

자 기 소 개 서

자기소개	<p>[주체적인 학습]</p> <p>저는 주체적으로 배우고 싶은 것을 찾고, 공부하는 삶을 추구합니다. 어릴 적, 저는 '존코바 After Effects 기초 강의'를 찾아보며 모션그래픽에 대해 공부했습니다. 배운 내용을 토대로 5분분량의 애니메이션을 직접 만들어 교내 꿈발표 대회에 발표하였고, 10명중 동상을 수상했습니다. 주체적으로 배우고 다른 사람 앞에 발표하는 경험으로, '새로운 기술도 포기하지 않고 끝까지 완수하는 자신감'을 키웠습니다.</p> <p>[프로젝트 주도]</p> <p>주체적인 학습 과정에서 자연스럽게 자기주도적 학습 능력도 함께 키울 수 있었습니다. 중학교 2학년 때, 유튜브의 '골드메탈 Unity 기초' 강의를 참고해 크롬 공룡 게임을 개발했습니다. 혼자 개발하는 프로젝트였기 때문에, 직접 모델링을 해야한다는 책임감을 느꼈습니다. 저는 이를, 구글링으로 스스로 Blender 와 같은 툴을 배우며 필요한 요소를 만들어 게임을 완성했습니다. 완성된 게임은 친구 10여 명에게 공유하여 긍정적인 피드백을 받았고, 덕분에 '자기주도적 학습 능력'을 키울 수 있었습니다.</p> <p>[다양한 경험]</p> <p>진로와 관련된 경험뿐만 아니라 저는 주도적으로 다른 활동들 역시 해왔습니다. 다양한 경험은 다각적인 관점을 가질 수 있고 다양한 시각으로 문제를 해결하는 능력을 기를 수 있었습니다. 고등학교 3년동안 농구부로 활동하고 있으며, 2학년 때 밴드부로 활동했었습니다.</p> <p>이러한 경험들을 통해 소프트웨어 마이스터고 진학 후 개발자로서 필요한 기반 역량을 다질 수 있었다고 생각합니다. 또한, 개발뿐만 아니라 넓은 시야로 다양한 문제에 적극적으로 도전하고 성장할 준비가 되어 있습니다.</p>
지원 분야 직무 수행을 위해 준비한 내용	<p>[서비스 출시 및 운영 경험]</p> <p>김해공항 이용자의 불편을 해소하기 위해 실시간 정보 모니터링 플랫폼을 개발했습니다. 저는 프론트엔드 개발 담당으로 Next.js 기반 대시보드를 설계했고, Jotai를 선택해 효율적인 상태 관리를 구현했으며, TailwindCSS로 일관된 UI를 유지했습니다. 데이터 패칭은 useSWR로 캐싱 효율을 높여 응답 속도를 개선했습니다.</p> <p>출시 후 SNS 및 커뮤니티 홍보를 통해 출시 후 3개월간 순수 신규사용자 600명을 확보했고, 총 1,500회의 페이지뷰를 기록했습니다. 이 프로젝트는 사용자 문제 해결 능력과 실제 서비스 운영 경험을 쌓는 계기가 되었습니다.</p> <p>[스마트 독서대 개발 경험]</p> <p>시각장애인의 독서 접근성을 높이기 위해 OCR·점자 변환·TTS 기능을 통합한 스마트 독서대를 개발했습니다. 프로젝트 초반, 점자 규칙에 대한 사전 지식이 없어 점자에 능숙한 팀원에게 피드백을 받았습니다. 저는 백엔드에서 하드웨어 통신 모듈과 PaddleOCR기반 OCR·점자 변환 로직과 3D모델링을 담당했습니다. 개발 과정에서 OCR 전용 서버와 백엔드 서버를 분리 구축해 PaddleOCR의 OS 호환 문제를 해결했습니다. API 명세서를 노션에 문서화하여 팀원 개발 속도를 단축했고, CORS 오류 등 실사용 환경의 장애를 직접 디버깅하며 안정적 통신 방식을 확립했습니다.</p> <p>프로젝트의 결과로는 교내 임베디드 경진대회에서 '스마트 우산꽂이', '산업용 로봇손'을 제치고 대상을 수상하였습니다. 임베디드 경진대회 중 전공 선생님과 산학연계 선생님에게 많은 칭찬과 소중한 피드백을 받을 수 있었습니다.</p>

협업 활동	<p>[경계선 지능인을 위한 학습 앱, 바운더리] '케이크를 자르지 못하는 아이들' 책에서 영감을 얻어, 경계선 지능인을 위한 모바일 학습 앱을 기획하고 개발했습니다. 팀원들과 아이디어를 공유하며 논문으로 검증된 트레이닝 기능을 앱에 구현했습니다. React Native와 Expo를 활용하여 공간 제약 없이 학습이 가능하도록 만들었습니다.</p> <p>[문제 인식] 초기 개발 목표는 SvelteKit을 활용한 빠른 웹앱 구현이었습니다. 하지만, 프로젝트 진행 중 SvelteKit 생태계의 한계점에 직면했습니다. 검증된 라이브러리의 부재와 커뮤니티 지원이 부족으로 버그 발생 시 해결책을 찾기 어려웠고, 앱에 필요한 추가 기능들을 직접 구현해야 하는 경우가 많아 개발 시간이 예상보다 훨씬 더 소요되었습니다.</p> <p>[해결 방안에서의 문제 상황] 팀원들 모두 SvelteKit의 한계를 인지하고 있었음에도 불구하고, 이를 어떻게 극복할지에 대한 명확한 의견을 내는 사람이 없었습니다. 이러한 문제로 프로젝트는 사실상 진행이 멈춰버리는 상황에 직면했습니다. 결국 멘토의 개입이 있기 전까지 이러한 공백은 프로젝트의 발목을 잡는 주요 원인이 되었습니다.</p> <p>[해결] 멘토의 도움을 받아 Figma를 활용하여 팀원들의 다양한 의견을 정리하고, 이를 바탕으로 지연된 개발 일정을 어떻게 효율적으로 진행할 것인지에 대해 구체적인 회의를 진행했습니다. 이 경험을 계기로, 매주 2회 정기 회의를 도입했습니다. 이 회의를 통해 프로젝트 진행 상황을 투명하게 공유하여, 프로젝트의 효율성과 팀워크를 크게 향상시킬 수 있었습니다.</p> <p>[느낀 점과 결과] 이 경험으로 주체적인 소통과 문제 해결의 중요성을 느끼게 됐습니다. 팀의 팀장 역할을 명확히 정하여 회의를 주도하게 했습니다. 저는 이를 계기로 백엔드 연동에 문제가 있을 때, 당일 회의를 열어 최대한 빨리 프로젝트가 진행될 수 있도록 하였습니다.</p>
지원동기 및 입사 후 포부	<p>[회사와 함께 성장하는 개발자] 저는 개발 뿐 아니라 3D 모델링, Unity, 모션그래픽 등 다채로운 기술 스택을 보유하고 있습니다. 그렇기 때문에, 모비어스가 IT를 집중적으로 다루는 회사는 아니지만, 그렇기 때문에 저의 적응 능력과 역량을 더 발휘할 수 있으리라 생각하였습니다. 다양한 기술 학습 경험을 바탕으로 모비어스의 성장에 적극적으로 기여하고, 어떠한 문제든 능동적으로 해결하며 회사와 함께 발전해나가겠습니다.</p>

2025년 5월 24일

지원자 김규민 (인)