

자기 소개서

권찬우

1. 개발자를 선택한 이유

대학 시절 저의 미래에 대한 걱정때문에 방황하던 사람이었습니다. 처음 대학에 입학한 전공이 마음에 들지않는다는 이유로, 한국의 관광산업이 전망이 좋을거같다는로 핑계로 관광경영학과로 전과를 하였습니다. 전과이후 4학년이 시작됨과 동시에 팬더믹으로 관광업계가 초토화됐고 저의 고민은 다시 시작되었습니다. 코로나가 기승하던 어느날 뉴스를 봤는데 한 고등학생이 코로나 확진자 수를 매일 업데이트시키는 사이트를 만들었다는 소식을 들었고, 참 사소하지만 위대하다는 생각을 했습니다. 아마 이때부터 제가 개발이라는 기술을 인지했던것 같습니다.

처음에는 국비학원을 다녔습니다. 하지만 강사님께서 보여주는 코드들을 따라치고있는 제모습이 싫어서 3개월이후 그만둔뒤 독학으로, 다른사람들과 스터디를 하며 공부를 시작했습니다. 공부를 할수록 모르는것들은 더 많아지는 기분이였기에 남들보다 준비하는 시간이 더 걸렸던것 같습니다. 하지만 개발자라는 직업이 유난히 준비하고 성장하는 만큼 시장에서의 나의 가치를 높힐수있는 직업이라는것을 알았기에 조급하지는 않았습니다.

2. 프로젝트를 통하여 배운점

제가 만든 메인 포트폴리오 프로젝트는 제 전공이였던 관광경영을 살려 포근하고 세련된 느낌의 호텔 홈페이지를 제작했습니다. 국비학원을 그만두고 처음부터 다시 돌아가 새로 배운다는 느낌으로 다시 시작하기위해서 html,css,js를 사용하여 1차 포트폴리오를 제작한뒤 react, redux를 사용하여 똑같은 디자인의 포트폴리오에 기능을 추가하여 2차 포트폴리오로 재가공 하였습니다.

리액트와 리덕스를 사용하여 2차 포트폴리오를 만드는 동안 많은 어려움이 있었습니다. html버전과 달리 기능을 구현하는데 어려움이 많았습니다. 기능을 구현하기 위해서는 수많은 사이트들을 돌아다니며 여러가지 방법의 코드들을 참조하며 포트폴리오를 써내려갔습니다. 동시에 다른 불안감도 생겼습니다. 이 코드들을 내가 온전히 검색의 도움없이 써내려갈 수 있을까? 내가 지금 하는 방법이 국비학원에서의 보여주며 따라치는 방식과 다른것인가?

이러한 걱정들이 저에게는 동기부여가 되었습니다. 조금 시간이 걸릴지라도 괜찮으니 확실히 내것으로 만들고 가는 방식을 택했습니다. 처음부터 자기만의 코드를 만드는 개발자는 없을것이라고, 이 또한 학습의 방식이라고 합리화하며 똑같은 기능에서의 다양한 코드들을 찾아봤습니다.

저의 포트폴리오를 설명하는 문서를 만들며 코드들을 다시 살펴볼수있는 기회가 있었습니다. 이러한 학습과정들이 있었기 때문인지 코드들이 각각의 기능에서 약간의 수정을 통하여 여러번 사용되는것을 발견했고, 성장된 제 자신을 확인할수 있었습니다. 제가 앞으로 개발자 일을 시작한다면 제가 모르는 코드, 새로운 기술들을 많이 마주할것입니다. 그럴때도 이번 포트폴리오를 만들던 경험을 되살려서 나 자신이 온전히 활용할수있는 저만의 방식을 어떻게든 찾아낼수 있다는 자신감이 생겼습니다.

3. 나만의 경쟁력

첫번째로 저는 컴퓨터나 IT기술에 관한 호기심이 강합니다. 이러한 특성은 아버지로부터 물려받은것 같습니다. 제가 5살일때 아버지께서 컴퓨터를 사오셨습니다. 뭐하는 물건인지도 몰랐지만 아버지가 무언가를 하시던걸 옆에서 지켜보던 기억이 있습니다. 학교 방과후활동을 시작으로 집에서 컴퓨터를 만져보기 시작했습니다. 제가 만이고, 아버지는 바쁘셨기에 혼자 야후, 네이버등을 검색하며 혼자 컴퓨터를 포맷해보고, 컴퓨터 부품을 교체해보고, 제 컴퓨터에 윈도우가 아닌 리눅스를 깔아서 사용해보며 즐겨워했습니다. 이런 경험때문인지 리눅스의 기본적인 명령어를 배웠고, 터미널에서 써먹을수 있었습니다.

두번째로 저는 친구들 사이에서, 친구들 개인간의 갈등이 생기면 이를 중재하고 해결하는 역할을 하는 일종의 중재자,해결사입니다. 저는 이러한 제 모습이 개발자의 자질이라고 생각합니다. 첫번째 공통점은 문제를 해결하는 능력입니다. 자고로 개발자는 복잡한 문제를 해결하는 사람이라고 생각합니다. 오류가 발생한 지점을 찾을줄 알아야하며, 이를 수정하여 개발하고자하는 목표와의 타협을 통하여 해결하는것입니다. 이는 친구들을 화해시키는 과정과 똑같습니다. 친구들 개인간의 문제를 이해하여야 하고, 대안책을 내놓아서 친구들에게 수용할수 있도록 도와줘야합니다. 두번째 공통점이라면 커뮤니케이션 능력입니다. 친구들을 화해시키기 위해서는 친구들의 입장을 들어보고, 거기에대해 생각하고 나의 의견을 전해야 합니다. 개발도 똑같다고 생각합니다. 아무리 좋은 개발자라도 커뮤니케이션 능력이 떨어진다면 좋은 팀을 만들어갈수는 없을것입니다. 백엔드와 프론트엔드간의 협업이 중요하고, 고객과 개발사간의 소통도 중요할것입니다. 저는 모든 경우의 커뮤니케이션에 있어서 각자의 의견을 이해하고 소통할수있습니다.

세번째로는 저는 글을 잘 쓰지는 못하지만, 잘 쓰기 위해 노력합니다. 글쓰기와 코딩은 나의 머릿속에 있는 생각들을 꺼내는 과정을 보다 창의적으로, 논리적으로 접근하는 공통점이 있습니다. 보통 일기쓰기라고 하면 어릴때 쓰던 행위라 생각할수있지만 저는 성인이 되고나서 일기를 쓰기 시작했습니다. 일기를 쓰며 하루의 모든 상황들을 다시 정리하고 서술하는 시간동안 저의 아이디어들을 정리하며 구조화하고, 창의적으로 표현하는데 도움이 되기때문에 저의 마지막 경쟁력이 될수있습니다.