**자 기 소 개 서**

**지원 동기 / Why do I want it**

|  |
| --- |
| 저는 사람이 살아가는 것에 있어 동력이 필요하다고 느낍니다. 그것이 취미든 혹은 자기개발이든 혹은 단순히 누워서 쉬는 것이든 형태는 달라도 그것이 어떤 식으로 든 자신에게 삶의 동력이 된다면 형태는 중요하지 않죠. 그리고 이러한 동력은 직장에서 일할 때도 필요합니다. 그것이 제가 개발자가 되기로 한 이유입니다.  저는 기본적으로 항상 즐겁길 바라고, 새로운 것을 추구하는 성향을 가지고 있습니다. 학원 선생으로 아이들을 가르쳐도 보았고, CS 전화상담은 물론, 옷가게에서도 일 해보았습니다. 안타깝게도 오래 일하면서 오히려 흥미가 떨어지고 업무 만족도가 떨어지는 저의 모습을 보면서 해당 업무가 적정에 맞지 않다는 것을 느꼈습니다.  그러 던 중 개발자라는 직종을 가지게 되었습니다. 개발자는 다른 직종에 비해 훨씬 바빴습니다. 매번 새로운 오류와의 싸우고, 개발만 해서 되는 것이 아니라 개발 외 적으로도 확인해야 할 것이 많았죠. 뿐만 아니라 사업무 간의 다른 요구사항 등으로 인해 개발이 취소되는 경우도 있었습니다. 저는 오히려 이부분에서 개발자의 매력을 느꼈습니다. |

**성장 과정 / Always Be Happy**

|  |
| --- |
| 어린 시절부터 삶에서 가장 중요한 것은 ‘행복’이라고 생각해왔습니다. 사람마다 행복한 삶에 대한 정의는 다르겠지만 저에게 있어서 행복한 삶이란 ‘문제가 없는 삶’입니다. 그래서 그럴까요, 저는 ‘문제’를 느끼면 그것을 꼭 해결하고자 합니다.  대학생 4학년 때 일입니다. 저는 학과 생활하는 동안 신문부 활동을 했었고, 4학년 때는 취업을 위해 인수인계 후 해당 활동을 접은 상태였습니다. 그런데 학과 후배로부터 신문 발급과 관련하여 문제가 발생했다는 소식을 들었습니다. 대학 신문부는 신문을 구매하시는 일반인 구독자의 구독취소와 같은 문제도 자체적으로 해결하고 있었습니다. 그런데 구독취소 시 해야 할 절차를 당당하던 다른 후배가 인수인계를 하지 못 하고 군대를 갔습니다. 저 역시 구독취소는 제 관할이 아니었고, 그 부분을 담당했던 동기 역시 군대를 간 상황이었습니다. 저는 하는 수 없이 졸업한 선배에게 연락하여 해당 문제에 대해 전달했고, 선배로부터 과정을 인수인계 받아 구독 취소문제를 자체적으로 해결할 수 있도록 도왔습니다.  또한 행복이란 혼자 이룰 있는 게 아니라고 생각했기에 남을 돕는데 주저함이 없었습니다.  KT샵에서 근무했을 당시 항상 신입 세팅을 제가 도맡아 도왔습니다. 제가 퇴사할 때 기준으로 KT샵 SM팀 근무자 12명 중 7명은 제가 세팅을 도와드렸으니까요. 물론 제 업무가 많아서 못 도울 땐 어쩔 수 없었지만 적어도 업무의 강도와 반영일을 기준으로 근무가 힘들진 않을 땐 항상 세팅이나 분석 등 동료가 가진 어려움을 돕는 것에 시간을 할애하였습니다. 덕분에 몇몇 분은 사수관계가 아님에도 저를 사수처럼 생각하시기도 했습니다.  이러한 저의 남을 돕는 행동은 비단 업무에서만 나타나지 않았습니다. 첫 아르바이트를 시작했을 때 저는 첫 월급을 ‘세이브더칠드런’에 기부하였죠. 그 후 매달 3만원씩 올해로 10년째 기부를 이어오고 있습니다. 또한 시간이 날 때면 휴가를 내고 헌혈을 다녀올 정도로 사회활동도 열심히 하고 있습니다. |

**성격 / Advantages And Disadvantages**

|  |
| --- |
| **저는 커뮤니케이터입니다.**  프로젝트에 있어 어떻게 진행할지 서로 이야기 나누며 정보교류를 하는 것을 좋아하고, 프로그램을 진행함에 있어 어떠한 생각을 가지고 어떠한 것을 추구하는지를 먼저 알아보는 것을 좋아합니다. 설명 듣는 것을 좋아하고, 설명하는 것을 좋아합니다. 저의 이런 남과의 적극적인 커뮤니케이션은 타인과 거리를 좁히는데 큰 역할을 합니다. 또한, 저는 평소에 감정 기복도 크지 않고, 항상 밝게 지내려 노력하는 편입니다. 덕분에 제가 먼저 연락하지 않아도 친구들과 잘 어울리며, 퇴사 후에도 이전 직장 동료 분들과 연락하고 지내고 있습니다. 다만, 항상 밝게 지내려고 노력하는 편이기 때문에 보이는 사람으로 하여금 가벼운 사람으로 인식되기 쉽니다.  **그리고 실패하지 않는 것을 중시합니다.**  때문에 항상 업무를 진행하기 전 어떤 부분을 어떻게 수정할지 어떻게 진행할지 먼저 상사에게 보고하여 심사단계를 거쳤습니다. 문제가 발생했을 경우 평소 상대방에게 도움을 요청하지 않고 스스로 해결하려는 편이지만 혼자서 해결이 어렵다고 판단할 경우 도움을 먼저 요청합니다. 때문에 의사소통이 원활하고 업무 과정에서 큰 문제가 발생하지 않는다는 장점이 있습니다. 또한 문제가 있으면 도움을 요청하는 편이기에 다른 사람들로부터 큰 도움을 받을 경우 고마움을 느끼고 감사를 표현하곤 합니다. 그리고 저 역시 도움을 요청하는 분들을 많이 도와주는 편입니다. KT샵에서 근무했을 당시 저는 제 업무가 아님에도 신입들 세팅을 거의 도맡아 했을 정도로 동료를 도움에 주저함이 없습니다. 다만, 실패하지 않는 것을 중시하기 때문에 목표는 가급적 달성이 용이한 수준에서 낮게 설정하려는 경향이 조금 있습니다.  **마지막으로 저는 리더가 아닙니다.**  누군가에게 업무를 전달하고, 시켜서 일을 처리하는 것을 선호하지 않기 때문입니다. 타인에게 지시하여 업무를 처리하는 것보단 혼자 하는 것에 더 안정감을 느낍니다. 때문에 누군가에게 업무를 지시하는 것에 어려움이 있습니다. 지시 받는 것을 더 선호하며, 자신이 어떤 일을 주도하고, 결과를 책임져야 한다는 상황에 대해 부담을 크게 느낍니다. 그것과 별개로 잘 해내고 싶다는 의지가 강한 편입니다. 때문에 적극적으로 업무를 진행하려고 노력하기는 모습을 보여 종종 팀과제에서 팀장을 맡곤 하였습니다. |

**입사 후 포부 / Aspirations after I entered**

|  |
| --- |
| **문제없는 개발자가 되겠습니다.**  제가 개발자로서는 짧은 경력이지만 느낀 게 몇 가지가 있습니다. 그 중 하나는 개발자 역시 대화가 중요하단 것입니다. 공수 성정 할 때나 기획자와 개발진행에 대해 의논을 나눌 때도, 그리고 타개발팀과 함께 진행하는 개발테스트 과정에서도 우리는 끈임없이 대화하고 더 나은 결과를 향해 나아갑니다.  선행개발자와의 이야기를 통해 큰 힘을 들이지 않고 개발을 쉽게 진행하는 경우도 보았고, 본인에게 주어진 업무임에도 기획자와 소통하지 않아 결국 반영일에 반영을 못하고 미루는 경우도 보았습니다. 이것은 단순 개발자의 개발능력이 부족하기만 해서 나오는 문제가 아니죠. 때문에 저는 개발의 진행함에 있어 개발 실력도 중요하지만 자신이 어디까지 할 수 있는지를 아는 것, 그리고 자신이 가진 문제 혹은 실수를 얼마나 원활하게 수습할 수 있느냐가 더 중요하다고 생각합니다.  저는 전공자도 아니고 개발경력 역시 짧습니다. 때문에 개발과정에서 실수를 하기도 할 것입니다. 하지만 저는 기본적으로 실패하는 것을 싫어하는 사람입니다. 또한 커뮤니케이션의 중요성 역시 잘 알고 있습니다. 만약 제가 실수를 하게 되더라도 저는 가장 먼저 그것을 알아차리고 수습하기에 더없이 적극적일 것입니다. 저는 저의 그 실수를 결코 절대 ‘문제’가 되도록 내버려 두지 않을 것입니다. |