**2. 대기업 면접예상 질문**

1. 우리 회사에 왜 지원하였나요?

넷마블은 제 가치관에 꼭 들어맞는 기업입니다. PC와 모바일에서 우리나라의 게임 문화를 선두에서 이끌면서도 안주하지 않고 끊임없이 유저동향을 파악하고 새로운 도전을 하는 모습을 넷마블은 지금까지 계속 보여주고 있습니다. 꾸준함으로 발전하는 것의 대단함을 알고 중요시 생각하는 저에게 가장 함께하고 싶은 기업입니다.

1. 우리 회사에서 업무를 수행하기 위해 본인이 자신 있게 내세울 수 있는 역량은 무엇이며 동 역량을 갖추기 위한 노력 과정과 동 역량이 우리 회사의 어떠한 업무에 어떻게 기여할 수 있을까요?

저의 다른 사람들과 차별화 되는 강점은 경청하는 능력이라고 생각합니다. 군부대에 있을 적 다른 선후임, 동기들과 소통을 원활히 하고 싶어 다양한 책들을 읽고 대화의 기술에 대해 심도 있게 고민하였고 독서노트 작성을 통해 자신을 돌아보았습니다. 그 때 깨닫게 된 두 가지가 꾸준함의 중요성과 경청하는 자세가 대화를 매끄럽게 하는 큰 요소라는 것이었습니다. 그 결과 군대에서 뿐만 아니라 학교 친구들과 가족들에게도 말을 잘 귀담아 듣는 다는 평가를 듣게 되었고 저 또한 대화와 인간관계에 있어 제가 가지는 가장 큰 강점이라고 생각합니다.

1. 지금까지 살아오면서 자신이 한 일 중 가장 보람된 일과 후회되는 일은 무엇이며, 왜 그렇게 생각하는지 말해보세요.

군 복무 시절 일과가 끝난 후 취침시간에 자기계발을 희망하는 신청 인원에게 2시간의 연등 시간이 주어졌습니다. 저는 이 연등 시간을 이용하여 다양한 책을 읽어 지식을 쌓고 제 자신의 깊이를 더하자 생각하였습니다. 군 복무 전에도 책을 읽었지만 기억에 남는 것은 별로 없었기 때문에 단순히 읽는 것이 아닌 독서노트를 작성하기로 마음먹고 18개월간 노트를 작성하였습니다. 기억에 남는 문구, 몰랐던 사실들을 제 짧은 코멘트와 함께 기록하였습니다. 이런 과정들은 제가 가치관을 확실히 세우는데 도움이 되었습니다. 또, 겸손함과 꾸준함 등의 중요한 가치들을 깊이 생각하고 마음에 새길 수 있게 해주었습니다

1. 타인과의 협업을 통해 공동의 목표를 달성한 경험을 본인의 역할과 기여도, 목표 추진과정 상 어려웠던 점, 해결&노력 등을 중심으로 말해보세요.

대학교 재학 중 파일관리 프로그램을 팀을 만들었던 경험이 있습니다. 데이터베이스 관련 과목을 수강하였으나 본격적인 프로그램을 만들어 본 경험이 없었고 함께 역할을 부여 받은 팀원이 아르바이트 등으로 바빠 소통을 원활히 하지 못했던 문제가 있었습니다.

작업 자체가 막막한 기분이 들었고 팀원이 답답하다는 생각도 했지만 그 팀원이 평소 디자인에 감각이 있고 본인이 맡은 일에 관해서는 책임감도 있는 사람임을 알고 있었습니다. 이러한 점을 칭찬하며 팀원의 의욕을 북돋고, 의견 교환을 위해 아르바이트하는 식당에 단골 손님처럼 자주 찾아가 음식을 시키고 작업에 관한 의견을 나누었습니다.

이러한 경험을 통해 가만히 막막하게 있는 것 보다 적극적으로 행동에 나서야 문제가 해결될 실마리가 보이고 상황을 움직일 수 있다는 것을 깊게 느꼈습니다.

1. 자신의 인생관리나 진로에 가장 큰 영향을 미친 요인 (경험, 인물, 책 등)을 한 가지 소개하고, 그로 인해 자신이 어떻게 변화하였는지 말해보세요.

제 인생관과 가치관은 어렸을 때부터 읽어온 여러 책들과 부대에 있을 적에 연등 시간과 주말을 이용해 여러 책을 읽었던 경험이 가장 큰 영향을 미쳤습니다. 군부대에서 독서노트를 기록하며 여러 명언들과 인상 깊었던 구절들을 메모하며 많은 생각을 했습니다. 그 전까지 깊이 생각해보지 않았던 성실하고 꾸준히 무언가를 한다는 것, 남의 말과 행동을 존중하고 귀담아 듣는 자세의 가치 등 여러 방면에서 깨달은 게 많았던 값진 경험이었다고 생각합니다. 고등학교를 졸업한 이후 그 전까지 이러한 가치들에 대해 막연하게 그리고 대수롭지 않게 생각했던 제가 진짜 어른이 되었다고 느꼈던 순간이었습니다.

< 회사에 대한 관심 >

1. 우리 회사에 대해 아는 바를 말해보세요.

넷마블 2000년 설립되어 게임 업계 최초의 온라인 게임 퍼블리싱 비즈니스 모델을 선보이면서 시작되었습니다. 캐치마인드와 서든 어택 등 다양한 게임으로 PC 게임 시장에 도전하다 2012년을 기준으로 모바일 게임에 본격적으로 뛰어들어 혁신을 이루어냈고 다양한 모바일 게임들과 함께 모바일 게임 업계를 선두에서 이끄는 기업입니다. 새로운 도전에 대한 열정을 가진 인재들과 기업문화가 어우러져 글로벌 시장 진출까지 넓은 시야로 보는 에너지 넘치는 넷마블에 함께하고 싶습니다.

1. 우리 회사의 중장기 발전 방향에 대해 말해보세요.

다

1. 우리 회사 관련 최근 뉴스를 말해보세요.

10월 말 열린 지스타에서 모바일 게임 신작 4종을 발표한 것이 역시 가장 큰 뉴스라고 생각합니다. 그 게임들 중 매직:마나스트라이크가 기억에 남습니다. 블리자드 사의 하스스톤과 위쳐3의 궨트 등의 TCG 장르게임을 재미있게 플레이하였지만 TCG의 가장 유명한 게임을 꼽아보라 하면 빠지지 않는 매직 더 게더링은 아직 접해보지 못하였습니다. 하지만 매직:마나스트라이크를 통해 다른 장르에서 원작의 카드와 세계관을 접해볼 수 있다는 점이 흥미를 끌었습니다. TCG 장르의 IP를 이용해 다른 장르로 시장에 도전하여 성공하는 것이 쉬운 일은 아니라고 생각하지만 어느정도 발표 이후 한 사람의 게이머로서 기대하고 있습니다.

1. 우리 회사의 광고에 대해 평가해보세요.

넷마블에서는 연예인을 이용해 게임 광고를 하는 경우가 종종 있는 것 같습니다. 이러한 광고는 40대 이상의 유저 층에게는 어느정도 연예인의 이름 값으로 먹히는 광고일지 몰라도 20-30대 층의 유저층에서는 환영 받지 못하는 광고라고 생각합니다. 오히려 게임에 대해 자신감이 없으니 연예인을 내세운 다는 부정적인 해석이 여러 커뮤니티를 이용하는 젊은 층의 여론이라고 저는 보고 있습니다. 적절한 광고 플롯과 넷상에서 게임을 주로 이용하는 유저들이 친숙히 느낄 수 있는 용어들을 오남용 하지 않고 활용하여 게임의 특징과 강점을 부각하는 광고가 더 좋지 않을까 하는 생각이 들었습니다.

1. 우리 회사를 다른 사람에게 소개해보세요.

다

< 직무 역량 관련 >

11. 팀내 갈등이 생길 경우 주로 어떤 역할을 하시나요?

갈등하고 있는 사람들의 의견을 귀기울여 들어주고 이를 해결할 방안을 서로의 감정이 상하지 않도록 중간에서 적절히 조절하는 역할을 자주 맡곤 합니다. 감정의 조절에 있어 능숙하다고 자부하고 있고 문제를 중립적인 위치에 바라보면서 갈등을 중재 합니다.

12. 우리 회사에 입사하기 위해 어떤 준비를 하였나요?

다

13. 지원한 업무에 필요한 자질은 무엇이라고 생각하나요?

게임 보안과 개발에 있어서 필요한 자질은 겸손함과 항상 배우려는 자세라고 생각합니다. 보안 공격의 방법과 시스템의 허점은 계속해서 생겨나고 이를 막기위한 기술은 끊임없이 공부해야만 합니다. 이런 일들을 해내기 위해서는 자신의 수준에 안주하는 자세가 아니라 자신감은 가지되 새 기술에 대해 언제나 배울 자세가 되어있어야 합니다.

14. 지원한 업무를 하기 위해 본인은 어떤 자질을 갖추었다고 생각하나요?

제가 가진 강점은 업무 소통 능력입니다. 팀프로젝트에 있어서 주어진 업무를 성실히 이행하면서팀원들 간의 소통에 문제가 생길 시에 감정이 상하거나 잘못된 의견이 오가지 않도록 정리, 중재하여 프로젝트 진행 소통 문제를 해결할 자신이 있습니다.

15. 결과와 과정 중에서 어떤 것이 더 중요한가요?

게임 업계에 있어서는 과정보다는 결과가 더 중요합니다. 아무리 개발과정에서 다른 이들이 보기에 좋아 보이고 신선한 방식으로 게임을 출시했다 하더라도 유저들에겐 감흥을 주지 못할 수 있기 때문입니다. 예를 들어, 넥슨의 듀랑고라는 모바일 게임은 출시 전 모바일 개척형 오픈월드 MMORPG를 표방하며 그동안의 양산형 모바일 게임과는 신선한 방식으로 주목을 끌고 출시되었습니다. 하지만 결과적으로 모바일에 적합하지 않았다, 긴장감이 없다 등의 악평을 듣고 지금은 서비스 종료를 하게 되었습니다. 만약 듀랑고가 히트를 쳤다면 모바일 게임의 새 장르의 선두로써 성공이유가 분석되고 개발 과정도 좋게 평가 받았을 것입니다. 개발과정은 개발자의 경험에 있어서는 중요하지만 과정의 평가는 결과에 따라 이루어지는 것입니다. 또한, 과정의 평가라는 부분뿐만 아니라 결과에서 개발사는 여러 가지 피드백과 노하우를 얻어 다음 개발에 적용할 수 있기 때문에 이러한 점에서 저는 결과가 과정보다 더 중요하다고 여기고 있습니다.

< 자기관리 >

16. 평소 자기관리는 어떻게 하시나요?

다

17. 취미 활동은 어떤 걸 하시나요?

저는 주로 집에서 다양한 게임을 하면서 이에 그치지 않고 다양한 인터넷 커뮤니티와 게임 정보 사이트를 돌아다니며 저와 같은 유저들의 동향을 파악해보고 이에 맞게 공략 등을 작성하여 유용한 정보들을 공유하는 것이 취미입니다. 게임을 하지 않을 때에는 최신 기술 동향을 파악할 수 있는 정보 사이트나 유튜브에서 올라오는 다양한 기술 과학 관련 영상들을 찾아보곤 합니다. 이러한 취미를 통하여 다양한 사이트의 다양한 연령대의 유저들의 니즈나 불편함에 대해 잘 파악하고 있고 하루가 다르게 바뀌어 가는 최신 기술 동향에 대해 충분히 숙지하고 있다고 생각합니다. 정보를 찾아보며 새로운 것을 알고, 저와 같은 생각을 가지거나 반대로 정반대의 생각을 가진 유저들을 만나 이야기를 하다보면 즐거움을 느낍니다.

18. 여가시간에는 주로 어떤 일을 하시나요?

- 17

19. 평소 즐겨하는 운동이 있나요?

프로그래밍과 게임 등을 자주하고 집에서 있는 일이 잦지만 목과 허리 건강에는 특히 신경을 쓰고 있습니다. 틈틈히 목과 허리를 스트레칭 하는 운동을 하고 있습니다. 건강을 유지하는 것 또한 좋은 인재가 되기 위한 필수요소라고 생각하기 때문에 동네에 있는 조성이 잘된 공원을 찾아 걷는 산책, 자전거 산책도 곧잘 하곤 합니다.

20. 스트레스 해소하는 본인만의 방법이 있나요?

- 17

< 학교생활 >

21. 전공에서 배운 내용을 직무에 어떻게 활용할 수 있을까요?

전공 공부를 통해서 컴퓨터의 구조와 메모리 관리, 여러 프로그래밍 언어를 접해보고 그래픽스와 인공지능 등 여러 분야의 전반적인 지식을 습득하였습니다. 기반이 안정되어 있을 수록 건물을 튼튼하게 올릴 수 있듯 전공에서 배운 지식들은 새로운 지식을 습득하거나 낯선 문제를 해결할 때 저에게 큰 힘이 될 것입니다.

22. 학창 시절 가장 후회되는 일은 어떤 것이 있나요?

컴퓨터와 게임을 좋아하면서도 직접 개발해보거나 프로그램을 만들어야겠다는 막연한 생각만을 갖고 실천에 옮기지 않았던 것이 가장 후회되는 일입니다. 학창시절 일찍 프로그래밍 언어들을 공부하고 파고들어 경험을 쌓았더라면 무언가를 만들고 사람들의 반응을 얻고 의견을 나누는 것이 이렇게 즐거운 일이라는 것을 더 일찍 깨달을 수 있었을 것이라 생각합니다.

23. 학창 시절로 다시 돌아간다면 어떤 일을 해보고 싶나요?

수학을 점수를 단지 점수를 받기 위해서가 아닌 컴퓨터 공학 지식을 좀 더 넓게 활용하기 위해서 공부하고 싶습니다. 대학교에서 컴퓨터 관련 공부를 하며 중고등학교 시절 배웠던 수학이 알차게 활용된다는 것을 과제를 풀며 깨달았습니다. 중고등수학을 잘한다면 수학에 능하지 못한 사람보다 다양한 방법으로 컴퓨터에 쉽게 접근할 수 있고 더 넓은 시야를 가질 수 있습니다. 이걸 배워서 어디에 써먹는 지 와 닿지 않았던 그때로 돌아간다면 수능과 내신 점수만을 위한 것이 아닌 수학을 일찍 공부하고 싶습니다.

24. 학창 시절 가장 보람되는 일은 어떤 것이 있나요?

25. 본인은 어떤 학생이었나요?

저는 친구들의 말을 귀기울여 잘 들어주는 학생이었습니다. 뭐든 잘 들어주는 친구라는 인식과 남의 기분을 잘 헤아릴 줄 아는 자세로 학창시절 한 번도 다투어본 적 없었고 친구들끼리 사이가 틀어지는 일이 있더라도 중간에서 잘 조율하여 화해를 유도하는 역할을 곧잘 하였습니다. 이렇게 경청과 배려를 신경 쓰는 학생이었기에 중학생 시절 반에서 가장 결혼을 빨리 할 것 같은 매너남 1위를 하기도 했지만 아직 결혼은 하지 않았습니다.

26. 동아리활동을 한 경험이 있다면 말해보세요.

(그 활동을 통해 무엇을 배웠나요?)

27. 해외연수 등의 경험이 있다면 말해보세요.

다

(그 활동을 통해 무엇을 배웠나요?)