

# 전공 역량 PORTFOLIO

ID

미디어소프트웨어학과

PASSWORD

LOGIN



# 자기소개

"저는 금융에 관심이 많은 개발자 황  입니다."

Hyeonseok Hwang

 자기소개

 교과 활동  
비교과 활동

 역량 점수 분석

 계획/목표

## SCHOOL WORK EXPERIENCE

1학년 교내 연구원

Drive-Thru용 터치패널  
관련 연구 보조

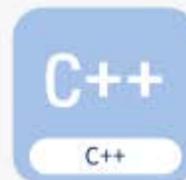
2,3학년 교내 연구원

looking glass, vision picking  
관련 연구 보조

## EDUCATION

성결대학교 미디어소프트웨어학과 3학년 재학중

## SKILLS



# 자기소개

"저를 소개합니다."

Hyeonseok Hwang



ISFJ

- '용감한 수호자'
- I: 내향 선호
- S: 현실적
- F: 감성적
- J: 계획 선호

"새싹"



- 저는 새로운 환경에 적응이 느린 편입니다.
- 하지만 **성실성**을 무기로 **지속적으로 성장**하는 모습이 마치 '새싹' 같다는 생각이 들었습니다.



■ 금융앱 이용, 재테크 지식 쌓기, 네트형 스포츠

- 증권사,뱅킹 앱 이벤트 모니터링, 공모주식 정보 전달
- KB국민팬슈머 4기 활동

- 재테크/금융 지식 쌓기
- 유튜브 : 샴프로tv, 도서 : 엘리엇 파동이론

- 탁구, 배드민턴

■ (+) 신중함, 책임감  
(-) 신중함, 느린 적응력

- 신중함 : 계획을 **과정별로 포개서** 실행으로 옮길 수 있도록 개선하려고 노력하고 있다.

- 느린 적응력 : 남들보다 한 발 **먼저 움직여서** 먼저 적응을 위한 시간을 가지려고 노력하고 있다.

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

# 자기소개 ✓

#신중한 접근, #익숙함 선호, #변화 민감, #세심/꼼꼼

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표





# 자기소개

#내향행정형 #경영/사업/홍보분야 #사무총무분야

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

직무수행스타일 검사 표준화 점수와 그래프

		척도	표준화 점수	하 30	중 50	상 70
대인관계	✓	대인 선호	62			
		독립 선호	74			
문제해결접근	✓	직감 지향	42			
		분석 지향	77			
관심지속성	✓	새경험 선호	29			
		예측 선호	69			
감정표현방식	✓	외향적 감정 표현	48			
		내향적 감정 표현	54			



# 자기소개

저는 이런 직무 환경을 선호합니다.

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## Plus



짜여진 시스템



꼼꼼함, 세심함을  
요함



나만의 공간

## Minus



찾은 변화  
임기응변 요구



경쟁  
실적 압박



찾은 공간 이동  
영업



# 미디어소프트웨어학과\_전공 교과 활동 소개

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 전공 교과목 개요 (1학년 1학기)

▲ <b>4.25/4.5</b> 전공 학점	▼ <b>4.29/4.5</b> 전체 학점 평균	▼ <b>1/78</b> 석차
-------------------------------	----------------------------------	------------------------

대학물리학(1)	2019	1	1	4	부·복수전공	기초지식(25%) 검증능력(25%) 실무능력(25%) 공학이해(25%)	교선	A+	4
대학수학	2019	1	1	3	부·복수전공	기초지식(33%) 검증능력(33%) 공학이해(33%)	교선	A+	3
기초글쓰기	2019	1	1	3	부·복수전공	의사전달(33%) 공학이해(33%) 평생교육(33%)	교필	A+	3
멀티미디어소프트웨어개론	2019	1	1	3	부·복수전공	검증능력(33%) 모델능력(33%) 공학이해(33%)	전선	A0	3
C프로그래밍	2019	1	1	3	부·복수전공	검증능력(33%) 모델능력(33%) 공학이해(33%)	전선	A+	3

계

62.0



# C프로그래밍

교수님

97

최종 점수

A+

최종 학점

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 학습 내용 개요

- 태그** #프로그래밍 #기초\_다지기
- 주요 내용** C프로그래밍 기초, 진법, 포인터, 구조체
- 사용 언어** C
- 개발 환경** Visual Studio
- 산출물**

프로그래밍 언어의 근간이 되는 'C프로그래밍 언어' 문법을 학습한다.  
Visual Studio 개발 환경을 익히고, 변수, 자료형, 제어문, 배열, 함수, 포인터, 구조체에 대한 개념을 학습하였다.

## 목표

- 1) Visual Studio IDE에 익숙해진다.
- 2) C프로그래밍 기초 문법을 숙지한다.
- 3) 메모리 구조에 대해 간략하게 이해한다.

## 성과

- 1) IDE에 익숙해지고 C프로그래밍에 대한 기초 문법을 숙지할 수 있었다.
- 2) 메모리 구조에 대해 학습하여 비트필드 구조체에서 일부 비트를 비워놓고 멤버 변수를 비트에 할당하는 이유에 대해 의견을 제시할 수 있었다.

1. 비트필드 구조체에서 일부 비트를 비워놓고 멤버 변수를 비트에 할당하기도 합니다. 그 이유를 작성하세요.

대부분 크기는 셀의 크기를 잘 2의 제곱, 2의 제곱, 4의 제곱 또는 4의 제곱으로 접근하는 방식을 취하는데, 이런 메모리 접근 방식에 맞춰서 변수를 할당하면 더 효율적으로 메모리가 접근 할 수 있다. 메모리는 2의 제곱 단위로 할당해야 한다.

즉, 비트필드 구조체에서 일부 비트를 비워놓고 멤버 변수를 비트에 할당하기도 하는 근본적인 이유는 효율적인 메모리 접근을 위함입니다.

```

E0
struct t0 {
    unsigned int sec : 8;
    unsigned int min : 6;
    unsigned int hour : 5;
};

```

다음과 같은 비트필드 구조체가 있다.  
이 구조체의 크기는 17비트로, 효율적인 메모리 접근을 위해 2의 제곱 또는 4의 제곱 크기로 메모리를 할당한 다음 비트 단위로 나누어 사용할 수 있으면 유용할 것이다.  
이 비트필드 구조체인 경우 17비트는 16비트로 이 구조체 크기가 작으므로 16비트 크기의 메모리로 할당해야 한다.

문양 (그림)과 같이 비트필드 구조체에서 일부 비트를 비워놓고 멤버 변수를 비트에 할당한다고 가정해봅시다. 비트에 할당한 멤버 변수보다 값을 저장하기 위해 더 큰 비트 수를 필요로 한다. 즉, 오버플로우(overflow)가 발생하기 때문이다. 메모리 공간은 연속성을 띠므로 다른 멤버 변수값에 영향을 미칠 수 있으므로, 방지합니다.  
(그림)

따라서 (그림)과 같이 비트필드 구조체에서 일부 비트를 비워놓고 멤버 변수를 비트에 할당한다면 멤버 변수 중간중간에 사용되지 않는 비트를 두면서 오버플로우가 발생하더라도 다른 멤버의 변수값에 영향을 덜 미치게 된다고 생각합니다.  
(그림)



# 미디어소프트웨어학과\_전공 교과 활동 소개

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 전공 교과목 개요 (1학년 2학기)

▲ <b>4.5/4.5</b> 전공 학점	▼ <b>4.38/4.5</b> 전체 학점 평균	▼ <b>2/65</b> 석차
------------------------------	----------------------------------	------------------------

C++프로그래밍	2019	2	1	3	부·복수전공	기초지식(33%) 검증능력(33%) 모델능력(33%)	전선	A+	3
파이썬프로그래밍	2019	2	1	3	부·복수전공	기초지식(33%) 검증능력(33%) 모델능력(33%)	전선	A+	3
미디어소프트웨어기초설계	2019	2	1	3	부·복수전공	기초지식(33%) 모델능력(33%) 실무능력(33%)	전필	A+	3
멀티미디어통신	2019	2	1	3	부·복수전공	기초지식(33%) 검증능력(33%) 공학이해(33%)	전필	A+	3
대학물리학(2)	2019	2	1	4	부·복수전공	기초지식(25%) 검증능력(25%) 공학이해(50%)	교선	A+	4





# 미디어소프트웨어학과\_전공 교과 활동 소개

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 전공 교과목 개요 (2학년 1학기)

4.4/4.5 전공 학점    4.42/4.5 전체 학점 평균    1/73 석차

디지털디자인	2022	1	2	3	전공	공학이해(33%) 분석능력(33%) 실무도구(33%)	전선	A+	3
자바웹프로그래밍(1)	2022	1	2	3	전공	기초지식(33%) 분석능력(33%) 실무도구(33%)	전필	A+	3
자료구조및알고리즘	2022	1	2	3	전공	공학이해(33%) 기초지식(33%) 분석능력(33%)	전필	A+	3
머신러닝 기초	2022	1	2	3	전공	공학이해(67%) 기초지식(33%)	전선	A0	3
게임수학	2022	1	2	3	전공	기초지식(33%) 분석능력(33%) 실무도구(33%)	전필	A+	3



96  
최종 점수

A+  
최종 학점

# 자바웹프로그래밍(1) ▾

교수님

Hyeonseok Hwang

과목 소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 학습 내용 개요

- 태그 #front-end #PHP
- 주요 내용 get-post 방식, 정규표현식, 쿠키, 세션, API 사용
- 사용 언어 HTML+CSS+JAVASCRIPT
- 개발 환경 Goormide
- 산출물 간이 Google 사이트 제작하기

웹 프로그래밍의 기초적인 부분인 HTML + CSS + JAVASCRIPT을 학습하고 웹프로그래밍의 **front-end** 단의 관련된 개념들을 학습하였다.

## 목표

- 1) Goormide IDE에 익숙해진다.
- 2) HTML + CSS + JAVASCRIPT에 대한 기초적인 태그를 이해한다.
- 3) 웹에 관련된 기초적인 개념들을 학습하고 이를 웹에 적용할 수 있도록 한다.

## 성과

- 1) Goormide IDE을 통해 간이 구글 페이지를 제작할 수 있었다.



GOOGLE ID:   
PASSWORD:

로그인 초기화

GOOGLE ID:   
PASSWORD:

로그인 - GET방식 초기화

# 자바웹프로그래밍(1)\_site flow

간이 구글 홈페이지

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활용  
비교과 활용

역량 점수 분석

계획/목표





# 자료구조 및 알고리즘

교수님

▼  
**98**  
최종 점수

▼  
**A+**  
최종 학점

Hyeonseok Hwang



교과 활동  
비교과 활동



## 학습 내용 개요

- 태그** #자료구조 #알고리즘 #C언어
- 주요 내용** 알고리즘 성능 평가, 기초 알고리즘 개념
- 사용 언어** C
- 개발 환경** Visual Studio
- 산출물** 백준 시작 후 실버5 달성

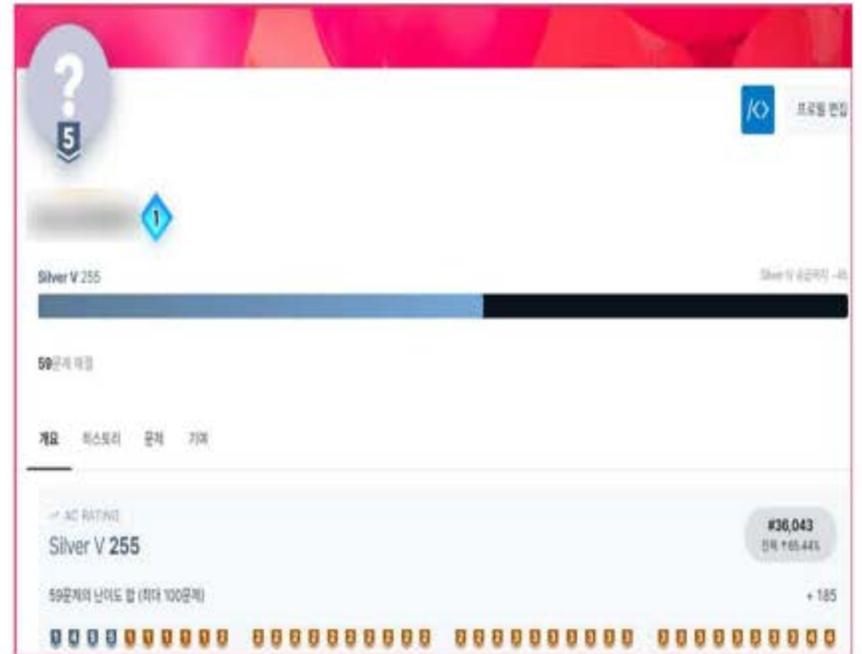
진수 변환, 메모리 구조, 시간 복잡도와 공간 복잡도에 대해서 학습하고, 선수 과목으로 배웠던 C프로그래밍을 기반으로 연결 리스트, 스택, 큐, 덱, 트리 자료구조 개념을 학습하였다.

## 목표

- 1) 기초적인 자료구조에 관한 CS 지식을 함양한다.
- 2) 배웠던 자료구조 이론을 토대로 백준 온라인 저지의 문제를 풀어보도록 한다.

## 성과

- 1) 연결 리스트, 스택, 큐, 덱, 트리에 관한 자료구조 개념을 학습할 수 있었다.
- 2) 백준 온라인 저지에서 문제 풀이를 통해 2학년 1학기 기준 등급을 달성하였다. '실버5'





# 머신러닝 기초

교수님

90

최종 점수

A0

최종 학점

Hyeonseok Hwang



## 학습 내용 개요

- 태그** #Jupyter Notebook #파이썬 #머신러닝 이론
- 주요 내용** 분류/회귀, 에포크/배치, 이진 분류 성능 평가
- 사용 언어** Python
- 개발 환경** Jupyter Notebook
- 산출물** 문서 요약 알고리즘 성능 비교

주피터 노트북을 활용하여 파이썬 언어로 머신러닝 기초 이론에 대하여 학습하였다.

지도학습/ 비지도학습/ 강화학습, 분류/회귀, 에포크/배치, 경사하강법, 의사결정트리, 랜덤 포레스트, 서포트 벡터 머신, 이진 분류 성능 평가에 대하여 주로 학습을 진행하였다.

## 목표

- Jupyter Notebook IDE에 익숙해진다.
- Jupyter Notebook 개발 환경을 올바르게 구축한다.
- 문서 요약 알고리즘들의 성능을 비교해보고 근거를 들어 견해를 제시한다.

## 성과

- Jupyter Notebook IDE 개발 환경에서 소스 코드를 돌리기 위한 환경 구축을 성공적으로 진행하였다.
- 문서 요약 알고리즘인 LexRank와 textRank 알고리즘에 대해서 성능 비교를 하고 분석을 해보았다.

## 02 요약 결과 및 평가

### 성능 평가 해석

[Rouge-1]

	Recall	Precision	F1 Score
TextRank 모델	0.044	0.016	0.023
LexRank 모델	0.022	0.008	0.011

[Rouge-2]

	Recall	Precision	F1 Score
TextRank 모델	0	0	0
LexRank 모델	0	0	0

- 이 나무위키 아이유 문서에서는 요약 문서의 정확도가 현저히 낮아 Rouge-2의 TextRank 방식과 LexRank 방식에서의 지표에서 큰 차이점을 느낄 수 없었다.
- 다만 Rouge-1 지표에서 LexRank 방식보다 TextRank 방식의 미세한 차이가 있었고, Recall, Precision, F1 Score 지표가 모두 TextRank가 높아 이 아이유 관련 나무위키 문서에서는 근소하게 TextRank 방식이 좋은 문서 요약 모델로 판단할 수 있었다.
- 어떤 한 주제에 대해 반복해서 이야기 하는 기사 자료들을 요약했다면 더 좋은 문서 요약 결과를 보였을 것이라고 생각한다.



# 게임수학

교수님

95

최종 점수

A+

최종 학점

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 학습 내용 개요

- 태그 #C#언어 #Unity #2D Game
- 주요 내용 유니티를 활용한 게임 제작과 관련된 이론 익히기
- 사용 언어 C#
- 개발 환경 Unity
- 산출물 슈팅 게임

Unity 개발 환경에서 2D 게임을 제작한다.  
그 과정에서 필요한 기초 수학적 지식이나 C# 문법을 학습한다.

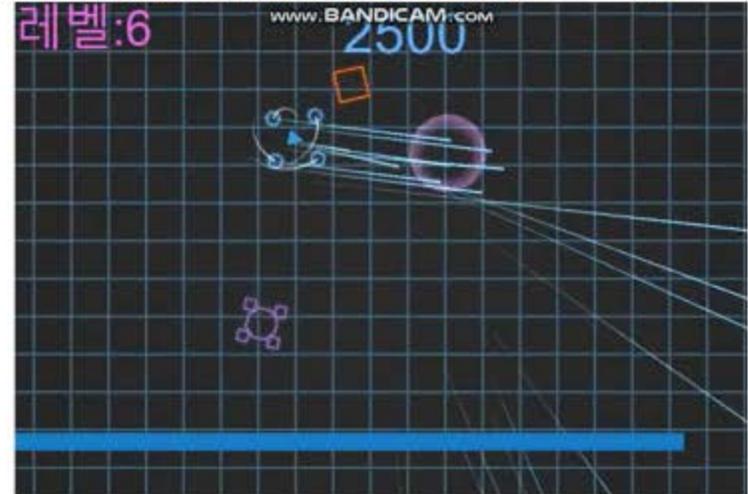
## 목표

- 1) Unity 개발 환경에 익숙해지는 시간을 갖는다.
- 2) Unity을 이용하여 하나 이상의 게임을 제작해본다.

## 성과

- 1) 간단한 2D 슈팅 게임을 제작하였다.
- 2) C# 문법을 학습하였다.

참고 링크 : <https://www.youtube.com/watch?v=xJ...00>



# 미디어소프트웨어학과\_전공 교과 활동 소개 ▼

## 전공 교과목 개요 (2학년 2학기)

▲  
**4.2/4.5**

전공 학점

▼  
**4.25/4.5**

전체 학점 평균

▼  
**6/79**

석차

교과목명	년도	학기	학년	시수	구분	전공역량	이수구분	성적	점수
자바웹프로그래밍(2)	2022	2	2	3	전공	기초지식(33%) 분석능력(33%) 실무도구(33%)	전선	A+	3
데이터베이스	2022	2	2	3	전공	공학이해(33%) 기초지식(33%) 실무도구(33%)	전필	A+	3
영상처리	2022	2	2	3	전공	공학이해(33%) 기초지식(33%) 분석능력(33%)	전필	A0	3
게임/가상현실콘텐츠기획	2022	2	2	3	전공	기초지식(33%) 실무도구(33%) 설계능력(33%)	전필	B+	3
앱프로그래밍(1)	2022	2	2	3	전공	기초지식(33%) 분석능력(33%) 실무도구(33%)	전필	A+	3

Hyeonseok Hwang



자기소개



교과 활동  
비교과 활동



역량 점수 분석



계획/목표



100  
최종 점수

A+  
최종 학점

# 자바웹프로그래밍(2) ✓

교수님

Hyeonseok Hwang

과목 소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 학습 내용 개요

- 태그 #back-end #JSP
- 주요 내용 Get/set 메서드, JSP 내장 객체, MVC, JDBC(데이터베이스)
- 사용 언어 JAVA
- 개발 환경 Goormide
- 산출물 간이 쇼핑몰 사이트 제작하기

웹프로그래밍의 **back-end** 부분의 내용을 학습하였다.  
 JAVA 언어 기초 부분을 학습하였으며 JDBC(데이터베이스) 연동과 MVC 패턴, Get/Set 메서드, JSP 내장 객체, POST 보안 로그인, 세션/쿠키, 액션 태그 등에 대해 학습하였다.

## 목표

- 1) Goormide IDE에 익숙해진다.
- 2) JAVA 언어에 익숙해진다.
- 3) 지금까지 배웠던 것들을 활용하여 웹 사이트를 만들어본다.

## 성과

1) Goormide IDE을 통해 간이 쇼핑몰 사이트를 제작할 수 있었다.



# 자바웹프로그래밍(2)\_site flow

빼빼로 쇼핑몰 홈페이지

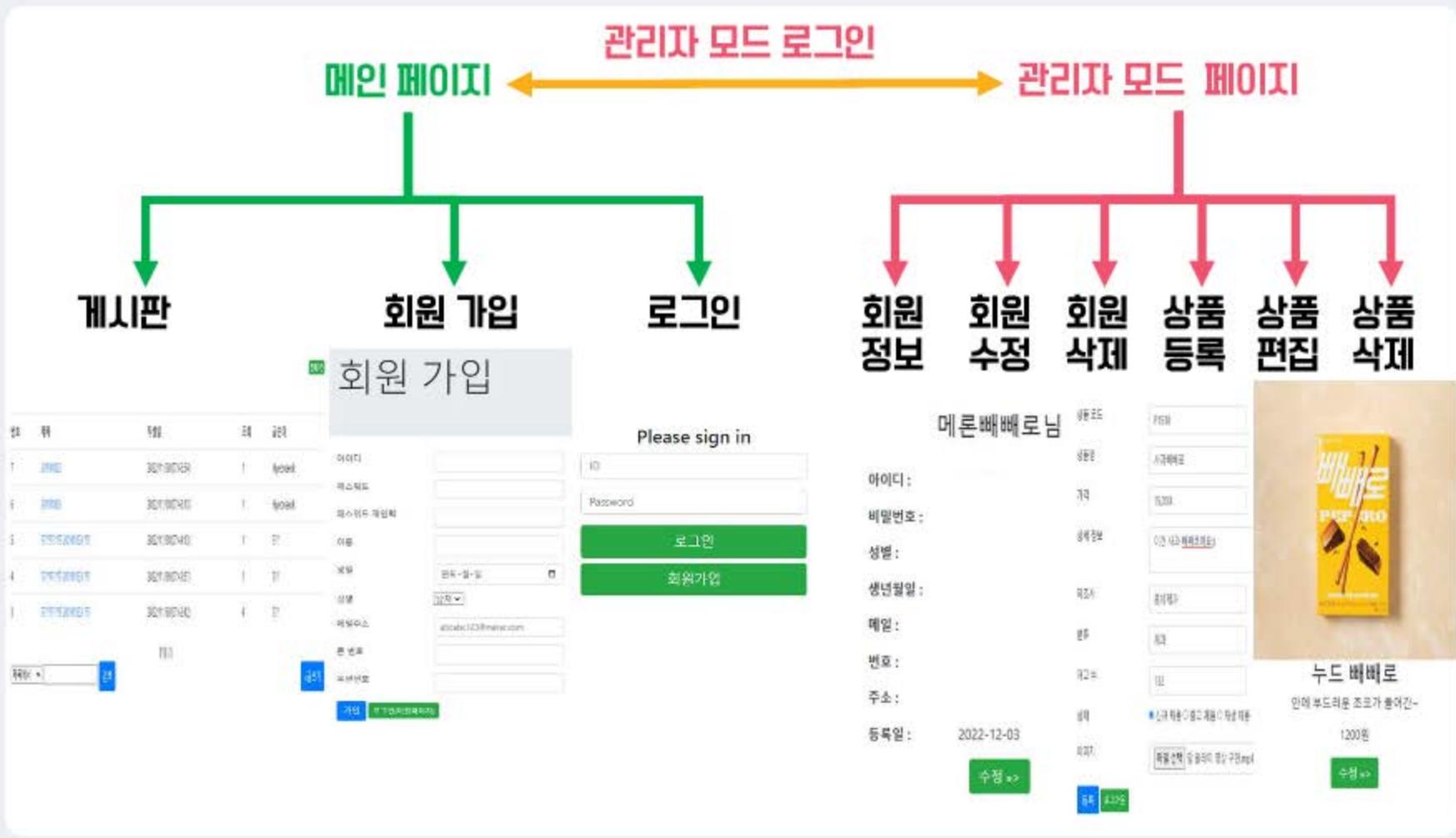
Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표





# 데이터베이스

교수님

▼  
**96**  
최종 점수

▼  
**A+**  
최종 학점

Hyeonseok Hwang

과거소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 학습 내용 개요

- 태그** #MySQL
- 주요 내용** 유니티를 활용한 게임 제작과 관련된 이론 익히기
- 사용 언어** MySQL
- 개발 환경** MySQL workbench
- 산출물** 데이터베이스 모델링 - 당근마켓 정지 회원 관리

SQL 질의문에 대한 개념들을 학습하고 데이터를 모델링하는 방법론에 대하여 학습하였다.

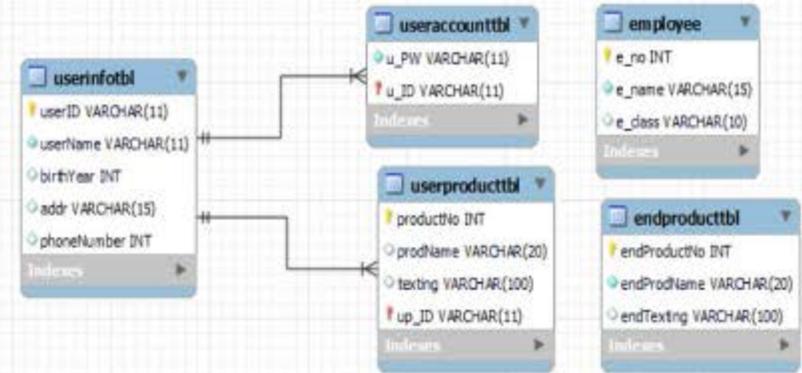
데이터 검색, 그루핑, JOIN, 테이블 값 제어, 시스템 설계 (폭포수 모델), 데이터베이스 모델링 (데이터베이스 다이어그램), 데이터베이스 개체(스토어드 프로시저, 뷰, 트리거)

## 목표

- 1) MySQL을 통해 테이블에서 원하는 데이터를 뽑아낼 수 있다.
- 2) 배운 내용을 바탕으로 스스로 데이터베이스 모델링을 할 수 있다.

## 성과

1) 주어진 문제 상황에 대해 아주 간단한 ERD 모델링을 설계하여 결과물을 낼 수 있었다.



```

4  --
5  * SELECT * FROM userinfotbl i INNER JOIN userproducttbl p ON i.userID = p.up_ID
6  * desc useraccounttbl;
  
```

userID	username	birthYear	addr	phoneNumber	productNo	up_ID	prodName	textng
ABC	황정석	2000	인천	3368912397	1	ABC	후디로	후디로 한정판으로
KM0	김민진	1970	인천	3316834912	2	KM0	한류피	한류피 한정판으로 교환도 가능합니다.
KYU	김연우	1975	서울	3312345636	3	KYU	수직	수직 한정판으로 후원기판 한정판입니다.



98  
최종 점수

A+  
최종 학점

# 앱프로그래밍(1) ▾

교수님

Hyeonseok Hwang

과목소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 학습 내용 개요

- 태그** #Flutter #첫 앱 수업
- 주요 내용** Get/set 메서드, jSP 내장 객체, MVC, JDBC(데이터베이스)
- 사용 언어** Dart(Flutter 프레임워크 사용)
- 개발 환경** Visual Code
- 산출물** 동물 소개 앱, 일정 관리 앱, 로그인 앱

Flutter 프레임워크에 대해 학습하고, Dart 언어 기초 문법에 대해서 학습하며 객체지향적 특성을 이해하는 시간을 가졌다.

Stateless, Stateful 기본 위젯에 대해 학습하고 ListView 클래스, 네비게이션 동작, 이벤트(Gesture Detector, InkWell), 폼(form), SQLITE, Provider 기초 부분에 대해 학습하였다.

## 목표

- 1) Visual Code 개발 환경에 적응한다.
- 2) 수업 시간에 만들었던 앱에 기능을 추가하여 변형해본다.

## 성과

- 1) 일정 관리 앱, 로그인 앱의 일부를 변형하여 만들었다.
- 2) Flutter 버전 2.0으로 넘어오면서 Null-safety 관련한 이슈에 대해 틀린 수업 자료 내용 수정을 요청하고 자료 수정을 도와드렸다.



일정 관리 앱

완료 한 일 목록을 보여주는 기능 추가



동물 소개 앱



로그인 앱

Provider로 로그인 기능 구현



# 비교과 활동 Overview

Hyeonseok Hwang



자기소개



교과 활동  
비교과 활동



역량 점수 분석



계획/목표

2019-1 학과 경진대회(우수상)  
한국정보통신설비학술대회 -  
Drive-Thru용 터치패널 선택의  
최적화를 위한 목적기반 알고리즘  
인자 도출 논문 작성 및 발표  
학술대회 데스크 알바

2019

성결 튜터링, 성결 스터디  
새내기 이끄미(최우수상)  
K-MOOC 스터디  
비교과 모니터링단  
공모주식 분석 블로그 글 작성  
2022-1 학과 경진대회

2022 상반기

새내기 이끄미 활동 + 우수 사례 발표  
2022 혁신인재장학금 수상 (총장상)  
KB국민은행 - KB국민팬슈머 4기 활동  
2023-1 KOCW 비교과 특강:  
기초알고리즘 수강 (백준 골드4)  
교내 근로 조교

2023 상반기

2020 상반기~2021 하반기

KCTC 훈련 소감문 우수상 - 사단장 표창  
어플리케이션을 활용한 '우리 대대 길라잡이' 콘텐츠  
연구 노력상 - 대대장 표창  
여단 및 사단 홈페이지 로그인 오류현상 해결책 제시  
노력상 - 대대장 표창  
유해발굴 소감문 우수자 - 대대장 표창  
TESAT S등급 취득

2022 하반기

성결 튜터링(최우수팀)  
비교과 모니터링단  
비교과 교육과정 성공 시기 공모전 (우수상)  
박\*\* 교수님 연구 보조 (연구자 등록)  
넥슨 MCI22 메이플스토리 월드 STAFF 알바  
2022-2 학과 경진대회



# 2019-1 학과 경진대회

지역문제해결을 위한 모바일 App 아이디어 경진대회

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 주제

지하철로 통학을 할 당시에 운이 나쁘면 장기간 서서 가야 할 때가 많아 체력 소모가 커 불편함을 겪었다.

이 불편함을 아이디어로 '지하철 혼잡도를 알려주는 어플리케이션'을 만드는 것을 기획하였다.

## 성과

교내 2019-1 학과 경진대회에서 3등을 하여 장학금 300,000원을 받았다.

## 활동 사진

### 지역문제해결을 위한 모바일 App 아이디어 경진대회

1학년

#### I. 아이디어 동기

비교적 가까운 곳의 초등학교, 중학교, 고등학교를 나오고 비교적 거리가 있는 대학교를 가게 되었다. 당연히 거리가 있는 만큼 대중교통을 이용해야만 했고 개학 첫날 사람이 너무 많아 지하철이 와도 한 번에 타지 못했다. 반면 옆 칸에서는 사람이 많긴 했지만 모두가 왔다. 그 때 문득 '지하철이 다 와서 정차해야 사람이 얼마나 있는지 알게 되는 데 이것을 미리 알 수 있는 방법이 없을까?' 라는 생각이 들었고 최근에는 자리 순차싸움 때문에 스트레스를 많이 받게 되어 이를 아이디어로 활용하게 되었다.

#### II. 아이디어 소개

이 앱을 써서 자신이 이동할 시간대, 문에 있는 역과 지하철로 이동할 경로, 날씨, 특이사항(노조, 공인부름)을 입력하면 현재서 지금 시간대의 운행하는 열차들의 혼잡도의 정보를 한 달로 받고 우리까지 혼잡도를 알 수 있는(혼잡도)로 단계를 구분하여 표현해주고 지하철을 타면 간별로 알 수 있는 확률도 제공해준다. 또한 내가 나갈 역을 입력함으로써 이 앱을 이용하는 사람들이라면 이 앱을 사용하지 않은 사람이 어느 지리가 큰 비중이 되는지 알 수 있고 입 내에서 보내온 알림을 받으면 스트레스 없이 갈 수 있을 수 있다. 앱을 이용하는 사용자가 이동 시간이 좀 더 줄리더라도 편하게 가고 싶으면 알 혼잡한 경로로 새로운 알려주기도 할 것이다.

#### III. 기대효과

일단 이 앱으로 인해 사람이 너무 많아서 지하철을 못 타거나 너무 사람이 혼잡한 칸에 가서 탈 가능성이 줄어든다. 또한 장시간 대중교통을 이용해야 하는 경우 있을 가능성을 간다 제공해주므로 이 앱을 잘 활용하고 활용한다면 편히 지하철을 타볼 수 있는 기회가 될 것이다. 따라서 이 앱이 활용되면 지하철을 스트레스 없이 타고 편하게 타고 싶은 사용자들 굉장히 될 것이다. 이 앱이 활성화된다면 이 앱을 이용하는 사용자들에게 지하철 이용 정보를 받아 빅 데이터를 만들고 이 빅데이터를 이용하여 시간을 지정하면 출퇴근 칸 별로 얼마나 혼잡할지 예측을 할 수 있을 것이다. 또한 이 앱을 이용하는 사람이 줄어든다면 이 앱을 통해서 빅데이터를 얻고 내가 얼마나 잘 곳을 원하는 사람이 줄어날 것으로 이 앱으로 인해 전역로 사람들이 줄고도 갈라질 수 있을 것이다.



## Drive-Thru용 터치패널 선택의 최적화를 위한 목적기반 알고리즘의 인자 도출 (지도교수 : 최\*\* 교수님) ▾

2019 한국정보통신설비학회

Hyeonseok Hwang



### 담당 업무

Drive-Thru 시장 조사  
터치 패널의 크기를 결정하기 위한 요소 도출 (사업자 측면, 고객측면 모두 고려)  
한국정보통신설비학회 데스크 알바

### 목표

- 1) 논문을 끝까지 완성하여 논문 투고 하기
- 2) 학회에서 다양한 분들과 이야기 나누기
- 3) 이해한 내용을 바탕으로 학회에서 직접 논문 발표하기

### 개인 기여도 (팀 인원 : 3명)



### 성과

- 1) 최\*\* 교수님 지도 하에 한국정보통신설비학회에서 성공적으로 논문 발표를 수행했다.
- 2) Drive-Thru용 터치 패널 크기 결정 요소 도출에 대해 논하였다.

진행 기간	2019학년도 2학기	관련 지식	Drive-Thru용 터치패널에 대한 이해
관련 산업	Drive-Thru용 디스플레이 패널	산출물	논문 투고 및 세션 발표

# Drive-Thru용 터치패널 선택의 최적화를 위한 목적기반 알고리즘의 인자 도출 (지도교수 : [redacted] 교수님) ▾

2019 한국정보통신설비학회

Hyeonseok Hwang

 과기소개

 교과 활동  
비교과 활동

 역량 점수 분석

 계획/목표

## 활동 사진





# 어플리케이션을 활용한 '우리 대대 길라잡이' 콘텐츠 연구 ▼

군대 혁신 아이디어

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활용  
비교과 활용

역량 점수 분석

계획/목표

## 담당 업무

정보의 편차로 인해 발생하는 군(軍) 문제에 관련하여 문제점을 지적하고 어플리케이션 아이디어 제시 및 기획  
- 일일결산, 공모전, 마음의 편지 시스템, 훈련, 도서관 측면에서 문제점과 개선 아이디어를 제시

## 목표

- 1) 군 문제를 줄이기 위한 어플리케이션 기획안 제출

## 개인 기여도



## 성과

- 1) 사단 우찾사 프로그램에 해당 아이디어를 제시, 대대급 노력상 수상

진행 기간 2021.5

관련 지식 군 생활에 대한 이해

관련 산업 군대

산출물 '우리 대대 길라잡이' 기획안



# 어플리케이션을 활용한 '우리 대대 길라잡이' 콘텐츠 연구

군대 혁신 아이디어

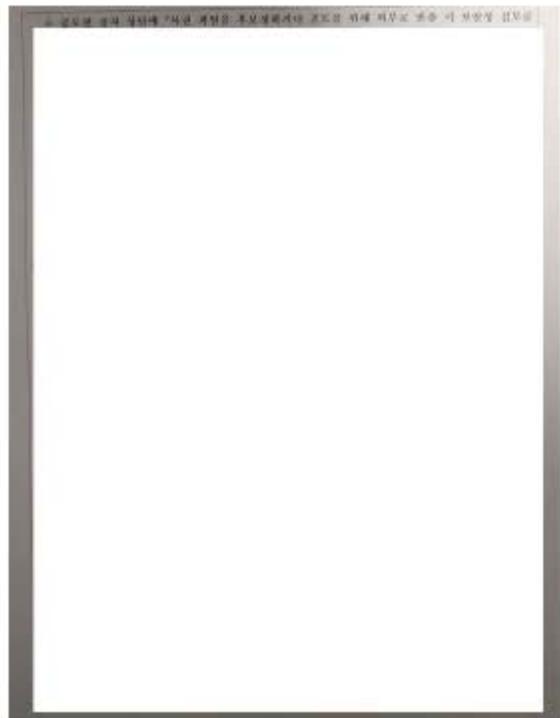
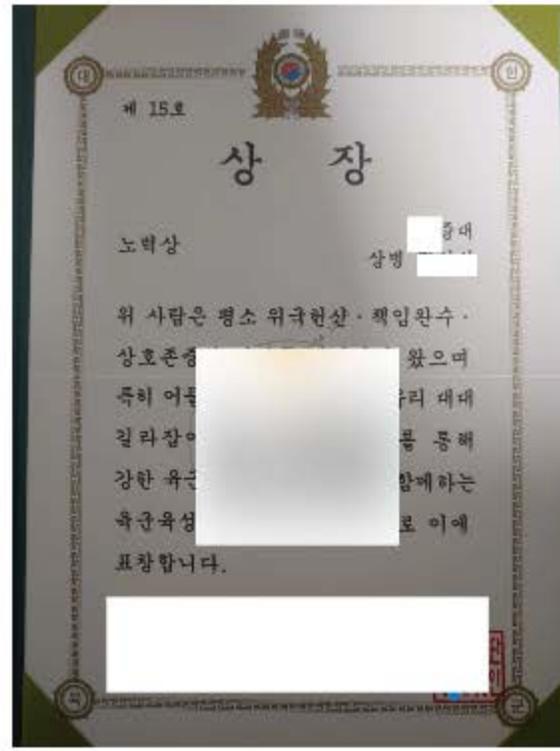
Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활용  
비교과 활용

역량 점수 분석

계획/목표





# 여단 및 사단 홈페이지 로그인 오류현상 해결책 제시

군대 혁신 아이디어

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 담당 업무

여단 및 사단 홈페이지에서 본인확인제를 통한 로그인 방식이 바뀌면서 일부 인원들이 정보를 올바르게 입력해도 변경 버튼이 정상적으로 작동하지 않아 발생하는 문제점을 지적하고 해결하는 방안을 제시하였다.

## 목표

- 1) 로그인 오류 현상 제시 및 해결 방안 제시

## 개인 기여도



## 성과

- 1) 사단 우찾사 프로그램에 해당 문제 현상을 제시하여 대대급 노력상 수상

진행 기간 2021.7

관련 지식 군 인트라넷

관련 산업 사단,여단 홈페이지

산출물 '우리 대대 길라잡이' 기획안

# 어플리케이션을 활용한 '우리 대대 길라잡이' 콘텐츠 연구

군대 혁신 아이디어

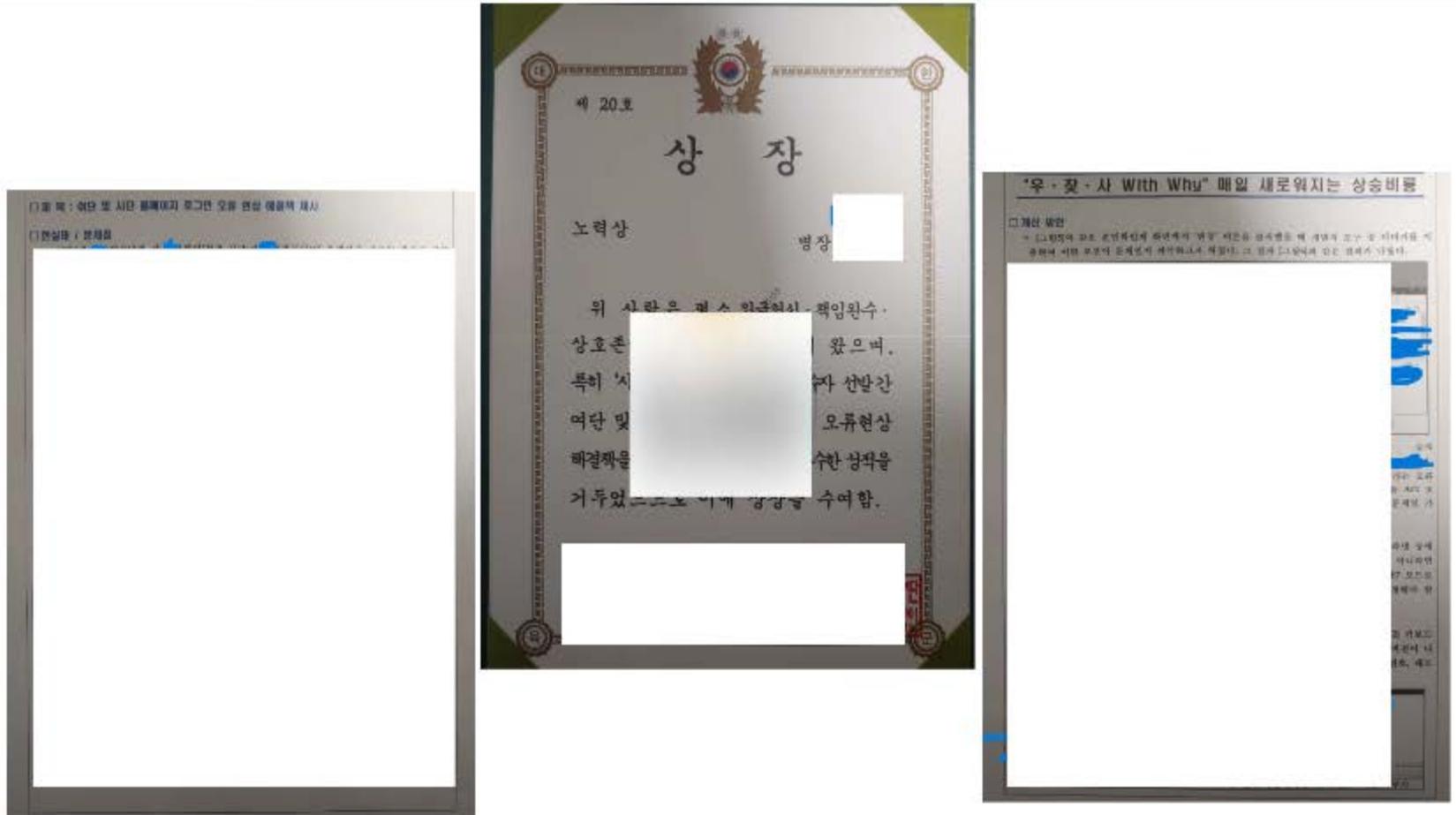
Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활용  
비교과 활용

역량 점수 분석

계획/목표





# TESAT S등급 취득

경제\_자격증

상위  
7.68%  
최종 점수

상위  
5.03%  
금융 이해력

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

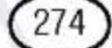
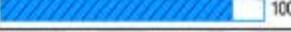
역량 점수 분석

계획/목표

## 자격증 공부를 통해 배운 것

- 경제 기초, 미시, 거시, 금융, 국제 등 경제 이론의 대한 개괄적인 이해도를 높일 수 있었다.
- 경제 뉴스/신문 독해 시 이해도를 높일 수 있었던 계기가 되었던 시험이었다.
- 추후 TESAT 자격증을 초석으로 투자자산운용사 자격증을 취득할 계획이다.



영역	만점	점수	백분율 석차	점수 그래프	<b>테셋 등급</b>  <b>총 점(300점 만점)</b> 
경제이론	100	89	11.20%		
시사경제	100	100	0.07%		
상황판단	100	85	15.08%		
<b>총점</b>	<b>300</b>	<b>274</b>	<b>7.68%</b>		
<b>금융이해력</b>					<b>금융이해력 점수 (100점 만점)</b> 
만 점	점 수	백분율 석차	점 수 그래프		
100	89	5.03%			
- 80개 테셋 문항 중 금융 관련 문항을 별도로 집계해 환산한 점수					
<b>T-MAI 지수(시장친화도 지수)</b>					
- 시장경제원리에 대한 이해와 관련된 20개 문항의 점수를 응시자 전체 평균과 비교 점수가 높을수록 시장경제 이해력이 높다는 의미(기준 = 100)					



# 공모주 정보 전달 블로그

경제\_블로그

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 공모주에 흥미를 느끼고 블로그까지

- '주식' 이라는 편견으로 많은 사람들이 20대 재테크 수단으로 기피하는 것에 아쉬움을 느껴 쉬운 공모주 정보 전달을 목표로 블로그를 작성하게 되었다.
- 통계를 기반으로 공모주 지표 별 상관계수를 바탕으로 상장일 성과 예측 진행
- 공모주 일정/청약 정보/유리한 청약 증권사 / 예상 수익 분석에 관한 정보를 블로그로 통해 전달
- 블로그 링크 : [https://blog.naver.com/\\*\\*\\*\\*\\*5](https://blog.naver.com/*****5)

66

역대 대형 공모주들 비교 분석

공모주식이름	상장날짜	기관경쟁률	의무보유확약비율	확약 전 유통물량	시초가	증가
LG에너지솔루션	2022-01-27	2,023	77.38%	10.2조원		
카카오페이(유)	2021-11-03	1,714	70.44%	4조 4654억원	130.00%	114.44%
현대중공업(유가)	2021-09-17	1,836	53.09%	8,640억원	95.00%	97.50%
롯데런달	2021-08-19	217.63	14.65%	6,807억원	-2.54%	-5.93%
크래프톤	2021-08-10	243.1	22.05%	10.1조	-8.47%	-7.35%
에이치케이이노언	2021-08-09	1,871	13.50%	4,775억원	16.10%	15.43%
카카오뱅크	2021-08-06	1,732	45.2%→59.8%		37.69%	78.97%

2021년 7월 이후 대형 공모주(IPO)들의 수요예측지표와 상장일 주가 성과입니다.

엘지에너지솔루션은 다른 대형 IPO와 비교해도 매우 우수한 기관경쟁률과 의무보유확약비율을 가지고 있어 매우 긍정적입니다.

기관경쟁률, 의무보유확약비율 두 지표가 우수한 경우 대형IPO의 경우 좋은 수익률을 주었습니다.



# 2022-1 미디어소프트웨어학과 경진대회

문서 철인 3종 경기\_문서 분류, 문서 요약, 문서 추천

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 담당 업무

- 문서 요약 알고리즘으로 나무위키 문서 요약 및 알고리즘 성능 평가 부분을 전체 담당
- 알고리즘을 정상적으로 실행시키고 결과를 분석
- 이를 바탕으로 PPT 내용 구성
- 해당 내용 발표 대본 검수

## 목표

- 1) LexRank와 TextRank 알고리즘 이해 : 청자를 고려하여 쉬운 언어로 설명
- 2) 성능 평가 지표 선정 : 문서 요약 성능 평가 지표 선정 이유를 청자들에게 설득
- 3) 성능 평가 : 알고리즘 성능 평가와 추후 보완점 제시

## 개인 기여도 (팀 인원 : 5명)



## 성과

- 1) 발표자가 내가 의도한 내용을 잘 전달할 수 있도록 PPT 설계하고 쉬운 언어로 내용을 구성하여 교수님에게 좋은 평가를 받았다.
- 2) LexRank와 TextRank의 알고리즘 개념을 이해하고 이 두 알고리즘의 요약 성능을 평가해보았다.

진행 기간	2022학년도 1학기	사용 언어	Python
알고리즘	LexRank TextRank	개발 환경	Jupyter Notebook
		산출물	문서 요약 알고리즘 성능 비교



# 2022-1 미디어소프트웨어학과 경진대회

문서 철인 3종 경기\_문서 분류, 문서 요약, 문서 추천

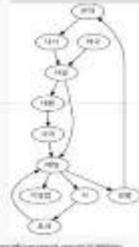
Hyeonseok Hwang



## 알고리즘 설명

### 02 TextRank 알고리즘

- ① PageRank → 페이지에서의 계명  
TextRank → 단어(텍스트)의 계명
- ② 텍스트로 이루어진 글에서 특정 단어가 다른 문장과 얼마나 관련 있는지를 계산한 것



## 문서 요약 성능 평가 지표 선정

### 02 문서 요약 및 성능 평가

왜 Rouge 방식을 사용하는가?  
"민간의 판단과 항의 상관관계를 보이고 있기 때문이다" (호분)

Model	Method	Recall	Precision	F1 Score
LstmRank	1	0.022	0.008	0.011
	2	0.022	0.008	0.011
TextRank	1	0.022	0.008	0.011
	2	0.022	0.008	0.011

## 문서 요약 성능 평가 지표 설명

### 02 문서 요약 및 성능 평가

#### Rouge Score → Recall, Precision, F1 score

Recall, Precision, F1 Score 지표를 하나의 지표만 보고 해석하면 결과를 왜곡되게 해석할 수 있다.

→ 종합적으로 분석해야 된다.

→ Recall, Precision, F1 score 값은 높을수록 좋은 지표이다.

## 요약 문서 선정

### 02 요약 결과 및 평가

#### 문장 요약을 위한 참고 나무위키 문서

아이유 관련 문서 중 '2. 인기 및 대중적 영향력' (2613자)

정답 요약 문장:

아이유는 십수 년 동안 꾸준한 저요계의 최정상급을 지키며 시정받은 가수이다. 수많은 매기 러트를 쫓던 대중 음악계에 큰 영향을 미쳤습니다. 한편 현재 대상으로 5년 주기로 실시하는 전국민이 좋아하는 가수 설문 역시 2014년 4위를 차지한 것 외에도 2019년에도 역시 4위를 차지하며, 높은 연령층에서 꾸준한 사랑을 받는 모습에 전방이 없으며 입증되었다.

## 요약 문서 코드 설명

### 02 요약 결과 및 평가

#### TextRank 알고리즘을 이용한 문장 요약 코드 설명

- 반문 문서를 요약하기 위해 koNLP를 따지 설치 해두는 것임이다.
- Parser(Parsesent, Not("이동문"), Tokenizer("Korean")) → 아이유 대요문 문서를 가져와서 한국어로 도 문장을 해준다.
- TextRank(Summarize(document, 3)) → 3개의 문장으로 문서를 요약해준다.

for s in summary: print(s)  
→ 요약된 문장을 모두 출력해준다.

```
from koNLP.parser import Parser
from koNLP.tokenizer import Tokenizer
from koNLP.summarizer import TextRank

parser = Parser(Parsesent, Not("이동문"), Tokenizer("Korean"))
document = parser.parse("아이유는 십수 년 동안 꾸준한 저요계의 최정상급을 지키며 시정받은 가수이다. 수많은 매기 러트를 쫓던 대중 음악계에 큰 영향을 미쳤습니다. 한편 현재 대상으로 5년 주기로 실시하는 전국민이 좋아하는 가수 설문 역시 2014년 4위를 차지한 것 외에도 2019년에도 역시 4위를 차지하며, 높은 연령층에서 꾸준한 사랑을 받는 모습에 전방이 없으며 입증되었다.")
summary = TextRank(Summarize(document, 3))
for s in summary: print(s)
```

## 문서 요약 알고리즘 성능 평가

### 02 요약 결과 및 평가

#### 성능 평가 해석

[Rouge-1]				[Rouge-2]			
Model	Recall	Precision	F1 Score	Recall	Precision	F1 Score	
LstmRank 모델	0.044	0.018	0.025	0	0	0	
TextRank 모델	0.022	0.008	0.011	0	0	0	

- ① 이 나무위키 아이유 문서에서는 요약 문서의 정확도가 떨어져 낮아 Rouge-2의 TextRank 방식과 LstmRank 방식에서의 지표에서 큰 차이를 느낄 수 없었다.
- ② 다만 Rouge-1 지표에서 LstmRank 방식보다 TextRank 방식의 미세한 차이가 있었고, Recall, Precision, F1 Score 지표가 모두 TextRank가 높아서 이 아이유 관련 나무위키 문서에서는 굳소하거 TextRank 방식이 좋은 문서 요약 모델로 판단할 수 있었다.
- ③ 어떤 한 주제에 대해 반복해서 이야기 하는 기사 자료들을 요약했다면 더 좋은 문서 요약 결과를 보일 것임이라고 생각된다.

# 성결튜터링,성결스터디,새내기 이끄미 ✓

전공 관련 튜터링/멘토링 활동

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 활동 내용(모두 리더/튜터로 활동)

### - 성결튜터링

C프로그래밍 (2022-1)

C++프로그래밍 (2022-2, 최우수팀, 성과 발표)

데이터베이스 (2022-2)

영상처리 (2022-2)

게임수학 (2023-1)

### - 성결스터디

자료구조 및 알고리즘 (2022-1)

### - 새내기 이끄미

학교 생활, 학업, 진로 등의 도움이 필요한 새내기를 도와주는 프로그램

김\*\*, 양\*\* (2022-1, 최우수팀, 성과 발표)

김\*\*, 오\*\* (2023-1)

## 활동 사진



# 넥슨 MCI22 STAFF 알바 ▾

전공 관련 아르바이트 (2022.11.27)

Hyeonseok Hwang



자기소개



교과 활동  
비교과 활동



역량 점수 분석



계획/목표

## 활동 내용

### - 마우스 만지작 클래스 일일 강사

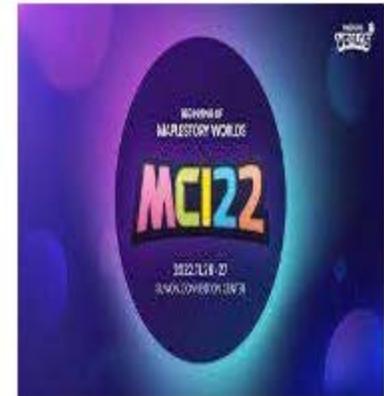
마우스 만지작 키트를 이용하여 간이 마우스 만들기를  
아이들을 대상으로 체험 프로그램을 성공적으로  
진행하였다.

## 느낀점

아이들의 눈 높이에서 하드웨어 부품을 어떻게 쉽게  
설명할 지 고민하고 아이들에게 의미 전달이 되었을  
때 큰 보람과 흥미를 느꼈다.

아이들이 생각보다 3D나 메타버스 플랫폼에 관심이  
많고 이미 익숙해져 있는 경우가 많다는 것을 보며  
게임 뿐 만이 아니라 다양한 산업에서 중요하다는  
점을 피부로 느낄 수 있었다.

## 활동 사진



# 비교과 모니터링단

교내 교과/비교과 모니터링단 활동

Hyeonseok Hwang

과기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 활동 내용

- 직접 참여해보고, 의견을 내다.

교육혁신 모니터링단으로서  
미디어소프트웨어학과의 이수체계도 문제점,  
교육과정의 장단점 분석 및 개선 방안,  
전공 수업의 질 개선 방향 등을 제시

다양한 비교과 프로그램에 직접 참여하여 비교과 프로그램  
문제점과 개선 아이디어, 홍보 방안 등을 제시

## 성과

2022 혁신인재장학금 수상 (총장상)

19,20학번 휴학생들의 학과 이수체계도 결점 발견 및 제언  
수업계획서량 전공 교과가 다른 과목에 대해  
수업계획서 수정 요청

비교과 프로그램인 해커톤, 알고리즘 문제풀이 경진대회  
등에 대해 의견 제시 -> 해커톤 반영

## 활동 사진





# KOCW 비교과 특강 : 기초알고리즘

교내 KOCW 특강

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 활동 내용

2022-2, 2023-1 기초알고리즘 강좌 수료  
정렬 알고리즘, 그리디, 분할 정복, 동적계획법에 대한  
개념을 학습하는데 크게 도움을 받았다.

추후 알고리즘 관련 CS 면접 대비에도 해당 강좌를 활용할  
예정이다.

## 성과

2023년 4월 기준 백준 온라인 저지 '골드4' 달성

DP, 파라메트릭 서치, 우선순위 큐, 문자열, DFS/BFS  
공부가 추가적으로 필요할 것 같다.

## 활동 사진

The image shows a screenshot of a coding competition profile. At the top, there's a profile card with a question mark icon and a '4' in a yellow circle, indicating a Gold IV rating. Below this is a progress bar for 'Gold IV 1006' with a yellow segment. The profile also shows 'AC RATING' as 'Gold IV 1006' and 'Rank 100th or higher' with a '+800' bonus. A large certificate titled '수료증' (Certificate of Completion) is overlaid on the bottom right, with Korean text detailing the course completion.

## 교수님 연구 보조 ▾

전공 관련 업무

Hyeonseok Hwang

 과기소개

 교과 활동  
비교과 활동

 역량 점수 분석

 계획/목표

### 주요 활동 내용

- vision picking

AR글라스(HoloLens2) 조작법 매뉴얼 제작  
HoloLens2에 QR코드 인식 오픈소스 구동  
제안서 보조

- Looking glass

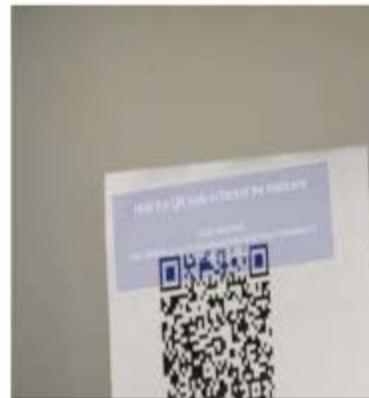
프로젝트에 사용할 깊이 카메라 조사  
Lytro Camera와 Lytro Desktop 사용  
Looking glass와 unity 연동하여 오픈소스 구동  
제안서 보조

- 7축 로봇 회전 구현

Unreal Engine을 이용하여 키 입력에 따른 로봇  
팔 이동 구현 (블루프린트)  
제안서 보조

- 홈페이지 수정 업무 보조

### 활동 사진



# 역량점수 및 자가 분석

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 3학년 핵심역량자기진단 종합점수

**SKU핵심역량자기진단**  
Core Competency Assessment

학부명: 경영대학부  
학과명: [ ]  
학번: [ ]  
성명/성명: [ ]

---

**핵심역량자기진단 종합점수** 57.8 점 3등급 (보통)

전체평균: 60점 / 학과평균: 67점

핵심역량인재 검사 결과: 본인의 역량이 핵심역량에 "충분" 수준에 해당합니다. 이는 대학에서 요구되는 역량인 "인재로서 갖추어야 할 핵심 역량"과 해당 수준이 다른 학생들과 비교하였을 때 얼마나 우수한지를 나타냅니다.

등급	점수	1등급	2등급	3등급	4등급	5등급
상위 5%	75점 이상	65점 이상	60점 이상	55점 이상	50점 이상	45점 이상

(1) 점수 결과는 1점수만 표시됩니다. 1점수는 평균이 60점, 표준편차가 10점인 표준화 점수로, 자신의 점수가 전체 집단과 비교했을 때 어느 정도 우수함을 나타내는 상대적 지표로 볼 수 있습니다.

**4대 핵심역량점수**

— 개인내성점수    — 전공내성점수



## 전체 역량 점수 추이

“모든 역량이 상승”



# 역량점수 및 자가 분석\_기독교적 인성

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 분석 결과

기독교적 인성	존중과 배려	52.84	53.12
	공의 추구	53.96	52.75
	공동체 의식	50.81	60.54
	기독교 세계관	40.03	57.74

해당 역량이 지속적으로 부족하다고 느끼고, 작년부터 성결튜터링, 성결스터디, 새내기 이끄미 등 다양한 교내 교육 봉사 프로그램과 아이들 클래스 프로그램 일일 알바 등을 능동적으로 진행한 결과 역량 점수가 크게 개선되었다.

공의 추구 역량 개선을 위해 학과에서 기회가 주어지지 않아 못했던 희망 멘토링 프로그램과 교내 적응에 어려운 학우들을 도와줄 수 있는 친구상담사 프로그램을 해보고 싶다.

## 기독교적 인성 역량 종합 점수

“적극적인 튜터링 활동 → 역량 성장”



# 역량점수 및 자가 분석\_글로벌 의사소통

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 분석 결과

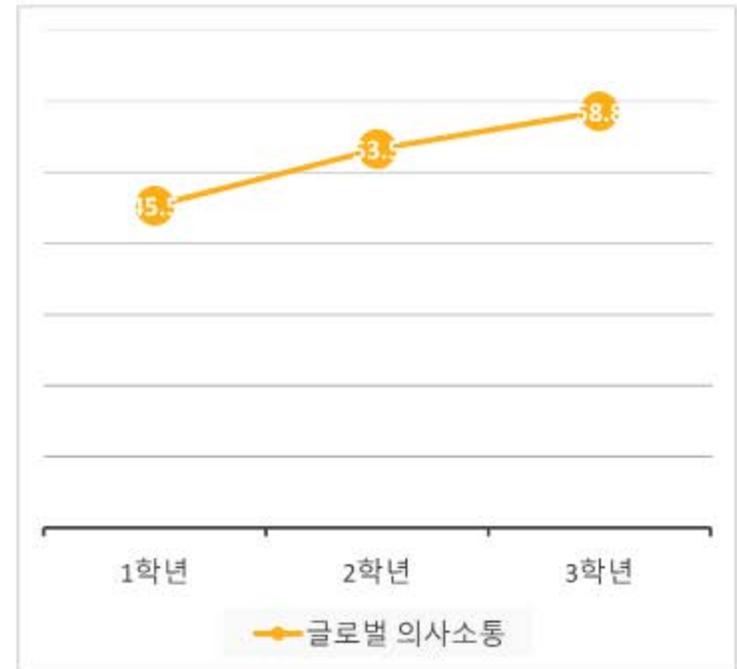
세계시민	다문화 수용	54.14	60.08
	외국어 능력	46.59	51.31
	글로벌 이해	50.18	64.67
	책임감	54.07	62.96

해당 역량 중 '책임감' 역량을 키우기 위해 가장 노력하였고 과거 조장을 기피하고 책임감을 지기 싫어했던 모습에서 전공 팀프로젝트나 여러 비교과 활동 등에서 **팀장(리더)**를 **도맡으면서** 해당 역량이 크게 성장하였다.

가장 부족한 역량인 '외국어 능력' 역량을 기르기 위해 학과 비교과 프로그램인 **KOCW 영어기초글쓰기 강좌**를 수강하고 전공 교과목 구글링 시 **영어 레퍼런스 문서**를 많이 참고하여 해당 역량을 개선할 예정이다.

## 글로벌 의사소통 역량 종합 점수

“뒤에 숨었던 모습은 그만, 나아서 책임감 가지기”



# 역량점수 및 자가 분석\_창의적 사고

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 분석 결과

창의.융합	종합적 인식	53.34	63.71
	개방적 탐구	51.69	40.59
	독창적 발상	51.77	63.96
	융합적 문제해결	52.99	61.69

해당 역량 개선을 위해 **일상생활에서 불편함**을 느낄 때 이것을 **아이디어로 승화**할 수 있을까? 라는 마인드셋을 가지기 위해 노력했다. 그 결과 군대에서 '우리 대대 길라잡이' 어플리케이션 기획안을 제출하여 대대급 표창을 받았고 해당 역량도 크게 개선되었다.

가장 부족한 역량인 '개방적 탐구' 역량 개선 방안은 **디자인씹킹-창의적 문제해결능력 향상 프로그램** 참여과 **SCC(창의문제해결 프로젝트)**에 참여하여 역량 개선을 하고자 한다.

## 창의적 사고 역량 종합 점수

“일상생활의 어려움은 곧 아이디어다.”



# 역량점수 및 자가 분석\_현장 직무

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 분석 결과

소통협력	의사소통	52.04	67.75
	협업능력	54.72	61.23
	자기관리	47.53	61.22

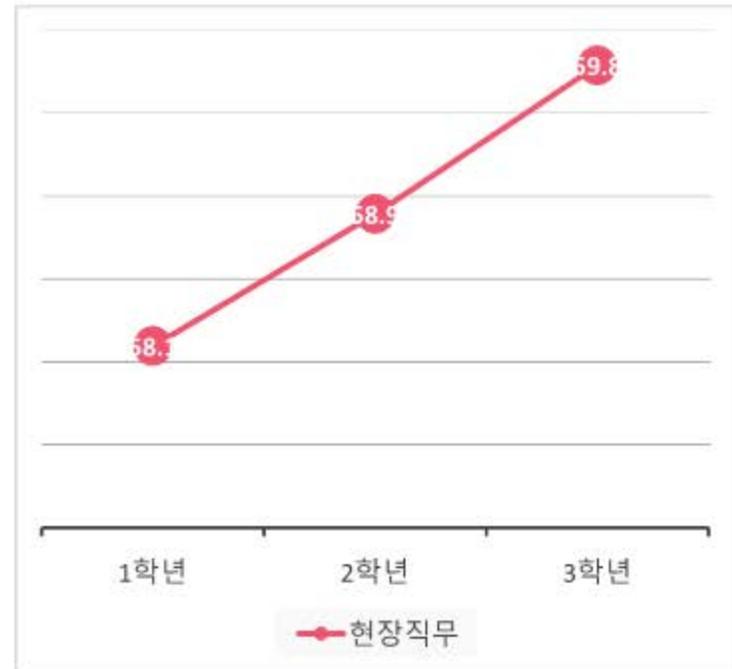
현장직무는 입학 당시 1학년부터 가장 강점이었던 역량이었다.

1,2,3학년 모두 교수님 연구 업무 보조로 뽑히게 되어 소통해야 할 일이 많았고 그로 인해 해당 역량이 지속적으로 높게 나온 것으로 분석된다.

강점을 더더욱 살려서 나의 전공 지식을 **기업 인턴, 한이음, SCC, 학과 경진대회, 외부프로젝트** 등에서 사용할 수 있도록 지속하여 훈련할 예정이다.

## 현장 직무 역량 종합 점수

“꾸준한 현장 업무로 역량을 향상시킨다.”





# 단기 계획 (2023년) ▾

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

## 5월~6월

조기졸업 신청  
 기말고사 대비 (학점 4.5)  
 새내기 이끄미, 성결튜터링 리더 활동 진행  
 교내 교수님 업무 보조  
 2023-1 학과 경진대회 참여 (최우수상 받기)  
 KOCW 영어기초글쓰기 강좌 수강  
 교내 관련 아이디어 프로젝트 기획

## 9~10월

초과학점 신청 (24학점 수강)  
 → 경영학과 경제 관련 과목 수강  
 SCC 참여  
 성결 튜터링, 희망 멘토링 리더 참여  
 중간고사 대비

## 7월~8월

개발/금융 블로그 시작  
 은행, 증권사 모집 공고 분석, 코딩테스트 지원  
 은행, 증권사 IT 부문 단기 현장실습 고려  
 교내 관련 아이디어 프로젝트 개발  
 교내 게임콘 대회 참여  
 SQLD 자격증 취득  
 Git, github 협업 툴 익히기

## 11월~12월

알고리즘 공부\_DFS/BFS/백트래킹/문자열 + 백준  
 골드2 달성  
 기말고사 대비 (학점 4.2 이상)  
 은행, 증권사 모집 공고 분석, 코딩테스트 지원  
 은행, 증권사 IT 부문 단기 현장실습 고려  
 투자자산운용사 공부



# 장기 계획 (2024~2025년) ▾

Hyeonseok Hwang

자기소개

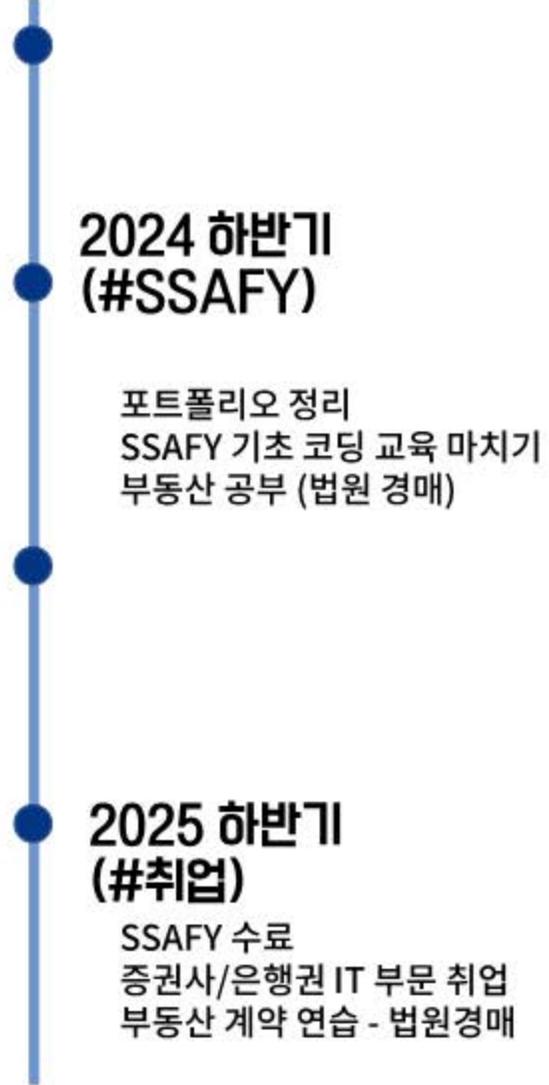
교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

투자자산운용사 취득  
정보처리기사 자격증 취득  
조기졸업(4학년 1학기 수료 후 졸업)  
2024 상반기 (#SSAFY) (#졸업)  
1) 금융,증권사 IT부문 단기 인턴십 지원  
2) SW마에스트로, SSAFY 지원  
3) KB국민은행 청년 디지털 서포터즈 지원  
자기소개서 작성, 코딩테스트 연습  
포트폴리오 경진대회 참여  
→ 포트폴리오 정리  
개인 순자본 1억원 달성

2025 상반기 (#SSAFY)  
부동산 임장 다니기  
공모주 관련 전자책 발간하기  
SSAFY 프로젝트 시작





# 조기졸업을 위한 이수학점 설계

## 현재 이수 학점 상황

졸업요구학점	이수학점	3-1 이수예상학점	남은 학점
123	73	20	30

3-2 이수예상학점	4-1 이수예상학점
24	6

- 1) 2학기 초과학점 신청
- 2) 교양 선택 6학점 수강 필요
- 3) 전공 필수 과목은 반드시 들어야 한다.
- 4) 3학년 2학기도 진로탐색 과목 수강 필요

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표



# 조기졸업을 위한 이수학점 설계

## 3학년 2학기 수강 과목

### 이상

### 현실

#### 경영학과 - 3과목 선택 가능

- 경제학원론 (3)
- 투자론 (3)
- 금융시장론 (3)
- Web마케팅 (3)

#### 경영학과 - 1과목 선택 가능...

- 경제학원론 (3)
- 투자론 (3)
- 금융시장론 (3)
- Web마케팅 (3)

#### 미디어소프트웨어학과

- 미디어소프트웨어학과취창업특강 (3)
- 진로탐색 (3)
- 미디어소프트웨어종합설계(1) (3)

#### 미디어소프트웨어학과

- 미디어소프트웨어학과취창업특강 (3)
- 진로탐색 (3)
- 모바일컴퓨팅(1) (3)
- HCI (3)
- 미디어소프트웨어종합설계(1) (3)

전공필수 과목  
필수 이수 필요



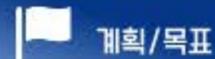
#### 교양 선택 과목

- 프로그래밍언어(2) [교선] (3)
- 세계 경제의 이해 [교선] (3)

#### 교양 선택 과목

- 프로그래밍언어(2) [교선] (3)
- 세계 경제의 이해 [교선] (3)

Hyeonseok Hwang





# 조기졸업을 위한 이수학점 설계 ∨

## 4학년 1학기 수강 과목

미디어소프트웨어학과  
미디어소프트웨어종합설계(2) (3)

컴퓨터공학과  
컴퓨터알고리즘 (3)

Hyeonseok Hwang

 자기소개

 교과 활동  
비교과 활동

 역량 점수 분석

 계획/목표

저는 이런 직무에 관심이 있습니다! ▾

Hyeonseok Hwang

자기소개

교과 활동  
비교과 활동

역량 점수 분석

계획/목표

### 교보증권 \_ 파상팀

매도상위		매수상위	
NH투자	258,061	교보증권	529,814
한투증권	151,580	삼성증권	55,589
미래에셋대우	138,263	한투증권	52,292
삼성증권	37,599	미래에셋대우	32,712
하나금융	35,684	키움증권	32,440

종목	시가	고가	저가	상한가	하한가
52고	130,000	169,000	130,000	169,000	91,000
52저	169,000	169,000	169,000	169,000	169,000
일평균 40% 상승률	159,000	6,595,944	14,170	10,295	3,534
	160,500	14,170	10,295	3,534	4,374
	162,000	2,533	3,730	7,905	11,515
	166,500	6,632,098	6,632,098	+	+

#### - 파상팀?

공모 주식으로 **상장**하는 **주식** 중 **상** 개시 후 수급이 몰릴 것 같은 주식에 **장** 개장 **전**에 **주식**을 **대량** 구매하여 **장** 개시 후 **상**한가를 기대하고 **차익**을 보는 거래를 하는 팀을 속칭 '파상팀' 이라고 부른다.

기회가 되어 증권 업무를 하게 된다면 IPO(기업공개) **공모** **주식** **지식**이 **필요**한 업무를 해보고 싶습니다.

### KYOBEO 교보증권

### 증권, 은행사 App



“더 편하고 간결한 금융 어플리케이션을 만들고 싶습니다.”

여전히 금융 어플리케이션으로도 금융 업무에 어려움을 겪는 사람들에게 조금 더 **편**하고 **직**관적인 **금융** **어플리케이션**이 될 수 있도록 아이디어를 내고 개발 해보고 싶습니다.



Hyeonseok Hwang



자기소개



교과 활동  
비교과 활동



역량 점수 분석



계획/목표

감사합니다 😊