**입 사 지 원 서**

| **지원분야** | Development | **입사구분** | 신입 |
| --- | --- | --- | --- |

|  |  | **성 명** | 김수현 | **영 문** | Kim Su Hyeon |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **생년월일** | 1995년 08월 29일 (만 26세) | | |
| **주 소** | 부산시 동래구 중앙대로 1333번길 45(보수 스위트홈 A-501호) | | |
| **핸 드 폰** | 010-2377-0825 | **비상전화** | 051-645-7627 |
| **E-Mail** | dudgus7627@naver.com | **병역** | 군필(육군) |
|  | **취미/특기** | 게임 / 운동 | | |

| **학**  **력** | **기간** | **출신학교** | **학과** | **졸업/편입** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2008.03 ~ 2011.02 | 금성중학교 | X | 졸업 |
| 2011.03 ~ 2014.02 | 내성고등학교 | X | 졸업 |
|  | 2014.03 ~ 2021.02 | 부산가톨릭대학교 | 소프트웨어학과 | 졸업 |

| **자**  **격**  **증** | **취득일** | **종류 및 등급** | **발행처** |
| --- | --- | --- | --- |
| 2021.06.02 | 정보처리기사 | 한국산업인력공단 |
|  |  |  |
|  |  |  |

| **경**  **력**  **사**  **항** | **근무기간** | **근무처** | **주요 업무** |
| --- | --- | --- | --- |
| 2017.10 ~ 2018.03 | 메가마트 | 상품 판촉 |
| 2018.06 ~ 2018.08 | 이즈프로브 | 제품 제작 |
| 2018.11 ~ 2019.02 | 이즈프로브 | 제품 제작 |
|  | 2018.05 ~ 2019.03 | 반올림 피자샵 | 카운터, 피자 제작 |

| **교육**  **사항** | **연수기간** | **연수과정** | **연수기관** |
| --- | --- | --- | --- |
| 2021.05 ~ 2021.10 | 혁신성장 청년인재 집중양성 인공지능 AR/VR | 비트캠프 |

**자 기 소 개 서**

| **가치관** |
| --- |
| - 내일을 생각하는 개발자 -  저는 개발자의 가장 필요한 역량은 자기 개발이라고 생각합니다. 엔진 프로그램이나 프로그래밍 언어, 개발 방식, 기술 등 다양한 분야에서 신기술이 출시되고 있습니다. 이에 개발자라면 새로운 기능과 프로그램에 관해 탐구하고 공부해야 한다고 생각합니다. 컴퓨터와 프로그램은 사람의 삶을 더욱 편리하게 살기 위해 존재하는 것이기 때문에 미래의 기술들은 쉽고 효율적인 개발에 도움이 될 것으로 생각합니다. 그래서 스스로 공부하지 않으면 가속화되는 세상에 적응하지 못할 것이며 좋은 프로그래머가 될 수 없다고 생각합니다. 이에 저는 Unity, C#, 디자인 패턴, 알고리즘을 공부하여 효율적인 프로그램을 만들려고 노력할 것이며 많은 사용자의 삶을 편리하게 도와줄 것입니다. 추가적 Unreal Engine이나 C++도 공부하여 뛰어난 개발자가 되는 것이 제 목표입니다. |
| **주요활동** |
| - 실패는 성공의 어머니 -  비트 캠프 학원에서 여러 번의 프로젝트를 진행하면서 개인의 역량과 소통의 중요성에 대해 깨달았습니다. 3개월이라는 시간 동안 Unity, Git Lap, Source Tree, Oculus, Firebase 등 게임 엔진 및 협업 프로그램을 이용해 3D VR 오픈 월드 방식의 게임이었습니다. 결과적으로 부족한 점이 많은 프로젝트였지만 개발 언어의 무궁무진한 기능과 가능성을 보면서 기대와 설렘을 느낄 수 있었습니다. 학원을 통해 여러 사람을 만나면서 혼자 프로그래밍 공부를 할 때 보다 더 많은 프로그래밍 지식을 얻게 되었습니다. 프로젝트의 실패 원인은 엔진, 언어, 장비들의 이해도 부족과 불규칙한 협업이 실패 원인이었습니다. 초기 개발 단계에서 방향과 기능을 명확하게 하고 협업 프로그램과 VR 장비를 자주 사용해야 했습니다. 회의와 취합을 자주 하여 프로젝트 방향성을 어긋나게 하지 않도록 해야 한다는 것을 알았습니다. 여러 사람이 긴 시간 동안 프로젝트를 진행한다는 것이 쉬운 일이 아녔습니다.  하지만 과정에서 배우고 느낀 것이 있습니다. 저는 이러한 경험을 통해 개발 역량도 중요하지만 소통하는 능력 또한 중요하다는 것을 깨닫고 더욱 좋은 프로그램을 개발할 수 있다는 자신감을 얻었습니다. |
| **학창시절** |
| - 첫 도전, 첫 실패 -  졸업 작품을 통해 2D 횡 스크롤 도트 게임을 기획 개발하면서 제 생각을 다른 사람에게 전달하는 것에 큰 어려움이 있었습니다. 구성원으로는 저와 동기 2명에서 프로젝트를 진행해야 했습니다. 시간과 사람이 여유롭지 못해 간단한 기능들만 구현하기로 했습니다. 게임 개발이 처음이다 보니 생각해야 하는 부분이 많았습니다. 그중에 크게 3가지 요소가 있습니다. 첫 번째는 게임 내 밸런스 조정이었습니다. 게임 특성상 아슬아슬하게 진행해야 하는 것이 특징인 게임이다 보니 캐릭터의 이동 속도와 구조물의 간격, 속도 등을 고려하면서 수치를 줘야 하는 것이 어려웠습니다. 두 번째는 개발 역량입니다. 개인의 역량이 어느 정도인지도 모른 채 기획과 설계를 하니 일정을 정한 것이 무의미하다는 것을 알았습니다. 또한 코드가 정돈되지 않았으며 파일들의 가독성도 많이 부족했습니다. 세 번째는 소통입니다. 개인이 잘하면 문제가 없을 거로 생각했지만, 팀원과 내가 같은 방향으로 나간다는 것이 어렵다는 것을 알았습니다. 그렇지만 이 일들을 교훈 삼아 앞으로의 프로젝트에서는 이와 같은 실수를 하지 않을 것입니다. 졸업 작품은 아쉽게 끝났지만 나에게 졸업 작품은 가장 기억에 남는 작품일 것입니다. 이러한 경험을 통해 팀원과 적극적인 소통을 할 것이며, 소스 코드 및 문서의 가독성을 높이도록 할 것입니다. |
| **성격의 장점 & 단점** |
| - 새로운 사람을 만나는 것은 새로운 세계를 만나는 것과 같다 -  다양한 창의력과 유연한 의사소통이 제 성격의 장점입니다. 평소 가만히 생각하는 걸 좋아하다 보니 아이디어 회의 때 다양한 의견을 제시하는 편입니다. 한 번의 메인 프로젝트와 네 번의 미니 프로젝트를 진행하면서 적극적인 아이디어 제시와 다양한 방법을 통해 프로젝트를 원만하게 진 했습니다. 하지만 비현실적이고 터무니없는 아이디어를 제시하는 것이 아닌 다양한 상황을 고려하여 몇 가지 근거를 통해 아이디어를 이야기합니다. 또 다른 장점인 유연한 의사소통에는 제 의견만을 고집하는 것이 아닌 다른 사람의 의견도 존중 및 수용을 하려고 하는 편입니다. 그리고 마땅한 해결책이 없으면서 다른 사람의 의견을 무시하거나 반대하지 않습니다. 다른 팀원의 아이디어도 최대한 끌어내려는 노력 합니다. 이러한 저의 장점들은 앞으로의 프로젝트 진행에 긍정적인 영향을 끼칠 것이며 회사 제품의 품질은 더욱 향상될 것으로 예상됩니다. 제 성격의 단점은 내성적인 성격입니다. 타인의 시선을 신경 쓰고 생각이 많은 편이라서 부끄러움이 많습니다. 하지만 여러 사람을 많이 만나 보며 먼저 말을 건네 보는 노력으로 현재에는 많이 개선하였습니다. |
| **입사 후 포부** |
| - 한계 그 이상의 도전 -  저는 어릴적부터 컴퓨터를 자주하여 프로그래머에 대한 꿈이 있었습니다. 게임과 컨텐츠는 무엇이든 될 수 있다는 잠재적 가치가 높다는 것을 증명하고 싶습니다. 그리고 그 꿈을 실현하기 위해 현재까지 다양한 언어를 접하면서 프로그래밍에 대한 시각을 늘렸고 언어 공부에 매진 하였습니다. 회사에 입사 하게 된다면 첫 번째로 지금까지 배운 언어와 기술을 바탕으로 회사 프로그램의 품질을 높일 수 있도록 노력하겠습니다. 두 번째로 알고리즘과 디자인 패턴을 통해 공부하여 회사 성장의 핵심 개발자로 거듭날 수있도록 하겠습니다. 입사를 한다고 끝이 아닌 또 다른 시작이라는 마음가짐으로 자기 개발에 노력할 것이며, 주어진 임무에만 수행 하는 것이 아닌 한계 그 이상에 도전 하는 사람이 되겠습니다. |