

자기소개서

윤성경

1. 맡은 일을 끝까지 완수하는 끈기와 책임감 그리고 의지

저는 지난 학기 기말고사를 2 주 앞둔 순간에 소프트웨어 공학 개론 팀 프로젝트, 컴퓨터 그래픽스 개론 팀 프로젝트, 비즈니스 애널리틱스 기말 프로젝트, 웹 프로그래밍 실습 팀 프로젝트, 인공지능 개론 기말 프로젝트, 정보보호 개론 기말 프로젝트, 문제 해결 기법 팀 프로젝트와 동시에 위의 7 개 과목의 시험기간이 겹친 일이 있었습니다. 미리미리 최대한 프로젝트를 진행했음에도 불구하고 빠른 수료를 위해 한번에 많은 과목을 들었기 때문에 피할 수 없는 일이었습니다.

모든 프로젝트와 동시에 시험공부를 하는 일이 상당히 버거웠지만 거의 매일 밤을 새더라도 단 하나의 프로젝트도 놓치지 않고 프로젝트가 깔끔하게 마무리를 할 수 있도록 최선을 다했습니다. 또한 프로젝트 완성도가 높아질 수 있다면 제가 맡은 부분이 아니더라도 꼼꼼하게 마감을 시켜서 결과도 너무 좋았고, 팀원들이 제게 고마워했던 경험이 있습니다.

이처럼 저는 제가 맡은 일에 대해서는 절대 피하지 않고 끝까지 완성시키는 책임감을 갖고 있습니다. 제가 맡은 일이 아니더라도 개선할 수 있는 부분이 보이면 제가 솔루션을 통해서 이렇게 개선하면 더 좋을 것이라고 제안하고, 직접 개선하는 등 더 좋은 프로젝트를 만들고자 하는 의지와 열정도 갖고 있습니다. 이런 끈기와 책임감 그리고 의지를 통해서 어떤 일을 하든지, 기대 이상의 완성도로 프로젝트에 크게 기여할 자신이 있습니다.

2. 무엇이든 빠르고 깊게 배우고 응용하는 것을 즐기는 성장 전문가

저는 만점을 목표로 세 번의 수능을 도전하고, 대학교에 와서도 물리나 수학 및 다양한 교양 과목을 배우는 것을 즐겼던 공부 애호가였습니다. 기계공학부에 가서 단지 배움의 즐거움에 더해서 엔지니어로서 가져야 할 책임과 좋은 상품을 만들기 위한 완성도에 대해 체계적으로 배운 후, Boston Dynamics 를 보고 로봇에 빠져서 CS 를 복수전공합니다.

멋진 것을 만들어내고 많은 사람에게 도움을 주는 것이 꿈이었던 저는 컴퓨터에 폭 빠지게 됩니다. 기계공학과 다르게 하루 밤 동안 열심히 프로그래밍하면 다음날 아침에 멋진 결과가 나오는 것, 다양한 추상화 레벨에서 문제해결을 위해서 적용한 다양한 기법과 기술 등을 배우는 것이 너무 재미있었습니다. 그래서 컴퓨터가 제 적성임을 깨닫고 본격적으로 공부를 시작했습니다.

많은 학습 경험을 통해서 무언가를 배울 때 “왜 이것이 만들어졌는지”, “어떻게 하면 잘 쓸 수 있는지”, “어떻게 실제로 쓰이고 있는지” 같은 본질적인 것에 초점을 맞춰서 배우는 습관, 원서와 논문, Conference 를 기반으로 해당 분야의 권위자가 가르치는 깊이 있는 지식을 얻는 습관, 단지 수동적으로 배우기만 하는 것이 아니라 문제 해결을 위해서 매 순간 여러 해결방안을 적극적으로 생각해보고 나만의 해결법을 만들어내는 습관 등으로 빠르게 성장해왔고, 앞으로도 빠르게 발전할 성장 전문가로서 팀에 성장 에너지를 채울 자신이 있습니다.

3. 돌아가는 것만이 아니라 쓰고 싶은 프로그램을 만드는 진정한 실무 능력자

저는 프로그램을 만들 때, 프로그램이 작동하는 것만을 생각하는 근시안적인 마인드가 아니라, 실제 프로그램을 요청한 사람이 어떤 프로그램을 쓰고 싶은지, 어떤 상황에서 사용되는 프로그램인지, 이 코드가 궁극적으로 무슨 일을 해야 하는지 생각하면서 만드는 진정한 의미의 서비스 프로그래머 정신으로 실무 프로그래밍을 실천하고 있습니다.

최근에 진행했던 Car Shield 라는 프로젝트에서 기획이 완성되지 않은 컨셉트를 받아서 직접 기획 Diagram 을 만들고, 여러 가지 기술적, 서비스적인 이슈들을 찾아서 다양한 해결 방안을 제시하고 응답을 받은 후, 해결 과정까지 문서화한 이슈 보고서를 제출해서 총 24 개 이상의 기획 이슈를 보완하고, 기획 단계까지 프로젝트를 구체화시켰던 경험을 통해서 프로그램이 결국 사용자들을 고려해서 만들어져야 하는 것이고, 기획적인 소통이 가능한 프로그래머가 되어야 한다는 것을 깊이 깨닫게 되었습니다.

이처럼 서비스를 생각하는 프로그래머로 프로젝트의 궁극적 가치를 높이기 위해 노력하고, 말이 잘 통하는 프로그래머로 팀에 기여할 자신이 있습니다.

4. CS 기초가 탄탄한 천성 프로그래머

저는 1 년이라는 길지 않은 시간 동안 약 15 개의 CS 과목들을 열심히 소프트웨어학과 원전공자들과 함께 협력 및 선의의 경쟁을 통해 배웠고 그 안에서 거의 항상 상위 5 등 안의 높은 성적을 얻었습니다. 예전부터 수학, 논리, 시스템 구조에 대한 관심과 재능이 있었고 무엇보다도 컴퓨터가 적성에 맞았기 때문에, 원전공인 기계공학보다도 더 공부가 잘 되고 편했습니다.

MIPS 로 어셈블리어를 프로그래밍하던 경험부터 C 언어 최적화 실험, 게임 엔진 레벨로 게임 만들기, 데이터 분석 및 Insight 도출, Deep Learning 코드 구현 및 실험, 소프트웨어 공학을 이용해서 Waterfall 로 프로젝트를 리드하던 경험까지 있기 때문에 다양한 상황에서 필요한 CS 기초를 갖추게 되었고 어떤 상황이든지 좋은 Performance 를 보여드릴 수 있습니다.

5. 문제 처리능력 이상의 문제 해결능력

저는 주변에서 인간 Debugger 라고 말할 정도로 코드 레벨에서 하나하나 짚어가며 빠르게 버그를 찾는 디버깅을 좋아하고 잘합니다. 클라이언트부터 서버까지 한 바퀴 디버깅을 통해 어느 부분에서 어떤 문제가 생겼는지 정확히 짚어냅니다.

하지만 저는 이런 방식으로 문제를 처리하는 능력 이상으로 문제가 생길 구조를 원천적으로 없애는 문제 해결능력 또한 뛰어납니다. Car Shield 프로젝트에서 변경사항을 적용할 때, Entity 변경에 따라 어떤 Interface 를 바꿔야 할 지 헷갈리던 문제를 발견하고, Entity 에 대응되는 Super Interface 를 만들어서 관련된 Interface 들이 Super Interface 를 상속하는 방식으로 연결관계를 만들어서 문제가 발생하는 구조를 근본적으로 개선했습니다.

이와 같이 제 문제 처리능력과 함께 문제 해결능력을 통해서 책임감을 갖고 프로젝트를 더 안정적으로 바꾸는 데 기여할 자신이 있습니다.