1. 지원동기/입사 후 목표

좋은 개발자란 무엇인가에 대한 나름의 고찰을 메트라이프와 함께하고 싶습니다.

메트라이프에서 일하셨던 분을 보면서 개발자의 꿈을 꾸게 되었는데, 이번에 좋은 기회가 있어서 지원하게 되었습니다. 1868년에 설립되어 1989년에 한국으로 들어온 회사가 지금까지 30년이 넘는 시간 동안 한국에서 좋은 기업으로 인식받고 있으며, 최근 고령화 시대에 맞춘 110세에 맞춘 종신보험과 보자금리연동형 달러보험과 같은 획기적인 새로운 상품들을 출시하고 있으며, 현재 화두가 되고 있는 AI기능을 활용한 카카오톡 기반 AI펀드관리서비스나 AI기반 설계사 교육통합 플렛폼을 운영하는 등 기술적인 부분에서도 다양한 시도를 하는 만큼 항상 메트라이프라는 회사에서 개발자로의 꿈을 키워나가고 싶었습니다. 프로그래밍 공부를 처음 시작할때는 게임 개발에 대한 열정으로 시작했고, 1인 개발로 라이브 서비스형식의 프로젝트도 진행했지만, 혼자서 프로젝트를 진행하는 부분에서의 한계점을 깨닫고, 협업단계에서 핵심이 되는 인력은 어떤 모습일지 생각하게 되었습니다. 혼자만의 고민을 통한 코딩과 단순 복사 붙여넣는 형식에서, 팀원과 서로 협의하고 의견도 들어보고 수용해가는 ‘생각하는 개발자’가 되는 길을 메트라이프라는 회사에서 배워나가보고 싶습니다. 시작은 미약하겠으나, 회사의 상품과 인프라에 대한 확장성, 안정성, 첨단 사용자 경험에 대해 생각하며 앞으로의 회사의 무궁한 성장의 발자취를 같이한다면 분명 그 끝은 창대할 것입니다. 현재 스스로도 아직 부족함을 알고 있기에, 어디서든 필요한 인재로써 발돋음 하기 위해서 프로그램에 대한 열정을 불태우고 있습니다. 국가에서 지원하는 직업 훈련을 통해서 java와 Spring framwork를 비롯한 오라클, html, AI에 대한 공부를 계속하고 있습니다. 배움에 대한 두려움이 없으며, 변화를 중요시하기에 항상 새로운것에 열린 마음으로 스스로는 물론이고 회사에게도 긍정적인 변화에 영향을 끼치는 사원이 되도록 최선을 다하겠습니다.

2. 성격 및 장/단점

계획적이며, 끝없이 생각하는 것을 좋아하며, 적응력이 뛰어난 편입니다. 혼자서 테트리스를 콘솔환경에서 모작하는 프로젝트를 2주라는 기간에 맞춰서 진행한 적이 있습니다. 그 과정에서 프로젝트 시작 3일차에 스레드를 활용하는 상황에서 조각들끼리 충돌하는 부분에서 어려움을 겪었습니다. 충돌에 대한 아이디어를 얻기 위해서 정보도 얻고 자문도 구했지만, 코드를 복사 붙여넣는 것으로는 성이 차지 않아서 4, 5일을 하루종일 구현을 위한 생각만 했던 기억이 있습니다. 결국 많은 시행착오를 겪은 끝에 충돌을 구현하는데 성공했고, 분명 비효율적인 코드인건 알지만 끝까지 생각하며 해냈다는 성취감과 충돌구현을 위해 꼬인 일정을 수습하며 어떻게든 2주라는 기간안에 프로젝트를 완성하였습니다. 그 경험으로 후에 유니티를 활용한 라이브 서비스형식의 프로젝트에 도전했고, 기간내에 프로젝트는 완성했으나 직접 스토어에 출시하기에는 부족한 부분이 많아서 좌절되었지만, 새로운 내용을 패치하고 유지보수하는 과정을 경험해 보았고, 이를 통해 개발에 대한 자신감을 갖게 되었습니다. 모르는 부분이 있다면 누군가에게 물어보고 배우는것을 좋아하며, 관심있는 분야에 대해서 새로운 모임이나 사람을 만나는 것을 좋아해서 새로운 환경에서 제법 잘 적응하는 편입니다. 다만, 생각이 너무 많아서 한곳에 꽂히면 다른 것을 등한시하는 경향이 있어서 선택과 집중에서 실수하는 경우가 종종 있습니다. 때문에 선택의 기로에 서면 어떤 것 더 중요한지 항상 고민하며 스스로 생각이 깊어지는 것에 대해서 견제하면서 더 좋은 선택을 하기 위해 노력하고 있으며 그것이 스스로가 덜 후회하는 방향을 선택하고자 합니다.

<https://github.com/Samooalice/Portfolio.git>

개인프로젝트를 진행한 내용은 구글드라이브에 보관하고 있으며 링크는 깃허브를 통해서 공부했던 내용들과 함께 정리하고 있습니다.

3. 협업경험