

**네오플 제주 아카데미 참가신청서**

- 프로그래밍 교육과정 -

|  |
| --- |
| **1. 신상정보를 작성해 주세요** |
| 성명 |  |
| 생년월일 |  | E-mail |  |
| 성별 |  | 휴대폰 |  |
| ※ 하단의 『개인정보 수집 및 이용 안내』 참고**2. 본인의 학교정보를 작성해 주세요** |
| 학교명 |  |
| 학과명 |  |
| 학년 | *\* 재학, 휴학, 졸업 여부에 대해서도 기재 바랍니다.* |
| **3. 아래 내용 확인하시어 학습기간을 표기하여 주시고, PC 온라인 및 모바일 게임에 대한 경험에 대해서도 확인 부탁드립니다.**  |
| 구분 | 학습기간 |
| 클라이언트 | 3개월 미만 / 3~6개월 / 6개월 이상 |
| 서버 | 3개월 미만 / 3~6개월 / 6개월 이상 |
| PC온라인/모바일 게임 경험 | 기억나는 게임(타이틀) 모두 기재:  |
| 그 중 가장 오랫동안 해봤던 게임 혹은 인상 깊었던 게임: (레벨: ) |
| **4. 자기소개를 부탁 드립니다.**  |
|  게임 프로그래밍에 관심 갖게 된 계기, 지원 동기 등 |
|  |

|  |
| --- |
|  |
|  본인의 향후 계획, 교육과정을 통해 바라는 점 등 |
|  |
|  |
|  기타 하고 싶은 이야기를 자유롭게 작성해 주세요 |
|  |

* **[필수] 포트폴리오도 보내주세요!**

**신청자**(클라/서버무관) **공통** : C++ 사용하여 자료구조 구현 코드 제출 (필수)

클라이언트 : C++, DX로 구현된 본인의 게임 포트폴리오 코드 제출
or C++로 구현된 윈도우 프로그래밍 코드 제출 (택 1 필수)

서버 : 윈도우/리눅스 환경에서는 C++ 서버 구현된 포트폴리오 코드 제출 (필수)

(포트폴리오는 반드시 본인의 직접 작업한 것으로 보내주셔야 하며,

허위로 제출하시면 교육생 선발과정에서 불이익이 될 수 있으니 필히 유의해주시기 바랍니다.)

**[ 개인정보 수집 및 이용 안내 ]**
\* 수집 및 이용 목적 : 신청자 확인 및 선발 결과 통보
\* 수집 및 이용 항목 : 이름, 생년월일, 성별, 휴대폰번호, 학교, 학년, 학과명, 이메일주소
\* 보유기간 : **신청접수 종료 및 참가자 발표 완료 후 지체없이 파기**

※ 참가 접수시 위 개인정보의 이용 목적과 폐기에 동의하신 것으로 간주됩니다.
※ 미동의 시, 교육 참여에 제한이 발생할 수 있습니다.
※ 잘못된 연락처로 인한 오발송 및 타인의 사용은 책임지지 않습니다. 입력 시 올바른 정보인지 확인 부탁드립니다.