

2026
역량 인증제
포트폴리오 대회

컴퓨터공학과 · **권

비교과 인증 분야

비교과 인증 분야

성결대학교 2026

소통과 기획력을 코딩하다

비교과 활동으로 성장한 예비 웹 개발자의 기록

**권 · 컴퓨터공학과

PASSED

17.10점

핵심 8.10 · 전공 9.00

핵심 메시지

“비교과 활동을 통해 웹 개발자로 성장하기 위한 자기주도 학습, 소통·협력, 사용자 이해, 창의·융합, 진로탐색 역량을 단계적으로 쌓았다.”

목표

웹 개발자

Java, Spring Boot, React, DB, API 기반 성장

인증

PASSED

비교과 인증 17.10점 달성

비교과 인증제 현황

인증제	비교과
내 등급	 축하합니다. 인증에 통과하였습니다.
내 점수	17.1
핵심역량 점수	8.2
전공역량 점수	9

CONTENTS

01

01 자기소개

02

02 지원 동기

03

03 비교과 인증 현황 분석

04

04 비교과 활동 전체 분류

05

05 성장의 출발점: 1학년 대학생활적응 수상

06

06 대표 활동 1: 자기주도 학습

07

07 대표 활동 2: 에니어그램 자기이해

08

08 대표 활동 3: 친구상담사 소통 실천

09

09 대표 활동 4: UX/UI 직무 특강과 사용자 이해

10

10 대표 활동 5: 창의·융합과 진로탐색

11

11 성장 역량 정리

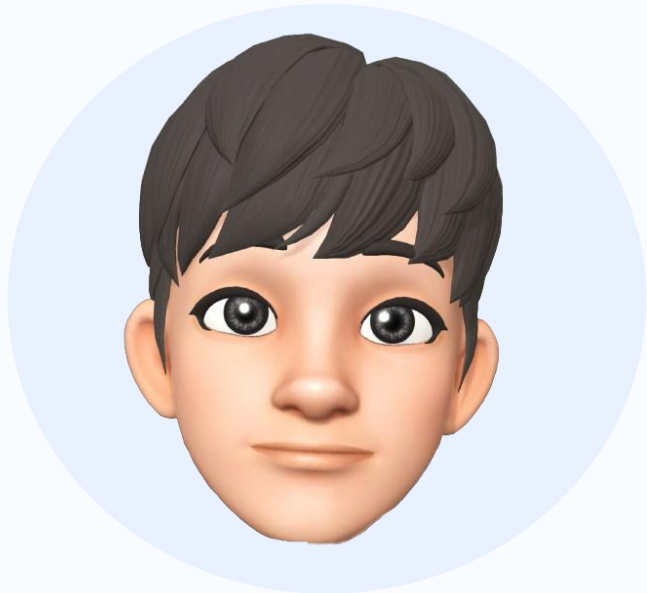
12

12 향후 계획

웹 개발자를 목표로 성장 중인 컴퓨터공학과 학생

전공 학습과 비교과 활동을 함께 쌓으며 자기주도성, 소통력, 사용자 이해 역량을 확장했습니다

Profile



이름

****권**

컴퓨터공학과 *학년

진로 목표

웹 개발자

Java, Spring Boot, React, DB, API, 프론트엔드, 백엔드

한 문장 소개

저는 컴퓨터공학과 *학년 **권입니다. 웹 개발자로 성장하기 위해 전공 학습뿐 아니라 비교과 활동을 통해 자기주도성, 소통력, 사용자 이해 역량을 함께 쌓아왔습니다.

비교과 활동 방향: 학습전략, 소통, 진로탐색, 창의·융합

성장의 출발점

상 장

우수(대 학생활 적응역량 인증)
컴퓨터공학과 권

비교과 점수보다 중요한 것은 성장의 방향이었습니다

17.10점은 단순한 기준 통과가 아니라, 개발자로 성장하기 위한 역량을 단계적으로 쌓아온 기록입니다.

비교과 인증 17.10점은 단순히 기준을 넘긴 숫자가 아니라, 개발자로 성장하기 위해 필요한 역량을 단계적으로 쌓아온 과정입니다.

01

처음에는 대학생활에 적응하는 것이 목표였지만, 이후 비교과 활동을 통해 나의 학습 방식과 소통 방식을 점검하게 되었습니다.

02

웹 개발자는 혼자 코드를 작성하는 사람에 그치지 않고, 사용자의 요구를 이해하고 팀원과 협업해야 한다는 점을 깨달았습니다.

03

그래서 저는 학습법, 상담, 에니어그램, UX/UI, 진로탐색 활동을 통해 개발자에게 필요한 기본 역량을 넓혀왔습니다.

인증제

17.10점 · PASSED

핵심역량 8.10점 + 전공역량 9.00점

핵심역량 비교과
8.10점 구성

역량	내 점수
기독교적 인성	1.61
세계시민	0.5
창의.융합	2.06
소통.협력	3.93

비교과 인증 17.10점, PASSED

핵심역량 8.10점과 전공역량 9.00점은 소프트 스킬과 전공 실천력이 함께 쌓였다는 근거입니다.

총점

17.10점

비교과 인증 최종 점수

핵심역량 비교과

8.10점

자기주도 학습, 소통·협력, 사용자 이해의 기반

전공역량 비교과

9.00점

개발자 진로와 직결되는 실천형 경험

비교과 인증제 현황

인증제	비교과
내 등급	
	축하합니다. 인증에 통과하였습니다.
내 점수	17.1
핵심역량 점수	8.2
전공역량 점수	9

전공역량 비교과
9.00점 구성

프로그램명	년도	학기	S포인트/ 활동시간	전공역량	운영부서	점수
2024학년도 2학기 컴퓨터공학과 설계프로젝트 경진대회	2024	2	1.5 / 25	요구이해 및 설계역량(50 %) 개발 협력 역량(50 %)	전공(컴퓨터공학과)	1.5
2024학년도 1학기 컴퓨터공학과 설계프로젝트 경진대회	2024	1	1.5 / 25	요구이해 및 설계역량(50 %) 개발 협력 역량(50 %)	전공(컴퓨터공학과)	1.5
2023학년도 2학기 컴퓨터공학과 리더십 (학생장, 부학생장, 과대표)	2023	2	3.0 / 51	공학기술 소통역량(50 %) 공학윤리역량(50 %)	전공(컴퓨터공학과)	3
2023학년도 1학기 컴퓨터공학과 리더십 (학생장, 부학생장, 과대표)	2023	1	3.0 / 51	공학기술 소통역량(50 %) 공학윤리역량(50 %)	전공(컴퓨터공학과)	3
계						9.0

나의 비교과 활동은 5개 역량으로 묶입니다

활동을 다섯 축으로 묶어 정리했습니다.

분류	주요 활동	성장 의미
자기주도 학습형	AMT, MLST, 학습법 특강	전공 학습을 지속하는 방법을 익힘
상담·소통형	에니어그램, 친구상담사	타인을 이해하고 경청하는 훈련
진로·직무형	UX/UI 직무 특강, 해외취업캠프	웹 개발자 진로를 구체화
창의·융합형	캐릭터 공모전, 학습전략 특강	아이디어를 구조화하고 표현
대학생활 성장형	대학생활적응 수상, 포트폴리오 대회	비교과 성장의 출발점

5개 역량

자기주도 학습형, 상담·소통형, 진로·직무형, 창의·융합형, 대학생활 성장형

핵심역량 비교과 이수내역 중 주요 활동 부분

프로그램명	년도	학기	S포인트/ 활동시간	핵심역량	운영부서	점수
거점특화-특강-2학기 2025학년도 사용자의 요구를 만족시키는 디자인(UX/UI) 직무 특강 프로그램	2025	2	2.0 / 35	창의.융합(20 %) 소통.협력(80 %)	대학일자리플러스센터	2
2025 재학생 학업동기검사(AMT)	2025	1	0.1 / 1	소통.협력(100 %)	교수학습지원센터	0.1
2025 재학생 학습전략검사(MLST)	2025	1	0.1 / 1	소통.협력(100 %)	교수학습지원센터	0.1
2024학년도 2학기 친구상담사&친구상담사plus 워크숍	2024	2	0.1 / 2	기독교적 인성(100 %)	학생상담센터	0.1
2024학년도 2학기 친구상담사&친구상담사plus 친구매칭	2024	2	0.2 / 4	기독교적 인성(100 %)	학생상담센터	0.2
XR의 이해	2024	2	0.1 / 1	창의.융합(40 %) 소통.협력(60 %)	XR센터	0.1
2024학년도 1학기 친구상담사&친구상담사plus 상담기법연수	2024	1	0.1 / 2	기독교적 인성(100 %)	학생상담센터	0.1
학생상담센터 개인상담-1학기	2024	1	0.2 / 3	기독교적 인성(100 %)	학생상담센터	0.2
2024학년도 1학기 친구상담사&친구상담사plus 워크숍	2024	1	0.1 / 2	기독교적 인성(70 %) 세계시민(30 %)	학생상담센터	0.1
2024 비교과 FAIR	2024	1	0.1 / 2	창의.융합(50 %) 소통.협력(50 %)	교육혁신지원센터	0.1
2024학년도 1학기 친구상담사 에니어그램연수	2024	1	0.3 / 6	기독교적 인성(70 %) 세계시민(30 %)	학생상담센터	0.3

2023 나 그때 뭐 했지? 노선으로 포트폴리오 정리하자!	2023	2	0.1 / 2	창의.융합(50 %) 소통.협력(50 %)	교육혁신지원센 터	0.1
2023 전자정보박람회	2023	2	0.1 / 1	세계시민(50 %) 창의.융합(50 %)	문헌정보과	0.1
2023-2 온라인 학습법 특강: 프레젠테이션 기획과 구성 전략	2023	2	0.1 / 1	소통.협력(100 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023-2 온라인 학습법 특강: 팀플전략	2023	2	0.1 / 1	소통.협력(100 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023-2 온라인 학습법 특강: 팀플에서의 대화 및 인간관계	2023	2	0.1 / 1	소통.협력(100 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023-2 온라인 학습법 특강: 토론 논제(주제) 분석하기	2023	2	0.1 / 1	소통.협력(100 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023-2 온라인 학습법 특강: 수면관리와 실제	2023	2	0.1 / 1	창의.융합(50 %) 소통.협력(50 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023-2 온라인 학습법 특강: 감정 조절과 자기 돌봄	2023	2	0.1 / 1	창의.융합(50 %) 소통.협력(50 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023-2 온라인 학습법 특강: 대학생의 레포트 작성법	2023	2	0.1 / 1	창의.융합(50 %) 소통.협력(50 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023학년도 Job Plus(잡+)_컴퓨터공학과_직무특강2	2023	2	0.1 / 1	창의.융합(40 %) 소통.협력(60 %)	대학일자리플러 스센터	0.1

★신규★ 2023-2 우수학습자 노하우 공유 특강: 선배가 소개하는 현명한 컴퓨터공 학과 생활 (컴퓨터공학과)	2023	2	0.1 / 1	창의.융합(100 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023-2 온라인 학습법 특강: 발표의 대가가 되는 효과적인 발표 전략	2023	2	0.1 / 1	소통.협력(100 %)	교수학습지원센 터	0.1
성결대학교 캐릭터 디자인 공모전	2023	2	1.0 / 15	기독교적 인성(40 %) 창의.융합(60 %)	홍보미디어센터	1
[2023년도 XR의 이해] 차세대 미디어 기술 VR을 활용한 가상현실 방탈출 프로그램	2023	2	0.1 / 1	창의.융합(40 %) 소통.협력(60 %)	XR센터	0.1
2023-1 온라인 학습법 특강: 수업활용전략(대생진연계)	2023	1	0.1 / 1	창의.융합(50 %) 소통.협력(50 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023 성결 FAIR: JUMP UP	2023	1	0.1 / 2	기독교적 인성(50 %) 소통.협력(50 %)	교육혁신지원센 터	0.1
2023-1 온라인 학습법 특강: 기억향상전략	2023	1	0.1 / 1	창의.융합(50 %) 소통.협력(50 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023-1 온라인 학습법 특강: 수업활용전략	2023	1	0.1 / 1	창의.융합(50 %) 소통.협력(50 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023-1 온라인 학습법 특강: 시간관리기술	2023	1	0.1 / 1	창의.융합(50 %) 소통.협력(50 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023학년도 DX(디지털 전환)특화 취업 컨설팅_VR 모의면접	2023	1	0.1 / 1	창의.융합(40 %) 소통.협력(60 %)	대학일자리플러 스센터	0.1
2023-1 학습개인상담	2023	1	0.2 / 2.5	소통.협력(100 %)	교수학습지원센 터	0.2
2023 신입생 학습전략검사(MLST)	2023	1	0.1 / 1	소통.협력(100 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023-1 온라인 학습법 특강: 목표설정기술	2023	1	0.1 / 1	창의.융합(50 %) 소통.협력(50 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023 신입생 학업동기검사(AMT)	2023	1	0.1 / 1	소통.협력(100 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023-1 학습전략검사(MLST) 해석상담	2023	1	0.1 / 1	소통.협력(100 %)	교수학습지원센 터	0.1
해외취업캠프-기초편	2023	1	0.4 / 7	세계시민(70 %) 소통.협력(30 %)	대학일자리플러 스센터	0.4
2023 역량 인증제 포트폴리오 대회	2023	1	0.2 / 3	기독교적 인성(50 %) 소통.협력(50 %)	교육혁신지원센 터	0.2
2023 우수학습자 노하우 공유 특강: 슬기로운 대학생활 (컴퓨터공학과)	2023	1	0.1 / 1	창의.융합(100 %)	교수학습지원센 터	0.1
2023학년도 새내기 마음건강 심리검사(1학년 대상)	2023	1	0.1 / 1	기독교적 인성(50 %) 세계시민(50 %)	학생상담센터	0.1

첫 성취는 적응이었고, 이후 비교과 성장으로 이어졌습니다

1학년 때의 대학생활적응 우수 경험은 비교과 활동을 계속 이어가게 한 출발점이었습니다.

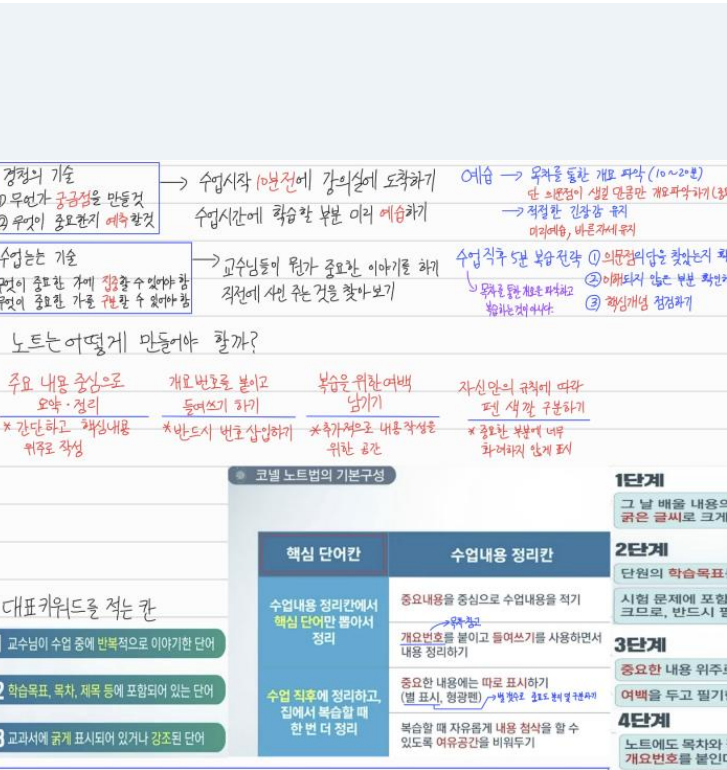
출발점

대학생활 초반에는 전공 학습보다 먼저 학교생활에 적응하고 생활 리듬을 잡는 것이 중요했습니다. 대학생활적응 우수상은 저에게 첫 성취감을 주었고, 이후 비교과 활동을 통해 부족한 역량을 보완 하려는 동기가 되었습니다.

- 01 1학년 때의 적응 성과가 비교과 참여의 심리적 문턱을 낮춰 주었습니다.
- 02 초기의 성취가 있었기에 이후 학습전략, 상담, 진로탐색 활동으로 자연스럽게 확장할 수 있었습니다.
- 03 이 경험은 "잘 적응하는 학생"에서 "역량을 계획적으로 쌓는 학생"으로 넘어가는 전환 점이었습니다.

위 학생은 교육혁신지원센터에서 주관하는 2023학년도 역량 인증제 포트폴리오 대회에 참여하여 우수한 내용으로 위와 같이 수상하였기에 이 상장을 수여합니다.

2023년 5월 23일



나를 이해해야 팀 안에서의 역할도 보입니다

에니어그램과 심리검사를 통해 나의 성향을 확인하고, 협업에서의 강점과 보완점을 정리했습니다.

- 01
- 활동 전 상황: 협업 과정에서 나의 성향과 대인관계 방식을 객관적으로 이해할 필요가 있었습니다.
- 02
- 참여 이유: 나와 타인의 차이를 이해하고 더 나은 소통 방식을 찾기 위해 참여했습니다.
- 03
- 활동 내용: 에니어그램 1단계·2단계 교육을 수료하고 EPDI/심리검사를 통해 성향을 분석했습니다.
- 04
- 배운 점: 신중함과 책임감은 강점이지만, 과도한 걱정과 확인은 보완해야 할 부분임을 알게 되었습니다.
- 05
- 성장 역량: 자기이해와 관계 조율 역량이 강화되었습니다.
- 06
- 개발자 진로와의 연결: 개발 프로젝트에서 요구사항을 정확히 확인하고 팀원과 안정적으로 협업하는 태도로 연결됩니다.

보완 포인트

과도한 걱정 줄이기

요구 확인은 하되, 불필요한 반복 검토를 줄이는 방향

종합심리평가 개별해석

현재의 적응상태

현재 환경적인 어려움이 있고 이로 인하여 정서적으로도 기분이 좋지 않고 다소 불안정한 상태일 수 있습니다. 그러나 기본적으로는 비교적 낙관적이고 수용적인 태도로 자신이나 타인을 대하므로 주변 상황에 대해서도 현실적으로 접근하는 편이며 심리적으로도 안정성이 높은 편일 것으로 사료됩니다. 따라서 현재의 부정적인 정서 상태는 스트레스에 대한 자연스러운 반응으로 사료되므로 현재의 스트레스가 해결되는데 초점을 맞추는 것이 도움이 될 것으로 판단됩니다.

에니어그램 1단계 교육 수료증

교육 수료증

성명 : 권
생년월일 :
인증번호 :
교육명 : 한국형에니어그램 1단계 교육
교육시간 : 2024년 04월 17일 (10시간)
지도자 : 최원현

위 사람은 한국형에니어그램의 지혜를 실천하고
건강한 사회를 건설하기 위한
한국에니어그램교육연구소의 전문교육과정을
이수하였음을 증명합니다.

2024년 04월 17일

에니어그램 2단계 교육 수료증

교육 수료증

성명 : 권
생년월일 :
인증번호 :
교육명 : 한국형에니어그램 2단계 교육
교육시간 : 2024년 06월 21일 (10시간)
지도자 : 최원현

위 사람은 한국형에니어그램의 지혜를 실천하고
건강한 사회를 건설하기 위한
한국에니어그램교육연구소의 전문교육과정을
이수하였음을 증명합니다.

2024년 06월 21일

소통은 말하기보다 경청과 기록에서 시작되었습니다

친구상담사 활동을 통해 거절의 어려움, 감정 관리, 완곡한 표현 연습을 실제 상담 흐름에서 다뤘습니다.

01 활동 전 상황: 소통·협력 역량을 실제 대화 상황에서 훈련하고 싶었습니다.

02 참여 이유: 타인의 고민을 듣고 문제 해결 과정을 함께 따라가는 경험이 필요했습니다.

03 활동 내용: 거절 의사 표현, 완곡한 답변, 감정 관리, 후속 회기에서의 변화 점검을 중심으로 상담을 진행했습니다.

04 배운 점: 소통은 빠르게 답을 주는 것이 아니라, 상대의 맥락을 듣고 실천 가능한 방법을 함께 찾는 과정임을 배웠습니다.

05 성장 역량: 경청과 조율, 기록의 역량이 강화되었습니다.

06 개발자 진로와의 연결: 개발자는 사용자와 팀원의 요구를 이해하고 조율해야 하므로, 상담 경험은 협업형 개발자로 성장하는 기반이 됩니다.

대화의 핵심

“거절은 관계를 끊는 행동이 아니라, 관계를 건강하게 유지하는 표현”이라는 관점이 실제 상담에서 설득력을 가졌습니다.

친구상담사 보고서 일부

참여소감

친구상담사

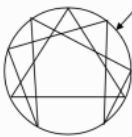
내담자의 진솔한 고민과 변화 과정을 지켜보는 소중한 시간을 가졌습니다. 특히, 거절을 어려워하던 내담자가 자신을 돌아보고 정진적으로 변화해가는 모습을 보며 상담사로서 큰 보람을 느낄 수 있었습니다. 처음에는 자신의 감정을 인식하는 데도 어려움을 겪었지만, 작은 상황에서부터 거절 연습을 시작하며 점차 자신감을 회복해 나가는 모습이 인상적이었습니다. 그 과정에서 완곡한 표현과 배려 있는 의사소통 방법을 배우며, 스스로를 존중하고 건강한 관계를 형성하는 태도를 익혀가는 내담자의 성장이 돋보였습니다. 또한, 상담 중 배운 감정 관리 방법을 실천하며 죄책감과 불안을 다루고, 자신을 격려하는 힘을 키워가는 모습은 상담사의 피드백과 프로그램의 효과를 실감하게 해주었습니다. 내담자가 거절을 단순히 누군가를 거부하는 것이 아니라, 자신을 보호하고 관계를 존중하는 중요한 기술로 받아들였다는 점에서 프로그램의 의의를 다시금 확인할 수 있었습니다. 앞으로도 이번 프로그램을 통해 얻은 경험이 참여자의 삶에 긍정적인 영향을 끼치기를 바라며, 이 프로그램이 더 많은 사람들에게 도움을 줄 수 있기를 기대합니다.

친구상담사 에니어그램 1단계 필기 일부

1. 에니어그램이란? "자기 관찰을 통한 인격 유형을 이해하는 지혜"이다

- 에니어그램은 Ennea(숫자 9)와 gram(도형)의 합성어로, 사람의 성격을 9가지로 구분한 성격유형이다.

2. 에니어그램 심볼은 원(circle)과 삼각형(triangle), 육사도(hexad) 이 세가지로 이루어져 있고, 세가지가 합쳐진 그림은 에니어그램을 칭한다.



3. 각 도형 별로 뜻하는 것은

- 원: 영원, 만물, 온전함을 뜻한다.
- 삼각형: 동변 삼각형으로 3의법칙(능동적, 수동적, 중립적) 3가지를 뜻한다.
- 육사도: 7의 법칙이다.

4. 에니어그램 검사를 진행할 때는 (검사질문지, 프로파일, 응답지) 총 3가지가 있어야 하며, 검사자에게 **"되고싶은, 이상적인 나를 선택하는 것이 아니라 최대한 원래 내기 알고 있는 나를 선택해야 한다."**고 이야기를 해준다.

1) 에니어그램 검사 시작하기

- 검사 실시에 앞서 주의사항:
 - (1) 검사지에 체크하지 않습니다.
 - (2) 번호를 잘못 체크했을 경우 그 번호의 괄호 아래간에 표시합니다.
 - (3) 오른쪽 기재사항 간에 인적 사항을 기재합니다.

2) 검사 실시

3) 모든 질문에 응답한 후 절취선을 따라 응답지 뜯으세요.

4) 응답지에 함께 구하기

- 이때 가장 많이 나온 숫자 밑의 1이라고 적어 달라고 요청!

5) 프로파일에 옮겨 적기: 찍은선 그래프 그리기

- (1) 소속과 성명, 나이 등을 기록
- (2) 응답지에 합산한 숫자를 그래프 상에 차례로 기입
- (3) 찍은선 그래프로 연결
- (4) 프로파일에 옮겨 적기: 에니어그램 도형에 점수 채워 넣기

5. 힘이 중심(자아) 이해

세가지 힘의 중심 (자아)

8,9,1 → 고추장, 현재지향적, 행동형, 지도자 (본노)[본능형,정]

2,3,4 → 된장, 과거지향적, 감정형, 봉사서비스형 (수치심)[감정형,가슴]

5,6,7 → 간장, 미래지향, 사고형, 연구형 (공포)[사고형,머리]

친구상담사 에니어그램 2단계 필기 일부

1. 포로의 개념: 인간은 잡자는 포로의 상태이다.

- 포로는 자신이 감옥에 갇혀 있다는 것을 깨닫기 전에는 감옥을 빠져나오려 하지 않는다. -구르지예프-

포로에는 고통의 포로와 시간 감각의 포로가 있다.

- 고통의 포로, 시간 감각의 포로 등에 빠져 있는 상태에서 '포로 상태'를 쉽게 인식할 수 있는 것은 시간 감각이다. 시간은 인간에게 똑같이 주어지지만 유형별로 시간을 느끼는 감각은 다르다.

• 각 유형의 포로

고통의 포로	유형	시간 감각의 포로
자신이나 주위에 분노	1	완벽지향 시간부족
타인의 필요성 불인정	2	타인을 위해 시간 사용
목표달성/성공	3	성공을 위해 시간 사용
특별한 존재	4	감정에 따라 시간 인식(감정의 강도로 시간계산)
공허함을 피함	5	시간의 방관자 시간부족
권력에 대한 불신	6	시간에 충실
즐거움 추구	7	즐거움 추구 시간 무한정
강함 과시	8	시간은 자력으로 통제
갈등 회피	9	조화로운 시간 흐름

1번 유형 시간 감각의 포로

- 완벽하기 위해서는 시간이 넉넉하지 않다.
- 늘 시간에 지배당한다.
- 의미 있는 일이 아니면 시간 낭비로 생각되어서 회한다.

위 상황이면 시간 감각의 포로로 잡혀 있는 상태이다.

2번 유형 시간 감각의 포로

- 다른 사람에게 쓰는 시간은 유쾌하게 지나간다.
- 시간은 개인적인 만남을 위한 기회다.
- 관계가 잘 이루어지면 시간은 언제나 충분하다.

포로의 사로 잡혀 자기를 몰아다룰 수 있는 기회를 빼기는 것

3번 유형 시간 감각의 포로

- 성과를 얻기 위한 시간만을 유효하게 사용한다.
- 성취나 생산을 위한 도구로 생각한다.
- 시간을 지키느냐, 못 지키느냐 보다는 일의 완수가 더 중요하다.

위 상황이면 시간 감각의 포로로 잡혀 있는 상태이다.

웹 개발자는 기능보다 먼저 사용자를 이해해야 합니다

UX/UI 직무 특강을 통해 화면 흐름과 사용자 요구를 서비스 설계 언어로 바꾸는 관점을 익혔습니다

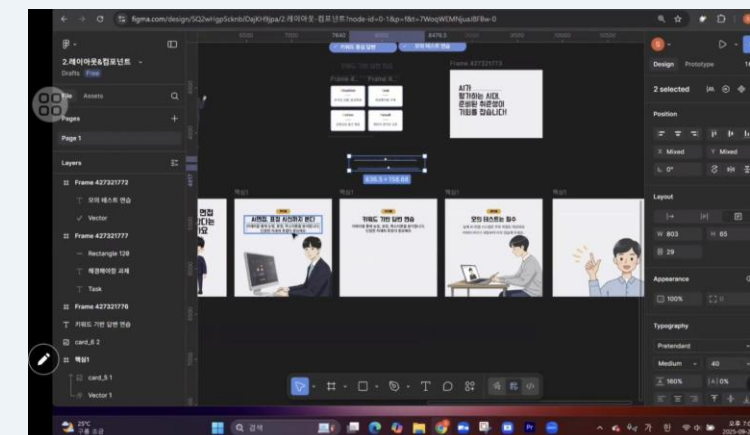
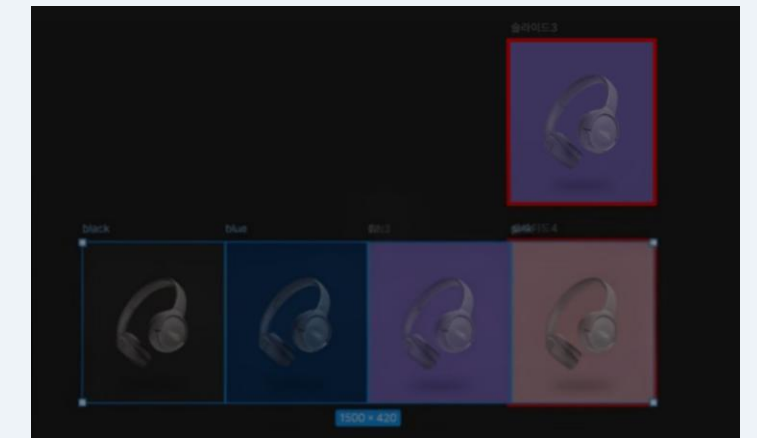
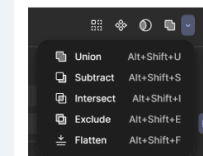
- 01 활동 전 상황: 개발 공부를 하면서 기능 구현뿐 아니라 사용자의 요구를 이해하는 시야가 필요하다고 느꼈습니다.
- 02 참여 이유: 웹 개발자로서 사용자 경험과 서비스 흐름을 고려하는 관점을 배우고 싶었습니다.
- 03 활동 내용: "사용자의 요구를 만족시키는 디자인(UX/UI) 직무 특강"에 참여했습니다.
- 04 배운 점: 좋은 서비스는 단순히 동작하는 기능이 아니라, 사용자가 이해하고 편하게 사용할 수 있는 흐름에서 완성된다는 점을 배웠습니다.
- 05 성장 역량: 사용자 이해와 기획 역량이 강화되었습니다.
- 06 개발자 진로와의 연결: 프론트엔드에서는 화면 흐름을, 백엔드에서는 API와 데이터 흐름을 사용자 요구에 맞게 설계하는 태도로 이어집니다.

개발 연결 흐름

사용자 요구 → 화면 흐름 → API 설계 → 서비스 완성

UX/UI 직무 특강 활동

04 피그마 기초 - 패스파인더



전공 밖 경험을 개발자 관점으로 확장했습니다

캐릭터 공모전과 해외취업캠프 경험을 통해 기획력과 진로 표현 능력을 함께 넓혔습니다.

01 활동 전 상황: 개발자로 성장하기 위해 기술뿐 아니라 기획력과 진로 표현 능력이 필요했습니다.

02 참여 이유: 아이디어를 구체화하고, 나의 진로를 문서로 표현하는 경험을 쌓고 싶었습니다.

03 활동 내용: 성결대학교 캐릭터 디자인 공모전에서 '샤론' 캐릭터를 기획했고, 해외취업캠프 기초편에서 영문 이력서를 작성했습니다.

04 배운 점: 기획은 아이디어를 설명 가능한 구조로 바꾸는 과정이며, 진로탐색은 나의 경험을 직무 언어로 번역하는 과정임을 배웠습니다.

05 성장 역량: 창의·융합과 진로탐색 역량이 강화되었습니다.

06 개발자 진로와의 연결: 서비스 개발에서도 문제를 정의하고, 사용자에게 전달되는 형태로 구현하는 능력이 중요합니다.

스토리

샤론은 “인사성이 좋고 예의바른 강아지”로 설정되어, 소통과 협력을 상징하는 캐릭터로 풀어냈습니다.

캐릭터명 샤론과 스토리텔링 부분

설명 (스토리텔링)	[네이밍] - 캐릭터의 이름: 샤론 (Sharon) [특징] - 인사성이 좋고 예의바른 강아지 - 인간의 언어를 배워 소통이 가능 - 똑똑하고 힘이 센 강아지 - 다양한 활동에 참여하고자 하는 열정을 가지고 있음 [성격을 설명한 스토리] 샤론은 귀여움과 친근함을 가지고 있습니다. 그의 밝은 털과 사랑스러운 모습은 학교 구성원들에게 웃음과 행복을 선사합니다. 또한, 샤론은 환경에 적응하고 협력하는 능력을 가지고 있습니다. 그는 다른 사람들과 함께 일하고 협력하여 학교 내에서 성장하고 발전하는데 기여합니다.	
		샤론은 성결대학교의 가치 중 윤리와 도덕성을 대표합니다. 그의 헌신적인 모습과 충실한 태도는 학교 구성원들에게 올바른 가치관을 전달합니다. 샤론은 학교 내에서 다양한 활동과 이벤트에 참여하며, 학생들과 교직원들의 성장과 발전을 응원합니다.
		샤론은 성결대학교의 마스코트로서, 학교 구성원들에게 희망과 동기부여를 전달합니다. 그는 학교의 가치와 이미지를 대표하는 중요한 역할을 수행하며, 학생들의 성장과 발전을 응원합니다. 샤론은 항상 밝은 에너지와 긍정적인 마인드로 주변 사람들에게 힘과 위로를 줍니다.

해외취업-기초편(영문 이력서 작성)

242-12 Haejeong-ro, Dobong-gu, Seoul¹⁾ June 20th, 2023²⁾ Director of Backend Developers Department³⁾ (회사이름)⁴⁾ Seoul, Korea[회장회사본사주소]⁵⁾ Dear Hiring manager,⁶⁾ I'm recently graduated from <u>Sungkyul</u> University, looking for an opportunity to start a career in Director of Backend Developers Department <u>department</u> in (회사이름). I am writing to apply Backend Developer Position. I believe I am the right candidate for Service in (회사이름)⁷⁾ Entering to the university, I've been interested in the Backend Developer parts due to the classes such as "Web Standard Technology", "Java Web Application" and "Data Structures". Completing my degree in Department of Computer Science, I understood General psychological knowledge of process of system in computer science and learned actual situation by making a simulation about things which happened really in organization with my project.⁸⁾ Highlights of my experience include the following.⁹⁾ Highlights of my job compatibility include the following:¹⁰⁾	¹¹⁾ • Internship in UMT, contract research <u>organization</u>.¹²⁾ • <u>Ability to organize and analyze tasks and projects & Awareness of health and safety</u>¹³⁾ • <u>(직무연관키워드)</u>¹⁴⁾ • Research & Development Internship in Hugel, pharmaceutical Corp. ¹⁵⁾ • <u>Familiarity with both team and self-directed work</u>¹⁶⁾ • ¹⁷⁾ ¹⁸⁾ I've thought how I can make company grow with employee's satisfaction. Because I think the Organization's growth without individual's gratification is meaningless. Consequently, I want to make customers' happiness by using my ability and effort. My experiences and drive would be strong asset for your company.¹⁹⁾ <u>(지원회사명/이름)</u>²⁰⁾ Sincerely,²¹⁾
---	--

비교과 활동은 개발자에게 필요한 4가지 역량으로 전환되었습니다

비교과 활동은 단순한 참여 기록이 아니라,
웹 개발자로 성장하기 위해 필요한 학습력·소통력·사용자 이해·기획력을 쌓는 과정이었습니다.

자기주도 학습

AMT, MLST, 학습법 특강을 통해 전공 학습을 스스로 설계하는 힘을 키웠습니다.

소통·협력

에니어그램과 친구상담사 활동을 통해 타인의 관점을 듣고 조율하는 연습을 했습니다.

사용자 이해

UX/UI 직무 특강을 통해 웹 개발에서 사용자의 요구를 먼저 고려하는 관점을 배웠습니다.

창의·진로탐색

캐릭터 공모전과 해외취업캠프를 통해 아이디어와 경험을 서비스·직무 언어로 표현했습니다.

학습·소통·사용자 이해를 실제 웹 개발 포트폴리오로 연결하겠습니다

학습 전략, 소통력, 사용자 이해를 실제 구현 역량으로 전환하는 로드맵입니다.

앞으로는 비교과 활동에서 얻은 자기주도 학습, 소통·협력, 사용자 이해 역량을 실제 웹 서비스 개발 과정에서 검증하겠습니다. Java와 Spring Boot로 백엔드 API를 설계하고, React로 사용자 화면을 구현하며, MySQL을 활용한 데이터베이스 설계까지 연결하겠습니다.

- Java
- Spring Boot
- React
- MySQL
- API

- 1단계Java·Spring Boot로 CRUD, 인증, 예외처리 API 구현
- 2단계React로 사용자 흐름 중심의 화면 구현
- 3단계MySQL로 ERD 설계 후 API와 데이터 연동
- 4단계GitHub, 회의록, 역할 분담을 기록하며 협업 과정 정리
- 5단계프로젝트 결과를 포트폴리오·이력서·GitHub README로 정리

기능을 구현하는 개발자를 넘어,
사용자의 요구를 이해하고 팀과 함께 문제를 해결하는 웹 개발자로 성장하겠습니다.

THANK YOU

컴퓨터공학과 . **권

비교과 인증 분야