

정주연

2017103755



YESTERDAY

소프트웨어융합학과 입학전에 어떻게 살아왔는지 알아 봅시다

초,중,고등학교를 평범하게 다녔고 크게 튀지 않는 학생이었습니다.
소프트웨어융합학과에 오게 된 계기는
고등학교 2학년 초 때 게임 방송을 접했는데
게임을 통해서 제작자들이 자신들의 생각을 전달하는 모습을 보았고
그것에 자극을 받아 게임 제작을 하고 싶다는 생각을 하게 되었습니다.
그리고 고등학교 3학년 때 소프트웨어 관련된 학과가 있다는 것을 알게 되었고
취미로 생각하던 게임 제작이 직업이 될 수도 있겠다는 생각을 가지고
이 학과에 지원을 하였고 다행히 여기에 있을 수 있게 되었습니다.



소프트웨어융합학과 재학동안, 당신이 어떻게 변해가고 무엇이 되고 싶은지 들어봅시다

재학 기간동안 최대한 프로그램 관련 지식을 얻어가고 싶고
트랙 선택은 게임 콘텐츠 쪽으로 생각하고 있습니다.
게임 콘텐츠도 나중에 프로그램과 그래픽으로 나뉘는데
아직 고민중이긴 하지만 지금은 그래픽을 배우는 방향으로 나아가 예정입니다.

졸업 요건을 보니까 강제적으로 라도 영어를 하게 되어있는데
덕분에 영어실력이 늘지 않을까 라는 생각을 가지고 있습니다.

재학 기간동안 하고 싶은 것이 많지만 꼭 이루고 싶은 목표는
졸업하기 전에 스스로 게임 하나 정도는 제작해보고 싶은 마음이 있습니다.

소프트웨어융합학과를 졸업후 당신은 무엇이 되어 있나요

높은 꿈이긴 하지만 제일 원하는 건 블리자드에 입사하는 것입니다.
확실히 힘들 것 같아서 이상으로 남겨두고 있지만
이걸 목표로 노력하면 좋은 성과를 낼 수 있지 않을까 라는 생각을 하고 있습니다.

기본적으로 게임 제작 회사에 들어갈 것 같지만
미래가 변할 가능성이 항상 존재하기 때문에
아직까지는 큰 틀만 존재하고 세부사항은 차차 채워 나갈 예정입니다.

FREE TALK

하고 싶은 말을 자유롭게 합시다



Thank you



경희대학교
KYUNG HEE UNIVERSITY