1. 행정병 (부재: 첫 사회경험으로 눈물을 흘려보다.) - 꼼꼼함, 책임감, 성실함

2014년 군 입대를 하고서 우연한 계기로 인사 행정병 직책을 맡게 되었습니다. 그 당시 제 역할은 100여명의 간부와 병사들의 휴가와 진급, 근무, 급여를 관리하는 것이었습니다. 인사 행정병의 역할은 일반 병사들의 가장 예민한 부분을 관리하는 역할이기에 책임감과 꼼꼼함을 요구하는 직책이었습니다. 또한 인문계 고등학교를 졸업하고 디자인 학과를 다니던 저는 평소 엑셀이나 워드 작업과는 거리가 멀었습니다. 이러한 부담감을 안고서 행정병을 했을 당시 엑셀과 워드를 배우는데 있어서는 어려움은 없었습니다. 다만 꼼꼼함과 책임감을 익히기까지 시간이 조금 걸렸고, 업무적인 힘듦 보다는 관계에 있어서 힘든 부분이 가장 많았습니다. 근무환경은 대부분 병사들 보다는 간부들과 함께하는 시간이 많았습니다. 그렇기 때문에 문제 또한 간부들과 생기는 경우가 대다수였습니다. 처음에는 직접적인 사회경험이 많이 없었던 터라 스트레스를 받더라도 참거나 둥글게 말하지 못하고 싸움이 커지는 경우가 많았습니다. 수직적인 관계에 억울함을 느끼고 혼자 눈물을 훔쳤던 기억도 있습니다. 스트레스를 받지 않기 위해서는 자신의 의사를 정확히 밝히면서도 둥글게 말할 수 있는 방법을 익혀야 했습니다. 여러 시도 끝에 상대방의 입장을 먼저 이해해주고 내 입장을 이해해주길 바라기보단 요청하는 듯 해야 대부분의 대화가 잘 풀린다는 것을 알게 되었습니다. 내가 남에게 바라듯이 남도 나에게 바라는 것이 있을 것이라고 생각하니 문제를 해결함에 있어서 많은 도움이 되었습니다. 먼저 이해해주길 바라며 억울해하고 스트레스 받기보다 상대방의 입장을 먼저 헤아리는 것이 상대방에 대한 기본적인 예의가 아닐까 라는 생각을 갖게 되는 계기가 되었습니다. 마음속의 화를 다스리는 방법을 알게 되었고, 또한 100여명의 인사관리를 해야하는 행정병 역할에 요구되는 꼼꼼함과 책임감을 몸에 익힐 수 있는 좋은 계기가 되었습니다.

2. 금연 (부재: 절제의 즐거움) - 자제력, 인내심, 체계성

15년도 담뱃값이 인상과 더불어 스스로 이루고자 하는 바를 이룰 수 있는 사람인지 시험해보고자 금연을 계획하게 되었습니다. 21살 당시 흡연은 스트레스를 풀거나 휴식이 필요할 때, 기분이 좋을 때 등 쉽게 즐길 수 있는 습관이었습니다. 당시 군 복무를 하던 중 행정업무로 인한 운동 부족과 스트레스로 저 체중 몸무게가 더 적게 나가기 시작했습니다. 스트레스를 풀기 위해, 휴식을 취하기 위해 흡연을 하던 중 어느 순간 ‘흡연이 스트레스를 풀어주는 것이 아니라 중독으로 인해 잠시 흡연을 하고싶은 욕구를 해소시켜 마치 스트레스가 해소되는 듯한 착각을 일으키는 것이 아닐까? 중독에서 벗어난 내 미래의 모습은 지금보다 더 행복하지 않을까?’ 라는 생각이 들게 되었습니다. 문득 자신을 시험해보고 싶다는 생각이 들었고, 금연을 계획하게 되었습니다. 주변에는 금연을 시도하는 사람들이 굉장히 많았습니다. 대부분의 사람들은 금연을 실패했고 그 원인을 알고 공략하면 고칠 수 있지 않을까 생각했습니다. 제가 분석해본 결과로는 인내심, 참을성 만으로 금연을 시도한다는 점이었습니다. 금연은 성공률이 굉장히 낮고 굳은 의지가 필요한 것으로 알고 있습니다. 제가 접근한 방식은 인내심에만 의지하지 않는 것입니다. 어릴 적부터 하지 말라고 하는 것은 더 하고싶듯이 금연은 참는다고 생각하면 더 피우고 싶은 생각이 들어 결국 다시 피우게 되는 것이 가장 큰 실패 원인이었습니다. 금연을 즐길 수 있는 방법을 찾아야 했고 결론적으로 찾아낸 방법은 조금씩 줄여 나가며 어제보다 나아진 오늘을 통해 절제하는 즐거움을 느끼는 것이었습니다. 첫 주엔 하루 10개비, 둘째 주엔 8개비, 한달 뒤엔 3개비, 3개월 후엔 최종적으로 피우지 않는 것을 목표로 뒤돌아봤을 때 조금씩 나아진 내 모습을 느끼며 절제의 즐거움을 느낄 수 있도록 체계적으로 금연을 시도했습니다. 그 결과 15년 1월 1일 이후로 금연을 계속 이어나가고 있으며, 다른 어떤 일에 있어서도 스스로를 절제할 수 있다는 자신감을 가지고 있습니다.

3. 팀 과제 (부재: 경청의 중요성) - 의사소통, 사회성, 협동성, 책임감

실내 디자인을 전공하여 대학교를 다니던 시절 팀 과제를 자주하게 되었습니다. 수업은 설계를 위한 초기 컨셉 설정부터 자료조사, 동선계획 등 한 학기를 프로젝트 기간으로 두어 팀을 이루어 결과물을 내야 하는 방식으로 진행되었습니다. 팀원은 각자 마음이 맞는 사람들끼리 팀을 이루었습니다. 첫 수상을 하게 된 2학년 1학기때는 2살 많은 형과 프로젝트를 진행하게 되었습니다.

4. 프리랜서 (부재: 시간과의 싸움) – 시간관리, 계획성, 협동성

5. 스터디 그룹 운영 (부재: 리더는 아무나 하는게 아니다) 리더십, 자기개발, 추진력

6. CG를 배우게 된 계기 (부재: 신기한걸 보고 골머리 앓는게 좋아) - 자기개발, 도전적인, 진취적인

7. 행복에 대한 고찰 (부재: 이성과 감성) - 자아성찰, 활동적인, 즐길 줄 아는

**성장과정**

**성격의 장단점**

**입사 후 포부**

**지원 동기**