이력서

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | 이름 | 조항현 | | | | 영문 | Hanghyeon Cho | |
| 주민번호 | 980206-1\*\*\*\*\*\* | | | | 나이 | 20 | |
| 휴대전화 | 010-4186-7316 | | | | 이메일 | [Whgkdgus56@gmail.com](mailto:Whgkdgus56@gmail.com) | |
| 주소 | 서울시 양천구 신정3동 1218-11 우진파크빌 가동 401호 | | | | | | |
|  | | | | | | | | | |
| **학력사항** (최종학력: 고등학교 졸업) | | | | | | | | | |
| 재학기간 | | 학교명 | | | | 전공 | | | |
| 2015.2.13~2017.2.6 | | 서울 디지텍 고등학교 | | | | 게임 기획, 게임 프로그래밍 | | | |
|  | | | | | | | | | |
| **병역사항** | | | | | | | | | |
| 복무기간 | | 군별/계급/병과 | | | | 미필사유 | | | |
| n/a | | n/a | | | | 면제 | | | |
|  | | | | | | | | | |
| **자격증/면허증** | | | | | | | | | |
| 취득일 | 명칭 | | | | 등급 | | | | 발행처 |
| 2010-07-30 | GTQ | | | | 3급 | | | | 한국생산성본부 자격관리센터 |
|  | | | | | | | | | |
| **다룰 줄 아는 툴** | | | | | | | | | |
| 툴 명 | | | | 상/중/하 | | | | | |
| Unity | | | | 중상 | | | | | |
| 언리얼 | | | | 하 | | | | | |
| Vuforia | | | | 중하 | | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **공부해본 언어** | |
| 언어명 | 상/중/하 |
| C# | 중상 |
| C | 중상 |
| C++ | 중 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **교육과정** | | |
| 기간 | 교육명 | 장소 |
| 2017.01.23~현재 | VR 콘텐츠 개발자 양성과정 | NCIA 차세대융합콘텐츠 산업협회  양재 교육장 |
|  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **근무 및 재직경력** | | | | |
| 회사명 | 담당업무 | 직급 | 근무기간 | 소재지 |
| Trycatch Media | 게임 기획, 웹프로그래밍 | 인턴 | 3개월 | 성남시 |
| TriBoot Technologies | 기획, 게임 프로그래밍 | 훈련생(인턴) | 3개월 | 뮐하임, 독일 |

|  |
| --- |
| **자기소개** |
| 게임에 매우 큰 관심을 가지고 있으며, 특히 **FPS 와 액션게임** 분야에서 **깊은 이해**를 가지고 있습니다.  전공은 게임기획을 하였으나 2학년 때, 프로그래머 친구들에게 조금이라도 도움이 되고자  프로그래밍을 시작했고 지금은 **프로그래밍**이 전공보다 더 **큰 성취**를 이루었습니다.    **6개월** 정도 **외국인들과 함께 생활하고 일한 경험**이 있는데, **3개월은 독일**에서, 3개월은 귀국 후 인턴 중에  **네덜란드 교육생들과 100일**간 지냈었습니다. 독일에서 사회인이 지켜야 할 기본적인 자세를 배웠고 귀국 후에  인턴생활에서는 **사회의 구성원으로서 자신이 맡은 일에 책임을 지는 것이 기본적이면서도 힘든 일**이라는걸  새삼 느끼게 되었습니다. 또 개인적인 의견이지만 외국인과 함께 일한다는 건 즐거운 일입니다.  왜냐고 묻는다면 언어가 통하지 않는다고 소통이 불가능 한 건 아니기 때문이고  다양한 문화와 접함으로써 제가 얻는 것이 많기 때문입니다.    마지막으로 나는 **FPS 와 액션게임 광이고 사회인이 가져야 할 자세를 알고 있는 예비 사회인**입니다. |