

김주영 / Ju-Young Kim (Alex)

Purdue University / 퍼듀 대학교

(765) 409-7565

alex99.young.kim@gmail.com / kim2975@purdue.edu

[회사명] 귀하,

[자기소개]

안녕하세요. 저는 퍼듀 대학교에서 "게임 개발 및 디자인"과 "애니메이션 및 시각 효과" 복수 학사 학위를 최근 취득한 김주영입니다. 기술과 예술을 결합한 창의적인 게임 개발에 대한 열정을 가지고 있으며, 귀사의 게임 디자인 팀에 제 창의적 기술과 전문성을 기여하고 싶습니다.

[지원 동기]

"게임은 단순한 코드 이상의 것이다." 이것은 제가 게임 개발을 시작할 때부터 항상 마음에 새겨온 문장입니다. 제 게임 개발 여정은 어린 시절 처음 접한 RPG 게임에서 시작되었습니다. 게임 속 캐릭터들의 생동감 있는 움직임과 매력적인 스토리텔링에 매료되어, 저는 '언젠가는 나도 이런 감동을 주는 게임을 만들고 싶다'는 꿈을 품게 되었습니다. 귀사는 항상 혁신적인 게임으로 플레이어들에게 새로운 경험을 선사해왔고, 이러한 귀사의 도전 정신과 창의성에 깊은 감명을 받아 지원하게 되었습니다.

[학업 및 프로젝트 경험]

퍼듀 대학교에서의 시간은 기술적 전문성을 쌓는 것 이상의 의미가 있었습니다. 게임 개발과 애니메이션이라는 두 가지 전공을 통해 기술과 예술의 균형을 배웠으며, HTML/CSS, JavaScript 부터 C++, C#에 이르는 다양한 프로그래밍 언어를 습득했습니다. 특히 Unity 와 Unreal Engine 을 활용한 여러 게임 개발 프로젝트에서 리드 게임 디자이너를 맡아, 게임의 전체적인 방향성을 설정하고 기술적 구현력과 창의적 비전을 조화롭게 결합하는 법을 익혔습니다. 다양한 배경을 가진 팀원들과 협업하며 서로 다른 관점과 아이디어를 하나로 모아 더 나은 결과물을 만들어내는 과정을 통해, 효과적인 팀 커뮤니케이션과 프로젝트 관리 능력도 기를 수 있었습니다.

[기술 역량]

프로그래밍 언어부터 전문 도구까지, 게임 개발에 필요한 다양한 기술을 습득했습니다. HTML/CSS, JavaScript, C++, C#과 같은 프로그래밍 언어들을 자유롭게 다룰 수 있으며, Maya, Blender, Houdini 등의 3D 소프트웨어와 Unity, Unreal Engine 의 게임 엔진을 능숙하게 활용할 수 있습니다. 또한 Adobe Creative Suite 를 활용한 디자인 작업과 게임 디자인 문서화, 프로젝트 관리 능력을 갖추고 있습니다.

[프로젝트 주요 성과]

여러 게임 개발 프로젝트에서 리드 게임 디자이너로서 팀을 이끌었습니다. 캐릭터 애니메이션 시스템을 직접 구현하고, 사용자 경험을 고려한 반응형 인터페이스를 개발했습니다. 특히 게임 성능 최적화와 효율적인 작업 흐름 구축에 주력하여, 모든 프로젝트를 성공적으로 기한 내에 완수했습니다. 때로는 기술적 한계나 일정 압박과 같은 도전에 직면하기도 했지만, 이러한 경험들이 오히려 제가 더 나은 게임 디자이너로 성장하는 밑거름이 되었습니다.

[강점]

제 강점은 크게 도전 정신, 문제 해결 능력, 그리고 협업 능력으로 나눌 수 있습니다.

첫째, 도전 정신과 회복탄력성입니다. 어떤 과제나 프로젝트에 직면했을 때, 저는 "일단 해보자"는 마인드로 적극적으로 도전합니다. 실패를 두려워하지 않고 시도하며, 새로운 기술이나 도전적인 과제를 마주했을 때도 주저하지 않고 뛰어들어, 실제 경험을 통해 배우고 성장하는 것을 선호합니다. 이러한 태도는 게임 개발 과정에서 특히 큰 강점으로 작용했습니다. 살아오면서 겪은 다양한 경험들이 제게 독기와 회복탄력성을 길러주었고, 이는 어떤 상황에서도 굴하지 않고 앞으로 나아갈 수 있는 원동력이 되었습니다.

둘째, 문제 해결 능력입니다. 도전적인 접근이 때로는 예상치 못한 어려움을 가져오기도 했지만, 이러한 경험들이 오히려 제 문제 해결 능력과 위기 관리 능력을 강화시켰습니다. 특히 프로젝트의 성공과 실패를 모두 경험하면서, 공과 사를 명확히 구분하고 객관적으로 상황을 분석하는 능력을 기를 수 있었습니다. 이를 통해 자신의 부족한 점을 정확히 파악하고 체계적으로 보완해나가는 자기 개발 능력도 갖추게 되었습니다. 때로는 무지성으로 도전하다가 위기를 겪기도 했지만, 이러한 경험들이 오히려 제 회복탄력성과 멘탈을 더욱 강하게 만들었습니다. "어차피 끝까지 가면 내가 이긴다"는 마인드로, 어떤 문제든 끈기 있게 해결해나가는 것이 제 방식입니다.

셋째, 협업 능력입니다. 팀원들과 효과적으로 소통하여 최적의 결과를 도출해내며, 세부사항에 대한 꼼꼼한 주의력과 체계적인 작업 방식으로 프로젝트의 품질을 높이는 데 기여해왔습니다. Unity 와 Unreal Engine 을 활용한 게임 개발 프로젝트들에서 리드 게임 디자이너를 맡아 게임의 전체적인 방향성을 설정하고, 팀원들과의 효과적인 협업을 통해 프로젝트를 성공적으로 완수한 경험이 있습니다. 새로운 기술과 트렌드를 빠르게 습득하고 적용하는 능력도 갖추고 있어, 빠르게 변화하는 게임 업계에서 경쟁력을 유지할 수 있습니다.

[입사 후 포부]

게임은 기술과 예술, 그리고 감동이 만나는 지점에 있습니다. 저는 이 세 가지 요소를 모두 아우르는 게임 디자이너가 되어, 플레이어들에게 잊지 못할 경험을 선사하고 싶습니다. 귀사에 입사하게 된다면, 제가 쌓아온 기술력과 창의력을 바탕으로 혁신적이고 몰입도 높은 게임 개발에 기여하고 싶습니다. 특히 게임 개발과 애니메이션 양쪽의 전문성을 살려, 기술적으로 완성도 높으면서도 예술적으로 뛰어난 게임을 만드는데 이바지하고자 합니다. 끊임없는 학습과 도전을 통해 게임 업계의 발전에 기여하는 전문가로 성장하겠습니다.

敬具,

김 주 영