

# 이 력 서

## ■ 프로필

	성명	한글	박지수	희망연봉	회사 내규에 따름
		영문	Park Jisu	생년월일	1996년 02월 18일
	현주소		부산광역시 남구 수영로 276-1 제이캐슬 201호		
	전화번호		010-9917-2905	E-mail	j2su0218@gamil.com
	포트폴리오		<a href="#">포트폴리오 깃허브 링크</a>		

## ■ 학력사항

재학기간	학교명	전공	학점	구분
2015.03 ~ 2020.08	동명대학교	게임공학과		졸업
2012.03 ~ 2015.08	삼산고등학교	-		졸업

## ■ 교육이수

교육기간	과정명	기관명
2024.05 ~ 2024.11 (6개월)	빅데이터 분석 활용 자바 & 파이썬 기반 빅데이터 UI 콘텐츠 개발	부산IT교육센터
	주요내용: JAVA, Python, MySQL, HTML, CSS, JavaScript, JSP/Servlet, Oracle. Spring 등	
2020.04 ~ 2020.05 (1개월)	1인 크리에이터 (유튜브제작) 동영상 편집과정	그린컴퓨터아카데미
	주요내용 : Adobe Premiere, PhotoShop	

## ■ 자격증/어학/수상내역

자격증(점수)	취득일	발행처
정보처리기사	2024. 09. 10	한국산업인력공단
MOS(Microsoft Office Specialist 2016 Master)	2019. 12. 18	Microsoft
Visual Communication using Adobe Photoshop CS6	2016. 06. 21	Adobe Creatified Associate

## ■ 사회생활

근무기간	근무처	담당업무 (상세내용)
2020.07.~ 2023.08	(주)게이트웨이즈	Unity 3D 콘텐츠 구현 및 개발/개발팀 (팀원)
	UnityEngine(C#), LeapMotion, WebView, Localization, PostProcessing, Unity Ads 등	

## ■ 팀/개인프로젝트

기간	프로젝트명	구분	기관명
2024.10.01.~2024.11.08	ShackPot	팀프로젝트	부산IT교육센터
개발환경(개발인원)	Java, Springboot, MariaDB, React ,MySQL, Figma (개발인원: 3명)		
주요내용	단백질 웨이크에대한 포괄적인 정보 제공 플랫폼 구축을 통해서 사용자와 공급자간의 중간다리 역할을 수행하는 플랫폼		
담당역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• UI/UX 디자인 및 구현</li> <li>• 데이터베이스 설계 및 최적화</li> <li>• JWT을 사용한 인증 및 권한 관리</li> </ul>		
깃허브	<a href="https://github.com/LiJinSu/ShakePot">https://github.com/LiJinSu/ShakePot</a>		

기간	프로젝트명	구분	기관명
2024.08.16.~2024.09.01	SnapTide	개인프로젝트	부산IT교육센터
개발환경(개발인원)	Java, SpringBoot, MariaDB, Maven, MySQL (개발인원: 1명)		
주요내용	사진 기반의 소셜 플랫폼으로, 사용자들이 사진을 공유하고 댓글을 통해 소통할 수 있는 피드기반 웹사이트		
담당역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로젝트 기획 및 설계</li> <li>• UI/UX 디자인</li> <li>• 프론트엔드/백엔드 개발</li> <li>• 데이터베이스 설계 및 관리</li> </ul>		
깃허브	<a href="https://github.com/JISUSAMA/SnapTide">https://github.com/JISUSAMA/SnapTide</a>		

기간	프로젝트명	구분	기관명
2024.08.16.~2024.09.01	FilmCritiq	개인프로젝트	부산IT교육센터
개발환경(개발인원)	Java, Spring Boot, Mariadb, maven, MySQL (개발인원: 1명)		
주요내용	영화 리뷰 사이트로, 사용자들이 영화에 대한 리뷰를 작성하고 공유할 수 있는 플랫폼		
담당역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로젝트 기획 및 설계</li> <li>• UI/UX 디자인</li> <li>• 프론트엔드/백엔드 개발</li> <li>• 데이터베이스 설계 및 관리</li> </ul>		
깃허브	<a href="https://github.com/JISUSAMA/FilmCritiq">https://github.com/JISUSAMA/FilmCritiq</a>		

기간	프로젝트명	구분	기관명
2023.01. ~ 2023.07	보자마자 피트니스 시티투어 부산	팀프로젝트	(주)게이트웨이즈
개발환경(개발인원)	Unity3D, cinemachine , WebView, FIT-TAG 센서, Post Processing, MeshBaker (개발인원: 3명)		
주요내용	부산을 배경으로 한 자체 개발 동작 인식 센서를 이용한 사이클 콘텐츠 앱		
담당역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로젝트 분석 및 UI 영문 버전 작업</li> <li>• 부산역 그린라인 맵 콘텐츠 추가</li> <li>• Web 마켓 삼점 기능 구현 및 개선</li> <li>• QA 및 버그 수정 작업</li> </ul>		
깃허브	<a href="https://github.com/JISUSAMA/BMF-CityTourBusan">https://github.com/JISUSAMA/BMF-CityTourBusan</a>		

기간	프로젝트명	구분	기관명
2022.06. ~ 2023.03.	보자마자 브레인 BOJAMAJA-BRAIN	팀프로젝트	(주)게이트웨이즈
개발환경(개발인원)	Unity3D, VideoPlayer ,Leap Motion, LineRenderer, Kinect, FaceRecognition (개발인원: 2명)		
주요내용	어르신들의 체력증진 및 인지능력 향상을 도와주는 인지훈련 및 뇌훈련 키오스크 [가로 버전]		
담당역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• UI 변형 및 재구현</li> <li>• 가보르아이 및 튜토리얼 제작</li> <li>• 사용성 평가 피드백 적용</li> </ul>		
깃허브	<a href="https://github.com/JISUSAMA/BMF-BojamajaBrain">https://github.com/JISUSAMA/BMF-BojamajaBrain</a>		

기간	프로젝트명	구분	기관명
2022.06. ~ 2022.12.	보자마자 케어 BOJAMAJA-CARE	팀프로젝트	(주)게이트웨이즈
개발환경(개발인원)	Unity3D, VideoPlayer ,Leap Motion, Line Renderer, Kinect, Face Recognition (개발인원: 3명)		
주요내용	어르신들의 체력증진 및 인지능력 향상을 도와주는 인지훈련 및 뇌훈련 키오스크 [세로 버전]		
담당역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 뇌훈련 및 치매 예방 게임 콘텐츠 제작</li> <li>• 손게임 콘텐츠 구현</li> <li>• UI 적용 및 글로벌화 작업</li> <li>• 레포트 기록 시스템 구현</li> </ul>		
깃허브	<a href="https://github.com/JISUSAMA/BMF-BojamajaCare">https://github.com/JISUSAMA/BMF-BojamajaCare</a>		

기간	프로젝트명	구분	기관명
2022.08. ~ 2023.01.	보자마자 피트니스 - 사이클링 투어	팀프로젝트	(주)게이트웨이즈
개발환경(개발인원)	Unity3D , Cinemachine , WebView , FIT-TAG 센서, Post Processing, MeshBaker (개발인원: 3명)		
주요내용	아시아를 배경으로한 자체 개발 동작 인식 센서를 이용한 피스트니스 콘텐츠 앱		
담당역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로젝트 분석 및 버그 수정</li> <li>• 사이클링 투어 영문 버전 제작 및 UI 적용</li> <li>• Cinemachine Virtual Camera 활용</li> </ul>		
깃허브	<a href="https://github.com/JISUSAMA/BMF-CyclingTour">https://github.com/JISUSAMA/BMF-CyclingTour</a>		

기간	프로젝트명	구분	기관명
2022.10. ~ 2023.03.	어메이징 코어	팀프로젝트	(주)게이트웨이즈
개발환경(개발인원)	Unity3D , Video Player, Cinemachine, Localization , FIT-TAG 센서 (개발인원: 2명)		
주요내용	코어근육을 단련하는 실감형 콘텐츠 자체 개발 동작 인식 센서를 이용한 피스트니스 콘텐츠 앱 (맨몸운동)		
담당역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 코어 트레이닝 모드 맞춤형 콘텐츠 제작</li> <li>• 운동 기반 게임 개발(Tower Maker, DeliveryMan, WireWalking)</li> <li>• 3D 뷰어 모드와 프로젝트 병합</li> <li>• 어메이징 코어 영문 버전 제작 및 UI 적용</li> <li>• 현지화(Localization) 작업</li> </ul>		
깃허브	<a href="https://github.com/JISUSAMA/BMF-AmazingCore">https://github.com/JISUSAMA/BMF-AmazingCore</a>		

기간	프로젝트명	구분	기관명
2021.08. ~ 2022.12.	보자마자 피트니스 런투더문	팀프로젝트	(주)게이트웨이즈
개발환경(개발인원)	Unity3D , Video Player, Line Renderer, Cinemachine, Post Processing, MeshBaker ,FIT-TAG센서(개발인원: 3명)		
주요내용	우주소년과 함께 달리는 스페이스 로드 무비 자체 개발 동작 인식 센서를 이용한 피스트니스 콘텐츠 앱 (러닝)		
담당역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• UI 적용 및 게임 콘텐츠 맵(20종) 구현 UI</li> <li>• 서버 로그인 데이터 관리 구현</li> <li>• 맵 내 이벤트 시스템 구현</li> <li>• QA 및 버그 수정</li> <li>• 런투더문 영문 버전 제작</li> </ul>		
깃허브	<a href="https://github.com/JISUSAMA/BMF-Run.to.the.Moon">https://github.com/JISUSAMA/BMF-Run.to.the.Moon</a>		

기간	프로젝트명	구분	기관명
2021.09. ~ 2021.12.	복둥이의 시간 여행	팀프로젝트	(주)게이트웨이즈
개발환경(개발인원)	Unity3D , Vuforia, DoTweenPro, Animation, Video Player(개발인원: 1명)		
주요내용	북천 박물관-야외 전시관에서 진행되고 있는 게임 스토리 진행 형식의 AR 콘텐츠 게임		
담당역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DOTween을 활용한 캐릭터 나레이션 및 애니메이션 제작</li> <li>• Unity Animation 을 활용한 캐릭터 애니메이션 구현</li> <li>• Vuforia를 이용한 AR 마커 구현</li> </ul>		
깃허브	<a href="https://github.com/JISUSAMA/Bokcheon-dong">https://github.com/JISUSAMA/Bokcheon-dong</a>		

기간	프로젝트명	구분	기관명
2020.11 ~ 2021.08	보자마자 PLAY 2 모바일/리얼모션	팀프로젝트	(주)게이트웨이즈
개발환경(개발인원)	Unity3D, AdMob, LeapMotion, Animation, Video Player, IAP(In-app Purchase)(개발인원: 2명)		
주요내용	30초동안 10개의 게임이 진행되는 새로운 방식의 모션 / 캐주얼 게임		
담당역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임 통합 및 프로젝트 일관성 강화</li> <li>• UI 디자인 리뉴얼 및 수익 창출 시스템(AdMob 및 IAP)구현</li> <li>• Leap Motion 을 활용한 리얼모션 게임 개발</li> <li>• QA 및 버그 수정</li> </ul>		
깃허브	<a href="https://github.com/JISUSAMA/BojamajaPlay2_mobile">https://github.com/JISUSAMA/BojamajaPlay2_mobile</a> <a href="https://github.com/JISUSAMA/BojamajaPlay2_realmotion">https://github.com/JISUSAMA/BojamajaPlay2_realmotion</a>		

기간	프로젝트명	구분	기관명
2022.06 ~ 2022.06	JB Listen	팀프로젝트	(주)게이트웨이즈
개발환경(개발인원)	Unity3D (개발인원: 1명)		
주요내용	JBListen 전복 설문조사 데모 앱 제작 서버 연결 없이 간단한 설문조사 어플 제작 외주 작업		
담당역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 로그인, 회원가입, ID/PW 찾기, 홈페이지, 설문, 광고, 포인트, 마이페이지, 고객센터 및</li> <li>• 스플래시 페이지 구현</li> <li>• 설문조사로 포인트 획득 및 마이페이지에서 포인트 경로 및 전환 기능 제공</li> <li>• 광고 페이지 구현, 클릭 시 해당 사이트로 이동</li> </ul>		
깃허브	<a href="https://github.com/JISUSAMA/JBListen">https://github.com/JISUSAMA/JBListen</a>		

# 보유 기술 및 능력

보유 능력	상세내용
Oracle / MySQL	<ul style="list-style-type: none"> <li>설치 및 기본 환경설정, DDL/DCL/DML 이해, 제약조건 설정</li> <li>INDEX, VIEW, SEQUENCE의 활용</li> <li>정규화에 대한 이해</li> <li>USER/SCHEMA 이해, 계정 관리방법 이해</li> </ul>
Spring Framework SpringBoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>개발환경 구축, MVC 컨트롤러 설계</li> <li>의존성 주입 활용, 동적 SQL 기능 활용</li> <li>Ajax를 이용한 댓글 처리, 다중파일 업로드</li> <li>Spring security 적용 및 설계</li> </ul>
Python	<ul style="list-style-type: none"> <li>BeautifulSoup, Selenium을 활용한 정적, 동적 크롤링</li> <li>folium을 활용하여 맵에서의 시각화</li> <li>matplotlib, seaborn를 데이터 시각화</li> </ul>
React	<ul style="list-style-type: none"> <li>JSX 문법에 대한 이해</li> <li>useEffect에 대한 이해</li> <li>useState를 이용한 State 관리</li> <li>Fetch를 이용해 Spring Server와 통신한 프로젝트</li> <li>styled-components를 이용한 화면구현</li> </ul>
JAVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>JDK 설치 및 개발환경 구축</li> <li>객체지향 프로그래밍의 특징을 이해</li> <li>컬렉션/제네릭에 대한 이해 및 활용</li> <li>다중 스레드, 소켓 통신, 동기화에 대한 이해</li> </ul>
Unity Engine	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unity 엔진의 기본 사용법</li> <li>C# 스크립팅</li> <li>2D 및 3D 게임 개발</li> <li>UI/UX 설계</li> <li>애니메이션 및 VFX</li> <li>외부 플러그인 및 SDK 활용</li> <li>오디오 관리</li> </ul>
C#	<ul style="list-style-type: none"> <li>기본 문법과 객체지향 프로그래밍(OOP) 이해</li> <li>비동기 프로그래밍(Async/Await) 패턴의 이해</li> <li>유니티(Unity)와의 통합 경험</li> </ul>
Adobe Premiere	<ul style="list-style-type: none"> <li>영상 편집 능력</li> <li>타임라인 관리</li> <li>색 보정(Color Correct/Color Grading)</li> <li>오디오 작업</li> <li>파일 출력 및 인코딩</li> </ul>
PhotoShop	<ul style="list-style-type: none"> <li>레이어와 마스크 관리</li> <li>색 보정 (Color Correction) 및 그레이딩 (Color Grading)</li> <li>파일 출력 및 최적화</li> <li>패스(Path) 및 셀렉션 (Selection) 작업</li> </ul>

# 자기소개서

경력관점	<p>저는 어린 시절부터 다양한 지식을 탐구하는데 큰 열정을 가지고 있었습니다. 작은 목표를 설정하고 이를 이루기 위해 꾸준히 노력하는 과정에서 즐거움을 느꼈고, 학창 시절에는 스스로 공부 계획을 세우고 성실하게 실천함으로써 목표 지향적인 학습 습관을 몸에 익혔습니다. 대학 생활 동안, 다양한 소프트웨어(SW) 전공 역량 강화 프로그램과 자기 주도 및 팀 학습 프로그램에 참여하여 제 전문성을 키웠습니다. C# 프로그래밍, Java와 C++을 통해 객체지향 프로그래밍의 기본 개념과 문법을 익혔습니다. 자료구조의 역할과 다양한 표현 및 동작 방식을 학습했으며, HTML과 JavaScript를 활용한 웹 개발 기술도 습득했습니다. 이를 통해 다양한 프로그래밍 문제 해결 능력을 길렀고, 공부 사랑공동체 프로그램을 통해 팀워크와 협업 능력 또한 향상 시켰습니다. ACE 프로그램에서는 방과 후 수업에서 멘토와 함께 진로 준비를 체계적으로 진행하며 전문 역량을 강화했습니다. TU 튜터링 프로그램에서는 우수한 학습 도우미와 함께 학습 하며 제 실력을 더욱 높일 수 있었습니다. 이러한 경험들은 제가 스스로 선택한 길에 대해 책임감을 가지고 끝까지 해내고자 하는 의지를 다지는 데 큰 역할을 했습니다. 앞으로도 끈기와 성실함을 바탕으로 빠르게 성장해 나갈 것입니다.</p>
성격의 장 단 점	<p>저의 장점은 처음 만난 사람과도 금세 친밀하게 대화를 나누는 탁월한 이야기꾼이라는 점입니다. 단순한 이야기도 재미있게 풀어내며 밝은 에너지로 주변에 즐거움을 주는 사교적인 성격을 가지고 있습니다. 사람들과의 교류를 좋아해 개인적으로 알아가는 것을 즐기며, 갈등 상황에서도 긍정적인 피드백을 통해 문제를 부드럽게 해결하려고 노력합니다. 이러한 성격 덕분에 주변 사람들은 저에게 의지하며 고민 상담을 자주 하곤 합니다. 물론 남들에게 인정받고 싶은 마음이 있고, 계획이 틀어질 때 마음이 조급해질 때도 있습니다. 하지만 이런 상황에서는 우선순위를 정하고 침착하게 대처하기 위해 노력하고 있습니다. 실제로 개발 프로젝트를 진행하던 중 회사에서의 요구사항이 갑작스럽게 변경된 적이 있었습니다. 팀원들과 함께 계획을 재정비하고 각자 맡은 부분을 분담한 후, 저는 제 업무에 책임감을 가지고 최선을 다했습니다. 그 결과 업무를 기간 내에 해결 할 수 있었고, 여유 시간을 활용해 다른 팀원의 프로젝트까지 도와주며 전체 작업을 기한 내에 마무리 할 수 있었습니다. 이 경험을 통해 변화에 유연하게 대처하며, 책임감 있게 임무를 수행하는 능력을 더욱 키울 수 있었습니다.</p>
사회생활	<p>저는 3년간 스타트업에서 게임 개발자로 근무하며 다양한 팀 프로젝트와 독립적으로 맡은 프로젝트를 성공적으로 수행했습니다. 처음 입사 당시 개발 경험이 부족했지만, Unity 엔진의 기본 사용법과 C# 스크립팅, UI/UX 설계를 짧은 시간 안에 익히며 빠르게 역량을 키울 수 있었습니다. 이를 바탕으로 팀원들과 협업하여 여러 프로젝트를 진행했으며, 일부 프로젝트는 독립적으로 맡아 끝까지 완수하여 실력을 쌓았습니다. 특히 AR 프로젝트와 같은 새로운 기술 도전에서도 빠르게 적응할 수 있었습니다. 첫 AR 프로젝트에서는 Vuforia 환경에서 필요한 정보를 신속하게 수집하고 적용했으며, 애니메이션과 VFX를 통해 게임 오브젝트에 생동감을 부여하고 오디오 관리 기능으로는 완성도를 높였습니다. 이러한 경험을 통해 새로운 기술을 빠르게 습득하고 실무에 적용하는 능력을 강화 했습니다. 또한 학창 시절 팀 프로젝트를 통해 다져진 협업과 문제 해결 능력은 실무에서도 큰 도움이 되었습니다. 디자인팀이 제공한 스토리보드를 바탕으로 구현이 어려운 부분을 파악해 적극적으로 소통하며 필요한 요소들을 조율했고, 간단한 누끼 작업은 학창 시절에 익힌 Photoshop 기술을 활용해 직접 처리함으로써 개발과 디자인 간의 원활한 협업을 이끌어 냈습니다. 이처럼, 빠르게 변화하는 환경 속에서도 새로운 기술을 배우고, 팀과 협력하여 문제를 해결하는 능력은 저의 중요한 강점이 되었습니다. 앞으로도 이러한 역량을 바탕으로 더욱 성장하고 팀의 목표 달성에 기여할 수 있도록 노력 하겠습니다.</p>
지원 동기 및 입사 후 포부	<p>IT 기술은 빠르게 변화하기 때문에, 개발자에게는 새로운 기술을 습득하고 이를 실무에 적용할 수 있는 능력과 도전정신이 필수적입니다. 저는 다양한 프로젝트를 통해 기초부터 실무에 이르기까지 프로그램 개발의 전반적인 과정을 익혔으며, 이러한 경험이 새로운 환경에서도 빠르게 적응할 수 있는 중요한 밑거름이 되었습니다. 첫 직장엔 입사 했을 당시 부족한 점이 있었지만, 빠르게 학습하고 기술을 습득하여 1년 후에는 독립적으로 프로젝트를 맡을 수 있는 개발자로 성장했습니다. 이는 제가 빠르게 변화하는 환경에서도 끊임없이 성장할 수 있다는 강점을 보여줍니다. 저는 위기를 기회로 만들라는 신조를 어려운 상황에서도 주저하지 않고 도전하며 성장해 왔습니다. 아직 배우고 익힐 부분이 있지만 분석력과 꾸준함을 바탕으로 입사 후에도 빠르게 적응하고 눈에 띄게 성장할 자신이 있습니다. 새로운 기술을 습득하는 것에 있어 주저하지 않으며, 회사의 성장을 위해 제 역량을 최대로 발휘할 준비가 되어있습니다. 입사 후에는 기존의 기술력을 바탕으로 빠르게 팀에 기여하며, 최신 기술도 꾸준히 학습하여 회사의 목표 달성에 기여할 것입니다. 저는 변화하는 기술 환경에 맞춰 지속적으로 성장하고, 새로운 도전을 통해 더 큰 성과를 이루는 개발자로 나아가고자 합니다.</p>