|  |
| --- |
| **다양한 직업 중에 iOS 개발자가 되려는 이유는 무엇인가요?**  **(500자 이상 1000자 미만)** |
| <iOS 개발자?…!>  제가 iOS 개발자에 관심을 가지게 된 것은 그리 오래되지 않았습니다. 애플 제품을 사용하게 된 것은 단순히 디자인에 끌렸기 때문입니다. 그러다 7~8년동안 6~7 종류의 애플 제품을 사용하다 보니 애플기기 간에 호환성과 사용 앱들의 안정성 등에 상당한 만족감을 얻게 되면서 관심을 가지게 되었습니다.  <결심>  iOS 개발자가 되도록 도전하게 된 진짜 계기는 스타트업을 하는 대학동기의 iOS 개발자 구인이 힘들다라는 말 때문이었습니다. 몇년 사이 애플 제품을 사용하는 사람들을 늘고 있고 프로그래머라는 직업의 전망이 높아지고 있음에도 현업에서 구인이 어렵다면 잘 배우고 열심히 익히면 경쟁력이 있을 것이다 라는 생각이 들어 결심하게 되었습니다.  <85년생 박인준>  iOS 개발자가 되고자 할 때 가장 우려되는 부분은 역시 나이였습니다. 보통은 무언가에 도전할 나이가 아니라 정착하고 쌓아가는 나이 이기에 망설임이 컸습니다. 그런데 직전에 하던 초중고 학생들을 가르치는 일에서 항상 했던 말이 ‘늦지 않았다’, ‘할 수 있다’ 와 같은 희망적인 말이었습니다. 여기에 가장 필요한 것이 간절함과 실행력인데 85년생이란 이르지 않은 나이가 간절함을 채워주고 평소 관심이 많았던 프로그래머라는 직업이 실행력을 끌어 올려줄 것이라 믿고 있습니다.  <수수하게 하지만 소소하지 않게>  iOS 개발자에 도전하며 미래를 상상해 보곤 합니다. 어떤 프로그램을 만들지 누가 사용을 할지 사용을 하며 어떤 편리함을 제공할지 생각해 보았습니다. 사용자의 마음을 이해하는 앱을 만들고 싶습니다. 안성맞춤은 어렵겠지만 소통, 보완을 통해 사용자들에게 맞는 앱을 만들고 싶습니다. 그리고 편의성도 높여 사용하는데 어려움 없도록 하고 싶습니다. 마지막으로 매일 사용하진 않아도 절대 삭제하지 않는 사용빈도 활용빈도가 높은 앱 만들고 싶습니다. |

|  |
| --- |
| **자신이 경험한 가장 큰 실패 경험은 무엇인가요?**  **(300자 이상 500자 이내)** |
| <R U Ready?>  준비란 단어는 제게 많은 시련을 주었습니다. 취업을 준비하던 초기에 취업에 대한 정보도 없고 하고자 하는 마음도 크지 않았습니다. 막연히 ‘취업을 해야 한다’ 라고 생각만 하였을 뿐 아무것도 대비되어 있지 않아 수개월을 취업준비생으로 지냈습니다. 취업을 준비하기 위해 다양한 교육을 들었지만 머리로만 취업을 고민하였을 뿐 마음으론 준비하지 않았습니다. 취업이 안돼 사회와 상황만 탓하였고 나아지는 것은 없었습니다. 마음을 다시 잡고 쥐푸라기 잡는 심정으로 아이들을 가르치는 일을 시작하였고 그 과정에서 학생들이 겪고 있는 상황들이 저와 비슷하게 느껴졌습니다. 아이들을 보며 제가 어떻게 살아왔는지 돌이켜보게 되었고 마음의 준비에 대해 크게 느껴 이번엔 진심으로 준비할 수 있게 되었습니다. |

|  |
| --- |
| **본인의 관심 분야는 무엇인가요? (직무제외)**  **(300자 이상 500자 이내)** |
| <Alphago!>  최근 사회 전반적으로 가장 중요한 키워드는 A.I.라고 생각합니다. 각종 매체들을 통해 자주 듣다 보니 궁금해 졌고 친구를 통해 머신러닝이란 것을 알게 되었습니다. 그때부터 더 관심을 가지게 되었습니다. 제가 iOS 개발자로 일하게 된다면 머신러닝을 통한 데이터 학습을 할 수 있는 앱을 만들기 위해 개인적으로 준비할 것입니다. 사용자들의 사용패턴을 앱이 직접 학습하여 개발자가 아닌 앱 자체적으로 사용자에게 맞춰지도록 만들어 보고 싶습니다.  <푸른, 파란>  제가 제일 좋아하는 색깔은 파란색입니다. 많은 사람들이 파란색을 좋아하지만 저는 1년내내 몸에 파란색을 지니지 않는 순간이 없을 정도로 특별하게 파란색을 좋아합니다. 이런 성향 탓에 특정색으로 검색하는 경우가 많습니다. 하지만 아쉽게 원하는 대로 검색되지 않는 경우가 많았습니다. 그래서 특정색의 아이템을 검색해서주는 판매앱을 만들고 싶다는 생각도 해보았습니다. 특정한 것에 빠져 있으면 평범한 것에서 오는 불편함을 느낍니다. 이런 불편함을 해결해주는 아이디어로 고민하며 특별함을 원하는 소비자에게 맞는 프로그램을 만들겠습니다. |

|  |
| --- |
| **자랑 할 수 있는 본인의 취미/특기에 대해서 말해주세요**  **(300자 이상 500자 이내)** |
| <Dancing Park!>  세상에는 다양한 운동들이 있지만 저는 그 중에서 춤이란 운동을 좋아합니다. 농구, 축구 등 구기종목도 좋아하지만 특별히 춤이란 운동을 좋아하는 이유는 승패를 떠나 정말 즐길 수 있기 때문입니다. 멋지게 추던 그렇지 못하던 즐길 수 있고 신나고 누구와도 어울릴 수 있습니다. 업무에 필요한 취미는 아니지만 일을 하는 자리에서 서로 공유할 흥이 있다는 것은 윤활제 역할을 할 것입니다.  <Team Work>  혹시 현재 대입에서 중요하게 여겨지는 사항이 무엇인지 아십니까? 1~2년 전까지만 해도 리더쉽이 정말 중요한 사항이었습니다. 그런데 현재 고1들의 대입부턴 협력이 더 중요한 사항이 될 예정입니다. 이것은 현대 사회가 앞으로 어떤 인재를 원하는지 대변하는 것이라 생각합니다. 저는 팀 단위 업무를 많이 해보았습니다. 팀으로 댄스경연도 해보았고 업무효율 증진도 고민해보았고 현재도 가장으로 가족이란 팀을 이루고 있습니다. 소통 연습을 많이 하여 소그룹단위 업무에 더욱 도움이 되려 노력하였습니다. 이런 특기 활용하여 업무에도 적극 활용하겠습니다. |

|  |
| --- |
| **인생의 좌우명은 무엇인가요?**  **(300자 이상 500자 이내)** |
| <부정보단 긍정>  선택에 순간이 왔을 때 항상 고민이 되는 것은 부정적인 결과를 예상해서 입니다. 저 또한 고민이 되는 순간이 오면 결과를 예상하고 걱정하여 결정에 시간이 걸립니다. 다만 어떤 결정이든 선택하게 되면 그에 따른 부정적 결과보다 긍정적 결과에 집중합니다. 최근에 이직 결정을 하였을 때 경제적 상황이 걱정되었지만 이직을 통해 제가 하고자 하는 일을 하며 수입을 낼 수 있다는 부분에서 결단을 내리게 되었습니다. 물론 이직이 확실하게 된다는 보장은 없습니다. 그래서 긍정적 결과가 저에겐 커다란 동기부여가 되었습니다.  <즐겨라>  저는 ‘즐기는 사람은 이길 수 없다’ 라는 말을 좋아합니다. 사실 살아오며 즐길 때 보다 즐기지 못했을 때가 더 많습니다. 그래도 이 말을 좋아하는 이유는 꾸준히 생각하고 떠올리다 보면 어느새 저도 즐기고 있을 것 같아서 입니다. 제 첫 직장은 작은 공장에서 기계를 CAD와 Solid Works로 설계하는 일이었습니다. 업무 강도가 높아 많이 힘들었고 어떻게 하면 버틸 수 있을까 고민 하였습니다. 힘들고 지치지만 그 안에서 작은 즐거움을 찾고 그것으로 버텨내니 어느새 즐기고 있는 모습을 찾았습니다. 힘든 업무일지라도 작은 즐거움으로 결국엔 즐기는 인재 되겠습니다. |