

자 기 소 개 서

지원동기	<p>학교와 교육센터에서 컴퓨터 언어인 C, C++, C#을 배우면서 프로그램 개발에 대한 기본적인 학습을 하였습니다. 군대에서 행해지는 위험한 훈련들을 조금 더 안전하고 효율적으로 훈련할 수 있도록 소프트웨어를 만들어서 군대에 보급하는 것에 대해 생각을 하였고 국방 관련 개발 회사를 찾던 중 네비웍스에 흥미를 느끼게 되었습니다. 네비웍스의 한 일원으로써 훈련 프로그램 개발을 하여 군에 프로그램을 공급하여 군인들의 안전을 확보하며 전투력을 증강해 국민의 불안감을 없애는 것에 일조하고 싶습니다.</p>
성장과정	<p>어렸을 적에 아버지가 컴퓨터를 사 오셔서 DOS를 이용하여 디렉터리를 이동하고, mdir을 통해서 파일구조를 보고 윈도우95에서 winzip을 이용하여 파일을 압축, 해제하는 걸 뒤에서 유심히 지켜보면서 흥미를 느끼게 되었고, 아버지가 안 계실 때 직접 컴퓨터 앞에 앉아서 기억을 더듬어가면서 직접 이것저것 해봤습니다. 그때 당시에는 인터넷이 보급 되어있지도 않아서 정보를 찾을 수 없었기에 직접 이것저것 실행시켜보고, 명령어도 쳐가면서 사용하였습니다. 컴퓨터를 만지다가 실수로 중요한 파일을 지우게 되었고 그로 인해서 부팅이 안 되었습니다. 시동 디스크를 통하여서 다시 부팅할 수 있다는 것을 책에서 보고 집에 있던 3.5 플로피디스크로 시동디스크를 만들고 오랜시간동안 해보면서 결국 부팅을 할 수 있게 되었습니다. 그 당시에 어린 나이였고 나는 끈기가 없다고 생각하였는데 컴퓨터에 대한 흥미와 내가 초래한 문제에 대한 해결을 위해 끈기를 가지고 해결을 하였고 해결했다는 사실에 너무 뿌듯하였습니다.</p> <p>그 이후로 꾸준히 컴퓨터에 대한 흥미를 느끼게 되었고 중학생 시절 컴퓨터 업그레이드를 위해 CPU와 하드디스크를 용산에 가서 직접 구매하고 부착을 하였는데 처음으로 컴퓨터 내부를 살펴보게 되었고 컴퓨터의 어느 부분이 제일 중요한지도 알게 되었습니다. 난생 처음 보는 부품들과 선들로 복잡하였지만 내가 좋아하는 분야라서 그런지 짜증도 나지 않았고 오히려 즐겁기만 하였습니다. 그때 저의 직업은 컴퓨터 프로그래머라고 생각을 하게 되었고 대학교 전공을 컴퓨터공학과로 정하여 입학하게 되었습니다.</p>
성격 장.단점	<p>제 성격의 장점은 책임감입니다. 대학생활을 하면서 영어학원 조교아르바이트를 2년 정도 한 적이 있었습니다. 저는 학생들 관리, 시험지 만들기 등 선생님들의 보조역할을 하였는데 처음에는 일에 대한 숙련도가 낮아서 발생하는 실수 때문에 선생님들이 경계하였습니다. 그러나 시간이 지나면서 실수는 줄어들게 되었고 저에 대한 신뢰가 느껴지고 제가 맡게 되는 일의 무게와 책임감이 커졌습니다. 책임감이 커지면서 일에 대한 욕심이 나기 시작하였고 어떻게 하면 학생관리를 조금 더 편하게 할 수 있을까 고민하면서 일을 하나씩 늘려가게 되었습니다. 책임감을 느끼면 일에 대한 욕심이 생기고 끈기를 가지고 일을 수행합니다.</p> <p>저는 내성적인 성격이 단점입니다. 사람들과 만나기도 꺼리고 낯도 많이 가렸었습니다. 우연히 아르바이트를 하게 되었는데 그 아르바이트로 인하여 점점 외향적인 성격으로 바뀌었습니다. 아르바이트는 한국의 집에서 외국인들에게 우리나라 전통혼례를 널리 알리고자 외국인 유동인구가 많은 인천공항 내에서 직접 전통혼례를 보여주는 아르바이트였습니다. 저는 거기서 기러기를 들고 가는 역할을 맡았는데 보는 사람들도 많고 궁금해서 물어보는 사람들도 많아서 사람들과 이야기를 많이 하게 되었습니다. 특히 외국인이 저의 모습이 신기한지 같이 사진을 찍자고 해서 찍게 되었는데 외국인에게 전통혼례를 알리는 대표자가 된 것 같아서 정말 기분이 좋고 뿌듯하였습니다. 그 이후로 사람들을 많이 만나고 낯도 안 가리는 외향적인 성격으로 바뀌었습니다.</p>

직무능력 역량 경험/경력	<p>대학교를 들어와서 처음으로 프로젝트를 하게 되었습니다. 그때 제가 만들었던 것은 임베디드 IMO 보드에 터치스크린을 부착하여 터치스크린으로 작동하는 2048게임을 만들었습니다. 그 당시에 2048게임은 엄청난 인기가 있었기에 만들게 되었습니다. 그 당시 저는 배열을 기본베이스로 하여서 만들었는데 전체를 보고 진행을 하지 않고 조그만 것부터 진행하였습니다. 콘솔 창에서 키보드를 이용하여 2048게임의 규칙대로 값이 바뀌는지 확인을 하고 그 후에 보드에 올려서 만들었습니다. 디버그 작업도 마찬가지로 콘솔 창을 기준으로 진행하였습니다. 이전까지는 무조건 한 번에 모든 것을 다 만들려고 시도하였지만 2048게임을 만든 이후로 만들어야 할 기능 순서 리스트를 생각하면서 작업을 진행하였습니다.</p> <p>DES 암호 프로그램을 만들었을 때도 마찬가지였습니다. 처음에는 DES 암호 프로그램 소스가 인터넷에 있어서 그걸 참고하여서 만들려고 하였으나 하면 할수록 소스가 점점 꼬이기만 하였고 참고는 하되 직접 코딩을 해야 한다는 사실을 깨닫게 되었습니다.</p> <p>2015년 7월부터 비트 교육센터에서 교육을 받으면서 3개의 미니프로젝트와 2개월 동안 진행하는 프로젝트를 진행하게 되었습니다. 4~ 5명에서 진행하는 프로젝트를 하게 된 경험이 처음이었고, 사람들의 의견충돌이 있을 때마다 굉장히 힘들었습니다. 하지만 최대한 충돌을 피하고 의견을 존중은 하되 터무니없거나 이상한 의견들은 확실하게 안된다는 것을 인지시켜가면서 진행을 하였고 결과물이 잘 나오게 되었습니다. 특히 2개월 프로젝트 할 때는 벽면 이동에 대하여 아무도 모르고 있었고 인터넷에 나와 있는 자료들도 얼마 없었기 때문에 의견충돌이 많았습니다. 의견을 내고 실행했다가 안 되면 다시 처음부터 돌아가게 되었기 때문에 의견을 내는 게 힘이 들었지만, 엉뚱한 의견이라도 이상한 의견이라 생각하지 않고 새로운 의견이 나오도록 노력하였으며 의견에 대해 사람들의 동의 여부를 묻고 모두 동의할 때에만 진행하도록 하였습니다.</p>
입사 후 포부	<p>입사 후 비트 교육센터에서 팀을 만들어서 프로젝트를 하였던 경험을 살려서 팀 단위 프로젝트의 일원으로써 회사에 이바지하고 더 나아가 프로젝트의 지도자가 되어서 직접 맡은 프로젝트의 결과물을 통해서 회사가 성장하는 데 필요한 주춧돌이 되고 싶습니다. 항상 초심을 가지고 자기계발에 힘을 쓸 것이며, 주어진 일만 하는 사람이 아닌 직접 연구하고 찾아가면서 남들이 생각하지 못한 또는 생각은 하였지만 시도해보지 않은 일을 하는 사람이 될 것입니다.</p>

지원서 상의 모든 기재사항은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

작성일 : 2016 년 2 월 16 일

작성자 : 홍 길 동(인)