

# 자기 소개서

## “공간을 설계하듯, 사용자를 이해하는 개발자”

### 성장과정

저는 중학교 2학년 때 낯선 중국 땅에서 혼자 유학을 시작했습니다. 부모님 곁을 떠나 기숙사에서 생활하며, 언어도 문화도 다른 환경 속에서 스스로 부딪히고 해결해야 했습니다. 그렇게 10년 가까운 시간을 타지에서 보내며, 의지할 곳이 없을 때 스스로 길을 찾는 법을 배웠습니다. 그 시간은 저를 독립적이고 단단한 사람으로 성장시켜 주었습니다.

이런 환경 속에서 가장 크게 얻은 것은 빠른 적응력과 유연한 사고방식이었습니다. 다양한 나라의 친구들과 어울리며 생긴 열린 사고는 낯선 상황을 두려워하기보다 ‘어떻게 해결할 수 있을까’를 먼저 생각하게 만들었습니다. 이런 태도는 개발자로서 새로운 기술을 배우거나 예기치 못한 오류를 마주할 때, 차분히 원인을 분석하고 해결책을 찾아가는 힘이 되었습니다.

또한, 인테리어 디자인을 전공하며 공간을 설계했던 경험은 사용자의 입장에서 생각하는 습관으로 이어졌습니다. 개발 과정에서도 ‘어떤 사용자가 이 서비스를 더 편하게 쓸 수 있을까’를 고민하며, 기능 그 이상의 가치를 담은 UI/UX를 설계하려 노력하고 있습니다. 단순히 화면을 만드는 것이 아니라, 다름을 이해하고 모두가 편하게 사용할 수 있는 시스템을 구현하는 것이 저의 목표입니다.

돌아보면, 낯선 환경에서의 성장과 다양한 경험들은 저를 유연하지만 흔들리지 않는 개발자로 만들어 주었습니다. 변화가 빠른 IT 환경 속에서도 스스로 문제를 풀어가며 가장 효율적인 해답을 찾아가는, 그런 개발자가 되고 싶습니다.

## “독립 속에서 배우고, 협력으로 성장합니다”

### 성격의

### 장단점

저의 가장 큰 강점은 타지에서 보낸 10여 년간의 독립적인 생활을 통해 길러진 ‘독립적 유연성’입니다. 부모님 곁을 떠나 스스로 판단하고 결정해야 했던 시간들은 저에게 문제를 분석하고 해결하는 습관을 만들어 주었습니다. 어떤 일이 생기면 감정에 흔들리기보다, 가장 효율적인 방법을 찾아 실행으로 옮기는 편입니다.

또한 다양한 문화와 사람 속에서 지내며 얻은 유연한 사고방식은 새로운 기술이나 환경을 받아들이는 데 큰 도움이 되었습니다. 정답이 없는 디자인과 개발의 세계에서 열린 시각으로 접근하고 배우려는 태도는 저의 가장 큰 무기라고 생각합니다.

하지만 이런 독립심이 때로는 단점으로 작용하기도 합니다. 모든 문제를 혼자 해결하려는 습관 때문에, 복잡한 문제일수록 고민이 길어지고 팀의 의견을 제때 반영하지 못한 적도 있습니다. 이를 인식한 뒤로는 혼자서만 답을 찾기보다, 함께 논의하며 해결책을 만들어가는 과정의 가치를 배우고 있습니다.

	<p>실제로 SCAD POP 프로젝트나 UI/UX 팀 프로젝트에서 팀장을 맡았을 때, 팀원 각자의 강점을 이끌어내는 데 집중했습니다. 각기 다른 생각과 경험이 모여 하나의 결과물로 완성되는 과정 속에서, 협력의 진정한 의미를 체감했습니다.</p> <p>이처럼 저는 혼자서도 단단하지만, 함께할 때 더 성장하는 사람이 되고자 합니다. 독립적인 전문성과 협업 능력을 함께 갖춘 저의 성향은 어떤 팀에서도 긍정적인 시너지를 만들어낼 수 있다고 믿습니다.</p>
교육사항	<p><b>“사용자의 이해를 돕는 ‘소통형 개발자’로 성장합니다!”</b></p> <p>대학교 재학 중 저는 여러 전공 수업에서 노트 테이커(Note Taker)로 활동했습니다. 영어가 모국어가 아닌 저뿐 아니라, 영어권 학생들조차 어려워하는 전공 수업이 많았습니다. 특히 추상적이고 복잡한 이론 수업에서는 핵심을 놓치면 금세 흐름을 따라가기 힘들었기에, 저는 모든 학생이 수업 내용을 정확하고 효율적으로 이해할 수 있도록 돕는 역할을 맡았습니다.</p> <p>노트 테이커로서 저는 단순히 받아 적는 데 그치지 않았습니다. 복잡한 내용을 짧고 명확하게 정리하면서, 교수님의 핵심 의도를 먼저 파악하려 노력했습니다. 비영어권 학생들의 입장에서 용어나 개념을 쉽게 풀어 설명하고, 어려운 부분은 비유나 예시로 보완했습니다. 1년 동안 인테리어, 비즈니스, 건축 역사 등 다양한 수업을 맡으며 자연스럽게 정보를 구조화하고 핵심을 추려내는 능력을 키웠습니다.</p> <p>제 노트는 많은 학생들이 수업 내용을 이해하는 데 실질적인 도움이 되었고, 교수님께서도 그 가치를 인정해주셔서 이후에도 계속 같은 역할을 맡을 수 있었습니다. 무엇보다 이 경험을 통해 “정보를 단순히 정리하는 것”과 “누구나 이해할 수 있게 전달하는 것”은 완전히 다르다는 걸 배웠습니다.</p> <p>그때의 경험은 지금의 저에게 사용자 중심의 사고로 이어졌습니다. 복잡한 정보를 다루더라도, 최종적으로는 ‘사용자가 어떻게 느끼고 이해할지’를 먼저 생각합니다. 프론트엔드 개발에서도 이런 태도는 그대로 이어질 것이라 믿습니다.</p> <p>저는 앞으로도 사용자들이 어렵게 느끼지 않도록, 복잡한 기능을 직관적인 경험으로 바꾸는 개발자가 되고 싶습니다. 기획 의도를 정확히 이해하고, 팀원들과 활발히 소통하며, 기술적 제약 속에서도 최선의 해답을 찾아내는 개발자. 그런 사람이 되어 귀사의 서비스가 ‘복잡함 없이 쉽고 편안하게 다가갈 수 있도록’ 기여하겠습니다.</p>

“기술로 사람을 잇는 개발자로 성장하겠습니다!”

저는 다양한 문화 속에서 쌓은 경험과 독립적인 환경에서 길러온 유연성이, 빠르게 변화하는 웹 개발 트렌드 속에서도 꾸준히 성장하고 기여할 수 있는 단단한 기반이 될 것이라 믿습니다.

입사 1 년 차에는 먼저 배움의 자세로 현장을 흡수하는 신입 개발자가 되겠습니다. 기본을 다지고 회사의 기술 스택과 개발 문화를 빠르게 익히며, 선배 개발자들의 코드를 보고 배우는 과정에서 안정적이고 효율적인 코드를 작성하는 습관을 다질 것입니다. 또한 인테리어 디자인과 UI/UX 교육을 통해 쌓은 사용자 경험(UX)에 대한 감각을 살려, 귀사의 웹 서비스가 사용자에게 더 편리하고 직관적으로 다가갈 수 있도록 작은 부분부터 기여하겠습니다.

입사 3~5 년 차에는 단순히 주어진 일을 수행하는 개발자가 아니라, 팀과 함께 성장하며 변화를 이끄는 구성원으로 성장하고 싶습니다. React 등 프론트엔드 핵심 기술의 전문성을 강화하고, 웹 성능과 접근성, 아키텍처 설계 역량을 발전시켜 프로젝트의 완성도를 높이겠습니다. SCAD POP 프로젝트와 UI/UX 팀장 경험을 바탕으로, 팀원 간의 협업을 이끌고 후배 개발자들에게 지식과 노하우를 나눌 수 있는 든든한 동료가 되겠습니다.

장기적으로는 사용자 경험의 미래를 설계하는 엔지니어로 성장하고 싶습니다. 기술과 디자인의 경계를 허물고, 변화하는 환경 속에서도 ‘사람이 중심이 되는 기술’을 고민하며, 귀사가 사용자에게 더 큰 가치를 전할 수 있도록 기여하겠습니다. 단순히 화면을 만드는 개발자가 아니라, 기술로 사람과 사람을 연결하는 개발자가 되는 것이 저의 목표입니다.

“채용의 기회를 주신다면 맡은 일에 책임감을 가지고 최선을 다하겠습니다.”

지원동기

및

입사

후

포부