**[SK텔레콤] 합격 자기소개서**

**직무 : WEB Analysis**

**1. 본인 및 본인의 성장 과정에 대해 기술하십시오.**

**- 현재의 자신에게 가장 큰 영향을 끼친 인물 및 그 이유**

**- 본인의 인생에서 가장 기억에 남는 경험을 2개 이상 반드시 포함하고, 그 이유에 대해 기술**

**- 이 과정에서 본인이 했던 행동과 생각, 결과, 느끼고 배운 점을 모두 포함**

**(2000 자 10 단락 이내)**

**[피할 수 없으면 즐겨라!]**

얌전해 보이는 외모와는 달리 유치원 때부터 동네 골목대장이라는 별명을 달고 살았을 정도로 활발하고 씩씩한 여자아이였습니다. 뛰어다니면서 노는 걸 좋아해서 남자아이들과 늘 어울려 다녔습니다. 남자아이들과 놀다 보니 다치기도 많이 하고, 위험한 운동을 시켜달라고 투정을 부려서 부모님을 걱정시키기도 하였습니다. 하지만 이 덕분에 누구에게나 먼저 쾌활한 모습으로 다가가고, 경청하고 소통하려 노력하는 지금의 저로 성장할 수 있었다고 믿습니다.

하지만 이러한 저에게도 시련은 있었습니다. 중학교 시절 무대 공포증으로 힘들어하던 때가 있었는데, 이상하게 무대에만 나가면 울렁증이 생겨 발표기회를 피하고 좌절하곤 하였습니다. 그러나 고등학교에 입학하고 “지금 또 피하면 영영 피할 수밖에 없어! 피할 수 없으면 즐겨야 해!” 라는 생각으로 무대공포증을 극복하기로 결심하였습니다.

이를 위해 제가 선택한 방법은 혼자 벽을 보고 사소한 이야기부터 털어놓는 것이었습니다. 처음에는 제가 그날 겪었던 일상을 중심으로 이야기 하다 나중에는 주제를 하나 두고 저의 의견을 말하였습니다. 그리고 친구들을 한 명씩 늘려나가면서 총 127번의 발표 연습 끝에 마침내 무대 공포증을 극복했습니다. 그 이후 토론대회에 참가하여 수상하는 등 대중들 앞에서 자유롭게 제 의견을 이야기할 수 있게 되었습니다. 대학교에 와서는 it 전공뿐만 아니라 부전공인 경영학과 수업의 팀프로젝트가 있을 때 마다 대표로 발표를 맡아 진행하였습니다. 저는 이 경험으로 차근차근 단계를 밟아나가면서 문제를 해결하면 아무리 어려운 일도 결국엔 해결할 수 있다는 것을 배웠습니다.

**[조찬(朝餐)회의가 만들어낸 쾌거]**

좋은 성과를 내기 위해 깊이 있는 지식을 쌓고 올바르게 적용하는 것 못지않게 중요한 것이 바로 끈끈한 팀워크와 효율적인 협업이라고 생각합니다. 한국소프트웨어기술진흥협회에서 Java&Android 개발자 교육과정을 들으면서 후반부에 진행했던 웹 기반 프로젝트 대회를 통해 이러한 바를 몸소 느꼈습니다.

6주 동안 7명의 팀원들이 함께 프로젝트 주제 선정부터 DB 설계와 핵심 알고리즘 구현 및 완성도 높은 웹 사이트를 만들어내는 데는 시간이 빠듯하고 어려웠습니다. 저희 조는 다양한 전공과 넓은 나이스펙트럼을 가지고 있었기에 생각도 말하는 방식도 모두 달랐습니다. 이 때문에 주제선정부터 충돌이 나기 시작했습니다. 어렵게 의견을 조율해 공통의 관심사로 주제를 정했지만, 업무 분담을 하는 데 있어서 서로 무엇을 가장 잘하는지 모르고, 다들 친하지 않은 상태라 말을 하는 것도 조심스러워지는 등 프로젝트 진행속도가 더뎌졌습니다.

당시 저는 “무엇보다 팀원들이 서로 가까워져서 무엇을 잘하는지 알아야 하고 효율적인 업무분담을 할 필요가 있다!”라는 생각에 팀원들에게 한 가지 제안을 하였습니다. 바로 저희 조만의 특별한 [조찬회의]를 하는 것이었습니다. 아침에 팀원들이 다 모이면 30분 동안 간단히 아침을 먹으면서 회의를 하는데 프로젝트 진행사항보다 일상에 대해서 함께 공유하고 소통하는 것을 주목적으로 하였습니다. 그리고 조찬회의에 나온 일들도 회의록 일지에 기록하면서 팀원 한 명 한 명을 알아갔습니다. 그렇게 서로에 대해서 가까워지니 서로 무엇에 소질이 있는지 자연스레 알 수 있었습니다.

이를 바탕으로 각자에게 업무를 효율적으로 분담하고 다시 합치는 표준화 작업을 반복하여 모두가 낙오하지 않고 함께 프로젝트 결과물을 만들어 갈 수 있게 되었습니다. 이전보다 프로젝트 진행 속도도 훨씬 빨라져 다른 조가 저희 조의 조찬회의 관습을 따라하기도 하였습니다. 결과적으로 이렇게 완성한 결과물로 6개 조 중에 최우수상을 수상하는 쾌거를 얻을 수 있었습니다.

**2. SK텔레콤을 선택한 이유에 대해 기술하십시오.**

**- 본인이 회사를 선택할 때의 기준은 무엇이며 그렇게 생각하는 이유를 포함**

**(500 자 10 단락 이내)**

**[하고 싶은 일을 하면서 끊임없이 성장해 나가는 개발자]**

제가 직업을 선택할 때 중요하게 고려하는 것은 두 가지 입니다. 그리고 이 두 가지 이유로 SK텔레콤에 지원하게 되었습니다.

첫째, 하고 싶은 일을 하는 것 과 그 일의 가치를 고려합니다. 저는 예전부터 IT기술로 세상을 변화시키는 일을 하고 싶었습니다. 하고 싶은 일을 하면서 그 일의 가치를 높게 사면 일을 하는 사람의 행복은 덤으로 따라오는 것이라고 믿습니다. 트렌드를 선도하면서 타인에게 가치와 행복을 줄 수 있는 직업이 바로 개발업무라고 생각합니다. 개발자는 사람들의 라이프스타일 자체를 변화시킬 수 있으며, 서비스를 이용하는 수많은 고객에게 가치를 제공할 수 있습니다.

둘째, 개인과 기업 모두가 지속해서 함께 성장할 수 있는 곳을 고려합니다. 다수의 IT인력을 보유하고 축척된 개발 노하우를 바탕으로 급 변화하는 IT환경에 능동적으로 대처하는 역량을 보유한 SK텔레콤에서 미래 IT를 선도하는 개발자 되고 싶습니다.

**3. 살면서 가장 강하게 소속감을 느꼈던 조직은 무엇이었으며, 그 조직의 발전을 위해 헌신적으로 노력했던 것 중 가장 기억에 남는 경험에 대해 기술하십시오.**

**- 노력했던 사안에 대한 본인의 역할, 그 과정에서 했던 행동과 생각, 결과에 대해 최대한 구체적으로 작성 (700 자 10 단락 이내)**

**[함께 배우고 성장해나가는 기쁨]**

대학교 3학년 때 월계고등학교에서 가정형편이 어려운 학생들을 대상으로 매주 토요일마다 수학과목을 가르치는 교육 봉사를 하였습니다. 저는 공부에 전혀 흥미가 없는 남자학생들 5명을 맡게 되었는데, 아이들의 마음을 열기 위해 많은 노력을 했습니다.

우선 5개의 노트를 만들어 아이들 한 명 한 명의 취미, 꿈, 진로고민 등을 모두 기록하며 아이들을 알아갔고 기억하였습니다. 이를 토대로 관심의 문자와 대화를 끊임없이 하려고 먼저 손을 내밀었고, 학생들과 중간고사 기간이 겹쳐도 아랑곳하지 않고 밤을 새며 아이들의 시험공부를 도와주었습니다.

이렇게 노력한 결과 아이들은 4주 만에 마음을 활짝 열고 달라졌습니다. 공부에 흥미가 없던 학생들이 중간고사에서 최소 10점씩 향상했고, “우리가 가고 싶은 대학교를 같이 탐방해주라”는 제안도 하였습니다.

저는 이 제안을 받은 순간을 잊을 수 없습니다. 나이에 관계없이 누군가와 함께 성장하는 것이 얼마나 행복한지 느꼈기 때문입니다. 뿌듯한 마음과 더불어 열정적으로 공부하는 아이들의 모습을 보면서 저 역시 많은 깨달음을 얻을 수 있었습니다. 이러한 경험을 바탕으로 SK텔레콤에 입사하고 난 뒤에도 선배 사원분과 동료들과 함께 서로 배우고 도우며 성장해나가고 싶습니다.

**4. 자신에게 주어졌던 일 중 가장 어려웠던 경험들에 대해 기술하십시오.**

**- 반드시 2 개 이상의 경험을 기술**

**- 그 일을 하게 된 이유와 그때 느꼈던 감정, 진행하면서 가장 어려웠던 점과 극복하기 위해 했던 행동과 생각, 결과에 대해 최대한 구체적으로 작성 (1300 자 이내)**

**[끈기가 만들어낸 PC]**

대학교 1학년 때, PC조립 실습을 할 때입니다. 메인보드부터 CPU, 메모리, 본체까지 스스로 모든 부품을 선택하고 주문해서 조립해야 했습니다. 실습 첫 날, 업체 실수로 제가 구매한 메인보드 사양에 맞지 않는 메모리가 배송되었습니다. 우여곡절 끝에 메모리를 재주문하고 다시 조립을 시작하였습니다. 실습이 거의 완성 되가는 후반 부 저는 다시 새로운 문제에 부딪히고 말았습니다. 메인보드에 메모리를 거꾸로 장착한 채 조립하고 있었던 것이었습니다. 교수님은 저에게 열정적으로 실습에 임했던 것을 알고 있고 성적에는 지장을 주지 않을테니 포기하라고 하셨습니다. 그렇지만 저는 끝까지 포기하지 않았습니다. 이 문제를 해결하기 위해서는 잠자는 시간을 줄여서라도 처음부터 빠르게 시작하는 방법밖에 없었습니다.

저는 학교에서 이틀 동안 밤을 새며 조립을 멈추지 않았습니다. 그 결과 기한 내에 성공적으로 조립을 끝낼 수 있었고, 교수님은 저의 끈기를 칭찬해주셨습니다. 저는 이 경험을 통해 어떤 일이든 난관에 부딪히더라도 끈기를 가지고 끝까지 도전하면 해낼 수 있다는 것을 배웠습니다.

**[책임감 하나로 완성한 어플리케이션]**

프로젝트설계과목시간에 2명이서 한 팀으로 어플리케이션을 제작하던 때입니다. 저와 팀원 모두 서버를 연동하여 앱을 만드는 것이 처음이어서 모든 것이 낯설고 어려웠습니다. 큰 일정을 짠지 2주만에 문제가 발생하였습니다. 다른 팀원이 갑작스레 휴학을 하게 된 것입니다. 제한된 인원상 팀원을 더 충원할 수 없었고 혼자 모든 걸 해내야만 했습니다.

저는 당황스러웠지만 “혼자서라도 끝까지 어플을 완성해내고야 말겠다!”라는 생각으로 혼자 어플리케이션을 완성하기 위한 계획을 세웠습니다. 먼저 서버연동, 핵심기능 구현, 디자인으로 업무를 분류하고 우선순위를 매겼습니다. 이를 위해 도서관을 수시로 들락거리며 서버 연동책과 PHP책을 보며 공부하였고, 밤낮으로 매달려 서버연동을 먼저 마쳤습니다. 메인 기능 구현을 위해서는 “최소 1일 1기능 구현!”이라는 목표를 세워 매일 학교수업이 끝나고 혼자 프로그래밍실에 남아 기능을 구현해 나갔습니다. 메인 기능들을 완성하고 남은 기간에는 소기능들 중에서 꼭 필요한 기능들만 골라내어 개발하고, 별도로 포토샵을 공부하며 최대한 디자인을 깔끔히 하기 위해 노력했습니다.

이 결과 기한내에 어플을 완성할 수 있었습니다. 아무도 가르쳐주는 사람 없이 혼자서 스터디를 하며 책임감 하나로 어플을 완성했을 때의 그 느낌은 아직도 잊혀 지지 않습니다. 어떤 일이든 책임감을 가지고 일을 해내면 그 보람과 뿌듯함은 2배라는 것을 느꼈습니다.

**5. 해당 분야와 관련된 프로젝트/공모전/대회/논문/연구 및 학습/기타 활동에 참여했던 경험에 대해 기술하십시오.**

**- 경험을 한 당시 상황에 대해 서술하고 구체적인 본인의 역할을 언급**

**- 해당 경험을 통해 키울 수 있었던 역량을 제시**

**- 결과 및 그 과정에서 배운 점을 상세히 서술**

**- 관련된 과제/프로젝트 관련 자료를 5개 이내로 반드시 Upload (공동작업물일 경우 본인이 작업한 부분에 대해 구체적으로 표기) (500 자 10 단락 이내)**

**[프로듀썸 - 당신의 썸을 프로듀싱해드립니다.]**

한국소프트웨어기술진흥협회에서 Java&Android 개발자 양성 국비교육을 들을 때 웹 프로젝트대회에 참가하여 최우수상을 수상하였습니다. 저희가 만든 데이트코스를 추천해주는 사이트였는데, 단순 데이트코스 추천이 아니라 사용자가 연인에 대한 설문조사를 하고 연인의 유형을 도출해내 이 유형을 토대로 사용자가 선택한 지역에 해당하는 데이트코스를 추천해주는 사이트였습니다. 저는 DB 설계에 중추적인 역할을 하였고, 요구사항명세서를 작성하고 이를 바탕으로 게시판과 추천알고리즘들을 작성하였습니다. 또한 최종 포트폴리오 문서를 만드는데 적극적으로 참여하고 팀원들의 작업한 것을 합쳤습니다. Spring Framework환경에서 Apache Tomcat과 Oracle DBMS로 서버를 구성하고 MVC패턴으로 코딩해보는 것은 처음이어서 대규모 기업의 서버들이 어떤 프로세스로 돌아가는지 간접적으로 느낄 수 있었기에 매우 좋았던 경험이라고 생각합니다.