**입 사 지 원 서 **

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **C:\Users\akc35\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\증명사진.png** | | **지 원 부 서** | | | **뉴미디어 사업** | | | **지 원 분 야** | | VR 3D 아티스트 | | |
| **성 명** | **한 글** | | **안교춘** | | | **신입 / 경력** | | 신입 | | |
| **한 자** | | **安敎春** | | | **생 년 월 일** | | **93. 04. 10.** | | |
| **영 문** | | **Ahn Kyo-choon** | | | **휴 대 전 화** | | **010-7676-6482** | | |
| **주 소** | | | **서울특별시 강북구 번동** | | | **이 메 일** | | **Akc353@gmail.com** | | |
| **학 력** | **입학년도** | | **졸업년도** | | **학 교 명** | | | **전 공** | | **학 점** | | **소 재 지** |
| **2009.03** | | **2012.02** | | **창동고등학교** | | | **문과** | |  | | **도봉구** |
| **2013.03** | | **2018.02** | | **동양미래대학교** | | | **실내환경디자인** | | **3.31/4.5** | | **구로구** |
| **경 력** | **회 사 명** | | | | **근 무 기 간** | | | **직 책** | **담 당 직 무** | | | **퇴 직 사 유** |
|  | | | | **. . ~ . .** | | |  |  | | |  |
|  | | | |  | | |  |  | | |  |
| **총 경력년수** | | | | | | **년 개월** | | | | | |
| **외국어** | **시험명** | | **점수/급** | | **취득일자** | | **시행기관** | **해 외 경 험** | | | | |
| **국 가** | **기 간** | | | **사 유** |
|  | |  | |  | |  |  |  | | |  |
|  | |  | |  | |  |  |  | | |  |
| **자격사항 및 수상경력** | **자격 (면허)** | | | | | | | **취득(수상) 일자** | | | **인증 기관** | |
| **Re-start 고척동 캠퍼스타운 활성화 최우수상** | | | | | | | **2017.12** | | | **동양미래대학교** | |
| **설계 스튜디오 국제교류 과제전 최우수상** | | | | | | | **2016.12** | | | **동양미래대학교** | |
| **KVMD 디자인 공모전 ＜Recycle, Upcycle, Reverse＞ 입선** | | | | | | | **2017.12** | | | **(사)한국비주얼머천다이징협회** | |
| **P C 활용능력** | **3ds max** | | | 상 | | | | **Unreal Engine4** | | | 중 | |
| **Substance Painter** | | | 중 | | | | **Substance Designer** | | | 하 | |
| **UnFord3D** | | | 상 | | | | **Quixel Suite** | | | 상 | |
| **Zbrush** | | | 하 | | | | **Wordpress** | | | 중 | |
| **Adobe Photoshop** | | | 상 | | | | **Adobe After effects** | | | 하 | |
| **병역** | **병 역 구 분** | | | 육군 | | | | **군 별** | | | **육군** | |
| **복 무 기 간** | | | 2014-03-04 | | - | 2015-12-03 | **계 급** | | | 병장 | |
| **전역/면제 사유** | | |  | | | | **보훈대상 여부** | | | 해당없음 | |
| **교육 이수사항** | **교육 과정명** | | | **교육기간** | | | **교육기관** | **장애 여부** | | | 해당없음 | |
| **언리얼 공간 시각화** | | | **~** | | | **Devtree** | **특 기** | | | **인터넷 정보 검색** | |
| **Zbrush 3D modeling** | | | **~** | | | **Devtree** | **취 미** | | | **스쿼시** | |

**경 력 기 술 서**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **경력직의 경우만 작성해 주시기 바랍니다** | | | | |
| **회 사 명** | **직 위** | **근 무 기 간** | **담당 직무** | **퇴 직 사 유** |
|  |  | **~** |  |  |
| 상세 경력 사항을 기술해주세요 | | | | |
| **회 사 명** | **직 위** | **근 무 기 간** | **퇴 직 사 유** | **담당 직무** |
|  |  | **~** |  |  |
| 상세 경력 사항을 기술해주세요 | | | | |
| **회 사 명** | **직 위** | **근 무 기 간** | **퇴 직 사 유** | **담당 직무** |
|  |  | **~** |  |  |
| 상세 경력 사항을 기술해주세요 | | | | |

**자 기 소 개 서**

|  |
| --- |
| **자신에 대해 자유롭게 기술해 주시기 바랍니다.** |
| **1. 성장과정** |
| **치우치거나 편향되지 않고 떳떳하고 알맞게 행동합니다. 삼형제 중 둘째로 자라 중간의 위치에서 형과 동생의 입장을 동시에 이해할 수 있었습니다. 형의 입장에서는 동생에게 느끼는 마음을 형도 나에게 똑같이 느낄 수 있다는 생각과 반대로 형에게 내가 바라는 것이 있듯이 동생도 나에게 바라는 것이 있을거라는 생각을 자주하게 되면서 한쪽으로 치우치지 않은 생각을 하려는 습관이 자연스럽게 자리잡았습니다. 이러한 습관은 집단에서의 갈등이 일어났을 때 대립되는 양측의 의견을 쉽게 이해하고 해결 방안을 모색하는데 도움을 주었습니다. 나아가 상대방의 입장을 이해하고 소통하려는 노력으로 이어져 사람과의 관계에서 의사소통을 원활하게 할 수 있게 되었습니다. 나를 이해해주길 바라는 마음이 누구에게나 있듯이 먼저 다가가고자 하는 마음으로 행동합니다.** |
| **2. 성격의 장단점** |
| **새로운 것에 도전적인 마음으로 접근합니다. 실패는 경험이라는 단어로 대체하여 생각합니다. 그렇기 때문에 실패에 대한 두려움보다는 설레는 마음으로 도전하고 경험을 축적하여 발전하고자 합니다. 끊임없이 발전하는 기술을 검색하고 익혀서 자신의 것으로 만들 수 있습니다. 해결하고자 하는 것이나 궁금해하는 것은 고집을 가지고 끝까지 해결하고자 합니다. 이러한 고집은 긍정적인 면으로 업무 중 문제가 발생했을 때 당황하지 않고 문제를 이해하고 해결해 나갈 수 있습니다. 반면에 기존의 방식 외에 새로운 방법을 찾다가 업무를 수행하는 시간이 더 길어지는 경우도 있습니다. 기존의 방식과 새로운 방식을 추구하는데 있어서 상황에 맞게 선택할 수 있는 안목이 필요할 때가 있습니다.** |
| **3. 지원 동기** |
| **현실과 구분이 안 될 정도로 발전된 기술이 시각화되는 것이 단순히 신기하고 궁금하여 CG를 시작하게 되었습니다. 이후 VR콘텐츠의 발전 가능성에 관심을 가지게 되었습니다. VR콘텐츠는 영화, 건축, 광고, 군사, 의료 등 다양한 분야에서 활용되고 발전되고 있습니다. 끊임없이 새로운 시도와 발전을 추구하는 회사를 들어가고 싶습니다. CG업계의 발전, VR 콘텐츠의 발전에 기여하는 사람 중 일부로써 최전방에서 그 밑거름이 되고 싶습니다.** |
| **4. 입사 후 포부** |
| **제너럴 리스트가 되기 위한 스페셜 리스트가 되고자 합니다. 제너럴 리스트가 되기 위해 기본적인 모델링과 텍스처 제작 파트에서 탄탄한 실력을 쌓아 먼저 스페셜 리스트가 될 것입니다. 그 경험을 토대로 문제점을 인식할 수 있는 안목을 갖춰 테크니컬 아티스트, 나아가 기획을 맡아 컨텐츠의 개발 방향성을 제시할 수 있는 사람이 되고자 합니다. 배움의 자세로 새로운 것을 익히기 위해 항상 노력할 것입니다.** |
|

**이상과 같이 귀사에 입사지원 하며, 상기의 내용은 사실과 다름이 없습니다.**

**날짜 : 2018년 11월 2일 지원자 안교춘**

**개인정보 활용에 대한 안내**

|  |
| --- |
| **개인정보 수집 및 이용에 관한 동의, 개인정보 취급방침** |
| **㈜덱스터 스튜디오는 개인정보호법 개정에 따라 입사지원자의 개인정보에 대해서 최소항목만을 수집합니다.**  **㈜덱스터스튜디오는 사회적 책임을 다하는 건전한 기업으로 법률을 준수하고 도덕적, 윤리적으로 모범을 보이며**  **사회에 기여하는데에 일조하고 있습니다.**     * ㈜덱스터스튜디오는 「개인정보 보호법」등 관련 법령에 따라 입사전형 및 채용 후 인사관리 등의 목적으로 입사지원자의 개인정보를 수집하고 있습니다. 입사를 지원하시는 귀하의 개인정보 수집 및 이용과 관련하여 아래의 안내 내용을 자세히 읽어 보시고, 모든 내용을 숙지하신 후에 개인정보의 수집 및 이용에 관한 동의 여부를 결정해 주시기 바랍니다 * **수집 및 이용하려는 개인정보 항목 및 목적**   **가. 개인정보 항목**  [수집 항목] 성명, 주민등록번호, 주소, 학력, 이메일, 연락처, 보훈 및 장애여부  **나. 수집/이용하려는 목적**  - 진행중인 채용 포지션의 서류 검토 시 적합성 판단을 위한 자료  " - 면접 안내 및 채용정보 제공을 위한 도구로 활용" - 입사 후 4대보험신고, 급여 지급, 복리후생 제공, 각종 업무수행 지원 및 평가 등 인사관리     * **개인정보의 보유 및 이용기간**   **가. 채용된 입사지원자의 개인정보**  - 보유 기간 : 이용목적 달성시 까지  - 보유 이유 : 재직 중 인사관리 등, 퇴직 후 복리후생, 경력증명서 발급 등  **나. 채용되지 아니한 입사지원자의 개인정보**  - 보유 기간 : 채용절차 종료 후 1년  - 보유 이유 : 향후 채용 가능 자원의 관리  (인재DB 등록 : 성명, 나이, 학력, 이메일, 연락처 등 최소한의 정보만 수집  - 개인정보의 삭제 요청 : 채용되지 아니한 자의 요청이 있는 경우, 요청후 14일 이내 정보 삭제   * **동의를 거부할 권리에 대한 안내**   귀하는 본 안내에 따른 개인정보 수집 및 이용에 관한 동의를 거부하실 권리가 있습니다.  다만, 귀하가 위 첫 번째, 가.항의 [필수항목]에 관한 개인정보의 수집 및 이용에 관한 동의를 거부하시는 경우에는  귀하에 대한 입사 전형의 진행이 불가능하다는 점을 유념하시기 바랍니다. |

**상기의 개인정보 수집 및 활용에 대한 내용에 동의합니다.**