1. SW엔지니어가 되기 위하여 어떤 역량을 갖추어야 할지를 작성.
   1. 제가 생각하는 SW엔지니어는 단순히 어떤 프로그램을 개발하기 위한 목적을 가지고 프로그래밍만을 하는 것이 아닌, 만들고자 하는 프로그램이 얼마나 안정적이면서 뛰어난 성능을 가질 수 있도록 설계부터 구현까지 모든 부분을 고려하는 직업이라고 생각합니다. 그렇기 때문에 사회에 나가서 괜찮은 SW엔지니어가 되기 위해서는 프로그래밍을 하는데 보다 효율적이고 안정적인 방법 또는 이론들을 응용하는 역량이 필요하다고 생각합니다. 예를 들면, 교재에서 나오는 빅-오 표기법이나 알고리즘, 동적 계획법과 같이 수학이 들어가서 수학을 싫어하는 컴퓨터 전공자들은 공부하기 싫어할 수도 있지만, 이것들을 공부하면 내가 개발하고자 하는 프로그램에서 나타날 수 있는 문제들을 효율적으로 해결하는데 큰 도움이 될 것입니다. 또한, 요즘 같이 방대한 데이터 속에서 원하는 데이터를 정렬하고 탐색할 때, 데이터를 담고 있는 구조들에 대해서 지식을 갖추고 있다면, 구조들을 이용하여 보다 빠르게 데이터를 정렬하고 탐색하는 프로그램을 구축할 수 있을 것입니다.
2. 교재에서 제시된 과목 외에 앞으로 우리가 SW개발자로 성장하기 위하여 필요한 기술은 무엇이며, 어떻게 준비해야 할지 작성.
   1. “한 권으로 그리는 컴퓨터 과학 로드맵”이라는 교재는 프로그래머에게 근간이 될 수 있는 기초지식 또는 응용이론들을 설명하는 부분이 많이 있다. 따라서 교재에 나와있는 부분들을 공부하고 그것들을 자신의 프로그래밍에 적용시킬 수 있다면, 이미 어느 정도 SW개발자로 성장했을 것이라 판단합니다. 그러나, 여기서 한 발 더 나아가려면 이러한 기술 또는 이론적인 성장 외에도, 사람으로서 내적 성장도 필요하다고 생각합니다. 그러기 위해 필요한 기술이 같이 일하는 팀원 간의 협업 능력 또는 커뮤니케이션 능력이 아닐까 생각합니다. 제가 생각했을 때, 기술이 점점 발달함에 따라 한 명이 사람이 모든 것을 개발하고 발명하는 시대는 점점 작아질 것이라고 생각합니다. 보다 세분화되고 전문화되기 때문에, 프로젝트를 보다 성공적으로 이끌기 위해서는 협업이 중요하다고 생각합니다. 분명, 어딜가도 뛰어난 사람이 있고 부족한 사람이 있을 수 밖에 없는 것이 세상입니다. 그렇기 때문에 그 사이에서 불협화음이 발생하여 프로젝트가 망가지지 않고 원활하게 돌아갈 수 있도록 팀원 간의 많은 대화가 필요하다고 생각합니다. 그리고 이러한 능력은 짧은 기간에 생길 수 없는 것이기 때문에 SSAFY에서 관통 프로젝트나, 자유 프로젝트를 하면서 많은 시행착오를 통해, 능력을 길러가야 한다고 생각합니다.