**Essay 1 삼성전자를 지원한 이유와 입사 후 회사에서 이루고 싶은 꿈을 기술하십시오. (700자)**

**[696자]**

[혁신을 통해 인류사회의 가치를 높이는 기업]

10년 전 등장한 스마트폰의 대중화는 모바일 혁명이라 불리며 세상을 바꿔 놓았습니다. 그리고 4차 산업혁명 시대가 도래하면서 우리의 삶이 다시 한번 빠르게 변화하고 있습니다.

4차 산업혁명이 불러올 초연결사회의 중심에는 여전히 스마트폰이 핵심으로 자리하고 있다고 생각합니다. 빅데이터와 사물 인터넷, 인공지능 등의 기술들이 모바일과 융합되어 사용자 개개인에게 최적화된 서비스를 제공할 수 있게 될 것입니다.

저는 인터넷 사이트에서 강의를 찾아 들으며 앱 개발의 기초를 다졌고 공모전에 참여해 모바일 앱을 실제로 개발해보며 프로젝트 경험을 쌓았습니다. 그리고 2017년 11월부터 6개월 동안 학부 연구생으로 생활하면서 Gyroscope, Accelometer와 같은 안드로이드의 센서들을 활용한 연구에 참여했습니다. 체계적인 학습을 한 만큼 꾸준한 자기계발을 통해 최적화된 소프트웨어를 개발할 수 있는 우수한 인재로 성장하겠습니다.

삼성전자는 업계 최정상의 자리에서도 안주하지 않고 끊임없이 혁신을 시도하며 인류 사회의 가치를 높이는 데 크게 공헌하고 있습니다. 삼성전자의 가장 선진화된 기술을 빠르게 접하고 배워서 변화를 주도해 나가는 인재가 되는 것이 저의 목표입니다. 4차 산업혁명을 이끌어 나가며 새로운 미래를 창조하는 삼성전자의 핵심 구성원이 되고 싶습니다.

**Essay 2 본인의 성장과정을 간략히 기술하되 현재의 자신에게 가장 큰 영향을 끼친 사건, 인물 등을 포함 하여 기술하시기 바랍니다. (※작품속 가상인물도 가능) (1500자)**

**[1447자]**

[맹목적으로 남을 따라하지 말고 나에게 맞는 방법을 찾자]

제가 다녔던 재수학원에는 일주일 중 하루도 쉬지 않고 학원에 나와서 공부하는 학생이 많았습니다. 처음에는 그 숫자가 많지 않았지만, 주위에서 다들 그렇게 하니 초조한 마음에 무작정 따라나오는 학생들이 점점 늘어났습니다. 하지만 저는 장기간의 수험생활을 하려면 적당한 휴식이 필수적이라고 생각했습니다. 그래서 일요일에는 집에서 편하게 음악을 들으며 제가 좋아하는 과목만 공부하다가, 저녁이 되면 모든 걸 내려놓고 취미활동을 즐겼습니다. 이렇게 기분전환을 하고 나면 다음 일주일을 누구보다 열심히 보낼 수 있었습니다.

일요일 저녁의 짧은 휴식은 제가 1년간 지치지 않고 변함없는 자세를 유지할 수 있었던 원동력이 되었고, 평균 5등급에서 2등급으로 큰 성적 향상을 이루며 학원 내 최고 성적 향상자로 재수생활을 마칠 수 있었습니다. 저를 누구보다 잘 아는 건 저 자신입니다. 남들이 다 한다고 무작정 따라 하지 않고 저에게 가장 적합한 방법을 택했기 때문에 원했던 목표를 이룰 수 있었다고 생각합니다.

[발전을 위해서는 편견을 깨뜨려라]

대학교에 입학하고 나서는 ‘땅울림’이라는 컴퓨터공학과 축구 소모임에 가입해 활동했습니다. 군대를 전역하고 복학할 즈음에, 소모임이 큰 위기에 놓여있었습니다. 프로젝트나 스터디를 하기 위해 학술 소모임으로 떠나는 사람들이 늘어나고, 재정적 한계에 부딪혀 운영이 힘들어지면서 소모임의 존폐 여부를 걱정해야 하는 상황까지 이르게 되었습니다. 저는 땅울림에 남다른 애정을 가지고 있었기 때문에 자처해서 회장직을 맡아 상황을 해결해 보기로 했습니다.

우선 축구 소모임이라는 한계에서 벗어나는 것이 가장 시급하다고 판단했습니다. 그래서 소모임 내에 안드로이드와 알고리즘 스터디를 만들어서 전공 지식을 쌓을 수 있게 하였습니다. 또 하루 동안 술집을 빌려서 직접 장사를 하는 일일호프라는 행사를 기획했습니다. 회원들에게 특별한 추억을 만들어 주면서 동시에 많은 이윤을 남겨 자연스럽게 재정난까지 해결할 수 있었습니다. 가장 중요한 주 활동인 축구도 게을리하지 않고 매주 훈련 시간을 정해 체계적으로 연습하면서 대회를 준비하였고, 학교 모든 과가 참여하는 체육대회에서 당당히 우승을 거머쥐었습니다. 이렇게 1년간 수많은 변화를 이끌어내고 나니 땅울림은 운동과 공부, 재미까지 모든 요소를 챙길 수 있는 소모임이라는 평을 받게 되었고, 그 어느 때보다 많은 신입생을 받으며 활력을 되찾을 수 있었습니다.

땅울림이 위기를 벗어날 수 있게 된 결정적인 계기는 편견을 깨뜨리고 과감한 혁신을 시도했기 때문이라고 생각합니다. 축구 소모임이라는 틀에 얽매여 계속해서 축구만을 고집했다면 다양한 개성을 가진 대학생들의 요구를 만족시키지 못했을 것입니다. 삼성전자에 입사해서도 고정된 편견을 가지지 않고 항상 여러 시각에서 문제를 바라보며 창의적으로 생각할 수 있는 인재가 되도록 노력하겠습니다.

**Essay 3 최근 사회이슈 중 중요하다고 생각되는 한가지를 선택하고 이에 관한 자신의 견해를 기술해 주시 기 바랍니다. (1000자)**

**[986자]**

[창의인재 양성을 위한 코딩 교육 의무화]

2018년부터 소프트웨어 교육이 의무화되면서 초, 중, 고등학교에서 코딩 교육이 정규과목으로 편성됩니다. 초등학생을 대상으로는 놀이 중심으로 활동하면서 컴퓨터 사고에 대한 기초적인 이해를 장려하고, 중, 고등학생에게는 조금 더 심화된 프로그램을 제작해보면서 논리적으로 문제를 해결하는 능력을 함양시키는 것이 목적입니다.

4차 산업혁명 시대에 SW 역량이 국가의 경쟁력을 좌우할 정도의 핵심 요인으로 꼽히는 만큼 SW 교육의 중요성이 대두되는 것이 당연하다고 생각합니다. 하지만 그에 따라 대입에서도 새로운 SW 특기자 전형이 늘어나면서 벌써 사교육 열풍이 불고 있습니다. ‘미래형 창의인재’를 양성한다는 취지에 걸맞은 방향으로 창의적 교육이 진행될 수 있도록 해야 할 것입니다.

저는 알고리즘에 흥미를 느끼기 전까지는 학점을 받기 위해 어쩔 수 없이 프로그래밍을 공부했습니다. 그 시절의 저에게 코딩은 전혀 즐겁지 않았고 그저 어렵고 하기 싫은 분야였습니다. 하지만 다양한 알고리즘을 활용한 문제 해결에 흥미를 느끼기 시작하면서 코딩하는 일이 즐거워졌습니다. 같은 문제도 보다 창의적인 방식으로 해결할 수 없을까 계속 고심하면서 사고의 폭을 점점 넓혀 나갈 수 있었습니다. 하지만 이제 막 대학에 들어와 프로그래밍을 처음 접하는 신입생들이 저와 같은 과정을 겪는 것을 보고 안타깝다는 생각을 많이 했습니다.

아이들을 대상으로 한 소프트웨어 교육은 성적을 매기고 실력을 평가하며 억지로 코딩을 공부하게 하지 않았으면 합니다. 코딩은 접하는 방법에 따라 누구나 흥미를 느낄 수 있을 만큼 충분히 매력적인 분야입니다. 로봇과 게임 등의 놀이를 통해 아이들 스스로 코딩에 빠져들고 즐길 수 있게 하는 것이 중요하다고 생각합니다. 아이들이 코딩을 통해 상상력과 창의력을 마음껏 발휘할 수 있도록 환경을 조성해주어야 합니다. 소프트웨어 수업이 단순한 주입식 교육이 되지 않도록 확실한 방향이 제시되어야 할 것입니다.

**Essay 4 프로그램 개발, 알고리즘 풀이 등 SW개발 관련 경험 중 가장 어려웠던 경험과 해결방안에 대해 구체적으로 서술하여 주시기 바랍니다. (과제 개요, 어려웠던 점, 해결방법, 결과 포함)**

**[975자]**

[프로그래밍을 즐기게 된 계기]

제가 학교생활을 하면서 가장 어려워했던 전공수업은 3학년 때 수강했던 문제해결기법이라는 과목입니다. 매주 알고리즘 문제가 주어지고, 각자의 풀이 방법에 대해 발표하는 방식의 수업이었습니다. 알고리즘 풀이를 처음 접해본 저는 어떤 식으로 문제에 접근해야 할지 몰랐고 억지로 과제만 겨우 풀어서 제출하곤 했습니다.

하지만 다른 학우들과 교수님의 풀이를 들으면서 문제를 해결하는 다양한 방법에 대해 알게 되었고 점점 알고리즘에 흥미가 생겼습니다. 그래서 제가 부족하다고 생각했던 기초 자료구조부터 다시 차근차근 학습해 나갔습니다. 스택, 힙, 그래프, 트리, 그 외 다수 자료구조의 특징, 장단점, 활용 용도를 분석하였습니다. 그리고 자주 활용되는 알고리즘들을 직접 구현해보며 최적화 방법, 시간 복잡도 등을 연구했습니다. 한 학기 동안 체계적인 학습을 하며 알고리즘에 매진하자 문제 풀이에 감이 잡히기 시작했고 남은 시험에서 좋은 결과를 얻으며 Pass를 받을 수 있었습니다. 처음에는 너무나 막막했던 과목이지만 지금은 학교생활 중 가장 재미있게 수강했던 과목이라고 자신 있게 말할 수 있습니다.

2학년을 마칠 때까지 저는 제 전공에 큰 흥미를 느끼지 못해 진로를 고민하고 있었습니다. 문제해결기법 강의를 수강하고 알고리즘을 공부하면서 코딩을 즐기기 시작했고 개발자의 꿈을 꾸게 되었습니다.

그래서 여러 온라인 저지 사이트에서 다양한 문제를 해결해보고 프로그래밍 대회에 참가하며 알고리즘 활용 능력을 키우는데 정진해왔습니다. 단순히 답만 맞히는 문제풀이가 아닌 어떻게 하면 가장 최적화된 방법으로 문제를 해결할 수 있을지에 대해 끊임없이 고민했습니다. 이런 제 노력들이 결실을 맺어 이번 방학의 가장 큰 목표로 삼았던 삼성전자 SW Test의 B형 취득을 이루어낼 수 있었다고 생각합니다. 업무에 있어서도 최적화에 대한 연구를 게을리하지 않고 보다 효율적인 프로그램을 개발하기 위해 노력하겠습니다.