**㈜Naver 2016년 하반기 신입 웹프로그래머 합격 자기소개서**

1. 희망하는 개발분야 또는 관심있는 기술분야에 대해서 작성해주세요.  
   (왜 희망하는지 또는 왜 관심을 갖게 되었는지를 작성해주세요)

`사람을 위해 무언가를 만든다는 것`   
  
처음 컴퓨터라는 것을 접했을 때, S/W와 이를 사용하는 사람과의 관계에 관심이 많았습니다. 자연스레 그 관심은 사람을 편리하게 만들어주는 웹/모바일을 만들어보자는 생각으로 발전했습니다. 그래서 웹과 모바일을 바탕으로, 친구와 그룹을 맺고 함께 일정관리를 할 수 있도록 도와주는 앱을 기획하고 개발했습니다. 사람을 위해 무언가를 만든 제 첫 프로젝트인 OONote가 시작된 것입니다. 이를 시작으로 회원의 정보를 쉽게 저장하고 관리를 돕는 인트라넷, 역동적인 효과를 이용해 사용자의 눈을 즐겁게 하는 프로모션 사이트, 홈 쉐어링 절차를 지원하는 웹 사이트 등 사람과 가까운 프로젝트를 수행했습니다.   
  
그리고 이제는 사람을 편리하게 하는 여러 프로젝트를 수행하며, 단순히 서비스하는 것에서 그치지 않고 나아가 어떻게 서비스해야 할지에 대해 생각합니다. 효율적인 동선으로 사용자가 원하는 것을 얻을 수 있는지, 쾌적한 퍼포먼스를 내기 위해 어떻게 알고리즘을 구성해야 할지 등을 고민하며 지금껏 개발했습니다.   
  
사람을 위해 무언가를 만든다는 것에 자부심을 느꼈고, 더욱 좋은 프로그램을 만들기 위해 노력했기 때문에 오늘날까지 성장할 수 있었습니다. 이런 제 성향은 사용자 중심의 서비스를 제공하고자 하는 네이버의 방향과 일치한다고 생각합니다. 이제는 네이버에서 제 자부심을 이어나가고 싶습니다.

1. 본인이 보유한 스킬의 활용정도를 모두 적어주세요. **( 이 부분은 해당이력서 양식에도 작성란이 있는 부분이니 참고하시길 바랍니다.)**

[Javascript 4]   
기능 구현에 큰 무리가 없음.   
비동기 통신에 대해 이해하며 개발 가능.   
Gridster.js, D3.js 등 다양한 라이브러리를 분석/사용해 본 경험.   
  
[HTML / CSS 3]   
웹 표준, 웹 접근성 등의 규격에 맞춰 소스를 작성할 수 있음.   
흔히 사용되는 태그나, HTML5 시멘틱 태그들을 레퍼런스 없이 개발이 가능.   
레이아웃 그림을 보고 소스로 구현해 낼 수 있음.   
레퍼런스를 참고해 애니메이션이나 해상도에 반응하는 디자인 등을 할 수 있음.   
  
[Linux / Ubuntu 개발환경 3]   
deb 패키징, 파일 시스템 구조 등을 알고 있으며, 수 개월간 리눅스 환경에서 개발해본 경험이 있음.   
간단한 문법을 보고 해석하고 수정할 수 있는 수준.   
  
[PHP / CodeIgniter 3]   
쿼리 빌더, 헬퍼 라이브러리 등을 이용해 구현 가능.   
PHP CodeIgniter 프레임워크로 개발된 인트라넷을 약 1년간 유지보수 한 경험이 있음.   
  
[JAVA / JSP&Servlet, SpringMVC, Android 3]   
객체지향, 디자인패턴에 대해 이해하고 이를 소스에 녹여내기 위해 노력함.   
JSP&Servlet, SpringMVC, Android 각각의 동작 원리에 대해 알고 있으며, 여러 프로젝트 경험.   
  
[C/C++ 2]   
구조체, 포인터 등 C/C++만의 특징에 대해 알고 있음.   
STL 등의 자료구조를 적절히 사용할 수 있음.   
  
[Python 2]   
Python으로 개발된 NOSQL DB의 REST API를 분석하여 대시보드를 개발해본 경험.   
레퍼런스를 참고하며 무리 없이 개발할 수 있는 수준.   
  
[Node.js 1]   
MEAN 스택을 이용해 간단한 페이지를 구현해본 경험이 있음.

1. 자신있는 개발언어 2가지와 해당 언어로 작성했던 가장 성공적이었던 프로그램을 설명해보세요.

[홈쉐어링 지원 웹 사이트 -Java&SpringMVC]   
홈쉐어링 절차를 지원하는 웹 사이트를 개발했습니다. 주제의 특성상 비즈니스 로직이 변동이 많을 것으로 생각하여 향후 유지보수를 중점적으로 생각하며 설계했습니다. 그래서 홈 쉐어링의 비즈니스 로직을 Controller-Service-Store로 인터페이스로 설계함으로써 클래스들의 책임을 분리했습니다. 또한, 어노테이션을 이용한 DI도 적극적으로 사용했습니다. 예상대로 프로젝트 진행 간 요구사항은 시시각각 변경되었고, 이를 대비해 설계했기 때문에 무사히 프로젝트를 성공적으로 수행할 수 있었습니다.   
  
[NOSQL 웹 대시보드 -Javascript]   
NOSQL의 Rest api를 이용해 DB의 상태 값을 가져오고 이를 시각화하는 웹 대시보드를 구현했습니다. Ram의 공간을 표현하는 게이지 바, 과거의 트래픽을 보여주는 차트, 현재 살아있는 노드를 한눈에 볼 수 있는 컴포넌트 등을 구현하는 것이 목표였습니다. 기존의 JS 소스를 받았으나, Minification되어 사람이 분석하기에는 어려워 보였습니다. 그래서 한정된 자원으로 이를 분석하는 것보다 시각화 관련 오픈소스 라이브러리를 이용해 다시 구현하는 방향으로 개발했습니다.   
  
라이브러리를 이용하되, 요구사항과 맞지 않는 부분은 라이브러리 분석 후 수정하는 방식으로 대시보드의 컴포넌트를 하나하나 만들었고, 약속했던 기한 내에 프로젝트를 마무리할 수 있었습니다. 해당 프로젝트를 통해 오픈소스와 Javascript에 대해 더 깊은 이해를 할 수 있었습니다.

1. 자신의 기술력과 열정을 보여줄 수 있는 활동사항을 기재해주세요.  
   (프로젝트,경진대회,창업,논물,특허 및 오픈소스 코드사이트, Github,Bitbucket ID등)

[OO Note 안드로이드 앱]   
진행 기간 및 규모 : 2013. 7 ~ 2013.11 (약 5개월), 개발 1명(본인)   
주요 내용 : 그룹을 생성해 친구를 초대하고 채팅 및 일정 공유를 지원하는 어플리케이션   
본인이 공헌한 점 : 프로젝트 기획, 설계, 개발   
사용 기술 : Androd Client, JSP/Servlet HTTP 기반 푸시 서버   
결과/성과 : 서버 클라이언트간의 상호작용, 네트워크 프로그래밍, 멀티쓰레드 등 기초 개념을 확립.   
  
[OO사 S/W 멤버십 인트라넷]   
진행 기간 및 규모 : 2014. 5~2015. 6 (약 13개월), 개발 4명(본인 포함)   
주요 내용 : 전국 OO S/W 멤버십 회원이(당시 약 700명) 사용하는 인트라넷 개발/운영   
본인이 공헌한 점 : 팀장, 인트라넷 서비스 개발/운영, 보안정책 관리, 서버 등 네트워크 장비 관리   
사용 기술 : PHP/CodeIgniter 기반 Server, HTTP/CSS/JS/NodeJS Client, SVN   
결과/성과 : 체계적인 개발/운영 프로세스, Front-End 기술, 서버 보안, 서비스 정신 등 경험좋은점 1   
  
[OO사 S/W 멤버십 홍보 사이트]   
진행 기간 및 규모 : 2015. 4~2015. 7 (약 4개월), 개발 3명(본인 포함), 디자인 2명   
주요 내용 : oo사 S/W 멤버십 홍보 웹 개발   
본인이 공헌한 점 : 팀장, 반응형 웹 레이아웃 설계, 역동적인 메인페이지 개발, 컨텐츠 기획에 참여   
사용 기술 : PHP/CodeIgniter 기반 Server, HTTP5/CSS/JS Client, SVN   
결과/성과 : 프로젝트 환경에 맞게 애자일 프로세스 차용, 동적인 웹 컴포넌트 이해   
  
[NOSQL 웹 대시보드]   
진행 기간 및 규모 : 2015. 8 ~ 2015. 10 (약 4개월), 개발 3명(본인 포함)   
주요 내용 : NOSQL 웹 대시보드 프로토타입 개발   
본인이 공헌한 점 : Linux 환경에서 구동 스크립트, 패키지 등 개발, NOSQL 서버 REST 분석, 위젯 방식의 컴포넌트 레이아웃 개발, 시각화 관련 JS 오픈소스 분석   
사용 기술 : Linux Python/Flask 기반 Server, HTTP/CSS/JS Client, AeroSpike, GitLab   
결과/성과 : Linux 개발 환경 경험, GitLab을 이용한 이슈 및 일정 관리, Rest에 대한 이해, Ajax 비동기 통신에 대한 이해   
  
[ooooSPACE(홈 쉐어링 지원 플랫폼)]   
진행 기간 및 규모 : 2016. 1 ~ 2016. 6 (약 6개월), 개발 1명(본인), 기획 1명   
주요 내용 : 계약서를 지원하는 홈 쉐어링의 O2O 플랫폼 개발   
본인이 공헌한 점 : Server 및 Client 구현, 기획에 일부 참여   
사용 기술 : SoftLayer, SpringMVC 기반 Server, HTTP/CSS/JS Client, JUnit   
결과/성과 : 비즈니스 모델에 대한 이해, 테스팅에 대한 경험   
  
`oo대학생프로그래밍oo(ACM-ICPC) 대회`   
2014 국내 본선 53등   
2015 국내 본선 36등   
결과/성과 : 성능과 메모리에 대해 고민하고 더 효율적인 알고리즘이 무엇인지 고민해볼 수 있었던 기회