저는 첫 번째 직장인 베트남에서 주재원으로 근무 후, 귀국하여 BIM 건설회사에 입사했습니다. 베트남에서는 아디다스와 뉴발란스 신발을 하루 약 6만 켤레 생산, 베트남 공인 1만 7천명이 있는 회사에서 생산계획으로 근무하였습니다. 귀국 후 현대건설 기술교육원에서 진행하는 BIM 건설 관리를 약 7개월간 성실하게 수료 후 BIM 회사에 입사하였습니다. ARCHICAD라는 프로그램을 통해 도면대로 건물을 모델링하고, 각 객체에 정보 값을 입력하는 일을 하였습니다. 이를 통해 건설사에 BIM 모델링과 도면 오류 정보, 추가 검토 정보를 취합하여 납품하였습니다. 또한 건설사에서 요청한 필요한 정보를 트윈 모션을 통해 시각화하였습니다. 또한 BIM을 활용한 안전 관제를 개발업체와 협업하는 데 있어 기획업무를 담당하였습니다. 개발에서 요청한 화면설계서, 프로세스, SRS를 작성하고 개발팀과 미팅을 하였습니다.

저는 BIM 모델링을 통해 얻은 데이터로 한발짝 더 나아가고 싶었습니다. 여기서 제가 찾은 열쇠는 언리얼 엔진이었습니다. 건설사에서 미팅 때 신입사원들이 도면을 보는 데 어려움이 있어 BIM을 통해서 3D로 보는 것을 선호한다는 말을 자주 들었습니다. 그래서 3D 모델을 보는 것에 그치지 않고, 게임처럼 3D 모델 안에서 사람과 자동차를 돌아다닐 수 있게 한다면 독보적인 BIM모델링 활용 방법이라고 생각했습니다. 따라서 실장님을 설득 후 혼자서 언리얼 엔진을 공부해 나갔습니다. 회사에서 언리얼 엔진, 혹은 개발하는 인원이 없었기 때문에 어려움이 많았지만, 국내, 해외 커뮤니티를 돌아다니면서 독학했고, 저에게 있어 프로젝트1이 나왔습니다. 저는 언리얼 엔진을 하면서 코딩할 때 저는 성장과 몰입의 즐거움을 강하게 느껴 고민 끝에 게임 업계쪽으로 확신이 들었습니다. K-디지털 트레이닝에서 제가 원하는 수업을 찾는 도중, 가장 일치하고 제가 성장할 수 있다고 생각하기에 지원하였습니다.

선수과목으로는 언리얼 엔진과 C++이 있습니다. 언리얼 엔진으로는 3가지 PAWN 변경을 POSSESS 노드를 사용하여 숫자 키와 UI 버튼식으로 상호작용하게 했습니다. TRANSFORM 변수를 만들어 PAWN이 위치로 이동, 혹은 현재 PAWN의 위치를 TRANSFORM 변수에 SET 하는 것을 만들었습니다. 또한 아키캐드에서 BIM 데이터를 DATASMITH로 추출-MERGE 후 각 층을 보이기/숨기기 기능을 넣었습니다. 마지막으로 PAWN 위치를 그리드(X/Y)와 동, 층 등 UI에 업데이트될 수 있도록 하였습니다. 자세한 내용은 PJ1 설명서와 PJ1 인수인계 자료를 참고 부탁드립니다. 또한 게임업계 이직에 확신을 가진 후 한 달간 C++의 기초를 배우며 가벼운 MBTI 테스트 등을 만들었습니다. 저는 언리얼 엔진과 C++을 혼자 하면서 어려운 부분들도 많았지만, 문제를 풀어가면서 큰 즐거움과 몰입감을 느꼈고, 전문적으로 교육을 받아 제 커리어를 시작하고 싶습니다.

저의 취업계획은 첫 번째로 교육을 수료하는 것입니다. BIM 건설 관리를 성실하게 수료하였고, 수료하는 과정에서 전산응용건축제도기능사와 건축산업기사(필기)를 취득할 만큼 혼자서도 공부해 나갔습니다. 또한 수료 전 KCIM이라는 BIM 업계에서 큰 회사에 취업 성공하여 수료 후 바로 근무를 시작하였습니다. 두 번째로는 영어와 토익 점수를 올리는 것입니다. 해외 진출 게임회사와 코딩을 하는 데 있어 영어는 저의 큰 강점이 될 것으로 생각되어 C언어의 영어 원본 교재를 통해 공부할 계획이 있습니다. 세 번째로는 저 혼자만의 포트폴리오를 준비하고 싶습니다. 커리큘럼에는 팀으로 이루어진 프로젝트가 있지만, 시간이 될 때마다 교육에서 배운 내용을 토대로 개인 포트폴리오를 완성하고 싶습니다. 수료 후 저는 바로 취업을 희망합니다. 취업은 게임 업계로, 큰 회사에 입사하고 싶은 욕심은 있지만 바로 시작할 수 있는 최선의 회사에서 하루빨리 커리어를 쌓기를 희망합니다.

감사합니다.