**[쿠팡] 합격 자기소개서**

**직무 : S/W engineer**

**1. 쿠팡에 대한 지원동기가 무엇인가요?**

**[쿠팡의 “고객 맞춤형 개발자”로 성장하고 싶습니다.]**

저는 쿠팡 가족들의 업무와 프로세스에 대한 이해를 바탕으로 사용자 중심의 서비스를 제공하고 싶습니다. ‘어떤 직원도 고객에 대한 서비스 의무에서 면제될 수 없다.’ 이 말은 제가 영화관 아르바이트를 하면서 서비스 교육을 통해 자주 듣던 말입니다. 저는 IT 역시 시스템을 통해 고객에게 서비스를 제공하고 있기 때문에, “고객 중심”의 서비스 정신은 다른 직무들과 같다고 생각했습니다. 현재 쿠팡은 고객들에게 차별화된 쇼핑 경험을 제공하며 E-Commerce 시장을 선도적으로 이끌고 있습니다. 그리고 쿠팡의 자체 배송 서비스인 “쿠팡맨 로켓배송“을 제공하며, 소비자들로부터 높은 평가를 받고 있습니다. 또한 “로켓페이“를 통해, 고객들에게 더욱 간편하고 편리한 결제 시스템을 제공하고 있습니다. 저는 쿠팡 만의 차별화된 서비스들을 보면서, 고객에게 다양하고 편리한 쇼핑 경험을 제공하려는 노력들을 느낄 수 있었습니다. 그렇기에 저는 고객을 최우선으로 생각하는 쿠팡의 가치관에 스며들어, “고객 맞춤형 개발자”로 성장하고 싶습니다.

**[쿠팡은 IT기업]**

저는 ‘IT기술을 통해 사람들의 삶을 바꾸겠다.’는 쿠팡의 혁신적인 마인드에 깃들고 싶습니다. 쿠팡은 E-Commerce 기업의 기존 틀에 얽매이지 않고, IT기술에 적극적으로 투자하고 있습니다. 특히 매입부터 판매, 물류, 배송까지 직접 수행하는 시스템을 직접 개발하고 도입함으로써, IT기술을 기반으로 성장하고 있습니다. 뿐만 아니라 애자일 프로세스를 도입하여 개발자가 자신의 업무에만 집중할 수 있는 분위기를 제공하고 있습니다. 저는 이러한 분위기를 토대로, 쿠팡이 E-Commerce 시장의 선두로 성장할 수 있었다고 생각합니다. 그렇기에 쿠팡의 조직문화에 제 자신을 녹여, 더욱 간편하고 편리한 시스템 개발에 집중하는 개발자가 되고 싶습니다.

**2. S/W개발자가 되려는 이유와, 이를 위해 어떤 점을 준비해왔나요?**

**[다양한 도전을 통해 “Programming”의 매력에 빠지다.]**

저는 항상 새로운 것을 열망하고 도전하기를 원했습니다. 수영과 통기타 소모임 등은 다양한 분야에 대한 저의 호기심을 보여주는 활동들입니다. 저는 왕성한 호기심으로, 새로운 분야에 적극적으로 도전했습니다. 특히 정보올림피아드대회에 참가하면서 “Programming”라는 저만의 흥미요소를 찾을 수 있었습니다. 대회를 준비하기 위해 처음 마주했던 C언어는 저에게 매우 흥미로운 자극제가 되었습니다. 이를 계기로 저는 컴퓨터공학부에 하여, Java언어와 데이터베이스 등 다양한 전공 수업을 통해 IT지식을 쌓았습니다. 또한 다양한 프로젝트들을 진행하면서, 대학생 아이디어 공모전과 웹 개발자 양성 프로그램에 참여할 수 있었습니다.

**[소프트웨어 개발의 매력 : 고객과의 소통, 고객 중심의 서비스 제공]**

저는 고객과 소통하며, 더욱 개선된 시스템을 제공하는 것이 소프트웨어 개발자의 매력이라고 생각합니다. 저는 영상처리기반 SNS 서비스인 “핫플레이스”를 제작하면서, 시스템에 대한 객관적인 평가를 듣기 위해 약 60명에게 테스트를 부탁한 경험이 있습니다. 테스트를 실시한 결과, 영상처리기술의 문제가 아닌 검색속도와 추가적인 정보 제공 등 “사용 편의성”에 대한 피드백을 받았습니다. 그리고 피드백을 바탕으로 사용자들의 요구사항을 도출하여, 검색될 상점의 범위를 줄이기 위해 카테고리 기능을 제작했습니다. 또한 위치와 전화번호 등 세부적인 정보를 추가하는 등 핫플레이스를 더욱 사용하기 편리한 어플리케이션으로 개선시켰습니다. 설문조사를 진행하면서, 저는 핫플레이스에 대한 솔직한 평가를 들을 수 있었습니다. 그리고 시스템 사용 고객들이 필요로 하는 서비스가 무엇인지 분석했습니다. 또한 분석한 결과들을 시스템에 반영하려 노력했습니다. 저는 이러한 과정들을 통해 소프트웨어 개발자의 매력을 다시 한 번 느낄 수 있었습니다. 그리고 앞으로도 사용자 중심 서비스를 통해 고객을 만족시키는 개발자로 성장하고 싶습니다.

**3. 개발 프로젝트에 참여하거나, 직접 프로그래밍한 경험이 있으면 상세히 안내해주세요.**

**[“빌링 솔루션“, 새로운 영역의 도전!]**

저는 3개월 동안의 인턴과정을 통해, “Game Billing“이라는 새로운 분야에 도전했습니다. 그리고 현재에도 다양한 업무를 진행하며 제 자신을 성장시키고 있습니다. “Game Billing”이란 게임 유저에게 캐시 충전과 아이템 구매 기능을 제공하는 것을 의미합니다. 인턴 사원 교육 과정을 통해, 2개월 간 빌링 시스템의 특성과 구조를 이해하는 시간을 가졌습니다. 그리고 1개월 동안 프로젝트 실습을 진행하면서 빌링 솔루션을 제작하는 기회를 가졌습니다. 프로젝트 실습은 게임 유저가 이용할 페이지와 관리자 페이지로 나누어서 진행했습니다. 게임 빌링 페이지에서는 유저가 캐시를 충전할 수 있는 빌링 페이지와 아이템 구매 페이지, 아이템 박스 등의 기능을 제공했습니다. 특히 Paypal 결제 시스템을 연동함으로써, 게임 유저가 결제 시스템을 통해 실제로 캐시를 구매할 수 있도록 제작했습니다. 그리고 캐시 충전과 캐시 충전 취소, 아이템 구매와 구매 취소 등 Billing의 핵심 트랜잭션을 다루면서, 실제 게임에서 캐시가 어떻게 다뤄지는지 파악할 수 있었습니다. 관리자 페이지에서는 캐시 충전에 대한 결제건과 아이템 구매건 등의 내역들을 확인할 수 있도록 제작했습니다. 또한 관리자가 캐시 충전 및 아이템 구매를 취소하고, 불량유저 등에 대해 캐시를 회수할 수 있도록 기능을 추가했습니다. 약 1개월 간의 프로젝트 실습은 “빌링 시스템”을 더욱 파악할 수 있는 경험이었습니다. 또한 ASP.NET Framework와 MS-SQL을 다루어봄으로써, 웹 개발자로서의 역량을 더욱 향상시키는 계기가 되었습니다. 뿐만 아니라 이전에는 다뤄보지 못한 저장 프로시저와 함수 등을 사용해봄으로써, 프로젝트 실무 경험을 쌓을 수 있었습니다. 그리고 현재에는 AeriaGames와 MGameUSA, 스마일게이트의 Crossfire의 빌링 시스템을 운영하면서 고객사에게 더욱 더 편리한 서비스를 제공하고자 노력하고 있습니다.