

판짓



2020년 GIST 무한도전 프로젝트

INFINITE CHALLENGE PROJECT

실패해도 좋아,
한 번 도전해 보는 거야!



GIST 무한도전 프로젝트란?

‘실패해도 좋아, 한 번 도전해 보는 거야!’ 라는 취지로 2016년부터 시작된 GIST 대학생들의 공식적인 ‘판짓’ 활동입니다. 학생주도 창·제작 활동을 통해 성공, 실패를 반복하면서 창의성(Creativity), 의사소통 능력(Communication), 협동심(Cooperation)과 문제해결 능력(Problem-solving)(3C1P)을 갖춘 인재로 성장할 수 있도록 돕는 것이 무한도전 프로젝트의 목적입니다.

공모 및 선정은?

인문, 과학 등 대학 교육 관련 전 분야에 대한 창의적 작품제작 활동 부문과, 독창적인 분야 학습, 독서, 외국어 역량 강화, 봉사활동 등 3C1P 역량 강화 그룹 활동 부문, 그리고 ‘창의와 소통능력 향상을 위한 영상 크리에이터 도전’을 주제로 한 지정공모 부문, 총 3개 부문으로 나누어 모집하였습니다.

학생들의 창의성과 도전정신을 고취하기 위한 프로젝트를 고려하여 창의성, 적합성, 잠재력을 종합적으로 심사한 결과 총 23개 팀을 선발하였습니다.

참여 학생은?

참여학생 총 94명	
창의적 작품제작 활동	18팀
3C1P 역량 강화 그룹 활동	3팀
지정공모	2팀

무한도전 프로젝트 참여 학생들은 1년간 팀별 과제를 수행하면서 중간 멘토링, 성과보고서 제작에 참여하였습니다.

코로나19로 인해 변화한 대학생활에 적응하는 한편 무한도전 프로젝트를 병행하면서 바쁜 1년을 보낸 무한도전 참여 학생들에게 아낌없는 격려와 지원을 보냅니다. 무한도전 활동을 통해 발견했을 협동의 즐거움과 창작의 재미가 앞으로의 여정에 소중한 자산으로 함께하기를 바랍니다.



Contents ▶▶▶

01 창의적 작품제작 활동 007

TPMS	008
각설	012
GISToon	016
Hardrone	020
GBase	022
휴강익스플레이스	026
책꽃이	030
한빛	034
지스트 굿즈	036
투게더 E.M.	040
소확행	042
SYP	046
TGIG	048
지스트신문	052
Air Click	054
ECO	058
Alchemist	064
이지	068

02 3C1P 그룹활동 071

깔루아	072
Cheers!	074
The GIST Genius	078

03 지정공모 081

GISTudio	082
FLY	084

04 SPECIAL INTERVIEW 086

기초교육학부 최원일 교수	086
2020년 GIST 무한도전 프로젝트 선정평가위원	

01 창의적 작품제작 활동

TPMS

김현성, 곽경민

각설

권민찬, 한장혁, 양찬우, 노진하, 권오현

GISToon

박세호, 주이진, 이승필, 김은영, 이지웅

Hardrone

조건우, 김단을, 윤혜진, 최준재

GBase

백지훈, 강희주, 엄태준, 이윤정, 성민우, 고강빈

휴강익스플레이스

황석현, 이상범, 권유민, 오은수, 전익형

책꽃이

임진하, 박상민, 김성재

한빛

김하은, 김채림, 곽평원, 조채은

지스트 굿즈

이효기, 김형주

투게더 E.M.

박진혁, 김익찬, 김시현, 송명준, 심영빈, 원승범

소확행

조성진, 조규민

SYP

김현아, 김태연, 박세현, 정다빈, 홍진기

TGIG

이선재, 강채울, 심 준, 심혜은, 정동혁, 김민서

지스트신문

고송주, 곽재원, 강대연, 이현호, 배설영, 최은기

Air Click

강성준, 김강민

ECO

이준명, 황창원

Alchemist

박정현, 양현준, 전우석, 김동우, 김진서, 신재룡

이지

유지호, 김이륜

TPMS

Development of Table size PCB Manufacturing System

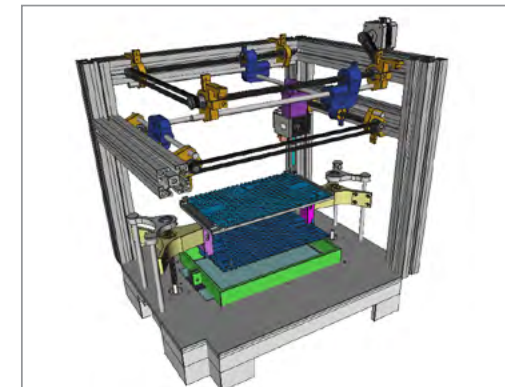
김현성, 광경민

본 팀은 인쇄 회로 기판 (PCB; Printed Circuit Board)를 재료단에서 바로 완성된 형태의 제품을 형성할 수 있는 3D 프린터를 개발하는 것에 초점을 맞추어 기기를 설계하고 관련 실험을 진행하는 것을 목적으로 하고 있다.

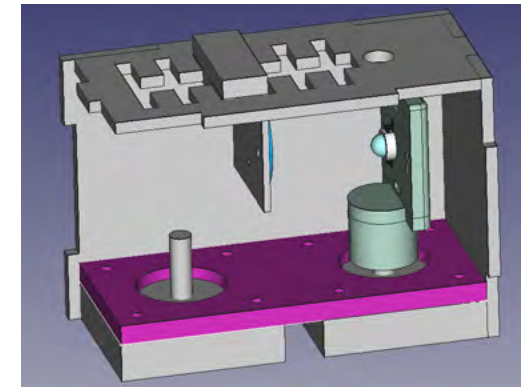
수행과정

- 2019년도 가을학기에 초기 구상에 들어가서 기기의 형태와 구조 설계 + 테스트용 모터, 프로파일 등을 주문하고 electric circuit 구성에 쓰이는 metal nano ink와 sintering 논문 탐색으로 현실성있는 구현인지 탐색
- 2020년도 봄학기, xy-plotting 구조물 구동 실험, 3D 모델 설계와 학교 내 3D 프린터를 이용한 구현 작업 → 모델 설계가 공학적으로 오류가 있어 대대적인 수정 작업 돌입. (사비로 진행)
- 2020 5기 무한도전 프로젝트 공모 선정으로 초기 지원금 150만원 할당, 2020년도 기계공학회 설계 경진대회 신청 (타 대학생 포함 팀으로), 기계공학회 설계 경진대회 제안서 통과
- 2020 여름 방학: 설계안 수정 작업 분석과 보고서 작성, 기계공학회 설계 경진대회 중간 보고서 제출, 구동 구성품 중 Heating bed 및 LED Datasheet가 충분치 않아 측정 방법 조사 및 실험 계획서 작성, 학교 물리 실험실 측정 장비 목록 조회.
- Heating bed sensor - temperature 측정 실험 수행 및 보고서 작성: 판지 공간 내 실험용 DC 전원 공급기 사용 및 arduino sensor 이용
- LED angular intensity distribution 측정 실험 수행 및 보고서 작성: Creative G 시설을 이용해 실험 기구 설계 구현 및 수행
- 최종 디자인을 기반으로 세부 구성물 디자인 수정하며 구현 작업 시작, 기계공학회 설계 경진대회 중간 보고서 통과 및 최종보고서 제출 대상 안내, 변리사에게 설계 내용과 작성한 특허 초안을 기반으로 출원 서류 작성 의뢰

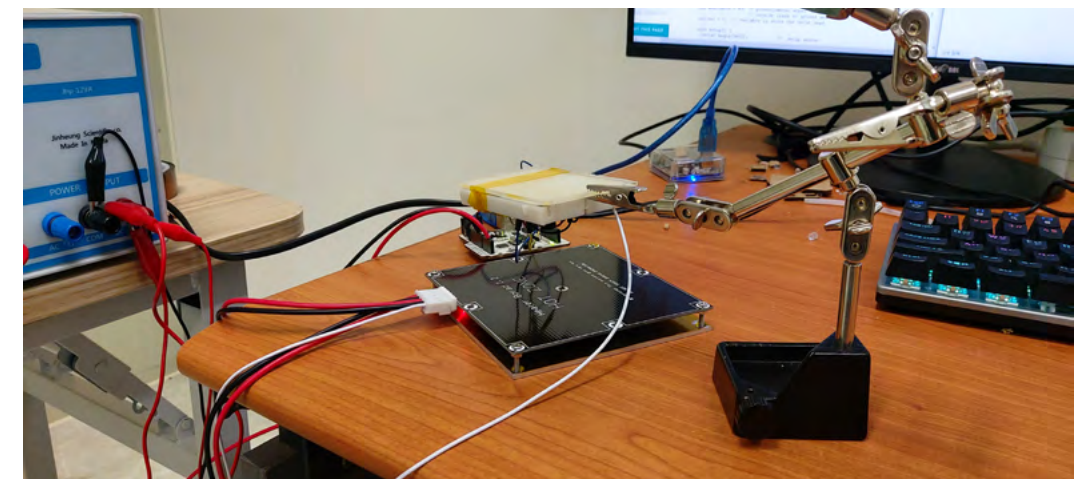
- 추가 지원금 요청 97만원: 구현 완료 후 실험을 위한 실험품 구입 목적 + 회로부 구성이 늦어져 이 부분에 추가 지출
- 헤더부분 작업을 위해 대학 기관 내 중앙기기 센터 소유 CNC 절삭 기기와 Wire cutting 기 사용 절차 조사 및 담당자님과 실제 구현을 위한 수정사항 피드백 반영+수정 후 의뢰, 연구실 계정 없이는 외부인 가격으로 들어가는 절차를 최진숙 직원분께서 처리해주셨음 (2차 지원금에서 삭감).



전체 조감도



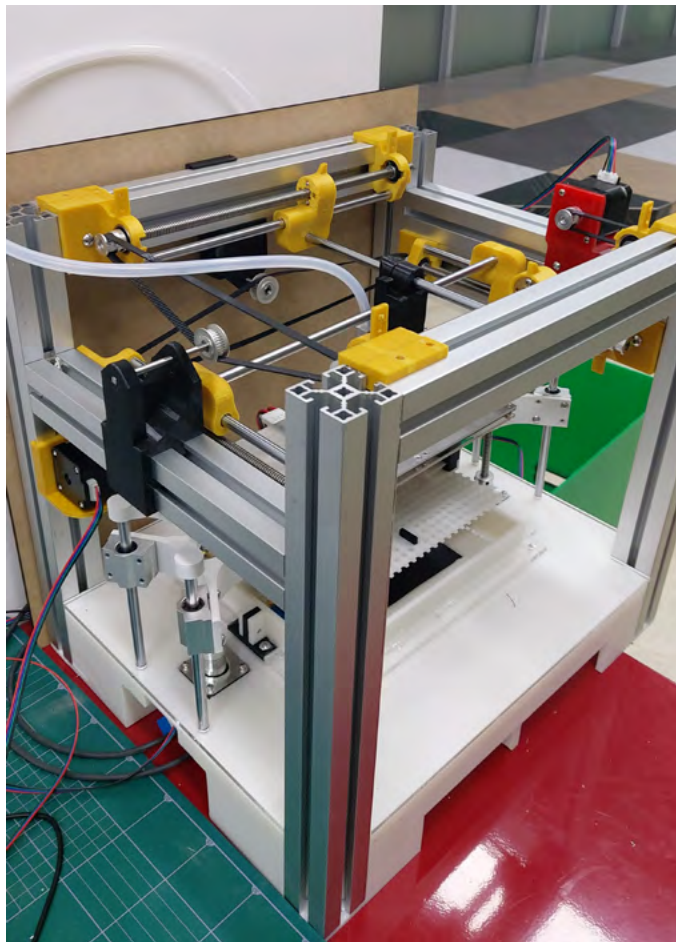
LED 실험 장치 모식도



히팅베드 실험과정

수행 결과

- 기기 설계: 완성
- 기기 구현: 기계 구성품: 조립 형태 완성, 회로: 미완성 (설계 완성), 제어 소프트웨어: 미완성
- 세부 조정용 실험: 계획 수립, 기기 구현 지연으로 실험 x, 일부 실험용 재료 구입 상태
- 기타 성과: 기기 설계로 특허 출원, D2 창업 오피스 아워 신청 승낙, 기계공학회 설계경진대회 최종보고서 제출 진출, 2020 ACE 창업 아이디어 경진대회 서류 통과



설계 구현

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

처음부터 장기 프로젝트가 될 것이라 예상해 처음 설계를 시작했을 때부터, 돈이 필요한 진행사항들을 제외한 초반 설계, 실험 계획들을 미리 끝내고 프로젝트에 들어가고자, 준비를 미리미리 하였는데, 계획한 목표치의 30% 정도 밖에 끝내지 못하여 매우 아쉽다.

특히나 중간에 설계 수정, 업체의 Data sheet 제공 미비로 인한 별도의 실험 + 구성품 주문 등으로 시간이 매우 늦추어졌으며, 별도로 실제 프린트하는 과정에서 고려해야 하는 여러 공학적 값들을 정하고 설계를 최적화하기 위해 작업하는 내용이 늘어나 지연이 빈번히 발생했다.

이러한 문제들을 해결하면서 실제로 여러 가지 경험도 많이 해본 것은 분명 긍정적이다. 올해에 해본 일을 나열해 보면, FreeCAD를 통한 3D 설계, PCB 회로기판 설계와 구현, 선형 기계 구동부 설계, 광원 효율 최적화를 위한 구조도 설계, 적분 방정식 공부, Gnu Scientific Library를 이용한 수치해석 프로그래밍, Matematica를 이용한 계산, 학교내 CNC 및 와이어 커팅기 사용, 특허 출원 문서 초안 작성과 조사, 실험 계획을 위한 측정방법 공부, 유기 화학의 polymerization 반응 계산법 공부, 알루미늄 가공, LED 소자 전원 공급을 위한 회로 설계, 전원부에 쓰이는 MOSFET 설계 공부, UI 와 제어프로그램을 위한 웹프로그래밍 공부, 전자회로 인쇄의 Nano ink sintering 방법 근황 논문 탐색과 읽기 등등 다양한 분야를 건들여 봤고 실제로 일부 경험은 동아리 발표나 나중에도 확실히 도움이 될 만한 지식들이었다.

다만, 본 기계를 끝까지 완성 시켜 보고 싶은 마음이 큰데, 설계안을 기반으로 창업 경진대회 등에서 아이디어 인정 받아서 자금 지원으로 만들거나, 내년도 무도 + 창업 프로그램과 연계해서 지속적으로 진행하고 싶다.

각설

권민찬, 한장혁, 양찬우, 노진하, 권오현

저희는 지스트를 배경으로 하는 게임을 만들고자 모인 각설 팀입니다.

팀은 작년에 게임 만들기를 무한도전으로 진행했던 권민찬과 한장혁, 그리고 이번에 새로 모인 권오현, 양찬우, 노진하로 이루어져 있습니다.

수행과정

1. 기획

저희는 여름방학에 양찬우 학생을 제외하고 모두 잔류해, 매일 회의를 하며 무한도전을 진행했습니다. 게임 만들기는 Unity Engine을 이용하기로 결정했습니다. 작년에 게임 만들기를 경험했던 권민찬과 한장혁 학생은 이미 Unity Engine을 사용할 수 있었고, 노진하와 권오현 학생은 미리 여름학기가 되기 전에 Unity Engine을 공부해 왔습니다.

여름방학에 중점을 둔 것은 기획이었습니다. 작년에 무한도전을 해본 결과, 좋은 기획이 뒷받침되어야 좋은 게임이 나올 수 있겠다는 깨달음을 얻을 수 있었습니다. 논의 결과 권민찬 학생은 코딩 인력이 아니라 기획 및 팀장으로서의 행정적인 처리를 담당하기로 했고, 나머지 학생들은 전부 코딩에 투입하기로 했습니다.

하지만 기획이 쉽지는 않았습니다. 5명 전부 아이디어 회의에 익숙하지 않았습니다. 그래도 모두가 아이디어를 내고, 하나씩 줄여 나가 ‘어떤 게임을 만들 것인가’를 고민했습니다. 기획이 충분히 되고 나서야 코딩을 시작하려 했기 때문에, 첫 3주 정도는 전부 기획에 투자했습니다.

기획 회의가 진행될수록, 점점 만들고자 하는 게임의 틀이 잡혔습니다. 게임의 시점은 어떤 식으로 할 것인지, 기본적인 룰은 어떻게 할 것인지 등 기틀이 잡혀갔습니다.

결과적으로 “GIST에서 졸업하는 학생을 키우는” 게임을 만들기로 결정하고, 코딩에 착수했습니다. 교우관계, 학업, 건강 등 부가적인 컨텐츠도 하나씩 틀을 잡아 갔습니다.

2. 코딩

다음으로 집중한 것은 코딩이었습니다. 마치 CPU의 코어 수가 많다고 프로그램이 항상 더 빠르게 작동하는 것이 아닌 것처럼, 4명이나 되는 코딩 인력을 적절히 배분하는 것도 쉽지는 않은 작업이었습니다. 한장혁 학생과 권민찬 학생 외에는 코딩 협업 경험이 없다시피 하였기 때문에, 협업 방식을 결정하고, 매번 각자 할 일을 정해서 코딩하는 것이 익숙해 지는 데에도 꽤 많은 시간이 소요되었습니다.

특히 각자 할 일을 명확히 정하고, 이를 함수화 하여 누구라도 쉽게 꺼내 쓸 수 있게 하는 것에 중점을 두었습니다. 각자 한 일에 주석을 남기고, 매 회의 마다 진행 상황을 점검하는 등 많은 노력을 기울였습니다.

그래도 코딩에 다들 연습을 많이 해온 만큼, 코딩은 순조롭게 진행되었습니다. 세세한 고칠 점들은 남아있었지만, 8월 안에 대부분의 코딩을 완료했습니다. 지금도 그 틀 위에서 작업을 하고 있습니다.

3. 그래픽

그래픽은 게임에 있어서 코딩이나 기획만큼 거대한, 아니 그보다 더 비중있는 부분이라고 할 수 있습니다. 일단 그래픽이 매력적이면, 게임의 재미나 코딩의 완성도와는 관계없이 이목을 끌 수 있습니다. 하지만 저희에게는 전문 디자이너가 없었고, 그래픽 작업은 코딩 작업보다 힘들었습니다.

외주 작업으로 게임 전부를 완성하기에는 돈도 많이 들고, 시간도 많이 들었기 때문에 저희는 할 수 있는 만큼 수작업을 하기로 하였습니다. 포토샵을 다룰 수 있는 양찬우 학생을 필두로, 각자 그림을 연습하여 많은 분량을 그렸습니다. 그 결과 퀄리티가 높다고는 할 수 없지만, 무엇인지 알아볼 수 있을 정도에 그래픽을 완성할 수 있었습니다.



코딩을 위해 협업하는 팀원들

저희가 그리기 어려운 부분은 외주를 사용하였습니다. 학교 도서관이나 기숙사, 대학동 같은 건물은 위에서 내려다 보는 시점이지만 조금은 기울어져 내려다보는 저희 게임의 특성상 그리기 아주 어려웠습니다. 이는 인터넷 외주 사이트들을 이용하여 해결하였습니다. 먼저 오퍼를 걸어 가격 협상을 하고, 저희가 무엇을 원하는지 정확히 전달하는 일이 시간은 좀 걸렸지만, 그래도 적당한 가격에 외주를 받을 수 있었습니다.

수행 결과

수행 결과, 튜토리얼이나 설명 부분이 아직 부족하기는 하지만, 어쨌든 플레이와 클리어가 가능한 게임을 만들었습니다. 만들어진 게임 내용은 본래 기획과는 많이 달라졌습니다. 결국 만들어진 게임은 “GIST에서 빨리 졸업하기”를 목적으로 하는 게임입니다. 친구를 잘 사귀고, 시간을 알뜰하게 사용하여 GIST에서 최대한 빨리 졸업하는 것을 목적으로 하는 게임입니다. 가장 빨리 졸업한 사람에게 상품을 주는 이벤트도 생각했었으나, 코로나 문제 때문에 실행하지는 못했습니다.



수작업과 외주를 합쳐 만들어진 초기 배경

향후 계획 및 프로젝트 진행 소감

1. 향후 계획

언제까지 무한도전 수행 기간이 주어질지 모르겠지만, 시험 이후에도 기간이 조금 주어진다면 만든 게임을 조금 손보고, 어떻게 배포할 것인지 생각해보려 합니다. exe 파일로 만들어서 무한도전 페이지에 올리는 방법이 현재 가장 유력하지만, Play store나 Steam 등에 올리는 것도 고려하고 있습니다. 손 보기의 경우도 할일이 많습니다. 나눠져서 코딩하다 보니 생기는 자잘한 에러들, 그래픽 깨짐이나 이상한 대사들, 고칠 점을 찾아 보면 계속 나옵니다. 시험이 끝나고 진득하게 모여서 버그 픽스를 할 수 있는 시간이 있다면 해보고 싶습니다.

2. 프로젝트 진행 소감

협업을, 특히 전컴전공끼리의 코딩 협업은 언제나 많은 도움이 됩니다. 서로의 코딩 스타일을 공유하고, 주석을 달고, 상대의 코딩을 읽고 거기에 덧붙이는 작업은 쉽게 경험할 수 없는 일입니다. 코딩 실력 상승이 주 목표 중 하나였던 만큼, 코딩 실력 면에서는 큰 도움이 된 것 같습니다. 하지만 아쉬운 점이 있다면 만들어진 게임이 생각보다 재미 없다는 것입니다. 대박이 날 정도로 재미있기를 기대한 것은 아니지만, 그래도 기획할때는 충분히 재미있는 게임 같다고 생각했는데, 결과물이 이렇게 나온 것은 좀 아쉽습니다.

GISToon

박세호, 주이진, 이승필, 김은영, 이지웅

본 프로젝트는 웹툰을 정기적으로 연재하고 단행본을 출간하는 것을 목표로 한다. 글과 그림이 혼합된 매체인 웹툰 제작에 참여함으로써, 단순히 좋은 글과 그림을 제작하는 방법을 익히는 것에서 더 나아가 글과 그림이 조화를 이루는 방법을 경험으로 터득하여 타인에게 자신의 이야기를 효과적으로 전달 할 수 있는 법을 배우고자 한다.

수행과정

이 프로젝트는 크게 두 부분으로 나뉘어 진행합니다.

옴니버스식 일상툰의 연재

일상을 바탕으로 한 웹툰을 제작합니다. 이 프로젝트의 구성원은 1학년에서부터 4학년까지 지스트에서의 다양한 경험을 웹툰에 담습니다. 지스트 구성원들의 공감을 목표로 하지만, 지스트에서 더 나아가, 과기원들의 공감, 또는 대학생들의 현실, 20대 청년들의 고난 그리고 우리 모두의 낭만을 그려내고 싶습니다.

드라마 웹툰 제작 및 단행본 발행

스토리작가 1명과 그림 작가 1명은 각자 팀이 되어 여름방학 동안 웹툰을 구상하고 이후에 이를 제작하여, 네이버 도전웹툰 또는 블로그에 연재하는 것을 목표로 합니다. 각자 팀들이 연재한 웹툰을 하나로 묶어서 한권의 단행본을 제작하는 것을 최종 목표로 합니다.

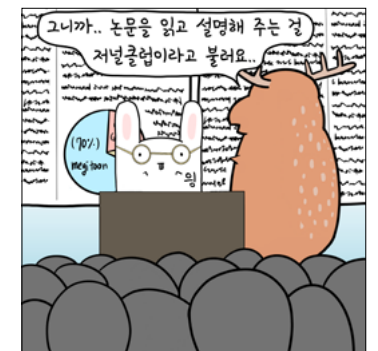
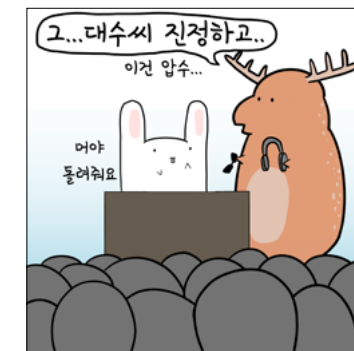
수행결과

웹툰을 게재하는 인스타그램 계정을 개설하고, 일상툰 및 여타 단편을 올렸습니다. 136명 정도의 팔로워를 확보하였으며, 이후로도 계속 업로드와 홍보를 진행하여 늘릴 예정에 있습니다.

대수로운 G-SURF 생활

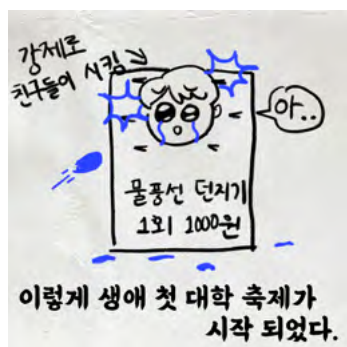
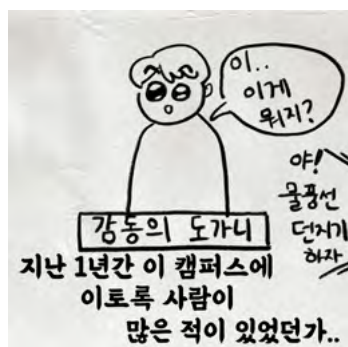
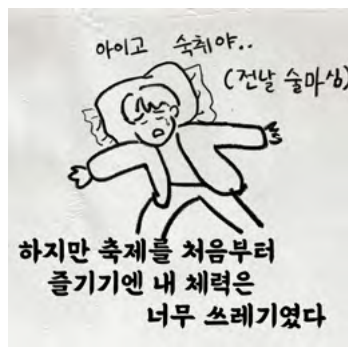
#3 저널클럽 (1)

글 / 대수
그림 / 예기





축제 2017 (1)



프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

그림은 “보이지 않는 것을 보이게 한다.” 19세기의 화가 파울 클레의 말입니다. 저희 팀도 역시, 처음엔 보이지 않는 것을 보고 싶어서 함께 웹툰을 그리기 시작했던게 아닌가 싶습니다. 지스트에서 더 나아가, 과기원의, 혹은 모든 대 학생의 현실, 20대 청춘의 고난 그리고 우리 모두의 낭만에 대해 이야기해 보자, 그런 취지에서 시작했으니 말입니다.

2020년은, 하지만 협력 활동하기엔 굉장히 힘든 해였습니다. 학기 초부터 COVID-19이 터져 팀원끼리 회의하는데 어려움을 겪었습니다. 자연히 스토리 작가와 그림 작가 사이의 소통이 쉽지 않았고, 한 편 한 편 그리는데 대단히 오랜 시간이 걸렸습니다. 자금 문제도 우리를 괴롭혔습니다. 태블릿은 7월이 넘어 도착했고, 그마저도 모든 팀원들에게 주어진 않았습니니다.

그럼에도 불구하고 함께 참 즐거웠던 1년이었던 것 같습니다. 지스트에서의 청춘, 고민, 그리고 낭만이 순식간에 지나간 것만 같습니다. 여러 악조건 탓에 많은 웹툰을 그리진 못했지만, 그만큼 “보이지 않는” 추억을 쌓았다는 생각이 듭니다.

COVID-19이 여전히 기승입니다. 향후 계획이라기엔 조금 거창하다는 생각이 듭니다만, 이 시대를 살아가는 청춘들의 고민을 함께 나누고 싶다는 생각이 듭니다. 다시 해보지 못할 귀중한 경험을 선물해 준 지스트에 그저 고마울 따름입니다.

Hardrone

조건우, 김단을, 윤혜진, 최준재

저희 팀은 간이 풍동 키트를 만들어 학생들이 간단하게 유체역학 실험을 하고자 할 때 쉽게 사용할 수 있도록 하는 것을 목표로 삼았습니다. 궁극적으로, 제작한 간이 풍동 키트를 이용해 드론에 대한 여러 유체 역학적 실험을 하고, 드론의 날개나 몸체에 변형을 주어 조금 더 효율적인 비행을 할 수 있도록 하고자 하였습니다. 목표를 달성하기 위해, 드론 관련 실험을 담당해줄 팀원 김단을(EECS, 19)과 조건우(EECS, 19), 풍동 관련 실험을 담당해줄 팀원 윤혜진(Physics, 19)과 최준재(Physics, 19) 4명이 모여 팀을 구성하였습니다.

수행 과정

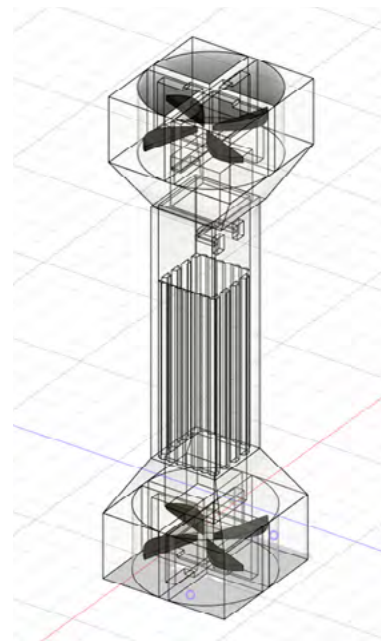
수행 과정은 크게 두 가지 파트, 드론 연구 파트와 풍동 제작 파트로 나누어 볼 수 있습니다. 우선 드론 연구 파트의 수행 과정에 대해 소개해드리도록 하겠습니다.

드론 연구

드론에 대한 지식이 비교적 많이 부족하였기에 드론 지식에 대한 기초부터 습득하고자 하였습니다. 우선, 아두이노 드론 키트를 구입하여 드론의 회전 및 비행, 자세 제어에 필요한 기본적인 물리학적 지식(ex) PID control)과 프로그래밍 지식(ex) 아두이노 프로그래밍)을 공부하였습니다.

그 후, 드론에 대한 연구를 수행하기 위해서는 원하는 대로 비행할 수 있도록 설계한 드론이 필요하다고 생각하였고, 시중에 판매되고 있는 조립된 드론으로는 한계가 있다고 판단하여 드론을 직접 조립하고, fine-tuning 할 수 있는 드론 조종 프로그램을 이용해 간단한 드론 조종 프로그램을 만들어 보고자 하였습니다.

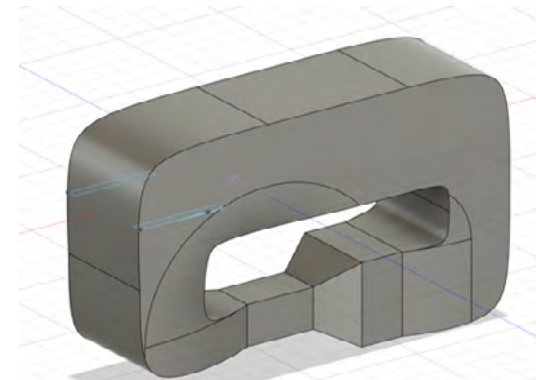
드론을 직접 조립하기 위해 드론을 구성하는 부품들에 대해 공부하였고, 그를 바탕으로 드론의 부품들을 구매하거나 3D 프린터를 이용해 제작하여 드론을 완성하였습니다. 또한, 드론 조종 프로그램에 대한 fine-tuning을 진행하였습니다.



풍동의 핵심 모듈

풍동 제작 파트

우선, 제작하고자 하는 전체 풍동의 구조를 설계하고, 설계된 풍동을 제작하기 위해서 레이저컷 도면으로 변환하는 작업을 거쳤습니다. 그 다음에 비행체의 공력을 측정하기 위한 load cell sensor를 calibration하였고, 레이저컷을 통해 제작된 부품들과 calibration된 load cell을 바탕으로 풍동의 모듈화 및 조립을 수행하였습니다.



풍동 전체 디자인



직접 제작한 드론

수행 결과

드론 연구

드론 제작을 완료하였으며, 이를 컨트롤하기 위해 드론 조종 프로그램을 fine-tuning하려고 하였으나, 잦은 error의 발생으로 개별적인 비행 프로그램을 개발하지는 못하였습니다.

드론의 단순한 비행과 회전은 구현에 성공하였습니다.

풍동 제작

풍동의 제작에 필요한 각각의 부품들과 프로그램들은 준비 및 설계, 제작을 완료하였습니다. 로드셀의 calibration을 통한 간단한 실험과, 풍동을 제작하는 것에 필요한 도면 및 부품들을 제작하였습니다. 하지만, 모듈화된 부품들을 결합하는 과정에서 미처 고려하지 못한 기술적인 문제(ex) 열 수축으로 인한 치수 변화)들이 발생해 전체 풍동 시스템의 구축에는 차질을 빚었습니다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

처음으로 수행해보는 도전적인 연구라 많이 걱정했지만, 팀원들이 잘 단합하여 프로젝트를 진행해 나갔으며, 비록 풍동의 모듈화와 드론에 대한 실험까지 완료하지는 못했지만, 드론과 풍동, 유체역학에 대해 공부하고 실험적으로 도전해 볼 수 있는 좋은 기회였다고 생각합니다. 이번의 실패와 경험을 발판 삼아 기회가 된다면 다시 도전해보고 싶습니다. 무한도전이라는 좋은 기회를 제공해주셔서 감사합니다.

GBase

음악 한잔에 다 같이 Cheers

백지훈, 강희주, 엄태준, 이윤정, 성민우, 고강빈

Youtube 커버 영상을 통해 세상의 다양한 사람들과 소통을 하는 GBase는, 곡을 우리만의 감정으로 표현하고 (Creativity), 서로 피드백을 주고받으며(Cooperation), 세계의 다양한 사람들에게 우리만의 감성을 알리고 그들과 소통(Communication)한다. 이 과정에서 학교의 아름다운 풍경과 다양한 시설들을 배경으로 영상 작업을 하며 GIST를 널리 알리고 음악으로 누군가의 아픈 상처를, 누군가의 지친 삶을 위로하며 다양한 사람들에게 힘을 주는 효과 (Problem Solving)를 추구한다.

수행과정

1. 음원 제작

곡의 선정은 MR 제작자인 '강희주', '성민우' 학생의 주도로 여러 장르의 곡 중에서 GBase 팀원의 음색과 감성에 어울리는 곡으로 선정한다. MR 작업은 Cubase와 Ableton live 프로그램으로 진행하며, MR 작업이 끝난 후 일정을 조율하여 녹음에 임한다. 녹음은 사회적 거리두기 방침을 준수 및 소음 방지를 위해 2인 1조로 학사기숙사 A동 지하 연습실에서 진행한다. '백지훈', '성민우' 학생의 주도로 각 녹음본을 편집하고 음색을 돋보일 수 있게 믹싱/마스터링을 진행한다.

2. 영상 제작 및 편집

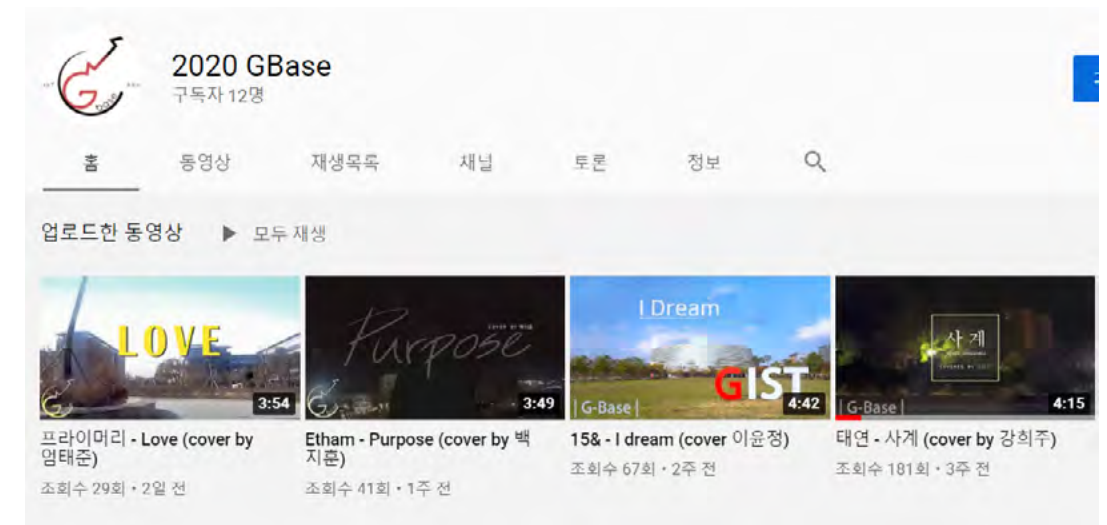
곡이 완성되면 '고강빈' 학생의 주도로 영상 촬영 및 편집에 돌입한다. 학교를 배경으로 커버 영상 혹은 뮤직비디오 촬영을 위한 장소를 선정하고, 사회적 거리두기를 준수하며 촬영에 임한다. 영상 편집이 완료되면 '이윤정' 학생은 각 영상에 어울리는 썸네일을 제작하고 Youtube <2020 GBase> 채널에 비공개로 선 게시를 한다.

영상이 저작권 문제가 없을 시 공개로 전환하여 Youtube 채널을 운영한다.

수행결과

20.12.06 현재, love(프라이머리), Purpose(Etham), I dream(15&), 사계(태연), 커피한잔할래요(폴킴), 널 사랑하지 않아(어반자카파) 등 여러 가지 곡의 음원 작업을 완료하였으며, 영상 촬영 완료 및 진행 중에 있다.

GBase 팀의 활동 결과는 Youtube 채널 <2020 GBase>을 통해 확인할 수 있다.



<2020 GBase> 채널

영상은 2020년 11월 12일부터 매주 하나의 영상을 게시하고 있으며, 2020년 12월 6일 현재, 4개의 영상을 게시하였다. 그림1에서 각 영상이 게시 후에 시간이 지나면서 지속적으로 조회수가 증가하고 있음을 확인할 수 있다. GBase 팀의 활동은 현재진행형인 만큼, 영상 및 채널 운영에 관한 회의를 자주 하며 더 나은 영상 제작을 위해 노력하고 있다.



커버 영상 및 뮤직비디오 촬영

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

1. 프로젝트 진행 소감

2020 무한도전 프로젝트는 코로나 확산으로 인해 수행에 있어 많은 어려움을 겪었다. 특히나 음악 작업을 하고 이를 보여주는 프로젝트를 기획했던 터라, 버스킹 및 공연을 못하고, 무엇보다도 곡 작업 및 영상 제작에서 사회적 거리두기 방침을 준수하며 진행해야 했기 때문에, 작업 속도가 더뎠다.

하지만, Youtube 영상 제작에 초점을 맞추고 소통에 임하면서 GBase 팀의 방향성을 잡을 수 있었다고 생각한다. 기존의 활동 목적이었던 소통을 Youtube라는 매개체를 통해 전 세계적인 소통으로 확장하여 프로젝트를 수행할 수 있었고, 더 나은 음악과 영상을 제작하기 위해 노력하였다.

2. 프로젝트 향후 계획

GBase 팀은 대여한 장비 반납까지 기간이 많이 남았다. 또한, 2차 지원금 지급 이후 더 많은 장비 대여를 통해 사회적 거리두기를 준수한 곡 작업 속도를 향상시켰다. 즉, 2020 무한도전이 끝나도 활동을 지속할 수 있으며 이에 수행 과정은 현재진행형이다. 현재, 게시되지 않은 영상은 매주 하나씩 〈2020 GBase〉 채널에 게시되며, 장비 반납 기간까지 활동을 지속할 예정이다.

코로나로 인한 상황이 안정화되면 작업했던 곡을 바탕으로 버스킹 공연을 진행할 계획이다.

GBase 프로젝트는 현재진행형이기 때문에 발전 가능성이 무궁무진하다고 생각한다. Youtube 〈2020 GBase〉 채널에 올라오는 영상을 통해 발전하는 GBase 팀을 볼 수 있을 것이다.

휴강익스플레이스

황석현, 이상범, 권유민, 오은수, 전익형

코로나 사태로 인해 활동을 할 수 없게 된 많은 공연 동아리들, 평소에 공연은 하고 싶었지만 동아리에 소속되어 있지 않거나 마땅한 기회가 없어 놓치고 있었던 사람들을 위해 노래, 춤, 악기 연주 등 그들의 공연 영상을 녹음·촬영하고 편집하여 유튜브 채널 '마요네즈 스튜디오'에 업로드해주는 일을 진행하고 있다.

수행 과정

촬영

녹음과 악기의 경우 녹음을 모두 마친 후 영상과 녹음본의 싱크로율을 높이기 위해 녹음본에 맞추어 영상 촬영을 진행한다. 춤은 음원에 맞추어 촬영한다. 한 촬영 location마다 최소 2개의 앵글을 이용해 촬영한다.

음원 편집

녹음한 음원 파일을 큐베이스로 옮겨 작업한다. 녹음 과정에서 엇나간 박자와 음정을 수정하고 목소리나 악기 소리에 이펙트를 넣어주기도 한다. 최종적으로 영상에 이용할 음원을 내보내어 영상에 삽입한다.

업로드

유튜브 채널 '마요네즈 스튜디오'에 완성된 영상을 업로드하고 홍보한다.

녹음

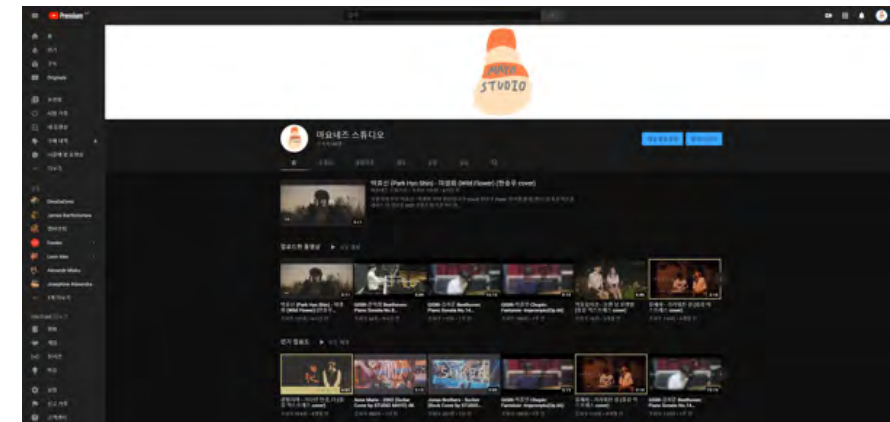
춤은 배경음악으로 음원을 그대로 사용하지만, 노래나 악기 연주의 경우에는 녹음이 필수적이다. 단순히 녹음기를 이용하거나, 오디오 인터페이스를 이용해 마이크 혹은 악기를 컴퓨터와 연결하고 프로그램 "큐베이스 9.5"를 이용해 녹음한다. 보컬은 헤드셋, 악기는 스피커를 통해 모니터링을 가능하게 했다.

영상 편집

영상 편집 툴인 "프리미어 프로"를 이용한다. 큐베이스에서 내보낸 음원을 삽입한 후 최소카메라로 두 개의 각도로 촬영된 영상을 교차 편집하고 색 보정, 비디오 효과 등을 더해 영상을 제작한다.

수행 결과

1. 개설된 유튜브 페이지



2. 현재(2020/12/04)까지 업로드된 영상 링크(총 9개)

<https://www.youtube.com/watch?v=FDYj4XGWKAA>
<https://www.youtube.com/watch?v=vnfe3g-jrXA>
<https://www.youtube.com/watch?v=M-9nhSm8DZY>
<https://www.youtube.com/watch?v=hZALRteUSEc>
<https://www.youtube.com/watch?v=4byPnlknTZ4>
<https://www.youtube.com/watch?v=wNiAzxATkr4>
<https://www.youtube.com/watch?v=TYWgHqaOEoY>
https://www.youtube.com/watch?v=uU9Bma__h1A
<https://www.youtube.com/watch?v=a3YINMd7DEE>

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

열심히 연습하여 자신의 실력을 뽐낼 공연을 하고 싶었으나 코로나로 인해 할 수 없었던 사람들에게 영상으로 그 기회를 줄 수 있다는 것이 뜻 깊은 것 같다.

현재 녹음이 완료되었지만 코로나로 인해 촬영하지 못한 프로젝트가 많다. 그렇기에 많은 인원이 모이지 않는 경우에는 최소한의 인원로 야외에서 촬영하는 등의 방안을 검토해보고 있다.

프로젝트 수행 관련 사진



촬영 준비중인 배우와 카메라 상태 점검 중인 카메라 감독



음원 녹음을 진행하는 장면과 촬영된 영상을 확인하는 배우

책꽂이

임진하, 박상민, 김성재

활동 목표 창업 독서 스터디를 통해 창업에 대한 이해와 지식을 쌓고, 2차 창작물(영상 콘텐츠)을 제작하여, 학습 효과 증가와 콘텐츠 제작 능력 증가를 통한 창업 능력 향상.
영상콘텐츠 유튜브 채널 업로드

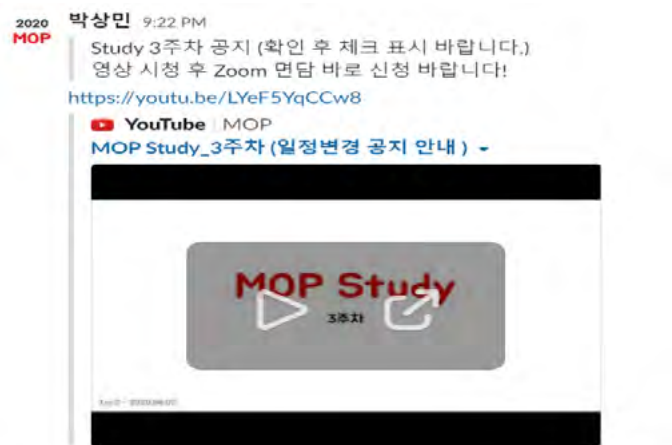
수행 과정

추진 계획

세부추진내용	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	비고
창업관련 도서 조사	o	o						
독서 스터디	o	o	o	o	o	o	o	2주1회
영상 콘텐츠 제작						o	o	1주1회

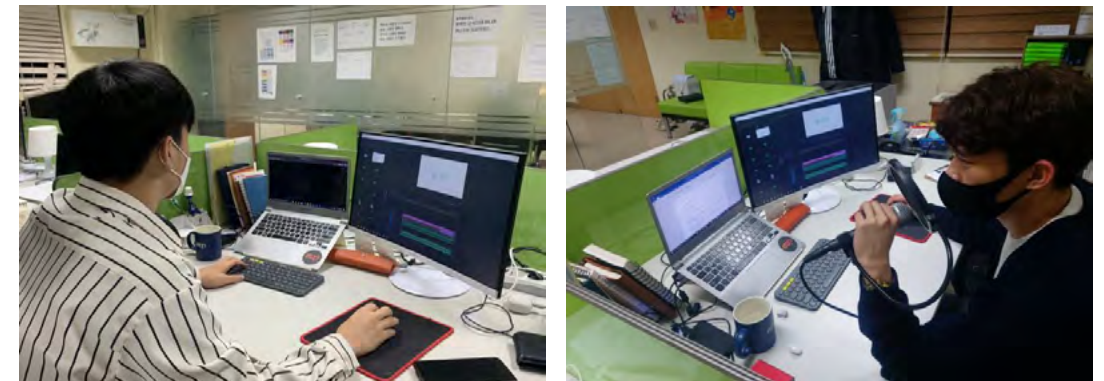
활동 내용

〈창업 독서 스터디〉 창업 동아리 구성원들과 창업 도서 스터디 진행



온라인을 통한 창업 스터디 활동은 Slack 채널을 통해 창업 동아리 총 20명의 인원이 참여하였으며, 활동의 결과물로써 Lean Canvas를 모두 작성해보는 활동을 하였다.
실시간 스터디는 Zoom을 통해 매주 토요일에 2시간씩 진행했으며, 총 15명의 인원이 참여하였다.

〈영상 콘텐츠 제작〉



독서를 한 뒤 책을 선정하여 해당 내용을 영상 콘텐츠로써 제작하였다.
영상 업로드를 위해 유튜브 채널 책꽂이를 개설하였으며, 브랜딩은 아래와 같이 제작되었다.



수행 결과

공유 문서함 > ... > 101가지 비즈니스 모델 > 4회차 >			
이름 >	소유자	마지막으로 수정한 날짜	파일 크기
꾸개	유지호	2020. 11. 14. 유지호	—
명중시장_김성훈	김성훈	2020. 11. 14. 김성훈	—
마켓컬리 비즈니스 모델	김종환	2020. 11. 15. 김종환	—
모두의 새물.rtf	물두말라	2020. 11. 14. 물두말라	9MB
반반택시(일진하)	MOP	2020. 11. 14. MOP	—
아마존 마켓플레이스	나	2020. 11. 14. 나	—
아마존 메커니컬 터크(Amazon Mturk)	DoYoon	2020. 11. 14. DoYoon	—
에어비앤비	이유빈	2020. 11. 15. 이유빈	—

스터디 활동의 결과물은 구글 드라이브에 자료를 문서화하여 업로드 하였으며, 스터디 활동이 마지막으로 종료되면 책자로 만들 예정이다.

〈영상 콘텐츠 제작〉

책꽂이 유튜브 채널에 제작한 영상을 업로드 완료하였고, 현재 계속 진행중에 있다.



나는 왜 하고 싶은 일을 하지 못하는가 [나는 왜 이 일을 하는가 | 책 리뷰]

조회수 12회 · 2시간 전

사이먼사이넵의 "나는 왜 이 일을 하는가" 책을 소개합니다. 대다수의 사람들은 자신의 일에서 행복을 느끼기 보다는 행복을 위해서 일을 수단으로...

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

창업 동아리 구성원들과 함께 창업 독서 스터디를 진행함으로써, 책꽂이 인원 뿐만 아니라 지스트에서 창업을 꿈꾸는 대학생들의 창업 인사이트를 향상시킬 수 있어 매우 유의미했다.

활동 피드백 설문조사에서도 5점만점에 4.5점의 높은 점수를 받을 수 있었다.

또한 스터디 활동에서 그치지 않고, 해당 내용을 유튜브 영상 콘텐츠로써 제작하는 경험을 통해, 콘텐츠 제작에 대한 능력 또한 기를 수 있었다.

책꽂이 유튜브 채널은 프로젝트가 종료되어도 계속해서 영상을 업로드 할 예정이고, 스터디 활동 또한 이번 학기 뿐만 아니라, 창업 동아리에서 계속해서 활동을 진행할 수 있도록 할 예정이다.

한빛

김하은, 김채림, 곽평원, 조채은

저희는 이번 2020년 무한도전에 참여하고 있는 ‘한빛’ 팀, 곽평원, 김채림, 김하은, 조채은입니다. 저희 팀은 GIST 굿즈를 제작하였습니다. 저희의 목표는 노트, 떡메모지, 그림톡, 전자파 차단 스티커, 책갈피 등 실용적인 GIST만의 굿즈를 제작하여 GIST 구성원들이 편리하게 사용할 수 있도록 하고, 이를 통해 재학생들의 소속감 및 유대감을 높이는 것입니다. 또 대외적으로는 GIST를 홍보하는 역할도 기대하고 있습니다.

수행과정

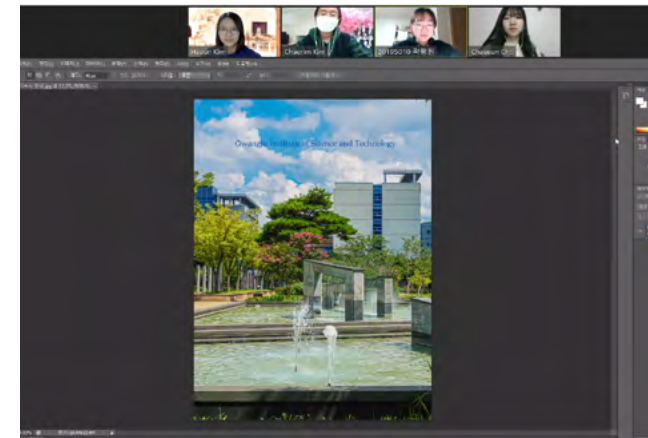
매주 토요일 밤 10시부터 약 2시간 동안 ZOOM을 통해 회의를 진행하였습니다. GIST 굿즈인 만큼, 우리 학교 학생들의 의견을 듣고자 우선적으로 저희 팀을 페이스북과 인스타그램을 통해 홍보하였습니다. 한빛을 알리는 홍보 이벤트를 시작으로 하여 굿즈에 들어갈 사진과 슬로건 공모전을 개최해, 이를 바탕으로 GIST를 홍보할 수 있으면서도 학생들이 평소에 필요하는 물품들을 생각해 여러 가지 굿즈들을 정해보았습니다.

학생들이 설문조사를 통해 선정한 사진과 슬로건을 이용해 굿즈들을 직접 디자인하여 예비 시안을 제작했습니다. 처음에는 그림톡, 노트, 전자파 차단 스티커, 떡메

모지, 책갈피, 볼펜, 카드지갑 등 다양한 종류의 굿즈를 계획하였으나 비싼 단가, 예상과 다른 시제품 등의 여러 이유로 많은 시행착오를 겪기도 했습니다. 이에 질적인 측면이나 디자인적인 측면에서 보완이 필요한 부분을 수정하였고 물품을 여러 번 제작하여 받아보는 과정을 거쳐 최종적인 굿즈 종류와 디자인을 정하였습니다. 또 무한도전 중간평가 결과, 지스트 뿐 아니라 무한도전을 홍보하는 것도 좋은 생각이라고 판단하여 노트 디자인 중 일부는 무한도전을 홍보하는 것으로 수정하기도 하였습니다. 그 후 예산에 맞춰 배부할 물품의 종류와 개수를 조정하여 주문을 완료하였습니다.

수행 결과

최종적으로 GIST 굿즈 5종(그림톡, 노트, 전자파 차단 스티커, 떡메모지, 책갈피)을 선정하였고 GIST 재학생들과 전국 과학고등학교 학생들을 대상으로 저희가 제작한 굿즈를 배부할 예정입니다. 그림톡 15개, 노트 200권, 전자파 차단 스티커 30개, 떡메모지 50개, 책갈피 79개를 최종 수량으로 제작하였으며, 이 중 노트 100권, 떡메모지 50개를 과학고등학교 20개교에 택배로 전달할 예정입니다. 이외의 수량은 GIST 대학 재학생들에게 배부하고자 대학 기숙사 로비에 비치하여 자율적으로 학생들이 가져갈 수 있도록 할 것입니다.



zoom 회의 장면



굿즈 중 노트

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

저희 무한도전 프로젝트를 통해 지스트 구성원들의 애교심이 높아지고, 외부에도 학교 홍보가 되었으면 하는 마음으로 최선을 다해 굿즈를 제작하였습니다. 처음 디자인을 시작했을 때는, 학생들이 더 자주 사용할 수 있도록, 그리고 많은 사람들의 마음에 들 수 있도록 해야겠다는 생각에 고민이 많았습니다.

하지만 페이스북과 인스타그램과 같은 SNS를 통해 홍보를 시작했을 때, 생각보다 많은 학생들이 디자인을 위한 로고와 사진을 보내주며 관심을 가져주고, 투표에 참여해 주어 잘 마무리할 수 있었던 것 같습니다. 도움을 주신 GIST 재학생분들께 감사드립니다!

지금 굿즈 제작은 다 완료된 상태여서 앞으로는 홍보와 배부를 해야 합니다. 사실 시작할 때 계획은 지스트 구성원들에게는 기숙사에서 배부하거나 축제 때 나눠줄 생각이었고, 외부에는 대학 탐방을 오는 외부 학생들이나, 재학생 모교 방문 프로그램을 활용해서 고등학교 학생들에게 배부할 생각이었습니다.

그런데 코로나 때문에 힘들어졌습니다. 그래서 기숙사 로비에 특정 시간 동안 두어 지스트 학생들이 자유롭게 가져가게 하고, 20개의 과학고등학교에 택배로 굿즈를 보낼 계획입니다.

무한도전 프로젝트를 진행하면서 여러 가지 고민들을 하며 만들어진 굿즈들인 만큼 지스트 구성원들과 해당 굿즈를 사용하게 될 모든 사람들에게 도움이 되었으면 좋겠습니다. 한빛의 굿즈를 사용하면서 GIST 생활에 조금이라도 도움이 되고, 학교에 대한 애정도가 높아진다면 저희의 이번 프로젝트가 잘 마무리된 거겠죠? 과학고등학교에 보내진 굿즈들을 통해서도 지스트가 홍보되면 좋겠습니다!

지스트 굿즈

이호기, 김형주

안녕하세요!

저희는 지스트 학생들, 또는 내부인들이 애착을 갖고 사용할 수 있는 굿즈를 만들어보자고 생각한 '지스트 굿즈' 팀입니다.

팀 소개

기존부터 지스트에서 제작하였던 판촉물들의 경우 외부인에게 학교를 알리자는 취지로 제작이 되어 펜 등의 소모품으로 제작이 되어 지스트 학생들이 애착을 가지고 사용하기엔 아쉬움이 있었습니다. 그래서 저희는 지스트 학생들이 평소에 많이 사용하거나 필요한 아이템을 지스트 굿즈로 제작하여 학생들이 많이 착용하고 다닐 수 있도록 하자는 목표를 두고 이번 무한도전 프로젝트를 진행하게 되었습니다.

수행과정

프로젝트 시작 과정 : 크라우드 펀딩

처음 무한도전 프로젝트를 계획했을 때에는, 내부인/외부인 상관없이 광주과학기술원을 홍보할 수 있으면서 펜, 노트 등의 흔한 판촉물보다는 독특한 상품을 기획해서 배포하자는 아이디어로 시작했습니다.

하지만 추후에 '지스트 굿즈'를 제작하고자 하는 타 무한도전 프로젝트가 있어 이와 차별화하고자 하게 되면서, 지스트 내부인/외부인 전체를 타겟으로 하고자 했던 기존 목표와는 달리 지스트 내부인들이 외부에 가더라도 늘 착용할 수 있는 그런 아이템을 제작해보자는 목표로 바뀌게 되었습니다.

이런 목표로 계획을 수정하게 되면서 최대한 많은 학생들에게 배포하다 그 중 많은 사람들이 사용하지 않는 물건으로 남기보다는 실제로 사용을 원하는 비교적 소수의 학생들에게 집중하여 배포할 수 있는 방법을 생각해보게 되었고, 그 중에서 크라우드 펀딩을 통해 학생들에게 배포하기로 계획했습니다.

굿즈 기획 과정

총 두 차례의 설문조사를 통하여 어떤 굿즈를 만들면 좋을지 기획하였습니다. 첫 번째 설문조사에서는 무한도전 프로젝트를 처음에 계획했을 때 구상했던 독특한 아이디어 위주로 학생들이 어떤 굿즈를 원하는가 의견을 수집하였습니다. 지스트 학생들이 수업을 들을 때에 많이 신는 슬리퍼, 예쁘게 디자인하면 많은 호응이 있을 것 같은 우산, 병맥주를 좋아하는 학생들이라면 좋아할 것 같은 카드 모양 병따개, 카드지갑 등을 주제로 설문조사를 진행했으며, 높은 점수를 얻은 아이템들과 기타 의견란에서 얻은 아이템 중에 카드지갑과 노트북 파우치를 제작하기로 결정했습니다.

두 번째 설문조사에서는 설문조사를 통해 학생들이 카드지갑과 노트북 파우치의 디자인, 사이즈 등을 선호하는지 알 수 있었습니다. 노트북 파우치의 경우 학생들마다 원하는 사이즈와 디자인이 모두 달라 여러 방향으로 흩어져 있어 어떻게 제작하면 좋을지 계획하기 어려워 우선적으로 카드지갑을 먼저 제작하고 추후 기획이 생긴다면 제작하기로 하였습니다.

굿즈 제작 과정

카드지갑을 제작하기 위하여 가죽공방을 수소문하다 숨고, 아이디어스 등의 수제 제작 판매 플랫폼을 찾게 되었고 그중에 원하는 가죽공예 작가님을 찾게 되었습니다. 여러 번의 디자인 변경과 수정을 통하여 굿즈를 제작하게 되었습니다.

수행결과

[상품 사진] 1차 제작 : 엽송 가죽 + Gist 로고



1차 샘플 제작으로 저희는 안쪽에 학교를 상징하는 로고와 글씨를 새겨보았습니다. 하지만 가죽의 재질과 마감처리가 예상했던 것보다 좋지 않아 다른 가죽 재질을 알아보았습니다. 학교 로고를 안쪽이나 옆귀퉁이에 새겨보았는데 직접 보니 차라리 빼는 것이 더 낫다 판단하였습니다.

2차 제작 : 베지터블 가죽 + Gist 불도장 로고



2차 제작으로는 보다 나은 재질의 베지터블 가죽으로 바꾸었고 마감형태 및 카드지갑의 디자인의 전체적인 부분에 수정을 기하였습니다. 보다 간결하고 단순함을 목적으로 제작하였습니다. 따로 로고를 새겨 넣을 부분을 만들기보다는 단순히 Gist라는 형태의 불도장으로 새겨 넣었습니다. 직접 새겨 넣을 글씨체를 찾고 제작하였으나 예상보다 글씨가 훨씬 컸고, 직접 보면 과하다 싶은 느낌이 들었습니다. 가죽의 재질, 전체적인 디자인은 마음에 들었으나, Gist를 뜻하는 로고 혹은 새겨 넣을 것을 다시금 생각하게 되었습니다.

3차 제작 : 베지터블 가죽 + Gist 불도장 로고



다른 글씨체를 찾아 대입해보아도 대체로 결론을 내지 못하였으나 저희는 다시 처음으로 돌아가 지스트 공식 로고에서 G I S T의 글자만 빼서 새겨넣자는 의견에 통합하였습니다. 원본의 네모기둥과 색깔을 빼고 글자로서의 미를 강조하였는데 샘플을 받아보니 생각했던 것 보다 마음에 들었고 제작 주문을 하였습니다.

[홈페이지 사진] 링크 : <https://gistgoods.imweb.me/Home>



프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

상품을 기획하고 판매하는 것이 굉장히 피곤하고 어려운 일이라는 것을 다시금 깨닫게 됩니다. 예비 고객들을 찾아 그들의 needs를 파악하여 팀원들과 아이디어를 조정하며 상품을 디자인하고 제작 의뢰를 하고 이를 피드백하는 일련의 과정들이 전문가가 아닌 일반인들에게는 상당히 복잡한 일입니다. 사실 이를 제작하는 기업에서도 전문가로 이뤄진 디자인 팀/기획 팀/상품판매 팀/회계 팀 등으로 나뉘어져 있을 일들이니 어려울 법도 합니다. 수익을 위한 사업이 아닌 무한도전 프로젝트에서 진행을 하며 이런 과정들을 경험할 수 있어 재밌게 진행할 수 있었습니다. 부족한 점을 채우고자 여러 프로그램과 상품들에 대한 지식을 공부하게 되었고, 상품을 기획하기 위하여 설문조사 등을 진행하며 배운 점들은 이런 기회가 아니라고서는 경험해보지 못할 행운입니다.

첫 번째 설문조사를 통하여 의견을 모아보니 구상했던 독특한 아이디어가 괴짜스러운 아이디어로 평가되는 것 같아 아쉬웠습니다. 이는 사실 아이디어가 많이 부족하거나 필요 없는 물건이라는 이유도 있었지만, 외부인들에게 배포하는 판촉물이 아닌, 내부인들이 애착을 갖고 사용할 수 있다는 굿즈라는 의미를 이해시키지 못했다는 것에서 많은 아쉬움이 남습니다. 평소에 지스트 학생들이 다른 학교의 대학생 친구들이나 예비진학생들을 위한 굿즈에 대하여 갈증을 느끼고 있다는 것을 알게 되면서, 다른 무한도전 팀이나 추후에 다음 무한도전 프로젝트를 진행하는 학생들이 이를 더 해소시킬 수 있길 바랍니다.

투게더 E.M.

박진혁, 김의찬, 김시현, 송명준, 심영빈, 원승범

저희 투게더 E.M. 은 군집로봇의 제작을 목표로 하는 무한도전 팀입니다. 그리고 군집로봇의 복잡한 움직임을 물리 엔진을 이용한 강화학습을 통해 보다 효율적인 움직임을 구사하는 것이 목표입니다.

수행과정

처음에는 로봇과 로봇 사이에 전자석을 이용한 극을 줘서 서로를 끌어당기고, 밀어내는 상호작용을 통해 움직임을 구현하려고 했습니다. 하지만, 전자기력이 너무나도 약한 나머지 모터를 이용한 밀고 당기기 형식의 단순한 피스톤 방식의 움직임을 취했습니다. 군집로봇은 하나하나 무선으로 와이파이를 연결시켰고, 이를 코딩을 통해서 0과 1로 이루어진 이차원 행렬을 통해서 움직임을 제어했습니다.

수행결과

무선으로 로봇 7대를 제어하는 데에 성공했고, 강화학습을 통해서 (가장 앞으로 가는) 효율적인 움직임의 근사해를 찾았습니다. 그리고 이 근사해를 실제로 대입하였습니다.

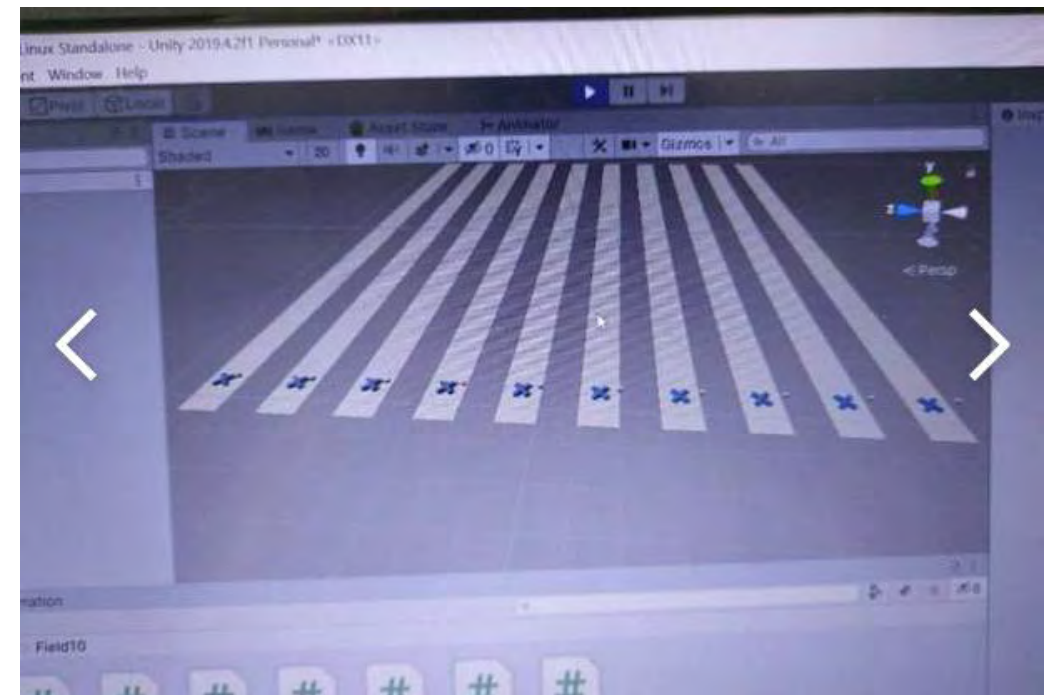
현재 수행결과와 한계가 있다면, 목표 상 만들 로봇의 총 개수는 12개였지만, 배터리의 문제와 모터의 호환성 문제 등 다양한 이유로 7개 밖에 제작하지 못했습니다. 그리고 와이파이의 속도 문제로 인해서 정교하고 빠른 움직임이 구현되지 못했습니다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

저희는 위에서 언급한 한계점은 해결되어야 할 부분이라고 생각합니다. 투게더는 4기 무한 도전과 5기 무한 도전, 2년 동안 연구를 한 팀입니다. 그리고 그만큼 노하우와 문제해결력, 데이터가 쌓여있습니다. 이러한 것들을 바탕으로 내년에도 진행해서 체계적이고 빠른 군집로봇의 움직임을 반드시 수행할 것입니다.



제작한 로봇 7대의 사진



강화학습을 통해 로봇의 효율적인 움직임의 근사해 도출 과정

소.확.행.

소근육도 확실하게 행잉레그레이즈



조성진(18, EECS, 앱 개발담당), 조규민(18, EECS, 딥러닝 모델 개발담당)

AI를 이용하여 사용자 개개인에게 알맞는 '효율적인 식단 관리'와 '체계적인 루틴과 정확한 운동자세'등을 알려주는 애플리케이션의 개발하는 것이 목표이다. 최종적으로 앱과 연동되는 웨어러블 기기까지 개발하여, 헬스케어 플랫폼 구축해보려 한다.

수행과정

1. 앱 제공기능 정리 및 방향성 결정

회의를 진행하면서, 최종적으로 앱이 제공해야하는 기능과 개발 방향성에 대해서 설정하고, 두 명에서 어떤 어느정도 주기로 어떻게 만나 개발을 진행해나갈지 결정하였다.

2. 필요 기술 조사 및 학습

우리가 원하는 기능을 가진 앱을 만들기 위해서는 크게 '앱 개발', 그리고 'AI 모델 개발'기술이 필요하다. 따라서 각자 맡은 파트에서 앱과 관련이 있는 기술들을 조사하고, 어떤 기술을 어떤 방식으로 사용해서 앱을 만들어 나갈지 결정하였다.

3. 앱 & AI 모델 개발 - 필수 요소 개발

앞서 학습한 기술들을 이용해서, 본격적인 앱 개발 & AI 모델 개발을 진행하였다. 앱 파트는 앱의 필수적인 기능인 회원가입, 로그인과 같은 기능을 먼저 구현하면서, 앱 개발의 기본기를 다졌으며, AI 파트는 기존의 다양한 사물인식 모델을 직접 돌려보면서, 본 프로젝트에 가장 적합한 모델을 탐색해보았다.



4. 앱 & AI 모델 개발 - 기능 구현

기본적인 필수 요소들을 개발하고 나서, 이번 무한도전 프로젝트의 목적이었던 기능을 개발하기 시작했다. 앱 개발 파트에선 특정 음식 문자열을 이용하여, fatsecret 사이트의 data를 네트워크를 통해 받아와서 출력하는 방향으로 개발을 진행하였으며, AI 파트는 딥러닝을 통한 색상 구분 모델을 사용하여 개발을 진행하였다. xgboost, ensemble등을 이용하여 Github에 업로드된 training data set으로 학습을 진행하였다. 그 결과 test data로 정확도가 80% 이상의 색상(음식) 구분 정확도를 보였다.

수행결과

1. 앱 제공기능 정리 및 방향성 결정

첫 회의를 통해서 본 앱이 제공하게 될 기능을 다음과 같이 정했다.

- 사물인식 딥러닝 모델을 이용하여, 먹는 음식을 촬영하면 자동으로 음식 판별
- Fatsecret 사이트의 DB와 연동하여, 섭취 칼로리 & 영양소 파악
- WHO참고 하루 영양소 섭취 % 출력.
- 과식이나 영양 불균형 시 경고
- 추후 운동기능과 연동하여 기초대사량+소모칼로리-식단칼로리 값으로 잉여칼로리를 계산하여, 지방이 증가하고 있는지 감소하고 있는지 출력
- 다른 사람 식단을 참고 및 AI를 이용하여 식단 추천
- 음식 칼로리나 영양소 검색 기능 제공
- 식단 관련 논문이나 뉴스 추천
- 영상소 섭취량 그래프화 => 점수 도출
- 보충제 또는 영양제 알람 기능 (추후 광고 추가 가능)
- 식단 관련 목표를 설정하여 도전하는 챌린지 기능 (매일매일 설정된 시간에 이행 여부 Check)

위의 기능들은 앱의 최종 단계에서 제공되게 될 기능들이며, 이번 무한도전 기간에는 'AI를 이용하여 식단의 자동식별 & 칼로리 & 영양소 파악' 기능을 중점으로 두고 개발을 진행하기로 하였다.

2. 필요 기술 조사 및 학습

앱 개발 파트에 있어서 우선은 안드로이드 기반의 앱을 만들기로 결정하여서, 인터넷 검색뿐만 아니라, 따로 안드로이드 프로그래밍 책을 구매하여 학습을 진행하였다.

AI 파트는 촬영한 사진을 Input으로 받아 앱 내에서 어떤 식단인지 구분하는 것이기 때문에, 다양한 사물판별 딥러닝 모델을 조사하였다. 이 때 Pytorch라는 툴을 이용하여 제작된 모델을 러닝시키고, 우선적으로 색 기반의 parameter를 중점으로 러닝을 진행시켜보기로 결정하였다.

3. 앱 & AI 모델 개발 – 필수 요소 개발

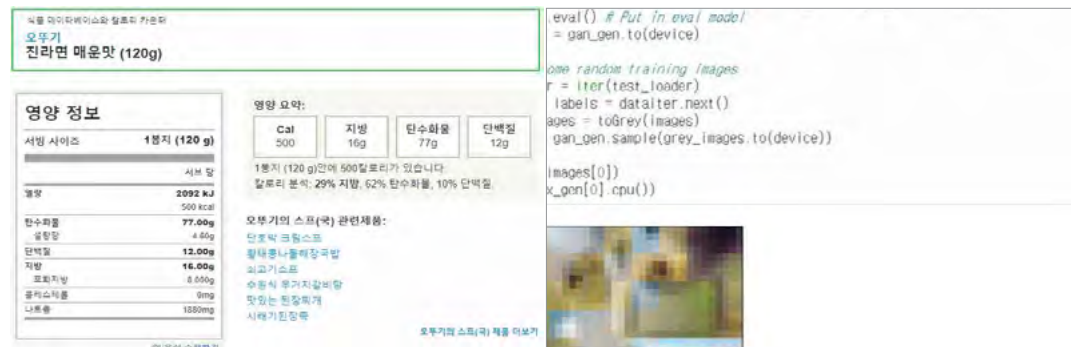


앱의 필수적인 기본 요소인 초기화면, 로그인, 회원가입, ID/PW 변경 UI와 기능을 구현하였다. 휴대폰 인증 같은 경우에는 기능 구현이 어려웠기에, 이메일 인증으로 대체하였다.

데이터 제공 사이트에서 다운로드 받은 음식 사진들로 실제 모델을 학습시켰다. 이를 통해 color, object detection 등으로 deep learning을 거쳐 test set에 대해 모델이 동작하여 음식을 classification하는 것을 확인하였다.

4. 앱 & AI 모델 개발 – 기능 구현

앱 개발 파트에선 특정 음식 문자열을 이용하여, fatsecret 사이트의 해당 음식에 관한 영양 정보 data를 네트워킹을 통해 받아와서 출력하는 방향으로 개발을 진행 중이다.



하지만, Fatsecret DB에 저장된 음식명과 정확히 일치하지 않는 음식명을 Input으로 했을 때, 정상적으로 data가 출력이 안되는 문제점이 발생하여, 해결방안을 모색 중이다.

AI 모델에서는 color detecting을 통한 음식 classification은 그 정확도가 높았으나 object detecting의 경우 사진의 화질이 낮을 경우 많은 epoch를 거쳐도 그 정확도가 높아지지 않았다. 이는 추후에 CNN(Convolution Neural Network) 혹은 모델을 수정하는 것으로 해결할 것이다.

향후 계획 및 프로젝트 진행 소감

1. 향후 계획

앱 개발 & AI 개발 파트에서 생긴 문제점들을 해결하여, 음식 사진을 통해 식단의 영양정보를 자동으로 출력해주는 기능을 구현할 것이다. 이 후, 앞서 정했던 앱의 다른 기능들을 개발해나갈 것이다.

2. 소감

– **조성진** : 고등학교 때, 안드로이드 프로그래밍을 해본 적이 있었기에, 쉽게 개발을 진행할 수 있을 줄 알았는데, 시간이 지나면서 안드로이드 시스템이 바뀌어감에 따라, 개발 방법이 조금 바뀐 부분도 있었고, 더욱 심화적인 기능을 구현하기 위해선 처음부터 다시 공부해야했다. 또한, 시간적으로 여유로운 방식이 아닌, 학기 중에 학업과 병행하며 진행을 해야 했기에 시간이 많이 촉박했던 것 같다. 비록 계획했던 목표는 아직 성공시키지 못했지만, 이번 겨울방학동안 프로젝트를 이어 진행하여, 프로젝트를 꼭 성공시킬 것이다.

– **조규민** : 인공지능에 대하여 공부를 많이 했고, 논문을 써봤기에 쉬운 프로젝트라 고민했으나 상용화와 실용 가능성을 고려하여 딥러닝 모델을 개발하다보니 생각지 못한 문제들이 많았다. 연구와 개발은 많이 다르다는 것을 알게 된 프로젝트이며 생긴 문제점들을 해결하여 좀 더 우수한 사업 프로젝트로 개발하고 싶다.

2020 무한도전 프로젝트에 바라는점

코로나뿐만 아니라 초기에 무한도전 연장 접수 지원, 그리고 갑작스러운 일정 변경 등으로 인해 프로젝트 진행이 늦어지며, 프로젝트를 진행하는 데에 약간의 어려움을 겪었다. 2021 무한도전 프로젝트는 일정 지연 없이 깔끔하게 진행된다면 더 좋을 것 같다.

SYP

Sharpen Your Pencils

김현아, 김태연, 박세현, 정다빈, 홍진기

안녕하세요, GIST 무한도전 프로젝트 SYP (Sharpen Your Pencils) 팀입니다. 저희는 코로나로 인해 학교에 들어오지 못하는 상황에서 익명 커뮤니티를 통해 팀을 꾸리게 되었는데요, GIST에서 배우고 느낀 점, 수학과학 개념을 주제로 문학작품을 창작해 GIST 문예집을 만드는 것을 목적으로 모였습니다.

수행과정

문예집을 위한 작품을 모으기 위해 달마다 'GIST 입학', '시험', '방학' 등을 주제로 정해 5명 모두 자유롭게 시나 수필을 창작하였고 저희 팀원뿐만 아니라 GIST 학생들의 다양한 작품을 모으고자 GIST 문학공모전을 개최하였습니다. 자유주제, 수학과학 주제로 분야를 나누어 작품을 받았습니다. 10월과 11월에는 편집과 표지 디자인을 했습니다. 편집은 홍진기가, 표지 디자인은 박세현이 맡았습니다.

수행결과

저희 팀원들의 작품을 비롯하여 여러 GISTian의 작품들을 모아 11월 25일, 문예집 <지스트: 우리들의 이야기>를 출판하였습니다. <지스트: 우리들의 이야기>에는 시 30편, 수필 4편, 소설 2편으로 총 36편의 문학작품이 수록되어 있습니다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

지스트에서 생활하면서 배우고 느낀 점, 수학과학 개념을 주제로 문학작품을 창작하면서 저희의 대학 생활에는 어떤 의미가 있었는지, 앞으로 어떤 생활을 해야 할지에 대해 생각해 볼 수 있었고, 학교생활을 하면서 힘들었던 점, 소소한 기쁨 등을 문학작품에 담으면서 코로나로 인해 학교에 가지 못하는 상황에서도 불안이나 우울도 떨쳐낼 수 있었습니다.

물론 프로젝트가 쉽지만은 않았습니다. 공부는 공부대로 계속 신경 써야 했으며 코로나로 인하여 학교에 가지 못하는 상황에서 줌(zoom)을 이용하여 회의해야 했고 프로젝트 시작부터 종료 때까지 팀원들이 한 자리에 모이지도 못했습니다. 코로나 없이 프로젝트를 진행했다면 더 재미있지 않았을까 하는 아쉬움이 있습니다.

저희의 문예집은 106쪽에 그칩니다.

지금은 106쪽에 그치지만 앞으로 남은 학교생활동안 각자 계속해서 한 페이지씩 써내려 갔으면 좋겠습니다.



<지스트: 우리들의 이야기> 앞표지



<지스트: 우리들의 이야기> 전체 표지 디자인

TGIG

The Genius In GIST

이선재, 강채울, 심 준, 심혜은, 정동혁, 김민서

GISTV 부원들로 이뤄진 팀으로, GIST만의 '더 지니어스' 방송 프로그램 제작을 목표로 2019년 12월부터 열심히 프로젝트를 위해 노력했다.

수행 과정 및 결과

TGIG 팀은 GIST만의 '더 지니어스' 방송 프로그램 제작을 목표로 2019년 12월부터 이 프로젝트를 위한 준비를 진행해왔다. 준비는 크게 3가지 방향으로 진행되었다.

1) 게임(기획과 소품 준비)

〈더 지니어스 in GIST〉의 주 콘텐츠는 게임이다. 이에 총 13개의 게임을 김민서 학생이 오랫동안 창작했고, GISTV 부원들과 모든 게임을 수십 번씩 시뮬레이션했다. 이를 통해 룰의 허점이나 모순을 파악, 수정하며 게임의 완성도를 높였다. 또, 게임에 필요한 소품을 준비했다. 게임 말과 말판은 3D 프린터나 레이저 커터, 혹은 펠트지와 아크릴 물감을 이용해 제작했다. 또, 직접 만들 수 없는 카드류의 소품은 GIST스럽게 직접 디자인을 하여 주문 제작을 맡겼다.

2) 영상

〈더 지니어스 in GIST〉에는 총 13개의 게임이 있는데, 각 게임에는 룰을 설명해주는 룰영상이 필요했다. 또, 더 지니어스의 전반적인 진행 과정을 설명하는 영상과 결승전 게임 룰 영상, 결승전을 소개하는 영상까지 더해 총 17개의 영상을 제작했다. 특히, '새로운 게임'에 대한 영상이었기 때문에 영상에 필요한 그래픽을 다들 직접 디자인하고, 일러스트를 만들어가며 룰영상을 제작했다.

3) 촬영 준비(방법, 장소 및 소품)

팀원들은 지금껏 대본이나 콘티가 있는 영상만을 촬영했지만, 〈더 지니어스 in GIST〉는 서바이벌 형식의 방송으로 대본도 없고, 9명이라는 많은 출연진의 모습을 담을 수 있어야 했다. 따라서 촬영 방식에 대해 많이 논의했다. 이후, 액션캠 5개와 카메라 6개, 출연진 각자의 마이크를 구비하고, GISTV 부원들의 도움을 받아 촬영 인력을 보충하였다. 또, 〈더 지니어스 in GIST〉의 게임 플레이 및 촬영을 위해선 ①큰 홀이 존재하고, ②딜러룸으로 사용할 공간이 있어야 했으며, ③게임 진행을 위한 모니터가 있어야 하고, 무엇보다 ④예뻐야 했다. 이에 다양한 교내 공간을 탐색해보고, 대학 A동 로비에 커튼을 설치하여 촬영을 진행했다.

위와 같은 준비를 바탕으로, 4월부터 매주 일요일 밤에 촬영을 진행하고자 했으나, 코로나로 인해 프로젝트 진행도 어려움을 겪었다. 1학기가 전면 비대면 수업으로 전환되어 학생들의 입사가 불가능해지자 기존 계획대로 진행하는 것은 불가능했고, 결국 기말고사 이후 여름방학 동안 2주간 8번의 촬영을 진행하는 것으로 일정을 수정했다. 본격적인 촬영 전 플레이어들의 개인 프로필과 인터뷰를 촬영했고, 6월 26일부터는 약 이틀에 한 번꼴로 본격적인 더 지니어스 촬영을 진행했다. 촬영 시엔 김민서 학생은 딜러 역할을, 심준 학생은 뒤에서 게임 진행을 돕고 중간 결과 및 최종 결과를 계산하는 역할을 맡았다. 나머지 팀원들은 촬영에 참여하면서 플레이어들의 게임 플레이 모습을 영상으로 담았다. 한 번 촬영할 때마다 약 5시간이 걸렸으며, 8번의 촬영 끝에 약 40시간의 3TB가 넘는 영상을 얻게 되었다.

향후 계획

촬영 이후 얻은 영상과 음성의 모든 싱크를 맞추고, 게임 진행 상황 및 결과를 정리하여 각 회전의 영상 콘티를 짰다. 또, 이후 편집이 더 수월하도록 영상에 필요한 그래픽 작업과 녹음도 일부 진행했다. 이후, 겨울방학에 모든 편집을 완료하여 2021년 3월부터 만든 영상을 GISTV 유튜브에 게시할 예정이다. 관심 있는 사람들은 GISTV 유튜브를 구독하거나 더 지니어스 in GIST 페이스북 페이지를 팔로잉한다면 빠르게 정보를 얻을 수 있을 것이다!

활동 소감

- **강채울** : 팀원들과 게임메이커를 도와 룰에 대한 고민도 해보고, 또 그 게임을 직접 참여해본 것은 힘들었지만 뿌듯하고 재미있었다. 이후에 열심히 촬영하고 기록한 과정들을 영상으로 제작할 생각을 하니 더욱 설레고 기쁘다.
- **김민서** : '더 지니어스'는 중학교 때부터 무척 하고 싶었지만, 불가능한 허황된 꿈인 줄 알았다. 그러나 '무한도전'이라는 좋은 기회를 통해 좋은 팀원들을 만나고, 룰영상을 만들고, 플레이어를 뽑고, 실제 더 지니어스와 매우 흡사하게 게임을 진행해볼 수 있어 너무나도 기뻐다. 나에게 더 지니어스도 정말 잊지 못할 추억이 될 것 같다. 열심히 노력했으니 이후에 영상이 올라가면 재밌게 봐줬으면 좋겠다.
- **심 준** : 한 마디로 무모한 도전이었다. 게임 진행에 필요한 요소들, 플레이어 섭외 문제 등 게임 내외적으로 산적한 문제들을 해결하기도 벅찼고, 코로나 19로 모든 것이 무산될 뻔하기도 했다. 지금의 나는 이 프로젝트를 다시 못할 정도로 현실적으로 불가능에 더 가까운 프로젝트였다. 그렇지만 오히려 이렇게 무모한 도전이었기에 서로 의지하면서 프로젝트를 성공적으로 마무리할 수 있었던 것 같다. 모두 다 같은 목표를 향해, 아무 준비가 안 된 상태에서 열정만 갖고 임할 수 있는 일이 있을까? '무한도전'을 통해 이런 무모한 도전에 참여할 기회를 얻었고, 참 많은 것을 배울 수 있었다.
- **심혜은** : 재미있을 것 같아 시작했다. 그러나 생각보다 어렵고 힘든 점이 많았다. 처음 만들어보는 영상 스타일에 영상 하나를 만드는데도 많은 시간이 필요했고, 게임도 끊임없이 플레이해보며 오류를 수정해야 했다. 무엇보다, 코로나19 사태로 인해 어려움이 많았지만, 팀원 모두가 최선을 다했기 때문에 촬영까지 무사히 마칠 수 있었다.

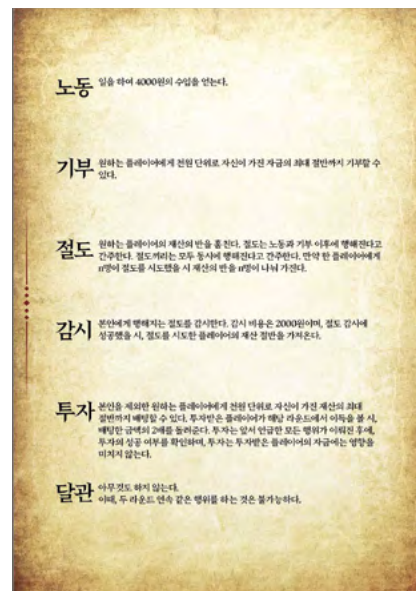
프로젝트를 진행하면서, 처음으로 모션 그래픽을 제대로 만들어보았고, 5시간 이상의 촬영을 해보았고, 짜여진 각본이나 구도가 아닌 현장을 촬영해 볼 수 있었다. 어려운 점이 많았지만, 오히려 어려운 점이 많아서 많이 배웠고, 이 프로젝트에 도움을 주었던 모든 사람에게 고맙다는 말을 하고 싶다.

– **이선재** : 중학교 때 tvN의 '더 지니어스' 프로그램에 빠져서 언젠가 더 지니어스에 참여해보고 싶다는 꿈을 갖고 있었다. 그래서 처음 팀이 꾸러질 때, 설레는 마음으로 팀에 참여했다. 그러나 준비과정은 마냥 순탄치만은 않았다. 게임 하나에도 많은 준비가 필요했고, 코로나가 심각해지며 많은 어려움이 있었다. 그러나 모두의 노력 덕분에 실제로 플레이어들을 모집해 게임을 진행할 수 있었고, 플레이어들도 게임에 열심히 참여해주어 참 뿌듯했고, 감사했다. 앞으로는 촬영본을 편집하는 일만 남았는데, 많은 사람이 함께 애쓰만큼 끝까지 좋은 결과로 마무리를 잘 해내고 싶다.

– **정동혁** : '더 지니어스' 시리즈는 중학교 때 정말 재미있게 시청했고, 막연하게 참가해보고 싶었다. 그러나 실현 가능성에 대한 걱정과 졸업 학년이라는 압박 때문에 선뜻 함께하지 못했다. 하지만 겨울방학에 팀원들이 만든 룰 영상을 보고 합류를 결정했다. 프로젝트는 어느 것 하나 쉬운 것이 없었고, 준비하며 고생한 소감으로 하고 싶은 말이 너무 많다. 정말 말 그대로 "무(모)한 도전" 이었다. 이제야 되돌아보면 촬영 때 아쉬웠던 점이 너무 많이 보이지만, 그 과정에서 팀원 모두가 엄청나게 성장했다는 점은 부정할 수 없다. 나는 곧 떠나지만, 내년 21학번 신입생들에게 "지스트에서 이런 것도 할 수 있다!"라는 인상을 새겨주고 싶다.



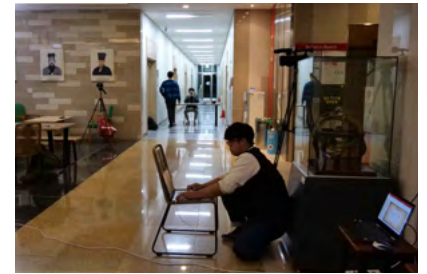
자체 제작한 트럼프 카드



룰북의 일부



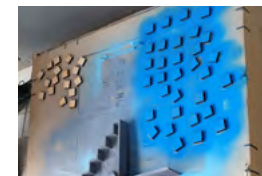
GISTV 부원 게임 시뮬레이션 사진 1



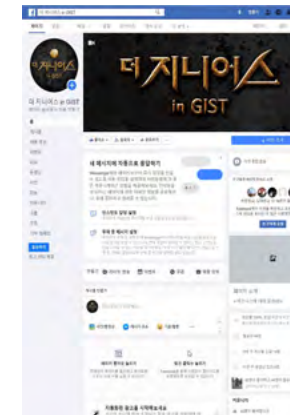
게임 시뮬레이션 사진 2



3D프린터로 자체 제작한 게임 말판과 말



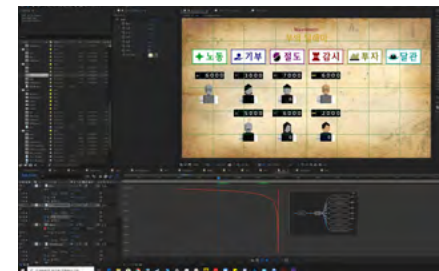
소품 도색 과정 사진



더 지니어스 in GIST 페이스북 페이지 화면



더 지니어스 in GIST 홍보 포스터



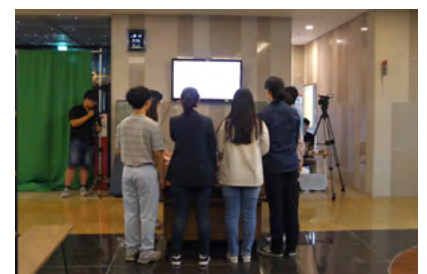
룰 영상 제작 화면



일러스트 제작 화면



실제 게임 촬영 모습 1



실제 게임 촬영 모습 2

지스트신문

고송주, 곽재원, 강대연, 이현호, 배설영, 최은기

〈지스트신문〉의 기자들이 모여 결성한 팀입니다. 저희 팀은 이번 무한도전 프로젝트를 통해 외적으로는 제1회 광주과기원 문학상 공모를 직접 주최하고, 내적으로는 매뉴얼 재정비를 수행했습니다.

수행과정

1) 제1회 광주과기원 문학상 공모

서울대학교 〈대학신문〉, 고려대학교 〈고대신문〉, KAIST 〈카이스트신문〉 등 국내 여러 대학의 학보사에서 진행하는 문학상 공모전을 〈지스트신문〉에서도 진행했습니다.

제1회 광주과기원 문학상 공모(이하 문학상 공모)는 시, 단편소설, 희곡의 3개 부문으로 나누어 진행했습니다. 각 부문당 분량은 타 학보사의 문학상 공모전을 참고해서 정했습니다. 시는 3편, 단편소설은 200자 원고지 80매 내외, 희곡은 200자 원고지 100매 내외로 정했습니다. 수상은 각 부문당 당선작과 가작을 1명씩 선정하기로 했으며, 당선작 수상자에게는 iPad 또는 Galaxy Tab, 가작 수상자에게는 에어팟 또는 갤럭시 버즈를 상품으로 수여하기로 계획했습니다.

프로젝트 참여 확정 후, 지스트신문 제33호의 8면의 1/4면 광고를 통해 문학상 공모를 홍보했습니다. 이후 7월 초 문학상 공모 포스터를 A2, A3 크기에 맞추어 새로 제작한 후 대학생 기숙사, 제1·2 학생회관, 중앙도서관 등 학내 여러 곳에 부착하여 홍보했습니다.

문학상 공모의 작품 접수는 7월 20일부터 31일까지 진행했습니다. 작품은 지스트신문 공식 이메일로 접수했으며, 서식의 통일을 위해 별도의 접수 양식을 만들어 배포했습니다. 접수 결과 시 51명, 단편소설 15명, 희곡 1명이 참여했습니다. 심사는 8월 16일까지 진행되었으며, 심사위원으로는 한국문인협회 박미경 이사님을 초빙했습니다. 수상작은 심사가 끝나는 즉시 〈지스트신문〉 홈페이지를 통해 공지했습니다. 수상작은 2020학년도 2학기에 발행되는 지스트신문 제34호~제36호에 게재했습니다.

2) 《지스트신문 매뉴얼》(가칭) 제작

〈지스트신문〉이 내부적인 문제는 각종 매뉴얼과 교육자료가 여기저기 분산되어 있고 체계적이지 않다는 것이었습니다. 그래서 이번 무한도전 프로젝트를 통해 매뉴얼을 보강하고, 분산된 매뉴얼을 한 책자로 모아 《지스트신문 매뉴얼》(가칭)으로 출간하고자 하였습니다.

《지스트신문 매뉴얼》(가칭)은 총 두 권으로 제작 중입니다. 1권은 사칙, 내부규정 등 각종 규정, 그리고 취재부와 디자인부 교육자료로 구성되며, 2권은 웹마스터 교육자료, 조판 매뉴얼, 편집부 매뉴얼로 구성됩니다. 1권은 제한적으로 외부에 공개가 가능한 내용, 2권은 외부 공개가 불가능한 내용을 담았습니다. 《지스트신문 매뉴얼》(가칭)은 기획, 원고 작성, 디자인, 조판 등 인쇄를 제외한 모든 과정을 직접 진행했습니다.

이번 무한도전 프로젝트 기간 내에 2권을 모두 완성하는 것은 현실적으로 불가능하므로, 이번 프로젝트에서는 1권을 제작합니다.

수행결과

1) 제1회 광주과기원 문학상 공모

문학상 공모는 원내 구성원의 활발한 참여에 힘입어 성공적으로 마무리되었습니다. 당선작 수상자 2명, 가작 수상자 3명에게 상품 전달을 올해 안에 마무리할 예정입니다.

2) 《지스트신문 매뉴얼》(가칭) 제작

현재 《지스트신문 매뉴얼》(가칭) 1권을 대부분 제작 완료했으며, 프로젝트 기간 종료 전에 인쇄를 마칠 예정입니다. 인쇄는 문학상 공모 포스터 인쇄를 담당한 업체(비즈프린트)에 의뢰합니다. 인쇄된 책자는 차기 수습기자의 교육자료로 사용됩니다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

이번 프로젝트를 통해 〈지스트신문〉을 대외적으로 홍보하고, 그리고 내실을 다질 수 있었습니다. 그리고 문학상 공모라는 큰 행사를 직접 주최 및 진행하고, 책자를 직접 제작하는 과정을 통해 리더십과 협동심을 기를 수 있었습니다. 추후 문학상 공모전은 필요 예산을 신문사의 정식 예산으로 편입시켜 〈지스트신문〉의 정례 행사로 개최할 예정입니다. 《지스트신문 매뉴얼》(가칭) 책자는 내년 봄학기 개강 전에 2권을 완성해 출간할 예정입니다. 이후 책자는 지속적인 개정을 거치며 신문사의 정식 교육 자료로 활용될 것입니다.

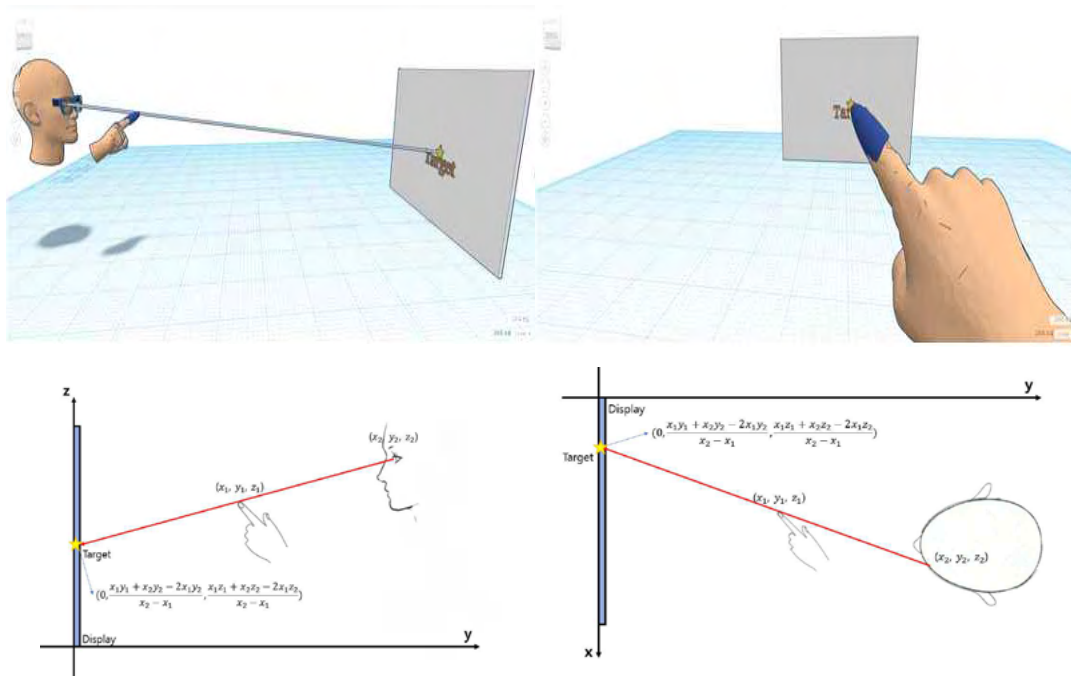
Air Click

강성준, 김강민

코로나 상황이 다가오면서 공공장소 내 터치패드 활용이 향후 점차 줄어들 필요성을 느꼈다. 따라서 비 접촉식 interaction 방법이 앞으로 사용될 전망으로 보이는데 사용자가 보다 빠르고, 직관적인 interaction이 가능하도록 사용자 시선의 방향을 고려한, Air Click이라는 제품 개발을 해보고자 팀을 결성하게 되었다.

수행과정

1. 전체적인 개발 원리 구성



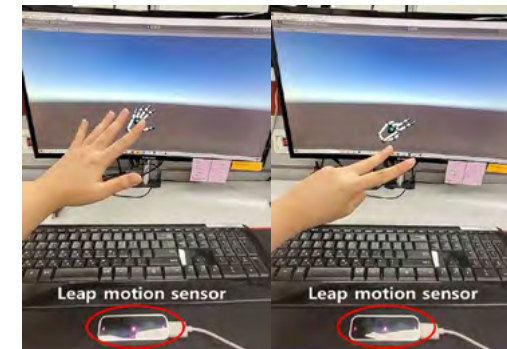
손 끝과 사용자의 안구를 이은 직선이 디스플레이와 만나는 교점에 컨트롤 커서를 두어서 보다 직관적으로 비 접촉식 interaction이 가능하도록 계획했다 (비접촉식임에도 불구하고, 터치 패드를 조작하는 것도 비슷한 효과를 낼 수 있음.)

손가락의 위치는 'Leap motion'이라는 센서를 통해 데이터를 받아오고 머리의 위치는 웹캠을 이용한 영상 트래킹을 통해 위치 데이터를 받아들 수 있도록 계획했다.

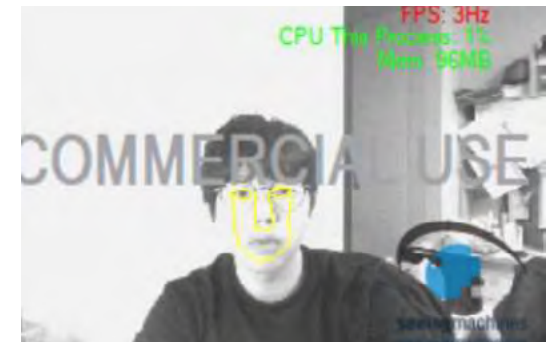
받아온 데이터를 3차원 상의 Coordinate system의 원리를 이용하여 디스플레이에 커서가 표시될 수 있도록 계획했다. 소프트웨어 개발 툴은 Unity를 사용하고자 했다.

2. 센서 데이터를 받아오는 코드 구현

아래와 같이 'Leap motion' 센서와 웹캠을 이용해서 손가락과 머리를 Tracking 할 수 있도록 코드를 구현한 모습이다.



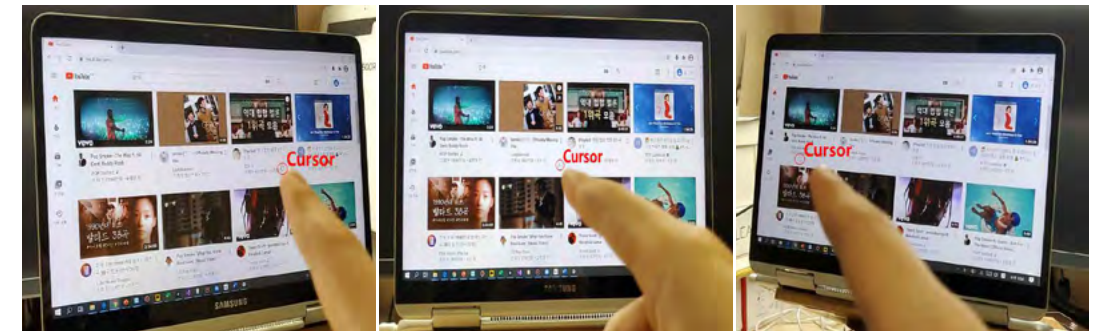
손가락 Tracking



머리 Tracking

3. 센서 데이터를 기반으로 Unity앱 개발

센서를 통해 받아온 데이터를 Coordinate system 내 함수를 이용하여 아래와 같이 손가락을 Cursor가 따라가도록 개발을 하게 되었다. 또한 머리 Tracking도 가능하기 때문에 다양한 시선 방향에서도 Cursor가 손가락을 따라가는 것을 볼 수 있다.



좌측 시선 방향

정면 시선 방향

우측 시선 방향

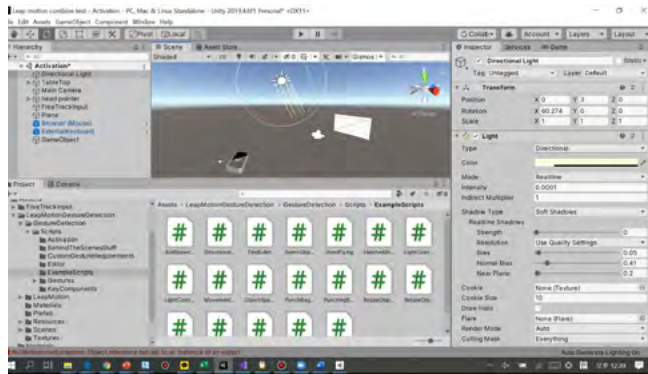
수행결과

Unity 툴을 활용해서 개발을 하긴 했지만 Unity 실행 창을 내리면 어떤 window화면에서도 본 Air Click을 사용할 수 있었다. 손가락을 따라 Cursor가 즉각적으로 부드럽게 이동하며, 머리의 위치에 따라서 Cursor가 위치를 잡는 속도는 상대적으로 시간이 걸렸다(약 1초). 하지만 실제 사용자가 사용하기에는 큰 무리가 없어 보이며 사용자가 익숙해지면 충분히 상용화 될 수 있을 것이라고 생각된다.

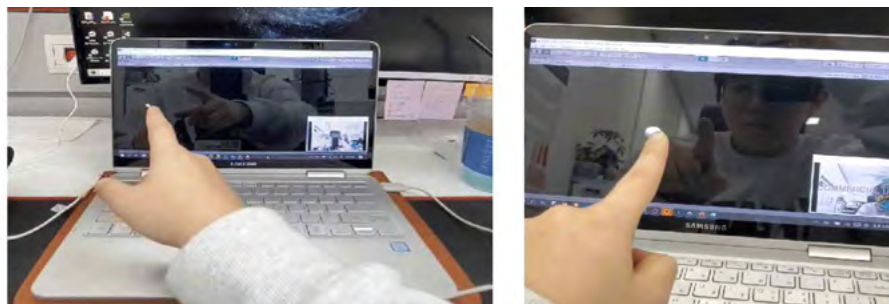
프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

먼저 무한도전 프로젝트라는 학사지원 프로그램이 있다는 것에 감사의 마음을 드린다. 예산의 부담감 없이 연구 개발 활동을 진행하게 되어 좋은 성과를 낼 수 있었다고 생각이 된다. 향후에는 접촉식 터치패드, 기존의 (시선방향 데이터가 적용되지 않은) 비접촉식 interaction, 개발된 Air Click의 사용성 비교 평가를 진행해 볼 생각이다. 추가적으로 머리 Tracking의 Time delay를 개선하기 위해 머리 위치에 또 다른 센서(Vive tracker, ...)를 추가로 설치하여 Air Click의 조작 속도에 초점을 맞추어 개발을 이어갈 예정에 있다.

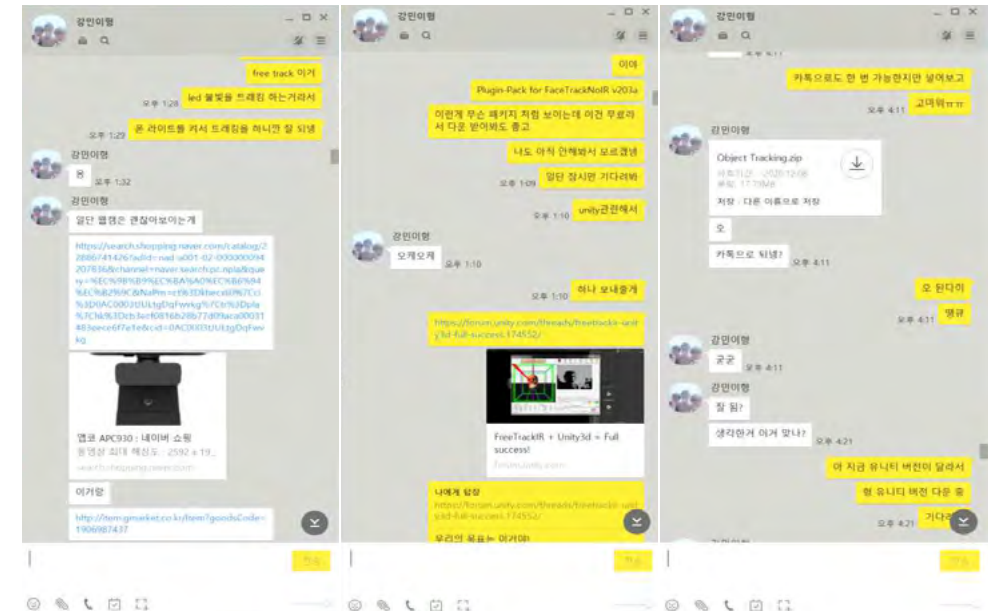
1. Unity를 통해 개발하고 있는 과정



2. Unity를 통해 초점 조절을 하고 있는 과정



3. 서로 개발 현황들을 공유하고 보완하는 과정



ECO

이준명, 황장원

Everybody can be owner

누구나 주인이 될 수 있다는 의미에서 확장하여

누구나 로봇관련 기술을 소유한 기술자가 될 수 있다는 뜻을 가지고 있다.

수행과정

장애인이 뇌파를 이용하여 로봇을 움직이는 시스템을 구축하는 것이 목표이지만, 뇌파를 찾아내는 알고리즘 보다는 만들어진 뇌파를 활용하여 로봇을 움직이는 것에 대한 이해도를 증진하고자 하는 것이 필요하다. 장애인이 로봇을 움직이는 시스템을 실현하기 위해서는 여러 분야에 대한 지식이 필요하다.

프로그래밍 이용한 로봇실행, 뇌파 분석방법이 우리가 배워야한다. 웨어러블 기기의 기능은 뇌파의 정확한 인식, 그리고 그 실행문의 정확한 실행능력으로 결정된다. 또한 로봇을 구동하는 실행문을 프로그램으로 만들고 다양한 로봇 기능을 작동하는 것을 통해서 관련기술을 학습할 필요가 있다.

다음과 같은 필요성을 기본으로 다음으로 소개된 일련의 과정을 통해 아두이노와 센서, 동력장치의 연결 및 제어를 진행하였다. 로봇 제작 및 제어의 기초를 다졌다.

1. 프로그래밍을 통해서 로봇의 움직임, 동작을 제어 가능하도록 한다.

우리가 사용할 프로그램인 아두이노는 하드웨어에 마이크로 컨트롤러를 위한 개발 도구 및 프로그램이다. 이 프로그램을 활용하여 여러 센서를 통해 인식을 하고 명령을 인식하는 로봇을 제작이 가능하다. 이런 기능을 이용하여 로봇을 제작하고 이를 제어하는 명령문을 프로그래밍을 통해 작성한다.

2. 집중력 테스트 센서를 이용하여 아두이노 로봇을 조종가능하게 한다.

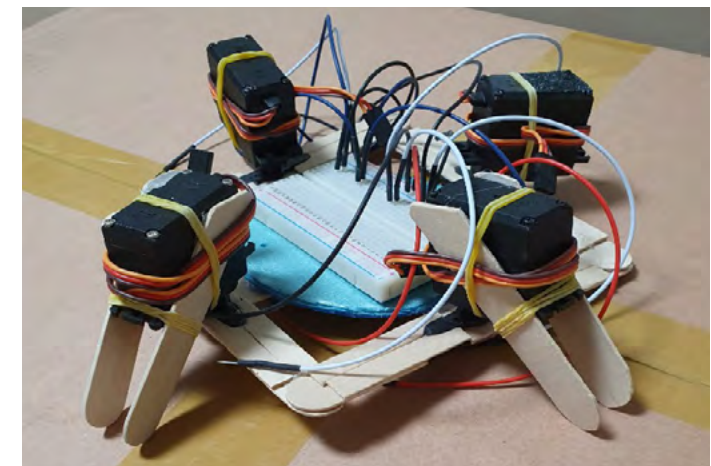
뇌파를 이용한 로봇 컨트롤을 하기위해서 집중력 테스트 기기를 사용하여 아두이노와 연결하는 메커니즘을 구축한다. 그리고 아두이노를 활용해서 이렇게 구축된 신호와 아두이노를 연결하여 로봇을 구동하는 시스템을 만들어본다.

수행결과

- 전체 시스템을 이해하기 위한 하드웨어의 제작 및 소프트웨어 그리고 로봇 구동을 위한 각종 센서를 활용하여 구동로봇과 움직이는 부분을 제어하도록 하는 것이 본 연구의 목표임.
- 아두이노의 기본 프로그램 IDE의 작동 원리를 공부하고 다양한 예제를 풀어보면서 프로그램의 헤더파일과 함수들이 하는 기능을 숙지하였고, 특히 본 연구의 기본 동력 장치인 서보(Servo) 모터의 아두이노를 통해 제어함. 또한, 추후 다양한 센서의 적용을 위해 블루투스, 집중력 테스트 센서, 음성인식 센서의 input 및 output 과정을 프로그램을 통해 작성할 수 있게됨.
- 기본 로봇 장치인 4족 보행 로봇의 전진 및 후진의 기능을 할 수 있는 프로그램을 작성하였고 로봇의 기본 골격을 제작하여 테스트함. 테스트 결과 골격이 취약한 것으로 나타났고 해당 골격의 강화와 변형의 용이함을 위해 3D 펜을 통해 진행하기로 하였음.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

- 집중력 테스트 센서를 이용하여 아두이노 로봇을 조종하는 메커니즘을 결정함.
- 뇌파에 대한 정확한 파악은 불가능하고 또한 연구원들도 아직 정확히 밝혀내지 못한 부분이기 때문에 이를 바로 우리가 실행에 옮기기에는 무리가 있다. 하지만 우리가 집중력 센서를 활용하여 직접 이를 분석하는 것은 가능할 것임. 그렇기 때문에 우리는 집중력 측정기를 아두이노와 연결하여 집중력 값이 일정이상일 때 로봇이 이동 가능하도록 하는 메커니즘을 제작할 예정임.
- 우리는 프로젝트를 수행하면서 아두이노의 기초부터 공부를 하면서 로봇을 제작해갔다. 이 과정에서 생각보다 많은 시간이 필요했다. 그래서 이번 로봇제작에서 그치는 것이 아쉽게 느껴졌다. 다음에 한번 더 기회가 있다면 뇌파 측정기의 전문적인 지식을 빌려 이를 로봇에 적용하는 프로젝트를 진행하고 싶다.



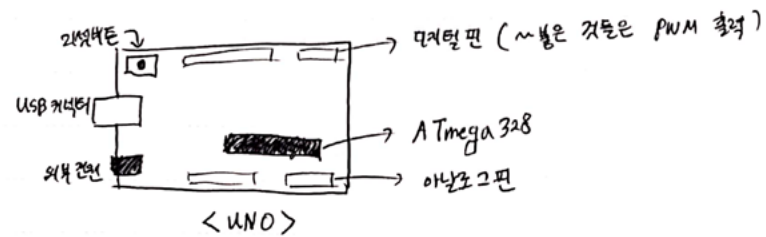
아두이노를 이용해 제작한 로봇

TITLE: 아두이노 기초(1)

- 아두이노

마이크로 컨트롤러를 사용하여 만들어진 개발 보드

↳ CPU, 다른 장치들 하나의 칩으로 집약 → 컨트롤 기능 ↑



1. 예제

```

Void setup() {
  pinMode(LED_BUILTIN, OUTPUT);
}

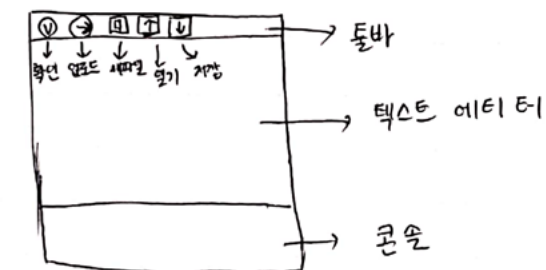
Void loop() {
  digitalWrite(LED_BUILTIN, HIGH);
  delay(1000);
  digitalWrite(LED_BUILTIN, LOW);
  delay(1000);
}
  
```

INVENTED	SIGNATURE	DATE
WITNESSED	SIGNATURE	DATE

아두이노 기초(1)

TITLE: 아두이노 기초(1)

- 아두이노 프로그램



폴 → 포트 → COM " "

- 프로그래밍 기초

```

Void setup() {
  // setup 함수 부분
}

Void loop() {
  // loop 함수 부분
}

* pinMode(핀, 입력/출력); → 출력 (컴퓨터에게/알려줌)
  digitalWrite(핀, 상태값); → HIGH : on, LOW : off
  delay(시간); → 1000 초
  
```

INVENTED	SIGNATURE	DATE
WITNESSED	SIGNATURE	DATE

아두이노 기초(1)

TITLE: 아두이노 기초 (1)

- 저항 읽는 법

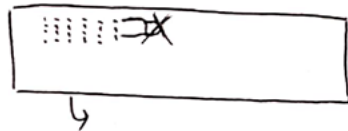


→ 저항값의 오차 < 금 5%
은 10%

첫째 줄의 개수
둘째 줄

검정 0
갈색 1
빨간색 2
주황색 3
노란색 4
초록색 5
파란색 6
보라색 7
회색 8
흰색 9

- 브레드 보드 사용법



- 시리얼 모니터

Baud Rate (통신속도)

1. Serial.begin (통신속도);
2. Serial.print (출력값);
3. Serial.println (" ");
4. Serial.available (); ⇒ 버퍼에 데이터 개수
5. Serial.read (); ⇒ 전압계 버퍼의 값, 없을 경우 -1
6. Serial.end (); ⇒ 시리얼 통신 종료

- 예제 <LED 켜고 끄기>

INVENTED	SIGNATURE	DATE
WITNESSED	SIGNATURE	DATE

아두이노 기초(1)

TITLE: 아두이노 기초 (2)

- 자료형

컴퓨터 메모리에 데이터를 저장할 때 유효한 데이터 크기를 식별
가능하게 구분한 것

- 예제 2.

program TINKERCAD (tinkercad.com)

스위치의 사용

pinMode (핀번호, OUTPUT);

- 예제 3.

RGB LED 제어



Digital Read (핀번호) (핀번호)
Digital Write (핀번호, LOW)
HIGH

- 예제 4

가변저항으로 LED 밝기 조절

AnalogWrite (핀번호, 0~255)
(0~5V)

AnalogRead (핀번호) 0~1023

- 예제 5

피에조 부저 사용

tone (핀번호, 음);
no tone (핀번호);

* PWM

35 69 10 11 ⇒ 전압의 크기 조절 $= \frac{\text{펄스폭}}{T} \times 100\%$
Duty cycle

INVENTED	SIGNATURE	DATE
WITNESSED	SIGNATURE	DATE

아두이노 기초(2)

Alchemist

박정현, 양현준, 전우석, 김동우, 김진서, 신재룡

GIST 힙합동아리인 Ignition 부원들과 힙합을 좋아하는 학우들이 모여 이루어진 팀입니다.

평소 즐겨 듣기만 했던 랩과 같은 곡들을 자신의 이야기, GIST 학생들의 이야기를 담은 가사와 멜로디로 전달하는 것을 목적으로 하였습니다.

수행 과정 및 결과

Alchemist 팀은 처음 팀원을 구성하던 당시 COVID-19으로 인해 학교에 있지 않은 신입생들과 재학생들이 몇몇 존재하였습니다. 그렇기에 팀원들이 학교에 거의 없던 1학기와 여름방학 기간은 각자 개인 활동을 하고 팀원들이 학교에 온 이후 같이 모여 곡 작업을 진행하였습니다. 그렇기에 저희 팀은 크게 개인 작업과 공동 작업 2개로 나누어 프로젝트를 수행하였습니다.

1) 개인 작업

개인 작업의 경우에는 팀원들이 각자의 유튜브 채널이나 SNS 계정에 자신이 평소에 작업하고 있던 곡들이나 영상을 올렸습니다. 이러한 활동을 통해 좋은 가사를 쓰는 능력, 발성 연습, 자신만의 개성으로 랩을 하는 방법 등을 스스로 연구할 수 있었습니다. 또한, Cubase나 Ableton과 같은 프로그램을 공부하면서 스스로 녹음하고 간단한 믹싱을 할 수 있는 힘을 길렀습니다. 더 나아가 '광어'라는 랩네임으로 활동을 하고 있는 김동우 팀원은 자신이 만든 곡을 음원사이트에 유통하는 활동도 하였습니다.

2) 공동 작업

개인 작업을 통해 간단하게 훅이나 벌스를 짤 경우 무한도전 팀원이나 Ignition 부원 중 같이 곡 작업을 할 사람을 찾아 곡을 완성하였습니다. 또한, 처음부터 뜻이 맞는 친구들과 함께 곡을 만들어 완성하기도 하였습니다. 팀원 중 가사를 처음 쓰는 친구들의 경우에는 경험이 많은 친구와 팀을 이루게 하여 가사 쓰는 능력이나 전달하는 능력을 기를 수 있도록 하였습니다.

위와 같은 과정을 바탕으로 무한도전 팀원들과 여러 가지 곡 작업을 하였습니다. 하지만 COVID-19으로 인해 계속해서 동방이 폐쇄되고 모임이 금지되는 등의 이유로 인해서 녹음을 제대로 하기는 힘들었습니다. 이러한 이유로 마이크와 같은 녹음 장비를 새로 구매하여 기숙사 방에서 개인으로 작업을 하는 경우가 늘어났습니다.

향후 계획

현재 팀원들과 나누어서 각자 작업을 하고 있고, 조만간 시험 기간이 끝나면 모여서 곡 작업을 마무리할 예정입니다. 또한, 유튜브 Alchemist 채널에 만든 곡들을 간단한 영상으로 주마다 게시할 예정입니다. 겨울방학 기간에도 계속해서 활동을 이어나갈 것이며 만약 코로나가 조금 잠잠해지면 간단한 버스킹과 같은 공연도 해보고 싶습니다.

활동 소감

김동우 : 이전에도 곡 작업을 많이 해봤었고, 다양한 분위기의 곡들을 많이 만들어봤었는데, 항상 혼자 작업하는 습관이 있다 보니 나에게 역시 무한도전 프로젝트는 새로운 도전이었다. 특히나 GIST 대학을 함께 다니고 있는 동기, 선배들과 만들어가는 곡은 래퍼들이 만들어가는 작업물과는 다른 시너지를 낼 수 있으리라 기대했고, 실제로 프로젝트는 내 그런 기대치를 충분히 만족시켜줄 만한 결과물을 만들었던 것 같다. 비트를 선정하고 그 비트 위에 가사를 엮는 과정에서 함께 주제에 대해 고민해보고 상호 피드백을 하는 과정을 거치면서 내가 생각지도 못한 부분에 있어서 좋은 의견들을 많이 받을 수 있었던 것 같아 의미 있는 과정이었다.

최근 들어 곡을 만드는데 회의감을 가졌었다. 분명히 좋아하는 일이었고 열정을 투자하던 분야였는데, 어느 순간부터 조금씩 실적을 만들어가고 내 결과물들이 쌓여가는 것을 보면서 다음에 만드는 노래는 무조건 더 좋아야 한다는 강박에 사로잡혔었다. 하지만 이번 프로젝트를 통해 처음에 음악을 즐기던 열정을 기억해 낸 것 같고, 그런 의미에서 팀원들에게 굉장히 감사했다. 앞으로도 어디에서, 그 누구와 작업하건 간에 내가 즐기는 것이 가장 중요하다는 것을 잊지 말아야겠다. 사실 프로젝트는 아직 진행 중이라 할 수 있다. 음악은 누군가 들어주어야 비로소 그 의미를 갖는다고 생각을 하고, 그렇기에 우리는 무대 위에서 우리의 음악을 보여줌으로써 프로젝트가 완성된다고 생각한다.

김진서 : 이번 무한도전 프로젝트는 제 삶에 있어서 처음으로 앨범 제작에 참여하게 된, 아주 귀중한 기회였습니다. 무한도전을 통해 믹싱하는 방법, 녹음하는 방법 등을 배울 수 있었고, 무엇보다 가사에 저만의 이야기를 녹여내는 경험을 하면서 저만의 '아트웍 제작'을 할 수 있어 아주 좋았습니다.

물론 녹음 과정이 순탄했던 것은 아니었습니다. 저는 단 한 번도 녹음을 해본 적 없었기 때문에 박자를 놓치기 일쑤였고, 벌스 하나를 녹음할 때도 여러 번 녹음해야 했습니다. 하지만 실수했다고 해서 팀원들이 전혀 뭐라 하지 않고 다독여준 덕분에, 늘 즐겁게 녹음에 임할 수 있었습니다. 아직 가사를 많이 써보지 않았기 때문인지는 모르겠지만, 가사를 쓰고 녹음을 마칠 때마다 늘 아쉬움이 남았던 것 같았습니다. '이런 가사도 넣어볼걸', '플로우는 좀 더 다양하게 해볼걸'과 같은 생각들이 계속 났었고, 이를 통해 자기계발을 진행하여 곡을 녹음하면서 점점 더 나은 퍼포먼스를 보여줄 수 있었던 것 같았습니다.

무한도전을 진행하면서 가장 좋았던 점은 음악에 관심이 있는 팀원들과 음악적인 얘기를 할 수 있었던 것이었습니다.

다. 저는 중학교 때부터 힙합에 관심이 많았고, 제 친구들 또한 그런 경우가 많았습니다. 하지만, 대부분은 리스너였고, 그 당시에 본인의 이야기로 가사를 써서 노래를 낸다는 것은 ‘오늘거린다’라는 평을 많이 받았던지라 진지하게 ‘저의 음악’에 관한 대화를 나눌 기회가 많이 없었습니다. 그러나, 대학교에 들어와서 자신의 창작물이 존중받는 분위기에서 ‘완성된 가사’를 받는 것이 아니라, ‘벌으면서 생각’하는 과정을 거치면서 저 자신을 조금 더 거침없이 표현할 수 있었던 것 같습니다. 무한도전 프로젝트를 통해 팀원들과 상의하고, 저 자신을 표현하는 과정에서 저의 자아가 한층 더 성장한 것 같아서 아주 만족스러웠던 프로젝트였습니다.

박정현 : 대학을 들어와 처음 랩을 시작했던 저는 GIST 1학년 재학시절 Ignition 선배들의 따뜻한 조언과 도움으로 큰 용기와 많은 기회로 성장할 수 있었습니다. 이러한 경험을 바탕으로 이번에 Alchemist라는 팀을 만들어 작년에 형들에게 배웠던 것을 교훈 삼아 후배들과 동기들에게 도움이 될 수 있도록 노력하였습니다.

팀장으로서 활동하여 팀원들이 원하는 것이 무엇인지, 어떤 도움이 필요한 것인지를 파악하기 위해 노력하였고 더 좋은 작업물을 만들기 위해서 많은 연습을 하였습니다. 아쉽게 코로나로 인해서 저희가 만든 곡들로 공연할 기회는 없었지만, 영상과 음원으로 GIST 학우분들에게 들려드릴 수 있기에 최선을 다해서 작업하였습니다.

처음에는 무조건 좋은 음악을 만들어야 한다는 생각에 일의 진척이 느렸었습니다. 하지만 팀원들과 계속해서 의견을 나누면서 자신이 좋아하는 음악을 만들어야겠다는 것을 깨닫고 처음보다 더 좋은 곡들을 만들 수 있었습니다. 원래 계획했던 것보다 많은 활동을 하지 못해서 아쉽지만 그래도 좋은 팀원들과 함께 활동할 수 있어서 좋았습니다. 또한, 무한도전이 끝나더라도 겨울방학 기간에 계속해서 활동을 이어나가 좋은 곡들을 더 많이 만들도록 하겠습니다.

양현준 : 먼저, 이번 무한도전 프로젝트를 통해서 학교에서 랩을 이렇게 열정적으로 좋아하는 사람들을 만날 수 있어서 너무 뜻 깊은 경험이었습니다. 평소에 가사를 꼭 한번 쓰고 싶다는 생각만 하고 하지 못했던 제가 처음으로 가사를 쓸 수 있었던 이유도 저희 팀원, 그리고 이들을 만날 기회를 제공해 준 무한도전 프로젝트 덕분이라고 생각합니다. 함께 모여서, 음악을 고르고 가사를 쓰는 모든 과정들이 모두 의미 있고 행복했습니다. 비록 코로나 19로 인해 기숙사 입소가 늦어지면서, 활동을 늦게 시작하게 된 점이 아쉬웠지만, 이번 프로젝트가 끝나더라도 이를 계기로 활발한 음악 작업을 하고 싶다는 생각을 하게 되었습니다.



개인 작업을 하는 모습

랩 녹음하는 모습



Cubase 녹음 화면

이지

유지호, 김이름

이지스튜디오(@yiji.studio)를 만들어 여러 디자인 및 커스텀 활동을 한다.

따뜻함을 통해 재미있는 일상을 디자인하는 라이프 디자인 스튜디오로 자리매김하는 것을 목표로 하고 있다.

수행과정

처음에는 신발, 보드, 옷 등 여러 가지 커스텀 활동을 기획했고 보드와 옷 등 그림을 그릴 물품과 물감과 붓 등의 도구를 주로 구매했다.

작업을 하는 시기에 우리의 일상(즐거하던 게임, 명절, 할로윈)등을 떠올려 디자인 컨셉을 정하고 각자 하고 싶은 디자인을 일러스트레이터나 종이에 그린 뒤, 물감으로 이것들을 실제로 그려냈다.

완성한 작품은 스마트폰 카메라로 다양한 방법으로 촬영을 시도하고 포토샵으로 가공하여 인스타그램 계정에 올렸다. 특히 할로윈 컨셉때부터는 이지 스튜디오의 브랜딩 방향을 정하여 우리의 재미있는 일상을 디자인 하고자 노력하였다. 호박을 직접 파서 잭오랜턴을 만들어보고 여기서 영감을 얻어 패치를 탈부착할 수 있는 후드집업을 디자인 하였다.

현재는 스케이트 보드를 커스텀하고 있다.

GIST내에서 스케이트 보드를 타고다니는 우리의 일상을 그려내는 중이다.



어몽어스 슬립온 제작



어몽어스 슬립온 촬영



가을 컬렉션 의류 제작



할로윈 잭오랜턴 컨셉샷

수행결과

일부 작업물을 제외하고는 인스타그램 계정(@yiji.studio)에 결과물들을 올리고 있다. 현재까지는 2개의 신발 커스텀, 5개의 옷 커스텀, 1개의 보드 커스텀을 완료했고 보드와 신발 1개를 제외한 나머지는 모두 인스타그램에 올라가 있다.

인스타그램에 게시글을 올릴 때는 한 주제당 3개의 게시글(ex: 예고, 과정, 결과)로 올리고 있다. 또한 해시태그를 통해 우리를 아예 모르는 사람들의 유입을 만들어내고 있다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

무한도전 프로젝트 덕분에 가죽과 천 등 다양한 소재에 다양한 물감으로 그림을 그려보았다. 물감도 스펀지, 붓, 스프레이 등 여러 가지 방법으로 사용해보고 시행착오를 겪어보면서 각 소재에 맞는 작업 방법을 익힐 수 있었다. 직접 그리는 것 외에도 일러스트레이터와 포토샵 등의 프로그램을 사용해 디자인도 해보고 이를 패치로 제작해보면서 창작 활동에 재미를 느꼈다.

한 가지 아쉬운 점은 코로나로 인해 1학기부터 진행했어야 하는 무한도전이 많이 미뤄졌다는 것이다. 활동할 시간이 부족해 계획했던 것의 반도 진행을 못했지만, 이후로도 꾸준히 디자인 활동을 계속하여 이지스튜디오라는 브랜드를 사람들에게 알리는데 노력할 것이다. 스케이트보드 작업 이후에는 겨울 컨셉에 맞게 목도리나 장갑, 모자 등을 제작하고 다양한 굿즈 제작도 시도해 보려고 한다.

어느 정도 작업물이 쌓이고 라이프 디자인 스튜디오로 브랜드가 잡히게 되면 인스타그램 마케팅을 이용해 팔로워 수를 늘리고 의류 판매도 도전해보려고 한다.

02 3C1P

그룹활동

깔루아

박요한, 정민서, 창길현, 이하윤(직원멤버)

Cheers!

이형욱, 김동휘, 유재근

The GIST Genius

박범렬, 김태웅, 정명석, 이혁재

깔루아

박요한, 정민서, 창길현, 이하윤(객원멤버)

저희는 5기 무한도전에 참가한 팀 깔루아입니다. 저희 팀은 커피와 칵테일이라는 주제로 무한도전에 참가하였습니다. 깔루아는 리큐르(liqueur)의 일종으로 커피 맛이 나는 리큐르이고, 커피와 칵테일이 주제인 저희 팀이 팀명으로 선택한 이유입니다. 저희 팀은 커피와 칵테일에 대하여 공부와 연구를 하여 지스트 학생들에게 이를 소개하는 활동 (일일 카페와 바)을 하는 것과, 시그니처 메뉴를 만드는 것을 목표로 하였습니다.

수행과정

저희는 1학기여 여름 방학동안 책을 구매하여 커피와 칵테일에 대한 이론적인 공부를 진행하였습니다. 또한, 필요한 기자재와 물품을 구비한 2학기 때부터 본격적으로 활동을 시작하였습니다. 저희 팀은 이론보다도 실습이 더욱 중요하기에 매주 정기적으로 모여 커피와 칵테일 만들기 실습에 집중하였습니다. 초반에 판짓의 공간이 완공되기 전에 저희는 동아리실이라는 열악한 시설에서 실습을 진행하였습니다.

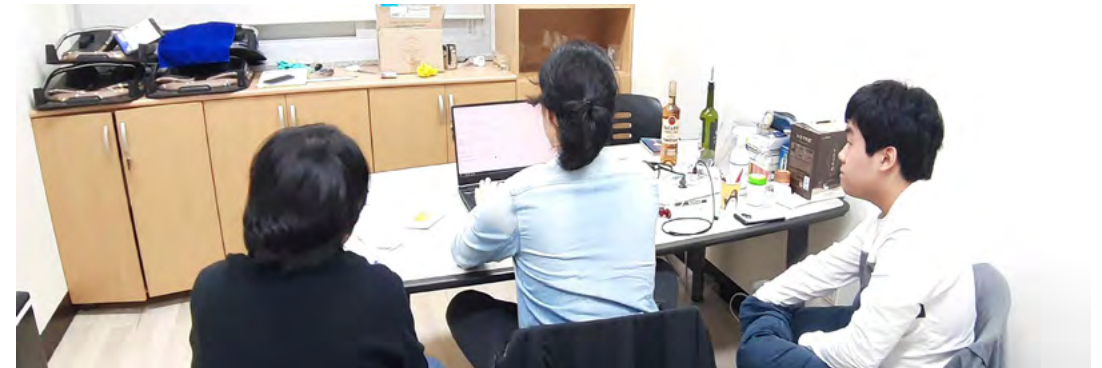
또한 도중에 코로나가 더욱 심각해지며 일일 카페와 바를 여는 것은 불가능하다고 판단하였고, 이를 대체할 수 있는 다른 활동들을 모색했습니다. 저희는 영상을 칵테일의 시그니처 메뉴를 만드는 과정을 담은 영상을 제작하기로 결정하였고, 이를 추진하였습니다. 하지만, 시간적, 기술적 문제로 인해 영상제작의 꿈은 좌절되었습니다. 그렇지만, 저희는 시그니처 메뉴 개발이라는 목표에 더욱 치중하였고, 4개의 시그니처 메뉴 개발에 성공하였습니다.



커피 만드는 사진



처음 에스프레소 머신으로 추출한 커피



열악한 공간에서 회의를 하며 무한도전 활동을 했다

수행결과

저희는 굴진피즈, 굴히또, Jupiter, black matter라는 4개의 시그니처 메뉴 제작에 성공하였습니다. 각각의 레서피는 다음과 같습니다.

굴진피즈

드라이진 3oz+굴 과즙+2oz+진 토닉 full up 셰이크 기법

굴히또

럼 2oz+굴 과즙 2oz+설탕 2티스푼+탄산수 full up 빌드 기법

Jupiter

에스프레소 1.5oz+말리부 1.5oz+설탕 1티스푼+레몬 0.5oz 셰이크 기법

Black matter

깔루아 1oz+말리부 1.5oz+레몬 0.5oz 빌드 기법

특히 Jupiter와 black matter는 커피와 칵테일이라는 주제를 융합하기 위해 특별히 고안된 메뉴였습니다.



시그니처 메뉴
굴진피즈



시그니처 메뉴
굴히또



시그니처 메뉴
Jupiter



시그니처 메뉴
black matter

소감 및 향후 계획

항상 공부와 과제만 하던 저희에게 칵테일과 커피는 가문의 단비 같은 휴식이었습니다. 저희가 관심있는 주제에 대해서 공부하고 실습을 진행하는 활동은 매우 행복했습니다. 또한, 동아리실과 판짓에 공간에 방문한 학생들에게 커피와 칵테일을 대접하는 기회가 종종 있었는데, 맛있게 먹는 모습을 보며 보람을 느낄 수 있었습니다. 다만, 처음 목표한 대로 일일 카페와 바를 진행하지 못한 것은 매우 아쉽게 느껴집니다. 저희 팀은 앞으로 남은 기간에도 더욱 연구를 하며 시그니처 메뉴 개발에 힘을 쏟을 것이며, 코로나가 잠잠해지고, 내년에도 기회가 생긴다면, 본래의 목표였던 카페와 바 개점을 꼭 시도하고 싶습니다.

Cheers!

이형욱, 김동휘, 유재근

저희 Cheers! 팀은 맥주를 양조하기 위해 모인 팀입니다. 레시피를 참고하여 4종류의 맥주를 양조했으며, 하계 방학 기간에는 맥주 관련 행사에 참여하며 관련 정보를 얻었습니다. 나아가, 시중의 맥주와 블라인드 테스트 방식으로 시음회를 진행했습니다.



Cheers! 팀 대표 사진

수행과정

1 레시피 참고 맥주 양조

벨기에의 맥주 회사인 Castle Malting의 온라인 사이트에서 맥주 레시피를 참고하여 4가지의 맥주를 양조했습니다. 맥주 양조에 필요한 장비나 기타 재료들은 대부분 '서울홈브루'에서 구매했습니다. 한국에서 구하기 힘든 재료는 아마존을 통해 해외에서 구입했습니다.

3 시그니처 맥주 양조

레시피를 참고한 맥주가 아닌, 팀만의 독자적인 레시피를 통해 시그니처 맥주를 양조하려는 초기 계획이었습니다. 하지만, 코로나 여파로 인한 2차 예산 지급의 연기와 시간상 문제로 시그니처 맥주 양조는 부득이하게 취소되었습니다.

2 맥주 관련 행사 참가

하계 방학 기간 중 제주도의 맥파이 브루어리 투어에 참가했습니다. 맥주의 기본 재료와 각 재료의 역할을 배웠고, 라거와 에일의 차이 등 맥주에 대한 여러 정보들을 얻을 수 있었습니다. 또한, 서울 양재 AT 센터에서 열리는 대한민국 맥주 산업 박람회에 참가했습니다. 박람회의 경우, 팀의 멘토 교수님과 함께 참가했습니다. 한국의 많은 크래프트 맥주들을 접할 수 있었고, 추후 양조 계획의 방향성을 잡을 수 있었습니다.

4 시음회 개최

팀이 만든 4종류의 맥주와 이와 동일한 종류의 시중 맥주를 비교하기 위한 시음회를 진행했습니다. 각 맥주의 스타일마다 무한도전 맥주와 시중 맥주를 블라인드 테스트 하였으며, 적절한 안주 또한 제공했습니다.

수행결과

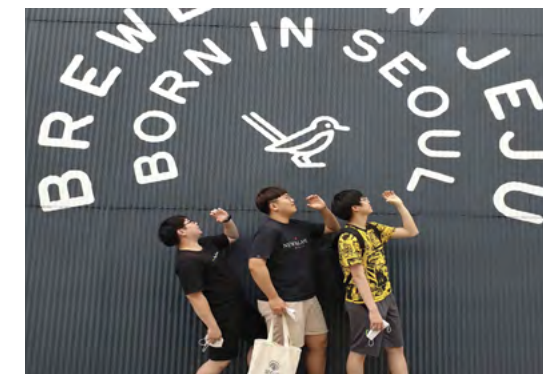
1. 레시피 참고 맥주 양조

세종, 영국식 IPA, 벨기에 스타일 밀맥주, 임페리얼 스타우트의 4가지 맥주를 양조했습니다. 각기 다른 특징을 가진 맥주들이며, 밀맥주와 IPA의 경우, 시중에서 쉽게 구입할 수 있는 맥주입니다. 각 맥주는 모두 10L 용량으로 양조했습니다.



보관 중인 맥주들

2. 맥주 관련 행사 참가



맥파이 브루어리 투어 참가



맥주 산업 박람회 참가

3. 시음회 개최

1차 시음회

1차 시음회는 팀원들의 지인 10명을 초대하여 진행했습니다. 세종 맥주는 용량 부족 및 맥주 상태 불안정으로 시음회에서 제외했습니다. 나머지 3종류의 맥주 (밀맥주, IPA, 임페리얼 스타우트)로 진행했습니다. 적절한 안주로 마라롱샤, 치킨, 간소새우를 제공했습니다.

2차 시음회

2차 시음회는 Cheers! 팀원 3명으로 1차 시음회와 동일한 방법으로 진행했습니다. 2차 시음회 안주는 바지락 술찜, 굴, 치킨을 제공했습니다.

시음회의 블라인드 테스트 결과는 다음과 같습니다.

	무한도전 맥주 점수	시중 맥주 점수
벨기에 스타일 밀맥주	73점	77점
영국식 IPA	64점	73점
임페리얼 스타우트	68점	61점

표 1 1차 시음회 결과 (팀원 지인 10명 대상)

	무한도전 맥주 점수	시중 맥주 점수
벨기에 스타일 밀맥주	59점	60점
영국식 IPA	80점	81점
임페리얼 스타우트	79점	70점

표 2 2차 시음회 결과 (팀원 3명 대상)

시음회 결론

IPA와 밀맥주는 좀 더 개선이 필요하며, 임페리얼 스타우트는 시중의 맥주와 비교해도 밀리지 않는 맛을 보여줌.



1차 시음회



2차 시음회

팀 멘토 코멘트

팀 멘토 : 김경웅 교수 (GIST 지구환경공학부)

- 임페리얼 스타우트가 좋은 평가를 받았으므로 이 제조과정을 상세 기술하여 노하우로 전수하기를 제안함.
- 환경공학 전공자로서 향후 맥주 제조과정에서 생기는 부산물을 재활용하는 방안을 고려해 보기 바람.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

- **이형욱 팀장** : 무한도전 프로젝트 시작 전, 동계 방학 기간에 사비로 맥주를 양조했다. 그 경험을 바탕으로 무한도전 프로젝트에 참가했고, 시중의 맥주와 견줄만한 수준의 맥주를 만들어냈다. 맥주에 대해 음주가 아닌, 양조라는 색다른 방법으로 한 발짝 더 다가간 느낌이다. 초기 계획이었던 시그니처 맥주를 만들지 못한 것은 굉장히 아쉬운 부분이라 추후에 개인적으로 시그니처 맥주를 만드려고 한다.
- **김동휘 팀원** : 평소에 술을 좋아하는 편은 아니다. 그래도 마신다면 맥주를 고르곤 하는데, 직접 맥주를 만들게 될 줄은 몰랐다. 전문지식이나 장비가 요구되는 분야인 줄 알았지만 생각보다 쉽게 맥주를 만든다는 것에 놀랐다. 이번 프로젝트가 끝나면 맥주에 대해 좀 더 알아갈 계획이다.
- **유재근 팀원** : 맥주를 본래 좋아하고 즐기는 성격이다. 우리가 직접 맥주를 만들고, 마셔보니 뿌듯하면서도 아직 부족하다고 느껴졌다. 또한, 술이라는 음료를 만드는 것은 생각보다 할 만하다고 느꼈다. 아직 술의 종류는 정해지지 않았지만, 내년 무한도전에도 양조라는 주제로 참여할 계획이다.

The GIST Genius

박범렬, 김태웅, 정명석, 이혁재

안녕하십니까? 팀 The GIST Genius 입니다. 저희 팀은 보드게임 관련된 무한도전 활동을 하는 팀입니다. 작년에는 3D프린터를 이용해 보드게임을 만드는 활동을 하였고, 올해에는 본래 보드게임 지도사 자격증을 취득하여 보드게임 관련 재능 기부 활동을 당초 기획했으나, 코로나 사태가 심각해지면서 둘 모두 어려워지게 되었습니다.

재능 기부 활동은 실제로 방학 중에 광주 거주 중인 팀원의 동네에서 진행하려고 하였으나, 갑자기 광주 내 코로나 확진자가 많아지면서 사회적 거리두기 단계가 올라가면서 힘들다는 입장을 보여왔습니다. 그래서 이도 무산되면서 저희는 비대면 쪽으로 집중하기로 했습니다.

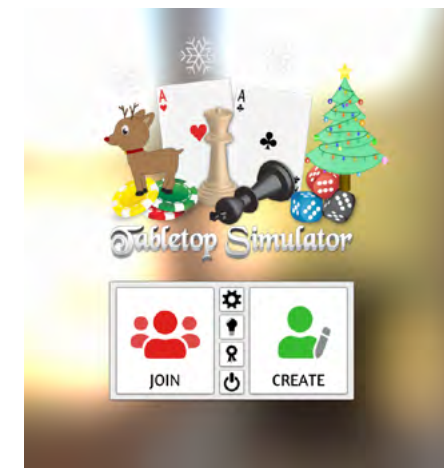
비대면으로 보드게임을 할 수 있는 방법인 스팀 게임 "Tabletop Simulator"로 유튜브 채널을 만들어 보는 것이 좋겠다고 생각하였습니다. 보드게임을 좋아하는 많은 사람들이 만나기 쉽지 않은 상황에서 보드게임을 자유롭게 즐길 수 있도록 Tabletop Simulator를 소개 해주고 그것으로 할 수 있는 좋은 보드게임을 소개 해 주는 것이 저희 프로젝트의 목적이었습니다.

여름학기 때부터 본격적으로 활동을 시작할 수 있었는데, 앞에서 말했듯이 재능 기부 활동을 동네에서 보드게임을 소개하고 사람들에게 다양한 보드게임을 체험하게 할 수 있도록 하려고 했지만, 코로나 확산세가 갑자기 심해지면서 행사가 취소되게 되었습니다. 그래서 비대면 활동으로 남겨두었던 유튜브 영상 제작을 주요 활동으로 삼게 되었습니다. 시간이 많지 않았기 때문에 영상 편집의 기초를 대강 독학으로 공부하고 실제로 영상을 찍고 편집해 보면서 더 좋은 영상을 만들기 위해 노력을 했습니다.

실제로 영상을 찍는 형식이 아니라 게임 화면을 찍는 형태로 가는 것이었기 때문에 화면 캡처 프로그램이 필요했습니다. 고화질로 화면을 캡처할 수 있고, 유튜브에 실시간 스트리밍까지 가능한 xSplit 프로그램을 사용하여 화면을 캡처하여 사용하였습니다.

현재까지 Tabletop Simulator 소개 영상과 Tabletop Simulator에서 보드게임을 하는 영상을 제작하였습니다. 영상 업로드까지 완료하였으나 영상에 저희가 저작권에 걸리는 BGM을 사용한 것으로 파악되어서 현재는 영상을 내린 상태입니다. 실제로 유튜브 활동을 제대로 하려면 이러한 저작권 관련 인식까지 개선해야 할 것으로 보입니다.

더 많은 사람들에게 보드게임을 소개하고 체험하게 하려는 큰 틀의 목표가 있었는데, 상황이 여의치 않아서 이러한 상황에서 보드게임을 즐길 수 있도록 사람들에게 유튜브로 소개해 줄 수 있다면 소기의 목적을 달성할 수 있을 것 같습니다. 유튜브 관련해서 공부를 더 해서 유튜브에 영상을 유지하면서 여러 보드게임들을 소개할 수 있었으면 좋겠습니다.



tabletop simulator 소개 영상 중



tabletop simulator - Gloomhaven 플레이 영상 중

03 지정 공모

GISTudio

정민재, 김단은, 이유빈, 정경아

FLY

김동영, 강승찬, 박주민, 서희준
이민서, 이지민, 허영범

GISTudio

정민재, 김단은, 이유빈, 정경아

저희 팀명은 GISTudio로, 라디오를 뜻하는 스튜디오(Studio)와 학교 이름인 GIST를 합쳐서 만든 팀의 이름으로 지스트를 대표하는 라디오 프로그램을 만들어보자는 마인드로 시작을 하게 되었으며, 학생 분들이 보내주시는 사연을 바탕으로 라디오 프로그램을 제작하였습니다.

수행과정

실제 유튜브들의 라디오를 보면서 필요한 물건이나 콘텐츠가 무엇인지 고려하였고, 유튜브에 올라온 편집된 영상을 만드는 거를 비슷하게 하기 위해 노력하였습니다. 그러면서 방음이 잘 되는 장소가 있는지 물어보기도 하며, 라디오를 할 때는 사연이 많다는 가정 하에 많은 라디오 영상을 만들려고 하였습니다. 또한, 캐릭터를 만들게 되면서 커미션을 진행하는 등 여러 과정을 거치게 되었습니다.

지금까지 각각 영상을 만들어오던 과정은 다음과 같습니다.

- 1 학생들의 사연을 수합합니다. 수합하는 장소는 에브리타임 “GISTudio 게시판”, 카카오톡 오픈채팅방 “GISTudio” 두 가지 경로를 이용하여 사연을 받았습니다.
- 2 사연을 수합한 후, 적당한 시간 분량을 유지할 수 있을 만큼 사연 분량을 정합니다. 시간 분량은 약 10분에서 15분 정도로 상한선을 정해서 녹음을 할 수 있도록 합니다.
- 3 녹음 샘플링을 하기 위한 사연에 대해 대본을 작성합니다.
- 4 대본을 작성 후 녹음하는 사람들 간에 파트를 나눠서 마이크를 이용해서 녹음 샘플링을 시작합니다.
- 5 샘플링을 끝낸 후, 파일을 옮겨서 편집을 하여 영상을 제작합니다.
- 6 영상을 제작한 후 시간에 맞춰서 유튜브 영상 업로드 부분에 파일 연동 및 채널 홍보 부분을 완료합니다.
- 7 올리고자 하는 시간에 예약을 한 뒤 마무리합니다.

위 과정을 거치면서 파일을 편집한 후 편집된 영상은 카카오톡 단체 독방에 올려서 본 뒤, 각자의 의견 및 각자의 친구들에게 1차적으로 보면서 검수하여 괜찮은지 확인합니다. 이후 괜찮다고 판단한 경우 바로 업로드를 하였습니다.

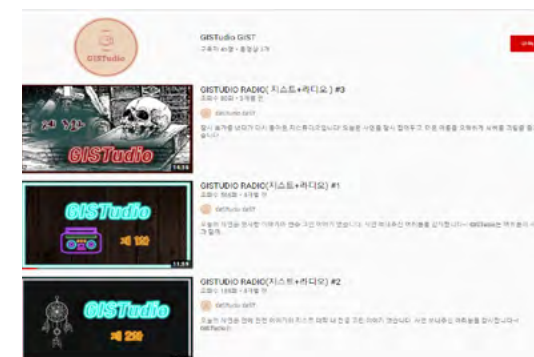
수행결과

처음 시작하게 되면서 프로젝트를 대학교에서 시작하게 되었고, 5회 이상을 기대 상한치로 잡고 시작하였습니다. 그러나 예상했던 것보다 훨씬 수합 비율이 적었고, 여름방학 이후 2학기가 시작되면서 점차 사람들이 듣는 빈도 및 활동할 수 있는 가용시간이 줄어들게 되었습니다. 또한, 사람들이 너무 많이 없어서 사연이 6개 가량이었으며 예상보다 적게 만들게 되었습니다.

결과적으로는 총 3회를 만들었으며, “GISTUDIO RADIO(지스트+라디오) #1”, “GISTUDIO RADIO(지스트+라디오) #2”, “GISTUDIO RADIO(지스트+라디오) #3” 영상을 제작했고 조회수 566회, 188회, 80회를 기록했습니다. 여러 시도를 함으로서 영상을 제작했고, 이에 있어 괜찮은 호응을 유도할 수 있었다고 판단합니다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

이번 프로젝트를 진행하면서 그저 관심만 있던 라디오 녹음 및 편집에 대해서 아무것도 모르던 대학생들끼리 점차 영상들을 만들어나가는 것을 보고 재밌었습니다. 또한, 향후 이런 영상 제작에 있어 서로 편집과 녹화하는 사람의 역할을 바꿔가면서 영상을 만들고자 했는데 완성을 하지 못하였기 때문에 이를 진행해보고 싶고, 더 많은 콘텐츠와 영상을 제작하고 싶었지만 하지 못하였기 때문에 아쉬운 점도 남아있다고 생각합니다. 특히, 커미션은 처음 해봤던 과정이었기에 더 진행해보고자 하는 마음이 듭니다.



GISTudio 영상 결과물



GISTudio 녹화 장소

GISTudio 편집 및 커미션

FLY

김동영, 강승찬, 박주민, 서희준, 이민서, 이지민, 허영범

영상 촬영에 도전하며 각종 영상 공모전과 영화제에 작품을 출품하였습니다.

수행과정

FLY 팀은 영상 촬영의 기본기가 완성된 팀이 아니었고, 순수히 영상에 관심있는 학생들이 모인 팀이었기 때문에, 먼저 영상에 대한 기본기를 다질 필요가 있었습니다. 일주일에 한번 zoom으로 화상회의를 하면서 영상에 대한 기본기 학습 및 실습을 하였고 (대표적으로 과제가 있었습니다. 예시 : 롱테이크 기법으로 1분 가량의 영상 만들기) 또한 제주국제드론영화제에 작품을 출품하기 위하여 드론 사용법을 익혔으며, 이 역시 일주일에 한번 직접 만나서 진행하였습니다.

영상 촬영 시간과 이후 가을학기의 스케줄 등의 어려움으로 FLY 팀은 여름학기에 영상 공모전과 영화제에 출품할 작품을 제작하기로 결정하였으며, 이 시기에 서울시 물순환 경진대회와 춘천 SF 영화제, 서울 독립 영화제에 작품을 제작하였습니다.

물순환 경진대회에서는 팀당 인원 수 제한으로 Team FLY와 Butter-FLY라는 팀명으로 2팀으로 나누어 경진대회에 응모하였습니다. 이때가 처음으로 모든 팀원이 모인 시기였기 때문에 서로 알아가는 시간을 동시에 가지며 프로젝트를 진행하였습니다. 물순환 경진대회를 통해서 어느정도 생긴 경험을 바탕으로, 춘천 SF 영화제와 서울 독립 영화제에 출품을 계획 하였습니다. 영화 아이디어 구상, 각본 제작, 대사 지정, 역할 분담, 각본 재수정, 촬영, 편집 순으로 영화를 제작하였습니다.

수행결과

서울시 물순환 경진대회

Team FLY 팀은 물이 부족해진 도시의 모습과 함께 LID (저영향 개발)에 대한 설명을 영상에 담았습니다. Team FLY 팀은 서울시 물순환 경진대회에서 우수상을 수상하였습니다.

그리고 Butter-FLY 팀은 극도의 폭염으로 인해 녹아버린 도시에서 사는 사람들의 모습을 보여주며 서울시의 물순환 정책을 벤치마킹하는 모습을 영상으로 만들었으며, 최우수상을 수상하였습니다.

춘천 SF 영화제 및 서울 영화제

이번에는 모든 팀원이 모여 하나의 작품을 만들었으며, “어느날 내 룸메이트가 인공지능이 된다면?”이라는 주제를 가지고 기숙사에서 일어난 이야기인 <안녕, 지민>을 출품하였습니다. 서울시 경진대회와는 다르게 아쉽게도 수상을 하지는 못했습니다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획

제주국제드론영화제 (JDFF)가 우한폐렴 사태로 인해 10월 말로 연기되었으며 (2019년도 JDFF의 경우 8월 말까지 출품) 제주국제드론영화제의 제한조건인 “촬영 허가를 받은, 제주도 지역”의 촬영이 현실적으로 불가능한 상황이 되었기에 제주드론영화제에 출품하지 못하였습니다. 물론 드론영상은 서울시 물순환 경진대회에 응용하였지만, 본래 목적을 일부 달성하지 못해 아쉬움이 남았습니다. 또한 예천 스마트폰 영화제에도 작품 출품하기 전에 사소한 문제로 출품을 못하는 등 여러 실수가 있었다는 점이 큰 아쉬움으로 다가왔습니다. 하지만 영상을 처음 시작하는 사람들이 모여 각본, 조명, 촬영, 편집, 감독 등의 과정을 시행착오를 거치면서 했다는 점에서 최종 작품이 나왔을 때의 성취감이 이 아쉬움들을 위로하고 있다고 생각합니다.

향후계획은 현재까지는 정확히 없습니다. 코로나가 더 심해지고 있기에 영화제가 계속해서 취소되거나 연기되고 있습니다. 드론 영화제가 여름학기에 다시 개최된다면 이번에 못한 드론 영화제 작품 출품을 할 수도 있고, 다른 주제로 영화를 찍기 위해서 모일 수도 있습니다!



스마트폰 영화제 촬영 현장



서울시 물순환 경진대회 TEAM FLY 영상 편집



<안녕, 지민> 결말 촬영 중



<안녕, 지민> 촬영 현장

‘일상이 도전’인 세상에서 ‘도전이 일상’이 되는 삶을 위하여



기초교육학부 **최원일** 교수
2020년 GIST 무한도전 프로젝트 선정평가위원

‘무한도전’이라는 말이 요즘처럼 실감나기도 힘들 듯 합니다. 그동안 우리가 평범한 일상으로 여겨왔던 여러 가지 일들도 COVID-19 바이러스 앞에서는 큰 도전이 되어 버렸습니다. 매 학기 교수와 학생들이 만나서 이루어지는 수업도, 사랑하는 가족과 친구들을 만나서 맛있는 것을 먹으며 웃고 떠드는 것도, 심지어 홀로 조용히 영화를 보러 가는 일까지도 말이죠. 이런 상황 속에서 무한도전 프로젝트를 올 한 해 동안 진행한 지스트의 학생들에게 진심으로 큰 박수를 보냅니다.

‘본편만한 속편은 없다’는 영화계의 속설이 생겨난 이유는 성공한 본편이 만들어 놓은 높은 기준을 속편이 넘지 못했기 때문이겠죠? 해가 거듭될수록 무한도전을 바라보는 주변의 기대 역시 점점 더 커져만 가고, 올 해로 다섯 살을 맞는 무한도전도 이러한 부담감에서 완전히 자유로울 수는 없었을 것입니다. 여기에 올 한 해를 통째로 집어삼킨 전염병의 전 세계적 유행은 팀원들이 자주 만나서 치열하게 상호작용을 해도 될까 말까인 이 도전에 찬물이 아니라 아예 방산을 던져 놓은 꼴이 되어버렸습니다. 아이러니한 것은 바로 이런 상황이야말로 무한도전이라는 이름에 딱 맞는 웃이라는 점입니다. 이런 측면에서 올 해 무한도전 프로젝트를 수행한 학생들은 가장 무한도전다운 무한도전을 감행한 행운아들이라고 평가하면서, 이런 행운을 거머쥔 여러분들에게 또 한 번 박수를 보냅니다.

제가 두 번이나 박수를 보낼 만큼 (무한)도전이 좋기만 한 것일까요? 사람들의 머릿속에는 도전이라는 단어는 한없이 좋은 의미로만 자리 잡고 있지는 않은 것 같습니다. 인지심리학자들이 사람들의 의미망 연구를 위해 자주 시행하는 과제 중에 단어 연상 과제라는 것이 있습니다. 어떤 한 단어를 주고 그 단어를 보고 가장 먼저 떠오르는 단어를 말하거나 쓰는 과제입니다. 깊은 생각 없이, 정말 즉시적으로 떠오르는 단어를 산출하면 되는 것이죠. 과연 도전(challenge)이라는 단어를 주면 사람들은 무슨 단어를 가장 먼저 떠올릴까요? 여러분도 한 번 지금 바로 말해 보시죠. 여러 연구 결과들이 있지만, 이 중 하나의 결과만 소개하면, 사람들이 가장 많이 떠올린 단어는 바로 용기(dare)랍니다. 뭔가 어울리죠? 그런데 그와 거의 비슷하게 많이 떠올린 단어들은 경쟁(competite), 그리고 적수 혹은 상대방(opponent)이었네요. 아마도 사람들은 도전이라는 단어를 보면 자신이 누군가와 싸우는 장면 등과 같은 의미 구조가 머릿속에서 떠오르는 것 같습니다. 이런 상황은 한편으로는 굉장한 흥분을 일으키지만, 다른 편으로는 엄청난 스트레스를 유발하죠. 어쩌면 그래서 사람들은 도전을 애써 하려 하지 않을지도 모르겠습니다. 게다가 무한도전이라면...

이런 무모한 도전을 감행한 올 해의 무한 도전러들은 프로젝트를 진행하시면서 무엇을 느끼셨습니까? 계획했던 프로젝트를 잘 마무리하며 성취감과 즐거움을 느낀 팀도 있었지요? 하지만 이런 팀들에서도 뭔가 아쉬운 부분들이 있었을 것입니다. 아마도 여러 팀들은 원래 계획했던 것에 비해 미진하거나 부족한 부분들이 많았을 것입니다. 프로젝트를 마무리하는 시점에서 ‘내년에 한 번 더 기회가 주어진다면...’, ‘코로나 상황이 조금만 더 좋아진다면...’ 이런 생각들을 한 번쯤 해 보셨으리라 짐작합니다. 이것을 프로젝트를 만족스럽게 완수하지 못한 것에 대한 이유(혹은 변명)라고 생각할 수도 있습니다. 하지만 이러한 이유들을 잘 들어보면 여기에는 무엇인가를 더 해보고 싶다는 열망이 담겨 있습니다. 이렇듯 무엇인가 더 해야 할 것들을 찾아낸 것만으로도 새로운 도전거리를 발견한 것이고, 이것이야말로 무한 도전의 존재 이유 중 가장 중요한 것이 아닌가 생각합니다. 실제로 여러 팀들이 1년이 아니라 다년간 하나의 주제를 가지고 씨름하면서 그 도전을 계속하고 있고, 그 도전을 통해 작은 성취들이 쌓이고 있습니다.

제가 올 해의 무한 도전러들에게 꼭 부탁드리고 싶은 것 하나가 있습니다. 비록 여러 상황들로 인해 원래 계획했던 것을 다 이루지 못했다 하더라도 이 기간 동안 각 팀에서 해낸 일들이 무엇이고, 그 경험들이 나에게 또 우리 팀에게 어떤 의미가 있었는지에 대해서 구체적으로 생각해주시기 바랍니다. 아주 작은 것이라도 괜찮습니다. 그 작은 의미들이 모여서 새로운 목표를 만들고 그 목표는 다시 도전하게 만드는 추진력이 됩니다. 이 부탁은 무한도전에 참여하지 않은 지스트 학생들에게도 동일하게 유효합니다. 거창할 필요도 없고, 이 사회에 큰 유익이 될 필요도 없습니다. 내 삶 속에서의 작은 경험들에서 소중한 의미들을 발견하시고, 그것을 통해 나만의 목표를 만드십시오. 그리고 그것을 이루기 위해 도전하시기 바랍니다.

마지막으로, 그리고 한 번 더 특히나 어려웠던 여건에서도 어김없이 도전하고자 했던 2020년 무한도전 프로젝트 참여 학생들에게 진심으로 큰 감사와 응원을 보냅니다. 올 해의 경험이 여러분들에게 소중한 의미가 되어 새로운 도전거리를 찾기를 바라며, 다시 한 번 무모한 도전이라 생각되는 일들을 저질러보기 바랍니다. 그리고 이러한 학생들이 앞으로 우리 지스트에서 더 많이 나오기 바랍니다. 우리는 요즘 한 번도 경험해 보지 못한 세상을 살고 있습니다. 그야말로 일상을 살아내는 것 자체가 도전인 세상입니다. 이러한 환경에도 도전이 일상이 되는 삶의 소식들이 지스트 곳곳에서 들려오는 행복한 상상을 하며 글을 마칩니다.

판매통계

2020년 GIST 무한도전 프로젝트

발행일 2020년 12월

발행처 광주과학기술원 GIST대학 학사지원팀

Tel 062) 715-3604

E-mail jooyoung@gist.ac.kr

디자인 (주)비즈인