**성장 과정**

**어려서부터 소프트웨어 개발자가 되고 싶었던 저는 학사 시절, 소프트웨어 학을 전공으로 하였습니다. 하지만 단순히 이론만 배우는 것이 아닌, 실제로 개발할 수 있는 능력을 갖추기 위해, 학원을 등록하여 실질적인 개발 방법과 역량에 대한 기반을 쌓았습니다.**

**졸업 후 취업 준비를 하면서 제 개발 역량에 대한 발전이 필요하다고 느꼈습니다. 그래서 다른 학원을 등록하여 백엔드 개발과 프론트엔드 개발에 대한 교육을 받아왔습니다. 이 과정에서 백엔드 개발에 관한 관심을 두게 되었고, 막연한 소프트웨어 개발자가 아닌 백엔드 개발자로서의 진로를 결정했습니다.**

**성격의 장단점 – 사회경험 + 단점 내용 고치기**

**저는 어떠한 일이라도 최선을 다해 수행하려 합니다. 대학 3학년에 시내 병원으로 봉사 활동을 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 알려 드리고, 잠시 입원해 계신 환자분이 산책을 나왔을 때는 말벗이 되어 드리는 활동을 하였습니다. 봉사활동이 끝나고 집으로 가며, 저는 모르는 사람들에게 다가가 대화를 주고받으며 친해질 수 있다는 마음을 가지게 되었고, 이는 좋은 경험이라 생각합니다.**

**저는 사소한 일이 생기더라도 신중하게 해결하려 합니다.**

**단점으로는 완벽함을 추구하는 경향이 있습니다. 완벽한 결과물이 나올 때까지, 프로젝트를 진행하면서 제작한 디자인이 마음에 들지 않아 그것을 해소하고자 시간을 많이 사용한 경험이 있습니다. 이러한 경험을 바탕으로, 디자인이 마음에 들지 않더라도 작동이 잘되는 결과물을 제작하고, 디자인을 수정해 나가는 방향으로 노력해 나가고 있습니다.**

**스트레스 해소 방법**

**저의 취미는 소설 읽기와 게임입니다. 판타지 소설을 읽으면서 소설 속 전개를 상상하거나, 그 상황이었을 때, 저라면 어떻게 행동할 것이라는 상상을 합니다. 그리고 문명과 Oxygen Not Included 같은 전략 시뮬레이션 게임을 즐기면서 여러 상황이 발생했을 때, 다양한 방법으로 해결해 나가는 것을 좋아합니다. 이러한 취미를 즐기면서 어떠한 상황에 대한 상상과 이를 해결해 나가는 것으로 스트레스를 해소하고 있습니다.**

**위기 극복 사례 – 전체 수정 작업**

**지원 동기 – 뭘 써야할지 모를 때는 지원하는 회사에 맞춰서 쓰기**

**입사 후 포부 – 살 붙이기**

**회사에 입사하게 된다면 주어진 업무를 최대한 노력하고 수행하면서 저의 개발 역량을 향상하고 싶습니다. 그리고 서버와 데이터베이스 등의 시스템 전반에 대한 이해와 경험을 쌓아, 안정적이고 높은 성능을 가진 서비스를 제공하는 것이 저의 목표입니다. 마지막으로, 개인적으로 다양한 프로젝트에 참여하여, 새로운 기술에 대해 학습하고 적응하여 회사 업무에도 도움이 된다면 적용해 나가겠습니다.**