# 1. 성장과정

2015년부터 목표로 했던 ‘경제적 자립’을 실천하며 꾸준히 아르바이트해왔습니다. 4년 동안 주위의 도움 없이 경제적인 부분에서 혼자 책임을 다했던 것은 단순한 용돈 벌이 이상의 것을 배운 시간이었습니다.

<놀이공원 운영요원을 하며 배운 "설득력">

대학교 2학년 때부터 1년 9개월 동안 놀이공원에서 운영요원으로 일했습니다. 손님들이 안전하게 놀이기구를 이용할 수 있도록 탑승과 하차를 도와주는 일이었습니다. 놀이공원에서 가장 매력적인 요소는 바로 “수많은 사람”을 상대해야 한다는 것이었습니다. 특히, 명절이나 공휴일 같은 성수기에는 평소보다 훨씬 다양한 손님분들이 오셨고, 길어지는 지연시간으로 다짜고짜 면전에 욕을 하시는 손님, 새치기하시다가 다른 손님분과 싸움을 빚으시는 손님 등으로 인하여 다양한 곳에서 갈등상황이 연출되곤 하였습니다. 일을 시작한 지 얼마 되지 않았을 때는 심장이 떨리거나 당황하여 상황에 유연하게 대처할 수 없었고 손님들이 컴플레인을 거시는 등의 어려움을 겪었습니다. 저는 이를 해결하기 위해 선임분들에게 조언을 구했고, 가르쳐 주신 것을 그대로 실천하였습니다. 조언은 크게 3가지였습니다.

1) ‘죄송합니다.’라고 말씀드린 후, 흥분한 손님의 기분을 차분히 할 것

2) 놀이공원의 상황을 자세하고 정중히 말씀드릴 것

3) 그래도 손님의 기분이 풀리지 않으면 손님의 말씀대로 이행하되, 다음번에는 안된다고 말씀드릴 것

이후 저는 손님분들과 갈등을 빚는 모든 상황에서 설득력 있게 저의 의견을 제시하며 유연하게 상황에 대처할 수 있었고 이를 통해 손님분들뿐만 아니라 다른 사람과도 다양한 상황에서 원활하게 소통할 수 있었습니다. 열심히 일했던 결과, 2017년 연말에는 ‘이달의 우수사원’ 상을 받기도 했습니다.

<책임감: 업무를 정확하고 확실히 하는 것>

저의 첫 아르바이트는 피자집에서 1년 6개월동안 일했던 경험입니다. 사장님은 처음 일하던 날 저에게 업무에서 가장 중요한 2가지를 말씀해 주셨습니다.

1) 모르는 것은 자신의 방식대로 이행하지 말고 무조건 물어볼 것

2) 손님에게 요청받은 사항은 직원들 모두에게 공유할 것

처음에는 단순히 ‘그냥 그렇게 해야 하나보다’하고 실천했지만 일주일정도 일했을 때 사장님이 왜 그렇게 말씀해 주셨는지 이해하게 되었습니다. 모두가 같은 업무방식으로 일을 하고 일의 상황에 대해 공유하면 어디서 무엇이 잘못되었는지, 무엇이 부족한 상황인지 금방 파악하고 수정할 수 있어 일의 처리속도가 빨라졌고 그 덕분에 원활히 일이 진행되었기 때문입니다.

신입이 들어왔을 때 같이 일하던 친구가 일을 알려주었던 적이 있습니다. 그 친구는 제가 알고 있었던 것과 다른 방식으로 일을 처리하는 법을 알려주었고 이에 따라 저와 신입 간의 혼란이 생겨 일처리가 늦어졌습니다.

저는 다른 사람이 피해를 보지 않기 위해서는 정확하고 확실하게 일의 과정을 이해하고 그대로 실천하는 것이 중요하다는 생각이 들었습니다.

저는 첫 아르바이트 이후 모든 아르바이트에서 업무를 진행할 때에 항상 하나의 일을 배우면 확실히 배울 수 있도록 하였고, 인수인계를 해줄 때에도 제가 교육받았던 그대로 인수를 해주어 같이 일하는 구성원들 간에 혼란이 생기지 않도록 조율하는 역할을 하였습니다.

<"금융 + 정보통신" = 평생 직업을 찾다>

1) 금융 IT에 관한 관심

대학교 입학 전 1월, 이제 막 성인이 되었던 제가 경제적 자립을 위해 가장 처음 했던 일은 체크카드와 통장을 만들었던 일입니다. 저는 당시에 아르바이트하고 있었는데, 항상 개점시간보다 늦게 일을 마치곤 했습니다. 따라서 통장과 카드를 만들기 위해서 직접 은행에 가야 한다는 사실이 불편하게 느껴졌습니다.

하지만 그로부터 1년 뒤 돈을 따로 관리할 통장을 하나 더 만들려고 은행 어플리케이션을 켰을 때 저는 ‘비대면 통장 개설’이라는 메뉴 탭을 보게 되었습니다. 처음에는 피싱 사기인 것 같은 불안함에 직접 가야 하나 싶었지만 호기심 어린 마음으로 메뉴를 클릭했고, 정말로 공인인증서 인증 하나만으로 비대면 통장을 만들 수 있었습니다. 그 후 저는 ‘어떻게 작동된 것이지?’라는 생각을 가지며 자연스럽게 금융과 IT의 접목에 관해 관심을 두게 되었습니다.

2) 정보통신에 관한 관심

관심은 전공수업을 들으며 더욱 커졌습니다. 사실 3학년 이전까지는 그저 교재 속의 예제를 따라서 구현해보는 것이 전부였기 때문에 전공과목에 대해 재미를 느끼지 못했습니다. 하지만 3학년 때는 앱 개발, 게임 개발 등 구현의 결과물을 확인할 수 있는 다양한 팀 프로젝트에 참여하면서 전공에 대한 흥미를 크게 느꼈습니다. 정보통신기술은 금융과도 밀접한 연관이 있었습니다. 제가 배우는 C언어와 Java는 은행 ATM 기기와 전산을 담당하는 언어였고 신기함을 느꼈던 비대면 인증도 저의 전공과 금융을 접목한 서비스라는 것을 알게 된 후, 핀테크 분야로 평생 직업으로 삼고 싶다는 생각을 했습니다.

3) 끈기와 책임감을 통한 도전

이후 저는 핀테크 분야의 다양한 프로젝트에 도전했습니다. 프로젝트를 진행할 때면 한 번에 완벽하게 해당 기술들을 이해하지는 못했습니다. 하지만 저는 제가 가진 [책임감]을 통해 작은 부분이라도 언제나 제가 맡았던 부분에 대해서는 정성을 다해 결과물을 만들어냈습니다. 또한, 저는 한 번에 모두 이해하지 못했다는 것을 스스로 인지하고 있었습니다. 따라서 저의 [끈기]를 통해 부족하다고 생각하는 부분들은 다음 프로젝트를 할 때 언제나 처음 공부한다는 마음으로 정직하게, 반복해서 공부해왔습니다.

- 서브웨이에서 일할 때 KT 전산이 한 번 다 끊겨서 주문받지 못했던 경험

# 2. 가치관/생활신조

<“쓸모없는 경험은 없다” : 30번의 노트북 포맷>

프로그램이 안 깔려서 학교 수업을 따라갈 수 없었음

대학교 3학년 1학기 때 안드로이드 앱 개발 공부를 하면서 노트북을 30번 포맷했던 적이 있습니다. 처음부터 포맷하려던 것은 아니었습니다. 안드로이드 스튜디오에서 애뮬레이터를 돌리기까지 1시간이 넘는 시간이 걸렸고, 중간에 갑자기 노트북이 꺼져 공부에 어려움이 있었습니다. 검색 끝에 노트북 용량과 성능 문제라는 것을 알고 30번이나 포맷을 했습니다.

1) 노트북에 꼭 필요한 기능을 삭제해버렸습니다.

2) system32와 user모드의 차이

그 과정에서 저는 기존에 설치되었던 프로그램을 다시 설치하고 환경설정을 다시 하였습니다. 처음에는 개발을 할 시간에 4일이나 포맷을 한 것에 대해서 시간이 아깝다는 생각을 했습니다. 하지만 절대 아까운 시간이 아니었습니다.

1) 어느 폴더에 어떤 프로그램이 깔릴 지 쉽게 유추하여 다음 프로젝트 진행이 수월했습니다.

2) 오류의 대처가 수월했고 무엇보다 컴퓨터에 대해 이해하게 되었습니다.

이후 저는 도전하는 과정에서의 실패 자체를 즐기고 역량향상을 위해 꾸준히 노력하는 사람으로 성장할 수 있었습니다.

<생활신조: 늘 최선의 노력을 하자>

# 3. 장단점:성격적/경험

<장점1: 끈기>

제가 생각하는 저의 장점은 무작정 버티는 끈기입니다. 대학교 2학년 때 놀이공원 운영요원을 했던 적이 있습니다. 당시 저는 신나는 음악과 함께 운행하며 또래 손님들이 많은 후룸 라이드나 패밀리코스터 같은 기종에서 근무를 하고 싶었습니다. 하지만, 밝은 인상에 잘 어울린다는 이유로 주로 유아기종에 근무하곤 했습니다. 3개월 단위로 신입들이 들어오면 근무 기종이 바뀌어 저는 원하는 기종에서 근무할 때까지 버텼습니다. 그러던 중 1년하고 6개월이 더 지났을 때 저는 제가 원하던 후룸 라이드 기종에서 처음으로 일을 하게 되었습니다. 끝까지 버틴 후 원하는 기종에서 일을 했을 떄의 희열은 아직도 잊지 못합니다.

<장점2: 꼼꼼함>

저는 매우 꼼꼼한 편입니다. 이런 꼼꼼한 면으로 인해서 인간적인 부분에서, 그리고 프로젝트를 진행하면서 사람들로부터 신뢰를 얻었던 경험이 있습니다. 먼저 저는 매우 꼼꼼하기 때문에 사람을 만나거나 어떠한 상황을 접했을 때 사람의 특징과 얼굴, 행동을 잘 기억합니다. 아르바이트를 하면서 수개월 전에 오셨던 손님 분을 기억하고 먼저 인사를 했고, 손님분께 칭찬을 들었던 경험이 있습니다. 또한 프로젝트 진행 시에 github에서 app 코드를 다운받아 사용했던 경험이 있습니다. 그 때 저는 처음 접하는 코드였지만 어떤 activity가 어떤 xml을 구성하는지 정확히 분석하여 팀원으로부터 신뢰를 얻기도 하였습니다.

<장점3: 밝음>

제가 사람들로부터 항상 듣는 말은 “해피 바이러스”라는 말입니다.

<단점1: 느림>

<단점2: 여러가지 일을 동시에 진행 못 함>

<단점3: 과도함>

# 4. 강약점

<강점1: 적응력>

<강점2: 분석력>

<강점3: 설득력>

<약점1: 게으름>

# 5. 힘들고 어려웠지만 극복했던 경험

<"지피지기면 백전백승"으로 이룬 3가지 목표>

대학교 4학년 1학기를 시작하며 저는 3가지의 목표를 세웠습니다. 학점 4.5 만들기, 졸업논문 통과하기, ‘정보처리기사 1급’ 취득하기였습니다. 처음에는 전공과목 5개를 수강하고, 왕복 5시간의 통학을 하면서 모두 이루는 것이 “가능할까?”라고 생각했지만, 다 이루지 못하더라도 최선을 다한다면 분명 남는 것이 있을 것이라고 생각했습니다.

3가지 목표를 이루기 위해 가장 먼저 저의 체력을 고려하여 계획을 짜기로 했습니다. 지난 2년간의 통학 경험으로 왕복 5시간의 통학에 제 자신이 쉽게 피로해지지만, 아침 일찍 일어나는 것을 잘한다는 것을 잘 알고 있었습니다. 이에 따라, 수요일은 1교시부터 10교시까지 연강이었지만 월, 수, 금을 통학하는 날로 정하고 나머지 요일에는 이동거리를 최소화하여 피로감을 줄이기로 하였습니다.

그리고 통학할 때 버스 안에서 공부할 수 있는 과목과 도서관에서 공부할 수 있는 과목을 배분하여 공부를 이어 나가는 3가지 계획을 세웠습니다.

1) 전공과목은 수업시간에 최대한 집중하고 하교 시간을 이용해 복습하고 질문 만들기

2) 정보처리기사 과목은 매일 아침 등교시간을 이용해 정해진 페이지 분량을 공부하기

3) 졸업논문은 통학하는 날 이외에 집중하여 연구하고 등교시간 중 1시간을 이용해 관련 기술을 공부하며 궁금했던 것을 유투브와 구글 검색을 통해 공부하기

그 후 학교를 안가는 날에는 나태해지는 것을 막기 위해 오전 11시 이전에 무조건 도서관에 도착하였고, 지루함을 막기 위해 저녁 시간에는 장소를 카페로 바꾸어 공부해 나갔습니다.

저는 한 학기동안 목표했던 것들 중 졸업논문 통과하기와 정보처리기사 1급 취득하기는 성공했지만, 학점 4.5 만들기에는 실패했습니다. 졸업논문을 우선순위로 한 나머지 깊게 전공과목을 공부하지 못했기 때문이라고 생각합니다. 비록 원하던 학점을 만들지는 못했지만 성적 장학금을 받는 데에는 성공했고 늘 마음의 조급함을 느껴 여러가지 일을 동시에 추진하지 못했던 점을 극복할 수 있었습니다.

이를 통해 목표를 이루기 위해서는 자신에 대한 이해를 기반으로 최적의 계획을 세우고, 실패해도 경험이 된다는 믿음으로 두려움과 불안함을 버려야 한다는 것을 깨닫게 되었습니다.

# 6. 열정을 가지고 도전했던 경험

<공과대학 내 “분위기 최고 학과” 만들기 도전>

대학교 2학년 때 1년간 과 학생회에서 회계부장을 맡았습니다. 비록 과회장이 아니었지만, 저는 공과대학 내 최고의 단결력과 분위기를 자랑하는 “분위기 최고 학과”를 만들고 싶었습니다. 제가 1학년 때 동기들이 과행사에 잘 참여하지 않고, 개인적으로 흩어지는 경우가 많았고 아쉬운 기분이 들었기 때문입니다. 1학년 때 과생활을 하면서 동기들이 행사에 참여하지 않았던 이유를 분석해보았을 때 크게 두 가지였습니다.

1) 말이 없고 조용한 친구들에 대한 적은 관심

2) 주량이 낮은 친구들에게도 술을 강요하는 분위기

저는 과 분위기가 좋아야 후배들이 학교에 적응을 할 수 있고 이에 따라 결속력이 강해지면 선후배들이 상부상조할 수 있다고 생각했습니다. 이와 같은 이유로 과회장 선배에게 분위기 최고 학과를 만들자는 제안을 하였고, “어떻게 할껀데?”라는 물음에 다음과 같이 대답했습니다.

1) 소외되는 친구들이 없도록 하자

2) 술을 잘 마시지 못해도 강요하지 말고 선배들과 같이 이야기하는 분위기를 만들자

저희 학생회는 각자의 방법으로 “분위기 최고 학과”를 만들기 위해 노력했습니다. 저의 경우 이 두 가지를 실천하기 위해 평소 얼굴과 이름을 잘 기억한다는 장점과 특유의 친화력을 이용해 행사 때면 조용한 친구들에게 다가가 먼저 이름을 부르고 밝게 인사했습니다. 제 이야기를 하기 보다는 후배들이 공감할 수 있는 이야기를 질문하여 물어보고, 대답에 크게 웃으며 공감하고 반응해주었습니다.

그 결과, 저희 과는 매 번 학교 행사때마다 전체 48명 중 36명 이상이 참여하며 최고의 단합력과 결속력을 자랑하였고, OT 게임 1등, 장기자랑 1등, 교내체전 2등, 공과대학 체전 1등 등 다양한 성과를 내며 선후배 간 돈독한 관계를 만들었고 현재까지도 좋은 관계를 유지하는 중입니다.

# 7. 실패했던 경험

<한국장학재단 멘토링>

# 8. 새로운 아이디어로 문제를 개선했던 경험

<다이어트 성공>

기존 방식과 본인이 시도한 방식의 차이/ 새로운 시도를 하게 된 계기/ 새로운 시도를 했을때의 주변 반응/ 새로운 시도를 위해 감수해야 했던 점/ 구체적인 실행과정 및 결과/ 경험의 진실성을 증명할 수 있는 근거가 잘 드러나도록 기술

저는 새로운 아이디어로 이전까지 실패했던 “10키로 감량 다이어트”에 성공했던 경험이 있습니다.

살을 빼기 위해서 남들을 따라 안 해본 다이어트 방법이 없었지만 대부분 음식에 대한 유혹을 못 이겨서 작심삼일로 실패하고는 했습니다. 그러던 중, 집에 있을 때 외로움과 허기짐에 밥을 더 찾게 된다는 뉴스를 본 적이 있습니다. 그래서 이전까지 제 경험을 떠올려보니 백화점에서 옷을 보거나 친구들과 밥을 먹을 때는 스스로 배고픔을 잘 못 느낀다는 사실을 알게 되었습니다.

저는 저만의 다이어트 방법을 세우기로 했습니다.

# 9. 타인과 협력했던 경험

<해무리 공연>

<셰어하우스>

# 10. 리더십을 발휘했던 경험

<블록체인 해커톤 의견조율>

# 11. 프로젝트를 진행했던 경험

<아두이노-앱개발 프로젝트(앱개발)>

대학교 3학년 1학기 ‘캡스톤 디자인’ 수업 때, 교수님께서 자율적으로 팀을 구성하고 아두이노를 활용한 팀프로젝트를 진행하라고 하셨습니다.

평소 친분이 있었던 선배들과 5명이서 팀을 이루었고, 저희는 ‘공용세탁기 알림 서비스’를 만들기로 하였습니다. 아두이노의 비접촉 전류센서를 알림을 받고자 하는 세탁기에 설치한 후 전류의 량을 MySQL에 기록하였습니다. 그 후 기록된 전류의 량으로 세탁기의 가동여부를 판단한 후 사용자에게 알림을 보내는 서비스였습니다.

팀원들의 개발 수준과 경험 등을 먼저 고려하여 활용할 수 있는 기술 기반의 아이디어를 먼저 정한 후, 역할을 분담하였습니다. 크게 안드로이드, 서버와 DB, 아두이노 담당의 세 파트로 나눈 후 각자 연동하지 않아도 먼저 개발할 수 있는 부분에 대해 먼저 개발을 진행하였습니다. 그 후, 서로 만나서 연동하여 개발하는 부분에 대해 상의하며 개발을 진행하였고 항상 일정 부분 테스트와 피드백 후 다음 단게로 개발을 진행하였습니다.

저는 평소에 코인 세탁방을 이용하면서 느꼈던 불편함으로 아이디어를 제공하였고, 안드로이드 APP 개발 부분을 맡았습니다. 이를 통해서 Java를 활용한 이벤트 리스너 처리에 대해 공부할 수 있었습니다.

프로젝트는 언제나 5명이서 같이 모여 각자 맡은 부분의 진행상황을 공유하고 개발하며 몰랐던 부분을 가르쳐주는 방식으로 진행되었습니다. 특히 몰랐던 부분이 많았던 저는 늘 많이 질문을 하곤 했는데 그 때마다 선배들은 화를 한 번도 내지 않고 친절하게 가르쳐주었습니다. 저는 고마운 마음을 보답하고자 스터디룸 에약을 담당했고 조그만 간식을 사 가기도 했습니다. 아직도 종종 고맙다는 말을 할 때면, 선배들은 '네 덕분에 우리도 배웠지.'라고 말합니다.

최강 팀워크로 저희 팀은 프로젝트 발표에서 1등을 하였습니다. 하지만 교수님께서 기술 구현은 잘하였다고 하시면서 세탁기 알림 서비스를 위해 모든 세탁기에 아두이노를 설치하는 것이 사업적인 측면에서는 비효율적이라고 말씀하셨습니다.

이 프로젝트 경험을 통해 서로를 위하는 책임감이 신뢰를 만든다는 것을 알게 되었습니다. 또한, 리더란 '많이 알고 있는 사람'이 아니라 그 신뢰를 통해 팀원 개개인의 잠재력을 이끌어내는 사람이며 이를 바탕으로 진정한 의미의 협업을 할 수 있다는 것을 배우게 되었습니다.

<블록체인 플랫폼 개발 프로젝트(웹개발/신기술)>

대학교 4학년 1학기 때 졸업을 위해 블록체인을 활용한 오픈마켓 플랫폼을 주제로 혼자서 논문을 연구했습니다. 혼자서 논문을 연구했던 것은 크게 두 가지 이유 때문이었습니다.

1) 블록체인을 공부하려는 사람이 저만 있었습니다.

2) 이전에 팀프로젝트를 하면서는 계속 안드로이드 부분만 맡게 되었던 점이 있어서, 공부하지 않은 부분을 비롯하여 프로젝트 전체 과정을 폭넓게 공부하고 싶었습니다.

당시 오픈마켓 플랫폼을 구현하기 위해서 하이퍼레저 블록체인을 이용하려고 했으나 시간이 얼마 남지 않은 상태에서 도커 설치 부분이 제대로 진행되지 않았습니다. 또한 블록체인은 첫 개발이었는데 개발을 위해 필요한 오픈 소스나 공부 자료가 부족하여 상대적으로 공부 자료나 소스코드가 많은 이더리움 블록체인을 이용하여 개발을 진행하였습니다.

윈도우 환경에서, 테스트용 이더리움 블록체인인 go-ethereum으로 네트워크를 사용했고 ganache로 클라이언트를 구성하였습니다. Solidity를 활용하여 스마트 컨트랙트를 만들고, truffle을 통해 구축한 네트워크 상에 배포하였습니다. 그 후 html로 작성한 오픈마켓을 localhost환경에서 열고 디버깅은 chrome을 사용하였습니다. 오픈마켓 상에서 거래가 일어나면 미리 배포한 컨트랙트로 거래가 진행되고 블록체인에 저장되게 하였으며 그 내용을 node.js를 통해 html에 다시 보여줄 수 있도록 하였습니다.

가상머신 위에서 리눅스 기반의 노드를 5개 만들고, multimode-ethereum network를 만들어 직접 거래를 진행하기도 하였습니다. 한 노드의 cpu와 ram 용량을 높인 다음 공격 노드로 만들어 공격 실험도 했습니다.

이전까지 주로 앱개발을 맡아왔었고, 웹개발과 블록체인은 처음 공부하는 것이었습니다. 따라서 새롭게 공부한다는 것에 조금 두려움이 있었지만 저는 논문 통과를 못해도 전력을 다해 공부하면 분명 저에게 남는 것이 있을 것이라고 생각하여 무작정 시작했습니다. 최선을 다한 결과, 저는 플랫폼 구현에 성공할 수 있었습니다.

이후 저는 발전 초기 기술을 활용하는 것에 어려움을 느꼈던 점과 계속된 흥미로 여름방학 때는 2주간의 블록체인 해커톤에 참여했습니다. 블록체인 산업에 종사하시는 실무자분들께 강의를 들으며 블록체인을 전보다 확실히 이해할 수 있었고 기술의 향후 발전방향에 대해서도 배울 수 있었습니다.

열정은 진심과 간절함에서 나온다는 것을 알게 된 값진 경험입니다. 이를 바탕으로 저는 아무리낯설고 새로운 일이어도 처음부터 두려움에 포기하지 않고 도전하는 사람으로 성장하게 되었고, 목표에 도달하지 못해도 전력을 다한 경험은 남아서 또 다른 기회를 만든다는 것을 알게 되었습니다.

<NSC 기반 ISMS 기술인력 양성과정(웹개발/네트워크/보안)>

4학년 2학기 때 NCS 기반의 ISMS 기술 인력 양성 국비교육 과정을 수강하였습니다. 4학년 1학기 때 블록체인을 공부하면서 보안에 완벽하다고 알고 있었던 블록체인 기술에도 해킹 공격이 있었던 사례를 알게 되었습니다. 그리고, 정보보안이 앞으로의 디지털 시대에서도 필수적인 요소라는 생각이 들어서 수강하게 되었습니다.

이를 통해, 정보보호 관리진단의 세 가지 직무를 NCS 기반으로 공부할 수 있었습니다.

1) 취약점 진단

네트워크, 어플리케이션, 웹상에서 발생하는 공격수법에 대해서 배웠고 각 정보시스템에서의 자산을 분석해 보안상 취약점을 진단하는 방법을 배웠습니다.

네트워크 취약점 분석을 위해서 가상 머신 환경에서 Cent OS, Kali Linux, Windows 기반 노드와 Suricata를 이용한 IPS, untangle 기반의 방화벽을 서로 연결하여 멀티노드 네트워크를 구축한 후 방화벽의 화이트리스트 정책을 만들고 실습한 적이 있습니다.

이를 통해서 NAT, ARP를 비롯한 네트워크 상의 프로토콜의 개념에 대해 전보다 종합적으로 이해할 수 있었습니다.

2) 모의해킹

네트워크, 어플리케이션, 웹상에서 취약점을 이용하여 어떤 식으로 공격이 일어나는지 배웠습니다.

특히 window 기반 노드에서 kali OS 기반의 공격자 노드를 통해 웹 모의해킹을 실습했던 적이 있습니다. Burp Suite를 이용하였고 스피어 피싱과 SQL Injection, XXE 공격수법을 기반의 모의해킹을 진행하였습니다.

이를 통해 리눅스와 윈도우 OS의 구성 체계를 배웠고, DB 쿼리문에 대해 헷갈리던 개념을 다시 한 번 바로잡을 수 있었으며 평소 어려워하던 웹 서버의 구성에 대해 확실히 이해할 수 있었습니다.

3) 정보보호 관리체계 구축

실제 고객사였던 1인 콘텐츠 연구소를 대상으로 취약점과 위협 분석 후 기업의 자산을 보호하고 위험을 관리하는 정보보호 관리체계 구축 프로젝트에 참여했습니다. 15명이서 한 팀이었으며, 기업 내부 및 외부 자산에 대한 관리체계 구축 팀과 개인정보 관리체계 구축 팀으로 나누어 프로젝트를 진행하였습니다. 저는 기업 내부 및 외부 정보보호 관리체계 구축을 맡았습니다.

이를 위해 먼저 정보 수집과 고객사 인터뷰를 통해 연구소 내 자산을 식별하였습니다. 그 후, ISMS 인증체계를 참고하며 GAP분석을 통해 자산 각각의 취약점과 위협을 분석하였고 이를 기반으로 위험 시나리오를 도출하였습니다. 비슷한 위험 시나리오를 그룹화하여 분류한 다음 적절한 관리체계를 수립하였고 분기마다 시행계획을 세워 마스터 플랜을 완성했습니다.

저희 팀은 처음에 콘텐츠 연구소의 관리자가 1인이라는 특성보다 자산의 특성에 집중하여 60개가 훨씬 넘는 관리체계를 수립하였습니다. 하지만 계속된 회의와 인터뷰를 통해서, 관리 체계는 고객의 특성을 고려하여 고객이 지속적으로 실천하게 하는 것이 가장 중요하다는 것을 깨달았습니다. 이에 따라, 저희는 1인 고객의 입장에서 지속가능한 관리체계 구축을 위해 처음부터 다시 마스터 플랜까지 완성하는 과정을 수행했습니다. 결국 총 24개의 관리체계가 구축되었습니다.

결국 저희 팀은 ‘현 시점에서 고객이 당장 실현할 수 있는 관리체계’라는 평가를 받으며 프로젝트에서 대상을 수상하게 되었습니다.

개인적으로 제가 수업을 수강하며 가장 감사했던 점은 저희 팀이 “불꽃튀는 팀워크”를 가진 팀이라는 것이었습니다. 저희 팀이 관리체계를 재구축하여 대상을 받을 수 있었던 이유는 아마도 이 화려한 팀워크 덕분이라고 자신합니다. 자산 한 가지, 취약점 한 가지, 위협 한 가지에 대해 팀원들 모두는 한 명도 빠짐없이 사소할지라도 자신의 의견을 적극적으로 피력하였고 다른 팀원들의 의견에 대해서 공감과 피드백을 해주었습니다. 특히, 다른 팀원들보다 나이가 훨씬 많은 팀원분이 계셨는데 자신의 의견을 고집하거나 다른 팀원들의 의견을 무시하지 않고 경청하는 것이 제일 인상깊었습니다. 이 모든 과정은 ‘의견을 내보자’하여 시작된 것이 아니고 자발적으로 이루어진 것이었습니다. 처음에는 이 때문에 한 가지 관리체계 구축에도 몇 시간씩 걸렸고, 팀원들의 목소리가 유독 큰 탓에 다른 팀은 ‘싸우는 줄 알았다’는 반응을 보이기도 했습니다. 하지만 저희는 한 명도 기분 상한 일이 없었고 마지막까지 최강 팀워크를 보여 수상을 서로 축하해주었습니다.

수업을 통해 저는 두 가지를 처음 알게 되었습니다.

첫째, 기업이 고객에게 제공하는 서비스 유형에 따라 1순위로 두어야 하는 보안의 요소가 다르다는 점이었습니다. 저는 이전까지 모든 기업에서 보안의 3요소 중 기밀성이 가장 중요하다고 생각했습니다. 하지만, 광고와 콘텐츠를 제공하는 기업의 경우 “가용성”의 침해가 가장 많은 재산 상의 손실을 발생시킨다는 것과 거래장부를 관리하는 은행의 경우 거래장부의 “무결성”이 가장 중요하다는 것을 배웠습니다.

둘째, 정보보안은 완벽하지 않아서 ‘지속적인 관리’가 핵심이라는 점입니다. 이전까지 저는 완벽한 보안 기술이 있을 것이라고 생각했습니다. 특히, 4학년 1학기 때 블록체인을 공부하면서 왜 보안에 안전하다고 하면서 해킹이 일어나는지 의문을 가지기도 하였고, 공격을 막는 방법을 생각하기 위해 실험을 진행했던 적도 있었습니다. 하지만, 4차 산업혁명 시대, 공격자들의 수법은 더욱 고도화되고 있고 공격에 완벽히 대응할 수 있는 시스템은 없습니다. 따라서 더욱 지능화되는 해킹 수법에 대비하려면, 빅데이터, AI, 블록체인 등의 신기술을 활용함에 있어서도 내재한 취약점을 충분히 고려해야 하며 기업의 자산을 보호하기 위해서 언제나 긴장을 늦추지 않고 지속적으로 위험에 대한 관리가 이루어져야 할 것입니다.

<반려동물 동반 여행지 추천 어플리케이션(APP)>

프로젝트 경험 계기/절차/팀은 몇 명/역할/무슨 기술/사용한 기술에 대해 설명/결과/느낀 점/성공/실패/주도적인 프로젝트/개인 프로젝트/팀워크 프로젝트/가장 기억에 남는 프로젝트/실력향상을 위해 했던 프로젝트/좋았던 점/어려웠던 점/극복과정/앱개발/웹개발/힘들었던 점/개인적으로 공부한 경험

<영화 추천 어플리케이션(앱개발/Firebase/Spring)>

프로젝트 경험 계기/절차/팀은 몇 명/역할/무슨 기술/사용한 기술에 대해 설명/결과/느낀 점/성공/실패/주도적인 프로젝트/개인 프로젝트/팀워크 프로젝트/가장 기억에 남는 프로젝트/실력향상을 위해 했던 프로젝트/좋았던 점/어려웠던 점/극복과정/앱개발/웹개발/힘들었던 점/개인적으로 공부한 경험

# 12. 소속된 집단을 위해 희생했던 경험

1) 셰어하우스 살면서 세탁기 관리/밥통 관리

2) 해무리 공연에서 양보

# 13. 10년 후 모습

…진짜 뭐라써야되나 ㅋㅋㅋㅋㅋ…