

2016년도 2학기

ICT 학점연계 프로젝트 인턴십

[연수기업 담당자 · 연수생 인터뷰 자료집]



2016년도 2학기

ICT 학점연계 프로젝트 인턴십

9 ~ 12월



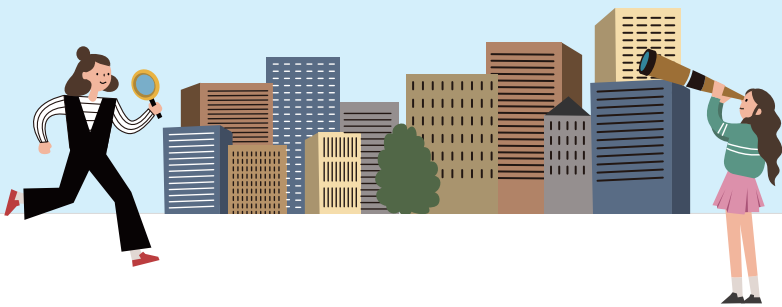
2016년도 2학기 ICT 인턴십 참여 현황

연수기업 (총 56개)

No.	기업명	프로젝트명	연수생 수
1	SU-EDUMI	K-MOOC 콘텐츠 개발과 지자체와 연계한 지역사회 평생학습시스템 구축 과 운영, 3D프린팅과 드론 VR(가상현실)등 창업콘텐츠 개발 및 서비스	1
2	공간정보기술	열화상 카메라 기반 태양광 패널 분석 코어 SW 제작, 패키지 카메라와 연동하는 확장형 스테레오 카메라 개발	2
3	나스텍	SW자동 생성/분석 도구 개발, 웹/모바일을 이용한 간편 결제 시스템 환경 구성	1
4	네오인터넷	스마트환경에서 유니티엔진을 활용한 VR 앱 개발	1
5	노보네트웍스	인터넷 기간망 관리 SW 개발 및 IoT 신제품 프로토타입 개발	2
6	노سن	IoT 의료 융합 인력 양성(바디컨타우링 헬스케어 디바이스 개발)	2
7	눔코리아	Growth Hacker : 모바일 헬스케어 어플리케이션	1
8	데이터스트림즈	CEP기반의 빅데이터 실시간 분석 기반 기술 연구	2
9	데이터텍	전산장비 반출입 자동화 시스템 개발	2
10	알앤타임	미니로봇을 위한 하드웨어 디자인 및 로봇과 상호작용으로 연동하는 콘텐츠 연구개발	2
11	멜리펀트	SeeSo, fancam App. For Music lovers	1
12	바론시스템	침단 센서 및 블루투스와의 스마트폰과의 인터페이스를 통한 세서 단말기 개발 및 통합 방재시스템(EOC) 개발	1
13	바이오센서연구소	Aqua Penguin, Neuro Marketing	1
14	브릴리언트엔컴퍼니	IoT를 활용한 영유아 라이프케어 서비스, 반디	1
15	브릿지	행동패턴기반의 통합 모션 컨트롤 키보드 개발	2
16	브이로그	STARTS SMALL - 중소기업 성장,협업을 위한 SNS형 B2B플랫폼	2
17	블루스트림	워븐(워드프로세스 한국형 프레임워크 개발) 자체 서비스 프로젝트	3
18	소프트온넷	LMS 콘텐츠 통합 관리 개발	2
19	소프트헤븐	Natural User Interface 기반의 양방향 교육 플랫폼 개발	2
20	쇼베	시네마 게임 및 플랫폼 서비스	2
21	슈어소프트테크	차량 SW 리콜 원인 빅데이터 분석 및 테스트 다중화 도구 개발, UI 테스트케이스 자동화	1
22	스마트미디어콘텐츠	모바일 콘텐츠 제작/유통/결과분석	2
23	스윙크	유니티 엔진을 활용한 체감형 콘텐츠 개발	3
24	스태프프로젝트	모듈형 IoT STUFProject Phase3 Tablet IoT 개발	1
25	시더	디지털 사이니지 솔루션	1
26	씨에스리	빅데이터 분석(테스트마이닝)을 이용한 IT 뉴스 분석	2
27	아이디어	스마트 비전 모듈 기반의 자율 비행 저가 소형 셀카 드론 개발	2
28	아이렉스넷	사물인터넷기반 센서장치 및 응용서비스 플랫폼 개발	2

29	아카넷	aXis-CRP 통합 개선 사업(사내 프로젝트)	4
30	알타미라스프트	내손안의 여행 '트래블노트'	1
31	애드잇	영상 미디어 광고 플랫폼 기술 개발	2
32	에이티지랩	GFMS(교육시설물통합관리시스템) 서비스 개발	1
33	엑스피넷	일터를 꿈터로 프로젝트 - 이동통신 기지국 광중계기 운영 초급 기술자 배양	3
34	엘에스웨어	정보 보안 SW 테스트 자동화 및 품질 관리 시스템 구축	3
35	엠투어플	클라우드 기반의 모바일 보안서비스 개발	3
36	올스테이	글로벌 호텔 가격 비교 검색엔진 개발 및 마케팅 운영	2
37	웨이브트랙	Ka-band 레이더 시스템용 Up/down converter 개발	1
38	제이디사운드	오디오 음향과 관련된 SW, HW 및 전자제품 개발	2
39	지란지교소프트	랜섬웨어 공격 차단 및 복구 프로그램 개발, 고객관리시스템 유지보수 계약 관리 프로그램 개발	2
40	지엠티	해양 ICT R&D 프로세스 분야의 전문인력 육성 프로젝트	2
41	지오넷	백제역사유적지구 디지털 아카이브 구축의 프로그램 개발, 금산세계인삼엑스포 홈페이지 구축의 프로그램 개발	2
42	케이쓰리아이	희망 Up 비전 Up - 공간증강 인터랙티브 서비스 시스템	2
43	케이포엠	IOT기반 솔루션 개발	2
44	코다임	클라우드 통합 개발환경 개발	3
45	큐브바이트	IoT환경에서의 디바이스들을 위한 보안장치 및 통합 보안관제 솔루션 개발	2
46	테크모아	포그 컴퓨팅 기반의 행위 분석을 통한 내부정보 통제 솔루션 개발	3
47	토이스미스	Smart City Gateway Service	2
48	투도스	소셜 기반의 업무 협업 솔루션	2
49	티팟스튜디오	손동작을 활용한 샌드박스형 VR게임 "How to be a Wizard"	2
50	판계아솔루션	IoT 플랫폼 구축 개발 지원 및 디바이스 테스트 지원(QA포함)	2
51	포커스뉴스	포커스뉴스 서비스 신규 및 운영개발 : From Web To Mobile App	3
52	폴스타헬스케어	IoT 기술기반의 지능형 환자안전관리 통합시스템 구축	2
53	프람트테크놀로지	개인화된 웹기반 스마트 사이니지 시스템 개발	1
54	한경아이넷	전산장비 유지보수 및 구축 인턴십	2
55	한국씨텍	R&D기술개발 수행 전반에 대한 경험 기회 제공, 제품 안정화 품질테스트 및 코드분석	1
56	한글과컴퓨터	한컴오피스 제품 품질관리(윈도우 및 웹 오피스)	2
합계	총 56개 기업	2016년 2학기 참여 연수생 합계	총 106명

Contents



ICT 학점연계 프로젝트 인턴십이란? 006

연수기업 담당자 및 연수생 인터뷰 (기업별)

01	나스텍	010
02	노보네트웍스	013
03	노سن	017
04	눔코리아	021
05	데이터텍	025
06	알앤타임	029
07	멜리펀트	033
08	바론시스템	037
09	바이오센서연구소	041
10	브릴리언트앤컴퍼니	044
11	브릿지	047
12	브이로그	051
13	블루스트림	055
14	소프트온넷	059
15	소프트헤븐	063
16	쇼베	066
17	스태프프로젝트	071
18	씨에스리	074

19	아카넷	078
20	애드잇	084
21	에이티지랩	087
22	엑스피넷	090
23	엘에스웨어	096
24	올스테이	101
25	웨이브트랙	103
26	제이디사운드	106
27	지란지교소프트	110
28	지엠티	115
29	케이쓰리아이	120
30	코다임	124
31	큐브바이트	130
32	토이스미스	133
33	투도스	137
34	티팟스튜디오	142
35	프람트테크놀로지	147
36	한글과컴퓨터	150

ICT 학점연계 프로젝트 인턴십이란?

기업 현장이 곧 교육이다!

ICT 학점연계 프로젝트 인턴십은 성장가능성이 우수한 ICT기업 R&D프로젝트에 학생이 참가하여 학기 중 인턴십을 수행하고 이를 학점으로 인정받는 산학협력 프로그램입니다.

사업목적

기업에서 제안한 ICT분야 직무 중심의 프로젝트, 서비스 개발 등에 학생이 참여하여 인턴십을 수행하고, 이를 학점으로 인정받도록 하여 이론과 실무 역량을 겸비한 문제해결형 ICT창의인재 양성

사업의 특성

- ▶ ICT 직무 중심의 프로젝트 인턴십 수행 (국내 · 글로벌)
- ▶ 기업 및 대학(학생)의 인턴십 역량 제고를 위한 현실적인 지원
- ▶ 운영기관을 통한 체계적인 전주기적 관리 · 운영

관련법령 및 지침

정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법(이하 'ICT특별법') 제12조(학점이수 인턴제도)

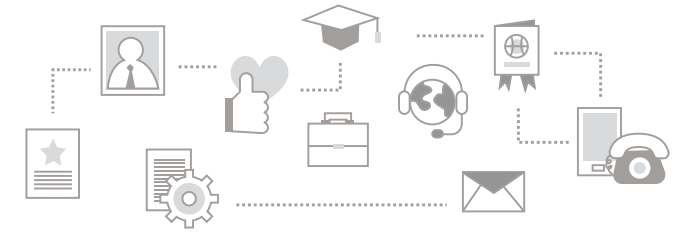
정보통신 진흥 및 융합 활성화
등에 관한 특별법

정보통신 진흥 및 융합 활성화
등에 관한 특별법 시행령

정보통신 진흥 및 융합 활성화
등에 관한 시행규칙

주요내용

	국내 인턴십	글로벌 인턴십
프로그램 구성	1학기 인턴십(4개월) + 계절학기 인턴십(2개월) 연수생 선발 및 기초매칭 100명 내외 선발 모집공고 선발평가 1학기 (4개월) 계절학기 (2개월)	국내 인턴십(1개월) + 현지 인턴십(5개월) 연수생 선발 및 기초교육 10명 이내 선발 원격 인턴십 미국 현지 인턴십 모집공고 선발평가 비자발급 연수생검증 출국 귀국
지원규모	기업-대학(학생) 실습생 매칭 100명 내외	연수생(인턴) 10명 이내
지원기간	대학 학사일정에 따른 '17년 1학기(4개월) 및 통학학기(6개월)	통학학기(6개월)
지원대상	(연수기업) ICT분야 중소기업 · 벤처기업, 공공기관 등 (참여대학) 고등교육법에 따른 대학, 산업대학, 교육대학, 전문대학, 원격대학, 기술대학 (연 수 생) 참여대학의 정보통신 관련학과에 재학 중인 전공자, 복수전공자 또는 부전공자	(연수기업) 미국 캘리포니아주 실리콘밸리 등에 소재한 ICT분야 중소기업 · 스타트업 기업 (참여대학) 고등교육법에 따른 대학, 산업대학, 교육대학, 전문대학, 원격대학, 기술대학 (연 수 생) 참여대학의 정보통신 관련학과에 재학 중인 학부생 (전체 학기 중 절반학기 이상 이수자)
지원사항	국내 인턴십 프로그램 운영에 필요한 경비지원 연수수당, 체재비, 지도인력 수당, 교과목 운영비 등 지원	글로벌 인턴십 프로그램 운영에 필요한 경비지원 인턴준비금, 항공료, 체재비, 연수수당 등 제반경비 등 지원
선발방법	(연수기업) 현장 · 서면평가를 통한 연수기업 선정 (참여대학) 서면평가를 통한 참여대학 선정	(연수기업) 현장실습 운영계획서 등 서면평가를 통해 선정 (참여대학) 교과목 운영계획서 등 서면검토 후 승인 (연 수 생) 참여대학 추천학생 대상 인터뷰 대상자 선발 후 화상인터뷰 등을 통해 연수생 선발
의무사항	(연수기업) 업무환경 先구축, ICT 분야 관련 직무 부여 (참여대학) 교과목 개설 및 학점 인정 (학 생) 수강신청, 학점이수	(연수기업) 업무환경 先구축, ICT 분야 관련 직무 부여, 연수수당(\$5,000) 부담 (참여대학) 교과목 개설 및 학점 인정, 인턴 후보자 추천 (학 생) 수강신청, 학점이수, 비자취득을 위한 제반서류 제출 등
신청방법	접수기간 : 2016.12.13.(화) ~ 2017.1.12.(목) 17:00까지 (국내 · 글로벌 인턴십 연수생 지원은 접수기간 이후 참여대학 재학생을 대상으로 진행) 접수방법 : 홈페이지(http://internnet.hanium.or.kr)에서 신청서 접수 제출서류 : 공문 · 신청서 및 기타 별첨 서류 등(각 서류는 PDF 스캔파일로 준비)	



2017년 1학기 국내 인턴십 추진절차

사업공고	- 전담기관(IITP) 및 운영기관(FKII) 홈페이지 사업공고 게재 - 사업설명회 개최 - 기타 온·오프라인 사업안내 진행 - 연수기업/참여대학 신청서 접수 (사업공고일로부터 1개월 간)
연수기업 선정	신청기업 평가 및 선정 (선정위원회 개최) 선정결과 통보 및 기업별 운영계획 홈페이지 등록 (http://internnet.hanium.or.kr)
참여대학 승인	신청대학 검토 및 승인 승인결과 통보 및 대학별 참여 학생 모집
인턴 매칭	(인턴 매칭) 1~2차 연수기업-신청학생 간 매칭 진행 - (참여대학) 참여학생 희망 연수기업 신청 (http://internnet.hanium.or.kr) - (연수기업) 신청학생 이력서 검토 및 면접 진행, 연수생 선정
협약(사전준비)	(수강신청) 관련 교과목 개설 및 수강 신청 (지원협약) 운영기관-연수기업, 운영기관-참여대학 간 지원협약 체결, 정부지원금 지급
현장실습 수행	(소양교육) 전체 실습생 대상 집체 소양교육 진행 (기업/학생) 운영계획에 따른 ICT 인턴십 프로그램 진행 (대학) 연수기업 현장방문, 실습학생 관리(온라인/오프라인)
결과보고	(기업/대학) 협약종료일로부터 20일 이내 결과보고서 제출

2017년 1학기 글로벌 인턴십 추진절차

사업공고	- 전담기관(IITP) 및 운영기관(FKII) 홈페이지 사업공고 게재 - 사업설명회 개최 - 기타 온 · 오프라인 사업안내 진행 - 연수기업/참여대학 신청서 접수 (사업공고일로부터 1개월 간)
참여대학 승인	신청대학 검토 및 승인 승인결과 통보 및 대학별 참여 학생 모집
연수기업 선정	신청기업 평가 및 선정 (선정위원회 개최) 선정결과 통보 및 기업별 운영계획 홈페이지 등록 (http://internnet.hanium.or.kr)
인턴 대상자 선발	1차 서류심사 (면접대상자 60명 선정) 2차 면접심사 (인턴후보자 30명 선정)
인턴 매칭	(후보자) 희망 연수기업 인턴 신청 (연수기업) 신청 후보자 서류전형 (후보자-연수기업) 원격 화상인터뷰(Skype)
비자신청/발급	(연수생/기업) 비자(J1)신청서류 준비/제출 (연수생-美대사관) 비자인터뷰/발급
연수생 소양교육	(연수생) 오리엔테이션 및 소양교육 참석
원격 인턴십 진행(1개월)	(연수생-기업) 사전 국내 프로젝트 진행 (연수생) 직무교육 진행
출국	연수생 출국 (운영기관 인솔)
현지 인턴십 진행(5개월)	(기업/연수생) ICT 인턴십 수행 (5개월) / (운영기관) 연수생 관리 및 모니터링
결과보고	(기업/대학) 협약종료일로부터 20일 이내 결과보고서 제출

2016년 2학기 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십

연수기업 담당자 및 연수생 인터뷰

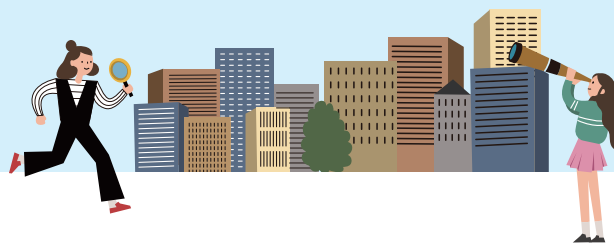


01 나스텍

<http://www.nastech.co.kr/>

주제품 : 신용카드, 적립카드 결제 시스템

프로젝트명 : SW자동 생성/분석 도구 개발,
웹/모바일을 이용한 간편 결제
시스템 환경 구성



연구소 광창섭 과장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

저희 나스텍은 가맹점에서 신용카드 결제서비스를 원활하게 하기 위한 서비스 대행 및 정산처리 업무를 맡고 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

저는 나스텍에서 운영업무를 주로 맡고 있는 광창섭 이라고 합니다. 저의 직무를 설명드리자면, 나스텍 결제서비스가 원활하게 구동되도록 운영 또는 운영업무를 효율화를 위해 전반적인 운영 또는 개발에 관여하고 있습니다. 인턴은 나스텍 결제서비스 운영체제와 신규 결제 서비스 개발중 DB설계나 쿼리 구현의 일부에 참가하도록 하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

강점 : 신용카드 결제 후 정산서비스에 있어 업무적 경험 이 축적되어 최적의 처리진행을 자랑합니다.
차별점 : 대형업체(CGV, 메가박스, 교보문고, 세븐/바이더웨이)에 대한 정산서비스를 제한된 인력으로 효율적으로 제공하고 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

회사의 분위기와 잘 어울릴 수 있는지와 태도, 표정 등을 봅니다. 긍정적이고 자기생각을 엔지니어 답게 표현할 수 있다면 가산점을 줍니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

가. 신용카드 업무 전반적인 흐름과 나스텍의 담당/역할을 설명합니다.
나. 결제시스템 운영 담당자의 운영업무에 대하여 전반적인 설명을 합니다.
다. 각 개발 담당자별 직무에 대하여 소개설명을 합니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

차세대 결제시스템 Web버전 구축에 Back-end 프로그램 개발에 참여하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

C/C++,Java, JavaScript, HTML5/CSS, Spring Framework등에 관하여 전반적인 지식을 알고 있으면 적응하기에 좋습니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

인턴 학생들은 기본적으로 열의가 대단합니다. 이런 열정과 나스텍에서 알려주는 업무 지식을 효율적으로 잘 활용한다면, 저비용으로 고효율의 효과를 창출할 수 있습니다. 또한 인턴과의 관계를 잘 이어나가면, 좋은 인재를 쉽게 얻을 수 있는 하나의 채용 채널로 활용할 수 있습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

실무를 접하지 못한 학생들에게 실무를 경험할 수 있는 기회를 주면서, 학점이수까지 하게 하는 일석이조의 제도라고 생각합니다. 학생들의 입장에서 특히 관심있는 분야의 회사라면, 그 학생에게 그 회사에서 하는 일이 스폰지처럼 흡수될 수 있다고 생각합니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

인턴과 커뮤니케이션을 통하여 향후 진로가이드를 합니다. 저희 나스텍과 맞는 부분이 있고, 서로 잘 맞는다면, 채용의 기회를 제공합니다. 만약 그렇지 않다면, 본인의 적성을 파악하여, 적합한 길을 찾을 수 있도록 제시합니다.

세종대학교 김영훈 (나스텍 연구팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

세종대학교 컴퓨터공학과 김영훈입니다. 현재 나스텍에서 인턴으로 일하고 있고 매일 새로운 환경과 업무를 경험하고 있어 즐겁게 회사생활을 하고 있습니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

우선 실무를 경험해보고 싶었습니다. 그래서 인턴십을 알아보던 중 실무 경험을 하면서 학점까지 인정해주는 ICT 인턴십을 알게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

최대한 많은 경험을 하고 싶었습니다. 실무뿐 아니라 회사 생활 또한 경험해보고 많은 사람들을 만나면서 새로운 경험을 하는 것을 목표로 정했습니다. 목표를 달성하기 위해서 회식이나 워크샵 등 회사 행사는 대부분 참석했고 실무에 대해서도 다양하게 배우기 위해 일을 가리지 않고 받아서 수행했습니다. 지금까지도 "새로운 경험을 많이 해보자"라는 처음의 목표대로 열심히 생활하고 있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서 및 자기소개서를 처음으로 작성해보면서 많은 고민과 주변 지인들의 조언을 들었고 이력서와 자기소개서를 작성하는 데 많은 시간을 들였습니다. 후에 학교에서 첨삭도 받고 조언을 구하는 등의 노력을 했고 서류 합격 이후에는 면접 준비로 서버 개발에 필요한 기본 지식과 개념들을 공부했습니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

인턴십에 꼭 지원하여, 본인의 역량을 극대화 하세요. 학교에서 배우는 지식은 한계가 있습니다. 지식활용의 폭을 넓히고, 단체 생활 및 협업 등 경험을 위해 인턴 활동을 적극 추천드립니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

저는 서버 개발에 관심이 많아서 인턴으로 서버 개발 업무를 할 수 있는 회사를 가고 싶었는데, ICT 인턴십 홈페이지를 찾아보던 중 '나스텍'이라는 회사를 알게 되었습니다. 이곳에서 제가 원하는 업무인 서버 개발과 DB 관리를 할 수 있을 것으로 생각해서 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

연구팀에서 서버관리를 위한 Back-end 구현 및 테스트 하고 있습니다. 해당직무를 위해 나스텍에서 사용 중인 툴 사용법과 DataBase 설치 방법, Spring framework 교육을 받았고 이곳에서 DataBase 설치 실습과 실제 사용 중인 툴 개발 업무를 하고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

8시 50분부터 18시까지이고, 업무 시간 내 일과는 주어진 일을 완수하고 그에 대해 피드백을 받는 식으로 하고 있습니다. 복장은 깔끔하게만 입으면 자유롭게 입을 수 있습니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

모든 것이 처음이었는데요. 워크샵과 회식, 회사 이전 등을 경험해봤네요.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

사내 모든 사원 분들이 친절하게 해주셔서 생활하기 편했습니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요?

처음에 제가 부족한 것이 많아 업무적으로 이해가 어려웠고, 자유롭게 학교생활을 하던 저에게는 규칙적인 회사 생활을 적응하는 것이 어려웠습니다. 어려움을 극복하기 위해 게을러지지 않도록 노력했고 더욱 부지런하게 생활했습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

회사는 작지만 오랜 기간의 노하우로 탄탄한 회사이고, 누군가의 업무에 큰 문제가 생기면 다같이 도우며 해결하며 스스로 발전시킬 수 있는 회사입니다.

12. 지도인력, 지도교수님과과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

가끔씩 상담을 해주거나, 원하는 전공 서적을 지원해준 것이 어려모로 도움이 되었습니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

시간의 압박이나 숨 막히는 분위기가 없어 좋았습니다. 부담 없고 시간 제약이 없는 업무를 진행하면서 부족한 부분은 스스로 공부하고 정리하며 스스로를 발전시킬 수 있었습니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

회사 워크샵으로 북한산 둘레길을 걸었던 적이 있었는데 그곳에서 사원들과 업무 외에 많은 이야기를 나눌 수 있었고 같이 회식을 하면서 즐겁게 하루를 보낸 것이 기억에 남습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

회사생활이 쉽지 않다는 것을 느꼈습니다. 학교생활과 다르게 규칙적인 생활에 적응하기까지 많은 시간이 걸렸고, 사원들 모두 회사생활에 잘 적응하고 있다는 것에 놀랐습니다. 그리고 학교에서 배운 지식이 적지 않다고 생각했는데 실무에서는 제가 많이 부족하다는 것을 알게 되었습니다. 결과적으로 다양한 경험을 할 수 있어 좋았습니다.

16. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

우선 부족한 학점을 채워 졸업하는 것을 목표로 하고 있고 졸업 이후에는 취업 준비를 할 것 같습니다.

17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

저는 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에서 정말 많은 경험을 할 수 있었습니다. 저뿐만 아니라 저처럼 ICT 인턴십 중인 다른 친구들도 각자의 회사에 만족하는 것 같습니다.

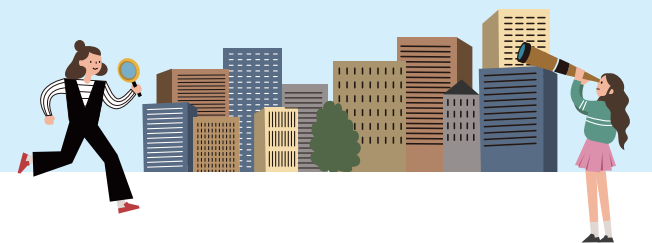
02 노보네트웍스

<http://www.novonetworks.com/>

주제품 : 임베디드SW 솔루션, 네트워크 매니지먼트 솔루션, 클라우드 및 앱기반 HW 복합솔루션

프로젝트명 : 인터넷 기간망 관리 SW 개발 및 IoT 신제품 프로토타입 개발

novo networks



소프트웨어연구소 김정한 책임연구원

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

노보네트웍스는 네트워크 및 통신 장비에 대한 EMS/NMS 솔루션을 제공하는 회사입니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

연구소 파트에서 EMS 개발을 담당하고 있으며, 인턴십 멘토로서의 역할도 수행하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

노보네트웍스는 사원의 90% 이상이 개발 인력으로 구성되어 있는 R&D 전문 기업입니다. 20여년에 걸친 경험으로 네트워크 및 통신 장비에 대한 기술적인 이해가 매우 높고, 이를 기반으로 고객사의 사업 성공에 도움이 되는 솔루션 제공을 하고 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

전공 관련해서 기술적인 기초가 있는지 먼저 확인했습니다. 그 다음은 성격을 봤는데, 특히 자기 주도적인 자세가 중요한 요소입니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

세부 과정은 지도 인력에 따라 달라집니다만, 저 같은 경우에는 처음 두 달은 C# / WPF 기술에 대한 스터디를 진

행합니다. 나머지 두 달은 실제 프로젝트에 참여해서 일부 컴포넌트에 대한 구현을 담당하게 됩니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

윈도우즈 기반의 어플리케이션을 개발하고 있고요, 연수생은 그 어플리케이션 중에 한 UI 컴포넌트를 구현하게 됩니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

C/C++/C#/Java 등 어떤 언어든 열심히 공부해본 경험이 필요합니다. 그리고 윈도우즈 어플리케이션을 만들어 본 경험이 있다면 유리하겠지요.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

지도인력 입장에서는 업무 지식이 부족한 연수생이 충분히 실행할 수 있을만한 단위로 일거리를 나눠주는 기술을 연습할 수 있는 기회가 됩니다. 이런 성취 과정은 다른 회사 동료들에게도 긍정적인 자극이 되고 있습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

ICT 학점연계 프로젝트는 학점을 걸고 진행하는 거라 그런지 학생들이 열심히고요, 비용적인 측면에서도 회사에 긍정적입니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

연수생과 면담을 통해 진행할 예정입니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

도전해보세요. 어렵지 않아요. 즐겁게 협업할 새로운 학생들을 기다립니다.

강원대학교 김윤석 (나스텍 소프트웨어 연구소 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 강원대학교 4학년 김윤석입니다. 저는 현재 노보네트웍스라는 회사에서 인턴으로 근무하고 있습니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

실전 경험을 하고 싶었습니다. 혼자서는 배우기 힘든 실무를 경험하며 배우고 싶었습니다. 그리고 이 경험을 스펙으로 사용하고 싶습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

회사의 실무에 빨리 적응하고 개발에 참여하고 싶었습니다. 회사에서 알려준 것들과 요구하는 것들을 최대한 빨리 익숙해지기 위해서 노력했습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

지원하는 회사가 무슨 분야의 일을 하는지 알아보았습니다. 자기소개서를 미리 써보고 저보다 먼저 졸업한 대학교 친구에게 검토를 부탁했습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

제가 원하는 분야의 프로젝트를 배울 수 있어서 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?
교육 내용 : C언어, MCU data sheet, 회사에서 사용하는 툴
수행 업무 : PV array의 직류를 교류로 변환해주는 Inverter안에 MCU 보드를 장착하여 필요한 정보를 얻고 그 정보를 관리하는 프로젝트
주요 활동 : 임베디드 시스템 프로그래밍

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출근 시간 : 09:00

퇴근 시간 : 18:00

하루 일과 : 개발 및 개발 관련 공부
근무 복장 : 사복

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

축구, 족구, PC방, 종이접기, 맥주 만들기, 회사 창립일 등을 경험했습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

사회생활을 하면서 제가 그동안 느껴왔던 단점들이 더 와닿았습니다. 단점들을 고치도록 노력하고 싶습니다. 그리고 제가 익숙치 않은 환경에서는 소심한 편인데 다들 잘해주셔서 금방 적응할 수 있었습니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요?

있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?
프로젝트를 수행하는 도중, 주어진 문제를 해결할 방법을 찾지 못하여 며칠을 고생하였습니다. 그래서 직장 상사에게 도움을 요청했습니다. 주어진 문서들이 전부 영어라서 이해하기 힘들었습니다. 그래서 여러 번 읽어서 이해하도록 노력했습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

다들 실력이 좋으신 분들이라 많은 것들을 배울 수 있습니다. 직책에 따른 예절이 엄격하지 않아서 적응을 빨리하고 편하게 지낼 수 있습니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도교수님과는 연락이 잘 안 되어서 모르겠습니다. 지도인력 책임 연구원님께서 주어진 문제에 대해 제가 스스로 해결할 수 있도록 도움을 주십니다. 제가 모르는 부분에 대해서는 이해하기 쉽게 알려주십니다. 저에게 실무뿐 만 아니라 의사소통 등 회사 생활에 도움이 되는 세세한 것까지 신경을 써주십니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

인턴십으로 실무 경험도 쌓으면서 학점도 인정해준다는 점이 좋았습니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

1주일 동안 풀리지 않는 문제를 해결했더니 별거 아닌 문제였습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

거리가 멀어서 출퇴근하는데 힘든 점 빼고는 전체적으로 만족하고 있습니다.

16. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

영어 공부와 프로그래밍을 공부하여 2017년 상반기 공채에 지원하고 싶습니다.

17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

기회가 된다면 꼭 지원해봤으면 좋겠습니다. 학교에서 배울 수 없는 것들을 배울 수 있습니다. 좋은 경험을 할 수 있습니다.

영남대학교 박준호 (나스텍 소프트웨어 연구소 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요? 박준호라고 합니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

4학년이 되고 취업에 대하여 알아보던 중에, 구인자들이 좋아하는 스펙에 대한 내용을 보게 되었습니다. 학점과 어학점수를 중요하게 보기도 하지만, 가장 우선시 되는 점은 관련 분야의 인턴십이었습니다. 그래서 이번 인턴에 참여하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

막연하게 생각했던 IT계열의 진로 결정에서 구체적으로 목표를 설정하게 된 것이 가장 큰 수확입니다. 인턴십을 진행하며 자신감이 없고 불안한 마음으로 가득 찬 저에게 선배님들께서 항상 긍정적인 기운을 불어 넣어 주었습니다. 아직 실무에는 크게 참여하지 못하고 있지만, 사회로 나가기 전에 다양한 직간접적인 경험을 하며 배워나가려 합니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

제가 하고 싶은 것이 막연하고 정해지지 않아 오히려 더 걱정이 많았습니다. 그래서 입사지원은 커녕 채용정보도 알아보지 않고 시간을 보냈습니다. 다행히 그 시간 중에도 작은 프로젝트들을 진행하며 쌓아온 경험이 이번 인턴십에 들어갈 때 많은 도움이 된 것 같습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

노보네트웍스는 IT벤처기업으로, 임베디드 소프트웨어 회사입니다. 특이하게도 회사의 목표가 즐겁게 일할 수 있는 회사라는 겁니다. 그래서 회사에서 하는 여러 이벤트 중에 한 달에 한 번씩 새로운 것을 배울 수 있는 ‘어드벤처 데이’라는 게 있습니다. 문화란 그저 이루어지는 풀밭 같은 것이 아니라, 구성원들이 힘겹게 쌓아올린 건축물이라 생각합니다. 이런 문화를 만든 회사라면 정말 멋진 사람들이 모여 있을 것이라 생각했습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

처음 시작할 때는 사소한 업무라도 맡을 준비가 부족한 상태였던 게 사실입니다. 1000줄 정도의 간단한 C 코딩 정도로 생각했는데, 그 정도로는 많이 부족했습니다. 처음 배운 것은 C# 기본 교육이었고, 지금은 WPF 프레임워크를 활용하여 UI를 만드는 활동을 하고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근 시간은 9시부터 6시까지이며, 교육하거나 멘토님께 조언을 받는 시간을 가집니다. 복장은 자유롭게 입고 다닙니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

이번 ‘어드벤처 데이’ 때, 맥주를 만들어 봤습니다. 매일 사마시는 맥주가 지겨웠고, 직접 만들어보자 외치며 가게

되었습니다. 맥아를 분쇄하고 끓이고 온도재고 걸러내고. 예상과 다르게 고된 작업이었습니다. 일주일만 지난 뒤 술이 완성되었고 다 같이 맛있게 마셨습니다.

9. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

위에서도 적었지만, 이 문화를 만들기 위해 많은 분들이 노력해왔다는 점이 자랑거리라 생각합니다.

10. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

많은 관심을 가져주시고 궁금한 게 있을 때 마다 따뜻한 답변을 해주셔서 언제나 감사함을 느끼고 있습니다.

11. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

무엇보다 지금껏 느낄 수 없었던 프로젝트 규모를 보게 된 점이 좋았습니다. 아마 학교에서는 이런 경험이 쉽지 않을 것 같습니다.

12. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

짧은 기간이라 프로젝트에 바로 투입되기 어려운데도 많은 배려를 해주시고 계십니다. 프로젝트를 진행하는데도 절차를 알려주시고, 어떠한 부분을 구현하기 위해서 어떤 개념이 필요한지 자세히 알려주셨습니다. 교육 받으면서 놀랐던 것은 실무에서 10년 이상 일을 하시면서도 늘 배우려는 자세로 임하신다는 사실이었습니다.

13. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

아직 속단하고 싶지는 않지만, 이렇게 일해간다면 너무 즐거울 것 같습니다.

14. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

망설이지 마시고 시작하세요.

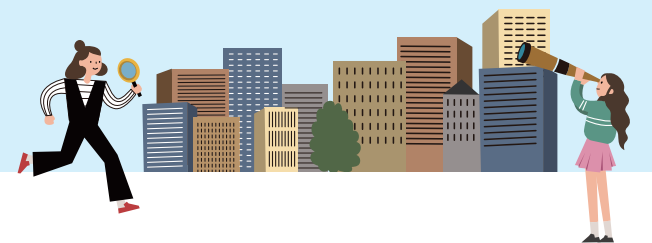
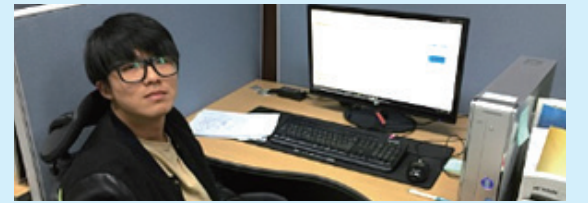
03 노سن

<http://www.nohsn.com>

주제품 : ICT 의료용 개방형 임베디드 플랫폼

프로젝트명 : IoT 의료 융합 인력 양성(바디컨타우링 헬스케어 디바이스 개발)

NOHSN



ICT 융합기술연구소 한철민 대표(연구소장)

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

노سن(NOHSN) 주식회사는, ICT 의료융합 비침습 진단/치료기기와 U-Healthcare 시스템 사업화를 위해 2011년 12월에 창업된 벤처회사입니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

정부 출연(연)과 대학에서 10여 년간 ICT 분야 R&D 및 기술사업화에 종사하였으며, 지난 5년 동안 노سن(NOHSN)에서 대표와 연구소장을 겸임하고 있습니다. 본 인턴십에서는 인턴 연구원들의 멘토링을 담당하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

노سن(NOHSN)은 기술에 강점을 둔 small business 벤처회사로서, IP 기반의 기술사업화를 추진하고 있습니다. 또한, 미래 의료기기의 트렌드를 예측하여 비침습 실시간 진단/치료기기 분야에서 핵심 IP를 확보하여 국내외 경쟁력을 보유하고 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

바른 인성과 기본에 충실한, 꿈이 있는 사람을 우선적으로 선발합니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

규모가 작아 많은 부분이 체계화되어있지 못하지만, NCS 기반에서 체계적인 자율적 자기개발학습 및 성장이 진행될 수 있도록 멘토링하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

현재는 의료기기분야에 종사하기 위해 요구되는 하드웨어 및 소프트웨어 관련 Background(기본소양) 정립을 수행하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

기업에서 필요한 직무는, 마일스톤을 기반으로 계획된 기록 관리에 충실해야 하며, 이러한 기본 습관을 기반으로 일정관리, Task(업무) 관리, 문서관리 등에 주의를 기울여야 합니다. 만일, 이러한 습관에 충실 한다면 기업이 요구하는 직무담당은 배움을 통해 충실히 이행될 수 있다고 판단합니다. 물론, 최소한의 전공지식과 기능적 Tooling에 익숙하다면 현장 업무에 빨리 적응할 수는 있겠지만, 앞서 말한 기본 직무 습관이 충실하지 못하다면 시간의 흐름에 따라 성장하지 못하고 조직 내에서 적응하지 못하고 도태될 수밖에 없을 것입니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

현재 인턴연구원들의 학습 수준과 태도를 이해하는데 많

은 도움이 되며, 신규 인력 확보 계획 및 방향을 설정하는 데 많은 도움이 되고 있습니다. 따라서, 노سن(NOHSN)의 입장에서는 기업의 직무 교육 프로세스를 매뉴얼화 하고 좀 더 체계화 시킬 필요성이 매우 높다고 판단하고 있습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

앞서 말한 것과 같이, ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하기 위해서는, 기업이 내부에 체계적인 직무 능력 향상 프로그램을 구축하고 있어야 될 것으로 판단됩니다. 그렇지 않을 경우, 인턴 연구원들이 기업 업무에 참여하는데 어려움이 발생하며, 이로 인한 상호간의 업무만족도 또는 인턴십 활용 만족도가 떨어질 수 있다고 예측합니다. 노سن(NOHSN)의 경우, 인턴 연구원들의 참여로 인해 기업의 업무 효율에 개선이 되고 있으며, 향후 좀 더 체계적인 직무능력 프로세스를 강화시킨다면 이러한 장점이 더욱 효과가 있을 것으로 기대하고 있습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

인턴십 프로그램에 적극 참여할 의향이 있으며, 현재 매칭 된 인턴 연구원들의 업무 향상을 통해 고용을 촉진시키고, 더불어 인턴 연구원 채용의 효율을 높이기 위해 한 이음 멘토링 프로그램 및 현장학습 등과 병행하여 대학

1,2학년부터 기업과의 지속적인 네트워킹을 연계시킬 수 있는 방안을 모색 중입니다. 이는, 짧은 인턴십 프로그램 내에서는 노سن(NOHSN)과 같은 기술기반의 기업에 요구되는 맞춤형 인력 채용에 한계가 있으며, 대학 교육 커리큘럼과의 이격도를 보정할 수 있기 때문입니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

만일, ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 관심이 있는 학생들이라면, 자신의 5년/10년/20년/30년 후의 미래 성장 로드맵을 작성한 후 자기성장로드맵에 연계될 수 있는 기업을 선정하는 것이 타당할 것으로 판단됩니다. 자기성장장을 계획 후 그에 맞는 기업에 참여할 경우, 기업의 안정성과 규모보다는 미래가치에 도전적인 기업에 참여하여 자기 목적을 달성할 수 있어, 높은 매칭 만족도와 시너지 효과를 얻을 수 있습니다. 대부분의 많은 학생들이 인턴십을 통해 얻는 효과가 높지 않음을 알고 있지만, 이러한 현상은 자기계획이 구체화되지 않은 경우가 대부분이라 생각합니다. 중요한 것은, 기업과 학생 중 인턴십의 효율을 높이기 위해 누가 더 많은 노력을 기울여야 할지 한 번 더 고민해보고, 화살을 밖으로 돌리는 우매함보다, 스스로에게 돌림으로써 매순간의 현상을 자기성장 발판으로 삼는 삶의 지혜를 갖길 바랍니다.

자격증이나 표면적인 성적보다 더 중요하다는 것을 느끼고 있어서 현재는 대부분의 비중을 인턴십에 쏟고 있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서의 경우는 홈페이지에 있는 계획서를 잘 보고 어떤 부분에 얼마나 관심 있는지에 대해서 작성 하였고, 꼭 글만 있어야 할 필요가 없다고 생각해서 학부과정에서 실습할 때 찍어둔 사진 등을 넣었습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

의료ict분야에서는 어떻게 전공이 적용되는지 계획서를 보면서 관심이 생겨서 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

제품에 쓰이는 IC chip이나 제품에 사용되는 기술을 이해

하고 이해를 바탕으로 정리하여 발표하고 평가를 받는 활동이 많았습니다. 기술을 이해하는 것도 중요하지만 정리를 어떻게 하는 지에 따라 전달한 내용을 얼마나 신뢰할 수 있는지가 결정되기 때문에 굉장히 중요하다는 것을 느꼈고 그 방법에 대해서도 많은 것을 배우고 있습니다. 또 대표님이 진로 컨설팅도 많이 해주셔서 진로를 생각하는 데에도 도움을 많이 받고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

9시출근 6시퇴근이며 근무복장은 자유롭습니다.

8. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

학교에서 친한 선후배, 동기들과 같이 협업하는 것에만 익숙해져있어서 처음에는 굉장히 어려움이 많았습니다. 회사에서는 회의를 할 때 용어도 달라지고, 좀 더 체계적이고 구체적이어야 하고, 전달하는 과정에서도 전달이 정확하지 않으면 일이 지체되거나 잘못 수행될 수도 있어 그러한 부분에서 어려움이 있었지만 반드시 알아야하는 과정이라고 생각했고 어려웠던 만큼 도움이 많이 되고 있습니다.

9. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

편안한 분위기이고 대표님과 직원들께서 인턴학생의 발전에 굉장히 신경을 써주십니다. 업무에 바쁘실텐데도 하는 일을 처리하는 방식이나 이유에 대해서 자세히 설명해주시고 맡은 일에 너무 힘들어하면 난이도(?)조정도 해주시고 굉장히 즐겁게 일하고 있습니다.

대전대학교 홍석근 (노سن 개발부 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

대전대학교 해킹보안학과 4학년 2학기를 다니고 있는 홍석근입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

주위 후배들도 많이 지원을 해서 취업을 하기도 하고 업무적으로 여러가지 기회를 가질 수 있다고 하여 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

기회를 가지게 되어 이번을 기회를 발판삼아 스스로 발전

10. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학부과정에서는 이해하기 힘든, 실제로 제품이 상용화되는 과정을 볼 수 있다는 것입니다. 기술도 기술이지만 특허를 구성하고 제조업체와 계약하는 과정을 실제로 보고 가끔은 일부이지만 돕기도 하고 질문도 하면서 직무에 대한 막연함을 덜 수 있었던 것이 가장 좋았습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

다른 인턴십 참여 기업들은 어떻게 진행 되는 지는 잘 모르지만 저는 운이 좋았다고 생각합니다. 배우는 게 있어도 분위기가 좋지 않으면 4개월이라는 시간이 지루하고 답답할텐데 그런 생각은 거의 안 들었고 딱히 특별한 것보다 그냥 '하길 잘했다'라는 생각입니다.

12. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

굳이 전공과 관련이 있지 않는 일이라도 도움이 많이 되고 있다고 생각합니다. 회사가 어떻게 운영되는지, 회의는 어떻게 진행되고 문서는 어떤 양식으로 하는 지 가 만히 알아만 있어도 배울 것이 많은 것 같습니다. 그리고 자신에게 익숙하지 않은 활동이기 때문에 분명 크고 작은 어려움 등을 마주 하게 되는데 고생한 만큼 얻어가는 게 있다고 생각합니다. 당장의 취업을 위한 것이 아니라 좀 더 깊은 생각을 할 수 있게 되고, 더 효율적인 결정을 할 수 있게 되고, 결국 취업을 위한 스펙이라는 것은 이런 자신의 경험을 보여주고자 하는 것이 때문에 이것 역시 취업으로 연결이 될 수 있다고 생각합니다. 포기하지만 않는다면 참여한 것을 후회하지 않을 겁니다.

하는 계기가 되고자 무엇이든지 열심히 해보자는 생각을 하였습니다. 시작 후 대표님 지도하에 여러 가지 배울 수 있었고 그래서 학교에서 배우는 것보다 실무에서 배우는 것은 확실히 다르다는 것을 알 수 있었습니다. 뒤처지지 않기 위해서 주도적인 학습을 계속 하였습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

대전대학교는 학교에서 관리를 잘해주는 편입니다. 면접이나 이력서 등을 많이 준비해주고 알려 주셨습니다. 학교 도움에 따라 처음 썼던 이력서를 수정하고 모의 면접을 통하여 인턴십을 준비했지만 실제 면접은 모의면접처럼 편하지는 않았습니다.

전북대학교 장규석 (노سن 개발부 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 전북대학교 전자공학부 4학년 재학중인 장규석입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

항상 학교 공부보다 실무능력을 중요하게 생각하고 있어서 인턴십을 참여해야겠다고 마음 먹고 있었는데 기존에 학교에서 진행하는 학기제 인턴십보다 좋은 조건의 인턴십이라고 생각해서 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

학교를 다닐 때는 시험이 많아서 전공 이외의 스펙에는 신경을 쓰기가 어려운데 인턴십의 경우는 업무가 끝나면 자기 시간이 보장이 되기 때문에 영어성적이나 자격증 등 부족한 스펙을 준비하려 하였습니다. 현재도 꾸준히 준비를 하고 있긴 하지만 실무를 통해 배우는 것의 비중이 단순히

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

지금 인턴으로 일하고 있는 노슨은 임베디드 기반에 의료 기기 플랫폼을 제공하는 회사입니다. 저는 3학년때부터 임베디드에 관심을 가지게 되었고 이곳에 지원하면 많은 기회를 접해 볼 수 있겠다는 생각에 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

소프트웨어 위주의 개발직과 서버운영 등등 여러 가지를 하고 있습니다. 기본적인 IP에 대한 교육내용과 검색 방법 등을 배웠고 시장 동향 및 NCS기반의 규격서 작성 방법 등을 배웠습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

대표님께서 복장에 대해서는 편하게 입고와도 된다고 하셔서 출퇴근 복장은 자유롭습니다. 그리고 출근과 퇴근시간은 정해진 시간 내에서 하고 있습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

미팅은 매주 월요일 또는 필요할 때마다 자주 하고 있습니다. 그때 그때 회사 내 미팅을 같이 참여 하고 있으며 외부 교육 등이 있을 때 다녀오기도 했습니다. ICT 인턴십에서 이런 것들이 가장 큰 도움이 되지 않나 생각합니다. 인턴으로 들어온 4개월, 그 기간동안 업무적인 내용이나 실무적인 것들은 회사입장에서도 선뜻 말기기는 어렵다고 생각합니다. 하지만 이런 미팅이나 외부교육 등을 참여함으로써 사회가 어떤 곳이다 라는 것을 경험해 볼 수 있는 소중한 기회라고 생각합니다. 간단한 보고서를 작성하더라도 세부 규격에 맞추어서 작성해야 하는 등 이런 것이 이번 인턴십으로 배워가야 하는 것들이 아닌가 생각합니다. 하지만 노슨이라는 이번 회사에서는 위에서 말했던 일들보다 더 많은 일들을 접해 볼 수 있었습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

너무 좋으신 분들 밑에서 인턴십을 해볼 수 있었습니다. 무엇이든 도전하는 것을 대표님께서 좋아하십니다. 어떤 회사를 가든 이번 회사만 같다면 어느 곳을 가든지 잘 할 수 있을 거 같습니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요?

어려웠던 점이라고 하면 역시나 집이 멀다는 것입니다. 버스를 타고 1시간 30분 이상을 가야합니다. 다음 ICT 인

턴십에서는 거리적인 것만을 고려하지 않고 어렵겠지만 실질적으로 얼마만큼 시간이 걸리는가를 추정, 고려해 주셨으면 좋겠습니다. 직무적으로 어려웠던 점을 꼽자면 하드웨어적인 메디컬 부분은 너무 어려운 과목입니다. 지금 과와 관련 없는 내용들이 많이 있습니다. 그렇기 때문에 공부하기 어려웠습니다. 나름대로 메디컬과에 있는 동생에게 물어보거나 이것저것 스스로 검색을 해보는 등 대표님의 교육을 이해할 수 있게끔 노력해보았습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

가족 같은 분위기, 그리고 도전정신을 좋아하시는 대표님. 무엇이든지 해보고 싶은 것은 해보라고 하십니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

바로 부담 없이 물어볼 수 있는 분들이 두 분이나 되니 든든합니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학점과 급여를 동시에 받는 것과 실무적인 일들을 많이 배울 수 있다는 것이 굉장히 좋았습니다.

14 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

실무라는 게 생각만큼 쉽지 않았지만 이런 저런 것들을 배울 수 있는 이번 기회가 너무 좋습니다.

15. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

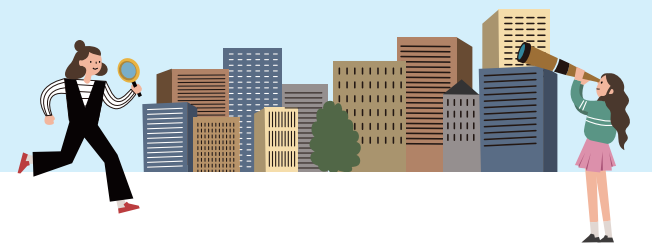
참여 할 수 기회가 있다면 무조건 참여하는 게 좋습니다. 학교에서도 배워가는 것은 확실히 많습니다. 하지만 그 학교에서 배울 수 없는 것들을 배울 수 있습니다. 이번 기회 4개월이라는 시간은 솔직히 긴 시간이 아닙니다. 하지만 그 4개월로 기업 또는 사회에 대해서 조금이라도 접해 볼 수 있다는 것이 다음 회사 또는 어떤 곳을 가더라도 도움이 된다고 저는 확신합니다. ICT 인턴십을 지원할 수 있다는 것 자체가 기회입니다. 면접 또는 서류전형에서 떨어질 수도 있습니다. 하지만 이것도 하나의 기회라고 생각합니다. 또 스스로 스테디를 하지 않는 이상 학교를 다니는 동안 자기소개서를 고생해가면서 고쳐가고 면접을 해볼 수 있는 기회가 있겠습니까?학교에서 더 배운다는 것이 나쁜 것은 아닙니다. 하지만 이번 ICT 인턴십을 기회 삼아 사회로 나갈 수 있는 발판을 마련하는 것이 정말 큰 도움이 될 거라고 생각합니다. 지원할 수 있으면 지원하세요.

04 눀코리아

<http://noom.co.kr/>

주제품 : 모바일 SW(헬스케어-코칭분야)

프로젝트명 : Growth Hacker



경영지원팀 송영호 팀장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

눔은 2008년 미국에서 정세주 대표님이 구글 수석 엔지니어 출신의 아텀 페타코브와 모바일 건강관리 서비스 기업을 창업한 것을 시작으로, 한국에서는 2008년 5월 설립하였습니다. 전 세계 4,300만명이 사용하는 '눔 코치' 어플을 통해 전세계 사람들의 생활습관 개선을 통한 모바일 건강관리 서비스를 제공하고 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

저는 눀코리아에서 모든 직원들을 위한 근무환경 개선 및 일하고 싶은 회사를 만들기 위한 경영지원(Facilitation)팀을 담당하고 있습니다. 눀코리아의 인턴십은 단순히 업무를 경험하는 것에 그치지 않고, 본인이 갖고 있는 역량을 마음껏 발휘할 수 있는 기회를 갖게 됩니다. 본인이 갖고 있는 실력을 충분히 드러낼 수 있고, 다른 어떤 회사에서도 배울 수 없는 값진 경험을 배울 수 있게 됩니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

눔코리아는 글로벌한 스타트업이며, 모바일 헬스케어 시장의 선두주자인 만큼 시장의 전문성을 기를 수 있는 기회가 널려있습니다. 본인의 책임감과 자율성이 존중되는 분위기에서 즐겁고 신나게 일할 수 있는 회사입니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

연수생이라도 아무나 채용하지 않습니다. 장기적으로는 정규직을 고려하여, 심층면접을 진행합니다. 면접에 비중을 두는 것은 선발 과정에 있어서 좀 더 심도 있게 파악할 수 있도록 하여, 좋은 분을 놓치지 않도록 노력하고 있습니다. 기존 눀 식구들과 잘 어울릴 수 있는 분, 인성과 열정이 훌륭한 분이라면 누구나 눀에서 일할 수 있습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

연수생은 해당 팀장님을 비롯한 팀원이 심도 있는 교육을 진행합니다. 학교에서 배운 내용을 바탕으로, 업무 현장에서 실제로 일어나는 사업들에 직접 관여하는 기회를 갖게 됩니다. 어느 곳에서도 배울 수 없는 소중한 경험을 하게 될 것입니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

연수생은 선발 과정에서 우선 본인이 원하는 직무를 선택할 수 있으며, 회사가 원하는 직무에 맞추어 일할 수 있는 기회를 갖게 됩니다. 마케팅, 프로덕트, 사업개발, 코칭 등 여러 직무를 수행할 수 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있나요?

기존에 본인이 경험했던 헬스케어와 관련된 스킬과 스펙이 있다면 많이 도움이 될 수 있습니다. 하지만, 경험이 없더라도 본인이 왜 눀코리아에서 일을 하고 싶은 지에 대한

가득한 열정이 있다면, 충분히 지원할 수 있으며, 일할 수 있는 기회를 얻을 수 있습니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

실제 기존의 눅코리아 직원들도 연수생들을 통해 많이 깨닫고 배우는 부분이 있습니다. 실제 업무에 기존 직원들과 함께 협업하여 일을 수행하기 때문에, 다양한 의견을 수렴할 수 있고 새로운 기회를 모색할 수 있는 계기가 되기도 합니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

ICT 분야에 관심이 많은 학생들을 채용할 수 있는 좋은 기회라고 생각합니다. 더불어, 저희가 진행하고 있는 사업이 모바일 어플리케이션 개발 사업이기 때문에 ICT에 관심이 많은 학생들에게도 좋은 기회를 줄 수 있다고 생각합니다.

상명대학교 윤지은 (눅코리아 Product 부서 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 눅 코리아에서 인턴십을 하고 있는 상명대학교 4학년에 윤지은 입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

처음엔 교수님 추천으로 ICT 인턴십이라는 제도를 알게 되었습니다. 학점 연계로 이루어져서 아직 한학기가 남아 있던 저로서는 학점을 인정받으면서 인턴을 경험할 수 있다는 점에서 관심이 생겼던 것 같습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

인턴십 시작 전에는 “내가 사회생활을 하기에 준비가 되었을까?”에 대해서 알아보려고 했던 것 같아요. 인턴십을 시작하면서 제가 어떤 부분에서 부족한지, 회사생활이란 어떤 건지에 대해 많이 알게 되었어요. 또, 제 전공에 맞게 인턴을 할 수 있게 되어서 학교에서 배운 지식이 현장에서 어떻게 쓰이게 되는지도 알게 되었어요.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

인턴십 준비 과정은 제가 어떤 기업에 원서를 접수할까?에 대한 고민부터 시작되었습니다. 제가 지금까지 습득한 지식을 활용할 수 있는 회사이면 좋겠다는게 가장 중요한

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

인턴십이 종료가 되더라도 학생과 뜻이 맞다면 채용을 통해 지속적으로 함께 일할 계획도 갖고 있습니다. 함께 일하지 않게 되더라도, 추후 학생의 진로를 고려하여 지속적으로 관계를 유지하여, 본인이 원하는 길로 취업할 수 있는 기회를 제공하고자 합니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

ICT 학점연계 프로젝트 인턴십은 정말 좋은 프로그램이라고 생각합니다. 좋은 회사에서 본인이 얻고자 하는 만큼 일할 수 있는 기회를 가져갈 수 있는 금광과도 같습니다. 본인이 원하는 만큼의 금을 충분히 캐갈 수 있을 것이라고 확신합니다.

기준이었어요. 그러던 중에 제가 직접 사용해 보았던 눅코치라는 생활습관개선을 위한 어플을 만든 눅코리아라는 회사도 ICT인턴십을 통해 인턴을 모집한다는 공고를 보았어요. 헬스케어에 관심이 있었던 저는 고민없이 이 회사에 지원하게 되었습니다. 이미 알고 있던 회사이다 보니까 자기소개서가 술술 써졌어요. 제가 그동안 해왔던 활동들을 위주로 눈에 어떻게 적용할 수 있을 지에 대해 썼던 것 같아요. 그리고 서류에 통과해 전화 면접을 보게 되었습니다. 면접은 약 20분간 진행되었고 제가 그동안 했던 활동들, 프로젝트 등에 대해 질문을 많이 하셨어요. 그리고 나서 미션을 주셨어요. 본사가 미국에 있는 회사이다 보니 영어능력이 좀 필요했어요. 영어로 작성하면 가산점을 주신다고 하셔서 정말 열심히 했던 것 같아요. 그렇게 입사를 하게 되었습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

앞에서도 말씀 드렸듯이, 이미 제가 알고 있던 회사였어요. 제가 이 회사의 앱을 직접 사용해보고 좋은 점과 개선하면 좋을 점에 대해 알고 있었기 때문에 접근이 쉬웠던 것 같아요. 헬스케어라는 분야에 관심도 있었고요.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

저는 Product 팀에서 인턴십을 하고 있습니다. Product가 처음엔 생소했는데 제품에 대한 기능과 관련된 모든 업무를 처리하는 부서입니다. 저희 팀에서 가장 중요한 부분이 미국에 있는 본사와 소통입니다. 본사에도 한국어를 하시는 분이 계시지만 대부분의 대화가 영어로 이루어지구요. 앱에 대한 상세 기능에 대해서도 많이 배우고 있습니다. 제 가장 주된 업무는 앱에서 발생하는 버그를 조사해 본사에 리포트 하는 업무 입니다. 왜 그러한 문제가 발생되었는지 가설을 세우고 여러가지 방법으로 재현해 보는 것이죠. 그리고 앱에서 회원에게 제공되는 콘텐츠에 대한 전반적인 업무를 맡고 있습니다. 인턴이지만 막중한 임무를 맡고 있어서 뿌듯함도 있지만 실수하지 않으려고 긴장하고 있는 것 같아요.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

저희 회사는 얼리 버드 제도가 있어요. 기존의 출퇴근 시간은 10시부터 7시까지 이지만 본인이 원할 때마다 9시부터 6시, 종종 8시부터 5시 근무를 하시는 분들도 계시답니다. 그리고 근무 복장 또한 자유로워요. 항상 넥타이를 메고 정장을 입어야 하는 주변 회사들과 달리 편안하고 자유롭게 따로 복장을 제한하지 않아요. 제 하루 일과는 출근 후 메일함 처리부터 시작입니다. 매일 하는 업무가 조금씩 달라지는데 하루 평균 2개의 회의를 하고 회의를 통해서 나온 안건을 처리하는 식으로 업무를 하고 있습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

첫 인턴십 시작도 미팅으로 시작했어요. 제가 앞으로 해야 되는 업무에 대해 인수인계 받는 형태였는데 항상 학교에서 과제를 위해서만 회의를 하다 보니 처음엔 어색했지만 지금은 여러 미팅에 참여하면서 회사의 일원이 되어가고 있다는 느낌을 많이 받고 있어요.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

입사 후, 첫 워크샵에 다녀왔어요. 그곳에서 회사가 어떻게 발전하게 되었는지에 대해서도 듣게 되고 평소 교류가 많이 없던 다른 팀 직원 분들과 이야기도 많이 할 수 있는 기회가 되었던 것 같아요. 그리고 이건 저희 회사만의 자랑거리이기도 한데 매주 금요일마다 TGIF라는 전자 회의를 진행한다는 점입니다. 한 주간 각 팀에서 있었던 일들을 나누면서 공감하기도 하고 서로 교류할 수 있는 시간을

갖습니다. 그 중 가장 기억에 남는 것은 부분은 추석 연휴 전, 직원들에게 제비뽑기로 상품을 가져갈 수 있도록 한 행사였어요. 다양한 종류의 선물 중 저는 고급 더덕이 뽑혀서 다들 한바탕 웃을 수 있는 재미있는 시간이었습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

저희 회사는 수평적인 관계를 이루는 회사입니다. 직급에 상관 없이 OO님이라고 부르며 자유롭게 자신의 의견을 말할 수 있어요. 그래서 회의를 진행할 때도 어렵지 않게 의견을 주고받으며 더 나은 아이디어를 찾기도 합니다. 그런 부분이 있어 어렵지 않게 라포를 형성할 수 있는 것 같아요.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

다들 처음부터 살갑게 맞아주시고 어려운 일이 생길 때마다 언제든지 말하라는 주변분들 덕분에 정말 어려움 없이 회사에 적응하고 생활 할 수 있었던 것 같아요.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

저희 지도교수님은 중간 중간 문자나 통화를 통해 어떻게 인턴생활을 하고 있는지에 대해 굉장히 세심하게 살펴주세요. 제가 혹여 여기서 적응을 잘 못하는 건 아닌지까지 관심 있게 지켜봐 주셔서 사회생활에 든든한 지원군이 생긴 기분이 듭니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

너무 좋은 회사에서 경험을 쌓을 수 있었다는 게 가장 좋은 점인 것 같아요. 제가 우연한 기회를 얻어 인턴십을 하고 있지만 이 회사와 인연이 아니었나 하는 생각이 들 정도로 저에게 잘 맞는 기업 매칭 이었습니다.

14. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

너무 좋은 분들을 만나서 순탄하게 인턴십을 했다는 생각이 가장 먼저 듭니다. 또한, 여러가지 업무를 경험할 수 있어서 저에게는 최고의 인턴십이 아니었나 하는 생각이 듭니다.

15. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

우선, 가장 먼저는 취업입니다. 눅에서 일한 경험을 가지고 취업에 성공하고 싶어요. 그리고 제가 여러가지 방면에서 아직 부족하다는 생각이 들어서 저를 더욱 성장시킬 수 있는 여러가지를 해볼 생각입니다.

16. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

다른 친구들에게 이 제도를 꼭 추천하고 싶어요. 제가 앞으로 사회생활 하기 앞서 정말 좋은 경험을 했기 때문에 이 좋은걸 왜 안 해? 라는 생각이 듭니다. 그리고 인턴십을 통해 내가 어떤 부분이 부족한지, 어떤 부분이 잘 준비되었는지를 알 수 있어서 더 성장할 수 있는 계기가 되는 것 같아요.

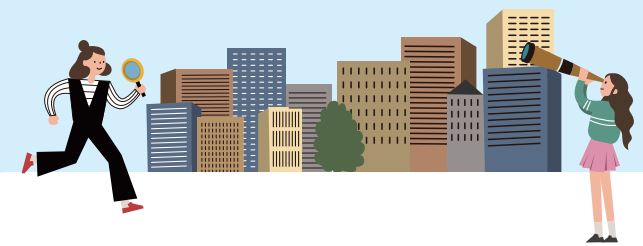
05 데이터텍

<http://www.datatek.co.kr/>

주제품 : 보안SW 패키지 개발/판매, 보안컨설팅, 용역서비스

프로젝트명 : 전산장비 반출입 자동화 시스템 개발

DATA TEK



기획팀 윤태희 차장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

저희 회사는 2004년도에 설립되어 주로 저장매체(Storage)를 통한 정보유출을 방지하기 위한 데이터 삭제솔루션을 전문적으로 개발, 판매하는 사업을 하고 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

기획팀에서 근무하고 있습니다. 개발업무보다는 전체적인 기획 및 관리업무를 주로 하고 있고 근무하고 있는 인턴생들에 대한 업무배분 및 감독 등을 통해 전반적인 프로젝트 진행을 이끌고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

서두에서 말씀드린 것처럼 저희 회사는 데이터 삭제솔루션을 개발하고 있는데 제품측면에서 PC용 소프트웨어는 여러 경쟁제품 및 경쟁사가 있지만 주로 Server나 Storage에 사용되는 SAS, SCSI, FC 등 인터페이스를 가지는 디스크를 처리할 수 있는 국내유일의 제품 및 기술력을 보유하고 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

저희 EDE(Eternus Data Eraser) 제품은 Linux 기반 소프트웨어이기 때문에 Linux에 대한 지식이 많고 C, Shell에 대한 이해가 있는 연수생에 중점을 두고 선발하였습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

짜여진 스케줄에 따라 진행을 하고 있고 내부교육 및 필요시 외부교육을 병행하고 있으며 전반적인 기술적 업무에 대한 주관은 회사 내 연구소장님의 지시 하에 진행되고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

주로 UNIX 장비에서 작동하는 EDE 시스템을 위한 제품개발, 기존 Appliance 장비에 대한 안정화 작업, Embedded EDE 구축을 위한 무선 서버 구축(라즈베리 파이 이용) 등의 직무를 수행하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

Linux에 대한 전반적인 이해, C와 Shell에 대한 지식이 도움이 됩니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

현장경험이 있는 경력자들이 아닌 학생들이라서 미진한 점이 많지만 일정 정도 회사 개발 프로젝트에 도움이 되었습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

그렇지 않은 회사도 있겠지만 보통 중소 IT업체들은 인력이나 자금 등의 상황이 녹록치 않은 것이 현실인데 연수생들에게는 학점도 이수하면서 현장경험 및 사회경험을 쌓을 수 있다는 점에서 좋은 경험이 될 수 있을 것 같고 회사 입장에서는 부족한 인력 가운데에서 이런 프로젝트를 통해 제품개발에 도움을 받을 수 있다는 점이 좋은 것 같습니다. 한 가지 더 첨언하자면 프로젝트 기간의 측면에서 과제수행을 위해서는 시간이 너무 촉박한 것 같고 한 한기 단위가 아닌 1년 정도의 기간을 프로젝트에 할당하였으면 하는 바램입니다.

경희대학교 강성흔 (데이터텍 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요, 강성흔입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

마지막 4-2학기, 취업 전 전반적인 회사생활에 대해 알고 싶어 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

학교에서 배웠던 이론들을 실무에 적용하고 싶었습니다. 하지만 실무와 이론은 역시 다르다는 것을 느꼈습니다.

4. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

데이터 완전삭제 솔루션에 대해서 처음 들어보았는데, 관심이 생겨서 지원하였습니다.

5. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

프로그램 개발 업무를 하고 있습니다. 리눅스, C, Shell 등을 배우고 이를 통해 회사제품을 테스트 하거나 업그레이드를 시키는 활동을 하고 있습니다.

6. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

9시 출근하여 6시에 퇴근을 합니다. 보통은 EDE(Eternus Data Eraser) 제품에 대해 테스트 및 개발을 진행하고 있고 근무 복장은 자율입니다.

7. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

프로젝트 연속성을 위해서 향후 이와 같은 인턴십 프로젝트에 다시 기회가 주어진다면 신청하고 싶습니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

자신감을 가지고, 잘 모르더라도 배우는 자세로 성실하게 프로젝트에 임하라 조언하고 싶습니다.

라즈베리파이에 대한 외부직무교육을 받았습니다. 라즈베리에 대한 전반적인 지식을 쌓을 수 있어서 좋았습니다. 또한 TTA에 출장을 가서 Unix 장비를 다뤄볼 수 있었던 경험이 가장 좋았던 것 같습니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

자유로운 분위기라 조직문화에 대해선 잘 모르겠지만 한 달에 한 번씩 회식하는 것이 좋았습니다.

9. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요?

임베디드를 위한 NFS를 설정하는 것이 가장 어려웠습니다. 라즈베리파이에 관한 외부교육을 통해 실마리를 잡아 해결하였습니다.

10. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

EDE는 국내 유일한 하드웨어 완전삭제 솔루션을 제공하는 회사입니다

11. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

인턴십 수행에 있어서 지도교수님과의 커뮤니케이션과 지도인력의 조언과 격려가 생소한 회사생활에 적지 않은 도움이 된 것 같습니다.

12. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

데이터텍 회사 직원들과 협력을 통해 IOT제품을 만든 경험이 특별히 좋았던 것 같습니다.

13. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

다른 업체와 협력을 하여 저희 제품의 진행사항을 휴대폰 앱과 연동을 통해 볼 수 있게 하는 IOT 프로젝트가 기억에 남습니다.

14. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

정말 많은 것을 배웠던 것 같습니다. 가장 좋았던 것은 이 름만 들어봤던 리눅스를 배우고 활용하여 회사제품을 업그레이드 시켜 회사에 기여한 점이 정말 뿌듯했습니다.

15. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

많은 것을 배울 수 있는 기회이기에 많은 것을 얻어가셨으면 좋겠습니다.

우석대학교 송영한 (데이터텍 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 송영한입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

실습과 실무의 차이를 알고 싶어서 지원했습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

지금까지 배워왔던 교육을 토대로 제가 하고 있는 실무에 적용하고 싶습니다. 이를 위해 회사에서 지원해주는 교육과 집에서 부족한 공부를 보충하였습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

ICT 홈페이지에 올라온 프로젝트를 확인하고 오기 전 인터넷을 통하여 나름대로 공부를 하고 왔습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

정보보안학과를 졸업예정자인 저에게는 이 학과를 살리는 보안컨설팅과 프로그램 설계에 관심이 많았습니다. ICT인턴십 프로젝트를 지원한 회사 중에서 이 프로젝트라면 제가 해왔던 학과를 살리면서 많이 다뤄보지 못한 장비에 관한 교육도 받을 수 있을 것이라 생각해서 지원했습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

프로그램 개발팀에 소속되어 회사에서 제품을 개선하고 있습니다. 항상 한 가지 OS와 정해진 프로그램들을 사용해서 한 가지만 생각했던 저에게 장비마다 지원하는 것이 다르다는 것을 처음으로 배웠습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출근 시간과 근무복장은 자유로운 편이고 퇴근은 항상 6시에 합니다. 업무는 지정된 좌석에서 프로젝트에 대한 것을 조사하고 자기학습 등 자유롭게 하고 있습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

프로젝트 진행에 중요한 장비가 회사에 없어 타 회사에서 임대하여 작업을 할 때 그쪽으로 출장을 갔습니다. 타 회사 사람들의 눈치를 좀 보는 것 외에는 업무환경이나 근무 방식이 다를 것이 없어서 불편하지 않았습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

이곳에도 직급은 있지만 서로 존중해 주시기 때문에 적응하기 좋았고 사내행사로는 1달에 1회 정도 회식이 있었습니다. 직원 분들과 퇴근 후 저녁 정도 간단하게 먹고 헤어지는 분위기라 부담이 없었습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

이곳은 주위 회사원들에게 들었던 것보다 압박감이 적어 매우 좋았습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그 것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

임베디드를 위한 NFS를 설정하는 것이 가장 어려웠습니다. 모르는 것은 인터넷에 검색하는 일이 많았는데 영어 실력 부족으로 자료해석이 많이 막혔습니다. 집에서 영어단어를 10개씩 외우고 있습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

회사에서는 EDE(Eternus Data Eraser)라는 국내유일 완전삭제 솔루션과 장비들을 판매하고 있습니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

서로에 대해 어떤 생각들을 하는지 알게 되었습니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학점을 이수하면서 실무경험과 현장경험을 쌓을 수 있다는 점이 좋은 것 같습니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

4GB USB에 Linux OS를 설치해서 원하는 프로그램만 (EDE) 사용하도록 작업했던 것이 기억에 남습니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

많이 배웠다고 생각했지만 아직 많이 부족하여서 회사에서 근무하는 모습이 학교에서 공부하는 모습과 크게 다른 것이 없어서 약간은 실망했습니다. 다음 인턴십이나 현장학습에서 좀 더 좋은 모습으로 업무를 수행했으면 좋겠습니다.

17. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

저에게는 아직 전문화된 지식이 많이 부족하다는 것을 많이 느꼈습니다. 전문서적, IT관련 특강 등으로 부족한 지식을 채울 생각입니다.


18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

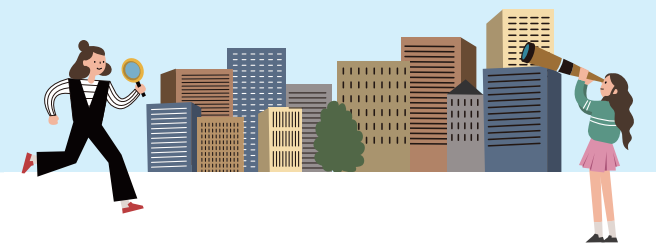
자신의 전공분야에 대해서 다시 한 번 공부하고 오시면 편할 것이라고 말하고 싶습니다.

06 알앤타임

<http://vr.rntime.com/>

 **주제품** : SW개발, 자문 및 공급

 **프로젝트명** : 미니로봇을 위한 하드웨어 디자인 및 로봇과 상호작용으로 연동하는 콘텐츠 연구개발



3D융합사업부 임태룡 부장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

저희 알앤타임은 산업분야의 전문지식을 그래픽 기술과 인터랙션 기술을 이용 및 융합하여 다양한 콘텐츠를 개발하고 있습니다. 여기에 e-training, e-learning, 디지털매뉴얼, 시뮬레이션 S/W, 상호작용 증강현실등의 콘텐츠를 개발하고 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

저는 알앤타임의 콘텐츠 개발 PM을 맡고 있으며 ICT 인턴십의 사업책임 및 지도를 맡고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

저희는 산업분야의 전문지식을 그래픽 기술을 이용하여 사용자들이 쉽게 이를 이용할 수 있는 콘텐츠를 개발하고 있으며 고객의 요청에 따라 커스터마이징하여 고객이 원하는 콘텐츠를 개발하고 있습니다. 또한 e-training부터 시뮬레이터 소프트웨어까지 다양한 콘텐츠를 개발할 수 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

기본적인 역량과 해당 분야에 대한 기본 지식, 그리고 할 수 있다는 의지를 보고 선발하였습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

기본적인 프로젝트 진행 프로세스의 형태로 기획, 설계, 개발, 구축 단계로 나뉘어 해당 일정에 따라 정기적으로 진행사항을 파악하고, 정해진 일정에 따라 지도 및 피드백을 수렴하여 프로젝트가 완성될 수 있도록 진행하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

S/W 진행 연수생과 H/W 연수생으로 나뉘어 제어용 모바일 어플리케이션 개발과 3D 프린터를 이용한 외형 디자인과 하드웨어 등을 수행하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

소프트웨어는 Unity3D 사용과 안드로이드에 대한 기본 이해를 할 수 있는 기술과 하드웨어는 아두이노 및 전자부품 모듈이용에 대한 기본 지식이 필요합니다. 스펙으로 관련된 학과의 과목 이수가 도움이 되므로 필요합니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

회사에서 시도하고자 하는 부분을 별도로 진행할 수 있어 추후 제품 사업화 및 솔루션 개발에 도움이 되고 있습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

회사에서 자체적으로 접근하기 쉽지 않는 부분을 인턴십을 통해 해결해나갈 수 있다는 점이 좋습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

현재 채용을 고려하고 있습니다. 가능할 것 같습니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

학생들은 본인들의 관심 있어 하는 분야에 최대한 많이 어필할 필요가 있고 그에 맞는 기본 지식을 쌓을 필요가 있습니다. 또한 그에 맞는 의지와 인성도 필요합니다. 회사에서는 실력이 뛰어난 사람도 중요하지만 태도도 중요하다고 봅니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

사회생활하면서 발생하는 작은 문제뿐만 아니라 프로젝트 진행하면서 발생하는 애로사항에 대해 커뮤니케이션하면서 많은 부분을 해결했습니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

여러가지 방면으로 회사에서 많은 지원을 해주고 여러가지 실험할 수 있는 환경이 구축이 되어서 여러가지 경험을 할 수 있었던 것이 좋았습니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

프로젝트를 진행할 때 간단한 문제였는데 해결하지 못해 고생한 것이 기억에 남습니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

직무경험뿐만 아니라 직접 사회를 체감할 수 있다는 점이 좋았고 프로젝트 진행 시 여러가지 실험적인 테스트를 진행할 수 있는 환경이 주어졌다는 점이 좋았습니다.

17. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

이쪽 분야에 대해서 좀 더 공부하여 이 분야에서 직업을 가질 계획입니다.

18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

좋은 경험이 될 겁니다.

남서울대학교 박철환 (알엔타임 3D융합사업부 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하십니까, 남서울대학교 컴퓨터학과 4학년을 재학중인 박철환입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

교수님의 소개로 직무경험을 쌓기 위해서 지원을 했습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

현재 프로젝트를 완수하는 것이 저의 목표입니다, 임베디드 시스템이라는 저에게는 다소 생소한 분야였기 때문에 그 분야에 대해서 많은 정보를 찾아보았고 현재의 목표 또한 지금 진행하는 프로젝트를 잘 완수하는 것입니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서와 자기소개서를 쓸 때 주변에 많은 분들에게 조언을 구하였고 면접을 준비할 때 그동안 작업한 포트폴리오를 준비했습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

제가 생각했던 비전과 선택한 기업의 비전이 유사하였고 제가 관심이 있던 분야였기 때문에 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

RC카를 이용한 가상, 증강현실을 도입하는 복합적인 콘텐츠를 제작하는 소규모 프로젝트를 담당하게 되었습니다. 아무래도 임베디드 시스템뿐만 아니라 안드로이드 프로그래밍, 리눅스, 유니티 등을 이용하여 여러가지 콘텐츠를 결합하는 부분이 많습니다. 때문에 각 콘텐츠를 유기적으로 연결하는 부분뿐만 아니라 각 콘텐츠의 기초적인 부분에 대해서 배우고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

9시에 출근하여 6시에 퇴근합니다. 근무 복장은 단정하기만 하면 자유로운 복장을 허용하고 있습니다. 하루 일과는 사전에 계획한 시나리오에 맞춰 콘텐츠를 제작하는 것으로 하루일과를 보내고 있습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

E-러닝, 전자전 등 박람회에서 스태프로 일하면서 다른 회사의 직원 분들과의 많은 대화를 나누었고 이사님과 부장님의 영업하시는 모습을 볼 수 있는 경험이 되었습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

자유로운 분위기에 경직되지 않은 조직문화 체계가 잡혀있었고 다들 좋은신 분들이라 적응하는데 큰 어려움이 없었습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

역시 사람이 중요하다고 느꼈습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

새로운 분야와 지금까지 배워온 것을 복합적으로 적용해야 하기 때문에 그 부분이 어려웠습니다. 모르는 부분은 사원분들에게 물어보거나 서적, 인터넷을 참고하여 문제를 해결했습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

프로젝트에 집중하기 좋은 환경을 갖추고 있어서 프로젝트 진행에 많은 도움이 되었습니다.

유한대학교 윤상현 (알엔타임 3D융합사업부 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하십니까, 알엔타임(주)에서 ICT 인턴십 프로젝트를 진행 중인 유한대학교 임베디드 소프트웨어학과 윤상현입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

전공에 관련된 직무 경험과 실력향상, 또한 요즘 IT분야 기업의 사업 동향을 조금이나마 파악할 수 있을 것 같아서 지원을 하게 되었고, ICT 인턴십을 진행하는 기업을 알아보는 중 알엔타임(주)의 VR 기술과 AR 기술에 관심이 있었고 기업에서 중요시 하는 사업마인드나 개발진행 방향을 보고 지원게기가 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

인턴십 시작 전에는 해당 프로젝트 목표달성과 나아가 더 발전된 프로젝트 결과를 만드는 것이었습니다. 해당 프로젝트 진행을 하면서 회사에서 추구하는 목표 방향에 맞추어 개발하기 위해 커뮤니케이션을 많이 하고 또한 전에 인턴십을 진행했던 전 ICT 인턴들의 결과물의 문제점과 이점들을 잘 활용하려고 노력하였습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

학교 담당 취업처에서 이력서와 자기소개서, 면접 등에 대한 클리닉을 받았고 회사에서 진행하는 프로젝트에 대해서 내가 필요한 점이 무엇인지 많이 알아보았습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

알엔타임(주)의 VR/AR 기술력에 대한 관심과 회사의 영업 마인드를 회사 소개 사이트에서 볼 수 있었습니다. 또한 프로젝트 사항이 제 전공을 잘 활용할 수 있을 것 같아 지원하였습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

하드웨어 설계 개발 구축과 디자인 및 3D 프린팅 구조물 제작입니다. 하드웨어 설계 및 개발 구축과 3D 프린팅 구조물 제작을 진행하면서 하드웨어의 간결한 구성을 위해 어떤 부품을 교체하고 추가할지 많이 도움을 받았고 또한 하드웨어와 영상장치 및 Unity 3D라는 프로그램의 커넥션 부분에 대해서 많이 배웠습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

아침 9시부터 저녁 6시까지 업무시간이며 하루일과는 프로젝트 담당 업무인 하드웨어 설계 및 개발 구축과 3D 프린팅 구조물 제작이라는 점과 같습니다. 근무 복장은 단정한 복장입니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

E Learning 전시회(9/21~23)에서 알엔타임(주) 부스에 지

원을 나갔었습니다. 해당 전시회에서 회사 기술에 대한 소개와 안내를 담당했었고 전시회를 통해 많은 기업들의 기술력과 다양한 분야를 체험 할 수 있었습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

알엔타임(주)에 들어와 처음 본 조직문화는 각 분야별 조직적인 분할업무 진행을 통해 프로젝트를 진행하는 모습을 보면서 단합력이 좋고 분위기도 좋다고 생각했습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

사회생활의 인간관계에 있어 업무에 대한 실력과 성실함도 정말 중요하지만, 사람과 사람 사이의 관계에 대한 성실함도 중요하다고 생각했습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

인턴십을 수행하면서 알엔타임(주)에서 프로젝트를 잘 수행할 수 있도록 환경과 장소를 지원해주셨고 ICT 인턴십에서 나오는 지원금을 잘 활용할 수 있어서 어려웠던 점은 없습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

미래의 VR과 AR의 전망을 보면서 끊임없이 발전과 도약하려는 모습을 통해 자부심을 느낄 수 있다는 점이 알엔타임(주)의 자랑거리라고 말하고 싶습니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

프로젝트 진행 간 지도인력이셨던 엄태룡 부장님과의 커뮤니케이션은 프로젝트 진행에 있어서의 올바른 방향제시와 프로젝트 진행 중 모르는 부분이나 막힌 부분에서 큰 도움이 되었고 지도 교수님인 유한대학교 Embedded S/W 응용전공 학과장님인 노태균 교수님을 통해서도 교수님의 경험과 전공에 대한 조언을 많이 해주셔서 좀 더 힘 있게 진행 할 수 있었던 것 같습니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학교안의 학과라는 굴레 안에서만 봤던 시야가 조금 넓어져서 좋았습니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

E learning 박람회에서 마지막 날 부스 지원을 마무리하기 전, 다른 기업들을 구경도 해보고 체험도 해보시라고 하셨습니다. 그 때, 정말 많은 회사들의 아이디어와 다양한 사업방향을 볼 수 있었고 앞으로 사회가 추구하는 개발 방향의 힌트를 아주 조금이라도 느낄 수 있어서 좋았습니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

인턴십을 진행하면서 전공을 활용해 쉬운 점도 있었지만 어려운 점도 많았습니다. 그러한 과정 속에서 가지고 있는 기술을 얼마나 잘 활용하는지가 얼마나 중요한지 느꼈습니다.

17. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

임베디드라는 전공이 활용될 수 있는 방향이 너무 많았고 진로가 너무 다양해서 고민을 많이 했었지만 인턴십을 종료하고 이번 기회를 통해서 임베디드 IoT(사물인터넷)으로 명확히 진로를 잡아 공부를 더 할 것 같습니다.

18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

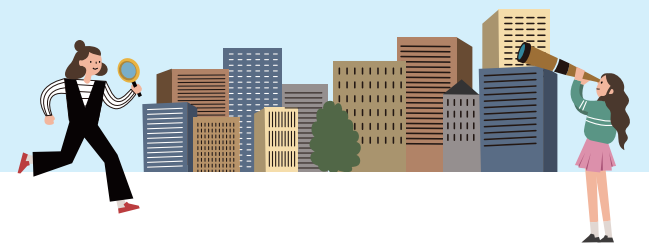
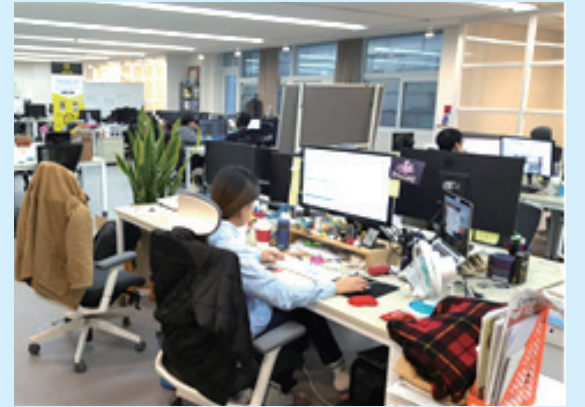
학교에서도 배울 점이 많지만 ICT 인턴십 프로젝트를 통해 더 넓은 시야를 가지고 부족한 점이 있다면 스스로 채우게 되고 또, 진로에 대한 힌트나 기회를 얻어 갈 수 있는 ICT 프로젝트에 참여한다는 것은 좋은 기회가 될 것이라 확신합니다.

07 멜리펀트

<http://www.seeso.it/>

주제품 : SeeSO, Fancam App. For Music Lovers

프로젝트명 : SeeSo, fancam App. For Music lovers



멜리펀트 송근철 실장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

멜리펀트(주)는 온라인 게임 (엔씨소프트 및 Gameloft) 및 서비스 플랫폼 개발 (싸이월드 및 KOSCOM) 콘텐츠 사업화 및 라이선싱 (美워너뮤직 그룹) 분야 등에서 다양한 경험을 가진 핵심 멤버들로 구성 되어 2013년 10월 설립된 스타트업입니다. 현재 “팬덤기반 뮤지션 성장 플랫폼인”인 SeeSo 개발하여 서비스 중에 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

SeeSo 관련 업무로는 음악저작권 관련 대응 및 사용자 데이터 분석을 주로 담당하고 있습니다. SeeSo는 UGC 기반 동영상 플랫폼이기 때문에 저작권법 및 관련 이익단체에 대한 대응이 매우 중요한 업무중 하나입니다. 또한, SeeSo와 같은 플랫폼 서비스에 있어 데이터 분석은 서비스 자체의 방향이라든가 모든 지표를 설정하는 판단기준이 되기 때문에 역시 중요한 업무 중 하나입니다. 인턴십에서의 역할은 인턴십과 관련된 모든 행정처리 및 운영기관과의 커뮤니케이션을 맡고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

스타트업이다 보니 자유로운 출퇴근 시간이 장점 중 하나입니다. 물론 자율출퇴근은 자신의 직무에 주어진 책임을 다했을 때 이로운 제도라고 생각합니다. 주어진 자율만큼의 자기 관리와 책임도 뒤따릅니다. 그리고, 동영상 모바

일 플랫폼으로써 한국의 기업이 아직은 Global하게 진출한 사례가 많지 않습니다. 따라서 새로운 Industry를 개척해 나아가고 학습해 나아가는데 오는 어려움도 많지만 그만큼의 보람도 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

먼저 해당 산업과 직무에 대한 어느 정도 이해가 필요합니다. 물론, 인턴이기에 전문적 지식을 갖추는 것은 무리스럽지만 관심과 이해는 필요합니다. 그리고 능동적이고 긍정적인 자세와 여러 직무 분야의 사람들과 협업하기 위해서 원활한 커뮤니케이션 능력이 필요합니다. 무엇보다도 지금 당장의 가지고 있는 스킬보다는 연수생의 자세와 가능성을 더 많이 살펴봅니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

인턴십 계획서에 제출한 과장을 많이 준수하여 진행하고 있습니다. 대부분은 업무를 진행해 가면서 필요한 지식이나 자료들에 대한 스터디 가이드를 주고 업무에 적응케 하며 해당 결과물에 대한 피드백을 반드시 주어 효율성을 높이도록 노력하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

SeeSo 마케팅을 위한 SNS 채널 (페이스북, 인스타그램, 유튜브) 운영 업무에 도움을 주고 있고, 디지털 콘텐츠 제

작과 편집 업무에도 참여하고 있습니다. 때에 따라서는 마케팅 이벤트의 시작인 Planning부터 참여토록 하고 그에 대한 가이드와 피드백을 주어 능동적으로 업무처리를 할 수 있도록 내부에서는 돕고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

SeeSo와 같은 App. 마케팅을 수행하기 위해서는 SNS 산업이나 특성에 대한 이해가 필요합니다. 콘텐츠의 제작과 편집을 위해서 포토샵, 일러스트레이트, 혹은 프리미어와 같은 tool 사용에 대한 기본적인 지식도 필요합니다. 또한, 디지털 마케팅에서 사용되는 데이터를 이해하기 위해 해당 분야의 용어와 의미에 대한 이해도 필요합니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

저희 같은 경우는 인턴십 프로그램을 통해 같이 일하게 된 연수생의 긍정적, 능동적, 그리고 근면한 태도에 대해 매우 만족하고 있습니다. SeeSo는 Mobile Video Platform 카테고리의 App.이다보니 젊은층의 Life Style에 대한 이해 또한 매우 중요한데, 연수생을 통해서 그런 부분들에 대한 이해와 견해를 듣고 참고 할 수 있어서 도움이 되고 있습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이

있다면 무엇인가요?

여러 대학교에서 다양한 전공의 학생들에 대해 검토해 보고 인턴으로 같이 일할 기회를 가질 수 있어서 바람직한 프로그램이라고 생각합니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

가능하다면 매 학기 마다 본 프로그램을 통해 다양한 자질과 능력을 가진 연수생들과 일하게 될 수 있기를 희망합니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

아직은 학생들이라 보니 전문적 지식을 요구하는 회사는 없을 것이라 생각합니다. 다만 일하고 싶은 직무와 분야에 대한 어느 정도의 이해와 지식을 갖추고 능동적인 자세와 태도, 그리고 근면성을 회사에 보여 주는 것이 중요하다고 생각합니다. (본인이 지원하는 회사의 제품에 대해서는 반드시 학습하시기 바랍니다)

인턴십을 시작하기 전 생각했던 목표는 '회사에 조금이라도 도움이 될 수 있는 인턴 사원이 되자' 였습니다. 또한 그 안에서 '어떤 일이든 잘 배워서 나중에 도움이 되자' 였습니다. 어떤 일이든 겁먹지 말고 배우려는 자세를 가지려고 노력하였습니다. 또한 다른 임직원분들에게 피해가 가지 않도록 책임감 있게 행동하려고 노력하였습니다. 일을 하며 제가 실수가 많고 덤벼거리는 스타일을 임을 한 번 더 알게 되었습니다. 이를 고치고자 '모든 일에 좀 더 신경 쓰자' 란 목표가 생겼습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

우선 대학교를 졸업하기 전에 제가 가고자 했던 직무 경험이 꼭 필요하다고 생각했습니다. 여름 방학이 시작하기 전, 교내 취업지원과에서 진행한CT인턴십 설명회를 참석하여 어떤 프로그램인지 알게 되었습니다. 저에게 꼭 필요한 프로그램이란 확신을 가지고 지원하게 되었습니다. 여

름방학 기간동안 개발 직군이 대다수인 인턴십 기획 속에 마케팅 직무 인턴십을 제공하는 멜리펀트(株)를 발견하게 되었고 자기소개서를 작성하였습니다. 학기 중 했던 프로젝트 위주로 자기소개서를 작성하였고 1차 서류 통과 후 면접에 거쳐 최종 선발이 되었습니다. 면접은 편안한 분위기 속에서 직무 관련 질문보다는 태도와 자세 등 인성을 더 많이 봐주신 것 같습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

약 70개가 넘는 회사 중 거의 유일하게 마케팅 부서 인턴십을 뽑는 회사였고 회사의 주력 서비스에 대해 흥미를 느꼈기 때문에 지원하였습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 것들을 배우고 있나요?

마케팅 부서에 배치되어 마케팅 직원 분 옆에서 마케팅 업무 보조 및 영상 편집을 주로 하고 있습니다. 가볍게는 오피스 툴부터 영상 편집 툴의 사용법을 배우고 있습니다. 특히 영상 편집 툴인 어도비 프리미어를 한번도 다뤄본 적이 없었는데 여러 작업을 하고 회사 선배님에게 물어가며 배우고 있습니다. 또 경기창조혁신센터에서 진행하는 마케팅 수업을 들으며 SNS 마케팅의 기본과 활용법에 대해 수강을 하였습니다. 보고서 작성법과 메일 작성법 등 회사 내 기본적으로 필요한 양식들의 작성법에 대해서도 배웠습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

일하는 시간은 11:00-20:00 까지이며 자유 복장입니다. 하루 일과는 트위터에 올릴 콘텐츠를 선별하고 프로젝트 관련 정보 수집 및 정리, 영상 편집, 내부 콘텐츠를 커뮤니티에 바이럴 하는 작업이 이루어집니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

이번에 SRS 2016 프리스타일 랩 대회와 일하게 되며 행사 관계자 분들과 미팅을 하였고 전국 단위로 진행되는 행사의 특성 상 지방출장을 직원분들과 함께 갔었습니다. 또한 경기창조혁신센터에서 진행하는 마케팅 수업을 들을 수 있었습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

회사 자체가 가족적인 분위기라 딱딱한 사내분위기는 없었습니다. 함께 밥 먹고 함께 일하며 좋은 조직문화를 경험할 수 있었습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

제가 적극적으로 매사에 임하고 좋은 모습을 보여야 직원 분들도 그에 맞게 대우해 준다고 생각합니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그 것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

모든 일을 할 때 데이터로 말하는 것이 가장 효과적임을 알았습니다. 항상 수치로 얘기하고자 여러 자료를 찾고 데이터에 의미를 부여할 수 있도록 노력하였습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

우선, 직원 분들이 너무나 좋고 정말 잘 해줍니다. 사람들이 들어와서 좋은 분위기 속에서 일을 할 수 있으면서도 임직원분들의 실력이 다들 좋으셔서 많은 것들을 배울 수 있습니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

회사에 처음 지원할 때 자기소개서를 첨삭해 주셨고 덕분에 통과할 수 있었습니다. 또한 회사를 가게 되면 가져야 할 태도나 자세에 대해서 조언을 해 주셨습니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

졸업 후 회사에 취직하기 전 미리 인턴십 경험을 쌓을 수 있어서 다행이라 생각하고 '내가 원하던 길이 바로 이런 일을 하는구나' 란 직무에 대한 확신을 가지게 해줘서 좋습니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

제가 직접 아이디어를 낸 야광팔찌 판촉물을 뮤지션과 팬들이 직접 착용하고 이것을 흔들며 공연을 즐기는 모습을 보았을 때 느꼈던 뿌듯함이 가장 기억에 남습니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

정말 하길 잘했다는 생각이 들며 많은 것들을 배우고 좋은 사람들을 만날 수 있었던 소중한 기회라고 생각합니다. 아직 스스로 많이 부족함을 느낄 수 있어서 더욱 발전할 수 있도록 노력하겠습니다.

17. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

세종대학교 박범준 (멜리펀트 마케팅부서 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 세종대학교 디지털콘텐츠학과 4학년에 재학 중인 박범준 이라고 합니다. 현재 판교 테크노밸리에 위치한 멜리펀트(株) 라는 회사에서 인턴십을 하고 있습니다. 제 부서는 마케팅 부서로 SNS 마케팅 및 현장 마케팅을 전담으로 하고 있습니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

저의 전공은 컴퓨터공학과와 비슷한 교육 커리큘럼을 가지고 있으며 개발자를 양성하는 과정에 가깝습니다. 하지만 이것이 저의 적성과 맞지 않았고 평소에 관심이 많았던 IT회사 내 마케팅/영업 직무를 경험하고 싶어 지원하였습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

근무를 하며 생각보다 영어를 사용할 기회가 많았습니다. 개인적으로 어학공부에 대한 욕심이 있었는데 더 큰 필요성을 느끼게 되었고 인턴십 종료 후, 어학공부에 더욱 힘을 생각합니다.

18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

기회가 된다면, 무조건 잡아야 할 기회라고 생각합니다. 절대 대학에서 배울 수 없었던 많은 것들을 배울 수 있기 때문입니다. 또한 이 프로그램 자체가 상당히 좋은 조건에서 진행되고 있는 것이기 때문에 강력 추천합니다. 스스로를 되돌아 볼 수 있는 기회이기도 하며 분명 여러분을 성장 시켜줄 거라 확신합니다.

08 바론시스템

<http://www.baronsys.com/>

주제품 : 원자력 분야 정보시스템

프로젝트명 : 첨단 센서 및 블루투스와의 스마트폰과의 인터페이스를 통한 세서 단말기 개발 및 통합 방재시스템(EOC) 개발



연구소 이범주 소장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

2012년 4월 17일 설립된 회사로 10년 이상 함께한 직원 14명이 회사의 주주로 구성된 미래의 약속을 함께 하는 회사입니다. 사업 분야로는 원자력 분야의 특화된 규제, 방재 정보시스템 구축 및 운영 기술력을 보유하고 있으며 이러한 특화된 기술력을 기반으로 신규 사업 등을 진행하고 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

저는 현재 바론시스템 연구소 소장을 맡고 있으며 특화된 기술력을 바탕으로 신사업 창출 및 신기술 적용 등의 업무를 진행합니다. 신사업 창출과 신기술 적용과 함께 중요하게 생각하는 것이 회사의 인재 확충이 되겠습니다. 바론시스템에서는 직원 채용 후 해당 업무가 원자력 등에 특화된 관계로 업무를 진행할 인재에 대한 교육이 필요합니다. 이에 따라 인턴십에서는 해당 업무에 대한 이해와 함께 일반적인 개발 교육, DB 교육 그리고 프로젝트 진행 교육 등에 대하여 총괄하여 진행하는 역할을 하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

바론시스템은 2012년 4월 17일 설립회사로 회사 설립일은 얼마 되지 않았지만 실제 해당 분야에서 10년 이상의 업력을 가지고 있으며 해당 기간 동안 함께한 직원들이 설립한 회사입니다. 따라서 국내 원자력 안전, 통제 기술원등에서

원자력 관련 SI로는 꽤 오랜 경험을 가지고 있다고 말씀드릴 수 있으며 이러한 부분이 강점이라고 할 수 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

인재를 신규 채용을 하게 되면 어떠한 인재이던지 업무에 적응하는 기간과 교육은 꼭 필요합니다. 따라서 연수생을 선발할 때 가장 첫 번째는 IT의 기본적인 부분이 갖춰져 있는지 확인을 합니다. 기본이 착실한 것이 가장 1순위이고 2순위는 하고자 하는 목표의식이 갖춰져 있어야 합니다. 3순위는 친화력입니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

현장에서 실무를 진행하는 과장, 대리들 중에 짧은 프로젝트 위주로 실제 프로젝트에 투입이 되어 과장, 대리들과 함께 프로젝트를 진행하게 됩니다. 또한 해당 프로젝트 진행 중에 교육이 필요한 부분이 있다면 교육에 참석도 시키고 프로젝트 시작보고, 중간보고, 완료보고의 형태로 연수생이 진행한 업무를 세미나를 통해서 전직원 앞에서 발표를 수행하여 고쳐야 할 부분, 수정 부분 등에 대하여 함께 고민하고 이를 다음 단계로 연계 시킵니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

앞에서도 기술하였듯이 실제 프로젝트를 진행하는 중에 함께 개발 진행 및 프로젝트 전반을 이해 할 수 있도록 옴

저버로 참여를 하고 연수생의 수준에 맞는 개발 부분을 진행하게 됩니다. 해당 부분은 다른 정직원도 동시에 수행을 하며 이를 바탕으로 사수/부사수 관계가 유지가 되며 업무 적응도를 향상 시킬 수 있습니다. 또한 스터디가 필요한 부분이나 해당 업무에 대한 외부 교육이 필요한 경우 연수생이 요청하거나 혹은 담당자의 요청에 따라 교육 참석 등을 하도록 합니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 어떤면?

개발자로서 개발언어에 대한 이해가 필수이며 또한 협업을 통한 개발을 하게 되므로 여러 개발자와 함께 개발을 진행해본 경험이 있으면 좋을 것입니다. 또한 개발툴 및 개발 언어가 모두 해외에서 개발한 것이다 보니 외국의 영문 자료를 이해 할 수 있을 정도의 영어실력도 필요합니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

개발자의 경우 실제로 몇십분의 면접만을 바탕으로 그 사람의 실력을 알 수 있는 방법이 없으며 또한 실제로 프로젝트를 함께 진행 할 수 있는지를 확인 할 수 없다는 점이 단점입니다. 그렇다고 며칠동안 함께 일을 해볼 수도 없으니 말이지요. 하지만 인턴십을 통해서 연수생과 함께 일을 하게 되면 연수생의 실제 능력을 알아볼 수 있으며 교육을 진행해서 더 나아질 수 있는 친구인지 확인 할 수 있습니다. 이를 바탕으로 신입직원 채용 시에 아무런 정보가 없는 직원을 고용하는 것 보다 훨씬 능률적이라고 할 수 있

습니다. 연수생의 경우에도 인터넷 홈페이지에 있는 정보만을 바탕으로 회사를 입사하는 것보다는 실제로 어떤 일을 하는 회사인지 알 수 있으며 본인의 성향, 관심사항과 일치하는 회사인지를 알 수 있습니다. 즉 선택을 하는데 있어서 실제로 업무를 해보고 미래에 대한 계획을 세울 수 있을 것입니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

신입사원 총원에 대한 고민이 해결이 되었습니다. 또한 열의가 있는 연수생과의 협업을 통하여 젊은 친구들의 관심사항과 개발 스타일에 대하여 알게 되었습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

지속적인 인턴십 참여를 고려하고 있으며 인턴십 프로그램을 통하여 뛰어난 인재를 고용하려는 의지가 있습니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

직접 관심분야의 업체에 인턴십을 나가 본인이 생각한 미래 계획에 대하여 미리 체험을 하고 실행을 해보면 불확실한 미래가 조금이나마 명확해질 수 있을 것입니다. 단순하게 학점을 취득하기 위한 인턴십이 아닌 본인에게 도움이 될 수 있는 방향으로 많은 참여를 하였으면 좋겠습니다.

의 소개로 알게 되는 계기가 되었습니다. ICT인턴십은 학점 연계 프로젝트로서 참여기간 동안, 제가 현장투입으로 인해 학교에 출석하지 못하여도 일정 학점을 이수할 수 있는 제도가 기반이 되어 졸업학점 이수에 대한 고민을 해결해주었고 또 정부가 학교들과 기업들을 모집하고 선정한 뒤, 서로 매칭하는 시스템을 도와 취업을 준비하는 저의 부담감을 많이 줄여 주었습니다. 그리고 인턴 체결 이후에도 생활하는데 부족함 없는 지원금과 현장에서 제가 적응을 잘하고 있는지, 혹은 생활에 불편함을 느끼는지에 대한 따뜻한 관심도 가져주었기에 항상 감사함을 가지며 생활하고 있었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

저는 제 전공에 대해서 이론적으로만 이해를 하고 있었지 실무경험을 가져볼 기회가 많지 않아 실질적인 실무능력이 다소 부족한 상태였고 더 중요한 것은 제 전공에 있어 수많은 분야들 중에서 어떤 분야 일이 제 적성에 맞고 재미를 느끼는지 직접적으로 몸으로 느낄 기회를 갖지 못했었기에 무슨 일을 하여야 할지 잘 모르고 있었습니다. 하여 인턴십 시작 전에는 제 전공에 조금이라도 관련 있는 일이라면 어떤 일이든 가리지 않고 경험해서 제 적성에 맞고 재미를 느끼는 일을 찾고자 하는 것이 목표였었습니다. 인턴십 시작 후에는 앞서 말했던 것을 목표삼아 어떤 일에도 열정을 갖고 적극적으로 참여하였으며, 그 참여하는 과정 속에서 저에게 조금이라도 맞는 분야가 어떤 쪽인지 하나, 둘씩 모색해나갔습니다. 지금은 어느 정도 제게 맞는 적성과 재미를 느끼며 일을 하고 있으며, 일에 대한 많은 보람을 느끼고 있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서는 제가 소개받은 ICT 인턴십에 참가하는 홈페이지에 양식파일이 기재되어 있었으며, 그 양식에 맞게 작성하였고 자기소개서 같은 경우에도 어떻게 작성하라는 기본적인 형식이 기재되어있었습니다. 그리고 자기소개서 내용은 자신의 능력에 대해서 어필하는 부분도 물론 중요하지만 무엇보다도 중요한 것은 '나'라는 사람이 인격적으로 어떠한 사람이고 어떤 가치관을 가지고 있는 사람인가를 소개하고 그것들을 저의 능력과 그리고 회사의 비전, 하게 될 직무능력들과 관계를 지으려고 최대한 노력하며 작성하였던 거 같습니다. 그리고 면접은 회사 대표님과 임원분 한 분과 저 한명으로 진행이 되었습니다. 면접주제는 기본적인 전공지식들과 어떤 프로젝트를 진행해보았는지에 대한 설명과 그리고 가져온 포트폴리오를 설명하는 등이었고, 그 이외에도 어떤 학창시절 때 어떤 생활을 해왔고 입사하게 되면 어떤 일을 하고 싶은지에 대한 대화를 주로 가졌던 거 같습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

저희 기업은 다양한 분야 사업을 경험해오며 노하우를 축적해온 기업이었기에 그 만큼 이곳에서 다양한 사업을 경험해보며 학습할 수 있는 곳이라고 생각하게 되었고, 무엇보다 까다로운 공기업들과 프로젝트를 지속적으로 해온 연혁으로 회사 비전과 능력에 대한 신뢰감이 가질 수 있었습니다. 그리고 면접 때 회사분위기를 짧게 느낄 수 있었는데, 분위기도 좋고 사람들도 너무 좋음을 느끼게 되어 좋은 기업인가를 직접적으로 확인할 수 있었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

제가 있는 부서가 연구소 부서인 만큼 다양한 업무를 경험할 수 있었습니다. 처음에는 파스칼언어가 베이스인 델파이 툴을 처음 다루게 되어 공부하던 중, 지역 대학교 산업협력건으로 자바 안드로이드 앱 프로젝트를 회사 대리님과 같이 진행하며 앱 부분을 학습하였고 이번에 블루투스 프로젝트 건이 또 하나 들어와서 본 회사 여러 개발자분들에게 조언을 받아 제가 직접 프로젝트 진행을 하고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근 시간으로는 오전 9시에 출근하여 오후 6시에 퇴근하며, 하루일과는 9시부터 12시까지 근무한 뒤, 1시간 점심식사를 갖고 그 후로 오후6시까지 일을 진행합니다. 실무능력이 아직 부족한 저는 저 스스로 퇴근 시간 이후 2~4시간 더 연구소에 남아 일에 재미를 붙여 자발적으로 야근을 하고 있습니다. 근무복장은 자유롭습니다. 하지만 연구소 부서 특성상 여러 사업 건물로 외부 클라이언트 분들과 접촉이 빈번하기에 저는 그 분들에게 신뢰감과 깔끔한 인상을 주고자 자발적으로 정장을 입고 출근합니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

사업에 관련되어 좋은 교육이 주변에 개설될 때에는 제가 회사 임원 분들에게 직접 제안을 해서 교육 받으러 출장도 몇 번 다녀온 경험이 있었는데, 정말 짧은 기간 내에 요즘 이슈가 되는 핵심 기술들을 단기간에 배울 수 있었기에 많은 실무역량을 올릴 수 있었습니다. 그리고 자사에서 개발하고 만들어낸 제품을 직접 판매부스에서 판매하러 가본적도 있는데, 이 판매 과정에서 고객들과 직접 대면하여 어떻게 제품을 어필하고 이야기를 이끌어 가야하는지에 대한 커뮤니케이션 능력을 몸소 학습할 수 있었던 좋은 기회였습니다. 그 이외에도 회사에서 진행 중인 프로젝트 건에 대해 세미나를 갖기도 하고 회사 임원 분들과 가끔씩 클라이언트 간에 미팅할 때에도 옆에 참석하여 서포트하는 역할도 경험해보는 등 코딩능력이 외에 훨씬 더 폭넓은 실무능력을 기를 수 있었습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

회사에서는 매 달 한두 번 회식을 하는 시간을 가지며, 회사 내에 풋볼 동호회가 있어 자율적으로 참석하기도 하고 이외에도 단합을 위해 사우회, 체육대회 등을 진행하고 있습니다.

경동대학교 김원태 (바론시스템 연구소 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 경동대학교 컴퓨터공학과 4학년 재학중인 김원태라고 합니다. 현재는 ICT 인턴십 제도를 통해 대전 서구에 위치한 IT회사에서 인턴으로 열심히 근무하고 있습니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

계속 무분별하게 그저 스펙을 쌓는 것보다 재학 중이라도 하루라도 빨리 현장에 투입해서 구체적으로 제가 앞으로 어떤 일을 하게 될 것인지 몸으로 마음으로 직접 경험해보고, 어떤 일이 제게 적성에 맞고 제가 어떤 일에 재미를 느끼는지에 대해 경험해보고, 찾고 싶어서 취업제도를 알아보던 중, 지도 교수님에게서 ICT 인턴십이라는 좋은 제도

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

저는 먼 타지역에서 온 경우라 이 지역에 친인척, 친구들이 없었습니다. 하여 저는 회사 직원들을 형, 동생, 친구들이라 생각하며 잘 대하려고 노력하였고 지금은 좋은 관계를 유지하며 같이 놀기도 하고 재미있게 시간을 보내고 있습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

처음 와보는 지역에 취업도 처음 경험하는 것인 만큼, 처음에는 당황스러운 부분이 없지 않아 있었지만 그러한 상황을 항상 외부에 국한시키지 않고 저 스스로 극복하기 위해 마인드를 컨트롤 해나갔습니다. 어떤 사소한 일을 할 때에도 최선을 다하기 위한 의미와 동기를 부여하고 긍정적인 생각을 가지며 항상 능동적으로 행동해왔습니다. 그 결과 일들이 전부 순탄하게 잘 풀려왔던 거 같습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

회사 분위기가 좋고 그 분위기를 만들어내는 사람들이 너무나 좋은 것 같습니다. 그리고 그러한 분위기에서 제가 인정받으며 일을 할 수 있다는 것이 참 행복한 거 같아요.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

저희 연구소 부서에는 저와 가장 가까운 직급분이 대리 분이신데, 저랑 하는 전공분야가 다르기에 직접적으로 전공에 대한 조언을 주시는 멘토 분은 저희 연구소 소장님이십니다. 오랜 기간 개발에 몸담으신 분이셔서 그런지 제가 궁금하거나 모르는 것에 대해 그것에 관한 히스토리 부분부터 아주 자세히 차근차근 설명해주셔서 전공 테크닉에 관한 도움을 많이 받고 있습니다. 그리고 지도교수님께선 제가 ICT인턴십 기간동안 학교를 떠나있으므로 학사에 관련하여 저에게 도움이 되는 정보 소식들을 전해주시니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

ICT 인턴십 제도의 장점은 재학 중에 직접 현장에 투입하여 '진짜 필요한 실무능력'을 학습하며, 동시에 학교에 출석하지 못해도 일정 학점을 이수할 수 있는 점이 좋았습니다. 그런데 거기에 인턴 생활하는데 부족하지 않을 양의 지원금까지 나오니까 분이 넘치게 만족스러웠던 거 같아요.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

일화까지는 아니고 아직도 기억에 남는 것은 회사에서

진행 중이던 프로젝트 중간에 서포트로 옆에서 일을 배우며 작업할 때, '아.. 나도 이제 일을 경험해보는구나..!'라는 두근거림이 기억에 남습니다. 그리고 이제 막 제가 직접적으로 프로젝트를 진행하는 중인 터라 앞으로 조만간 커다랗게 기억남을 그런 일화가 제게 생겨나지 않을까 생각합니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

매번 일을 하면서 느끼는 것이지만 저는 제 일에 자부심과 재미를 느끼고 일을 할 수 있다는 것에 큰 행복을 느끼고 있습니다. 이런 계기를 만들어주신 ICT 인턴십 제도에 감사하다는 말씀을 드리고 싶어요.

17. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

인턴십 만료기간까지 가보아야 확실하게 아는 것이지만 제게 이 회사에서 계속 일을 할 수 있는 기회가 주어진다면 계속 이곳에서 근무하게 될 거 같습니다. 아직 확정된 것이 없기에 그 만료일까지 가봐야 확실히 알 수 있을 거 같아요.

18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

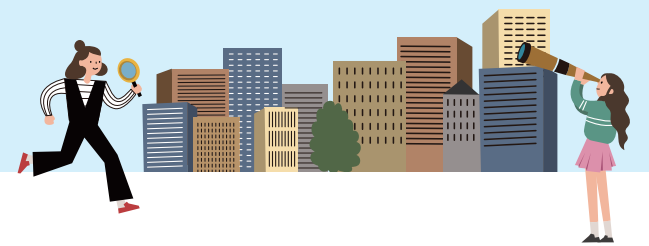
누구나 한 번쯤은 내가 어떤 일에 적성이 맞고 재미를 느끼는 지에 대한 고민에 답을 못한 채, 그저 주변 사람이 학력을 높이고 스펙도 쌓으니까, 그 불안감에 못 이겨 무턱대고 소중한 시간과 비용을 투자하고 있는 사람들이 많은 거 같습니다. 좋아하는 일에 시간과 비용을 투자해도 모자랄 수 있는데 말이지요. 그 문제점이 정말 자신이 무엇을 해야 좋을지에 대하여 진중하게 천천히 모색해볼 시간을 갖지 않은 점과 그러한 고민을 시도해볼 계기가 마땅치 않아 그런 거 같습니다. 좀 느닷없는 말이지만 어떤 일을 할 때, 그 일을 하려는 의지, 마인드가 가장 중요하다고 생각합니다. 이러한 마음가짐이 단단히 준비가 되어있는 학생이라면, 저는 이 ICT 인턴십이라는 소중한 기회를 헛되이 흘려보낼 거라고 생각하지 않습니다. 꼭 붙잡았으면 좋겠습니다. 이 좋은 기회를요. 저는 단언컨대 이 ICT 인턴십이 많은 학생들에게 꿈을 품을 수 있는 커다란 무대가 될 수 있을 거라고 생각합니다. 그리고 이 ICT 인턴십을 통하여 좀 더 앞으로 나아가는 사람이 있는 가하면 반면에 거꾸로 자신과 잘 맞지 않거나 트러블이 생겨서 상처받거나 고생하는 분들을 보기도 했는데요. ICT 인턴십을 통한 그 결과가 좋은 나쁜든, 경험이라는 것은 앞으로 살면서 자신의 앞을 내다보며 판단할 수 있는 안목을 살필 수 있는 소중한 양분이라고 생각합니다. 그러니까 이 기회에 힘껏 부딪쳐서 소중한 경험을 많이 얻으셨으면 좋겠어요. 그럼 모두 힘내시고 화이팅 하세요~!

09 바이오센서연구소

www.biosensorlab.com

주제품 : 전기화학센서, 화장품 마스크팩 및 약물 전달 패치

프로젝트명 : Aqua Penguin, Neuro Marketing



사업관리(IT개발)부 김지현 엔지니어

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

저희 바이오센서연구소(주)는 국내 주요대학 연구실의 원천기술을 제품화하고 글로벌 비즈니스로 성장시키는 것을 목표로 하는 회사입니다. 전기화학 분석센서기술 기반의 수질관리 솔루션을 상용화 준비중이고 인지분석기반의 뉴로마케팅 서비스를 개발하고 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

저는 바이오센서연구소에서 소프트웨어 부문을 담당하고 있습니다. 회사 전체 서버를 유지보수 중이고 주로 개발하는 프로그램은 크게 세가지가 있는데, 1. 센서팀에 필요한 서버, DB, 어플리케이션. 2. 전기화학의 성능테스트를 위한 소프트웨어를 개발. 3. 뉴로마케팅의 상용화를 위한 아이트래킹 장비 및 뇌파, 피부전도도를 측정하는 장비를 제어하는 통합 관리 시스템. 이렇게 세 가지입니다. 인턴십에서 저는 학생의 교육을 담당하고 있으며 기존에 개발했던 프로그램의 성능개선 및 유지보수를 학생과 함께 진행 중입니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

스타트업 특유의 자유로움이 있습니다. 필요 시 소프트웨어 관련 교육이나 전시회 참석이 얼마든지 가능하고 도서관 장비(ex)아두이노, 아이트래킹 등 확실한 지원을 해주기 때문에, 새로운 영역에 대한 도전이 가능한 환경이기

때문에 회사생활을 통해 자기개발을 하고자 하는 분에게 최적화 되어있는 곳입니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

저희는 단순히 돈을 벌면서 학점을 취득하기 위해 지원하는 학생보다 사업아이템에 공감하고 개발을 직접 해보고 싶은 학생에게 기회를 주고자 첫째로 저희가 진행하는 사업에 대한 관심도, 둘째로 프로그램 개발을 좋아하는지 여부에 중점을 두고 선발했습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

우선 기존에 사용 중인 소프트웨어가 어떻게 구성되어 있는지에 대한 교육을 먼저 진행합니다. 알고리즘에 대해 이해를 한 후 사용자의 요구사항에 맞추어 기능을 개선하는 과정을 같이 진행하고, 그 후 세미나, 강의 등을 통해 성능을 개선할 수 있는 방안을 같이 학습합니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

특정 직무를 맡아서 수행하지는 않고, 교육에 포커싱이 맞추어져 업무를 진행합니다. 다양한 분야의 프로그래밍을 다루는 곳인 만큼, 학생이 해보고 싶은 분야가 있다면 그 쪽 분야로 업무를 배분하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

학생이 특정 업무를 책임질 수 없기 때문에 학생의 역량에 큰 기대를 하는 편은 아닙니다. 그래서 저희가 진행하는 사업 아이템에 대한 관심도가 높고 프로그래밍이 재미있는 학생이라면 누구든지 직무수행이 가능합니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

학생의 아이디어를 배웁니다. 학생이기 때문에 가질 수 있는 창의적인 생각을 통해 고정관념을 깬 새로운 방식의 도입이 가능했습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

기업에서 새로운 인력을 채용한다는 것은 비용과 리스크가 수반되는 일입니다. ICT 학점연계 프로젝트를 통해서 이러한 금액을 줄일 수 있었습니다. 그리고 저희 회사가 진행하는 사업 아이템에 대한 객관적인 의견을 들을 수 있는 기회가 되었습니다.

세종대학교 강인조 (바이오센서연구소 사업관리(IT개발)부 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.안녕하세요.

바이오센서연구소 사업 관리 부서에서 어플리케이션 제작을 맡고 있는 강인조입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

대학교 수업을 들으며, 항상 실무에 대한 궁금증을 지니고 있었습니다. 그러다, 지인의 소개로 ICT 인턴십에 대하여 알게 되었습니다. ICT 설명회를 듣고 지인들의 후기를 들으며 참여하고 싶다는 확신을 가지게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

처음 생각했던 인턴십의 목표는 단순히 '내가 과연 회사에 적응을 잘 할 수 있을까?'에 대한 해답을 구하기 위해서였습니다. 인턴십을 시작하고 나서는, 다양한 사람들을 만나고 새로운 업무를 배우는 것에 흥미를 느끼며 회사에 적응할 수 있다는 자신감이 생겼습니다. 또한, 단순히 회사 적응 여부를 판단하는 것을 넘어서, IT 개발자로서 다양한 실무 경험을 쌓고 싶다는 목표가 생겼습니다. 좋은 근무 조건 환경에서 진행 중인 프로젝트에 참여하며 경험을 쌓고 있습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

현재 진행 중인 사업아이템에서 매출이 발생하는 시점부터는 인턴십을 통해 학생을 모집할 계획은 없습니다. 하지만 새로운 사업을 시작하게 되면 다시 인턴십에 참여할 계획입니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

업무를 진행할 때 실력은 중요하지 않습니다. 흥미와 열정만 있다면 스킬은 얼마든지 배울 수 있습니다. 실패를 두려워하지 마시고, 정말 하고 싶은 일이라면 꼭 도전하십시오. 바라고 있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서와 자기소개서를 작성할 때는 기업이 요구하는 조건들과 제가 가진 역량들이 비슷하다는 점을 많이 어필했습니다. 가지고 있는 자격증과 관련 개발 기술들을 작성했습니다. 또한, 면접은 1분 자기소개와 자기소개서에 기술한 내용을 다시 검토해보면서 준비했습니다. 꼼꼼한 준비를 통해 면접에서 떨지 않고 말을 할 수 있었습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

다양한 기업들 중에서 제가 가고 싶은 기업을 찾기 위해 노력했습니다. 그 기준으로는, 흥미가 생기고 부가가치가 높은 프로젝트를 진행하는 기업을 찾는 것이었습니다. '바이오센서 연구소'가 진행하는 수질 검사 프로젝트와 뉴로 마케팅 프로젝트를 보며 흥미가 생겼고, 해당 기업에서 요구하는 조건들을 눈여겨봤습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?첫 업무는 실무자와 함께 리눅스 기반의 Python을 통해 서버를 개발하

는 일이었습니다. 수질 검사 어플리케이션의 서버 부분으로서, OpenCV를 이용하여 영상 속 물체를 찾는 알고리즘을 구현했습니다. 두 번째로 맡은 업무는 어플리케이션을 개발하고 서버와 데이터베이스까지 연동하는 일이었습니다. 규모가 크고 처리 속도가 중요하기 때문에 기본 설계에 시간 투자를 많이 했습니다. 데이터베이스를 저장하고 분석하며 데이터의 다양한 활용 가능성과 처리 속도의 중요성을 알게 되었습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

ICT 인턴십에서 규정대로, 오전 9시에 출근하고 저녁 6시에 퇴근했습니다. 출근 후, 기업설명에서 명시된 프로젝트만 개발에 참여했습니다. 근무 복장은 제약이 없었습니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

기업 조직도에 대해서 알게 되었습니다. 단순히 상하 관계만 있는 것이 아니라 수평 관계의 존재 여부도 느낄 수 있었습니다. 직위가 아닌 업무로 능력이 평가되는 만큼 업무 능력의 중요성을 경험했습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

회사에서의 인간관계는 다를 거라 생각했습니다. 하지만, 막상 회사에 입사하여 사람들과 대화하며 모두 같은 사람이라는 것을 알게 되었습니다. 오히려, 직원들을 대할 때 어렵게 생각하는 것보다 친근하게 다가가는 게 더 빨리 적응할 수 있다는 것을 느꼈습니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요?

있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?개발 환경은 훌륭하지만, 저의 역량이 부족하여 하고 싶은 것들을 다할 수 없다는 점이 가장 아쉬웠습니다. 인턴십 시작 전, 다양한 개발을 해봤더라면 더욱 도움이 됐을 것 같습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

'바이오센서 연구소'의 자랑거리는 회사의 발전 가능성입니다. 개발 중인 프로젝트의 실현 가능성이 충분하고 정부 지원도 많이 받고 있습니다. 대표님의 열정과 직원들의 능력이 잘 어우러지고 있어 머지않아 큰 발전을 이룰 것입니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

저의 멘토이신 김지현 매니저님은 다양한 개발 경험을 가지고 계십니다. 이를 통해, 프로젝트를 시작하기 전, 전체적인 설명을 해주셔서 개발 목표를 분명히 각인할 수 있도록 도움을 주십니다. 또한, 따로 미팅 시간을 정하지 않고 매번 필요할 때마다 피드백을 해주셨습니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

인턴을 해보고 싶다는 생각은 있었지만, 막상 어떻게 시작해야 하는지 몰라서 시작할 수 없었습니다. 하지만, ICT 인턴십에 대해 지인 소개로 들으면서, 인턴에 관한 정보들을 쉽게 얻을 수 있었습니다. 만약, ICT 인턴십에 참여하지 않았더라면, 지금같은 값진 경험들을 할 수 없었을 것입니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

스타트업의 특성 상, 의사 결정이 매우 빠르게 이루어집니다. 한계점을 발견하고 이를 수정하기 위한 방안이 생각나면 바로 실행할 수 있습니다. 이를 통해, 빠른 의사 결정의 중요성을 알게 되었습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

인턴십에 참여하지 않고 어느 회사든 바로 정직원으로 입사했다라면, 후회를 했을 것 같습니다. 인턴십을 통해 회사 적응 여부, 업무에 대한 흥미, 그리고 경험의 중요성에 대해서 알게 되었습니다. 또한, 유연한 보고 체계를 지니고 있는 스타트업을 경험하며, 대기업으로만 한정돼 있던 시각이 중소기업까지 넓어지게 되었습니다.

16. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

'바이오센서 연구소'에서 배운 실무 경험들을 바탕으로 취업 준비할 것입니다.

17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

막연히 해보고 싶다는 생각을 가지는 것이 아니라, 직접 참여하여 실무 경험을 쌓는 것이 중요하다고 생각합니다. 물론 학교 수업도 중요하지만, 회사 입사 전에 미리 경험함으로써, 자신의 진로를 보다 확실히 결정할 수 있을 것입니다.

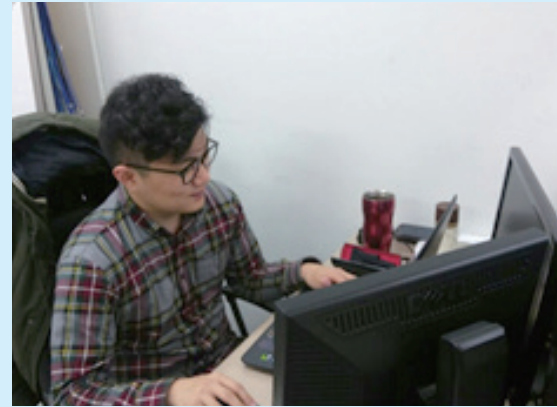


10 브릴리언트앤컴퍼니

brilcom.com

주제품 : 반디(스마트 디바이스, 어플리케이션)

프로젝트명 : IoT를 활용한 영유아 라이프케어 서비스, 반디



경영지원팀 최승용 COO

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

브릴리언트앤컴퍼니는 IoT기술을 활용하여 아이들이 보다 건강한 환경에서 자랄 수 있도록 도와주는 스마트 라이프케어 서비스 반디를 제공합니다. 'Stay Connected, Live Healthier'라는 핵심가치를 기반으로 사람들에게 행복한 건강을 선사하는 'Life-care company'로 성장할 것입니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

브릴리언트앤컴퍼니에서 디자이너와 경영지원 업무를 맡고 있습니다. 간단한 디자인 제작 및 수정을 하고, 제품디자인, 어플리케이션 UI, 기구설계, 금형설계 등 디자인과 관련된 전반적인 부분을 관리하고 있습니다. 또한 회사의 재무/회계, 인사 등 전반적인 경영지원 업무도 맡고 있습니다. 인턴십 프로그램에서는 자금집행, 인턴 관리 업무를 하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

먼저, 회사 문화에서 차별점이 있다고 말할 수 있습니다. 모든 직원들이 서로 긴밀하고 자유스러운 관계를 유지합니다. 서로 영어 이름을 사용하여 직책의 장벽을 없애기 위해 노력하며, 문제에 대해 즉시 논의할 수 있도록 합니다. 또, 직무에 대한 다양한 시각을 경험할 수 있습니다. 소규모 스타트업이기에 자신의 직무만 아니라 다른 부서의

업무도 도와주게 됩니다. 이러한 경험이 앞으로 다른 팀과 협력하는데 좋은 밑바탕이 될 것이라 생각되며, 신선한 경험으로 창의적인 사고에 도움이 될 것입니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

연수생이 하는 직무는 안드로이드 앱 개발 및 유지보수입니다. 안드로이드 앱의 코드를 볼 수 있고 작성이 가능여부와 기본개념이 충분한지를 기본으로 두었습니다. 추가적으로 앱과 기기와 연동한 프로젝트 경험이 있는지 보았습니다. 무엇보다 중요한 것은 적극성과 쾌활함 그리고 문제에 부딪혔을 때 계속 해결책을 찾아보려는 성향이었습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

지도인력을 통해 일대일 교육 및 가이드라인 제시, 실무를 경험하면서 새로운 시도와 반복학습, 무료 세미나 참석 및 개발서적 제공 등으로 진행하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

안드로이드 앱 유지보수 직무를 수행합니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

JAVA 활용 능력이 필요합니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

회사의 분위기가 침체되지 않도록 정기적으로 새로운 분위기메이커가 필요합니다. 이번 연수생의 적극성이 회사 내 분위기를 새롭게 만드는데 큰 도움이 되었습니다. 그리고 앱을 유지보수하는데 큰 일조를 하고 있습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

젊고 유능한 인재를 발굴할 수 있는 점, 새로운 분위기를 만드는 점이 장점입니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

인턴십 종료 후 연수생을 고용할 계획이 있습니다. 또한 이러한 프로그램을 지속적으로 참여할 계획입니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

직무에 관련한 기본적인 스킬을 익히고, 학생신분으로 할 수 있는 다양한 프로젝트를 참여해보기를 추천합니다. 항상 긍정적인 마인드로 현 문제를 해결해 나갈 수 있다는 자신감이 중요합니다.

한국교통대학교 김정규 (브릴리언트앤컴퍼니 개발팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 의료IT공학과를 전공하고 현재 안드로이드 개발자가 되기 위해 묵묵히 저의 길을 걷고 있는 김정규라고 합니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

사실 마지막 학기였던 2학년 2학기에 전공학점이 부족해서 ICT인턴십에 관심은 있었지만, 실질적으로 지원하지 못했습니다. 그러나, 학교의 김진도 선생님께서 ICT인턴십에 참여하면 전공학점도 준다고 말해주셔서, 마감 마지막 급하게 자기소개서를 써서 안드로이드개발 관련 회사에 지원하였습니다. 이런 계기를 만들어 주신 분인 한국교통대의 김진도 선생님께 다시 한 번 감사드립니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

실제 업무가 얼마나 고되고, 필드에서 뛰고 있는 사람들에게 무엇을 배울 수 있을지 알 수 있는 시간이 되길 바랍니다. 개인 공부, 회사 코드 분석, 그리고 앱 유지보수를 통하여 목표를 달성하기위해 노력하고있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

여기 ICT 인턴십은 사실 제가 하고 싶다고 지원하면 다 되는게 아닙니다. 지원하고자하는 회사의 정보와 그리고 그에 걸 맞는 이력서 또는 자기소개서를 작성해야 합니다. 다음, 회사에서 지원자를 서류전형에서 합격시킨 후, 면접을 통해서 최종적으로 사람을 뽑습니다. 이러한 과정에서 저는 회사에 대한 정보와, 임원들의 정보, 그리고 회사물품을 직접적으로 분석하고 그에 걸맞는 공부를 하며 준비하였습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

지금 브릴리언트앤컴퍼니에서 갖고 있는 비전과 제가 추구하는 비전이 확실히 맞았습니다. 제가 '정의구현'하는 앱 만드는 것을 사랑하는데, 브릴리언트앤컴퍼니에서 또한 추구하는 비전이 사랑하는 이에게 깨끗한 공기를 선물한다는 의미여서 굉장히 좋았습니다. 그래서 지원했습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?현재 브릴리언트앤컴퍼니에서 앱 유지보수를 담당하고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

9~10 시 출근, 총 8시간 근무입니다. 근무 복장은 자유입니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요?

컨텍스에서 회사의 대표 브랜드 반디 아키에 대해 사람들에게 설명하고 회사를 소개하는 등의 경험을 하였습니다. 굉장히 신선했고, 개발자라는 길을 걷고 있는 입장에서 이러한 경험이 너무나도 감사합니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

가을 단풍이 절정이었던 10월 28일 1박2일로 속초 워크샵을 다녀왔습니다. 처음가보는 회사 워크샵이라 신기했고,

무엇보다 남자들로만 구성되어있는 회사 특성상, 워크샵이 굉장히 편하고 즐거웠습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

아무래도 계속해서 일에 매달리다보니, 회사 내에서의 인간관계보다는 실질적인 친구들, 지인들과의 관계가 소홀해지더라구요. 이러한 점에 대해서는 조금 더 노력해야 될 것 같습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요?

있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?처음 유지보수 역할을 맡고나서 앱을 PlayStore에 배포했을 당시, 선임개발자가 말하지 않은 부분이 있어, 앱 안에 추가된 기능이 배포된 지 1~2시간 뒤에 많은 사용자들에게 앱에 대한 오류로 전화를 받았을 때, 정말이지, 가슴이 철렁하였습니다. 그러나 회사 동료 분들이 괜찮다며 다독여 주었고, 저 또한 그러한 따뜻한 배려가 있었기 때문에 잘 극복할 수 있었습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

아무래도 스타트업이다 보니, 모든 이사님이 굉장히 일에 정열적이십니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 하나하나 일을 해나가는데 있어서 좋은 디딤돌을 만들어 주셔서, 어떤 어려움 속에서도 해결할 수 있는 방안을 만들어 주었습니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

대학교 4학년 2학기, 학점 또한 거의 다 채웠기 때문에, 학교에 갈만한 많은 일들이 없습니다. 그래서 더 나태해질 수도 있는 상황에 이러한 기회는 저에게 큰 전환점을 만들어 주었습니다. 이 전환점을 통해서 조금 더 성숙한 개발자가 될 수 있다는 희망을 보았기 때문에 너무 좋았습니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?


이전에 계셨던 선임개발자가 갑작스럽게 사직서를 제출하고 회사를 퇴사하는 바람에 회사코드에 대한 인수인계가 급박하게 돌아갔습니다. 이러한 부분에서 생각하지 못했던 압박과 부담이 있기도 했습니다. 그래도 시간이 지나면서 많이 나아졌습니다.


16. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

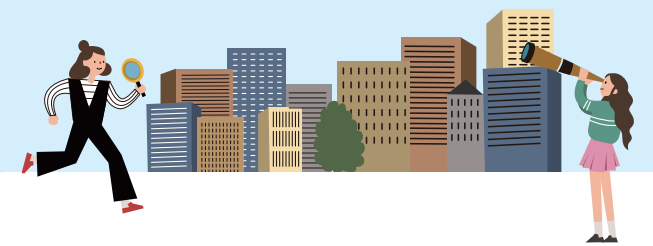
무조건 지원하세요. 절대 후회하는 일은 없을 것입니다.

11 브릿지

www.bridges.co.kr

 **주제품** : 신기술 사업화, 소프트웨어 개발 및 공급

 **프로젝트명** : 행동패턴기반의 통합 모션 컨트롤 키보드 개발



브릿지 이래득 대표

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

신기술사업화 전문회사를 모토로 하고 있는 저희 회사는, 최근 진행하는 신기술사업으로는 공유제 플랫폼 사업, 동작패턴기반 애니메이션키보드 사업, 오투오 체험관광 시스템 사업 등 다양한 신기술사업을 추진 중에 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

저는 주식회사 브릿지의 대표이사이고요, 저희 회사를 대표하여 업무를 총괄하고 있습니다. 한편 인턴십에서의 역할도 역시 사업 총괄을 수행하면서, 또한 인턴 지도를 함께 수행하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

우리 회사는 처음부터 특허, 디자인 등의 지식재산권 기반의 사업을 추진함으로써, 지식경쟁을 근간으로 사업화를 전개하다는 점이 강점이라고 할 수 있으며, 그를 통하여 차별화된 경쟁력을 확보하고 있다고 할 수 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

우선 올바른 인성을 갖추었는가를 보고 선발하였으며, 그 다음으로 연수생의 역량을 기준으로 선발하였습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

기초적인 개념 지도 후 실무 위주의 실습교육을 진행하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

회사에서 진행하는 여러 프로젝트에서 전공과 관련이 있거나 추후 회사생활에서 필요한 기초적 사무업무들을 중심으로 연수생들이 보조역할을 할 수 있는 직무를 수행하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

기본적으로 3DMAX, 유니티3D 등의 3D그래픽 툴 및 스크립트 프로그래밍에 대한 스킬이 필요하며, 기타 문서작업을 위한 사무보조 프로그램을 다룰 수 있는 스킬이 필요합니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

여러 가지가 있으나, 특히 연수생의 보조역할을 통하여 업무 수행 및 참신한 아이디어를 얻는데 도움이 되는 것 같습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

회사에게는 업무 보조 및 참신한 회사 분위기 조성이 가능

하게 하고, 연수생에게는 미리 맞춤형 교육을 받을 수 있을 뿐만 아니라, 회사생활에 대한 분위기, 실무에 대한 노하우 등을 습득할 수 있는 기회를 가질 수 있어 좋은 것 같습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

사정이 허락되면 인턴십 연수생들을 채용할 계획입니다.

한국교통대학교 이설근 (브릿지 연구개발부 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

한국교통대학교에 재학 중인 4학년 이설근입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

학교생활에 지치기도 하였고 인턴경험을 통해 추후 취업 시 도움이 될 수 있을 거라는 생각이 들었습니다. 또 배울 게 많을 것 같아서 지원하였습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

앞으로 나아갈 분야에 대한 방향 구체화하기입니다. 임무가 주어졌을 때나, 없을 경우에도 책이나 인터넷 등을 찾아가며 맡은 프로젝트를 마무리 지을 수 있도록 공부하였고 프로젝트 진행을 하면서 어떤 점에 흥미를 느끼는지 생각하며 진행했습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

방학 때 취업아카데미 과정을 수강하였는데 그곳에서 진행하는 면접에 대한 tip과 자소서, 이력서 작성법에 대해 배울 수 있었고 그것을 바탕으로 쉽게 준비할 수 있었습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

평소 2D 프로그램으로 그림을 그리는 것에 취미가 있었고 3D그래픽에 관해서도 알고 싶었어요. 그래서 그래픽이나 3D개발 관련된 회사를 알아보던 중 브릿지라면 3D모델링뿐만 아니라 새로운 분야를 접해볼 수 있을 것 같다는 생각이 들었습니다. 기존에 재밌고 흥미롭다고 생각하던 HTML도 부가사항 항목에 있어서 회사 내에서 배우고, 할 수 있는 게 많다고 생각하여 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

맥스스크립트 통한 플러그인 제작과 아이오닉 기반의 웹

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

학생들에게 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 적극적으로 지원하고, 참여할 것을 권유드립니다.

어플리케이션 제작을 하고 있습니다. 직무 역량 향상을 위해 맥스스크립트 스터디나 세미나를 진행하기도 합니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근시간은 9시~18시로 업무시간 내 이동이 자유로우며 근무 복장 또한 제한 없이 자유로운 편입니다.

8. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

인간관계에 대한 스트레스나 어려움은 딱히 없었던 것 같아요. 다만 처음 회사생활에 대한 분위기나 흐름에 대한 파악이 잘 안되어서 실수를 한 적은 몇 번 있었던 것 같습니다.

9. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요?

있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?학교에서 아예 배워보지 못한 맥스스크립트 관련 프로젝트를 진행했는데 처음 배우는 것이라 따라가기가 쉽지 않았습니다. 이를 극복하기 위해서 맥스스크립트에 대한 기본적인 문법책을 참고하였고 책에서 이해가 안 되는 부분은 강의를 통해 보충하였습니다. 일이 끝나고 학원에 가서 강의를 수강하며 부족한 부분을 보충하기도 했습니다.

10. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

분위기가 무척 자유로운 것 같습니다. 눈치를 보면서 생활하는 회사들도 많이 있다고 들었는데 자유로운 분위기여서 의견도 쉽게 말할 수 있고 생활하는데 있어서는 편했던 것 같습니다.

11. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

회사생활에 대한 고충과 생활하는 것에 대한 내용을 한

달 간격으로 소통하면서 피드백을 받을 수 있어서 좋은 것 같습니다.

12. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

사회인으로 나아가기 전에 미리 회사생활을 할 수 있어서 좋았고 회사분위기, 시스템에 대해서 파악을 할 수 있어서 좋았습니다.

13. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

대표님 생신을 기념해 업무 중 깜짝 이벤트를 했었는데, 인턴 초창기여서 자유롭고 분위기가 좋다는 생각이 많이 들어요.

14. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

생각보다 아쉬운 점이 있는 것 같아요. 우선, 새로운 것을 배우면서 기존에 가진 것과 융합이 되었으면 하는 생

목원대학교 이인호 (브릿지 R&D부 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.안녕하세요!

저는 목원대학교 컴퓨터공학과에 재학 중이며 현재 주식회사 브릿지에서 ICT 인턴십을 통해 인턴으로 일하고 있는 이인호라고 합니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

마지막 학기라 수업이 몇 개 밖에 되지 않습니다. 그러면 시간이 많이 남게 되고 비효율적으로 놀게 될 것 같다고 느꼈습니다. 그러던 중 학교 교수님을 통해 ICT 인턴십을 알게 되었고, '시간을 헛되이 보내느니 사회 경험을 쌓는 것이 더 좋을 것이다. 나태해지지 말자'라는 생각에 스스로를 채찍질 하는 마음으로 신청하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

인턴십 시작 전 목표는 능력이 좀 떨어지더라도 여러 방면으로 같이 일하고 싶은 사람으로 인정받는 것이었습니다. 그러기 위해서 맡은 업무를 잘해내려고 여러 가지 방법과 그 외에 가능한 방법 등 제가 가지고 있는 것을 최대한 활용하려고 노력하는 모습을 보이려고 노력하였습니다. 실무를 경험해보면서 목표가 변경 되었다고 하는 부분이 있다면, 같이 일하고 싶은 사람으로 인정을 받으면서도 좀 더 많은 실적을 내고 싶어진 것입니다. 열심히 하려고 해

각이 있어 지원하였지만 새로운 것을 배우기가 많이 부족했던 점이 있었습니다. 회사 규모가 작다보니 실질적으로 코딩개발을 하는 사람이 1명 정도였고 나머지는 다른 분야에 있다 보니 스스로 해결법이나 공부를 해가면서 개발을 한 것 같네요. 또한 내가 흥미 있는 분야에 대해서 더 전문적으로 배우고 진행을 하지 못한 것이 조금은 아쉽습니다.

15. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

자기가 하고 싶은 분야를 지원하길 바랍니다. 아예 지식이 없는 분야보다는 어느 정도 다룰 수 있고 알고 있는 분야에 맞는 회사를 지원하는 걸 추천드려요.

도 문서를 처리할 때나 프로그래밍을 할 때 실수가 있기 마련이었습니다. 그런 부분을 줄여 더 좋은 결과물들을 내고 싶습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

인턴십을 전혀 모르다가 갑자기 알게 되어 사실 많은 준비를 하지는 못했습니다. 신경 쓴 부분이 있다면 자기소개서에 제가 어떤 것을 했고 그것을 할 때에 어떻게 했고 어떤 경험을 했는지를 어필하는 것입니다. 면접 때는 물론 개인의 능력도 보겠지만 사람과 사람이 얼굴을 맞대고 이야기를 하는 자리라면 사람의 인성과 됬됨이를 보는 자리라고 생각하였기 때문에, 질문에 성실하고 정직하게 답변하였습니다. 물론 많이 떨리기도 했지만 나쁜 인상을 심어드리진 않은 것 같았고, 그 결과 인턴십을 할 수 있게 된 것 같습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

유니티를 사용한다는 점이 가장 컸습니다. 학교에서 캡스톤을 통해 유니티로 게임을 제작하였습니다. 게임을 만들어 내기는 했지만 어디까지나 독학으로 한 것이기 때문에 유니티에 대한 기능적인 부분이나 다른 부분들에 대해서는 깊이 알지 못한다고 생각을 해왔습니다. 그래서 현업을 하고 있는 기업에서 유니티를 사용한다면 더 깊이 있게 유

니티를 배울 수 있을 것 같아 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요? 우선, 유니티를 하면서도 배우고 싶어 했던 3DsMax의 여러 가지 기능들을 배울 수 있었고 모델링, 맥스 스크립트 언어도 사용할 수 있게 되었습니다. 또, 여러 가지 서류 처리를 하며 서류 처리 방법과 간단한 은행업무도 배울 수 있었습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근 시간은 9시, 18시이고 주로 3DsMax나 유니티를 이용한 프로그래밍을 합니다. 근무 복장은 크게 제한하지 않아 예의에 어긋나지 않는 선에서 단정하게 입습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요?

있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요. 세미나를 참석 한 적이 있는데 제가 몰랐던 현재 IT업계가 흘러가는 흐름이나 기술들을 현장에서 직접 볼 수 있어서 매우 뜻 깊은 경험이었습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

일적인 측면에서 가끔씩 의견 충돌이 있긴 하지만 서로간의 사이는 좋은 것 같습니다.

10. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

보통의 수직 구조의 관계가 아닌 수평 구조의 관계를 추구해서 여러 가지 다양한 의견을 제시할 수 있고 모르는 것과 궁금한 점들을 잘 받아주시기 때문에 어떤 업무를 하여도 크게 막힘없이 해결해 나갈 수 있는 대표님의 방식이 매우 좋다고 생각합니다.

11. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

인턴십을 진행하면서 학교에 제출해야 하는 문서나 학교에 있지 못하게 되면서 생기는 궁금증들을 잘 답변해주셔서 업무에 집중할 수 있도록 해주십니다.

12. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

새로운 인간관계, 새로운 일에 대한 경험을 하면서 좀 더 어른으로 성장하는 것 같은 부분이 좋고, 항상 부모님께 용돈을 받으면서 학교를 다녔는데 인턴십을 하는 동안만이라도 집세와 생활비를 스스로 내며 생활할 수 있게 된 것이 가장 뿌듯합니다.

13. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

학생일 때는 경험해 보지 못한 경험들과 업무처리 등의 일을 하면서 내가 아직 어리고 배울 점이 많다고 느꼈습니다. 일이라는 것을 직접해보니 일만이 아니라 그 외에 내가 일해 번 돈을 쓰고 은행 업무도 보는 등 세세한 부분까지도 좀 더 성장할 수 있었던 좋은 기회였던 것 같습니다.

14. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?


제가 하고 있던 일을 이어나갈 수 있는 것이 가장 좋겠지만 만약 그렇지 못하다면, 제 업무와 관련된 회사를 찾아 취직을 할 계획입니다.

18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

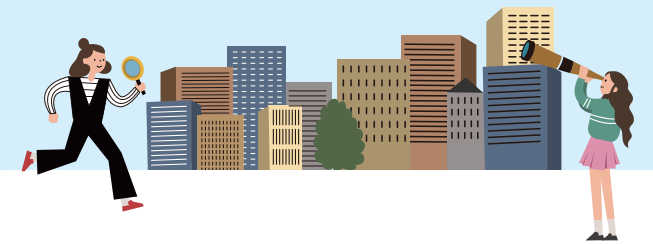
미래를 위해 열심히 노력하는 학생들도 있겠지만 본인이 뭔가 뚜렷한 것이 없거나, 나태하지 않나 라고 느낀다면 과감하게 지원을 하셨으면 좋겠습니다. 자신이 성장하는데 좋은 기회라고 생각합니다.

12 브이로그

www.v-logue.co.kr

 **주제품 :** 소프트웨어자문개발공급

 **프로젝트명 :** STARTS SMALL



마케팅팀 김광성 팀장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

안녕하세요, 저희 브이로그는 디자인과 마케팅을 통해 브랜드를 효과적으로 고객들에게 보여주는 디자인&마케팅 컴퍼니입니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

저는 현재 지도위원(김민종실장)과 인턴십 학생(하현건, 이동훈 인턴)을 연결해주고, 프로젝트 관리를 수행하는 연수기업 담당자입니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

브이로그는 보이지 않는 이야기를 이야기하는 회사입니다. 조금 어렵게 느껴질 수 있는데요. 사실 듣고 보면 어려운 얘기는 아닙니다. 브랜드가 가진 고유의 가치를 발견하여, 소비자와 브랜드간의 연결고리를 찾아내고 기업의 활동에 초점을 맞추어 잠재성을 도출합니다. 마지막으로 고객의 눈과 마음을 움직이는 디자인&마케팅 전략을 도출합니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

솔직히, 기업의 입장에서 아직 대학생 신분의 인턴십 학생들에게 많은 것을 기대하지는 않습니다. 오로지 학생다움을 보고 선발했습니다. 학생다움이라면, 자세와 열정으로 요약해 볼 수 있는데요. 배우려는 자세 즉 겸손한 마음

과 긍정적인 마인드 그리고 열정, 젊음에서 느껴지는 패기와 도전정신입니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

저희는 실무와 자기계발의 두 가지 측면에 역점을 두고 인턴들을 교육하고 있습니다. 실무교육은 진행 중인 프로젝트에 대한 설명과 이해를 바탕으로 실무진의 업무를 서포트 하는 것과 자기계발로 복서머리와 회사 자체프로젝트에 대한 아이디어 회의 및 PT를 통해 스스로 생각할 수 있는 역량을 기르는 데에 주안점을 두고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

기본적으로는 저희 회사의 방침은 모두가 원하는 프로젝트에 참여할 수 있도록 하고 있지만, 역량이나 경험적인 부분이 부족하기에 주로 프로젝트 서포트 업무가 주로 이뤄지고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

다양한 툴들을 사용할 수 있으면 당연히 좋고요. 커뮤니케이션 스킬이 필수적입니다. 아무래도 우리나라 학생들은 너무 열심히 공부만 했기 때문에 자신의 생각을 명확하게 남에게 전달하고, 혹은 남의 의견의 진의를 파악하는 데에 어려움을 많이 겪기 때문이죠.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤

도움이 되나요?

대학의 우수한 인재를 직접 만나서 같이 일할 수 있다는 장점, 그리고 젊음의 에너지를 얻는다는 장점이 있을 수 있겠습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

국가의 재정 지원 아래 우수한 인재들과 함께 할 수 있다는 것 자체가 좋은 점인 거 같네요.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

계속해서 차년도 인턴십에 도전할 생각입니다. 더 많은 젊은 인재들과 함께 일하고 싶습니다.

삼육대학교 이동훈 (브이로그 마케팅팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 삼육대학교 4학년 경영정보학과에 재학 중인 이동훈입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

사실 4학년 1학기 때부터 이것저것 준비하는 것도 많아졌고 마음은 이미 취업전선에 있는데 몸은 학교에 있다 보니 학업에 집중이 잘 되지 않았습니다. 그러던 중에 학점연계 ICT 인턴십을 보게 되었고 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이 질문에 대해서는 모든 학생들에게서 비슷한 답변이 나오지 않을까 생각합니다. 개인적으로는 이력서나 자기소개서에 중점을 맞췄습니다. 일단 면접까지 가야지 승산이 있는 거니까요.

4. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

무엇보다도 수많은 참여기업 신청서중 진실성이 느껴졌습니다. 또한, 세부적인 사항들이 상세히 기재되어있어서 신용이 있습니다. 회사 내부 사진을 보니 분위기도 좋아 보였고 경영학부생으로서 마케팅 분야에 관심도 있었습니다.

5. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

도전하라고 권하고 싶습니다. 취직하고 싶은 직장에 먼저 연락을 취하셔서 어떤 인재를 원하는지 어떤 스킬을 쌓아야 하는지에 대해 물어보시고, 면접을 준비하신다면 원하는 기업에서 인턴십을 수행하고 그 기업 혹은 관련 된 업종으로 구직하시기에 훨씬 유리할 겁니다.

저는 마케팅 부서에 배치를 받게 되었습니다. 제품이 제작부터 시작해서 판매까지 심지어 포장지도 그냥 나오는 게 아니라는 것을 배우고 있습니다. 브로셔나 상품에 들어가는 문구 하나하나를 신경 써야 되는 직무이기도 합니다. 차근 차근 마케팅에 대해서 배워나가고 있습니다.

저는 마케팅 부서에 배치를 받게 되었습니다. 제품이 제작부터 시작해서 판매까지 심지어 포장지도 그냥 나오는 게 아니라는 것을 배우고 있습니다. 브로셔나 상품에 들어가는 문구 하나하나를 신경 써야 되는 직무이기도 합니다. 차근 차근 마케팅에 대해서 배워나가고 있습니다.

저는 마케팅 부서에 배치를 받게 되었습니다. 제품이 제작부터 시작해서 판매까지 심지어 포장지도 그냥 나오는 게 아니라는 것을 배우고 있습니다. 브로셔나 상품에 들어가는 문구 하나하나를 신경 써야 되는 직무이기도 합니다. 차근 차근 마케팅에 대해서 배워나가고 있습니다.

저는 마케팅 부서에 배치를 받게 되었습니다. 제품이 제작부터 시작해서 판매까지 심지어 포장지도 그냥 나오는 게 아니라는 것을 배우고 있습니다. 브로셔나 상품에 들어가는 문구 하나하나를 신경 써야 되는 직무이기도 합니다. 차근 차근 마케팅에 대해서 배워나가고 있습니다.

저는 마케팅 부서에 배치를 받게 되었습니다. 제품이 제작부터 시작해서 판매까지 심지어 포장지도 그냥 나오는 게 아니라는 것을 배우고 있습니다. 브로셔나 상품에 들어가는 문구 하나하나를 신경 써야 되는 직무이기도 합니다. 차근 차근 마케팅에 대해서 배워나가고 있습니다.

6. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근 시간은 9시부터 6시까지이며, 근무 복장은 자유입니다.

7. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

종종 거래처 관계자와 있는 미팅에 참여하였고 메모의 중요성을 깨달았습니다. 자주는 아니었지만 외근을 가기도 하였고, 동대문에서는 추석 특판 제품 샘플 제작 관련해서 발품을 팔기도 하였습니다. 정말 뭐하나 쉬운 게 없다는 것을 느꼈습니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

점심 식사를 순번을 정해서 만든다는 게 굉장히 신선하고 재밌었습니다. 사실 이것 때문에 요리 실력도 많이 늘었습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

내가 좋아하거나 익숙한 일이 아닐지라도 팀 전체적으로

공감이 있는 취미나 그들만의 방식이 있다면 이를 위해 시간을 투자하고 배워야 한다는 것을 느꼈습니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

컴퓨터를 좀 더 능숙하게 다뤘으면 하는 아쉬움이 꽤나 있습니다. 그전까지 워드보다 한글을 자주 썼었는데 요즘에는 일부러 워드로 쓰고 별거 아닌 것도 엑셀로 만들 어보려고 합니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

수직적 관계가 아닌 수평적 관계입니다. 모든 분들이 서로 허울 없이 지내고 있고 경직되어있지 않다는 게 가장 큰 장점이라 생각합니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

회사로 직접 방문까지 해주시고 매주 특이사항을 확인해 주시는 지도교수님 덕분에 무슨 일이 생기더라도 안심입니다. 지도인력 분은 저희에게 최대한 현장경험을 쌓아 주시려고 이곳저곳 끌고 다니려 하시는 게 도움이 되고 있습니다.

삼육대학교 하현건 (브이로그 마케팅팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 브이로그 인턴, 삼육대학교 하현건입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

일반 기업의 인턴십과 ICT 인턴십을 비교해 보았을 때 인턴을 위한 교육 프로그램이 준비되어 있다는 점이 가장 마음에 들었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

업무에 대한 이해도 향상과 전반적인 업무관련사항에 대한 경험, 그리고 개인적인 역량의 발전을 목표로 두었습니다. 목표를 이루기 위해 관련 서적들에 대해 공부하고 암기했고, 업무수행 과정에서 한 번 더 넓게 생각하는 습관을 들였습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

오리엔테이션때 취업이나 조직생활에 도움이 되는 강의 를 진행 해준 것이 좋았습니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

가끔 머리를 식히려 게임을 같이 할 때가 기억에 남습니다. 좋은 팀원들이 같이 즐기는 게 있다는 건 여러 모로 좋은 효과를 만들어 내는 것 같습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

준비운동을 잘 마친 기분입니다. 조직 문화에 대해서 미리 알아 갈수 있었습니다. 이제 '사회'라는 게 마냥 두렵기만 하지는 않습니다.

16. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

개인적으로 만족도가 높은 프로젝트입니다. 학생은 학점을 얻고 경험을 쌓고 기업은 인력을 지원할 수 있으니 서로에게 득이 된다고 생각합니다. 미리미리 학점을 잘 쌓아두어서 마지막 학기 때 지원을 하면 가장 좋지 않을까 생각합니다.

개인적으로 만족도가 높은 프로젝트입니다. 학생은 학점을 얻고 경험을 쌓고 기업은 인력을 지원할 수 있으니 서로에게 득이 된다고 생각합니다. 미리미리 학점을 잘 쌓아두어서 마지막 학기 때 지원을 하면 가장 좋지 않을까 생각합니다.

개인적으로 만족도가 높은 프로젝트입니다. 학생은 학점을 얻고 경험을 쌓고 기업은 인력을 지원할 수 있으니 서로에게 득이 된다고 생각합니다. 미리미리 학점을 잘 쌓아두어서 마지막 학기 때 지원을 하면 가장 좋지 않을까 생각합니다.

운영기관에서 지정해준 이력서 형식만으로는 그간의 경험과 스토리를 담기에 부족하다는 생각이 들어 개인적으로 포트폴리오를 만들어 제출했습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

많은 회사들 중 미션과 비전이 가장 미래지향적이라는 생각이 들었고 업무 환경 또한 마음에 들었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

마케팅 인턴으로 일하게 되었습니다. 마케팅 인턴으로서 자료조사, 1차 기획서 작성, 아이템 제안, Case Study 등을 진행하고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출근은 오전 10시, 퇴근은 19시입니다. 출근 후 일과는 매

일의 진행 프로젝트와 일정에 따라 다르고, 근무복장은 자유롭습니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

주기적으로 커피를 함께 마시며 자유롭게 이야기하는 문화가 있습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

사회에는 다양한 성향과 성장과정을 가진 사람들이 존재하며 서로의 입장을 생각하고 배려하는 것이 쉽지만은 않다는 것을 깨달았던 것 같아요.

10. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

자유로운 분위기에서 본인의 특성과 능력을 발휘할 수 있습니다.

11. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도 교수님이 계시다는 것 자체가 심적으로 매우 든든한 것 같습니다.

12. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

실무를 경험하고 다양한 사람들을 알아갈 수 있다는 것이 좋았습니다.

13. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

힘든 프로젝트를 마치고 함께 커피 한잔하는 행복을 알게 되었다고 말하고 싶네요.

14. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

많은 것을 배우는 것도 좋겠지만, 한 가지를 깊이 배울 수 있는 좋은 기회인 것 같아요.

15. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

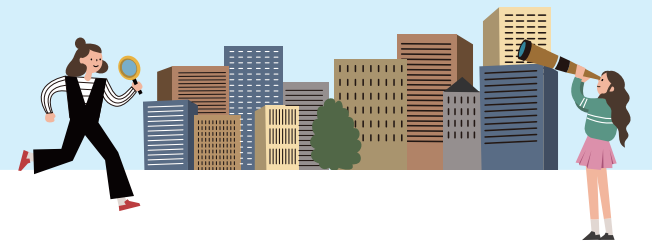
다양한 경험뿐만 아니라 든든한 지원까지 받고 싶은 학생들은 꼭 ICT 인턴십을 지원하시길~

13 블루스트림

www.bluestream.co.kr

주제품 : SI, 웹사이트 제작

프로젝트명 : 워븐(워드프로세스 한국형 프레임워크 개발) 자체 서비스 프로젝트



경영지원팀 조재웅 팀장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 저희 블루스트림은 UI UX에 특화되어 있는 웹개발 회사이며, 프론트엔드 개발 뿐 아니라 서버 측 개발까지 겸하고 있습니다. HTML과 CSS를 기반으로 JAVASCRIPT, PHP, JAVA 등 여러 개발언어를 사용하여 웹사이트 제작을 하고 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

블루스트림에서 경영지원팀에 속해있는 조재웅 팀장입니다. 인턴십 진행 중간 소통역할 및 인턴학생들의 고충상담 등을 맡고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

회사에서 가장 중요하게 생각하는 요소 중 하나가 직원들의 화합 및 복지로, 직원들의 만족감을 최우선으로 생각하고 있습니다. 다른 회사와 비교를 하기는 어렵겠지만 가족처럼 편안하고 좋은 분위기가 회사의 강점이라고 할 수 있겠습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

연수생의 배우고자 하는 열의와 발전가능성을 중점적으로 봤습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

처음 한 달은 연수생들에게 웹 기본교육을 실시하였으며, 현재는 현업 개발자와 함께 직접 실무 프로젝트를 진행하며 교육을 진행 하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

위의 내용과 같이 현업개발자와 동일하게 프로젝트를 진행하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

웹 언어 HTML, CSS 및 JAVA, PHP, JAVASCRIPT, MYSQL 등 에 대한 기본지식이 필요합니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

연수생들이 밝은 면이 많아 회사가 활기찬 분위기이며, 배우려고 하는 열정이 강해 현업 개발자들로 하여금 공부에 대한 동기부여가 많이 되는 부분이 있습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

회사입장에서는 학생들의 직무수행 능력을 4~6개월 간 확인을 하여 검증된 인원을 채용할 수 있는 기회가 있고, 학생입장에서는 학점인정이 되며 실무경험을 쌓을 수 있는

- 점이 좋은 듯합니다.
- 10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?**
- 2016년 2학기까지 2번에 걸쳐 인턴십을 진행했는데, 현재처럼 계속해서 인턴십을 진행할 계획입니다.
- 11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?**
- 현재 저희 블루스트림에서 제작하는 부분이 한국형 워드

프레스로, 웹을 모르는 사람이라도 블로그처럼 웹사이트 제작을 간편히 할 수 있도록 하는 솔루션을 개발 중에 있습니다. 웹 개발에 관심이 있는 학생이라면 같이 제작에 참여해서 좋은 경험을 할 수 있으니 관심이 있는 학생들은 많은 지원 부탁드립니다.

우석대학교 노태경 (블루스트림 개발팀 근무)

- 1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.**
- 안녕하세요. 블루스트림의 개발팀에서 개발을 맡고 있는 24살 노태경입니다.
- 2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?**
- 관심 있는 분야에 실무 투입을 빨리 해보고 싶은 욕망이 강하였고 마침 ICT 인턴십이라는 제도가 있어서 지원하게 되었습니다.
- 3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?**
- 웹 개발자 쪽으로 진로를 생각하고 있었고 인턴십을 시작하면서 웹 개발에 한발 더 다가갔습니다. 더 많이 배워서 웹 개발 마스터라는 목표에 도달하기 위해 달려가고 있습니다.
- 4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.**
- 이력서는 이력서 샘플들을 많이 참조했습니다. 고등학생 때 자기소개서를 작성해봤었기 때문에 자기소개서에 대한 준비는 다른 것들보단 덜 하였습니다. 면접도 주변지인들과 부모님의 도움을 받아 준비를 많이 하였습니다.
- 5. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?**
- 개발분야에서 일하게 되었는데 주로 html 및 css 작성 등 웹퍼블리싱을 배우고 있습니다.
- 6. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?**
- 출퇴근시간은 9시30분에 출근하여 18시30분에 퇴근하고
- 회사의 큰 프로젝트에 필요한 부분 중 한 부분을 맡아서 일하고 있습니다. 근무복장은 간편복장입니다.
- 7. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.**
- 회식을 두 번 하였습니다. 조직문화는 매우 편안한 분위기이고 화목합니다.
- 8. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?**
- 다들 좋은 분이셔서 나쁜 점은 없었고 다들 잘 대해주셔서 관계가 단시간 내에 돈독해졌던 것 같습니다.
- 9. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?**
- 인턴십하기 전에 제 생활패턴이 새벽 늦게 자고 오전 10시 쯤에 일어나는 쪽으로 많이 망가져있었는데, 인턴십을 시작하면서 그대로 생활하면 업무에 지장을 많이 준다는 걸 몸으로 느껴 패턴을 많이 바꾸었습니다. 지금은 되도록 12시 이전에 자서 오전7시에 일어나는 패턴으로 바뀌었습니다.
- 10. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.**
- 가족같은 분위기이고 직원 분들이 다 성격이 좋으셔서 편안한 분위기에서 일할 수 있습니다.
- 11. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?**
- 편안한 인턴생활을 할 수 있게 도와줍니다.
- 12. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?**

실무를 배울 수 있어서 좋습니다.

13. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

작업하면서 막혔던 부분 때문에, 밥 먹으면서도 생각이 나고 돌아다니면서 계속 고민을 했던 문제가 있었는데 퇴근 전 사수님께 여쭙보니 간단명료하게 해답을 알려주셨던 적이 있습니다. 아직 제가 수준이 낮다보니 해답을 빨리 찾지 못하는데 곧바로 여쭙보며 기록해놓고 실력을 키워야겠다는 생각을 많이 하였습니다.

14. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

기회가 된다면 내년에 또 하고 싶습니다.

전북대학교 유성결 (블루스트림 개발팀 근무)

- 1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.**
- 현재 블루스트림에서 웹 개발 업무 인턴 활동을 하고 있는 유성결입니다.
- 2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?**
- 취업 및 실무경험을 위해 지원했습니다.
- 3. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.**
- 타 지역 인턴기업에 지원하였기 때문에 방학기간 동안 방보증금, 월세 마련을 위해 알바를 하여 미리 준비를 하였고, 이력서와 자기소개서는 전에 작성해놓았던 것을 토대로 인턴 지도교수님께서 확인 후 수정, 보완하는 도움을 받았습니다. 면접 때는 예상되는 질문을 미리 숙지해두고 그에 따라 논리 있게 답하였습니다.
- 4. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?**
- 개발팀에서 일하고 있습니다. 웹 퍼블리싱, 웹 서버 프로그래밍, DB, SQL 에 대한 교육을 받았습니다. 9월~10월에는 위븐 프로젝트에 필요한 웹 퍼블리싱 작업과 기업 메뉴 복사 붙여넣기 작업을 하였습니다. 10월에는 성신여대 프로젝트에 필요한 간단한 네이티브 안드로이드 어플 개발을 하였고, 현재는 가천대학교 홈페이지 개발에 참여하고 있습니다. 회사 내 spring 프레임워크에 대하여 교육을 받은 후 학교에서 배웠던 java와 jsp를 토대로 프로젝트를 진행하면서 jquery, jstl을 스스로 익히고 모르는 부분이 있을 때에는 프로젝트 팀장님께 도움을 받아서 해결하고
- 있습니다.
- 5. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?**
- 출근 시간은 9시30분, 퇴근 시간은 6시 30분입니다. 오전에 업무에 관련된 일을 하고 점심시간 (12시 30분 ~ 오후 1시 30분) 후에 하던 업무를 이어서 합니다. 근무 복장은 비교적 자유로운 편입니다.
- 6. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.**
- 사내 회의 경험이 많이 있었습니다. 프로젝트 진행 절차에 대해 알 수 있어 많은 도움이 되었습니다.
- 7. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.**
- 회사 인테리어 장식, 회식, 업무시간 내 간식시간 등이 기억에 남습니다.
- 8. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.**
- 직원 분들의 친절함이 우선 자랑입니다. 억압, 압박이 적고 보다 자율적인 환경에서 업무를 수행할 수 있다는 것들도 수 있겠네요.
- 9. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?**
- 지도교수님께서는 이력서 작성에 도움을 주셨습니다. 담

당 사원께서는 회사 업무를 수행 하는 데에 필요한 장비 설치를 도와주셨고 업무 중간에도 모르는 것이 있으면 항상 도움을 주셨습니다.

10. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

관심 분야에서 새로운 경험을 쌓을 수 있었습니다. (웹 서버 측 프로그래밍, 학교에서 얻을 수 없는 규모 있는 프로젝트 경험 등)

11. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

추석 때 인턴생도 직원과 같이 추석 선물을 받았습니다. 또 회사에서 명함을 만들 때 함께 만들어서 받았습니다. 차별 없이 대해 주셨던 것이 가장 기억에 남습니다.

12. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

직원 분들을 통하여 직장에서의 매너와 소통하는 법을 배울 수 있었고 9월 2일에 다녀온 소양교육 또한 도움이 되었습니다. 본 기업의 환경, 가치관, 분야 적성이 저에게 잘 맞았기 때문에 큰 어려움 없이 빠르게 적응할 수 있었습니다.

13. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

실무 경험을 필요로 하는 학생에게 추천합니다.

우석대학교 이용암 (블루스트림 개발팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

우석대학교 4학년 이용암입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

학점을 인정받으면서 실무 경험을 쌓기 위해 지원했습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

실무경험을 많이 쌓는 것이 목표였습니다. 따라서 업무에 필요한 지식을 얻기 위해 여러모로 알아보았던 것 같습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

포털사이트 등을 검색하여 이력서 작성, 자기소개서 작성, 면접 예상 질문 등을 보며 준비했습니다.

5. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

개발직무로 일하게 되었습니다. javascript, java, php 등의 언어를 교육받아 주요 활동도 이러한 언어로 작업하는 활동을 했습니다.

6. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

9:30출근, 6:30퇴근, 12:30분에 점심을 먹습니다. 복장은 자유입니다.

7. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

직원 분들과 다과시간을 많이 갖고, 체육대회 등 단합하는 프로그램을 많이 했습니다.

8. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

단합이 정말 잘 됩니다.

9. 지도인력, 지도교수님과 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

많은 조언을 해주셔서 업무하는 데에 한결 수월했습니다.

10. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

특별히 기억 남는 것은 없지만 실무에서 배울 점이 많았던 것 같아 좋습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

실무를 배울 좋은 기회가 되었습니다.

12. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

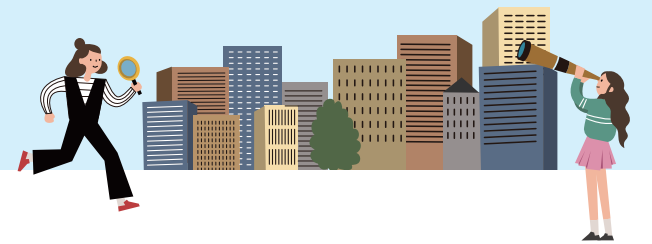
학점을 인정받으면서 실무 경험을 쌓고 싶은 학생들에게 추천합니다.

14 소프트온넷

www.softonnet.com

주제품 : Z!Desktop VDI, 교육3.0, Z!Storage 등

프로젝트명 : LMS 콘텐츠 통합 관리 개발



개발팀 인연진 이사

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

소프트온넷(주)은 가상화 전문솔루션 개발 기업으로 1999년 창업하였습니다. 소프트온넷은 창업 이래 가상화(Virtualization) 기술의 국제적 선구자로서 관련 기술 및 제품 개발에 앞장서고 있습니다. Application Virtualization 기술은 응용프로그램의 실행을 위한 가상 환경을 운영체제 상에 구축하여 프로그램을 설치하지 않고도 실행할 수 있게 하는 기술입니다. 소프트온넷은 가상화 제품 전라인업을 갖춘 세계최고의 기업입니다. 이러한 기술력을 바탕으로 소프트온넷 재팬을 통하여 일본 교육 시장 점유율이 가장 높은 기업이기도 합니다. 소프트웨어 수출을 통하여 쌓은 기술력을 바탕으로 국내 공공분야에도 더욱 시장을 넓혀가고 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

저는 소프트온넷의 사업개발 관련 이사로서 국내와 일본의 사업 관련 업무를 담당하고 있습니다. 인턴십에서는 인턴사업 책임자로서 인턴십 진행과 관련한 전반적인 업무를 담당하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

가상화 관련 기술을 바탕으로 국내와 해외에 제품을 수출하고 있습니다. 특히 일본 교육 시장에서 자사의 제품을 일본 교육 기관 500여개 사이트 등에 제공하여 기술력을

인정받고 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

선발하는 기준으로는 인턴 기간 동안 진취적인 생각을 가지고, 자신이 해야 할 업무를 적극적으로 할 수 있는 학생을 선발하고 있습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

인턴 기간 전반에는 필요한 기술에 대한 조사 및 분석을 진행하고, 인턴과 교육 담당자가 서로 협의하여 인턴 기간 동안 개발한 내용에 대한 일정 및 목표를 수립하여 진행하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

대학교에서 학기 초 학생들의 수업 시간표 제약 조건을 고려하여 자동으로 수업 시간표를 작성하는 프로그램 개발을 진행하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

해당 직무를 수행하기 위해서는 자바 언어와 웹 프로그램 등을 활용할 수 있는 스킬이 필요합니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

인턴 연수생과 협업을 통해 회사에서 필요한 인재를 확보할 수 있는 기회가 될 수 있다는 점이 좋은 것 같습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

요즘 학생들의 다양한 생각들과 의견 등을 교환할 수 있다는 점이 좋은 것 같습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

진행하고 있는 프로젝트를 완수하고, 기존 제품의 하나의 기능으로 제품화할 생각입니다.

배화여자대학교 오수빈 (소프트온넷 개발팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

배화여자대학교에서 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십을 통해 소프트온넷에서 근무하고 있는 개발팀 인턴 오수빈입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

학교에서는 알 수 없는 현장 실무를 ICT인턴십을 통하여 실무 경험과 능력을 쌓아보고자 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

인턴십 시작 전에는 회사에서 말을 직무에 필요한 개발언어 및 환경에 대해 공부하여 원활한 수행을 할 수 있도록 하는 것이 목표였습니다. 인턴십 시작 후 목표를 위하여 관련 서적 구입 및 구글링을 하여 공부하고 있습니다. 그리고 영어를 많이 써야하는 프로젝트를 위해 부족한 영어 실력을 꾸준히 늘려가야겠다고 생각했고 프로젝트를 하면서 알게 된 프레임워크에 대해 공부해야겠다는 목표가 생겼습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

제가 근무하고 싶었던 회사에 맞게 이력서와 자기소개서를 썼었고, 면접을 보기 전 예상되는 질문들을 정리해보고 회사 홈페이지에 들어가 회사에 대해 알아보는 등의 준비를 했습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

앞으로 학교를 졸업하고, 사회생활을 하게 될 때, 짧은 인턴 기간 동안이지만 회사 생활에 대한 경험이 도움이 되기를 바랍니다.

제가 학교에서 배운 개발 언어와 환경이 기업에서 요구하는 기술에 해당하는 부분이 있었고 맡게 될 프로젝트가 흥미롭게 느껴져 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

저는 개발팀으로 들어왔고 오픈 소스를 가지고 대학교 시간표 관련 프로그램을 인턴십 동기와 함께 개발하고 있습니다. 인턴십 학생으로만 구성된 프로젝트의 특성 때문에 대부분 문제는 스스로 공부하여 해결해야하는 부분이 많았고, 프로젝트를 할 때에 필요로 하는 부분(ex.SVN과 같은 회사 저장소 등)들은 따로 교육을 해주셨습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출근은 오전 9시, 퇴근은 오후 6시로 총 9시간의 업무 시간 내에 4개월 동안 프로젝트를 완성하도록 세운 일정표대로 하루 업무를 수행합니다. 근무 복장은 특별한 제한 없이 편하게 입고 다니는 편입니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

사장님, 이사님, 프로젝트를 같이 수행하는 외부 사람들과 함께 미팅을 주기적으로 하는 편입니다. 때에 따라 프로젝트에 필요한 요구사항을 듣기 위해 외부에 나가 미팅을 하기도 합니다. 이러한 경험을 통해 항상 일에 대한 이해 및 정리가 되어 있어야하고 미팅에서 꼭 짚고 넘어가야하는 부분들을 잘 정리해 두어야 미팅 후에 프로젝트가 더 진전

이 될 수 있다는 것을 알게 되었습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

사내에서 특별한 행사는 경험하지 못했지만 다 같이 점심 식사를 하거나 세미나를 듣는 등의 조직문화를 경험하였습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

학교에서와는 달리 여러 연령대의 사람들과 직장생활을 함께 있어 커뮤니케이션 능력이 정말 많이 필요하다는 것을 느꼈습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그 것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

말은 직무가 대부분 영어로 되어있어 영어가 취약한 저에게 가장 어려웠던 부분이었던 것 같습니다. 집이나 회사에서 항상 사전 및 번역기를 사용하고, 구글링, 주변지인들에게 물어보는 등 다방면으로 문제를 해결해 나가려 노력하였습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

직무 수행에 있어 궁금한 사항을 질문을 드리면 교육까지 해주시면서 더 많은 것들을 알려주시고 도움을 주려 하십니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

직무를 수행하는 데에 있어 좀 더 원활하게 돌아갈 수 있도록 도움을 주십니다.

한세대학교 이선한 (소프트온넷 개발팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 한세대학교 정보통신공학과 소속 이선한이라고 합니다. 현재는 소프트온넷 개발팀에 근무하고 있습니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

취업 전 직접 IT직무를 경험해 보고 싶었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

제 부족한 점을 명확히 알게 되었고 저의 앞으로의 계획이 굉장히 구체화된 계기가 되어 좋았습니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

부장님께서 KT에서 주최하는 클라우드에 대한 컨퍼런스에 참여해보라고 신청해주셔서 그날은 인턴동기와 함께 프로젝트 수행 대신 잠실 호텔로 출근하여 처음으로 큰 규모의 컨퍼런스를 경험해 봤던 것이 기억에 남습니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

직장 생활을 할 때에 커뮤니케이션 능력이 굉장히 중요한 부분 중 하나라는 것을 느꼈습니다.

17. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

바로 취업 준비를 할 계획이지만 여건이 된다면 취업 준비 전 프로젝트나 개발 언어 및 프레임워크를 배우고 싶습니다.

18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

저는 학교를 다니면서 학점관리를 잘하고 배우는 과목을 잘 이해하였다면 취업 후 직무를 큰 어려움 없이 수행할 수 있을 것이라고 생각했었습니다. 하지만 이 인턴십을 통하여 제게 부족한 점이 굉장히 많다는 것을 깨닫게 되었습니다. 앞으로 참여하게 될 학생 분들도 인턴십을 통해 하고 싶었던 직무를 경험해본다면 자신에게 무엇이 필요한지 부족한 점이 뭔지 굉장히 잘 알게 될 것이며 학교에만 있는 친구들 보다 앞으로의 계획을 더 구체화시킬 수 있을 것이라고 확신합니다.

시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

인턴십 시작 전의 목표는 내가 원하는 직무인가 직접 경험해보고 취업에 대한 진로를 정하는 것이었습니다. 시작 후 성실히 주어진 업무를 수행 하고 있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

먼저 이력서와 자기소개서를 꼼꼼히 작성했습니다. 또 지원하는 회사와 맡게 될 직무에 대하여 공부한 후 면접을

준비했고 포트폴리오를 만들어 면접에 활용하였습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

취업하고자 하는 진로와 가장 가까운 프로젝트를 맡아 업무를 수행할 수 있는 회사였습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

제가 주로 맡은 직무는 JSP로 짜여진 웹 프로젝트를 한국형으로 커스터마이징하는 것입니다. 이를 위하여 JSP, CSS, HTML, JAVA SCRIPT 등 여러 언어를 공부하며 프로젝트를 진행하고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근 시간은 9시~오후 6시로 야근에 대한 강요는 없는 편입니다. 또 매일 1회 이상 회의를 통하여 하루하루, 일주일의 계획을 짜고 서로 피드백 하고 있습니다. 근무복장은 자유로운 편입니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

미팅과 외근 경험이 있습니다. 항공대학교로 외근하여 프로그램을 직접 사용할 사용자와 미팅을 했습니다. 사용자에게 설명 할 스토리 보드, 매뉴얼 등 최대한 사용자 입장에서 작성했다고 생각했지만 직접 만나보니 많이 부족함을 느꼈습니다. 또 사용자 요구사항이 매우 중요하다는 것을 깨달았습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

함께 근무하고 있는 인턴 동기와 서로 의지하며 열심히 개발하고 있습니다. 함께 일하는 동료의 있다는 것이 큰 행복인 것 같습니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

형상관리 툴을 사용하고자 여러 방면으로 사용법을 알아 보았습니다. 하지만 이해가 잘 되지 않아 회사 선배님께 여쭙보았고 적극적으로 설명과 사용법 까지 알려주셔서 감사했습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

자유로운 분위기, 야근강요 없는 좋은 회사 인 것 같습니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

특히 지도교수님께서 지난번 회사로 방문하셨을 때 큰 응원이 되었습니다. 사진도 찍어주시고 매달 근무 시 어려운 점 등을 체크해주셔서 감사합니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학생 신분이지만 간접적인 경험이 아닌 직접 회사 안에서 생활해 본다는 것이 좋은 점인 것 같습니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

한국 항공대학교 학생들 두 명과 함께 프로젝트에 대하여 논의하며 서로 의견을 공유하고 있습니다. 서로 다른 관점에서 프로젝트를 접근하기 때문에 많은 도움이 되었습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

제가 관심 있어 하는 분야의 프로젝트를 직접 맡아 개발하고 회사 안에 소속되어 있다는 소속감도 느끼고 있습니다.

16. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

회사에서 프로젝트를 진행하며 더 깊이 공부해야 할 것들이 생겼습니다. 프레임워크나 개발 툴 등 여러 가지를 학습 할 계획입니다.

17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

취업 전 학생 신분으로 회사에서의 생활을 직접 해보며 많은 것을 느낄 수 있습니다. 또 취업 전 내가 이 진로와 맞는지 체험도 해 볼 수 있어 특히 좋은 기회인 것 같습니다.

15 소프트헤븐

www.facebook.com/Softheaven4U

주제품 : NUI기반의 인식 엔진 개발/모바일 교육 SW/교육콘텐츠

프로젝트명 : Natural User Interface 기반의 양방향 교육 플랫폼 개발



인천대학교 김진규 (소프트헤븐 개발팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 인천대학교 컴퓨터공학과 4학년 김진규입니다. 저는 소프트웨어 개발에 관심이 있습니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

학교 과 홈페이지에서 ICT 인턴십에 대한 공지글을 보았는데 학점과 급여, 관심분야직종에서의 근무 경험이 저에게 맞다고 생각해서 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

시작 전 인턴십을 통하여 실제 업무에서의 개발에 대해서 배워보고 싶었습니다. 인턴십 시작 후 현업에서 쓰이는 소스를 분석하며 공부를 했고, 전체적인 업무 프로세스를 이해하려고 노력했습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

학교를 다니며 경험했던 프로젝트나 대외활동을 위주로 이력서와 자기소개서를 준비했습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

지역적으로 가장 가깝고, 제가 관심 있는 분야라서 지원하였습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

안드로이드 모바일 앱 개발 직무를 맡아서 일하게 되었습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

9시~10시에 출근하여 6시~7시에 퇴근하는 탄력근무제로 하루 9시간 근무하며 근무 시간동안 개발하고 있는 프로젝트에 대한 회의와 개발을 합니다. 복장은 편한 복장으로 입습니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

디자인팀과의 회의를 통한 커뮤니케이션을 통해 다른 전공 인재와의 협업을 체험하였습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

다른 분야의 사람들과 대화를 하면서 다양한 관점을 경험했습니다.

10. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

회사 내에 간식과 음료가 많고, 다양한 IT기기들을 접할 수 있습니다.

11. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

실무에서 사용되는 기술에 대한 과제를 주셔서 직접 구현해 보고 도움을 받습니다.

12. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

전체적인 업무프로세스를 이해할 수 있어서 좋았습니다.

13. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

저에게 도전적인 과제를 성공했던 순간이 기억에 남습니다.

14. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

다른 현장실습보다 자기가 원하는 분야에 대해 밀접하게 경험할 수 있으며, 학점취득이 가능하기 때문에 꼭 참여하시길 바랍니다.

한국산업기술대학교 조유송 (소프트웨어 개발팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요, 현재 ICT 인턴십에 참여하고 있는 한국산업기술대학교 4학년 조유송이라고 합니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

저의 경우 학교 과정 중 현장실습이 필수인데, 단순히 학교에서 해야만 하는 현장실습이라는 느낌보다는 사회생활을 미리 경험해보자는 생각에 지원하게 되었습니다. 물론 충분한 지원금 등 현장실습보다 더 나은 경제적인 면도 생각했구요.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

전공공부를 열심히 했던 편이 아니어서 지식이 많이 부족했는데 막상 혼자 공부하려니 마음처럼 잘 공부가 되지 않고, '부딪히면서 공부하고 지식을 쌓고 실무를 할 수 있도록 만들자.'라는게 목표였습니다. 인턴십 시작 후에는 바로 실무적인 일을 하기에는 무리가 있어 관련된 공부를 위주로 하고 차츰 난이도를 늘려가면서 진행하고 있는 중입니다. 저 또한 거기에 맞춰가기 위해서 나름대로 조사 및 분석을 하고 찾아서 공부를 하게 되더군요.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

여러 기업들이 있기 때문에 우선은 원하는, 그리고 맞는 분야를 선택해서 거기에 맞게 이력서와 자기소개서를 작성하였고, 면접같은 경우는 당연히 다 알 수는 없겠지만, 전공에 대한 기초지식, 이론 등을 되짚고나서 면접을 보았습니다. 면접보는 태도 역시 중요한 것 같습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

위에서 말한 것처럼 여러 기업이 있지만 각자 희망하는 분야가 있을 것이기 때문에 그에 대한 실무를 경험하기 위해 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

모바일 앱 개발을 하는데 처음에는 데이터베이스 구성, 정제, 추출(어떠한 앱이든 데이터베이스, 즉 정보는 중요한 것입니다.) 등의 일을 하면서 부족한 공부도 하고 다음에는 일부 기능에 대한 간단한 구현, 그다음에는 조금 더 큰 부분, 현재는 앱의 전반적인 기획과 설계, 구현하는 것까지의 좋은 기회를 얻었습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

탄력근무제라 하여 9~10시 사이 출근하면 되고 도착한 시점으로 부터 9시간을 근무하면 퇴근할 수 있는 체계입니다. 보통 9시~9시15분 사이에 출근하여 근무하고, 근무복장은 자유이지만 너무 편한 옷은 지양하는 편입니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

미팅을 직접 해보지는 못하였으나, 체험식으로 대표님을 따라 미팅을 참관 한 적은 있습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

대표님이 직원들에 대한 복지, 환경 등에 신경을 많이 쓰시고 배려도 많이 해주셔서 이런 곳이 있다면 정말 좋구나. 싶은 생각이 들 정도예요. 직원들 간 마찰도 없이 잘 지내고 있어요. 사내 행사로는 회식(직원들 시간을 다 고

려하여 최고의 날짜를 잡아서 함), 생일파티(단순히 케익을 주거나 '축하해'로 끝나는 게 아닌 초도 같이 불고 축하 노래도 틀고 맛있는 것도 먹으면서 충분히 즐기는 시간을 가짐)등이 있어요.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

단순한 친구라는 개념과는 조금 다르다는 것을 느꼈어요.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그 것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

짜여진 업무 프로세스대로 해야 하는데 익숙치 않아서 실수도 많이 하고 문제도 있었어요. 반복하지 않기 위해 미리 확인하고 신경을 더 쓰도록 노력해서 줄여 나가려고 하고 있습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

근무환경이 너무 좋습니다. 대표님도 직원들의 입장을 충분히 잘 생각해 주시고, 이만한 환경에서 계속 근무한다면 정말 행복할 것 같습니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

어떤 방향으로 나아가야 하고 공부해야 하는지 길을 제시 해주셔서 많은 도움이 되고 있습니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

회사라고 해서 딱딱하고 숨막힐 것 같다는 선입견을 버리게 된 점이 특별히 좋았던 것 같습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

사실 IT 분야에 많은 관심이 있지는 않았는데 더욱 더 공부해서 잘하고 싶고, 나도 나중에 기회가 된다면 잘 나아가야겠다고 생각하게 되었습니다.

16. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

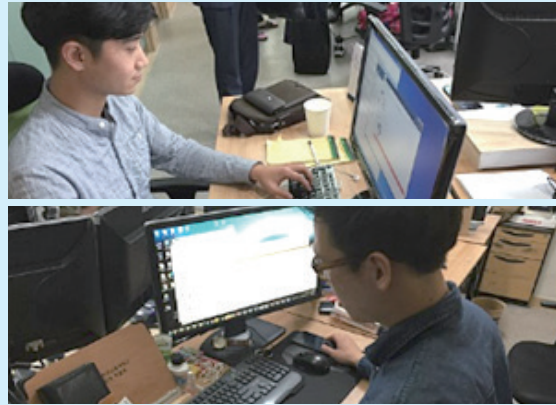
좋은 제도입니다. 경험이 없고 부족한 점이 많기 때문에 회사의 입장에선 다소 번거롭고 성가실 수도 있겠지만 그만큼 가르침을 주겠다는 의지가 강하신 분들이 ICT 인턴십을 참여하시는 것 같습니다. 배울 것도 많고 막연하게 자격증, 영어자격만 취득해서 취업을 하는 것 보다는 훨씬 나은 것 같다는 개인적인 생각입니다. ICT 인턴십 지원하는 것을 적극 권장합니다.

16 쇼베

www.syobe.com

주제품 : 시네마 게임 및 콘텐츠 플랫폼

프로젝트명 : 시네마 게임 및 플랫폼 서비스



경영지원팀 이아름 사원

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

쇼베 크리에이티브는 실사 영상을 기반으로 한 새로운 장르인 시네마게임 개발 회사입니다.

2015년 3분기 도시를품다 게임을 통해 이달의 우수게임을 수상하였으며, 현재는 인터랙티브 콘텐츠 플랫폼 <SHOWPL>과 시네마게임 <화랑:더비기닝>, <검은사제들>을 제작 진행 중에 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

저는 쇼베 경영지원팀 이아름입니다. ICT인턴십의 실무담당으로 인턴십 사업에 필요한 서류작성 및 연수생들의 출퇴근 확인, 급여 지급 등의 사무적인 업무를 도맡아 하고 있으며, 연수생들의 애로사항을 듣고 해결하기 위해 노력하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

쇼베 크리에이티브는 지금껏 없던 양방향 콘텐츠를 창조하고, 기존 미디어와 차별화된 혁신적인 수익모델의 창출로 콘텐츠를 함께 창조하고 소비하는 새로운 글로벌 대중문화를 개척하고 있는 회사로서 향후 발전 가능성이 매우 큰 회사입니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

연수생의 전공 또는 업무 관련 경험과 자격증 등을 기준으

로 두고 선발하였으며, 면접 참여시 연수생의 성향 및 의사소통 능력 등을 평가하였습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

매주 업무 내용을 체크하고, 업무 내용 검토 및 피드백을 통하여 현업 습득 정도를 파악하고 있으며, 회사 내 분야별 담당 선임의 지도를 통해 다양한 직무 경험을 제공하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

연수생들은 테스트 케이스 작성 및 테스트, 버그 리포트 작성, QA 리스트 작성, 챗터 플로우 기획, 제작 툴을 이용한 스테이지 개발, 로컬라이징 구조파악, 로컬라이징 DATA문서 제작 등의 직무를 맡아 수행하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

아직 연수생이기 때문에 업무적 지식이나 능력보다는, 기본적인 MS Office 활용 능력과 팀원들 간의 원활한 커뮤니케이션 능력이 필요하다고 생각합니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

콘텐츠, 광고, 쇼핑 등의 종합 콘텐츠 플랫폼 출시와 시네마게임의 출시를 앞두고, 연수생이 실무에 투입되면서 일정 조율에 도움이 되었습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

저희 기업과 같은 소규모 기업들은 '인턴'을 교육하고, 육성하는 것이 현실적으로 힘들다고 생각합니다. 하지만 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여함으로써 기업 자체적으로도 기업에 필요한 인재 육성이 가능하다는 점이 좋았습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

연수생들이 비록 '인턴'이라는 직위를 가지고 프로젝트에 참여하였지만, 함께 프로젝트를 위해 열심히 힘써주었기 때문에 실습 과정, 결과와 내부적인 평가 등을 통해 정규직 전환을 고려하고 있습니다.

한국교통대학교 이상진 (쇼베 기획팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 대학교 졸업을 앞두고 취업으로 고민을 많이 하고 있었던 대학생으로 편입과 휴학을 거치며 취업에 어려움을 겪고 있었습니다. 그런 이유로 다가오는 졸업날이 부담이 많이 되었습니다. 하지만 현재 ICT 인턴십 과정을 진행하면서 취업이란 어려움이 많이 해소되는 중입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

위에서 이야기 하였듯이 저에게는 취업이 어려운 과제 중 하나였습니다. 2년제를 다니고 부족한 학력으로 4년제로 편입한 다음 경력을 쌓기 위해서 휴학 과정을 거쳐 외국에 연수도 다녀왔지만, 한국에 돌아와 복학한 후에는 취업에 대한 생각과 졸업에 관련된 과제 및 작품들로 골머리를 앓고 있었습니다. 때마침 ICT 인턴십을 알게되어 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

인턴십을 시작하기 전에는 학교생활을 여유롭게 마무리하며 주변 친구들과 및 교수 혹은 학생취업 관련 서비스를 통하여 현재 제가 가지고 있는 학점과 능력으로 갈 수 있는 회사를 찾고 해당 회사에 입사를 할 계획이었습니다. 인턴십을 시작 후 빠르게 회사에 적응하기 위해서 맡은 일에 대하여 정확하게 인식하고, 배운 것에 대하여 응용을 할 수 있도록 퇴근 후에도 고민하며 회사에 적응하고자 노력했습니다. 이 과정을 거치면서, 기존에는 취업에만 모든 것을 집중했지만 지금은 현재 다니고 있는 회사에 내가 할

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

인턴십 프로젝트에 참여할 때 단순히 학점을 얻기 위해서, 스펙을 쌓기 위해서 참여하기보다는 자기 발전을 위하여 주어진 일에 최선을 다하는 자세를 가진다면 자신과 기업 모두에게 도움이 될 수 있을 것이며, 그것이 더 좋은 결과로 이어질 것이라고 생각합니다.

수 있는 최선을 다하여 기여를 함으로써 한 명의 일원으로 자리하고 싶은 목표를 새로이 가지게 되었습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

인턴십을 위해서 인턴심사 전 제가 그동안 경험했던 일, 경력, 자격증 등을 자기소개서에 작성하는데 심혈을 기울였던 것 같습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

고등학교 때부터 컴퓨터 관련하여 공부를 하다가 대학교 입학할 때 컴퓨터와 인간이 제일 편하게 근접할 수 있는 것이 게임 및 정보를 이용한 콘텐츠 전달이라고 생각하여 대학교 1학년부터 컴퓨터와 게임에 관해 공부하였습니다. 그 후 인턴 과정의 기회를 접하면서, 제가 선택한 기업과 지금까지 공부하면서 세웠던 진로목표가 부합하여 선택하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

인턴십을 시작 후 기획팀으로 소속이 되었으며, 인턴과정 중 사내에서 개발 중인 어플에 관련하여 TCA 및 QA 관련하여 업무를 맡았습니다. 어플 테스트를 하여 발생하는 결함 사항 또는 추가적으로 필요한 기능이 있을 경우 문건을 작성하는 업무를 맡았으며, 기획 관련하여 게임 시나리오 및 대사 등 다양한 정보 입력에 관하여 배우고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

- 출근 : 10:00AM - 퇴근 : 07:00PM
- 업무 시간 내 하루일과: 총 8시간 중 점심시간 1시간을 제외하고 나머지 시간에는 업무를 맡으며, 휴식시간은 담당 업무에 차질이 없을 정도로 자유롭게 휴식할 수 있습니다.
- 근무 복장: 자유로운 복장(캐주얼, 단정한 복장 등)

8. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

이전에도 아르바이트, 군대생활, 타국에서 모르는 사람들과도 생활을 했던 적이 있어서 어려움은 없었으며, 회사 내에 직원 분들이 친절하여 인간관계에 대해 어렵게 느낀 점은 없었습니다.

9. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

직원들의 불편 사항 및 필요한 사항을 빨리 지원해주는 편이며 직원들이 자유롭게 업무를 할 수 있는 장점이 있습니다.

10. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

회사에 담당직원 분에게서 많은 정보를 받았고 어려운 일이 있을 때마다 도움을 주십니다. 학교 졸업과 행사들로 인해 지도교수님과의 소통의 경우 생각처럼 잘 안되어 어려운 점도 있었지만 나중엔 점차 다양한 정보로 많은 도움을 받았습니다.

세종대학교 최준혁 (쇼베 기획팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

현재 세종대학교에 재학 중인 최준혁 입니다. 디지털콘텐츠를 전공하였고 개인적으로 '게임 개발'에 관심이 있어 쇼베 크리에이티브에서 기획인턴 직무를 수행하고 있습니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

제가 있어 학교를 다니면서 동시에 경력을 쌓을 수 있다는 점이 매력적으로 다가왔습니다. 학교에서 필수적으로 들어야하는 과목들을 2, 3학년 때 미리 들어 놓고 4학년 때는 취직하는 것을 계획으로 가지고 있었던 저에게 상황과 의도가 맞아 지원하게 되었습니다. 또한 ICT 관련 채용하는 회사에서 제가 원하는 직군인 '게임 기획'직군을 모집하였기 때문에 지원하게 되었습니다.

11. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학점이수가 된다는 점과, 학생의 노력으로 취업에서 겪을 수 있는 어려움을 극복할 수 있는 디딤돌이 된다는 점이 좋습니다.

12. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

인턴십을 하면서 좋은 회사를 선택하기 위해서는 자신의 노력이 많이 필요하지만, 그만큼 자신이 선택한 회사가 나의 노력만큼 보답을 할 때 뿌듯한 것 같습니다.

13. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

인턴십 종료 후 다른 자리를 알아볼 수도 있지만 지금 회사에 만족하는 저로서는 종료 후 지금의 자리에 남아서 회사의 일원이 되고 싶은 계획이 있습니다.

14. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

스스로 직접 회사를 찾아서 면접을 보는 등 하나부터 열까지 스스로 할 수도 있지만 때로는 취업에 대하여 가이드가 있는 프로젝트를 이용하는 것도 좋은 방법이라고 말하고 싶습니다. 아무것도 모르는 상태에서 직원이 되어 방황하는 것보단 ICT 학점연계 프로젝트를 통해 인턴이라는 신분으로 기초를 다지고 직원이 되는 것이 적응을 보다 빠르게 하고, 좋은 방향으로 갈 수 있을 것이라는 것을 알려주고 싶습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

인턴십 시작 전 생각했던 목표는 '조직에 적응을 잘하자'였습니다. 하지만 입사 후 게임 개발에 뛰어들어 든 후에는 '재미있는 게임을 만들기'로 변경되었습니다. 개인적으로 목표가 변경되게 된 이유는 기획 직군 실무를 하게 되면서 실제로 필요한 일들을 구체적으로 알 수 있었기 때문입니다. 재미있는 게임을 만든다는 점이 애매한 말일 수도 있지만, 게임에 들어갈 연출, 유저가 느낄 게임성을 고려하여 기획을 하면서 명확하게 기준이 잡힌 목표를 설정할 수 있었습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

개인적으로 게임 기획 일을 하고 싶어 대학교를 지원할 때도 디지털콘텐츠학과를 지원하였습니다. 관련 직군의 이력을 쌓기 위해 공모전에 참가하기도 하였으며 몇몇 대회에서는 수상을 하기도 하였습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

드라마 IP를 이용한 사업이 제게 매력적으로 다가왔습니다. 일반적인 게임에서는 자신의 리소스를 만들어 사용하는 경우가 일반적이는데 쇼베 크리에이티브에서는 실제 방영되는 드라마의 IP를 활용하여 게임을 만든다는 점이 제게 신선하게 다가와 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

인턴십 시작 후 게임 기획 직무에 필요한 제안서 작성, 게임 밸런싱, 스크립트 툴 사용, 커뮤니케이션 능력, 의견 교류에 대한 방식 등을 배울 수 있었습니다. 이는 게임 기획을 하기 위해 필수적인 항목들로 일반적인 수업이나 학원의 강의로는 배울 수 없는 부분이었습니다. 이런 부분들에 대해 배우고 직접 기획안을 작성할 수 있었습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근 시간은 10시로 일반적인 IT업계의 출근 시간과 같았고 인턴 직군으로 회사를 들어왔지만 실무자들과 똑같은 일을 하며 여러 경험을 할 수 있었습니다. 업무 시간동안은 기획 부서에서 처리해야할 일들을 할 수 있었으며 근무복장은 자유 복장이었습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

드라마사와의 협업이 필요한 사업 특성상 몇 번은 드라마사로 외근을 나가 일을 하고 미팅을 진행하였습니다. 이런 경험들을 통해 느낀 바는 상대 회사는 우리가 전문적으로 다루는 '게임'과는 다른 사업을 전문적으로 하고 있기 때문에 우리 회사에서 전문적으로 다루는 영역에 필요한 기획안과 사업안을 이해시키는 과정이 필요하다는 것이었습니다. 해당 경험을 통해 협업을 위해 필요한 커뮤니케이션 방법을 익힐 수 있었습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

부서별로 나누어 일을 전문적으로 처리한다는 점과 IT회

사에서 느낄 수 있는 자유로운 조직문화를 체험할 수 있었습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

인간관계에 있어 유연하게 대처해야한다는 점을 느꼈습니다. 인턴십 활동 중 제가 대처해야 할 상황에 있어 유연하게 대처하여야 제게 말할 권한이 주어진다는 것을 깨닫게 되었습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그 것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

초기 업무 적응과 조직 적응이 힘들었습니다. 저는 운이 좋게도 기획팀과의 대화를 통해 조금씩 업무와 조직에 적응을 할 수 있었습니다. 이는 지속적으로 회사 내 동료들과 얘기를 하는 것으로 대화를 통해 해결하려는 노력이 있었기에 가능했다고 생각합니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

일반적인 게임회사에서 없는 현실 드라마, 영화 IP를 가지고 게임을 만든다는 점입니다. 특수한 상황만큼 새로운 분야에 도전 할 수 있어 기쁘게 생각합니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

실무역량을 높이는데 도움이 되고 있습니다. 실무에 맞는 조언과 지도를 받으면서 회사 내의 업무에 도움이 되고 있습니다. 또한 다소 부족할 수밖에 없는 제 역량을 좀 더 발전시킬 수 있게 되었습니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학교를 다니면서 정식으로 인턴십에 참여할 수 있어서 좋았습니다. ICT자체가 전공 선택 12학점으로 학사관리에 도움이 되었고 동시에 사회경험과 제가 원하는 직군에 경력을 쌓을 수 있어 굉장히 도움이 되었다고 생각합니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

드라마사에 외근을 나갔던 것이 기억에 남습니다. 유명 드라마사와의 협업과정을 지켜보며 제 의견을 낼 수 있었다는 점이 좋았습니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요

힘들지만 제가 원하는 직군의 업무를 경험할 수 있어 보람 있었습니다. 이는 실제로 제가 원하는 직군의 업

무를 수행함으로써 해당 직무에 대한 확신을 가질 수 있었던 계기가 되었기 때문입니다.

17. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

해당 직무에 대해 지속적으로 할 수 있는 일을 할 생각입니다. '게임 기획'을 지속적으로 할 수 있도록 저 스스로 노력하여 해당 직무의 일을 할 수 있도록 준비할 생각입니다.

18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

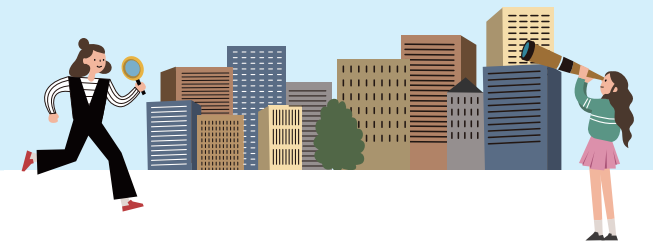
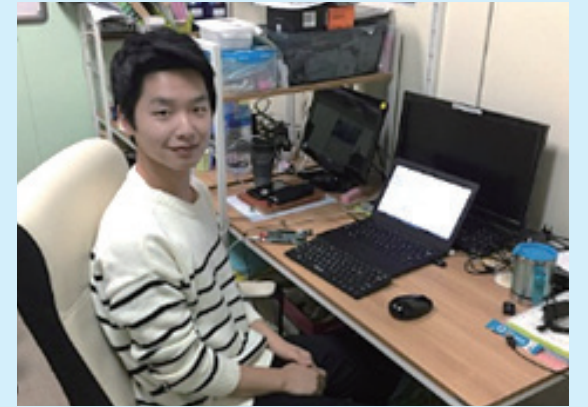
자신이 원하는 직무에 지원하여 해당 직무에 대한 현실적인 점들을 보라고 말하고 싶습니다. 단순히 스펙을 위한 인턴 경험 보다는 자신이 원하는 일을 실제로 경험하는 것으로 자신의 업무 흥미와 상상과 현실의 괴리감을 깨달아 자신이 원하는 직무에 대해 시야를 넓히면 좋을 것 같습니다.

17 스태프프로젝트

www.stufp.com

🔧 주제품 : IoT제어모듈

📄 프로젝트명 : 모듈형 IoT STUFProject Phase3
Tablet IoT 개발



경영팀 박범근 대리

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

안녕하세요 대전의 IoT ip 전문 특성 벤처기업 스태프프로젝트 박범근 대리입니다. 태블릿을 이용한 사물인터넷의 유무선 연동 제어 모듈을 개발, 생산하는 회사로써 다양한 사업 분야의 장비들을 제어할 수 있는 역량을 갖춘 회사로 충남대, 배재대, 경북대등과의 산학협력을 통한 다양한 제품을 개발하고 있는 회사입니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

저는 (주)더마프로의 소속으로 약 8년여간 근무하였으며 이곳에서 정부과제 및 회사보안 it관련 및 회사의 인증 관리 등의 업무를 해왔으며 이번 스태프프로젝트에서 맡은 소임 또한 연구과제 및 R7D 에 필요한 아이디어 제공 Ip,lot 분야의 업무과정에 대한 전반적인 과정에 참여하는 것입니다. 이런 업무에 있어 여러 분야의 다양한 깊이를 가진 인재가 필요합니다. 대학생 젊은 친구들은 새로운 아이디어와 기존에 생각지 못한 부분에 좋은 팀을 가지고 있습니다. 대학생들의 경우 업무 실전투입이라는 효과와 기업에선 신사고를 통한 새로운 개발 접목이라는 윈윈 전략으로 아주 좋은 효과를 기대하고 있는 바입니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

끊임없는 연구개발과 좁은 범위에 국한되지 않은 사업 분야에 도전함으로써, 사업의 다각화 및 다양화를 통해 이윤

추구와 R&D 두 마리 토끼를 동시에 잡고자 노력하는 스타트업 벤처입니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

일단 실무에 적합한 인재인가? 와 자신이 전공하는 분야에 얼마나 많은 지식을 가지고 있는 가입니다. 본인이 잘하는 취미, 특기 등의 분야가 맞는 부분이 있는지, 또는 실무에 참여할 수 있을만한 자신만의 노하우가 있는지 등을 보고 선발하고 있습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

교육과정은 이론 50% 실무 30% 강의 20%로 진행됩니다. 이론 강의를 바탕으로 실무에 투입 가능 범위를 늘려가고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

현재 기업에서 필요한 IoT 개발 자료를 잘 구축할 수 있는 기업특화용 Nas를 구축하는 데에 참여하고 있으며 pine64, 태블릿 개발에 필요한 데이터 등을 수집하여 통계 등을 산출 중입니다. 더불어 일반 행정업무 또한 간략하게 습득 중입니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

직무에 필요한 스킬의 경우 본인이 스스로 해본 연구 또는 실질적 개발품 등을 구현해본 경험이 가장 중요하며 스펙

- 의 경우 솔직한 말씀을 드린다면 고졸도 무관합니다. 다만 고졸이어도 어떤 기술이 어떤 식으로 구현 되는가 완벽한 이해와 재현성을 가진 스킬이 중요합니다.

8. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

일단 다양한 인재를 채용해보고 적합한 인물을 찾는 데에 시간적 금전적 절약이 가능하다는 것과 예상외로 괜찮은 인재가 숨어 있다는 것입니다.

9. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

종료 후 인턴십에 참여한 학생의 의사가 중요하겠지만 정직채용으로 갈 수 있도록 유도하는 것이 목표라고 생각합니다.
10. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

본인의 노력여하에 따라 반드시 좋은 결과가 있다는 것. 좋은 인재와 좋은 기업이 만난다면 반드시 그 융화작용과 상승효과는 크다고 생각합니다. 학생들은 그저 이력서에 인턴이라고 한줄 남기는 것이 아닌 내가 사회에 발을 내딛기 전에 다양한 직무와 조금이나마 더 빠른 경험이 자신에게 가장 큰 재산이 될 수 있다는 점을 느껴보라 권하고 싶습니다.

9. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

학교에서 배웠던 내용과는 상당히 다르거나 처음 접하는 부분이 대다수였습니다. 그렇기에 별도로 찾아보고 지속적으로 질의를 하는 방법으로 극복해나갔습니다.

10. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

저희 회사의 경우 수평적인 의사소통을 진행하고 다양성을 존중해주는 면이 매우 좋습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

방학과정이 포함되어 있지 않다면 단순히 4개월로 진행하기에는 조금 부족한 시간이 아닌가하는 아쉬운 생각이 들기도 했습니다.

12. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

개별적으로 서버를 구축하여서 지인들 내 서비스를 제공할 예정입니다. 또한 이 서버와 기업에서 진행하였던 프로젝트를 연계할 계획입니다.

13. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

대부분의 학생들은 ICT 인턴십에 관련해서 학교의 소개로 처음 알게 될 것입니다. 물론 교수님들이 추천해주시거나 지원할 수 있도록 도움을 주시겠지만 본인의 관심분야, 실질적으로 본인이 나아갈 방향 등을 고려하여서 그에 맞는 기업에 지원할 수 있으면 좋겠습니다.

배재대학교 윤정호 (스태프프로젝트 근무)

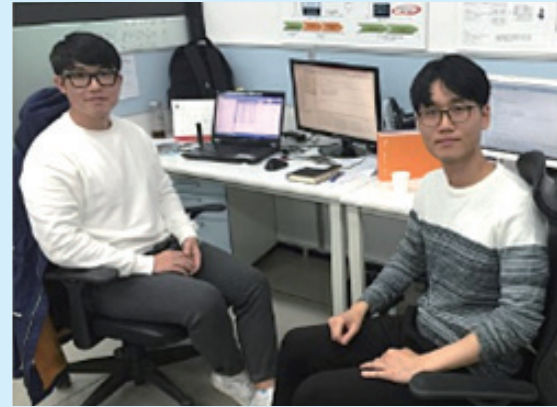
1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.
- 배재대학교 정보통신공학과 3학년인 윤정호라고 합니다. ICT에 참여하고 있는 기업들 대부분이 프로그래밍 관련이 대부분이지만 저는 주요 관심사가 리눅스 및 네트워크입니다.
2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?
- 실질적으로는 교수님들께서 관련해서 소개해주셔서 처음 알게 되었고 지원하기까지는 그렇게 적극적이지는 않았습니다. 다만 학점과 연계가 되면서 단순히 학교에서 반복적으로 배우는 것 보다는 다양한 기회를 접해보는 게 좋지 않을까 생각되어 지원하였습니다.
3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?
- 다양한 측면에서 배우면서 무엇인가를 만들지는 못하더라도 만들 수 있는 기반을 다지자는 것이었습니다. 따라서 기업에서 진행되었던 교육과 그에 필요한 부분을 개별적으로 학습을 진행했습니다.
4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.
- 지원을 하고 이력서를 처음으로 작성을 하다 보니 매우 난처함이 있었습니다. 이력서 작성법 등을 찾아보고 자기소개서 면접 등에서 어떤 것들이 진행될지는 몰랐지만 최대한 열심히 임하는 자세를 가지고 참여했습니다.
5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?
- 처음에 소개했던 부분처럼 저는 프로그래밍에 대해 관심이 지극히 적습니다. 물론 완전히 안할 수는 없는 부분이지만 그래도 하드웨어에 대해서 더 큰 관심을 가지고 있었기에 이곳을 지원하게 되었습니다.
6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?
- 인턴십이라고 해도 학생 신분으로 진행이 되고, 실제로 기업에서 진행하는 부분은 처음 배우는 것들이기에 제가 알지 못하는 것들이 대부분이었습니다. 그렇기에 우선적으로는 기업에서 요하는 지식들을 학습하고 그를 기반으로 산출해낼 수 있는 것들을 다양하게 생각하고 창출해내는 쪽으로 일을 하게 되었습니다.
7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?
- 연구 개발 및 다양성을 생각하는 부분이기에 근무 복장은 여느 IT기업처럼 편안한 복장입니다.
8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.
- 별도의 모듈을 개발하는 등 시제품을 생산하기 위해서 3D프린팅을 이용해야 하는데 이와 관련해서 충북지식산업진흥원에서 진행하였던 3D프린팅 교육이 도움이 되었습니다.

18 씨에스리

www.cslee.co.kr

주제품 : 데이터 및 데이터베이스 컨설팅

프로젝트명 : 빅데이터 분석(테스트마이닝)을 이용한 IT 뉴스 분석



강원대학교 권완빈 (씨에스리 교육연구사업부 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

반갑습니다. 저는 강원대 4학년으로 재학 중인 권완빈 학생입니다. 현재는 데이터베이스 컨설팅 회사인 씨에스리에서 ICT 인턴ships을 수행하고 있습니다.

2. ICT 인턴ships에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

4학년 2학기에 인턴 경험하기가 목적이었고, 때 마침 학교에서 ICT 학점연계 프로젝트 인턴ships을 홍보하여 지원하게 되었습니다. 씨에스리에 지원한 이유는 클라이언트 개발이 아닌 클라이언트와 데이터를 연결해주는 일을 해보고 싶었기 때문입니다.

3. 인턴ships 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴ships 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

클라이언트 개발뿐만 아니라 데이터까지 운용할 수 있는 개발자가 되는 것이 목표입니다. 웹 페이지 제작 실무에 필요한 지식이 필요했는데, 구글 검색을 통해 실제 웹 서비스에서의 작동 코드와 서비스의 의도를 파악하였습니다. 그리고 매주 1회 주간회의를 통해 이해가 가지 않는 것을 여쭙고, 차주 업무 설정 등의 목표 설정을 통하여 개발 실력을 올리기 위한 노력을 하였습니다.

4. 인턴ships을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

인턴ships 수행을 위해 이전에 해왔던 인턴 경험, 공모전, 프로젝트 경험을 자기소개서에 녹여냈습니다. 그리고 교수

님을 통해 첨삭을 받고, 맞춤법, 철자 등의 검사를 거쳐 이력서를 제출하였습니다. 면접 때는 이력서의 내용을 기초로 그 동안 해온 경험 등을 설명하고 회사의 비전을 파악하기 위한 질문을 하였습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

데이터베이스 실무를 경험할 수 있는 기업이라 생각되어 지원하였습니다. 뿐만 아니라 앞으로의 빅데이터 전망과 그 가치를 알 수 있을 것이라 생각 하였습니다.

6. 인턴ships 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

회사 내의 웹 프로젝트 수행을 위한 개발 직무를 시작하였습니다. 해당 직무를 위한 기술과 더불어 일하는 방법, 일하는 습관을 함께 배우고 있습니다. 이를 위해 주 1회 회의를 진행하고 데이터베이스, 일의 의미에 대한 서적도 함께 보고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근 시간은 9:00~18:00이며 점심시간은 11:30~13:00입니다. 근무 복장은 자유로운 편입니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나

요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

데이터베이스 활용에 대한 세미나와 한국IT서비스학회를 참여한 적이 있습니다. 세미나를 통해 앞으로 어떤 개발자가 되어야 하는지에 대한 생각도 하게 되었습니다. 그리고 앞으로 한국정보과학회 주관 동계 학술대회의 발표를 맡게 될 예정인데, 다른 사람의 학회 발표를 보는 것이 저에게 어떤 방향, 방법으로 발표를 진행해야 할지 결정하는데 큰 도움이 되었습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

이번이 3번 째 회사이기에 처음은 아니지만, 적을 만들지 않는 것이 제일 중요하다고 생각합니다. 그리고 상대의 요청에 최선을 다하는 자세 역시 중요하다고 생각합니다. 혼자 일하는 것이 아니라 팀으로 일하는 것이고, 그 과정에서 서로 많은 의사소통이 있어야하기 때문입니다.

10. 인턴ships을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

처음 웹 클라이언트 개발을 할 때 약간의 어려움을 겪었습니다. 왜냐하면 한 번도 해보지 않은 분야였기 때문입니다. 그러나 처음 하는 것 나름대로의 재미가 있었기 때문에 하나하나씩 찾아보고, 물어보는 과정을 통해 일에 적응할 수 있었습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

우리 회사의 장점은 분야별 전문가가 포진해 있어 일을 배우기 좋다는 것입니다. 제가 처음 업무에 어려움을 겪고 있을 때도 전문가가 있다는 점이 일에 적응하는 데에 많은 도움이 되었습니다.

세종대학교 유구현 (씨에스리 교육연구사업부 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. CSLEE컨설팅에서 웹 개발을 담당하며 ICT인턴ships을 수행 중인 세종대학교 정보통신공학과 유구현입니다.

2. ICT 인턴ships에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

4학년이 되고 졸업 학점을 채우게 되자, 학교 강의보다는 실무를 직접 경험함으로써 저의 역량을 강화시키고 싶었습니다. 관련 정보를 얻기 위하여 교내 취업 지원 센터를 찾아 가게 되었고, ICT 인턴ships 프로그램을 추천 받게 되어 지원을 하게 되었습니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴ships에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

교수님을 통해 인간관계에 대한 조언, IT분야의 전망 등을 들을 수 있어서 많은 도움이 되고 있습니다.

13. ICT 인턴ships에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

가장 좋았던 것은 새로운 일을 할 수 있는 것입니다. 새로운 일을 하는 것에 재미를 느끼기 때문이기도 한 것 같습니다. 그리고 IT의 많은 분야 중 가장 경쟁력이 있다고 생각하는 데이터베이스 운용 일을 할 수 있어서 좋았습니다.

14. 인턴ships을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

학교도 실무에 맞는 교육과정을 세웠으면 좋겠다는 생각을 했습니다. 학교에서 배우는 것과 실무는 멀리 떨어져 있는 것 같습니다. 컴퓨터 공학의 경우에는 현실에 맞춰서 학교 수업과 인턴을 병행하는 것도 좋다고 생각합니다.

15. 인턴ships 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

그동안 해왔던 인턴 수행 경험을 정리하고, 남은 공모전 진행 등 취업 준비 등의 활동에 전념할 계획입니다.

16. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴ships에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

학교 수업만 열심히 듣는 것이 아니라, 실제 하고 싶은 직무가 있다면 그 직무에 맞춰 실제 현업에서는 어떤 방법으로 해당 직무를 수행하는지를 인터뷰하고 자기만의 프로젝트를 설정하여 진행하는 것이 바람직하다고 생각합니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

ICT인턴십 과정에서 다양한 경험을 하기 위해 기업 조사를 가장 열심히 준비하였습니다. 다양한 기업 중에서 제가 목표하는 데이터베이스와 데이터분석에 관한 전문가들이 종사하는 기업을 조사하였습니다. 해당 기업들의 프로젝트 중 저의 역량을 가장 많이 발휘할 수 있으면서 다양한 경험을 할 수 있을 것 같은 '뉴스분석을 통한 IT키워드 분석 및 시각화 연구 프로젝트'를 진행하는 CSLEE컨설팅을 선택하게 되었습니다. 기업을 조사하는 과정에서 기업과 프로젝트에 관한 다양한 정보들을 수집할 수 있어서 이력서와 자기소개서를 준비하는 과정이 어렵지 않았습니다. 제가 준비했던 다양한 기술과 프로젝트 중에서 기업에서 수행하는 기술과 유사한 기술과 경험들을 어필하며 준비한 결과 서류를 통과할 수 있었습니다. 자기소개서를 열심히 준비한 만큼 합격을 놓치고 싶지 않아, 면접 준비를 충실히 하였습니다. 1분 자기소개와 제가 지금까지 해왔던 다양한 경험을 준비하였고 지원동기에서는 데이터 분석과 데이터베이스를 학습하게 된 목표와 준비 과정, 마지막으로 CSLEE컨설팅에 도움이 될 만한 역량을 준비하였습니다. 준비한 노력에도 불구하고 대표님과 이사님과의 면접 자리에서 다소 긴장을 하였지만 두 분께서 편안한 분위기를 조성해 주셔서 제가 준비한 내용들을 다 말씀드릴 수 있었습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

생체 정보 마이닝 및 분석을 수행하는 스마트핸들 프로젝트를 진행한 경험이 있습니다. 스마트핸들 개발 과정 중 데이터분석과 데이터베이스의 중요성을 직접 경험할 수 있었고, 관련 기술 습득을 위하여 한국표준협회에서 주관하는 데이터베이스 및 데이터 마이닝 교육을 연수할 수 있었습니다. 하지만 교육의 특성상 관련 기술에 대한 경험 부족을 느끼게 되었고, 해당 기술의 실무 경험 및 역량 강화를 위해 관련 기술 프로젝트를 진행하는 CSLEE컨설팅에 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

인턴십 시작 후 업무 적응 기간 동안은 사내 백과 사이트 DB 구축을 진행하였습니다. DB 구축을 완료한 후 지식백과 사이트의 UI 수정을 진행하였습니다. UI 수정을 통하여 웹 개발에 적응하게 되자 MVC구조로 구성되어 있지 않던 기존 웹 서비스 구축환경을 스프링 MVC패턴으로 변환 작업을 수행하며 유지보수성을 좋게 만들었습니다. MVC패턴 변환 작업을 통해 스프링 프레임워크의 개발환경에 대한 이해를 할 수 있었습니다. 이후 효과적인 데이터 분석

을 위한 온톨로지 구축을 위한 기능을 추가하고 있습니다. 효율적인 관리를 위하여 기존 개발 환경에 비동기식 통신을 접목시키며 사용자 편의성을 증대시켰습니다. 현재는 개발 시 데이터 맵핑의 효율을 높이기 위하여 모델 형식 개선을 하며 프로젝트를 진행하고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

업무 시간은 09:00 ~ 18:00 입니다. 타 회사에 비하여 출퇴근이 자유로운 편이지만, 실무와 기술들을 경험하기 위해 시작한 인턴십이므로, 더 많은 경험을 위해 15분 정도 일찍 출근하여 업무를 시작하고 있습니다. 점심시간은 11:30부터 1시간이며 근무 복장은 자유로운 편입니다. 기업에서 업무에 집중할 수 있는 환경을 조성해주어 프로젝트 외 잡무에 할애하는 시간은 없을 뿐만 아니라, 대표님께서도 인턴들에게 관심이 많아 진행상황에 관한 질문을 자주 하시며 다양한 말씀을 통하여 사기를 북돋아 주십니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

미팅은 매주 금요일 한 주간의 진행상황 및 차주 업무에 관한 주제로 미팅을 진행합니다. 업무 초기에는 대표님과 이사님의 주도로 차주 업무를 결정하였지만, 지금은 담당 개발자의 입장에서 더욱 우수한 프로젝트 구현을 위하여 개발 중 느낀 애로사항에 대해 의견을 내며 미팅을 진행하고 있습니다. 미팅 중 업무에 관한 사항들뿐만 아니라, 기한의 중요성, 신입의 자세 등을 배우며 진행하고 있습니다. 외부직무교육으로는 All that data 세미나 참석을 통해 빅데이터 기술의 동향과 공공데이터에 관한 기술들을 경험할 수 있었고, IT서비스 학회에 참가하며 회사에서 개발하고 있는 기술들에 대한 전문 지식들과 평소 관심이 있던 핀테크 관련 기술 동향을 학습할 수 있었습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

타 기업과 달리 업무 중심의 수평적인 조직문화와 고정된 출퇴근 시간에 얽매어 있지 않은 근무시간이 CSLEE컨설팅의 특징이라고 생각합니다. 직위가 아닌 업무가 중요시되는 특성상 상호 존중을 하는 분위기가 업무 능력 향상의 핵심이었던 것 같습니다. 입사 후 사내 교육센터인 ILIFO 교육센터 오픈과 교육포털 사이트인 ILIFO 사이트 서비스 시작을 하였습니다. 평소 교육에 관심이 많고 사이트 운영 방식이 많은 사람들에게 도움이 될 것이라는 생각에 홍보 및 운영에 최선을 다해 노력하고 있습니다. 제 인터뷰를 보고 계시는 여러분도 개발 간 어려움이 생긴다면 ilifo.co.kr에서 궁금해요 게시판에 문의를 올려주세요.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

사회의 첫 발을 내딛는다는 인턴생활을 시작하기 전에 많은 부분 걱정되었던 것은 인간관계였습니다. 사실 드라마 '미생'을 통한 회사 분위기, 가치관 정립과 몇몇 기업의 압박면접 뉴스로 인하여 대다수 회사의 분위기가 미생과 비슷할 것이라는 두려움이 있었습니다. 출근과 동시에 사실이 아닌 것을 알 수 있었지만, 인간관계는 역시 중요하다는 것을 알 수 있었습니다. 입사 전 많은 분들이 인간관계에 두려움을 느낄 수 있겠지만, 기업과 업무에 관한 진심이 있다면 어렵지 않을 것이라 생각합니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그 것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

인턴십을 수행하면서 겪었던 가장 어려웠던 점은 현재 제가 개발하고 있는 웹 개발입니다. 데이터 분석 경험을 위하여 지원한 기업이었지만, 진행 상황 상 웹 개발을 전담하게 되었습니다. 과의 특성상 웹 개발을 경험할 수 없었던 저는 업무 초기 스프링 프레임워크의 구조뿐만 아니라 관련 언어들도 무지한 상태였습니다. 하지만, 학생이 아닌 개발자의 정신으로 맡은 바 업무를 수행하는 것이 프로 정신이라고 생각하여 관련 언어 개념 정립 후 과장님과 지인들의 도움으로 간단한 업무를 시작하였고, 현재 담당 프로젝트를 마무리하고 있습니다. 개발에서 가장 중요한 것은 '할 수 있다.' 라는 자신감이라고 생각합니다. 이러한 마음가짐으로 지금은 인턴초기에는 상상할 수 없을 만큼 성장할 수 있었고 다양한 경험을 할 수 있었습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

CSLEE컨설팅의 가장 큰 자랑거리는 전문가입니다. 사내에 다양한 분야의 전문가 분들이 계셔서 개발 중 어떠한 어려움이 발생하더라도 속히 해결할 수 있다는 것이 가장 큰 자랑거리라고 생각합니다. 또한 인턴들에게 잡무가 아닌 실무만을 경험할 수 있게 하는 것 또한 큰 장점입니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

인턴들의 멘토이신 전해경 이사님은 진행하는 프로젝트를 직접 리딩해주시며 업무 진행 중 모든 상황 해결에 도움을 주시고 계십니다. 프로젝트를 본격적으로 수행하기 전 개발하는 프로젝트에 대해 전체적인 설명을 해주셔서 개발 목표를 정립해주신 것이 개발 속도를 향상 시키는데 핵심이 된 것 같습니다. 학교에서도 업무능력 향상에 도움이 되고자 업무 관련 서적을 2권씩 지원해주었

니다. 저는 웹 개발에 치우친 업무로 인하여 제가 목표한 데이터베이스와 데이터 분석 역량 강화가 부진할 것을 생각하여 관련 서적을 구매하여 학습하고 있습니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

ICT 인턴십의 장점은 학점연계 인턴십 제공이라고 생각합니다. 저와 같은 경우에는 졸업학점을 모두 이수한 상황에서 4학년 2학기 졸업을 위한 수강 신청 및 등록이 저에게 시간과 금액적인 면에서 많은 손해가 될 것이라 생각하였습니다. 인턴십 진행을 하지 않았더라면 연구 및 개발 위주의 수강신청으로 역량을 강화시킬 생각이었지만, 4년간 다양한 프로젝트 수행으로 연구가 아닌 실무 경험 갈증에 목말라 있었습니다. 이러한 상황에서 ICT 인턴십 수행은 실무 경험에 대한 저의 갈증을 해소시켜 주는 시원한 물 같은 존재입니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

CSLEE컨설팅의 또 다른 장점은 자유로운 점심시간이라고 생각합니다. 11시 반 이후 시작 뒤 1시간 동안 점심시간이 주어지는데, 식사 후 회사 근처에 있는 월드컵공원을 산책하곤 합니다. 가장 기억에 남는 경험은 점심시간 동안 하늘공원에 오른 경험이 있습니다. 오르는 동안 힘이 들긴 하였지만, 역사축제 기간과 겹치게 되어 역사의 바다를 볼 수 있었습니다. 오전에 풀리지 않는 문제로 프로젝트 진행이 늦어졌지만 산책 후 맑은 정신으로 쉽게 풀낼 수 있었습니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

실무 중심의 인턴십이라고 생각합니다. 지인들의 인턴 경험은 잡무의 비중이 크다고 듣게 되어, 인턴십 시작 전 걱정이 많았습니다. 걱정과는 달리 실무 경험을 많이 할 수 있었던 기회였습니다. 개발에 관한 정신과 방법을 많이 배울 수 있었던 시간입니다.

17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

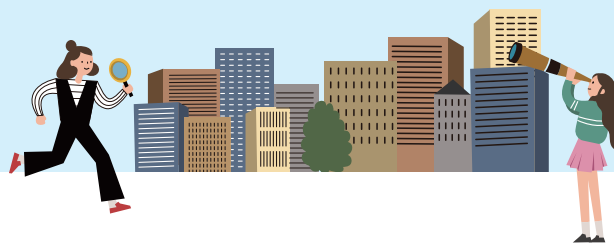
ICT인턴십을 진행하면서 아쉬웠던 점은 인턴십을 늦게 시작한 것이었습니다. ICT 인턴십을 통해서 제가 하고 싶은 일의 구체적인 방향을 알 수 있었고 취업준비에 대하여 많은 것을 배울 수 있었습니다. 3학년에 인턴십을 수행한다면 학교에서 배운 지식들은 적용하며 앞으로의 길을 생각하기 위해 좋을 것 같고, 4학년들은 취업준비에 큰 도움이 될 것이라 생각합니다. 제가 만약 3학년도 돌아간다면 졸업까지 많은 학기를 ICT 인턴십과 함께할 것 같습니다.

19 아카넷

www.acanet.kr

주제품 : 소프트웨어(대학교 통합정보시스템, 포털시스템 등)

프로젝트명 : aXis-CRP 통합 개선 사업 (사내 프로젝트)



경영지원팀 김명규 차장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

대학교통합정보시스템을 구축하고 있는 회사로 대전에 본사를 두고 있으며, 인원은 100명입니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

경영지원팀 팀장을 맡고 있으며, 각 서류 정리 및 지원 역할을 하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

소프트웨어를 개발/공급하고 있는 관계로 90% 이상이 개발자로 구성되어 있습니다. 타 업무 보다는 대학교 통합정보시스템 개발에 중점적으로 임하고 있으며, 패키지 생산을 통해 투입되는 M/M 수를 줄이는 노력을 하고 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

연수생 선발은 기술부분도 중요하지만 최우선으로 고려하는 부분은 인성적인 부분입니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

내부 커리큘럼에 따라 약 2-3개월의 교육을 진행하고 있으며, 이 후 실습을 진행합니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

2-3개월은 교육 위주로 편성이 되어 있으며, 이 후 기간은 화면 개발 중 레포팅 디자인을 하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

개발회사 특성상 기본이 되는 JAVA 와 개발 툴에 대한 사전 지식이 필요하며, 소프트웨어에 대한 전반적인 지식이 필요한 관계로 관련학과를 다니고 있는 인원이어야 합니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

회사에서는 4개월 동안 회사에서 필요한 커리큘럼에 따른 교육을 수행한 인원이면, 이후 취업과 동시에 현장투입이 가능한 이점이 있습니다. 회사에 취업을 한 인원도 기본적인 커리큘럼에 따른 교육이 필요한 상황이어서 좀 더 빨리 적응이 가능하다는 것을 들 수 있습니다.

9. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

향후 인턴들에 대한 평가를 통해 가능한 인원을 선별해서 취업시킬 예정입니다.

10. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

어느 회사에서든 최선을 다하는 모습을 보이는 것이 좋지 않을까요?

한국교통대학교 손정화 (아카넷 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

한국교통대학교 컴퓨터공학과 4학년에 재학 중인 손정화입니다. 반갑습니다!

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

여름방학 당시 고용노동부에서 주관하는 자바 교육과정을 듣고 있었는데, 취업지원과 선생님께서 추천해주신 ICT 인턴십에 대한 관심이 생겨 도전해보자는 마음으로 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

1년을 휴학했었습니다. 컴퓨터공학과에 입학했지만, 이 분야가 저의 적성에 맞다는 확신이 없었고 더 나아가 졸업 후 진로에 대한 확신이 없었던 만큼 ICT 인턴십은 제 삶의 방향을 결정하게 될 좋은 기회라고 생각이 되었습니다. 4개월의 인턴생활을 통해 제가 선택한 웹 분야의 회사에서 많은 것을 경험하고 얻어 보자는 목표를 세웠으며, 회사에서 받은 교육을 바탕으로 긍정적이고 바람직한 회사생활을 하고 있습니다. 인턴생활 3개월째에 접어든 지금, 실무에 어느 정도 적응하였으며 흥미가 생긴 웹 분야를 더 깊게 공부해보자겠다는 목표가 생겼습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

IT분야로는 처음 본 면접이었는데 어떤 이력서와 자기소개서를 써야 할지 막막했습니다. 일단 저의 경험과 경력을 담은 이력서 및 자기소개서를 작성해 놓고, 지인들의 조언과 인터넷 자료를 참고해 추가/삭제할 부분을 반영하여 작성하였습니다. 또한, 면접 예상 질문과 그에 대한 대답을 침착하게 말할 수 있을 때까지 연습했던 기억이 있습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

제가 관심 가졌던 웹, 앱 분야의 기업 중 '체계적인 교육을 받을 수 있는 곳을 지원해보자'라는 생각을 가지고 (아카넷)을 지원하게 되었습니다. 현재 재학중인 대학교의 포털 사이트를 개발한 곳이라 더 마음이 갔던 것 같습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

회사 내 부서는 나누어져 있지만 통합해서 교육을 받았습

니다. Nexacro/Eclipse/Oracle/UBI Designer라는 네 가지의 개발 툴 사용법과 어떤 식으로 화면이 구성되는지에 대해 배울 수 있었습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

9시까지 출근, 6시 퇴근입니다. 업무 시간 중 오전에는 2시간, 오후엔 3시간씩 회사에서 사용하는 Nexacro/Eclipse/Oracle/UBI Designer를 교육받았습니다. 근무 복장은 자유복이라서 편하게 입고 다닙니다.

8. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

같은 경험을 하면서 공감을 나누는 인턴들과 동기가 생겨 쉽게 친해질 수 있었습니다. 회사가 자유롭고 편한 분위기라 제가 먼저 다가가고 기본적인 예의를 지키며 행동한다면 모두와 좋은 관계로 지낼 수 있을 것으로 생각합니다.

9. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

인턴이 4명이다 보니 비교가 될 수밖에 없는 상황이 생깁니다. 저는 빠르게 이해하는 편이 아니라 다른 인턴들 사이에서 더디게 따라갔던 기억이 있는데, 느린 만큼 꼼꼼하게 하는 편이라 장단점이 있으면서도 역시 이 부분이 저만의 어려움으로 다가왔습니다. 이를 극복하기 위해 반복해서 실습하고 근본을 이해하려 노력했으며 지금은 처음보다 많이 좋아졌다고 느낍니다.

10. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

회사의 근무환경이 넓고 쾌적합니다. 분위기 또한 편해서 부담감 없는 인턴생활을 하는 중입니다.

11. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

학교의 상황을 전해들을 수 있으며, 지도인력과 교수님의 격려를 통해 힘을 얻는 계기가 되었습니다.

12. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

실무에서 직접 쓰는 프로그램을 접할 수 있었던 점이 좋았습니다.

13. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

인턴 첫날, 회사 분들과 처음 마주하던 순간이 생각납니다. 벅찬 마음으로 조심스럽게 행동했던 것이 기억에 남습니다.

14. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

4학년 2학기엔 자기 주도적인 시간이 많은데, 그 시간을 활용하지 못했을지도 모른다고 생각이 듭니다. 인턴십을 하며 저에게 도움이 되는 경험을 쌓으며 효율성 있는 시간을 보내고 있다고 생각합니다.

대전대학교 정지인 (아카넷 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 대전대학교 IT경영공학과 정지인 이라고 합니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

학교에서 배우는 것도 중요하지만 실무경험도 굉장히 중요하다고 생각했습니다. 그리고 ICT 인턴십은 지원금도 나오고 추후 근무회사에서 바로 취업을 할 수도 있기 때문에 매우 좋은 기회라고 생각하고 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

인턴십을 시작하기 전에는 회사에서 민폐만 끼치지 말자. 라는 생각을 가지고 있었고, 회사에서 처음에 교육을 해주실 때 열심히 들으려 노력했습니다. 교육시간이 아닌 시간에도 교육한 것을 다시 공부 하였습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

인턴십을 준비할 때 이력서와 자기소개서 등은 학교에 있는 취업지원팀 선생님들의 도움을 받아 작성을 했습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

아카넷에서 하고 있는 대학 사업 같은 경우를 통해 제가 4년 동안 다닌 학교의 프로세스를 알고 싶었습니다. 또 지원서에 체계적인 교육을 들을 수 있음을 잘 명시해주셔서 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

15. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

4학년 땐 다른 학년 때와는 다르게 수업도 많이 없고 자기 주도적인 시간이 많아지게 되는데, ICT 인턴십을 수행하면 학점도 받으며 졸업 전에 실무를 미리 경험해볼 수 있다는 것이 정말 좋은 기회라고 생각합니다.

인턴십을 시작하고 나서는 회사에서 사용하는 플랫폼이나 프로그램 등을 교육받았고, 현재는 회사에서 사용하는 방법론을 교육받고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근시간은 다른 회사들과 같이 9시 출근 6시 퇴근이고 근무복장은 자유입니다.

8. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

저희회사는 자유로운 분위기에서 일을 할 수 있고, 매주 수요일마다 모두 같이 청소를 합니다.

9. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

회사에 적응하고, 교육해주는 부분에서 매우 큰 도움이 되었습니다. 어느 부분이 부족한지 어느 부분을 더 교육했으면 좋겠는지에 대한 커뮤니케이션도 굉장히 도움이 많이 되었습니다.

10. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

실무경험을 쌓을 수 있고, 또한 사회생활을 해볼 수 있어서 좋은 것 같습니다.

11. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

대표님께서 5년 뒤에 무엇을 하고 싶은지 작성해서 가지고 오라고 하셨던 적이 있는데 그때 대표님께서 좋은 말씀과 도움이 되는 말씀을 해주셔서 정말 기억에 남습니다.

12. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

인턴십을 수행하면서 모든 것이 대학교와는 많이 다르다는 것을 느꼈습니다. 학교에서 배우는 것은 실무에서 이론적인 부분에 해당했으므로, 그를 바탕으로 실무에서 잘 적응 한다면 실력이 좋아질 것입니다.

13. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

회사 대표님이 입사를 허락하신다면 입사를 할 것이고, 만약 하지 못하게 된다면 추가적인 준비를 통해 다른 회사에 입사할 예정입니다.

한국교통대학교 최종구 (아카넷 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요 한국교통대학교 컴퓨터정보공학과 4학년 최종구입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

2학기에 학교를 다니는 것보다 인턴 경험을 통해 실무와 사회생활을 경험해보고 싶어서 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

실무 경험을 해보는 것이 목표였습니다. 회사에서 연수생들을 대상으로 2개월 동안 오전 2시간, 오후 3시간씩 교육을 시켜주었습니다. 실습을 통해 어떤 식으로 업무가 이루어지는지 파악하는데 많은 도움이 되었습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

방학기간동안 청년취업아카데미를 통해 JAVA, JSP, SPRING, ANDROID등 2개월 동안 380여 시간의 교육을 받았습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

ICT 인턴십 참여 기업 목록을 전부 살펴보았는데, 가장 교육 커리큘럼이 잘 짜여 있어서 지원하였습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

아직 따로 일을 하지는 않았습니다. 추후 일을 진행할 수 있도록 넥사크로 플랫폼과 이클립스, 오라클,

14. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

자신감을 가지고 하시길. 처음에 못하는 것은 당연하고 어수룩한 것은 당연한 일이기 때문에 혼자서 어려워하 기보단 사수에게 도움을 구하거나 질문을 하시기 바랍니다. 인턴이라고 기죽지 마시고 열심히 하세요.

UbiDesigner 툴에 대한 실습 및 교육을 받았습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출근시간은 오전 9시이고 퇴근시간은 오후 6시입니다. 오전에는 9시 30분부터 2시간의 교육이 있으며 오후에는 2시부터 3시간의 교육이 있습니다. 그 외의 시간은 실습 내용에 대한 복습 및 공부시간으로 사용되며 근무 복장은 자유롭습니다.

8. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

처음에 걱정했던 것과는 달리 회사 분위기가 밝고 자유로워 생활하는데 불편함이 없어서 좋았습니다.

9. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

대학 정보화 사업 분야에서 업계 상위권의 경쟁력 있는 회사이며 사내규율이 타이트하지 않고 업무 교육을 체계적으로 시켜줍니다. 또한 풍부한 개발 라이브러리를 가지고 있으며 야근수당을 지급합니다.

10. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도인력님들에게는 언제든지 물어보면서 교육 및 실습을 수행하는 과정에서 도움을 얻었고 지도교수님은 한 달에 한 번씩 업무에 대한 내용을 전화상담을 진행하여 인턴십에 집중할 수 있도록 해주셨습니다.

11. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학교로 2학기를 다녔더라면 일주일에 몇 번 학교를 가지 않기 때문에 금세 나태해져서 시간을 무의미하게 보냈을

것 같은데 인턴십을 수행함으로써 교육도 받고, 학점도 받고, 실습비도 지급받는 등 어떻게 보아도 득이 되는 경험이었습니다.

대전대학교 김보경 (아카넷 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

대전대학교 IT경영공학과 4학년에 재학 중인 김보경입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

회사에서 실무를 경험하는 것이 저에게 더 큰 도움이 될 것 이라고 생각하였고 길게는 취업에도 도움이 되었으면 하는 마음에서 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

인턴십 채용이 확정된 후 생각했던 목표는 그저 최선을 다 해서 열심히 해야겠다는 생각 뿐 이었습니다. 열심히 잘 해서 채용되고 싶다는 것이 저의 바람이자 목표였기 때문 입니다. 회사생활을 하면서 목표를 이루기 위해 열심히 노력하고 있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서의 경우는 예전에 들었던 취업 강의나 수업을 바탕으로 작성한 후, 교내 취업지원팀에 상담신청을 하고 여러 번 방문 후 수정하여 제출하였습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

일단 제가 하고 싶은 일과 적성에 가장 맞는 곳이어서 제일 먼저 관심이 갔으며, 기업이 소개된 파일에 인턴십 시작 후 있을 체계적인 교육 계획표가 적혀 있어 질 좋은 교육을 받으며 실무경험을 쌓을 수 있을 것 같아 많은 도움이 될 것 같았습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

9월1일부터 11월 4일까지는 계속 교육기간이라 아직 따로 프로젝트에 투입되지는 않았습니다. 두 달 동안은 ORACLE 데이터베이스 쿼리문 교육과 아카넷에서 사용하고 있는 넥사크로 품의 기초 내용을 배우고 점차 좀 더 심화된 내용으로 실습을 해보며 교육을 받았습니다.

12. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

마음이 편한 곳에서 일을 하는 게 얼마나 중요한가에 대해서 생각해 볼 수 있는 좋은 기회가 되었습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

9시 출근 6시 퇴근이며 하루일과는 교육과 교육내용 복습 및 실습입니다. 근무 복장은 자유로운 복장입니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

아직 사내 행사는 없었지만 대표님, 상무님, 부장님들과의 화식이 세 번 정도 있었는데 회사 얘기도 들을 수 있었으며 사회문화도 배울 수 있었습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

학교를 다닐 때부터 아르바이트를 오래 해온 경험이 있어 느꼈지만 사회생활에서 인간관계는 중요하다는 것을 항상 느끼는 것 같습니다. 사실 사회생활뿐만 아니라 학교생활을 비롯하여 어느 곳에서도 인간관계는 중요한 것 같습니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그 것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

교육을 받은 후 실습을 하면서 아직 부족한 부분이 많아 이도저도 못하고 있던 적이 많은데, 질문하기가 어려워 아무 것도 못하고 있었을 때가 있었습니다. 몇 번 질문하고 나서부터는 궁금한 점이 생기면 전보다는 더 적극적으로 질문 할 수 있게 된 것 같습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

아직 인턴십 학생이라 잘 모르는 것일 수도 있지만, IT계열 회사는 일단 야근은 기본이라고 생각하고 항상 밤샘 근무를 할 것이라는 게 머릿속에 있었는데 저희 회사는 필요한 경우에는 야근을 할 수 있겠지만 강제적인 야근이 없는 것 같습니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

인턴 학생당 한 명씩 지도인력을 한분씩 배정해주시고 교육을 해주시면서 많은 것들을 알려주시고 도와주셔서

회사 생활하는 데 많은 도움이 되고 있습니다. 지도 교수님께서도 한 달에 한번 꼭 회사를 방문해 주시며 불편한 부분이나 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십의 개선이 필요한 점을 물어봐주시며 따로 안부 연락도 해주셔서 심적으로 많이 안정되게 해주십니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

일단 직접 회사를 다니면서 실무 경험을 쌓을 수 있다는 것이 가장 좋은 것 같습니다. 학교에서 따로 신청 받는 한 달 현장실습 교육을 했을 때는 무언가를 배울 시간이 라기엔 조금 짧다고 느껴졌는데 4개월 동안 회사생활을 해볼 수 있는 경험은 정말 좋은 기회라고 생각합니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

아직까지는 교육을 받는 기간이었기 때문에 특별한 일화는 없는 것 같습니다. 그러나 매일 회사에 출근하고 퇴근하며 두 달 넘게 지내온 게 다 기억에 남는 날들인 것 같습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

아직 직접 실무에 투입된 것은 아니지만 어깨너머로 다른 분들이 일하시는 것을 보면서 나 혼자 잘한다고 일이 잘 진행되는 것이 아니라 같이 일을 하는 사람들끼리 잘 맞아야 프로젝트를 원활하게 진행할 수 있다는 것을 많이 느꼈습니다.

16. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

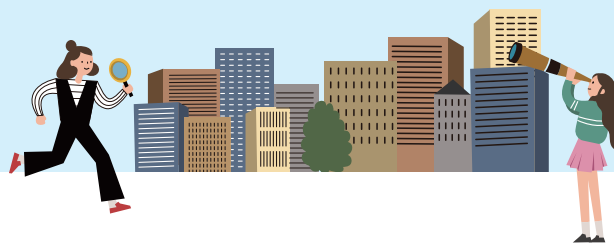
학교에서 수업으로 배우는 것과 회사에서 실무를 경험하는 것은 정말 큰 차이가 있다고 생각합니다. 이렇게 좋은 경험을 할 수 있는 기회가 적다고 생각되니 꼭 지원해 경험해볼 수 있으면 좋겠습니다.

20 애드잇

www.additcom.com

🔧 **주제품** : 빅데이터 분석 기반 마케팅 플랫폼

📄 **프로젝트명** : 영상 미디어 광고 플랫폼 기술 개발



개발팀 조훈 팀장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

저희 회사는 광고 플랫폼을 기본으로 정부 R&D, 직접 기획 개발된 서비스 상품을 운영관리하고 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

회사의 전반적인 개발업무를 맡고 있습니다. 인턴십에서는 인턴들에게 개발 방법 등을 교육하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

애드잇은 정부 R&D에서 습득된 노하우와 오랜 기간 동안 개발을 해온 경험이 있습니다. 풍부한 지식 개발과 자원을 바탕으로 직접 기획된 내용을 기반으로 서비스 개발을 진행할 수 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

회사에서 기획 중인 빅데이터 분석에 준하여 관련 학과 및 하고자 하는 의지와 성실함에 중점을 두었습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

주간단위 또는 프로젝트 단위로 진행되고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

해당 프로젝트에 대한 자료의 수집과 현존하는 기술을 중

점으로 새로운 시도나 보편적인 방법을 통한 학습을 주로 하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

프로젝트의 특성 상 전문적인 지식도 필요하나 지속적인 접근과 프로젝트를 진행하는데 있어 쌓이는 노하우를 접목한다면 스킬과 스펙은 자동적으로 쌓일 것으로 보입니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

부족한 인원의 수급과 새로운 아이디어 및 발상의 전환이 아닐까 합니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

해당 인원을 활용해 새로운 프로젝트를 시도해볼 수 있다는 점이 좋습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

현재 두 명의 인턴을 교육 중에 있으며, 저희와 함께 하고자 하는 학생이 있다면 정직원 채용을 생각중입니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

단순히 시간 때우기 식으로 참여하기보다는 향후 본인이 사회생활을 하는데 있어 도움이 된다는 생각으로 계획적이고 적극적인 자세로 임하는 것이 중요하다고 생각합니다.

세종대학교 장순근 (애드잇 연구개발팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 ICT 인턴십 프로그램을 통해 현재 애드잇(주)에 근무하고 있는 장순근입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

우선 4학년이기 때문에 취업 관련 정보를 찾고 있던 중 학교 홈페이지에서 ICT 인턴십 홍보자료를 볼 수 있었습니다. 기업에서 제 전공 관련 업무를 배울 수 있는 기회를 제공한다는 것에 매력을 느껴 지원했습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

우선 사회초년생으로서 주어진 업무나 프로젝트에 대해 최선을 다해서 만족할만한 결과물을 얻는 것이 목표였습니다. 따라서 관련 업무에 대해 모르는 것이 있으면 팀장님께 문의하면서 해당 업무의 지식과 실무를 익혔습니다. 조금 부족한 부분은 ICT 본부에서 지원해준 학원을 다니며 조금 더 전문적으로 배울 수 있었습니다.

현재 크게 변경된 사항은 없지만, 제 전공이나 직무 이외에도 한글2010, PPT 등 깔끔한 문서 작성 방법에 대해 배우고 싶다는 바람이 생겼습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

우선 이력서는 학과, 학점 위주로 구성되어 있어서 개별적으로 작성하시면 됩니다. 자기소개서는 거짓 없이 정성껏, 그리고 보기 좋게 작성했습니다. 그리고 제가 한 경험 위주로 작성했습니다. 면접은 편안한 분위기에서 진행되었고 면접관님께서 회사, 사업 소개와 인턴으로 근무하게 되면 하게 될 업무에 대해서 말씀해주셨습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

데이터베이스, 빅데이터에 관심이 많았습니다. 따라서 지원할 때 회사의 크기나 매출보다는 이 회사에 지원하여 무엇을 배울 수 있을까를 더 중요시했습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

우선 일일이 알려주는 방식이 아니라 기본은 제가 스스로 학습하는 방식으로 진행했습니다. 교육은 회사에서 직접 하는 것과 전문교육기관에서 받는 것, 두 가지 방식으로 구성되었습니다. 주요 업무는 데이터분석과 통계를 기반으로 '최적의 광고효과 전략 제시' 프로젝트를 구성하는 것이었습니다. 매출 증대에 영향이 있는 변수를 R프로그래밍을 사용하여 계산하는 방식으로 진행했습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출근은 9:30, 퇴근은 18:30분입니다. 기존 출퇴근시간보다 30분 늦게 출근할 수 있어서 아침에 조금 여유롭게 일어날 수 있습니다. 업무 시간 내에는 보통 프로젝트 완성을 위해 노력을 기울이고 있고 대표님의 한글, 워드 업무를 도와드리면서 문서작성 능력도 키우고 있습니다. 근무 복장은 평상복이라서 저는 상당히 편하다고 느꼈습니다. 머리카락이나 복장에 제한을 두지 않고 업무성과 위주로 회사 운영을 하는 것이 마음에 들었습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요?

저와 동기 인턴의 업무분담과 인턴 완료 시까지의 목표 설정을 위해서 팀장님이나 대표님과 미팅을 한 적이 있습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

우선 자유로운 분위기이고, 매달 마지막 주 수요일마다 회사 점심식사를 같이하는 것이 가장 기억에 남습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

많이 배우려고 노력하고, 스스로의 역량을 키우기 위해 궁금한 점을 물어보면서 친해지기 위해 노력하는 것이 중요한 것 같습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

프로젝트 진행 중에 막히는 부분이 많아서 고민이었습니다. 극복을 위해 우선 관련 자료, 서적을 찾아보면서 관련 지식을 습득하려고 노력했습니다. 선임자님께 문의도

했고 학원에 다니면서 전문지식을 배워가며 극복했습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

규모가 크진 않지만, 자유로운 분위기에서 업무를 할 수 있다는 것이 가장 큰 장점입니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

인턴십 프로그램을 통해 얻은 정보나 프로젝트가 나중에 회사생활에 도움이 될 수 있으니 최선을 다하라고 격려해주신 것이 가장 기억에 남습니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학점과 경험 둘 다 잡을 수 있습니다. 특히 경험에 있어서 다른 학우들보다 한 단계 앞서갈 수 있다는 면에서 좋았습니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

하루는 대표님의 핸드폰이 없어져서 팀장님이 사내 통신으로 '대표님 핸드폰 찾아라. 내 자리에는 없다'라고 했을

때 과장님께서 '나도 없어요.'라고 해야 했지만 '너도 없어요'라고 전송해서 모두를 웃게 한 것이 생각납니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

부서 업무추진의 방향, 의사결정은 기술적 노하우와 경험을 가진 전문가에 의해 주로 수행된다는 것을 알 수 있었습니다.

17. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

종료 후 제가 원하는 기업에 취업이 되면 좋겠지만, 더 많은 경험을 쌓기 위해 다시 한 번 인턴을 지원해볼까 생각합니다.

18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

학교에서 수업을 듣는 것 보다 직접 실무를 경험해볼 수 있는 점이 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십의 가장 큰 매력이자 장점입니다. 자신이 원하는 회사, 직무를 직접 지원할 수 있는 점 또한 제공합니다. 꼭 신청하세요.

세종대학교 한상민 (애드잇 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

저는 애드잇에서 인턴을 하고 있는 한상민입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

취업을 하기 전에 인턴을 통해서 경험을 쌓으려 지원했습니다.

3. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

빅데이터 관련 프로젝트를 진행하고 있기 때문입니다.

4. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

9시30분에 출근해서 6시30분에 퇴근합니다. 12시30분부터 1시30분까지는 점심시간입니다. 일과는 프로젝트 관련 개발을 하는데 몰두합니다. 근무 복장은 자유복장입니다.

5. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

자유로운 분위기 속에서 개발에 집중 할 수 있으며, 경력이 많으신 분들이 계셔서 쉽게 조언을 구할 수 있습니다.

6. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

모르는 것에 대한 조언을 얻을 수 있었습니다.

7. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

새로운 경험을 할 수 있었습니다.

8. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

생각하기만 했던 것을 실제로 만들어보니 기분이 좋았습니다.

9. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

아직 부족한 것이 많으니 더욱 노력해서 부족한 부분을 채워야겠다는 생각을 했습니다.

10. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

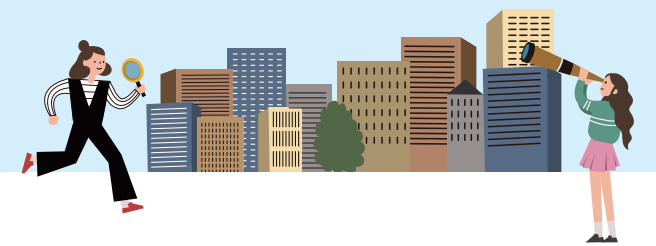
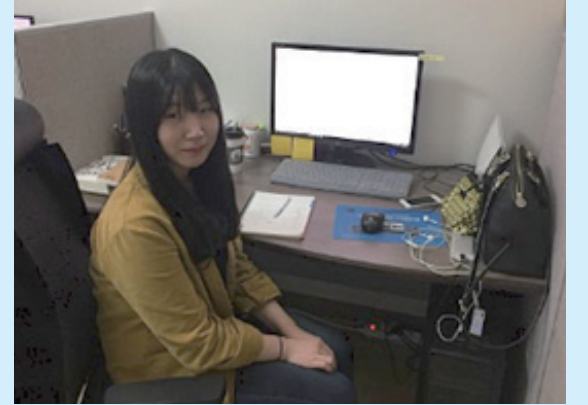
어떤 일을 하게 될지 미리 예상하여 준비해오면 더 큰 결과를 얻을 수 있습니다.

21 에이티지랩

atglab.co.kr

주제품 : ICT 서비스 개발, 교육, 컨설팅

프로젝트명 : GFMS 서비스 개발



에이티지랩 정진용 대표이사

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

ATGLab은 SW 전공 박사들로 구성된 국내 최초의 Gamification R&D 전문 기업으로 다음 사업 영역에서 활동 중입니다

1. GAMIFICATION R&D
최신 SW 기술을 기반으로 Gamification 관련 기술 연구 및 소프트웨어 개발 수행
2. GAMIFICATION CONSULTING
ATG만의 독자적인 Gamification Process를 기반으로 B2B 컨설팅 진행
3. SW EDUCATION
대기업, 대학 및 정부기관에서 최신 SW 기술 및 Gamification 교육 진행

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

에이티지랩의 대표이사로서, 인턴십 관련 업무를 총괄하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

다음 세 가지를 들 수 있습니다.
가. 회사 연구원이 박사급 연구원으로 구성된 R&D 전문기업
나. 국내 유일 게이미피케이션 관련 SW개발기업
다. 연구원 대부분이 기술 교육 가능 (대학, 대기업 등)

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

새로운 기술 숙지 가능성 및 기존 연구원과의 소통능력을 보았으며, 기존 기업과 다른 문화에 적응할 수 있을지에 대해서도 눈여겨봤습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

현재 추진 중인 사업에 직접 참여하는 방식으로 이루어지거나, 혹은 학교에서 배우지 않은 새로운 지식 및 개발 툴을 위주로 교육하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

ICT 개발 업무에 참여하고 있습니다. 기초적인 영역에서 직무를 수행하면서, 선배 연구원들에게 교육받고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

학교에서는 배우지 않는 최신 개발 기술이라, 방학이나 수업 외 시간에 새로운 기술 습득 필요합니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

기존연구원들에게 자극이 되는 참신함이 있습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

기존 경력사원 대비 학습능력 및 열정이 뛰어난 것 같습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

본인과 회사의 의향에 따라 정직원으로 근무 가능할 수도 있을 것 같습니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

방학 기간 등을 이용해 신기술 습득이 필요합니다. 또한 NCS에 기반한 진로결정 및 학습이 필요합니다. 마지막

으로 스타트업 및 벤처에 대한 열정이 최고의 준비물일 것입니다.

상명대학교 신지혜 (에이티자랩 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. ATGlab에서 현장실습을 하고 있는 신지혜입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

웹 프로그래머로 진로를 정하고, 취업을 하기 전 기업 실무를 경험해보고 싶어서 지원하였습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

인턴십 시작 전 목표는 웹 프로그래밍 실무를 쌓는 것이었습니다. 인턴십 시작 후 개발에 부족한 스킬 등은 책을 찾아 공부를 하며, 모르는 것이 있으면 연구원 박사님들께 도움을 받아 해결해 나갔습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서와 자기소개서를 작성 후 첨삭을 받고, 포트폴리오를 정리하였습니다. 또한 면접을 보기 전 담당교수님께 조언을 구하고, 필요한 지식을 공부했습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

웹 프로그래밍 관련 직무를 제시한 것이 가장 큰 동기이고, 그 다음으로는 회사의 위치 때문에 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

- 교육내용 :
*1개월 차 - LMS 시스템 구조분석, 게임화 된 LMS시스템설계 및 분석, 관련기술 교육(자바, 자바

스크립트, 앤드유저단 프로그래밍, HTML5 및 CSS)
*2개월차 - IoT 구현교육, IoT 소규모 프로젝트 진행
*3개월차 - IoT 소규모 프로젝트 진행, 게임화 된 LMS 시스템 구현
- 수행업무 및 주요활동 :
*1개월차 - HTML 및 CSS 웹 프로그래밍 개발
*2개월차 - HTML 및 CSS 웹 프로그래밍 개발, IoT소규모 프로젝트, 회사 홈페이지 개편
*3개월차 - HTML 및 CSS 웹 프로그래밍 개발, 게이미케이션 리서치

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

10시 내외 출근하여 7시 내외 퇴근합니다. 출근해서는 주로 웹 프로그래밍 개발과 CSS작업을 진행합니다. 근무복장은 자유입니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

게이미피케이션 외부 세미나를 여러 번 참가하였습니다. 세미나 등을 통해 게임화 된 교육의 효과, 실제 초중고 학생들에게 적용되는 사례 등을 알 수 있는 경험이었습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

첫 사회생활이 위계적인 분위기가 아닌 의견을 자유롭게 말할 수 있는 부드러운 분위기의 회사여서 인간관계도 편한 분위기입니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

요구하신 일이 정확히 어떤 것인지 명확히 이해하기가

어려웠습니다. 그것을 해결하기 위해 자주 피드백을 받았습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

탄력근무제로 출퇴근 시간이 자유롭고, 쉬는 시간도 자유롭습니다. 또한, 근처에 공원도 있어서 쉬는 시간에 산책을 즐길 수도 있습니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

인턴십 중간 중간에 어려운 일은 없는지, 힘든 점은 없는지 체크해줍니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서특별히 좋았던 점이 있다면?

새로운 일도 배울 수 있었고, 많은 경험을 쌓을 수 있어서 좋았습니다. 또한 직접 작업한 회사 홈페이지가 게시되었을 때 성취감을 느낄 수 있어서 좋았습니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

출장으로 부산 지스타 행사에 다녀왔습니다. 증강현실, 가상현실, 게임 학회 등 새로운 것을 경험할 수 있었습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

주어진 일을 완료할 때마다 성취감을 느낄 수 있었고, 어려운 것이 있을 때 질문하면 친절히 알려주셔서 좋았습니다.

16. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

웹 프로그래밍에 분야를 더 공부를 할 계획입니다.

17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

기회가 있다면 꼭 지원해서 인턴십 활동에 참여할 수 있으면 좋겠습니다. 학교에서 배우는 것과 달리 실제 일하는 환경에서 배울 수 있고, 이미 많은 경험을 하신 분들의 스킬이나 여러 가지 노하우들도 배울 수 있는 좋은 기회인 것 같습니다.

22 엑스피넷

xpnet.co.kr

주제품 : 네트워크 운영 유지보수, 정보통신공사업

프로젝트명 : 일터를 꿈터로 프로젝트



운영혁신팀 박남수 차장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

엑스피넷은 2010년 창사 이래 "개인역량강화", "조직역량 강화"를 전략 목표로 노·사간 상생 발전을 통하여, "근로자가 일하고 싶은 기업", "일터에서 꿈터로 생활의 터전을 만들 수 있는 기업"으로 만들고자 합니다. 엑스피넷 임직원들은 정보통신 유지보수 분야에서 오늘도 현장 일선에 최선을 다하고 있습니다. 엑스피넷은 특히 1건과 2015년 노사문화 우수기업인증, 2013년 BEST HRD인증("인적자원개발우수기관")등 인재육성 관련 우수한 경험을 보유하고 있는 기업입니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

엑스피넷에서 행정적인 업무 처리 및 인턴십 총괄책임자를 맡고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

엑스피넷은 직원들의 역량 강화 및 교육에 중점을 두고 있는 회사로, 멀티 인재 육성으로 다른 기업과 차별화를 두고 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

자격증 및 학점에 따라 우선 선발을 하고 있습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

엑스피넷은 정보통신 분야에서 다년간 업무를 수행한 현장 인력을 지도인력으로 두고 있으며, 이론과 현장의 모습을 동시에 보여 줌으로써 유, 무선의 흐름을 이해하는 과정으로 교육을 진행 하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

엑스피넷의 연수생은 현장 인력과 같이 동행하며 정보통신의 업무를 수행하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

열정과 배우려는 의지만 있다면 스킬과 스펙은 중요하지 않습니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

현장 인력의 인터뷰를 통해 연수생이 정보통신 분야를 이해할 수 있고, 추후 채용까지 이루어지다 보니 회사의 인재 육성에도 기여 하고 있습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

엑스피넷 기업 입장에서 기업이 젊어진다고 느껴집니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

종료 후 정규직으로 채용할 계획입니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

정보통신 분야는 많이 알려진 분야입니다. 그런 분야에서 이론공부와 실습을 함께 한다는 것이 전체적인 흐름을 알 수 있는 좋은 기회라 생각합니다. 학교에서 이론

인천대학교 신동혁 (엑스피넷 대전2팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

인천에 살고 있고 인천대학교 컴퓨터공학부에 다니는 4학년 신동혁입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

졸업하기 위한 학점이 꽤 필요했는데 실무를 경험하면서 학점을 딸 수 있는 장점이 있어서 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

굳이 타지의 회사로 지원한 궁극적인 목표는 홀로서기 연습이었습니다. 사회로 나아가기 위한 준비를 하고 싶었습니다. 또 한 가지 이유로 통신이 저의 전공과 밀접한 관계가 있습니다. 그렇기 때문에 직무 경험을 하면서 전공과 시너지 효과를 낼 수 있는 통신을 학습하는 것이 목표였습니다. 목표를 이루기 위해서 새 지역에 적응하는 것이 최우선이라고 생각했습니다. 지하철과 버스 등의 교통 노선에 대해 익숙해지기 위해 혼자서 여기저기 돌아다녔습니다. 그리고 회사에 적응하기 위해 회식을 빠짐없이 참여하여 선배님들과 친해지기 위해 노력하기도 했습니다. 근무 시간에는 지도교수님이 알려주시는 것을 이해하기 위해 교재로 이론을 학습하는 등 적극적으로 달려들었습니다. 인턴십을 계속 진행하면서 새로운 목표가 하나 생겼습니다. 일을 하면서 통신에 대해 많이 배웠기 때문에 정보통신기사 자격증을 취득해서 기존의 정보처리기사 자격증과 함께 쌍 기사를 노려볼 생각입니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서는 양식에 맞게 작성하였고, 자기소개서는 현재까지 진행해온 프로젝트, 지원동기 등에 대해 썼습니다. 제가 통신에 대해 관심이 있고, 그 관심사에 대해 어떠한 노력을 했는지를 이력서에 녹여냈습니다. 면접 준비는 제가

만 교육받다 보면 현장에 대한 이해도가 많이 부족하는데, 인턴십을 계기로 이론을 더욱 알차게 배우게 되며, 현장 실습으로 더욱 발전되는 인턴이 될 겁니다. 엑스피넷 조직 문화 -개인, 조직 역량 강화-를 배우게 된다면 어떠한 기업에 입사를 하게 되어도 자기의 뜻을 펼칠 좋은 기회라고 생각합니다.

썼던 자기소개서를 위주로 답변을 준비했고, 회사 대표님의 인터넷 기사 등을 찾아보았습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

한글과 컴퓨터를 제외하고는 아는 회사가 하나도 없었습니다. 그렇기 때문에 분야를 우선적으로 생각했습니다. 그리고 두 번째로 직원 수와 매출액을 고려했습니다. 되도록이면 스타트업 회사보다는 큰 회사를 가고 싶었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

LG U+의 무선 망 유지보수를 하고 있습니다. RRH 광중계기, RRH/NRRU 운영을 실습하고 각 기지국, 광중계기 장비별 전원 구조의 이해와 장애처리를 하는 방법을 배우고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출근은 9시 퇴근은 6시 정각에 하고 있습니다. 지도교수님이 해주시는 교육으로 업무 시간의 대부분을 보냅니다. 근무복장은 청바지 혹은 면바지 그리고 셔츠 등 단정한 옷을 입습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

외부직무교육이 가끔씩 있습니다. 2G, 3G, LTE 서비스를 제공하는 중계기나, 기지국에 가서 지도교수님께서 장비 다루는 방법을 교육해주시곤 합니다. 평상시 저는 돈만 내며 스마트폰에서 데이터를 이용하였는데 서비스를 제공하기 위해 하는 일들을 직접 보니 감회가 새로웠습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

매주 수요일 오후 5시~6시에 체육활동을 합니다. 직원들의 건강과 친목 두 가지를 잡을 수 있는 활동이라고 생각합니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

인간관계는 어렵다고 느꼈습니다. 하지만 제가 어떻게 하나에 따라 달라진다고 생각합니다. 최근 책임감 없는 모습을 많이 보여드렸지만, 남은 기간 최선을 다해 열심히 했던 ICT 인턴으로 선배님들의 기억에 남고 싶습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그 것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

선배님들이 말씀하시는 통신 용어가 굉장히 생소했습니다. 모르는 것이 있으면 즉시 질문하였고, 인터넷 검색의 도움을 받기도 했습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

우선 대표님께서 배움에 대한 열정이 넘치시기 때문에 직원들에게도 항상 배우는 것을 권장하십니다. 둘째로 가족 같은 분위기입니다. 직원들끼리 다 친하기 때문에 일하는 분위기가 화기애애하고 에너지 넘칩니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도교수님은 회사생활뿐만 아니라 인생의 전반적인 부분에 있어서도 멘토링을 해주시기 때문에 여러모로 유익합니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

필요한 학점을 취득하면서 직무경험을 할 수 있다는 것이 가장 좋은 점 같습니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

계룡으로 배터리 교체를 하러갔다가 낙하 훈련을 본 것이 기억에 남네요.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

고객들에게 제공하는 서비스이기 때문에 사소한 것들도 신중하게 다뤄야함을 배웠습니다.

17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

우선 자기의 적성을 생각해야합니다. 두 번째로 지원하는 회사에 대해 철저하게 조사했으면 좋겠습니다.

무가 어떤 식으로 운영되고 어떤 식으로 유지보수 되는지 궁금하여 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

대전운영1팀의 서구 무선 업무를 배우고 있습니다. 직무를 수행하기 위해서 오전에는 업무에 필요한 기본적인 네트워크 이론과 장비의 종류 및 기능, 이동통신의 운영 방식 및 예방점검에 대한 교육을 받으며 오후에는 현장에 직접 나가서 기지국 및 중계기를 보고 배우며 어떤 방법으로 장비를 다루는지에 대해 배우고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출근은 8시 30분, 퇴근은 6시에 이루어졌으며, 복장은 자유로웠습니다. 아침 회의를 시작으로 오전에는 ICT 학점연계 인턴십 교재를 활용한 이론교육을 진행하였고, 오후에는 현장에 직접 나가서 장비를 보고 배우며 실습하였습니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

매주 수요일에는 5시부터 업무를 마치고 모든 직원들이 인근 운동장에서 체육활동을 하였습니다. 족구, 축구, 마라톤 등을 하면서 업무 스트레스도 풀 수 있고, 단결력도 키울 수 있는 것 같아 좋았습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

사회생활에서 인간관계가 가장 중요하다고 생각합니다. 저는 저보다 먼저 입사하신 선배님들을 어떻게 대해야 하는지 항상 고민이었는데 먼저 다가와주시고 가족처럼 대해주셔서 정말 좋았습니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그 것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

아무래도 저의 실수로 인한 자책감이었던 것 같습니다. 후에 똑같은 실수를 하지 않기 위해서 실수했던 내용을 기억하며 이미지 트레이닝을 했습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

엄청나게 좋은 가족 같은 분위기. 정말 가족들이랑 일하는 줄 알았습니다. 그리고 직원들의 자기계발에 투자를 아끼지 않는 회사인 점 또한 장점입니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

제가 회사에 적응할 수 있도록 발판을 만들어주시고, 업무능력을 빨리 숙지 할 수 있도록 기본부터 탄탄하고 쉽게 알려주셔서 많은 도움이 되고 있습니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

아무래도 학점이수를 하면서 사회생활을 배울 수 있는 부분이 가장 좋은 점이 아닐까 생각합니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

통화품질에 이상이 생겨 민원을 처리하러 나가고, 팀원들 모두 잡음을 잡으러 S/A 계측기를 들고 돌아다녔던 것, 5724라는 장비 Rework 작업을 수없이 많이 했던 것, 대전운영1팀 다 같이 모여서 생일인 직원을 축하해주는 것. 하나하나가 다 기억에 남는 것 같습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

처음 입사한 날부터 오늘까지 좋은 일도, 좋지 않은 일들도 많이 있었지만 다들 항상 웃으시며 가족같이 대해주시고 먼저 다가와 챙겨주셔서 많이 배울 수 있었고, 적응할 수 있었던 것 같습니다. 앞으로 인턴십 기간이 얼마 안 남았지만 열심히 하여 많은 경험을 쌓고 싶습니다.

16. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

ICT 학점연계 프로젝트 인턴십은 학점이수 뿐만 아니라 자신이 원하는 연수기업을 직접 찾아보고 지원할 수 있고, 미리 조직의 분위기나 업무능력을 키울 수 있는 좋은 제도라고 생각합니다. 저는 엑스피넷을 연수기업으로 적극 추천하고 싶습니다. 더불어 전공 능력을 조금이라도 활용할 수 있는 기업에 지원하여 자신의 역량을 키울 수 있었으면 좋겠습니다.

대전대학교 유지문 (엑스피넷 대전운영1팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 대전대학교 정보통신공학과 4학년 유지문이라고 합니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

학교에서 배우는 전반적인 전공 교육만으로는 사회생활과 업무능력이 있어서 많이 부족하다고 느꼈습니다. 마침 학교 산학협력관의 교수님께서 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십이라는 제도를 추천하셨고, 학점이수뿐만 아니라 기업에 나가서 업무환경 및 실무능력을 키울 수 있어서 좋은 제도라 생각하여 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

실무적인 부분 하나하나를 배워가며 흥미가 생겼고, 인턴십 4개월 동안 열심히 배우고 실무능력을 쌓아서 바로 정

규직으로 전환하여 취업하는 게 목표였습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

ICT 학점연계 프로젝트 인턴십 사이트의 연수기업 목록 중 전공을 활용할 수 있는 곳이 있는지 살펴봤습니다. 그 중 엑스피넷이라는 기업이 눈에 들어왔고, 기업에서 어떤 인재를 원하는지 생각하면서 이력서와 자기소개서를 작성하였습니다. 그리고 엑스피넷이 어떤 회사이며 어떤 업무를 하는지, 보유하고 있는 기술이 무엇인지 하나하나 조사하여 면접을 준비하였습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

엑스피넷이 무슨 일을 하는지 찾아보았을 때 LG U+ 서부 네트워크 유지보수라는 업무를 한다고 나와 있었습니다. 평소에 우리가 쉽게 사용하는 인터넷과 통화 품질 관련 업

대전대학교 임준섭 (엑스피넷 대전운영1팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 대전대학교 정보통신공학과 25살 임준섭입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

학교 생활을 하던 중 교수님께서 ICT 인턴십이라는 제도가 경험을 쌓을 수 있어 참여해봤으면 좋겠다고 하셔서 알게 되었는데, 개인적으로 이것저것 알아본 후 저에게 좋은 경험이 될 것 같아 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

처음에는 아르바이트가 아닌 첫 회사 생활 적응을 목표로 삼았습니다. 목표를 달성하기 위해서 인사도 열심히 하고 이등병의 자세로 행동했습니다. 그렇게 점차 적응을 하게 되었습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서 등을 작성하고 계속 수정하였습니다. ICT 인턴십에서 지정해준 틀로만 써서 보내지 않고 저에 대해 알릴 수 있는 걸 추가적으로 첨부해서 보냈습니다. 면접에서 어떤 말을 해야 될까? 라는 생각을 집에서 곰곰이 해보았고 지원하는 회사에 대해 알아보았습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

엑스피넷이라는 기업을 인터넷 기사에서 본적이 있었습니다. 더 자세히 알아본 후, 저에게 좋을 것 같아서 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

무선 관련 교육을 받았습니다. 중계기 장애처리 등 여러 가지 교육과 관련된 것들을 현장에서 배웠습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

오전 8시30분부터 오후 6시까지 일을 하였고 근무 복장은 편하게 입고 출근하였습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

회사 특성상 거의 외부에서 일을 처리하기 때문에 저를 데리고 다니시면서 이것저것 알려주셨습니다. 일을 처리하고 책을 보면 현장에서 본 것이라 이해가 좀 더 빨랐습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

월요일 아침마다 회의를 진행합니다. 업무에 필요한 교육을 다 같이 받기도 하였고 수요일 5시에는 체육활동을 진행합니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

제가 한만큼 돌아온다고 느낀 것 같습니다. 좋은 모습을 많이 보여야 그만큼 더 인정도 받을 것 같습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그 것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

처음에는 장비를 설명해 주셔도 뭐가 뭔지 몰라서 어려움이 있었지만 지금은 조금씩 이해가 돼서 괜찮아졌습니다. 그리고 선배님들이 다들 잘해주셔서 큰 어려움은 없었습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

회사 사람들이 다들 잘해주시고 착하셔서 너무 좋습니다. 누구 하나 뒤쳐지지 않게 잘 이끌어주십니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

회사에 대해 불편함이 없도록 도와주시고 저에게 많은 조언을 해주셔서 많은 도움이 되었습니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

제가 해보고 싶었던 일들을 좋은 사람을 만나 같이 일해서 좋았습니다. 그래서 조금 더 통신에 대한 관심이 높아졌습니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

아파트 단지에 작업을 하러 가게 됐을 때의 일입니다. 출입을 위해선 관리사무소에서 열쇠를 여러 개 받아야 합니다. 열쇠를 받고 진행을 하니 작업이 수월하게 끝났습니다. 작업이 끝나 관리사무소에 가서 열쇠를 반납하려 보니 열쇠가 하나 없어서 당황했습니다. 다행히 열쇠

가 원래 하나 없었던 것이었습니다. 뭐든지 처음에 확인을 제대로 해야 된다고 느꼈습니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

학교랑 회사는 많이 다르다는 것을 느끼게 되었습니다. 교수님께서 학생들은 돈을 내고 다녀서 안 나와도 되고 맘대로 해도 되지만, 회사원은 돈을 받고 일하기 때문에 맘대로 할 수 없다는 것을 말해주셨는데 너무 와 닿았습니다.

17. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

많은 생각들을 하고 있지만 IT 계열 쪽으로 취업을 하려고 합니다.

18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

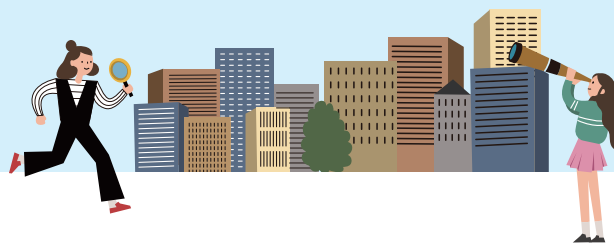
어렵다고 느끼지 마시고 도전해보세요. 분명 자신에게 많은 도움이 될 것입니다.

23 엘에스웨어

www.lsware.co.kr

주제품 : 서버보안솔루션, 오픈소스SW 라이선스
컴플라이언스 검사 시스템

프로젝트명 : 정보 보안 SW 테스트 자동화 및
품질 관리 시스템 구축



QA팀 김민 팀장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

엘에스웨어는 IT보안솔루션을 중심으로 IT컴플라이언스에 기반한 다양한 솔루션의 개발, 공급에서부터 시스템의 구축 및 운영 서비스까지 전문화된 영역에서 고객의 요구를 충족시키고 있으며, 이를 위해 Compliance, Availability, Protect, Security(CAPS) 네 분야의 포트폴리오를 구성하여 비즈니스 영역을 확장하고 있습니다. 엘에스웨어는 자사 제품의 매출을 전체의 70% 이상으로 확대하는 것을 목표로 하고 있으며, 이는 외산제품의 대체효과는 물론 우리 제품의 해외진출 목표달성을 가속화 할 것입니다. 2016년 엘에스웨어는 Omniguard v.5, SecuMS v.3, N-Guard 등의 개발프로젝트의 성공과 Omni-IM, FOSSGuard의 시장진입, 그리고 세계시장진출의 첫 발을 위해 우리가 가진 모든 역량을 집중할 것입니다. 그리고 중소SW기업으로는 2013년도에 드물게 여성가족부로부터 가족친화인증기업으로 선정되었고, 일자리창출기업(서울시), 일하기 좋은 기업(서울시), 취업하고 싶은 기업(중소기업기술혁신협회) 등에 선정되는 등 직원 중심의 기업문화를 통해 기업경쟁력을 강화해 나가고 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

엘에스웨어 QA팀 팀장으로 인턴팀원들이 개발, 자동화, 품질관리 업무를 원활히 진행할 수 있도록 가이드해 주는 역할을 맡고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

중소SW기업으로는 2013년도에 드물게 여성가족부로부터 가족친화인증기업으로 선정되었고, 일자리창출기업(서울시), 일하기 좋은 기업(서울시), 취업하고 싶은 기업(중소기업기술혁신협회) 등에 선정되는 등 직원 중심의 기업문화를 통해 기업경쟁력을 강화해 나가고 있으며, 총 인원 91명중 개발 인력 50명, 기술지원 인력 25명, 총 75명이 기술 인력으로 기술개발 관련 역량이 뛰어납니다. 그리고 ICT 인턴의 경우 단순 문서작업, 테스트업무가 아닌 인턴 팀원들의 장점, 원하는 영역을 파악하여 맞춤형 업무시스템으로 진행할 수 있도록 적극적으로 지원하고 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

학생들의 하고자 하는 열의 및 열정을 보았고, 각 업무별 (개발, 자동화, 품질관리) 파트로 나눠서 진행 가능한 수준들을 갖추고 있는 학생들을 선발했습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

초반 기본교육(제품, 팀 업무의 흐름), 각 파트별로 기본정보 제공, 파트별 업무 가이드를 진행했습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

1. 개발 - 프로세스관리도구 개발, 테스트도구 개발
2. 자동화 - 결함모니터링, 성능테스트

3. 품질관리 - 품질관리 환경구축, 계획서, 실행, 완료 레포트 작업진행

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

IT 관련 지식이 있고 C, java 가능한 자를 우대하며, 새로운 곳에 도전하고자 하는 열정이 있으면 좋겠죠.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

팀 내에서 사용하는 도구를 만드는데 도움을 받습니다. 반복 작업, 시스템 성능을 측정하는 스크립트를 만들어 사용할 수 있고, 제품 출시 또는 고객사에 설치 전 제품의 안정성을 확인할 때 지원을 받습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

생각의 전환 부분인 것 같습니다. 회사 경력자들은 대부분 정적인, 낡은 생각을 갖고 있다면 인턴 팀원들은 동적인, 신선한 생각이 있어서 그걸 이용해 업무에 활용할 때가 좋습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

평가점수가 우수일 경우 회사에 정규직 전환 요청하여, 입사시키고자 합니다. (2016년도 상반기 1명 채용 완료)

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

현재 인턴 팀원들이 속해있는 팀은 다양한 업무를 소수의 인원으로 소화하고 있어서 인턴 팀원들이 많이 배울 수 있는 기회가 될 것입니다. 그리고 정해진 업무보다는 인턴 팀원들의 장점, 원하는 영역을 파악하여 맞춤형 시스템으로 진행하기 때문에 열정적으로 인턴 생활을 할 수 있을 것으로 예상됩니다.

세종대학교 정용훈 (엘에스웨어 QA팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

컴퓨터 공학과에 재학 중인 정용훈 입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

취업을 하려고 준비하던 중, 아무런 스펙도 경험도 없었기에 실무경험을 쌓는 것이 간절하여 지원했습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

많은 프로젝트를 기간 내에 잘 끝내보자는 것이 목표였습니다. 하면서 제가 알던 부분보다 더 많은 것들을 공부해야 했고, 프로젝트 외에도 다른 부분까지 챙겨보자 라는 마음으로 바뀌게 되었습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

먼저 이력서와 자기소개서를 사실대로 적었어요. 사실, 자기소개서에 적을 내용은 별다른 게 없어서 될 수 있을까라는 걱정을 많이 했는데 ICT 인턴십은 그런 학생들에게도

기회를 주기 때문에 좋았습니다. 면접은 임원분과 부서장님이 함께해 다대다 면접으로 진행되었습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

보안솔루션을 만든다는 것이 가장 큰 매력이었어요. 보안쪽에 관심이 많았었거든요.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

우선 전 QA팀 부서로 배치를 받았습니다. 기본적으로 회사제품의 품질관리테스트를 담당하는 부서입니다. 테스트 뿐 아니라 팀장님께서 다양한 시도를 하셔서 여러 TOOL에 대해서도 배워가고 있는 중입니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

9시 출근 18시 퇴근은 잘 지켜지고, S/W개발과 프로그램에 대한 품질테스트, 문서 작업 등을 하고 있습니다. 근무

복장은 자유로워서 원하는 복장을 입고 출근하면 됩니다. 저는 주로 비즈니스 캐주얼을 즐겨 입었어요.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

월례회의가 있었습니다. 사장님부터 사원 모두가 한 달에 한 번씩 모여서 회의를 하는 것이었는데, 구성원 모두가 한자리에 모인다는 것 자체가 색다른 경험이었어요.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

조금만 예의를 갖추면 학교에서의 학우들과의 관계같이 어렵지 않은 것 같아요.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

학교에서 잘 사용하지 않던 개발 언어들과 tool에 대해 모르는 것이 많았습니다. 그래서 때론 직접 물어보기도 하고, 구글링을 이용해 학습해가는 중 입니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

조식 제공이라는 것이 좋습니다. 아침을 잘 안 챙겨 먹을 때가 많은데, 30분 정도 일찍 출근하면 회사에서 제공해주는 맛있는 아침을 먹을 수 있습니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

막히는 것이 생길 때 팀장님에게 문의하면 친절히 알려주셔서 현재까지 문제없이 실무에 적응해나가고 있습니다. 지도교수님은 아쉽게도 아직까지는 만나 뵈지 못해서 잘 모르겠어요.

13. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

회사 생활이 어려울까 걱정이 많았는데 차근차근 적응해 나가려 노력하면 생각보다 어렵지 않아요.

14. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

인턴십 수행이 끝나고 17년 1월이 되기 전에 국내든 해외든 여행을 다녀올 예정이에요.

15. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

원하는 분야나 관심 가는 곳이 있다면, 한번 도전해보세요. 어렵지 않습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

저는 QA팀에서 엘에스웨어 제품들의 기능 테스트, 웹 테스트, 테스트 케이스 작성편집 등을 업무로 하고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

근무시간은 아침 9시 ~ 저녁 6시이고 근무복장은 자유롭게 입고 있습니다.

8. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

아직 사회생활을 많이 해보지 않아서 모르겠지만 인간관계 역시 업무의 연장선인 것 같아서 업무와 인간관계 모두 중요시해야 할 것 같아요.

9. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

몰랐던 부분을 찾아가면서 업무를 하는 과정이 저에게는 어려웠던 것 같아요. 하지만 결과적으로는 저에게 피가 되고 살이 된다고 생각합니다.

10. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

근무할 때 자유로운 분위기라서 너무 좋았어요.

11. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도인력이신 팀장님과의 소통이 업무에 많은 도움이 됐

어요. 궁금한 점이나 잘못된 부분을 정확히 집어주셔서 제가 받아들이기에 편했던 것 같아요. 교수님과는 주로 전화나 카톡으로 대화를 많이 나눴는데 궁금한 점이 있을 때마다 항상 도움을 주시고 인턴십 시작 전 방학 때부터 여러모로 신경 써주셔서 제가 인턴십을 조금 더 수월하게 지낼 수 있는 바탕을 만들어 주신 것 같아서 감사드려요.

12. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

저 자신에 대해 평가해볼 수 있는 기회가 되어서 좋은 것 같습니다.

13. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

전공 관련 분야에서 일할 기회를 얻기가 쉽지 않은데 이렇게 ICT 인턴십 과정을 통해 졸업 후 진로에 대해서 더욱 더 생각이 명확해지는 것 같습니다.

14. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

저는 이번 인턴십이 끝나면 곧바로 졸업을 남겨두고 있기 때문에 졸업할 때까지 취업준비를 할 예정입니다!

15. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

할까 말까 망설이는 학생들도 많을 거라고 생각합니다. 하지만 IT쪽으로 취업을 계획하고 있다면 ICT 인턴십 과정에 참여하는 게 득일 거라고 생각합니다.

유한대학교 정지현 (엘에스웨어 QA팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 유한대학교 2학년에 재학 중이고 엘에스웨어에서 ICT 인턴을 하고 있는 정지현입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

교수님의 권유로 처음 관심을 가지게 됐구요. 그 후에 ICT 인턴십에 대해 알아보면서 졸업 후 취업을 해야 하는 저에게 필요한 실무경험을 쌓을 수 있는 기회가 될 것 같아서 지원하게 됐습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

회사생활에 잘 적응하는 것이 주된 목표였어요. 회사에 적응하지 못한다면 다른 목표를 잡아도 목표를 달성하기 어려울 거라고 생각했기 때문에 첫 달 목표는 회사생활 적응으로 잡았었어요. 2차 목표는 제가 맡은 직무에서 최선을

다하는 건데 목표달성을 했는지는 인턴생활 끝나봐야 저 자신이 스스로 판단할 수 있을 것 같아요.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서나 자기소개서는 제가 작성하고 교수님께서 검토하시는 방식으로 준비를 했고요. 면접은 엘에스웨어 홈페이지 지라든지 기사 등을 많이 참고하고 메모해서 여러 번 읽고 면접을 봤었어요. 면접은 자유로운 분위기여서 좋았습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

저희 학과인 유비쿼터스영상보안학과와 관련성이 있는 보안이나 보안SW회사를 눈여겨봤는데 엘에스웨어라는 회사에서 특히 젊은 이미지나 느낌을 줬던 것 같습니다. 그 것이 장점으로 다가와서 교수님과 상의 끝에 '엘에스웨어'로 지원하게 되었습니다.

명지대학교 지승혁 (엘에스웨어 QA팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

명지대학교 4학년 지승혁이라고 합니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

직무 경험을 원했고, 사회생활을 시작하고 싶었어요.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

지원한 직무에 대한 이해 및 숙련도 향상이 목표였습니다. 그를 위해 실제 작업을 수행하면서 경험하고 모르는 것은 바로바로 찾아보았습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서, 자기소개서를 효과적으로 작성하는 방법에 대한 수업을 듣기도 했고 실제 면접을 통하여 면접 경험을 쌓았습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

기업에서 제시한 직무가 흥미로웠고 직접 경험해보고 싶었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

출시 직전의 제품에 대해서 테스트하고 오류를 찾는 품질 점검 직무로 일하고 있습니다. 툴을 작동시키는 것에 대해서 숙련되기 위해 노력하였습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출근시간은 9시, 퇴근시간은 6시이며 근무 복장은 자유로운 편입니다. 출근하여 하는 일은 개발 소프트웨어에 대한 품질점검 및 테스트입니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

매달 첫 번째 월요일에 모든 직원들이 모여서 회의를 하는데 처음 참여하는 것이라 신기하고 배울 점이 많다고 생각하였습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

먼저 다가가야 한다는 것을 배웠습니다.

10. 인턴ships을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그 것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

처음에는 생활 패턴의 변경으로 피곤하고 잠이 쏟아졌지만 현재는 어느정도 적응을 해서 괜찮습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

자유로운 분위기가 자랑거리입니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴ships에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

첫 사회생활에 어려움이 없도록 많은 도움과 조언을 주고 계십니다.

13. ICT 인턴ships에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학교를 떠나 사회 첫 경험을 할 수 있어서 좋습니다.

14. 인턴ships을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.


직무에서 필요로 하는 분야에 대한 더 많은 공부が必要하다고 느꼈습니다.


15. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴ships에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

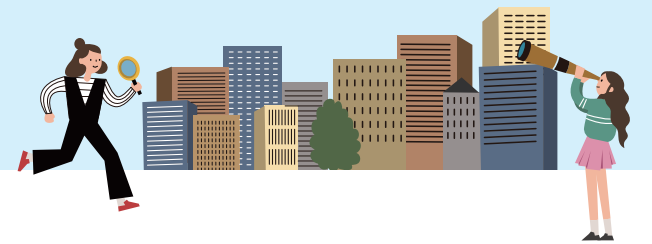
직무에 대한 경험과 학점을 필요로 하신다면 좋은 기회가 될 것 같습니다.

24 올스테이

www.allstay.kr

 **주제품** : 글로벌 호텔 실시간 가격비교 검색 엔진

 **프로젝트명** : 글로벌 호텔 가격 비교 검색엔진 개발 및 마케팅 운영



제주대학교 김지현 (올스테이 개발부서 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 제주대학교 컴퓨터공학과에 재학 중인 4학년 11학번 김지현입니다.

2. ICT 인턴ships에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

제주도에서 인턴ships을 진행하게 되면 제주도 내 기업을 한정적으로 선택하게 되어 인턴ships을 진행하게 됩니다. 동기, 하기 계절학기에 인턴ships을 진행하고 서울에 있는 기업도 인턴ships을 진행하고 싶었지만 제주대학교 프로그램에서는 많은 제약이 따라서 ICT 인턴ships을 지원하게 되었습니다.

3. 인턴ships 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

저의 목표는 제주도 기업들과 서울에 있는 기업들의 기업 문화 차이를 경험하며 더 많은 경험을 쌓고 저의 미래에 대한 진로를 확실하게 정해 실력을 키우는 것입니다. 인턴ships 시작 후에 기업문화에 적응하고 내가 하고 싶은 개발이 어떤 분야인지를 알기 위해 다양한 개발을 경험하고 지금 제가 맡은 바 최선을 다하고 있습니다. 애초 저의 진로를 결정하기 위해서 인턴ships을 진행한 것으로 실제 진로를 결정하는데 아주 큰 도움이 되었습니다.

4. 인턴ships을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

16학년도 하기 계절학기 제주도에서 인턴ships을 진행하던 도중 친구의 소개로 ICT 인턴ships을 소개 받고 이력서를 작성했습니다. 면접에서는 그동안 제가 제주도 기업에서 인

턴ships을 진행하면서 느낀 점과 지금 저의 상황에 대해 솔직하게 말씀드렸고 그 결과 지금 회사에서 인턴ships을 진행하게 되었습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

저의 꿈은 개발자인데요. 개발자가 일할 수 있는 환경에 특화되어 있으면서 어플리케이션에 한정적이지 않고 웹 페이지, 서버 개발 등 다양한 개발 분야를 경험할 수 있을 것 같았습니다. 점점 성장하고 있는 기업이기 때문에 다른 기업에서는 경험하지 못하는 일들이 있을 것 같아서 지원하게 되었습니다.

6. 인턴ships 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

인턴ships을 시작한 후에는 sts를 통한 간단한 페이지 작성부터 시작하여 지금은 ruby 언어를 사용하여 matching 프로그램을 개발하고 있습니다. 지금 현재 진행하고 있는 직무를 통해서 매칭을 위한 알고리즘과 매칭 프로그램을 위한 리눅스 서버환경, 데이터베이스 등 다양한 분야에 대해서 조금씩 배워가고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

저희 회사는 10시에 출근하며 7시 퇴근을 하는 업무 시간을 가지고 있으며 저는 10시에 출근하여 12시 반부터 약 1

시간 30분가량 점심식사 시간을 가진 후 2시부터 오후 일과를 시작합니다. 근무복장은 자유롭습니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

제주도 기업들과는 다르게 출퇴근시간이 대체적으로 자유롭고 일과 중 분위기도 무겁지 않으며 자기 할 일만 하면 되는 문화를 가지고 있습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

대표님 등 다른 분들이 너무 잘해주시기 때문에 어렵지 않은 분위기 속에서 인간관계를 형성하게 되었습니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요?

인턴십을 수행하면서 가장 어려웠던 점은 타지생활을 한다는 외로움이었습니다. 그래서 일과시간이 끝난 후에 가족들과 친구들에게 더 연락을 자주 한 것 같습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

저희 회사의 자랑은 무엇보다 기업문화가 아주 좋다는 것입니다. 야근을 강요하지 않고 주어진 시간에 자기가 맡은 일을 한 후 퇴근시간이 되면 자유롭게 퇴근을 한다는 것입니다.

12. 지도인력, 지도교수님과과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

인턴십 진행도중 애로사항이 있을 경우 상담을 통해 해당 애로사항을 해결해 줍니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

타지에서 인턴십을 하게 되면 숙소가 가장 큰 문제인데 올스테이에서는 기업에서 가까운 거리에 숙소를 구해주셔서 편하게 인턴십을 진행할 수 있었습니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

특별히 기억에 남는 일화는 없지만 개발을 진행하던 도중 절대 해결 못할 것 같던 일들도 시간이 지나면 지날수록 해결할 수 있다는 것이 신기하고 기억에 남습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

가까운 거리에 숙소를 잡아주신 것과 자유로운 기업 문화, 회식이 강요되지 않는 기업 문화 속에서 제가 맡은 직무를 수행할 수 있게 도와 주셨고, 이러한 인턴십을 통해 개인적으로 많이 성장하게 된 것 같습니다.

16. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

종료된 후에도 서울에 남아 개발자 일을 계속하고 싶습니다.

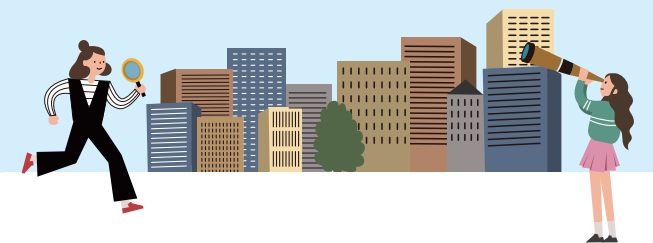
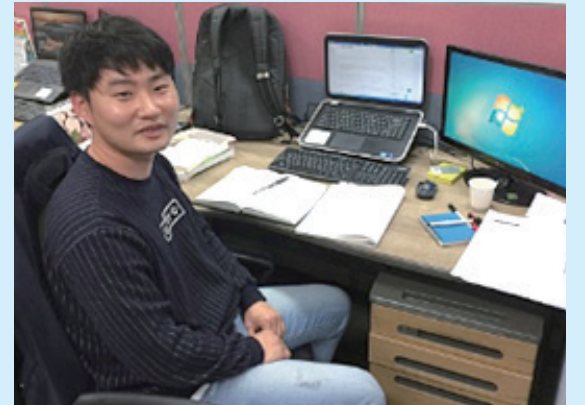
17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

인턴십을 수행하게 되면 가장 크게 와닿는 것이 기업 문화라고 생각합니다. 인턴십 학생들을 방치하는 회사들이 참으로 많은데, 이 때문에 기업 선택이 가장 중요하다고 생각이 듭니다. 인턴십을 진행하려면 그 기업에 대해 많이 알아보고 4개월이라는 시간을 잘 보낼 수 있는 기업을 신중히 선택해야 할 것입니다.

25 웨이브트랙

주제품 : 무선통신용 반도체 및 모듈

프로젝트명 : Ka-band 레이더 시스템용 Up/down converter 개발



부설연구소 윤상영 책임

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

(주)웨이브트랙은 RF 주파수 대역에서 밀리미터 주파수 대역에서 MMIC/RFIC. 능동 및 수동 모듈 부품을 제조 판매하는 종합 부품 모듈 업체입니다. 당사는 2014년4월 설립되었으며 광대역 High power amplifier, SSPA, Up/down converter, PLL synthesizer, PLDRO, filter 등과 RFIC/MMIC 제품에 이르는 다양한 제품을 설계, 개발 및 판매하고 있으며 customized 부품 및 모듈 개발 solution을 제공하고 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

현재까지 RF 관련 업종에서 15년 이상의 연구 개발 및 양산 업무를 담당하였습니다. 인턴십 연수생이 학교에서 배운 이론과 실제 진행 업무를 최대한 매칭시켜서 이해도를 높일 수 있도록 도와주고 있습니다. 또한 회사생활뿐만 아니라 앞으로 연수생의 인생을 설계하는데 무리가 없도록 회사 선배, 인생 선배로서의 멘토 역할도 겸하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

RF 주파수 대역의 MMIC/RFIC를 직접 설계, 양산 및 판매를 진행하기 때문에, RF 원천기술을 가지고 있는 힘이 있습니다. 또한 일반적인 RF Module 제조사와는 다르게 Module 설계 시, 여러 가지 simulation 결과를 바탕으로 체계적이고 논리적인 업무진행 및 분석이 가능합니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

연수생에게 많은 업무 지식 및 능력을 바란다면 회사의 기준이 잘못된 것입니다. 연수생이 가지고 있는 마음가짐과 자세를 중점을 두고 선발하였습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

현재 진행 중인 과제에 자연스럽게 연수생이 녹아들 수 있도록 업무를 진행하고 있습니다. 이론과 실무가 전혀 다를까요? 아닙니다. 학교에서 배우는 이론과 회사생활에서 진행하는 실무는 전혀 다르다고 생각할 수도 있지만 모든 것은 연결고리가 있습니다. 그 연결고리를 스스로가 찾아갈 수 있도록 옆에서 조언을 해주고 길을 안내해 주는 교육을 진행하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

모든 과제를 진행할 때에는 업무의 순서가 있습니다. 현재 연수생의 업무 중에서 제일 우선적으로 작업되어야 하는 것이 test를 위한 board의 제작입니다. 따라서 RF 이론, design tool 지식 습득을 통해 test를 위한 board 제작을 담당하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

업무 중에서 제일 우선적으로 작업이 필요한 Data sheet를 이해하지 못한다면, 설계의 방향도 잘못될 것이고, 결과도 얻을 수 없을 것입니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

매사에 적극적이고 열정적으로 업무를 진행하는 연수생을 보면서, 회사에서 오래 근무하시던 분들도 초심을 생각해 보는 시간이 되었습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

연수생과 많은 대화 및 업무를 진행하면서, 현재 20대가 가지고 있는 잠재 능력 및 사물을 보는 관점이 많이 다르다는 것을 느꼈습니다. 회사 입장에서 5년 10년 뒤에 더욱 도약하기 위해서는 기성세대의 관점이 아닌 20대의 잠재 능력과 관점이 반드시 필요하다고 느꼈습니다.

호남대학교 정안휴 (웨이브트랙 신기술개발 부설연구소 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하십니까. 저는 광주 호남대학교 이동통신학과 4학년에 재학 중인 정안휴입니다. 현재 웨이브트랙에서 인턴십 실습을 하고 있습니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

지도 교수님의 권유로 ICT 인턴십에 대해 알게 되었고, 학교에서의 강의도 중요하지만 실무에서의 경험도 중요하다고 생각되어 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

시작 전 목표는 PADS tool과 장비 사용에 능숙해 지는 것이었으며, 목표 달성을 위해 회사 선배로부터 tool교육을 받고, 계측 장비를 사용하여 측정 등을 함으로써 노력하고 있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

인턴십에 지원하기 위해서 이력서와 자기소개서를 작성하고, 4학년 1학기까지 학교에서 실습, 실험한 내용 등을 정리, 포트폴리오를 만들었습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

기업을 선택하게 된 동기는 현재 전공 분야와 관련 있는

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

연수생이 원할 경우, 정직원으로 채용하여 우리 모두가 같이 회사를 지금보다 성장 시키는 미래를 함께하고 싶습니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

저희 회사에서 근무하는 연수생처럼, 어떤 일이든 일단 도전해 보는 것이 좋다고 생각합니다. 도전해보지도 않고 포기하거나 후회하지 마십시오. 현재 자신이 가야할 길, 미래에 대한 목표 등은 어느 누구도 판단하기 어렵습니다. 실행한 후에 판단을 내려도 늦지 않습니다.

기업이었고, 배울 수 있는 것이 많을 것이라 생각되어 웨이브트랙에 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

학교에서 배우지 않았던 PADS tool에 대해서 교육받고 계측 장비 사용법에 대해서 교육받았습니다. 교육 받은 PADS tool을 사용하여 PCB설계 해보고, 계측 장비로 측정하여 Filter를 제작하는 업무를 수행하였습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근 시간은 09시부터 18시까지이며, 업무 시간에는 그 날 주어진 업무를 수행하거나, 전일 끝내지 못한 업무를 수행합니다. 근무 복장은 규정되어 있지 않아서 편안한 복장으로 근무합니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

외주 업체에 외근을 나가보았는데, 다른 회사의 분위기나 실습 중인 기업 외 타 기업들의 업무에 대해 알 수 있는 좋은 기회였습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

사내 행사 등은 없었지만 회사 분들과 모두 같이 모여 즐

기는 회식 자리가 있습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

생활해왔던 학교에서처럼 형, 동생이 아닌 직급으로 이루어진 그룹에서의 인간관계는 아직 어렵게 느껴지지만, 잘 적응 할 수 있을 거라고 생각합니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

하고 있는 업무에 대한 이론이 많이 부족하여 어렵게 느꼈을 때, 극복하기 위해서 선배들의 조언을 듣거나 관련된 책을 보면서 공부 중에 있습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

회사에서 실습하는 3개월 동안 항상 느끼고 있는 가족 같은 분위기. 화기애애한 분위기 속에서 즐겁게 업무를 수행 하고 있습니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

하고 있는 업무에 대해 조언해주시고, 앞으로의 방향을 이끌어 주시면서 업무적으로는 성취감을, 다른 방면으로는 힘을 주고 응원을 해주십니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

동기들은 학교에서 강의를 듣고 있을 때, 업체에 나와서 실무 교육 및 업무를 수행하고 그에 맞는 수당을 받을 수 있는 것이 좋습니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

진행 했던 일, 지금 하고 있는 일, 앞으로 할 일 모두가 일화이고 기억에 남을 것입니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

근무 환경, 근무 시간, 회사 사람들, 회사 분위기 모두 좋았고 앞으로 사회생활 하는데 있어서 큰 도움이 될 것이라고 느낍니다.

17. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

인턴이 아닌 정직원이 되어서 회사에서 정말 필요한 인력이 되는 것입니다.

18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

정말 좋은 기회이니 놓치지 말고 참여해서 사회에 나가는 좋은 밑거름이 되었으면 좋겠습니다.

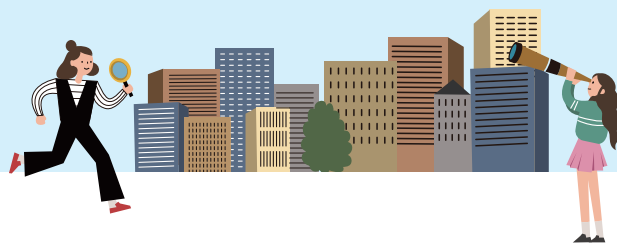


26 제이디사운드

www.jdsound.co.kr

주제품 : 휴대용 디제이 기기 "몬스터 고디제이"

프로젝트명 : 오디오 음향과 관련된 SW, HW 및 전자제품 개발



영업마케팅팀 고태훈 과장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

주식회사 제이디사운드는 판교에 위치한 음향기기 제조업체입니다. 2011년부터 사업을 시작하였고, 휴대용 디제이 기기 Monster GODJ를 런칭 이후에도 다양한 ODM 비즈니스를 진행하였습니다. 현재는 Monster GODJ의 후속 모델 GODJ-Plus를 개발하였고, 양산 준비 중에 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

저는 영업마케팅팀의 고태훈 과장입니다. 국내영업/해외영업을 주 업무이고, 회계 및 관리업무도 담당하고 있습니다. 인턴십에서는 연수생의 애로사항을 파악하고, 16주간의 실습이 문제없도록 서포트를 하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

오디오 DSP에 대한 기술을 가지고 있습니다. 이를 기반으로 다양한 오디오 디바이스를 개발할 수 있다는 것이 타 기업과 차별화되는 강점입니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

실습 위주로 진행이 되기 때문에 관련 전공 수업을 많이 수강한 인원 중에 회사 제품에 관심이 많은 인원이라는 기준을 중점에 두고 선발하게 되었습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

1-2주차에는 회사, 직무, 제품에 대한 교육이 진행되고, 이후로는 1:1로 담당자를 지정하여 다양한 프로젝트를 수행하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

당사는 2명의 연수생과 프로젝트를 진행하고 있습니다. 이상민 연수생은 하드웨어와 ERP 관련 프로젝트를 진행 중이고, 김정국 연수생은 APP 개발 프로젝트를 진행하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

관련 분야에 대한 관심이 중요합니다. 실습을 통해서 이론도 같이 습득하기 때문에 전공 지식이 부족하더라도 관심만 있으면 프로젝트를 진행하면서 부족한 부분을 충분히 채울 수가 있습니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

채용을 전제로 프로젝트를 진행하기 때문에 우수 인력에 대해서는 채용도 고려하고 있습니다. 인턴십을 통해서 서로를 알아가고, 서로가 마음이 맞다면 채용을 위한 TOOL 중에 가장 좋은 방법인 것 같습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

연수생을 통해서 다양한 아이디어를 얻을 수가 있습니다. 또한, 당사도 규모가 작은 스타트업이기 때문에 업무에 많은 도움이 됩니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

우수 인력에 대해서는 채용 의향이 있습니다. 2017년 인턴십 사업도 참여할 예정입니다.

한국교통대학교 김정국 (제이디사운드 R&D팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 한국교통대학교 컴퓨터정보공학과 4학년 재학 중이고 제이디사운드에서 인턴십을 하고 있는 김정국이라고 합니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

교내 취업 아카데미 김진도 팀장님의 홍보를 통해 ICT 인턴십을 알게 되었고 학점을 연계하여서 취업 활동을 진행할 수 있는 좋은 기회라고 생각하여서 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

인턴십을 시작하기 전에 교내 취업 아카데미에서 안드로이드 강의를 수강하였고 인턴십을 통해서 실무에 적용해 보는 것이 목표였습니다. 인턴십 과정에서 담당 멘토의 가르침을 따르면서 프로젝트를 따라가기 위해서 노력하였습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

인턴십을 준비하기 위해서 교내 취업 아카데미 동기 친구들과 이력서를 작성하고 첨삭해주었고, 서로 면접에 대해서 조언을 해주며 준비하였습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

문화예술 쪽에 관심이 많았는데 제이디사운드는 저의 전공 지식과 관심사를 같이 할 수 있는 기업이라고 생각했기에 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

안드로이드 개발 직무를 맡았고 관련 멘토의 교육과 주차

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

대학생이 지원할 수 있는 인턴십은 다양하지만, 체계적으로 이루어지는 곳은 대개업을 제외하고는 거의 없다고 생각합니다. 많은 이가 ICT 인턴십을 통해서 많은 것을 배웠으면 합니다.

별 세미나를 통해서 피드백을 받을 수 있었습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출근시간은 오전 9시30분, 퇴근시간은 오후 6시 30분이며 안드로이드 개발 프로젝트 업무를 하고 있습니다. 출근 복장은 자유 복장입니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

주차별 말은 프로젝트의 세미나 미팅을 하였고 세미나를 통해서 저의 프로젝트 진행과정에 대해 꼼꼼하게 피드백 받을 수 있어서 좋았습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

사내 스타트업 캠퍼스 체험존 행사에 참여하였습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

첫 사회생활이라서 부족한 점도 많았지만 회사 내에서 많이 도와주었으며 소속감을 가질 수 있도록 많은 격려를 해주었습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요?

좋은 사내분위기와 담당 멘토의 훌륭한 지도 덕분에 큰 어려움 없이 회사 생활을 할 수 있었습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

대한민국 유일한 디제이 기기 업체로서 단순히 디제이 기기만을 판매하는 것이 아니라 디제이이라는 문화를 만들고 이끌어 나가려는 우수한 기업입니다. 또한 회사 자체의 하드웨어와 소프트웨어 기술력을 보유하고 있는 홀

- 롱한 회사입니다.
13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도교수님과는 매달 27일에 월별 주차별 업무보고를 하고 있으며 실제 업무와 학부 내에서 교육했던 내용들을 잘 적용하는지 보고하고 있습니다.
14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학점을 연계하면서 내가 원한 기업에서 실무를 적용, 일찍 회사생활을 할 수 있다는 점이 특히 좋았습니다.
15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

사내 체험행사에서 외국인들이 디제잉을 직접 해보면서 긍정적인 반응을 보여줄 때가 기억에 남는 것 같습니다.
16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

실제로 프로젝트를 수행하면서 학부에서 배운 내용보다 더 많은 것들을 배울 수 있게 되어서 좋았습니다.
17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

더욱 적극적으로 인턴십 참여를 하셔서 많은 것을 얻어가셨으면 좋겠습니다.

남서울대학교 이상민 (제이디사운드 R&D팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 제이디사운드에서 ICT 인턴십으로 근무하고 있는 인턴 사원 이상민입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

학교 공지를 보고 학점과 연계가 가능하면서 실무 경험을 쌓을 수 있다는 장점들이 있어 지원하였습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

전공과 관련된 업무를 하여 실무능력도 키우자고 생각했습니다. 인턴을 시작하면서 전공 필수로 배우고 있는 ERP를 실제로 회사에서 사용하게 되었습니다. 그 중에서도 재고파트 업무를 부여받아 동영상 강의와 집체교육을 수강하였습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서를 이번 인턴십을 시작하면서 처음으로 작성해보았습니다. 저의 장점과 단점들 그리고 실제로 경험을 하고 거기서 깨달은 것 등을 작성했었던 것 같습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

우선 실제 하반기에 출시되는 제품 개발 프로젝트에 직접 참여를 하게 되고, 실제 제품의 품질이나 생산 쪽에 관심이 많았기에 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요?

재고를 담당하고 있고 ERP를 이용해서 입고와 출고, BOM 관리 등을 하고 있습니다. 그를 위해 ERP 동영상 강의를 듣고 있고 최근에는 회계파트도 공부중입니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

오전 9시30분부터 오후 6시 30분까지 업무를 하고 있고 각 판매 사이트에서 주문을 확인하고여 재고를 파악, ERP로 출하요청이 된 제품들을 실제 출하하고 출하서를 작성하는 업무를 하고 있습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

ERP 중에서 이카운트 ERP를 사용중인데 이카운트에서 실시하는 집체 교육을 들으면서 제가 몰랐거나 헷갈렸던 부분들을 배울 수 있었고 실제 업무에서도 교육받은 내용을 바탕으로 잘 활용하고 있습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

최근에 업무가 끝나고 다 같이 회식을 했었는데 자유로운 분위기로 즐길 수 있어서 좋았습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

사회생활에서 인간관계를 유지하는 게 매우 어려울 것 같다고 생각이 들었는데 막상 사회생활을 시작해보니 생각이 잘 통하는 사람들이 더 많다는 것을 느꼈습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요?

학교에서는 배우지 않는 실제 업무 등을 처음으로 해보니 낯설기도 하고 업무 진행 순서를 파악하는데 조금 어려움이 있었습니다. 모르는 것은 질문하여 배우고 직접 알아봐 가면서 어려움을 극복했습니다.
12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

직원들이 젊어서 밝은 분위기라 업무할 때 불편함이 없습니다.
13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

인턴십을 하면서 어려움이 있는지 먼저 물어봐 주시고 좋은 조언도 많이 해주셔서 매우 감사하게 생각하고 있습니다.
14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

미리 회사의 실무를 직접 보고 경험하면서 얻는 것이 더 많은 것 같습니다.
15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

LCD 이물 불량을 발견하여 보고를 하였고 LCD 업체에 개선제품을 요청하였는데, 이후 생산된 LCD는 새로 개선이 되어 이물이 들어간 LCD가 없게 되었습니다.
16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

학교에서는 배울 수 없는 실제 업무와 사회생활 등을 직접 경험할 수 있는 계기가 되어서 좋았습니다.
17. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

ERP 정보 관리자 자격증을 공부할 예정이고, 어학공부를 하며 앞으로 제가 나아갈 진로를 다시 한 번 생각해볼 예정입니다.
18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

시간, 나이 등의 문제 때문에 휴학도 하지 않고 졸업만 최우선적으로 생각하는 학생들도 많을 거라고 생각합니다. 저 또한 그런 생각을 가지고 있었지만 ICT 학점연계 인턴십을 통해 학점도 인정을 받으면서 실무경험을 쌓을 수 있었습니다. ICT 인턴십, 자신을 더 발전시킬 수 있는 계기가 될 수 있습니다.

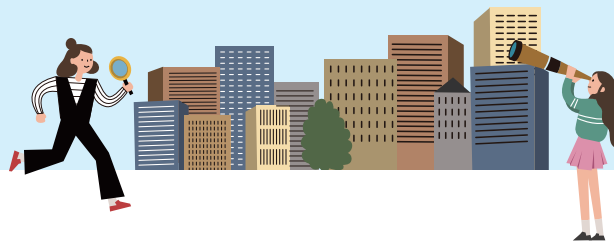
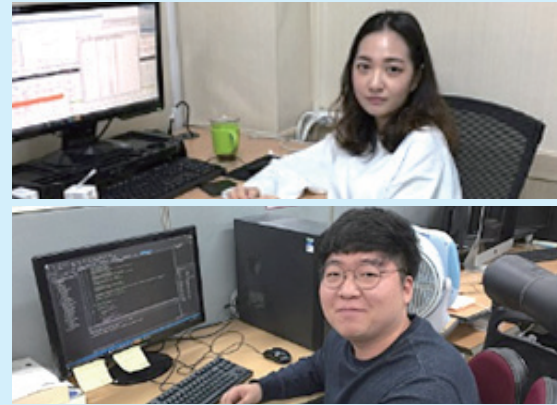
지란지교소프트

27 지란지교소프트

www.jiransoft.co.kr

주제품 : 개인정보보호, 업무효율, 자녀보호, 유해물차단 관련 다수

프로젝트명 : 랜섬웨어 공격 차단 및 복구 프로그램 개발, 고객관리시스템 유지보수 계약 관리 프로그램 개발



개인정보보호센터 조용훈 대리

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

지란지교소프트는 기업 IT를 위한 보안과 개인 생활환경의 정보 보호를 위한 소프트웨어를 서비스하고 있습니다. 1994년부터 이어 온 22년의 노하우와 기술력 위에, 스타트업 같은 패기와 꿈을 더해 끊임없는 도전을 하고 있는 기업입니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

안녕하세요. 지란지교소프트 개인정보보호센터에서 근무하고 있는 조용훈 대리입니다. 저는 현재 국책과제 및 사업부 내에서 진행하고 있는 프로젝트 관리 업무를 맡고 있습니다. 인턴십 운영기관과의 소통 역할을 수행하고 있으며, 지도인력의 지도수당 및 연수생의 실습비 정산을 담당하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

지란지교소프트의 제품들은 GS인증, CC인증 등 검증된 기술력을 바탕으로 한 최고의 솔루션입니다. 자사의 모든 제품들은, 빈틈없는 사후 서비스와 지속적인 업데이트를 통해, 급변하는 IT 환경에 빠르고 유연하게 대처하고 있습니다. 올바른 목적으로 제품을 만들어 사회에 순기능을 제공하고자 하는 핵심 가치에 맞춰, 오늘도 최선의 노력을 다하고 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

연수생을 선발함에 있어 첫째로 당사 직원들과의 협업 및 프로젝트 진행과 관련한 개발 능력을 최우선으로 하고 있습니다. 또한 인턴십 업무 수행에 있어 적극적인 참여 의지 및 배우고자하는 자세를 중점으로 선발하였습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

지도인력이 연수생의 역량에 맞춰 담당 프로젝트의 업무를 배정하고 업무에 관련된 교육을 진행하고 있으며, 연수생과 지도 인력 간 유기적인 커뮤니케이션을 바탕으로 필요 지식과 정보를 공유하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

당사에서 근무하고 있는 연수생은 신규로 개발을 진행 중인 프로젝트에 참여하고 있습니다. 장세희 인턴은 “고객관리시스템 유지보수 계약 관리 프로그램”의 개발 업무를 담당하고 있고, 김준우 인턴은 “랜섬웨어 공격 차단 및 복구 프로그램”의 개발 업무를 담당하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

연수생의 프로젝트 수행을 위해 Java/JSP, javascript(Query), HTML 등 웹 기반 프로그래밍 관련 기술 및 C/C++, Win32API, MFC 등 윈도우 응용프로그래밍 관련 기술, 그리고 범용 DBMS에 대한 지식을 필요로 하고 있습니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

연수생과 함께 일을 하며 프로젝트 개발 업무 중 생각하지 못했던 아이디어를 얻을 수 있었으며, 추가로 현재 IT 시장의 트렌드도 함께 확인 할 수 있었습니다. 또한 인력 부족으로 인해 정체 되었던 프로젝트 진행에 대해서도 많은 도움을 받을 수 있었습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

인턴십에 참여하면서 부족한 인력에 대한 수급과 동시에 참여 학생의 아이디어와 지식, 그리고 개발 업무 지원을 통해 당사의 경쟁력을 제고시키는데 많은 도움을 받고 있습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

필요 인력 발생 시 정규직으로의 채용을 계획을 가지고 있으며, 2017년 1학기 인턴십 사업에도 참여를 목표로 하고 있습니다.

목원대학교 김준우 (지란지교소프트 개인정보보호센터 기술부 개발3팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 대전 소재 목원대학교에 4학년으로 재학 중이며 지란지교소프트에서 인턴으로 일하고 있는 김준우입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

1학기가 끝나고 취업 활동을 하면서 처음에는 여러 회사의 면접에서 떨어졌었습니다. 그러다가 교수님의 추천으로 ICT 인턴십을 알게 되었고, 마침 같은 기관에서 진행하는 한이음 프로젝트를 하고 있던 중이라 저도 나름대로 살짝 기대 여기기도 하고 믿을만한 곳이라고 생각하여 단지 간판을 믿고 신청하게 되었습니다. 솔직히 지푸라기라도 잡자는 심정이었거든요. 그런데 그때 보았던 연수 기업 목록 중에 들어본 곳도 있었고, 괜찮다고 생각한 기업들도 많이 있었어요. 저는 보안, 임베디드 분야에 관심이 많았는데 그 중 보안 관련 소프트웨어 회사인 지란지교소프트에 면접을 보게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요? 혹시 실무에 적응하며 수정, 변경된 목표가 있다면 말씀해주세요.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

인턴십의 참여를 통해 선발된 연수생은 기업 문화에 대한 사전 경험, 수행 업무에 대한 기술 습득 등 여러 가지 부분에 대해 플러스 요인이 많을 거라 생각합니다. 지도인력 역시 연수생의 발전을 위해 많은 노력을 기울일 준비가 되어 있습니다. 이에 사회생활에 대한 막연한 두려움을 갖는 것 보다 개인 능력 향상의 목표를 가지고, 적극적으로 도전하였으면 합니다. 인턴십 참여로 개인 능력 향상 및 정규직 전환의 두 마리 토끼를 잡으시길 기원합니다.

처음 저의 목표는 학교에 계속 다니는 것 보다 남들보다 빠르게 인턴 생활을 하면서 업무를 배우고 싶은 것이었고, 기회가 되면 취업까지 하는 것이었습니다. 학교에서 교육만 받는 것과 회사에서 일하는 것은 엄연히 차이가 있다고 생각했거든요. 아니나 다를까, 회사는 학교에서 교수님이 알려주는 것과는 다르더군요. 다들 돈을 받고 일하며, 본인의 업무가 있으므로 그럴 수밖에 없다고 생각합니다. 막상 인턴십을 시작해보니 모르는 것도 많아 혼자서 전전긍긍하며 정말 힘들었던 것 같아요. 새로운 환경에서 적응하는 것도 포함이겠죠. 사수와 팀장님께 자존심 버려가면서 하나둘씩 여쭙보며 도움도 많이 받았고, 팀장님께서 노하우도 많이 들려주셨어요. 또 학교에서의 발표와는 다르게 업무에 대한 보고를 정확히 배울 수도 있었죠. 코딩 관련하여 지금도 많이 부족하지만 C 에이전트 관련 업무는 알고리즘을 얼마나 잘 쓸 수 있는지, API를 원하는 대로 잘 이용할 수 있는지가 정말 중요한 것 같아요. 학교에서 규모가 큰 프로젝트를 한 건 졸업 작품뿐이어서 적응하기가 힘들었지만, 업무를 잘 하기 위해 저녁시간과 주말까지 이용해서 따로 시간을 투자하여 해결했었던 것 같아요. 그리고 친한 교수님에게 자주 찾아가서 코딩 관련하여 어려운 점에 대해 도움도 많이 받았어요.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

저는 다른 기업에 제출한 이력서, 자기소개서를 토대로 연수 기업에 제출할 것을 작성하였고, 졸업 작품에 관련된 자료와 포트폴리오를 준비하였습니다. 면접은 n:1로 편하게 이루어 졌으며 주로 학교에서 배운 것 보다는 실질적으로 참여했던 프로젝트, 졸업 작품, 대외활동 등을 여쭙보셨습니다. 저는 사실을 기반으로 말씀드렸고, 적당한(?) 자신감을 표출하며 얘기했던 것 같아요. 당시 면접관분들은 정말 무섭고 질문하는 것 또한 매우 낱카로우셨는데, 같이 약 2달 넘게 지내다 보니 농담도 하며 즐겁게 보내고 있습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

저의 관심 분야는 임베디드, 보안 분야였어요. 아버지께서는 항상 보안 분야에 대해 강조하셔서 그제 약간은 회사 결정에 영향을 끼쳤던 것 같습니다. 많은 보안 기업 중 지란지교소프트를 선택한 이유는 사람을 중요시하는 사내문화, 회사의 연혁 및 기술, 블로그의 영향, 그리고 사실 랜섬웨어도 영향이 있었어요. 저희 아버지가 랜섬웨어에 걸리셔서 자료를 다 날리셨거든요. 그래서 고쳐보고 싶다는 마음에 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

처음에는 회사의 문화, 부서의 역할, 부서가 개발한 제품들을 보면서 리뷰를 하고, 그 다음으로는 인턴십 협약 간에 연수생이 해야 할 것에 대해 배웠어요. 기초 지식부터 심화까지의 작동 원리 자료를 찾았죠. 그 후로는 개발단계에 진입하여 직접 프로그램 코딩을 하고 있으며, 랜섬웨어 샘플 등을 구하여 테스트도 하고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

저희 회사 근무 시간은 아침 9시 30분부터 18시 30분이에요. 점심시간 제외 8시간이죠. 만약 30분 일찍 9시에 출근을 했다면, 18시에 퇴근할 수 있어요. 첫 달은 제가 속한 부서가 무엇을 하는지, 또한 목표가 랜섬웨어 차단 프로그램 설계인 만큼 랜섬웨어에 관련된 자료를 찾고, 이해하고, 생각을 많이 갖는 시간이었어요. 그 후에 Microsoft Visual Studio 개발환경에서 프로세스 정보를 얻고 그것을 활용하는 프로그램을 개발 하고 있어요. 또한 랜섬웨어 샘플을 구하여 VM(가상 머신)에 윈도우를 설치하여 테스트를 해보고 있어요. 근무 복장은 IT 계열이다 보니 편한 복장을 입고 다닙니다. 임직원분들 모두 단정하면서도 캐

주얼하게 입고 다니세요. 요즘은 추워져서 패딩이랑 코트도 보이기 시작했네요.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

저희 팀은 1주일에 약 2회 정도의 회의 시간을 갖습니다. 회의 시간에 그동안 무엇을 했는지 워드로 작성하여 발표 및 개발한 프로그램 시연 등을 하고 있어요. 처음에는 정말 떨리기도 하고, 제가 땀이 많아서 땀도 엄청 많이 흘렸는데 지금은 처음만큼 떨리진 않아서 다행이에요.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

지란지교소프트는 1년에 1번씩 창립기념일이 있습니다. 이게 운이 좋게도 첫 실습 시작 날에 창립 기념일 파티를 하게 되었어요. 당시에 임직원분들도 잘 모르기도 하고 엄청 어색했었지만 즐거웠었죠. 또한 1월에 신년 등산을 한다고 합니다. 저도 같이 했으면 좋겠네요.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

저는 최대한 대인관계를 원만하게 이어가기 위해 노력하고 있어요. 군대에서도 느꼈지만, 세상에는 다양한 사람들이 존재하는 것 같아요. 여기에서도 마찬가지로. 성격과 행동이 모두 다르다보니 그 사람에 따라 대하는 제 태도 맞춰가며 지내고 있어요.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

위에 말했다시피 프로그램 코딩 문제로 많이 힘들었어요. 오픈소스 분석, 알고리즘 사용, API 사용 이런 것도 힘들었지만, 제 기본지식이 얕다보니 기초에 대해 더 다듬으려 하지 않고 겉보기 식으로 화려한 것만 쫓았던 것 같아요. 제 얕은 지식을 남에게 들리기 싫어서 그랬던 거죠. 지도인력이신 팀장님은 단번에 저의 이런 모습을 알아보시고 문제점을 지적하시면서 타개할 방법을 알려주셨어요. 저 또한 마찬가지로 기틀을 다져놓고 그 위에 입히자는 식으로 코딩을 하고 있죠. 또한 친한 교수님께 자주 찾아가서 문제를 바로 해결해달라기보다는 방법 및 노하우에 대해 배우며 실력이 많이 늘었던 것 같아요. 혼자서 전전긍긍하는 것보다 도움을 받는 것이 당시에는 부끄러운 마음도 있었지만, 그것을 나의 것으로 만들 수 있다면 확실히 도움이 된다고 생각합니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

저희 회사는 아침에 토스트 김밥 등 아침이 나옵니다! 저는 원래 학교 다닐 때 잠이 많아서 아침을 먹지 않고 다녔습니다. 그렇다보니 10시에서 11시 사이에 엄청 배가고파져 점심을 폭식하게 돼서 식습관이 안 좋았는데, 아침을 먹을 수 있어서 너무 좋습니다. 또 메이커 커피 기계가 있어서 원할 때 마다 커피를 먹을 수 있어요! 또한 탕비실에 음료수, 핫 초코, 녹차 등 먹을 것이 많답니다! 두 번째로는 한 달에 한 번씩 '저가요' 제도를 사용할 수 있는데, 한 달에 아무 때나 한 번 2시간 일찍 퇴근하는 제도입니다. 저도 저번 금요일에 한 번 썼는데 너무 좋더라고요!

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

먼저 지도교수님은 저희 학과 특성 상 매주 토요일에 모여 졸업 작품을 마무리해야하기 때문에 그때마다 지도해주십니다. 또한 지도인력이신 팀장님께서 한 주에 약 두 번 정도 회의를 하며 필요한 부분에 도움을 주시고 지도를 많이 해주십니다. 기본적인 것들부터 심화적인 것까지 모두 다요. 처음엔 많이 무서웠는데 이제는 말씀해주실 때마다 감사하게 생각하며 고치려고 하고 있습니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

평소 팀장님이 시크하시고 표현도 잘 안하는 분이신데, 어떤 업무에 관해 보고를 드렸을 때 칭찬을 해주셨던 기억이 있어요. 정말 보람찼었죠. 또 프로그램을 개발하면서 해결이 힘들었던 문제들을 노트에 흐름도를 그려가면서 틀을 잡고 그것을 컴파일하여 해결했을 때 뿌듯했던 점이 좋았어요.

17. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

저는 지금 인턴십을 수행하고 있는 회사에 계속 다니려고 합니다. 그 이유로, 우선 제가 배울 것이 많고 성장시켜줄 기업이기도 하며 주변 사람들이 다들 좋은 환경이라 그런지 즐거운 분위기를 형성하며 서로 존중하는 것이 너무나 좋거든요. 그리하여 꾸준히 좋은 모습을 보여드리고자 노력하는 중입니다.

18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

제 학과는 정보통신융합공학부이고, 대학 4년 간 SW, HW 등 많은 것들에 대해 겉핥기 정도로만 배웠다고 생각해요. 그래서 자기가 원하는 분야를 빠르게 찾고, 그것에 대해 깊게 본인이 공부를 해야 한다고 느꼈어요. 회사에서는 대학과는 다르게 돈을 받고 일하는 것이다 보니, 본인의 역량에 따라 회사에 대한 기여도가 천차만별이라고 생각해요. 인정받으면 그만큼 회사 다니는 것이 즐거울 수밖에 없겠죠. 저도 처음에는 너무 힘들었어요. 대학에서 커리큘럼대로 잘 따라갔고, 나름 성적도 좋고 잘 나간다고 생각했는데 사회에 인턴으로 진출해보니 아무것도 아닌 말 그대로 이등병의 느낌이었어요. 그러면서 대학 생활에 많은 아쉬움이 남기도 해요. 내가 조금 더 깊게 공부했으면 지금 회사 생활에 더 많은 도움이 되고, 팀원들에게 더 인정 받을텐데... 이런 느낌이었죠. 아직 내년까지 남은 기간이 있으니까 그동안 자신이 지원하고자 하는 분야에 대해서는 모르는 것이 나올 수밖에 없을 텐데 구글링 및 외국 사이트를 뒤져가면서 설계를 할 수 있는 능력을 기르는 것이 중요하다고 생각해요. 책만 들여다보니 답이 나오지가 않더라고요. 개개인마다 다르겠지만요, 저의 경우 힘들지만 많은 것을 배워가고 느끼고 있습니다.

수원대학교 장세희 (지란지교소프트 개인정보보호센터 기술부 개발1팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 2016년도 2학기 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십을 통해 현재 지란지교소프트에서 인턴으로 근무하고 있는 장세희입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

취업준비를 하던 중에 학교 홈페이지에서 ICT 학점연계 인턴십 공고를 보고 관심을 가지게 되었고 교수님께서도 추천해주셔서 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

먼저 연수기업 신청서를 통해 연수기업과 진행할 프로젝트를 파악하고 이력서와 자기소개서를 작성하였습니다. 면접은 주로 진행한 프로젝트와 대외활동과 관련된 경험을 물어보셨습니다.

5. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

개인정보보호센터 개발 1팀에서 고객관리시스템 프로그

램 개발업무를 맡고 있습니다. 계약관리 및 유지보수 프로그램을 설계하고 개발하는 일을 하면서 웹 기반 프로그래밍 및 DBMS에 대한 실무적인 지식을 배우고 있습니다.

6. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

근무시간은 보통 9시 30분에 출근해 18:30분에 퇴근합니다. 첫 달은 주로 코드 분석과 함께 UI 및 DB설계를 하였습니다. 그 후에는 실질적인 개발업무를 하면서 프로젝트를 진행하고 있습니다. 보고서도 작성하고 회의시간을 갖기도 합니다. 근무복장은 자유롭고 편안한 복장입니다.

7. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

처음 인턴으로 출근한 날 회사의 창립기념일 행사에 참여하였습니다. 임직원분들과 경품 행사와 콘테스트 등 다양한 이벤트를 즐겼던 기억이 납니다.

8. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

코엑스 컨퍼런스룸에서 진행했던 소양교육이 첫 사회생활을 시작하는 데에 도움이 많이 되었습니다. 앞으로 어떤 마음가짐으로 임해야 할지에 대해 생각해볼 수 있었던 유익한 시간이었습니다.

9. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

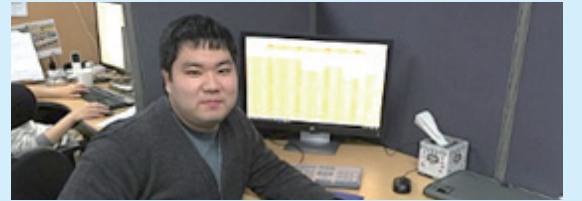
인턴십을 통해 직접 사회생활을 하면서 실무능력 향상에 도움을 줄뿐만 아니라 값진 경험을 얻을 수 있었습니다. 또한 앞으로 나아가야 할 방향에 대해 구체적으로 생각해볼 수 있는 계기가 되었습니다. 많은 학생들이 이러한 프로그램을 통해 좋은 경험도 쌓고 여러 방면에서 큰 도움을 얻어갔으면 좋겠습니다.

28 지엠티

www.gmtc.kr

주제품 : 임베디드SW, 전자해도 솔루션SW, 무선통신장비, 디스플레이 장치

프로젝트명 : 해양 ICT R&D 프로세스 분야의 전문인력 육성 프로젝트



연구기획(개발)실 김도연 선임(과장)

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

(주)지엠티는 2002년에 설립되어 해양 ICT 분야에서 최고의 'e-Navigation' 솔루션을 제공하는 전자해도(mGIS) 및 위치(mLBS) 기반 해양 ICT 융합 전문기업입니다. 지엠티를 통해 세계를 본다(See the world by GMT)라는 비전을 가지고 해양교통에서 항만/물류까지 해양 ICT 분야에서 다양한 제품과 솔루션을 제공하고 있으며, 특히 해상 안전 및 보안 분야에서 뛰어난 기술과 많은 경험을 보유하고 있습니다. 지엠티의 주요 솔루션으로는 MC2IS(Maritime Command & Control Information System), VTS(Vessel Traffic Service), AELIS(Automatic & Emergency Location Identification System) 등이 있으며, 선박의 항해장비에서 통합 데이터 통신 장치까지 S/W와 H/W을 아우르는 다양한 제품군을 제공합니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

저는 (주)지엠티의 연구기획개발실에서 근무 중인 김도연 선임연구원입니다. 정부출연 연구과제의 신규기획, 수주, 마일스톤 관리 등 연구과제에 관련한 전반적인 업무를 담당하고 있습니다. ICT 인턴십에서도 연구과제 관리 성격 차원에서의 신규 / 연차별 협약, 보고서 작성 등을 수행하며, ICT 인턴십 학생들의 복지, 교육현황, 근태관리를 담당하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

우리 회사는 “직원도 고객이다”라는 관점에서의 아침·점심·저녁 3식 지원, 기숙사 지원, 교육 지원, 학비 지원, 자기개발비 지원 등 다양한 복지를 제공하고 있습니다. 특히, 저희 사는 기간제 인턴 제도를 해당 ICT 인턴십을 통해 처음 운영했을 정도로 전 직원 정직원 채용이라는 대원칙을 준수하고 있습니다. 현재까지도 ICT 인턴십 학생 본인이 희망할 경우 100% 채용으로 진행하고 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

당연한 말이지만 전공 적합도를 가장 우선으로 보며, ICT 인턴십의 교수님 측/학교 측의 적극적인 어필이 있을 경우 특히 서류전형에서 최우선 선발합니다. 면접전형에선 전공 학점과 특이 경험, 그리고 인턴십 종료 이후 입사에 대한 의지, 성격 친화성에 중점에 두어 선발하고 있습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

정부사업을 주로 수행하는 본사 업무상 보안 문제가 있어서 바로 실제 사이트 업무 교육은 이루어지지 않습니다. 일반 IT업계가 아닌 해양 IT업계 특성에 따라서 기술/언어 이해 숙지와 해양 관련 표준, 해양 분야 기초 기술교육이 우선적으로 진행됩니다. 교육은 회사 전반에 대한 프로세스 문서 습득과 일일 보고를 통한 업무 진행도 파악, 주간 업무 보고를 통한 업무 수행 및 계획 수립능력 향상을 목표로 진행합니다. ICT 인턴십 종료가 임박한 8주 ~ 10주

부터 실제 사이트 업무 지원이 시작되기 때문에 해양 IT에 대한 실 업무투입은 ICT 인턴십 과정 종료 이후가 됩니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

해양 IT에 대해 이해하고 반드시 숙지해야하는 표준과 기술은 일반 서적기준으로 약 천여 권에 달합니다. 우선적으로 연수생의 전공과 가장 유사한 표준과 기술에 대한 분석과 정리를 진행하게 되며, 해양 IT와 최신 ICT기술을 융합하는 정부출연 연구 과제를 중심으로 개발보조, 특허기술 조사, 논문 분석 등의 업무를 주로 수행합니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

학부생 시절 연구동아리 수행이나 특허 출원 지원 사업, 아이디어 경진대회 수행경험, 혹은 연구실 생활을 통한 학부생 논문 발표 경험이 있다면 많은 도움이 될 수 있습니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

첫째로 큰 도움은 신선함입니다. 해양 IT업계의 특성상 양대 해양대학교 출신이 대다수입니다. 우리가 당연히 알 것이라고 생각한 것들과 상식이라고 생각했던 부분들을 많이 고칠 수 있게 되었습니다. 둘째로 의지 있는 인재의 지속적인 순환입니다. 인턴십 사업의 특성상 학부생인 학생이 직접 지원을 해야 프로세스가 진행되는데 여기에서 일반 지원자와 많은 차이점이 생기는 것 같습니다. 제 학부 시절을 생각해보도 졸업 이전에 ‘자기가 직접’ 이런 제도를 알아보고 지원하는 것은 일종의 도전입니다. 보통은 기본적인 흐름에 안주하고 졸업 이후 등 떠밀리듯 회사를 찾게 됩니다. 이러한 점에서 ICT 인턴십 제도를 통해 지원하는 학생들은 우선 의지 있는 인재라고 할 수 있으며, 현재로 세 번 째 ICT 인턴십을 운영하면서 지원한 학생들을 봤을 때 일반 졸업 후 추천 인재들보다 의지, 성실함, 적극성이 남달랐습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

사측에서 봤을 때 신입직원이 입사하고 약 6개월은 기회비용입니다. 신입직원을 통해 그 어떠한 산출물을 기대할 수 없으며, 그 부분에 대한 비용을 단순 산정하였을 경우 1인당 약 천만 원 가량이 소비 됩니다. ICT 인턴십 제도는 이렇듯 사측에서 투자명목으로 소비하는 비용을 약 70% 정도 절감해주는 효과가 있습니다. 또한, 학교 쪽에서 적극적인 컨택이 있는 경우엔 산학협력에 대한 기대효과까지 얻을 수 있습니다. 실제로 해당 ICT사업을 통해 연결된 교수님과 지속적인 네트워크를 구성하여 해사 인공지능 기술에 관련한 컨소시엄을 구성하여 신규 연구 과제를 진행하고 있습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

2017년도 다음 학기 인턴십 지원을 목표로 하고 있습니다. 이번 차수 연수생에 대한 건은 입사 희망 인력에 대해서 정식 입사절차를 밟고 졸업이후 정직원으로 채용할 예정입니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

지엠티는 해양 IT라는 특수 분야의 회사입니다. 지원하게 될 학생도 우리기업을 모를 것이나, 우리도 어떤 학생이 지원할 지 알 수 없습니다. 저희가 학생을 선발할 수 있는 기준은 이력서의 학점과 자기소개서 한 장 뿐입니다. 특히 자기소개서 작성에 있어서 학생이 무엇을 하였는지,에 대한 부분에 대한 단순 강조보다는 지원하고자 하는 회사가 무엇을 하는 회사인지 사전에 조사하고, 해당 회사에 맞추어 본인의 경험을 녹여서 써 주는 것이 학생을 알아가기에 좋을 것 같습니다. ICT 학점연계 프로젝트에 도전하는 학생들의 모습이 멋있습니다. 추후 가능하다면 같이 일할 수 있었으면 좋겠습니다.

인턴십 시작 전 목표는 “사소한 일이라도 최대한 배워보자”였습니다. 인턴십이라는 기회가 자주 오는 것이 아니기 때문에 사소한 업무 하나라도 굉장히 소중한 경험이 될 것이라 생각했기 때문입니다. 인턴십 시작 후 항상 그 목표를 잃지 않으려 노력하고 있습니다. 매일매일 하루 일과를 일기로 정리하며 무엇을 느꼈고 어떤 경험을 했는지 기록하고 있습니다. 현재는 거기서 한 발짝 나아가 “회사에 내 족적을 남겨보자” 로 목표를 바꾸려 노력하고 있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서와 자기소개서는 작년부터 여러 기업의 인턴 채용 공고에 넣어봤기에 생각보다 많은 준비기간이 걸리지는 않았습니다. 단, 면접의 경우 해상이라는 특성상 접하기가 난해하고 그 분야에 무지하여 준비하는 데에 시간이 걸렸던 것 같습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

저는 인턴기업을 선정함에 앞서 저만의 룰을 만들었습니다. 첫째, 단순 서류업무지원을 하는 회사는 대기업이라 할지라도 지원하지 않는다. 둘째, 내가 원하는 직무이면 스타트업이든 대기업이든 상관하지 않는다. 셋째, 해당 기업이 인턴십 프로그램에 어느 정도의 정성을 가지고 기획했으며, 인턴에게 얼마만큼의 시간을 투자할 지를 판단한다. 이 조건을 만족한 회사는 많지 않았고, 그 중 가장 우수한 기업이 지엠티였습니다. 인턴십 커리큘럼이 비교적 자세히 짜여 있었고, 제가 관심 있는 IOT나 임베디드를 개발하고 있는 회사이기 때문에 한 치의 망설임도 없었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

연구기획팀에서 연구기획 업무를 하고 있습니다. 원래 연구기획이라 함은 석사학위 이상의 전문가들이 새로운 이윤을 창출할 수 있는 어떠한 제품을 기획하고 연구하는 중요한 직무인데, 운이 좋게 일을 배울 수 있게 된 것 같습니다. 해당 직무를 위해 각종 논문과 국제표준문서를 살펴보고 이를 프로그램에 반영하기 위한 절차들을 배우고 있습니다. 또한 기존 소스코드를 분석하여 어떻게 응용해야 할지도 배우고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

탄력근무제로 인하여 출퇴근 시간은 굉장히 자유롭고, 하루일과도 굉장히 자유롭습니다. 오전 회의 때 당일 업무를 조율 받아, 해당 업무를 당일 수행하면 되기 때문에 시간

조율을 스스로 할 수 있습니다. 근무 복장 또한 굉장히 자유로운 편입니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

전시회 참관과 기지국 점검 경험을 했습니다. 코엑스에서 열린 사물인터넷 전시회에 관람자가 아닌 기업 담당자로 나가 회사제품을 소개하는 경험을 하였습니다. 선임분과 같이 가서 부담스럽지 않았고, 관심 있는 다른 회사 제품도 알아볼 수 있어 굉장히 좋았습니다. 기지국점검은 기지국에 있는 사내 제품을 점검하는 업무였는데, 낯선 경험이라 새롭고 신선했습니다. 실제 제품이 어떻게 운용되고 있는지를 알 수 있던 좋은 경험이었습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

마땅히 조직문화와 사내 행사라 부를 수 있을만한 일은 없었지만 이거 하나만큼은 확실합니다. 다른 어떤 회사보다도 자유롭다는 것.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

선임님이나 같이 인턴십에 참여한 동기 인턴이 성격이 매우 좋아 첫 사내생활에서의 두려움은 없었습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그 것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

어려웠던 점이라 함은 아무래도 첫 업무를 맡았을 때가 아닐까요? 선임 분들이나 동기 인턴과의 아이스브레이킹도 다 되지 않은 상태에서 업무를 진행함에 있어 막히는 부분이 생기면 정말 막막했습니다. 업무를 제대로 하지 못하면 첫 이미지가 나쁘게 박힐까봐 노심초사 했던 기억이 있습니다. 인터넷검색 등 다양한 방법으로 극복하였지만, 역시나 가장 도움을 많이 준 것은 동기 인턴이었습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

경쟁사가 거의 없는 해당 분야 1위 기업입니다. 사내 분위기는 그 어떤 회사보다 좋다고 할 수 있습니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

시야가 넓어진 것 같습니다. 교내 수업만으로는 절대 얻을 수 없는 경험입니다. 부족한 점이 무엇인지 알았고, 현장에서 필요한 지식과 최신 동향 등을 알 수 있어 도움이 많이 되었습니다.

세종대학교 이현욱 (지엠티 연구기획실 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요? 세종대학교 컴퓨터공학과 4학년 이현욱이라고 합니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

교내 강의에서는 배울 수 없는 실무 업무와 최신 동향, 협

업 방법에 대해 항상 궁금했습니다. 과연 교내에서 배우고 있는 전공 과목들이 현장에서는 어떻게 응용되는지, 제가 공부하고 있는 방향이 옳은 것인지를 알고 싶어 지원했습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

팀원들이 다 같이 하나의 문서를 작성하는데, 하나의 문서를 여러 팀원들이 동기화하여 동시에 작업했던 업무가 신기하고 기억에 남았습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

1학기를 교내수업이 아닌 인턴십에 참여하게 되어 다행이라고 생각할 정도로 많은 것을 배웠습니다. 업무 난이도를 적절히 조율한 점이 매우 좋았습니다. 너무 난이도가 낮아버리면 질리고 배울 점도 없을 텐데 잘 조율해주는 것 같습니다.

16. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

처음 인턴십에 지원할 때에는 많은 두려움이 있습니다. “회사에서 일을 못하면 어떡하지?”, “인턴십에서 떨어지

면 굉장히 낙심할 것 같아” 등등 저마다 많은 고민들을 하게 될 텐데요. 걱정하실 것 없습니다. 앞서 인턴십에 참여했던 학생들도 다 여러분들과 같은 수준의 학생들이었고, 여러분보다 준비를 덜한 학생들도 분명히 있었습니다. 그리고 생각보다 사내에서 배운 강의들이 도움을 많이 준다는 것을 알 수 있습니다. 여러분이 생각하는 것보다 여러분의 역량이 높다는 점을 알았으면 좋겠습니다. 인턴십이 하나의 스펙도 될 수 있지만 스펙보다 더한 경험을 얻을 수 있다는 점에서 인턴십에 참여하는 것을 꼭 추천합니다.

강원대학교 조성 (지엠티 E-Navigation부서 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 강원대학교 컴퓨터정보통신공학과 3학년 조성입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

학교에서 배우는 이론이 아닌 실무를 배우고 싶어서 지원을 했습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

목표는 사소한 일이라도 최선을 다해 배우는 것입니다. 지금까지도 일관되게 이 목표를 지키고자 노력하고 있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

지원하기 위한 자기소개서를 작성 했으며, 면접을 위해 해당 분야를 공부 했습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

GMT는 해상 분야의 선도적 기업으로 특성 상 접하기가 어려워 배울 것이 많을 것 같아 지원했습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

처음 연구기획팀에서 연구기획 업무를 시작 하였습니다. 석사학위 이상의 전문가들이 진행하는 업무입니다. 운이 좋게 같은 팀으로서 일을 배울 수 있었습니다. 해당 직무를 위해 각종 논문과 국제표준문서를 살펴보고 프로그램에 반영하기 위한 절차를 배웠습니다. 기존 소스코드를 분석하고 응용하는 방법도 배웠습니다. 지금은 E-nav 팀으로 아직 업무파악에 집중하고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

탄력근무제로 출퇴근 시간이 자유롭습니다. 오전 회의 때 당일 업무를 지시 받습니다. 근무 복장은 자유롭습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

전시회 참관과 기지국 보완작업을 했습니다. 코엑스 사물인터넷 전시회 기업 담당자로 참석했습니다. 기지국 보완작업은 목포에서 진행 했으며, 송, 수신 테스트를 통해 음질 보완 작업을 진행 했습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면

말씀해주세요.

사내 행사는 아직 없었습니다. 조직문화는 다른 어떤 회사보다 자유롭습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

선임 분들이나 같이 인턴십에 참여한 동기인턴이 성격이 매우 좋아 첫 사내생활에 많은 도움이 되었습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

경쟁사가 거의 없는 해당 분야 1위 기업입니다. 사내 분위기는 그 어떤 회사보다 좋다고 할 수 있습니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도교수님과 매주 이메일로 연락을 주고받고 있습니다. 지도인력 또한 많은 도움이 되고 있습니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학교 수업만으로는 얻을 수 없는 경험을 했습니다. 부족한 점을 알고, 현장에 필요 지식과 동향 등을 알 수 있었습니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

팀원들이 다 같이 하나의 문서를 작성하는데, 하나의 문서를 여러 팀원들이 동기화하여 동시에 작업했던 업무가 신기하고 기억에 남았습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

많은 것을 배웠습니다. 학교에서 배우는 것들은 실무에서 쓸 수 있는 게 많지 않다는 것을 알았습니다.

16. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

학교 수업보다 훨씬 재미있습니다. 추천합니다!

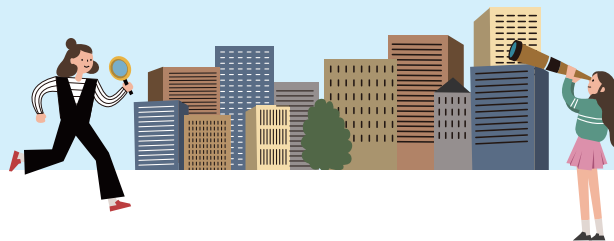
29 케이쓰리아이

www.k3i.co.kr

주제품 : 소프트웨어 개발

프로젝트명 : 희망 Up 비전 Up

ki (주)케이쓰리아이



기술연구소 이서보 책임연구원

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

(주)케이쓰리아이는 2000년 3월에 「지역정보화전문기업」이란 기치아래 대전시의 제3섹터 투자 법인으로 설립된 이래 정부 및 공공기관의 행정, 관광, 문화, 유통 분야에 걸친 지역정보화 사업을 수행하여 SI, SM, IT비즈니스 컨설팅, 정보서비스 제공 등 IT 서비스 전문 기업으로 성장해 왔습니다. 뿐만 아니라 차별화된 비즈니스 컨설팅을 위한 능력 배양에 힘써오면서 ICT 기술을 바탕으로 「인간과 사회에 꿈과 행복한 가치를 제공」하는 것을 지향해 왔으며, 가상현실 기반의 실감 공간 구현을 위한 3D MovAR 증강현실 엔진과 CCTV 원거리 얼굴인식/검출 등 IT 융합 기반의 솔루션을 개발하여 실감형 콘텐츠 분야에서 세계 최고 수준의 기업으로 성장하는 것을 기업의 목표로 하여 최선의 노력을 경주하고 있습니다. (주)케이쓰리아이는 인재 육성 기능을 활성화하고, 중소기업의 인력난 해결 및 이미지 개선을 통해 강소기업으로 도약하기 위해 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십 사업에 참여하게 되었습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

(주)케이쓰리아이에서 만 12년째 근무하고 있는 실무담당자로서 기술연구소에 소속되어 있습니다. 인턴 참여자의 기본적인 직장생활 예절과 보안 교육, 실무를 담당하고 있으며 지도 인력과 함께 인턴 참여자가 교육과정과 실습을 잘 이수할 수 있도록 지원하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

우리 회사는 점심시간이 11시 30분 ~ 13시(1시간 30분)입니다. 직원들은 이 시간에 취미생활을 하거나 자기계발, 또는 적당한 수면(^.^)을 통해 근무 시간에 더욱 집중할 수 있습니다. 또한 프로젝트가 끝나면 리프레시 휴가를 통한 재충전의 기회, 장기 근속자에게는 해외여행의 기회도 주어집니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

(주)케이쓰리아이의 첫 번째 채용기준은 「인성과 성실함」입니다. 인성과 성실함이 없다면 실력은 아무 의미가 없습니다. 시간이 좀 오래 걸리더라도 실력은 가르칠 수 있지만 인성과 성실함이 없는 직원은 다른 직원들과 융합이 어렵기 때문에 많은 피해를 가져오기 마련입니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

인턴십 참여자는 사회라는 곳을 처음 접하는 것이기 때문에 많은 것들에서 생소함을 느낍니다. 1~2개월 차에는 기본적인 직장생활 예절과 보안 교육, 그리고 AR 기술의 전반적인 개념 파악을 한 후 회사에서 개발한 프로젝트를 살펴보고 현장 적용 실습을 합니다. 그리고 3~4개월 차에는 새로운 기술과 트렌드 습득을 위한 기술 동향 조사 방법 습득과 함께, 공간증강 엔진을 활용한 파일 변환 및 연동 방법을 통한 콘텐츠를 생성하고 샘플 모델링 제작을 진행합니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

(주)케이쓰리아이는 수년간 AR/VR 관련 프로젝트를 많이 진행해 왔습니다. 인턴십 참여자들은 현장에서 공간증강현실 "우리는 화성 탐험대" 유지관리 업무와 사용자와 고객체간의 인터랙션을 위한 반응 기술 개발을 함께 수행하게 됩니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면

IT 계열학과 전공자 및 그래픽의 기본적인 이해, Unity3D, C# 프로그램 등을 공부한 학생이면 가능합니다. 특히 저희 회사에서 보유한 인터랙티브 공간증강 엔진에서는 Unity3D가 중요하다고 볼 수 있습니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

인재를 채용하기 전에 저희 기업에 적절한 인재인지를 알아볼 수 있는 좋은 기회가 되고, 인턴십에 참여하는 인턴에게는 자신이 찾는 직무와 맞는지 미리 발견할 수 있는 기회일 것으로 기대됩니다. 또한 젊은 친구들의 도전정신과 밝은 분위기로 인해 회사 분위기가 한층 더 좋아진 것 같습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

증강현실 분야는 직무에 전문성이 요구되는 분야로 전문 개발 인력이 요구되어, 신입의 경우에는 채용 후 자사가

보유한 공간증강현실 엔진, 저작도구와 같은 기술 활용을 위한 실무지식 습득과 교육 훈련을 시킨 후 업무에 투입이 되므로, 인턴십 시스템을 이용하여 실무에 투입할 수 있는 인재로 키울 수 있어 기업의 입장에서는 비용 절감의 효과를 얻을 수 있었습니다. 인턴 참여자도 본 인턴십 과정을 통하여 기업에서 요구되는 직무에 적합한지를 미리 확인할 수 있고, 적합한 회사일 경우에는 정직원이 되기 위한 능력을 충분히 발휘하여 개인의 역량도 키울 수 있을 것으로 기대됩니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

회사에서는 인턴십 참여자 중 취업 희망자와 면담을 진행하여 정규직으로 채용하여, 수습기간을 면제하고 AR 기술연구소의 연구원으로 발령하여 인턴십 기간을 경력으로 인정할 계획입니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

모든 것에는 순서가 있습니다. 연차가 어느 정도 있는 경력자들도 기초가 부족해서 뒤늦게 공부를 하거나 아예 포기하고 다른 길로 가는 경우가 있습니다. 그런 의미에서 ICT 인턴십은 매우 훌륭한 프로젝트입니다. 경험이 풍부한 지도 인력으로부터 교육과 실습을 1:1로 받을 수 있다는 건 대단한 행운입니다. 많은 학생들이 인턴십을 통해 한 발 더 앞으로 나아갔으면 하는 바람입니다.

대전대학교 김진원 (케이쓰리아이 기술개발팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. ICT 학점 연계 프로젝트 인턴십에 참여하고 있는 대전대학교 4학년 김진원입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

졸업 전 경험해 볼 수 있는 좋은 사회경험이라고 생각하였고, 학교에서 배우는 이론을 실습해 볼 수도 있고 실무적으로도 좀 더 배워볼 수 있는 좋은 기회라고 생각했기 때 문입니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

큰 목표를 가지거나 뚜렷한 목표를 가지고 지원하게 된 것이 아니었으나 이것을 통해 앞으로의 진로에 대해서 조금

더 진지하게 생각해 볼 수 있을 것 같습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

지원 전까지는 와 닿지 않았던 자소서, 이력서라는 것을 미리 경험하면서 스스로 수정, 검토해보기도 하고 학교 측의 피드백을 통해 도움을 받기도 했습니다. 나중에 직접 지원하게 될 회사 이력서 부분에 대해 많은 도움을 받았다고 생각합니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

증강현실이나 가상현실 같은 경우 어렸을 적부터 소설 혹은 다른 매체로부터 간접 경험을 통해 많은 정보를 접해볼 수 있었고, 전공 분야에 있는 사람으로서 흥미를 가지고

있던 이 분야를 한 번 경험해 보고 싶다는 생각이 들었습니다. 그에 있어 제가 지원한 케이쓰리아이가 적합하고 배우는 데에 좋은 기회라고 생각했습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

직, 간접적으로 프로그램 개발 업무에 투입됨으로써 일이 진행되는 전체적인 업무 파악이나 흐름 등을 배우고 있으며 학교에서는 경험해보지 못한 새로운 다양한 기술이나 프로그램 등에 대해서도 경험하며 많은 것을 배우고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근 시간은 9시~18시입니다. 저희 회사는 점심시간이 다른 회사에 비해 상대적으로 여유가 있어 업무 중 밀린 피로나 부족한 자기 계발에 좀 더 투자하여 도움이 될 수 있는 복지여건을 가지고 있고, 업무 특성상 양복이나 정장 같은 딱딱한 복장이 아닌 근무함에 있어 편하고 효율적일 수 있는 자율 복장으로 하고 있습니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

회사는 또 다른 사회가 있음을 느낄 수 있게 해주었고 많은 사회인들이 느끼고 경험하는 것들을 조금은 공감하고 소통할 수 있는 기회가 됨으로써 동기부여에도 큰 도움이 될 수 있었던 것 같습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

회사에서 보내는 시간은 우리가 집에 있거나 가족이나 친구, 연인과 함께 지내는 시간보다 많기 때문에 어느 한 관계에서 불편해지면 저의 생활 자체가 흔들릴 수도 있다는 것을 보고 느끼게 됩니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

아직 기술적, 경험적인 부분이 부족하여 업무 파악에 있어서 어려움을 겪을 때도 있지만, 지금이 배우고 경험할

수 있는 때라고 생각하기에 스스로 부족한 부분에 대해 파악할 수 있는 좋은 기회인 것 같습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

아까도 말했듯이 모든 직원이 점심시간이 긴 것에 대해서 굉장히 만족하고 있으며, 간접적으로 경험한 다른 회사보다는 좀 더 유하고 좋은 분위기인 것 같습니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도교수님은 인턴십 신청 전부터 꾸준히 학생들과 소통함으로써 학생들이 인턴십 신청에 있어 어려움이 없게 도와주셨고 회사 지도 인력 또한 회사생활에 있어 어려운 점이나 힘든 부분들에 대하여 지속적으로 도와주시려고 하고 있습니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

남들은 졸업 후 어렵게 얻는 회사라는 사회경험을 인턴십을 통해 미리 경험해 볼 수 있다는 것이 가장 큰 메리트며 기회라고 생각합니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

첫 출근 날 인턴이 왔다고 팀 내에서 회식을 하였는데 그것이 가장 기억에 남는 것 같습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

업무도 중요하지만 회사의 분위기나 같이 일하는 사람들이 더 중요하다는 것을 이번 기회를 통해 느낄 수 있었고 이런 것에 있어서는 이 회사를 택하고 일할 수 있던 것이 행운이었다고 생각합니다.

16. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

단 한 학기라도 학교가 아닌 사회라는 곳을 경험해 보는 것도 좋은 경험이 될 것이라고 생각합니다.

결정을 위해 도움을 줄 수 있는 인턴십이 있다고 하여 참여하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

졸업 후 진로결정을 하는데 있어서 확신을 가져야겠다는 목표가 있었습니다. 그를 위해 실무에서 일하시는 분들을 보며 제가 하고 싶은 일이 무엇인지 구체적으로 생각해보고 있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서를 쓰면서 학점 등 부족한 부분을 채우기 위해 포트폴리오를 쓰고 자격증을 취득하는 등의 노력을 했습니다. 처음으로 쓰게 된 자기소개서지만 최대한 저를 어필하기 위해 여러 번 수정하여 틀린 부분이 없도록 노력했습니다.

5. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

프로그램 개발을 배우고 있습니다. 직무를 수행하기 위하여 교육을 받고 저 스스로도 공부했습니다. 지금은 프로젝트에서 한 부분을 맡아 수행하고 있습니다.

6. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근 시간은 9시~18시입니다. 업무시간 내 하루일과는 자유로운 편이며 점심시간이 90분이라 좀 더 여유롭게 점심을 먹을 수 있습니다. 근무복장은 자율복장이라 업무에 더 집중 할 수 있습니다.

7. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

인간관계가 중요하다는 것을 느꼈습니다. 사회생활에서 혼자 할 수 있는 일보단 여러 명이 해야 하는 일이 많습니다. 제가 모르는 부분에 대해 다른 동료들로부터 많은 도움을 받은 경험으로 하여금 깨달았습니다. 사회생활에서 인간관계는 가장 중요한 재산인 것 같습니다.

8. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

처음이다 보니 프로젝트를 수행하는 중 난관에 봉착하는 일이 잦았습니다. 혼자만의 고민으로 해결이 안 되면 다른 분들에게 질문하여 해답을 찾아 문제를 해결하였습니다.

9. 우리 회사만의 대해서 말해주세요.

점심시간이 길고 팀원 간 분위기가 좋습니다. 점심시간은 오전 일과 후 다시 오후 일과를 할 수 있는 쉬어가는 중간

다리라고 느끼고 있습니다. 또, 팀원 간 분위기가 좋아 사회생활을 처음 하는 제가 주눅 들지 않고 인턴십을 수행할 수 있었습니다.

10. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도인력은 회사 생활에서 어려웠던 일, 예를 들면 직무 수행과 월차를 쓰는 등의 문제에 있어 회사 내적으로 도움을 주셨고 지도교수님은 외적으로 면담을 통해 앞으로 진로를 정하는데 많은 도움을 주셨습니다.

11. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

앞으로 회사생활을 하게 될 텐데 남들보다 먼저 사내에 절과 분위기를 느껴볼 수 있어서 좋았습니다.

12. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

회사생활에 적응할 때 좀 ICT 인턴십 담당자분이 방문하여 면담했을 때 다양한 조언을 해주시고 저를 배려해주시던 모습이 기억에 남습니다.

13. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

학교생활과는 모든 것이 다르다는 것을 느끼고 있습니다. 회사원으로서의 생활이 어떤 것인지 느끼게 되었고 재미있게 일하고 있습니다.

14. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

제가 좋아하는 일을 할 수 있는 곳을 찾을 예정입니다. 인턴십이 끝난 직후에는 학교 졸업과 인턴십 종료 등 여러 가지를 기념하는 의미로 소소한 여행도 할 예정입니다.

15. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

졸업 전 회사생활을 경험 할 수 있는 정말 좋은 기회입니다. 하고 싶은 일이 무엇이고, 정말 어떤 일을 하는지 알아보고 싶다면 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원하는 것을 추천합니다.

대전대학교 이준영 (케이쓰리아이 기술개발부 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 대전대학교 컴퓨터 공학과 이준영입니다. 현재 ㈜케이쓰리아이 기업에서 인턴십을 수행하고 있습니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

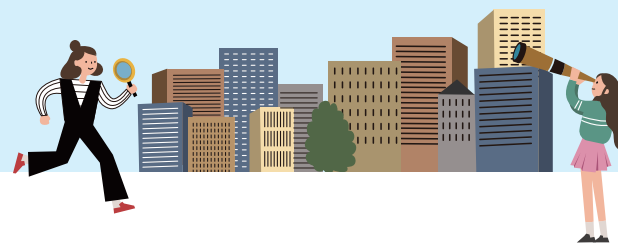
4학년이므로 자연스럽게 취업에 관심을 갖게 되었습니다. 그러던 중 취업하기 전 직무에 대해 경험 할 수 있고 진로

30 코다임

codigm.com

주제품 : 구름IDE, 구름EDU

프로젝트명 : 클라우드 통합 개발환경 개발



경영지원팀 이현수 팀장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

사명인 코다임(codigm)은 Code + Paradigm 의 의미로써, 누구나 쉽게 개발을 배울 수 있고 웹 서비스나 모바일 앱 등을 쉽게 만들 수 있는 서비스로 SW중심의 세상을 만들어가고자 하는 비전이 담겨 있습니다. 코다임은 클라우드 인프라에 대한 깊은 이해와, 웹 애플리케이션 개발에 대한 적지 않은 노하우로 국내를 넘어서 글로벌 서비스를 표방하는 기술기반 스타트업입니다. 현재 언제 어디서나 SW를 배우고 개발도 할 수 있는 클라우드 코딩 서비스인 구름(goorm)을 서비스하고 있습니다. 개발자들을 위한 서비스인 구름IDE는 현재 클로즈 베타 서비스 중이며, 내년 상반기 북미 진출을 시작으로 글로벌 서비스 오픈을 목표로 하고 있습니다. SW교육을 위한 구름EDU는 카이스트, 성균관대, 대구SW고 등에 실제로 판매 및 서비스 중이며, 정보화진흥원과 전국 초/중/고를 위한 SW교육 서비스로서 보급을 진행하면서 내년 상반기에는 정식 유료 서비스 오픈을 목표로 하고 있습니다. 기관, 기업, 대학 등에서 대규모 SW개발능력을 시험할 수 있는 구름TEST는 현재 NHN.Ent(주)의 개발자 공채 시험에서 사용되고 있습니다. 향후 더 많은 기업에서 개발자 공채 또는 실무자 능력 평가에 활용될 수 있도록 서비스 품질을 지속적으로 개선하고 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요

안녕하세요. 코다임 경영지원팀장 이현수입니다.

저는 이번 인턴십 사업의 코다임 실무책임자로 활동하고 있습니다. 사업과 관계된 모든 행정업무를 총괄하고, 사업비를 관리하고 있습니다. 또한 인턴학생들의 근무시간 내 식사, 근태, 사내 복지, 업무환경 세팅 등 근무에 필요한 일체의 부분을 챙기고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

저희 코다임이 서비스하는 구름서비스는 모두 클라우드 환경을 통해 구현되고 서비스 되고 있습니다. 클라우드 환경은 저희 코다임이 개발하는 서비스뿐만 아니라 모든 실무에도 적용되고 있습니다. 시간과 장소에 구애받지 않고 클라우드 환경을 통해 사내 직원들의 협업 능력을 최대한 발휘하여 생산성을 높이고 있습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

저희 코다임은 이번 사업을 통해 선발한 연수생을 장기적으로 정직원으로 채용하고자 하는 기준으로 접근했습니다. 연수생 본인의 역량은 물론 저희 회사를 바라보는 기준, 저희 회사의 구름서비스에 대한 이해도나 관심을 아주 유심히 살펴보았습니다. 협업능력 또한 중요한 선발기준이었습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

저희 코다임은 경력개발자를 지도인력으로 지정하여 연수

생과 멘토맨으로 교육을 진행하고 있습니다. 실제 업무도 지도인력의 가이드에 따라 코다임의 구름서비스 개발 전반에 필요한 부분 프로젝트들을 수행하고 있습니다. 해당 업무는 연수생에게 단순교육을 넘어서 실제 업무능력을 높이는 효과를 주고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

3명의 연수생은 모두 개발자 업무를 수행하고 있습니다. 코다임의 구름IDE, 구름EDU 서비스 개발 전반에 관여되어 지도인력의 지시에 따라 부분적인 업무들을 수행하고 있습니다. 김장원 연수생은 구름IDE의 IoT 플러그인 개발을 위해 구름IDE에서 아두이노 우노를 지원하는 기능의 프로토타입 구현을 완료하고 현재 웹에서 작성한 소스 코드를 빌드하고 "업로드"하면 별도의 설치 없이도 아두이노 보드에 완성된 아두이노 프로그램인 "스케치"가 업로드 될 수 있도록 개발을 진행하고 있습니다. 안세호 연수생은 구름EDU 기능 확장 및 보강을 위해 구름EDU의 초등학교 수준의 저연령대를 위한 구름EDU의 로그인 기능을 개발하는 업무를 완료하고, 대표적인 SW교육 서비스인 북미의 code.org를 분석하는 업무 등을 수행하고 있습니다. 민철 연수생은 구름EDU 유료서비스를 위한 결제 모듈 추가를 위해 PACO 결제 기능 테스트와 구매 내역과 판매 내역 페이지 프로토타입을 제작하였습니다. 현재 자동결제 기능과 케이스별 환불 프로세스에 관한 세부 개발 업무를 진행 중에 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

구름 서비스를 개발하기 위해서는 기본적인 컴퓨터 프로그래밍 소양이 필요합니다. 컴퓨터공학을 전공하고 있거나, 그에 준하는 기본 배경지식이 필요합니다. 세부적으로 아래와 같은 상시 개발업무들이 있음으로 이를 이해하고 처리할만한 능력이 요구됩니다.

- 클라우드 서비스 풀스택 개발 (구름IDE, 구름EDU)
 - node.js를 기반으로 하는 구름IDE, 구름EDU의 백엔드 애플리케이션 개발
 - mongodb를 활용한 데이터 입출력부 개발

AWS 인프라 및 도커 컨테이너 매니저 개발
jquery/bootstrap 기반의 구름IDE, 구름EDU 프론트엔드 개발

- 클라우드 서비스 인프라 개발 (AWS기반)
 - GO, node.js 기반의 AWS 자원 활용 및 자동화 애플리케이션 개발

Jenkins / Chef를 활용한 자동화된 DevOps 프로세스 및 애플리케이션 개발

자원 관리 클러스터링 서비스 개발 진행

NFS, sshfs를 활용한 스토리지 서비스 개발 진행

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

저희 코다임은 연수생을 단순히 인턴이라고 생각하지 않습니다. 그들은 누구보다 훌륭한 개발자가 될 수 있는 재목들입니다. 그들의 열정이 저희 코다임의 사내 분위기를 더욱 환기시키고 있습니다. 또한, 그들은 실제로 산적해있는 개발업무를 원활히 수행하여 구름서비스 개발에 기여하고 있습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

저희 코다임의 입장에서는 훌륭한 학생들을 찾는 시간과 비용을 절약할 수 있다는 점에서 매우 유익했습니다. 또한 적지 않은 인턴십 지원금으로 연수생에게 충분한 보상을 해줄 수 있었습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

저희 코다임에서는 모든 연수생에게 졸업 이후 정직원 채용 요청을 드릴 예정입니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

아주 좋은 기회입니다. 본인이 희망하는 연수기업을 찾아 꼭 좋은 기회를 현실로 만드시길 바랍니다.

서울립대학교 김장원 (코다임 구름IDE팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 이번 ICT 학점연계 인턴십에 참가하고 있는 김장원입니다. 대학에서 컴퓨터공학을 전공하고 있고, 클라우드 개발 환경을 제공하는 구름 IDE 개발팀에서 일하

고 있습니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

실무를 경험해보고 싶었습니다. 제가 개발자로서 성장하

기에 중요한 시점, 기회라고 생각했습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

인턴십 시작 전에는 사실 제가 일하고 있는 분야에 대해 잘 알지 못했기 때문에 목표는 실무를 경험하면서 웹 개발에 대한 전반적인 지식과 기술을 익히는 것이 목표였습니다. 지금도 그 목표를 이루기 위해 최선을 다하고 있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

인턴십을 위해 이력서와 학부동안 진행했던 간단한 개인 프로젝트를 포함한 자기소개서를 작성했고, 기술 면접을 준비했습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

클라우드 IDE를 서비스하고 있는 국내 유일 기업이기 때문에 일해보고 싶었고 배울 것이 많을 것 같다고 생각했습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

개발자로서 일하고 있습니다. 직무를 위해 전반적인 웹 개발 기술을 배우고 있습니다. 소스 코드를 작성하고, 코드 리뷰를 받는 형식으로 교육받고, 직무 능력을 키우고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근 시간은 오전 9시 30분 ~ 오후 6시 30분을 원칙으로 하고 있습니다. 오전에 간단한 회의 후 업무를 진행하며 근무 복장은 자유롭습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

팀 회의를 진행하고 있으며 다른 조직원들과 커뮤니케이션 능력을 키울 수 있는 기회인 것 같습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

회의, 회식, 워크숍 등을 체험했습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

자신만의 생각이 있으면 자신 있게 말하고 표현해야겠다는 것을 느꼈습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

맡은 업무가 조금 어려운 점도 있었지만, 대표님, 팀장님께서 조언을 해주셔서 어려운 업무도 극복할 수 있었습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

비교적 자유롭고 수평적인 근무 분위기와 인턴임에도 불구하고 많은 경험을 할 수 있다는 것이 우리 회사의 자랑거리입니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도인력에게는 매일 회사를 다니면서 도움 받고 있고, 지도교수님과도 메일을 주고받으며 소통하고 있습니다. 많은 도움이 됩니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학점을 받으면서 실무를 경험할 수 있다는 것이 좋습니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

제가 만든 기능을 사람들이 이용하고 좋은 반응을 보여 주었을 때가 기억에 남습니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

첫 직장인만큼 잊지 못할 기억인 것 같고, 많은 지원을 아끼지 않아준 코다임에 감사하다는 말씀을 전하고 싶습니다.

17. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

복학을 계획하고 있습니다.

18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

학점을 받으면서 인턴십을 체험할 수 있는 좋은 프로그램이고 또 기업에 들어와서 자신의 능력까지 키울 수 있는 기회입니다.

서울시립대학교 민철 (코다임 구름EDU팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 서울시립대학교 컴퓨터과학부를 재학 중인 민철 이라고 합니다. 우연히 ICT 인턴십을 접하게 되어 현재는 코다임이라는 곳에서 인턴을 하고 있습니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

평소 주변 친구들과 학교 동기들의 얘기를 들어서 알게 되었고, 인턴 경험이 없는 저에게 ICT 인턴십은 큰 흥미로 다가왔습니다. 평소 방향하던 저에게 ICT 인턴십은 개인 역량을 키울 수 있는 동시에 학점을 취득할 수 있는 아주 좋은 기회라고 생각되어 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

저의 인턴십 목표는 회사에서 인간관계를 잘 형성하고, 사람들에게 인정받으며 좋게 마무리하는 것입니다. 목표를 달성하기 위해 업무시간에 열심히 하는 모습을 보이고 회사 규칙을 잘 지키고 있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

인턴십을 위해 이력서와 자기소개서를 준비했습니다. 그 후에는 면접을 보고, 면접 후에는 개인별로 기업에서 주는 프로젝트를 진행하였습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

제가 선택한 기업인 코다임에서 개발하는 서비스가 저에게 굉장히 큰 인상을 주었고, 코다임에서 인턴을 하기 전에도 몇 차례 사용한 적이 있습니다. 코다임에서 인턴십을 하게 된다면 빠르게 적응할 수 있을 것 같았고, 저에게 많은 도움이 될 것 같아서 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

인턴십을 시작하고 구름 EDU(온라인 강의 플랫폼을 제공하는 서비스)라는 웹 서비스 개발을 하게 되었습니다. 해당 직무를 위해 실제 강의자와 수강자 입장에서 저희 서비스를 사용해보고, 프로그래밍에 대해 배웠습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출근 시간은 오전 9시 30분까지이며 퇴근시간은 저녁 6시 30분입니다. 오전에 출근하여 팀별로 간단한 회의를 통해 진행 상황을 공유하며, 그 외에는 서비스 개발을 합니다. 근무 복장은 자율적이며 근무 환경이 굉장히 좋습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

저희 서비스를 사용 중인 학교로 몇 차례 출장을 간 적이 있습니다. 해당 학교의 선생님들께 서비스에 대한 교육 및 인터뷰를 진행하였습니다. 실제로 출장을 가니 저희 서비스에 대한 자부심이 커지고, 자신감을 갖게 되었습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

코엑스와 킨텍스에서 회사 홍보를 위한 부스를 운영한 일이 인상 깊었습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

처음에 인턴십을 시작하기 전에는 인간관계에 대한 걱정이 많았습니다. 하지만 코다임의 경우 수평적인 구조로 분위기가 굉장히 좋고, 직무 수행에 어려움이 있을 시 직원 분들이 친절하게 도와주어서 잘 해결할 수 있었습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

회사 내에선 큰 어려움은 없었습니다. 다만 집에서 회사까지 거리가 꽤 멀어서 출퇴근하는데 많이 힘들었습니다. 이러한 어려움을 극복하기 위해 퇴근 후에는 주로 집에서 휴식을 취했습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

저희 회사는 근무 환경이 굉장히 좋습니다. 회사 내 사람들도 친절하며, 분위기가 좋습니다. 또한, 수평적 구조를 가지고 있어서 사람들에게 먼저 다가가기 쉬웠으며, 많은 것을 배울 수 있었습니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

저의 지도인력인 팀장님께서 문제 해결에 어려움이 있을 때 편안한 분위기에서 친절하게 설명해주셔서 항상 잘 해결할 수 있었습니다. 지도교수님께서 정기적으로

연락을 주시고 힘든 점은 없는지 물어봐주셔서 큰 힘이 되었습니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

ICT 인턴십에 참여하면서 회사 생활 경험을 하는 동시에 학점을 취득할 수 있는 면이 좋았습니다. 또한, 저의 개인 역량을 키울 수 있는 것이 아주 좋은 장점인 것 같습니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

저희 서비스가 NHN 엔터테인먼트의 채용 시험 서비스를 제공한 적이 있습니다. 굉장히 중요한 시기인 만큼 회사도 바빴습니다. 큰 도움이 되고 싶어서 자진해서 직원들 따라 늦게까지 야근을 한 적이 있습니다. 결국 서비스를 성공적으로 마무리했고, 굉장히 뿌듯했습니다. 그 이후로 일을 할 때 더 즐거운 마음으로 할 수 있었던 것 같습니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

인턴십을 수행하면서 굉장히 많은 것을 느꼈습니다. 우

선 회사에서 처음으로 일을 하면서 많은 것을 배울 수 있어서 좋았습니다. 인턴십을 마치고 학교로 돌아가서도 어떤 일이든 잘 해낼 수 있을 것 같습니다. 그리고 제가 맡은 일에 대해 책임감과 자부심을 가지게 되었으며, 나중에 취직을 해서도 큰 어려움이 없을 것 같습니다.

17. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

인턴십 수행이 종료된 후에는 다시 공부에 매진하여 좋은 성적으로 학교를 졸업하고 취업 준비를 할 계획입니다. ICT 인턴십을 하면서 많은 것을 얻었기 때문에 잘 할 수 있을 거라 생각합니다.

18. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

ICT 인턴십은 굉장히 좋은 기회라고 생각합니다. 우선 사회 경험을 쌓을 수 있고, 개인 역량을 키울 수 있으며 그 외에도 많은 것을 배울 수 있습니다. 평소 방황하던 학생이 있다면 이번 기회에 ICT 인턴십을 진행해보는 것도 좋을 것 같습니다.

서울시립대학교 안세호 (코다임 구름IDE팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 제 이름은 안세호 이고 서울시립대학교 컴퓨터과학부 4학년입니다. 1학기를 마치고 ICT 인턴십 지원을 통해 코다임이라는 회사에서 일하고 있습니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

처음에 ICT 인턴십에 대해 알아봤던 이유는 불안감 때문이었습니다. 4학년인데 내가 너무 아무 경험도 없는 게 아닐까. 주변을 보면 다들 바쁘게 무언가 하고 있는데 같은 불안감이 있었던 것 같습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

처음의 목표는 인턴십 이수 후의 정직원 채용이었습니다. 지금의 목표는 여기에 덧붙여서, 더 빨리 더 다양한 일을 할 수 있는 자원이 되고 싶다는 것 입니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

서류심사는 이력서를 작성하여 신청하였습니다. 대학교 커리큘럼에서 진행한 프로젝트들과 공모전 출품을 위해

진행했던 프로젝트에 대해서 제가 맡았던 파트와 구현한 내용들 위주로 답았습니다. 서류 통과 후에 과제를 받았는데, 로그인/로그아웃, 채팅, 파일 매니저 기능을 가진 간단한 웹 서비스를 구현하는 것이었습니다. 과제를 진행하면서 짧게나마 알아보고 공부한 내용들이 후에 업무를 진행하면서 실질적으로 필요한 역량에 직결되는 것들이어서 업무에 빠르게 적응하는데 도움이 되었습니다. 면접은 주로 이 과제를 가지고 코드를 리뷰하면서 진행되었습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

공모전 출품을 위해 안드로이드 개발환경을 제공하는 웹 서비스를 만든 경험이 있었는데, 그 때부터 클라우드 개발 환경에 대한 관심이 생겼었고, 자료조사를 하던 중 우리나라에서도 이런 서비스를 하는 회사가 있다는 것을 알게 되었는데, 그게 코다임이었습니다. 제가 평소 관심 있던 기업에 ICT 인턴십이라는 좋은 기회 덕분에 지원할 수 있었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무

를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

코다임에서는 크게 구름EDU, 구름IDE, 구름TEST 등의 서비스를 하고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출근 시간은 9시 30분, 퇴근 시간은 18시 30분입니다. 점심시간은 사내식당에서 식사를 제공하는 12시30분 ~ 2시 사이의 1시간이고, 점심시간 1시간을 제외한 8시간이 근무시간입니다. 근무 복장은 따로 제한이 있지 않아 편하게 입습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

일산 킨텍스 SW교육 페스티벌, 코엑스 IoT국제전시회 등에서 구름EDU 서비스를 중점으로 부스 운영을 했던 경험이 있습니다. 우리 서비스에 대해 설명을 해야 하는 상황이 있는데, 처음엔 내가 정말 말주변이 이렇게 없었나 싶다가도 하루 종일 하다 보니 조금은 능숙해졌던 게 기억납니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

직원 간 화합과 친목 도모를 위한 풋살, 다트대회, 그리고 1박2일 워크숍 때 펜션에서 소고기 구워 먹은 게 기억납니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

커뮤니케이션의 중요성에 대해 알게 되었습니다. 사람은 각자의 사고방식이 다르기 때문에 같은 대화를 하고 난 뒤에 결론이 났더라도 다르게 해석될 수 있기 때문에 계속해서 서로 피드백을 주고받는 것이 중요하다는 것을 느꼈습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

타 회사에 비해서 직원 간의 구조가 수평적이라 일을 배우거나 작업방향에 대해 얘기를 나눌 때 등의 커뮤니케

이션 상황에서 더 생산적인 장점이 있습니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도인력을 통해 실질적인 업무 전반에 대한 밀착 지도를 받을 수 있었고, 지도교수님께선 주기적으로 개인 연락을 주셔서 업무에 어려움은 없는지, 부당한 대우를 받고 있거나 하진 않은지 등과 대학행정 관련 내용들에 대해 안내를 주셨습니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

개인적으로 대학에서 부여하는 학점이 가장 좋았습니다. 마지막 학기를 남기고 전공이나 기타 필수 과목들은 모두 이수했고 졸업 학점만 채우면 되는 상황이었는데, ICT 인턴십으로 그것을 모두 채울 수 있었습니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

NHN Ent. 신입 공채 코딩테스트에 구름TEST를 서비스 했었는데, 3000명 동시접속을 견뎌낼 수 있느냐가 큰 이슈였습니다. 대망의 코딩테스트 당일, 모든 직원들이 무사히 테스트가 끝나길 기도했었는데, 다행히 별 탈 없이 마무리되어서 끝나고 자축 회식을 했던 게 기억납니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

내 적성에 맞는 일을 좋은 일터에서 좋은 사람들과 할 수 있어 즐겁습니다.

16. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

졸업장을 따고 정직원 채용에 도전할 생각입니다.

17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

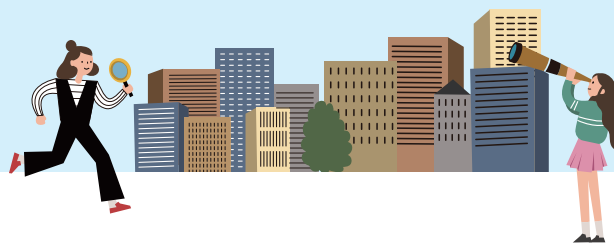
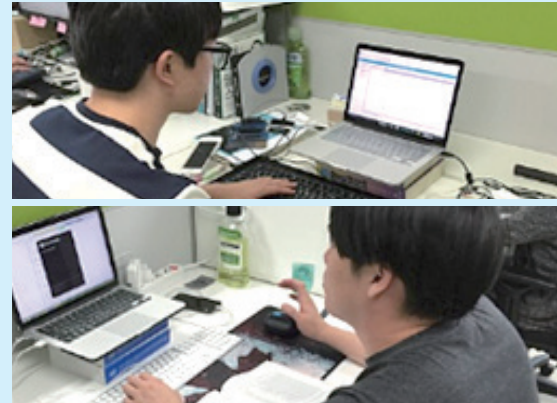
실제 업무를 현장에서 배우면서 급여도 받고, 학점도 챙길 수 있는 기회, 열심히 준비해서 꼭 가져가시길 추천드립니다.

31 큐브바이트

blog.naver.com/cubebite

주제품 : IoT디바이스 보안, Embedded Linux 보안 설계, TPM MODULE

프로젝트명 : IoT환경에서의 디바이스들을 위한 보안장치 및 통합 보안관제 솔루션 개발



경영기획팀 정혜경 차장

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

IoT 보안에 초점을 맞춘 디바이스 보안설계 전문기업으로 기업용 스마트팩토리화 공공 IoT 구축 사업, 의료 IoT가 주요 비즈니스 영역입니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

경영기획팀 차장으로 인턴십에서는 학생 선발 및 관리, 예산 집행과 추후 채용까지 담당하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

IoT 시장의 규모가 커짐과 동시에 일어나는 개인과 사회 및 집단의 정보 유출 사고가 빈번해짐에 따라 보안 역시 큰 문제가 되고 있습니다. 하지만 보안을 위한 회사는 많지 않은 실정입니다. 다른 회사보다 한발 앞서 보안 분야에 뛰어든것기에 이 분야의 선두주자가 될 것입니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

아직 학생이다 보니 전문적인 지식을 요구하기는 힘든 상황이고 학점보다 면접 시 태도 및 인성 등에 중점을 두고 선발하였습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

R&D팀 실무 담당자와 함께 업무 수행 및 기초적인 부분

을 교육을 통해 채워가고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

아직은 직무를 수행한다기보다는 연수생 교육 쪽에 비중을 두고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

Linux 초급이상 C 중급이상의 역량을 요구하고 있습니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

솔직히 지금 당장 연수생을 통해 회사가 도움을 받는 부분은 미미하지만 교육과 실무를 보고 배움으로 연수생의 역량이 높아진다면 추후 취업으로 연계하여 인력난 해소에 큰 도움이 될 것입니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

인턴십을 통해 빠른 인력확보를 할 수 있다는 점이 좋은 것 같습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

여건이 맞다면 채용까지 이어지도록 계획 중입니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

아직은 능력을 보여주기보다는 가능성을 보여주는 것에 힘을 썼으면 합니다. 무슨 일에도 최선을 다하는 모습을 보여주는 것이 지금 가장 필요한 게 아닐까 합니다.

부산가톨릭대학교 박준우 (큐브바이트 R&D팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 큐브바이트 회사에서 2016년 2학기 인턴십을 참여 하고 있는 박준우 라고 합니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

기관과 학교, 기업이 연계해서 졸업 전 실무를 미리 경험할 수 있는 좋은 경험이 될 것 같아 지원하였습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

대학에서 배웠던 이론을 바탕으로 실무를 직접 겪어보며 배우고 싶었습니다. 실무에서 쓰이는 능력들을 따라가기 위해 개인적인 공부를 더 하고 있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

회사에서 먼저 인턴을 하고 있는 학교 동기가 있어 모든 부분에서 많은 도움을 받았습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

전공인 IT분야에 취업 하고 싶었고, 그 분야 속에서도 특히 매력적인 큐브바이트에 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

R&D 팀에 배치되어 일하고 있습니다. 업무에 투입하기 위해 기초적인 부분을 매일 교육 듣고 팀 내 회의도 참석하며 소양을 갖춰나가고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

오전 9시 까지 캐주얼한 복장으로 출근하여 교육도 듣고 그에 따른 실습 및 복습을 한 뒤 오후 6시에 퇴근하고 있습니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

퇴근 후 종종 삼삼오오 모여 편한 분위기 속에서 저녁을 먹으며 사람들과 어울리기도 하고, 주기적으로는 회식을 통해 회사원들 모두 어울리고 있습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

회사 분들이 다들 챙겨주시고 잘해주셔서 좋은것 같습니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그 것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

대학에서 배웠던 것과 실무에서 쓰이는 부분이 차이가 있어 개인적인 시간에 공부에 시간을 좀 더 할애 하고 있습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요

편안한 분위기 속에서 다들 즐겁게 일하니 능률도 더 올라가는 것 같습니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도해 주시는 분께서 항상 애로사항이나 특이사항들을 먼저 물어봐 주시고 필요시 개선해 주셔서 인턴십 참여에 있어 큰 도움이 되고 있습니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

졸업하기 전 미리 기업을 체험해 볼 수 있어서 좋았습니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

제가 준비한 자료를 정리해 많이 긴장한 상태에서 발표를 했을 때가 기억에 남습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요

제가 아직 많이 부족하고, 그 점을 만회하려 노력을 열심히 해야겠다는 생각이 들었습니다.

16. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?
실무를 하는데 있어 부족한 부분을 더 공부할 계획입니다.

부산가톨릭대학교 배동기 (큐브바이트 R&D팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 부산가톨릭대학교 컴퓨터공학과 4학년 배동기입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

ICT 인턴십 참가해본 선배들이 좋은 경험이 된다고 해서 지원했습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

직장인으로서의 첫 발은 아니지만 맛보기를 하는 거니, 욕 먹더라도 기본 나빠하지 말자. 이를 위해 헤민스님의 즉문즉답 영상을 보기 시작했습니다. 또 아직 부족한 점을 많이 느껴서 컴퓨터 쪽 일을 더 열심히 익혀야겠구나, 기술을 좀 익혀야겠다고 생각했습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서랑 자기소개서는 사촌형이 준비했던 것들을 보여줘서 그걸 토대로 나만의 이력서와 자기 소개서를 작성하였습니다. 면접은 이 회사가 뭘 하는 회사인지 알아보고 공부한 후 면접에 임하였습니다.

5. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

개발팀에서 일하게 되었습니다. 임베디드 C언어를 배우고 있습니다. 보드에 코드를 올리는 과정을 진행하고 있습니다.

6. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

복장 규정이 따로 없어서 편하게 출근합니다.

7. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요?

사내 미팅은 자주 참여합니다. 처음엔 모르는 단어와 내용이 마구 쏟아져서 힘들기도 했습니다.

17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

많은 학생들이 참여해서 적극적인 자세로 실무를 느끼고 경험해 봤으면 좋겠습니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

회식도 참여해보고, 그냥 사람 사는 곳이구나 하고 느꼈습니다.

9. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요?

학교에서 배우지 않는 내용을 배워서 조금 어렵기도 했습니다. 그래서 공부를 조금 더 하고, 회사 내에서 교육이 있을 때 열심히 참여하였습니다.

10. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도인력이 시간을 할애하여 열심히 가르쳐주어서 실력이 많이 향상되었습니다.

11. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

급여가 지원된다는 점이 좋았습니다.

12. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

문서 작성을 학교에서 하듯이 대충대충 했다가 혼났었던 게 기억납니다.

13. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

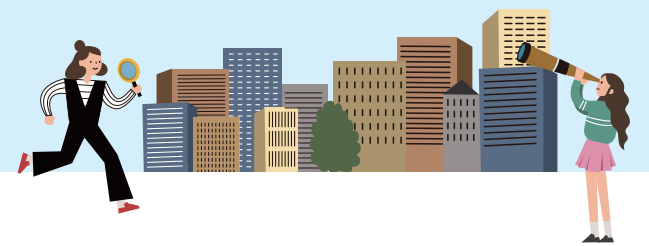
처음에 회사 들어올 때보다 실력이 많이 향상되었다는 말을 듣고 싶습니다. 그리고 회사랑 잘 맞는다면 끝까지 남아있고 싶습니다.

32 토이스미스

www.toysmyth.com

주제품 : IoT 플랫폼 및 솔루션, 위치측위솔루션, 무선영상솔루션, 스마트완구 등

프로젝트명 : Smart City Gateway Service



경영관리팀 김승동 이사

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

(주)토이스미스는 자체 기술력으로 개발한 하드웨어와 소프트웨어 그리고 서비스 인프라와 분석 도구까지를 아우르는 IoT total solution을 제공하는 사물인터넷 전문 기술 회사입니다. 주된 사업 분야는 IoT 플랫폼 공급 및 고객 맞춤형 솔루션 제작이고, 교육용 IoT 플랫폼과 스마트 완구 플랫폼으로도 사업영역을 확장할 계획이며, 최종적으로는 IoT 플랫폼을 기반으로 한 빅데이터 기업으로 성장하려고 합니다. 저희는 Intel의 Global IoT Partner로서 Smart City Project와 같은 비즈니스뿐만 아니라 IoT 솔루션 개발도 긴밀히 협력하고 있습니다. 회사에는 총 12명의 구성원이 있고 대표님을 포함해 거의 대부분의 구성원이 10년 이상의 경력을 가진 엔지니어입니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

약 20년 정도 소프트웨어 엔지니어로서의 경력이고, 대표적으로는 베트남 이동통신사 RBT(Ring Back Tone, 컬러링) 서비스 구축과 다음 로드뷰 서비스의 LBCMS(위치정보기반 콘텐츠 생산시스템)을 초기부터 고도화 단계까지 설계, 구축, 총괄한 경력이 있습니다. IoT 시대의 도래를 예상하고 사내에서 기회를 찾았으나 여의치 않아 2012년 8월 퇴사 후 (주)토이스미스에 초기멤버로 합류하였으며, 현재 맡고 있는 주된 업무는 회사의 살림과 관련된 모든 업무 및 사업 개발과 관리 지원을 하고 있습니다. 인턴

십에서는 프로젝트 진행은 물론 소프트웨어 개발과 관련된 지도와 진로에 대한 상담 등을 맡고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

아직은 작은 회사지만 융합을 기본으로 하는 IoT 분야의 특성 상 다양한 배경의 전문가들이 모여 있어 배움의 기회가 많습니다. 회사 내에 다양한 분야의 업무 포지션이 있기 때문에 본인의 의지와 노력만 있다면 자신의 업무 포지션도 바뀌볼 수 있도록 배려를 하고 있고요. 예를 들면 하드웨어를 하던 분이 소프트웨어 업무로 전환하는 식이지요. 그리고 주인의식을 기반으로 한 자유로운 업무 분위기가 가장 큰 장점이자 차별화된 점이라고 할 수 있겠습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

저희 회사의 경우에는 '인성'과 '전문성'을 가장 큰 기준으로 선발했습니다. 짧은 시간에 적은 리소스를 투자해 의미 있는 결과를 거두기 위해서는 업무와 관련된 '전문성'이 무척 필요합니다. 하지만 회사에서의 업무는 혼자서 하는 것이 아니라 서로 다른 생각을 가진 많은 사람들과 협업을 통해 진행해야 하는 것이고, 지속적으로 새롭고 어려운 과제에 도전하고 극복해야 하는 것이기 때문에 '인성' 또한 전문성만큼 중요한 기준으로 생각하고 있습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

전문성을 향상 시킬 수 있는 프로젝트 진행이 교육의 주

된 내용으로 차지하고 있습니다. ‘Smart City Gateway Service’라는 주제로 프로젝트를 진행하고 있고, 이를 위해 필요한 하드웨어 및 소프트웨어 관련된 지식과 노하우를 공유합니다. 적절한 분량의 과제를 제시하고 이를 연수생들이 기간 내에 구현할 수 있도록 코칭하고 있습니다. 세부적인 구현방법에 대한 지도에 앞서, 전체적인 그림을 먼저 그려본 다음 세부적으로 접근할 수 있도록 설계에 대한 부분을 강조해서 코칭하고 있습니다. 추가적으로 사회생활을 해나가는데 있어 필요한 다양한 소양들에 대해서도 대화는 물론 유용한 자료를 공유하는 형태로 도움을 주기 위해 노력하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

다양한 환경 센서와 측위 기능이 탑재된 Smart City Solution을 기반으로 ‘Smart City Gateway Service’를 구현하는 업무를 수행 중입니다. 주로 Smart City Solution에서 수집되는 이산화탄소, 미세먼지, 온습도 등의 환경데이터는 물론 측위 기능을 통해 수집된 위치 로그 데이터를 분석하고 처리해서 모바일앱과 웹페이지에 표출하는 작업을 진행 중입니다. 추가적으로 연수생들의 요청으로 자사의 IoT 디바이스 플랫폼인 ‘Starbuck’을 기반으로 하는 하드웨어 및 임베디드 소프트웨어 개발 교육도 병행하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

웹 또는 모바일 기반의 프로그램을 개발하기 위한 프로그래밍 언어에 대한 기본 지식과 개발도구로 직접 구현해본 경험이 필요합니다. 그리고 서비스 운영의 기반이 되는 서버를 사용하고 설정할 수 있는 스킬도 필요합니다. 하지만 무엇보다 진심으로 자신이 맡은 일을 즐길 수 있는 마음의 자세가 가장 중요하다고 할 수 있겠습니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

여러 가지 면에서 인턴들은 많은 도움을 받아야 합니다.

그래서 회사 내 모든 구성원들이 직간접적으로 인턴십 프로그램에 참여해야 하는데 이로 인해 구성원들 간에 보다 많은 교류가 이루어지고 서로에 대한 이해의 폭을 넓힐 수 있는 기회가 된 것 같아 도움이 된 것 같습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

우선 비용 지원을 통해 큰 부담 없이 채용 가능한 분들과 호흡을 맞춰볼 수 있다는 점이 아주 좋습니다. 또 젊은 분들이 한 공간에 있어서 회사의 전체적인 분위기가 밝아졌습니다. 그리고 아직 배워야 할 것이 많은 분들이기에 지식과 경험을 공유하고, 지도와 조언을 전하는 과정을 통해 보람도 느낄 수 있고요. 다행스럽게 업무적으로도 간단한 기능 구현 등은 지원을 받을 수 있어서 도움이 되었습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

이번에 진행한 인턴십 프로그램에 대해 내부적으로 평가 후 참가 학생들에 대한 채용 여부를 결정할 예정입니다. 그리고 처음 ICT 인턴십 프로그램에 채용기업으로 참여했는데 기대보다 결과가 좋아서 2017년 1학기에도 계속해서 참여하고자 합니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

회사에서는 당장 실무에 뛰어들어 업무를 처리할 수 있는 사람이 필요합니다. 그러니 학생 여러분들은 취업에 대한 불안함을 달래기 위해 현실과 동떨어진 스펙 쌓기에 열중하며 소중한 젊은 시절을 낭비하지 마시기 바랍니다. 먼저 자신이 하고 싶은 것이 무엇인지를 다양하게 경험하면서 찾아보고, 그것을 평생의 業으로써 삼기 위해 꼭 필요한 것이 무엇인지를 살핀 후 거기에 자신의 시간과 열정과 노력을 투자하시기 바랍니다. 아무리 시대가 어렵다 해도 준비된 사람에게는 언제나 기회가 넘친다는 것을 기억하세요.

인턴십 시작 전 목표는 내가 할 수 있는 역량으로 최선을 다하자였습니다. 하지만 막상 인턴십을 시작하게 된 후로는 제 역량으로 실무에 큰 도움이 안됐습니다. 그래서 퇴근 하고 나서 또는 주말에 도움이 될 만한 책이나 자료를 찾아보고 도움이 되는 것을 따로 편집하여 자료를 모으고 있습니다.

4. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

임베디드 시스템에 관심이 있어서 관련 기업을 찾고 있었습니다. 수많은 IoT 기업이 있었는데, 각 회사마다 회사 내에서의 업무를 써놓긴 했지만, Toy's myth 만큼 업무가 자세하거나 다양하지 않았었습니다. 이러한 이유로 Toy's myth를 지원하게 되었습니다.

5. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

현재는 사용자가 웹 페이지에 접근을 하여 실시간 데이터를 볼 수 있는 웹페이지를 만들고 있습니다. 웹페이지는 JavaScript가 기본이기 때문에 주로 w3school를 많이 참고하고 있습니다. HTML의 기본 작성법부터 CSS사용 방법이나 함수, 클래스 사용법 등등 많은 것을 배울 수 있습니다.

6. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

오전 10시에 출근하기 때문에 복잡한 대중교통을 이용할 필요가 없어서 매우 좋습니다. 근무 복장 또한, 자유롭게 때문에 불편한 것은 없습니다. 보통 10시 이전에 출근을 하여서 두 시간 가량 오전 일과를 하고 13시부터 오후 일과를 하고 있습니다.

7. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

사람이 살고 있는 실제 데이터들을 수집하고 가공하여 가상의 공간에 적용한다는 것이 매우 어렵다는 것을 깨달았습니다. 단 한 번에 목표를 이룰 생각 보다는 차근차근 문제점 파악을 하여 해결책, 대안 사항을 마련하고 구현을 해야 한다는 것을 많이 느꼈습니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

평소 회사 조직문화에 대해 얘기를 하게 되면 수직적 관계를 많이 얘기를 하지만 Toy's myth 조직문화는 그렇지 않

습니다. 저보다 5살 어린신 분이냐 10살 넘게 많으신 이사님 및 대표님도 저를 존칭해 주시고 저 또한 존칭을 하는 조직문화입니다. 이러한 조직문화가 회사의 분위기를 더욱 밝게 만드는 것 같습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

대화의 중요성을 많이 느꼈습니다. 상대방이 저에게 말을 안 하면 상대방의 생각을 알 수 없으며 반대로 제가 말을 안 하면 상대방도 저의 생각을 알 수 없기 때문입니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

누구나 다 그렇듯 전공에서 배우지 않은 것을 하는 것이 가장 어려웠습니다. 이를 극복하기 위하여 질문을 하거나 책을 참고했습니다. 때로는 상사 분께 많은 조언을 들어 힘을 얻기도 했습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

무엇보다도 회사의 분위기가 다른 회사보다 밝다는 것이 가장 큰 자랑거리입니다. 딱딱한 회사 분위기는 전체 회사의 효율을 떨어뜨린다고 생각하기 때문입니다. 또한 타 IoT 회사들과는 다르게 S/W, H/W를 IoT에 적용을 시키는 것부터, 서버와 어플리케이션 까지 만들기 때문에 통합적으로 IoT에 접근을 할 수 있습니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

기술이나 생소한 것에 대해 질문을 하면 그것에 관련된 얘기를 많이 해주십니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학부에서 경험할 수 없는 실무 경험을 할 수 있다는 것이 가장 좋았습니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

Node.js를 이용하여 서버를 만들고 웹 페이지를 제작하여 동작하는 첫 모습이 기억에 남습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

학교에서 배우지 못한 것을 배울 수 있는 좋은 기회이고 학교에서도 비슷한 수업이 있어서 실무에 조금 더 도움이 되었으면 좋겠습니다.

16. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될

수원대학교 민형제화 (토이스미스 개발팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

수원대학교 4학년 전자공학과에 재학 중인 민형제화입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

4학년 졸업 학점을 모두 채웠을 뿐만 아니라 실무 경험을 하여 많은 것을 배우고 싶었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

실무 경험을 할 수 있는 소중한 경험입니다. 본인이 부족한 것을 채울 수 있는 좋은 기회이며 앞으로 자신이 하고 싶은 일을 구체적으로 정할 수 있는 기회라고 생각합니다.

인천대학교 방민석 (토이스미스 개발팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

이번에 ICT 인턴십 프로그램을 참여하게 된 방민석이라고 합니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

학점도 따면서 직장생활을 겸할 수 있다는 것이 매우 좋은 기회였습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

인턴을 하며 수행할 프로젝트와 맡은 바 업무를 열심히 해야겠다고 생각했고, 그러기 위해 업무에 집중했습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

취업관련 학교 프로그램과 지인들에게 많은 도움을 받았습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

임베디드에 관심이 많이 있었고, IOT 쪽의 솔루션과 플랫폼을 개발하는 회사라 하여 지원하게 됐습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

웹 프로그래밍을 기반으로 하여 대시보드를 제작하고 있습니다.
Node, Javascript, HTML문법 등등 배우고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출근은 10시 퇴근은 19시이며, 하루일과는 매일 뿌듯하고 복장은 매우 편합니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

전시회를 나간 적이 있었는데, 신기한 게 많아서 재밌었습니다.

9. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

IOT에 대한 높은 기술력.

10. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

매우 큰 힘이 되고 있습니다.

11. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학점도 얻고 돈도 벌고 경험도 쌓는 것이 좋았습니다.

12. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

제가 알지 못하는 부분이 아직도 너무나 많고 더 많이 배우고 노력해야겠다고 느꼈습니다.

13. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

밀려야 본전이니 바로 지원해보세요.

33 투도스
www.todos.co.kr

주제품 : 웹 기반 소프트웨어 개발

프로젝트명 : 소셜 기반의 업무 협업 솔루션



투도스 장일문 대표이사

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 더 나은 세상을 만들기 위해 노력하는 작지만 알찬 회사 투도스입니다. 저희는 웹 서비스를 구축하는 프로그래밍 영역에 특화된 회사입니다. 그렇다고 웹 프로그래밍 영역만 하는 것은 아니고, 웹 기획과 UX디자인도 병행하고 있습니다. 또한, 기술로 세상을 변화시킬 수 있다는 이념 하에 아프리카사랑재단에 3년간 재능기부를 하고 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

저는 투도스의 대표이사를 맡고 있는 장일문입니다. 회사 전반적인 경영 업무와 프로젝트 매니지먼트 업무를 병행하고 있습니다. 웹 개발자 출신이기 때문에 웹 서비스의 최종 단계인 개발에 포커싱을 맞춰 컨설팅부터 기획, 디자인 영역을 포함한 디테일링을 모두 챙기고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

속이 알찬 회사라는 점이 우리 회사의 강점이자 차별점이 아닐까 생각합니다. 회사의 모든 구성원이 행복해야 한다는 점을 말로만 하는 것이 아니라 철저히 실천해 나가고 있습니다. 특별한 사유 없는 야근 금지, 1년에 1번 해외여행, 매일 30분 커피 타임, 매주 수요일 2시간의 런치타임, 매월 수요일 영화, 연극, 전시 등을 관람할 수 있는 문화데이 등이 회사 구성원의 행복을 위한 저희만의 문화입니다.

또한, 업무를 잘 하기 위한 가장 좋은 방법은 “집중력”을 높이는 방법이라는 건 누구나 공감할 수 있는데, 이를 위해서 휴식공간에 투자를 많이 했습니다. 실제로 층이 나누어져 있는 사무실을 구했고, 1층에는 카페 인테리어 공사를 통해 언제든지 편히 쉴 수 있도록 했고, 좀 전에 말씀드린 커피 타임을 위해 카페에서 사용하는 머신기를 구비해 놓고 매일 회사 구성원들을 위해 커피를 직접 뽑고 있습니다. 과거에 1년간의 바리스타 경력이 이렇게 유용하게 쓰이게 될지 몰랐습니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

저희 직원들과 잘 어울릴 수 있는가를 중점적으로 봤습니다. 인간에 대한 존중과 배려, 밝은 태도 등이 될 수 있겠죠. 그리고 저희 회사는 금연회사이기 때문에 흡연여부도 기준에 포함되었고요. 실무에 바로 투입할 수 있는 실력을 갖춘 연수생을 찾는 건 대단히 어렵기 때문에, 실력보다는 성실함을 증명할 수 있는 성적이나 대외활동 경험을 봤습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

지원해주신 비용을 보태서 직무교육을 실시했습니다. 1주일이라는 짧은 시간이었지만, 웹 프로그래밍의 한 사이클을 완성하는 데 중점을 맞췄습니다. 담당할 업무를 설정하고, 해당 업무에 대한 개념적인 설명과 어떤 알고리즘으로 흘러가는지에 대한 교육을 실시했습니다. 또한 개발 환경

설정과 저희 회사의 개발 방법론을 숙지하고 실습해보는 시간을 가졌습니다. 주어진 업무에 대한 개발을 진행하면서, 주 2회 코드 리뷰 시간을 갖고 피드백을 주는 형태로 교육을 했고, 담당 지도인력이 아니더라도 개발 중간 중간 어려워하는 부분에 대해 모든 직원들이 1:1로 알려주는 형태로 교육을 진행했습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

GTD기반의 업무협업솔루션 서비스를 제작하고 있는데요. 비교적 쉬운 파트인 차트 연동과 주소록 기능 등을 주 업무로 설정했습니다. 또한, 추후에 커뮤니케이션에 능한 개발자가 되려면 대화 능력과 작문 능력이 중요한데요. 그런 부분은 저희 회사 블로그에 주 1회 연재 형태로 게시하게 했습니다. 두 친구가 각각 알고리즘과 인턴일기 등을 통해 독자들과 소통하고 있고, 최근 작문 능력이 향상되는 것을 보면서 흐뭇해하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

위에 말씀드렸다시피 저희는 웹 서비스를 제공하는 회사이기 때문에 HTML, CSS 등의 가장 기초적인 부분은 숙지하고 있어야 합니다. 또한 Front-End에서 필요한 Javascript, jQuery, JSTL에 대한 경험과 Back-End는 JAVA기반으로 진행하기 때문에 MVC2, Mybatis, Database 등의 기초 지식만 갖춰져 있으면 됩니다. 막상 면접을 보면 위 내용의 절반도 모르고 오시는 분들이 많은데요, 우리나라의 교육제도가 많이 아쉬운 부분입니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

새로운 구성원이 생겼다는 사실만으로도 분위기가 한층 좋아집니다. 또한, 저희 막내들도 연수생들이 있는 기간만큼은 상당히 어른스러워집니다. 조금 더 잘 가르치기 위해서 여러 시도를 해보게 되는데, 실제로 인턴십 진행이 누적될수록 교육적 성취감도 높고, 선배로써 많은 것들을 느끼게 됩니다. 시대 변화 감지에도 도움이 되는데, 기성세대와 신세대의 차이를 체감하고 그 차이를 좁혀나가려는 시도에도 큰 도움이 되고 있습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

솔직히 말하면 지원금이 가장 좋은 점이죠. 기업 입장보다는 개발자 선배로써, 좋은 후배들을 양성하는 것을 평소 중시하는데요. 저희도 매년 최소 2명 이상의 연수생을 배출하지만, 여유자금이 넉넉하지 않아서 더 좋은 환경에서 더 많은 연수생을 배출하고 싶어도 한계가 있거든요. 추가로, 제3자가 이 프로젝트를 감시해주는 것도 상당히 좋습니다. 저희도 사람인지라 가끔은 게을러지기도 하잖아요? 우리가 세워놓은 목표를 완수하고 증명해야하기 때문에 더욱 열심히 하게 됩니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

다음 인턴십을 준비해야겠죠? 지금 실습하고 있는 학생들에게 좋았던 점, 실망했던 점을 개별상담을 통해 지난 시간을 반성해보고, 다음 기수에게는 최소한 같은 실수는 하지 않도록 잘 준비하려고 합니다. 1월 중순에 회사 구성원들과 사이판으로 4박 5일 여행을 가는데, 즐겁게 놀기 위한 준비도 철저히 하려고 합니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

지난 면접들을 떠올리면, 대부분의 학생들이 진로 결정을 확실히 하고 싶다는 말을 많이 하더라고요. 진로 결정은 꼭 인턴십을 하지 않더라도, 학업에서 1차적으로 필터링은 할 수 있다고 봅니다. 대학교에서 실무에 필요한 모든 것들을 제공해줄 수 없기 때문에, 팀 프로젝트나 스터디 모임 등에 적극적으로 활동해 본 이후에 인턴십을 통해 진로 결정을 확실히 하셨으면 좋겠어요. 너무 기초가 없이 시작하면, 본인 스스로도 괴롭고 함께 들어온 인턴 친구에게도 피해를 주는 경우를 많이 봤어요. 반대로, 적극적으로 공부하고 오신 분들은 내가 공부했던 부분이 실무에서는 이렇게 사용 되는구나를 알아가면서 재미를 많이 느끼더라고요. 면접에 대한 스킬이나 스펙만 쌓는 것 보다는 쉽고 재미있는 프로젝트를 많이 만들어보는 것이 더욱 중요하다는 점을 꼭 알려드리고 싶어요.

재 마지막 학기인 2학기를 ICT 학점연계로 보내고 있습니다. 현재 저는 웹에이전시 회사인 투도스에서 근무한 지 2달 정도 됐습니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

제 전공인 IT 쪽 회사 경험을 하지 않아서, 실무를 배우고 싶고 실력을 늘리고 싶어서 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

전공을 어떻게 살려서 취직할 수 있을지 고민했었습니다. 또한, 학교에서 배운 프로젝트로는 한계가 있으니 회사에서 실전 경험을 해보고 싶었고요. 역시나 회사에서 하는 것과 학교에서 하는 것은 차이가 났고, 더 규모도 컸습니다. 저의 목표는 이 경험을 바탕으로 취직을 준비하는 것입니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

학과에서 ICT 인턴십 소개 특별 강의를 진행해서 알게 되었습니다. 그때부터 마음에 맞는 사람들과 같이 이력서와 자기소개서 등을 준비했습니다. 면접은 제가 쓴 자기소개서를 중심으로 나올만한 질문들을 정리했으며, 취직한 선배들을 찾아가 예상답변을 물어보며, 카페에서 모의 면접식으로 준비했습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

딱딱했던 홈페이지나 아예 404 에러나가는 홈페이지들은 제외하고 회사에서 개발하는 프로젝트나 회사 블로그를 통해 저의 관심 분야가 있는지 살펴봤습니다. 또한, 제가 자기소개서에 적은 것과 연관된 회사를 찾았습니다. 그렇게 추려진 회사 중에서 사내 문화가 가장 좋았던 투도스를 선택하게 됐습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

현재 인턴/연구개발팀에 있으며, 진행되는 웹 프로젝트에서 맡은 한 부분의 Front-end, Back-end 개발 분야를 맡고 있습니다. 인턴 시작 첫 주에 직무교육으로 “렉토피아”라는 학원에서 자바와 jsp 강의를 5일간 들으면서 MVC(Model-View-Controller, MVC) 패턴을 배웠습니다. 또한, 일주일에 두 번 개발 이사와 코드 리뷰와 교육을 받고 있습니다. 현재 주소록 등록과 수정 그리고 뷰 파트를 보여주는 주소록 관리를 맡고 있습니다. 앞으로 CSV파일을 통해 구글 연락처를 연동하는 작업을 진행해야 합니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

오전 9시에 출근해서 6시까지 근무합니다. 근무 복장은 자율 복장입니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

한 달에 한 번 아침 운동을 하고, 매달 마지막 주 수요일, 문화의 날 때 직원들 다 같이 연극이나 영화를 봅니다. 또한, 매주 수요일마다 lunch Day로 2시간 점심시간을 줍니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

상사와 선배들을 대하는 것에 어려움을 느꼈습니다. 다행히 투도스 회사는 처음부터 인턴에게 잘해주셔서, 분위기가 서먹하지 않았고 친해지는 데 어려움은 없었습니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

학교에서 배웠던 것은 공부만을 위한 정도였다는 걸 깨달았습니다. 확실히 실무는 달랐고 이를 위해 저녁까지 공부 중입니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

사무실 입구에서 맨발로 출근합니다. 처음엔 당황했는데 신발에 땀도 안 차고 좋습니다. 매일 커피 타임을 30분 정도 갖는데, 별도의 사내 카페가 있어서 카페라떼 등 다양한 음료를 즐겨 마시고 있습니다. 업무가 겹치지 않는 직원 분들과도 친해질 수 있어서 좋습니다. 또 현재 영어 이름을 부르고 있습니다. 회사 근무시간에 음악신청을 받아서 음악을 틀어줍니다. 술을 억지로 권하지 않습니다. 금연 회사라서, 회사 내에 담배 냄새가 나지 않습니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도인력인 저의 MJ씨에게 막히는 부분이 있을 때 도움을 받고 있습니다. 막히는 부분의 소스와 간단 설명, 지금까지 제가 시도해본 것을 정리하여 물어보면 관련 자료를 보내주는 방식인데요. 자료를 어떻게 구글링해야 하고 어떤 부분을 놓쳤는지 알려주셔서 개발하는 데 큰 도움이 되고 있습니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

굴치 아팠던 작업이 다른 사람의 시각에서 풀리는 부분이 좋았습니다. 확실히 경험이 많으신 분들이 많아서 개발하는 데 도움이 많이 되고 있습니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

실수로 전체 공유 파일을 지웠던 적이 있었는데, 다행히

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 컴퓨터공학과 4학년 김서영입니다. 현

백업파일이 있었고 그 날 작업한 사람들이 적어서 2시간 전 파일로 복구에 성공했습니다. 너무나 죄송스러워서 고개를 들지 못했는데, 큰소리로 꾸짖지 않으셔서 놀라웠고 감사했습니다. 그 이후로 commit하는데 3번 정도 확인하고 올립니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

아직 2달밖에 되지 않아 근무 소감이 많이 떠오르지는 않지만, 위에서도 언급했듯이 전공을 어떻게 살려서 취직할 수 있는지 고민했었는데 이젠 어느 정도 감이 잡혔습니다. 뿐만 아니라 학교에서 배운 프로젝트로는 한계가 있으니 회사에서 실전 경험을 해보고 싶었는데, 이전보다는 경험의 정도가 한 단계 올라간 것 같습니다.

대전대학교 양하연 (투도스 연구개발팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 대전대학교 4학년 양하연입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

가고자 하는 진로의 실무를 직접 경험해 보고 실력을 쌓고 싶었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

웹페이지에 대한 능력을 향상시키고 싶었습니다. 주어진 업무를 해결하기 위해 여러 가지 방법으로 시도를 해보기도 하였고 나타나는 오류에 대한 해결 방안을 찾으려 어떻게 해결하는지에 대한 방법도 익힐 수 있었습니다. 시간이 나면 필요한 부분에 대한 공부도 조금씩 하고 있습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서나 자기소개서는 학교 ICT 담당팀에서 취업팀과 연결을 시켜주어 피드백을 받아 작성하였습니다. 면접은 평소 학교 취업팀의 프로그램으로 연습했던 경험이 있습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

우선 웹사이트를 개발하는 회사들을 선정하였고 각 회사의 소개서를 보면서 직원들에게 주어지는 복지를 보고 선택했습니다. 평소 회사 내의 분위기나 복지를 많이 보기

16. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

정보통신/IT분야에서 취직할 계획이며, 아직 확정되지는 않았지만 웹이나 DB 쪽으로 취직 계획이 있습니다.

17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

안될 것 같아서 망설이고 있다면 그냥 도전하세요. 그리고 지원하는 회사에 대해서 꼭 알아보고 가세요.

때문입니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

회사 내에서 직접 개발하는 서비스에 참여하게 되었으며 개발 업무를 맡게 되었습니다. 개발은 Front-End와 Back-End를 같이 진행하고 있습니다. 교육은 학원에서 일주일 정도 jsp를 전반적으로 배웠으며 웹페이지를 개발하기 위해서 알아야 할 흐름도 정확하게 인지시켜주었습니다. 회사 내에서 html의 기본 구성 및 사용법, MySql 쿼리 작성 방법에 대한 교육을 받았으며 서비스 개발 중 잘 모르는 부분인 페이지 처리, 세션 등에 대해서도 따로 교육을 받았습니다. 개인적으로 학교에서 프로젝트를 할 때는 front-end와 back-end에 대한 구분을 크게 하지 않고 개발을 해 보았기 때문에 실제 현장에서 이루어지는 개발의 흐름을 잘 알지 못하였지만 직접 개발에 투입이 되어 개발하고 교육을 받으면서 웹 페이지를 개발하기 위한 흐름을 배울 수 있었습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출근은 오전 9시, 퇴근은 오후 6시로 정해져 있으며 하루 일과는 주어진 업무를 하나씩 처리하고 있으며 매일 3~4시 사이에 30분씩 커피를 마시며 전 직원이 휴식 시간을 가지고 있습니다. 근무 복장은 자유 복장으로 편하게 입고 다니고 있습니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

동료 등과의 관계가 수평적 관계이다 보니 회사에 금방 적응할 수 있었던 것 같습니다. 사내 행사로는 회식, 문화의 날 영화 관람, 한 달에 1번 아침 운동 등이 있습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

그동안 제가 학교나 외부 활동에서 힘들었던 일을 생각해 보면 대부분 사람과의 관계에서 오는 스트레스가 가장 큰 이유였습니다. 하지만 이곳에서는 동료들과의 관계로 힘들었던 적이 단 한 번도 없었기 때문에 크게 힘든 일 없이 일할 수 있었습니다. 주변의 얘기를 들어보면 힘들게 하는 사람은 꼭 한 명씩 있다고 하지만 회사의 문화나 분위기를 어떻게 만드느냐에 따라 다를 것 같다는 생각을 하게 되었습니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

개발하는 부분에 있어 실력적으로 부족하기에 해결하는데 어려움을 느끼곤 했습니다. 극복하기 위해서 일하는 시간을 더 투자하기도 했고 선임 연구원이나 인턴 동료들에게 물어보면서 해결해 나가기도 했습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

말하자면 너무 많지만 우선 직원들과의 관계가 수평적이라 회사에 금방 적응할 수 있었으며 동료들도 편안하게 대해 줍니다. 매일 커피 타임을 가지며 업무에 지쳐갈 때 활력을 불어 넣어줍니다. 매주 수요일은 2시간의 점심시간으로 평소에 못하는 일들을 할 수도 있고 매달 마지막 주 수요일 문화의 날을 즐깁니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

담당 지도인력의 정기적인 피드백 시간을 통해 나의 업무가 잘 진행되고 있는지 확인도 받고 모르는 부분이나

궁금한 부분도 해결할 수 있었습니다. 또 정기적인 교육 시간을 통해 서비스 개발에 필요한 부분을 교육받으면서 하나하나 배우면서 나의 지식을 쌓을 수 있는 시간이 되었습니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

개발 업무에 직접 참여할 수 있어서 좋았던 거 같습니다. 내가 선택한 진로를 직접 경험해 봄으로써 내가 부족한 면이 무엇인지 정확하게 인지할 수 있어서 좋습니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

초기에는 질문을 많이 하는 편이었는데 선임 연구원들이 귀찮다는 반응 없이 매번 친절하게 알려주셔서 기억에 남습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

직접 업무에 참여해보니 하나의 서비스를 개발하고 출시하는 과정에서 정말 많은 사람이 동원되고 있는 것을 다시 한 번 느낄 수 있었으며 매일 아침에 출근하는 것이 왜 힘든지 알 수 있었습니다.

16. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

학교에 있을 때와는 전혀 다른 것을 느낄 수 있어서 좋은 것 같습니다. 또 직접적으로 업무에 참여할 수 있어 자신이 인턴십을 통해서 이루고자 하는 목표를 정확하게 정하고 시작하면 좋을 것 같습니다.

34 티팟스튜디오



주제품 : PC/모바일/VR게임

프로젝트명 : 손동작을 활용한 샌드박스형 VR게임 "How to be a Wizard"



경영팀/개발팀 박민지 대표이사

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

사람들의 상상력을 자극할 수 있는 게임을 제작하는 티팟스튜디오입니다. 현재는 VR 퍼즐 어드벤처 게임 Forgotten Chambers(잊힌 마법사의 방)을 제작 중이고, 12월 중에 출시할 예정입니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

저는 티팟스튜디오의 대표이사 이면서, 연수생들의 지도를 담당하고 있는 박민지입니다. 연수생들의 업무 지도뿐만 아니라 인턴십 기간 동안 연수생들이 즐겁게 일할 수 있는 환경을 만들어 드리는 역할을 하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

모든 직원이 대표아래 평등한 회사 문화가 바탕이 되어, 누구든 게임에 아이디어를 제시할 수 있고 활발하게 팀워크를 발휘할 수 있다는 점, 대학원 그래픽스 연구실에서 출발한 회사의 장점을 살려, 최신기술을 적극적으로 활용하고, 이를 통해 사람들에게 환상적이고 새로운 경험을 제공할 수 있다는 점이 강점이자 차별화 된 점입니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

회사 팀원들과 잘 어울릴 수 있는가를 가장 높은 우선순위로 두고 있습니다. 모두가 즐겁게 팀워크를 발휘하며 일하

기 위해서는 기존 직원과의 융화가 가장 중요하다고 생각합니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

3D VR 게임을 제작하는 업무에 투입되기에 앞서, 개발 툴과 개발 언어를 익힐 수 있는 사전 미션을 드립니다. 제한된 리소스로 간단한 2D 게임 제작 -> 3D 미니게임 제작 -> 3D VR 게임 업무 투입 순서로 차츰 난이도를 높여가며 교육을 진행하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

현재 회사에서 개발 중인 VR 퍼즐 어드벤처 게임의 일부 기능을 직접 기획하고 구현하는 직무를 수행하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

알고리즘과 그래픽스 수업을 즐지 않고 성실히 들어야 하겠지요? 직접 기획한 게임을 제작하다보니 게임에 대한 백그라운드와, 게임을 사랑하는 마음도 있다면 더욱 좋겠지요.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

오랜 기간 동안 게임을 개발해오다보니 개발자들의 시각이 고정될 가능성이 높습니다. 연수생들이 새로운 시각으로 게임에 접근하여 개선해야 할 점을 제안하고 좋은 아이

디어를 많이 주고 있습니다. 또, 개발자들은 연수생들이 모르는 부분을 도와주면서 본인도 다시금 배울 수 있는 기회를 가지고요.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

컴퓨터공학이나 멀티미디어공학을 전공한 전문 인력을 대상으로 운영되다보니 다른 인턴십 프로그램보다 업무에 투입될 수 있는 역량이 뛰어납니다. 역량이 뛰어나다보니 프로젝트에 직접 기여할 수 있는 부분도 더 많습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

인턴들이 개발에 참여하고 있는 게임이 12월 출시를 앞

두고 있습니다. 아무쪼록 인턴십이 종료되기 이전에 게임을 성공적으로 런칭하여 연수생들이 크레딧에 올라있는 본인의 이름을 보면서 뿌듯했으면 좋겠습니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

진로를 게임 분야로 정한 학생들은 알고리즘, 그래픽스 수업이 피가 되고 살이 되니 수업시간에 즐기마시고 과제도 열심히 하세요.

세종대학교 박혜원 (티팟스튜디오 개발팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 세종대학교 디지털콘텐츠학과에 재학 중인 동시에 티팟스튜디오에 인턴으로 근무 중인 박혜원입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

학교 공지사항을 읽던 중에 ICT 인턴십 제도를 알게 되었습니다. 학점을 받는 동시에 실무를 익힐 수 있는 좋은 경험이 될 거라 확신하여 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

저는 평소에 게임에 관심이 많아 게임 회사에 입사하는 것이 목표였습니다. 인턴십을 진행하면서 게임에 대한 관심은 더욱 커졌고, 나아가 VR에 관심이 생기게 되었습니다. 게임회사에서 근무 하는 것이 저의 성향과 잘 맞는다는 생각이 들었고 앞으로 게임회사에 입사하겠다는 목표가 더욱더 뚜렷해진 것 같습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

먼저 지원할 회사에 대해 검색을 하였습니다. 또한 회사에서 제작한 게임을 플레이 해보는 등의 방식으로 회사에 대해 알기 위해 노력했습니다. 회사에 대해 알아본 정보들을 바탕으로 자기소개서를 작성하였습니다. 자기소개서 작성 후에는 학교 잡카페에 들려 취업지원관님께 첨삭지도를 받은 후 자기소개서를 제출하였습니다. 서류를 통과한 후에도 잡카페에 들려 취업지원관님의 도움을 받아 면접 연습을 진행하였습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

제가 평소에 게임 회사에 입사하기를 희망하였기에 게임 회사 위주로 지원할 생각을 갖고 있었습니다. 우리 회사에서 이전에 제작한 게임을 플레이 해보았는데 저와 잘 맞는 게임이라는 생각이 들었고 또한 VR 기기에 대해 배울 수 있는 좋은 경험이 될 것 같아서 지원하였습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

저는 개발 직무를 담당하였고 Unity 3D 엔진을 이용해 VR 게임 개발에 참여하였습니다. Unity 3D 툴뿐만 아니라 스크립트를 활용하여 게임 개발을 하였습니다. 소스 관리 유틸리티인 소스트리를 이용하여 협업을 하였습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

10시에 출근하여 19시에 퇴근합니다. 점심시간은 12시 30분부터 1시간입니다. 아침에는 간단하게 브리핑을 하여 하루의 목표를 세우고 일을 진행합니다. 근무 복장은 굉장히 자유로운 편입니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

아직 없습니다. 하지만 서울대학교 융합기술원 모션 캡처 스튜디오에서 VICON 장비를 활용한 모션 캡처 실습이 예정되어 있습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

경기 콘텐츠 진흥원에서 주관한 게임 창조 오디션에 우리 회사가 참가한 경험이 있습니다. 직원 분들께서 배려해주신 덕분에 저는 다른 참가 게임들을 체험해 볼 수 있었습니다. 그리고 우리 회사가 2등이라는 큰 결과를 얻어서 앞으로 잊지 못할 좋은 기억이 될 것 같습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

모든 분들이 다 친절하십니다. 제가 모르는 게 생기면 하나하나 세세하게 친절하게 알려주시고, 사소한 것까지 다 챙겨주시는 정말 좋으신 분들입니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

제 역량 부족이 가장 큰 문제였던 것 같습니다. 저 나름대로 사용하는 툴에 익숙해지려고, 퇴근한 후에도 툴을 다뤄보는 등의 노력을 했습니다. 그렇지만 그것보다도 직원 분들께서 옆에서 알려주시고, 도와주시고, 격려해주신 것이 가장 큰 도움이 된 것 같습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

다른 회사의 장점들을 총집합한 느낌입니다. 업무 환경도 굉장히 쾌적합니다. 근무 공간이 깨끗하고 간식이 제공되며 성능 좋은 컴퓨터도 제공됩니다. 최신 기기이자 고가·고성능 기기인 VR 기기를 가장 가까이에서 접할 수 있습니다. 또한 타 회사보다 근무 시간 자체가 유연하다고 생각합니다. 서울시 중심부에 위치하여 접근성도 정말 좋습니다. 무엇보다도 친절하시고 좋은 분들과 함께 일한다는 것이 가장 큰 장점입니다. 뭐 하나 빠짐없이 완벽합니다.

서울시립대학교 안영진 (티팟스튜디오 개발팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 서울시립대 컴퓨터과학부에 재학 중인 안영진이라고 합니다. 이번학기를 마지막으로 졸업할 예정입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

내년 봄에 학사 과정을 수료한 이후 대학원으로 진학하여

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

지도인력인 대표님께서 어떤 질문을 드려도 항상 친절하게 알려주시고 제가 실수를 해도 격려해주셨습니다. 그런 대표님의 말씀들이 더 열심히 하겠다는 마음을 갖게 해주신 것 같습니다. 지도교수님께서 제가 처음 지원을 할 때 어떤 방향성을 가져야 하는지 결정하는 데에 도움을 주셨습니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학교에서는 얻을 수 없었던 경험들과 지식들을 직접 회사에 다니면서 쌓을 수 있어서 좋았습니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

제가 게임을 기획하여 직접 개발한 것, 제 생일을 기억하시고 생일을 챙겨주신 것 등 좋은 기억들이 많이 있지만 게임 창조 오디션에서 우리 회사가 2등을 한 게 가장 기억에 남습니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

이렇게 좋은 회사에서 좋은 분들께 많은 것들을 배우고 함께 일했다는 것만으로도 정말 영광스럽습니다. 다만 제가 좀 더 실력을 쌓아왔으면 회사에 더 도움이 되었을 텐데 하는 아쉬움도 많이 남습니다.

17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

체험이나 강의로는 얻을 수 없는 실무에 관한 경험들을 쌓고 싶으시다면 꼭 참여하시길 권장해드립니다. 아직 학점이 남아있고, 실무에 관한 많은 걸 배우고 싶다면 꼭 참여하시길 부탁드립니다.

VR을 활용한 연구를 진행할 예정인데요. 학부 과정에서 따로 배울 수 있는 분야도 아니고, 아직 시장이 활성화 되지 않았다보니 피상적으로 얻을 수 있는 지식의 부족함을 느껴서 관련 기업이 선정되어 있다면 인턴 과정을 통해 이와 관련된 다방면의 지식뿐 아니라 실무 경험도 해보고 싶은 마음이 있었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십

시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

딱히 거창한 목표는 아니었고요. 훗날 대학원을 졸업하고 기업에 들어가게 된다면 저에게 바라는 기대치 등이 타 신입사원에 비해 높을 수도 있는데 지식과 별개로, 회사 경험이 없다면 아무래도 여러 문제에 직면할 수 있다는 생각이 있어서 미리 경험해보고 싶은 마음도 있었고요. 위에서 말했다시피 VR 관련해서 어느 정도의 기술이 상용화 되고 있으며 개발 단계에 있는지, 어떻게 사용 되는지, 문제점은 무엇인지 등 광범위한 부문에서 지식을 얻고 싶었습니다. 학교에서 학점을 받으며 인턴을 한다는 것만 제외하면 다른 인턴 과정들과 다를 바가 없기 때문에 뭐든지 배우려고 노력하고 있습니다. 또한 꼭 직무 관련이 아니더라도 특정 상황에서 어떻게 행동해야 하는지를 관찰하고, 어떠한 식으로 처리해야 되는지를 유심히 보고 기억하려고 노력합니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

따로 근무 경험이 없어서 이력서는 준비한 게 없고요. 자기소개서 같은 경우는 대학원 진학 때 준비했었던 초안 몇 가지가 있어서 그 중 한 가지를 이용했습니다. 다들 비슷한 심정으로 자기소개서를 쓰겠지만 어떠한 양식이 주어지던지 막막한 느낌이 드는 것은 어쩔 수 없다고 생각해요. 따로 경진대회에 참가하거나 수상경력 등이 없다면 연구실, 동아리, 교환학생 등의 활동들에서 얻은 것들을 최대한 살려서 작성했습니다. 면접 역시 대학원 진학을 준비하다보니 자연스럽게 진행할 수 있었지만 면접 때 받은 질문들로 미루어 볼 때 전공의 경우 여러 언어와 관련된 기본 지식들을 준비하시면 되지 않을까 싶습니다. 자기소개서를 바탕으로 한 여러 가지 인성 질문들의 경우 부담 갖지 마시고 가감 없이 이야기 하시면 될 것 같습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

우선 VR에 흥미가 있다 보니 이를 활용하고 있는 기업들을 먼저 추렸고요. 이렇게 추려진 3, 4개 기업 중에서 회사 위치와 근무 시간 같은 환경적 요소들과 인턴들에게 진행될 커리큘럼의 적합성 등을 보고 선정했습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

VR을 활용한 퍼즐 어드벤처 게임 쪽으로 배정받았고요. 처음이라 모든 것이 서툴다보니 개발 툴인 Unity엔진을 익히는 것부터 시작해서 미니게임, 알고리즘 제작을 거쳐 현재는 작은 방 하나를 기획하고 그에 들어갈 오브젝트들을 구현하고 있습니다. 이렇게 쓰고 나니 간단해 보이네요.

대부분의 시간은 Unity의 많은 기능들에 익숙해지는 것과 Unity와 관련된 Script 함수들을 익히는데 소비되고 있습니다. 게임, 영화 등의 분야에 사용되다보니 한 가지 중심 기능에도 수백 가지의 부가 설정이 있습니다. 머리로 익히는데도 오래 걸리지만 익숙해지는 데는 더 오랜 기간이 필요하겠지요.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근은 10~7시이고요. 하루 일과라면 12:30 - 1:30 점심 시간을 제외하고는 일을 하겠죠? 복장을 비롯한 기타 근무 환경은 무척이나 자유롭습니다. 캐주얼하게 청바지(핏어진 청바지도 가능)를 입거나 모자를 쓰거나 아무런 상관이 없습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

아직은 없고요. 추후 서울대학교 융합기술원 모션 캡처 스튜디오에서 VICON 모션 캡처 장비를 활용해서 모션 캡처 실습 할 예정입니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

몇 주 전쯤에 경기도콘텐츠진흥원이 주관하는 게임 창조 오디션에 출품한 VR게임이 10위내로 선발되어서 전 직원들이 함께 최종 라운드에 따라 갔었습니다. 여러 심사위원들이 각 담당자 분들의 발표를 듣고 하시는 말씀이나, 이날을 위해 준비하시던 대표님과 사원 분들을 보며 느낀 점들이 많았습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

솔직히 처음에는 이와 관련해서 부정적인 기사나 정보들을 많이 접하다보니 피곤하다거나 어렵겠다는 생각을 했었는데요. 사원 분들 나이가 비슷한 것도 있지만 다들 뽀뽀이가 괜찮으셔서 불편한 부분 없이 지낼 수 있는 거 같습니다. 아직 여러 부정적인 조직 문화의 잔재들이 남아있는 회사들이 많은데 이런 분위기에서 일할 수 있다는 것만으로도 큰 장점이라고 생각합니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

무엇보다 현재 기업에서 사용되는 툴들과 개발 언어에 익숙해지는 것이 큰 어려움 중 하나라고 생각합니다. 사전 교육을 받고 조연을 구할 수 있다 하더라도 처음 다루

어보는 것들이 많고, 이들에 필요한 숙련도가 단순히 기본적인 사용법들이 아니기 때문입니다. 처음에는 팀장님과 대표님이 시키는 일들을 따라서 하다 보니 몰랐었는데 찬찬히 시간이 지나다보니 매우 효율적인 커리큘럼이었다는 것을 깨닫고 있습니다. 툴에 대한 이해도를 높이기 위해 튜토리얼을 따라하고, 이를 바탕으로 미니 게임을 제작하고 알고리즘을 만들어보며 현재 최종적으로 하나의 방을 기획하고 이를 오브젝트들로 구현하는 것. 처음 써보는 개발 엔진에 적응하기에 최고의 과정이 아니었나 싶습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

시간이 변함에 따라 사람들이 중요하게 여기는 가치관도 하나씩 바뀌는데요. 회사에서 바라는 것도 물질적인 것들보다는 근무 환경, 복지 등 개인의 행복과 연관된 부분들을 많이 따지고, 이들이 지원 회사를 결정하는데 많은 영향을 미친다고 알고 있습니다. 이러한 부문은 대표의 마인드가 좌지우지한다고 생각하는데 저희 대표님의 경우 이 부분에 대해 확고한 마인드를 지니고 계신 것 같습니다. 가끔씩 뉴스에 나오는 기업들에 뒤지지 않을 만큼의 근무환경을 지니고 있다고 생각합니다. 정시 퇴근에 있어 아무런 눈치도 없으며 복장의 자유, 휴가의 자유로운 사용, 출출할 직원들을 위한 다과들. 코딩이 잘 안될 때 노래도 맘껏 들을 수 있는 이러한 환경이 구축되어 있기에 최상의 효율을 낼 수 있지 않나 생각합니다.

13. 지도인력, 지도교수님과과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

저의 경우 인턴십에 지원하기 이전 속해있던 연구실 교수님이 지도교수님인 만큼 인턴십과 관련하여 여러 가지 조언을 들을 수 있었고요. 또한 현재도 간간히 안부를 물어봐주시며 챙겨주셔서 큰 문제없이 진행할 수 있는 거 같습니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

학기 중에 월급을 받으며 할 수 있을 뿐 아니라 학점으로 인정된다는 점입니다. 4학년이 되었을 때 학점 복구를 위한 것이 아니라면 들을 과목이나 남은 학점이 많지 않은데요. 이 때 타 인턴십 프로그램들과 달리 학점으로 인정받기 때문에 추가 학기를 다니지 않고도, 소중한 방학 때가 아니더라도 인턴을 통해 경험을 쌓을 수 있는 것이 비교할 수 없는 메리트라고 생각합니다.

15. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

아무래도 게임 창조 오디션의 최종 라운드에 사원 모두가 함께 참가했던 것이 인상이 깊습니다. 비록 제가 기여한 부분이 많지는 않지만 함께 부스에서 홍보하고, 체험을 도와주고, 발표 순서를 기다리며 긴장하고, 대표님의 발표와 심사위원들의 발언을 들으며 숙고하고 최종적으로 2등을 수상한 후 다 같이 기뻐하며 느꼈던 '소속감'이라는 것이 대단하다는 것을 깨달았습니다.

16. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

위의 여러 질문들에 답한 부분이 많아서 간단하게 쓰겠습니다. 우선 무엇보다 근무 환경이 더할 나위 없이 좋습니다. 주위 사람들의 얘기를 들어보면 종종 일보다 힘들게 하는 것이 불필요한 것들에서 발생하는 피로감이라고 하는데 이러한 것들이 없으니 최상의 효율로 일을 할 수 있습니다. 또한 신분이 인턴이기 때문에 자유롭게 질문하고 피드백을 받을 수도 있고요. 이러한 과정들을 통해서 내가 성장하고 있다는 느낌을 받을 수 있어서 좋은 것 같습니다.

17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

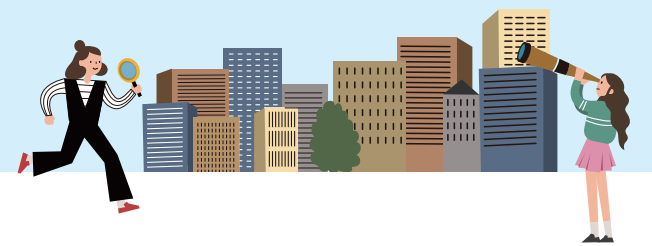
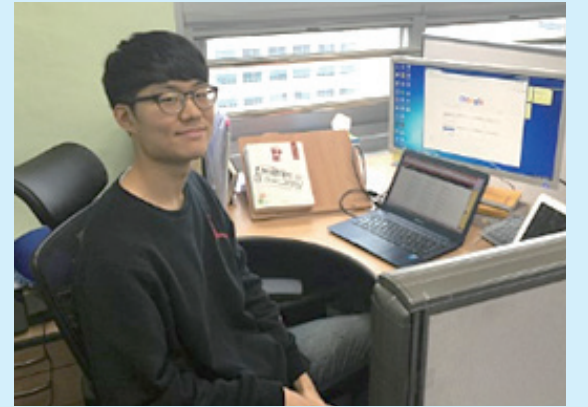
정보가 많지 않다보니 저도 처음에 이 프로그램을 알게 됐을 때 여러 가지들이 걱정 되었습니다. 하지만 인턴으로 활동하며 얻게 되는 것들이 더 많다고 생각하고 지원했습니다. 실제로 걱정했던 많은 상황들이 단지 기우에 불과했다는 것을 깨달았고요. 생각했던 것 이상으로 많은 것들을 얻고 있다고 생각합니다. 혹시 저처럼 듣고 싶은 과목들이 있어서 이와 ICT 인턴십 중에 고민하는 학우들도 있을 것 같은데요. 물론 기회비용이 없을 수는 없겠지만 인턴십을 택함으로써 얻은 것들을 생각해보면 후회하지 않을 선택이었습니다. 그리고 다른 프로그램들도 마찬가지로이지만 이러한 프로그램이 있다는 것 자체를 모르는 사람들이 너무나 많습니다. 저의 경우 친한 동기, 친구들에게 이 프로그램이 실질적으로 얼마나 도움이 되는지를 알리고 꼭 참여해보라고 독려하고 있는데요. 본인 뿐 아니라 주위 지인들에게 적극적으로 알려서 이러한 프로그램들이 다양해지고 많은 사람들이 참가할 수 있으면 좋겠습니다.

35 프람트테크놀로지

www.promptech.co.kr

주제품 : 시스템 개발 및 유지보수, 디지털메뉴보드 및 메뉴판, 클라우드기반 광고시스템

프로젝트명 : 개인화된 웹기반 스마트 사이니지 시스템 개발



기술연구소 박현정 선임연구원

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

프람트테크놀로지는 웹, 앱 기반 시스템 개발 및 클라우드 기반의 데이터베이스 서비스를 제공하는 기업입니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

프람트테크놀로지 박현정입니다. 인턴십에서는 행정 등 실무를 담당하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

당사는 프로젝트 수행 시 항상 최신의 흐름을 적용한 개발 엔진과 디자인을 추구합니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

IT개발에 필요한 능력 외에, 프로젝트 수행 인원들과 효과적으로 커뮤니케이션을 이어나갈 수 있는 적응도를 중점으로 선발했습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

정보기술 분야에서 15년간의 경력을 쌓은 박사수료자를 주요 지도인력으로 투입하여, 주마다 셀프 스터디 기반의 세미나를 2회씩 실시하고 있습니다. 또한 회사 전체인력이 참여하는 세미나에 참여시켜 기업 경험을 쌓도록 하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

회사에서 수행하고 있는 R&D 과제의 참여 인력으로 투입되어, 안드로이드 웹뷰를 사용한 디지털사이니지 전용 웹기반 사이니지 뷰어 설계 및 개발을 담당하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

IT개발에 필요한 프로그래밍 능력과 배경지식이 필요합니다. 특히 안드로이드 개발에 대한 경험이 있으면 더 좋습니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

당사에서 주로 진행하는 프로젝트의 경우 국내에 전문성을 갖춘 인력이 거의 없어, 신규 인력을 채용할 경우 별도의 시간/노력/비용을 들여 교육을 진행해야하는 실정인데요. 대학에서 추천한 우수인력을 활용하여 인턴십을 진행할 경우, 위에서 언급한 당사가 가지게 될 다방면에서의 리스크를 줄일 수 있습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

중소기업은 고급인력 확보에 어려움을 겪습니다. 좋은 인력을 채용하기 위한 기회가 될 수 있습니다.

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

업무에 대한 흥미와 가능성을 보이는 우수 인턴에 대해서는 졸업 후 정규직으로 채용할 계획입니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

연수생의 입장에서는 졸업 이전에 이미 경력에 비해 상대적으로 높은 임금을 받을 수 있는 교육과 경험을 제공 받을 수 있는 좋은 기회라고 생각합니다.

명지대학교 이병탁 (프람트테크놀로지 개발팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

명지대학교 4학년 재학 중이고, 프람트테크놀로지에서 인턴십 중인 이병탁 학생입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

회사에서 실제 진행하는 실무 경험을 쌓기 위해서입니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요?

회사에서 개발하는 실무적인 과정들을 경험하고 싶었습니다. 현재 안드로이드 공부를 하면서 앱을 만들게 되었습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

이력서, 자기소개서를 제출하고 면접을 봤습니다. 이력서, 자기소개서에는 지금까지 공부했던, 진행해왔던 프로젝트에 대해서 썼습니다. 이력서, 자기소개서를 쓰면서 자신의 강점 및 약점을 알아볼 수 있는 계기가 되었습니다. 이를 바탕으로 좋은 이력서를 쓸 수 있도록 노력했습니다. 강점을 잘 정리해서 쓰고, 부족한 점을 겸허히 받아들이면서, 더 좋은 쪽으로 개선하는 방향으로 써나갔습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

지원하기 전에 연수기업들의 소개서 페이지들을 많이 읽어봤습니다. 그 중 가장 해보고 싶은 프로젝트를 따라서 지원해 보게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

개발 쪽 직무를 맡게 되었습니다. 구체적으로는 안드로이드 개발을 맡고 있습니다. 회사에서 진행하는 R&D 과제의 안드로이드 파트를 맡아서 개발하고 있습니다. 1주일에 한번씩 CTO가 검수를 봐주시면서 방향을 잡아주시고, 조언 및 충고를 해주십니다. 일이 진행되면서, 잘 모르겠

는 것들의 경우는 주위 선배 개발자 분들께 여쭙습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

오전 10시 30분 출근, 오후 07시 30분 퇴근입니다. 전체적으로 할 것들을 정하고, 그것을 바탕으로 하루에 할 세부적인 것들을 정리합니다. 이후 스케줄에 맞춰 진행합니다. 정해진 복장 규격은 없습니다.

8. 미팅, 외부직무교육, 외근, 출장 등의 필드 경험이 있나요? 있다면 해당 경험이 어땠는지 설명해주세요.

다른 회사와 협업해서 진행하는 프로젝트가 있고, 그 미팅에 참여한 적이 있습니다. 다른 회사와 커뮤니케이션 해볼 수 있는 좋은 기회였습니다.

9. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

자유로운 분위기의 IT회사입니다. 회식 분위기 또한 마찬가지이며, 아직 특별한 사내 행사를 경험한 적은 없습니다.

10. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

개발은 혼자서 하는 것이 아니기 때문에, 의사소통이 중요합니다. 원활한 의사소통을 위해서, 평소에 좋은 관계를 가지고 있는 것이 중요할 것 같습니다.

11. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그 것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

영어로 된 기술 문서를 많이 읽고, 개발할 때 적용시켰습니다. 처음에는 힘들었지만, 차차 적응되었습니다.

12. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

사람들, 회사 분위기가 좋습니다.

13. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

막히는 부분들을 질문하거나 공부, 개발의 방향들을 잡아주시는 게 도움이 됩니다.

14. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

회사에서 일이 어떻게 진행되는지 총체적인 경험을 할 수 있어서 좋았습니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

프로젝트가 진행되는 총체적인 과정을 경험할 수 있어서 좋았습니다. 좋은 근무 환경에서 친절한 사람들과 같이 일하게 되어서 즐거웠습니다.

16. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

정직원으로 입사하기 전에, 꼭 인턴십을 진행해보면서 회사 생활을 경험해 보면 좋을 것 같습니다. 아직 정직원 이 아니기 때문에, 막중한 부담을 갖지 않고 회사 생활을 경험해 볼 수 있다는 것이 좋은 것 같습니다. 본격적인 직장생활을 전에, 부족한 점, 개선해야 할 점들을 미리 인식할 수 있는 좋은 계기가 되는 것 같습니다.

36 한글과컴퓨터

www.hancom.com

주제품 : 한컴오피스NEO, 넷피스24, 이지포토 등

프로젝트명 : 한컴오피스 제품 품질관리(윈도우 및 웹 오피스)



QA팀 나승하 수석연구원

1. 안녕하세요? 우선 회사 소개 부탁드립니다.

(※)한글과컴퓨터는 오피스 소프트웨어를 기반으로 고객의 생산성을 향상하는 다양한 소프트웨어를 개발하고 있는 회사입니다. PC와 모바일 등 디바이스의 경계를 허무는 오피스 솔루션과 클라우드 환경에서의 오피스웨어를 제공하고 있습니다.

2. 본인 소개 및 맡고 있는 직무, 인턴십에서의 역할에 대해 설명해주세요.

QA팀 팀장으로 회사 전체 제품에 대한 QA 업무 총괄 업무를 담당하고 있습니다. 연수생에 대한 근태 관리, 업무 배정, 월간 업무 평가를 진행하고 있습니다.

3. 우리 회사만의 강점, 차별화된 점이 있다면 말씀해주세요.

국민 누구나 알 수 있는 오피스 소프트웨어를 개발하고 있어 대한민국을 대표하는 소프트웨어 기업입니다.

4. 연수생을 선발할 때 어떤 기준에 중점을 두고 선발하셨나요?

소프트웨어 검증에 대한 이해도가 있는지, 품질 관련 분야에 관심을 가지고 있는지, 기존 팀 구성원과 조화를 이룰 수 있는지에 대한 기준을 가지고 선발하고 있습니다.

5. 연수생을 교육하는 과정은 어떻게 진행되고 있나요?

개발 프로세스에 대한 이해, 품질 관련 업무 프로세스에

대한 이해, 회사 업무에 따른 기초 예절 등에 대한 교육을 진행하고 있습니다. 실무 배정을 하게 되면 업무 진행을 위한 교육을 수시로 진행하고 있습니다. 매일 업무에 대한 보고서 작성 및 매월마다 해당 1개월 동안 진행한 업무 보고로 업무 관리를 하고 있습니다.

6. 연수생은 어떤 직무를 수행하고 있나요?

실습 시점에 따라 수행하는 직무 방식이 변경되고 있습니다. 특정 제품/기능에 대한 강화된 품질 관리가 필요할 때는 특화된 영역에 대한 검증 업무를 진행하고 있습니다. 집중이 필요하지 않을 경우에는, 다양한 제품을 사용하면서 각 제품별로 어떤 품질 검증을 하는지 경험하게 하고 있습니다.

7. 해당 직무를 수행하는 데 필요한 스킬이나 스펙이 있다면?

기본적으로 프로그래밍에 대한 이해가 있어야 됩니다. 블랙박스 테스트라고 일반 사용자 측면에서 검증하는 방법도 있지만, 개발자의 의도를 유추하기 위해서 기초적인 프로그래밍에 대한 이해가 있다면 업무에 더욱 도움이 될 거라고 생각합니다.

8. 인턴십을 통해 연수생과 함께 일을 하는 것이 회사에 어떤 도움이 되나요?

연수생들을 선발할 때, 소프트웨어에 대한 이해도를 물어보게 되는데, 어느 정도 중상위 사용 능력을 가지고 있다

고 답변을 받습니다. 하지만, 첫 업무를 경험한 후 기초 사용 능력을 가지고 있다는 답변을 받게 됩니다. 그만큼 일반인 사용성 검증이 가능한 부분이 있어 각 소프트웨어의 사용성 검증에 도움을 받고 있다고 생각합니다. 또한 일부 기능의 경우 다수의 인원이 동시에 검증하는 업무가 있을 때도, 도움을 받고 있습니다.

9. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 참여하면서 좋은 점이 있다면 무엇인가요?

연수생에 대한 기본 검증이 이뤄진다는 것이 장점이라 생각합니다. 신규 인력을 채용하게 될 때, 서류/면접 등으로 채용하게 됩니다. 하지만, 실무를 하는 과정에서 적성에 맞지 않거나 구성원과의 조화가 맞지 않는 경우가 있습니다. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십은 4개월 동안 함께 업무를 하면서 연수생에 대한 기본적인 검증이 이뤄진다는 것이 장점입니다.

배화여자대학교 허남윤 (한글과컴퓨터 QA팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 배화여자대학교 3학년 재학 중인 허남윤입니다. 한글과 컴퓨터 QA팀에서 2016년 2학기 인턴십 진행 중입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

ICT 인턴십이 어린 나이에 좋은 조건으로 사회생활을 경험해볼 수 있는 기회라고 생각하고 있었지만, 본격적으로 지원하고자 마음먹은 계기는 2016년 1학기 ICT 인턴십을 완료한 친한 언니가 제대로 된 사회생활을 배울 수 있는 정말 좋은 기회이자 직무에 관한 다양한 경험도 쌓을 수 있다는 점들을 자주 말해주었을 때입니다. 저의 능력에 대한 평가도 해보고 싶었기 때문에 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

QA 분야의 실무를 이론보다 훨씬 심도 있게 배우고 경험하는 것이 인턴십 시작 전의 제 목표였습니다. 그리고 목표를 달성하기 위해서 모든 기능을 하나하나 확인해야 하는 단위 점검을 하며 실증나고 미루고 싶어도 꼭 참고 작업을 이어나가는 끈기와 맡은 임무에 대한 책임감을 가지고 업무에 임하게 된 것 같습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

ICT 인턴십을 준비하는 친구들이 많았기 때문에 교수님께

10. 인턴십 종료 후 향후 계획이 어떻게 되시나요?

계약직이나 임시직 채용이 필요할 경우, 이전 실습에 참여한 인력에 먼저 우선권을 부여하고 있습니다.

11. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

일반적인 학과 교육을 받아 학점을 취득한 후 취업하는 것도 고려할 수 있지만, 취업을 하더라도 자신의 적성에 맞지 않아 퇴사하는 경우가 자주 발생합니다. ICT 학점연계 프로젝트 인턴십은 4개월 동안 희망하는 직업을 체험한 후 자신의 미래를 책임질, 직업 선택에 큰 도움이 될 것이라고 생각합니다.

서 직접 따로 시간을 내서 이력서, 자기소개서 준비 특강을 준비해주셨습니다. 교수님과 함께 이력서와 자기소개서를 수정하고 첨삭하는 시간을 가지며 지원한 회사와 부서에 맞게 고쳐나갔습니다. 이런 과정들을 거쳐 1차 합격된 친구들은 따로 모여서 면접 준비도 시켜주셨습니다. 또한 1학기 인턴십을 마친 친한 언니에게도 경험담을 들으며 좋은 분들로부터 많은 조언을 얻었고 이 모든 준비 과정 덕분에 합격해서 좋은 회사에서 좋은 경험을 하고 있습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

전문대학교에 다니고 있다 보니 아무래도 실무 위주의 수업이 주를 이루었는데, 심도가 깊진 않았지만 다양한 분야의 실무를 경험해 보았습니다. 흥미로운 몇 가지의 과목들을 접한 후엔, 내가 배워보지 못한 것에 대한 흥미가 생기게 되었고 이를 계기로 여러 분야를 두루 경험해보고 나름대로 분석도 해보고 싶었습니다. 그런 중에 ICT 인턴십이라는 프로그램을 접하게 되었고 ICT 메인 홈페이지에 들어가자마자 보인 회사가 바로 제가 지금 근무하고 있는 '한글과 컴퓨터'였습니다. 누구나 아는 기업이기 때문에 관심을 갖게 되었고 QA라는 업무에 대해서도 흥미를 느끼게 되었습니다. 내가 배울 수 있는 분야의 아직 배워보지 않은, 또 좋은 기업에서 심도 있는 실무를 배울 수 있다는 점이 가장 만족스럽게 느껴져서 지원하게 되었습니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

기존의 인턴 분들과는 다르게 주마다 다른 업무를 하며 다양한 QA 업무들을 경험하고 있습니다. 그렇기 때문에 두 달이 조금 넘는 지금, 단축키 기반의 자동화 업무, NEO2 한워드 호환성 점검, iOS 한컴 오피스 점검, NEO2 한글 호환성 점검 등 많은 직무들을 경험하게 되었습니다. 업무를 하며 발견한 이슈에 대해 보고하는 방법도 배우게 되었고, 가장 기본적으로 QA의 기본 요소인 꼼꼼함과 하기 싫어도 미루지 않는 끈기를 배우게 되었습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

출퇴근 시간은 오전 10시 출근, 오후 7시 퇴근이며, 주마다 짜인 업무에 맞춰서 하루 일과를 진행합니다. 근무 복장은 따로 유니폼이 정해진 것은 아니지만 되도록 최대한 단정하게 입으려고 노력합니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

처음 회사에 출근하고 느낀 것은 '일정대로'였습니다. 늘 짜인 일정대로 업무를 진행하시고, 또 약간의 지연으로도 자연스럽게 야근을 해내시는 선배님들의 모습을 보며, 일정의 중요함에 대해 느낄 수 있었습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

카페나 편의점 같은 아르바이트도 했고, 사무 보조 아르바이트도 했던 경험이 있어서 첫 사회생활이라고는 생각하지 않았습니다. 하지만 확실히 어떠한 사회의 일원이 된다는 것은 참 어렵다고 느꼈습니다. 편하게 대해주시는 선배님도 계셨고 무뚝뚝한 선배님도 계셨는데 내가 어떠한 평가를 받던지 모든 것은 나의 행동에서 비롯된다는 것을 실제로 경험할 수 있었고, 선배님께서 말씀해주신 대로 주기적으로 스스로를 되돌아보려고 노력하고 있습니다.

10. 인턴십을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

오후 두세 시만 되면 어떻게 해도 너무 잠이 와서 굉장히 힘들었는데, 한 선배님께서 선물해주신 발포 비타민을 먹고 과자도 먹고 찬 물도 떠와서 마시고 할 때는 정말 잠이 깨지 않았지만 데드라인이 주어진 일을 하게 된 날에는 시간이 너무 빨리 가서 졸 틈도 없이 하루가 갔다고 느꼈습니다. 그래서 잠이 조금 오려고 하면 바로 스스로 데드라인을 정해놓고 긴장감을 가지려고 노력하고 있

습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

개인적인 입장에서 우선, 이름만 들어도 누구나 알고 있는 기업이라는 점이 가장 자랑스럽습니다. 비록 인턴의 신분이지만 어른들이 어디서 근무 하냐고 여쭙보셔도 당당하게 대답할 수 있고 또 좋은 회사에서 일하고 있다는 말을 들을 때 뿌듯함을 느낍니다. 또 아이부터 어른까지, 남녀노소 가리지 않고 사용하는 제품을 만들고 있는 게 회사에 근무 중이신 모든 분들의 가장 큰 자랑거리일 것이라고 생각합니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴십에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

선배님들과의 관계에서 어려운 부분이나 직무에 있어서 어려웠지만 미처 여쭙보지 못했던 부분들은 지도교수님에게 맘 편히 털어놓을 수 있어서 좋았습니다. 마침 지도교수님이 학교에서 실제 담당 교수님이셔서 더 편하게 말씀드릴 수 있었고 진심 어린 조언도 많이 해주셨습니다. 제가 잘못된 부분이 있다면 따끔하게 충고를 해주시고 직무에 대한 조언도 많이 해주셔서 심적으로나 직무 관련해서나 많은 도움을 받았습니다.

13. ICT 인턴십에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

같은 나이의 친구들보다 훨씬 더 제대로 된 회사 생활을 할 수 있었던 아주 좋은 기회라고 생각합니다. 학생의 신분에서 정상적인 대우를 받으며 '시간 때우기'가 아닌 '배우기'를 경험할 수 있어서 매우 좋았던 것 같습니다. 기기를 사용할 기회도 있어서 재미있었고 단지 '업무'를 배운 게 아니라 업무에도 필요하지만 실생활에서도 좋게 쓰일 좋은 습관을 얻게 된 것 같아서 뿌듯함도 느낄 수 있었습니다. 특히 친구들과 함께 졸업 작품을 만들며 완성된 작품을 다 같이 오류 검토하는 작업이 있었는데, 친구들 2명이 2개의 오류를 찾을 동안 저 혼자 크고 작은 오류들을 17개나 찾아내서 무척 뿌듯했습니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

기억에 남는 일화는 상당히 여러 가지가 있는데, 가장 기억에 남는 일화는 처음 자동화 업무를 할 때입니다. 한 선배님께서 직접 개발하신 도구를 사용했는데, 저희의 요구 사항을 모두 들어주려고 하시다 보니 사이드 이펙트가 발생하게 되었고 목록이 너무 빠르게 넘어가서 다 같이 웃으며 이게 바로 QA가 필요한 이유라고 말했었는데, 그 상황이 가장 기억에 납니다.

15. 인턴십을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

초반에는 친구들과 수도도 떨고 싶고 학교에 다니고 싶다는 생각이 많이 들었습니다. 특히 요즘 친구들이 리눅스를 배우며 자격증 취득도 준비하고 있어서 그 부분에서는 아쉬운 점이 많았지만 회사에서 근무하며 상상했던 것보다 더 많은 것을 배워나가고 있어서 개인적으로 굉장히 만족스럽습니다.

16. 인턴십 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

다시 학교로 돌아가서 4학년 전공 심화 과정을 이수하며 리눅스, 보안 등 더욱 다양한 전공에 대해 배울 계획입니다.

세종대학교 이선하 (한글과컴퓨터 QA팀 근무)

1. 반갑습니다. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 한글과 컴퓨터 품질관리를 맡고 있는 QA팀에서 2016년 2학기 ICT 인턴십을 진행하고 있는 세종대학교 13학번 이선하입니다.

2. ICT 인턴십에 지원하게 된 계기와 이유가 무엇인가요?

저는 학교생활을 하면서도 대외활동을 하고 싶었습니다. 많은 대외활동을 찾던 중, ICT 인턴십을 알게 되었습니다. 인턴십을 하면서 실무도 배우면서 실력도 쌓고, 저의 시야도 넓히기 위해 지원하게 되었습니다.

3. 인턴십 시작 전 생각했던 목표는 무엇이었나요? 인턴십 시작 후 그 목표를 달성하기 위해 어떤 노력을 했나요?

인턴십 시작 전 생각했던 목표는 '품질관리 업무에 대해 파악하기'였습니다. 저는 운 좋게 인턴십을 시작하면서 여러 선배님들과 다양한 실제 QA실무를 경험할 수 있었습니다. 업무를 진행하면서 여러 가지 QA업무의 각각 다른 목적을 생각해보았습니다. 다른 QA 업무와는 어떻게 다른지를 고민하며 그 사이에서 배울 수 있는 여러 가지 선배님들의 가르침을 열심히 숙지하는 노력을 했습니다.

4. 인턴십을 위해 준비한 과정에 대해 자세히 알려주세요.

먼저 이력서를 준비할 때에는 이력서의 형식에 따라 그동안 저의 학점, 아르바이트 경험, 토익 점수, 한국사 자격증 등을 기재했습니다. 자기소개서를 준비할 때에는 많은 고민을 했습니다. 처음에는 어떻게 써야하는 지를 잘 몰라서 인터넷에 찾아보고 가정환경이나 저의 장점 위주로 썼습니다. 하지만 그 후, 교수님께서 제가 한 프로젝트 위주

17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

저희 학교는 졸업 작품의 부담감이 꽤 크기 때문에 단지 졸업 작품을 만들기 싫어서 학점도 채우고 시간도 '때우려고' 지원하는 친구들도 있었습니다. 하지만 그런 생각으로 업무에 임하게 된다면 배우는 것 없이 그냥 시간 낭비를 하는 것이라 생각합니다. 그런 생각보단 경험하고 혼나고 배우겠다는 자세로 지원하고 업무에 임했으면 좋겠습니다.

로 다시 써보라고 하셨습니다. 그래서 그동안 했던 팀 프로젝트를 중심으로 썼습니다. 그리고 프로젝트에서 만들었던 프로그램의 이미지도 추가하고, 제가 강조하고 싶은 부분을 밑줄로 강조해서 자기소개서를 완성하여 제출했습니다. 저는 면접을 준비하기 위해서 학교 취업지원과에서 운영하는 JOB카페의 도움을 받았습니다. 취업지원관분께 면접 예상 질문이나 옷차림 등 제가 궁금했던 부분에 대해 여쭙보고 도움을 받았습니다.

5. 여러 기업 중 본인이 선택한 기업에 지원하게 된 동기가 있다면 무엇인가요?

제가 한글과 컴퓨터에 지원한 이유는 지원 기업 중 유일하게 제가 알고 있는 기업이기도 했고, 품질 관리 업무에 대해서도 궁금했기 때문입니다.

6. 인턴십 시작 후 어떤 직무로 일하게 되었나요? 해당 직무를 위해 어떤 점을 배우고 있나요?

저는 제품의 품질 관리를 하는 QA팀에서 일하고 있습니다. 주로 제품의 품질 관리를 위해 제품의 오류를 찾고 TC를 작성하는 일을 하고 있습니다. 주로 1~2주마다 업무와 업무를 리드하실 선배님들이 바뀝니다. TC를 통해 여러 가지 오피스 제품들의 기능을 점검하면서 오류를 찾는 일을 하고 있습니다. 제품에 따라서도 오피스, 모바일, 웹 오피스 제품 등 다양하게 기능 점검을 하고 있습니다.

7. 출퇴근 시간과 업무 시간 내 하루일과, 근무 복장은 어떤가요?

저는 10시에 출근하고 7시에 퇴근합니다. 아침에는 선배

님들께 인사를 드리고 자리를 정리 한 후 업무를 시작합니다. 그리고 12시부터 1시까지 점심시간입니다. 그리고 1시부터 다시 6시 45분까지 업무를 진행하고 나머지 15분 동안 하루 동안 한 업무를 바탕으로 일일 업무 보고서를 메일로 작성합니다. 일일 업무 보고를 마친 후 퇴근합니다. 근무 복장은 자유입니다.

8. 회사에 들어와 체험한 조직문화, 사내 행사 등이 있다면 말씀해주세요.

회사에 들어와서 체험한 조직 문화는 일정과 의사소통을 중요시 여긴다는 점입니다. QA팀은 여러 개발 부서들과 일정에 맞춰서 일을 합니다. 부서 간이나 팀 선배님들 사이 일정을 조절하는 과정에서 의사소통은 필수입니다. 일정에 맞춰 업무를 마쳐야 원활한 개발이 진행되기 때문에 그 부분을 굉장히 중요시 한다는 점을 느낄 수 있었습니다.

9. 첫 사회생활에서 인간관계에 대해 느낀 점이 있나요?

인간관계에서 예의가 많이 중요하다는 것을 느꼈습니다. 아무래도 학교에서 친구들과 지내면서 편하게 지내왔었습니다. 그런데 제가 팀의 막내로서 인사를 잘 하는 것과 같이 예의 바르게 행동하는 것이 중요하다는 것을 다시 한번 느꼈습니다.

10. 인턴ships을 수행하면서 어려웠던 점이 있나요? 있다면 그것을 극복하기 위해 어떤 일을 했나요?

업무를 처음 받았을 때, 처음 접해보는 업무라서 이해하기 힘들 때가 있었습니다. 그리고 반복적인 업무를 할 때에 업무의 의미를 모르고 진행할 경우 갈피를 못 잡거나 일이 더 어렵게 느껴질 때가 많았습니다. 이러한 점을 극복하기 위해서 이 업무를 왜 하는 것인지, 그리고 모르는 것은 넘어가지 않고 선배님들께 세세하게 여쭙보고 업무를 진행하는 방식으로 노력했습니다.

11. 우리 회사만의 자랑거리에 대해서 말해주세요.

팀 선배님들이 정말 일을 잘하십니다. 제가 처음 실무를 진행하다 보니 많이 부족한 편인데 세세하고 부드럽게 가르쳐주셔서 업무를 하면서 많은 점을 배울 수 있습니다. 그리고 실제 QA업무 여러 가지를 진행할 수 있다는 점입니다. QA업무에는 여러 가지 업무가 있습니다. 일반적으로 쓰는 제품 뿐 아니라, 모바일, 웹 등 여러 환경에서 진행하는 업무로도 다양합니다. 저는 인턴 기간 중 이러한 QA팀의 다양한 업무를 진행할 수 있었습니다. 때문에 더 다양하고 넓게 배울 수 있었습니다. 커피머신이 있어서 커피를 내려 마실 수 있는 것도 좋습니다. 회사 시설도 좋아서 책상도 넓고 사물함도 있어 편합니다.

12. 지도인력, 지도교수님과의 커뮤니케이션은 인턴ships에 있어 어떤 도움이 되고 있나요?

학교 ICT 담당자 분들이 업무를 할 때, 부족한 점이 있어서 전공 공부가 필요할 때 공부 하라고 책을 2권 사주셨습니다. 인턴ships을 진행하는 데에 도움이 되었습니다.

13. ICT 인턴ships에 참여하면서 특별히 좋았던 점이 있다면?

특별히 좋았던 점은 제가 실무를 배우면서 월급도 받을 수 있는 점이었습니다. 다른 인턴ships을 하면 급여를 제대로 못 받는 경우가 많은데 ICT 인턴ships에 참여하면서 급여 걱정은 하지 않아도 되어 좋았습니다.

14. 일하면서 기억에 남는 일화가 있나요?

일하면서 기억에 남는 일화는 제가 모바일에서 제품 기능을 점검하면서 발견한 오류가 새로 나온 빌드에서 수정되었을 때입니다. 보통 오류를 발견하고 그 오류가 수정되기까지는 시간이 필요하기도 하고, 1~2주 사이에 해당 업무가 끝나기 때문에 그 오류가 수정되는 부분은 확인하기 힘들었습니다. 그래서 업무 도중에 오류가 수정된 부분을 보고 제가 프로그램의 완성도에 조금이나마 기여했다는 생각이 들면서 뿌듯했습니다.

15. 인턴ships을 수행하면서 느낀 근무 소감을 말해주세요.

인턴ships을 수행하면서 느낀 점은 실제로 일을 잘 할 수 있는 실력을 많이 쌓아야겠다는 것입니다. 학교에서는 전공 공부를 하면서 이론 위주로 공부했습니다. 하지만 실제로 인턴ships을 하면서 이론보다는 정말 실무에 쓸 만한 능력이 저에게 많이 부족하다는 점을 알게 되었습니다. 그래서 앞으로는 프로젝트나, 제가 실제로 실력을 쌓을 수 있는 경험 위주로 더 노력해야겠다는 생각이 들었습니다. 그리고 인턴ships을 진행하면서 시야를 넓힐 수 있었습니다. QA 업무에서는 꼼꼼함이 굉장히 중요합니다. 꼼꼼하게 제품을 살펴보고 오류를 발견해야하기 때문입니다. QA 업무를 진행하기 전에는 평소에 쓰던 어플리케이션의 버그를 알아채기도 힘들었습니다. 하지만 QA 업무를 진행하면서 평소에 쓰는 어플리케이션이나 프로그램들의 버그를 발견하기도 하고, 사용하기 불편한 점들의 개선사항도 생각해 볼 수 있었습니다. 즉, 새로운 실무를 하면서 저의 새로운 시각도 기를 수 있었습니다. 이렇게 인턴ships을 수행하면서 좋은 경험을 할 수 있어서 뜻깊은 시간을 보내고 있다고 생각합니다.

16. 인턴ships 수행이 종료된 후에는 어떤 계획을 가지고 있나요?

학교에서 마지막 남은 학기를 진행할 예정입니다. 학교에서 전공 공부를 하면서 제가 인턴ships을 하면서 한글과

컴퓨터 QA팀에서 배운 실무를 사용해서 여러 가지 프로젝트에 참여해서 완성도 높은 프로그램을 만들고 싶습니다. 또한 이러한 프로젝트들을 잘 쌓아가면서 취업 준비도 열심히 할 예정입니다.

17. 이후 ICT 학점연계 프로젝트 인턴ships에 지원, 참여하게 될 학생들에게 하고 싶은 말이 있다면?

저는 QA팀에서 인턴ships을 진행하면서 새로운 점들을 배워 시야를 넓힐 수 있었습니다. 저에게 ICT 인턴ships은 정말 좋은 경험입니다. 각자가 배우고 싶은 분야의 회사에 지원하셔서 ICT 인턴ships을 통해 실무를 배우면 앞으로의 실력이나 경험에 더 좋은 영향을 줄 수 있을 것이라고 생각합니다. 열심히 준비하셔서 꼭 참여하시면 좋겠습니다.



2016년도 2학기
ICT 학점연계 프로젝트 인턴십

[연수기업 담당자 · 연수생 인터뷰 자료집]

서울 마포구 월드컵북로 396(상암동) 누리꿈스퀘어 비즈니스타워 8층

Tel : 02-2132-0713, 0716, 0720 Fax : 02-782-1266 E-mail : ictintern@fkii.org