

자기소개서

나의성향

저는 도덕적인, 성실한, 성취력있는, 창의적인, 책임감있는 사람입니다.

성장환경

"부지런한 습관과 일에 대한 책임감"

저의 삶에서 부지런함을 몸에 익히게 된 계기는 중학교 시절이었습니다. 이 시기의 작은 경험을 통하여 성실한 습관을 몸에 익힐 수 있었습니다. 저는 장거리 통학을 2년 정도 해왔던 적이 있습니다. 학교에서 집까지의 거리가 거의 1시간 반 이상 걸렸습니다. 그때는 다른 학생보다 더 일찍 일어나서 매일 학교를 통학하는 것이 너무나 힘들게 느껴졌습니다. 하지만 6개월이 지나자 자연스럽게 일찍 일어나서 움직이고 남들보다 먼저 행동하는 것이 많은 이점을 가진다는 것을 깨달았습니다. 일찍 일어나서 행동하는 것이 부지런한 습관의 시작이고, 이런 장점을 책과 경험으로 이해하고 행동하면서 자부심을 가지게 되었습니다. 이런 습관이 주변 관계를 좋게 만들어 주는 원동력이 되었습니다. 성인이 되어 대학교에 들어와서도 이러한 습관은 저에게 자립심과 책임감을 주었습니다. 부모님에게 기대지 않고 학비를 마련할 때, 아르바이트생으로 일할 때 장점으로 작용했습니다. 언제나 일찍 오고 약속은 철저히 지키면서, 자기 일처럼 철저히 일하여 손님들과 일터에서 인정을 받았었습니다. 이후 전공을 살려 건설 현장에서 업무를 할 때도 단 하루도 늦지 않고 새벽에 나와 일하시는 인부분들과 일을 시작하였고, 당일 업무를 미루지 않고 바로바로 끝낸 후에 퇴근하였습니다.

전공선택 이유와 적성

"도전을 두려워하지 말자"

비전공자임에도 불구하고 `프로그래머`를 직업으로 가지려는 이유는 아주 단순합니다. 프로그래밍이 재미있고, 프로그램을 만들어 낼 때마다 느끼는 성취감이 컸기 때문입니다. 무작정 학원에 등록하고, 프로그래밍 분야를 시작하였지만, 프로그래밍의 분야에서 일하기 위한 준비를 계획 없이 하지는 않았습니다. 남들 쉬는 주말에도 나와서 공부를 하고 모르는 것이 있으면 이해할 때까지 다시 만들었습니다. C, C++, API, MFC, TCP/IP, C# 등의 빠른 수업속도에 뒤처지지 않고 따라갔습니다. 심지어 학원 강사님들도 독하다고 할 정도로 열정을 가지고 배웠습니다. 비트 아카데미에서 팀 프로젝트를 하면서 적성에 정확히 맞는 일이라는 것을 알았습니다. 성실함이 프로그래머에게 있어 가장 큰 무기가 될 수 있다는 것과 성취감을 느낄 수 있는 업무가 주는 능력을 보았을 때 저의 적성에 가장 알맞은 직업 같습니다.

팀 프로젝트에서 MFC 기반의 IOCP 서버를 만드는 것이 저의 역할이었습니다. 프로그램 설계를 끝내고 한 장의 이미지전송, 1:1 영상 전송 그다음 다중클라이언트 접속에 관한 서버를 구현하였습니다. 이때 prototype 에 사용하였던 CAsyncSocket 의 한계를 느껴 IOCP 를 적용하게 되었습니다. 다중 접속 서버를 구현하기 위하여 멀티플 도큐먼트 인터페이스를 사용하는 등 여러 가지 시도를 해보았습니다. 수업을 들으면서 배우는 것보다 직접 경험하면서 배우는 것이 훨씬 많았던 것 같습니다. 서브클래싱기법, MFC 의 제약을 피하는 스래드간의 객체 참조방식 등 이전에 경험하지 못했던 것을 해볼 수 있었던 계기였습니다.

이러한 경험을 바탕으로 더욱 관심을 두게 되었고, 더욱 이 분야에서 일하고 싶다는 열망을 가지게 되었습니다.

성격의 장단점

제 성격의 장점으로는 업무적인 면에서 맡은 일을 중도에 포기하지 않고 끝내야만 하는 책임감이 강한 것입니다. 이것은 저의 또 다른 장점인 부지런한 습관과 맞물려 상대방에게 큰 신뢰감을 줄 수 있기 때문에 지금까지 저를 만난 사람들은 `믿고 맡길 수 있는 사람`이라고 해주었습니다. 이 장점은 팀 프로젝트에서도 저에게 IOCP 서버를 제작할 때 팀원들이 저의 아이디어를 믿어주는 큰 계기가 되었습니다. 비록 이것이 심하면 독불장군으로 보이는 단점이 되겠지만, 항상 웃고 상대방의 말을 먼저 들어주는 관계 지향적인 모습으로 이러한 단점을 해결할 수 있었습니다. 또 다른 단점으로는 확실한 일 처리를 좋아해서 과도한 시간과 열정을 투자하는 경우입니다. 때로는 넘어가 주는 여유를 보여주는 것이 보완되어야 할 점이기도 합니다.

사회경험

2008년 제대 이후 빽스라는 패밀리 레스토랑에서 일하면서 대학교 등록금을 준비하였습니다. 이 시기에는 사람과 사람의 관계를 관리하고 고객에게 웃음으로 대하는 사회적인 경험을 크게 얻는 계기가 되었습니다.

2011년도에 YBM에서 `정재연` 토익 강사님을 보조하는 아르바이트를 하였습니다. 시작한 계기는 영어 공부였지만

수업준비에 필요한 워드 작업을 하면서, 뜻밖에 문서작업처리 능력을 많이 향상하는 계기가 되었습니다.

2012년 7월부터 특수건설이라는 회사의 현장기사로 근무하면서 사회에 첫발을 내디뎠습니다. 이곳에서도 항상 일찍 출근하고 업무를 미루지 않는 모습을 보이면서 주위 동료들에게 인정받을 수 있었습니다. 또한, 이곳에서는 현장에서 근로자들을 이끌면서 지도력을 기르는 계기가 되었습니다.

생활신조

"성실함과 꾸준함이 가장 큰 재능이다."

어렸을 때부터 책이 아닌 주변 생활 속에서 자기발전을 이루는 분들의 모습들을 지켜보면서, 지금 저의 생활신조를 만들었습니다. 순간순간 천재성을 보이기 위해서는 먼저 기초가 탄탄해야 한다고 생각합니다. 또한, 지금까지 아르바이트, 일하면서 저 스스로 성실하게 참여했을 때 가장 얻는 것이 많았고, 주변 사람들의 인정을 빨리 받을 수도 있었습니다. 이번 프로그래머로서 준비하면서도 학원에서 같이 수업을 듣는 분들로부터 빠르게 발전한다고 인정을 받을 수 있었습니다.

이처럼 천재가 아니더라도 꾸준히 노력하는 것만으로도 어제와는 다른 현재의 모습을 보이고, 매번 발전하는 것이 저의 목표이자 삶의 신조입니다.

지원 동기

저는 프로그래머란 자기 계발이 없으면 살아갈 수 없으며, 자신이 갖춘 능력과 지식을 최대한 발휘하여 국가나 자신이 속한 조직의 가치 창출을 위해 노력하는 직업이라고 생각합니다. 그리고 자기 계발을 통해 창조에 대한 도전 정신을 키우며, 가능한 것은 몇 번의 실패로 포기하지 않는 굳은 심지가 필요하다고 생각하기 때문에 귀사에 입사하기를 희망합니다.

"힘든 것을 즐기는 성격"

항상 어려운 문제나 힘들 일을 맞이하였을 때 물러서거나 돌아가지 않고 직접 해결하는 성격입니다. 자료를 찾아보고 해결할 분을 찾아가 물어보기도 하는 등 열성적으로 문제를 풀기 위해서 노력합니다. 이것은 어려움을 해결했을 때 느끼는 희열을 다시 느끼기 위해서입니다. 아무리 힘들고 지루한 일이라도 자기 발전의 계기가 될 수 있다면 성실히 업무를 수행할 수 있습니다.

비트 아카데미에서 IOCP를 이용한 서버를 구현하면서 IOCP 구동에 대한 이해, 패킷 정리, MFC 인터페이스 이해 등등에서 순간순간 어려움에 봉착했지만, 문제를 해결하여 프로젝트에 필요한 서버를 구현할 수 있었습니다.

입사 후 포부

"이 직업을 가지고, 나는 무엇을 성취할 수 있을까?"라는 마음을 가지는 것이 중요하다고 생각합니다.

비트 아카데미에서 팀 프로젝트를 시작하면서 수료하기 전에 `서버를 꼭 만들어 보고 싶다.`라는 마음가짐으로 참여했습니다. 그래서 MFC로 IOCP 서버를 만들면서 많은 어려움이 있었지만 포기하지 않고 하나하나 문제를 해결하여 프로젝트가 원하는 수준의 프로그램을 제작할 수 있었습니다. 팀 프로젝트의 경험을 바탕으로 업무에서 큰 자신감을 가질 수 있었습니다. 이런 프로젝트에서 귀사가 원하는 C와 MFC의 다양한 경험을 가질 수 있었습니다. 귀사에서 항상 미래에 대해 끊임없는 도전정신과 강한 추진력을 바탕으로 자기 발전을 이루고 싶습니다. 시간의 소중함을 알고 있는 저는 능률적으로 시간을 활용하여 성실히 업무를 배워나갈 것입니다.

귀사에 입사하는 것은 충분한 가치가 있으며, 자기 발전에서 많은 것을 얻을 수 있다고 생각합니다.

저의 성실함과 노력으로 귀사에 꼭 필요한 인재가 되고 싶습니다.

팀프로젝트 경험

비트아카데미에서 정규 수업을 종료하고 7월 28일부터 9월 16일까지 팀 프로젝트를 진행하였습니다. 이 프로젝트 경험을 하지 못했다면 저는 프로그래밍 분야에 대해 확신을 하지 못했을 것이고, 전공자와 경쟁할 수 있다는 자신감 또한 가질 수 없었을 것입니다. 물론 전공자와 비교하면 비전공자인 지금은 많은 것이 뒤떨어질 수 있을 것입니다. 그래도 가능성을 보았다는 것에 큰 의미를 둘 수 있었습니다. 기본 개발 언어를 정하고 가독성을 중요시하는 변수명 그리고 함수명을 통일하는 등의 사소한 작업들부터 잡아 나가야 했습니다. 또한, 클라이언트 장비 결정하고 짧은 개발기간의 효율성을 위하여 프로토타입을 만드는 날짜까지 정하여 진행하였습니다.

프로토타입 이후 만족할만한 전송속도를 얻지 못하여 윈도우즈에서 IO가 가장 빠르다는 IOCP를 구현하여 새로운 서버를 만들기로 하고 빠르게 진행했습니다. 그리고 개발기간 동안 목표로 하는 수준을 달성하기 위하여 단계별로 프로그램을 제작하였기 때문에 상당한 속도를 낼 수 있었습니다. 서버분야를 예로 들면 가장 처음 서버와 클라이언트 간의 이미지전송을 목표로 두고 성공하였고, 그다음 연속으로 이미지 전송, IOCP를 콘솔환경이 아닌

MFC 에 구현한 다음에 자체 개발한 알고리즘을 추가하여 최종 버전까지 진행하였습니다 사용자의 편의성을 위하여 프로그램 UI 를 구상하였습니다.

이러한 일련의 과정에서 서로 다른 능력과 생각 그리고 특성을 가진 사람들이 하나의 목표를 두고 진행하는 프로젝트의 경험은 매우 특별한 경험이었습니다 주제를 가지고 진행하다 보니 저희를 가르쳐주거나 지도해줄 분들이 없어서 처음부터 끝까지 배웠던 것을 응용하고 새로운 것을 그때그때 공부하여 적용하는 모습들을 보았습니다. 이런 경험의 결과로써 저는 귀사의 발전에 일조할 신입사원으로써 가능성을 가지고 있다고 생각합니다.

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 홍길동