



Prepared by group 7

# *GrowGraph*

자료구조 - 그래프

양희석, 김나연, 남정훈, 김재원, 박병연



# 목차

---

1. 프로그램 개요

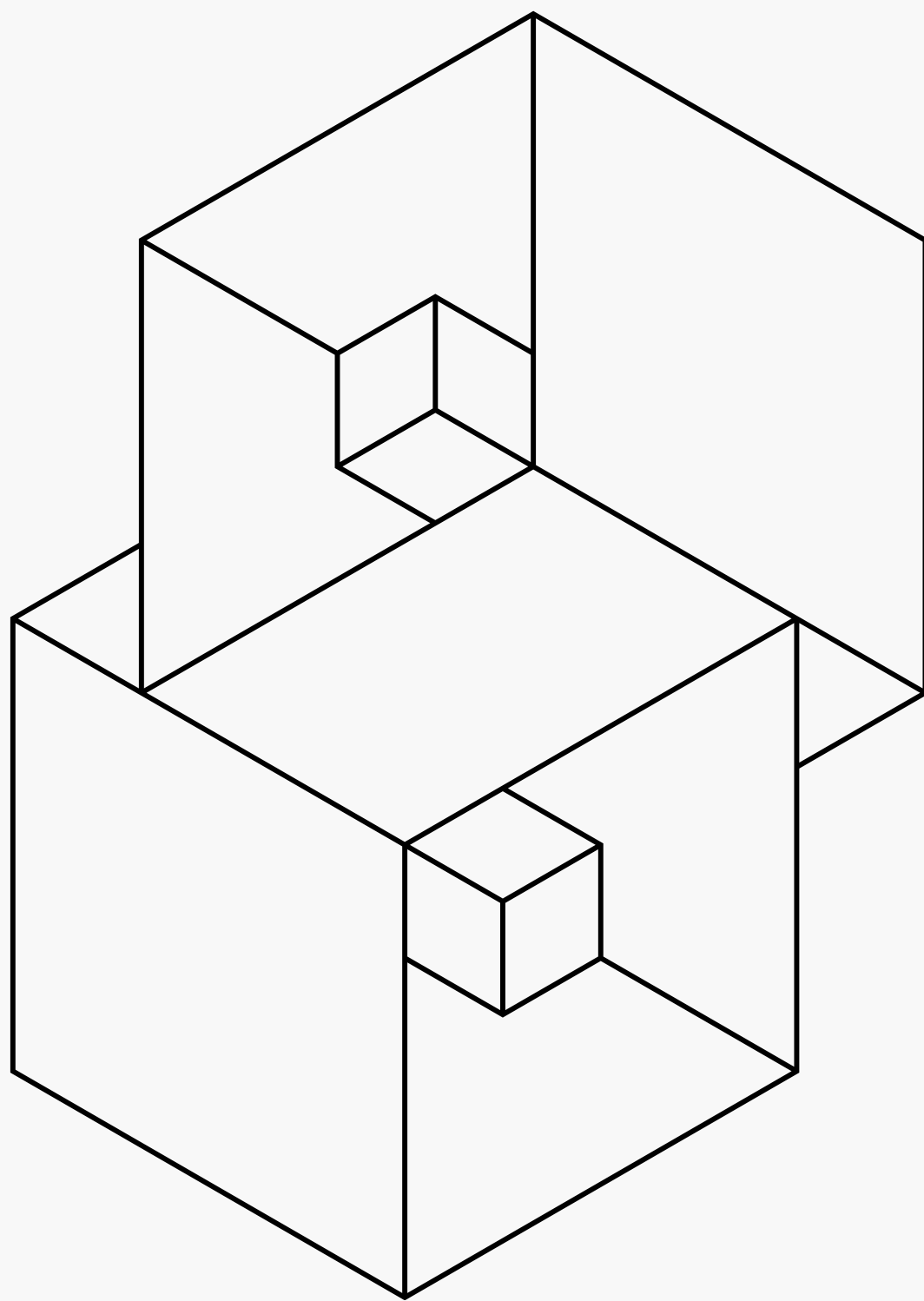
2. 기능 구성

3. 역할 분담

4. 일정

5. 분야 선정 이유

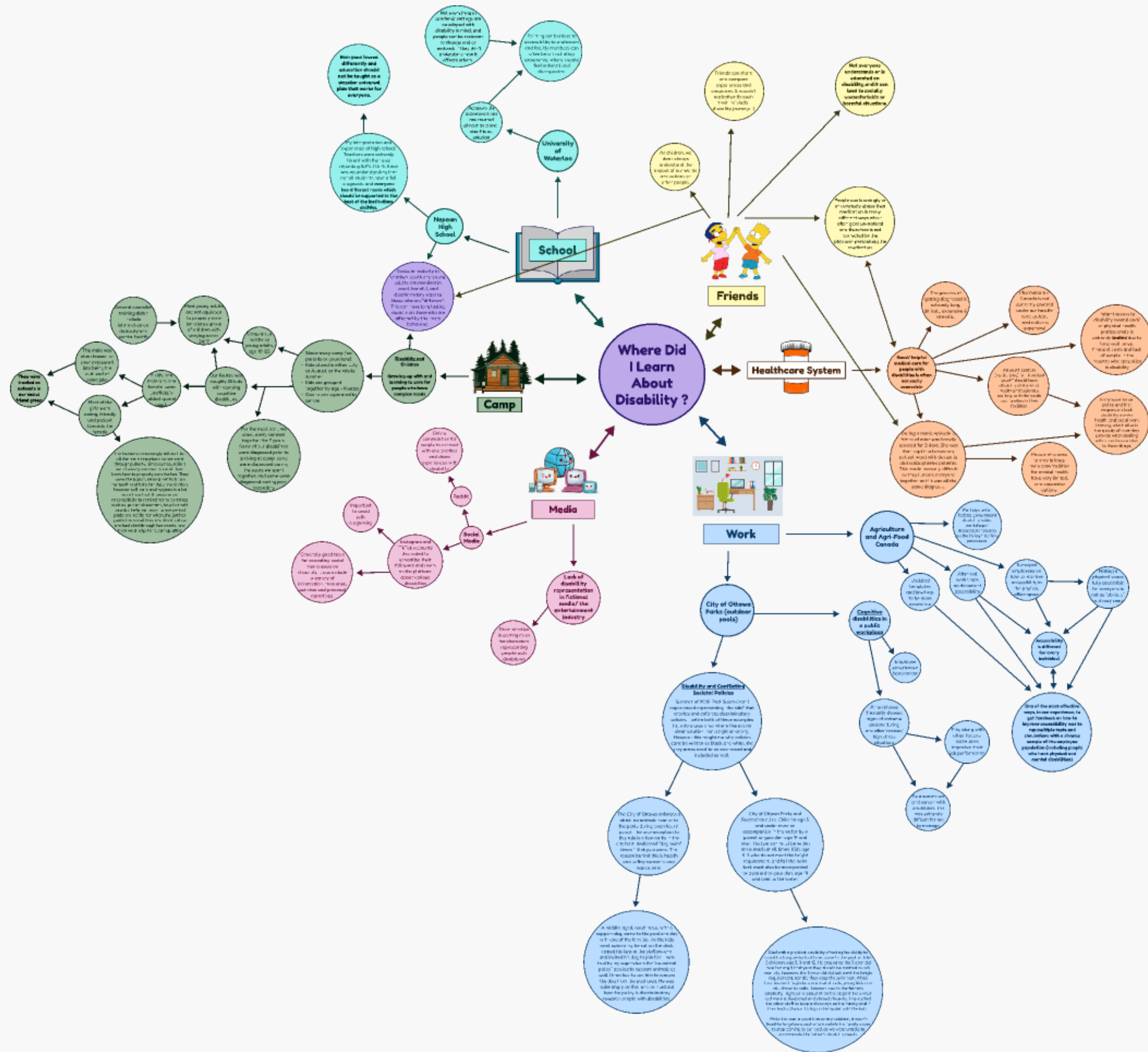
6. 기대효과



## 프로그램 개요

**GrowGraph는 진로에 대해 고민하는 학생들을 위한 인터랙티브 설계 도구.**

**학생들의 현재 상황 (흥미, 경험, 커리어 등)을 입력하면, 이를 바탕으로 개인 맞춤형 진로 그래프를 생성하고 구체화해줌.**



# 기능 구성

---

## 1. 초기 진로 마인드맵 입력

- 사용자는 자신의 취미, 관심 분야, 전공, 경험, 활동 등을 마인드맵 형식으로 입력
- 노드 추가는 자유롭게 가능하며, 각각의 노드는 “흥미 분야”, “경험한 활동”, “관심 직무” 등 다양한 유형으로 분류됨

## 2. 노드 자동 확장 기능

- AI 기반 그래프 확장 기능. 사용자가 입력한 마인드맵을 기반으로, 기존의 진로 및 커리어 데이터를 참조하여 노드를 자동 확장
- 예: "UX 디자인"을 추가하면 → "UI 프로토타이핑", "디자인 시스템", "UX 리서처" 등의 연관 노드 자동 추천

# 기능 구성

---

## 3. 말풍선 정보 버튼 (Explore Node)

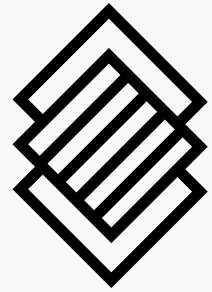
- 각 노드(분야)에는 정보 버튼이 있어, 클릭 시 다음과 같은 정보 제공:
  - 더 깊이 공부할 수 있는 세부 분야
  - 연관된 진로 및 직무
  - 해당 분야의 롤모델(실제 인물) 소개
    - 대표적인 커리큘럼 및 스펙 경로예: 어떤 학과/수업, 인턴십 경험, 자격증 등

## 4. 진로 데이터베이스 기반 추천

- 다양한 분야에서 진출한 사람들의 공통 커리어 경로 및 약력 데이터 확보
- 데이터를 바탕으로 학생의 관심 분야에 따라 신뢰도 높은 진로 로드맵을 구성



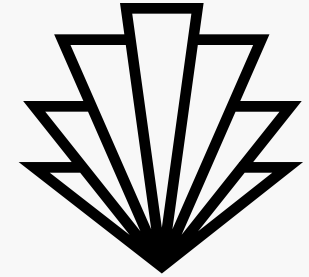
# 역할 분담



**Front End**  
양희석, 박병연



**Back End**  
남정훈, 김재원



**Data & AI**  
김나연



# 일정



**1~4주차**

자료 조사, DB설계, 와이어프  
레임 제작, 프론트 엔드 기초  
UI작업

**4~6주차**

백 엔드 연동, 진로 데이터 연  
동, 프론트 엔드 50%완성

**6~8주차**

기능 오류 점검, 세부 기능 추  
가, 배포

**8~10주차**

최종 점검 및 보완





# 분야 선정 이유

---

1. 진로 설계의 현실적인 필요성
2. 자료구조(그래프)의 실전 적용 기회
3. 다양한 진로에 확장 가능한 범용성
4. 자기 주도 학습 시대에 딱 맞는 도구



# 기대 효과

---

1. 막연했던 진로 고민을 시각적으로 구조화해보고  
실제 데이터를 바탕으로 구체적인 실행 전략을 세울 수 있음
2. 흥미 기반 진로 탐색을 통해 적성과 연결된 커리어 탐색 가능
3. 실존 인물 기반 커리큘럼 추천을 통해 현실적이고 설득력 있는 가이드 제공이 가능함

# Q&A

