

# 입 사 지 원 서

지원구분	신입/경력	신입
------	-------	----

## 인적사항

성명	김태현	金太賢	KimteaHyen
생년월일	2004.10.7	성별	남
주소	경기도 안산시 상록구 성포동 파크푸르지오 107동 2705호		
연락처	010-3076-7910	전자우편	
깃헙주소	<a href="https://github.com/teahyen">https://github.com/teahyen</a>		

## 학력사항

기 간	출 신 교	전 공	졸업구분	소재지(시, 구)
2017년 3월 ~ 2020년 2월	중앙중학교		졸업	안산시 단원구
2020년 3월 ~ 2023년 1월	경기게임마이스터 고등학교	게임개발과	졸업예정	안양시 동안구

## 교내외 활동(아르바이트, 봉사 활동, 동아리 활동 등)

활동명	기간	활동 내용
GIGDC대회 준비반	2020.08	GIGDC에 프로젝트를 내는 것을 목표로 시작된 동아리다. 개발 기획으로 있으며 팀으로 나가거나 개인으로 나간다 기획서를 쓰고 옆에서 피드백을 하는 형식으로 진행되어 GIGDC에 출품했다.
게임 프로젝트반	2020.12.	프로젝트 반에서는 깃허브의 사용방법 및 다른 사용 방법 및 팀 프로젝트 제작 및 출품
게임 프로젝트반	2021.03.25.	다양한 캐주얼 게임과 유니티의 여러 기능을 사용해 제작 및 출품 유니티의 여러 숨겨진 기능에 대한 공부

## 수상경력

상명	등위	수상일	수상기관

교과우수상(국어 I , 수학 I )		2018.02.09.	양영디지털고등학교장
양영어울마당소프트웨어경진대회 (앱개발기획부문)	1	2018.06.15.	양영디지털고등학교장
교과우수상(문학, 수학II, 물리 I )		2018.07.20.	양영디지털고등학교장
교과우수상 (스마트 문화 앱 콘텐츠 제작, 응용 프로그래밍 )		2018.07.20.	양영디지털고등학교장
표창장(봉사부문)		2018.07.20.	양영디지털고등학교장
제 16회 AppJam	생활 정보부문 장려상	2018.08.19.	서울디지털재단
영어프레젠테이션대회(공동수상, 2인)	장려상(4위)	2018.11.20.	양영디지털고등학교장
교과우수상 (실용영어 I , 데이터베이스프로그래밍)		2019.01.10.	양영디지털고등학교장
표창장(기능부문)		2019.01.10.	양영디지털고등학교장
소프트웨어경진대회(앱 개발 기획 부문)	최우수상(1위)	2019.5.29.	양영디지털고등학교장
소프트웨어경진대회(웹/앱/기타 부문)	우수상(2위)	2019.5.29.	양영디지털고등학교장

컴퓨터 사용 능력 및 자격

컴퓨터 활용 능력				자격 · 면허	자격증명	취득연월	발행처
워드/한글	중	엑셀	중		GTQ 2급 (그래픽기술자격)	2018.01.12.	한국생산성본부
파워포인트	상	인터넷	상		컴퓨터활용능력(2급)	2018.02.16.	대한상공회의소
					정보처리기능사	2018.12.27.	한국산업인력공단

# 자 기 소 개 서

지원구분	신입/경력	신입	지원자 명	강수성
------	-------	----	-------	-----

성장 과정

“버그 적고, 쾌적하고, 플레이하기 좋은 게임을 만들자”

저 말은 경기게임 마이스터고에 들어 올 때 부터 했던 말입니다. 예전에 컴퓨터가 안 좋아서 좋아하는 게임을 할려고 할때마다 렉걸리고 버그도 많아서 플레이 할 때 불편함을 많이 격고 내가 게임을 만들면서 왜 버그가 생기고 그걸 고치는 방법을 알면 나중에 문의를 넣을 때도 개발자들이 불편하지 않고 오류 부분만 바로 고쳐주지 않을까 라는 작은 생각에서부터 시작되었습니다. 그러면서 게임도 만들고 버그도 걸리면서 수많은 시행 착오가 있었습니다. 하지만 끝까지 포기 하지 않고 여러 프로젝트를 버그를 최대한 줄이고 디테일 하게 만들면서 여러 게임을 출시 했습니다. 그 결과 지금은 혼자도 어느 정도 만들 수 있을 정도가 되었습니다

## 성격의 장단점

“할 수 있을 때 하고 나중에 쉬자”

제가 학창 시절 때 지니고 있던 마인드입니다. 그래서 항상 할 생각이 생기면 불처럼 그때는 열심히 하지만 다시 의욕이 떨어지면 작업 속도가 느려지거나 멈추게 됩니다. 그래서 저는 할 생각이 들 때 그때 열심히 모든 것을 끝내고 나중에 쉬자는 생각을 가지고 있습니다. 의욕이 떨어지기 전에 작업을 끝내면 좋지만 작업량이 많아 그러지 못 할 때가 종종 있어 프로젝트에 정지가 왔지만 저는 계속 이 작업만 끝내고 쉬자라는 생각으로 계속 조금씩 노력하면서 집중력을 길렀습니다.

## 활동 및 경험사항

고등학교에 입학하면서 저는 뭐든 부딪쳐 보자는 생각으로 대회나 프로젝트가 있으면 능력이 되면 거의 무조건 나갔습니다. 그래서 2020GIGDC 기획 부분 출전 2021GIGDC 개발부분 팀으로 출마했고 대회가 없거나 쪼나는 시간에는 개인 프로젝트를 해서 본인의 역량을 늘려갔습니다. 개인프로젝트로는 다이트용, 양아지 펜게임이 있고 교내 팀프로젝트로는 J.ump와 할아버지의 유산이라는 프로젝트를 개발로 나갔습니다.

## 지원 동기 및 입사 후 포부

카카오는 예전에 TV에서 봤는데 그때 카카오의 직원들을 위한 공간들이나 개인 프라이버시를 지켜주고 쾌적한 환경에서 개발을 하고 싶었습니다. 또한 카카오는 예전에 제가 많이 플레이 했던 세븐 나이트나 다함께 차차차등 자칫하면 잊혀질 수 있었던 재미있는 게임들을 유통하면서 저의 어렸을 때 재미를 챙겨 주었습니다. 만약 카카오 게임에 들어간다면 수많은 시행착오를 겪고 쾌적하고 사양이 낮아도 편하게 플레이 할 수 있는 그런 게임을 만들고 싶습니다.