

2022 인증제 포트폴리오

성결대학교 정보통신공학과 류수빈
[전공역량]



목차



01 자기소개

02 전공 교과 활동 소개

03 전공 비교과 활동 소개

04 역량점수 및 자가분석

05 향후 목표 및 졸업 계획

01 자기소개



전공 선택 이유

평소 앱 개발에 관심이 있었으며, 코딩을 통해 앱과 웹을 만들 수 있다는 점에서 매력을 느낌

이름 : 류수빈
학과 : 정보통신공학과
학년 : 4학년

장점

성실함, 계획적인 성격

단점

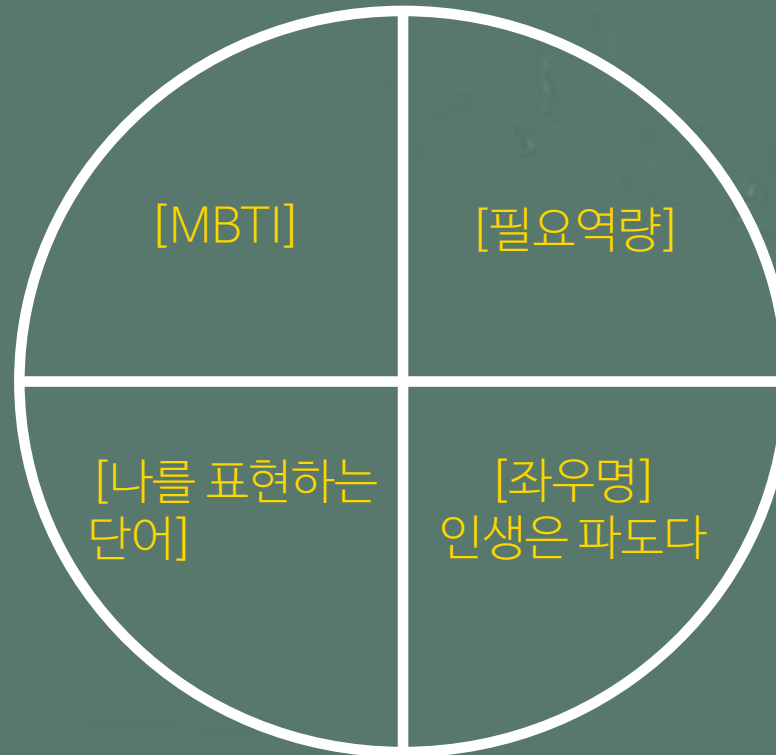
소극적인 성격

01 자기소개



[ISFJ]
I : 내향적
S : 현실적
F : 감성적
J : 계획적

- 낙천적
- 도전적



1. 의사소통 능력
2. 팀워크
3. 창의적 사고

- 인생은 파도 위에 누워 몸을 맡긴 채 유명하는 것이라 생각함
- 출렁일 때도 있겠지만, 결국 잔잔함이 찾아온다는 것을 비유

02 전공 교과 활동 소개



(2021년 2학기 기준) 정보통신공학과 전공 교과 활동 이수 내역

교과목명	년도	학기	학년	시수	구분	전공역량	이수구분
취업과진로	2021	2	3	2	전공		전선
임베디드시스템실습	2021	2	3	3	전공		전선
IoT실습과응용	2021	2	3	3	전공	자료분석 및 실험능력 (20 %) 문제해결능력 (20 %) 정보 및 도구활용 (30 %) 설계능력 (30 %)	전선
프로젝트기획	2021	2	3	1	전공		전필
무선공학	2021	2	3	3	전공	공학기초 및 응용지식 (40 %) 자료분석 및 실험능력 (40 %) 정보 및 도구활용 (20 %)	전선
임베디드운영체제	2021	1	3	3	전공	공학기초 및 응용지식 (30 %) 자료분석 및 실험능력 (20 %) 문제해결능력 (30 %) 정보 및 도구활용 (20 %)	전선
디지털통신시스템	2021	1	3	3	전공	공학기초 및 응용지식 (40 %) 자료분석 및 실험능력 (30 %) 설계능력 (20 %) 의사전달 (10 %)	전선

→ 2021-2 전공 설계 교과

→ 2021-2 졸업작품 설계 시작

02 전공 교과 활동 소개



(2021년 2학기 기준) 정보통신공학과 전공 교과 활동 이수 내역

임베디드시스템	2021	1	3	3	전공	자료분석 및 실험능력 (30 %) 정보 및 도구활용 (30 %) 설계능력 (40 %)	전선
모바일프로그래밍	2021	1	3	3	전공	자료분석 및 실험능력 (20 %) 설계능력 (40 %) 팀워크자세 (40 %)	전선
논리회로설계	2020	2	2	3	전공	문제해결능력 (20 %) 정보 및 도구활용 (20 %) 설계능력 (30 %) 팀워크자세 (20 %) 의사전달 (10 %)	전필
통신공학을위한수학	2020	2	2	3	전공	공학기초 및 응용지식 (80 %) 자료분석 및 실험능력 (10 %) 문제해결능력 (10 %)	교선
컴퓨터구조	2020	2	2	3	전공	공학기초 및 응용지식 (40 %) 자료분석 및 실험능력 (20 %) 문제해결능력 (40 %)	전필
컴퓨터통신	2020	2	2	3	전공	공학기초 및 응용지식 (30 %) 자료분석 및 실험능력 (20 %) 문제해결능력 (30 %) 정보 및 도구활용 (20 %)	전필
전자회로설계	2020	2	2	3	전공	문제해결능력 (20 %) 정보 및 도구활용 (20 %) 설계능력 (30 %) 팀워크자세 (20 %) 의사전달 (10 %)	전필

→ 2021-1 전공 설계 교과

→ 2020-2 전공 설계 교과

→ 2020-2 전공 설계 교과

02 전공 교과 활동 소개



(2021년 2학기 기준) 정보통신공학과 전공 교과 활동 이수 내역

객체지향프로그래밍	2020	2	2	3	전공	공학기초 및 응용지식(30 %) 자료분석 및 실험능력(40 %) 문제해결능력(30 %)	전필
데이터구조	2020	1	2	3	전공	공학기초 및 응용지식(30 %) 자료분석 및 실험능력(30 %) 문제해결능력(40 %)	전필
논리회로	2020	1	2	3	전공	공학기초 및 응용지식(20 %) 자료분석 및 실험능력(30 %) 문제해결능력(20 %) 정보 및 도구활용(30 %)	전필
데이터통신	2020	1	2	3	전공	공학기초 및 응용지식(30 %) 문제해결능력(40 %) 정보 및 도구활용(30 %)	전필
기초전자	2020	1	2	3	전공	공학기초 및 응용지식(40 %) 자료분석 및 실험능력(40 %) 정보 및 도구활용(20 %)	전필
프로그래밍설계	2020	1	2	3	전공	문제해결능력(30 %) 설계능력(30 %) 팀워크(20 %) 의사전달(20 %)	전필
선형대수학	2020	1	2	3	전공	공학기초 및 응용지식(80 %) 자료분석 및 실험능력(10 %) 문제해결능력(10 %)	교선
대학물리학(2)	2019	2	1	4	부·복수전공	공학기초 및 응용지식(60 %) 자료분석 및 실험능력(10 %) 문제해결능력(20 %)	교선

→ 2020-1 전공 설계 교과

02 전공 교과 활동 소개



(2021년 2학기 기준) 정보통신공학과 전공 교과 활동 이수 내역

공학설계입문	2019	2	1	3	부·복수전공	문제해결능력(30 %) 정보 및 도구활용(10 %) 설계능력(20 %) 팀워크자세(30 %) 의사전달(10 %)	전필
프로그래밍언어(2)	2019	2	1	3	부·복수전공	자료분석 및 실험능력(30 %) 정보 및 도구활용(30 %) 설계능력(20 %) 의사전달(20 %)	교선
통계와빅데이터	2019	2	1	3	부·복수전공	공학기초 및 응용지식(80 %) 자료분석 및 실험능력(10 %) 문제해결능력(10 %)	교선
물리소자	2019	2	1	3	부·복수전공	공학기초 및 응용지식(80 %) 자료분석 및 실험능력(10 %) 문제해결능력(10 %)	교선
프로그래밍언어(1)	2019	1	1	3	부·복수전공	자료분석 및 실험능력(40 %) 정보 및 도구활용(40 %) 설계능력(20 %)	교선
대학물리학(1)	2019	1	1	4	부·복수전공	공학기초 및 응용지식(45 %) 자료분석 및 실험능력(8 %) 문제해결능력(15 %) 정보 및 도구활용(8 %) 설계능력(10 %) 팀워크자세(15 %)	교선
운영체제실습	2019	1	1	3	부·복수전공	공학기초 및 응용지식(20 %) 자료분석 및 실험능력(40 %) 정보 및 도구활용(40 %)	전선

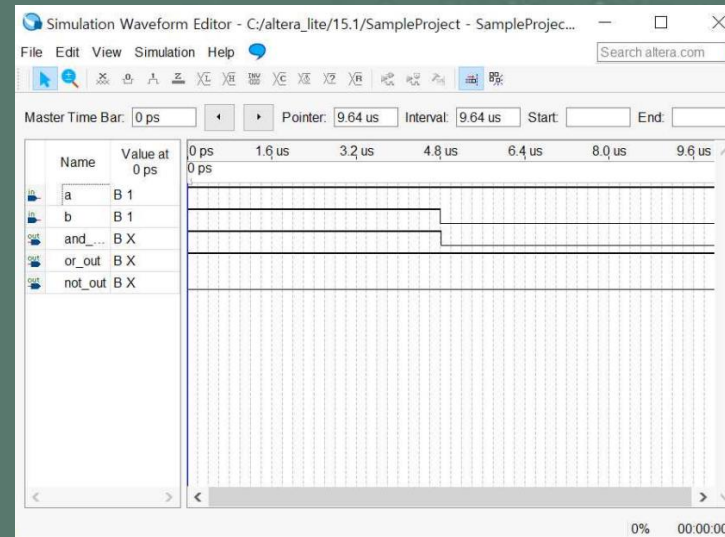
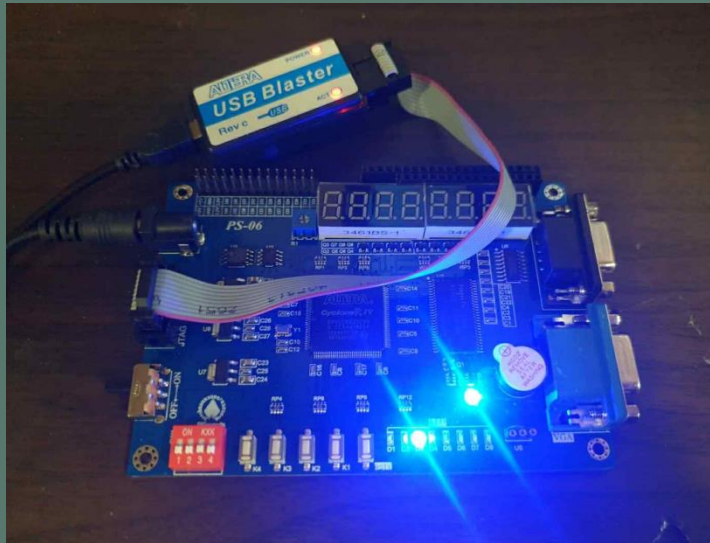
2019-2 전공 설계 교과목
첫 시작

02 전공 교과 활동 소개



전공 교과 필수

과목명 : 논리회로설계



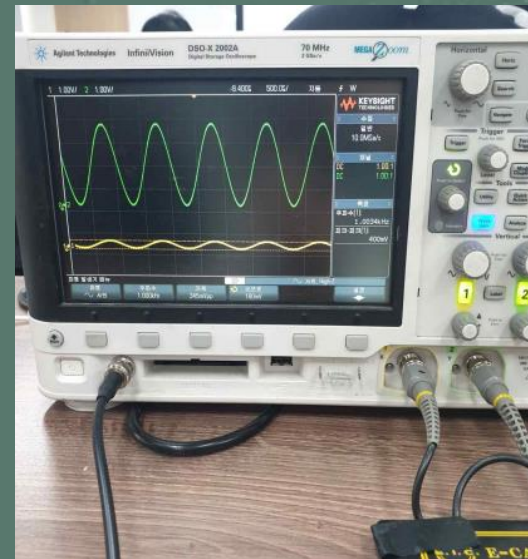
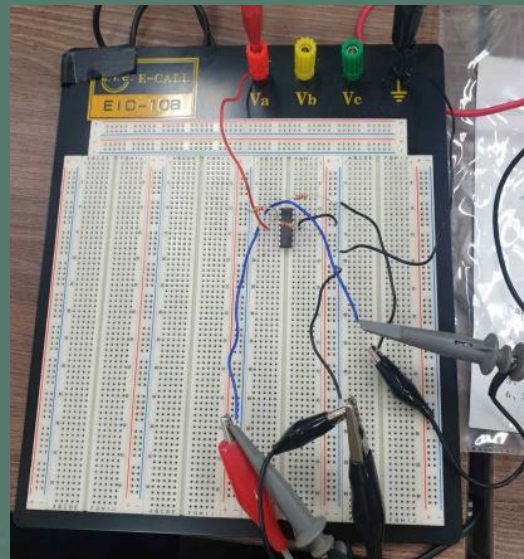
>> 하드웨어를 직접 연결해 다양한 실습을 진행했다. 이를 쿼터스를 통해 코딩한 결과를 확인하고 시뮬레이션 웨이브폼 에디터를 이용하여 원하는 값이 출력되었는지 확인했다.

02 전공 교과 활동 소개



전공 교과 필수

과목명 : 전자회로설계



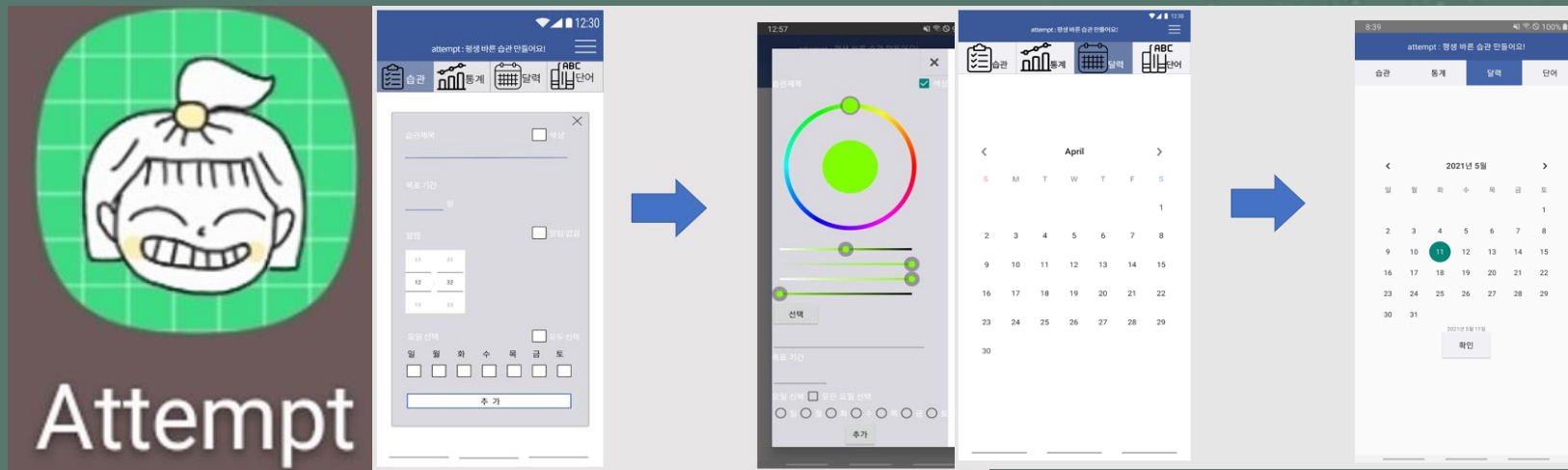
>> 선 과목인 ‘기초전자’ 수업에서 배웠던 이론을 바탕으로 설계를 진행했다.
원하는 값이 나오기 위해 저역, 대역통과필터를 활용하여 원하는 회로를 브레드보드에 설계하고 오실로
스코프 등을 활용하여 해당 값이 나오는지 확인 후 오차 이유를 분석했다.

02 전공 교과 활동 소개



전공 교과 필수

과목명 : 모바일 프로그래밍



>> 팀프로젝트를 통해 좋은 습관을 만들어주는 'attempt' 라는 앱을 제작하였다.
안드로이드 스튜디오를 이용하여 JAVA와 데이터베이스의 활용을 해볼 수 있었다.

02 전공 교과 활동 소개



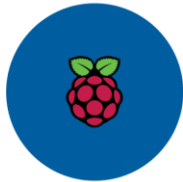
전공 교과 필수

과목명 : IoT실습과 응용

필요한 기능



센서



라즈베리파이



자동차

```
void Change_FREQ(unsigned int freq){ // 초음파센서로부터 받아온 값에 따라 부저 주파수 변화
    softToneWrite (BUZZER_PIN, freq);
}

void STOP_FREQ (void){ // 부저 소리 경지함수
    softToneWrite (BUZZER_PIN, 0);
}

void Buzzer_Init (void){ // 부저 소리 출력함수
    softToneCreate(BUZZER_PIN);
    STOP_FREQ();
}

float getDistance(void) // 초음파센서로 거리를 출력하는 함수
{
    float fDistance;
    int nStartTime, nEndTime;
    digitalWrite(TP, LOW);
    delayMicroseconds(2);
    digitalWrite(TP, HIGH);
    delayMicroseconds(10);
    digitalWrite(TP, LOW);

    while(digitalRead(EP)==LOW);
    nStartTime = micros();
    while(digitalRead(EP)==HIGH);
    nEndTime = micros();

    fDistance = (nEndTime - nStartTime) *0.034 / 2.;
}
```

>> 라즈베리파이, 아두이노, 각종 센서 등을 이용한 스마트카 센서 제어 시스템을 구현하였다. 팀프로젝트를 진행하기 전, 수업시간에 배운 내용을 토대로 응용된 과제 등을 진행하면서 C언어를 이용하여 코딩 등을 진행했고, 최종 팀프로젝트 설계까지 완료하는 교과목이다.



02 전공 교과 활동 소개

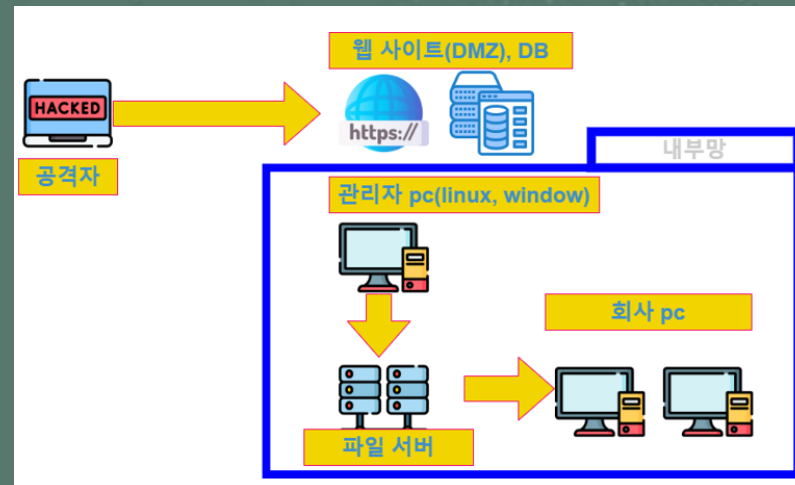


전공 교과 필수

과목명 : 프로젝트기획

졸업작품 주제

- IoT(사물인터넷)
- 서버



>> 4학년 수업인 ‘종합설계’를 듣기 전 팀을 구성하고 자신이 원하는 분야 및 미래를 발표하는 교과목이다. 매주 발표를 통해 4학년 때 있을 졸업작품에 대한 생각을 꾸준히 하면서 내가 원하는 분야가 무엇인지 생각해보고 공부할 수 있는 과목이다.

03 전공 비교과 활동 소개



(2021년 2학기 기준) 정보통신공학과 전공 비교과 활동 이수 내역

프로그램명	년 도	학 기	트/ 활동시 간	구분	전공역량	운영부서	점 수
2021 정보통신공학과 전시회 참가(교외 전시회, 졸업작품 전시회)	2021	2	0.5 / 10	전공	정보 및 도구활용(100 %)	전공(정보통신공학과)	0.5
2021-2 정보통신공학과 교내 경진대회 참여 및 수상(3학년)	2021	2	0.5 / 10	전공	문제해결능력(100 %)	전공(정보통신공학과)	0.5
2021 정보통신공학과 과내활동(중강총회)	2021	2	0.2 / 4	전공	팀워크자세(100 %)	전공(정보통신공학과)	0.2
2021 정보통신공학과 과내활동(개강총회 및 학과 주관)	2021	2	0.2 / 4	전공	팀워크자세(100 %)	전공(정보통신공학과)	0.2
2021-1 정보통신공학과 교내 경진대회 참여 및 수상(3학년)	2021	1	0.5 / 10	전공	문제해결능력(100 %)	전공(정보통신공학과)	0.5
2020 정보통신공학과 온라인 졸업작품 전시회	2020	2	0.5 / 10	전공	정보 및 도구활용(100 %)	전공(정보통신공학과)	0.5
정보통신공학과 2020학년도 2학기 Computer 통신 코딩 경진대회(2학년)	2020	2	0.5 / 10	전공	문제해결능력(100 %)	전공(정보통신공학과)	0.5
2020 정보통신공학과 개강총회	2020	2	0.2 / 4	전공	팀워크자세(100 %)	전공(정보통신공학과)	0.2
2020-2 정보통신공학과 중강총회	2020	2	0.2 / 4	전공	팀워크자세(100 %)	전공(정보통신공학과)	0.2
정보통신공학과 2020학년도 1학기 프로그래밍 설계 경진대회(2학년)	2020	1	0.5 / 10	전공	문제해결능력(100 %)	전공(정보통신공학과)	0.5

→ 2021-2 경진대회

→ 2021-1 경진대회

→ 2020-2 경진대회

→ 2021-1 경진대회

03 전공 비교과 활동 소개



(2021년 2학기 기준) 정보통신공학과 전공 비교과 활동 이수 내역

2019-1 정보통신공학부 경진대회	2019	1	0.5 / 0	부·복수전 공	공학기초 및 응용지식(14 %) 자료분석 및 실험능력(14 %) 문제해결능력(14 %) 정보 및 도구활용(14 %) 설계능력(14 %) 팀워크(14 %) 의사전달(14 %)	전공(정보통신공학 부)	0.49
2019 정보통신공학부(과) 과내활동_최강학부	2019	1	0.2 / 0	부·복수전 공	팀워크(100 %)	전공(정보통신공학 부)	0.2
2019 정보통신공학부(과) 과내활동_연합애티	2019	1	0.2 / 0	부·복수전 공	팀워크(100 %)	전공(정보통신공학 부)	0.2
2019 정보통신공학부(과) 과내활동_종강총회	2019	1	0.2 / 0	부·복수전 공	팀워크(100 %)	전공(정보통신공학 부)	0.2

→ 2019-2 경진대회

03 전공 비교과 활동 소개

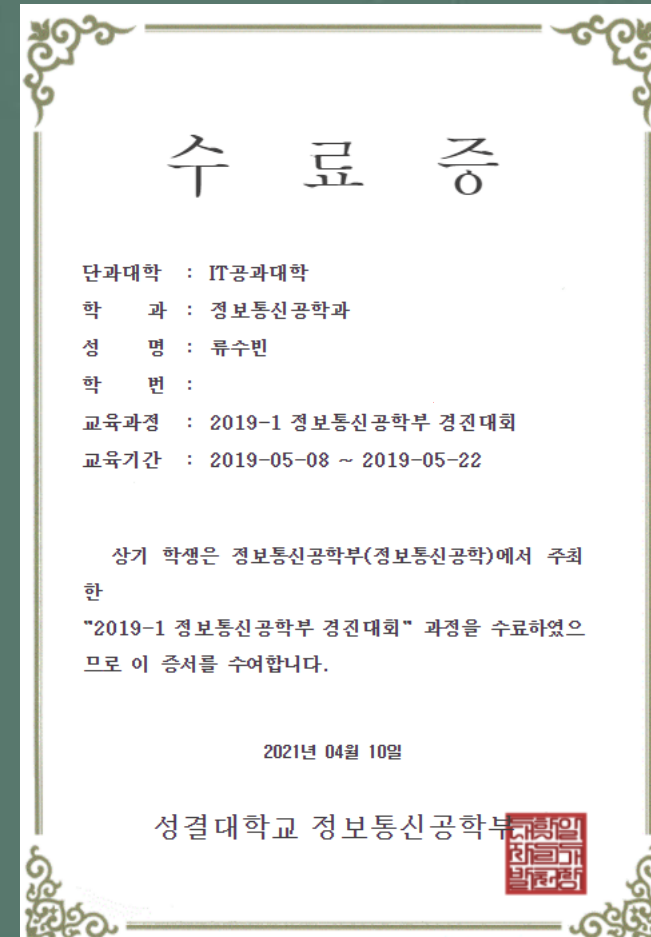


전공 비교과 이수 내역

2019-2학기 공학설계입문 경진대회(팀)

› 설계 능력을 바탕으로 창의적으로 발명품을 구성하고 완성하는 능력 기르기

› 홈씨어터 설계하기



03 전공 비교과 활동 소개



전공 비교과 이수 내역

2020-1학기 프로그래밍 설계 경진대회(팀)

> C언어를 이용하여 자유롭게 주제를 정해 코딩하여 개발하는 것

교육 프로그램 참여확인서

단과대학 : IT공과대학
학 과 : 정보통신공학과
성 명 : 류수빈
학 번 :
교육과정 : 정보통신공학과 2020학년도 1학기 프로그래밍 설계 경진대회(2학년)
교육기간 : 2020-06-01 ~ 2020-06-30

상기 학생은 성결대학교 '정보통신공학과 2020학년도 1학기 프로그래밍 설계 경진대회(2학년)'에 참여 하였음을 인정함

2021년 04월 10일

성결대학교 

03 전공 비교과 활동 소개



전공 비교과 이수 내역

2020-2학기 컴퓨터통신 코딩 경진대회(개인)

> 통신프로그램의 개발을 통하여 소켓통신 및 Win32 API의 원리를 이해

교육 프로그램 참여확인서

단과대학 : IT공과대학

학 과 : 정보통신공학과

성 명 : 류수빈

학 번 :

교육과정 : 정보통신공학과 2020학년도 2학기
Computer 통신 코딩 경진대회(2학년)

교육기간 : 2020-10-26 ~ 2020-11-27

상기 학생은 성결대학교 '정보통신공학과 2020학년도 2학기 Computer 통신 코딩 경진대회(2학년)'에 참여 하였음을 인정함

2021년 04월 10일

성결대학교



03 전공 비교과 활동 소개



전공 비교과 이수 내역

2020 정보통신공학과 온라인 졸업작품 전시회

> 종합설계 결과물을 발표하여 4년간
갖고 닦은 결과를 표현한 졸업작품 전시회 및 교외
전시회 참가

교육 프로그램 참여확인서

단과대학 : IT공과대학
학 과 : 정보통신공학과
성 명 : 류수빈
학 번 :
교육과정 : 2020 정보통신공학과 온라인 졸업작품 전시회
교육기간 : 2020-11-04 ~ 2020-11-06

상기 학생은 성결대학교 '2020 정보통신공학과 온라인 졸업작품 전시회'에 참여 하였음을 인정함

2021년 04월 10일

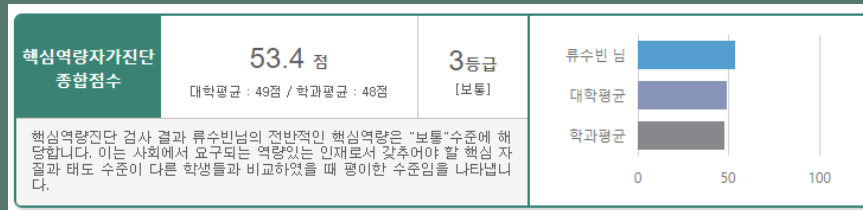
성결대학교



04 역량점수 및 자가분석



핵심역량 점수(4학년)



등급 안내	등급	1등급	2등급	3등급	4등급	5등급
	역량 수준	매우 높음	높음	보통	낮음	매우 낮음

! 검사 결과는 T점수로 표시됩니다. T점수는 평균이 50점, 표준편차가 10점인 표준화 점수로, 자신의 점수가 전체 집단과 비교했을 때 어느 정도 높고 낮은 수준인지 상대적으로 알 수 있습니다.

4대 핵심역량점수

— 류수빈님
— 성결대학교 평균



분류	내용	점수	등급
기독교적 인성		50.6	보통
글로벌 의사소통		53.5	보통
창의적 사고		53.7	보통
현장 직무		55.8	보통

강 개인내강점 약 개인내약점

>> 53.4점으로 역량 수준은 보통에 해당하며 **현장직무**가 강점, **기독교적 인성**이 약점에 해당함을 알 수 있다.

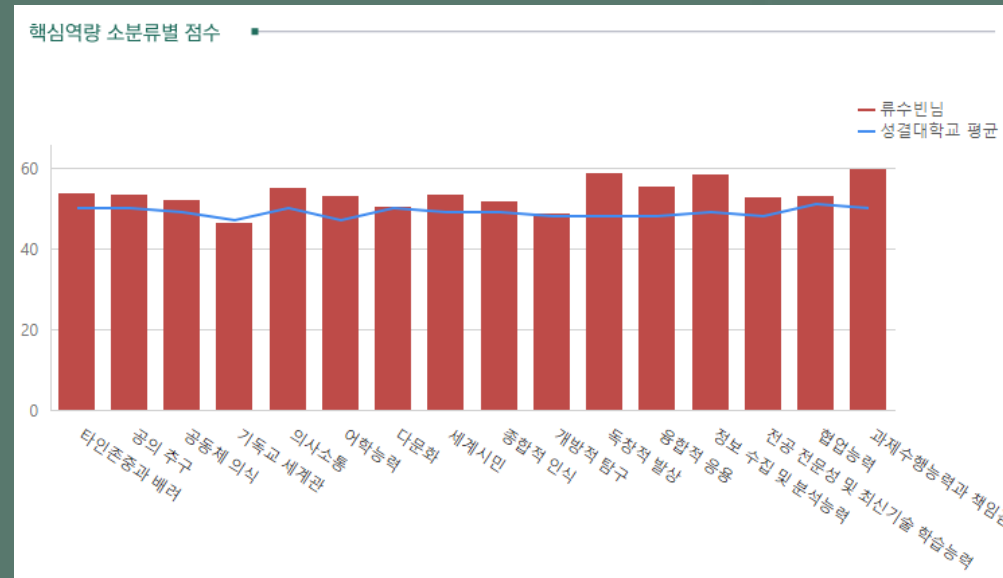
작년에 비해 대체적으로 역량점수가 증가했음을 알 수 있다.

>> 강점이 **현장직무**인 이유
작은 설계 작업과 팀프로젝트 활동으로 인해 현장에서 의 직무능력이 강화할 수 있었다.

04 역량점수 및 자가분석



핵심역량 점수(4학년)



4학년 핵심역량자가진단 결과,
대체적으로 **핵심역량점수가 평균보다 높음**을 확인할 수 있다.

05 향후 목표 및 졸업계획



>> 남은 **대학생활** 중 실천할 목표

4학년

- > 정보처리기사 자격증 취득
- > 클라우드, 네트워크 관련 수업 이수
- > 4학년 종합설계 경진대회 참여
(졸업작품 준비)
- > 졸업작품전 참여
- > 자기소개서 및 면접 대비 준비

05 향후 목표 및 졸업계획



>> 졸업 그리고 그 후 목표

취업

- > 클라우드 관련 회사 입사
- > 꾸준한 자기개발 (자격증 취득)
- > 코로나로 인해 제한적이었던 버킷리스트 이루기

더 나은 클라우드 서비스를 구축하여 더 편리하고 살기 좋은 나라를 만드는 사람 중 한 명이 되고 싶습니다.



감사합니다

