**입 사 지 원 서**

**기본정보**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **성 명** | 최대원 | **지원부문** | ProjectB 2D액션 RPG 모바일게임 클라이언트 프로그래머 |
| **생년월일** | 19910409 | **희망연봉** | 내규에 따름 만원 |
| **연 락 처** | 01056098342 | **E-mail** | chdw2438@gmail.com |
| **현 주 소** | 인천광역시 남동구 간석 1동 446번지 | | |

**학력사항**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **구 분** | **입학년도** | **졸업년도** | **학교명** | **학과(전공)명** | **소재지(시,군)** | **졸업구분** | **성적** |
| 고등학교 | 2007년 3월 | 2010년2월 | 인천고등학교 | 이과 | 인천 | **인문** |  |
| 전문대 | 년 월 | 년 월 |  |  |  | 졸업, 중퇴 | / |
| 대학교 | 2014년3월 | 2018년2월 | 서울 디지털 대학 | 소프트웨어 공학 | 서울 | **졸업** | 3.07 / 4.5 |
| 대학원(석사) | 년 월 | 년 월 |  |  |  | 졸예,졸업,수료,중퇴 | / |
| 석사세부전공 |  | | 석사논문주제 |  | | | |
| 대학원(박사) | 년 월 | 년 월 |  |  | | 졸예,졸업,수료,중퇴 | / |
| 박사세부전공 |  | | 박사논문주제 |  | | | |

**보유기술** 사용 가능 프로그램, Tool, 언어

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **명 칭** | C#, .NETFramework 6.0 | **수 준** | 상 / **중** / 하 |
| 유니티 3D | 상 / **중** / 하 |
| Excel + VBA | 상 / **중** / 하 |

**외국어 및 자격**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **외**  **국**  **어** | **외국어명** | **TEST명 및 일자** | **성 적** | **자**  **격** | **자격/면허명 및 일자** | **등 급** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**병역사항** 여성 지원자 분들은 ‘비해당’을 선택해 주시기 바랍니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **병역구분** | 만기 제대 | **군별** | 육군 |
| **복무기간** | 2011. 2 ~ 2012. 11 | **계급** | 병장 |
| **면제사유** |  | | |

**장애 및 보훈사항**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **장애사항** | 비대상 | **장애구분** |  | **장애등급** |  |
| **보훈대상** | 비대상 | **보훈유형** |  | **보훈관계** |  |

**경력사항** 최근 재직한 회사순으로 작성해 주시기 바랍니다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **회 사 명** |  | **고용형태** |  | **최종연봉** |  |
| **근무부서** |  | **주요업무** |  | | |
| **근무기간** | ~ | **퇴직사유** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **회 사 명** |  | **고용형태** |  | **최종연봉** |  |
| **근무부서** |  | **주요업무** |  | | |
| **근무기간** | ~ | **퇴직사유** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **회 사 명** |  | **고용형태** |  | **최종연봉** |  |
| **근무부서** |  | **주요업무** |  | | |
| **근무기간** | ~ | **퇴직사유** |  | | |

**프로젝트** 진행하신 프로젝트에 대해 상세히 작성해 주세요.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **회 사 명** | 인하대 미래인재 개발원 문화컨텐츠 프로그래밍개발 | **프로젝트명** | The RedSettler | **담당역할** | 프레임워크 일부,  몬스터(Enemy) |
| **프로젝트 기간** | 18.07 ~ 18.08(2개월) | **프로젝트 상용화** | 아니오 |
| **툴/언어** | C#, Unity3D | | | | |
| **내용** | 개발 인원 : 9명  게임 장르 : 보드 게임  게임 소개 : 보드게임 카탄을 기반으로 턴제 보드 게임과 실시간 전투를 혼합하여 전략적인 운영과 실시간 전투의 재미를 살리고자 하였습니다.  담당 업무 : 몬스터와 몬스터의 AI를 도맡아 작업했습니다.  형상 관리 툴은 Github와 Sourcetree를 사용했습니다. | | | | |

**포트폴리오** 포트폴리오를 이곳에 첨부하시거나 별도의 링크를 첨부해주세요.

문서 별첨

**게임** 가장 좋아하는 게임 또는 최근 인상깊게 했던 게임이 무엇인가요? 그 이유를 설명해주세요. (복수 응답 가능)

|  |
| --- |
| 가장 최근에 인상 깊게 해본 게임으로는 에픽 세븐이라는 2D 모바일 게임이 있습니다. 제가 이 게임을 하며 놀랐던 점은 게임 내에 로딩이 없다는 점이었습니다. 로딩이 없는 것을 대수롭지 않게 넘기지 못하는 이유는 이 게임이 풀 2D 게임이면서 캐릭터 일러스트와 스킬 이펙트 등에서 고해상도로 보이는 리소스들을 사용하고 있기 때문이었습니다. 게다가 60fps이 항상 유지가 되고 아무리 게임을 오래 켜놔도 발열이 없는 수준으로 미미한 점이 저에게는 신기하게 다가왔습니다.  게임의 구성 또한 턴제 게임의 기본을 잘 지키고 있고 모바일 게임이라고 해서 단순히 자동전투에만 의존하지 않는, 공략이 필요한 구성으로 짜여 있는 점도 마음에 들었습니다. 기본 시나리오를 진행하면서 자동만 돌리면 클리어할 수 없으나 매 턴마다 스킬을 선택해 타깃을 지정해서 하나하나 지정해주면서 공략하면 클리어가 된다는 것이 이 게임의 중요한 포인트라고 생각합니다. |

**자기소개서** 사실에 입각하여 본인을 어필할 수 있는 내용을 자유롭게 기재하여 주십시오

|  |
| --- |
| 어려서부터 게임에 대한 막연한 동경을 가져오다 대학 진학을 고민할 때쯤 게임 개발에 관심을 갖게 되어 관련 학과인 서울 디지털 대학교 소프트웨어 공학과를 올해 졸업하였습니다. 바로 취업을 하기엔 개발자로서 준비된 것이 부족하다고 판단했고 게임 개발에 관련한 전문성을 향상시키고자 올해 2월부터 인하대학교 미래인재개발원에서 운영 중인 “문화 콘텐츠 프로그래밍 개발” 과정(10개월 과정, 11월 말 수료 예정)을 수강 중에 있습니다.  대학을 다니는 동안은 프로그래밍 언어(C언어/C#) 및 자료구조와 유니티에 대한 기초를 배우고 지금은 인하대학교 미래인재개발원의 문화 콘텐츠 프로그래밍 개발 과정을 수료하고 있으며 이 과정을 통해 객체지향부터 시작해서 C#과 유니티에 대해 깊게 학습하고 있고 알고리즘과 자료구조 및 디자인 패턴 등 보다 게임 개발에 필요한 다양한 것들을 공부하고 있습니다.  과정 진행 중에 총 3번의 팀 프로젝트와 하나의 개인 프로젝트로 진행했습니다. 개인 프로젝트는 유니티를 배우기 이전에 C# Windows Form으로 간단한 슈팅게임을 제작해 보았고 첫 팀 프로젝트는 이 슈팅게임을 4인 1팀으로 모여 유니티를 이용해 다시 만들어 보는 프로젝트였습니다. 이 프로젝트를 진행하면서 알고리즘과 디자인 패턴에 대한 공부를 병행했고 두 번째 프로젝트는 9인 1팀으로 모여 보드게임 “카탄”을 재구성하여 유니티를 활용, 모바일로 만들었습니다. 두 번째 프로젝트에서는 공부 중인 디자인 패턴을 최대한 적용해보려고 노력했고 프레임 워크에 대한 고민도 하게 되었습니다. 현재는 동기들과 자발적으로 모여 세 번째 프로젝트로 간단한 모바일 RPG 게임 개발을 진행하고 있습니다.  이 교육 과정을 통해 대학교에서 배우지 못한 많은 것들을 배웠고 C#과 유니티를 활용하여 다양한 작업물을 만들어 보면서 C#과 유니티에 많이 익숙해졌고 디자인 패턴에 대한 이해도 갖췄으며 알고리즘에 대해서고 꾸준히 공부하고 있습니다. |

지원서상의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

2018년 9월 28일 지원자 성 명 : 최대원 (서명)