

# 자기소개서

## \* 성장과정

제 가치관은 ‘한 가지 일을 시작하면 오랫동안 집중하는 것’입니다.  
어렸을 때부터 게임에 많은 흥미가 있었기에 게임을 만들어보고 싶다는 생각을 늘 가지고 있었습니다.  
그래서 대학입학 후 Java 언어를 통해 생각해오던 게임을 개발해보고자 생각했습니다. 하지만 기초 지식도 부족했고 계획도 없이 무작정 시작해봤던 터라 생각했던 대로 되지 않았습니다. 오랫동안 관심이 가던 일이라 미련을 버리지 못했고 계속 붙잡고 있었지만, 객체지향 언어에 대해 기본을 배울 수 있었습니다. 그 후 퍼블리셔라는 직군에 대해 알게 되었고 이 일에 집중하려 합니다.

## \* 장단점

저는 인간관계에서 의견을 잘 조율해나가는 성격입니다. 대학 졸업작품 회의 당시 전시장 대여에 관하여 학생들사이에서 다소 가격이 부담되더라도 좋은 전시장을 대여하자는 의견과 부담되지 않는 선에서 합리적인 장소를대여하자는 의견이 분분하였습니다. 그래서 저는 여러 대안을 모색하였고 작품의 퀄리티가 좋으면 부담을 감수하고좋은 장소를 대여하기로 합의점을 찾았습니다. 저는 충분한 대화를 통해 어떤 문제든 합리적으로 해결할 수 있다고 생각합니다.

반면 저는 모든 일을 너무 낙관적으로 생각하는 경향이 있습니다. 어떤 일에 대한 걱정과 두려움보다 막연히 잘될 것이라는 생각을 하고 있어서 당면한 문제를 잘 직시하지 못합니다. 그래서 요행을 바라거나 현실적으로 바라보지 못합니다. 이러한 성향 때문에 제대로 된 성과가 나오지 않는 일이 발생하기도 합니다. 따라서 이점을 보완하기 위해 뚜렷한 목표를 세우고 그 목표를 달성하기 위해 계획을 세우게 되었습니다.

## \* 경력 사항

대학 졸업 후 퍼블리싱 학원에서 공부하면서 팀 프로젝트를 진행하였습니다. 박물관 웹사이트 리뉴얼 작업을 진행하였는데 처음 진행해보는 협업이라 인원분배, 아이디어를 비롯하여 여러 군데에서 엉키기도 하며 스크립트 단계에서 각각 선택자 간의 호출문제 등이 빈번하게 발생하였습니다. 그래서 공통된 약속을 설정하여 프로젝트를 진행하였습니다. 이 일을 계기로 작업을 진행할 때 일관된 규칙대로 작성하도록 노력하게 되었습니다.