

발행처 GIST 연구지원팀
61005 광주광역시 북구 첨단과기로 123(오룡동)
062) 715-2937
whjang86@gist.ac.kr
발행일 2017년 11월
디자인 UB Design



판지 2

2017 ^{지스트}GIST 무한도전 프로젝트 두번째 이야기

2017

GIST 무한도전 프로젝트의 모든 것



무한도전 프로젝트란? 광주과학기술원 지스트대학은 국내에서 최초이며 세계적으로도 드문 ‘인문융합과학기술교육 (Liberal Arts Education for Scientists and Engineers)’을 시행하고 있습니다. 무한도전 프로젝트는 GIST의 주요 교육/연구 프로그램 중 하나로서 실패를 체험하고 극복하는 과정에서 학습자의 창의성 및 문제해결능력 증진을 목적으로 하고 있습니다.

공모 및 선정은? 무한도전 프로젝트는 광주과학기술원 교수님들이 수행하는 연구과제와 같은 방식으로 진행되며 평가위원단을 꾸려 공정한 공모 방식으로 선정되었습니다. 올해는 각 분야의 전문성을 제고하기 위해 부문을 신설하여 대학교육 관련 전반적인 분야에 대한 창의적 작품 제작을 지원하는 ‘창의적 작품제작 부문’, 독창적 분야, 외국어 역량강화, 봉사활동 등 다양한 그룹 활동을 지원하는 ‘3C1P 역량 강화 그룹 활동 부문’, 마지막으로 주제별 영상 촬영 제작 및 상연을 지원하는 ‘영상 촬영 제작 및 방송 활동 부문’으로 모집하였습니다.

2017년 3월 22일부터 5월 까지 과제를 접수하고, 2017년 4월 26일 1차, 2017년 5월 17일 2차 선정평가를 통해 총 28개 팀이 선정되었습니다. 평가는 정량적인 부분보다 정성적인 부분에 주목하여 독창성을 보인 팀을 우선으로 선정하였으며 현재 탈락 및 과제 포기 팀을 제외한 24개 팀이 과제를 수행 중에 있습니다.

무한도전 프로젝트 참여 학생은? 현재 참여 재학생 명, 24팀(116명)이 참여하고 있습니다. 각 부문별로는 창의적 작품제작 부문 11팀(46%), 3C1P 역량 강화 그룹 활동 부문 10팀(41%), 그리고 영상 촬영 제작 및 방송 활동 부문 3팀(13%)으로 진행되고 있습니다. 이중 7팀(30%)이 작년에 이어 올해도 과제를 수행하고 있습니다.

2017 무한도전 프로젝트의 특징은? 무한도전 프로젝트는 GIST 재학생들의 ‘비 교과 활동’을 지원하는 연구 프로젝트인 바, 국가연구개발사업 연구관리 표준 매뉴얼에 따라 수행되었습니다. 장차 우리나라 과학기술계의 주역으로 성장할 학생들에게 광주과학기술원 교수님들이 수행하는 연구 과제들을 직간접적으로 경험할 수 있게 하고, 교과에서 벗어나 새로운 발상과 아이디어로 도전하여 목표를 성취하는 장을 마련하고자 했습니다.

작년 창·제작 활동 활동을 지원하였던 ‘딴짓의 공간’에서 일부 팀의 창·제작 및 그룹 활동이 진행되고 있습니다. 올해 학생들을 위한 신규 공간을 확보할 수는 없었지만, 이 부분에 대한 긍정적인 논의가 기관 내에서 끊임없이 이어지고 있습니다. 또, 무한도전 프로젝트의 성과가 확산되면서 학생들이 활동하며 제작한 각종 포스터들, GISTV의 영상물 등 곳곳에 무한도전 프로젝트의 자취를 확인할 수 있었습니다.

올해의 특징이라면 실험적인 과제들이 다수 선정됨에 따라 프로젝트 참여 규모가 두 배 가까이 확대되었습니다. 또한 발대식, 중간모임, 그리고 성과발표회의 모든 과정이 연구처 담당부서와 각 팀의 학생들이 협의 하에 결정되었습니다. 이처럼 일반 연구 사업과 구분되는 특수성을 띄고 있는 프로젝트의 특수성에 기인한 다양한 상황에 대해 일목요연하게 정리한 ‘무한도전 프로젝트 시행 매뉴얼’을 제작하여 향후 프로젝트 운영의 효율성을 제고하는 방안을 검토하고 있습니다.

올해 무한도전 프로젝트를 위해 최선을 다해준 재학생 여러분께 진심으로 고맙다는 말씀을 전합니다. 지금부터 2017년 GIST 무한도전 프로젝트의 주인공들을 소개합니다.

Contents

창의적 작품제작 활동

꿈지도	08
브루스배너	10
음악은 GAN 때문이야	14
청춘문학잡지 샛별	16
하우스 웹 제작	20
공유자전거 Del-si	22
GISTARIUM	26
My Sound Generator	30
Over Owl Studio	34
Studio. H.	36
Balloon Launch	40

3C1P 역량 강화 그룹 활동

난처한 두더지	46
오전 8시35분	48
지대로(지스트 in 대학로)	52
모요(MOYO)	56
헬퍼	58
인권프로젝트 등잔	62
G-Lap	66
Summer Time Buskerz	70
파워레인저	74
아낌없이 주는 빵2	78

영상 촬영 제작 및 방송 활동

딴 짓의 행복	84
My Little GIST	86
청춘영화제	90

창의적 작품제작 활동

꿈지도	김병진, 김주연, 김혜인, 오주영, 한지호	08
브루스배너	신지우, 남지윤, 김효정, 박소현, 심채은	10
음악은 GAN 때문이야	백승혁, 손선일, 서정훈, 이찬민	14
청춘문학잡지 샷별	차명주, 박진욱, 남주현	16
하우스 웹 제작	배지환, 홍유진, 이정호, 안청응	20
공유자전거 Del-si	구자빈, 강동민, 김수환, 송대욱, 오상현, 김지우	22
GISTARIUM	최정은, 최수연, 김성수, 안상혁, 이민욱, 이지연	26
My Sound Generator	김도영, 김동건, 이형욱, 임수환, 장원식	30
Over Owl Studio	김정윤, 이재혁, 최영원	34
Studio. H.	안준호, 조경찬, 오정석, 김희준	36
Balloon Launch	김주훈, 전대영, 이종원, 전민재	40

꿈지도

김병진, 김주연, 김혜인, 오주영, 한지호

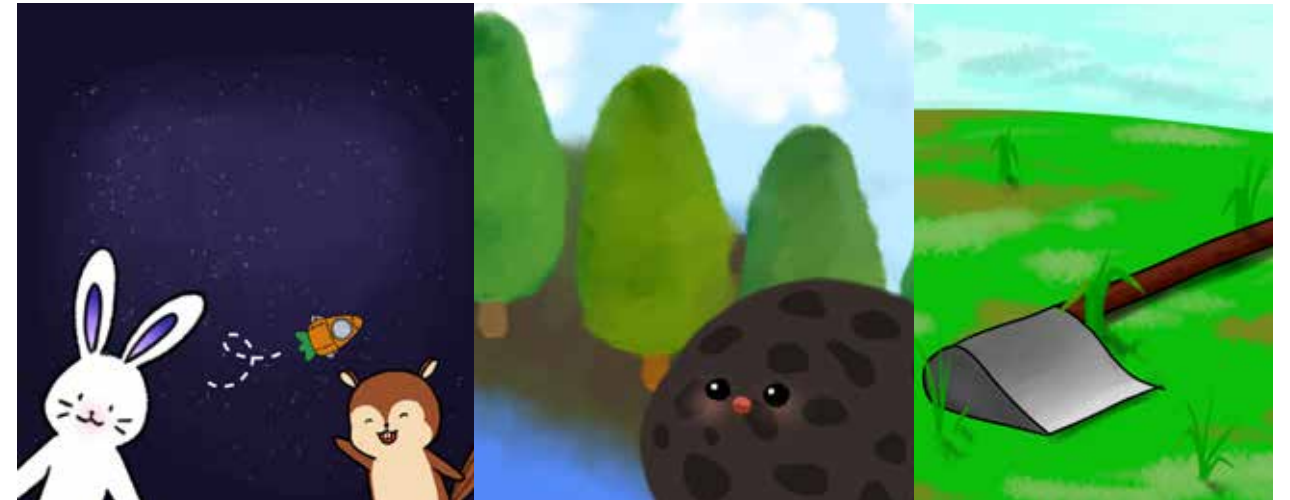


수행과정

꿈지도 프로젝트는 '우리가 잘 하는 것과 관심 있는 것을 합치면 어떻게 될까?'라는 생각에서 시작되었습니다. 멤버 전원이 문예창작 동아리인 사각사각 부원이었기에 자연스럽게 책을 만드는 방향으로 진행되었습니다. 몇 번의 회의를 통해 아이들이 자연스럽게 쉽게 과학을 접할 수 있는 동화책을 만들기로 했습니다. 우선 글 작가와 그림 작가를 정한 후 브레인스토밍을 이용해 나온 총 76개의 동화책 주제 중 9개를 추려냈습니다. 그 9개 중에서 최종적으로 굴절, 별의 생애, 특수 상대성 이론, 돌의 특성, 이렇게 4개의 주제를 최종적으로 선정하여 대략적인 스토리의 뼈대를 잡았습니다. 여름방학 동안 글 작가들이 글을 썼고, 교수님의 피드백을 받아 스토리와 콘티를 완성했습니다. 콘티를 토대로 그림 작가들이 삽화를 그렸습니다. 캐릭터 디자인과 삽화의 분위기를 참고하기 위해 "〈이상한 나라의 앨리스〉 ALICE-in to the Rabbit Hole" 전시회에도 참여했습니다. 10월 중순까지 모든 삽화작업을 마치고 출판을 위한 제본작업에 들어갔습니다.

수행결과

현재 모든 제본작업이 끝났고 총 4개의 동화책이 완성되었습니다. 4개를 한 세트로 하여 주변의 애육원과 센터에 기부 할 것입니다.



향후계획

아이들의 반응과 소감을 듣고 이를 바탕으로 더 나은 동화책을 만들 계획을 짜고 있습니다. 다음에 만들 동화책은 주제를 과학에만 한정짓지 않고 다른 과목들도 작업해보고자 합니다. 그러기 위해 각자 스토리텔링 및 그림을 더 전문적으로 공부할 계획입니다.

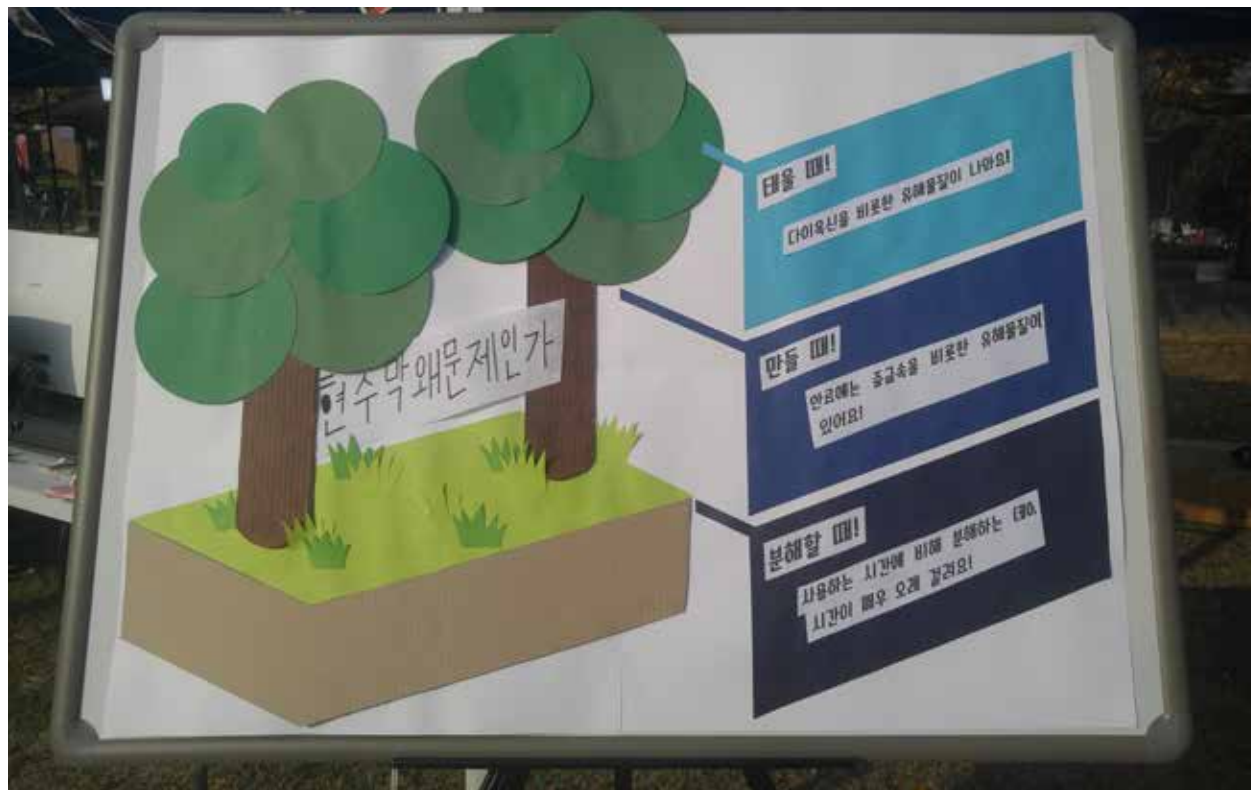


프로젝트 진행 소감

저희가 알고 있는 지식을 그림과 글을 통해 아이들에게 전달하고자 하는 시도가 처음이라 미숙한 점이 많아 힘들었습니다. 특히 전달하고자 하는 지식을 선정하는 과정에서부터 문제가 있었는데, 너무 어렵지 않되, 충분히 설명할 가치가 있는 난이도의 지식을 선정해야했기 때문입니다. 또한 동화라는 장르 자체도 우리가 평소에 동아리 활동에서 진행하는 글, 그림과 상당히 다른 부분이 많아 이에 적응하는 것도 어려움이 있었습니다. 많은 시간과 노력을 투자한 작품이니만큼, 아이들이 많은 관심을 가져주어 교육에도 도움을 받을 수 있길 바랍니다.

브루스배너

신지우, 남지윤, 김효정, 박소현, 심채은



수행과정

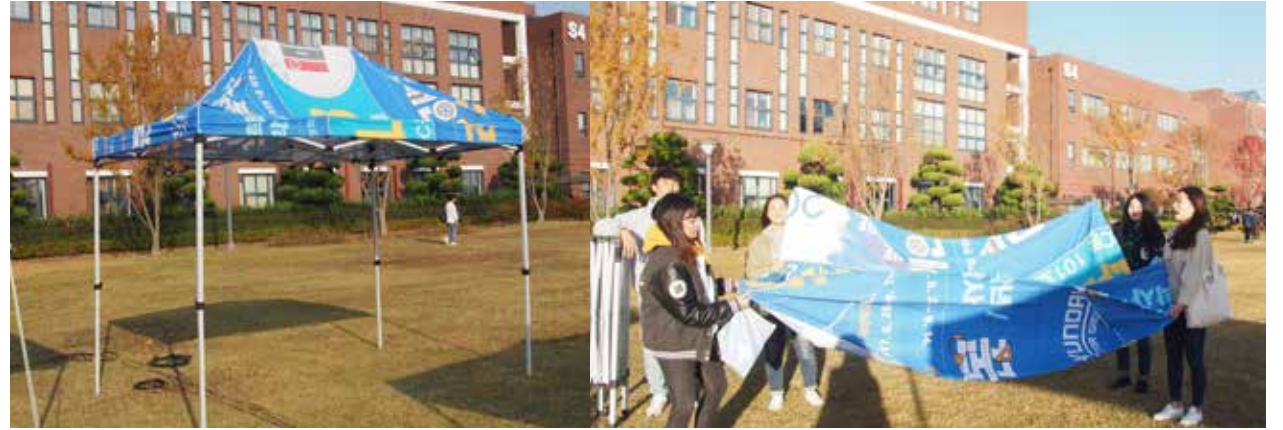
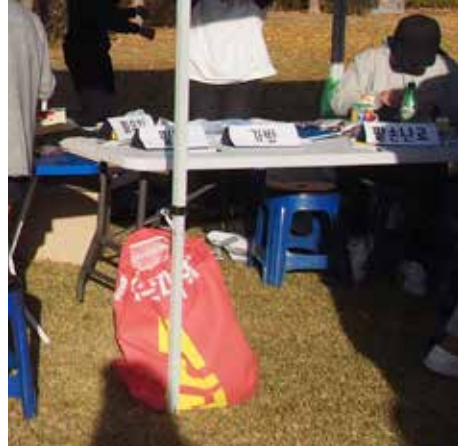
우리 브루스배너 팀의 활동은 지스트 내에 일정 기간 동안 사용되는 현수막을 지속적으로 모으고 이와 관련된 캠페인을 열어 현수막 사용의 경각심을 깨닫게 함에 그 목적이 있습니다. 더불어 분리수거가 되지 않고 소각 되는 현수막을 유용하게 쓰는 방법을 개발하여 지스트 내에서 그 방법을 적용시켜 봄에 있습니다.

먼저, 원내에서 사용되는 현수막의 양을 정기적으로 조사하고 그 중 일부를 직접 수거하였습니다. 재사용에 앞서 저희는 직접 수거한 현수막의 유해성을 분석하기 위해 현수막이 용액에 노출되는 시간과 현수막이 노출되는 용액의 pH 등을 달리하며 현수막에서 용출되는 유해물질이 있는지 실험을 통해 알아보았습니다. 이후 수거한 폐현수막을 원내에서 활용하는 방안으로 지스트 구성원들이 흔히 사용하는 실생활품으로의 가공을 생각해보았습니다. 이를 위해 폐현수막을 '터치포켓'이라는 사회적 기업에 제작을 맡기기도 하였고, 재봉틀을 대여하여 직접 제작해보는 시간을 가졌습니다. 마지막으로 위의 결과들을 11월 8일 지스트대학 축제 '루미에르'에서 부스를 열고 지스트 구성원 및 외부 방문객들에게 현수막 사용에 대한 경각심을 캠페인을 진행했습니다.



수행결과

- 정기적인 현수막 사용량 조사를 통해 원내 현수막 사용량 추이를 알 수 있었습니다.
- 유해성 분석 실험 결과, 증류수에는 없던 Sc, Cu, Zn, Br, Sn, Sb, I, Ce, Pt, Bi 등이 현수막에서 용출됨을 확인할 수 있었고, 그 용출속도 또한 알 수 있었습니다.
- 터치포켓을 통해 에코백, 필통, 가방 등의 실생활품들을 제작하였고, 재봉틀을 이용하여 원내 쓰레기 수거에 이용가능한 마대자루를 직접 제작하였습니다.
- 대학 축제의 캠페인 부스 진행을 통해 축제에 참가한 사람들에게 현수막 사용에 대한 추이와 그 유해성을 알리고, 폐현수막으로 제작한 실생활품들을 나눠주었습니다. 또한 현수막 사용에 대한 사람들의 인식 조사를 함께 진행하였습니다.



프로젝트 진행 소감

- 박소현 : 생각지도 못했던 실생활 속에서 환경적인 문제가 일어날 수 있다는 사실이 뜻밖이었고, 그에 대한 연구를 진행해보는 기회를 가졌음에 감사하다.

- 심채은 : 전공선택을 해야하는 시기로서 환경과를 간접체험할 수 있었고, 간단하고 쉬워보이는 실험도 유리병을 준비하는데만 Sonicator에 넣고 세척하고, 오븐에 넣고 물을 증발시켜야 된다는 점, 캘리브레이션, 원하는 pH의 용액을 직접 만드는 등 필요한 시간과 고려해야할 사항들이 많다는 것을 알 수 있었다. 또한 이렇게 현수막 한 장에서 부터 실험을 설계하고 원하는 결과들을 도출하여 현수막의 유해성을 확인하는 것이 의미가 있었고, 교내 현수막으로 업사이클링하여 만든 에코백을 학교사람들에게 알리고 나눠주는 것이 뿌듯하였다.

- 김효정 : 그동안 전혀 신경쓰지 않았던 현수막에 대한 프로젝트 제안을 받았을때, 그제서야 눈에 들어왔고 꽤나 흥미로운 주제라 생각했다. 다소 추상적인 목표로 시작했었지만 관련 실험을 설계하고 직접 해보는 과정 속에서 어떤 식으로 생각하고 준비해야하는지, 결과해석은 어떻게 해야하는지 조금씩 배워나가면서 발전시켜나가고 있다고 생각하고, 앞으로 얼마남지 않은 시간 잘 마무리되기를 바란다.

- 신지우 : 갑자기 생각났던 현수막의 사용 현황에 대한 궁금증을 무한도전 프로젝트를 통해 그 생각을 구체화하고 직접 시행해 본다는 것에 큰 의미가 있었다. 유해성을 분석할 때도 생각보다는 훨씬 많은 분석들이 필요했고, 그 분석들을 진행하기 위해 샘플을 만드는 과정에서도 굉장히 체계적이고 신중해야 했다. 생각과는 달랐지만, 프로젝트를 진행하는 과정에서 많은 걸 배우고 느꼈다. 여러 사람들의 조언을 받으며, 이렇게 다양한 시각으로 이 상황을 볼 수 있다는 걸 몸소 체험하고 나 자신의 시각도 넓어지게 되는 계기가 되었다.

- 남지윤 : 실험을 계획하고 수정하고 그리고 분석하고 하는 과정들 그리고 그 결과를 사람들에게 알리고 설명하는 캠페인을 기획하는 시간까지 모두 예비 과학자로서 값진 시간이었다고 생각된다. 특히 지구환경공학전공으로서 실제 수업에서 배우고 있는 내용이 적용되기도 하여 더 흥미로웠던 것 같다.



향후 계획

앞의 현수막의 유해성 분석실험결과에 추가적으로 실제 현수막이 노출되는 환경을 가정하여 현수막에서 나오는 유해물질의 용출량을 정량적으로 분석할 것입니다. 그리고 이 유해물질들이 생태계에 미치는 영향을 알아보고자 합니다.

음악은 GAN 때문이야

백승혁, 손선일, 서정훈, 이찬민

수행과정

- 처음 계획과는 달리 GPU 머신을 구매하지 않고 클라우드를 사용하게 되어 많은 시행착오를 거치며 실험환경을 구축하게 되었습니다. 때문에 중간에는 일이 잘 진행되지 않아 답답하고 지치기도 하였습니다.
- 처음에는 기본적인 모델들을 공부하고, 예제를 학습하고 코딩을 배웠습니다. 그것마저 배우지 않았다면 이 일을 전혀 진행할 수 없었겠지만, 그래도 직접 목표를 두고 작업을 하면서 겪는 시행착오는 실전이 중요하다는 것을 새삼 느끼게 하였습니다.
- 공부하는 단계에서는 많은 논문들을 읽어보고 아이디어를 잘 마련하는게 중요하다고 생각했지만 막상 구현단계에서는 아이디어를 자유롭게 구현할만한 능력을 갖추는게 중요하다는 느낌을 받았습니다.
- 아직 실험중이지만 좋은 결과가 나왔으면 좋겠습니다.



향후계획

- 딥러닝 뉴럴 네트워크의 구조는 지금도 혁신을 계속하고 있습니다. 새로운 알고리즘, 프레임웍이 나올 때, 이를 적용해 부족했던 부분들을 개선할 수 있지 않을까 생각이 듭니다.



프로젝트 진행 소감

- 예상치 못하게 클라우드 리소스를 사용하게 되어 처음에 익히는 데에 시간이 더 걸렸지만 좋은 경험이었다는 것 같습니다.
- 아이디어를 실체화 하는데엔 부지런한 노력이 필요함을 새삼 느끼는 기회였습니다.
- 작은 프로젝트를 진행하면서도 공부할 것이 많았습니다. 공부할 것은 많고 시간은 잘 가는 것을 새삼 느끼는 기회였습니다.
- 연구비를 집행해보는 것은 처음이었는데, 담당 팀원이 세심하게 관리해주어 더 용이하게 진행할 수 있었습니다.

그동안 학기 중에 학점을 위한 공부가 아닌 정말 배우고 싶어서 하는 공부에는 노력을 쏟지 못했었다. 몇 번 시도하다가도 대부분 금방 그만두었다. 이것이 도움이 될지, 설령 한다 하더라도 혼자서 잘 할 수 있을지에 대한 두려움이 컸으며 혼자 진행하다보니 집중도가 떨어졌다.

많은 지원을 받으며 부담 없이 원하는 연구를 할 수 있었다는 점, 팀을 이루어 프로젝트를 할 수 있었다는 점, 우리가 주도적으로 처음부터 끝까지 해결하였다는 점 등 여러 면에서 정말 좋았습니다. 앞으로 만나게 될 여러 연구와 그룹 활동에 좋은 밑거름이 될 수 있을 것이라 생각합니다.

대학은 '공부'를 하는 곳입니다. 하지만 항상 원하는 교과목만 들을 수는 없고, 또 그렇다고 해도 그 과목의 방향이 제가 생각하는 것과 다른 경우가 많습니다. 이를 채우기 위해서는 스스로 시간을 내어 공부해야 하는데, 이를 실천으로 옮기기는 쉽지 않았습니다. 이번 무한도전 프로그램을 참가하며, 학교의 전폭적인 지지 하에 하고 싶은 연구를 할 수 있어 좋았습니다. 뜻이 맞는 선배들과 함께 학술적인 주제에 대해 심도 있게 토론해보고, 부담 없이 도전하는 과정 속에 스스로 한 걸음 성장한 것 같아 기쁩니다.

청춘문학잡지 섯별

차명주, 박진욱, 남주현

수행과정

청춘문학잡지 ‘섯별’프로젝트는 ‘왜 10대, 20대에 문학 작가가 되는 사람은 많지 않을까?’, ‘10대, 20대가 자신의 작품을 등단 없이 대중에게 내보일 기회를 얻을 수는 없을까?’라는 생각에서 시작하였습니다.

저희 팀은 논의 끝에 10대, 20대 청춘들을 위한 색다르고 참신한 문학잡지, 문예지를 만들어 보기로 했고, 그렇게 해서 시작하게 된 것이 청춘문학잡지 ‘섯별’이었습니다. 저희는 무한도전 프로젝트를 통해 젊고 참신한 작가들에게 원고를 모집하고 모인 원고를 직접 읽고 선별하여, 선별된 작품을 교정, 검열, 편집, 최종적으로 잡지를 인쇄하여 출판하려는 계획을 세우고 있었습니다. 그러나 저희의 기대와 다르게 프로젝트 예산으로는 이름 없는 신인 작가들에게 원고료를 줄 수 없다는 말을 전해 듣게 되었습니다. 작가에게 고료를 주고 원고를 받는 잡지의 특성 상 원고의 부재는 엄청난 어려움으로 다가왔고, 저희는 계획을 전면 수정해야 하는 상황에 놓이게 되었습니다. 결국 원고 없이는 잡지를 발간할 수 없다는 결론과 함께, 저희는 잡지 대신 많은 사람들이 글을 쓰고 올리고 읽을 수 있는 문학적인 플랫폼을 만들기로 계획하고, 웹 사이트 개발로 프로젝트의 방향을 전면 수정하게 되었습니다.

저희는 이 계획을 위해서 웹 개발과 관련된 지식을 모으고 학습하였고, 웹 사이트를 위한 디자인을 따로 공부하는 등의 활동을 진행하였습니다. 그러나 프로젝트 완료까지 2달도 채 남지 않은 기간 동안 웹 개발을 완벽하게 이해하고 사이트를 만든다는 것은 현실적으로 불가능했고, 대신 전문적인 개발 업체에 맡겨 전반적인 틀을 받고 그 위에서 저희의 아이디어를 응용할 방법을 모색하기로 했습니다. 저희는 사이트 구성을 위해 직접 사이트를 기획하고 디자인한 후, 완성된 결과물을 외주 업체에 위탁하여 사이트 개발에 착수하였으며, 이와 별개로 사이트 홍보를 위해 미리 SNS 계정을 통하여 책을 소개하는 콘텐츠를 제작하여 게시하며 사이트 운영 준비를 했습니다.

수행결과

결과적으로 현재 외주 업체를 통한 사이트 개발을 진행 중이며, 이와 별개로 문학과 관련된 서적을 출판해보는 경험을 얻고자 시집을 제작하게 되었습니다.



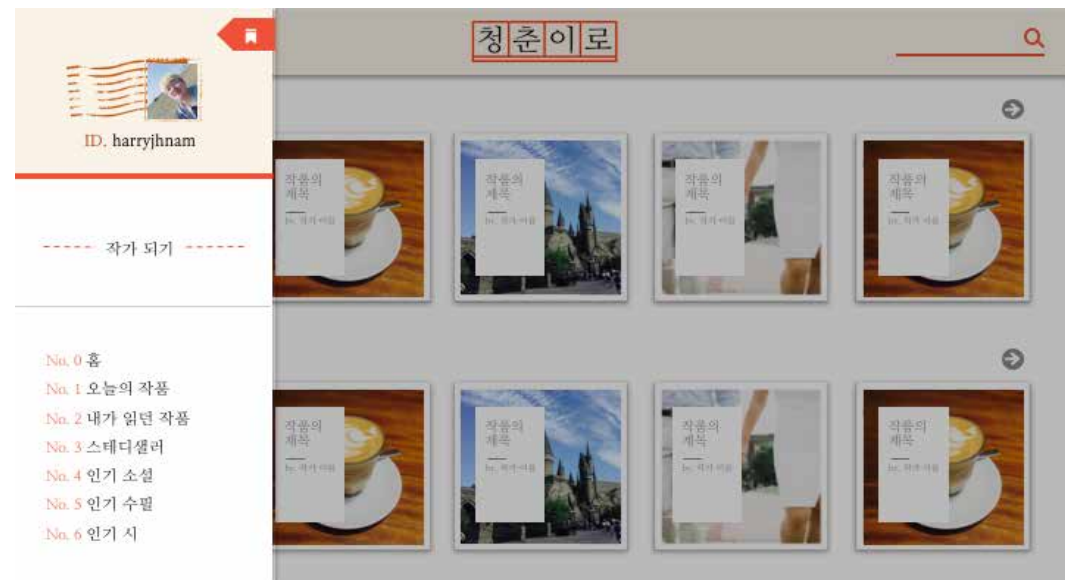
페이스북_게시물페이지



페이스북_메인페이지



홈페이지_메인시안1



홈페이지_메인시안2

향후계획

완성된 사이트를 통하여 사람들이 글을 친근하게 접할 수 있는 기회를 제공할 것이며, 이를 기반으로 하지 못했던 문학잡지 창간을 이루어보려 합니다. 새로운 종류의 문학잡지를 통해 사람들이 문학이 어렵다는 벽을 허물고 대중적인 취미로써 자리 잡을 수 있기를 바라고 있습니다.



프로젝트 진행 소감

근 6개월 동안 문학잡지 출간 계획을 세웠었는데, 실행할 수 없어서 굉장히 아쉽고, 속상한 마음이 큼니다. 이번 프로젝트로 계획 수립과 예산 관리에 관해 많은 경험과 시선이 생겼기 때문에 이번 일을 통해 추후에 하려는 일이 생겼을 때 막힘없이 잘 처리할 수 있길 바라고 있습니다. 바뀐 계획을 통해 만들어진 결과물들이 문학잡지 출간에 도움이 되기를 바랍니다.

하우스 웹 제작

배지환, 홍유진, 이정호, 안청응



방신청 프로젝트 페이지

수행과정

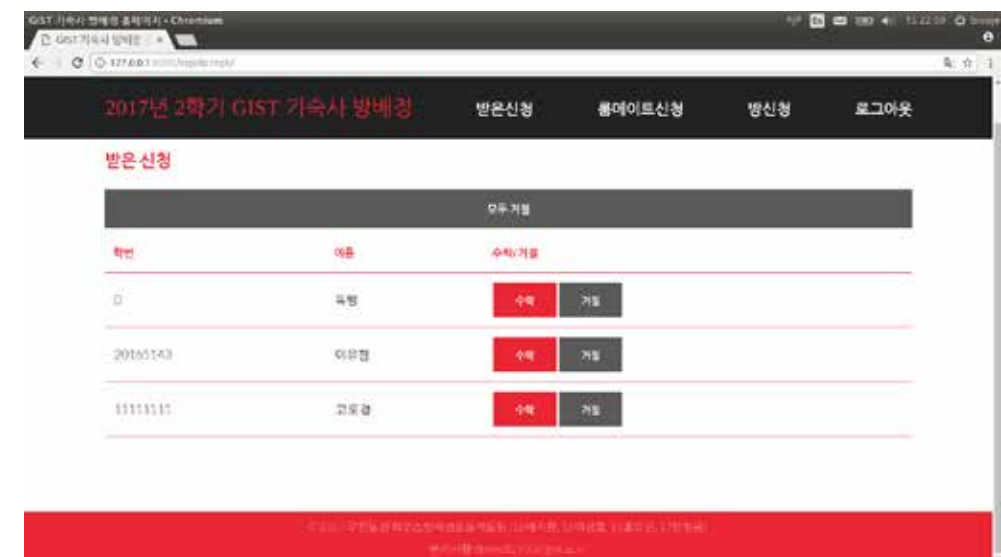
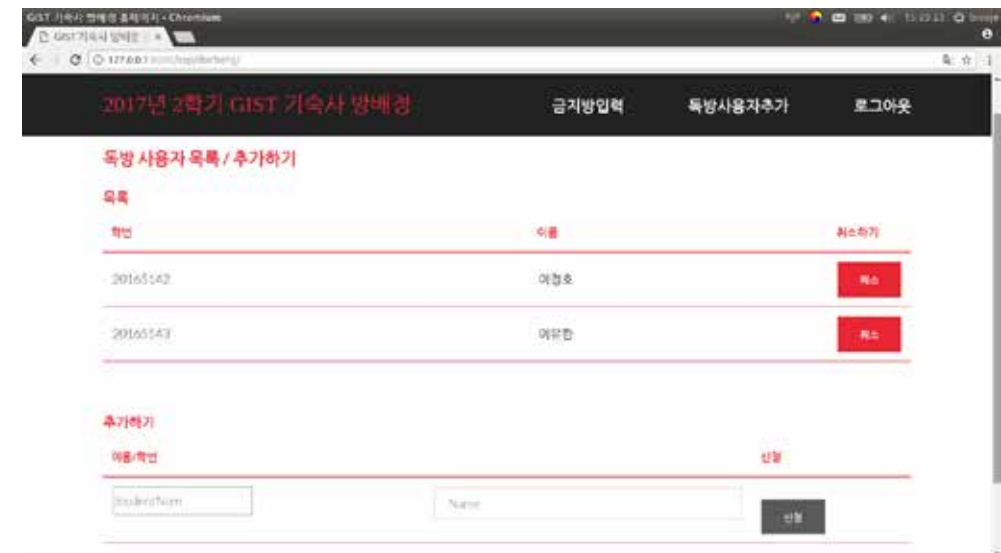
4명 모두가 지스트 전산동아리 원에 소속되어 있었던 저희 팀은 매 학기마다 방 신청 때문에 곤란을 겪고 있던 하우스의 문제를 해결하고자 무한도전 프로젝트에 참여하게 되었습니다. 한 명을 제외하고는 웹 프로그래밍이 처음인데다가 이제 겨우 데이터베이스 수업을 듣고 있어 할 수 있을까라는 생각도 들었지만 도전하는 마음으로 시작하였습니다. 하지만 16학번 3명이 모두 버클리에서 여름학기를 보내게 되었던 터라 실제로 활동할 수 있는 시간이 턱없이 적었습니다. 6월에 처음 계획을 세우고 2학기가 시작하고 9월 초에 본격적으로 계획을 실행해나가기 시작했습니다. 데이터베이스를 설계하고 Django에 대한 공부를 시작했습니다. 데이터베이스 설계가 중도에 수시로 바뀌어 의문이 생길 때마다 끊임없이 만나 얘기를 나누고 수정을 했습니다. 다들 학기 중에 바쁜데다 처음 배워보는 공부여서 시간이 너무 촉박했지만 시간을 쪼개어 열심히 참여하였습니다.

수행결과

구상한 웹 페이지가 4개 있는데 현재까지 전반적인 프론트엔드는 완성이 되었고 백엔드를 마무리하고 있습니다. 사실 초기에 세웠던대로 아주 기본적인 기능만 갖추게 하였으면 생각보다 쉽게 마무리되었을 수 있었지만, 진행하다보니 생각지 못 한 여러 변수와 기능이 추가되어 난이도가 많이 상승했습니다.

향후계획

이번 프로젝트를 통해 얻은 웹 프로그래밍과 데이터베이스에 대한 이해를 바탕으로 지스트 구성원들의 편의를 증진시킬 수 있는 다른 프로젝트도 진행해보고 싶고, 또 더 나아가 모바일 애플리케이션으로 적용하여 보다 유비쿼터스적인 시스템을 개발해보고 싶습니다.



방신청 프로젝트 페이지

프로젝트 진행 소감

버클리에서의 여름 학기 등과 같은 여러 일 때문에 전반적인 무한도전 프로젝트 행정 전반에 차질이 잦아 많이 아쉬웠습니다. 공부에 필요한 서적을 구입하지 못 해 개발이 지연되는 다소 어려운 일들이 많았습니다. 더불어 단순히 1년 단위로 하기보다 장기적인 지원이 있으면 좋겠다는 생각이 듭니다.

공유자전거 Del-si

구자빈, 강동민, 김수환, 송대욱, 오상현, 김지우

수행과정

-문제 선정

우리는 지스트의 자전거 문제에 주목하였다. 지스트는 작년까지 저렴한 보증금만을 걸고 학생들에게 자전거를 배부해 온 바 있는데, 이는 다소 비효율적으로 보였다.

-문제 탐색

조사, 설문 등을 통해 GIST의 자전거 제도가 자전거 주차장소 부족문제, 자전거 폐기 및 예산낭비 문제, 자전거 사용 효율 문제 등을 만들고 있다는 것을 알게 되었다. 한편 국회감사 및 지스트 교내 신문에서도 동일한 문제가 대두된 바 있었다.

-해결방안 탐색

김남희 학생 외 3인이 행동경제학 수업 과제로 진행한 선행연구 'GIST 내 자전거 공유 시스템 도입을 위한 사회 실험 프로젝트'를 참고하여 공유자전거를 활용한 문제해결을 구상하였다. 이 과정에서 타 공유 자전거 시스템에 관해 조사해보고 우리 캠퍼스 상황에 적합한 시스템을 설계할 수 있었다. ex) mobike, ofo

-해결 방안 제안

스마트폰 어플리케이션과 스마트락을 이용한 공유자전거 시스템을 개발하고 학교 캠퍼스에 도입하는 방안을 제안하였다.



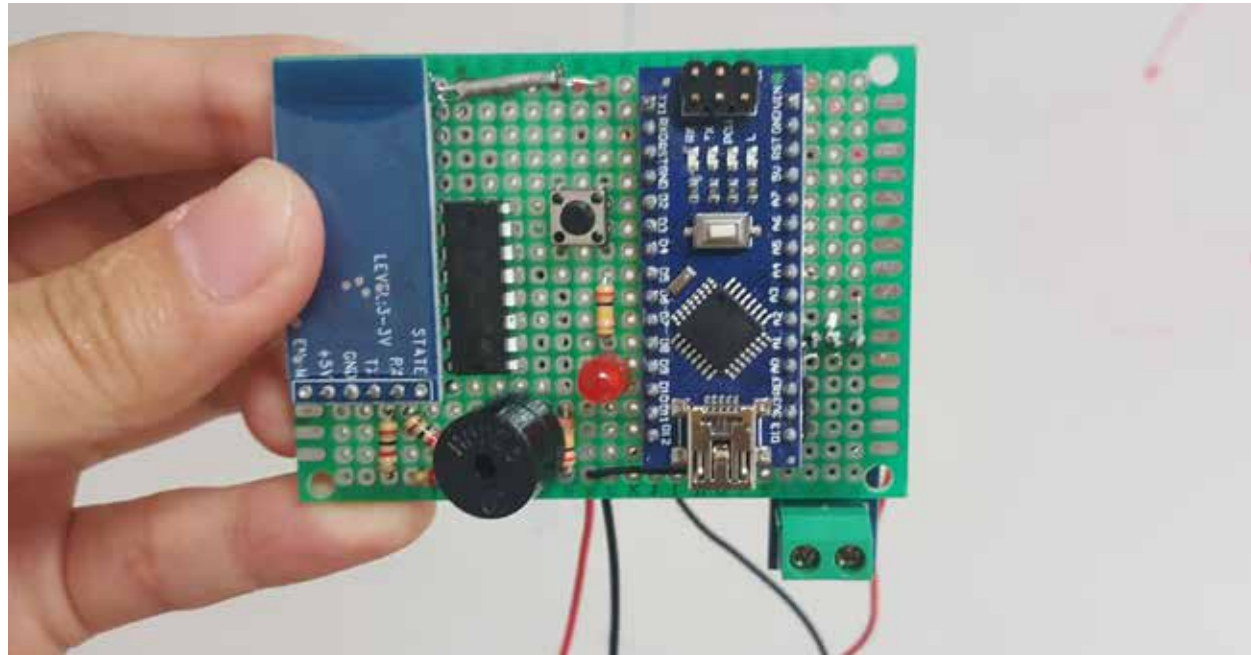
구체적 계획 수립 및 진행

우선 효율적인 프로젝트 진행을 위해 스마트락을 개발하기 위한 하드웨어팀, 스마트폰 어플리케이션을 개발하기 위한 하드웨어 팀, 그리고 전반적인 프로젝트 방향 검토 및 행정적 절차 진행을 위한 기획팀으로 팀을 나누었다. 각자의 능력과 선호도에 따라 팀을 배정하고, 각 팀은 따로 활동하면서 1주일에 한 번씩 팀끼리 진행상황을 공유하며 전체적인 조율과 개발방향 조정을 하였다.

하드웨어적으로는 크게 스마트락의 구조 및 외형을 위한 모델링 그리고 이 락을 구동하기 위한 회로를 개발 하였다. 모델링을 위하여 솔리드 워크스를 이용하여 구조를 설계하여 3D 프린터를 이용하여 제작하였다. 스마트 락 잠금 장치 부분을 제어하기 위해 원기어 구조를 이용하여 안정성 및 구동을 실현 하였다. 아두이노를 이용하여 자동 개폐, 락 나사 제거 감지, 블루투스 통신 등의 기능을 수행하는 회로를 구성하여 스마트락의 완성도를 높였다.

소프트웨어적으로 프로젝트의 핵심이 될 어플리케이션 개발을 위해, 안드로이드 앱 개발 관련 서적을 하나 기준삼아 핵심내용과 필요한 내용을 중심으로 공부했다. 앱의 기본적인 틀부터, 블루투스 통신, GPS, 서버 개발 및 기본 라이브러리 이용 등을 중점적으로 공부하고, 직접 구현해 보았다. 그리고 이를 기반으로 베타테스트용 초기 버전어플리케이션을 개발하였다. 서버는 직접 구현하기보다 잘 만들어진 kinvey라는 프레임워크를 이용해 어플리케이션을 완성했다.

프로젝트 기획 초기 당시 공유자전거를 구입 혹은 기증 받아 프로젝트를 진행하려 계획 하였으나, 2학기 부터 지스트에서 공식적으로 G-Bike를 출범하였기에, 출범하기 전에 G-Bike의 관리 부처인 재무팀과 협력하는 방향으로 프로젝트의 방향을 수정하였다. 이를 바탕으로 어플리케이션 베타테스트 진행하여 개발중인 공유자전거 어플리케이션 피드백 및 자전거 사용 행태에 관한 정보수집을 진행하였다. 스마트락을 모든 자전거에 설치하여 진행하였으면 더욱 더 좋은 결과를 얻을 수 있을 수 있었겠지만, 대량 생산을 진행했을때 발생하는 재정적 문제로 인하여 프로토타입만 제작할 수 있었다. 베타테스트에서는 스마트락 대신 일반 자전거에 QR코드를 부착하여 번호식 자물쇠의 비밀번호를 알려주는 간단한 방식을 이용하여 사용자에게 약간의 불편함은 줄 수 있으나 스마트락과 어플리케이션 시스템을 이용했을 때 나올 수 있는 결과와 유사한 결과를 도출할 수 있는 Minimum Viable Product를 제작하여 진행하였다.

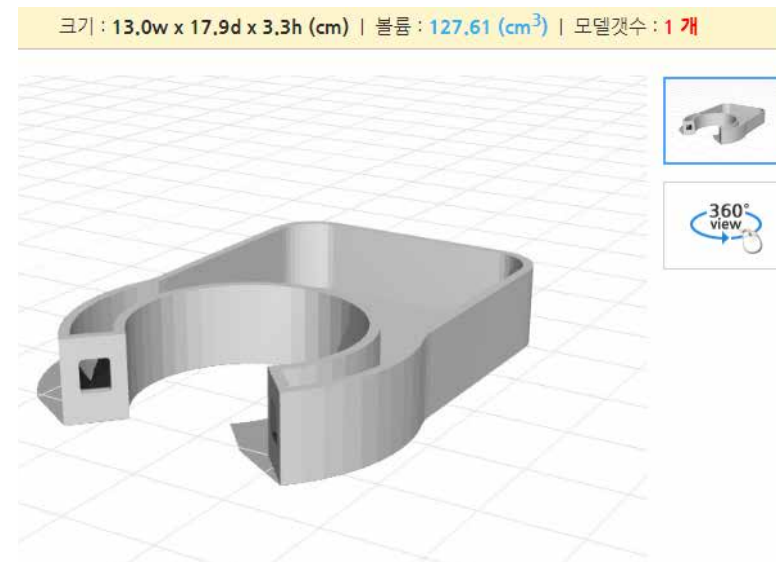


수행결과

하드웨어적으로는 아두이노를 이용하여 자동 개폐, 락 나사 제거 감지, 블루투스 통신 등의 기능을 수행하는 회로를 구성하였다. 또한 솔리드웍스 이용하여 스마트 락의 구조를 설계한 후 3D 프린터를 이용해 실체화했다.

소프트웨어적으로는 QR 코드를 이용하여 자전거의 비밀번호에 접근할 수 있는 데이터베이스 통신, 블루투스, gps 등의 기능을 탑재한 안드로이드 기반의 스마트 락 제어앱을 개발하였다.

20명을 상대로 시스템 베타테스트 진행하여 GIST에 우리의 시스템이 도입 되었을 때의 가능성을 확인함과 동시에 개선점을 발견 할 수 있었다. 또한 지스트 학생들의 자전거 사용 행태에 대한 데이터를 확보하여 자전거를 어떠한 방식으로 이용하고, 또 어떠한 방식으로 자전거 사용의 효율을 극대화 할 수 있는 모델에 대한 방향을 제시할 수 있었다.



향후계획

베타테스트의 결과를 분석하여 현 시스템의 취약점을 G-Bike와 공유할 예정이다. 이후 논의를 통해 위의 문제점을 보완하여 이차 삼차 테스트를 진행해보고싶다. 더불어 국내에 진출 예정이라는 모바이크의 행보나 카이스트에서 학생들이 연구하고 있다는 공유자전거 시스템을 관찰하여 좋은 아이디어는 G-Bike 시스템에 차용하고자 한다. 이를 통해 지스트 원 내에 공유자전거가 성공적으로 정착할 수 있기를 바란다.



프로젝트 진행 소감

지스트에서 생활하며 발견한 문제점을 우리의 아이디어와 능력으로 개선하고자 노력해보았다는 것 자체로 의미가 있었다. 특히 프로젝트를 진행하며 이전까지는 해보지 않은 새로운 것들에 도전해 볼 수 있었고, 여러 시행착오를 겪고 문제를 해결할 수 있는 대안을 찾아보면서 많은 것을 배울 수 있었다. 간단해보이던 문제들도 생각보다 오랜 시간이 걸리는 경우가 있었는데, 아직 잘 모르는 부분보다는 우리가 할 수 있는 부분을 먼저 해결해나가면서 실질적인 문제해결 (problem-solving)을 위해서는 원래 정했던 방향만을 고집하기보다는, 다소 원시적이더라도 결과를 만들어내는 것도 중요함을 깨달았다.

더불어, 학교에서 '무한도전'이라는 프로젝트를 통하여 연구 재원이나 교수 멘토단의 멘토링을 지원해준 덕분에 이 만큼의 성과를 이룰 수 있었다고 생각한다. 공식적으로 '딴짓'을 할 수 있었던 즐거운 시간이었으며, 앞으로도 많은 학생들이 이 프로그램에 참여할 수 있기를 바란다.

GISTARIUM

최정은, 최수연, 김성수, 안상혁, 이민욱, 이지연

GISTARIUM팀은 고된 대학 생활 중 밤하늘을 수놓은 별들을 보며 마음의 고요와 기쁨을 얻는 사람들로 꾸려진 팀입니다. 많은 사람들이 바쁘게 살아가던 와중 올려다본 밤하늘에서 위안을 얻곤 하죠.

'창백한 푸른 점'속에서 우주를 올려다보며 우리는 많은 것들을 배울 수 있습니다. 안타깝게도 요즘엔 별이 잘 보이지 않습니다. 잠 못 드는 도시들이 즐비한 대한민국에서는 밤하늘의 별을 보기가 쉽지만은 않죠. 하지만 지스트 근교에는 광해지도 상 관측조건이 우수한 곳들이 위치해있습니다. 저희는 이곳에 간이 천문대 GISTARIUM을 설치해 여러 사람들에게 별보기의 즐거움을 선사하며 우주에 대한 관심을 높이고, 더 나아가 광해와 관련된 연구 또한 시도해보려 무한도전 프로젝트를 시작하게 되었습니다..

수행과정

- 수많은 시행착오, 말 그대로 '무한도전'이었던 GISTARIUM 건설

후문에서 약 20분, 자전거로 울퉁불퉁한 길을 달리면 사방에 논밭에 깔린 시골풍경이 나옵니다. '토지 선정'은 GISTARIUM 건설을 위한 첫 번째 과제였습니다. 광해(光害)지도상 좋은 관측조건으로 선정된 곳은 지스트에서 5km 거리의 장성군에 위치한 시골마을들이었습니다. 마을을 고른 뒤엔 한밤중에 직접 찾아가 관측환경을 확인해야 했습니다. 대중교통이 마땅치 않아 팀원들은 땀이 뻘뻘 흐르는 무더운 여름에도 콧물이 흐르고 옷깃을 당겨 자전거 손잡이를 잡아야했던 겨울에도 자전거를 타고 이곳을 오갔습니다. 적절한 땅을 선정한 다음엔 토지 소유주를 조사했습니다. 부동산, 마을회관, 장성군청을 전전하며 우리 프로젝트의 의도를 설명하고 땅을 빌릴 수 있을까 묻고 다닌 것이 수개월입니다.

지금 생각해봐도 '땅을 구해서 천문대를 짓는다.' 라는 것은 주어진 예산과 저희 능력으로는 이루기 어려운 일입니다. 저희 팀에 대한 주위의 시선들도 비관적이었습니다. 하지만 저희 팀은 끊임없이 회의를 하고, 자전거 페달을 밟고, 이곳저곳 전화를 돌렸습니다. 토지조사를 나갈 때마다 올려다본 밤하늘의 수많은 별들을 위안으로 삼으면서요.

- 진원동 초등학교, 건물 완공!

8월, 토지 선정을 완료하고 공사업체까지 불렀지만 여러 문제로 공사가 불가하게 되어 또다시 좌절을 겪었습니다. 착잡한 심정으로 시야를 넓혀 지도를 탐색하던 중 한 초등학교가 눈에 들어왔고 학교 측에 연락을 하자 이야기를 나눠보는 답변이 돌아왔습니다. 전교생이 100명도 채 안 되는 진원동 초등학교는 규모는 작지만 장성군의 혁신학교로, 이번 프로젝트의 의도를 긍정적으로 평가해주셨습니다. 학교 관계자들과 회의를 통해 학교 주차장에 건물을 짓도록 해주셨고, GISTARIUM팀은 학교 측에 교육 프로그램을 제공하기로 하였습니다.

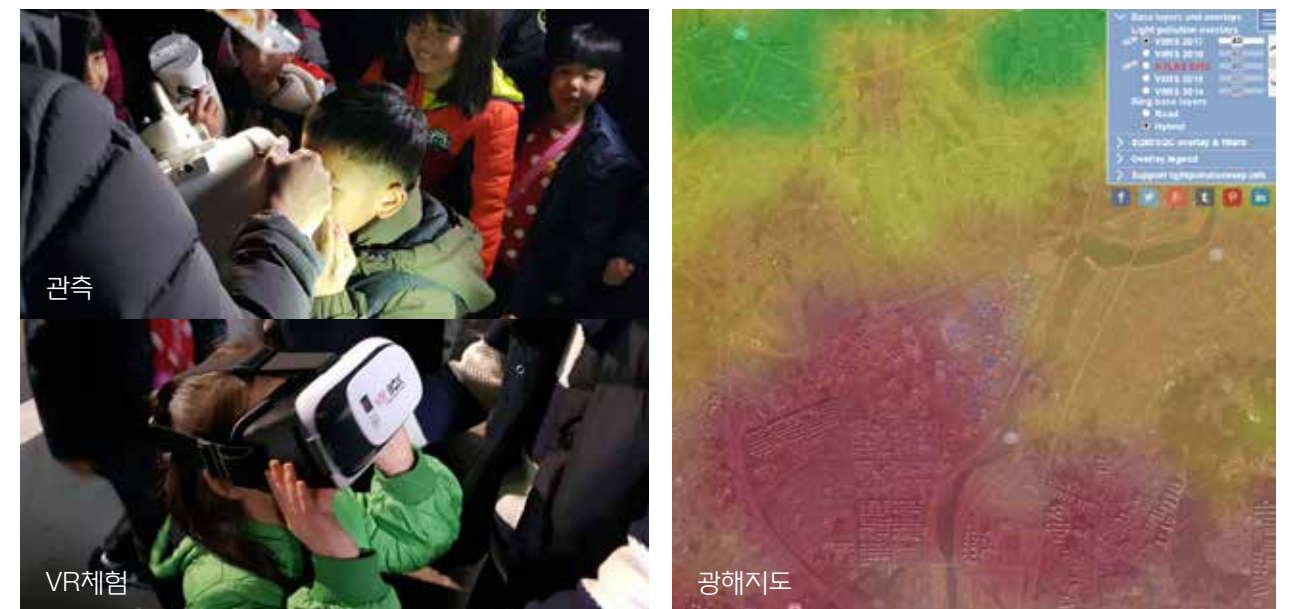
진원동 초등학교에 드디어! GISTARIUM이 지어졌을 때 사실 모든 것을 이룬 듯 한 즐거움에 빠졌었습니다. 남들이 보기에는 지붕이 열리는 가건물로 밖에 보이지 않겠지만 우리에게겐 러브하우스나 다름없었죠.



- 초등학교 관측회와, 연구

초등학교 측과 협의 끝에 초등학생들을 대상으로 한 총 4번의 관측회를 기획하였습니다. 관측 이외에도 다양한 콘텐츠를 제공하고자 VR기기, 아이패드 빔프로젝터들을 빌리고, 지스트 학생 대상으로 봉사자들을 모집하여 2시간의 봉사 프로그램을 완성하였습니다. 초등학생이 대상이라 걱정이 많았죠.

프로젝트의 전체적인 진행이 늦어졌고, 봉사에 많은 시간을 쏟다보니 연구의 시작이 많이 늦춰졌습니다. 광해 필터를 이용한 천체 촬영이 관건인데 촬영 시 초점거리 문제가 생겨 아직 해결 방법 구상 단계에 있습니다.





수행결과

-성공적인 지스타리움 관측회

총 3번의 관측회를(기상문제로 하루 제외) 진원동초등학교에서 개최하였습니다. 초등학생이 대상인 만큼 많은 지식을 전달하지는 못한 것 같습니다. 하지만 게임만 좋아하던 학생들이 밤하늘에 관심을 갖게 되었고 즐거운 추억거리를 만든 것으로 충분합니다. 초등학생들이 적어준 소감문 중 내년에도 와달라는 내용들이 감동적이었습니다. 여러 걱정과 함께 시작했던 관측회는 인터넷 기사에도 실리는 등 성공적으로 마무리 되었습니다.

-천체 촬영

기상조건이 좋은 날이면 자전거를 타고 촬영을 가곤했습니다. 우수한 조건에서 고리성운과 안드로메다 은하 등 다양한 천체들을 촬영할 수 있었고 타임랩스를 제작하기도 하였습니다. 오리온 유성우 극대기에 별뿔별 사진을 찍으려 시도했지만 성공하지 못해 많은 아쉬움으로 남습니다.



향후계획

GISTARIUM은 본래 연구를 중점적으로 계획된 프로젝트였으며 여유가 있다면 지역사회를 대상으로 관측회를 열 예정이었습니다. 하지만 여러 변수로 인해 봉사에 많은 시간을 쏟게 되었고 연구에 있어서는 아직 성과를 얻지 못했습니다. 남은 기간 동안, 연구에 초점을 맞추어 예정이지만 시간이 충분하진 않다고 생각됩니다. 하지만 내년에도 GISTARIUM 팀은 2기를 모집할 생각입니다. 그동안의 노하우를 바탕으로 연구와 촬영 중심의 프로그램을 계획 중에 있으며 올해의 연구를 이어나갈 계획입니다. 현재 지어진 가건물의 자동화까지 구상 중에 있었으나 안타깝게도 건물을 철거하라는 학교 측의 요청이 있어 이는 내년에 재고해 볼 것입니다. 관측회 역시 대상을 넓혀 지역 주민들을 대상으로도 개최해 보고 싶습니다.

프로젝트 진행 소감

- 김성수

이번 지스타리움 프로젝트는 굉장히 다사다난한 프로젝트였다. 다 설명하기에는 너무 많을 정도로 여러 종류들의 문제들이 있었다. 그러한 문제들은 대부분 ‘아이디어’와 ‘실현’사이에 있는 차이에서 나온 문제들이었기에 무한도전 프로그램을 통해서 한번쯤 도전해보지 않았다면 평생 모를 수도 있는 문제들이었다고 생각한다. 같이 고생해준 팀원분들에게 너무 고생 많았고, 봉사 활동과 관측 활동을 도와주신 지스트분들, 조언을 해주신 모든 분들, 지스타리움의 설치를 허락해주신 진원동초 분들에게도 감사하다. 그리고 관측을 적극적으로 도와주신 이종원과 김주훈에게도 감사의 말씀을 전하고 싶다.

- 안상혁

전국에 1년이라는 긴 시간 동안의 프로젝트에 참여해 본 대학생이 몇 명이나 될까. 직접 프로젝트를 기획하고 진행, 성과 발표까지 하나부터 열까지 스스로 이루어 낸 대학생은 몇 명이나 될까. 이렇듯 쉽게 할 수 없었던 진귀한 경험을 선물해준 ‘GIST 무한도전’에 큰 감사함을 느낀다. 솔직히 말해 개강 이후엔 부족한 시간으로 인해 봉사활동에 많은 참여를 할 수 없었지만 방학동안 학교에 남아 프로젝트를 준비하면서 간이 관측소를 세우는 데에 매우 많은 노력과 시간을 쏟았기에 프로젝트가 끝난 후 철거해야 하는 지금의 사정은 매우 안타까울 따름이다. 이에 우리 지스타리움은 내년은 더 나은 환경에서 진행할 수 있을 것이란 기대를 품고 좀 더 체계적으로 준비하여 두 번째 지스타리움을 세울 것이다.

- 이민욱

많은 학생들을 상대로 수업을 해야한다는 게 걱정되긴 했지만 막상 첫 수업을 하고 나니 걱정은 다 사라지고 재밌었다는 기억과 다시 하고 싶다는 생각만 들었습니다.

비록 거리가 멀어서 오고가는 불편함이 조금 있긴 했지만 충분히 감수할만한 뜻깊은 활동이었던거 같습니다.^^

- 이지연

지스타리움 무한도전 활동을 하면서 천체관측, 건물증축 등 새로운 것을 배우고 도전해볼 수 있었습니다. 봉사와 천체 관측 등을 하면서 보람도 느꼈고, 어려웠던 부분도 함께 해결해나가면서 많은 것을 배울 수 있어서 활동을 잘 마무리할 수 있었습니다.

- 최수연

지스타리움 팀으로 무한도전 프로젝트를 진행하며 정말 다양한 ‘딴 짓’들을 하며 많은 것들을 배울 수 있었다. 땅을 빌리고 미니 관측소를 함께 설계해 짓고 초등학생들을 대상으로 천체관측 봉사활동을 진행하고 연구하는 과정 속에서 있었던 참 많은 시행착오들이 당시에는 힘들었지만, 돌아보면 무한도전 프로젝트가 아니었다면 겪지 못했을 소중한 경험들이라는 생각에 감사한 마음이 든다. 처음에는 우리가 생각하기에도 과연 할 수 있을까 하며 웃었는데 팀원들과 함께 차근차근 만들어 낸 결과물들을 보니 뿌듯하고 마음이 쫄쫄하기도 하다.

- 최정은 (Thanks to!)

연예인들이 수상소감 말할 때 뭐 저렇게 감사한 사람들이 많을까 싶었는데, 이제 그 분들의 심정이 이해되네요. GISTARIUM 프로젝트를 진행에 많은 도움주신 분들께 너무 감사합니다. 우선 방학 때 잔류해서 특히 고생해준 지연이, 상혁이, 해결사 수연이, 뚝뚝한 기술자 민욱이, 여기저기 따라다니며 고생해준 성수! 우리 팀원들 감사합니다. 고생 많이 시켜서 미안해. 망원경 기술자들인 김주훈 선배랑 이종원 거의 한 팀이죠?ㅋㅋ 감사합니다. 김호영, 노현석, 류황정, 유승영, 이유진, 이종명, 이주는, 이준규, 장원식, 조유빈, 최민성(심지어 전남대에서 오셨습니다) 배근수, 하장우 이상 봉사자분들 진짜 감사드립니다. 매번 친절하게 대해주셨던 마을 이장님들, 구청 직원 분들, 진원동초등학교 교직원 분들 주위에 좋은 어른이 많다는 거 느끼게 해주셔서 감사합니다.

GISTARIUM 2기도 기대해주세요!

My Sound Generator

김도영, 김동건, 이형욱, 임수환, 장원식



수행과정

무한도전 프로젝트의 공고를 보고 우연히 시작하게 된 My Sound Generator팀. 우리 팀은 단순히 말해서 우리 귀에 듣기 좋은 이어폰을 직접 만들어 보겠다는 목적을 가지고 무한도전 프로젝트를 시작했다. 원래 이어폰과 같은 음향기기에 모여서 관심이 있는 친구들이 모였기에 계획은 빠르게 세워졌다.

우선 우리는 이미 출시된 다양한 이어폰들을 구비하여 직접 들어보고 어떻게, 어떠한 구조로 만들어졌는지 알아보았다. 케이블을 탈착식으로 만들고 이어폰의 유닛과 분리할 수 있도록 mmcX 단자를 채택하자는 등의 의논 끝에 어떻게 이어폰을 만들어야 될지 정할 수 있었다.

그 다음으로 이어폰에서는 만듦새나 형태도 중요하지만 어떻게 좋은 소리를 들려주는지가 가장 중요하다고 생각되었다. 우리는 균일한 주파수 응답을 보여주는 ER4SR 이어폰을 통해서 지원자들에게 여러 장르의 다양한 음악을 듣게 하고, 각자가 선호하는 소리 취향을 Peace와 EqualizerAPO 등 프로그램을 사용해서 나타내도록 하였다. 이중 주파수 응답 그래프의 개형이 비슷한 것들을 모아서 평균을 내고, 그 주파수 응답을 기준으로 이어폰을 제작하기로 했다.

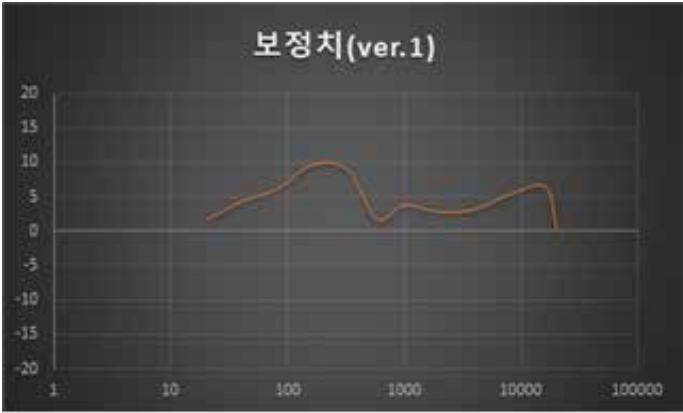
이어폰을 만들 때 착용감과 디자인은 어떻게 해야 할까? 우리는 일상생활 속에서 케이블이 다른 물건들과 스치면서 음악 감상을 방해하는 소음, 소위 터치 노이즈라 불리는 문제를 해결하기 위해서 오버이어 방식을 택했다. 오버이어 방식이란, 귓바퀴에 케이블을 걸쳐서 이어폰을 착용하는 방식이다. 또한 디자인은 사람들의 귀 형태를 생각해 적절한 크기와 형태를 정했다. 또한, 커스텀 이어폰의 제작을 시도해보기 위해서 팀원들의 귓본을 채집해서 커스텀 몰드 제작을 해보기로 했다.

이어폰은 어떻게 소리를 내게 될까? 이어폰에서 사용되는 발음체, 즉 소리를 내는 부품의 종류는 크게 두 가지로 나뉜다. 밸런스드 아마추어 드라이버와 다이내믹 드라이버 방식으로 나누는 게 보편적이다. 둘 다 다양한 특성을 가지지만 밸런스드 아마추어 드라이버의 경우 고음역대의 표현에 강점을 가지고 다이내믹 드라이버의 경우 저음역대에 강점을 보인다. 우리는 우리가 산출한 선호하는 소리를 맞추는데 용이함을 위해서 두 가지 종류의 드라이버를 모두 사용하는 하이브리드 방식으로 설계하였다.

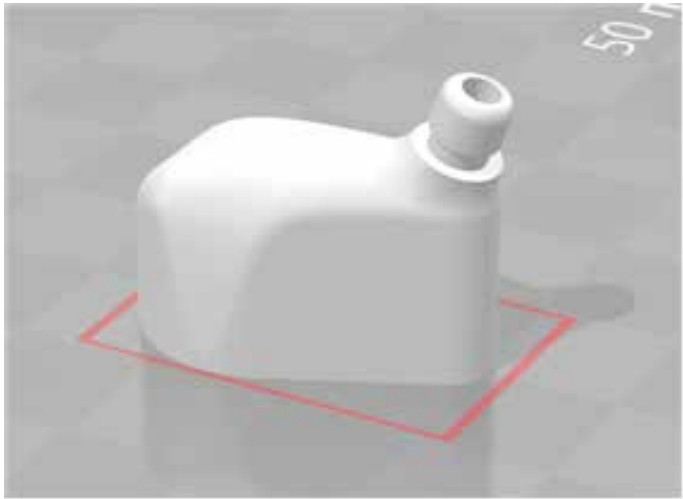


수행결과

-조사한 주파수 응답을 확인해본 결과 아래와 같이 보정해야 됨을 알 수 있었다. 하지만, 시간의 부족으로 이 글을 작성한 때를 기준으로 약 10명을 대상으로 진행하였기에 점점 더 확실한 표본이 나올 것으로 예상된다.



-이어폰의 하우징, 다시 말해서 껍질을 제작하기 위해서 3D 모델링을 택했다. 3D 모델링으로 사람의 귀에 적당한 크기로 오버이어 방식에 맞추어 도안 작업을 했고 교내 3D 프린팅을 지원해주는 곳에 부탁하여 3D 프린터를 사용할 수 있었다. 만들어진 샘플은 실리콘으로 본 때 UV레진으로 다시 만들었다.



-이어폰 케이블은 선재를 사선 꼬기 하여 mmcx 단자와 오야이데 플러그 및 비아블루 플러그를 사용해 케이블을 제작하였다. 꺾본을 사용한 이어폰 하우징은 꺾본을 성형한 뒤 코팅용 레진으로 코팅한 다음 실리콘으로 몰드를 만들어 최종적으로 UV레진을 사용해 커스텀 하우징을 만들 수 있었다.

-이어폰 내부 드라이버 및 회로는 다이нам릭 드라이버 대신 개량된 SF 드라이버를 사용하였고 밸런스드 아마추어 드라이버로 knowles의 신형 ba 드라이버인 rab 시리즈를 사용하였다. 또한 다이남릭 드라이버를 저음역대를 표현하는 용도의 우퍼로 사용하기 위해서 콘덴서를 사용한 로우패스 필터를 적용하였다.

향후 계획

이번 프로젝트를 진행하면서 우리가 생각해보았던 이어폰을 만들 수 있었다. 사람들이 선호하는 소리는 어떤 것인가? 라는 고민을 해보는 기회가 되었으며 그와 관련해 다양한 방면에서 조사와 연구를 해보았다.

이 프로젝트를 이어서 진행하거나 확장하게 된다면, 우리가 얻은 사람들이 선호하는 주파수 응답을 적용한 음악 재생 어플리케이션을 제작해보는 것도 좋다고 생각된다.

또한 이어폰의 만듦새를 조금 더 올리고, 다수의 드라이버를 사용해 만들어보며, 만드는 과정에서 불가피하게 마감이 부족한 부분들에 대해서 해결해볼 계획이다.

이어폰 말고도 헤드폰이나 스피커로도 확장해보고자 한다.



프로젝트 진행 소감

이어폰을 만든다는 것이 생각보다 더 어려운 과정을 거치는 것을 알게 되었다. 쉽게만 생각했던 인두기 사용이나 UV 레진 및 실리콘의 활용 등에서 시행착오를 거쳤다. 문제점들을 해결하고 직접 제품을 설계하며 회계와 같은 서류작업까지 모두 우리 손으로 해보는 과정을 통해서 더욱 원활하게 다른 프로젝트를 진행 할 수 있을 것이라 생각된다.

Over Owl Studio

김정윤, 이재혁, 최영원

수행과정/결과

저희 팀은 각자 원하는 스타일의 음악을 제작하는 것을 목표로 fl studio 12.5 프로그램을 학습 중에 있습니다. 여러 사정들로 인해 예정보다 늦어진 점은 있지만 더욱 완성도 높은 음악을 위해 정진하고 있습니다. Massive 라는 신디사이저를 중심으로 가상악기들을 활용하는 방법을 공부하고 연구하였으며, 공부한 화성학을 활용하여 코드 진행을 짜 보는 연습 또한 진행하였습니다.

향후계획

앞서 공부한 프로그램들을 바탕으로, 차후에 곡의 구성에 대한 공부를 진행한 후 실제로 음악을 작곡해 볼 계획이다.



프로젝트 진행 소감

김정윤

정말 해보고 싶었던 음악 공부를 실천에 옮길 수 있었다. 다만 음악 프로듀싱이 예상보다 훨씬 더 많은 지식을 필요로 하였고 이것들을 스스로 습득하는 과정이 어려웠다. 또한 여러 일정들이 겹치며 많은 시간을 충분히 투자하지 못한 점이 아쉽다. 프로젝트 기간 동안 원하는 만큼의 성과를 얻지는 못했지만 부족한 부분을 꾸준히 공부하면서 발전할 것이다.

이재혁

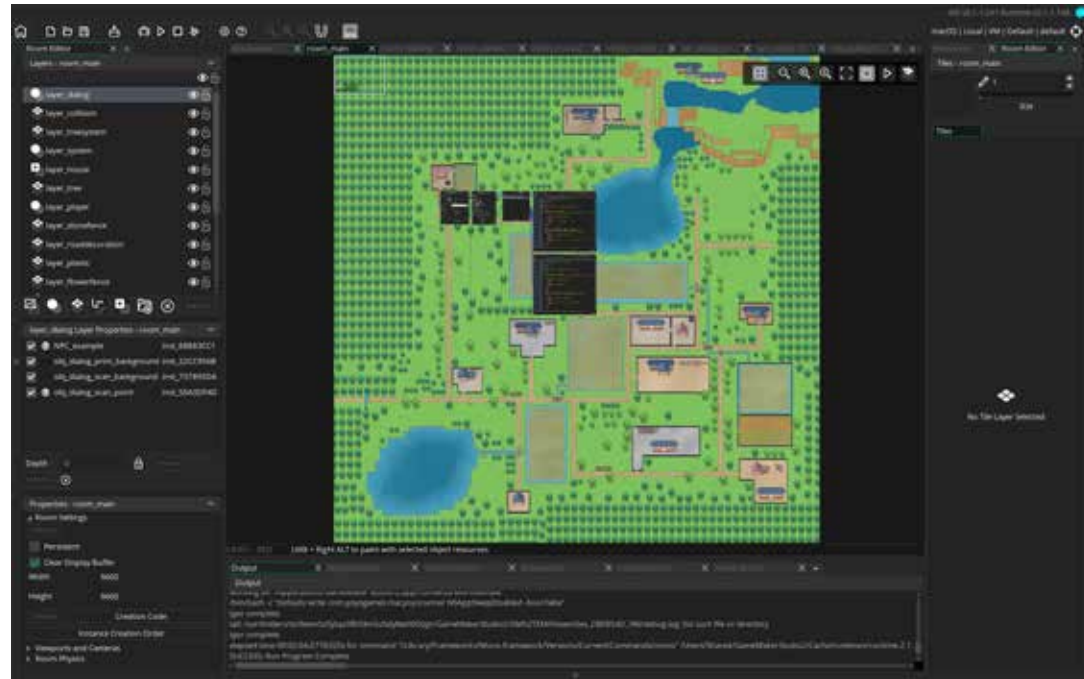
일상에서 얻은 스트레스를 음악으로 해소할 정도로 평소에 음악을 좋아한다. 동아리 활동만으로는 역부족이었는데, 직접 음악을 제작하고 공유해 볼 수 있는 좋은 여건과 기회를 제공받은 것 같아 기쁘다. 프로젝트가 끝난 후에도 더 공부해서 살아가면서 얻은 영감을 음악으로 풀어내는 훌륭한 취미 생활로 이어가고 싶다.

최영원

시간적, 금전적 여유가 없어 작곡 활동을 제대로 하지 못하고 있었는데, 무한도전 프로젝트의 지원을 받아 작곡 공부를 본격적으로 시작하게 되어 매우 감사하다. 이번 프로젝트를 통해서 많은 지식과 노하우를 얻은 만큼, 앞으로도 꾸준히 음악 공부를 하면서 작업물을 내놓고 싶다.

Studio. H.

안준호, 조경찬, 오정석, 김희준



게임엔진화면1

수행과정

신입생 캠프에서 무한도전 프로젝트에 대한 안내를 처음 받았을 때 저희가 평소에 시간적 금전적 제약때문에 하지 못했던 경험들을 할 수 있는 절호의 기회라고 생각했습니다. 이어 선배들의 발표를 보며 고등학교때까지는 하지 못했던 자기주도적인 활동들을 계획대로 잘 해내시는 모습이 정말 멋지다고 느꼈습니다. 이런 좋은 기회를 놓칠 수 없다고 생각해 저희는 무한도전 모집 공고가 게시되고 바로 실행 계획을 세웠습니다.

저희가 처음에 게임 개발을 목표로 삼게 된 이유는 평소에 많이 해왔던 게임을 우리 스스로 직접 개발하고 싶다는 생각에서 비롯되었습니다. 컴퓨터 게임 개발을 통해 프로그래밍 실력을 키울 수 있고, 개발 과정에서 작곡, 작화 등 다양한 분야를 접함으로써 지스트가 추구하는 3C1P에 부합하는 인재에 한발짝 더 다가갈 수 있다고 생각했습니다.

처음에는 단순하게만 보였던 게임 개발은, 뚜껑을 열어보니 사실 매우 복잡한 작업이었습니다. 팀 프로젝트를 수행하며 처음 겪은 난관은 각자 구상한 게임 초안이 서로 너무나 다르다는 것이었습니다. 각자 게임 개발을 통해 성취하고자 하는 목표가 다르다 보니 구상한 게임도 차이가 클 수밖에 없었습니다. 프로젝트 수행 초반에는 이 문제로 언쟁을 벌이기도 했습니다. 하지만, 회의를 거듭하면서 각자가 중요시하는 점을 존중하게 되었고, 타인을 위해 자신이 중요하게 생각하는 가치를 포기하는 미덕을 배웠습니다.

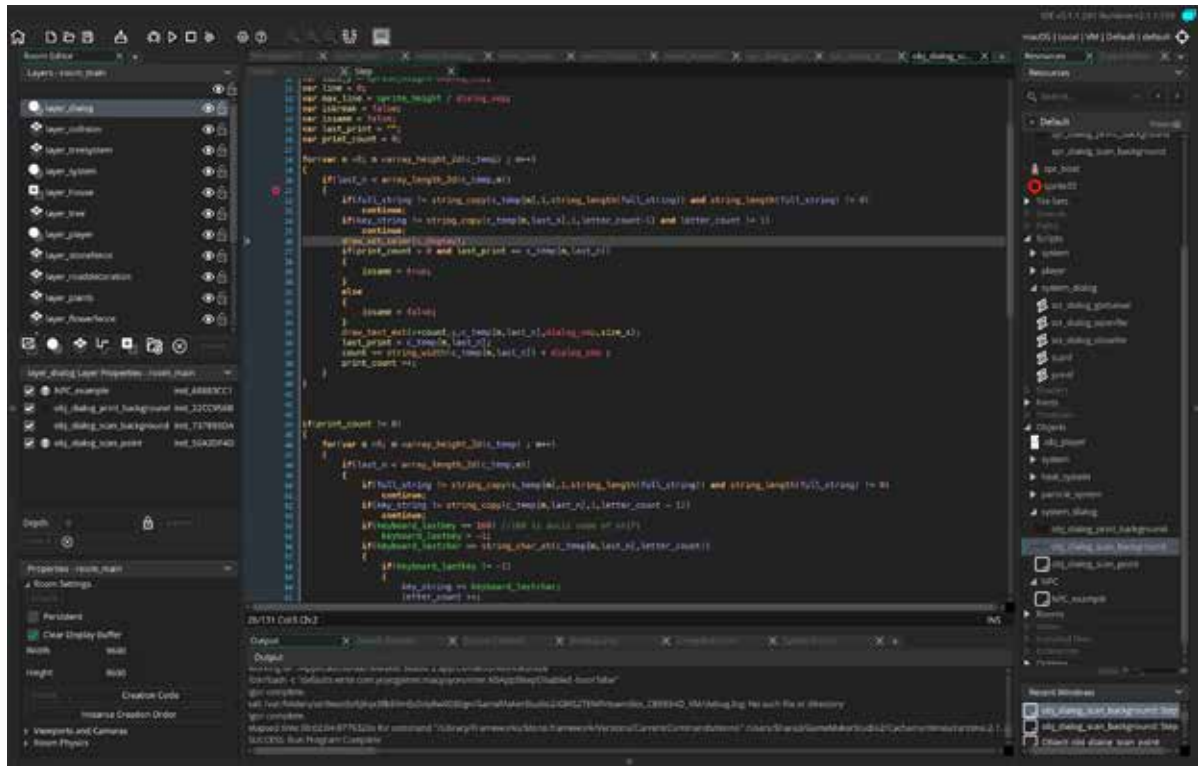
저희가 추구하는 RPG 게임 개발을 위해서 가장 중요한 요소는 스토리입니다. 스토리 작업을 하는 것은 저희 생각보다 어려웠습니다. 예상보다 많은 창의성과 감수성을 요구하는 작업이었습니다. 제대로 작업하기 위해 저희는 줄거리와 부합하는 문학 작품들을 2권 정도 읽어보았습니다. 문학 작품들을 읽는 과정에서 줄거리의 기본 구조와 형식들을 알 수 있었습니다. 또한 관련된 다른 게임들을 직접 해보면서 게임의 구성요소와 게임 내부에 스토리를 구현하는 방식을 알 수 있었습니다. 작곡과 작화도 어렵기는 마찬가지였습니다. 이 둘 모두 스토리 작업에 버금가게 많은 감수성과 숙련도를 필요로 했습니다. 프로젝트 계획 과정에서는 프로그래밍 언어 공부에 시간을 많이 투자하도록 계획했었는데, 직접 작곡, 작화등을 체험해본 뒤에는 이러한 작업들에 시간 투자를 늘리도록 계획을 변경했습니다. 작곡의 경우 단순히 코드의 종류를 배우고 암기하는 데에 그치지 않고 다양한 코드 진행과 멜로디 작곡법 등을 더 심도있게 공부했습니다. 작화는 원래 계획했던 채색법과 구도를 잡는 법 외에도 양감과 질감 표현 그리고 동세에 대해 공부하는 시간을 가졌습니다.

프로그래밍의 경우 GameMaker 2프로그램을 사용하며 코딩에 대한 더 심도있는 이해를 할 수 있었습니다. 프로그램 코드에는 한 사람이 생각하는 흐름이 그대로 담겨있습니다. 그렇기에 다른 사람의 코드를 읽는 것은 매우 어려운 일입니다. 무한도전 프로젝트의 특성상 저희는 팀원들의 코드를 자주 읽어야 했습니다. 처음에는 각자의 스타일대로 코딩을 하다가, 언젠가부터 저희는 약속이라도 한 듯 상대방이 읽기 쉽도록 코딩을 하기 시작했습니다. 코딩을 통해 저희는 프로그래밍 공부뿐만 아니라 서로 배려하고 협업하는 방법 또한 배울 수 있었습니다.

프로젝트 특성상 학기 중의 시간만으로는 작업을 완료하기 어려웠습니다. 따라서 저희 팀은 여름방학 잔류 기간을 십분 활용하여 게임 개발에 매진하였습니다. 여름방학에는 학기 중과 달리 오롯이 게임 개발에만 매진할 수 있어 많은 성과를 얻을 수 있었습니다. 이 기간 동안 게임에 사용될 대부분의 타일과 곡을 제작하였습니다. 다만, 오랜 시간동안 같은 작업에 몰두하다가 지치는 경우가 발생하였습니다. 이때에는 다른 사람들의 작업물과 자신의 작업물을 비교하거나 다른 분야의 작업을 수행하며 개발을 멈추지 않으려 노력했습니다.

여름방학 기간에 잔류하면서 예상하지 못한 여러가지 문제를 겪게 되었습니다. 작화를 위하여 구입한 타블렛이 익숙하지 않아 게임 진행에 차질을 빚었는데, 타블렛에 적응하기 위해 하루 8시간 이상 연습 시간을 가졌습니다. 또한 작화 프로그램의 기능들을 익히고 여러 적용 방법들을 찾는 동시에 스스로 응용하여 그림을 그리는 등의 연습을 하였습니다. 작화의 경우 작화를 담당한 팀원들 간의 작화 방식이 일치하지 않아 게임 상에서 괴리감이 매우 컸습니다. 이를 해결하기 위하여 서로 스케치와 채색 방식을 공유하고 팀원 간 소통 능력을 키우는 데에 집중하여 프로젝트를 진행하였습니다. 그 결과 게임 속 객체 간 위화감을 줄이고 작업 속도를 올려 게임의 완성도를 높일 수 있었습니다. 가장 어려웠던 부분은 캐릭터나 수면과 같이 동적인 물체의 움직임을 구현하는 것이었습니다. 이를 해결하기 위하여 기존 게임들의 작화를 프레임 단위로 나누어 분석하였고 일정 수준 구현해낼 수 있었습니다. 방학내내 도서관에서 모여서 같이 작업했던 것이 기억납니다. 때로 더딘 진도와, 서로의 생각 차이, 귀찮음 등등 많은 감정들로 인해서 작업이 조금 차질이 있던 순간도 있었습니다. 저희는 저희의 작품도 마음에 들지만, 이런 경험을 해결한 경험이야말로 저희들의 자산이 된것 같습니다.

작곡 과정에서도 많은 문제를 경험하였습니다. 우선 멜로디 구상이 생각보다 어렵다는 것을 체감했습니다. 아무리 많은 곡의 코드 진행을 분석하고 느낌을 생각해보더라도 독창적인 멜로디를 제작하는 것에는 도움을 주지 않았습니다. 또한, 곡을 부분적으로 구상하였다고 하더라도 끝까지 완성시키기는 힘들었습니다. 그런 경우에는 다른 팀원들의 의견을 수렴함으로써 극복할 수 있었습니다. 이 과정을 통해 가장 감명깊게 느낀 점은 개개인의 가치관과 생각하는 바가 작곡 과정에서 드러난다는 점이었습니다. 각자가 작곡한 멜로디는 그 사람의 성격을 명확히 반영하고 있었습니다. 다양한 곡을 작곡하는 것은 단순히 음악 이론을 더 깊이 공부한다고 가능한 것이 아니었습니다. 바로 다양한 문학 작품을 접함으로써 다양한 상황을 간접적으로 경험함으로써 공감능력을 키우고 근본적인 감수성을 풍부하게 해야 가능한 것이었습니다. 저희 팀원들은 작곡을 통해 역지사지의 필요성과 문학 작품을 통한 간접 경험의 중요성에 대해 깨닫게 되었습니다.



게임엔진화면2

수행결과

우선 작곡에서는 김희준 학생이 주축이 되어서 오정석 그리고 안준호 학생까지 골고루 참여함으로써, 비록 게임에 사용되지 못한 곡들이 몇 곡 있지만, 양으로만 20곡 이상의 곡들을 만들 수 있었습니다. 몇몇 곡들을 게임에 사용하지 못한 것이 아쉽지만, 모두들 한마음으로 작곡 과정에 참여했다는 사실에 의의를 두고 싶습니다.

프로그래밍 실력에서도 많은 진전을 이루었습니다. 처음 시작 할 때, 저희는 방대한 GML라이브러리 사이에서 헤맸 습니다. 그러나 조경찬 학생과 안준호 학생이 적극적으로 서로의 작업 과정을 공유하고 피드백을 주는 등의 과정을 통 해서 열 이동 시스템 구현, NPC와 의 독특한 대화 방법 등 저희만의 개성있는 게임을 만들어 가는데 보탬었습니다. 많은 버그들과, 복잡한 논리 구조를 해결하고 이해하는 것이 어려웠지만, 문제를 해결해 나가다 보니 어느새 그 속에서 즐거 움을 느끼는 저희의 모습을 발견할 수 있었습니다.

작화는 저희들이 많이 힘들어하는 부분 중에 하나였습니다. 오정석 학생과 안준호 학생이 작업하였는데, 땅부터, 집, 움직이는 폭포 그리고 물 등 게임 속의 모든 것을 스스로 그려야 한다는 점이 가장 어려웠습니다. 비록 저희가 살아오면 서 많이 보아온 것들을 그리는 것이었지만, 실제 사물을 도트로 표현하는 것은 단순히 그림을 그리는 것과는 전혀 다른 일이었습니다. 제한된 픽셀을 어떻게 하면 효율적으로 사용할 것인가에 대해 저희는 매우 깊이 고민했습니다.

이 모든 것들이 모여서 EMAL을 만들었다고 생각합니다. 비록 저희들의 최종 목표는 완성하지 못하였지만, 저희들은 최선을 다했고, 또한 그 속에서 나중이라도 이 프로젝트를 이어갈 수 있는 힘을 길렀습니다. EMAL 초안에는 오프닝 화 면, NPC, 마을 공간과 대화 시스템 등 일반적으로 RPG게임에서 요구하는 요소들이 대부분 완성되어 있습니다. 이런 경험을 할 수 있게 도와주신 무한도전에 정말 감사드립니다.



게임엔진화면3

향후계획

이번 프로젝트의 최종 목표는 원래 게임 'EMAL'을 Steam Greenlight에 제출하는 것이었습니다. 그러나 예상보다 개 발이 지연되는 관계로, 튜토리얼 까지만 완성하는 데에 만족하는 것으로 계획을 변경했습니다. 열 이동 시스템 구현과 오픈월드 RPG 구축 등 참신한 아이디어와 게임 구성을 구현하지 못하게 된 것이 매우 아쉽지만, 조금 더 근본적인 실 력을 키운 뒤 다시 이번 프로젝트에 도전해보고자 합니다.



프로젝트 진행 소감

개발을 마무리하는 단계에서 일년간 투자했던 작품을 보며 많은 생각을 하게 되었습니다. 저희가 열심히 노력했던 결 과물이라는 생각에 무언가 뿌듯하기도 했고, 좀 더 잘 만들 수 있었을 수도 있다는 아쉬움이 들기도 했습니다. 이번 무 한도전 프로젝트를 통해 한 작업에 오랜 시간동안 공을 들이는, 인생에서 몇 번 하기 힘든 경험을 할 수 있었습니다. 더 불어 위에서 언급한 것과 같은 많은 깨달음을 얻을 수 있었고 팀원 모두가 많이 성장할 수 있었습니다. 이번 프로젝트가 앞으로 단순히 연구 뿐 아니라 인생을 살아가는 데 있어 중요한 밑거름이 될 것이라고 믿습니다.

Balloon Launch

김주훈, 전대영, 이종원, 전민재

수행과정

평소 항공우주 기술에 많은 관심을 가지고 있었던 학생들을 모아 로켓에 대한 기반 지식을 함께 공부하던 중 무한도전 프로젝트를 통해 실제로 로켓을 만들어 보자는 생각을 가지게 되었습니다. 특히 제작 및 설계조건의 복잡성으로 인해 지상에서 발사하여 고고도에 도달해야 하는 로켓에 요구되는 기능들을 좀 더 쉽게 구현하기 위한 방법을 고민하던 중 풍선에 로켓을 달아 부양시킨 후 원하는 위치에서 발사시키는 방법을 떠올리게 되었습니다.

이 방식을 통해 로켓은 비교적 낮은 고도에서는 안정적으로 비행할 수 있고, 보다 효율적으로 더 높은 고도에 도달하여 임무를 수행하며, 나아가 이 기술을 응용하면 단발성으로 높은 고도에서 간단한 임무를 수행하는(e.g. 기상관측기구)가 도달할 수 없는 30km 이상의 고도에서의 대기관측) 로켓 시장까지도 개척할 수 있는 가능성을 갖고 있다고 생각했습니다.

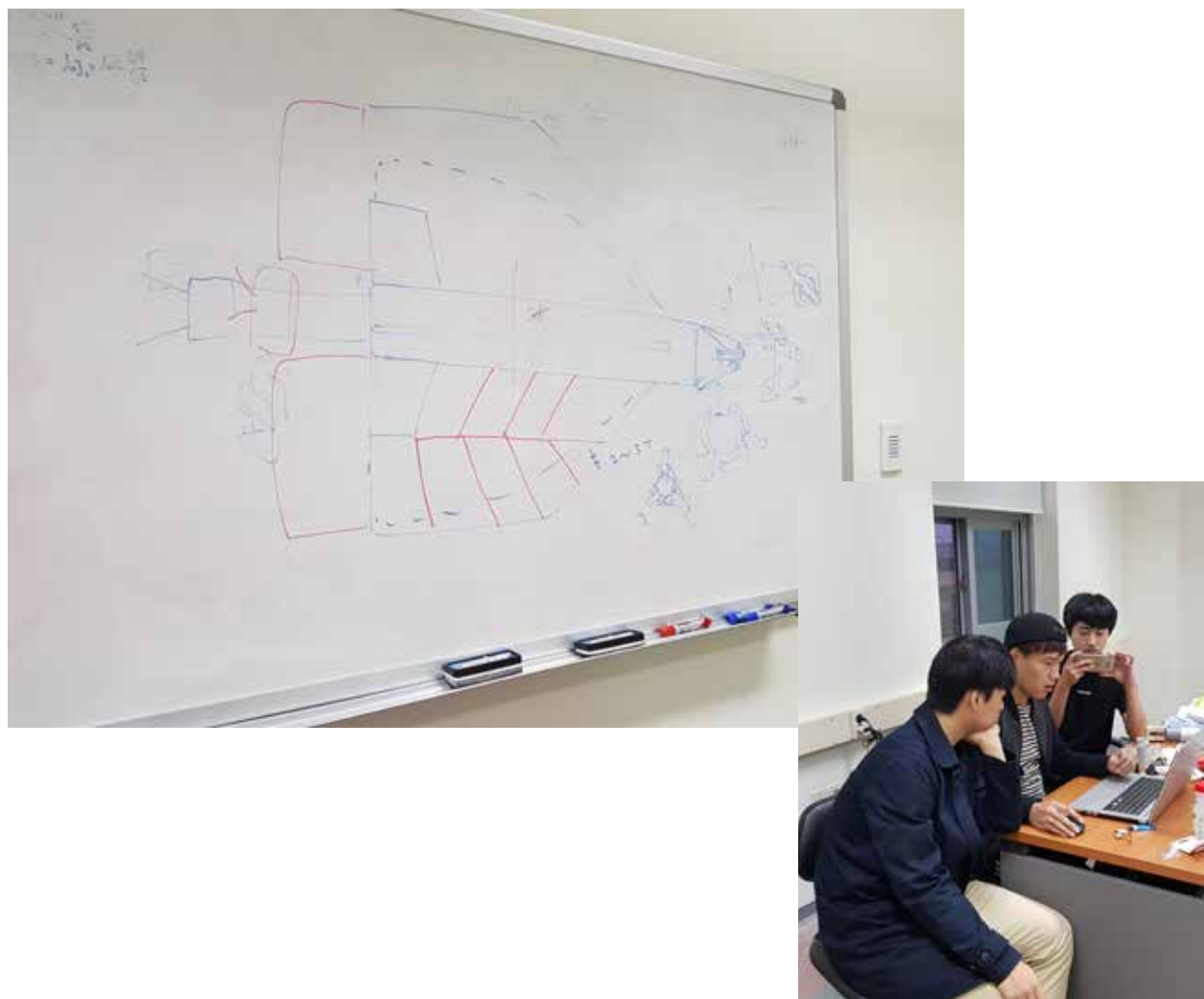
이에 저희는 “고고도 발사 플랫폼 및 사운드로켓 제작”이라는 주제를 잡고, 풍선을 이용한 부양 방식의 발사플랫폼을 구현하는 것을 목표로 하게 되었습니다.

저희는 다음과 같이 세부적인 목표를 설정하였습니다.

- 미션 1 : 풍선을 이용하여 상공 20km까지 도달, 임무 수행 후 모듈 회수
대기관측용 풍선에 대기측정 장치(풍속, 기온 등), 위치추적장치, 카메라 등을 설치하여 상공 20km에서 일어나는 일에 대한 데이터를 수집한 후 모듈을 회수. 여기에서 얻은 데이터를 이용해 미션 2에서 제작될 로켓과 발사대를 설계, 미션 3으로 넘어가기 위한 사전 준비 작업을 진행.
- 미션 2 : 헬륨 풍선에서 발사될 수 있는 소형 로켓 및 발사대 개발
미션 1과 동시에 진행, 미션 1에서는 상공의 상황을 파악하여 이에 맞추어 풍선에 탑재될 소형 발사대 및 로켓을 제작 혹은 최적화, 기본적으로는 지상에서 테스트를 진행하여 추력과 제어에 관한 기술 습득.
- 미션 3 : 상공 20km까지 로켓을 올린 후 발사하여 고고도 도달, 임무 수행 및 모듈 회수
미션 1과 미션2를 결합해서, 소형로켓 및 발사대를 헬륨 풍선을 이용하여 상공 20km까지 올린 후 발사, 로켓은 고도 50km에 도달하여 탑재된 센서들을 이용하여 임무를 수행한 후 지상으로 낙하. 로켓에서 보내는 신호를 탐지하여 회수한 후 비행 과정에서 얻은 데이터를 분석.

총 4명의 학생들(15학번 김주훈, 전대영, 16학번 이종원, 17학번 전민재 + 14학번 송대욱)이 프로젝트를 진행하고 있으며, 항공우주 분야에서 연구하신 경험을 갖고 계신 GIST 기계공학부 소속 이복직 교수님께서 많은 도움을 주셨습니다.





수행결과

- 미션 1의 경우 대기 환경을 조사하기 위해 띄우는 관측 장비가 실제로 고고도에 올라갈 물체와 최대한 비슷한 형상을 가져야 발사 과정에서의 상황에 대한 정확한 정보를 얻을 수 있을 것이라고 판단, 대기 시뮬레이터를 이용해 기초 환경 조사를 한 후 발사플랫폼의 형상을 결정하고, 부양 과정에서 수행해야 하는 기능들을 구현하는 데 성공하였습니다. 현재 발사플랫폼이 제작 중입니다.

- 소형 로켓의 모터를 시험하기 위한 추력 측정 장비를 설계, 제작하였습니다. 또한 실제 미션에 사용할 로켓의 성능과 외형을 결정하여 그에 따른 테스트 모형을 제작하였습니다. 지상시험 결과 모든 기능이 정상적으로 작동하였으며, 실제 발사에 사용할 로켓이 현재 제작 중입니다.

- 로켓과 발사플랫폼이 비행 과정에서 측정할 변수들을 선정하였으며, 측정을 위해 사용될 센서들을 시험하는 중입니다. 또한 센서들로부터 정보를 받아 저장하고, 로켓과 발사플랫폼의 위치를 기록하여 전송하며, 로켓 발사나 낙하산 산개와 같은 비행 중 판단을 수행할 비행 컴퓨터의 설계가 완료되었으며, 현재 제작 및 테스트 중입니다.

향후 계획

발사플랫폼을 부양하여 고고도 환경에서 버틸 수 있는지 최종 테스트를 진행한 후, 실제로 로켓을 탑재하여 발사하는 과정이 남아 있습니다.

미션에 사용된 로켓보다 훨씬 작지만 만들거나 회수하기 쉬운 소형 로켓을 제작한 후 이것을 이용해 좀 더 다양한 임무를 수행하거나, 로켓의 귀환 모듈을 무인항법장치 및 드론 등으로 제어하여 원하는 위치로 귀환하도록 하는 시스템을 구축하는 것이 향후 목표입니다.



프로젝트 진행 소감

프로젝트 수행 과정에서 예상하지 못한 문제들이 발생하면서 기존 계획이 자주 변경되었고, 일부 미션의 경우 수행하고자 하였으나 시간과 예산 등의 한계로 인해 취소하게 된 점은 조금 아쉽습니다. 하지만 아무리 작은 상상의 일부뿐이라고 해도 실현하기 위해서는 정말 많은 준비가 필요하다는 것을 배웠고, 팀원들과 함께 관련 내용들을 공부하고, 로켓과 발사플랫폼을 설계하고 구현하면서 이론이나 사례로만 알고 있었던 지식을 활용하여 실제로 작동하는 결과물을 만들어내는 경험을 할 수 있어서 좋았습니다.

3C1P

역량강화 그룹활동

난처한 두더지	이우재, 김자원, 심재원, 이유진, 조유빈, 황명구, 임주영	46
오전 8시35분	문선웅, 이창하, 박유민, 서지수	48
지대로(지스트 in 대학로)	배재한, 허동미, 신세연, 한지윤, 김건호, 유승영	52
모요(MOYO)	김정욱, 고동휘, 전지원, 김민승	56
헬퍼	황성주, 곽성경, 양형원, 한다빈, 황태성	58
인권프로젝트 등잔	김완진, 황소정, 노현석, 서준성	62
G-Lap	정혜연, 최유창, 김여진, 정지훈	66
Summer Time Buskerz	김민상, 조혁진, 한귀동, 서동건, 김아린, 김지현	70
파워레이저	김민아, 김다현, 박유진, 이상현, 추성윤	74
아낌없이 주는 빵2	배대훈, 장혜진, 강상원, 김현중, 박정현, 이가현	78

난처한 두더지

이우재, 김자원, 심재원, 이유진, 조유빈, 황명구, 임주영



수행과정

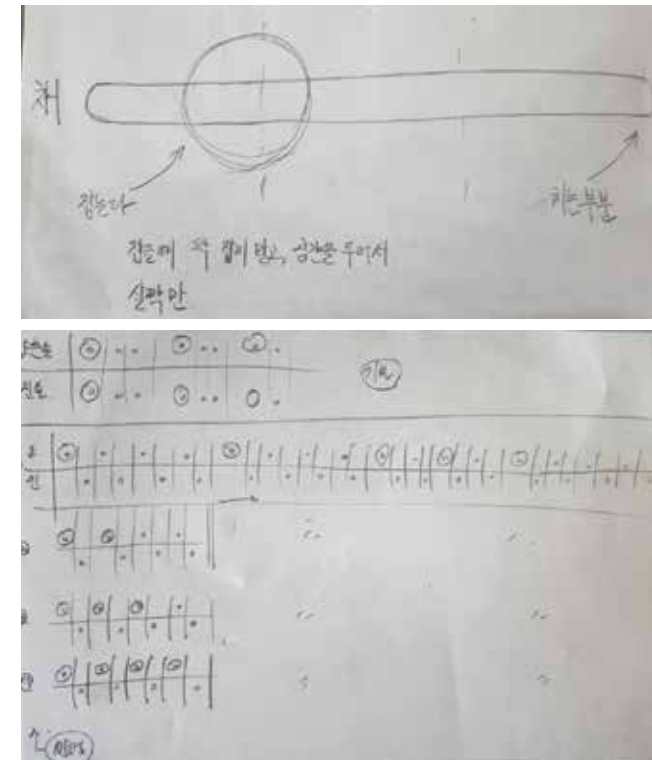
원래 이 프로젝트를 기획할 당시에, 특히 이번 무한도전 2기는 기간이 매우 긴 프로젝트였다. 계획상으로는 4~5월부터 11월까지, 거의 반년이 넘는 기간의 계획을 가지고 있었기 때문에 가능성을 보았고 프로젝트를 시작하게 되었다. 하지만, 어느 정도 계획에 차질이 생기며 힘든 점이 많았다. 우선, 난타 프로젝트는 회의도 중요하지만, 무엇보다 직접 팀원들이 만나서 이야기하며, 연습하는 시간이 필수적이었다. 하지만, 여름방학에 모이기가 힘든 상황이 계속되며 프로젝트가 점점 밀리게 되었다. 그래서 우선 여름방학 동안에는 전체 프로젝트 계획 수정 및 기자재 결정 정도의 업무를 진행하였다. 약 반년정도 계획했던 프로젝트를, 2개월 과정으로 수정하였고, 기자재도 그에 맞추어서 다시 결정하였다. 개강 후에는, 바로 물품 구매를 진행하였고, 본격적으로 연습을 위한 준비를 시작하였다.

팀원들이 'Youtube'와 같은 포털사이트를 통해서 난타와 관련된 영상을 직접 찾아 보았고, 그 과정에서 마음에 드는 가락과 인상적인 가락, 그리고 기본 가락들을 부분 부분 정리하는 작업을 시작하였다. 또한, 난타는 기본적으로 악보가 존재하지 않고, 기본 가락들이 존재하는데, 이는 처음 난타를 접하는 학생들에게 있어서 높은 진입장벽으로 작용할 것이라고 생각되어 알아보기 쉽도록 난타 악보를 간단하게나마 제작해 보았다.

이렇게 준비를 한 후, 실제 난타 북을 가지고 연습을 시작하였다. 처음 계획은 1인 1북으로 무대를 구성하는 것이었지만, 연습을 하면서, 1인당 북 2개를 다루는 것이 가능하다는 피드백이 나왔고, 이에 대한 검토 후, 긍정적인 반응을 보아서 전원 북 2개로 연습을 시작하였다. 하지만, 본격적인 연습이 10월초부터 진행되었는데, 그 동안 개인적인 일, 그리고 중간고사 기간 등, 일정에 차질이 생기면서 프로젝트 진행 및 연습에 어려움을 겪었다. 그에 따라 원래 목표였던 10분~15분의 무대구성을 5~10분정도로 계획을 수정하여 진행하게 되었다. 또한, '무한도전 프로젝트'의 최종 목표는 성과발표회의 공연을 계획하고 진행하였다. 하지만, 궁극적으로 지스트에 새로운 음악 장르 도입 및 문화 형성이라는 계획에는 변함없이 프로젝트를 진행하였다.

수행결과

학생들이 알아볼 수 있고, 쉽게 배울 수 있는 간단한 악보 형식을 제작하였다. 기본 가락 및 변형 가락을 직접 만들어 녹음하였다. 이렇게 창작한 가락들을 바탕으로 하나의 무대를 구성하였다. 지스트에 새로운 문화를 도입하는데 있어서 기반을 마련하는 계기가 되었다.



향후계획

시간적으로 부족했던 프로젝트였기 때문에, 공연의 완성도도 많이 낮고 진행에 제약이 많았었다. 앞으로는 시간에 구애받지 않기 때문에 더 자유롭고 창의적인 활동을 진행할 예정이다. 또한, 내년부터 정기적인 공연 및 교육 활동도 자유롭게 진행할 수 있도록 더욱 튼튼한 조직 및 구성을 시도할 예정이다.

프로젝트 진행 소감

시간이 좀 더 많았고, 계획대로 진행되었다면 더 좋은 모습을 보여 줄 수 있었을 것 같다. 하지만, 프로젝트의 특성상 최소 5개월 정도가 소요된다. 더구나 다들 바쁜 상황에서 프로젝트가 진행되다 보니 시간을 조율하는 데 있어서 어려움을 많이 겪었고, 처음 목표했던 그림과는 다른 방향으로 많이 진행되었다. 그러한 부분에서 팀원들도 많은 아쉬움을 보였다. 앞으로는 시간적인 제약과 부담감 없이 편하게 진행할 수 있기 때문에, 무한도전 프로젝트 자체만 본다면 실패일 수 있지만, 과제 전체를 보았을 때는, 실패가 아닌 새로운 시작점과 동기부여의 장이라고 생각하여 포기하지 않고 계속해서 진행할 예정이다. 또한, 본인(이우재)은 지스트 대학 문화행사위원회 소속으로서, 2년간 활동중인데, 활동하면서 느낀 점은, 지스트가 아직 많이 어린 학교이고, 문화적으로도 많은 발전과 다양성을 필요로 하고, 기반이 더 강해질 필요가 있다는 것이었다. 이번 무한도전 프로젝트를 하면서, 조금이나마 지스트에 새로운 바람과 새로운 문화를 만들어 내는 기반을 닦을 수 있었다면 매우 좋은 경험이었다고 생각한다.

무한도전 8시35분

문선웅, 이창하, 박유민, 서지수

수행과정

방학기간 중 '청년들이 자신의 시간을 능동적으로 움직이게 만들어 줄'방법에 대해서 고민해보았다. 여러 가지 아이디어를 제시하고 그들 중 우리가 할 수 있는 것들을 뽑았다. 청춘창작연극, 고전희곡리딩, 시골학교버스킹, 청춘퍼포먼스가 최종적으로 후보에 올랐고, 하나씩 계획과 예산안을 세웠다. 가장 먼저 시작한 것은 고전희곡리딩이다. 방학중 홍보 포스터를 뽑아 여러 지역에 붙이고, 페이스북과 같은 SNS를 통해서 리딩을 함께할 사람들을 뽑았다. 5-10명까지의 인원이 모여서 정해진 날짜에 고전희곡을 리딩하고 캐릭터가 상징하는 바나 전달하고자 하는 메시지가 무엇일지, 읽으면서 어떤 생각을 했으며, 어떤 교훈을 얻을 수 있었는지 등에 대하여 토론했다.

우리는 이 활동과 함께 창작극을 만들기 시작했다. 먼저 서로간의 고민을 담아서 연극을 만들고 이를 통해서 그 고민과 문제를 해결할 실마리를 찾고자하였다. 이를 통해서 같은 고민을 갖고 있는 사람들에게 공감대를 형성하고, 그들에게도 우리가 찾은 이 실마리를 제공하는 것을 목표로 하였다. 더 나아가 이렇게 청춘을 보내는 사람들이 있음을 보임으로써 스스로의 시간을 능동적으로 움직이는 계기가 되어주고자 하였다. 대본을 완성하고, 수정하기를 반복하고, 소품을 준비하고, 스태프를 모집했으며, 충장로라는 청춘들의 거리에서 장소를 빌렸다. 그렇게 '우리 연극할 수 있을까?(우연할)'이 탄생했고, 충장로에서 공연을 하였다.

청춘퍼포먼스는 위 두 가지가 마무리된 후 진행되었다. 여러 가지 아이디어중 특별한 하루를 만들어주자는 의견이 최종적으로 선출되었다. 특별할 것이 없는 하루 특별한 일을 제공하여 특별한 하루를 만들어주고, 이를 통해 아무 의미가 없어 보이는 하루가 작은 계기만으로도 특별한 하루가 될 수 있음을 전하고자 하였다. 우리는 그 계기를 꽃한송이와 함께 의미 있는 대사를 전하는 퍼포먼스를 통해서 전하기로 하고 계획을 세웠다. 곧이어 날짜를 정하고, 필요한 물품들을 준비하여 퍼포먼스를 진행했다.





광주과학기술원
Gwangju Institute of Science and Technology

무한도전 프로젝트
오전 8시 35분

〈창작연극〉

우.연.할.

연극

우리, 할 수 있을까?!



2017. 10. 13(금)~15(일)
금 7pm / 토, 일 3pm, 7pm
충장로 예린 소극장

현장에매 또는 문자에매
• 01033992832(ex 홍길동 / 예매날짜 / 매수)
• 1매 3,000원 / 2매 5,000원
문의 | 페이스북 페이지 "오전 8시 35분" / 010-3399-2832

작·연출 | 오전 8시 35분 출연 | 문선웅, 박유민, 서지수, 이창하 조명 | 남창교, 음향 | 이정욱, 무대 | 허장우, 안대 | 안재은 협찬 | 광주과학기술원 무한 도전 프로젝트

찾아오시는길



예린 소극장



수행결과

고전희곡을 실감나게 리딩하며 우리가 살아있음을 느끼고, 토론을 하면서 우리 사회 속에서 더욱 멋지게 살아가기 위해 어떤 것이 필요할지 등에 대해서 이야기할 수 있었다. 또한 이를 통해서 혼자서는 발견할 수 없었던 것들도 볼 수 있었고, 이것이 더 넓은 시각으로 사회를 바라볼 수 있는 계기가 되어주었다.

창작극을 만들고 연기를 하면서 서로의 고민들을 털어놓고 들어주는 시간을 가질 수 있었다. 이를 통해서 우리만의 대본을 완성하였으며, 이것을 충장로에서 성공적으로 공연했다.

청춘퍼포먼스를 통해서 여러 사람들에게 장미꽃 한 송이와 함께 우리 대본 속에서 의미있는 대사들을 적은 메시지를 건넸다.

향후계획

본 프로젝트를 통해서 얻은 힘으로 우리는 우리의 시간을 능동적으로 돌리고자 한다. 이러한 모습을 보임으로써 주변 사람들에게도 자극이 되었으면 하는 것을 목표로한다. 마지막으로 프로젝트를 마치며 우리가 완성한 대본을 제본하여 남기고, 그간의 여정을 정리하고자 한다.



프로젝트 진행 소감

프로젝트를 진행하며 타인의 청춘뿐만이 아니라 스스로의 고민에 대해서도 깊이 고민해볼 기회를 가질 수 있었다. 또한 우리의 시간에 대한 생각을 전달하면서 평소 그러지 못했던 모습들을 돌아볼 수 있었기에 앞으로 더 능동적으로 살아갈 힘을 얻을 수 있었다.

이 모든 것이 내 삶을 살아가는데 도움이 될 것 같아, 힘들었던 여정을 마치며 뿌듯한 성취감만을 기억하고자 한다. 실제로 정말 힘들었지만, 덕분에 수많은 의미 있는 시간을 보낼 수 있었기 때문이다. 지금은 또 덜 힘들니까 괜히 행복하기도 하다:)

지대로(지스트 in 대학로)

배재한, 허동미, 신세연, 한지윤, 김건호, 유승영

수행과정

이번에 무한도전 프로젝트를 진행하게 된 '지스트 in 대학로' 통칭 '지대로'팀은 동아리의 취지처럼 동아리 부원들이 직접 연극 연출을 하고 배우로써 연기를 해서 공연을 하려는 목적도 있었지만, 좀 더 넓은 범위로 나아가서 지스트인들의 문화생활에 조금이라도 좋은 영향을 불어넣어주고, 사람들이 연극에 관심을 가지도록 하여 함께 연극을 즐기고 싶다는 포부가 있었습니다. 그리하여 여름 방학 때 공연 두 개를 준비한다는 계획을 세우고서는 막연한 계획에 가능할지 걱정을 하며 여정이 시작되었습니다.

하지만 이런 걱정은 독이 되기보다는 우리로 하여금 더욱 더 큰 열정을 불러일으켜주었습니다. 2학기를 앞두고 본격적으로 연극 연습을 시작하기 전 기반을 다지기 위해서 여름방학때 학교에 잔류한 우리는, 일주일에 두 번씩 모였습니다. 희곡이나 연극 또는 드라마의 명대사나 인상 깊었던 대사를 미리 준비해온 뒤, 서로 리딩을 해보며 피드백을 해주는 시간을 가졌습니다. 대사를 읽을 때 좀 더 감정을 풍부하게 심기 위해서 연기의 기본 요소를 공부한 뒤 적용시켜보고, 대사를 명확하게 전달하기 위해서 발음 연습과 발성 연습도 하였습니다.

이렇게 하여 2017년 가을 학기 '세상에서 가장 아름다운 이별'과 '옥탑방 고양이'를 선정하고 각각 캐스팅을 통해 역할을 배정하였습니다. 또한, 단순히 연극뿐 아니라 '고사'를 진행하면서 GIST인과 소통할 수 있는 자리를 마련하였습니다. 그리고 이러한 학교내적인 목적뿐 아니라 GIST 홍보라는 목적을 위해 외부 대학과 연극 관련으로 홍보하고 고등학교를 방문하고자 했습니다. 여러 현실적인 문제들에 부딪혀 처음 계획과 같이 전적으로 진행시키지는 못했었지만 고등학생들을 GIST로 초대해 연극학교라는 콘텐츠를 통해 학교를 홍보할 수 있었습니다.



수행결과

8월 4주부터 시작하여 캐스팅을 마치고 9월 2주부터 본격적인 연습에 들어갔다. 순서대로 발성과 발음 연습을 통하여 배우들의 기본 역량을 늘릴 수 있었다. 다음으로 캐릭터 분석법과 대사분석법을 배우고 자신이 맡은 역할에 대한 이해와 표현방법의 폭을 넓힐 수 있었다. 이러한 과정을 마치고 본격적으로 대본을 분석하고 다같이 모여 실감나게 대본을 리딩하는 시간을 가졌다. 이렇게 첫 리딩을 성공적으로 마침으로써 이후의 리딩에 향로를 잡을 수 있었으며, 대본을 부분으로 나누어 실제 무대위에서의 움직임을 잡아보는 단계로 나아갈 수 있었다. (본 과정을 블라킹이라 하며 이하 '블라킹'이라 칭한다.) 곧이어 블라킹의 부분을 좁혀가며 마침내 나누지 않고 이어서 '리허설'을 진행하는 단계에 이르렀다. 마지막으로 음향스테프와 조명스테프를 모으고 소품을 구비하여 11월 16일 19일 세상에서 가장 아름다운 이별의 공연과 11월 21일 23일 옥탑방 고양이의 공연을 위하여 최종 리허설을 진행하였다.



향후계획

여러 가지 홍보를 통하여 지스트인들에게 연극을 관람할 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 연극이 끝난 후에도 발전된 배우들과 스태프들의 기량을 통해서 더 양질의 공연을 준비할 수 있을 것이다. 또한 이번 무한도전을 통해서 높아진 연극에 대한 관심을 통해 지스트인들의 연극에 대한 지속적인 참여를 유발하고, 문화생활을 더욱 풍부하게 누리는데 기여할 수 있을 것이다.

프로젝트 진행 소감

프로젝트를 진행하면서 계속해서 발전해 나아감을 느낄 수 있었다. 첫째로 배우들의 기량이었다. 원래 연극에 관심이 있었고, 재능이 있는 배우들이었기에 여러 가지 교정을 통해서 전문적인 배우 못지않은 기량을 보여주었다. 둘째로 풍부한 무대소품이 만들어준 현실감이었다. 프로젝트 덕분에 수품과 무대 세트를 더욱 풍부하게 준비할 수 있었고, 이것이 연극의 현실감을 더해줄 수 있었다. 여기에 스태프들의 서포트가 더해지면서 본 연극의 질이 나아감을 보며 뿌듯함과 성취감을 느낄 수 있었다. 지금은 곧 있을 무대에 오를 순간을 기다리며 긴장감과 함께 기대감에 젖어있다. 어서 무사히 잘 마치고 힘들었던 서로를 위로하고 축하하고 싶다.



모요(MOYO)

김정욱, 고동휘, 전지원, 김민승

수행과정

프로젝트 모요 (MOYO)는 어플리케이션 개발에 관심이 있는 학생들이 모여 지스트 학생들이 겪는 문제점에 대해 고민하고, 이를 해결하는 기능을 담은 어플리케이션을 개발하여 서비스 하는 데에 그 수행 목적이 있습니다. 빠르고 간편한 그룹 만들기에 특화된 어플리케이션을 개발하여, 지스트 학생들이 보다 쉽게 자신의 목적에 맞는 그룹을 찾고, 참여할 수 있도록 하였습니다. 이를 위해 어플리케이션 개발에 착수 하였으며 이를 위한 여러 가지 스터디를 수행하였습니다.



수행결과

예상보다 조금 늦었지만, 11월 13일 구글 어플리케이션 마켓에 등록을 마치고 베타 서비스를 교내에서 오픈하였습니다.



향후계획

현재 페이스북 그룹, “지스트 대학생”을 통해 서비스를 홍보하고, 본 어플리케이션의 사용법 및 용도를 알리기 위해 동영상 제작하여 이를 업로드 하였습니다. 이를 통해 학생들의 피드백을 받고, 좀 더 완성된 서비스로 고쳐나갈 계획입니다.



프로젝트 진행 소감

본 프로젝트를 진행하며 어플리케이션 개발이라는 영역 자체가 얼마나 협업을 필요로 하고, 많은 step으로 구성되어 있는지 알 수 있었습니다. 전산전공 학생들로서, 정규 교과목 시간에 경험하기 힘든 이러한 협업 과정들은, 앞으로 실무에서 일을 수행할 때 많은 도움이 될 것이라 생각합니다. 솔직한 소감은 같이 일하는 것, 매우 생각보다 어려웠습니다.

헬퍼

황성주, 곽성경, 양형원, 한다빈, 황태성



수행과정

지스트는 총 세 개의 헬스장을 갖추고 있으며, 수영장, 농구장, 축구장, 테니스장, 야구장 등 다양한 체육시설을 갖추고 있지만, 정작 GISST 대학생들의 체육시설 이용수와, GIST 인들의 운동 횟수는 현저하게 낮다. 이를 개선하고자, 헬퍼팀은 GIST 인들이 운동을 지금보다 더 많이 하는 문화를 GIST에 정착시키는 것을 목표로 하였다.

먼저, GIST 학생들이 모두 헬스장을 이용하기엔 경제적 어려움이 있다고 판단하여, 경제적 부담 없이 운동할 수 있는 맨몸운동을 전파하고자 하였다. Challenge라는 프로그램을 운영하여 학생들에게 기초 맨몸운동(플랭크, 푸쉬업, 스쿼트)를 소개하고, 요일별 과제를 주어 기본 맨몸운동 정보를 학생들에게 전달하였다.

또한, 의지가 약하여 혼자 운동하기 어려워하는 학생들을 위하여, 단체로 운동하는 프로그램을 진행하였다. 그중에서도 비교적 강한 강도로 운동하고 싶으나 그 방법을 모르는 학생들을 위하여 씨킷트레이닝을 운영하였다. 헬퍼 팀이 직접 고안한 씨킷 루틴을 학생들에게 소개하고, 운동 자세를 교정하며, 같이 운동하는 형식으로 진행되었다. 추가로, 기초부터 시작하여, 점점 높은 강도의 운동을 원하는 학생들을 위하여 스쿼트 챌린지라는 프로그램을 진행하였다. 여러 맨몸 스쿼트 운동을 낮은 강도부터 시작하여 높은 강도 까지 학생들에게 소개하고, 같이 운동하는 형태로 진행되었다.

마지막으로, 정말 운동을 열심히 하길 원하는 학생들을 위하여 헬퍼 집중관리 프로그램을 진행하였다. 여기에 참가한 학생들은, 식단, 운동, 일정 등을 헬퍼팀에서 지정된 멘토와 함께 설정하고, 관리하였다. 또한, 앞서 언급한 운동들을 필수로 참여하면서 운동량을 늘리도록 하였다.

헬퍼 팀의 인원만으로 프로젝트를 진행하면서, 지식의 한계를 느꼈고, 학생들에게 더 정확하고, 효과적인 운동, 안전한 운동 방법을 알려주기 위해서는 운동 전문가의 활용이 필수로 느껴졌다. 이에 따라 기존에 부족했던 부분을 보충하고, 더욱 강화하기 위해 크로스핏 전문가를 초청하였다. 여러 근육의 움직임과, 운동 자세를 취할 때 몸의 구조상 주의해야 하는 동작, 근육의 저항을 크게 주어 효과를 높이는 방법 등을 배우게 되었고, 이에 따라 더욱 전문적인 운동이 가능하게 되었다. 이 행사에서 기존 헬퍼팀의 프로그램에 참여했던 인원도 참여함으로써, GIST 인들에게 운동에 대한 전문적인 지식을 알리는 데 도움이 되었다.



수행결과

11월 13일 까지 현재 헬퍼팀이 운영한 프로그램에 GIST 인들이 총 144회 참여하였다. 기존에 목표했던 GIST 인들이 운동을 많이 하게끔 하는 목표 일부는 달성하였다.

앞으로도 더욱 많은 사람들이 운동을 쉽게 접할 수 있도록 기존의 활동들을 바탕으로 GIST 운동 가이드를 제작 중이다.

GIST 운동 가이드의 구성은, 헬퍼팀의 인원과 프로그램에 참여했던 참여자 들을 대상으로 헬퍼 프로그램을 평가하고, 그 경험을 바탕으로 자신이 추천하는 운동을 소개할 예정이다.



향후계획

프로그램을 시작할 당시에는 단순히 운동을 도와주기만 하면 될 것으로 생각하였다. 하지만, 단체로 진행한 씨킷 트레이닝, 스쿼트 챌린지를 운영하면서 학생들에게 운동을 알려주는 과정에서 문제가 생긴 적이 많았다. 자세를 알려 주는데 학생들의 뼈와 근육이 이루는 신체 구조의 특징이 모두 달랐고, 건강상태에 따라서도 주의해야 할 것이 많이 포착되었다.

문제가 생길 때마다 지식을 보강해야 했다. 팀원들 모두가 5년이 넘는 운동경력을 가지고 있음에도 프로젝트를 진행 하기에는 많이 부족했다. 이에 따라 효과적인 교육을 위해 뼈와 근육의 조직, 인대의 구성을 공부할 필요성을 깨달았다. 이를 통해 전문적이고 안전한 교육을 목표로 할 것이다.



프로젝트 진행 소감

매일 같이 해오던 운동을 다른 사람들이 하게끔 한다는 게 쉽지만 느껴졌었다. 하지만 실제 프로젝트를 진행하다 보니 부족한 부분이 많이 보였고, 보강해야 하는 것들도 많이 있었다. 자기가 가진 생각을 실현 한다는 것이 얼마나 어려운 일인지를 깨닫게 된 기회인 것 같다.

인권프로젝트 등잔

김완진, 황소정, 노현석, 서준성



수행과정

설문조사를 진행하여 학내 인권 의식 수준을 파악한 후 활동을 진행, 단편 인권영화, 소수자들의 이야기를 담은 회지 등의 기획이 있었으나 인원과 활동 시간의 부족으로 기획을 폐기함. 최종적으로 인권에 관한 강연을 진행하고 그 강연을 홍보하기 위한 행사를 주최함.

수행결과

130명 가량의 학생들이 설문조사에 참여함. 200명 상당의 학생이 인권데이 행사에 참가했으며 30명 가량이 강연을 들으러 옴.



향후계획

페이스북 메시지를 통해 강연 소감을 접수받아 상품을 제공할 예정이며, 기회가 된다면 영화제 등 진행하지 못했던 기획을 실현해 보고픔.

프로젝트 진행 소감

- 노현석

저를 포함해서 사람들은 늘 에너지를 아끼려는 경향이 있는 것 같습니다. 원자나 분자도 마찬가지잖아요. ㅋㅋㅋ 화학 반응이 일어날 때 에너지를 최대한 효율적으로 쓰려고하고, 뭐 원자핵을 도는 전자가 에너지 준위를 최소화하려는 경향 그런거 있잖아요. 어쨌든 자기 일도 아닌데 발 벗고 나서는 건 너무 귀찮죠. 저도 에너지 낭비라고 생각해요.

근데 이번 프로젝트를 진행하면서 그게 인권의식을 갉아먹는 제일 큰 요소가 아닐까라는 생각을 했어요. 누구나 머릿속으로 생각하는 건 쉬워요. 이거는 윤리적으로 옳지 못한 일이다. 저거는 일어나서는 안되는 일이다. 다들 초등학교때 도덕 시험보면 쉽게들 100점 맞잖아요. 그런데 문제는 행동을 안한다는거 같아요.

만약 내가 어느 주류의 집단에 속해있고 그들의 소속감(?) 덕분에 남들보다 이익을 취할 수 있고,,, 그 정서에 취해서 내 집단이 알게 모르게 속해있지 않는 사람들을 차별하고 착취하는 것은 너무도 편한 일이죠. 그 일이 잘못됐다고 생각해서도 ((자신이 얻는 이점때문에 쉽사리 행동하려 들지않을거고 혹은 모르쇠로 일관할수도 있을거예요.

아몰랑? 아시져ㄹ 되게 불편한 말인데 다들 하는 그거. 무한도전 ppt발표해야하는데 우리 뭐 준비된거 있냐? 누가 준비해? 우리 뭐한거 있어? 발표일 언제임? “아몰랑 누가하겠지” 이런거요. 다들 어제까지 느꼈을거잖아요. 아닌가 저만 그랬나? ㅋㅋㅋ 어쨌든 인권에서도 비슷한 일이 일어난다는거죠. 원가 불합리해보이는건 알아요. 이상한건 알고 고쳐야항거같은데 막상 내가 하려고하면 귀찮고 내일도 아닌데 에너지 왜 써야하나 싶고 다들 아몰랑 하고 계시잖아요.))

인권강사와 얘기하며 느낀건데 그 강사님이 지금까지 많은사람과 얘기하면서 느낀게 그거였대요. 다들 잘못된거는 안대요. 근데 지금까지 아무도 자신들에게 불이익을 주지않았으니깐, 지금 이대로 쪽 지내면 자기는 이익 혹은 불이익은 안 오니깐. 괜히 나섰다가 힘빼고 에너지 빼는 일은 아니니깐.

당장 학교에서 따돌림받는 아이가 있으면 교사나 친구든 누가 도와줄 것 같아? 다들 아몰랑 해버리고 말지. 장애인? 여성? 성소수자? 지역차별? 외국인 차별? 가난한 개도국은? 더더욱 아몰랑이죠. 더더욱 자기와 상관이 없어질테니깐.

심지어는 그들이 차별받을 이유가 있다고 주장하고, 교묘하게 짜내려가고, 자신의 머릿속을 정당화하며 나는 책임이 없다고 세뇌시키고 그냥 이 상황 그대로 자신에게 피해가 가지않는 선에서 놔두는 사람까지 있다는 거져.

아마 나도 그랬고 사람인 이상 에너지를 안 쓰려고 할거다. 달리는것보다는 걷는게 편하고 걷는것보다는 가만히 서있는게 앉아있는게, 누워서 방관하는게 편할테니깐. 아몰랑을 외치면서요. 머리속으로만 생각하는건 제일 편협한 생각이 라고 결론을 냈다. 죄책감이라도 가지던지 그게 싫다면 자신이 할 수 있는 선에서 조금이라도 돕던지.

자기가 소수자가 아니라서 어떤 인권활동이 자신과 직접적인 이익관계로 변환되지않는다면, 그래서 최소한 동기부여가 필요하다면 제가 그랬던것처럼 남을 도와주면서 차라리 우월감이라도 느껴보던지. 그래서 행동이라도 취한다면 괜찮은거 같아요. 여기있는분이라도 한번더 인권활동에 심각하게 생각해본다면 괜찮은 활동이었던것 같습니다.

- 서준성

많은 것을 배우고 또 많은 것을 할 수 있었던 기회였다. 평소 인권에 대해 관심은 있었지만 체계적으로 공부할 시간은 없었는데 무한도전에서 스터디 관리 역할을 하면서 새롭게 유익한 지식들을 얻을 수 있었다. 또 인권에 대해 알리는 활동들도 혼자 하기에는 무리가 있는데 팀으로 모여서 하니 역할 분담도 되고 더 큰 목소리를 낼 수 있어서 좋았다.

- 황소정

하고자 하는 일과 학업 및 학교 생활을 병행하기 쉽지 않았다. 무한도전에 창업휴학과 비슷한 지원이 있다던지, 도전에 좀 더 집중할 수 있는 시간을 줬다면 더 좋은 결과를 보여줄 수 있었을 것이라는 생각이 들어 아쉽다.

- 김완진

자신의 권리를 보장받기 위해 하는 일일지라도 누군가 앞에 나서서 움직이는 것은 많은 피로를 불러일으킨다. 아무리 내 존재를 알리고 내 말을 전달해도 사람들이 변하지 않는다면 더더욱, 피로는 더해가고 희망을 잃기 십상이다. 학내의 인권 인식이 어느 수준인지 알고 있었고 자칫하면 비꼼과 욕설의 대상이 될 뿐이라는 것을 알고 있었기에 사실 큰 의미를 두고 시작하진 않았다. 그냥 ‘여기에도 이렇게 움직이는 사람이 있었다, 그러니 다른 누군가가 도와줬으면 한다.’ 정도의 동기일 뿐이었다. 그래도 생각보다 많은 사람들이 우리의 활동에 참여해왔다. 덕분에 원동력을 조금이나마 회복한 것 같다.

G-Lap

정혜연, 최유창, 김여진, 정지훈



수행과정

- GIST Toastmaster club의 설립 및 매주 목요일 7시 30분에 정기 모임 GIST 구성원들의 커뮤니케이션 및 리더십 향상을 도모함.
- G-LAP팀을 주축으로 하여 학생중심의 Toastmasters club 운영. 교수-학생 수직적 관계에서 탈피하여 멘토-멘티의 수평적 관계로 정기모임 운영함.
- 5월 서울에서 개최한 Toastmasters conference에 참여하여, Toastmasters의 우수 멤버들의 스피치 및 정기모임 운영에 관한 워크샵에 참여함.
- 서울에 위치한 여러 우수한 club을 방문하여 정기모임 구성의 다양성을 도모함.
- 전남대학교 toastmasters club, JNU와 지속적인 교류를 함.
- toastmasters conference를 계기로 맺은 networking을 활용하여, 연사를 초청하여 'speech evaluation'이라는 주제로 세미나 진행.
- 여름방학 동안은 미국과 유럽에 위치한 다양한 Toastmaster Club을 방문하여 GIST 내의 가장 적합한 형태의 toastmasters의 형태를 찾고자 노력하였음.
- 각 정기모임에서는 2개의 prepared speech와 4~5개의 impromptu speech로 이루어짐. 초반에는 스피치에 대한 평가를 교수님들이 주축이 되어 하였지만 11월부터는 스피치에 대한 평가도 학생들이 하였고, 평가에 대한 피드백을 교수님들이 함. 이로써 진정한 학생 주도를 이루어냄.

수행결과

- 결과적으로 GIST 캠퍼스 내에 Toastmaster club이 만들어짐.
- 정기모임에 꾸준히 참여한 여러 GIST 구성원들의 스피치 및 리더십의 증진을 본인 및 타인이 확인할 수 있었다.
- 정기모임을 매주 운영하며 거의 매주 새로운 사람들이 참여하였고, G-LAP멤버들이 호스트로서 역할을 해야했다. 이러한 역할을 수행하면서 social networking 능력 또한 향상되었다.
- 여러 문화권 출신의 외국인들을 초청하여 문화 교류를 이루어냄. (문화에 대한 스피치로 문화에 대한 이해력 향상).





향후계획

- 본 프로젝트의 결과물 중 하나인 GIST Toastmaster Club을 지속적으로 운영하여 GIST 캠퍼스 안에서 구성원들이 대중 강연 능력 향상을 도모할 수 있는 장소와 기회를 제공할 것이다.
- GIST Toastmasters club 운영 방침 확립 후, 정기모임의 내실을 다진 후 GIST 구성원 외 영어에 관심있는 일반인까지 공개
- toastmasters와 관련된 연사를 초청하여 정기모임 개선 및 개인적인 멘토링 진행.
- toastmasters national speech contest 출전
- JNU TM 및 다른 지역의 TM과의 네트워크 공고히 함.
- GIST Toastmaster club을 GIST 대학, 대학원, 외국인 학생들까지 포함하는 소통의 장으로 발전시킬 예정.



프로젝트 진행 소감

- 정혜연(팀장, 기초교육학부 2학년)

프로젝트 목표였던 '리더십 및 커뮤니케이션 능력 도모'는 모두가 인정할 만큼 팀원 모두들 달성하였다. G-LAP팀원 외에도 매주 운영하였던 정기모임에 꾸준히 참여하여 커뮤니케이션 능력을 많이 향상시킨 학생들을 보면서 많은 보람을 느꼈다. 무한도전이 아니었다면 경험하지 못했을 새로운 과제들을 수행했다. 예산안 집행과 수많은 시행착오들 속에서 팀원들을 이끌며 올바른 방향을 제시하는게 어려웠다.

하지만 이러한 어려움을 헤쳐나가며 한 단계 성장하는 것을 느꼈으며, 팀원들이 성장해 나가는 것 또한 보았다. 또한 매주 정기모임을 개최하며 다양한 사람을 만날 수 있었지만 정기모임의 방향을 그 다양한사람들 모두를 만족시킬만한 합의점을 찾는 것이 매우 큰 과제였다. 여기서 많은 시행착오를 겪었지만, 균형을 잡는 법을 배웠다. 이번 프로젝트가 아니었으면 고민해보지 않았을, 겪어보지 못했을 경험들을 많이 하게되었다.

- 최유창(팀원, 기계공학부 3학년)

프로젝트를 진행하면서 예상치 못한 끊임없는 문제 인식과 문제해결의 과정을 겪어야 했고 그 과정에서 다양한 경험을 쌓을 수 있었다.

- 정지훈(팀원, 기초교육학부 2학년)

GIST 구성원 외에도 Toastmasters conference 참여와 연사 초청을 통해 다양한 배경을 가진 사람들을 만날 수 있었고, 그 과정에서 사회를 바라보는 시선을 넓힐 수 있었다. 비즈니스 사회를 간접체험할 수 있었다.

- 김여진(팀원, 기초교육학부 2학년)

나는 항상 사람들 앞에 서면 머리가 하얘졌다. 사람들 앞에 서는 것은 긴장되고 두려운 것이었으며 피하고 싶은 경험이었다. 하지만 Toastmaster의 자유롭고 긍정적인 분위기를 통해 사람들 앞에 서는 것에 대한 두려움이 많이 줄어들었고 이를 즐길 수 있었다. 또한 다른 Toastmaster를 방문하고 GIST 내에서 toastmaster 모임을 개최하면서 다양한 사람들과 만나며 소통할 수 있었던 값진 기회였고 새로운 인연들을 만나게 되었다.

Summer Time Buskerz

김민상, 조혁진, 한귀동, 서동건, 김아린, 김지현



수행과정

버스킹(busking)이라는 공개 공연 활동을 통해 gist 캠퍼스만의 문화를 만들어 보고자 했습니다. 첫 기획과정부터 다양한 동아리(밴드, 기타, 힙합)로서 활동했던 멤버들이 참여를 했기 때문에 악기 숙련의 과정을 쉽게 줄일 수 있었습니다. 그 대신에 남은 시간들을 단순히 일방향으로 진행되는 공연에서 서로 소통하는 공연으로, 거리에서 보는 버스킹을 언제 어디서나 현장의 분위기를 느낄 수 있는 버스킹으로 만드는 등 공연 문화를 만들어 나가는 방식에 대해서 고민하고 토의 했습니다. 때문에 주어진 예산을 통해 야외 음향을 구성하기 위한 장비를 대여하고, 고품질의 음향을 인터넷 매체를 통해 전달하기 위해 노력했습니다.

단순히 GIST안의 문화뿐만 아니라 타 지역으로 진출해서 즐기면서 음악하는 저희들의 모습을 보여드리려고 했습니다. 날이 추워지는 환절기에 접어들면서 저희가 이제까지 진행했던 스타일을 바탕으로 작곡, 작사, 프로듀싱을 배우면서 음반, 음원을 발표하여 딱딱한 공대의 모습이 아닌 문화적으로도 유연한 GIST의 모습을 널리 알릴 것입니다.



수행결과

GIST에서 진행되는 동아리 공연들과의 차별성을 확보하였습니다. 이미 진행된 공연장이나 강의실을 이용하는 것이 아니라 캠퍼스 야외를 무대로 공연을 진행하면서 많은 학생들에게 버스킹을 하는 사람들이 이 학교에도 존재함을 알렸습니다. 최근 SNS를 통해서 라이브를 진행하는 문화를 반영하여 페이지를 개설하여 여러번의 공연을 진행하였습니다. 149개의 좋아요(구독)를 확보하고 최대 2000건에 달하는 게시물 도달률을 달성했습니다. 또한 자작곡을 확보하였고 이를 전문 녹음시설을 이용해 스트리밍, 음반으로 발매할 예정입니다.



향후계획

프로젝트의 연속성은 내재적으로는 향후 음악활동과 작곡활동으로 이어질 것입니다. 크리스마스 시즌을 이용한 연습실 콘서트를 계획할 예정이고 저작권 정식 등록 음원을 발매할 예정입니다. 하지만 모두가 진학, 면학을 앞두기 때문에 더욱 중요한 것은 외재적 영향에 의해 나타날 것입니다. 아직 야외공연, 라이브 중계에 대한 경험이 없는 후배들을 도와주기 위해 각자의 동아리에서 노하우를 전수하고 서로 협력을 유도할 예정입니다.



프로젝트 진행 소감

광주과학기술원에서 문화 활동을 목표로 한 프로젝트에 참여하게 되어 매우 기쁩니다. 앞으로 세상을 이끌어 나갈 인재는 과학인재, 문화인재 각각이 아닌 서로의 활동을 존중하고 조화롭게 인생을 설계해나가는 인재라고 생각합니다. 이와 같은 다양한 경험을 기반으로 후배들과 학우들에게 경험을 나누며 학업을 진행할 것입니다.

파워레인저

김민아, 김다현, 박유진, 이상헌, 추성윤

수행과정

- 소아암 환자들을 위해 모발 기부를 하고 싶은 학생들이 많지만, 모발의 손상이 없어야 하며, 일정 길이 이상이어야 하고, 파마나 염색 등을 일체 하지 않아야 하므로 현실적으로 어려움이 있다. 이와 같이 본인이 가진 것을 절약하고, 양보해야 하는 ‘보편적인 기부활동’의 의미를 탈피하고자, 지스트 학우들을 대상으로 염색서비스 제공을 통해 가발 기부금 후원 비용을 마련하였음.

- 페이스북 페이지를 통해 신청자를 미리 받은 후, 매주 주말을 활용하여 염색 시술을 진행하였음. 팀원들과 회의를 통하여 구체화한 가격표 등을 기준으로 수익금을 받음. 또한, 시술 신청자 분들에게 본 프로젝트의 취지를 효과적으로 소개하여 소아암 환자들에 대한 관심을 유도함.

- 동아리 연합회의 주도 하에 첨단종합사회복지관에서 노인분들의 새치 염색봉사활동을 2회 진행하였으며, 시술 대상자의 만족도가 매우 높았음.

- 염색에 대해 부담을 가지는 학생들을 위해 새로이 클리닉 서비스를 추가하여 큰 호응을 얻음.



수행결과

- 사회적 관점

약 30만원 상당의 수익금을 GIST 무한도전 프로젝트의 이름으로 소아암 환자를 위해 기부할 예정이며, 동아리 연합회의 주도 하에 첨단종합사회복지관에서 노인분들의 새치 염색봉사활동을 2회 진행하는 과정에서 광주과학기술원(GIST)에 대해서 소개하고, 좋은 인식을 제고하는 계기가 됨.

- 개인적 관점

염색 서비스를 신청하신 분들께서 대부분 친구들과 함께 방문하셔서 무한도전 프로젝트에 대해 소개를 듣기도 하고, 취지를 알릴 수 있었음. 또한 평소 알지 못했던 동기, 선배들과 친해질 수 있는 좋은 기회였음.



향후계획

앞으로 (반드시 무한도전 프로젝트가 아니더라도) 새치 염색봉사 등 팀원들이 공부하고 준비했던 것들이 헛되지 않도록 다방면으로 재능기부를 할 계획이다. 기회가 된다면 인터넷 강의 등으로 더욱 공부하여 자격증 등에도 도전해볼 생각이다.



프로젝트 진행 소감

- 처음에는 많이 서툴고 긴장했지만, 경험을 거듭할수록 팀원들이 주도하여 인형, 블루투스 스피커 등을 비치함으로써 시술 대상자 분들이 편하게 있을 수 있는 분위기를 만들었다. 또한, 많은 분들께서 좋은 취지와 시술 서비스에 대하여 칭찬, 격려를 해주셔서 몸은 고되었지만 힘이 났다.

- 염색을 할 줄 몰랐지만, 무한도전을 하는 과정에서 스스로 머리도 직접 염색할 수 있고, 다른 학우들 머리도 염색해 줄 수 있게 되었으며, 새치 염색봉사도 할 수 있게 되었다. 여러모로 유익한 무한도전 프로그램이었다

- 처음 무한도전을 시작할 때는 '우리가 사람들 염색을 잘 할 수 있을까? 사람들이 많이 신청할까?'라는 불안한 마음이 많이 있었다. 그래서 더 열심히 염색하는 법을 익히고 책이나 영상을 찾아보았다. 사람들 염색을 하고 동네 어르신들 염색봉사를 해드리며 무한도전을 프로젝트에 참여하길 잘했다는 생각이 들었다.

- '염색'을 주제로 어떤 프로젝트를 진행하게 될 줄은 상상도 못했지만, 활동을 하면서 사람들의 염색에 대한 인식이 꼭 나쁠 필요가 없다는 것을 느꼈다. 또한 봉사활동을 하면서도 큰 보람을 느꼈다. 덕분에 학교생활에 보람찬 요소가 하나 추가된 것 같아서 이 프로젝트에 참여하길 잘했다고 생각한다.

아낌없이 주는 빵2

배대훈, 장혜진, 강상원, 김현중, 박정현, 이가현

수행과정

9월부터 제대로 된 프로젝트를 시작할 수 있게 되었다. 먼저 제과, 제빵 필기시험 공부를 한 후 필기시험에 응시했다. 그리고 10월 초, 중순에 제과제빵 실기연습, 및 나눔을 위한 공간이 마련되어 제과제빵 실기 연습을 하게 되었고, 직접 만든 빵을 아침에 나눔할 수 있게 되었다. 그리고 현재도 나눔과 실기연습을 진행 중이다.



수행결과

우선 필기시험 공부를 통해서 제과, 제빵 관련 지식들을 풍부하게 습득할 수 있었다. 시험 응시결과 6명중 3명이 필기 시험에 합격했다. 다음으로 실기시험은 아직 응시하지 못했으나 응시할 예정이고, 열심히 실력을 키우고 있다. 현재 아침에 빵을 직접 나눔 하면서 바쁜 아침에 밥을 먹지 못했던 친구들이 간단한 빵으로 식사를 때우고, 이를 통해 수업 효율을 증진시키고 있다.



향후 계획

프로젝트가 마무리 되어 가는 지금 이 시점에서 실기시험에 합격한다면 좋을 것이다. 그래서 프로젝트가 마무리 될 때까지 실기시험 합격에 도전해 볼 것이고, 프로젝트가 마무리 된다 해도 실기시험에 합격하도록 계속 도전할 것이다. 그리고 GIST학생들을 대상으로 설문조사를 진행해 아빵이 거둔 성과를 알아볼 것이다. 프로젝트가 끝난 후에 장소문제가 잘 해결된다면 동아리를 만들어 아빵을 GIST의 하나의 문화로 이어나갈 예정이다.

프로젝트 진행 소감

김현중 20175049

‘아낌없이 주는 빵2’의 일원으로써 지금까지 무한도전 프로젝트를 진행한 나의 소감은 한 마디로 ‘새로움’이다. GIST에 진학하기까지 삶의 대부분을 공부와 함께했을 다양한 사람들이 만나, 제과제빵이라는 새로운 기술을 접하고, 아침을 굶는 많은 학우들을 위해 이를 나누어 주는 봉사를 하면서 ‘새롭다!’라는 생각을 하게 되었다. 과연 누가 아침을 못 먹는 친구들을 위해 빵을 나누어 줄 생각을 하였을까? 그리고 과학기술원에 진학해서 빵, 과자를 구울 것이라고 생각했을까? 종합대에서도 경험하기 힘든, 아니 경험할거라고 생각조차 못 할 이런 기회를 잡게 된 것에 감사함을 느낀다. 평소 빵을 좋아하던 나로써 나와 남들이 먹을 빵을 직접 구울 수 있다는 점이 너무 좋았고, 이를 조금 더 전문적으로, 제빵기 능사자격증에 도전하는 과정 또한 재밌었다. 게다가 이를 남을 위해 봉사한다는 점에서 그 무엇보다 보람을 느낄 수 있었다. 게다가 이 활동을 진행하면서 주변으로부터 맛있다는 말과, 아침을 먹게 해줘서 고맙다는 말을 말들이 보람을 더 키워주었다. 더군다나 아침에 빵을 나눠주기 위해서 전날 늦게까지 즐겁게 빵을 굽고 있는 내 모습과, 아침에 일찍 일어나서 정해진 장소에 빵을 들고 가는 내 모습을 보면서 내 자신 또한 변하고 있다고 느꼈다. 조금 더 성실한, 보람찬 삶을 살 수 있게 해준 무한도전 프로젝트에 지원한 건 평생을 가도 잊히지 않을 것이다.

배대훈 20165078

프로젝트를 진행하면서 작년보다 나아질 것이라는 기대감이 있었다. 하지만 기대와 다르게 작년과 바뀐 것은 크게 없었다. 프로젝트 진행부터 여러 가지 문제들이 발생했다. 하라홀을 이용할 예정이었으나 하라홀 측에서의 반대로 인해 이용할 장소를 새롭게 찾아야했다. 올해 무한도전을 홍보할 때 컨테이너 등의 사진을 넣으면서 컨테이너를 제공해 줄 것이라 믿었지만 작년처럼 역시 무산된 것 같았다. 프로젝트가 끝나갈 10월 무렵 장소를 제공 받고 제과, 제빵을 연습할 수 있게 되었다. 동아리 창설, 사업화 가능성 시험 등 다양한 방식으로 프로젝트를 새롭게 진행하려고 계속 생각했으나 일정이 바뀌게 되면서 모두 무산 되어버렸다. 많이 아쉬웠다. 하지만 내년에도 아빵을 꾸준히 이어나갈 새로운 친구들을 모집할 수 있었고, 그 친구들이 잘 이어 나간다면 아빵이 하나의 문화가 될 수 있을 것이라고 기대 된다. 올해도 빵을 만들어 나눔 할 수 있어서 좋았고, 사람들이 아빵과 관련된 이야기를 해 주어서 좋았다. 내년에도 프로젝트가 이어진다면 더 발전될 수 있다면 좋겠다.

장혜진 20165157

그저 빵 만드는 것을 좋아해서 참가하게 된 프로젝트였다. 집을 이사하면서 오븐을 쓰지 못하게 되어 학교에서 마음껏 구워보자 하는 마음으로 신청했었다. 물론 2기였기 때문에 1기 친구들이 얼마나 고생했는지 익히 들어 알고는 있었다. 하지만 생각한 것과 직접 해보는 것은 무척이나 달랐다. 수업과 과제가 모두 끝난 뒤 저녁에 적어도 네다섯 시간을 투자해 빵을 수십개씩 구워야 한다는 것은 생각보다 더욱 힘들었다. 피곤은 그날로만 끝나는 게 아니라 다음날까지 이어지곤 했다. 주말에는 미리 한 번 연습해보아야 했고, 연습을 못 해본 주에는 우왕좌왕하다 태워버린 적도 있었다. 축제당일날도 오전 일찍 일어나 다른 사람들은 축제를 즐길 시간에 홀로 빵을 굽고 있기도 했다. 가끔 내가 뭐하려고 신청해서 이렇게 고생하고 있을까 후회도 했다. 하지만 행복한 순간들도 많았다. 갓 구운 빵냄새가 땀 짓의 공간을 가득 채웠을 때, 처음 구운 빵이 예쁘게 나왔을 때, 배합을 망친 재료로 아무렇게나 만들어 구워 볼 때, 연습용 빵을 집에 가져가 내가 만든 거라며 자랑할 때, 공부하는 친구들에게 슬쩍 가져다 줬을 때, 아침에 빵 고르며 지스트 학생들이 재잘거릴 때 그리고 모금함에 기부금이 많이 모였을 때. 지스트에는 대학생살하며 할 수 있는 다양한 활동들이 있다. 하지만, 학업외적으로 학교안에서 빵을 구울 수 있는 기회는 아마 이번이 마지막일 것이다. 게다가 나를 위한 것이 아니라, 아침을 못 먹은 친구들에게 나눔하기 위한 것이라 더욱 의미있었다.

이가현 20175116

대학에 들어와서 공부가 아닌 내가 즐기고 취미로 하던 베이킹을 학교의 지원을 받으며 할 수 있다는 사실에 처음에는

그저 즐기는 마음으로만 시작했다. 실제로 빵과 과자를 만들면서 스트레스를 풀 수 있었다. 하지만 막상 공식적인 아낌없이 주는 빵2의 활동을 알리며 많은 학생들에게 나누어 주게 되니 맛있고 예쁘게 만들어야 한다는 부담이 생겼다. 그만큼 더욱 열심히 만들게 되었다. 무한도전을 하기 전과 다름없이 수업을 듣고 매주 밤마다 4~5시간씩 과자를 만드는 것이 체력적으로 힘들었지만 내가 즐길 수 있는 일로 다른 사람들이 1교시 수업을 든든히 들을 수 있다는 사실이 뿌듯했고 매일 아침 직접 와서 과자와 빵을 가져가는 사람들이 고맙다는 말을 한마디씩 해줄 때마다 보람을 느꼈다. 무한도전 프로젝트를 한 기간은 그저 힘들게 하루하루 할 일을 하며 마무리하는 것이 아니라 ‘다음에는 또 어떤 과자를 만들까’라고 기대하며 하루하루를 마무리하였던 기간이었다.

강상원 20175002

처음 이메일로 지원서를 작성할 때는 ‘설마 되겠어?’라는 마음이었다. 하지만 얼마안가 카카오톡 채팅방이 개설되고 팀원들을 실제로 만나보니 진짜로 시작했구나는 실감이 들었다. 방학기간동안 필기 시험을 준비하고 필기 합격 후 실제 빵을 만들어보기까지의 과정이 매우 신선했다. 머리로만 상상하고 동영상으로 보기만 했던 것들을 내 손으로 직접 만들어 보는 것 또한 감회가 새로웠다. 빵을 만들면서 원래 나에게 없던 기술을 손에 익히니 왠지 모를 뿌듯함과 자신감이 생겨났다. 작년까지만 해도 입시라는 환경속에서 하루하루를 근성으로 버텨냈었는데 아마도 이 즐거움을 맛보기 위한 역경이지 않았을까. 이 활동이 막바지에 이르러 더 이상 매일같이 빵에 대해 생각하지 않게 되겠지만, 이 활동은 나에게 있어 매우 소중한 추억이자 제빵은 나와 평생을 같이 할 취미가 될 것이다.

박정현 20175075

지스트 내에 무한도전이라는 이름의 프로젝트가 있다는 것을 2월 영어캠프 당시에 알 수 있었다. 학생들의 다양한 분야의 활동들을 지원하는 프로젝트이며, 한 선배가 나와 설명해주던 아낌없이 주는 빵과 뮤지컬에 도전하던 그 모습이 아직도 생생하다.

평소에도 제과, 제빵에는 관심이 있었다. 믹스를 사다가 집에서 만들기도 하고, 제과를 하는 형에게 붙어 제과하는 과정들을 지켜보기도 했었다. 아낌없이 주는 빵과 같은 프로젝트를 하고 싶어 여럿 수소문을 하던 중, 작년에 이은 아낌없이 주는 빵 2를 계획하고 있다는 소문을 들었다. 관심도 있었고, 도전해보고 싶은 마음에 바로 참가하고 싶다는 의사를 내비쳤다.

프로젝트 기획서를 제출하는 것으로 1학기 때 프로젝트가 시작되었다. 하지만 선배들이 버클리를 가서 방학기간 동안의 공백과, 장소를 지원받지 못해서 제과가 불가능 했던 점 등이 아쉬웠다. 하지만 2학기가 시작된 후 선배들도 돌아오고 장소도 구해서 제과를 하고 나눔을 진행할 수 있게 되었다. 레시피만 보면 쉬워보이던 제과, 제빵이 실제로 하면 힘들다는 것을 배울 수 있었다. 그러면서도 평소 여건이 안 되어 못했던 것을 하고 제과기능사 필기시험을 준비하는 등 자기계발을 하는 느낌을 받아 더욱 좋았다.



영상 촬영 제작 및 방송 활동

딴 짓의 행복

백태승, 송우석, 이정욱

84

My Little GIST

김경환, 백주연, 전하윤, 조한빈, 주이진, 하태관

86

청춘영화제

정현준, 부수희, 김윤재, 이규민, 남창균, 우소현

90

딴 짓의 행복

백태승, 송우석, 이정욱

수행과정

‘딴짓의 행복’팀은 GIST의 학부생 대상 창의력 증진 프로그램인 무한도전 프로젝트를 기록하는 다큐멘터리 제작 팀입니다. 그렇기에 ‘딴짓의 행복’팀이 핵심 포인트로 삼은 것은 ‘관찰’입니다. 다른 무한도전 팀들이 자신의 목표를 위해 도전하는 모습을 지켜보며, 그들이 지나온 행보를 기록하는 일이 저희 프로젝트의 핵심인 것이죠. 그러기 위해서 각 팀원들은 각자 분야를 나누어 맡았습니다. 팀장인 백태승 학생이 프로젝트 총괄 및 감독으로 일정관리 총괄과 촬영 지시를 맡았습니다. 그리고 송우석 학생과 16, 17학번의 이정욱 학생이 카메라 담당으로 촬영을 맡았고, 편집 담당인 정현준 학생이 촬영한 영상 정리와 편집을 맡았습니다.

장르의 특성상 지금 이 글을 작성하고 있는 이 순간에는 아직 다큐멘터리 완성 단계에는 이르지 못했지만, 결과물을 내고 있는 다른 팀들의 모습을 촬영해나가고 있습니다. 청춘들이 만드는 청춘들만의 영화 ‘청춘영화제’팀, 소수자들의 인권에 관한 정혜실 강사님의 강연을 주관한 ‘등잔’팀, GIST내 운동문화 형성을 위한 헬스 트레이닝 프로젝트 ‘헬퍼’, 그리고 총장로에서 공연을 한 ‘오전 8시 35분’팀까지 다양한 분야의 팀들의 활동들을 모두 기록해 나갔습니다.



딴 짓의 행복 무한도전

수행결과

이번 프로젝트를 진행해가며 무한도전 프로젝트의 의미를 더욱 더 잘 이해하게 되었습니다. 팀원으로서 참여한 학생들은 여러 제약들 때문에 함부로 도전해보지 못한 일들, 소위 ‘딴짓’이라고 칭하는 것들을 수행하게 되었습니다. 하지만 이런 딴짓을 하는 학생들의 모습에서는 쉽게 볼 수 없는 열정이나 주체성을 볼 수 있었습니다. 그들은 억지로 하는 것이 아니었고, 스스로 하고 싶은 일에 몰입했습니다. 물론 모든 활동들이 성공은 아니었겠지만, 그런 실패들에서조차 방법을 찾아 나아가는 학생들도 있었습니다. 그런 기록들을 최대한 남기기 위해 노력했고, 이제 ‘딴짓의 행복’팀이 기록했던 기록들을 정리하기 시작할 예정입니다.



향후계획

앞서 말했듯이, 이젠 저희 팀이 고생해서 모은 영상들을 취합하고, 정리해야 합니다. 인터뷰들도 다시 정리하고, 최종 마무리 된 팀들의 마지막 인터뷰도 해야 합니다. 이 모든 것을 정리한 뒤, 영상 편집과 함께 나레이션 후속녹음을 해서 완성된 다큐멘터리를 제작할 예정입니다. 다큐멘터리를 완성한 이후에는, 이 기록이 이후 프로젝트를 참여할 학생들이 볼 수 있게 공유할 수 있는 소통의 장을 마련하는 것이 좋지 않을까 싶습니다. 또한 이후에 참여하는 학생들이 앞서 새로운 도전을 했던 모습을 보고, 배울 수 있는 점이 있다면 배울 수 있는 일종의 선행 자료로 삼을 수 있으면 좋겠습니다.

프로젝트 진행 소감

다큐멘터리라는 새로운 장르를 도전해 볼 수 있어서 좋았습니다. 모든 것이 실제로 진행되는 일이기 때문에 예상치 못한 사건들에 당황하기도 했습니다. 그렇지만 그 모든 경험들이 선물상자를 열어보는 것처럼 즐거웠습니다. 가장 좋았던 점은 다른 프로젝트 팀들이 어떤 활동을 어떻게 진행하고 있는지 직접 옆에서 지켜볼 수 있었다는 것입니다. 그 과정에서 학생들의 열정과 행복을 카메라에 담을 수 있어 행복했습니다.

My Little GIST

김경환, 백주연, 전하윤, 조한빈, 주이진, 하태관



수행과정

- 자산성 장비 구매 불가 방침으로 인해 모든 장비를 대여하여 진행하였다. 모든 장비를 대여해야 하다 보니 장비 대여를 알아보는 과정부터가 순탄치는 않았지만, 팀원 간에 협동하며 최대한 원활하게 진행할 수 있도록 노력하였다.

- My Little GIST의 영상제작 활동과 더불어 'Director's Week'을 진행하였다. 팀원 간 주기적인 역할 재분배를 통해 영상물 제작 과정에서 다양한 역할을 경험하고, GIST내 학생들과의 협업 및 상호작용을 하기 위함이다. 본 활동을 통해 팀원 모두가 돌아가며 각자 1~2주간 감독을 맡아 영상을 제작했다. 미리 'My little GIST' 페이스북 페이지를 통해 스텝/각본/배우 등 참가자들을 모집하기도 하였다.

- 완성된 영상들은 교내 TV망인 GISTv에 선별적으로 송출하여, GIST 구성원 간에 공감대를 형성하고 긍정적인 반응을 이끌어냈다.



수행결과

- 첫 번째 영상 : GIST 동물농장

이 영상은 '지냥이'라고 불리는 GIST 학교 내에 살고 있는 고양이들을 소개한 영상이다. 인터뷰를 위해 지향성 마이크를 처음 도입하여 성공적인 영상을 제작할 수 있었고, 기술적 오류 등 주의해야할 사항들을 확인할 수 있었다.

- 두 번째 영상 : TV동화, 행복한 GIST

이 영상은 캠퍼스 안에서 일어날 법한 남녀 간의 사랑이야기를 주제로 한 영상이다. 우연한 만남과 조별과제를 통해 사랑에 빠지게 되는 남녀를 아름답게 표현했다. 모집공고를 통해 출연 부분에서 관심 있는 사람을 모집하였다. 영상의 재미를 높이기 위해 편집 도중 배경음악과 영상효과를 삽입했다.

- 세 번째 영상 : The nightmare of GIST

이 영상은 대학 생활 중, MT나 여행을 갔을 때 벌어지는 소동을 그렸다. 주인공 주위에 사람들이 있는 듯이 보이다가 마지막에 주는 반전으로 공포감을 더했다. 공포감을 더하기 위해 소등 상태에서 적외선 모드로 촬영하였다.

- 네 번째 영상 : 걸어서 버클리 속으로

이 영상에서는 UC Berkeley로 여름학기를 수강하고 온 학생들의 인터뷰를 담았다. UC Berkeley에서 얻을 수 있는 좋은 점, 교훈, 조언 등을 담았으며 현재 1학년인 17학번뿐만 아니라 미래의 후배들에게도 도움이 될 수 있는 영상이다. 모집공고를 통해 후배들에게 조언을 줄 출연자 3명을 모집하였으며, 실내에서의 인터뷰를 위해 조명과 초지향성 마이크, 영상지향성 마이크를 도입하였다.

- 다섯 번째 영상 : GIST VJ 특공대 : 하동 편

이 영상은 GIST 사람들에게 경상남도 하동이라는 생소할 수도 있는 여행지를 소개하기 위한 것이다. 초지향성 마이크와 지향성 마이크를 이용하여 시장과 같이 시끄러운 야외에서도 인터뷰를 원활하게 진행했으며 하동에 있는 여러 여행지의 다양한 풍경을 담아내었다. 실제 방송 프로그램인 'VJ 특공대'의 레이아웃 및 진행 방식을 오마주 하였다.

- 여섯 번째 영상 : 인 토익(In TOEIC)

이 영상은 공인영어인증시험 중 하나인 토익점수에 시달리는 GIST사람들의 상황을 찍었다. '인 타임'이라는 영화의 예고편을 패러디하였으며 토익 점수 때문에 취업 등에 고통을 받는 사람들을 재치있게 표현했다. 편집 부분에서 1명, 출연 부분에서 10명을 모집해서 진행하였으며, 다양한 상황에서의 촬영을 거치며 조명과 지향성 마이크, 캠코더를 추가로 사용하였다.

*) (GIST 구성원 대상) 외부 모집 인원 현황

- | | | |
|--|--|---------------------------------|
| 1) GIST 동물농장 (촬영 1명, 출연 1명)
촬영: 윤대화
출연: 전수아 | 2) TV동화, 행복한 GIST (출연 1명)
출연: 최승빈 | 3) The nightmare of GIST 1 (없음) |
| 4) 걸어서 버클리 속으로 (출연 3명)
출연: 신해성, 이유진, 조유빈 | 5) GIST VJ 특공대 : 하동 편 (나레이션 1명)
내레이션: 이지원 | |
| 6) 인 토익(In TOEIC) (편집 1명, 출연 10명)
편집: 임주영
출연: 조유빈, 이재현, 손보영, 이지원, 이우재, 송우석, 임주영, 심재원, 이유진, 배근수 | | |



향후계획

- 팀원들이 힘을 모아 영상을 제작하는 과정에서 영상은 절대 혼자서는 제작하기 힘들다는 것을 실감했다. 이에 감독이나 작가, 편집 등 다양한 역할들을 경험하고 느껴보는 것의 중요성을 깨달을 수 있었다. 예를 들어 대본 작성을 맡더라도, 영상 제작 전반이나 편집 과정에 대한 충분한 이해를 동반한다면 조금 더 양질의 시나리오를 작성함으로써 영상의 질 향상에 기여할 수 있다. 따라서 우리는 편집과정을 접해보지 못한 사람들은 편집을 익히고, 배우로서 참여해보지 못한 사람은 출연을 해보면서 서로서로의 역할에 대해 더 이해해 왔고 앞으로도 알아갈 것이다. 이는 팀원뿐 아니라 My Little GIST 프로젝트에 참여한 GIST 구성원들 모두가 이후에 마주할 다양한 상황들에서, 팀워크나 다른 사람들과의 상호작용에 긍정적인 효과를 줄 수 있을 것이다.

- 예산 지급 상의 문제로 인한 장비의 부재, 프로젝트 기간의 연장에 따른 제작 일정 개편, 제작 과정상의 사정 등으로 인해 기획되었으나 아직 제작 단계인 영상들이 몇몇 존재한다. 1박 2일, GIST NEWS, 동아리 홍보영상, The Nightmare of GIST 2 등이 그들이다. 프로젝트 진행이 종료되는 시점까지, 이들 영상도 지금까지 그래왔듯이 잘 마무리하고자 한다.



프로젝트 진행 소감

- 김경환 / 기초교육학부 17학번

사실 처음에는 지원금의 규모에 놀라 지금이 아니면 언제 댄짓이란 걸 학교 지원 받아 가며 해 볼 수 있을까 하는 생각에 덜컥 시작한 프로젝트였습니다. 하지만 머지않아 잠 잘 시간까지 줄여가며 열정적으로 매달리는 저와 팀원들의 모습을 보며 안쓰러움 한편에 뿌듯함과 자랑스러움을 느낄 수 있었습니다. 제가 이 프로젝트를 통해 얻을 수 있었던 것은 피로와 다크서클뿐만이 아니었습니다. 영상제작 분야에 가지고 있었던 저의 호기심과 관심을 조금이나마 전문적으로 발전시킬 수 있었고, 진정한 협력과 협동의 의미를 떠올려보기도 하였으며, 상상치도 못한 다양한 역경들을 헤쳐 나가는 방법들도 배웠습니다. 더불어 단순히 전문적인 장비를 사용하는 것에서 나아가 다양한 촬영기법들에 대해 공부하고, 여러 촬영 일정을 능동적으로 계획해보며 미흡하게나마 PD의 자질을 함양해볼 수 있었던 것 같습니다. 제가 꼭 프로젝트를 이끌어 가는 위치에 있지 않았더라도 그랬겠지만, 프로젝트 진행 과정에서의 다양한 걸림돌들을 해결해나가며 프로젝트의 취지에 대해 이해하고 3C1P라는 가치에 대해서도 다시 한 번 생각해볼 수 있었습니다. 얼마 남지 않은 프로젝트 기간, 꼭 잘 마무리해서 My Little GIST가 언젠가 힘들 때면 한번쯤 꺼내보고 싶은 작은 추억으로 남을 수 있기를 소망합니다.

- 백주연 / 기초교육학부 17학번

이번 무한도전 프로젝트에 참여하면서, 말 그대로 시험공부가 아닌 댄짓을 통한 행복을 느낄 수 있었습니다. 평소 같았더라면 절대 해보지 못했을 1박2일간 여행을 떠나면서 촬영이나 GISTv영상송출과 같은 경험은 제게 깊은 인상을 남겼고 영상에 더욱 관심을 갖게 만들었습니다. 만약 다른 친구들이나 내년에 들어올 후배친구들이 무한도전 프로젝트에 참여할지 고민하고 있다면, 대학생활동한 한 번쯤은 꼭 해봐야할 유익한 경험이니 참여해보라고 권유하고 싶습니다.

- 주이진 / 기초교육학부 17학번

이번 무한도전 프로젝트를 통해 저희는 도구나 환경 문제로 촬영하지 못했던 다양한 영상들을 제작해 보았습니다. 또한 단순히 영상을 촬영하는 것에서 그치지 않고 SNS, 학교 내에 비치된 텔레비전 등에 영상을 송출하여 저희 팀의 인지도도 높일 수 있었고, 교내의 많은 분들이 저희가 제작한 영상을 알아봐주시는 데에 뿌듯함과 즐거움을 느낄 수 있었습니다. 처음 프로젝트를 시작했을 때는 조금은 사무적이었던 팀원들 역시 긴 시간동안 함께 의견을 나누고 때로는 갈등하기도 하며 프로젝트를 진행하는 과정에서 한층 더 가까운 사이로 발전할 수 있었습니다. 반년에 가까운 기간 동안 다양한 영상을 기획하고 촬영하면서 저는 제가 즐기면서 할 수 있는 취미생활, 즉 '댄짓'의 중요성을 깨닫게 되었습니다. 어쩌면 앞으로의 삶을 즐기면서 살아가는 데에 학업보다 더 중요할지도 모르는 '댄짓'인데 시간이 아깝다는 생각에 지금까지 너무 소홀히 했다는 생각이 들었습니다. 남은 기간 동안에도 프로젝트에 열정적으로 참여하여 좋은 성과를 거두고 싶습니다.

청춘영화제

정현준, 부수희, 김윤재, 이규민, 남창균, 우소현



수행과정

6월, 일찍이 행사 기획 및 세부 일정 구성을 차근차근 시작하여 7월, 청춘영화제 참가자 모집과 함께 행사 구성에 살을 붙여가기 시작했습니다. 캠프 기간중 기획된 두 특강의 강사분들을 섭외하고 캠프 콘텐츠 구성의 타당성에 대해 지속적으로 검토 하였습니다. 8월, 청춘영화제 캠프의 모양을 만들어 나갔습니다. 캠프에 필요한 물품을 구매, 대여하고 아이스브레이킹 콘텐츠를 구성하고 행사장소를 대절하였습니다. 모집된 참가자들을 분배하여 두 팀을 구성하여 사전에 공지하였고, 시나리오를 구상할 수 있는 시간을 만들 것을 조언하였습니다. 두 팀의 팀명은 “파도도 바다다”, “...” 으로 이후 8월 23일부터 25일까지 2박 3일간 진행된 청춘영화제 캠프기간동안 자신들만의 특색있는 단편영화를 만들었습니다.

8월 23일, 청춘영화제 첫 날. 참가자들이 삼삼오오 운영본부에 모였습니다. 청춘영화제가 어떤 프로젝트로 시작되었고, 앞으로 삼일간 어떤 일들을 하게 되는지 설명하는 시간을 잠시 가진 후 아이스브레이킹 콘텐츠를 통해 함께 영화를 만들게될 참가자들간의 서먹함을 줄였습니다. 점심식사 후, 지스트학생상담경력센터 조성은 선생님을 모셔 또래상담토크쇼를 진행하여 서로의 가치관, 진로에 관한 고민을 공유하고 이해하는 시간을 가졌으며, 이후 촬영 장비 분배와 함께 본격적인 영화 촬영에 들어갔습니다.

8월 24일, 청춘영화제 둘째 날. 이른 아침 집합하여 외부에서 초청한 양동진 강사님을 모시고 연기 특강을 진행하였습니다. 연극연기와 영화연기의 차이점, 연기 하는데 있어 필요한 기초적인 지식들에 대해 강의하셨습니다. 이후 각 팀별로 단편 영화를 촬영, 편집하였습니다. 다른 참가자들이 뒷풀이 회식을 하는 동안에도 편집팀은 밤새 편집하여 다음날 아침 단편 영화를 만들어 내었습니다.

8월 25일, 청춘영화제 마지막 날. 10명이 한 팀이 되어, 두 팀이 만들어낸 단편영화들을 상영하고 우리끼리 감상하는 시간을 가진 후 청춘영화제는 막을 내렸습니다.

2박 3일간의 캠프가 끝나고, 청춘영화제 캠프중 있었던 다양한 에피소드와 참가자들이 느낀점 등을 담은 메이킹 필름을 제작하였습니다. 우리가 청춘영화제를 기획하며 느꼈던 것들도 포함하여 청춘영화제 라는 한 프로젝트를 담은 메이킹 필름을 준비하였습니다.

수행결과

청춘영화제 캠프의 마지막날 상영될 두 편의 영화가 완성되었습니다. “파도도 바다다” 팀의 ‘Color’ “...” 팀의 ‘위로’. 청춘영화제 마지막 날 두 단편영화를 도서관 소극장에서 상영하고 관람하는 시간을 가졌으며, 청춘영화제에 개인적으로 관심을 가져주신 양동진 연기 특강 강사님께서 상영회에 함께하셔서 영화 감상 후 각 팀의 영화제 대하여 짧은 평을 해주셨습니다. 그렇게 참가자 21명, 촬영 멘토 2명, 편집 멘토 1명, 스태프 6명, 총 30명의 사람들이 함께했던 청춘영화제는 25일 막을 내리게 되었습니다. 두 영화는 청춘영화제 공식 페이스북 페이지에 업로드 되었으며, 다음은 두 영화에 대한 간략한 설명입니다.

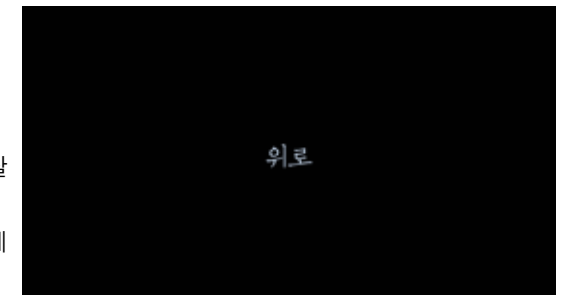
단편 <Color>
감독 백태승
팀 파도도 바다다

백태승 (15학번) 감독의 단편영화 ‘Color’는 칼같이 계획된 하루를 살아가는 무채색의 주인공 ‘승영’이 ‘지수’에게 반해 채색되는 과정을 보여준다. 두 주인공을 다른 색감으로 표현하여 승영이 사랑에 빠지는 과정을 보여주는 연출과 영상미가 돋보인다



단편 <위로>
감독 김민석
팀 ...

김민석 (17학번) 감독의 단편영화 ‘위로’는 지루하게 반복되는 일상을 살아가는 우리에게 그 권태를 극복하는 또 하나의 일상을 보여준다. 반복되는 일상을 알람소리와 함께 표현한 연출, 그리고 일상을 담담하게 담아내어 공감을 이끌어낸 스토리가 돋보인다.



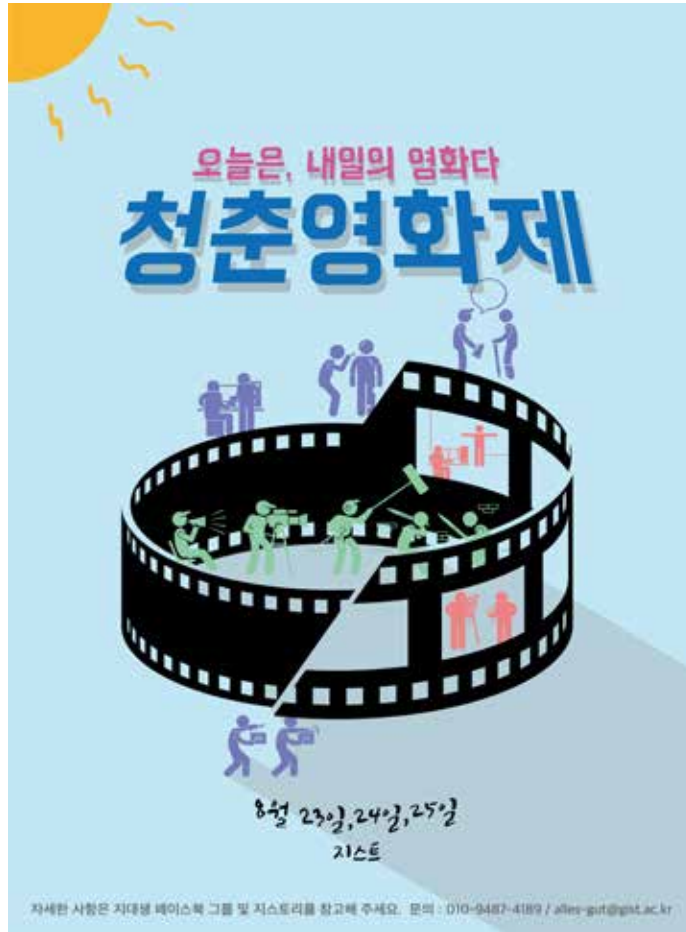
또한 팀 청춘영화제는 청춘영화제 캠프에 그치지 않고 다른 곳에서 청춘영화제 결과물을 상영할 기회를 꾸준히 만들어왔습니다.

10월 지스트 무비나이트 행사에서 영화 ‘라라랜드’ 상영 전 감독인터뷰와 함께 청춘영화제 결과물을 상영하는 시간을 가졌고, 11월 지스트 대학 교내 동아리인 ‘믹솔로지스트’, ‘스페이스바’와 함께 칵테일바, 간식바, 영화가 어우러진 작은 행사를 진행하여 청춘영화제 결과물을 상영하였습니다.

향후계획

GIST 과학영화제는 작년의 무한도전프로젝트를 수행했던 팀이며, 청춘영화제의 전신입니다. 청춘영화제는 작년의 과학영화제를 보완하는 방향으로 발전하였고, 청춘영화제는 내년의 ‘어떤’영화제의 전신이 되어 또다른 프로젝트의 기반이 될 것입니다.

청춘영화제의 마지막 날, 참가자들을 대상으로 설문지를 진행하여 청춘영화제에 관한 의견을 수집하였고, 이를 분석하여 더 나은 영화제를 만들어나갈 것입니다. 올해의 무한도전프로젝트가 끝나기 전에 설문 분석을 완료하여 참가자로부터 제시된 문제점에 대한 보완책을 구상할 것이며 내년에도 이 같은 행사가 이어질 수 있도록 노력할 것입니다. 이 같은 영화제가 지스트의 고유 행사로 자리매김 하길 바라는 마음입니다.



프로젝트 진행 소감

- 팀장 정현준

청춘영화제가 시작하기 전, 참가자 안내 카드뉴스를 만들어 배포하던 순간, 청춘영화제 캠프 운영본부에 냉장고를 두고 음료수를 채워 넣던 순간, 캠프 전의 마지막 회의를 밤늦게 마치고 방으로 돌아가던 순간. 청춘영화제를 준비하고 진행하던 모든 순간들이 기억납니다. 끝까지 성실히 함께 노력해준 우리 팀원들에게 정말 고맙고 간혹 내가 이 프로젝트에 느끼는 가슴벅참이라는 감정을 공유하고 있다는 생각이 들곤 해서 정말 행복했습니다. 자신이 기대하던 청춘영화제가 아닐 수도 있고, 자신이 원하던 역할이 아닐 수도 있기에 청춘영화제 참가자들에게 죄송했고, 즐거운 시간 보낼 수 있었다고 말씀해 주셔서 참가자들에게 고맙습니다. 결국, 저는 즐거웠습니다. 수 많은 사람들과 함께 만든 청춘영화제였고, 정말 매 시간이 노트에 갈무리해 적어두고 싶은 순간들의 연속이었습니다.

- 팀원 부수희

작년 무한도전 과학영화제 프로젝트에 이어 어느덧 두번째 영화제를 맞이했는데, 친구들의 영화 제작 실력이 수준급이 되어가고 있어서 신기하면서도 뿌듯했습니다. 공부만 하다가 방학 때 짧은 시간에 집중해 영화 한편을 완성한다는 것, 너무나 멋진 일이었습니다 ^0^

- 팀원 김윤재

짧은 기간동안 학생들이 서로 도우며 10분 정도의 단편영화를 만드느라 모두 수고하셨습니다. 청춘이라는 주제로 좋은 영화를 만들어주셔서 저도 공감하며 재미있게 영화를 봤습니다. 저에게도 좋은 경험 이었고 참여하신 모든 분들에게 청춘영화제가 좋은 경험, 추억으로 남길 바랍니다!!

- 팀원 이규민

평소대로 학교 생활을 했다면 쉽게 접할 수 없었을 영화 쪽 예술 분야를 무한도전이라는 계기로 접할 수 있어 재밌기도 했고 다양한 분야를 알아가는 것 같아 기분이 좋았습니다. 또한 과학을 공부하는 학생들이 엄청난 열정과 수준 높은 역량을 발휘하여 영화를 만드는 것을 보고 대단하다는 생각이 들었고, 저 스스로도 발전해야겠다는 생각이 들었습니다. 너무나도 특별한 경험이었고, 이 영화제가 계속 이어나가 발전하면서 지스트의 대표 행사가 되었으면 좋겠습니다.

- 팀원 남창균

2박3일의 기간동안 팀원들과 한편의 결과물을 만들어낸 것 만으로도 큰 의미가 있다고 생각하는데, 완성도 높은 영화가 나와서 한편으로는 놀랐고 또 대단하기도 했습니다. 평소에 영화제작이나 영상관련 분야에 관심이 있던 학생들이 뽐어내는 열정과 에너지가 대단했으며 이 행사를 기획하는 입장에서, 열심히 참여하는 학생들의 모습을 보고 뿌듯하기도 하고 좋은 기운을 함께 얻어갈 수 있었던 것 같아 좋았습니다. 참여한 학생들 입장에서도 평소 쉽게 할 수 없었던 일을 해볼 수 있는 좋은 기회가 되었으리라 생각되며 앞으로도 영화제를 꼭 이어나가고 싶습니다

- 팀원 우소현

행사를 기획해보는 것도 재밌는 경험이었고 3일동안 진행된 청춘영화제 본 행사도 열정을 가진 참가자들 덕분에 지켜보는 것만으로도 힘을 얻어간 것 같습니다. 무엇보다도 다양한 학교 사람들을 만나고 이야기 나눌 수 있었던 점이 좋았습니다. 참가자분들이 청춘영화제를 즐겨주셔서 뿌듯했고 부족한 점은 보완해서 내년에 또 하고 싶습니다.

판지²

2017 ^{지스트}GIST 무한도전 프로젝트 두번째 이야기

발행처 GIST 연구지원팀
61005 광주광역시 북구 첨단과기로 123(오룡동)
062) 715-2937
whjang86@gist.ac.kr

발행일 2017년 11월

디자인 UB Design