

< 자 기 소 개 서 >

안녕하세요~!! 입사 지원자 홍 길동 입니다.

옛스럽다고 느끼실지 모르지만 저는 재믹스 시절의 남극탐험부터 게임을 즐겨왔던 유저 입니다.

추억의 게임이라 말하는 시대의 사람이지요~!!^^

하지만 시대의 흐름에 맞게 많은 사람들과 많은 게임을 즐기고 좋아했습니다.

저의 집에는 저만을 위한 게임공간이 있을 정도로 현재까지도 톡톡이 게임을 즐기고 있습니다.



현재도 눈치껏 조심히 다양한 기종의 게임기의 게임을 즐기고 있습니다.



어려서부터 게임, 영화, 만화를 좋아하고 마음속에 열정을 품고 있었습니다.



휴대용 게임부터 아케이드 게임까지 가능하면 장르 및 기종을 가리지 않고 대체적으로 많은 게임을 접해보려 노력했습니다.

그 결과 주변사람들에게 오덕을 넘어선 심덕이란 별명을 서서히 가지게 되었습니다.

(저는 한 칠덕 정도라고 생각하고 있습니다~!!^^)

지금에 와서 지난 시간을 돌이켜 생각해 보면 항상 공상을 좋아하고
어떠한 일을 기획하는 것을 매우 좋아하던 유년기 시절을 보냈습니다.
교과서에 반 아이들이 주인공인 축구만화를 그려 반 아이들에게 즐거움을
주기도 하고 학급 스포츠 신문을 만들어 연재를 하기도 했습니다.
저는 주변 사람들과 함께 즐거움, 기쁨, 추억을 나누는 것을 좋아하고 사랑하는 사람입니다.
이러한 즐거움을 주는 것이 게임이라고 생각합니다.

.
내 어린 시절 혹은 인생에 있어서 즐거웠던 게임을 했던 시절을 돌이켜 보면
누구나 그 게임을 함께했던 사람에 대한 기억과 함께 울고 웃었던 기억을 가지고 있다고
생각합니다. 이것이 진정 게임이 우리에게 준 즐거움이라고 생각합니다.
그것이 어떻게 보면 게임이 갖는 가장 큰 매력이자 힘 인 것 같습니다

다른 이력서들과 달리 저는 저 자신만의 절실함과 열정에 대해 말씀 드리려 합니다.
(물론 궁금 하신 분이 계신다고 생각하고 아래 따로 첨부 하도록 하겠습니다.)

결혼도 하고 적지 않은 나이에 이직을 고민하면서 저는 저에 본질에 대해 바닥 끝까지 생각을
해 보았습니다. 나는 어떤 일을 할 때 즐거워하는지 어떤 일에 열정을 가지고 있는지를
또한 무엇에 울고 웃는지 깊이 있게 생각해 보았습니다.

아내와 주변사람들과도 대화를 통해 저 자신에 대해 알아보려 했습니다.
그렇게 어느 정도의 시간이 지나 저는 무언가 창의적인 것을 만들면서 제 취미에도 부합되는
일이 있다면 그건 나에게는 가장 큰 기쁨이 되는 일이 될 것 같다는 생각이 들었습니다.
인생에 있어서 가장 큰 전환점이자 마지막 직업이라는 다짐과 열정을 가지고 적성검사 및
인성검사를 시작으로 교육기관을 찾아가서 상담을 받고 공부를 시작하였습니다. .
공부 및 프로젝트를 진행하며 게임을 만드는 일이 정말 신나고 즐거운 일이라는 것을
많이 알게 되었습니다. 선배님들 말씀처럼 막상 현업에 와서 일해보면 그렇지 않다라고
이야기 하시지만 회사생활 경험을 통해 느껴 본대로는 어느 곳, 어느 회사에서 일을 해도
그 부분은 똑같다고 생각 합니다.

그렇다면 내가 좋아하는 일을 하는 것이 더 행복하다는 것 역시 많이 느꼈습니다.

나이는 많지만 인생에 있어 마지막이라고 생각하고 내가 좋아하고 사랑하는 것에
평생 뼈를 묻겠다는 다짐으로 게임 분야에 들어 서게 되었습니다.

열정을 소중히 생각해 주신다는 회사의 비전대로 저에게도 기회를 한번 주신다면
열정 및 경험, 긍정의 힘, 회사의 분위기메이커는 그 누구에게도 뒤지지 않을
자신이 있습니다.

바쁘신 업무에 시간을 내어 주셔서 감사 드립니다, 조금 더 저에게 관심이 생기셨다면
아래에 장, 단점 및 비전에 대해서도 관심을 가지고 봐 주시면 대단히 감사 드리겠습니다.

1) 성장 배경

초등학교 시절에 저는 축구선수 혹은 만화가가 되고 싶은 꿈이 많은 아이였습니다. 교내 백일장에서 풍경화와 글짓기 등으로 초, 중, 고 시절 상을 타기도 했습니다. 중학교 시절에는 축구부에 들어 운동을 통해 리더십과 팀워크의 중요성을 배웠습니다. 그림 그리는 것과 창작물을 만드는 것에 관심이 많아 게임기를 개조 하거나 냉장고에 그림을 그려 리폼 같은 것을 하여 주위사람들이 엉뚱하다고 한적도 있습니다. 고등학교 시절에는 남자학교를 다녔지만 축구를 했던 것과 만화를 그린 것이 도움이 되어 친구들을 통솔하며 반 대항 축구시합도 주도 할 수 있었고, 친구들의 이름이 들어간 만화도 그려 반 친구들과 즐거운 학창시절을 보낼 수 있었습니다. 일러스트레이터가 꿈이었던 제게 대학시절에 큰 위기가 왔습니다. 아버지께서 건축업을 하셨는데 부도로 인해 집안에 위기가 찾아왔습니다. 대학포기와 꿈을 잠시 뒤로하고 주유소, 편의점, 식당, 바 등 여러 곳에서 아르바이트를 시작했습니다. 하지만 아르바이트를 하면서도 항상 이곳에서 배울 수 있는 점을 찾으려 노력하였고 그 덕분에 매사에 감사하고 성실 할 수 있는 지금의 제가 된 것 같습니다. 그렇게 힘든 시기가 지나고 저는 아르바이트일과 간간히 애니메이터, 문하생, 영화 연출 부 에서 일을 하며 디자인에 대한 감각을 잃지 않으려 했습니다. 크리스마스카드, 다이어리, 연하장 등을 디자인하는 문구, 팬시 회사에서 디자이너로 근무를 하며 시대에 맞는 트렌드와 시장분석을 통해 디자인에 필요한 능력과 직장인으로써의 동료들과 화합에 대해서도 많이 배웠습니다. 그 후 몸으로 부딪혀 무언가를 만드는 일을 배우고 싶어 인테리어회사에 입사하여 현장시공 및 디자인을 함께 체험하며 일에 소중함과 즐거움을 배우게 되었습니다.

2) 성격의 장단점

저는 긍정적인 마인드와 잡초 같은 근성으로 빠르게 사람들 속으로 녹아 들어가는 친화력을 가지고 있습니다. 어느 곳에서든 어떤 사람들이든 만나는 것을 두려워하지 않고 그 사람 혹은 조직에 즐거움을 주는 것을 좋아합니다. 일례로 아내가 다니는 유치원의 선생님들이 집에 놀러 온 날이 있었습니다. 아내를 포함해 여자만 13명이 있던 자리에서도 남자친구 문제 및 인생상담 등 즐겁고 화기애애한 분위기를 주도 하기도 하였습니다. 회사를 퇴사한 후에도 다녔던 회사의 클라이언트, 거래처 사장님, 직원들과도 서로 연락하며 만나 술자리를 갖곤 합니다. 또한 저는 멀티 태스킹이 가능합니다. 다니던 회사가 크지 않아 클라이언트와의 상담을 토대로 기획, 설계, 디자인 시공까지 직접 하였으며 현장에서 인부들을 통솔 및 관리하여 사고 없이 공사를 진행 하였습니다. 카드, 다이어리 혹은 가구 및 인테리어 회사를 다니다 보니 재고관리 및 창고 정리 등도

하게 되었고 회사 경리가 없었던 것이 오히려 좋은 경험이 되어 회사 거래처내역 및 지출, 견적서 작성, 공사 금액 정리에서부터 회사직원을 뽑는 인사 담당 등 여러 분야에 일을 하여 사회생활에 큰 경험을 쌓을 수 있었습니다.

인테리어 현장에서는 할아버지뻘 되시는 어르신과도 술잔을 기울이며 인생에 대한 풍부한 경험과 지식을 이야기 듣기도 하고 아버지 세대와 같으신 거래처 사장님과도 사업에 관한 이야기와 자식들 이야기 등 돈을 주고도 얻지 못할 소중한 지식과 교훈을 몸소 체험하며 배웠습니다.

저보다 나이 어린 상사를 모시기도 하고 저 보다 나이 많은 후배에게 업무를 가르치고 했으며 회사에서 선배와 후배 사이에 다리 역할을 하여 눈과 귀를 열어 모두의 의견을 한곳에 모으려 노력했습니다.

이러한 경험들을 토대로 더욱 더 노력하여 새로운 기술에 열정을 쏟아 도전을 하고 싶습니다. 제가 바꾸고 싶은 점은 완벽해 지고 싶어 하는 욕심입니다. 어떠한 업무가 주어지면 완벽하게 해결을 하고 싶어 밤에 잠을 뒤척이거나 조금 예민해 지는 편입니다.

저는 이러한 점을 고치기 위해 업무에 대한 분석과 대화, 질문을 많이 하고 틈틈이 메모 및 검색을 통해 사전 준비를 완벽히 하려고 노력하였습니다. 회사를 다니면서 생기는 스트레스는 언제나 그랬듯이 동료 및 선, 후배님들과의 대화 및 한잔의 술로 화기애애하게 풀어 나가도록 하겠습니다.

3) 전공 및 경력사항

그림 및 게임, 피규어에 관련된 취미생활을 즐기는 저는 문구, 제품 디자인 회사에서 근무를 하였습니다.

크리스마스 카드, 연하장 및 다이어리 외 팝업카드 제품을 주로 디자인 하였습니다.

크리스마스에 많이 소비가 되는 카드의 특성을 파악하여 종이로 만드는 카드 이외에 새로운 것을 시도해 보고자 펄트로 카드를 디자인 하기도 해보았고, 입체적으로 튀어나오는 팝업카드도 디자인 제작해 보았습니다.

디자인 외 출판, 인쇄편집, 카드 및 다이어리 등의 제품이 생산되는 전 과정에 관여 하여 업무를 담당했습니다.

가구 디자인 및 인테리어 일을 하며 디자인에 대한 디테일을 배우고 또한 공장에서 디자인한 제품을 직접 제작, 시공까지 하였습니다.

주로 아동 가구 디자인 및 유치원, 어린이 집 인테리어를 통해 무한한 상상력을 발휘 할 수 있는 기회가 많았습니다.

그 외 카페 및 사무실, 아파트 인테리어를 하며 현자에 대한 경험과 사람들과의 의사소통에 대해서도 많은 것을 배우게 되었습니다.

교육기관을 통해 짧지만 C, C++, c# 등을 공부하였고, 프로젝트를 수행하면서 해보지 않았던 립모션과 홀로그램, 유니티 등 새로운 기술을 경험해 보았습니다.

3개월간의 프로그램 언어 수업이 끝나고 자신이 하고 싶은 프로젝트를 개인별로 발표 하였습니다.

그 동안 관심이 많이 있던 분야를 모두 접목시켜 아무도 해보지 않은 것을 하는 것이 저의 프로젝트 목표였습니다.

바로 홀로그램과 동작인식을 사용한 게임 콘텐츠를 만드는 일이었습니다.

어렵고 힘든 시간이었지만 새로운 일에 대한 열정 때문이었는지 게임개발 프로젝트는 너무나 즐거운 작업이었습니다. 아내 역시 즐거워하는 저의 모습을 보면서 기뻐했던 기억이 많이 남습니다. 교육기관과 수업을 지도해 주신 강사님도 처음 시도해 보는 아이디어와 열정에 큰 관심과 격려를 해주었습니다. 그렇게 프로젝트를 완성한 후 많은 후배 기수들 앞에서 발표를 시작 하였습니다. 발표가 끝난 후 많은 분들이 박수와 질문을 해주신 덕분에 프로젝트를 성공적으로 마칠 수 있었습니다.

새로운 일을 배우고 프로젝트를 진행하면서 열정을 가지고 도전을 하면 무엇이든 할 수 있다는 세상의 진리를 다시 한번 느낄 수 있었습니다.

현재까지 유튜브나 구글을 검색 해본 결과 립모션, 홀로그램, 유니티를 이용하여 만든 게임은 아직까지 없다는 사실 역시 큰 성취감 입니다.

아무도 하지 않은 것에 무모하지만 도전하여 성공하였다는 자신감은 앞으로 새롭게 출발하는 저의 인생의 전환점에 큰 희망과 더 큰 열정, 도전정신을 새겨 주었습니다.

프로젝트 리더를 맡아서 팀원들과 화합하여 새로웠다는 평가를 들었던 프로젝트를 성공한 것 역시 제겐 가장 큰 경험인 것 같습니다.

사람은 소통의 동물입니다. 소통을 통하여 사람을 연결하는 방법을 많은 곳에서 배운 것과 같이 새로운 기술을 가지고 다양한 분야에서 많은 사람들과 소통하고 싶습니다.

4) 지원동기 및 입사 후 포부

적지 않은 나이에 왜 일을 그만두고 입사를 지원하였는지 궁금해 하실 것 같습니다.

지금까지 긴 인생은 아니지만 여러 가지 일을 해봐도 결국 자신이 원하는 것은 무엇인지를 느끼며 그 자리로 되돌아 오는 것 같습니다.

어린 나이 때는 실천 없는 상상뿐으로 시간을 보내게 되고 조금 더 자라서는 돈에 노예가 잠시 되기도 하였던 것 같습니다.

제 속에서 간절히 원하던 것이 무엇인지 큰 깨달음을 얻은 듯 합니다.

비록 처음이기에 업무는 서투를 지 언정 즐거운 회사분위기를 만드는데 앞장 서겠습니다.

그리고 열정과 긍정의 에너지를 보여드리겠습니다.

세계 최초, 최고의 게임을 만들어 내는 엔터테인먼트 기업에 열정과 패기로 창의적이고 독창적인 게임을 만들어 세계를 선도해 보고 싶습니다.

다양한 문화를 경험한 사람을 채용함으로써 보다 새롭고 놀라운 도전을 하려는 귀사에 긍정적이고 열정적인 저의 능력을 마음껏 풀어보고 싶어 입사를 지원하게 되었습니다.

게임은 특별한 재미와 경험을 플레이어에게 선사 합니다.
하지만 게임은 유해한 것이란 생각을 가지고 계신 사람들이 주변에도 많이 존재 합니다.
저는 놀이문화를 선도하는 게임을 제작해 보고 싶습니다.
게임이 아이들에게 나쁜 영향을 미친다고 생각하시는 아이들의 부모님께 게임도 유익하며
게임을 통해 좀더 창의적인 발상을 키울 수 있다는 것을 알려 드리고 싶습니다.
그렇기 위해서는 먼저 게임을 좋아하는 아이들의 부모님도 게임을 함께 즐길 수 있도록 하는
게임 콘텐츠 역시 필요하다고 생각합니다.
아이의 부모님들 세대 역시 돌이켜 생각해 보면 자신이 좋아했던 게임 한두 개쯤은 모두
기억을 하고 있습니다. 어린 시절의 게임이 즐거웠던 이유 중 가장 크게 머릿속에
자리잡고 있는 것은 모두가 모여 게임을 하였다는 것 입니다.
시대의 흐름이 많이 지났지만 생활에서 겪어본 결과 게임을 전혀 하지 않으셨던
할머니, 할아버지, 아버지, 어머니 세대께서도 아이들과 가족과 모여 게임을 하면
굉장히 즐거워하십니다. 이것이 게임이 갖는 가장 본질적인 큰 힘이라고 생각합니다.
내가 게임을 하지 않더라도 게임을 하고 있는 상대방을 보기만 해도 즐거워하는
그런 힘을 가진 게임 말입니다.
누구나 가지고 다니는 핸드폰을 이용하여 가족들이 같은 게임을 하며 웃고 즐길 수
있도록 하여 게임의 가장 중요함 인 모두의 즐거움을 표방으로 하는 게임을 만들고 싶습니다.

옛 것은 지키고 새것은 배워라 라는 온고지신이란 말처럼 기존의 색깔은 지키고
아무도 시도해 보지 않은 새로운 경험을 해볼 수 있는 게임을 만들고 싶습니다.
그것이 하드웨어적인 기술이든, 소프트웨어적인 기술이든 새로운 시대에 발 맞추어
그에 맞는 기술들을 고루 접목시켜 아날로그 향이 나는 디지털시대의 게임을 만들고 싶습니다.
감사합니다.

열정만큼은 그 누구에게도 뒤지지 않는

입사지원자 홍길동 입니다

010-1111-2222

지금 바로 전화 주세요.

감사 드립니다.