|  |
| --- |
| SK 하이닉스 합격자 자기소개서 - 안드로이드 |
| 1. 자신에게 주어졌던 일 중 가장 어려웠던 경험은 무엇이었습니까? 그 일을 하게 된 이유와 그때 느꼈던 감정, 진행하면서 가장 어려웠던 점과 그것을 극복하기 위해 했던 행동과 생각, 결과에 대해 최대한 구체적으로 작성해 주십시오. (1000 자 10 단락 이내) |
| [자신 있게 말할 수 있는 능력을 기르다] 저는 남중, 남고를 나오면서 좁은 인간관계와 진지한 대화의 부재로 인해 대화의 수준이나 기술이 상대적으로 많이 부족하다고 생각했습니다. 많은 사람들 앞에서 발표나 자기소개를 해야 할 상황에 남들보다 부담을 많이 느꼈기 때문에 그런 기회가 주어지는 것 자체를 매우 두려워하는 성격이었습니다. 소수 그룹이나 1:1의 경우에도 대화를 이끌어나가는 기술이 부족하여 사람을 만나서 어떤 이야기를 그려 나가야 할지가 막막했습니다. 그러다 보니 발표수업자체를 별로 좋아하지 않게 되었는데 이는 성적에도 영향이 갔습니다.  하지만 학교에서만이 아니라 제가 앞으로 인생을 살아가는 동안 회사에서나 개인적인 생활에서 말하기 능력이 부족하면 큰 흠이 될 것이라고 판단했고, 학교에서 토론 수업을 반드시 들어서 말하기 능력을 발전시켜야겠다는 생각을 하게 되었습니다. 이러한 계기로 아나운서출신 방송인 OOO님의 토론 수업을 듣게 되었고 그 수업에서 다양한 사람들과 다양한 주제에 대하여 이야기를 나누곤 했습니다. 저와 같은 목적으로 온 사람들이 많아서인지 수준이 비슷하여 말하는 것에 주저하는 태도가 사라지고 자신감이 생기게 되었습니다.  그 이후에 제 시간을 갖기 위해 휴학을 하게 되었을 때 그동안 학원강사일을 해보자는 생각을 갖게 되었습니다. 말하는 것에 자신감이 있게 되어서 원장선생님과의 면접과 시강 때 괜찮은 반응을 얻었고 강사로 일을 하게 되었습니다. 학원에서는 어린 청자들의 집중도가 많이 부족하기 때문에 말하는 것에 더 어려움을 느끼곤 했습니다. 눈높이에 맞춘 대화방식으로 적당한 유머도 구사해 가면서 수업을 진행하곤 했습니다.  말 자체가 너무 힘이 든다고 생각했던 제가 다양한 사람들 앞에서 이야기 할 수 있게끔 변모했다는 것에서 개인적으로 매우 만족하고 있습니다. 짧지 않은 기간 동안 노력을 하여 제가 가지고 있던 울렁증을 조금 줄이는 계기가 되었고, 앞으로의 인생에 자신 있게 말할 수 있는 능력과 더불어 걱정거리를 줄이게 되어서 굉장히 좋은 경험이라고 생각하고 있습니다. |
| 1. 이제까지 가장 강하게 소속감을 느꼈던 조직은 무엇이었으며, 그 조직의 발전을 위해 헌신적으로 노력했던 것 중 가장 기억에 남는 경험은 무엇입니까? 개인적으로 더 많은 노력을 기울였던 일과 그 때 했던 행동과 생각, 결과에 대해 최대한 구체적으로 작성해 주십시오.[1000자 10단락 이내] |
| [지역 야구동아리활동] 군대에 다녀온 후 지역사회에서 운동도 하고 인맥도 넓힐 겸 OO시 지역 야구동아리활동을 하였습니다. 사회인 야구 리그에도 속하지 않는 신생 친목 야구 동아리였지만 리그에 합류하는 것을 목표로 최대한 게임을 즐기자는 마인드로 주로 친선 게임을 하며 팀이 운영되었고 저도 리그에 합류하겠다는 작은 꿈을 가지고 유격수로서 팀에 주인의식을 가지고 활동에 열심히 임했습니다.  저는 지역사회 직장인으로 구성된 야구동아리에서 학생 신분으로써 처음으로 가입하게 되었습니다. 또한, 가까운 인맥으로 구성된 야구단으로써 나뭇가지식의 그룹으로 그 공감대의 폭이 매우 좁았고 저 또한 지인의 추천으로 가입하게 되었습니다. 팀의 특성상 주말 위주로 연습 및 경기를 하고 친한 사람들끼리 유닛 활동을 하게 되어서 평일에도 간단한 방법으로 서로 쉽게 이야기를 나누며 한 가지의 조직에 소속감을 갖도록 해야겠다고 생각했습니다.  여러 가지 방법 중 가장 쉽고 재미있을 것이라고 생각한 방법이 바로 온라인 커뮤니티였습니다. 이전에 다음 카페 온라인게임 클랜 커뮤니티를 운영한 경험을 이용하여 우리 동아리의 커뮤니티를 네이버 카페를 이용하여 제작하였고 우리 야구동아리의 간단한 소개와 서로 소통 할 수 있는 자유게시판, 팀원 소개 게시판 등을 만들었고 모바일로도 쉽게 이용할 수 있도록 제작 및 운영하였습니다. 처음에는 반응이 좋지 않았지만, 모바일로 홍보 문자를 보내는 등 계속해서 노력한 끝에 우리 야구동아리의 유일한 의사소통 수단으로 변모했고 우리 야구동아리를 온라인으로 홍보하는 수단으로 자리 잡았습니다. 팀원 간에 의사소통이 활발히 이루어져 팀워크와 팀 커뮤니케이션이 증진되는 결과를 낳았고, 팀 공지사항 등을 온라인으로 쉽게 전달하게 되었습니다. 게다가 우리 카페를 보고 신입으로 야구 동아리에 가입하는 사례도 생겨 팀에 매우 긍정적인 효과를 냈습니다. SK하이닉스에 입사하게 된다면, 당시 느꼈던 뿌듯함과 경험을 토대로 팀 커뮤니케이션을 활발하게 할 수 있도록 노력하겠습니다. |
| 1. 자신에게 요구된 것보다 더 높은 목표를 스스로 세워 시도했던 경험 중 가장 기억에 남는 것은 무엇입니까? 목표 달성 과정에서 아쉬웠던 점이나 그 때 느꼈던 자신의 한계는 무엇이고, 이를 극복하기 위해 했던 행동과 생각, 결과에 대해 최대한 구체적으로 작성해 주십시오. (1000 자 10 단락 이내) |
| [나만의 개인 논문을 만들자] 대학교 학부 연구생 시절 전공하고 있었던 전자공학에 관련한 이미 작성된 논문을 한가지 선정해서 그 내용을 해석 후 재 구현까지 해보자고 생각하였습니다. 세부 전공으로 하고 있었던 영상신호처리 알고리즘에 대한 IEEE에 게재된 논문을 한가지 선정하고 한정된 기간을 목표로 그 논문을 해석하고 논문에 제시된 부분 예제 소스들과 알고리즘 공식들을 가지고 C++을 이용하여 논문 전체 내용을 재 구현 해보았습니다.  단순히 해석하고 재 구현 하는 것은 어느 정도 난이도가 낮은 활동이었기 때문에 한정된 기간 내에 재 구현해볼 수 있었습니다. 그런데 선정한 논문을 해석 및 재 구현까지 하고 나니 소스로 구현해 놓은 것은 수정 및 추가가 쉽다는 생각이 들어 내 스스로 이 논문의 내용을 나름대로 수정하고 새로운 기능을 추가하는 방법으로 나만의 논문까지 만들어보자는 생각이 들었습니다.  실제 프로젝트로 한 개를 맡아 실행한다고 생각하고 스스로 마감 기간까지 잡으며 실천에 옮겼습니다. 위에서 선정한 논문은 Kalman Filter와 HOG를 이용해서 사람을 찾아내고 단순히 영상 속에 사각 상자로 표시를 해주는 내용이었습니다. 이 내용에 찾은 사람을 기억할 수 있는 공간과 Numbering을 추가한다면 그 화면에서 나타난 사람을 영상에서 그 사람이 사라질 때까지 추적할 수 있고 지나간 사람 숫자까지 셀 수 있을 것이라고 생각했습니다. 우선적으로 위에서 생각해냈던 방법들을 실제로 소스로 구현하여 Numbering 기능과 높은 신뢰율의 추적 기능을 완성하였습니다. 그러나 논문을 처음 작성 해보기 때문에 IEEE와 같은 외국 공식 논문 작성법에 무지 할 수 밖에 없었고 도움이 절실히 필요한 상태였습니다. 저는 담당 교수님을 찾아가 논문 작성법의 자문을 받았고 결국 표준에 맞는 논문까지 완성할 수 있게 되었습니다. 마지막으로 IEEE에 제출하여 심사까지 받았으나 안타깝게 탈락하였지만 내 스스로 무언가를 창작했다는 데에 엄청난 성취감을 느낄 수 있었습니다. |
| 1. 기존과는 다른 방식을 시도하여 이전에 비해 조금이라도 개선했던 경험 중, 가장 효과적이었던 것은 무엇입니까? 그 방식을 시도했던 이유, 기존 방식과의 차이점, 진행 과정에서 했던 행동과 생각, 결과에 대해 최대한 구체적으로 작성해 주십시오. (1000 자 10 단락 이내) |
| [근무 시간표 자동화] 군 복무시절 저는 통신 특기로 복무했기 때문에 24시간 근무가 필요한 교환대, 서버, 무전기를 운용하는 임무를 담당하였습니다. 근무 특성상 모든 인원들이 24시간을 공평하게 시간대로 나누어서 투입되어야 하기 때문에 이에 맞는 근무 시간표를 짜야 했습니다. 제가 막 근무에 투입되었을 당시에는 직접 수기로 짜는 방식이었습니다. 그러나 이러한 수기 방식은 총 근무시간이 골고루 분배되었는지 알 수 없을뿐더러 시간대별로 따르는 근무 강도가 달랐기에 시간표를 짜는 사람의 사심에 따라 불공평하게 짜일 수도 있는 상황이었습니다. 저는 이런 불편함을 해소하기 위해 군대 내에서 할 수 있는 여러가지 방안을 모색하였고 근무하던 통신반 특성상 병사용 컴퓨터가 주어져 근무시간에도 활용할 수 있어 어떻게 하면 주어진 컴퓨터를 이용하여 시간표를 좀 더 효율적으로 만들 수 있을까 생각했습니다. 문뜩 예전에 컴퓨터 활용능력 자격증을 취득할 때에 배웠던 엑셀을 이용한 매크로 기능을 이용해 편리하게 근무 시간표를 짤 수 있겠다고 생각하였습니다. 자동화 시간표를 짜기 전 우선적으로 근무 피로도를 조사하기 위해 설문조사를 통해서 시간대별로 근무 강도를 조사했고 이를 기반으로 각 시간대별 근무 점수를 매겼습니다. 다음으로 엑셀의 각종 수식들을 이용하여 현재 인원 수로 공평하게 시간대별로 근무를 들어갈 수 있도록 현재 인원을 입력하면 원 클릭으로 자동 작성하게끔 만들었습니다. 실제로 자동화 시간표를 만든 후 실제 근무에 적용한 결과 높은 근무 만족도를 나타내었고 간부님들이나 병사들로부터 정말 쉽고 좋다는 평가를 받았습니다. 한 달에 한 번 불시에 점검하는 전화 응대 태도 점검에서 항상 꼴찌를 도맡아 해왔지만 1등을 하는 등 가시적인 근무 태도도 좋아지는 효과를 나타내었습니다. 이러한 경험으로 나 자신이 조금이라도 무언가 개선해보겠다는 생각을 가지고 실제로 행동에 옮기면 나 자신 뿐만 아니라 주위 동료들에게도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다는 자신감을 얻게 되었습니다. |
| 1. SK 입사 후 어떤 일을 하고 싶으며, 이를 위해 본인이 무엇을 어떻게 준비해 왔는지 구체적으로 기술하십시오. (1000 자 10 단락 이내) |
| [하이브리드형 인재] 저는 SK하이닉스 입사 후에 NAND 플래시메모리와 관련하여 소프트웨어와 하드웨어의 역량을 두루 갖춘 하이브리드형 인재가 되고 싶습니다.  첫째, 저는 소프트웨어적으로써 SK하이닉스의 Solution 파트에 적합한 인재라고 생각합니다.  현재 NAND 플래시메모리 사업과 관련하여 SK하이닉스의 궁극적인 목표인 '세계 최고의 종합 반도체 회사'라는 타이틀을 얻기 위해 그 어느 때보다도 플래시메모리 컨트롤러로써 하드웨어보다 소프트웨어의 역할이 중요시되고 있습니다. 하드웨어 개발 속도가 정체기에 있고 소프트웨어로써 최적화 이슈의 중요성이 증대 되고 있는 시점에서 NAND 플래시메모리의 Solution 파트가 그 어느 파트보다도 비중이 있다고 생각하고 있고 이에 상응하는 세계 최고의 NAND 플래시 컨트롤러 솔루션을 개발하는 것이 가장 큰 목표입니다. 제가 대학교 때 세부 전공으로 공부를 했던 영상신호처리 알고리즘을 배운 것과 이를 실제로 구현하기 위한 Linux, C++, Matlab등의 프로그래밍 실력을 바탕으로 SK하이닉스에 입사하여서도 꾸준한 공부와 노력으로 최종적인 목표를 꼭 이루어 SK하이닉스를 세계 최고의 메모리 반도체 회사로 나아가는데 이바지하고 싶습니다.  둘째, 저는 한쪽으로 치우치지 않는 하이브리드형 인재가 되고 싶습니다.  현재 소프트웨어 쪽으로 공부를 해왔지만 하드웨어 쪽으로도 관심이 있어 서울 코엑스에서 열리는 한국 전자 제조 산업전에 참석하기도 했습니다. SK하이닉스가 세계 최고의 종합 반도체 회사로 거듭나기 위해서는 소프트웨어 뿐만 아니라 하드웨어 쪽으로도 전문가가 되어야만 이룰 수 있는 타이틀이라고 생각합니다. 이에 발맞추어 나 자신도 소프트웨어 쪽으로 최고의 인재가 되는 것에 만족하지 않고 입사 후에도 하드웨어 쪽으로 관심을 가지고 관련 실무를 배우려는 노력을 기울여서 하드웨어와 소프트웨어를 둘 다 잘 할 수 있는 하이브리드형 인재가 되어 SK하이닉스가 최고 발전할 수 있는 성장 동력이 되도록 하겠습니다. |