**「DigiPen Academy 2기 in Busan」온라인 C프로그래밍 코스 참가 신청서**

**질문: 교육 신청 동기를 작성해주세요**

현재 게임 클라이언트 개발자를 꿈꾸고 있으며, 이를 위해 어떤 것을 배워야 할지 고민하던 중 게임 프로그래밍을 위해서는 게임을 동작시키는 컴퓨터 구조에 대한 이해가 필수적이라는 것을 알게 되었습니다.

그래서 게임 개발에 자주 활용되는 C#, C++의 기반이 되는 언어이자 컴퓨터의 동작 방식을 이해할 수 있는 C 언어를 공부하고 있습니다. C 언어는 비교적 접근성이 좋으면서도 메모리와 컴퓨터 내부 작동 원리를 배울 수 있어, 게임 프로그래밍을 준비하는 데 효과적인 언어라고 생각합니다.

실제로 공부하며, 제가 작성한 코드가 메모리에서 어떻게 동작하는지, 또 메모리를 효율적으로 다루는 것이 왜 중요한지를 조금씩 체감하고 있습니다.

그러던 중 같은 학과 친구로부터 본 교육 프로그램을 소개받았고, 현재 C 언어를 공부하며 게임 개발자를 준비 중인 저에게 꼭 맞는 좋은 기회라고 생각해 이렇게 신청하게 되었습니다.

**질문: 게임 개발에 관심을 가지게 된 계기는 무엇인가요?**

어릴 때부터 무언가를 창작하는 일에 흥미가 있었고, 살아오면서 다양한 표현 매체를 접해보았습니다. 그중에서도 중학교 시절, 스마트폰의 기능 제한을 풀기 위해 ‘루팅’을 시도했던 경험을 통해 전자기기와 소프트웨어에 관한 관심이 본격적으로 시작되었습니다. 이후 스마트폰과 컴퓨터를 통해 다양한 게임을 접하게 되었고, 자연스럽게 게임 개발에 대한 흥미로 이어졌습니다.

특히 밸브의 <하프라이프>와 <포탈> 시리즈는 컴퓨터 기술과 내러티브의 결합이 얼마나 깊고 흥미로울 수 있는지를 보여주었고, 초기 스마트폰의 가속도 센서 등 최신 기술을 활용한 캐주얼 게임들은 게임이라는 매체가 가진 기술적 표현 가능성을 체감하게 해주었습니다. 이러한 경험을 통해 게임은 단순한 오락을 넘어, 다양한 기술과 창의성을 결합할 수 있는 종합 예술이자 강력한 소통 수단이라는 인식을 갖게 되었습니다.

이러한 흥미를 바탕으로 고등학교 3학년 때 게임학과로 진학하게 되었고, 처음에는 게임의 구조를 설계하는 기획자에 관심이 있었습니다. 그러나 실제로 기획을 해보니 예상보다 어려움이 많았고, 점점 흥미를 잃게 되었습니다. 이후 군 복무 후 복학하면서 영상학을 복수 전공하게 되었고, 그 과정에서 다양한 표현 방식과 역사, 콘텐츠 제작 방법론 등을 배우며 콘텐츠에 대한 식견을 넓힐 수 있었습니다.

또한 최근에는 인공지능 도구 등 덕분에 프로그래밍에 대한 접근이 쉬워졌고, 직접 게임 프로젝트를 진행하면서 프로그래밍을 통해 문제를 해결할 때의 성취감과 게임에서 프로그래밍이 얼마나 핵심적인 역할을 하는지를 깊이 느끼게 되었습니다.

그림이나 영상처럼 다양한 표현 매체가 있지만, 제가 게임 개발을 선택한 이유는 디지털 세계 안에서 시공간을 자유롭게 설계할 수 있다는 점, 그리고 플레이어마다 다른 피드백을 유도할 수 있는 인터랙티브함이 가진 강력한 매력 때문입니다.

돌이켜보면 대학 진학 이후 꽤 많은 시행착오를 겪었지만, 그 과정 덕분에 스스로 무엇을 원하는지, 어떤 방식으로 표현하고 싶은지를 확신할 수 있었습니다. 그래서 지금은 게임 개발의 표현 방식 중 하나인 프로그래밍을 중심으로 집중해서 학습하고 있습니다.

**질문: 이번 과정을 통해 배우고 싶은 점이나 목표가 있다면 적어주세요.**

이번 과정을 통해 메모리를 직접 관리하는 언어인 C언어로 실제 게임을 만들어보며, C언어에 대한 이해를 더욱 깊이 쌓고 싶습니다. 특히 게임 개발 과정에서 메모리가 어떻게 사용되는지, 또 효율적인 코드 작성을 위해 어떤 방식으로 접근해야 하는지를 실습을 통해 체득하고자 합니다.

이러한 경험이 앞으로 C++처럼 메모리 관리를 요구하는 언어를 다룰 때의 탄탄한 기초가 되기를 기대하며, 게임 클라이언트 개발자로서의 역량을 한 단계 높이고자 합니다.

**질문: 자기 소개를 작성해 주세요.**

안녕하세요. 저는 어릴 적부터 무언가를 창작하는 것을 좋아했고, 새로운 것에 대한 호기심이 많으며, 목표가 분명할 때는 도전을 두려워하지 않고 실행에 옮기는 사람이라고 생각합니다.

현재는 컴퓨터 게임이라는 매체가 가진 기술적 특성과 상호작용성에 매력을 느껴, 게임을 통해 기술과 인간의 행동을 기반으로 내러티브를 전달하는 게임 프로그래머를 목표로 하고 있습니다.

저는 프로그래밍을 단순한 기술이 아닌, 게임을 움직이게 만드는 핵심이자 사람마다 서로 다른 방식으로 표현할 수 있는 창작 도구라고 생각합니다. 그림으로 비유하자면, 프로그래밍은 연필이나 붓처럼 의도를 구체화할 수 있게 해주는 정제된 표현 수단이라고 느낍니다.

그러므로 현재 저의 가장 큰 목표는 이러한 표현 도구인 프로그래밍을 제대로 이해하고 활용하는 역량을 기르는 것이며, 이를 위해 꾸준히 학습하고 다양한 방법을 통해 실력을 쌓고자 노력하고 있습니다.

**질문: 게임 관련 분야 경험을 작성해주세요**

**(수상이력, 경력, 교육 수강 등)**

국립공주대학교 게임디자인학과에서 게임 개발과 관련된 다양한 수업을 수강하며 게임 개발 경험을 쌓았습니다. 특히 총 3개의 게임 제작 수업에 참여하여 메인 기획자와 프로그래머 역할을 맡아 팀 프로젝트를 이끌었습니다.

제가 참여한 주요 프로젝트는 다음과 같습니다:

-포커 기반 규칙을 변형한 카드 게임: 최초로 프로그래밍한 게임으로, 기존 룰에 전략 요소를 추가하여 개발하였습니다.

-탈출이 목표인 3D 플랫포머 게임: Unity에서 제공하는 3D 공간에 대한 이해와 조명을 조절하는 방법에 대해 알게 되었습니다.

-3인칭 건슈팅 게임: 다양한 무기와 아이템 시스템을 구현하고, 적 생성 및 행동 로직을 작성하여 디펜스 스타일 전투 구조로 개발하였습니다.

이러한 과정들을 통해 팀 협업, 기획부터 구현까지의 개발 사이클, 그리고 프로그래밍적 문제 해결 능력을 익힐 수 있었습니다.