1. 성장과정 – 자유형식

(1168자)

[코딩 뉴비에서 프로젝트 30개를 함께한 플래티넘 개발자]

어렸을 때부터 여러 경험과 역할을 통해 여러 방면에서 능력을 키워왔습니다. 중학교 때 스크래치와 엔트리를 접하면서 코딩에 대한 흥미를 느끼게 되었고, 이는 자연스럽게 소프트웨어학과로의 진학으로 이어졌습니다. 대학에서는 전공 수업을 통해 게임 프로그래밍에 입문하게 되었고, 처음으로 Unity를 사용하게 되었습니다.

대학 시절, 저는 주로 게임 개발과 소프트웨어 교육에 큰 관심을 가지고 다양한 활동을 펼쳤습니다. 소프트웨어 교육 동아리에서는 파이썬 데이터 분석 멘토링과 마이크로비트 온라인 멘토링을 통해 교육 분야에서도 기여했습니다. 팀 프로젝트로는 졸업 작품으로 Unity를 활용한 3D 공포 협동 게임을 개발했으며, 저는 카메라와 플레이어 부분을 담당하여 TPS 카메라 충돌 및 능력 시스템을 구현했습니다. 또한 쉐이더를 사용해 벽 뒤의 캐릭터를 보이게 하거나 인벤토리 시스템을 구현하는 등 게임의 디테일한 요소까지 신경을 써 게임의 완성도를 높였습니다.

안드로이드 스튜디오를 이용해 지도 다이어리 앱을 개발하는 등 모바일 프로젝트에 참여하면서 모바일 앱 개발 역량도 쌓았습니다. 학교 인턴 프로그램을 통해 앱 회사에서 마케팅 업무를 수행하며 창의력과 소통의 중요성을 체득하는 경험도 얻었습니다.

프로그래머스 2021 인턴 프로그램에서는 AR 교육 프로그램을 개발하여 뷰포리아와 유니티를 결합하여 이순신 피규어를 인식하고 교육과 게임을 통합한 혁신적인 프로그램을 개발했습니다.

이후에는 2022년부터 1년 6개월 동안 개발 외주 회사에서는 강아지 NFT 경주 게임 애플리케이션부터 주식 프로그램 클라이언트까지 다양한 프로젝트에 참여하며 실무 개발 능력을 쌓았습니다.

특히 강아지 NFT 경주 게임 애플리케이션 개발 과정에서 초기에는 게임 속도가 저하되는 문제를 경험했습니다. 이를 해결하기 위해 초기 로딩과 싱글톤 게임 매니저, 객체 풀링을 활용하여 성능을 최적화하는 데 기여했습니다. 또한 회사에서는 슬롯 게임, 축구 게임, 동전 치기 등의 웹 게임부터 사이트 클라이언트까지 총 30개의 프로젝트에 참여했습니다.

작년엔 회사 다니면서 메타버스 교육 콘텐츠 대회에서 우수상을 받으며 창의적이고 혁신적인 아이디어를 인정받았습니다. 이처럼 저는 적극적으로 도전하여 성장했고 앞으로도 그랜드 마스터 개발자가 되기 위해 끊임없이 배우고 성장하고 싶어 하는 열정을 가지고 있습니다.

2. 본인의 삶에서 다른 사람에게 꼭 이야기해주고 싶은 경험이 있다면 기술해 주세요

(673자)

[자존감 지킴이는 누구도 아닌 바로 나]

신중한 성찰과 끊임없는 도전은 제 자존감을 형성하는 데 중요하였습니다.

대학교 1학년 당시 제가 원하던 대학 생활과 실제 전공 배우는 것이 상상과 달라서 방황했습니다. 전공이 제게 맞는지 의구심을 가지게 되었고 복수전공으로 바꿀까 고민했습니다.

그러던 중 게임 프로그래밍 수업을 듣게 되었고, 그 순간부터 삶이 180도로 바뀌었습니다. 게임 프로그래밍은 하나하나 두뇌를 쥐어짜며 만들어 나가는 느낌이 재밌었고 뿌듯했습니다. 흥미로 시작해서 더 많은 도전을 원했고 전공과목 중에는 게임 관련 수업이 부족하여 더 찾아봤습니다. 이에 따라 게임 개발과 관련된 인턴십을 하고, 졸업 작품을 게임에 집중하여 진로를 탐색했습니다. 이 과정에서 실무도 경험해 보기 위해 휴학 후 유니티 개발자가 필요했던 개발 외주 회사에 지원하여 게임 개발을 하였고 이외에도 회사 특성상 웹, 프로그램 등등 여러 개발 업무를 경험했습니다. 이 과정을 통해 전공을 잘 선택했다고 느꼈습니다. 이후 코딩에 대한 자신감이 크게 상승하며, 코딩하는 것이 행복하다는 것을 느꼈습니다.

어려운 과제일지라도 두려움 없이 도전한다면 새로운 기회를 제공해 주며, 그것이 곧 성장의 발판이 된다는 것을 경험을 통해 알게 되었습니다. 또한, 나의 능력치를 꾸준히 향상하게 시키는 것이야말로 건강한 자신감과 자존감을 키우는 원동력이라고 생각합니다.

3. 개발자로서 본인의 장점과 단점을 실제 사례를 통해 구체적으로 작성해주세요.

(1130자)

[나의 MBTI는EEEE: 활발함의 결정체] or [나의 MBTI는EEEE: 항상 에너지가 넘치는 나]

저는 적응력이 뛰어나고 긍정적인 태도를 갖춘 개발자입니다.

다양한 기술 환경에서 신속하게 적응하며, 새로운 도전에도 자신감 있게 대응할 수 있는 능력을 갖췄습니다. 이러한 특성은 여러 프로젝트에서 두드러지며, 문제 해결과 협업을 통해 항상 긍정적인 결과를 만들었습니다.

제가 맡은 프로젝트는 거의 목표를 달성하고 성공적으로 마무리 지었습니다. 이는 저의 강점 중 하나인 의사소통 능력이 크게 기여한 결과입니다. PM, 서버, 디자이너 등 게임 프로젝트 관련 관계자들과 원활하게 소통하며 상호작용을 통해 프로젝트 완성도를 높이기 위해 노력했습니다. 특히 전 회사에서 클라이언트 파트를 단독으로 맡아 디테일에 집착하기도 했지만, 동료들과의 협업과 피드백을 통해 이를 극복했습니다. 효율적인 작업 방식을 개선하고 더 큰 그림을 바라볼 수 있는 능력을 키움으로써 프로젝트를 성공적으로 마무리할 수 있었습니다.

또한, 저는 끊임없는 도전 정신을 가지고 있습니다.

대학 시절부터 프로그래밍 직무를 경험하기 위해 열정을 가지고 관련 경험을 쌓았습니다. Unity를 이용한 3D 공포 협동 게임 개발과 안드로이드 스튜디오를 활용한 지도 다이어리 앱 제작을 통해 기술적 능력을 향상했습니다. 또한, 소프트웨어 교육 동아리에서 파이썬 데이터 분석 멘토링과 마이크로비트 온라인 멘토링을 통해 리더십과 교육에 대한 열정을 발휘했습니다.

하지만, 열정이 간혹 단점으로 적용되는 경향이 있습니다.

예를 들어 피시방에서 아르바이트할 당시 신입 아르바이트생에게 너무 많은 설명과 관심을 쏟았던 적이 있습니다. 그러나 이 경험을 통해 상대방이 부담스러워하거나 쉬는 시간에는 개인으로 있고 싶어 하는 입장을 이해하고 그들의 성향을 존중하는 중요성을 깨달았습니다. 이후로는 팀원들과의 원활한 협업을 위해 상대방의 의견을 존중하고, 필요한 경우에는 적절히 배려하는 자세를 취하고 있습니다. 이러한 경험을 통해 저는 더 나은 팀워크를 구축하고, 다양한 사람들과의 협업에서 더욱 성숙해지고 있습니다. 이는 저의 성장과 발전을 위한 중요한 요소가 되어 왔습니다.

결론적으로, 저는 상대방에게 긍정적인 태도를 지니고 있고 사회에 적응하기 빨라 프로젝트에서 성공을 거두는 편이 되었고, 앞으로도 소통과 협업을 통해 더 나은 결과를 이루어내고자 합니다.

4. 저희 회사 해당 직무를 지원한 이유와 회사에서 이루고 싶은 일을 작성해 주세요

(610자)

[회사는 내 자신과 같이 커가는 일심동체다]

저는 다양한 사람들과의 협업을 통해 성취된 결과에 큰 기쁨을 느끼고 있습니다. 특히, 메타버스 예술교육 콘텐츠 대회에서 우수상을 받은 경험은 협업의 중요성과 공동의 성공을 함께 누리는 가치를 몸소 체험할 수 있는 기회였습니다. 이를 통해 더 많은 사람들과 함께 일하고, 그들과의 협업을 통해 더 큰 성과를 이루고자 하는 열망이 더욱 강해졌습니다.

000라는 회사는 '000 ' 때문에 알고 있었지만, 그들이 개발 중인 '000'라는 게임을 접하면서 신세계를 경험했습니다. 게임 플레이 영상을 보고 느낀 것은 그야말로 신선한 충격이었습니다. 아직 출시는 되지 않았지만, 출시되면 최고의 게임 중 하나가 될 것이라고 확신합니다. 000가 꾸준히 새로운 게임 시장을 개척하고 있다는 사실을 알게 되었고, 그들의 열정과 도전 정신에 감동을 받았습니다. 000가 추구하는 끊임없이 도전하고 협력하는 마인드가 저와 잘 맞다고 느꼈습니다. 최고 수준의 동료들과 함께 세계 최고의 게임을 만들고 싶습니다.

함께 노력하고 성장하는 기회를 얻게 된다면, 이미 최고이신 분들과 함께 더 큰 성과를 위해 저의 장점인 책임감, 의사소통 능력, 도전 정신을 발휘해 서포트하고 이끌며 협력하여 성장하고자 합니다.

* 게임 언급, 실무자 인터뷰, etc