****

**【 9월 취업특강 실습 안내 】**

안녕하세요, SSAFY 취업지원센터입니다.

9월 취업특강은 ‘이력서 및 자기소개서 작성법’을 주제로 하반기 채용전형을 체계적으로 준비할 수 있도록 강의 및 실습이 진행됩니다.

실습 후에는 발표 및 강사님의 피드백이 진행될 예정이니, 여러분의 적극적인 참여 부탁 드립니다. ☺

|  |
| --- |
| **[실습 1] 자기소개서 점검 Case Study**  강의 내용에 따라 제시된 자기소개서의 좋은 점과 보완할 점을 찾아보고, 그렇게 생각한 이유도 함께 작성해 보시기 바랍니다.  **[실습 2] 프로젝트 및 관련 경험 정리**  **- 비전공자반 : 열정·협업 등의 역량이 발휘된 경험 기술**  본인의 직무 전문성을 어필 할 수 있는 프로젝트 혹은 관련 경험 정리를 작성해 보시기 바랍니다.  정리된 경험을 추후 자기소개서 직무 역량 사항 작성에 직접 활용해보세요. 작성 이후 간단한 발표가 예정 되어있습니다. |

**【 실습1 】 자기소개서 점검 Case Study**

|  |  |
| --- | --- |
| **1. 성장과정**  [습관을 통해서 얻은 신뢰]  어려서부터 부모님은 성실함을 강조하셨습니다. 성실함의 시작은 시간약속입니다. 중고등 학생 시절부터 항상 지각하지 않는 습관을 통해 성실함과 신뢰성을 쌓을 수 있었습니다.  [컴퓨터 공학과 선택]  최고의 SW 개발자 꿈을 갖게 되었습니다. 대학에서 원서를 제출하기 전에 제가 가장 많이 고민한 일은 전공의 선택이었습니다. 컴퓨터 공학과를 포함하여 다양한 학과에 대해 알아보며 ‘ 나의 적성에 맞는 일이 무엇일까?’ 고민하였습니다. 그렇게 많은 고민 끝에 컴퓨터 공학과를 선택한 이유는 단순히 재미 있을 것 같다는 생각이었습니다. (중략) 제가 생각했던 것을 코딩하여 정상적으로 작동했을 때 희열을 느꼈습니다. 이것이 SW 개발자라는 꿈으로 이어지게 되었습니다. | **2. 지원동기/입사 후 포부**  [백엔드 개발자로서 안정적인 SCM서비스에 기여하겠습니다.]  엠로는 AI를 기반으로 기업의 공급망 관리와 공급업체 관계 관리 서비스를 제공하고 있습니다. 최근에는 ‘엠로 클라우드’를 선보여 연평균 매출이 25프로씩 성장하였습니다. 저는 이렇게 꾸준히 새로운 서비스로 성장하는 회사만큼 매력적인 회사는 없다고 생각했습니다. 그래서 저의 백엔드 경험으로 회사의 안정적인 SCM 서비스에 기여하고 함께 성장하고 싶어서 지원하게 되었습니다.  시니어 개발자가 된다면 백엔드의 넓은 지식을 가진 개발자가 되겠습니다. 그러기 위해 회사에서 사용하는 언어와 프레임 워크에 대한 심도 있는 책을 사서 백엔드를 공부하겠습니다. 그리고 개발뿐만 아니라 인프라 기술들을 공부하겠습니다. 팀의 부족한 점을 채워줄 수 있는 실력을 가지기 위해 항상 배우는 자세를 가진 신입사원이 되겠습니다. |
| **▶ 지원자의 답변을 보고 좋은 점 혹은 보완할 점과 그 이유를 작성해 보세요** | **▶ 지원자의 답변을 보고 좋은 점 혹은 보완할 점과 그 이유를 작성해 보세요** |

**【 실습2 비전공자반 】 열정·협업 등의 역량이 발휘된 경험 정리**

**- 열정**과 **협업** 등 특유의 역량을 발휘하여 수행한 **과제, 공모전, 개인목표 달성** 등의 경험을 정리해보세요. (공모전/해커톤, SSAFY, 팀플 활동 등)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **경험 제목** |  | | |
| **해당 역량 키워드** |  | **기간** |  |
| **개요** |  | | |
| **결과** | | | |
| **1. 수행내용**  **-**  **-**  **2. 어려웠던 점과 극복 방법**  **-­­**  **-**  **3. 성과 및 느낀점**  **-**  **-** | | | |

**【 참고자료 】 경험정리 워크시트**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **경험 구분** | **상황** | **역할** | **행동 1 (직무 역량·Hard skill)** | **행동 2 (인성·Soft Skill)** | **결과(느낀점, 배운점)** | **경험 키워드** |
| 0 | 공모전/대회 | 캡스톤 경진대회에서 ☆☆의 데이터셋을 기반으로 만든 모델을 학습시켜  GUI 제작을 진행함 | 데이터셋 제작, 사물인식 모델 훈련, 프로그램 GUI 제작 | - 사물인식 모델을 훈련시키고 ☆☆☆☆ 알고리즘을 적용하여 탐지 정확도 90% 이상을 달성  - 리스트업 및 우선순위를 정하여 문제 해결(□□ 영상 및 △△영상의 병렬배치, PCB 저장 기능)  - 추가 편의를 위한 기능 구현 : 방향키 기능을 통한 고객 편의 증진 | - 분석력 : 기존 유사 기능 서비스를 조사하여 필요한 부분이 무엇인지 파악하여, 본 서비스의 주요 니즈를 예측  - 협업 : 개인적으로 생각한 부분에 대해 팀원들의 객관적 시각과 공감을 얻어 구현이 필요한 리스트 우선순위 정리 | - 이미지 탐색의 정확도를 90% 이상 달성함  - 사용자 입장에서 UI를 구현하는 것의 중요성  : 실제 성과와 접목, 몰입력 향상, FE 직무 관심 계기 | 성취, 기획, 분석, 협업 등 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |