**슈퍼크리에이티브 입사지원서**

아래에 기재된 사항은 사실과 다름이 없습니다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | |  | | **성 명** | 임해인 | **지원직무** | 콘텐츠 프로그래머 |
| **생년월일** | 1998년 3월 3일 | **병역사항** | 군필 |
| **휴 대 폰** | 010-8991-9593 | **이 메 일** | devhaein0303@gmail.com |
| **주 소** | 경기도 시흥시 마유로 226, A동 506호 | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **학력사항** | | | | |
| **재학기간** | **학교명** | **전공/학과** | **구분** | **학점** |
| 2014.03. ~ 2017.02. | 대진디자인고등학교 | 컴퓨터미디어디자인과 | 졸업 | 4/4,5 |
| 2017.03. ~ 2024.02 | 한국공학대학교 | 게임공학과  (부) 컴퓨터공학과 | 졸업예정 | 3.34/4.5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **경력사항 (총 경력:** 0년**)** | | | |
| **근무기간** | **회사명** | **프로젝트명** | **소속부서** |
| 2022.07. ~ 2022.08 | 360미디어 | 독도 전시관 구성사업 | 현장실습생 |
| 2022.11. ~ 2023.10 | 컴세바아이티탐구학원 | 프로그래밍 강사 | 강사 |
| 2023.10. ~ 2023.11 | 펄어비스 | 붉은사막, 도깨비, Plan8 | 신작콘텐츠개발1팀 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **대외활동/교육/연수** | | |
| **기간** | **내용** | **비고** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **자격증/수상내역** | | | |
| **취득/수상일** | **내용** | **취득/수여기관** | **합격/점수** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**경력기술서**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **회사명** | 360미디어 | **재직기간** | 2022.07. ~ 2022.08. |
| **프로젝트명** | 독도전시관구성사업 | **소속부서(직위/직책)** | (현장실습생 /  기획,PM,클라이언트) |
| **수행직무** | 전체 프로젝트 기획 및 진행관리, 테스트 프로젝트 구현 | | |
| **주요성과** | 업무 공유 및 원청 시연을 위한 웹 서버 구성  - Unity 웹 빌드를 통한 웹에서의 플레이 환경 구성  Unity Web AR 콘텐츠 구현  - ARWT를 활용한 Web AR 구현  - 웹 서버 업로드를 통한 동작 확인 및 시연  독도 전시관내 전시 콘텐츠용 미니게임 프로젝트 기획  - 게이미피케이션을 활용한 교육 콘텐츠 기획  독도 전시관내 전시 콘텐츠용 미니게임 프로젝트 PM | | |
| **퇴직사유** | 실습 기간 종료 | | |
| **회사명** | 컴세바아이티탐구학원 | **재직기간** | 2022.11. ~ 2023.10. |
| **프로젝트명** | 프로그래밍 강사 | **소속부서(직위/직책)** | 강사 |
| **수행직무** | C/C++, JAVA, PYTHON 및 2D 게임 프로그래밍 강사 | | |
| **주요성과** | 언어 기초 강의   * C/C++, JAVA, PYTHON 언어 기초 문법 강의   게임 프로그래밍 강의   * 2D 게임 프로그래밍 강의 및 커리큘럼 구성 | | |
| **퇴직사유** | 인턴 기간 종료 | | |
| **회사명** | 펄어비스 | **재직기간** | 2023.10. ~ 2023.11. |
| **프로젝트명** | 붉은사막, 도깨비, Plan8 | **소속부서(직위/직책)** | 신작콘텐츠개발1팀  (인턴 / 플레이 프로그래머) |
| **수행직무** | 신작 콘텐츠의 플레이 개발 및 자체엔진 에디터 툴 개선 | | |
| **주요성과** | 신작 콘텐츠 개발 및 개선   * 코드 정리 및 구조 개선 * 에디터 UI 개선 * DB 수정 * UI 개발 | | |
| **퇴직사유** | 인턴 기간 종료 | | |

**자기소개서**

|  |
| --- |
| [다음 게임 출시해줘]  게임 개발을 하면서, 유저에게 들을 수 있는 가장 극찬은 ＂다음 게임 출시해주세요＂라고 생각이 됩니다.  특성화고에서 컴퓨터미디어디자인을 전공하면서, 프로그래밍의 가장 기초와 아트에 관한 다양한 부분을 배울 수 있었습니다. 문법을 막 마무리 지은 시점, 아트도 할 줄 알고, 프로그래밍도 할 줄 아니, 게임을 만들어야 하겠다고 생각하였고, 학교 친구들을 모아, 처음으로 게임을 제작하게 되었습니다. 그전까지 게임은 플레이 외에 해본 것이 없기에, 자바의 문법을 갓 마무리 지어 자신감이 넘쳤던 저는 64인 멀티 FPS를 기획하였습니다. 몇달의 기간동안 많은 학습과 시행착오를 하였지만, 코드 근처에도 가보지 못하고, 기획단계에서 처참하게 실패하였습니다.  이 경험을 발판삼아, 현재 재학중인 게임공학과에 입학하게 되었고, 아직 1학년이라 여유가 있었기에 다시 게임을 만들 동기들을 모아, 게임팀을 만들었습니다.  이번에는 앞서 겪었던 실수를 범하지 않기 위해서, 더 현실적인 기획을 짜게 되었고, 연속적인 플레이가 가능하고, 제작 가능성이 현실적인 기획을 하였고, 훌륭한 팀원들의 적극적인 참여로, “미야옹”이라는 게임을 제작하고, 출시할 수 있었습니다. 물론 출시한 이후, 기존의 제작한 게임에서는 볼 수 없었던 다양한 버그들을 마주하였고, 버그뿐만이 아니라, 유저들의 요구 또한 처음으로 마주하였습니다.  이렇게 게임을 뜯어고치며, 어느 정도 인디 게임의 범주에는 들어갈 만한 게임이 되었고, 저를 포함한 많은 팀원이 군대에 가며, 업데이트는 종료되었습니다.  그 사이 플레이스토어의 정책 변경으로 올렸던 모든 게임은 삭제되었고, 이 뒤로 “미야옹”을 놓고 있었습니다.  그리고 얼마 전 복학하여, 친구 중 한 명에게 사진 한 장을 받았습니다. 사실상 가지 말라고 만들어 둔, 엔드 콘텐츠를 넘은 스코어 캡처와 함께, [다음 게임 출시해줘]라고 와있었습니다.  많은 감정이 교차하였고, 이 게임이 누군가에게는 즐거움을 줄 수 있었다는 사실이 좋았습니다.  앞으로 어떤 게임을 제작할지 모르겠지만, 다음 게임을 기대할 수 있는, 그런 개발자로서 함께하고 싶습니다. |
| [꾸준한 게임 개발자]  게임 개발자로 진로를 설정하고, 꾸준하게 게임을 개발해왔습니다. 약 7년의 기간동안 10개의 프로젝트를 진행했었습니다. 프로그래머로서 참가한 프로젝트도 있지만, 기획자, 아트, PM의 다양한 역할로 프로젝트에 기여하였습니다. 다양한 파트로서 프로젝트에 참가하면서 각 파트가 중요하게 생각하는 부분에 대해서 생각해볼 수 있었고 프로그래머가 아닌 게임 개발자로서 성장할 수 있던 시간을 보낼 수 있었습니다.  프로그래머로서 프로젝트를 진행하다 보면 프로젝트에 성격에 따라서 기존에 사용해보지 않았던 새로운 기술을 익혀야 되는 순간도 많았고, 넘지 못할 것 같은 거대한 벽과 같은 문제를 마주하는 순간도 많았습니다. 그러한 순간들을 모두 쉽게 이겨내지는 못했습니다. 어려움도 있었고, 많은 시간을 빼앗겼던 문제도 있었습니다. 그럼에도 꾸준하게 문제에 마주하였고 한 번에 해결하지 못하더라도, 다시 한번 문제에 마주하는 게임 개발자입니다. |