1. 행정병 (부재: 행정병은 권력이 아니다 / 첫 설계, 사회경험) - 도덕성, 책임감, 꼼꼼함

2014년 군 입대를 하고서 행정병 직책을 맡게 되었습니다. 행정병의 역할은 100여명의 간부와 병사들의 휴가와 진급, 근무, 급여를 관리하는 것이었습니다. 일반 병사들의 예민한 부분을 관리하는 역할이기에 책임감과 꼼꼼함을 요구하며 중립적이어야 했습니다. 사수에게 인수인계를 받을 당시 행정병의 업무는 체계적인 관리가 아닌 개인의 감정을 업무에 적용시킬 수 있는 부조리한 방법이었습니다. 당시 부대의 문화는 병사들 사이에서 계급에 따른 차별화는 당연하였기 때문에 업무 방식 또한 부조리했습니다. ‘휴가는 선임부터, 근무는 후임부터’ 라는 말이 사수가 가장 먼저 해준 말이었습니다. 시간이 지나 공정한 군생활을 지향하는 선진병영문화가 실시되면서 부조리함을 고칠 수 있는 명분이 생기게 되었습니다. 공정한 근무와 휴가 관리를 위해 엑셀의 함수를 활용하여 행정병의 임의대로 결정하여 관리하던 전의 방식과 달리 의지가 전혀 개입될 수 없도록 프로그램화 하였습니다. 이를 통해 부조리한 병영 문화를 공정하고 투명한 문화로 발전시킬 수 있었습니다. 또한 매일같이 오류없는 근무표를 만들기 위해 실시간으로 병사들 각각의 몸과 심리 상태, 휴가여부, 시간대별 근무 가능시간 등을 체크해가며 꼼꼼한 관리를 해야 했습니다. 그러기 위해 제 손에는 매일 노트와 볼펜이 쥐어져 있었습니다. 이러한 경험과 습관은 꼼꼼함을 요구하는 업무를 수행하는데 있어서 기본적인 밑바탕이 되었습니다.

2. 금연 (부재: 절제의 즐거움) - 자제력, 인내심, 체계성

군 복무를 하던 시절 키 176cm에 몸무게 56kg으로 저체중이었습니다. 건강과 더불어 사회적 시선을 고려해 보았을 때 개선이 필요하다는 생각이 들었고, 금연과 운동을 계획하게 되었습니다. 주변에는 금연을 시도하는 사람들이 많았습니다. 대부분의 사람들은 금연을 실패했고 그 원인을 알고 공략하면 고칠 수 있지 않을까 생각했습니다. 순간적인 의지만으로 금연을 시도한다는 점이 대부분의 실패 원인이었습니다. 금연은 인내심이 가장 중요한 요소이지만 인내심에만 의지하지 않는 것이 요령이었습니다. 금연을 인내심에만 의지하지 않고 성공할 수 있는 방법은 체계적인 계획을 통해 조금씩 줄여 나가며 어제보다 나아진 오늘을 통해 절제하는 즐거움을 느끼는 것이었습니다. 첫 주엔 하루 10개비, 둘째 주엔 8개비, 한달 뒤엔 3개비, 3개월 후엔 최종적으로 피우지 않는 것을 목표로 뒤돌아봤을 때 조금씩 나아진 내 모습을 느끼며 절제의 즐거움을 느낄 수 있도록 금연을 시도했습니다. 그 결과 15년 1월 1일 이후로 금연을 계속 이어나가고 있으며, 다른 어떤 일에 있어서도 의지만으로 접근하기보다 체계성을 가지고 한걸음씩 나아가는 연습을 하게 되었습니다.

3. 팀 과제 (부재: 경청의 중요성) - 의사소통, 사회성, 협동성, 책임감

실내 디자인을 전공하게 되면서 다양한 사람들과 팀 과제를 진행하게 되었습니다. 여러 팀 과제를 진행하면서 다양한 문제점과 다양한 사람들을 경험할 수 있었습니다. 그 중에서도 3학년 졸업설계를 진행하면서 겪었던 경험이 가장 기억에 남습니다. 3명이 한 팀을 이루어 두 학기동안 하나의 프로젝트를 완성하는 수업이었습니다. 졸업설계인 만큼 진행하는데 있어서 서로 욕심을 가지고 진행하다보니 의견 충돌도 빈번히 일어났습니다. 컨셉 디자인에 있어서 교수님이 추천해주는 방향으로 나아갈 것인지에 대해서 의견이 나뉘게 되었습니다. 안전한 결과를 위해 추천받은 컨셉대로 진행하자는 의견과 교수님을 설득하기 위한 노력을 더 해보자는 의견이었습니다. 두 의견은 좁혀지지 않았습니다. 프로젝트를 진행하기 위해 두 가지 방법을 생각했습니다. 첫번째는 각자 의견대로 프로젝트를 진행해보는 것이었고, 두번째는 뜻을 굽히고 하나의 의견에 몰두하는 것이었습니다. 첫번째 방법대로 진행했을 때를 예상해보면 팀의 분열이 더 심화되어 프로젝트를 완성하지 못하게 될 것 같았습니다. 두번째 방법을 선택하기 위해 생각을 바꾸기로 했습니다. 배우려는 자세로 자신을 낮추자는 생각이었습니다. 이 생각은 통해 갈등의 해결과 동시에 많은 것을 깨닫게 해주었습니다. 의견을 고집하던 때와 달리 더 다양한 생각을 듣고 배울 수 있게 되었습니다. 의견 조율이 되면서부터 팀 과제의 완성도와 몰입도 또한 올라가게 되었고, 결과적으로 좋은 결과물을 낼 수 있었습니다. 이 경험을 통해 의견의 조율은 팀 업무에 있어서 어려운 부분이면서도 필수적인 측면이라는 것과 이를 해결하기 위해서는 팀을 위해서 더 나은 선택이 무엇인지 고민해야 한다는 것입니다. 이 경험을 통해 다른 사람의 의견을 배움의 자세로 경청하는 것이 중요하다는 것을 알게 되었습니다.

4. 프리랜서 (부재: 시간과의 싸움) – 시간관리, 계획성, 협동성

5. 스터디 그룹 운영 (부재: 리더는 아무나 하는게 아니다) 리더십, 자기개발, 추진력

6. CG를 배우게 된 계기 (부재: 신기한걸 보고 골머리 앓는게 좋아) - 자기개발, 도전적인, 진취적인

새로운 지식을 끊임없이 배우고 연구하고 하는것을 즐깁니다. 대학교에 입학하게 되면서 CG를 처음으로 접하게 되었습니다. 실내디자인을 전공하여 건축 시각화를 배우면서 새로운 툴을 익히고 활용하는 것에 재미를 느꼈습니다. 재미를 느끼다보니 혼자 유튜브를 보면서 더 새로운 것을 알고자 했습니다. 투자하는 시간만큼 익히는 속도와 활용능력 또한 자연스럽게 좋아지게 되었고 주변 동기들이 어려움을 겪을 때 나서서 도와줄 수도 있게 되었습니다. 설계 스튜디오 수업을 진행하면서 생각을 시각화하는 과정에서 발생하는 문제들을 기술적으로 해결해주는 역할을 자주하게 됐습니다. 남들이 해결하지 못하는 기술적인 문제들을 해결해줌으로써 디자인의 퀄리티가 높아지는 것을 보면서 뿌듯함과 성취감을 느꼈습니다. 3학년 졸업작품을 앞두고 새로운 시도를 해보고 싶다는 생각이 들었습니다. 렌더 이미지와 영상을 넘어서 VR로 공간을 체험해보면 좋을 것 같다는 생각이 들었고 검색을 하던 중 언리얼 엔진을 활용하여 VR 컨텐츠를 제작 할 수 있다는 것을 알게 되었습니다. 학원을 다니면서 언리얼을 활용한 VR 공간 제작 방법의 기초적인 워크플로우와 방법들을 알게 되었습니다. 더 전문적인 지식을 얻기 위해서는 스스로 공부하는 방법을 익혀야 했습니다. 유튜브나 구글에서 공부하는 방법을 익히고 더 효율적인 공부를 위해 스터디를 운영하기도 했습니다. 6주~8주 과정으로 한주마다 주제를 정하여 주제에 관련된 경험이나 지식을 자료화 하여 발표하는 방식으로 운영되었습니다. 새로운 사람이 들어오더라도 스터디그룹을 통해 축적된 자료를 바탕으로 기초적인 부분에 대해서 공부할 수 있도록 하기도 하였습니다.

실내디자인을 전공하면서 건축과 관련된 CG를 처음 접하게 되었습니다.

7. 행복에 대한 고찰 (부재: 이성과 감성) - 자아성찰, 활동적인, 즐길 줄 아는

**성장과정**

1. 중고등학교 – 형이자 동생으로써 양면을 생각할 줄 아는 습관이 있음. 단점과 장점 모든 업무에 있어서 긍정과 부정을 생각하고 행동하는 버릇이 있습니다. 한쪽으로 치우쳐지지 않고 중립적인 생각을 하려는 습관이 있습니다.

2. 대학교 – 디자인 전공. 팀 과제. CG를 배우게 된 계기 새로운 것을

3. 어린시절 성격 – 새로운 것을 좋아하는 도전적인 성격

4. 군대 – 행정

**성격의 장단점**

**입사 후 포부**

**지원 동기**