**[쿠팡] 합격 자기소개서**

**직무 : 개발**

**1. 쿠팡에 지원한 동기는 무엇인가요?(1000자)**

[39 : 사람에 집중했던 대학생활]

휴학을 포함하여 6년간의 대학생활에서 제가 얻은 것은 바로 사람입니다. 무슨 일을 하든지 사회생활은 사람과 함께 해나가는 것이라고 생각한 제 좌우명을 바탕으로 사람을 대했습니다. 한국마이크로소프트 인턴, 소프트웨어 경진대회 이매진컵, 동호회 웹 애플리케이션 제작까지 다른 사람들과 협업해야 하는 IT 프로젝트를 수없이 경험하면서 총 39명의 귀한 친구를 만들 수 있었습니다.

이런저런 경험을 하면서 사람을 중요시하는 ‘사람을 중시 하는 소셜커머스’의 선두주자 쿠팡에 꼭 입사하고 싶다는 생각을 항상 해왔습니다. 특히 전 소셜커머스의 독주체제를 기반으로 IT 인프라 및 웹 시스템 소프트웨어를 서비스하고 있는 쿠팡에 입사하여 웹 페이지를 유지, 보수 하는 일을 하고 싶습니다.

[국내 최대 소셜커머스]

남이 행복한 모습을 보거나 내가 개발한 프로그램을 사용해보고 편리하다는 평가를 들었을 때 굉장히 뿌듯함을 느끼고 살아왔습니다. 특히 활동 중인 축구동호회의 작전판 웹 애플리케이션을 개발하고 좋아하는 팀원들의 모습을 보고 굉장한 성취감을 느꼈고 그 프로그램은 아직도 사용 중입니다. 국내 최대 인터넷쇼핑몰을 케어하는 eBay 입사하여 사용자의 입장에서 만든 편리하고 빠른 애플리케이션을 개발해서 여태껏 느껴보지 못했던 무한한 성취감을 느껴보고 싶습니다.

**2. 다양한 직업 중에 S/W 개발자가 되려는 이유는 무엇인가요?(1000자)**

[소프트웨어 : 뿌듯한 앤돌핀]

초등학교 3학년 때 수두에 걸려 병원에 입원한 적이 있습니다. 환자들이 온종일 심심하고 무료하게 일상을 보낼 때 인터넷 채팅프로그램이라는 것을 통해 병원 안에 있는 사람들이 바깥세상과 아무런 문제 없이 소통하고 활발하게 교류하는 모습을 보고 컴퓨터에 흥미가 생겼습니다. 소프트웨어 기술을 통해 다른 사람에게 조금더 편리한 생활을 누리게 해주고 기쁨을 주고 싶은 마음이 생긴 것은 그때부터였는지도 모릅니다.

[독창성 바이러스]

Microsoft Student Partners 학생개발자로 App-a-thon이라는 앱 개발 대회를 한 적이 있었습니다. 2012년 당시 이슈가 되고있는 화두가 스마트폰을 통한 SNS와 게임이었습니다. 거의 모든 학생이 이슈가 되고있는 레드오션에 초점을 맞추고 있을 때 저는 블루오션을 공략했습니다. 그때 당시 미혼모에 대한 문제가 심각하게 대두하고 있는 사회문제였고 평소 난제라고 생각했던 미혼모, 10대 임신문제를 해결하고 싶은 마음으로 임신방지 및 피임가이드앱을 개발했습니다. 안드로이드와 아이폰의 애플리케이션보다 매트로 UI로 불렸던 정사각형의 타일형태로 메뉴가 한눈에 들어오고 디자인 레벨이 많이 깊지 않은 임신방지, 피임가이드 앱이 적합하다고 생각했습니다.

C#이라는 코어한 언어는 처음 접해보는 굉장히 생소한 언어였습니다. 24시간이 주어진 상황이라 초보자가 익히면서 접하기도 굉장히 쉽지 않은 상황이었습니다. 하지만 현직에서 엔지니어로 활약하고 계시는 맨토분들과 다른 팀의 개발자 형들에게 물어보면서 페이지 단위로 개발을 진행했습니다. 다른 팀이 접근하지 않는 남다른 기획으로 승부하기로 했습니다. 잠도 안 자고 개발한 노력의 결과 전체 3위를 할 수 있었습니다.

소프트웨어 개발자는 사용자의 반응을 먹고사는 직업입니다. 제가 가장 잘 할수 있는 소프트웨어 개발로, 다른 사람들이 생각지도 못한 번뜩이는 기술과 영감으로 쿠팡에 이바지하고 싶습니다.

**3. 웹 또는 앱 서비스를 직접 개발하거나, 데이터를 이용한 프로그래밍 경험이 있다면 이에 대해 구체적으로 서술하세요. (해당자에 한함)(1000자)**

[웹 페이지 리뉴얼에서 마이크로소프트 인턴으로]

Microsoft Student Partners 학생개발자로 활동할 당시 프로젝트로 Microsoft Student Korea 웹 페이지 리뉴얼 임무가 주어졌습니다. 네트워크 프로그래밍에 대한 지식을 실무에서 어떻게 활용하고 적용되는지 경험할 좋은 기회였습니다. 또한, 한국마이크로소프트 인턴십의 기회를 받을 수 있는 절호의 기회였습니다. 우선 Window의 매트로 UI에 기준을 두고 jQuery Mansonry 프래임워크로 레이아웃을 구성했습니다. Javascript와 php를 사용하여 페이지 게시판을 설계했고 데이터베이스는 MS-SQL을 사용했습니다. 새로 고침이 필요없이 바로바로 비동기식 알람을 띄워 사용자가 실시간으로 노티를 받을 수 있는 편리함에 많은 박수를 받았습니다. 특히 그 당시에 블로그의 게시판에서 페이스북의 댓글 기능과 같은 Ajax를 이용한 실시간 댓글 기능을 구현한 것이 정말 편리하다는 평가를 받았습니다.

[팀원들의 니즈 : 축구작전판 웹 애플리케이션]

2014년 6월, 반년 정도 활동했던 사회인 축구동호회에 경기운영 웹 애플리케이션을 만든 적이 있습니다. 약 3달 정도의 개발 끝에 경기엔트리를 모바일 웹을 통해 터치 몇 번으로 작성하고 그 결과를 팀원 각자의 스마트폰으로 열람할 수 있게 구현했습니다. 레이아웃부터 서버까지 전부 설계했고, node.js, ajax와 php를 사용하여 비동기 방식 실시간 댓글을 구현했고 데이터베이스는 MySQL로 구축하였습니다. 팀은 지금까지도 계속 그 시스템을 사용 중이고, 저는 이 프로젝트를 통해 웬만한 웹과 서버에 대한 프로그래밍에는 자신감을 얻을 수 있게 되었습니다.