(에세이 Q1) 본인이 참여했던 프로젝트나 업무(또는 학습)에서, AI 기술을 활용해 새로운 시도를 하거나 문제를 해결했던 경험을 작성해주세요.(600자 ~ 1000자)

저는 유니티 3D FPS 프로젝트에서 벽 파괴 시스템을 구현하는 과정에서 AI 기술을 적극적으로 활용한 경험이 있습니다. 벽 파괴 기능 구현중 파괴부분 검출 로직을 고민하고 있었습니다. AI에게 적합한 알고리즘을 문의한 결과Ear Clipping 알고리즘을 알게 되었습니다. 이 알고리즘을 적용하여 메쉬의 삼각형 꼭짓점을 찾아 제거하는 방식을 도입하면서, 불규칙 하게 잘려나가는 형태의 파괴를 구현할 수 있었습니다.

이 과정에서 AI에 너무 의존해서도 안된다는 중요함을 배웠습니다. 쉽게 기능 구현이 되는 나머지 불필요하게 성능 비용이 큰 방식을 사용하도록 만들거나 비슷한 기능을 여러 스크립트마다 만들어서 디버깅 과정이 곤란해진 상황도 있었습니다. 이후로 질문을 구체적으로 작성하며 결과에 너무 의존하지 않고 힌트와 참고자료로 활용해야 한다는 것을 깨닫고는 주의하며 사용하고있습니다.

이 과정을 통해 저는 AI가 정답을 대신 주는 존재라기보다, 신입 개발자인 제가 시행착오를 줄이고 더 빠르게 성장할 수 있도록 도와주는 학습 파트너가 될 수 있다는 점을 알게 되었습니다. 앞으로도 이런 경험을 발판 삼아 적극적으로 배우고, 더 나은 프로그래머로 성장하고 싶습니다.

(에세이 Q2) AI 기술이 본인의 일하는 방식이나 문제 해결 방식에 어떤 영향을 줄 수 있다고 생각하는지, 그리고 이를 앞으로 지원한 직무나 슈퍼센트의 게임·서비스에 어떻게 적용할 수 있을지 작성해주세요.(600자 ~ 1000자)

저에게 AI 기술은 부족한 부분을 보완해 주는 든든한 도구였습니다. 새로운 기능을 처음 구현할 때 혼자서는 어떤 구조로 시작해야 할지 막막할 때가 많았는데, AI가 기본적인 틀을 제시해 주면서 훨씬 빠르게 코드를 작성할 수 있었습니다. 또한 제가 작성한 코드에서 버그가 생길 만한 부분이나 비효율적인 구조를 짚어주어, 단순히 오류를 고치는 것을 넘어 더 나은 방법을 배우는 계기가 되었습니다. 신입 개발자로서 시행착오를 겪는 과정이 많았지만, AI의 피드백을 통해 그 시간을 줄이고 학습 속도를 높일 수 있었습니다.

앞으로 슈퍼센트의 개발 환경에서도 AI는 저에게 큰 도움이 될 것이라 생각합니다. 빠르게 프로토타입을 만들어 보거나, 작성한 코드를 검토받으면서 더 나은 구조를 배워가는 과정은 신입인 저에게 특히 중요합니다. 저는 AI를 단순히 답을 주는 도구로 사용하는 것이 아니라, 학습 속도를 높이고 더 나은 프로그래머로 성장하기 위한 파트너로 활용하고 싶습니다. 이를 통해 회사의 프로젝트에도 안정적이고 효율적인 기여를 할 수 있는 신입 개발자가 되고자 합니다.

(에세이 Q3) 아래 항목을 포함한 에세이를 작성해 주세요. (2,000자 ~ 3,000자)필수

- 간단한 자기소개

- 게임 개발자를 목표로 하는 이유

- 게임 관련 지식을 학습한 방법

- 앞으로 만들고 싶은 게임의 구체적인 내용과 그 게임을 만들기 위한 기술과 지식을 어떻게 준비하고 있는지에 대한 내용

[어린 시절부터 이어진 게임 제작 경험]

저는 어릴 때부터 게임을 즐기는 것에서 직접 만들어 보는 경험을 이어왔습니다. 초등학교 시절에는 공책에 RPG 형식의 내용을 적어 친구들과 역할을 나누어 놀았고, 플래시 게임과 쯔꾸르 게임을 접하며 스스로 만드는 것에 흥미를 느꼈습니다. RPG MAKER XP를 통해 “아오오니” 팬 게임과 자작 게임을 제작해 커뮤니티에 올려 본 경험은 저에게 흥미를 주었고 이후 마인크래프트 서버를 직접 기획하고 운영하면서 맵,플러그인 적용과 콘텐츠 제작을 통해 친구들과 함께 즐길 수 있는 환경을 만들었고 피드백을 주고받으며 게임 제작의 즐거움과 보람을 느꼈습니다.

[게임 개발자가 되고자 한 이유]

제가 게임 개발자를 목표로 하게 된 계기는 마인크래프트 서버 운영 경험에서 비롯되었습니다. 처음에는 배포된 맵이나 플러그인을 적용하여 다양한 콘텐츠를 만들어 보았지만, 점차 한계가 뚜렷하게 느껴졌습니다. 원하는 아이디어를 자유롭게 구현하기 위해서는 결국 직접 시스템을 설계하고 제작할 수 있어야 한다는 생각이 들었습니다. 이 경험을 계기로 단순히 기존 자료를 활용하는 것을 넘어, 게임 자체를 개발하는 역량을 갖추고 싶다는 목표가 생겼습니다. 이후 실제로 마인크래프트 용 콘텐츠를 따로 제작하지는 않았지만, 이때의 문제의식이 제게 프로그래밍 학습과 게임 개발 공부로 이어지는 출발점이 되었습니다.

[게임 개발 지식을 쌓아온 과정]

게임 개발에 필요한 지식은 독학과 학원 강의를 통해 체계적으로 쌓아왔습니다. 고등학교 시절 C 언어로 프로그래밍의 기초를 배우고, 학원에서는 유니티 엔진과 C#을 학습하며 게임 개발의 기본기를 익혔습니다. 이후 개인 프로젝트를 진행하면서 부족한 점을 깨닫고, 이를 보완하기 위해 자료구조와 알고리즘을 학습했습니다.

특히 유니티 3D FPS 프로젝트에서는 FPS Framework를 활용해 벽 파괴 시스템을 구현했습니다. 이 과정에서 BFS 알고리즘을 적용해 고립된 벽 조각을 판별·제거하는 로직을 만들었고, 파괴 시 발생하는 다량의 파편은 객체 풀링 기법을 통해 최적화했습니다. 또한 기존에 작성된 프레임워크 코드를 분석하고 수정하며 다른 개발자의 로직을 이해하는 능력을 키울 수 있었습니다. 이러한 경험들은 단순한 기능 구현을 넘어 최적화, 구조 설계, 협업 역량까지 함께 발전시키는 계기가 되었고, 실전 감각을 기르는데 큰 도움이 되었습니다.

[앞으로 만들고 싶은 게임과 준비 방향]

앞으로는 제가 구상한 아이디어를 제한 없이 구현할 수 있는 멀티플레이 기반 액션 게임을 만들고 싶습니다. 어린 시절부터 공책 RPG, 쯔꾸르 게임, 마인크래프트 서버 운영을 통해 느낀 가장 큰 즐거움은 친구들과 함께 같은 경험을 공유하는 순간이었습니다. 그러나 당시에는 배포된 맵이나 플러그인에 의존하다 보니 원하는 콘텐츠를 온전히 구현하기 어려웠고, 이 한계를 극복하기 위해서는 직접 시스템을 설계하고 제작할 수 있는 역량이 필요하다고 느꼈습니다. 이러한 문제의식은 지금 제가 만들고 싶은 게임의 방향과도 연결됩니다.

현재는 싱글 플레이 기반의 개인 프로젝트를 진행하며 기본적인 전투 시스템과 사용자 경험을 다듬고 있습니다. 이후에는 이를 확장해 1:1 대전 기능을 구현하는 것을 목표로 하고 있으며, 이를 위해 앞으로 네트워크 동기화, 서버 구조 이해, 멀티플레이 최적화 기법 등을 단계적으로 학습할 계획입니다. 비록 아직 경험은 부족하지만, 명확한 목표를 세우고 차근차근 준비해 나가고 있습니다.

이를 실현하기 위해 세 가지 준비 방향을 설정했습니다. 첫째, 프로그래밍 기초 강화입니다. C++과 C#을 중심으로 자료구조, 알고리즘, 메모리 관리 학습을 이어가며 안정적이고 효율적인 코드 작성 능력을 기르고 있습니다. 둘째, 게임 엔진 실습입니다. 유니티를 활용한 개인 프로젝트를 통해 FSM, SRP, 객체 풀링 등 설계 원칙을 실제 프로젝트에 적용하고 있습니다. 셋째, 협업 역량 강화입니다. 과거 프로젝트에서 일정 관리와 소통 부족의 어려움을 겪은 경험을 교훈 삼아, 깃허브와 버전 관리 도구를 적극적으로 활용하며 협업 환경에 익숙해지고 있습니다.

저는 아직 완성형 개발자는 아니지만, 끊임없는 학습과 시행착오를 통해 빠르게 성장해온 경험이 있습니다. 앞으로도 새로운 기술을 배우고 문제를 해결하는 과정에서 끈기를 발휘하며, 제가 만든 게임이 플레이어들에게 즐거움과 공감을 줄 수 있도록 노력하겠습니다. 또한 회사의 프로젝트에 기여하며 동료 개발자들과 함께 발전하는 인재로 성장하고 싶습니다.