|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 자기소개서 – 사례를 중심으로 자신의 강점 강조 (소제목을 잘 정리 후 상세 내용 정리)  |  | | --- | | **소프트웨어 개발을 배우게 된 동기** | | 1. 프로그래밍을 접하게 된 계기  - 다니던 회사를 그만둔 후 무엇을 할지 고민이었습니다. 그러던 와중 과거에 잠깐 배웠던 코딩에 대해 관심이 생겼습니다. C언어 코딩도장을 보며 C로 직접 코딩을 하면서 재미를 붙였고 프로그래머로 관련 직업을 하기로 마음을 먹었습니다.  2. 학원에 오게되며  인터넷의 개발이 어떤 것지를 보다가 개발을 하게되면 기본적으로 게시판을 만들 수 있어야 한다는 글을 보았습니다. 유튜브의 jsp 게시판 만들기 영상 보며 게시판 만들기를 시도해 보았습니다. 당시 html의 기초밖에 모르는 저는 영상 하나도 따라하기 벅찼습니다. 그래서 학원을 알아보게 되었고 한국스마트정보교육원을 알게 되어 수업을 듣게 되었습니다. | | **수업과 개인프로젝트를 진행하며** | | 1. 비전공자도 잘 해낼 수 있다는 자신감을 갖게 된 계기 - 제이쿼리를 처음 배웠을 때 생소하여 어려웠습니다. 학원에서 집으로 돌아오면 배운 제이쿼리 코드를 자바스크립트로 코딩해 보고 자바스크립트 코드를 제이쿼리 코드로 코딩해 보면서 연습하였습니다. 배웠던 제이쿼리 코드도 잊어먹어 구글링하며 겨우 코딩을 하였지만 그것을 해나가는 과정은 재미있었습니다. 그러던 도중 유효성검사를 과제로 만들게 되었습니다. 저는 네이버 회원가입창을 보면서 따라 만들게 되었고 유효성 검사창 하나 만드는데 하루 이상 걸렸습니다. 하지만 그 유효성검사창을 보고 다른 사람들이 잘 만들었다고 해주니 시간을 투자한 보람이 있었다고 생각되었습니다  - 학원에서 자바스크립트를 배운 후 노마드코더의 ‘바닐라js로 크롬 앱 만들기’ 영상을 보면서 todolist를 만들어 보았습니다. 영상을 보고 똑같이 만드는 것도 쉽지만은 않았습니다. 영상을 보면서 똑같이 한 번 만든 후 다시 한번 todolist를 만들어 보았습니다. 똑같이 따라한 코드에 비해 내가 만든 코드는 지저분해 보이고 고칠점도 많아 보였지만 내가 기능을 직접 구현해 보았다는 것이 보람이 느껴졌습니다  2. 개인프로젝트에서 느낀점 - 처음에는 okky 게시판을 클론 코딩하려고 하였습니다. 템플릿 없이 직접 만들려고 하니 1주 이상이 걸렸습니다. 그런데 만들어보니 스마트폰에서는 디자인이 깨져버렸습니다. 그래서 다른 템플릿을 가져와서 쓰게 되었습니다. 그리고 배포에 대한 생각 없이DB로 오라클을 사용해 보려고 했습니다. 카페24는 오라클을 지원해주지 않는다는 것을 몰랐던 것입니다. 이런 시행착오를 겪으면서 프로젝트를 하기 전에는 사전 준비나 사전 조사가 중요하다는 것을 느꼈습니다. | | **팀프로젝트를 진행하며** | | 1. 주제선정단계  suite CRM과 같은 오픈소스 CRM을 지향한 사이트를 구상했었습니다. 범용적인 CRM으로 주제를 생각하니 업무에 대한 흐름이 구체적으로 정해지지 않았습니다. 업무에 대한 흐름이 확실하지 않으니 테이블이나 기능이 정확히 정해지지 않았습니다. 업무 흐름을 확실히 하기 위해 렌탈 관련 CRM으로 결정하였습니다. 렌탈 관련 CRM으로 결정하여 렌탈 관련 프로그램을 찾아보았습니다. 렌탈 프로 같은 참고 프로그램을 찾을 수 있었고 그에 더해 이카운트 같은ERP 프로그램도 참고하였습니다.   2. 자료조사 및 설계단계 처음에 주제를 선정했을 때 렌탈이나 프로젝트에 관한 기초지식이 부족한 상태였습니다. 기존의 SK매직과 같은 사이트 및 기타 작은 렌탈 사이트를 보면서 권한별 업무분석을 하였습니다. 처음에는 업무분석과 동시에 ERD를 만들었습니다. ERD만 먼저 만드니 기능이 잘 드러나지 않았고 결국에는 처음부터 업무분석과 테이블 제작을 다시 하게 되었습니다. 테이블 제작 과정에서도 업무에 대한 서로의 생각이 달라 테이블끼리 어긋나는 일도 많이 겪게 되었습니다. 그런 과정이 힘들고 어려웠고 프로젝트가 시작되어서도 서로 업무에 대한 생각이 달라 어려움을 느꼈습니다. 그런 과정을 겪으며 업무에 대한 지속적인 의사소통이 중요하다는 것을 느낄 수 있었습니다.  3. 구현단계 - 처음 통계차트를 구현하면서 값을 하드코딩하였습니다. 통계차트를 기능을 추가하던 도중, 수정한 코드가 하드코딩한 것에 의해 오류가 떠서 하루 종일 찾았었습니다. 수식은 왠만하면 하드코딩을 해서는 안되겠다는 교훈을 얻었습니다  - 계약 관리 부분과 제가 구현하는 견적서 출력부분이 테이블이 겹쳐서 구현 과정에서 충분한 의사소통이 필요하였습니다. 업무 과정에서의 의사소통이 중요하다는 것을 다시 한번 느낄 수 있었습니다.  2. 팀원 역할을 수행하며 느낀점 - 팀원 역할을 하면서 크게 무언가 하려고 하기 보다는 일이 잘 진행되도록 보조를 잘 해야겠다는 생각을 하였습니다. 그래서 최초 스프링 설정 같은 부분을 먼저 해 놓아서 팀프로젝트 시간에는 모두가 일을 진행할 수 있도록 하였습니다. 그리고 사용하는 테이블이 겹치는 부분에 대해서는 충분히 의사소통을 하여 일을 진행해 나가려고 하였습니다. 그래도 테이블의 사용에 대한 생각의 충돌이 계속 있는 것을 보면 더 많은 의사소통이 필요하다는 것을 느꼈습니다.  3. 프로젝트를 마치며 느낀점 | | **입사동기와 포부** | | 작은 실천이 바꾼 것들 1. 블로그 정리가 준 영향 - 이전까지는 블로그 작성을 한 번도 해보지 않았습니다. 학원에 오면서 블로그를 정리하는 습관을 가지게 되었습니다. 블로그를 정리하기 전에는 무언가를 배워도 잊어버리는 일이 많았습니다. 블로그를 정리하게 되면서 내 머리에 하드디스크가 생긴 것과 같이 잊어버리기 전 내용을 찾아보기가 쉬워졌습니다. 그리고 블로그 내용을 통한 복습뿐만 아니라 새로운 공부를 할 수도 있었습니다. 블로그 정리는 단순한 복습이 아니라 발전성이 있는 방향으로 나갈 수 있는 발판이 되었습니다. 이런 작은 것들을 발판으로 삼아 업무에 도움이 되게끔 하겠습니다. | |