**[한국전력거래소] 합격 자기소개서**

**직무 : Internet, IT**

**1. 완수하기 어려운 상황에도 불구하고 맡은 바를 끝까지 달성하고자 노력했던 경험에 대해 서술해 주십시오. (구체적인 상황/ 가장 힘들었던 점/ 노력의 수준 및 기간과 그 결과가 잘 드러나도록 800자 이내로 기술)**

**[IT 역량 강화를 위한 다각도의 노력]**  
미디어를 전공하면서 C, JAVA 등 프로그래밍 언어를 한 번씩 배우기는 했지만, 컴퓨터학부생과 비교하면 개발 역량이 부족하다고 느낀 적이 있습니다. 또한, 빠르게 변화하는 IT 환경에서 개발 역량을 갖추는 것은 기본 소양이라 생각해왔습니다. 그래서 졸업 시점에 한 교육기관에서 약 6개월 동안 IT 교육을 수료한 적이 있습니다. 초반에는 웹 프로그래밍이 익숙지 않아 힘들었지만, 이 교육 과정을 통해 JAVA, JSP/Servlet, SQL 등 웹 개발에 대한 이해도를 높였습니다. 또한, 실제로 홈페이지를 MVC 패턴을 적용하고 구현해보며 이전보다 폭넓은 사고를 하게 되었습니다.  
이 외에도 IT 분야에 대한 배경지식을 넓히고자 IT 관련 포럼에 참석해 IT 트렌드를 파악했습니다. 또한, IT 관련 자격증을 준비하며 해당 분야에 대한 배경지식을 쌓기도 했습니다. 이처럼 해당 분야를 알기 위한 지속적인 노력은 한국전력거래소의 IT 직무를 더욱 원활하게 수행할 수 있도록 해주는 기반이라고 생각합니다. 한국전력거래소는 전기를 경제적이고 효율적으로 공급할 수 있도록 지원하는 계통운영시스템부터 EMS와 CBP 관련 H/W, S/W를 관리하며 최상의 상태로 전력 계통과 시장을 운영하고 있습니다. IT를 다양한 방식으로 접근함으로써 새로운 분야에 대한 수용성을 높이고 있기에 변화하는 IT 환경에 대처하며 전력거래소의 시스템을 안정적이고 효율적으로 관리하겠습니다.

**2. 복잡한 문제를 논리적으로 접근하여 해결했던 경험에 대해 서술해 주십시오. (발생한 문제와 그 난이도/ 문제를 분석했던 자신만의 기준이나 체계/ 구체적인 해결책 및 결과 가 잘 드러나도록 800자 이내로 기술)**

**[문제 해결 자세 - 100여 명이 찾아준 융합형 미디어 작품]**

대학교 졸업 팀 프로젝트로 'Fall in Gyro'라는 모션인식을 활용한 융합형 미디어 작품을 제작한 적이 있습니다. 지금껏 했던 교내 활동 중에 가장 힘들고 어려웠지만 동시에 가장 기억에 남고 의미 있는 경험이었습니다. 저희 팀은 작품의 기획 단계부터 어려움을 겪었습니다. 회의를 진행하며 나온 아이디어는 대체로 추상적이거나 실현 가능성이 없다는 이유로 오랫동안 취합되지 못했습니다. 계속 다음 단계로 진행이 되지 않아 문제의 심각성을 느꼈습니다. 결국, 지도 교수님께 조언을 구해 테크니컬 노트를 작성하게 되었습니다. 노트에 아이디어를 적으며 구체화한 후, 주기적으로 피드백을 주고받아 프로젝트의 방향을 잡았습니다.

저희 팀은 최신 트렌드를 반영하고자 했고, 어떤 미디어 콘텐츠를 제공하고 어떻게 모션 인식을 적용할지 끊임없이 시도했습니다. 이처럼 책임감을 가지고 졸업 프로젝트에 몰두한 결과, 전시된 저희 팀의 작품은 많은 사람의 이목을 끌었고, 날마다 100명 이상의 관람객이 찾아오셨습니다. 저희 팀의 작품을 관람객들이 즐겁게 체험하는 모습을 보니 좋은 평가를 받고 있다는 것을 알게 되었습니다. 또한, IT가 다른 분야와 조화를 이루어 사람들에게 전달할 수 있는 가치는 무궁무진하다는 것을 알게 되었습니다. 이처럼 신기술에 대한 고찰, 능동적인 문제 해결 자세는 전력거래소의 직무 수행에 있어 중요하다고 생각합니다. 전력거래소에서 발생할 수 있는 문제 상황 혹은 미래 시장에 대처하기 위해 끊임없이 전략을 세우며, 신뢰감을 주는 구성원이 되겠습니다.

**3. 다른 사람들과 적극적으로 협조하여 성과를 낸 경험에 대해 서술해 주십시오. (구체적인 상황/ 조직 혹은 집단의 구성 및 규모/ 구체적인 역할/ 추가로 들인 노력의 수준과 그 결과가 잘 드러나도록 800자 이내로 기술)**

**[스마트TV 구현 프로젝트를 통해 극복한 두려움]**

전공 수업에서 스마트 TV 서비스를 구현하는 팀 프로젝트를 수행한 적이 있습니다. 그 당시 개발 경험이 부족한 1학년 3명으로 구성된 팀이었기에 초반에는 부담이 컸습니다. 하지만 팀에 대한 책임감이 더욱 컸기에 약해진 마음을 다시 잡을 수 있었습니다. 우선 저희 팀은 전반적인 흐름도를 그리면서 스마트TV에 필요한 서비스를 선별했습니다. 이후에 각 서비스를 분담했고, 그 중 홈쇼핑, 도움말, 설정 부분을 맡게 되었습니다. 홈쇼핑에는 계좌 입출금과 별점 매기기 기능, 설정에는 비밀번호 변경 기능 등 하나씩 기능을 구현했습니다. 구현하면서 부족한 개발 지식은 스스로 찾아서 해결하거나 잘 안 되는 부분은 교수님이나 팀원으로부터 피드백을 받으며 개선해 나갔습니다. 이런 과정을 거쳐 나가면서 점차 팀 프로젝트와 C++ 프로그래밍에 대한 두려움을 없앨 수 있었습니다. 또한, 기한 내에 IPTV 구현 프로젝트를 마무리할 수 있었고, PT 발표 때는 교수님으로부터 좋은 평가를 받아 상위권의 점수를 받게 되었습니다. 이 경험을 통해 고객의 입장에서 필요한 서비스와 기능을 알아보고 그것을 구현하는 과정까지 어느 하나 소홀히 하면 안 된다는 것을 몸소 느낄 수 있었습니다. 구현하는 과정에서 문제가 발생하기도 했지만 이를 계기로 전력거래소에서는 오류를 최소화해 효율적이고 신속한 업무 처리를 하겠습니다. 또한, 팀의 공동 목표를 위해 팀원이 필요한 것을 적극적으로 찾아 도와주며 유연한 팀 분위기를 형성하겠습니다.

**4. [경험기술서] 지원서에 기술한 경험사항(경력이 있으시면 경력사항 기재)에 대해서 상세히 작성해 주십시오. - 본인이 수행한 업무(활동)와 결과를 구체적으로 작성해 주십시오.**

**[끊임없는 개선 - 최다 득표 프로젝트]**

빠르게 변화하는 IT 환경에서 개발 역량을 갖추는 것은 기본 소양이라 생각해 왔습니다. 그래서 졸업 시점에 SW 역량을 높이기 위해 한 IT 교육 기관에서 약 6개월 동안 IT 교육을 받은 적이 있습니다. 교육 과정 중에 항공사 홈페이지를 리뉴얼하는 팀 프로젝트를 수행하며 해당 역량을 더욱 키울 수 있었습니다. 여러 기능 중 항공사의 회원가입, 회원관리, 로그인 및 로그아웃, 메인페이지를 담당했습니다. 초반에는 웹 프로그래밍이 익숙지 않아 코드상의 오류가 자주 발생했고, DB 서버에도 문제가 생겨 프로젝트 진행이 원활하지 못했습니다. 하지만 부족한 부분은 개선해서 더 나은 프로젝트로 완성하며 팀의 공동 목표를 이루고 싶었습니다. 이를 계기로 기초부터 다시 공부하며 기본기를 탄탄히 했습니다. 또한, 제가 담당한 부분을 여러 방식으로 구현하며 더 효율적인 방식이 무엇인지 파악했습니다. 이러한 노력과 팀원 간 피드백을 바탕으로 저희 팀의 프로젝트는 완성도를 높였고, 투표 결과 가장 많은 득표를 하게 되었습니다. 이 과정에서 저 역시 웹 프로그래밍에 쉽게 접근할 수 있었습니다. JAVA부터 JSP/Servlet, Spring, Oracle SQL, 빅데이터까지 부족하다고 느낀 부분이나 처음 다뤄본 부분도 이 경험을 통해 이해도를 높이면서 정보기술에 대한 폭넓은 사고를 하게 되었습니다. 이처럼 끊임없는 개선 의지로 조직의 비전과 목표를 달성하기 위해 IT를 효과적으로 활용하는 구성원이 되겠습니다.