**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 |
|  | 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** |  | **프로젝트명** | The RedSettler | **담당역할** | 프레임워크 일부,  몬스터(Enemy) |
| **프로젝트 기간** | 18.07 ~ 18.08(2개월) | **프로젝트 상용화** | 아니오 |
| **툴/언어** | C#, Unity3D | | | | |
| **내용** | 보드게임 “카탄”을 바탕으로 유니티를 사용해 새로운 게임으로 각색하여 만들어보고자 하였습니다. 작업 인원은 9명입니다.  비록 게임 자체가 완성되지는 못했으나 맡은 파트에 대해서는 차질없이 마무리를 했으며 형상관리는 github 및 sourcetree를 활용했습니다. | | | | |

**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

|  |
| --- |
| 저는 서울 디지털 대학교 소프트웨어 공학과를 졸업하고 올해 2월 인하대학교 미래인재개발원에서 진행하는 게임 프로그래밍 과정에 참여했습니다. 현재 세 번째 팀 프로젝트를 진행 중이고 이 과정을 시작하면서 저는 본격적으로 프로그래밍을 공부하게 되었습니다. 10개월에 걸친 교육과정을 통해 객체지향의 개념부터 시작해서 C#을 배우면서 윈도 폼으로 만든 간단한 슈팅게임을 제작해 보았고 이후에 유니티도 배우기 시작하면서 같은 콘셉트의 게임을 이번에는 유니티로 팀을 구성하여 작업했습니다. 이 팀 프로젝트와 병행하여 게임 알고리즘과 디자인 패턴에 대해 공부하기 시작했고 팀 프로젝트가 끝난 후 다른 팀원들과 팀을 재구성하여 이번에는 9명 규모로 두 번째 팀 프로젝트를 시작했습니다. 두 번째 프로젝트를 진행하면서부터 디자인 패턴에 대한 공부도 진행하여 게임의 아키텍처를 구성하는 과정에서 여러 디자인 패턴들을 적용해보려 노력했고 프레임워크에 대한 고민도 하게 되었습니다.  어렸을 때부터 저에게는 한가지 문제점이 있습니다. 관심이 없는 부분에서는 철저하게 신경도 안 쓰고 내버려 두는 그런 문제가 있습니다. 그러다 보니 게임을 하는 것에 관심이 있었던 저는 그저 게임을 하며 학창 시절을 보냈습니다. 꿈으로는 막연하게 이런 게임들을 만들어 보고 싶다고 생각했으나 그 당시의 저는 그게 그저 먼 이후의 일이라고 느껴진 겁니다. 그러나 게임 프로그래밍 과정을 시작하면서 저의 주 관심사는 게임을 하는 것보다는 게임을 개발하는 것에 더 초점이 맞춰졌고 지금은 이렇게 직접 코드를 짜며 게임의 하나하나를 완성해 나가는 것에 큰 재미를 느끼고 있습니다. 지금 저의 주 관심사는 게임을 하는 것보다 게임을 개발하는 것에 쏠려 있습니다.  저는 어렸을 때부터 게임에 관심이 많았습니다. 이제는 민속놀이 취급을 받는 스타크래프트부터 시작해서 어린 시절의 추억 곳곳에는 늘 게임이 함께 있었습니다. 아무 생각 없이 게임만 즐기던 저는 시간이 지날수록 점점 이런 게임을 직접 만들어 보고 싶다고 생각하게 되었고 이 꿈은 계속 커져갔습니다. 그러나 막상 제대로 실천은 하지 못한 채 고등학생이 되었고 대학 갈 즈음이 되어서야 본격적인 고민을 하게 되었습니다. 그래서 컴퓨터공학과에 진학했으나 과가 변경되면서 소프트웨어 공학과가 되었고 뭐가 중요한지, 뭘 알아야 하는지 잘 모르는 어리숙한 저는 그렇게 평범하게 졸업을 앞둔 시기가 되자 부실한 학교 과정과 게을렀던 과거의 저를 보고 반성하면서 제대로 배울 곳을 알아보게 되었습니다.  그렇게 현재 교육과정을 시작하게 되었고 지금은 이곳에 매우 만족하며 열심히 공부하고 있습니다. |

지원서상의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

2018년 9월 28일 지원자 성 명 : 최대원 (서명)