**성장과정**

**저는 어렸을 때부터 한번 하기로 한일은 성실하면서도 끈기 있게 수행하는 삶을 살아왔습니다.**

**소프트웨어 개발자가 되고 싶었던 저는 학사 시절, 소프트웨어 학을 배워왔습니다. 그러던 중 개발 역량에 대해 부족함을 느껴, 역량을 기르기 위해 학원을 등록하여 프로그래밍에 대한 교육을 받았습니다. 14개월이라는 긴 시간 동안 하루도 빠짐없이 교육에 참여하였고, 이는 저에게 향상된 개발 역량이라는 보상으로 찾아왔습니다. 이를 통해 포기 없이 성실하게 임하다 보면 좋은 결과로 되돌아온다는 교훈을 받을 수 있었습니다.**

**졸업 후 취업 준비를 하면서 자기 개발을 통한 발전이 필요하다고 느꼈고, 저는 또 다른 학원에 등록하여 FE 개발과 BE 개발에 대한 교육을 받아왔습니다. 이 과정을 통해 FE 개발과 BE 개발에 대한 개발 역량을 기를 수 있었습니다.**

**추가로 국비 과정을 통한 프로젝트에서 지금까지 길러온 개발 역량을 발휘해서 프로젝트를 완성할 수 있었습니다.**

**내가 생각하는 좋은 코드**

**제가 생각하는 좋은 코드는 ‘가독성 좋은 코드’ 라고 생각합니다.**

**개인프로젝트나 팀 프로젝트를 진행하면서 여러 가지의 많은 코드를 확인할 수 있었습니다. 그 중에는 빠져서는 안 되는 기능을 구현하는 코드가 있을 수도 있습니다. 하지만 프로젝트를 진행하던 중 원인 모를 오류가 발생하거나 급하게 유지보수를 해야 하는 상황이 발생한다면, 빠르게 해당 문제를 해결해야 하는데 어떤 코드가 문제를 일으키는 것을 빠르게 확인하기 어려운 상황이 자주 발생할 수 있습니다. 코드를 작성할 때 주석처리를 이용하여 해당 코드가 어떠한 동작을 하는지에 대해 명시하고, 어떠한 데이터를 가졌는지에 대해 명시한다면 코드에서 문제가 발생하였을 때, 빠르게 대처가 가능할 것입니다.**

**사회경험**

**대학 3학년에 시내 병원으로 봉사활동을 나간 적이 있습니다. 처음에는 병원 지리를 잘 모르시는 환자분들과 외부 손님들에게 말을 걸어 도와드리는 것이 힘들었던 적도 있습니다. 하지만 말 거는 것을 힘들어해서는 안 된다는 생각에 용기를 내어 환자분들과 외부 손님들께 다가갔습니다. 찾아가려 하는 병원과의 위치를 알려드리고, 잠시 입원해 계신 환자분이 산책을 나왔을 때는 말벗이 되어드리는 활동을 하였습니다. 봉사활동이 끝나고 집으로 가며, 저는 모르는 사람들에게 다가가 대화를 주고받으며 친해질 수 있다는 마음을 가지게 되었고, 이는 좋은 경험이라 생각합니다.**

**성격의 장단점**

**어려운 일이 발생하면 포기하지 않고 끝까지 붙잡아 해결하려는 끈기, 사소한 것도 쉽게 넘기지 않고 끝까지 마무리하는 신중함, 매일 해야 하는 일이 있다면 멈춤 없이 계속해서 일을 해결하는 성실함이 저의 장점이라 생각합니다.**

**대학교 과제로 기계 학습과 딥 러닝의 차이점 및 적용 사례에 대한 조사를 적어오는 간단한 과제를 받았었습니다.**

**인터넷을 통해 기계 학습과 딥 러닝에 대해 검색한 결과 수많은 설명과 논문들에 대해 찾을 수 있었습니다.**

**저는 검색 후 나온 내용들을 정리하고자, 하나하나 읽어가면서 중복되는 내용이 있으면 하나로 합치고, 오타가 발견되면 다시 수정하는 과정을 통해 좋은 결과물을 완성할 수 있었습니다.**

**해당 과정을 거치고 완성된 과제물을 제출하는 것으로 담당하시던 교수님께 좋은 평가를 받을 수 있었습니다.**

**저는 사소한 일이 생기더라도 신중하게 해결하려 합니다.**

**팀 프로젝트 주제로 온라인 강의 사이트를 제작하던 중 강의평을 작성하는 페이지를 설계하고 있었습니다.**

**설계를 마치고, 설계된 디자인을 코드에 적용 후 결과를 확인하기 위해 테스트를 진행하였고, 설계와 조금 다른 디자인이 된 것을 확인할 수 있었습니다.**

**문제가 발생한 부분을 찾고자 작0성된 코드를 하나하나 살펴 가며, 문제가 발생한 코드를 찾아보았고, 찾아낸 코드의 디자인을 수정한 뒤 다시 한번 테스트를 통해 문제가 해결된 것을 확인할 수 있었습니다.**

**저는 정해진 일정이 있다면 해당 일정 동안 빠짐없이 성실하게 수행하려 합니다. 의료 보조기를 납품하는 업체에서 4개월간 아르바이트 할 때였습니다. 처음 1개월이 끝나고, 아르바이트를 나오지 않고 놀다가 입대하고 싶다고 생각하기도 했습니다. 하지만 저는 하루도 빠짐없이 일하러 나갔고, 아프거나 집에 갑자기 일이 생겼다는 핑계로 빠지지도 않았습니다. 그렇게 해서 입대 1주일 전 마지막으로 일하러 나갔을 때, 업체 사장님께서 그동안 수고 많았다고 하시며, 마지막으로 받는 급여를 기존에 받았던 급여보다 조금 더 많이 주셨습니다.**

**단점으로는 어떠한 일에서 결과가 도출될 때 바로 결정 내버리는 성급함이 단점이라 생각합니다. 성급하게 결정하려는 것 때문에, 다른 사람들과 함께 진행하고 있던 프로젝트가 무산될 뻔하기도 했습니다.**

**최근에는 성급한 성격을 개선하고자 막히는 곳이나 해결하기 어려운 곳이 발생할 때 팀원들에게 의견을 물어보고 피드백을 받은 뒤, 팀원들의 의견을 종합하여 좋은 결과물을 만들어 내는 방향으로 노력하고 있습니다.**

**위기 극복 사례**

**온라인 강의 사이트를 제작할 때였습니다. 처음에는 React 프로젝트로 제작하기로 하고 그에 맞는 코드로 작성하고 있었습니다. 그러던 중 팀원들과의 회의 중 React프로젝트에 TypeScript를 적용하여 프로젝트를 진행하자는 의견이 나왔습니다.**

**그때 당시에는 TypeScript를 처음 접하였기 때문에, TypeScript를 사용했을 때 코드가 동작하는 과정에 대해 모르는 상태였습니다. 처음에는 어떻게 해결할지 고민하다 TypeScript가 어떤 방식으로 동작하는지에 관해 공부하였고, 일부를 제외하면 기존 React 프로젝트와 큰 차이가 없는 것을 확인하였습니다. 공부한 내용을 바탕으로 기존의 React 형식으로 작성된 코드를 TypeScript 형식으로 변환 후 테스트를 진행하였고, 큰 오류 없이 잘 작동되는 것을 확인할 수 있었습니다.**

**경력사항**

**ㅇㅇㄹㅇ**

**주도적으로 업무를 수행한 사례**

**온라인 강의 사이트를 제작하던 중, 강의 별로 커리큘럼을 가져오는 기능을 제작하였습니다.**

**해당 기능을 제작하기 위해 웹페이지에서 해당 기능이 작동되는 영역의 디자인을 제작하였고, 해당 기능이 동작할 수 있게 Back-End 환경에서 커리큘럼에 대한 데이터를 가져오는 기능을 제작하였습니다.**

**제작한 뒤, 웹페이지와 Back-End 환경을 연결하고 해당 기능이 정상적으로 작동하는지에 관해 확인하였고, 정상적으로 작동을 하는 것을 확인한 뒤 팀원들에게 이를 보여주었고, 해당 결과를 프로젝트에 포함했습니다.**

**입사 후 포부**

**입사하게 된다면, 어떠한 업무를 주더라도 최선을 다해 업무를 수행하는 개발자가 되겠습니다.**

**혼자서 해결하기 힘든 일이 발생한다면, 팀원들의 도움을 받아 함께 해결하는 개발자가 되겠습니다.**

**빠르게 작업을 완료하였더라도, 다시 한번 살펴보고 팀원들의 피드백과 조언을 받아 높은 완성도를 가진 프로그램을 만들 수 있는 개발자가 되겠습니다.**

**20대 기억 남는 에피소드**

**15년도 : 딱히 없음(이렇다 할 에피소드 없음)**

**16년도 : 1학기 없음, 방학 이후 - 군대 전까지 아르바이트(물품 운송)**

**16.10 ~ 18.07 : 군대**

**18년도 후반 : 18년도 후반 ~ 19년도 후반까지**

**KG아이티뱅크에서 C언어 자바, SQL, 윈도우 서버, 리눅스 서버관리 교육 이수**

**19년도 : 10월부터 12월까지 매주 금요일 봉사활동**

**20년도 : 코로나 시작( 20년 12월부터 21년 2월까지 국가장학금 중소기업 아르바이트 경험[IT계열] )**

**21 : 6월부터 22년1월까지 풀 스택 강의 인수(06~09, 08~22.01)**

**22 : 1월부터 10월까지 구직활동(잘 안됨) 및 정보처리기사 준비(필기 합격 실기 불합격)**

**정보처리기사 준비하는 동안 프론트앤드 프로젝트 2개 제작[React 사용]**