

포 · 트 · 폴 · 리 · 오
PORTFOLIO

2020. 3.

기술을 닦다 이과를 닦다
 인성을 품다

캠퍼스	캠퍼스
학 과	
성 명	

목 차

1. 분야 CDP

- 분석
- 목표 설정
- 기업 분석
- 활동

2. 교과 분야

- 교과 과정
- 성적
- 학습 활동

3. 포트폴리오 증빙자료(첨부)

- 교과 분야 CDP
- 비교과 분야

Portfolio

분야 (CDP)



1. 분석





자기분석



1. 자기 이해

○ 자기 자신에 대한 칭찬 5가지를 적어보시오.

1. 나는 손재주가 좋아.

2. 나는 사람을 잘 믿어.

3. 나는 상대방의 얘기에 공감을 잘 해줘.

4. 나는 새로운 일에 대한 거부감이 없어.

5. 나는 성격이 참 밝아.

○ 존경하는 인물

인물	존경 이유(구체적)	그분이 나에게 어떤 힘이 되었는가?
그레첸 칼슨	<p>그레첸 칼슨은 2017년 전 세계를 휩쓴 성폭력 고발 운동 미투(#MeToo)를 촉발시킨 전 폭스 뉴스 간판 앵커이다. 당시 매우 보수적인 곳으로 유명했던 폭스에서 언론의 거물 로저 에일스 회장은 직장 내 성희롱을 일삼았다. 그에 대한 그레첸 칼슨의 기념비적인 소송 덕분에 폭스 내 여성들이 지키던 침묵의 문화가 깨졌고, 에일스는 사임하기에 이르렀다. 그리고 그렇게 미투 운동이 시작되었다.</p>	<p>미투 운동을 처음 접했을 때의 그 충격은 아직도 잊히지 않는다. 자신의 신변을 위협 받으면서도 자신의 후배, 자녀, 친구들이 자신과 같은 경험을 하지 않도록 용기를 내었다는 것에 깊은 감동을 받았다. 사회에서 수없이 느껴온 피해자에게 불리하게 조작된 시스템에 반격하기 위해서는 누군가 용기를 내야만 하고, 칼슨의 행동은 그 누군가가 내가 될 수 있는 용기를 주었다. 나는 더 이상 나에게 부조리한 일이 생겼을 때 내 지인들을 위해 침묵하지 않기로 했다.</p>

○ 취미 및 특기

구분		일주일 또는 하루에 몇 번 정도 즐기는가?	그것이 나에게 어떤 도움이 되는가?
취미명	공예	일주일에 2번, 2-3시간 정도 공예 시간을 갖는다.	공예는 머릿속이 복잡할 때 복잡한 생각들을 날려주고 작품 완성 후 나에게 큰 성취감을 안겨준다.
특기명	카페 음료 제작	매일 점심식사 이후 마다 한다.	카페 음료를 만들어 마시면서 가만히 앉아 휴식을 취하며 고민거리들을 한번 쉼 들춰보고 쓸데없는 고민이었다 싶으면 버려버리는 시간을 갖는다.

○ 좋아하는 책, 영화, 명언 소개

구분		저자, 감독, 주인공	좋아하는 이유	나에게 어떤 영향을 주었는가?
책	1 c m 다이빙	태수, 문정	바쁘게 살아온 딱딱한 내 일상에 작은 휴식처가 되어준 책이다. 내가 스스로에게 엄격하게 안된다고 할 때 나에게 "왜 안돼?" 라고 물어봐준 책이다.	항상 나는 휴식이라면서 하는 행동들 뒤에 지쳐있는 내 모습을 이해할 수 없었다. 친구들이 휴식을 갖자면서 데리고 간 놀이동산이 왜 휴식 같지 않았는지도 알 수 없었다. 이 책을 읽고 위에 휴식이라 말한 행동들이 나에게 휴식이 아니었던 이유를 알게 되었다. 나를 알지도 못하면서 나는 휴식이랍시고 나를 힘들게 했고, 핸드폰 없이 무엇을 할지도 모르면서 핸드폰 없는 시간을 가져보려 했다. 이 책을 읽고 나를 더 잘 알게 되었고, 나에게 맞는 진정한 휴식을 찾게 되었다.

영 화	에 놀 라 홈즈	주연 : 바비 밀리 브라우	<p>셜록홈즈를 좋아하지만 홈즈 이외의 인물에 관심이 없었던 나에게 새로운 호기심을 갖고 책을 다시 읽어보게 해준 영화이다.</p>	<p>영화 속에서 카메라를 향해 말을 걸며 진행이 되기 때문에 매우 에놀라 홈즈의 시선으로 영화가 진행된다. 해서 셜록과 마이크로프트를 런던의 유명한 탐정이 아니라 한 여자아이의 오빠들로 보게 되는데 그 시선으로 보았을 때 둘은 내가 알던 멋지고 재치 있는 인물들이 아니었다. 그리고 여성의 사회 참여를 제약했던 빅토리아 시대상을 보여주며 관심 가는 사건이 아닌 이상 세상사에 무심하고 자기중심적인 남자가 동생에게 어떤 존재인지 분명하게 보여주었다.</p>
--------	-----------------------------	----------------------	---	---

○ 나의 발견

가장 좋 아 하 는 일	새로운 경험하기(여행, 산책, 체험)
사회에 기여하고 싶은 일	스스로 경제적 여유를 가지는 시기가 오면 기부, 후원을 하고 싶다. 현재는 그럴 여유가 없어서 사랑의 열매 정도의 기부 밖에 못하는 것이 항상 아쉽다. 기부, 후원을 하고 싶은 기관도 여러 군데 찾아봐 두었다.

○ 내가 가장 좋아하는 가수와 음악

구분		좋아하는 이유(구체적)	그분(노래)이 나의 삶에 어떤 도움이 되는가?
가수	'위대한 쇼맨' OST	제목에서부터 알 수 있듯이 세상에 억압되어있던 자신을 당당히 드러내는 내용을 담은 노래로 '위대한 쇼맨' 영화가 전달하고자 하는 내용을 잘 담고 있는 노래이다.	가끔 자존감이 떨어져 스스로가 한심하고, 부끄러울 때가 있다. 남의 시선을 신경 쓰는 것이 습관이 된 나에게 이 노래는 낮아진 내 자존감을 위로해주고 다시 일어날 수 있는 용기를 준다. 누가 뭐라고 해도 나는 이런 내 자신이 참 좋다. 누군가의 지적에 스스로를 되돌아보고 후회하기도 하지만 어찌되었든 나는 그 후회되는 내 모습도 좋고 앞으로 발전할 내 모습도 좋다.
음악	This is me	'날카로운 말들이 저를 상처 입히려 해도 홍수를 보내서 다 무너뜨릴 겁니다. 전 용감하고 당당합니다. 전 제가 의도했던 존재입니다. 이게 접니다.'라는 가사가 있다. 가사의 의미도 매우 감동적인데, 하이라이트 중간 중간 '케알라 세틀'이 내지르는 고음은 이들이 심정을 더 잘 표현해주는 것만 같아 온몸에 전율이 흐른다.	

○ 성격의 강점

나의 강점	나의 강점을 적용 사례	결과 및 느낀 점
상대방의 말을 잘 경청하고 공감해준다.	한 친구가 최근 우울함과 무기력함을 느끼고 있었고 그에 대해 친구가 그동안 힘들어 했던 모든 일을 4시간가량 들어주었다. 처음에는 머뭇거리던 친구는 한번 얘기를 시작하더니 4시간 동안 자신의 한을 다 쏟아냈고, 얘기가 끝난 후 매우 후련해 보였다. 친구는 자신이 고민을 털어놓을 때 해결방안만 내놓는 지인들 때문에 고민을 털어놓는 것에 부담을 느끼고 있었는데 내가 자신의 말을 끝까지 듣고 공감해주는 것에 큰 위로를 받았다고 한다.	나는 상담은 해결방안을 제시해주는 것이라고 생각했는데, 이 경험을 통해 그저 들어주기만 해도 상대방이 큰 위로를 받을 수 있구나 라는 것을 깨달았다. 그리고 그동안 지인들에게 내 이야기를 꺼내는 것을 꺼려했던 이유를 알게 되었다. 나는 나도 알고 있는 해결방안을 듣는 것보다 상대방이 내 상황을 이해하고 나를 진심으로 걱정해주는 것을 원한다.

○ 성격의 약점

나의 약점	나의 약점을 극복한 사례	결과 및 느낀 점
주변 시선을 많이 신경 쓴다.	나는 상의는 타이트하게 붙고 하의가 긴 스타일을 좋아하는데 주변에서 내 몸을 지적하면서 어울리지 않을 것이라는 비난을 가끔 들었고 그 때문에 한 번도 시도해보지 못했다. 하지만 성인이 되고 자존감 회복을 하면서 다양한 스타일을 시도해보았고, 주변에서도 당당한 내 모습을 보며 누구하나 뭐라하지 않았다.	내 스스로가 당당하면 주변에서 뭐라 해도 주눅 들지 않고 스스로에게 자신감이 생긴다는 것을 알았다. 그리고 나는 더 이상 주변 눈치보지 않고 내가 원하는 나만의 독특한 패션을 추구하고 있다.

○ 자신의 경험 중 가장 행복했던 사례

언제	행복했던 일	행복했던 일을 통하여 무엇을 경험했는가?
2019년 여름	<p>길고양이들을 돌봐주는 '캣맘' 활동을 가끔 한다. 처음에는 고양이들이 사람을 경계하기 때문에 밥을 줘도 잘 먹지도 않고 내가 눈에 보이지 않아야 깨작깨작 먹다가 근처에 사람 소리가 들리면 다시 사라지곤 한다. 그렇게 경계하는 고양이들을 돌봐주며 가끔 유대감이 없는 것에 속상함을 느꼈는데, 어느 날 한 고양이가 여느 때처럼 밥을 주고 있는 나에게 다가와 볼을 부비고 눈인사를 한 후 밥을 먹었다. 고양이들에게 눈인사란 매우 큰 신뢰감과 유대감을 뜻하고 볼을 부비는 행동은 상대방을 애정한다는 뜻이어서 그동안의 내 행동이 이 작은 아이들에게 힘이 되었다는 것을 직접적으로 느끼게 되었고 큰 감동을 받았다.</p>	<p>'캣맘' 활동은 내가 무기력함에 빠져있을 때 무작정 일어나 활동을 하게 해준 활동이다. 처음에는 고양이를 보고 싶고 친해지고 싶은 마음에 시작한 활동이었다. 그런데 좀처럼 가까워질 수 없는 고양이들에게 속상함을 느끼던 중 저렇게 나에게 고맙다고 표현해 준 고양이를 통해 감동과 관계에 대한 깨달음을 얻었다. 누구나 관계에 있어서 상대방에게 내어주는 나의 경계선이 있다. 그 범위를 넓히는 데 걸리는 시간은 각자 다 다르다. 해서 얼른 다가가고 싶은 마음에 선불리 선을 넘게 되면 오히려 반감을 살 수 있다. 해서 상대방이 나에게 마음을 내줄 때까지 기다려 주는 것 또한 배려이자 신뢰라고 생각한다.</p>

○ 자신의 경험 중 가장 힘들었던 사례

언제	힘들었던 일	그것을 통해 배운 점 및 극복했던 방법
고등학교 2학년	<p>선생님과의 갈등으로 인해 친구들과 오해가 생겨 한동안 혼자 지낸 적이 있다. 이때 친구들은 나와서 오해를 풀 시도도 안했기에 대화 한번 없이 친구들과 멀어졌고, 외롭고 억울한 시간을 보냈다.</p>	<p>이 일로 매우 힘든 시간을 보냈고 언제 떠올려도 다시는 돌아가고 싶지 않은 시절이 고등학생 때라고 할 정도로 나에게 는 잊지 못할 악몽이지만, 이 일로 인해서 나를 친구로 생각하지 않았던 친구들을 정리할 수 있는 기회를 가졌다. 항상 얕고 넓게 친구를 사귀었던 나에게 적지만 깊은 관계를 가진 친구를 만들어 주었다. 그 당시에 활발한 친구들과 있어야 재미있을 거라는 편견을 가진 내가 편견을 깰 수 있도록 해준 것도 이 일이다. 주변에 말이 많지 않아 평소에도 조용하고 노는 법을 모를 것이라 생각했던 친구는 알고 보니 상대방에게 말을 할 때 항상 조심하기 때문에 말이 없었던 거였고, 페스티벌 같은 행사를 좋아하는 매우 밝고 활발한 친구였다.</p> <p>어두웠던 시간은 떠올리기도 싫지만 그 시간이 있었기에 더욱 발전한 내가 있다고 생각한다.</p>

2. SWOT 분석

김선아 의 SWOT 분석

<div>내부역량</div> <div>외부환경</div>		강점(S)	약점(W)
		매사에 긍정적이다.	예민하다.
기회 (O)	대학 졸업이 얼마 남지 않았다.	<u>S-O전략</u> 짧았던 대학생활, 그리고 얼마 남지 않은 졸업, 그 전까지 그동안 내가 이론 것들을 보면서 스스로를 되돌아보고 칭찬해주자.	<u>S-T전략</u> 그동안 바빴던 대학 생활로 예민해진 내 몸과 마음을 정리할 시간을 갖도록 하자.
위협 (T)	코로나 바이러스 대유행으로 대외 활동이 제한된다.	<u>W-O전략</u> 나만의 취미를 찾고 제한된 대외활동으로 생긴 시간들을 어떻게 활용하면 좋을지 생각해보자	<u>W-T전략</u> 집에서 스스로에 대해 깨닫고 마음의 여유를 갖는 시간을 가져보자

3. 심리·적성 검사

○ 사람인 인적성 검사 결과 (검사일 : 2019.12.17.)



I 적성별 상세설명

적성	등급	백분위	정의
수리	★★★	91%	<p>김선아님이 가장 잘하는 것은 수리입니다.</p> <p>수 체계/수학에 대한 이해를 바탕으로 일상적 수리 문제를 쉽게 해결할 수 있는 능력 말이나 글로 된 문제 상황을 보다 간단한 수학적 기호(사칙연산 기호, 등호, 부등호 등) 로 전환한 뒤 해결해내는 능력</p>
추리	★★★	93%	<p>복잡한 상황과 전제를 정확히 파악하고, 비판적 사고와 추론 과정을 통해 주장의 진 위 여부 혹은 오류를 판단할 수 있는 능력주어진 사실들을 조합하여 새로운 가설을 만들고, 스스로 검증할 수 있는 능력</p>
공간	★★	79%	<p>정보를 머릿속으로 떠올리고, 부분을 통합하여 전체를 파악할 수 있는 능력물체를 마 음속으로 회전시키거나 조합할 수 있고, 방향을 바꾸더라도 동일한 도형을 찾아낼 수 있는 능력</p>
언어	★★	73%	<p>단어와 문장의 의미를 정확히 이해하고, 적절한 어휘를 사용하여 대화하거나 글을 쓸 수 있는 능력글에서 제시된 사실적 또는 맥락적 정보와 개념의 핵심 내용을 파악하 고 요약하여 제시할 수 있는 능력</p>

- 백분위 나보다 낮은 점수를 받은 사람을 백분위로 표기
(예) 점수가 95%라면 내 점수보다 낮은 사람이 95% 있다는 것을 의미
- 등급 ★★★ 해당 영역의 능력이 뛰어납니다
★★ 다른 동시자와 유사하거나 비교적 우수합니다
★ 조금 더 노력이 필요한 영역입니다

추천 직무

김선아님은
IT·인터넷과(와) 의료 직무에서
요구하는 적성이 우수합니다.

해당 직무의 상세 세부 직업은 다음과 같습니다.

IT·인터넷	웹마스터·QA·테스터, 서버·네트워크·보안, 웹기획·PM, 웹개발, 게임·Game, 콘텐츠·사이트운영, 응용프로그램개발, 시스템개발, ERP·시스템분석·설계, 통신·모바일, 하드웨어·소프트웨어, 웹디자인, 퍼블리싱·UI개발, 동영상·편집·코덱, IT·디자인·컴퓨터교육, 데이터베이스·DBA, 인공지능(AI) 빅데이터
의료	의사치과한의사, 수의사, 약사, 간호사, 간호조무사, 의료기사, 사무원무·코디, 보험심사과, 의료기타직

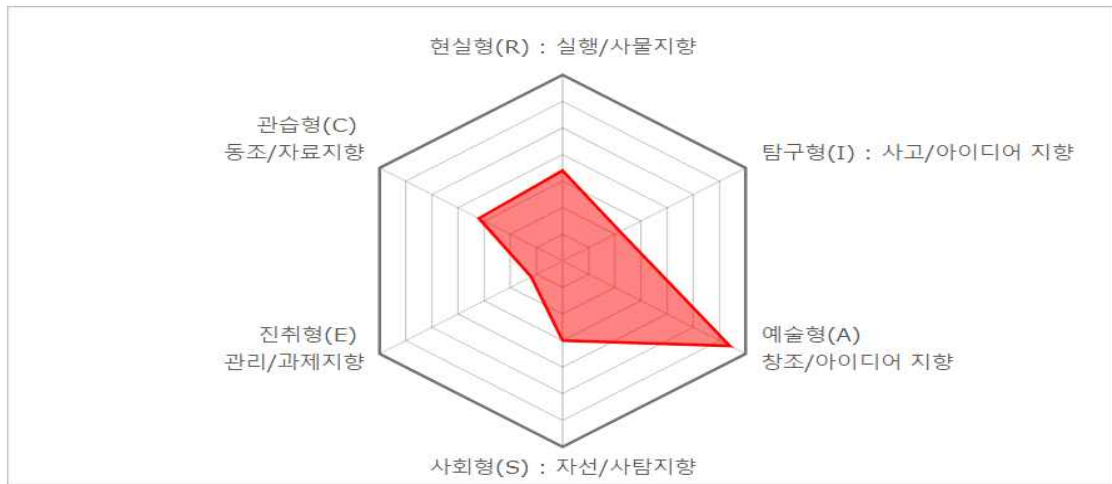
○ MBTI 성격유형검사



(검사일 : 2020.08.31.)

활동가형 사람은 자유로운 사고의 소유자이다. 단순한 인생의 즐거움이나 그때그때 상황에서 주는 일시적인 만족이 아닌 타인과 사회적, 정서적으로 깊은 유대 관계를 맺음으로써 행복을 느낀다. 모든 이들이 자신의 솔직한 감정에 귀 기울이고 이를 표현할 수 있는 시간이 필요하다고 믿는다. 하지만 이들이 그들의 직관에 지나치게 의존한 나머지 사람들의 의도를 잘못 해석해 문제를 더 어렵게 만들기도 한다.

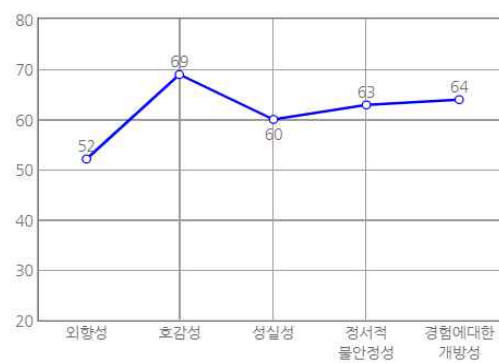
○ 직업 선호도 검사 L형 (검사일 : 2020.09.17.)



▪ 직업 흥미 유형별 점수에 대한 표로 흥미코드와 원점수, 표준점수 제공

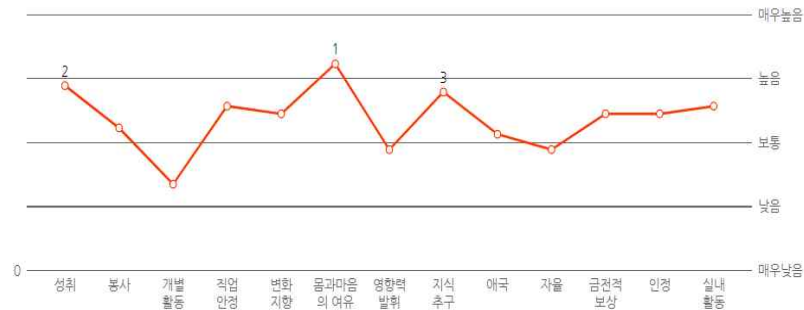
당신의 흥미코드 : AR						
구분	현실형(R)	탐구형(I)	예술형(A)	사회형(S)	진취형(E)	관습형(C)
원점수	17	11	32	15	6	16
표준점수	71	58	70	50	44	56

▪ 직업 흥미 유형별 점수



외향성	호감성	성실성	정서적 불안정성	경험에대한 개방성
52	69	60	63	64

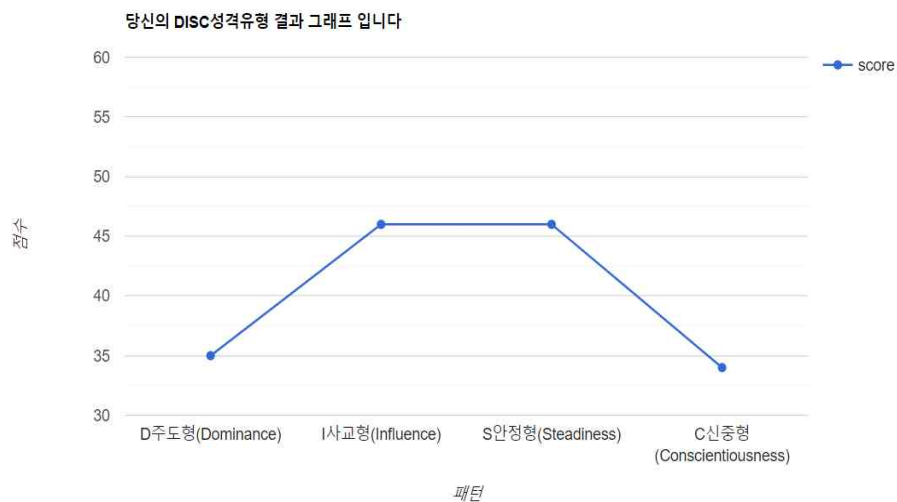
○ 직업 선호도 검사 L형 (검사일 : 2020.09.17.)



■ 검사점수의 의미해석

위 그래프는 본 검사에서 측정한 13개 가치요인에서 해당되는 당신의 점수모양을 보여줍니다.
 그래프가 보여주듯이 당신이 중요하게 생각하는 가치는 몸과 마음의 여유, 성취, 지식추구이고,
 상대적으로 중요하게 생각하지 않는 가치는 개별활동, 자율, 영향력발휘입니다.

○ DISC(행 동 유 형 검 사) (검사일 : 2020.07.16.)



SI 유형은 조화로운 관계를 유지하려고 애쓴다. 팀을 구성해 일하기를 좋아하고 상대를 존중하는 데에 투철하다. 상대를 판단하지 않고 그 사람의 심정을 이해할 줄 알기 때문에 새로운 친구를 쉽게 사귀고 적극적으로 사람들을 중개한다. 하지만 이 유형이 친절을 남용하면 자신의 욕구보다 타인의 욕구를 우선시할 수 있다. 게다가 민감한 성격 탓에 쉽게 상처받고 오랫동안 앙심을 품을 수 있다. 이 유형은 스트레스를 속으로 삭이고, 수동적이면서도 공격적으로 행동할 수 다.

4. 이력서



김선아 2000년 (21세) | 여 | 구직준비중(재학생)

✉ tjsdk2767@naver.com

☎ 010-2292-2767

☎ 010-2292-2767

📍 (14045) 경기 안양시 동안구 시민대로159번길

학력사항 대학교(23년) 졸업예정	경력사항 신입	희망연봉 회사내규에 따름	희망근무지/근무형태 전국 인턴직	포트폴리오 -
------------------------------	-------------------	-------------------------	--------------------------------	-------------------

학력 최종학력 | 대학교 **23년** 졸업예정

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2019.03 ~ 2021.02	졸업예정	한국폴리텍2대학(인천캠퍼스) (경기) <small>논문&출업작품</small> 자동화 농작물 시스템	정보통신공학	433 / 45
2017.03 ~ 2019.02	졸업	부흥고등학교	이과계열	-

대외활동

기간	구분	기관/장소	내용
2019.08 ~ 2020.12	교내활동	학교	프로젝트(스마트 텀블러 제작)
2020.03 ~ 2020.10	교내활동	학교	출업작품(자동화 농작물 시스템)
2020.07 ~ 2020.10	교내활동	학교	융합 프로젝트(타과와 드론 프로젝트 진행)
2020.03 ~ 2021.02	동아리	학교	코딩 관련 동아리 활동
2019.05 ~ 2020.05	자원봉사	삼광주관 보호센터	어르신들의 나들이와 외부활동을 보조

자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2020.10	수상내역/공모전	IT정보통신 드론제어 경진대회	한국폴리텍 대학 융합 기술교육 원 나인 플러스IT	-
2020.10	수상내역/공모전	융합프로젝트 작품	한국폴리텍 대학	-

2.





목표설정



(김선아) 선언서

나는 나에게 가장 자랑스러운 사람이 될 것이다.

1. 나(김선아)의 Bucket List

○ 내 가슴을 뛰게 하는 도전과 꿈의 목록들

번호	목표	중요도			목표기한
		상	중	하	
1	한달 동안 해외에서 살아보기	○			편입 이후 대학 졸업 전까지
2	디즈니 인턴십		○		편입 이후 대학 졸업 전까지
3	스카이 다이빙 하기		○		30살 이전
4	스쿠버 다이빙 자격증 따기	○			
5	알바해서 월 70이상 벌어보기	○			졸업 후
6	독립하기	○			28살 생일 전까지
7	친구들과 여행가기		○		
8	편입 성공하기	○			~2022.02.18
9	내가 진짜 하고 싶은 것이 무엇인지 매일 생각해보기	○			평생
10	전교 등수 5등 이내로 졸업 하기		○		졸업 전까지

2. 인생 세부계획서(Life Road Map)

나이	목표
20대	<ul style="list-style-type: none"> ① 4년제 학위 졸업장 따기 ② 해외여행, 어학연수, 인턴십 등 글로벌한 경험 많이 해보기 ③ 젊을 때 즐기기 좋은 익스트림 스포츠 도전하기 ④ 정확한 진로 정하기
30대	<ul style="list-style-type: none"> ① 나를 위한 여행 떠나기 ② 나를 정확하게 알고 있기 ③ 인간관계 정리하기 ④ 나와 맞는 사람들과 함께 살아가기(동거)
40대	<ul style="list-style-type: none"> ① 나와 맞는 사람들과 함께 여행 떠나기 ② 스스로의 삶을 되돌아보고 반성하기 ③ 원했지만 바빠서 하지 못했던 활동들 목록 작성해서 하나씩 해보기

3. 재학 중 학기별 실행계획

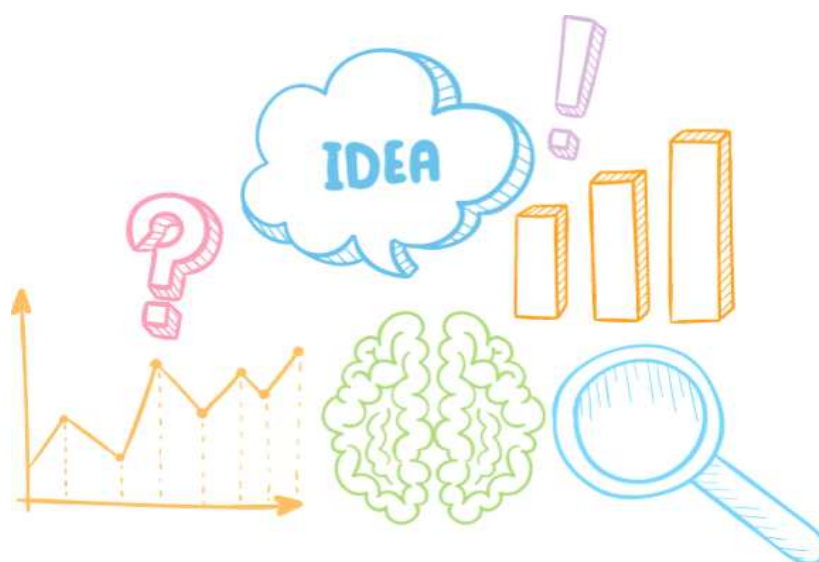
학기	실행계획	
	학업목표	자기계발 / 취업목표
1/1학기	학교생활에 적응하기 코딩 배우기	나만의 취미 찾기 졸업 후 목표 세우기
1/2학기	프로젝트 완성시키기 성적 올리기	졸업 후 진로 분야 선택하기
2/1학기	다양한 코딩 배우기 동아리 만들기 성적 장학금 받기 편입 공부하기	토익 준비 졸업 후 계획 재정비
2/2학기	프로젝트 무사히 끝내기 전교 5등 이내 성적으로 졸업	안드로이드 스튜디오 공부하기 자바 언어 공부하기 무선설비 산업기사 자격증 따기

4. 취업 역량 개발

▷ 상기 취업대상업체 취업하기 위한 지원자 개인의 취업실행 목표 등 자기 개발 목표 수립

구 분	내 용	방법은?
보완해야 할 전공기술능력	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 프로그램 언어 공부 - 앱 코딩 	졸업 후 스스로 공부하기
업체가 요구되는 채용분야 능력	C++ 언어 능력, 자격증	졸업 후 스스로 공부하기
자격증 취득	<ul style="list-style-type: none"> - CCNA - 토익 930점 이상, 토익 스피킹 3이상 	토익 학원 다니기, CCNA 인강 듣기
기타	다양한 인턴십 경험하기	신청

3.





기업분석



1. 기업 분석(기업정보)

○ 직업인 인터뷰

제 목			
인터뷰 절차			
사진	일자		
	성함		
	소속		
	직무(책)		
	분야		
참여자			
알게 된 것			
깨달은 것			
적용할 것			

○ 기업현황

회사명		업 종	
CEO		설립년도	
주 소		종업원수	
홈페이지		E-mail	
매 출		순이익	
사명 비전 가치			
경영목표			
핵심사업 주생산물			
기업특징			
국내외지사 계열사			
기업문화			
인 재 상			

○ 기업 방문카드

기업명		방문일자	
기업위치 (계열사)			
방문목적			
방문회사 정보			
깨달은 것 (새롭게 알게 된 것, 다짐 각오 등)			
사진			

2. 기업 분석(채용정보)

○ 지원부서 직무분석

직무 & 직무분야	
핵심직무내용	권장경험·자격·교육
직무에 필요지식·경험·역량&기술	직무수행 요구성격·태도

○ 일반 분석

항 목	분석(조사)항목	특기사항
채용시기 공고방식		
채용성격(목적)		
지원자격		
우대사항 가 산 점		
특기사항 근 무 지		
지원서류 접수방법		
고용형태		

○ 전형절차 및 선발방식(채용패턴분석)

구 분	중점평가대상 / 전형방식	특기사항
기본전형절차 서류전형 평가		
어학성적 (반영형태)		
직무적성검사		
면접평가 절차		

○ 원하는 기업조사

NO	1	2	3
기업			
날짜			
업태			
근무지역			
규모 (인원/매출)			
입사부문			
연봉			
장점			
단점			
특징			
기타			

4. 비교과 활동





취업전략



1. 독서목록

NO	날짜	도서명	저자/출판사	분야/키워드
1	2019.02.03	The Girl Before	JP 딜레이니 / 문학동네	스릴러 소설
2	2019.03.18	죽여 마땅한 사람들 The Kind Worth Killing	피터 스완슨 / 푸른숲	스릴러 소설
3	2019.05.24	아가씨와 밤	기욤 뫼소 / 밝은세상	추리 장편 소설
4	219.05.28	브루클린의 소녀	기욤 뫼소 / 밝은세상	소설
5	2019.09.20	향수	파트리크 쥐스킨트	장편 소설
6	2020.10.11	하버드 상위 1퍼센트의 비밀	정주영 / 한국경제신문	자기계발
7	2020.2.24	1cm 다이빙	태수, 문정 / 피카	에세이
8	2020.05.03	카타리나 블룸의 잃어버린 명예	하인리히 뵐 / 민음사	소설
9	2020.08.	나는 더 이상 침묵하지 않기로 했다.	그레첸 칼슨 / 문학수첩	사회 비평

2. 수상경력(공모전 포함)

NO	수상 명	수상일자	역할	주최기관
1	IT 정보통신 드론제어 경진대회	2020.10. 28	프로그램 코딩	한국폴리텍 대학 융합 기술교육원, 나인 플러스IT
2	융합 프로젝트 작품	2020.10. 28	아이디어 제공, 소프트웨어 및 앱 코딩	한국폴리텍 대학

※ 참여했지만 떨어진 경우도 모두 작성

3. 아르바이트 / 인턴

NO	기업명	기간	역할	무엇을 배우고 느꼈는가?
1	제주 꽃돼지	2019.07.29. ~2020.08.13	주방보조, 서빙, 조리	
2	Seasoning	2020.01.15. ~2020.03.27	서빙, 카운터	셰프님이 요리하시면서 다 양한 요리방법을 알려주셔 서 양식에 대한 다양한 지 식을 얻을 수 있었다.

4. 동아리 활동

NO	동아리 명칭	동아리소개	구성원으로서 내가 한일(직책)	동아리 활동을 통 해 내가 배운 것
1	CoCo	다같이 한가지 주제를 가지고 각자 코딩을 한 후 발표함으로 써 코딩 능력을 기를 수 있다.	총무, 후배들에게 코딩 가르쳐주기	후배들에게 더 쉽고 재밌게 가르쳐주기 위해 코딩 공부를 많이 했다.

5. 사회봉사 활동(헌혈포함)

N O	기관명	기간	활동내용	봉사활동을 통해 내가 배운 것, 느낀 것
1	삼광주관보호 센터	4	어르신들의 나들이와 외부활동을 보조하며 휠체어를 밀어드리고 산책과 사진 촬영 등을 진행함	몸이 불편한 어르신들은 간단한 산책마저 힘드시다는 것을 깨달았다. 그저 꽃과 풀들을 보면서 함께 산책하는 사소한 활동에 크게 행복해하시는 모습이 참 사랑스러웠다.
2	한국 폴리텍	19	2020학년도 정시 면접 도우미	
3	한국 폴리텍	8	2020학년도 수시 1차 면접 도우미	
4	한국 폴리텍	11	2020학년도 수시 2차 면접 도우미	
5	한국 폴리텍	2	비상, 꿈을 위한 비상 특강	졸업 후 목표 설정에 큰 도움이 되었다.
6	한국 폴리텍	2	한국뉴욕주립대학교 김춘호 특강	
7	한국 폴리텍	2	(주)해피파인더 김재연 대표 특강	최근 취업 현황과 블라인드 면접에 대해 자세한 설명을 들을 수 있었다.
8	인천대공원	9	오리엔티어링 행사 참가	

6. 여행

N O	여행한 곳	기간	누구랑	여행을 통해 내가 배운 것
1	남해	2019.02.16~ 2019.02.20	가족들	남해는 아빠가 일하고 계신 곳으로 어렸을 때는 방학만 되면 자주 놀러갔는데 나이가 들면서 바쁘다는 이유로 놀러가지 못했다. 해서 오랜만에 찾아간 남해는 내 기억보다 더 푸르렀고, 고요했으며, 정겨웠다. 유년시절의 일부를 여기서 보냈는데 상당히 많은 것들이 변치 않고 그대로였고, 그렇게 우리 가족은 추억놀이에 빠져 휴가를 즐기고 올 수 있었다.
2	가평	2019.08.02~ 2019.08.03	친구들	다같이 더욱 친해지고 서로를 알아갈 수 있는 기회가 되었다.
3	전주	2020.02.28~ 2020.03.01	언니	언니와 단둘이 국내 여행을 한 것은 처음이었다. 길지 않았지만 서로의 여행성향을 알 수 있었고, 오랜만에 많은 추억을 쌓을 수 있었다.
4	대부도	2020.08.30	연인	코로나와 바쁜 일상에서 짧지만 큰 휴식을 주었다. 오랜만에 본 바다는 그동안 답답했던 마음을 뺨뚫어 줄만큼 시원하고 넓었다.

7. 교육 및 세미나 참여

NO	교육명칭	기간	주최기관	수료증 유무	그것을 통해 배운 점

8. 프로젝트 참여/ 학교 및 각종 행사 참여

N O	프로젝트/ 행사명	주관기 관	기간	역할	그것을 통해 배운 점
1	프로젝트	한국 폴리텍	2019.08.15~ 2019.12.10	회로조 립, 조장, 코딩, 보고서 작성, 발표	처음으로 코딩을 처음부터 끝까지 혼자 스스로 작성했고, 그 결과물을 바로 확인했다. 직접 코딩을 하는 경험은 내 코딩 실력을 향상시켜주었고, 발표를 통해 자신감을 키웠다.
2	상아제	한국 폴리텍	2019.05.08~ 2019.05.10	피구, 발야구, 과 부스 도우미	과 동기들과 더욱 친해지는 계기가 되었고, 협동심을 기를 수 있었다.
3	졸업 프로젝트	한국 폴리텍	2020.03.08~ 2020.10.26	코딩, 보고서, 발표, 조원 관리	스마트 팜은 옛날부터 관심이 있던 분야였는데 내가 실제로 그것을 구현해 볼 수 있는 좋은 기회였다. 허나 처음 접해 본 앱 프로그래밍은 내 생각보다 어렵고 복잡했다. 그래도 그만큼 성취감도 컸고,
4	융합 프로젝트	한국 폴리텍	2020.08.02~ 2020	소 프 트 웨어	학교 특성상 다른 과와의 교류가 없어 항상 조금 아쉬웠는데 이를 통해 다른 과와의 협업을 할 수 있다는 점이 매우 기뻐다. 그리고 드론을 직접 만지고 설계하는 것은 처음이라 새롭게 배울 점이 많아서 흥미로웠다.

5	오리엔티어링	인천광역시 체육회	2020.08.28, 2020.11.10.	참여자	오리엔티어링이라는 활동은 아예 처음 접해보는 스포츠였다. 하지만 굉장히 많은 사람들이 즐기는 스포츠였고, 가족 단위로 오시는 참가자 분들은 매우 즐거운 가족 놀이로 받아들이는 듯 했다. 친구들과 이렇게 바깥에서 뛰어논 것도 오랜만이었어서 그만큼 신나고 고등학교 시절로 돌아간 것 같았다.
---	--------	-----------	----------------------------	-----	--

9. 기타 단기 활동

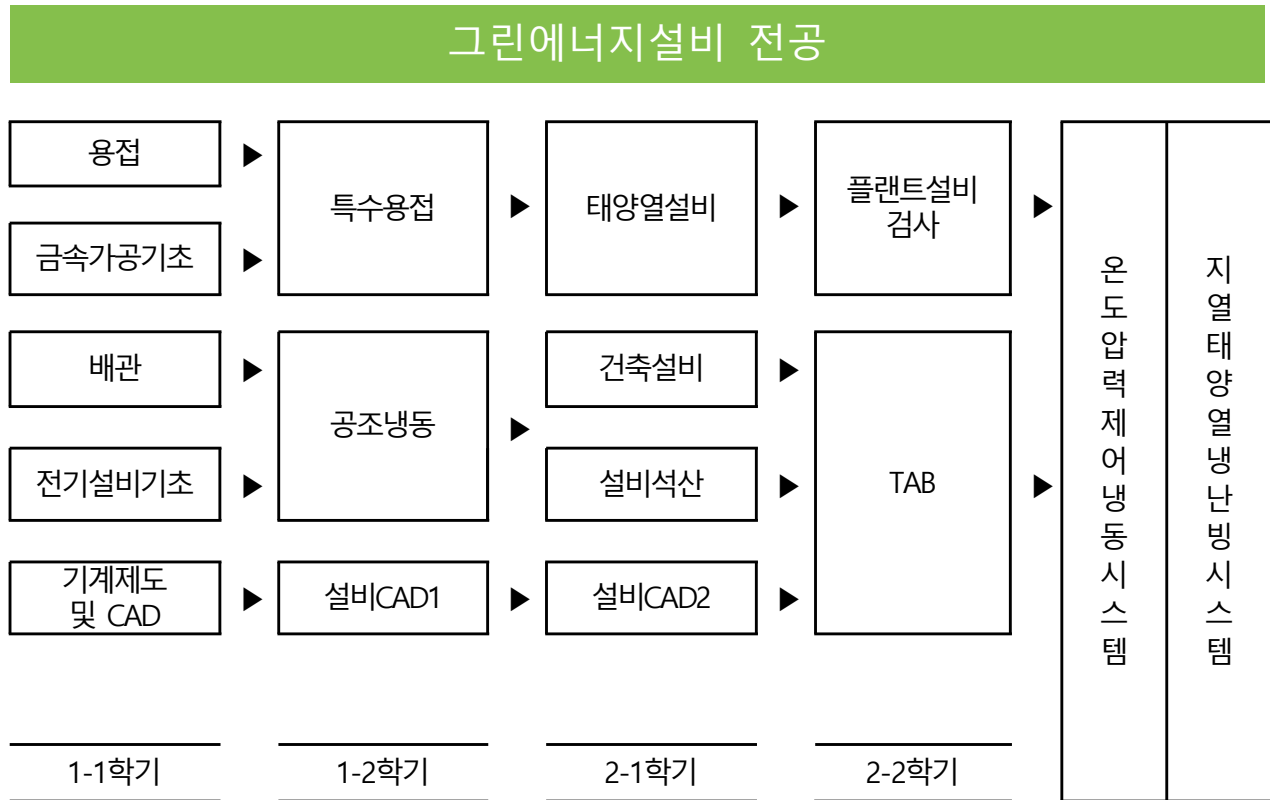
NO	활동명칭	기간	활동소개	활동을 통해 배운 것, 느낀 것
1	오리엔티 어링	2020.08.28, 2020.11.10.	지도와 나침반을 이용하여 지정된 지점을 통과하고 목적지까지 완주 하는 경기를 오리 엔 티 어 링 (orienteering)이라 고 한다.	처음 접해본 오리엔티 어링이라는 스포츠는 모 든 규칙과 과정이 매우 독특했다. 처음에는 보물 찾기와 등산을 합친 느 낌이어서 쉽게 해결할 수 있을 줄 알았는데, 길 을 찾고 선택하는 과정, 목표지점의 위치를 탐색 하는 과정 전부 꽤 전문 적이었다. 그리고 이 활 동을 하면서 주변 자연 을 관찰할 수도 있어서 그냥 행사 참여 보다는 산책하는 느낌도 있었다.

Portfolio

분야 (전공학습)



1. 교과 과정



2. 교과과정 이수내역 및 성적

학년	학기	교과목	성적
1학년	1학기	공학기초	A+
		영어	A+
		직업과경력개발	A
		기초전자회로	A+
		네트워크개론	A
		네트워크운용 실습	A
		디지털공학	A+
		디지털회로실습	A+
		문제원형실습	A+
		통신전자회로 실습	A+
		프로그래밍실습	A
		회로이론	A

학년	학기	교과목	성적
1학년	2학기	컴퓨터활용	B+
		스포츠리더십	B+
		네트워크구축실습	A+
		마이크로프로세서 실습	A+
		무선통신기기	A
		안테나공학	A+
		응용프로그래밍 실습	A
		정보통신개론	A+
		컴퓨터구조	A+
		통신전자회로	A+
		회로시뮬레이션실 습	A+
		프로젝트실습 (NFL)1	A+

학년	학기	교과목	성적
2학년	1학기	광통신실습	A+
		디지털통신실습	A+
		디지털통신이론	A+
		마이크로프로세 서응용실습	A+
		모바일프로그래 밍응용실습	A+
		정보통신공학	A

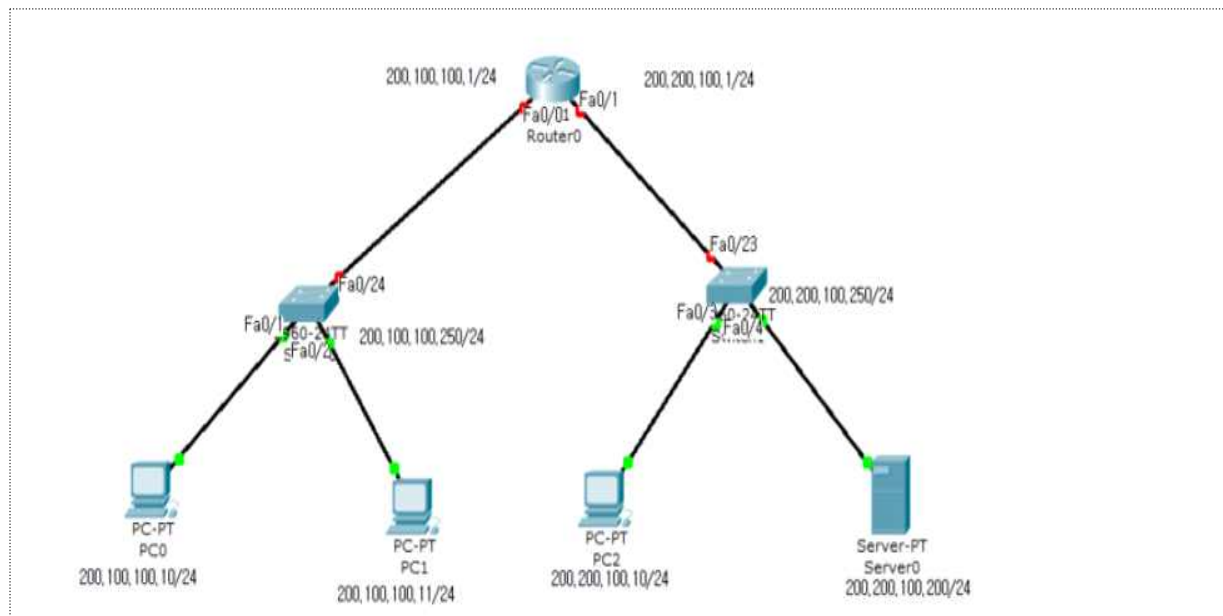
학년	학기	교과목	성적
2학년	1학기	RFID/USN 실습	
		IOT 제어프로그래밍 실습	
		프로젝트시습 (NFL)3	
		봉사활동	P

3. 학습활동

학습 활동 포트폴리오

교과목명	네트워크운용실습	학기	1-1,2	학습내용	네트워크	소요시간
						1학기
목표	네트워크 구축실기					
공구 및 장비		유의사항				
컴퓨터, 패킷트레이서		실습 시 안전사고에 유의하며 실습을 실시한다.				

[관련 사진]



[결과 및 느낀 점]

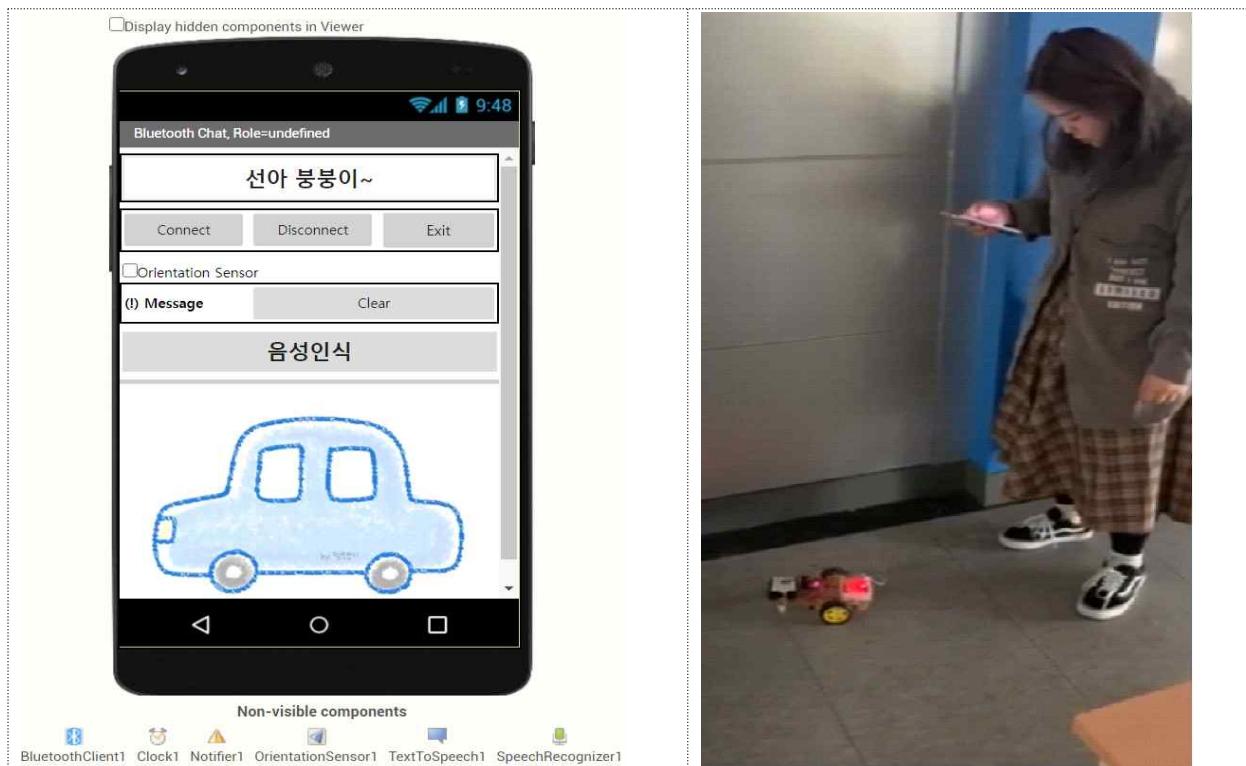
네트워크의 기초부터 구성, 통신 프로토콜 등을 자세히 배웠다. 이론과 실기를 동시에 배워서 더욱 이해하기 쉬웠다. 네트워크 통신망의 종류가 다양하고 각 통신망마다 장단점이 있어 사용분야가 다르다는 것도 새로웠고, 패킷 트레이서 프로그램을 사용해 가상 네트워크를 시뮬레이팅하는 것도 매우 흥미로웠다.

수업을 배우면서 네트워크의 원리를 이해하고 그동안 일차원적으로만 알고 있던 네트워크가 실제로는 이렇게 효율적으로 쓰이기 위해 여러 가지 방법들이 쓰인다는 것을 알게 되었다.

학습 활동 포트폴리오

교과목명	마이크로프로세서실습	학기	1-2	학습내용	자동차 만들기	소요시간
						1학기
목표	아두이노와 애플리케이션(AI2)을 이용한 자동차 만들기					
공구 및 장비		유의사항				
컴퓨터, 아두이노, 자동차 키트, 애플리케이션		실습 시 안전사고에 유의하며 실습을 실시한다.				

[관련 사진]



[결과 및 느낀 점]

기능

- 자동차 작동
- 블루투스로 앱과 연결
- 음성 인식으로 전진, 후진, 좌회전, 우회전
- 앱 버튼으로 전진, 후진, 좌회전, 우회전
- 후진 시 자동차 후면에 led와 부저 울림으로 경고
- 앱 화면에 자동차 작동 상태 표시
- 앱 화면에 블루투스 연결 상태 표시

사용 프로그램

: 아두이노, ai2(mit app inventor)

사용 보드

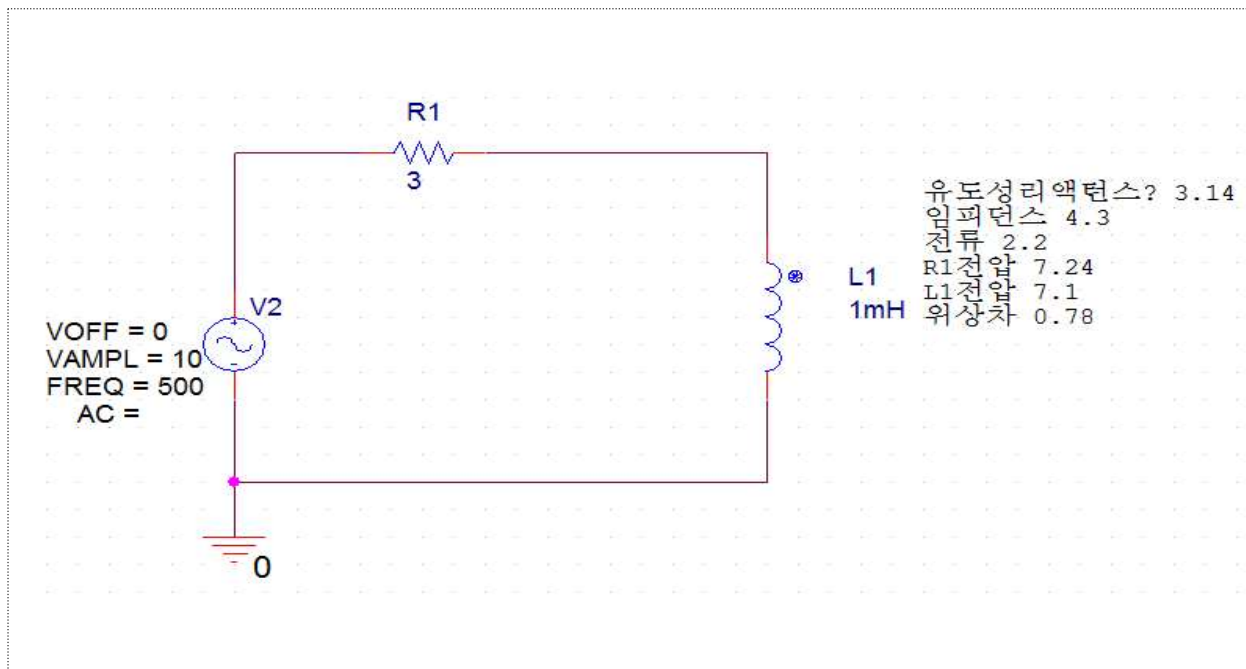
: 아두이노

교수님께서 블루투스 관련 수업을 하시면서 이를 바로 자동차에 적용시켜 핸드폰으로 자동차를 움직이는 과제를 해주셨다. 앱 프로그래밍은 무조건 복잡하고 어려울 것이라고 생각했는데 ai2를 사용하면서 블록으로 만들어가는 앱은 생각보다 쉽고 귀여웠다. 코딩까지는 무난하게 끝냈지만 자동차의 양쪽 바퀴의 출력 비율을 잘 맞춰야 전진, 후진, 좌회전, 우회전을 정확하게 할 수 있기 때문에 그 작업에 시간을 좀 많이 쏟았다. 교수님께서 평소 수업 때도 수업 내용을 바로바로 실습으로 옮기도록 해주셔서 과제 수행도 즐겁게 할 수 있었다.

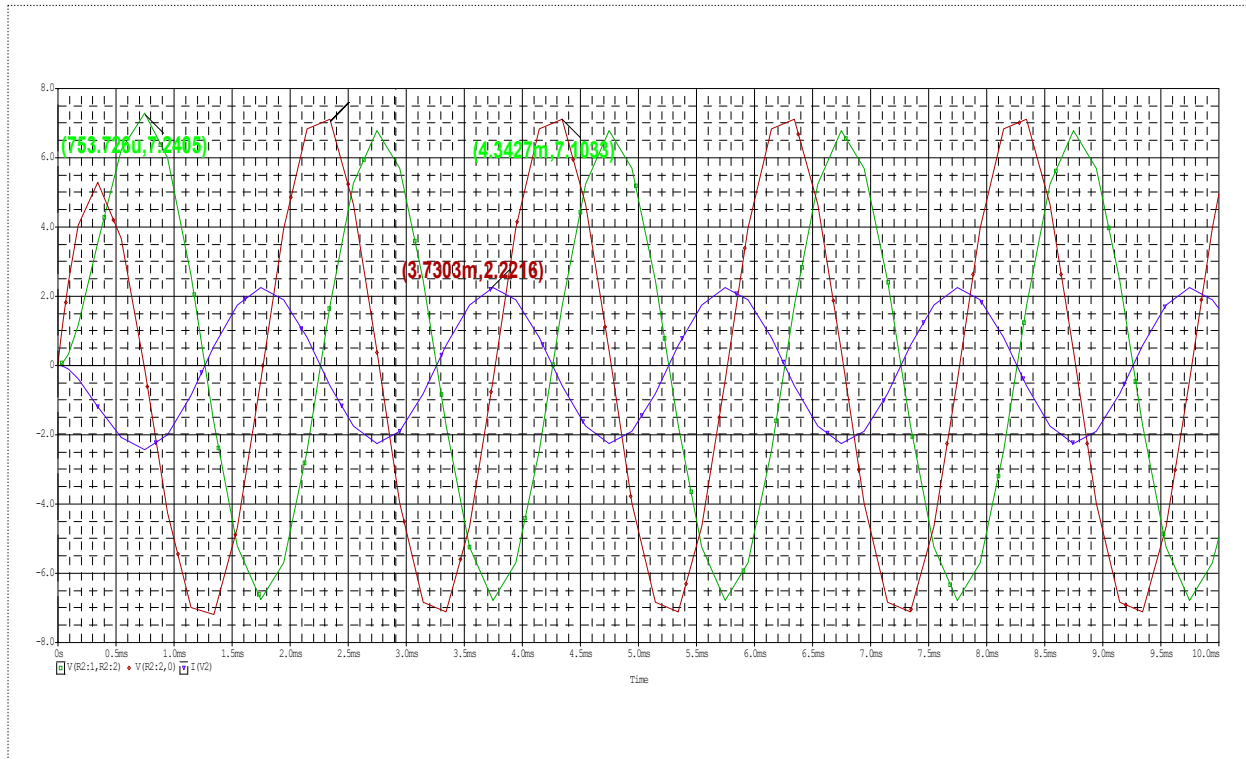
학습 활동 포트폴리오

교과목명	회로 시뮬레이션 실습	학기	1-2	학습내용	회로 시뮬레이션	소요시간
						1학기
목표	PSpice를 이용하여 회로 시뮬레이션을 돌려보고 회로를 분석한다.					
공구 및 장비		유의사항				
컴퓨터, PSpice		실습 시 안전사고에 유의하며 실습을 실시한다.				

[관련 사진]



[관련 사진]



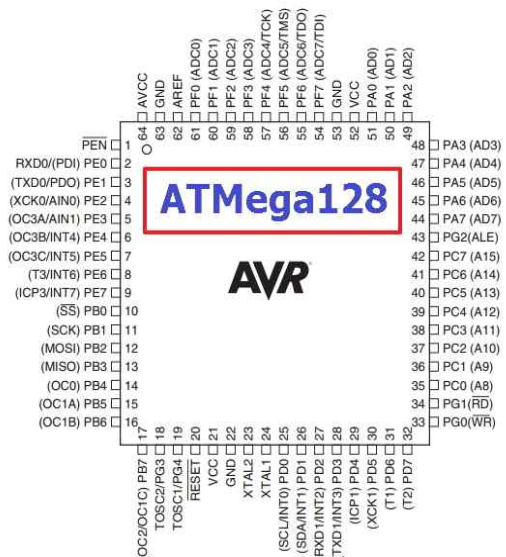
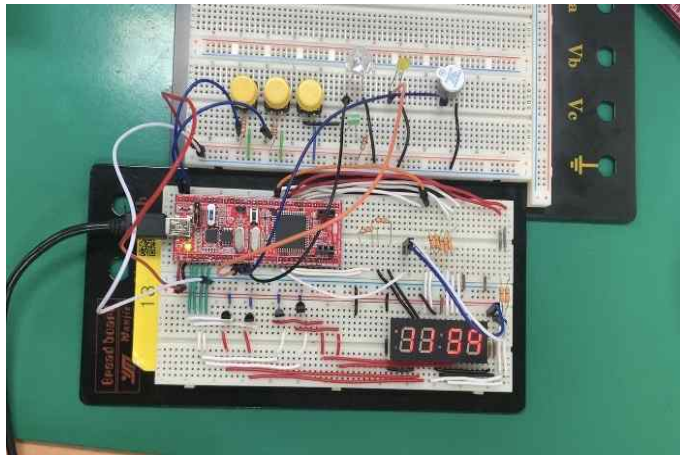
[결과 및 느낀 점]

그동안 이론으로만 배웠던 회로의 원리를 실습을 통해 간단히 이해할 수 있었고, 시뮬레이션을 돌림으로써 회로 결과 값들을 간단하게 나타내니 수업 내용이 조금 더 와닿는 느낌이였다. 특히 노턴과 테브난 회로는 이론만으로는 이해하지 못한 채로 두고 있었는데 실습을 통해서 완벽히 이해할 수 있었다. 앞으로 회로의 원리가 이해가 안돼거나 결과가 예측이 되지 않거나 무슨 회로인지 알아보기 위해 PSpice를 이용할 수 있다.

학습 활동 포트폴리오

교과목명	마이크로프로세서실습	학기	2-1	학습내용	시계제작	소요시간
						1학기
목표	ATmega128을 이용해 시계를 구현하고 다양한 기능을 추가한다.					
공구 및 장비		유의사항				
컴퓨터, 마이크로프로세서 P/G, ATmega128		실습 시 안전사고에 유의하며 실습을 실시한다.				

[관련 사진]



[결과 및 느낀 점]

기능

- 기본 시계
- am, pm 표시
- 1초마다 : 깜박거림 표시
- 특정시간에 알람부저 울림, led 표시
- 스위치로 시계 시간 조절

사용 프로그램

: Atmel Studio 7.0

사용 보드

: ATmega128

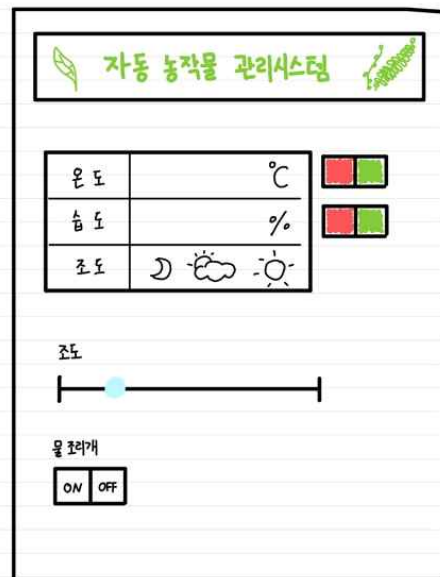
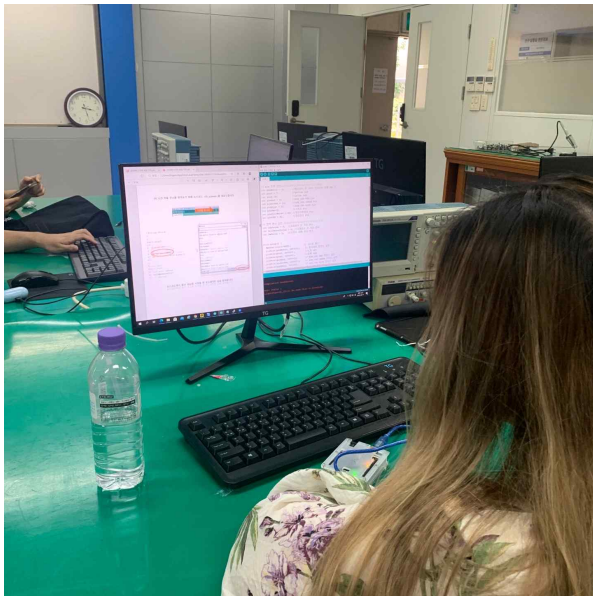
항상 당연하게 사용해오던 시계에도 매우 복잡하고 다양한 기능이 들어가 있으며 이를 구현하기 어려움에 당황했다. 처음 접해본 atmel은 한글자한글자 코딩 할 때마다 여러 자료를 찾아봐야했다. 너무 어려워서 포기하고 싶었지만 끝까지 해냈고, 코딩을 완성한 뒤의 결과물은 매우 만족스러웠다. 코딩을 위해 매우 많은 자료들을 찾아본 결과 아직 부족하지만 코딩을 함에 있어 꽤나 큰 성장을 했다.

수업을 하면서 interrupt에 대해 자세히 배웠는데 생소한 개념과 복잡한 내용에 이해가 안가는 부분이 많았지만 교수님과의 질의응답으로 잘 해결했고 이후 코딩을 하는 데에 있어 이해도를 높이는데 도움이 되었다.

학습 활동 포트폴리오

교과목명	프로젝트실습	학기	2-1, 2	학습내용	작품과제 수행	소요시간
						1년
목표	프로젝트 실습을 함으로써 그동안 배운 이론과 실습을 바탕으로 실제 적용하는 내용을 학습하고자 함					
공구 및 장비		유의사항				
아두이노, 센서, 앱 인벤터		실습 시 안전사고에 유의하며 실습을 실시한다.				

[관련 사진]



- 물 조라개
 - ① 습도가 □% 이하일 시 물조라개 ON
 - ② App에서 물조라개 ON/OFF 조건 가능
 - ③ 습도가 위험수치인 때 (□% 이하) 빨간 등 표시
 - ④ 평소에는 초록 등 표시
- 온도
 - ① 온도가 위험수치인 때 (□°C 이하) 빨간 등 표시
 - ② 평소에는 초록 등 표시
- 조도
 - ① 0% ~ 100%
 - ② 인위하게 50%로 하여 키보드, 조명, 반사 등 표시

[결과 및 느낀 점]

기능

- 온습도 확인
- 토양 습도 확인
- 주변 조도 확인
- 토양 습도 부족 시 자동으로 물주기
- 핸드폰 앱을 통해 센서 값 확인 가능

사용 프로그램

: Arduino, AI2

사용 보드

: Arduino UNO

프로젝트 실습은 그동안 내가 배워온 내용을 실제로 직접 응용해보며 스스로의 실력을 키우는 수업이다. 해서 나는 스마트 팜이라는 주제를 가지고 지금까지 학습한 여러 지식을 응용해보기로 했다. 스마트 팜은 비닐하우스 축사에 ICT를 접목하여 원격, 자동으로 작물과 가축의 생육환경을 적절하게 유지, 관리할 수 있는 농장이다. 우리 조는 모바일 앱을 통해 농장의 온습도를 모니터링하고 물을 공급해주면 조도를 조절해 농작물에게 최적의 생장환경을 유지 및 관리하는 것을 목표로 삼았다.

나는 이 프로젝트에서 가장 중요한 ICT를 구현하기 위해 아두이노로 센서 네트워킹을, AI2를 통해 앱 프로그래밍을 했다. 수업 중에 아두이노를 사용한 적은 많지만 이정도로 다양한 센서 모듈이 들어간 실습은 처음이어서 서로 얹히는 구조를 만드는데 있어 약간의 어려움을 느꼈지만 그 구조를 세울 때 어떻게 세워야 더 깔끔하고 오류가 없을까를 고민하는 과정이 재미있었다. 그리고 완성된 회로에 코딩을 적용했을 때 회로가 작동을 하는 것을 보며 큰 성취감을 느꼈다.

Portfolio



1. 동아리

2. 봉사활동

○ 삼광요아원





○ 오리엔티어링

 The 24th Korea Orienteering Championships Incheon 2019

제24회 한국오리엔티어링 선수권대회

Korea Orienteering Championships

O-MAP
Scale 1 : 10,000
Contour Interval 2m

일시 : 2019년 11월 10일 (일) 09:00 ~
개막식 : 10시 30분
장소 : 인천대공원(인천 남동구 장수동)

주최: 대한오리엔티어링연맹 주관: 인천광역시오리엔티어링연맹

후원:  인천광역시  인천광역시체육회

협찬:  대한적십자사  E-ILN  한림병원  경기일보

인천오리엔티어링연맹 사무국 전화 032)255-0633 / 팩스 0505-180-1595 / 휴대폰 010-3713-2935(회장), 010-6320-8695(사무국장)



○ 길고양이 케어



3. 여행(친구들)

○ 서울 일러스트 페어



○ 경주여행 (가족여행)



○ 월미도



○ 가평(친구들)



4. 교육, 세미나

5. 프젝, 각종 행사

○ 융합프로젝트



○ 졸업작품



6. 상장

7. 수업

8. 교과과정 이수내역 및 성적

○ 학생정보

대학	한국폴리텍 II 대학	캠퍼스	인천캠퍼스	과정	2년제 학위과정
학번	1902110599	성명	김선아	학년	2
학과	정보통신과	전공	-	주야	주간

○ 학기별성적

학년도	학기	신청과목수	취득과목수	신청학점	취득학점	점수평균	평점평균	평점계	학과석차	전공석차
전체성적		32	32	89	89	95.8	4.33	381	5	5
2020	1학기	7	7	24	24	97.1	4.46	107	3	3
2019	2학기	12	12	32	32	95.3	4.28	137	6	6
2019	1학기	13	13	33	33	95.3	4.28	137	6	6
총건수 : [4]										

● 2019학년도 1학기 성적

순번	이수구분	과목명	학점	점수	평점	등급
1	교양선택	공학기초	2.0	100.00	4.5	A+
2	교양선택	첨인폴리텍	1.0	0.00	0.0	P
3	교양필수	영어	2.0	93.00	4.5	A+
4	교양필수	직업과경력개발	2.0	93.40	4.0	A
5	전공선택	기초전자회로	2.0	96.00	4.5	A+
6	전공선택	네트워크개론	2.0	94.70	4.0	A
7	전공선택	네트워크운용실습	4.0	94.30	4.0	A
8	전공선택	디지털공학	2.0	97.00	4.5	A+
9	전공선택	디지털회로실습	4.0	95.80	4.5	A+
10	전공선택	문제원형실습	2.0	97.20	4.5	A+
11	전공선택	통신전자회로실습	4.0	98.00	4.5	A+
12	전공선택	프로그래밍실습	4.0	93.00	4.0	A
13	전공선택	회로이론	2.0	90.00	4.0	A
총건수 : [13]						

● 2019학년도 2학기 성적

순번	이수구분	과목명	학점	점수	평점	등급
1	교양선택	컴퓨터활용	2.0	89.40	3.5	B+
2	교양필수	스포츠리더십	2.0	88.00	3.5	B+
3	전공선택	네트워크구축실습	4.0	95.50	4.5	A+
4	전공선택	마이크로프로세서실습	4.0	95.30	4.5	A+
5	전공선택	무선통신기기	2.0	92.00	4.0	A
6	전공선택	안테나공학	2.0	96.30	4.5	A+
7	전공선택	응용프로그래밍실습	4.0	92.10	4.0	A
8	전공선택	정보통신개론	2.0	99.00	4.5	A+
9	전공선택	컴퓨터구조	2.0	98.80	4.5	A+
10	전공선택	통신전자회로	2.0	96.50	4.5	A+
11	전공선택	회로시뮬레이션실습	4.0	97.70	4.5	A+
12	전공필수	프로젝트실습(NFL)1	2.0	95.00	4.5	A+
총건수 : [12]						

● 2020학년도 1학기 성적

순번	이수구분	과목명	학점	점수	평점	등급
1	전공선택	광통신실습	4.0	100.00	4.5	A+
2	전공선택	디지털통신실습	4.0	95.00	4.5	A+
3	전공선택	디지털통신이론	2.0	95.00	4.5	A+
4	전공선택	마이크로프로세서응용실습	4.0	100.00	4.5	A+
5	전공선택	모바일프로그래밍실습	4.0	98.30	4.5	A+
6	전공선택	정보통신공학	2.0	94.40	4.0	A
7	전공필수	프로젝트실습(NFL)2	4.0	100.00	4.5	A+



미리미리 준비하는 폴리텍人...

**여러분은 4차 산업혁명 시대를 이끌어 갈 사회와
기업이 원하는 기술과 올바른 인성을 갖춘
참기술人 입니다.**