

# 자기소개

---

## 1. 자신을 잘 표현할 수 있는 단어 세 가지로 자신을 표현해주세요.(1000자 이내)

꾸준함, 욕심쟁이, 브랜딩 이렇게 3가지 단어로 저를 표현할 수 있을 것 같습니다. 먼저 꾸준함은 현재의 모습을 가장 잘 설명할 수 있는 단어라고 생각합니다. 약 2년 전에는 스스로 뭘 모르는지 모르는 상태로 마치 레빗홀에 빠졌었는데 추천으로 '프로그래머의 길, 멘토에게 묻다.'라는 책을 읽게 되었습니다. 책 한 권을 끝내고 나니 욕심이 나기 시작했고 그 뒤로 스터디나 프로젝트에 적극적으로 참여하는 등 꾸준하게 지속 가능한 성장을 쫓아간 것 같습니다. 지금은 github를 통해 매일 ToDo를 작성해 자신을 스케줄링하고 계획에 맞춰 움직이고 컨트롤 가능한 영역에 두려고 합니다. 지금은 다양하게 생기는 불확실성을 지금까지 지켜온 꾸준함으로 대처가 가능하게 되었습니다. 반면 조금은 대비되는 욕심쟁이라는 단어는 성격이 급한 저에게 빠질 수 없는 단어라고 생각합니다. 성장에 관해 다양한 요인들로 인해 항상 욕심이 가득합니다. 가끔 욕심으로 인해 무리하여 넘어지기도 하지만, 이런 욕심쟁이 마인드가 어찌면 지금의 저를 만든 게 아닌가 싶습니다. 지금은 꾸준하게 진행한 것들이 대부분이라 어렵지 않지만 24년에는 이런 욕심쟁이 마인드를 조금은 내려놓고 밸런스를 맞추기 위한 하나의 숙제가 있는 것 같습니다. 브랜딩은 앞서 꾸준함을 증명하거나 욕심쟁이가 된 이유인 것 같습니다. 처음에는 스스로만의 전문성을 가지고 싶어 열심히 했다면 지금은 저라는 이미지가 주위 사람에게 브랜딩되어 비춰보이고 있습니다. 브랜딩된 이미지 때문인지 몰라도 남에게 알려주거나 지식을 나누고 베푸는 것에 행복감을 느끼곤 합니다. '어찌면 나도 장인이 될 수 있지 않을까?'라는 생각이 들기도 하고 '된다면 어떤 개발자가 되고 싶은 걸까'라는 생각을 요즘에는 많이 하는 것 같습니다. 사실은 이런 브랜딩 효과를 놓치고 싶지도 않고 목표한 위치에서 최고가 되고 싶은 마음이 항상 있습니다. 브랜딩된 저의 모습을 스스로 돌아볼 때 굉장한 동기부여가 되기 때문에 브랜딩이라는 단어를 선택한 것 같습니다.

## 2. UNSEEN에 지원한 동기와 이를 통해 이루고 싶은 목표를 작성해 주세요.(1000자 이내)

작년에는 지원 시도조차 못 했지만 지금은 지원할 수 있음에 감사하고 있습니다. UNSEEN에 지원하게 된 동기는 최근 23년을 돌아보며 회고를 진행했을 때 단순 인디 게임 개발자가 되고 싶은 건지, 프로그래머가 되고 싶은 건지에 대해 고민했습니다. 개발 공부를 지속하며 천장이 없는 프로그래머라는 직업 자체에 더 큰 매력을 느끼고 있음을 발견했습니다. 처음에는 유니티에 대한 전문성을 무기로 개발자로 살아가려 했지만, 한 번도 사용해 보지 못한 언리얼에 대한 궁금증이 항상 있었습니다. 현재 시장조차 언리얼 엔진으로 기울고 있기 때문에 입어보지도 않고 안 맞는다고 판단하기엔 너무 아깝다는 생각과 기회라는 생각이 들었습니다. 또한 독학을 통해서 1년을 배우는 것보다 당연히 남들과 함께 자라는 것이 더 효율적인 것을 알기에 더 효율적인 목표를 선택한 것도 있습니다. 서로가 서로의 멘티 멘토가 되어 학습하는 환경에서의 몰입은 제가 가장 좋아하는 일이기도 하고 필요하기 때문입니다. 마지막으로 그런 환경이 스스로에 대한 검증이자 증명의 장이라 생각되어 참여하여 다른 벽들을 마주하고 싶습니다. UNSEEN에서 이루고 싶은 목표는 엔진이나 언어에 대한 제대로 된 학습 방법을 알고 싶습니다. 지금처럼 독학이 아닌 학습법이 규정되어 있고 멘토링을 통해 즉각적인 피드백을 받을 수 있다면 이후에 다른 게임 개발 학습에서도 쉽게 적용해 볼 수 있을 것입니다. 그리고 언리얼과 C++에 대한 명확한 이해입니다. 개발에 있어서 가장 중요한 점을 꼽자면 커뮤니케이션을 말할 수 있겠지만, 단순 프로그래밍 면에서는 언어나 엔진 같은 도구가 아닌 본질에 가까운 것을 말하고 싶습니다. 그런 능력들을 진행하고 있는 프로젝트에서 많이 연습하고 공부하고 있는데 새로운 엔진과 언어를 제대로 학습하면서 검증해 보고 싶습니다. 마지막으로 지금 참여하고 있는 동아리나 프로젝트 동료로부터 수도 없이 많이 배웠기 때문에 실력적인 부분을 떠나 같이 성장하는 동료를 만나고 싶습니다.

### 3. 지금까지 경험해본 게임 개발 & 프로그래밍 경험 등을 자유롭게 기술해주세요.(1000자 이내)

지금까지 다양한 프로젝트를 진행했지만 깨달음을 주는 프로젝트 위주로 작성하였습니다. 가장 첫 개발이었던 Smile Cherry Project입니다. 처음 게임개발을 생각하고 도전한 프로젝트로 운이 좋게 SGM에 선발되며 정말 다양한 경험을 한 프로젝트입니다. 대학 수업이 아닌 주도적으로 작성한 첫 번째 코드였으며 게임 개발에 대해서도 무지했기 때문에 여러 경험적인 교훈을 많이 받았던 것 같습니다. 프로젝트마다 회고록을 적었지만 가장 좋았던 점은 게임 개발자들에서 현재 내 위치를 명확하게 할 수 있었다는 점인 것 같습니다. 프로젝트에선 협업에서의 솔직함, 관리의 부재, 이해관계의 부족 등 실제 프로젝트에서 발생할 수 있는 여러 문제점을 인지하고 이때부터 개발 방법론에 관해서 관심을 가지기 시작한 것 같습니다. 그 뒤로 프로젝트가 끝이 나면서 욕심으로 프로젝트 2~3개를 한 번에 진행한 적이 있습니다. 이때 다양한 시도를 해보면서 실제 경험과 정보는 다르다는 점을 인지하였고 궁극적으로는 여러 프로젝트를 같이 진행하는 것이 좋지 못하다는 걸 깨닫게 되었습니다. 실제로 이 두 프로젝트에 크게 실망하였고 직접 해보자는 마인드로 9월경에 Game Over 프로젝트를 시작했습니다. 첫 팀장으로 자리를 잡게 되면서 가장 중요하게 생각한 원칙들을 몇 가지 설정하고 진행하고 있습니다. 빌드를 통한 진행 상황을 공유하고, 같이 마일스톤을 설정하고, 회고한다. 이 기본 규칙을 세우고 팀에 맞게 변형하면서 적용 중 입니다. 모든 사항은 github를 통해서만 진행하고 모든 사항을 공유하고 있습니다. 프로그래밍에서는 기본 원칙으로 코드리뷰와 테스트 코드 작성을 하고 있습니다. 여러 번의 실패를 통해 깨닫게 된 기술이 우선이 아닌 필요에 의한 적용, 구조의 중요성, 협업자 간의 마인드 셋 등을 항상 지키려고 노력하고 있습니다.