2020. 08. 17.

# 취업 준비 특강

## 게임을 만든다는 것은 멋진 일이다!

* 게임회사의 업무는 지극히 파편적이기 때문에, 한 회사, 한 직무를 노리기 위해서는 파편적으로 접근할 필요가 있다
* 내가 해당 게임회사의 업무가 파편적으로 나뉜 항목을 분석하고, 해당 직무의 접근 방식을 알아볼 필요가 있다.
* 확실한 사항 1번
* 철은 달궜을 때 두드려야 한다
* 확실한 사항 2번
* 시간으로 욕심을 채우려고 하지 말자
* 확실한 사항 3번
* 같이 뛰는 건 혼자 뛰는 것보다 수월하다

## 좋은 이력서

* 게임 업계 이력서가 일반 업계 이력서와 달라야 하는 이유?
* 게임 업계의 구입 = 프로스포츠 스카우트 시장
* 즉시 전력
* 필요한 포지션
* 경기를 뛰지 않는 선수를 뽑으면 손해
* 언제든 다른 팀으로 옮길 수 있다
* 회사에서 자기 스스로를 어떻게 사용할 수 있는지 설명할 수 있는 내용이 자기소개서에 포함되어야 한다

## 조금 더 구체적으로 접근하자

* 자기소개서는 내가 왜 이 회사에 적합한 인재인지 소개하는 문서이다
* 내 입장보다 내가 인사담당자가 되었을 때의 입장에서 서술
* 담당자가 나의 소개서를 보고 이 사람의 강점, 경험, 적합한 업무가 무엇인지 구체적으로 이미지가 그려져야 함
* 서술형 문장보다 단락을 나누어 기술하는 보고서형 문장이 좋음
* 꿈, 포부보다 실제 경험, 능력, 공부한 내용 등 구체적인 내용들을 기술하는 것이 좋음
* 빠른 실전 투입이 가능하다 라는 것을 어필할 수 있으면 Best !!!

## 이력서 필수 포함 항목

* Personal Data : 이름, 생년월일, 주고, 연락처, 병역 여부 등등
* Educational Background : 고등학교, 대학교, 단기 교육과정 등
* Summary of Qua : 본인의 강점, 컴퓨터 능력, 언어, 자격증, 수상 경력, 핵심 역량
* Work Experience : 업무, 프로젝트 경험(어떤 프로젝트에서 어떤 역할을 담당)
* Reason to apply : 지원동기 및 입사 후 포부
* Compensation & Attene : 희망 연봉

## 희망 직무

* 선택과 집중
* 게임 기획자로서 자신의 목표가 있어야 함

## 좋은 포트폴리오

* 짧은 시간 안에 구직자의 실력을 파악할 수 있어야 함
* 좁은 범위 내 집중된 소재가 좋음
* 포트폴리오 작업 시간의 대부분이 게임에 대한 통찰력, 분석력, 실무에 사용되는 스킬의 숙련도 등을 어필하는 데 할애되어야 함
* 나쁜 포트폴리오 선정 예시
* 게임 내 전 캐릭터의 성능을 분석, 캐릭터 간 특정 모드의 효율을 비교하는 포트폴리오를 만들어야지!
* 8종의 일반몹, 1종의 보스몹이 들어가는 던전 기획서를 만들어야지. 해당 던전에 있는 8 + 1종의 몬스터에 대한 세부 기획을 포함해야겠다.
* 포트폴리오 한 종당 2 ~ 5일 내에 완성할 수 있는 볼륨이 가장 적합
* 프로젝트 제안서 등 게임 개발에 대한 이해도를 판단할 수 없는 포트폴리오는 환영 받지 못함
* 인사 담당자는 업체 규모나 포지션의 인기에 따라 5 ~ 100개 사이의 입사 원서를 검토해야 함
* 최대한 인사 담당자를

## 적절한 게임 기획 프토폴리오

* 입사하고서 하는 회사의 게임 중 일부 시스템, 컨텐츠에 대한 기획력

## 멘탈 관리

* 구직이란 10패를 하건 100패를 하건 1승만 하면 되는 게임
* 감정에 휘둘리지 말고 계획대로 하던 일 묵묵히 하는 것이 중요
* 부화뇌동은 절대 위험
* 각자도생은 필패!
* 비슷비슷한 다량의 취업 서류 -> 대량 폐기의 지름길!
* 면접도 전문적으로 준비해야 함
* 실점보다 득점에 신경을 써라