1. 자신의 성장 과정과 학창 시절에 관해 서술해 주십시오.

**[코딩 뉴비에서 플래티넘 넘어 그랜드 마스터까지]**

제가 학창 시절 동안 겪은 다양한 경험은 저의 개발 능력을 키워주었고 자연스럽게 개발자의 꿈을 갖게 해주었습니다. 중학교 당시 스크래치와 엔트리를 접하면서 처음 코딩에 대한 흥미를 느꼈고 나아가 소프트웨어학과로의 진학으로 이어졌습니다. 전공 수업을 통해 처음 게임 프로그래밍에 입문하게 되었고, Unity 엔진을 경험하게 되었습니다.

그로써 대학 시절, 저는 게임 개발에 큰 관심을 생기게 되었고 다양한 활동도 펼쳤습니다.

첫 번째로, 졸업 작품으로 Unity를 활용한 3D 공포 협동 게임을 팀 프로젝트로 개발했으며, 카메라와 플레이어 부분을 담당하여 TPS 카메라 충돌 및 움직임 시스템을 구현했습니다. 또한 쉐이더를 처음 사용하여 벽 뒤의 캐릭터를 보이게 하거나 인벤토리 시스템을 구현하는 등 게임의 디테일한 요소까지 고려하여 게임의 완성도를 높였습니다. 또한 모바일 앱 개발 역량을 쌓기 위해 안드로이드 스튜디오를 이용해 지도 다이어리 앱을 개발하는 등 모바일 프로젝트에 참여하였습니다.

소프트웨어 교육 관련 동아리에 참여하여, 파이썬 데이터 분석, 마이크로비트 온라인 멘토링을 통해 교육 분야에 대한 경험을 쌓았습니다. 해당 경험을 통해 프로그래머스 2021 인턴 프로그램 참여 당시 교육과 게임을 통합한 혁신적인 프로그램을 개발했습니다. 해당 프로그램은 AR 교육 프로그램이었습니다. 뷰포리아와 유니티를 결합하여 이순신 피규어를 인식하여 플레이하는 형태였습니다. 이후 22년부터 1년 6개월 동안 개발 외주 회사에서 유니티로 강아지 NFT 경주 게임 애플리케이션부터 주식 프로그램 클라이언트, 웹 등등까지 다양한 프로젝트에 참여하며 실무 개발 능력을 쌓았습니다.

특히 강아지 NFT 경주 게임 애플리케이션 개발 과정에서 서버에 여러 사람이 접속하다 보니 초기에는 게임 속도가 저하되는 문제를 경험했습니다. 이를 해결하기 위해 초기 로딩과 싱글톤 게임 매니저, 객체 풀링을 활용하여 성능을 최적화하는데 기여했습니다. 또한 회사에서는 슬롯 게임, 축구 게임, 동전 치기 등의 웹 게임부터 사이트 클라이언트까지 총 30개의 프로젝트에 참여하여 실무경험과 개발 능력을 키워갔습니다.

학교 인턴 프로그램을 통해 다운로드 수 50만 명인 앱 회사에서 마케팅 업무를 수행한 경험도 있습니다. 개발과 관련 없는 업무로 보일 수 있지만, 마케팅 업무 특성상, 제가 가진 창의력을 시각적으로 발현하고 실무적 소통 능력을 체득할 수 있었습니다.

23년도 당시 기업에서 근무함과 동시에 개인 시간을 투자하여 메타버스 교육 콘텐츠 대회에 참가하였습니다. 해당 대회는 창의적이고 혁신적인 능력이 중요한 대회였고, 제가 쌓아 놓은 능력과 경험을 녹인 작품이 우수상이라는 성과로 돌아왔습니다.

이렇게 꾸준히 개발 직무에 대해서 경험을 해왔고 도전이야말로 성장의 원동력이 된다는 것을 지금까지의 경험으로 배웠고, 앞으로도 이와 같은 자세로 업무에 임할 것입니다. 저의 이러한 자세는 미래지향적으로는 소위 그랜드 마스터 개발자가 되기까지 멈추지 않을 것입니다.

2. 개발자로서 본인의 장점과 단점을 실제 사례를 통해 구체적으로 작성해 주십시오.

**[나의 MBTI는EEEE: 활발함의 결정체]**

저는 적응력이 뛰어나고 긍정적인 태도를 갖춘 개발자입니다.

다양한 기술 환경에서 신속하게 적응하며, 어려운 과제에도 자신감 있게 대응할 수 있는 능력을 갖췄습니다. 이러한 특성은 팀 프로젝트 업무 시 적용이 가능하며, 문제 해결과 협업을 통해 항상 긍정적인 결과를 만들었습니다.

제가 맡은 프로젝트는 대부분 목표를 달성하고 성공적으로 마무리 지었습니다.

이는 저의 강점 중 하나인 의사소통 능력이 크게 기여한 결과입니다. PM, 서버, 디자이너 등 게임 프로젝트 관련 관계자들과 원활한 소통과 상호작용으로 프로젝트 완성도를 높이기 위해 노력했습니다.

개발 외주 회사에서 유니티 클라이언트 파트를 단독으로 맡은 당시, 완성도를 위해 디테일한 작업에 집착한 경험이 있습니다. 이를 해결하기 위해 동료들의 협업을 요청하고 피드백을 수용하였습니다. 그 결과 해당 자세는 협업의 효율성과 직결되어 큰 그림을 바라보는 능력을 키움으로써 완성도 높은 결과물을 만들어냈습니다.

또한, 저는 끊임없는 도전 정신을 가지고 있습니다.

대학 시절부터 프로그래밍 직무를 경험하기 위해 관련 경험을 적극적으로 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.

피시방 아르바이트 당시 신입 아르바이트생에게 너무 많은 설명과 관심을 쏟았던 적이 있습니다. 그 과정에서 사람에 따라 정보를 받아들이는 속도가 다르며, 동시에 누군가에게는 개인 시간이 필요하다는 것이 되었습니다. 이를 통해 개개인의 성향을 존중해야 한다는 것을 깨달았습니다.

이후 팀원들과의 원활한 협업을 위해 상대방의 의견을 존중하고, 필요한 경우에는 적절히 배려하는 자세를 취하고 있습니다. 이러한 경험을 통해 저는 모두를 아우르는 팀워크를 구축하고, 협업을 이끌어내는 방법이 더욱 성숙해지고 있습니다.

이는 개발자로서 저의 성장과 발전에 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 이루어 내고자 합니다.

3. 저희 회사 해당 직무를 지원한 이유와 회사에서 이루고 싶은 일을 작성해 주십시오.

**[회사는 내 자신과 같이 커가는 일심동체다]**

저는 다양한 사람들과 협업을 통해 성취된 결과에 깊은 기쁨을 느끼고 있습니다. 특히, 메타버스 예술교육 콘텐츠 대회에서 우수상을 수상했던 경험은 협업의 중요성과 공동의 성공을 실감할 수 있는 소중한 기회였습니다. 이 과정에서 함께 일하는 것의 즐거움과 성취감을 몸소 느끼며, 더 많은 사람들과의 협력을 통해 더 큰 성과를 이루고자 하는 열망이 더욱 확고해졌습니다.

소프트웨어 개발에서 가장 큰 보람을 느낄 수 있는 분야는 바로 게임이라고 생각합니다. 사람들이 즐기는 소프트웨어를 만드는 것은 개발자로서의 진정한 성취감을 안겨주는 작업입니다. ‘슈퍼센트’는 이와 같은 관점에서 저에게 특별한 의미를 지닌 회사입니다. ‘슈퍼센트’가 지속적으로 새로운 게임 시장을 개척하고 혁신을 이루어내고 있다는 사실을 알게 되었고, 이러한 점에서 귀사와 함께 일할 수 있는 기회는 저에게 큰 영광이자 도전이 될 것입니다.

특히, ‘슈퍼센트’가 축적한 개발 노하우와 글로벌 시장으로의 확장 능력은 저의 개발자로서의 꿈과 비전에 완벽히 부합합니다. ‘슈퍼센트’의 열정과 도전 정신은 저와 잘 맞아떨어지며, 끊임없는 도전과 협력의 마인드를 공유하고 있다는 점에서 큰 매력을 느끼고 있습니다. 제 목표는 최고 수준의 동료들과 함께 세계 최고의 게임을 창조하며, ‘슈퍼센트’와 함께 게임 개발의 새로운 역사를 써나가는 것입니다.

특히 캐주얼 장르의 게임은 저와 잘 맞는 분야로, 게임을 통해 사람들이 일상 속에서 즐거움을 느낄 수 있도록 하는 데 기여하고 싶습니다. 이러한 열망과 비전을 가지고 ‘슈퍼센트’에 지원하게 되었습니다. 귀사의 혁신적인 게임 개발과 글로벌 성공에 기여하며, 함께 성장하고 발전해 나가기를 간절히 희망합니다.