

# 이노와이어리스 합격 자기소개서

직무 : SW 개발부서

## 성장과정(1000 자 이내 자유 서술)

[악성(樂成) 일꾼 장현우]

저의 생활신조는 '즐거면(樂) 반드시 성공한다(成)!'라는 것입니다. 그것을 2년간 축구 동호회를 운영하면서 직접 몸소 배웠습니다. 평소 축구를 좋아했던 저는 군 전역 후 축구 동호회를 만들었습니다. 친구 세 명과 함께 만든 동호회에서 축구에 대한 '열정' 하나만으로 주장을 맡게 되었습니다. 하지만 회원 충원 및 경기장 섭외 등 많은 부분에서 동호회 운영은 쉽지 않았습니다. 그래서 저는 회원 충원을 위해 인터넷 카페를 만들었고, 매주 새벽마다 구청에 직접 가서 경기장을 예약하였습니다. 주기적인 경기장 예약으로 팀이 안정되었고, 회원 또한 늘어나게 되었습니다. 그 후 꾸준한 팀 관리로 창단 1년 만에 회원 15명, 2년 만에 40명이 넘는 동호회로 성장할 수 있었습니다.

2년간 매주 많은 시간과 노력을 쏟아야 했지만, 꿈꾸던 팀을 만들어가는(成) 과정이었기에 즐겁기만(樂) 했습니다. 악성(惡性) 코드가 다른 파일들을 전염시키듯이 입사 후 '열정을 전염시키는 일꾼'이 되겠습니다.

[아끼는 만큼 헌신하라!]

석사 과정 중 프로젝트를 수행하면서 팀원들의 '헌신'이 얼마나 큰 힘을 발휘하는지 깨달았습니다. 그 프로젝트는 'GSM 신호 생성 및 계측 알고리즘'을 개발하는 것이었습니다. 계측기를 처음 경험하는 것이었기 때문에 프로젝트가 매우 더디게 진행되었습니다. 그래서 저는 300 쪽 분량의 계측기 사용법을 일주일간 밤을 새워가며 공부한 후 팀원들에게 세미나를 하였습니다. 그 후 다른 팀원들도 계획보다 빠르게 진행하며 열의를 보였고, 팀원들 간의 소통과 협업도 좋아지는 것을 볼 수 있었습니다. 결국, 프로젝트를 예상 일정보다 2달 앞서 마무리할 수 있었습니다.

팀원들을 '가족'같이 아끼는 저의 마음이 팀 전체에 자극이 되어 업무의 분위기와 효율을 향상시켰습니다. 저는 '팀웍은 곧 헌신'이라 생각합니다. 이노와이어리스의 가족이 되어 '회사를 사랑하는 마음'으로 '헌신하는 일꾼'이 되겠습니다.

## 2.성격의 장단점(1000 자 이내 자유 서술)

### [똑 부러지는 행동]

어떠한 상황에 대한 전후 관계를 빠르고 정확하게 판단하는 편입니다. 석사과정 중 교수님과의 회의가 끝나면 보통 모두 공황에 빠지게 됩니다. 그럴 때마다 저는 상황을 정리하고 미팅을 진행하는 편이었습니다. 해야 할 일과, 누가 맡으면 적절하겠다는 사항들에 대한 판단이 보통 남들보다 빠르고 정확했기 때문입니다. 이처럼 어떤 일을 정리하고 의견 조율을 통해 프로젝트를 진행하는 데에 자신 있습니다.

저의 이 눈과 입은 입사 후 구성원 간의 원활한 의사소통이 가능하게 할 것이고, 일에 관련해서는 해야 할 일이 무엇인지 명확히 알고, 적절히 대응할 줄 아는 인재가 될 것이라고 생각합니다.

### [적극적인 자세]

대학원생활 간 단체생활을 하면서 몸에 밴 습관이 있습니다. 연구실 장비에 문제가 생기거나 처리해야 할 일이 생기면 가장 먼저 나서서 하는 것입니다. 이러한 적극성은 저를 '장기사'로 만들어주었습니다. 연구실에 오기 전 컴퓨터조립 한 번 해본 적 없던 제가 컴퓨터에 문제가 있는 곳에 나타나 고쳐주고 있는 것입니다. 졸업할 때에는 저보다 오래 있던 박사과정 선배보다도 연구실 관련 일에 대하여 많이 알게 되었습니다.

적극적인 자세로 소속감을 느끼고 일하는 제 열정은 분명 사회생활에서도 큰 장점이 될 수 있을 것입니다.

### [윗사람에 대한 부담]

대학원에 진학하기 전까지는 직접 연관되는 선배가 없었던 저는, 윗사람을 대하는 것이 다소 어려웠습니다. 윗사람에게는 항상 예의 바르게 행동해야 한다는 생각이 많은 부담이 되었습니다. 이에 오히려 선배들이 부담스러워 했습니다. 그래서 저는 선배들과 취미를 공유하기로 하고, 당구장에 가기 시작하였습니다. 게임을 하며 쉽게 친해져 부담을 덜 수 있었습니다. 입사 후에도 선/후임들과 취미 등을 공유하여 자신 혹은 저와 같은 부담을 갖는 사람들과 벽을 허물고 팀워크를 높일 수 있도록 할 것입니다.

### 3. 직무관련경험(자유 서술)

[다양한 경험으로 그을 수 있었던 T자형 인재의 '가로획']

학부 시절부터 공학인증 과정을 수료하면서 전공과 관련하여 여러 분야를 접하기 위해 노력하였습니다. 통신이론분야에 관심이 가장 많았지만, 영상처리(비디오 코덱), 임베디드시스템(EMPOS2 kit 활용), 페도라리눅스(USB 동글 통신 실습) 등을 수업에서 경험해 보았습니다. 또한, 심화설계 수업에서는 '윈도우 모바일' 기반의 '날씨 정보 어플리케이션'을 개발하였으며, MFC 기반으로 게임을 만든 경험도 있었습니다. 개인적으로도 전자 신문을 꾸준히 구독하고, 전공과 다른 분야에서의 이슈들도 관련 서적을 통해 지식을 쌓아왔습니다. 이처럼 다양한 경험들은 저 자신의 프로그래밍 능력 향상뿐 아니라 소위 'T자형 인재'의 가로획을 그을 수 있었던 원동력이라고 생각합니다.

[석사과정 중 그을 수 있었던 T자형 인재의 '세로획']

통신신호처리 연구실로 석사과정을 진학한 저는 학부 4학년 여름방학 때부터 연구실 일정에 편입되었습니다. 연구실 기본으로 디지털통신과 OFDM에 대한 세미나를 준비했었습니다.

OFDM은 처음 접하는 내용이었기에 세미나준비에 시간도 많이 들고 힘들었지만 동기들과 자료조사, 토의 등 힘을 합쳐 모두 잘 마칠 수 있었습니다.

그리고 다중안테나-OFDM에 대하여 깊이 있게 공부를 하였습니다. 저의 주 연구분야는 협력통신에서의 신뢰성 향상에 관련된 것으로 여러 단말들이 가상의 다중안테나를 형성하여 통신하는 것과 관련이 있습니다. 다중안테나-OFDM을 기본 소양으로 협력통신기법을 연구하여 두 건의 국제학술대회 발표 및 특허 출원 경험이 있습니다.

[다양한 프로젝트 경험]

여러 시스템과 툴을 접해본 저는 새로운 것에 적응하는 것에 익숙합니다. 석사과정까지의 가장 큰 결실은 대학원간 진행한 유럽방송표준인 DVB 수신기 구현 프로젝트와 GSM 기반 계측 알고리즘 구현 프로젝트라고 생각합니다.

DVB 수신기 구현 프로젝트는 무선 통신 환경에 따라 송수신 파라미터를 변경하여 수신하는 통신 시스템을 개발하는 것이었습니다. 저는 석사 1학년일 때에는 주로 DVB Spec 분석에 도움을 주는 정도로 참여하였지만, 석사 2학년부터는 구현된 컴퓨터 시뮬레이터를 DSP에 올리기 위하여 fixed point 프로그래밍을 하고, 이를 기반으로 DVB-C2의 동기부분 알고리즘과 Spec의 구현해 융합시키는 것을 하였습니다.

GSM 기반 계측 알고리즘 구현 프로젝트는 GSM 휴대폰 성능을 측정하기 위한 GSM 기반 신호 생성 및 계측 알고리즘을 구현하는 프로젝트였습니다. 저는 이 프로젝트에서 GSM 신호를 생성하는 부분과 수신기에서 좀 더 좋은 성능으로 계측하기 위한 Equalizer 부분을 구현하였습니다.

이런 프로젝트를 진행하면서 Spec 분석, DSP 포팅, 신호 계측 등 다양한 분야를 다루면서 어떤 프로젝트라도 잘 적응하고 해결해 나갈 수 있는 능력을 키웠습니다. 또한 많은 연구소들과 회사와의 실질적인 프로젝트를 통해 실무 경험을 쌓았기 때문에 입사 후에도 빠르게 적응하는 인재가 될 수 있습니다.

#### 4. 지원동기(1000 자 이내 자유 서술)

[통신 R&D 에 대한 同向]

저는 이노와이어리스에서 이동통신기지국 OAM S/W 개발을 담당하고 싶습니다.

이노와이어리스는 전체 직원의 70% 이상을 연구개발 인력으로 채용할 정도로 연구개발에 매우 힘쓰는 회사로 유명합니다. 이런 회사야말로 진정한 통신 R&D 분야를 이끌어갈 기업이라고 생각하였습니다.

저는 대학교를 입학하면서부터 통신 분야의 전문가가 되기 위해 꾸준히 노력을 해왔습니다.

정보통신학과에 입학하면서부터 통신이라는 분야에 대한 전문가가 되고 싶었습니다. 그래서 다른 학생들은 힘들다고 신청하지 않는 공학인증을 신청하였습니다. 전공만 102 학점이라는 과목을 들으며 기초를 쌓았고, 학부시절부터 연구실에 들어가 공부하는 등 통신에 대해 깊이 공부하였습니다. 석사 과정에서도 통신을 전공하며 우수한 학점뿐만 아니라 논문, 특허, 프로젝트 경험 등을 통해 통신 연구원이 되기 위한 준비를 해왔습니다.

연구원의 중요성을 아는 이노와이어리스는 글로벌 혁신 기업으로의 성장 가능성이 많고 제 꿈을 펼칠 수 있는 최고의 기업입니다. 지금까지 준비해 온 역량을 바탕으로 이노와이어리스에서 통신 분야의 전문가로 성장하고 싶습니다.

#### 5. 입사 후 포부(1000 자 이내 자유 서술)

[즐거움과 성실함을 가진 인재]

이노와이어리스에서 S/W 개발자로서 업무를 즐길 줄 아는 인재가 되겠습니다. 대학교 2 학년 때 설계수업에서 전공 지식을 활용하여 시뮬레이션을 통해 스파게티 다리를 제작한 경험이 있습니다. 그때 처음으로 엔지니어로서의 희열과 뿌듯함을 느꼈고 통신 관련 R&D 부서에서 일하는 것을 꿈꾸게 되었습니다. 그 후부터는 연구 개발에 관련된 배움과 업무가 즐겁기만 합니다. 연구 개발자가 지녀야 할 덕목 중에 하나는 성실과 끈기라고 생각합니다. 저는 업무에 대한 즐거움으로 항상 주어진 업무를 성실하고 끈기 있게 해결하겠습니다.

저는 엄청난 재능이 있다고는 생각하지 않습니다. 하지만 재능이 있는 자는 노력하는 자를,  
노력하는 자는 즐기는 자를 이길 수 없다고 생각합니다. 저는 배움에 대한 열망도 크고, 무엇보다  
제가 지원한 SW 개발 분야라면 일을 즐기면서 할 수 있다고 확신합니다. 저의 이 열정과 끈기로  
이노와이어리스가 글로벌 기업으로 성장하는 데에 기여하는 인재가 되겠습니다.

