

EIDETIC KOREA

아이데틱코리아

3D 디자이너 직무 인터뷰

게임 덕후가 덕후 회사에 들어왔다!

아이데틱 최연소 3D 디자이너, 김동찬(Gon)님의 스토리

사무실에서 나이와 관련된 이야기가 피어오르면 뒤에서 살며시 피식-하는 직원이 있다. 평균 연령 30대 조직에서 앞자리 숫자 2를 자랑하는 그는 **우리 회사 막둥이, 김동찬**이다. 우리는 그의 영어 이름 'Gon'을 애칭으로 '고니'라고 부르기도 한다.

곤이는 아이데텍 GX(Global eXperience) 2실의 최연소 '3D 디자이너'다. 쾌활한 성격으로 가끔 재미있는 드립을 던지며 MZ임을 한껏 뽐내는 곤이는 아이데텍에 곧잘 적응했다. MZ 답게 회사 내 유행어도 하나 탄생시킨 썰이 있는데, 그로 인해 우리 모두 곤이에게 중독되어 버렸다. 그 유행어가 무엇이나,

바로, **대참사**

곤이는 업무를 보다가 가끔 "대참사"라고 하는데, 정말 큰일이 난 줄 알고 심각해져서 "뭔데, 뭔데" 하고 달려가 보면 정작 별것 아닌 것이다. 그 허탈함을 시작으로 우리는 모두 곤이 유행어에 중독 되었다.

김동찬(Gon) 3D 디자이너



Q. 곤이님, 소개를 부탁드립니다!

안녕하세요. 이전에 인터뷰를 진행했었던 Kimmi실장님이 진두지휘하는 GX실의 3D 디자이너 **김동찬**입니다. 영어 이름은 **Gon**이에요. 아이데틱에서 전시, 이벤트 같은 체험 공간의 3D 디자인을 맡고 있습니다.

Q. 아이데틱에서 인턴부터 시작하셨죠. 입사 과정이 어떻게 되었나요?

보기에는 믿기 어렵겠지만 저는 아직 대학생이에요 (하하)

제가 다니는 예대에서는 방학 때 현장실습이나 인턴ships을 하면 학점을 인정해 주는 제도가 있어요. 실무가 중요한 학과에서 자주 찾아볼 수 있는데, 학생들이 일찍 역량을 키울 수 있도록 하는 목적이죠.

3학년 여름 방학 전, 학교에서 현장 체험 학습으로 올라온 인턴 공고를 보고 아이데틱을 알게 됐어요. 서치를 해보니, 규모가 큰 글로벌 프로젝트를 수행하는 회사라는 것을 알게 되었어요, 누구나 알 법한 브랜드들이 파트너사로 있었고요, 저에게는 쉽게 접할 수 없는 기회라는 생각이 들어 지원하게 되었어요. 저를 포함한 여러 명의 지원자가 있었는데, 포트폴리오를 제출 하라고 해서, 밤새 열심히 준비해서 보낸 기억이 나네요. 제 인생 첫 면접도 보았는데, 현재 저의 사수인 Kimmi 실장님이 면접관이었어요. 그때만 해도 이렇게 동고동락하며 함께 일할 거라곤 상상도 못 한 일이었죠. 그렇게 입사한 뒤, 두 달 동안 인턴ships을 거치고 아이데틱과의 인연이 시작되었습니다.

Q. 전에도 인턴 경험이 있다고 들었는데, 아이데틱에 입사하게 된 결정적 계기가 있을까요?

저는 배우는 걸 좋아하고 성장 욕구가 있는 편이라, 대학생임에도 아이데틱이 두 번째 인턴ship이었습니다. 처음 인턴ships으로 있었던 회사는 공기관에서 주관하는 프로젝트가 대부분이라 정형화된 포맷이 많았어요. 그곳에서 스탠다드한 디자인을 했다면 아이데틱은 실험적이고 창의적인 디자인을 시도하는 회사였어요.

게임, IT, 글로벌 등 다양한 인더스트리에서 BTL 프로젝트를 진행한다는 점이 가장 결정적인 이유였습니다.



음 .. 학업과 실무는 또 다르잖아요. 그 갭이 정말 크다는 걸 아이데틱에 와서 느꼈어요. 학교에서 디자인 툴을 배우기도 하지만 '기획'에 관한 과제들이 대부분이고 이론 중심의 공부를 많이 하는데요. 인턴 경험을 하면서 실전은 이렇구나! 하는 걸 매번 느꼈어요. 처음에는 난관을 겪었는데, 팀원들을 보면서 디자인뿐만 아니라 PM까지 잘하는 멀티 플레이어로 나도 저렇게 성장할 수 있겠다고 생각했습니다.

Q. 현장 인턴ships이 끝난 뒤에도 다시 곧이님을 만나게 되어서 좋았어요.

사실 인턴만 마치고 다시 학업에 매진할 생각이었는데, 지금 아이데틱에서 일하고 있네요. 그 이유는 사람이 좋아서 아닐까요?

회사 인턴ships이 끝나면서 팀원들을 만나기 어려울 거라 생각했어요. 그런데, 우리 관계는 끝난 게 아니었더라고요. 함께 클라이밍도 하고, 같이 밥 먹고, 술(?)도 마시며, 연을 계속 이어갔어요. 하루 대부분의 시간을 함께 보내는 동료들이 좋은 사람들이다 보니 다시 오고 싶은 마음이 더 커졌죠.

현재 학업을 병행하면서 일하고 있는데, 학생 신분으로서 일할 수 있도록 회사 측에서 배려를 많이 해줬어요. 책임감에 대한 인정을 받는다면, 유연하게 일할 수 있는 근무 환경을 만들어 주는 회사라는 것도 빠질 수 없겠네요.

Q. 아, 재미있는 소식을 들었는데요,
eSports 프로게이머를 준비했었다고?!

고등학생 때 밥도 안 먹고 게임만 할 정도로 킴돌이였어서, 프로게이머로 진로를 생각했었어요. 프로 구단에 입단을 하고자 테스트를 보러 다닌 적이 있었죠. 하지만 업으로 게임을 하려니 쉽지가 않더라고요. 즐겁게 스트레스 풀려고 시작한 게임이었기에 취미로 남겨두기로 했습니다. 결국 디자이너로 진로를 바꾸게 되었는데, 지금 게임쇼를 기획하는 회사에 와 있네요. (하하 덕업일치인가요?)

게임이나 만화를 좋아해서 아이데틱에서 게이밍 프로젝트 진행할 때 더 마음이 가는 것 같아요. 용어도 금방 알아들을 수 있어서 좋고요.

Q. 그리고 보니 영어 이름이 Gon...
곤 프리क्स 읊음

왜 이래요 아마추어같이 (흐흐) 아이데틱은 덕후 전문이잖아요~

Q. 아이데틱에서 인턴 경험은 남달랐을 것 같아요.

인턴에게는 보통 리서치나 노동력이 필요한 일을 많이 시키잖아요? 이전 인턴십과는 다르게 아이데틱에서는 디자이너로 인볼브 된 업무가 많았습니다. 첫 프로젝트가 BMW의 독일 게임스컴(Gamescom) 전시였는데 디자인 시안부터 도면(Control Drawing)까지 실전으로 배우면서 일했어요.

물론 시니어 선배님의 감독 아래 디자인을 진행했지만, 인턴임에도 핵심 인력으로 인정을 해주며, 실력을 키울 수 있게 서포트를 많이 해주셨죠.



곤이가 좋아하는 캐릭터
'곤 프리क्स'

MZ인턴이었던 '곤이' 현재진행형 성장기

처음 인턴 때는 PG(Product Guide)가 무엇인지, 감도 안 잡혔는데, 강하게 길러진 덕분일까요? 최근 PG 작업을 하면서 자신감이 많이 붙었어요. 현장 경험을 통해 제가 한 작업들의 쓰임새를 알게 되면서 업무를 보는 시야가 많이 넓어졌어요. 이제는 새로운 것들을 익혀야 하는 상황이 오면 기회라고 생각해요.



Q. 곤이님이 바라본 3D 디자인의 매력 포인트는 무엇일까요?

말 그대로 입체 디자인이기 때문에 인쇄물이 아니라 공간을 만든다는 점, 그 콘텐츠의 실체가 몇 미터, 몇 제곱미터 사이즈의 부스로 확장되어 만들어진다는 게 3D 디자인의 매력 같아요. 결국 건축물을 만드는 일이잖아요? 정말 아무것도 없는 컨벤션 바닥에 부스가 똑딱 똑딱 만들어지고 우리가 디자인한 디스플레이가 들어오는 걸 보면, 무에서 유를 만드는 창조주 같은 기분이 들어요.

Q. 어떤 프로젝트를 진행했는지 궁금해요!

굵직한 회사 포트폴리오에 이끌려 온 만큼, 다양한 프로젝트에 참여할 수 있었는데요, Gamescom BMW, G-Star Webzen, GDC Tencent, Dellworld Samsung.. 프로젝트 수행 과정에서 팀원들의 사소한 것 하나도 놓치지 않는 업무 스타일에 놀랐어요. AE와 그래픽 디자이너, 각 전문 분야의 직원들과 협업을 통해서 프로젝트가 진행되는데요. 입사할 때 참고했던 회사 포트폴리오의 완성도가 다 이렇게 나온 거구나! 느꼈죠. '디자인이 예쁘고 멋지다'가 전부가 아니었어요, 서비스 가치를 돋보일 수 있게 디자인하면서도 실제 현장에서 문제가 되지 않게 하기 위해, 체계적인 설계와 많은 사람들의 협력이 필요하다는 걸 몸소 체감했어요.

곤이 참여했던 2023 지스타 웹젠 현장



우리나라 최대 게임쇼인 지스타(G-STAR) 프로젝트를 진행할 때, 웹젠 실내, 야외 부스까지 총 100부스 사이즈였는데, 저도 디자이너이자 PM으로 참여를 했어요. 오랫동안 열심히 준비했음에도 현장에서 이슈들은 생기더라구요. 팀원들이 현장 노하우가 쌓여서인지, 문제를 정확히 파악하고 해결책을 제시하며 보완이 됐을 때, 모두 전문성을 갖고 열정적으로 임한다는 인상을 받았어요. 전시가 성공적으로 끝나고 서로에게 감사 인사를 토닥토닥 할 때는 성취감이 가슴을 꽉 채웠어요. 제가 현장에서 보탬이 된다는 걸 느껴서 뿌듯한 순간이었습니다.

Q. 실제 프로젝트 현장에서 느낀 점도 많았을 것 같아요.

짧은 제 커리어에 볼드 치고 싶을 만큼 가장 큰 규모였던 지스타를 얘기할 수밖에 없는데요. 책상 앞에서 모니터만 보다가 벅스코 전시장에 갔을 때, 그 생경한 현장을 잊지 못할 것 같아요. 솔직히 서브컬처 게임이 어느 정도인지 감이 오지 않았거든요. 부산까지 수 만 명의 사람들이 전시 콘텐츠를 즐기러 오고 '디깅컬처'를 보는 것도 신선한 충격이었습니다. 아, 나 말고도 덕후가 많구나? (크크)

이외에도 다른 회사의 전시 디자인도 자연스럽게 접하게 되는데, 보는 것만으로도 얻을 수 있는 게 많았어요. "이게 되네!" "데모를 이렇게 디자인하는 방법도 있구나." 콘텐츠가 막 쏟아졌어요. 내가 가진 틀을 깰 수 있는 좋은 기회이기도 하고 현장에서 레퍼런스를 축적한다는 게 이런 말이구나 싶었습니다.



Q. 인터뷰를 하다 보니, 초고속 성장한 디자이너 같은데요,
성장에 원동력이 되었던 건 무엇일까요?

디자인 경험을 쌓으면서 마케팅 감각도 키울 수 있다는 점에서 더 적극적으로 임했던 것 같아요. 대표님께서 3D 디자이너 출신인데 프로젝트를 진행할 때면 전체 과정을 함께 리딩해주세요. 다음 스텝으로 어떤 방향이 좋을지 전략적으로 길을 터주시는데, 그때마다 업계 동향이나 새로운 마케팅 용어까지 세심하게 알려주세요. 직원들의 발전과 성장까지 챙긴다는 느낌을 받았어요. 기획을 디테일하게 잡아내시고 실행 과정을 함께 하다 보니, 나도 저런 스페셜리스트가 되고 싶다는 꿈이 생겼어요.

제가 존경하는 분과 가까이 일하며 배울 수 있다는 게 저한테는 마치 특혜 같아요.
제 롤모델 (하트)

Q. 사수분이 현재 미국에 출장을 갔는데요,
글로벌 프로젝트에 대한 기대감이 있나요?

저는 살면서 해외에 한 번도 가보지 못했어요. 나라마다 디자인 스타일, 문화가 담겨 있는데, 해외 전시 현장은 어떨지 궁금합니다.

국내 전시도 이렇게 규모가 크고 색다른 디자인을 많이 접할 수 있었는데, 해외는 어떨지 상상이 안 가네요. 저도 언젠가 해외 출장을 가겠죠? 두근두근합니다.

(인터뷰 기자 : 곧 독일에서 300 부스를 경험하게 될 거야~ㅎ)



Q. 마지막으로 입사할 주니어 디자이너에게 한 마디해주세요!

일이 어렵고 힘들어서 스트레스 받을 수 있어요 (하하) 아니 솔직하게 말해야 되잖아요~ 하지만, 팀원들이 애정을 갖고 업무에 임하기 때문에 그 분위기에 몰입되면서 실력이 올라갈 수 있어요. 팀워크가 어떤 의미인지, 얼마나 파워 있는지, 온몸으로 느낄 수 있습니다. 아, 게임이나 전시를 좋아하면 더 즐겁게 일할 수 있는 곳인 것 같아요.

저는 아직 가보지 못한 무궁무진한 길을 계속 가보려고요!

“ 일단 한 번 경험해 보세요. ”

아이데틱과 함께 할 결심이 선다면!
3D 디자이너 인턴쉽에 지원바랍니다.

Contact

메일 hr@eideticmarketing.com
웹사이트 <https://www.eideticmarketing.com>
브런치 <https://brunch.co.kr/@eidetic>
블로그 https://blog.naver.com/eidetic_kr
비핸스 <https://www.behance.net/eideticmarketing>