

# 자 기 소 개 서

지원동기	<p>[컴퓨터공학도의 길]</p> <p>컴퓨터공학 과정을 수료하면서 내가 직접 만든 프로그램을 다른 사람들이 사용했을 때 큰 설렘과 전에 느껴보지 못한 희열감은 컴퓨터 프로그래머라는 직업이 내 적성에 적합하다는 것을 깨닫게 해주었습니다. 무엇보다 혼자만의 프로그램보다는 팀원들과 함께 프로그램을 개발하며 문제점을 하나하나 해결해 나가는 과정에서 큰 재미를 느끼게 되어 졸업 후에 정부와 기업이 주관하는 “C/Windows 기반의 IoT 개발자 양성과정”을 수료하였습니다. 이 과정은 5개월 동안 프로그래머로서의 기본 역량을 교육받고 팀원들과 프로젝트의 기획부터 설계까지 모든 과정을 팀원들 스스로 진행하면서 앞으로 현업에서의 일을 간접적으로나마 체험할 수 있었습니다. 또한 팀장이라는 직책으로 Unity3D를 활용한 프로젝트를 진행하면서 2개월이라는 프로젝트 기간 동안 하루도 쉬지 않고 책임감과 열정을 다해 프로그램을 완성하고 성공적인 시연회까지 마쳤다는 점에서 큰 성취감을 느꼈습니다. 무엇보다 Unity 3D를 활용하는 프로그램을 개발하는 과정에서 가장 큰 재미를 느끼게 되어 제가 가야할 분야에 대한 확신을 다시 할 수 있었던 좋은 경험이 되었습니다.</p> <p>이후, 비트캠프를 통해 첨단 가상현실 기술을 활용하여 군, 공공, 일반 산업 분야의 ICT 융합형 시뮬레이션 제품을 개발하고 있는 네비웍스라는 국방SI업체를 알게 되었습니다. 비트캠프를 수료하면서 C#언어 기반의 Unity 툴을 활용하여 소프트웨어를 개발 할 수 있는 저의 역량을 활용하기에 가장 적합한 자리라고 생각되었고, 단순한 프로그램이 아닌 국방을 위한 프로그램으로써 큰 자부심을 느끼고자 지원하게 되었습니다.</p>
성장과정	<p>[도전]</p> <p>어린 시절, 주위 친구들이 컴퓨터를 사용하면서 생긴 문제들을 모두 저에게 물어볼 정도로 컴퓨터 소프트웨어, 하드웨어 지식이 풍부했습니다. 이러한 관심은 자연스레 대학에서 컴퓨터공학의 길을 걷게 되었습니다.</p> <p>대학교 2학년, 첫 팀 프로젝트를 기획하게 되었습니다. 도서관 프로그램을 개발해야 하는 주제로 대부분의 학생들은 기존에 배웠던 프로그래밍 언어인 C언어를 이용한 개발을 진행했습니다. 하지만 저희 팀은 아직 학습하지 않았던 JAVA언어를 이용해 프로그램 개발에 도전해보기로 했습니다. 기초지식이 없었던 분야인지라 학습과 개발을 병행해야 했지만, 책임감과 성실함으로 결국 프로그램을 완성할 수 있었습니다. 비록 프로그램 자체는 미숙했지만 교수님께서서는 다른 팀들과 차별화된 언어를 선택하여 프로젝트를 진행한 부분을 높이 평가해 가산점을 부여해주셨고, 팀원 모두가 A이상의 학점을 받을 수 있었습니다. 이러한 경험을 통해 평범함보다는 새롭고 도전적인 일을 추구하면 보다 좋은 결과를 가져올 수 있다는 것을 깨달았습니다.</p>
성격 장.단점	<p>[신뢰를 위한 비판]</p> <p>지인에 대한 무조건적인 ‘포용’과 ‘신뢰’를 대표하는 제 성격은 단점일 수도 있습니다. 친구와 함께 전공 발표준비를 했던 당시, 맡은 역할을 잘해줄 거라 믿고 확인 없이 준비하다 발표 수업 때 창피를 당했던 적이 있습니다. 후에는 팀원의 진척도도 확인하여 발표를 잘할 수 있었으며, 이를 계기로 적당한 비판은 작업의 성과를 향상시킨다는 것을 깨달았습니다. 이것은 개인의 목표가 아니라 전체가 하나를 위해 달려가는 점에서 조직에게 동기부여를 지속적으로 시킴으로서 상호에 대한 믿음과 목표에 대한 결과를 더욱 공고히 하는 원동력이 되었습니다.</p>
직무관련 경험/경력	<p>[Leap Motion을 이용한 3D 온라인 두뇌 게임]</p> <p>“Leap Motion을 이용한 3D 온라인 두뇌 게임” 비트캠프의 사물지능형 통신 개발자양성 과정을 수료하기 위해 팀장으로써 진행한 프로젝트의 주제입니다. 평소 다양한 프로그램 개발에 관심을 가지고 있었던 제가 IoT 산업이 이슈화 되고 있는 현 시대에서 차별화된 게임을 만들어보고자 선정하게 되었습니다. 두 달이라는 짧은 기간 동안 기존에 접해보지 못한 기술을 많이 활용해야만 했고, 온라인 게임이라는 점에서 웹 사이트, 네트워크, 화상 음성 통신기술까지 접목해야 한다는 점에서 지나친 욕심이 아닐까 하는 주위 사람들의 만류도 있었습니다. 하지만 팀원들의 개인 역량을 가능하여 충분한 가능성을 보았기 때문에 도전해보고 싶었습니다. 이 후, 프로젝트를 진행하면서 가장 큰 문제점은 역시나 다양한 기술을 하나로 통합해야 하는 점이 가장 큰 문제점이 되었고, 이를 극복하기 위해 팀원들은 개인 공부가 필수가 되었습니다. 그래서 팀원들의 작업 효율성을 높이기 위해 서로에게 습득한 지식을 공유할 수 있는 기술 공유시간을 매주 2시간씩 진행하도록 했</p>

	<p>습니다. 기술 공유시간은 Unity3D의 C#언어를 이용한 Application 구현 부분을 맡고 있었던 제게 ASP.Net, 서버, DB부분까지 모두 인지하며 코딩 할 수 있는 통찰력을 길러주었습니다. 또한 각자가 맡은 부분을 하나로 통합하는 과정에서 시간을 단축할 수 있는 큰 시너지 효과를 가져왔습니다. 덕분에 기간 안에 프로그램을 완성하여 많은 사람들 앞에서 성공적인 발표와 시연을 할 수 있었습니다. 저는 이 프로젝트를 통해 팀원들과의 소통의 중요성을 깨달을 수 있었던 값진 경험이 되었습니다.</p>
<p><b>자신만의 강점(차별 성)</b></p>	<p>[승부사]</p> <p>저의 최대의 강점은 제가 정한 목표는 이루기전엔 절대 포기하지 않는 것입니다. 사소한 것에서는 양보를 많이 하는 편이지만 내가 한 번 승부를 건 일에 대해서는 절대 양보하지 않기 때문에 ‘승부사’라는 별명을 붙였습니다. 한번은 20kg체중감량을 목표로 세운적이 있었습니다. 꾸준한 운동과 식단조절을 통해 4개월이라는 기간에 목표를 달성한 경험이 있습니다. 그렇다고 무턱대고 아무 것에나 승부를 걸지는 않습니다. 어떤 현안이 있을 때 너무 완전한 방법을 강구해 놓고 행동하기보다는 일단 저질러 놓고 사태를 수습하는 스타일입니다. 하지만 제가 맡은 일은 끝까지 책임감을 갖고 해결해 왔기 때문에 다른 사람들에게 피해를 준 적은 없습니다. 프로그램을 최적화하기 위해 다양한 방법을 생각하고, 지속적으로 시도해봐야 하는 개발자에게 이러한 승부욕은 꼭 필요하다고 생각합니다.</p>
<p><b>입사 후 포부</b></p>	<p>[입사 7년 후]</p> <p>저희 7년 후 목표는 가상훈련 시스템 개발 PM이 되는 것입니다. 제가 이러한 목표를 세운 이유는 S/W 개발은 무한한 성장가능성 갖고 있고, 사람들과 함께 프로그램을 개발하며 문제점을 하나하나 해결해 나가는 과정에서 큰 재미를 느끼기 때문입니다.</p> <p>이를 위해 입사 후 3년간 네비웍스의 전반적인 시스템을 이해하고 팀원들과 소통을 통해 필요한 기술을 습득하는데 매진하겠습니다. 또한 자기개발을 중요시할 것입니다. 지속적인 자기개발을 중시하는 이유는 나날이 급변하는 IT 분야는 평생 교육을 통해서만 자신의 가치를 창출 할 수 있는 시대이기 때문입니다. 이후 7년간 기존의 가상훈련 시스템 관련 기술을 보강하면서 다른 기업과는 차별화된 전략과 뛰어난 기술을 보유하여 국방SI 업계에서 최강자로 만들겠습니다.</p>

지원서 상의 모든 기재사항은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

작성일 : 2016년 2월 16일

작성자 : 홍 길 동