

**사회혁신을 위한
도전을 이어가는**

김정현
포트폴리오 .

2022-winter

시각장애인

시각장애인을 위한 시설현황지도
등의 정보 제공 웹사이트 제작



2023-summer

노인 고독

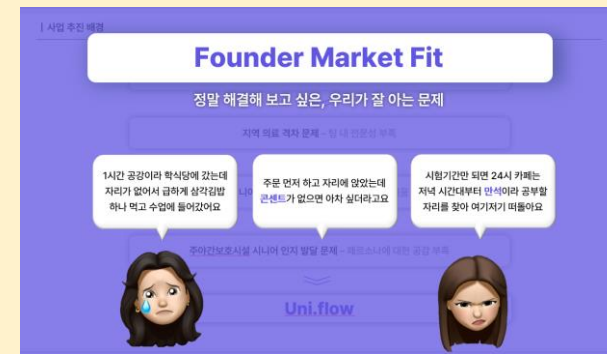
노인 고독사 해결을 위한
사진 촬영 서비스 기획



2023-2

대학생

자리를 찾아 헤매는 대학생들을 위한
실시간 인원 수 확인 서비스



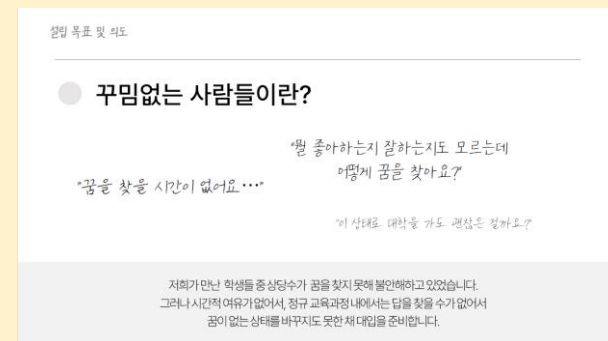
Dive into Workstation

다양한 페르소나에 공감하며,

2023-2, 2024-1

청소년

꿈 없는 청소년들을 위한
'나의 흥미와 꿈'에 대한
심층적인 일대일 멘토링



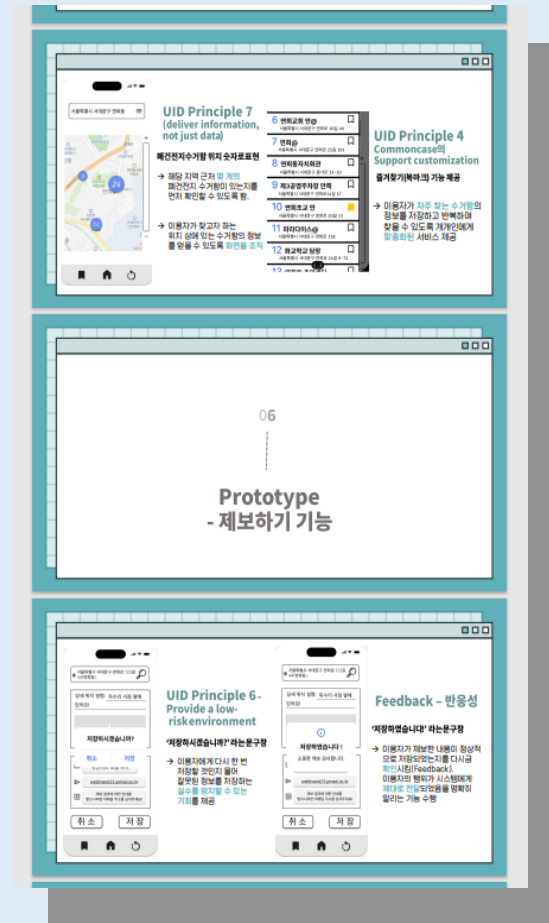
단순 지식 학습에서 멈추지 않고

인공지능의 이해와 활용 화장실 점자 이미지 판별 AI

시공상의 문제로 인해 여자 화장실과 남자 화장실에 해당하는 점자가 뒤바뀌어 설치되어 시각장애인들이 성별에 맞는 화장실을 사용하는 데 어려움을 겪는 문제를 발견하고 이미지셋을 학습시켜 인공지능이 잘못된 이미지 판별을 할 수 있도록 솔루션을 고안했습니다.



사회혁신역량교과목



웹인터페이스설계 폐기할건(전)지?

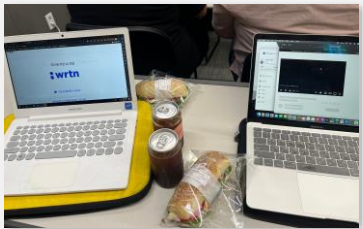
폐건전지 수거함의 위치를
앱으로 손쉽게 파악하고,
사용자가 직접 제보 기능으로
위치 업데이트 가능

강의에서 배운 UI/UX 원칙을 반영하여
직접 하나의 서비스 앱을 기획하는
팀 프로젝트에서
프로토타입을 구현했습니다.
Figma로 직접 폐건전지 수거함
'제보하기' 화면을 구성하고
PPT 제작과 발표를 수행했습니다.

사회 혁신 가치 창출까지 도전하는,

위튼 프롬프톤 대상 수상

젊은 세대와 중년 세대의 소통 부재 및 갈등 문제를 겨냥하여 간단한 상황 설명과 전하고자 하는 핵심 메시지를 입력하면 그를 부드럽게 혹은 위트있게 전달할 수 있는 대화를 추천해주는 AI 툴을 생성하였습니다.



단기 공모전은 물론

사회혁신교육제언 공모전 우수상 수상

전반적인 AI 활용에서 나타날 수 있는 문제점을 법적 차원에서 논의해보고 스스로 답을 찾아나가는 'AI 거버넌스와 공공윤리'라는 과목을 기획했습니다.

강의안 구성

교과목명: AI 거버넌스와 공공윤리
비교·사회 혁신가 인증 교과목, 수료증 부여

핵심역량: 융합적 사고력 50% 창조적 사고력 30% 비판적 사고력 20%

수강대상: **정보와 기술 카테고리를 이미 수강한 학생, 인공지능과 코딩과목에 대한 아주 기초적인 이해가 있으며 AI가 만들어낸 산출물을 윤리적으로 사용하는 것에 흥미가 있는 학생, 법적 윤리에 대해 다양한 의견을 들어보고 싶은 학생, 기술 개발에 관심이 있는 학생

수강인원: 최대 25명(소규모 진행)

평가방식: 출석 10% 중간고사 30% 기말대제 포트폴리오 40% 실습 20%

수업방법: PBL(Problem Based Learning) 방식
중간고사 이전까지는 기술적 지식을 학습 후 수업 내용에서 다른 법적·윤리적 문제를 보완한 인공지능 아이디어를 기획하고 간단한 프로토타입을 시연하는 프로젝트를 진행.

수업체계: 중간고사(8주차)까지는 이론강의 위주, 이후 팀프로젝트 및 발표 진행

기대효과:
1. 사회문제 해결에 관심이 있는 학부생들이 이론적 지식 및 윤리적 인식 함양
2. 시의성 있는 주제에 대한 입장을 논리적으로 정리하고 연구 및 실무에 적용 가능한 인사이트 습득
3) 팀 프로젝트를 통한 협력 역량 강화

특이사항:
1. 본과목은 그들교육혁신의 사회 혁신가 인증 교과목에 해당하며, 수업 과정 중 사회 혁신 및 사회 문제 해결과 관련한 내용의 강의 및 실습이 함께 포함됩니다.
2. AI 이론 및 실습을 진행하고 이를 바탕으로 이를 바탕으로 법적인 문제를 인공지능 학습 과정으로 검토하는 프로젝트를 진행합니다.
3. 프로젝트 진행이 아주 중요한 부분이기때 Python 및 데이터사이언스에 대한 이해는 필수입니다. 프로그래밍 및 데이터 등 비정형화된 데이터를 이용한 프로젝트 경합이 수강하는 데 아주 큰 도움이 됩니다.

1주차 개괄적 이해, 강의소개

2주차 Machine learning pipe-line + 데이터 수집 기법(1)

3주차 Machine learning, Diving to Deep learning; pipe-line(2)

4주차 NLP

5주차 Computer Vision

6주차 Privacy issue 1 (발생 원인 기술적 검토, 발생 가능한 ML pipe-line 위치 살펴보기)

7주차 Privacy issue 2 (문제 사례, 윤리적 토의, 해결방안, 관련 기술 살펴보기(unlearning 등))

8주차 실습강의주인 프로젝트 진행 주인

9주차 토론 & Team Formation

10주차 Infringement of intellectual property rights 1 (발생 원리의 기술적 검토, purpose, mechanism)

11주차 Infringement of intellectual property rights 2 (문제 사례, 윤리적 토의, 해결방안, 관련 기술 살펴보기)

12주차 Bias in Models 1 (발생 원리의 기술적 검토)

13주차 Bias in Models 2 (문제 사례, 윤리 법적 검토, 해결 방안, 관련 기술 살펴보기)

14주차 기말 프로젝트 (교수자 검토 + 다른 팀과 겹치지 않는지 주제 확인)

15주차 기말 프로젝트 발표

16주차 기말 포트폴리오 제출 (팀별 진행이나 포트폴리오는 개인으로 제출, 2장 이내)

꾸밈없는 사람들

2023.9~현재까지

2023-2, 2024-1 워크스테이션 연속 선정

기존과는 차별화되는 청소년 진로 결정의 어려움이라는 페인 포인트에 초점을 두어 '찾아가는 멘토링' 기획 및 실제 단체 창설에 도전하였습니다.

인근 중학교 1곳과 협업하여 멘토링 교실을 열고 학생들과 꿈에 대해 질문하고, 구체화하는 시간을 보냈습니다. 이를 통해 정량적 꿈 데이터를 구축하고 학생들의 자아효능감 상승을 이끌어낼 수 있었습니다. 또한 상반기부터는 대전 지부를 운영하고, 새로운 멘토들을 선발하면서 연합멘토링동아리이자 비영리스타트업으로서 성장하고 있습니다.

'꿈지락 꿈지락' 커리큘럼 확장 프로젝트

2024.03.29

- 프로젝트 목적: 청소년, 휴학생, 어르신 각 대상에 알맞게 세분화된 '꿈지락 꿈지락' 커리큘럼을 개발한다.
- 프로젝트 가설: 개발된 커리큘럼은 참가자(청소년, 휴학생, 어르신)의 자존감과 자기효능감을 향상시킬 것이다.

꿈 데이터 구축	<ul style="list-style-type: none"> 청소년/대학생/휴학생 각 30명, 어르신 50명 대상 꿈 인식, 구체적 수요 등 조사하는 문항 개발 커리큘럼 수요 확인, 대상자 페르소나 구체화
청소년	<ul style="list-style-type: none"> 4/5~8/23 (2시간*10차시), 수내중 교내 자율동아리 청소년 2기 커리큘럼 운영 - 자기이해 4차시+경험 2차시+미래계획 2차시+꿈 가치관 정립 2차시 8/10~: 성과 데이터와 피드백 기반 청소년 3기 커리큘럼 구축
휴학생	<ul style="list-style-type: none"> 사전 조사 - 기업인사담당자 대상 휴학생 인식, 해소 방안 인터뷰 휴학생 꿈 꾸기 프로젝트 커리큘럼 개발 - 꿈 데이터+인터뷰 기반 휴학생 1기 커리큘럼 구축, 참가자 리우로딩 휴학생 1기 커리큘럼 운영 성과 데이터와 피드백 기반 휴학생 2기 커리큘럼 구축
어르신	<ul style="list-style-type: none"> 기관 매칭 - 지역 노인종합복지센터와 업무 협약 어르신 꿈 꾸기 프로젝트 커리큘럼 개발 - 청소년 용 커리큘럼을 수정/보완해 커리큘럼 구축 어르신 꿈 꾸기 프로젝트 시행 - 매칭된 기관 어르신 10명과 약 10차시 프로그램 운영 성과 데이터와 피드백 기반 어르신 2기 커리큘럼 구축
평가 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> 꿈 탐색 연구 총서 제작 - 청소년, 대학생, 어르신의 꿈 인식, 탐색 정도, 탐색 방법과 사례, 향후 요구 사항 등에 대한 연구 및 정리 - 온라인 공개 인스타그램 서버로즈 활동 - 활동 및 연구 내용에 대한 게시물, 릴스 제작과 업로드

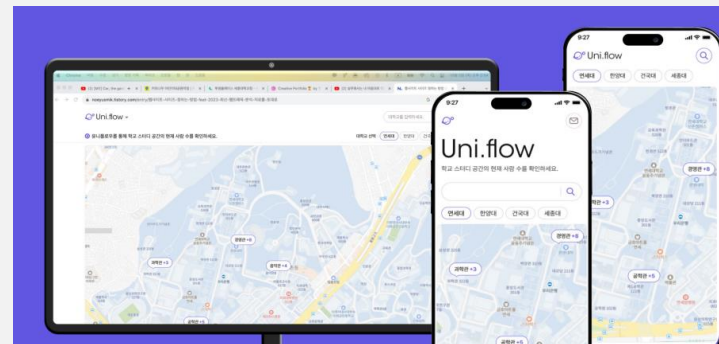
copyright 2024. 꾸밈없는 사람들 all rights reserved.

Uni.flow

2023.3~2024.3

2023 IHEI FESTA Impact Business 부문 최우수팀

BM 검증과 피봇을 반복한 반년 끝에 학교 내부 공간 정보 제공 서비스 BM을 기획했지만 학생들의 가장 큰 불편이 실시간 정보를 바로 알 수 없는 것임을 깨닫고 곧바로 실시간 자리 안내 서비스에 집중했습니다. 이후 개발팀에서 개발한 기기를 실제로 한경관, 맛나샘에 설치하고, 웹에 게시할 수 있었습니다.



맛나샘, 지금 사람 많나?
폰으로 미리 보고 가자



주소창에 uniflow.kr

자리 없이 들어오길 반복하다 백처서 만든 학교/카페 실시간 자리 확인 서비스



저는



나와 주변을

Light-up!할 열정을 가진

김정현입니다.



Uni.flow

2023 하나 소셜벤처 유니버시티 창업팀 선정 및 교육 프로그램 이수
고등교육혁신원 주최 23-Summer 워크스테이션 선정
2023 IHEI 썸머 워크스테이션 선정
2023-Fall Igloo 입주팀 선정
2023년 IT 창업 기획 컨퍼런스 우수상 수상
2023년 전자정보공학대학 학술제 대상 수상
2023 IHEI FESTA Impact Business 부문 최우수팀 선정

꾸밈없는 사람들

2023-2 IHEI 워크스테이션 선정
2024-1 IHEI 워크스테이션 선정

포블라인드

22-Winter 워크스테이션 우수상(4위) 수상