**자기소개서**

**이문석**

|  |
| --- |
| **가치관**  **성장**  호기심이 많았습니다. 뜯어볼 수 있는 것들은 뜯어보고 고장 난 것들은 직접 고치려 했습니다. 소리가 매끄럽지 않은 스피커와 전자피아노, 고장 난 노트북을 분해해 조립하여 제대로 작동되고 좋은 소리가 날 때까지의 긴 시간이 결코 지루하지 않았고 성취감을 느끼며 기뻐했습니다. 하지만 마음속엔 어차피 고장 난 물건이란 홀가분함으로 끝까지 책임지겠다는 마음은 부족했습니다. 성인이 된 후, 끝까지 책임 져야 할 많은 일들이 생겨났습니다. 개인 및 팀 프로젝트, 아르바이트, 교육 봉사는 ‘내가 시작해서 내가 끝내는 일’이었습니다. 단순한 호기심에서 시도하고 막힐 때 주저앉는 것이 아닌, 막히면 헤쳐 나가야 했고 끝까지 책임지고 완수해야 했습니다. 이러한 과정은 단순한 호기심과 시도에 머물던 저를, ‘도전하고 책임지는 단단한 사람’으로 만들었습니다.  **장단점**  끈기가 있습니다. 무엇을 진행함에 있어 포기하는 것을 지양합니다. 프로그래밍을 하며 마주하는 수많은 오류 메시지는 잠을 이루지 못하게 만들었고 그런 오류들을 직접 해결한 후에야 잠 들 수 있었습니다.  또한 적응력이 좋습니다. 새로운 환경에 잘 적응함은 물론 다양한 개발환경과 툴, 라이브러리, 새로운 것을 사용하고 적응하는 것에 능숙합니다. 기업 문화에 대한 적응뿐만 아니라 새로운 업무에 대한 좋은 적응력은 일반적인 사회 생활은 물론, 기업 내 팀 프로젝트 등의 협업에 꼭 필요한 자세라고 생각합니다.  저는 성격이 급한 편입니다. 전에 카카오 코드 페스티벌를 진행할 때, 트리를 이용하는 문제를 빨리 해결하기 위한 급한 마음에 제가 시작한 방식으로 빠르게 마무리를 하려 했으나 결국 시간이 지났었습니다. 코딩 테스트 시간이 끝나고 천천히 생각해보니 트리를 이용하면 시간초과에 걸리는 것과 간단한 규칙성으로 푸는 문제임을 깨닫고 천천히 돌아가는 길이 ‘지름길’일 수 있다는 것을 깨닫게 되었습니다.  **가치관**  **공감.** 제가 가장 중요하게 생각하는 단어입니다. 주변에서 일어나는 많은 사건, 사고들과 크고 작은 사회 문제들은 공감의 부재로부터 야기됩니다. 대부분의 사람들이 느낄 수 있는 사회와 그 속의 관계라 함은 기업과 기업, 기업과 사람, 사람과 사람의 관계이기에 ‘기업’은 대부분의 사회적 이슈들을 몰고 다닌다 해도 과언이 아닐 겁니다. 사회적 관계는 대부분이 수직이기 마련이고 수직 관계에서 공감은 발휘되기 어려운 개념이기에 ‘기업’ 이란 공간과 그 주변은 공감이 가장 필요함에도 적은 곳이라 생각됩니다.  **저는 공감하는 사람입니다.** 다양한 아르바이트, 연구실 인턴, 학부연구생 생활 등으로 어딘가에 소속되어 상호작용을 필요로 하는 많은 경험과 초등학생 대상 교육, 많은 팀 프로젝트 경험은 저를 공감하는 사람으로 만들었습니다. 가게 사장님, 손님, 교수님과 연구생들과 끊임없이 적극적으로 소통하였고 그들을 공감하려 노력하였고 교육 봉사와 팀 프로젝트는 학생들과 팀원들과 소통하며 공감하였습니다. 항상 좋은 결과만 수반되었다고 말할 수는 없지만 각각의 성공과 실패는 공감 능력뿐만 아니라 책임감이 무엇인지 알게 해주었고 많은 경험들은 저에게 자신감이 되어 돌아왔습니다. 저는 이러한 성취들이 제 시점만이 아닌 다수의 시점을 공감했기에 생겼다고 생각합니다.  **기업은 팀입니다.** 팀은 공유된 목표를 달성하기 위해 공동의 책임을 지며 정기적인 상호작용을 하는 사람들로 이루어진 집합체라고 합니다. 개인이 아무리 뛰어난들 개인으로서의 한계점은 반드시 존재할 것이며, 개인이 아무리 부족해도 팀은 그들을 일으켜 세울 수 있습니다. 저는 공감하는 사람으로서 항상 팀원을 공감하려 노력할 것이고 팀원들을 공감하는 사람으로 만들 것입니다. 공감한다는 것은 괜찮은 상호작용을 뜻하며 그것은 곧 좋은 결과를 가져올 것이라 믿습니다. |

**전공관련경험(교내)**

|  |  |
| --- | --- |
| **코드클럽 SW 교육봉사** | - 세종시 두루초등학교 학생 대상으로 코딩 능력 교육 (10주 20시간)  - 직접 계획한 10주간의 커리큘럼에 따른 스크래치 (Scratch) 활용 교육 |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP00003ef0542e.bmp 원본 그림의 크기: 가로 483pixel, 세로 393pixel |
| **범죄 통계 시각화** | - KOSIS(국가통계포털)의 경찰청범죄통계, 범죄발 생지 데이터 활용.  - 인구수와 범죄 건수 데이터를 바탕으로 인구수 당 범죄 발생 비율 가시화    - Python3 folium 라이브러리를 활용해 시각화 |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP00003ef00002.bmp 원본 그림의 크기: 가로 913pixel, 세로 646pixel |
| **다빈치코드 게임 제작** | - C++, WinAPI 활용 보드게임 다빈치 코드 제작.  - AI 기능은 없고 단순 확률적 계산으로 컴퓨터 동작 결정 |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: cif00001.png 원본 그림의 크기: 가로 746pixel, 세로 223pixel |
| **안드로이드 어플 제작** | - Android Studio 활용 Android app 제작  - 사고 발생 시 이전에 연동된 보험사와의 자동 연결, 위치 발송 등. |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: cif00001.png 원본 그림의 크기: 가로 864pixel, 세로 1536pixel그림입니다. 원본 그림의 이름: cif00001.png 원본 그림의 크기: 가로 864pixel, 세로 1536pixel |
| **이커머스 웹 제작** | - MySQL, HTML 연동 이커머스 페이지 제작   * 기본 기능(검색, 필터, 로그인 등)만 갖춘 단순 프로젝트 |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000013302abc.bmp 원본 그림의 크기: 가로 1168pixel, 세로 500pixel |

|  |  |
| --- | --- |
| **틀린그림찾기** | - WinAPI , OpenGL 이용한 틀린 그림 찾기  - 단순 정답지 좌표 데이터 별도 구성 true or false 판단 |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000013300001.bmp 원본 그림의 크기: 가로 1280pixel, 세로 720pixel |
| **알고리즘 풀이 (백준 온라인 저지)** | * 알고리즘 사이트 ‘백준 온라인 저지’ 사이트 문제 코딩 * 주로 Python, C++ 사용 |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP000013300002.bmp 원본 그림의 크기: 가로 1203pixel, 세로 649pixel |
| **Washing machine Manager** | - 세탁기에 Vibration sensor를 설치해 used 데이 터 수집 및 알림(라즈베리 파이 이용)  - 수집 python code 및 Android app 까지 제작함  - 진동 센서 성능 및 내구도로 낮은 성능 |
| 그림입니다. 원본 그림의 이름: CLP00004a2c0001.bmp 원본 그림의 크기: 가로 800pixel, 세로 450pixel |

|  |
| --- |
| **전공외적경험**  **교육봉사**  2017년 2학기 세종시 두루초등학교 학생들을 대상으로 스크래치 교육을 회당 2시간 총 20시간을 3개월 동안 진행하였습니다. (회당 2시간, 총 20시간) 코드 클럽이라는 단체의 대학생 SW 교육봉사단 소속으로 4인으로 구성된 팀의 팀장을 맡아 직접 짠 커리큘럼과 수업 진행 방식으로 교육을 하였습니다. 쌓은 지식을 아이들에게 효과적으로 전달할 수 있는 다양한 방법을 팀원들과 함께 모색해서 적용한 수업을 하며, 무엇보다 지식을 나누는 기쁨이 얼마나 큰 지를 느꼈으며, 리더십, 적극성을 배양할 수 있었습니다.  **프레젠테이션 대회**  교내 학술정보원에서 매년 개최하는, 직접 도서를 선정해 자유 형식으로 프레젠테이션을 하는 ‘독서 PT 대회’에 3인 1팀으로 출전하여 2017년 2등, 2018년 1등을 했습니다. 말하기 및 발표에 자신이 있고 경쟁심도 있는 제게, 많은 상금을 걸고 매력적으로 다가온 ‘PT 대회’는, 입상과 상금이라는 성과 외에 준비 과정에서 많은 깨달음을 얻는 기회가 되었습니다. 팀원과 함께 생각하고 갈등과 문제를 해결하며 느낀 뿌듯함과 독서의 기쁨, 인문학적 소양의 필요성에 대해 다시 한 번 절실하게 생각하는 기회가 되었습니다. KCC정보통신의 Mission인 ‘상상을 현실로!’를 실행하기 위한 인재는 인문학적 소양을 바탕으로 상상하며, 현실로 적용하기 위한 구체적인 능력이 필요하다고 생각합니다. 팀원들과 프로젝트의 경과, 오류 등을 공유하고 수정하기 위해 적극적으로 말하는 태도도 중요하며, 팀이 진행하는 프로젝트는 또 다른 프로젝트의 일환일 수 있기에 타 팀들과의 소통을 위한 효과적인 프레젠테이션 능력 역시 중요할 것입니다. 지금까지의 경험과 앞으로의 많은 노력을 통해 기업에 꼭 도움이 되는 사람이 될 것입니다.  **아르바이트**  다양한 아르바이트를 했었지만 가장 기억에 남는 것 하나를 꼽으라면 1학년 겨울방학 때 했던 소나무 재선충 방제 관련 아르바이트입니다. 민간 기업이 국가 프로젝트를 따와 진행하는 사업으로 제주도에서 숙식하며 재선충이 생긴 소나무의 위치를 GPS에 기록하고 락카로 라벨링 하는 일이었습니다. 총 2주 동안 진행되었는데 1주 정도 경과하고 팀장님이 제게 렌트카를 빌려주시며 직접 팀원 일부를 데리고 나가 작업을 진행하라고 하셨고, 일이 완료된 후 팀장님으로부터 완료된 일에 대한 충분한 인정을 받았습니다. 이 아르바이트는 제게 ‘도전’과 ‘책임감’이 무엇인지를 알게 해 주었습니다. 공개되어 있지 않은 숲 속에 들어가 일을 진행하는 것이 20살의 저에게는 하나의 도전이었고, 숲 속에 첫 발을 들여 놓을 때의 두려움과 설렘은 한 발 한 발 일을 수행하며 자신감으로 바뀌었습니다. 또한 팀장님이 어린 저를 믿고 자체적으로 팀원을 이끌고 다른 구역에서 작업을 진행하라 하신 것은, 일을 하며 보였던 제 책임감 있는 행동 덕분이라 생각합니다. 이러한 저의 도전 정신과 자신감 그리고 책임감은 앞으로 접하는 모든 일에서 빛을 발할 것입니다. |