**입 사 지 원 서(필수)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **지원분야** | 유니티 개발 | **희망연봉** | 회사 내규에 따름 |

**□ 인적사항**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **이 름** | 오창식 | **영 문** | | Oh Chang Sik |
| **생 년 월 일** | 2004년 08월 25일 ( 19 세) | | | |
| **휴대전화** | 010-3077-3444 | **e -mail** | osc040825@naver.com | |
| **주 소** | 인천광역시 부평구 경인로 713-1 우주빌라 가동 201호 | | | |

**□ 병역사항** (해당자 기재)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **군필 여부** | 없음 | **군별/병과** |  | **복무기간** |  |

**□ 학력사항**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **재학기간** | **학교명** | **전공** | **학점** | **구분** |
| 2020.03 ~ 2023.01 | 인천정보과학고등하교 | IT소프트웨어과 |  | 졸업 |
|  |  |  |  |  |

**□ 경력사항** (경력보유자 기재)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **근무기간** | **회사명 및 부서** | **직위** | **담당 업무** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**□ 자격증/어학 취득 사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **취득일** | **자격증명** | **등급** | **발행처** |
| 2022.07.01 | 정보처리기능사 |  | 한국산업인력공단 |
| 2020.06.11 | ITQ(한글,엑셀,파워포인트) | all A등급 | 한국생산성본부 |
| 2020.09.11 | GTQ그래픽기술자격 | 1등급 | 한국생산성본부 |
|  |  |  |  |

**□ 교육 및 연수사항** (해외연수포함)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **기간** | **교육과정** | **교육기관** | **교육내용** |
| 2022.08.22 ~ 2022.12.09. | 유니티(unity) AR/VR게임프로그래밍개발자 과정 | 더조은  컴퓨터아카데미 | - Unity3D와 C#을 기반으로 게임의 전체적인 흐름 및 세부 기능 구현.  - 게임알고리즘  - UnityIAP를 활용한 상용화 |

**▣ 위의 모든 기재사항은 사실과 다름 없음을 확인합니다. 작성자 : 오창식**

**□ OA능력 및 보유기술 (작성 여부 선택사항)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **한글/MS워드** | **파워포인트** | **엑 셀** | **인터넷** |
| 업무가능 수준 | 업무가능 수준 | 업무가능 수준 | 업무가능 수준 |
| **상세 보유 기술** | | | |
| **분야** | **기술내역** | **설명** | |
| **C#** | 클래스 객체 지향 프로그래밍 | 클래스 정의, 인스턴스 생성, 필드/메소드 활용  상속 기반 클래스 계층 설계)  프로그래밍 패턴 적용 | |
| **UNITY3D** | 2D, 3D  UI / UX  VR / AR | 게임 및 어플리케이션 구조 설계 및 기능 구현 가능 | |
| **소스형상관리** | git / github | 깃허브 개설, 리포지토리 생성 commit/push/pull | |
| **운영체제** | Windows10, | 윈도우즈 환경 | |
| **통합개발환경(IDE)** | 비주얼 스튜디오 | C# 사용가능 | |
| **3D MAX** | 3D 모델링 | 3D MAX를 이용한 오브젝트 모델링 가능 | |
|  |  |  | |

**□ 수행 프로젝트 (작성 여부 선택사항: 별도 작성된 포트폴리오가 있을 시, 첨부 가능)**

|  |  |
| --- | --- |
| **포트폴리오 주소** | **drive.google.com/drive/u/1/folders/1YQFNiJNLUiGWcIFXYOvgw8JQHOklqkKD** |

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 명** | 군인 키우기(Growing a Soldier) |
| **수행기간** | 2022년11월11일 – 2022년12월09일 |
| **수행인원** | 1인 |
| **프로젝트 목표/소개** | unityEngine으로 만든 라인디펜스 실시간 전략게임 입니다.  전투를 통해 모은 돈으로 유닛 업그레이드와 소환,아이템 등을 사고  라운드를 클리어 해 나가며 점점 강해지는 게임입니다. |
| **개발환경**  **(사용도구/언어)** | 비쥬얼 스튜디오 / C# |
| **담당역할** | 유니티 게임 개발,기획서 작성,트렐로 관리,GitHub 관리 |
| **수행 결과물** |  |
| 메인 화면/ 게임의 가장 중심이 되는 화면이며 업그레이드와 아이템 상점 인벤토리 등을 들어갈 수 있고 전투 화면으로 넘어갈 수 있습니다. 퀘스트 보상은 언제나 받을 수 있습니다. |
|  |
| 상점/인벤토리) 기능으로는 상점에서 일정 돈을 지불하여 아이템을 사고 인벤토리로 들어가 적용할 수 있습니다. |
|  |  |
| 전투화면/ 오른쪽에서 적이 오며 적의 최대수는 오른쪽 위에 나타납니다.  오른쪽 아래 UI는 아이템이며 클릭하여 사용하실 수 있습니다.  왼쪽 아래는 옵션과 시점 변경이며 시점 기본과 뒤에서 보는 시점이 있습니다. |

**자 기 소 개 서(필수)**

|  |  |
| --- | --- |
| **직무**  **역량** | **지원분야/회사에 지원하는 지원동기는?** |
| **유니티 개발자 입니다.**  제가 지원하는 분야는 Unity게임 개발 입니다. 유니티를 처음 배운 것은 고등학교 때 였습니다. 남들보다 늦게 시작하긴 했지만 유니티를 배우며 흥미를 느껴 시작하게 됬고 계속 배우다 보니 게임 개발이 저의 적성이라 생각했습니다. 유니티 개발 프로그램에서 유니티를 최적화 하며 개발하는 것과 문서작성을 해보며 실력을 늘여 나갔습니다. 그리고 유니티 개발자로 취업 하고자 구직 사이트를 찾아보던 중 제 목표인 실력향상과 제 역량을 다 펼칠 수 있는 회사를 찾게 되어 지원하게 되었습니다. |
| **지원분야에서 활용할 수 있는 직무 수행 경험은? (보유 기술이 어필될 수 있도록 상세 경험 작성)** |
| **2인분하는 개발자입니다.**  저는 포트폴리오를 만들며 Unity엔진을 사용하여 게임을 개발하였고, 기획서 작성과GitHub 관리 등을 배우며 많은 경험들을 쌓았습니다. 그 과정에서 유니티의 여러 기능을 사용하여 업그레이드 기능, 아이템 구매와 적용 기능, 몬스터 생성 기능 등을 구현했습니다. 또한 기획서를 작성하며 트렐로라는 문서 작업프로그램을 통해 자신의 업무 일정을 정하며 GitHub에 저장하는 법을 배우며 문서 작업 능력을 키워나갔습니다. 또한 전문인에게 피드백을 받으며 기술을 다듬어 더욱 성장하였습니다. 학원을 다니며 전문 강사 선생님께 게임 개발과 기획서 작성 피드백을 받으며 공부하는 것을 멈추지 않았습니다. 또한 유니티의 많은 기능들을 써보며 게임 최적화와 더 재미있는 게임을 만들겠습니다. |
| **입사 후 포부를 제시하고, 그에 따른 노력을 구체적으로 작성하시오.** |
| **멈추지 않는 개발자입니다.**  업무 숙지를 빠르게 습득하여 회사에 도움이 되는 믿음직한 직원이 되겠습니다. 그리고 동료들이 믿고 일을 맡길 수 있도록 본 업무에 집중하며, 맡은 업무가 아니어도 관련 업무를 찾아보며 업무 능력을 향상시키고 회사의 업무능력에 맞는 사람이 되겠습니다. 또한 입사 후 이 회사에 걸맞는 사람이 되기 위해 업무 외에 추가로 관련 서적을 찾아보거나 인터넷 강의를 들으며 실력을 늘여 나가겠습니다. 입사 후 1년차에는 회사의 성장 발전에 이바지하는 인재가 되겠습니다. |
| 인성  역량 | 어렵거나 힘들었던 문제의 상황을 설명하고 어떠한 과정을 거쳐 해결하였는지 설명하시오. |
| **극복할 줄 아는 개발자 입니다.**  저는 처음 보는 사람들과는 낯가림이 있는 편이었습니다. 초등학교 때부터 그 이유 때문에 친구도 몇 명 없었습니다. 그렇게 고등학교를 올라오고 모든 친구들과 떨어지게 되었을 때 저는 지난날들을 보며 후회하기 시작했고 그때부터 낯가림을 극복하는 노력을 하였습니다. 첫 번째로 친구를 적극적으로 사귀기로 하였고 두 번째로는 대회를 나가보는 것 이였습니다. 처음에는 너무 낯설어서 다가 가지도 못했지만 친구들과 대화를 트고 나서부턴 급격히 친해지며 3학년이 되고서부터는 반의 거의 모든 아이들과 친하게 지냈습니다. 그리고 그 친구들과 대회를 나갔습니다. 족구대회, 배드민턴 대회, 축구대회 등 친구들과 같이할 수 있는 대회를 나가 활발한 성격으로 변했습니다. 그리고 고등학교 3학년이 되고 나서 의사소통능력이 아직 미흡한 부분이 있다고 생각하여 아르바이트를 하기 시작했고 아르바이트를 하면서 사람들과의 의사소통능력이 향상되었고 자존감도 더욱 높아젔습니다. 그렇게 자존감과 의사소통능력도 높이며 역량을 키워나갔습니다. 그렇기에 회사에서 동료들과 소통하며 실수 하더라도 주눅들지 않고 실수를 발판 삼아 나아가도록 하겠습니다. |
| **성격의 장/단점을 보여줄 만한 구체적인 사례를 작성하시오. (단점 작성 시, 보완노력 포함)** |
| **책임감을 가진 개발자 입니다.**  맡은 일에 책임감을 가지고 적극적으로 일하는 것이 저의 장점입니다. 주어진 일에 대해서 불만을 가지지 않으며 업무를 성실히 수행해냅니다. 1학년부터 2학년까지 맡은 구역을 한번도 빠지지 않고 청소 했으며 또한 학원에서는 게임 개발하는 과제를 할 때 에도 이미 만들어진 과제를 내는 것보다 새롭게 만들어서 내는 것이 더 좋다고 생각해 배경과 시점은 다르지만 과제의 주제에 맞는 게임을 만들어 제출 하였습니다.  **부족하다면 극복하는 개발자 입니다.**  업무에 있어서는 능동적으로 하기보다 주어진 업무들을 해결하다 보니 업무를 찾아서 하는 것을 어려워하지만, 정확히 주어진 업무들에 있어서는 실수 없이 처리할 수 있습니다. 또한 아르바이트를 하고 게임 포트폴리오를 만들며 자신이 해야하는게 무엇인지를 인지하며 능동적인 자세로 변해가고 있습니다. |