웹 서비스 설계 자료 조사

1. 자격증 종류

자격증 이름	소개	내용	응시료 및 유효기간
ITQ	한국 생산성 본부가 운영하는 OA 국가공인 자격증이다. 다만 국가 기술 자격이 아니라 국가 공인 민간 자격이다.	**①과목** 워드 프로세스 프레젠테이션 스프레드시트 데이터베이스 인터넷 **② 합격 기준** 각각 과목은 500점 만점으로 400점 이상 시 A, 300점 이상 시 B를 200점 이상 시 C 이렇게 3개의 등 금을 나눈다. A 등급이 3과목 이상이면 OA master를 2개 이상이면 OA Plus 자격증이 나온다. **③ 시험 시간** 60분	• 응시료 1과목 : 18000 2과목 : 34000 4과목 : 49000 • 유효기간 유효기간 없음
컴퓨터 그래픽스 운용 기능사	한국 산업인력 공단에서 시행하는 국가공인 민간 자격증이다.	**①과목** ▪ 필기 : 산업 디자인 일반 색채 및 도법 디자인 재료 컴퓨터 그래픽스 ▪ 실기 : 컴퓨터 그래픽스 운용 실무 **② 합격 기준** 100점 만점에 60점 이상을 취득한 자 **③ 시험 시간** 필기: 60문항 60분 실기: 4시간 내외	• 응시료 필기 : 11900 실기 : 23700 • 유효기간 유효기간 없음
정보보안 기사	정보보안 분야의 전문기술 및 실무능력을 검정하고 정보보안 전문인력의 수요에 대응하기 위해 국가공인 민간자격인 정보 보호 전문가(SIS, Specialist for Information Security) 자격제도를 개발·시행하는 국가 기술 자격증	**①과목** ▪ 필기 : 시스템 보안 네트워크 보안 애플리케이션 보안 정보보안 일반 정보보안 관리 및 법규 ▪ 실기 : 정보보안 실무 **② 합격 기준** 필기:각 과목에서 40점 이상, 5과목 평균 60점 이상 실기:60점 이상 **③ 시험 시간** 필기: 각 과목 30분 실기: 총 150분	• 응시료 필기 : 18800 실기 : 21900 • 유효기간 유효기간 없음

정보보안 산업기사	정보보안 분야의 전문기술 및 실무능력을 검정하고 정보보안 전문인력의 수요에 대응하기 위해 국가공인 민간자격인 정보 보호 전문가(SIS, Specialist for Information Security) 자격제도를 개발·시행하는 국가 기술 자격증	**①과목** ▪ 필기 : 시스템 보안 네트워크 보안 애플리케이션 보안 정보보안 일반 ▪ 실기 : 정보보안 실무 **② 합격 기준** 필기:각 과목에서 40점 이상, 5과목 평균 60점 이상 실기:60점 이상 **③ 시험 시간** 필기: 각 과목 30분 실기: 총 180분	• 응시료 필기 : 18800 실기 : 20200 • 유효기간 유효기간 없음
오라클 데이터베이스 자격증 (OCP)	오라클사에서 발급하는 국제 공인 자격증으로 데이터베이스 관련 자격증이다.	**①과목** SQL WorkShop1 WorkShop2 **② 합격 기준** 3과목 이상이 합격한 자. 상대 평가 (평균 65점 이상) **③ 시험 시간** SQL: 120분 WorkShop1 10g : 120분 WorkShop1 11g : 90분 WorkShop2 10g : 90분 WorkShop2 11g : 120분	• 응시료 245$ • 유효기간 유효기간 없음
컴퓨터 활용 능력 1급	대한상공회의소에서 주관하는 스프레드시트와 데이터베이스 관련 국가기술자격이다.	**①과목** ▪ 필기 : 컴퓨터 일반 스프레드시트 일반 데이터베이스 일반 ▪ 실기 : 스프레드시트 실무 데이터베이스 실무 **② 합격 기준** 필기: 매 과목 100점 만점에 40점 이상 평균 60점 이상 실기: 100점 만점에 두 과목 모두 70점 이상 **③ 시험 시간** 필기: 60문제 60분 실기: 90분	• 응시료 필기: 17000 실기: 20000 • 유효기간 유효기간 없음
컴퓨터 활용 능력 2급	대한상공회의소에서 주관하는 스프레드시트와 국가기술자격이다.	**①과목** ▪ 필기 : 컴퓨터 일반 스프레드시트 일반 ▪ 실기 : 스프레드시트 실무 **② 합격 기준** 필기:매 과목 100점 만점에 40점 이상 평균 60점 이상 실기: 100점 만점에 70점 이상 **③ 시험 시간** 필기: 40문제 40분 실기: 40분	• 응시료 필기: 17000 실기: 20000 • 유효기간 유효기간 없음

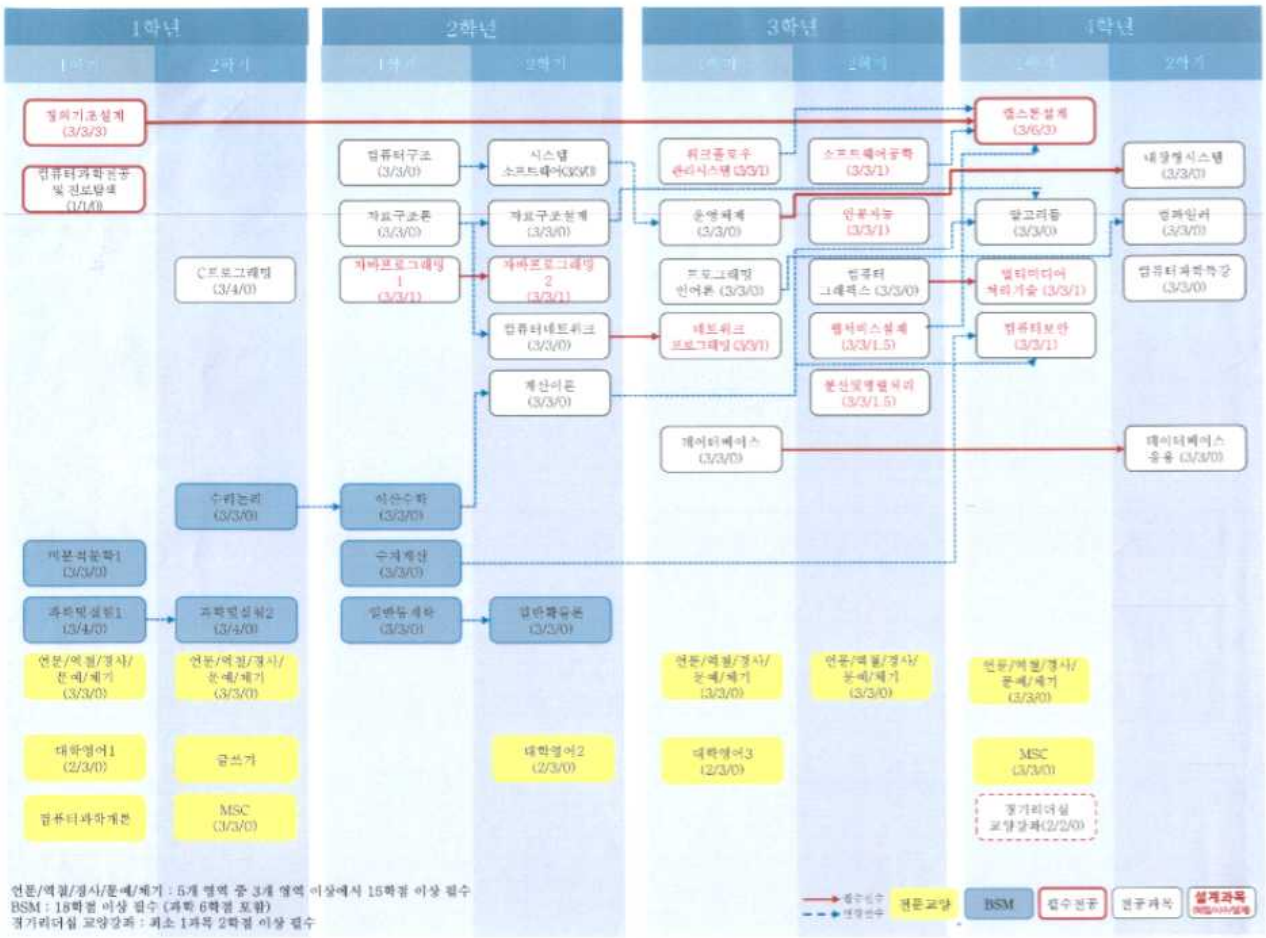
정보 처리 기사	과학기술 통신부에서 주관하고 한국 산업 인력 공단에서 시행하는 국가 자격시험 자격증이다. 소프트웨어 개발과 관련된 자격증으로 정보시스템의 생명주기 전반에 걸친 프로젝트 업무를 수행하는 직무로서 계획수립, 분석, 설계, 구현, 시험, 운영, 유지보수 등의 업무를 수행할 수 있는 능력을 검증하는 시험이다.	**①과목** ▪ 필기 : 데이터베이스 전자계산기 구조 운영체제 소프트웨어 공학 데이터 통신 ▪ 실기 : 스프레드시트 실무 데이터베이스 실무 **② 합격 기준** 필기: 100점 만점에 과목당 40점 이상으로 전 과목 평균 60 이상 실기: 100점 만점으로 60점 이상 **③ 시험 시간** 필기: 과목당 30분 실기: 3시간	• 응시료 필기: 19400 실기: 22600 • 유효기간 유효기간 없음
CCNA	네트워크 장비 제조사인 시스코에서 발급해 주는 국제 공인 자격증이다.	**①과목** 640-507 CCNA Exam **② 합격 기준** 1000점 만점에 822점 합격 시험 종료시 즉시 확인 가능 **③ 시험 시간** 다자선다형 65분 단답형 주관식 105분 (비영어권 국가)	• 응시료 325$ • 유효기간 3년
CCNP	네트워크 장비 제조사인 시스코에서 발급해 주는 국제 공인 자격증이다. CCNA보다 한 단계 더 높은 등급의 자격증이다. 응시를 위해서는 CCNA가 필수이다.	**①과목** 642~902 라우터 642~813 스위치 642~!832 트러블슛팅 **② 합격 기준** 과목 모두 1000점 만점에 790점 **③ 시험 시간** 120분	• 응시료 300$ • 유효기간 3년
CCIE	네트워크 장비 제조사인 시스코에서 발급해 주는 국제 공인 자격증이다. CCNP보다 한 단계 더 높은 등급의 자격증이다.	**①과목** ▪ 필기 : CCIE R&S ▪ 실기 : CCIE R&S랩 시험 **② 합격 기준** 난이도의 따라 합격점이 다르다. **③ 시험 시간** 필기: 100문항 120분 실기: 8시간	• 응시료 필기: 450$ 실기: 1400$ • 유효기간 3년
리눅스 마스터 2급	한국정보통신진흥협회가 운영하는 국가공인 민간 자격증이다.	**①과목** ▪ 1차 : 리눅스 일반 ▪ 2차 : 리눅스 운영 및 관리 리눅스 활용 **② 합격 기준** 100점 만점 60점 이상 **③ 시험 시간** 1차: 50문항 60분 2차: 80문항 100분	• 응시료 1차 : 15000 2차 : 30000 • 유효기간 5년

리눅스 마스터 1급	한국정보통신진흥협회가 운영하는 국가공인 민간 자격증이다.	**①과목** ▪ 1차 : 리눅스 실무의 이해 리눅스 시스템 관리 네트워크 및 서비스의 활용 ▪ 2차 : (필기 및 실기) 문제 해결 능력 실기 평가 **② 합격 기준** 100점 만점에 60점 이상 **③ 시험 시간** 1차: 100분 2차:필기10/실기 5~7 100분	• 응시료 1차 : 40000 2차 : 60000 • 유효기간 5년
MCSD	MCSD(Microsoft Certified Solution Developer)가 되려면 마이크로소프트 오피스 및 BackOffice 제품을 포함, 마이크로소프트의 각종 개발 도구 및 기술을 사용하여 사용자의 요구에 맞는 업무용 솔루션을 디자인 및 개발할 수 있는 능력을 테스트하여 자격을 부여한다.	**①과목** 필수 4과목 웹 어플리케이션 개발 윈도우 어플리케이션 개발 XML 웹 서비스와 서버 컴포넌트 개발 솔루션 아키텍처 **② 합격 기준** 상대 평가 제도이다. **③ 시험 시간** 120분 ~ 135분	• 응시료 • 유효기간 3년
TOEIC	TOEIC(Test Of English for International Communication, 토익)은 영어가 모국어가 아닌 사람들을 대상으로 의사소통 능력을 평가하는 시험(Standardized Test)이다. 1979년 미국 ETS (Educational Testing Service)에서 개발했다.	**①과목** RC LC **② 합격 기준** 합격의 개념이 없다 **③ 시험 시간** 2시간	• 응시료 44000 • 유효기간 3년
TOEFL	TOEFL(Test Of English as a Foreign Language, 이하 토플)은 미국 ETS(Educational Testing Service)의 주관하에 치르는 영어 능력 시험이다.	**①과목** Reading Listening Speaking Writing **② 합격 기준** 합격의 개념이 없다 **③ 시험 시간** Reading 60~80분 LIstening 60~90분 Speaking 20분 Writing 50분	• 응시료 190$ • 유효기간 2년
SQLD	Kdata(한국데이터진흥원)에서 주관하는 시험. SQL(Structured Query Language) + D(Developer)의 줄인 말로, SQL 개발자를 의미한다. 공인자격에 해당하는 데이터베이스 SQL 국가공인 민간 자격증이다.	**①과목** 데이터 모델링의 이해 SQL 기본 및 활용 **② 합격 기준** 총점 100점 기준 75점 이상 취득 **③ 시험 시간** 90분	• 응시료 50000 • 유효기간 2년 1년 6개월 이후 온라인 강의 수강 시 영구로 전환

TOPCIT	TOPCIT은 ICT분야에 진입하기 원하는 신규인력에게 대학과 산업계에서 공통적으로 요구하는 역량을 객관적으로 측정하기 위하여 개발되었습니다. TOPCIT은 한국 의 과학 기술부, 정보 통신 미래 계획 (MSIP) 및 정보 통신 기술 진흥원에 의해 개발되고 관리되고 있습니다	**①과목** 소프트웨어 개발 능력 데이터베이스 구축 및 운영 능력 네트워크 및 보안 이해 IT 비즈니스 이해 테크니컬 커뮤니케이션 능력 프로젝트 관리 능력 **② 합격 기준** 각 점수를 부여 **③ 시험 시간** 2시간 30분	• 응시료 20000 • 유효기간 2년
JLPT	일본의 외무성 산하 독립 행정 법인 국제 교류 기금과 공익 재단 법인 일본 국제 교육 지원 협회에서 주최하는 일본어 능력 시험이다.	**①과목** 언어 지식, 청해 **② 합격 기준** N1은 180만점에 100점 N2는 180만점에 90점 N3는 180만점에 95점 N4는 180만점에 90점 N5는 180만점에 80점 **③ 시험 시간** N1 언어 지식 독해 110분 청해 60분 N2 언어 지식 독해 105분 청해 50분 N3 언어 지식 어휘독해 100분 청해 40분 N4 언어 지식 어휘독해 90분 청해 35분 N5 언어 지식 어휘독해 75분 청해 30분	• 응시료 N1~N3 50000 N4~N5 42000 • 유효기간 없으나, 주로 사회가 인정하는 기간은 2년이다.

2. 졸업 요건

● 2012 년도 ~ 2016 년도



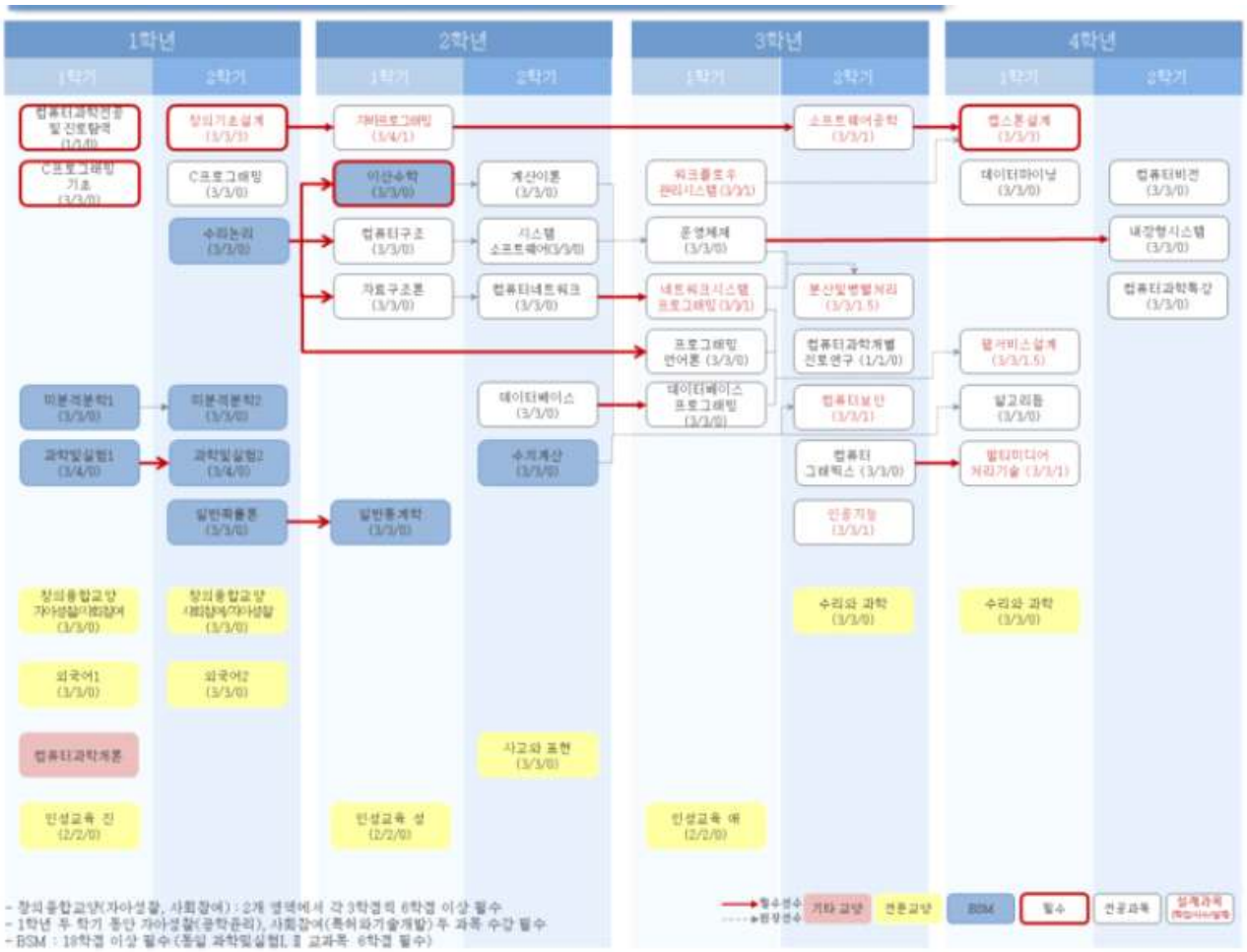
〈 이수 체계도 〉

예를 들어 컴퓨터 네트워크를 듣지 않고 네트워크 프로그래밍 수업을 수강한다면, 이수체계도에 맞지 않아 학점 인정이 어렵다. 즉, 이수체계도에 맞게 과목을 수강해야 한다.

〈 학점 정리 〉 졸업 학점 – 136학점

교양 46학점	• 필수 교양 3학점 - 글쓰기 (사고와 표현) • MSC 강좌 (수리와 과학) 24학점 - 컴퓨터 과학 개론, 미분과 적분1,2,일반물리학및실험1,2, 일반화학학 및 실험1,2, 수리논리 , 수치계산, 이산수학 • 다른 교양 강좌 < 공학 인증 자는 다음과 같은 학점 또한 포함해야 한다 > • 전문 교양 9학점 - 공학 윤리, 특허와 기술 개발, 창의적 문제 해결 전략, 인간 심리의 이해 • bsm 18학점 - 위의 표를 참고
전공 67학점	◆ 전공 필수 -창의 기초 전략, 컴퓨터 과학 전공과 진로 탐색, 캡스톤 설계 ◆ 다른 전공과목 < 공학 인증 자는 다음과 같은 학점 또한 포함해야 한다 > ◆ 설계 12학점 ◆ 전공 60학점

● 2017 년도



〈 이수 체계도 〉

예를 들어 컴퓨터 네트워크를 듣지 않고 네트워크 프로그래밍 수업을 수강한다면, 이수체계도에 맞지 않아 학점 인정이 어렵다. 즉, 이수체계도에 맞게 과목을 수강해야 한다.

〈 학점 정리 〉 졸업 학점 - 136학점

교양 45학점	• 진성애 과목 6학점 • 기초 : 언어 사고 - 사고 표현 3학점 / 언어 6학점 자기 개발 - 0학점 수리 과학 - 24학점 • 창의 융합 : 자아 성찰, 감성 소통, 문화 창조, 사회 참여 2개 영역에서 최소 1과목 씩 이수 < 공학 인증 자는 다음과 같은 학점 또한 포함해야 한다 > • 전문 교양 9학점 - 공학 윤리, 특허와 기술 개발, 창의적 문제 해결 전략, 인간 심리의 이해 • bsm 18학점 - 위의 표를 참고
전공 67학점	◆ 전공 필수 -창의 기초 전략, 컴퓨터 과학 전공과 진로 탐색, 캡스톤 설계, C프로그래밍 기초 ◆ 다른 전공과목 < 공학 인증 자는 다음과 같은 학점 또한 포함해야 한다 > ◆ 설계 12학점 ◆ 전공 60학점

● 2018 년도

*(학점/이론/실습)

학년	1학년		2학년		3학년		4학년	
학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
소프트웨어과학 트랙			이산수학 (3/3/0)	객체지향프로그래밍 (3/2/1)	소프트웨어공학 (3/3/0)	SW분석및설계 (3/2/1) 컴퓨터그래픽스 (3/2/1)	멀티미디어처리기술 (3/2/1)	엔터프라이즈프로그래밍 (3/3/0) 컴파일러 (3/3/0)
지능정보 트랙			자료구조론 (3/2/1)	데이터베이스 (3/3/0)	인공지능 (3/2/1)	지능형설계 (3/1/2) 머신러닝 (3/3/0)	DB프로그래밍 (3/2/1) 지능형설계 (3/2/1)	컴퓨터비전 (3/2/1) 지능정보응용 (3/3/0)
IoT 임베디드 트랙			컴퓨터구조 (3/3/0)	시스템소프트웨어 (3/3/0)		내장형시스템 (3/1/2) 분산및병렬처리 (3/2/1)	마이크로프로세서구조및활용(3/3/0) 네트워크시스템프로그래밍 (3/1/2)	임베디드운영체제 (3/3/0) IoT통신시스템 (3/3/0)
보안 트랙				컴퓨터네트워크 (3/3/0) 계산이론 (3/3/0)	운영체제 (3/3/0) 정보보호개론 (3/3/0)	네트워크보안 (3/2/1) 블록체인보안 (3/3/0)	현대암호학 (3/3/0) 모바일응용보안 (3/2/1)	보안특강 (3/3/0) 정보안 (3/2/1)
전공 일반 교과목 / MSC	전공 및 진로탐색 (1/1/0) 창의기초설계 (3/1/2) C프로그래밍기초 (3/2/1) 수리논리 (3/3/0)	C프로그래밍 (3/2/1) 프로그래밍기초 (3/2/1) 컴퓨터과학개론 (3/3/0)	자바프로그래밍 (3/2/2) 웹프로그래밍 (3/1/2) 수치계산 (3/2/1)		알고리즘 (3/2/1) 워크플로우관리시스템 (3/2/1)	개별진로연구 (1/0/1) 프로그래밍언어론 (3/3/0) 모바일프로그래밍 (3/1/2)	캡스톤설계 (3/1/2)	컴퓨터과학특강 (3/3/0) 현장실습교육 (~12학점)
비교과 프로그램	학생자치활동 참여 학습법 교육 참가 K-FUL 참여 KIVO (IT 봉사단)		학과 프로그래밍경진대회 프로그래밍캠프 학습그룹 (공모전준비) KIVO (IT 봉사단)		프로젝리오경진대회 ICPC 대회 참가 취업동아리 KCCP 복학생 리하니캠프		[취업캠프] Zoom in 잡 캠프 자격증취득 (정보처리기사, SQLD, TOPCIT) 산업체전문가특강 캡스톤설계 경진대회	

〈 학점 정리 〉 졸업 학점 - 136학점

교양 51학점	• 진성애 과목 6학점 • BARUN 기초 : 언어 사고 - 사고 표현 3학점 / 대학 영어 6학점 소프트웨어와 창의적 사고 - 소프트웨어 기초 선택 / 창의적 문제 해결 전략 선택 수리 과학 - 18학점 • BARUN 융합 : 생명과 미래, 인간가 사회, 문화와 소통, 자기계발과 협업 - 영역 구별 없이 6학점 이수 < 공학 인증 자는 다음과 같은 학점 또한 포함해야 한다 > • 전문 교양 9학점 - 공학 윤리, 특허와 기술 개발, 창의적 문제 해결 전략, 인간 심리의 이해 • bsm 18학점 - 위의 표를 참고
전공 67학점	◆ 전공 필수 -창의 기초 전략, 컴퓨터 과학 전공과 진로 탐색, 캡스톤 설계, C프로그래밍 기초 ◆ 다른 전공과목 < 공학 인증 자는 다음과 같은 학점 또한 포함해야 한다 > ◆ 설계 12학점 ◆ 전공 60학점

3. 기업별 평균 스펙 및 자소서

1) KT

① 평균 스펙

학점	토익	토스
3.6 / 4.5	741	L6
오픽	자격증	수상경험
IL	1.2개	0.3회
인턴	해외경험	봉사활동
0.5회	0.4회	0.5회

②-1 합격 자소서 - 네트워크 엔지니어 분야

1. 오디션에서 무엇을 보여주실 것인지 소개해주십시오.

한국통신학회에서 주최한 추계학술대회에서 제 논문(5G 이동통신을 위한 Massive MIMO 시스템에서의 변형된 가중 그래프 컬러링을 이용한 파일럿 할당 기법)에 대해 발표했던 것과 ETRI에서 국가 R&D 과제(서비스 적응형 동적 네트워크 슬라이싱 표준개발)에 참여해 연구했던 네트워크 슬라이싱, SDN, NFV할당에 대해 보여줄 것입니다.

2. 입사지원서만으로 표현하기 힘든, 직무와 관련된 본인의 역량을 설명해주십시오.

통신신호처리 연구실에 들어가 통신에 대한 기본적인 이론에 관한 공부와 Matlab을 이용하여 성능 검증을 하고, 5G 기술 중 Massive MIMO에 관해 이론을 처음으로 제안한 교수님의 논문들과 서적으로 공부하고, 변형된 가중 그래프 컬러링 알고리즘을 개발해 파일럿 할당에 관한 논문으로 한국통신학회에서 주최한 추계학술대회와 학교에서 주최한 논문발표회에서 상을 받았습니다. 그리고 ETRI에서 네트워크 슬라이싱 표준개발에 관한 국가 R&D 과제에 참여해 SDN, NFV할당, 네트워크 슬라이싱, 최적화 이론에 관해 잘 알고 있습니다.

②-2 합격 자소서 - C++ 개발자

1. 해당 직무에 지원하게 된 동기와 입사 후 10년 내에 이루고 싶은 목표에 대해 구체적으로 기술해 주십시오. [700자]

[시스템 구축 전문기업]

IT 서비스 산업에 대해서 관심을 가지고 공부하면서 그 가능성 또한 무한하다는 것을 알게 되었습니다. IT 서비스를 제공하는 기업들 중에서 특히 KTds는 KT가 보유한 다양한 사업들과 고객들이 최고의 성과를 낼 수 있도록 IT 시스템 구축 강화에 힘쓰고 있는 기업입니다. 또한 'IT 활용능력 봉사'를 통해 지역사회의 소외계층에 관심을 갖는 모습을 보이며 사랑을 나누는 따뜻한 기업임을 알게 되었고, 기술과 윤리 모두 갖춘 회사라는 생각에 더욱 관심을 갖게 되었습니다. 이러한 KT ds의 비전은 신뢰받는 IT 전문 기업이고, 고객의 성장과 혁신을 선도할 수 있는 인재가 꼭 필요하다고 생각합니다. 저의 자질에 다양한 경험, 전공지식을 보태어 동반성장하며 이러한 역량을 발휘하여 IT 서비스의 가치를 창조하고 싶어 지원하였습니다.

[10년 후를 바라보는 Specialist]
입사 10년 후, 미래형인재로 SM/SI 부문의 Specialist가 되어 KT ds의 또 다른 10년을 추구하겠습니다. 기업의 가치 향상을 위한 끊임없는 고민과 현장에서 발생하는 업무들을 관리하는 노하우를 통해 더 높은 성장과 창조적 아이디어를 더해 다양한 업무를 수행할 수 있는 전문가가 될 것입니다.
[회사와 함께하는 주인의식 KT ds인]
SM/SI 에서 100-1 = 99가 아니라 "0"입니다. 개발, 관리 과정에서 실수 없이 이루어져야 고객만족도는 극대화 될 것입니다. 그렇기에 보이지 않는 부분부터 보이는 부분까지 주인의식을 가지고 관리에 철저히 임할 것입니다.

2. 공동의 목표를 달성하기 위해 타인과 협업했던 경험과 그 과정에서 본인이 수행한 역할, 그리고 해당 경험을 통해 얻은 것은 무엇인지 구체적으로 기술해 주십시오. [700자]
[IT 전문가가 되기 위한 자세 : 소통과 협력]
안드로이드 프로젝트로 블랙박스 앱(App)을 개발하는 프로젝트를 수행했습니다. 저는 팀장의 역할로서 팀원들의 의견을 종합하여 수행방향을 결정하였습니다. 팀장의 의견을 강요하기보다는 다른 사람의 의견을 참조하여 상황을 객관적으로 보았고, 틀린 의견이 제시되었을 때는 자료를 통해 팀원들을 설득하였습니다. 또한 신입생, 갓 복학한 조원 등을 이끌며 모르는 점을 도와주는 배려를 통해 모두가 함께 프로젝트에 참여할 수 있도록 협력하였습니다. 프로젝트 수행방향은 별도의 '블랙박스'기기를 사지 않고, 그 기능을 핸드폰으로 수행할 수 있게 하는 것이 목표였습니다. 스마트폰의 g센서를 이용하여 사고발생 시 감지를 한 후 자동저장기능과 GPS를 이용한 현재 위치 문자 전송 기능들을 구현하는 것이 목표였습니다. 하지만 프로젝트에 쓰이는 JAVA언어와 개발 tool인 '이클립스'는 팀원 모두에게 익숙하지 않은 기술들이었습니다. 지금까지 배운 것을 활용하기보다 새로운 기술을 가지고 프로젝트 한다는 것이 부담스럽기는 했지만 배운다는 즐거움으로 팀원들과 함께 다같이 공부는 자세로 임하였고, 교수님의 도움과 함께 결국에는 기획했던 서비스를 구현해 냈습니다. 팀 단위로 활동하는 IT 전문가가 되기 위해서는 협력과 소통의 자세는 필수입니다. 팀원들과의 계속된 소통과 협력은 팀의 성장과 팀이 목표했던 결과물을 성취하는 꼭 필요한 수단이며 이러한 점을 토대로 KT ds에서 팀 구성원의 한 명으로서 계속된 소통과 협력을 하는 팀원이 될 것입니다.

3. 예상치 못한 문제의 발생으로 계획대로 일이 진행되지 않았을 때, 책임감을 가지고 적극적으로 문제를 해결한 경험과, 그 경험을 통해 얻은 것은 무엇인지 구체적으로 기술해 주십시오. [700자]
[예상하지 못한 조장]
편입 후 첫 학기에 조별 과제를 하던 중 예상치 못하게 조장을 맡았던 적이 있습니다. 조원들과 투표를 통해 조장을 정한 결과 조장이 되었고 전공지식이 많지 않았던 저는 기대보다 걱정이 앞섰습니다. 그래도 조장으로서 책임감과 의무를 다해야 했기 때문에 가야 할 방향을 정하고 팀을 책임지기 위해서 노력했습니다. 첫 학기라 팀원들보다 부족한 전공지식을 가지고 있었기 때문에 조별 과제를 수행하기 위하여 많은 노력들을 했습니다. IT 동아리에 가입을 신청해 전공과목 공부에 대한 도움을 받았고, 주말과 수업이 끝난 후 늦게 까지 도서관에 남아 공부를 하였습니다. 이렇게 의지를 불태운 결과 팀원들에게 가르쳐 줄 수 있을 정도에 전공지식을 갖게 되었고 이러한 변화된 모습에 팀원들은 더 믿고 따르며 의지하기 시작했습니다. 이러한 많은 노력을 통해서 조장으로서의 책임을 다할 수 있었고 팀원들이 적극적으로 도와주고 협조해준 결과 조별 과제와 발표는 잘 마무리할 수 있었습니다. 저는 이때의 경험을 통해 집중을 통한 성장은 빠르다는 것을 느꼈습니다. 또한 좀 더 전공지식에 대한 관심을 갖게 되었고 노력을 통한 조장으로서의 책임을 끝까지 수행할 수 있었기 때문에 책임감의 무게감에 대해서 느낄 수 있었습니다.

4. 지원한 직무를 수행하기 위하여 필요한 핵심역량은 무엇이라고 생각하며, 해당 역량을 갖추기 위해 본인은 어떠한 노력을 했는지 구체적으로 기술해 주십시오. [700자]

[전천후(全天候) 인간이 되어라]

KT ds의 다양한 시스템구축을 위한 SM/SI 직무는 '전천후'라는 핵심역량을 가지고 있어야 합니다. 전천후라는 말은 여러 가지 다방면에 기질을 모두 갖추어야 한다는 뜻입니다. 이러한 전천후 특성을 위해서 전공과 관련된 C, C++, JAVA 등 프로그래밍 언어의 체계적인 학습과 여러 가지 프로젝트 그리고 IT동아리의 적극적인 활동 등을 통해서 S/W 분야에 다양한 경험과 탄탄한 기본기를 갖게 되었습니다. 또한 H/W와 데이터베이스, 네트워크 등을 공부하면서 S/W와 결합할 수 있는 다양한 프로젝트를 진행하였고 이러한 결과 SM/SI 분야에 개발/관리 등 주요 업무를 수행할 수 있는 IT적 역량을 갖췄습니다. 또한 전공과 반대되는 경제학을 복수전공하면서 세상을 바라보는 눈과 꾸준한 신문 구독으로 인한 지식과 상식으로 협력사들의 니즈를 파악하며 그에 대한 컨설팅을 제공 할 수 있는 나무 보다는 숲을 보는 역량을 갖게 되었습니다. 마지막으로 2년간의 영어학원 강사 아르바이트, 음식점 서빙 등을 통해서는 Global능력, 생활력, 배려, 서비스 등을 통해 사람들과의 커뮤니케이션 능력을 향상 시켜 팀원의 구성원으로서 잘 융화 될 수 있는 역량을 갖췄습니다. 이러한 전천후 인간이 되기 위해 제가 했던 다양한 경험들을 KT ds에서 녹여냄으로써 균형감을 갖춘 인재가 되어 KT ds의 Global IT Service Creator 가 될 것입니다.

[IT의 필수 자세 : Learn의 자세]

IT 직무를 수행하기 위해서는 배우려는 Learn의 자세가 있어야 합니다. 빠른 기술발전으로 인한 새로운 기술, 그리고 수없이 많은 다양한 기술들이 존재하기 때문에 배우는 것을 항상 게을리 하지 않고 배워가는 자세를 갖춰야 합니다. 저는 새로운 IT 기술에도 관심을 가지며 원리를 이해하기 위해 노력했습니다. 최근 이슈가 되고 있는 클라우드와 빅데이터에 관심을 갖게 되었고 그와 관련된 'IT 인사이드'등 관련 서적을 읽으며 원리를 깨우치기 위해 노력했습니다. 이러한 항상 배워나가려는 자세를 KT ds에서도 유지하도록 하겠습니다. 선배님들이 가르쳐 주시는 조직에 융화되는 노하우, IT 신기술 등을 스펀지같이 흡수하는 능력으로 배우며 적응하도록 해서 IT 전문가로서 빠른 성장을 이뤄내, KT ds와 동반성장하는 인재로 거듭나 미래의 Leader로서 성장할 것입니다.

2) IBK 기업 은행

① 평균 스펙

학점	토익	토스
3.7 / 4.5	719	L6
오픽	자격증	수상경험
IM	1.9개	0.2회
인턴	해외경험	봉사활동
0.5회	0.5회	0.6회

②-1 합격 자소서 - 정보 통신 IT

1. *[지원동기 및 포부] IBK기업은행을 지원한 이유, 그리고 입행 후 IBK기업은행에서 이루고 싶은 목표(포부)에 대해 설명하여 주십시오.현재 4 Bytes / 1600 Bytes 이내

[종합 금융 IT 회사로 성장하는 IBK 기업은행]

작년 교내에서 개최한 교내 잡페스티벌에서 금융IT상담부스를 방문한 적이 있습니다. 저는 부스에서 금융IT회사의 현직자로 종사하고 있는 졸업생 선배를 만나게 되었습니다. 상담을 받는 과정에서 금융IT의 비전에 대해 설명을 듣게 되었습니다. 이후, '휙 계좌 개설', 'ARS 외화 송금' 등 금융 및 핀테크 솔루션에 대한 개발 및 기술지원에 있어서 IBK 기업은행의 사업 확장을 확인하였고, 핀테크 시장에서 끊임없이 성장하고 있는 이 기업에서 일하고 싶었습니다.

저는 금융 IT에 대한 개발 경험은 없지만, 컴퓨터공학을 전공한 학생으로써 제가 배운 컴퓨터 언어인 JAVA 등을 활용하여 충실하게 프로젝트 경험을 쌓고, 전공 활동 이외에 다양한 대외활동을 통해 사람과의 소통능력을 향상시키기 위해 노력해왔습니다. 저는 이러한 경험을 바탕으로 SW개발뿐만 아니라 총체적인 금융 IT 서비스를 관리하는 종합 은행으로 이끌어 가고 싶습니다.

현재 IBK 기업은행은 7곳의 핀테크 기업과 소프트웨어 기업인 웹캐시에 대한 지분 투자 등 IT금융 시대를 준비하기 위한 투자 사업을 넓혀가고 있기 때문에 그에 따른 인력 보강이 필요하다고 생각합니다. 제가 IBK 기업은행에 입사한다면 미래 수입원인 비대면 채널 서비스의 기술을 성실하게 습득하여 장기적으로 해외 금융 IT 시장에서 최고로 인정받는 회사의 일원이 되도록 노력하겠습니다.

2. *[경쟁력 및 역량] 본인이 은행원으로서 갖춘 경쟁력(역량)을 한 문장으로 정의하고, 그 이유와 관련된 사례에 대해 설명하여 주십시오.

[적극성 - 부족함을 채우는 자세]

디지털 행원으로서 저의 경쟁력은 적극성입니다. 그 이유는 저의 부족함을 채우기 위해 적극적으로 노력했기 때문입니다. 이런 노력을 하게 된 계기는 '이것이 자바다 경진대회' 에서의 실패 때문입니다. 대학 1학년 때, '이것이 자바다' 교재를 활용하여 '이것이 자바다 경진대회'에 참가하였고, '자바FX 기반의 ATM'을 구현해보는 프로젝트를 진행하였습니다. 계좌 생성 로그인, Main 페이지 및 예금, 송금, 잔액 확인 버튼을 이용해 해당 버튼의 이벤트 실행을 목표로 했습니다. 하지만 DB, JSP 학습이 되어 있지 않았기 때문에 회원 데이터 설계를 토대로 한 서버 프로그램상에서 데이터 모델링 및 DAO, DTO 클래스를 코딩하지 못하였고, 이 영역의 학습을 게을리 했습니다. 결국 로그인 기능을 제외한 ATM 버튼 기능만을 구현한 미완성의 프로젝트로 남았습니다. 이를 계기로 학습하지 못한 기술에 적극적으로 접근하는 가치관을 향상시키기 위해 두 가지 노력을 했습니다.

첫째, 대학 수업뿐만 아니라 타 IT기관의 강의를 이수하였습니다. 이수 후에 최근 자주 사용되는 부트스트랩4 프레임워크를 활용한 'JSP 기반의 대학 강의평가 시스템'을 구현했습니다. 웹 기반 프로그램을 제작하는 과정에서 웹 디자인, 웹 서버 개발, 기능 테스트와 배포까지 웹 개발에서 거치는 프로세스를 경험해보았습니다. 또한 '병원DB'를 설계하면서 ER다이어그램으로 도식화하고, 병원에서 발생할 수 있는 업무 프로세스 시나리오를 20개 설정 및 출력하여 디지털 행원에게 필요한 논리적인 분석력을 키웠습니다.

둘째, 공군 전산실 근무와 하계 현장실습을 통해 이론학습이 아닌 실전에서 배울 수 있는 기회를 얻었습니다.

이처럼 적극적인 학습 습관은 향후 기업은행의 빅데이터, 핀테크 등 스마트금융 서비스 고도화 작업에 일조하

는 데 역량을 펼칠 수 있을 것입니다.

3. [창의성 및 문제해결] 귀하가 속한 단체나 조직에서 유연한 사고와 창의성을 발휘하여 변화를 주도하거나 어려운 문제를 해결하였던 경험에 대해 기술하여 주십시오
[지속가능한 창의성을 보여드리겠습니다]

시도해보지 않은 작업을 기획하고, 개발하는 자세는 디지털 행원에게 있어 새로운 아이디어를 향상시킬 수 있는 기회라고 생각합니다.

최근 미세먼지에 대한 높은 이슈를 계기로 팀원 2명과 함께 졸업 프로젝트 주제로 아두이노, 미세먼지 센서, GPS 센서, 블루투스 모듈을 이용하여 미세먼지 값을 측정하고, 측정한 지역을 구글 맵으로 표시하며 미세먼지 수치 값을 그래프 차트로 나타내는 App을 제작하기로 했습니다.

하지만 교수님께서는 기존 미세먼지 측정소와 차이점이 없다고 평가했습니다. 이후 팀원과의 회의를 통해 아두이노 드론을 제작하여 미세먼지 센서를 부착하는 차별성 있는 방법을 시도했습니다. 전국의 측정소가 부족하여 정확한 정보를 사람들에게 제공하지 못하는 단점을 드론 조종을 통해서 확인하고 싶은 지역의 먼지 값을 얻어내는 것이었습니다.

상용화 측면에서 감점을 받았지만, 고정된 장소에서의 측정 방식을 탈피하고 새로운 관점으로 문제를 접근했다는 교수님의 평가를 받게 되었습니다.

이를 통해 새로운 아이디어를 제시하고 최종 결과물을 구현했다는 점에서 기존의 방식을 고수하지 않는 생각을 찾기 위해 고민해보는 경험을 얻게 되었습니다. 하지만 프로젝트 완성 후, 정부의 드론 제한 구역 지정 및 고도 제한 등 사용자를 고려하지 못한 점이 크게 아쉬웠습니다. 이러한 문제점을 보완하여 사용고객을 항상 생각해보는 사람이 되도록 하는 교훈을 얻었습니다.

4. *[감동 및 행복] 주변 사람들에게 인간미를 발휘하여 감동(행복)을 주었던 경험을 기술하여 주십시오.
[하나가 되어 이룬 성과]

한국국제관광전 오프라인 활동에서 팀원들의 사기를 진작시키는 행동으로 효과적인 홍보 활동을 한 경험이 있습니다. 저는 여행을 좋아하였고, 한국국제관광전 서포터즈에 지원하여 관심사가 비슷한 대학생들과 교류하고 싶었습니다.

팀원 간의 친분을 쌓는 것은 활동에 있어 가장 중요했기 때문에 2주에 한 번씩 저녁식사 약속을 잡아 서로에 대해 대화하였습니다. 대화는 팀 사기를 진작시키는 데 도움을 주었고, 의무 활동이 아니었던 오프라인 홍보 활동을 자발적으로 기획하게 되었습니다.

그런데 여의도 물빛광장에서의 오프라인 활동 시, 모든 팀원이 시민들에게 쉽게 다가가지 못하였습니다. 팀원들이 어색하지 않고, 자신감있게 활동할 수 있도록 제가 먼저 시민들에게 익살스럽게 다가갔고, 팀원들이 먼저 시민들에게 말을 거는 상황에서는 옆에서 보조해주면서 적극적으로 활동할 수 있도록 도왔습니다.

활동을 마치고 난 후, 팀원들은 자신들을 배려해주고 작은 용기를 심어준 저에게 감사의 표현을 해주었습니다. 무엇보다 팀원들 모두 저로 인해 어색하지 않고 즐겁게 활동할 수 있어서 좋았습니다.

이처럼 동료들에게 작은 배려를 통해 문제를 해결해 나가는 것은 팀 분위기를 향상시키는데 도움이 된다는 것을 알게 되었습니다.

3) 삼성 전자

① 평균 스펙

학점	토익	토스
3.6 / 4.5	704	L6
오픽	자격증	수상경험
IL	1개	0.1회
인턴	해외경험	봉사활동
0.2회	0.4회	0.4회

②-1 합격 자소서 - 소프트웨어

1. Essay1 삼성전자를 지원한 이유와 입사 후 회사에서 이루고 싶은 꿈을 기술하십시오.

영삼성캠퍼스 리포터를 하면서 관심을 갖고 대학원에서 전파공학을 공부하면서 통신의 기초인 OFDM 송수신기, DSP 등을 통해 통신신호처리 분야에 관심을 갖고 삼성전자 네트워크사업부 소프트웨어개발직에 지원하게 되었습니다.

석사과정까지 전파공학을 전공하면서 가장 흥미있었단 것은 석사 졸업논문 프로젝트였습니다. 통신신호처리 분야를 공부하면서 학부 졸업 프로젝트에서 C언어와 매트랩을 이용한 DSP 음성번조를 수행하여 졸업작품 전시회에서 인기작품상을 수상한 경험을 토대로 대학원 석사 진학 후 에 통신신호처리의 기본인 OFDM의 송신기에서 적응신호처리 중 대표적인 기술인 디지털 전치왜곡(Digital Predistortion)을 기반한 LUT(Lookup Table), Polynomial(다항식)을 이용해 응용 연구를 했는데, 매트랩을 이용해 프로젝트를 하면서 어려운 점도 많았지만, 흥미롭게 과정을 즐기면서 프로젝트를 수행했습니다. 밤낮 구별없이 프로젝트르 수행한 결과, 한국통신학회에서 많은 사람들이 제 논문 프로젝트에 관심을 가졌습니다. 자신감을 갖고 소프트웨어분야에 도전하게 되었습니다.

이러한 모든 과정들을 통해 키워온 저의 포기를 모르는 집요함과 도전 마인드는 향후 회사의 중요한 소프트웨어개발을 하는데 도움이 될 것이라 생각합니다.

2. Essay2 본인의 성장과정을 간략히 기술하되 현재의 자신에게 가장 큰 영향을 끼친 사건, 인물 등을 포함하여 기술하시기 바랍니다. (※작품속 가상인물도 가능)

저는 5살까지 또래 친구들에 비해 언어발달이 늦었습니다. 부모님께서 말씀하시기를 어린아이가 말을 구사하려고 노력하는 모습에 귀여룸을 독차지하게 되었는데 내성적인 성격으로 자라다보니 사람들이 많은 곳에서는 말을 못하고 타인의식 하곤 했습니다. 일부에서는 저를 괴롭힌 저도 있었습니다. 이로 인해, 자신감이 저하되고 자존감이 낮아져서 사람들을 피하면서 점점 혼자만의 시간을 가졌습니다. 중학교 재학 기간에는 수학여행, 수련회 활동도 할 수 없어서 조직생활에 부적응했고, 사람들과의 대화도 하지 않았습니다. 하지만 이런 일에 주눅들지 않고 전문계 고등학교 입학 후, 혼자가 아닌 사람들을 멀리하지 않고 먼저 대화를 시도하고 이를 통해 오해를 점진적으로 풀어가고 고등학교 수학여행, 수련회 활동 등에 적극적인 참여를 통해 자신감과 자존감을 키워갔고, 학교 생활 땐 인간 관계를 맺기 시작했습니다. 제가 먼저 말을 걸고 시도함으로서 진정한 소통의 소중함

을 배웠습니다.

3. Essay3 최근 사회이슈 중 중요하다고 생각되는 한가지를 선택하고 이에 관한 자신의 견해를 기술해 주시기 바랍니다.
[인공지능(AI)는 인간에겐 축복이자 재앙이 온다]

2016년 이세돌 선수, 중국 바둑선수 커제가 알파고에 패배를 당해 이른바 `인공지능`이라는 단어가 큰 화두다. 컴퓨터가 인간의 지능적인 행동을 모방할 수 있도록 하는 것을 인공지능이라고 말하고 있습니다. 인공지능은 인간에겐 어려운 일을 도맡아 할 수 있겠지만, 한편으론 일자리를 잃어버리기도 합니다. 인공지능은 이공계 출신 취업준비생이나 ICT(Information Communication Technology) 전공자에겐 일자리가 많겠지만, 비전공자인 인문학 전공자에겐 실업자로 전락하거나 평생 단순노동직에 전념할 가능성이 높아지고, 공무원, 행정고시, 변리사, 공인중개사와 같은 고시에 몰려 경쟁률이 더 상승할 것입니다. 심지어 평생 프리터족으로 전락하게 될 가능성이 높다고 생각합니다. 이로 인해 청년 일자리 및 중장년 일자리는 점점 없어지고 더 이상 인간에게 일자리 중요성이 점점 줄어들어 인공지능 로봇이 많이 등장할 것입니다.

2018년부터 생산가능인구 감소와 저출산 문제로 인해 수십 년 후에 인간이 필요 없는 존재가 되버려서 출산률은 가파르게 낮아지고, 인간을 대체할 인공지능 로봇이 등장할 것입니다. 이렇게 된 다면 2026년 초고령화사회로 접어든다고 하지만, 대한민국의 초고령사회는 점점 더 빨리 다가올 것이라 생각합니다.
국가지출은 급속도로 늘어만 가고 이로 인해 노인 자살율이 상승할 것입니다. 사회복지 직업이 늘어나고 이로인해 청년들의 좋은 일자리가 없어지고, 게다가 인공지능 로봇이 등장하면서 더 이상 인간에 대한 소중함이 없어질 것이라 생각합니다.

이런 일들을 통해 대한민국 청년들이 먼저 미래를 바라보면서 인공지능에 대해 알아가면서 점진적으로 대비하면서 `지피지기면 백전백승이다`라는 생각을 갖고 대처한다면 큰 어려움이 없을 것이고, 미래 일자리가 무엇인지를 능동적이고 주도적으로 무엇인지를 알아 대비하는 자세가 필요하다고 생각합니다.
대학교 생활하면서 기독교 동아리인 DFC(Disciple For Christ, 제자들선교회)에 가입하면서 인간관계, 조직생활의 소중함을 배웠고, 대학교 4학년엔 영삼성캠퍼스 리포터 활동하면서 수원 영통 삼성디지털단지에서 삼성인을 위한 행사가 있었는데, 인터뷰 시도하는 것이 처음이라 낯설고 저에겐 두려움이 가득했지만, 사내 직원들의 격려와 아낌없는 배려롸 응원을 통해 인터뷰 시도를 무사히 마칠 수 있게 되었습니다. 인터뷰 시도를 끝내고 마지막엔 `경만아 넌 할 수 있어, 겁 먹지 말고 도전하자!`라는 자심감을 갖게 되었습니다.

4. Essay4
석사 졸업논문 주제인 `OFDM 송신기에서 디지털 전치왜곡 응용에 관한 연구`라는 주제로 논문 준비하면서 통신의 기초인 OFDM 송수신기의 구조와 디지털 전치왜곡 응용 및 연구에서 PA(Power Amplifier) 정의 및 기본원리를 공부하면서 협대역 PA(Power Amplifier)는 AM-AM, AM-PM 특성을 모델링하면서 협대혁 전력증폭기의 반대인 광대역 전력증폭기의 차이점을 숙지 후, 디지털 선형화기는 전치왜곡 기술의 원리를 사용하여 기저 대역에서 신호가 변조되기 전에 디지털 신호처리 기술을 이용하여 미리 왜곡을 주는 선형화 기술이고, 전력증폭기 역함수를 디지털 신호처리로 구현하는 것이 디지털 전치왜곡을 구현하면서, 역함수를 찾는데 적응알고리즘을 사용됨을 알 수 있었습니다.

디지털 전치왜곡의 종류는 LUT(Lookup Table), Polynomial(다항식)으로 분류됩니다.
OFDM 송신기에서 디지털 전치왜곡을 적용하는 점에는 DAC(Digital to Analog Converter) 전에 적용합니다.
매트랩을 이용해서 LUT 기반한 메모리 없는 디지털전치왜곡을 적용하면서 LUT 사이즈 16,32,64로 총 3단계

을 걸쳐 매트랩을 이용한 결과는 LUT 사이즈가 커질 수록 디지털 전치왜곡이 적용된 스펙트럼이 이상적으로 출력하는 스펙트럼에 근접하게 출력했고, 다항식을 기반한 디지털 전치왜곡은 다항식 차수로 1,2,3로 총 3단계, 메모리 지수는 4로 한 후 매트랩을 이용해 스펙트럼을 출력을 통해 비교 분석하면서차수가 높아지면서 이상적인 스펙트럼에 근접함을 확인할 수 있었습니다.

석사 졸업논문 주제에서 메트랩을 이용한 코드 작성과 분석을 통한 OFDM 송신기 연구했습니다. LUT 기반한 메로리 없는 디지털전치왜곡, 다항식을 기반한 디지털 전치왜곡은 사이즈가 커질 수록 선형화 되었지만, 광대역 PA에서는 메모리가 없는 디지털 전치왜곡에 적용하는 데 어려움이 있었고, 적용이 안 됨을 확인할 수 있었습니다.

②-2 합격 자소서 - 시스템 프로그래머

1. 삼성취업을 선택한 이유와 입사 후 회사에서 이루고 싶은 꿈을 기술하십시오. (700자 이내)

[정상에서 도전하는 기업]

저는 가전제품에 IoT를 접목시켜 스마트홈을 대중화 시키고 싶습니다. 이를 위해선 미래 기술을 시도하는 도전적인 기업을 찾아야 했습니다. 삼성전자 생활가전 사업부는 그 꿈을 펼치기 위한 최고의 장소였습니다.

현재 삼성전자에서 IoT는 중요 개발 분야입니다. IFA에서 내놓은 스마트홈 제품들과 플랫폼 ARTIK은 IoT 분야에서 삼성이 가진 최고 수준의 기술력과 도전정신을 보여주었습니다.

또한 삼성 인턴활동 때 경험한 아이디어 도출 과정은 왜 삼성이 IoT시장에서도 강한지 알게 해주었습니다.

열정이란 정상에 다가갈수록 흐릿해집니다. 하지만 삼성은 정상에 있음에도 멈추지 않는 도전의식을 가지고 있었습니다. 저는 그들과 함께 그 열정을 느끼고 싶습니다.

[가전제품의 혁명]

저의 목표는 생활가전 사업부의 SW총괄 담당자로서 스마트홈 시장의 변화를 이끄는 것입니다.

삼성전자는 세계 8대 평가기관에서 가전업계 성능 1위를 받고 있습니다. 하지만 저는 더 나아가 독보적인 스마트홈 포지셔닝을 구축하고 싶습니다.

이를 이루기 위해 사원 때는 기술개발에 필수적인 현장경험을 쌓아 SW 뿐만 아닌 HW적인 부분도 익히겠습니다. 그 후에는 미래 SW 기술과 DataSheet를 꾸준히 접하여 견문을 넓혀나가겠습니다.

가전업계는 새로운 국면에 접어들었습니다. 저는 삼성전자를 그곳에서 혁명을 이끄는 선구자로 만들겠습니다.

2. 본인의 성장과정을 간략히 기술하되 현재의 자신에게 가장 큰 영향을 끼친 사건, 인물 등을 포함하여 기술하시기 바랍니다. (※작품 속 가상인물도 가능) (1500자 이내)

[프로젝트 : 대화]

삶에 있어 대화는 매우 중요한 능력입니다. 제가 가고 싶은 생활가전 사업부 또한 하나의 제품과 관련 사업부들간의 소통이 매우 중요합니다. 저는 그 능력을 배양하기 위해 경험을 쌓으며 준비해나갔습니다.

소심했던 저의 성격을 바꾸고자 2학년 때 하나의 도전을 시도했습니다. 목표는 방학 때마다 1가지씩 서비스 아르바이트를 하여 성격을 바꾸는 것이었습니다.

먼저 서빙 아르바이트 들을 하며 기본 대화법을 배웠습니다. 매일 낯선 사람에게 대화를 건네고 주문을 받았습니다. 어떻게 하면 손님의 기분이 좋을까 고민하며 적절한 목소리 톤과 대사도 만들었습니다.

정통 Bar 아르바이트에서는 대화의 Skill을 배웠습니다. 20~50대까지의 사람들, 가난한 사람과 6억원의 집을 가진 사람까지 다양한 사람을 만났습니다. 그들과 소통하는 방법은 무조건 적인 수용이 아닌 각자의 환경과 상황을 이해하며 그것에 맞는 대화법을 선택하는 것이었습니다.

2년간의 개인 프로젝트는 현재 완료단계입니다. 낯선 사람과의 만남을 이제 두려워하지 않으며 즐기게 되었습니다. 또한 타인의 마음을 열며 대화를 만들 수 있는 능력이 생겼습니다. 이를 바탕으로 저는 사업부에서 타 부서와 소통하며 최고의 제품을 만들 수 있다 자신합니다.

[비 온 뒤 땅이 굳는다]

대학교 3학년 때, 삼성전자에서 주관하는 SST 참가 기회가 주어졌습니다. 배우던 학문이 어떻게 쓰이는지 보고 싶었기에 지원하였고 여러 과정을 거쳐 합격을 하게 되었습니다. 그 후 생활가전 SW Lab에서 다양한 센서와 Zigbee같은 통신에 대해 OJT를 수행하였습니다. 또한 팀원들과 IoT 상품 기획 프로젝트를 수행하며 시장 동향 및 특허 현황 등을 참고하는 아이디어 제시 법을 배울 수 있었습니다.
하지만 성공만을 생각하던 저에게 인턴 종료 후 이뤄지는 최종 면접 불합격이 다가왔습니다. 온 종일 후회와 절망을 하였습니다. 그런 저에게 아버지의 말씀이 들려왔습니다. "최선을 다 했는지 생각해봐라" 그 말은 저의 머리를 강타했습니다. 인턴합격을 위해 노력했던 모습과 달리 최종 면접을 앞두고서 그만큼 노력을 했었나 라는 의문이 생겨났습니다. 잘못을 깨달은 건 그날 밤이었습니다.
그 후 다시 올 기회를 잡기 위해 직무에 필요한 전공 수업을 상위 성적으로 유지하였습니다. 그리고 부족하던 통신과 임베디드 코딩 능력을 보완하기 위하여 TCP/IP소켓 통신과 스마트홈 관련 프로젝트인 초음파 로그인을 진행하였습니다. 시야를 넓히기 위해 센서들의 datasheet등을 접하고 관련 소식의 뉴스를 주기적으로 접하여 무엇을 준비해야 하는지 탐구했습니다.
최선을 다한다는 것은 쉬운 일이 아닙니다. 그것에 대한 간절함과 모든 걸 쏟아 부을 준비가 되어있는 사람만이 할 수 있다 생각합니다. 한번의 좌절은 "열정과 끝없는 노력이 사라진 도전에 신은 성공을 안겨주지 않는다" 라는 사실을 온 몸으로 알게 해주었습니다.
저는 지금. 도전 할 준비가 되어있습니다.

3. 최근 사회이슈 중 중요하다고 생각되는 한가지를 선택하고 이에 관한 자신의 견해를 기술해 주시기 바랍니다. (1000자 이내)

[플랫폼 전쟁]
세계적으로 플랫폼 경쟁이 뜨거워 지고 있습니다. 플랫폼이란 일반적으로 어떠한 기반이 되는 기초 틀/규격 등을 말합니다. 다양한 분야에서 쓰이곤 하는데 현재 IT업계의 플랫폼이야말로 미래 사업에서의 승자를 결정지을 중요한 열쇠입니다. 예를 들어 모바일 시장의 애플(iOS)와 구글(Android)이 시장의 90%를 차지한 것도 플랫폼 때문이라 할 수 있습니다.
현재 IoT시장에서도 이 플랫폼을 잡고자 모든 기업은 혈안이 되어있습니다. 모바일 시장에서 보았던 플랫폼 파워와는 비교 할 수 없는 넓은 영역과 시장규모를 가지고 있기 때문입니다. 애플 및 구글 같은 대형 기업에서는 독자적인 개발을 하고 있으며 MS는 퀄컴 등과 손을 잡아 권토중래를 꾀하고 있습니다.
삼성 또한 이에 맞추어서 타이젠과 최근 발표한 IoT전문 플랫폼인 ARTIK을 내놓으며 적극적으로 시장에 뛰어들고 있습니다.
[양보 없는 경쟁]
현재 삼성의 경쟁 상대로는 애플의 "HomeKit"과 구글의 "Brillo"와 "weave" 를 들 수 있습니다. 초반 전쟁에서 삼성은 주춤하는 모습을 보였지만 이번 5월에 발표한 ARTIK은 그 간격을 무시하기에 충분했습니다. 광범위한 분야에 녹여낼 수 있는 이 플랫폼은 단계별 버전으로 여러 과제들을 해결하기에 충분해 보였습니다.
이 탄력을 이용해 먼저 시장에서의 빠른 점유가 필수적이라 생각합니다. 세계가 개방형 플랫폼 시장으로 들어선 지금, 삼성 또한 여러 기기에 적용할 수 있는 범용 성을 살려 먼저 스마트 홈 분야에서 강세를 나타내..야 합니다. 사람들에게 편리함이 가장 가깝게 느껴질 수 있는 것이 가전제품이기 때문입니다.
이미 시작된 플랫폼 전쟁은 멈추지 않을 것입니다. 살아남기 위해서는 결국 SW적인 인재 양성과 빠른 상품 적용 기획이 필수적일 것입니다. 만일 5년 내에 자사 가전 제품 90%를 IoT에 적용시킨다면 세계 1위 IoT 기업이라는 타이틀을 삼성이 가져갈 수 있는 날이 곧 올 거라 생각합니다.