

2024학년도 직업진로체험 프로그램 안내

프로그램명	Figma로 간단하게 나만의 웹페이지 디자인 해보기				
체험 장소	기숙사동 1층 국어실				
교육시기 희망	구분	프로그램명	운영가능시기	운영불가일	수용인원
	1차	Figma로 간단하게 나만의 웹페이지 디자인 해보기	7.6(토) 15:00~17:00	지정일 외 불가	20명
	2차		7.13 (토) 15:00~17:00		20명
	3차		9.7(토) 15:00~17:00		20명
	계				
체험프로그램 간략소개	- 디자인 툴인 Figma의 기초 사용법을 배우고, 원하는 자신만의 웹페이지를 디자인 해볼 수 있도록 돕는다. - 프로그램 운영 시간: 2시간				
체험희망학년 (check)	1학년	2학년	3학년	학년 상관없음	
				√	
비고	- 개발툴 및 노트북은 본교에서 대여 - 학교 설명회 신청 시 직업진로체험 프로그램도 같이 신청 (추후 공문 발송 예정)				

프로그램명	3D 모델링부터 3D 프린팅까지				
체험 장소	실습동 3층 메이커실				
교육시기 희망	구분	프로그램명	운영가능시기	운영불가일	수용인원
	1차	3D 모델링부터 3D 프린팅까지	7.6(토) 15:00~17:00	지정일 외 불가	8명
	2차		7.13 (토) 15:00~17:00		8명
	3차		9.7(토) 15:00~17:00		8명
	계				
체험프로그램 간략소개	- 블렌더 툴을 사용해 작품을 모델링 한 후, 3D 프린터를 이용해 작품을 프린트 함으로써 3D 모델링과 프린팅에 대한 흥미를 자극한다. - 프로그램 운영 시간: 2시간				
체험희망학년 (check)	1학년	2학년	3학년	학년 상관없음	
				V	
비고	- 개발툴 및 노트북은 본교에서 대여 - 학교 설명회 신청 시 직업진로체험 프로그램도 같이 신청 (추후 공문 발송 예정)				

프로그램명	나만의 웹페이지 만들기				
체험 장소	본관 2층 임베디드 프로젝트실				
교육시기 희망	구분	프로그램명	운영가능시기	운영불가일	수용인원
	1차	나만의 웹페이지 만들기	7.6(토) 15:00~17:00	지정일 외 불가	10명
	2차		7.13 (토) 15:00~17:00		10명
	3차		9.7(토) 15:00~17:00		10명
	계				
체험프로그램 간략소개	- html/css/js와 java spring boot를 이용하여 웹페이지를 구축하고 웹과 서버 개발에 흥미를 자극한다. - 프로그램 운영 시간: 2시간				
체험희망학년 (check)	1학년	2학년	3학년	학년 상관없음	
				√	
비고	- 개발툴 및 노트북은 본교에서 대여 - 학교 설명회 신청 시 직업진로체험 프로그램도 같이 신청 (추후 공문 발송 예정)				

프로그램명	App Inventor로 나만의 인공지능 어플리케이션 개발하기				
체험 장소	실습동 1층 프로젝트2실				
교육시기 희망	구분	프로그램명	운영가능시기	운영불가일	수용인원
	1차	App Inventor로 나만의 인공지능 어플리케이션 개발하기	7.6(토) 15:00~17:00	지정일 외 불가	10명
	2차		7.13 (토) 15:00~17:00		10명
	3차		9.7(토) 15:00~17:00		10명
	계				30명
체험프로그램 간략소개	- MIT에서 개발한 App Inventor로 블록코딩과 머신러닝(ML4K)를 사용해 사물 인식 카메라 어플리케이션을 개발한다. - 프로그램 운영 시간: 2시간				
체험희망학년 (check)	1학년	2학년	3학년	학년 상관없음	
				√	
비고	- 개발툴 및 노트북은 본교에서 대여 - 학교 설명회 신청 시 직업진로체험 프로그램도 같이 신청 (추후 공문 발송 예정)				

프로그램명	C언어로 만드는 C운 공룡 게임				
체험 장소	본관 2층 윈도우 실습실				
교육시기 희망	구분	프로그램명	운영가능시기	운영불가일	수용인원
	1차	C언어로 만드는 C운 공룡 게임	7.6(토) 15:00~17:00	지정일 외 불가	10명
	2차		7.13 (토) 15:00~17:00		10명
	3차		9.7(토) 15:00~17:00		10명
	계				
체험프로그램 간략소개	- c언어의 기본 문법(반복문,조건문)을 활용하여 공룡 게임을 제작한다. (공룡 게임: 오프라인에서 즐길 수 있는 크롬 브라우저 게임) - 프로그램 운영 시간: 2시간				
체험희망학년 (check)	1학년	2학년	3학년	학년 상관없음	
				√	
비고	- 개발툴 및 노트북은 본교에서 대여 - 학교 설명회 신청 시 직업진로체험 프로그램도 같이 신청 (추후 공문 발송 예정)				

프로그램명	Arduino로 나만의 스마트 하우스 만들기				
체험 장소	실습동 2층 프로젝트3실				
교육시기 희망	구분	프로그램명	운영가능시기	운영불가일	수용인원
	1차	Aruduino로 나만의 스마트하우스 만들기	7.6(토) 15:00~17:00	지정일 외 불가	10명
	2차		7.13 (토) 15:00~17:00		10명
	3차		9.7(토) 15:00~17:00		10명
	계				30명
체험프로그램 간략소개	- Arduino 코딩의 기본 문법과 대표적인 센서를 동작방식을 익히고 나만의 센스를 결들인 스마트하우스를 제작한다. - 프로그램 운영 시간: 2시간				
체험희망학년 (check)	1학년	2학년	3학년	학년 상관없음	
				√	
비고	- 개발툴 및 노트북은 본교에서 대여 - 학교 설명회 신청 시 직업진로체험 프로그램도 같이 신청 (추후 공문 발송 예정)				

프로그램명	파이썬으로 만드는 공룡 게임				
체험 장소	실습동 1층 프로젝트 1실				
교육시기 희망	구분	프로그램명	운영가능시기	운영불가일	수용인원
	1차	파이썬으로 공룡게임 제작	7.6(토) 15:00~17:00	지정일 외 불가	10명
	2차		7.13 (토) 15:00~17:00		10명
	3차		9.7(토) 15:00~17:00		10명
	계				30명
체험프로그램 간략소개	- python의 기본 문법과 pygame의 문법을 익히고 공룡 게임을 제작한다. (공룡 게임: 오프라인에서 즐길 수 있는 크롬 브라우저 게임) - 프로그램 운영 시간: 2시간				
체험희망학년 (check)	1학년	2학년	3학년	학년 상관없음	
				√	
비고	- 개발툴 및 노트북은 본교에서 대여 - 학교 설명회 신청 시 직업진로체험 프로그램도 같이 신청 (추후 공문 발송 예정)				