

2021 역량 인증제 포트폴리오 대회

미디어소프트웨어학과 전은지

목 차

1

ABOUT ME

1-1 자기소개, 전공 선택 이유

1-2 핵심 역량 점수

2

비교과 활동 경험 소개

3

앞으로의 계획

3-1 역량 향상

3-2 졸업 후 진로

PART 1_ ABOUT ME_자기소개

자기소개

안녕하세요. 저는 미디어소프트웨어학과 4학년 재학 중인 17학번 전은지입니다. 문과를 나와 이 학과에 들어오겠다며 공과 대학에 입학한 이후, 저는 융합적인 인재가 되기 위해 공부하였습니다. 현재는 졸업 후 사용자의 입장에서 공감하는 UX/UI 디자이너가 되기 위해 꾸준히 노력하고 있습니다.

전공 선택 이유

예전부터 저는 "미디어 콘텐츠"가 매력적이라고 느껴왔습니다. 그 이유는 두 가지가 있는데 먼저, 미디어 콘텐츠가 내 상상력을 현실로 만들 수 있는 매개체라고 생각했기 때문입니다. 뿐만 아니라 미디어 콘텐츠는 타인에게 즐거움과 편리함을 제공할 수 있는 수단이라고 생각했습니다. 그래서 저는 직접 미디어 콘텐츠를 만들고 기획해서 타인에게 즐거움과 편리함을 제공하기 위해 미디어소프트웨어학과에 진학하게 되었습니다.



PART 1_ ABOUT ME_핵심 역량 점수

1차

핵심역량점수 : 49.65



1학년

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.

2017-12-11

1차

핵심역량점수 : 51.2



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.

2020-08-26

1차

핵심역량점수 : 53.81



4학년

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.

2021-04-16

2차

검사를 실시하지 않았습니다.

4학년

검사실시가 필요합니다.

PART 1_ ABOUT ME_핵심 역량 점수_1학년

분류	내용	점수	등급
기독교적 인성	약	33.3	매우 낮음
글로벌 의사소통	강	56	보통
창의적 사고		55.4	보통
현장 직무		53.9	보통

강

 개인내강점

약

 개인내약점

분류	대학	전은지	취약	우수
기독교적 인성	49.3	33.35		
글로벌 의사소통	49.75	55.97		
창의적 사고	48.9	55.39		
현장 직무	49.8	53.89		
종합점수	49.44	49.65		

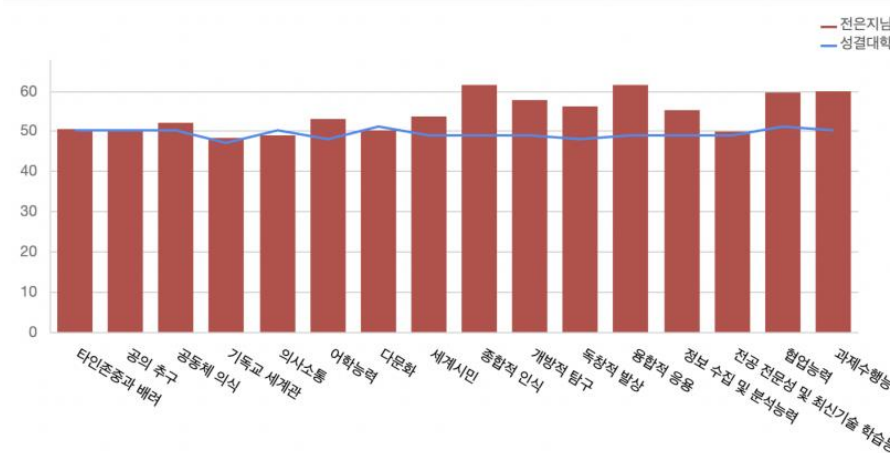
기독교적 인성 취약
글로벌 의사소통 강점

신입생 당시 핵심 역량 점수는 기독교적 인성이 33.3점으로 가장 취약했고, 글로벌 의사소통이 상대적으로 높은 점수를 보였습니다. 반면 제가 강점이 되길 원하는 창의적 사고와 현장직무는 평이한 점수를 받았음을 확인해볼 수 있습니다.

PART 1_ ABOUT ME_핵심 역량 점수_4학년

분류	내용	점수	등급
기독교적 인성		50	보통
글로벌 의사소통		50.5	보통
창의적 사고		58.9	보통
현장 직무		55.8	보통

강 개인내강점 **약** 개인내약점



기독교적 인성 20점 향상
창의적 사고의 향상

1학년과 4학년의 핵심 역량 점수를 비교해보면 기독교적 인성이 20점이나 향상되었습니다. 뿐만 아니라 향상하길 원했던 창의적 사고가 가장 강점이 되었습니다. 지금부터 3년간 어떤 활동을 통해 기독교적 인성과 창의적 사고를 향상시켰는지 비교과 활동을 통해 확인해보고자 합니다.

PART 2_ 비교과 활동 경험 소개

3. 과거, 꿈을 위한 노력



대학교 진학 후 디지털 디자인 수업 시간에 여태까지 배운 포토샵 기술을 발휘할 기회가 생겼습니다. 저는 포토샵 작업을 맡아 팀원들과 여러 회의를 나누며 포스터를 만들었고 좋은 성과를 낼 수 있었습니다.

4. 지금, 꿈을 위한 노력

2학년을 넘기고 있는 시점에서 제일 필요한 것은 "경험" 이라고 생각했습니다.

시간이 될 때마다 최대한 많은 박람회나 전시회를 다녀오고 여러가지를 느낄 수 있었습니다.

좋아하는 픽사 기념 전시회에 가서 직접 애니메이션을 만드는 과정과 3D 모델링의 역사를 살펴보거나 건축 전시회에 참여해 직접 3D 프린팅이 된 모형을 보기도 했습니다. 또 미술관에서 여러 영감을 얻고 다른 사람의 작품을 보는 것 또한 놓치지 않았습니다.

2018-2

미디어소프트웨어학과 경진대회

2학년 2학기 포트폴리오 경진대회에 제출한 포트폴리오입니다.

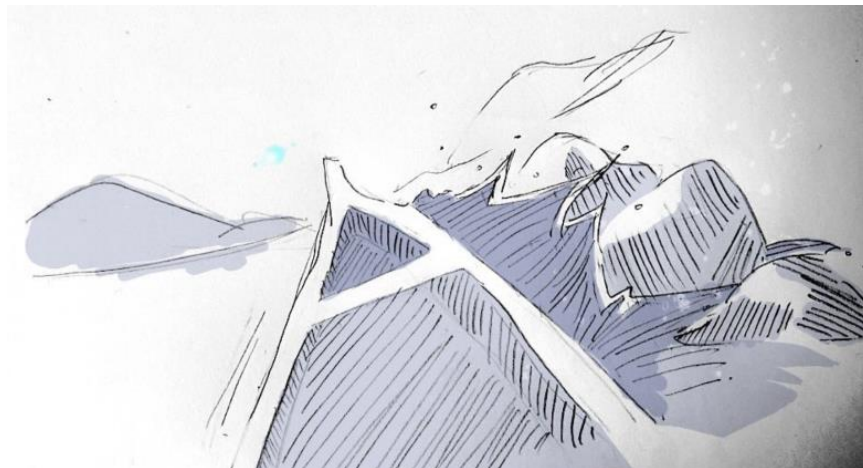
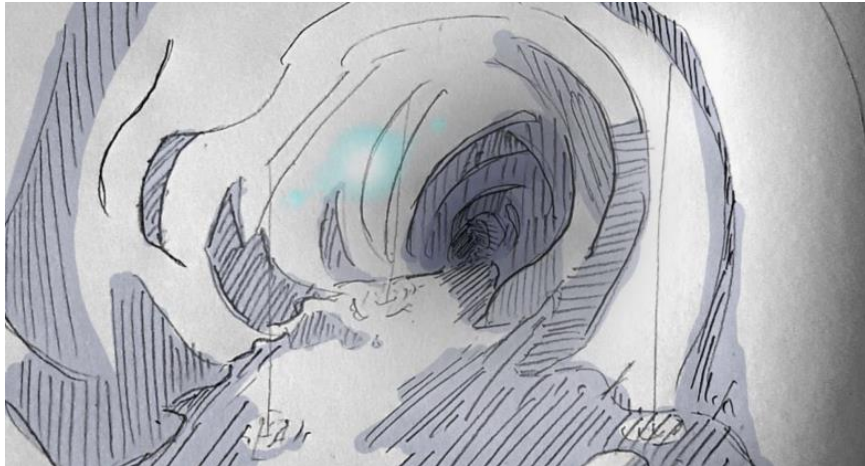
2학년 2학기 포트폴리오 경진대회는 제가 2년동안 해 온 활동과 생각을 정리해보는 시간을 가지게 했을 뿐만 아니라, 대학생활을 설계하고, 졸업 후 미래에 대한 계획까지 세워볼 수 있었습니다. 그 덕분에 최우수상이라는 좋은 상도 받을 수 있었던 것 같습니다.

프로그램 기간 2018-10-15 00:00~2018-11-20

핵심/전공역량 공학이해

운영 학과/부서 전공(미디어소프트웨어학과)

PART 2_ 비교과 활동 경험 소개



2020-1

미디어소프트웨어학과 경진대회

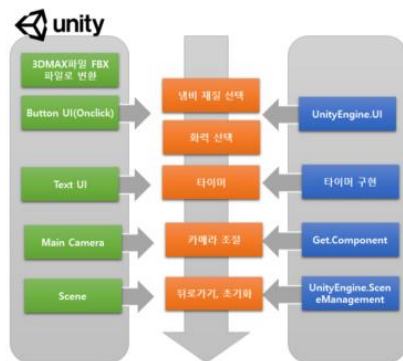
3학년 1학기 고전 문학 스토리보드 경진대회에 제출한 <바리데기 : 서천사역으로>라는 작품입니다. 사용자가 바리데기의 시선에서 여정을 직접 체험하고, 작은 미션을 수행하며 한국 고전 문학을 더 쉽게 이해하고 친근하게 다가갈 수 있도록 하는 것이 목표였습니다.

많은 고전 문학 중 바리데기를 선택한 이유는 이 고전 문학이 민속, 종교, 여성학, 문학 등 여러 분야에서 해석할 수 있는 좋은 문학이라고 생각했기 때문이었습니다.

덕분에 저는 경진대회를 진행하면서 문학, 종교, 미디어 콘텐츠를 융합적으로 응용하고 활용할 수 있는 방법에 대해 배우게 되었고, 개방적인 탐구를 경험할 수 있었습니다.

프로그램 기간	2020-05-07 ~2020-05-22
핵심/전공역량	공학이해
운영 학과/부서	전공(미디어소프트웨어학과)

PART 2_ 비교과 활동 경험 소개



$$T = \frac{c \cdot m \cdot \Delta T}{W}$$

$T = \text{시간}$
 $c = \text{비열}$
 $m = \text{물량}$
 $\Delta T = 25$
 $W = (P)$

$$P = \frac{K \cdot A \cdot \Delta T}{L} = \frac{48 \times 2.83 \times 1400}{0.5} = 38035200 \text{ W}$$

2020-2

미디어소프트웨어학과 경진대회

3학년 2학기 경진대회에 제출한 "물 끓는 시뮬레이션"입니다. 이 프로그램은 "냄비의 재질과 화력에 따라 물이 끓어오르는 시간을 미리 알 수 있는 방법이 없을 까?" 라는 저의 단순한 호기심에서부터 시작되었습니다.

경진대회를 진행하면서 열전도율, 비열, 열용량을 이해할 수 있도록 학문적인 탐구를 할 수 있었고, 공식들을 조합하며 현재 가지고 있는 문제점을 해결하는 방법에 대해 배울 수 있었습니다. 또 완성된 프로그램을 학우분들 앞에서 발표하고, 교수님께 피드백 받으면서 생각의 폭을 넓힐 수 있었습니다.

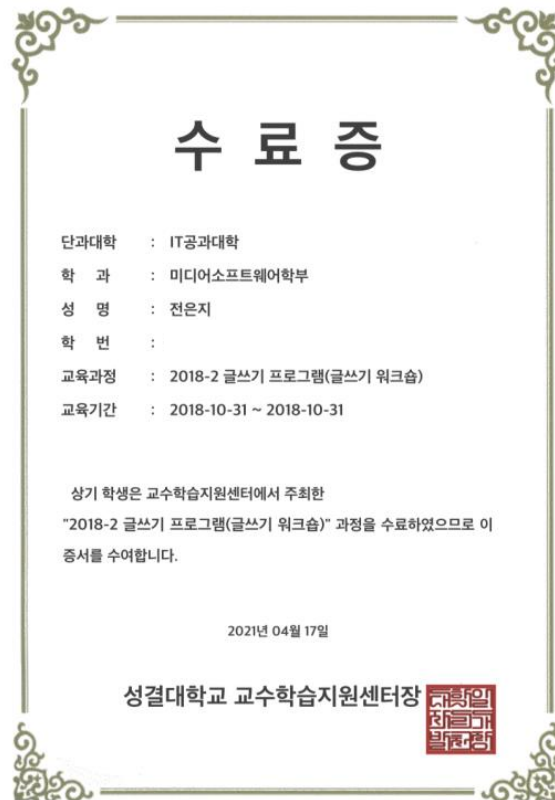
이 경진대회는 제가 이후에 몇 가지 프로그램을 만드는 과정에서 문제점을 스스로 해결할 수 있는 원동력이 되어주었습니다.

프로그램 기간 2020-10-01~2020-11-30

핵심/전공역량 공학이해

운영 학과/부서 전공(미디어소프트웨어학과)

PART 2_ 비교과 활동 경험 소개



2020-1 교수학습지원센터

온라인 학습법 특강





학습마인드
및 전략

- ✓ 학습마인드 향상 : 학습동기
- ✓ 배움의 열망 회복하기
- ✓ 학습전략 : 목표설정기술
- ✓ 학습전략 : 시간관리기술
- ✓ 학습전략 : 자기관리
- ✓ 학습전략 : 수업활용전략
- ✓ 학습전략 : 집중향상전략
- ✓ 학습전략 : 기억향상전략
- ✓ 학습전략 : 수면관리와 실제
- ✓ 학습전략 : 감정 조절과 자기 돌봄



- ✓ A+를 향한 서술형 답안 작성법
- ✓ 커뮤니케이션 스킬 향상을 통한 발표 달인되기

2018-2

글쓰기 프로그램(글쓰기 워크숍)

리포트나 논문 등 글을 쓸때마다 부족한 점이 많이 있다고 느꼈습니다. 글쓰기 워크숍을 통해 리포트를 작성하는 방법을 익히고 강사님의 피드백을 받으며 직접 리포트를 작성하는 시간을 가지게되었습니다. 이로 인해 저는 긴 리포트를 작성하는데에 두려움을 가지지 않고 제가 생각하고 연구한 것들을 마음껏 풀어내는 능력과 사고를 기르게 되었습니다.

2020-1

온라인 학습법 특강 (학습전략: 수업 활용 전략)

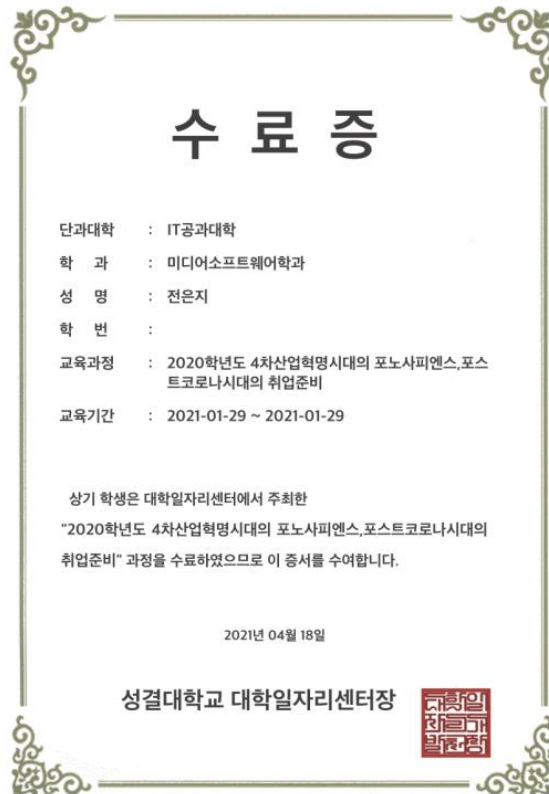
오프라인 수업이 온라인 수업으로 바뀌면서 어떻게 수업을 활용할 지에 대해 고민하던 중 이 비교과 특강을 접하게 되었습니다. 온라인 학습법 특강은 바뀐 학습 환경에서도 꾸준한 학습 습관을 터득할 수 있도록 많은 도움을 주었습니다.

프로그램 기간 2018-10-31~2018-10-31/ 2020-04-20~2020-07-10

핵심/전공역량 글로벌 의사소통,창의적 사고

운영 학과/부서 교수학습지원센터

PART 2_ 비교과 활동 경험 소개



2020-1

4차산업혁명시대의 포노사피언스, 포스트코로나시대의 취업준비

스트리밍 사이트에서 최재봉 교수님의 강의를 먼저 접하고 강연을 꼭 들어보고 싶다고 생각했는데, 좋은 기회로 비교과 프로그램을 통해 특강을 신청하게 되었습니다.

강의를 통해 변화하는 사회 속에서 제가 할 수 있는 무엇인지, 또 제 마인드를 어떻게 변화 시킬 것인지를 곰곰하게 생각해볼 수 있었습니다. 앞으로 포스트 코로나 시대를 살아가는 데에 있어서 한 가지 분야에 머무르지 않고, 지식의 폭을 넓혀야 겠다고 다짐했습니다.

뿐만 아니라 세상을 바꾸는 건 자기 자신이라는 것을 깨달았으며 앞으로 사용자에게 편리하고 재밌는 서비스를 제공하는 UX/UI디자이너가 되어야겠다고 생각했습니다.

프로그램 기간 2021-01-29 ~ 2021-01-29

핵심/전공역량 기독교적 인성, 창의적 사고

운영 학과/부서 교수학습지원센터

PART 3_ 앞으로의 계획_역량 향상

1. 비교과 프로그램

역량 인증제 포트폴리오 경진대회에 참여하고,
개인 상담 프로그램 신청

2. 졸업 작품

현재 진행되고 있는 졸업 작품에서 협업을 통해
잘 타인을 존중하고 배려하는 법을 익히고, 공동
체 의식을 향상시킬 수 있도록 함

1. 비교과 프로그램

2021 4-1 미디어소프트웨어학과 경진 대회를 통해
융합적이고 창의적인 사고를 기를 수 있도록 함.

2. 개인 프로젝트

융합적이고 창의적인 사고를 통해 주어진 문제를
해결하고 사용자의 입장에서 편리한 UX/UI 디자인
을 만들 수 있도록 함.

01
기독교적
인성

02
글로벌
의사소통

03
창의적
사고

04
현장 직무

1. 비교과 프로그램

스터디를 통해 영어 의사소통 실력을 향상시킬 수
있도록 함.

2. 어학 및 졸업 작품

토익 900점을 취득하여 어학 실력을 향상 시키고, 졸업 작품 프
로젝트와 팀 프로젝트를 통해 의사소통 능력을 향상 시키도록 함

1. 비교과 프로그램

현재 신청 중인 젠더와 리더십 특강과 포트폴리
오 대회를 통해 현장직무 능력을 향상시킬 수 있
도록 함.

2. 졸업 및 취업 준비

정보처리기사 실기 시험에 합격하여 자격증을 취
득하여 전문성을 함양할 수 있도록 함.

PART 3_ 앞으로의 계획_졸업 후 진로

졸업 후 진로

전공 프로그램을 통해 쌓은 공학적인 이해 능력과 비교과 프로그램을 통해 쌓은 창의적 사고로 사용자 경험의 핵심을 파악하고 창의적으로 문제에 접근하는 UXUI 디자이너가 되고 싶습니다.

앞으로의 계획

여러 프로젝트를 통해서 문제 해결 능력을 기를 수 있는 경험을 최대한 많이 해보고 싶습니다. 또한 기회가 된다면 UXUI 분야를 넘어서서 플랫폼의 전체적인 프로세스를 경험할 수 있는 서비스 기획 일을 해보고 싶습니다.





SUCCESS로 가는 길 교육혁신지원센터