입대후 매일매일 운동을 하며 2분 동안 윗몸일으키기 80회, 3km를 12분에 완주할 수 있었습니다. 여자 친구들에게 이별통보를 받으며 고통스러운 나날 속에서도 계속 앞으로 나아갔고 지금은 다시 잘 사랑하고 있습니다. 일상 속에서의 작은 실패와 성공들이 저를 성장하게 하고 있고 어떤 일을 시작하면 결과를 볼 때 까지 절대 포기하지 않으려고 합니다.

-#오픈마인드 #카멜레온

학부과정에서 물리학을 배우면서 과학적 방법에 대해 익혔습니다. 어떤 현상을 관측하고 가설을 세우고 실험을 통해 결론을 내는 과정을 반복했습니다. 실험이나 문제에 접근할 때에 새로운 관점은 항상 중요하기 때문에 열린 마음을 갖고 의견조율을 했습니다. 열린 마음으로 새로운 환경에 카멜레온처럼 잘 적응하고 항상 배움의 자세로 임하겠습니다.

==신흥 기술영

군 복무시절 운전병으로 입대하여 자대에 배치 되었을 때입니다. 저는 철저히 혼자였지만 새로운 환경에 적응하는 것에 두려워하지 않았습니다. 운전병과 특성상 생명의 안전과 직결되는 만큼 자대배치 후 실력검증과 인성면에서 문제가 없어야만 운전임무가 주어집니다. 저는 운전임무를 빠르게 맡기 위해 원만한 인간관계 형성을 항상 1순위로 두었고, 맡은 일에 최선을 다했습니다. 그 결과 간부들의 눈에 띄어 빠르게 운전임무를 맡을 수 있었습니다. 그 후 꾸준히 저의 임무를 다하여 운전경력과 함께 무사히 전역할 수 있었습니다.

이 경험을 통해서 어떤 일을 할 때 혼자서는 할 수 없고 새로운 사람들과의 친화력과 적응력이 중요하다는 것을 다시 한번 깨달았습니다.

저는 어디서든 새로운 환경에 직접 몸을 부딪히며 선배님들로부터 배우고 잘 따라갈 준비가 되어있습니다.

매사에 꼼꼼하고 세심한 편입니다. 대학교 졸업논문을 쓸 때에 4인 1팀으로 실험을 한 적이 있습니다. 저는 팀장을 맡아 계획과 뒷정리를 책임졌습니다. 당시 실험실에 고열 전기제품의 전원 끄는 것을 잊고 실험을 마친 적이 있습니다. 아주 단순한 실수지만 큰 위험이 될 수 있는 부분입니다. 하교를 하며 다시한번 점검하면서 전원을 껐고 더 큰 피해를 막을 수 있었습니다. 어떤 임무 자체도 중요하지만 그 임무에 영향을 줄 수 있는 주변환경들도 항상 먼저 체크하는 편입니다.

대학생활을 돌이켜보면서 가장 크게 느낀점은 "실패에 익숙해지자"입니다. 20살에 대학입시에 실패하여 재수를 했고, 대학생활 중 총 7번의 방학 동안 세웠던 계획은 제대로 해냈던 적이 없으며 지금까지 유일하게 한번에 성공한 것은 군입대 지원 뿐일정도로 수많은 실패를 거듭해왔습니다. 어른들께서 말씀하시길 세상은 원래 원하는대로 되지않고 계획대로 진행되는 법이 없다라지만 반복되는 실패가 주는 상실감은 항상 충격적으로 다가왔습니다. 하지만 군전역이후부터 저는 사고방식이 많이 바뀌었습니다. 어떤 일이 내가 원하는 방향으로 흘러가지 않을 때 좌절하지 않고 계속 앞으로 나아가는 것이 얼마나 중요한지 깨달았습니다. 실패를 두려워 하지말고 일단 당장 해보자는 것이 저의 인생 가치관입니다.

저는 어떤 일을 할 때에 좋은 인간관계 형성이 가장 우선순위로 뽑습니다. 그렇기 때문에 충분한 의사소통과 팀워크가 매우 중요하다고 생각합니다. 영업직무는 항상 고객을 대하고 고객입장에서 이해하고 업무를 수행해야하므로 이것이 더더욱 중요합니다. 편의점 아르바이트를 1년간 하면서 손님들과의 소통을 중요시 여겼고 항상 웃는 얼굴로 맞이하고 배웅했습니다. 저는 이것에 기쁨을 느꼈왔습니다. 대학생활, 군 복무시절, 아르바이트 등을 통해 새로운 사람들을 대할 때에 방식과 원만한 소통하는 법을 익혔습니다.

신흥기업 기술영업부문에 입사하게 되면 신입으로써의 역할, 즉 직접 발로 뛰는 일에 마다하지 않고 나서며 저의 두려워하지 않는 성격에 맞게 새로운 환경에 부딪히며 배우고 따라가고 앞서가겠습니다.

2016년 상반기신입

기술영업 : 제품의 기술적인 부분을 파악하고 고객의 어려움이나 문제점에대해서 우리제품이나 타사의 제품까지 더해서 솔루션 프로바이더.

1.견적, 입찰, 제안서

2.

나의강점 :

1분자기소개 – 신흥 기술영업에 지원한 성민석입니다. 저는 기술영업을 잘하기위해서 이런 경험이 있습니다. 이 때 이런 성과를 얻고 이런 통찰 이런 배움, 이런 깨달을 얻었습니다. 이러한 저의 경험들이 신흥 기술영업에서 계속 재생산 될것이라는 것을 확신한다. 지원직무의 유사경험에서 성공경험을 통해얻은 사업적 통찰

지원동기 및 포부.

힘든업무 감당가

영업을 왜하려는가.

새로운 환경에 적응력이 빠르다. - 항상 새로운 사람만나고 새로운 환경 적응하는데 익숙.

원만한 대인관계를 1순위로 여긴다. - 사람을 대하는 일,

포기하지 않고 적극적이다. - 실패할경우 빠른 피드백

꼼꼼하고 세심하다. - 문서 처리에 능통

인성면접 - 영업

물리학부인데, 왜 영업/마케팅에 지원하게 되었는가?

물리를 4년간 배우면

-엘지

본인이 지원한 직무에 있어서 가장 중요한 역량은 무엇이라고 생각합니까? 그리고 해당 역량을 발휘한 사례(직무경험, 자격증, 전공지식)가 있다면 구체적으로 작성 바랍니다. 자기소개서 작성 가이드

가전 매니저는 고객들과 직접 소통하며 맞춤서비스를 제공해야 하므로 고객과 시장에 대한 이해가 필요하며 이를 위해서는 대인관계가 원만하고 매사에 적극적으로 임하는 자세가 가장 중요하다고 생각합니다.

군복무시절 운전병으로 입대하여 자대에 배치되었을 때입니다. 저는 철저히 혼자였지만 새로운 환경에 적응하는 것에 두려워하지 않았습니다. 운전병과 특성상 생명의 안전과 직결되는 만큼 자대배치 후 실력검증과 인성 면에서 문제가 없어야만 운전임무를 줍니다. 저는 운전임무를 빠르게 맡기 위해 선/후임 간 원만한 인간관계 형성을 항상 1순위로 두었고, 맡은 일에 최선을 다했습니다. 그 결과 간부들의 눈에 띄어 빠르게 운전임무를 맡을 수 있었습니다. 그 이후로도 꾸준히 저의 임무를 다하여 전역 후에도 도움이 될만한 운전경력을 쌓고 무사히 전역할 수 있었습니다.

대학교 졸업논문을 쓸 때 4인 1팀으로 실험을 한 적이 있습니다. 당시 실험장비에 문제가 발생하여 다른 과 실험실에서 장비를 빌려야 하는 상황이었습니다. 하지만 그 장비는 이미 사용 예약이 밀려있던 터라 실험 계획에 큰 차질이 생길 수도 있었습니다. 하지만 저는 팀장으로서 졸업논문의 중요성과 우선순위 등에 대해 그 실험실 담당 조교님, 교수님과 조율을 시도하였습니다. 결과적으로 실험 장비가 쉬는 기간에 사용하여 결국 실험을 무사히 마칠 수 있었습니다.

이 경험들을 통해서 어떤 일을 할 때 혼자서는 할 수 없고 새로운 사람들과의 친화력과 적응력이 중요하다는 것을 다시 한 번 깨달았습니다. 특히 영업 직무는 항상 고객과 소통하고 고객 입장에서 이해하며 업무를 수행해야 하므로 이것이 더욱 중요합니다. 저는 언제 어디서든 새로운 환경에 직접 몸을 부딪치며 선배님들로부터 적극적으로 배우고 따라갈 준비가 되어있습니다. 또한, 어떤 일을 할 때 문제는 항상 발생하는데 그것을 얼마나 잘 해결하는가가 핵심이라는 것도 깨달았습니다. 저는 문제가 발생했을 때 반드시 능동적이고 적극적으로 해결하려고 노력하겠습니다.

-인근 BEST SHOP 매장 방문 후 본인이 생각했을 때 매장의 장점과 개선했으면 하는 점을 각각 구체적으로 작성해주시기 바랍니다.

LG Bestshop 동교점과 철산점 두 곳을 방문했습니다. 우선 동교점은 대학가 근처에 위치하다 보니 노트북과 모바일을 1층에 배치하였고, 2층에는 멤버십 가입을 한 경우 할인을 해주는 네일닥터를 입점시켜 20대, 30대 젊은 층을 대상으로 한 매장 구성이 돼 있었습니다. 반면에 철산점은 주택가에 위치하여 주로 주부를 대상으로 한 청소기나 냉장고를 앞쪽에 배치하여 접근이 쉽게 했습니다. 매장의 시장 환경에 따라 배치를 다르게 한 것이 기본에 충실한 것 같은 느낌을 주어 인상적이었습니다.

온라인 주문과 비교했을 때 현장 판매의 이점은 전문성 있는 영업원과 직접 상담하여 맞춤서비스를 받을 수 있다는 점과 상품을 직접 눈으로 보고 만져볼 수 있다는 것입니다. 하지만 실제로 방문하여 노트북에 대해서 상담을 간단히 받고 진열된 상품을 보았을 때 아쉬운 점이 있었습니다. '노트북의 부품 성능에 대한 비교와 판매 순위 같은 직관적인 지표가 있었으면 좋을 것 같다'라는 생각을 했습니다. 제가 만약에 판매를 위해 노트북을 설명한다면 기존의 노트북 구매경험을 바탕으로 부품에 대한 성능 비교의 전문가가 되어 고객이 만족할 만큼의 상세한 정보를 제공하겠습니다. 예를 들면, LG 대표 노트북 gram에 대하여 설명을 할 때 가벼운 무게를 중점으로 두고 다른 노트북과의 차이를 강조하겠습니다. 또한, 3D 게임 구동 영상이나 초고화질 영상 등을 시연하여 고객들이 현장에서 노트북의 성능을 더 직접 체험할 수 있도록 하겠습니다.

-지원한 직무관련 어떻게 성장하고 싶은지 그리고 그 방법에 대해 구체적으로 작성 바랍니다.

영업직의 특성상 판매에 성공할 때도 있지만 실패할 때도 잦을 것으로 생각합니다. 선배님들의 조언과 고객님들의 목소리를 통한 피드백은 영업에서의 약점을 보완하고 그를 바탕으로 성공할 수 있는 가장 중요한 열쇠라고 생각합니다. 판매에 실패했을 때 포기하지 않고 겸손한 자세로 항상 빠른 피드백을 실행하여 '다음에는 어떤 식으로 설명을 해보자, 다음에는 기능이나 혜택을 이런 식으로 설명해보자' 등 스스로 계속 묻고 고민하여 부족함을 메꾸어 나가겠습니다.

또한, 저의 작은 행동 하나하나가 매장을 넘어 LG라는 브랜드 이미지에 영향을 끼칠 수 있다는 것을 명심할 것입니다. 이것은 업무의 장기적인 관점에서 매우 중요하다고 생각합니다. 이 때문에 공동체적 정신을 중심으로 매장 내 팀원들과 항상 협업하고 열린 마음으로 고객들의 불만사항들을 열린 마음으로 듣고 즉시 업무에 반영하여 실천하겠습니다. 저의 미소가 곧 LG의 미소라고 생각하고 업무에 임하겠습니다.

어떤 일을 할 때 자신의 기준에서 열심히 했다가 아니라 남들이 봤을 때도 열심히 했다고 인정을 할 때 비로소 그 분야에서 자신이 성공했다고 말할 수 있다고 생각합니다. 특히 이것은 가전 영업직에서 서비스업의 최전방에서 일반 고객들과 직접 대면하며 실적이 실시간으로 나오기 때문에 더 중요하다고 생각합니다. 팀원들과 소통하며 적극적으로 하루하루 저의 결점을 채워나가며 한 걸음 한 걸음씩 나아가 매장 최고 영업원을 넘어 모두가 인정하는 대명장이 되기 위해 부단히 노력하겠습니다.

고객을 위한 생활 맞춤 컨설턴트

회사의 구체적인 성장계획 , 회사의 경영이념 –고객을 위한 생활 맞춤 컨설턴트

-잡코리아 기술영업

기술영업 업무에서는 기본적으로 원만한 대인관계와 매사에 적극적으로 임하는 자세와 꼼꼼함이 가장 중요하다고 생각합니다.

군복무시절 운전병으로 입대하여 자대에 배치되었을 때입니다. 저는 철저히 혼자였지만 새로운 환경에 적응하는 것에 두려워하지 않았습니다. 운전병과 특성상 생명의 안전과 직결되는 만큼 자대배치 후 실력검증과 인성 면에서 문제가 없어야만 운전임무를 줍니다. 저는 운전임무를 빠르게 맡기 위해 선/후임 간 원만한 인간관계 형성을 항상 1순위로 두었고, 맡은 일에 최선을 다했습니다. 그 결과 간부들의 눈에 띄어 빠르게 운전임무를 맡을 수 있었습니다. 그 이후로도 꾸준히 저의 임무를 다하여 전역 후에도 도움이 될만한 운전경력을 쌓고 무사히 전역할 수 있었습니다.

대학교 졸업논문을 쓸 때 4인 1팀으로 실험을 한 적이 있습니다. 당시 실험장비에 문제가 발생하여 다른 과 실험실에서 장비를 빌려야 하는 상황이었습니다. 하지만 그 장비는 이미 사용 예약이 밀려있던 터라 실험 계획에 큰 차질이 생길 수도 있었습니다. 하지만 저는 팀장으로서 졸업논문의 중요성과 우선순위 등에 대해 그 실험실 담당 조교님, 교수님과 조율을 시도하였습니다. 결과적으로 실험 장비가 쉬는 기간에 사용하여 결국 실험을 무사히 마칠 수 있었습니다.

이 경험들을 통해서 어떤 일을 할 때 혼자서는 할 수 없고 새로운 사람들과의 친화력과 적응력이 중요하다는 것을 다시 한 번 깨달았습니다. 저는 언제 어디서든 새로운 환경에 직접 몸을 부딪치며 선배님들로부터 적극적으로 배우고 따라갈 준비가 되어있습니다. 또한, 어떤 일을 할 때 문제는 항상 발생하는데 그것을 얼마나 잘 해결하는가가 핵심이라는 것도 깨달았습니다. 저는 문제가 발생했을 때 반드시 능동적이고 적극적으로 해결하려고 노력하겠습니다.

저의 성격상 장점은 매사에 꼼꼼하고 세심함입니다. 대학교 졸업논문을 쓸 때에 저는 팀장을 맡아 계획과 뒷정리를 책임졌습니다. 당시 실험실에 고열 전기제품의 전원 끄는 것을 잊고 실험을 마친 적이 있습니다. 아주 단순한 실수지만 큰 위험이 될 수 있는 부분입니다. 하교를 하며 다시한번 점검하면서 전원을 껐고 더 큰 피해를 막을 수 있었습니다. 어떤 임무 자체도 중요하지만 그 임무에 영향을 줄 수 있는 주변환경들도 항상 먼저 체크하는 편입니다.

- 군복무시절 운전병으로 입대하여 자대에 배치되었을 때입니다. 저는 철저히 혼자였지만 새로운 환경에 적응하는 것에 두려워하지 않았습니다. 운전병과 특성상 생명의 안전과 직결되는 만큼 자대배치 후 실력검증과 인성 면에서 문제가 없어야만 운전임무가 부여됩니다. 저는 운전임무를 빠르게 맡기 위해 선/후임 간 원만한 인간관계 형성을 항상 1순위로 두었고, 맡은 일에 최선을 다했습니다. 그 결과 간부들의 눈에 띄어 빠르게 운전임무를 맡을 수 있었습니다. 그 이후로도 꾸준히 저의 임무를 다하여 전역 후에도 도움이 될 운전경력을 쌓고 무사히 전역할 수 있었습니다.

군전역 후 물리학과로 복학한 후 여름방학 동안 C언어 학원에 다니며 공부했습니다. 이후 프로그래밍에 흥미를 느끼고 본교의 컴퓨터학부 수업 중 Linux를 이용한 C언어와 C++을 활용한 자료구조와 프로그래밍 언어 과목을 1년간 이수했습니다. 해당 수업에서 각종 프로젝트를 수행했고, 임베디드 시스템을 주제로 공부했습니다. 특히, 게임을 만드는 프로젝트를 하면서 어려움도 따랐습니다. 컴퓨터학부생들과 수업을 같이 듣다 보니 조금 뒤처지는 면도 있었습니다. 하지만 수업이 끝난 후 매일 자정까지 C언어 프로그래밍을 연습하며 수업을 따라가려고 노력했고, 팀원들과의 소통과 이견조율을 통해 프로젝트도 완성한 경험이 있습니다.

이 경험들을 통해서 어떤 일을 할 때 혼자서는 할 수 없고 사람들과의 친화력과 적응력이 중요하다는 것을 다시 한 번 깨달았습니다. 프로그래밍할 때에도 여러 명이 프로젝트를 진행하게 된다면 원만한 소통으로 잘 해결하여 좋은 결과를 내도록 능동적이고 적극적으로 노력하겠습니다.

융/복합시대에서 가장 중요한 것은 적응력입니다. A에서 배운 것을 어떻게 B에 적용할 수 있는지, 또한 어떻게 효율을 높일 수 있는지를 통합적으로 생각해내는 것이 핵심입니다. 자연계에서 가장 기초적인 학문인 물리학을 4년간 공부를 하면서 가설을 세우고 실험을 하며 결론을 내는 훈련을 많이 했습니다. 이는 특히 프로그래밍 영역과 잘 맞는다고 생각합니다. 프로그래밍하면서 다양한 변인과 예상치 못한 오류들이 자주 발생하는데 이를 처리하는데 물리학과에서 수행했던 다양한 실험 경험을 이에 접목해 적절한 피드백을 하며 문제를 해결할 수 있습니다.

특히 임베디드 시스템의 경우 따로 대학교에서 과목을 수강한 적이 없으므로 대학 공개강의 KOCW 사이트를 통해 공부하고 있습니다. 이번 겨울 동안 계속 공부할 계획입니다.

ㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡ

sk

1. 객관적 수치화

설정한 목표 150: 게임 만들기 --> 다운로드 수 .

저는 게임을 좋아합니다. 하지만 남들과는 다르게 더 나아가 그 게임을 만드는 것을 더 좋아합니다. 어떤 게임을 하더라도 "이런 방식으로 진행하면 더 재밌을 것 같다"에 대한 생각을 끊임없이 합니다. 중학생 때 처음 map editor 프로그램으로 게임을 만들기 시작했고 당시 친구들과 직접 만든 게임을 했던 경험이 있습니다. 대학교에 진학 후 최대한 간단한 방식으로 가장 재미있는 게임을 만들고 이달의 게임에 선정되는 것을 목표로 게임을 본격적으로 만들기 시작했습니다.

하지만 전문적인 게임 엔진과 프로그래밍 언어에 대한 지식이 없었기 때문에 어려움을 겪었습니다. 적절한 게임 엔진을 찾기 위해 공부했고, 컴퓨터학부의 C와 C++언어와 자료구조, 프로그래밍 언어, 베릴로그 등의 수업을 들었습니다. 이를 바탕으로 lua, python, C#을 독학했고 오픈 소스들을 참고하여 제작방식을 습득하고 그날그날 바로 게임에 접목했습니다. '친구들과 일반 플레이어들이 재밌게 즐길 수 있는 나만의 게임을 만들겠다'라는 목표가 있었기 때문에 공부하는데 어렵더라도 큰 원동력이 되었습니다. 끝내 3개월에 걸쳐 2019년 12월에 게임을 어느 정도 완성했고, 먼저 주변 친구들과 플레이하며 피드백을 받고 한 달 동안 각종 사용자 인터페이스나 디자인 및 오류들을 개선하는 데 집중했습니다. 마무리 후 게임 사이트에 올렸고 아쉽게도 이달의 게임에 선정되지는 못했지만 합계 1만 회의 다운로드 수를 기록했고, 좋은 평가를 받았습니다. 이후로 6명과 팀을 이루어 이번 해 5월 출품을 위해 unity 엔진을 바탕으로 게임을 하나 더 만들고 있습니다. 위 경험을 바탕으로 더 나은 게임, 더 재미있는 게임을 만들기 위해 노력 중입니다.

목표 가능성 150: 언어 공부

- 프로그래밍 언어 배우기 - 프로그래밍 언어를 배워보자.

* 최대한 간단한 방식으로 가장 재미있게 만들어보자. - 가성비 충.
* 다양한 장르의 게임 경험을 바탕으로 가성비 재미 추구.

노력과정 200 200 or 100 100 100.

* 프로그래밍 언어 배움 : 독학 + 학교 수업,
* 오픈소스를 따라해 가면서 제작 방식 습득.
* 게임이 취미이기 때문에 만드는 게 너무 재밌어. 특히 나만의 방식으로 무언가 창조해낸다는 즐거움.

목표 결과 200:

* 주변 친구들의 좋은 반응 : 신기하다 / 재밌다.
* 게임 사이트에 업로드 : .도합 1만회의 다운로드 수 기록.
* 계획 및 구상은 2019년 1월부터 진행했고, 기말고사가 끝난 이후 6월부터 3달 안에 완성을 목표로 했습니다.

2. 개선

현재의 상황 문제 인식 수치로 정의(객관적) (정량화)

기존의 방식을 유지하되 더 나은 방법

2019년 여름방학, 10월에 제출할 학사 졸업 논문을 쓰기 위해 실험을 하던 때입니다. 논문의 주제는 강유전체 메모리의 재료로 사용되는 PZT 박막제조와 분석이었습니다. 실험할 때에 가장 큰 문제는 박막을 제작하는 데에 시간이 너무 오래 소요된다는 점이었습니다. 박막 제작 과정에서 스핀코팅을 하고, 박막을 annealing(열처리) 하는 장비를 고온으로 세팅하는 등의 절대적인 시간이 필요했기 때문에 긴 시간 소요는 어떻게 보면 당연했습니다. 하지만 제작이 끝이 아니고 분석할 때에도 시행착오가 있을 것이고, 시간이 필요했기 때문에 이 방식을 그대로 고수하면 목표 제작 분량 60개는 채울 수 있지만, 분석할 때 차질이 생길 것으로 생각했습니다. 심지어 작년까지는 박막을 annealing 하는 장비가 두 대였다가 한 대를 다른 학교 실험실에 빌려준 상태라 열악한 환경이었습니다.

팀원들은 조교의 도움을 받을 생각으로 안전하게 기존 방식을 고수하자고 했지만 저는 박막 제작 관련 논문을 이틀간 틈틈이 계속 찾아봤고 pre-annealing(선 열처리) 기법으로 박막을 제조한 사례를 발견했습니다. 기존에 1시간 텀을 두고 700도에서 2번 annealing 했다면 이보다 조금 낮은 온도인 500도가량에서 20분 pre-annealing을 하고 1번 annealing하는 방식이었습니다. 전체적인 틀은 기존의 방식을 유지하되 중간 방법 중 pre-annealing을 도입해 시간을 단축해보자는 것이었습니다. 이 기법을 통해 개당 제작 시간을 4시간에서 3시간으로 줄이고, 시간을 확보한 만큼 충분한 분석이 가능했습니다. 결과적으로 제작 기간을 5일 정도 단축했고 실험과 분석을 시간 내에 마무리할 수 있었습니다.

* 적절한 분업과 새로운 방식 도입을 통해. (프리어닐링) 약 15일 정도 시간을 단축시켰고 추가적인 실험까지 할 수 있었다.
* 시간도 제한적. 계획/구상은 2월 말부터 약 한달 간 했고, 6월부터 3달 안에 완성 해야하는 제한적인 상황.

- 이 방식을 그대로 고수하면 목표 분량 60개 제작은 가능하지만, 제작물 분석에 차질이 생길 것이라 판단. 실험을 미완성한채로 논문을 써야했을 것...

* 어닐링 열처리를 하기 위해 장비를 600~800도까지 데우는데에도 시간이 걸리고, 심지어 작년까지 장비가 두대 였다가 한대는 고장나서 수리하는데 오래 걸리는 상태. 즉, 이번 실험 때는 사용을 못함.

주변 반응 (무관심/ 호응x)

* 조교의 도움을 받을 생각. 기존 방식을 고수하자. -> 박막 제작 관련 논문을 이틀간 틈틈히 계속 찾아봤고 프리어닐링 에 대한 것을 발견. 전체적인 틀은 기존의 방식을 유지하되 중간 방법을 바꿔보자. 어닐링 -> 프리어닐링.

결과도 정량화.

* 프리어닐링 (선 열처리 기법) 을 통해 개당 제작 시간을 4시간에서 3시간으로 줄이고, 충분한 분석이 가능했다.
* 적절한 분업과 새로운 방식 도입을 통해. (프리어닐링) 약 15일 정도 시간을 단축시켰고 추가적인 실험까지 할 수 있었다.

3. 전문성 ( 수업 )

-이론을 실전에서 접목시키는 것의 중요성

3학년 수업 중 양자 나노소재 수업 중 나노 분석법에 대한 발표 자료를 만들 기회가 있었습니다. 다양한 분석법들을 흥미롭게 생각하던 중 졸업논문을 쓰기 위해 주제를 선정하는데 마침 X선 회절 분석법으로 박막을 분석하는 실험실이 있어 관심을 두게 되었습니다. 배운 것을 실제로 적용해 볼 좋은 기회라고 생각하여 팀원을 모으고 3학년 겨울방학부터 석 달 동안 실험을 계획하고 구상했습니다.

박막 제조는 4명의 팀원이 함께하고 분석은 개별로 하는 형태였는데 저는 X선 회절 분석법을 맡았습니다. 성공적인 실험을 위해 전공 선택 과목인 전자소재물리와 반도체 물리 수업을 추가로 들었고 강유전체와 반도체 공정에 대한 기초 이론과 수업 때 배웠던 나노 분석법의 심층적 이론을 공부했습니다. 실험을 혼자 하는 것이 아닌 만큼 효율적인 협업을 위해 일주일마다 3시간 정도 랩 미팅을 해서 서로 공부한 것들을 발표하며 공유했습니다. 해당 실험실의 대학원생들의 도움을 받아 X선 분석 장비를 실제로 체험해볼 수 있었고, 논문을 작성하는 데 실제로 사용하기도 했습니다.

아무래도 학사 논문이다 보니 석/박사 논문과 비교하면 전문성은 떨어지고 연구실마다 매년 비슷한 주제로 실험을 진행하고 논문을 작성하다 보니 겹치는 부분이 많을 수 있습니다. 이를 해결하기 위해서 이론적인 부분이나 분석법에 대한 새로운 접근을 위해 매일 최소 논문 2개 정도는 찾아보며 전문성을 높이기 위한 노력을 꾸준히 했습니다. 그 결과, 박막 제조 시 결정성을 확인할 수 있는 FWHM(Full width at half maximum)에 대한 심층적인 내용을 추가할 수 있었고 자연대에서 진행하는 논문 관련 실험 우수상을 받았습니다. 졸업 논문을 쓰면서 기본적인 프로그래밍 능력과 전반적인 반도체 공정에 대한 지식을 습득했고 이를 바탕으로 지원한 양산/기술 분야에서 활용할 수 있습니다.

4. 팀웤...

졸업논문을 쓰기 위해 계획 단계에 있었는데 처음에 세 명이 모였고 PZT 박막을 만들고 분석하는 것을 주제로 잡았습니다. 4학년 여름방학이 끝나면 졸업 논문을 제출해야 했기 때문에 3학년 겨울방학부터 월요일마다 모여서 자료 조사 등을 공유했고, 본격적으로 4학년 여름방학부터 일주일에 다섯 번 모여서 PZT 박막 제조를 했습니다. 아무래도 4학년을 앞둔 방학이기도 했고 4학년 학기 도중에는 시험이나 과제 등 개인적인 일들도 있어서 속도는 내지 못하고 참여도도 저조했지만 저는 이를 해결하기 위해 일주일 다섯 번 모일 때 꼭 빠지지 않고 참석했습니다. 이를 본 팀원들은 서로에게 힘이 되기로 했고 그로 인해 다른 팀들보다 실험과 논문 작성을 미리 높은 완성도로 마무리할 수 있었습니다. 어떻게 보면 단순한 실험이지만 그만큼 역할 분담과 팀워크가 중요했고, 제출 기한이 있어서 시간을 효율적으로 사용해야 했습니다.

실험 첫 일 주일 동안은 제조했지만 분석결과가 제대로 나오지 않았습니다. PZT 코팅과정에서 문제가 있었고, 매주 한 시간 정도 교수님, 석사 생들과 랩 미팅을 통해서 조언을 구하고 Si wafer에 은을 도금한 후 코팅하는 해결방안을 얻었습니다. 또한 완성도 높은 논문을 만들어야 했기 때문에 다양한 관점으로 분석하는 것이 중요했습니다. 이를 위해서 Lab view 프로그램을 다뤄본 경험이 있는 친구도 합류하여 더 정확하고 세밀한 분석을 할 수 있었습니다. 그 결과 4명이 팀을 이루고 팀워크를 발휘하여 우수논문에 선정됐고, 발표회에서 많은 학생과 교수님 앞에서 발표할 수 있는 기회를 얻었습니다. 이 과정에서 혼자서는 할 수 없는 일을 적절한 역할분담과 의사소통을 한다면 좋은 결과로 이끌어 낼 수 있다는 것을 깨달았습니다.

취미 동영상만들기

2. 지원동기 300자, 회사에서 이루고싶은꿈 400자(기술적 특성)

계기 – 저는 10대 이전부터 손으로 무언가를 조립하는 것을 좋아했습니다. 조립 장난감이 생기는 날이면 하루 종일 설명서를 붙들고 만들었습니다. 컴퓨터가 집에 생긴 이후로는 컴퓨터 조립에 관심이 많아졌고 어린나이에 영어로 된 메뉴얼을 사전을 찾아가며 부품들을 공부하곤 했습니다. 컴퓨터 조립에 관심이 많다보니 주변 친구들도 컴퓨터를 구매할 때 저한데 자주 물어보는 편입니다. 특히, SSD의 종류가 많은데 무엇을 사야하냐 물어보면 저는 꼭 삼성이 만든 SSD를 추천합니다. 그에 더해 제품이 살짝 고장이 난적이 있었는데 아예 새 제품으로 무상으로 교체를 해준 경험을 이야기해주곤 합니다. 그 만큼 안정성은 물론이고 속도도 빠르고 무엇보다 AS도 너무 좋습니다. 삼성이 만든 SSD를 지금까지 쭉 써온 구매자의 입장으로서 판단할 때 앞으로도 평생 사용할 것입니다.

삼성은 반도체 연구 개발에 많은 부분을 투자하는 기업입니다. 그렇기 때문에 그만큼 생산 기술 연구소에서는 많은 개발 및 연구 기회를 얻을 것이고 저는 그것을 활용하여 좋은 성과를 내고 싶습니다. 제품 개발 및 발전의 최전선에 있는 생산기술 연구소에서 단지 구매자에서 그치는 것이 아니라 개발자로서 삼성 제품을 쓰면서 느꼈던 감동을 많은 사람들이 느낄 수 있도록 하고 싶습니다.

(그리고 마침내 조립을 완성하면 주변 친구들이나 부모님께 자랑을 했던 기억이 있습니다.) (자연스럽게 컴퓨터 하드웨어 부품들에 흥미가 생겼고 유난히 삼성 로고가 박힌 부품들이 많았던 기억이 있습니다. )

이미 해외 매출 비율이 높은 삼성에서 입지를 굳건히 하려면 기본적으로 제품의 질이 가장 중요한 부분이기 때문ㅇ 글로벌 시장점유율을 높이고, 시장 확대 , 해외매출 비율 80퍼 이상 동남아쪽 5지 시대를 맞아 성장속도는 더 빨라져야하고

산업의 특징 사업의 특징 공략하는 국가 4차산업혁명의 기술적 성장요인

3. 직무강점 경험(다발) 500자, 가장 강력한 에피소드 800자 ( 면접에서 어떻게 ) - 교수 조교.

중학교 때 게임 만들기 – 프로그래밍을 처음 접했고, 언어도 잘 모를 떄였고 그냥 오픈 소스를 따라 뱃기는 수준. 하지만 그 과정에서 나만의 방식을 만들고 , 게임을 다른 사람들과 플레이 하면서 피드백을 받고 수정하고 더 나은 게임으로 발전. 그 이후 대학교에 진학해서도 학업때문에 고등학생 때 잠시 접어둔 게임제작을 시간이 남을 때마다 진행했습니다. 게임을 만드는 과정 또한 설계 – 제작 – 검사 과정을 거치기 때문에 저의 사고방식에 영향을 많이 끼쳤고,

저는 게임을 좋아합니다. 하지만 남들과는 다르게 더 나아가 그 게임을 만드는 것을 더 좋아합니다. 어떤 게임을 하더라도 "이런 방식으로 진행하면 더 재밌을 것 같다"에 대한 생각을 끊임없이 합니다. 중학생 때 처음 map editor 프로그램으로 게임을 만들기 시작했고 당시 친구들과 직접 만든 게임을 했던 경험이 있습니다. 대학교에 진학 후 최대한 간단한 방식으로 가장 재미있는 게임을 만들어서 SCEA 게임 공모전 사이트의 이달의 게임에 선정되는 것을 목표로 게임을 본격적으로 만들기 시작했습니다.

하지만 전문적인 게임 엔진과 프로그래밍 언어에 대한 지식이 없었기 때문에 어려움을 겪었습니다. 적절한 게임 엔진을 찾기 위해 공부했고, 컴퓨터학부의 C와 C++언어와 자료구조, 프로그래밍 언어, 베릴로그 등의 수업을 들었습니다. 이를 바탕으로 lua, python, C#을 독학했고 오픈 소스들을 참고하여 제작방식을 습득하고 그날그날 바로 게임에 접목했습니다. '친구들과 일반 플레이어들이 재밌게 즐길 수 있는 나만의 게임을 만들겠다'라는 목표가 있었기 때문에 공부하는데 어렵더라도 큰 원동력이 되었습니다. 끝내 3개월에 걸쳐 2019년 12월에 게임을 어느 정도 완성했고, 먼저 주변 친구들과 플레이하며 피드백을 받고 한 달 동안 각종 사용자 인터페이스나 디자인 및 오류들을 개선하는 데 집중했습니다. 마무리 후 게임 사이트에 올렸고 아쉽게도 이달의 게임에 선정되지는 못했지만 합계 1만 회의 다운로드 수를 기록했고, 좋은 평가를 받았습니다. 이후로도 6명과 팀을 이루어 이번 해 6월 게임 공모전 출품을 위해 unity 엔진 기반 게임을 하나 더 만들고 있습니다. 위 경험을 바탕으로 더 나은 게임, 더 재미있는 게임을 만들기 위해 노력 중입니다.

프로그래밍에 대한 지식이 전혀 없는 상태에서 학교에서 비전공 수업을 들으며 정보를 찾아보고 해석해가며 게임을 만들었습니다. 제작을 하고 완성을 하는 과정을 거치면서 포기하지 않고 노력한다면 좋은 결과를 낼 수 있다는 것을 배웠습니다.

게임을 만드는 과정도 일종의 실험과 같습니다. 실험을 할 때 가설을 세우고 실험을 하여 목표로 하는 결과물이 나올 때까지 수없이 가설을 수정하고 변인을 조절해가면서 실험을 반복하는 과정을 거칩니다. 게임 제작을 할 때 역시 게임의 내용과 구성에 대한 설계를 하고 그것을 바탕으로 프로그래밍하고 피드백 과정을 거치기 때문에 수많은 시행착오가 있을 수밖에 없습니다. 이 과정에서 좌절하지 않는 정신을 가지게 되었고,

시행착오를 두려워하지 않는 실험정신, 도전정신으로 생산기술 연구소에서 좋은 성과를 내는 연구원이 되겠습니다.

실험을 할 때에 중요한것은 이론을 세우고 그것을 확인하는 것이기 때문에 성공확률은 대단히 낮다. 그러므로 최종 완성을 하기 위한 수많은 시행착오를 두려워해서는 안되고.... 도전정신의 중요성 좌절하지 않는 것의 중요성 포기하지 않는 것의 중요성...

성장을 경험적요소,/

논문

삼성과 연결

4. 최근 사회이슈.(1000자) 지원 산업에 미치는 영향.

-기초의 중요성

코로나 19 사태가 지속되면서 국내는 어느 정도 안정적인 국면에 접어들었지만 미국이나 유럽은 끝이 보이지 않는 상황입니다. 또한 이 사태로 인해서 경제 불황이 언제까지 이어질지도 모르는 상황입니다.

하지만 전화위복으로 재택근무와 온라인 교육 수요가 폭증하는 사태가 이어지고 있고, 중국이나 미국 클라우드 업체들의 서버용 D램 구매가 늘어난 덕분에 반도체 부문은 예상외로 좋은 실적을 거두었습니다.

이처럼 빠르게 변화하고 예상할 수 없는 미래에 대처하기 위해서는 기초가 튼튼해야합니다. 그만큼 생산기술 연구소의 역할이 막중하다고 생각합니다. 다양한 사회적 상황에 능동적으로 대처하기 위해서는 기초 기술에 대한 연구 및 개발 투자를 아끼지 않아야 할 것입니다. 그로 인해 기술경쟁력을 확보해야 세계 시장에서 살아남을 수 있을 것입니다.

코로나 19 사태가 진정이 되면 이후 다시 회복을 위해서는 기초 기술을 바탕으로 다양한 분야에 투자를 해야 합니다. 예를 들면 장애인 및 노인 등 디지털 소외계층을 위한 연구가 있습니다. 시각장애인들을 위한 기기를 만들어서 주변 시각적 상황을 소리 신호로 변환 시켜 제공해줄 수 있습니다. 청각장애인들을 위해서는 입모양이나 수화등을 읽고 텍스트로 처리하는 기기를 만들 수 있습니다. 여러 뇌 질환으로 인해 말을 할 수 없는 장애인들을 위해서는 뇌파 신호를 분석하여 치료 및 의사소통을 돕는 기기를 개발할 수 있습니다. 또한 노인의 경우 여러 질환들을 예방할 수 있도록 실시간 장기 분석 시스템을 만들어 발생하는 사고를 예방할 수 있습니다.

위의 모든 것들은 기초에 대한 투자가 없다면 실현될 수 없는 미래입니다. 급변하는 사회에 대비하고 근본적으로 인간의 삶의 질을 높이기 위해서는 기초 과학에 대한 투자를 아끼지 않아야 할 것입니다.

신호 및 시스템 설계 에서

먼저 시각장애인들을 위해서 인공지능이 탑재된 안경을 개발합니다. 이를 통해 주변 상황을 음성을 통해 설명을 해주고 책을 대신 읽어주는 등의 편리함을 제공할 수 있게 될 것입니다. 청각장애인들을 위해서는 인공지능을 통해 상대의 입모양을 읽어 텍스트로 변환시켜주고, 수화 등도 읽기 쉽게 문자로 변환시켜줄 수 있습니다. 청각장애인들을 위해서도 시각장애인들처럼 주변에서 들리는 소리가 어떤 소리인지 구체적으로 인식하여 문자로 읽을 수 있게 해줄 수 도 있습니다. 여러 가지 뇌 질환으로 인해 말을 할 수 없는 장애인들을 위해서는 그들의 뇌와 인공지능을 연결하고 뇌파를 분석하여 치료를 한다든지 외부와 소통을 할 수 있도록 도울 수 있습니다.

뿐만 아니라 여러 정신적 질환이라든지 각종 장기에 장애가 있는 환자들을 위해서 실시간으로 상태를 파악하여 진단을 해주는 인공지능을 개발하여 차후에 발생할 여러 문제들을 미리 예방할 수 있게 될 것입니다. 특히 이러한 인공지능은 직접 몸에 부착하거나 심어서 간편하게 이용할 수 있습니다.

특히, 삼성전자는 6년 전부터 기초과학 기술발전에 기여하기 위해 ‘삼성미래기술육성사업’을 시작하며 연구비를 아끼지 않고 기초과학, 소재, 정보통신기술 등의 연구 분야에서 미래 과학 기술을 지원하고 있습니다. 이처럼 기초 기술 개발이 이미 튼튼하다는 것을 홍보하고 있고, 기술경쟁력을 갖추는 것의 중요성을 강조하고 있습니다.

기초가 튼튼하면 흔들리지 않는다는 생각의 삼성전자에서

삼성전자는 10월 새로 선정한 과제까지 포함해 지금까지 기초과학 분야 187개, 소재기술 분야 182개, ICT 창의과제 분야 191개 등 총 560개 연구과제에 7182억 원의 연구비를 지원했다.

삼성 관계자는 “일반 기업에선 여러 여건 때문에 도전적인 연구개발이 어려울 수 있는데, 삼성미래기술육성사업 대상자들은 한계를 뛰어넘는 성과들을 이미 보여주고 있다”고 말했다.

우리나라는 특히 남녀노소 할 것 없이 스마트폰을 사용하는데, 타 A사 스마트폰에 비해 퀄리티적인 면은 항상 앞선다는 반응이 우세하다. 실제로 주변사람들도 많이 사용. 내구도 뿐만 아니라 인터페이스나 모든 측면을 종합했을 때도...

비메모리 반도체는 서버와 모바일 양대 시장에 국한된 메모리 반도체와 달리 모든 전자제품에 두루 사용되기 때문에 통상 세계 경기 흐름에 따라 움직인다.

반면 최근 코로나발 언택트(비대면) 소비로 급성장하고 있는 서버 시장에서는 데이터를 저장하는 메모리 반도체가 핵심이어서 수혜를 입는 비메모리 제품군이 제한적이다.

코로나19로 재택근무와 온라인 교육 수요가 폭증하는 사태가 이어지고 있고, 중국이나 미국 클라우드 업체들의 서버용 D램 구매가 늘어난 덕분에 예상외로 좋은 실적을 거두었습니다. 빠르게 변화하고 예상할 수 없는 미래에 대처하기 위해서는 기초가 튼튼해야합니다.

우호적 환율 환경도 한 몫 했다. 이재윤 유안타증권 연구원은 "메모리는 아마존 구글 마이크로소프트를 중심으로 데이터센터 생산능력 가속화와 모바일 D램 및 낸드플래시 수요 공백을 서버 부문에서 수습했다"고 풀이했다.

시장은 코로나19 여파에도 예상외 호실적을 거둔 1분기를 고무적으로 평하면서도 2분기 이후의 기업 상황에 촉각을 곤두세우는 분위기다.

2분기가 시작된 4월 현재 가전 등 주요 수출국인 미국과 유럽에서 코로나19가 날로 심화되고 있어서다. 현지 생산공장 가동 중단, 수출길 봉쇄 등의 여파가 이달 이후 본격화할 것으로 전망된다. 특히 IM과 CE 부문 불확실성이 크게 높아질 것이라 보고 있다.

다만 삼성전자의 펀더멘털(기초체력)은 튼실하다는 분석도 나온다. 코로나19 발생 이전에 증권사들이 올해 삼성전자가 '역대급' 실적을 쓸 것이라고 봤던 것도 같은 맥락이다. 코로나19 국면이 진정되면 전사적으로 추진 중인 '초격차' 전략으로 실적 반등도 노릴 수 있단 관측이다.

코로나 이후 상황에 대한 나의 생각. 어떤 준비를 해야 더 성장할 수 있을지. -> 연구분

디지털 소외계층을 끌어들이기 ,변화에 대비하기, 20-30대를 굳건히하

5. 직무관련 경험.지원한 직무 관련 본인이 갖고 있는 전문지식/경험(심화전공, 프로젝트, 논문, 공모전 등)을 작성하고, 이를 바탕으로 본인이 지원 직무에 적합한 사유를 구체적으로 서술해 주시기 바랍니다.

-물리학의 특징과 장점 : 기초이론에 근간한 실험과 실습

물리학과이기 때문에 전공필수 과목은 양자역학이나 전자기학 등 대부분 이론적인 측면에 국한되어있습니다. 실습능력을 기르고, 반도체에 대한 지식의 폭을 넓히기 위해서 아래의 전공 선택 과목을 수강하였습니다. 반도체 공정 및 원리를 배우기위해서 반도체물리과목을 수강하였고, 소재에 대한 심화 내용을 배우기 위해서 전자소재물리를 수강하며 OLED 제작 및 분석 실험을 진행하며 실습능력도 기를 수 있었습니다. (또한, 다양한 분석법에 대한 지식을 습득하기 위해서 양자나노소재 과목 수강했습니다.) 그 중 광학과 광학실험 과목은 가장 흥미가 있었고, 두 과목 모두 A+를 받을 수 있었습니다. 더 나아가 광학 분야 관련 논문을 작성하기 위해 X선 회절법 분석에 대해 공부했고, 그에 관한 논문을 작성했습니다.

물리학은 기초 학문으로 모든 것의 근간이 되는 분야입니다. 다른 공대생들에 비해 실험 과목도 더 많이 이수했고, 다양한 방면으로 실험할 기회가 있었으며 직접 접해봤습니다. 어떤 분야에 대해서 실험은 곧, 많은 시행착오를 경험하는 것입니다. 특히 대학교 4학년 때 논문을 작성할 때에 석 달여간 실험을 하면서 많은 시행착오를 겪어봤습니다.

논문을 작성하기 위한 실험 주제는 반도체 재료로 쓰이는 강유전체 PZT 박막을 실리콘 웨이퍼에 다양한 조건으로 직접 씌우고 X선으로 분석하여 전력 효율 측정을 하는 것이었습니다. 웨이퍼에 증착하는 박막의 두께, 굴곡도와 전력효율의 상관관계를 분석하면서 다양한 반도체 검사 장비를 다루어 볼 기회가 있었고, LabView 기반 프로그래밍을 통해 전류와 자속밀도를 파악할 수 있는 히스테리시스 곡선을 분석하기도 했습니다.

위에서 배운 내용들을 바탕으로 기술 연구소의 신호 및 시스템 설계분야에서 저의 역량을 펼치기 위하여 최선을 다하겠습니다. 삼성 반도체의 제품에 직접적인 영향을 끼치는 분야인 만큼 책임감을 갖고 포기하지 않는 정신으로 끝없는 시도 끝에 좋은 성과를 낼 수 있도록 하겠습니다.

반도체 산업을 <논리설계 - 제조 - 검사> 분야로 대분류할 때 반도체 검사장비는 설계 및 제조공정과 마찬가지로 초정밀성이 요구되는 첨단기술이다. 정보기술이 전 산업분야에 확산되고 산업간 융ㆍ복합화가 빠르게 진행되면서 고집적도와 고기능을 동시에 요구하는 반도체의 수요가 급격히 증가하고 있으며, 반도체 검사기술에 대한 관심이 고조되고 있다.

○ 본 반도체 검사장비의 기술적 가치는 화상전화 및 DMB 폰으로 대표되는 3.5~4G 형태의 이동통신단말기용 소자, 미래 유비쿼터스 시대 RFID/UNS 소자, 고 지능형 로봇의 내장부품, LCD 및 PDP로 대표되는 디스플레이 무기화학소재, Bio 기술과 접목된 생체인식 및 의료기기용 소재, Wearable PC가 요구하는 초고집적 메모리소자 및 모바일 시대 휴대기기에 내장되는 Embedded SW 집적소자 등에 내장되는 반도체 웨이퍼의 최종 성능을 검사하는 기술 분야에서 우수한 가치가 있다.

○ 본 기술 분야의 최근 동향은 나노 및 MEMS(Micro Electro Mechanical Systems) 기술을 적용한 초정밀 검사기술이 확산되고 있다. 원자현미경으로 대표되는 나노 계측장비를 이용한 반도체 검사장비 기술이 좋은 사례가 될 수 있다.

– 연마된 광학 렌즈나 웨이퍼 증착막의 두께 및 굴곡도 측정, 반도체의 표면 측정, 콤팩트 디스크 및 광 자기디스크에 기록된 비트(bit)의 모양 검사 등에 응용되며, 최근 큰 성장을 보이고 있는 FPD(Flat Panel Display)의 제조공정 분석 장비로 크게 활용되고 있다. 일반 산업용으로도 천연 광석의 표면분석에 이르기까지 초정밀 측정이 요구되는 모든 산업 분야에 활용되고 있다.

– 가로, 세로, 길이 및 단면의 직경 등이 미리미터~마이크로미터 수준에서 마이크로미터~나노미터 단위를 갖는 나노 입자들을 측정하고 분석할 수 있는 첨단 검사장비들이 국내외 기업들에 의해 개발경쟁이 확산되고 있다. 특히, 비접촉식 및 광학식 미세형상 측정용 전자현미경 등이 전자산업분야에 적용되고 있다

-위 실험과 실습은 기초이론에서부터 출발하며 이를 근간으로 한 성장

1.

"구매자에서 개발자로"

저는 10대 이전부터 손으로 무언가를 조립하는 것을 좋아했습니다. 조립 장난감이 생기는 날이면 온종일 설명서를 붙들고 만들었습니다. 컴퓨터가 집에 생긴 이후로는 컴퓨터 조립에 관심이 많아졌고 어린 나이에 영어로 된 설명서를 사전을 찾아가며 공부하곤 했습니다. 컴퓨터 조립에 관심이 많다 보니 주변 친구들도 컴퓨터를 구매할 때 저한데 자주 물어보는 편입니다. 특히, SSD의 종류가 많은데 무엇을 사야 하느냐 물어보면 저는 꼭 삼성이 만든 SSD를 추천합니다. 그에 더해 제품이 살짝 고장이 난적이 있었는데 새 제품으로 무상으로 교체해준 경험을 반드시 이야기해주곤 합니다. 그만큼 삼성 제품은 안정성은 물론이고 속도도 빠르고 무엇보다 AS도 너무 좋습니다. 삼성전자가 만든 SSD를 지금까지 쭉 써온 구매자로서 앞으로도 평생 사용할 것입니다.

삼성전자는 반도체 연구 개발에 많은 부분을 투자하는 기업입니다. 그래서 그만큼 생산 기술 연구소에서 많은 개발 및 연구 기회를 얻을 것이고 저는 그것을 활용하여 좋은 성과를 내고 싶습니다. 제품 개발 및 발전의 최전선에 있는 생산기술 연구소에서 단지 구매자에서 그치는 것이 아니라 개발자로서 삼성 제품을 쓰면서 느꼈던 감동을 많은 사람이 느낄 수 있도록 하고 싶습니다.

2.

"무(無)에서 유(有)를 창조하다“

저는 게임을 좋아합니다. 하지만 남들과는 다르게 더 나아가 그 게임을 만드는 것을 더 좋아합니다. 어떤 게임을 하더라도 `이런 방식으로 진행하면 더 재밌을 것 같다`에 대한 생각을 끊임없이 합니다. 중학생 때 처음 map editor 프로그램으로 게임을 만들기 시작했고 당시 친구들과 직접 만든 게임을 했던 경험이 있습니다. 대학교에 진학 후 최대한 간단한 방식으로 가장 재미있는 게임을 만들어서 SCEA 게임 공모전 사이트의 이달의 게임에 선정되는 것을 목표로 게임을 본격적으로 만들기 시작했습니다.

하지만 전문적인 게임 엔진과 프로그래밍 언어에 대한 지식이 없었기 때문에 어려움을 겪었습니다. 적절한 게임 엔진을 찾기 위해 공부했고, 컴퓨터학부의 C와 C++언어와 자료구조, 프로그래밍 언어, 베릴로그 등의 수업을 들었습니다. 이를 바탕으로 lua, python, C#을 독학했고 오픈 소스들을 참고하여 제작방식을 습득하고 그날그날 바로 게임에 접목했습니다. `친구들과 일반 플레이어들이 재밌게 즐길 수 있는 나만의 게임을 만들겠다`라는 목표가 있었기 때문에 공부하는데 어렵더라도 큰 원동력이 되었습니다. 끝내 3개월에 걸쳐 2019년 12월에 게임을 어느 정도 완성했고, 먼저 주변 친구들과 플레이하며 피드백을 받고 한 달 동안 각종 사용자 인터페이스나 디자인 및 오류들을 개선하는 데 집중했습니다. 마무리 후 게임 사이트에 출품했지만 아쉽게도 이달의 게임에 선정되지는 못했습니다. 하지만 합계 1만 회의 다운로드 수를 기록했고, 좋은 평가를 받았습니다. 이후로도 6명과 팀을 이루어 이번 해 6월 게임 공모전 출품을 위해 unity 엔진 기반 게임을 하나 더 만들고 있습니다. 위 경험을 바탕으로 더 나은 게임, 더 재미있는 게임을 만들기 위해 노력 중입니다.

프로그래밍에 대한 지식이 전혀 없는 상태에서 학교에서 비전공 수업을 들으며 정보를 찾아보고 해석해가며 게임을 만들었습니다. 제작하고 완성을 하는 과정을 거치면서 포기하지 않고 노력한다면 좋은 결과를 낼 수 있다는 것을 배웠습니다.

"실험 정신, 도전 정신"

게임을 만드는 과정도 일종의 실험과 같습니다. 실험할 때 가설을 세우고 실험을 하여 목표로 하는 결과물이 나올 때까지 수없이 가설을 수정하고 변인을 조절해가면서 실험을 반복하는 과정을 거칩니다. 게임 제작을 할 때 역시 게임의 내용과 구성에 대해 설계를 하고 그것을 바탕으로 프로그래밍하고 피드백 과정을 거치기 때문에 수많은 시행착오가 있을 수밖에 없습니다. 시행착오를 두려워하지 않는 실험 정신과 도전정신으로 생산기술 연구소에서 좋은 성과를 내는 연구원이 되겠습니다.

3.

"기초가 튼튼하면 흔들리지 않는다."

코로나 19 사태가 지속되면서 국내는 어느 정도 안정적인 국면에 접어들었지만 미국이나 유럽은 끝이 보이지 않는 상황입니다. 또한 이 사태로 인해서 경제 불황이 언제까지 이어질지도 모르는 상황입니다. 하지만 전화위복으로 재택근무와 온라인 교육 수요가 폭증하는 사태가 이어지고 있고, 중국이나 미국 클라우드 업체들의 서버용 D램 구매가 늘어난 덕분에 반도체 부문은 예상외로 좋은 실적을 거두었습니다.

이처럼 빠르게 변화하고 예상할 수 없는 미래에 대처하기 위해서는 기초가 튼튼해야 합니다. 그만큼 생산기술 연구소의 역할이 막중하다고 생각합니다. 다양한 사회적 상황에 능동적으로 대처하기 위해서는 기초 기술에 관한 연구 및 개발 투자를 아끼지 않아야 할 것입니다. 그로 인해 기술경쟁력을 확보해야 세계 시장에서 살아남을 수 있을 것입니다.

코로나 19 사태가 진정이 되면 이후 다시 회복을 위해서는 기초 기술을 바탕으로 다양한 분야에 투자해야 합니다. 예를 들면 장애인과 노인 등 디지털 소외계층을 위한 연구가 있습니다. 시각장애인들을 위한 기기를 통해 주변 시각적 상황을 소리 신호로 변환시켜 제공해줄 수 있습니다. 청각 장애인들을 위해서는 입 모양이나 수화 등을 읽고 텍스트로 처리하는 기기를 만들 수 있습니다. 여러 뇌 질환으로 인해 말을 할 수 없는 장애인들을 위해서는 뇌파 신호를 분석하여 치료 및 의사소통을 돕는 기기를 개발할 수 있습니다. 또한 노인의 경우 여러 질환을 예방할 수 있도록 실시간 장기 분석 시스템을 만들어 발생하는 사고 및 질병을 예방할 수 있습니다.

위의 모든 것들은 기초에 대한 투자가 없다면 실현될 수 없는 미래입니다. 급변하는 사회에 대비하고 근본적으로 인간의 삶의 질을 높이기 위해서는 기초 기술 투자에 힘써야 할 것입니다.

4.

"기초이론을 적용하는 실험과 실습을 통한 배움과 경험"

물리학과이기 때문에 전공필수 과목은 양자역학이나 전자기학 등 대부분 이론적인 측면에 국한되어있습니다. 실습능력을 기르고, 반도체에 대한 지식의 폭을 넓히기 위해서 아래의 전공 선택 과목을 수강하였습니다. 반도체 공정 및 원리를 배우기 위해서 반도체 물리 과목을 수강하였고, 소재에 대한 심화 내용을 배우기 위해서 전자소재 물리를 수강하며 OLED 제작 및 분석 실험을 진행하며 실습능력도 기를 수 있었습니다. 그 중 광학과 광학실험 과목은 가장 흥미가 있었고, 두 과목 모두 A+를 받을 수 있었습니다. 더 나아가 광학 분야 관련 논문을 작성하기 위해 X선 회절법 분석에 관해 공부했고, 그에 관한 논문을 작성했습니다.

물리학은 기초 학문으로 모든 것의 근본이 되는 분야입니다. 다른 공대생들에 비해 실험 과목도 더 많이 이수했고, 다양한 방면으로 실험할 기회가 있었으며 직접 접해봤습니다. 어떤 분야에 대한 실험은 곧, 많은 시행착오를 경험하는 것입니다. 특히 대학교 4학년 때 논문을 작성할 때에 석 달여간 실험을 하면서 많은 시행착오를 겪어봤습니다.

논문을 작성하기 위한 실험 주제는 반도체 재료로 쓰이는 강유전체 PZT 박막을 실리콘 웨이퍼에 다양한 조건으로 직접 씌우고 X선으로 분석하여 전력 효율 측정을 하는 것이었습니다. 웨이퍼에 증착하는 박막의 두께, 굴곡도와 전력효율의 상관관계를 분석하면서 다양한 반도체 검사 장비를 다루어 볼 기회가 있었고, LabView 기반 프로그래밍을 통해 전류와 자속밀도를 파악할 수 있는 히스테리시스 곡선을 분석하기도 했습니다.

위에서 배운 내용을 바탕으로 생산 기술 연구소의 신호 및 시스템 설계분야에서 저의 역량을 펼치기 위하여 최선을 다하겠습니다. 삼성 반도체의 제품에 직접적인 영향을 끼치는 분야인 만큼 책임감을 갖고 포기하지 않는 정신으로 끝없는 시도 끝에 좋은 성과를 낼 수 있도록 하겠습니다.

2020하반기 삼성

- 구매자에서 개발자로

저는 10대 이전부터 손으로 무언가를 조립하는 것을 좋아했습니다. 부모님께서 조립 장난감을 선물해주시는 날이면 온 종일 설명서를 붙들고 만들었던 기억이 있습니다. 컴퓨터가 집에 생긴 이후로는 단순히 게임을 하는 등의 컴퓨터를 이용하는 것을 넘어서 컴퓨터 조립에 관심이 많아졌고 어린 나이에 영어로 된 설명서를 사전을 찾아가며 공부하곤 했습니다. 이후 자연스럽게 컴퓨터 부품들에 관심이 많이 생겼고, 당연하게도 소비자로서 좋은 성능과 가성비 있는 제품들을 끊임없이 비교해왔습니다.

단순히 삼성이 1등이여서가 아니라 20년간 삼성전자 제품을 직접 비교하고 사용해왔기 때문에 스스로도 확신할 수 있습니다. 삼성 제품은 안정성은 물론이고 속도도 빠른 최고의 제품입니다. 삼성전자가 개발하고 제작한 SSD, RAM 등의 컴퓨터 부품들을 지금까지 쭉 써온 구매자로서 삼성전자 제품이 아니면 안된다는 생각이 있습니다.

삼성전자는 반도체 연구 개발에 많은 부분을 투자하는 기업입니다. 그래서 그만큼 많은 개발 및 연구 기회를 얻을 것이고 저는 그것을 활용하여 좋은 성과를 내고 싶습니다. 제품 개발 및 발전의 최전선에 있는 메모리사업부 반도체 공정설계 팀에서 단지 구매자에서 그치는 것이 아니라 훌륭한 설계자로 진화해서 제가 느꼈던 감동을 전세계 많은 사람들에게 직접 전하고 싶습니다.

2

- 무(無)에서 유(有)를 창조하다

저는 게임을 좋아합니다. 하지만 남들과는 다르게 더 나아가 그 게임을 만드는 것을 더 좋아합니다. 어떤 게임을 하더라도 `이런 방식으로 진행하면 더 재밌을 것 같다`에 대한 생각을 끊임없이 합니다. 중학생 때 처음 map editor 프로그램으로 게임을 만들기 시작했고 당시 친구들과 직접 만든 게임을 했던 경험이 있습니다. 대학교에 진학 후 최대한 간단한 방식으로 가장 재미있는 게임을 만들어서 SCEA 게임 공모전 사이트의 이달의 게임에 선정되는 것을 목표로 게임을 본격적으로 만들기 시작했습니다.

하지만 전문적인 게임 엔진과 프로그래밍 언어에 대한 지식이 없었기 때문에 어려움을 겪었습니다. 적절한 게임 엔진을 찾기 위해 공부했고, 컴퓨터학부의 C와 C++언어와 자료구조, 프로그래밍 언어, 베릴로그 등의 수업을 들었습니다. 이를 바탕으로 Lua, Python, C#을 독학했고 오픈 소스들을 참고하여 제작방식을 습득하고 그날그날 바로 게임에 접목했습니다. `친구들과 일반 플레이어들이 재밌게 즐길 수 있는 나만의 게임을 만들겠다`라는 목표가 있었기 때문에 공부하는데 어렵더라도 큰 원동력이 되었습니다. 끝내 3개월에 걸쳐 2019년 12월에 게임을 어느 정도 완성했고, 먼저 주변 친구들과 플레이하며 피드백을 받고 한 달 동안 각종 사용자 인터페이스나 디자인 및 오류들을 개선하는 데 집중했습니다. 마무리 후 게임 사이트에 출품했지만 아쉽게도 이달의 게임에 선정되지는 못했습니다. 하지만 합계 1만 회의 다운로드 수를 기록했고, 좋은 평가를 받았습니다.

이후 2020년 올해 2월부터 9월현재까지 6~7개월간 게임기획 2명, 그래픽 디자이너 3명 개발자인 저 1명, 총 6명이서 스팀에 출시할 무료 게임을 만들었고, 후원을 위해 텀블벅 사이트에 출품한 결과 비디오 게임 부문 인기 프로젝트로 선정되었고, 후원은 150%를 달성하였습니다. 혼자서 개발을 하다보니 어려움도 많았지만 그동안의 크고 작은 게임 개발 경험을 바탕으로 완성해낼 수 있었고, 2달 간 마무리작업을 통해 12월에는 완제품을 출시할 예정입니다.

프로그래밍에 대한 지식이 전혀 없는 상태에서 학교에서 비전공 수업을 들으며 정보를 찾아보고 해석해가며 게임을 만들었습니다. 제작하고 완성을 하는 과정을 거치면서 포기하지 않고 노력한다면 좋은 결과를 낼 수 있다는 것을 배웠습니다.

- 실험 정신, 도전 정신

게임을 만드는 과정도 일종의 실험과 같습니다. 실험할 때 가설을 세우고 실험을 하여 목표로 하는 결과물이 나올 때까지 수없이 가설을 수정하고 변인을 조절해가면서 실험을 반복하는 과정을 거칩니다. 게임 제작을 할 때 역시 게임의 내용과 구성에 대해 설계를 하고 그것을 바탕으로 프로그래밍하고 피드백 과정을 거치기 때문에 수많은 시행착오가 있을 수밖에 없습니다. 시행착오를 두려워하지 않는 실험 정신과 도전정신으로 반도체 공정설계에서 좋은 성과를 내는 일원이 되겠습니다.

3

- 기초가 튼튼하면 흔들리지 않는다.

코로나 19 사태가 지속되면서 국내는 어느 정도 안정적인 국면에 접어들었지만 미국이나 유럽은 끝이 보이지 않는 상황입니다. 또한 이 사태로 인해서 경제 불황이 언제까지 이어질지도 모르는 상황입니다. 하지만 전화위복으로 재택근무와 온라인 교육 수요가 폭증하는 사태가 이어지고 있고, 중국이나 미국 클라우드 업체들의 서버용 D램 구매가 늘어난 덕분에 반도체 부문은 예상 외로 좋은 실적을 거두었습니다.

이처럼 빠르게 변화하고 예상할 수 없는 미래에 대처하기 위해서는 기초가 튼튼해야 합니다. 그만큼 메모리사업부의 반도체 공정설계팀 역할이 막중하다고 생각합니다. 다양한 사회적 상황에 능동적으로 대처하기 위해서는 기초 기술에 관한 연구 및 개발 투자를 아끼지 않아야 할 것입니다. 그로 인해 기술 경쟁력을 확보해야 세계 시장에서 살아남을 수 있을 것입니다.

코로나 19 사태가 진정이 되면 이후 다시 회복을 위해서는 기초 기술을 바탕으로 다양한 분야에 투자해야 합니다. 예를 들면 의학의 발달로 전세계적으로 고령화 시대에 접어든 만큼 노인과 장애인 등 디지털 소외계층을 타겟으로 한 연구를 해야할 것입니다. 시각장애인들을 위한 기기를 통해 주변 시각적 상황을 소리 신호로 변환시켜 제공해줄 수 있습니다. 청각 장애인들을 위해서는 입 모양이나 수화 등을 읽고 텍스트로 처리하는 기기를 만들 수 있습니다. 여러 뇌 질환으로 인해 말을 할 수 없는 장애인들을 위해서는 뇌파 신호를 분석하여 치료 및 의사소통을 돕는 기기를 개발할 수 있습니다. 또한 노인의 경우 여러 질환을 예방할 수 있도록 실시간 장기 분석 시스템을 만들어 발생하는 사고 및 질병을 예방할 수 있습니다.

위의 모든 것들은 기초에 대한 투자가 없다면 실현될 수 없는 미래입니다. 급변하는 사회에 대비하고 근본적으로 인간의 삶의 질을 높이기 위해서는 기초 반도체 기술 투자에 힘써야 할 것입니다.

4

- 기초이론을 적용하는 실험과 실습을 통한 배움과 경험

물리학과이기 때문에 전공필수 과목은 양자역학이나 전자기학 등 대부분 이론적인 측면에 국한되어있습니다. 실습능력을 기르고, 반도체에 대한 지식의 폭을 넓히기 위해서 아래의 전공 선택 과목을 수강하였습니다. 반도체 공정 및 원리를 배우기 위해서 반도체 물리 과목을 수강하였고, 소재에 대한 심화 내용을 배우기 위해서 고체물리, 전자소재 물리를 수강하며 OLED 제작 및 분석 실험을 진행하며 실습능력도 기를 수 있었습니다. 이를 통해 반도체 기본 동작원리, 공정개발 등 공정 기술에 대한 지식을 쌓았습니다.

물리학은 기초 학문으로 모든 것의 근본이 되는 분야입니다. 다른 공대생들에 비해 실험 과목도 더 많이 이수했고, 다양한 방면으로 실험할 기회가 있었으며 직접 접해봤습니다. 어떤 분야에 대한 실험은 곧, 많은 시행착오를 경험하는 것입니다. 특히 대학교 4학년 때 논문을 작성할 때에 6달여간 실험을 하면서 많은 시행착오를 겪어봤습니다.

논문을 작성하기 위한 실험 주제는 반도체 재료로 쓰이는 강유전체 PZT(티탄산 지르콘산 연) 박막을 실리콘 웨이퍼에 다양한 조건으로 직접 씌우고 X선으로 분석하여 전력 효율 측정을 하는 것이었습니다. 웨이퍼에 증착하는 박막의 두께, 굴곡도와 전력효율의 상관관계를 분석하면서 다양한 반도체 검사 장비를 다루어 볼 기회가 있었고, LabView 기반 프로그래밍을 통해 전류와 자속밀도를 파악할 수 있는 히스테리시스 곡선을 분석하기도 했습니다. 위 방법으로 40여 개의 박막을 직접 제조하여 통계를 내고 분석하였습니다.이를 통해 반도체 소자의 물리적/재료화학적 분석에 필요한 역량을 길렀습니다.

위에서 배운 내용을 바탕으로 메모리사업부 반도체 공정설계팀에서 저의 역량을 펼치기 위하여 최선을 다하겠습니다. 삼성 반도체의 제품에 직접적인 영향을 끼치는 분야인 만큼 책임감을 갖고 포기하지 않는 정신으로 끝없는 시도 끝에 좋은 성과를 낼 수 있도록 하겠습니다

게임잡

"무(無)에서 유(有)를 창조하자!"

저는 게임을 좋아합니다. 하지만 남들과는 다르게 더 나아가 그 게임을 만드는 것을 더 좋아합니다. 어떤 게임을 하더라도 `이런 방식으로 진행하면 더 재밌을 것 같다`에 대한 생각을 끊임없이 합니다. 중학생 때 처음 map editor 프로그램으로 게임을 만들기 시작했습니다. 이 프로그램은 C언어 같은 프로그래밍 언어 지식이 없이 알고리즘 같은 부분만 알면 만들 수 있는 구조였기 때문에 쉽게 만들 수 있었습니다. 당시 친구들과 수업이 끝나고 PC방에서 직접 만든 게임을 재미있게 했었던 경험이 있습니다. 이후 대학교에 진학하고 최대한 간단한 방식으로 가장 재미있는 게임을 만들어서 SCEA 게임 공모전 사이트의 이달의 게임에 선정되는 것을 목표로 게임을 본격적으로 만들기 시작했습니다.

하지만 전문적인 게임 엔진과 프로그래밍 언어에 대한 지식이 없었기 때문에 어려움을 겪었습니다. 적절한 게임 엔진을 찾기 위해 공부했고, 컴퓨터학부의 C와 C++ 언어와 자료구조, 프로그래밍 언어, 베릴로그 등의 수업을 들었습니다. 이를 바탕으로 Lua, Python, C#을 독학했고 오픈 소스들을 참고하여 제작방식을 습득하고 그날그날 바로 게임에 접목했습니다. `친구들과 일반 플레이어들이 재밌게 즐길 수 있는 나만의 게임을 만들겠다`라는 목표가 있었기 때문에 공부하는데 어렵더라도 큰 원동력이 되었습니다. 끝내 3개월에 걸쳐 map editor의 상위 엔진을 이용하여 2019년 12월에 게임을 어느 정도 완성했습니다. 먼저 주변 친구들과 플레이하며 피드백을 받고 한 달 동안 각종 사용자 인터페이스나 디자인 및 오류들을 개선하는 데 집중했습니다. 마무리 후 게임 사이트에 출품했지만 아쉽게도 이달의 게임에 선정되지는 못했습니다. 하지만 합계 5천여 회의 플레이 횟수를 기록했고, 좋은 평가를 받았습니다.

위 경험들을 바탕으로 올해에는 2월부터 7개월여간 Unity 3d를 이용해서 퍼즐/모험 PC 게임을 만들었습니다. 게임 기획 2명, 게임 디자이너 3명, 프로그래머인 저 1명으로 포트폴리오를 만들기 위해 팀을 꾸려 게임을 만들었습니다. 나름의 큰 프로젝트를 진행하면서 다양한 의견 충돌도 있었고 고비도 있었지만 완만하게 조율해왔고 그 결과 95% 정도의 결과물을 낼 수 있었습니다. 현재는 텀블벅에 데모 버전을 내놓아서 비디오 게임 부문 기금 모집 200% 달성하였고, 12월 초 스팀에 무료로 게임을 출시할 계획입니다.

프로그래밍을 7개월여간 혼자 하면서 정말 매일매일 새로운 기능을 만들어나갈 생각에 흥분했고 너무나도 재미있고 유익한 시간이었습니다. 유치원 입학 전부터 아버지가 사주셨던 슈퍼마리오를 시작으로 초등/중학생 때는 스타크래프트와 워크래프트, 수많은 각종 국내 온라인 게임들을 재미있게 즐겼던 플레이어 중 한 명으로서 남들을 즐겁게 해줄 수 있는 게임을 만들었다는 것에 스스로 뿌듯합니다. 앞으로 더 배우며 이 즐거움을 계속 누리는 것이 제 꿈입니다.

프로그래밍에 대한 지식이 전혀 없는 상태에서 학교에서 비전공 수업을 들으며 정보를 찾아보고 해석해가며 게임을 만들었습니다. 제작하고 완성을 하는 과정을 거치면서 포기하지 않고 노력한다면 좋은 결과를 낼 수 있다는 것을 배웠습니다.

컴투스

1. 희망 직무를 지원한 이유와 해당 직무를 수행하기 위해 어떠한 노력이나 경험을 하였는지 작성해주세요.

-플레이어에서 개발자로.

저는 게임을 좋아합니다. 하지만 남들과는 다르게 더 나아가 그 게임을 만드는 것을 더 좋아합니다. 어떤 게임을 하더라도 `이런 방식으로 진행하면 더 재밌을 것 같다`에 대한 생각을 끊임없이 합니다. 중학생 때 처음 스타크래프트의 Map Editor 프로그램으로 게임을 만들기 시작했습니다. 이 프로그램은 C언어 같은 프로그래밍 언어 지식이 없이 알고리즘 같은 부분만 알면 만들 수 있는 구조였기 때문에 쉽게 만들 수 있었습니다. 당시 친구들과 수업이 끝나고 PC방에서 직접 만든 게임을 재미있게 했었던 경험이 있습니다. 이후 대학교에 진학하고 중학교 때 만들었던 게임을 더 업그레이드시켜보겠다는 생각을 가졌습니다. 더 나은 게임을 만들어서 유즈맵 카페(스타크래프트 에디터 아카데미)에서 선정하는 이달의 게임에 도전했습니다.

더 나은 게임을 만들려면 더 나은 툴을 사용해야 했습니다. 하지만 프로그래밍 언어에 대한 지식이 없었기 때문에 어려움을 겪었습니다. 그래서 컴퓨터학부의 C와 C++ 언어와 자료구조, 프로그래밍 언어, 베릴로그 등의 수업을 들었습니다. 이 과정에서 Lua, Python, C#등 다양한 언어도 접해봤고 오픈 소스들을 참고하여 제작방식을 습득하고 그날그날 바로 게임에 접목해볼 수 있었습니다. "친구들과 일반 플레이어들이 재밌게 즐길 수 있는 나만의 게임을 만들겠다."라는 목표가 있었기 때문에 공부하는데 어렵더라도 큰 원동력이 되었습니다. 꾸준한 노력으로 3개월에 걸쳐 Map Editor의 상위 툴인 EUD Editor를 이용하여 2019년 12월에 게임을 어느 정도 완성했습니다. 먼저 주변 친구들과 플레이하며 피드백을 받고 한 달 동안 각종 사용자 인터페이스나 디자인 및 오류들을 개선하는 데 집중했습니다. 마무리 후 카페에 출품했지만 아쉽게도 이달의 게임에 선정되지는 못했습니다. 하지만 합계 800여 회의 게임 다운로드 횟수를 기록했고, 좋은 평가를 받았습니다.

위 경험들을 바탕으로 올해에는 2월부터 지금까지 8개월간 Unity 3d를 이용해서 퍼즐/모험 PC 게임을 만들었습니다. 게임 기획 2명, 게임 디자이너 3명, 프로그래머인 저 1명으로 포트폴리오를 만들기 위해 팀을 꾸려 게임을 만들었습니다. 나름의 큰 프로젝트를 진행하면서 다양한 의견 충돌도 있었고 고비도 있었지만 완만하게 조율해왔고 현재는 텀블벅(게임 후원 사이트)에 데모 버전을 내놓아서 비디오 게임 부문 기금 모집 250% 달성하였고, 12월 스팀 정식 무료 출시를 앞두고 있습니다.

대학교 졸업 후 게임 프로그래밍을 8개월간 해오면서 정말 매일매일 새로운 기능을 만들어나갈 생각에 흥분했고 유익한 시간이었습니다. 게임을 좋아하는 저에게 게임은 또 다른 세계입니다. 클라이언트 프로그래머는 상상 속에 존재하는 세계를 우리가 눈으로 볼 수 있게 창조하는 정말 매력적인 직업이라고 생각합니다. 유치원 입학 전부터 아버지가 사주셨던 슈퍼마리오를 시작으로 초등/중학생 때는 스타크래프트와 워크래프트, 수많은 각종 국내 온라인 게임들을 재미있게 즐겼던 플레이어 중 한 명으로서 작은 게임이지만 남들을 즐겁게 해줄 수 있는 무언가를 만들었다는 것에 스스로 뿌듯합니다. 클라이언트 프로그래머로서 앞으로 더 배우며 이 즐거움을 계속 누리는 것이 제 꿈입니다.

프로그래밍에 대한 지식이 전혀 없는 상태에서 학교에서 비전공 수업을 들으며 정보를 찾아보고 해석해가며 게임을 만들었습니다. 제작하고 완성을 하는 과정을 거치면서 포기하지 않고 노력한다면 그 자체만으로도 좋은 결과를 낼 수 있고 얻어가는 것이 많다는 것을 배웠습니다. 모바일 게임은 만들어보지 않았지만, 컴투스 게임빌 모바일게임을 비롯한 다양한 게임을 이미 많이 접해봤고, PC게임을 만들었던 경험과 꾸준한 노력, 배우는 자세를 갖춰서 컴투스에 걸맞은 개발자가 될 수 있다고 확신합니다.

2. 타인과의 협업 과정에서 겪은 갈등과 이를 해결하기 위해 어떤 노력을 하였는지 구체적으로 작성해주세요.

- 수용적인 태도로 팀워크 유지

프로젝트 진행 과정에서 게임 판매 수익 배분 문제로 의견 충돌이 있었던 적이 있습니다. 기존 6명이 팀인 상태에서 음악 담당 팀원을 구했고, 그 팀원과 수익 배분에 대해서 구두로 합의가 된 상황이었는데 그 팀원이 갑자기 태도를 바꾸어 더 많은 할당량을 요구했습니다. 무리한 요구에 저와 기존 팀원들은 이해할 수 없다는 견해이었습니다. 처음에는 이메일로만 의견을 주고받다가 다 같이 미팅을 잡아서 이 문제를 해결하기로 했습니다. 카페에서 직접 대면하면서 이야기를 나누다 보니 초반 진행 과정에 오해가 있었고, 완만하게 서로 만족하는 선에서 해결할 수 있었습니다. 이후 주 1회 오프라인 미팅에서 주 2회 온라인/오프라인 미팅으로 늘려서 프로젝트 진행 과정에 있어 더는 이런 오해가 생기지 않도록 하였습니다. 서면으로만 대화를 나누다 보면 반드시 오해가 생길 수 있으므로 이런 갈등 상황이 있을 때는 직접 대면하는 것이 중요하다는 것을 배웠습니다. 또한, 팀원과의 의사소통 중 상대방의 처지에서도 한 번 더 생각하고 내 주장만 하는 것이 아닌 수용적인 태도로 의견을 잘 조율하는 것이 팀을 잘 유지하는 방법이라는 것도 배웠습니다.

3. 주어진 일이나 과제 수행 시 새로운 것을 접목하거나 남다른 아이디어를 통해 문제를 개선했던 경험에 대해 작성해주세요.

- 효율적인 개발을 위해 효율적인 피드백 관리

최근 유니티로 만들고 있는 게임이 개발 마무리 단계에 접어들면서 가장 최우선으로 고려한 것은 "어떻게 하면 가장 효율적으로 개발할까." 입니다. 게임 개발을 하면서 주 2회 팀원들끼리 기획/스토리 등의 피드백을 전체적으로 진행해왔습니다. 게임을 개발하면서 다양한 피드백은 중요한 요소 중의 하나입니다. 왜냐하면, 좋은 게임은 스토리만 좋다거나, 그래픽만 좋다거나, 음악만 좋다고 되는 것이 아니라, 이 모든 것을 좋은 프로그래밍을 통해 전체적으로 잘 융합해야 비로소 완성된다고 생각하기 때문입니다. 그래서 그래픽 디자이너나 기획자가 자신의 아이디어가 실제 게임으로 구현을 했을 때 그 느낌이 플레이어 관점에서 제대로 전달이 될지를 판단하는 데 도움을 주기 위해 테스트 툴을 따로 만들었습니다. 이 프로젝트는 제가 개발의 99%를 맡아서 게임 전체를 이해하고 있으므로 개발 툴을 만드는데 어렵지는 않았습니다. 유니티를 사용하지 않고 버튼 클릭 하나로 게임 내 여러 설정을 조작/통제할 수 있고, 다양한 변수가 존재하는 게임 내 환경에서 자신이 그린 것 또는 기획한 것 등을 더 쉽게 테스트해 볼 수 있었기 때문에 더 빠른 피드백이 가능해졌습니다. 그로 인해 전체 게임 테스트에 2시간 걸릴 것을 20분 내외로 단축할 수 있었고, 팀원들의 만족도도 매우 높았습니다.

이 경험을 통해 클라이언트 프로그래머로서 "내가 프로그래밍한 것들을 얼마나 직관적으로 만들었는가?"가 결국 더 효율적인 개발을 하는 데에 기초가 될 수 있다는 것을 깨달았습니다.

4. 프로그래밍을 하면서 가장 성취감이 있었던 경험에 대해서 작성해주세요.

* 전화위복으로 더 큰 배움

새로운 언와와 툴을 배워가면서 새로운 기능들을 습득하고 그 기능들을 활용해서 게임 구현해가는 과정에서 많은 것을 느낄 수 있었습니다. 특히, 클라이언트 프로그래머로서 아주 작은 것을 프로그래밍 하더라도 직관적으로 바로 결과물을 확인할 수 있다는 점이 큰 장점이라는 생각이 들었습니다. 그리고 이 부분은 저에게 게임 프로그래밍을 하면서 많은 고비가 있을 때마다 계속 해 나아갈 수 있는 가장 큰 원동력이 되었습니다.

그 원동력을 바탕으로 8개월 간 6인 팀 프로젝트로 게임을 완성했고, 12월 스팀 정식 무료 출시를 앞두고 있습니다. 오랜 시간에 걸쳐 완성했고 그 자체만으로도 스스로 감격했습니다. 하지만 그보다, 게임을 개발하면서 막히는 부분을 오랜 시간 고민하고 공부하면서 해결해냈을 때 오히려 더 큰 성취감이 있었습니다. 예를 들면, 게임 내 기능 중 블록 퍼즐을 구현하는데 여러 가지 방법 중에 어떤 방법이 가장 효율적일지 생각합니다. 리스트와 배열 중 어떤 것이 더 리소스 이용의 관점에서 이득이 될지 등을 고려하고, 수 일간 여러 시행착오 끝에 게임 속의 작은 게임을 완성했을 때가 가장 큰 성취감을 느꼈습니다.

이러한 경험을 바탕으로 어려운 상황에 처하더라도 꾸준하게 배우며 해결할 방법을 찾고 포기하지 않는 자세로 매사에 임하겠습니다.

<웹젠>

1. 본인의 장점과 단점은 무엇입니까? 그리고 단점을 극복하기 위해 어떤 노력을 하고 계십니까? (최소 200자, 최대 1,000자 입력가능)

- 꼼꼼하고 세심함

저는 꼼꼼하고 세심한 편입니다. 그 이유는 어떤 한 가지 일을 할 때 몰입을 잘하기 때문이라고 생각합니다.

예를 들어, 마음에 드는 게임이 생겼을 때, 플레이하면서 그 게임에 나오는 캐릭터들의 설정이나 개발자들의 의도 등의 세부적인 내용을 찾아봅니다. 거기에 더해, 그 게임의 기획단계에서 설정이나 개발 과정을 알아내기 위해 관련 서적이나 자료를 찾아보기도 합니다. 이렇게 하다 보면 남들이 놓쳤던 것들을 다양한 관점으로 해석할 수 있습니다. 또한, 그 게임에 대해 더 잘 알게 되어 더 재미있게 즐길 수 있게 됩니다. 이런 과정을 통해 재미있게 공부했던 것들은 학교 시험이나 각종 테스트에서도 좋은 결과를 낼 수 있었습니다.

하지만 한 가지 일에 몰입을 잘하는 만큼 여러 가지 일을 동시에 해내는 멀티태스킹 능력이 부족합니다. 이를 극복하기 위해 매일 아침에 구체적인 시간 계획을 세워서 할 일들을 미리 나눠 둡니다. 그리고 그 계획을 지키려고 노력하고 있습니다. 또한 꼼꼼한 성격 때문에 일 처리 속도가 빠르지 않은 편입니다. 하지만 속도만 빠르고 얼렁뚱땅 넘어가 많은 문제를 야기하기보다 꼼꼼하게 일 처리하여 정확한 결과를 내는 것이 더 중요하다고 생각합니다. 속도가 더딘 만큼 남들보다 시간을 조금 더 투자하면 된다고 해결된다고 생각합니다.

저는 이러한 꼼꼼하고 세심한 성격으로 한 가지 문제를 다양한 관점으로 파악하고, 구체적인 계획을 세워 놓치는 것 없이 정확도 높은 결과물을 만들어낼 수 있습니다. 위의 역량을 바탕으로 많은 사용자들이 플레이하기 전 여러 부분의 성능을 미리 테스트하는 게임 QA로서 꼼꼼하고 정확하게 업무를 수행하여 좋은 결과를 낼 수 있다고 확신합니다.

2. 재학 또는 재직기간 동안 가장 뛰어난 업적은 무엇입니까? 그리고 왜 그렇게 생각하는지 기술해 주십시오. (최소 200자, 최대 1,000자 입력가능)

- 직접 경험해 본 게임 산업

재학 기간 동안 게임을 만들어본 경험이 저의 가장 뛰어난 업적입니다.

중/고교 시절, 친구들은 모두 게임을 플레이할 때 저는 게임을 만드는 것에 더 관심이 있었습니다. '스타크래프트'라는 게임 기반으로 유저들이 직접 데이터를 조작해서 플레이할 수 있는 '사용자 설정 게임'을 수만 회 플레이해봤고 그것을 바탕으로 게임을 만들었습니다.

위의 경험을 바탕으로 대학교에 진학 후 이전에 만들었던 게임을 업그레이드해야겠다는 생각을 하게 되었습니다. 그래서 대학교 2~3학년 동안 컴퓨터학부의 C/C++과 자료구조, 프로그래밍 언어 등의 수업을 들었습니다. 이 과정에서 프로그래밍에 대한 기초를 쌓을 수 있었고, 이를 기반으로 이전에 만든 게임을 업그레이드할 수 있었습니다.

1인으로 제작하는데 장애물이 많았지만 ‘내가 만든 작품으로 유저들과 함께 할 수 있다’라는 목표가 큰 원동력이 되었습니다. 4개월에 걸쳐 게임을 완성했습니다. 먼저 주변 친구들과 플레이하며 피드백을 받고 한 달 동안 각종 사용자 인터페이스나 디자인 및 오류들을 개선하는 데 집중했습니다. 그 결과, 800여 회의 게임 다운로드 횟수를 기록했고, 좋은 평가를 받았습니다

이 경험을 바탕으로 대학교 졸업 후 Unity로 게임을 만드는데 도전할 수 있었습니다. 게임 포트폴리오 제작을 목적으로 6인의 프로젝트팀을 만들었고, 저는 게임 개발을 맡았습니다. 9개월간에 걸쳐 얼리엑세스 버전을 완성했고 다양한 환경과 조건에서 버그 테스트를 수 백 번 진행했습니다. 이후 스팀에 출시하는 데 성공했고 출시 이후에도 지속해서 유저들의 의견과 평가를 받으며 피드백하고 있습니다.

재학시절 작은 게임을 만들어 출시하기까지의 경험이 저에게는 뜻깊은 도전 경험이었고, 이를 통해 더 발전한 게임을 완성할 수 있었습니다. 수십 개의 게임을 플레이해 본 플레이어로서의 경험과 게임을 직접 만든 제작자의 경험을 잘 융합해 유저와 개발자 사이를 연결하는 QA의 역할을 잘 해낼 수 있습니다.

3. 재학 또는 재직기간 동안 리더십을 발휘한 경험을 기술해 주십시오. (최소 200자, 최대 1,000자 입력가능)

- 소통하는 리더

대학교 4학년 여름방학에 '반도체 박막 공정과 분석’을 주제로 한 학사 졸업논문을 쓰기 위해 동기와 후배 4명과 함께 팀을 만들고 실험을 했습니다. 이 실험은 제조와 분석으로 나뉩니다. 제조는 모든 팀원이 함께했으며 분석은 5명의 팀원이 각기 다른 방법으로 진행했고, 저는 X선을 이용한 분석을 담당했습니다.

논문 제출까지 3개월이 있었고, 일주일에 5번 모여 실험을 진행했습니다. 졸업을 앞둔 방학이라 자격증 공부나 취업 관련 개인적 사정 때문에 팀원들의 참여율이 높지 못했습니다. 그러다 보니 모든 팀원이 함께 해야 하는 박막 완성이 계획보다 2주 지연이 될 수 있는 상황이었습니다.

저는 팀장으로서 이 문제를 해결하기 위해 팀원들의 실험에 참여할 수 있는 시간을 정리하고 처음부터 다시 계획을 수정했습니다. 또한, 그 후 정해진 시각보다 30분 먼저 도착하여 수월한 실험을 위해 실험 준비를 미리 해두기 시작했습니다. 그리고 실험 중 발생하는 문제를 해결하기 위해 교수님과 조교들의 양해를 구해 실험 관련 미팅을 1주일에 한 번 시간을 정해두고 진행하였습니다. 그 결과, 박막 완성을 조금 더 앞당길 수 있었고, 제한 기간 내에 논문 작성까지 마무리할 수 있었습니다.

팀장으로서 팀원들의 시간 계획을 다시 세우고, 30분 일찍 실험실에 가서 준비하는 등 작은 것부터 먼저 하는 모습을 보였습니다. 이로 인해 자연스럽게 팀원들의 동기를 끌어낼 수 있었고 그만큼 팀원들도 잘 따라와 줬기 때문에 팀 프로젝트를 잘 마무리 할 수 있었습니다. 위의 경험을 바탕으로 어떤 문제가 발생했을 때 반드시 능동적이고 적극적으로 해결하려는 자세로 임하도록 하겠습니다. 또한, 리더가 아니더라도 팀원으로서 책임감을 느끼고 맡은 일을 수행하며 팀에 도움이 되도록 하겠습니다. 혼자서는 절대 할 수 없는 게임 TE/QA 업무인 만큼 팀원들과의 소통을 중요하게 생각하고 선배들의 조언으로 배우며 웹젠을 발전시키는 인재가 되도록 하겠습니다.

4. 웹젠에 입사 지원한 동기는 무엇입니까? (최소 200자, 최대 1,000자 입력가능)

- 슈퍼마리오로 출발한 꿈

5살 때 아버지는 용산에서 '슈퍼마리오'가 있는 콘솔 게임기를 사 오셨고, 삼촌은 '스타크래프트'를 사오셨습니다. 어린 나이부터 게임에 노출되다보니 자연스럽게 게임에 흥미가 많았습니다. 특히 콘솔 게임기의 일부 게임에는 맵을 직접 만들 수 있는 기능이 있었는데 유독 그 만드는 과정이 재미있었던 기억이 있습니다. 남들이 게임을 플레이할 때 저는 만드는 것에 더 관심이 있다 보니 게임 제작 회사에 취업하고 싶은 꿈이 어렸을 때부터 늘 있었습니다.

재학시절에는 직접 작은 멀티 게임을 만들어서 유저들과 직접 플레이했고, 그 자체로 보람차고 뿌듯한 경험을 했습니다. 졸업 후에는 6명이 팀을 이뤄 작은 게임이지만 기획부터 개발, 출시, 사후 관리까지 직접 경험을 했습니다. 그 과정에서 생각보다 게임 하나 만드는데에도 기획과 마케팅 등의 고려해야 할 것들이 참 많다는 것을 알게 되었습니다. 또한, 출시 후에는 유저들의 냉철한 비판으로 상처도 받아봤고, 모든 유저들을 100% 만족시키기가 결코 쉽지 않은 일이라는 것도 깨달았습니다.

2000년대 초부터 국산 3D MMORPG를 대표하는 웹젠의 대표 게임 뮤를 기반으로 오랜 기간 꾸준한 영업이익을 유지하고 있는 이 회사에서 위의 경험에 더해 배울 점이 많다고 생각했습니다. 그뿐만 아니라 중국, 일본에 이어 독일까지 사업 확장 및 발전을 해나가는 것이 매우 고무적이라고 판단했습니다. 웹젠의 큰 규모 프로젝트의 일원으로 참여해 역량을 키워 웹젠의 발전 과정에 크게 기여하고 싶습니다. 꼼꼼하고 세심한 성격과 게임 개발 경험을 바탕으로 배우고 발전하여 웹젠과 함께 성장하는 인재가 되고 싶습니다.

5. [선택] 추가적으로 자신에 대해 소개할 내용을 기술해 주십시오. (최대 1,000자 입력가능)

-게임 제작을 통해 얻은 게임 TE/QA 업무의 중요성

졸업 후에 9개월여간 게임 제작을 하면서 게임 TE/QA의 역할이 매우 중요하다는 것을 느꼈습니다.

2020년 2월 게임 업계 취업을 위한 포트폴리오 제작을 위해 6인이 팀을 이루어 프로젝트를 시작하게 됐습니다. 기획자 2인, 그래픽 3인, 그리고 개발자인 저로 팀을 구성했습니다. 주 1일 오프라인 미팅을 통해 계획을 짜고 의견을 나누었습니다.

팀원들 모두 처음 게임을 만들어 보는 것이어서 개발과정에서는 소통적인 부분에서 어려움을 겪었습니다. 예를 들면, 기획자의 의도와 다른 방향으로 기능이 구현되거나, 혹은 세세한 기능들을 언급하지 않아 처음부터 다시 코딩을 해야 하는 등의 어려움이었습니다. 이러한 장애물들은 좀 더 구체적인 회의를 통해 해결할 수 있었습니다.

게임을 완성하고 스팀에 출시하기 한 달 전쯤인 2020년 10월부터 11월까지는 버그를 수정하는 데에 어려움을 겪었습니다. 이 과정에서는 제작자들과 지인들의 도움을 받아 수 백번의 테스트를 거치며 버그 수정을 했습니다. 설령 게임에 큰 지장이 가지 않는 버그라 하더라도 사용자 입장에서는 분명히 거슬리는 부분이기 때문에 소홀히 하면 안 되는 것도 알게 됐습니다. 하지만 버그 수정에 어려움을 겪은 가장 큰 이유는 테스터들의 개발 관련 지식 부재에 대한 문제였습니다. 예를 들면, 테스터가 오로지 사용자의 입장에서 ‘A지역에서 B기능에 버그가 있다.’라는 정보를 주면 개발자인 저는 원인을 찾기 위해 몇 날 며칠 밤을 새워가며 수정해야 했습니다.

효율적인 게임 개발을 위해서 그리고 사용자가 만족스러운 게임을 제작하기 위해서는 게임 TE/QA의 역할이 중요하다는 것을 깨달았습니다. 게임 QA는 전반적인 게임 개발에 대한 이해를 바탕으로 개발자와 유저의 상황을 적절히 고려하여 논리적으로 연결 시키는 것이 필수적이라고 생각합니다. 23년동안 많은 게임을 플레이해왔고 게임 제작 경험도 있으므로 게임 TE/QA 업무에 적격이라고 생각합니다.1. 스타크래프트 / 23년

2. 스타크래프트2 / 11년

3. 리그오브레전드 / 9년 / 20만원

4. 히어로즈 오브 스톰 / 5년

5. 테일즈위버 / 3년

6. 메이플스토리 / 2년 / 5만원

7. 귀혼 / 1년 / 5만원

8. 테일즈런너 / 1년

9. 카오스 / 7년

10. 카오스 온라인 / 6년

11. 아발론 / 6개월

12. 일랜시아 / 1년

13. 카운터 스트라이크 / 2년

14. 서든어택 / 3년

15. 에이지 오브 엠파이어 시리즈 / 1년

16. 워크래프트 3 / 6년

17. 임진록 / 1개월

18. 택티컬 커맨더스 / 6개월

19. 디지몬 RPG / 1년

20. 바람의 나라 / 1년

21. 아스가르드 / 1년

22. 도타2 / 6개월

23. 크레이지 아케이드 / 3년

24. 카트라이더 / 2년

25. 피파온라인 / 8년

26. 그랜드체이스 / 1년

27. 던전앤파이터 / 1년

28. 스페이스카우보이 / 6개월

29. 건즈 / 1년

30. 디제이맥스 / 1년

1. 게임빌 프로야구 시리즈 / 1년

2. 심시티빌드잇 / 6개월

3. 오토체스 모바일 / 6개월

4. 왕이 되는 남자 / 3개월

5. 놈시리즈 / 3개월

6. 미니게임천국 시리즈 / 3개월

7. 액션 퍼즐 패밀리 시리즈 / 3개월

8. 피망 맞고 / 6개월

9. 드래곤 플라이트 / 6개월

10. 궁수의 전설 / 2년

1. 동물의 숲 / 1년

2. 마리오 카트 / 6개월

3. 레이튼 교수와 이상한 마을 / 1개월

4. 마리오 파티 / 1개월

5. 마리오와 소닉 런던 올림픽 / 1개월