1. 고등학교 재학기간 중에 학업에 기울인 노력과 학습 경험에 대해, 배우고 느낀 점을 중심으로 기술해주시기 바랍니다.(1000자)

* 컴퓨터에 대한 지식을 찾고자 하여 도서관을 방문하여 C언어 책을 빌린 후 안에 들어 있는 CD로 강의를 보면서 프로그래밍을 따라 하며 배웠습니다. 강의를 보면서 어느 정도 이해한 후에 하루에 2~3시간씩 배운 것들을 약간 다른 형식으로 응용하여 프로그래밍을 하였고, 좀 더 이해도가 높아졌을 때쯤엔, 간단한 프로그램을 만들어서 선생님께 실력검증을 받았습니다. C 언어를 배우면서 이 일이 적성에 맞다는 것을 느꼈고, 다른 프로그래밍언어들도 재밌게 배울 수 있을 것이라는 자신감을 얻었습니다.

1. 고등학교 재학기간 중 본인이 의미를 두고 노력했던 교내활동을 배우고 느낀 점을 중심으로 3개이내로 기술해 주시기 바랍니다. 단, 교외 활동 중 학교장의 허락을 받고 참여한 활동은 포함됩니다.(1500자)

* 1학년 때 학교에서 기능생을 모집한다는 공고가 나타나자 평소에 꿈도 없이 시간을 헛되게 보내다가 이대로는 안된다 라고 생각하여 지푸라기라도 잡는 심정으로 기능생모집에 신청을 하였습니다. 전교에서 2명만을 뽑기 때문에 경쟁률이 엄청났고 열심히 하는 모습으로 눈에 띄기 위해 평소 등교시간보다 일찍 오는 것은 기본. 청소를 할 때도 남들보다 더 많이 움직이고 스스로 할 일을 먼저 찾기 위해 솔선수범하게 행동하였고 기능선배님들과 선생님들께도 깍듯하게 예우를 갖추었습니다. 그렇게 매일매일 노력하여 결국 기능생으로 들어가게 되고 매일매일 24시간 대부분 학교에서 시간을 보내게 되었습니다. 기능생활은 생각보다 만만치 않았습니다. 또래 학생들과 비교해보면 등교시간과 하교시간도 다르고, 방학 때에도 쉬는 날도 없고 공휴일에도 빠지지 않고 학교에 가서 작업을 했습니다. 매일 밤늦게까지 기능 생활을 하고, 집으로 돌아와서 남들에게 또 뒤쳐지지 않기 위해 새벽 2시까지 프로그래밍과 교과과목을 공부 하였습니다. 그렇게 포기하지 않고 결국 노력 끝에 자신을 되돌아보니 언제든지 무엇이든 할 수 있는 준비가 되어있는 자세, 그리고 열정이 넘치는 모습이 되었습니다. 그렇기 때문에 다른 분야 또한 열심히 잘해낼 수 있다고 자신합니다.

1. 학교 생활 중 배려, 나눔, 협력, 갈등 관리 등을 실천한 사례를 들고, 그 과정을 통해 배우고 느낀 점을 기술해 주시기 바랍니다.(1000자)

* 기능을 하고 나서는 학년이 높아질 때 마다 후배가 하나 둘씩 생깁니다. 이 후배들을 이끌어야 하는 게 선배의 역할입니다. 1학기 기말고사가 끝나고 다들 방학이 다가온다는 생각에 집중력이 흐트러져 있을 때 작업 시간인데도 불구하고 작업을 멈추고 있을 때가 많습니다. 그럴 때 마다 작업을 먼저 시작하여 후배들도 해내야겠다 라는 의지를 부여해줍니다. 여름방학이 되면서 후배들이 놀고 싶어하고 하기 싫어하는 모습을 보이자 그 마음을 가장 잘 이해할 수 있었기에 격려를 해주었고 격려를 받은 후배들이 활기를 찾더니 다시 열심히 하는 모습을 보여주었습니다. 비록 선배라는 자리가 짊어져야 하고 힘들 때도 있지만 고비를 지날 때마다 좀 더 상대의 마음을 배려할 수 있고, 자신이 맡고 있는 일에 대한 자부심과 누군가를 이끌고 나아갈 수 있는 책임감을 배울 수 있었기에 좋은 경험이라고 생각합니다.

1. 모집단위에 지원하게 된 동기, 입학 후 학업 및 진로계획에 대해 기술해 주시기 바랍니다.(1000자)<경북대>

* 중학교 때부터 컴퓨터 쪽으로 진로를 계획하고 있었는데 우연한 계기로 인터넷 상에서 컴퓨터 쪽에 관심이 많은 사람들을 만났고, 그 계기로 컴퓨터 프로그래밍에 대해 알게 되었습니다. 처음에는 호기심으로 프로그래밍 언어에서 제일 기본 틀을 잡고 있는 C언어를 도서관에서 찾아보다가 짜여진 코드로 디버깅하면 여러 가지 기능을 만들어 내는 것을 보고, 본격적으로 따라 해 보고 싶어서 서점에 가서 구입하여 인터넷으로 프로그램을 다운받고 책에 나온대로 해보다가 문뜩 생각해보니 게임 안에서 나오는 기능들이 이 프로그래밍에서 만들어졌다는 것을 알게 된 후 반드시 진로를 이쪽으로 하기로 다짐하였습니다.
* 소프트웨어트랙, 임베디드 트랙, 멀티미디어 및 통신 트랙, 모두 컴퓨터와 관련된 분야로서 컴퓨터에 관한 기술들을 모두 배워보고 싶은 열정에 차있습니다. 앞으로 배운 것을 토대로 복습, 응용하여 프로그램을 짜보고, 게임 알고리즘을 알아내서 게임도 만들어 보고 나중에 실력을 인정받게 되면 게임산업 쪽으로 나아가 제량을 마음껏 펼칠 생각입니다.

1. 본인이 왜 대학에 진학하고자 하는지, 그리고 그 대학이 왜 영남대학교인지 이유를 기술해 주시기 바랍니다.<영남대>

* 중학교 때부터 컴퓨터 쪽으로 진로를 계획하고 있었는데 우연한 계기로 인터넷 상에서 컴퓨터 쪽에 관심이 많은 사람들을 만났고, 그 계기로 컴퓨터 프로그래밍에 대해 알게 되었습니다. 처음에는 호기심으로 프로그래밍 언어에서 제일 기본 틀을 잡고 있는 C언어를 도서관에서 찾아보다가 짜여진 코드로 디버깅하면 여러 가지 기능을 만들어 내는 것을 보고, 본격적으로 따라 해 보고 싶어서 서점에 가서 구입하여 인터넷으로 프로그램을 다운받고 책에 나온 대로 해보다가 문뜩 생각해보니 게임 안에서 나오는 기능들이 이 프로그래밍에서 만들어졌다는 것을 알게 된 후 반드시 진로를 이쪽으로 하기로 다짐하였습니다. 독학으로 배우기에는 한계가 있기 때문에 영남대학교에서는 소프트웨어트랙, 임베디드 트랙, 멀티미디어 및 통신 트랙 등을 컴퓨터와 관련된 분야들을 모두 연구과목으로 지정했기 때문에 컴퓨터에 관한 기술들을 모두 배워보고 싶은 저에게는 놓칠 수 없는 학교입니다. 앞으로 배운 것을 토대로 복습, 응용하여 프로그램을 짜보고, 게임 알고리즘을 알아내서 게임도 만들어 보고 나중에 실력을 인정받게 되면 게임산업 쪽으로 나아가 제량을 마음껏 펼칠 생각입니다.