

CSE NEWSLETTER

@ PNU

부산대학교 정보컴퓨터공학전공 뉴스레터

- 01 정컴 소식 새내기 위한 신입생 OT, 진로·진학 오픈캠퍼스, 한국인 1호 구글러 이준영 특강
대학원 설명회, 졸업식 "졸업, 그리고 사회로의 도약", 학사일정, 정컴포커스
- 03 교수 동정 칼럼 (김호원 교수)
- 04 학부 동정 학부생에 유용한 정보, 학부생 인터뷰, 해외 파견 프로그램 경험기
- 08 대학원동정 대학원생 인터뷰 09 학부소개 동아리 소개

봄호 (통권 제10호) 2015년 3월

발행처 부산대학교 정보컴퓨터공학전공 발행인 백운주 발행일 2015. 3.
주소 부산시 금정구 부산대학교 63번길 2 컴퓨터공학관(201) 6410호 | 051-510-1436 |
홈페이지 <http://cse.pusan.ac.kr> 페이스북 <https://www.facebook.com/pnucse>
디자인 디자인웍스 | 051-248-1513

정컴 소식

새나기를 위한 신입생 OT

지난 2월 10일 화요일 오후 2시, 본관 3층 대회의실에서 부산대학교 전기컴퓨터공학부 신입생을 대상으로 오리엔테이션이 열렸다. 이번 오리엔테이션은 총 209명을 대상으로 진행되었으며 부산대학교 홍보 영상으로 시작하여, 부산대학교 홍보대사가 학교 시설, 글로벌 챌린지 1000을 비롯한 다양한 교내 프로그램과 장학금 종류, 취업 현황 등 학교를 전반에 걸쳐 소개했다. 이어서 학부장 백운주 교수는 전기컴퓨터공학부의 교과과정과 진로에 대해 더욱 자세히 설명했으며, 박관수 교수는 신입생들에게 당부의 말을 전했다. 또 국제언어교육원에서 영어공부의 필요성을 강조하고, 신입생을 대상으로 하는 영어 프로그램을 소개했다. 마지막으로 조교들이 학과 등록, 졸업 요건, 수강신청 안내 등 학사 행정과 유의사항을 안내하였다.

진로·진학 오픈캠퍼스

지난 2월 7일 토요일, 컴퓨터공학관 6202호 강의실에서 전기컴퓨터공학부 오픈캠퍼스가 실시되었다. 오픈캠퍼스는 부산대학교와 고등학교가 연계하여 고등학생과 학부모에게 진로 선택에 대한 기회와 입학정보를 제공하기 위해 개최되는 행사이다. 이번 오픈캠퍼스는 14시 10분에 시작하는 1차 설명회와 15시 30분에 시작하는 2차 설명회로 총 2회 실시되었으며 130여명의 학생이 참가하였다. 백운주 학부장의 인사말로 시작된 행사는 학부 동아리별 발표로 마무리되었다. 백운주 학부장은 컴퓨터를 사용하는 시대를 지나 컴퓨터를 읽는 시대에 진입했다며, 컴퓨터 검색엔진, 무인자동차, 사물인터넷 등의 예시를 들어 소프트웨어 기술의 중요성을 강조하였다. 그리고 학부 구성원, 학부 연혁, 건물소개, 교과과정, 취업현황, 입학전형, 장학제도 등 학부에 전반적으로 소개하였다. 연이어 교내 학술동아리인 '신바람', '키퍼(KEEPER)', '언토(untoC)'이 발표했다. 학술동아리 '신바람'은 안드로이드 개발이란 무엇인가를 주제로 발표했으며, 학술동아리 '키퍼(KEEPER)'는 wifi 해킹이란 무엇인가에 대해 발표했다. 학술동아리 '언토(untoC)'의 사물인터넷(OT)에 대한 발표를 마지막으로 행사가 마무리되었다.

한국인 1호 구글러 이준영 특강

지난 2014년 12월 2일 13시 30분, 건설관 301호 대강당에서 한국인 1호 구글러 이준영 초청특강이 열렸다. 이준영 연사는 부산대학교 전산학과 출신으로 삼성 전자를 거쳐 한국 Yahoo에서 근무하다 검색 엔진 기술력에 의해 Google로 이직한 한국인 최초 Google 엔지니어이다. Google 초창기부터 지금까지 근무하며 얻은 경험을 청년들과 나누기 위한 이번 강연에서 협업의 중요성과 엔지니어로서의 자세를 강조했다. 이준영 연사는 많은 사람들이 스펙을 중요하게 생각하지만, 개인이 가진 능력과 스펙이 언제나 비례하지는 않으며, 스펙보다 실제 업무에서 협업을 잘 하는 것이 더 중요하다고 강조했다. Google에서는 코드를 서로 검토하는 코드 리뷰(Code Review)를 통해 가장 효율적인 코딩 방법을 채택하여 동일한 방식으로

코드를 작성하게 되어, 코딩 실력이 상위평준화 될 뿐 아니라 서로 코드를 빨리 이해할 수 있어 팀 업무를 비롯한 전체 업무의 효율성이 높아진다고 했다. 또한, 일당백인 사람이 존재하긴 하지만, 결국 팀에서 만들어내는 것 보다 혼자서 더 잘해낼 수는 없기에 명문대학을 졸업하고 좋은 이력을 가진 지원자도 협업에 부적합하다는 이유로 Google에 입사하지 못한 사례를 언급했다.

이어서, 이준영 연사는 이루고자하는 목표가 있다면 다른 무엇보다 타인과 비교를 하지 말아야 한다고 강조했다. 어떤 일이라도 가장 중요한 점은 현재 내가 하고 있는 일에 집중하는 것인데, 타인과 비교하다보면 현재 내가 하는 일에 집중할 수 없기 때문이라고 했다. 다만 어제의 나와 현재의 나를 비교하면서, 내가 가진 것에서 10퍼센트 나아질 수 있는 방법을 찾는다면 스스로에게 도움이 될 것이라고 조언했다. 끝으로 질의 응답시간을 통해 학생들이 평소 Google에 관해 궁금했던 부분을 비롯한 여러 질문들에 명쾌한 답변을 얻을 수 있었다.

대학원 설명회

지난 2014년 12월 3일, 컴퓨터공학관 6202호에서 3, 4학년을 학부생을 대상으로 하는 대학원 설명회가 열렸다. 12시부터 약 1시간에 걸쳐 진행된 전체 설명회는 백운주 학부장의 대학원 소개로 시작되었다. 이어서 각 연구실의 소개 동영상 상영되었고 소개자료가 배부됐다. 오후 1시부터 저녁 6시까지, 각 대학원 연구실에서 오픈 랩(Open Lab)이 실시되었다.



부산대학교
PUSAN NATIONAL UNIVERSITY



학생들이 관심 있는 연구실에 직접 방문하여 연구실 견학 및 상담을 하고 방명록을 작성했다. 이번 설명회에는 30명의 학생들이 참석하였으며 간단한 점심이 제공되었다.

한편, 전자전기컴퓨터공학과 컴퓨터공학전공 일반대학원은 병렬 멀티미디어, 신경회로망 및 로봇비전, 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&생명의학 컴퓨팅, 차세대 방송 통신, 임베디드 시스템, 프로그래밍 언어, 이동 통신, 소프트웨어 품질 검증 및 테스트 자동화, 네트워크 컴퓨팅, 유비쿼터스 컴퓨팅, 정보보호 및 IoT, 소프트웨어 및 시스템보안에 관한 연구를 수행하고 있으며, 지난 12월, 1월에 걸쳐 전기 모집이 있었다.

졸업식 “졸업, 그리고 사회로의 도약”



지난 2월 27일 2014학년도 부산대학교 전기 학위수여식이 열렸다. 우리 학부는 학부생 121명, 석사 32명, 박사 3명으로 총 156명의 졸업생을 배출했다. 추운 날씨 속에도 컴퓨터공학과 앞에는 졸업을 축하하러 온 방문객들로 북적였고, 활기차고 즐거운 분위기 속에서 2014학년도 부산대학교 전기 학위수여식이 성황리에 마무리되었다.



학사일정

2015. 03. 02	1학기 개강
2015. 03. 02 ~ 6	1학기 수강정정
2015. 03. 02	입학식
2015. 03. 12 ~ 13	1학기 2차 폐강강좌 공고
2015. 03. 12 ~ 13	1학기 폐강강좌 수강신청자 수강 정정
2015. 03. 16	1학기 확정출석부 배부
2015. 03. 23 ~ 27	후기 학위청구자격 종합시험
2015. 03. 27	후기 학위청구자격 외국어시험
2015. 03. 30 ~ 4. 2	1학기 수강취소기간
2015. 04. 03	1학기 수업일수 1/3선
2015. 04. 10 ~ 10	후기 학위청구 심사용 논문 제출
2015. 04. 20 ~ 24	1학기 중간고사
2015. 04. 21	1학기 수업일수 1/2선
2015. 05. 08 ~ 13	여름계절수업 수강대상자 복학신청
2015. 05. 12	1학기 수업일수 2/3선
2015. 05. 15	개교기념일
2015. 05. 18 ~ 19	여름계절수업 희망과목담기
2015. 05. 20 ~ 22	여름계절수업 수강신청
2015. 05. 29 ~ 6. 2	여름계절수업 수강정정

focus
02

변승규 대학원생, 한국정보과학회 동계 학술대회 최우수논문상 수상



변승규(석사과정 13학번)

전자전기컴퓨터공학과 이동통신 연구실(Mobile Networking & Computing Lab.) 소속의 대학원생 변승규(석사과정 13학번), 서형운(박사과정 11학번)씨가 한국정보과학회 제 41회 정기총회 및 동계 학술발표회에서 최우수논문상을 수상하였다(지도교수 :

김종덕).

한국정보과학회는 국내 컴퓨터 공학 분야 최고 권위의 학술 단체로써, 1973년에 설립되어 40여년간 질적 양적으로 발전해 온 단체이며, 등록회원 2만5천여명, 실질 활동 회원 4천여명 규모의 국내 10대 학회 중 하나이다. 이 단체의 주최로 지난 12월 18일부터 3일간 개최된 동계 학술 대회에서는 컴퓨터 공학 분야의 최신 연구 결과에 대한 발표와 토론이 진행되었다. "무선 다중접속 환경을 위한 기어오 기반의 기화적 플러딩 기법"이라는 주제의 논문으로 모바일 응용 시스템 세션에서 최우수논문상 수상의 영광을 안았으며, 이 연구에서는 기화적 라우팅의 개념을 플러딩에 적용시킨 새로운 기화적 플러딩 기법에 대해 제안하였다.

정컴포커스

focus
01

서화정, 석선희, 김경훈 대학원생, 국가암호공모전 최우수상 수상



왼쪽부터 지도교수 김호원, 서화정, 석선희, 김경훈 씨

컴퓨터공학과 서화정(박사 12학번) 씨가 2014 국가암호공모전에서 최우수상 2건을 동시에 수상하는 영예를 안았다. 서화정 씨는 SIMD 구조상에서의 곱셈과 제곱연산 성능을 효율적으로 향상시키기 위해 수행한 'Modular Multiplication and Squaring on ARM-NEON Revisited'에 관한 연구로 최우수상을 수상했다. 이어 석선희(석사 14학번), 김경훈(석사 14학번) 씨와 함께 수행한 '난수 생성기를 이용한 멀티 채널 보안카드의 설계' 연구로 최우수상에 선정됐다. 이 연구에서는 물리/가상적 보안카드를 조합해 새로운 형식의 보안카드를 제시해 호평을 받았다. 한편, 국가보안연구소가 주관한 이번 공모전은 11월 20일 엘타워 엘하우스에서 개최됐다.



어려운 취업, 해결책은 결국 학생 개인의 자신감과 자존감

[칼럼] 김호원 교수



요즘 연구실 대학원생들과 세미나 혹은 회의를 하다 보면 예전 내가 대학원생이었을 때 상황이 놀라울 정도로 자세히 기억난다. 학생들이 처한 상황과 고민, 어려움을 보다보니 예전 내 모습이 자주 생각나는 것이다. 그 당시 내가 고민하던 문제와 그 문제를 극복하기 위해 혼자서 고군분투하던 모습이 떠오른다. 대학원생일 때 내가 겪었던 문제와 요즘 우리 학생들이 고민하던 문제는 다른 것 같기도 하지만 본질적으로는 같을 수 밖에 없을 것이다. 대학원 시절 거의 하루도 빠짐없이 고민하던 문제는 “내가 꿈꾸는 미래를 실현하기 위해 지금 어떤 것을 해야 하는가?”였다. 이 때문에 과도할 정도로 자주 계획을 세우고 이를 실천해보려고 노력했던 것 같다. 아마 요즘 우리 학생들도 스마트폰의 캘린더나 앱, 공유 문서를 통해 매일의 계획과 중장기 계획을 세울 것이라 생각된다. 요즘 나도 예전 버릇이 어디까지 닳았는지 책상 위에 붙여놓던 일일 계획표가 스마트폰 속에서 이뤄지고 있으니까,

내가 학부 과정을 졸업할 때인 90년대 초반은 취업과 관련된 스트레스는 거의 없었던 것 같다. 2학기가 끝날 때가 되면, 지방 국립대 정도라면 학생들을 대상으로 학과 건물 1층 로비에서 대기업 인사 담당자들이 직접 찾아와 회사 홍보와 상담을 진행하고 그 자리에서 원서를 배부한 후, 지원하는 학생에게 큰 문제가 없으면 대부분 입사하는 식이었다. 그 당시는 고도 성장기 시절이었기 때문에 요즘 학생들의 가장 큰 고민거리인 취업의 어려움은 거의 없었다고 봐도 될 것 같다. 상위 성적의 학생들은 대부분 대학원 진학을 했으며, 대기업이 아니라 작은 기업에 취직하는 경우, 오히려 특별한 계획을 갖는 학생으로 간주되어 부러움의 대상이 될 정도였다.

요즘 많은 학생들이 학교를 다니면서 겪는 경제적인 어려움도 비록 그 당시가 나라 전체가 더 가난한 시절이었지만 이상하게도 대학을 다니면서 경제적인 어려움 때문에 학업을 포기하거나 학비를 벌기 위해 학업을 등한시 하는 경우를 주위에서 본 적이 없었던 것

같다. 그 이유를 정확히 설명하지는 못하겠지만 아마 그 당시 학생들이 가지고 있던 미래에 대한 확신과 과외 덕분이 아니었을까?라고 추측해볼 수 있겠다. 뜬금없이 옛날 얘기를 했는데, 다시 화제를 돌려 대학과 대학원 시절 내가 고민하던 문제에 대해 얘기하고 이를 어떻게 해결하려고 노력했는지에 대해 얘기하고자 한다. 다소 유치하지만, 학창 시절 어려움을 극복하는 원동력은 내 잠재능력(학창 시절에는 나도 해매고 있었다!)을 믿고 내가 추구하는 일이 잘 될 것이라고 계속 되새기는 것이었던 것 같다. 즉, 자신에 대한 자존감이 높았던 것이다.

또한, 높은 자존감을 바탕으로 어려운 과목(대학원 시절 내가 속한 학과가 아닌 다른 학과 수업을 많이 들었다.)을 이해할 수 있고 따라갈 수 있다는 자신감과 프로젝트를 성공시킬 수 있으며(몇 개월 이내!), 또한 좋은 저널에 논문을 퍼블리쉬할 수 있을 것이라는 자신감이 충만했다. 나는 수학과, 산업공학과, 컴퓨터공학과(내 전공은 전자전기공학이었기 때문에 현재 우리 학생들이 기본적으로 배우는 알고리즘, 오토마타, 계산이론 등은 모두 타과 수업을 들어서 공부한 것들이다)와 같은 타과에서 수업을 많이 들었기 때문에 대학원 학점이 좋게 나오지 않았다. 하지만, 재미있었기 때문에 계속 내가 듣고 싶은 과목을 수강했다. 현실적인 결과(학점)는 좋지 않았지만 막대한 자존감과 자신감이 내가 좋아하는 공부를 계속 할 수 있도록 버틸 수 있게 해준 것 같다.

학위를 받을 시점은 운 나쁘게도 IMF 경제난 시절(1998년)이었다. 이 때 많은 직장인들이 정리하고 되었기 때문에, 새롭게 사회에 진출하는 새내기에게는 가혹한 시절이었다. 졸업 예정 학생들끼리(주로 박사과정 학생들) 모이면 바깥세상의 암울한 경제 상황에

대해 두려움을 갖고 얘기하던 기억이 난다. 그런데 이러한 국가적인 경제 위기 상황에서도 실제 나는 그다지 불안하거나 동요하지 않았다. 바깥 세상에 무지했기 때문이기도 하지만, 내가 하고 싶은 일에 대해 열정이 있었고 이를 할 수 있을 것이라는 막연한 확신이 있었기 때문에 그다지 걱정하지 않았다. 가고 싶은 곳에 특화된 입사 준비를 했다. 결국 몇 개월 후에 한국 전자통신연구원(ETRI)에 입사하게 되어 학위 후에도 좋아하는 연구 일을 계속 이어나갈 수 있게 되었다.

이 글을 읽는 학생들은 아마 “교수님이니 그런거지. 내가 처한 상황은 다르다”라는 생각할 수도 있을 것이다. 일부는 맞는 말이다. 하지만, 결국 사람은 서로 다르며 처한 상황도 모두 다르기 때문에 각자의 어려움을 극복하기 위해선 자신이 그 방법을 가장 잘 알 것이다. 가장 단순하고 근본적인 능력이 문제를 극복하는 원동력이 될 것이다. 즉, 자기의 능력에 대한 믿음인 자신감과 자신을 소중히 여기는 자존감이 가장 중요한 요소라는 생각이 든다. 우리 학생들 중에서 아직 취업을 못했거나 아니면 곧 졸업을 하게 되는 학생들이 느끼는 불안감, 이를 극복하는 방법은 스스로 자존감을 갖추고 자신감을 키우는 길이다. 그리고 남의 설익은 얘기에 따라 자신의 진로가 좌우될 필요가 없다. 스스로 맞다고 생각하는 방향으로 자신의 진로를 결정하고 이를 실현하기 위한 노력을 하면 된다. 자신감과 자존감을 갖춘 사람은 젊었을 때 망해도 전혀 문제가 되지 않는다(단, 이 두 가지가 지극히 부족하다고 생각하는 학생은 진로 선택에 있어서 다른 사람들과 함께 행동하는 것도 한 방법이다). 취업이 어려운 상황이지만 좋은 소식이 많이 들려오면 좋겠다.

김호원 교수

E-mail : howonkim@pusan.ac.kr



학부동정

학부생에 유용한 정보

| 해외파견프로그램 |

• 정규학기 파견프로그램

종류	특징	모집횟수	선발 요강
교환학생 및 교비유학	외국대학과의 학생교환 협정에 의해 학생을 상호 교환하는 프로그램	연 2회 선발(2, 8월)	2월 선발(1월 발표) 8월 선발(7월 발표) / 2월 선발 → 당해 2학기 파견 / 8월 선발 → 익년 1학기 파견
자비유학	부산대학교와 학술교류협정이 체결되어 있는 대학에 학생이 자율적으로 입학허가를 얻어 취득한 학점을 부산대학교 학점으로 인정해 주는 제도	연 2회 선발(2, 8월)	2월 선발(1월 발표), 8월 선발(7월 발표) / 2월 선발 → 당해 1학기 파견 / 8월 선발 → 당해 2학기 파견

• 단기 파견프로그램

종류	파견대학	파견국	구성	파견기간	선발기준
어학연수	UC Berkeley	미국	미국 우수대학의 수업 수강	하계	석차, 영어성적(IBT 79)
	마이애미 대학	미국	비교적 저렴한 비용으로 미국대학의 수업수강	하계	석차, 영어성적(IBT 73)
	외국 결연대학 Summer School	일본, 싱가포르 등	대학별로 상이함		석차
계절학기	세인트 라살 대학	필리핀	저렴한 비용, 1대1 영어지도	하계, 동계	석차
	퀸즐랜드 대학	호주	호주 우수 대학의 영어연수	동계	석차
	머레이 대학	미국	미국 대학의 영어연수	동계	석차
	괌 대학	괌	비교적 저렴한 비용으로 미국생활 체험 및 영어 연수	하계, 동계	석차
	하얼빈 공업 대학	중국	표준중국어, 저렴한 물가	하계, 동계	석차

대외교류본부 홈페이지 <http://international.pusan.ac.kr/> Study Abroad 참조

| 미래인재개발원 프로그램 |

종류	구성	기간
취업지원 프로그램	수리온 취업캠프	2박 3일 합숙, 입사서류 클리닉, 다양한 종류의 모의 면접, 이미지메이킹 등
	모의직무종합검사	주요 기업 및 기관 직무능력검사를 모의로 실시
	입사서류클리닉 서비스	취업교육 전문가 및 인사담당 동문이 입사서류를 사전 검토
	현장실습 및 인턴십	재학생들에게 산업현장 경험을 제공하고 학점 이수 가능
상담 프로그램	개인상담	전문 상담가를 통한 심리, 성격, 기타 고민 해결에 조언
	집단상담	정기집단 심리검사, 주제별 집단상담
	주제별 심리검사	MBTI 성격유형검사, Holland 적성탐색검사, MMPI 다면적인성검사, 직무역량검사, 학습전략검사 등

미래인재개발원 홈페이지 <http://hrd.pusan.ac.kr/> 프로그램 안내/신청 참조

| 정보서비스 |

구성	참고
웹 메일 부산대에서 제공하는 메일링 시스템으로 간단한 재학생 인증을 통해 가입 가능. 아웃룩(Outlook), Mac, 안드로이드(Android), 아이폰(iPad) 등 외부 프로그램에서도 사용 가능함. 웹메일 주소: http://webmail.pusan.ac.kr	학부생 200MB 제공
인터넷 디스크 행정업무 및 수업, 교육, 학술 목적에 필요한 대용량 파일의 효율적인 전송 및 공유를 위해 인터넷 디스크를 제공. 재학생의 경우 별도의 신청 절차 없이 학번과 학생지원시스템 비밀번호로 사용 가능. 인터넷 디스크 주소: http://newidisk.pusan.ac.kr	학부생 2GB 제공

학부생 인터뷰

12학번 곽도영



정보컴퓨터공학부 12학번 곽도영 학생을 만나보았다. 곽도영 학생은 평소 앱 개발에 관심이 많으며 관련 경험도 풍부하다. 하지만 아직 학생이기에 할 수 있는 것과 해보고 싶은 것이 많아 관심분야를 앱개발로만 제한하고 싶지는 않으며 앞으로 다양한 경험을 해보고 싶다고 한다.

Q. 정보컴퓨터공학부를 지원한 이유?

큰 목표를 가지고 지원하지는 않았습니다. 단지 고등학교 때 애플이 만든 아이팟과 삼성이 만든 기기를 보면서, "왜 우리나라 기업(삼성)은 아이팟 같은 제품을 만들지 못했을까"라고 생각이 들었습니다. 그래서 아이팟이 무엇인지 찾아보니 컴퓨터와 관련이 있어, 학부명에 컴퓨터가 적혀있는 곳으로 지원했습니다. 그때 당시에는 컴퓨터 언어라는 게 세상에 존재한다는 사실도 몰랐어요. 어쩌면 초등학생이 대통령이 되고 싶다고 말하는 거랑 비슷한 다짐인 것 같네요.

Q. 앱 개발은 어떻게 시작하게 되었나요?

학교에 입학할 당시에도 그렇고, 원래 아날로그를 디지털보다 더 좋아했기 때문에 학부에 들어오고 나서 컴퓨터 앞에 앉아있는 시간이 아주 어색하고 불편했습니다. 그래서 스스로 흥미를 가질 수 있을만한 내용을 찾으려고 했고, 그 당시 이슈였던 모바일 앱개발에 관심이 생겨 바로 실행에 옮겼습니다.

Q. 혼자 공부했다고 들었는데, 구체적으로 어떻게 공부했나요?

손가락으로 콘크리트를 파듯이 공부했습니다. 이렇게 말하고 보니 저 자신을 포장하는 것처럼 보일 수도 있겠다는 생각도 드는데, 그런 건 전혀 아니고 당시에 그만큼 힘들었습니다. 무식하게 아이폰 앱개발에 도전했었는데, 아무래도 국내에 아이폰 개발자가 적은 만큼 학과내에서도 아이폰 개발자가 거의 없었습니다.

(아직도 우리학과 안에서 아이폰 앱개발자와 대화를 나눠본 적이 없어요. 계시다면 연락주세요ㅠㅠ) 그래서 모르는 부분이 있어도 전반적인 질문만 해결이 가능했고, 세세한 의문점들은 저 혼자 해결해야만 했습니다. 그러면서 서서히 구글, 스택오버플로우(Stack Overflow) 같은 사이트에 들락날락하기 시작했습니다. 공부하는 파트마다 방법이 다 달라서 나열하자면 너무 길기 때문에, 간단히 요약한다면, 최대한 기초를 다지겠다는 마음으로 C, C++, Object-C 순으로 강의를 찾아가며 공부했습니다. 아이폰 앱 개발은 cocos2d를 이용해 게임을 만들면서 실습으로 익혔습니다. cocos2d는 Oobject-C로 만들어진 오픈소스 게임 엔진으로, 실습 중에 궁금한 내용이 생기면 소스 내부를 찾아보면서 cocos2d를 분석하기도 하고 엔진을 나름대로 커스텀(custom)시키기도 하면서 공부 많이 되었습니다.

Q. 어떤 앱을 개발했나요?

처음에는 예제로 간단한 게임 앱을 몇 개 만들었고, 나중에는 사람들에게 조금이라도 유익한 유틸리티 앱을 만들려고 했습니다. 간단하게 한글로만 만든 한글 시계나, 디자인 참조 앱 dri-viewer(www.dribbble.com) 디자인 참조 웹사이트를 dribbble에서 제공하는 API를 이용하여 IOS앱으로 만든 앱) 등이 있습니다. 현재 개발 중인 앱은 간단한 계산기 앱과 기타 코드를 찾아주는 코드 검색 앱이 있습니다. 또, 웹 상에 있는 인디 게임을 IOS 앱으로 만든 적이 있었는데, 제작자에게 당돌하게 허가 메일을 보냈다가 허가를 받지 못해 앱을 스토어에서 내린 적도 있었습니다.

Q. 기억에 남는 에피소드가 있다면?

저는 원래 게임을 좋아하지 않는 성격이라 평소엔 게임을 하지 않습니다. 그런데 이런 사람들 중에 한번 게임에 빠지면 깊게 빠지는 사람들이 있지요. 제가 그런 케이스였습니다. 겨울방학이 시작될 즈음 친한 친구 한명이 저에게 간단한 웹용 플래시 게임을 소개시켜주었어요. 인디개발자가 만든 게임으로 큰 대회에서 수상경력도 있고 플레이어도 꽤 많은 게임이었습니다. 저는 게임의 단순함과 완벽한 난이도 조정에 큰 매력을 느꼈습니다. 저는 게임 플레이를 좋아하는 것을 넘어서 IOS용 게임으로 만들어보기로 결심을 했습니다. 처음 프로젝트를 시작할 때는 공부의 목적이 대부분이었지만 완성이 되어가면서 생각보다 퀄리티가 나왔고 앱스토어에 올리니까까지 마음을 먹었습니다. 약 3개월을 꼬박 공부를 해가면서 개발이 진행되었습니다. 그리고 마지막까지 개발을 진행하여 앱을 앱스토어 심사에 넣었습니다. 여기서 갑자기 의문이 들었던 게, 저

작권적인 문제는 없을까 생각이 들었어요. 그래서 이 게임을 처음 만들었던 개발자에게 안되는 영어를 써가면서 제 사정을 말하며 앱 출시 허락을 구했습니다. (21살 공부를 하는 학생이다. 나는 당신의 팬이고 당신 게임이 너무 재밌어서 IOS용 앱으로 만들었다. 아래 데모영상이 있고, 이 게임을 스토어에 출시하는 것을 허락해주겠나? 이런 내용이었음) 답변의 내용은 굉장히 단호하고 좋지 않았습니다. "당신만의 아이디어로 당신만의 어플리케이션을 만들어라"는 문장이 있었고, 굉장히 단호하게 거절하는 입장을 표했어요. 저는 굉장히 크게 낙담을 했었고, 거의 일주일 내내 무기력하게 프로젝트를 마무리하고 접었습니다.

이 일은 저에게 굉장히 의미 있는 경험이었습니다. 보통 주변 사람들에게 이 이야기를 해주면 저작권 공부를 더 열심히 해야겠다고 말합니다만, 저는 조금 다르게 받아들였습니다. 남의 아이디어가 아닌 내 아이디어라는 게 얼마나 가치있는 일인지, 내가 다른 사람의 아이디어를 사용할 때 왜 이렇게 복잡한 절차가 존재하는지, 타인의 아이디어를 사용한 것에 대한 사회적 이슈가 왜 생기는지 이런것을 피부로 느낄 수 있는 경험이었습니다. 저작권에 대한 인식은 추가적인 지식이 아닌 컴퓨터 엔지니어로서 디폴트로 지니고 있어야 하는 습관이여야 하지 않을까라는 생각이 저의 경험에 대한 결론입니다.

또 어느 프리랜서분과 나누었던 대화가 인상 깊었습니다. 인터넷상에서 iOS, Android, 서버 등등의 능력을 가지고 계산 프리랜서분을 만났습니다. 직접 만난 것은 아니고 웹상에서 서로 지향하는 목표가 비슷하여 팔로우하고 구독하는 정도로 친분이 있던 사람이었습니다. 저 같은 학생으로써는 그분은 배울 수 있는 점이 정말 많은 분이였기에 페이스북에서 친구추가를 해놓고 구독을 하고 있던 중이었어요. 그러던 어느날 그분이 책을 출간하신다는 게시글을 올리셨습니다. 그 책은 저 또한 너무나 필요했던 내용을 담은 책이어서 당장에 댓글로 고맙다고 출간되는 대로 구매하겠다고 알렸습니다. 여기서 돌아오는 답변이 너무나도 신기했어요. 저에게는 책을 공짜로 주고 싶다고 주소를 알려달라고 하더라고요. 그러면서 평소에 제가 개발관련글을 페이스북에 자주 올렸던 편이었는데, 그걸 보면서 책을 쓴 저자분께 적지 않은 영향을 주기도 했다고 그런 어마어마한 감사말씀을 하셨어요. 저로써는 너무 고마울 따름이죠. 저는 이 기회를 어떻게 하면 가장 저에게 효과적인 기회로 받아들일 수 있을까 생각을 해보았습니다. 책을 공짜로 받는 것은 거절하였고, 대신 책을 출간하는 과정을 저에게 자세히 알려달라고 정중히 부탁을 해보았어요. 몇일 뒤 긴 장문의 메일이 저에게 도착했고, 저는 간접적으로나마 새로운 경험을 얻을 수 있는 기회가 되었습니다. 개발을 해



나는 성취감보다 더 뿌듯한 성취감이 들었어요. 물론 책은 따로 구매해서 잘 소장하고 있습니다.

Q. 앱 개발의 매력이나 좋은점?

컴퓨터를 잘 모르는 사람에게도 어떤 일을 하는지 알리기가 쉬워요. '앱 개발해요'라고 말하면 대부분 흥미를 가지는 것 같습니다. 사람들에게서 떨어져 컴퓨터만 하는 프로그래머라는 이미지와 상반된 모습 같아서 매력을 느꼈습니다.

Q. 앱 개발 시 유저들이 모르지만 개발자만 아는 비하인드 스토리가 있다면?

너무 많습니다. 하지만 그 중에서 하나를 꼽자면, 개발자로서의 시각과 사용자들의 시각이 달라 아이러니하다는 겁니다. 계산기 앱을 만들었을 때, 실제 계산을 수행하는 엔진을 만드는 데는 4시간이 채 안걸렸습니다. 대신 계산기 UI를 만드는 데는 1달이 넘도록 고민하고 구현했습니다. 사용자에게 더 편리한 사용 환경을 제공하기 위해서 여러가지로 노력했는데, 막상 개발하고 나니 사용자들은 제가 1달 넘게 고민한 부분을 전혀 알아채지 못하고 당연하게 받아들이더라고요. 유저들에게 기능을 설명할 때, 정확한 계산, 깔끔한 UI, 유저들과의 의사소통 이렇게 세 부분으로 적어 놓았다고 합니다. 그런데 정확한 계산은 4시간만에 만든 것이고, 깔끔한 UI는 한 달이 걸렸으나 유저들과의 의사소통은 개발이라고 보기 어렵습니다. 저는 시간이 많이 든 부분을 더 강조하고 싶지만 현실적으로는 사용자들이 세 항목의 차이를 실감하지 못하는 것 같습니다.

Q. 앱 개발 하면서 힘들었던 부분?

앱을 만들어서 배포한다고 가정하면, 우선 장비를 구

하는 것 부터 힘듭니다. 특히 IOS 개발은 거의 애플에서 만든 컴퓨터로만 개발이 가능한데, 그 컴퓨터가 싼 가격이 아니었기 때문에 비용이 부담됩니다. 그 다음으로는 언어 공부가 힘들었습니다. 이전 우리과 2학년 정도면 익숙해지는 문제이지만 당시 1학년이었던 저한테는 혼자 공부한다는 거 자체가 꽤나 큰 부담이었습니다. 지금 실전에서 느끼는 답답함은 환경설정입니다. 빌드 앤 런(Build & Run)을 못해서 끄끖거리고, 여러가지라고 하는데 구글에 검색해도 답이 없을 때, 너무 기초적인 질문이라 답이 없을 때, 내가 뭘 모르는지 몰라서 검색을 못할 때, 아주 죽어납니다. 그래도 마지막으로 스토어에 등록시키는 절차에 비하면 개발은 쉬운 부분이라고 생각합니다. 애플 앱스토어에 앱을 올리는 자격을 얻기 위해서 1년에 100불 씩 지불해야 합니다. 컴퓨터 살 때 쓴 돈도 어마어마한데, 또 돈을 십만원씩이나 내라... 또 등록비용도 그렇지만 애플에서 앱스토어의 앱 품질을 관리하기 위해 앱을 등록하기 전에 승인이 필요한데 여간 까다로운 게 아닙니다. 비슷한 앱이 많다고 거절당하거나 버그를 찾았다고, 앱 실행 시 튕긴다고, 저작권 문제가 있어서, 정치적인 분쟁을 일으킬 수 있다고 거절당하고, 앱 이름에 '아이폰' 들어갔다고 거절, 마음에 안든다고, 앱 너무 못만들었다고 거절당하는 등등 애플 심사에는 수많은 거절 사유들이 있습니다. 그래서 처음에 앱을 등록시키려 했을 때 정말 조마조마하고 두려웠습니다.

Q. 학생 개발자와 만난 경험이 있나요?

없습니다. 아예 없는 건 아닐 테지만 아이폰 쪽은 학생 개발자를 직접 만난 적은 한번도 없었고, 안드로이드도 꾸준히 개발 하시는 분은 가까워서 본 적이 없었던

것 같습니다. 다행히도 공부 차원에서 안드로이드 개발하시는 선배 분들은 몇번 만난 적이 있습니다. 그래서 누군가 저에게 같이 무언가를 하자고 하면 굉장히 기쁘게 받아들일 것 같습니다.

Q. 앱 개발을 하면서 그 인연으로 인턴 생활을 했다고 들었는데, 인턴 생활에 대해 이야기 해 준다면?

인턴을 하기 위해서 1년간 작은 중소기업에 있었습니다. 직급으로 본다면 3개월은 인턴으로 9개월은 정사원으로 지냈습니다. 회사가 작다보니 제 업무인 아이폰 개발은 사수가 없었기에 시행착오가 많이 있었습니다.

회사 생활을 하면서 배운 것이 크게 두가지 있는데, 첫 번째는 사회생활입니다. 사회에서 일어나는 일상적인 일들을 배웠습니다. 사회이다보니 제 생각보다 다양한 사람들이 있었고, 그 속에서 겪는 갈등과 문제들 그리고 나름의 끈끈한 정과 유대감들은 학교와는 또 사뭇 다른 경험이었습니다. 결론만 말하면 학교가 짱이예요. 학교는 내가 고객이고, 회사는 내가 피고용자임을 몸소 느낄 수 있었습니다.

두번째로는 실무 경험입니다. 저는 아이폰 앱 개발 업무로 회사에 들어갔지만, 클라이언트단이나 서버단과의 협력을 피할 수 없었기에 자연스럽게 클라이언트에서 사용하는 용어들이나 서버에서 사용하는 용어들을 접하게 되었습니다. 그래서 이번 학기에 학교에서 공부를 할 때, 성적을 잘 받는 것과 별개로 훨씬 폭넓게 할 수 있지 않을까라고 생각합니다. 제가 회사에서 실무로 배운 많은 것들이 제 공부에 작지않은 영향을 줄 거라고 확신합니다.

Q. 앞으로의 계획이 있다면?

이제 3학년으로 복학하게 되는데, 조금 더 다양하고 편식없는 공부를 해보고 싶습니다. 제가 경험한 일들은 굉장히 특이하고 아무나 겪을 수 없는 일들이지만, 그렇기에 그 사실에 대해서 지만하지 않고 배우는 자세로 학교 생활에 임하고 싶습니다. 앱 개발을 하면 결과물이 바로 눈에 보이기에 사람들에게 과시하기도 쉽고 '내가 무언가 하고 있다'는 느낌이 들기도 해, 계속해서 앱 개발을 해왔던 것이 아닌가 싶습니다. 그런 일시적인 인정을 받는 걸로 붕 뜨는 기분에 제 미래를 가두고 싶지가 않습니다. 또 졸업하고 나서의 계획을 물어보셨는데, 그건 아직까지 너무 머나먼 이야기라서 잘 모르겠습니다. 지난 2년사이에도 그렇게 많은 마음의 변화가 있었는데, 앞으로 남은 학교에서의 2년동안 얼마나 많은 변화가 있을 지 예측할 수 없습니다. 다만 남은 2년은 그 이후의 시간을 위해서 장전하는 시기로 공부에 열중하고 싶은 것이 제 개인적인 바람입니다. 끝으로 재미있는 프로젝트나 공부가 있으면 서슴없이 참여할 의사가 있습니다.

곽도영(정보컴퓨터공학 12)

E-mail : canapio@yahoo.co.kr

해외 파견 프로그램 경험기

08학번 지성열



이번 학부 졸업생인 08학번 지성열 동문을 만나보았다. 평소 사람 만나기를 좋아하고 활발한 성격의 소유자인 지성열 동문은 부산대학교에서 주최하는 단기 해외파견을 다녀왔다고 한다. 이번 인터뷰를 통해 그의 해외파견 경험을 전하고자 한다.

Q. 해외 파견 프로그램 지원 동기?

컴퓨터 공학을 전공하는 많은 사람들이 컴퓨터만 연구하고, 컴퓨터만 보면서 일하는 경우가 많은데, 그건 제가 원하는 일이 아니었습니다. 학교를 다니면서 제 나름대로 목표랄까, 철학이 사람 대 사람을, 그러니까 사람 얼굴 좀 많이 보자는 것이어서 프로그램에 지원하게 되었습니다. 그런데 제가 학부 1학년때 학사 경고를 두 번이나 받았습니. 그때 학년 161명 중에 뒤에서 3등인가 했을겁니다. 지금은 상위10%까지 올린 했지만 그때는 그랬습니다. 저는 여러 활동에 참여를 해보고 싶었지만, 제대 후 성적이 좋지 않아 학교에서 운영하는 프로그램에 아무것도 참여할 수가 없었습니다. 그래서 봉사활동과 같은 대외 활동도 오랫동안 했었고, 동시에 학점도 많이 올려서 교환학생을 가고자 노력했습니다. 왜냐하면 많은 경험을 해볼 수 있으니까요. 솔직히 학교때 지원받고 가는 연수가 훨씬 경제적인데다가 좋은 사람과 함께 할 수 있다는 것이 큰 장점이라고 생각합니다. 같은 프로그램을 지원해서 가는 거니까, 저랑 코드가 맞는 사람도 많고 그런 프로그램을 통해서 쌓은 인연은 학업적으로 배우는 것 이상으로 더 많은 걸 배우게 해 준다고 생각합니다.

Q. 어떤 프로그램에 참여 하였나요?

제가 참여한 프로그램은 미래인재개발원에서 주최하는 싱가포르 기업탐방 프로그램입니다. 부산대와 교류하고 있는 싱가포르 현지 대학에서 방학기간 동안 소규모 프로젝트를 수행합니다. 싱가포르 현지

에 있는 다국적 호텔, 수자원공사라든지 국립도서관 같은 기업과 기관을 탐방하고, 그 사업의 개요나 흐름부터 그 직원들이 어떤 체계로 서비스를 제공하는지 같은 작은 부분까지 포함해서 회사에 대한 전반적인 사항을 조사하고 발표하는 활동이었습니다. 싱가포르의 영어를 사용하니까, 참여한 한달 반 동안에 영어로 프레젠테이션을 하고 여러 작업을 수행했습니다. 지원시 자격요건은 두가지로, 영어점수와 학과 석차를 봅니다. 영어점수는 토익이나 토플 같은 공인영어 성적이 있으면 됩니다. 부산대학교 전체규모에서 선발하는데, 팀원과 팀장으로 신청가능합니다. 기본적으로는 왕복 항공권과 기숙사를 제공하는데, 만약 팀장으로 신청하면 체류비도 일정 규모로 지원해주는 것으로 알고 있습니다. 선발되고 나면 주최 측에서 임의로 팀을 배정해주고, 싱가포르의 대학에서 미션을 받고 그걸 수행하면 됩니다. 이 프로그램은 방학기간 동안 진행되는데, 계절학기 기간에 진행되는 선발대와 그 이후에 진행되는 후발대로 총 두 개의 팀이 있습니다. 팀별로 20명 쯤 뽑는데, 저는 후발대에만 지원했고 처음에 22번으로 선발되었습니다. 제 앞에 2명이 포기해서 참여할 수 있었습니다. 또, 한달 반 머무면서 교통비와 식비 등으로 150~200만원 정도 비용이 들었습니다. 저는 많이 쓴 편이어서 그렇고 싱가포르가 물가가 비싸긴 하지만 그렇게 비싸지는 않습니다. 한식타운도 있었는데 한국에서 5천원 정도 하는 음식이 7천원 정도 했습니다.

Q. 단기 파견 프로그램에 참여하면서 좋았던 부분과 좋지 않았던 부분이 있다면?

가장 좋았던 부분은 다양하고 목표가 뚜렷한 사람들을 알게 되었다는 것입니다. 자기 꿈에 대해서 확고



한 사람들이 많았습니다. 삶의 자세가 긍정적이고, 도전하는 것을 좋아하는 사람이 많았습니다. 왜 해외 한 번 나간 사람은 계속 나간다는 말에 해당되는 여러 나라를 다녀온 사람도 많았고, 그래서인지 전체적으로 사람들이 마인드도 재미있고, 말하는 것도 재미있었습니다. 프레젠테이션을 여러 번 하면서 상대나 생한대 사람으로부터 발표 스킬이나 PPT 스킬도 많이 배웠습니다. 아이컨택을 하면서 자신감있게 이야기하고 영어로 대본 준비해서 발표하고, 문법시험도 치면서 영어도 늘었고요. 이런 건 기술적인 측면이고요, 학문적으로 뚜렷하게 무엇을 배워서 좋았던 점 보다는 인적인 측면에서 많이 배웠습니다. 사실 제 꿈이 맛있는 어른이 되는 거라서요. 돈 많이 벌고, 사회적으로 성공하고, 화목한 가정을 이루는 그런 게 목표가 아니고, 제 아이들이 우리 아빠 너무 멋있다고 할 수 있는 사람이 되는 게 제 꿈이에요. 거기서 만났던 사람들은 잘생기고 훈훈하고 이런걸 떠나서 미소가 멋있고 말하는 게 멋있고 그래서 좋았습니다. 안좋았던 점은 돈을 투자 한거에 비해서 영어 실력이 많이 늘지 않았다는 정도입니다.

Q. 해외파견프로그램을 비롯해 추천해주고 싶은 대외 활동이 있다면?

해외 파견 프로그램에는 정규학기 교환학생과 단기 파견 프로그램이 있습니다. 처음 목표는 정규교환학생에 지원하는 것이었는데, 학교를 다니면서 토폴 준비를 병행하기가 어려워서 그만두고 단기 파견 프로그램에 지원하게 되었습니다. 그렇지만 저는 우리 학부 학생들이 정규학기 교환학생에 더 많이 지원했으면 좋겠습니다. 부산대학교는 호주의 태즈메니아 대학과 결연을 맺고 있는데, 정보컴퓨터공학부 학생만 지원할 수 있는 대학이어서 경쟁률이 매우 낮습니다. 토폴 성적만 기준점수를 충족시킨다면 거의 무조건 갈 수 있다고 보면 됩니다. 꼭 도전해보셨으면 좋겠습니다. 또 그 외에 제가 학부시절 해본 활동으로는 봉사활동 동아리에서 봉사활동도 하고, 각종 멘토링과 튜터링을 하기도 했었는데 실제로 도움이 가장 많이 된 것은 한이음 BIG 프로젝트입니다. 미래창조과학부에서 주관하는 프로젝트로 주제에 맞춰 상반기에는 기획을 하고 하반기에는 개발을 합니다. 우리 학부 학생 중에서도 이 프로젝트를 몇 번씩 참가한 사람도 있다고 들었는데, 개인적으로도 참여해 보시길 추천드립니다.

지성열(정보컴퓨터공학 08)

E-mail : selfgograve@naver.com

대학원생 인터뷰

박사 11학번 김성렬



Q.대학원 진학 동기?

제가 대학교 때 학점이 3.0이었습니다. 2학년 때 너무 전공이 맞지 않는다는 생각에 군대를 가려고 했는데 여자처처하게 되면서 군대를 포기하게 되었습니다. 당시 제게 남아있는 선택지는 나중에 군대를 가거나 전문연구교원 두 가지였습니다. 4학년이 되어서 군대를 다녀오면 아무것도 못할 것 같다는 생각이 들어서 대학원을 가서 전문연구교원을 한 번 노력 봐야겠다는 생각을 했습니다. 또 한편으로는 그 당시 학점도 안 좋고 전공에 대한 이해도 부족해 취업을 하기에는 많이 부족하다는 생각도 들었습니다. 취업을 하려고 정말 노력한다면 취업자세를 할 수는 있었을 테지만 제가 원하는 회사를 들어갈 수 있을 것 같지는 않았고, 또 준비가 되지 않았다는 생각이 많이 들어 대학원에 진학하게 되었습니다. 그리고 네트워크쪽에 관심이 많았습니다. 평소 수학이나 물리를 좋아하고 관심이 있어서, 이론 쪽이라고 해야 할까요. 아무튼 네트워크 이론에 대한 관심이 많았습니다. 학부시절 수업을 들으면서 유명한 교수님이 인지하시고, 부드럽루시고 학생들을 잘 지도해 주신다는 생각이 들었습니다. 교수님과 면담을 했는데 부족한 점 포용해 주시는 모습을 보고 쉽게 결정할 수 있었던 것 같습니다.

Q.하고 있는 연구를 소개해 주신다면?

저희 연구실에서 주로 하는 연구는 IoT(Internet of things) 브로커를 개발하는 일입니다. 최근 IoT 기술이 각광을 받고 있는 상황에서, 모든 사물에 부착된 기기가 서로 통신하도록 돕는 IoT 브로커를 통해 모든 사람들에게 유익한 기술을 개발하는 것이 꿈입니다.

또한 개인적으로 수중통신을 연구하고 있습니다. 아무래도 부산은 지리적 특성 때문에 해양산업이 육성되고 있는데, 사실 수중 통신은 지상 통신에 비해 발전이 아직 미약하기 때문에, 발전 가능성이 더 많다고 생각합니다. 그래서 한국해양과학기술원이라는 기관이 있는데 거기서, 수중 네트워크 쪽 전문가가 되는 것이 한 가지 바람입니다.

최근 재미있었던 공부는 안드로이드와 아두이노 프로그래밍입니다. 학부나 석사 시절에는 제대로 공부하지 않았고, 대학원 때부터 시작했습니다. 제가 했던 프로젝트 중에 스마트 물병을 만든 게 있습니다. 마신 물의 양이나 남은 물의 양을 기록하기도 하고, 물을 마실 시간을 알려주기도 하는 물병입니다. 물병을 만드는 작업을 통해 실제로 사람들에게 도움이

되는 기술을 만들고 싶다는 생각을 하게 되었습니다. 실제로 무언가를 만들 때는 그냥 만들어지지 않고, 저 사람이 이런 부분이 필요하구나, 이 사람은 이걸 불편해 하는구나, 그런 시각에서 물건을 만들게 되는데 그 때마다 사람들에게 도움이 되는, 유용한 기술을 만드는 것을 목표로 삼고 있습니다.

Q.전문연구교원이란 무엇인가요?

일반적으로 대체복무는 크게 전문연구교원과 산업전문연구교원 두 가지가 있습니다. 산업전문연구교원은 관련업체에 3년 정도 일하며 월급을 일정 금액을 받고 복무를 마치는 걸로 알고 있습니다. 전문연구교원은 대학에서 박사과정을 수료하게 되면, 수료 이후 졸업까지 약 3년 동안은 군 복무과정으로 인정해 주는 제도입니다. 대학원 정규과정에서 요구되는 학점을 모두 이수하면 수료이고, 졸업은 수료를 충족시키고 학위 논문심사도 통과하고 그 외 학과 기준에서 요구하는 졸업 요건과 연구실 내부 졸업 요건을 모두 만족시켰을 때 졸업으로 인정됩니다. 보통 박사과정은 4,5년 정도이고 2년이면 수료가 됩니다. 그리고 나머지 기간은 자기 연구를 하면서 전공에 대한 지식을 넓힙니다. 저는 지금 박사 수료 상태로, 3년을 기다리면서 졸업을 준비하고 있습니다. 주로 논문 연구를 해서 제 논문을 좋은 저널, 좋은 학회에 발표하는 게 목표입니다.

Q.석박사 통합과정이란 무엇인가요?

5년이라는 기간 안에 석사와 박사를 따로 거치지 않고 통합해서 조금 더 빨리 수료할 수 있는 과정입니다. 석사 때 졸업 논문을 쓰지 않아도 되는 대신 석박사 통합과정을 모두 이수하지 않고 중도 포기할 시에는 석사와 박사 학위 모두 받을 수 없게 됩니다. 예를 들어서 어떤 사람이 석박사 통합과정을 하고 있는데 석사까지 완료하고 다른 일을 하고 싶어서 5년을 채우지 않고 4년만 했다면, 박사학위 뿐만 아니라 석사학위까지 받지 못하고 그냥 학사로 졸업한 것과 같습니다. 만약 박사 학위까지 받을 계획이고 석사와 박사를 따로 수료하는 것 보다 더 빨리 학위를 받고 싶다면 좋은 방법이라고 생각합니다. 또, 석사와 박사를 따로 이수하든, 석박사 통합과정을 이수하든 전문연구교원은 모두 지원할 수 있습니다.

Q.대학원 진학 이전에, 자신이 어떤 분야에 적성과 흥미가 있는지 확인할 수 있는 방법이 있다면?

무엇보다 학부시절 수업시간에 충실히 하는 게 가장 중요하다고 생각합니다. 수업시간에 나오는 과제를 단순히 과제를 끝내기 위해서 하는 게 아니라 스스로 애사를 가지고 조금 더 깊이 있게 공부도 해보고 충분히 이해해보려는 노력을 하면서 수행한다면 자신의 흥미와 적성을 찾는 데 도움이 될 것 같습니다. 또 요즘은 융합이라는 용어를 자주 사용하는데 그런 흐름에 맞춰가기 위해서 세상이 어떻게 바뀌는지, IT 이슈는 무엇인지를 찾아보는 것도 중요하다고 생각합니다. 평소 에네이버에 IT 분야 기사를 자주 찾아보고 또 연구실에서 전

자신문을 받아보는 데 그것도 자주 보는 편입니다.

Q.대학원 진학을 준비하는 학생들에게 조언한다면?

첫째는 가장 중요한 것은 자기의 목표를 제대로 설정했으면 좋겠습니다. 단순히 취업을 도피하기 위한 장소로 진학하지 말고, 대학원에서 자기가 어떤 꿈을 이룰 것인지 충분히 고민하고 진학해야 한다고 생각합니다. 그 다음에는 어떤 연구실을 선택할 지도 중요하데, 평소 수업 들으면서 생각해도 좋고 또 학부연구생 생활을 해보면 그 대학원 분위기를 잘 알 수 있을 것 같습니다. 앞서 말했지만, 대학원을 진학할 때 제일 중요한 건 자기가 설정한 목표가 있어서, 대학원이란 짧은 시절뿐만 아니라 그 이후에도 어떻게 해야 할지 고민해야 한다고 생각합니다. 그렇지 않으면 대학원 시절이 무의미하게 흘러갈 경우가 많습니다.

Q.대학원 생활과 연애를 병행하는 팁?

저는 연인 사이에 싸움이 잦아질 수도 있지만, 그렇기 때문에 만나는 순간에는 기쁨을 주기 위해서 많이 노력해야 한다고 생각합니다. 또 여자 친구를 만날 때, 시간이 없다는 이유로 트레이닝 복 같은 걸 입거나 면도 안하고 나가는 그런 걸 조심해야 합니다. 저도 연애 때, 제 스타일이 부끄럽다고 여자 친구가 옷집에 가서 옷을 사서 갈아입고 데이트 했던 기억이 납니다. 그리고 컴퓨터 공학부는 대학원 생활이 많이 바쁩니다. 여타 대학원생들도 다 바쁜 건 하지만요. 그래서 작은 이벤트도 많이 해줬습니다. 그리고 자기의 분야에서 잘 하고 있다는 걸 보여주면 여자 친구도 저에게 믿음을 갖고 기다려준다고 생각합니다. 6년 정도 사귀었거든요. 그리고 자기가 해야 할 일을 빨리 하면 데이트도 할 수 있고, 간간히 작은 이벤트도 해 줄 수 있습니다. 대학원생이라고 해도 인터넷 서핑을 하거나 또 이거하다 저거하다 보면 시간이다 가버릴 때가 많습니다. 그렇게 하지 말고 '오늘은 데이트를 하겠다.'는 목표를 가지고 집중하면 빨리 끝낼 수 있습니다.

Q.앞으로의 계획이나 목표?

크게 두 가지 계획이 있습니다. 원래 처음에는 포스트 닥터(Post Doctor 박사 후 과정)를 통해서 미국에서 학위를 취득하고 싶다는 생각을 했습니다. 그렇게 되면 제가 더 전문성을 얻기도 하고 학교에서 남아서 일을 할 수도 있지 않을까 합니다. 지금은 전문연구교원 기간이라서 미국을 갈 수 없고, 전문연구교원 기간이 마무리 되는 동안 잘 준비해서 미국에서 학위를 받고 싶습니다. 그런데 제가 결혼을 하다 보니 예전보다 현실적이 되었다고 해야 하나요, 한편으로는 취업을 하고 싶다는 생각이 들기도 합니다. 앞으로 아이가 생길 수도 있고 어떻게 될지 확실할 수는 없겠지만, 그래도 지금 가장 하고 싶은 건 미국에서 학위를 따는 쪽입니다.

김성렬 유비쿼터스컴퓨팅연구실 (박사 11)

E-mail : xmfxfm12@pusan.ac.kr

CSE

동아리 소개



Untoc(언톡)

학술동아리



1. 어떤 동아리인가요?

저희 언톡은 학술동아리로서 각종 공모전, 프로그램 대회 등 각자 관심 있는 분야에 대해 공부하며 그에 대한 세미나를 진행합니다. 지식을 서로 공유하여 보다 효율적으로 상호간의 발전을 추구하는 동아리입니다. 세미나를 진행함에 있어 제한사항 없이 본인이 공부하고 싶었던, 알고 싶었던 분야에 대해 자유롭게 주제를 정할 수 있습니다.

2. 신입생들에게 동아리의 장점을 소개해주세요.

관심있는 분야에 대한 공부뿐만 아니라, 다른 동아리원의 세미나를 통해 학과 공부만으로 쉽게 접할 수 없는 다양한 지식을 쌓을 수 있는 장점이 있습니다. 학구열이 높은

학생들이 주로 구성원이 되어 서로 협업, 공유하여 양질의 공부가 가능합니다. 또한, 재학생뿐만 아니라 졸업한 선배들과의 소통이 원활하다는 장점이 있습니다. 실제로 매년 행사를 통해 사회에 진출한 선배들이 직접 후배들과 시간을 가짐으로서 앞으로 재학생들이 나아가야 할 방향과 목표, 도전의식에 대해 배우고 있습니다.

3. 올해의 계획

신입생모집, MT, 세미나, 홈커밍데이, 각종 공모전 및 프로그래밍 대회참여 (ACM, 외부 공모전)

4. 신입생은 어떤 활동을 하게 되나요?

신입생은 자신의 전공 관심 분야와 비슷한 사람과 한조가 서로 지식을 공유하며 공부하여 학기당 2회의 세미나를 진행하게 됩니다. 세미나는 한 팀당 30분에서 1시간가량 진행합니다. 특별히 관심 있는 공모전이나 프로그래밍 대회가 있으면 동아리 내에서 원하는 동아리원에 한해서 팀을 이뤄 참여합니다.

5. 자격요건 및 모집일정

저희 동아리는 학기 초에 신입생을 모집하며, 자신이 관심 있는 어떤 분야에 대해서든 자유주제로 5분가량의 발표를 통하여 가입 절차를 거치게 됩니다. 모집공고는 제도관 게시판이나 학과 홈페이지에 게시됩니다.

연 혁:

- 2010 LG U+ Open Contest 공모전 안드로이드 앱 부문 우수상
스마트 홈 아이디어 공모전 우수상
1인 창조기업 앱 개발 경진대회 우수상/장려상
T Store 안드로이드 공모전 동상
나만의 검색 스토리 공모전 장려상
ACM 본선 진출
- 2011 부산 모바일 앱 공모전 장려상
ACM 본선 진출
- 2012 부산 모바일 앱 공모전 대상
부산대학교 다학제간 창의적 과제수행 공모전 대상
대학생 프로그래밍 경시대회 본선 19등(ACM-ICPC)
ACM 본선 19등
- 2013 ACM본선 진출
- 2014 ACM 본선 17등(경상권 1등)

동아리장 : 09 김영훈

모임시간 : 매주 금요일 오후 6시

홈페이지 : wiki.untoc.com

회 원 수 : 22명

DEBUGGER(디버거)

학술동아리



1. 어떤 동아리인가요?

학술동아리로 하드웨어를 공부하고 개발하는 동아리입니다.

2. 신입생들에게 동아리의 장점을 소개해주세요.

처음학교에 들어와 생활을 하게 되면 하드웨어를 접할 기회가 많이 없습니다. 적어도 3학년이 되어야 실험으로

경험을 하는데 미리 경험을 해보고 재미를 알면 좋을 것 같습니다.

3. 올해의 계획

아직 잡혀 있는 큰 계획은 없지만 가능하면 백윤주 교수님의 연구실 도움을 받아 방학 중에 하드웨어 스터디를 할 예정이고 또한 공모전에 참가 할 계획입니다.

4. 신입생은 어떤 활동을 하게 되나요?

신입생의 경우 학술 세미나에 참석하여 세미나를 듣고 스터디를 하며 관심 있어 하는 분야에 대한 공부를 할 수 있습니다.

5. 자격요건 및 모집일정

자격조건은 따로 없으며 항상 회원을 받습니다.

연 혁:

- 1994 창설
- 1999 디버거 홈페이지(디버거존) 개설, 웹 프로그래밍 중심의 소모임 활동
- 2004 부산대 기계공학부 가상 실험실 웹 프로그램을 의뢰받아 제작
- 2005 BK21 프로그래밍 경진대회에 2팀이 참가하여, 본선에 진출
- 2010 디버거 제 15기 출범
- 2013 하드웨어 스터디 진행 (겨울방학)
- 2014 디버거 제 21기 출범

동아리장 : 윤영섭

모임시간 : 방학 기간 동안 주 1회

홈페이지 : 없음 회 원 수 : 10명

KEEPER(키퍼)

학술동아리



1. 어떤 동아리인가요?

‘지킴이’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. 신입생들에게 동아리의 장점을 소개해주세요.

정보보안은 학과 커리큘럼에서 굉장히 늦게, 조금 포함되어 있고 인터넷에 자료도 많지 않아 혼자 공부하기 어려운 부분이 있습니다. KEEPER에 가입하시면 선배, 후배, 동기들과 다 같이 친근한 분위기 속에서 정보보안을 공부할 수 있습니다. 또한 신입생을 위한 맞춤형 스터디도 개설하고 있습니다.

3. 올해의 계획

매주 1회 정기 내부 세미나
프로젝트 별 비정기 스터디 / 세미나 활동
1월. 동계 기술문서
2월. 코드케이프 해킹대회 참가 & 홈커밍데이
3월. 오픈세미나 & MT
5월. 시큐인사이드 해킹대회 참가
6월. 하계 기술문서
7월. 코드앤진 컨퍼런스 참가
8월. 해커톤
9월. MT
10월. KISA 해킹방어대회 참가
11월. SW보안 컨퍼런스 참가

4. 신입생은 어떤 활동을 하게 되나요?

초기 보안지식 및 과 활동에 도움이 되는 스터디를 자신이 골라서 진행하게 됩니다. 현재 신입생을 위해 계획하고 있는 스터디는 C언어, UNIX, 리버싱, 네트워크, 컴퓨터시스템입문을 개설할 예정입니다. 그 외에도 현재 진행하고 있는 보안관련 스터디에도 참여 가능합니다. 매 주 진행되는 세미나에 참여하여 자신이 발표하고 싶은 자유주제를 발표하는 기회도 마련됩니다.

5. 자격요건 및 모집일정

모집 일시 : 2015년 3월, 9월

모집 방법 : 3월에는 오픈세미나 공개 모집, 9월에는 기존 회원의 추천제

지원 자격 : 1 ~ 3학년

연 령 :

2010~2012 한국인터넷진흥원(KISA) 주관의 대학 정보보호동아리 지원사업(KUCIS)에 대학 정보보호 동아리로서 참여
2012 본교 학생회관에서 KUCIS 영남권역 세미나를 개최하여 부산 외의 인접지역에 있는 정보보호동아리들과 지식을 공유하고 교류함
2014 정보보호동아리 및 정보보호 분야의 현업에 종사하고 있는 사람들까지 대상으로한 경남권 정보보호 세미나를 주최함
2014 경남권 동아리와 함께 청소년을 대상으로 정보보호의 입문을 돕기 위한 Security One을 주최함

동아리장 : 11 김경재

모임시간 : 매주 금요일 오후 2시

홈페이지 : keeper.cse.pusan.ac.kr

회 원 수 : 21명



신바람

학술동아리



1. 어떤 동아리인가요?

신바람은 학술동아리로 매주 세미나와 발표 등을 통해 지식을 쌓고, 여러 공모전이나 대외 활동을 함께 합니다.

2. 신입생들에게 동아리의 장점을 소개해주세요.

우선 분위기가 딱딱하지 않습니다. ^^ 학술 동아리라고 하기 뭐할 정도로 느슨한 분위기입니다! 그래서 선배들과 친해질 수도 있고(공부 잘 하는 선배가 많아요, 저 빼고...)

도움도 받으실 수 있습니다.

3. 올해의 계획

대학생활의 꽃인 MT는 여름과 겨울방학에 가게 될 것이고, 기본적으로 대회나 공모전 등은 마음 맞는 인원끼리 팀을 짜서 자유로이 참가하시면 됩니다.

4. 신입생은 어떤 활동을 하게 되나요?

먼저 학술동아리인만큼 1학기에는 선배들의 도움을 받아 컴퓨터 프로그래밍 언어인 'C언어' 스터디를 진행할 예정입니다. 2학기 예정은 1학년이 주제를 정해 발표를 함으로써, 발표실력을 기르게 될 것입니다.

5. 자격요건 및 모집일정

저희 동아리는 누구든지 환영합니다! 모집날도 원하시는 때에 회장이나 동아리원에게 말씀해주시면 됩니다. ^^

연 령 :

2003 부산대학교 프로그래밍 경진대회 동상 입상 (조승화, 김근태, 장한일)

2003 ACM/ICPC 대학생 프로그래밍 경진대회 본선 입상 (조승화, 김근태, 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 (서간수)
2005 BK21 프로그래밍 경진대회 은상 (장한일, 장지훈, 조승화)
2005 BK21 창작 경진대회 참가 (조승화, 강정일, 서간수)
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, 박도영)

동아리장 : 14 장병업

모임시간 : 금요일 오후 5시부터 약 2시간

홈페이지 : http://sinbaram.cs.pusan.ac.kr

회 원 수 : 30명

JJS

학술동아리



1. 어떤 동아리인가요?

JJS(Jin Jja Study)의 약자로서 진짜 공부를 하는 동아리입니다. 2010년 2월에 설립되었으며 저희가 하는 주요 활동으로는 방학 때 집중적으로 프로그래밍 언어를 공부하는 것입니다. 학기 중과 방학에 어플리케이션 개발에 집중하고 있으며 자체적으로 팀을 구성해 목표를 정하고 주기적으로 어플을 만들어 플레이스토어에 등록하는 등의 활동을 하고 있습니다. 또한 매주 정기모임을 가지며 친목도

모로 MT도 가는 등 좋은 분위기를 유지하고 있습니다.

2. 신입생들에게 동아리의 장점을 소개해주세요.

저희 동아리는 진짜 공부를 하는 동아리로서, 학부에서 배우는 공부만으로 막막라 있는 학생들을 위해 준비되어 있습니다. 그런 모자람을 필요로 하는 사람에겐 좋습니다.

3. 올해의 계획

방학 중 MT를 갔다 오며, 어플 개발을 통해 공모전등에 나갈 계획입니다.

4. 신입생은 어떤 활동을 하게 되나요?

같이 공부합니다.

5. 자격요건 및 모집일정

학기 초에 모집을 하구요 보통은 어플리케이션(app)개발을 중점으로 두기 때문에 어느 정도 지식이 있는 사람 이

였으면 좋겠습니다.

연 혁:

2010년 2월 설립
2010년 여름계절학기 C++, C Language Study
2010년 겨울계절학기 C++, C Language Study
2011년 여름계절학기 C++, C Language Study
2011년 겨울계절학기 C++, C Language Study
2013년 여름계절학기 Java Language Study
2013년 겨울계절학기 Database 실무 Study
2014년 여름계절학기 Android Study
2014년 겨울계절학기 Android Study

동아리장 : 08 하성운

모임시간 : 월요일 오후 7시에서 약 2시간

홈페이지 : 미정

회 원 수 : 20명

AlCall(Algorithm is Core All)

학술동아리

1. 어떤 동아리인가요?

ACM-ICPC 대회를 목표로 하는 알고리즘 학술 동아리입니다. 주된 활동은 자료구조와 알고리즘을 공부해서 대회와 관련된 알고리즘 문제를 풀어보고 토론하는 것입니다.

2. 신입생들에게 동아리의 장점을 소개해주세요.

우리 동아리의 주제는 말씀드렸다시피 알고리즘이고, 알고리즘은 프로그래밍의 핵심입니다. 삼성전자, 엘지 등 국내 대기업의 프로그래머 채용시 알고리즘을 이용한 코딩시험을 치루며 구글, 페이스북에서는 알고리즘에 관련된 면접을 본다고 알려져 있습니다. 또한 ACM-ICPC 대회는 넥슨, 네이버, 데브시스터즈(쿠기런)의 후원을 받으며 위 기업에 지원할 시, 대회 참가경력으로 가점을 받을 수 있습니다. 이렇게 우리 동아리는 활동을 하는 것이 바로 취업을 위한 준비를 하는 것입니다. 취업보다 학업에 관심이 있다면, 알고리즘을 열

심히 공부해서 지도교수님의 은총을 받을 수도 있습니다.

3. 올해의 계획

올해 ACM-ICPC 대회 수상을 목표로, 매달 1회씩 교수님의 알고리즘 시험을 치루고, topcoder.com의 알고리즘 튜토리얼을 통해 공부하기로 하였습니다. 그 외에도 acmicpc.net 이나 codeforces.ru 와 같은 온라인 저지를 통해 문제를 풀어보고, 동아리원끼리 팀을 구성하고 경쟁하기도 할 것입니다. 우리 학부가 ACM-ICPC에서 항상 부산지역 1위상을 수상하는 것으로 알고 있는데, 부산지역을 벗어나 전국지역 기준에서 수상할 수 있도록 열심히 공부할 것입니다.

4. 신입생은 어떤 활동을 하게 되나요?

신입, 기존 할 것 없이 같은 활동을 하게 됩니다. 누구하나 낙오자 없이 좋은 결과를 얻어내는 것이 동아리의 목

표이기에 자료구조나 알고리즘에 대한 기본지식이 요구될 수 있습니다.

5. 자격요건 및 모집일정

이번이 첫 기수이고, 목표가 ICPC 대회인 만큼, 1년을 단위로 인원을 충당하여 올해는 더 이상 모집계획은 없습니다.

연 혁:

이번에 새로 첫 창단된 동아리입니다. 2015년 1월에 활동을 시작하여 연혁이라 할 내용은 없지만, 앞으로 좋은 성과 만들어가고자 합니다.

동아리장 : 09 표중선

모임시간 : 일요일 오전 10시

홈페이지 : 미정

회 원 수 : 11명

WIND UP(와인드업)

체육동아리



1. 어떤 동아리인가요?

야구 동아리입니다.

2. 신입생들에게 동아리의 장점을 소개해주세요.

운동 동아리임에도 위계질서 없이 편하게 형, 동생하는

문화가 큰 장점이라고 생각합니다. 공부 잘하는 선배도 많아서 학업에도 도움이 될 겁니다. 야구 연습 이외에 야구경기 단체 관람이나 소소한 술모임 또한 있기 때문에 굳이 야구 하는걸 좋아하지 않아도 됩니다.

3. 올해의 계획

매주 토요일 오전 10시에 정기 연습을 진행합니다. 하계 방학중 효원배 야구리그에 참가합니다. 학기중 매월 1회의 연습경기를 진행할 예정입니다.

4. 신입생은 어떤 활동을 하게 되나요?

학번에 상관없이 잘하는 사람은 시합에 주전으로 출전 할 수 있습니다. 실력이 부족해도 시합에 참여한 사람은 모두 최소 공격한 타석이상, 수비 한 이닝 이상 기회를 주고 있습니다. 새내기라고

뭐 물병나르고 이런 약폐습 일절 없습니다. 어서 들어오세요 ^^

5. 자격요건 및 모집일정

상시 모집합니다. 010-2835-3314로 연락주세요. 글러브, 야구장비 없어도 여러분의 장비가 있으니 걱정하지 않으셔도 됩니다.

연 혁:

2011 창단
2013 하계 효원배 리그참가, 추계 이공계 리그참가
2014 하계 효원배 리그참가

동아리장 : 09 송문규

모임시간 : 학기중 - 매주 토요일 오전10시,

방학중 - 매주 수요일, 토요일 오전 10시

홈페이지 : 없음 회 원 수 : 43명

페가수스

체육동아리



1. 어떤 동아리인가요?

축구를 사랑하고 좋아하고 즐겨하는 친목 운동 동아리입니다. 남학생은 물론 여학생 분들도 가리지 않고 모두 다 같이 즐기며 대학생활의 추억을 쌓을 수 있는 동아리입니다.

2. 신입생들에게 동아리의 장점을 소개해주세요.

축구를 좋아하고, 그렇지 않더라도 누구나 들어와서 다 같이

즐기며 친목을 다질 수 있는 동아리입니다. 저희 동아리는 단결력이 좋습니다. 선배들과 운동으로 친해지므로 인연이 더욱 오래 갈 수 있는 대학생활에서 첫걸음을 내딛기 좋은 동아리입니다.

3. 올해의 계획

저희 동아리는 일단 매 학기 교내에서 하고 있는 효원배, 연학제 축구대회에 참가하고 있으며 이번에도 참가하여 우승을 목표로 하고 있습니다. 그리고 1학기에는 개강과 함께 개강총회를 하여 새로운 신입생들과 기존의 선배들과의 만남의 자리를 가지고 학기 말에는 MT를 가서 대학생활의 추억을 만들려고 합니다.

4. 신입생은 어떤 활동을 하게 되나요?

신입생은 자신의 여건이 된다면 매주 축구를 하기 때문에 나올 수 있는 시간에 자유롭게 나와서 동아리 원들과 같이 축구를 하면 됩니다.

5. 자격요건 및 모집일정

저희 동아리에는 축구를 잘하는 학생도 많고 못하는 학생도 많습니다. 그러나 부담 가질 필요 없이 축구를 좋아하거나 혹은 축구에 관심이 생긴 학생, 또는 축구를 좋아하지 않더라도 선배들과 재밌는 대학생활을 하고 싶은 학생이면 회장 (010-8902-6454)에게 언제든지 연락주시면 됩니다.

연 혁:

1988 창단
2004 하계리그 4강
2006 효원배 축구대회 준우승, 시월 항쟁배 출전.
2009 연학제 4강
2010 하계리그 4강, 연학제 4강
2011 연학제 4강

동아리장 : 11 김동수 모임시간 : 매주 주말

홈페이지 : <http://pega.cyworld.com>

회 원 수 : 약 40명

SPEED(스피드)

체육동아리



1. 어떤 동아리인가요?

농구를 좋아하는 사람들의 모임으로 매주 1회 이상 자유롭게 농구를 합니다. 녀터에서는 기본적으로 동아리 단위의 5:5경기가 주를 이루기에 우리 동아리도 5:5를 위주로 연습을 하고 있습니다. 현재는 부산대 농구대회인 학동배 본선진출을 목표로 열심히 연습 중입니다.

2. 신입생들에게 동아리의 장점을 소개해주세요.

서로 편안하게 지내는 밝은 분위기라 농구뿐만이 아니라 같이 공부하고, 놀기도 좋은 동아리입니다. 스터디 모임도 하면서 공부에 소홀해지지 않는 분위기가기에 성적에 대해 걱정하는 신입생 분들에게도 부담되지 않습니다!

또한 매년 두 번의 Home Coming Day 행사를 통해 다양한 컴퓨터 분야에서 일하시는 졸업선배님들과 만나는 자리도 큰 도움이 될 것입니다.

마지막으로 SPEED라는 동아리가 대학시절에 다른 무엇보다 소중한 추억을 만들어 줄 수 있다는 점이 가장 큰 장점이라고 생각합니다.

3. 올해의 계획

1월 Home Coming Day 2월 M.T
3월 학동배 5월 M.T
7월 Home Coming Day 9월 학동배

4. 신입생은 어떤 활동을 하게 되나요?

농구동아리 일원으로서 매주 1회 이상 녀터에서 하는 모임에 참석하여 농구경기를 합니다. 3, 9월에는 학동배라는 부산대학교 농아리 농구대회를 할 때 신입생들만 참가하는 루키배를 같이 진행하기 때문에 이 대회에도 나갈 수 있습니다.

5. 자격요건 및 모집일정

항시 모집이니 농구를 좋아하시는 분이시면 실력, 신장에 상관없이 아무 때나 학과 게시판에 붙은 자보의 연락처를 보시고 연락해주시면 됩니다.

연 혁:

1996 전자계산학과시설 설립
매년 3, 9월 학동배 참가
1년에 두 번 졸업하신 선배님들을 초대하는 Home Coming Day 행사 진행

동아리장 : 10 배현우 모임시간 : 매주 목요일 오후 6시

홈페이지 : <http://club.cyworld.com/pnuspeed>

회 원 수 : 35명

애아라시

공연예술동아리



1. 어떤 동아리인가요?

노래와 악기에 관심이 많은 학우들이 모여서 연습하고 공연하는 동아리입니다.

2. 신입생들에게 동아리의 장점을 소개해주세요.

음악이라는 하나의 공감대로 모인 선, 후배 간의 돈독한 정을 만들 수 있음. 28년이나 유지된 동아리인 만큼 두터운 선 후배 관계를 가질 수 있습니다. 노래를 연습하고 공연을 하며 즐거운 학교생활을 도모합니다.

3. 올해의 계획

1월 : 워크숍, 노래를 선정하고 연습하여 동아리 내부적으로 공연을 함.
2월 : 새내기 예비대학교 행사 공연준비 및 공연.
3월 : 개강총회 및 정기 발표회 준비, 신입생 환영 MT.
4월 : 정기 발표회 준비.
5월 : 정기 발표회, 누구든지 와서 관람 할 수 있는 공연.
7월 : 여름 MT, 버스킹 공연 준비.
8,9월 : 길거리 버스킹 공연.
10월 : 졸업 송별 공연 준비.
11월 : 졸업자를 위한 송별 공연.
12월 : 1월에 있을 워크숍 준비.

4. 신입생은 어떤 활동을 하게 되나요?

신입생들은 개강 후 모집하게 되며, 동아리에 참여하게 된 신입생들은 동아리 일정에 맞추어 공연을 준비하고 같이 어울리며 즐거운 동아리 활동을 하게 됩니다.

5. 자격요건 및 모집일정

개강후 2주간 신입생모집예정. 학과건물게시판에 추후 공지할 예정.

자격요건 : 노래를 좋아하거나 악기를 다뤄보고자 하는 모든 이.

연 혁:

1988 동아리 설립
2010 9월 연학제 2등
2011 전자전기공학부 예비대 공연
2011. 5 20회 발표회 공연
2011. 9 연학제 2등
2012. 5 정기발표회
2013. 1 워크샵 개최
2013. 2 전자전기/정보컴퓨터공학부 예비대 공연
2013. 5 정기발표회
2014. 5 전자전기/정보컴퓨터공학부 예비대 공연
2015. 1 워크샵 개최

동아리장 : 11 김재형

모임시간 : 금요일 오후 5시

홈페이지 : aeya.net

회 원 수 : 활동 인원 30~40명