

CSE NEWSLETTER

@ PNU

부산대학교 정보컴퓨터공학부 뉴스레터

- 01 정컴 소식 정컴인의 밤, 졸업과제경진대회 시상식, 신입생면담, 신입생OT, 예비대학교, 대학원설명회, 초청특강, 학위수여식, 모바일 홈페이지 오픈, 학사일정
- 03 교수 동정 칼럼 (양세양 교수) 04 동문 동정 동문인터뷰 벤처기업특집
- 07 학부 동정 학부생 인터뷰, 학생회 소식
- 09 대학원 동정 대학원생 인터뷰, 동아리 소개

제6호 2014년 3월 1일

발행처 부산대학교 정보컴퓨터공학부 발행인 이도훈 발행일 2014. 3. 1.
 주소 부산시 금정구 부산대학교 63번길 2 컴퓨터공학관(201) 6410호 | 051-510-1436 |
 홈페이지 <http://www.cse.pusan.ac.kr> 페이스북 <https://www.facebook.com/pnucse>
 디자인 디자인웍스 | 051-248-1513

정컴 소식

정컴인의 밤



지난 11월 15일 1박 2일간 정보컴퓨터공학부 학생들이 주최한 2013년도 정컴인의 밤 행사가 열렸다. 행사 시작 시간인 2시 30분부터 해운대 청소년 수련원에서 컨텐츠가 진행됐다. 저녁식사 후 열린 가요제에서 5팀이 결선에 진출하여 1등상에 손동길 팀(이경준, 손동길, 김태경, 손덕현, 김관우)이, 인기상에 마재윤 팀(마재윤)이 수상하여 각각 현금 10만원, 5만원을 부상으로 지급 받았다. 다음날 아침을 먹은 후 해산하는 것으로 행사가 모두 종료됐다. 학부생, 대학원생 및 교수님 등 정보컴퓨터공학부 구성원들의 유대감 결속과 친목도모를 위해 기획된 본 행사는 학부생 88명여과 우균 교수가 참가했다.

졸업과제경진대회 시상식



지난 1월 7일 화요일 14시에 부산대학교 자연대연구실 426호에서 2013 정보컴퓨터공학부 졸업과제 경진대회 시상식이 진행됐다. 수상 팀은 총 4팀으로 우수 팀에게는 상장과 함께 상금이 수여됐다.

수상의 영광을 안은 팀은 '교통 관련 빅데이터를 이용한 온톨로지 기반 개인화 서비스'를 주제로 한 두각조 팀(10 안영민, 10 최지혜 / 분과 : 소프트웨어시스템, 지도교수 : 염근혁)과 '카메라를 이용한 터치스크린 구현'을 주제로 한 비전터치 팀(07 최우영, 10 김다영, 10 우지연 / 분과 : 지능형시스템, 지도교수 : 김민환), 'Physically Unclonable Function의 FPGA 구현 및 성능분석'을 주제로 한 J.D.K 팀(05 박종규, 08 김경훈, 09 반다은 / 분과 : 컴퓨터시스템, 지도교수 : 김호원), 'Vision to Touch'를 주제로 한 TEAM 6402 팀(07 조현기, 07 오현우, 10 박보국 / 분과 : 컴퓨터시스템II, 지도교수 : 이정태)이다.

신입생의 신입생에 의한 신입생을 위한 정보컴퓨터공학부 신입생맞이 행사 "신입생면담, 신입생OT, 예비대학교"



우리학부에서는 2014년 3월 입학하는 14학번 신입생들의 학교생활 적응을 위한 다양한 컨텐츠를 준비했다.

2014년 2월 7일과 8일 양일간 컴퓨터공학관 6202 강의실에서 학생회 주최의 정보컴퓨터공학부 신입생면담이 진행됐다. 오후 2시부터 시작 된 본 행사는 많은 신입생이 참석했으며 학과소개 및 학교행사소개에 이은 신입생의 유대감을 높이기 위한 게임들이 있었다. 행사 종료 후 다 함께 뒤풀이 장소로 이동하여 친목을 더했다.



또한 2월 12일 오후 2시, 컴퓨터공학관 6208강의실에서 학과 주최의 신입생 오리엔테이션(이하 OT)이 열렸다. 본 OT에서는 정보컴퓨터공학부 신입생들을 대상으로 한 이도훈 학부장의 대학과 대학생활 전반에 대한 소개와 학과 소개에 이어 학과 조교의 학사행정에 관한 설명이 있었다.

2014년 정보컴퓨터공학부 신입생 예비대학교는 지난 2월 14-15일 1박 2일간 양산 해운 청소년 수련원에서 진행되었다. 예비대학교는 체전과 레크리에이션 등으로 구성되었으며 특히 체전은 맥풀기, 여왕벌 닭싸움, 짝피구, 다리 개수 줄이기, 미션달리기 등의 조별 대항 형식의 활동으로 신입생들 간의 친목을 도모할 수 있었던 시간이 되었다. 이어 오후 8시에 진행 된 레크리에이션은 조별 장기자랑과 재학생들의 공연으로 구성되었다. 밤에는 각자 숙소로 돌아가 선후배간의 친목을 더했으며 15일 오전 10시 예비대학교 졸업식 후 기념사진 촬영을 마친 뒤 다 함께 학교로 이동하여 행사를 모두 마쳤다.



대학원 설명회 및 Open Lab.



2013년 11월 20일 수요일 정보컴퓨터공학부 3, 4학년 학부생을 대상으로 대학원 설명회 및 Open Lab. 행사가 열렸다. 먼저 컴퓨터공학관 6202호에서 12시부터 13시까지 약 1시간에 걸친 전체 설명회를 진행했다. 본 전체 설명회에서는 이도훈 학부장의 대학원 소개에 이어 각 연구실에서 직접 제작한 연구실 소개 동영상 상영됐다. 또한 간단한 점심과 각 연구실의 소개 자료 등이 배부됐다. 이어 13시부터 18시까지 각자 관심 있는 대학원 연구실을 자유롭게 방문하여 연구실 견학과 상담을 하는 Open Lab. 행사를 진행했다. 마지막으로 교수님, 대학원생, 학부생들이 함께 모여 식사하는 뒤풀이 시간을 가졌다. 총 43명의 학부생이 참가해 대학원에 대한 정보를 얻을 수 있었던 유익한 시간이었다.

한편, 전자전기컴퓨터공학과 컴퓨터공학전공 일반 대학원은 병렬 멀티미디어, 신경 회로망 및 로봇 비전, 컴퓨터 비전, 유비쿼터스 컴퓨팅 데이터베이스, 컴퓨터 네트워크, 인공지능, 모바일 시스템, 그래픽스 응용, SOC 자동설계, 데이터베이스 및 인터넷 컴퓨팅, 지능형 시스템, 시공간 데이터베이스, 임베디드 네트워크 시스템, 소프트웨어 공학, 시각&생명 의학 컴퓨팅, 차세대 방송 통신, 임베디드 시스템, 프로그래밍 언어, 이동 통신, 소프트웨어 품질 검증 및 테스트 자동화, 네트워크 컴퓨팅, 유비쿼터스 컴퓨팅, 정보보호 및 IoT에 관한 연구를 수행하고 있으며 지난 12월, 1월에 걸친 전기모집에 이어 2014년 5~6월경 후기모집을 진행할 예정이다.

윤은영 변리사 초청 특강



우리 학부에서는 지난 11월 28일 목요일, 16시 30분에 윤은영 변리사 초청 특강을 개최했다. "IT기술과 지적재산권"을 주제로 한 본 특강은 컴퓨터공학관

6202호에서 약 1시간 동안 진행됐다.

이도훈 학부장의 인사말에 이어 윤은영 변리사는 특허의 개념과 특징, 저작권과의 차이점을 예시를 들어 설명하고 실제 기업 간의 특허 이슈와 특허 괴물에 대한 소개로 학부생들의 이목을 집중시켰다. 이어 특허출원의 요건과 그 방법, 특허 침해와 저작권 침해에 대해 설명했으며 마지막으로 질의응답을 통해 평소 지적재산권에 대해 궁금했던 것들을 해결하는 시간을 가졌다. 정해진 시간을 훌쩍 넘기며 많은 질문이 오가는 열정적인 분위기 속에서 행사가 종료됐다. 지적재산권에 대한 이해를 높일 수 있었던 유익한 시간이었다.

2013년 전기 학위수여식

지난 2월 21일 금요일 2013학년도 부산대학교 전기 학위 수여식이 열렸다. 우리 학부에서는 학부생 92명, 석사 24명, 박사 1명으로 총 120여명의 졸업 인원이 학사 모를 썼다. 컴퓨터공학관 앞이 사진을 찍는 인파로 북적거렸다. 활기차고 즐거운 분위기 속에서 2013학년도 부산대학교 전기 학위 수여식을 성공적으로 마쳤다.



정보컴퓨터공학부 모바일 홈페이지 오픈



정보컴퓨터공학부에서는 2014년 3월 초 정보컴퓨터공학부 모바일 홈페이지를 오픈했다. 주소는 'm.cse.pusan.ac.kr'이며 QR 코드를 통해서도 접속할 수 있다. 모바일 홈페이지를 통해 여러 게시판 중 가장 이용량이 많은 게시판인 공지사항, 취업게시판, 컴퓨터실, 질문&답변, 수업게시판, 기타행사, 자유게시판, 담벼락 등의 게시판을 모바일 상에서 편리하게 이용할 수 있다.



박종성 학생, 2013 국제로봇콘테스트-지능형 SoC 로봇워 대통령상 수상



본 학부 4학년 박종성 학생(09학번)은 산업통상자원부가 주최한 "2013 국제로봇콘테스트-지능형 SoC 로봇워"에 팀으로 참가하여 HURO-Competition 부문에서 대통령상을 수상했다. 메탈파이터 로봇에 내장된 카메라 영상을 분석해 메탈파이터가 장애물을 빨리 통과해야 하는 경진대회에서 가장 우수한 성적을 거둬 수상의 영광을 안았다. 시상식은 지난 10월 27일, 일산 킨텍스에서 열렸다.

한편, 박종성 학생은 웨어러블컴퓨터경진대회에 팀으로 출전하여 사자마비 장애인인 스마트폰을 제어할 수 있는 스마트 컨트롤러인 "Secondary Input Device(SID)" 작품으로 동상을 수상하기도 하였다. 시상식은 지난 11월 8일, 카이스트에서 열렸다.

학사일정

2014. 03. 03.	1학기 개강
2014. 03. 03 ~ 03. 07	1학기 수강정정
2014. 03. 03	입학식
2014. 03. 13 ~ 03. 14	1학기 2차 폐강강좌 공고
2014. 03. 13 ~ 03. 14	1학기 폐강강좌 수강신청자 수강 정정
2014. 03. 17	1학기 학정출석부 배부
2014. 03. 17 ~ 03. 21	후기 학위청구자격 종합시험
2014. 03. 21	후기 학위청구자격 외국어시험
2014. 04. 04	1학기 수업일수 1/3선
2014. 04. 08	후기 학위청구 심사용 논문 제출
2014. 04. 21 ~ 04. 25	1학기 중간고사
2014. 04. 23	1학기 수업일수 1/2선
2014. 05. 08 ~ 05. 13	여름계절수업 수강대상자 복학신청
2014. 05. 13	1학기 수업일수 2/3선
2014. 05. 15	개교기념일
2014. 05. 16 ~ 05. 19	여름계절수업 희망과목담기
2014. 05. 20 ~ 05. 22	여름계절수업 수강신청
2014. 05. 29 ~ 05. 30	여름계절수업 수강정정
2014. 06. 02 ~ 06. 16	제2학기 재입학신청
2014. 06. 11 ~ 06. 13	여름계절수업 등록금납부
2014. 06. 16 ~ 06. 20	1학기 기말고사
2014. 06. 19 ~ 07. 11	2학기 국문·영문 교수계획표 입력
2014. 06. 21	여름휴가 시작
2014. 06. 23 ~ 07. 18	여름계절수업

동문인터뷰 벤처기업특집 - 록앤올 (석사 99학번 박종환, 석사 97학번 김원태, 석사 98학번 신명진)

졸업 후 창업의 길로 들어선 네 동문을 만나보았다. 다음은 록앤올 창업멤버인 김원태, 박종환, 신명진 동문과 Favorie의 공동대표이자 CEO인 김광휘 동문과의 일문일답이다.

록앤올은 내비게이션 어플 '김기사'를 개발한 기업으로 록앤올 창업멤버인 김원태, 박종환, 신명진 동문이 2005년에 세계최초의 휴대폰 일체형 내비게이션 서비스인 KTF K-Ways서비스를 상용화시킨 경험을 가지고 KTF의 내비게이션 서비스의 개발과 운영을 담당하고 있던 중 1999년 한국에 아이폰이 처음으로 도입되면서 더 이상 내비게이션 서비스를 이동통신사의 협력사가 아니어도 직접 할 수 있다는 가능성을 발견하고는 회사를 창업했다. 그 당시 이동통신사의 내비게이션 서비스는 피쳐폰용 서비스를 스마트폰용으로 그대로 포팅 해 놓은 수준이었기 때문에 스마트폰에 적합한 기능(소셜 기능 접목)과 UI를 가진 내비게이션을 개발한다면 충분히 승산이 있다고 판단하여 김기사 서비스를 개발하게 되었다고 한다. 다음은 세 동문과의 일문일답이다.

Q 세분이 어떻게 만나 한 회사를 설립하게 되셨나요?

A. 박종환 : 김원태 대표와는 학부시절 동기로 벌써 23년이나 함께 하고 있습니다. 제가 1999년 부산대학교 인공지능연구실에 입학해서 석사과정을 다니던 중 우연히 벤처기업을 처음 알게 된 것도 당시 서울에서 벤처기업을 다니고 있던 김대표의 사무실에 놀러갔던 것이 계기가 되었습니다. 신명진 부사장은 김대표의 GIS연구실 1년 후배로 연구실 졸업 후 서울에서 GIS관련 회사에서 병역특례를 받고 있던 중 김대표의 권유로 2002년 포인트아이(주)에 합류해서 지금까지 LBS사업을 같이 하고 있습니다.

Q '김기사'의 경쟁력은 무엇이라고 생각하시나요?

A. 김기사 서비스의 가장 큰 경쟁력은 사용자들 간에 서로 소통할 수 있는 소셜(Social) 기능과 Crowd Sourcing 방식의 정확한 실시간 교통정보 생성, 내비게이션뿐만 아니라 다양한 부가정보(맛집, 주차장, 대리운전 등)들을 제공해주는 플랫폼을 지향한다는 점입니다.

Q 제작 과정에서 재미있었던 일을 말씀해 주신다면?

A. 박종환 / 김원태 : 서비스를 출시하기 얼마 전까지 서비스 이름을 정하지 못해 고민했었습니다. 그 당시 내비게이션 서비스 이름은 OONavi나 OOMap같은류의 이름밖에 없었는데 그런 이름이 아닌 독특한 이름을 찾던 중 신명진 부사장이 김기사라는 이름을 제안했습니다. 처음엔 이름이 너무 촌스럽다고 생각이 들었는데 촌스러운 이름이다보니 사람들이 쉽게 기억해주고 친근



(좌) 김원태대표, 신명진부사장, 박종환대표

감을 느낀다는 점을 알게 되어 지금은 잘했다고 생각합니다. 2011년 3월 11일 오전에 김기사 서비스를 출시 했는데 그날 12시에 일본 대지진이 나서 오픈 후 보름 정도를 지진뉴스 때문에 묻혔던 기억이 나네요.

A. 신명진 : 사실 전 과정이 다 재미있었습니다. 그것은 다른 대기업 서비스를 만드는 용역 작업이 아니라 우리 이름, 우리 자체 서비스를 만든다는 즐거움 때문이었습니다. 또 수년간 함께 해 왔던 좋은 사람들, 좋은 팀과 함께 개발한다는 것, 우리의 철학, 우리의 생각을 마음껏 서비스에 녹여 낼 수 있다는 것이 정말 재미있었습니다.

Q 반대로 힘들었던 일을 말씀해 주신다면?

A. 박종환 / 김원태 : 대기업들의 사업영역에 조그마한 벤처기업이 뛰어들다고 하니 참엔 냉소적인 반응과 얼마나 가겠어? 라는 주변의 시선들이 있었습니다. 그래서 초기엔 지도나 교통정보와 같은 내비게이션에 꼭 필요한 콘텐츠를 비교적 좋은 조건에 받을 수 있었는데 서비스가 잘되자 우호적이던 협력사들이 콘텐츠 비용을 올리고 견제하기 시작했습니다. 무료 중심의 한국 내비게이션 사업 환경에서 사용자는 많지만 아직 수익모델이 없던 시절 지속적으로 늘어가는 비용을 감당하기 어려워 고민했던 시기가 있었네요. 2012년과 2013년 1차, 2차 투자 유치를 통해서 이러한 고민들을 해결했지만 역시나 돈 문제가 가장 어려웠던 것 같습니다.

A. 신명진 : 어플을 자체적으로 만드는 것은 힘들지 않습니다. 다만 초기에 회사에 자금의 여유가 없다보니 이 통사의 용역 사업을 했었는데 여러 가지 문제가 많았습니다. 그것 때문에 우리가 계획하고 있던 어플 개발을 시작도

하기 전에 직원들이 힘들어 하고 의욕을 상실하게 되는 것 때문에 힘들었습니다. 첫 번째 위기였던 것 같습니다. 돈이 부족한 것 보다 직원들의 의욕 상실은 더 큰 문제이기 때문입니다. 다행히 잘 마무리 되어 완전히 새 마음으로 다시 시작하게 되었습니다.

Q 어플 제작 후 가장 큰 기쁨의 순간이 있다면?

A. 박종환/김원태 : 처음에 김기사를 오픈할 때는 한 달 무료사용 후 월 0.99달러 유료결제를 해야 하는 유료 서비스였습니다. 주변의 친구들과 지인들도 결제를 하지 않고 무료 내비를 사용할 때 많은 사용자들이 무료내비가 있음에도 불구하고 김기사 서비스를 유료 결제할 때 정말 기뻐했습니다. 그리고 2010년 연말 대한민국 모바일 앱 어워드(방송통신위원회 주최)에서 대상을 수상하고 2011년 대한민국 인터넷대상 국무 총리상을 수상했을 때의 기쁨은 지금도 잊을 수가 없습니다.

A. 신명진 : 아무래도 첫 번째 서비스를 Open한 2010년 3월 11일입니다. 그날 다운로드 받는 사람은 많지는 않았지만 그냥 받아주는 것만으로도 고맙습니다. 아무런 홍보를 하지도 않았고 그냥 앱 스토어에 올려놓기만 했는데 말입니다. 그날 직원들끼리 한 달에 가입자가 몇 명이 될지 내가를 했었던 기억이 나네요.

Q 학부 때는 어떤 학생이셨나요?

A. 박종환 : 제가 입학했던 1991년은 학생운동이 활발하던 시기였어요. 등록금 투쟁, 한총련 출범식 등 매년 캠퍼스 내에서 시위가 빈번했지요. 그래서 학교 공부 이외에 학생회 운동에 관심을 가지고 활발한 활동을 했고

동문회 활동도 열심히 했던 기억이 납니다. 물론 학과 공부도 하긴 했지만 컴퓨터 프로그래밍 쪽으로는 그리 재능이 없었던 같아요. 그러다 졸업할 무렵에 IMF가 터져서 취직마저 잘 되지 않았던 불운한 세대라고 생각했던 기억이 납니다. 하지만 IMF덕분에 대한민국에 많은 벤처기업들이 우후죽순처럼 생겼으니 지금 생각해보면 이러한 모든 환경들이 현재 제가 벤처기업을 할 수 있는 기반이 되었다고 생각이 되네요.

A. 신명진 : 그냥 운동만 좋아했었던 것 같습니다. 아마도 친구들도 저를 그렇게 기억할 것 같고요, 당시 과 동아리 페가수스(축구), 엘리펀트(배구)에 가입해서 열심히 했었던 기억이 있습니다. 제가 운이 좋게 둘 다 동아리 대표 선수로 나갔었는데 당시 자연대 체전에서 둘 다 우승을 하게 되었던 기억이 있습니다. 그냥 선배들과 함께 어울려서 운동하는 게 즐거웠었던 같습니다.

Q 대학원 시절의 일상생활에 대해 말씀해 주신다면?

A. 박종환 : 저는 대학원을 1년밖에 다니지 않아 많은 기억을 가지고 있지 않습니다. 당시 지도교수님이셨던 권혁철 교수님께서 다시 받아주셔서 2013년에 재입학해서 올해 14년 만에 졸업을 할 예정입니다.

A. 신명진 : 이기준 지도 교수님 아래서 열심히(?) 공부했었던 것 같네요. 1년차 때는 열심히 선배들 심부름도 하고 논문 읽고 발표하고, 선배들한테 아단맞고, 우는 동키 달래고……. 짧은 기간이었지만 정말 많은 것을 배우고 느꼈던 시기였던 것 같습니다. 그냥 일상도 없이 밤새고 연구실에서 자고 하는 것이 일상이었던 것 같습니다.

Q 학부 1학년 신입생이 된다면 어떤 대학생활을 하고 싶으신가요?

A. 박종환 : 예전에 원 없이 많이 놀았던 만큼 이젠 열심히 학부공부를 해보고 싶어요. 특히 프로그래밍 기초와 실전연습을 많이 해보고 싶네요. 정말 내가 재능이 없는 건지 다시 확인해보고 싶네요. ^^

A. 신명진 : 대학 다니면서 한 번도 미팅이나 소개팅을 해본 적이 없습니다. 지금 생각해보면 왜 그랬을까? 싶을 정도로 미팅이나 소개팅은 다 거절했거든요. 그런 억지스런(?) 만남이 싫다고 느꼈었나 봅니다. 다시 학부 1학년이 된다면 여러 사람들을 많이 만나보고 싶습니다. 물론 그 덕에 지금의 와이프를 만나 잘 살고 있지만요. ^^

Q 대학 공부나 대학 생활이 창업을 하고 회사를 꾸려 나가는데 있어 어떤 도움이 되었다고 (또는 영향을 주었다고) 생각하시나요?

A. 박종환 : 대학원 1년차 때 연구실에서 참 많은 연구과제를 했던 기억이 납니다. 그때 밤을 새며 제안서를 쓰고 연구 활동을 했던 경험들이 사회에서 회사생활을 하고 특히 창업 후 회사를 운영하는 데 많은 도움이 되었습니다. 그때는 정말 힘들고 싫었었는데……. 교수님 정말 감사합니다. ^^



내비게이션 어플 '김기사'

A. 신명진 : 전 개인적으로 100% 도움이 되었다고 생각이 됩니다. 지겨운 숙제를 해결하기 위해 밤도 새보고, 친구들과 토론도 하고, Term 프로젝트 해봤던 그 모든 과정들이 정말 창업에도 중요한 부분 중에 하나이기 때문입니다. 그러면서 선배, 후배들과 만남을 통해 사람을 이해하게 되고 하는 것들이 많은 도움이 되지 않았나 생각이 듭니다.

Q 벤처 창업을 꿈꾸는 후배들에게 해주고 싶은 조언이 있으시다면?

A. 박종환 : 혼자하지 말고 같이 하라고 이야기하고 싶어요. 창업이라는 게 개발만 잘 한다고 해서 성공할 수 있는 것이 아니고 경영, 기술개발, 홍보, 마케팅 등 다양한 분야의 전문경험이 필요하기 때문에 이러한 모든 전문성을 갖추지 못했다면 꼭 주변의 믿고 같이 할 수 있는 공동 창업자들과 함께 할 것을 권유하고 싶습니다. 대한민국의 창업환경이 예전보다 많이 좋아진 것이 사실이지만 여전히 창업의 성공확률이 매우 낮고 실패할 경우 신용불량자로 낙인찍혀 재기가 어려운 것이 현실입니다.

A. 신명진 : 벤처 창업을 꿈꾸지 말고 내가 하고 싶은 일에 집중하고 미치라라고 말하고 싶네요. 정말 내가 하고 싶은 일, 이 일이 아니면 안 될 것 같은 생각이 들지 않는다면 하지 않았으면 좋겠습니다. 정말 내가 하고 있는 일, 내가 하고 싶은 일에 미칠 수 있다면 창업은 결과가 아니라 과정이 될 것이기 때문입니다.

Q 대학원과 취업사이에서 고민하는 졸업생들에게 해주고 싶은 조언이 있으시다면?

A. 박종환 : 대학원을 가든 취업을 하든 자신의 목표를 명확하게 세우고 그것을 성취하기 위해 묵묵히 전진하는 것이 필요합니다. 단순히 회사 이름만 보고 회사를 선택하거나 아무 생각 없이 대학원을 진학하는 것은 시간만 낭비할 확률이 높습니다. 대기업이 입사하고 다닐 때는 멋지게 보이겠지만 개인의 개성과 능력을 키워줄 수 없는 경직된 조직이므로 창업을 염두에 두고 있다면 대기업보다는 벤처기업으로 눈을 돌리는 것이 좋다고 생각합니다.

A. 신명진 : 대학원과 취업사이를 고민하고 있지 않은 후배라면 조언할 필요가 없겠지만 대학원과 취업사이를 고민하는 후배라면 대학원을 가라고 하고 싶습니다. 물론 본인이 하고 싶은 공부가 있다면 더 좋겠죠. 제 개인적으로는 대학원을 통해서 얻게 된 것이 많았기 때문에 더 그렇게 조언해 주고 싶습니다.

Q 최근 가장 큰 관심사는 무엇인가요?

A. 박종환/김원태 : 올해 일본시장에 진출할 계획을 가지고 있습니다. 한국 시장이 너무 좁은 반면에 가까운 일본이나 중국 시장은 매우 크고 잠재력이 많아서 반드시 올해 일본시장에서 선풍적인 인기를 끄는 내비게이션 서비스를 출시해서 글로벌 기업으로 성장시킬 겁니다.

A. 신명진 : 당연히 김기사 서비스겠지만, 최근에 가장 큰 관심사는 K팝스타 프로그램? ^^; 누가 우승할지 관심이 많습니다. 그냥 거기에 나와 있는 친구들이 춤도 노래도 잘하고 혹 어른들이 말하는 헛바람(?)이 들어 있을지 모르지만 자기 꿈에 대한 진지한 고민과 열정이 참 멋져 보입니다. '나는 저 나이에 저런 꿈이 없었던 것 같은데…….' 하는 생각을 하면서 말입니다. 나이 40을 넘긴 제게도 자국이 되는 이유라고 할까요.

Q 최근 사는 낙이 있다면?

A. 박종환 : 최근에 직원들이 많이 늘었어요. 최근에 신명진 부사장의 연구실 후배 2명도 입사를 해서 사무실이 너무 복잡해요. 회사의 목표를 공유하고 함께 꿈을 향해 전진하는 직원들의 모습을 보면 절로 미소가 나옵니다.

A. 신명진 : 힘들었던 업그레이드 이후 직원들과 함께 하는 회식? 그리고 당연히 가족입니다. 와이프와 8살 된 아들이 있는데요. 주말에 가끔 아들과 축구하러 가는 재미가 쏠쏠합니다.

Q 앞으로 이루고 싶은 꿈이 있다면?

A. 박종환/김원태 : 올해 일본시장을 성공적으로 진출하고 내년엔 중국시장으로 진출해서 꼭 세계 속의 LBS전문기업인 록앤올(주)이 되고 싶어요. 그래서 우리 회사의 모든 구성원들과 가족들이 행복해졌으면 좋겠습니다.

A. 신명진 : 예전에는 해외 진출하면 항상 미국을 생각했었는데, 그보다도 더 중요한 시장으로 생각이 되는 일본과 중국에서 한 번 붙어보고 싶습니다. 우리가 정말 어느 정도인지 얼마나 할 수 있는지 정말 궁금합니다.

박종환(석사 99) 록앤올 공동대표
E-mail : leon0070@locnall.com
김원태(석사 97) 록앤올 공동대표
E-mail : wtkim@locnall.com
신명진(석사 98) 록앤올 부사장
E-mail : mjshin@locnall.com

동문인터뷰 벤처기업특집 - Favorie (05학번 김광휘)



2013년 그래픽스응용연구실에서 석사과정을 졸업하고 창업하고 있는 김광휘 동문을 만나보았다. 김광휘 동문은 대학원 11학번으로 대학원 시절 계산사진학이라는 분야를 연구했고 현재 창업하고 있는 Favorie의 공동대표이자 CEO역할을 맡아 iPhone용 사진 앱을 개발하고 있다. Favorie는 기업명이자 김광휘 동문이 개발중인 앱의 이름으로서 관심있는 사진첩들을 즐겨찾기 하고 내 사진을 보듯 쉽게 다시 찾아보고 의견을 나눌 수 있는 사진 갤러리이다. Favorie는 친구들의 사진, 동아리 사진들을 보기 위해 매번 찾아다니는 불편함을 해결하여 다양한 서비스(facebook, flickr, twitter, instagram, 스마트폰갤러리)에 있는 사진들을 한 곳에 모아서 볼 수 있다. 여행을 다니면서 맛집을 찾아가거나 사진을 촬영하는 것을 좋아한다는 김광휘 동문. 다음은 김동문과의 일문일답이다.

Q. 창업하신 회사는 어떤 회사인가요?

A. 저희는 회사명과 동일한 Favorie라는 기억하고 싶은 추억들을 즐겨찾기하고 쉽게 다시 찾아볼 수 있는 갤러리 앱을 만들고 있습니다. 작년에 같이 졸업한 SQUARE (구 OOS연구실) 이정욱씨와 공동창업을 하고 있습니다. 스타트업치고는 독특하게 세 명의 개발자로 이루어져 있고 디자이너를 구하고 있는 중입니다. 작년에 미국에서 3개월간 인큐베이팅을 받았고 올해 다시 진출하기 위해서 준비하고 있습니다.

Q. 김동문의 전체적인 창업스토리를 들려주신다면?

A. 대학원 졸업하면서 PNU Tech-Startup 2기로 선정

이 되어 창업자원을 받으면서 창업을 시작하였습니다. 그리고 미국은 비자 문제가 있어서 차선책인 캐나다에서 우선 창업하려고 캐나다 워킹홀리데이 비자를 받고 출국을 준비하던 중 창업진흥원의 글로벌청년창업활성화 사업에 선정되어 7월부터 9월까지 3개월간 실리콘밸리에서 인큐베이팅을 받았습니다. 글로벌청년창업활성화 사업에 지원하고 선정되기까지 과정이 굉장히 드라마틱했습니다. 이 사업이 있는지도 모르고 있다가 친구에게 정보를 듣게 되었고 확인해보니까 벌써 지원기간이 마감되고 4일이나 지나있었습니다. 그런데 신기하게도 지원기간이 일주일 연장되었고 급히 사업계획서를 작성해서 서류심사를 통과할 수 있었습니다. 미국 도착해서 처음 저희 아이템을 발표했을 때에는 반응이 너무 좋지 않았습니다. 사진이라는 말이 나오는 순간 매력도가 50%로 떨어지고 공유라는 말이 이어지면 더 이상 관심이 없어진다고 하더군요. 3개월간 비즈니스 모델을 변화시켜가면서 점차 반응이 좋아지고 최종발표에서는 꽤 긍정적인 피드백을 받을 수 있어서 신기하고 재미있었습니다.

Q. 회사 창업의 계기와 창업의 과정에서 겪었던 난관이 있다면?

A. 학부 2학년 겨울 방학에 동계세계문화탐방이라는 학교 공모전에 Fumars 후배들과 지원하여 실리콘밸리에 다녀왔습니다. 그 때 미국에서 권도균 프라이어 대표님을 보였었는데 기업은 단순히 돈을 버는 것이 목적이 아니라 고객이 지불한 비용에 대해 더 높은 가치를 제공해서 전체적으로 봤을 때 세상의 가치를 높이는 것이라고 하신 말씀이 굉장히 인상 깊게 남았습니다. 사람들의 불편을 해결하는 것을 만들자 라는 제 추상적인 꿈이 창업을 통해 이뤄질 수 있겠다고 생각하게 된 것이지요. 그 때부터 창업에 관심을 가지게 되었고 졸업 후 창업을 하게 되었습니다.

처음에 창업할 때 정욱이형과 얘기했던 것은 수익이 많이 날 수 있는 것이 아니더라도 고객의 불편을 해소해 줄 수 있는 제품들을 만들어보자고 시작했습니다. 그런데 실제 창업하면서 비즈니스 규모가 너무 작다, 수익이 나기 어려운 모델이다, 새로운 비즈니스 모델을 만들어야 하지 않겠느냐는 피드백이 많이 와서 어떻게 해야 하나 고민할 때가 어려웠습니다. 아직도 풀지 못한 숙제이지요.

Q. 국내 벤처 기업으로서의 선택도 있으셨을 텐데 실리콘밸리로 진출하시게 된 이유는 무엇인가요?

A. 저희의 창업자체가 젊어서 이것저것 다 할 수 있을 때 다양한 경험을 하면서 많이 배우자라는 목표가 있었기 때문에 리스크가 있더라도 실리콘 벨리에서 창업을 하기로 하였습니다. 개발자라면 한번은 꿈꿔봤을 실리콘 벨리에서는 어떻게 창업하고 있으며 그 속에서 함께

창업하면서 많은 것을 배울 수 있다고 생각했거든요. 나중에 나이가 들면 가정이 있으니 국내에서는 할 수 있어도 해외로는 나가기 쉽지 않겠다는 점도 하나의 이유였습니다.

Q. 창업 아이템을 생각 하게 된 계기가 있다면?

A. 제가 사진 촬영하는 것을 좋아해서 사진을 많이 촬영하는 편인데 그 사진들을 정리하는 것이 불편한 문제가 있었습니다. 그리고 단순히 제 사진만 정리하는 것까지는 그나마 할 만한데 동아리에서 다른 사람들이 촬영한 사진들은 공유하기도 불편하고 어디 올려두면 다시 들어가서 보기도 불편하더라고요. 그래서 이 문제를 해결하기 위해서 Favorie를 만들게 되었습니다.

Q. 창업 아이템을 만드는 과정에서 있었던 재미있었던 일?

A. 원래 저희 회사 이름을 Emotion Driven Development의 약자로 EDD라고 정했는데 미국에 가서 보니 정부 기관인 Employment Development Department와 이름이 같더라고요. 행사 같은데 가서 명함을 주면 EDD에서 왔어요? 라고 하면서 알아보시는 분들이 있어서 당황스럽기도 하고 재미있는 경험이었습니다.

Q. 창업 아이템을 만드는 과정에서 있었던 힘들었던 일?

A. 비즈니스 모델이란 개념 자체를 몰라서 도대체 무엇을 어떻게 생각하고 정의해야 하는지 방법 자체가 어려웠습니다. 실리콘밸리팀 선발과정에서나 인큐베이팅 과정에서 비즈니스모델 캔버스를 그리라고 하는데 어떻게 그려야하는지 막막하고, 부정적인 피드백이 계속 이어질 때 이거 정말 하면 안 되는 비즈니스인지 어떻게 길을 찾아야 할지가 어려웠습니다.

Q. 창업 후 가장 큰 기쁨의 순간이 있다면?

A. 고객이 저희 아이템을 써보고 정말 유용하고 필요했던 제품이었다고 기뻐하면서 사용할 때가 가장 기분이 좋습니다. 작년 12월 코엑스에서 있었던 벤처창업박람회회에서 부스를 지원받았었는데 관람객이 저희 제품을 사용해보면서 우와! 할 때 기분이 정말 좋았습니다.

Q. 학부 때는 어떤 학생이셨나요?

A. 넓은 시야를 가지고 싶어서 이것저것 많은 것을 시도해보는 비뻬(?) 학생이었습니다. 동아리 활동도 많이 했었고 대회에도 많이 나갔었거든요. 이것도 하고 싶고 저것도 하고 싶어 하는 하고집? 휴학도 한 번 안하고 정말 정신없이 다닌 것 같아요. 그리고 새로운 것이 나오면 써보는 것을 좋아해서 새로운 기기가 나오면 먼저 사서 써보는 등 최신 기술 트렌드를 따라가는 것을 즐겼던 것 같습니다.

Q. 대학원 시절의 일상생활은?

A. 거의 일 년 내내 연구실에서 살았습니다. 자취방도 연구실 바로 근처라 자리만 가고요 ^^;; 국내외 학회도 많이 다녔었습니다. 제주는도 일 년에 두 세 번씩 간 것 같고 해외에는 프라하, 쿠알라룸푸르, 타이중, 상하이, 장가계 등에 갔었습니다.

Q. 학부 1학년 신입생이 된다면 어떤 대학생활을 하고 싶으신가요?

A. 연애를 하고 싶습니다. ^^; 학과 과제들을 할 때 (예를 들면 팀 프로젝트) 단순히 과제로 그칠 것이 아니라 제대로 완성시켜서 상용화해보고 싶습니다. 그런 것들을 기반으로 학생신분일 때 창업을 해보고 싶고요. 과제 제출에만 급급해서 열심히 만들었으나 제출하고 나선 잊고 사라진 프로젝트들이 아쉽네요.

Q. 대학 공부나 대학 생활이 창업을 하고 회사를 꾸려 나가는데 있어 어떤 도움이 되었다고 (또는 영향을 주었다고) 생각하시나요?

A. 동아리 활동을 하면서 세미나를 진행하고 대회에 참여하면서 시야가 넓어지고 적극적으로 도전하는 자세를 가질 수 있었던 것 같습니다. 대학원에 진학한 이후에는 해외 학술대회에 논문을 내고 발표한 경험들이 해외

로 나갈 수 있는 용기를 주었습니다. 또한 그 때 연구한 기술이 지금 개발하는 Favorie에 적용되고 있어서 많은 도움을 받았다고 생각합니다. 여담으로, 미뤄둔 팀 프로젝트를 마감기간 다되어 밤새서 개발하던 경험을 통하여 엄청난 단기간 집중력을 얻은 것 같습니다.

Q. 대학원과 취업사이에서 고민하는 졸업생들한테 해주고 싶은 조언이 있으시다면?

A. 취업은 제가 경험해보지 못해서 제대로 된 조언을 드릴 수 있을지 모르겠습니다. 저는 지금 당장 대학원과 취업사이에서 단기적으로 결정하기 보다는 자신이 가지고 있는 인생의 꿈에 가는데 어느 과정이 더 필요한가에 따라 결정하는 것이 좋을 것 같습니다. 그 길을 가는데 석사 또는 박사의 커리어가 반드시 필요하다거나 도움이 된다면 대학원에 진학하는 것이 좋고요. 반면 빠른 사회생활을 통한 경험과 네트워크가 중요하다면 취업을 하는 것이 좋다고 봅니다. 석사를 졸업하고 창업하고 있는 제 개인적인 입장은 학자로써 큰 꿈을 가지고 있는 것이 아니라면 취업 또는 창업으로 사회에 빠르게 뛰어들어 시야를 넓히는 것도 좋다고 생각합니다.

Q. 벤처 창업을 꿈꾸는 후배들에게 해주고 싶은 조언이 있으시다면?

A. 최대한 일찍, 대학생일 때 창업에 도전해보고 경험해 보았으면 좋겠습니다. 실패를 하더라도 가장 리스크가 적을 때이고 그러한 실패들을 통해서 많은 것을 배울 수 있기 때문입니다. 아직 어려서 안 된다기보다는 지금 당장 생각하던 것을 실행하면 좋겠습니다.

Q. 최근 가장 큰 관심사는 무엇인가요?

A. 현재 개발하고 있는 Favorie를 출시하고 미국에 다시 진출하는 것입니다. 어떻게 팀을 더 잘 꾸려나갈지가 가장 큰 관심사입니다.

Q. 최근 사는 낙이 있다면?

A. 만들고 싶은 것들을 함께 고민하면서 만들어나간다는 것 자체가 너무 재미있습니다. 이렇게 스타트업에 뛰어들어서 하고 있다는 것이 신기하고 즐겁습니다.

Q. 앞으로 이루고 싶은 꿈이 있다면?

A. 스타트업으로 성공하고 나서 다시 부산에 돌아와 인큐베이터를 만들고 후배 스타트업들을 도와주고 싶습니다.

김광휘(정보컴퓨터공학 05) Favorie 공동대표, CEO
E-mail : kwanghui@favorie.co



학부생
07학년 이용혁
인터뷰

정보컴퓨터공학부 4학년 07학번 이용혁 학생을 만나보았다. 이용혁 학생은 올해 졸업생으로서 STP(현 SST) 전형을 통해 삼성전자 소프트웨어센터에 입사하여 근무할 예정이라고 한다. 이용혁 학생은 학과 입학 동기에 대해 “컴퓨터 하는 걸 좋아하기는 했지만 사실 고등학교 때는 제 전공이 컴퓨터가 될 줄은 생각도 못했다.”며 말문을 열었다. 다음은 이용혁 학생과의 일문일답이다.

Q. 우리 학과에 오게 된 동기?

A. 저는 사실 고등학교 때 제 전공이 컴퓨터가 될 줄은 생각도 못했습니다. 컴퓨터 하는 걸 좋아하기는 했지만요. 그냥 수능 치고 점수에 맞게 진로를 생각하던 중 우리 학과를 발견했고 평소에 즐겨하던 컴퓨터를 생각하면서 큰 고민 없이 우리 학과를 선택하게 되었습니다.

Q. 입학 전 생각했던 학교생활 vs 학부 생활 중 느꼈던 학교생활 vs 졸업을 앞둔 시점에서의 생각을 말해 주신다면?

A. 입학 전에는 TV 드라마 같은 대학생활을 기대하고 입학하면 고등학교 때 할 수 없었던 일들을 자유롭게 할 것이라 생각했습니다. 실제 학교생활이 시작되고 처음에는 고등학교와 비교해서 시간적으로도 여유롭고 새로운 경험을 많이 할 수 있어서 정말 좋았습니다. 하지만 그 생활에 어느 정도 적응이 되고 학년이 올라가면서 공부를 하다 보니 하루빨리 졸업하고 취직하여 여길 벗어나고

싶단 생각을 가지게 되었어요. 그리고 졸업을 앞둔 지금은 사실 여러 가지 부분에서 아쉬운 생각이 많이 듭니다. 이렇게 자유롭고 다양한 경험을 할 수 있는 시기는 대학 때 밖에 없는데 돌이켜보면 너무 아무 생각 없이 학교에서 시키는 대로 다른 사람이 하는 대로 따라가지 않았느냐 하는 아쉬움이 있습니다.

Q. 1학년 마치고 1년 휴학을 했다고 하셨는데 왜 하셨나요? 실제로 뭘 하셨나요?

A. 대학가면 가장 먼저 하고 싶었던 일이 밴드에서 드럼을 치는 것이었습니다. 그래서 1학년 초에 해모수라는 밴드 동아리에 들었습니다. 그런데 마침 학과공부에도 흥미를 느끼지 못 하고 있던 터라 이대로 가다가는 밴드와 학과공부 둘 다 제대로 못하겠다는 생각에 휴학을 하게 되었습니다. 휴학 후 아르바이트와 밴드공연으로 1년을 보냈는데요. 솔직히 말씀드리자면 개인적으로 휴학이 만족스러운 결과(?)를 가져다주는지는 못했습니다. 하지만 만족스럽지 못한 휴학 경험이 오히려 다시 학과 공부를 할 때 큰 동기부여가 되었던 것 같습니다.

Q. (후배들에게 들려주는) 휴학에 대한 본인의 견해를 말해 주신다면?

A. 앞서 말했듯이 저는 휴학을 하고 휴학을 해서 1년을 투자한 만큼 만족스런 결과를 얻지는 못했습니다. 사실 휴학 당시 주변에서 다들 휴학을 하는 분위기여서 힘들



린 것도 없지 않아 있는 것 같아요. 하지만 그렇다고 얻은 것이 전혀 없는 것은 아닙니다. 밴드에서 드럼을 연습 하면서 쉽게 겪을 수 없는 소중한 경험을 했다고 생각합니다. 당시에는 정말 힘들었지만 나름대로 노력을 했고 그 결실로 남들 앞에서 공연을 할 수 있는 기회를 가졌으니까요. 그래서 휴학 후 어떻게 보낼지에 대해 알차게 계획을 준비하고 실천할 수 있다면 휴학은 자신에게 투자할 수 있는 아주 좋은 기회라고 생각합니다. 휴학을 생각하시는 분이 있다면 평소에 할 수 없는 그런 경험들을 찾아 해 보는 것을 추천하고 싶습니다.

Q. 학교생활 중 활력소가 있다면?

A. 자전거 타거나 수영으로 스트레스를 풀기도 했지만 그래도 가장 힘이 되는 것은 주위 사람들이었습니다. 과제가 많을 때 함께 겪는 친구들과 도와주는 사람들이 있었고 다 같이 바쁜 일을 잠시 잊고 함께 노는 것이 큰 활력소였습니다.

Q. 학교생활 중 가장 힘들었던 점은?

A. 가장 저를 힘들게 괴롭혔던 것은 영어입니다. 대학교 수업에서 교재를 원서로 보는데 처음에는 적응이 안돼서 비싼 원서를 몇 장 보지도 않았는데 학기가 끝나는 경우가 대부분이었습니다. 시간이 지나니 조금씩 적응이 되긴 했지만 논문이나 참고자료를 볼 때도 영어로 된 것이 대부분인데 나중에는 졸업을 위해 필요한 기본적인 영어 성적을 만드느라 힘들었던 기억이 납니다. 그래도 지금

생각해보면 이렇듯 영어에 많이 노출 되었던 것이 원서나 외국 자료를 보는 것에 대한 거부감을 줄이는데 큰 역할을 한 것 같습니다.

Q. 제일 좋아하는 음식은?

A. 웬만한 음식은 다 잘 먹는 편인데 스파게티랑 피자 특히 좋아합니다.

Q. 기억에 남는 과제는?

A. 가장 기억에 남는 과제는 컴파일러 팀 프로젝트로 했던 컴파일러를 만드는 과제입니다. 컴파일러는 3학년 2학기 과목으로 수강했는데 다들 아시다시피 그때는 팀과 과제에 치이는 시기였습니다. 이 과제는 그 중 하나였는데 결론부터 말씀드리자면 밤을 새가며 만들었지만 원하는 컴파일러를 만드는 데는 결국 실패했습니다. 좀 더 꾸준히 했다면 하는 후회도 들고 시간이 조금만 더 있었다면 하는 안타까움도 있는데 그 아쉬움보다도 더 크게 기억에 남는 것은 최종 발표를 하면서 느꼈던 부끄러움입니다. 그 때 발표를 하면서 다시는 이렇게 부끄러운 발표를 하지 않겠다고 다짐을 했었습니다. 비록 실패로 끝났지만 어설픈 성공보다는 더 값진 경험이었다고 생각합니다. 기회가 되면 다시 한 번 해보고 싶네요.

Q. 재미있었던 수업은?

A. 저는 개인적으로 '취업을 위한 비즈니스 매너'라는 수업을 인상 깊게 들었습니다. '직업능력개발과정'으로

졸업을 위해서 어쩔 수 없이 신청한 과목이라 처음에는 대충 출석만 하면 되겠지 하는 생각으로 수업을 듣기 시작했는데 딱딱하게 느껴지는 강의명과는 달리 마치 자기계발서를 읽는 느낌이드는 수업이었습니다. 교수님께서 좋은 말도 많이 해주시고 사회에서의 기본적인 예절도 배우고 학교를 졸업 후 마음가짐에 대해서도 다시 한번 생각할 시간을 가질 수 있었던 좋은 시간이었습니다. 와인 시음도 했었는데 하필 그날 수업을 못 들어가서 정말 안타까웠어요.

Q. 신입생으로 돌아간다면 어떤 대학생활을 하고 싶은가요?

A. 제가 신입생으로 돌아간다면 더 많이 놀고 싶습니다. 1학년 때 했던 것처럼 아무 생각 없이 놀러 다니는 것이 아니라 나중에 하기 힘들거나 평소에 꼭 하고 싶었던 활동들을 다양하게 하고 싶네요. 하지만 여러 가지를 이것저것 무분별하게 해버리면 이도저도 아니게 될 수가 있으니 어떤 일을 하더라도 그 일에 집중하고 최선을 다하고 싶습니다. 그래야 나중에 얻는 것도 느끼는 것도 더 많을 것이라 생각합니다. 대학생활의 낭만은 학교나 사회에서 준비해주는 것이 아니라 자기 자신이 만들어가는 것이라고 생각합니다.

이용혁(정보컴퓨터공학 07)

E-mail : leeyh8901@naver.com



학생회 소식

면담

2월 7일과 8일 이틀에 걸쳐 2014정보컴퓨터공학부 새내기준비단에서 준비한 14학년 새내기 면담이 제도관 강의실 및 문창회관 식당에서 진행되었다. 새내기들도 많이 참석하였고 선배님들도 많이 오셔서 행사는 성공적으로 진행되었다. 면담은 크게 강의실에서 진행했던 콘텐츠들과 야외 캠퍼스에서 진행되었던 '간다게임'으로 구성되었으며 뒤풀이도 있었다. '간다게임'은 우선관계로 둘째 날만 진행되었다. 조별로 나누어 조 대항으로 벌어졌던 콘텐츠는 사회자들의 매끄러운 진행으로 큰 호응을 이끌어 내었다. 처음에는 어색하고 서먹하던 분위기가 점차 좋아졌고, 선후배 간 함께 친해지고 즐길 수 있었던 좋은 시간이었다.



예비대



2월 14~15일 1박2일간 2014년 정보컴퓨터공학부 예비대학교를 갔다. 아침11시, 새내기 준비단 및 동아리 선배님들과 학교에 막 발을 붙인 파릇파릇한 새내기 학생들이 제도관(컴퓨터공학관)에 집합하여 간단히 점심을 해결하고 양산해운청소년수련원으로 출발하였다. 예비대는 체전과 레크리에이션 등으로 구성되었으며 조별로 진행되었다. 추운 날씨에 체전이 진행되었지만 어느새 모든 학생들이 추위를 잊고 체전에 푹 빠졌다. 체전은 맥풀기, 여왕벌 닭싸움, 짝피구, 다리 개수 줄이기, 미션달리기 등의 조별 대항으로 진행 됐는데 결국 유난히 덩치 큰 학생들이 많았던 조의 우승으로 마무리 되었다. 저녁 8시에 시작 된 레크리에이션은 앞서 푹푹 준비했던 조별 장기자랑과 선배님들의 공연으로 만들어졌다. 장기자랑과 공연은 재미있었고 학생들의 호응도 좋았다. 레크리에이션이 끝난 후에는 뒤풀이가 있어 많은 선배님들과 새내기들이 다 함께 즐겼다. 선배든 후배든 서로 자신의 모습을 보여주고 즐길 수 있었던 훈훈한 행사가 되었다.



대학원생
13학번 탁해성
인터뷰

현재 정보컴퓨터공학부 그래픽스응용연구실(지도교수 조환규) 석사과정 2학기 과정을 앞두고 있는 탁해성 동문을 만나 보았다. 탁해성 동문은 “특별히 내세울 부분이 없지만 남들과 비슷하게 유복한 가정에서 평범하게 하나밖에 없는 동생과 시시콜콜 싸우며 자랐습니다. 석사이기는 하지만 아직까지 프로그래밍에 있어서는 한참 모자라다고 생각하기 때문에 대학원에서 많은 것을 공부하고 있다고 생각합니다.”며 말문을 열었다. 특기는 정리로 연구실 책상을 치우는 것이 일과 중 하나라는 탁해성 동문. 다음은 탁동문과의 일문일답이다.

Q. 어떻게 해서 대학원에 진학 할 마음을 먹게 되셨나요?

A. 처음 대학원에 대해 고민하였을 때 취업이나 봉사활동을 계획하고 있었기 때문에 대학원 진학은 크게 관심을 두지 않았습니다. 그러던 중에 오픈 랩에 가게 되었고, 여러 연구실을 돌아다니면서 학부 시절 배운 지식이 정말 일부라는 것을 알게 되었습니다. 그때부터 대학원에 대한 고민을 하게 되었고 오히려 이번 기회가 제가 자유롭게 공부 할 수 있는 마지막 기회라고 생각하여 대학원 진학을 결정하게 되었습니다. 여담으로 그래픽스응용연구실을 컨택하게 된 것에는 항상 유쾌하신 조환규 교수님과 졸업하신 선배님의 화려한 언변, 그리고 그때 당시 연구실 냉장고에 있었던 맥주에 반했기 때문입니다.

Q. 연구 분야에 대해 소개해 주신다면?

A. 아직까지 제가 내세울만한 연구를 했다고는 말할 수 없습니다. 현재는 단순히 주어진 일에 대해서만 연구를 진행하고 있기 때문에 특별히 연구하고 있는 분야가 없기 때문입니다. 그래서 현재 제가 이것만큼은 잘한다고 말할 수 있는 분야는 없는 것 같습니다. 지금까지 연구실에서 진행한 연구로는 소셜 네트워크에 대한 연구와 분자생물학 분야의 시스템을 만드는 연구, 그리고 수명에 측에 대한 연구를 진행 하였습니다. 연구를 진행하면서 컴퓨터를 활용하여 해결할 수 있는 문제가 많이 있으며, 조금만 생각을 전환하면 컴퓨터를 이용해서 정말 많은 것을 할 수 있다는 것을 알게 되었습니다. 앞으로 기회가 된다면 연구하였던 주제 가운데 소셜 네트워크에 대해 좀 더 연구해보고 싶습니다. 인터넷이 발달하면서 사회에서 일어나는 현상들이 온라인상에서도 이루어지는데 이를 컴퓨터를 활용하여 온라인상에서 일어나는 일들을 이론적으로 검증하고 싶습니다.

Q. 대학원의 장점과 단점이 있다면?

A. 대학원의 장점이라면 학부와는 다른 지식과 교수님과의 밀접한 소통이 있다는 점을 꼽을 수 있을 것 같습니다. 대학원 생활의 경우 수업 외에 연구 활동을 연구실에서 하기 때문에 단순히 수업에서만 만날 수 있었던 교수님과 많은 얘기를 나누며 연구에 대한 조언을 얻을 수 있다는 점이 가장 좋았습니다. 또한 컴퓨터로 할 수 있는 수많은 연구 분야에 대한 논문 및 시스템에 대한 지식을 쌓게 되었습니다. 단점은, 음... 저는 개인적으로 제 대학원 생활에 대해 크게 불편한 사항은 없습니다. 한 가지 단점을 꼽으라면 다른 석사과정이나 박사과정 분들이 말씀하시는 운동부족이라고 생각합니다. 저 또한 대학원 과정을 시작하면서 한 장소에만 있었던 이유와 운동에 대한 게으름으로 거구가 되고 말았습니다. 하지만 제



책임이 크기 때문에 대학원 생활을 시작한 것을 후회하지는 않습니다.

Q. 대학원 생활에 있어 가장 재미있었던 일이 있다면?

A. 아직 실질적인 대학원 생활은 6개월밖에 하지 않았습니다. 하지만 학부연구생부터 현재까지 있었던 일중에 재미있었던 일은, 제가 쓴 논문으로 학회에 간 것입니다. 처음 연구실 생활을 할 때만 해도 논문이라는 것이 저에게 정말 어려운 일이기만 했습니다. 말은 연구를 진행하면서 처음 논문을 쓰고 학회에 갔을 때 발표를 하면서 긴장되기도 하였지만, 제가 한 연구를 남에게 말할 수 있다는 데에 정말 기뻐했습니다. 이후 몇 번의 논문 발표를 하였음에도 아직은 발표 스킬이 급격하게 상승하거나, 논문의 질이 뛰어나게 향상되지는 않았습니다. 하지만 처음 발표를 생각하면서 느꼈던 감정을 생각하며 더욱 열심히 해야겠다는 생각을 하고 있으며, 기회가 되면 더 많은 논문을 내도록 노력할 것입니다.

Q. 특별한 취미활동이 있으신가요?

A. 아직까지 취미를 찾아가고 있는 중이기 때문에, 남들과 차별화되는 취미는 가지고 있지 않습니다. 다만 현재는 여가시간에 컴퓨터 게임을 하고 있으며, 앞으로는 건강을 위해 야외에서 하는 활동을 취미로 삼고자 생각하고 있습니다.

Q. 대학원을 꿈꾸는 후배들에게 해주고 싶은 조언 또는 들려주고 싶은 말이 있다면

A. 대학원을 꿈꾸는 후배 분들에게 드릴 수 있는 조언으로는 대학원에서 정말 얻고자 하는 것이 있을 때만 도전하라고 말하고 싶습니다. 현재 부산대학교 컴퓨터공학과에 있는 대부분의 연구실은 학부 때보다 더 힘들고 어려운 일이나 연구를 수행합니다. 때문에 단순히 학위라는 관점에서 도전하기에는 많은 어려움이 있을 것입니다. 따라서 정말 하고 싶은 연구나 목표가 뚜렷하지 않은 이상에는 충분한 시간을 가지고 심사숙고하여 대학원을 결정해야 할 것입니다. 만약 대학원을 가기로 마음먹었다면, 그때는 시간이 날 때마다 본인이 연구하고 싶은 주제에 대해 논문을 읽어보는 것을 추천 드립니다. 이는 현재 기술 발전에 따라 웬만한 연구는 진행되어 있기 때문입니다. 물론 그렇지 않은 경우도 많이 있습니다만 논문을 읽는 것은 많은 도움이 되기 때문에 대학원에 대한 고민을 하지 않는 후배 분들이라도 한편이라도 꼭 읽어보시길 추천합니다.

Q. 만일 학부 1학년 때로 돌아갈 수 있다면 가장 하고 싶은 일은 무엇인가요?

A. 저는 국방의 부름을 받고 군대를 갔다 왔기 때문에 기회가 되더라도 대학교 1학년 때로 돌아가고 싶지는 않습니다. 다만 한 가지 후회되는 일이 있다면, 1학년 2학기 때 C프로그래밍 수업을 제대로 듣지 않은 일입니다. 지금은 그렇지 않지만 1학년 당시만 해도 너무 포기가 빨랐던 터라 조금만 더 차근차근 공부했다라면, 과제를 수행하지는 못했더라도 얻을 수 있는 것들을 놓쳤다는 생각이 듭니다. 그래서 정말 만약이지만 1학년 때로 돌아가게 된다면 1학년 2학기 때 들었던 모든 수업을 다시 한 번 착실하게 듣고 싶습니다.

Q. 만일 시간을 더 돌려 고등학교 시절로 돌아 갈 수 있다면?

A. 앞서 말했다시피 군대를 갔다 왔고 현재 예비군 5년 차에 접어들었기 때문에 과거로 돌아가고 싶은 생각은 없습니다. 또한 고등학교 시절에는 놀 수 있을 때 놀았고, 공부해야 할 시기에는 공부도 하여 후회가 없기 때문에 기회가 된다 하더라도 고3때로는 돌아가지 않을 것 같습니다. 정말 만약에 돌아간다는 가정이 생길 경우에는 수학 공부를 하거나 노는 것 대신에 컴퓨터 프로그래밍 경험을 쌓으면 좋지 않을까 하는 생각을 해봅니다.

Q. 최근 관심사는 무엇인가요?

A. 현재 관심분야는 연구 측면에서는 소셜 네트워크 쪽으로 관심을 두고 있습니다. 연구를 많이 하지 않았기 때문에, 제가 소셜 네트워크에 대해 알기랄바 할 수는 없지만 아직 컴퓨터 공학 측면에서 접근할 수 있는 부분이 많다고 생각합니다. 공부 외적으로는 영어에 대한 부족함을 느끼기 때문에 영어 공부에 대한 약간의 관심을 가지고 있습니다.

Q. 2014년 올 한해 계획은?

A. 2014년 한해가 벌써 시작되었고 조금 있으면 학기가 시작하게 됩니다. 올 한해에는 논문을 많이 쓰도록 노력에 노력을 거듭하려 합니다. 아직 뚜렷한 연구가 진행되지 않아 논문을 많이 쓰지 못하더라도, 저만의 연구 주제를 찾아 지속적인 연구를 하려고 계획 중에 있습니다. 또한 2012년부터 쌓아온 내장지방들을 서서히 제거하여, 현재 모습과는 완전히 다른 인터뷰 사진 때와 같은 모습으로 돌아가도록 노력하려 합니다. 지금까지 재미없는 얘기였지만 들어주셔서 감사합니다. 이 글을 읽는 모든 사람이 이번 한해 계획한 것을 다 이루셨으면 좋겠습니다.

탁해성(그래픽스응용연구실 13)
E-mail : tok33@pusan.ac.kr

정보컴퓨터공학부 과내 동아리 소개

KEEPER



1. 어떤 동아리인가요?

'지키다'라는 의미를 가진 단어 'KEEP'에서 착안하여, 정보보호에 관한 연구를 진행하고 그 성과를 공유하기 위해 만들어진 동아리입니다. 주 1회 정기적인 세미나를 기본으로, 개인별로 원하는 주제를 선택하여 스터디를 진행할 수 있습니다. 또한, 전국의 많은 정보보안 동아리들과 교류하고 있으며, 습득한 지식을 시험해 볼 수 있는 다양한 해킹방어대회에 참여하고 있습니다.

2. 새로 들어올 신입생들에게 동아리의 장점을 어필하자면?

정보보안은 학과 커리큘럼에서 굉장히 늦게, 조금 포함되어 있고 인터넷에 자료도 많지 않아 혼자 공부하기 어려운 부분이 있습니다. KEEPER에 가입하시면 선배, 후배, 동기들과 다 같이 정보보안을 공부할 수 있습니다.

3. 동아리 분위기는 어떤 편인가요?

회원들 모두 최소 1개 이상의 스터디를 진행하고 있을 정도로 학구열이 뜨겁고, 스터디를 진행하면서 자주 만나게 되어 동아리 회원들끼리 서로 많이 친한 편입니다.

4. 원하는 신입생의 자격 요건이 있다면?

특출한 재능이 있지 않아도, 성실하고 의지 넘치는 분이면 환영합니다!

5. 신입생 모집 일정

1 학기 초에 열리는 오픈 세미나에서 모집합니다. 2 학기에는 신입 회원을 모집하지 않으니 유의해주세요.

주요활동 : 정보보안기술 연구 및 관련 세미나, 컨퍼런스 참여
연 령 :

- 2010. 01. 28 설립
- 2010. 02 ~ 2011.02 인터넷 진흥원 정보보호 동아리 지원 대상 동아리 선정/ 전국 정보보호 동아리 연합회(KUCIS) 활동
- 2011. 05 KUCIS 연합 세미나 참석
- 2012. 02 한국 인터넷 진흥원 정보보호 동아리 지원 대상 동아리 선정

동아리장 : 12 이동섭
모임시간 : 2014년도 1월 기준 매 주 화요일 13시
홈페이지 : keeper.cse.pusan.ac.kr
회 원 수 : 25명

SPEED



1. 어떤 동아리인가요? SPEED는 1996년도부터 폭이어난 정보컴퓨터공학부의 농구 동아리입니다.

매주 모임을 가지며 함께 운동하고 즐기며 교류하는 동아리입니다.

2. 새로 들어올 신입생들에게 동아리의 장점을 어필하자면?

동아리에서 꼭 내려오는 이야기로 SPEED는 농구, 학술, 유희 동아리입니다. 운동도 공부도 유희도 하나도 빠지는 게 없는 동아리입니다. 큰 자랑이라면 매년 홈 커밍 데이로 졸업하신 선배님들을 많이 뵈 수 있어 커다란 가족 같은 분위기를 느낄 수 있다는 것입니다.

3. 동아리 분위기는 어떤 편인가요?

농구 동아리인 만큼 열정이 있습니다. 호흡을 맞추고 즐기고 대회 때마다 기쁨도 아쉬움도 느끼며, 다들 아주 가깝게 지냅니다. 운동하면서 친해진 사람들은 원래 더

가까운 법입니다. 그래서 또 친목에 많은 비중을 둡니다. 학과 생활을 하면서 정보를 공유할 수 있고 선배들과 동기들에게 많은 도움을 받을 수 있기 때문에 학과 공부에도 많은 도움이 된다고 생각합니다.

4. 원하는 신입생의 자격 요건이 있다면?

친목에 비중을 두는 만큼, 자주 보고 또 동아리에 관심을 많이 가져 주는 사람이라면 누구든 환영입니다. 남성분들은 선수로 여성분들은 매니저로 누구든지 환영입니다.

5. 신입생 모집 일정

특별한 모집일정은 없습니다. 언제든지 문은 열려 있습니다. 언제든지 SPEED회장님께 연락주시면 찾아뵙겠습니다.

주요활동 : 매년 3월 - 학동배 참가, 4월 - 효원배 참가, 6월 - 하계MT, 9월 - 학동배 참가, 10월 - 연합제 과대표로 참가, 11월 - 홈 카밍 데이

연 혁:

1996 전자계산학과 시절 설립
2006. 03. 05. 동아리 홈페이지 제작
2010. 07. 20. 동아리 홈페이지 이전

동아리장 : 10 김중욱

모임시간 : 학기마다 투표 후 결정 (현재는 금요일 오후 1시)

홈페이지 : www.facebook.com/groups/pnuspeedclub.cyworld.com/pnuspeed

회 원 수 : 40명



1. 어떤 동아리인가요?

야구연습 및 시합, 야구경기관람을 정기적으로 하는 야구 동아리입니다. 야구 이외의 친목모임 또한 잦은 편입니다.

2. 새로 들어올 신입생들에게 동아리의 장점을 어필하자면?

여름 효원리그, 학기 중 이공리그 참가를 통해 많은 경기 기회가 있습니다. 그리고! 이쁜 매니저, 친분이 같은 선배도 많으니 야구를 좋아하신다면 꼭 들어오세요.

3. 동아리 분위기는 어떤 편인가요?

끈끈한 유대감으로 뭉쳐있으며 운동동아리임에도 위계질서보다 아주 편한 형동생처럼 지내는 것이 매력적입니다. 야구동아리임에도 불구하고 공부를 꽤나 잘하는 선배들이 많아서 학구적인 분위기 또한 풍깁니다.

4. 원하는 신입생의 자격 요건이 있다면?

그저 야구를 좋아하기만 하면 됩니다. 실력보다 중요한건 열정이나니까요.

5. 신입생 모집 일정

와인드업은 항상 열려있습니다. 새내기, 복학생, 매니저 모두 언제든지 환영합니다.

주요활동 : 부산대학교 효원리그, 부산대학교 공과대학 이공리그

연 혁:

2011 2학기 설립
2013 효원리그 참가
2013 이공리그 참가

동아리장 : 09 송문규

모임시간 : 학기 중 - 토요일 오전, 방학 중 - 수요일, 토요일 오전 정기연습

홈페이지 : 없음

회 원 수 : 35명



1. 어떤 동아리인가요?

신바람은 대학교 커리큘럼에서 가르치는 것 이외에 다른 것들을 공부해보자는 사람들이 모여서 만든 동아리입니다. 2013년 1학기 때는 C언어를 공부하고, 여름 방학 때는 이를 바탕으로 WinAPI라는 도구를 이용하여 게임을 만들어보고, 2학기 때는 C++에 대해 공부를 함과 동시에 microSoftware 라는 잡지를 구독하면서 신기술이나 새로운 소프트웨어 등 다양한 주제를 알아볼 수 있도록 세미나를 실시했습니다. 또한 지속적으로 지식인이라는, 굳이 컴퓨터와 관련되지 않아도, 자신이 알고 있는 새로운 지식을 발표 할 수 있는 시간을 가졌습니다. 겨울방학 동안은 알고리즘 및 ACM 문제를 풀어보면서 개인 코딩 실력 향상 및 방학동안 각자 공부한 주제를 세미나로 발표해보는 시간을 가졌습니다.

2. 새로 들어올 신입생들에게 동아리의 장점을 어필하자면?

위에 적은 것만 보면 '여기 무슨 공부만 하는 곳인가요?' 하는 생각이 들겠지만, 절대로 그렇지 않습니다! 우선 매 모임이 끝날 때마다 거의 매일 뒤풀이를 갑니다. 술 좋아하시는 분들이 많으니 재밌게 놀아드립니다. 하지만 뒤풀이만이 전부가 아닙니다. 저희 동아리의 최대의 장점은 '자유성'입니다. 누구나 자신이 이러한 걸 하고 싶다고 한다면, 저희는 진지하게 숙고해보고, 이에 대하여 받아들일 준비가 언제나 되어있습니다. 하고 싶은 것이 있다면, 신바람으로 와서 한번 시도해 보는 것이 어떨까요? 아, 그리고 저희 동아리 족보는 걸어 다닙니다. 스스로 잡으셔야 합니다.

3. 동아리 분위기는 어떤 편인가요?

1번만 보면 공부하는 사람들만 있는 동아리 같지만, 이 글

을 적는 저도 공부 잘하는 사람은 아닙니다. 오히려 못하는 쪽에 가깝습니다. 그렇더라도 서로 다 같이 웃으면서, 놀러도 다니고, 술 한 잔도 하면서, LOL도 하면서, 공부도 하고, 하고 싶은 걸 같이 해보면서 뜻있는 사람들이 뭉치는 곳입니다. 저희 동아리 분위기는 가볍습니다. 언제든지.

4. 원하는 신입생의 자격 요건이 있다면?

자신이 어떤지 그건 상관없습니다. 자신이 뭔가 부족하다면, 여기서 채우면 그만입니다. 저희는 신바람이라는 미지의 영역에 관심을 갖고 뛰어든 패기 있는 사람이면 충분합니다.

5. 신입생 모집 일정

학기 초 개강 맞이 모임을 3월 7일 늦은 5시에 가질 예정입니다. 굳이 이 날이 아니더라도 언제든지 신바람에 가입하겠다는 의지만 있다면 대환영입니다.

주요활동 : 매주 1차례의 세미나 모임, 기타 자체 스터디 및 프로젝트 진행

연 혁:

- 2003 부산대학교 프로그래밍 경진대회 동상 입상 (조승화, 김건태, 장한일)
- 2003 ACM/ICPC 대학생 프로그래밍 경진대회 본선 입상 (조승화, 김건태, 장한일)
- 2004 부산대학교 프로그래밍 경진대회 은상 입상 (장한일, 최이)
- 2004 BK21 창작 경진대회 참가 (조승화, 이정원)
- 2004 BK21 하계 스터디 참가 (조승화)
- 2005 BK21 프로그래밍 경진대회 금상 (서건수)
- 2005 BK21 프로그래밍 경진대회 은상 (장한일, 장지훈, 조승화)
- 2005 BK21 창작 경진대회 참가 (조승화, 강정일, 서건수)
- 2008 ACM/ICPC 본선대회 참가 (김기환, 김지훈)
- 2011 ACM 프로그래밍 대회 참가 (김서훈, 황태원, 손동길)
- 2013 ACM 프로그래밍 대회 참가 (최수현, 류형규, 김수진) / (김경림, 진은규, 곽도영)

동아리장 : 10 박훈민

모임시간 : 매주 금요일 오후 5시

홈페이지 : <http://sinbaram.cs.pusan.ac.kr/>

회 원 수 : 40명



1. 어떤 동아리인가요?

애아라시는 매주 금요일 정기적인 모임을 통해 노래를 배우고 연 2회 공연을 함으로써 친목도모를 하는 노래 동아리입니다.

2. 새로 들어올 신입생들에게 동아리의 장점을 어필하자면?

- ① 새로 들어온 신입생들이 동아리에 가입함으로써 동아리 안의 동기들과의 교류를 통해 넓은 인맥을 손쉽게 형성할 수 있습니다.
 - 소극적인 성격의 학생들도 '노래'라는 키워드 안에 묶이면서 새로운 교류관계 형성에 대한 부담을 줄이기에 쉽습니다.
- ② 동아리 선배의 적극적인 도움으로 학과 생활에 보탬이 됩니다.
 - 2학년, 3학년 선배들에 의한 C/C++ 스터디를 받을 수 있습니다.
 - 신호 및 시스템(matlab), 회로이론 등 전공과목 도움을 받을 수 있습니다.
- ③ 역사가 탄탄한 동아리로서 OB선배들의 후원을 많이 받는 동아리입니다.
- ④ 매년 정기적으로 열리는 발표회 / 워크샵 / 예비대 공연 / 연학제 참석을 통하여 노래실력 향상, 자신감 향상, 또 우리 동아리만의 특별한 화합을 맛 볼 수 있습니다.
- ⑤ 넓고 쾌적한 동아리 방에서 매주 확확한 모임을 가지며 시험기간에 스터디 룸으로 사용 가능합니다.

3. 동아리 분위기는 어떤 편인가요?

노래에 관심이 있는 학생들이 모여 매주 정기적인 모임을 가지면서 즐기며 친목을 도모할 수 있습니다. 또한 모임에만 국한되지 않고 모임 후 뒤풀이나 개별적인 모임을 통해 교우 관계를 다질 수 있습니다.

4. 원하는 신입생의 자격 조건이 있다면?

노래에 대한 열정과 악기연주에 관심이 많은, 대학생활 중 좋은 추억을 남기고 싶은 모든 신입생.

5. 신입생 모집 일정

3월 초 학과 건물 게시판 공지될 예정입니다. (3월 둘째 주 예정)

주요활동 : 발표회, 워크샵, 예비대학교 공연

연 혁 :

2009. 05. 24 10.16 회관에서 18회 발표회 공연

2009. 09 공대 축제 연학제 우승

2009. 10 시월제 우승

2010 전자과 예비대 공연

2010. 05. 15 19회 발표회 공연

2010. 09 연학제 2등

2011 전자전기공학부 예비대 공연

2011. 05 20회 발표회 공연

2011. 09 연학제 2등

2012 전자 전기공학부 및 정보컴퓨터공학부 예비대 공연

2013 전자 전기공학부 및 정보컴퓨터공학부 예비대 공연

2013.09 연학제 입상

동아리장 : 08 홍지호

모임시간 : 매주 금요일 5시

홈페이지 : <http://www.aeya.net>

회 원 수 : 56명

페가수스



1. 어떤 동아리인가요?

정보컴퓨터공학부 축구 동아리 페가수스입니다. 저희 동아리는 게임의 승패보다 즐겁게 즐기면서 축구를 할 수 있는 동아리입니다. 매년 연학제, 호원배 등 축구대회 참가를 하고 있으며 매주 주말마다 신축 경기장 혹은 넉넉한 터에서 게임을 하고 있습니다. 축구를 좋아하시는 분들이라면 언제든지 환영합니다.

2. 새로 들어올 신입생들에게 동아리의 장점을 어필하자면?

저희 동아리는 선후배 간 축구를 통해서 가까워 질 수 있는 장점이 있습니다. 학업에서 받는 스트레스를 매주 축구를 통해 스트레스도 풀며 친목도모도 할 수 있습니다. 호원배, 연학제 등 매년 대회에도 참가하여 좋은 성적을 거두고 있습니다.

3. 동아리 분위기는 어떤 편인가요?

매주 게임을 하고 끝나면 선후배간 친목도모를 위한 뒤풀이 자리를 마련해서 재밌는 시간을 보냅니다. 또 축구 이외에 학업에서도 선배들에게 조언도 구하고 같이 공부도 하여 좋은 성적을 얻을 수 있습니다.

4. 원하는 신입생의 자격 조건이 있다면?

축구를 잘하시는 분뿐만 아니라 축구를 좋아하시는 분들 남녀 불문하고 환영합니다. 매니저 또한 환영합니다.

5. 신입생 모집 일정

따로 정해진 일정은 없으니 부담 갖지 마시고 언제든지 연락주시면 됩니다.

주요활동 : 호원배 · 연학제 축구대회 참가

연 혁 :

1988 창단

2004 하계리그 4강

2006 호원배 준우승, 시월 항쟁배 출전

2009 연학제 4강

2010 하계리그 4강

2010 연학제 4강

동아리장 : 10 박성수

모임시간 : 매주 주말

홈페이지 : 페이스북그룹 - 페가수스

회 원 수 : 50명

unto'C



1. 어떤 동아리인가요?

unto'C 이라는 이름은 UNTOuchable Ceaseless, 즉 누구나 가질 수 없는 끊임없는 열정을 가진 사람들의 모임이라는 의미를 가지고 있습니다. 저희 연학제 IT관련 프로젝트와 정규 세미나, 알고리즘 대회, 외부 세미나 참여 지원 등의 내부행사와 공모전 참여, ACM-ICPC 대회 참여 등의 외부 행사를 통한 실력 향상 및 대외 홍보를 목적으로 하는 동아리로 형식적인 모임이 아닌 함께 만들어가는 unto'C 입니다.

2. 새로 들어올 신입생들에게 동아리의 장점을 어필하자면?

수상내역 - "부산 모바일 앱 공모전 대상(2012)", "부산대학교 다학제간 창의적 과제수행 공모전 대상(2012)", "대학생 프로그래밍 경시대회 본선 19등(ACM-ICPC)(2012)", "부산대학교 다학제간 창의적 과제수행 공모전 대상(2011)", "부산 모바일 앱 공모전 장려상(2011)", "LG U+ Open Contests 공모전 안드로이드 앱 부문 우수상(2010)", "스마트 홈 아이디어 공모전 우수상(2010)", "1인 창조기업 앱 개발 경진대회 우수상(2010)", "1인 창조기업 앱 개발 경진대회 장려상(2010)", "T Store 안드로이드 공모전 동상(2010)", "니만의 검색스토리 공모전 장려상(2010)", "제2회 대학생 아이디어 챌린지 최우수상", "제2회 OZ 모바일 공모전 장려상", "부울경 소셜벤처 경진대회 최우수상", "제1회 모바일OK 사리노 공모전 장려상" 등.

3. 동아리 분위기는 어떤 편인가요?

매주 진행하는 세미나를 통해서 자신이 관심이 있는 IT분야 기술에 대한 지식을 공유합니다. 17일부터 모이는 자료들이 있으며 그 외에도 매달 화식과 내부 행사인 unto'Cing, 모의ACM대회, MT, 체육대회 등을 진행합니다.

4. 원하는 신입생의 자격 조건이 있다면?

2학년 이상, 그리고 3학기 이상 남은 2-3학년들을 대상으로 모집하고 있습니다.

5. 신입생 모집 일정

아직 정확한 일정은 정해지지 않았으나, 3월 둘째 주에 공개 세미나를 진행할 예정이며, 그다음 주까지 신입 신청을 받을 예정입니다. 모집방식은 홈페이지를 이용해서 받을 예정이고 홈페이지 주소는 3월에 게시할 포스터를 통하여 확인하실 수 있습니다.

주요활동 : 공동 활동 - "Daum 개척 개발자 컨퍼런스인 DEVON 2013 참가(2팀)", "홈페이지 개발(3팀)", "Wimote를 이용한 게임 개발(3팀)", "작지만 자신에게 필요한 프로그램 개발하기(6팀)", "ACM본선(2010년 2팀, 2011년 2팀, 2012년 1팀) / 개별 활동 - "악보 인식", "Kinect를 이용한 동작 인식", "자동차 번호판 인식", "Daum Life Changer", "IBM Smarter Planet", "MashUp", "T Store", "무선통신(ZigBee)을 이용한 탐색 로봇 개발" 등

연 혁 :

2008 세미나 총 25회 실시 2009 세미나 총 40회 실시

2010 세미나 총 33회 실시 2011 세미나 총 36회 실시

동아리장 : 09 황희원

모임시간 : 금요일 18시

홈페이지 : <http://wiki.untoc.com>

회 원 수 : 22명