

자기 소개서

<div>성장과정</div>	<p>저는 중학교 2학년, 낯선 중국 땅에서 홀로 유학 생활을 하였고, 대학교 졸업까지 10여 년간 독립적으로 생활하며 성장했습니다. 부모님이라는 정해진 울타리 없이, 학교 기숙사에서 생활하며 타지 생활에서 마주친 모든 문제들을 스스로 해결하며 성장했고, 이는 저를 독립적인 문제 해결자로 만들었습니다.</p> <p>이러한 독립적인 환경에서 체득한 빠른 적응력과 극한의 유연성은 제가 개발 환경에 접근하는 태도를 결정하는데 도움을 주었습니다.</p> <p>첫째, 논리적인 문제 해결 능력입니다. 수많은 인종, 언어, 사고방식을 가진 학생들과 함께 생활하며 터득한 저의 유연한 사고는 미지의 환경에 대한 두려움보다는 흥미를 느끼게 해주었고, 이는 잦은 환경 변화를 통해 익힌 적응력으로 새로운 기술 스택이나 예상치 못한 오류가 발생했을 때 빠르게 분석하고 대응할 수 있는 논리적인 문제 해결 능력을 길러주었습니다.</p> <p>둘째, 유연한 UI/UX 설계 능력입니다. 제가 인테리어 디자인에서 공간을 설계했듯, 개발 과정에서 만나는 다양한 사용자 군상의 니즈를 폭넓게 이해하고 반영하는 유연한 UX/UI 설계 능력으로 발전했습니다. 또한, 단순한 기능 구현을 넘어, 다름을 포용하여 모두가 편안하게 사용할 수 있는 접근성 높은 시스템을 구현하는데 집중할 수 있게 되었습니다.</p> <p>저의 성장 과정은 복잡한 요구사항과 급변하는 개발 환경 속에서 흔들리지 않고, 가장 유연하고 효율적인 답을 코딩할 준비가 된 독립적인 엔지니어로 만들었습니다.</p>
<div>성격의 장단점</div>	<p>저의 가장 큰 강점은 타지에서의 10여 년간의 독립적인 생활에서 비롯된 독립적 유연성입니다. 이는 독립적인 문제 해결 습관과 경직되지 않은 유연한 사고방식이라는 두 축으로 발현됩니다.</p> <p>독립적 문제 해결력은 문제가 발생하면 감정에 치우치지 않고 가장 효율적인 경로를 탐색해 해결책을 구축하는 데 활용됩니다. 또한, 유연한 사고방식은 정답이 없는 디자인과 개발의 경계에서 새로운 기술과 다양한 관점을 수용하여 빠르게 습득하는 개방성을 갖추도록 했습니다.</p> <p>반면, 장점인 독립성이 때로는 단점으로 작용합니다. 저는 모든 문제를 스스로 해결하려는 습관 때문에, 복잡하거나 어려운 문제에 봉착했을 때 필요 이상으로 고민하는 과도한 자기 완결성이 있습니다. 이는 상황에 따라 업무 효율을 저해할 수 있는 요소임을 인지하고 있습니다.</p>

다.

이러한 단점을 극복하기 위해 저는 능동적인 협업 자세를 견지하고 있습니다. 다행히 다년간 다양한 인간군상과 함께 생활하며 높은 수준의 사회성과 공감 능력을 길러왔기에, 혼자 생활하는 것에 익숙하면서도 팀원들과의 원활한 관계 형성 및 소통에는 전혀 어려움이 없습니다. 실제로 저는 언어, 인증, 전공이 다른 팀원들과 진행했던 SCAD POP 프로젝트 혹은 UI/UX 교육 과정 중 팀 프로젝트에서 팀장 역할을 수행하며 성공적으로 프로젝트를 이끈 경험이 있습니다. 팀장의 역할은 독자적으로 문제를 해결하는 것이 아니라, 팀원들의 강점을 살리고 약점을 보완하는 유기적인 협력 구조를 설계하는 것임을 배웠습니다. 이처럼 독립적인 전문성을 유지하면서도 협력을 설계할 수 있는 저의 능력은 팀의 시너지를 극대화하는 강력한 강점이 될 것이라 자부합니다.

대학교 재학중, 저는 여러 전공 수업에서 노트 테이커(Note Taker)로 활동했습니다. 저와 같이 영어가 모국어가 아닌 학생들뿐만 아니라, 같은 영어권 학생들 중에서도 복잡하고 추상적인 수업 내용을 이해하는 데 어려움을 겪는 경우가 많았습니다. 강도 높은 전공 수업의 핵심 내용을 놓치면 뒤처지기 쉬운 상황이었고, 제게 주어진 과제는 다양한 문화적 배경과 이해도를 가진 모든 학생들이 수업의 핵심 내용을 정확하고 효율적으로 파악하도록 돕는 것이었습니다. 특히, 저 자신도 영어가 세 번째 언어였기에, 이 역할의 중요성을 더욱 깊이 공감했습니다.

교육사항

저는 노트 테이커로서 다음과 같은 노력과 역할을 수행했습니다. 첫째, 복잡한 강의 내용을 200자 내외의 간결하고 명확한 요약으로 압축했습니다. 단순히 받아 적는 것을 넘어, 교수님의 의도와 수업의 핵심 메시지를 정확히 파악하여 정보의 우선순위를 재구성했습니다. 둘째, 비영어권 학생들의 입장에서 용어와 개념을 쉽게 풀어 설명하는 데 집중했습니다. 예를 들어, 어려운 전문 용어는 간략한 예시나 비유를 들어 보충 설명하며 이해도를 높였습니다. 셋째, 1년간 인테리어 전공 수업뿐만 아니라 비즈니스, 건축 역사학 등 다양한 분야의 수업에서 노트 테이커 활동을 지속하며, 광범위한 정보를 효과적으로 분석하고 전달하는 능력을 심화했습니다.

저의 노력 덕분에 저의 노트는 수업에 참여하는 다양한 학생들에게 핵심 정보를 이해하는 데 큰 도움을 주었으며, 교수님께도 그 가치를 인정받아 지속적으로 노트 테이커 역할을 수

	<p>행할 수 있었습니다. 저는 이 과정을 통해 복잡한 내용을 간결하고 정확하게 언어로 표현하고 전달하는 능력을 크게 향상시킬 수 있었습니다. 이는 언어적 어려움을 넘어선 성공적인 커뮤니케이션 경험으로 남았습니다.</p> <p>이 경험을 통해 저는 정보를 전달받는 사람(사용자)의 관점에서 사고하고, 그들의 이해 수준에 맞춰 가장 효과적인 형태로 정보를 구조화하는 능력을 키웠습니다. 또한, 다양한 배경을 가진 사람들의 니즈를 파악하고 공감하며, 그들에게 명확하게 메시지를 전달하는 공감적 소통 능력을 체득했습니다. 단순히 잘 정리된 지식이 아니라, '누구나 쉽게 이해할 수 있는 정보'를 만들어내는 것이 곧 가치라는 점을 깊이 깨달았습니다.</p> <p>이러한 사용자 중심의 정보 구조화 능력과 공감적 소통 역량은 프론트엔드 엔지니어로서 귀사의 웹 서비스 개발에 크게 기여할 것입니다. 저는 복잡한 데이터나 기능을 사용자들이 직관적으로 인지하고 편리하게 조작할 수 있는 UI/UX로 구현하는 데 강점을 보일 것입니다. 또한, 기획 의도를 명확하게 이해하고, 개발 과정에서 발생하는 기술적 제약이나 해결 방안을 팀원들과 효과적으로 소통하며, 최종적으로 사용자에게 최적화된 디지털 경험을 제공하는 데 핵심적인 역할을 수행하겠습니다. 저의 역량을 통해 귀사의 서비스가 복잡함 없이 사용자에게 '쉽고 편안하게 다가가는 가치'를 창출하겠습니다.</p>
지원동기 및 입사 후 포부	<p>저의 독립적 유연성과 다문화적 경험은 빠르게 변화하는 웹 개발 트렌드 속에서 지속적으로 성장하고 기여할 수 있는 강력한 토대가 될 것이라 믿습니다.</p> <p>첫째, 입사 1년차에는 귀사의 기술 스택과 개발 문화에 빠르게 적응하여 안정적이고 효율적인 코드 작성 능력을 배양하겠습니다. 선배 개발자들의 노하우를 스펀지처럼 흡수하고, 소규모 기능 개발에 주도적으로 참여하며 배운 지식을 실제 서비스에 적용하는 데 집중하겠습니다. 이를 통해 인테리어 디자인 및 UI/UX 교육에서 다져진 사용자 경험(UX) 이해를 바탕으로, 귀사 웹 서비스의 사용자 중심 인터페이스 설계에 적극 기여하며 코드의 견고함을 습득해 나가겠습니다.</p> <p>둘째, 입사 3~5년차에는 혁신을 주도하는 프론트엔드 리더가 되겠습니다. React, Java 등 핵심 프론트엔드 기술에 대한 전문성을 심화하고, 웹 성능 최적화 및 확장성 있는 아키텍처 설계 역량을 강화하겠습니다. 또한, 다양한 프로젝트를 성공적으로 이끌며 팀원들과의 시너지를 창출하고, 'SCAD POP' 및 'UI/UX 교육' 팀장 경험에서 얻은 리더십을 발휘하여 주니어 개</p>

발자들의 성장을 돕는 멘토로 활동하겠습니다. 그리고, 글로벌 서비스 개발 경험을 쌓으며, 다문화 사용자 환경을 고려한 웹 접근성 및 지역화 전략 수립에 기여하겠습니다.

셋째, 장기적으로 저는 사용자의 경험의 미래를 그리는 엔지니어가 되겠습니다. 최신 웹 기술 트렌드를 선도하고, 귀사의 서비스가 시장에서 독보적인 사용자 경험을 제공할 수 있도록 기술과 디자인의 경계를 넘나들며 혁신적인 해결책을 제시하겠습니다. 또한, 기술적 전문성과 사용자 중심 사고를 융합하여 귀사가 지향하는 디지털 가치를 극대화하고, 글로벌적으로 웹 산업의 발전에 기여하는 리더 엔지니어가 되겠습니다.