

번호	이름	세특	글자수
20	이서연	자신도 모르게 자연스럽게 소프트웨어 및 인공지능을 사용하고 있는 현실을 직시하고, 이와 관련한 지식을 쌓고 싶다는 지적 호기심을 해결하기 위해 코딩 스터디 플래너를 계획하고 진행함. 단순히 프로그래밍 언어 관련한 문법만 학습하는 것에서 벗어나 소프트웨어 및 인공지능과 관련한 단어를 매주 찾아 의미와 활용 사례를 정리함. 포트폴리오를 통해 상당한 지식을 축적하는 등 목표를 달성하고 싶다는 적극적인 모습을 엿볼 수 있음. 동아리 대축제(2023.12.22.)에서 직접 개발한 게임을 배포하여 프로그래밍의 중요성을 알리고 싶다는 목표로 '모의 게임 회사 창업' 프로젝트를 실시함. 실생활 관련 게임을 개발하고자 교내 학생들의 요구를 분석하는 것에서부터 코드 작성, 피드백 등 전 과정에 참여하였으며 축제에서 성공적인 게임 부스 운영으로 프로젝트를 완수함. 개발 과정에서의 어려움을 생성형 인공지능을 활용하여 해결하는 등 미래 기술을 활용하는 모습에서도 우수한 모습을 보임.	487
14	신보경	인공지능이 생활화되고 있는 오늘날 소프트웨어 관련 역량이 기본이 되어야 함을 알고 있으며, 동아리원들과 함께 관련 역량을 증진하고 싶다는 목표로 코딩 스터디 플래너를 계획하고 진행함. 프로그래밍 언어 관련 문법을 학습하는 것 뿐만 아니라 소프트웨어 및 인공지능과 관련한 용어를 매주 정의하고 활용 분야를 정리하여 포트폴리오로 작성함. 부원들의 관련 지식을 상당한 수준으로 끌어올린 활동으로 멘티였던 경험을 살려 멘토로서의 역량을 과감히 발휘하는 모습이 인상적인 학생임. 해당 활동을 바탕으로 '모의 게임 회사 창업' 프로젝트를 후속 활동으로 정하고 진행함. 직접 개발한 게임을 교내에 배포하여 프로그래밍의 중요성을 일깨우고 싶다는 목표로 진행하였으며 실제 소비자인 학생들의 요구를 분석하는 것에서부터 시작하여 부원들의 동기를 부여하는데 큰 역할을 기여함. 교내 장애물을 피해 최소 이동거리로 교실을 이동하고 싶다는 요구를 분석하고, 장애물 피하기 게임을 개발하는데 성공함. 단계별 난이도를 상이하게 적용하고, 장애물에 부딪혔을 때 학교 관련 문제풀이로 기회를 부여하는 등 프로그래밍 관련 역량에서 출중한 모습을 보임.	569
19	윤지원	소프트웨어 및 인공지능이 생활화되는 4차 산업혁명에서 프로그래밍 언어가 중요함을 인지하고 이를 활용해보고 싶다는 지적 호기심을 해결하기 위해 동아리에 가입함. 동아리 대축제(2023.12.22.)에서 직접 개발한 게임을 배포하여 목표를 달성하고자 했으며 이를 위해 누구보다도 적극적으로 참여하는 모습을 보임. 게임 관련 주제, 사용 언어 등 다양한 분야에서 많은 아이디어를 제공했으며 특히 생성형 인공지능을 활용한 밸런스게임 제작, 인공지능이 시도하는 미로게임 제작 등은 관련 분야의 지식이 넓은 학생임을 알 수 있음. 특히 게임 주제로 선정된 '날아다니는 새 게임' 개발에서 새가 아닌 고양이로 바꾸어 제작하자는 의견을 제시함. 교내에서 기르는 고양이가 학생들에게 많은 호기심을 자극할 것이라는 의견을 통해 실제 게임 주제가 '날아다니는 새 게임'으로 변경되었으며 이는 동아리 부스 운영에서 큰 인기를 끄는데 결정적인 역할을 함. 게임 제작 과정에서 코드 오류가 발생하면 멘티를 자처하는 등 해결에도 적극적인 모습을 보이며 큰 성장을 이룬 학생임.	533
18	유아인	동아리 기장으로서 '모의 게임 회사 창업' 프로젝트를 계획하고 실시함. 실제 게임 회사를 창업했다는 가정 하에 소비자의 요구를 분석하는 것에서부터 시작한 장기 프로젝트로써 동아리원 모두에게 동기를 부여하는 계기로 작용함. 특히 교내 고양이가 등교 차량에 치인 사건의 경각심을 일깨우고자 움직이는 차량을 피해 고양이를 집까지 움직이는 2D 게임을 개발한 점이 주목할 만함. 실제 학교 현장을 반영하고자 했으며, 수많은 테스트를 통해 난이도 및 장애물을 수정하고 게임을 완성해냄. 이를 동아리 대축제(2023.12.22.)에서 부스로 운영하여 교내 학생들에게 배포하였고, 아침에 차량으로 등교하는 학생들의 생각의 변화를 이끌어냈다는 평가를 받으며 성공적으로 프로젝트를 마무리함. 뿐만 아니라 개발 과정에서 어려움을 겪고 있는 부원들이 없는지 상시 살피는 모습을 자주 엿볼 수 있었으며 문제점별로 해결책을 제시하여 다양한 게임이 개발되는데 큰 역할을 수행함. 코드에 어려움을 겪는 조에게는 컴퓨터가 명령어를 해석하는 알고리즘을 설명하고, 주제 선정에서의 문제점은 실생활과 관련한 발문을 하는 등 리더십 있는 모습은 향후 중사하는 분야에서의 모습을 기대하게 함.	590
20	이명원	소프트웨어 및 인공지능이 생활화되는 4차 산업혁명에서 프로그래밍 언어가 중요함을 인지하고 이를 활용해보고 싶다는 지적 호기심을 해결하기 위해 동아리에 가입함. 관련 분야의 지식을 쌓기 위해 코딩 스터디 플래너를 기획하고 진행하였으며, 매주 소프트웨어 및 인공지능과 연관된 용어를 찾아 의미 및 활용 사례를 포트폴리오로 정리함. 단순히 프로그래밍 언어의 문법을 학습하는 것에서 벗어나 관련 분야의 지식을 깊이 있게 쌓는 모습은 목표를 위한 열정있는 모습을 엿볼 수 있음. 동아리 대축제(2023.12.22.)에서 장애물 피하기 게임 부스를 운영함. 프로그래밍이 중요하지만 너무 어려운 것 같다는 친구와의 대화 속에 직접 게임을 만들어 진입장벽이 높지 않음을 알려주고 싶다는 것이 계기가 되어 실시함. 학생들의 관심을 끌기 위해 게임 캐릭터를 고양이로 설정하고, 단계별로 난이도를 조정하는 등 이목을 이끄는 데 큰 역할을 수행함. 코드 오류가 나면 관련 문법을 찾아보고, 직접 설정한 난이도 이외에도 배경이 뜻하지 않게 영향을 준다는 것을 깨닫고 수정하는 등 프로그래밍 관련 역량에서도 열정적인 모습을 보인 학생임.	565
1	권소민	소프트웨어 및 인공지능이 생활화되는 4차 산업혁명에서 프로그래밍 언어가 중요함을 인지하고 이를 활용해보고 싶다는 지적 호기심을 해결하기 위해 동아리에 가입함. 관련 분야의 지식을 쌓기 위해 코딩 스터디 플래너를 기획하고 진행하였으며, 매주 소프트웨어 및 인공지능과 연관된 용어를 찾아 의미 및 활용 사례를 포트폴리오로 정리함. 단순히 프로그래밍 언어의 문법을 학습하는 것에서 벗어나 관련 분야의 지식을 깊이 있게 쌓는 모습은 목표를 위한 열정있는 모습을 엿볼 수 있음. 나아가 동아리 대축제(2023.12.22.)에서 교내 학생들에게 프로그래밍 언어의 진입장벽을 낮추고 싶다는 목표 하에 '오징어 게임'을 주제로 게임 개발 프로젝트를 실시함. 실생활과 연관지어 생각하는 것에 능숙한 학생임을 알 수 있으며 친구들의 흥미를 이끌기 위해 어떤 요소가 필요할 것인지 소비자 분석을 실시하는 모습은 프로젝트에 진심을 다해 참여하고 있는 모습을 엿볼 수 있었음. OpenCV 라이브러리를 이용해 풍선 터뜨리기, 달고나 게임, 무궁화 꽃이 피었습니다를 개발하는데 성공했으며 특히 게임 화면의 디자인을 전적으로 맡아 성공적으로 프로젝트가 마무리되는데 큰 역할을 수행함.	591
22	이예진	주어진 일에 끝까지 최선을 다해 끝내 완수하는 책임감 있는 학생임. 소프트웨어 및 인공지능이 생활화되고 이를 자신도 모르게 사용하고 있는 점에 주목하며 관련 분야에서의 역량을 증진하고 싶다는 호기심을 해결하고자 동아리에 가입함. 코딩 스터디 플래너를 기획하여 매주 소프트웨어 및 인공지능과 연관된 용어를 찾아 의미 및 활용 사례를 포트폴리오로 정리하였으며 프로그래밍 언어 부문에서도 끈기있게 노력하는 모습을 보임. 해당 활동을 바탕으로 '모의 게임 회사 창업' 프로젝트를 실시하고 오징어 게임을 주제로 게임 개발을 실시함. 직접 개발한 게임을 교내에 배포하고 친구들에게 소프트웨어 및 인공지능의 진입장벽이 높지 않다는 것을 알리고 싶다는 목표로 주제를 선택한 점은 관련 분야에서의 열정을 엿볼 수 있음. OpenCV를 활용하여 달고나 게임, 무궁화 꽃이 피었습니다를 개발하였으며 미니 게임으로 풍선 게임까지 개발한 점은 프로그래밍 역량이 매우 출중한 학생임을 알 수 있음. 특히 풍선이 사용자의 검지 손가락 경계에 닿았을 때 터지는 애니메이션을 함수 및 제어를 이용해 구현하는데 성공하고, 화면에 점수가 함께 노출되게 하는 등 성공적인 프로젝트를 실시함.	593

17	안태희	자신도 모르게 자연스럽게 소프트웨어 및 인공지능을 사용하고 있는 현실을 직시하고, 이와 관련한 지식을 쌓고 싶다는 호기심을 해결하기 위해 코딩 스터디 플래너를 계획하고 진행함. 단순히 프로그래밍 언어 관련 문법만 학습하는 것에서 벗어나 소프트웨어 및 인공지능과 연관한 단어를 매주 찾아 의미와 활용 사례를 정리함. 나아가 해당 활동을 바탕으로 '모의 게임 회사 창업' 프로젝트를 실시함. 축적된 지식을 활용해보고자 실시하였으며 소비자의 요구 분석을 시작으로 주제 선정, 게임 개발, 피드백 등 전 과정에 조장으로서 적극적으로 참여한 학생임. 특히 게임 개발을 위해 필요한 HTML, Java script, CSS 등을 스스로 공부하여 게임을 개발하였으며 오류가 발생하면 검색, 생성형 인공지능 등을 활용해 어떻게든 해결해 내는 책임감 있는 모습을 보임. 교내 학생들에게 익숙한 고양이로 모티브로 '고양이 달리기 게임'을 성공적으로 제작하였으며 다소 어렵다는 피드백을 받고, 단계별 난이도를 구축하는 등 프로그래밍 역량에서 훌륭한 모습을 보임. 교내에 배포된 게임은 친구들에게 재밌다는 반응이었으며 향후 추천 알고리즘에 기반한 앱을 제작해보고 싶다는 포부를 밝히며 성공적인 프로젝트를 수행함.	610
30	황은영	소프트웨어 및 인공지능이 생활화되는 4차 산업혁명에서 프로그래밍 언어가 중요함을 인지하고 이를 활용해보고 싶다는 지적 호기심을 해결하기 위해 동아리에 가입함. 관련 분야의 지식을 쌓기 위해 코딩 스터디 플래너를 기획하고 진행하였으며, 매주 소프트웨어 및 인공지능과 연관된 용어를 찾아 의미 및 활용 사례를 포트폴리오로 정리함. 단순히 프로그래밍 언어의 문법을 학습하는 것에서 벗어나 관련 분야의 지식을 깊이 있게 쌓는 모습은 목표를 위한 열정있는 모습을 엿볼 수 있음. 또한 동아리 대축제(2023.12.22.)를 통해 교내 학생들에게 프로그래밍의 중요성을 알리고자 '게임 개발' 프로젝트를 실시함. 게임 소비의 대상인 교내 학생들의 요구 분석을 시작으로 주제 선정 및 코드 작성, 피드백 등 전 과정에 참여함. 게임 개발을 위해 필요한 Unity, C언어를 직접 공부하는 등 적극적인 모습을 보였으며 이를 통해 뱀사라이크 장르의 게임을 개발하는데 성공함. 개발 과정에서의 코드 오류는 검색, 생성형 인공지능 등을 활용하며 해결하였으며 참여자가 좋아할 만한 가위바위보 게임을 적용하려고 노력하는 등 끈기 있게 프로젝트를 수행하는 모습을 엿볼 수 있었음.	590
27	조은영	소프트웨어 및 인공지능이 생활화되는 4차 산업혁명에서 프로그래밍 언어가 중요함을 인지하고 이를 활용해보고 싶다는 지적 호기심을 해결하기 위해 동아리에 가입함. 관련 분야의 지식을 쌓기 위해 코딩 스터디 플래너를 기획하고 진행하였으며, 매주 소프트웨어 및 인공지능과 연관된 용어를 찾아 의미 및 활용 사례를 포트폴리오로 정리함. 단순히 프로그래밍 언어의 문법을 학습하는 것에서 벗어나 관련 분야의 지식을 깊이 있게 쌓는 모습은 목표를 위한 열정있는 모습을 엿볼 수 있음. 동아리 대축제(2023.12.22.)에서 운영할 부스 주제를 게임 개발로 선정하고 이와 관련한 게임을 제작함. 개발에 필요한 언어를 직접 공부하는 등 적극적인 모습을 보였으며 난이도에 관한 피드백 이후 캐릭터별 난이도를 조절하여 반영하는 등 성공적인 부스 운영을 진행함.	414
25	정구희	평소 사용하는 SNS에서 관심 분야의 게시물이 계속 노출되는 것에 궁금증을 가지고 추천 알고리즘에 대해 학습함. 협업 및 콘텐츠 필터링 기법과 코사인 유사도의 원리에 대해 정확히 파악하고 있으며 이를 활용해 영화 추천 사이트의 제작하여 교내에 배포하는 등 컴퓨팅 사고력이 우수한 학생임. 나아가 해당 활동을 바탕으로 '모의 게임 회사 창업' 프로젝트를 실시함. 축적된 지식을 활용해보고자 실시하였으며 소비자의 요구 분석을 시작으로 주제 선정, 게임 개발, 피드백 등 전 과정에 조장으로서 적극적으로 참여함. 특히 게임 개발을 위해 필요한 python을 스스로 공부하였으며 교내 학급 친구들의 관심을 끌기 위해 오징어 게임 속 게임을 주제로 선정할 점이 주목할 만한. 달고나 게임, 무궁화 꽃이 피었습니다, 풍선 터뜨리기를 OpenCV 라이브러리를 활용해 구현했으며 참여자에 따라 난이도가 상이했으면 좋겠다는 피드백을 해결하기 위해 사용자의 검지 손가락 좌표가 달고나 경계 외에서 벗어난 시간을 조절하여 해결함으로써 프로그래밍 역량에서 출중한 모습을 보임. 개발한 게임을 동아리 대축제(2023.12.22.)에서 공개하여 많은 관심을 집중시키는 등 성공적인 프로젝트를 실시함.	601
23	이정은	자신도 모르게 자연스럽게 소프트웨어 및 인공지능을 사용하고 있는 현실을 직시하고, 이와 관련한 지식을 쌓고 싶다는 지적 호기심을 해결하기 위해 코딩 스터디 플래너를 계획하고 진행함. 단순히 프로그래밍 언어 관련한 문법만 학습하는 것에서 벗어나 소프트웨어 및 인공지능과 연관한 단어를 매주 찾아 의미와 활용 사례를 정리함. 포트폴리오를 통해 상당한 지식을 축적하는 등 목표를 달성하고 싶다는 적극적인 모습을 엿볼 수 있음. 동아리 대축제(2023.12.22.)에서 '고양이 레이스' 게임 부스를 운영함. 프로그래밍이 중요하지만 너무 어려운 것 같다는 친구와의 대화 속에 직접 게임을 만들어 진입장벽이 높지 않음을 알려주고 싶다는 것이 계기가 되어 실시함. 학생들의 관심을 끌기 위해 게임 캐릭터를 고양이로 설정하고, 단계별로 난이도를 조정하는 등 이목을 이끄는 데 큰 역할을 수행함. 개발을 위해 필요한 Java script, CSS를 영상을 찾아가며 스스로 공부하는 모습을 엿볼 수 있었으며 코드 오류가 나면 관련 문법을 찾아보고, 직접 설정한 난이도 이외에도 배경이 뜻하지 않게 영향을 준다는 것을 깨닫고 수정하는 등 프로그래밍 관련 역량에서 열정적인 모습을 보인 학생임.	601
11	손수민	프로그래밍 관련 역량을 증진하는데 누구보다도 적극적으로 참여하였으며 소프트웨어 및 인공지능을 단순히 이용하는 것이 아닌 원리를 파악하고 직접 개발하고 싶다는 계기가 확실한 학생임. 이에 코딩 스터디 플래너를 계획하고 관련 분야에서의 용어를 매주 정리하고 이를 포트폴리오로 구성함. 활용 분야를 함께 조사해가며 작성한 점을 미루어보아 해당 분야에서의 지식을 상당히 축적하고 목표의식이 확실함을 엿볼 수 있음. 나아가 동아리 대축제(2023.12.22.)에서 운영할 부스 주제로 교내 학생들에게 배포할 게임 개발 프로젝트를 제안함. 배포된 게임을 통해 소프트웨어 및 인공지능의 진입장벽을 낮추고자 했으며 이를 달성하기 위해서는 반드시 직접 게임을 개발해야 효과가 있음을 알리며 동아리부원들의 좋은 반응을 얻음. 친구들의 주목을 이끌기 위해 세계를 강타했던 오징어 게임 속 게임을 구현하고자 했으며 OpenCV와 Python을 통해 이를 개발하는데 성공함. 코드 오류가 나면 검색, 생성형 인공지능을 활용하여 끝내 해결해내는 모습을 보였으며 풍선 터뜨리기, 달고나 게임, 무궁화 꽃이 피었습니다를 개발하여 성공적인 프로젝트를 실시함.	575
13	배가람	자신에게 주어진 역할에 최선을 다해 끝내 완수하는 책임감 강한 학생임. 소프트웨어 및 인공지능이 생활화되고 이를 자신도 모르게 사용하고 있는 점에 주목하며 관련 분야에서의 역량을 증진하고 싶다는 호기심을 해결하고자 동아리에 가입함. 코딩 스터디 플래너를 기획하여 매주 소프트웨어 및 인공지능과 연관된 용어를 찾아 의미 및 활용 사례를 포트폴리오로 정리하였으며 이외에도 프로그래밍 언어 부문에서도 끈기있게 노력하는 모습을 보임. 해당 활동을 바탕으로 '모의 게임 회사 창업' 프로젝트를 실시하고 오징어 게임을 주제로 게임 개발을 실시함. 직접 개발한 게임을 교내에 배포하고 친구들에게 소프트웨어 및 인공지능의 진입장벽이 높지 않다는 것을 알리고 싶다는 목표로 주제를 선정한 점은 관련 분야에서의 열정을 엿볼 수 있음. OpenCV를 활용하여 달고나 게임, 무궁화 꽃이 피었습니다를 개발하였으나 미니 게임으로 풍선 게임까지 개발한 점은 프로그래밍 역량이 매우 출중한 학생임을 알 수 있음. 특히 풍선 색깔별로 획득 점수를 달리하고, 이를 사용자에게 알리기 위해 화면에 노출시키는 점은 향후의 모습을 기대하게 하는 학생임.	570
27	채유정	자신도 모르게 자연스럽게 소프트웨어 및 인공지능을 사용하고 있는 현실을 직시하고, 이와 관련한 지식을 쌓고 싶다는 지적 호기심을 해결하기 위해 코딩 스터디 플래너를 계획하고 진행함. 단순히 프로그래밍 언어 관련한 문법만 학습하는 것에서 벗어나 소프트웨어 및 인공지능과 연관한 단어를 매주 찾아 의미와 활용 사례를 정리함. 포트폴리오를 통해 상당한 지식을 축적하는 등 목표를 달성하고 싶다는 적극적인 모습을 엿볼 수 있음. 동아리 대축제(2023.12.22.)에서 직접 개발한 게임을 배포하여 프로그래밍의 중요성을 알리고 싶다는 목표로 '모의 게임 회사 창업' 프로젝트를 실시함. 실생활 관련 게임을 개발하고자 교내 학생들의 요구를 분석하는 것에서부터 코드 작성, 피드백 등 전 과정에 조장으로서 참여하였으며 축제에서 성공적인 게임 부스 운영으로 프로젝트를 완수함. 개발 과정에서의 어려움을 생성형 인공지능을 활용하여 해결하는 등 미래 기술을 활용하는 모습에서도 우수한 모습을 보임.	493

[illegible]