**본인이 가진 열정과 역량에 대하여**

[목표를 넘다]

저에게 열정은 명확한 목표를 가지고 끊임없이 노력하는 것입니다

 안드로이드 프로그래밍 수업을 들으며 수업시간에 배운 내용을 토대로 각자의 게임을 만들라는 프로젝트를 받았었습니다. 저는 먼저 수업내용을 충실히 반영해 2인용 오델로 보드게임을 만들었고 프로젝트 최고점수를 받을 수 있었습니다. 하지만 여기에서 그치지 않고 안드로이드의 이해를 위해 더 프로젝트를 확장시킬 계획을 세웠습니다. 안드로이드 단말기의 여러 센서와 OpenGL등을 이용해 기능을 향상 시키고 컴퓨터와 대결할 수 있는 알고리즘을 단계별로 수행했습니다. 그리고 최종적으로는 구글 스토어에 등록까지 해봄으로써 좀 더 심도 있게 안드로이드를 공부 할 수 있었습니다. 이처럼 저는 배운 것에서 그치지 않고 끊임없이 응용하고 활용해 자기계발을 위해 끊임없이 노력합니다

[튼튼한 기초로 부터 통찰은 나온다]

 뿌리가 깊고 넓게 뻗은 나무가 크게 성장하듯 업무의 통찰력을 가지기 위해선 튼튼한 기초는 필수 입니다. 저는 학부과정을 통해 정보통신전자의 전반적인 분야를 공부했고 LG 임베디드 소프트웨어 트랙 과정을 이수하면서 심화된 지식과 프로젝트 경험을 쌓을 수 있었습니다. 또한 학부 정규과정에 개설 되어 있지 않은 데이터베이스, 알고리즘 등의 과목을 독학으로 공부를 하는 등 기초가 되는 역량을 쌓기 위해 명확하고 체계적인 목표를 세워 노력해왔습니다.  그리고 학업 외에는 학교 방송국, 기업 법무 팀 등에서 협업이 주가 되는 일들을 하며 소통의 경험을 쌓았습니다. 이런 준비들을 바탕으로 다양한 분야와의 협업이 필요한 S/W R&D 분야에서 소통의 중심이 되는 인재가 되겠습니다.

**본인이 이룬 가장 큰 성취경험과 실패경험에 대하여**

[사용자 중심의 사고]

 '2족 보행 생활 로봇’ 프로젝트 통해 사용자 중심의 사고를 배웠습니다. 기획 초반 로봇의 조종 장치를 정하는데 문제가 발생했습니다. 팀원들은 개발이 익숙한 윈도우 기반의 pc로 만들자는 의견을 냈지만 제 생각은 달랐습니다. 모바일 기기가 최근 많은 사람들이 사용에 익숙하고 휴대성이 좋기 때문에 더 적합하다 생각했습니다. 개발의 불편보다는 사용자의 편의와 도전이 더 중요함을 팀원들을 잘 설득했고 교수님께도 좋은 평가를 받아 비슷한 주제의 다른 팀을 제치고 경진대회에 참가할 수 있었습니다.

 [정확한 의도파악]

 고용노동부 공모전에 참가해 요구분석의 중요성을 느꼈습니다. 국민투표와 최종 심사로 평가되는 이 공모전에서 저희는 국민투표에서 3위를 기록해 좋은 결과를 기대 했습니다. 하지만 결과는 장려상에 머물렀고 상위 성적의 팀을 분석 해보니 모두 스토리중심이 아닌 메시지 중심임을 확인했습니다. 이 경험을 통해 정확한 방향설정과 사전분석에 힘을 쓰게 되었습니다.

**본인의 10년 후 계획에 대하여**

LG전자에 입사하면 단기적으로 성실히 교육을 받고 회사에 적응하는 것을 첫 번째 목표로 둘 것입니다. 그리고 현재 VC사업부의 AVN시스템 개발에 참여해 전기 차 부품 시장 선점에 기여하고 싶습니다.

 장기적으로는 그룹 내외의 협업이 필요한 다양한 스마트 카 프로젝트에 참여하여 스마트 카 전체를 연동 할 수 있는 인포테이먼트 디바이스의 전문가가 되겠습니다. 이를 통해 LG전자가 앞으로 글로벌 전기 차 부품 시장에서도 선두에 설 수 있도록 힘 쏟고 싶습니다.

 최종적으로 10년후에는 끊임없는 자기계발과 프로젝트 경험을 쌓아 Software Architect로 성장 하겠습니다. 전기 차를 넘어 LG전자의 모바일, 가전제품 등을 모두 제어하고 아우를 수 있는 IoE 세상을 열 운영체제 개발을 기획하고 싶습니다.