[직무 지원 동기]

# 캐릭터 별 다양한 전투를 즐기던 유저에서, 캐릭터 마다 특색 있는 전투를 설계하는 기획자로.

저는 캐릭터마다 다른 컨셉과 특징을 경험하면서 재미를 느낍니다. 따라서 게임을 플레이할 때 여러 캐릭터를 키우며 다양한 전투를 경험하는 스타일입니다. 만약 재밌어 보이는 캐릭터가 있다면 직접 키워보며 게임을 즐겨왔습니다. 이런 플레이 스타일을 바탕으로 캐릭터를 기획하고 싶다는 생각을 했습니다. 전투를 진행할 때 캐릭터마다 컨셉에 맞는 스킬로 유저들을 게임에 몰입하게 만드는 것이 매력적으로 느껴졌고, 제가 가장 원하고 자신이 있는 업무라 판단했기 때문입니다. 그래서 컨셉에 맞게 스킬과 액션 등 캐릭터의 전투를 기획하는 전투 기획자에 도전하게 되었습니다.

[직무 경쟁력 제고]

저는 게임 기획 직무의 경쟁력을 높이기 위해 다음과 같이 노력했습니다.

첫째, 대학교 학부에서 진행하는 게임 기획 관련 특강에 참여했습니다. 이후에는 기획에 대한 더 많은 지식을 알고 싶어서 게임 기획 관련 서적을 찾아보았습니다. 기획자에게 필요한 역량과 기획자가 가져야 할 생각 등을 알게 되었습니다.

둘째, 대학교에 다니는 동안 Unreal Engine 4, SQL 등 다양한 개발 도구를 사용하여 프로젝트들을 진행해 보았습니다. 이런 프로그래밍 경험으로 인해 기획에 필요한 개발 도구를 사용할 때 빠르게 적응할 수 있습니다.

셋째, Excel, PowerPoint, Word를 사용하여 기획서를 작성해 보았습니다. PowerPoint로 캐릭터에 대한 역기획서와 Excel로 데이터 테이블을 작성해 보았습니다. 이처럼 다양한 방식으로 기획 업무를 경험해 보았습니다. 그 결과 기획 의도를 설정하는 것의 중요성을 알게 되었습니다. 또한 전투 기획에 필요한 모션, 이펙트, 카메라 구도 등 다양한 요소를 생각하여 전투 기획서를 작성할 수 있게 되었습니다.

넷째, 국비 교육 과정(NCS 게임 콘텐츠 기획자)을 들으며 여러 파트의 업무를 경험해 보았습니다. 또한 교육 기간 동안 세 번의 팀 프로젝트를 진행하였습니다. 팀 프로젝트 기간이 2~3주로 비교적 짧았기 때문에, 팀원들과 원활한 의사소통이 필수적이었고 맡은 역할에 책임감을 가지고 업무를 진행해야 일정에 맞출 수 있었습니다. 이를 위해 팀원들과 많은 대화를 하며 역할 분담을 하고 서로 피드백을 하며 프로젝트를 마무리했습니다.

[팀워크 발휘 경험]

저는 대학교 4학년 때 졸업 작품 통과라는 목표를 달성하기 위해 팀원들과 많은 대화를 이끌어 내며 팀워크를 발휘한 경험이 있습니다.

저희 팀은 3인 팀으로, 졸업 작품 통과라는 공통의 목표가 있었습니다. 저는 팀장으로서 팀워크를 끌어올리고 팀 내의 긍정적인 분위기를 형성하며 팀을 이끌어 나갔습니다. 그 과정에서 다음과 같은 방법을 사용했습니다.

첫째, 기획 과정에서 팀원들과 주기적으로 회의를 했습니다. 기획의 이유에 대한 저의 생각을 먼저 설명하고 팀원들의 의견을 들으며 수정/추가를 하여 기획을 진행했습니다. 그리고 회의 내용을 기록하여 공유했습니다.

둘째, 지도 교수님의 피드백 이후 팀원끼리 피드백 내용을 바탕으로 한 번 더 회의를 진행했습니다. 다음 목표와 일정을 다시 상기하고 업무를 어느 정도까지 분담할 수 있는지 이야기하며 업무 분담을 명확하게 했습니다.

셋째, 긍정적인 말들을 하며 분위기를 형성했습니다. 개발 과정에서 못한 부분은 지도 교수님께서 말씀해 주시기 때문에 저희끼리 잘한 부분을 이야기하자고 했습니다. ‘우리도 할 수 있다’, ‘이거만 해결하면 졸업 작품 통과할 것 같다’, ‘조금만 더 힘내 보자’ 등의 말로 부정적인 분위기를 없애려고 노력했습니다.

그 결과, 졸업 작품을 통과할 수 있었고 A 학점을 받게 되었습니다. 이 경험으로 협력을 이끌어내기 위해서는 긍정적인 분위기를 형성하며 적극적으로 참여할 수 있게 많은 대화를 하는 것의 중요성을 알게 되었습니다.

[성격의 장단점]

저는 다음과 같은 두 가지 장점이 있습니다.

첫째는 타인과의 협업 과정에서 의사소통에 힘쓴다는 점입니다. 그 과정에서 저의 의견에 신뢰를 높일 수 있도록 맡은 역할에도 책임을 다하고 규칙을 지키려고 노력합니다. 이러한 성향으로 인해 워크넷의 직업 선호도 검사(L형)에서 사회형(S), 관습형(C)에 해당하는 결과를 받기도 했습니다.

둘째는 대충 하지 않고 완벽하게 하려고 노력합니다. 대학교를 다닐 때, 프로그래밍 과제를 하면서 오류가 발생한 코드를 우연히 해결한 적이 있습니다. 이때 왜 오류가 사라졌는지 완벽하게 이해하기 위해 교재를 찾고 인터넷 검색을 하며 많은 시간을 쓴 적이 있습니다. 게임을 할 때에도 어려운 패턴의 보스에 끝까지 도전하여 결국 클리어하기 위해 계속 도전합니다. 이런 과정이 힘들기는 하지만, 이렇게 끝까지 파고들어 해냈을 때 더 큰 성취감과 짜릿함을 얻게 됩니다.

반면에, 업무를 완벽해내려고 하다 보니 많은 시간을 사용한다는 단점을 가지고 있습니다. 이것을 해결하기 위해 해당 업무에서 제가 할 수 있는 최대치가 무엇인지 먼저 확인하는 습관을 기르고 있습니다. 또한, 업무에 우선순위를 정하고 계획을 세워 우선순위가 높은 업무부터 진행하는 방법을 사용하고 있습니다.

[입사 후 포부]

저는 유저들과 선후배 동료분들에게 신뢰를 주는 기획자가 되겠습니다. 이를 위해 다음과 같은 목표를 가지고 노력하겠습니다.

첫째, 이유를 설명할 줄 아는 기획자가 되겠습니다. 기획서를 작성하고 기획에 대해 공부하면서 저의 생각을 명확하게 전달하려면 기획 의도를 설정하는 것이 중요하다는 점을 알게 되었습니다. 아직은 기획 의도를 제대로 설정하는 힘이 부족합니다. 그래서 ‘왜 이렇게 기획했을까?’라는 질문을 통해 다른 사람의 기획 의도를 파악해 보는 힘을 기르고 있습니다. 이러한 사고가 자연스럽게 이루어질 때 제대로 기획을 할 수 있고 저의 기획에 대한 이유를 설명할 수 있을 것이라 생각합니다.

둘째, 유저들보다 먼저 동료들에게 신뢰를 주는 기획자가 되겠습니다. 신뢰받는 기획자는 게임 개발의 중심에서 개발의 방향을 잡아주어 동료들의 업무 효율을 높일 수 있습니다. 또한 기획에 대한 신뢰도도 올라갈 것입니다. 저는 개발의 중심이 되어 기획한 내용이 온전히 받아들여질 때 더 높은 성취감을 얻습니다. 그래서 신뢰를 주는 기획자가 되어 개발의 방향을 잡아주고 기획한 내용이 모두에게 인정을 받을 수 있도록 노력하겠습니다.