직업과 진로설계

21700034 곽영혜

* 조별 인원 구성

21000127학번 임아론 학부생

21700034학번 곽영혜 학부생

21700618학번 임은채 학부생

21700398학번 신유진 학부생

* 각 조원에 대한 인상(한문장)
* 임아론 학우님

: 차분하게 자신의 일을 해낼 것 같은 인상을 받았습니다.

* 임은채 학우님

: 자립심이 있어보이는, 똑부러지는 성격을 가진 것 같은 인상을 받았습니다..

* 신유진 학우님

: 자신의 일에 집중하며 중립적인 입장을 취할 것 같은 인상을 받았습니다.

* 나눔의 기록

1. 성장과정 중 자신을 변화시킨 가장 의미있었던 일을 나누어라.

김아론 학우님

공대

개인적 성향과 단체 생활에서의 괴리감

리더의 직책에서 사람들을 이끌어감.

사람을 대함과 조직생활의 능력을 키움.

임은채 학우님

중3 졸업 후 자취(더 좋은 학업을 쌓기 위해)

혼자의 강함(자립) ->사람을 대할 경우의 두려움이 사라짐.

신유진 학우님

대학의 위치와 교회 먼 거리(주말마다의 교회 섬김)

친구들과의 거리감으로 인해 힘들었으나 극복

책임감.

1. 자신의 성격을 진단하라.

김아론)

다른 사람의 의견을 잘 수용, 문제를 끝까지 해결하는 것을 좋아함

멀리보는 마음으로 계획을 미리 세움.

여유로운 마음가짐으로 인한 늦은 일처리

임은채)

빠른 일처리를 선호

할 수 없는 일에 대한 감정(자신감)다운->인턴 예시

할 수 있는 일과 없는 일의 구분을 하고 인정하기

신유진)

단체생활에서 자연스럽게 합류함

다른 사람들의 힘듬을 자신만의 방식으로 위로(간식)

자신의 주장을 말하기 보단 듣는 것을 선호하거나 상대방의 감정을 배려하여 자신의 의견을 잘 주장하지 않음. 상대방을 기분을 해하지 않는 선에 한해서 자신의 의견을 말함.

1. 자신의 가장 큰 성공과 실패를 나누라

김아론)

성공 : (대학 진학시 고등학교 성적의 부진)한동대에 옴(원인 : 간절함 / 깨달음 : 스스로의 간절함)

실패 : 부팀장(원인 : 열정이 식어감, 성공적으로 끝내지 못함, 컨디션 조절 실패/ 깨달음 : 자신의 의사가 있든 아니든 끝까지 책임감 있게 하는 이가 대단함을, 자신도 그 점을 본 받아야 됨을 느낌)

임은채)

성공 : 애들의 교육봉사(대회활동 1학기) (원인 : 아이들의 개인적 특성에 따라 참여도를 높일려고 노력/ 깨달음 : 스승의 날 아이들의 감사함 표현으로 인해 성공이라고 생각)

실패 : 고등학교 전교회장, 부회장 (원인 : 일의 좋아함과 객관적으로 일이 나아가야 할 방향은 다름/ 깨달음 : 일의 좋아함과 객관적으로 일이 나아가야 할 방향은 다름)

신유진)

성공 : 고등학교 교우관계 (원인 : 학교 선생님의 불미스러운 일로 인해 큰 충격을 받은 친구를 위로해줌과 그 친구의 믿음/ 깨달음 : 나를 의지하고 믿어주는 친구의 중요성)

실패 : 해커톤 (원인 : 전공지식의 부족, 경험을 쌓자는 마음가짐, 모르는 이들과의 팀플/ 깨달음 : 자신의 능력 부족을 깨달음)

1. 의사소통을 통한 문제해결 능력을 진단하라

* 견해가 다른 상대방을 만났을 때
* 원만하게 결론을 도출하였던 경험을 떠올려라
* 원인은? 대화나 설득의 과정은? 결론은?

김아론)

신앙

친구의 안좋은 경험으로 인한 교회에 대한 오해

대화를 통해 풀어주려고 노력을 했으나 친구가 의견 수용을 하지 않음

결론 : 해결이 되지 않은 상태로 남아있음

임은채)

신앙에 대해서 친구와의 대화

친구의 의견을 이해하고 존중하면서 자신의 의견을 설득시킴

친구 또한 같은 태도로 의견을 받아들이고 대화를 함

결론 : 서로의 입장을 수용

신유진)

신앙

새내기들의 대화에서 각자의 다른 신앙관으로 인해 특정 주제에 대한 분쟁

중재나 서로의 가치관을 배려한 조심한 의견 주장

1. 원하는 직무에 대한 지원한 동기 및 앞으로 어떠한 포부를 가지고 직무를 수행할 계획인지 나누라.

* 원하는 회사 또는 직무를 정해라
* 왜 지원했을까?
* 정말 잘할 수 있다고 어필하면?

김아론)

IoT / 개발

지원 : 지속적인 관심, 단순히 코딩보단 물리적으로 나타남에 만족

졸업 과제로 인한 경험 어필

임은채)

대학원

회사 : 월드 비전 / 직무 : 웹 개발자

관심 분야, 졸업 과제(공프기 전 인턴 활동)로 인한 경험

일본에서 한 일들과 졸업 과제로 인한 숙련된 경험을 어필

신유진)

안민규 교수님 랩실-사람의 뇌를 읽을 수 있음

몸을 움직이지 않아도 자신의 의사를 표현하게 할 수 있는 회사

이를 응용한 게임을 진행하고 있기에 이를 어필

* 본인의 느낌

질문에 따라 어떤 스토리를 적용하는 것이 적절한 가에 대해 생각해보게 되었습니다. 질문에 대한 답을 생각해 보면서 ‘회사가 이러한 질문을 던진 이유는 무엇인가?’, 그리고 ‘나의 대답으로 인해 회사가 ‘나’라는 사람을 어떻게 인식하는가?’와 ‘이 사람이 우리 회사에 필요한 능력을 지니고 있는가?’에 대한 생각을 할 수 있는 기회였습니다.

또한 다른 사람들의 대답을 듣게 되면서 같은 질문이더라도 사람들이 질문을 이해하고 받아들이는 방식이 다름을 확인할 수 있었습니다. 특히 실패에 대한 경험에 대해 얘기할 때, 어떤 이는 책임감 부족을, 다른 이는 지식의 부족을 말하는 조 사람들의 말을 들으면서 실패에 대한 원인이 무엇인가에 따라 듣는 사람의 입장에서 보게 될 경우 그 사람의 이미지가 각자 다르게 생성됨을 느낄 수 있었습니다.

이 시간을 통해서 단순히 질문에 대한 답을 찾는 것 뿐만 아니라 내 답변을 들었을 때 상대방이 ‘나’라는 사람에 대해 어떻게 이해하게 되는지를 고려하고 답을 찾아가는 과정이 중요하다는 것을 배울 수 있었습니다.