

자기소개서

김창관

monkey0120@nate.com

010.3870.0120

1. 당사에 지원하게 된 동기와 게임에 대한 열정이 어떻게 연결되는지 서술해 주세요.

행복한 성장

크래프톤의 프론트엔드개발자로서 게임을 통해 누군가에게 최고의 기쁨을 선물하는 사람이 되고자 지원하게 되었습니다. 최근 가장 즐기고 있는 게임은 배틀그라운드이지만 제 게임의 시작은 스타크래프트였습니다. 당시 게임도 재미있었지만, EDIT MODE에서 저만의 커스텀맵을 만드는 것이 정말 즐거웠습니다. 그때부터 게임을 만드는 사람이 되고 싶다는 생각을 했습니다. 크래프톤에 입사 후 이루고 싶은 목표는 게임을 통해 제가 누렸던 행복을 많은 사람과 함께 나누는 것입니다. 그러기 위해 게임을 더욱 아끼고 발전시키고자 노력해야 한다고 생각합니다. 특히 최근에는 생성형 AI에 관한 공부를 하며 이 기술을 어떻게 게임 개발에 접목할 수 있을지 연구하고 있습니다. 저는 게임을 할 때나, 또는 제가 좋아하는 분야를 공부할 때 잠을 잊을 정도로 몰입해 들어갑니다. 그러한 집중력과 강한 열정을 크래프톤에 쏟아부으며 회사와 함께 행복한 성장을 하고 싶습니다.

2. 업무/프로젝트를 진행하면서 타인과의 의견 충돌을 어떻게 해결했는지에 대한 경험을 공유해 주세요. 성공과 실패 각각의 사례를 하나씩 들고, 그 과정에서 배운 점을 설명해 주세요.

객관적인 근거를 통한 의견 조율

이전 회사에서 프로젝트 작업 중 의견이 맞지 않았던 경험이 있습니다. 홈페이지 작업 중 저는 직관적인 인터랙션을 주장했으나 팀원은 화려한 이펙트를 원했습니다. 그래서 사용자 로그분석 툴을 활용해 조사해 본 결과 이용자들은 직관적인 인터랙션을 더욱 선호한다는 결과가 나왔고, 그 결과 아쉽지만 팀원의 의견을 수용하지 못했습니다.

반면에 이견 조율을 소통을 통해 해결한 경우도 있었습니다. 현재 근무 중인 회사에서 대부분 프로젝트의 리드 역할을 맡고 있습니다. 한번은 저와 팀원과의 회의 과정에서 의견이 갈렸을 때, 리드로서 제 의견을 강요할 수도 있었지만 먼저 데모 파일을 만들어 다시 의견을 구했습니다. 그러자 그 팀원도 역시 본인의 생각을 반영한 데모 파일을 만들어 제시했고 결국 두 파일의 장점을 조화시켜 더욱 개선된 결과물에 도달할 수 있었습니다. 이렇게 서로의 의견이 다를 때는 객관적인 근거를 통해 조율해 나가다 보면 이전보다 좋은 결과를 얻을 수 있다는 것을 배웠습니다.

3. 업무/프로젝트를 진행하면서 발생한 기술적인 문제를 어떻게 해결했는지 서술해 주세요. 자기소개서나 경력 기술서가 있을 경우 그에 기반하여 기술해 주시기 바랍니다.

일당백의 업무 효율성

현재 근무 중인 회사에서 모듈화를 통해 업무 효율성을 향상시킨 경험이 있습니다. 제가 지금 회사에 입사를 했을 당시 저희 팀 팀원들은 약 30개의 홈페이지를 4~5개씩 나누어 관리하고 있었습니다. 그런데 신규 이벤트 일정으로 인해 xx일 안에 모든 홈페이지에 팝업 광고를 올릴 일이 있었습니다. 전 사이트에 팝업 작업을 하는 데에 꽤 많은 시간이 소요되었고, 작업을 완료하는 시점에 팝업문구 수정요청이 들어왔습니다. 수정요청은 제가 처리하게 되었는데 각 담당자의 코드 스타일이 달라 간단한 작업임에도 불구하고 꽤 많은 시간과 에너지가 소비되었습니다. 그래서 조금 더 효율적인 방법이 없을지 고민하게 되었고 마이크로 서비스 아키텍처에 대해 알게 되었습니다. 이 아키텍처를 참고하여 약 30개의 홈페이지를 연결하는 하나의 프로젝트를 생성하였고, 그 프로젝트에서 팝업을 생성하면 모든 홈페이지에서 그 팝업을 그대로 끌어 쓸 수 있도록 동작하는 마이크로 프론트엔드 모듈 체계를 완성했습니다. 그 결과 이전에는 4명이 하루 종일 해야 끝나던 작업을 한 사람이 2시간 만에 완료할 수 있게 되었습니다. 이렇게 프로세스를 효율적으로 개선하는 능력을 크래프톤에서도 발휘하며 생산성 향상에 기여해 나가겠습니다.

감사합니다