

인적사항

이메일주소	lkh151515@naver.com
성명(한글)	이경호
성명(영문)	Kyeongho Lee
보훈구분	해당없음

지원내용

지원회사	제일기획
지원공고	2020년 상반기 3급 신입사원 채용 공고
최종학력	[학사]배재대-정책학-행정-주전공[2012.03~2018.08]
희망부문	제일기획
희망직무1	제일기획-소프트웨어직
희망직무2	제일기획-미디어직
희망직무3	제일기획-BTL기획직
희망근무지역1	해당없음
희망근무지역2	해당없음
희망근무지역3	해당없음

연락처

주소	(34159) 대전광역시 유성구 동서대로179번길 34 (덕명동 ,) 노블레스 203호		
전화번호	041-555-1123	휴대전화번호	010-4443-6522

학력사항

졸업년월	학교	전공	전공계열	학력	학점	졸업구분	학위구분
2010.03	천안북일고			고등학교	/	졸업	

졸업년월	학교	전공	전공계열	학력	학점	졸업구분	학위구분
2018.08	배재대	정책학	행정	학사	3.77/4.5	졸업	주전공

병역사항

병역구분	군별구분	계급	복무기간
공익근무소집해제	육군	이병	2013.04.15~2015.04.14

대내외활동

활동구분	활동명	기간	상세설명
대내외활동	CENA	2015.08~2018.08	천주교 대전교구 교내 종교 동아리 회장으로 활동하였습니다.
대내외활동	SSAFY	2019.07~2020.04	삼성 청년 소프트웨어 아카데미 2기 교육생으로 현재 2학기 프로젝트 과정에 있습니다.
대내외활동	대전알고리즘스터디	2019.12~2020.02	일요일마다 모여서 정해진 문제를 풀고, 풀이 방법을 서로 설명하는 방식으로 알고리즘 스터디에 참여하였습니다. 코로나 바이러스 사태로 잠정적 중단중입니다.
대내외활동	블로그	2019.12~2020.04	Github Pages에 Gatsby 프레임워크로 만든 블로그를 배포하였습니다.
수상경력	SSAFY 베스트멤버	2020.04~2020.04	삼성 청년 소프트웨어 아카데미 교육 과정 2학기 중 프로젝트 참여 실적 우수로 Best Member에 2회 선정되었습니다.
수상경력	대전 공통프로젝트 2등	2020.04~2020.04	2학기 공통 프로젝트 (Web/ Mobile) 도메인에서 카페 검색 플랫폼 서비스로 2등상을 수상하였습니다.

어학사항

테스트명	점수/등급	응시일	응시장소
OPIc	Intermediate High	2020.04.11	국내

자격/면허사항

면허명	등급	응시/취득일	응시회차
-----	----	--------	------

면허명	등급	응시/취득일	응시회차
삼성 상시 SW역량테스트	Level A	2019.11.16	

Essay

취미/특기	농구 / 요리
존경인물	리누스 토르발스
존경이유	스스로에 대한 자부심과 코드 퀄리티에 대한 집착을 존경합니다.

Essay1

제일기획을 지원한 이유와 입사 후 회사에서 이루고 싶은 꿈을 기술하십시오.

1. 제일기획을 지원한 이유

세상과 맞닿아 있는 개발자를 꿈꾸기 때문입니다. 코딩을 할 때, 풀리지 않던 난제를 수많은 시행착오 끝에 풀어냈을 때의 희열감은 이후 수 시간 동안 저를 집중하게 하는 원동력이 됩니다. 하지만 그보다 긴 시간, 프로젝트 전체에 대해 몰입할 수 있게 해주는 힘은 직접 만들어낸 결과물이 많은 사람의 긍정적인 피드백을 받고, 전체 산출물에서 차지하는 부분을 확인하는 순간의 감동입니다. 전 프로젝트를 진행할 때, 언제나 사용자의 시선에서 생각하려고 노력해왔습니다. 직관적인 타이포그래피, 조금이라도 나은 배치와 UX를 고려하고 로직을 구성했습니다. 사용자에 대한 고려가 적은 솔루션 시스템보다 서비스 중심의 작업이 저의 지향점입니다. 따라서 다른 어떤 기업보다도 대중과 최일선에서 소통하는 제일기획이야말로, 제가 개발자로서 추구하는 이상과 부합한다고 확신하게 되었습니다.

2. 입사 후 포부

가장 먼저 조직내에서 인정받고 싶습니다. 점점 더 많은 일을 믿고 맡길 수 있는, 발전하는 모습이 보이는 후배가 될 차적인 목표입니다. 시간이 지나고 제가 일 인분을 소화할 수 있는 날이 온다면, 부담없는 동료가 되고 싶습니다. 같이 있으면 편안한, 어울리고 싶은 동료가 되어 같은 직군 뿐 아니라 다른 부서의 분들도 편하게 말 걸 수 있는 직원이 되고 싶습니다.

Essay2

본인의 성장과정을 간략히 기술하되 현재의 자신에게 가장 큰 영향을 끼친 사건, 인물 등을 포함하여 기술하시기 바랍니다. (※작품속 가상인물도 가능)

제 인생을 크게 바꾼 사건은 친구의 극단적 선택이었습니다. 친구는 고등학교 동창이었고, 성인이 된 후에도 자주 연락하며 다니는 친한 사이였습니다. 그 친구는 사고성이 밝지 않았고 집안 환경도 불우하여 사고의 폭이 좁았습니다. 저는 그 친구의 가장 친한 친구였고 세상과 소통할 창구였습니다. 제가 공익근무를 끝나고 대학으로 돌아가게 되었을 때, 거리의 문제로 자연스레 연락은 뜸해졌습니다. 어느 날 새벽, 제가 받은 연락은 친구가 자살했다는 소식이었습니다. 그 친구는 제가 모르는 사이 사금융에 손을 대었고, 상환일자가 되었을 때 목을 메었습니다. 제 손을 붙잡고 통곡하시던 친구 어머니의 모습을 보며 느껴진 비통함과 친구의 관을 운구하며 느낀 슬픔은 제 성격을 많이 바꾸게 되었습니다.

친구가 생전에 제게 말했던 것이 있습니다. 제가 사는 모든 모습이 부럽다는 말이었습니다. 그 말은 친구가 죽고 나서 죄책감을 두른 족쇄가 되었습니다. 친구가 바라던 모습대로 살아야한다는 일종의 강박관념이 제게 자리잡았습니다. 저는 그 뒤로 주변 사람들의 심리와 속사정에 대해 항상 걱정하고 참견하게 되었습니다. 사람을 잃는 것이, 친구를 잃는 것이 두려워서 다른 사람과의 관계도 소원해지게 되었습니다.

이후 수 개월 간 저는 도피하기 위한 삶을 살았습니다. 다른 사람의 감정을 똑바로 마주보지 못하고 제가 하기로 했던 일들을 버려두었습니다. 긴 시간 상담 해주신 수녀님과 여자친구가 없었다면 저는 부서진 채로 오늘까지 살았을지 모릅니다. 두 사람의 위로의 말로 바꾸지 못했던 과거에 대한 후회를 없앨 수는 없었지만 제가 나아가야 할 길과 신념은 되찾을 수 있었습니다. 제가 받은 만큼 베풀고 싶었기에 개인적인 아픔이 많았던 동아리 회원들에게 저 또한 많은 상담과 격려를 해주었습니다.

친구가 부러워했던 저의 모습은 나약하고 다른 사람과의 관계를 피했던 제가 아니라, 언제나 주어진 환경에서 할 일을 해나가던 제 모습이라는 것을 깨달았을 때 저는 개발자가 되기로 했습니다. 친구에게 부끄러운 삶을 살지 않으려면 저 스스로가 만족할 수 있는 삶의 형태를 고수해야 한다고 생각했습니다. 형편이 좋지는 않아서 장학금 때문에 전과나 편입을 할 수 없었지만 부트 캠프나 교육 과정을 통해 꿈을 이룰 수 있을 것이라 믿었습니다.

다행히 삼성 청년 소프트웨어 아카데미 교육 과정에 합격할 수 있었고, 올 해 개발자로 세상에 첫 발을 내딛으려 합니다. 개발자로서 저의 키워드는 `소통`입니다. 저는 사람과 소통하는 일이 가장 중요한 일이라고 믿습니다. 사람과 교감하고 그들의 아픔과 행복의 형태를 이해하고, 공감하고 베풀어주는 것이 제가 생각하는 소통의 정의입니다. 항상 제 주위의 사람과, 그리고 사회와 소통하며 사는 사람으로 나아가고 싶습니다.

최근 사회이슈 중 중요하다고 생각되는 한가지를 선택하고 이에 관한 자신의 견해를 기술해 주시기 바랍니다.

[재택근무의 시대]

저는 재택근무에 부정적인 입장입니다. 이번 COVID-19 팬데믹의 영향으로 SSAFY 프로젝트 과정 또한 원격 협업으로 진행하고 있습니다. 저희 팀은 ZOOM 화상 회의로 스크럼을 진행하고, Notion과 ZIRA를 통해 워크플로우를 관리하고 있습니다. 운영 프로님들과 컨설턴트님의 많은 도움으로 프로젝트가 잘 진행되고 있지만 분명한 단점도 있습니다. 따라서 저는 이번 팬데믹 사태와 같은 예외적인 경우가 아니면 재택 근무의 전반적 도입에는 반대합니다.

가장 큰 이유는 커뮤니케이션 비용 문제입니다. 같은 물리적 공간에서 하는 작업이라면 한 마디 대답으로 끝나는 질문은 언제라도 부담없이 할 수 있습니다. 하지만 메신저와 화상 회의로는 즉각적인 대답을 기대하기 어려운 상황이 자주 벌어지고, 아무래도 서로 캐주얼하게 상담하기 어려운 분위기가 형성됩니다. 이는 결국 나중에 고스란히 결과물에 나타나게 되고, 의견 취합이나 즉각적 버그 피드백이 없는 상황에서의 개발은 상당히 비효율적으로 진행된다고 생각합니다.

또 다른 이유는, 동기 부여의 저하입니다. 옆에서 방금 타놓은 커피가 식는줄도 모르고 코딩하는 동료를 보면 저도 똑같이 몰입해서 결과를 내게 됩니다. 하지만 이러한 동료압력이 느슨해진 재택근무 환경에서는 아무래도 페이스가 늘어질 수 밖에 없습니다. 또한 같은 공간에서 협업할 때는 제 일이 끝나면 아직 이슈 처리를 못한 팀원들을 도와주거나 혹은 반대로 제가 도움을 받는 일이 많았는데 원격 프로젝트를 하다 보니 저에게 주어진 일만 마무리하고 다른 사람의 업무를 돌아보지 않게 되었습니다.

상당수 매체에서 이번 코로나 사태를 기점으로 재택근무가 전격적으로 사회에 도입될 것이라고 하지만, 상기한 단점들을 극복할 신기술이 없다면 전면적 재택 근무의 도입은 시기상조라고 생각합니다. 제가 조심스럽게 상상하는 미래는 전국, 혹은 세계 각지의 오피스끼리 서로 협업하는 Office to Office 형태의 원격 협업의 시대가 오는 것입니다.
