

넥슨GT 합격 자기소개서

직무:

그동안 본인의 삶에 있어서 가장 기억에 남는 일들을 가급적 상세하게 적어주세요 (예: 어떤 사건이 있었는데 그 원인은 무엇이고 어떻게 진행되었으며 결과와 자신에게 어떤 변화가 있었는지)

* 최대 입력 가능한 글자수 : 한글 2,000자, 영문 4,000자 이내 (분량자유) (영문 기준 글자수 0자)

[경험을 통해 가슴속에 새긴 가치관]

학교에서 우연히 나간 고무동력기 대회에서 상을 휩쓸고 시 대회까지 진출했던 과거가 있습니다. 시 대회에 나가는 것은 어린 저에게 큰 도전이었습니다. 시 대회에 출전하기 위해 많은 노력을 하였습니다. 매일 방과 후에 남아 선생님과 고무동력기에 대해 연구를 하였습니다. 어린나이에 오래 집중해서 하나에 매달리는 것이 쉽지 않았지만 끈질기게 매달렸습니다. 연구를 하면서 이전에는 주어진 도면대로만 고무동력기를 만들었지만 동작원리를 이해하고 성능을 더 향상시키기 위해 노력하였습니다. 그리고 어떻게 하면 더 높이 올라갈까, 체공시간을 길게 만들까하는 고민을 하였습니다. 이러한 고민은 좋은 성적으로 나타났고 큰 기쁨을 느낄 수 있었습니다.

이때 경험으로 하나의 일에 몰두할 수 있는 집중력을 얻을 수 있었고 원래 제품에서 창의력을 발휘하여 제품을 개선하는 창의력을 키울 수 있었습니다. 그리고 무엇보다도 크나큰 성취감을 느낄 수 있었습니다.

어릴 적 경험을 통해 자신감 있는 사람이 될 수 있었고, 노력하면 좋은 결과가 주어진다는 것을 알 수 있었습니다. 이 때 경험은 어른이 된 지금도 가슴속에 새기어 꾸준히 실천하는 삶을 살고 있습니다.

자신의 성격 중 가장 자랑하고 싶은 점과 바꾸고 싶은 점들을 그 이유와 함께 적어주세요

* 최대 입력 가능한 글자수 : 한글 2,000자, 영문 4,000자 이내 (분량자유) (영문 기준 글자수 0자)

[자랑하고 싶은 점 - IT에 적합한 능력]

IT는 문제를 빨리 파악하고 해결해야 하는 능력이 중요하다고 생각합니다. 이를 위해 빠른 문제파악능력과 문제를 효율적으로 처리하기 위한 창의력이 중요한 항목이라 생각합니다. 그러나 무엇보다도 급변하는 IT속에서 자기 자신을 끊임없이 발전시키는 노력이 꼭 필요하다고 생각합니다.

저는 어려서부터 호기심이 많아서 각종 물건의 동작원리를 이해하려고 노력하였으며 성능을 향상시키기 위해 많은 노력을 기울였습니다. 그 결과 신중한 성격과 빨리 문제를 파악하는 능력, 창의적 능력을 기를 수 있었고, 끊임없이 발전하고자 하는 사람이 될 수 있었습니다.

이와 같은 저의 장점은 IT분야에서 가장 큰 능력을 발휘할 수 있을 것이라 생각하고 도전정신과 창의력이 중요시되는 넥슨GT에서 최대의 성과를 낼 수 있을 거라 생각합니다.

공채의 신으로 돌아온 대세, 인크루트에서 무료로 제공하는 자료입니다. 자료의 무단 전재 및 복제를 금합니다.

[바꾸고 싶은 점 - 신중하지만 느린 결정]

저의 바꾸고 싶은 점은 실수 없이 일을 처리하려는 신중한 성격 때문에 빠른 결정을 잘 내리지 못하는 것입니다. 이러한 단점은 1분1초가 소중한 IT분야에서 문제가 될 수 있습니다. 그렇기 때문에 평소 사소한 것부터 빠르게 결정하는 습관을 들이고 있습니다.

재학 중 경험했던 일들 중 가장 인상깊은 일이나 남다른 성취 혹은 그 밖의 특징적인 사항들을 적어주세요

*** 최대 입력 가능한 글자수 : 한글 2,000자, 영문 4,000자 이내 (분량자유) (영문 기준 글자수 0자)**

[두려워하지 않고 도전하는 정신]

대학 학부가 정해지고 진로를 고민하면서 RFID에 관심이 있어 팀 프로젝트를 통해 도전해보았습니다. 도전한 것은 NFC리더기 설계였습니다. 이는 하드웨어와 소프트웨어가 융합된 프로젝트였습니다. 하드웨어는 동아리 활동으로 자신이 있었지만 소프트웨어부분이 두려웠습니다. 두려움을 없애기 위해 매일 팀원들과 지속적으로 공부를 하였고 조금씩 소프트웨어를 다룰 수 있었습니다. 그러나 서적으로만 공부하여 문제가 발생하였을 때 해결하기가 너무 어려웠습니다. 이를 해결하기 위해 선배들에게 도움을 청해 보기도 하고 교수님께 면담을 요청하여 해결하기도 하였습니다. 우여곡절 끝에 소스를 완성하고 작동을 시키니 도저히 알 수 없는 문제가 발생하였습니다. 사방팔방으로 조언을 구하러 뛰어 다녔지만 해결할 수가 없었습니다. 모두가 포기하려 하였습니다. 그러나 저는 아직 포기하기 싫었고 팀원들을 설득하여 한 번 더 도전하였습니다. 우리는 다시 한 번 심기일전하여 팀원들과 의견을 나눴고 그 결과 NFC제작회사에 가서 도움을 요청하기로 결정하였습니다. 그리하여 고심 끝에 용기를 내어 회사를 방문한 결과 문제를 해결할 수 있었습니다.

처음 팀 프로젝트를 실행할 때 남들에게 물어보는 것이 익숙지 않아 혼자 끙끙 앓고 있었지만 팀원들과 자연스럽게 의견을 교환하고 물어보는 과정을 통하여 팀원들과의 협동심을 기를 수 있었습니다. 또한 큰 어려움이 닥쳐와도 '나는 할 수 있다'라는 두려워하지 않는 마음을 가지고 근성 있게 도전하면 안 되는 것은 없다는 것을 느끼게 해 주었습니다.

당사 입사지원하신 이유와 함께 지원하신 분야를 희망하는 이유, 그리고 면접관이 꼭 알아주었으면 하는 점을 적어주세요

*** 최대 입력 가능한 글자수 : 한글 2,000자, 영문 4,000자 이내 (분량자유) (영문 기준 글자수 0자)**

[나의 꿈을 향하여]

넥슨이란 이름은 게임을 해본 사람들은 모두가 아는 회사라 생각합니다. 저 또한 어려서부터 게임을 해왔고 넥슨이란 이름을 들어오며 자랐습니다. 그리고 커서 꼭 게임 만드는 사람이 되겠다는 생각을 하며 자라왔습니다.

그러나 커가면서 진로를 생각하게 되고 고심 끝에 저의 능력을 가장 잘 펼칠 수 있는 정보통신으로 진로를 선택하였습니다.

저는 IT가 이 시대를 이끌고 있는 것에 매우 큰 매력을 느꼈습니다. 저는 이 시대를 이끌어 보고 싶었고 네트워크/통신 분야의 공부 또한 매우 흥미로웠습니다. 그렇기 때문에 정보통신공학부로

공채의 신으로 돌아온 대세, 인크루트에서 무료로 제공하는 자료입니다. 자료의 무단 전재 및 복제를 금합니다.

진로를 정하였고 열심히 노력하였습니다.

IT일을 할 수 있는 수많은 회사가 있습니다. 그러나 저는 넥슨GT에서 일하고 싶습니다.

저는 게임을 사랑하고 IT또한 사랑합니다. 저는 제가 사랑하는 것들 속에서 일하고 싶습니다. 넥슨GT은 어렸을 적 저의 꿈의 회사였고 이제 그 꿈의 회사에서 저의 능력을 발휘 할 때가 찾아왔습니다.

그리고 그 꿈을 실현하기 위해 넥슨GT에 지원합니다.

지원하신 분야에 합격하신 후 어떤 일들에 도전해보고 싶으신가요? 장래 포부와 함께 적어주세요

*** 최대 입력 가능한 글자수 : 한글 2,000자, 영문 4,000자 이내 (분량자유) (영문 기준 글자수 0자)**

[미래를 이끄는 사람]

우선 주어진 자리에서 맡은바 임무를 책임감 있게 수행하는 사람이 되고 싶습니다. 책임감을 가지고 업무를 수행하다보면 저를 인정해주는 사람들이 생길 것이며 자연스레 더 높은 곳으로 올라갈 수 있을 것이라 생각합니다.

더 미래에는 넥슨GT의 IT시스템을 주도하여 발전시키는 사람이 되고 싶습니다. 어려서부터 대부분이 하는 대로 이끌려온 삶을 살았습니다. 그러나 저는 이끌려온 삶을 살면서도 사소한 것이라도 이끄는 삶을 살려고 노력하여 왔습니다.

이제는 사소한 것이 아닌 삶 자체를 이끄는 사람이 되고 싶습니다. 그렇기 때문에 넥슨GT를 지원했고 저는 넥슨GT를 이끄는 사람이 되고 넥슨GT를 전 세계 게임회사를 이끄는 회사가 되게 만들겠습니다.

위와 같은 꿈을 이루기는 최선을 노력을 다해야 합니다. 그렇기 위해서는 하는 일이 즐겁고 행복해야 된다고 생각합니다. 꿈의 회사에서 일하는 것은 저를 행복하게 만들어 줄 것이라 생각하고 그 행복함은 넥슨GT를 최고의 게임회사로 만들어 줄 것이라 확신합니다.

자신의 인생에 있어서 가장 인상 깊었던 게임은? 그리고 그 게임을 선택한 이유는 무엇인지 상세하게 적어주세요 (게임프로그래밍 / 게임아트 / 게임기획직군 필수) (500자 제한)

*** 최대 입력 가능한 글자수 : 한글 2,000자, 영문 4,000자 이내 (분량자유) (영문 기준 글자수 0자)**

[

어렸을 적 즐겼던 게임 중 바람의 나라가 기억에 남습니다. 그전까지 게임은 보통 1달하면 모든 콘텐츠를 끝내고 즐길 거리가 없었는데 바람의 나라는 달랐습니다. 최초로 온라인 시스템을 도입하여 사람들과 온라인 게임을 즐겼고 그 결과 무궁무진한 콘텐츠를 생성해 낼 수 있었습니다. 그래픽 또한 당시 게임들에 비해 매우 좋았던 것으로 기억합니다. 그 때 당시 디아블로의 출시는 다른 게임들을 한 단계 넘어섰던 게임으로 기억합니다.

공채의 신으로 돌아온 대세, 인크루트에서 무료로 제공하는 자료입니다. 자료의 무단 전재 및 복제를 금합니다.

바람의 나라의 성공배경에는 게임성도 있겠지만 새로운 배틀넷기술이 큰 역할을 하였다고 생각합니다. 미래를 이끌어 나가는 힘이 미래 게임업계에서도 가장 중요한 요소라 생각합니다. 이제 제 자신이 그 미래를 이끌어 나가기 위해 넥슨GT에 지원합니다.

