

성장 배경

제가 태어나기 전부터 맞벌이 부부로 지내셨던 부모님의 영향으로 저는 어려서부터 혼자 지내는 시간이 많았습니다. 이러한 주변 환경상 주어진 일에 대해 스스로 계획을 세우고 그에 맞춰 차근 차근 실행해 나가는 습관이 자연스레 길러졌습니다. 어릴 때부터 '정직'과 '신중함'은 교육이 아닌 가족의 분위기였습니다. 이 때문에 말수가 많지는 않아 사람이 많은 팀에서 팀을 이끌거나 분위기를 주도하는 일은 적었지만 그만큼 신중하게 고려한 후 생각을 말로 표현하는 것이 몸에 배어 있습니다. 덕분에 속한 그룹에서 중요한 역할을 맡아온 적이 많습니다. 이러한 성격을 살려 한양 대학교 정보경영공학과를 들어가며 산업공학을 배우며 공학도의 길을 걷게 되었습니다.

업무 능력

C/C++, Windows API, MFC를 이용한 프로그래밍이 가능하며, Socket을 이용한 통신 및 IOCP 구현 또한 가능합니다. 교육원에서 진행하는 마지막 프로젝트에서 다중접속형 영상 처리 서버를 MFC와 IOCP를 사용하여 제작하였고, Raspberry PI에서 작동하는 영상 전송 클라이언트 프로그램을 설계하였습니다. 또한, 프로젝트에서 openCV의 사용으로 영상 분석의 기본 지식을 가지고 있으며 openCV를 이용한 영상 분석 알고리즘 구현에 참가하였습니다. 이외에 DB와 쿼리에 대한 기초 지식이 있으며 C#, Java를 사용해본 경험이 있습니다.

생각의 전환과 도전

공학 대학의 졸업을 앞둔 학생으로서 졸업 작품이란 이때까지 배운 모든 지식을 총망라한 하나의 결실일 것입니다. 하지만 주제의 선정부터 쉬운 과제가 아니었습니다. 팀원이 모여 아이디어를 짜내고 짜내도 이미 있는 아이디어이거나 기술적으로 구현할 수 없다고 생각되는 주제들이었습니다. 그러던 중 주위에서 볼 수 있는 흔한 제품의 개선을 목표로 해 보자는 저의 의견에 따라 토론을 진행한 결과 내용물의 위치추적과 이력이 관리가 되는 냉장고를 만들어 보자는 결론을 내렸습니다. 그로부터 약 6개월 동안 구현방식의 현실화, 재료의 수집, 내부 프로그래밍의 구조를 짜는 등 본격적인 작업에 착수하게 되었습니다. 그 와중에도 수많은 난관에 봉착하였지만, 팀원들의 의견을 끌어모아 문제를 해결해 나갔습니다. 그 결과 교내 Capstone Design 경진대회에서 창의작품상을 수상하는 성과를 거두었습니다.

범용적 인재

대학교에 다니는 4년 동안 졸업 전체 이수 학점인 136학점 중 79학점을 필수 전공과목으로 이수하고 다양한 전공 관련 강의를 들어보며 전공에 대한 폭넓은 지식을 알고자 하였습니다. SCM, 생산경영 등의 강의를 들으며 산업공학으로서의 전반적인 지식을 다졌고, C와 객체지향 프로그래밍, 데이터베이스, 데이터 구조론 등을 수강하며 프로그램 관련 지식도 다졌고, 이와 함께 6 sigma, 실용 TRIZ, 품질인증 및 시험평가 기술 등을 배우며 실무적인 측면도 배웠습니다. 이런 강의를 들으며 배운 것은 비단 전공과 관련 분야의 지식만이 아니라 수업마다 행해졌던 팀 프로젝트에서의 프로젝트 진행 방식과 팀워크를 함께 익혀나갔습니다. 이를 바탕으로 공학 대학의 메인 프로젝트인 Capstone Design 경진대회에서 '창의작품상'을 수상하는 성과를 거두기도 하였습니다. 이렇게 저는 이론만으로 강의를 듣기보다는 실무에 대비해 이를 직접 적용해 볼 수 있는 경험을 많이 하였습니다. 이런 저의 경험과 지식은 입사 후 이른 시일 내에 업무에 적응할 수 있는 밑바

탕이 될 것입니다.

성격의 장단점

일을 함에 있어 꼼꼼하며 틀리지 않으려 노력하고 문제에 대해 스스로 풀어가려 하는 성향이 강합니다. 문제에 부딪혔을 때 이에 대한 현상만을 고쳐나가기보다는 근본 원인을 찾아 수정하려는 성격입니다. 반면 꼼꼼하고 스스로 풀어가려는 성향 때문에 해결 시간이 오래 걸릴 경우도 있지만 이후 비슷한 문제에 대해서는 쉽게 넘어가게 됩니다. 이런 성격으로 살아오며 잃는 것 보다는 얻는 것이 많았습니다. 대인관계가 좋았으며 특히 대학 시절이나 BIT 교육센터에 다녔던 시절 진행했었던 프로젝트에서 실력이나 일의 진행에 관해 팀원들의 신뢰를 얻었던 적이 많습니다.

가장 큰 실수와 해결 과정

더는 소극적이지 않을 것입니다. 대학 졸업 이후 전공 방면으로 취직에 실패한 점점 낙심하게 되고 소극적으로 변해가며 이후 오랜 방황기를 가졌었습니다. 태어나서 대학을 졸업할 때까지 스스로 잘 해쳐 나왔다고 생각하고 있었지만, 취업의 문턱에서 실패한 것이 저에게 큰 시련이었습니다. 하지만 그러한 생활을 오랫동안 가지며 알게 된 것은 낙담하면 할수록 저의 시간만 버려지게 되고 결코 되돌릴 수 없다는 것입니다. 이후 스스로 잘할 수 있고 즐길 수 있는 쪽으로 다시 직업을 선택해 보자는 생각으로 프로그래밍을 선택하여 BIT 아카데미에서 5개월간의 교육을 받게 되었습니다. 대학 시절 들었던 프로그래밍 관련 강의의 도움으로 남들보다 조금 더 쉽게 배우기 시작하여 수료하는 날까지 반에서 항상 앞서 공부하며 다른 사람들을 가르칠 수 있을 정도였습니다. 이런 날들을 보내며 매우 뿌듯했으며 다시금 자신감을 찾을 수 있게 되었습니다.

입사 후 포부

프로그래밍으로 진로를 수정한 이후 많은 흥미를 느끼고 스스로 즐기고 있다는 생각을 자주 하게 되며 적성에 잘 부합한다는 생각이 듭니다. 이러한 생각은 업무 시 저의 큰 장점으로 작용하게 될 것입니다. 단순히 회사에 나가 일을 하는 것이 아니라 직업에 애착을 느끼고 즐길 줄 아는 구성원보다 더 큰 인재는 없을 것으로 생각합니다. 입사 이후에도 능력을 더욱 다지기 위한 자기계발을 게을리하지 않으며 귀사의 발전에 이바지하는 인재가 될 것입니다.

리더십

대학시절 강의에서 진행했던 프로젝트들에서 조장을 맡기도 했지만, 최근 속해있었던 BIT 교육센터의 마지막 프로젝트 팀이 제일 기억에 남습니다. 총 5명의 구성원으로 PL 1명과 팀원 4명으로 구성되었는데 저는 팀원이었습니다. 하지만 PL이 방향을 제시하면 저는 팀원들이 따라올 수 있도록 이끌어 주는 역할을 했습니다. PL의 제시안을 구체적으로 확립하고 그것을 팀원들에게 이해시키는 역할을 해가며 PL과 팀원들의 신뢰를 동시에 얻었습니다. 두 달간의 프로젝트 기간 중에 PL은 아니었지만 신뢰와 실력, 포용력을 바탕으로 PL못지 않은 역할을 해가며 프로젝트를 원활히 끝낼 수 있도록 이끌었습니다.

<NC Soft 자소서>

각 1200자 이내

1. 자신이 하고 싶은 것을 진지하고 순수한 마음으로 수행했던 경험과, 그 결과에 대해서 서술해 보세요. (Integrity)

산업공학에서 프로그래밍으로 넘어온 과정

대학에서 저는 산업공학을 전공하였습니다. 대학교 재학 시절에는 배움에 급급해 느끼지 못했지만, 졸업 이후 이런저런 취직 활동을 하며 곰곰이 생각해 보았지만 제 적성과는 거리가 있는 편이었습니다. 그래서 나의 적성과 맞는 일이 무엇일까를 고민하다 선택한 것이 프로그래밍입니다. 산업공학의 통계학적 생각 보다는 논리적 생각이 저에게 잘 어울린다고 생각해서 프로그래밍을 선택하였고 그 결과는 매우 만족스럽습니다. 프로그래밍으로 진로는 선택한 이후 바로 어떤 교육을 더 받아야 할 것인가를 고민하다가 BIT 교육센터를 알게 되었고 그곳에서 5개월간 C, C++, 네트워크 등의 교육을 마치고 마지막 프로젝트를 끝내며 이 길로 들어서길 잘 했다는 생각을 다시 한번 했습니다.

2. 자신이 무엇인가에 빠져 열정적이고, 헌신적으로 그것을 수행했던 경험과, 그 결과에 대해서 서술해 보세요. (Passion)

캡스톤 디자인

공학 대학의 졸업을 앞둔 학생으로서 졸업 작품이란 이때까지 배운 모든 지식을 총망라한 하나의 결실일 것입니다. 하지만 주제의 선정부터 쉬운 과제가 아니었습니다. 팀원이 모여 아이디어를 짜내고 짜내도 이미 있는 아이디어이거나 기술적으로 구현할 수 없다고 생각되는 주제들이었습니다. 그러던 중 주위에서 볼 수 있는 흔한 제품의 개선을 목표로 해 보자는 저의 의견에 따라 토론을 진행한 결과 내용물의 위치추적과 이력이 관리가 되는 냉장고를 만들어 보자는 결론을 내렸습니다. 그 당시 비슷한 기능의 냉장고는 특허에 있었지만 실제 출시된 제품은 없었습니다. 그로부터 약 6개월 동안 구현방식의 현실화, 재료의 수집, 내부 프로그램의 구조를 짜는 등 본격적인 작업에 착수하게 되었습니다. 그 와중에도 수많은 난관에 봉착하였지만, 팀원들의 의견을 끌어모아 문제를 해결해 나갔습니다. 그 결과 교내 Capstone Design 경진대회에서 창의작품상을 수상하는 성과를 거두었습니다. 이후 TV광고 등에서 졸업작품과 비슷한 유형의 냉장고들이 출시되며 저는 한층 더 뿌듯해하였습니다.

3. 자신의 현재에 만족하지 않고, 끊임없는 개선을 통해 타인을 감동시켰던 경험과, 그 결과에 대해서 서술해 보세요. (Never-ending change)

학원 프로젝트

대학교 재학 시절 C/C++과 DB, 객체지향 프로그래밍, 웹 프로그래밍 등의 프로그래밍에 관한 기초는 배웠지만 심도있게 배우기 시작한 것은 올해 초 BIT 교육센터에서 교육을 받기 시작하면서였습니다. 교육기간을 두 달쯤 남겨두고 마지막 그룹 프로젝트가 시작되었는데 저는 이 과정에서 많은 노력을 쏟아 부었습니다. 저의 조는 5명이 한 조였고 프로젝트 주제는 '시각 장애인 보행 보조 시스템'을 만드는 것이었습니다. MFC를 사용한 IOCP 기반의 다중 접속형 서버와 Raspberry Pi

를 이용한 영상 전송 클라이언트 장치를 사용하여 길과 장애물을 판별하여 사용자에게 알려주는 시스템이었습니다. 크게 서버와 클라이언트, 영상 처리의 세 부분으로 구성되어있으며 저는 서버를 주로, 클라이언트를 보조로 맡았습니다. 처음 서버는 MFC에서 제공하는 CAsyncSocket으로 만들려고 했으나 기능상 보완이 필요하여 IOCP를 도입하였습니다. 제가 IOCP를 공부하고 서버에 적용한 뒤로 다른 조원들이 저를 다르게 보기 시작하였습니다. 서버를 사용하는 다른 조원들이 저에게 도움을 요청하기도 하고 저희 반을 가르치시던 강사님도 저를 다르게 보기 시작하셨습니다. 이후 시스템의 여러 기능들을 위한 아이디어 회의에서도 조원들의 신임을 얻어 프로젝트 발표회까지 잘 마무리 지었으며 반을 가르치셨던 강사님들과의 회식자리에서도 저에게 처음 봤을 때 보다 많이 발전하였다는 말도 해 주셨습니다.