자기소개서

|  |  |
| --- | --- |
| **지원**  **동기** | 저는 게임 기획 직군을 준비하며 게임의 전반적인 제작 과정과 기획에 대해 배웠습니다. 특히, 아이디어를 구상하고 구체화하는 작업과 게임 트렌드와 유저 의견을 기반으로 기획서를 작성해 보았습니다. 이 과정에서 게임의 성공적인 출시와 지속적인 성장을 위해서는 기획뿐만 아니라 철저한 품질 관리가 중요하다는 것을 깨달았습니다.  게임의 전반적인 흐름과 트렌드를 이해하고, 이를 바탕으로 데이터를 분석해 게임의 품질을 보증하는 QA의 역할이 매우 중요하다는 것을 알게 되었습니다. 게임의 버그를 찾아내고 수정하며, 다양한 기기와 환경에서의 테스트를 통해 사용자 경험을 최적화하는 것뿐만 아니라, 게임 검수 과정에서 개선 방향을 도출해내는 능력도 필요하다고 느꼈습니다. 이러한 과정에서 기획을 준비하며 쌓았던 분석력과 자료 수집 능력, 트렌드 조사 경험이 큰 도움이 될 것입니다.  이러한 이유로, 저는 게임 QA 직군에 지원하게 되었습니다. 기획 과정에서 얻은 분석력과 자료 수집 능력, 트렌드 조사 경험을 통해 게임의 품질 관리와 개선 방향 도출을 도모하며, 귀사에서 더 큰 가치를 창출하고 싶습니다. 게임의 모든 부분이 유저에게 만족스러운 경험을 제공할 수 있도록 철저한 테스트와 검증을 통해 문제점을 발견하고, 효과적인 해결책을 제안함으로써 귀사의 성공에 기여하고자 합니다. |
| **성장**  **과정** | 학창 시절 저의 관심사는 게임 제작과 인터넷, 영어였습니다. 초등학교 시절, RPG MAKER 툴을 사용하여 저만의 게임을 만들어 보는 것이 취미였습니다. 이를 위해 다양한 정보가 필요했고, 호기심이 왕성했던 저는 더욱 다양한 정보를 찾고자 영어 공부를 시작했습니다. 인터넷으로 다양한 사람들과 의견을 나누고 영어 능력은 이러한 교류의 한계를 더욱 넓혀주었습니다. 더욱 더 넓은 세계를 경험해보고 싶었던 저는 대학 전공으로 아랍어를 선택했습니다.  대학교 1학년을 마치고 입대를 고민하던 당시, 저는 전공을 살릴 수 있는 `아랍어학병`이라는 병과에 대해 조사했습니다. 해당 병과는 자체적인 아랍어 시험과 면접이 필요했고 갓 1학년을 마친 대학생의 실력으로는 통과가 어렵다는 결론을 내렸습니다. 그 때문에 저는 `아랍어학병 스터디` 라는 소모임을 개최하였고 저와 같은 처지의 동기들과 입대를 미뤘던 몇몇 선배들, 멘토를 부탁할 선배들까지 모을 수 있었습니다. 저는 해당 연도에 아랍어학병 모집 공고가 끝내 나오지 않아 다른 병과로 입대하게 되었지만, 선후배를 연결하는 스터디 모임은 어학 실력뿐만 아니라 소통과 기획, 실행에 좋은 경험이 되었습니다.  전역 이후 곧바로 모로코로 어학 연수를 갔습니다. 북아프리카의 낯선 나라, 모로코에서의 생활은 기본적인 부분부터 한국과는 너무나 달랐기 때문에 도전의 연속이었습니다. 이에 적응하기 위해 어학당과 과외 수업 외에도 모로코의 새로운 지역에 여행을 가고 새로운 사람을 사귀고 새로운 경험을 했습니다.  모로코에서의 생활은 저에게 새로운 것에 대한 도전 정신과 적응력, 자신감을 심어주었고 세상을 바라보는 넓은 시야와 다양한 견해를 갖출 수 있게 해주었습니다.  제 성장 과정에서 경험하고 획득했던 협력과 소통, 도전 정신을 토대로 새로운 환경에 대한 적응력을 발전시켰습니다. 이러한 능력은 제가 어떤 상황에서도 팀원들과의 협력을 강화하고, 다양한 의견을 수용하며 해결책을 모색하는 데 도움이 되었습니다.  어릴 때부터 다양한 게임을 접하면서 게임에 대한 흥미와 이해를 키워왔습니다. 한 게임만을, 혹은 한 게임사만의 게임만을 플레이하다 보면 유저들의 동향이나 게임계의 트렌드에 무뎌질 수 있다고 생각하여, 다양한 게임을 경험해보기로 결심했습니다. 이를 통해 여러 게임의 특성과 운영 방식을 비교하고 분석할 수 있는 안목을 기르게 되었습니다.  온라인 게임에서는 넥슨의 ‘마비노기 영웅전’(5년), 블리자드의 ‘월드 오브 워크래프트’(6년), 스마일게이트의 ‘로스트아크’(2년), 펄어비스의 ‘검은사막’(2년) 등 여러 게임을 플레이했습니다. 고전과 최신 싱글 RPG 게임에도 깊은 관심을 가지며 다양한 게임을 섭렵했습니다.  특히, '검은사막'을 플레이하면서 게임의 비즈니스 모델(BM)과 이벤트를 통해 게임사의 향후 방향성을 분석하는 경험을 쌓았습니다. 검은사막은 해외 유저의 비중이 큰 게임으로, 해외 디스코드와 레딧을 통해 자료를 수집하고, 필요하다면 해외 유저들과 토론하며 국내 커뮤니티에 잘못 알려진 데미지 공식과 장비 효율에 대한 정보를 수정하기도 했습니다. 이러한 경험을 통해 다양한 시각에서 게임을 바라보고, 국내외 유저들의 의견을 수렴하여 게임의 개선 방향을 모색하는 능력을 키웠습니다. |
| **성격의장단점** | <장점>  제 꼼꼼한 성향은 분석력과 자료수집 능력에 큰 도움을 줍니다. 예를 들어, 프로젝트나 과제에 주어진 주제에 대한 철저한 이해를 위해 여러 관련 자료를 조사하고 분석했습니다. 이 과정에서 다양한 출처의 자료를 수집하고 각각의 신뢰도와 유용성을 평가하는 능력이 필요했습니다. 이를 통해 프로젝트의 성공을 위해 가장 적합한 정보를 선택하고 활용할 수 있었습니다. 또한, 세부 사항에 대한 주의 깊은 검토를 통해 발생할 수 있는 잠재적인 문제점을 사전에 파악하고 해결책을 마련하는 데 기여했습니다. 이러한 꼼꼼함은 결과물의 품질 향상과 팀의 성과에 긍정적인 영향을 미쳤습니다.  <단점>  제 성격의 단점이라면 내성적인 성격이라고 생각합니다. 이러한 성격으로 인해 피치못하게 리더 역할을 맡을 때 다른 사람을 이끌어야 할 때 어려움을 겪은 적도 있지만, 뒤에서 다른 사람들을 서포트 하거나 분석력이 필요한 업무에 제 역량을 살릴 수 있는 것 같습니다. 앞서 내성적인 성격이라 말했지만, 필요에 의해 리더 역할을 맡은 적도 있습니다. 입대를 앞두고 제 전공을 살릴 수 있는 병과인 아랍어학병에 지원하기 위해 실제 해당 병과로 전역한 선배들에게 멘토를 부탁하고 동기들을 모아 소모임을 이끌었던 경험도 있습니다.  또한 전역 직후에 자신감을 갖고 모로코로 어학연수를 갔습니다. 처음 모로코에서 집을 구하는 과정부터 난관이 많았지만, 현지인 친구들을 만들었고, 때로는 그들에게 도움을 받으며 새로운 생활에 적응했습니다. 이러한 도전들이 생각의 경계를 넓혀주었고, 내성적인 성격을 극복하여 서로 소통하는 것에 대한 중요성을 알려주었습니다. |
| **입사후 포부** | 저는 게임 QA 직무를 통해 귀사의 게임 품질을 더욱 향상시키고자 합니다.  어릴 때부터 다양한 게임을 접하고, 기획 과정에서 분석력과 자료수집 능력을 쌓으며, 게임의 전반적인 제작 과정과 기획 단계의 중요성을 이해하게 되었습니다. 게임 기획을 준비하면서 다양한 게임의 특성과 운영 방식을 비교하고 분석한 경험은 QA 직무에서도 큰 도움이 될 것입니다. 특히, 게임을 분석하고, 유저 피드백을 통해 개선 방향을 모색한 경험은 게임의 품질을 보증하는 데 필요한 세밀한 검수와 개선 방향 도출에 유용할 것입니다.  검은사막을 플레이하며 해외 유저들과의 소통을 통해 다양한 의견을 수렴하고, 문제점을 해결했던 경험을 바탕으로, 게임 QA에서도 사용자 경험을 최적화하고 버그를 찾아내는 능력을 발휘하겠습니다. 다양한 출처에서 신뢰도 높은 자료를 수집하고 분석한 능력을 통해 게임의 품질을 철저히 검수하고, 발생할 수 있는 잠재적인 문제점을 사전에 파악하여 해결책을 마련하겠습니다.  또한, 모로코에서의 어학연수와 새로운 환경에 적응했던 경험을 통해 얻은 도전 정신과 적응력은, 빠르게 변화하는 게임 산업에서 발생하는 다양한 상황에 유연하게 대응하고, 문제를 해결하는 데 큰 자산이 될 것입니다.  귀사에 입사하게 된다면, 제 꼼꼼한 성향과 분석력을 바탕으로 게임의 모든 부분이 유저에게 만족스러운 경험을 제공할 수 있도록 철저한 테스트와 검증을 수행하겠습니다. 이를 통해 게임의 품질을 높이고, 유저들의 신뢰와 만족을 이끌어내며, 귀사의 성공에 기여하고자 합니다. 또한, 게임 검수 과정에서 개선 방향을 도출하여 게임을 지속적으로 성장시키겠습니다. |