



# **PROBLEM-SOLVING TECHNOLOGY DESCRIPTION**

## **문제 해결 기술서**



# 문제 1) 전공이 본인과 잘 맞는 일인지 혼란스러움

- 많은 진로 고민 끝에 소프트웨어 관련 진로의 길을 선택하고 미림 마이스터고에 왔지만, 프로그래밍을 본격적으로 배우기 시작하며 어려운 문제들과 대면하는 일이 많아지면서 진로선택이 맞았는지에 대한 생각이 들기 시작함

## 언제?

2018년 여름-가을 고등학교 1학년

## 어디서?

미림여자정보과학고등학교

## 무엇을?

본격적인 프로그래밍을 배우며 점점 내가 선택한 길이지만, 이 길이 맞는가에 대한 두려움을

## 어떻게(해결방법)?

입학 후 처음으로 진행하는 프로젝트이자 메이커 페어를 위한 동아리 팀 프로젝트를 위해 최선을 다해 전공과 관련해 공부하고, 팀원들과 함께 프로젝트를 진행하는 것에 몰두하여 메이커페어 전시를 성공적으로 끝마침

## 왜?

모든 선택에는 후회가 있을 수 있으며 추후에 더 열심히 노력하면 그 후회가 사라질 것이라는 생각이 들었고, 하나의 목표를 두고 팀원들과 함께 앞을 보고 나아가며 해당 과정에서 전공관련 역량은 물론 협업과 대인관계에 관해서도 많이 성장한 것을 느낄 수 있었기 때문에

## 누구와?

동아리 부원들, 동아리 선생님

## 문제 2) 팀 프로젝트 도중 언어장벽, 팀원의 건강 문제

- 국제화 사업 씨앗단 2018 사업을 태국 민부리 테크니컬 컬리지 학생들과 함께 진행하게 되었는데, WIX라는 툴을 이용해 간단한 웹사이트를 구성하는 프로젝트였지만 언어의 장벽이 생겨 프로젝트 진행에 문제가 생긴 사례
- 팀 프로젝트를 진행해야하는데 팀원의 몸이 좋지 않아 프로젝트를 진행할 수 없었던 사례

### 언제?

국제화 사업 씨앗단 2018(2019.01)

### 어디서?

미림여자정보과학고등학교, 민부리 테크니컬 컬리지 (태국)

### 무엇을?

태국어<->한국어 번역기의 오역과 영어로 구사하는 과정에서 서로 잘못 이해하는 상황과 한국에 온 뒤 입맛에 맞지 않는 음식과 갑작스럽게 추워진 기후로 인해 건강 상태가 좋지 않아 아픈 팀원과 함께 프로젝트를 진행해야하는 상황을

### 어떻게(해결방법)?

각 나라의 모국어를 영어로 구사하되 상대방이 정확히 이해한 것이 맞는지 확실하게 서로 이야기를 나누고, 예시 홈페이지를 통해 상대방의 이해를 돕고, 서로 대화를 통해 정리한 최종적인 웹사이트를 만들기 시작. 팀원의 정확한 몸 상태를 가늠할 수 없기에, 팀원에게 참여 의사를 물어보고, 긴 시간이 소요되는 일부 작업의 경우 팀원을 대신하여 WIX 작업

### 왜?

타지에서 온 팀원이기에 영어로 소통을 한다고 하더라도 개인의 아픔을 정확히 알 수 없고, 개인의 참여의사를 묻는 것이 당연하다 생각하였기 때문에

### 누구와?

태국 민부리 테크니컬 컬리지 학생

## 문제 3) 짧게 한정 된 시간 안에 진행되는 팀프로젝트

- 2019 일본 글로벌 인턴쉽에서 실질적 개발시간이 5일정도 주어졌는데, 해당 시간 안에 자전거 대여소 웹을 만들어야 하는 상황

### 언제?

2019 일본 글로벌 인턴쉽 (2020.02)

### 어디서?

일본 기후현 소프토피아 재팬

### 무엇을?

생각했던 예상 날짜 보다 훨씬 적게 주어진 제한 기한 이내에 자전거 대여소 웹 개발은 물론 발표자료 및 시연 준비, 기타 교류 일정 등을 마쳐야 했던 문제 상황을

### 어떻게(해결방법)?

팀원들과 날짜 별 구체적 계획을 세워서 실제 해당 계획대로 실행하여 프로젝트를 진행하였으며, 밤을 세우는 날의 경우 희망하는 팀원들에 한하여 기숙사 공용 공간에서 함께 프로젝트 작업을 진행했음. 또한 자신의 일이 계획보다 늦어진 경우 팀원들에게 해당 사항을 알려, 계획이 예상보다 빨리 끝난 팀원이 도와줄 수 있는 문제인 경우 서로 자신이 맡은 분야 (백, 프론트, 디자인)이 아니더라도 최대한 도움을 줘서 문제를 해결함

### 왜?

개발과 시연 발표 등을 모두 준비하기에 짧은 시간일지라도, 책임과 최선을 다해 작품을 마무리 하는 것이 가장 큰 목표라고 생각했기 때문에

### 누구와?

2019 일본 글로벌 인턴쉽 SRROCKET 팀원들과 (디자인1명, 개발 3명)