

자 기 소 개 서

지원동기	<p>학과 연구실 생활을 하며 선배들에게 개발자에 대한 이야기를 많이 들었습니다. 새로운것 하나씩 배워 나갈수록 매번 생소하였지만 배우면 배울수록 빠져들고 몰두하는 저의 모습을 보았습니다. 어릴때 이론으로 배우기만 하였고 점점 개발을 하게 되었습니다. 하지만 이론과 개발은 틀리다는 것을 알게 되었고 직접 책을 찾아보고 인터넷 검색을 통해 하나하나 배워 나갔습니다. 어느 순간 발전해가고 있는 저를 보고 뿌듯함을 느끼기도 하였으나 옆을 바라보니 저보다 뛰어난 사람이 또 많다는 것을 깨달았습니다. 부족함을 느끼고 발전해 나가기 위해 좀 더 실무적인 비트캠프에서의 두번의 과정을 수료하기도 하였습니다. 학과에서 배우는 것과 다른 직접 설계부터 개발, 테스트에 이르기까지 개발자의 모든 부분을 경험해 보았습니다. 여러 프로젝트를 통해 완성되는 만족감과 주변사람들이 보고 신기하다는 것과 저 스스로의 기쁨을 느끼며 평생 느껴보자는 결정을 하였습니다. 물론 힘든 경험도 많았습니다. 약간의 의견다툼, 해결하기 어려운 문제들 하지만 이러한 문제를 극복해 나가고 발전해 나가는 개발자의 매력을 느낀 저는 입사하여 한번 더 가슴 벅찬 개발을 하고 싶습니다.</p>
성장과정	<p>어릴때부터 컴퓨터가 있었던 저는 컴퓨터가 움직이는 동작이나 원리에 관심이 많아 조금 더 많은 것을 공부하기 위해서 대학교도 컴퓨터공학과로 진학하게 되었습니다. 1학년때는 사람들과 만나는 것을 좋아해서 학과에 있는 학술동아리를 통해서 인맥과 프로그래밍에 관심을 가지기 시작했고 선배들에게 방과후 스터디를 통해 프로그램 언어를 배워 나갔습니다. 군 재대후 아르바이트를하고 지내던 나에게 선배에게서 간단한 프로젝트를 해볼 생각이 없냐는 연락이 왔습니다. 저는 군입대 전부터 프로젝트를 해보고 싶었기에 고민도 없이 하겠다고 마음먹고 방학 동안에 간단한 영화예매 프로그램을 만들었습니다. 프로젝트를 계속 시작하다 보니 개발자란 꿈에 확신을 가지게 되었고 저는 아직도 부족하다는 생각에 3학년을 마친후 휴학을 선택하였고 주변사람들의 조언으로 비트교육센터에서 JAVA 전문가 과정을 수강하기로 하였습니다. 그 곳에서 JAVA, HTML, JAVASCRIPT, CSS, JSP, DB, Spring Framework 등 여러 기술들과 언어들을 배웠습니다. 그리고 수료후엔 교수님께서 간단한 프로젝트를 부탁하셔서 4학년 복학을 하였습니다. 복학 후에는 DNS관련 프로젝트를 웹화면에 출력 자료정리 및 구글지도에 출력하는 화면을 만들었으며 졸업작품으로 웹으로 데이트코스 프로그램을 개발하였고 제 꿈인 개발자를 위해 2학기에 학기는 인터넷강의를 선택하고 다시 한번 서울로 올라오게 되어 비트캠프의 Window과정을 지원하여 C, C++, C#, 파이썬, 아두이노, 라즈베리파이, 네트워크 등 여러 언어와 기술들을 배우며 경험을 쌓았습니다.</p>
성격 장.단점	<p>제 성격의 장점은 어떤 일을 한번 시작하면 끝까지 해야지만 적성에 풀린다는 점입니다. 학교 연구실 생활을 하면서 한번 시작한 프로젝트는 생각한 지점까지 끝내야지만 마음이 편하고 그 때 휴식을 가졌습니다. 주변에서는 쉬면서 해라고 하지만 저는 제가 맡은 문제를 해결하는 과정을 즐기면서 개발을 하며 시간가는줄 몰랐던적이 한두번 아니었습니다.</p> <p>포기를 안하고 진행을 하다보니 의견 다툼이 여러번 있었습니다. 다들 여기까지 하자고 하고 쉬면서 하자고 하는 말이 종종 있었습니다. 하지만 그럴때 전 여기까지만 하자고 말하여 주변 사람들을 피곤하게 만들기도 하였습니다. 처음엔 몰랐던 문제들이 프로젝트 중 의견 다툼이 생기자 전 대화를 통해서 서로의 능력이 있고 할 수 있는 분야가 틀리다는 걸 알았으며 서로가 약속한 기간에 끝낼 수 있도록 분업을 통해 해결할 수 있다는 것을 배웠습니다. 프로젝트를 진행하며 서로서로 의사소통이 중요하다는 걸 배워 단점을 많이 보완하였습니다.</p>

<div data-bbox="124 1059 244 1133" data-label="Text"> <p>직무관련 경험/경력</p> </div>	<div data-bbox="256 152 512 185" data-label="Section-Header"> <p>1)모션인식제어 게임</p> </div> <div data-bbox="256 221 1481 1117" data-label="Text"> <p>최근에 관심이 있던 모션인식제어에 관해서는 학교에서 접하지 못하였습니다. 어떻게 하면 모션인식제어에 관련되어서 접할 수 있을까하고 고민하던때에 비트캠프의 IoT과정을 알게되어 지원하게 되었습니다. 과정을 들으면서 C, C++, C#, 네트워크, 라즈베리파이, 아두이노, 림모션, 키넥트 등 많은 것을 배우고 마음이 맞는 사람들끼리 모션인식제어를 통한 게임을 만들어보기로 하였습니다. 처음에는 키넥트를 사용하려고 하였으나 우리가 만드는 FPS게임에는 부적합하다는 생각이 들어서 림모션으로 해보기로 하였고 유니티 기반의 게임을 만들기로 결정하였습니다. 처음에는 언리얼이라는 게임 엔진을 사용하여 개발하려고 하였으나 우리는 VR을 착용하고 게임을 진행하기로 목표를 잡았기 때문에 모바일에 조금 더 적합한 유니티로 선정하였습니다. 처음 개발해 보는 게임이라서 정말 생소하고 모르는 부분이 많아 일주일간 책을 통해 유니티의 기본을 공부하였습니다. VR을 착용하다 보니 기본적인 마우스와 키보드를 사용하여 게임을 진행할 수 없어서 고민하던 때에 닌텐도의 컨트롤러를 사용하기로 하였고 닌텐도 컨트롤러의 부속품 중 눈차크도 같이 사용하기로 하였습니다. 눈차크를 정한 이유는 자이로센서와 조이스틱 모두를 가지고 있기 때문이었습니다. 쉽게 진행 될 줄 알았던 프로젝트는 생각보다 문제점이 정말 많았습니다. 먼저 컨트롤러인 위모드도 툴을 사용해서 하였으나 유니티에서는 인식하지 못하여 몇일을 고민하고 찾아보다 다른 해결법인 UniWii라는 것을 알았으며 사용하여 해결하였고 내가 하고 싶었던 모션인식제어인 림모션에서는 처음에 손가락을 받아올려고 하였습니다. 그런데 나와 있는 정보가 적어서 생각보다 시간이 많이 걸렸습니다. 찾아보다 전 기수가 했던걸 보았고 거기에선 엄지와 검지의 각도를 계산하여 나타낸것을 보았으나 내가 생각하던 값을 받아오지 못하였고 고민하던 중 이번엔 position 값을 사용해보자는 생각으로 진행하였습니다. 먼저 손바닥의 값과 엄지와 검지의 값을 받아와서 손바닥과 각각의 손가락을 합쳐 값을 만들어서 진행하였습니다. 그결과 손가락 하나와 두개의 값을 완벽하게 인식하였고 무기 변경 문제를 해결하였습니다. 네트워크 문제를 해결하는데 어려움이 많았습니다. 싱글로 만든 게임이었다면 손쉽게 될 싱크문제와 최적화는 걱정 없었지만 네트워크이다 보니 여러 곳에서 접속할 문제를 해결 해야 했습니다. 그래서 접속할 수 있는 수를 제한 하였으며 싱크를 맞추는 작업에서 시간 투자를 많이 하였습니다. 그리고 렉 걸리는 부분은 불필요한 부분들을 제거 및 간략하게 만들어서 문제를 해결하였습니다. 그 결과 우리가 계획했던 게임을 발표 할 수 있었습니다.</p> </div> <div data-bbox="256 1189 660 1223" data-label="Section-Header"> <p>2) AngularJS를 이용한 웹에디터</p> </div> <div data-bbox="256 1258 1481 1706" data-label="Text"> <p>학교에서 계속 공부한 자바를 조금 더 공부하기 위해서 휴학을하고 서울로 와서 비트교육센터에 무작정 찾아가서 고급과정을 듣겠다는 마음 하나로 몇달간 혼자 공부하며 6월부터 과정이 시작 되었습니다. 자바, mysql, jsp, spring, mybatis, HTML, JavaScript, CSS, 폰갯 등 많은 것을 배웠으나 프로젝트를 진행하기에 앞서서 무엇을 해볼까 어떤걸 해야 즐겁게 할 수 있을까란 고민을 했습니다. 그러다가 AngularJS란 것을 알게 되었고 Jquary보다 훨씬 더 간단하게 쓸 수 있다는 결보고 이걸로 웹에디터를 만들어 보자고 결정하여 진행 하였습니다. 처음 접한 프레임워크다보니 진행하는데에 정말 많은 시간이 걸렸고 정보 수집만 몇일을 하였습니다. 제대로 설계를 하고 시작해 보는 첫 프로젝트다 보니 모든 부분이 서툴렀습니다. 서버는 스프링을 사용하여 json 형식으로 받아와서 클라이언트에 보내주는 방법을 선택하였고 이전 수업시간에 배운 MVC 모델링 방법으로 진행하였습니다. 그리고 어디서든 접속 할 수 있도록 서버만 켜져있다면 URL 주소에 고유한 키값을 주면 접속 가능하도록 하였고 웹에디터에서 저장하면 파일을 알집파일로 저장할 수 있도록 하였습니다. 그 결과 실시간으로 볼 수 있는 에디터를 만들게 되었습니다.</p> </div> <div data-bbox="256 1740 673 1774" data-label="Section-Header"> <p>3)데이트코스 프로그램(졸업작품)</p> </div> <div data-bbox="256 1809 1481 2047" data-label="Text"> <p>자바과정을 끝낸 후 시작한 프로젝트였습니다. 처음에 어떤 프로젝트를 해볼까란 고민을 많이 하였습니다. 그러다가 비트에서 해보고 싶었던 지도를 사용한 프로젝트를 해보자란 생각에 시작하였습니다. 마찬가지로 비트에서 배운 Java와 마찬가지로 기술을 사용하였으며 프로젝트는 gradle을 사용하여 개발 하였습니다. 다음 지도의 API를 사용하여 웹 기반의 메인은 다음 지도였으며 저희 지역의 대부분의 장소의 사진과 위치를 데이터베이스에 저장하여 스프링을 통하여 검색할 수 있도록 제작하였으며 직접 코스를 정하거나 추천 코스를 두어서 사용자가 원하는 부분을 직접 선택할 수 있도록 하였습니다. 검색하여 선택하면 모달창을 띄웠는데 그</p> </div>
--	--

	<p>창에서 다시 지도를 띄울려고 하였습니다. 그러나 다음에서는 지원을 해주지 못하여 여기서 네이버의 지도를 사용할 수 밖에 없었습니다. 경로는 직접 선택한 순서대로 이어주게 만들었으며 삭제도 그 위치에서 가능하도록 개발 하였습니다. 경로를 완벽하게 구현하지 못한 부분이 있었으나 잘 마무리하여 우수작품으로도 선정되는 결과를 얻었습니다.</p> <p>프로젝트를 하면서 여러 가지 문제점들을 해결하면서 느낀 점은 수많은 시행착오를 거치더라도 포기하지 않고 해결 방안을 고민하고 찾는다면 길이 열린다는 것을 몸소 경험하게 되었습니다.</p>
자신만의 강점(차별 성)	<p>1) 도전 정신입니다. 안되면 되게 하라는 말을 되새기며 지금껏 살아왔고 전공 분야에서 전문가가 되어야겠다는 목표의식을 가지고 새로운 것을 도전하면서 여러 프로젝트를 해왔습니다. 저는 학교의 프로젝트와 비트캠프에서의 프로젝트를 통해서 AngularJS라는 프레임워크와 unity라는 툴을 사용하여 내가 하지 못했던 분야에 도전하였습니다. 처음엔 정말 생소하고 막막하였습니다. 하지만 도전하면 노력하면 안되는건 없듯이 계속 공부하고 검색을 통해 배우고 시도를 한 결과 제가 맡은 분야인 서버쪽과 립모션 등 이해를 하여 프로젝트는 완성 시켰으며 수료후에도 활용하여 졸업작품도 만들수 있었습니다.</p> <p>2) 지기 싫어하는 승부욕 입니다. 군 재대 후에 본격적으로 프로그래밍 공부에 몰두하기 시작 하였습니다. 그리하여 친구들, 선배들과 스터디를 하였으며 부족한 부분이 있다면 스스로 만족할때까지 더 공부를 하였습니다. 처음엔 저만 잘하면 된다는 생각으로 시작한 적이 많았습니다. 하지만 여러 프로젝트를 통해서 혼자하는건 없다는 걸 깨닫고 의사소통을 통해 더 좋은 프로젝트를 만들 수 있다는걸 경험을 통해 배웠습니다. 자신만을 위한 경쟁심은 남을 해칠 수 있지만 남을 배려하고 공동체 의식을 함양한 승부욕은 내 자신과 단체에게 있어서는 목표를 위한 디딤돌이 될 수 있다고 생각합니다.</p>
입사 후 포부	<p>이제 시작하는 단계입니다. 항상 부족함에 더 많이 노력하였으며 준비하였습니다. 그러나 아직도 부족함이 많습니다. 그렇기에 이제는 조금 더 전문적이고 실무적인 부분을 많이 알아가고 싶습니다. 학부 과정에서 지식과 비트캠프에서 배운 지식을 활용하며 대한민국의 상위 1%의 개발자가 되어서 생활에 도움이 되는 프로그램을 개발하고 싶습니다. 이제 시작하는 단계입니다. 항상 부족함에 더 많이 노력하였으며 준비하였습니다. 그러나 아직도 부족함이 많습니다. 그렇기에 이제는 조금 더 전문적이고 실무적인 부분을 많이 알아가고 싶습니다. 학부 과정에서 지식과 비트캠프에서 배운 지식을 활용하며 대한민국의 상위 1%의 개발자가 되어서 생활에 도움이 되는 프로그램을 개발하고 싶습니다.</p>

지원서 상의 모든 기재사항은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

작성일 : 2016 년 02 월 16 일

작성자 : 홍 길 동