

## 반도체/디스플레이

### 반도체

- 메모리 반도체 : IDM
- 시스템 반도체 : 팹리스 + 파운드리 + 디자인 하우스
- 반도체 장비 회사 : 반도체 지식 + 제어
  
- IDM : 종합 반도체 기업 ex) 삼성전자
- 팹리스 : 팹(공장)이 없는 기업 -> 회로설계
- 파운드리 : 위탁생산만 하는 기업
- 디자인 하우스 : 검사

### 반도체 산업의 장점

- 기본적으로 고연봉
- 많은 티오
- 전망이 매우 밝은 분야

### 반도체 산업의 단점

- 교대 근무의 가능성 높음
- 높은 업무 강도
- 빈번한 사이

### 디스플레이

- LCD
- OLED
  
- LCD : 과거에는 국내시장이 주도권을 잡고 있었으나, 현재는 중국이 점점 점유율을 차지하는 중
- OLED : LCD에 비해 국내시장이 많은 주도권을 잡고 있는 시장, 폴더블폰으로 인해 점점 규모가 커지는 중이지만 기본적으로 아직은 LCD에 밀린다.

### 디스플레이 산업의 장점

- 해당 분야에서 가장 경쟁력이 있는 국가
- OLED 분야의 주도권

### 디스플레이 산업의 단점

- LCD 분야에서 중국으로의 높은 의존성
- 학사 기준 반도체에게 인재를 뺏기는 상황(필요한 역량과 근무환경은 비슷하나 연봉과 전망에서 밀림)

-> 반도체/디스플레이 구분은 학부 과정에서는 큰 의미가 없으므로, 반도체와 디스플레이를 묶고 소자/공정 설계, 설비, 기술, 분석/평가로 분야를 구분한다.

## 반도체/디스플레이 산업에서 요구되는 부분

1. 물리학에 대한 이해도 - 물리전자, 전자소자, 반도체 소자

\* 다른 분야에 비해 물리 관련 역량이 많이 필요

2. 교대 근무에 대한 open mind

\* 다른 분야에 비해 교대 근무 비중이 높다

3. 대학원 진학에 있어서는 비교적 자유로운 편

\* 다른 분야에 비해 학사가 할 수 있는 직무가 비교적 많다.

4. 워라밸보다는 돈에 초점을 맞춘다.

\* 업무강도는 높으나 기본급여가 높고 사이클에 따라 보너스도 많다.

5. 어느 분야에도 마음이 안 갈시에는 가장 무난하다

\* 기본적으로 채용 인원이 많고 급여도 높다. 그리고 무엇보다 전망이 가장 밝다.

다만, 업무강도는 높은 편

#### 소자/공정 설계

- 공정 과정 및 동작원리(소자특성)에 관한 공학지식
- 데이터 통계에 대한 해석능력
- 컴퓨터 활용 능력(EXCEL, PPT)

#### 설비

- 도면에 대한 해석능력
- 뛰어난 대처능력
- 이직에 용이
- 현장 업무 능력

#### 기술

- 공정 과정 및 동작원리(소자특성)에 관한 공학지식
- 커뮤니케이션 능력
- 다른 분야와의 연계
- 추론 능력

#### 분석 및 평가

- 폭넓은 전공지식
- 데이터 분석 능력
- 꼼꼼함
- 프로그래밍 역량
- 워라밸

학교 수업 중 어느 것을 더 선호하십니까?

대외 활동을 하실 생각이 있으십니까?

어떤 커리큘럼을 선호하십니까?

- 체계적
- 자유분방

문제를 해결하는 방법 중 더 좋아하는 방법은?

- 간단하고 빠른 방법
- 절차가 있어 사람들이 쉽게 이해하는 방법

음식점을 고르는 기준은?

- 사람들의 평가
- 나의 주관

어떤 산업에 관심이 가나?

- 보너스는 많지만 사이클이 존재 (반/디)
- 보너스는 적당하고 사이클도 적당 (회로)
- 보너스는 적지만 사이클은 거의 x (통신)
- 보너스 자체가 개인 성과에 좌지우지(SW)

교대 근무에 대한 생각은?

- 괜찮다
- 좀 아니다
- 절대 안된다

잔업에 대한 생각은?

워라밸 vs 돈

대학원 진학에 대한 생각

모험을 할 수 있나

이직에 대한 생각

수도권 근무

근속연수

하나의 프로젝트를 완료하고 다른 프로젝트

휴식에서 복귀

팝 ox

질문 list