

『잔잔하지만 꾸준한 파동, 발전하는 정보영입니다』

첫 번째 파동. 저는 이렇게 자랐습니다

저는 어릴 적부터 또래 친구들과 비교하면 에너지 있고 활동적인 부분의 경험을 많이 해보았습니다. 그중 유소년 수영선수로서 운동하며 몇 번의 대회에 출전하였고 과정이 힘들고 뜻대로 되지 않더라도 꾸준히 노력하고 느리더라도 포기하지 않는다면 발전을 이루고 스스로 만족스러운 결과의 열매를 맺을 수 있다는 점을 배우며 자랐습니다. 그런 경험은 제가 어떤 일에 도전하는 데 있어서 첫 발걸음이 겁날지언정 포기하지는 않게 만들어주었고 끈기와 노력으로 얻는 결과가 얼마나 값진 결과인지 알기에 어떤 문제를 직면했을 때 당장은 해결할 수 없더라도 다양한 방법으로 접근하고 문제 해결을 위해 노력할 수 있는 사람으로 성장하게 하였습니다. 저의 이런 경험은 현재 계원예술대학교에서 프로그래밍 언어를 처음 접한 후 웹 개발 분야를 공부하며 조금 느리더라도 더 나은 방향을 찾아가고 조급하지 않고 끈기 있게 모르는 부분을 하나하나 해결해 나가며 어제보다 한 줄의 코드가 더 성장한 작업물을 만들 수 있게 해주었습니다. 저는 앞으로도 관심 분야의 언어를 공부하고 꾸준히 기술을 키워내 상상하는 인터랙션을 웹으로 구현하고 더 나은 방향과 아이디어를 실현해내고 싶습니다. 끈기와 근성, 결과의 가치를 아는 사람으로 빠르지 않더라도 어제보다 더 나은 오늘의 결과를 만들어내는 개발자로서 역량을 발휘하고 싶습니다.

두 번째 파동. 개발자로서의 목표

저는 웹 프로그래밍, 코딩을 접한 지 1년밖에 되지 않았습니다. 처음 접했을 때는 막막하고 어렵게 느껴지던 프로그래밍 언어들이 배워 나갈수록 상상하는 부분들을 웹에 표현하고 인터랙션을 넣은 동적인 웹을 개발하는데 흥미를 느끼게 되었고 2학년 프로그래밍 전공을 선택 후 포기하지 않고 꾸준히 공부해나간 결과 졸업을 앞두고 웹인터랙션프로그래밍 과목의 대표자로서 학교 연합 프레젠테이션에 설 수 있었습니다. 제가 가진 스킬이 지금은 비록 작고 남들에 비하면 아주 기초적인 부분일지도 모릅니다. 하지만 학교에서 일 년간 느리더라도 꾸준히 발전을 거듭해왔듯 앞으로도 개발자로서 꾸준히 역량을 키우고 경험을 쌓아가며 더 많은 발전을 이룰 것 입니다. Javascript 뿐만 아니라 three.js, WebGL, react 등 사용자에게 특별한 경험을 안겨줄 수 있는 동적인 웹 사이트를 만드는데 필요한 스킬에 관한 역량을 키워 나가 더 많은 인터랙션을 구현하고 더 멋진 동적인 웹 사이트를 만들어 나갈 수 있는 잔잔하지만, 더 멀리 그리고 더 오래 변화를 이끌어 나갈 인터랙티브 개발자, 특별한 웹 사이트를 구현하는 개발자가 되는 것이 저의 목표입니다.

세 번째 파동. 장점과 단점, 단점을 장점으로

제가 가진 성격의 장점은 긍정적이고 활동적인 부분입니다. 저는 이런 성격적인 장점으로 대학생할 하며 팀 프로젝트를 하는데 있어서 팀장 역할을 매번 맡아 진행해 왔고 긍정적인 마음가짐으로 동기들을 다독이고 의견을 모으며 더 나은 과제의 진행방향을 제시합니다. 팀을 이끌어가며 팀원들과 소통하고 토의하며 팀 프로젝트를 완성해 나가는 과정에서 활동적이고 매사에 긍정적으로 생각하는 저의 성격이 돋보였던 부분인 것 같습니다. 반면 단점으로는 감정적인 부분에 있어서 공감보다는 이성적인 해결방안을 먼저 제시했던 부분입니다. 감정을 우선으로 하는 위로나 공감을 얻고 싶었던 동기와는 약간의 의견 충돌을 겪었고 그로 인해 모든 사람이 문제에 초점을 맞추어 해결을 우선으로 하는 것은 아니라는 것을 깨닫고 개개인의 스트레스 회복 방법이나 문제를 해결하는 방법이 다를 수 있었습니다. 사소한 성격 차이일지 몰라도 팀을 뭉치고 프로젝트를 끌어 나가야하는 팀장의 입장에서 팀원들과 원만한 관계를 유지하는 것 역시 중요했기에 먼저 감정에 공감하고 커뮤니케이션 하는 방법을 연습했습니다. 결론 적으로 팀원의 이야기에 더 귀 기울이고 관계를 해치지 않으며 더 나아가 나의 의견도 설득력 있게 제시 하는 커뮤니케이션 방법을 터득할 수 있게 되었습니다.

네 번째 파동. 앞으로의 발전

저는 웹 페이지에서 사용자가 가장 먼저 접하는 프론트 부분의 사용성을 고려하여 화면을 설계하고 다양한 인터랙션과 모션들로 사용자에게 해당 웹 사이트의 관심을 끌 수 있는 방법을 찾아 나가는 부분에서 흥미를 느껴 웹 퍼블리셔, 더 나아가 프론트엔드 개발자를 목표로 삼게 되었습니다. 개발자에게 있어서 가장 중요하고 기본적인 부분은 직무에 필요한 언어 이해도 및 라이브러리의 활용이라고 생각합니다. 저는 앞으로도 프론트 언어에 관한 발전을 거듭할 것 입니다. 현재에 안주하지 않고 더 다양한 업무를 경험하고 많은 사람들과 소통하며 개발자로서의 역량을 쌓아가고 싶습니다. 입사 후에도 언어에 대한 학습, 활용능력 뿐만 아니라 대학교에서 배운 기획, 디자인의 경험을 활용하여 업무에 대한 이해와 역량의 폭을 넓힐 것 입니다. 다른 직무에 비해 트렌드가 빠르고 다양한 언어와 라이브러리가 있는 만큼 새로운 기술, 트렌드를 따라가며 사용자의 입장에서 더 나은 사용성을 개발할 수 있는 개발자, 기억에 남는 인터랙티브한 웹을 만드는 개발자가 되겠습니다.

마지막 파동. 변화의 끝은 순정

변화를 거듭해도 가장 기본적인 모습이 제일 좋다는 의미를 가진 튜닝의 끝은 순정이라는 신조어가 있습니다. 저는 제가 배운 것이 크다고 생각하지 않습니다. 개발자로서 첫 걸음을 내딛게 된다면 신조어처럼 다시 기본으로 돌아가 배우는 자세로 성실하게 임하겠습니다. 작은 부분도 다시 꼼꼼히 돌아보고 기본이 탄탄하고 흔들림 없는 초석을 세워 무너지지 않고 오래 발전하는 사람으로 저의 변화를 새롭게 이끌어 나갈 것 입니다.