CJ헬로비전 합격 자기소개서

직무 : 방송통신기술기획

여러분이 선택한 계열사 및 직무에 대한 지원동기는 무엇인가요? ① 선택한 계열사가 아니면 안되는 이유, ② 직무에 관심갖게 된 계기, ③ 본인이 직무를 잘 수행할 수 있는 이유(본인의 강점, 준비, 관련 경험에 근거)를 반드시 포함하여 구체적으로 작성해 주세요. (1000자)

[ooo‘s Only one]

-내 손을 거친 서비스가 전 국민의 행복을 기대하게 만드는 것은 저의 꿈입니다. CJ헬로비전은 저의 꿈을 실현하고 있는 기업입니다. 또한 문화와 가치를 고객과 함께 만들어가는 유일한 기업입니다. CJ헬로비전에서 저의 꿈을 이룰 수 있을 것이라 확신하여 이렇게 지원하게 되었습니다. 통신이론 수업에서 교수님께서 하신 통신의 역사를 듣게 되었습니다. 단순한 봉화부터 광통신까지, 회로와 인두기만 다룰 줄 알았던 저에게 생각을 퍼뜨리는 통신은 납 냄새가 밴 머리에 새바람을 불어 주었습니다. 이 길이다. 저는 확신했습니다. 통신, 신호처리에 대한 기반 지식을 쌓고 보니 실질적으로 구현하기 위해서는 HW뿐만 아니라 SW에 대한 이해가 필요했습니다. N사의 소프트웨어 멤버십 예비과정 4기에 발탁되어 3개월 간 JAVA, JAVA Script, JSP, HTML 등 웹프로그래밍의 기초를 배웠습니다. 나머지 3개월간 MVC패턴을 적용하여 평가시스템을 구축하였고 실무 감각을 키울 수 있었습니다.

방송통신기술업무는 전문 지식 뿐 아니라 문제해결력이 중요합니다. 임베디드시스템 과목에서 영상처리와 SW지식을 융합하여 졸음운전 방지 프로그램을 구현하면서 많은 문제들을 해결했습니다. 처음 처리해야할 데이터가 많아 프로그램 구동이 느렸습니다. 이를 해결하기 위해 첫째, 처리해야할 영상의 크기가 커서 ROI를 눈을 중심으로 사각형을 그려 최소화 하였습니다. 영역을 줄임으로써 처리속도를 높였습니다. 둘째, 사람의 눈이 다른 부분과 달리 흑백이 분명하다는 점에 착안해 ROI부분을 이진화 하였습니다. 이진화를 하고 보니 처리하는 데이터가 0과 1뿐이었기 때문에 코드를 짜기에도 쉬웠습니다. 또 눈 깜빡이는 주기를 파악하여, 2초 이상 감은 눈에 대해 알림을 울리도록 설계했습니다. 끊임없는 분석과 끈기로 문제해결력을 기를 수 있었습니다. 이렇듯 이러한 경험을 통해 쌓은 저의 역량을 펼칠 수 있는 곳은 바로 CJ헬로비전입니다.

02.여러분의 대학생활 중 가장 뛰어난 성과를 이뤄냈던 경험을 구체적으로 적어주세요. ① 그 일을 시작한 계기, ② 노력한 과정과 결과, ③ 뛰어난 성과라고 생각하는 이유를 반드시 포함하여 작성해 주세요. (1000자)

[처음, 그 뜨거운 인두질]

누구에게나 어렵지만 강하게 남는 것은 처음의 경험입니다. 기초전자회로실험에서 계수기를 제작한 적이 있습니다. 처음 인두기와 설계 툴을 이용하여 제작하는 만큼 완성을 목표로 하였습니다.

첫 작품이고 처음이었기 때문에 4학년인 지금에서 보면 가장 많은 실수와 실패를 경험한 프로젝트였습니다. 매일 연구실에서 남아 밤을 세면서 첫 작품을 완성했습니다.

첫 번째 실패, 필수적인 전원이 들어오지 않아 실패했습니다. 회로를 살펴보니 납땜에 문제가 있었고 다시 뜯어 제작해 보았지만 동작하지 않았습니다. 두 번째, 설계도와 제작된 회로의 배선을 확인 해 보니 점프선이 잘못 연결되어 있었고 다시 연결해 보았습니다. 이미 소자가 타버린 후였기 때문에 두 번째 시도도 실패였습니다. 세 번째, 새로운 소자를 구매해서 다시 연결했습니다. 특히 소자를 태우지 않도록 천천히 그리고 꼼꼼하게 납땜 작업을 했습니다. 전원이 들어오고 스위치를 켜니 7-segment에 불이 들어왔습니다. 완성되었다는 기쁨도 잠시, LED가 너무 빠르게 켜져 숫자가 제대로 출력이 되는지 확인 할 수 없었습니다.

원인을 분석하기 위해 다시 시뮬레이션을 해보았습니다. 숫자는 제대로 출력되고 있지만 출력속도가 빨라 알아 볼 수 없었던 것을 알게 되었습니다. 문제의 원인을 알게 되어 어떻게 해결할지 고민하던 차에 출력속도를 정해진 값이 아니라 변하는 값으로 설정하면 좋겠다는 아이디어가 떠올랐습니다. 타이머에 연결된 저항을 제거하고 가변저항을 연결하여 사용자가 임의대로 속도를 조절 할 수 있는 계수기를 제작할 수 있었습니다.

회로설계프로젝트는 설계, 납땜, 연결선, 소자 중 단 한 순서에서 문제가 생기면 처음부터 다시 하게 됩니다. 지금은 익숙해져 요령이 생겼습니다. 처음 시뮬레이션 툴도 납땜도 처음 했던 그때, 프로젝트를 완성하면서 끈기와 집착의 첫 경험을 얻었습니다. 이 경험은 두 번의 졸업 작품, SW에의 도전, 그리고 지금의 모습이 될 수 있었던 원동력입니다.

여러분이 예상하는 2020년 문화 트렌드는 무엇인가요? ① 3개의 키워드를 적고, ② 그렇게 생각한 이유, ③ 지원한 직무에 접목해서 어떻게 활용할 수 있을지에 대해 구체적으로 작성해 주세요. (700자)

[맞춤식 소형화된 자유]

세가지 키워드의 이유는 인구 감소로 부터 시작됩니다. 인구가 줄어들면서 핵가족에서 핵가족과 1인 가구 형태로 소형화됩니다. 따라서 보편화된 상품보다 개인별 맞춤 상품이 각광받게 됩니다. 빅데이터 기술의 발전으로 고객은 자신에게 맞는 정보와 상품을 제공받게 됩니다. 웨어러블 디바이스의 발전으로 기기는 소형화되어 체내에 이식되거나 밀착되게 됩니다. UI와 UX는 점점 터치에서 음성, 제스쳐 인식으로 변화하게 됩니다. 고객은 어려운 조작과 매뉴얼에서 자유로워 집니다.

방송통신기술은 TV뿐만 아니라 웨어러블 기기에 활용 될 것입니다. 고객의 집에 존재하는 TV와 개인의 웨어러블기기들은 네트워크상에서 서로 연결되어 고객의 정보를 공유할 수 있도록 만들어 줍니다. 고객의 이동성을 위해 웨어러블기기에서 케이블 방송 시청을 가능케하고 개인이 원하는 채널과 영상을 언제 어디서나 e-book처럼 이용 할 수 있도록 합니다. 고객의 쇼핑정보, 개인정보, 인간관계, 검색, 이동경로, 선호 채널을 분석하여 고객 맞춤식 채널을 제시 할 수 있습니다. 웨어러블 디바이스와 증강현실의 도입으로 새로운 형태의 광고송출이 가능해집니다. 증강현실의 원하는 광고에 제스쳐를 취하게 되면 실시간으로 광고를 송출하는 방법으로 제공 할 수 있습니다. 앞으로의 소비 트렌드뿐만 아니라 기술적인 트렌드를 같이 파악해야만이 정확한 기획이 가능 할 것입니다.