--------------- 네오플 ----------------

1.   전체적인 자기소개

저의 MBTI는 ENFJ로 ENFJ의 특징과 잘 부합하는 사람입니다.

ENFJ의 첫 번째 특징은 계획을 세우는 것을 좋아하고 많은 생각을 하고 상황을 예측하고 적절한 행동을 취하는 것에 두각을 나타냅니다. 개발 일정을 수립하고 상황에 따른 빠른 대처를 진행하는 것이 PM에게 중요한 소양이라고 생각합니다. 졸업 작품 프로젝트를 진행하기 앞서 팀원과 방향성과 개발 목표, 일정을 논의했습니다. 하지만 팀원 보충에 대한 문제점이 발생했고 그에 따른 파트 분배를 진행했고 개발 일정과 목표를 빠르게 수정하여 프로젝트를 완성해 나갔습니다.

두 번째 특징은 사람들을 좋아하고 대화에 적극적이며 사람들의 감정과 반응에 예민하게 반응합니다. 팀 내의 소통을 부드럽게 주도해 나가는 것은 프로젝트를 원활하게 진행하는 데 중요하다고 생각합니다. 프로그래밍이 처음인 타과와 팀 프로젝트를 진행한 경험이 있었습니다. 프로그래밍이 처음이었기에 어려움을 겪는 팀원들이 있었고 대화와 관찰을 통해 쉬운 난이도와 좋아하는 프로그래밍 부분을 찾아 흥미를 돋을 수 있도록 하였습니다. 팀 프로젝트의 완성도가 높아졌을 뿐 아니라 프로그래밍에 관심을 가지는 팀원까지 생겨 뿌듯한 경험이었습니다.

게임 제작은 저에게 게임 같은 존재합니다. 오래전부터 게임을 즐기고 있는 것처럼 고등학교부터 대학교까지 오랜 시간 동안 게임 제작을 하고 있습니다. 또한 게임이 원하는 대로 풀리지 않아 다시는 하지 않겠다고 다짐 한적이 있지만 재미가 있어서 다시 찾게 되는 것처럼 프로젝트를 진행하는 것이 힘들거나 벅차서 포기하고 싶을 때도 많았지만 게임 제작에서의 어려움과 문제점을 헤쳐 나가는 일들이 재미있고 보람차 계속 도전하고 있습니다.

앞으로는 다양한 경험을 통해 넓고 상황을 예측하고 예민하고 다양한 시각으로 게임의 변화에 민감하게 반응할 수 있는 개발 PM으로 성장하는 것이 목표이며 네오플에서 도전을 이어 나가고 싶습니다.

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

- 네오플은 저 취업 가치관을 잘 지킬 수 있는 회사라고 생각되기 때문입니다. 올해 여름 학교에서 네오플로 채용 설명회를 다녀올 기회가 생겼습니다. 회사 위치가 제주도였기 때문에 지역적으로 불편할 것이라는 편견을 가지고 직접 방문했습니다. 하지만 회사에서 제공하는 워라벨을 위한 지원과 제주도 생활에 대한 다양한 이점들의 이야기를 듣고 제주생활도 괜찮을 것 같다는 생각을 가지게 되었습니다. 또한 실무를 하고 있는 선배님들의 이야기에서 근무 환경이 편안하고 멋진 사람들을 보고 배우며 초기 개발자가 성장하기 좋은 회사라는 것을 강조해 주셨습니다. 네오플에 입사하게 된다면 저 역시 멋진 사람들로 성장할 수 있는 발판이 생길 수 있다는 믿음이 생겨 입사를 지원하게 되었습니다.

- 게임 개발을 진행할 때 개발 일정을 조율하고 소통하여 문제를 해결 할 때 가장 즐거움을 느꼈습니다. 짧은 제한 시간동안 결과물을 만들어 내야 하는 해커톤에서 일의 우선 순위를 선정하고 팀원들에 진행상황을 고려하여 전체적인 일정을 조율해 나가며 프로젝트를 완성되어갈 때 성취감이 오랫동안 크게 다가왔습니다. 프로세스를 전반적으로 관리하고 조율을 한다는 점뿐만 아니라 팀원들 간의 요구 사항들을 수집하여 문제점을 해결할 수 있어 원활한 프로젝트 진행을 이끌어 나가 팀원들에게 직접적으로 도움을 줄 수 있다는 점 또한 PM 직무가 매력적이기 보였고 희망하게 되었습니다.

- 저의 강점은 한국애니메이션 고등학교 게임제작과부터 현재 한국공학대학교 게임공학과까지 오랜 시간 동안 게임 제작을 지켜봐 왔다는 점입니다. 공모전이나 프로젝트를 진행하면서 여러 스타일의 게임 제작 방법을 보고 배울 수 있었습니다. 웹이나 영상제작과 같은 게임과 간접적으로 관련된 다양한 직무의 사람들과도 직접 만나볼 수 있는 기회가 많았습니다. PM이라는 직무 또한 고등학생 때부터 인지하고 있었으며 관심을 가지고 있었습니다. PM은 여러 직무들 과의 소통하여 개발 일정에 차질이 없도록 프로젝트를 진행하는 것이 중요했고 직접 몸으로 경험해보는 것이 상대방을 이해하고 공감할 수 가장 좋은 방법이라고 생각했습니다. 넓은 분야의 수업을 듣고, 프로젝트에서 기획, 개발, 디자인 분야에 직접 참여해 서로의 어려움과 다름을 이해해 보기 위해 노력해왔습니다. 처음 접하는 분야를 새롭게 공부한 일은 쉽지 않았지만 도전을 통해 스스로 성장하고 느낄 수 있을 때 성취감을 크게 느끼기 때문에 앞으로 능률적인 개발 PM으로 성장할 수 있는 원동력이 될 것 있습니다.

3. 지원하신 분야에 합격하신 후 어떤 일들에 도전해보고 싶으신가요? 장래 포부와 함께 적어주세요. ( 입사 후 포부 )

- 팀원들이 웃고 편안한 분위기에서 게임을 개발할 수 있는 환경을 만들어 보고 싶습니다. 게임을 플레이 하는 유저들은 회사 내의 모든 사람들이 즐겁고 재미있게 플레이 할 수 있도록 많은 신경과 피드백을 하고 있다고 생각합니다. 하지만 저는 게임을 플레이하는 사람 뿐만 아니라 게임을 개발하는 사람들도 편안하고 재미있게 개발을 했으면 좋겠다고 생각을 가지고 있습니다.

이를 위해서는 팀원들의 업무적 부담을 줄여줘야 한다고 생각합니다. 반복적이거나 불필요한 작업은 팀원들을 지치고 의욕을 떨어트릴 것입니다. 이를 줄여 나갈 수 있는 저만의 프로세스 모델과 프로젝트 관리법을 만들어 업무에 적용해 업무적으로 여유를 찾아주고 싶습니다.

또한 잦은 소통으로 누구나 의견을 전할 수 있는 편안한 분위기 하는 것이 중요하다고 생각합니다. 프로젝트에 대한 현 상황이나 팀원 사이의 문제 상황 등을 소통하지 않는 경우 일정이 미뤄지거나 팀 내의 불화가 일어나 해체하는 경우를 봐왔습니다. 그에 비해 자신의 의견을 확실하게 전달할 수 있는 분위기를 가지고 있는 팀에서 대체적으로 좋은 결과를 가져온 경우가 많았습니다. 저 역시 팀원들과 웃고 떠들고 허심탄회하게 의견을 주고받으며 재미있게 진행했던 프로젝트가 기억에 오래 남았고 결과물에 대한 성취감이나 만족도가 높았다고 생각합니다. 저는 팀원들에게 편안하게 다가와 고민을 들어주고 함께 해결방법을 찾아낼 줄 수 있는 사람으로 기억되고 싶습니다. 개발 PM은 이런 도전을 하기에 적합한 업무라고 생각됩니다. 선한 영향력과는 다른 행복 영향력을 가지고 팀 내에서 행복 전도사라는 별명을 가는 구성원이 되겠습니다.

4. 여러 회사에 동시 합격한 경우, 어떤 조건을 최우선으로 선택하시겠는지, 그 이유를 함께 적어주세요 (1.연봉 및 복리후생 / 2.기업의 성장 가능성 / 3.안정성 / 4.인지도 및 평판 / 5.희망업무 부합도 / 6.인간관계 / 7.기타

- 저는 지치지 않고 오랫동안 자기 일을 즐기며 회사를 다니고 싶다는 목표를 가지고 있습니다. 그래서 희망 업무의 부합도와 스트레스를 관리할 수 있는 환경이 있는지에 대한 조건이 가장 중요하다고 생각합니다.

초기에는 게임이 좋아서 게임 개발에 관심을 가지게 되었지만 친구들, 팀원들과 의논하며 어려움을 헤쳐 나가는 과정과 그 과정을 통해 저희만의 게임을 만들어지는 것이 좋아졌습니다. 저는 고등학교와 대학교를 게임 관련학과로 다니면서 다양한 직무를 지켜보며 관찰하고 경험해 볼 수 있었습니다. 그 덕분에 직무별로 저와의 부합도를 알아볼 수 있는 시간을 충분하게 가질 수 있었습니다. 다양한 직무 중 개발 PM과 관련된 일들을 담당했을 때는 좀 더 열정적이고 결과에 대한 성취감과 만족도가 높다는 사실을 알게 되었고 개발 PM이라면 높은 업무 만족도를 가질 수 있을 것이라고 생각해 희망 업무 부합도를 중요하게 생각하고 있습니다.

희망업무 부합도 이외에도 만족스러운 회사 생활을 하기 위해서는 스트레스 관리가 중요하다고 생각합니다. 회사 내에서 프로젝트 진행 및 업무 과정에서 스트레스가 쌓이는 것은 당연하다고 생각합니다. 하지만 업무 시간 이외에 스트레스를 풀 수 있는 복지나 주위 환경이 잘 조성되어 있어야 한다고 생각합니다. 지속적인 스트레스는 업무 집중도를 떨어뜨리고 현재 하고 있는 일에 만족도를 떨어 뜨릴 것이기 때문입니다. 네오플은 스트레스 관리에 적절한 위치에 있다고 생각합니다. 방문했을 때는 숲 속에 있는 비밀기지 같은 신비로운 느낌을 받았습니다. 조용하고 편안하지만 활기찬 느낌이었습니다. 주말이나 여가시간에 제주도라는 특색을 가지고 있어 색다른 동아리와 취미 생활을 즐길 수 있으며 여러 관광지들이 존재해 힐링, 익스트림 등을 자유롭게 선택해서 스트레스 관리하여 업무에 보다 집중하고 열정적으로 참여할 수 있다고 생각됩니다.

5. 네오플의 인재상은 팀웍, 똑똑함, 열정 입니다. 인재상과 관련된 일화가 있으면 말씀해주세요

공모전을 참여해 보는 것은 다양한 사람들을 만나 견해를 넓히고 트렌드를 알 수 있는 일이라고 생각했습니다. 다양한 공모전들은 찾아 팀원들을 모아가며 참여했습니다.

그 중 실패 경험을 성공 경험으로 만들어 본 경험이 있습니다. 3년 동안 한 공모전에서 3번의 도전이 했었습니다. 첫 번째 도전에서는 서류에서 불합격을 받았었습니다. 아이디어와 게임의 재미 요소 등의 전달력이 부족하다고 있었다고 판단했고 주변에서 여러 기획서, 제안서들을 참고하여 부족한 부분을 찾아내 효과적으로 제가 하고 싶은 말을 잘 전달할 수 있는 방법을 공부했습니다. 그 결과 두 번째 도전에서는 가작상을 수상할 수 있었습니다. 상을 수상 받았지만 아쉬움이 남았습니다.

대게 공모전을 시작할 때는 팀원을 직접 모아 도전했지만 세 번째 도전은 다른 프로젝트를 함께한 팀원이 저에게 먼저 찾아와 프로젝트를 진행하게 되었습니다. 아이디어 구체화, 프로젝트 관리 및 개발자와 디자이너의 소통을 도와주는 일을 부탁했습니다.

큰 상을 수상하기 위해서는 두번째 도전에서 부족했다고 느꼈던 완성도를 높이는 것이 중요하다고 생각했습니다. 개발 일정을 세분화하고 연출 디테일을 살리는 것에 중점을 두었습니다. 개발 일정 분야에서는 팀원들의 일정을 통합하고 각 제작파트에 따른 일정을 만들었습니다. 또한 프로그래머와 디자이너가 원하는 부분을 빠르게 캐치하여 서로에게 전달하여 개발 시간을 줄여 나갔습니다. 개발 연출 분야에서는 플레이어와 적들의 애니메이션이 자연스럽게 보이도록 노력했으며, 타격감과 이펙트에도 많은 수정을 거쳐가며 게임을 제작했습니다. 그 동안의 팀원과의 노력과 노하우가 더해져 만족스러운 결과가 나았으며 최우수상을 수상할 수 있었습니다.

만족감 있는 결과물에 노력을 보상받았다는 느낌이 더해져 무척이나 큰 성취감을 얻었습니다. 개발 PM은 끊임없이 고민하고 새로운 길을 찾아 도전해야 한다고 생각합니다. 시작이 미흡하더라도 정확하고 효율적인 프로세스를 찾아갈 수 있도록 힘을 가져 네오플의 인재상에 더욱 부합할 수 있는 PM으로 성장해 나가겠습니다.