

-2312282 임다희  
진로탐색과 역량개발 20분반  
대학생활 설계서

## 학습활동 과제1. 직업심리검사 분석 및 해석

### 1-1. 직업 선호도 검사 및 직업 가치관 검사 결과 요약 (워크넷 분석 결과에 제시된 표와 그림 첨부: 양식의 칸은 내용에 따라 조절하여 기술)

직업흥미  
유형 코드

AC

직업흥미검사 결과

원다희 님

대표흥미코드 AC

직업 흥미 유형별 점수

당신의 흥미 코드 : AC

구분	원점수	표준점수
R(현실형)	7	54
I(탐구형)	10	56
A(예술형)	26	63
S(사회형)	14	49
E(진취형)	10	49
C(관습형)	22	64

흥미의 육각모형

직업선호도  
검사(S형)  
결과  
(표 첨부)

-예술형(A)

예술형 점수가 높은 사람은 창의적이고 변화를 추구하는 일을 좋아합니다. 창의적이고 유연한 사고를 즐겨하며 아름다움을 추구하는 경향이 강합니다. 틀에 박힌 일이나 같은 패턴의 일, 변화가 없이 틀에 맞추어 해야 하는 일을 별로 좋아하지 않습니다. 같은 사물이나 현상을 보고도 확실히 판단하지 않으며 상상력이 풍부하고 독창적인 편입니다. 예술적 감수성이 뛰어나고 능력을 발휘하며 즐기는 반면, 명확하고 규칙적인 활동이나 객관적 사실을 추구하는 활동에는 약한 편입니다. 개방적인 사고체계를 소유하고 있어 변화를 주도하고 추구하며 자신의 직감에 의존하여 문제를 해결하려는 경향도 있습니다.

흥미유형: 예술적 창조와 표현, 변화와 다양성을 선호하고 틀에 박힌 것을 싫어하며 모호하고, 자유롭고, 상징적인 활동에 흥미가 있습니다.

자기평가: 사무적 재능보다는 혁신적이고 지적인 재능이 있다고 평가

타인평가: 유별나고 혼란스러워 보이며 예민하지만 창조적인 사람

선호활동: 문학, 음악, 미술활동

적성: 예술적 능력

성격: 경험에 대해 개방적인 성격

가치: 아이디어, 정서, 감정의 창조적 표현

회피활동: 틀에 박힌 일이나 규칙

대표직업: 예술가, 작곡가, 음악가, 무대감독, 작가, 배우, 소설가, 미술가, 무용가, 디자이너, 광고 기획자 등

## 학습활동 과제1. 직업심리검사 분석 및 해석

### 1-1. 직업 선호도 검사 및 직업 가치관 검사 결과 요약 (워크넷 분석 결과에 제시된 표와 그림 첨부: 양식의 칸은 내용에 따라 조절하여 기술)

직업흥미 유형 코드	AC																						
직업선호도 검사(5형) 결과 (표 첨부)	<p>직업흥미검사 결과</p> <p>원다희 님 대표흥미코드 AC</p> <p>직업 흥미 유형별 점수</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th><th>원점수</th><th>표준점수</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>R(현실형)</td><td>7</td><td>54</td></tr> <tr> <td>I(탐구형)</td><td>10</td><td>56</td></tr> <tr> <td>A(예술형)</td><td>26</td><td>63</td></tr> <tr> <td>S(사회형)</td><td>14</td><td>49</td></tr> <tr> <td>E(진취형)</td><td>10</td><td>49</td></tr> <tr> <td>C(관습형)</td><td>22</td><td>64</td></tr> </tbody> </table> <p>흥미의 육각모형</p>	구분	원점수	표준점수	R(현실형)	7	54	I(탐구형)	10	56	A(예술형)	26	63	S(사회형)	14	49	E(진취형)	10	49	C(관습형)	22	64	<p>-관습형(C)</p> <p>관습형 점수가 높은 사람은 조직적이고 안정적이며 체계적인 일을 좋아합니다. 조직적이고 체계적이며 규칙과 시스템이 잡혀 있는 일을 좋아하고, 규정이나 시스템 등이 없이 불확실하고 애매하며 시시각각 변화하는 일을 피하려는 경향이 강합니다. 수립되어 있는 시스템에 적응하여 규칙에 맞게 성실하고 분명하면서도 체계적으로 일을 하는 것을 좋아하여, 서류 작성 및 기록 등과 같은 사무적인 일에 능력을 발휘합니다. 문제 상황에서 변화를 추구하거나 비판하기 보다는 조심스럽고 체계적으로 해결계획을 세우는 편입니다.</p> <p>흥미유형: 정해진 원칙과 계획에 따라 자료를 기록, 정리, 조직하는 일을 좋아하고 체계적인 작업환경에서 사무적, 계산적 능력을 발휘하는 활동에 흥미가 있습니다.</p> <p>자기평가: 예술적 재능보다는 비즈니스 실무능력이 있다고 평가</p> <p>타인평가: 안정을 추구하고 규율적이지만 유능한 사람</p> <p>선호활동: 규칙을 만들거나 따르는 활동</p> <p>적성: 사무적 능력</p> <p>성격: 현실적이고 성실한 성격</p> <p>가치: 금전적 성취와 사회, 사업, 정치영역에서의 권력 획득</p> <p>회피활동: 명확하지 않은 모호한 과제</p> <p>대표직업: 공인회계사, 경제분석가, 세무사, 경리사원, 감사원, 안전관리사, 사서, 법무사, 의무기록사, 은행사무원 등</p>
구분	원점수	표준점수																					
R(현실형)	7	54																					
I(탐구형)	10	56																					
A(예술형)	26	63																					
S(사회형)	14	49																					
E(진취형)	10	49																					
C(관습형)	22	64																					

## 학습활동 과제1. 직업심리검사 분석 및 해석

### 1-1. 직업 선호도 검사 및 직업 가치관 검사 결과 요약 (워크넷 분석 결과에 제시된 표와 그림 첨부: 양식의 칸은 내용에 따라 조절하여 기술)

직업흥미 유형 코드	AC																																																										
	직업가치관 TOP 3: 개별활동, 몸과 마음의 여유, 직업안정	직업가치관 BOTTOM 3: 애국, 변화지향, 봉사																																																									
직업가치관 검사 결과 (표 첨부)	<div data-bbox="145 341 509 611"> <p>● 상위 1~3위    ● 하위 1~3위</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>순위</th> <th>상위 1~3위</th> <th>하위 1~3위</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>01. 성취</td><td>4.0</td><td>3.5</td></tr> <tr><td>02. 돈</td><td>3.0</td><td>2.5</td></tr> <tr><td>03. 개별활동</td><td>4.5</td><td>4.0</td></tr> <tr><td>04. 직업안정</td><td>4.0</td><td>3.5</td></tr> <tr><td>05. 변화지향</td><td>3.0</td><td>2.5</td></tr> <tr><td>06. 몸과 마음의 여유</td><td>4.5</td><td>4.0</td></tr> <tr><td>07. 경력개발</td><td>3.5</td><td>3.0</td></tr> <tr><td>08. 지식추구</td><td>3.5</td><td>3.0</td></tr> <tr><td>09. 애국</td><td>2.5</td><td>2.0</td></tr> <tr><td>10. 자율</td><td>4.0</td><td>3.5</td></tr> <tr><td>11. 금전적보상</td><td>4.5</td><td>4.0</td></tr> <tr><td>12. 인정</td><td>4.0</td><td>3.5</td></tr> <tr><td>13. 실내활동</td><td>4.0</td><td>3.5</td></tr> </tbody> </table> </div> <div data-bbox="527 352 1783 828"> <p><b>-TOP 3</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 개별활동-여러 사람과 어울려 일하기 보다 자신만의 시간과 공간을 가지고 혼자 일하는 것을 중시하는 가치 (관련직업-디자이너, 화가, 운전사, 교수, 연주가 등)</li> <li>2. 몸과 마음의 여유-건강을 유지할 수 있으며 스트레스를 적게 받고 마음과 몸의 여유를 가질 수 있는 업무나 직업을 중시하는 가치 (관련직업-레크레이션 진행자, 교사, 대학교수, 화가, 조경기술자 등)</li> <li>3. 직업안정-해고나 조기퇴직의 걱정 없이 오랫동안 안정적으로 일하며 안정적인 수입을 중시하는 가치 (관련직업-연주가, 미용사, 교사, 약사, 변호사, 기술자 등)</li> </ol> <p><b>-BOTTOM 3</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 애국-국가의 장래나 발전을 위하여 기여하는 것을 중시하는 가치 (관련직업-군인, 경찰관, 검사, 소방관, 사회단체활동가 등)</li> <li>2. 변화지향-일이 반복적이거나 정형화 되어 있지 않으며 다양하고 새로운 것을 경험할 수 있는지를 중시하는 가치 (관련직업-연구원, 컨설턴트, 소프트웨어 개발자, 광고 및 홍보전문가, 메이크업아티스트 등)</li> <li>3. 봉사-자신의 이익보다는 사회의 이익을 고려하며, 어려운 사람을 돕고, 남을 위해 봉사하는 것을 중시하는 가치 (관련직업-판사, 소방관, 성직자, 경찰관, 사회복지사 등)</li> </ol> </div> <div data-bbox="145 652 509 911"> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>01 성취</td> <td>02 봉사</td> <td>03 개별활동</td> </tr> <tr> <td>04 직업안정</td> <td>05 변화지향</td> <td>06 몸과 마음의 여유</td> </tr> <tr> <td>07 경력개발</td> <td>08 지식추구</td> <td>09 애국</td> </tr> <tr> <td>10 자율</td> <td>11 금전적보상</td> <td>12 인정</td> </tr> <tr> <td>13 실내활동</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div> <div data-bbox="145 932 509 994"> <p>당신이 중요하게 생각하는 가치는 <b>개별활동, 몸과 마음의 여유, 직업안정</b>이고, 상대적으로 중요하게 생각하지 않는 가치는 <b>애국, 변화지향, 봉사</b>입니다.</p> </div>		순위	상위 1~3위	하위 1~3위	01. 성취	4.0	3.5	02. 돈	3.0	2.5	03. 개별활동	4.5	4.0	04. 직업안정	4.0	3.5	05. 변화지향	3.0	2.5	06. 몸과 마음의 여유	4.5	4.0	07. 경력개발	3.5	3.0	08. 지식추구	3.5	3.0	09. 애국	2.5	2.0	10. 자율	4.0	3.5	11. 금전적보상	4.5	4.0	12. 인정	4.0	3.5	13. 실내활동	4.0	3.5	01 성취	02 봉사	03 개별활동	04 직업안정	05 변화지향	06 몸과 마음의 여유	07 경력개발	08 지식추구	09 애국	10 자율	11 금전적보상	12 인정	13 실내활동		
순위	상위 1~3위	하위 1~3위																																																									
01. 성취	4.0	3.5																																																									
02. 돈	3.0	2.5																																																									
03. 개별활동	4.5	4.0																																																									
04. 직업안정	4.0	3.5																																																									
05. 변화지향	3.0	2.5																																																									
06. 몸과 마음의 여유	4.5	4.0																																																									
07. 경력개발	3.5	3.0																																																									
08. 지식추구	3.5	3.0																																																									
09. 애국	2.5	2.0																																																									
10. 자율	4.0	3.5																																																									
11. 금전적보상	4.5	4.0																																																									
12. 인정	4.0	3.5																																																									
13. 실내활동	4.0	3.5																																																									
01 성취	02 봉사	03 개별활동																																																									
04 직업안정	05 변화지향	06 몸과 마음의 여유																																																									
07 경력개발	08 지식추구	09 애국																																																									
10 자율	11 금전적보상	12 인정																																																									
13 실내활동																																																											

## 학습활동 과제 1. 직업심리검사 분석 및 해석

1-2. 직업 선호도 검사 분석 및 직업탐색 (워크넷 분석 내용 활용: 양식의 칸은 내용에 맞게 조절하여 자유롭게 기술)

직업흥미 유형 코드	AC				
나의 적성과 일치하는 직업 (10개)	영상 녹화 및 편집기사, 출판 및 자료편집 사무원, 캐릭터 디자이너, 광고 디자이너, 시각 디자이너, 마케팅 및 여론조사 전문가, 감사원, 의무기록사, 은행사무원, 안전관리사				
관심직업	하는 일	되는 방법	전망	관련 학위, 자격증	분석(특이점)
직업1. 게임 프로그래머	프로그래밍을 통해 맵 디자인, 캐릭터 디자인, 각종 시스템 등을 종합하여 게임이라는 하나의 핵심 결과물을 만드는 직군.	컴퓨터공학적 지식을 바탕으로 알고리즘, 자료구조 중심의 코딩 테스트와 포트폴리오를 준비하여 기업에 입사하거나 개인, 혹은 소수의 팀으로 게임을 개발한다.	고용 증가할 것으로 전망 일자리 성장률이 소프트웨어 개발자들의 평균보다 빠르게 성장할 것으로 예상	컴퓨터공학과, 게임학과 등을 졸업 게임 프로그래밍 전문가 자격증	스마트폰을 활용한 모바일 게임이 활성화되면서 이 분야의 개발 인력 수요가 증가할 것으로 예상.
직업2. 가상현실 전문가	컴퓨터 그래픽을 활용해 3차원 가상 현실 시스템을 개발하고 디자인하는 전문가. 사용자가 실제감을 느낄 수 있게 하는 것을 목표로 함.	컴퓨터 소프트웨어나 전산, 정보 처리 등을 공부하고 3d 디자인 프로그램을 숙달 후 포트폴리오를 준비하여 기업에 입사하거나 개인, 혹은 팀으로 활동.	메타버스와 관련한 투자가 진행됨에 따라 특히 3d 디자인에 관련할 수요가 증가. 4차 산업혁명의 핵심적인 요소 기술로 지속적인 수요 예상.	전자공학과, 컴퓨터 및 정보통신공학과 등을 졸업 컴퓨터그래픽스 운용기능사, 시각디자인 산업기사 등의 자격증 취득	코로나로 인해 비대면 환경의 필요성이 대두되며 수요가 급증하였기에 코로나 종식 이후에는 수요가 감소하리라는 전망도 있으나, 팬데믹 상황을 고려하지 않더라도 충분히 시장성이 높은 사업으로 평가받고 있음.

## 학습활동 과제 1. 직업심리검사 분석 및 해석

1-2. 직업 선호도 검사 분석 및 직업탐색 (워크넷 분석 내용 활용: 양식의 칸은 내용에 맞게 조절하여 자유롭게 기술)

직업흥미 유형 코드	AC				
나의 적성과 일치하는 직업 (10개)	영상 녹화 및 편집기사, 출판 및 자료편집 사무원, 캐릭터 디자이너, 광고 디자이너, 시각 디자이너, 마케팅 및 여론조사 전문가, 감사원, 의무기록사, 은행사무원, 안전관리 사				
관심직업	하는 일	되는 방법	전망	관련 학위, 자격증	분석(특이점)
직업3. 모바일 콘텐츠 개발자	모바일 기기에서 사용되는 프로그램, 고객의 요구에 적합한 어플리케이션 등을 개발하고 유지/관리/보수한다.	컴퓨터공학과, 디지털콘텐츠학과 진학 등을 통해 JAVA, C언어 등의 프로그래 밍 언어 공부로 컴퓨터 활용 능력을 갖추 고 그래픽 구현 능력을 겸비하여야 함.	스마트폰 보급률의 증가와 어플리케이션 개발에 대한 관심 증가로 수요도 함께 증 가할 것으로 전망.	컴퓨터공학과, 응용소프 트웨어 공학과 등 졸업 정보처리산업기사, 컴퓨 터활용능력 자격증	기본적으로는 전산프로그래밍 능력이 필요하기에 정보통신 관 련 학과 출신이 많으나, 그래픽 구현 능력이 있는 시각디자이너이 나 응용소프트웨어학과 출신도 많은 편.
직업흥미 검사 로 새롭게 알 게 된 점	나의 적성을 바탕으로 진로에 대해 진지하게 생각해 볼 수 있는 기회가 되었던 것 같다. 원칙과 불변성을 중시하는 C(관습형)과 개방성과 다양성을 선호하는 A(예술형)이 둘 다 높게 나와서 이런 경우는 어떻게 해석해야 할지 조금 당황했는데, 직업 가치관 검사까지 마치고 개별활동과 직업안정이 우선순위에 든 것을 보며 생각해 보니 나는 안 정되고 어느 정도의 원칙이 적용되는 고용환경에서 개인의 창의성을 존중받으며 일하기를 원한다는 결론을 얻게 되었다. 또 관심 직업에 대해 조사하는 과정에서 개인의 독창성과 역량 개발이 중요하다는 사실을 느끼고 그와 관련한 목표를 세우도록 결심하게 되었다.				

## 학습활동 과제 2

### 2-1. 나의 비전 (스노우웨이 참고: snoway → 비전수립 → 목표설정)

#### ■ 나의 목표는 ‘

입니다.

나의 히스토리는 \_ 좋아하는 일에 열정을 다하는 몽상가 \_ 입니다.

그 누가 그렇지 않겠나만은 저는 제가 좋아하는 일을 할 때 가장 행복하고 열정적입니다. 상상하는 것, 무언가를 만들고 사람들과 공유하는 것을 예전부터 좋아했습니다. 어렸을 적부터 상상 속의 세계를 글이나 그림과 같은 방법으로 표현하는 것을 즐겼고 스스로 만들어낸 것에 대해 성취감과 자부심을 곧잘 느꼈습니다. 창의력이 곧 모든 일의 바탕이라는 생각을 가지고 문제를 다양한 각도에서 바라볼 수 있는 사람이 되게 위해 항상 노력해 왔으며, 언제나 다른 사람들의 독특한 의견과 아이디어를 관대하게 받아들이는, 개방적인 성격의 소유자로서 여러 사람의 생각을 마주하며 기존의 아이디어를 더 나은 방향으로 수정하는 일을 하고 싶습니다. 언제나 새로운 상상을 하고 상상을 현실로 만들어낼 방법을 찾으며 살아왔으며, 앞으로도 그렇게 살아가기를 원합니다.

나의 소원은 더 넓은 세계를 경험하는 것 \_ 입니다.

살아가면서 누구나 한두번쯤은 한계에 부딪히기 마련입니다. 그 중에는 내가 경험한 나 자신의 세계가 너무 좁았기 때문에 생기는 한계들도 있습니다. 더 많은 것을 경험하고, 더 많은 것을 배우는 것으로 한 사람의 세계를 조금씩 넓혀갈 수 있습니다. 나의 힘으로는 극복할 수 없는 운과 같은 요인들 때문에 생기는 한계는 예측할 방도도 없었기에 어쩔수 없이 받아들여야겠지만, 충분히 배우고 노력하여 극복할 수 있었음에도 하지 않았기에 마주하는 한계 상황에서는 분명 크게 후회하게 될 것입니다. 살아가면서 그런 후회를 겪는 일이 적었으면 하기에 스스로의 역량을 키우고, 그 결과로 자신이 아는 세계를 점점 넓혀갈 수 있게 되는 것이 저의 소원입니다.

나의 롤모델은 \_ 게임사 <호요버스>의 대표 류웨이 \_ 입니다.

현재 중국의 대기업 호요버스의 대표 직책에 있는 류웨이는 대학생 시절 게임 개발을 시작했습니다. 처음에는 같은 학교 동기들과 열정만으로 작게 시작한 프로젝트였으나, 이 시도는 후에 중국을 넘어 전 세계의 모바일 게임 시장에 역변을 일으키는 계기가 되었습니다. 개발의 대부분은 열정으로 이루어졌습니다. 3d 게임을 기획하였던 류웨이의 팀 중 처음부터 3d 게임 전문가였던 이는 없었으며, 게임에 대한 열정만으로 독학을 통해 당시 2d 게임이 대부분이었던 중국 게임 시장에 성공적으로 3d 게임을 런칭하였습니다. 회사는 여기에서 멈추지 않고 게임에서 나온 수익의 많은 부분을 계속해서 새로운 게임을 개발하는 데 투자하고 있으며, 열정과 자본에 힘입어 현재까지도 속속 장구 하고 있습니다. 열정에서 시작해 열정으로 지속되며, 세상에 새로운 역량이 불게 하는 그런 회사의 모습을 본받을 만 하다고 생각합니다.

나의 목표는 \_ 인문학적, 예술적 소양을 가진 개발자가 되는 것 \_ 입니다.

현대 사회에서는 종종 인문학과 예술의 가치가 과소평가되거나 공학의 가치가 과대평가되는 일이 생기곤 합니다. 그러나 앞으로 공학도의 길을 걷게 될 저는 공학적 가치에 충실하게 살아가는 만큼이나 인문학적, 예술적 소양 또한 갖춘 사람이 되고 싶다는 생각을 합니다. 어찌 되었거나 우리는 수많은 사람들이 일구어낸 세상에서 수많은 사람들과 함께 살아가야 합니다. 함께 살아가는 것은 단순히 호적, 주소, 국적과 같은 특징을 공통적으로 가진 것으로는 정의할 수 없습니다. 서로의 존재를 깊이 이해하고 소통하는 것, 공존하는 것. 그것이 현재와 미래 인류가 지향해야 할 “함께 살아감”의 의미이며, 인문학과 예술의 소양을 갖추어서 이를

## 학습활동 과제 2

### 2-2. 비전 성취를 위한 목표추진 및 점검

목표		달성율 %	달성하지 못한 이유(장애물) 달성하기 위한 방법 / 노력	내부	외부
고등학교 시절 목표	우수한 성적으로 졸업하기 원하던 대학 중 한 곳 진학하기 장학금 많이 받기	75%	고등학교 2학년 때 진로에 대한 고민과 성적 압박 때문에 슬럼프가 왔었고 그 때문 에 성적이 계속 하락세였음. 다행히 3학년 때부터는 생각보다 스트레스 관리를 잘 해내어서 고3 시절을 보람있게, 나름 좋은 결실을 맺으며 보낼 수 있었음	O	
대학입학 시점 목표	본가를 떠나서 생활하는 것, 대학교 생 활 등등 전반적으로 변화한 생활방식에 잘 적응하는 것	80%	적응력이 좋은 편은 아니지만 낯선 일도 반복하다 보면 일상이 되기에 낯선 일을 두려워하지 않고 자신있게 해 보겠다는 마음가짐으로 사는 것이 도움이 된 듯 함.	O	
대학생활 동안 중요한 목표	최선을 다해 공부하고 장학금도 받아보 기 용돈 절약, 아르바이트 등을 통해 경제 적으로 큰 문제 없이 원하는 공부를 마 음껏 하는것	85% (예상)	경제적, 학업적으로 계획을 세우고 그를 실천하는 습관이 필요. 특히 세워놓은 계 획을 실천하는 부분이 중요하다. 평소 계획을 수립하는 것은 항상 잘 했으나 실천 부분에서 실행력이 떨어진다는 것을 체감하고 있었음. 돈이 중요하기는 하나 학기 중에는 되도록 학업과 자기계발에 최선을 다하기. 주기적,계획적으로 아르바이트 하기. 3점 후반~4점 초반의 학점 유지하기	O	O
졸업 시 이루고 싶은 목표	교내외에서 좋은 인연을 많이 만들고 나의 역량을 최대한 키우기 진짜 하고 싶은 일을 찾아서 해내기 좋은 직장이나 대학원에 진학하기	75% (예상)	다양한 활동을 통해 다른 사람들과 만나보고 나의 능력을 점검해 보는 기회 가지 기. 학교 공부와 관련되었거나 또는 다른 분야 중에서 관심있는 것이 생기면 시간 내어 공부하고 관련 활동 참가하기. 진로에 대한 목표와 비전을 확실하게 정하기	O	O



## 학습활동 과제 3

### 직업기초능력 개발

- NCS 직업기초능력 중 자신이 개발하고 싶은 직업기초능력 2개와 구조표기에 제시된 능력별 하위능력 및 세부요소를 찾아 기록
- 직업기초능력과 각 능력별 하위능력 및 세부요소를 개발하기 위한 개발방법 기술

직업기초능력	하위 능력 & 세부요소	개발 방법 (행동지향적 내용으로 구체적으로 작성)
의사소통능력	문서이해능력:업무를 수행하는 데 다른 사람이 작성한 글을 읽고 그 내용을 이해하는 능력 -문서 정보 확인 및 획득,문서 정보 이해 및 수집,문서 정보 평가	-외국어 회화 스터디, 동아리 등에 가입하여 정기적으로 활동하며 실무적인 외국어 회화 능력 기르기. 교내/외 언어 교류 활동이 있으면 참여하기. -다른 사람과 교류하고 공통된 목표를 바탕으로 무언가를 함께 수행할 수 있는 장에 많이 참여하기. 동아리, 프로젝트 팀 등에 참여하여 타인과 협력하여 자신의 능력 또한 개발할 수 있는 경험을 하기. 내가 하고 싶은 일을 바탕으로 프로젝트 팀을 구성하고 주도해 보는 경험도 해 보기. -타인이 쓴 글이나 강연 등을 접하고 내 나름의 방식으로 정리해 보기. 다른 사람의 의견이 나타나 있는 여러 매체를 많이 접하는 것, 그리고 그를 정리함과 동시에 나의 의견을 덧붙여 새로운 견해를 만들어 보는 것이 중요. 평소엔 뉴스와 기사 등을 적극적으로 찾아보며 기초 교양 지식을 쌓는 것부터 시작하여 사회 문제에 대한 다양한 전문가들의 의견을 듣는 활동을 할 것. -기본적인 문서 작성 프로그램 등 다양한 프로그램 활용 능력 키우기. 줄글 뿐만 아니라 문서, 사진, 영상 등으로 나의 의견을 효과적으로 표현하는 방법을 배우고 싶음. 전공 공부 이후 남는 시간에 계획을 세워 엑셀, 영상 및 사진 편집 프로그램 등의 프로그램 활용을 독학하기. 혹은 같은 관심사를 가진 사람들끼리 함께 공부할 수 있는 스터디그룹에 참여하기
	문서작성능력: 업무를 수행하는 데 자기가 뜻한 바를 글로 나타내는 능력 -작성 문서의 정보 확인 및 조직,목적과 상황에 맞는 문서 작성,작성한 문서 교정 및 평가	
	경청능력:업무를 수행하는 데 다른 사람의 말을 듣고 그 내용을 이해하는 능력 -음성정보와 매체 정보 듣기,음성 정보와 매체 정보 내용 이해,음성 정보와 매체 정보에 대한 반응과 평가	
	의사표현능력:업무를 수행하는 데 자기가 뜻한 바를 말로 나타내는 능력 -목적과 상황에 맞는 정보조직,목적과 상황에 맞게 전달,대화에 대한 피드백과 평가	
	기초 외국어 능력:업무를 수행하는 데 외국어로 의사소통 할 수 있는 능력 -외국어 듣기,일상생활의 회화 활용	
자기개발능력	자아인식능력:자신의 흥미, 적성, 특성 등을 이해하고, 이를 바탕으로 자신에게 필요한 것을 이해하는 능력 -자기이해,자신의 능력 표현,자신의 능력발휘 방법 인식	-평소 꾸준히 계획을 세우고 실천하는 습관 들이기. 하루에 30분 운동하기, 하루에 1시간 공부하기 등 사소한 목표라도 좋으니 목표를 세우고 성취할 때마다 표시하여 성취에 대한 긍정적인 경험을 하고, 그로 인해 또 다른 목표를 세우고도 욕망 유도하기. -자아 성찰의 시간 정기적으로 가지기. 하루,일주일,한달 등 일정 기간마다 세운 계획과 이행 정도를 점검하여 목표를 이행할 수 있었던 원인, 이행하지 못하게 방해 요소가 된 요인을 확인하기. -다양한 경험으로 견문 넓히기. 자신의 흥미와 특성을 잘 알기 위해서는 우선 많이 아는 것이 중요. 아는 것이 많을수록 그 안에서 발견할 수 있는 것 또한 많아진다. 계획적으로 살아가되 가끔은 규칙적인 일상밖으로 여유를 한기할 수 있는 새로운 경험을 할 수 있는 일정을 추가할 것. -주변 사람들에게 적극적으로 조언 구하기. 내가 몰랐던 나의 일면, 더 발전시켜야 하거나 지양해야 하는 점을 의외로 타인과의 질의응답에서 찾아낼 수 있음을 기억하고 동기들, 선배들, 교수님이나 지인들과 교류하는 시간을 가질 것.
	자기관리능력:업무에 필요한 자질을 지닐 수 있도록 스스로를 관리하는 능력 -개인의 목표 정립(동기화),자기통제,자기관리 규칙의 주도적인 실천	
	경력개발능력: 끊임없는 자기 개발을 위해서 동기를 갖고 학습하는 능력 -삶과 직업세계에 대한 이해,경력개발 계획 수립,경력전략의 개발 및 실행	

## 학습활동 과제 4

대학생활 계획 : 4년간 자기개발 계획 ( \*표의 규격은 자유롭게 설정하여 작성하십시오 )

영역	핵심 역량	학기별 계획	
		1학년 1학기~4학년 1학기	4학년 -2학기
지식 기술	전공지식	<p>학기 중에는 전공 및 교양수업 내용에 충실하게 공부하고, 학기 중에 여유가 되는 때나 여름방학, 겨울방학에는 학기 중에 배운 내용을 바탕으로/또는 새롭게 배워 보고 싶은 코딩 언어/프로그램이 있다면 다양한 방법으로 독학하거나 스터디 그룹 등에서 함께 공부하기.</p> <p>코딩 연습 문제 꾸준히 풀기</p> <p>1-1학기~2학기:전공공부를 따라가며 파이썬 기초 익히기. 첫 프로그래밍 언어로 파이썬부터 확실하게 공부하여 다른 언어 공부를 위한 기반 쌓기</p> <p>2-1학기~2학기: java 언어 익히기, 본격적으로 프로그램 작성법 익히고 개인적인 프로그램 개발 프로젝트 시작하기</p> <p>3-1학기: 웹 프로그래밍 공부하기. 웹사이트 개발 공모전이나 개인적 프로젝트(포트폴리오 준비)하기. 컴퓨터 그래픽스 공부</p> <p>4-1학기: 인공지능, 영상정보처리 공부.</p>	<p>일정 수 이상의 프로그래밍 언어를 자유롭게 구사하고, 무리 없이 실무 현장에서 일할 수 있는 것을 목표로 함. 1~4학년 경험 정리하여 포트폴리오 완성하기.</p>

## 학습활동 과제 4

대학생활 계획 : 4년간 자기개발 계획 ( \*표의 규격은 자유롭게 설정하여 작성하십시오 )

영역	학기별 계획					
	1학년 -1학기/2학기	2학년 -1학기/2학기	3학년 -1학기	3학년 -2학기	4학년 -1학기	4학년 -2학기
경험 (인맥관리)	1학년 때는 과 동기나 가까운 친구 몇 명 정도 만드는 것이 목표.	2~3학년 때는 교내 동아리나 연합동아리 등을 통해서 나와 공통된 진로, 목표, 관심사가 있거나 나에게 도움이 되는 정보를 제공해 주는 사람들을 만나는 것이 목표.	동아리 활동 꾸준히 하기. 교내/외 활동에서 정말 친한 친구 두세명 정도 만들기		4학년 때는 인턴 활동이나 취업, 대학원 진학 준비를 함께 하는 모임을 만들어 서로 도움을 주고받는 관계 형성하기.	

## 학습활동 과제 4

대학생활 계획 : 4년간 자기개발 계획 ( \*표의 규격은 자유롭게 설정하여 작성하십시오 )

영역	핵심 역량	학기별 계획						
		1학년 -1학기/2학기	2학년 -1학기	2학년 -2학기	3학년 -1학기	3학년 -2학기	4학년 -1학기	4학년 -2학기
경험	컴퓨터 활용 능력	전공과목에서 다루는 컴퓨터 프로그램 활용 에 충실하기(1~4학년 전부) 1학년때는 전공 관련 해서 파이썬, 그리고 다른 프로그래밍 언어 하나 정도 공부.	2~3학년 중으로 엑 셀, 포토샵 등 기본 적 프로그램 익히기 + 개인적으로 관심있 는 영상 편집, 그레 픽 작업 프로그램 공 부 꾸준히 하기	2학년 말까지 파이썬 포함 프로그래밍 언 어 2~3개 정도 다룰 수 있는 것이 목표. 포트폴리오에 도움될 만한 간단한 프로그 램 기획/개발해보기.	웹 프로그래밍과 컴 퓨터 그래픽스 공부. 3d 모델링이나 cg 기술 등 배워보기.		4학년 말까지 실무 적으로 사용할 수 있는 프로그램들을 다수 익히기 + 전공지식 바탕으로 코딩/개발 등 프로 젝트를 기획할 능 력을 갖추는 것이 목표	
	교환학생	우리학교에서 교환학 생 경험이 있는 사람들 의 이야기 들어보기.	교내 교환학생 제도 자세히 알아보기. 어느 학교, 어느 나 라로 주로 갔다오는 지 조사.	활학생 경험에 대비 하여 돈 모으기. 방학 이용하여 아르바이트 로 교환학생 비용의 25% 이상 모으기.	여유가 된다면 3학 년 때 6개월이나 1 년 정도 교환학생 생활 해 보기 (현재로서는 일본 생각중)	교환학생 생활하는 동안 전공지식과 함 께 해당 국가의 언어 열심히 공부하기.	교환학생 경험 바 탕으로 해외취업 등에 대한 정보 모 으기.	

## 학습활동 과제 4

대학생활 계획 : 4년간 자기개발 계획 ( \*표의 규격은 자유롭게 설정하여 작성하십시오 )

영역	핵심 역량	학기별 계획					
		1학년 -1학기/2학기	2학년 -1학기/2학기	3학년 -1학기	3학년 -2학기	4학년 -1학기	4학년 -2학기
지식 기술	학점	3점 후반~가능하다면 4점 초반으로 유지.	1학년 성적이 3점 중반대라면 후반대까지 올리는 것을 목표로, 3점 후반~4점 초반 대라면 유지하는 것이 목표.	최소 3.7(4.5 만점)이 목표.			최종 졸업 학점 3점 후반~4점 초반으로 유지하기
	외국어	영어, 일본어 공부. 자유로운 회화를 구사할 수 있는 것을 목표로 함. 1학년 때까지는 영상이나 언어 교류 플랫폼 등으로 독학.	외국어 스터디나 동아리에 들어가기. 회화 연습 위주로 활동할 수 있는 곳으로			취업 준비로 바빠지기 전(4학년 전?) 까지 다니던 스터디 계속 다니기	
	직무관련 자격증	1학년 말에(12월이나 그 이후?) 토익 도전, 일본어 자격증(N2 또는 N1)취득하기.	2학년 겨울방학 내로 엑셀, 포토샵 등 자격증 취득			4학년 내로 정보처리 기사 자격증 취득	

영역	핵심 역량	학기별 계획						
		1학년 -1학기/2학기	2학년 -1학기	2학년 -2학기	3학년 -1학기	3학년 -2학기	4학년 -1학기	4학년 -2학기
경험	인턴십	1~3학년 때까지는 개인 공 부에 충실하게 임하고				3학년 말~4학년 초부 터 인턴 활동 시작하기		
	공모전	1학년 때는 공모전에 대한 정 보를 어디서 수집하는지, 보 통 공모전이 어떻게 진행되 는지 등의 표면적 정보를 모 으는 것부터 하기.	2학년~3학년 때 본격 적으로 활동하기. 나 가고 싶은 공모전이 있으면 혼자서 혹은 함께 나갈 팀을 꾸려 서 활동하는 것을 목 표로, 상을 타면 좋지 만 아니어도 도전하는 경험이 중요하다는 마 음으로 밀고 나가기. 다른 사람 팀에 합류 하거나 내가 팀을 주 도하는 경험 모두 해 보기.					

영역	핵심 역량	학기별 계획							
		1학년 -1학기	1학년 -2학기	2학년 -1학기	2학년 -2학기	3학년 -1학기	3학년 -2학기	4학년 -1학기	4학년 -2학기
경험	아르바이트	선택과 집중이 중요. 학기 중, 특히 학교가는 평일에는 아르바이트와 병행하기 어려울 것이라 판단. 주말이나 공강을 이용해 가끔 하도록 하고, 웬만하면 방학 때 하는거로..	1학년 2학기 때부터는 국가근로 신청해서 선정되면 다른 아르바이트 하지 말고 이것만 하기.					4학년 때부터는 슬슬 취업준비에 집중.	
	여행	1학기 말에 광주 여행+고향 친구들 서울 관광 시켜주기.	1학년 말이나 2학년 말에 여유가 된다면 해외여행을 갈지 생각 중.						4학년 말에 졸업 여행 가기.
	취미	취미활동은 항상 중요. 스트레스 해소와 동시에 언제 쓸지 모르는 능력을 개발할 수도 있다고 생각. 취미로 그림, 영상편집, 그래픽 작업을 하는 데 관심이 있는데 취미의 영역을 넘어서 실무적으로 활용할 수 있는 수준이 된다면 더 좋을 것 같다고 생각함. 그걸 목표로 취미도 열심히.		취미 관련 동아리 활동 참여하기.				취업 시 도움이 될 만한 활동이 있으면 자소서 등에 활용하기.	

영역	핵심 역량	학기별 계획						
		1학년 -1학기/2학기	2학년 -1학기	2학년 -2학기	3학년 -1학기	3학년 -2학기	4학년 -1학기	4학년 -2학기
경험	봉사활동	학기중이나 방학 등을 이용하여 학습지도 등 지식 공유 봉사하기.(1~3학년까지)					4학년 때는 취업과 졸업요건 충족에 집중하 되 여유가 되면 봉사활동도 가끔 하기	
	학회 동아리		1학년 2학기~2학년 중으로 동아리 가입하 기. 취미 공유 동아리/ 전공 관련 동아리 둘 다 하거나 둘 중 하나 만 가입하기.			3학년 2학기까지는 동아리 활동 하고 4학년 때 계속할지는 그때 상황이나 동아리 활동 기간 제한이 있는지 보고 거기에 맞춰서 생각해 보기..		