**입 사 지 원 서**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **지원분야** | Development | **입사구분** | 신입 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **성 명** |  | **영 문** |  |
| **생년월일** | YYYY년 MM월 DD일 (만 00세) | | |
| **주 소** |  | | |
| **핸 드 폰** |  | **비상전화** |  |
| **E-Mail** |  | **병역** | 군필(육군) or ROTC/미필/면제 |
|  | **취미/특기** | 개인 불로그가 있으신 분들은 취미를“불로그”로 고치고 URL 적을 것 | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **학**  **력** | **기간** | **출신학교** | **학과** | **졸업/편입** |
|  | 최종학력부터 고등학력까지 작성 |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **자**  **격**  **증** | **취득일** | **종류 및 등급** | **발행처** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | 외국어 점수 있으면 작성 할 것 -> | (있는 경우에만 작성 할 것) |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **경**  **력**  **사**  **항** | **근무기간** | **근무처** | **주요 업무** |
|  | 직장 경험 기술 |  |
|  | (아르바이트도 기술 할 것) |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **교육**  **사항** | **연수기간** | **연수과정** | **연수기관** |
| 2020.06 ~ 2020.11 | **혁신성장 청년인재 집중양성 AR/VR** | 비트캠프 |
|  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **사**  **용**  **기**  술 | OS 및 DB | Windows10, Oracle, MySQL, SQL-Server, DB Modeling |
| 사용 Tool | Visual Studio, Unity, Jupyter Notebook, PyCharm, Visual Studio Code,  SQL Developer, ERWin |
| 프로그래밍 언어 | C, C++, C#, SQL, Python, PHP, UML |
| 네트워크 | Multithread Server, 비동기 FreeNet Server, PhotonCloud, Apache |
| 프레임워크/라이브러리 | .NET, WinForm, Unity Engine, OpenCV |
| AR/VR | Vuforia, ARCore, ARFoundation, Cardboard VR, Oculus VR |

**이수 교육 내역서**

**[ AR/VR과정 ]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 성 명 |  | 교육 과정명 | **혁신성장 청년인재 집중양성 AR/VR** |
| 교육기간 | 2020.06.01. ~ 2020.11.10. | | |
| 주간강의와 야간프로젝트 병행 진행으로 기간의 중복이 있음 | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **교육과정** | **교육 기간** | **교 육 내 용** |
| C | 3주 | * 자료형, 연산자, 제어문, 함수 * 배열, 포인터, 구조체, 파일입출력, 파일분할 설계 * Mini Project |
| C++ | 3주 | * C언어와의 차이, 생성자, 소멸자, 복사생성자, this, static * 상속성, 다형성, STL * Mini Project |
| C# | 1주 | * 기초문법, 델리게이트, 컬렉션, 제너릭 * 멀티스레드, 동기화, 프로세스, DLL |
| WinForm | 2주 | * UI 컨트롤, Image, Audio, Video * 파일 입출력 * 알카노이드, Snake, 시계, 오목, 대포쏘기 * Mini Project |
| Server | 2주 | * Multithread 다중 접속 서버 * 비동기 FreeNet 서버 * PHP/Apache Server * Photon Cloud Server * 패킷 설계 |
| DB | 3주 | * Oracle/MySQL/SQL-Server * SQL Language |
| Modeling | 1주 | * 순서도, MindMap * UML(유스케이스/클래스/시퀀스 다이어그램) * ERWin을 사용한 개념/논리 모델링 후 테이블 설계 |
| Unity | 2주 | * 단축키, 머티리얼, 트랜스폼, 충돌, 캐릭터 컨트롤러, 사운드, 카메라 * 스카이박스, 지형, Legacy GUI, uGUI, 프리팹, 파티클, * Rigidbody, Coroutine, Scene, PlayerPrefs, * Animation, Animator, Android * PHP/Apache 서버 연동(로그인, 정보 저장, 오브젝트 상태 저장) * 비동기 FreeNet 서버 연동(실시간 채팅/실시간 이동/실시간 파티클) * Mini Project |
| AR/VR | 1주 | * 태양계 VR, 카드보드 VR, 웨이포인트, 시선이동, 레티클, VR 버튼 * VR 360영상 * Oculus VR, 이동/회전, 오브젝트 발사, 3D Drawing * Vuforia AR, ARCore, ARFoundation * 태양계 AR, 가구 배치 AR, 광고 AR |
| OpenCV | 1주 | * C++/C#/Python OpenCV 환경 설정 * 컬러이미지/Gray이미지 구조 * 카메라 입력/동영상 출력/저장, 도형 그리기 * 밝기/명암 조절, 히스토그램 스트레칭/평활화 * 마스크 필터링(블러링, 가우시안, 샤프닝…) * 어파인/원근 변환 * 에지 검출(소벨, 케니) * 직선/원 검출 * 컬러영상(HSV) 변환/다루기 * 이진화, 모폴로지 연산 * 템플릿 매칭/특징점 매칭 * 명함 검출 예제 |
| Python/신경망 | 1주 | * 변수, 자료구조형 타입, 제어문, 함수, 클래스 * 예측/분류/머신러닝의 학습원리 * 행렬곱/가중치 학습 * 오차 역전파 * MNIST 손글씨 인식 |
| 프로젝트 | 10주 | * **각 팀별로 해당 프로젝트 내용을 기술할 것** |

**자 기 소 개 서**

|  |
| --- |
| **자기소개** |
| **[ 주제 내용 기술 ]** |
| **성격의 장점 & 단점** |
| **[ 주제 내용 기술 ]** |
| **지원동기 및 입사 후 포부** |
| **[ 주제 내용 기술 ]** |
| **직무관련 경험(직무역량)** |
| **[ 교육 이수 현황 ]**  **[ 프로젝트 결과 및 느낀 점 ]**  **(예시1)**  팀 프로젝트를 하면서 마음에 와 닿는 것은 크게 두 가지입니다. 첫 번째는 어떠한 일이든 함께 한다는 것은 재미있으면서도 어려운 일이라는 것이라는 점입니다. 함께 의논을 했지만 서로 열심히 달려가다 보면 서로를 잊기 일쑤라 생각됩니다. 자신의 맡은 바에 열심히 프로젝트를 진행하다가 어느덧 정신을 차리고 서로를 보면 처음에 의논한 것처럼 되지 않고 서로 다른 방향을 향해 달리고 있는 모습들을 발견하기 때문입니다. 무엇보다 팀 프로젝트에서는 끝까지 한마음으로 한 방향을 위해 달리는 것이 중요합니다.  그리고 중간중간 귀찮은 과정이 될지라도 서로의 상황을 살펴보는 것 또한 중요하다. 그래야 마지막이 되었을 때 쉽게 프로젝트의 통합 마무리가 잘 되기 때문이다. 두 번째로는 프로젝트를 하는 것에 있어서 혼자든 함께든 기본지식이 가장 중요하다는 것입니다. 수업시간에 배웠던 내용들이 실전에서 쓰일 때는 잘 생각이 나지 않는데 이 때문에 매번 배웠던 내용들을 찾아서 사용하곤 했는데, 프로젝트에서 그 시간이 가장 많이 걸렸습니다. 수업을 통해 배울 때는 쉽다고 생각해서 그냥 지나쳤는데 실제 사용할 때는 그 쉬운 것조차 기억이 나지 않아 무슨 일을 하든, 그리고 혼자이든 함께이든 기본지식을 평소에 잘 갈고 닦아두는 것이 중요하다는 점을 배웠습니다.  **(예시2)**  팀 프로젝트는 말 그대로 팀을 이루어 하는 프로젝트인 만큼, 팀원들간의 단합과 의사소통이 중요하다는 것을 느꼈습니다. 팀장으로서 팀원들과 자주 소통하며 언제든지 의견을 표출할 수 있도록 주도했습니다. 서로가 공통된 목표점을 설정하고, 목표를 달성하기 위한 이정표를 섬세하게 설계하지 (DB설계, 경로설정, package 등) 않으면 각자 다른 방향으로 노를 젓는 배와 같이 제자리를 맴돌거나, 우리가 가고자 하는 목표와 상관없는 방향으로 프로젝트가 진행됨을 느꼈습니다. 그런 면에 있어서 팀장임에도 불구하고, 팀원들에게 역할을 골고루 분배하지 못한 점과 자신의 일에만 집중하여 많은 의사소통의 기회를 만들지 못했던 점이 조금 아쉬웠습니다.  다음에 또 다시 팀 프로젝트를 진행하게 된다면, 팀원들과 이야기를 많이 나누고 조율하여 현재 상황을 계속 파악하며 실시간으로 프로젝트를 조율할 수 있는 리더십과 팀원들과의 소통하는 팀장이 되도록 노력하겠습니다.  이러한 경험은 현장에 나가서도 다양한 분야의 고객들과 개발자들과의 의사소통에 많은 도움이 될 것입니다. |