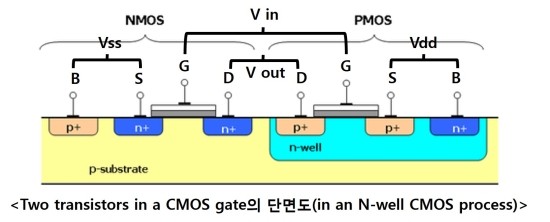
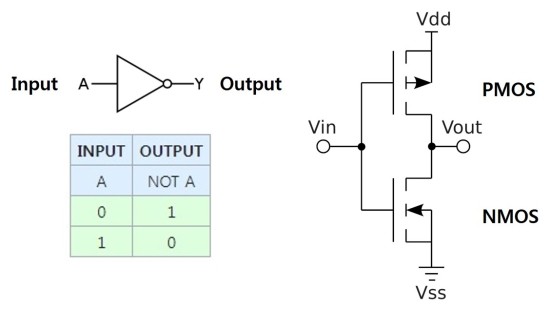
삼성전자 CE/IM 네트워크사업부 직무 질문 예상

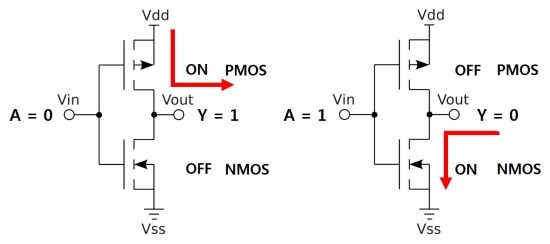
1. LATCH와 플립플롭 비교해봐라

* LATCH : 0, 1 저장할 수 있는 장치. 클럭 입력 가지지 않음
* 플립플롭 : 클럭 입력 가져서 거기에 반응하여 출력 상태 바꾸는 기억소자

1. **Flip-Flop 이용하여 3-bit Counter 설계해보라**
2. CMOS 인버터를 그려보고 설명해라

* CMOS : P채널과 N채널 MOSFET을 전원, 전압간 직렬로 구성하고 두 Gate에 입력 같이 연결하고, 출력은 두 Drain 사이에 연결한 구조. MOSFET은 스위치로 간주되고 같은 입력신호에 대하여 P, N채널이 서로 반대로 동작하여 **전원전압과 접지 사이에 기본적으로 흐르는 Bleeding current**가 거의 없어져 BJT를 서로 연결한 TTL 논리소자에 비해 소비전력이 적다. 부하 면적 많이 차지하는 저항 대비 집적도도 향상시킬 수 있다.
* bleeding current(출혈 전류) : 부하(load) 변화의 영향을 줄이거나, 저항기에 전압 강하를 위해 전압소스에서 지속적으로 끌어오는 전류.
* 인버터(NOT 게이트) : 입력 신호를 반전시킨다.
* 0,1일 때 둘 중 하나 MOSFET은 반드시 꺼져있어 전력소비 크게 줄여줌. = 매 상황에 Vdd~GND까지 전류 흐름 발생하지 않음. NMOS 전용, PMOS전용 장치에 비해 상대적으로 저항 낮아 처리속도 향상됨.

<https://blog.naver.com/applepop/222113190868>



A에 0이 인가되면, PMOS가 Turn-on 되며 Vdd로 부터 전류가 흘러 Y에 전하를 축적시키고(충전) 1의 출력값을 갖습니다.

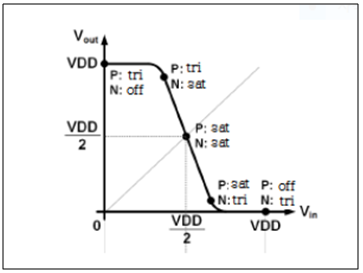
A에 1이 인가되면, NMOS가 Turn-on 되며 전류가 반대로 흐르며 축적된 전하가 Vss로 빠져나가(방전) 0의 출력값을 갖습니다.

CMOS 회로는 모든 PMOS가 전압 소스(voltage source) 또는 다른 PMOS로부터 입력(input)을 받아야 하는 방식으로 구성되며, 마찬가지로 모든 NMOS는 접지(ground) 또는 다른 NMOS로 부터 입력을 받아야 합니다.

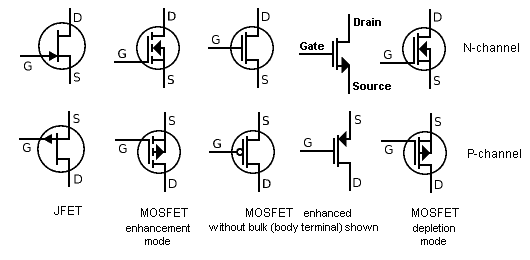
위의 그림은 PMOS와 NMOS가 모두 연결된 CMOS의 작동을 나타냅니다. 입력(input) A의 전압이 낮을때에는 NMOS 트랜지스터는 OFF인 높은 저항 상태가 됩니다. 이것은 출력(Y)에서 Vss로 흐를 수 있는 전류를 제한합니다. PMOS 트랜지스터는 저저항 상태이므로 Vdd에서 출력(output)으로 훨씬 더 많은 전류가 흐를 수 있습니다. 공급 전압(Vdd)과 Y 사이의 저항이 낮기 때문에 Y에서 끌어나오는 전류로 인한 공급 전압(Vdd)과 Y 사이의 전압 강하(voltage drop; 전압을 감소시킴)가 작습니다. 그러므로 출력(Y)는 고전압을 인가합니다. 전류가 흘러 Y에 전하를 축적시키고 1의 출력값을 갖습니다.

반면에 입력(input) A의 전압이 높을때에는 PMOS 트랜지스터는 OFF인 높은 저항 상태가 됩니다. 이것은 되어 +극 공급(Vdd)에서 출력(Y)으로 흐르는 전류를 제한합니다. NMOS 트랜지스터는 ON인 낮은 저항 상태이므로, 드레인(d)에서 접지로의 출력(output)을 허용합니다. 출력(Y)과 접지(Vss) 사이의 저항이 낮기 때문에 Y로 끌려들어가는 전류로 인한 접지(Vss)와 Y 사이의 전압 강하가 작습니다. 이 낮은 전압강하는 출력(Y)을 저전압 상태로 만듭니다. 축적된 전하가 Vss로 빠져나가 0의 출력값을 갖습니다.

* FinFET (fin field-effect transistor): 비평면 3D입체구조로 평면적인 CMOS 대체중. Source와 Drain이 상어 지느러미(fin)처럼 돌출되어 3개면에 전류를 보낼 수 있음.
* Voltage transfer Characteristic <https://blog.naver.com/parkppjjmm/221492293609>



* MOSFET 기호



1. 패러데이의 전자유도법칙과 렌츠의 법칙 설명해라.

* 패러데이 법칙 (전자기유도) : 도선에 유도되는 [기전력](https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=940823&ref=y)은 그 속을 통과하는 자기력선의 수가 변할 때나 도선이 자기력선을 끊고 지나갈 때 나타나고 변화율에 비례한다.
* 렌츠의 법칙 : 패러데이 법칙의 유도기전력 방향에 대한 법칙. 유도기전력 만드는 자속은 현재 자속 변화에 반대되는(상쇄하는) 방향으로 생긴다.

1. DSP, 신시, 무선네트워크, 기본통신 (~~에 대해 설명하라)(주로 디지털통신) 위주로 나옴
2. 회로문제 어렵게 나오면 BJT, MOSFET회로 구조, 설명 등 나올 수 있음
3. 5g트렌드에 맞춰서 ‘넷마니아즈’에서 기본구조, nsa와 sa정도.
4. **OFDM 설명하라**
5. **Sampling 설명하고 quantization까지 설명하라**
6. **디지털 변, 복조 및 회로 설명하라**
7. **Low Dropout 회로 설명하라 / 설계하라 (Regulator)**
8. **스미스차트**
9. **RF 회로설계 – IF(중간주파수) 단 설계**
10. BJT amplifier 설계 어떻게 했고 본인이 직접 하였나요?

직접 했다. BJT 3개 연결하여 설계. 구조 몇 개 대기

1. Tr 사용해서 10배 증폭 가능한가요

* 6개 MOSFET 내장된 OP-Amp였고 입력단에 병렬 가변저항과 커패시터 사용해서 증폭률 높였다. 전압강하와 어쩌구 생각하여 15배 증폭되도록 이론설계 하여 실제 10배증폭 되었다.

1. 증폭시 noise 대책은 어떻게 하였나요

* Noise 주파수 분석하여 특정 폼 noise는 발생단을 찾아 filter를 달았다. (AC 입력단 특히)
* 직류 입력단의 noise 막기위해 bypass단 달았다.
* 디지털 신호 처리하며 발생하는 noise 줄이기 위해 시뮬레이션으로 입력 잡았다.

1. 다양한 ip 사용하였다고 하셨는데 어떤 ip를 사용하셨으며 Firmware 또는 C 사용시 직접 코딩하였는지

* UART port, memory interface, APB bus bridge, block memory generator와 같은 HW IP,
* Adder IP 등의 Math IP들을 사용하여 HW acceleration 분석

1. FPGA/ARM 및 주변 I/O H/W 직접 설계를 한건지 아니면 학교에서 제공해주는 kit를 받아서 sw설계만 한건지

* I/O단 증폭과 noise 제거 회로는 직접 설계했고 FPGA는 기성품 사용했다.

1. Amp 노이즈 제거 회로는 어떻게 구성하였는지
2. stereo speaker에서 equalizier를 직접 제작했다고 하셨는데 어떻게 하셨는지
3. Channel coding은 어떻게 하였는지

삼성전자 CE/IM 창의면접 창의적 일

== 창의성 : 관행과 통념을 넘어서는 새롭고 유용한 아이디어나 산출물을 만들어내는 성향 (문제해결력)

중요점 : 내가 생각해낸 아이디어가 문제 해결을 넘어 어디까지 영향을 미쳤는가?

1. 골드버그 프로젝트 소시지로 터치해서 사진찍기
2. 조카 집에 살 때에 집에서 아이 태울 것, 어른이 움직이기 쉬운 높이일 것 – 안쓰는 바퀴의자에 버려진 아기식탁 뜯어 식탁부분 붙여 이동기 만듬
3. RNN자주 쓰이던 자연어 처리에 CNN 제안 or CNN과 RNN 의견에 RNN 히든레이어, 가중치 추가하기 제안
4. 오디오 이퀄라이저 소리 파형 변형 . 고조파 제거
5. 과 학생들 참여율이 저조해서 새내기 환영회때 새내기 팀별 연극 경연을 기획, 더 친밀해지고 과생활 참여도 올라갔다.
6. 고등학교때 아침을 먹고 오지 않는 애들이 많아서 돈을 모아서 시리얼을 사놓고 우유만 사와서 먹기 를 추진해서 점차 많은 애들이 참여해서 아침마다 시리얼 먹는 진풍경 펼쳐짐
7. 감바스를 좋아해서 이를 만들며 앤초비를 넣어야 하는데 비슷한걸 찾다가 멸치액젓을 넣는 레시피를 만들고 친구들 사이에 퍼져나가 5명이 이를 해먹고 저한테 후기를 알려줬다.
8. 밖에서 지갑을 잃어버렸었는데 휴대폰 카드가 되지 않던 시절이어서 집에 갈 교통편 사용이 불가능한 상황이었다. 그래서 카톡 선물하기로 편의점 이용권을 구매해서 그것으로 교통카드 사서 집에 갔다.
9. 와인바 아르바이트 할 때 손님 중 맥주손님, 와인손님 구분과 특별 취향이 없는 분들을 위한 설문 리스트를 만들어서 이에 따라 와인 추천을 하는 방식을 사용했고 손님 만족도가 높아서 다른 직원들에게 방식 모두 공유했다.
10. 카페 알바할 때 케이크는 칼을 데워서 잘라야 깔끔하게 잘렸는데 매번 뜨거운 물에 담궜다가 수건에 닦아 사용하기가 번거로웠다. 그래서 커피 뜨거운물 내리는 정수기의 물받이 부분에 비닐을 끼워 거기에 넣어두자고 제안했고 그후로 꾸준히 그 방식 사용했다.
11. 학교 축제에서 주점을 운영했는데 타 과에서 소주 맥주 등 기성품만 판매하여 차별점을 두고자 칵테일을 잔으로 팔자고 아이디어 제시하고 단가와 편의성 위해 팩 형태에 담아 판매하여 다른 주점보다 매출 2배였다.

<경험별 키워드, 답안>

**학교 학생회 – 변화 주도 / 추진력 / 더 낫게 만드는 (발전력??) 주어진 것 개선??**

두괄 : **학과 프로그램을 전공 진로에 도움을 주고, 학생들 참여율을 높이는 방향으로 변화시킨 경험이 있다.**

원래 선배들의 호기심 충족과 간단한 친목도모 위주. 술자리가 다수여서 참여를 어려워하는 학생들도 많았음.

학과내 소외되는 학생이 없도록 유대감 높이고 싶었고 전공 관련 정보나 실무직 정보를 주는 활동 운영하면 소극적인 학우들 참여율도 잡고 전공 과 학생회의 역할 인식도 높이고 학우들 진로에 도움도 되어 일석이조라는 생각에 프로그램 기획.

다양한 직무의 선배님들을 섭외하여 3회정도 세미나 열었고 후에는 선배님들 포함하여 친목 도모 시간 가져 과 학생들 사이 유대감 돈독히 하고 인연도 쌓아 정보공유 가능하게끔 유도함. 그 후의 과 활동에서 학생들 참여율이 80%에 도달하는것 확인. 매년 정기 프로그램으로 안착.

**뮤지컬 동아리 – 새로운 도전 / 낯선분야 / 추진력**

두괄 : **학창시절 뮤지컬 동아리 직접 창설하고 연극제에서 입상한 경험 있다.**

설명은 잘 해오고 있었으니까 걱정안함^^ 너무 길지 않게만!

**머신러닝 프로젝트 – 아이디어 / 갈등 중재 소통 / 팀장으로서 리더십 / 스스로 발전 노력 / 추진력**

두괄 : **(새로운 아이디어를 내본 일은) 음성인식 스피커 성능 향상 프로젝트에서 머신러닝을 이용한 자연어처리 부분을 맡아 높은 성능을 보인 경험이 있습니다.**

질문 의도에 맞춰서

새로운 아이디어 – 보편적 자연어처리 머신러닝 RNN 사용 안하고 CNN과 결합 웅앵

갈등 중재 – CNN, RNN 의견 갈림, 아르바이트 등 통해 쌓은 소통능력으로 중재

팀장으로서 – 회의 기술근거 가져와 발표해라, 각각 얘기해보고 감정적 갈등 중재, 팀원들 함께하는 시간

어려웠던점 – 한국어 데이터 적어 러닝이 충분하지 않아 정확도 달성 힘듬

**골드버그 프로젝트 – 아이디어 / 창의성**

두괄 : **골드버그 프로젝트에서 아이디어가 창의적이라 인정받은 경험 있다.**

교수님을 놀래킬 프로세스 구현이 목적. 마무리 부분에 임팩트를 주어야 한다고 생각했고 교수님의 얼굴을 촬영하는 것으로 하자 제안. 모두 동의 . 촬영방법 어려움. (물리적 버튼 촬영? 터치? 물리적 경우 카메라 버튼과 렌즈 위치 어떻게?) 🡪 터치 사람손 말고 돼지고기도 가능하다 기억. 소시지로 터치 아이디어 제안.

성공하여 프로젝트 1위.

**오디오 이퀄라이저 제작(아날로그, 디지털 설계) – 추진력 / 자기발전 / 도전**

두괄 : **(~~한 경험은) 오디오 이퀄라이저를 설계 제작하며 아날로그, 디지털 설계를 모두 적용한 경험이 있습니다.**

아날로그로 증폭, 주파수 선택 구현

디지털로 상세 주파수 별 증폭 구현, 스위치 선택 회로 아두이노로 해딩 회로 선택 구현

아두이노로 신호 받아 골드웨이브로 디지털화해서 노이즈 첨가 해봄 🡪 거친 소리

**HW acceleration 분석 실험**

두괄 : **FPGA와 ARM core로 HW acceleration 평가를 해봤습니다.**

FPGA core – verilog로 동작시키는 HW / ARM core - C언어로 동작시키는 SW

C언어 Adder와 verilog로 구현한 adder기능 성능 비교. HW는 clock time 영향 받으므로 이를 빠르게 설정하면 acceleration 이루어짐.

처음 50MHz HW 10008 cycles, SW 6767 cycles

Clock 250MHz 변경 🡪 HW 2006 cycles

Multiplier 도 만들어서 같은 실험 했다.

+ SW calculation에서 변수 할당하던걸 하나 줄이고 할당 안하고 바로 어디다 더해버리는 식으로 했더니 886 cycles 줄었다. 🡪 SW calculation은 code 길이 줄이고 불필요한 변수할당 줄여서 acceleration 실현할 수 있다.

임베디드 언어는 C언어와 달리 순차시행이 아니라 모두 동시에 clock time에 따라 parallel computing으로 시행되므로 더 빠르다. 🡪 heavy function에 특화

* APB bus (Advanced Peripheral Bus) : UART 나 TIMER에 사용됨. 비교적 느린 속도의 주변장치를 제어하며 전력 소모를 줄이기 위해 간단한 인터페이스 가짐.
* Bus : 중앙처리장치와 주기억장치, 입출력장치간에 정보를 전송하는 데 공용으로 사용하는 전기적 통로.
* PCLK : MCU 컨트롤하는 클락. APB 버스에서 사용됨.

**FPGA LCD control**

두괄 : **FPGA의 LCD를 ARM SW로 컨트롤하는 시스템 구성한 경험이 있습니다.**

어쩌구저쩌구… 깜박이게 하고… verilog코드 C에서 받아서 컨트롤… 행렬 설정하여 깜박임 시에 격자무늬가 나타나게 했다.

**PADS 이용한 카메라 모듈 테스트 보드 제작 (Logic, Decal, Layout 모두 제작 후 발주, SMT까지)**

두괄 : **PADS 툴을 이용하여 휴대폰 카메라 모듈 테스트를 위한 보드를 Logic단부터 직접 제작하고 테스트까지 완료한 경험이 있습니다.**

* Logic단 가벼운 증폭 시뮬레이션(MOSFET이용, 전력단만) , (Spice 이용)
* 납땜까지 직접함
* Open/Short test, TDR(Time Domain Reflectometry) test 로 부품 회로 문제 부분 검사

**BJT Amplifier 시뮬레이션**

두괄 : **BJT를 여러 stage로 사용하여 10배 이상 증폭 회로를 설계한 경험이 있습니다.**

CE + CC 사용하면 Amp 성능 좋아짐. CB는 I/O impedance가 상대적으로 비효율적 🡪 CE 2개로 Gain 높이고 CC(Emitter Follower) 통해 impedance, 전력소모 효율 높이는(buffer 로 이용) 방향으로 3 stage 회로 구성

Resistive devide bias(base전류 무시할 때만 가능) 와 self bias중 self bias 사용해서 DC bias 구현.

각 stage I/O에 coupling capacitor로 DC성분 제거용 달아줌.

Emitter 저항에 연결된 Capacitor는 bypass용. 저주파 막고 Ground와 바로 연결되지 않고 저항 통해서 과전류 위험 막아주고 linearity, stability 증가시켜 안정적이게 만듬.

Forward Active Region 조건 : Vbe >0

**통신플젝 FDM 구현**

두괄 : (~~한 경험은)

DSB-LC, DSB-SC, SSB 사용 변조, LC-envelop detector 나머지 coherent receiver 복조

LPF 소프트웨어 구현, channel 구현

Demodulator에서 phase 오류 발생 경우 분석

Noise 0, 20dB SNR 설정하여 영향 분석

**Nonlinear phase filter Linear와 비교 분석**

두괄 : (~~한 경험은)

2가지 주파수의 정현파를 더한 메시지 신호를 Linear phase filter를 통과시켜보고 non linear phase filter를 디자인하여 메시지 신호의 두 정현파 파형을 분리하였다.

Phase filter 역할 : 결과는 Phase shift가 일어나게 됨. 주파수 따라 해당 주파수 부분에 적용한 filter에 따라 주파수별로 signal phase 분리할 수 있음.

**Stereophonic FM 구현**

두괄 : 통신이론을 배우고 Stereophonic FM 시스템을 C언어로 구현한 경험이 있습니다.

SNR 10dB 가정하고 stereophonic 구현 위해 양쪽 더해서 하나, 오른쪽을 빼서 하나 해서 DSB-SC 변조

Carrier frequency 4khz, 8khz 사용. Bandwidth가 2khz 넘어 간섭 일어나므로 더한거 뺀거에 lpf로 2khz 자르고 변조

메시지 신호 만들었으면 적분기로 FM 변조 진행 (carrier frequency 12khz)

수신기 : Stereo 와 monophonic 둘 다 구현해 결과 들어서 비교.

Carson의 법칙으로 effective bandwidth 112khz 구하여 10dB SNR의 noise 첨가.

Differentiator(미분기) + envelop detector 적용 🡪 DC blocking(주파수 0인성분 제거) 🡪 DSB-SC 복조 (주파수 2배해서 복조하나 더 하고 둘이 더하기, 주파수 두배 전꺼 빼기 해서 둘이 더한게 left, 뺀게 right. 🡪 각각 2khz lpf 적용하여 왼, 오 분리끝.

Modulation시 신호 왜곡 방지위해 lpf 통과시킨 것이 음질 저하 주 원인이다.

Monophonic 경우 8khz에 대한 DSB-SC demodulation 해서 왼오 더한것만 추출. 이거 2khz lpf 하고 들어보면 왜곡 훨씬 심하고 거의 안들림

주파수 감도 계수가 작을수록 왜곡이 적음

**DPCM, delta modulation 구현**

두괄 : **양자화 과정인 DPCM, delta modulation을 C언어로 구현하고 각 방식의 복조 차이를 비교하는 프로젝트를 하였습니다.**

DPCM : 신호의 인접한 부분은 큰 변화가 없음 이용하여 차이값을 양자화하여 같은 양자화 단계 사용에도 더 세밀하게 분류할 수 있어 error rate 크게 낮추는 방법. 64-level quantizer 사용 후 2진법 encoding. 🡪 decoding 후 accumulator 통해 복원. Error propagation이 일어나지 않음 (에러가 그 시점에만 의존하지 않고 과거의 값에도 의존하는것.)

Delta : DPCM보다 잡음 많이 생김. 델타값은 적당히 설정하면 되는데 3000 함.

델타값 너무 크면 변화량 너무 작은 신호의 경우 noise 발생하고 델타값 너무 작으면 변화량이 너무 큰 신호의 경우 slope overload distortion 발생.

**Symbol mapping 후 BER, SER, E/N등 noise별로 비교**

두괄 : (~~한 경험은)

BPSK, QPSK, 16-QAM mapping 해보기

각 별 constellation versus E/N = SNR 플롯

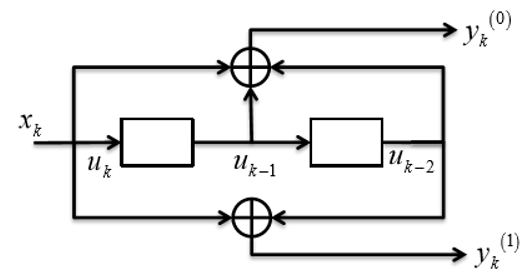
BER, SER 각 노이즈별 분석

Matlab 사용

Constellation versus Eb/No 그래프 그림.

Eb/No당 예상 BER과 관측 BER, SER을 비교.

**Channel Coding 구현**

두괄 : (~~한 경험은)

Modulation BPSK, QPSK, 16QAM, SNR 0~10dB로

**Convolutional Encoder**로 Channel coding Encoder 사용

**:** 메모리 소자 이용하여 이전에 저장된 데이터가 현재 데이터에 일정 규칙 가지고 영향 미치는 방식. 오류 정정 효율이 더 좋다.

Constraint length = 현재 정보에 영향 미치는 정보의 비트 수

Coding rate : 입력된 input bit k에 대하여 부호화된 출력 비트 n의 비율을 말함 부호율 작으면 부호 이득 높으나 전송해야할 data 증가해서 전송 효율 떨어짐

Decoding algorithm으로 **Viterbi Algorithm** 사용

: 입력 데이터와 convolutional부호의 state diagram으로 현재 시간에 해당하는 각 state의 branch metric 계산하고 constraint length에 따라 식별된 데이터 입력상태에 기초하여 입력 데이터 오류 여부를 알 수 있다.

트렐리스 도의 여러 경로 통해 탐색하고 그중 가장 가능성 높은 경로 선택

결정 메서드 – 하드 디시전(???)

BER 그래프 비교, coded와 uncoded의 BER 비교, 이들의 coding gain찾기

Eb/No당 coded 와 uncoded BER 비교. 16QAM으로 갈수록 효과가 좋았다.

**통신실험 프로젝트**

두괄 : (~~한 경험은)

AM, FM, ASK, PSK 등을 구현하고 Receiver 구현, Labview 사용

FM Radio 제작

파일럿 신호 : 스테레오 방송에서 좌우 음의 신호차이를 실어 보내는 부반송파 현하기 위하여 동기용으로 보내는 신호

== 인성질문 기출

1. 자기소개

* *안녕하십니까, 삼성전자 CEIM 무선사업부 회로개발 직무 지원자 경서원 입니다.*

*저는 최고를 목표로 하고 이를 실현해내는 추진력이 강점인 사람입니다.*

*Amplifying 회로 설계 프로젝트에서 오디오 이퀄라이저를 개인 목표로 삼아 실물로 구현해내 평가 1위를 한 적이 있고, 음성 스피커 성능 향상 프로젝트에 참여해서 참신한 머신러닝 구조를 고안하여 평가 1위 후 발표한 경험도 있습니다.*

*저의 이런 강점이 폴더블 폼팩터 등을 실현해내며 스마트폰 시장 점유율 1위를 놓치지 않는 최고 지향적인 삼성전자와 어우러져 가장 큰 역량을 발휘할 것입니다. 감사합니다.*

* 저는 새로운 아이디어를 내고, 이를 실현하는 창의성과 추진력이 강점인 사람입니다.

Amplifying회로 설계 프로젝트에서 단순 증폭에 그치지 않고 오디오 이퀄라이저를 목표하여 실물로 제작한 경험도 있고, 음성스피커 성능 향상 프로젝트에 참여하여 머신러닝을 직접 구현하고 참신한 구조를 고안하여 성능 향상에 성공한 경험도 있습니다.

이런 강점을 바탕으로

1. 지원동기(회사/사업부/직무)

* 스마트폰 세계 시장 점유율 1위
* 한국 내 스마트폰 시장 점유율 압도적 1위
* 세계 최초 5G 사용화 스마트폰 출시 (S10 5G)
* 폴더블 디스플레이 스마트폰 세계 최초 출시 (Z플립, Z폴드)
* 무선 기기에 탑재된 신박한 사용자 친화적 기능들 (삼성페이, 인터넷 화면 캡쳐 시 이미지 클릭시 링크 이동, 무선 배터리 충전량 전달, 등등…)

1. 회사

* 인재 제일의 가치에 따라 다양한 직원 역량 향상을 위한 시스템이 갖추어져 있다는게 좋았다. (인재육성주간, STaR Session 등)
* 연구실에서 프로젝트를 하며 삼성전자에서 파견오신 분을 만남. 그분께서 말씀해주시는 직원 역량개발에 힘쓰고 성취의식을 중시하는 삼성의 기업문화가 추진력과 공학자로서 집중력을 갖춘 저에게 잘 맞을 것이라 생각했다.
* 최고 지향 가치가 저와 맞다. 삼성이 주력하는 반도체, 네트워크 장비, 바이오 등에서 세계 최고를 지향하고 이를 달성해나가는 모습을 보고 저도 그 일원이 되고 싶었다.
* 글로벌 디지털 포용성 평가 Top 10위 (디지털 기술 연구 지원, 사회공유 여부) , AI 윤리원칙 공개하는 소수의 회사, 오픈소스 공개 및 최신 기술 정보 공유하는 삼성 오픈소스 컨퍼런스 개최 등 사회적, 윤리적 책임을 다하고자는 모습 좋다. 기술 발전에 앞장서는 회사로서 **사회 공헌 활동**까지 국내 1위 기업으로서 책임을 다하는 모습이 좋다.

(삼성 드림클래스(환경열악 중고생 교육지원), 삼성SW아카데미, 삼성 희망디딤돌(보호 종료 청소년들에게 주거공간 지원 및 맟춤형 통합사례관리 제공), 나눔과 꿈(비영리단체 대상 사회문제 해결 위해 혁신적, 파급효과 큰 사업 발굴, 지원), 푸른코끼리(사회적 약자, 고통받는 아이들 인권 위해 노력))

1. 사업부

* 학부에 들어오고 가장 관심 가진 분야가 통신이다. 빙고게임 구현하며 통신서버 만들어야 했는데 사람사이 연결에 비해 너무 어렵다는게 신기하고 도전정신을 불러왔다. 그 후 전기전자의 꽃인 회로설계와 신호처리, 통신이론 접하고 신호에 관한 설계실험 하며 전기신호를 이용한 통신 방법과 생활에 적용되는 예를 이해하고 이런 장비를 직접 만들고 싶다고 생각했다.
* 통신, 신호처리가 가장 큰 흥미 분야였다. 그래서 Matlab으로 통신구현, 아날로그 디지털 신호처리 설계 등의 프로젝트도 했다. 또한 4차산업혁명이 “연결”을 기반한 지능화 혁명이므로 이를 위해 모바일 기기들을 서로 연결하고 최종적으로 스마트폰과 같은 기기가 컨트롤타워 역할을 해야 하기에 무선 사업이 전도유망하다 생각한다. 미래 기술의 핵심이 될 분야에서 세계 최고가 되는 데에 함께하고 싶어서 삼성전자 CEIM 무선사업부에 지원하게 되었다.

1. 직무 (회로개발)

* 설계과목과 통신을 배우고 프로젝트 하며 회로의 아날로그, 디지털적 설계에 제가 강하다고 느꼈기에 회로개발 직무 지원했다. 이론에 따라 실물 제품을 만들어내는 것이 제가 전기전자공학 전공하며 하고싶었던 일이고 또 뛰어난 부분이다. 프로젝트, 설계에서 학업 성적이 좋았다. (응용실험 A, 프로젝트 점수 1위 다수)

1. 성격의 장단점

* 성격 장점

1. 목표를 세우면 반드시 이루어냄 – 오디오 이퀄라이저, 로봇싸움 1등, 머신러닝 프로젝트 1등…
2. 그 때 집중력이 매우 강함 – 예시가 부족함 / 자소서에 이거 써서 살리고싶음
3. 남들이 엮인 일에 책임감이 매우 강함 (돈이 걸리거나) – 다양한 아르바이트를 하며 단 한번도 늦은 적 없고 팀 과제에 조장이건 조원이건 언제나 최선을 다했다. 책임을 다 하기 위해 내가 할 수 있는 일을 찾아서 하는 편이다.
4. 포용적이고 남들을 이해하여 소통을 잘함
5. 어딜가나 잘 적응하는 적응력
6. 목표한 일은 금방 익히는 모습에서 습득력

* 성격 단점

1. 항상 이상적인 목표를 세움 – 큰 프로젝트들과 시험공부가 겹친 과목이 있었는데 본교재부터 부교재들까지 모든 문제를 풀겠다는 목표를 세워서 뒷부분 공부가 미흡했던 적 있다. 그 후 시간, 중요도 등 우선순위에 맞춰 현실적인 세부 목표를 세워 최고의 결과 만드는 연습 하고있고 지금도 극복중이다.
2. 성과가 빠르게 보이는 일을 선호함 –
3. 모르는 사람들에게 서스럼없이 말 걸고 친해지고 싶어 하는데 이걸 부담스러워 하는 경우가 있었다.
4. 감정 표현이 서툴다. – 취향을 기억했다가 소소한 선물을 하는 등 위로와 애정 나만의 방식으로 표현하기위해 노력중

* 해결 : 일정 메모하고 작은 목표부터 차근차근 세우고 달성도를 체크하는 습관을 들임.
* 이상적인 목표 대신 현실적으로 가능한 목표로 최고의 성과를 내는 연습을 함.

1. 직무 강점 –
2. 학점이 왜 이렇게 안좋은가?

* 저학년때는 고등학교 공부의 연장선 같아 흥미가 좀 덜했습니다. 하지만 고학년이 되고 전공 심화 내용을 배우며 전자회로, 디지털 통신 같은 전문적인 내용이 흥미로웠고 이를 적용해서 설계, 프로젝트들을 하며 적성을 느꼈습니다. 뛰어난 습득력으로 학업 성취도 올랐고 응용실험 과목은 A를 받기도 했습니다. 직무에 대한 흥미와 적성은 확실하다고 자부합니다.
* 그럼 회사와서도 안맞으면 흥미 없다고 안할거냐?
* 고학년 되면서 배우고 실력이 느는 것 자체를 좋아하게 되었다. 그래서 회사 들어가서도 직무 배우고 역량 키우는 것이 전혀 지루하거나 안맞지 않고 좋을 것 같다.

1. 실패의 경험

* 제가 실패한 경험은 대학 입시 입니다. 고3 수능에 목표한 성적이 나오지 않았습니다. 원인을 분석한 결과 저의 자만심으로 인해 철저함이 부족했다고 결론지었습니다. 때문에 재수를 하면서는 꼼꼼하고 철저하게, 노력을 기울였고 그 결과 향상된 성적을 받았습니다. 이 과정에서 얻은 교훈이 제가 대학생활을 하며 설계나 팀 프로젝트에서 좋은 결과를 얻은 밑바탕이 되었다고 생각합니다.

1. 공백기 – 연구실 머신러닝 프로젝트에 참여했다. 인공지능이 화제가 되던 시기였는데 이를 접하고 인공지능, 머신러닝이 공학 전반에서 유용하게 쓰일거라는 생각이 들어서 SW가 아니더라도 역량 쌓아놓고자 했고 연구실에서 음성인식 스피커 성능향상 프로젝트에 참여해서 한국어 자연어 처리 머신러닝 시스템 구현했다.
2. 입사를 위해 준비한 것

* 통신관련 과목 수강, 통신프로젝트 경험, 회로설계(신호위주) 경험, Matlab, Python등 프로그래밍 언어 능력(이용하여 일처리 하는데에 유용할 것), 글로벌한 거래처를 위한 영어능력

1. 회사의 장단점

* 장점 : 직원중시하여 직무능력 향상 위한 프로그램 잘 되어있다. (인재육성주간, STaR Session 등) ,

세계 굴지의 기업으로 기술을 선도한다. 이곳에서 함께한다면 기술분야 1등으로서 신기술을 선도한다는 자부심을 느끼며 일하고 싶다.

* 단점 : 재벌 친화 기업이라는 이미지. 기술이 닿지 않는 곳에 스마트스쿨 지원, 자연재해 피해지역 지원 등 사회 공헌 많은데 이에 대한 홍보가 더 이루어지면 좋을 것 같다.

1. 경쟁사, 그렇게 생각한 이유?

* 최종적으로 화웨이, 현재 노키아 잡아 Top3 안에 들어가는 것이 단기 목표라고 생각한다.
* 미국 화웨이 제재에 따라 세계 통신장비시장 50%는 차지하는 미국시장 차지 비율 높였으니 이를 공략

1. 동료들과 협력한 경험

* 머신러닝? 고등학교 뮤지컬 동아리?

1. 존경 인물과 그 이유, 그렇게 되기 위해 노력한 경험

* 이순신장군 : 책임감과 두려움에 맞서는 용기 가지기 위해 노력했다. 음해에 아랑곳하지 않고 백성의 삶과 장군으로서 책임을 우선시한 책임감있고 정의로운 모습. 평소 이를 목표하며 과제나 일에 책임감 있게 임하는중(아르바이트 한번도 늦거나 빠진 적 없다, 보이는 일을 하다가 늦게 퇴근하는 경우가 더 많았다.)
* 마이클 패러데이 : 가난하고 교육도 잘 못받았는데 우연히 험프리 데이빗 강연 티켓 얻어서 그거 듣고 그 내용을 책으로 380쪽정도로 정리해서 그에게 보내서 실험실 조교로 과학자 시작했다. 이 관심분야에 대한 호기심과 열정, 그를 통해 다가온 기회를 잡아 뛰어난 과학자가 된 것까지 본받고 싶다.

1. 본인을 뽑아야 하는 이유

* 열정과 책임감을 모두 갖춘 성숙한 인재이기 때문. 석박사나 선배 전문가들에 비해 직무 전문 지식은 현재 조금 부족할지 모른다. 하지만 저학년때 다양한 경험을 하고 당시엔 학업에 해당하는 제 의무에 대한 책임감을 크게 느끼고 맡은 분야에서 언제나 최고를 지향하고 이를 이루는 사람이 되고자 해왔다. 그만큼 직무에서 어떤 상황이 닥쳐도 부족한 부분은 밤을새워서라도 채우고 결국엔 직무 최고가 되는 것이 목표다.

1. 도전했던 경험

* 학생회? 머신러닝?

1. 본인의 전공이 직무에 도움이 되는 점 – 너무 당연해서 안물어볼 듯
2. 감명깊게 본 영화는? – 플로리다 프로젝트
3. **회사의 모토(비전)**

**- 인재육성과 기술 우위 확보를 경영 원칙으로 최고의 제품과 서비스 창출하여 인류 사회에 공헌하는 것이라고 알고있습니다. 고객에게 최고의 만족을 줄 수 있는 제품과 서비스로 동종 업계에서 세계 1군의 위치를 확보한다.**

**- 핵심가치 : 인재제일 / 최고지향 / 변화선도 / 정도경영 / 상생추구**

1. 본인을 한마디로 표현하면(색으로, 사물로)
2. 본인의 인간관계에 대해
3. 리더형인가요? 팔로워형인가요?
4. 어떤 사람과 일하고 싶은가
5. 리더를 할 때 각자의 의견이 다른 경우 어떻게 조율하는가?

* 토론하겠다, 협의하겠다 등과
* 우선순위 1. 리스크 관점 2. 성능 3. 비용 등 과제 성격 따라 우선순위 다르니 이를 고려해서 결정하면 충분히 의견 합치 될거다
* 그래도 계속 물어보면 상사 결정 따른다.

1. 팀플 시 팀원 간의 마찰
2. 법규 위반 경험이 있는가? – 대학교 앞에서 무단횡단한 적 있다.
3. 상사가 부당한 고과를 줄 때 어떻게 생각하는지

* 상사께 우선 말씀드려보고 제가모르는 이유 있는지 여쭤보고 업무태도나 역량 개선하기위해 노력할것
* 들어도 납득 가지 않는다면 > 조직문화에서 이해관계에 의해 어쩔 수 없는 상황 생길 수 있다고 생각함. 상사께 제 감정 말씀드리고 조직원으로서 수용하고 저 자신의 역량 개발에 힘쓸 것 같다.

1. 리더십을 발휘한 경험

* 과 회장 맡아서 활동 지도, 학우들 참여 독려

1. 자신만의 스트레스 해소법

* 운동하며 스트레스 해도 된다는거 깨달았다. 나가서 달리기 하는 편.

1. 주변 사람의 영향을 많이 받는 편인가

* 힘들때 위로가 되지만 중요한 결정은 내가 하는 편.

1. 상사와의 갈등 시 어떻게 해결하는지

* 갈등 원인 해결 위해 노력하고 제가 더 다가가고 업무 능력을 키워서 좋은 모습 보여드릴 것이다.

1. 나이 어린 선임자로 어떻게 나이 많은 후임을 대할 것인지
2. 회사에서 이루고자 하는 바

* 공학자로서 최고 전문가가 되고싶다. 연구원 책임자가 되어 통신장비 분야 세계 1위로 만드는 데에 일조하는 것이 목표.

1. 인생의 궁극적인 목표

* 떳떳한 삶 사는 것. 일에서 책임을 다 하고 최고를 달성하기 위해 노력하기.
* 좋은 사람을 만난다면 가정 부양 위해 노력할 것.

1. 어떤 사람이 되고 싶은가
2. 학업 외에 뭔가 개선해본 경험이 있는가

* 다이어트. 건강하고 근육량 만족스러운 원하는 형태 만들고싶어서 식단과 운동 했고 체지방률 18% 달성하고 근육량 늘렸다.

1. 처음 경험하는 일을 시켰을 때 어떻게 할 것 인가?

* 아 시발… 미치겠다.

1. 주변 사람들에게 자신은 어떻게 불리는가
2. 일을 함에 있어 가장 중요하다고 생각하는 것은?
3. **일과 사람 중 하나만 택한다면? – 맡은 일을 우선할 것이다. 물론 동시에 주변 사람들을 포용하고 소통할 수 있으면 좋을 것 같다.**
4. 우리 회사에서 본인이 잘할 수 있는 일이 무엇인가?

* 전공 역량을 바탕으로 참신한 해결책을 제시하는 사람이 되겠습니다. 이런 이런 창의적인 면이 있습니다.

1. 지원한 분야가 무엇이라 생각하는가?
2. 우리 회사에서 떨어지면 어떻게 할 것인가?
3. 열심히 일하겠다고 밝혔는데 구체적인 계획은 무엇인가?

* 영어, 파이썬 잘하겠다 하는게 나음
* 파이썬 스크립트 짤 일 항상 있고 머신러닝 할 수도 있고 – 업무효율화.

스크립트나 프로그램 만드는 연습 하고싶다.

* C언어도 Firmware 개발에 씀

1. 우리 회사에 대해 궁금한 점이 있는가?
2. 좌우명이나 생활신조는 무엇인가?
3. 1년에 책은 몇 권을 읽는가? 최근에 읽은 책은 무엇인가?
4. 연봉은 얼마를 받고 싶은가? 생각한 것보다 연봉이 적다면 어떻게 할 것인가?
5. 일, 돈, 명예 중 어떤 것이 가장 중요하며 그 이유는 무엇인가?
6. **직장인으로서 어떤 덕목이 가장 중요하다고 생각하는가? – 조직사회 일원으로서 조직의 발전에 기여하고 조직의 화합에 애쓰는 태도가 가장 중요하다고 생각한다.**
7. **본인의 인생에서 가장 열정적으로 한 일은 무엇인가?**

* **재수때 공부**
* **머신러닝 프로젝트**
* **과대표로서 일일호프 준비**

1. 당신의 어떤 점이 우리 회사에 도움이 되는가?
2. 다른 회사에도 합격한다면 어떻게 할 것인가?
3. 삼성에 노조가 없는것에 대해 어떻게 생각하는지
4. **부당한 일을 당했던 경험**

* **아르바이트 할 때 억울한 오해를 받은적이 있다. 알바를 시작한지 얼마 되지 않아 사장님께서 와인이 사라진다고 저를 의심하는듯 말씀하셔서 고민하다가 가방을 들고다니지 않기로 결정하고 미리 말씀드리고 그모습을 보여드렸다. 근데 절도가 다시 발생해서 제가 아닌게 밝혀졌고 진범을 찾았다.**

1. 프로젝트를 하면서 가장 힘들었던 점
2. 만약에 상사가 지원자보다 어리다고 하면 어떻게 할지
3. 지원한 분야가 본인하고 잘 안맞으면 어떻게 할지
4. 삼성전자 유튜브에서 어떤 업무를 하는지 봤는지
5. 정직함으로 문제를 해결한 경험
6. 스트레스 관리법
7. 본인이 하고싶은 업무 설명
8. 언제까지 근무할 생각인가?
9. 살면서 가장 잘한 선택과 잘못 선택한 것은?
10. 살면서 가장 기뻤을 때가 언제인가?
11. 어떨 때 즐거운가?
12. 후배가 상사가 되어 잔 심부름을 시킨다면?
13. 친구를 사귈 때 가장 중요하게 생각하는 부분이 있나요?
14. 친구들과 만나면 무엇을 하고 노는가?
15. 이번에 떨어지면 다시 도전할건가?
16. 현존하지 않는 인물 중에 존경하는 인물은 누구인가
17. 인천국제공항 정규직 전환 관련하여 어떻게 생각하는가
18. 40대에 어떤 사람이 되고 싶은가
19. 자신은 어떤 사람인지 또는 자신의 별명이 있다면
20. 인생에 큰 변화의 계기가 될 만한 일
21. 평소 생각하던 이상적인 상사

* 일적으로 뛰어난 배울점이 많은 상사. 그러면서 뛰어난 상사로 평가받는 분이시라면 인간성과 리더쉽까지 갖추셨으리라 예상한다.

1. 경제 성장과 사회 복지 중 어떤 것이 우선?
2. 취업 후 노조 가입 권유한다면?
3. 직업관 : 좋은 일 vs 잘하는 일
4. **존경하는 인물이 한 명언을 말해보시오. 그리고 그 명언이 지원자의 인생에 어떤 영향을 미쳤는가?**

* **이순신 나의 죽음을 적에게 알리지 말라. 내 이익보다 책임감을 우선시하는 태도를 가져야겠다는 결심.**

1. **존경하는 과학자/공학자는? – 마이클 페러데이**
2. 본인은 창의성이 있는 지원자라 생각하나요?
3. 회사에 대해 알고 있는 사실을 소개해주세요.
4. **회사에서 중요하다고 생각하는 가치가 무엇인가요?**
5. 만약 모두가 하기 싫은 일을 하게 된다면 어떻게 할 것인가?
6. 본인이 지원하는 ~부서의 장단점이 무엇인가요?
7. 학점은 준비가 하나도 안된 것 같은데요?
8. 새벽 2시에 기계가 고장났는데 선배가 없어요 어떡할건가요? 전화도 안받아요
9. 가장 잘 하는 언어는 무엇인가
10. 무엇을 하고 싶은가
11. 본인이 지원한 직무에 중요하다고 생각하는 것은?
12. 대답이 너무 준비한 티가 나는데, 문제에 대한 진짜 본인의 생각을 말해주세요.
13. **대기업이 책임져야 하는 사회적 책임에는 어떤 것들이 있는지 말해보세요.**

* 빌게이츠 사회 공헌, 사회에서 필요로 하는것에 대한 개발 참여(이윤 꼭 안나도)

1. 본인 지원한 직무에 필요한 역량 중 자소서 내용 외에 또 다른 역량?
2. **최근 사회이슈 중 삼성전자와 관계가 있는 이슈가 있었나요?**
3. 삼성전자에 들어오기 위해 했던 노력은 무엇인가요?
4. 자기소개서엔 ~ 관심 많아보이는데, 왜 경험이 별로 없나요?
5. **이것도 하고싶고 저것도 하고싶어서 한가지를 포기한 적이 있나요?**

* **선택할 때 기준을 보는 것일 듯.**

1. 부모님이 반대해서 포기했던 적이 있나요?
2. 가장 힘들었던 경험?
3. 다른 지원자보다 뛰어난 점은 무엇인가요?
4. 자격증란이 비어있는 이유는 무엇인가요?
5. 주 52시간 근무제에 대해 어떻게 생각하나?
6. 이 면접 떨어지면 어떨 것 같나?
7. 본인이 하고 싶은 업무가 있다면?
8. 친구를 사귈 때에 가장 중요하게 생각하는 부분이 무엇인가요?
9. 친구와의 갈등경험, 어떻게 풀어나갔나요?
10. **내가 남들보다 뛰어나다고 생각하는 점은?**

* **책임감, 집중력, 포용력, 독창성**

1. 전공지식이 부족한데 왜 당신을 뽑아야 하는지

* 열정과 습득력에서 누구보다 자신이 있기 때문입니다.

1. 불합리한 것을 이겨낸 경험?
2. **도전하는 편인가, 실패에 대한 여러가지 생각해서 다 따지고 도전하는 편인가?**

* **무조건 도전하는 편.** 새기술 개발, 문제해결 다 창의 중요. 실패 따지는 순간 이미 기성의 것이 됨.

1. 육아로 인한 경력단절에는 어떻게 하겠는가?
2. **상사가 비윤리적인 지시를 내린다면?**

* **그때에는 민, 형사적 책임이 따를 정도의 상황이라면 다시한번 방안을 검토하고 상사분께 상의드릴 것 같다.**

1. 작년에 입사한 것에 비해 1년을 버린 것이 아닌가?

* 그렇게 생각하실 수 있다. 그래도 저는 올 해에 이 취직 준비 과정에서 작년보다는 또 더 성장했다. 직장에 필요한 요소에 대해 고심한 만큼 당장 실무에서 적합한 조직원의모습 보여드릴수 있게 되었다.

1. 우리가 너를 뽑아야 하는 이유를 모르겠다.
2. 차가 없는 도로에 신호등이 빨간불이면 건널거냐?
3. 주변 사람들이 말하는 자신의 단점은?
4. 술 좋아하나? 술자리의 장단점이 뭐라고 생각하나?
5. 학점 특히 과목 찝으며 이 과목은 왜 안좋았나?
6. 졸업 유예하고 뭐했나?

== 내가 준비해야할 부분 ==

학점 안좋은 이유 (성실성, 전공 적합성이 의구심 들어서 물어보는 것. )

* 저학년때는 고등학교 공부의 연장선 같아 흥미가 좀 덜했습니다. 하지만 고학년이 되고 전공 심화 내용을 배우며 전자회로, 디지털 통신 같은 전문적인 내용이 흥미로웠고 이를 적용해서 설계, 프로젝트들을 하며 적성을 느꼈습니다. 뛰어난 습득력으로 학업 성취도 올랐고 응용실험 과목은 A를 받기도 했습니다. 직무에 대한 흥미와 적성은 확실하다고 자부합니다.
* 그럼 회사와서도 안맞으면 흥미 없다고 안할거냐?
* 고학년 되면서 배우고 실력이 느는 것 자체를 좋아하게 되었다. 그래서 호ㅣ사 들어가서도 직무 배우고 역량 키우는 것이 전혀 지루하거나 안맞지 않고 좋을 것 같다.

안좋은 과목들 몇 개 골라 이유

* 물리전자 : 암기가 중요한 과목인데 너무 이상적인 목표를 세워 책 문제를 다 풀고자 했습니다. 때문에 범위를 모두 살피지 못해 교수님께서 중요시하신 부분을 캐치하지 못했던 것 같습니다.
* 단순 암기이기에 성실성이 부족하다 생각하실 수 있습니다. 저는 이해를 바탕으로 암기하는 것에 강해서 학창시절에도 생물보다는 물리, 화학과 같은 과목이 수월한 편이었습니다. 그래서 문제를 모두 푸는 것이 대안 공부라고 생각했는데, 목표 설정 방향이 조금 맞지 않았던 것 같습니다.

무선 지원 이유

작년과 올해 상반기 반도체 지원했다가 바꾼 이유

공백기

* 휴학 : 머신러닝을 경험해보고 싶어서 연구실 프로젝트에 참여했다. 음성인식 스피커 성능 향상
* 학교 오래다님 : 휴학, 2020년은 근로장학생 하며 연구실 일을 도와드리고 취직 준비했다.

성격 장점

1. 목표를 세우면 반드시 이루어냄 – 오디오 이퀄라이저, 로봇싸움 1등, 머신러닝 프로젝트 1등…
2. 그 때 집중력이 매우 강함 – 예시가 부족함 / 자소서에 이거 써서 살리고싶음
3. 남들이 엮인 일에 책임감이 매우 강함 (돈이 걸리거나) – 다양한 아르바이트를 하며 단 한번도 늦은 적 없고 팀 과제에 조장이건 조원이건 언제나 최선을 다했다. 책임을 다 하기 위해 내가 할 수 있는 일을 찾아서 하는 편이다.
4. 포용적이고 남들을 이해하여 소통을 잘함
5. 어딜가나 잘 적응함

성격 단점

1. 집중할 때에 세부적인 부분, 일상같은걸 잘 신경 못씀 – 꼼꼼하지 못하다 매우 안좋은 단점이라고 함
2. 항상 이상적인 목표를 세움 – 큰 프로젝트들과 시험공부가 겹친 과목이 있었는데 본교재부터 부교재들까지 모든 문제를 풀겠다는 목표를 세워서 뒷부분 공부가 미흡했던 적 있다. 그 후 시간, 중요도 등 우선순위에 맞춰 현실적인 세부 목표를 세워 최고의 결과 만드는 연습 하고있고 지금도 극복중이다.
3. ~~목표를 이루지 못할 때 스트레스를 많이 받음~~
4. 성과가 빠르게 보이는 일을 선호함 –
5. 모르는 사람들에게 서스럼없이 말 걸고 친해지고 싶어 하는데 이걸 부담스러워 하는 경우가 있었다.
6. 감정 표현이 서툴다. – 취향을 기억했다가 소소한 선물을 하는 등 위로와 애정 나만의 방식으로 표현하기위해 노력중

* 해결 : 일정 메모하고 작은 목표부터 차근차근 세우고 달성도를 체크하는 습관을 들임.
* 이상적인 목표 대신 현실적으로 가능한 목표로 최고의 성과를 내는 연습을 함.