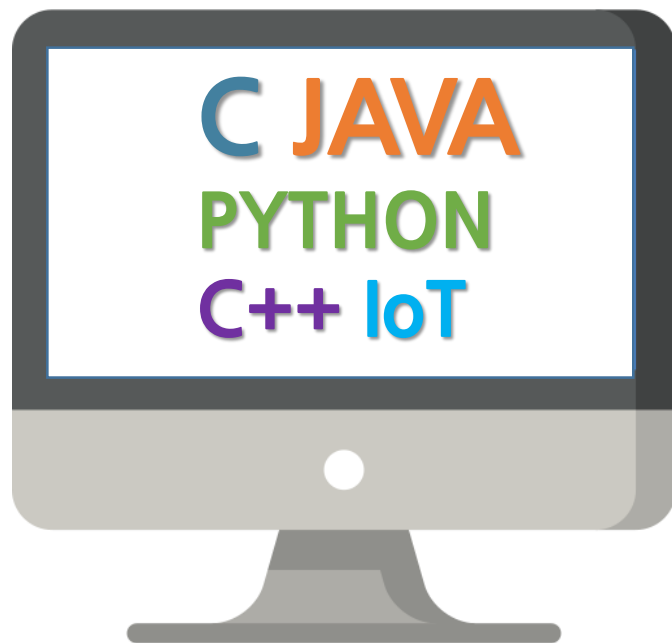


예비 소프트웨어 개발자의 2020 인증제 Portfolio

성결대학교 컴퓨터공학과
2019년 1학기



●●● 신슬기's Profile

이름: 신슬기

나이: [REDACTED]

소속: 성결대학교 컴퓨터 공학과

학년: 3학년



인생 목표: 배운 지식을 사람들에게 배풀거나 프로그래밍에 대한 두려움의 벽을 허물수 있게 도와주는 사람

진로 목표: 사람들에게 이로운 프로그램을 개발하는 따뜻한 소프트웨어 개발자

장점: 아이디어가 넘치는 아이디어뱅크 / 포기하지 않는 도전정신 / 매사 최선을 다하는 성실함

단점: 선택을 해야하는 상황에서 쉽게 결정을 내리지 못함, 다중 작업에 취약함

좌우명: 苦盡甘來(고진감래) :고생 끝에 낙이 온다

진로 계획

목표 직업: 소프트웨어 개발자

소프트웨어 개발자의 핵심역량



소프트웨어 개발자란?

출처: 커리어넷

각종 응용분야의 컴퓨터 소프트웨어를 설계하고 개발한다.

응용소프트웨어의 개발 범위와 목표를 설정한다.

소프트웨어를 개발·완성시키기 위한 전체적인 개발 계획과 자원 조달 계획을 편성한다.

응용시스템에 대한 정보보호의 방법과 계획을 설정한다.

소프트웨어의 세부적인 기능 및 사양에 관한 상세 설계를 한다.

상세 설계에 따라서 단위 프로그램을 개발하고, 개발된 여러 프로그램들을 모아서 응용시스템으로 결합시킨다.

해당 컴퓨터시스템에 개발된 프로그램을 설치하고 기능 및 성능을 종합적으로 평가·분석한다.

패키지성의 개발 소프트웨어에 대해서는 체계적인 버전관리를 한다.

응용소프트웨어에 대한 사용자의 운영 교육과 기술을 지원한다.

●●● 진로 계획

필요 기술 및 지식

출처: 커리어넷



응용소프트웨어개발자가 되기 위해서는 전문대학 및 대학교의 컴퓨터공학과, 전산(공학)과 등의 관련 학과를 졸업하는 것이 유리하다.

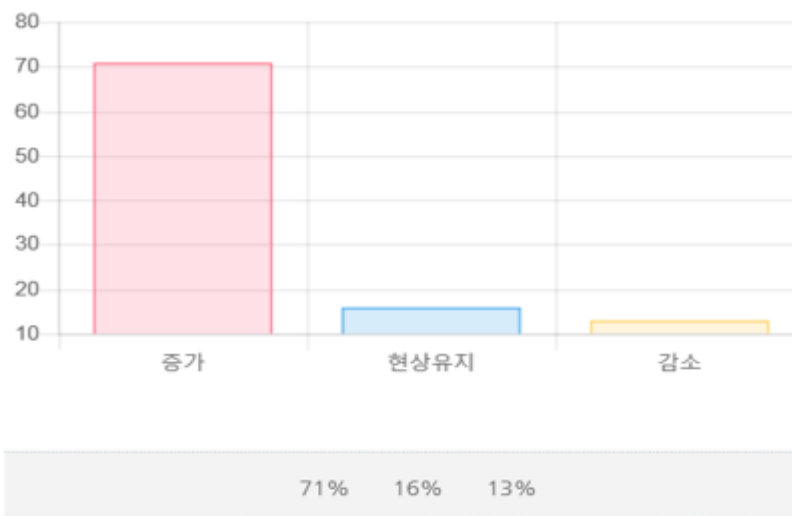
비전공자는 사설교육기관에서 C언어, 자바, 비주얼스튜디오, 델파이, 파워빌더 등 프로그래밍 언어 등을 배우고 진출한다.

최근에 대학에서는 소프트웨어와 관련한 별도의 학과들이 개설되고 있다. 이들 학과에서는 소프트웨어공학, 프로그래밍언어, 운영체제, 데이터베이스, 자료구조를 비롯해 실제 응용소프트웨어 개발 실습을 한다

재직자가 생각하는 일자리전망 출처: 커리어넷

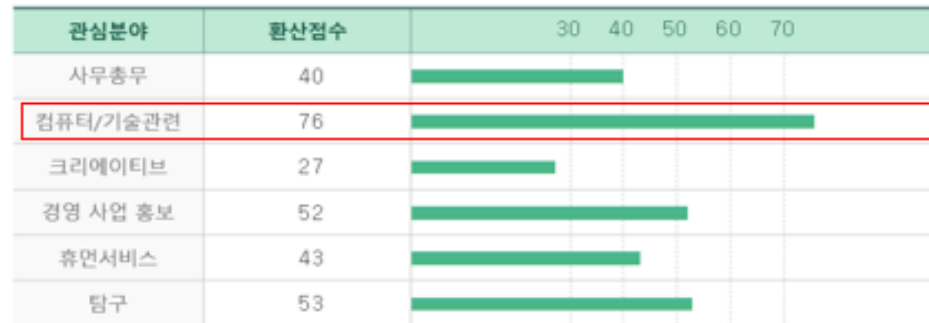
● 재직자가 생각하는 일자리전망

〈조사년도:2017년〉



●●● 진로 적성 검사 결과 (1학년→3학년)

○ 흥미적성분야 검사 점수와 그래프

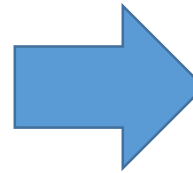


○ 흥미적성분야에 대한 해석

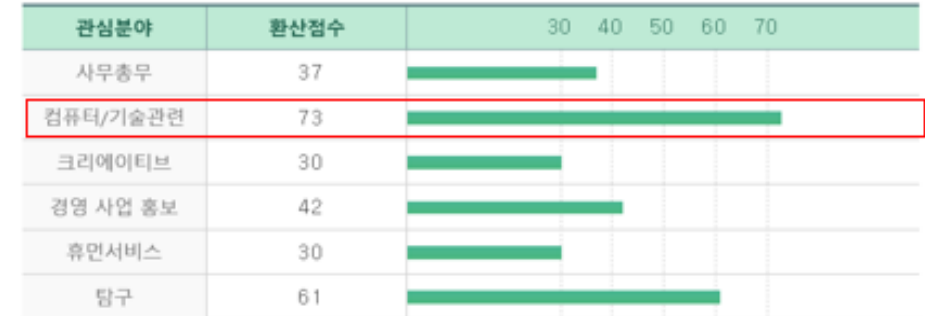
당신의 1차 흥미 영역은 **컴퓨터/기술관련 분야**입니다.

이공계 기술에 대한 지식 및 활용이 주가 되는 업무 : 구체적이고 실용적인 분야. 과학기술 관련 분야에 대한 선호가 높은 유형

이 분야의 대표적 직업/업무들
컴퓨터 프로그래머, 음향편집전문가, 건축가, 항공기 정비원, 각종 기기 및 설비 조작원, 모바일 콘텐츠 전문가, 데이터베이스 관리자, 시스템 컨설턴트, 장교 및 부사관(예, 기술준위), 실기 교사



○ 흥미적성분야 검사 점수와 그래프



○ 흥미적성분야에 대한 해석

당신의 1차 흥미 영역은 **컴퓨터/기술관련 분야**입니다.

이공계 기술에 대한 지식 및 활용이 주가 되는 업무 : 구체적이고 실용적인 분야. 과학기술 관련 분야에 대한 선호가 높은 유형

이 분야의 대표적 직업/업무들
컴퓨터 프로그래머, 음향편집전문가, 건축가, 항공기 정비원, 각종 기기 및 설비 조작원, 모바일 콘텐츠 전문가, 데이터베이스 관리자, 시스템 컨설턴트, 장교 및 부사관(예, 기술준위), 실기 교사

1학년부터 3학년까지 소프트웨어 개발자에 대한 흥미를 꾸준히 보이고 있습니다. 학교에서 제공해주는 진로 적성 검사를 통해 진로 적성에 대해 검사해보고 진로에 대해 고민할 수 있어서 좋았습니다.

●●● 핵심역량 진단 결과(1학년→3학년)

1차

핵심역량점수 : 66.16

+

1학년

핵심역량진단 검사 결과 전반적인 핵심역량은 "매우 높음"수준에 해당합니다. 이는 사회에서 요구되는 역량있는 인재로서 갖추어야 할 핵심 자질과 태도 수준이 다른 학생들보다 매우 뛰어남을 나타냅니다.

2018-03-20

1차

핵심역량점수 : 53.35

+

3학년

핵심역량진단 검사 결과 전반적인 핵심역량은 "보통"수준에 해당합니다. 이는 사회에서 요구되는 역량있는 인재로서 갖추어야 할 핵심 자질과 태도 수준이 다른 학생들과 비교하였을 때 평이한 수준임을 나타냅니다.

2020-04-30

1학년 1학기, 3학년 1학기에 학교에서 제공하는 핵심역량 진단평가를 해봤습니다.
점수가 66.16점에서 53.35점으로 떨어진 것을 확인할 수 있습니다.
떨어진 원인에 대해 분석을 진행했습니다.

●●● 핵심역량 진단 결과(1학년→3학년)

분류	내용	점수	등급
기독교적 인성		67.5	매우 높음
글로벌 의사소통		62	높음
창의적 사고		71.5	매우 높음
현장 직무		63.7	높음

분류	내용	점수	등급
기독교적 인성		48.7	보통
글로벌 의사소통		52	보통
창의적 사고		54.4	보통
현장 직무		58.2	보통

1학년 때는 창의적 사고가 강점이고, 글로벌 의사소통이 약점이지만,
3학년 때는 현장 직무가 강점이고, 기독교적 인성이 약점입니다.
고학년이 되면서 현장 직무에 관심을 가지게 되어 이런 결과가 나왔습니다.
한곳에 집중하지 않고 다양한 역량을 강화하도록 노력할 것 입니다.

●●● 역량점수 자가 분석

핵심역량	전공역량
	
최우수 등급까지 18.7 필요 우수 등급까지 9.2 필요	최우수 등급까지 8.72 필요
31.3	71.285

핵심 역량 진단 결과처럼 현장직무와 연관된 전공역량 점수가 높은 것을 확인할 수 있습니다.

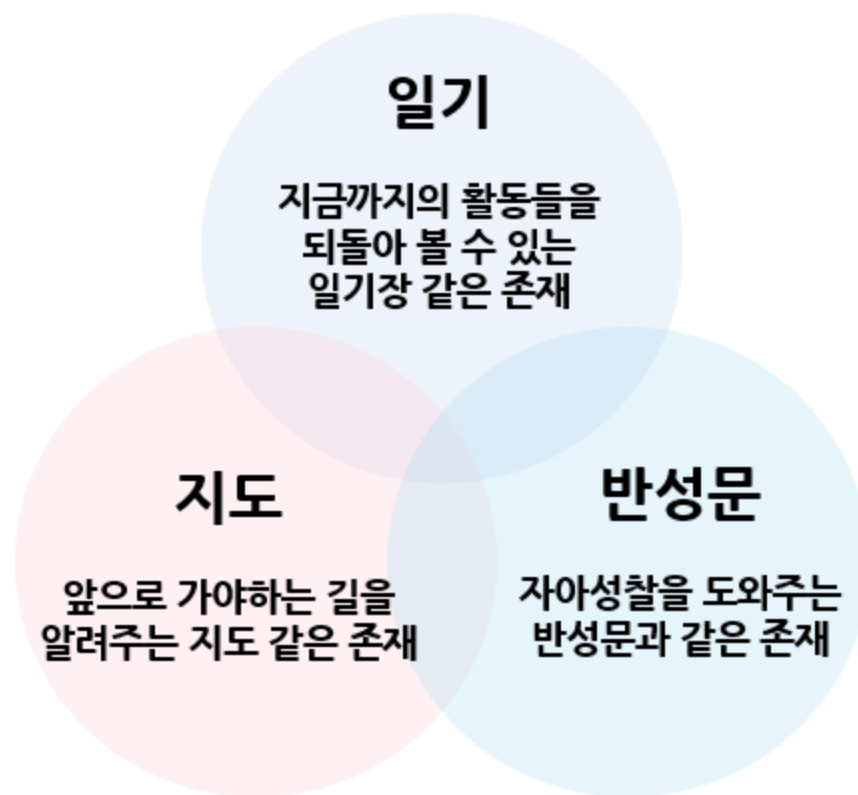
졸업 전까지 핵심역량에 집중해 최소한 우수 등급을 달성하는 것이 목표입니다.

●●● 앞으로의 계획

우수 등급을 달성하기 위해 9.2점을 남은 기간동안 채울 계획입니다.
9.2점을 채우기 위해서 아래와 같은 프로그램에 참여할 예정입니다.

- 성결 스터디
- 성결 튜터링(튜터로 참여)
- 창의융합 튜터링
- 비교과 모니터링단
- 온라인 비교과 학습 프로그램

●●● 나에게 Portfolio는?



➡ 나의 미래를 보여주는 네비게이션!

●●● 핵심역량 교과 이수내역

파이썬(Python)과 함께하는 코딩기초
빅데이터 따라잡기(Tensor Flow)
창의 혁신과 컴퓨팅적 사고
영어커뮤니케이션(1)
영어커뮤니케이션(2)



성적 A+

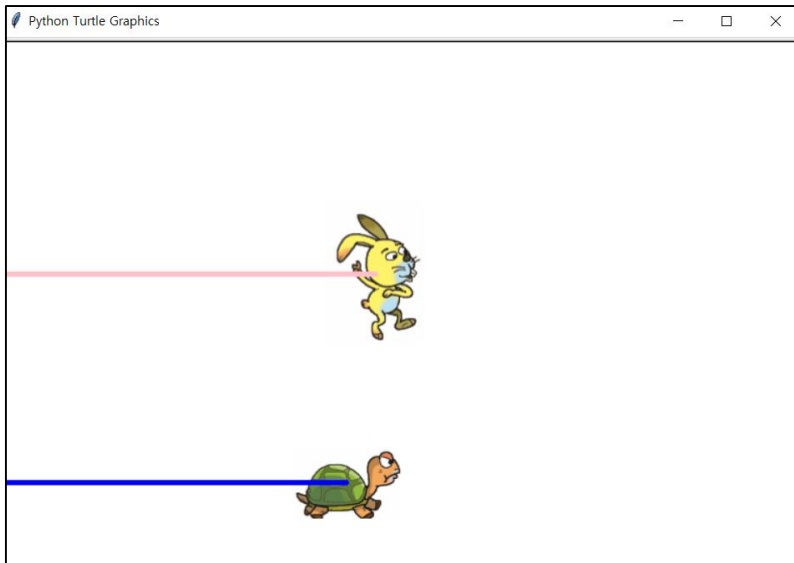


핵심역량 교과와 연관된 핵심역량 비교과를 이수함
교과과정과 연관된 비교과 과정을 이수하면서 경험도 쌓고,
과목에 대한 흥미가 생겨 좋은 성적도 얻을 수 있었음

채플 3회, 채플(제자반) 2회, 파이데이아포럼, 대학생활과진로, 사회봉사 성적 P

●●● 파이썬(Python)과 함께하는 코딩기초

- 기본적인 파이썬 문법을 배우는 교과목
- 과목을 수강하면서 관련 자격증인 COS Pro Python 2급을 취득할 수 있음
- 코딩교육에 관심있는 비전공자도 쉽게 배울 수 있음
- 과목과 연계해서 2019학년도 교육용 소프트웨어 페스티벌에 참여함
- 직무, 창의적사고 핵심역량 향상 가능



COS Pro 합격조회

• 수험자가 응시한 Coding Specialist Professional 시험내역입니다.

* 시험일자를 클릭하시면 Score Report를 확인할 수 있습니다.

시험접수내역

급수	응시언어	시험일	합격여부	점수	확인서
2급	python	2019-12-09	합격	Total 785	
2급	python	2019-12-15	합격	Total 895	확인서 출력

빅데이터 따라잡기(Tensor Flow)

- 인공지능망에 대한 이론적인 기초와 Tensor Flow를 이용한 간단한 예제를 통해 인공지능망에 대해 이해할 수 있는 과목
- 4차 산업 혁명과 관련된 빅데이터에 대해 학습할 수 있음
- 코딩교육에 관심있는 비전공자도 쉽게 배울 수 있음
- 직무, 창의적사고 핵심역량 향상 가능

```
#20180828 컴퓨터공학부 선술가
import tensorflow as tf #tensorflow 사용용 목적 선언
import numpy as np #numpy 사용용 목적 선언

x_data = np.array([
    [1.1, 1.0], #공공요금
    [0.1, 1.0], #교통요금
    [1.1, 1.1], #주차요금
    [0.0, 1.0], #기타요금
    [0.1, 0.0], #주차요금
    [1.1, 0.0], #주차요금
    [1.0, 0.1], #주차요금
    [0.1, 1.1], #주차요금
    [0.0, 0.1], #주차요금
    [0.0, 1.1], #주차요금
    [1.0, 0.1], #주차요금
    [1.0, 1.0], #주차요금
    [1.0, 1.1], #주차요금
    [0.0, 0.1], #주차요금
    [0.0, 0.0], #주차요금
])

y_data = np.array([
    #월별 인건비 월별 임대료 [기타, 모유류, 양서류, 조류, 어류, 무척추동물, 곤충]
    [0.1, 0.0, 0.0, 0.0], #조류
    [0.0, 1.0, 0.0, 0.0], #양서류
    [0.0, 0.0, 1.0, 0.0], #조류
    [0.0, 0.0, 0.1, 0.0], #양서류
    [0.0, 0.0, 0.0, 1.0], #조류
    [0.0, 0.0, 0.0, 1.0], #양서류
    [0.0, 0.0, 0.0, 1.0], #조류
    [0.0, 0.0, 0.0, 1.0], #양서류
    [0.0, 0.0, 0.0, 1.0], #조류
    [0.0, 0.0, 0.0, 1.0], #양서류
    [0.0, 0.0, 0.0, 1.0], #조류
    [0.0, 0.0, 0.0, 1.0], #양서류
    [0.0, 0.0, 0.0, 1.0], #조류
    [0.0, 0.0, 0.0, 1.0], #양서류
    [0.0, 0.0, 0.0, 1.0], #조류
    [0.0, 0.0, 0.0, 1.0], #양서류
])

W = tf.Variable(tf.random_uniform([4, 10]), name='W')
b1 = tf.Variable(tf.zeros([10]), name='b1')
b2 = tf.Variable(tf.zeros([1]), name='b2')
```

```
L1 = tf.add(tf.matmul(W, x_data), b1)
L1 = tf.nn.relu(L1)

model = tf.add(tf.matmul(L1, W2), b2)

cost = tf.reduce_mean(
    tf.nn.softmax_cross_entropy_with_logits_v2(labels=y, logits=model))

#AdamOptimizer 사용 이유: GradientDescentOptimizer보다 성능이 좋아서 사용했습니다.
optimizer = tf.train.AdamOptimizer(learning_rate=0.01)
train_op = optimizer.minimize(cost)

init = tf.global_variables_initializer()
sess = tf.Session()
sess.run(init)

for step in range(100): #학습을 100번 진행했습니다.
    sess.run(train_op, feed_dict={X: x_data, Y: y_data})
    #학습 도중 10번에 한 번씩 손실값을 출력합니다.
    if (step + 1) % 10 == 0:
        print(step + 1, sess.run(cost, feed_dict={X: x_data, Y: y_data}))

#요소 중 가장 큰 값의 인덱스를 찾아주는 argmax 함수 사용했습니다.
prediction = tf.argmax(model, 1)
target = tf.argmax(y, 1)
#예측값과 실제값을 출력합니다.
print('예측값:', sess.run(prediction, feed_dict={X: x_data}))
print('실제값:', sess.run(target, feed_dict={Y: y_data}))

is_correct = tf.equal(prediction, target) #예측값과 실제값을 비교했습니다.
accuracy = tf.reduce_mean(tf.cast(is_correct, tf.float32))
#정확도를 소수 두번째 자리수까지 출력합니다.
print('정확도: %.2f' % sess.run(accuracy * 100, feed_dict={X: x_data, Y: y_data}))

#여러가지 값들(은닉층의 뉴런수, 신경망의 층, 계산 횟수 등을 변경해보고 싶다면
#이 경우가 연산 속도나 정확도가 다른 것들보다 높았습니다.
```

실행



[실행결과1]←

```
10 1.2820883
20 1.0898699
30 0.8895422
40 0.7120726
50 0.55411386
60 0.41142952
70 0.30425388
80 0.2217816
90 0.16239452
100 0.120234065
예측값: [1 2 3 4 5 6 6 6 0 0 0 0 0 0 0]
실제값: [1 2 3 4 5 6 6 6 0 0 0 0 0 0 0]
정확도: 100.00
```

창의 혁신과 컴퓨팅적 사고

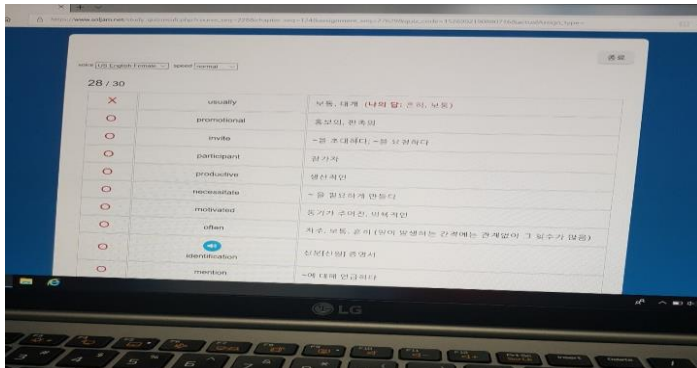
- 블록형 프로그래밍 언어인 스크래치에 대해 배우는 교과목
- 과목을 수강하면서 관련 자격증인 COS 2급을 취득할 수 있음
- 코딩교육에 관심있는 비전공자도 쉽게 배울 수 있음
- 직무, 창의적사고 핵심역량 향상 가능

시험접수내역

급수	응시언어	시험일	합격여부	점수	확인서
2급	Scratch	2019-06-19	합격	Total 600	
2급	Scratch	2019-06-08	합격	Total 920	확인서 출력

●●● Lang 학습관

- 온라인 영어 학습 프로그램을 통해 TOEIC RC, TOEIC LC, 영어단어 공부를 할 수 있음
- 온라인 학습이기 때문에 원하는 시간에 공부를 할 수 있음
- 매주 공부하면서 교내 모의 TOEIC 점수가 상승함
- 글로벌 의사소통 역량을 향상시킬 수 있음
- Lang 학습관 덕분에 영어커뮤니케이션에서 좋은 성적을 받음(A+)



Lang 학습관 2주차 (1차) 학습보고서

이름 (그름명)	신승기
학습코스명	TOEIC 한책대어, TOEIC 리딩 part 5, ENGLISH 단어장기 도입강화
학습진행일	시간이 날 때마다 TOEIC 한책대어 단어를 암기하고, 단어를 암기 한 후 암기를 통해 보았던 낱말과 단어들을 따로 단어장에 정리해 가지고 다니면서 복습합니다. 단어 학습 진행시 단어나 문장이 나오면 따라 읽으면서 학습을 진행합니다.
학습내용	TOEIC 한책대어 1일 10개씩, TOEIC 리딩 part 5는 모두 끝냈고, ENGLISH 단어장기 도입강화 10일 단어장기 강화학습 2회 했습니다. 총 244개의 단어를 암기와 209개의 문장학습을 진행 했습니다.
학습 성과 및 문제점	학습하는 양과 시간을 통해서 학습을 진행했어야 하는데 시험기간이 겹치는데다 해서 그럴듯합니다. 앞으로 학습시 학습하고자 하는 문장과 함께 학습할 때 형에서 보지 해야겠다는 것을 느꼈습니다.
차주 학습계획	차주에는 TOEIC 한책대어 1일 최소 day 20까지 최대 day 30까지 끝내고, 단어 있는 모든 공식문장까지 교재와 병행하여 Lang 학습관에서 위문 단어들을 외친 문장을 통해 학습해 볼 계획입니다.
건의사항	

제출일 : 2018년 5 월 13 일

제출자 : 신승기 (인)

교수학습지원센터장

차) 학습보고서

이름	
성명	
이름	이름을 써주세요, 단어를 암기 한 후 암기 한어나 문장이 나오면 따라 읽으세요. 학 어 2회 공부하면서 되도록 단어를 암 기합니다.
학습코스명	TOEIC 한책대어 도입강화 10일 단어장기 강화 학습 단어장기 강화 학습 140의 문장학습을 진행
학습내용	Lang 학습관에서 단어를 암기하고 그 단어를 통해 보았던 낱말과 문장을 따로 정리해 가지고 다니면서 복습하 고, 단어 학습할 때 형에서 보지 않 습니다.
학습 성과 및 문제점	학습하는 양과 시간을 통해서 학습을 진행했어야 하는데 시험기간이 겹치 는데다 해서 그럴듯합니다. 앞으로 학습시 학습하고자 하는 문장과 함께 학습할 때 형에서 보지 않
차주 학습계획	차주에는 TOEIC 한책대어 1일 최소 day 20까지 최대 day 30까지 끝내고, 단어 있는 모든 공식문장까지 교재와 병행하여 Lang 학습관에서 위문 단어들을 외친 문장을 통해 학습해 볼 계획입니다.
건의사항	

제출일 : 2018년 6 월 3 일

제출자 : 신승기 (인)

(3차) 학습보고서

이름	
성명	
이름	이름을 써주세요, 단어를 암기 한 후 암기 한어나 문장이 나오면 따라 읽으세요. 학 어 2회 공부하면서 되도록 단어를 암 기합니다.
학습코스명	TOEIC 한책대어 도입강화 10일 단어장기 강화 학습 단어장기 강화 학습 140의 문장학습을 진행
학습내용	Lang 학습관에서 단어를 암기하고 그 단어를 통해 보았던 낱말과 문장을 따로 정리해 가지고 다니면서 복습하 고, 단어 학습할 때 형에서 보지 않 습니다.
학습 성과 및 문제점	학습하는 양과 시간을 통해서 학습을 진행했어야 하는데 시험기간이 겹치 는데다 해서 그럴듯합니다. 앞으로 학습시 학습하고자 하는 문장과 함께 학습할 때 형에서 보지 않
차주 학습계획	차주에는 TOEIC 한책대어 1일 최소 day 20까지 최대 day 30까지 끝내고, 단어 있는 모든 공식문장까지 교재와 병행하여 Lang 학습관에서 위문 단어들을 외친 문장을 통해 학습해 볼 계획입니다.
건의사항	

제출일 : 2018년 6 월 30 일

제출자 : 신승기 (인)

교수학습지원센터장

(2차) 학습보고서

이름	신승기
학습코스명	TOEIC 한책대어, TOEIC 리딩 part 5, ENGLISH 단어장기 도입강화
학습진행일	시간이 날 때마다 TOEIC 한책대어 단어를 암기하고, 단어를 암기 한 후 암기를 통해 보았던 낱말과 단어들을 따로 단어장에 정리해 가지고 다니면서 복습합니다. 단어 학습 진행시 단어나 문장이 나오면 따라 읽으면서 학습을 진행합니다.
학습내용	TOEIC 한책대어 1일 10개씩, TOEIC 리딩 part 5는 모두 끝냈고, ENGLISH 단어장기 도입강화 10일 단어장기 강화학습 2회 했습니다. 총 244개의 단어를 암기와 209개의 문장학습을 진행 했습니다.
학습 성과 및 문제점	학습하는 양과 시간을 통해서 학습을 진행했어야 하는데 시험기간이 겹치는데다 해서 그럴듯합니다. 앞으로 학습시 학습하고자 하는 문장과 함께 학습할 때 형에서 보지 해야겠다는 것을 느꼈습니다.
차주 학습계획	차주에는 TOEIC 한책대어 1일 최소 day 20까지 최대 day 30까지 끝내고, 단어 있는 모든 공식문장까지 교재와 병행하여 Lang 학습관에서 위문 단어들을 외친 문장을 통해 학습해 볼 계획입니다.
건의사항	

제출일 : 2018년 5월 13일
제출자 : 신승기 (인)

교수학습지원센터장

(3차) 학습보고서

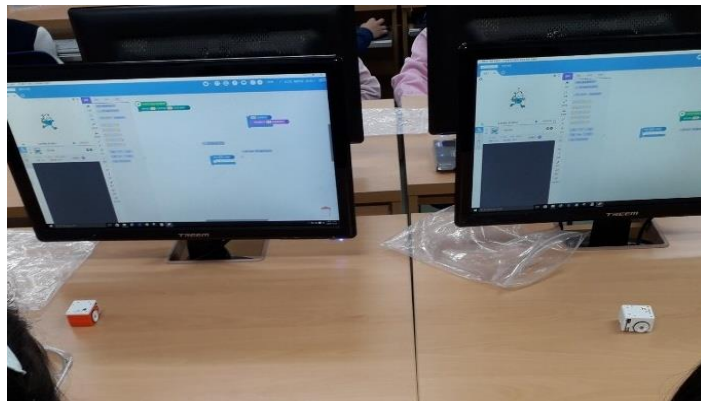
이름	신승기
학습코스명	TOEIC 한책대어, TOEIC 리딩 part 5, ENGLISH 단어장기 도입강화
학습진행일	시간이 날 때마다 TOEIC 한책대어 단어를 암기하고, 단어를 암기 한 후 암기를 통해 보았던 낱말과 단어들을 따로 단어장에 정리해 가지고 다니면서 복습합니다. 단어 학습 진행시 단어나 문장이 나오면 따라 읽으면서 학습을 진행합니다.
학습내용	TOEIC 한책대어 1일 10개씩, TOEIC 리딩 part 5는 모두 끝냈고, ENGLISH 단어장기 도입강화 10일 단어장기 강화학습 2회 했습니다. 총 244개의 단어를 암기와 209개의 문장학습을 진행 했습니다.
학습 성과 및 문제점	학습하는 양과 시간을 통해서 학습을 진행했어야 하는데 시험기간이 겹치는데다 해서 그럴듯합니다. 앞으로 학습시 학습하고자 하는 문장과 함께 학습할 때 형에서 보지 해야겠다는 것을 느꼈습니다.
차주 학습계획	차주에는 TOEIC 한책대어 1일 최소 day 20까지 최대 day 30까지 끝내고, 단어 있는 모든 공식문장까지 교재와 병행하여 Lang 학습관에서 위문 단어들을 외친 문장을 통해 학습해 볼 계획입니다.
건의사항	

제출일 : 2018년 5월 13일
제출자 : 신승기 (인)

교수학습지원센터장

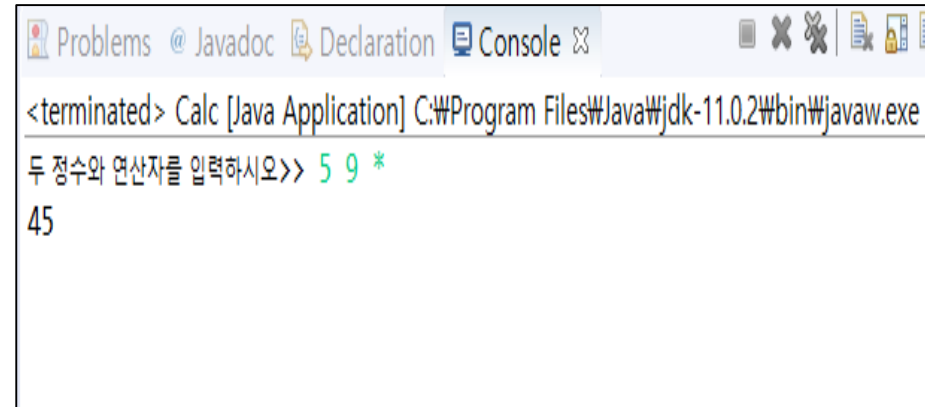
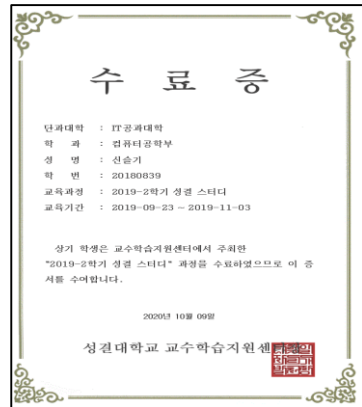
●●● APP D.L 봉사단 자원봉사

- 봉사활동을 위해 블록형 프로그래밍 언어인 “엔트리”에 대해 공부함
- 평촌 초등학교에서 엔트리를 사용하는 햄스터 봇과 관련된 교육봉사를 진행함
- 봉사를 통해 블록형 프로그래밍 언어를 미리 접할 수 있었고,
창의 혁신과 컴퓨팅적 사고에서 사용하는 블록형 프로그래밍 언어인
“스크래치”에 대해서 빠르게 적응함
- 자원봉사 경험을 통해 창의 혁신과 컴퓨팅적 사고 과목에서 좋은 성적을
받음(A+)
- 현장직무 역량을 향상시킬 수 있음



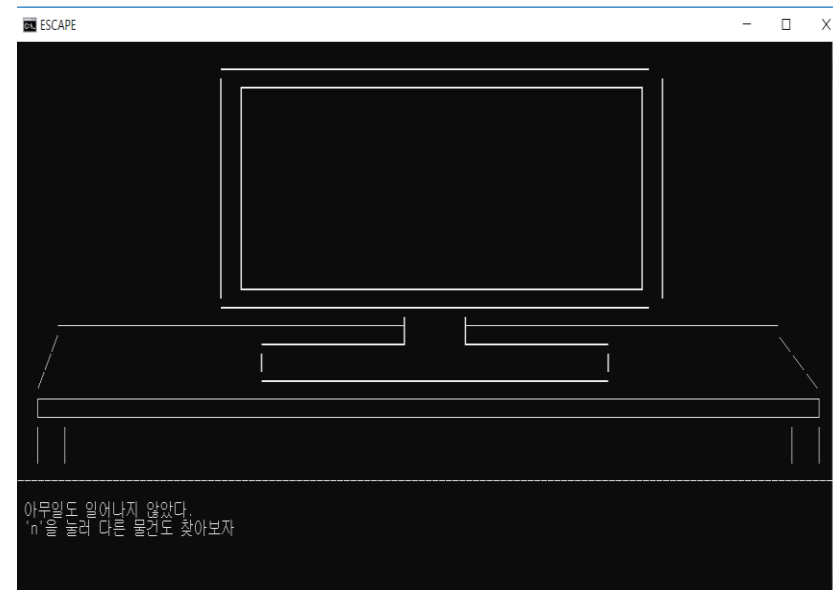
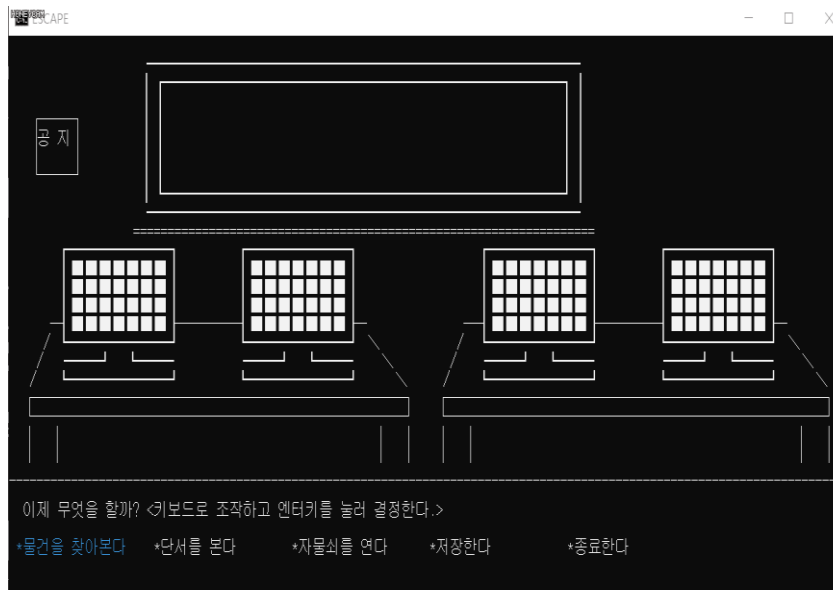
●●● 성결스터디

- 같은 학과 동기들끼리 모여서 JAVA 공부를 목표로 성결 스터디를 진행함
- 매주 금요일 2시간씩 모여서 공부함
- 모여서 정해진 시간에 진행하기 때문에 중도포기자가 없었음
- 공강시간을 활용해서 진행할 수 있음
- 창의적사고 역량을 향상시킬 수 있음
- 스터디의 종류에 따라 현장직무 역량 등 다양한 역량을 같이 향상시킬 수 있다고 생각함



창의융합튜터링(튜티)

- C언어 프로그래밍 응용 Term Project 보충을 위해 창의융합튜터링에 참여함
- 튜터의 도움을 받아 원하던 여러가지 기능과 부족했던 부분을 보충할 수 있었음
- 방학기간 동안 나태해지지 않고, 목표를 세워 보람차게 보낼 수 있었음
- 창의적사고 역량을 향상시킬 수 있음



●●● 창의융합튜터링(튜터)

- C언어 프로젝트가 원활하게 진행될 수 있도록 돕기 위해 튜터로서 창의융합튜터링에 참여함
- 보드게임을 제작하고 싶다는 튜티들의 의견을 받아 프로젝트 진행과 관련된 조언을 해줌
- 튜티들의 질문을 받기 위해 배운 내용에 대해 다시 복습하는 계기가 됨
- 창의융합튜터링을 진행하면서 방학을 계획적으로 보낼 수 있었음
- 창의적사고 역량을 향상시킬 수 있음

●●● 비교과 모니터링단

- 학생들의 비교과 활동을 활성화시키고 싶어서 참여함
- 참여했었거나, 참여 중인 비교과 활동에 대해 역량강화, 프로그램 지원 환경에 대해 평가하거나 프로그램의 장단점을 분석함
- 참여한 프로그램 중에서 3가지의 프로그램에 대해 모니터링을 진행
- 창의적 사고, 현장직무 역량을 향상시킬 수 있음



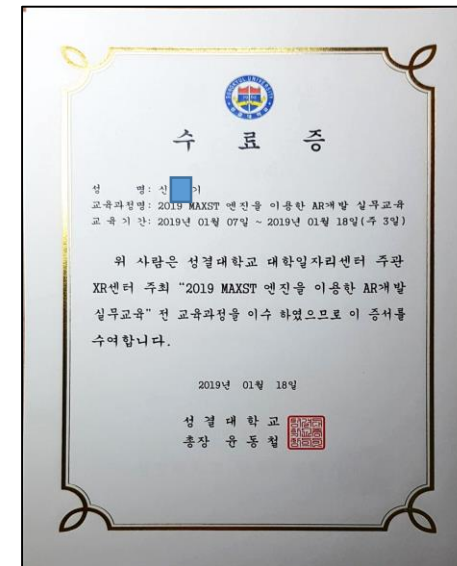
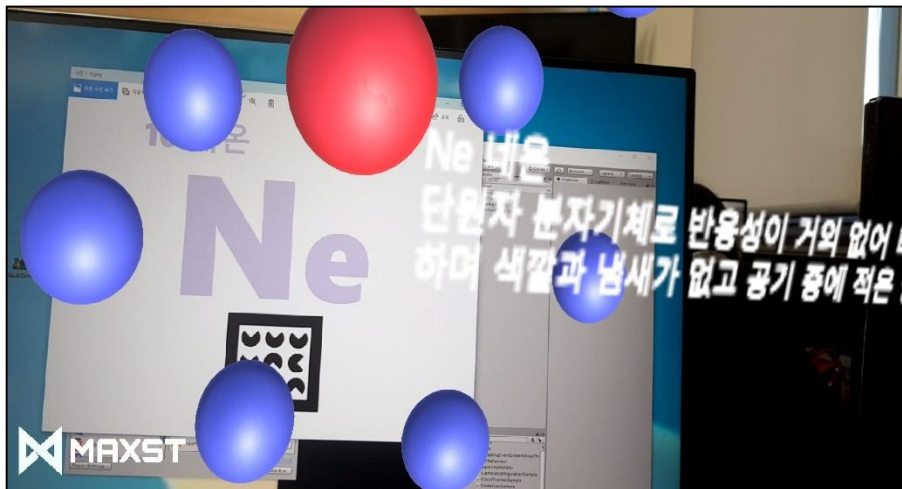
●●● 잡화점(Job) 멘토링

- 현업에 종사하는 졸업한 선배들을 만날 수 있는 멘토링
- 현장 직무와 관련해서 질문을 할 수 있기 때문에 유익함
- 다양한 분야에서 근무중인 선배들을 만날 수 있음
- 면접과 현업과 관련된 이야기를 들을 수 있어서 좋았음
- 강연이 아닌 소규모의 멘토링 형식으로 운영됨
- 현장직무 역량을 향상시킬 수 있음



●●● MAXST 엔진을 이용한 AR 실무교육과정

- MAXST 엔진을 사용해서 AR 프로그램 개발을 진행함
- Unity에 대해 학습하고, 직접 프로젝트를 진행함
- 프로젝트에서 화학 과목 교육시간에 쓰일 수 있는 원소 교육용 어플을 개발함
- 짧은 기간동안 집중적으로 새로운 프로그램에 대해 배우고, 피드백을 받으며 원하는 프로그램을 개발할 수 있기 때문에 유익함
- 현장 직무 역량을 향상시킬 수 있음



●●● 온라인 학습법 특강

- 학습과 관련된 전문가나 우수 학습자들의 특강을 오프라인/온라인을 통해 수강할 수 있음
- 발표, 레포트 작성, 공부법, 팀 프로젝트 등 다양한 학습과 관련된 특강을 진행함
- 전문가들의 조언을 통해 공부법을 개선하고, 공부 의욕을 향상시킬 수 있음
- 우수 학습자 노하우 공유 특강을 통해 여러가지 조언들도 얻을 수 있음
- 창의적 사고, 글로벌 의사소통 역량을 향상시킬 수 있음

