

동기부여를 바탕으로 꾸준히 “성장”하는 백엔드 개발자, 김은영 입니다!

1. 지원동기

[배움의 즐거움]

개발을 시작하면서 처음 든 생각은 `즐겁다`라는 생각이었습니다. 이전에는 수동적으로 공부하는 삶을 살아왔고, 회사에서 업무를 수행할 때도 매번 똑같은 일이 반복되는 단조로운 일상이었습니다. 그렇기에 '배움을 통해 성장하고 싶다'라는 생각은 항상 저를 따라다녔고, 주체적으로 공부함으로써 트렌드에 맞춰 변화하는 개발에 관심을 가지게 되었습니다.

프로젝트를 진행하면서 하나의 오픈소스, 하나의 기술을 배우면 그 기술에 대한 베이스를 바탕으로 응용하여 새로운 기술을 만들어 갈 수 있다는 것을 알게 되었습니다. 비록 기능을 구현할 때 오류가 발생하면 그 원인을 찾지 못할 때도 있었고, 하나의 기능을 구현하는데 어려워해서 시간이 지체되는 경우도 있었습니다. 그렇지만 상상하던 기능을 조금씩 구현한다는 생각에 즐거운 마음으로 프로젝트에 몰두할 수 있었습니다. 더불어 하나의 기능을 완성할 때조차도 끝내는 것이 아닌 여러 방식으로 코드를 구현하여 시도하는 저의 모습을 볼 수 있었습니다. 이를 통해 배움을 통한 성장과 즐거움을 동시에 얻을 수 있는 Back-end 직무를 희망하게 되었습니다.

2. 성격장단점

[장점 : 끈기 있는 추진력]

저는 하고자 하는 일이 있으면 끈기 있게 행동하여 결과를 창출하고자 노력해왔습니다. 프로젝트를 진행할 때 Controller에 Parameter 값을 잘못 준 상태에서 왜 오류 나는지 몰라 한참을 헤매거나, 쿼리문이 복잡해지는 경우 작성하는 데도 오랜 시간이 소요된 경우도 있었습니다. 또한, 오류가 발생한 원인을 파악하지 못해서 늦은 밤까지 붙잡고 있었던 경우도 있었습니다. 오류가 발생할 때마다 선생님의 도움을 받으면 간단하게 해결될 수 있었지만, 지식을 얻는 데 한계가 있다고 생각했습니다. 그렇기에 스스로 해결해서 저의 것으로 만들고 싶었습니다. 다양한 방식을 시도해 봤지만 문제의 원인을 찾지 못할 때도, 결국은 해결할 것이라는 믿음을 가지고 끝까지 몰두해왔습니다. 그 결과, 코드의 전체적인 흐름을 파악해 오류의 발생을 최소화할 수 있었습니다. 이처럼 저의 열정과 끈기를 바탕으로 힘들고 지친 상황이 와도 포기하지 않고 업무를 끝까지 수행할 자신이 있습니다.

[단점 : 급한 성격으로 인한 즉흥적 행동]

반면, 저의 단점은 성격이 급해서 때때로 즉흥적으로 행동한다는 것입니다. 이런 성격 때문에 주변 상황을 고려하지 못하고 선택하여 여러 시행착오를 겪은 적이 있습니다. 이후, 규칙과 매뉴얼을 만들어 효율적이고 안정적으로 일을 처리하려고 노력하고 있습니다. 특히, 다른 사람들과 협업을 할 때나, 기간이 정해진 일을 처리할 때 더욱 참고하고 있습니다. “현재는 행동하고 생각하자”에서 “생각하고 행동하자”는 마음가짐으로 변하고 있습니다.

3. 협업 및 의사소통 경험

[집단지성' 문제 해결 시간 단축, 기능 이해력 향상]

프로젝트를 진행할 당시, 팀원들과 함께 오류를 해결하면서 성공적으로 마친 경험이 있습니다. 프로젝트 초기에는 팀원 모두와 어색했기에 오류가 발생할 때마다 혼자서 해결해왔고, 짧게는 10분에서 길게는 2시간 이상을 붙들고 있었습니다. 혼자서 문제를 해결할 때 부족한 개발 지식을 보완할 수 있었고, 구현하는 기능에 대한 이해도를 높일 수 있었습니다. 하지만, 오류가 발생했을 때의 원인이나 개선 방향을 명확하게 파악하지 못하는 경우 하나의 기능을 완성하는 데 오랜 시간이 걸렸습니다. 더불어 자신이 맡은 기능이 아닌 다른 팀원들의 기능의 원리를 이해하기 어려웠습니다.

기능을 구현하던 중 오류가 발생하여 해결하려고 했지만, 아무리 고민하고 여러 방식으로 시도해도 해결되지 않았습니다. 결국 팀원들에게 도움을 요청하여 어떤 이유에서 에러가 발생했는지 검토했습니다. 팀원들과 검토해본 결과 조건문에서 실수가 발생한 것을 발견했습니다. 혼자서는 몇 시간을 고민해봐도 해결되지 않았던 문제가 팀원들과 함께 고민했을 때는 5분 만에 해결되었습니다. 이후 서로 막히는 문제가 생길 경우, 함께 공유하며 오류를 해결해 나갔습니다. 그 결과, 문제 해결 시간을 단축하여 기존에 설계했던 것보다 더 많은 기능을 구현할 수 있었습니다. 위 과정을 통해 각 팀원의 기능에 대한 이해도를 높일 수 있었고, 프로젝트의 완전성을 높일 수 있었습니다.

저는 공동체 속에서 다른 사람과 화합함으로써 함께 행동하여 긍정적인 결과를 창출하는 삶을 살아왔습니다. 사람들과 협력을 이뤄 도전하며, 주어진 상황에서 최선을 다하는 것을 넘어서 변화의 실마리를 찾아내고자 했습니다. 이러한 협동력을 바탕으로 조화를 이루고 단결하여 공동의 목표를 달성하기 위해 끊임없이 노력하겠습니다.

[업무의 원활유, 소통]

즐겁고 자유롭게 일하는 기업 문화를 위해서는 원활한 커뮤니케이션을 기반으로 업무를 처리하는 것이 중요하다고 생각합니다. 이전 회사에서 영업관리자로 근무한 경험이 있습니다. 당시 신생 부서로 이동을 했었는데, 매출을 집계하는데 체계가 명확하지 않아서 담당 부서와 타 부서 각각 매출 자료를 제출해야 했습니다. 그 당시 부서마다 측정되는 매출 실적의 결과가 달랐고, 이를 통일하기 위해 실무를 담당하던 저, 저희 팀 과장님 그리고 타 팀 과장님과 회의를 진행했습니다. 회의 결과 각자 '신규'에 대한 정의가 다르다는 것을 발견했습니다. 저와 저희 팀 과장님은 대행사별로 신규 리스트를 작성했고, 타 팀 과장님께서 거래처(의원) 별로 신규 리스트를 작성했다는 것을 알 수 있었습니다. 이러한 상황에서 신규로 판단하는데 객관적인 기준이 무엇인지 정리해서 함께 논의했습니다. 거래처 이관 등의 문제로 대행점으로 신규를 판단하는 데는 객관성이 부족하다고 판단되어 해당 월에 코드 부여한 거래처를 기준으로 신규를 판단하기로 했습니다. 위 과정을 통해 실적에 대해 각 부서가 동일하게 제공할 수 있었으며, 매출 목표를 수립하기 위한 정확한 데이터를 제공할 수 있었습니다.

영업관리자로 일하면서 고객사와 가장 가까운 곳에서 업무를 진행하기 때문에 빠른 정보 공유는 필수였고 제품에 대한 정보, 정책 변경, 마감 일정 등에 대한 정보 또한 모두 알고 있어야 했습니다. 매달마다 거래처에서 일정 수준의 매출 이상이 되면 인센티브를 제공하는 프로모션을 실행하고 있었고, 그에 따라 거래처에서는 증명 가능한 자료를 제출해야 했습니다. 하지만 이에 따른 교육이 제대로 이루어지지 않았기 때문에 거래처와 많은 통화를 할 수 밖에 없었습니다. 이를 보완하기 위해 가이드라인을 만들어 제공하고 제출 시 인정이 되는 예시를 설명하며 소통했습니다. 또한, 중간 단계에서 풍부한 피드백을 통해 자료 대부분을 수정 없이 전산화할 수 있었습니다. 이외에도 총무 팀, 거래처, 영업사원 등과의 커뮤니케이션에서도 중간자의 역할을 해내며 원활한 업무에 이바지했습니다.

기업에서 업무를 하면서 좁게는 팀원들과 타 부서, 넓게는 타 기업 간의 소통이 필수임을 느꼈습니다. 귀사에서 저의 의사소통 능력을 바탕으로 다양한 협력업체, 근로자들과 함께 업무를 진행할 시 유기적으로 소

통하면서 업무를 임하도록 하겠습니다.

4. 입사 후 포부

[한 줄의 코드로 최상을 결과를]

단 한 줄의 코드라도 최상의 결과를 출력하는 백엔드 개발자로 성장하겠습니다. 개발을 하는 데 있어 코드의 퀄리티는 기능의 효율성을 좌우하는 척도라고 생각합니다. 파이널 프로젝트 진행 당시, 매일 상세 보기 시 받은 메일/보낸 메일/읽은 메일 등 메일 분류에 따라 각 메일함 목록을 상단에 고정하는 기능을 구현해야 했습니다. 메일 분류에 따라 여러 개의 MVC를 만들어서 처리해야 하나 고민하던 중 switch 문을 활용하면 하나의 MVC로 모든 메일을 분류할 수 있다는 것을 깨달았습니다. 그 결과, 코드의 가독성과 개발 효율을 동시에 높일 수 있었습니다.

코딩하면서 때때로 간단한 문제를 복잡하게 작성하여 구현할 때가 있었고, 이를 극복하기 위해 지속적인 피드백을 통해 간단하면서 효율적인 결과를 도출하고자 노력하고 있습니다. 꾸준한 CS 공부와 코드 리뷰를 통해 배운 기술들을 실제 서비스에서 활용하겠습니다. 이를 통해 복잡하게 설계된 코드를 간단하고 효율적으로 개선하여 지속이 가능한 서비스를 제공하는 개발자가 되겠습니다.