**이 력 서**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 사진 촬영 대기중 |  | **이름** | 서민석 | **영문** | Seo min seok | | **한문** | 徐 旻 錫 |
|  | **생년월일** | 1997.06.18 | | | | **나이** | 27 |
|  | **휴대폰** | 01067413586 | **비상연락처** | 01030752121 / 母 | | | |
|  | **E-mail** | tmqmsmrm@naver.com | | | **홈페이지** | <https://30721596.netlify.app/> | |
|  | **주소** | 경기도 용인시 수지구 성복2로 344 | | | | | |

**학력사항** (최종학력: **호서대학교(4년)** 졸업)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **재학기간** | **학교명 및 전공** | | | | **구분** |
| 2022.02 ~2024.02 | 호서대학교 / 게임소프트웨어학과 | | | | 편입, 졸업. |
| 2020.02 ~ 2022.01 | 남서울대학교 / 정보통신공학과 | | | | 중퇴 |
| 2022.02 ~2024.02 | 신봉고등학교 / 이과 | | | | 졸업 |
| **경력사항** | | | | | |
| **근무기간** | **회사명 및 부서** | **직위** | | **담당 업무** | |
| 2022.2~2023.12 | 호서대학교 정보보안팀 | 조교 | | IT 관련 문제, 제품, 서비스, 사내 도구, 플랫폼 및 장치지원 | |
| **교육/ 연수**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **기간** | **과정 명** | **기관** | | 2024.03.04 ~ 2024.06.17 | 게임 콘텐츠 기획자 양성과적 | 아텐츠 게임 아카데미 | | 2023.12.25 ~ 2023.12.28 | Unreal Engine 5: The Complete Beginner.s Course (10.5) | Udemy | |  |  |  |   **수상 이력** | | | | | |
| **기간** | **내용 / 게임명** | | **수상 명** | **기관** | |
| 2023.11.10 | 충청권 게임 인디유 공모전(GGC) / 잔월 | | 우수상 | 대전정보문화산업진흥원 | |
| 2023.05.30 | 호서대학교 졸업작품 전시회 / 잔월 | | 장려상 | 호서대학교 | |
| 2022.11.07 | 모빌리티 창업 공모전 게임잼 / Wall Runner | | 대상 | 호서대학교 | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Skills** | | | | |
| **개발관련** | | **활용능력** | **비개발** | **활용능력** |
| Unity | | 에셋 활용 게임 제작 | MS Office (Word, Excel, PPT) | 기능 활용 문서 제작 |
| Unreal 4 | | 제작 기능 숙지 활용 | Notion | 기능 활용 프로젝트, 업무 관리 |
| **Unity 프로젝트** | | | |
| **기간** | **내용** | **구성원** | |
| 2022.06.27 ~ 2022.8.14 |  | 기획 1 / 프로그래밍 2 | |
|  |  |  | |
|  |  |  | |
|  |  |  | |
|  |  |  | |

**Unreal 프로젝트**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **개발관련** | **활용능력** | **비개발** | **활용능력** |
| Unity | 에셋 활용 게임 제작 | MS Office (Word, Excel, PPT) | 기능 활용 문서 제작 |
| Unreal 4 | 제작 기능 숙지 활용 | Notion | 기능 활용 프로젝트, 업무 관리 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **자격증** | | | |
| **취득일** | **자격증/ 면허증** | **등급** | **발행처** |
| 2017.12.13 | 자동차운전면허증 1종 보통 |  | 경기남부지방경찰청 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **병역** | | |
| **복무기간** | **군별/ 계급** | **근무지/ 부대명/ 병과** |
| 2017.12.26 ~ 2019.08.29 | 육군/ 병장 | 15사단 / 67포병대대 / 포병 |

기재한 사항은 사실과 다름이 없습니다.

**성 명 : 서민석**

자기 소개서

개발 직무 지원동기

| **[한 줄 요약]**  ‘왜?’의 중요성  게임하는 것을 좋아했고 좋아했기에 잘하고 싶었습니다.  게임을 더 잘하기 위해 게임의 시스템을, 콘텐츠를 분석하고 그것을 활용하는 방법을 고민했습니다. |
| --- |

본인의 장점

| **[좌우명]**  **늦은건 없다.**  매사에 논리적이다.  감정적이지 않다 – 이성적이다.  책임감이 있다.  맡은 일은 끝까지 완료한다.  환경 적응이 빠르다.  배우는 것이 빠르다.  게임을 많이 그리고 다양한 장르를 플레이 한다. |
| --- |

프로젝트 경험

| **[한 줄 요약]**  (보는 것은 해보는 것만 못하다.), (불화에는 대화가 만병통치약)  서브 기획자로 활동한 졸업 프로젝트 ‘잔월’은 기획2 프로그래머2 그래픽3 총 7명으로 이루어진 조선풍 액션 소울라이크 팀 프로젝트입니다.  제가 이 팀 프로젝트를 진행하며 가장 크게 배운 점은 ‘**같은 하나를 봐도 여러가지 해석이 나온다’** 입니다.  저희 팀은 조선풍 액션 소울라이크 게임 제작을 목표로 잡았지만 아이러니 하게도 7명의 팀원 중 소울라이크 게임을 경험한 사람은 2명, 조선이라는 역사에 관심이 있는 인원은 저 하나였습니다.  덕분에 저희 팀은 같은 기획서와 레퍼런스를 보더라도 통일되지 않은 해석을 하게 됐고 기획 의도에 맞지 않은 작업물이 나오곤 하여 재작업, 의견 차이로 인한 불화 등 자주 난관에 부딪혔습니다.  팀에 마지막으로 들어온 저는 빠르게 위 문제를 인지했고 문제를 해결하지 않는 이상 같은 실수를 반복할 것이라 판단했고 회의가 끝난 후 같이 레퍼런스 게임을 직접 플레이 하며 팀원마다 달랐던 방향성의 차이를 좁혀 나가자는 의견을 제시했습니다.  팀원 모두 의견에 동의했고 회의 시간 동안 함께 레퍼런스 게임을 플레이하며 레퍼런스에서 우리 게임으로 채택할 부분을 정하고 제작 예상기간, 개발 중 문제점, 기술적 문제 등 개발에 필요한 요소들을 찾아 게임을 더욱 좋은 방향으로 나아갔고 결국 ‘호서대학교 졸업작품 전시회 – 장려상’, ‘충남 인디유 게임 공모전 - 대학부분 우수상’을 수상 해내는 좋은 결실을 이뤘습니다. |
| --- |

입사 후 포부

| **[한 줄 요약]**  인정받는 사람이 되자.  저는 입사 후 가장 먼저 신뢰받는 사람이 되고 싶습니다.  최소한 1인분을 할 수 있다는 것 저는 그게 신뢰의 첫걸음이라 생각합니다. |
| --- |