

[넷마블] 합격 자기소개서

직무 : 플랫폼 개발(R&D)

1. 수강했던 전공 기초과목들을 나열하고, 그 중 가장 관심이 있었던 과목과 그 이유를 서술하여 주세요.

수강했던 전공 기초과목들로서는 회로이론, 기초프로그래밍, 전자장, 데이터통신으로 정공의 기초를 다지는 수업을 이수하였습니다. 그 중, 가장 인상 깊었고 또 흥미를 갖을 수 있었던 과목은 '기초프로그래밍'이었습니다. 새로운 것을 배우는 것에 많은 관심이 있었던 저는 C라는 언어를 통해 새로운 세상을 접할 수 있었습니다.

대학전공기초 과목으로 처음 접하는 저에게는 모든 과목이 어렵기만 하였습니다. 하지만 기초프로그래밍과목을 가장 관심 있었던 과목으로 선택한 이유는 첫째로 어렸을 때 접한적이 있었기 때문입니다. 처음 접하였을 때 한국어가 아닌 외국어처럼 입력을 하면 컴퓨터가 인식을 한다는 것이 정말 신기하였습니다. 두 번째로, 교수님의 강의입니다. 어렵기만한 과목을 재미있게 강의하여 저뿐만이 아닌 많은 학생들이 관심을 보였고, 저는 과제를 하나하나씩 수행해나갈때마다 큰 성취감과 동시에 흥미를 느낄 수 있었습니다.

2. 처음 프로그래밍을 시작한 시기와, 언제부터 프로그래밍에 재미를 느끼게 되었는지를 각각 서술하여 주세요.

처음으로 프로그래밍에 접하게 된 시기는 제가 초등학교 시절이고 대학교 입학과 동시에 프로그래밍을 배우게 되었습니다.

초등시절에 처음으로 286컴퓨터에서 C코드로 구구단 구현한 것을 보고 매우 놀랄 수밖에 없었습니다. 손으로 적기에는 많은 양이었지만 몇 줄 안 되는 코드를 사용하여 많은 숫자들을 모니터에서 볼 수 있었던 환경은 아직도 잊혀지지 않습니다.

제가 본격적으로 프로그래밍에 관심을 갖게 된 이유는, 학기 중 프로그래밍 수업을 들으면서 과제로 긴 코드를 작성할때부터였습니다. 과제로 코딩을 통해 계산기를 구현하는 것이었습니다. 코딩실력이 매우 미숙했던 저는 인터넷에 떠도는 코드를 그대로 제출하였습니다. 제 실력이 아닌 타인의 실력을 제 과제로 제출하였고 교수님께서 저를 부르셔서 "학점의 노예가 아닌 공학자로서의 꿈을 키워라, 네 것이 아니면 네 것으로 만들 수 있는 행동을 하여라"라는 말씀을 하셨습니다. 그 이후, 저는 정식적인 방법이 아닌 제 방식으로 프로그래밍을 공부하였습니다.

기초부터가 아닌 타인의 코드들을 모아 홀로 어떤 식의 알고리즘으로 구현되었는지, 어떠한 명령

어를 통해 결과를 도출했는지를 공부하며 프로그래밍에 깊은 관심을 갖게 되었습니다.
기초프로그래밍 수업을 이어 저는 C++, ARM, MIPS, MATLAB을 배우며 프로그래밍의 지식을 키워 왔습니다.

3. 인생을 통틀어 가장 열정적으로 몰두했던 경험에 대하여 서술하여 주세요.

중학교 고등학교 시절, 한참 학업에 열중해야할 시기에 저는 공부보다는 게임을 아주 열정적으로 하였습니다. 처음으로 꼭 빠져서 시행했던 게임은 06년도에 넷마블에서 시행했던 '서든어택'이라는 게임입니다. 심심풀이로 시작했던 게임을 중령의 계급을 달면서 클랜, 즉 길드를 운영하면서 여러 사람과 만남을 갖을 수 있었고 대회를 참여하며 수상을 통해 상품을 얻을 정도로 정말 열정적이게 하였습니다. 그리고 이어서 세계적으로 유명한 블리자드의 게임인 '월드오브워크래프트'를 시작하면서 게임의 세상에 꼭 빠져들었습니다. 많은 시간을 소요하면서 게임을 하였고 불평 불만 및 개선/건의사항을 영문으로 작성하여 블리자드사에 보낼 정도로 많은 관심을 보이며 게임에 몰두하였습니다. 자랑거리는 아니지만 저는 이러한 만남을 통해 많은 사람들을 만나며 서로 소통할 수 있는 기회를 얻었고 친목을 통해 소중한 동료 또한 얻을 수 있었습니다.

이후 저는 한국에서도 이러한 훌륭한 게임을 개발에 힘쓰고자 IT학부에 입학하였고 프로그래밍 및 통신을 공부하며 꿈을 키웠습니다. 수많은 게임을 몸소 체험해보았고, 이러한 경험을 토대로 넷마블에서 많은 관심과 흥미를 유발 할 수 있는 콘텐츠를 구성하여 훌륭한 게임을 개발하는데 힘쓰고 싶습니다.

4. 상기 서술한 사항 외 경력 관련하여 추가하실 내용이 있다면 자유롭게 기술해 주세요.(유관 동호회 활동, 블로그 운영, 수상경력, 사회봉사, 강의, 외국어 특기사항 및 소스코드나 포트폴리오 URL 등)

유년시절 아버지의 해외 주재원으로 인하여 브라질에 6년간 거주하였습니다. 브라질에서 국제학교를 다니며 영어공부를 하였습니다. 국제학교를 다니며 축구, 농구, 배구, 야구를 하며 MVP를 몇 차례 받았으며 수학과목에서 Honor Roll이라는 학교 자체적인 상장을 여러차례 수상 할 수 있었습니다. 그리고 새로운 것을 배우기 좋아하는 저는 브라질에서 포르투갈어, 스페인어를 배웠습니다. 한국으로 귀국하여 송실대학교에 입학하고 저는 성장학교별이라는 대한학교에서 봉사를 하였으며, 13년도에 홀로 호주로 생활영어를 배우고자 가족 곁을 떠났습니다. 호주에서 많은 이력서를 작성한 끝에 Novotel이라는 호텔 카운터에서 근무를 할 수 있었습니다. 근무를 하면서 생활영어를 늘릴 수 있는 기회를 얻었고 홀로 자립생활을 하며 생활력 그리고 책임감을 키울 수 있었습니다.

학부시절에는 많은 프로젝트를 수행하였지만 그중 제일 기억에 남는 프로젝트는 MATLAB을 사용하여 이미지를 압축하는 것이었습니다. 관련된 지식이 부족했던 저에게는 큰 과제였습니다. 하지만 포기하지 않고 교수, 대학원조교 및 프로그램을 다룰 줄 아는 지인을 찾아가 정보를 얻어낸 끝에 프로젝트를 완수 할 수 있었습니다.

