

자 기 소 개 서

지원동기	<p>저는 고등학교 때 처음 프로그래밍을 접하여 관심을 갖게 되었고 이후로 대학을 진학하여 컴퓨터 공학과에 입학하게 되었습니다.</p> <p>1학년 때는 학교생활이 적응이 되지 않아 다른 과목들의 성적이 좋진 않았지만 전공 과목은 다른 학우들에 비해 잘하는 편 이었습니다.</p> <p>2학년 1학기를 마치고 군대 갈 시기가 되고 운 좋게 산업체 회사를 입사하게 되어 3년을 일하면서 회사생활에 대해 조금은 알게 되었고 근무가 끝나면 혼자 프로그래밍 공부를 하였습니다.</p> <p>회사를 다니는 도중 프로그래밍을 조금 더 전문적으로 배워보고 싶다는 생각에 퇴근을 한 후 프로그래밍 학원을 다니며 조금 더 실력을 쌓았습니다.</p> <p>그렇게 산업체 근무를 마치고 다니던 학교를 마치는 것으로 퇴사를 하게 되었고 나머지 학기를 채운 후 BIT 아카데미 학원에서 IOT 고급 개발자 과정을 거치며 저의 실력을 한층 더 높이게 되었고 귀사에 지원을 하게 되었습니다.</p>
성장과정	<p>저는 전라남도 완도에서 태어나 2002년도에 서울로 올라와 낯설고 어색한 환경이었지만 좋은 친구를 사귀게 되어 빨리 서울 생활에 적응할 수 있었습니다.</p> <p>중학교를 다니며 우연히 프로그래머라는 직업을 알게 되어 프로그래머를 하고 싶다는 꿈만 가지고 있었고 이후 중학교를 졸업하여 IT 분야를 알아 보고자 특수목적고등학교의 로봇과로 진학을 하게 되었습니다.</p> <p>고등학교에 올라가서 프로그래밍을 처음 배워 보았고 프로그래머라는 직업을 더욱 갖고 싶다는 생각을 하게 되었습니다.</p> <p>그러나 곧 사춘기가 오게 되고 친구들과 어울려 놀게 되어 공부를 등한시 하였고 이후 광운대 정보과학 교육원이라는 학점은행제에 들어가게 되었습니다.</p> <p>대학을 들어가서는 다시 마음을 다잡고 전공 공부를 열심히 하였고 프로그래밍에 다시 관심을 갖게 되어 공부를 하는 중에 학교에서 배우는 프로그래밍 수업이 부족하다고 느껴 학교를 졸업하고 전문IT 교육업체인 BIT캠프에 등록하여 여러 프로그래밍 언어를 접하고 많은 프로젝트를 진행 하여 실력을 더욱 향상시킬 수 있었습니다.</p>
성격 장.단점	<p>제 성격의 장점은 책임감이 강하여 맡은 일이 주어졌을 때 끝까지 포기하지 않고 해결해 나가려는 의지가 있습니다.</p> <p>학교나 학원에서 프로젝트를 진행 할 때에도 오늘 할 일을 내일로 미루지 말자 라는 생각을 갖고 프로젝트를 진행하였었고 사소한 일이 주어지더라도 최선을 다해 문제를 해결해 나갔었습니다.</p> <p>저의 단점은 내성적인 성격입니다.</p> <p>다른 사람이 먼저 다가오지 않으면 잘 다가가지 못하는 성격이 있는데 주변사람들의 도움으로 새로운 사람들을 많이 만나고 말을 건네보고 하여 많은 개선을 하였습니다.</p>
직무관련 경험/경력	<p>저의 첫 번째 프로젝트는 산업체 근무를 마치고 학교로 복학하여 한이음에서 진행한 프로젝트였습니다.</p> <p>한 학기 동안이라는 시간 동안 아두이노, RFID를 이용한 사물지능 네트워크를 구축하는 프로젝트였는데 결과적으로는 실패한 프로젝트였지만 한번도 본적 없던 아두이노라는 보드를 사용해 보고 사용 방법을 숙지하면서 재미를 느끼게 되었습니다.</p> <p>그곳에서는 주로 아두이노 코딩을 맡아서 하게 되었고 혼자 프로그래밍 공부를 할때 보다 더 많은 프로그래밍 지식을 얻게 되었습니다.</p> <p>프로젝트의 실패 원인은 아두이노에 대한 전반적인 이해 부족과 더불어 라이브러리를 많이</p>

	<p>사용해야 하는 코딩 방식이 익숙하지 않아서 였던거 같습니다.</p> <p>이후로 BIT 교육센터를 다니면서 총 6번의 미니 프로젝트와 1번의 메인 프로젝트를 진행하게 되었습니다.</p> <p>미니프로젝트는 배운 과목들을 기초로 하여 한 프로젝트였고 프로그래밍, 아두이노 제어 등을 맡아서 하였습니다.</p> <p>메인 프로젝트에서는 립모션, Wii 리모컨을 이용한 FPS 게임 제작을 하게 되었고 이러한 게임을 만든 이유는 기존 FPS게임들은 키보드나 마우스등을 사용하여 진행하는 방식이 대부분인데 그것에 지루함을 느껴 립모션을 이용하여 손동작을 인식하고 그것에 대한 동작을 하게 되고 Wii 리모컨을 이용하여 캐릭터의 움직임, 조준점 변경을 하게 되고 3D로 제작하여 VR 머신을 이용해 입체감 있는 게임을 즐길 수 있도록 하였었습니다.</p> <p>제가 주로 맡은 내용은 게임 제작이었습니다.</p> <p>게임 제작 중에서도 네트워크를 위주로 임무를 맡아 진행하였는데 네트워크에 대한 지식이 충분하지 않은 상태에서 프로젝트를 진행하다 보니 클라이언트와 클라이언트 간의 싱크 문제로 어려움을 겪었습니다.</p> <p>하지만 인터넷 검색과 책을 통하여 해결 방안을 찾고 팀원들과 회의를 통해 정보를 공유하여 문제를 해결해 나아갔고 프로젝트를 완성시킬 수 있게 되었습니다.</p>
자신만의 강점(차별 성)	<p>저는 프로그래밍을 공부한다는 것에 흥미를 많이 느껴 산업체를 다니면서 저녁에는 학원을 다닐 정도로 열정이 있습니다.</p> <p>학원에서 프로젝트를 진행 할 때도 무언가 코딩을 하여 만든다는 것에 재미를 느껴 주말에도 학원에 나와 혼자서라도 진행을 할 정도로 많은 관심을 가지고 있습니다.</p> <p>또한 저는 약속시간에 늦는 것을 싫어하여 항상 남들보다 30분일찍 나오는 습관이 있습니다.</p> <p>학원, 학교를 다닐 때에도 항상 8시 30분 이전에 도착한다는 생각을 갖고 등교, 등원을 하였고 그 결과 비트캠프 5개월 수강 기간 동안 한번도 지각, 조퇴를 하지 않아 개근상을 받기도 하였습니다.</p>
입사 후 포부	<p>저는 어릴때부터 희망 직종에 프로그래머를 항상 적었을 정도로 프로그래머에 대한 환상이 있었습니다.</p> <p>그리고 그 꿈을 실현하기 위해 현재까지 다양한 언어를 접하면서 프로그래밍에 대한 시각을 늘렸고 언어 공부에 매진하였습니다.</p> <p>회사에 입사한다면 지금까지 배운 언어들을 바탕으로 다양한 시각에서 문제점을 해결해 나갈 것이며 저의 최종 목표인 기술 PM이 되어 프로그래밍 기술 분야에서 최고가 되고 회사의 프로그램 질을 높여 회사에도 이바지 하고 싶습니다.</p>

지원서 상의 모든 기재사항은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

작성일 : 2016 년 02 월 16 일

작성자 : 홍 길 동