**이 력 서**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **이름** | | **정 재 호** | **영문** | **Jung Jae ho** | |
|  | **생년월일** | | **1999.02.04** | **나이** | **만 21세 (22세)** | |
|  | **휴대폰** | | **010-5127-6627** | **집** | **053)625-6627** | |
|  | **E - mail** | | **Jaeho6627@kakao.com** | | | |
|  | **주소** | | **대구시 달서구 송현동 2010-3번지(앞산순환로 61길 55)** | | | |
|  | | | | | | | |
| **학력사항 [ 기간 / 내용 ]** | | | | | | | |
| **2014.03~2017.02** | | **경북공업고등학교 디스플레이 화학공업과 졸업** | | | | | |  | |
| 2011.03~2014.02 | | 대서중학교 졸업 | | | | | |  |  |
|  | | | | | | | |
| **기술 숙련도 [ 기술 / 수준(상,중,하) ]** | | | | | | | |
| **프로그래밍 언어 (c언어, c++, c#)** | | | | | | | **상** |
| **문서작성능력 (MOS : 엑셀, 워드, 파워)** | | | | | | | **상** |
| **디자인 프로그램 능력 (포토샵)** | | | | | | | **중** |
|  | | | | | | | |
| **교육/연수 [ 기간 / 명칭 / 수행기관 ]** | | | | | | | |
| **2019.07~2020.02** | | | **게임프로그래밍 심화과정 정상수료** | | **SBS게임아카데미 대구점** | | |
| **2019.08~2019.12** | | | **고용노동부 NCS 직업훈련과정 정상수료**  **(게임 콘텐츠 기획 전문가 양성과정)** | | **SBS게임아카데미 대구점** | | |
| **2020.04~현재** | | | **게임 프로그래밍 포트폴리오반 수료 중** | | **SBS게임아카데미 대구점** | | |
|  | | | | | | | |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **활동사항 [ 기간 / 활동 내역 ]** | | | | | **2019/10/24** | **SBS게임 아카데미 게임기획 공모전 참여** | **활동구분** | **기관 및 장소** | | **2020/02/24** | **이블스튜디오(게임 기획자) 인턴** |  |  | | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| **자격증 [ 취득일 / 명칭 / 발급 부처 ]** | | | | | | | |
| **2017/04/17** | | | **운전 면허** | | **1급** | **대구 경찰청** | |
| **2016/07/24** | | | **화학 분석** | | **기능사** | **한국산업인력공단** | |

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.

**2020년 6월 12일**

**성 명 : 정 재 호**

|  |
| --- |
| **자 기 소 개 서** |
| **<우연한 만남, 코딩으로 우수 용사가 되다>** |
| 성인이 되어 친구들은 각자의 꿈과 목표를 이루기 위해 서로 다른 자리에서 최선을 다하기 시작했습니다. 19살부터 식당에서 일을 하며 현실에 만족하는 자신과 꿈을 좇아 도전하는 친구들과 비교되는 삶이 싫었습니다. 저만의 목표를 찾고 싶었고 식당일을 그만두고 인생에 가장 큰 걸림돌이었던 군대를 빨리 다녀오는 것이 좋겠다고 생각해 친구와 함께 최전방 GOP에 자원입대했습니다. 그곳에서 평생 읽은 책보다 더 많은 수의 책을 읽으며 하고 싶은 직업을 찾았습니다. 대부분 IT 서적이었고 자연스레 코딩에 관심이 생겨 직접 휴가를 활용해 부대에 C언어 책을 사 왔고 6개월간 독학했습니다. 이후 배운 지식을 활용하고 싶은 마음에 부대의 고질적인 문제였던 근무표 작성의 불편함과 경계 작전에 사용되는 프로그램의 버그를 잡기 위해 직접 프로젝트를 실행했습니다. 결국 근무표 작성 프로그램과 버그를 잡게 되어 부대에서 최우수 병사로 임명 받게 되었고, 그때의 경험으로 개발자의 삶을 살고 싶다는 목표와 꿈을 가지게 되었습니다. |  |
|  |
| **<꿈, 목표를 위해 당당히 게임회사를 찾아 가다>** |
| c언어를 공부하면서 목표는 텍스트 게임을 만드는 것이었습니다. MOOC(대학 인터넷 강의)를 들으며 개발에 필요한 능력을 키우고 있었습니다. 준비하던 개발 과정에 처음으로 난관에 부딪혔었습니다. 계획 없이 게임을 만들려고 하자 무엇을 먼저 구현할지 정할 수 없었으며, 목적 없이 구현한 기능이 에러를 띄면 스트레스에 빠지기 일쑤 였습니다. 마치 태평양 한가운데 지도 없이 항해하는 선장이 된 느낌이었습니다. 그때 제 군 생활의 롤모델이던 선임이 진로를 위해 SNS로 해당 직무로 근무 중인 분과 연락을 주고받는 모습을 보며 행동력을 본받아 인디게임 회사 ‘게임코스터’에서 일하시는 개발자분에게 용기를 가지고 메시지를 보냈습니다. 운 좋게 답장과 함께 회사에 초대를 받아 휴가를 통해 대표님과 인터뷰를 진행할 기회를 얻었었습니다. 인터뷰를 통해 게임 개발자 안에 기획자라는 직무가 있다는 것을 알게 되었고 기획의 중요성 또한 이해할 수 있게 되었습니다. 그렇게 짧은 휴가를 보낸 후 부대에 복귀해 노트에 인터뷰 내용과 개발하고 싶은 게임의 아이디어를 정리했고 그것을 개발할 수 있는 능력을 키우기 위해 코딩 공부에 가속도를 더하기 시작했습니다. |
|  |
| **<첫 회사 경험을 통한 자기 성찰>** |
| 인턴 과정을 마치고 인간관계에서 상대방의 의도를 정확하게 파악하고 내 의도를 명확하게 전달하는 것이 중요하다는 것을 배우게 되었습니다. 인턴으로 회사에 출근한 첫 주에 대표님이 지시한 업무를 제대로 이해하지 못하고 의도와는 다른 작업을 진행했으며 아까운 시간을 소비하게 되었습니다. 명확하지 않은 업무지시에 의문을 가지지 않고 본인 편한대로 해석한 결과였습니다. 그 때문에 좋지 않은 평가를 받게 되었고 인턴 과정을 마친 후 다시 학원으로 돌아가게 되었습니다. 이후 문제점을 인지하고 다른 사람의 의도와 목적을 파악하는 연습을 했습니다. 상대방의 표정, 행동 등을 관찰하는 습관을 만들었고 무엇보다 상대방의 입장을 먼저 생각하고자 노력하며 생활했습니다. 아직 부족한 것은 알고 있습니다. 습관이 무서운 것이 긴장을 풀면 다시 예전의 자기 중심적인 생각이 나왔습니다. 한 번에 고쳐지는 것이 아니기에 앞으로도 꾸준히 변화하도록 노력할 것입니다.. |
|  |
|  |
| **<Always Awake>** |
| 좋아하는 아티스트 중 빈지노라는 래퍼가 있습니다. 그분의 노래 들 중 가슴에 와 닿는 구절이 있습니다. ['난 내가 내 꿈에 근처라도, 가보고는 죽어야지 싶더라고, I gotta live my life now, not later']이 구절을 통해 훗날 실패할지도 모르는 꿈에 도전할 수 있는 용기를 얻었으며 만약 실패하더라도 꿈에 도전할 수 있었던 것에 감사하며 좋은 추억으로 회상할 것이라는 생각이 들었습니다. 누구도 삶을 대신 살아주지 않기에 훗날 성공할 저를 꿈꾸며 최선을 다하겠다 다짐했습니다. 19년 7월 1일 만기 전역 이후 뜬눈으로 쉼 없이 달려 지금까지 오게 되었습니다. 앞으로 이룰 꿈이 산더미기에 멈추지 않고 더 높은 곳을 바라보며 이상을 현실로 바꾸겠습니다. |
|  |
| <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 올리며 다른 사람들과 지식을 공유하기도 합니다. 앞으로 계속해서 성장하여 이후 게임의 마케팅에 저의 이름이 사용되어, 정재호가 개발에 참여했으면 믿고 플레이한다는 인상을 유저들에게 남기고 싶습니다. 저의 강점인 젊음과 에너지를 목표를 이루는 데 사용하고 싶습니다. |  |
|  |
| <소중한 사람들> |
| 저는 걱정이 조금 많은 편입니다. ‘잘할 수 있을까?’, ‘못하면 어쩌지’ 같은 걱정들 때문에 간혹 자신감이 떨어질 때가 많았습니다. 하지만 그때마다 저에게 다른 시각으로 생각하게 해주는 좋은 선생님들이 있었습니다. 하나뿐인 아버지와 친구들부터 학원에 다니며 뵙게 된 기획 강의 선생님과 프로그래밍 선생님 등 많은 사람과 저의 고민을 털어놓고 이야기하면 해결방법과 불필요한 생각들을 정리할 수 있었습니다. 인생은 저 혼자 살 수 없다는 것을 매일 떠올리며 주위에서 오늘도 저를 생각해주고 아껴주는 많은 사람에게 어떻게 하면 보답할 수 있을지 생각하곤 합니다. 그 덕에 포기하고 싶은 순간에도 끈기로 버틸 수 있었던 것 같습니다. |  |
|  |