**이 력 서**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **이름** | | **정 재 호** | **영문** | **Jung Jae ho** |
|  | **생년월일** | | **1999.02.04** | **나이** | **만 20세 (22세)** |
|  | **휴대폰** | | **010-5127-6627** | **전화번호** | **010-7285-4369** |
|  | **E - mail** | | **00gundam1207@gmail.com** | | |
|  | **주소** | | **대구시 달서구 송현동 2010-3번지(앞산순환로 61길 55)** | | |
|  | | | | | | |
| **학력사항 (최종학력: 경북공업고등학교 디스플레이화학공업과 졸업)** | | | | | | |
| **2014.03~2017.02** | | **경북공업고등학교 디스플레이 화학공업과 졸업** | | | | |  | |
| **2011.03~2014.02** | | **대서중학교 졸업** | | | | |  |  |
|  | | | | | | |
| **기술숙련도** | | | | | | |
| **C 언어** | | | **중** | | **C++언어** | **하** |
| **포토샵** | | | **하** | | **C# 언어** | **하** |
| **오피스 프로그램** | | | **중** | |  |  |
|  | | | | | | |
| **교육/연수** | | | | | | |
| **2019.07~현재** | | | **게임프로그래밍 심화과정** | | **SBS게임아카데미 대구점** | |
| **2019.08~2019.12** | | | **NCS게임 기획자 전문가 양성 교육** | | **SBS게임아카데미 대구점** | |
|  | | | | | | |
| **자격증** | | | | | | |
| **2017/04/17** | | | **운전 면허 1급** | | **1급** | **대구 경찰청** |

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.

**2020년 1월 3일**

**성 명 : 정 재 호**

**자 기 소 개 서**

|  |
| --- |
|  |
| 1. **성장과정** |
| **<포기하지 않는 좀비 같은 끈기>**  고1때 공부보다 친구들과 게임하며 노는 것을 더 좋아했던 학생이었습니다. 시험날 자신 있는 영어 성적에 빵점을 받으며 큰 충격을 받았었습니다. 거기에 주위 사람들의 놀림과 무시에 화났고, 그때부터 친구들과 PC방 대신 혼자 독서실을 다니며 공부를 했습니다. 그 덕에 고2가 되어 2학기 기말 성적이 전교 5등이라는 쾌거를 이루고 열심히 노력하면 누구나 성공할 수 있다는 것을 알게 되었습니다. 그 후 고3 때부터 학업과 아르바이트를 병행하며 시험성적을 유지했고 꿈과 목표를 찾고자 졸업 후 바로 군에 입대했습니다. 그 덕에 어린 나이에 더 넓은 세상에 대해 알 수 있게 되었고 군에서 취미로 시작한 코딩으로 부대 최우수 병사 상을 받으며 개발자의 꿈을 키우게 되었습니다. 포기하지 않는 집념과 끈기 덕에 컴퓨터 공학과 학생들도 어렵다고 하는 c언어의 포인터를 군생활 중에 마스터하고 학생 때 좋아했던 게임을 만들어 보겠다는 목표를 가지고 전역 후 뉸 게임아카데미에 가게 되었습니다. 그 곳에서 처음 시작한 게임 기획과 생각하지 못했던 난이도의 코딩을 보며 잘할 수 있을까? 라는 두려움도 같이 있었지만 용기와 끈기를 가지고 최선을 다했습니다. 그 덕에 기획 수업 수려식에 당당히 모범상을 수상하며 앞으로도 포기하지 않고 최선을 다하겠다고 다짐할 수 있었습니다. |  |
|  |
| 1. **성격 및 장.단점** |
| <소중한 사람들>  저는 걱정이 조금 많은 편입니다. ‘잘할 수 있을까?’, ‘못하면 어쩌지’같은 걱정들 때문에 간혹 자신감이 떨어질 때가 많았습니다. 하지만 그때 마다 저에게 다른 시각으로 생각하게 해주는 좋은 선생님들이 있었습니다. 하나뿐인 아버지와 친구들부터 학원을 다니며 뵙게 된 기획강의 선생님과 프로그래밍 선생님 등 많은 사람들과 저의 고민을 털어 놓고 이야기하면 해결방법과 불필요한 생각들을 정리할 수 있었습니다. 인생은 저 혼자 살수 없다는 것을 매일 떠올리며 저의 주위에서 오늘도 저를 생각해주고 아껴주는 많은 사람들에게 어떻게 하면 보답할 수 있을지 생각하곤 합니다. 그 덕에 포기하고 싶은 순간에도 끈기로 버틸 수 있었던 것 같습니다. |  |
|  |
| 1. **지원 동기** |
| <집단과 함께 성장하는 개인>  평소의 직업 가치관은 ‘다양한 부서에서 능력을 발휘할 수 있고 또 경험을 쌓을 수 있어야 한다’ 입니다. 그 점을 항상 생각하며 오히려 대형 개발사 보다 소규모 개발사가 더 가치 있는 다양한 경험을 할 수 있을 것이라 생각했습니다. 집단의 성장에 기여하는 만큼 뿌듯하고 값진 경험은 더 없을 것이라 생각합니다. 평소 이러한 직업 가치관 덕에 군복무 당시에도 주위에서 시키지 않은 프로그램 개발도 스스로 완료해 간부의 업무 효율을 올려 주었고, 상담병을 하며 책임감을 가지고 피 상담자를 관리해주고 도와주었습니다. 물질적으로 저에게 이득보다 손해였지만 저의 생각과 기술활용 능력을 크게 발전시킬 수 있던 좋은 기회였습니다. 저의 성장과 기술 발전이 ‘이블 스튜디오’의 성장과 발전에 좋은 영향을 끼칠 것이라 생각합니다. |  |
|  |
| 1. **입사 후 포부** |
| <코딩능력과 기획능력을 고루 갖춘 개발자>  목표는 재미있는 게임을 기획할 수 있는 능력과 아이디어를 직접 구현할 수 있는 코딩 실력까지 겸비한 개발자가 되는 것입니다. 그 목표를 위해 게임 기획과 함께 프로그래밍 수업을 들으며, 지치지 않는 체력을 가지기 위해 매일 헬스장을 다니며 체력관리도 하고 있습니다. 또 더 효과적인 공부 방법이 없을까 고민하며 매번 새로운 방식을 생각하고, 지금은 개인 블로그를 운영하며 꾸준히 공부한 내용을 업로드하며 다른 사람들과 지식을 공유하기도 합니다. 앞으로 계속해서 성장하여 이후 게임의 마케팅에 저의 이름이 사용되어, 정재호 가 개발에 참여했으면 믿고 플레이 한다는 인상을 유저들에게 남기고 싶습니다. 저의 강점인 젊음과 에너지를 목표를 이루는데 사용하고 싶습니다. |  |