직업과 진로설계

1. 성장과정 중 자신을 변화시킨 가장 의미있었던 일을 나누어라.

* 언제? 무슨 일이었는가?

: 고등학교 졸업 직후, 스스로 계획하여 친구와 같이 간 해외여행

* 어떻게 진행되었는가?

: 사전에 여행 계획을 세우고 돌아다님, 가고 싶은 곳이 생기면 중간에 여행계획을 변경함.

* 결과는?

: 여행 계획을 세웠기에 상대적으로 편하게 돌아다닐 수 있었음

* 그래서 무슨 변화가?

: 본격적인 작업을 시작하기 전에 사전작업이 중요함을, 서로의 취향과 컨디션을 맞춰가면서 진행하는 것의 중요성을 알게 됨. 단순히 매체를 통한 정보의 획득과 경험을 통한 정보의 획득은 큰 차이가 생김을 발견. 새로운 것을 경험하는 기쁨.

이 후 자신이 원하는 경험을 하고 싶으면 직접 계획을 세워서 갔다옴

고등학교 1학년때 직접 뮤지컬을 보러 간 경험

->친구의 권유, 대구 계명문화센터

->이미 내용을 알고 있는 문화임에도 다른 느낌을 받게됨

# 성장과정 중 자신을 변화시킨 가장 의미있었던 일에 대하여 과정과 결과를 기술하시오. (200자 이상)

사람들이 영화를 보는 이유 중 하나는 그들의 흥미를 끌어 궁금증을 유발하였기 때문입니다. 그러나 때로는 관객들이 내용을 이미 다 알고 있음에도 불구하고 원작과는 다른 색다른 표현으로 인해 큰 호응을 받는 작품들도 있습니다. 제게 뮤지컬은 그런 의미로 다가왔습니다.

고등학생 때, 일주일에 3~4번 정도, 점심 저녁 시간마다 도서관에서 책을 읽거나 대출해가는 횟수가 많았습니다. 그 당시에 도서부를 담당하시던 문학 선생님께서는 제게 그 날의 야간자율학습 대신 ‘오페라의 유령’이라는 뮤지컬을 보는 것을 권유하시게 되었습니다.

예전의 저는 이미 본 책은 다시 읽어도 큰 흥미를 일으키지 못한다고 생각하였기에 크게 기대를 하지 않은 상태에서 뮤지컬을 보게 되었으나 이 경험으로 인해 선입견의 무서움을 크게 느끼게 되었습니다.

뮤지컬을 보면서 이미 내가 알고 있는 내용이기에 큰 흥미를 느끼지 못할 것이라는 생각보단, 전부 알고 있는 내용이기 때문에 어떻게 이야기를 나타내고 풀어가야 기존의 이야기에서 얻는 흥미보다 더 큰 반응을 끌어낼 수 있는가를 고민하고 각색해낸 작품임을 느끼게 되었습니다.

이로 인해 특정 일이나 프로젝트를 이미 경험하였다고 해서 이전과 같은 방식으로 일을 진행하게 될 것이라고 생각하는 것이 아니라, 이전의 일이나 프로젝트를 진행할 때 하지 못했던 방식들을 다시 시도해보거나 이전의 결과보다 더 효율적인 작업을 만들어낼 방식에 대해 고민하고 계획하게 되었습니다.

또한, 항상 프로젝트나 과제를 진행하는 동안, 모르는 것을 알기 위해 검색하여 찾게 된 결과를 바로 적용하지 않고 그 부분에서 응용하여 좀 더 쉬운 방법을 강구하게 되었습니다.

자신의 성격을 진단하라.

* 회사의 업무 수행과 같은 단체 생활을 고려할 때

: 아무것도 하지 않으면 일이 되지 않음을 알기에 먼저 참여하여 일의 진척을 만들어가기 시작함.

* 장점이 되는 성격, 실제 사례?

: 일의 진행 상황을 파악하고 다음 단계를 준비하거나 다른 이들에게 도움을 줘서 일이 올바르게 진행될 수 있도록 함,

* 단점이 되는 성격, 실제 사례? 극복방안

: 자신의 주장을 푸시하는 경향

# 자신의 성격 중 회사의 업무 수행에 있어 장점이 되는 것과 단점이 되는 것을 실제 사례를 들어 기술하시오. (200자 이상)

사람들이 특정 업무를 하고 있을 때, 주변에서 칭찬과 격려를 하여 그들의 사기를 북돋아주는 것은 정말 좋은 효과를 만들어 냅니다.

그러나 때로는 그들의 업무가 올바른 방향으로 진행되고 있는지 외부인의 입장으로서 관찰하고 솔직한 피드백을 해주는 것 또한 회사의 업무 수행에 있어 장점이 된다고 생각합니다.

작년부터 팀의 새내기들을 챙겨주는 저만의 방식으로 새내기들의 학교 생활이나 전공에서의 어려움을 겪고 있으면 옆에서 그들의 공부를 도와주거나 과제가 막혔을 경우, 간접적인 힌트를 제시하는 등의 도움을 주곤 하였습니다.

때로는 어떤 것을 공부해야 할지 몰라 갈피를 잡지 못하는 모습을 볼 때 마다, 강의 내용에서 중요하다 싶은 주제들을 선택하여 우선적으로 계획을 세우는 방법을 가르쳐 주거나, 주제에서 많이 벗어난 엉뚱한 질문을 하는 경우, 그에 대한 답을 알려주되 강의에서 알려주고자 하는 것들과 많이 동떨어져 있다는 사실을 솔직하게 말하곤 하였습니다.

그러나 때로는 피드백 주는 것을 너무 밀어붙이는 경향이 있어 다른 이들에게 피드백을 주고 난 후에도 나 자신의 의견을 너무 상대방에게 강요한 것이 아닌지 다시 생각해보면서 상대방의 사고방식을 존중하려고 노력하고 있습니다.

1. 자신의 가장 큰 성공과 실패를 나누라

* 그동안 가장 큰 열정을 가지고 도전했던 경험 중
* 성공사례 1건 – 원인과 깨달음

꾸준한 운동 : 마음가짐(운동을 하면 기분이 좋다), 마음가짐에 따라 성취감이 달라진다.

성공사례로서는 현재도 계속 하고 있는 수영이 있습니다.

* 실패사례 1건 – 원인과 깨달음

1. 의사소통을 통한 문제해결 능력을 진단하라

* 견해가 다른 상대방을 만났을 때

: 동기 새내기의 성격, 말투로 인한 문제

* 원만하게 결론을 도출하였던 경험을 떠올려라

: 솔직한 대화를 통한 설득

* 원인은? 대화나 설득의 과정은? 결론은?

: 그 이후로 새내기가 말을 잘못하게 되면 바로 잡아주면서 새내기의 성격이 많이 좋아졌음

기독교 대학에서 비종교인으로 생활하면서 기독교 외의 다른 종교들에 대해 존중하는 태도를 보이지 않았던 친구와 서로의 가치관에 대해 말한 경험이 있습니다. 비록 저는 무교이지만 기독교나 불교, 천주교를 믿는 주변 사람들이 있기에 그들의 믿음을 존중하고 그들이 종교를 믿는 것에 대해 불만을 느낄 이유가 전혀 없다고 생각하고 지내왔습니다.

그러나 다른 종교들에 대한 그 친구의 태도를 보게 되었을 때, 저는 어떻게 해야 그 친구의 감정을 해치지 않으면서 저의 가치관에 대해 말할 수 있는지에 대해 고민하게 되었습니다.

제 주변의 기독교인인 지인들과 다른 이들에게 이러한 고민에 대해 말하면서 어떻게 말을 전해야 하는지에 대한 조언을 들으면서 제 말을 정리할 수 있었으며 그 친구에게 솔직하게 전함으로써 그 친구가 그런 태도를 보이게 된 이유를 알게 되었으며 서로의 가치관을 이해하며 존중하는 방향으로 대화를 이어나갈 수 있었습니다.

1. 원하는 직무에 대한 지원한 동기 및 앞으로 어떠한 포부를 가지고 직무를 수행할 계획인지 나누라.

* 원하는 회사 또는 직무를 정해라

모바일 게임 회사(MazM), 게임 기획

* 왜 지원했을까?

문학, 문화를 대중이 알아가기 쉽고 재밌게 만드는 회사의 목표가 나의 비전과 일치한다고 생각

* 정말 잘할 수 있다고 어필하면?

다양한 경험으로 인한 게임 기획, 개발에 큰 이점

자라나는 씨앗의 신념인 혁신적인 디지털 학습 컨텐츠의 제작이 많은 사람들이 고전 문학이나 문화에 대해 알아가는 가장 쉬우면서도 흥미를 끌 수 있는 방법이라고 생각하였습니다.

또한, 단순한 스트레스 해소를 위한 게임이 아닌 사람들이 게임을 통해 문화 지식을 배우게 되고 더 나아가 문학이나 문화 작품에 관심을 가지게 되는 계기를 제공하는 회사의 MazM(맺음) 프로젝트의 목표가 ‘부활’과 같은 고전문학이나 예술, 문화에 대해 이해하기 어려워하는 많은 사람들에게 저의 지식을 활용하여 대중적으로 잘 알려지게 만들어 가고 싶은 저의 비전과 일치한다고 생각되어 지원하게 되었습니다.

회사에 지원하기 전부터 한 명의 유저로써 너무 게임을 즐겁게 플레이 해왔으며 게임 출시 이후에도 지속적인 내용 업데이트와 네이버 카페를 통한 유저들과의 소통을 보았습니다. 그렇기에 단순히 게임을 제작하는 개발자의 업무뿐만 아니라 유저들의 피드백을 수용하고 분석하여 유용한 기능들을 추가적으로 생성할 수 있는 개발자로서 활동하길 희망합니다.

그리고 개발자라는 직무에 제한되어 일을 하는 것이 아닌 프로젝트를 진행할 때, 저의 취미인 문화 경험과 독서 배경 지식이 사전 조사와 기획에서 큰 이점으로 나타날 수 있길 희망합니다.