**직 무 능 력 소 개 서 예시 1.**

|  |  |
| --- | --- |
| **지식**  **(Knowle-dge)** | **지원분야에 필요한 직무능력을 습득하기 위해 받은 교육[학교/직업교육]에 대해 기술하시오.**  **(분야, 교육 내용, 향상 노력, 성과 등)** |
| **[첫째: 전공을 통한 지식 습득- 어플리케이션 개발]**  대학에서 알고리즘, 소프트웨어공학, 자료구조, 빅 데이터 등의 전공기초 지식들을 습득하고 이러한 지식들을 바탕으로 지하철 노선에 따른 인구수 흐름 데이터를 통해 지하철 어플리케이션을 만드는 팀 프로젝트를 했습니다. 기존에 있던 지하철 어플리케이션들은 최단 시간, 최소 환승의 기능 2가지만 제공 하였지만 저희는 앉아서 가고 싶거나 붐비는 노선을 피해 가고 싶은 심리를 이용하여 “노선 쾌적도” 라는 기능을 추가하였습니다. 이러한 아이디어를 가지고 진행 하였으나 프로그래밍 실력이 부족하여 완벽하게는 만들지 못하고 어느 정도의 구현만 하여 발표를 했는데 교수님께 “완성도는 아쉽지만 아이디어 자체는 인상적이다” 라는 긍정적인 평가를 받았습니다.  **[둘째: 실력 향상을 위한 지속적인 노력- 자격증 취득]**  학교에서 배운 내용들과 실무와는 다른 점이 많다고 생각하고 전공 이해 능력을 심화 시키기 위해서 정보처리기사 자격증을 취득 하였습니다. 뿐만 아니라 알고리즘 공부에 흥미를 가져 code force, BOJ 등의 알고리즘 문제 풀이 사이트에 지속적으로 참여하여 실력을 향상 시켜 나갔습니다.  **[셋째: 실무 기술의 습득- 자바 교육과정 수강]**  현재 [NCS]응용SW 엔지니어 및 DB엔지니어 양성과정 교육을 받으면서 Java 기초에 대해 다시 한 번 복습을 하게 되었고, 웹에 대한 이해도를 높이고 그 흐름에 대해서 알게 되었습니다. 또한, 팀 프로젝트를 통해 DB 설계 능력, STRUTS Framework, SPRING Framework, MYBATIS, JSP, HTML, Git, Source Tree 등의 기술 및 Tool 활용법을 습득하였습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **기술(Skill)** | **가장 자신 있는 기술(또는 흥미를 가지고 공부한 기술)에 대해 설명하고 프로젝트에 접목시켜 이룬 성과가 무엇인지 기술하시오.** |
| 제가 가장 자신 있는 기술은 MVC패턴에 TILES Framework를 접목 시킨 JSP 웹 프로그래밍입니다. MVC 패턴은 웹 개발 시에 (MODEL-VIEW-CONTROLLER)로 CONTROLLER는 사용자의 입력 및 흐름을 제어하고 VIEW 는 사용자가 보게 될 화면을 구현, MODEL은 비즈니스 영역의 상태 정보를 처리하는 객체이며, 기능에 따라 분리되어 있기 때문에 유지보수가 용이하다는 장점이 있습니다.  TILES framework는 layout을 설정한 템플릿을 두고 이를 이용하여 레이아웃의 변경만으로 모든 페이지를 변경할 수 있도록 하여 재 사용 성을 높일 수 있는 framework입니다.  이 두 가지뿐만 아니라 struts framework도 접목시켜 세미 프로젝트인 Namuduri(도서 판매 사이트)를 구현했습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **태도(Attitude)** | **본인이 참여하여 수행한 프로젝트에서 어렵거나 힘들었던 문제의 상황을 설명하고 어떠한 과정을 거쳐 해결하였는지 구체적으로 설명하시오. (문제 원인 도출, 해결방안 탐색, 해결방안 적용 등)** |
| 교육원에서 첫 번째 세미 프로젝트를 진행하며 팀을 이끄는 리더로써, 그리고 기술적인 문제를 해결하는 과정에서 어려움이 있었습니다.  저는 누군가를 챙겨가는 리더의 타입 보다는 조용하고 말 수가 적은 유형에 더 가까운 편입니다. 그렇기에 처음 맡은 팀장으로서 어떻게 해야 될지 감이 잡히지 않았습니다. 설상가상으로 클래스 내에 조용하고 말 수가 적은 사람들로만 팀 구성이 이루어져 의견 제시를 부탁해도 섣불리 말하지 않고 우물쭈물 하거나, 그저 고개를 끄덕이는 상황만 반복되었습니다. 이틀간 이러한 분위기 때문에 고민을 하다 혼자서 프로젝트에 대한 생각을 정리하고 제 입장이 팀장이라는 것을 확실히 인지 하여, 의견을 제시하기 보다는 한 사람 한 사람에게 기능 구현을 권유 하는 식으로 접근하였습니다. 이러한 방식이 오히려 팀원들에게 잘 맞아떨어졌고 진행이 잘되어 개인적인 생각으로 남들 보다 완성도 높고 퀄리티 있는 프로젝트가 완성 되었습니다.  이러한 문제들을 해결하고 나니, 프로젝트 내용 중 장바구니와 도서 부분을 끝내고 나서 주문 기능을 구현 하며 어려움에 부딪혔습니다. 도서, 장바구니에서 단일 상품으로 수량을 지정해서 구매 하는 것은 구현하기가 쉬웠으나 장바구니에서 각 상품에 대한 수량을 지정 후 전체 상품을 리스트 형태로 어떻게 주문 페이지에 넘겨야 할지 몰랐습니다. 샘플로 주어진 프로젝트 몇 가지를 찾아보았으나 1가지는 오직 “단일” 상품으로만 구매가 가능하게 하였고, 나머지는 전체 상품을 주문 하여도 그 수량이 모두 1개로 고정 되어 구매 되게 구현 되어있었습니다.  포기해야 되나 싶었지만 “일단 부딪혀 보자” 라는 생각으로 위에 언급한 2가지의 코드를 철저히 분석하여 응용하는데 성공하여 제가 원하는 기능을 모두 구현 할 수 있었습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **목표(Goal)** | **입사 후 이루고 싶은 목표가 무엇인지 제시하고 그 목표를 이루기 위해 어떠한 노력을 할 것인지 기술하시오.** |
| 입사 후에는 다양한 프로젝트에 투입하여 제 자신의 역량과 원활한 소통 능력을 향상 시키고 싶습니다. 다른 사람의 코드를 보고 이해 할 수 있는 능력 과 소통 능력은 프로그래머로서 가져야 할 기초 역량이라고 생각하기 때문입니다.  이러한 소통 능력을 향상 시키고, 경력이 쌓인 이후에는 PM(프로젝트 매니저)로 일하고 싶습니다. 전체 프로젝트를 관리하며 결과물을 도출해 내는 것이 저에게는 강한 매력으로 다가왔고, 교육원에서 2번의 팀장을 맡으면서 리더의 역할을 수행하는 사람만이 느낄 수 있는 또 다른 재미를 느꼈습니다. PM으로써 기획에 깊숙이 관여하며 분석, 조직, 조사 등의 역할을 하며 팀 전체를 이끌고 그치지 않는 도전정신으로 매사에 최선을 다해 임할 것 입니다. |

**지원자 000를 소개합니다.**

|  |  |
| --- | --- |
| **자기소개** | **본인의 직무 또는 인성 역량을 드러낼 수 있는 키워드를 선정하고, 이를 나타낼 수 있는 구체적인 사례를 활용하여 자기소개를 작성하시오.** |
| **[편견을 가지지 않고 해보는 도전]**  저는 보이는 것으로만 또는 함부로 편견을 가지지 않으려고 하는 편입니다. 일상적인 예로는 편의점이나 음식점에 가서 처음 보는 음식이나 음료에 흥미를 가지고 사서 먹어보는 편입니다. 한번은 와사비 샌드위치를 먹고 하루 종일 뒷골이 시린 경험을 한 적도 있습니다.  또한, 어떠한 코드를 프로그래밍 하여 제가 원하는 결과가 나왔을 경우 해당 코드는 주석처리 하여 좀 더 간결 하거나 직관적인 코드를 해보려고 이리저리 프로그래밍 해보기도 합니다. 제가 구현 하고 싶은 기능이 있다면 인터넷 검색을 통해 다양한 코드를 접해 다른 방식도 있다는 것을 깨우치려고 합니다.  **[키워드= “수학”]**  어렸을 때부터 수학 문제를 푸는 것을 좋아했고, 제가 그 문제에 대해 정확히 이해하고 답을 유추해내어 정답을 맞추는 것에 흥미를 느꼈습니다. 수학 문제는 한가지의 풀이 방식이 있는 것이 아니라, 다양한 방식으로 답을 구해 낼 수 있기 때문입니다.  프로그래밍 또한 이러한 점에서 수학과 비슷하다고 생각합니다. 세미 프로젝트가 끝난 이후에 혼자서 프로젝트를 경량화 하고 싶다는 생각이 들었습니다. 기존의 코드 자체로도 웹 프로젝트는 잘 구현 되어있었지만, 조금 더 직관적이고 간단하게 그리고 class나 jsp파일 내의 필요 없거나 중복되는 코드 수를 줄이고 싶었습니다 그 결과 기존에 있던 action Class의 개수를 11개에서 4개까지 줄이고 jsp파일의 코드 수정을 통해 3~4천 줄 가량의 코드를 줄이는데 성공하였습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **성격의**  **장단점** | **성격의 장/단점에 대해 기술하고 이를 보여주는 구체적인 사례를 함께 작성하시오.**  **(단점 작성 시, 보완 노력 포함)** |
| **[삼인행필유아사:** [**三人行必有我師**](https://search.naver.com/search.naver?where=nexearch&query=%E4%B8%89%E4%BA%BA%E8%A1%8C%E5%BF%85%E6%9C%89%E6%88%91%E5%B8%AB&ie=utf8&sm=tab_she&qdt=0)**]**  "세 사람이 길을 가면 반드시 스승으로 받들 만한 사람이 있다"는 뜻으로 이 말을 통한 제 장점은 "배움의 자세" 입니다. 제가 상대방이 모르는 것을 알 수도 있고 상대방이 제가 모르는 것을 알 수도 있으므로, 모르는 것을 질문할 수 있는 용기와 자세를 낮추어 배우고자 하는 의지가 있습니다.  단점으로는 무엇이든 하나를 시작하면 끝을 봐야 직성이 풀리는 것입니다. 대표적인 예로 “소프트웨어공학"의 개인 과제를 하던 도중, 이해가 되지 않는 부분을 계속 붙잡고 있다가 기한 내에 제출하지 못할 뻔 한 적이 있습니다. 그래서 이 단점을 개선하기 위해 막히는 부분이 있으면 타협할 시간을 정해놓고 그 시간 동안 해결하지 못하면 넘어가도록 정한 후 우선순위를 낮추다 보니, 시간 관리에 조금이나마 익숙해졌습니다. 이러한 습관은 앞으로 프로젝트나 작업을 파악해 적재 적소의 시간, 비용 투자에 도움이 될 것이라고 생각합니다. |

**직 무 능 력 소 개 서 예시 2.**

|  |  |
| --- | --- |
| **지식**  **(Knowle-dge)** | **지원분야에 필요한 직무능력을 습득하기 위해 받은 교육[학교/직업교육]에 대해 기술하시오.**  **(분야, 교육 내용, 향상 노력, 성과 등)** |
| **[1학년: C언어를 통한 프로그램 언어의 입문]**  대학 1학년 때 C언어를 처음으로 프로그래밍 언어를 접하였습니다. 이를 통해 for문, if문, case문 등의 기본적인 문법을 사용하여 가위바위보 게임, 학점 계산 프로그램 등을 만드는 수업을 수강하였습니다.  **[2학년: JAVA, 데이터베이스의 첫 걸음]**  2학년 때 자바의 기초부터 SWING부분 까지 교육을 받았으며, 이를 바탕으로 금연 도움 프로그램을 만들었습니다. 팀 프로젝트를 하며 학교에서 배우지 않았던 여러 가지 문법들을 사용할 수 있었고, 학교생활의 첫 프로젝트로서 저의 프로그램 언어 실력을 향상시켜주는 계기가 되었습니다.  또한 자바 과목을 배움과 동시에 데이터베이스 과목을 함께 이수하였으며 Mysql의 기본적인 사용법과 데이터베이스의 테이블 생성, 쿼리문 작성 위주의 수업이 진행되었으며 개념적 모델링, 물리적 모델링, ER 다이어그램 등을 작성하는 연습을 하였습니다.  **[3학년: HTML/CSS, 리눅스의 교육과 프로젝트에 대한 흥미]**  3학년 때 웹 프로그래밍을 처음 접하며, 홈페이지를 만드는 것에 흥미와 즐거움을 느꼈습니다. 영화사 홈페이지를 제작하며 HTML/CSS의 사용법을 익힐 수 있었고 HTML에 더 많은 흥미를 느낄 수 있었습니다. 또한 우분투 운영체제를 사용하여 우분투의 기초 명령어들과 운영체제 사용법에 대해 교육받았습니다. 우분투 또한 새로 접하는 운영체제로써, 복습 위주의 공부를 하였고 그로 인해 좋은 성적을 거둘 수 있었습니다.  **[4학년: 안드로이드 스튜디오 교육 및 프로젝트와 노력 끝의 성과]**  4학년이 되었을 당시에는 모바일 프로그래밍 과목을 수강하였으며, 안드로이드 스튜디오 프로그램을 사용하여 애플리케이션을 만드는 방법을 교육받았습니다. 안드로이드 스튜디오를 이용하여 애플리케이션을 만드는 방법과 디자인 기능 등을 교육받았으며, 팀 프로젝트와 졸업 작품을 연계해 카풀 어플을 만들게 되었습니다. 프로젝트를 하는 도중 기능적인 부분에서 많은 어려움이 있었지만, 이 또한 여러 전공 서적과 인터넷 검색을 통하여 기능들을 구현할 수 있었습니다. 힘들었지만 포기하지 않고 노력 한 끝에 A+라는 최고점을 거둘 수 있었습니다.  **[대학교육의 심화과정]**  직업교육을 통해 오라클, java script, j query, spring framework등 실무 지식을 교육받았습니다. 학교에서 배웠던 내용들을 바탕으로 조금 더 수월하게 적응할 수 있었습니다. 교육을 통해 이전에는 혼자 하기 버거웠던 내용들도 혼자서 할 수 있을 만큼 역량이 향상되었고, 코드를 보고 이해하지 못하였던 부분 또한 이해가 가능하게 되었습니다.  여러 프로젝트를 통하여 코딩 실력과 자신감 또한 이전보다 상승할 수 있었습니다. 직업교육을 통해 실무 지식을 습득할 수 있었음은 물론, 긍정적인 변화와 도움이 되었습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **기술(Skill)** | **가장 자신 있는 기술(또는 흥미를 가지고 공부한 기술)에 대해 설명하고 프로젝트에 접목시켜 이룬 성과가 무엇인지 기술하시오.** |
| **[흥미를 일깨워준 교내 프로젝트]**  HTML/CSS, JQUERY, JAVASCRIPT 등을 이용하여 웹사이트를 제작하는 것에 흥미가 있었습니다. HTML/CSS를 처음 접하며 테이블과 텍스트, 그리고 여러 이미지 등을 이용하여 하나하나씩 꾸미고 기능들을 구현하여 제작해 나가는 것에 즐거움을 느꼈습니다.  JQUERY, JAVACRIPT를 접하였을 때는 HTML/CSS 보다는 어려웠지만 새로운 기능들을 사용하여 더욱 더 완벽한 웹사이트를 만들어 가는 것에 성취감을 느꼈습니다. 학교에서 웹 프로그래밍 수업 때 프로젝트로 제가 좋아하는 마블 스튜디오의 영화사 웹사이트를 제작하였습니다. 하나씩 기능들과 디자인들을 입혀나갔고, 조금 더 완성도 있는 작품을 만들고자 전공 서적을 찾아가며 당시에 배우지 않았던 j query의 hover기능을 이용하여 좀 더 발전된 프로젝트를 만들었습니다. 영화사 웹사이트에는 테이블 기능을 이용하여 마블의 인기영화들과 주인공, 줄거리 등을 확인 할 수 있으며 A링크 기능을 통하여 마블 관련 홈페이지와 블로그 등으로 바로 접속하여 관련 자료를 찾아볼 수 있게 제작하였습니다. 다소 부족하였지만 처음 제작한 웹사이트로써 뿌듯함과 성취감을 얻었고, 저에게 새로운 흥미를 일깨워 주는 계기가 되었습니다.  **[교육원에서의 심화 프로젝트]**  교육원에서 진행되었던 프로젝트에서는 같은 클래스의 동기들을 위해, 교육받았던 자료들을 쉽게 복습할 수 있도록 ‘KH클래스의 웹사이트’를 제작하였습니다. 저와 다른 조원 셋이서 디자인 중점의 역할을 배정받아 함께 웹사이트 디자인 작업을 진행 하였습니다. 또한 DB를 연결하여 게시판을 제작하였습니다.  생각보다 쉽지 않은 작업이었지만 교육받은 자료를 토대로 조원들과 함께 기능들을 구현하였습니다. 완성된 프로젝트에는 배웠던 정보들의 소스와 결과값을 DB에 저장하여 보여주는 기능과 교육원 강의 정보, 강사 정보, 주변 맛 집, 위치, 로그인, 회원가입, 게시판 등의 기능들이 구현 되었습니다. 회원가입은 쿼리문을 이용하여 DB의 값을 입력한 후 그 값들을 비교하여 값이 같을 경우 로그 인이 되게 제작하였습니다. 로그 인이 되지 않은 상태에서는 게시판이용이 불가능 하며 로그인 이후에는 session값을 이용하여 게시판을 이용 가능하게 제작하였습니다.  학교에서 혼자 진행했던 프로젝트 보다 팀으로서 좀 더 규모 있는 프로젝트를 진행하다 보니, 그로 인해 좀 더 완성도 있는 결과물이 나올 수 있었습니다. 기술적인 면을 향상시키는 데에 큰 도움이 되는 값진 경험이었습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **태도(Attitude)** | **본인이 참여하여 수행한 프로젝트에서 어렵거나 힘들었던 문제의 상황을 설명하고 어떠한 과정을 거쳐 해결하였는지 구체적으로 설명하시오. (문제 원인 도출, 해결방안 탐색, 해결방안 적용 등)** |
| **[포기하지 않는 자세로 최고의 성과물을 도출하기 위한 노력]**  학교에서 진행하였던 데이터베이스 팀 프로젝트 당시 2인 1조로 진행하였습니다. Mysql을 이용하여 데이터베이스를 연동하여 프로그램을 제작하는 프로젝트로서, 함께 팀이 되었던 조원은 저의 동기이자 친구였습니다. 회의를 통해 DVD관리 프로그램을 만들게 되었고, 모델링을 설계한 후 ER다이어그램까지 친구와 함께 마찰 없이 진행되었습니다.  하지만 프로젝트를 진행하는 도중 친구가 자바를 공부하지 않아 코딩을 하지 못하였습니다. 저도 자바를 능숙하게 잘 사용하는 게 아니었던 터라, 꽤나 큰 난관이었습니다. 혼자서 자바를 사용하여 프로젝트를 진행하기에는 Mysql 사용이 처음인지라 미숙하기도 하고, 자바와 연동 방법 또한 알지 못하여 프로젝트 진행에 큰 차질이 생겼습니다.  혼자서 단독으로 진행 할 수는 없었기에 상의 하에 친구에게 공부를 가르쳐주며 저의 주도로 프로젝트를 진행하였습니다. 친구에겐 기초적인 코딩 위주의 역할을 담당하게 하고 모르는 부분은 알려주었고, 저 또한 모르는 부분이었으면 함께 찾아보며 해결해 가는 방식으로 프로젝트를 진행하였습니다. 이렇게 프로젝트를 진행하다 보니 친구도 공부가 되었고 저 또한 가르쳐주고 함께 찾아가는 과정에서 많은 것을 배울 수 있었으며, 미숙하지만 프로젝트를 완성시킬 수 있었습니다.  이 프로젝트로 인해 잘 하지 못하는 사람을 다그치는 것이 아니라, 함께 고민하며 도와주면 그 사람 또한 의지를 가져 함께 문제를 해결할 수 있다는 것을 경험할 수 있었습니다. 어려운 난관이 있더라도 노력하고자 해결책을 찾으면 그 만큼의 성과가 나올 수 있다는 것을 느끼게 되었습니다.  입사 후 직무수행 시에도 힘들고 어려운 상황이 오더라도 쉽게 포기 하지 않고 힘들어 하는 사람 또한 내치지 않으며, 함께 노력하며 최고의 성과를 낼 수 있도록 최선을 다 할 것입니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **목표(Goal)** | **입사 후 이루고 싶은 목표가 무엇인지 제시하고 그 목표를 이루기 위해 어떠한 노력을 할 것인지 기술하시오.** |
| **[실력과 인성으로 인정받아 회사의 자랑이 되겠습니다]**  어릴 적 어머니께서는 꿈은 제가 이루고 싶은 곳에 가장 마지막 지점으로 잡고, 그 목표를 이루기 위해 또 다른 작은 목표들을 세우라고 하셨습니다.  저의 꿈은 프로그래머로 써 큰 사람이 되어 훗날 제가 아버지가 되어 자식들과 아내가 생겼을 때 아들이, 동생이, 아버지가 무엇을 하느냐 어떤 사람이냐는 질문을 받았을 자랑스럽게 답 할 수 있는 사람이 되는 것 입니다.  이러한 꿈을 이루기 위해서는 천천히 작은 목표부터 세워 차근차근 실행에 옮겨야 된다고 생각됩니다. 입사를 하게 되면 꿈을 이루기 위한 첫 단계로 신입사원다운 마음 가짐으로 배움의 자세를 가지고 업무에 임할 것입니다. 업무 지시를 받게 되면 혼자서 해결해보려 노력할 것이고, 모르는 것에 대해 혼나더라도 배우는 자세로 선임들께 여쭤보면서 문제를 해결할 것 입니다.  또한 부족한 공부를 보충하며 업무에 최대치의 도움을 줄 수 있는 사람이 되겠습니다. 그리고 선임들에게 ‘신입사원인데 잘한다, 열심히 한다’라는 말을 들을 수 있는 사람이 되도록 노력할 것 입니다. 그 이후에는 다양한 프로젝트를 통해 많은 경험을 쌓고 팀원들과 함께 성장하며 실력과 인성을 키운 뒤, 후임들에게 존경 받는 선임이 될 것 입니다. |

**지원자 000을 소개합니다.**

|  |  |
| --- | --- |
| **자기소개** | **본인의 직무 또는 인성 역량을 드러낼 수 있는 키워드를 선정하고, 이를 나타낼 수 있는 구체적인 사례를 활용하여 자기소개를 작성하시오.** |
| **[책임감으로 리더십을 얻다]**  부모님께서는 항상 저에게 남자는 책임감이 강해야 한다고 강조하시며 교육하셨습니다. 두 분의 교육 덕분에 지금의 저는 ‘맡은 바 일에 정말 책임감 있게 행동합니다.’라고 자부할 수 있는 사람으로 성장하였습니다.  중학생 때 교회 임원으로 활동하며 일요일 예배를 위해 매주 토요일마다 교회에 가서 예배 준비를 해야 했습니다. 처음에는 이러한 준비가 너무 싫어 하루는 무단으로 예배 준비에 불참 하였습니다. 그런데 다음날 임원 친구들에게 제가 나오지 않아 힘들었다는 말을 듣게 되었습니다. 그 말을 듣고 나에게 주어진 일을 하지 않으면 나로 인해 피해 받는 사람이 생긴다는 걸 알게 되었고, 부모님께서 말씀하신 책임감에 대한 중요성을 크게 깨닫게 되는 계기가 되었습니다. 그 이후 무단으로 예배 준비에 빠지는 일 없이, 맡은 일은 항상 끝까지 마무리하는 자세로 임하였습니다.  또한 고등학생이 된 직후로는 중 고등부 회장직을 맡으며 책임감 있게 여러 사람들을 이끌어 나갔고, 리더십 또한 배울 수 있는 값진 시간이 되었습니다.  **[인생에서의 값진 경험]**  수능이 끝난 직후 처음으로 패밀리 레스토랑에서 아르바이트를 하게 되었습니다. 패밀리 레스토랑이다 보니 고객들도 많고 서빙을 하는 사원들에게 모질게 구는 고객들 또한 많았습니다. 그 때문에 많은 사람들이 아르바이트를 하러 들어와 며칠이 되지 않고 떠나곤 했습니다.  저 또한 처음 접하는 일이다 보니 많이 힘들었지만 아르바이트도 사회생활의 한 부분이고, 힘들다고 포기하게 된다면 사회에 나가서 아무것도 할 수 없다고 저 자신에게 말하며 묵묵히 주어진 일을 하였습니다. 한 곳에서 오랫동안 일 하며 단 한 번도 무단으로 빠지지 않았고, 중요한 일이 생기면 양해를 구하여 스케줄을 변경하며 피해를 끼치는 일이 없도록 노력하였습니다.  아르바이트를 하며 많은 사람들과 접하면서 사람을 대하는 방법을 배웠고 인원이 많은 무리에서 잘 적응하는 방법, 그리고 끈기 또한 배우게 되어 인생에서 큰 가르침을 얻었다고 생각합니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **성격의**  **장단점** | **성격의 장/단점에 대해 기술하고 이를 보여주는 구체적인 사례를 함께 작성하시오.**  **(단점 작성 시, 보완 노력 포함)** |
| **[어디서든 융화될 수 있는 친화력]**  저의 장점으로는 친화력입니다. 아르바이트 당시 외향적인 성격과 친화력으로 함께 일하는 친구들뿐만 아니라 점장님, 매니저님, 그 외 직원들과도 빠르게 친해져 재미있게 일 할 수 있었습니다.  또 다른 예로 창업실무라는 과목에서 프로젝트가 진행되었는데 4인 1조로 조가 편성되었고, 저희 조에는 4학년 3명과 1학년 1명으로 편성이 되었습니다. 4학년 사이에 끼어 있는 탓인지 소심한 성격 탓인지, 1학년 후배는 대화에 적극적으로 참여하지 못하고 잘 어울리지 못하였습니다. 이후 제가 조장으로 뽑힌 다음 수업시간 외 따로 조원들을 모아 프로젝트 진행 회의 겸 친목 다짐을 진행하였습니다. 프로젝트를 시작하며 1학년 후배에게 조금 더 신경 써 주며 함께하다 보니 그 친구도 마음을 열어 순조롭게 프로젝트가 진행 되었고, 이 후에 팀워크가 좋아져 조원들과 참가 한 창업경진대회에 서 3위를 수상하는 쾌거를 이루어 냈습니다. |
| **[오점을 줄이기 위한 신중한 태도]**  성격이 조금 급한 편이라 남들보다 좀더 빠르게 걷기도 하며 생활 패턴을 좀 더 빠르게 하려고 하는 경향이 있습니다. 프로젝트를 진행하거나 업무적인 면에서는 이러한 급한 성격을 자제하기 위해 항상 남들보다 더 많은 생각을 하고 일을 진행하는 습관을 들이고 있습니다.  짧고 간단하게 생각하고 일을 진행 할 경우 실수가 생기기 마련이지만, 많은 생각을 하고 일을 실행시키면 그 생각으로 인해 어떠한 식으로 진행되어야 되는지 머릿속에 정리가 되기에 성격에 대한 오점을 최대한 줄일 수 있다고 생각합니다.  입사 후에도 생각을 깊게 한 후 일을 진행하여 단점으로 부각되기 보단 장점으로 부각되는 사원이 되도록 노력하겠습니다 |

**직 무 능 력 소 개 서 예시 3.**

|  |  |
| --- | --- |
| **지식**  **(Knowle-dge)** | **지원분야에 필요한 직무능력을 습득하기 위해 받은 교육[학교/직업교육]에 대해 기술하시오.**  **(분야, 교육 내용, 향상 노력, 성과 등)** |
| 학교 수업으로 프로그래밍 언어(C, C++, C#)를 배우며 컴퓨터로 코딩 하는 부분에 대해 재미라는 것을 느끼게 되었습니다. 수업 방식이 코딩 결과를 보여주며 그 결과 값이 나오도록 학생들이 직접 고민하며 풀어가는 형식으로 진행이 되었는데, 직접 고민하여 코드를 작성하고 풀어나가는 느낌이 정말 짜릿했었습니다. 데이터베이스를 공부할 때는 구조가 너무 복잡하여 배우는 과정에 어려움이 있었지만, 반복적 학습을 통해 컴퓨터에 대한 기초 지식을 습득하게 되었습니다.  이를 바탕으로 컴퓨터에 대한 관심이 조금 더 강해지게 되어서 국비지원을 받아 KH정보교육원에 신청하였고, Java를 기반으로 하는 Web제작 프로그래밍을 공부하게 되면서 학교에서 배웠던 지식들을 조금 더 완전하게 이해할 수 있었습니다. 그로 인해 각종 프로젝트를 진행해 볼 수 있었고, 프로젝트에서 맡은 역할을 수행함으로써 기술력을 키웠습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **기술(Skill)** | **가장 자신 있는 기술(또는 흥미를 가지고 공부한 기술)에 대해 설명하고 프로젝트에 접목시켜 이룬 성과가 무엇인지 기술하시오.** |
| 전체적으로 프로젝트를 진행할 때에는 때에 따라 상황에 맞는 언어를 사용했지만 주로 Java 또는 JSP, CSS를 가장 흥미 있게 사용하며 프로젝트를 진행하였고, 꼼꼼하고 섬세한 성격덕분에 디자인을 하는데 좀 더 디테일 하게 꾸며낼 수 있었습니다. 웹을 만들 때에는 DB를 연동해서 사용하는데 Java와 DB를 함께 사용할 수 있다는 점에 또 새로운 흥미를 느꼈었고, JavaScript활용에도 새로운 느낌이 들었습니다. 이를 바탕으로 프로젝트를 진행했을 때 DB와 연결 짓는 역할을 담당하여 기술력을 더욱 향상시켰습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **태도(Attitude)** | **본인이 참여하여 수행한 프로젝트에서 어렵거나 힘들었던 문제의 상황을 설명하고 어떠한 과정을 거쳐 해결하였는지 구체적으로 설명하시오. (문제 원인 도출, 해결방안 탐색, 해결방안 적용 등)** |
| 대체적으로 많이 막혔던 부분은 jdbc나 기능적인 부분이었습니다. DB와 연결이 안되거나 기능이 작성한 코딩대로 먹히지 않아서 막막했던 일이 많았었는데, 이럴 때마다 DB연결 문제에서는 소스를 처음부터 읽어 나가면서 막히거나 연결이 안된 부분(오타 혹은 작성이 덜 된 부분)이 어느 위치인지 차근차근 파악하여 안된 이유를 찾아 해결하였습니다.  기능적인 부분에서는 팀원들에게 도움을 요청하여 함께 해결해 나가거나 구글링을 통해 정보를 얻어 해결하였습니다. 해결한 후 앞으로 같은 실수를 반복하지 않기 위해 한번 더 확인하고 파악하여 습득하는 방식으로 진행하였습니다. 입사 후에도 스스로 고민하고 파악하여 문제를 해결해 나가기도 하고, 팀원들과 함께 협력하여 문제를 순탄하게 풀어나갈 수 있도록 열심히 임하겠습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **목표(Goal)** | **입사 후 이루고 싶은 목표가 무엇인지 제시하고 그 목표를 이루기 위해 어떠한 노력을 할 것인지 기술하시오.** |
| 어릴 적에는 그저 웹이나 개발된 프로그램을 사용하기만 했을 뿐 어떠한 형식으로 구성되었는지 어떻게 운영을 하고 있는지에 대해서는 관심이 없었습니다. 하지만 컴퓨터 언어를 배우고 프로젝트를 수행해봄으로 인해 각 웹 사이트가 어떻게 구성이 되어있고 어떻게 운영을 하고 있는지가 보이기 시작했고, 개발자로서는 어떻게 구현했을지 머릿속으로 코드를 작성해보는 일이 많아졌습니다. 이와 같은 관심과 저의 역량을 자사에서 모두 쏟아내어 웹을 개발하는 데 있어서 최고의 작품을 만들어내는 데 크게 이바지할 것입니다.  최고의 기업에 입사하여 최고의 교육을 받아 더욱 성장하고, 누구에게나 인정받을 수 있는 실력 있는 사원이 되고 싶습니다. 항상 좋은 컨디션을 유지하며 잘하고, 적극적인 모습을 보여주어 모두에게 인정받는 신입사원이 되겠습니다. |

**지원자 000을 소개합니다.**

|  |  |
| --- | --- |
| **자기소개** | **본인의 직무 또는 인성 역량을 드러낼 수 있는 키워드를 선정하고, 이를 나타낼 수 있는 구체적인 사례를 활용하여 자기소개를 작성하시오.** |
| 프로젝트 진행 중 구현능력의 부족으로 어려움이 있어 팀원들이 힘들어하다가 포기하게 되는 상황이 발생했던 적이 있었습니다. 하지만 저의 긍정적 성격이 팀원들에게 할 수 있다는 의지를 심어주어 결국 포기하려고 했던 기능을 구현해냈었습니다. 또한 웹 디자인을 하는데 있어서 원하는 대로 구조와 배치가 잘 이루어지지 않거나 어중간하게 되었을 때, 문제를 꼼꼼하고 세세하게 파악하는 성격 덕분에 코드를 조금씩 수정하여 원하는 디자인을 만들어 낼 수 있었습니다.  마지막으로 제가 맡았던 부분에 대해 아무리 난제가 있는 부분을 분담 받았더라도 다른 팀원에게 떠넘기거나 포기하지 않고 방법을 찾아내어, 책임감 있게 끝까지 해내는 모습을 보여주었습니다. 실제로도 아르바이트 중 일을 싹싹하게 잘 하여 사장님 또는 다른 직원 및 손님들에게 어디를 가던 잘 할 것 같다는 칭찬을 받은 일도 많았습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **성격의**  **장단점** | **성격의 장/단점에 대해 기술하고 이를 보여주는 구체적인 사례를 함께 작성하시오.**  **(단점 작성 시, 보완 노력 포함)** |
| 긍정적이고 꼼꼼하며 책임감이 강해서 어느 정도 난이도가 있는 구현문제를 할 수 있다는 마음가짐으로 도전하여, 성공에 이르기까지 책임감 있게 구현해냅니다. 또한 꼼꼼한 성격으로 코딩을 하거나 디자인부분에 있어서 더욱 세부적으로 빈틈없이 수행할 수 있습니다.  완벽주의의 성향이 있어서 굳이 하지 않아도 될 일을 붙잡고 있는 경우가 종종 있습니다. 예를 들어 “이 정도면 됐다. 그만해도 된다.” 라는 말이 팀원들에게서 나왔음에도 불구하고 스스로 보기에 만족스럽지 않아 조금 더 붙잡고 있는 경향이 있습니다. 이와 관련된 문제는 스스로 조금씩 절제하는 방법으로 고쳐나가고 있습니다. |

**직 무 능 력 소 개 서 예시 4.**

|  |  |
| --- | --- |
| **지식**  **(Knowle-dge)** | **지원분야에 필요한 직무능력을 습득하기 위해 받은 교육[학교/직업교육]에 대해 기술하시오.**  **(분야, 교육 내용, 향상 노력, 성과 등)** |
| 저는 IT공학과에 진학하여 개발자의 꿈을 키워왔습니다.  학부생활 동안 C, JAVA, 자료구조 및 알고리즘, 네트워크, 데이터베이스 등 기본적인 IT지식을 키우고자 노력하였으며, 이후 실무역량을 키우고자 KH교육원에서 ‘[NCS] 응용SW엔지니어 및 DB엔지니어 양성과정’을 통해 JAVA, HTML, CSS, JQUERY, JSP, SERVLET, SPRING과 ORACLE의 기초 프로그래밍 역량을 배웠습니다.  또한, 수업의 흐름과 기술을 놓치지 않기 위해 매 수업 빠지지 않기 위해 노력하였으며, 수업 후에는 수업시간에 배웠던 JAVA알고리즘을 반복적으로 학습하였습니다. 그리고 여기서 그치지 않고 더 효율적인 방법을 찾으려고 노력하였습니다. 그 결과 알고리즘을 분석하는데 흥미가 생기고 프로젝트 기능을 구현하는데 더 다양한 방법들을 생각해볼 수 있었습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **기술(Skill)** | **가장 자신 있는 기술(또는 흥미를 가지고 공부한 기술)에 대해 설명하고 프로젝트에 접목시켜 이룬 성과가 무엇인지 기술하시오.** |
| JQUERY, JSP, SERVLET, SPRING을 배우면서 MVC패턴에 대해 관심이 많았습니다. MVC패턴은 프로그램의 정보들을 다루는 Model과 시각적인 부분을 담당하는 View 그리고 이들을 연동하는 Controller로 나누어 각각 역할의 혼돈을 줄이고 각 부분에 역할에 집중할 수 있어 프로그램의 확장성과 유연성을 증대 시킬 수 있다는 장점이 있어 매우 효율적인 디자인패턴 중 하나라고 생각했습니다.  이후 팀 프로젝트를 평창올림픽에 대한 정보를 제공하는 웹 프로젝트로 진행하게 되었는데, 이때, MVC패턴을 적용하였습니다. JSP, SERVLET, ORACLE를 이용해 팀원들이 각자 로그인, 회원가입/경기일정보기/대회소개/사진갤러리/게시판 중 맡은 기능을 프로그래밍 하였습니다. MVC패턴이 각 역할이 뚜렷하게 분리되어있어 각자 팀원들의 성향에 따라 프런트와 백엔드 부분을 나누기 편리하였으며 또 코드를 수정하기에도 용이하였습니다. 그리고 무엇보다 프로젝트가 생각보다 시간이 지연된 상황에서 프로그램을 통합할 때 패턴의 흐름에 맞추어 통합하다 보니 짧은 시간에 효율적으로 프로그램을 통합할 수 있었습니다. 그렇게 프로젝트 발표를 성공적으로 마칠 수 있었습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **태도(Attitude)** | **본인이 참여하여 수행한 프로젝트에서 어렵거나 힘들었던 문제의 상황을 설명하고 어떠한 과정을 거쳐 해결하였는지 구체적으로 설명하시오. (문제 원인 도출, 해결방안 탐색, 해결방안 적용 등)** |
| 학과 내에서 졸업작품으로 ‘전자 책에 동적으로 갱신되는 피드백 반영을 위한 블록조립식 사용자 피드백 에디터’를 진행하였습니다. 저를 포함한 팀원 3명과 함께 HTML, CSS, JAVASCRIPT, PHP, MYSQL를 이용해 진행하였습니다. 이는 코딩을 할 수 없는 전자 책 저자도 전자 책에 사용자 피드백을 구현할 수 있도록 하는 사용자 피드백 전자 책 에디터입니다.  팀원들과 사용자 피드백 전자 책에 관한 논문을 바탕으로 블록리 오픈 소스를 적용하여 구현하였는데, 처음에 기존에 없는 서비스를 기획해야 했기 때문에 서비스를 기획하는데 많은 시행착오가 많았습니다. 블록리 툴을 전자 책 피드백 모듈을 구현에 맞추어 특화 시켜야 했기 때문에 코드블록을 만드는 과정에서도 효율적인 과정을 생각하기에 어려웠습니다. 이 상태가 여름방학 내내 지속되자 저희는 이러한 상황이 상황을 너무 어렵게 생각하는 마음, 먼저 걱정부터 하는 저희의 마음가짐이 변화해야 한다는 것을 느꼈습니다. 프로젝트의 목적을 다시 상기하고 함께 해낼 수 있다는 마음으로 작은 부분에서부터 여러 경우를 따져가며 다시 프로젝트를 기획하였습니다. 발생할 수 있는 코딩조합들을 따져나가기 시작했고, 중요한 부분이 해결되자 나머지 부분들도 점차 정리 되어갔습니다. 저는 팀원들과 ‘정말 될 수 있을 까’라고 생각했던 프로젝트가 ‘정말 될 수 있다’라는 경험을 함께하며 이 후 ‘늘 할 수 있다’라는 마음으로 다하면 못할 것이 없다라는 신념으로 모든 일에 임하고 있습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **목표(Goal)** | **입사 후 이루고 싶은 목표가 무엇인지 제시하고 그 목표를 이루기 위해 어떠한 노력을 할 것인지 기술하시오.** |
| 입사 후 개발자로써의 역량을 쌓아 앞으로 프로젝트 매니저가 되는 것이 목표입니다. 프로젝트에 참여하면서 개발기술뿐만 아니라 이에 활용되는 소통 방식을 배우는데 게을리 하지 않을 것 입니다. 실전 프로젝트에 활용되는 전문적인 용어들과 의미, 의사 소통하는 방식을 파악하여 업무에 빠르게 적응하도록 할 것 입니다. 그리고 업무의 전문성을 기르는 동시에 전반적인 프로젝트의 진행과 흐름도 파악하기 위해 노력할 것입니다.  하나의 업무에 안주하지 않고 개발, 보수, 관리 등등 다양한 업무를 경험하는데 적극적으로 임할 것이며, 사람들과 소통하여 부드럽지만 강인한 리더십의 하나의 프로젝트를 관리하고 끌어갈 수 있는 인재로 거듭나도록 노력하겠습니다. |

**지원자 000를 소개합니다.**

|  |  |
| --- | --- |
| **자기소개** | **본인의 직무 또는 인성 역량을 드러낼 수 있는 키워드를 선정하고, 이를 나타낼 수 있는 구체적인 사례를 활용하여 자기소개를 작성하시오.** |
| 저의 인성역량을 드러내는 가장 큰 키워드는 ‘목표설정습관’ 입니다. 어떠한 일을 하던지 목표를 설정하는 것이 매우 중요하다고 생각해 이를 습관화하도록 노력하였습니다. 목표를 설정 했을 때 무언가 꾸준히 밀고 갈 수 있는 힘이 발휘되고 그 일을 통해 배울 점 그리고 느낀 점들을 되돌아 볼 수 있다고 생각합니다.  이러한 부분은 평소 생활에서도 크게 느낄 수 있었습니다. 개발자로써의 목표를 가지고 학과 생활을 했던 학기와 그렇지 않고 학과 생활을 해나갔던 학기의 저의 생활은 하늘과 땅 차이였습니다. 후자의 경우에는 기말고사까지 학기 과정을 견뎌내는데 매우 힘들어했으며 재미를 느끼지 못하였습니다. 하지만 전자의 경우 학기 과정이 힘들어도 끝까지 해내야겠다는 목표, 이유가 있어 매 순간 목표를 향해 긍정의 힘을 발휘할 수 있었습니다. 이점은 제가 목표로 하는 개발직무를 해나가는 데도 많은 도움이 되는 역량이라고 생각합니다. 다양한 프로젝트를 진행하는데 있어 목표설정을 함으로써 매번 내가 배울 수 있는 점을 생각해 긍정적으로 일을 해나가도록 해 일의 능률을 올릴 수 있다고 생각합니다. 또한 계속 새로운 기술을 접해야 하는 직무이기에 꾸준한 목표를 세워 기술을 배워가는데 게을리하지 않아야 한다고 생각합니다. 저는 이와 같은 마음자세로 앞으로 꾸준히 성장해가는 개발자가 되겠습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **성격의**  **장단점** | **성격의 장/단점에 대해 기술하고 이를 보여주는 구체적인 사례를 함께 작성하시오.**  **(단점 작성 시, 보완 노력 포함)** |
| 주변에서 우직하다는 말을 많이 듣는 편으로 책임감이 강한 성격입니다.  제가 맡은 일에 대하여 열정과 주인의식을 가지고 일을 끝까지 해냅니다. 학과 졸업작품을 진행할 때도 기획일정이 예정보다 길어지게 되어 구현하는 시간이 굉장히 짧아졌었지만 끝날 때까지 끝난 것이 아니다라는 마음으로 발표 전 날까지도 밤을 세워 프로젝트를 마무리하였습니다. 책임을 다해 일을 끝내고 마무리했을 때 보람과 뿌듯함을 느낍니다.  또한 무언가를 결정할 때 매우 신중하게 생각하고 행동합니다. 그래서 여러 가지 상황을 최대한 고려해 결정을 내리려 하기 때문에 실수를 줄이고 최선의 선택을 합니다. 하지만 상황에 따라 결정을 고민하는 시간이 너무 길어지면 오히려 이는 다른 일을 하는 시간을 단축시킬 수 있어 오히려 안 좋다는 것을 느꼈습니다. 따라서 저는 이점을 장점으로 만들기 위해 상황을 잘 살피고 상황에 따라 유연하고 효율적인 결정을 할 수 있도록 노력하고 있습니다. |