

1. 다양한 IT 동아리 중에서 멋쟁이 사자처럼 대학 12기를 선택하고 지원하시게 된 이유를 작성해주세요. 간단한 자기소개 및 멋쟁이사자처럼 대학 12기에 지원하는 이유에 대해서 자세하게 기술해주세요. (자기소개 (장단점) 및 지원 동기)

저는 코딩에 관심이 많고 코딩하는 것이 재밌으며, 코딩을 어려워하는 후배들에게 코딩을 가르쳐 줄만큼 열정적으로 임하고 있습니다. 또한 전공교과에서 좋은 성적을 거둘만큼의 성실함도 겸비하고 있습니다. 하지만, 장기적으로 진행하는 프로젝트에서는 끈기가 부족하여 계획을 세우거나 공부 모임을 만들어 보완하고 있습니다. 많은 교내 동아리 중 멋쟁이 사자처럼 동아리를 지원하게 된 계기는, 형식적이고 주기적으로 다른 대학과 교류하며 코딩 활동을 하는 동아리는 유일하다고 생각했습니다. 제가 생각하는 코딩은 스스로 해결할 수 있는 문제지만 한 가지 방법이 아닌 여러가지 방법으로 해결할 수 있는 문제이기 때문에, 다른 사람의 해결 방법을 통하여 얼마든지 성장할 수 있는 활동이라고 생각합니다. 그래서 비전공자, 전공자가 함께 협업하여 프로젝트를 진행하는 좋은 기회를 갖는다는 것은 정말 특별할 것 같아 꼭 참여하고 싶습니다.

2. 멋쟁이사자처리를 통해 이루고 싶은 최종 목표와 멋쟁이사자처리를 1년간 진행 후 자신이 어떻게 발전할 것 같은지 작성해주세요.

평소 학교 생활을 하며 다른 학우의 코딩 작업을 볼 일이 굉장히 적다고 생각합니다. 저는 이 동아리에서 활동하고 팀 프로젝트를 진행하면서 저만의 코딩 방식이 아닌 다른 사람들의 코딩 방식 또는 문제해결 방식을 보고 스스로에게 피드백하며 내가 생각하지 못한 방식과 개념들을 개선해 나가고 싶습니다. 과제를 하다가 잘 풀었다고 생각하는 문제를 다른 친구가 더 쉽게 풀어내는 것을 보면 코딩하는 것은 여러 관점에 따라 해결 방식이 모두 다를 수 있었습니다. 이번 기회에 여러 개발자분들과 협업하여 내가 알지 못하는 다른 방식들을 배우고 여러 방법으로 문제를 해결해나가는 능력을 기르고 싶습니다. 또한 많은 활동을 하며 만약 추후에 처음 보는 개발자분들과도 협업하는 기회가 온다면 적은 소통으로도 효율적인 개발을 할 수 있는 능력으로 성공적인 프로젝트를 완성하는 것을 목표로 할 것입니다.

3. 협업 경험이 있다면 힘들었던 점과 극복 과정을 적어주세요. (만약 협업 경험이 없을 경우, 팀원 간에 의견 마찰이 있을 때 어떻게 할 것인지 적어주세요.)

지금까지의 협업 경험으로는 교내의 팀 프로젝트와 팀 레포트 작성이 있었습니다. 팀 활동 중 가장 갈등이 많았던 부분은 시간 조율이었는데, 처음 만나는 관계이다 보니 시간 조율을 하는 것이 순탄하지 않았습니다. 저는 팀의 팀장이었기 때문에 이를 해결하기 위해 공유 라이브러리 또는 git을 활용하여 주마다 각자가 할애 가능한 시간을 투자하여 개인적으로 프로젝트를 진행하고, 적어도 1-2주에 한 번은 모두가 모여 현재 진행 상황에 대한 피드백 혹은 간담회 시간을 가졌습니다. 이 방법으로 진행한 후 팀원들에게 피드백을 들어보니 편한 시간에 할 수 있어서 좋다, 시간

에 업데이트가 않는다 등의 호평도 있었지만 그럼에도 소통이 원활하지는 않다 이전 사람이 표기를 해두지 않으면 진행상황을 알기 어렵다 등의 피드백을 받았습니다. 이러한 피드백을 보완하여 메모장을 만들어 진행상황을 수정하거나 댓글을 다는 등의 보완을 한다면 더 효율적인 팀 활동을 할 수 있을 것이라고 생각합니다.

5. 스프링 파트를 선택한 이유와 관련 경험을 해본 적이 있는지, 그리고 이 파트를 통해 어떠한 성장을 희망하시는지 작성해주세요.(경험이 없다면 어떤 성장을 희망하시는지 적어주세요)

제가 아는 스프링은 자바를 활용한 어플리케이션 프레임 워크입니다. 자바를 활용한 프로젝트 경험은 러시아워 게임, 팩맨 게임을 만들어 본 경험이 있지만, 스프링의 핵심인 어플리케이션 프로젝트는 아직 경험이 없습니다. 저는 스프링을 활용한 팀 활동을 진행하면서 프레임 워크를 사용하여 클래스 관계 구조나, 데이터를 처리하는 절차, 프로그램이 화면에 그려지는 방식 등 프레임 워크의 틀을 사용하고 여러 코드를 병합하는 것을 경험하고 싶습니다. 자바를 수강하면서 흥미롭게 프로젝트를 진행한만큼 자바를 기반으로 한 스프링을 경험한다면 더 뛰어난 어플리케이션을 개발할 수 있을 것이라고 생각합니다. 비록 스프링을 활용한 첫 프로젝트를 진행할 것이지만, 처음인 만큼 더 관심을 가지고 열정적으로 임하면 스프링으로 더 좋은 성능의 개발을 하여 완성도 높은 결과물을 낼 수 있을 것이라고 희망합니다.

6. IT계열 전공 관련 이수 교과명과 학습 내용을 적어주세요. 독학하신 부분이 있다면 어떤 교재나 영상으로 어떤 내용을 학습하셨는지 적어주세요.

프로그래밍 기초, 프로그래밍 응용을 수강하면서 C언어의 기초적인 부분과 디버깅, 심화부분을 활용한 프로젝트 및 문제해결을 학습하였습니다.

자바프로그래밍, 자바어플리케이션을 수강하면서 JVM에 대한 이해와 쓰레드 활용, 팀 프로젝트와 개인 프로젝트를 수행하였는데, 자바 언어를 사용하여 숫자야구 게임, 러시아워, 팩맨 등의 프로젝트 완성을 경험하였습니다.

컴퓨터 아키텍처, 운영체제를 수강하면서 CPU와 전반적인 소프트웨어의 실행 능력에 대한 이해, 하드웨어에 대한 이해, 메모리, 운영체제의 필요성을 학습하였습니다.

자료구조 및 실습, 알고리즘 및 실습을 수강하면서 코딩 문제해결을 위한 알고리즘 이해도를 향상할 수 있는 개념들을 학습하였습니다.

오픈소스 프로그래밍을 수강하면서 파이썬 언어를 활용한 문제해결을 학습하였습니다.