

# 20175306\_김선민\_자기소개서

## 성장과정

"만드는 것이 재밌는 아이"

저는 어렸을 적부터 만드는 것을 좋아했습니다. 서툴었지만 블록으로 건물을 만들고, 그림으로 색과 캐릭터를 표현하고 종합장으로 그림을 그리면서 게임도 만들었습니다. 초등학교 때는 발명대회에도 참여하면서 주변에서도 창의적이다라는 말을 들어왔습니다. 중학생 때에는 저만의 캐릭터를 만들어서 친구들과 만화도 그리고 그 캐릭터를 기반으로 한 저만의 세계관도 만들기도 했고 지금도 가끔씩 만듭니다. 특히, 중학생 때에는 전자기기에 대해 관심이 많았던 시절이었습니다. 이전부터 어른들이 사용하던 전화기에 관심이 많았고, 아이폰3GS, 갤럭시S가 나온 것을 보면서 제가 현재까지 이어지고 이있는 전자기기 수집 취미는 중학생 때부터 이어져 왔습니다.

"소프트웨어에 관심이 가던 고등학생"

원래 저는 전자기기에 관심이 많았고 하드웨어 분야로 빠지고자 싶어했습니다. 그렇지만, 진로 선생님의 '소프트웨어 분야'로의 권유로 소프트웨어를 처음 접하고 코딩도 해본 적 없었던 제가 구글의 앱 인벤터를 통해 어플도 만들고, Wix라는 곳에서 사이트를 통해 사이트도 만들고 찌꾸르 프로그램을 통해 게임도 만들면서 다양한 콘텐츠를 만들었습니다. 또한, 콘텐츠에 관한 관심이 생겨 영상편집과 그림에 대한 연습도 하고, 일본어, 중국어, 독일어 같은 외국어에 대해서도 관심을 가지고 조금씩 공부하면서 시너지의 효과를 노리는 융합형 인재가 되고자했고, 대학교도 그런 저를 믿고 입학시켰습니다.

"꿈을 이루고자 하는 청년"

간 대학에 입학한 저는 프로그래밍의 기초지식과 코딩도 할 줄 몰랐습니다. 대학에 입학하면서 여러 전공수업을 들으면서 실력을 다지고, 복수전공인 '디지털 미디어 콘텐츠 전공'을 통해 프로그램의 살이 될 콘텐츠를 채우고, 기획서를 만들었습니다. 방학과 휴학 때는 알바를 하며 사회생활을 하고, 수업 외 전공활동과 개인공부 및 프로젝트도 하면서 제 스스로의 실력을 키워나가고 이 자리에 섰습니다.

## 성격의 장/단점

제 성격은 장점이 있는가 하면 단점도 같이 있다고 생각하여 장점 따로 단점 따로 쓰진 않겠습니다.

1. 책임감 : 저는 아르바이트를 했을 때도 느꼈지만 제가 감당할 수 있는 선에서는 책임감을 가지고 모든 일을 해내고자 노력합니다. 만약에 제 실력이 부족해서 나아가지 못한다면 주변의 도움을 받아서라도 이 문제를 해결하고자 하며, 꼼꼼하게 해내고자 노력하고 실천합니다. 하지만 이러한 노력들이 필요는 하더라도 융통성이 없는 경우가 있고, 그런 경우가 생기지 않도록 주의를 하는 편이기도 합니다.
2. 계획적 : 저는 모든 일에 대해서 목표를 잡고 계획하며 틀을 잡습니다. 제가 중요하다 생각하는 일, 혹은 꼭 해야한다고 생각하는 일에 대해서는 계획적으로 행동하고 일정도 짜면서 제 스스로 그것을 이루고자 노력을 합니다. 물론, 그 계획적인 모습이 꼼꼼하지 못하고, 철저하지 못할 경우가 많습디다만, 제가 생각했던 큰 틀 내에서는 해내는 경우가 많아서 이런 부분이 저의 장단점이 되지 않나 생각합니다.
3. 능동적 : 제가 계획적으로 큰 틀을 짜긴 하더라도 세세하게 하지는 못하는 경우가 많습니다. 그럴 때마다 문제에 부딪히는데, 이는 제가 능동적으로 행동해서 문제를 해결하거나 피하는 방식으로 해결하는 경우가 많습니다. 또한, 일에 적응하면 능동적으로 행동하는 경우가 많아서 같은 사회 그룹 내의 사람들의 부담을 덜어줄려고 노력하기도 합니다. 물론, 제 능동적인 행동이 좋은쪽으로 이어지거나 그러진 않습디다만 그래도 적응하는 잘 하는 편이라고 생각합니다.
4. 적응력 : 여러 알바를 하면서 느꼈던 부분입니다. 제가 적응 하나는 잘 하는 편이라고 생각합니다. 근무 분위기, 사람들과의 관계 이런 부분에서 친해지는 사람들도 많고, 업무도 시작한 날로부터 일주일 정도 지나면 금방 적응해서 그런지 어떻게하면 더 능률을 높일지, 효율적으로 행동할지 이렇게 생각하게 되는 경우도 많았습니다. 사회초년생 때는 이런 경우가 적었는데, 알바를 점점 하면서 이런 적응력이 좀 더 좋아졌다고 생각합니다.

## 사회활동

제게 사회활동은 아르바이트, 교회활동, 교외활동 이렇게 크게 3가지로 구분됩니다.

아르바이트 : 저는 학기 이외 방학과 휴학 때에는 거의 모든 시간을 아르바이트를 하면서 보냈습니다. 제가 아르바이트를 한 것은 가시적인 월급 뿐만 아니라 비가시적인 사회 경험도 얻을 수 있을 것이라고 생각했기 때문입니다. 여러 아르바이트를 경험하고 처음은 너무 어리숙했지만 점차 경험할수록 잘 적응하고, 같이 일하는 사람들과 소통하고 친해지는 경험과 인연을 가졌습니다. 비록 전공지식을 얻는 것은 아니지만 지식 외적인 사회 경험을 얻었다는 점에서 저는 이 경험을 높게 평가합니다.

교회활동 : 저는 문제에 부딪히고 좌절할 때마다 저를 끌어올려준 것은 교회활동이었습니다. 제 인생의 좌우명인 '謨事在人, 成事在天'도 비록 공자가 한 말이지만 고3시절 망설임만 많았던 시절 제 기도의 응답으로 얻었던 제 소중한 결실 중 하나입니다. 제가 뭔가를 할 때 용기를 가지게 된 것은 바로 이 말씀이 있기에 가능한 것 같습니다.

교외활동 : 제 교외활동으로 가장 대표적인 것은 개인 프로젝트와 유튜브 활동입니다. 저는 제가 좋아하는 전자기기를 가지고 리뷰를 하는 유튜브를 촬영하고 유튜브 활동으로 포토샵, 프리미어 프로, 애프터 이펙트, 베가스 등 다양한 영상과 이미지 편집 프로그램을 사용하고, 콘텐츠를 만드는 것에 대한 경험을 쌓아왔습니다. 동시에 저만의 프로젝트를 만들기 쉬운 환경 조성을 하고 제 개인 프로젝트인 '개인 사이트'와 'VTMC' 어플리케이션을 만들 수 있게 되었습니다. 이 뿐만 아니라, 제 전공 실력을 키우기 위해서 개인 프로젝트도 몇 개 만들면서 포토폴리오도 채웠습니다. 학교에서 전공으로 배웠던 지식을 통해서 어플리케이션과 웹 페이지도 만들고, 프론트엔드 작업 뿐만 아니라 백엔드도 다루게 되었습니다. 또한 플루터를 통해 크로스플랫폼 위주의 앱을 만들기도 하며, 저만의 프로젝트와 콘텐츠를 확장해나갔습니다. 이와 같이 저만의 융복합형 콘텐츠를 만들고 이는 좋은 경험이 되었습니다.

## 지원동기

[대상 회사 : 구글]

제가 본사에 대해 관심이 가는 것은 본사에서 만든 다양한 서비스와 콘텐츠들에 대한 개발이 제 성장에서의 중요한 파츠가 되지 않을까 생각해서였습니다. 글로벌적이며, 다양한 기술을 활용한다는 점에서 다양한 사람을 만나고, 다양한 경험이 가능할 것이고, 생각치도 못한 기발한 아이디어를 생각할 수 있을 것이라고 감히 예상합니다. 다른 나라의 사람과 서비스를 만나고, 여태껏 만나지 못한 새로운 기술들과 그 기술들을 활용해서 기존의 서비스를 업데이트를 시키는 것은 융복합적인 요소가 많은 저에게 많은 시너지 효과를 줄 것이라 기대하며, 구글의 포털사이트 뿐만 아니라, VR, AI, 드라이브, 어스, 안드로이드, 크롬 등 다양한 분야의 확장과 활용하는 모습은 저에게 새롭고 기발한 아이디어와 기술들을 경험시키게 해줄 좋은 무대가 될 것이라고 기대합니다. 비록 저는 아직까지 실력이 부족해서 많은 도움이 되지 못할 것이라고 봅니다. 하지만, 이 회사를 지원하고 많은 것을 경험하고 내 것으로 만들고 이를 더 넓은 분야에서 활용을 한다면 제 그릇을 넓히고 더 다양한 분야로 나아갈 수 있는 좋은 기회들이 여기에는 많을 것이라고 봅니다.

구글-위키백과에서 구글의 문화를 보면 구글의 철학 중 하나인 "Work should be challenging and the challenge should be fun."(일은 도전이어야 하고 도전은 재미가 있어야 한다)라는 말이 있습니다. 이 말이 지금 제가 말한 지원동기와 잘 어울린다고 생각합니다. 저는 이 회사에서 일을 하고 이 일들은 저에게 도전이 될 것이며 점점 많은 것을 경험하고 성장하는 제 모습과 과거의 모습을 비교해보면서 이러한 도전에 재미를 느끼고자 합니다. 그러기 위한 첫 단추를 잘 잠글 수 있도록 심사위원 분들의 소소한 노력이 필요합니다.

## 입사 후 포부

제가 대학교를 지원했을 때 저의 포부는 나만의 'OS'를 만들겠다는 목표를 당당하게 얘기했습니다. 하지만, 그게 쉽지 않다는 것을 학교와 선배들, 멘토, 경험을 통해서 깨달았습니다. 하지만, 저는 아직까지 이 꿈을 포기하지 않았습니다. 스스로 OS를 만들진 못하더라도, 크로스 플랫폼을 통한 또 다른 플랫폼, OS를 넘어서 모두가 유능하게 사용하고 소통할 수 있는 프로그램을 만들고자 할 것입니다. 나만의 OS를 만들겠다는 뜬구름 잡는 얘기보다, 더욱 현실성이 있는 크로스 플랫폼 기반의 어플리케이션을 활성화시켜 OS이상의 개념으로 더욱 유용하고 활용하기 쉬운 그런 프로그램을 만들 것입니다. 그래서 이것이 훗날, 안드로이드 뿐만 아니라 윈도우, 맥 OS, iOS, VR용 OS부터 초소형 칩에 들어가는 OS까지 모두가 서로 데이터를 주고받고 연동할 수 있는 그런 프로그램을 만들고 싶습니다.

이 목표에서 구글은 이미 다양한 서비스와 OS를 운영하면서 그에 대한 노하우를 쌓아왔고, 이 분야에서는 이미 선두주자에 있습니다. 제 이 포부와도 잘 맞을 것 같고, 당장에는 모바일 위주의 크로스 플랫폼 어플리케이션이 목표가 되겠지만, 훗날 맥OS, VR OS, 임베디드 시스템에 들어가는 모바일을 넘어선 PC, 임베디드 시스템까지 다양한 분야에서 서로 소통하고 다른 기기들이 마치 하나의 시스템처럼 단일화 초연결된 시스템 프로그램을 만드는 것이 제가 입사하고 만들고자 하는 '드림 시스템'입니다.

위 내용이 사실임을 다음과 같이 확인합니다.

2023년 03월 29일

작성자: 김선민