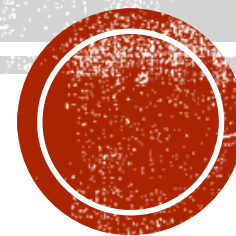


자기 소개서 작성 - 기본편



자기 소개서 필수 항목

1. 내 전문 분야에 대해 흥미를 갖게 된 계기
2. 내 전문 분야와 관련된 과거의 경험(팀프로젝트, 공모전, 스터디 등)
3. 회사업무와 관련된 과거 경험(팀프로젝트, 공모전, 아르바이트 등)
4. 현재의 자신에 대한 설명(성격, 능력 등)
5. 내 분야의 전문가로서 자신이 할 수 있는, 하고 싶은 일

- 모든 항목을 다 넣는 것이 **Best**
- 경험이 적거나 마이너스 요인이 될 가능성이 높은 경우에는 빼는 것이 좋다
- 1번과 5번은 필수!!



한 문단을 통해 전할 메시지를 정하라

BAD

- **Always Sincerely**는 가장 좋아하는 말이자 제 인생의 좌우명입니다. 누구에게든, 무슨 일이든 진심이 다 하자는 것입니다. 사람 사이의 문제들을 잘 해결하기 위해 어릴 적부터 사람들의 행동이나 말을 자세하게 관찰하는 습관이 있었고, 자연스럽게 많은 사람의 행동과 말에 대한 이해도가 높아졌습니다. 남들이 잘 보지 못하는 부분을 볼 수 있어서 많은 친구를 사귄 수 있었습니다. 대학교 입학 후, 도서관에서 사서아르바이트를 했을 때, 아르바이트이지만, 일의 중요도와 빈도를 파악하여 효율적으로 일했습니다. 통계학과로 진학 후, 이러한 저의 능력은 통계적 사고능력이란 것을 알게 되었습니다. 무엇이든 진심으로 대하려는 마음이 세심한 관찰력을 키웠고, 통계적 사고를 할 수 있게 만들어 주었습니다.

GOOD

- **Always Sincerely**는 제가 가장 좋아하는 말이자 제 인생의 좌우명입니다. 누구에게든, 무슨 일이든 진심을 다하는 태도를 갖자는 것입니다.
- 저는 어려서부터 사람들의 행동이나 말을 자세하게 관찰하는 습관이 있었습니다. 사람들 사이의 문제들을 잘 해결하는 것이 제가 해야 할 일이라고 생각되었고, 하고 싶은 일이었기 때문입니다. 그 결과 자연스럽게 사람들의 말과 행동이 어떤 의미를 갖는지 이해하는 능력이 높아졌습니다. 덕분에 남들이 잘 보지 못하는 부분을 보게 됨으로써 많은 친구를 사귄 수 있었습니다.
- 대학교 입학 후 통계학과로 진학하여 제가 지녔던 능력이 통계적 사고능력이란 것을 알게 되었습니다. 무엇이든 진심으로 대하려는 마음이 세심한 관찰력을 키웠고, 통계적 사고를 할 수 있게 만들어 주었습니다.



사례를 통해 논지를 전개하라.

BAD

- 저는 어려서부터 준비성이 좋다는 말을 많이 들어왔습니다. 항상 준비하는 자세로 매사에 임하였고, 저의 철저한 준비성으로 인해 조모임이나 아르바이트에서 좋은 성과를 거두었던 적이 많습니다.
- 저의 성격은 많은 사람들을 만나 넓은 교우관계를 유지하는데 최적화된 성격입니다. 항상 모든 동아리나 학회에서 회장을 도맡아왔고, 프로젝트를 진행하거나 일상생활에서 발생하는 문제들을 해결하는데 항상 앞장서 왔습니다.

GOOD

- 공모전 준비를 하는데 팀원 A의 노트북이 침수되는 사고가 발생하여 데이터가 날아가는 상황이 벌어졌습니다. 하지만 저의 준비성이 좋은 성격으로 인해 데이터를 2일에 한번씩 백업을 해왔기 때문에 그 백업 데이터로 인해 빠른 시간내에 복구할 수 있었습니다.
- 제가 아르바이트를 할 때 시니어로서 후배직원들을 관리해야 했는데 기존에 있던 직원과 본래 사이가 안 좋은 사람이 직원으로 신규 채용되면서 매장 내의 분위기가 냉랭해지고, 서비스 제공이나 원재료 주문에도 문제가 발생한 상황이 발생했지만 제가 두 사람의 근무 스케줄을 조정하여 마주치는 일이 없도록 조정하고 평상시 동아리 활동을 통해 넓은 인간관계를 갖고 있던 제가 해당 직원들의 학교 선배이자 제 친구인 xxx를 찾아가서 중재를 요청한 결과 위축되었던 매장 분위기를 일신할 수 있었습니다.



근거를 제시할 수 없는 사례는 피하라.

BAD

- 저는 작은 중소기업에서 10개월 간 인턴을 하면서 사무실내의 분위기를 일신시켜 매출을 3억 신장 시켰습니다.
- 저는 어느 매장에서 아르바이트를 하면서 청소 매뉴얼을 만들어 직원들의 피로도 줄이고 매장도 깨끗하게 만들었습니다.

GOOD

- 저는 ~를 파는 xx라는 기업에서 인턴을 10개월간 한 경험이 있습니다. 제가 맡은 업무는 현장에서 요청하는 자재를 모아서 발주를 내는 단순업무였습니다. 그러나 저는 기존에 수기로 입력하고 유선으로 주문했던 이 업무를 효율화하기 위해 그동안 배워왔던 엑셀실력을 활용하여 엑셀 시트를 만들고, 워드와 연동하여 발주서를 자동화했습니다. 그리고 매일 아침 9시에 당일 발주분량을 모두에게 전화로 취합하여 발주 **process**를 정리하였습니다. 발주 누락과 이로 인한 공사지연 발생율이 80% 감소하여 추가 자재 특송비와 추가작업비 3억 8천만원이 1억 이하로 줄어드는 성과를 가져 왔습니다.



‘왜 하고 싶은지’

BAD

- 저는 **xx**대학교 경영학과를 나와서 졸업 마지막 학기를 앞둔 여름방학, 오랜 준비 끝에 **oo**기업의 인턴ships을 수행하게 되었습니다. 제가 배정된 부서는 마케팅 부서였습니다. 저는 이 직무의 인턴ships의 최선을 다하기 위해 제가 대학교에서 배웠던 마케팅 이론과 마케팅 학회에서의 프로젝트 경험을 최대한 살려 최선을 다했습니다. 매일 매일 선배 직원들의 일거수일투족을 관찰하며 최대한 직무 지식을 얻으려고 노력했고, 인턴임에도 불구하고 야근을 자처하며, 제 나름대로의 성과를 얻을 수 있었습니다. 이 일을 계기로 저는 마케터가 되기로 결심했고, 그것이 지금의 저를 이 기업에 지원하도록 이끌었습니다.

GOOD

- 제가 과거 **xx**기업에서 인턴ships을 할 때의 일입니다. 그 기업에서 저는 보고된 각 지점별 매출을 정리하는 일을 맡고 있었는데, 유동인구나 주변 상권과 관계없이 매출이 들쭉날쭉하다는 사실을 발견했습니다. 그래서 저는 각 지점들의 판매 방식과 운영 현황을 직접 조사하였고 유명 아이돌인 썬위양의 광고 포스터와 입간판을 어떻게 배치하느냐에 따라 매출에 직결된다는 사실을 발견하였습니다. 이를 과장님께 보고하여 전 지점에서 광고방식을 바꾼 결과 다음달 매출이 **3%**증가하였다는 결과를 얻을 수 있었습니다. 이것이 제가 데이터 분석이 오프라인 마케팅에도 극적인 변화를 줄 수 있다는 사실을 확신한 순간이었고, 제가 데이터 드리븐 마케터가 되기로 결심한 이유입니다.



‘뭘 하고 싶은지’

BAD

- 저는 언제 어디서나 최선을 다하는 자세로 살자는 좌우명을 갖고 있습니다. 제가 지난 번 **xx**기업의 인턴을 했을 때도 마찬가지였습니다. 아직은 경험이 부족한 인턴이었지만 최선을 다해 업무를 배우고, 업무에 필요한 엑셀 실력이나 관리용 **tool**을 매일 밤 늦게까지 남아서 공부해가며 3개월의 인턴쉽 기간 동안 선임분의 도움 없이 제 스스로 일 하나를 맡아서 할 수 있는 수준까지 스스로 제 자신을 성장시켰습니다. 저는 **ooo**에서도 최선을 다해 항상 배우는 자세로 임하여 빠른 시간 내에 제 몫을 할 수 있는 한 사람의 마케터가 될 수 있도록 하겠습니다.

GOOD

- 대학교 3학년 때, 사회봉사를 하면서 구청의 학습부진청소년 지원사업을 돕게 되었습니다. 제가 담당하게 된 지역은 **ooo**구의 학습부진청소년들이었는데 가정방문을 하던 중 이 학생들의 거주지가 학교 주변이 아닌 서울 여기저기에 흩어져 있다는 사실을 알게 되었습니다. 그래서 해당 구청의 도움을 얻어 학교 근처 주민센터에 공부방을 만들고 안심귀가 서비스로 귀가시키는 방법을 고안하였더니 이 아이들의 성적을 크게 향상시킬 수 있었습니다. 이것이 제가 데이터를 분석하는 것이 실제로 사람들을 돕는 결과를 낼 수 있다는 것을 확신하게 된 계기입니다. 저는 앞으로 데이터 사이언티스트로서 많은 공공 데이터를 분석하여 공익사업에 도움을 줄 수 있는 일을 하고 싶습니다.



자신의 현재에 관한 설명은 과거 사례를 통해 논리적으로

BAD

- 제가 지금과 같은 책임감을 갖게 된 것은 저희 부모님의 영향이 큼니다. 저희 부모님은 항상 저에게 책임감을 가지라고 교육시키셨고, 저는 항상 그 말을 따르려고 노력해 왔습니다. 그리고 이 책임감을 지키는 것이 얼마나 중요한 일인지 깨달은 것은 제가 군대에서 복무했었을 때의 경험이 큰 영향을 끼쳤습니다. 병장 초기 분대장으로써 야전 훈련에서 분대원들을 지휘하면서 모든 것이 사고로 이어질 수 있는 환경에서 아무도 다치지 않게 이끌어야 하는 상황이 저에게 책임감을 행동으로 옮기는 방법을 알려주고 지금까지 제가 책임감 있게 살도록 하는 지침이 되었습니다.

GOOD

- 저는 원래는 책을 읽고 생각하는 일을 싫어하는 사람이었습니다. 그런데 어느 날 여행을 하던 중, 기차가 끊겨 다음 기차가 있을 때까지 8시간을 역에서 멎히 기다려야 하는 상황이 되었습니다. 무엇을 할지 고민을 하던 중 역에 비치된 **xxx**작가의 **oooo**가 눈에 들어왔고, 딱히 할 일도 없던 터라 이것을 읽기 시작했습니다. 8시간 동안 벌어진 제 인생 첫 독서와 사색이 그 후로의 제 삶을 바꿔 놓았습니다. 이제까지 별 의미 없다고 생각해 하지 않았던 독서를 매주 1권은 꼭 하게 되었고, 한달에 한두번은 4시간을 정해 내 스스로 돌아보는 시간을 갖게 되었습니다. 그리고 이러한 습관을 3년 간 유지하면서 과거의 제 자신이 얼마나 부족했는지를 절실히 깨닫게 되었습니다. 이것이 제가 현재의 배려심을 갖게 된 계기입니다.



하나의 스토리로 이어지는 드라마틱한 자소서를

GOOD

- 1번 성장과정 - 용돈 기입장과 일기를 매일 매일 적던 아이가 통계학과를 진학
- 2번 학교생활 - 대학 동아리에서 봉사활동을 나가 결식아동을 도우면서 음식을 나르고 배달하는 힘든 봉사에서 후배들을 이끌면서 리더쉽과 책임감을 습득
- 3번 회사생활 - 대학을 졸업하고 취업한 **XX**리테일 회사에서 유통망 및 재고 관리를 담당하면서 빅 데이터를 경험하고, 매일 매일 유통과정에서 버려지는 음식이 얼마나 많은지 알게 되면서 데이터를 좀 더 잘 다루고 싶다는 욕심이 생김.
- 4번 데이터분석가가 되고 싶은 이유 - 매일매일 낭비되는 편의점 음식의 수요를 정확히 예측하여 결식아동 급식소에 공급하는 사업을 하려면 데이터 사이언스가 필요하다는 사실을 알게 되었기에 데이터 사이언티스트가 되려고 마음 먹음.



GOOD EXAMPLE

에디터의 프로그래밍 입문기

대학을 졸업하고 프로그래밍 공부를 하기 전까지 책과 관련된 일을 해왔습니다. 작은 웹툰 출판사에서 에디터로 시작해 전자책 에디터, 앱북 기획자로 직업을 바꿔왔지만 책과 출판에 대한 관심은 그대로였습니다. 되려 그 관심 때문에 직업을 전환했습니다. 책을 좋아하다 출판에 관심을 가지게 되었고 출판계에 들어오고 나서는 출판과 관련된 모든 지식이나 정보들을 섭렵했습니다. 내 일을 더 잘하고 싶고 몸담고 있는 분야의 전문가가 되고 싶단 욕망이 그 원동력이었습니다. 그렇게 얻은 정보들로 책의 미래를 고민하기 시작했고 제 관심사는 종이책에서 전자책으로, 전자책에서 앱북으로 자연스럽게 이동하게 되었습니다.

프로그래밍에 관심을 갖게 된 것은 앱북을 만들기 시작하면서부터입니다. 자체 기술로 앱북을 제작하던 스타트업에서 책 편집과 앱 기획 업무를 병행하며 책이 아닌 콘텐츠 자체에 집중하기 시작했습니다. 앱을 기획하며 책이 담고 있는 콘텐츠를 어떻게 어떤 형태로 전달할 것인지, 무엇을 부각하고 숨길 것인지를 주로 고민했는데, 재미있는 것은 이 고민이 프로그래밍에 대한 갈증을 부추겼단 점입니다.

스타트업의 특성상 구성원 개개인이 많은 일을 하게 되는데 앱 기획자들은 문서작성뿐만 아니라 **Xcode**와 이클립스를 이용한 프로젝트를 빌드, **html/css**와 유사한 자체 기술로 앱북의 메인 페이지 구성, 구글플레이와 앱 스토어에 앱 등록, 서버 데이터 관리 등 유사 개발자 업무도 진행했습니다. 실질적인 앱 제작에 관여하는 부분이 많아지면서 직접 코딩을 하진 않았지만 스스로 앱을 만들어냈다는 느낌이 들었고 내가 원하는 기능들을 마음대로 추가하여 앱을 만들어보고 싶어졌습니다. 단지 내 손으로 내가 원하는 것을 만들어 보고 싶단 생각에 프로그래밍이 무엇인지도 정확히 모른 채 회사를 관두고 프로그래밍 학원을 등록했습니다. 무엇을 공부해야 하는지도 모르고 빨리 배우고 싶은 마음에 전적으로 학원에 의존했고 그렇게 프로그래밍에 입문하게 되었습니다.



GOOD EXAMPLE

웹 프로그래밍을 하기까지

프로그래밍을 공부하기로 마음먹으며 선택한 분야는 게임이었습니다. 설치 기기 수가 100대도 되지 않는 앱을 만들면서 설치 기기 수 천 대는 거뜬히 넘는 모바일 게임이 얼마나 부러웠는지 모릅니다. 사람들에게 많이 알려질 수 있는 앱을 만들고 싶단 생각과 개발에도 분야가 존재함을 몰랐던 무지로 게임 개발을 공부하게 되었습니다.

5개월 동안 C와 C++를 배우고 익혀 슈퍼 마리오를 모방한 2D 게임을 만들었습니다. 코딩의 즐거움과 고통을 알게 해 준 프로젝트였고 저 자신이 게임에 많은 흥미를 느끼고 있지 않다는 걸 느끼게 해준 프로젝트였습니다. 이를 마지막으로 게임 프로그래밍을 접고 5개월 간 안드로이드 앱 프로그래밍을 공부했습니다. 확실히 제 관심사는 정보류의 콘텐츠이고 콘텐츠의 소비와 유통에 있다는 걸 깨닫고 SNS 앱을 만들어 보고자 시작하게 되었습니다.

3개월 동안 자바와 안드로이드 플랫폼에 대한 기초 지식을 쌓고 서버 통신을 하지 않는 안드로이드 앱을 하나 만들었습니다. 2개월 동안은 TV 본방송을 시청하는 시청자들끼리 실시간으로 생각을 주고받을 수 있는 SNS를 만들기 위해 고군분투했습니다. 아파치와 MySQL, PHP를 이용해 웹 서버를 만들고 앱과 통신을 하는 것에는 성공했지만 네트워크에 대한 지식이 부족해 통신이 왜 되고, 되지 않는지, 어떤 원리와 과정으로 통신이 이뤄지는지에 대한 확신이 없었습니다. 안드로이드를 공부한 것처럼 혼자 많은 자료들을 찾아보고 깊이 파보기도 했지만 네트워크는 아무리 공부를 해도 감이 잡히질 않았습니다. 공부를 해도 희미해져만 가는 분야는 처음이라 되려 집요하게 파고들게 되었고 패스트캠퍼스 웹 프로그래밍 스쿨을 통해 네트워크의 가닥을 잡게 되었습니다.



GOOD EXAMPLE

좋은 프로그래머

회사를 관두고 1년 조금 넘는 기간 동안 프로그래밍 공부를 해오면서 매일, 그리고 가장 많이 하는 고민은 어떻게 공부할 것인가입니다. 배운 것을 활용해 코드를 짜고 동작하는 프로그램을 만들고 싶은 욕구가 솟구치지만 저는 언어의 원리나 작동 방식 등 가장 기본적인 것을 정리, 이해한 후 코딩을 시작합니다. 남들에 비해 더디긴 하지만 이런 바탕이 있어야 성능적으로 훌륭한, 효율적인 프로그램을 만들 수 있다는 믿음이 있었기 때문입니다. 프로그램을 짜는 것에 연연하다 머리가 아닌 손으로 코딩하게 되고 뒤늦게 모든 것을 뒤엎고 다시 시작하는 경험을 종종 겪었습니다. 이후, 기본적이고 기초적인 지식을 가장 중요시 여기게 되었고 프로그램의 흐름을 신중히 고민하게 되었습니다.

결과적으로 저는 제 공부법에 만족하고 있습니다. 차곡차곡 쌓아온 공부로 기초적인 실수는 하지 않고, 남이 봐도 이해할 수 있는 코드, 여러 상황을 고려한 코드를 짤 수 있습니다. 무엇보다 혼자서도 깊이 있는 공부를 할 수 있는 집중력과 고민의 힘을 갖게 되었습니다. 타인의 눈에는 제가 프로그래머 지망생 정도로 보이겠지만 저는 저 자신을 이미 프로그래머이며 좋은 습관을 지닌 좋은 프로그래머라고 생각합니다. 훌륭한 프로그래머가 되기 위해서는 아직 많이 노력해야 하지만 그렇게 되기 위한 기반을 닦아 놓은 좋은 프로그래머라고 생각합니다. 그리고 제가 닦아온 공부 습관들을 더 발전시켜 줄 수 있는, 혹은 지금껏 쌓아온 것을 펼칠 수 있는 곳에서 프로그래머로서 일하고 싶습니다.



TYPICAL ERRORS

1. 자기소개서는 직무기술서가 아니다.
2. 너무 많은 내용은 자신감이 없어 보이게 한다.
3. 좋은 글의 요건 = 논리적, 간결함, 정확한 용어 사용, 내러티브 = 좋은 코딩

