

자기 소개서

이 상 운

저는 초등학교를 마치고 어머니, 남동생과 함께 미국으로 유학을 떠났습니다. 유학을 가게 된 계기는 부모님의 권유도 있었지만 4~5학년 방학 때 짧은 기간이었지만 호주와 캐나다에서 어학연수를 경험한 것이었습니다. 이러한 경험 때문에 외국 생활에 대해 크게 두려워하지 않았고 개인적으로는 호기심도 있었습니다. 미국 캘리포니아로 건너가 중학교, 고등학교 및 대학교까지 마쳤습니다. 경제적으로 넉넉하지 않았지만 화목한 가정 속에서 한국에서 일하시는 아버지와 미국에 같이 오신 어머니의 사랑과 돌보심이 컸고, 이에 조금이라도 보답한다는 생각으로 순간 순간마다 열심히 공부하고 바르게 생활하기 위해 항상 노력했습니다.

사립고등학교 재학중에 로봇 서클에 가입하게 되었습니다. 로봇 동작을 프로그래밍하고 기능을 추가해 주면서 컴퓨터 프로그래밍에 대한 흥미가 생기게 되었습니다. 이러한 경험이 고등학교 졸업 후 University of Southern California (USC) 대학으로 진학하여 컴퓨터공학(&과학)을 선택하는데 많은 영향을 끼쳤습니다.

대학을 다니면서 로봇 연구실에서 아이들을 대상으로 하는 연구에 조교로 참여하여 로봇 움직임과 연동하는 웹 애플리케이션을 개발하였습니다. 또한 교내 아르바이트로 학교 수업 부조교를 맡으면서 실험 수업 진행 및 채점을 하고 수업 시간 외 오피스 아워를 진행하였습니다. 교내활동으로는 컴퓨터공학 서클에서 각종 워크숍 강사를 맡았으며 서클에서 주최한 해커톤 대회에서는 심사위원을 맡기도 하였습니다. 취미로 탁구를 좋아하여 교내 탁구 클럽 회장을 맡기도 하였습니다.

대학을 다니면서 대학 친구들과 팀을 구성하여 많은 해커톤 대회에 참가하였습니다. 1학년부터 4학년이 끝날 때까지 일년에 5회 정도 주말을 이용하여 1박 2일, 혹은 2박 3일 일정으로 미국 곳곳에서 열리는 해커톤 대회에 꾸준히 나갔습니다. 항상 대학 친구 3명과 팀을 이루어 참가하였는데 평소에 상상하던 프로젝트에 자유롭게 시간을 투자할 수 있는 환경과 기회가 주어진다는 것에 많은 흥미를 느꼈습니다. 처음에는 접근하기 쉬운 웹 애플리케이션을 개발하였지만 숙련도가 생기면서 하드웨어 제어기술과 소프트웨어 개발이 섞여 있는 IoT 프로젝트를 많이 하게 되었습니다. 해커톤 대회 준비과정 중 같이 참가하는 대학 동기들과 어떤 프로젝트를 할 것인지 브레인스토밍을 하면서 여러 개발 기술과 방법들을 접하게 되었습니다. 많은 해커톤 대회를 대학 동기들과 함께 계속 참가하다 보니 각각 개인이 잘하는 분야를 맡아 작업을 하게 되고, 또한 예상치 못한 문제에 직면했을 때는 머리를 맞대고 해결하기 위해 밤을 새워가면서 소통하고 고민하는 과정이 저에게는 뜻깊은 경험이었습니다. 해커톤 대회를 스폰하는 많은 기업들과 대학에서 참가한 다양한 사람들을 만나면서 많은 대화를 하는 등 소통을 할 수

있었던 것도 소중한 기억이었습니다.

3번째 해커톤 대회에서 아두이노와 모터를 이용하여 컴퓨터에서 입력한 문자를 화이트보드에 써주는 프로젝트로 '베스트 하드웨어' 프로젝트를 받았습니다. 이때 처음으로 상을 받고 가능성에 계속 도전해 보고자 그 후에 많은 대회에 참가하게 되었습니다. 대학을 다니면서 주말에는 거의 내내 대회에 나갔는데 여러 대학이나 회사에서 주최하는 해커톤 대회를 4년 동안 20회 참가하여 그 중 13개 대회에서 상을 받았습니다. 특히 마이크로소프트사가 매년 주최하는 해커톤 대회인 'Imagine Cup' 미국 대회에 참가하여 결승까지 진출하기도 하였습니다. 많은 해커톤 대회를 나가면서 쌓은 경험이 소프트웨어를 개발하는데 큰 도움을 주었습니다. 특정한 버그나 문제를 발견하였을 때 인터넷에서 개발 커뮤니티나 다른 개발자가 올린 포스트를 통해 문제를 해결하는 능력을 길렀습니다.

쌓은 경험을 토대로 2학년 여름방학 때는 미국 San Francisco에 있는 'Sony Interactive Entertainment'에서 소프트웨어 엔지니어 인턴직으로 3개월을 일했습니다. 최초의 인턴 경험이고 혼자만 한국인이었지만 다른 인턴 및 직원들과 소통하며 재미있고 보람있게 보냈습니다. 개발한 프로그램을 대표이사를 비롯한 50여명의 임원과 직원들 앞에서 발표도 하였습니다. 미국에서의 기업 인턴 경험을 통해 현장에서 일하는 것이 성취욕도 있고 재미도 있으며 적성에 맞는다는 것을 발견했습니다. 대학 4학년 1학기를 마치고 조기 졸업한 후 공군 입대 직전까지 5개월이란 시간이 있었습니다. 귀국 후 남은 5개월 동안 컴퓨터 프로그래밍 실전 경험을 쌓고 싶어 한국 기업에서 소프트웨어 개발자로 일했습니다. 한국 기업에서 처음으로 일하는 것이고 군대 가기 전의 마지막 실전 경험이라 열심히 코딩을 하였습니다. 다른 한국 개발자와 소통하고 즐겁게 일할 수 있어서 보람도 있었고 즐거웠습니다.

공군에는 정보보호 특기병으로 지원하여 입대하였습니다. 정보보호병으로 복무하면서 한편으로는 컴퓨터 프로그래밍 능력을 활용하기 위해 노력하였습니다. 정보체계운영반에서 근무하면서 업무 자동화 구현 방식과 효율성에 대해 큰 관심을 갖게 되었습니다. 업무들 중 정해진 데이터를 참조하며 작성하는 문서작업이나 어떤 체계에서 특정 데이터 검색 등 반복하는 작업들을 자동화하는 방법에 대해 고민을 많이 하였습니다. 컴퓨터 전공자로서 효율성을 중요하게 여겼습니다. 하지만 군체계상 외부에서 가져오는 파일이나 정보가 제한되어 한계가 있었습니다. 다행히 교육용으로 있는 파이썬과 마이크로소프트 오피스를 이용하여 자동화 작업을 시작하였습니다. 구현하는 방법이나 문제가 발생할 때마다 인터넷에서 자료를 프린트하여 해결하였습니다. 가장 힘들었던 점은 일반 사회처럼 인터넷에 접근하거나 오픈소스 툴을 사용하지 못하여 필요한 기술들은 직접 구현해서 사용한다는 점이었습니다. 다른 개발자가 공유한 오픈소스들을 주로 사용하다 직접 만들어 사용해 보니 오픈소스의 중요함을 다시 한번 깨닫게 되었습니다. 자동화 작업들을 개발하면서 해커톤 대회에 다시 참가하는 느낌이 와서 감명 깊었습니다.

완성 후 자동화된 작업을 활용하여 많은 시간을 절약할 수 있었습니다. 그 후 공군 사이버 전사 해킹대회에 출전하여 본선까지 진출하였습니다. 복무하고 있는 군인 중 150명을 대상으로 하는 국방오픈소스아카데미 개발캠프에도 온라인 코딩 테스트와 시험을 통해 선발되어 참가하였습니다.

군 복무를 마친 저는 지금까지 쌓아온 제 경험과 능력을 100% 활용하고 싶습니다. 미국에 건너가 오랫동안 공부하고 노력하면서 미래 소프트웨어 개발자가 되기 위한 열정으로 살아온 모습이 현재의 저라고 생각합니다. 외국에 나가 공부하면서 한편으로 많이 힘들기도 하였지만 중학교에서 시작하여 대학을 졸업하기까지 항상 최선을 다하였고 열정을 쏟아 부었다고 자부합니다. 지금까지 제가 생활해 온 인내심과 태도를 바탕으로 열심히 일할 각오와 준비가 되어 있습니다.