

# 취업 스포일러

- NHN 엔터테인먼트 합격자기소개서 모음편



ENTERTAINMENT

수록된 합격 자기소개서 목차		
	기업명(계열사명)	직무
1	NHN 엔터테인먼트	IT 기술지원
2	NHN 엔터테인먼트	클라이언트 개발

상세공고 보러가기 ▶

연봉정보 ▶

자소서 항목 ▶

합격스펙 ▶

면접족보 ▶

최신뉴스 ▶

공채총정리 ▶

기업별 공채속보 확인 ▶

## 인크루트 합격자소서 모음집 활용방법!

- 1 Ctrl+F를 눌러, 보고 싶은 기업명(계열사명)이나 직무를검색하여 원하는 자기소개서 내용을 확인한다!
- 2 합격자기소개서를 토대로 자기소개서를 작성하고 인크루트에서 무료 컨설팅을 받는다!
- 3 아래 서비스를 활용하여 합격에 한 발 다가간다! (클릭하면 이동 가능)



어학변환



글자수 세기  
/ 맞춤법검사



학점변환



자기소개서  
샘플



이력서  
사진 수정



이력서양식



합격  
자기소개서



기업별  
자소서 항목



면접 족보



자소서 컨설팅



면접 후기

## NHN 엔터테인먼트 / 직무 : IT기술지원

[→ 원문보기](#)

### - 전공 과목중 3개에 대하여

저는 수강한 과목 중에 전산물리학과 편입 전 대학에서 정보처리, 데이터베이스 실습과목을 수강하면서 정보처리와 데이터베이스 관리 및 운용 그리고 물리적인 계산을 위한 프로그램을 이용하는 것을 공부하였습니다.

편입전 대학에서 정보처리 과목은 C 언어를 기반으로 C 언어의 문법과 기초적인 프로그래밍 방법 그리고, 제작된 프로그램 속에 있는 정보의 처리하는 법을 학습하였습니다. 평소 컴퓨터에 관심이 많았고, 정보처리에 대한 궁금증을 시작으로 과목을 수강하면서 다양한 정보처리의 방법과 과정 그리고 다양한 프로그래밍 언어가 있다는 사실을 알게 되었고, 공부를 하였습니다. 열정적으로 과목을 수강하고 공부한 덕분에 96점의 점수를 획득하였고, A+의 성적을 취득하고 수강을 마칠 수 있었습니다. 학교 과목 외에도 정보처리에 관련한 자격증을 찾던 중에 정보처리 산업기사라는 자격증이 있다는 사실을 알게 되었고, 자격증 취득 요건을 갖춘 후에 즐겁게 자격증 공부에 임할 수 있었습니다. 자격증 공부를 하면서 자격증 취득의 목표를 이루기보다는 제가 알고 있는 부분과 더 많은 학습을 하기 위해서 자격증 준비에 항상 즐겁고 행복하게 임할 수 있었습니다. 그 후 자격증을 취득하여 더 만족할 수 있는 공부를 할 수 있었습니다.

정보처리 과목뿐만 아니라 데이터베이스 과목을 수강하면서 오라클 이라는 데이터베이스 기본 프로그램에 대해서 배울 수 있었고, 오라클 프로그램을 이용한 정보처리 및 데이터베이스 관리, 운용, 보안 등에 대해서 배울 수 있었습니다. 이 과목을 수행하면서 자연스럽게 정보의 보안에 대해서 흥미도 생기기 시작하였고, 인터넷 보안이라는 과목을 수강하여 추가적으로 관심이 생긴 보안에 대해서 공부도 할 수 있었습니다. 데이터베이스 과목을 항상 즐겁고 관심이 있어서 수업에 더 집중하여 91점의 점수와 평점 A의 성적으로 수강을 마칠 수 있었습니다. 또한 인터넷 보안의 과목도 92점의 A 성적을 취득 할 수 있었습니다.

편입후 응용물리학과 에서는 전자물리학의 과목을 수강하면서 이론적으로 공식을 적용하여 복잡한 수치를 계산하는 것을 매트랩, 메이플과 같은 프로그램을 이용하여 복잡한 물리적인 수치값을 쉽게 계산하고 도표로 표현할 수 있었습니다. 새로운 대학에서 새로운 과목을 수강하면서 어렵지만 의문점과 흥미를 갖고 과목을 수강하였고, 더 많은 집중과 공부를 할 수 있게 되어 B+의 성적으로 과목수강을 성공적으로 마칠 수 있었습니다.

### - 프로그래밍 한 것에 대해서

편입전 대학에서 정보처리 과목을 수강하면서 C 언어를 배우게 되었고, 아주 기본적인 프로그래밍만 할 수 있었습니다. 그리고 데이터베이스 실습 과목을 수강하면서 오라클이라는 데이터베이스 관리 프로그램을 배워서 데이터 값의 입력, 틀 작성 등의 기초적인 내용을 배우고, 실습할 수 있었습니다. 더 응용적이고 다양한 프로그램을 개발하고 싶었지만, 추가적인 공부를 하지 못한 채 편입준비를 하게 되어서 더 많은 공부를 하지 못하였습니다. 그러나 편입 후에도 주변의 컴퓨터 공학과 편입 동기들과 친하게 지내어 각종 프로그램 개발 언어 및 프로젝트

하는 것에 참여하려고 노력을 하였고, 동료들이 졸업작품으로 개발하는 프로그램에 같이 참여하여 제가 알고 있던 C언어의 기초적인 내용과 추가적이고 심화적인 내용을 배울 수 있었습니다.

프로그래밍에 대한 많은 지식이 부족하지만, 평소에 관심 있고 흥미를 갖고 있던 프로그래밍 개발을 위해서 학업 중에 정보처리 산업기사를 취득하기 위해 많은 공부와 준비를 하였고, 지속적으로 공부를 하여 자격증에 성공적으로 취득 할 수 있었습니다. 뿐만 아니라 기본적인 컴퓨터 활용에 대해서 관심이 있어 찾던 중에 컴퓨터 활용능력의 자격증을 알게 되었고, 비록 1급 자격 취득에 실패를 하였지만, 2급에 도전하여 성공적으로 자격증을 취득 할 수 있었습니다.

앞으로도 오랜 꿈인 컴퓨터 프로그래머의 꿈을 실현시키기 위해 입사 후에도 더 많은 공부와 준비를 하여 다양한 자격증을 취득할 것이고, 저의 특기인 정보검색을 통하여 지속적인 프로그래밍 및 시스템 개발에 대한 정보와 최신 기술들에 대해서 인터넷과 전문서적을 통하여 많은 공부를 하기위해 노력하겠습니다. 컴퓨터 공학 전공자들 보다는 전문지식이 부족하나, 저는 오랫동안 관심을 갖고 있는 분야에서 제가 갖고 있는 능력과 업무에 필요한 기술등을 위해서 더 많은 노력을 하고 싶고, 그 도전과 노력을 하면서 항상 즐겁고 관심있는 일을 한다는 자부심과 그 일에 필요한 기술들을 새롭게 배운다는 것에 대해서 흥미를 느끼고, 전문성을 느낄 수 있도록 제가 갖고 있는 열정을 발휘할 수 있도록 하겠습니다.

#### - 입사 동기 및 입사 후 모습

저의 오랜 꿈인 IT 시스템 개발과 프로그래밍을 성취하고, 항상 관심과 흥미를 갖고 있는 분야에서 일을 할 수 있다는 꿈을 이루기 위해서 지원하게 되었습니다.

항상 컴퓨터 옆에 붙어 다니며, 운영체제의 시스템을 열람하고 수정하는 취미를 갖고, 정보검색을 통하여 전문가들의 기술들을 따라하고 숙달하기 위해 매일 새로운 정보를 검색하고 있습니다. 오래전부터 꿈꾸고 있던 꿈을 이루기 위해서 저는 앞으로 더 큰 도전과 노력을 NHN Entertainment 에서하고 싶습니다.

만약 제가 NHN Entertainment 의 일원이 된다면, 5년 후에는 저의 꿈을 성취했다는 것에 대한 자부심과 그 꿈에 추가적인 도전과 안정된 모습을 만들기 위해서 신입직원때의 열정과 용기를 갖고 완성적인 도전을 할 것입니다. 10년 후에는 새로운 도전의 성취 뿐만 아니라 제 분야의 1인자가 되기 위해서 아직 남은 열정과 일에 숙달된 숙달능력을 이용하여 추가적인 학습과 남들과는 차별화된 새로운 생각을 하기 위해 매일 고민하고 노력할 것입니다. 입사 15년 후에는 맡은 직책과 업무에 더 숙달과 적응을 하고, 그 일과 직책에 책임을 지기 위해 5년, 10년 보다 더 큰 노력을 할 것입니다. 그리고 기존의 도전을 성공적으로, 완성적으로 성취하고 나서 새로운 도전을 꿈꾸고, 그 도전에 한걸음 한걸음씩 다가가려고 준비할 것입니다. 20년 후에는 새롭게 준비한 도전을 하나씩 성취하고 이루고 있을 것이며, 그 도전 속에서 제가 일하고 있는 분야에서 겸손한 자세로 새로운 신입직원들의 능력과 제가 갖고 있는 능력을 잘 융합하여, 새로운 직원들에게는 열정과 도전을 배우고, 그 동료들에게는 제가 갖고 있는 숙련과 노련함을 알려주기 위해 노력하고, 안정되고 행복한 회사생활을 할 수 있게 분위기를 잘 조성할 것입니다.

제가 만약 회사에 입사하게 된다면 지금 하고 있던 도전, 성취한 도전 등, 제가 하고 있는 모든 도전보다 더 큰 도전인 제가 갖은 꿈을 이룰 수 있는 가장 큰 도전을 성취할 수 있다고 생각합니다. 항상 꿈을 꾸고, 그 꿈을 이

루기 위해 불굴의 의지로 매사 열심히 임하고 제가 갖고 있는 능력을 최대한 발휘하여 자신의 성장뿐 만 아니라 주변 동료들의 성장까지 할 수 있는 사람이 될 수 있도록 노력하고 열심히 하겠습니다.

## NHN 엔터테인먼트 / 직무 : 클라이언트 개발

→ [원문보기](#)

1. 자신이 수강한 전공과목 중 가장 자신 있는 전공 3가지에 대해, 각각의 이유와 학점을 명시해 주세요. (0 / 3100)

컴퓨터 그래픽스 설계 : A0

3학년 2학기에 컴퓨터 그래픽스 설계 과목을 듣게 되었습니다. 마우스로 객체를 그리지 않고 코딩으로 2차원, 3차원 객체를 표현할 수 있는 그래픽스 과목에 흥미가 생겼습니다. 그리고 그래픽스와 함께했던 시간이 지금의 제가 되기까지 방향을 잡아주었습니다. 그래픽스를 들으며 개발 실력을 키울 수 있었으며, 공부했던 이론과 실습은 이후에 증강현실 프로젝트의 기초적인 지식이 되었습니다.

이론적인 부분으로 모델링, 렌더링, 맵핑을 공부했습니다. 그리고 그에 따른 실습을 병행하며 OpenGL 라이브러리 습득능력을 길렀습니다. 마지막 프로젝트로 배운 기술을 이용하여 여러 사진을 여러 각도에서 볼 수 있는 3D 사진 브라우저를 제작했습니다.

데이터베이스 설계 : B+

3학년 1학기에는 개발을 할 때 필요한 데이터베이스 설계 과목을 수강했습니다. 평소 메모장을 이용하여 파일 입출력으로 데이터베이스를 대체했습니다. 메모장은 하나하나 값을 바꿔야 했기 때문에 비효율적이었습니다. 데이터베이스 설계를 들으며 나중에 프로젝트를 할 때는 MSSQL이나 MySQL을 이용하여 작성할 수 있었습니다. 우선 이론적인 부분을 배워가며 개념을 익혔습니다. 그리고 ERWin 프로그램을 통해 데이터모델을 실제로 작성해 보면서 개념을 심화시켰습니다. 기말 프로젝트로 ASP와 Java Script, MSSQL을 이용하여 영화예매사이트를 구현해 고객의 마일리지제도, 영화에 대한 관객 점유율, 상영회사의 수익, 매출을 표현했습니다.

신호 및 시스템 : A0

2학년 2학기에 들은 신호 및 시스템 과목은 디지털 신호와 아날로그 신호에 대한 이론적인 것을 배웠습니다. 평소 음악을 즐겨 들으며 같은 노래라도 이퀄라이저(EQ)를 달리하며 제가 좋아하는 음색을 찾곤 합니다. 여러 주파수를 조절하며 음색이 달라지는 것에 신기했고 이를 신호 및 시스템에서 기초적인 지식을 다뤄 관심을 갖고 듣게 되었습니다. 기말 프로젝트로 다이얼 키패드 소리를 판정해내는 Keytone 프로그램을 설계했습니다. 키패드들은 각기 고유 주파수를 가지고 있기 때문에 푸리에 변환을 통해 주파수를 파악했습니다. 이를 이용하여 키패드 소리를 구분할 수 있었습니다.



2. 사용해 본 프로그래밍 언어와 해당 언어를 사용하여 개발해 본 프로젝트 혹은 개발 산출물을 설명해주세요.  
[프로젝트명(사용언어) - 한줄개요] 형식으로 작성해주세요. (0 / 3100)

[ 3차원 실내공간 모델링(C++/JAVA/Android) - 증강현실 기술로 3차원 평면 재구성과 가구배치]

4학년 1학기에 졸업프로젝트를 수행할 때 학교 수업에서 배우지 않은 분야를 적용하여 '3차원 실내 공간 모델링'이라는 아이디어를 제시했습니다. 스마트 기기를 이용하여 방 내부의 높이를 표시하고 가상의 가구가 나타나도록 개발했습니다. OpenCV를 이용해서 기기가 마커를 파악하고 3차원 평면을 만드는 알고리즘을 구현했습니다. 하지만 구현한 것이 모바일에 인식되지 않아 웹캠에서 제공하는 Vuforia SDK를 사용하여 3차원 평면 알고리즘을 적용했습니다. 적용한 결과, 모바일 기기로 마커가 있는 곳을 보면 평면이 배치되는 것을 확인 할 수 있었습니다. 그리고 마커 위에 가구들을 배치했습니다.

가상으로 나타낼 수 있는 증강현실이라는 주제가 상용화되지 않아 기술적 문제가 많았고 다루기 어려웠습니다. 하지만 이 도전을 통해 고급라이브러리를 쓸 수 있는 계기가 되었고, 새로운 것을 만들 수 있다는 자신감을 가지게 되었습니다.

[ 어린이교육용 양치게임(C++/Android/Cocos2d-x) - 핑거모션을 통해 어린이들이 쉽게 게임을 즐길 수 있는 UI ]

3학년 1학기 때 친분 있는 디자이너에게 받은 부탁으로 외주 개발에 참여했습니다. 주제는 어린이 교육용 양치 게임으로 병원과 연계하여 진행되었습니다. 학기 중이라 바빴지만, 평소 게임을 만들어 보고 싶었고 유아들을 위한 게임을 만든다는 것이 저의 개발 흥미를 끌었습니다. 게임 개발을 위해 라이브러리를 우선 익히는 데 주력을 다 했습니다. 화면전환, 객체의 움직임, 사운드 삽입 등 기능을 익히는 데 한 달 정도 걸렸습니다.

7달을 목표로 잡은 개발기간이 병원 측의 요청으로 4~5달로 축소되면서 문제점들이 나타났습니다. 개발기간이 짧아 충분한 의견공유를 하지 못했습니다. 라이브러리로는 구현되지 않는 것들을 디자이너와 기획자인 친구는 계속 저에게 요구하여 UX/UI의 의견충돌이 많아서 개발기간이 점점 늦춰졌습니다. 그래서 꼭 필요한 기능만 추가하여 기한을 맞추자 했고, 메인게임부분과 인벤토리만을 구현하고 개발을 마칠 수 있었습니다.

개발을 하면서 사용자의 편의를 내 손으로 증진시킬 수 있다는 즐거움을 알게 된 뒤로 가지게 된 모토입니다. '기술'뿐만 아니라 '사용자'를 생각하는 NHN Entertainment에서 제가 개발의 즐거움을 느낄 수 있고 모토를 실현시킬 수 있는 곳이라고 생각합니다.

저는 사용자에게 편리함과 기쁨을, NHN Entertainment에서는 열정과 팀워크를 보여줄 수 있는 개발자이자 기획자가 되고 싶습니다. 제가 만든 서비스를 배포하여 편리함과 행복을 얻을 수 있도록 하고 싶습니다. 사용자가 행복을 느끼게 하는 힘. 그것이 바로 세상을 바꿔 나가는 힘이라고 생각하기 때문입니다. NHN Entertainment에서 어플리케이션을 제작하고, 부족한 것은 배움의 자세로 저를 낮춰 열심히 배우도록 노력하겠습니다.

저는 NHN Entertainment에서 '지지자 불여 호지자'라고 했듯이 아는 것을 넘어 좋아하는 개발자가 되고 싶습니다

다. 저는 1학년 때 개발자를 알기만 했었고, 직접 개발자가 되어보지 않았습니다. 그러던 중 2학년 2학기에 지하철노선도를 C#으로 만들었습니다. 비록 데이터베이스를 메모장으로 쓰고 최단거리를 모든 구간에 적용시키지 못한 허술하게 만든 노선도이지만 이를 통해 도전은 즐거운 것이라는 것을 배울 수 있었습니다.

### 3. 지원동기와 NHN Entertainment에서 자신의 미래 모습을 기술하세요. (0 / 3100)

[ 내 손끝으로 이루는 변화 ]

저는 조깅을 좋아합니다. 가만히 앉아 개발하면 목과 어깨가 항상 굳어있습니다. 조깅을 하면 몸도 풀 수 있고 기분 전환도 할 수 있기 때문입니다. 조깅을 하다 보면 늘 제가 얼마나 달렸는지 알고 싶었습니다. 그러던 중 '포켓로켓'이라는 앱을 알게 되었습니다. 저와 같은 생각을 한 개발자가 있다는 것에 놀랐고 고객의 니즈를 파악하고 앱을 개발한 NHN Entertainment에 흥미를 느꼈습니다.

'내 손끝으로 이루는 변화'는 저의 개발 모토입니다. 내 손으로 주변을 변화시켜 보겠다는 도전을 하게 된 뒤로 가지게 된 모토입니다. '기술'뿐만 아니라 '사용자'를 생각하며 변화를 꿈꾸는 이곳은 제가 개발의 즐거움을 느낄 수 있고 모토를 실현 시킬 수 있는 곳이라고 생각합니다.

이를 위해 '도서관리 프로그램', '영화예매사이트' 등의 프로젝트들을 진행했고 현재 포트폴리오 관리 앱에 대한 기획을 하고 있습니다. NHN Entertainment에서는 제 주변뿐만 아니라 시야를 넓혀 사용자들의 원하는 것이 무엇인지 파악하여 만들어 보겠다는 도전을 하는 개발자가 되겠습니다.

[ 나의 목표는 기획자 ]

입사 후 프론트엔드, 백엔드 등 여러 개발에 적극 참여하면서 프로그래머로서의 안목을 넓히겠습니다.

그리고 여러 개발자들과 커뮤니케이션을 통해 새로운 프로그램 제작에 전력을 다하겠습니다. 어플리케이션 업무뿐만 아니라 서비스 플랫폼과 게임 플랫폼에도 참여함으로써 개발의 영역을 넓히도록 할 것입니다.

마지막으로 제가 향하는 목표는 다양한 프로그램을 제작한 경험을 바탕으로 모든 프로젝트를 총괄하는 기획자가 되는 것입니다. 제가 기획하고 만든 서비스를 배포하여 사용자들이 편리함과 행복을 느끼게 하고 싶습니다. 행복을 느끼게 하는 힘. 그것이 바로 세상을 바꿔 나가는 힘이라고 생각하기 때문입니다. 기본에 충실하고, 새로운 시도에 주저하지 않는, 모험하는 인재가 되겠습니다.

저는 사용자에게 편리함과 기쁨을, NHN Entertainment에서는 열정과 팀워크를 보여줄 수 있는 개발자이자 기획자가 되고 싶습니다.



저는 NHN Entertainment에 입사해서 밖으로는 저의 일에 자부심을 가지는 개발자, 안으로는 끊임없이 도전하는 개발자가 되겠습니다.

자신이 생각했던 것들을 만들고 이를 사람들에게 제공하는 것은 개발자라고 생각합니다. 개인의 기술력이 뒷받침 되는 사회는 미래의 경쟁력이 될 것입니다. 따라서 저는 미래의 경쟁력이 될 개발자가 되겠습니다.

IT산업은 빠르게 변화하고 있습니다. 새로운 기술을 익히고 응용하는 것 또한 개발자의 몫입니다.