**성장과정**

**대학교 4학년 시절 당시 교수님이 주최하시던 4학년끼리 모여 각각의 프로젝트를 시작해서 서로 간의 작품들을 비교하는 작은 공모전에 참가한 적이 있습니다. 저는 친구와 함께 3D 미로 찾기 게임 프로젝트를 진행했습니다. 처음에는 친구와 서로 협업 하면서 프로그램을 짜는 것이 어색하고 서로 생각하는 것이 달라 프로그램 방향을 잡기가 어려웠습니다. 친구는 최소한으로 상호작용 효과를 넣어 프로그램을 원활하게 플레이 하자는 생각이었고, 저는 상호작용 효과를 많이 넣더라도 단순해 보이는 프로그램을 멋있게 만들어 보자 라는 생각이었습니다. 그러다 보니 프로젝트를 진행하는 것에 대해 서로 간에 충돌이 자주 발생하고는 했습니다. 그렇지만 같이 프로그램을 만들면서 협업 하는 것에 대해 어색함이 사라지고 서로의 생각을 조금씩 조율해가면서 큰 무리 없이 프로젝트를 완료할 수 있었습니다. 저희는 마우스를 이용한 상호작용으로 퍼즐을 풀고 그 뒤에 미로의 문이 열리는 형식으로 진행되는 프로그램을 프로젝트 결과로 놓았습니다. 아쉽게도 순위 안에는 들지 못했지만, 같은 팀원과의 협업 하며 맞춰가는 것과 기초 지식을 늘릴 기회가 되어서 좋았던 경험이었습니다.**

**성격의 장단점**

**어려운 일이 발생하면 포기하지 않고 끝까지 붙잡아 해결하려는 끈기가 저의 장점이라 생각합니다. 저는 학창 시절부터 어려운 일이 생기면 그 일을 해결하기 위해 포기하지 않고 최선을 다해 해결하려고 합니다. 대학교 과제로 기계 학습과 딥 러닝의 차이점 및 적용 사례에 대한 조사를 적어오는 간단한 과제도 아무거나 찾아서 복사 후 제출로 해결하려는 마음도 있었지만, 그 마음을 뒤로 하고 저는 검색 내용들을 하나하나 수정하여 완성한 과제물을 제출하는 것으로 담당하시던 교수님께 좋은 평가를 받을 수 있었습니다.**

**단점으로는 어떠한 일에서 결과가 도출될 때 바로 결정 내버리는 성급함이 단점이라 생각합니다. 이러한 성격으로 인해 학창 시절 친구들과 많이 다투기도 하였고, 진행하고 있던 프로젝트가 있었을 때 성급하게 결정한 것으로 프로젝트가 무산이 될 뻔하기도 했습니다. 최근에는 성급한 성격을 개선하고자 막히는 곳이나 해결하기 어려운 곳이 발생하면 결과를 바로 도출 하는 것이 아닌 인터넷과 같은 매체를 이용하여 확실한 결론이 나올 때까지 찾은 후 결론을 내리는 방향으로 노력하고 있습니다.**

**위기 극복 사례**

**팀프로젝트를 진행하면서 개인 장비의 문제로 인해 공용 컴퓨터를 사용하거나 자택에 있는 컴퓨터를 이용하여 프로젝트를 진행하였습니다. 자택에서 프로젝트를 진행할 때는 문제가 없었지만, 공용 컴퓨터를 사용할 때에는 제한된 시간만 사용할 수 있는 문제와 공용 컴퓨터에서 발생하는 개발환경에 대한 문제가 있었습니다. 제한된 시간과 개발환경에 대한 문제로 인해 불만사항이 많이 생겼지만, 제한된 시간은 ‘해당 시간에 내가 해야하는 일을 끝낸다’는 생각으로 임하였고, 개발 환경의 경우 오래된 개발환경을 최신버전으로 업데이트 하거나 사용하지 않는 기능은 삭제하여 다시 구축하는 것으로 해결하고 프로젝트를 계속 진행하였고 프로젝트에 대한 결과물을 만들어 낼 수 있었습니다. 이러한 일을 겪고 익숙하지 않은 환경에서의 개발환경 구축과 제한된 시간 속에서 팀원들이 믿고 맡긴 일을 해결할 수 있다는 자신감을 갖을 수가 있었습니다.**

**지원동기 1번**

**다른 사람들과 팀 프로젝트를 진행하던 도중 구현하기 힘든 기능이 생긴 상황이 발생한 적이 있었습니다. 그때 해당 기능을 구현하지 않고, 다른 기능을 먼저 구현 해도 되는 상황 이였지만, 지금 해야 하는 부분을 나중으로 미루면 더 힘들어 질 것 이라는 생각이 들어 공용 컴퓨터를 사용할 수 있는 시간 중 일부를 투자하여 해당 부분을 구현하는 것에 성공하였습니다. 성공한 기능을 프로젝트에 이식하여 다른 환경에서도 사용이 가능한 것인지 확인하였고, 어떠한 환경에서도 문제 없이 정상적으로 작동하는 것을 확인하였습니다. 이를 통해 당장 해결하기 힘든 상황이 발생하더라도 포기하지 않고 꾸준히 시도하고 실패를 겪다 보면 성공 할 수 있다는 판단이 들었습니다. [ 이건 좀 애매… ]**

**지원동기 2번**

**음…..**

**주도적으로 업무를 수행한 사례**

**국비지원훈련 과정에서 팀프로젝트를 진행할 때, 어떤 방법으로 서버에서 비디오 데이터를 가져오고, 출력하는지에 대해 논의한 적이 있었습니다. 여러 방법이 있었는데 대표적으로 사용하려는 비디오 파일을 받아 서버로 해당 파일의 경로를 지정하여 서버에서 해당 경로만 연결하여 출력하는 방법이 있었는데, 해당 방법을 사용하려면 실존하는 영상을 사용하기 위한 비용적인 문제, 영상 출력을 위한 프로그램적 문제가 존재 하여 해당 방법을 사용하기가 어려웠습니다. 논의를 계속하던 중 저는 인터넷 블로그나 커뮤니티 같은 곳에서 유튜브 영상을 가져오는 것이 생각이 났고, 어떻게 출력 했는가에 대해 조사해보니 Iframe 태그를 사용하여 유튜브 영상에 대한 경로만 지정한다면 해당 경로의 영상을 사용할 수 있다는 것을 알았습니다. 이 방법을 사용한다면, 비디오 플레이어에 대한 문제와 비용적인 문제를 해결할 수 있을 것 이라는 것을 확신하였고, 이를 실행에 옮겨서 확인해 보기로 했습니다.. 사용하고자 하는 유튜브 강의 경로를 DB서버에 저장하고 이를 웹 페이지에서 사용하기 위해 웹 페이지에서 Iframe 태그를 삽입한 뒤 경로를 DB와 연결하였습니다. 그리고 결과물을 확인하였고, 정상적으로 영상 출력이 된 것을 확인하고 해당 결과를 다른 팀원들에게 보여주어 이 방법을 정식으로 프로젝트에 포함 시킬 수 있었습니다.**

**입사 후 포부**

**어떠한 일이 주어지더라도 매번 최선을 다하며 결과물에 대해서는 마지막까지 확인하고 결과를 도출하면서, 해결하기 힘든 일은 주변 사람들과 협업하며 해결해 나가는 개발자가 되겠습니다.**

**특별한 경험**

**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]**