

2019년 상반기 신입 합격자소서 IT·인터넷> 응용프로그램 개발

자기소개

[예민함과 신중함을 통한 긍정적 결실]

저의 단점은 과민하고 조심성이 많습니다. 제가 한 일에 대해 실수가 있는지 저 혼자서 10번 이상 점검하고 미래에 걱정하는 점을 통해 다른 사람도 신경 쓰게 하는 점이 저의 가장 큰 단점입니다. 단점을 보완하기 위해 저는 모든 사항을 되도록 다이어리, 스마트폰 메모장에 메모합니다. 이러한 점이 저의 장점입니다. 스스로 부족한 점을 끊임없이 살펴보는 습관이 있습니다. 이러한 점은 저의 공부에 대한 욕심이 많은 점이라고 생각합니다.

컴퓨터 공부에 대학교 3학년 때부터 재미를 붙였습니다. 그래서 그만큼 욕심도 커지고 부족한 점도 많이 발견하였습니다. 그래서 자신을 점검하기 위해 볼펜과 수첩을 들고 다니면서 메모를 하는 습관을 갖고 있습니다. 길게 쓰는 부분은 되도록 수첩에 적고, 짧은 키워드는 스마트폰에 메모합니다.

이러한 습관으로 세심한 부분이 늘었고, 하고 싶은 공부가 생겨서 저와 함께하는 동료들에게 동기 부여하는 것이 저의 장점입니다.

제가 부족해 봤기 때문에 대학 선배들과 대화할 때 상대방의 걱정을 들어주고 저의 과거의 걱정을 공유하면서 더 나아질 수 있다고 친구들에게 항상 얘기합니다. 긍정적인 부분을 바라보는 것이 제 인생의 좌우명이기 때문입니다. 또한, 대학원을 다니면서 새로운 프로젝트에 대한 아이디어를 제시하는 부분에서 비판적 시선을 배웠습니다. 저와 타인의 다른 의견을 조율하고 그 부분에서 고객에게 어떤 좋은 서비스를 제공할 수 있을지, 이 프로그램이 어떠한 영향을 줄지 같이 토론하고 생각하는 연습을 하면서 타인의 의견을 존중하고 같이 맞춰나가는 방법을 터득하였습니다.

혼자 있을 때 주로 하는 일은 독서이고 친구들과는 주로 농구와 볼링을 합니다. 독서는 함께하는 세상을 꿈꾸게 해주고, 농구와 볼링은 정신과 육체를 건강하게 해주는 원동력으로 긍정적 삶에 도움을 줍니다.

글자수926자 총 바이트 2266Byte

개발자로서의 노력

[함께 생각하는 개발자]

자바 책 중 "Thinking in Java"의 저자인 브루스 에켈은 알고리즘을 제대로 이용하느냐에 따라 생산성의 차이는 20배 이상 난다고 합니다.

저는 프론트엔드 개발에 맞춘 역량을 갖추기 위해 지속적인 노력을 하고 있습니다. 대학교 때 리눅스 개발 환경에서 프로그래밍했던 경험을 바탕으로, 대학원 때 리눅스 환경에서 임베디드 장비에 사진을 띄우면서 하드웨어와 소프트웨어 간의 경험을 쌓았습니다. 저의 역량의 기본인 전산 분야에서의 지속적인 발전을 위해 대학생 때부터 알고리즘 경진대회 문제를 해결하는 행동을 취하였고, 미분적분학, 공학인증을 통한 수학과목을 통해 전산지식의 초석을 다졌습니다. 대학원에서는 지속해서 시뮬레이션을 수정하고 개선하기 위해 이면지에 모형화 언어를 활용하여 알고리즘 설계도를 그리면서 문제 해결을 위한 큰 그림을 볼 수 있는 역량을 갖추고, 알고리즘 문제해결전략 서적을 공부하면서 세부적인 기본을 놓치지 않으려고 노력하고 있습니다.

대학원 시절에는 차량 네트워크 통신에 관해 연구하고 자바로 개발해봤습니다. 자동차를 직접 탑승하게 될 사용자를 고려하여 자차와 타차에 대한 안전 서비스 어플리케이션을 개발하면서 자동차 안전 서비스에 대

한 국내외 다양한 논문을 읽고 적용하면서 차이점을 파악하는 형식으로 개발했습니다. 경력에서는 ITSM이란 시스템 체계를 경험했습니다. 스프링 프레임워크 상에서 개발을 진행하였습니다. 주 프로젝트는 ITSM 고도화 작업이었고, 이클립스 상에서 자바와 MSSQL을 활용하여 현업 사용자의 요청에 대응하여 개발을 진행하였습니다. 현업이 필요한 서비스에 대해 예상하고 대응하는 역량을 익혔습니다.

오디오 설계 경력에서는 실제 오디오에 들어가는 소프트웨어 서비스를 익힘으로써 현재 사용자들에 따라 어떤 서비스를 원하는지 경향을 알게 되었습니다. 데이터 가공과 처리 및 대시보드를 개발한 경력에서는 프로젝트의 첫 설계와 테스트까지의 과정을 익힐 수 있었습니다. 또한, 경험해볼 수 없었던 대용량 실데이터를 고객에 따라 어떻게 배분하고 가공해야 할지 기획하고 추출, 가공까지 익히고 데이터로 대화하는 법을 익혔습니다. 이러한 경험과 기술을 통해 오랫동안 협업하고 동반발전 하도록 기술공유도 할 것입니다.

글자수1120자 총 바이트 2738Byte

입사동기와 포부

[결과와 과정의 가치를 아는 사람]

제가 프론트엔드 개발자를 선택한 동기는 장기적 안목, 고객의 관점에서 이야기를 듣는 개발을 하는 것, 개발의 가능성이 무한하다는 것입니다. 학교와 사회생활을 하면서 느낀 것은 눈에 보이는 프론트엔드 개발이라는 것은 미래를 위한 하나의 흐름이라 생각했고, IT개발은 과거부터 미래를 아우를 수 있는 콘텐츠입니다. 기술을 보는 고객은 인간으로서 편하게 기술을 접하기를 원합니다. 사용자와 제가 개발자로서 소통할 수 있는 프로그램을 개발할 것입니다. 사용자의 이야기를 듣기 전에 필요한 프로그램을 오류 없이 전달할 것입니다.

저는 개발자로서 상상력의 한계라는 단어를 깰 것입니다. 책을 읽고, 사회를 되돌아보면서 느낀 것은 한계를 보는 것이 아닌 새로운 세상에 선도하고 도전하는 사람이 되고 싶다는 저의 바람이 있었습니다. 입사 후 3개월 이내에 개발 장애물 파악 및 해결할 것입니다. 서비스를 항상 사용하면서 느꼈던 점을 미리 노트에 적고, 프론트엔드팀 뿐만 아니라 다른 팀과도 소통하면서 생길 수 있는 장애물을 미리 치워 사용자가 집중하도록 하겠습니다. 또한, 사용자로서 간편화시키거나 새로운 UI, UX 아이디어도 제공할 것입니다.

글자수606자 총 바이트 1468Byte