

32기 핵심가치 -> 연결, 용기, 책임

1. 팀 프로젝트에서 본인은 어떤 사람으로 팀원에게 기억되고 있는지 경험을 바탕으로 소개해 주세요. 이를 바탕으로 지원자님이 SOPT에 어울리는 이유에 대해 말씀해 주세요. (700자)

제가 생각하는 팀 프로젝트에서 가장 중요한 가치는 적극성이라고 생각합니다. 적극적인 태도를 갖추고 있다면 팀원과의 소통이나 궁금증을 나누는데 어려움이 없을 것이고, 본인이 맡은 바를 잘 해내고자 노력할 것이기 때문입니다. 저는 대학교 2학년 때 처음으로 웹페이지를 만들어보고자 동기들과 '여행지 추천 챗봇'을 주제로 한이음 프로젝트를 했습니다. 모두 처음 해보는 프로젝트였기 때문에, 기획->디자인->개발의 과정까지 버퍼링이 많았습니다. 저는 디자인과 프론트엔드를 맡아 디자인을 바꿀 때마다 모든 팀원들의 의견을 다 들어보고, 이를 웹페이지에 적용할 때도 코드를 공유해 수정사항을 물었습니다. 제 일을 마치고 나면, 다른 팀원들의 간단한 업무(데이터셋 추가, 크롤링 안된 정보 추가)를 돕곤 했습니다. 중간에 팀이 프론트엔드, 백엔드로 너무 분리된 느낌이 들어 제건의 하에 작업을 시작하기 전에 브리핑 하는 시간을 갖도록 하였습니다. 처음이다 보니 아쉬움이 많았지만, 팀장님은 '또 만나고 싶은 팀원'이라고 고생했다며 다독여 주셨습니다.

SOPT는 다양한 단체 활동이 많은데, 이 활동이 잘 이뤄지려면 구성원들의 소통과 자신이 맡은 역할에 책임감을 갖고 최선을 다해야 합니다. 위의 경험처럼 저는 팀원의 의견에 경청할 줄 알고, 질문에 주저하지 않고, 맡은 바를 책임감 있게 해내는 열정 팀원이기 때문에 SOPT에 잘 어우러질 자신이 있습니다!

2. 문제의식을 가지고 이를 해결하고자 도전해본 구체적인 경험을 말씀해 주세요. 이 경험에서 지원자가 어려웠던 점과 배운 점을 말씀해 주세요. (700자)

꼭 개발을 하면서 팀프로젝트를 진행하는 것이 아니더라도, 학교를 다니면서 팀으로 묶여 수행하는 활동이 많았습니다. 그때마다 저는 땀을 뺐습니다. 하고 싶은 말은 머릿속에 가득한데, 정리도 안되고 나오는 말은 두서가 없어 팀원들과의 소통이 쉽사리 되지 않았습니다. 팀활동에서 민폐를 끼치기 싫었던 저는 조리있게 말하는 능력을 어떻게 길러야 할까 고민했습니다.

그 찰나에 대학교 동기의 추천으로 무작정 수학학원 알바를 시작했습니다. 채점 및 설명을 시작으로 1년동안 학원에서 중학생 친구들을 가르쳤습니다. 4명의 아이들 마다 수준이 천차만별이라 각기 다르게 진도를 나갔어야 했는데, 처음에는 버벅대다 보니 진도가 너무 더뎠습니다. 그래서 개념서를 따로 챙겨 중요한 부분은 숙지해두고 강조하며 설명하

고, 부가적인 부분은 문제를 풀면서 이해시켜 주었습니다. 아이들에게 먼저 말도 걸어보고, 귀여운 고민도 들어주며 친해지면서 아이들이 모르는 것에 대해 묻기 편한 분위기를 조성하고자 했습니다.

물론 상대방한테 제가 하고싶은 말을 조리있게 잘 전달하는 능력도 갖춰져야 하겠지만, 일단 제가 어떤 주제에 대해 정확히 알고 있다면 말하는데 거리낌이 없다는 점을 정말 깊이 깨달았습니다. 그래서 프로젝트를 할 때, 발표가 있을 때, 보다 명확한 설명을 위해 생각하는 내용을 어딘가에 기록을 하거나 친구에게 말을 하는 방식으로 말을 더 많이 해 보기 위해 노력합니다.

3. 지원자님이 지금까지 결과와 무관하게 끝까지 열정을 다했던 경험, 가장 애정을 갖고 후회 없이 최선을 다했다고 생각하는 경험을 말씀해 주시고 이를 통해 깨달은 점과 스스로 변화한 점을 말씀해 주세요. (700자)

우연히 고등학교 때 해군사관학교 설명회를 듣고, 나라를 위해 일하는 데 감명을 받아 지원을 했습니다. 그러나 아쉽게도 1차 시험에서 떨어졌습니다. 그래서 재수 때는 시험에 무조건 붙고자 한달 전부터 1차시험을 위해 매일 심야 자습을 신청해 2~3시간씩 공부했습니다. 그리고 체력 관리 및 체중 조절을 꾸준히 하였습니다. 그래서 저녁을 평소의 반만 먹고, 식사 시간에 런닝머신에서 20분간 뛰었습니다. 그렇게 3키로를 감량하고 유지하기 위해 배드민턴과 산책을 수시로 하였습니다. 그렇게 2차를 앞두고는 자습 종료 2시간 전에 운동장으로 나와 1.2km 뛰기, 윗몸 일으키기, 팔굽혀 펴기 연습을 했습니다. 한 개도 못하던 윗몸 일으키기는 40번을 넘겼고, 9분이 넘어가던 오래 달리기도 3분이나 단축할 수 있게 되었습니다. 면접은 선생님의 도움으로 예상 질문에 대한 질의응답도 받을 수 있었습니다. 그렇게 저는 2박 3일에 걸친 2차 시험에 합격했지만, 아쉽게도 수능 성적으로 인해 갈 수 없게 되었습니다. 그렇지만 운동도 못하고 겁도 많은 제가, 가고 싶다는 용기 하나로 이만큼 해냈다는 점이 매우 뿌듯했습니다.

제 안의 틀을 깨는 것을 겁냈던 저에게는, 그때의 경험으로 무엇이든지 할 수 있다는 용기만 있다면 못할 것이 없다는 배짱이 생겼습니다. 그래서 문제의식이 생기면 해결할 방법을 찾아 실행하는데 주저하지 않게 되었습니다.

(2번의 경우처럼 학원 알바를 하거나 낮가림을 극복하기 위해 학생회에 들어가는 등?)

4. 지원자님이 생각하시는 본인의 장점을 구체적인 경험을 바탕으로 소개해 주세요. 해당 장점으로 SOPT 활동 속에서 어떻게 기여할 수 있을지 말씀해 주세요. (600자)

1번에서 예로 들었던 한이음 프로젝트가 생각납니다. 당시에 저와 동기 총 2명만이 프론트엔드를 담당해 웹 페이지를 꾸미고 있었는데, 개발 중반부에 동기가 개발에 흥미가 떨어지면서 진로를 다른 쪽으로 옮기게 되었습니다. 그러나 디자인 수정, 그에 따른 코드

수정, 서버와의 연결 등 프론트가 해야 할 일이 산더미였습니다. 그래서 개발의 부담을 주지 않는 디자인이나 간단한 css 수정과 같은 업무를 맡겼습니다. 그리고 남은 일들은 모르는 것이 있다면 멘토님께 조언을 구하고, 수정할 계획이 있다면 팀원들과 소통하며 바로 해결해 부지런히 코드를 작성하였습니다. 물론 처음 기획보다는 기능이 많이 사라졌지만, 큰 불화 없이 입선으로 마무리할 수 있었습니다.

저는 열정을 최우선으로 생각해, 제가 할 수 있는 선에서 발전을 위한 모든 노력을 기울이는 사람입니다. 그래서 위의 경험처럼 팀 활동에서 맡은 역할을 책임감 있게, 프로젝트에서 도움이 필요한 부분은 술선수범하여 해결하고자 노력합니다. 또한, 소통을 망설이지 않기 때문에 팀원들과 편한 분위기에서 모르는 걸 함께 공유하고 토론하고 해결방안을 찾아가며 서로 더 좋은 시너지를 낼 수 있다고 생각합니다.

[파트별 질문]

1. 32기 GO SOPT 서버 파트에 지원해주셔서 감사합니다. 이번 서버 파트에 지원하신 동기와 서버 파트에서 이루고자 하는 목표를 작성해주세요. (700자)

대학교에 들어와 개발을 하기 전까지만 해도 공부는 혼자서 하는 것이라고 생각했습니다.

그러나 개발을 하면서 처음 했던 팀프로젝트는 많은 깨달음을 주었습니다. 혼자 개발을 할 때 같은 문제로 제자리 걸음을 하기도 하고, 어떤 부분을 모르는지 제대로 인지하지 못하는 경우가 많았습니다. 그러나 팀원들과 토론하며 지금 무엇을 해야 하고 어떤 부분이 부족한지 정확히 알아가면서 공부의 방향을 짚어갈 수 있었습니다. 또한 개발을 하면서 같은 꿈을 꾸는 사람들끼리 모여 얘기를 나누는 것 자체가 꾸준한 동기부여가 되어 더 좋은 효과를 낼 수 있다는 것을 알았습니다. 서버 공부를 시작하고 혼자서 간단한 토이 프로젝트를 진행하고 있는 현재, 저는 이 소통이 너무 간절합니다. 특히나 다양한 분야의 사람들이 모인 SOPT는 제게 프로젝트나 개발을 보는 눈을 기르는데 더욱 도움이 될 수 있다고 생각합니다.

SOPT의 프로젝트는 구성원들의 번뜩이는 아이디어가 빛나는 것 같습니다. 저는 주변 사람들에게 베푸는 것을 좋아하는 사람입니다. 그래서 열정이 가득한 팀원들을 만나 단 한 사람이라도 지속적으로 사용할 수 있는 보람찬 서비스를 만들어 보고 싶습니다. 이 과정에서 특히 팀원들과 실제 많은 사용자들이 이용하는 서비스를 개발해보며 대용량 트래픽 처리가 잘 되는지, 어떻게 하면 성능을 향상시킬 수 있을지 그 방식을 제대로 알아가고 싶습니다.

2. 지원자님이 생각하는 본인의 장점과 단점을 각각 하나씩 말씀해 주시고, 이번 GO SOPT 32기 서버파트에서 장점을 어떻게 적용하고 단점은 어떻게 보완할지 작성해주세요. (800자)

저는 개발도 일종의 언어라고 생각합니다. 키보드라는 도구를 활용해, 여러 개발자가 모

여 생각을 나누게끔 기회를 만들어주기 때문입니다. 따라서 우리가 영어 실력을 키우기 위해 외국인들과 회화를 하듯이, 개발을 잘하기 위해서도 다양한 개발자와의 소통이 필요합니다. 그래서 저는 SOPT에서 주어지는 많은 발전의 기회를 제 장점인 '열정'과 함께 적극 활용해보고 싶습니다. 제가 먼저 술선수범하여 열정적으로 참여하는 모습을 보이면, 다른 구성원들에게 동기부여가 되어 더 적극적인 활동을 할 수 있을 것이라고 생각합니다. 그래서 일단 어떤 것이든 편하게 물어볼 수 있는 분위기를 만들고 싶습니다. 팀프로젝트에서 건의하고 싶은 부분이 있다면, 또다른 제 장점인 '경청'을 활용해 언제든지 진행 방향이나 방식을 변경할 생각입니다. 또한 효율적인 언어 공부 방식, 코드 리뷰, 코딩 테스트 등과 관련된 스터디를 만들어 공부의 방향성을 잡아가고 싶습니다.

단점은 공통 질문에서도 대답한 바와 같이 '제 의견을 정확히 전달하지 못하는 것'입니다. 말 하는 것이 문제라면 말을 많이 할 수 있는 기회를 만들어 주는 것이 해결책이라고 생각합니다. SOPT에는 세미나, 숏커톤처럼 많은 사람들 앞에서 각자의 의견을 명확히 발표하고, 생각을 나누는 행사가 많습니다. 그래서 저는 이런 활동에 적극적으로 참여해 다른 분들은 어떻게 말씀하시는지 배우고 꾸준히 말하면서 이 두려움을 극복해 나갈 계획입니다. 아직은 단점이지만, SOPT의 능동적인 활동과 제 장점인 열정이 합해져 활동이 끝났을 때는 말하는 능력을 또 다른 제 장점으로 만들고 싶습니다.

3. 지원자님께서 서버 개발자로서 가장 중요하다고 생각되는 능력과 본인이 그 능력을 향상시키기 위해 어떤 노력을 하셨는지 작성해주세요. (700자)

저는 만들고자 하는 서비스에 대한 이해도가 높아야 한다는 점이 서버 개발자로서 가장 중요하다고 생각합니다. 그래야 이 서비스의 주 사용층을 알고, 그들의 관심사를 파악하고, 주요 모델들의 관계에 맞춰 기능을 개발할 수 있기 때문입니다.

그래서 저는 백엔드를 경험해보고자 제 관심사인 쇼핑에 맞춰 쇼핑몰 웹페이지를 만들기 로 결심했습니다. 코드 작성에 앞서 제가 자주 방문하는 쇼핑몰을 둘러보며 어떤 항목을 중심으로 DB가 구성되면 좋을지, 사용자라면 어떤 기능이 필수로 들어가야 할지 생각해 보았습니다. 그래서 회원, 상품, 주문 3개의 주요 컴포넌트 관계도 및 기능들에 대해 적은 뒤, 간단한 CRUD 기능을 정리하였습니다. 이후 추가적으로 사용자에게 필요한 장바구니, 주문 목록 조회 기능, 사용자가 사이트에 접속해있는 동안 로그인 상태를 유지해주는 세션도 추가하였습니다. Postman이라는 프로그램을 통해 직접 요청을 넣어 dB에서 확인도 해보았고, 배포까지도 성공했습니다.

처음 프로젝트를 기획했을 때는 어떤 순서로 서버 개발을 진행해야 될 지 막막했습니다. 그러나 사용자의 입장에서 중요도를 나눠 트리로 구분하니 어렵지 않았습니다. 서비스에 맞는 데이터베이스나 컴포넌트의 관계도가 계속해서 추가되면서 수정하는데 고민과 시간이 필요했을 뿐 직접 기능 구현을 할 때는 생각했던 대로 DB에 들어가는 것을 확인하는

과정이 매우 뿌듯했습니다.

4. 지원자님께서 배움에 있어서 몰두함으로써 본인의 것으로 만든 경험이 있나요? 해당 경험과 그로 인해 느낀점을 구체적으로 작성해주세요. (서버 관련 경험도 좋고 그 외의 경험도 좋습니다.) (800자)

저는 그날에 있었던 일과, 그에 대한 감정을 기록하고 추억하기 위해 일기장을 작성합니다. 이후 일기를 읽어보며 감정적인 제 성격으로 잘못했던 일을 돌아보고 그 점을 고치기 위해 노력합니다. 그래서 문득 일기를 쓰다가, 현재 공부하고 있는 코딩 테스트 문제들도 기록해보면 좋을 거 같다는 생각이 들었습니다. 나만의 언어로 문제나 개념을 정리하며 정확히 모르는 부분을 인지하고 공부 방향을 바로잡고 싶었습니다.

오늘 풀었던 문제와 관련된 자바 문법이 궁금해 추가적인 내용도 찾아보고, 이를 정리하여 블로그에 정리해보았습니다. 맞은 문제여도 다른 유형의 풀이를 읽어보고 습득하며 시야를 넓혀갈 수 있었습니다. 또, 이전과 비슷한 유형의 문제를 만났을 때 해매는 시간을 단축할 수 있었습니다. 글을 더 작성하면 작성할수록, 모르는 내용이 더 눈에 들어와 몰입해서 이것저것 찾아보게 되었습니다. 백준 티어 실버 문제도 버겁던 제가, 골드 문제 까지도 손댈 수 있는 정도가 되었습니다. 처음 DP(동적 프로그래밍) 유형의 문제를 풀 때 점화식도 쓰지 못했는데, 이제는 예제를 손으로 직접 써보며 점화식을 도출하고 답을 낼 수 있게 되었습니다. 발전하는 실력이 눈에 보이면서, 문제에 몰입하는데 나름의 흥미를 느끼게 되었습니다.

입시를 위해 재수를 하고 대학에 들어와 개발을 접하기 전까지는, 제가 뭘 모르는지 아는지도 정확히 모른 채 '열심히' 라는 키워드에만 집중했습니다. 그러나 이것은 어리석은 생각이었습니다. 제 수준에 대한 인지가 확실해야 부족한 부분을 더 채우기 위한 목표의식이 뚜렷해질 때 몰입이 가능했기 때문입니다.