202001845 컴퓨터공학과 홍인혜

Ⅰ. 성장과정

1. 어린 시절부터 고등학생 시절까지

1-1. 지금은 없어진 충청남도 연기군에서 태어났다.

1-2. 초등학교, 중학교, 고등학교를 모두 그 곳에서 다녔다.

1-3. 중학교 때는 미술에 관심을 가져, 3년 동안 미술부에서 그림을 그리며

여러 축제와 대회, 봉사에 참여하였다.

1-4. 고등학생 3학년 때까지 시각디자인과의 꿈을 가지고 활동하였으나,

컴퓨터공학과로 진로를 바꾸게 되었다.

1. 대학 시절

2-1. 공주대학교 컴퓨터공학과에 붙어 진학하였다.

2-2. 입학했을 당시인 20년, 딱 코로나가 창궐하여 학교에 다니지

못하고 집에서 온라인 강의를 들었다.

2-3. 22년도 3월, 처음으로 학교에서 대면으로 수업을 들었다.

2-4. 학교도 대면으로 바뀌었고, 지금까지 해보지 못한 활동을 하기 위해,

현재 창업 동아리에 들어가 게임을 만드는 활동을 하고 있다.

1. 미래의 목표

3-1. 이제 곧 졸업하는 시기가 다가왔으나 아직 진로에 대한

구체적 목표를 정하지 못하였다.

3-2. 한시라도 빨리 진로를 결정하고 그 길을 중점으로 공부하고자 하는 것이

이번 년도까지의 목표이다.

3-3. 그 전까지 어학 자격증과 알고리즘 같은 기본적 능력 함양에 힘쓰고자 한다.

Ⅱ. 성격

1. 긍정적인 부분
   1. 어떤 일이 주어졌을 때 포기하지 않고 끝까지 책임지고 끝을 보는 성격
   2. 타인과의 소통을 중요시하여 다른 사람의 의견과 관점을 존중하여 의견이 다르더라도 서로 합의점을 찾아갈 수 있도록 최대한 노력하는 점
2. 부정적인 부분

2-1. 어떤 한 분야에 관심을 가져 열정적으로 공부하더라도,

그 관심이 금방 수그러드는 성격이다.

2-2. 열정적으로 나서서 활동하기 보단, 수동적인 경향이 강한 편이다.

Ⅲ. 취미

1. 유튜브
   1. 유튜브를 통해 개발이나 IT와과 관련된 독특한 내용이 있다면 영상을 보며 새로운 내용을 익히거나, 직접 따라해본다.
   2. 먹는 것과 관련한 유튜브를 보는 것을 좋아한다.
2. 미술, 창작활동

2-1. 가끔 머리가 복잡해질 때면 수채화를 통해 그림을 그리면 속이 차분해지고

맑아지는 효과가 있다. 중학교 때부터 유구하게 지켜오는 취미이다.

2-2. 분기마다 미술관에 방문하여 예술과 문화에 대한 최근의 스타일과 시대를

탐색한다. 작가마다 다른 예술적인 감성을 비교하며 보는 것이 은근 재미지다.

1. 여행

3-1. 가족들과 함께 여행을 가는 것을 좋아한다.

3-2. 후에 돈을 모은다면 부모님과 아이슬란드 여행을 하고 싶다.

ⅳ. 고민

1. 진로에 관한 고민
   1. 앞으로 곧 졸업일 텐데 딱히 유별나게 잘 하는 것도 없고, 지금까지 한 것도 없어 많이 걱정이다. 뭐를 공부해야 할 지도, 뭐부터 공부해야 할 지도 길을 잘 모르겠는 것이 조금 많이 혼란스럽다.