

2021 GIST
무한도전 프로젝트

판짚 6

창의적 작품제작 활동

3C1P 그룹활동

지정공모

Special Interview

2021
GIST
INFINITE
CHALLENGE
PROJECT



광주과학기술원

새롭게, 유연하게, 함께!
GIST 대학생들의 공식적인 '판짚'
인사이드를 키우고 함께 성장하며 더 나은 우리가 되어갑니다.

2021 GIST 무한도전 프로젝트

GIST 무한도전 프로젝트란?

'실패해도 좋아, 한 번 도전해 보는 거야' 라는 취지로 2016년부터 시작된 GIST 대 학생들의 공식적인 '딴짓' 활동입니다. 학생주도 창·제작 활동을 통해 성공, 실패를 반복하면서 창의성, 의사소통 능력, 협동심과 문제해결 능력을 갖춘 인재로 성장할 수 있도록 돕는 것이 무한도전 프로젝트의 목적입니다.

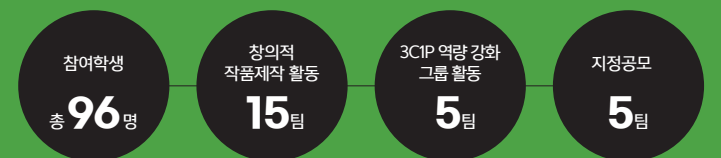
공모 및 선정은?

인문, 사회, 문화, 과학 등 대학 교육 관련 전 분야에 대한 창의적 작품제작 활동 부문과 독창적인 분야 학습, 독서, 외국어 역량 강화, 봉사활동 등 3CIP 역량 강화 그룹 활동 부문, 그리고 '학교 생활 관련 어플리케이션 개발'을 주제로 한 지정공모 부문, 총 3개 부문으로 나누어 모집하였습니다.

학생들의 창의성과 도전정신을 고취하기 위한 프로젝트를 고려하여 창의성, 적합성, 잠재력을 종합적으로 심사한 결과 총 26개 팀을 선발하였습니다.

참여 학생은?

2021년 선정 당시에는 총 108명의 학생이 참여했으나, 2021년 11월 기준 군 휴학 등의 사유로 중도 포기한 학생 12명을 제외하고, 창의적 작품제작 활동 15팀, 3CIP 역량 강화 그룹 활동 5팀, 지정공모 5팀, 총 25팀, 96명이 프로젝트를 수행하였습니다. 프로젝트 참여 학생들은 1년간 무한도전 프로젝트를 수행하면서 중간 멘토링, 성과보고서 제작에 참여하였습니다.



2021년 GIST 무한도전 프로젝트의 특징은?

무한도전 프로젝트 참여 학생들은 1년간 팀별 과제를 수행하면서 발대식, 멘토링 데이, 중간점검, 성과보고서 제작, 성과발표회에 참여하였습니다. 코로나19로 인해 비대면의 연속이었으며 모든 행사가 ZOOM으로 진행되었습니다. 비록 직접 만날 수는 없었지만, 6기 학생들의 열정은 화면을 넘어 생생히 전달 되었습니다. 어려움이 많았겠지만 각자 위치에서 최선을 다해주어서 고맙습니다. 함께 도전하고 실패하며 성공하는 딴짓의 즐거움을 깨닫는 시간이 되었길 바라며, 지금까지 달려온 학생들에게 박수를 보냅니다.

CONTENTS

01
창의적
작품제작 활동

08
우지직
우리들의 지스트 뮤직
김현아, 김동우, 김성훈, 안해원, 정인

10
아두심플하다
박민제, 박지원, 김태성, 남윤결, 박상욱

12
Mighty
김경호, 문성민, 이경규, 이종휘, 정현

14
G:ST1
지스타일
김종호, 강민서, 김재원, 전은희, 황은지, 황인선

16
모멘티스트
Momentist
김지희, 이선재, 김태윤, 신우진, 임모세

18
이지
김이름, 유지호, 박세현, 이수린

20
투게더
박진혁 김의찬 심영빈

20
우브잘만
황석현, 성민우, 조태우

24
G-Base
강지수, 강희주, 고강빈, 정경아, 허현준

26
멜작
신현범, 김솔찬, 현재오, 이지민

28
시고르자브종
홍주영, 김윤환, 박정현, 이준명, 윤성빈, 진혜빈
객원멤버 | 이재선, 김단은, 정재홍, 장나영

30
지붕이
G-BungE
박환용, 이현우, 강민석, 김유수

32
WFCM
고송주, 김기완, 김도윤

34
가이스트
강지원, 이정우, 전민수, 최원렬

36
TPMS
김현성, 정준호, 최정혁, 강성현

02
3C1P
그룹활동

40
막무한도전
김민찬, 김현중, 서승완, 이영진, 임승재

42
엔에푸들
유지연, 이은찬, 정하권, 홍서연

44
로망스
윤정빈, 조민지

46
GISTory
심수연, 김선수, 김기웅, 윤세림, 이수민, 최정은

49
유미의 드론들
신동민, 변유미, 원승범

03
지정
공모

52
Team Postcard
박주민 유아진 전미혜 김은지

54
SNIG
윤준영, 정재홍, 김연혁, 김단은

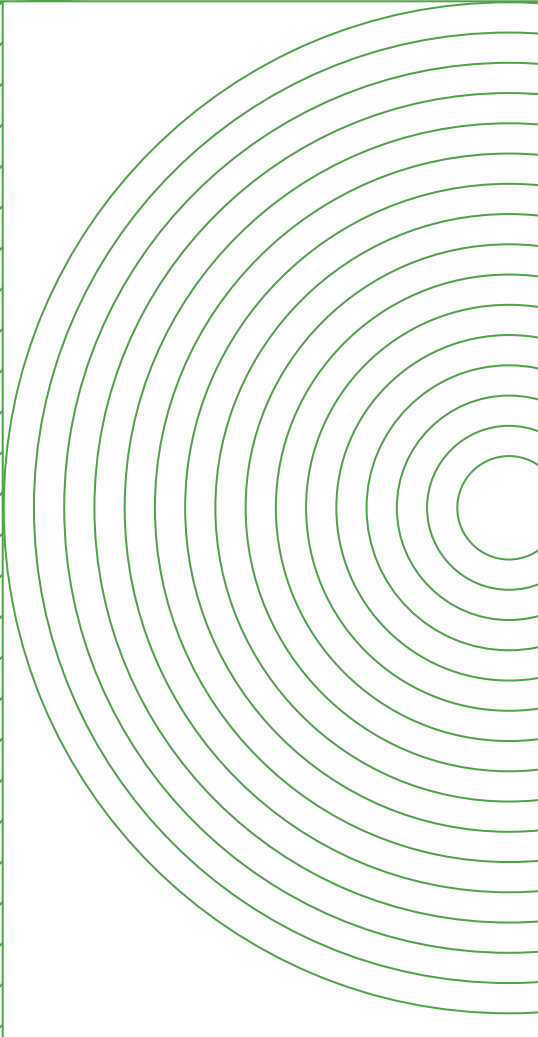
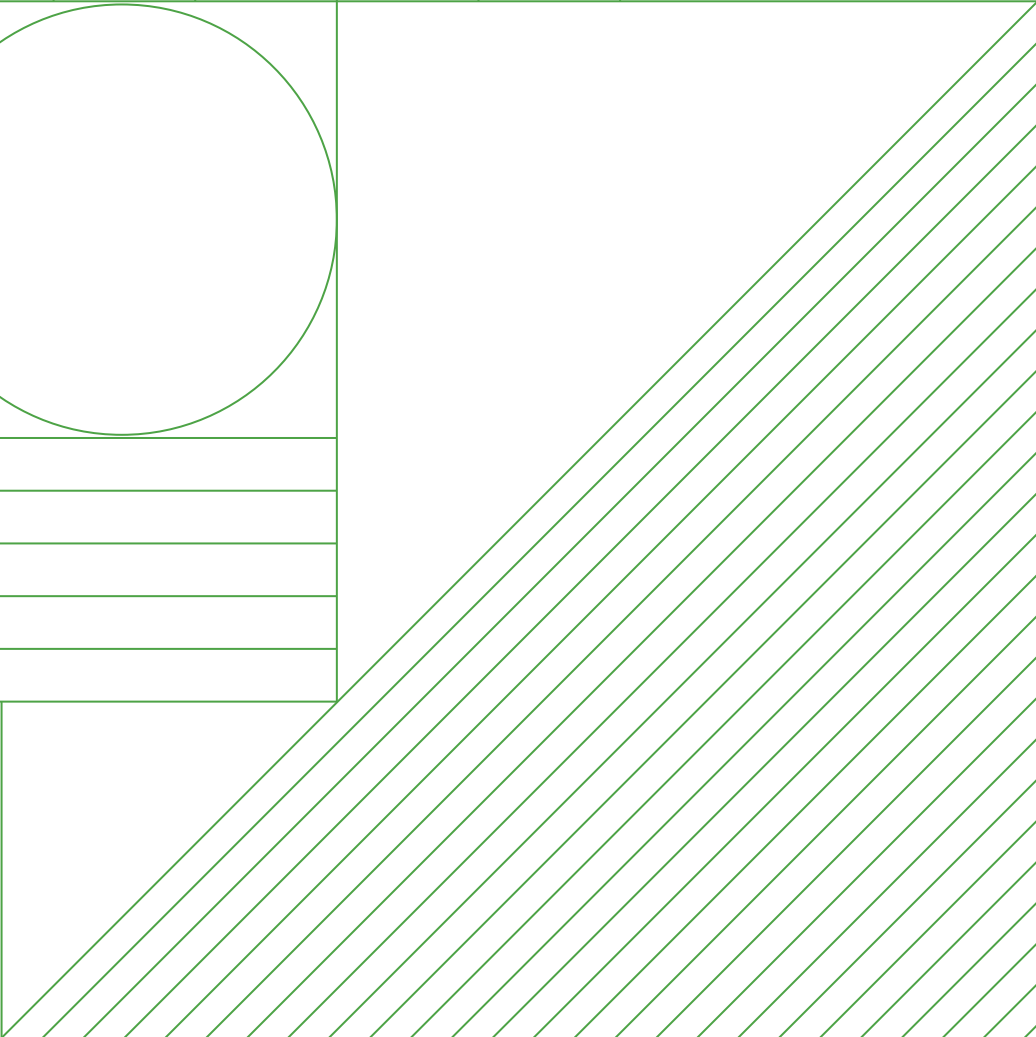
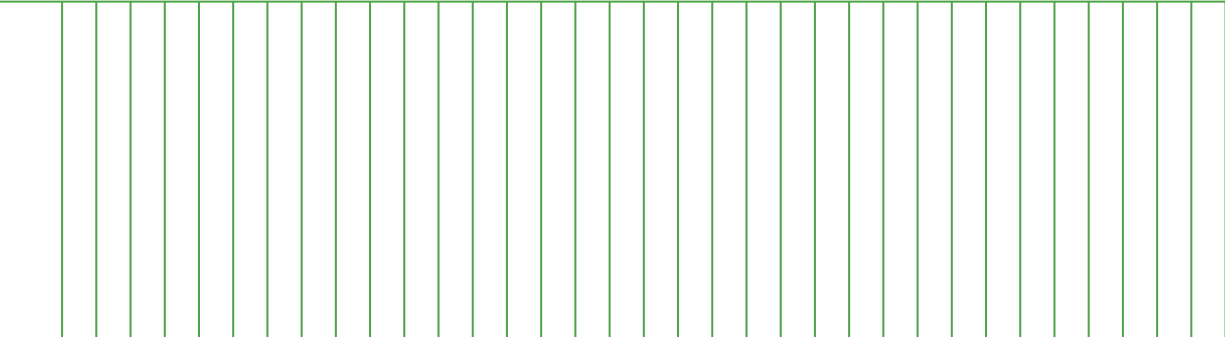
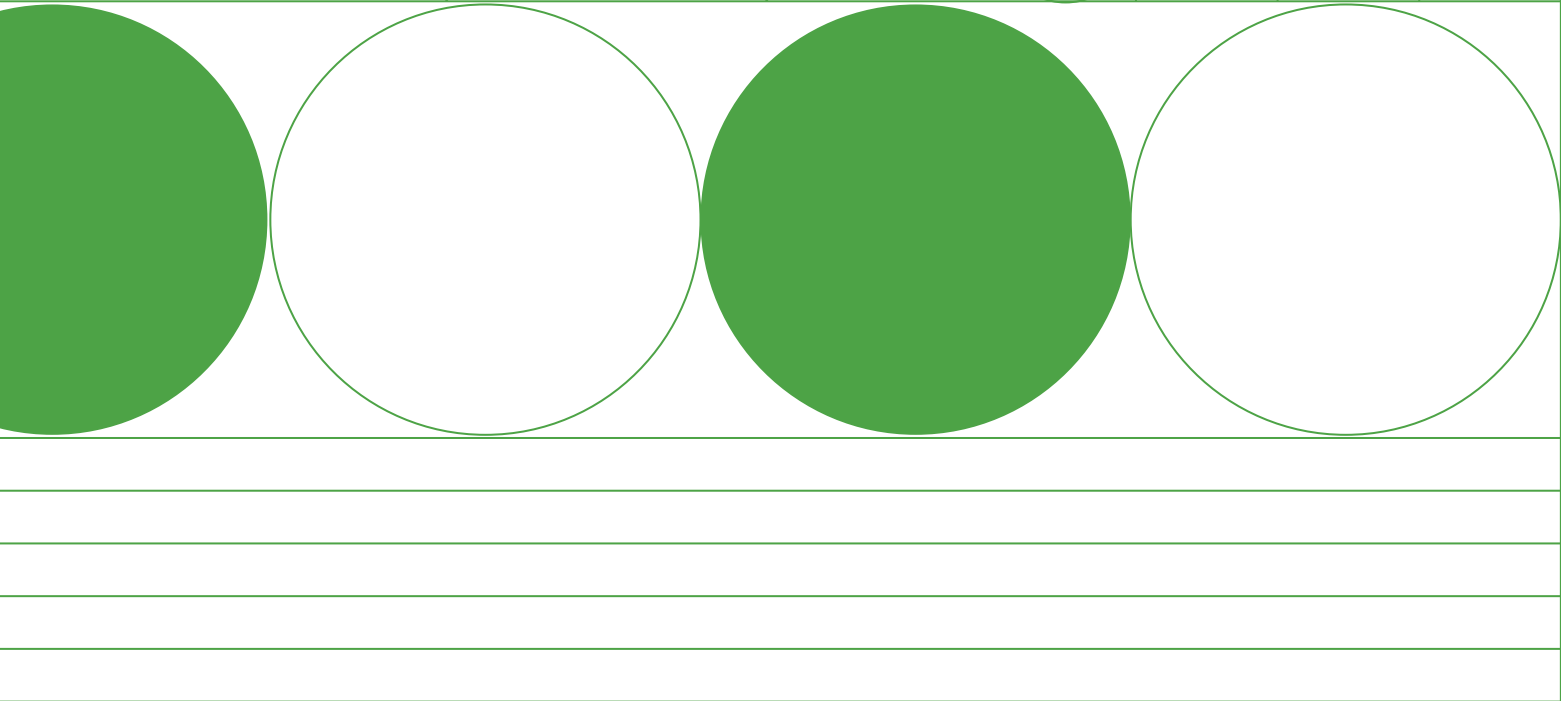
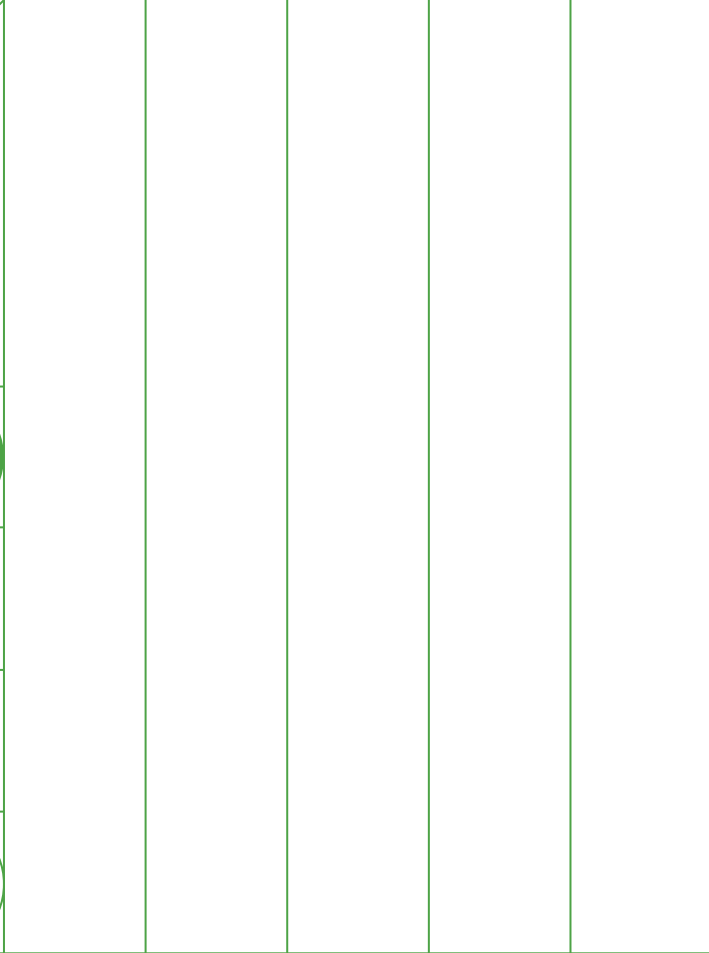
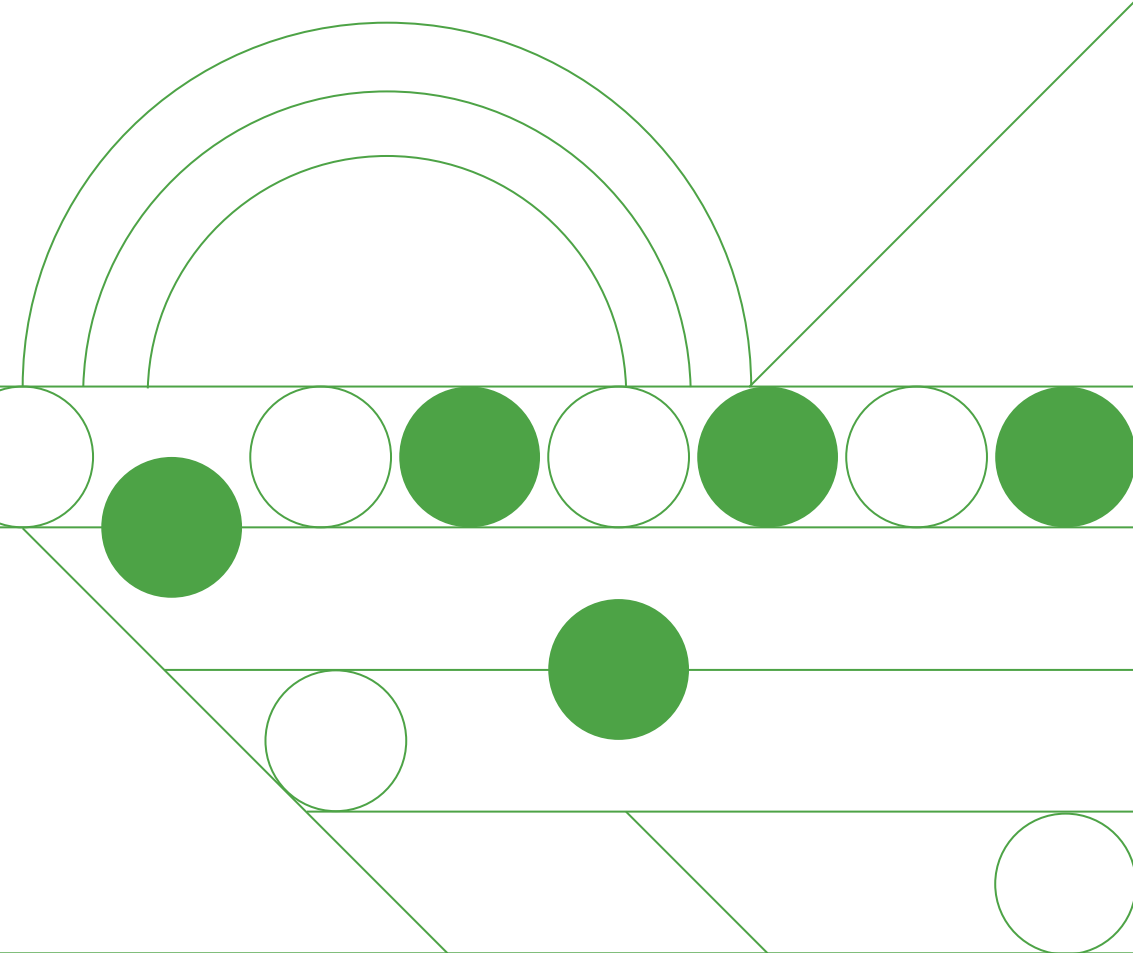
56
지코
배민열, 배철환, 신승빈

58
지리아
GIRIA
이주찬, 김윤재, 권효재, 김여원

60
Gijol
최은기, 최승규, 이승현

04
Special
Interview

64
딴짓 토크
홍주영, 심수연, 최은기



우지직

우리들의 지스트 뮤직

김현아, 김동우, 김성훈, 안해원, 정인

축제나 체육대회, 타대학과의 교류전 때 지스트 구성원들이 다 같이 부를 수 있는 응원가를 만드는 팀이다.

수행과정에 대해 이야기해주세요.

줌(ZOOM)을 이용하여 작곡 방향과 작사 방향을 정하였다. 축제, 체육대회, 타대학과의 교류전에 쓸 수 있도록 밝고 활기찬 분위기로 정하였고 168 BPM 의 밴드기반 신나는 곡을 큰 틀로 잡아 작곡을 수행하였다. 지스트 구성원 모두가 쉽게 부를 수 있고 떼창을 할 수 있도록 반복적인 가사가 들어가도록 하였으며 '실패해도 괜찮다'라는 무한도전 프로젝트의 취지에 맞춰 '실패해도 우리가 함께라면 아무 문제없다'를 주제로 가사를 작사하였다. 서울 Mecca noise studio에서 응원가를 녹음할 예정이며 녹음 후에는 유튜브나 페이스북을 통해 지스트 구성원들에게 공개할 예정이다.

수행결과에 대해 이야기해주세요.

지스트를 대표할 수 있는 곡이 될 수 있는 만큼 작곡과 작사에 오랜 시간을 들이고 있다. 현재 작곡과 작사를 동시에 진행하고 있으며 빠른 시일 안에 녹음을 마칠 예정이다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

우리 학교 응원가를 우리의 손으로 직접 만들어 부른다는 점에서 책임감도 느껴지고 보람도 있었지만 부담이 느껴지기도 했다. 좀 더 좋은 곡을 만들고 싶다는 욕심 때문에 프로젝트 성과보고서 마감 전날까지도 어떤 타이프를 사용해야, 어떤 가사를 써야 학우들의 마음을 사로잡을 수 있을지 고민하고 있다. 조금 늦어지더라도 우리 학교의 응원가이니만큼 최선을 다하고자 한다. 학업과 동시에 프로젝트를 진행하다보니 프로젝트에만 집중할 수 없다는 점이 아쉽다는 생각이 들었다. 작곡과 작사는 현재진행 중이기 때문에 시간이 늦어지더라도 좋은 곡을 완성하여 지스트 구성원들과 나눌 예정이다.



김동우



안해원



김현아

'실패해도 괜찮다'라는 무한도전 프로젝트의 취지에 맞춰 '실패해도 우리가 함께라면 아무 문제없다'를 주제로 가사를 작사하였다.

서울 Mecca noise studio에서 응원가를 녹음할 예정이며

녹음 후에는 유튜브나 페이스북을 통해 지스트 구성원들에게 공개할 예정이다.



작곡과정

작사회의



아두심플하다

박민제, 박지원, 김태성, 남윤결, 박상옥

'아두 심플 하다.'는 누구나 간편하게 할 수 있는 아두이노 키트를 만드는 프로젝트이다.
그리고 만든 키트를 활용해서 지역 아동들에게 아두이노를 통한 프로그래밍 수업을 하는 것을 목표로 두고 있다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

수행과정으로는 '아두이노 키트 제작', '아두이노 설명서 제작', '봉사활동 진행'으로 이루어졌다. '아두이노 키트 제작'은 세 단계로 나누어서 진행됐다.

먼저, 키트의 단계를 초급, 중급, 고급으로 나누었으며, 각자 키트를 세 가지씩 만들기로 계획했다. 초급 단계로는 온도 측정 장치, 버튼을 활용한 전구 켜고 끄기, 지진계 제작을 구상했으며, 중급 단계로는 블루투스 시스템을 활용한 보물상자 제작, 주변의 밝기에 따라서 커지고 꺼지는 가로등 키트, 퀴즈 상자 제작의 진행을 계획했다. 고급단계로는 벽돌 깨기 키트의 제작, 온습도 측정 키트를 만들기로 했다.

두 번째로, 아두이노 키트의 외형 제작을 CAD 프로그램을 통해 진행했다. 레이저 커팅기로 mdf 판 및 아크릴 판을 잘라서 진행할 것이므로 평면도를 만들었다. cut, line, trim, offset과 같은 기능을 활용해서 외형의 설계를 진행했다. 또한, G-space에 있는 레이저 커팅기를 활용해 시제품을 제작했으며, 유지 보수를 위한 설계를 추가적으로 진행했다.

세 번째로, 아두이노 프로그래밍과 배선작업을 진행했다. 소프트웨어의 제작이라고 볼 수 있는 부분이다. 먼저, 이전에 진행했었던 프로젝트를 보충해서 배선도를 제작했으며, 이후 온습도 센서, 광센서, 모션센서, 블루투스 센서와 같은 다양한 센서를 준비해서 배선을 해보면서 관련 부분을 수정했다. 그후 아두이노 프로그래밍을 통해서 작동이 가능한지 확인해 보았다. C언어를 기반으로 진행되었기에 배워서 진행했다. if 문, 데이터 베이스 제작, 벽돌깨기 알고리즘 제작의 경우 시간이 지

연되었지만 노력 끝에 마무리 지을 수 있었다. '아두이노 설명서 제작'은 두 단계로 나누어서 진행되었다.

먼저, 프로그래밍 한 코드에 주석을 달고, 이후 응용할 수 있는 방안에 대해서 파악해보는 과정을 거쳤다. 이후 주석을 바탕으로 관련된 프로그래밍적 이론적 배경 및 알고리즘에 대해서 문서에 기반한 설명서를 제작했다.

제작된 설명서는 차후에 ppt를 이용한 사진이 들어간 자세한 설명서로 제작되었으며, 이후 봉사활동에 사용될 수 있도록 만들어진 ppt 또한 제작되었다.

여기에는 외형의 조립 순서 또한 들어갔으며, 이를 통해 설명하는 프로젝트 담당자가 없더라도 진행할 수 있는 배경을 만들 수 있었다. 봉사활동의 경우, 창업 진흥센터에서 진행하는 프로젝트와 함께 진행하려 했으나, 코로나 19로 인해 진행 중 무산되었다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

아쉽게도 코로나 19로 인해 봉사활동 일정이 취소되어 활동할 수는 없었다. 하지만 만들어진 키트의 경우 활용 가능하며, 시제품 형태로 제작되어 있다.

또한, 설명서가 제작되어 있으며, ppt도 있기에 향후 봉사활동 일정이 잡힐 경우에 즉시 시행할 수 있는 상황이라고 보여진다.

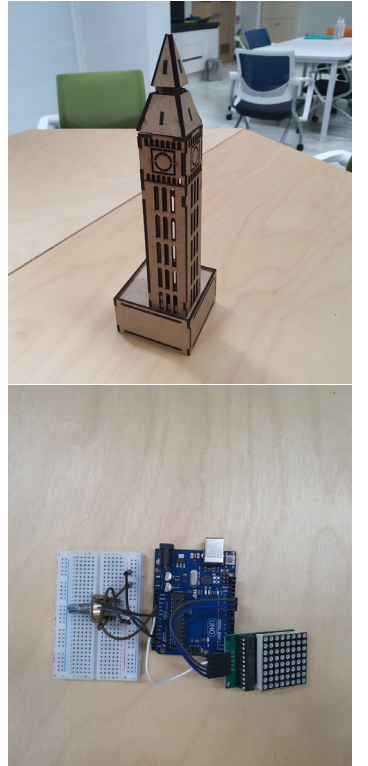
프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

향후 코로나 19 사태가 진정될 경우 봉사활동을 진행할 것이다.

아두이노 설명서

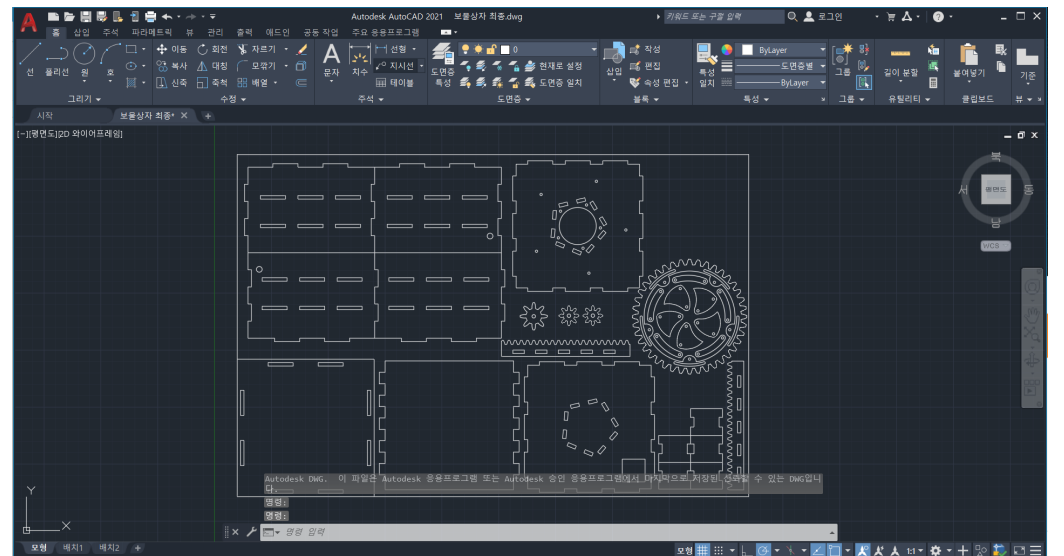


아두이노 지진계 키트의 외형 모습



벽돌깨기 회로 제작 내부 모습

보물상자 설계도면



Mighty

김경호, 문성민, 이경규, 이종휘, 정현

보드게임을 취미로 하는 와중에 여러 보드 게임들이 비슷한 게임들이 비슷한 형식을 가지고 있는 것을 확인하였고 새로운 형식의 보드게임을 제작하고자 모이게 되었다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

brainstorming을 통하여 팀원들이 게임의 rule idea를 제시한 후, 협의를 통하여 구체적인 게임 규칙을 확정 한 후, 보드게임 요소 컴포넌트들의 디자인을 수행하였다. 그 후 실제로 플레이하여 보드 게임의 밸런스를 조절 하였다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

1. 각 플레이어는 고유 능력을 하나씩 선택한다.
- 0-(1) 직업 선택
1. 각 플레이어는 20 크레딧, 20 자원을 가지고 게임을 시작한다.
2. 매 라운드가 진행 되기전 20 자원을 받으며, 그 후 카드 경매를 시작한다.
- 카드 :
 - 1) 병력 증가
 - 2) 배팅 대상 교체
 - 3) 투시
 - 4) 카드 경매는 크레딧을 통해서 진행되며, 획득한 카드는 매 라운드마다 한번씩 사용 가능하다.
3. 라운드가 시작되면 플레이어는 한 번씩 맞붙게 되는데, 맞붙는 두 플레이어는 해당 경기에서 사용할 자원의 수를 결정한 후, 다른 플레이어들은 자신이 가지고 있는 카드를 낸다. 그 후 크레딧을 가지고 배팅을 진행한다.
4. 배팅이 끝나면 타 플레이어들의 카드의 효과가 적용된 채로 두 플레이어 자원의 대소를 비교하고, 이긴 플레이어에겐 크레딧을 제공한다, 정산을 할 때 라운드

당 올라가는 크레딧을 더해서 정산한다.

배팅에 성공한 플레이어들에게도 보너스를 지급한다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

김경호 직접 보드게임을 제작해보면서 게임을 단순히 플레이할 때는 몰랐던 세부 규칙이나 전략 등을 직접 생각해보는 계기가 되었다. 하나의 보드게임을 만드는게 간단하지 않다는 것과 재미, 시간, 전략 등 다양한 방면으로 고려해야 사람들이 쉽게 즐길 수 있는 게임이 만들어진다는 것을 알았다. 친구들과 아이디어 회의를 하는 과정에서도 서로 중요시하는 가치관이 달라 갈등도 있었지만 합의를 통해 점점 발전된 규칙이 만들어지는 것이 뿌듯했다. 아직 우리 팀에서 만든 게임이 부족한 점이 많지만 팀원들과 회의를 통해 여러 사람이 즐길 수 있는 보드게임을 만들고 싶다.

문성민 해당 프로젝트를 통하여 팀원들 간의 협업에서 어떻게 효율적으로 의견을 수렴 시킬 것인가에 대한 기준을 확립할 수 있었고, 충분한 토의를 통해 확립해가는 과정에서 일종의 성취감을 느낄 수 있었다. 기존에 계획했던 AI 등의 IT 기술을 보드게임에 도입하지 못한 것은 아쉬웠지만, 자체적으로 보드게임을 계획, 제작 후 시연 하는 총괄 프로세스를 진행 하였음에 의의를 두고자 한다.

이종휘 보드게임 규칙을 만들기 위해 모든 팀원들의 의견을 종합하여 룰을 만들기가 어려웠고 여러 번의 의견 공유를 통해 가장 흥미로운 아이디어가 채택될 수

디자인에 있어서
전문가를 섭외하여 카드 디자인에 대한
피드백을 진행한 후

보드게임에 어울리는 시대,
공간적 테마를 설정하여
독창성을 높이는 작업을
진행할 예정이다.

있었고 우리가 만든 보드게임을 플레이하는 것은 새로운 경험이였다.

정현 게임을 만들기 전엔 다소 쉬운 과정이라 생각했지만 막상 게임을 만들어보니 게임의 밸런스나 엄밀함을 갖추는 것이 상당히 어려운 과정이라는 것을 깨달았다. 그래서 게임을 생각했던 것만큼 재미있게, 완벽하게 만들지 못해 아쉬운 점이 남아있다.

보드게임의 완성도를 더욱 높이는 차원에서의 향후 수행할 계획은 다음과 같다. 디자인에 있어서 전문가를 섭외하여 카드 디자인에 대한 피드백을 진행한 후, 보드게임에 어울리는 시대, 공간적 테마를 설정하여 독창성을 높이는 작업을 진행할 예정이다. 홍보적인 측면에서는 추후에 보드게임 공모전이 개최 된다면 출품 해볼 수 있을 것이며, 지인들의 보드게임 후기 등을 참고하여 적절한 홍보 방식을 택할 예정이다.



1. 구입한 보드게임 플레이-팀 Mighty
2. 보드게임 진행-팀 Mighty
3. 제작한 보드게임 테스트 플레이- 팀 Mighty

G:ST1

지스타일

김종호, 강민서, 김재원, 전은희, 황은지, 황인선

G:ST1은 광주과학기술원의 약칭인 GIST와 style의 합성어로 자유롭고 상징적인 디자인들을 선보인다는 뜻이다. 우리의 브랜드 네임은 지스타일의 스타일을 추구한다는 점과 동시에 남들의 시선에서 탈피하여 본인만의 스타일을 가지라는 의미를 담고 있다. 이렇듯 G: ST1은 패션디자인 및 마케팅 팀으로 우리만의 디자인이 담긴 의류를 생산 및 유통한다. 자체적으로 홍보를 진행하고 실제로 판매해보는 과정을 통해 소규모 브랜드로써 활동 중이다. 다양한 디자인 시안들을 바탕으로 반팔과 후드티를 제작하였으며 판매 과정에 있다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

G: ST1의 활동은 크게 세 가지로 나뉘어진다. 첫째는 디자인 활동이다. 가장 먼저 어떠한 의류를 만들 것인지 정하기 위해 다양한 의류들을 조사하고 이들에 담긴 여러 디자인들을 참조하였다. 이후 각 의류의 디자인 시안을 내서, 팀의 목적에 가장 적합하는 의류인 반팔과 후드티 제작을 결정하였다. 의류의 각 부분에 들어가게 될 디테일 및 심볼을 디자인하였다. 반팔의 경우 앞면과 뒷면의 로고를 먼저 디자인 한 후 옷 사이즈에 맞추어 크기를 조정하는 방식으로 했다. 반팔의 디자인이 두 가지였기 때문에 동일한 과정을 두 번 반복하였다. 특히 흰색 색상의 반팔은 앞부분 로고에, 차콜 색상의 반팔은 뒷부분 로고를 강조하기로 하였고, 아이패드의 드로잉 앱을 통해 이를 디자인한 후 컴퓨터 어플인 포토샵과 일러스트레이터로 구체화하였다. 후드 역시 동일한 과정으로 제작하였으나 예산 문제로 인해 도안 한 개만을 제작하기로 결정하였다.

둘째는 업체 컨택 및 제작활동이다. 반팔의 도안이 먼저 완성이 되었기 때문에 선주문에 들어가는 방향으로 진행하였다. 무한도전의 예산 및 반팔티의 판매 수익을 적절히 고려하여 원가를 정해야 추후 다른 의류 제작이 용이하기 때문에 회의를 거쳐 금액을 책정하였다. 생산 방법에 있어서 단체티 제작 업체에 프린팅 도안을 보내 이를 인쇄하는 방법은 원가가 매우 낮아 대량생산에 용이하였다. 그러나 소중환 학교를 표현하는 옷을 만드는

데에 조금 더 심혈을 기울이고, 원단부터, 작은 부자재까지 신경써서 만들고자 하여 원가를 올리기로 결정하였다. 이후 여러 중개업체를 조사 및 비교하여 적절한 업체를 선정하였으며, 견적서를 요청하여 예산 편성을 조정하였다. 또한 도안 제작이 완성되는 즉시 원단과 사이즈 등을 회의를 통해 선정하였다. 반팔의 경우 옷의 재질이나 두께 등을 결정하였으며, 남녀 공용 반팔티를 참조하여 사이즈를 정하였다. 후드는 사이즈를 두 개로 나누었기 때문에 각각 크기에 맞는 사이즈를 확정하였으며, 원단 샘플들을 전달받아 의류의 색상과 부자재 등을 결정하였다.

셋째는 판매 및 홍보과정이다. 업체에 주문 의뢰를 넣은 후 납품까지 걸리는 시간 동안 홍보방식을 확정하였다. 홍보는 코로나 상황을 고려하여 온라인으로 하였으며, 인스타그램 계정(gst1.official)을 개설하여 사진과 카트뉴스를 업로드하였다. 또한 판매 안내글을 지스트 대학생 페이스북 페이지, 에브리타임 게시판, 각 학번 카카오톡 톡방 및 지스타일 인스타그램 계정에 올려 학생들이 미리 정보를 취득할 수 있도록 했다. 또한 제품의 사진과 모델샷이 구매자들에게 도움이 될 것이라는 판단을 내려, 학교 근처 사진 스튜디오를 예약하여 사진을 찍었다. 이렇게 얻은 샷들은 보정을 통해서 카드뉴스 제작에 사용되었다. 또한 판매는 납품일 2일 전부터 시작하였으며 구글폼을 제작하여 주문을 받았다. 방호수를 입력할 수 있도록 하여 지스타일 멤버들이 방문

다들 디자인 경험이 없는 상황에서 시작한 활동이었으나, 각자의 위치에서 맡은 역할을 착실히 해주면서 결국 성과를 만들어낼 수 있었다.

앞으로 직접 배달하였다. 리뷰게시판을 만들어 불만사항이나 개선사항에 대한 요구도 수용하였다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

반팔티의 경우 32분에게 43벌이 판매되었다. 원가보다 싸게 판매했기 때문에 순이익은 없으나 후드티 제작에 전액 투자하였다. 현재 후드티는 판매에 들어가지 않았기 때문에 금액이 정산되지 않은 상황이다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

아직 후드티의 판매가 완료되지 않은 상황이다. 후드의 납품 최종 기한이 12월 6일이기 때문에, 그 전까지 후드티를 납품받을 수 있을 것으로 예상하고 있다. 남은 기간 동안 스튜디오에서 찍은 사진 중 잘 나온 일부를 선정하여 보정하는 과정부터 진행할 예정이다. 보정된 사진으로 카드뉴스 및 인스타 게시물을 만들어 홍보를 진행할 예정이다. 후드티의 홍보 방식은 반팔티와 비슷한 방식으로 할 것이다. 주로 인스타그램 게시물을 통해 홍보하며, 추가적으로 판매 전에 글들을 올려 안내를 돕고자 한다. 이후 12월 첫째 주에 구글폼을 만들어 주문을 받고, 후드티가 도착하는 즉시 포장작업을 해서 배달할 예정이다.

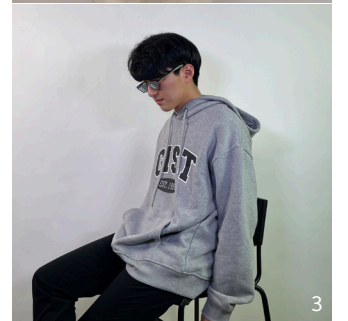
디자인 한 대로 잘 만들어질 수 있을까 라는 의문을 가지고 시작한 프로젝트였다. 매주 회의를 통해 진행상황을 끌어올렸음에도 시간이 많이 부족하다고 느꼈다. 이외에도 부족한 예산이나 도안 관련하여 발생하는 문제들, 업체의 느린 제작 속도 등 여러가지 애로사항들이 발생하였고 과정에서 어려움을 느끼기도 하였다. 그러나 구매자들이 지스타일의 옷을 입고 다니는 것을 보면서 큰 보람을 느낄 수 있었다. 다들 디자인 경험이 없는 상황에서 시작한 활동이었으나, 각자의 위치에서 맡은 역할을 착실히 해주면서 결국 성과를 만들어낼 수 있었다. 추후 남은 활동까지 잘 마무리하고 싶다.



1



2



3



4

1. 반팔남자모델샷
2. 반팔여자모델샷
3. 후드남자모델샷
4. 후드여자모델샷

모멘티스트

Momentist

김지희, 이선재, 김태윤, 신우진, 임모세

Momentist는 순간을 기록하는 사람들이라는 의미를 담아서 지었다. 팀 이름에서부터 알 수 있듯이 모든 GIST 구성원이 “가장 빛나는 순간”을 기록하는 공간을 제공하기 위해 영상 및 사진 촬영 스튜디오를 제작하는 팀이다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

1. 프로젝트 준비 | 2021.06-2021.08

1.1 장소 선정: 촬영 스튜디오가 설치될 장소를 섭외 및 선정하였다. 학교와 상의하여 사용되지 않고 있던 공간 중 한 곳, B동 110호를 12월까지 대여받았다.

1.2 공간 구성 및 인테리어 컨셉 구상: 대여받은 공간의 크기가 다소 협소했기 때문에, 공간 활용을 극대화할 수 있는 배치를 찾아서 공부하였다. 또한, 이케아, 오늘의 집, 집 꾸미기에 소개된 인테리어를 보며 여러 가지 컨셉을 구상하였다. 최종적으로 3가지 컨셉을 적용할 수 있는 공간을 확보했으며, 이를 바탕으로 배경지, 커튼, 거울을 중심으로 하는 컨셉을 선정하였다.

1.3 3D 모델링: 촬영 스튜디오를 직접 제작하기 전에, 실내 인테리어를 3D 모델링하여 확인하는 시간을 가졌다. 오늘의 집에서 제공하는 Archisketch를 사용하여 각 컨셉에 맞는 가구를 미리 배치해보고, 최종적으로 구매할 가구를 선정하였다.

1.4 스튜디오 장비 구축: 영상 촬영에 가장 기본적인 조명 세팅은 3점 조명(메인 광, 보조 광, 백 조명)이나, 작은 크기의 스튜디오를 밝히기 위한 용도로는 조명 2개로 충분하다고 판단하여, 촬영용 조명 2개를 구매하였다. 또한 흰색 배경지에서도 여러 분위기를 낼 수 있도록 배경의 색상을 변경해줄 수 있는 LED 조명 2대를 추가로 구매하였다.

2. 촬영 스튜디오 현장 제작 | 2021.08-2021.10

2.1 암실 제작: 스튜디오 운영이 시간에 구애받지 않도록 낮에도 빛이 들어오지 않도록 스튜디오 창문에 암막 시트지를 붙여서 촬영 스튜디오를 암실로 만들었다.

2.2 배경지 설치 및 가구 배치: 암실을 제작 이후 구상한 인테리어에서 기본적으로 필요한 배경지와 가구를 먼저 구매하고 배치하였다.

2.3 조명 및 소품 구비: 촬영이 가능한 공간이 비어 보이지 않도록 촬영 스튜디오 현장 제작은 실제로 공간을 꾸미는 일이다.

3. 스튜디오의 활용, 여가공간 운영 | 2021.10.-2021.11

3.1 스튜디오 운영 준비: 모멘티스트 스튜디오를 홍보하기 위한 오픈 이벤트가 담긴 카드뉴스와 모멘티스트 이용 방법이 담긴 카드뉴스, 마지막으로 스튜디오에서 인생 사진을 찍을 수 있는 추천 포즈를 소개하는 카드뉴스를 제작하여 인스타를 운영하였다. 또한 구글 폼을 이용하여 예약 시스템을 만들고, ‘구글 앱스 스크립트’를 사용하여 예약을 효율적으로 관리할 수 있는 예약 시스템을 자동화하였다.

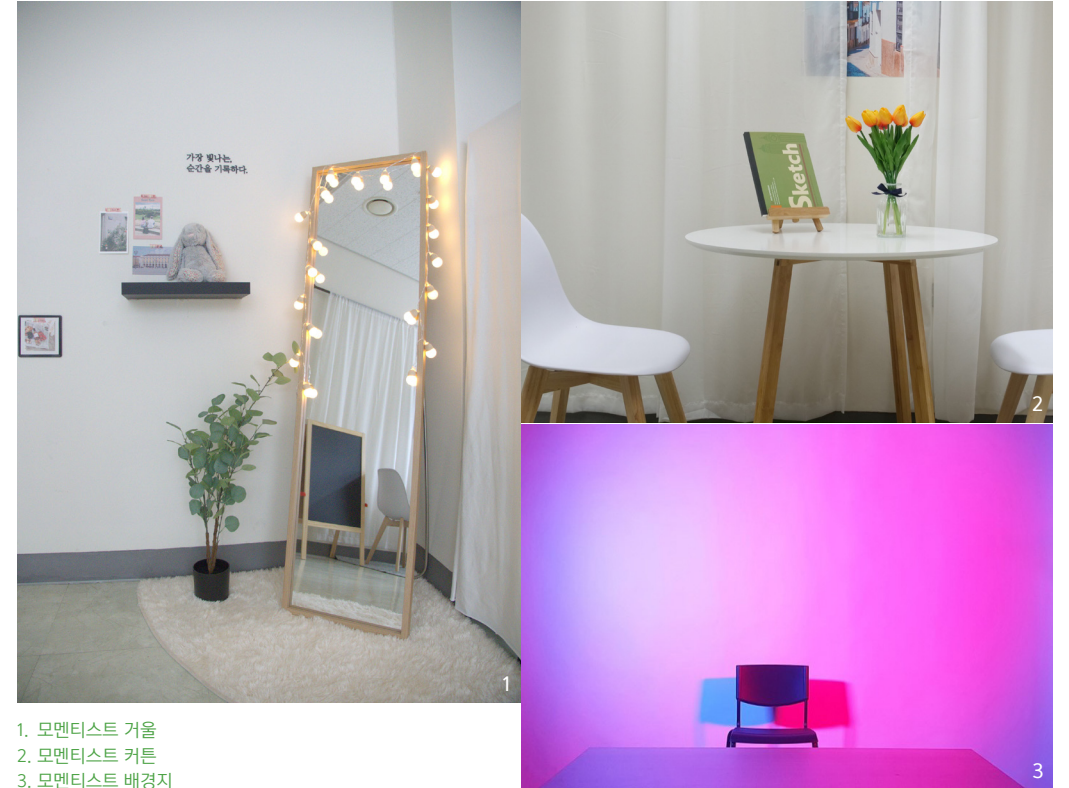
3.2 스튜디오 운영: 11월 한 달간 구글 폼을 통한 개인 이용 예약과 인스타그램 DM을 통한 단체 사용 예약을 받아 스튜디오를 운영하였다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

10월에 스튜디오 제작을 마무리하여 11월 한 달간 GIST 구성원들이 사용할 수 있도록 개방하였으며, 15번의 개인 예약, 8번의 단체 예약 그리고 5번의 영상 촬영(지은 나래 1편, 서포터즈 1번, 지스티비 3편)에 이용되었다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

김지희 처음 프로젝트를 제안했을 때는 원대한 계획이 있었는데, 프로젝트가 끝을 향해 달려가고 있는 지금



1. 모멘티스트 거울
2. 모멘티스트 커튼
3. 모멘티스트 배경지

남아 있는 것은 초반과 달리 조금은 초라했던 것 같습니다. 그래도 이 정도의 결과를 얻을 수 있었던 이유는 팀장의 부족함을 채워줄 수 있는 멋진 팀원들이 있기 때문이라고 생각합니다.

이선재 계획대로 잘 진행되어 뿌듯하고, 학생들이 만족스럽게 이용하는 것을 보니 기쁩니다! 스튜디오 예약 자동화를 위해 코딩도 시도했었는데 처음 다루는 언어였지만 결국 시스템을 구현해낼 수 있었는데, 그 과정이 재밌었습니다.

김태윤 처음에는 막연한 도전이라고 생각했습니다. 프로젝트를 진행하면서 여러 제약들이 많이 있었지만, 팀원들과 함께 잘 이겨내었고 끝내 스튜디오를 제작할 수 있었습니다. 많은 사람들이 이용하고 좋은 후기를 남길 때 뿌듯함을 느꼈습니다.

신우진 우연히 선배들이 올린 무한도전 모집글을 보고

용기를 내어 참여하게 되었습니다. 1년도 되지 않는 시간 동안 스튜디오를 만든다는 것이 어려울 것이라 생각했지만, 팀원 모두의 노력 끝에 성공적으로 마칠 수 있어 뿌듯했습니다.

임모세 스튜디오 제작 과정에 직접 참여하면서 많이 배울 수 있었고, 무엇보다 스튜디오 제작을 다 했을 때 정말 뿌듯했던 기억이 납니다. 이후 스튜디오를 방문한 학생들에게 칭찬을 받을 때마다 그동안 기울였던 노력이 생각나고, 인정받는 느낌이 들어 좋았습니다. 무한도전은 제게 학업에서 벗어나서 정말 자유롭게 활동해 볼 수 있는 시간이었고, 내년에도 꼭 지원하고 싶습니다! 11월 이후에도 현재와 같은 예약 방식을 고수하기에는 어려움이 있을 것이라고 예상하여, 2022년에는 예약 방식을 변경하여 무인 스튜디오를 구축하는 것을 목표로 하고 있다. 또한 해당 공간을 GISTV 담당 공간으로 편입시켜 지속적으로 운영할 수 있도록 학교와의 협의를 통해 조율할 예정이다.

이지

김이름, 유지호, 박세현, 이수린

이지스튜디오(@yiji.studio)를 만들어 여러 디자인 및 커스텀 활동을 한다. 탄질을 통해 재미있는 일상을 디자인하는 라이프 디자인 스튜디오로 자리매김하는 것을 목표로 하고 있다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

처음에는 신발, 보드, 옷 등 여러 가지 커스텀 활동을 기획하여 자신만의 디자인과 다양한 사물이 결합된 아트 워크를 제작하였다. 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.

이지 스튜디오의 브랜딩 방향은 우리의 재미있는 일상을 디자인하는 것이다. 올해에는 이에 더해 디자인 작업 분야를 넓혔다. 커스텀 혹은 의류 디자인뿐만 아니라 제품 디자인까지도 집중했다. 이지 스튜디오만의 MD를 만들기도 하고, 학교 행사를 총괄하는 지스트 문화행사위원회의 단체 후드집업을 디자인하며 브랜드를 알렸다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

올해 작업한 프로젝트는 온라인 전시회를 위해 모두 한 번에 업로드할 것이므로 아직 인스타그램 계정에 결과물을 올리지는 않았다. 현재까지 신발 커스텀, 롱보드 커스텀, 이지 스튜디오 MD(양말, 티케이스 등), 후드집업 디자인 의류, 무드등, 티코스터 등을 제작했다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

무한도전 프로젝트 덕분에 가족과 친 등 다양한 소재

에 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.



1



2



3

4

1. 롱보드 제작 과정
2. 신발 커스텀 프로젝트
3. 문화행사위원회 후드집업 디자인(앞)
4. 문화행사위원회 후드집업 디자인

투게더

박진혁 김의찬 심영빈

군집로봇 제작과 효율적인 움직임을 구현한다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

우선 군집로봇을 제작했다. 군집로봇은 모두 3d 프린터로 몸체가 제작되었으며 내부 기어나 래크 또한 마찬가지로 직접 제작했다.

내부에는 높이가 낮지만 토크가 강한 모터를 넣어서 로봇 개체의 크기를 최대한 줄였고, 모두 아두이노로 유선 조작이 되도록 했다. 모터는 외부 전원으로, 아두이노는 내부 전원으로 조작되게 해서 결론적으로는 무선 조작이 가능하도록 했다. 그렇게 해서 제작된 총 9개의 군집로봇은 딥러닝으로 움직임을 구현하는 것이 현재 진행형이다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

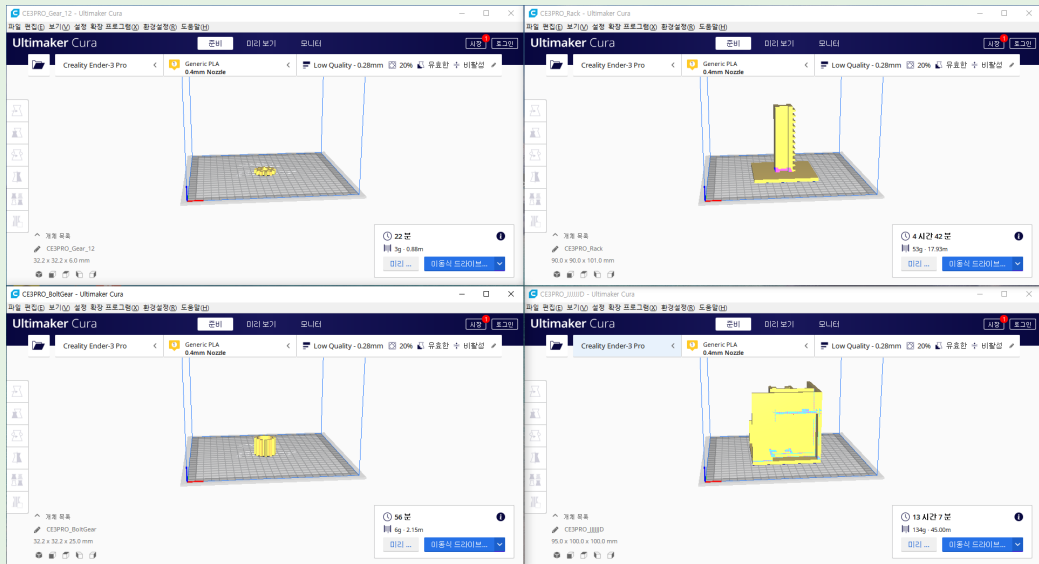
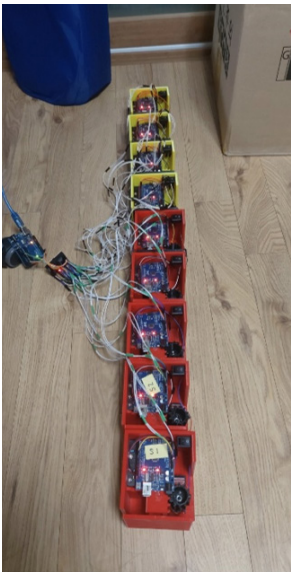
기본적인 움직임을 구현하는 것은 성공적으로 진행되었으며, 딥러닝을 적용시켜서 이동거리를 예상하는 것은 현재 진행형이다. 2차원 움직임과 3차원 움직임 구현 또한 남은 기간 동안 진행될 예정이다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

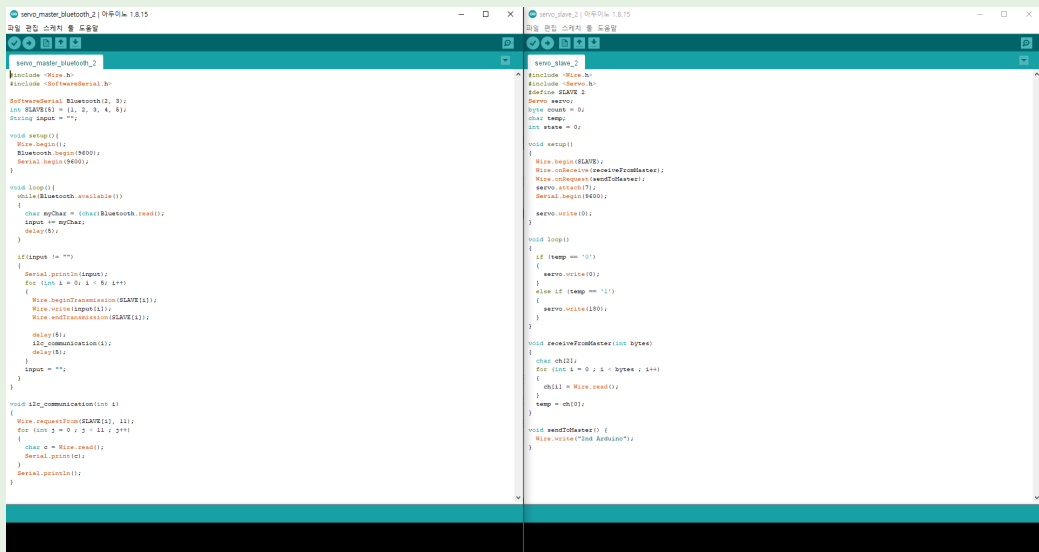
군집 로봇의 모델 제작은 3년간 진행되었고, 기존 경험으로 인해 훨씬 효율적으로 빠르게 제작할 수 있었다. 작년에 강화학습으로 효율적인 움직임을 구현하는 것을 넘어서 딥러닝으로 적절한 weight를 부여하는 작업은 처음인 만큼 꽤나 흥분되는 작업이었다.

최종적인 결과가 나올 때까지 긴장을 늦추지는 않겠지만, 결과가 어땠든 흥미로운 연구였다는 점은 반박의 여지가 없다.

군집로봇 9개 제작



3D 프린터 모델 제작



아두이노 코드

우브잘만

황석현, 성민우, 조태우

360도 카메라로 촬영한 영상을 활용하여 지스트 VR맵을 구축하려는 팀이다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

저희는 크게 Unity Tutorial 공부, 간단한 VR Unity 프로젝트 구현 그리고 360도 카메라 촬영을 통한 VR 맵 구성의 3가지 과정으로 프로젝트를 진행하였습니다. Unity Tutorial 과정 스터디는 유튜브 채널 '유니티 입문 간단 3D 게임', 그리고 '유니티 강좌 3D FPS 서바이벌 생존'을 시청후 프로젝트를 간단히 Copy & Paste 하면서 기본적인 Unity 프로그램 조작 방법을 학습하였습니다.

그 이후에는 간단히 저희끼리 유니티 무료 에셋을 사용해서 오브젝트 이동 및 3D 맵 생성 등을 구현하면서 커스텀 프로젝트를 실시하였습니다.

그리고 이를 바탕으로 360 카메라를 이용하여 지스트 내부의 스팟 촬영을 진행하였고 촬영한 360 영상을 이용하여 유니티 내부에서 지스트 맵 구현하였습니다.

‘메타버스’ 공간을 직접 디자인하고 오브젝트 간의 인터랙션을 구현해보는 경험을 충분히 쌓게 되었고, Unity 프로그램을 이용하여 어떤 형태이든 VR 공간으로 불러 저희만의 콘텐츠를 제작할 수 있게 되었습니다.

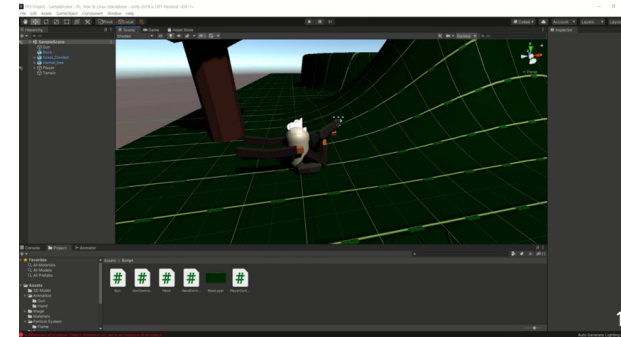
수행결과에 대해 이야기 해주세요.

Unity Tutorial 학습을 진행하면서 크게 2가지의 유니티 프로젝트를 구현하였고 커스텀 프로젝트로 도시에서 차량과 인터랙션을 진행하는 VR 콘텐츠를 구현하였습니다. 그리고 최종적으로 지스트 내부를 촬영한 360 카메라 영상을 기반으로 지스트 VR맵을 제작 완료하였습니다.

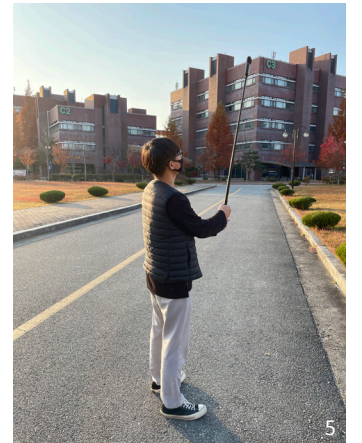
프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

요즘 떠오르는 키워드인 ‘메타버스’ 공간을 직접 디자인하고 오브젝트 간의 인터랙션을 구현해보는 경험을 충분히 쌓게 되었고, Unity 프로그램을 이용하여 어떤 형태이든 VR 공간으로 불러 저희만의 콘텐츠를 제작할 수 있게 되었습니다. 지스트 가상 환경 맵 생성이라는 주제로 영상을 기획하여 촬영하며 프로젝트를 수행하는 과정에서 동료와의 협업, 기획 및 콘텐츠 제작까지의 일련의 과정은 저희의 앞날에 큰 도움이 될 것으로 기대가 됩니다.

기회가 된다면 다양한 컨셉을 VR 공간 뿐 아니라 AR, MR 등 다양한 응용 분야에도 도전하고 싶습니다. 저희의 프로젝트를 지원해 주시고 좋은 경험을 쌓게 해주신 광주과학기술원께 감사의 말씀 드립니다.



1. Unity tutorial_gameview 화면
2. Unity 커스텀 프로젝트_gameview 화면1
3. Unity 커스텀 프로젝트_gameview 화면2
4. Unity 커스텀 프로젝트_gameview 화면3



5. 360도 카메라 촬영 화면1
6. 360도 카메라 촬영 화면2
7. VR 카메라 촬영 장면1

G-Base

강지수, 강희주, 고강빈, 정경아, 허현준

'노래 한 잔, 영상 한 조각'이라는 슬로건을 걸고, 노래를 커버 녹음하여 뮤직 비디오를 촬영하는 팀이다. 곡 선정, 녹음, 믹싱, 마스터링, 촬영, 편집에 이르기까지 전 과정을 학생들이 직접 수행하며 노력과 열정을 원내의 아름다운 풍경과 잘 엮어내고자 하였다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

자체 믹싱(강희주)을 통해 만들어진 음원에 보컬(강지수, 정경아, 허현준)이 노래를 녹음하고, 마스터링 담당(강희주, 정경아)이 이를 잘 다듬어 완성된 음원으로 만들어낸다. 여기에, 콘티 담당(강지수)이 노래에 어울리는 내용으로 콘티를 짜고, 이를 바탕으로 촬영 담당(고강빈)이 촬영 및 편집을 하여 뮤직 비디오 형식의 결과물을 도출한다. 최종 결과물은 홍보 담당(허현준)이 SNS 및 유튜브에 업로드한다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

아이유의 '내 손을 잡아(정경아 녹음)', 찰리 푸스의 'One Call Away(허현준 녹음)', 위대한 쇼맨의 주제곡 'This is me(강지수 녹음)'을 마쳤으며, 이는 18일 '내 손을 잡아'를 시작으로, 차례대로 유튜브에 업로드 될 예정이다. 마지막 단체곡으로는 케이월의 '벌써 크리스마스'를 준비하여 크리스마스에 맞춰 공개할 예정이다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

과거 무한도전 4기, 5기 당시 G-Base를 주도적으로 수행했던 강희주, 백지훈 학생이 멘토로 참여하였고, 5기의 영상 담당자였던 고강빈 학생이 팀장을 이어받아, 새로운 멤버인 강지수, 정경아, 허현준 학생과 함께 프로젝트를 주도하는 경험을 하며, 활동 중 발생한 다양한 어려움을 이겨내며 다방면에서 많은 성장을 할 수 있었다. 또한 지스트에서의 잊지 못할 추억을 쌓을 수 있었다. 내년 7기 무한도전에도 같은 이름(G-base)으로 참가하여 더 많은 성과를 내고자 한다.



OneCallAway1



피아노 의자에 걸터앉아서 카메라 보면서 노래부름.

Call me baby if you need a friend
I just want to give you love
Come on come on come on

카페에서 음료 두잔 사서 나감
Reaching out to you so take a chance

도서관 자리에 으르 나드고 가

내손을잡아

Title : 내손을 잡아		Team : G-BASE			
Cut	Video	Context	Audio	Time	
00:00					
00:10					
00:20					
00:30					
00:40					

함께 프로젝트를 주도하는 경험을 하며, 활동 중 발생한 다양한 어려움을 이겨내며 많은 성장을 할 수 있었다.

멜작

신현범, 김슬찬, 현재오, 이지민

“멜작”은 평소 음악에 관심이 있는 학생들끼리 모여 컴퓨터 음악의 기초를 학습하고 작곡을 하는 경험을 갖기 위해 탄생한 팀이다. 시중에는 많은 종류의 악기를 연주할 수 없는 사람이라도 컴퓨터만을 가지고 간단히 음악을 만들 수 있는 다양한 소프트웨어들이 있다. 우리는 그중에서도 “Ableton live”라는 소프트웨어를 이용해 작곡을 경험해 보려 했다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

멜작 프로젝트는 두 단계를 거쳐 진행되었다.

1) 관련 서적, 온라인 강의를 통한 작곡 이론 학습

“멜작 프로젝트”를 위해 모인 학생들은 기본적으로 음악에 관심이 많아서 고교 시절에도 음악적 지식을 위해 공부를 했으며 악기를 다루거나 노래를 해온 이들이다. 하지만 작곡은 고교 수준을 지식을 가지고 있다고 해서, 악기를 조금 다룰 줄 알거나 노래를 잘 부른다고 해서 해낼 수 있는 활동이 아니므로 충분한 이론 학습이 추가로 필요하다.

특히 멜로디와 리듬, 화음은 수많은 소리를 어떻게 혼합하는 것이 조화로운 음악을 만들어내는지를 알려주는 작곡의 기본이 되는 세 가지 요소라고 할 수 있기에, 학습이 필요하다. 우리가 이용한 주된 학습 수단은 관련 서적과 온라인 강의이다.

2) DAW를 이용한 작곡 활동

우리는 직접 연주한 악기를 녹음하거나, 프로그램에 내장된 가상 악기를 이용해 작곡을 진행했다. 그 소리들을 믹싱하기 위해 작곡 관련 기능을 지닌 소프트웨어(Digital Audio Workstation, DAW), “Ableton live 11”를 이용했다. 이 단계부터 작곡 실습을 진행했다. DAW 조작 방법에 대한 학습이 이루어졌고, 작곡 한 곡에 대해 팀원들 간에 피드백을 진행했다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

수행 결과는 다음과 같다.

1) 팀 프로젝트 두 곡

작곡 실습은 팀원 4명을 2명씩 한 조에 배정하여 진행했다. 그 결과 두 개의 조에서 한 곡씩 제작하여 총 두 곡을 완성했다.

2) 개인 프로젝트 한 곡

개인 프로젝트는 자율적으로 진행했다. 그 결과 4명 중 팀장 한 명이 총 한 곡을 완성했다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

진행해보니 작곡이 생각보다 너무 어려운 분야라는 것에 놀랐다. 필요한 배경지식의 양 자체도 엄청날뿐더러 지식의 활용은 더욱 어려웠다. 또한 작곡 과정에 있어 가장 중요한 것은 많은 음악을 듣는 것이었다. 단순히 많다기보다도 다양한 음악을 듣는 것이 중요했는데, 음악을 듣는 연습을 하면서 음악적 스펙트럼도 넓어졌다고 생각한다. 이번 활동에서는 기초적인 작곡 실습까지만 진행되었으나, 가장 큰 의의는 작곡 과정에 대해 많이 배우고 그 과정을 직접 경험해 보았다는 것이다. 이번 경험을 통해 학생들은 주력 악기를 하나씩 만들기로 했다. 기존에 악기를 연주했던 부원들도 있지만 그렇지 않았던 학생들은 이론만으로 작곡하는 것이 얼마나 어려운 것인지 몸소 체감한 것 같다. 따라서 우리들의 다음 계획은 더 높은 수준의 작곡 활동을 통해 이번에 달성하지 못했던 ‘뮤직비디오 제작 후 홍보’가 될 것 같다.

이번 경험을 통해 학생들은 주력 악기를 하나씩 만들기로 했다. 기존에 악기를 연주했던 부원들도 있지만 그렇지 않았던 학생들은 이론만으로 작곡하는 것이 얼마나 어려운 것인지 몸소 체감한 것 같다.



1-2. 에이블론 기반 비트메이킹
3. 조별 활동 중 찍은 사진

시고르자브종

홍주영, 김윤환, 박정현, 이준명, 윤성빈, 진혜빈 / 객원멤버 | 이재선, 김단은, 정재홍, 장나영

강아지 의류 플랫폼 “얼리어뎀터”를 개발하는 팀이다. 사진 한 장만으로 강아지의 신체 사이즈를 측정할 수 있는 AI 기술을 개발하여 소비자와 판매자 모두의 사이즈 문제를 해결해주는 강아지 의류 플랫폼을 개발하고 있다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

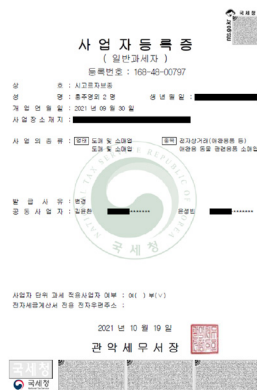
견주들이 강아지의 신체 사이즈 때문에 강아지 의류를 구매하는 것을 힘들어 한다는 것을 지인에게 듣게 된 후 이를 해결하기 위한 방안으로 쉽게 강아지의 신체 사이즈를 측정하는 기술을 개발하고자 이 프로젝트를 시작하였다. 기획팀 3명과 개발팀 3명으로 팀을 처음 꾸렸고 각자 총괄, 마케팅, UI UX 디자인, 프론트엔드 개발, 백엔드 개발, 서버 및 데이터 관리를 맡아서 프로젝트를 시작하게 되었다.

기획팀에서 먼저 국내 및 해외 시장조사를 진행하였다. 주변에 강아지를 키우는 견주들을 만나 직접 인터뷰를 요청하고, 쌍암공원에 나가 많은 견주들을 만나면서 강아지 의류를 구매할 때 불편했던 점, 개선되었으면 하는 점 등을 적극적으로 물어보면서 소비자들의 니즈를 파악하였다. 니즈를 파악한 후에 실질적인 UX 및 프로토타입을 구축하였다. 얼리어뎀터 카카오톡 채널을 구축한 후 주변 견주들에게 사이즈 추천을 직접 해주면서 추후에 개발하게 될 어플에 대해 계속해서 구상을 해왔다. 그렇게 프로토타입 테스트를 꾸준히 진행하면서 개발팀과 지속적으로 얘기를 나누었고 이를 바탕으로 사이즈 측정 기술 개발을 개발팀에서 지속적으로 개발해 나갔다.

개발팀에서는 프론트엔드, 백엔드를 계속해서 개발해 나갔고 서버를 구축하였다. 우리가 원하는 어플리케이션의 모습을 기획팀에서 검색창부터 시작하여 카테고리 창 등을 모두 직접 디자인하여 개발팀에게 전달하였고, 이를 바탕으로 개발팀에서 실제 모습을 구현해 나갔다. 기술을 개발할 때는 인트폴로우 대표님의 자문과 AI 대학원 교수님의 멘토링을 받았다.

원래 어플리케이션의 이름은 “댕댕핏”이었지만 상표출원을 위해 “얼리어뎀터”에서 영감을 받아 “얼리어뎀터”로 이름을 변경하게 되었다. 그리고 2021년 7월 26일에 상표출원을 완료하였다. 또한, 2021년 9월 30일에 사업자등록을 내면서 실제 사업을 시작하게 되었다.

프로젝트를 계속해서 진행하면서 어플리케이션의 홍보를 위해 다양한 마케팅 전략들도 세우고 있다. 사업자 등록을 완료하였기 때문에 카카오톡 비즈니스



시고르자브종 사업자등록증

아무것도 없는 상태에서 시작하여 어플리케이션의 디자인, 기술 등을 팀원들끼리 지속적인 회의를 통해 만들어냈고 플랫폼이기 때문에 많은 강아지 의류 판매자들을 직접 만나서 설득까지 해내었다. 남양주부터 의정부 등을 실제로 다니면서 사장님들을 직접 만나 우리의 프로젝트를 설명하면서 설득을 한 것이라서 더 힘들었지만 보람이 있었다.

채널을 생성할 예정이고 인스타그램과 유튜브 등을 이용하여 2030 세대를 공략하여 계속해서 홍보를 진행할 예정이다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

현재까지 계속하여 “얼리어뎀터”라는 이름으로 프로젝트를 진행해 나갔다. 그 결과 “얼리어뎀터”어플의 출시가 얼마 남지 않았고 마무리 작업을 진행 중이다. 우리의 플랫폼에 입점이 확정된 판매처들도 생겼고 실제 이들과 프로모션을 2-3개월간 진행할 예정이다. 강아지 의류들을 실제로 판매하면서 판매자들과 소비자들에게 피드백을 계속해서 받고 이를 수용하여 더 완성된 버전의 어플리케이션을 내년 2월에 출시할 예정이다. 이 때 출시하는 어플은 앱스토어에서 실제로 다운 받을 수 있는 어플이 될 것이다. 팀원에서도 변화가 있었는데 앞에서 언급했듯이 기획팀에서 한 명을 추가로 뽑았고 개발팀에서도 추가로 3명을 더 뽑아 더 확장된 팀을 꾸리게 되었고 앞으로 더 많은 판매처들과 계약을 맺으며 이 프로젝트를 계속해서 진행할 예정이다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

아무것도 없는 상태에서 시작하여 어플리케이션의 디자인, 기술 등을 팀원들끼리 지속적인 회의를 통해 만들어냈고 플랫폼이기 때문에 많은 강아지 의류 판매자들을 직접 만나서 설득까지 해내었다. 남양주부터 의정부 등을 실제로 다니면서 사장님들을 직접 만나 우리의 프로젝트를 설명하면서 설득을 한 것이라서 더 힘들었지만 보람이 있었다. 시작부터 끝까지 외부 업체의 도움을 하나도 받지 않았고 순수 기획팀과 개발팀의 능력으로 만들어 낸 결과이다.



시고르자브종

지붕이 G-BungE

박환용, 이현우, 강민석, 김유수

지스트 자작 자동차 제작 프로젝트를 진행하는 팀이며, 한국 자동차 공학회(KSAE) 주관 대학생 자작 자동차 대회의 E-mobility 부문 참가 및 수상을 목표로 하고 있다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

동력부에서는 배터리팩, 파워트레인, 브레이크 시스템 제작을 맡아 진행했습니다. 배터리팩은 전기 모터의 구동 이외에도 후미등, 경적, 디스플레이 등 차체의 곳곳에 분포해 있는 부품에 전력을 공급해주어야 하므로 E-mobility의 가장 기본적 요소입니다.

MK1 구동에 필요한 전력을 자체적으로 고려해 12V 배터리 4개를 스팟 용접을 사용해 병렬 연결한 총 48V의 전력을 가진 리튬이온 배터리팩을 구성하였으며, 3D 모델링 및 프린팅을 거쳐 배터리팩 케이스를 제작하여 차체에 부착했습니다. 다음으로 파워트레인에는 2kW BLDC 전기모터를 사용해 컨트롤러로 제어했으며, 이를 뒷차축과 및 차동기어와 연결했습니다.

또한 모터의 토크와 타이어의 접지력, 휠 직경 등을 고려해 기어비를 계산하고 기어를 주문 제작했습니다. MK1의 경우 사이드 브레이크 형태를 채택했으며, 유압식 브레이크를 사용해 브레이크 바를 당김과 동시에 브레이크가 작동하도록 제작했습니다.

프레임 팀은 설계된 3D 도면을 바탕으로 차체를 조립했습니다. 도면을 처음 작성할 당시 구동부나 조향부 및 서스펜션의 위치를 확정하지 못하였기 때문에 차량을 완성해나가는 과정에서 프레임의 위치 조정 및 구조 변경을 담당 팀과 상의하여 진행했습니다. 차량의 경량화를 위해 알루미늄 프로파일로 전체적인 차체를 구성하였고, 이에 따라 용접보다는 나사와 볼트를 사용하는 조립 방식으로 차체를 제작했습니다.

스티어링 팀은 조향 부품들 간, 그리고 조향부와 차체

의 체결 방식을 위주로 활동을 진행했습니다. 특히 용접이 불가능한 알루미늄과 철 재질 사이를 체결하기 위해 강철 밴드나 하우징된 베어링을 도입하여 기계적으로 결합했습니다.

조향 휠과 랙앤피니언의 연결은 유니버설 조인트를 사용했으며, 드라이버의 위치나 운전 각도 등을 고려하여 조향부품 위치 조정 및 조인트의 각도 조절을 통해 마무리했습니다.

더불어 향후 MK2 제작을 위한 용접 및 가공 연습을 꾸준히 진행해왔습니다. 그 일환으로 아연 각판을 사용해 직접 용접 테이블을 제작하고 있으며, MK2에 사용할 탄소강 파이프를 작게 절단해 일자 용접, T자 용접, 알가공 등을 매주 연습했습니다.

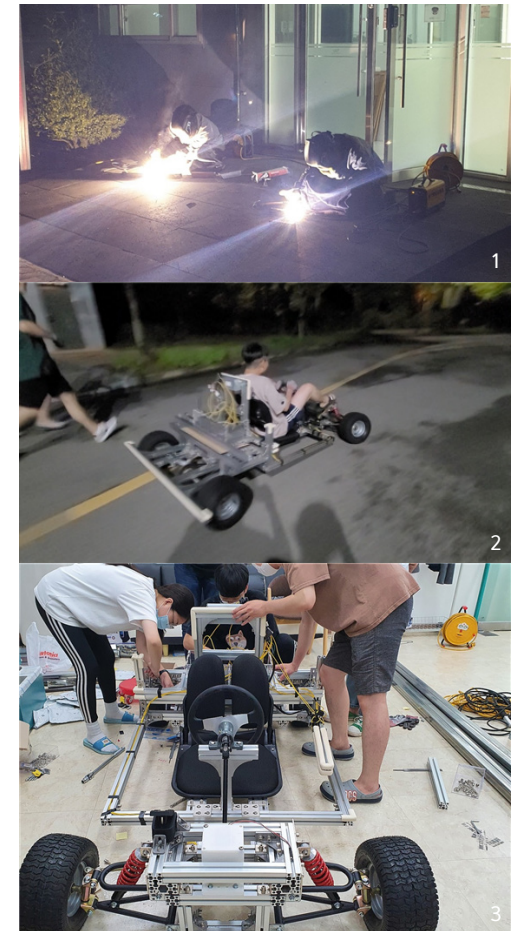
수행결과에 대해 이야기 해주세요.

첫 번째 프로토타입 자동차인 MK1의 제작 및 구동을 완료했습니다. 스위치를 사용한 시동과 패달 형식의 액셀러레이터 사용을 통해 구동이 되는 형태이며, 시운전으로 MK1의 원활한 구동을 확인했습니다. 주행 속도의 경우 예상 목표였던 40km/h에는 도달하지 못했지만 30km/h까지 구동 가능한 것을 볼 수 있었으며, 마크 1의 무게에 비해 배터리의 성능 또는 모터의 토크가 낮아 약 30분간의 주행을 마쳤습니다. 조향의 경우 포장 도로 위에서의 일반적인 좌,우 조향 및 유턴이 가능한 것을 확인했으나 toe각이 커서 안정적인 조향은 불가능했습니다.

MK1과 가장 차별화된 점은 오프로드에서도 주행이 가능한 자동차를 구현하기 위해 Formula가 아닌 Baja 차량을 제작하기로했다는 것입니다. 내년 10월에 KSAE가 주관하는 E-Baja 대회에 참가하기 위해 남은 기간 계속해서 설계와 제작을 진행하며 무한도전 프로젝트를 계속할 예정입니다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

이번 프로젝트에서 제작한 MK1의 경우 프로토타입이었기에 차량의 전체적인 구조나 각 시스템의 구동 방식을 이해하는 데 의의가 있었다고 생각합니다. 특히 MK1을 제작하면서 부족한 점이나 더 공부해야 할 부분들을 파악할 수 있었고 이를 바탕으로 MK2 제작 시에 더 발전된 형태의 시스템을 구축할 방법을 모색하고 있습니다. 눈에 띄는 보완점으로는 먼저 용접 및 알가공이 용이한 차체 재료로 탄소강 파이프를 선정했으며, 둘째로 각 시스템의 주요 부품 외에는 모두 직접 설계해 주문 제작하기로 결정했습니다. MK1과 가장 차별화된 점은 오프로드에서도 주행이 가능한 자동차를 구현하기 위해 Formula가 아닌 Baja 차량을 제작하기로 했다는 것입니다. 따라서 내년 10월에 KSAE가 주관하는 E-Baja 대회에 참가하기 위해 남은 기간 계속해서 설계와 제작을 진행하며 무한도전 프로젝트를 계속할 예정입니다.



1. MK2 제작을 위한 용접 연습
2. MK1 첫 주행
3. 각 시스템 체결 후 프레임 위치 조정 및 최종 조립 확인

WFCM

고송주, 김기완, 김도윤

노동 소득으로는 '내 집 마련'을 하기 힘든 시기다. 프로그래밍 생초보들이 금융 시장과 대안 거버넌스를 연구해보고자 뭉쳤다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

매주 수요일마다 개발 회의를 했다. 개발 회의를 시작하면서, 매번 정해진 발표자가 애플리케이션 프로그래밍 인터페이스(API), 아마존 웹 서비스(AWS), 그래픽 사용자 인터페이스(GUI) 등 개념을 주제로 발표했다. 어려운 부분은 유데미(Udemy) 강의를 보면서 배워나갔다.

매주 토요일에는 주식 시장을 공부했다. 널리 읽힌 주식 초학서(初學書)를 바탕으로 종합지수나 매매체결의 원칙 등 기초 개념부터 저평가 주 찾는 법, 차트 보는 법 등 실전 투자 요령까지 학습했다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

주식 공부 과정에서 배운 개념을 바탕으로 실전 투자에 임했다. 6월 2일 SK가스를 평단 114,500원에 매수해 9월 27일 159,000원에 매도해 수익을 보는 등 경험을 쌓았다.

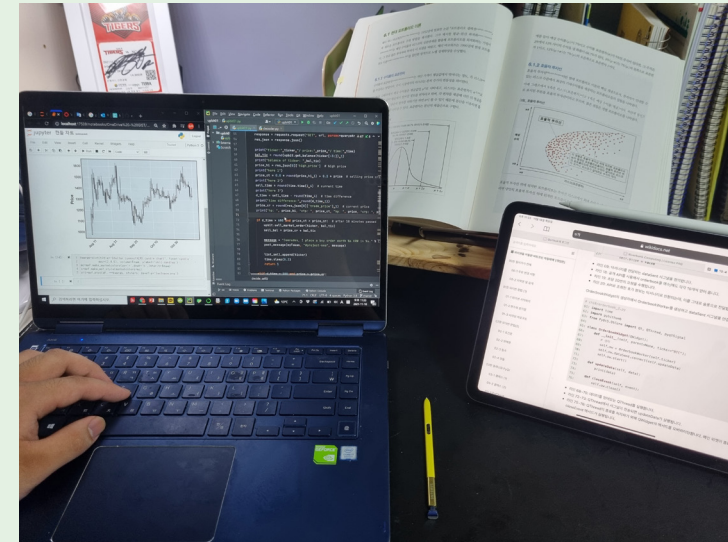
현대 포트폴리오 이론, 볼린저 밴드를 이용한 반전 매매기법, 적삼병 매매법 등 기존 매매기법을 학습한 후, 팀이 독자적으로 설계한 매매기법을 가상화폐 시장에 실현했다. 이후 매매를 자동화해 슬랙(Slack) 봇을 통해 매매 명세와 수익률, 잔액 등을 보고하도록 했다.

가상화폐 시장에서 성공의 가능성을 엿본 이후, 주식 시장으로 옮겨가는 과정에서 웹 크롤링(Web Crawling)을 통해 한국거래소 유가증권 모든 종목의 재무제표를 정리하는 프로그램을 개발했다. 현재, GUI를 통해 우리 팀에게 최적화된 자체 홈트레이딩 시스템(HTS)을 만들고 있다. 수익률 변화 그래프와 주가 캔들 차트, 호가창을 초당 20회씩 조회하는 단계까지 구현했다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

프로그램을 이용한 주식 매매 시 항상 수익이 발생하는 것은 아니다. 금전적 손실이 발생할 때, 우리 팀원 간의 신뢰 관계, 법적 책임 문제에 대해서도 깊이 고려할 필요가 있다는 사실을 깨달았다.

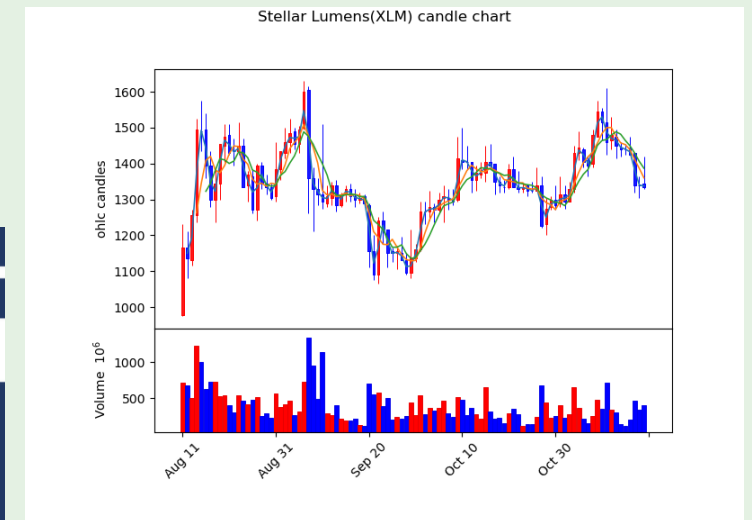
프로젝트가 초기 예상보다 성공적으로 추진되고 있어 내년, 내후년 계획까지 생각하고 있다. 딥러닝과 강화 학습을 공부하고 있으며, 곧 기초적인 수준의 딥러닝을 통해 수익률을 높일 수 있을 것으로 낙관한다. 가상 금융권의 탐욕을 대체하는 공제회가 될 수 있도록 노력할 것이다.



코딩하는 모습

HTS 개발 중 캔들차트 구현

재무제표 크롤링 시연



프로그램을 이용한 주식 매매 시 항상 수익이 발생하는 것은 아니다. 금전적 손실이 발생할 때, 우리 팀원 간의 신뢰 관계, 법적 책임 문제에 대해서도 깊이 고려할 필요가 있다는 사실을 깨달았다.

가이드

강지원, 이정우, 전민수, 최원렬

가이드 팀은 KSAE(한국 자동차 공학회) 자작 자동차 경진대회 E-Baja 부문에 출전하는 것을 목표로 한다. 해당 과정에서 전기차 제작 기술을 함양하고, 다양한 소프트웨어를 사용하여 차량이 최적의 성능을 낼 수 있도록 설계하는 기술을 익히는데 초점을 맞춘다.

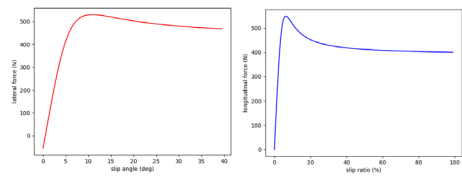
수행과정에 대해 이야기 해주세요.

타이어는 차량과 지면이 접촉하는 유일한 부분으로써 가속, 감속, 선회 시 차량의 모든 성능이 발휘되는 근본적인 지점이라고 할 수 있다. 따라서 타이어 특성을 모델링하고, 이를 가시화할 수 있는 프로그램이 필요하였다. 실험을 통해 얻은 rough한 타이어 데이터를 수식화하고 싶은 경우, Hans B. Pacejka의 Magic Formula가 이미 잘 알려져 있다. 수식을 실험 데이터에 맞게 조정해주는 프로그램은 이미 존재하므로, 파이썬을 통해 수식을 가시화하고 여러 가지 타이어 데이터를 비교분석할 수 있도록 하는 프로그램을 직접 제작하였다¹. 타이어의 접지력에는 타이어 자체 특성뿐 아니라 타이어가 어떻게 지면과 접지하는지(차륜 정렬 요소 및 수직하중)도 관여한다. 따라서 초기조건(초기 캠버, 킹핀각, 캐스터각, 킹핀오프셋 등), 조향각에 따른 타이어의 캠버 변화를 계산하고 이를 가시화하는 프로그램을 제작하였다². 캠버각에 따른 캠버추력은 Magic Formula에 의해 이미 구현되어 있다. 또, 차량의 주행속도, 코너 반지름에 따라 각 타이어에 가해질 하중 이동을 계산하는 프로그램도 제작하였다^{3,4}. 해당 하중이동 프로그램은 슬립각을 고려하지 않았으나, 이후 최적화 프로그램에서는 타이어 슬립각에 의한 차량 슬립각을 고려하도록 수정하여 이용하였다.

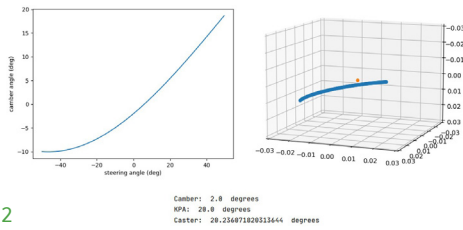
결과적으로 차량을 설계할 때는 타이어를 어떻게 정렬해야 최적의 접지력을 얻어 가장 빠르게 코너를 돌 수 있는지에 대해 답해야 한다. 따라서 위의 프로그램들을 종합하여 특정 반지름의 코너를 가장 빠르게 돌기 위한

차륜정렬셋업을 계산하여 주는 프로그램을 개발하였다⁵. 이 프로그램은 타이어 슬립각, 하중이동, 캠버 추력, 하중이동에 따른 Yaw-torque 등을 고려하여 최적의 캠버각, 조향각을 계산하여 준다. 타이어가 지면에 붙어 굴러가며 발생하는 타이어 와류는 공기저항을 유발하고 주변 공기역학적 장치의 효율을 크게 떨어뜨린다. 따라서 일반적으로 타이어 와류의 세기를 줄이거나, 공기역학적 장치에 영향이 가지 않도록 흐름 방향을 조절한다. 본 프로젝트에서는 작은 vane, winglet 등을 사용하여 타이어 와류를 줄이려는 연구가 진행되었다. CFD(SimScale)를 이용한 시뮬레이션 결과, 타이어 하단에서 발생하는 강력한 와류(i.e. Tire Squirt)를 작은 vane을 통해 깰수록 와류의 폭과 세기를 줄이는 접근법이 좋은 공기저항 감소 효과를 가짐을 확인하였다. 이러한 접근법을 통해 별다른 최적화 과정 없이도 약 10%의 타이어 공기저항을 줄일 수 있었다⁶.

좌우 구동륜의 Torque Vectoring을 통해 차량의 자세를 더욱 능동적으로 제어하려는 시도가 이루어졌다. 이를 위해서는 조향각 센서, 가속도계 등을 이용해 드라이브의 의도와 차량의 자세를 비교 분석하고 그에 따라 좌우 구동륜에 다른 토크를 분배해주는 제어 프로그램이 필요하다. 이는 현재 개발 중이며, 그에 앞서 전자식 페달의 신호를 아두이노가 입력받아 모터 컨트롤러에게 출력해줄 수 있는지를 먼저 검증하였다⁷. 페달의 움직임에 따라 모터가 잘 반응하였으며, 현재 제어 프로그램, 아두이노 고장을 대비한 By Pass 회로, 한쪽 구동



1

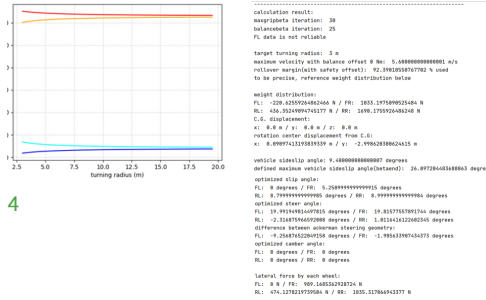


2

```
total weight: 2939.1000000000004 N
summed total weight: 2939.1000000000004 N, 2939.1000000000004 N
FR weight distribution(stationary): 881.7300000000002 N / 2057.37 N <==> 30.0 : 70.0

target turning radius and velocity: 3 m & 3 m/s
light distribution
.: 239.36996898247722 N / FR: 687.1367845769723 N
.: 782.4132954238279 N / RR: 1230.1000310175229 N
of changed distribution
.: - 54.3 % / FR: + 156 %
.: - 76 % / RR: + 120 %
```

3



4

계의 고장을 대비한 차동잠금장치 등을 구상하고 있다.

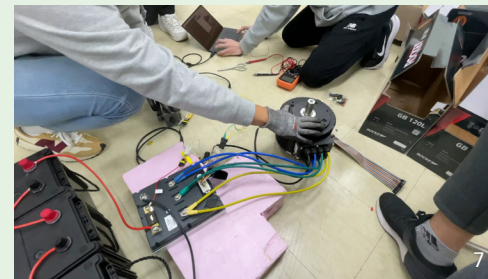
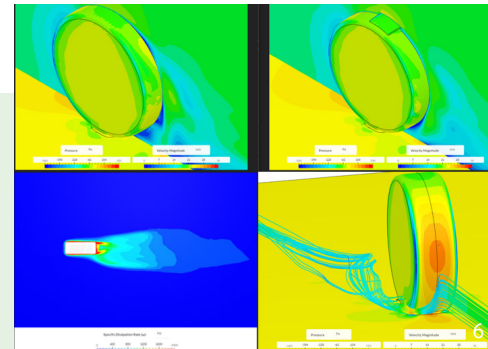
수행결과에 대해 이야기 해주세요.

무한도전 프로젝트를 통해 레이싱팀으로서 갖추어야 할 소프트웨어를 직접 제작하였다. 또, CFD 소프트웨어 및 아두이노를 통해 1세대 GIST 자작 자동차 설계를 위한 의미 있는 결과를 얻었다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

시중에 파는 소프트웨어를 그냥 구매해서 쓰지 않고 직접 가이드 만의 계산 도구를 만들었다는 것에 보람을 느꼈다. 또, 직접 만들지 않더라도 다양한 소프트웨어들을 사용해봄더 더 좋은 차를 만들기 위한 기술을 함양할 수 있어서 좋은 경험이 되었다.

향후에는 전에 언급하였던 Torque Vectoring 구동계의 마무리 작업, Adams 차량 동역학 분석, 차량 전체에 대한 CFD 분석, 프레임과 서스펜션에 대한 응력 해석, 배터리, 모터 등의 부품 주변 열유동 분석 등을 통해 더 좋은 성능의 1세대 자작 자동차를 설계할 수 있도록 노력할 것이다.



1. 가이드_Prof. Pacejka의 Magic Formula를 이용한 자작 타이어 모델링 프로그램 실행 결과
2. 가이드_자작 Camber Gain 가시화 프로그램 실행 결과
3. 가이드_자작 하중이동 계산 프로그램 실행 결과
4. 가이드_코너 반지름에 따른 하중 이동의 가시화
5. 가이드_자작 파이썬 최적화 프로그램 실행 결과
6. 가이드_타이어 와류 CFD
7. 가이드_아두이노를 이용한 모터 테스트

TPMS

김현성, 정준호, 최정혁, 강성현

본 팀은 PCB 출력용 프린터를 만드는 것을 목적으로 하는 팀으로 2021년도에 기계 설계와 구현을 목적으로 무한도전 프로젝트를 진행했다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

1학기부터 기계 구현을 위한 설계를 시작했다. 작년에 설계한 기계는 모양은 완성되었지만 실제로 정밀한 움직임이 불가능한 구조였다. 이에 기계 구동 구조와 기존 3D 프린터 구조부를 개선해 실제 구현이 가능하며, 조립과 분해가 용이하고, 정밀한 움직임을 보일 수 있는 구조로 새로이 구조 설계를 수행했다. 설계 과정에서 필요한 내용 중 하나는 광경화기를 만들기 위한 LED 배치의 계산이다. 해당 계산은 조합적 최적화 문제 중 하나로 많은 시간이 소모되었는데, 해석적 해를 다룬 논문의 결과가 광경화기에 사용하기에는 부족한 점이 있었다. 때문에 별도의 보간법을 연구해 해를 개선하였다. 계산을 필요한 LED의 광모델을 측정 위해 별도의 실험을 설계하고 수행했다. 이를 이용해 최적화된 LED 배치를 계산하였고, 해당 결과를 구현하기 위해 별도의 LED PCB를 주문 제작하였다. PCB는 고출력의 LED에서 발생하는 열을 감당할 수 있

도록 알루미늄으로 만들어졌으며, 상당한 비용이 해당 PCB 제작에 소모되었다. 6~8월까지 이러한 업무를 수행했으며 이후에는 제어용 PCB 설계와 실제 기계의 구현에 들어갔다.

기존의 Z 축 구조는 양방향으로 구동부와 출력 전달부가 달린 구조였고 이는 운송 과정에서 떨림을 방지하기 위함이었다. 하지만 이 구조는 전반적으로 결합부의 강성이 약하고 불안전해 운송 축의 역할을 충실히 하지 못했다. 이번 설계에서는 이송부를 통째로 알루미늄판으로 제작해 견고하게 만들었으며, 안정적인 운송을 위한 굵은 연마봉과 스크류를 사용했다.

기계의 정밀 위치 제어부는 Ultimaker 프린터에서 많이 사용하는 구조를 채택했다. 이는 H-bot이나 CoreXY 구조보다 동일 크기에서 더 정밀한 위치 제어가 가능하다.

세부적인 작업내용과 실험 계획 설계, 결과들은 다음을 참조할 수 있다⁶.



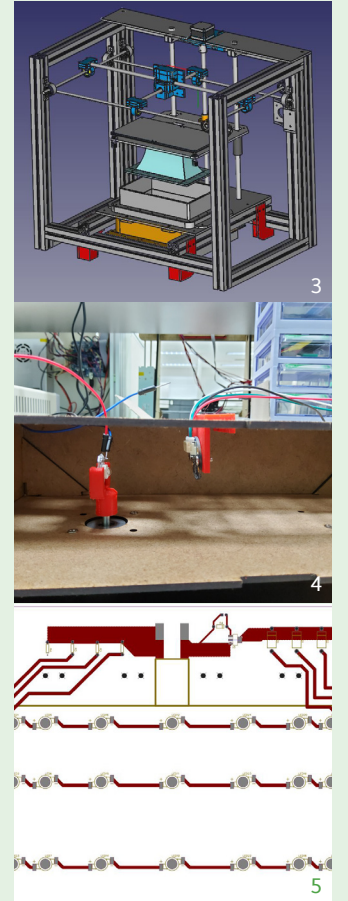
수행결과에 대해 이야기 해주세요.

기계의 전체 설계를 끝마치고 실제 구현까지 완성하였다. 사전에 계획했던 헤더부의 액체 토출 제어부는 아직 미완성으로 남아있다. 하지만, 기계의 설계 목적이었던 실험을 위한 용도로는 충분하였다. 광경화 PCB의 제작에 예상 이상으로 많은 비용이 들어가 계획한 실험을 위한 소모품 구입은 어려워 일정에서 제외하게 되었다. 최종 결과는 설계에서 프린터 구동으로 완성하였다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

현성 기계 설계는 많은 지식을 필요로 한다. 실험 내용을 구현할 수 있도록 주어진 조건에 맞추어 정밀하게 치수를 정해야 하고, 크기와 구동 방법을 정하기 위해 필요한 과학 계산, 이를 구현하기 위한 3D CAD 그리고 이들을 제어하기 위한 전자공학 지식과 PCB 설계 등이 있다. 프로젝트를 진행하며 관련 지식과 소프트웨어 등을 익힐 수 있었고 개인적으로 많은 성장이 있었다. 프로젝트의 진행 과정에서 많은 역할이 필요로 했는데 전체 진행을 관리하고 싶어 하다 보니 역할 분담이 효율적으로 이루어지지 않았다. 이러한 관리의 필요성을 좀 더 느낄 수 있었고, 설계 이후 구현에 많은 시행착오를 경험하였으나 실질적으로 구동 가능한 기계 설계가 가능하다는 점에서 큰 의의를 느꼈다. 프로젝트를 진행하면서 많은 논문을 읽고 정리할 수 있는 기회도 있었고 몇몇 논문들의 결과들을 개선해 소논문을 작성해 보기도 하였다. 내외적으로 많은 성장의 기회를 얻을 수 있는 경험이었다. 이 기계의 설계는 laser를 이용한 구리 입자를 소결해 회로기판을 만드는 실험을 목적으로 하였다. 기계가 완성되었고, 휴학으로 학교를 잠시 떠나게 되었지만, 사비로 해당 재료들을 구매해 기계에서 실험을 진행해볼 예정이다. 별도로 사비를 활용해 다시 조립해보고 개선점을 찾아볼 예정이다.

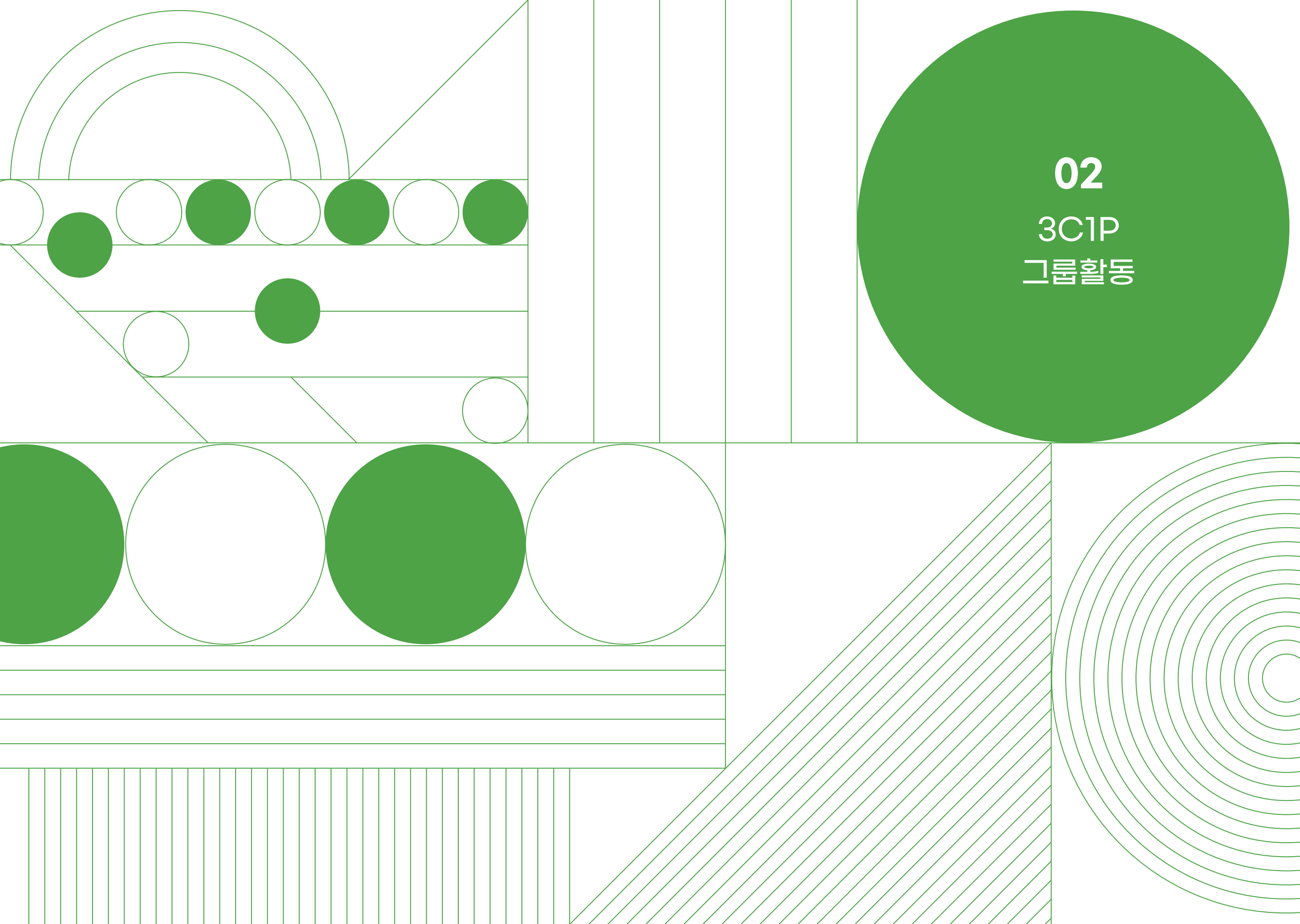
준호 3D 프린터를 사용해 본 경험은 많았지만 다른 사람들과 함께 직접 제작해 보는 경험은 처음이었다. 3D 프린터의 출력 방식에 맞추어서 설계를 시작하여 부품을 모아 조립하는 과정 매 순간이 신기하게 느껴졌다. 프로젝트를 위해 새로운 모델링 프로그램과 새로운 3D 프린터 사용법을 익히는 등 자신의 능력을 더 기를 수 있었던 시간이었다. 그리고 휴학한 선배를 대신하여 프로젝트를 진행을 맡아 진행하는 등의 귀중한 경험도 함께 얻을 수 있었다.



1. 이전에 제작한 3D 프린터
2. 광경화기
3. 3D 모델링을 활용한 설계
4. LED 실험 단면도
5. LED 회로



6. 큐알코드로 찍어 확인 가능하다.
<https://wikidocs.net/110594>



02

3C1P
그룹활동

막무한도전

김민찬, 김현중, 서승완, 이영진, 임승재

'Feel the Rhythm of Korea'영상에서 모티브를 얻어 '춤'이라는 소재를 활용해 GIST의 예쁜 캠퍼스를 알려보고자 했다. 'Feel the Rhythm of Korea'는 영상 처음부터 끝까지 춤만 추는 영상이지만 그 파급력이 엄청났다. 우리 팀은 이러한 '춤'이라는 소재의 영향력을 이용하여 GIST의 아름다운 장소들을 널리 알린다. GIST 캠퍼스 곳곳을 배경으로 유튜브 영상을 제작 및 홍보한다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

(1) **장소 선정** GIST 캠퍼스의 매력을 가장 잘 보여줄 수 있는 공간을 팀원과의 논의를 통해 선정했다. 학교의 상징물, 미적으로 아름다운 장소, GIST를 대표하는 건물 등등을 고려하여 선정했다. 또한, 영상마다 새로움을 느낄 수 있도록 최대한 많은 공간을 소개하려고 했다.

선정된 장소 : 중앙도서관 앞, 오룡관 앞, 학교 운동장, 대학원 기숙사 앞 잔디밭, 중앙숲, 제2학생회관 뒷길, 중앙도서관 앞 잔디밭, GIST대학 A동, 행정동 옆 메타세콰이어길, 제2학생회관 앞 분수, 다산빌딩 앞

(2) **영상 콘셉트 선정** 여러 기준들을 두고 곡을 선정했다. 우선, 많은 사람들이 알고 있는 유명 K-POP 노래를 활용한다면 유튜브 영상으로의 자연스러운 유입에 도움이 될 것이라고 생각하여 K-POP 아이돌 노래를 2개 준비했다. 또한, 대학생의 느낌을 잘 살릴 수 있는 밝고 청량한 영상도 필요하다고 생각하여 대학생의 푸른 느낌을 강조할 수 있는 노래를 2개 준비했다. 마지막으로 다양한 장르, 다양한 분위기를 연출하고 싶어서 색다른 느낌의 노래도 준비했다. 합합 노래를 선정했고, GIST의 색다른 면도 보여주고 싶었다.

(3) **춤 연습 진행** 학교 외부의 연습실을 이용하여 춤 연습을 진행했다. 1학기부터 여름방학까지 대부분의 연습을 마쳤고, 부족한 무대는 2학기를 이용하여 연습을 보

충하기도 했다. 영상에 최대 4명까지 출연할 수 있었기에 (코로나로 인해) 무대 동선을 직접 변경하기도 했다.

(4) 춤 영상 촬영 진행

주로 여름방학을 이용해 촬영을 진행했다. 영상 촬영을 다른 업체에 맡길 예정이었으나 예산의 문제로 직접 촬영했다. 촬영에는 스마트폰용 짐벌을 이용했다. 각 영상별로 원하는 분위기에 따라 원테이크로 촬영을 하기도 했고 나눠 촬영하기도 했다. (마스크를 착용하고 진행했다.) 춤 영상 편집은 외부 업체를 이용해 진행했다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

(1) BTS 방탄소년단 - 'Butter'

11월 13일 오전 9시 기준 조회수 552회

장소 | 중앙도서관 앞, 오룡관 앞, 운동장

댄서 | 김민찬, 김종민, 박정현, 서승완, 양승민, 이영진, 임승재

(2) HYOLYN(효린), CHANGMO(창모)

- 'BLUE MOON'

11월 13일 오전 9시 기준 조회수 944회

장소 | 중앙도서관 앞 도로

댄서 | 김예은, 서지원, 이민서, 전은희

(3) 박재범 Jay Park - 'V'

11월 13일 오전 9시 기준 조회수 321회



장소 | 대학원 기숙사 앞 잔디밭, 중앙숲, 제2학생회관 뒷길, 중앙도서관 앞 잔디밭

댄서 | 김유영, 김현중, 배대훈, 양승민, 이영진, 전은희

(4) Pop Smoke - 'DIOR' + 'SNITCHING'

11월 13일 오전 9시 기준 조회수 236회

장소 | GIST대학 A동 1층 복도

댄서 | 강성준, 박정현, 이영진

(5) aespa 에스파 'Next Level'

11월 13일 오전 9시 기준 조회수 335회

장소 | 행정동 옆 메타세콰이어길, 제2학생회관 앞 분수, 다산빌딩 앞

댄서 | 서지원, 이민서, 이유빈 전은희

막무가네 유튜브 채널에 업로드 완료했고, 영상 5개의 총 조회수가 약 2400회를 기록하고 있다. (11월 13일 기준) 학교 내부 커뮤니티를 통해서 홍보를 진행했고, 외

부 검색 유입에 의한 시청도 있는 것으로 확인됐다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

직접 학교의 다양한 곳을 돌아보며 촬영 장소를 정하고 직접 춤을 춰보면서 학교에 숨겨진 아름다운 공간들이 있다는 것을 알게 되었다. 개인적으로 여러모로 성장할 수 있는 기회였기에 만족스러운 프로젝트였다. 선배들과 동기들과 함께 학교의 아름다운 공간을 직접 찾아보고 고르는 과정에서 이 학교가 얼마나 매력적인지 알 수 있었고 춤을 통해 GIST가 단순히 공부만 하는 학교라는 것을 아님을 보여줄 수 있어서 뿌듯하다. 영상 촬영을 우리가 직접 할 수 밖에 없었던 것이 가장 아쉬웠다. 같은 춤이라도 영상 촬영 능력에 따라 영상의 완성도는 천차만별 달라질 수 있다.

이러한 부분에서 영상 퀄리티에 아쉬움이 남는 것은 사실이다. 이 프로젝트 등을 기회로 나중에 학교 홍보용 공식 춤 영상을 제작할 기회가 생긴다면 그때는 전문 영상 업체와 함께 진행해보고 싶다.

엔에푸들

유지연, 이은찬, 정하권, 홍서연

“G+PCL: 착박한 지스트에 PCL 한웅큼”이라는 주제로 심리학 공부 및 간단한 프로젝트를 하고 있는 팀입니다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

1. 심리학 공부 <현대 심리치료와 상담 이론>, <심리학의 이해> 두 전문 서적을 바탕으로 심리학 스터디를 진행했다. notion을 이용해 정리한 파일을 공유하며 체계화했다. 미리 공부해 온 후, 스터디 시간에 각자 맡은 파트를 설명해주는 형식으로 진행했다.

2. 구글폼을 이용한 사연 수집 및 개사 사연자의 고민을 바탕으로 공감하고, 위로하는 내용을 담은 가사를 제작했다. 또한 이를 사연자가 좋아하는, 그리고 내용과 어울리는 노래의 멜로디에 맞게 개사를 진행했다. 총 6곡을 개사하였다. (오랜날 오랜밤, 반드시 웃는다, 그냥 안아달란 말야, 좋아해, 생각이 똑똑, 목요일 밤)

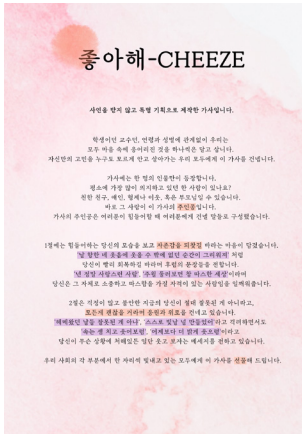
3. 인쇄물 제작 공부한 내용을 풀어쓴 글과 함께 개사한 내용을 수록한 인쇄물을 제작했다. 추가로 무한도전을 진행하며 성장한 내용을 담은 개인적인 에세이 몇 편도 수록했다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

사연자에게 고민을 바탕으로 한 개사를 전달했다. 나아가 심리학 전문서적을 쉽게 풀어쓴 내용과 개사한 내용이 수록된 인쇄물을 제작했다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

공부를 진행하며 개인적인 역량을 키우고, 이를 개사를 통해 타인과 나누며 두 마리 토끼를 모두 잡은 것 같다. 인쇄물 제작을 통해 눈에 보이는 산출물이 제작되어 더욱 뿌듯했다. 사실 이 모든 것을 떠나서 팀원 모두가 심리학에 관심이 있는 만큼 결과에 상관없이 모든 과정이 의미 있었다. 심리학 공부는 무한도전이 끝난 후에도 꾸준히 이어갈 생각이다. 가능하다면 복지기관이나 아동시설에 인쇄물을 추가 편찬하여 기부하고 싶다.



개사 디자인

공부를 진행하며 개인적인 역량을 키우고, 이를 개사를 통해 타인과 나누며 두 마리 토끼를 모두 잡은 것 같다. 이 모든 것을 떠나서 팀원 모두가 심리학에 관심이 있는 만큼 결과에 상관없이 모든 과정이 의미 있었다.

구글폼 사연 수집

엔에푸들의 고민 상담소

trevlemoon@gmail.com (공유되지 않음) [계정 전환](#)

* 필수항목

사연 관련 질문

1. 최근에 가장 힘들었던 일은 무엇인가요? (복수 선택 가능) *

*가사를 선택한 경우, 힘들었던 일을 간략히 서술해주세요

☐ 친구와의 관계
☐ 동료와의 관계
☐ 가족과의 관계
☐ 연애 고민
☐ 학업 및 진로고민
☐ 생활문제
☐ 코로나19로 인한 사회적 단절
☐ 기타: _____

2. 최근에 가장 힘들었던 일을 자세하게 이야기해주세요. *

내 답변 _____

3. 힘들었던 일에 어떻게 대처했나요? *

← → 공부 내용 정리 🌟 / ... / 상담심리학 / 6. 합리적 정서행동치료(REBT)

- 수포 남자의 30+, 열내적이나나 반역수익의(만느시 -애바 만나)
- 그라기에 밀연적으로 실패를 동반

4. 해결(ABCDEF모델)

촉발사건(A)→비합리적 신념(B)→부정적 결과(C)

논박하기(D) 효과적인 철학(E) 새로운 감정과 행동(F)

순서는 A→B→D→E→F

5. 논박하기(D)의 방법

- ▶ 신념에 초점
 - 소크라테스 문답법(질문)
 - 설명식 논박
 - 풍자
 - 대리적 모델링(롤모델 제시)
 - 녹음, 인자적 과제, 독서...
- ▶ 정서적/태행적 기법
 - 합리적 정서 상담법(건강한 부정적 정서로 변화시킴)
 - 합리적 역할극
 - 대처기술 숙달시키기("내가 실패해도 나는 실패자가 아니야" 등 반복)
 - 유머
 - 격려, 무조건 수용, 집단활동 등
- ▶ 행동적 기법
 - 강화와 벌칙 기법
 - 수치적 개드르기 연습

공부 내용 정리

로망스

윤정빈, 조민지

로망스 팀은 이공계 교육 및 교내 생활에서 쉽게 채울 수 없는 감수성과 감성을 갖추는 프로젝트에 도전하는 팀이다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

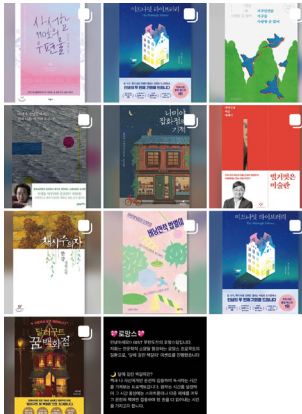
가장 젊은 날을 살아가는 우리 모두에게 낭만, 행복, 청춘이 무엇인지 고민하고 함께 이야기할 수 있는 시간을 가지며 사고의 확장과 함께 인문학적 소양을 기를 기회를 가졌다. <오늘, 내 가장 젊은 날, 일기>, <달에 걸린 책갈피> 프로젝트 등을 진행하였다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

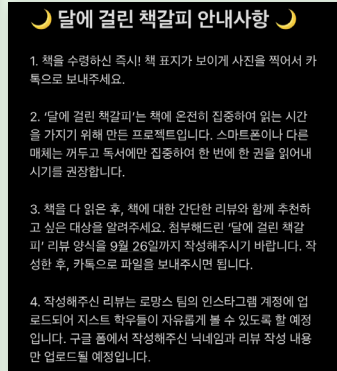
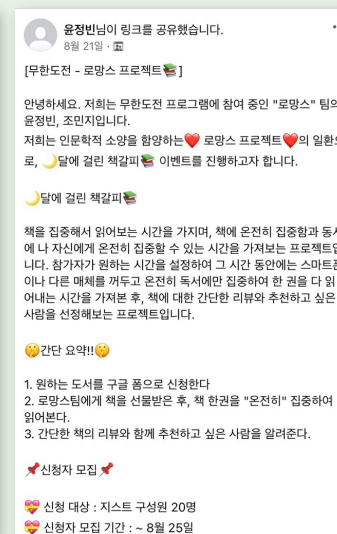
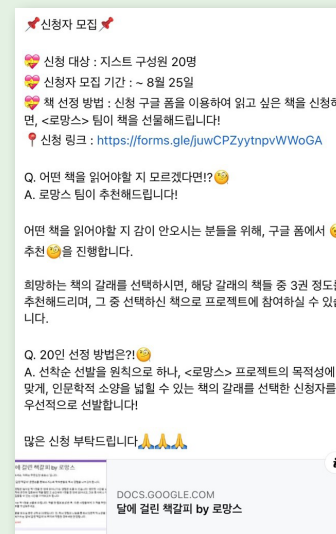
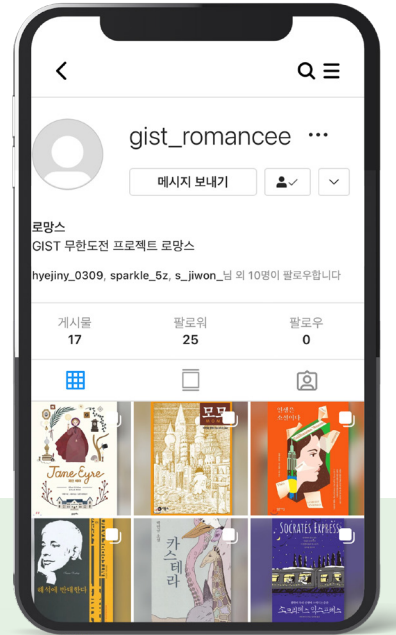
<달에 걸린 책갈피> 프로젝트는 지스트 대학생 페이스북 커뮤니티를 이용하여 참가자 모집을 진행하였으며, 9월 17일까지 진행된 1차 프로젝트에서 지스트 대학생 17명이 참여하고 20권 이상의 도서를 신청받았다. 참가자들로부터 책 내용 리뷰를 받았으며, 추천하고 싶은 대상을 회신받았으며 이를 2차 콘텐츠로 가공하여 공유 가치를 확산하고자 하였다. 프로젝트에 추가로 참가하길 희망하는 인원이 많아 2차 프로젝트를 기획하였으며, 20명이 참가하여 2차 프로젝트 역시 진행하였다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

이공계 교육에서는 쉽게 접하기 어려웠던 인문학적 소양을 기르는 시간을 마련할 수 있어서 좋았으며, 지스트 구성원들과 이를 함께 공유할 수 있어 뜻깊은 시간이었다. 단순히 리뷰에서 그치지 않고, 같은 책을 읽어보고 생각을 공유하는 시간도 마련할 계획이다.



이공계 교육에서는
쉽게 접하기 어려웠던 인문학적 소양을
기르는 시간을 마련할 수 있어서 좋았으며,
지스트 구성원들과 이를 함께
공유할 수 있어 뜻깊은 시간이었다.



GISTory

심수연, 김선수, 김기웅, 윤세림, 이수민, 최정은

GISTory 팀명은 'GIST 학생들이 들려주는 이야기'라는 의미를 담고 있다. 학생들이 주체가 되어 진솔한 이야기를 하고자 하는 의지를 담았다. '책나무흔들기' 프로젝트는 이야기를 통해 얻을 수 있는 기쁨(열매)을 다른 사람들과 나누어 나무(GIST)를 널리 알리고, 그 열매가 새로운 나무가 되어 서로를 돕고자 하는 뜻을 담고 있다. 이번 무한도전 프로젝트를 통해 소설책 제작, 출판 및 책 기증, 북콘서트 봉사를 진행했다. 팀장 심수연, 소설 담당 팀원 김선수, 김기웅, 이수민, 최정은, 그림 담당 팀원 윤세림이 팀을 구성했다.



1. 북콘서트_석문초병설유치원_영상시청
2. 북콘서트_석문초병설유치원_영상시청
3. 북콘서트_당산초등학교병설유치원_영상시청
4. 회의사진_김기웅 이수민
5. 회의사진_김기웅 이수민 김선수

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

책나무흔들기 프로젝트는 크게 소설책 제작 및 출판, 책 기증, 북콘서트 봉사의 세 단계로 나뉜다. 프로젝트의 상당 기간을 책 원고 집필 및 삽화 작업, 편집에 사용했다. 심수연, 김선수, 김기웅, 이수민, 최정은 팀원은 각자 자신만의 주제를 정하여 글을 작성했다. 윤세림 팀원은 소설 원고의 주제와 방향성을 참고하여 책과 어울리는 표지 및 속지 잡화를 완성했다. 방역수칙 준수 하에 대면, zoom을 통한 비대면 만남, 구글 드라이브를 이용한 작업을 공유 등을 진행했다. 서로의 원고, 삽화를 피드백하는 시간을 가지며 글의 완성도를 높여갔다. 각자 일대일 담당 퇴고자를 지정하여 지정 퇴고를 진행하며 효율을 높이기도 했다. 원고를 모두 작성한 후 책 제본을 위해 편집하는 과정을 거쳤다. 해당 작업은 심수연 팀원이 담당했다.

책을 제작한 후에는 광주 권역 내 학교에 책을 기증했다.

다. 팀원의 모교에 책을 들고 직접 방문하여 책을 만들게 된 경위와 내용을 말씀드렸다. 흔쾌히 허락해주셔서 3권을 기증하고 왔다. 앞으로 우리 팀의 이야기를 후배님들도 읽게 될 것이다.

유치원을 대상으로 한 북콘서트도 진행했다. 팀원의 섭외를 통해 봉사 대상을 정했고, 팀원 중 기린을 주제로 한 글이 유치원생들에게 적합할 것 같아 해당 내용으로 내용을 구성했다. 아이들이 열정적으로 반응하고 경청해주어 보람찬 교육봉사 시간을 보낼 수 있었다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

프로젝트의 가장 큰 목표인 책 제작을 성공적으로 완수했다. 제본 업체를 통해 무선제본, 하드커버 책을 제작했고, 교보문고 개인 출판 프로젝트를 통해 책을 출판했다. 교보문고 웹페이지에서 '이어질 이야기'를 검색하면 언제든지 책을 구매할 수 있다.

만일 이 글을 읽으며 무한도전 지원을 고민하는 이들이 있다면, 지스트 재학 중에 꼭 한 번쯤은 해보기를 권하고 싶다. 하고 싶은 일을 적극적으로 지지받을 수 있다는 것은 꽤 행복한 일이다.

광주 권역 내 학교를 중심으로 책을 기증했다. 현재 과학영재학교 광주과학고등학교에 본 프로젝트를 통해 제작한 책을 기증했으며, 추후 초, 중, 고등학교 및 지역 아동센터에 연락을 취하여 기증 기관을 늘려갈 계획이다. 또, 지스트 LG도서관에도 담당자분과 협의를 완료하여 추후 기증할 계획이다.

유치원을 대상으로 한 북콘서트 봉사를 진행했다. 봉사 대상 섭외는 김기웅 팀원, 북콘서트 내용 기획 및 진행은 이수민 팀원이 담당했다. 석문초병설유치원, 당산초등학교 병설유치원과 ZOOM을 통해 비대면 실시간

북콘서트를 진행했다. 동화구연과 이야기 내용 설명을 함께하며 아이들의 큰 호응을 이끌었다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

책을 만들고 싶어서 시작한 프로젝트였다. 프로젝트의 의미를 더하고자 책 기증과 북콘서트 봉사라는 추가적인 계획을 세웠다. 이 모든 걸 이번 프로젝트 기간 안에 완수할 수 있으리라 생각하지 못했지만, 모든 팀원이 함께 적극적으로 임했더니 결국 해낼 수 있었다. 처음 팀을 만들고 프로젝트를 시작할 때만 해도 어색한 분위기가 감도



6. GISTory팀_책 표지 및 삽화
7. 책 촬영 사진2_이러질 이야기
8. 회의사진_심수연 최정은 윤세림
9. 책 기증_광주과학고등학교
10. 북콘서트_석문초병설유치원_zoom화면



는 우리였지만, 이제는 만나기만 해도 즐거운 팀이 되었다. 좋은 팀원들과 함께해서 이렇게 좋은 결과를 얻을 수 있었다. 함께해준 팀원에게 감사하다.

처음 무한도전 프로젝트에 지원할 때 많이 망설였지만, 그때 고민에서 멈추지 않고 팀 구성 및 추진을 진행하기를 정말 잘했다고 생각한다. 학기 중에 학업과 병행하므로 힘든 일도 있었지만, 완성된 결과물들을 보니 정말 보람차다. 만일 이 글을 읽으며 무한도전 지원을 고민하는 이들이 있다면, 지스트 재학 중에 꼭 한 번쯤은 해보기를 권하고 싶다. 하고 싶은 일을 적극적으로 지지받을 수 있다는 것은 꽤 행복한 일이다.

앞으로도 남은 시간 동안 가능하다면 책 기증과 북콘서트 봉사를 더 해나갈 계획이다. 또, 할 수 있다면 다른 책들도 더 만들어보고 싶다. 작가로서의 첫 단추를 채운 기분이다.

바쁜 와중에도 항상 무한도전에 참여해준 팀원들, 본 프로젝트가 잘 마무리될 수 있도록 도와주신 GIST PRESS 박세미 선생님, 무한도전 담당 노해영 선생님께 감사드린다. 또, 우리 책을 읽어주신 모든 독자 여러분들 그리고 책 출판과 관련해 도움을 주신 모든 선배님들, 동기님들께도 감사를 표한다. 다소 무모했던, 혹은 용감했던 우리의 책 출판 여정은 여기에서 마치도록 하겠다.

유미의 드론들

신동민, 변유미, 원승범

아두이노를 이용하여 항공촬영용 드론을 제작하는 팀이다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

먼저 조립용 드론 세트를 이용해 1차적인 드론을 만들었다. 그러나 드론 조종 미숙으로 인하여 야외 구조물에 부딪힌 후 프레임과 프로펠러가 부서졌다.

이후 모터와 모터를 구동시키기 위한 ESC, 프로펠러, 배터리, 프레임, 드론의 두뇌 격인 FC를 선택하고 호환성을 조사한 뒤 2차 드론을 조립하였다. 그리고 기초적인 코딩을 통해 드론의 몇몇의 필수적인 세팅을 진행하였다. 결과적으로 10분 비행이 가능했고, 드론의 여러 원리들, 부품의 역할, 호환성들에 대해 알게 되었다.

3차 드론은 FPV(1인칭 영상 송수신, 드론의 시점에서 실시간으로 영상을 보며 조종)시스템과 3축 짐벌 및 액션캠을 추가하여 새로 구성하였다. 그러나 무게에 비해 모터의 출력이 나오지 않았고 모터와 배터리를 재 주문했으나 역시 출력이 부족하였다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

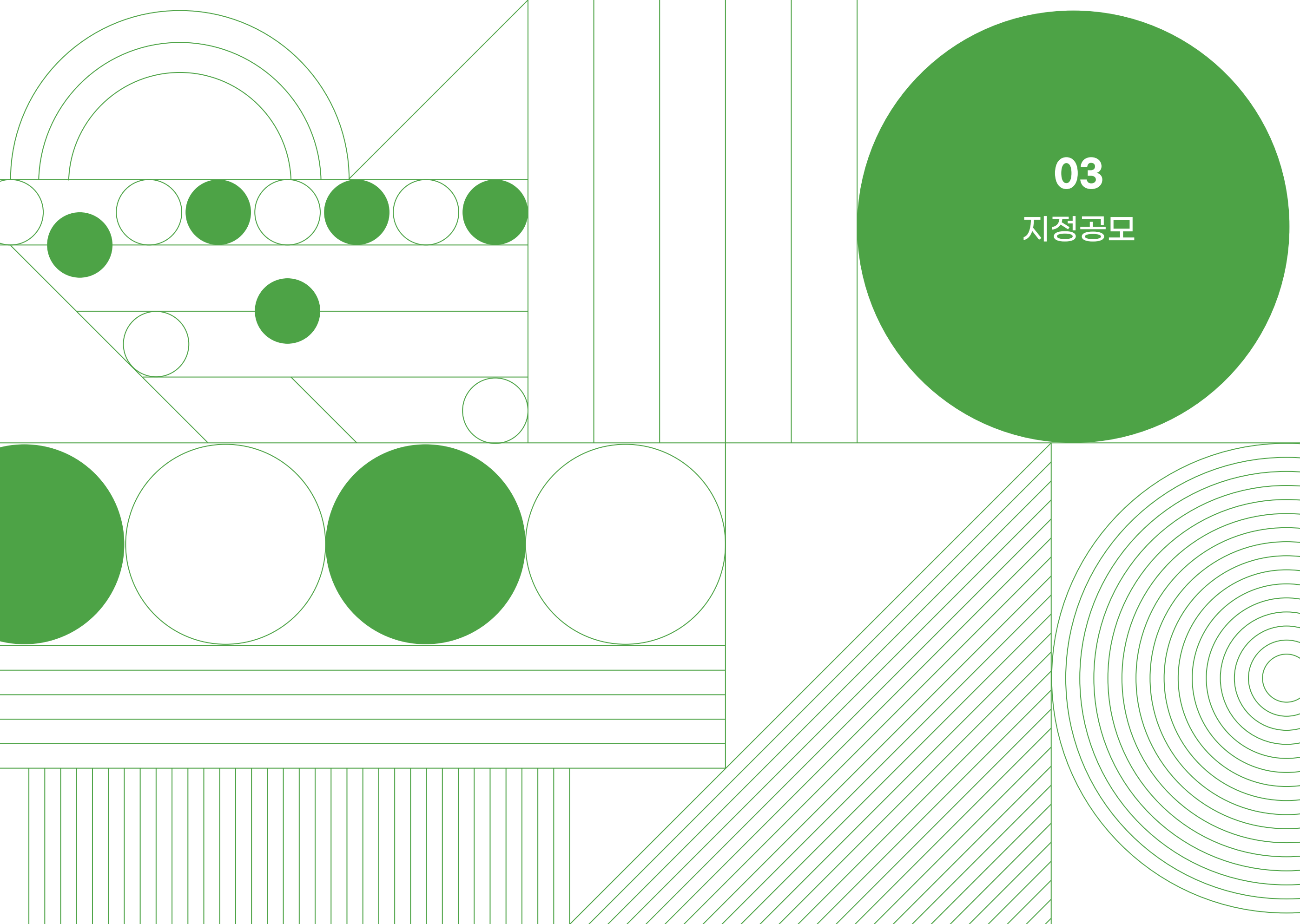
1, 2차 드론은 성공적이었으나 촬영을 위한 3차 드론은 앞서 언급했듯이 출력이 부족하였다. 출력을 더 늘릴 수는 있으나 더 출력을 늘릴시에는 드론 비행 자격증이 필요하기 때문에 불가능하였다. 드론의 중량을 줄이는 방법은 배터리의 용량을 줄이는 방법이나 계산결과 3분의 시간도 비행할 수 없었기에 비효율적이라 판단했다. 또 다른 방법으로는 4개의 프로펠러가 아닌 6개, 8개의 프로펠러를 사용하는 것이나 드론의 구성을 처음부터 다시해야하고, 예산이 부족하여 불가능하였다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

드론을 제작하면서 이론과 실체가 다르다는 것을 가장 많이 느꼈다. 30%의 출력 여유를 두고 계산하여 드론을 설계하더라도, 실제에서는 출력이 부족하였다. 가능하다면 이후에 6개, 8개의 프로펠러가 달린 드론을 구성해 보고 싶다.



유미의드론들



03

지정공모

Team Postcard

박주민, 유어진, 전미혜, 김은지

GIST 전용 커뮤니티 어플리케이션을 제작한다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

여름 방학 때 앱 개발 강의를 듣고, 유튜브, 트위터 클론 코딩을 하였습니다.
매주 금요일 줌 회의를 열어 어플리케이션을 어떻게 구성할 것인지 의논하였으며, 서로 모르는 것이 있으면 같이 해결하고자 하였습니다.
여름 방학때부터 본격적으로 앱 개발을 시작하며, 커뮤니티 앱 컨셉을 고려하여 구성 및 디자인을 정하였습니다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

이 프로젝트의 본질적인 기대효과는 지스트 학생들의 불편함을 개선하고, 학교 생활을 윤택하게 하는 것입니다.
이번 무한도전 프로젝트를 통해 학교 구성원들간의 커뮤니케이션을 높일 수 있는 커뮤니티 앱을 개발하였습니다.
특히, 강의 평가를 하는 섹션도 만듦으로써 기존에 신입생들이 겪은 수업 정보가 부족했던 문제점을 해결할 수 있습니다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

코딩 실력을 가장 빠르게 늘릴 수 있는 방법들 중 하나는 앱 제작과 같은 프로젝트에 참여하고, 서비스를 많은 사람들에게 제공하는 것입니다.
무한도전 프로젝트를 하면서 우리 팀원들은 모두 코딩 실력을 빠르게 키울 수 있었으며, 이번 프로젝트를 마친 이후에도 GIST 학생들에게 더 좋은 앱이나 웹 서비스를 제공할 것입니다. 그리고 만들었던 앱을 수정 및 보완한 뒤 학생들에게 배포할 예정입니다.

코딩 실력을 가장 빠르게 늘릴 수 있는 방법들 중 하나는 앱 제작과 같은 프로젝트에 참여하고, 서비스를 많은 사람들에게 제공하는 것입니다.

무한도전 프로젝트를 하면서 우리 팀원들은 모두 코딩 실력을 빠르게 키울 수 있었으며, 이번 프로젝트를 마친 이후에도 GIST 학생들에게 더 좋은 앱이나 웹서비스를 제공할 것입니다.



postcard 앱 동영상 플레이어

SNIG

윤준영, 정재홍, 김연혁, 김단은

팀 SNIG는 학부 1학년 한 명과 2학년 3명으로 이루어진 팀으로 강의평가 및 시간표 기능을 하는 앱인 JisungIn(지성인)을 만들기 위해 모인 팀이다. 시작은 기존의 웹에서의 강의평가 서비스를 앱으로 가져오기 위해 시작했다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

먼저 앱의 UI/UX 디자인부터 진행했다. 앱의 전체적인 UI는 강의평가를 중심으로 시작되었고 시간표의 경우에는 강의평가를 기반으로 편하게 시간표를 짤 수 있도록 추가하였다. 또한, 프로필 탭을 추가하여 사용자가 자신의 정보를 볼 수 있게 구성했다. 전반적인 디자인 작업은 Figma를 이용하여 진행되었다. 가상 회의를 통해 위의 탭들에 들어가야 하는 기능들에 대하여 세부 논의를 하고 정리한 내용을 Figma를 통해 구현하였다. 별첨 된 파일 중 SNIG_UI UX 디자인 사진 1을 보면 디자인 작업은 크게 4가지 섹션으로 구성된 것을 볼 수 있다. Schedule, Lecture, Profile, Login 총 4가지로 구성되어 있고 각 tab과 초기 페이지의 모습이다.

이후 앱의 FrontEnd 작업은 react-native를 이용하여 작업하였다. IOS와 android에서 동시에 빌드가 가능하도록 react-native를 선택했다. Schedule 페이지에서 시간표는 직접 커스터마이징해서 사용했고 BottomSheet의 경우 모달과 애니메이션 효과를 이용해 직접 구현했다. Memo는 asyncStorage를 이용하여 구현했고 임의로 uuid를 주어 생성한 순서대로 정렬할 수 있게 만들었다.

Lecture 페이지의 경우 새로운 창을 띄우기 위한 방식이 필요했는데 Stack navigation을 이용하여 구현했다. 별점을 통해 평가하는 방식은 star-rating 관련 라이브러리를 가져와 구현했다.

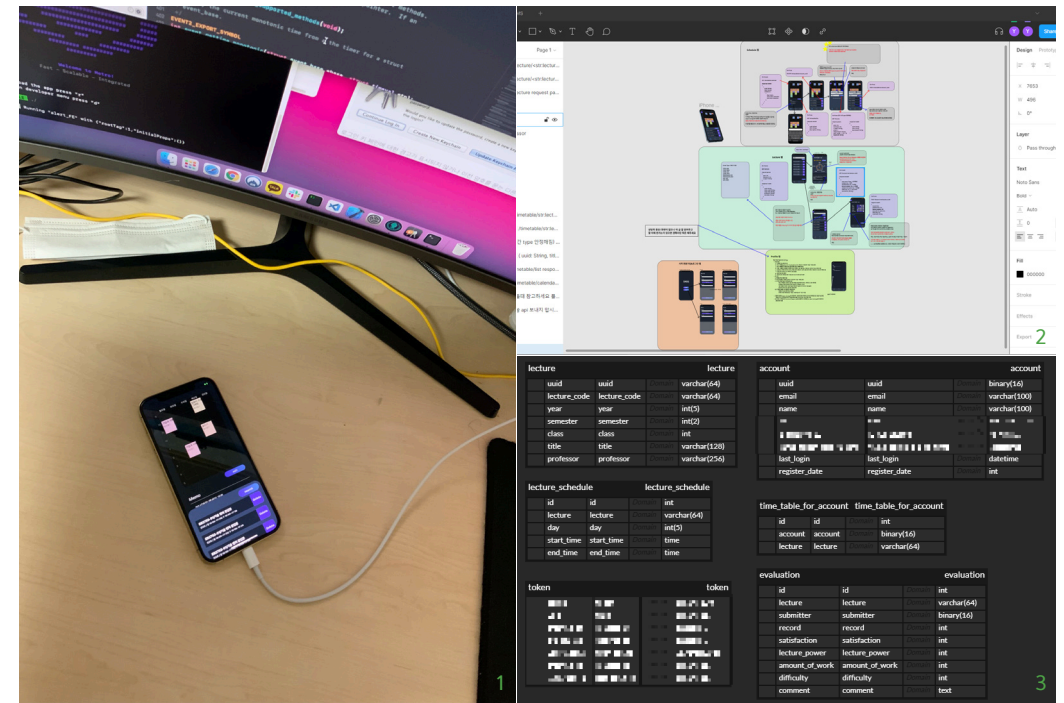
초기에 앱에 들어왔을 때는 로그인과 회원가입을 할 수 있도록 만들었다. Stack-navigation을 화면을 이었

으며 백 엔드와 연결하여 학생들에게 이메일을 보내고 인증을 받아 구현했다. 이후 사용자가 입력한 내용을 Profile 페이지에서 보여주도록 구현했다.

api로 BackEnd에서 데이터를 받아와 관리하는 과정에서는 redux를 사용하여 상태를 관리했고 saga를 사용하여 비동기 액션을 처리했다. Schedule에서 시간표와 현재 듣고 있는 강의, 들을 수 있는 강의 리스트를 가져와 보여줬고 Lecture에서 강의 리스트와 상세 평가를 가져와 게시했다.

BackEnd의 작업은 Flask를 사용하여 구성했고 관계형 데이터베이스인 MariaDB를 사용하여 제작하였고 AWS EC2 Linux 서버 위에서 배포하였다. 전체적인 데이터 베이스의 설계는 첨부된 SNIG_데이터 테이블과 같이 구성되었다, 계정 정보 및 인증 정보를 저장하는 Account, 교수, 이름 등 강의 정보를 저장하는 Lecture, 강의 시간 정보를 저장하는 Lecture Schedule, 해당 계정이 수강하고 있는 강의 정보를 저장하는 Time Table account, 계정 인증용 토큰을 저장하는 Token 그리고 강의평가 정보를 저장할 수 있도록 만든 Evaluation 파트로 구성했다.

전체적인 디렉토리 구성은 다음과 같다. DB/Mail 서버에 연결하는 데 필요한 유저 정보를 저장하는 Config, DB 서버와 연결해주는 Connector, Flask 서버를 구성하는데 필요한 상수 부분인 Constants, RestApi를 라우팅하기 위한 Endpoints 그리고 API를 만들 때 사용하는 함수들을 따로 분리하여 Methods에 저장하였다. 또한, 학교의 강좌 부분 정보를 계속 받아오기 위해 excel 파일을 파싱하여 DB에 정보를 전달하



1. 앱 구동
2. UI UX 디자인 사진
3. 데이터 테이블_블러처리

학생들의 더 나은 GIST 생활을 위한 앱을 만들었다는 생각에 뿌듯하다. 현재에 멈추지 않고 리팩토링을 거쳐 최적화와 보안 강화를 거쳐 앱을 더 발전시켜 나갈 계획이다.

는 Time Table Parser를 구성했다.

API는 총 세 부분으로 나누어 설계했다. 계정과 인증 부분을 구현하기 위해 Account를 구현했고 강의 검색 및 강의평가를 구현하기 위해 Lecture를 구현했다. 마지막으로 강의 시간표를 등록하기 위해 Timetable을 구현했다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

우리 학교 학생들만이 학교 이메일 인증을 통해서 가입하고 로그인 할 수 있게 앱을 만들었다. 앱에 로그인

하면 현재 수강하고 있는 강의를 볼 수 있는 시간표를 구현했으며 각 강의의 평가를 볼 수 있고 평가를 작성할 수 있게 서비스를 만들었다. 각 평가는 전체평가와 세부평가까지 이루어지며 개인적인 코멘트도 작성 할 수 있다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

학생들의 더 나은 GIST 생활을 위한 앱을 만들었다는 생각에 뿌듯하다. 현재에 멈추지 않고 리팩토링을 거쳐 최적화와 보안 강화를 거쳐 앱을 더 발전시켜 나갈 계획이다.

지코

배민열, 배철환, 신승빈

지코 팀은 코딩을 처음 접하여 어려움을 겪고 있는 지스트 학생들을 도울 수 있는 코딩 교육 앱을 제작하는 활동을 진행하였다. 실제 수업시간에 사용되는 개념들 위주로 내용을 구성하였으며, 설명은 한글로 되어 있어 언어의 장벽으로 수업을 따라가지 못하는 학생들을 도울 수 있도록 노력하였다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

앱 개발은 크게 앱 개발 학습, 코딩 개념 정리, 코딩 교육 앱 개발의 세 단계로 나누어 진행하였다. 앱 개발 학습 과정은 모든 팀원들이 앱 개발을 진행할 수 있을 만큼의 지식을 얻는 것을 목표로 진행하였다. 안드로이드 앱 프로그래밍 책을 교재로 스스로 공부하고, 연습문제를 풀어보며 학습하였다. 학습한 내용은 매주 진행되는 모임에서 공유하고, 궁금했던 부분이나 이해가 가지 않았던 부분은 서로 의논해 가면서 보충했다.

코딩 개념 정리 과정에서는 C언어의 내용들을 정리하였다. C언어는 코딩에서 가장 기초로 여겨지는 언어이며, 지스트 학생들이 가장 많이 듣는 코딩 과목 중 하나인 컴퓨터 프로그래밍 과목에서도 사용하므로, C언어를 선택하였다. 본 프로젝트에서는 C언어의 개념들을 총 12개의 대단원들로 구분하였으며, 각 대단원들의 핵심 키워드들을 소단원으로 다시 나누어 정리하였다. 12개의 대단원들을 팀원들에게 분배한 뒤, 각자가 정리한 내용들을 다른 팀원들에게 공유한 후, 피드백을 받아 수정하는 방식으로 코딩의 개념들을 정리하였다.

코딩 교육 앱 개발 과정에서는 그동안의 활동을 바탕으로 실제 앱 개발을 진행하였다. 그동안 정리한 C언어의 개념들을 앱의 학습 탭 부분에 옮겨 담았으며, 각 단원들과 연관된 문제들을 제작하거나, 인터넷에서 찾아 문제 탭 부분을 구성하였다. 또한, 그동안 학습한 앱 개발에 대한 지식들을 바탕으로 앱의 여러 기능이나 앱 디자인, 설정 기능을 추가했다.

수행결과에 대해 이야기 해주세요.

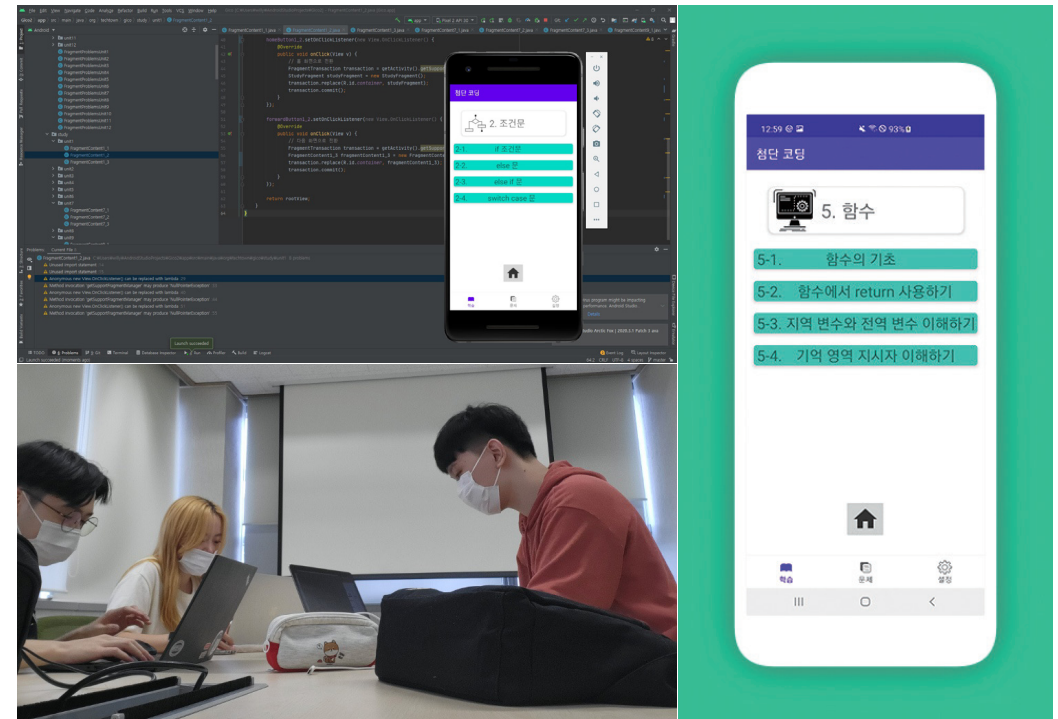
프로젝트 수행 결과로 '첨단 코딩'이라는 앱을 제작하였다. 앱은 학습 탭, 문제 탭, 설정 탭으로 구성된다. 학습 탭은 다시 대단원 탭, 소단원 탭, 내용 탭으로 나뉘며, 대단원 탭은 12가지의 대단원들을 각 단원에 맞는 아이콘과 함께 버튼 형식으로 나열하였다. 대단원 버튼을 누르면 해당하는 소단원 탭으로 연결되며, 소단원 탭에는 소단원들을 버튼 형식으로 나열하였다. 소단원 버튼을 누르면 해당하는 내용 탭으로 연결되며, 내용 탭에는 예시 코드와 실행 예시 등과 함께 내용을 정리하여 두었다.

문제 탭 역시 학습탭과 유사하게 구성하였다. 문제 탭에도 대단원 탭이 존재하며, 대단원을 누르면 대단원과 연관된 문제들이 나열된 문제집 탭으로 이동한다. 문제집 탭에서 원하는 문제를 누르면 해당하는 문제 탭으로 이동한다. 문제 탭에는 해당 문제의 설명과 함께, 외부 문제일 경우 문제 링크를 담아두었으며, 직접 낸 문제일 경우 실행 결과들을 담아두어 사용자들이 문제를 정확히 풀었는지 확인할 수 있도록 하였다.

설정 탭에서는 내용의 글자 크기 조절을 할 수 있다. 버튼을 누르면 글자 크기 조절 탭으로 이동하며, 이 탭에서 크기조절 버튼을 누를 때마다 글자의 크기가 조금씩 커진다. 글자 크기가 너무 커지면 다시 원래의 크기로 돌아온다.

그 외에도 앱에 여러 편의기능들을 구현하였다. 뒤로 가기 버튼 기능 구현으로 뒤로 가기 버튼을 눌렀을 때 앱의 종료 여부를 묻는 팝업창이 나타나도록 설정하였

앱 개발 환경



프로젝트 활동 사진

실제 앱 실행시 모습

어려움을 극복하고, 앱이 조금씩 완성되어 가는 것을 보며 얻는 보람은 개발 과정에서 받는 스트레스를 씻은 듯이 날려 주었으며, 우리가 앱 개발을 성공할 수 있을 것이라는 희망을 품게 해주었다.

으며, 화면 전환 시에 애니메이션을 넣어 사용자가 화면이 잘 전환된 것을 확인할 수 있도록 구성하였다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

프로젝트를 진행하면서 여러 어려움이 많았다. 우선 모임 일정을 맞추는 것부터 힘들었으며, 모두 앱 개발에 처음이었기 때문에 부족한 점이 많았다. 처음에 계획했던 것에서 여러 부분을 포기해야 하기도 했다. 하지만, 그러한 어려움을 극복하고, 앱이 조금씩 완성되어 가는 것을 보며 얻는 보람은 개발 과정에서 받는 스트레스를 씻은 듯이 날려 주었으며, 우리가 앱 개발을 성공할 수 있을 것이라는 희망을 품게 해주었다. 무한도전 프로젝트를 통해서 팀원 전체

는 프로젝트 진행 경험과 더불어 코딩 실력 향상, 협동 및 리더십 등의 여러 방면에서 많은 성장을 이룰 수 있었다. 프로젝트에 열심히 참여해준 팀원 모두, 그리고 이런 좋은 기회를 제공해준 지스트에게 감사의 말씀을 드린다.

지금까지는 앱의 기본 틀을 잡는데 주력하였다면, 앞으로는 앱에 다양한 기능을 추가해보고자 한다. 지스트 학생들에게 설문 조사를 진행하였을 때, 코딩에 대한 궁금증을 나눌 수 있는 커뮤니티 기능에 대한 요구가 많았다. 서버나 데이터베이스 등을 활용하여 이러한 요구를 충족하여 줄 수 있는 기능을 구현할 계획이다. 또한, C언어를 제외한 다양한 언어들에 대해서도 정보를 제공할 수 있도록 노력할 것이다. 앱 개발이 충분히 완료된다면 실제 출시에도 도전해보고자 한다.

지리아 GIRIA

이주찬, 김윤재, 권효재, 김여원

VUI를 적용한 교내 인공지능 스피커 제작한다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

가장 우선, 학교에 흩어져 있는 정보 및 교내 구성원들이 자주 물어보는 정보 들 혹은 원하는 정보들을 파악했다. 이 과정에서 설문조사 등이 적용이 되었 고, 교내 대부분의 사이트들을 조사해봤다. 이는 데이터수집과정에 해당한다. 또한 이렇게 정리한 정보들을 들어오는 질문들에 맞게, 그리고 결국 API설계 를 해야하기 때문에 이와 함께 데이터베이스 모델링을 진행한다.

이는 데이터 분석 및 모델링 단계에 해당한다. 이 과정에서 Django와 Node. js라는 백엔드 프레임워크 중 하나를 고르기로 의사결정 사안이 생겼고, 안정 성과 보안을 이유로 Django를 메인 백엔드 프레임워크로 사용하였다.

이후, 특정 목적과 쿼리 셋에 맞게 백엔드를 설계하고, 그에 맞는 정보들과 함 수들을 Mapping하는 API 및 url설계를 진행한다.

이것은 데이터처리단계에 해당할 수 있겠다. 또한 이렇게 API를 제작해놓으 면, NUGU Development kit을 활용해 이 Mapping을 Backend Proxy로 이 용해 다시 한 번 Nugu Play와 Mapping해준다. 그곳에서 동의어 처리와, 같 은 의미로 들어오는 다양한 질문들에 대한 input set을 만들어 준 후, 그것을 스스로 학습시키면 인공지능 스피커 Nugu Play kit이 완성된다.

이것은 배포 전 스스로 채팅의 형식으로 로컬에서 테스트를 진행할 수 있다. 결국 이렇게 테스트를 거치고, 추가적인 서버 안정화 및 버그들을 수정한 후, SKT에 꽤 복잡한 배포 심사 과정을 거쳐 허가를 받으면 다양한 기기에 우리 의 인공지능 스피커를 적용할 수 있다.

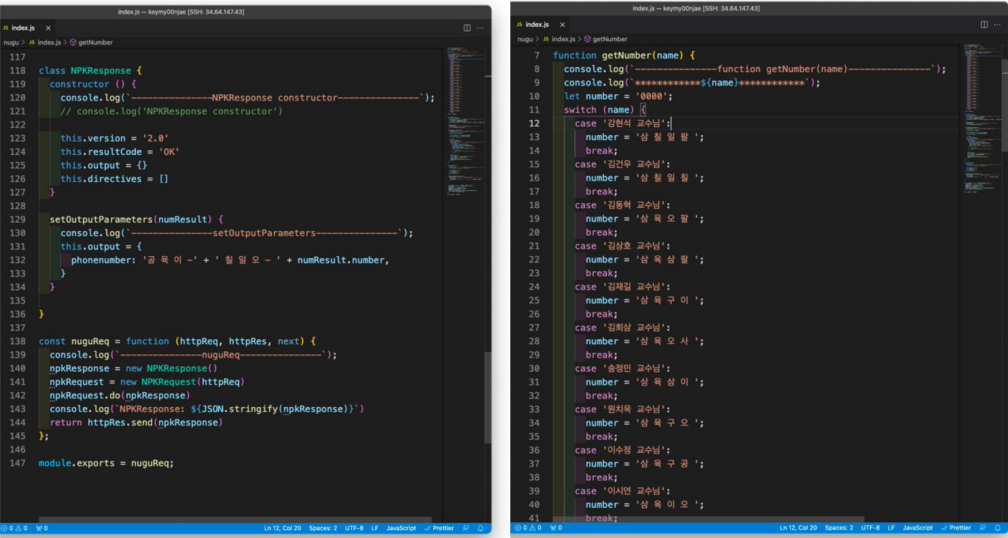
수행결과에 대해 이야기 해주세요.

우리는 앞선 과정에서 정확히는 테스트 과정의 일부와 서버 작업 일부까지 진 행할 수 있었다. 구체적으로는 설문조사를 통해 지스트 구성원들의 다양한 의 견들을 종합하여 정보들을 수집하였고, 교내 공식 홈페이지, 그리고 교내시설 및 위치정보들을 알기 위해 센터들 마다의 사이트를 모두 찾아봤다.

또한, 이렇게 데이터를 수집한 후 우선 포맷을 맞춰 엑셀에 저장했고, 이것을 서버와 데이터베이스에 옮기는 작업을 수행하였다. 하지만 이 과정에서 생각



정보수집



시제품제작

49 대역활장식	2종			
50 교무처	2종			
51 교무처	2종			
52 체육관	2종			
53 연구처	2종			
54 연구관리팀	2종			
55 연구지원팀	3종			
56 도서관 운영팀	3종			
57 대외협력처	3종			
58 대외협력팀	3종			
59 국제교류팀	3종			
60 기획처	3종			
61 기획팀	3종			
62 예산팀	3종			
63 홍보팀	3종			
64 기획실	4종			
65 감사부	4종			
66 안전센터	5종			
67 총장실	1종			
68 의무실	1종			
69 경영계획팀	1종	5		3
70 학부지원팀	1종			
71 국제대외협력	1종			
72 정보관리지원팀	1종			
73 편의장실	1종, 2종			
74 세무세무팀	1종, 2종, 3종			
75 세무실	1종, 4종			
76 정보실	1종			
77 관공연구관	지하1층, 1층	5		4
78 관공조리연구지원센터	지하1층			
79 관공실	1종			
80 편의장실	1종			
81 세무세무팀	2종			
82 세무세무지원센터	2종, 3종			

정보처리

보다 어려움이 많았고, 모든 정보들을 옮기는데에는 성 공하지 못했지만, 어느정도는 성공했다고 볼 수 있다. 또한, 테스트 케이스를 기초교육학부 교수님들의 연락 처 정도로 삼고, Nugu Play Kit에서 인공지능학습을 진 행하였는데, 이것은 성공적으로 진행되었다.

따라서 현재는 데이터 수집, 데이터 분석 및 모델링(일 부), 서버작업(일부)를 완성시켰다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

프로젝트를 진행하면서, 생각보다 API를 개발하는 것이 굉 장히 어렵다는 생각이 들었다. 또한, 교내에 정말 다양한 정보들이 많고, 그것을 꼼꼼하고 세세하게 하나하나 미리

그럼에도 확장 가능하고, 쉽게 수정이 가능하게 유연한 데이터 모델링을 진행하였고, 게다가 일부의 프로토타입은 만들 수 있음을 확인하였기 때문에 많은 희망을 볼 수 있었다.

준비해 놓는 다는 것이 굉장히 어려운 작업을 깨달았다. 또한, 서버와 관련해서는 보안과 관련된 작업도 신경을 써 야해서, 처음에는 굉장히 쉽게 생각하고 도전했지만 역시 그렇게 쉽지는 않았던 것 같다.

하지만 그럼에도, 확장 가능하고, 쉽게 수정이 가능하게 유 연한 데이터 모델링을 진행하였고, 게다가 일부의 프로토 타입은 만들 수 있음을 확인하였기 때문에, 많은 희망을 볼 수 있었고 기회가 된다면 이를 추가적으로 확장하여 교내 데이터들을 더 삽입하고, 교내 뿐만이 아닌 우선적으로 광 주 북구 지역, 혹은 다른 학교들, 그 외의 다양한 지역에 활 용할 수 있을 것이라고 생각이 된다.

Gijol

최은기, 최승규, 이승현

교내 졸업요건 전산 서비스 개발을 목표로 무한도전에 지원하게된 팀 Gijol이다.

수행과정에 대해 이야기 해주세요.

우선, 개발 실력 증진을 가장 큰 목표로 두고 프로젝트를 진행했다. 그에 따른 졸업 요건 확인 API개발과 API를 활용한 웹 어플리케이션 개발을 진행했다.

졸업 요건 확인 API 개발은 기존에 작성한 코드와 실제 교내 졸업요건을 확인해 알고리즘을 개발했다. 이 때 알고리즘에서 가장 중요시한 것은 “정확도”를 높이려 최선을 다해 코드를 작성했다. 이 알고리즘을 테스트하기 위해 자체적으로 테스트 코드를 작성해볼 경험도 있었으며, 실제 데이터로도 테스트와 검증은 꾸준히 진행해 알고리즘을 완성했다.

웹 어플리케이션 개발(Front-end) 부분에서는 UI를 직접 디자인하고 정보를 어떻게 잘 시각화할지 인포그래픽에 대한 고민을 많이했다. 그 결과 디자인 툴을 이용해 홈페이지 디자인을 직접해볼 수 있었고, 이를 확장해 웹 어플리케이션을 제작할 수 있었다.

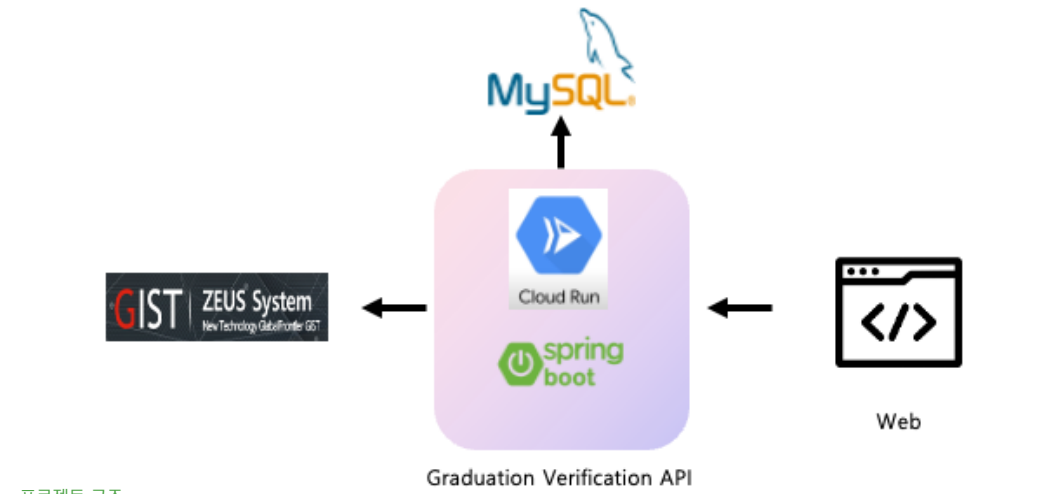
수행결과에 대해 이야기 해주세요.

프로젝트 수행 결과 API 개발을 완성할 수 있었다. 그럼에도 더 완벽한 정확성을 목표로 두고 있다. 또한, 웹 디자인을 직접 진행해 디자인을 바탕으로 코드를 작성할 수 있었다.

프로젝트 진행 소감 및 향후 계획이 있나요.

실패를 하는 것을 두려워하기 보다 도전이라는 것에 의미를 두고 프로젝트를 성공적으로 진행할 수 있어 매우 값진 성취감을 얻을 수 있었다. 학생으로서 금전적 부담도 최소화하면서 프로젝트를 진행할 수 있었으며, 중간 점검과 같은 학교의 적극적 지원도 프로젝트의 완성도를 높이는 데 큰 기여를 했다.

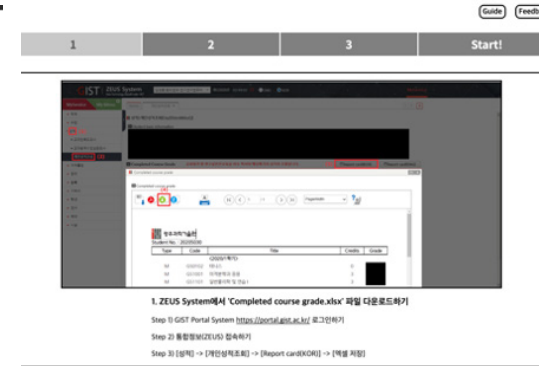
이후 서비스를 지속적으로 운영해나갈 계획이며, 유지보수와 학교와 협의를 진행할 계획이다. 이를 통해 졸업요건 전산화를 성공하는 것이 장기적이지 최종 프로젝트의 목표이다.



프로젝트 구조

분류	과목 코드	수강한 학업	과목명	이수 현황
Core english1	201501	이	영어 1 (1학년 1학기)	2/2
Core english2	2	이		2/2
Core english3	201512	이	영어 3 (1학년 2학기)	2/2
Core english4	2	이		2/2
Core english5	201561	이	영어 5 (1학년 3학기)	2/2
Core english6	202134	이	영어 6 (1학년 4학기)	2/2
Core english7	2	이		2/2
Core english8	201501	이	영어 8 (1학년 5학기)	2/2
Core english9	201501	이	영어 9 (1학년 6학기)	2/2
Core english10	201501	이	영어 10 (1학년 7학기)	2/2
Core english11	201501	이	영어 11 (1학년 8학기)	2/2
Core english12	201501	이	영어 12 (1학년 9학기)	2/2
Core english13	201501	이	영어 13 (1학년 10학기)	2/2
Core english14	201501	이	영어 14 (1학년 11학기)	2/2
Core english15	201501	이	영어 15 (1학년 12학기)	2/2
Core english16	201501	이	영어 16 (1학년 13학기)	2/2
Core english17	201501	이	영어 17 (1학년 14학기)	2/2
Core english18	201501	이	영어 18 (1학년 15학기)	2/2
Core english19	201501	이	영어 19 (1학년 16학기)	2/2
Core english20	201501	이	영어 20 (1학년 17학기)	2/2
Core english21	201501	이	영어 21 (1학년 18학기)	2/2
Core english22	201501	이	영어 22 (1학년 19학기)	2/2
Core english23	201501	이	영어 23 (1학년 20학기)	2/2
Core english24	201501	이	영어 24 (1학년 21학기)	2/2
Core english25	201501	이	영어 25 (1학년 22학기)	2/2
Core english26	201501	이	영어 26 (1학년 23학기)	2/2
Core english27	201501	이	영어 27 (1학년 24학기)	2/2
Core english28	201501	이	영어 28 (1학년 25학기)	2/2
Core english29	201501	이	영어 29 (1학년 26학기)	2/2
Core english30	201501	이	영어 30 (1학년 27학기)	2/2
Core english31	201501	이	영어 31 (1학년 28학기)	2/2
Core english32	201501	이	영어 32 (1학년 29학기)	2/2
Core english33	201501	이	영어 33 (1학년 30학기)	2/2
Core english34	201501	이	영어 34 (1학년 31학기)	2/2
Core english35	201501	이	영어 35 (1학년 32학기)	2/2
Core english36	201501	이	영어 36 (1학년 33학기)	2/2
Core english37	201501	이	영어 37 (1학년 34학기)	2/2
Core english38	201501	이	영어 38 (1학년 35학기)	2/2
Core english39	201501	이	영어 39 (1학년 36학기)	2/2
Core english40	201501	이	영어 40 (1학년 37학기)	2/2
Core english41	201501	이	영어 41 (1학년 38학기)	2/2
Core english42	201501	이	영어 42 (1학년 39학기)	2/2
Core english43	201501	이	영어 43 (1학년 40학기)	2/2
Core english44	201501	이	영어 44 (1학년 41학기)	2/2
Core english45	201501	이	영어 45 (1학년 42학기)	2/2
Core english46	201501	이	영어 46 (1학년 43학기)	2/2
Core english47	201501	이	영어 47 (1학년 44학기)	2/2
Core english48	201501	이	영어 48 (1학년 45학기)	2/2
Core english49	201501	이	영어 49 (1학년 46학기)	2/2
Core english50	201501	이	영어 50 (1학년 47학기)	2/2
Core english51	201501	이	영어 51 (1학년 48학기)	2/2
Core english52	201501	이	영어 52 (1학년 49학기)	2/2
Core english53	201501	이	영어 53 (1학년 50학기)	2/2
Core english54	201501	이	영어 54 (1학년 51학기)	2/2
Core english55	201501	이	영어 55 (1학년 52학기)	2/2
Core english56	201501	이	영어 56 (1학년 53학기)	2/2
Core english57	201501	이	영어 57 (1학년 54학기)	2/2
Core english58	201501	이	영어 58 (1학년 55학기)	2/2
Core english59	201501	이	영어 59 (1학년 56학기)	2/2
Core english60	201501	이	영어 60 (1학년 57학기)	2/2
Core english61	201501	이	영어 61 (1학년 58학기)	2/2
Core english62	201501	이	영어 62 (1학년 59학기)	2/2
Core english63	201501	이	영어 63 (1학년 60학기)	2/2
Core english64	201501	이	영어 64 (1학년 61학기)	2/2
Core english65	201501	이	영어 65 (1학년 62학기)	2/2
Core english66	201501	이	영어 66 (1학년 63학기)	2/2
Core english67	201501	이	영어 67 (1학년 64학기)	2/2
Core english68	201501	이	영어 68 (1학년 65학기)	2/2
Core english69	201501	이	영어 69 (1학년 66학기)	2/2
Core english70	201501	이	영어 70 (1학년 67학기)	2/2
Core english71	201501	이	영어 71 (1학년 68학기)	2/2
Core english72	201501	이	영어 72 (1학년 69학기)	2/2
Core english73	201501	이	영어 73 (1학년 70학기)	2/2
Core english74	201501	이	영어 74 (1학년 71학기)	2/2
Core english75	201501	이	영어 75 (1학년 72학기)	2/2
Core english76	201501	이	영어 76 (1학년 73학기)	2/2
Core english77	201501	이	영어 77 (1학년 74학기)	2/2
Core english78	201501	이	영어 78 (1학년 75학기)	2/2
Core english79	201501	이	영어 79 (1학년 76학기)	2/2
Core english80	201501	이	영어 80 (1학년 77학기)	2/2
Core english81	201501	이	영어 81 (1학년 78학기)	2/2
Core english82	201501	이	영어 82 (1학년 79학기)	2/2
Core english83	201501	이	영어 83 (1학년 80학기)	2/2
Core english84	201501	이	영어 84 (1학년 81학기)	2/2
Core english85	201501	이	영어 85 (1학년 82학기)	2/2
Core english86	201501	이	영어 86 (1학년 83학기)	2/2
Core english87	201501	이	영어 87 (1학년 84학기)	2/2
Core english88	201501	이	영어 88 (1학년 85학기)	2/2
Core english89	201501	이	영어 89 (1학년 86학기)	2/2
Core english90	201501	이	영어 90 (1학년 87학기)	2/2
Core english91	201501	이	영어 91 (1학년 88학기)	2/2
Core english92	201501	이	영어 92 (1학년 89학기)	2/2
Core english93	201501	이	영어 93 (1학년 90학기)	2/2
Core english94	201501	이	영어 94 (1학년 91학기)	2/2
Core english95	201501	이	영어 95 (1학년 92학기)	2/2
Core english96	201501	이	영어 96 (1학년 93학기)	2/2
Core english97	201501	이	영어 97 (1학년 94학기)	2/2
Core english98	201501	이	영어 98 (1학년 95학기)	2/2
Core english99	201501	이	영어 99 (1학년 96학기)	2/2
Core english100	201501	이	영어 100 (1학년 97학기)	2/2

API를 바탕으로 테스트를 진행한 모습

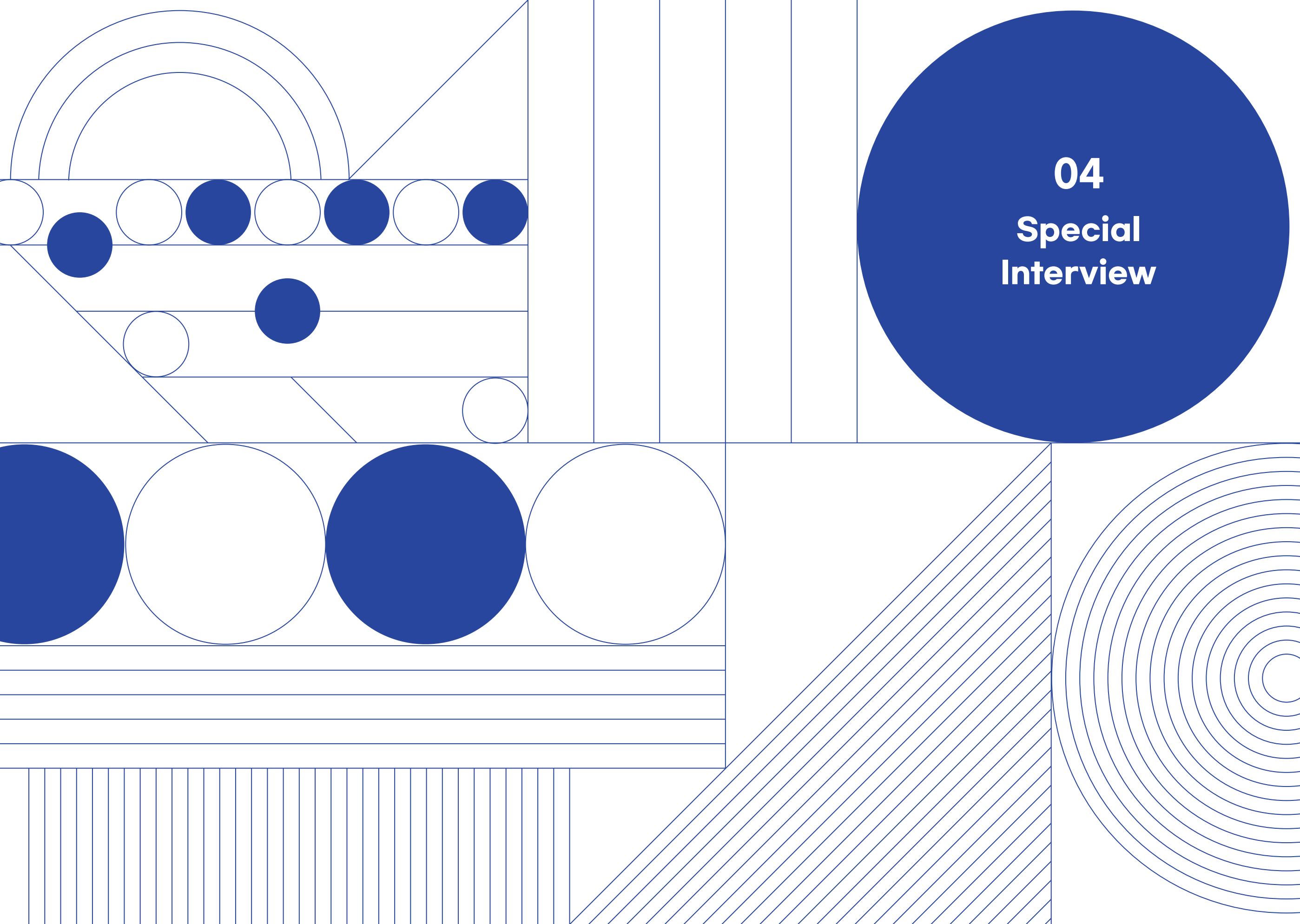


웹 어플리케이션을 디자인해 직접 코드로 시현한 모습

기초과학	영어1	선입생 영어	2/2	○
기초과학	영어2	영어2	2/2	○
기초과학	글쓰기	학술적 글쓰기	3/3	○
기초과학	영어1	선입생 영어	2/2	○
기초과학	영어2	영어2	2/2	○
기초과학	글쓰기	학술적 글쓰기	3/3	○
기초과학	영어1	선입생 영어	2/2	○
기초과학	영어2	영어2	2/2	○
기초과학	글쓰기	학술적 글쓰기	3/3	○

피드백 게시판 가기

인포그래픽의 프로토타입 중 하나이다



04

**Special
Interview**

Special Interview

만짚 토크

무한도전 프로젝트에는 세 개의 분야가 있다.
창의적 작품 제작 활동, 3CIP 역량 강화 그룹 활동, 지정공모.
각 분야별 팀장들과의 만남을 통해 솔직한 비하인드를 들어보았다.



창의적 작품 제작 활동
시고르자브종 팀장 **홍주영**



3CIP 역량 강화 그룹 활동
GISTory 팀장 **심수연**



지정공모(학교 생활 관련 어플리케이션 개발)
Gijoi 팀장 **최은기**

각자 팀을 소개해 주세요

주영 안녕하세요, AI 강아지 의류 플랫폼 어플리케이션 “얼리어뎀터”를 만드는 “시고르자브종”팀입니다. 사진을 통해 강아지의 신체 사이즈를 측정할 수 있는 AI 기술을 개발하여, 소비자와 판매자 모두의 사이즈 문제를 해결해주는 강아지 의류 플랫폼 앱을 개발하였습니다. 현재 이 프로젝트로 사업자등록을 냈고, 저는 팀 시고르자브종 대표 홍주영입니다.

수연 저는 책나무 흔들기 프로젝트를 통해 소설책 제작, 출판 및 책 기증, 북 콘서트 봉사를 진행한 ‘GISTory’팀 팀장 심수연입니다! 저희 팀은 소설 담당 팀원 심수연, 김선수, 김기웅, 이수민, 최정은, 그림 담당 팀원 윤세림으로 구성되어 있습니다.

은기 지스트의 졸업요건을 확인하는 어플리케이션을 만드는 ‘Gijoi’입니다.

무한도전 프로젝트는 어떻게 알게 되었나요?

주영 주변 친구들을 통해 알게 된 것 같아요. ‘하고 싶은 일 맘대로 하게 해주는데 지원금도 주고, 학점도 준다.’라고. 대학 생활 중에 하고 싶은 일들이 정말 많은 사람이라서, 꼭 해야겠다고 생각했어요.

수연 올해 초, 신입생 특방에 공유된 무한도전 소개 카드뉴스를 보고 관심을 가지게 됐어요. 또, 2020년에 무한도전 팀장을 하셨던 선배님께 여쭙보았을 때 지스트 재학 중에 꼭 해보면 좋은 프로젝트라고 말씀해 주셔서 지원을 결심했어요.

은기 작년에 무한도전 5기 ‘지스트신문’팀에서 활동했기 때문에 알고 있었습니다. 너무 좋은 활동이라는 생각이 들어서 이번에는 팀장으로 지원하게 되었어요.

무한도전 프로젝트에 참여한 이유는 무엇인가요?

주영 서비스 기획과 개발에 관심이 많은 친구들과 어플리케이션을 만들기로 했는데, 무한도전 프로젝트를 통해 지원과 멘토링 등을 받을 수 있을 것 같아 참여하게 되었습니다.

수연 고등학교 3학년 때 책을 만들어보고 싶어서 도서관에 개인 출판 방법을 소개한 책들을 계속 신청해서 읽었는데, 취미로 간단하게 도전하기에는 꽤 복잡하고 많은 예산이 들더라고요. 무한도전에서 학생들이 하고 싶은 일을 적극적으로 지원해 준다는 이야기를 듣고, 이 프로젝트라면 그런 걱정 없이 마음껏 책을 만들어볼 수 있을 것 같아 도전해 보고 싶었습니다.

은기 지출 프로젝트는 원래 다른 동아리에서 진행 중이었는데, 마무리가 원활하지 않았어요. 학교의 지원을 받아 조금 더 공신력 있고 완성도 높은 작업을 진행하고 싶어 참여했습니다.

평소 도전을 즐기는 타입인가요? (본인의 MBTI는?)

주영 네. 저는 하고 싶은 일이 많고, 새로운 일 해보는

걸 정말 좋아해요. 일을 벌이는 스타일이라, 항상 시간이 모자라죠... 제 MBTI는 바뀐긴 하는데, 제일 최근에는 ENTP 나왔습니다.

수연 제 성격 자체가 도전을 좋아하고 일을 벌이는 타입이에요. 지금도 하고 있는 게 많고, (웃음) 예전에 MBTI 검사했을 때 ISFJ가 나왔어요.

은기 도전을 엄청 좋아하진 않지만 해야겠다고 생각해요. 보통 도전하려면 리스크를 감수해야 하는데, 무한도전은 학교에서 금전적으로 지원해주고 책임감도 갖게 해주셔서 용기 내서 도전해 보게 된 것 같아요. 저는 INFP입니다.

팀원은 어떻게 모집했나요?

주영 처음 팀원들은 “융합 캡스톤 디자인”이라는 수업을 통해 모였고, 이후 제가 속해있는 창업동아리와 지스트 내외에 모집 공고를 올려서 지금의 팀원을 모으게 되었습니다.

수연 저는 문예 창작 동아리인 ‘사각사각’에서 글, 그림 스터디를 진행 중이었는데요. 함께 팀 하고 싶은 분들에게 개인적으로 연락을 드렸어요. 초면에 연락드리기도 하고, 많이 거절당하고, 설득하고. 이걸 1,2주 동안 진행하며 6명이 모이게 됐어요.

은기 기존에 프로젝트 하던 분들과 함께하고 싶었지만,

주영

창업을 본격적으로 시작하게 되었어요.

졸업 이후 선택지에 ‘취업’, ‘대학원’ 이외에 ‘창업’이라는

선택지가 떠오르고 있어요. 특히 평소 학교 수업에서 나아가

우리가 출시 가능한 제품을 만들어낸다는 데에서 책임감도 많아지고,

생각할 게 정말 많다는 걸 알아가고 있어요.

다들 사정이 있으셔서 새로운 팀원을 구해야 했어요. 열정과 책임감을 가지고 도전하고 싶은 친구를 모집하려고 했던 것 같아요.

팀 이름은 어떻게 정했나요?

주영 저희가 강아지 관련 서비스를 만드니까 ‘시고르 자브종’이라는 이름이 딱 떠올랐는데, 팀원들이 좋아해 줘서 결정하게 됐어요. 가끔씩 저희 팀명의 뜻을 모르는 분들을 만나면 “어, 시고르자브종 모르세요? 우리나라에서 제일 유명한 강아지 종인데?” 하면서 얘기해드릴 때 재밌어요.

수연 특방을 만들고 조금은 어색한 상황에서 익명투표로 진행했는데, 책나무 흔들기와 지스토리라는 이름이 선정됐어요.

은기 간단하게 지스트 졸업요건을 줄여서 지줄(Gijol)이라고 지었어요.

프로젝트 수행 중 어려움이 있었나요?

(있었다면 어떻게 극복했나요?)

주영 프로젝트 수행 중의 어려움은 그렇게 없었던 것 같아요.

수연 책에 들어갈 소설 자체를 구성하고 작성하는 것도 어려웠지만, 책 형태로 편집하는 게 어려웠어요. 출판사 편집자 업무를 간접 체험하는 느낌이 들기도 했어요. 각 제본, 출판 업체마다 요구하는 페이지 규격이 전부 달라서 표지 및 본문 편집에 상당한 어려움을 겪었어요. 일과 과제를 제외한 모든 시간을 편집에 쏟아부어 몇 주간의 사투를 벌인 후 완성 파일을 만들 수 있었어요. 팀원들과 함께 출판 편집 내용을 찾아보고 주변에 무한도전으로 출판 프로젝트를 이미 진행해 보신 분, 그리고 GIST 출판사인 GIST PRESS 박세미 직원분

께 많은 자문을 구해서 성공적으로 편집을 완성할 수 있었습니다.

은기 저희는 UI 구성이 가장 어려웠던 것 같아요.

예산 사용하면서 어려움이 있었나요?

주영 처음에 서류 처리가 익숙하지 않아서 시간이 오래 걸렸는데, 큰 어려움은 없었던 것 같아요.

수연 4월에 세운 계획서와 그 이후로 7개월 동안 진행되는 프로젝트의 예산 사용이 전부 일치하기는 사실상 어려워요. 계획서와 실사용액이 많이 달라지는 듯 걱정이 되어서 무한도전 담당자분께 정말 많이 질문드렸던 것 같습니다.

은기 아무래도 큰돈이다 보니 조심스럽게 사용했던 것 같아요. 저 같은 경우는 정산해 본 경험이 있어서 괜찮았지만, 처음인 팀들은 정산 과정이 조금 어려울 수 있을 것 같아요.

‘실패해도 괜찮아, 한번 도전해 보는 거야’, 무한

도전의 캐치프레이즈잖아요. 실패했을 때 어려

움을 극복하는 본인만의 노하우가 있나요?

주영 감정적으로 무너질만한 일일수록 이성적으로 대하려고 하는 것 같아요. “왜 실패했지? 그럼 이제 뭘 하면 되지?”하고.

수연 저는 꿈을 크게 가져요. 그리고 그 꿈이 이뤄진 먼 미래를 바라봐요. 그렇게 되면 여기에 주저앉아 있어서는 꿈을 이룰 수 없다는 것을 자각하는 순간이 찾아와요. 그때 다시 일어나서 달려요. 넘어졌을 때 무조건 바로 일어날 수는 없잖아요, 억지로 일어났다가 더 크게 다쳐서 다시 달릴 수 없을지도 모르고요. 인생은 마라톤이라고 생각해요. 저는 천천히, 하지만 꾸준히 나아가는 것을 목표로 살고 있습니다.

수연

저는 꿈을 크게 가져요. 그리고 그 꿈이 이뤄진 먼 미래를 바라봐요.

넘어졌을 때 무조건 바로 일어날 수는 없잖아요.

억지로 일어났다가 더 크게 다쳐서 다시 달릴 수 없을지도 모르고요.

인생은 마라톤이라고 생각해요.

저는 천천히, 꾸준히 나아가는 것을 목표로 살고 있습니다.

은기 실패했을 때 가장 중요한 건 시간이라고 생각해요. 실패해도 위안 삼을 시간을 기다리려고 해요. 시간이 다 해결해 주니까요.(웃음) 실패한 뒤에 개인적으로 쉬면서 기다리는 게 중요하고, 마음의 안정이 찾아오면 왜 실패했는지 분석하고 똑같은 실패를 겪지 않도록 고민할 것 같아요. 실패도 도전을 성공으로 이끄는 요소 중 하나라고 생각해요. 누구나 실패는 하잖아요. 너무 큰 충격으로만 받아들이지 않으면 될 것 같아요.

협업하고 싶었던 팀이 있나요?

주영 지스트에서 유튜브 영상을 제작하는 팀이 있는데, 저희 시고르자브종에서 일하는 걸 브이로그로 만들면 재밌겠다는 이야기를 한 적이 있어요. 같이 일해봤다면 재밌었을 것 같습니다.

수연 촬영 스튜디오를 운영하는 팀(momentist)에서 저희 완성본 책을 멋지게 찍어보고 싶었어요. 제가 워낙 시간이 나질 않아서 촬영 예약 신청을 하지 못했지만, 기회가 된다면 해보고 싶어요.

은기 다른 지정공모 분야를 보니 재밌는 주제로 진행하는 팀이 많더라고요. 다들 학교 어플리케이션을 제작하는 건데, 한곳으로 모아서 협업해보면 좋지 않을까 싶었어요. 우선 저희 팀은 API를 만들어서 다른 팀도 쉽게 저희 앱을 사용할 수 있도록 계획 중이에요.

성과 발표회를 준비하고 있을 텐데,

가장 신경 써서 발표할 부분은 무엇인가요?

주영 무한도전 프로젝트를 진행하면서 이 기간 동안 저희가 얼마나 많은 성장을 했는지에 초점을 맞춰 발표할 예정입니다.

수연 모두가 함께 진행한 프로젝트이기에 팀원들이 각자 열심히 수행한 부분을 빠짐없이 부각해서 보여주려

고 노력하고 있어요. 다 같이 열심히 참여했기 때문에, 모두가 공평하게 조명되기를 바라요.

은기 가장 신경 쓸 부분은 2가지인데요. 첫 번째로 무한도전에 참여한 이유가 정확도 검증 때문이었거든요. 학적팀 졸업요건 담당하시는 분께 자문을 구해서 최대한 완성도 있게 마무리 후 발표하고 싶어요. 두 번째는 저희 앱을 사용하는 사람들을 위해 UI처럼 시각적인 부분도 잘 마무리하고 싶어요.

무한도전 프로젝트 시작 전과 후의 나를 비교해 본

다면, 개인적으로 생긴 변화가 있을까요?

주영 창업을 본격적으로 시작하게 되었어요. 졸업 이후 선택지에 ‘취업’, ‘대학원’ 이외에 ‘창업’이라는 선택지가 떠오르고 있어요. 특히 평소 학교 수업에서 나아가 우리가 출시 가능한 제품을 만들어낸다는 데에서 책임감도 많아지고, 생각할 게 정말 많다는 걸 알아가고 있었어요.

수연 일생에 한 번은 꼭 해보고 싶었던 책 출판을 드디어 해내서 기뻐요. 그리고 좋은 팀원을 알게 되어 더 기쁩니다. 함께하며 정신적으로 많이 성장했고, 팀장으로서 리더십과 책임감도 키울 수 있었어요. 예산이 크다 보니 스타트업을 끌어간다는 느낌이 들더라고요. 학기 중에 다른 일들을 병행하며 스트레스를 심하게 받았는데, 무한도전 프로젝트 진행할 때는 머리를 식히고 재정비하는 시간을 가졌습니다. 바쁜 일상의 브레이크가 된 것 같아 다행이라고 생각합니다. 제가 팀플을 그렇게 좋아하지 않는데, 하고 싶은 일이니까 팀플이더라도 제가 일을 조금 더 많이 하더라도 재미있었던 것 같아요. 마지막으로 책에 실릴 소설을 쓰며 자신을 돌아보는 시간을 가졌어요. 60여 쪽의 장편 분량 소설은 처음 써봤는데, 긴 분량의 글을 완결 지으며 성취감을 느꼈



창의적 역량제와 활동

우지직 아두심플하다 Mighty G:ST1 momentist 이지 투게더 유브절만

G-Base 열차 시고르자브중 지봉이 WFCM 가이스트 TPMS

3CIP 그룹활동

막무한도전 엔에푸들 로망스 GiSTory 유미의 드론들

지정공모

Team Postcard SNIG 지코 GIRIA Gijol

Special Interview

딴짓 토크 워드 클라우드



광주과학기술원