한국공학대학교 대학일자리플러스센터

2022 거점형특화프로그램 안내

역량강화 교육 패키지 프로그램 구성

구분	과정	내용	비고
1	직무역량강화교육	반도체공정 실무과정	오프라인
2	Tool-UP 기술역량교육(1)	4차산업교육프로그래밍 /기계설계 과정	오프라인
3	Tool-UP 기술역량교육(2)	영상디자인교육 프리미어, UX/UI 디자인	오프라인
4	현업자 멘토링	현업자 과제 및 멘토링	온라인
5	취업캠프(1)	직무맞춤형 입사지원서 완성	온라인
6	취업캠프(2)	직무맞춤형 면접캠프	온라인

3 현업자 멘토링 프로그램

- **내 용** 현업 과제 및 피드백 진행
- **일 정** 역량강화 프로그램 직후 진행 예정
- **모집인원** 직무별 40명 (역량강화 참여자 우선 모집)

4 온라인 취업 캠프 (입사지원서 / 면접)

- **내 용** 입사지원서 작성 방법 / 자기소개서 첨삭 / 면접방법 및 전략 수립 / 모의면접 등
- **일 정** 8월 ~ 9월 중 (추후 확정)
- **모집인원** 선착순 120명
- **신청문의** 031-8041-0135/0137

공학을 선도하는 미래의 주역

한국공학대학교

대학일자리플러스센터

경기도 시흥시 산기대학로 237(정왕동) 제2생활관 1층

문의 | **031.8041.0136**

한국공학대학교
대학일자리플러스센터

거점형 특화프로그램 참여자 모집

한국공학대학교 대학일자리플러스센터는 거점형 특화프로그램을 통하여 산업트렌드에 알맞은 역량강화 교육을 진행하고 현업 멘토링과 취업캠프를 통하여 취업자신감을 향상 할 수 있도록 준비되어 있습니다.

관심 있는 분들의 많은 참여 신청 바랍니다.

참여대상 재학(졸업)생 및 지역청년

참여자 혜택 교육비 무료 + 현업자 멘토링 및 취업 캠프 우선 선발 기회 + 기념품 제공

고용노동부 한국공학대학교 대학일자리플러스센터

1 직무역량강화 반도체공정실무 과정

- **모집인원** 선착순 40명 / 선발인원 개별 연락
- **모집일정** 2022년 6월 20일부터 ※ 인원 충족 시 조기마감
- **교육시간** 오전 9시 ~ 오후 6시, 8시간
- **교육일정** 2022년 7월 11일(월) ~ 14일(목), 32시간
- **신청방법** QR 스캔

- **교육내용**

구분	주제	소주제
1일차	이공계취업전략	이공계입사지원전략
		직무선택의 중요성
	반도체기초	반도체산업트렌드
		반도체산업 면접
2일차	반도체핵심 이론	반도체공정/설비
		전공(Vacuum)공정
		플라즈마(Plasma)
		포토(Photolithography)
3일차	반도체핵심 이론	식각(Etch)
		박막증착(Deposition)
		Diffusion&Implantation
		CMD / Clean
4일차	반도체핵심 이론	Mesurement&Inspection
		Process Flow
	반도체 기출풀이	반도체 기출문제 풀이

2 Tool-UP 기술역량강화 프로그램

4차산업교육 - 파이썬 프로그래밍/오토캐드2D

- **모집인원** 선착순 40명 / 선발인원 개별 연락
- **모집일정** 2022년 7월 20일부터 ※ 인원 충족 시 조기마감
- **교육시간** 오전 9시 ~ 오후 6시, 8시간
- **교육일정** 2022년 8월 1일(월) ~ 4일(목), 32시간
- **신청방법** QR 스캔

프로그래밍(파이썬)

구분	주제	세부내용
1일차	프로그래밍 기초	파이썬 개발환경구축, 기초 문법 이해
	기본 자료형 이해	숫자형, 문자열, 리스트 자료형
		튜플, 딕셔너리, 셋, 불 자료형
	제어문 1	흐름과 제어, 선택 흐름과 if, for문
2일차	제어문 2	while문, break문과 continue, pass문
	파일 입출력	파일 입출력
	기본 내장 함수	eval,filter,id,input,len,str,type,int,list,sorted 등
	기본 외장 함수	sys,pickle,os,time,random 등
3일차	프로그래밍 연습	간단한 절차적 프로그래밍 연습
	함수 1	함수의 종류, 사용자 정의 함수, 함수 호출과 흐름, 인자와 반환값, 기본함수, 라이브러리 함수
	함수 2	인자와 반환값, 기본함수, 라이브러리함수
	함수변경	절차적 프로그램에 함수 적용하여 변경하기
4일차	객체지향 프로그래밍 1	객체지향, self, 모듈과 클래스, 클래스와 데이터 타입
	객체지향 프로그래밍 2	캡슐화와 접근제한, Property, 상속과 오버라이딩, 클래스 속성
	함수 적용 1	함수화 프로그램 생성하기
	함수 적용 2	함수화한 프로그램을 클래스 적용하기

기계설계 (오토캐드 2D)

구분	상세내용
1일차	· 기본드로잉 - 화면구성, option, limits, zoom, pan, grid, line · 기본드로잉 - 좌표_(극좌표), 상태막대 옵션 · 기본드로잉 - recrangle, circle, arc, ellipse
	· 편집 - offset, trim, extend · 드로잉2 - polygon, move, copy, donut, fill, regen, 조명기호
	· 드로잉2 - plline, pedit, spline, xline, revcloud · 편집 - fillet, chamfer · 편집 - break, join, explode, lengthen
	· 편집2 - strech, rotate, mirror, scale · 편집2 - array(구버전, 신버전)
2일차	· 블록/삽입 - block, wblock, insert · 분할/포인트 - divide, measure, point, · ddptype, distant, area, list
	· 문자 - dtext, mtext, style · 해치 - hatch(solid), gradient, hatchedit · 레이어, 치수 - layer, linetype, lineweight, matchprop
	· 평면도 - mline, mlstyle, mledit, 평면도1 · 평면도 - dimension style, · dimension(선형치수), 평면도1
	· 평면도 - dimension style, 평면도2 · 평면도 - 평면도2 · 평면도 - 평면도3
3일차	· 평면도, 입면도 작성 · 캐드소스 사용 및 평면도 배치탭 작성
	· 평면도, 입면도, 천정도 작성 · 입면도 및 천정도 배치탭 작성
	· 배치탭 출력 · 자유 도면 작업
	· 실무적인 블록의 생성 및 수정과 삽입(Block/Wblock/Insert) · 선의 색상 및 선의 종류 도면층 생성하기(Layer/Ltscale)
4일차	· 인테리어 도면작성 실습1 · 도면 작성하기1
	· 인테리어 도면작성 실습2 · 도면 작성하기2
	· 도면 레이아웃 익히기
	· 레이아웃 설정시 필수적인 명령어 익히기1 · 레이아웃 설정시 필수적인 명령어 익히기2

영상디자인교육 - 프리미어/UX/UI 디자인

- **모집인원** 선착순 40명 / 선발인원 개별 연락
- **모집일정** 2022년 7월 20일부터 ※ 인원 충족 시 조기마감
- **교육시간** 오전 9시 ~ 오후 6시, 8시간
- **교육일정** 2022년 8월 1일(월) ~ 4일(목), 32시간
- **신청방법** QR 스캔

- **교육내용**

구분	주제	세부내용
1일차	영상편집 기초이론	- 영상편집의 개념 이해하기 - 영상편집의 종류 알아보기 - 좋은 영상을 편집 하는 방법
	기본 기능 익히기	- 패널사용법 익히기 - 리프트, 익스트랙트사용하기 - 영상편집이 쉬워지는 클립 배치하기
	영상 편집하기	- 프리미어프로의 기본도구 살펴보기 - 트랙에레이어 배치하기 - 다양하게영상가공하기 : Position, Scale, Rotation, Opacity 적용하기
2일차	영상 출력하기	- 영상출력범위 설정과 출력 방법 알아보기 - 다양한 형태로 미디어파일 인코딩하기 - 비디오이펙트 적용하고 텍스트를 삽입하여 영상디자인
	템플릿 활용하기	- 프리미어프로 자막템플릿 활용 - 인터넷에서 다운로드한 템플릿프로젝트 파일 수정 - 시퀀스속에 시퀀스가 포함된 템플릿시퀀스 구조 알아보기
	트렌디한 숏폼 영상제작	- VR 영상과 촬영에 관한 기본적인 이론 - VR 영상뷰어 설정부터 출력까지 알아보기 - 영상 클립속도 자유자재로 조절하기 - 간단실습VR 영상편집
3일차	UX/UI 디자인	- 모바일앱과 UX 디자인의 발전 - UX 디자인을 완성하는 세가지 요소 - 직관적인UX 디자인요소
	UX 시나리오	- 모바일UX 시나리오 의미와 과정 - 서비스구분하고 제작방향 설정하기 - 태스크분석을 통한 주요 UI 설계하기
	모바일 해상도 및 제작방법	- 모바일해상도와 72dpi 이해하기 - Android의DP 해상도 및 제작방법 - iOS의Point 해상도와 제작방법
4일차	GUI 디자인 및 레이아웃	- 모바일 앱 GUI 디자인 - UI-Kit 활용하기 - iOS 앱 주요 가이드라인
	디자인에 필요한XD 핵심기능 익히기	- 아트보드 편집하고 저장하기 - 기본도구활용하기 - 외부파일 불러오고 편집하기
	그리드 시스템을 이용한 반응형 UI 디자인	- 메인페이지UI 디자인 준비하기 - 반응형UI 툴바와 메뉴 디자인하기 - 숨김 메뉴 구성요소로 내부 인스턴스 추가하기 - 주요메뉴에 마우스 오버상태 추가하기