



‘임지현’의 자기소개서

생년월일: 2001.02.13

학력: 한밭대학교 정보통신공학과 3학년 마치고 휴학 중

희망 진로: 웹 개발자

현재 거주지: 충청북도 청주

성격 키워드: 긍정적, 친화력, 책임감, 도전적, 이성적

MBTI: ESTJ

<자기소개서의 목차>

1. 자기소개 (휴학의 이유, 성격의 장단점)
2. 개발 쪽 진로를 선택하게 된 계기 (캡스톤 대회에 참여해 앱을 제작하고 은상을 받은 경험)
3. 웹 페이지 제작에 관심을 갖게 된 계기 (IT 동아리 IMPORT)
4. 내가 개발자라는 직업에 적합한 인물인가?
5. OnCoding 에 참여하고 싶은 이유 & 나를 뽑아야 하는 이유

1. 자기소개 (휴학의 이유, 성격의 장단점)

배움과 도전을 좋아하고 이루고자 하는 것은 무슨 일이 있어도 해내는 임지현입니다. 현재 한밭대학교 정보통신공학과 3학년을 마치고 휴학 상태입니다. 인생에서 '휴학'은 하나의 도전입니다. 남들 하는 대로 빠르게 졸업하고 취업하는 것이 정말 옳은 것일까 오래 생각하다가 이대로 해보고 싶은 거 못하게 되면 나중에 후회할 것 같아 올해 휴학을 결심하게 되었습니다. 심이 필요하기도 했지만, 저의 휴학의 목적은 삶의 방향성을 잡는 것입니다. 스스로 어떤 성향의 사람인지, 어떤 일을 할 때 좋아하는지 등 모르는 것이 너무 많다고 느꼈고, 이를 제대로 알고자 오롯이 나에게 1년이라는 시간을 도전하였습니다.

성격의 장점은 친화력과 막중한 책임감입니다. 알바할 때 단골손님 그리고 알바생들과 항상 이야기를 나누며 즐겁게 일하는 것을 좋아합니다. 또한 몸이 아파도 나의 부재로 2배는 힘들 다른 알바생들을 위해 진통제를 먹으며 일을 하는 성격입니다. 반대로 성격의 단점은 냉정하고 이성적인 성격입니다. MBTI T적 사고를 해, 주변인들에게 간혹 의도치 않게 상처를 주는 경향이 있습니다. 현재에는 친구들의 감정에 공감하려 노력하고 있으며, 오해가 생겨 상대가 기분이 나빴다면 진심으로 사과하려 노력하고 있습니다.

2. 개발 쪽 진로를 선택하게 된 계기 (캡스톤 대회에 참여해 앱을 제작하고 은상을 받은 경험)

코드를 짤 때 스스로 깊게 몰입하고 있음을 느꼈고, 생각한 대로 구현하였을 때 큰 뿌듯함을 느낀 경험이 개발자가 되겠다 생각의 밑거름이 되었습니다. 처음으로 프로그램을 제작해 본 경험은 3학년 2학기에 '모바일프로그래밍' 강의를 수강하며 안드로이드 스튜디오, JAVA 언어를 사용하여 간단한 앱을 제작해보았던 경험입니다. 이것저것 기능들을 추가해보며 앱 개발에 흥미를 느꼈고, 코드를 짤 때 깊게 몰입하고 있는 나 자신을 발견하게 되었습니다. 또 생각한 대로 구현하였을 때의 뿌듯함은 더 깊게 공부하고 싶은 원동력으로 작용하였습니다.

이때의 경험을 원동력으로, 이번 연도 1월에 한밭대학교 주관 캡스톤 대회에서 앱을 제작하고 은상을 수상했던 경험이 있습니다. 이 활동은 한밭대학교 학생들의 편리하고 친환경적인 교통환경 조성을 위해 4인 1조로 대안을 제작하는 캡스톤 대회 활동이며, 우리 조는 회전교차로 도입, 카풀 활성화를 그 대안으로 제시하였습니다. 그 안에서 나의 역할은 카풀 게시판 및 교통 활성화 애플리케이션을 제작하는 것이었습니다. 수업 시간에 배운 예제 코드들을 응용하여 회전교차로 사용 시 주의사항 안내, 학교 내 숨은 주차구역 안내 페이지, 셔틀버스 시간 안내 기능, 그리고 카풀 게시판을 제작하였습니다. 자발적으로 활동 기간 동안 매일 밤샘 작업을 하여 완성을 해갈 만큼 열정이 있었고, 조원들 그리고 심사위원에게 내가 만든 제작물을 보여줄 때 뿌듯함을 느끼고 이것보다 더 보완해서 시중에 출시할 수 있을 정도의 제작물을 만들어보고 싶다고 생각하였습니다.

3. 웹 페이지 제작에 관심을 갖게 된 계기 (IT 동아리 IMPORT)

위와 같은 경험으로 앱을 제작하는 것에도 흥미가 있었지만, 웹을 선택하게 된 계기는 IMPORT라는 코딩동아리 덕분입니다. 개발에 대한 열정을 가지고 시작한 IMPORT 동아리에서 동아리 홈페이지를 제작하는 프로젝트에 참여할 기회가 주어져 웹 페이지 제작 공부를 시작하였습니다. 이 프로젝트에 참여하기 위해 인터넷에서 HTML, CSS 강의를 수강하고, JavaScript 와 MongoDB 연동하여 로그인/회원가입, 할 일 리스트 등의 기능들을 제작해본 경험이 있습니다. 앱을 제작하는 것도 재미있었지만, 웹 제작을 할 때 조금 더 흥미를 느꼈고 더 응용이 가능한 것이 많다고 생각되어 웹 개발자를 선택하게 되었습니다. 또한 동아리 임원진들의 권유를 받아 IMPORT 임원진 총무 역할까지 맡게 되어, 현재에는 돈 사용 명세를 자동으로 동아리 회원들에게 보여줄 수 있는 웹 서버를 제작하려 기획 중입니다. 이 동아리 활동 덕분에 함께 공부하고 프로젝트를 진행하는 것에 유연해질 수 있었습니다.

4. 내가 개발자라는 직업에 적합한 인물인가?

스스로 생각했을 때 저는 '개발자'라는 직업이 잘 맞는 사람이라고 생각합니다. 저는 배우는 것을 좋아하고, 맡은 일엔 책임감이 있는 사람입니다. 배움에는 종목을 가리지 않고 도전할 수 있으면 도전하는 편이고, 주어진 일을 해결해야 할 땐 며칠 밤낮을 새며 완성해가는 편입니다. 또한 자기 주도 능력으로, 항상 더 나은 해결 방법은 없을까 스스로 문제를 찾아보고, 정의하고 해결하려 노력합니다. 일상생활을 하다 보면, 이런 앱이 혹은 이런 웹 사이트가 있으면 좋을 것 같다 싶은 내용은 메모장 혹은 블로그에 항상 기록하고 있습니다. 다음에 프로젝트를 하게 된다면 아이디어를 좀 더 보완하고 개발하여, 배포까지 해보는 것이 목표입니다.

5. OnCoding 에 참여하고 싶은 이유 & 나를 뽑아야 하는 이유

개발 공부를 하며 많은 것을 배웠던 때는 팀 프로젝트를 할 때입니다. 주제를 선정하는 것부터 의견을 나누고 갈등이 생겨도 서로 조율해 나가며 하나의 프로젝트를 완성했을 때 큰 몰입감과 성취감을 느낄 수 있었습니다. 휴학생 신분이라 팀 프로젝트를 할 땐 한계가 생기는 것이 아쉬웠습니다. 그러던 중 포스코 X 코딩온 부트캠프의 공고를 보았고, 신청하지 않을 이유가 없다고 느꼈습니다. 또한 커리큘럼을 살펴보니 Node.js, CRUD, React 등 현재 공부하고 있는 내용을 자세하게 다루고 있어 좋은 기회가 될 것 같고, 한번 다루어 본 내용이라 프로젝트 활동에 더 자신 있게 임할 수 있을 것 같습니다. 기회가 주어진다면, 평소 기록해 두었던 프로젝트 아이디어를 팀원들에게 나누고 다듬은 후 제작 그리고 배포까지 해보고 싶습니다. 배움의 기회를 주신다면 정말 열심히 활동에 임하도록 하겠습니다.