이 력 서

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기업명 | 자라나는 씨앗  (Growing Seeds Corporation) | 지원 분야 | 게임 클라이언트 프로그래머 (Unity) |

**1. 인적 사항**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **성  명** | **한  글** | 곽영혜 | **주민등록번호** | 작성 불필요 |
| **한  자** | 郭映惠 | **생년월일** | 1998.09.22 |
| **영 문** | Kwak YeongHye | **e-mail** | jasontodd0816@naver.com |
| **현거주지** | 경상북도 포항시 남구 상도남로 25(상도동, 포항 상도 코아루 센트럴 하임) 103동 803호 | | | |
| **연락처** | **자  택** | 054-272-5243 | **핸드폰** | 010-6604-8628 |

**2. 학력 사항**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **기    간** | **학 교 명** | **학년(학기)** | **1전공** | **2전공** | **졸업여부** |
| 2017.02~현재 | 한동대학교 | **3(6)** | 컴퓨터공학 | 전자공학 | 재학 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**3. 활동 사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **기간** | **활동내용** | **활동구분** | **기관 및 장소** |
| 2019.02.26~2019.05.17 | **벤쳐러스 학회 활동** | 학회 | 뉴턴홀 412호 |
|  |  |  |  |

**4. 자격 사항**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **자격명(등급)** | **인증기관** | **취득년월** | **자격명(등급)** | **인증기관** | **취득년월** |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**5. 주요 교육 사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **교육기간** | **교 육 명** | **교육기관** | **비    고** |
| 2019.10.09 | **특허 캠프** | 한동대학교  SW중심대 | 특허명세서 작성 가능 |
| 2019.07.22~2019.07.24 | **데이터 저장 기술과 트렌드 이해** | 한동대학교 SW중심대 | Virtual Box를 통해 가상머신 생성 후 작업 가능 |
| 2019.07.10~2019.07.12 | **AWS 캠프\_GS네오텍** | 한동대학교 SW중심대 | AWS를 통한 웹서버 구축 및 웹페이지 생성 가능 |
| 2019.01.14~2019.01.18 | **스타트업 캠프** | 한동대학교 SW중심대 | 애플리케이션 기획 및 기능에 따른 UI/UX 디자인 가능(Figma) |

**6. 보유 역량**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **IT Skill**  **(사용 언어, DB, OS등 간단히 기술)** | **보유기술** | | **수준** | **설명** | |
| C | | 중 | C언어로 된 라이브러리 사용 가능 | |
| C# | | 중 | C# 언어로 네트워크 통신(TCP) 코드 작성 | |
| Java | | 중 | Java언어로 객체지향 프로그래밍 설계 가능 | |
| HTML/CSS | | 중 | 개인 웹 페이지 생성 가능 | |
| Git/Github | | 중 | 로컬 저장소 생성 및 깃헙 저장소 연결, 파일 편집, 협업 가능 | |
| Unity | | 하 | Asset을 활용한 게임 생성 및 기본적인 C# Script 작성 가능 | |
| **외  국  어** | **언어종류** | **구사능력** | | **TEST명(점수)** | **TEST일자** |
| **영어** | 중 | | **TOEIC(785)** | 2019.08.25(일) |
|  |  | |  |  |
| **수 상 경 력** | **수상시기** | **대 회 명** | | **참가작품** | **주최기관** |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |

**7. 참여 프로젝트**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 기간** | **프로젝트 주제 및 개요** |
|  |  |
|  |
|  |  |
|  |

**8. 기타 사항**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **취미** | 문화 공연 관람, 독서 | **특기** | 수영 |

자기소개서

# 성장과정 중 자신을 변화시킨 가장 의미있었던 일에 대하여 과정과 결과를 기술하시오. (200자 이상)

사람들이 영화를 보는 이유 중 하나는 그들의 흥미를 끌어 궁금증을 유발하였기 때문입니다. 그러나 때로는 관객들이 내용을 이미 다 알고 있음에도 불구하고 원작과는 다른 색다른 표현으로 인해 큰 호응을 받는 작품들도 있습니다. 제게 뮤지컬은 그런 의미로 다가왔습니다.

고등학생 때, 일주일에 3~4번 정도, 점심 저녁 시간마다 도서관에서 책을 읽거나 대출해가는 횟수가 많았습니다. 그 당시에 도서부를 담당하시던 문학 선생님께서는 제게 그 날의 야간자율학습 대신 ‘오페라의 유령’이라는 뮤지컬을 보는 것을 권유하시게 되었습니다.

예전의 저는 이미 본 책은 다시 읽어도 큰 흥미를 일으키지 못한다고 생각하였기에 크게 기대를 하지 않은 상태에서 뮤지컬을 보게 되었으나 이 경험으로 인해 선입견의 무서움을 크게 느끼게 되었습니다.

뮤지컬을 보면서 이미 내가 알고 있는 내용이기에 큰 흥미를 느끼지 못할 것이라는 생각보단, 전부 알고 있는 내용이기 때문에 어떻게 이야기를 나타내고 풀어가야 기존의 이야기에서 얻는 흥미보다 더 큰 반응을 끌어낼 수 있는가를 고민하고 각색해낸 작품임을 느끼게 되었습니다.

이로 인해 특정 일이나 프로젝트를 이미 경험하였다고 해서 이전과 같은 방식으로 일을 진행하게 될 것이라고 생각하는 것이 아니라, 이전의 일이나 프로젝트를 진행할 때 하지 못했던 방식들을 다시 시도해보거나 이전의 결과보다 더 효율적인 작업을 만들어낼 방식에 대해 고민하고 계획하게 되었습니다.

또한, 항상 프로젝트나 과제를 진행하는 동안, 모르는 것을 알기 위해 검색하여 찾게 된 결과를 바로 적용하지 않고 그 부분에서 응용하여 좀 더 쉬운 방법을 강구하게 되었습니다.

# 자신의 성격 중 회사의 업무 수행에 있어 장점이 되는 것과 단점이 되는 것을 실제 사례를 들어 기술하시오. (200자 이상)

사람들이 특정 업무를 하고 있을 때, 주변에서 칭찬과 격려를 하여 그들의 사기를 북돋아주는 것은 정말 좋은 효과를 만들어 냅니다.

그러나 때로는 그들의 업무가 올바른 방향으로 진행되고 있는지 외부인의 입장으로서 관찰하고 솔직한 피드백을 해주는 것 또한 회사의 업무 수행에 있어 장점이 된다고 생각합니다.

작년부터 팀의 새내기들을 챙겨주는 저만의 방식으로 새내기들의 학교 생활이나 전공에서의 어려움을 겪고 있으면 옆에서 그들의 공부를 도와주거나 과제가 막혔을 경우, 간접적인 힌트를 제시하는 등의 도움을 주곤 하였습니다.

때로는 어떤 것을 공부해야 할지 몰라 갈피를 잡지 못하는 모습을 볼 때 마다, 강의 내용에서 중요하다 싶은 주제들을 선택하여 우선적으로 계획을 세우는 방법을 가르쳐 줍니다. 그리고 주제에서 많이 벗어난 엉뚱한 질문을 하는 경우, 그에 대한 답을 알려주되 강의에서 알려주고자 하는 것들과 많이 동떨어져 있다는 사실을 솔직하게 말하곤 하였습니다.

그러나 때로는 피드백 주는 것을 너무 밀어붙이는 경향이 있어 다른 이들에게 피드백을 주고 난 후에도 나 자신의 의견을 너무 상대방에게 강요한 것이 아닌지 다시 생각해보면서 상대방의 사고방식을 존중하려고 노력하고 있습니다.

# 그동안 가장 큰 열정을 가지고 도전했던 경험 중 성공사례와 실패사례를 1가지씩 제시하고 그 원인 및 경험으로 깨달은 바를 각각 기술하시오. (200자 이상)

가장 큰 열정을 가지고 도전했던 성공사례로서는 현재도 계속하고 있는 수영이 있습니다.

수능이 끝난 후, 체력 증진을 목적으로 제게 적합한 운동을 찾던 중, 수영을 도전하게 되었습니다.

물에 대해서 나쁜 기억을 가지고 있었기에 단순히 운동하는 것뿐만 아니라 물에 대한 공포를 극복하고자 하는 욕구도 있었기에 수영 강습 프로그램을 끊어 자유형과 배영을 배워가기 시작하였습니다.

다른 운동들과는 달리 자유롭게 호흡할 수 있는 운동이 아니므로 초반에는 매일 수영할 때마다 물을 먹게 되었고 그만두고 싶은 생각이 계속 들게 되었습니다.

그러나 지금 배우지 않으면 앞으로도 계속 핑계만 대면서 회피할 것 같다는 생각과 운동을 하면 기분이 좋다라는 마음가짐으로 수영을 계속하였고 결국 물에 대한 공포를 이겨낼 수 있었습니다.

이 경험으로 인해 내가 꺼려하는 일이더라도 마음가짐을 어떻게 가지는가에 따라 성취감이 달라질 수 있다는 것을 깨닫게 되었습니다.

실패사례로서는 블로그 포스트 올리기가 있습니다.

평소에는 인스타그램을 통해 일상이나 특별한 날에 대한 사진이나 동영상, 일기를 올리고 있었으나 올해 여름방학부터 기존에 적던 내용들 뿐만 아니라 특정 장소에 가서 경험한 것들에 대한 자세한 후기, 내가 공부하고 있는 내용들에 대한 포스트들을 블로그에 꾸준히 올리려고 도전하였습니다.

그러나 SNS의 경우, 글 쓰는 것에 대한 부담이 크지 않았기에 짧고 간단하게 적어도 괜찮았지만 블로그의 경우에는 제가 경험한 기억들 모두를 적어야 하고 글의 구성을 신경 써서 적어야 한다는 부담감이 생기게 되었습니다. 그 결과, 제 기준을 만족시키지 못하는 완벽한 글이 아닌 경우에는 포스트로 올리지 않게 되었고 점차 블로그에 글을 쓰는 횟수가 줄어들게 되어 실패하게 되었습니다.

이 경험으로 인해 제 자신이 책을 집필하는 작가가 아닌 이상 글의 완벽성보다는 읽는 사람의 입장에서 글이 흥미로운지, 얼마나 유익한 정보를 알기 쉽게 적어 놓는지에 대해 집중을 하여 포스트를 작성하였더라면 더 좋지 않았을까 생각하게 되었습니다.

# 견해가 다른 상대방을 만났을 때 원만하게 결론을 도출하였던 경험을 원인-과정-결론의 순서에 맞추어 기술하시오. (200자 이상)

기독교 대학에서 비종교인으로 생활하면서 기독교 외의 다른 종교들에 대해 존중하는 태도를 보이지 않았던 친구와 서로의 가치관에 대해 말한 경험이 있습니다. 비록 저는 무교이지만 기독교나 불교, 천주교를 믿는 주변 사람들이 있기에 그들의 믿음을 존중하고 그들이 종교를 믿는 것에 대해 불만을 느낄 이유가 전혀 없다고 생각하고 지내왔습니다.

그러나 다른 종교들에 대한 그 친구의 태도를 보게 되었을 때, 저는 어떻게 해야 그 친구의 감정을 해치지 않으면서 저의 가치관에 대해 말할 수 있는지에 대해 고민하게 되었습니다.

제 주변의 기독교인인 지인들과 다른 이들에게 이러한 고민에 대해 말하면서 어떻게 말을 전해야 하는지에 대한 조언을 들으면서 제 말을 정리할 수 있었으며 그 친구에게 솔직하게 전함으로써 그 친구가 그런 태도를 보이게 된 이유를 알게 되었으며 서로의 가치관을 이해하며 존중하는 방향으로 대화를 이어나갈 수 있었습니다.

# 원하는 직무에 대해 지원한 동기 및 앞으로 어떠한 포부를 가지고 직무를 수행할 계획인지 서술하시오. (200자 이상)

자라나는 씨앗의 신념인 혁신적인 디지털 학습 콘텐츠의 제작이 많은 사람이 고전 문학이나 문화에 대해 알아가는 가장 쉬우면서도 흥미를 끌 수 있는 방법이라고 생각하였습니다.

또한, 단순한 스트레스 해소를 위한 게임이 아닌 사람들이 게임을 통해 문화 지식을 배우게 되고 더 나아가 문학이나 문화 작품에 관심을 두게 되는 계기를 제공하는 회사의 MazM(맺음) 프로젝트의 목표가 ‘부활’과 같은 고전문학이나 예술, 문화에 대해 이해하기 어려워하는 많은 사람에게 저의 지식을 활용하여 대중적으로 잘 알려지게 만들어 가고 싶은 저의 비전과 일치한다고 생각되어 지원하게 되었습니다.

회사에 지원하기 전부터 한 명의 유저로써 너무 게임을 즐겁게 플레이해왔으며 게임 출시 이후에도 지속적인 내용 업데이트와 네이버 카페를 통한 유저들과의 소통을 보았습니다. 그렇기에 단순히 게임을 제작하는 개발자의 업무뿐만 아니라 유저들의 피드백을 수용하고 분석하여 유용한 기능들을 추가적으로 생성할 수 있는 개발자로서 활동하길 희망합니다.

그리고 개발자라는 직무에 제한되어 일하는 것이 아닌 프로젝트를 진행할 때, 저의 취미인 문화 경험과 독서 배경 지식이 사전 조사와 기획에서 큰 이점으로 나타날 수 있길 희망합니다.