1. (\*필수) [자기소개1] 소프트웨어분야 전문성을 키우기 위해 남들과 달리 특별한 노력을 한 경험을 서술하여 주시기 바랍니다. (최소 400자, 최대 3,000자 입력가능)

저는 현재 영어영문학과에 재학 중이며 전자공학부를 복수전공 하고 있습니다. 전자공학부를 복수전공하고 있는 이유는 해당 학과에서 열리는 CS과목을 수강하기 위해서입니다.

저는 이전에 타대학 기계공학부였습니다. 그렇지만 기계공학부에 흥미를 못 느껴 1학년 1학기만 다니고 휴학 후 입대하였습니다. 그리고 군대 안에서 스스로와 미래에 대해 고민을 하였고 하고 싶은 게 아직 없다고 생각하여 일단은 대학을 서울로 가자고 생각하였습니다. 그래서 이과공부의 필요성을 굳이 느끼지 못하였을 뿐 아니라 군대라는 시간이 한정돼있는 상황을 고려해 문과로 수능을 치기로 결정했습니다. 군대에서 1년 반 정도의 수능공부를 한 뒤 저는 마침내 현재 대학교인 한양대학교로 입학했습니다.

대학교에 합격 후 입학하기 전에 1학년 기초과목으로 창의적컴퓨팅이란 수업이 있다는 걸 들었고 그 과목에서 코딩이란 걸 하게 된다는 걸 알게 됐습니다. 그래서 할 것도 없고 겸사겸사 파이썬을 공부하기로 결정했습니다. 생활코딩이란 사이트에서 코딩이 무엇인지 그리고 웹이 어떻게 작동하는지에 대해 알아봤고 유튜브에서 파이썬 기초 문법에 대해 공부했습니다. 코딩공부에 생각을 느낀 저는 여러 사이트를 찾아보고 코딩을 통해 무엇을 할 수 있는지 개발자가 어떤 직업인지에 대해 찾아보고 저는 코딩을 진지하게 공부해야겠다고 생각했습니다. 그래서 입학도 하기 전에 컴퓨터소프트웨어학부로 전과를 해야겠다고 마음먹고 해당 학과의 1학년 프로그래밍 전공과목을 컴퓨터소프트웨어학부 교수님께 메일을 드려 수강허락을 받아 파이썬과 C언어에 대해 배웠습니다. 그렇게 컴퓨터학과 학부생들과 수업을 들으며 코딩에 대해 더욱 큰 흥미를 가지게 됐습니다. 그러면서 저는 전과 허용 인원에 대해 제한이 걸려있기 때문에 우수한 학점을 얻기 위해 많은 노력을 하였습니다.

그렇지만 1학년이 끝나고 전과신청을 한 결과, 제가 컴퓨터소프트웨어학부에 부적합하다고 판단되었는지 탈락을 통보받았습니다. 저는 어떻게 할지에 대해 다시 고민을 했고 그러던 중 2학년 1학기에 ‘스티브 잡스’라는 책을 읽게 됐습니다. 원래부터 창업에 관심은 있었지만 스티브 잡스를 읽고나서 저는 창업을 해야겠다고 굳게 다짐을 하게 됩니다. 그래서 개발공부도 제대로 해봐야겠다고 생각하여 컴퓨터소프트웨어학부와 전자공학부로 복수전공을 신청합니다. 컴퓨터소프트웨어학부는 당시에 인기가 굉장히 많아 탈락하고 전자공학부로의 복수전공에 합격합니다. 전자공학부에서 열리는 알고리즘, 컴퓨터네트워크, 선형대수, 확률통계론 과목들을 수강하여 컴퓨터 지식들을 공부했습니다. 다가오는 학기에는 자료구조론, 운영체제, 컴퓨터구조 과목들이 코어 CS 과목들을 수강할 계획입니다.

학과공부와 과제 이외에 개인적으로 목적을 이루기 위해 한 개발공부는 파이썬 패키지인 셀레니움과 자동화를 사용하여 수강신청을 도운 것입니다. 흔히 말하는 꿀교양을 수강하기 위해 저는 교양과목들의 A+비율을 자동으로 크롤링하는 코드를 만들어 실행시킨 후 결과를 엑셀로 정리하였습니다. 그리고 해당과목들 중에서 듣고 싶은 과목을 정하여 어떤 학생이 수강취소를 해 빈 자리가 날 때 바로 수강신청을 하도록 반복하여 새로고침을 하는 코드를 만들어 활용했습니다. 그 결과 저는 원하는 과목을 잡을 수 있었고 이 경험이 재밌어 기차 취소표를 자동으로 예매하는 코드도 만들어봤습니다. 현재는 앱개발에 흥미가 생겨 플러터와 다트의 기본지식들을 공부하고 있고 방학을 활용하여 빠른 시일 내에 제가 원하는 어플을 출시하도록 노력하고 있습니다.

2. (\*필수) [자기소개2] 귀하의 장래희망을 서술하여 주시기 바랍니다. (최소 400자, 최대 3,000자 입력가능)

저는 창업을 하고 싶습니다.

저는 어렸을 적부터 어떠한 직장에 들어가고 싶다기보단 제 일을 하고 싶었습니다. 막연한 감정이었기에 그저 간직하고만 있었는데 ‘스티브 잡스’ 책을 읽고 생각을 굳혔습니다.

스티브잡스는 굉장히 철학적인 인물입니다. 그가 한 말 중에 ‘우주에 흔적을 남겨라’라는 말이 있습니다. 책을 읽을 당시에 저는 죽음과 인생에 대해 많은 생각을 하고 있었습니다. 저 말을 포함하여 책 전반에 걸친 잡스의 모습, 그리고 마크 저커버그, 일론 머스크, 제프 베이조스 등의 전기들이 저의 생각을 정리하도록 도왔습니다. 제가 내린 결론은 ‘제가 창작한 무엇인가를 세상에 남기고 그것으로 하여금 커다란 발전을 불러일으켜야겠다는 것입니다.’ 그 이유는 그렇게 함으로써 제가 비록 육신이 죽더라도 계속 살아있을 수 있으며 인류의 발전만큼 가치있는 행위는 없다고 생각하기 때문입니다. 스티브 잡스는 애플을 창업하고 아이폰을 탄생시켜 인류의 발전을 증진시켰습니다. 그리고 현재 아이폰과 애플은 남아있고 스티브 잡스는 없습니다. 그렇지만 사람들은 아이폰과 애플을 보며 무의식적으로 그를 떠올립니다. 그는 이렇게 사람들의 의식 속에 살아있습니다. 저도 이런 창작물을 만들고 싶고 이러한 창작물을 만드는데 제 삶을 소진하고 싶습니다. 인류의 발전을 위한 무엇인가를 만들고 싶고 제 이름을 모르더라도 제가 만든 창작물로 하여금 사람들의 의식과 생활 속에 기억되고 싶습니다. 이것이 제가 창업을 하고 싶은 이유이며 저는 제 첫 창작물을 개발을 통해 앱이나 웹을 통해 구현할 계획입니다. 가치있는 웹과 앱을 만들어 사람들이 많이 사용한다면 또한 설령 사용하지 않더라도 그것을 만드는데 시간을 쓴다면 제가 생각하는 인간이 할 수 있는 가장 가치있는 행위라고 생각합니다.

3. (\*필수) [연수계획서 1] 귀하께서는 2023년도 「SW마에스트로」 과정에서 동료 연수생들과 협력하여 새로운 프로젝트를 완성하여야 합니다. 어떤 능력을 갖춘 연수생들과 어떠한 프로젝트를 어떻게 수행할 것인지 귀하의 구체적인 계획을 서술하여 주시기 바랍니다. (최소 400자, 최대 3,000자 입력가능)

가치있고 유의미한 결과물을 만들고 싶어하는 동료연수생들과 프로젝트를 진행하고 싶습니다. sw마에스트로에는 창업에 관심있는 연수생들이 많이 모일 것입니다. 이렇게 생각의 방향이 비슷한 사람들이 모인 곳을 찾기는 힘들기에 이번 연수기간동안 같은 생각을 가진 사람들끼리 모여 기획, 개발, 출시까지 제대로 같이 부딪혀보고 결과를 내고 싶습니다.

저는 글로벌한 웹툰 플랫폼을 만들고 싶습니다. 현재 한국에서 가장 큰 웹툰 플랫폼은 네이버 웹툰입니다. 저는 초등학교 시절부터 시작해 오랫동안 네이버 웹툰을 봐왔습니다. 충분히 재밌는 작품들이 많으며 세계에서도 큰 영향을 끼칠 것이라고 생각합니다. 그 근거는 한국 예술문화의 성공에서 찾을 수 있습니다. '오징어 게임', '킹덤', '수리남' 등 넷플릭스 내에서 최근 한국영화들이 엄청난 성공을 거두었습니다. 또한, 영화 '기생충'은 아카데미 시상식에서 4개의 상을 받는 쾌거를 이루어냈습니다. 이러한 결과들이 한국 영화 산업의 힘을 보여주었습니다. 또한, 음악산업에서는 방탄소년단이 빌보드 핫백 1위를 달성하고 카타르월드컵 개막식에서 공연을 하였습니다.

이러한 결과들 자체만으로도 또다른 예술인 한국웹툰의 가능성을 짐작할 수 있지만 이러한 결과가 웹툰의 글로벌화에 주는 이점이 또 있습니다. 바로 익숙함입니다. 예전과는 달리 이제 세계는 한국이 가진 예술문화의 힘을 잘 알고 있습니다. 기대를 하는 사람들이 충분히 있다는 것입니다. 제가 생각하는 웹툰의 글로벌화의 문제는 바로 문화의 이질성입니다. 외국인들은 한국의 학교에 다닌 적이 없기 때문에 학원물의 내용을 공감하기 힘들 것입니다. 또한, 한국의 주거환경과 교통, 문화 등에 대해서도 익숙치 않을 것입니다. 그렇지만 최근에 한국영화들과 음악들이 전세계로 널리 펴지면서 외국인들의 인식 속에 한국의 문화가 어느정도 자연스레 녹아들었을 것입니다. 이러한 효과들이 한국웹툰의 이해를 위한 문화의 이질성을 해결해 줄 것이라고 생각합니다.

한국웹툰의 글로벌화의 가능성을 찾아볼 수 있는 점이 또 있습니다. 바로 웹툰의 영화화입니다. 옆나라 일본의 만화는 전세계적으로 유명합니다. 그렇지만 만화의 영화화에 대해서는 한국이 훨씬 우세합니다. '신과 함께', '킹덤' 등 원작의 영화화로 외국에서 큰 성공을 거둔 만화들이 많습니다. 이러한 결과가 한국의 웹툰이 외국에서도 반응을 이끌어낼 수 있는 증거라고 생각합니다.

저는 이러한 프로젝트를 플러터를 사용하여 구현할 계획입니다. 많지 않은 인원으로 웹과 앱 그리고 안드로이드와 ios에 동시에 출시하기 위해선 플러터가 적합하다고 생각합니다. 그리고 만약 같이 프로젝트를 하시는 분들과 생각이 다르고 네이티브 앱이나 웹을 충분히 각각 만들 수 있는 인원과 역량이 나온다면 저는 제 의견을 고집하지 않고 새로 언어를 배우는 한이 있더라도 프로젝트의 성공을 우선시하여 개발할 것입니다.

4. (\*필수) [연수계획서 2] 2023년도 「SW마에스트로」 과정에서는 연수생에게 장학금, IT기기, 프로젝트 활동비 등을 지원할 예정이며, 본인이 희망하는 온라인 강의와 프로젝트 수행을 도와주는 멘토를 통해 귀하의 SW능력을 향상 및 발전시킬 수 있는 기회를 제공하고 있습니다. 앞으로 귀하께서 본 과정을 통해 이루고자하는 목표가 무엇인지 구체적으로 서술하여 주시기 바랍니다. (최소 400자, 최대 3,000자 입력가능)

가장 이루고픈 목표는 제대로 된 프로젝트의 성공입니다.

그렇지만 이를 위해 먼저 배우고 이루어내야 할 것들이 많습니다. 동료들과 네트워킹 하는 법, 개발능력, 기획능력, 제가 생각한 바와 실제 사용자가 기대하는 바의 간극 등이 있습니다. 이러한 것들을 직접 부딪혀보고 목표를 향해 발버둥치며 이루어나갈 계획입니다.

연수생에게 주어진 장학금은 제 생활비를 위해 사용할 생각입니다. 1학년부터 계속 아르바이트 하면서 생활비를 충당하고 있는데 장학금이 주어진다면 온전히 제 모든 시간을 프로젝트에 할애할 생각입니다. IT기기 지원금은 Mac을 구매하는데 사용할 생각입니다. ios에도 앱을 출시하기 위한 테스트를 위해서는 Mac이 필요하기 때문입니다. 프로젝트 활동비는 팀원들과 의사소통할 장소로 sw마에스트로에 주어진 공간 이외를 사용하는 데와 프로젝트를 홍보하는 등에 사용할 생각입니다.

희망하는 온라인 강의는 어떠한 기술이 프로젝트에 필요하냐에 따라 다르겠지만 제가 맡은 부분의 실력을 더 증가시키기 위한 강의 그리고 동료들과 원활한 의사소통을 하기위해 동료들이 맡은 파트를 더 이해하기 위한 강의를 듣고 싶습니다.

멘토님과 아마 가장 많이 이야기하고 조언을 구할 것 같습니다. 혼자서 복수전공과 개발공부를 하며 느낀 것이 흔히 코딩공부는 독학으로 하기에 문제가 없다고 알려져 있지만 가르치는 사람의 유무에 따라 배우는 효율성의 차이가 어마어마하다는 것입니다. 이미 제가 겪은 난관의 대부분을 먼저 겪어보셨을 것이고 제가 보지 못하는 것을 보고 계실 것이기 때문에 멘토님에게 무수한 질문을 통하여 제가 만들 방향을 더 첨예하게 다듬을 것입니다.