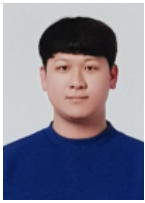


적극적인 사고로 사회에 진출하고자 합니다.



정상태 1993년 (30세/만 29세) | 남

✉ wjdtkdxo55@naver.com

☎ 010-9953-1983

☎ 010-9953-1983

🏠 (62281) 광주 광산구 월계로

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(4년) 졸업	신입	회사내규에 따름	서울전체 정규직	-

학력 최종학력 | 대학교 **4년** 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2012.03 ~ 2019.02	졸업	호남대학교 (광주)	인터넷콘텐츠	3.28 / 4.5
		논문&졸업작품 언리얼엔진4를 이용한 배틀로얄게임 제작		
2009.03 ~ 2012.02	졸업	송덕고등학교	이과계열	-

자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2019.11	자격증/면허증	정보처리기사	한국산업인력공단	최종합격
2016.03	자격증/면허증	1종보통운전면허	경찰청(운전면허시험관리단)	최종합격

보유기술

보유기술명/수준/상세내용
Powerpoint / 상 제작경험 다수
HTML
Java

취업우대사항

사람인 인·적성 검사

인성검사(응시일 2021-02-14)

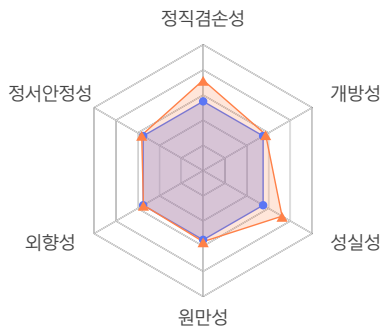
직무적합
IT·인터넷: **보통**

표준점수
61점

백분위
79%

응답신뢰도
높음

I 인성 요인별 점수



▲ 응시자(정상태)점수 ● 평균 점수

II 종합 결과

IT·인터넷직에서는 작은 것도 놓치지 않는 세밀함, 논리적이고 체계적인 사고력 및 업무적으로 타인에게 신뢰감을 심어줄 수 있는 자세, 주도적인 태도로 새롭거나 대안적인 방안을 제시하려는 자세가 요구됩니다.

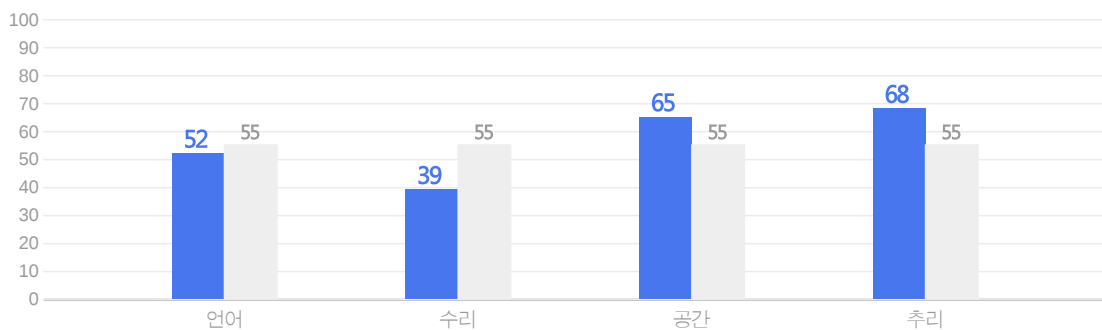
정상태님은 해당 직무에 대한 적합도가 높아 주어진 직무 상황에 잘 적응하며, 역량을 발휘할 가능성이 높습니다.

- **표준점수** 인성검사 응시자 집단에서 나의 상대적인 위치를 나타내기 위해 산출하는 점수.
- **백분위** 응시자 보다 낮은 점수를 받은 사람을 백분율로 표기. 예) 점수가 95%라면 응시자 점수보다 낮은 사람이 95% 있다는 것을 의미.
- **응답신뢰도** 일관적인 답변을 하지 않았거나 실제 자신의 성향보다 더 긍정적인 방향으로 응답하면 신뢰도가 낮아질 수 있음.

적성검사(응시일 2021-02-14)

I 적성별 점수

■ 응시자(정상태) 점수 ■ 평균점수



II 적성별 상세설명

적성	등급	백분위	정의
추리	★★	82%	정상태님이 가장 잘하는 것은 추리입니다.

복잡한 상황과 전제를 정확히 파악하고, 비판적 사고와 추론 과정을 통해 주장의 진위 여부 혹은 오류를 판단할 수 있는 능력주어진 사실들을 조합하여 새로운 가설을 만들고, 스스로 검증할 수 있는 능력			
공간	★★	79%	정보를 머릿속으로 떠올리고, 부분을 통합하여 전체를 파악할 수 있는 능력물체를 마음속으로 회전시키거나 조합할 수 있고, 방향을 바꾸더라도 동일한 도형을 찾아낼 수 있는 능력
언어	★★	55%	단어와 문장의 의미를 정확히 이해하고, 적절한 어휘를 사용하여 대화하거나 글을 쓸 수 있는 능력글에서 제시된 사실적 또는 맥락적 정보와 개념의 핵심 내용을 파악하고, 요약하여 제시할 수 있는 능력
수리	★	33%	수 체계/수학에 대한 이해를 바탕으로 일상적 수리 문제를 쉽게 해결할 수 있는 능력말이나 글로 된 문제 상황을 보다 간단한 수학적 기호(사칙연산 기호, 등호, 부등호 등)로 전환한 뒤 해결해내는 능력
<div><div>· 백분위</div><div>· 등급</div></div> <div>나보다 낮은 점수를 받은 사람을 백분율로 표기 예) 점수가 95%라면 내 점수보다 낮은 사람이 95% 있다는 것을 의미</div> <div>★★★ : 해당 영역의 능력이 뛰어납니다 ★★ : 다른 응시자와 유사하거나 비교적 우수합니다 ★ : 조금 더 노력이 필요한 영역입니다</div>			

자기소개서

[성장과정]

[모든일에 성실해야 한다]

저의 생활신조는 '모든 일에 성실해야 한다'입니다. 성실한 사람은 누군가 다 알아준다고 하고 있다고 생각하기 때문입니다.

이러한 생각을 가지게 된 계기가 있었습니다. 어릴 때 학교에서 청소 시간에 맡은 구역을 대충하거나 청소를 하지 않고 놀고 있는 친구들이 있었습니다. 그 친구들을 보며 나도 같이 놀고 어차피 선생님도 보고 계시지 않으시니 '나도 안 해도 되지 않을까?'라는 생각을 했었는데 나중에 청소했냐는 질문에 떳떳해지지 못하고 마음이 불편해질 것을 생각하니 나라도 해야겠다는 생각으로 움직였습니다.

그 후에 종례 시간에 선생님께서 몇몇 아이들과 저를 지목하시며 놀지 않고 성실하게 청소 시간에 맡은 일을 다 했다면 칭찬을 해주셨습니다. 어린 시절 그 칭찬이 크게 다가왔고 성실하게 노력한다면 누군가는 다 지켜보고 알아준다고 생각하게 된 계기가 된 거 같습니다.

[나의 성격(장/단점)]

[대학교 프로젝트에서 발견한 강점]

4학년 1학기, 졸업 프로젝트로 팀원 한 명과 함께 UE4를 이용한 게임 개발을 했습니다. 저는 기본 캐릭터 조작, 캐릭터 모델링, 아이템 등을 맡고 팀원은 맵 제작을 담당했습니다. 그중 첫 작업 중에 어려움이 있었던 것이 특히 기억에 남습니다.

당시 참고할만한 교재가 없어 UE4 카페에서 튜토리얼로 올라온 강의들에만 의존해 작업을 진행하게 되었는데, 기존의 JAVA, C#과는 다른 3D 모델링 관련 작업이 필요해 혼자서 해결하기에는 버거운 지경이었습니다.

사실 구현이 제대로 되지 않더라도 졸업 프로젝트이기 때문에 그 과정과 해결해나가는 모습만으로도 충분했지만, 팀원과 함께 포기하지 않고 연구와 회의를 계속해나갔습니다. 그렇게 정보를 찾던 중 mixamo라는 사이트를 알게 되어 mixamo에서 가져온 정보를 Adobe Fuse에서 편집하여 3D 모델링 문제를 해결할 수 있었습니다.

저는 이 프로젝트를 통해 어떤 힘든 일이라도 혼자서 전전긍긍하는 것보다는, 팀원과 협력해 포기하지 않는다면 해결책을 찾을 수 있다는 것을 깨달았고, 더 나아가 자체의 근성과 노력을 통해 한층 더 성장하는 계기를 가지게 되었습니다.