

2023 성결대학교  
역량 인증제 포트폴리오

-

대학생활 적응 역량

2023\*\*\*\* 백\*\*

# 자기소개

<미디어소프트웨어학과>

안녕하세요 저는 미디어소프트웨어학과 학생입니다

미디어소프트웨어학과는?

## 미디어 + 소프트웨어

인터넷과 디지털 기술의 발전은 스마트미디어와 융합 콘텐츠 시대를 추동하고 있습니다. 게임, 가상/증강현실, 앱, 웹, 스마트앱, 융합 콘텐츠 등 스마트 시대를 견인하는 동력은 미디어 기술과 창의력, 상상력의 산물인 콘텐츠라고 할 수 있습니다

제가 배우고 싶은 것은 유니티, 언리얼등 게임 제작 프로그램, 에프터이펙트등 모션 그래픽, 블렌더 등 3D 툴, 자바, C언어등 프로그래밍언어, 배운 것들을 통해 새로운 창작물 제작, 게임 제작, 웹 제작 등 입니다

-> 미디어소프트웨어학과는 내 관심사를 배울 수 있는 곳

# 자기소개

## <졸업 후 진로>

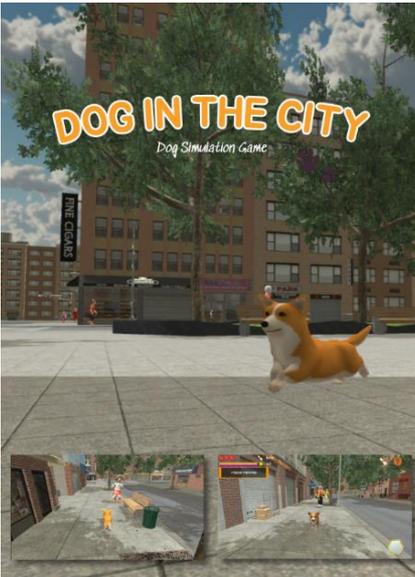
졸업 후 진로 분야	
<b>취업</b> 네이버, 넥슨, 넷마블, KT융합기술원, LG전자, 국립과학수사연구원, 동부그룹, 신세계, 맵퍼스, 디스트리트홀딩스, 한빛소프트, 트리플, 버넥트, 아이온커뮤니케이션즈, 특허정보원, 금융결제원 등 다수	<b>Game/Metaverse</b> - 온라인 게임 프로그래밍 - Embedded 게임 프로그래밍 - 콘솔 게임 프로그래밍 - 게임 제작사 - 모바일 게임
<b>진학</b> 서울대 대학원, 고려대 대학원, 한양대 대학원, 이화여대 대학원, 중앙대 대학원 등 진학	<b>VR/AR</b> - 그래픽스 프로그래머 - 가상현실 프로그래머 - 3D 영상 프로그래머 - 사용자 인터페이스 개발자 - 영상처리 프로그래머 및 개발자 - 영상 인식 전문가
<b>수상실적</b> - 정보처리학술대회 캡스톤 디자인 대회 대상 - 한이음 학술대회 최우수상, 공모전 은상 - 멀티미디어 학회, 국제 문화 기술 진흥원, 한국인터넷방송통신학회 우수 논문상 다수 - 메타버스 개발자경진대회(과기정통부) 우수상 4팀, 장려상 1팀, 총상금 2,200만원 - 레드브릭 메타버스 챌린저스 대상(500만원), 최우수상(300만원)	<b>System &amp; Web</b> - 시스템 관리자 - 시스템 소프트웨어 개발 - 임베디드 프로그래밍 - 웹 디자인 / 프로그래밍 - 프론트/백엔드 개발자
	<b>Database</b> - 데이터베이스 개발 - 데이터베이스 관리 - 데이터베이스 설계 및 분석 - 데이터베이스 프로그래밍
	<b>App</b> - 융합 스마트 콘텐츠 개발자 - 모바일 센서 응용 - 웹/앱 개발자 - 응용프로그래머
	<b>Multimedia</b> - 멀티미디어 소프트웨어 개발업체 - 전자 출판사 - 멀티미디어 콘텐츠 개발 - 멀티미디어 관련 네트워크 설계 - 멀티미디어 타이틀 제작

### Mobile

- 네이티브 앱 개발자
- 하이브리드 앱 개발자
- 스마트 앱 개발자
- 융합 스마트 콘텐츠 개발자
- 모바일 센서 응용

-> 넓고 다양한 분야로 나갈 수 있다

희망 분야: 응용 프로그래머, 멀티미디어 소프트웨어 개발업체, 웹 디자인/ 프로그래밍, 3D 영상 프로그래머, 가상현실 프로그래머, 영상처리 프로그래머 및 개발자



<- 2022 졸업작품

# 교과 <대학생활과 진로>

정보를 찾는 방법, 인간관계, 학점 관리 방법 등  
모든 대학 생활의 기초를 배우는 수업

-> 대학생활을 잘 할 수 있게 도와주는 기초 지식을 얻고  
공정적인 대학생활이 가능하도록 도움 받음

학습 내용		학습 목표	대인관계 능력이란
<ul style="list-style-type: none"> <li>수업과 학업성취간의 관련성 이해</li> <li>경청의 기술과 전략</li> <li>예습과 복습방법</li> <li>노트와 기억항상</li> <li>코넬노트법의 이해와 적용 연습</li> <li>노트의 활용 전략과 암송하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업과 학업성취간의 관련성을 이해할 수 있다.</li> <li>경청의 기술과 전략에 대해 알 수 있다.</li> <li>예습과 복습방법을 알 수 있다.</li> <li>노트필기의 중요성과 효과적인 노트의 기준을 알 수 있다.</li> <li>코넬노트법을 이해하고 적용할 수 있다.</li> <li>노트의 활용전략에 대해 알 수 있다.</li> </ul>	<p>“<b>업무(과제)를 수행함에 있어 접촉하게 되는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력</b>”</p>	
학년별 학점 관리 전략		전공탐색을 통한 직업관련 정보의 활용	
1학년	<ul style="list-style-type: none"> <li>교양과목, 전공기초 과목 위주로 학점 취득 용이</li> <li>대학교의 수업방식, 과제 및 시간관리 체득화</li> <li>인맥형성을 통한 다양한 정보 습득</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>나의 전공은 어떤 교과목을 통해 어떤 역량을 키우는가 확인한다.</li> <li>전공에서 배운 지식과 기술을 토대로 진출 가능성이 있는 직업이 무엇인지 확인한다.</li> <li>자기분석과 연관지어 내가 관심 있는 직업 분야는 무엇인가 결정한다.</li> <li>해당 직업에서 필요한 능력요건을 확인하고 학업계획을 세운다. (예. 필수로 들어야 하는 세부 전공교과목, 다른 전공과목 등)</li> <li>해당 직업분야에서 필요한 경험, 경력 등이 무엇인지 정리하여 학년별, 학기별 계획을 세운다</li> </ol>	
2학년	<ul style="list-style-type: none"> <li>전공수업 본격 시작으로 공부방법 결정 필요</li> <li>교수님 특성 파악</li> <li>전공심화, 부전공, 복수전공 등 결정 및 시작</li> </ul>		
3학년	<ul style="list-style-type: none"> <li>집중해야 하는 분야 및 과목 결정 필요(목표전로 관련)</li> <li>효율적인 공부습관</li> <li>비슷한 진로목표 가진 학생들과 협력</li> </ul>		
4학년	<ul style="list-style-type: none"> <li>1학기까지 학점관리를 목표로 함</li> <li>실무역량을 보여줄 수 있는 과목 위주의 수업</li> <li>계절학기, 재수강 등 학점 향상 전략</li> </ul>		

# 교과 <디지털 스토리텔링> - 메타버스 과제

## 1학년 메타버스 콘텐츠 기획안 경진대회

한학기 동안 매주 진행되는 과제로 현재 초반 진행 중이다

-> 사용자 분석을 통한 사용자 경험 디자인을 하는 것이 목표

-> 현장에서 실제 기획에 대해서 자세히 배우고

경진대회를 통해 실전 감각과 실무에 대해 익힐 수 있음

학년	프로그램명	내용/주제	담당교수님	평가기준
1학년	메타버스 콘텐츠 기획안 경진대회	메타버스 환경에 적절한 콘텐츠 기획 아이디어를 제출	김정아	창의성 - 지발적인 사용을 유도하는 재미요소 (20), 소재의 적절성 - 메타버스 적용의 적절성, 사회적 기여 (20) 구제성 - 구체적이고 실행 가능한 아이디어를 통한 기획안 및 스토리보드 (40) 의사소통 - 발표 자료 작성 등 (20) 메타버스 환경에 적절한 콘텐츠 기획 아이디어를 자료조사, 기획안 작성, 스토리보드 표현 능력을 고려하여 아이디어를 통해 평가한다. 창의성, 소재의 적절성, 구제성, 의사소통 등을 종합적으로 판단, 평가한다.
2학년	코딩 해커톤(2) 경진대회	미디어소프트웨어학과 코딩 해커톤 대회 참여	최호웅	완성도(30), 창의성(20), 협업 능력(30), 첫 GPT 사용 난이도(20) 미디어소프트웨어학과 해커톤 대회에 있어 참신한 기획과 공학적 접근을 통해 문제 해결 능력을 종합적으로 평가한다.
3학년	게임 엔진 요소 설계 경진대회	유니티 엔진을 활용하여 3D 콘텐츠 개발	박성준	창의성(30), 완성도(30), 난이도(20), 활용 가능성(20) 미디어소프트웨어 학부의 특성화 분야인 미래형 콘텐츠- VGA(VR, GAME, AR)의 융합분야를 게임에 접목하여 유니티 엔진을 활용하여 3D 콘텐츠의 기획, 보고서 작성, 개발물의 수준과 완성도를 평가한다. 게임 기획서, 결과 보고서, 시연 영상을 프레젠테이션을 대표로 창의성, 완성도, 난이도, 활용 가능성을 평가하고 자체 학생들의 설문 평가를 통해 인기도 작점을 추가 점수로 배정한다.
4학년	VGA 캡스톤디자인(2) 경진대회	졸업작품 프로젝트 개발	이현희	완성도(30), 창의성(20), 상용화 가능성(20), 사용 기술의 난이도(15), LINUX 디자언(15) 미디어소프트웨어학과 졸업작품 프로젝트 개발에 있어 참신한 기획과 공학적 접근을 통해 상용화가 가능하도록 설계하였는지 종합적으로 평가한다.

## 메타버스 트렌드와 키워드 [1]

- 멀티 아바타 - 제페토 얼굴을 담은 아바타 생성, 분캐/부캐(성격, 성별, 직업....)
- 확장 경제
  - 생산과 소비로 이어지는 경제활동 일어남, 메타버스의 도입력
  - 예. 게임계의 유티브, 로블록스, 제페토 디자이너 등, 사용자 확보와 유지의 원동력
- 쌍방향
  - NPC와 다르게 타인의 존재감을 가진 상호작용
- 익명성
  - 메타버스 내에서의 정체성. 현실에서의 직업 나이, 지위, 성별 등이 무의미하고 자신이 형성한 정체성으로 활동
  - 아바타 꾸미기가 더욱 중요해짐.
- 플레이 미션
  - 네덜란드 사회학자 요한 하위징어(Joahn Huizinga) 호모 루멘스. 놀이하는 인간, 유희하는 인간.
  - 일상적인 삶에서 벗어나 플레이어를 감동하고 완전히 몰입하는 매력을 지닌 활동.
  - 메타버스 사용자끼리 메타버스 월드에 머무르게 하는 데에 중요한 역할
- 유사 현실
  - 디지털 트윈. 현실세계의 기계 장비, 사물 등을 가상세계에 완전히 동일하게 구현하는 것 + 현실에서 불가능한 요소 더하기
  - 현실의 역영이 그대로 반영되어 나타나는 디지털 트윈의 예. <https://www.earth2.io/>
- 동시성

# 비교과 <내가 세우는 황금 플랜 목표 설정과 시간 관리 기술>

우리가 시간관리를 해야하는 이유? -> 시대가 원하는 방향이 바뀌고 있다.  
주도적으로 무언가를 해야한다. 자기주도성의 기본은 시간관리!

시간관리 -> 인생관리 -> 주도성 -> 창의성 -> 시대 인재상 -> 취업, 창업

목표를 이루는 방법 - 1. 목표를 시각화  
2. 자주 들여다보기

SMART 목표설정법

먼슬리, 위클리 작성법

역산스케줄링 기법(계획을 쪼개기)

연간계획 -> 월간 계획 ->

주간계획 -> 일일계획 -> 시작

University Innovation  
대학혁신지원사업 G+ 교수학습지원센터

왜 난 그렇게 헛된 시간을...  
젠장...  
시간관리가 어렵고 세운 목표를 끝내지 못한다면?  
하루 일과

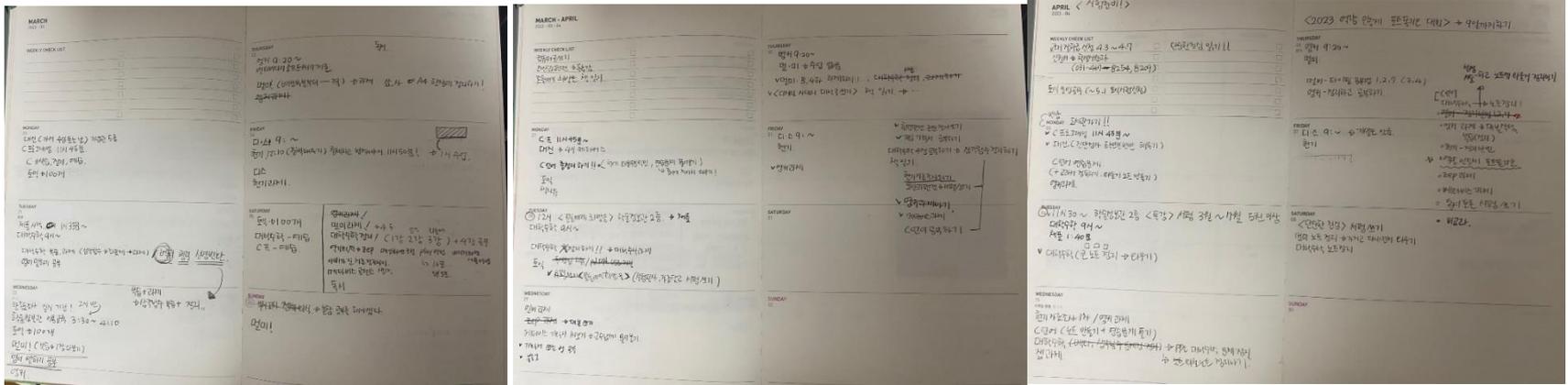
#학습전략: 목표설정기술  
#학습전략: 시간관리기술  
#추진력을 높이는 목표설정전략(~5/8)  
#효율적인 대학생활을 위한 계획 수립하기(~5/8)

문의  
031-467-8174

SUCCESS 통합역량개발시스템 온라인학습법특강 검색

# 비교과 <내가 세우는 황금 플랜 목표 설정과 시간 관리 기술>

원래 작성 하던 다이어리 -> 구체적인 목표설정이 이루어지지 않았고 구체적인 시간을 작성하지 않았다



원래 올해 6월까지의 목표

1. 학교 공부 열심히!
2. 블로그 운영 꾸준히 하기
3. 모션그래픽 배워보기

-> 전에 세웠던 계획은 구체적으로 설정되지 않아서 계획대로 잘 진행되지 않았다

**구체적인 목표 설정이 필요!**

# 비교과 <내가 세우는 황금 플랜 목표 설정과 시간 관리 기술>

## SMART 목표 설정하기

원래 목표: 학교 공부 열심히 하기



구체적인가? 멀티미디어 소프트웨어 개론, c프로그래밍, 대학수학,  
디지털스토리텔링의 전공과목에서 학점 3.7이상 달성하기!

측정 가능한가? 매일 한과목 이상 복습하기(현재 중간고사 기간)

달성 가능한가? 학교 공부 하루에 한 챕터씩 공부하기

연관성이 있는가? 미래의 나의 진로와 매우 밀접하게 관련이 있는 과목들이다.

마감일이 있는가? 중간고사, 기말고사

원래 목표: 블로그 운영하기(책 블로그)



구체적인가? 블로그에 글 작성하기

측정 가능한가? 매일 책 1장씩 읽기

달성 가능한가? 일주일에 1번 이상 블로그에 글 작성하기

연관성이 있는가? 하루에 한번씩 블로그 들어가기

마감일이 있는가? 매주 일요일

# 비교과

## <내가 세우는 황금 플랜 목표 설정과 시간 관리 기술>

월간 계획, 주간 계획의 필요성을 알게 되었다.

비전/사명: 외로운 사람을 돕는 세계적인 회사 설립

### 역산스케줄링

연간계획: 학교 공부 중간, 기말 준비하기, 블로그 운영하기,  
모션그래픽 배우기, 3D 툴(블렌더) 배우기

월간계획: 전공과목 -> 전체 4번씩 정독하기  
교양과목 -> 시험 전주에 2번씩 정독하기,  
모션그래픽 배우기, 3D 툴(블렌더) 배우기  
-> 방학 때 비교과 신청해서 듣기

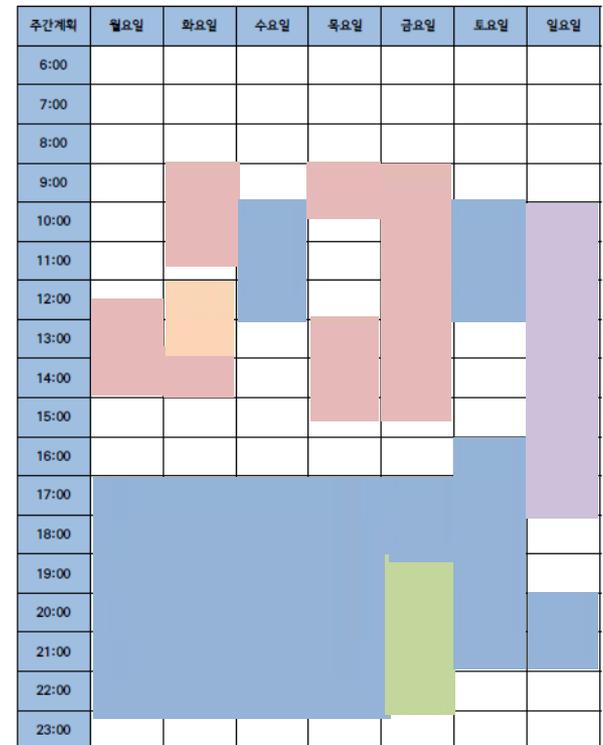
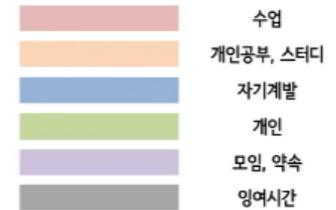
주간계획: 전공과목 -> 전체 1번씩 정독하기  
블로그 글 1개 이상 작성하기

일일계획: 하루에 한 과목씩 정독 하기  
매일 2장씩 독서하기, 금요일에 블로그 글쓰기

시간계획: 저녁 5시~10시까지 전공공부, 과제 하기.  
금요일 저녁 5시~7시에 블로그 글 작성하기,  
지하철 등교시간에 독서하기

-> 구체적으로 시간을 관리하는 법 터득

-> 나에게 주어진 빈 시간을 확인하는 것이 중요



# 비교과

## <내가 세우는 황금 플랜 목표 설정과 시간 관리 기술>

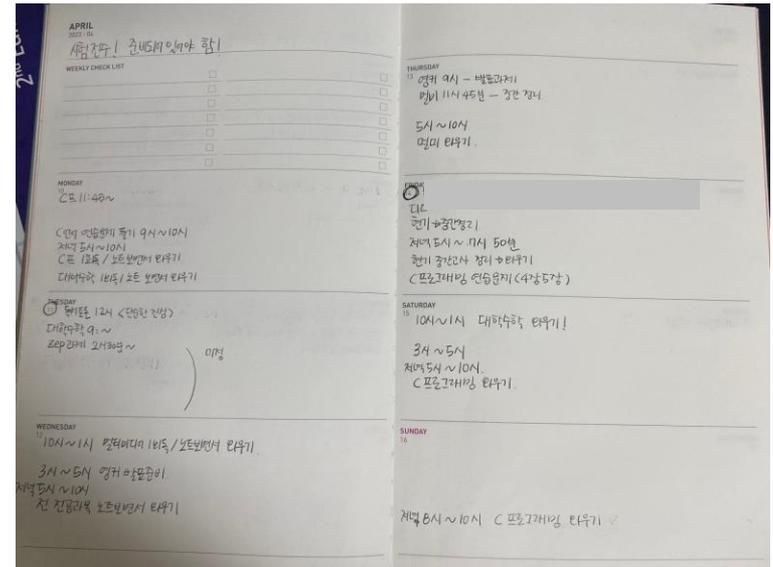
새롭게 작성한 다이어리 -> 구체적인 목표와 구체적인 시간, 달성 가능한 일일 목표 등을 설정하여 체계적이며 효율적인 시간관리 계획표를 작성할 수 있게 되었다

### <소감>

대학생이 되고 모든 것을 혼자서 해야하다 보니 시간관리의 필요성이 더욱 커졌다

이번 비교과 활동을 통해 효과적이고 효율적인 시간관리 방법을 배우게 되었다

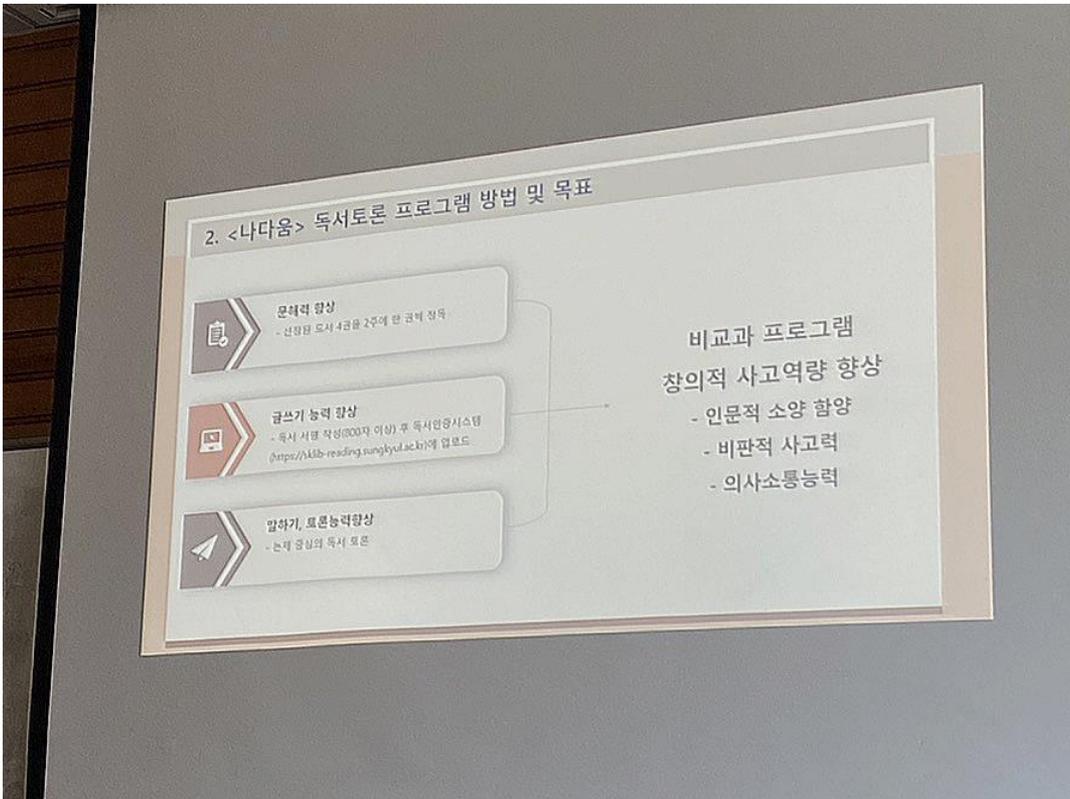
또한 시간관리의 가치를 알게 되어서 학교 생활 뿐 아니라 미래에 회사를 다니거나 사업을 하더라도 시간을 효율적으로 사용할 수 있도록 도움을 받았다



↑ 미리 작성한 다음주 계획

# 비교과 <나다움 독서 동아리> - 1회, 2회 진행

창의력 사고 역량 향상 - 인문적 소양 함양, 비판적 사고력, 의사소통 능력  
토론 활동을 통해 주도적으로 참여하며 출처가 다른 자료를 통합할 수 있는  
능력과 말하기 능력이 향상 된다



SKU 성결대학교 학술정보관

## 2023 - 1학기 독서동아리 <나다움> 독서토론

- 참가대상** 학부 재학생
- 신청기간** 2023년 3월 10일(금) - 2023년 3월 27일(월)
- 진행 방식** 한 학기 동안 총 6회 모임 (OT 1회, 독서토론 4회, 후기모임 1회)  
신청도서를 읽고 독서 후기 작성 후 토론 진행
- 일정** 2023년 3월 28일 ~ 2023년 6월 13일  
각주 화요일 오후 12시 ~ 2시까지 진행  
(1학년 참가자의 경우 제출 제자반 참여를 고려해 조기 퇴실 가능)
- 참여혜택** 수료 시 성취금 지급, S-point 1.0 부여  
리더, 우수학생 시상 및 상금 지급
- 문의** 031-467-8266

차시	신청도서	일자	장소
OT	꽃들에게 희망을 (그림책)	3/28(화)	학술정보관 2층
토론 1	단순한 진심	4/11(화)	
토론 2	인스타그램에는 고풍이 없다	4/25(화)	
토론 3	개인주의자 선언	5/9(화)	
토론 4	우리는 여전히 삶을 사랑하는가	5/23(화)	
후기모임	-	6/13(화)	

# 비교과 <나다움 독서 동아리> - 1회, 2회 진행

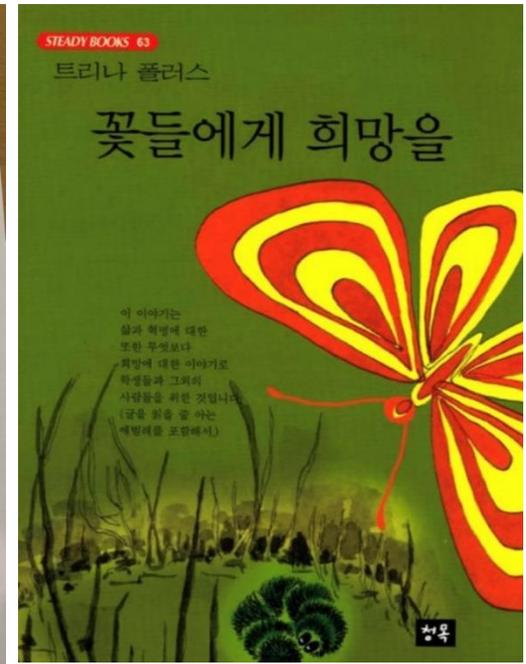
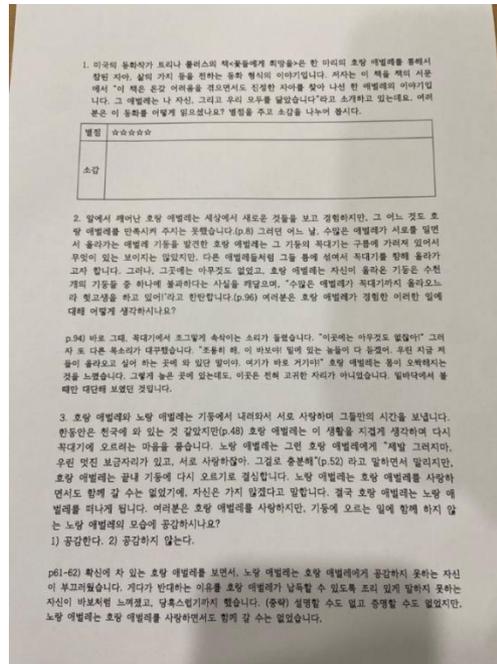
동아리를 통해 향상 시키고 싶은 역량

1. 말하기 능력향상 -> 일상생활에서 나의 생각을

조리 있게 말하는 것에 어려움을 겪음

2. 다양한 책을 통해 창의적인 사고 기르기 -> 프로그램 개발, 기획 시  
창의적 사고 중요

<소감> - 독서 토론 활동을  
통해 비판적 사고를  
시작하게 되었다  
또한 나의 의견을 말하는 것에  
부담감을 느끼는 편인데  
부담스럽지 않은 분위기 속에서  
자연스럽게 대화할 수 있어서  
좋았다  
다른 의견을 들으면서 배우기도  
하면서 적극적으로 독서하는  
방법을 배우고 있다



# 비교과 <기초 알고리즘> -1강 진행

신청 이유: 인공지능을 만들고 싶어서 기초 알고리즘 수업을 신청  
 (컴퓨터) 알고리즘은 “어떠한 문제를 컴퓨터를 사용하여 해결하기 위한 절차”이다  
 알고리즘은 효과성을 갖추어야 하며 다른 알고리즘보다 더 효율적이어야 한다

1.1 알고리즘이란

(컴퓨터) 알고리즘은 “어떠한 문제(Problem)를 컴퓨터(Computer)를 사용하여 해결하기 위한 절차(Procedure)”이다.

**문제 해결 절차**  
 알고리즘은 문제 해결을 위한 방법 / 알고리즘의 개수? / 논리적 체계적 사고 훈련

**해결 방법의 다양성**  
 효과성(effectiveness) vs. 효율성(eficiency)

**컴퓨팅 연산**  
 잘 정의된(well-defined) 유한 집합(finite list) 명령(instruction)들의 절차(step-by-step procedure)

강의 주차 구성

- 1장 알고리즘 개요**  
 알고리즘이란? / 알고리즘 효율성
- 2장 정렬 알고리즘**  
 선택 정렬, 버블 정렬, 삽입 정렬 / 힙 정렬, 기수 정렬
- 3장 욕심쟁이 기법**  
 알고리즘 전략, 부분 배낭 문제 / 최소 신장 트리, 최단 경로 찾기
- 4장 분할정복법**  
 알고리즘 전략, 합병 정렬 / 퀵 정렬, 행렬 곱셈 문제
- 5장 동적계획법**  
 알고리즘 전략, 0-1 배낭 문제 / 모든 쌍 < 10 / 12 > 렐 곱셈

수업을 통해 얻을 수 있는 점  
 -> 잘 알려진 기초 알고리즘을 이해하려고 하는 노력과 논리적이고 체계적인 사고 훈련을 통해 새로운 알고리즘을 이해할 수 있고 만들어 낼 수 있는 능력 키우기  
 -> 알고리즘 기초 지식 배우기

2023-1학기 **이러닝 공개강좌(KOCW)비교과 강좌**

1기 초 알고리즘 7일 임

6 태 수 교 수

5

3

KOCW 강좌 듣고

S-point 0.4점 받고

KOCW 목적으로 개발한 교내 우수 강의들이 LMS를 통해 학습하는 온라인 특강 프로그램

## 기초 알고리즘

기간: 2023.03.20.(월)~2023.08.04.(금)

**강사소개** 성결대학교 컴퓨터공학과 임태수 교수

**강의소개** 전공자뿐만 아니라 컴퓨터 알고리즘에 대해 관심 있는 일반인들도 쉽게 이해할 수 있는 기초적인 **컴퓨터 알고리즘**

**수강방법**

1. 통합역량개발시스템에서 **기초알고리즘** 검색하여 신청
2. (다음 날) 사이버 캠퍼스 - 비교과 강좌 - 나의 비교과 강좌 에서 강의 수강
3. (다음 날) 통합역량개발시스템에서 만족도 조사 실시

**강의내용**

1. 알고리즘 개요 - 알고리즘이란, 알고리즘 효율성
2. 정렬 알고리즘 - 선택 정렬, 버블 정렬, 삽입 정렬, 힙 정렬, 기수 정렬
3. 욕심쟁이 기법 - 부분 배낭 문제, 최소 신장 트리, 최단 경로 찾기
4. 분할정복법 - 합병 정렬, 퀵 정렬, 행렬 곱셈 문제
5. 동적계획법 - 0-1 배낭 문제, 모든 쌍 최단 경로, 연속 행렬 곱셈

교수학습지원센터 원격교육지원팀 031)467-8174 교수학습지원센터 대우혁신 지원사업

# 비교과 <대가의 눈으로 보는 영화> - 1강, 2강 진행

신청 이유: 미디어소프트웨어학과로서 소프트웨어뿐만 아니라 미디어에 관한 부분을 배운다 멀티미디어소프트웨어개론 과목을 통해 미디어에 대해서 배우게 되면서 원래 관심이 있던 영상 미디어를 더욱 알고자 신청했다

현대 주요 철학자들의 이론을 알아보고 영화 비평에 적용하는 수업이다

현대 사회에서 영화는 상업, 산업 + 예술적이고 문화적인 현상으로서 발전, 철학적으로 영화를 읽는 인문학적인 어떤 활동들이 많이 일어나고 있다

## 수업계획

### 개요

현대철학을 바탕으로 영화를 깊게 생각하는 훈련을 통해 좋은 영화를 만들거나 감상할 수 있는 기본 소양을 기른다.  
영화영상전공자 뿐만 아니라 인문학적 교양을 쌓기 원하는 이들에게도 포괄하기에 유용한 현대철학적 지식을 함께 배운다.

### 목표

- ① 현대철학이 영화 비평과 제작에 어떻게 적용되는지 공부한다.
- ② 공무한 내용을 실제 영화 텍스트 분석에 어떻게 적용하는지 스스로 연구하고 방법을 찾는다.
- ③ 현대철학에 대한 공부와 교양을 바탕으로 영상물을 비평하고 콘텐츠를 창작한다.

- 수업을 통해 얻을 수 있는 점
- > 영화를 깊게 생각할 수 있다
  - > 좋은 감상자, 좋은 창작자, 좋은 콘텐츠
  - > 인문학적 교양을 쌓을 수 있다

**2023-1학기  
이러닝 공개강좌(KOCW)비교과 강좌**

KOCW 공개 목적으로 개발한 교내 우수 강의물사이버캠퍼스(LMS) 통해 학습하는 온라인 특강 프로그램



KOCW 새로운 강좌!  
대가의 눈으로 보는 영화

S-point  
0.4점 받고

KOCW  
강좌 듣고

대가의 눈으로 보는 영화

기간: 2023.03.20.(월)~2023.08.04.(금)

**강의소개** 영화는 현대의 신화이다.  
현대 철학자들은 영화 안에서 인간과 신과 세상을 보았다.  
대가들의 시선에서 영화는 어떻게 읽히는지 공부하면  
영화 분석이 더 쉽게 대가를 만날 것이다.

**강사소개** 성결대학교 연극영화학부 정만아 교수

**수강방법**

1. 통합역량개발시스템에서 **대가의 눈으로 보는 영화** 검색하여 신청
2. (다음 날) 사이버 캠퍼스 - 비교과 강좌 - 나의 비교과 강좌 에서 강의 수강
3. (다음 날) 통합역량개발시스템에서 만족도 조사 실시

차시	학습내용	차시	학습내용
1	오라엔테이션, 현대철학의 쟁점	6	용, 빛과 그림자
2	마르크스, 자본, 계급, 노동	7	러랑, 거울단계, 상상계, 상징계, 실재계
3	나체, 권력의지, 초인, 영원화귀	8	푸코, 광기, 젠더, 감시, 처벌
4	프로이트, 오디푸스 콤플렉스, 성심리 단계	9	레비스트로스, 구조주의 인류학
5	브레히트, 서사극과 생소와 효과	10	후기구조주의와 자본주의

교수학습지원센터 원격교육지원팀 031)467-8174  교수학습지원센터  대학혁신  
지원사업

# 비교과 <영어 기초 글쓰기> - 1강 진행

신청 이유: 취약점인 영어를 극복하기 위해서 신청  
 What is Writing? Basic Sentence Structure

목차 ✨		What is Writing?
1차시	Orientation, What is Writing? Basic Sentence Structure	<ul style="list-style-type: none"> <li>a textual medium of human communication to convey <b>thoughts</b> and <b>ideas</b></li> </ul>
2차시	Writing about Your Daily Activity	
3차시	Giving Directions, Writing Instructions	<ul style="list-style-type: none"> <li>the process of using texts to <b>communicate</b> <b>meaning &amp; messages</b></li> </ul>
4차시	Writing about Places	
5차시	Writing about People	
6차시	Writing a Narrative	
7차시	Introducing Myself	
8차시	Writing an Email	
9차시	Writing Your Opinion (One-paragraph)	
10차시	Three-paragraph Essay	

- 수업을 통해 얻을 수 있는 점
- > Effective Written Communication Skills 향상으로 Confidence(자신감)을 갖는 것이 목표
  - > 어휘, 문장 구성 하는 능력 향상
  - > 듣고, 쓰고, 말하기 기술 습득
  - > Authentic Communication

**2023-1학기 이러닝 공개강좌(KOCW)비교과 강좌**

KOCW 공개 목적으로 개발한 교내 우수 강의를 사이버캠퍼스(LMS) 통해 학습하는 온라인 특강 프로그램



**S-point 0.4점 받고**

**KOCW 새로운 강좌!**

**영어 기초 글쓰기**

기간: 2023.03.20.(월)~2023.08.04.(금)

<b>강사소개</b>	성결대학교 파이데이아학부 표시연 교수			
<b>강의소개</b>	영어 구문, 어휘와 상황별 영어 글쓰기 특징을 학습하여 영어 글쓰기에 필요한 기본지식을 쌓는 강좌			
<b>수강방법</b>	1. 통합역량개발시스템에서 영어기초글쓰기 검색하여 신청 2. (다음 날) 사이버 캠퍼스 - 비교과 강좌 - 나의 비교과 강좌 에서 강의 수강 3. (다음 날) 통합역량개발시스템에서 만족도 조사 실시			
<b>강의내용</b>	차시	학습 내용	차시	학습 내용
	1	Writing이란 무엇인가? 영어 문장의 기본 구조	6	과거 이야기 쓰기, 과거시제
	2	하루 일과에 대해 쓰기 현재형, 복문(부사절)	7	자기소개문 쓰기
	3	명령문, 길 안내/Recipe 쓰기	8	격식적 이메일 형식 이메일 쓰기에 유용한 표현
	4	장소(원) 묘사하는 글쓰기, 수동태	9	문단의 구성 자신 의견 mapping
	5	사람 묘사하는 글쓰기	10	세 문단짜리(요점형) 에세이 쓰기 개요 : 서문-본문-결론 쓰는 법

교수학습지원센터 원격교육지원팀 031)467-8174    교수학습지원센터    대학혁신 지원사업

# 핵심역량

## <핵심역량 종합점수>

### 3등급 평균

핵심역량자기진단 종합점수	46.3 점	3등급 [보통]	
	대학평균 : 50점 / 학과평균 : 51점		
<p>핵심역량진단 검사 결과 남의 전반적인 핵심역량은 "보통"수준에 해당합니다. 이는 사회에서 요구되는 역량있는 인재로서 갖추어야 할 핵심 자질과 태도 수준이 다른 학생들과 비교하였을 때 평이한 수준임을 나타냅니다.</p>			

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

— 성결대학교 평균



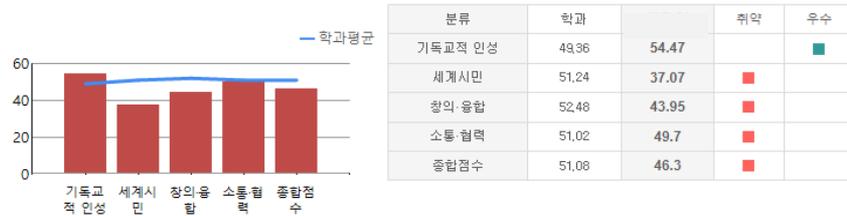
평소에 나를 되게 긍정적으로 생각하는 편이라서 항상 검사를 실시했을 때 평균이상으로 결과가 나오는 편  
그러나 이번에는 핵심역량 검사 결과가 대부분이 평균이하라서 매우 놀랐다

분류	내용	점수	등급
기독교적 인성	기독교적 인성	54.5	보통
세계시민	세계시민	37.1	매우 낮음
창의·융합	창의·융합	44	낮음
소통·협력	소통·협력	49.7	보통

# 핵심역량

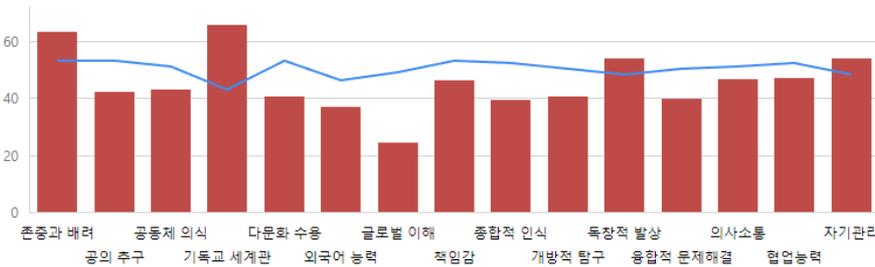
## <기독교적 인성>

학과평균 비교



기독교인이기에 평균보다 높은 점수가 나왔다고 생각한다 존중과 배려, 기독교 세계관이 특히 높다

기독교적 인성: 기독교적 가치관과 도덕적 풍성을 지닌 미래시민으로서 지속가능한 발전을 위해 헌신할 수 있는 열정, 혁신적이면서도 협력과 중재를 실행할 수 있는 능력



평소에 강점이라고 생각해 본적이 없는 부분이었다

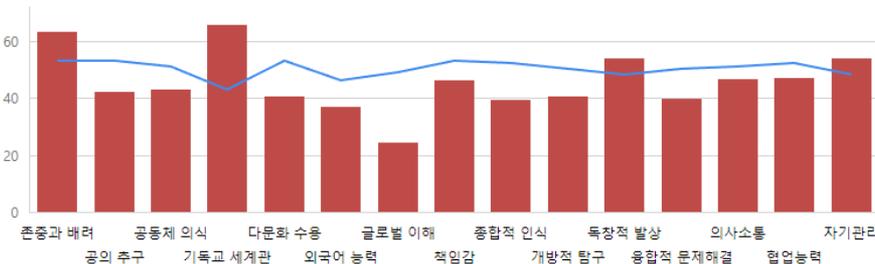
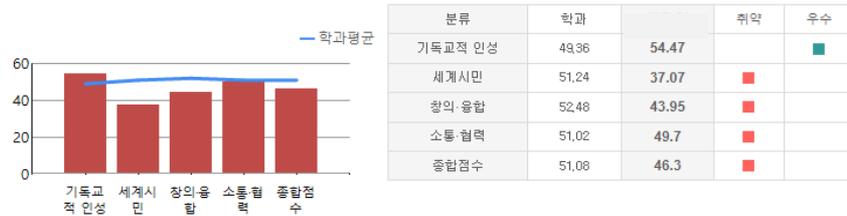
지금처럼 계속 타인에게 존중과 배려하고 사랑함으로써 공동체에 기여하고자 한다

분류	요인	학과	점수	취약	우수
기독교적 인성	존중과 배려	52.84	63.1		■
	공의 추구	53.96	42.17	■	
	공동체 의식	50.61	43.03	■	
	기독교 세계관	40.03	65.44		■
세계시민	다문화 수용	54.14	40.25	■	
	외국어 능력	46.59	37	■	
	글로벌 이해	50.18	24.36	■	
창의·융합	책임감	54.07	46.27	■	
	종합적 인식	53.34	39.26	■	
	개방적 탐구	51.69	40.59	■	
	독창적 발상	51.77	53.71		■
소통·협력	융합적 문제해결	52.99	39.64	■	
	의사소통	52.04	46.7	■	
	협업능력	54.72	46.93	■	
	자기관리	47.53	53.7		■

# 핵심역량

## <세계시민>

학과평균 비교



평소 취약점이 영어이기 때문에 평균보다 낮을 거라고 예상했다  
글로벌 이해 부분이 특히 낮은 것을 확인할 수 있다

세계시민: 인류 공동 번영 가치 추구하고  
지속가능한 사회를 위해 자신의  
맡은 바 책임을 다하는 소양

평소 나의 취약점이라고 확실히  
인지하고 있기에 피하기보다  
영어 공부의 필요성 이해

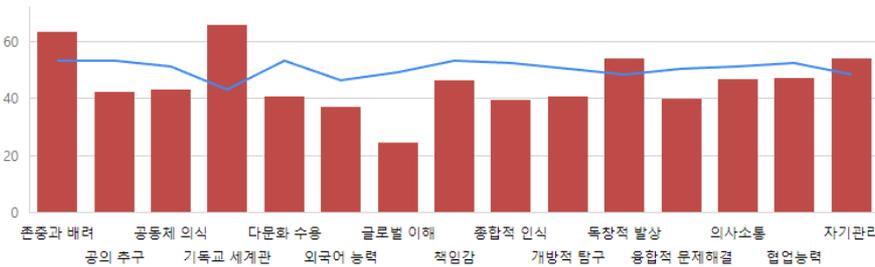
앞으로의 계획

- > CAKE 어플을 통해 하루 10분 영어 공부를 하며 영어와 익숙해지기
- > 비교과를 통한 영어공부 실시
- > 토익 단어 외우기

# 핵심역량

## <창의 융합>

학과평균 비교



분류	요인	학과	평균	취약	우수
기독교적 인성	존중과 배려	52.84	63.1		■
	공의 추구	53.96	42.17	■	
	공동체 의식	50.61	43.03	■	
	기독교 세계관	40.03	65.44		■
세계시민	다문화 수용	54.14	40.25	■	
	외국어 능력	46.59	37	■	
	글로벌 이해	50.18	24.36	■	
	책임감	54.07	46.27	■	
창의 융합	종합적 인식	53.34	39.26	■	
	개방적 탐구	51.69	40.59	■	
	독창적 발상	51.77	53.71		■
	융합적 문제해결	52.99	39.64	■	
소통 협력	의사소통	52.04	46.7	■	
	협업능력	54.72	46.93	■	
	자기관리	47.53	53.7		■

높을 거라고 예상했던 결과와는 다르게 취약으로 나와서 놀랐다  
-> 예상과 다른 결과

창의 융합: 미래 사회의 지속가능한 발전을 선도하기 위한 고차원적 사고능력

평소에 강점이라고 생각했던 부분에서 평균 보다 아래의 점수가 나왔다

-> 원인 파악 해보기

# 핵심역량

## <창의 융합>

-> 원인 파악 해보기

창의 융합의 네 가지 요인

종합적 인식: 해결해야 할 과제를 인식하고 종합적인 분석으로 통해 문제의 원인을 파악하는 능력

개방적 탐구: 편견이나 고정관념 없이 생각이나 정보를 받아들이고 새로움을 추구하는 능력

독창적인 발상: 자신만의 고유한 것을 추구하고 상상력을 발휘하여 독특하고 풍부한 아이디어를 산출하는 능력

융합적 문제해결: 다각도로 문제를 해석하고 다양한 분야의 지식, 정보를 결합하여 응용하는 능력

새롭고 창의적인 생각 뿐만 아니라 그것을 통해 문제를 해결하는 능력도 갖추어야 한다 그런데 나는 문제해결과 관련된 부분의 점수가 낮았다

-> 창의적인 생각을 통해 문제해결을 하는 능력이 부족

문제해결력과 창의성은 매우 유사

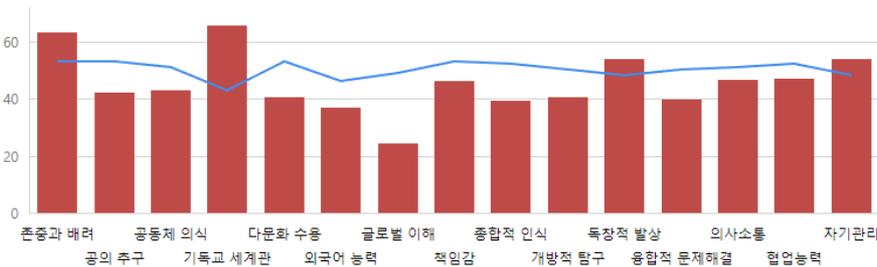
앞으로의 계획

-> 독서 토론 활동을 통해서 사회 문제의 해결 방안에 대해서 생각해보기

# 핵심역량

## <소통 협력>

학과평균 비교



분류	요인	학과	점수	취약	우수
기독교적 인성	존중과 배려	52.84	63.1		■
	공의 추구	53.96	42.17	■	
	공동체 의식	50.61	43.03	■	
	기독교 세계관	40.03	65.44		■
세계시민	다문화 수용	54.14	40.25	■	
	외국어 능력	46.59	37	■	
	글로벌 이해	50.18	24.36	■	
	책임감	54.07	46.27	■	
창의 융합	종합적 인식	53.34	39.26	■	
	개방적 탐구	51.69	40.59	■	
	독창적 발상	51.77	53.71		■
	융합적 문제해결	52.99	39.64	■	
소통 협력	의사소통	52.04	46.7	■	
	협업능력	54.72	46.93	■	
	자기관리	47.53	53.7		■

소통 협력: 정신적 육체적 자기이해를 바탕으로 자기를 조절하며, 언어적 비언어적 요소를 사용하여 다른 사람과 원활히 소통하며, 문제해결을 위해 여러 사람과 협력하는 역량

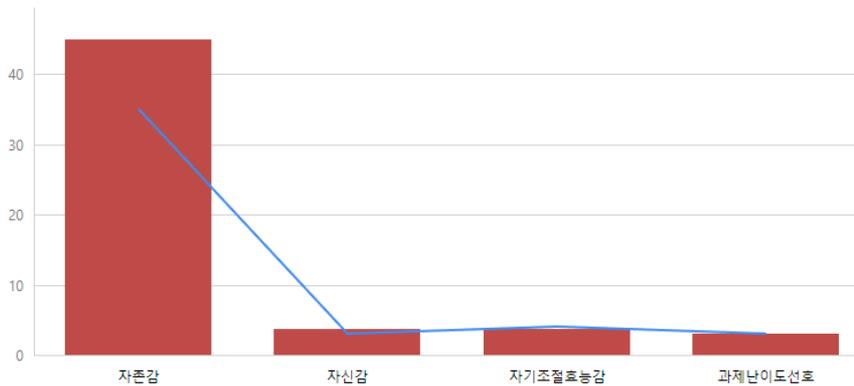
사람들과의 소통은 어렵지 않지만 문제 해결을 위해 여러 사람과 협력하는 것이 어려운 것 같다

### 앞으로의 계획

- > 조별과제를 할 때 적극적으로 참여하며 다른 사람의 의견에 귀 기울이기
- > 커뮤니케이션 스킬 향상을 위해 관련 책 읽어보기

# 핵심역량

<분석>



분류	요인	판정	내 점수	대학평균 점수
자존감	자존감	건강하고 바람직한 자존감	45	35.3
자기효능감	자신감	보통	3.7	3.1
	자기조절효능감	보통	3.7	3.7
	과제난이도선호	보통	3	2.7

대부분 평균 이상의 점수를 기록하고 있고 특히 자존감부분이 높게 나왔다

로젠버그는 자존감을 “자기에 대한 긍정적 또는 부정적 태도, 스스로를 가치 있는 사람으로 여기고 존중하는 정도”로 정의

자존감이 높은 사람은 자신을 사랑할 줄 아는 사람이라고 생각한다  
그렇기에 나는 나를 사랑하며 나를 위해 노력할 줄 아는 사람이다

<소감>: 두루뭉실하게 생각해오던 나에 역량에 대해서 수치화된 자료로 확실히 확인할 수 있어서 나에 대해서 확실히 알게 되었다는 생각이 들었다  
부족한 역량과 강점 역량을 알았으니 이제는 부족한 역량을 강화하면 원래 감정인 역량들은 더욱더 발전시켜 나가고 싶다

# AMT

Academic Motivation Test

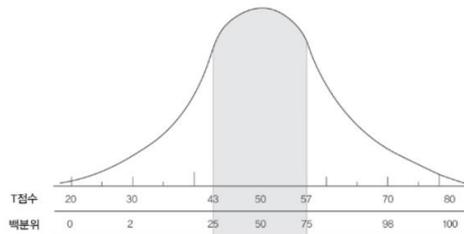
## 학업동기검사

AMT

Academic Motivation Test  
Score Report

김아영

### 수준설명



T점수	백분위	수준
43점 미만	25% 미만	낮음
43점~57점	25%~75%	보통
58점 이상	76% 이상	높음

학업동기검사(AMT): 학습자에 대한 학업동기를 평가함으로써 학습자에 대한 이해의 폭을 넓히고 보다 효과적으로 학업성취를 증진시키며, 학교생활에 대한 전반적인 적응을 도울 수 있음

학업동기검사(AMT)는 적은 수의 문항으로 빠른 시간 내에 학습동기 측면에 대한 간편한 평가가 가능

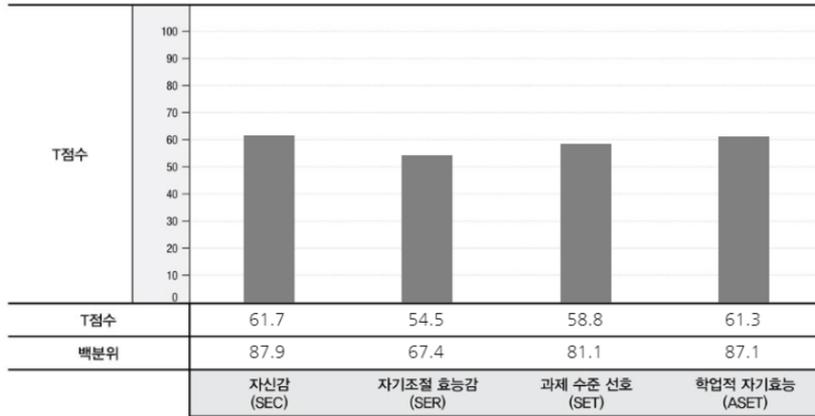
검사 결과를 바탕으로 학습자의 동기적 특성을 구체적으로 이해하고, 세분화된 정보를 바탕으로 학생의 학업 수행을 예측하는데 용의

학업 동기 검사는 처음이라 어떤 결과가 나올지 예측하지 못함

# 핵심역량

## <AMT 학업동기 검사>

학업적 자기효능감 결과



전부 다 백분위가 너무 높게 나와서 놀랐다  
 학업적 자기효능감: 교육현장에서 학습자가 학습 상황과 관련하여 학업적 과제의 수행을 위해 필요한 행위를 조작하고 실행해 나가는 자신의 능력에 대해 내리는 모종의 판단

우수: 학업 상황에서 자신의 능력에 대한 강한 신념을 가짐으로써 도전적인 과제를 선택하고, 목표 달성을 위해 행동을 조절하고 적극적인 노력을 투자하는 것으로 나타났습니다

진로가 확실하며 적성과 진로에 맞는 학과에 진학하게 되어 즐기며 공부 중 -> 높은 결과가 나온 이유라고 추측

학업적 자기효능감	87.1	우수	학업 상황에서 자신의 능력에 대한 강한 신념을 가짐으로써 도전적인 과제를 선택하고, 목표 달성을 위해 행동을 조절하고 적극적인 노력을 투자하는 것으로 나타났습니다.
자신감	87.9	우수	자신의 학업능력에 대한 강한 확신과 신념을 갖고 있습니다. 자신의 학업관련 능력에 대한 현재 상태가 매우 긍정적이며 이러한 상태를 계속 유지하면 좋겠습니다. 자신의 학업관련 능력에 대한 현재 상태가 매우 긍정적이며 이러한 상태를 계속 유지하면 좋겠습니다.
자기조절 효능감	67.4	보통	학업 상황에서 요망되는 다양한 공부기술이나 자기관리 능력에 대해 비교적 확신하고 있는 것으로 나타났습니다. 자신의 학업 상황에서 필요한 공부기술과 자기관리 방법의 사용 능력에 대한 보다 강한 믿음을 키워면 더욱 긍정적인 학습효과를 기대할 수 있습니다. 자신의 학업 상황에서 필요한 공부기술과 자기관리 방법의 사용 능력에 대한 보다 강한 믿음을 키워면 더욱 긍정적인 학습효과를 기대할 수 있습니다.
과제 수준 선호	81.1	우수	학업 상황에서 도전적이고 구체적인 목표를 설정하고, 노력을 투자하여 성취하는 데 만족감을 느끼는 것으로 나타났습니다. 현재보다 자신의 성취 수준을 높이려면 목표 수준을 서서히 높여가며 실행을 하더라도 다시 도전해 가는 훈련을 하면 매우 우수한 결과를 얻을 수 있고 또한 성취감을 얻을 수 있습니다. 현재보다 자신의 성취 수준을 높이려면 목표 수준을 서서히 높여가며 실행을 하더라도 다시 도전해 가는 훈련을 하면 매우 우수한 결과를 얻을 수 있고 또한 성취감을 얻을 수 있습니다.

# 핵심역량

## <AMT 학업동기 검사>

### 피드백

#### 자신감(우수)

-> 자신의 학업 관련 능력에 대한 현재 상태가 매우 긍정적이므로 이러한 상태 유지

#### 자기조절효능감(보통)

-> 자신의 학업 상황에서 필요한 공부 기술과 자기관리 방법의 사용 능력에 대한 보다 강한 믿음을 키우면 더욱 긍정적인 학습효과 기대

#### 과제 수준 선호(우수)

-> 학업 상황에서 도전적이고 구체적인 목표를 설정하고, 노력을 투자하여 성취하는 데 만족감을 느끼는 것으로 나타남, 현재보다 자신의 성취 수준을 높이려면 목표 수준을 서서히 높여가며 실패하더라도 다시 도전해 가는 훈련 필요

### 앞으로의 계획

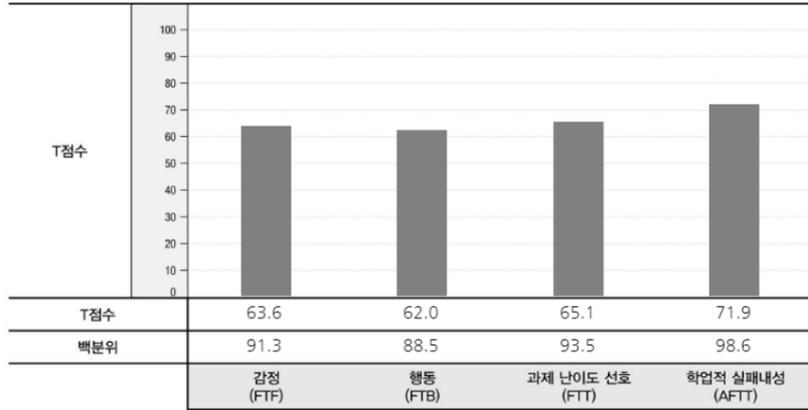
-> 공부 기술과 자기관리 방법에 대해서 공부하고 실제로 적용 해보기

-> 구체적이며 자세하게 학업 목표 설정하기, 차근차근 계단식으로 계획

# 핵심역량

## <AMT 학업동기 검사>

학업적 실패내성 결과



역시 백분위가 너무 높게 나와서 놀랐다

학업적 실패 내성: 학습자에게 학습의 실패 경험은 피할 수 없는 것이고 학습의 실패 상황에서 대처하는 학습자의 태도에 따라 이후 학업성취나 학교생활 적응에 영향을 미침

우수: 학업 상황에서 실패경험에 대한 두려움이 없으며, 도전적인 과제를 추구하며, 실패경험 후에도 적극적으로 대처방안을 세워 행동

학업적 실패내성	98.6	우수	학업 상황에서 실패경험에 대한 두려움이 없으며, 도전적인 과제를 추구하며, 실패경험 후에도 적극적으로 대처방안을 세워 행동해 나가는 것으로 나타났습니다.
감정	91.3	우수	학업 상황에서의 실수나 실패경험을 잘 극복하고, 실패에 대한 두려움 없이 자신감을 갖고 적극적으로 대응해 나가는 것으로 나타났습니다. 실패 후에 경험하는 부정적 감정을 보다 잘 조절하려면 보다 빨리 다른 일을 찾아 생각의 전환을 시도하면 도움이 될 것입니다.
			실패 후에 경험하는 부정적 감정을 보다 잘 조절하려면 보다 빨리 다른 일을 찾아 생각의 전환을 시도하면 도움이 될 것입니다.
행동	88.5	우수	학업 상황에서의 실패경험 후에 이를 극복하기 위하여 적극적, 구체적인 목표를 설정하고, 노력을 투자하여 성취하는 데 만족감을 느끼는 것으로 나타났습니다. 한 상태를 유지하도록 노력하고 다양한 학습기법들을 배우고 실행해 봄으로써 보다 높은 성취감을 경험할 수 있을 것입니다.
			한 상태를 유지하도록 노력하고 다양한 학습기법들을 배우고 실행해 봄으로써 보다 높은 성취감을 경험할 수 있을 것입니다.
과제 난이도 선호	93.5	우수	학업 상황에서 실패에 대한 두려움 없이 도전적이고 구체적인 목표를 설정하고, 노력을 투자하여 성취하는 데 만족감을 느끼는 것으로 나타났습니다. 보다 도전적인 과제를 선택하고 점차적으로 높은 목표를 설정하여 시도하면 학업 상황에서의 실패에 대한 내성이 보다 강해져서 탁월한 성취를 이룰 것입니다.
			보다 도전적인 과제를 선택하고 점차적으로 높은 목표를 설정하여 시도하면 학업 상황에서의 실패에 대한 내성이 보다 강해져서 탁월한 성취를 이룰 것입니다.

나의 좌우명을 실패하는 것을 두려워하지 않고 도전하는 것이다  
-> 그동안의 경험을 통하여 실패내성이 높아졌다

# 핵심역량

## <AMT 학업동기 검사>

### 피드백

#### 감정(우수)

-> 실패 후에 경험하는 부정적 감정을 보다 잘 조절하려며 보다 빨리 다른 일을 찾아 생각의 전환을 시도하면 도움 됨

#### 행동(우수)

-> 학업 상황에서의 실패경험 후에 이를 극복하기 위하여 적극적, 구체적, 현실적 계획을 세워 나감으로써 건설적으로 대응 하기

#### 과제 난이도 선호(우수)

-> 보다 도전적인 과제를 선택하고 점차적으로 높은 목표를 설정하여 시도하면 학업 상황에서의 실패에 대한 내성이 보다 강해서 탁월한 성취 이룸

### 앞으로의 계획

-> 실패를 두려워하지 않으며 많이 도전을 하기

-> 영어공부, 자격증 등 내가 어려워하는 분야 공부 도전해 보기

-> 실패 후 재도전 시 구체적이며 현실적인 계획 세우기

# MLST-II

Multi-dimensional Learning Strategy Test-II

## 학습전략검사

MLST-II

Multi-dimensional Learning Strategy Test-II  
Score Report

박동혁

### · 자기 주도적 학습이란?

자신의 힘으로 일어서 공부할 수 있는 사람들을 일컬어 자기 - 주도적 학습자라고 합니다. 학자들의 연구 결과 스스로 공부하는 능력을 갖춘 사람들일수록 성적이 더 좋고, 더 열심히 공부하며, 공부에 대한 재미를 느낄 수 있고, 자신의 삶에 대해서도 더 큰 만족감을 느낀다고 합니다. 반면, 누군가 시켜야만, 누군가 도와주어야만 공부하는 '수동적인 학습자'들은 공부하는 과정 자체가 괴롭고 힘들게 느껴지며, 노력에 비해 성적이 좋지 않다고 느끼고, 삶에 대한 만족감도 높지가 않게 됩니다.

자기-주도적 학습자들의 특징은 첫째, 목표가 뚜렷합니다. 미래에 대한 분명한 목표의식이 있고, 그 목표로 인해서 오늘 해야 할 중요한 일이 무엇인지 잘 알고 있습니다. 두 번째로는 목표를 이루기 위해 시간을 잘 관리합니다. 미리 공부계획을 세우고 계획을 지키기 위해 최선을 다합니다. 세 번째로는 나름대로의 학습전략을 가지고 있습니다. 학습전략이란 무조건 열심히 하는 것이 아니라 같은 시간을 투자했을 때 더 좋은 결과를 얻을 수 있는 효과적인 방법을 말합니다. 마지막으로, 긍정적 사고방식을 가지고 있기 때문에 어렵고 힘든 상황에 부딪히더라도 그것을 실패로 보기보다는 성공의 밑거름으로 삼아 포기하지 않고 끝까지 노력합니다.

자기-주도적 학습능력은 지능과 달리 본인의 노력과 경험에 의해 얼마든지 변화가 가능합니다. 그 중에서 특히 학습전략은 효과적인 방법이 무엇인지 이해하고 습관이 될 수 있도록 꾸준히 적용하면 단기간 내에서도 학습의 효율성에 큰 도움을 줄 수 있습니다. 그러한 습관들이 모이고 쌓이면 부모님의 잔소리나 학원, 과외의 도움 없이도 스스로 공부할 수 있는 능력을 갖추 수 있게 됩니다. 본 검사의 결과를 토대로 스스로의 장점과 단점을 이해하고 변화를 위한 노력을 통해 공부는 물론 스스로의 삶을 개척해 나갈 수 있는 여러분이 되길 바랍니다.

학습전략 검사(MLTS-II):

학습과정에서의 습관적, 행동적, 전략적 효율성을 진단하고 개인의 학습전략에서 장점과 단점을 파악하여 학습기술을 향상시킬 수 있음

학습전략은 학습의 과정과 결과에

중요한 영향을 미치며, 좋은 학습전략을 많이 사용할 수록 스스로 공부하는 능력, 즉 '자기 주도적 학습능력'이 높아질 수 있음

학습전략 검사는 처음이라 어떤 결과가 나올지 예측하지 못함

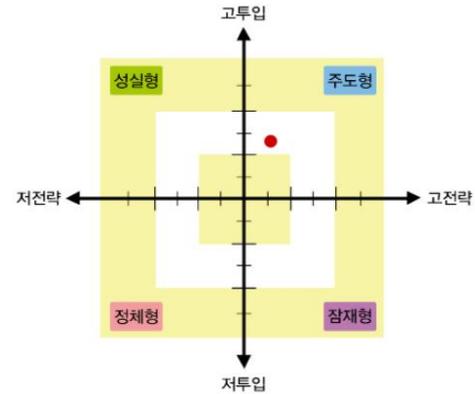
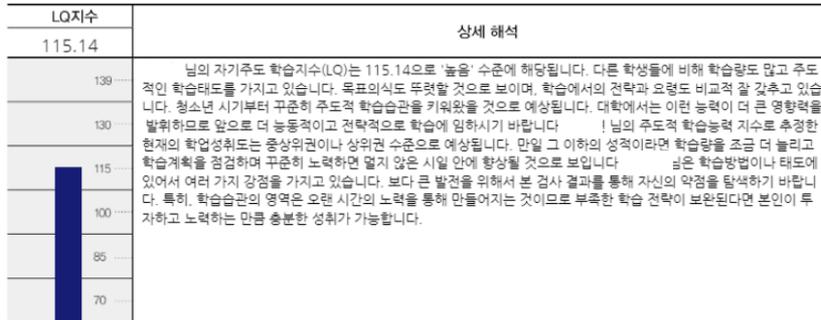
# 핵심역량

## <MLST-II 학습전략 검사>

### 자기주도 학습지수(LQ)

※LQ(Learning Quotient)

학습자가 스스로 학습과정을 주도하고 조절하며 학습의 효율을 높이기 위해 전략적으로 학습하는 정도를 의미합니다.



## 나의 학습유형: 주도형

자기주도학습이란 개인 학습자가 자주적으로 행하는 학습활동을 의미

피드백: 학습에서 약점, 취약한 부분 적극적으로 보완, 단계적으로 조금 더 높은 목표를 설정, 시간관리를 통해 학습량 높이기

### 학습 강·약점 및 학습전략의 유형

· 학습 강·약점

학습에서의 강점	외강중 약역은 학습동기, 효능감 (으)로 나타났습니다.
학습에서의 약점	_ _ _ _ _의 경우 두드러진 약점영역은 확인되지 않지만, 상대적으로 결과대, 읽기전략 영역이 취약한 것으로 보입니다.

(주도형) 유형 설명

학습유형은 '주도형'에 가까운 것으로 나타났습니다. 현재 학습을 위한 구체적인 노력이 적절하게 투입되고 있으며, 학습전략도 양호한 편입니다. 자기주도학습 수준이 비교적 높기 때문에, 향후 지속적인 발전이 예상됩니다. 위에 제시된 학습에서의 약점 혹은 취약한 영역을 적극적으로 보완하기 바랍니다. 단계적으로 조금씩 더 높은 목표를 설정하고 시간관리를 통해 학습량을 현재보다 20% 정도 증가시킨다면 앞으로 꾸준한 향상이 가능합니다.

# 핵심역량

## <MLST-II 학습전략 검사>

· 성격 특성 종합: 57.44 T ( 77.04 %) 다소 높음

척도	T점수(백분위)	설명
효능감	60.86(86.21)	원하는 결과를 얻기 위해 필요한 노력과 행동을 자신의 힘으로 해낼 수 있으리라는 믿음과 신념의 정도를 측정합니다.
결과기대	46.33(35.57)	현재 자신의 노력을 통해 앞으로 분명히 더 좋은 결과가 있을 것이라는 확신과 기대의 정도를 측정합니다.
성실성	57.71(77.94)	계획한 일이나 해야 할 일을 스스로의 힘과 노력으로 끝까지 해내려는 의지, 책임감, 계획성을 측정합니다.

### 성격 특성 상세 설명

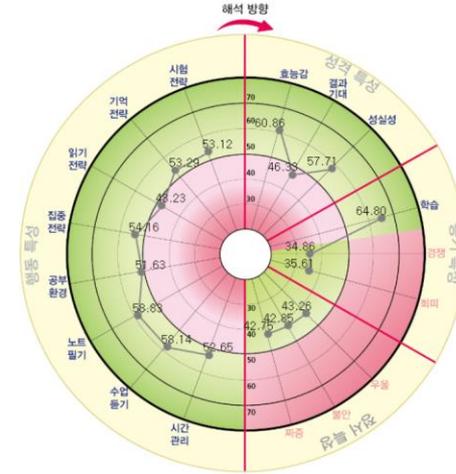
다른 사람들에 비해 더 많이 노력하는 편이며 자신감과 실천력이 비교적 높은 학생입니다. 계획한 공부나 해야 할 일을 끝마치기 위해 애쓰지만 늘 마음먹은 대로 잘 실천되는 것은 아니기 때문에 간혹 실망감이 생길 수도 있습니다. 하지만, 그런 시행착오의 과정을 통해 스스로의 힘으로 계획을 세우고 공부할 수 있는 능력을 키워갈 수 있습니다. 비록 당장의 결과가 좋지 않더라도 할 수 있다는 자신감과 꾸준한 노력하고 실천하는 모습을 유지하면 머지않아 원하는 목표에 도달할 수 있습니다.

· 동기 특성 ※ 동기 특성을 구성하고 있는 3가지 하위 요인은 서로 상반의 방향이 다르며, 개념이 이질적이기 때문에 종합점수를 산출할 수 없습니다. 개별 요인의 점수를 이해하고 이를 조합해서 해석합니다.

척도	T점수(백분위)	설명
학습	64.80(93.06)	내재적 동기의 크기, 배움 그 자체를 중요하게 여기고 공부하는 내용에 대한 흥미와 호기심 만족감을 느끼는 정도, 좀 어렵더라도 새로운 것을 배우고 익히는 것에 대한 적극적인 태도를 측정합니다.
경쟁	34.86(6.55)	자신의 능력이나 성취를 다른 사람들에게 과시하고자 하는 욕구, 남들보다 앞서려는 경쟁심, 인정 받고자 하는 욕구를 측정합니다.
회피	35.61(7.49)	자신의 열등한 모습이나 부족함을 보이지 않으려는 욕구, 과제 및 수행 기피 등을 측정합니다.

### 동기 특성 상세 설명

학습동기가 매우 높습니다. 새로운 것을 배우거나 모르는 내용을 배울 때 관심을 가지고 공부하는 것을 즐기려고 노력하고 있습니다. 어려운 내용에 부딪히더라도 쉽게 포기하지 않고 이를 해결하고자 끊임없이 노력하는 편입니다. 이러한 태도는 앞으로 좋은 공부습관과 학습의 효율성을 높이는 데 매우 큰 역할을 하게 됩니다. 한편 경쟁적인 태도가 적은 편이기 때문에 주변의 다른 사람들이 어떻게 하고 있는지에 대해서는 크게 개의치 않을 것으로 보입니다. 따라서 공부에 대해 스트레스를 받는 일은 많지 않습니다. 하지만, 때로는 다른 사람들이 어떻게 하는지 비교해 보는 것이 자신을 좀 더 발전시키기 위한 좋은 자극이 될 수 있습니다.



**성격:** 계획한 공부나 해야 할 일을 끝마치기 위해 애쓰지만 늘 마음먹은 대로 잘 실천되는 것은 아님 그런 시행착오의 과정을 통해 스스로의 힘으로 계획을 세우고 공부할 수 있는 능력 키울 수 있음

**동기:** 학습동기가 매우 높다, 때로는 다른 사람들이 어떻게 하는지 비교해 보는 것이 자기 자신을 좀 더 발전시키기 위한 좋은 자극이 될 수 있음

-> 경쟁에 대해서 부정적으로만 생각하지 말고 좋은 자극 받기

# 핵심역량

## <MLST-II 학습전략 검사>

· 정서 특성	총합: 42.25	T ( 21.77 %)	다소 낮음
척도	T점수(백분위)	설명	
우울	43.26(25.14)		
불안	42.85(23.58)	우울, 불안, 짜증과 같은 정서적인 어려움이나 고통의 정도를 측정합니다.	
짜증	42.75(23.58)		

### 정서 특성 상세 설명

다른 사람들에 비해 정서적으로 안정되어 있고 비교적 마음이 편안한 상태입니다. 스트레스를 겪게 되더라도 그 영향력이 공부를 하는데 큰 지장을 줄 정도는 아닌 것으로 보입니다. 전반적인 심리상태는 안정적인 편에 속하며, 감정변화가 자주 발생하지는 않을 것으로 보입니다. 누구나 그러하듯 스트레스가 생기면 일시적으로 힘들거나 어려울 수 있으나, 잘 이겨낼 수 있고 자신의 목표를 위해 꾸준히 노력할 수 있는 마음을 가지고 있습니다.

정서: 다른 사람들에 비해 정서적으로 안정되어 있고 비교적 마음이 편안한 상태, 스트레스를 겪게 되더라도 그 영향력이 공부를 하는데 큰 지장을 줄 정도는 아님

-> 스트레스 관리 잘 하기

· 행동 특성	총합: 55.00	T ( 69.15 %)	다소 높음
척도	T점수(백분위)	설명	
시간관리	52.65(60.26)	시간을 얼마나 효율적이고 계획성있게 사용하고 있는지의 정도를 측정합니다.	
수업듣기	58.14(79.10)	수업에 대한 적극성, 수업을 통해 중요한 내용을 파악할 수 있는지 여부를 측정합니다.	
노트필기	58.83(81.06)	노트필기를 성실히 하는지 여부와 노트필기 요령, 노트 활용 정도에 대해 측정합니다.	
공부환경	51.63(56.36)	자신의 주 공부장소가 얼마나 집중에 도움이 되는가의 정도, 혹은 집중에 방해되는 자극을 스스로 차단하는 능력을 측정합니다.	
집중전략	54.16(66.28)	집중력의 정도, 집중을 유지할 수 있는 능력의 여부, 집중이 잘 되지 않을 때의 대처 방법에 대해 측정합니다.	
읽기전략	48.23(42.86)	책을 읽을 때 읽은 내용에 대한 이해력, 기억의 정도, 핵심내용 파악능력, 교과서나 참고서의 활용 능력에 대해 측정합니다.	
기억전략	53.29(62.93)	정확한 기억과 기억한 내용을 오랜 시간동안 유지하는데 필요한 기억방법과 요령의 정도를 측정합니다.	
시험전략	53.12(62.17)	계획적인 시험 준비의 여부와 시험에서의 실수를 줄이기 위해 필요한 전략의 사용여부를 측정합니다.	

### 행동 특성 상세 설명

·님의 행동 특성 종합점수는 '다소 높음' 수준에 해당됩니다. 다른 사람들에 비해 비교적 좋은 공부습관을 가지고 있습니다. 다른 사람들보다 더 노력하는 편이기 때문에 몇 가지 부족한 부분만 찾아서 보완한다면 앞으로 더 좋은 결과가 기대됩니다. 위에서 볼 수 있듯이 공부습관은 여러 개의 영역으로 구분할 수 있으며 각 영역에서 요구되는 좋은 학습 행동이 많을수록, 그것을 자주 사용할수록 학습의 효율성(같은 시간을 투자해서 공부했을 때 얼마나 더 좋은 결과를 얻을 수 있는지의 정도)은 더욱 높아집니다. 완벽한 공부습관을 가진 사람은 없으며 잘못된 습관 영역을 찾아 더 좋은 습관으로 바꾸기 위한 끊임없는 노력이 중요합니다. 특히, 공부습관은 학년이 높아질수록 성적이 더 밀접한 관련성을 가지게 되므로 지금부터 더 좋은 공부습관을 만들기 위한 노력을 기울일 필요가 있습니다.

-> 좋은 공부 습관 만들기

# 핵심역량

## <MLST-II 학습전략 검사>

### 개입방법

이번 검사 결과를 토대로  
프로그래밍을 추천합니다.

님이 학습과정에서의 취약점을 보완하고 향후 자기주도 학습능력을 높이기 위해 다음과 같은

#### 시간관리프로그램(TE)

LAMP 플래너를 기반으로 내담자의 목표설정과 실행능력, 계획능력을 향상시키는 다양한 기법을 배우고 훈련합니다. 구성 내용에는 시간관리의 문제점 파악하기, 시간관리의 핵심원칙 이해, 계획표 구성 훈련, 실천력 증진전략이 있습니다. 시간관리는 자기주도학습의 기초를 이루며 이 전략을 활용하면 실제 시간의 활용도가 20% 이상 증가됩니다.

#### 시험전략향상프로그램(EE)

시험을 체계적으로 준비하는 능력을 향상시키기 위한 기법들을 다룹니다. 구성 내용에는 시험준비의 기본 원칙, 시험계획 세우기, 시험불안 줄이기, 오답노트의 활용방법이 있습니다. 시험에서 자신의 역량을 최대한 끌어올리기 위한 도움을 받을 수 있습니다.

### 피드백

#### 시간관리프로그램(TE)

-> LAMP 플래너를 기반으로 내담자의  
목표설정과 실행능력을 향상시키는  
다양한 기법을 배우고 훈련

#### 시험전략향상프로그램(EE)

-> 시험을 체계적으로 준비하는 능력을  
향상시키기 위한 기법들을 다룹니다

### <소감>

나의 학습 전략에 대해서 너무 잘 맞춰서 깜짝 놀랐다 내가 구체적으로 계획을 세우고 시간을 관리하는 법을 배우는 것이 필요한 것을 알았고 시험을 체계적으로 준비하는 능력 역시 부족하다는 것을 깨달았다 이 부분에 대해서 비교과 또는 유튜브 강의를 통해 공부하고 보충할 예정이다

# 앞으로의 계획, 목표

## 나의 대학생할 계획

1. 학업
2. 핵심역량
3. 자격증
4. 영어공부

## 나의 목표

1. 취업
2. 사업
3. 인공지능 개발

# 앞으로의 계획, 목표 <학업>

## 미디어소프트웨어학과

게임 개발자			
● 상 ● 중 ● 하			
1-1 C 프로그래밍 멀티미디어 소프트웨어개론 대학수학 디지털스토리텔링	1-2 이산수학 게임·가상현실 콘텐츠 기획 파이썬 프로그래밍 미디어소프트웨어 기초설계 C++ 프로그래밍	2-1 머신러닝 기초 디지털 디자인 자료구조 및 알고리즘 게임수학 자바 웹 프로그래밍(1)	2-2 진로와 취업 데이터베이스 자바 웹 프로그래밍(2) 웹 프로그래밍(1) 영상처리
3-1 3D 모델링 웹 프로그래밍(2) 컴퓨터그래픽스(1) 게임엔진(1) 서버프로그래밍	3-2 HCI 컴퓨터그래픽스(2) 인공지능 게임엔진 미디어소프트웨어 종합설계(1)	4-1 운영체제 미디어소프트웨어 종합설계(2) 가상현실·증강현실 콘텐츠 제작	4-2 취업세미나 졸업작품 현장실습(1) 현장실습(3) 현장실습(4)

가상·증강 현실 개발자			
● 상 ● 중 ● 하			
1-1 C 프로그래밍 멀티미디어 소프트웨어개론 대학수학 디지털스토리텔링	1-2 이산수학 게임·가상현실 콘텐츠 기획 파이썬 프로그래밍 미디어소프트웨어 기초설계 C++ 프로그래밍	2-1 머신러닝 기초 디지털 디자인 자료구조 및 알고리즘 게임수학 자바 웹 프로그래밍(1)	2-2 진로와 취업 데이터베이스 자바 웹 프로그래밍(2) 웹 프로그래밍(1) 영상처리
3-1 3D 모델링 웹 프로그래밍(2) 컴퓨터그래픽스(1) 게임엔진(1) 서버프로그래밍	3-2 HCI 컴퓨터그래픽스(2) 인공지능 게임엔진 미디어소프트웨어 종합설계	4-1 운영체제 미디어소프트웨어 종합설계(2) 현장실습(1) 가상현실·증강현실 콘텐츠 제작	4-2 취업세미나 졸업작품 현장실습(2) 현장실습(3) 현장실습(4)

앱·웹 개발자			
● 상 ● 중 ● 하			
1-1 C 프로그래밍 멀티미디어 소프트웨어개론 대학수학 디지털스토리텔링	1-2 이산수학 게임·가상현실 콘텐츠 기획 파이썬 프로그래밍 미디어소프트웨어 기초설계 C++ 프로그래밍	2-1 머신러닝 기초 디지털 디자인 자료구조 및 알고리즘 게임수학 자바 웹 프로그래밍(1)	2-2 진로와 취업 데이터베이스 자바 웹 프로그래밍(2) 웹 프로그래밍(1) 영상처리
3-1 3D 모델링 웹 프로그래밍(2) 컴퓨터그래픽스(1) 게임엔진(1) 서버프로그래밍	3-2 HCI 컴퓨터그래픽스(2) 인공지능 게임엔진 미디어소프트웨어 종합설계(1)	4-1 운영체제 미디어소프트웨어 종합설계(2) 현장실습(1) 가상현실·증강현실 콘텐츠 제작	4-2 취업세미나 졸업작품 현장실습(2) 현장실습(3) 현장실습(4)

어느 분야로 갈지 생각하기

-> 분야에 따라 다른 선택과목을 들어야 함

-> 인공지능, 가상현실 쪽으로 갈 예정

2학년 때부터 관련 과목 듣기 계획

학기	구분	교과목명	학점	설계	시간		비고	선수과목
					이론	실습		
1-1	전선	C 프로그래밍	3		2	1		
	전선	멀티미디어소프트웨어개론	3		3	0		
	전선	디지털스토리텔링	3		2	1		
	전선	대학수학	3		3	0		
1-2	전선	파이썬프로그래밍	3		2	1		C 프로그래밍
	전선	C++ 프로그래밍	3		2	1		
	전필	게임/가상현실콘텐츠 기획	3		3	0		
	전선	이산수학	3		3	0		
2-1	전선	미디어소프트웨어기초설계	3	3	1	2		
	전필	자료구조 및 알고리즘	3		2	1		파이썬프로그래밍
	전필	자바웹프로그래밍(1)	3		2	1		
	전선	디지털디자인	3		2	1		
2-2	전필	게임수학	3		2	1		이산수학
	전선	머신러닝 기초	3		2	1		대학수학
	전선	진로탐색(1)	3		1	2	P/F	
	전필	데이터베이스	3		2	1		자료구조 및 알고리즘
3-1	전선	영상처리	3		2	1		
	전선	자바웹프로그래밍(2)	3		2	1		자바웹프로그래밍(1)
	전필	웹프로그래밍(1)	3		2	1		
	전선	진로와 취업	2		1	1	P/F	
3-2	전선	진로탐색(2)	3		1	2	P/F	
	전선	서버프로그래밍	3		2	1		데이터베이스
	전선	3D 모델링	3		1	2		
	전선	웹프로그래밍(2)	3		2	1		웹프로그래밍(1)
4-1	전필	컴퓨터그래픽스(1)	3	1	2	1		게임수학
	전필	HCI	3		3	0		이산수학
	전선	인공지능	3		2	1		
	전선	게임엔진(2)	3		1	2		게임엔진(1)
4-2	전선	컴퓨터그래픽스(2)	3		2	1		컴퓨터그래픽스(1)
	전필	미디어소프트웨어종합설계(1)	3	3	0	3		미디어소프트웨어기초설계
	전선	운영체제	3		0	3		
	전선	현장실습	3		0	3		
4-1	전선	가상현실/증강현실콘텐츠제작	3		2	1		
	전필	미디어소프트웨어종합설계(2)	3	3	0	3		미디어소프트웨어종합설계(1)
4-2	전선	취업세미나	3		2	1		
	전필	졸업작품	0		0	0	P/F	미디어소프트웨어종합설계(2)

# 앞으로의 계획, 목표 <학업>

## VR, AR, 게임 분야 채용 직종 및 주요 업무

**VR · AR 분야 채용 직종 및 주요업무**

직종	주요업무
VR · AR · MR 개발자	3D콘텐츠 개발/웨어러블 디바이스 활용 솔루션, 플랫폼, 콘텐츠 개발/AR · VR연계 가능 기술개발/Unreal Engine, Unity Engine 등 상용 엔진을 활용한 어플리케이션 개발
소셜 실감형 게임 서버 개발자	게임/콘텐츠 서버 프로그래밍 (C/C++, 네트워크, DB), 멀티 유저 게임 서비스/빅데이터 플랫폼개발/AI 관련 SI개발/Unity 엔진을 이용한 VR/AR 응용 소프트웨어 개발
메타버스 개발자	javascript, HTML5를 이용한 WebGL 개발/Unity C#을 이용한 증강 · 가상현실 개발/Unity, Unreal 개발
Unity3D 개발자	유니티 뉴미디어 콘텐츠 개발/AR · VR 개발/모바일APP 개발/Unity를 활용한 VR콘텐츠개발/ Unity 기반 어플리케이션 개발/XR (AR, VR, MR) 콘텐츠 개발
AR · VR 클라이언트 개발자	기업 솔루션 및 콘텐츠 개발 제작(PC, 모바일) 및 VR, AR 콘텐츠 개발
Unity 프로그래머	교육용 AR게임/앱개발 프로젝트 기간 중 유니티 프론트엔드 프로그래밍 담당/게임컨셉: 증강현실기반 3D 캐릭터 적용 AR 게임

**게임 분야 채용 직종 및 주요업무**

직종	주요업무
게임개발자	게임개발/게임서비스 플랫폼 개발/AR · VR · MR 솔루션, 플랫폼 및 콘텐츠개발/API/LBS/Unity 3D/퍼즐 게임 개발/UI · UX 게임디자인
모바일게임개발자	라이브게임에 대한 기능 추가 개발 및 서비스 이슈 대응/모바일 인스턴트 게임개발/게임개발 및 유지보수, 운영/클라이언트 콘텐츠 및 시스템 개발/Unity엔진을 활용한 모바일 게임개발
클라이언트 개발자	게임 클라이언트 개발/유니티를 이용한 클라이언트 개발/게임 클라이언트 콘텐츠 개발 및 유지보수
게임 서버 프로그래머 및 개발자	리눅스를 사용한 웹서버구축/웹 서버를 이용한 게임 서버 구축,서버 콘텐츠 및 시스템 개발/ 게임 데이터 수집 및 분석 톨 개발/서버 모니터링 및 운영 톨 개발/
캐주얼게임 개발자	Unity를 이용한니및 콘텐츠 구현/신규 캐주얼 게임 개발/유니티를 통한 하이퍼 캐주얼 게임개발
기능성 게임 개발자	국내외 관련 연구논문 리뷰를 바탕으로 한 게임기획/개발자 · 디자이너 · 마케팅외의 협업/아이디어의 구체화 및 게임 프로세스

관심있는 직종: 유니티 프로그래머, 유니티 3D 개발자

졸업작품 준비

-> 아직은 미정, 학과 공부를 계속하면서  
나의 진로와 관련 있는 작품을 만들 계획

# 앞으로의 계획, 목표

<핵심역량>

## 핵심역량 목표

### 앞으로의 계획

- > CAKE 어플을 통해 하루 10분 영어 공부를 하며 영어와 익숙해지기
- > 비교과를 통한 영어공부 실시 -> 토익 단어 외우기
- > 독서 토론 활동을 통해서 사회 문제에 대해서 생각해보기

**비교과  
교육과정 현황**  
(2021학년도 교육과정 기준)

- 산학자문위원회 (1회)
- VR/AR 콘텐츠 Unity장기실무교육 (1회)
- 춘추계세미나 (5회)
- 졸업작품전시회 (1회)
- 자바웹 개발과정 장기실무교육 (1회)
- 현장학습 (2회)
- 취업특강 (8회)
- 캡스톤디자인 (4회)
- MISO E-sports 대회 (1회)
- 경진대회 (2회)
- Job Plus 프로그램 (4회)

-> 조별과제를 할 때 적극적으로 참여하며 다른 사람의 의견에 귀 기울이기

-> 커뮤니케이션 스킬 향상을 위해 관련 책 읽어보기

-> 학업과 관련된 다양한 비교과를 통해 핵심역량 향상 시키기

-> 구체적으로 시간 관리하는 법 터득

# 앞으로의 계획, 목표 <자격증>

컬러리스트 (6월 19 ~ 22 신청 / 7월 8 ~ 23일 필기 시험) 예정

자격증을 따라 하는 이유

1. 취업에 도움이 됨
2. 자격증을 따고 취업했을 때 기본적인 지식과 업무에 큰 도움

2023년에 따고 싶은 자격증

1. 컴퓨터 활용능력
2. 컬러리스트
3. 빅데이터기사

학업을 공부하면서 실제 업무와 관련 있는 자격증을 따는 것이 좋다는 생각이 들었다 1학년 때 따면 좋을 자격증이기에 때문에 취득 여부와 상관없이 도전해 보고 싶다

# 앞으로의 계획, 목표

<영어공부>

세계와 소통하기 위해 영어 공부를 해야 한다

영어공부를 해야하는 이유

1. 가장 많은 인구가 사용하는 언어 -> 전 세계인과 소통 가능
2. 취업, 원서 읽기 등 많은 기회 접할 가능성이 높아짐

영어 공부 계획

1. CAKE 어플을 통해 하루 10분 영어 공부를 하며 영어와 익숙해지기
2. 비교과를 통한 영어공부 실시
3. 토익 단어 외우기, 토익 듣기

토익 준비

토익 인정 기간 2년 -> 1,2학년 때는 토익 단어와 듣기 위주로 공부 예정  
3,4학년 때 토익 시험 계획 중

# 앞으로의 계획, 목표 <취업>

학과 졸업 후에 바로 취업할 계획이다

취업을 통해 내가 얻고 싶은 것

-> 자아 실현

-> 실전을 통한 실전 경험과 배움을 통해 창업의 기초 발판 만들기

-> 현재 사회의 유행 및 프로그램 동향을 파악

-> 창업의 아이디어 얻기

희망 직종: 유니티 프로그래머, 유니티 3D 개발자, 응용 프로그래머, 멀티미디어 소프트웨어 개발업체, 웹 디자인/ 프로그래밍, 3D 형상 프로그래머, 가상현실 프로그래머, 영상처리 프로그래머 및 개발자

-> 이제 배우기 시작한 단계로 하고 싶은 것은 많지만 정확히 어느 분야로 갈지 확실히 정해지지 못했다

# 앞으로의 계획, 목표 <사업>

취업 후 어느정도 준비가 되었을 때 회사를 설립할 예정이다

비전: 외로운 사람을 돕는 세계적인 회사 설립

현재는 해보고 싶은 것도 많고 관심사도 너무 다양해서 무엇을 하는 회사인지 확실하게 결정을 내리지는 못했다

-> 4년 동안 학과 공부를 통해 나의 진로를 확실히 한 후에 취업 등 여러 경험을 통해 회사를 설립할 예정

지금의 내가 할 수 있는 일

- > 4년 동안 학과 공부를 열심히 하고 졸업작품 준비하기
- > 다양한 비교과 활동에 참여하며 경험을 통해 나와 가장 잘 맞는 관심사 찾기
- > 관련 책이나 유튜브 보면서 배우기
- > 영어 공부

# 앞으로의 계획, 목표

<인공지능 개발>

대학을 다니면서 동시에 개인작으로 개발할 예정이다

챗GPT를 활용하여 개발 예정 -> 자세한 사항 비공개  
아직 많이 부족하기 때문에 학과 공부와 함께 천천히 진행

기초 알고리즘 등 인공지능과 관련된 비교과 듣기

사실 인공지능 뿐 아니라 모션그래픽, 블렌더, 유니티, 언리얼 등 관심이 많기  
때문에 학과 또는 비교과 활동을 통해 다양하게 배워나갈 예정