

HANSUNG UNIVERSITY
COMPUTER ENGINEERING

2022

컴퓨터공학부 캡스톤디자인 작품 발표회



한성대학교 컴퓨터공학부

AGENDA

13:00 ~ 13:10 개회식 / DLC

13:10 ~ 16:00 전시작품 시연회(동시진행) / 미래관 지하 1층 로비

16:00 ~ 16:30 시상 및 폐회식 / DLC

4차 산업혁명 주역의 산실 한성대학교 컴퓨터공학부 작품발표회



한성대학교 컴퓨터공학부 캡스톤디자인 작품 발표회에 여러분들을 초대합니다. 그동안 코로나 팬데믹으로 인해 중단되었던 전시회를 3년만에 다시 개최하게 되어 매우 기쁘고 다행스럽게 생각합니다. 졸업준비생들은 지난 4년 동안 갈고닦은 실력을 작품으로 승화시키기 위해 많은 노력을 기울였습니다. 이제 작품전시회를 위해 수개월 동안 밤낮으로 노력하여 이루어낸 성과를 여러분들에게 소개하려 합니다. 바쁘시더라도 부디 참석하시어 격려해주시고 아낌없는 조언을 부탁드립니다.

한성대학교

컴퓨터공학부장

장재영

CONTENTS

I. 모바일소프트웨어

..::'· (썸구리)	04	디딤돌	16	이터	28
4KB	06	부기보살	18	황스택	30
DAY 1	08	부기온앤온	20	맛나요	32
Go부기	10	뿌렌즈	22	윤성훈	34
Petmily	12	아리아리	24	박예서(YESSHOP)	36
TeamCook	14	웨더인포	26		

II. 빅데이터

E-Tech	38	꿀벌	44	부기헌터	50
Lakehouse	40	다운	46	초록빛	52
Peaches	42	똥s	48	한성주주	54

III. 디지털콘텐츠 · 가상현실

Adot(에이닷)	56	JMT	66	코딩 쿤스트	76
AmuseBrew	58	Singleton	68	코딩하는 퀵카	78
AnyGame	60	로그라이크 서바이버즈	70	CPG	80
escapeH	62	큐티	72	진검승부	82
GHOST47	64	부기영화	74		

IV. 웹공학

모닥불	84	Vegin	96	인강다모아	108
anoymouse	86	나누미	98	지키미	110
FITS	88	두이두아	100	프로포폴 (pro:pofol)	112
Fooding	90	민수는 행복해	102	강산	114
LivingCoral	92	민초부먹펍시단	104	TwoMandarin	116
Sports Mate	94	우주정복	106		

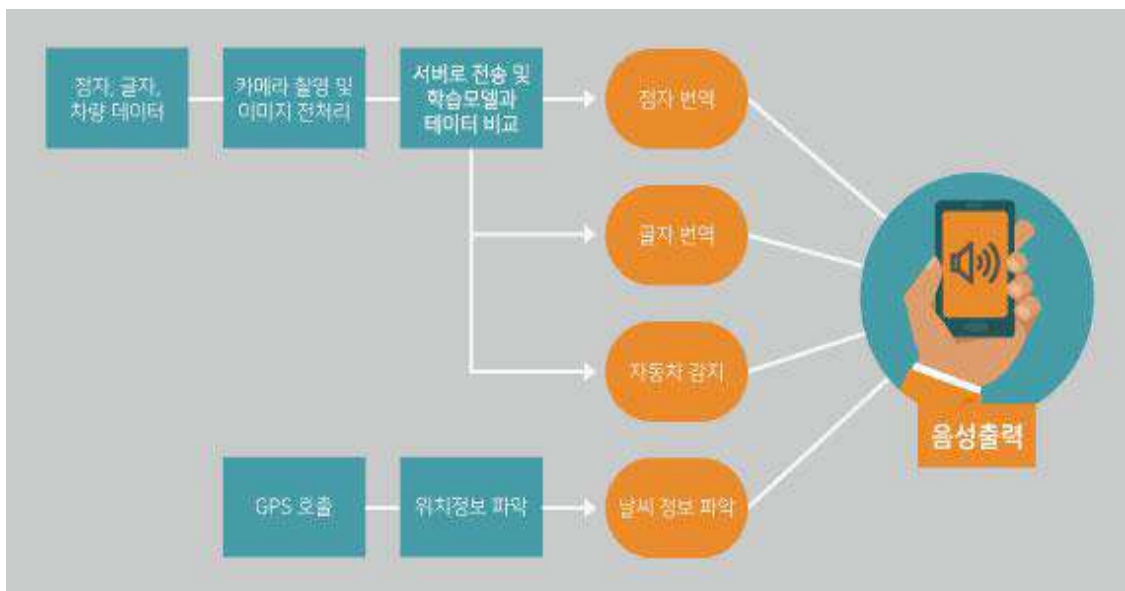
V. COMMENT

작품개요

후천적 사고, 질환으로 인하여 장애를 겪고 있는 사람이 많다. 그중에서 시각장애를 겪고 있는 사람들에게 조금이라도 도움을 주는 시스템 구현하였다. 점자를 인식하여 번역하고 읽어주는 기능, 글자를 인식하여 번역하고 읽어주는 기능, 주변 자동차에 대한 경보 기능, 날씨를 읽어주는 기능을 구현하였다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Raspbian, Ubuntu, Windows 10, Mac OS
- 개발 언어 : Python
- 개발 도구 : VSCode, Pycharm, vi editor, Google Cloud Vision, Google Trans, Open Weather Map
- 핵심 기술 : DeepLearning(CNN), TTS



지도교수 : 황호영 교수님

최인식(팀장) : 점자 인식 모델, 평문 인식 기능, 통합 구현

심종민 : 이미지 전처리 기능, 자동차 인식 기능

이창희 : 점자 번역 기능, 자동차 인식 기능, 서버 및 클라이언트 구현

장예준 : GPS 기능, 평문 인식 기능, 자료 제작



작품 소개 사진



기대효과

후천적으로 시각 장애를 가지게 된 분들은 점자를 학습할 시간이 적다. 점자를 인식하고 번역해 주는 기능을 통해 이러한 불편함을 해결할 수 있으며, 마찬가지로 평문으로 된 글 또한 인식하여 사용자에게 소리로 알려줄 수 있다. 또한 자동차 경보 기능을 통하여 사용자로 하여금 자동차로 인한 위험을 방지해줄 수 있으며, GPS 기능을 통한 날씨 알림 기능으로 일상생활이 조금 더 편해지는 효과를 기대할 수 있다.

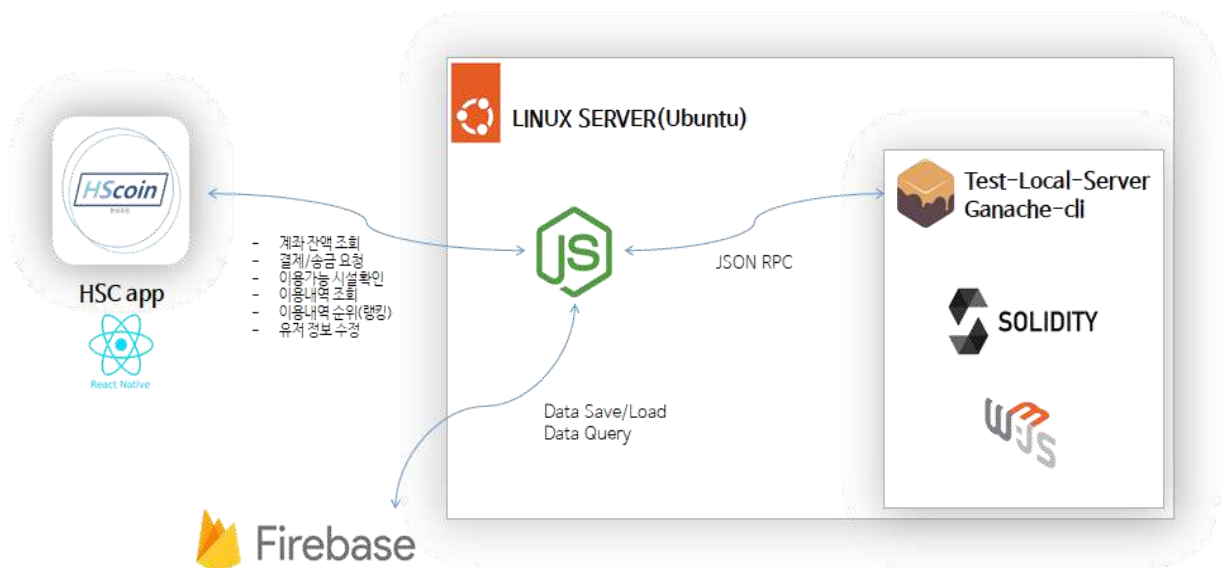
작품개요

학교내외로 통용 가능한 가상화폐 구현 및 생태계 조성

한성대학교의 다양한 시설들을 이용해보면 같은 종류의 서비스임에도 불구하고 분산되어 있는 경우를 볼 수 있습니다. 또 신입생이나 편입생의 경우 이러한 편의 시설이 어떤 종류가 있는지조차 모르기도 합니다. 이런 배경속에서 최근 대두되고있는 블록체인 기술을 활용한 가상화폐를 만들어 교내에서 활용 가능하도록 하여 상기된 문제를 해결하고 다가올 미래를 고려하는 프로젝트로 진행 해 보았습니다.

주요 적용 기술 및 구조

- 타겟 운영체제 : Android, iOS, Web
- 개발도구 : VScode, Mac, Ubuntu, Git, firebase
- 개발언어 : React Native, Solidity, node.js
- 주요기술 : Web3.js, Metamask, firebase

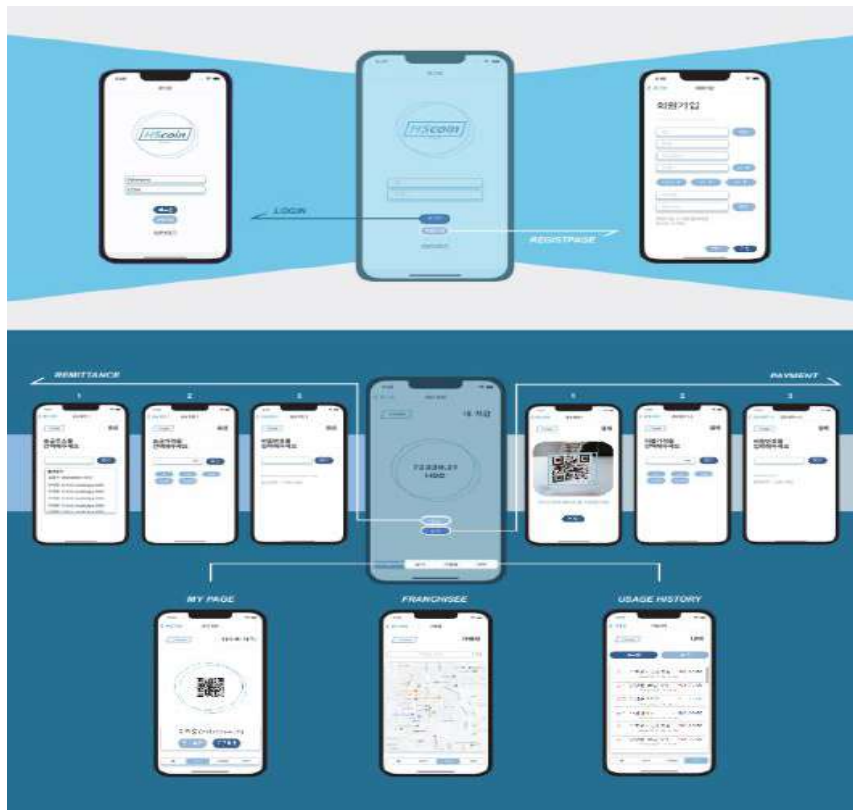


지도교수 : 이재문 교수님

박진용(팀장) : 백엔드, 블록체인 구현
 박도현 : 프론트엔드, 서버 구현
 문지승 : UI/UX 구현 및 디자인
 박종권 : DB설계 및 담당



작품 소개 사진



기대효과

학생들의 서비스 접근성이 높아지고 편리함도 더해져 이용률이 높아져 편의시설 활성화 및 학교에 대한 긍정적 인식 향상이 기대됩니다. 또한 학생들의 서비스 이용량을 확인해 학교는 학생의 서비스 제공의 선호도와 중요도를 파악해 제공하는 서비스의 개선 및 관리에 효율을 더할 수 있습니다. 그리고 향후 새로 등장할 블록체인 서비스에 대한 확장성이 좋아 신 기술 접근성이 높아지게 됩니다. 이는 곧 학교의 특별한 장점이 될 수 있어 홍보효과도 기대해볼 수 있습니다.

작품개요

기상정보와 커뮤니티 기능, 팁정보가 들어있는 자취생활에 도움을 주는 앱

1. 회원가입과 로그인

사용자는 회원가입을 통해 로그인을 하게됩니다.

2. 날씨 정보와 날씨에 맞춰 옷차림 추천

앱의 첫 화면은 현재위치에 따른 날씨가 한눈에 보기 편하게 되어있으며 날씨에 따른 옷차림을 추천 해줍니다.

3. 글쓰기, 댓글, 좋아요 기능이 있는 게시판

이용자는 간편하게 커뮤니티 게시판을 이용하여 글을 쓸 수 있으며, 사진 첨부, 좋아요, 댓글과 게시물 검색 기능이 있습니다.

4. 할 일 등 간편한 메모

앱 이용중에 손쉽게 계획이나 메모를 적고 간편하게 확인할 수 있습니다.

5. 실생활에 필요한 유용한 팁

유용한 팁이나 정보가 카테고리에 따라 분류가 되어있습니다.

주요 적용 기술 및 구조

- Android Studio : Kotlin을 이용한 통합 개발 환경
- Firebase : Authentication, Firestore Database를 이용하여 로그인 정보, 게시판, 댓글 정보를 관리, Realtime Database를 이용하여 팁 정보를 관리, Storage를 이용하여 회원사진 정보 관리
- GeoCoding : GPS를 통해 받아온 좌표를 지명으로 변환하는 Reverse GeoCoding (좌표 -> 지명) 으로 현재 사용자의 위치를 출력
- Open-API : 기상청에서 제공하는 공공데이터를 이용하여 날씨 정보에 활용



지도교수 : 이재문 교수님

김현중 : 날씨 open api
한승훈 : firebase를 활용한 게시판
김채민 : UI 디자인, 할 일 기록
이건우 : 자취 생활 팁



작품 소개 사진



기대효과

1. 현재 위치에 따른 날씨를 실시간으로 알 수 있으며 습도와 온도를 고려한 옷차림 추천으로 옷을 고르는 수고가 덜어짐
2. 집콕 앱 이용자 간 커뮤니티 게시판을 자유롭게 사용하여 교류할 수 있음
3. 앱 이용 중에 손쉽게 계획이나 메모를 적고 간편하게 확인할 수 있음
4. 실생활에 유용한 팁과 정보를 모아놓은 관련 카테고리 누르면 손쉽게 관련 정보를 얻을 수 있음

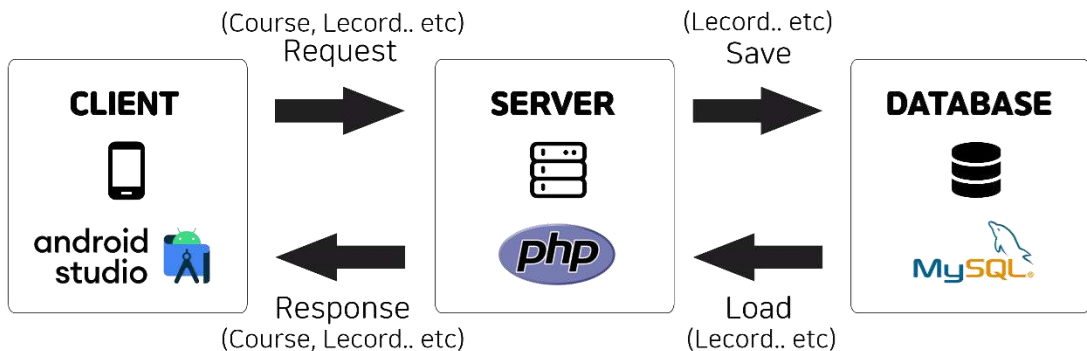
작품개요

추천 시스템을 이용한 운동 어플리케이션

우리나라에 코로나 시대가 도래하면서 집에서 운동하는 소위 “홈트레이닝”을 하기 시작하고 운동과 다이어트에 주목을 받기 시작합니다. 그래서 우리는 유산소 운동이고 쉽게 접할수 있는 운동인 걷기 운동을 택하였습니다. 사용자가 날마다 운동한 데이터를 보여주고, 여러 개의 추천 경로(협력적 필터링 추천 시스템)에 대한 정보들과 사용자가 선택한 추천 경로를 난이도 별로 다른 색으로 맵위에 그려줍니다. 그리고 운동을 하고 하루가 끝났을 때 하루치 기록을 날마다 저장해주고 그 기록들이 랭킹에 등록됩니다. 기본적으로 홈탭, 랭킹탭, 피드탭, 마이페이지탭이 이루어져있고, 홈탭에서는 사용자의 위치 정보와 해당하는 날씨 정보와 기온 정보를 볼 수 있고, 사용자가 운동했던 기록 또한 볼 수 있습니다. 랭킹탭에서는 사용자들의 각 운동량 정보와 순위를 볼 수 있습니다. 피드탭에서는 알면 좋은 정보를 가진 뉴스들과 스트레칭과 같은 피트니스 영상을 이용할 수 있습니다. 마이페이지탭에서는 사용자의 개인정보를 변경할 수 있고, 개인 최고기록을 볼 수 있습니다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Window, Android
- 개발 언어 : JAVA, PHP, SQL
- 개발 도구 : Android Studio, VSCode, phpMyAdmin



지도교수 : 엄종석 교수님

정진우(팀장) : ANDROID & SERVER

김가영 : ANDROID & DB

박호제 : ANDROID & DB

전다형 : SERVER & DB



작품 소개 사진



기대효과

- 경로 추천 기능으로 사용자의 선택을 쉽게 해줍니다.
- 경로 추천 기능으로 걷기 운동을 할 때 즐겁고 몸도 건강해지는 일석이조의 효과를 줍니다.
- 사용자의 걷는 기록 데이터가 랭킹에 등록되어 경쟁을 할 수 있게 만들어 동기부여를 줍니다.
- 사용자가 걸었던 기록들(7일, 1개월, 6개월, 1년)을 보며 성취감과 뿌듯함을 줍니다.

작품개요

반려동물 커뮤니티 및 관리 서비스, Machine Learning 을 이용한 반려동물 감정 분석

Petmily는 반려동물에 집중한 커뮤니티(SNS)와 반려동물 케어에 도움이 되는 기능을 갖춘 모바일 애플리케이션이다. SNS의 광고나 무분별한 게시글로 피로를 느껴, 관심 있는 분야만 즐길 수 있는 플랫폼을 목표로 하고 있다.

반려동물의 감정 분석 및 종 구분

Deep Learning을 통한 반려동물 인식 -> 오락성↑

무분별한 게시글 제한, 자동 태그 기능

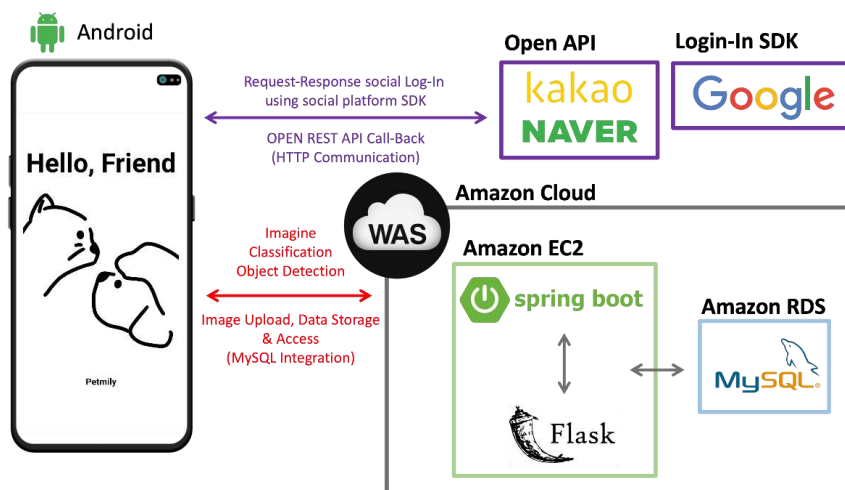
Deep Learning을 통한 게시글 인식 -> 편의성↑, 안정성↑

산책 기록 및 주변 장소 검색

GPS을 이용하여 위치 기록 -> 편의성↑

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 언어 : Java, Kotlin, Mustache, Python, SQL
- 개발 도구 : Android Studio, IntelliJ IDEA, PyTorch, PyCharm
- 개발 환경 : Amazon EC2, Amazon RDS, Flask Server, MySQL, Spring Boot
- 주요 기술 : Image Classification, Object Detection, REST API

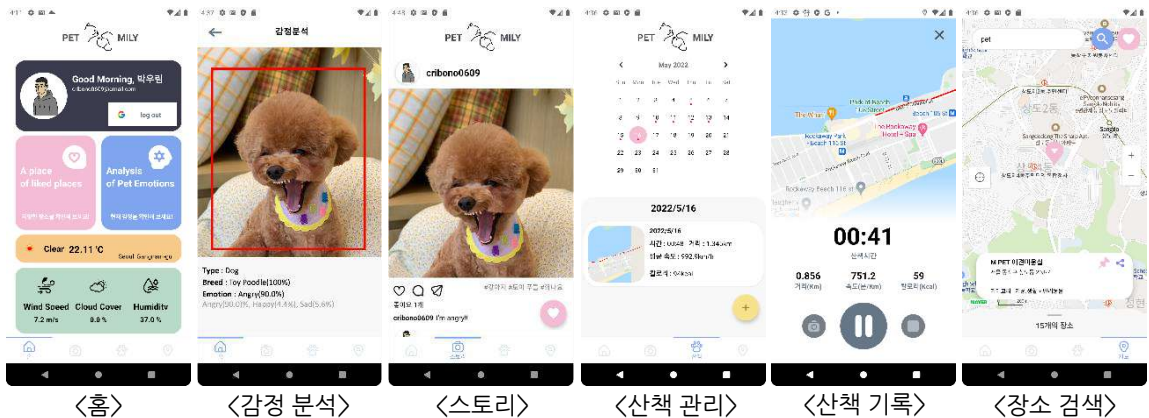


지도교수 : 정인환 교수님

박우림(팀장) : 기획 및 총괄, Android 구현, UI/UX 설계 및 디자인
 박준석 : Server 구현, Machine Learning 학습 모델 구축, REST API 구축
 정예린 : Android 구현
 주권영 : Server 구현, DB 구축, REST API 구축, AWS 환경 구축



작품 소개 사진



기대효과

- 오락성
반려동물의 감정을 대략적으로 파악함으로써 재미와 적절한 활용 가능
- 편의성
산책 기록 및 관리, 장소 검색 및 저장 기능을 한 애플리케이션에서 손쉽게 이용 가능
- 안정성
무분별한 이미지를 제한함으로써 사용자들의 피로도 감소

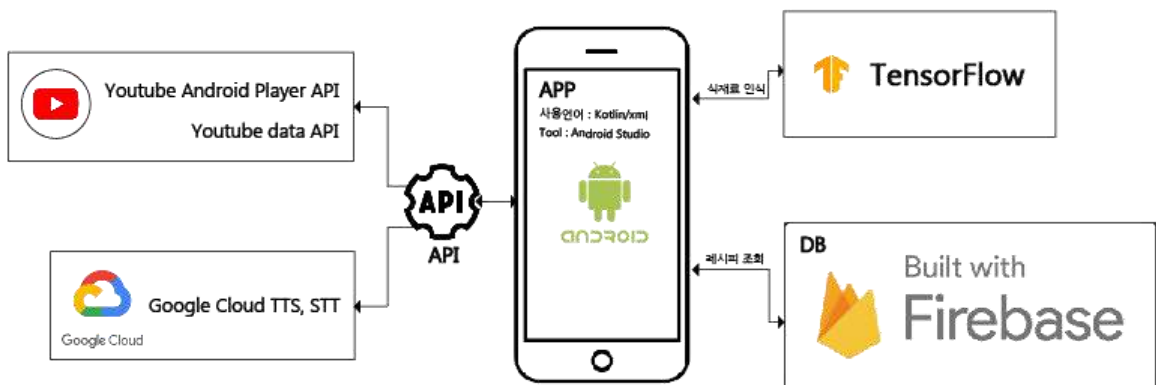
작품개요

음성인식을 이용한 요리 가이드 어플리케이션

코로나 이후 외식을 줄이고 집에서 요리를 하는 빈도가 자연스럽게 증가하는 추세다. 그러나 요리에 익숙하지 않은 사람들은 어떤 재료로 무얼 만들 수 있는지 몰라서 막연함을 느낀다. 그리고 요리를 하면서 핸드폰으로 레시피를 참고하는 것은 번거롭고 위생적으로 좋지 않다. 우리는 이러한 문제점을 해소하기 위해 가진 재료를 활용할 수 있는 방법과 핸드폰을 손으로 조작하지 않고 편하게 레시피를 볼 수 있는 방법을 제공하려고 한다. 앱 사용자들은 가진 재료로 만들 수 있는 레시피 검색을 하고 레시피를 읽어주는 TTS를 음성인식을 통해 조작하여 편하게 요리할 수 있을 것이다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Android
- 개발 언어 : Kotlin
- 개발 도구 : Android Studio, TensorFlow, JSoup
- 데이터베이스 : Firebase
- 주요 기술 : Deep Learning, TTS(Text - To - Speech), STT(Speech - To - Text), 웹 크롤링



지도교수 : 김영웅 교수님

박희태 : Android, TTS

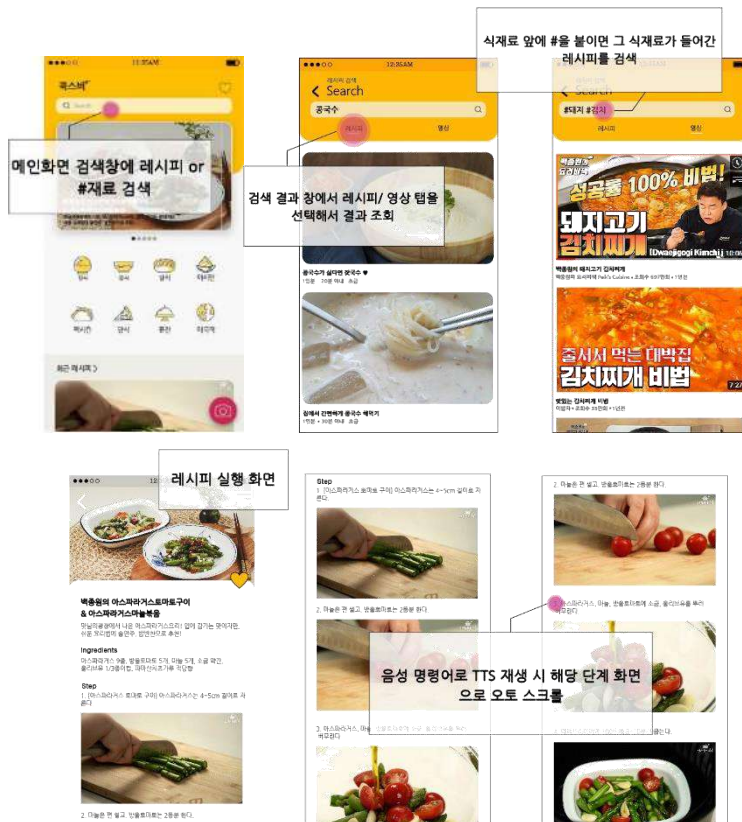
신혁수 : Android, STT

이용구 : Machine Learning, DB, Server

최윤정 : Android, UI



작품 소개 사진



기대효과

가진 재료를 키워드로 검색해서 레시피를 고르는 고민을 덜어줄 수 있다. 그리고 요리도중 핸드폰을 만질 필요가 없으므로 위생적이고 편하게 레시피를 참고하며 요리할 수 있다. 앱 사용자들은 요리에 대한 부담감이 줄어들 것이다.

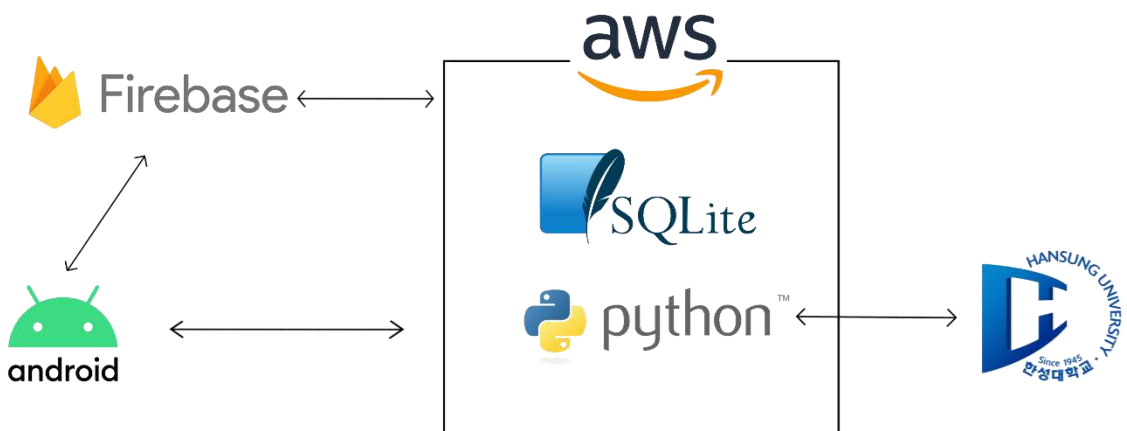
작품개요

교내 공지사항 키워드 알림 어플리케이션

뉴스부기는 학사 공지사항, 비교과 공지사항, 장학 공지사항 등 학교생활에서 필요한 공지사항을 볼 수 있고, 키워드 구독을 통해 특정 공지사항의 업데이트 푸시 알림을 받을 수 있다. 그 외에도 학사일정을 확인할 수 있으며, 키워드화하여 공지사항과 함께 일정 알림을 받을 수 있다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발언어 : Java, Kotlin, Python, SQL
- 개발환경 : Window 10, Android Studio, AWS EC2, PyCharm, SQLite Studio, Firebase
- 라이브러리 : kizitonwose, BeautifulSoup, selenium
- 테스트환경 : Android Phone



지도교수 : 강희중 교수님

박성균 : 서버 및 스크래퍼 분야

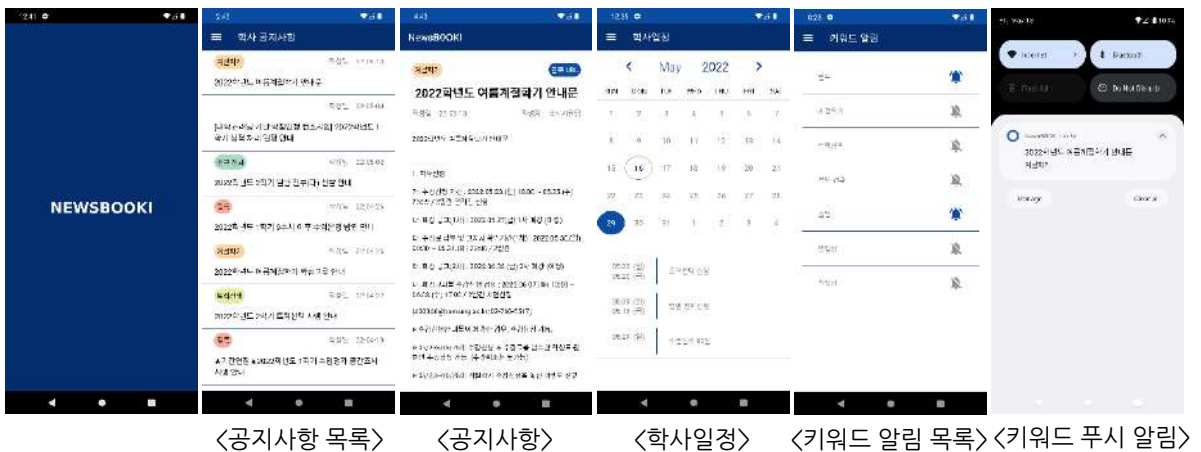
박형선 : 데이터베이스 및 서버 분야

박지원 : 안드로이드 및 스크래퍼 분야

염승훈 : 안드로이드 및 데이터 가공 분야



작품 소개 사진



기대효과

- 키워드 알림을 통한 공지 및 일정 인지로 불가피한 상황 감소
- 더욱 윤택한 대학생살을 기대할 수 있음

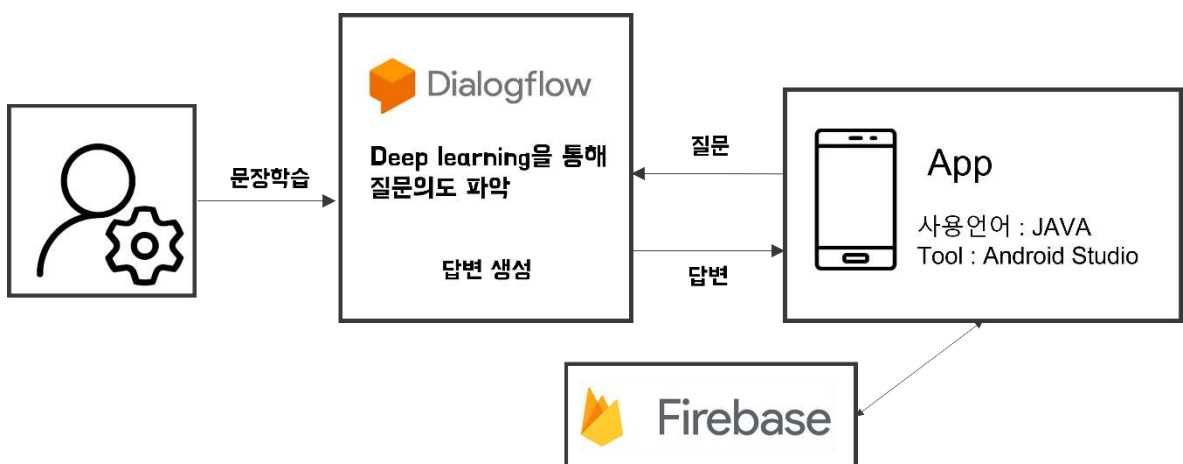
작품개요

Dialogflow와 Firebase를 이용한 한성대학교 정보 공유 챗봇

코로나19라는 재난 상황 때문에 수업들이 비대면으로 전환되고 여러 모임이 금지되면서 신입생을 포함한 많은 학생들에게 대학에 대한 충분한 정보 공유가 이뤄지지 않는 상황이 있었다. 이러한 문제를 해결하기 위해 건물, 동아리, 학사일정 등 학생들이 많이 궁금해하는 질문들을 Dialogflow에 학습시켜 안드로이드 애플리케이션으로 챗봇 서비스를 제공한다. 또한 Firebase를 통한 게시판과 댓글 기능을 추가하여 챗봇으로부터 얻을 수 없었던 부족한 정보를 서로 공유할 수 있게 된다. 이 챗봇&게시판 서비스를 통해 학생들이 쉽고 빠르게 필요한 정보를 얻고 정보 부족으로 인한 혼란을 감소시킬 수 있도록 한다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Android
- 개발 언어 : Java
- 개발 도구 : Android Studio, Dialogflow, Firebase



지도교수 : 계희원 교수님

정세안 : 팀장, Android 구현

강현조 : Dialogflow 학습

박선현 : Dialogflow 학습

조민정 : Android 구현



작품 소개 사진



기대효과

신입생들과 학교에 익숙하지 않은 학생들이 겪을 수 있는 정보 부재로 인한 혼란을 방지하고, 분산되어 있던 정보를 하나의 애플리케이션을 통해 접근성을 높여 학생들의 학교생활에 대한 만족도를 높일 수 있다.

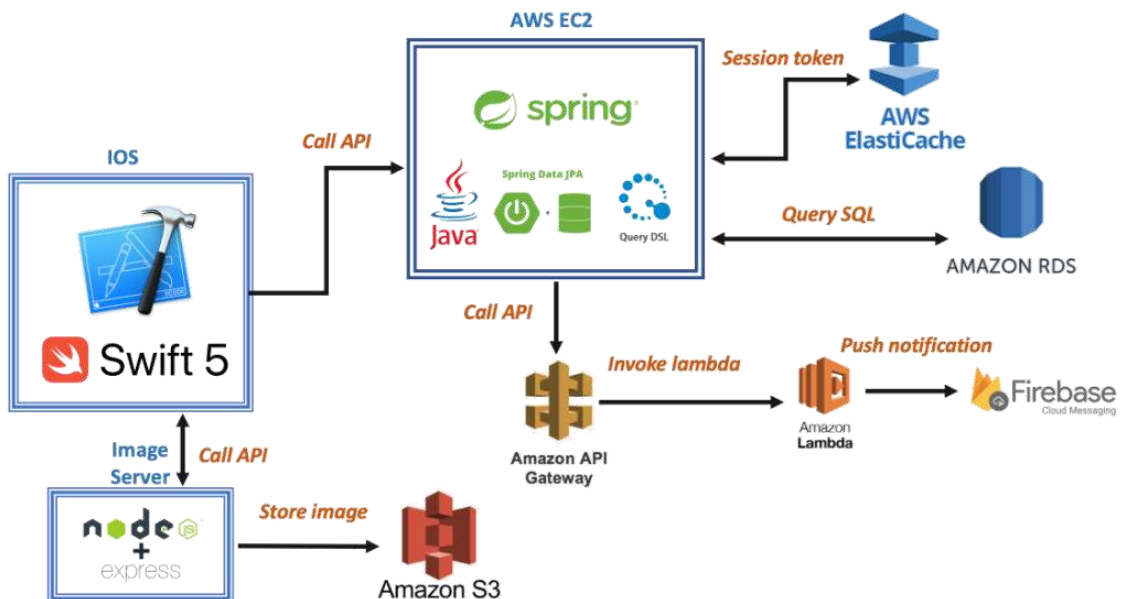
작품개요

한성대 학생들을 위한 커뮤니티 IOS APP

코로나 시국으로 인해, 대학교 수업이 약 2년간 비대면으로 진행되었다. 많은 학우들이 선/후배 및 동기와의 인적교류가 줄어들고 있다. 이러한 상황을 해소하기 위해서, 온라인 커뮤니티 애플리케이션을 제공한다. 부기온앤온은 다른 커뮤니티와 다르게, 실명제를 이용하여 인적교류를 더욱 활성화한다. 학생들은 자신이 원하는 커뮤니티에 가입하여 학우들과 일상을 공유하고 친분들 쌓을 수 있다. 커뮤니티를 직접 만들고 그 안에서 게시글, 1:1 대화 등, SNS 기능을 수행할 수 있다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발인프라 : AWS EC2, ElastiCache, RDS, S3, Lambda, API Gateway, FCM
- 개발언어 : Swift5, JAVA, Node.js
- 적용기술 : Spring MVC, Spring Data JPA, QueryDSL, JUnit5, MariaDB, Redis



지도교수 : 김성동 교수님

김덕환 : IOS 네이티브 앱 구현 & 팀장

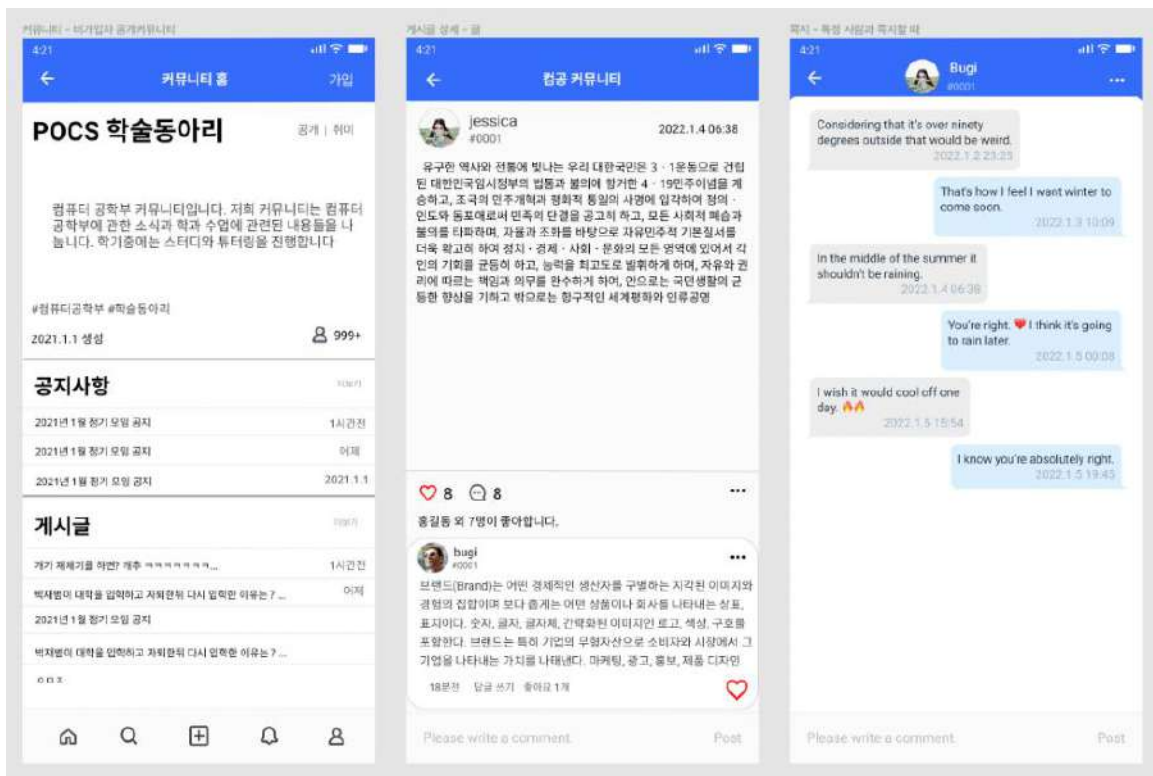
이준복 : IOS 네이티브 앱 구현

김선도 : 백엔드 서버 구축

이용진 : 백엔드 서버 구축



작품 소개 사진



기대효과

- 코로나로 인해, 부족했던 인적교류 활성화
- 실명제 기반으로, 신뢰성 있는 모임 가능
- 교내 동아리 및 다양한 모임의 정보 접근성 상승

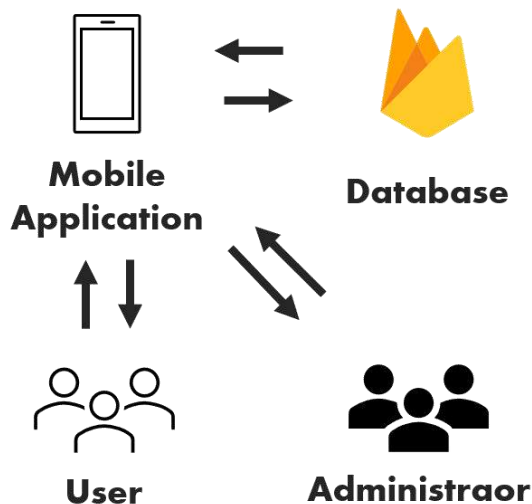
작품개요

공유 시설 예약 앱

소규모 공공 기관이나 개인이 운영하는 시설들은 일반인들이 자유롭게 사용하는 공유 시설이다. 이러한 시설의 경우 예산상의 문제로 자체적인 예약 시스템을 개발하기 어렵기 때문에 아직도 대부분의 경우 전화, 문자 등으로 예약하고 있는 상황이다. 그러나 다수의 일반인이 공유하여야 하는 시설의 경우 예약 시스템이 필수적이라고 생각하기 때문에 예약 애플리케이션을 개발하게 되었다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 도구 : React Native, Firebase
- 개발 언어 : javascript
- 개발 환경 : visual studio code, expo



지도교수 : 이재문 교수님

최수진 : android & iOS 앱 개발

노혜림 : android & iOS 앱 개발

박수빈 : DB 및 android & iOS 앱 개발

배유진 : android & iOS 앱 개발



작품 소개 사진

<사용자>



<사용자 예약 화면1>



<사용자 예약 화면2>



<사용자 예약 내역>

<관리자>



<관리자: 사용자 관리 화면>



<관리자: 시설 등록 & 관리 화면>

기대효과

사용자는 공유 시설을 보다 편리하게 예약할 수 있고, 예약 내역을 쉽게 관리할 수 있다. 관리자는 비용 부담 없이 예약 시스템을 이용할 수 있다.

작품개요

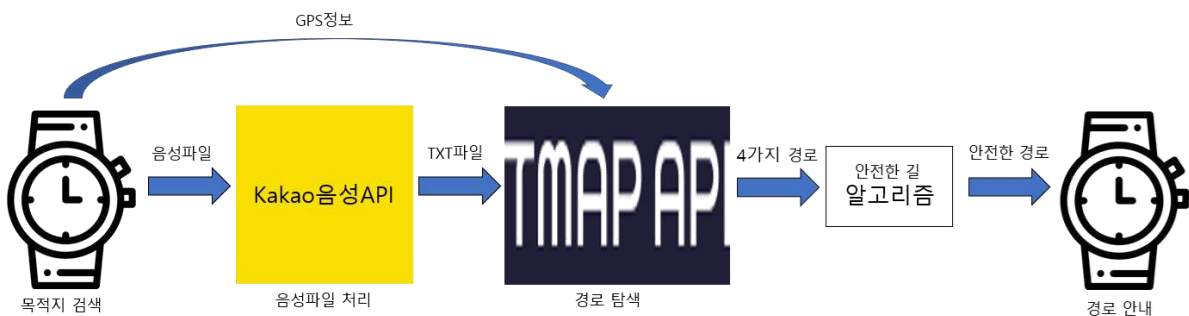
갤럭시 워치를 이용한 시각장애인용 길안내 어플

지도 'API' + 'GPS' + '마이크 기능' + '진동 기능'을 이용하여 음성안내 및 시각적인 정보 없이 위치의 진동 표현으로 길을 안내할 수 있는 시각장애인용 길안내 어플.

화면을 보며 길을 따라가야 하는 길 찾기 어플은 시각장애인들이 사용하기에는 많은 어려움이 있다. 또한 음성으로 길을 알려주는 어플은 사람이 많은 곳에선 잘 들리지 않아 사용에 어려움이 있고 만약 이어폰을 낀다면 길 안내 음성은 잘 들리지만 오히려 주변 소리가 잘 안 들리게 되는 경우가 많다. 게다가 휴대폰을 손에 들고 다니는 점에 대한 불편함도 있는데, 시각장애인들은 앞에 있는 장애물을 피하기 위해 보조대로 짚어가며 다니곤 한다. 이럴 때 다른 손에 휴대폰까지 들고 있다면 보다 많이 불편하게 느끼게 된다. 이러한 어려움을 해소하기 위해 스마트 워치 내 진동으로 길을 안내하는 방법을 선택하였다. Tmap에서 지도 api를 받아와 목적지를 음성으로 입력받으면 그 목적지까지의 경로를 진동으로 표현한다. 또한 스마트워치를 사용하면 손에 휴대폰을 쥐고 있지 않고 그저 팔목에 착용만 하면 된다는 장점이 있다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Windows10
- 개발 도구 : Android Studio, Visaul Studio
- 개발 언어 : Kotlin, JavaScript, html
- 하드웨어 : Galaxy watch 4
- 주요 기술 : API통신, STT, GPS, MQTT



지도교수 : 황기태 교수님

임슬아 : 팀장, STT, 구조도 작성, MQTT
 이한별 : 클라이언트 구현, 구조도 작성
 김현학 : 알고리즘 구현, MQTT
 이승진 : 클라이언트 구현



작품 소개 사진



기대효과

- 편리성 : 사용자는 화면을 볼 필요가 없게 되고, 앱 내 기능들은 위치의 물리버튼을 클릭함으로써 사용할 수 있게 되며 이전보다 훨씬 편리한 길 안내를 받을 수 있다.
- 안전성 : 경로 안내의 시작과 끝을 제외하고는 음성안내 부분이 전혀 없기 때문에 사용자는 이어폰을 이용하여 앱과 관련된 소리를 들을 필요가 없고 주위의 소리에 더욱 집중할 수 있어 보행 시 안전성이 올라간다.
- 비시각적 정보 : 마지막으로 길 안내에 있어 화면에 정보를 보여주지 않고 진동표현으로 좌회전, 우회전 등을 안내하기 때문에 길 위에서 휴대전화를 보지 않아도 되고 시각장애인의 보행 시 안전성을 높이는 데 기여할 수 있다.

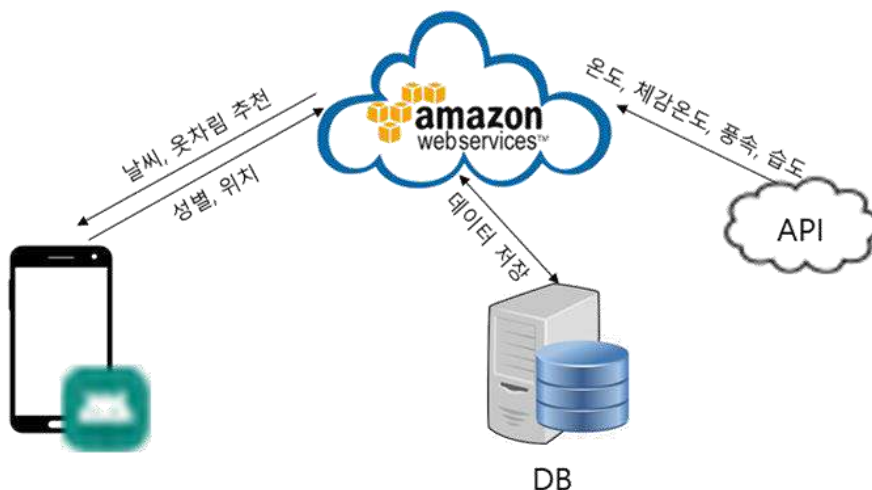
작품개요

모바일 앱을 통해 일기예보에 맞는 옷차림을 추천

우선 프로젝트의 배경은 날마다 기온 차이가 상이 해지는 요즘, 매일 옷차림에 신경 쓰기가 어려워하거나 귀찮은 사람들 및 기온별 어떻게 옷을 입어야 하는지 고민하는 사람들을 위해 이 주제를 선택하게 되었다. 프로젝트 목적은 모바일 애플리케이션을 통해 일기예보에 맞는 옷차림을 추천하는 것이다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Microsoft Windows 10
- 서버 : Amazon Web Service
- 개발 도구 : Android Studio
- DB : MySQL
- 개발 언어 : Java, php



지도교수 : 박승현 교수님

홍주표 : 알고리즘
김예찬 : 안드로이드
윤대한 : 서버
이희진 : DB 설계



작품 소개 사진



기대효과

날마다 기온 차이가 상이해지는 요즘, 매일 옷차림에 신경쓰기를 어려워하거나 귀찮은 사람들 및 기온별로 옷을 어떻게 입어야 하는지 고민하는 사람들이 있다. 날씨 정보를 통해 옷차림을 추천해줌으로써 이러한 고민을 가진 사람들을 도와준다. 날씨별로 부족한 옷이 있다고 생각하면 쇼핑몰 사이트를 통해 추천해주는 옷을 구매하여 입을 수가 있다.

작품개요

맛집추천 어플리케이션

식사를 하는 것은 인간이 살아가는데 가장 필요한 기본적인 요소이며 현대 시대엔 그 질 또한 매우 중요하게 자리 잡았다. 하지만 가끔 외출을 할때 식사 메뉴를 선정하는데 있어 어려움이 생기는 경우가 종종 있다. 또한 익숙하지 않은 지역에 있거나, 특별한 행사가 있을 때도 메뉴와 식당 선정에 어려움을 겪었던 경험이 있을 것이다. 우리는 이러한 어려움을 해결하기 위해 맛집 추천 어플리케이션을 이용하여 사람들에게 보다 나은 삶의 서비스를 제공하길 원한다.

주요 적용 기술 및 구조

기본적으로 카카오 맵 API 를 이용하여 현재 위치와 식당들의 위치, 정보들을 가져오고 이것을 바탕으로 서비스를 제공한다. 주변의 식당들을 크롤링하여 식당들의 세부정보와 리뷰를 불러온다. 선택적으로 로그인하여 파이어베이스를 통해 리뷰, 평점을 남길 수 도 있고 나만의 즐겨찾기 식당들을 설정 및 좋아요 기능을 이용할 수 있다. 또한 메뉴 선정이 어려울 때 랜덤으로 메뉴를 선정해주는 기능도 구현한다.

지도교수 : 허준영 교수님

김종휘 : 팀장, API, UI 분야
 황하람 : 팀원, UI, API, DB 분야
 한동준 : 팀원, API, DB 분야
 한정현 : 팀원 UI, DB 분야



작품 소개 사진



기대효과

사용자들로 하여금 식당 선정이 편리해지고 평점과 리뷰를 통해 보다 합리적인 선택이 가능하다. 또한 현재위치에 대한 지도를 보며 편리하게 식당에 방문할 수 있다.

영상 메타데이터 자동 구축 · 재생 시스템 (VMetaSys, Video Meta System)

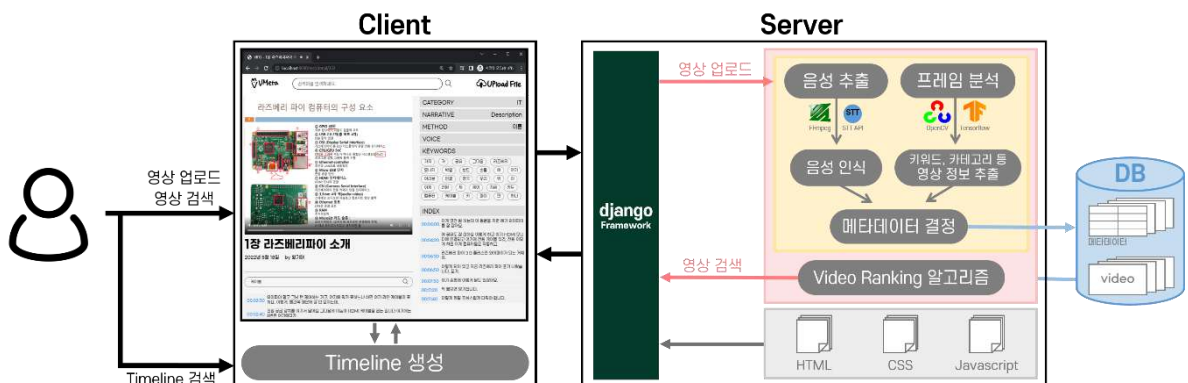
작품개요

영상의 메타데이터를 자동으로 구축 및 재생하는 시스템

여러 동영상 플랫폼의 성장, 코로나로 인한 온라인 강의 전환 등으로 인해 영상의 양이 증가하고 영상의 검색량 또한 증가했다. 그로 인해 영상 검색의 정확도가 떨어지는 문제가 생겼고, 정확한 영상 검색을 위한 기술이 필요해졌다. 본 프로젝트는 영상을 실시간으로 분석해 영상의 속성을 반영하는 풍부한 메타데이터를 생성하여, 사용자에게 세밀하고 용이한 검색을 가능하게 하는 시스템 VMetaSys를 개발한다. VMetaSys는 음성인식 기술로 영상에서 음성을 텍스트로 자동 추출하고 OpenCV와 딥러닝 기술을 통해 각 프레임에서 정보를 추론한다. 이를 통해 영상의 키워드, 주요 구간, 주제 등 13개의 메타데이터를 생성하고 데이터베이스에 저장한다. 본 프로젝트는 Django Framework를 이용하여 웹 서비스로 구현되었다. 사용자가 본 프로젝트에서 개발한 VMetaSys에 영상을 업로드하면 세밀한 메타데이터가 자동으로 구축된다. 시스템은 내부의 랭킹 알고리즘을 통해 사용자가 검색한 영상을 정확도 순으로 제공할 뿐만 아니라 강의 동영상을 PPT로 변환하여 제공한다. 검색한 영상에 대한 모든 메타데이터를 바탕으로 사용자는 긴 영상에서 원하는 시간 지점을 빠르게 찾고 쉽게 청취할 수 있다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Windows10, Linux
- 개발 도구 : Visual Studio Code, Django, MySQL
- 개발 언어 : Python, HTML, CSS, JavaScript, SQL
- 핵심 기술 : Django Framework, OpenCV, Tensorflow, FFmpeg

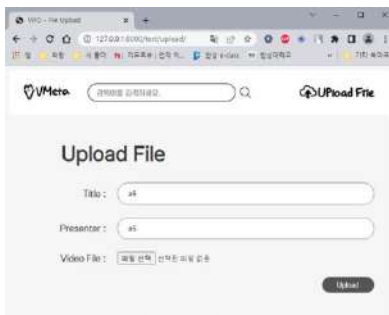


지도교수 : 황기태 교수님

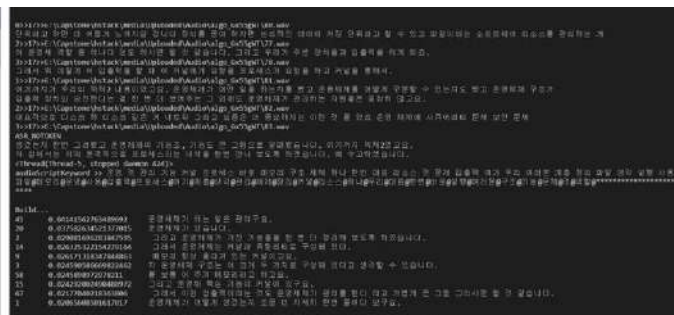
조민화 : 팀장, 서버 구현 (음성 및 영상처리), 클라이언트 UI 구현
 김다연 : 서버 구현 (음성 및 영상처리), 클라이언트 UI 구현, DB 구축
 오하늘 : 서버 구현 (영상처리), 클라이언트 UI 구현
 이선영 : 서버 구현 (영상처리), 클라이언트 UI 구현
 이화량 : 서버 구현 (음성처리), 클라이언트 UI 구현



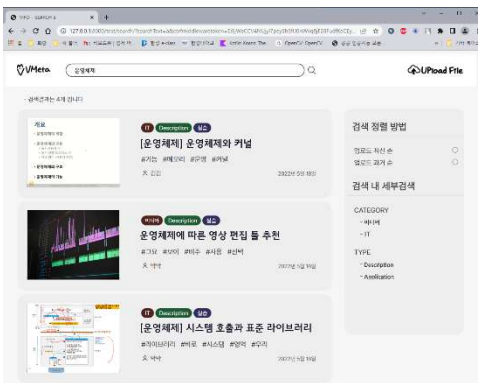
작품 소개 사진



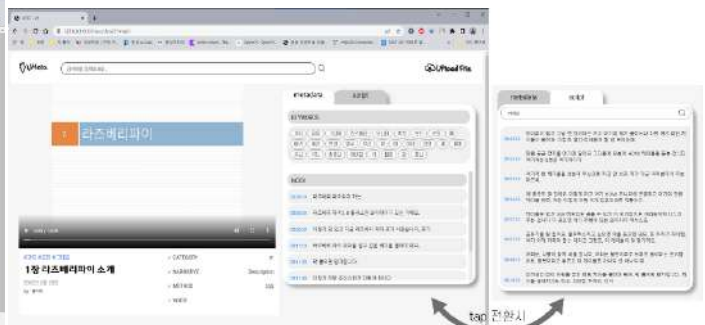
< Upload 화면 >



< Server에서 메타데이터가 자동 추출되는 모습 >



< 영상 검색 화면 >



< 영상의 메타데이터를 확인하는 화면 >

기대효과

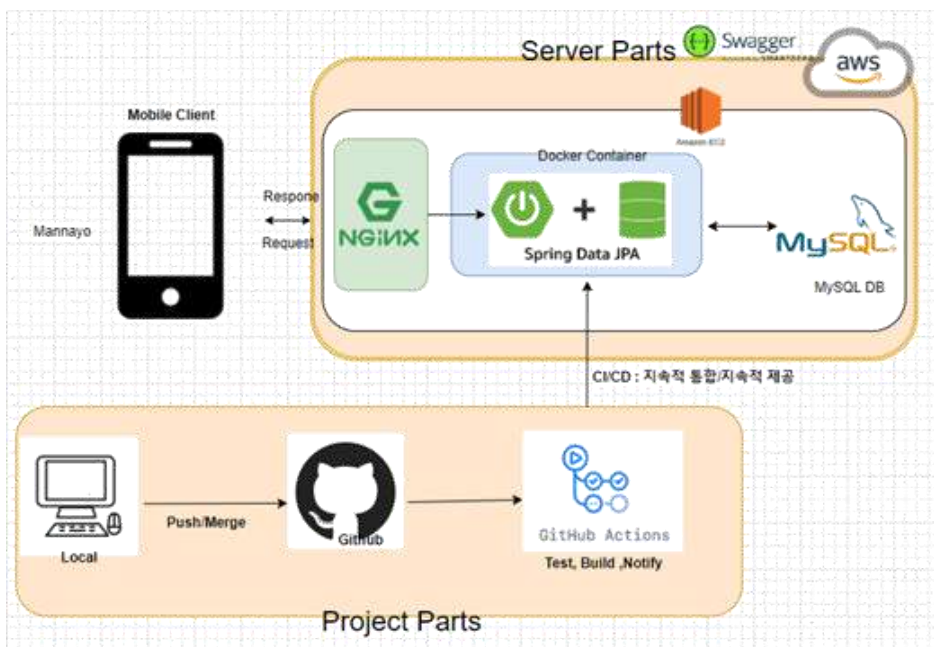
- 본 프로젝트의 영상 메타데이터 자동 생성 기술을 e-learning, 동영상 플랫폼 등에 적용 가능
- 본 프로젝트의 소프트웨어를 대학이나 동영상 플랫폼에 즉각 활용 및 상용화 가능
- 사용자가 원하는 영상을 정확도 순으로 정렬하여 제공
- 사용자에게 영상 내에서 원하는 시점과 장면 검색을 용이하게 함

작품개요

Mobile App을 이용한 학교 주변 맛집 찾기 및 같이 식사할 사람 찾기

‘1인’이라는 키워드가 코로나 이전에도 많이 언급되었지만 이후에는 더 많이 언급되고 있다. ‘1인가구’, ‘혼밥’, ‘혼영’ 등등 혼자서 어디까지 할 수 있는가에 대한 밈도 나올 정도로 모든 삶이 1인화 되어가는 것이 느껴진다. ‘1인’의 장점도 존재하지만 단점도 분명히 존재한다. 그 중 하나가 사람간의 대화단절로 인한 사고 교류의 부재이다. 따라서 이러한 단점을 해결하기 위해서는 사람간의 유대감을 형성해야 하는데 유대감을 가장 형성 하기 좋은 것 중 하나가 같이 식사를 하는 것이다. 하지만 1인화가 계속 되는 추세에서 누군가에게 식사를 제안하는 것은 심적으로 상당한 부담이 될 수 있다. 그 심적 부담을 줄여주기 위해 식사 제안을 할 수 있는 플랫폼을 조성하려고 한다.

주요 적용 기술 및 구조

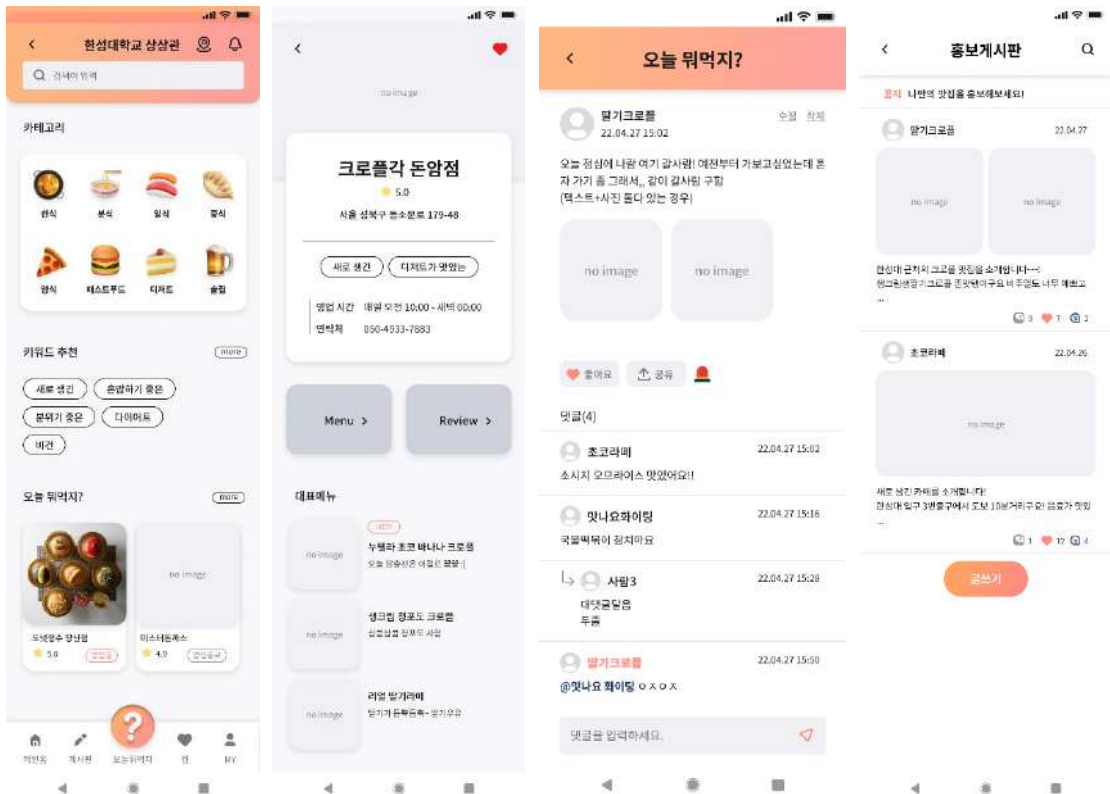


지도교수 : 장재영 교수님

권혁진 : 서버구축, DB설계 및 관리, 안드로이드 통신관리
 공승화 : 서버구축, DB설계 및 관리, 서버 배포 관리
 조현진 : Figma UI 설계 및 관리, 제플린 UI 관리
 김민지 : 안드로이드 UI 관리 및 기능 관리



작품 소개 사진



기대효과

사람간의 관계망이 이전보다 넓어지고 서로간의 유대감이 더 쌓일 것으로 생각된다. 쌓인 유대감을 통해 서로의 생각을 교류하고 그 생각을 바탕으로 새로운 아이템을 창출 할 수 있는 기회의 장의 밑거름이 될 수 있다.

팀명

윤성훈

다이어리

작품개요

심플 다이어리

기본적인 텍스트를 기록할 수 있는 메모장 형식의 다이어리.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Windows 10
- 개발 도구 : Android Studio
- 개발 언어 : Kotlin

지도교수 : 허준영 교수님

윤성훈



작품 소개 사진

KT

100% 오후 2:26

< Sample

저장

This is sample.

KT

100% 오후 2:25

Memo

This is
sample.

Sample

14:25



기대효과

간단한 텍스트 메모 기록

작품개요

사진 업로드가 쉽고 한눈에 들어오는 나만의 쇼핑몰 만들기.

주요 적용 기술 및 구조

리액트 , 노드, 리덕스 ,Express JS, 몽고DB을 활용해서 쇼핑몰 웹사이트 개발



지도교수 : 허준영 교수님

박에서 : 프로젝트 기획, 구현



작품 소개 사진

기대효과

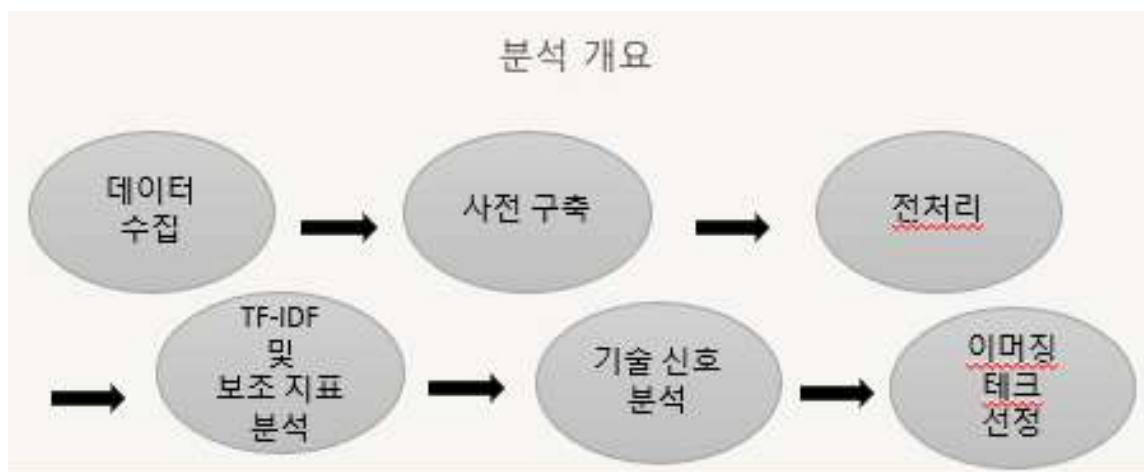
작품개요

2019~2022 데이터 분석으로 2022년 이머징 테크 예측

다양한 기술들이 나타남에 따라 2022년에 유망 되는 기술들은 무엇이 있는지에 대해서 알아 보고자 한다. 2019년 부터 2021년 까지의 국내뉴스, 국내 논문, 해외 논문의 ICT 분야 데이터를 대상으로 데이터 분석 방법론을 적용하여 분석 후 최신 주요 기술 이슈를 도출. 3년 동안 많이 언급되지 않았으나 연도별 증가율이 높아진 ICT 기술을 이머징테크로 정의하고자 한다. 논문의 경우 국내 논문과 해외 논문의 비교를 위해 영문으로 된 논문들만 사용을 함.

주요 적용 기술 및 구조

Pycharm, idle, pandas, konlpy, gensim, nltk, nltk.tokenize, nltk.tag, nltk.stem.wordnet



지도교수 : 김성동 교수님

육재균 : 모든 작업



작품 소개 사진

기대효과

2022년에 유망되는 기술들이 어떤 것들이 있는지 알아 볼 수 있을 것 같다.

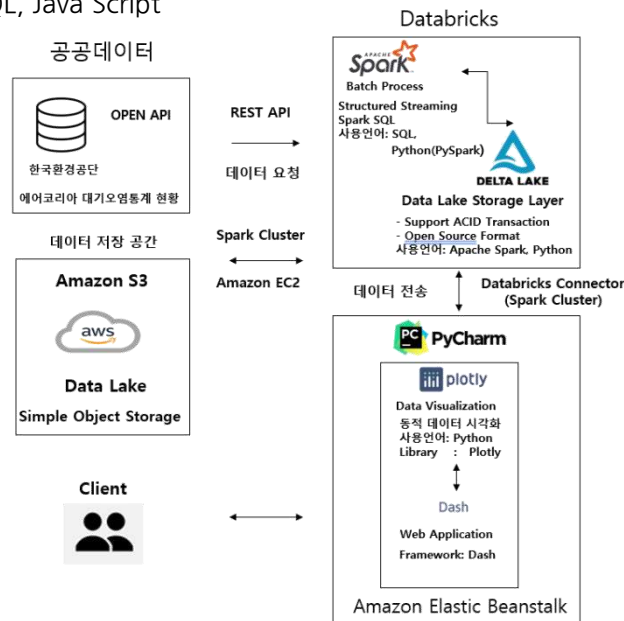
작품개요

미세먼지 시계열 데이터를 다양한 방식으로 시각화한 웹 어플리케이션

기존 미세먼지 관련 어플리케이션들은 정적 시각화와 실시간 미세먼지를 시각화하는 부분에 초점을 두고 개발되었다. 이는 미세먼지 변화의 흐름을 한눈에 파악하는 데에 한계가 존재한다. 이를 개선하기 위해 본 어플리케이션은 배치작업을 활용하여 다양한 그래프를 구현했다. 실시간 미세먼지 시계열 데이터를 활용하여 시각화한 그래프뿐만 아니라 축적된 시계열 데이터를 활용한 동적인 시각화 그래프와 연도별, 지역별 미세먼지 데이터를 비교하는 그래프도 구현했다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 Library & Framework : Mapbox, Plotly, Dash
- 개발 도구 : AWS, Databricks, Pycharm
- 개발 언어 : Python, SQL, Java Script



지도교수 : 엄종석 교수님

조규정(팀장) : 아키텍처 설계, 배치 작업, 데이터 전처리

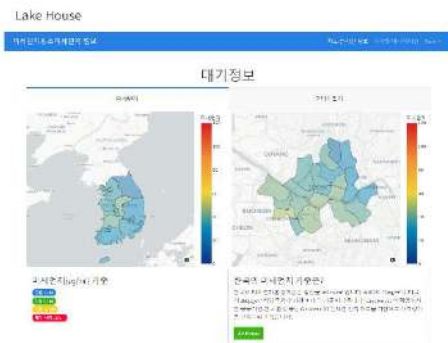
최지훈 : 데이터 시각화

정지현 : 데이터 파싱, 시각화(Mapbox)

김혜원 : 웹 프론트



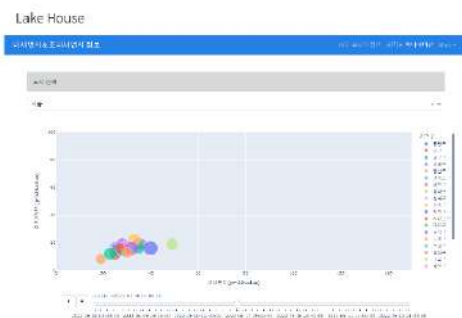
작품 소개 사진



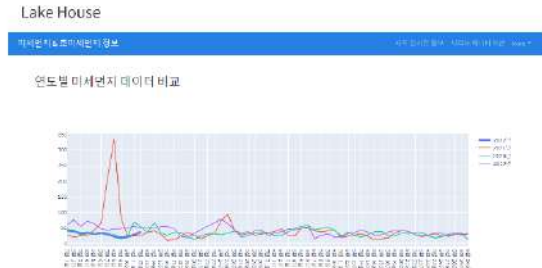
<실시간 미세먼지 지도>



<지역별 미세먼지 데이터 총합>



<동적 시각화 버블차트>



<연도별 미세먼지 라인차트>

기대효과

어플리케이션을 통해 실시간으로 미세먼지와 초미세먼지를 확인할 수 있으며 미세먼지 시계열 데이터를 연도별, 지역별로 시각화하여 데이터의 접근성을 더 용이하게 구성했다. 또한 연도별, 지역별로 데이터 간 비교가 가능하게 구현하여 미세먼지 관련 분석과 연구 자료로도 활용될 수 있다고 기대한다.

작품개요

가상 피팅 서비스를 제공하는 중고 거래 마켓

피치마켓은 중고 거래 마켓에 가상 피팅 기능을 도입한 웹페이지이다. 판매자와 구매자간의 사이즈와 관련한 반복적인 질문의 빈도수를 줄이고, 구매 전 시착이 어려운 중고 마켓의 특성을 해결하여 성공적인 구매 결정을 돕는다.

중고 거래 마켓

- 판매자 : 자신에게 불필요한 상품을 판매하여 금전적 이익을 얻음
- 구매자 : 원하는 상품을 정가보다 저렴하게 구입

개인 모델 생성 기능

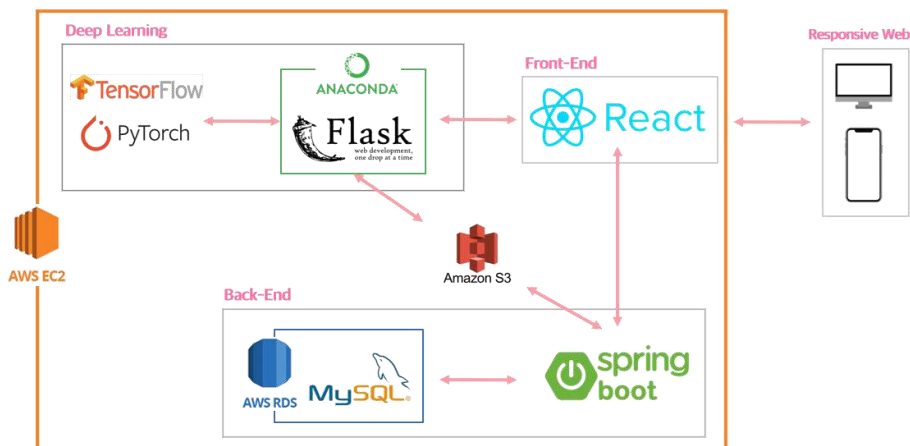
- 얼굴 이미지와 성별 및 신체 정보를 이용한 모델 생성 → 편의성↑

가상 피팅

- Deep Learning을 통해 개인 모델에 옷 합성 → 편의성↑

주요 적용 기술 및 구조

- 타겟 머신 : Android, PC
- 개발 언어 : Java, Python, MySQL, JavaScript, CSS, HTML
- 개발 도구 : Visual Studio Code, Eclipse, Anaconda
- 주요 기술 : Spring boot, React, Bootstrap, Flask, Tensorflow, PyTorch, Amazon S3, Amazon EC2, Amazon RDS, REST API



지도교수 : 정인환 교수님

김수현(팀장) : 가상피팅 관련 기능 및 서버 구현

김태경 : 클라이언트 구현

박서연 : 클라이언트 구현, AWS 관리

이지수 : 마켓 서버 구현, DB 관리



작품 소개 사진



<메인홈>



<게시글>



<게시글 작성>



<로그인>



<마이페이지 & 모델 생성>



<가상피팅>

기대효과

보장성

- 옷 핏 및 자신의 피부색과의 어울림을 가상 피팅을 통해 미리 확인함으로써 구매 실패를 방지

편의성

- 판매자와 구매자간의 사이즈와 관련한 반복적인 문답 및 치수 정보 획득을 위한 인터넷 조사의 번거로움 감소

작품개요

빅데이터 기반 개인화 여행일정 추천 및 관리 웹

여행을 가려면 관광지나 식당, 숙소 등 미리 결정해야 하는 사항들이 많다. PETRA는 맞춤형 일정을 제공하고 여행계획을 돕기 위해 고안된 서비스로, Spring boot와 React.js를 주기술로 하여 반응형 웹으로 구현됐다.

사용자 맞춤 여행 일정 제공

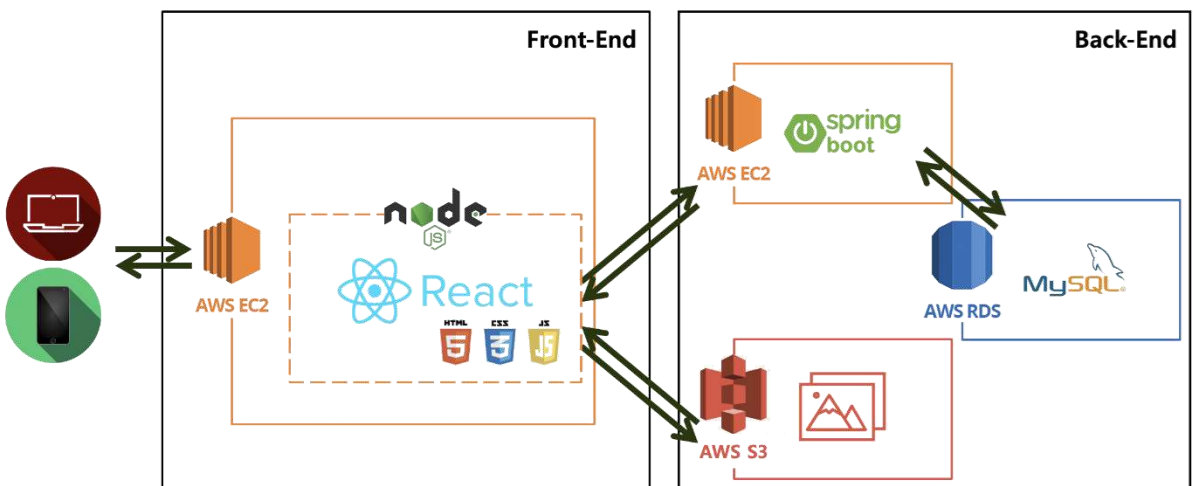
밸런스 게임과 테마 선택을 통해 입력받은 사용자 정보와 빅데이터 기반 추천 알고리즘을 이용해 개인화 여행일정을 제공한다.

여행 중 주변 관광지 및 식당 추천

현재 위치를 기반으로 관광지 및 식당, 숙소 등의 정보를 제공한다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Windows, MacOS, AWS
- 개발 언어 : Java, JavaScript
- 개발 도구 : Spring boot, React.js, MySQL, Node.js, IntelliJ IDEA, Visual Studio Code



지도교수 : 정인환 교수님

한인주(팀장) : Back-End Architecture, REST API, 데이터 수집

박종수 : Cloud 서버 구조 설계, REST API, 데이터 수집

이윤미 : Client 구조 설계 및 UI 구현

홍재희 : Client 구조 설계 및 UI 구현



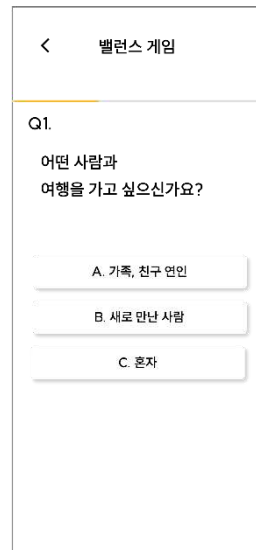
작품 소개 사진



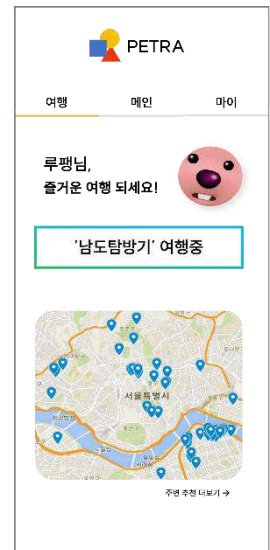
<메인 화면1>



<메인 화면2>



<밸런스 게임 화면>



<여행 중 화면>

기대효과

사용자 부담 감소

개인 맞춤형 일정 추천을 통해 여행계획 부담을 감소시킨다.

여행 만족도 고취

계획 수립이 간단하고 여행 중에도 현재 위치를 기반으로 장소를 추천받을 수 있어, 높은 여행 만족도를 제공한다.

여행 빅데이터 구축

여행 유형을 결정하는 밸런스 게임 및 일정 추천을 위한 정보 입력을 통해 여행 빅데이터를 구축할 수 있다.

편의 증진

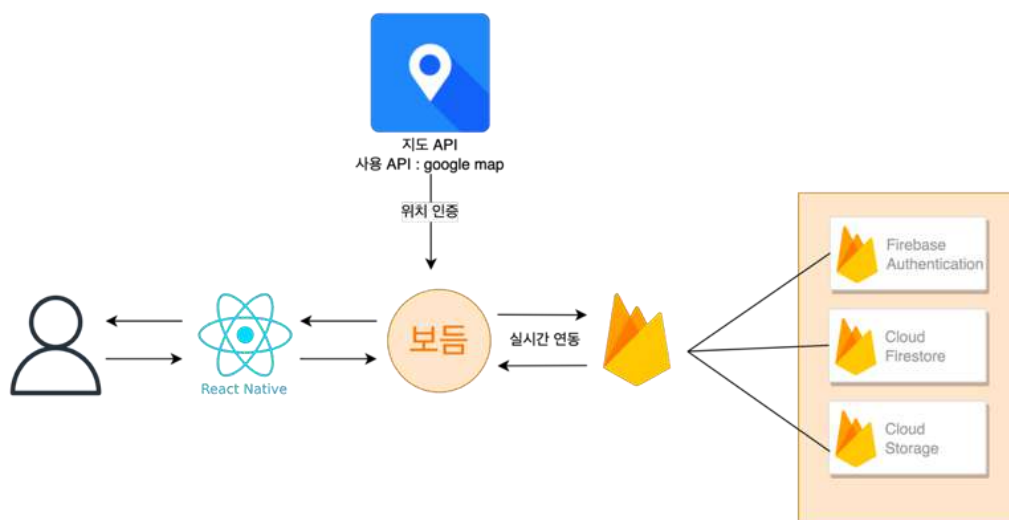
별도의 설치가 필요하지 않은 반응형 웹으로 구현되어 모바일을 통해 여행 전반에 걸쳐 편리하게 이용할 수 있다.

작품개요

"보듬"은 React Native를 이용한 하이브리드 어플이다.
반려동물이라는 단어에 국한되지 않고 이제는 가족의 한 부분이 된 반려동물을 위한, 그러한 반려동물과 함께 살아가는 우리, 반려인을 위한 어플을 만들고자한다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Microsoft Window 10, MacOS
- 개발 도구 : Firebase, Visual Studio Code, Github
- 개발 언어 : React Native

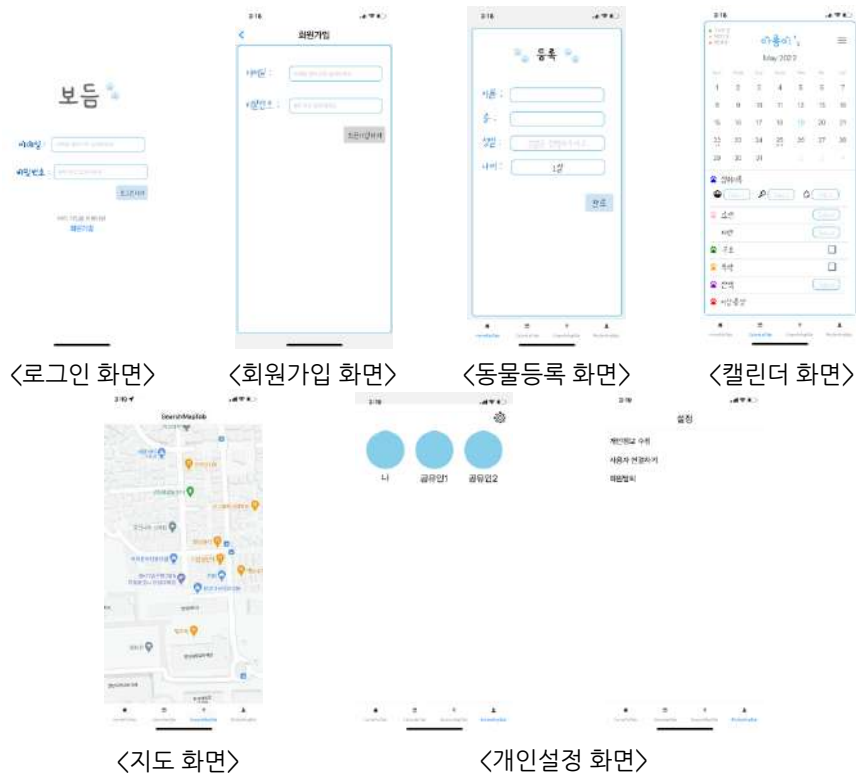


지도교수 : 이재문 교수님

이한아 : 동물 등록, 동물 병원 지도 구현
 김지원 : UI 개발, 동물 병원 지도 구현
 윤진아 : 캘린더 기능 구현
 선정빈 : 개인설정 화면 구현



작품 소개 사진



기대효과

- 1) 가족과 공동 기록이 가능하게 함으로써 반려동물의 건강 상태 및 정보 공유를 손쉽게 공유할 수 있고 이를 통해 반려동물 케어의 필수적인 도움을 줄 수 있다.
- 2) 병원 정보와 반려동물의 기록을 하나의 앱에서 확인함으로써 반려동물의 건강이 위급할 시 신속하게 대처할 수 있다.
- 3) 날씨에 관한 정보를 실시간으로 확인함으로써 산책하기 좋은 환경에서 반려동물과의 외출이 가능하다.
- 4) 병원에 방문하였을 때 기록했던 기존 알레르기나 약 투약 상황, 반려동물의 상태 등 을 바로 전달 가능하므로 더 정확하고 빠른 진단이 가능하다.

작품개요

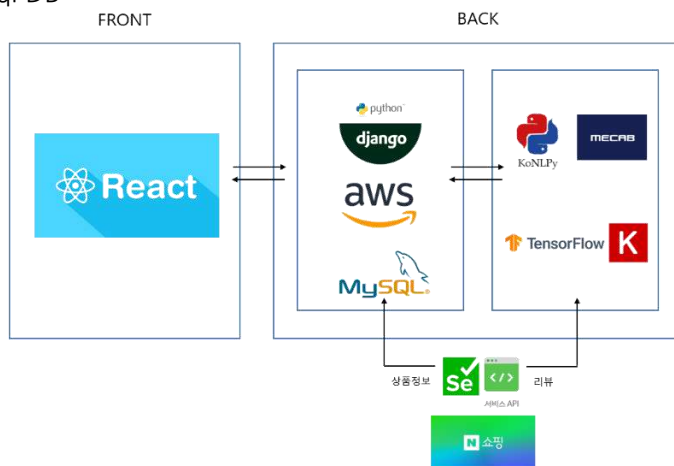
강아지 사료 추천 및 판매 웹사이트

오늘날 강아지 사료에 대한 수요가 늘어나고, 소비자가 고를 수 있는 사료의 종류도 다양해짐에 따라 강아지 사료를 고를 때 많은 조건들을 고려해야하고, 결정하기 힘들어졌다. 그래서 소비자가 자신의 반려견에 적합한 사료를 쉽게 찾고, 선택할 수 있도록 하기 위해 '강아지 사료 정보 제공 및 추천 사이트'에 대한 필요성이 요구된다.

강아지 사료 리뷰를 크롤링하여 텍스트마이닝을 수행하고, 딥러닝 모델을 구축해 리뷰 데이터를 학습시켜 특정 강아지 사료에 대한 긍정/부정 정보를 보여주는 감성분석을 수행한다. 웹사이트로 해당 서비스를 제공하여 강아지를 키우는 사람들의 쉬운 접근과 편리한 정보 습득을 목적으로 한다. 딥러닝을 통해 강아지 사료에 대한 리뷰를 감성 분석하여 소비자에게 제공하고, 상품 유사도를 측정하여 관련 상품 목록을 제공하고자 한다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Window
- 개발 언어 : JavaScript, Python
- 개발 도구 : Visual Studio Code, PyCharm, CoLab
- 서버 : AWS
- 데이터베이스 : Mysql DB



지도교수 : 엄종석 교수님

이도현 : 팀장, 프론트엔드 구현, 디러닝

이경연 : 백엔드 구현, 프론트-백엔드 연결, 디러닝

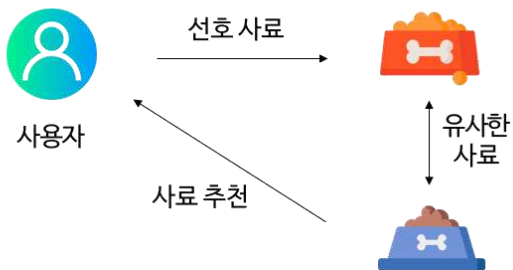
안윤지 : 프론트엔드 구현

이원찬 : 백엔드, AWS서버, DB

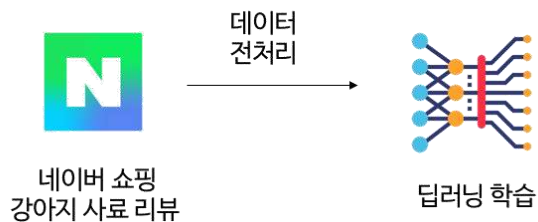


작품 소개 사진

협업 필터링 - 콘텐츠 기반 추천 시스템



딥러닝을 통한 리뷰 감성분석 - 긍/부정 예측



웹서비스 제공

기대효과

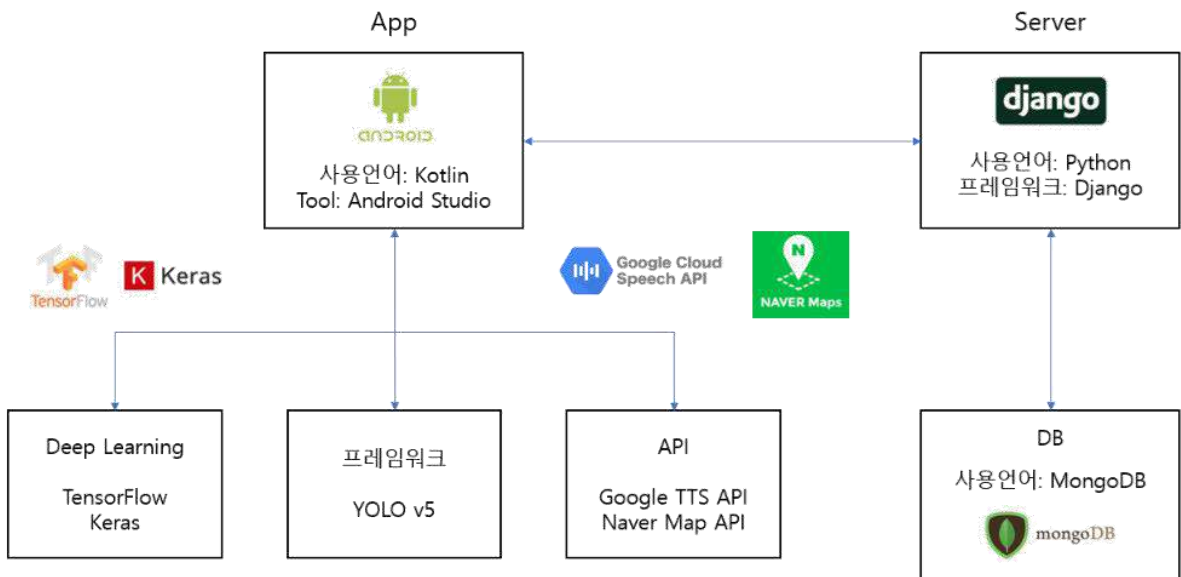
강아지를 키우는 사람들이 보다 쉽게 사료에 대한 정보를 얻을 수 있도록 하고, 사료에 대한 영양성분이나 사람들의 평가를 한눈에 확인한 후 자신의 강아지에 맞는 최적의 사료를 구할 수 있도록 한다.

작품개요

Deep Learning을 이용한 운동 자세 교정 및 식단 관리 어플리케이션

사용자가 건강 관리를 올바르게 할 수 있도록, 운동자세 교정과 식습관 관리 서비스를 사용자에게 Andriod App을 통해 제공한다. 운동자세 교정은 스마트폰 카메라로부터 들어오는 실시간 이미지를, 사람의 포즈를 인식하는 MoveNet - 다중분류 모델에 적용하여 운동 자세를 인식하면 올바른 자세인지, 해당 자세를 몇 번 움직이는지, 해당 운동으로 몇 kcal가 소모되는지 등의 정보를 사용자에게 제공한다. 식습관 관리는 사용자가 찍은 음식 이미지를 YOLO-V5 모델에 적용하여, 음식의 종류를 파악하고 해당 음식의 영양성분과 kcal를 계산하여, 건강한 식습관을 형성할 수 있도록 사용자 맞춤형 추천 식단을 제공한다.

주요 적용 기술 및 구조



지도교수 : 강희중 교수님

김세원 : 자세 인식 모델

박태호 : 서버, DB

서희원 : 음식 인식 모델

손유현 : 앱

조호준 : 앱



작품 소개 사진



기대효과

운동케어 기능을 통해 사용자의 운동 자세를 인식하여 사용자에게 자세가 정확한지 알려준다. 이러한 과정을 통해 사용자의 운동 자세를 교정하여 혼자서 하는 운동의 부상을 예방할 수 있다. 또한, 운동의 종류와 횟수, 시간, 소모한 kcal를 자동으로 기록하여 체계적인 관리와 효율적인 운동이 가능할 것이다. 식단 관리 기능을 통해 사용자의 식습관을 한 눈에 파악할 수 있고, 식단 추천 및 관리 기능을 통해 균형 잡힌 식습관을 형성하도록 도움을 받을 수 있다. 운동 및 식단 기록을 통해 건강관리 계획을 체계적으로 세울 수 있다.

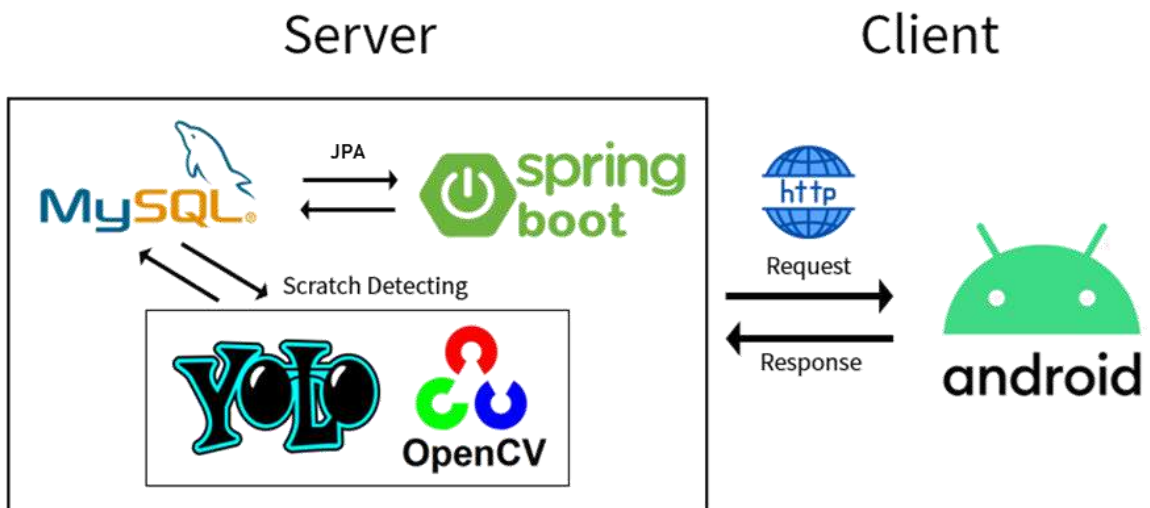
작품개요

YOLO를 이용한 P2P 차량 렌트 플랫폼

1가구 1차량이란 말이 무색할 정도로 2대 이상의 차량을 가진 가정이 많은 요즘, 자주 차량을 운행하지 않는 가정에서는 차량이 방치되는 경우가 많습니다. 잉여 차량을 경제적으로 활용할 수 있는 방법이 있다면 긍정적인 부가 효과를 가져올 수 있다는 생각을 하게 되어, 공유경제 시스템 중 하나인 카 셰어링을 통해 구현하고자 하였습니다. 렌터카나 카 셰어링처럼 차량을 공유하는 시스템의 가장 큰 문제는 차량 파손 감지 여부입니다. 이에 관한 문제는 딥러닝을 통해 차량 외부 결함 탐지를 진행합니다. 차량 대여 전/후의 파손을 탐지하고 대여 전과 후의 상태를 비교해 새로 생긴 파손을 대여자와 차주에게 알려줌으로써, 차량 반납 시에 대여자와 차주가 차량의 외부 결함을 즉각적으로 확인할 수 있도록 하였습니다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Windows, Ubuntu, Android
- 개발 언어 : Kotlin, Java, Python
- 주요 기술 : YOLOv3, OpenCV, Spring Boot
- 개발 도구 : Android Studio, IntelliJ, Pycharm, MySQL



지도교수 : 장재영 교수님

양종욱(팀장) : DB 설계 및 구축, 디버깅 분야 담당

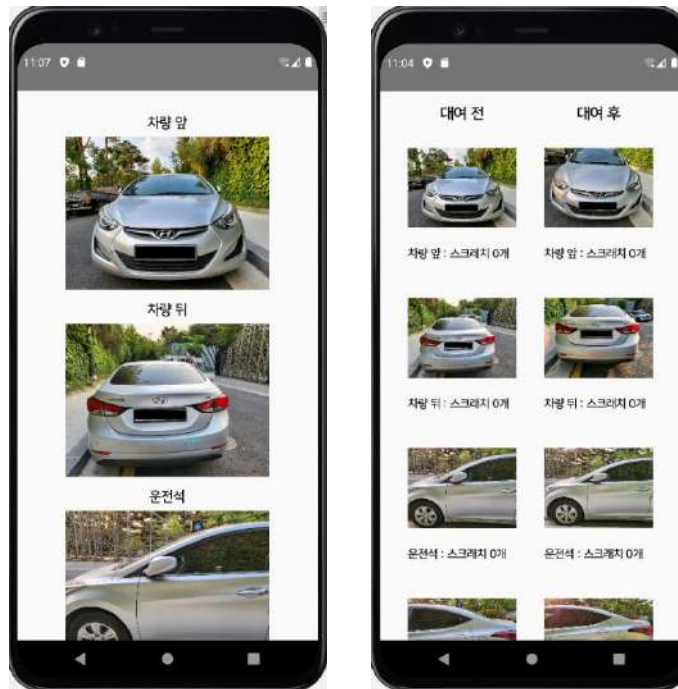
남윤형 : DB 설계 및 구축, Rest-API 개발

김수정 : 안드로이드 UI 설계 및 구현

김민성 : DB 테스트 케이스 입력, Rest-API 개발



작품 소개 사진



<대여 전>

<대여 후>

기대효과

기존의 렌터카 시장과는 다르게 개인과 개인 간의 차량 공유 서비스(Peer-To-Peer)이므로 원하는 차량 대여가 가능합니다. 디버깅을 통해 차량 대여 전후의 결함을 탐지하고 차량 상태를 비교해 새로 생긴 결함을 대여자와 차주에게 알려줌으로써, 차량 반납 시에 대여자와 차주가 차량의 외부 결함을 즉각적으로 확인할 수 있습니다. 따라서 개인 간의 신뢰성 있는 대여가 가능해지고 직접 차량 확인을 하지 않아도 되기 때문에 시간적 여유가 생겨 효율적으로 거래가 가능해집니다.

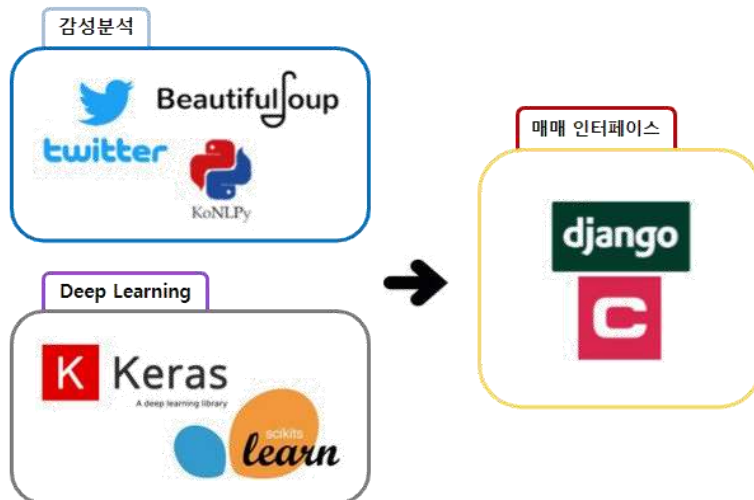
작품개요

딥러닝을 이용한 주가 예측 및 주식 매매 자동화 웹 사이트

최근 주식과 코인 등 자산 투자에 관심을 가진 사람이 늘어났다. 많은 사람이 투자를 시작했지만 변동되는 가격에 맞춰 거래하기 쉽지 않다. 매시간 변동되는 가격을 보고 있기도 어렵고, 어떤 주식을 언제 사야 이익을 얻을 수 있을지 알 수가 없다. 이를 위해 한성스톡은 각 분기 별 재무 데이터를 전처리, 특징을 추출하여 Keras를 이용해 딥러닝하고, 동시에 트위터 API tweepy로 수집한 SNS 데이터와 뉴스 기사 웹 크롤링으로 최근 동향을 Logistic Regression 감성 분석하여 예측된 결과를 기반으로 특정 종목을 추천하고, (웹워커)를 통해 변동성 돌파 전략을 이용한 자동 매매 시스템 및 기본적인 매매 인터페이스를 Web 서비스로 제공한다.

주요 적용 기술 및 구조

- Library & Framework : Django, Sklearn, Keras, BeautifulSoup, Tweepy API, Creon API, KoNLPy
- Tool : Visual Code, Pycharm, Mysql
- Language : Python, Javascript, SQL, HTML



지도교수 : 허준영 교수님

정병현 : 프로젝트 총괄, 웹 설계

김예림 : Machine Learning

강지윤 : 웹 설계 및 구축

이경훈 : Machine Learning



작품 소개 사진



기대효과

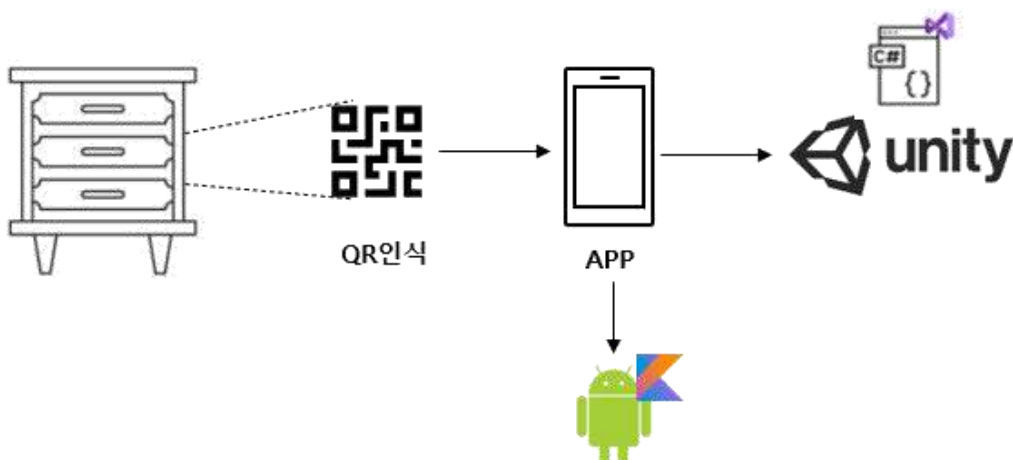
- 투자에 많은 시간을 쏟을 수 없는 사람들에게 효과적
- 투자가 처음인 이용자들도 쉽게 투자를 접할 수 있음
- 새로운 투자 방법으로 다양한 투자 방향을 경험

작품개요

증강현실로 보는 가구조립 설명서 어플리케이션으로 Android App으로 접속해서 핸드폰 카메라로 가구의 바코드나 설명서에 있는 완성된 가구의 입체도 또는 사진 등을 인식하여 해당 가구의 조립법을 증강현실(AR)을 이용하여 가구의 조립 순서대로 3d로 띄워 사용자들이 설명서 없이 가구조립을 보다 쉽게 할 수 있도록 한다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Microsoft Windows 10
- 개발 언어 : c# script, kotlin
- 개발 도구 : Android Studio, Unity, Vuforia, Visual Studio, Autodesk 3ds Max



지도교수 : 조세홍 교수님

염세영(팀장) : unity 가구 움직임 구현 및 3d모델링, vuforia적용

김지현 : 안드로이드 앱 개발 및 unity 연동, vuforia적용

이주연 : 안드로이드 앱 개발 및 unity 연동, vuforia적용

이채린 : unity 가구 움직임 구현 및 3d모델링, vuforia적용



작품 소개 사진



기대효과

국적과 나이 관계없이 설명서를 직접적으로 이해하지 않아도 3d로 조립 방법을 설명하고 보여줌으로써 가구조립을 잘 이해할 수 있도록 제공하며, 또한 설명서의 작은 글씨를 잘 읽지 못하는 노약자에게도 편리함을 제공한다.

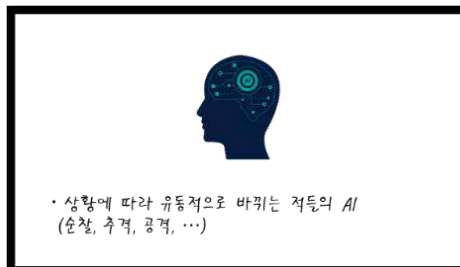
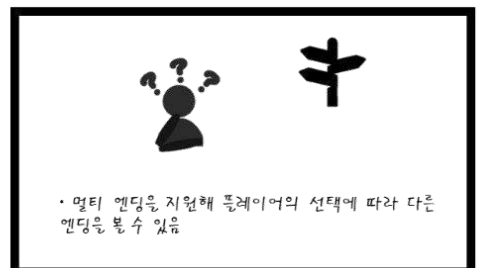
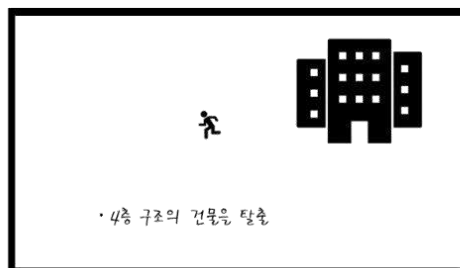
작품개요

PC 플랫폼 기반 3D 탈출, 스릴러 FPS 게임

무더운 여름이 다가 오면 등골이 오싹해지는 공포, 스릴러 콘텐츠를 찾는 사람이 많아지곤 한다. 여름을 준비하는 시간이 다가오는 이 때, 이런 소비자들을 위해 짧은 시간 안에 즐길 수 있는 스릴러 게임을 제작하고자 했다. 'Desire'은 이러한 니즈에 맞춰 짧은 플레이 타임, 다양한 스릴러 요소, 그리고 '탈출', '생존'이라는 키워드를 통해 소비자로 하여금 더욱 게임에 몰입할 수 있도록 제작했다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 도구 : Unity
- 개발 언어 : C#



1. 4층 구조의 건물을 탈출 하는 것이 주된 목적, 탈출하기 위한 열쇠는 각 층을 탐색하거나 특정 조건을 만족하면 얻을 수 있다.
2. 플레이어의 선택에 따라 엔딩이 나뉜다. 이를 통해 다회차 플레이도 즐길 수 있다.
3. 적의 상태에 따라 다양한 AI를 구사한다.
4. 게임 속 등장하는 몬스터들이 각자 개성을 가지고 있어 지루한 원패턴의 방식을 예방해준다.

지도교수 : 이향찬 교수님

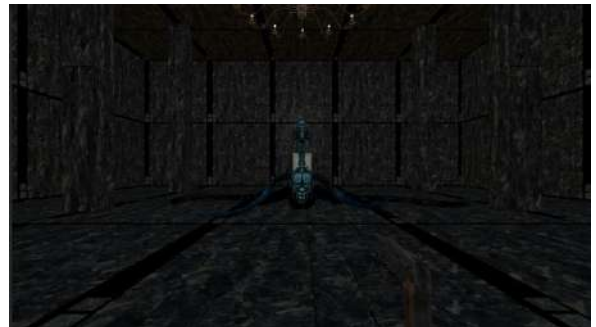
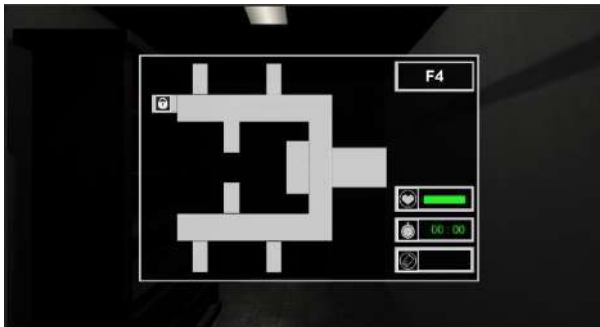
이남호 : 맵, 적
이주원 : AI, 적
유민기 : 맵, 연출
예동희 : 플레이어



작품 소개 사진



<메인 메뉴>



<플레이 화면>

기대효과

짧은 시간 동안 공포, 스릴러 게임의 긴장감과 탈출을 통한 해방감, 성취감 등을 느낄 수 있을 것이다.

작품개요

3D 횡스크롤 게임

스테이지 내 오브젝트들과 상호작용하고, 적을 무찌르며 길을 개척하는 1인용 횡스크롤 액션 게임이다. 우선 누구나 조작의 큰 어려움 없이 가볍게 즐길 수 있는 횡스크롤식 진행을 베이스로 하였다. 앞에 무엇이 있을지 모르는 미로 같은 미지의 공간을 탐험하는 매트로배니아 장르의 요소의 긴장감을 느낄 수 있는 스테이지, 시원하게 달리며 눈 앞의 장애물을 헤치고 나아가는 러닝 액션 장르의 요소를 가져와 시원함을 느낄 수 있는 스테이지의 두 가지 큰 틀로 구성하여 한 게임에서 두 가지 큰 틀의 진행에서 오는 각기 다른 형태의 즐거움을 맛 볼 수 있을 것이다. 상호작용 가능한 다양한 오브젝트들이 준비되어 있고, 그래픽을 3D로 구현하여 다양한 텍스처와 모델링, 카메라 워킹으로 다양한 각도의 장면을 제공하여 다채로운 재미가 느껴질 수 있도록 제작하였다.

주요 적용 기술 및 구조

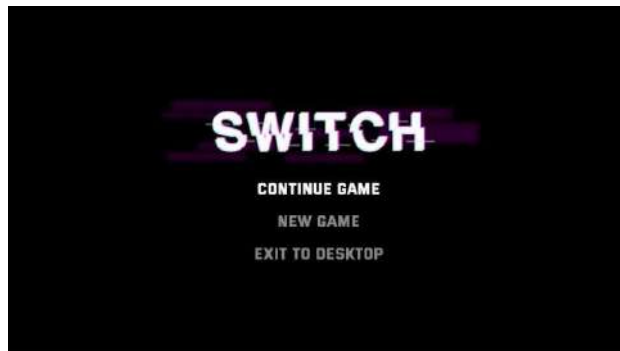
- unity : 주요 개발 언어, C#을 사용한 게임 엔진으로 프로그램
- cinema4D : 3D 오브젝트 모델링 프로그램
- adobe photoshop, illustrator : 이미지 제작 및 편집 프로그램

지도교수 : 계희원 교수님

이준모 : 튜토리얼, 로비, 몬스터
김성진 : 메트로배니아, 캐릭터
김승현 : 런닝액션, UI
견지환 : 캐릭터, 메트로배니아, 모델링



작품 소개 사진



기대효과

- 다양성 : 하나의 스토리로 묶인 다양한 게임 장르
- 그래픽 : 3D를 활용한 다채로운 그래픽 표현 방식

작품개요

VR 멀티플레이 방탈출 게임

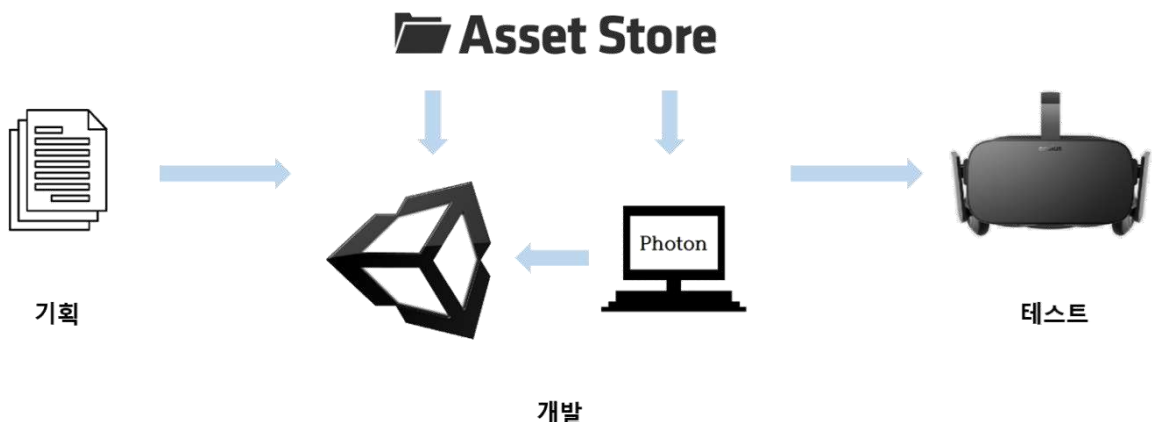
방탈출은 접근성이 좋으며, 서울에만 160개가 넘는 점포가 있고, 많은 사람들이 즐기는 놀이이자 오락거리이다. 뿐만 아니라 방탈출이라는 오락의 한 장르는 방송의 소재로도 자주 사용이 된다. (대표적으로 tvN의 ‘대탈출’이라는 프로그램이 있다.)

이러한 매체를 통해 방탈출의 인기는 점차 증가하고 있으며, 규모와 테마의 수도 커지고 있다.

EscapeH는 2인용 멀티플레이 VR 방탈출 게임이며, 기본적으로 HMD를 통해 외부(현실세계)와 시각을 차단한 후 가상세계를 보여주며, Controller를 통한 물체와의 상호작용으로 현실감을 더욱 높였다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 및 도구 : Unity, Visual Studio, Photon
- 개발 언어 : C#
- 하드웨어 : Oculus Quest2 (Headset, Controller), gtx970 이상의 그래픽카드



지도교수 : 김진모 교수님

김민준 : 기획, 스크립트 작성, 제출물 관리

김우성 : 기획, Photon Server

손성한 : 기획, 시나리오 설계, 디자인

전현우 : 기획, 디자인, 스크립트 작성



작품 소개 사진



기대효과

(1) 오프라인 방탈출의 한계점

- 공간의 제약이 있다. 물론 현실에 직접 들어가 즐기는 것이기 때문에 몰입감은 좋지만 움직일 수 있는 공간은 건물의 내부, 방의 내부로 한정된다.

(2) 온라인 비디오 방탈출 게임의 한계점

- 아무래도 직접 경험하는 것이 아닌, 마우스와 키보드를 이용한 플레이를 하기 때문에 몰입도가 떨어진다. (키보드도 거의 활용할 일이 없고 대부분 마우스로만 진행된다)

위와 같은 한계점들을 상호 보완할 수 있는 VR기기를 활용해 즐길 수 있다.

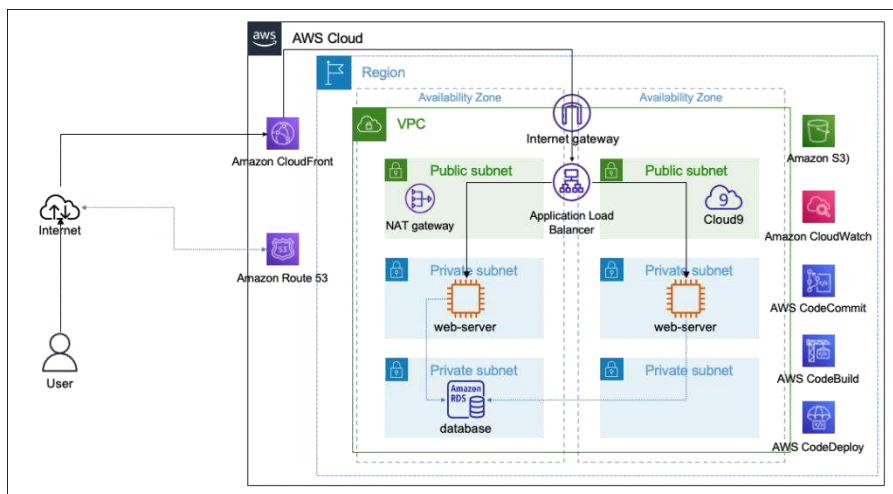
작품개요

Image, GIF, Video를 Upload하여 최근 Event와 사건, 유행, Entertainment 트렌드를 공유

흔히 우리는 특정 연대에 속한 세대들을 분리하여 MZ세대, X세대, Y세대 등으로 분리하여 구분하여 동시에 태어나 성장하면서 겪은 사회적 경험, 문화를 공유하게 되는데 서로 다른 사회적 경험과 문화를 경험한 다른 세대와 이질감을 형성하게 됩니다. 이러한 행태에 대해 여러가지 원인이 있을 수 있지만 가장 대표적인 것이 바로 인터넷이 발달하면서 형성된 SNS(Social Media) 문화이다. MZ세대와 같은 신세대에겐 이미 구세대라고 할 수 있는 X, Y세대는 신세대들의 유행어, Entertainment의 트렌드를 이해하고 어울리기 위해 회사나 기타 조직에서 많은 프로그램과 노력들을 해오고 있지만 여전히 신세대의 말과 행동, 생각을 이해하기엔 너무 역부족이다. 이러한 간격을 좁혀줄 수 있는 것이 통합된 플랫폼에서 다양한 세대군에 속하는 사용자들이 서로 어울려 코믹한 Image와 GIF를 공유하므로서 현시대의 트렌드와 문화를 공유하는 것이라고 생각한다. 사용자가 Image, GIF, Video를 Upload할 수 있는 웹서비스를 구축하여 서로의 생각과 의견을 코믹하게 풍자하여 공유하므로서 세대간 이질감을 해소할 수 있는 웹서비스 입니다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 언어 : JavaScript, Python, SQL
- 개발 환경 : AWS EC2, Amazon RDS, node.js, AWS CodeDeploy, AWS CodeBuild, AWS CodePipeline
- 대상 플랫폼 : Window, MAC

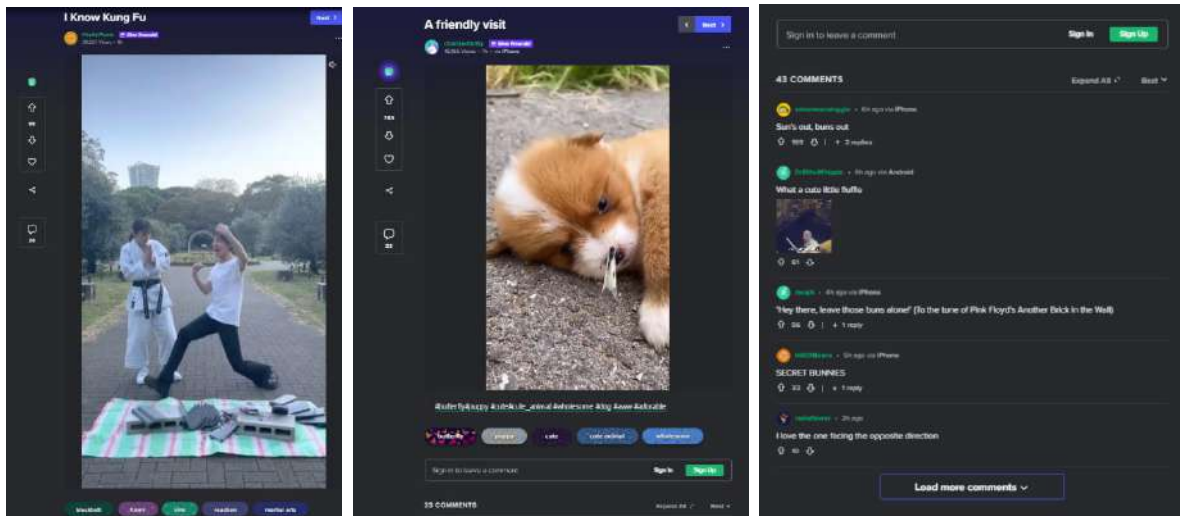


지도교수 : 김성동 교수님

정훈길 : WEB UI설계 및 구축, DB설계 및 구축, CI /CD 배포 및 구축



작품 소개 사진



기대효과

사용자가 Image, GIF, Video를 Upload하여 서로의 생각과 의견을 코믹하게 풍자하여 공유하므로써 세대간 이질감을 해소할 수 있는 웹서비스

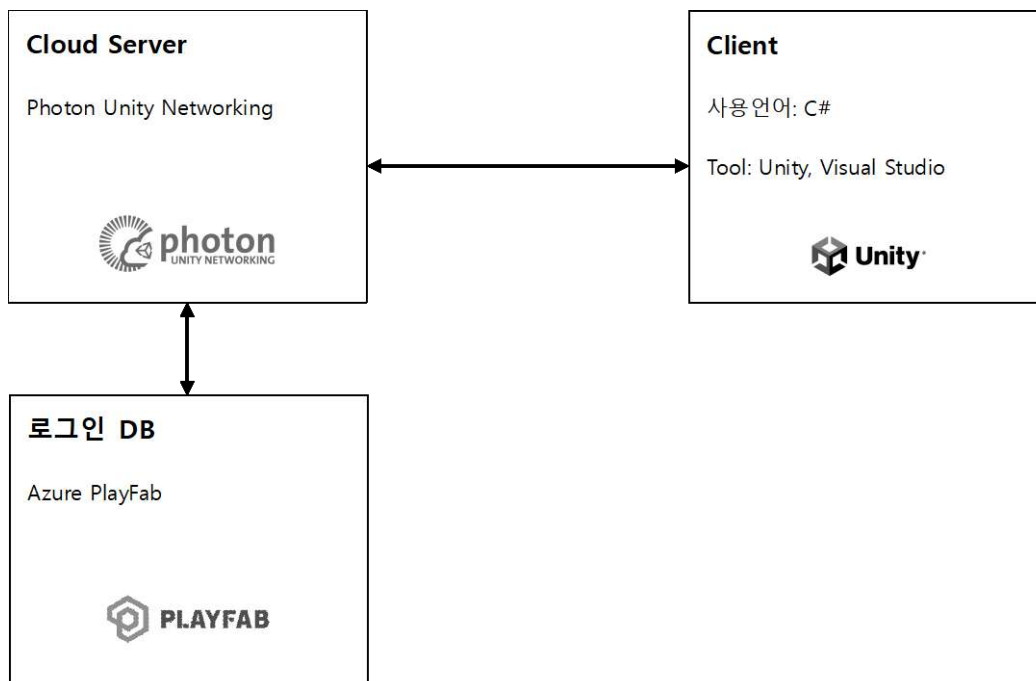
작품개요

2인 협동 탈출 RPG

게임 산업은 언택트 사회를 지나면서 전 세계에서 가장 크게 성장한 분야 중 하나이다. ‘열한시’는 이러한 흐름에 맞춰 협동 시스템을 적용한 탈출 롤플레이밍 게임으로, 게이머들에게 소통과 연결을 중심으로 하는 새로운 재미를 주기 위해 제작되었다. 플레이어들은 미래 시대의 우주 탐사 기지가 배경인 스토리를 진행 하며 등장하는 다양한 퍼즐 기막을 해결해 나간다. 퍼즐은 캐릭터 또는 물체와 상호작용하는 아이템을 이용하여 해결할 수 있다. 탐사 기지를 탈출하는 것을 게임의 가장 큰 목표로 진행한다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 및 도구 : Unity, Visual Studio, 포톤 클라우드(Pun2, Voice, Chat), Playfab
- 개발언어 : C#



지도교수 : 김진모 교수님

이정훈 : 네트워크

맹정민 : 맵 상호작용

박승원 : 캐릭터 애니메이션

박지예 : 캐릭터 애니메이션



작품 소개 사진



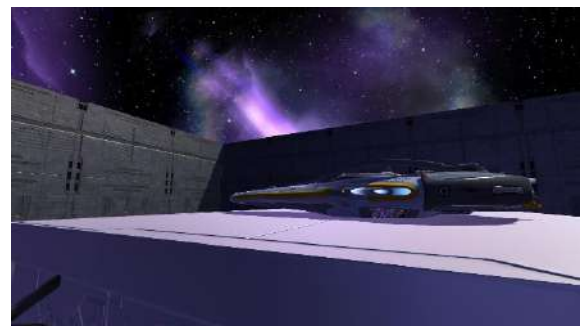
<로비 UI>



<인게임 UI>



<게임화면 1>



<게임화면 2>

기대효과

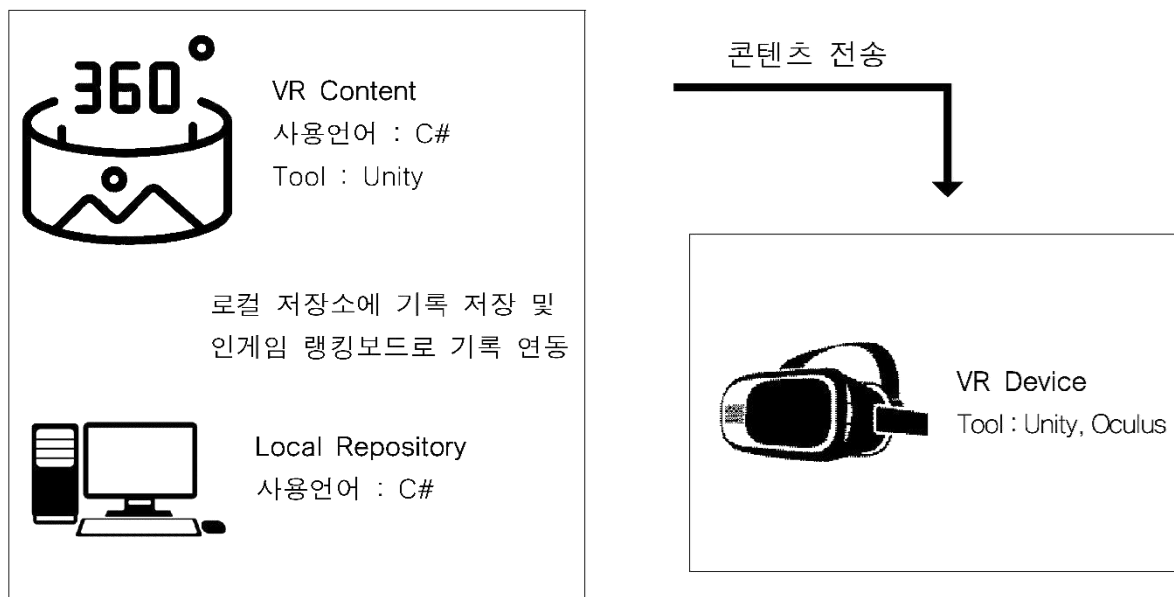
- 협동 플레이 게임으로 함께 문제를 해결했을 때의 성취감
- 선택지에 따라 스토리 진행이 달라지게 함으로 얻을 수 있는 높은 몰입도

작품개요

VR로 현실감 있는 화재 상황을 연출해 행동강령을 생각하여 행동하게 유도하고, 게임 형태로 제작하여 흥미와 몰입도를 높인 교육 프로그램입니다.

주요 적용 기술 및 구조

3D Max와 Autodesk Maya를 이용하여 asset과 맵을 제작하고 Unity에서 앞서 제작한 것들을 불러와 Oculus를 연동하여 사용자가 VR로 게임을 이용할 수 있도록 제작하였다.



지도교수 : 조세홍 교수님

이우형 : 맵 디자인, 제작

김영인 : 코딩, 환경 설정

백승연 : 기획, 기물 제작

임규형 : 회의 준비, 기물 제작



작품 소개 사진



기대효과

이론으로만 학습하는 것이 아닌, 가상현실에서 화재 상황을 직접 경험해볼 수 있는 프로그램으로, 게임 형식으로 진행되기에 능동적인 참여 유도가 가능하며 VR 콘텐츠로 몰입감이 높아 학습효과가 높다.

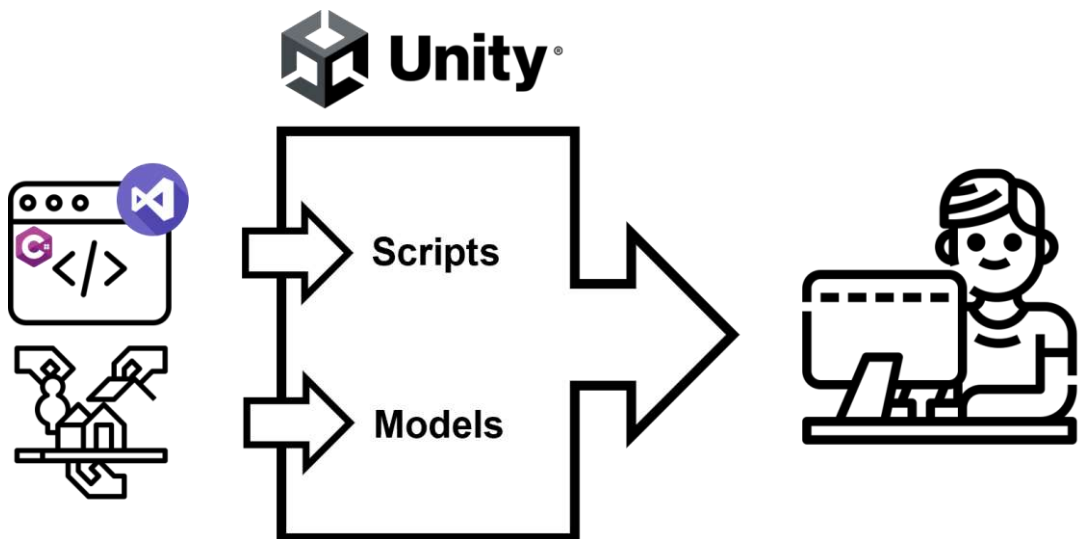
작품개요

로그라이크(Rogue-like) 장르적 요소와 디펜스(Defense) 장르적 요소를 융합한 게임 제작

기존 게임 장르 중에서 두터운 매니아(Mania) 층을 가진 로그라이크(Rogue-like) 장르와 디펜스(Defense) 장르를 융합하여 각 장르의 성공 요소를 도입하면서도 기존 게임과는 다른 개성적인 느낌을 주고자 했다. 기존 장르의 요소를 사랑하는 매니아(Mania) 층의 욕구를 충족하여 잠재적 게이머를 확보하면서도 기존 게임과의 차별성을 줄 수 있도록 두 장르를 융합한 게임 콘텐츠를 제작하였다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Microsoft Windows 10
- 개발 도구 : Unity, Visual Studio 2022



지도교수 : 김진모 교수님

송본호 : 총괄 기획, 스크립트 작성
윤현수 : 몬스터 디자인, 시스템 구현
이우현 : 월드 디자인
이효진 : UI 디자인, 사운드 설계



작품 소개 사진



기대효과

두터운 매니아 층을 가진 두 장르의 적절한 융합을 통하여 기존 잠재적 게이머들의 욕구를 충족시켜 플레이어로서 확보함과 동시에 기존 게임과는 다른 개성적이고 차별화된 재미를 느끼게 한다. 게이머들의 긍정적 평가는 게임 시장에서 융합된 장르의 게임에 대한 사람들의 관심도를 높이는 효과를 가져올 것이다. 이는 게임 제작사로 하여금 게임에 차별화된 요소를 추가하게 만드는 계기가 될 것이며 기존 고착화된 게임 요소 변화에 긍정적인 영향을 줄 것이다.

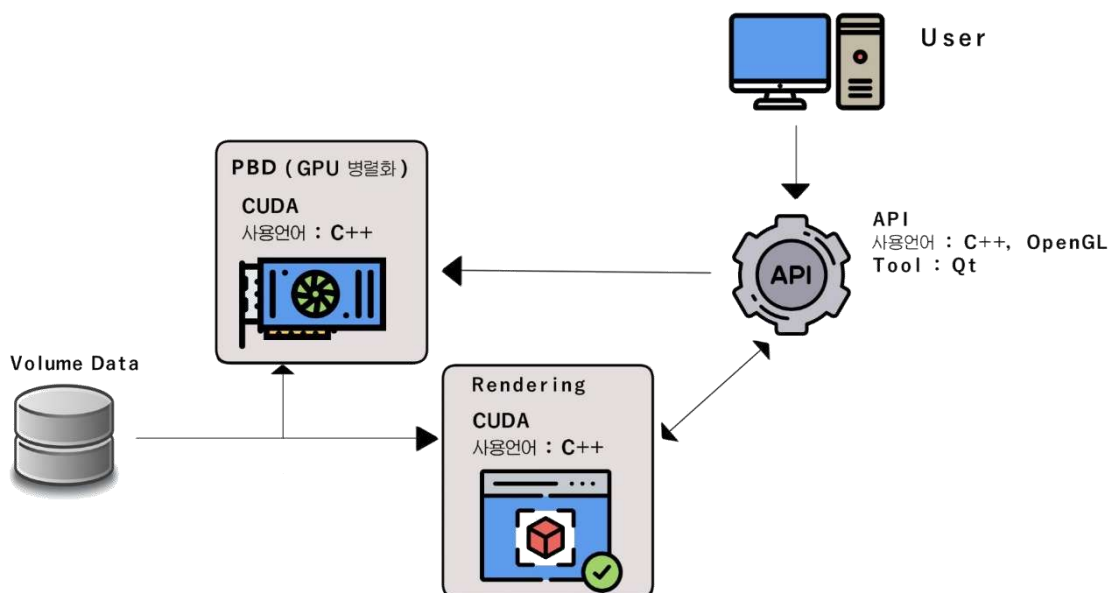
작품개요

가상 의료 시술에 더욱 적합한 고해상도 변형체 가시화와 Qt를 이용한 편리한 GUI

의료 시술 전 가상 의료 시술 계획을 수립할 경우 의료 품질이 향상된다. 위 프로그램은 GPU의 병렬 변형체 계산을 통해 보다 정밀하고 빠르게 수행하여 렌더링한다. 화면에 출력된 변형체는 상황에 맞는 움직임을 보이며 구현한 UI를 통해 사용자의 조작으로 실시간 가시화가 가능하다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발환경 : Window
- 개발언어 : C/C++, CUDA C, OpenGL
- 개발도구 : Visual Studio 2019, Qt



지도교수 : 계희원 교수님

신재우 : UI 설계 구현

김아름 : UI 설계 구현

박채림 : Volume Rendering 구현

서지완 : Position Based Dynamics 구현



작품 소개 사진

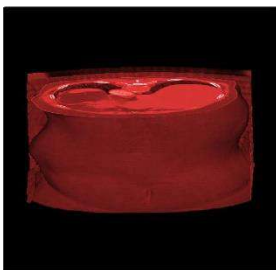
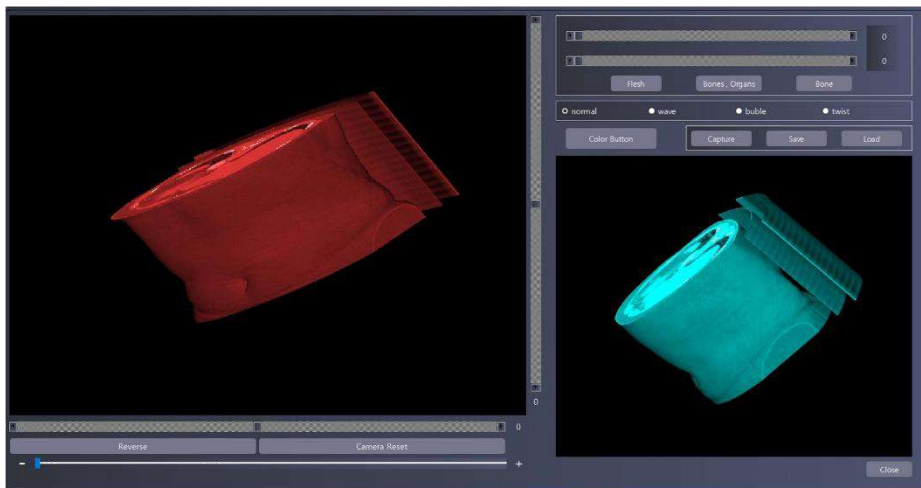


그림 1 - Flesh와 wave를 적용



그림 2 - Bone과 twist를 적용



그림 3 - Bones, Organs와 Zoom 적용

기대효과

1. 장기와 뼈, 살을 구분 및 다양한 변형으로 의사의 의학적 판단에 도움
2. 고해상도의 변형체를 정교하게 실시간으로 가시화
3. 직관적인 UI로 회전 확대 축소 등을 간편하게 조작 가능
4. 의료수술에 앞서 계획이나 환자의 현재상황을 보여줌으로 직관성 향상

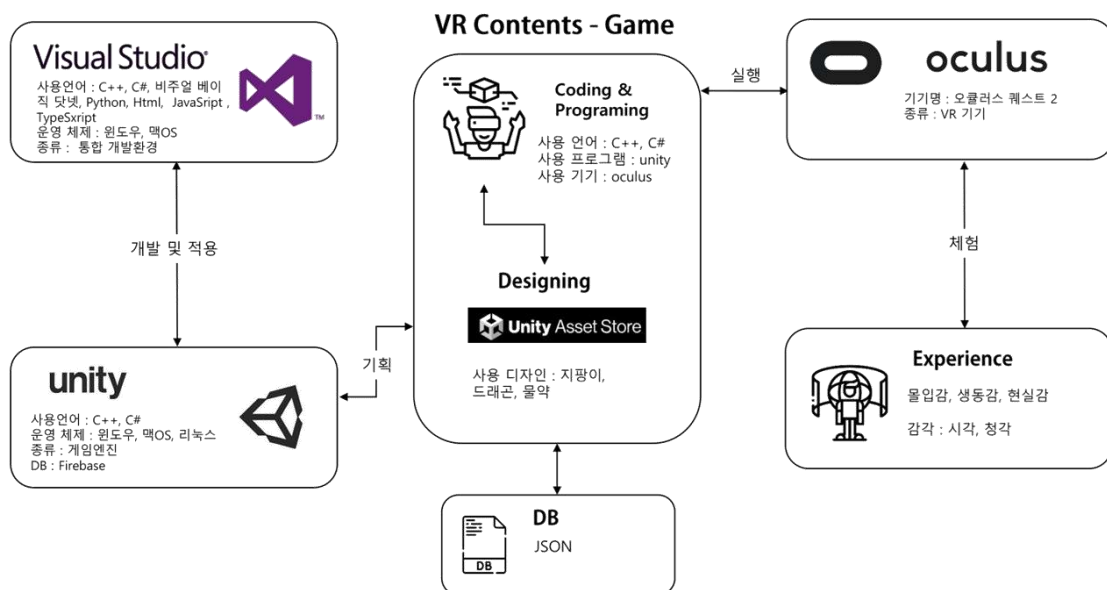
작품개요

마법 세계를 배경으로 한 VR 게임 프로젝트

최근에는 가상의 공간을 체험할 수 있는 최첨단 기술인 VR에 대한 관심이 높아지고 있습니다. The Magic School(마법학교)는 Oculus Quest 2를 기반으로 가상현실 체험을 제공합니다. 헤드셋으로 마법 세계를 관찰할 수 있고 컨트롤러로 모션을 취하면 다양한 마법들을 사용할 수 있습니다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Window
- 개발 언어 : C#
- 개발 도구 : Unity, Oculus Quest2
- 관련기술 : Unity, C#, HMD 디스플레이



지도교수 : 계희원 교수님

이태림 : Tutorial 후 사용자 특성 설정, 마법 전투
 임채리 : 마법약을 통한 커스텀 드래곤 소환, 마법 전투
 한영원 : 소환된 드래곤에 탑승하여 비행 체험 및 맵 탐방
 송정원 : 시작 및 마무리 Scene



작품 소개 사진



<스토리, 각각의 씬, 옵션, 종료를 선택>



<다양한 속성의 지팡이 중 원하는 지팡이를 선택>



<마법약을 통한 커스텀 드래곤 소환>



<소환된 드래곤 탑승 후 맵 탐방>

기대효과

가상현실은 사람들에게 자신만의 공간을 제공합니다. 이는 활동 반경이 제한되는 현대인들에게 시공간적 한계를 극복할 수 있게 해줍니다. 또한, 마법 학교(Magic School)는 마법이라는 환상적인 경험을 통해 즐거움을 선사합니다. 일반적인 3D 게임보다 생생한 체험으로 마법 세계에 사용자가 강하게 몰입함으로써, 마법이라는 순수한 콘텐츠를 더 직접적인 경험이 되게 이끌어줍니다. 이는 긴장감 완화는 물론, 반복적인 일상 속에서 무해한 방법으로 스트레스를 해소할 수 있는 수단이 될 것입니다.

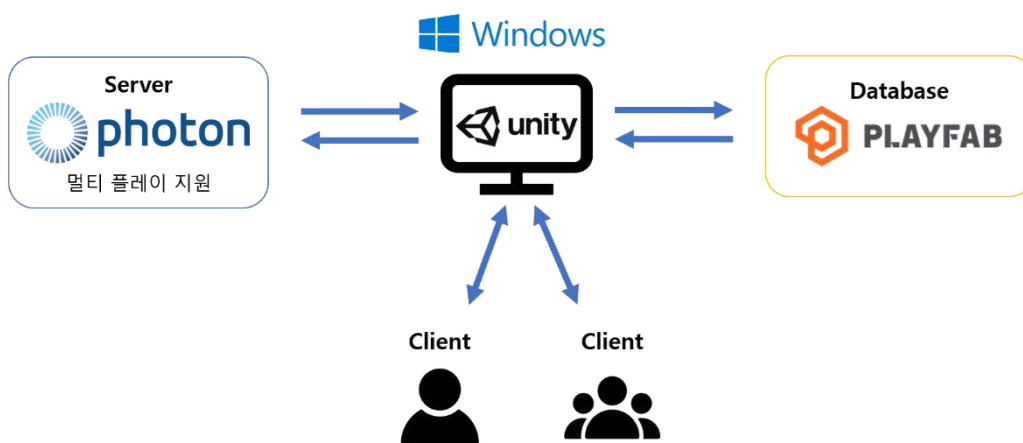
작품개요

VR 기술을 적용한 가상 회의실

Unity로 채팅과 VR 미팅룸을 하나의 프로그램으로 구현하여 별도의 프로그램 실행 없이 가상 현실 회의실을 사용할 수 있도록 환경을 구현하였다. Photon을 통해 멀티 플레이를 지원하며, 기본적인 Text chat뿐만 아니라 Voice chat 기능을 제공한다. 사무용 프로그램인 만큼 접근성을 높이기 위하여 Windows 운영체제에서 실행되도록 구현하였다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Microsoft Windows 10, MacOS
- 개발 도구 : Unity, VScode, Visual Studio, Playfab, Photon
- 개발 언어 : C#



지도교수 : 김진모 교수님

김효리 : Photon, Unity 3D Animation 구현

오수민 : Photon, Unity 2D, Chat 구현

이사르누 : Unity 2D, DB 연동

차정은 : Unity 2D, DB연동

추예린 : Photon, Unity 3D Voice Chat 구현



작품 소개 사진



기대효과

사무실 또는 다른 장소에서 회의에 참석해야 하는 상황에서 프로그램을 통한 VR 회의실을 제공하여 회의에 몰입감을 부여한다. 인터넷이 되는 공간 어디든지 회의를 참여할 수 있기 때문에 업무의 효율성을 높일 수 있다.

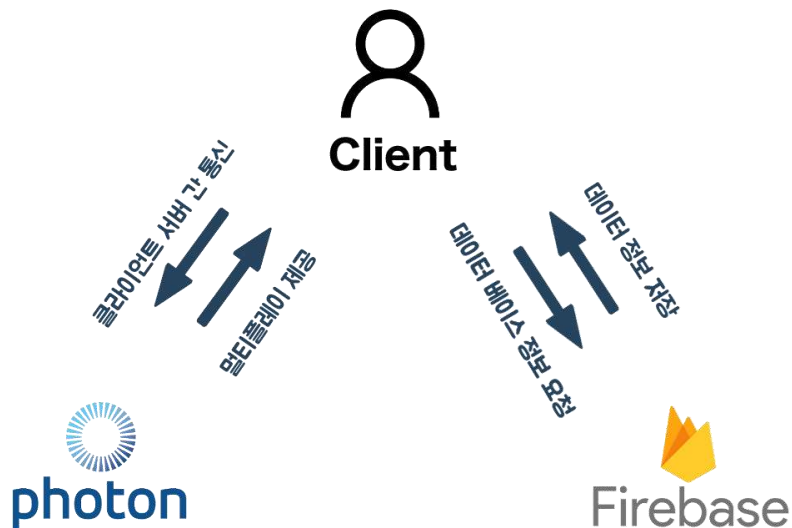
작품개요

한성대학교 메타버스 캠퍼스

HSU_On은 코로나 바이러스로 인해 캠퍼스 생활이 비대면으로 진행됨으로써 아직 학교를 잘 모르는 신입생 학우들과 비대면으로 학교를 오지 않는 재학생 학우들을 대상으로 게임형 가상현실 메타버스로 한성대학교 캠퍼스를 구현하여 학교에 대해 소개하고, 게임 속에 미니게임, 퀘스트, 랜덤 뽑기 등 여러 콘텐츠를 구상하여 그저 가상으로 학교 캠퍼스를 돌아다니는 것이 아닌, 보다 흥미롭게 학교를 알아갈 수 있는 작품을 만들었다. 그리고 전체 채팅, 귓속말 시스템을 통해 여러 학우들이 온라인으로 커뮤니케이션이 가능하며 학우들끼리 친목을 도모할 수 있다. 본 작품은 구글 플레이스토어, 앱스토어에 업로드하여 쉽게 다운로드하여 플레이 할 수 있다.

주요 적용 기술 및 구조

- 타겟플랫폼 : Android, iOS, PC
- 개발환경 : MacOS, Windows
- 개발도구 : Unity, Visual Studio, Firebase
- 개발언어 : C#



지도교수 : 계희원 교수님

황윤규 : 팀장 / 메인 프로그래머

박성재 : DB 구축 및 연동

전희연 : 모델링 및 레벨 디자인

심우호 : 콘텐츠 기획 및 개발

임수빈 : 콘텐츠 기획 및 개발 / UI디자인



작품 소개 사진



〈캐릭터 커스터마이징 및 랜덤 뽑기〉



〈실시간 온라인 채팅〉



〈학교 관련 퀴즈형 퀘스트 진행〉



〈네비게이션 길찾기 기능〉

기대효과

학교 입장에서는 학교를 홍보할 수 있다는 점이 있다. 콘텐츠를 개선하거나, 수정만 한다면, 기존 학교 홍보에 사용했던 지류 팸플릿을 나눠주는 원시적인 방법을 사용하지 않고도, IT 세대에 걸맞은 홍보를 진행할 수 있다. 개발자 입장에서는 게임형 메타버스 콘텐츠이기 때문에 패널형 광고를 통해 수익을 창출할 수 있다. 요즘 구글 플레이스토어에 인기 게임들을 보면 메타버스를 활용한 게임도 많지만, 여러가지의 간단하고 즐기기에 좋은 스낵형 게임이 많다. 그런 게임들을 직접 하나하나씩 플레이해 본 결과, 수익을 얻는 구조가 공통적으로 패널형 광고로 게임 인터페이스 하단이나 사이드에 위치해 있다. 그래서 우리 HSU_On도 마찬가지로 최근 방식을 수용하여 경제성을 챙겨간다면, 플레이어가 게임하는 환경에 불편을 미치지 않을 수 있도록 게임 인터페이스 측면에 광고를 삽입하여 수익을 창출해 경제성을 확보할 수 있다고 생각한다. 사용자 입장에서는 학교를 직접 찾아가지 않아도 학교에 대한 궁금한 정보를 HSU_On을 통해서 쉽게 찾아볼 수 있고, 채팅과 미니게임을 통해 여러 한성대학교 학우들과 친목을 도모할 수 있다. 또, 학교와 관련된 퀴즈형 퀘스트를 하나 하나 풀어가면서 학교에 대해 더욱 자세히 알 수 있다. 우리 코딩하는 쿼카 팀은 2021년 2학기 축제 때 운영하고 배포한 경험을 바탕으로 이번 2022년 신입생 오리엔테이션에 맞춰 캠퍼스 필드를 개선하고 제한적이었던 플랫폼을 확장하여 신입생들을 환영하는 행사로 활용하였고 결과적으로 파이어베이스에 약 900명의 학우의 정보를 관리 중이다. 실제로 한 사용자는 HSU_On을 통해 학교 건물 위치를 익힐 수 있었다는 후기를 남겼다.

작품개요

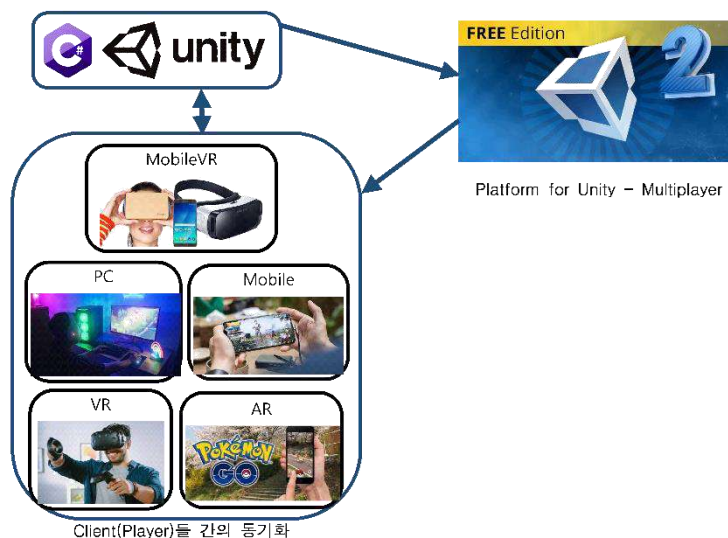
Cross Platform 바탕의 환경 문제 인식 강화를 도와주는 교육용 게임 콘텐츠

본 콘텐츠는 단일화된 플랫폼 간의 제약을 해소시켜주는 콘텐츠이다. Mobile, MobileVR, PC, VR, AR 이렇게 5가지 플랫폼을 지원하고 있으며 다른 플랫폼에서 들어와 사용자들 간 상호작용하며 게임을 진행한다. 추가로 모션캡처를 이용해서 들어온 사용자도 게임에 참여할 수 있도록 함으로써 새로운 시도를 하였다. 플랫폼마다 다른 몰입감과 편의성은 그대로 살리며 5가지 플랫폼에서 들어온 사용자들이 하나의 가상공간에 들어와서 서로 교류하며 게임을 즐길 수 있다는데 의의가 있다.

본 콘텐츠에서는 환경오염을 주제로 다루고 있다. 그저 교육용 콘텐츠가 아닌 총게임 요소를 접목하여 몰입도를 높였고, 환경오염의 원인과 그로 인한 피해들을 시각적으로 제시해주며 사용자들로 하여금 그 심각성을 깨닫도록 도와준다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Window
- 개발 언어 : C#
- 개발 도구 : Unity, Photon Pun2

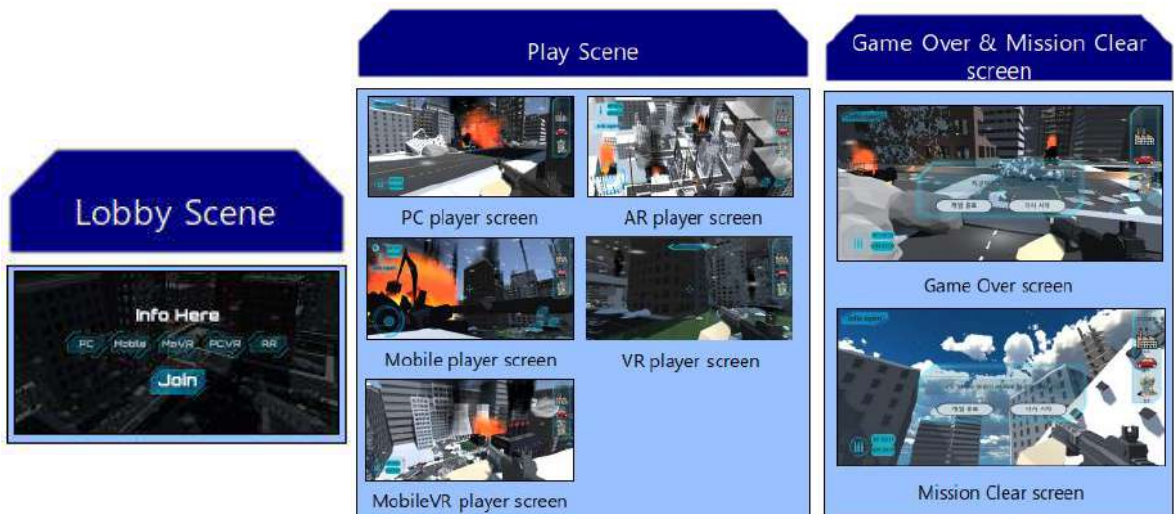


지도교수 : 김진모 교수님

나거리 : 플레이어 구현, 동기화 작업, UI 작업, 맵 구현
박건 : 플레이어 구현, 적 AI기능 구현



작품 소개 사진



기대효과

사용자들은 플랫폼에 구애 받지 않고 본 콘텐츠를 즐길 수 있다. 이로 인해 콘텐츠에 대한 접근성을 높일 수 있고, 하나의 메타버스 안에서 다양한 플랫폼의 사용자들이 서로 상호작용 할 수 있게 될 것이다.

작품개요

1:1 검술 대련 VR 게임

VR 기기를 통한 온라인 게임 콘텐츠이다. VR 컨트롤러를 쥐고, 실제로 검을 휘두르는 것처럼 행동을 취하면 콘텐츠 내의 플레이어 역시 검을 휘두른다. 사용자가 고개를 돌리면 플레이어의 카메라 역시 회전하고, 사용자가 움직이면 가상 현실에서의 플레이어 역시 움직인다. 사용자는 판타지 소설과 같은 세계의 검사가 된 듯한 경험을 할 수 있다. 온라인 환경에서 사용자는 원하는 사람과 게임을 즐길 수 있다. 다양한 맵, 여러 무기와 함께 사용자는 다양한 전략을 세울 수 있다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Window
- 개발 도구 : Unity, Visual Studio
- 개발 언어 : C#

지도교수 : 조세홍 교수님

김나연 : 총괄 및 시스템 구현

최민지 : UI 구현

홍준식 : 네트워크 구현

류재형 : 캐릭터 구현



작품 소개 사진



〈시작 화면〉



〈대기방 화면〉



〈플레이 화면〉

기대효과

- 1) 실제로 내가 게임 속 세상에 있다는 몰입감, 그리고 내가 동작을 취하는 대로 움직이는 현실감을 얻을 수 있다.
- 2) 네트워크 기반으로 단발적이지 않고 장기적으로 즐겨도 질리지 않는다.
- 3) 친구, 가족과 함께 장거리에서 즐길 수 있다.

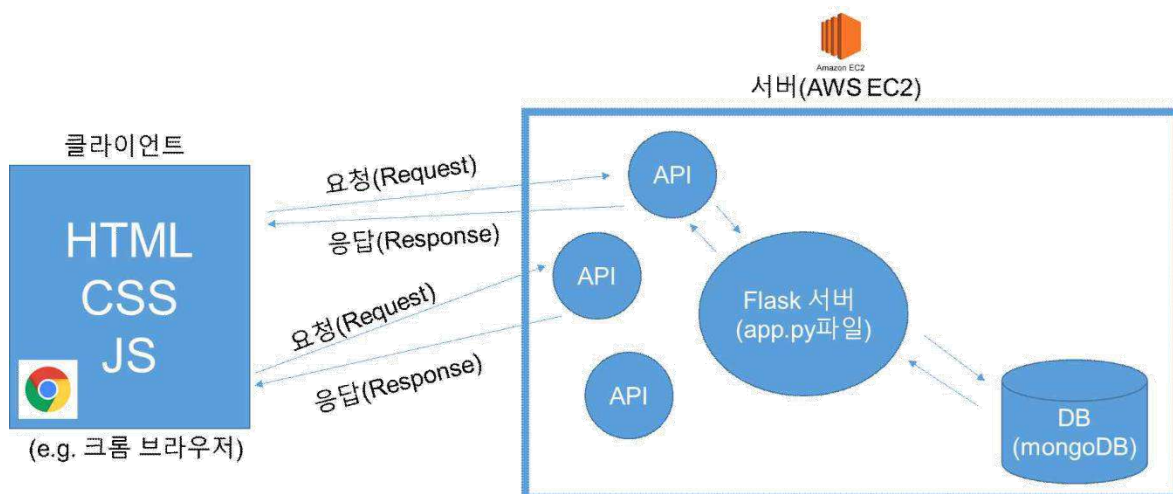
작품개요

모임을 매칭해주는 웹 어플리케이션

지역, 주제 인원 등 1차적으로 카테고리를 통해 분류한 뒤에 카드 형식으로 팀원 모집 글을 볼 수 있게 제공한다. 팀원을 모집하는 팀장은 태그를 이용하여 모임의 성격을 설정할 수도 있다. 그뿐만 아니라 지도의 마커를 이용해 이용자들이 자신의 지역에서 어떤 주제의 모임이 있는지를 확인할 수 있다. 팀원이 새로 가입하거나 모임에서 나가게 되면 알림톡 방식으로 팀장에게 팀원의 변경 사실을 알려주게 된다. 일단 팀이 구성되면 팀원들만이 이용할 수 있는 페이지에 접근하여 달력을 통해 일정을 공유할 수 있다. 그리고 공지사항과 같이 팀원들 간에 공유할 내용이 있으면 게시판의 형식으로 글을 작성하여 팀원들과 공유할 수 있다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Window
- 개발 언어 : Java script, Python
- 개발 도구 : PyCharm, VisualStudioCode
- 서버 : AWS
- 데이터베이스 : Mongo DB



지도교수 : 김진환 교수님

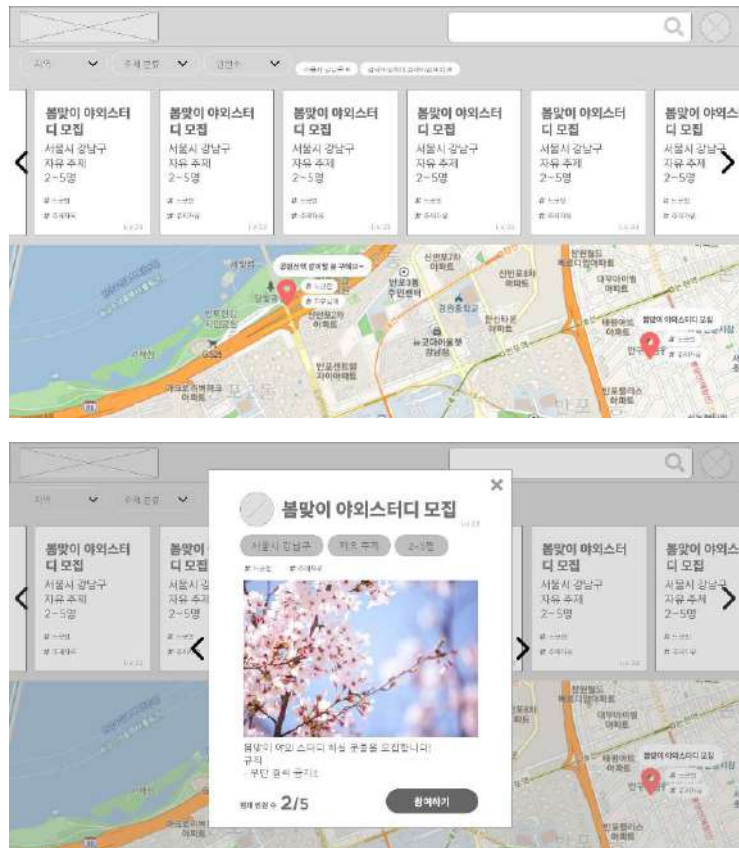
이민우 : 백엔드 구현

이진영 : 프론트엔드 구현

정경호 : DB 설계 및 구현



작품 소개 사진



기대효과

사용자가 축구, 야구, 테니스 등 여러 사람들이 모여서 하는 스포츠나 학업 스터디, 등산이나 독서 모임 등 모임을 하고 싶지만 모임을 할 사람을 구하기 힘들 때 사용자의 지역 근처에서 모임을 찾을 수 있도록 도움을 줄 수 있다.

작품개요

대학교 수업교재 중고거래 서비스

최근 공유 경제에 대한 관심이 늘어나면서 중고거래 플랫폼은 나날이 성장하고 있습니다. 대학교 수업교재는 특성상 대부분 한 학기만 사용하고, 내년에도 같은 교재를 사용하는 경우가 많습니다. 사용자의 실제 대학에서 중고 물품을 직/간접 거래하는 서비스를 만들어, 더 이상 사용하지 않은 책을 의미없이 '소유'하는 것에서 '공유'의 개념으로 바꾸려 합니다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Window



- 개발 언어 : HTML, CSS, JavaScript, JSP, MySQL, Nodejs



- 개발 도구 : VS Code



지도교수 : 김진환 교수님

안중원 : 팀장, DB 설계 및 구축, 웹 프론트 개발

정지창 : 서버 설계

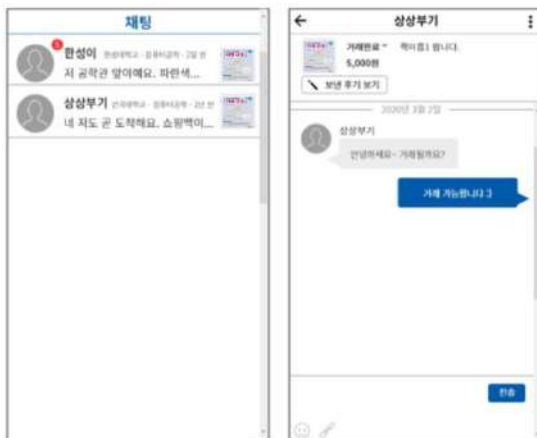
에르덴 척트 : 웹 프론트 작성



작품 소개 사진



<메인페이지>



<채팅>



<게시글>

기대효과

학생들 간 중고거래를 통하여 더 이상 필요하지 않은 전공/교양 교재를 판매할 수 있게 해주어 구매를 원하는 학생은 시중의 가격보다 적절한 가격에 원하는 상태의 교재를 구할 수 있게 된다. 이를 통해 기존에 버려지던 책들을 재활용하여 낭비되는 자원이 줄어든다.

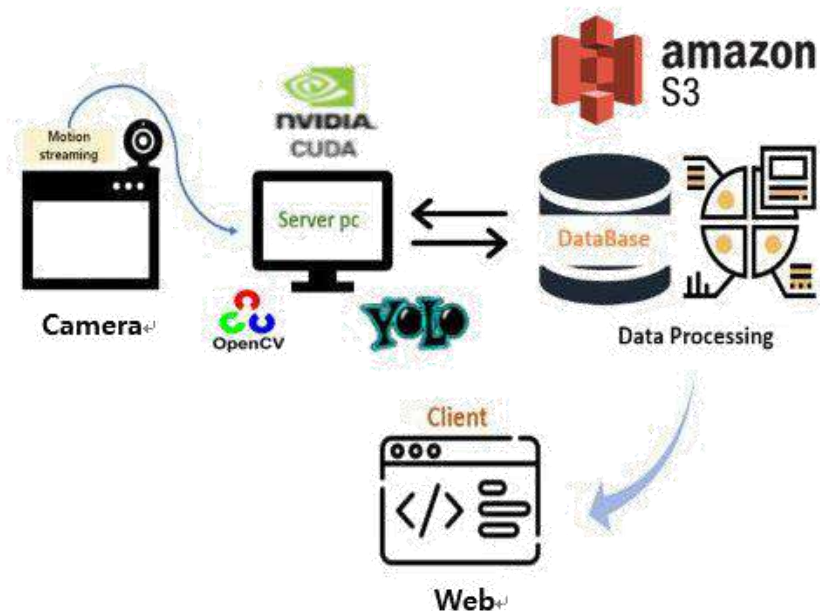
딥러닝을 이용한 인체 인식 후 개인 맞춤형 옷 추천 시스템

작품개요

웹캠을 통해 딥러닝 cuda, yolo, openCV 라이브러리를 이용하여 인체를 인식하고, 설계한 기준점을 바탕으로 체형을 분석한다. Deep Fashion Dataset에서 데이터를 수집한 후, 체형별로 설계된 기준을 바탕으로 선별된 데이터 중 개인의 체형에 적합한 의상을 추천한다. 이를 Web Application 화면으로 구현하여 사용자가 편리하게 모니터링 할 수 있도록 한다.

주요 적용 기술 및 구조

- 인체 인식 및 체형 분석 : cuda, yolo, openCv
- 데이터 분석 : Big Data Processing, 영상분류기
- 프론트엔드 : HTML, CSS, JS, BootStrap, Thymeleaf
- 백엔드 : Spring Boot, Spring Security, Spring Data JPA
- 데이터베이스 : Hibernate, MySQL, MariaDB, AWS S3

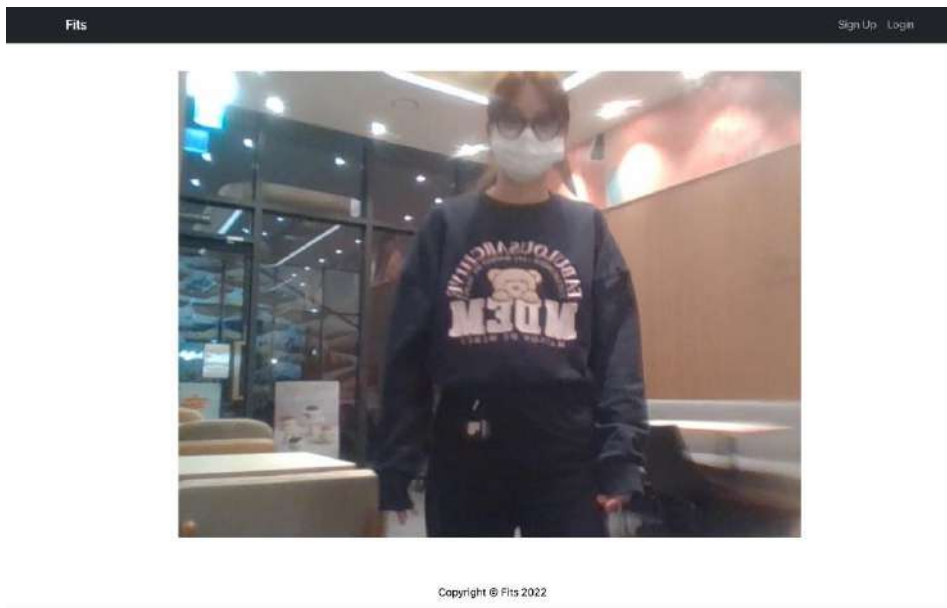


지도교수 : 김영웅 교수님

변승현 : 딥러닝 및 OpenCV
문선아 : 딥러닝 및 OpenCV
김수연 : 백엔드 및 프론트엔드
김정연 : 백엔드 및 프론트엔드



작품 소개 사진



기대효과

자신에게 어울리는 옷을 체형 분석을 통해 추천해줌으로써 의상 스타일링과 새로운 의상을 구매할 때 할애하는 시간을 줄여주어 의사결정에 도움을 준다.

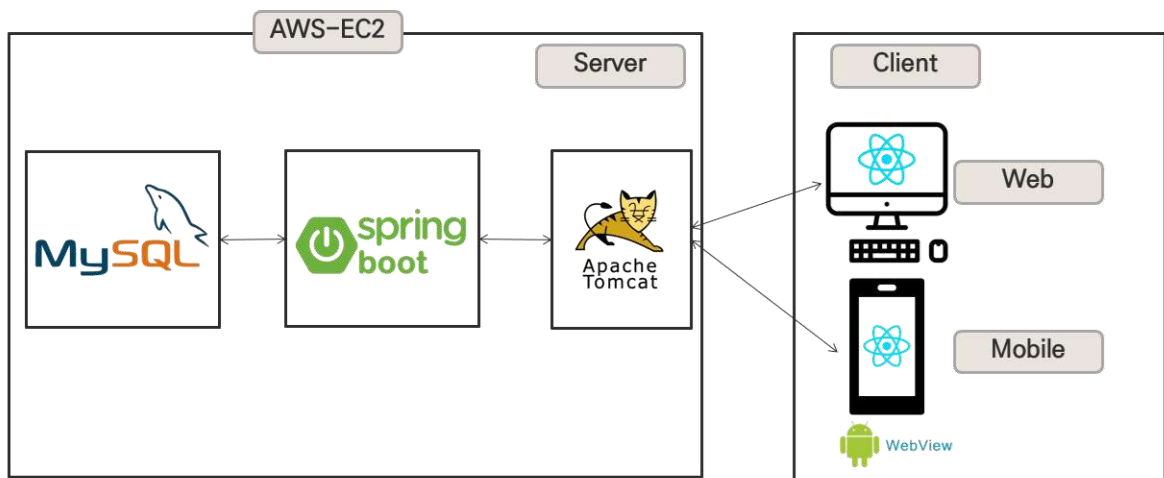
작품개요

맛집 예약 관리 서비스

Fooding은 기존 예약 플랫폼의 틀에서 벗어나 사용자가 매장 구조를 보고, 직접 자리에 대한 예약을 할 수 있는 서비스이다. 또한 매장 좌석들에 대한 사용 현황을 제공받을 수 있다. 관리자는 매장 구조를 생성 가능하고 예약들을 관리할 수 있으며, 예약들에 대한 통계 정보를 제공받을 수 있다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 언어 : JavaScript, HTML, CSS, Java, Kotlin
- 개발 도구 : Visual Code, IntelliJ IDEA, Postman
- 주요 기술 : React, Spring boot, Spring Data JPA, Querydsl, MySQL



지도교수 : 정인환 교수님

정현승 : 백, 프론트, 팀장

임경익 : 백

김도연 : 프론트

최제인 : 프론트



작품 소개 사진



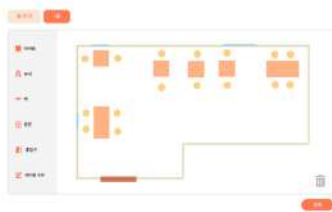
〈사용자 메인 화면〉



〈사용자 예약 화면〉



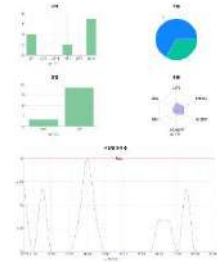
〈사용자 테이블에 대한 사용 여부 파악〉



〈관리자 매장 구조 생성〉



〈관리자 전체 예약 관리〉



〈관리자 예약에 대한 통계 보기〉

기대효과

- 편의성 및 사용성

사용자는 매장에 직접 가지 않아도 매장 정보, 구조, 현황 파악 가능.

관리자는 매장 이용 고객 특성 및 이용 기록을 기간 별 통계로 확인 가능.

- 맞춤화

관리자는 매장 정보 및 구조를 직접 커스텀하여 사용자에게 제공.

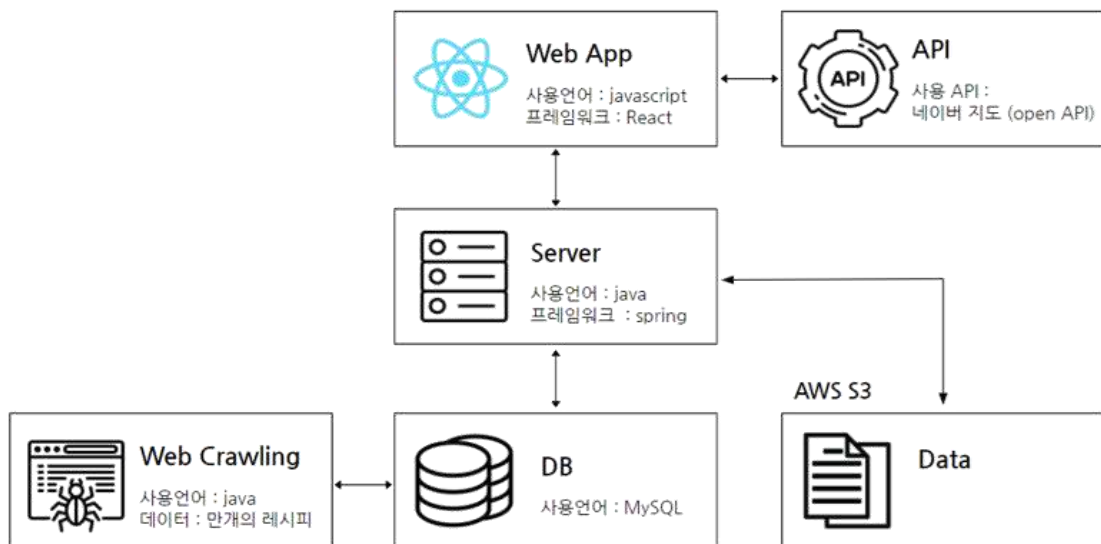
작품개요

메뉴 추천 웹 어플리케이션

매번 무엇을 먹을지 메뉴를 정하는 게 쉬운 일이 아니다. 하루에 2~3 번이나 메뉴를 정하는 것이 귀찮을 때도 있다. 이런 경우를 위해 맛, 상황 등의 간단한 옵션 선택으로 메뉴 추천을 해주고, 직접 요리해 먹을 수 있도록 레시피를 알려주거나 주변 식당을 알려준다. 사용자가 웹 브라우저 상에서 식당추천, 레시피, 냉장고 등과 같은 기능을 이용하기 위해 적절한 옵션들을 선택한 후 찾게 된다면, 웹 크롤링을 통해 DB(AWS)로 저장했던 데이터들을 불러오으로써 사용자에게 UI 상으로 알맞은 결과를 제공한다. 지도 API를 사용하여 사용자의 현재 위치를 기반으로 알맞은 결과를 도출한다.

주요 적용 기술 및 구조

- 관련기술 : React, Spring, Web Crawling, API
- 개발도구 : Visual Studio Code, IntelliJ IDEA, 지도 API, AWS
- 개발언어 : JAVA, JavaScript, SQL



지도교수 : 강희중 교수님

오윤재 : 프론트엔드

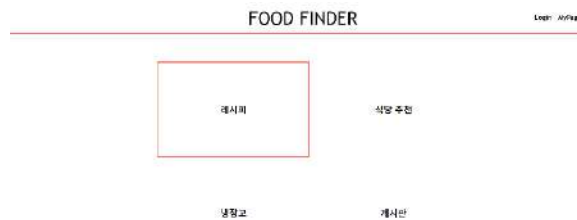
이영진 : 백엔드

정승훈 : 백엔드

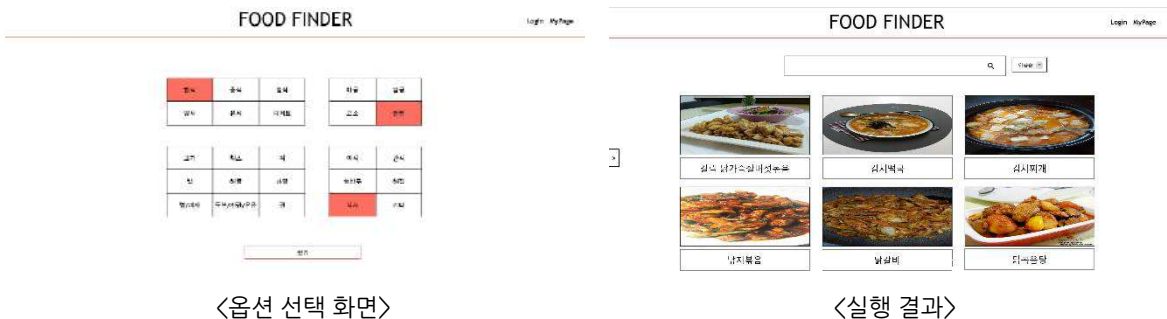
허인선 : 프론트엔드



작품 소개 사진



<메인화면>



기대효과

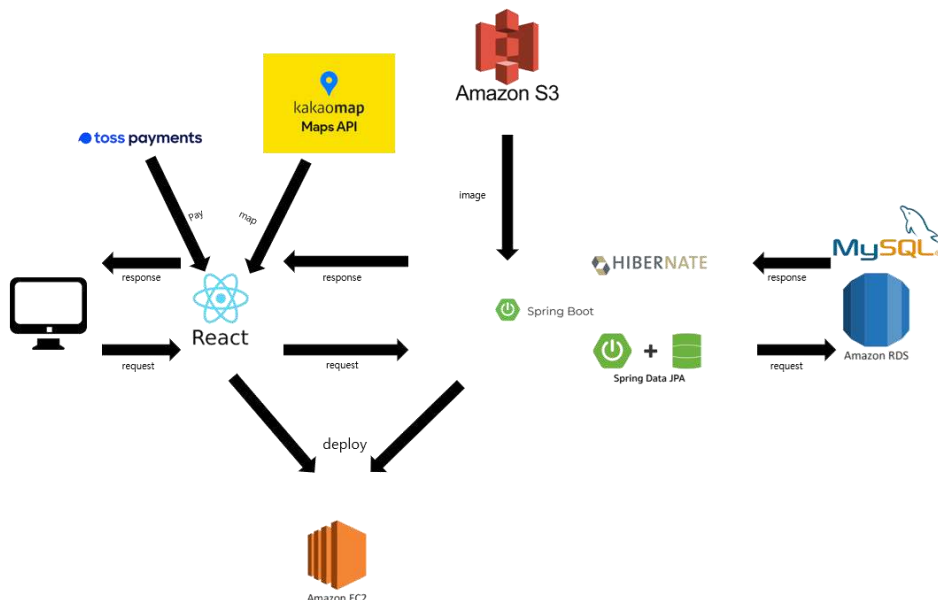
- 사용자 입장을 고려한 직관적인 옵션(UI)으로 누구나 손쉽게 사용할 수 있다.
- 메뉴 추천을 통해 사용자는 메뉴 선정에 대한 고민을 줄이고 빠르게 선택할 수 있다.
- 레시피 안내 기능을 통해 사용자는 보다 쉽게 요리 방법을 알 수 있다.
- 식당 추천 기능을 통해 사용자가 따로 검색하지 않아도 근처 식당에 쉽게 접근할 수 있다

작품개요

팀 스포츠 활동을 하고자 모인 사람들이 장소 결제 및 대여를 편하게 할 수 있도록 도와주는 웹서비스
최근 코로나 규제가 많이 풀리면서 많은 사람들이 다시 스포츠 활동을 즐기기 시작하고 있다. 조사 결과 다양한 스포츠 활동에 대해 장소 대여 및 결제를 동시에 지원해주는 웹서비스가 없다는 것을 확인하였다. 이에 팀 스포츠를 취미로 가진 사람들이 편하게 교류할 수 있도록 모임을 만들고 Toss API를 활용한 간편한 결제를 통해 쉽게 장소 대여를 하게 해주는 웹 서비스를 만들게 되었다.

주요 적용 기술 및 구조

- programming language : Java, Javascript
- front : React, Next.js
- back : SpringBoot
- security : SpringSecurity , JWT
- db & orm : Spring Data JPA, Hibernate, mysql
- api : tosspayouts, kakao map api
- devops : Git, Github, AWS ec2, AWS rds, AWS s3



지도교수 : 황호영 교수님

김태현 : UI설계/디자인

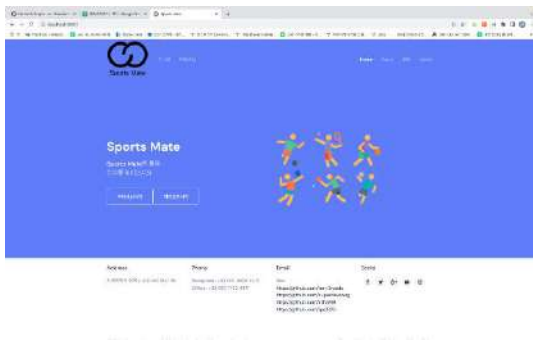
박경민 : CRUD설계/구현

박성찬 : 서비스 기능 구현/ 총괄기획

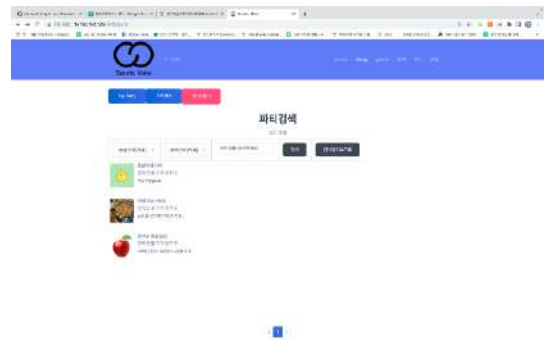
송영우 : 서비스 기능 구현/배포



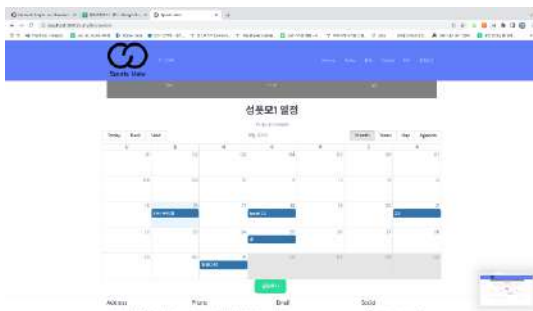
작품 소개 사진



<홈 화면>



<파티 화면>



<스케줄 화면>



<용병 화면>

기대효과

다른 운동 동호회와 소모임은 팀 스포츠를 중심으로 서비스를 제공하지 않는다. 때문에 평소에 팀 스포츠를 접하기 어려움을 느끼는 사람들이 많은데, 이러한 사람들이 팀 스포츠를 간편하고 쉽게 참여할 수 있도록 모임을 만들고 장소 결제 및 대여를 대신해서 앞서 말한 불편함을 해소하는 효과를 기대할 수 있다.

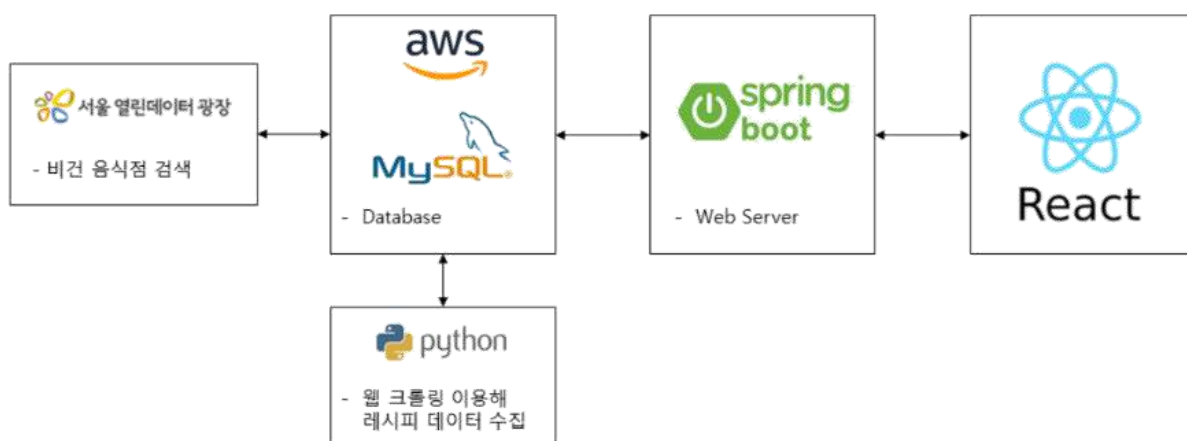
작품개요

비건 정보 제공 및 맞춤 추천 서비스

웹 크롤링을 이용하여 비건 레시피 데이터를 수집하고, 사용자가 재료나 음식의 키워드를 검색하면 관련된 레시피를 제공한다. 비건 음식점에 대한 정보는 지도 api를 사용하여 제공한다. 사용자들은 비건 관련 상품을 구매할 수 있고, 자유게시판에 자신의 의견과 비건 소식, 정보 등을 자유롭게 글로 남길 수 있으며, 다이어리 게시판에 비건 라이프를 기록할 수 있다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Window, Mac OS
- 개발 언어 : JAVA, Python, Javascript
- 개발 도구 : IntelliJ, MySQL, VSCode
- 주요 기술 : Spring Framework, React, Machine Learning



지도교수 : 이석기 교수님

정예은(팀장) : backend, frontend

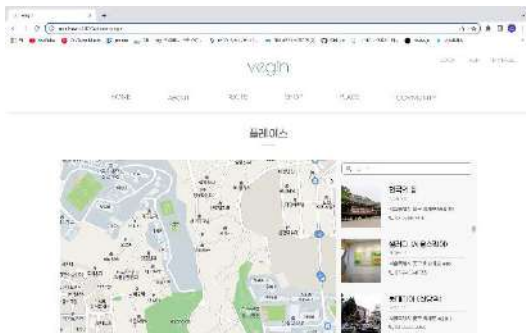
윤소정 : backend, DB관리

이가인 : backend, frontend

편주혜 : backend, frontend



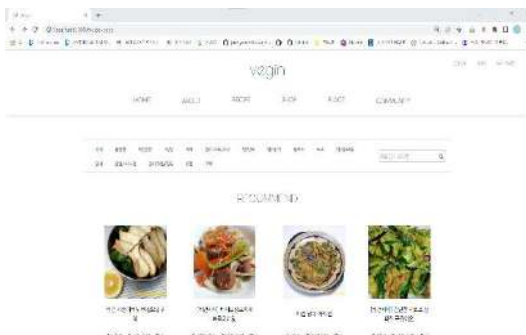
작품 소개 사진



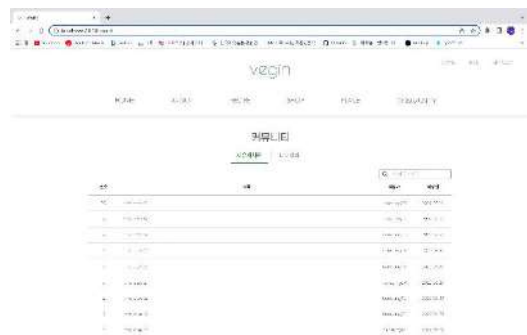
<PLACE 화면>



<SHOP 화면>



<RECIPE 화면>



<COMMUNITY 화면>

기대효과

정보들을 한데 모아 사용자가 비건 상품이나 장소 등을 쉽게 검색할 수 있고 게시판에서 다양한 경험과 지식을 접할 수 있어 비건에 대한 정보를 얻기 위해 드는 시간과 노력을 감소시킬 수 있다. 사용자의 취향을 학습하고 이를 반영한 제품을 추천해 편의성을 제공한다.

작품개요

한성대학교 구성원들만을 위한 중고거래 사이트

한성마켓은 한성대학교 학생 및 교직원들이 이용할 수 있는 중고거래 사이트이다. 한성대학교 웹메일 인증을 통해 회원가입이 가능하다. 이용자들은 모두 한성대학교 구성원이기 때문에 보다 간편하고 안전한 거래가 가능하다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 언어

Client : JavaScript, HTML, CSS

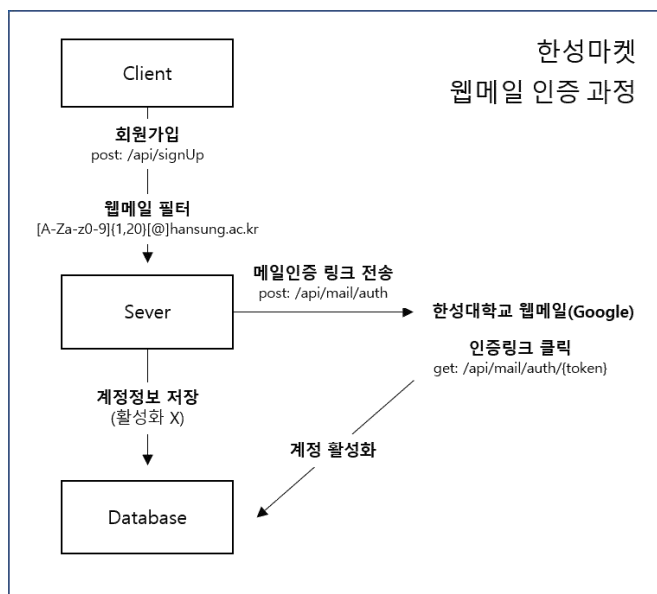
Server : Java

Database : SQL

- 주요 기술

Client : React

Server : Spring Boot, Spring Data JPA, Spring Security, QueryDSL, STOMP



지도교수 : 박승현 교수님

김병화 : 상품 검색, 회원 정보 관련 페이지
 김소리 : 회원 등록 및 로그인, 상품 등록, 메인 페이지
 김한솔 : 회원 API, 게시글 API, 웹메일 인증 API, 채팅 API,
 회원 DB 설계, 게시글 DB 설계
 문준하 : 웹소켓 채팅기능 구현



작품 소개 사진



기대효과

- 신뢰성

기존의 지역 기반 중고거래 플랫폼은 가입에 별다른 제약을 두고있지 않기 때문에 상대의 신원이 불분명하다. 이 때문에 선뜻 거래를 하지 못하는 이용자들이 많고, 실제로 사기 사건이 발생하기도 한다. 한성마켓은 회원가입 시 한성대학교 웹메일 인증을 해야만 가입할 수 있기 때문에 한성마켓 이용자들은 모두 한성대학교 학생 또는 교직원이다. '한성대학교 구성원'이라는 신분은 이용자 간의 신뢰를 증진시켜주고, 보다 안전한 거래를 보장해준다.

- 공통성

한성마켓의 이용자들 중 가장 많은 비중을 차지하는 이들은 한성대학교 재학생들일 것이다. 이들은 서로 비슷한 또래이기 때문에 다른 나이대의 사람들보다 비슷한 관심사를 공유할 가능성이 높다. 따라서 서로의 취향에 맞는 물품이 한 곳에 모일 수 있을 것이다. 또한 같은 학교 학생인 만큼, 수업 교재와 같이 학기 중 공통적으로 필요한 물품이 활발히 거래될 것이다.

작품개요

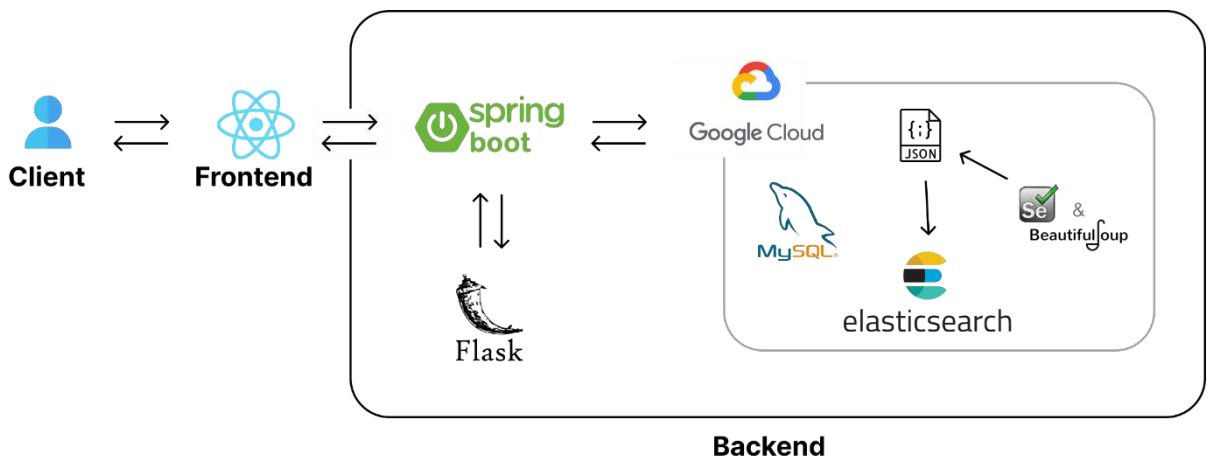
따뜻한 세상을 위한 통합 기부 플랫폼

국내 온라인에서 클라우드 펀딩이 활성화됨과 동시에 온라인을 통한 기부가 증가하고 있다. 하지만 기부 캠페인들이 해피빈, 카카오같이가치, 체리 등 다양한 기부형 클라우드 펀딩 플랫폼에 흩어져 있다.

본 프로젝트는 다양한 플랫폼의 기부 글을 크롤링해 한 곳에 모아 볼 수 있는 검색 엔진을 제공한다. 이와 더불어 기부를 홍보를 효과적으로 할 수 있는 배너 제작 기능과 텍스트 마이닝 기반 기부 추천 기능을 제공하는 통합 기부 플랫폼이다.

주요 적용 기술 및 구조

- Language : Java, JavaScript, Python
- Library & Framework : Spring, React, Spring Data JPA, Spring Data Elasticsearch, Flask, scikit-learn, material UI
- Database : MySQL, Elasticsearch
- Target : Web Browser
- Tool : IntelliJ, VSCode
- etc : Spring Security, Spring REST Docs, Figma, Notion, Slack



지도교수 : 장재영 교수님

서석원 : React 클라이언트 구축, 페이지 UI/UX 디자인

이혜진 : React 클라이언트 구축, 페이지 UI/UX 디자인

임서영 : Spring 서버 구축, 크롤링, GCP 및 DB연동, 텍스트 마이닝

임유선 : Spring 서버 구축, 크롤링, GCP 및 DB연동, 텍스트 마이닝



작품 소개 사진



카테고리별 기부글 목록 제공

카테고리별 기부 목록들을 모아 볼 수 있다. 기부 목록을 클릭하면 기부 본문을 볼 수 있으며 해당 기부 사이트로 이동하거나 배너 제작 페이지로 이동할 수 있다.



배너제작

홍보하고자 하는 기부 글을 배너로 제작할 수 있다. 자유롭게 커스터마이징이 가능해 기부 관련 외에도 다양하게 활용할 수 있다.



텍스트마이닝 기반 기부추천

콘텐츠의 본문을 사이트에 삽입하면 자동으로 텍스트를 분석해 주요 단어를 추출한다. 추출한 단어를 바탕으로 기부를 추천한다.

기대효과

첫 번째로, 검색 엔진 기능은 사람들의 기부 참여를 독려해 온라인 기부 문화의 활성화를 돕는다. 기존의 기부 캠페인들은 해피빈, 카카오같이가치, 체리 등 여러 플랫폼에 흩어져 있어 사용자들이 원하는 기부를 찾기가 어려웠다. 본 프로젝트에서 개발한 웹서비스는 분산되어있던 기부글을 한곳에 모아 효과적인 검색이 가능하다. 더 나아가 여러 사이트에 방문해야 하는 사용자의 불편함을 덜어주고 다른 사람들이 기부하는 행위에 영향을 받고 자신도 따라 기부하는 '동료 효과'를 일으킨다. 마음을 모두 모아(MaMoMo)는 기부 사이트와 사용자의 중간자 역할을 맡아 온라인 기부 문화 활성화를 돕는다.

두 번째로, 배너 기능의 효과이다. 텍스트보다 이미지가 사람들의 관심을 끌어들이기에 좋다. 공유하고 싶은 기부 글을 간단하게 원하는 형태의 배너로 만들 수 있다. 제작한 배너로 기부 글을 소개하여 다른 사용자의 기부 활동을 장려할 수 있다.

세 번째로, 텍스트마이닝 기반 기부 추천은 검색 관련 사용자 경험을 개선한다. 텍스트마이닝 기술은 텍스트 분석을 통해 주요 단어를 추출하고 그 중요도에 따라 가중치를 부여한다. 사용자는 여러번 검색할 필요 없이 본문을 삽입하여 신뢰성있는 기부글을 추천받을 수 있다.

작품개요

기자재실로 가서 직접 가서 대여 현황을 확인해야 대여할 수 있었던 기존의 방식을 웹사이트로 대체 학교에 노트북을 빌려주는 기자재 대여 시스템이 있다. 현재는 이 시스템이 종합정보시스템에서 관리자만 대여현황을 확인할 수 있어서 기자재를 빌리는 사용자들은 직접 학교 안에 있는 기자재 대여실로 발걸음을 해야만 대여 현황을 알 수 있고 빌릴 수 있다. 즉 직접 갔는데 만약 원하는 기자재가 이미 대여된 상태라면 대여할 수 없어서 헛걸음을 하게 되는 것이다. 또한 사용자가 노트북을 대여할 시 대여기자재관리 대장에 수기로 등록을 하고 학생증을 보여주는 번거로움을 감내해야 한다. 우리는 이러한 불편함을 해소하기 위해 관리자와 대여자 모두 언제 어디서든 편리하게 기자재 대여 현황을 확인할 수 있도록 웹과 앱을 사용하여 기자재 대여 시스템을 만들 것이다.

주요 적용 기술 및 구조

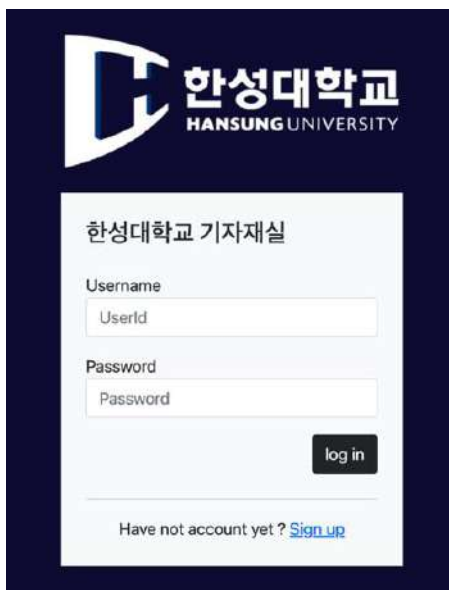
- 개발 언어 : javascript, css, java, jsp, SQL,
- 주요 기술 : Spring framework, Bootstrap, DB,
- Target OS : Window 10, Android
- Target Machine : PC, Android
- 개발 도구 : AWS, Android Studio, My SQL, Eclipse

지도교수 : 김성동 교수님

권민수(팀장) : 백엔드 구축
유지연 : 웹 디자인 설계, 데이터베이스 삽입
이찬호 : 백엔드 구축, DB 설계 및 구축
이하나 : 프론트 구축
조진웅 : 백엔드 구축



작품 소개 사진



포도	기자재명	상태	
FOR001-2017-10	삼성Odyssey, NT80005W-KD71	대행가능	대행
FOR001-2017-11	삼성Odyssey, NT80005W-KD71	대행가능	대행
FOR001-2017-12	삼성Odyssey, NT80005W-KD71	대행가능	대행
FOR001-2017-13	삼성Odyssey, NT80005W-KD71	대행가능	대행
FOR001-2017-14	삼성Odyssey, NT80005W-KD71	대행가능	대행
FOR001-2017-15	삼성Odyssey, NT80005W-KD71	대행가능	대행
FOR001-2017-16	삼성Odyssey, NT80005W-KD71	대행가능	대행
FOR001-2017-17	삼성Odyssey, NT80005W-KD71	대행가능	대행
FOR001-2017-18	삼성Odyssey, NT80005W-KD71	대행가능	대행
FOR001-2017-19	삼성Odyssey, NT80005W-KD71	대행가능	대행
FOR001-2017-20	삼성Odyssey, NT80005W-KD71	대행가능	대행
FOR001-2017-21	삼성Odyssey, NT80005W-KD71	대행가능	대행

기대효과

기자재 관리자가 기자재의 수량, 품목, 상태 등을 실시간으로 갱신을 하면 기자재 사용을 희망하는 학생들은 불필요한 발걸음 없이 편리하게 웹으로 기자재 현황을 체크할 수 있고 학교에 와서 필요한 기자재를 빌려갈 수 있다.

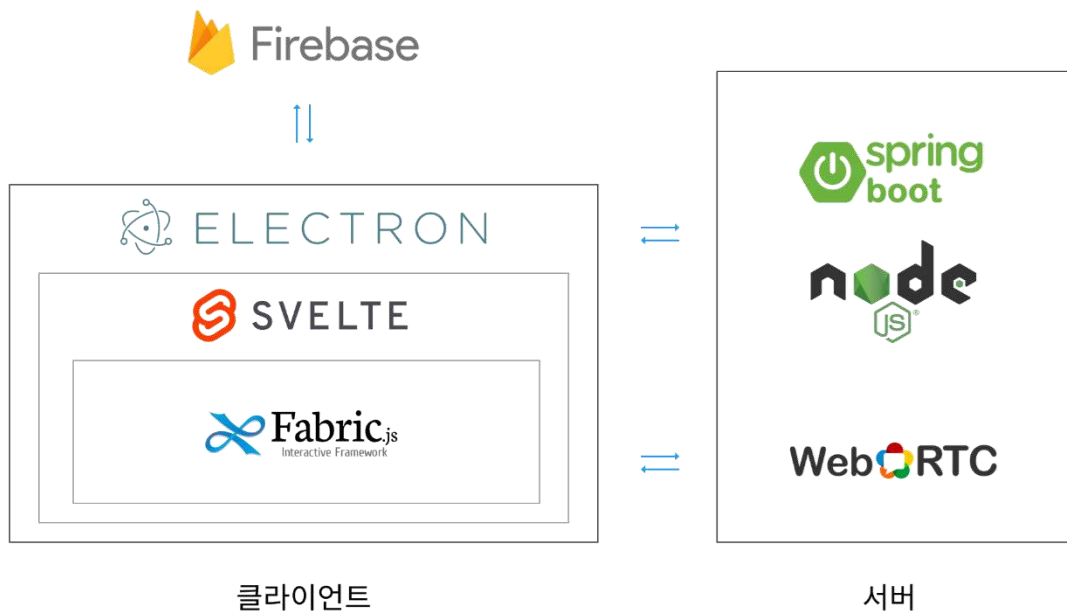
작품개요

자동으로 코드를 생성하는 웹 디자인 툴

현재 웹 사이트 개발 프로세스에서는 웹 디자이너가 디자인하고, 디자인을 바탕으로 웹 퍼블리셔가 구현하게 됩니다. 이 과정에서 많은 시간과 비용이 소모됩니다. 웹 퍼블리셔는 단순히 디자인을 구현하는 역할이기 때문에 이를 간소화할 경우, 시간과 비용을 획기적으로 줄일 수 있고, 파생된 서비스를 결합, 대체하는 효과를 가질 수 있습니다. 따라서 저희는 웹 디자인 시 자동으로 코드를 생성하는 웹 디자인 툴을 기획하게 되었습니다.

주요 적용 기술 및 구조

- 프론트엔드 : Svelte, Electron, Fabric.js
- 백엔드 : Spring Boot, Node.js, WebRTC, Firebase
- 지원플랫폼 : Windows



지도교수 : 정인상 교수님

곽범석 : 프론트엔드 제작

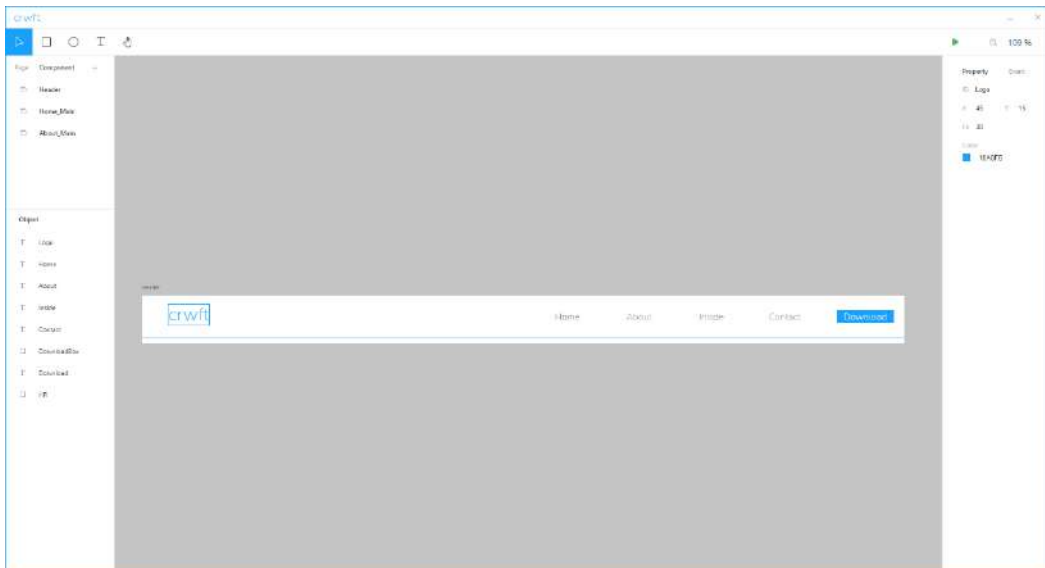
김찬웅 : Firebase 연동

김현수 : 코드 생성 기능 구현, 백엔드 구현

이성준 : WebRTC 연결



작품 소개 사진



기대효과

“디자이너만으로 웹 사이트를 만들 수 있다”라는 점을 보여주기 위해 GUI 기반의 프로그램으로 제작함과 동시에 클라우드 저장, 코드 자동 생성 및 빠른 데모페이지 지원, 협업을 위한 화면 공유 기능 등 단순 프로그램이 아닌, 하나의 서비스에 초점을 두고 구현하였습니다. 이는 개발 프로세스를 간소화함과 동시에 Figma, Adobe XD, VS Code, Zeplin, Framer 등 파생되는 서비스를 결합하는 효과를 기대할 수 있습니다.

작품개요

도전 경매는 중고 경매/거래 웹 플랫폼이다.

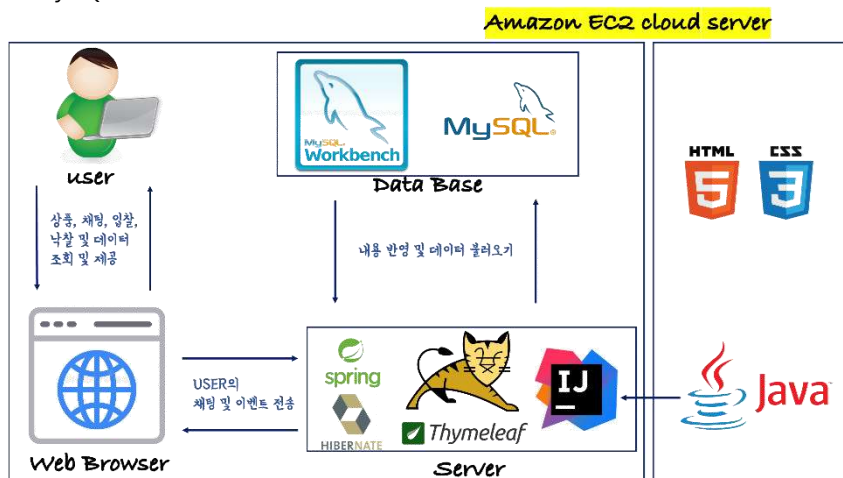
코로나로 인한 언택트 시대에 집에서 머무는 시간이 많아지다 보니 집안에 잡동사니들이 눈에 보이기 시작했고 정리해야겠다는 생각을 했다. 우리는 사용자의 관심사와 구매의도를 정확히 파악하고자 타겟팅의 범주를 우리로 두어 대학생들을 타겟으로 하였다. 이러한 마이크로 타겟팅의 일환으로 대학생의 필수템인 도서와 전자기기에 포커스를 맞추어 user로 하여금 인지 -> 고려 -> 구매 까지의 과정을 최대한으로 끌어올려 득템의 기회를 제공하고 싶었다. 또한 요즘같이 동기, 선후배 사이에 소통이 단절된 상황 속에서 더욱이 함께 대학 생활을 하고 있다는 생각을 들게 하는 좋은 플랫폼이 없을까 하여 이 프로젝트를 진행하게 됐다.

내가 쓰지 않는 물건이 누군가 필요한 사람에게 넘기기 위한 활동은 자원의 재사용, 전체 사회에도 도움이 되고 그 활동을 통한 소소한 이익과 나눔을 통한 온정으로 사람들의 마음을 사로잡아 user 유입도 쉬울 것이다. 따라서 WAU (Weekly Active Users, 주간 활성 이용자 수)의 높은 측정치를 예상한다.

물건은 사람에 따라 그 가치가 달라진다. 각각의 물건들에 저마다의 가치를 부여하여, 거래가 가능토록 하고 싶었다. 그래서 우리는 auction 거래를 가능토록 프로젝트를 설계했다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 언어 : Java, HTML, CSS, Javascript
- 적용 기술 : SpringBoot, Thymeleaf, Bootstrap, jQuery
- 개발 도구 : IntelliJ, Apache Tomcat, Hibernate, MySQL Workbench
- 데이터베이스 : MySQL



지도교수 : 김영웅 교수님

강성욱 : Front-end

임승혁 : Back-end

박민규 : Back-end

한지윤 : Front-end



작품 소개 사진



<메인 page>



<로그인 page>



<회원가입 page>



<채팅 page>



<물품목록 page>

기대효과

기존 거래 같은 경우 판매자가 반드시 팔고 싶은 물건을 원하지 않은 가격으로 구매자가 흥정해서 파는 경우가 빈번했지만 경매 기능으로 판매자는 구매자들 간에 경쟁으로 가장 높은 금액에 팔 수 있게 되고 구매자 또한 경쟁자가 많이 없는 상품의 경우 생각한 것보다 훨씬 더 싼 가격으로 살 수 있게 되므로 판매자, 구매자가 만족할 만한 효과가 나타날 것이라고 예상한다. 또한 같은 대학생 간의 소통으로 인한 상호 작용 네트워크 기회를 확립해 나갈 것이다.

작품개요

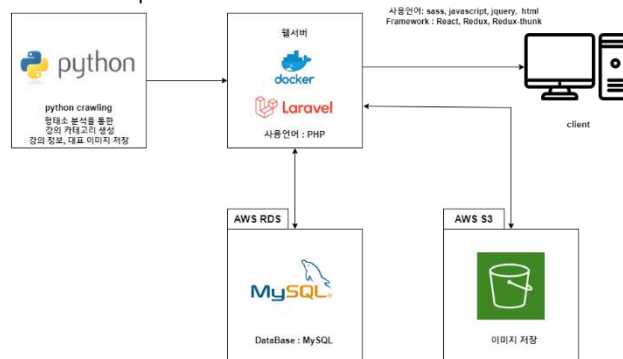
인터넷 강의 정보제공 위한 사이트 제작

현재 온라인 강의 사이트가 다양하게 생겨나고 있으며 15개 이상의 한국 온라인 강의 사이트가 있다. 현 온라인 강의 시장은 소비자들에게 다양한 선택권을 제공하나 방대한 자료들이 존재하여 소비자 입장에서 강의 내용과 가격 등 중요 정보를 비교하며 선택하기 어렵다. 또한강사는 강의 제작 후 자신의 블로그나 유튜브 등 개인SNS를 통해 홍보를 진행해야 하기 때문에 부수적인 비용 발생과 소비되는 시간이 많다.

이러한 단점을 보완하기 위해 한 사이트에서 classU, class101, coloso 등 다양한 인터넷 강의사이트를 한번에 검색할 수 있고 다양한 카테고리를 제공, 소비자를 위한 커뮤니티 게시판, 사용자 선호에 따른 강의 추천 등 다양한 기능을 제공해 타 온라인 강의 사이트 대비 소비자 친화적인 사이트를 구현했다. 강사 또한 쉽게 소비자에게 노출되어 기존의 광고비용과 시간절감을 할 수 있도록 한다.

주요 적용 기술 및 구조

- 크롤링 : Python, konlpy(형태소 분석, 자연어 처리), 이미지 저장
- BackEnd : php laravel framework
- FrontEnd : javascript, html, jquery , sass
- 관리자 페이지 : react, redux, redux-thunk
- Server : aws elastic container service , auto-scaling ,redis cache
- 이미지 : aws s3
- DataBase : aws rds - mysql
- CI/CD : aws codepipeline
- 인프라스트럭처 자동화(Infrastructure as Code) : terraform
- 로컬 개발 : Docker , Docker-compose



지도교수 : 김성동 교수님

조성권 : 웹 프론트, 백엔드, 서버

노길현 : 웹 프론트

김현 : 크롤링, 형태소 분석

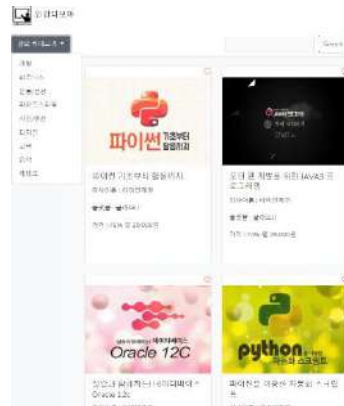
조성진 : 크롤링, 형태소 분석



작품 소개 사진



<회원가입 및 관심정보 입력>



<강의 카테고리>



<강의 상세페이지>



<광고 및 메인멤버>

기대효과

- 한 사이트에서 타사 강의 정보를 확인가능하고 소비자 선호 정보 분석을 통한 강의 추천이 가능하다.
- 커뮤니티 게시판을 통해서 소비자에게 인기 있는 강의를 확인할 수 있고 서로가 강의를 추천할 수 있는 기능을 제공한다.
- 개인 강의 제작자가 사이트 메인에 홍보할 수 있는 기능을 구현해 제작자의 광고비용과 시간을 절약할 수 있다.

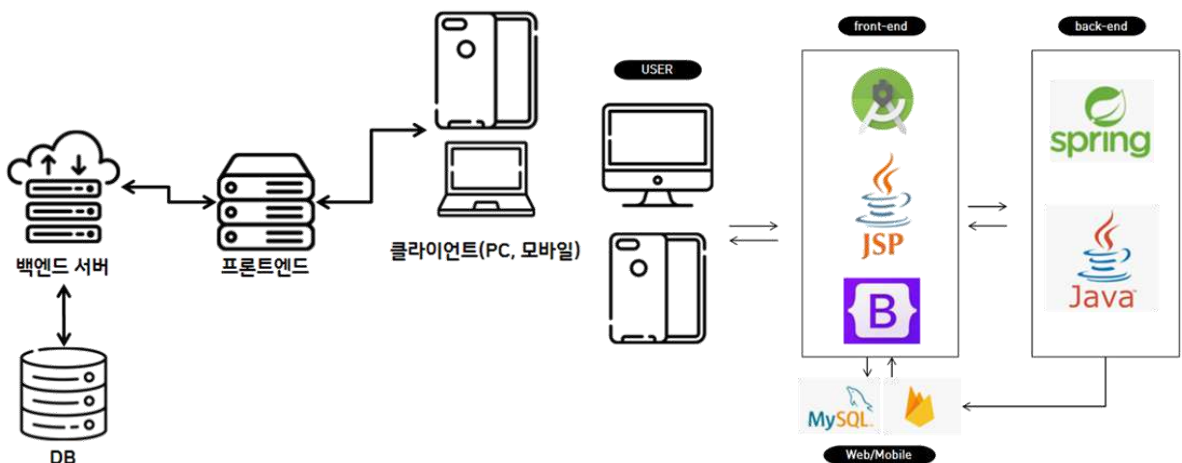
작품개요

상비약 정보 나눔 웹

가정 내에서 상비약을 잘 구비해두지만 관리까지 세심하게 신경 쓰는 가정이 있을지 생각해 보았다. 실제로 가정 내에서 유효기간이 지난 약품을 본 경험이 있을 것이다. 이를 통해 가정상비약 관리에 어려움이 있다고 느꼈고, 약품 관리 문제로 생길 부작용을 미리 예방하고자 약리미 웹/앱을 개발하였다. '약리미'의 게시판을 통해 지식 나눔과 정보 습득을 할 수 있으며, 체크리스트를 활용하여 보유 상비약 종류 및 유효기간을 효율적으로 관리할 수 있게 한다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Windows
- 개발 도구 : Android studio, Eclipse, MySQL, Firebase
- 개발 언어 : Java



지도교수 : 이석기 교수님

유다경 : 팀장, 프론트, 서버, DB

김혜선 : 안드로이드, DB

송혜현 : 프론트, 서버, DB

심희원 : 프론트, 서버, DB



작품 소개 사진

<웹>



<게시글 작성>



<게시글 및 댓글>



<게시판>



<상비약 체크리스트>

<앱>



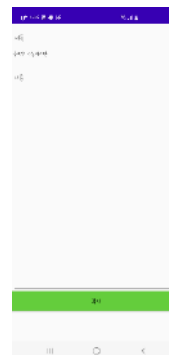
<로그인>



<상비약 체크리스트 추가>



<게시판>



<게시글 작성>

기대효과

- 체크리스트를 통한 약품 관리
- 게시판을 통한 정보 습득과 지식 나눔
- 응급실 비용 절감
- 빠른 대처로 부작용 예방
- 가정 내에서 치료를 통해 응급실 환자 수를 줄여 병원 순환도 향상

팀명

프로포폴 (Pro:Pofol)

학생들을 위한 포트폴리오 제작 웹 서비스

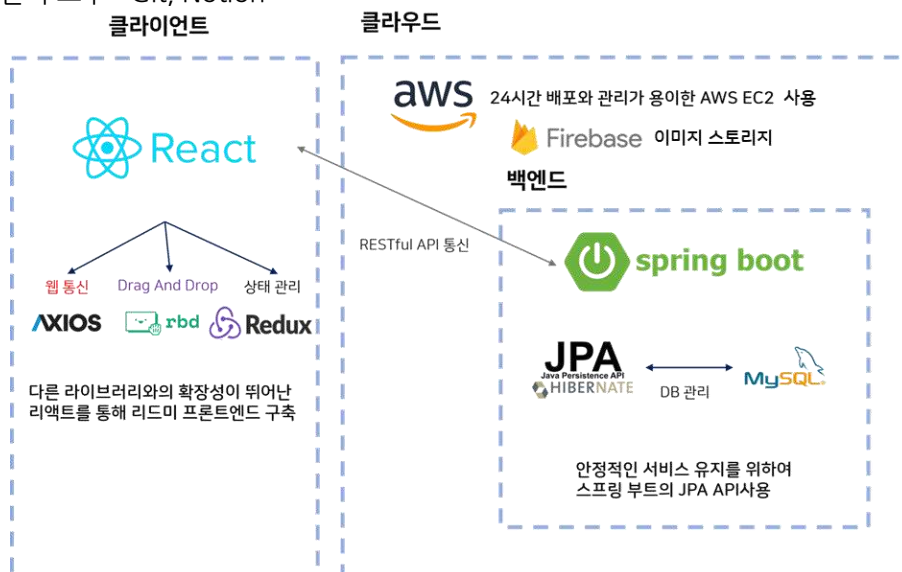
작품개요

포트폴리오 제작을 환경에 구애 없이 제작할 수 있는 웹 서비스

대학교에 다니며 학생들은 많은 교내외 활동을 진행한다. 이러한 활동을 하는 이유는 참가, 입상했었던 경력들을 자신의 포트폴리오에 적어 자신의 커리어를 쌓는 것을 희망하기 때문이다. 그러므로 자기 능력을 보여줄 수 있는 포트폴리오가 중요하다. 하지만 포트폴리오를 제작하는 것은 희망하는 직업 분야에 따라 매우 다양하고 어렵다. 우리는 포트폴리오를 디자인하기에 어려움을 느끼는 대학생들을 위하여 포트폴리오를 쉽게 디자인할 수 있고 자신의 직업 분야와 연관된 디자인 양식을 검색하고 이용할 수 있는 웹 사이트를 제공하려고 한다. 우리의 웹 사이트를 이용함으로써 대학생들은 포트폴리오의 디자인을 쉽게 찾고 이용할 수 있으며 포트폴리오의 내용에 더 집중할 수 있게 된다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 도구 : Visual Studio Code, IntelliJ, MySQL Workbench
- 개발 언어 : JS(ES 6+), TS, React, JAVA, MySQL, Spring Boot
- 배포 도구 : Heroku, AWS, Firebase
- 디자인 도구 : Adobe XD
- 프로젝트 관리 도구 : Git, Notion



지도교수 : 황호영 교수님

박정근 : 팀장, 백엔드 개발

유준호 : 프론트엔드 개발, 발표

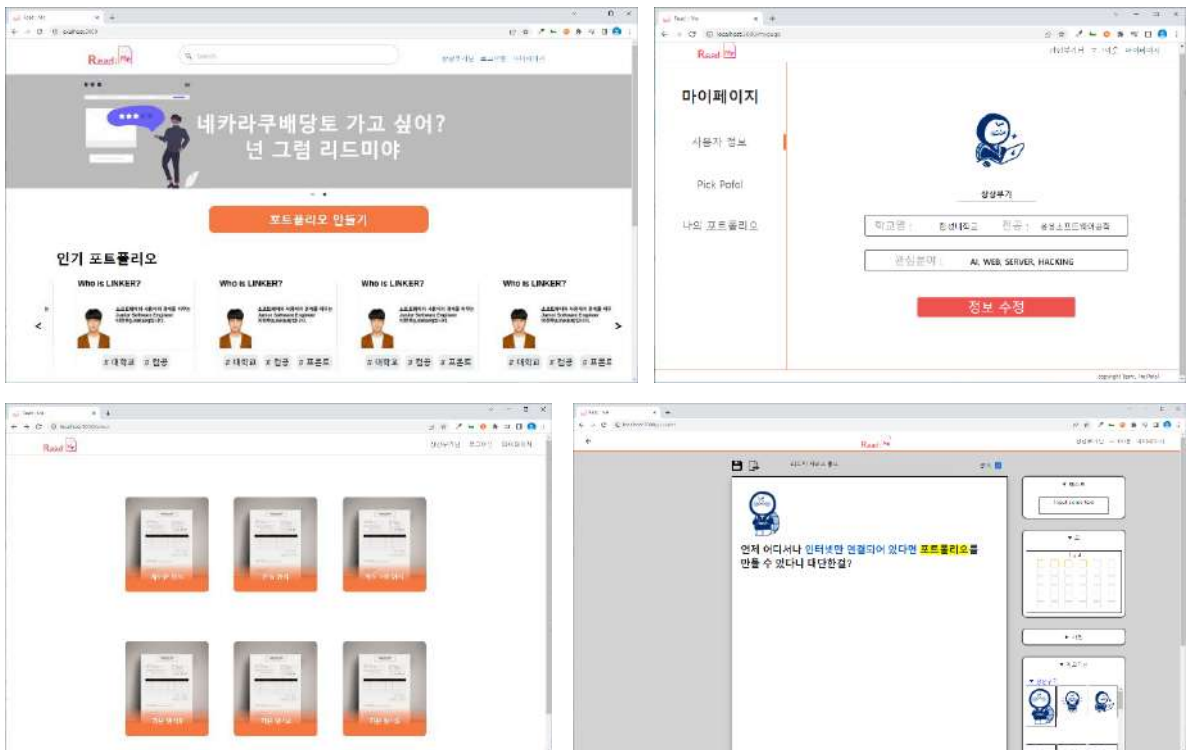
이재영 : 프론트엔드 개발, 상태관리

이찬우 : 프론트엔드 개발, 웹 디자인



Read:Me

작품 소개 사진



기대효과

- 기존의 타 웹 사이트들은 단순한 문서 작업 및 웹 사이트를 만드는 목적에만 집중되어 있다. 우리의 웹 사이트는 단순히 포트폴리오를 만드는 기능도 제공할 뿐만 아니라 자주 사용하는 포트폴리오 템플릿을 제공하여 취업을 준비하고 있는 학생들에게 포트폴리오 작성의 애로사항을 줄여 줄 수 있다.
- 자신이 만든 포트폴리오 양식을 웹 사이트에서 관리 및 공유를 할 수 있어 인터넷에 연결만 되어 있다면 언제 어디서든 디자인을 할 수 있다.

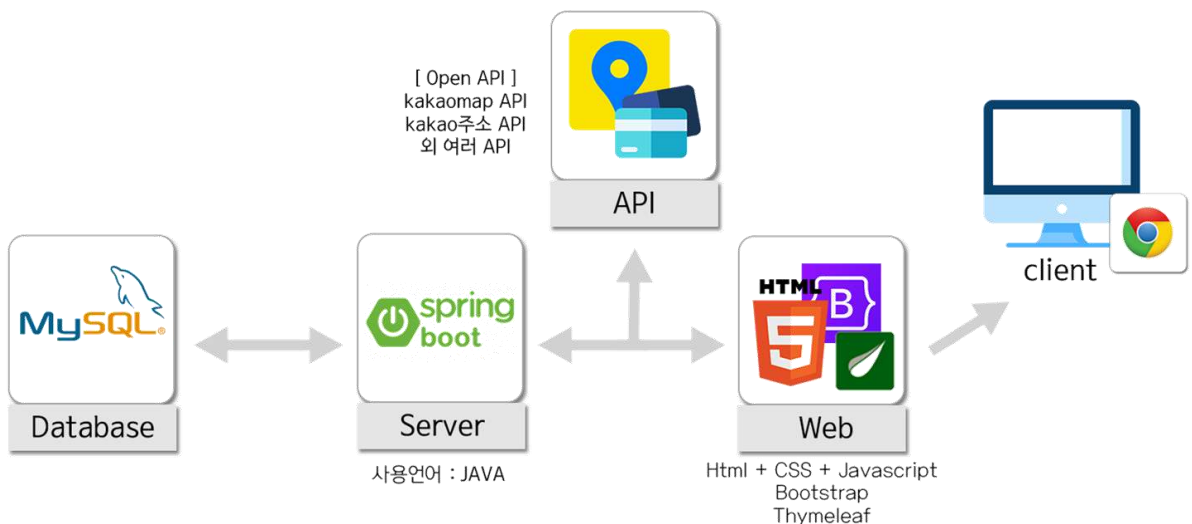
작품개요

반려견 산책 매칭 웹 서비스

최근 1-2인 가구가 증가하는 동시에 반려동물을 키우는 인구가 늘어나고 있다. 또한 시대의 흐름이 변화하여 반려동물에 대한 인식이 향상됨에 따라 반려견 산책의 필요성 또한 중요하게 여겨지게 되었다. 이로 인한 각종 커뮤니티 및 거래 앱에서 대리 산책을 부탁하는 게시글 및 대신 산책을 시켜주겠다는 게시글이 올라오는 것에 비하여 반려견 산책 맞춤 검색 및 매칭시스템의 부재가 이용자들의 불편함을 증가시켰다. 이를 해소하고 이용자들의 편의 및 쉽고 빠른 소통을 위한 반려견 산책 전용 웹 애플리케이션을 개발하게 되었다. 사용자의 정보를 입력하면 내 주소와 가까운 동네에 사는 반려견을 보여준다. 필터링 검색을 통하여 이용자가 원하는 산책 시간대를 고를 수 있고 필터링된 반려견과 매칭한다. 반려견의 주인이 작성한 게시글을 볼 수 있으며 채팅을 주고받을 수 있어 원활한 의사소통으로 서로의 니즈를 충족시켜주고 반려견의 사회성을 기를 수 있는 웹서비스이다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 및 도구 : IntelliJ, Window, Photoshop, MySQL
- 개발 언어 : Java, HTML5, CSS, Java Script, SQL
- 적용 기술 : Spring Boot, REST API, Bootstrap

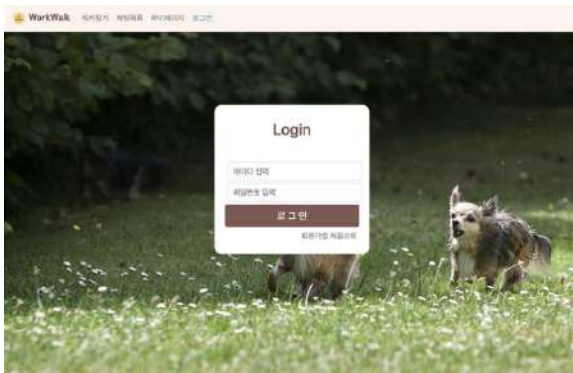


지도교수 : 정인상 교수님

고예원 : UI/UX, 서버구현, 시나리오 작성, DB설계
이승현 : 서버구현, 시나리오 작성, DB설계



작품 소개 사진



<로그인>



<위커-반려견 검색>



<우리 동네 반려견 리스트>



<내 반려견 정보 등록하기>

기대효과

- 간편한 사용자 매칭을 통해 쉽고 빠르게 조건이 맞는 두 이용자를 연결해줌으로써 서로의 니즈를 충족해 주는 선순환적인 구조를 형성한다.
- 같은 지역 주민들의 상부상조를 통한 유대감 형성과 기존 반려견 서비스들의 비용 문제를 절감할 수 있다.
- 반려견을 혼자 두어야 하는 이용자들에게 대신 산책 시켜줄 이용자를 매칭함으로써 반려견에게는 사회화 훈련의 기회가 마련되고 주인은 자유로운 시간 관리와 반려견을 혼자 둘 때의 불안감을 덜 수 있다.

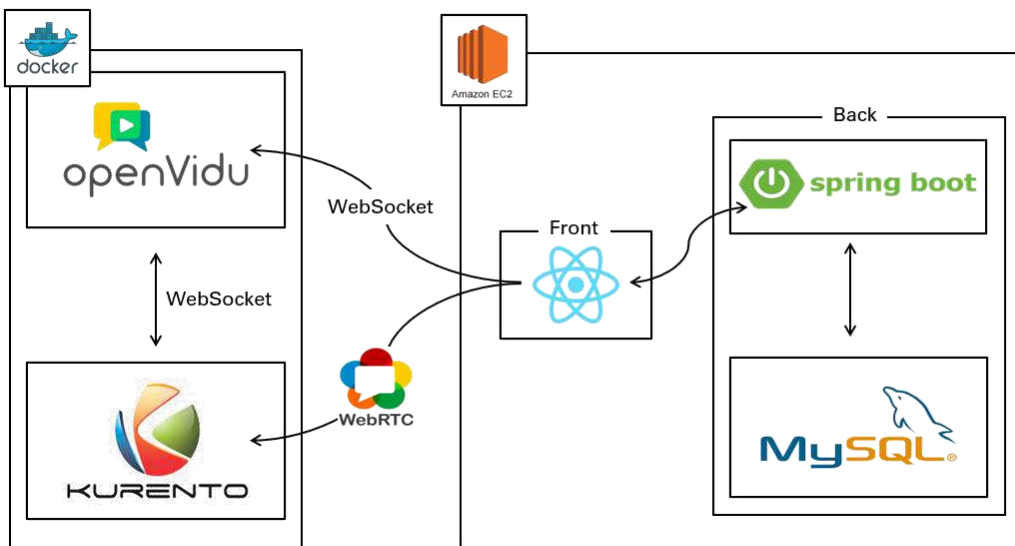
작품개요

WebRTC 기반 화상채팅을 활용한 프로젝트/스터디 플랫폼

코로나19로 인해 사람들과의 소통을 요구하는 공모전, 팀 프로젝트 혹은 재택근무 등을 진행할 때 많은 제약이 생겼다. 그로 인해 비대면 화상회의 사용량이 크게 증가했고 화상회의 플랫폼에 대한 의존도가 높아지면서 세부적인 진행 상황들을 기록, 공유하며 회의할 수 있는 플랫폼이 필요하다고 판단했다. ProdyTalk은 화상채팅뿐만 아니라 프로젝트, 스터디를 진행하며 팀원들과 진행 상황과 일정들을 공유할 수 있고 플래너, 캘린더 등을 통한 자기개발을 가능하게 함으로써 기존 화상회의와 차별성을 둔 플랫폼이다.

주요 적용 기술 및 구조

- 개발 환경 : Windows 10
- 개발 도구 : IntelliJ IDEA, MySQL, Docker
- 개발 언어 : Java, JavaScript
- 서버 : AWS
- 적용 기술 : React, Spring Boot, WebRTC, OpenVidu, Kurento, WebSocket



지도교수 : 박승현 교수님

김규리(팀장) : REST API 설계 및 구현, UI/UX

민경은 : DB 연동, REST API 설계 및 구현

조민화 : 서버 구축, UI/UX

최규리 : 서버 구축, Openvidu



작품 소개 사진



게시판

번호	Type	제목	작성일	작성일
1	소문단	프로젝트 진행 상황 공유 (팀원들)	2022.4.19	2022.4.19
2	소문단	프로젝트 진행 상황 공유 (팀원들)	2022.4.19	2022.4.19
3	소문단	프로젝트 진행 상황 공유 (팀원들)	2022.4.19	2022.4.19
4	소문단	프로젝트 진행 상황 공유 (팀원들)	2022.4.19	2022.4.19
5	소문단	프로젝트 진행 상황 공유 (팀원들)	2022.4.19	2022.4.19
6	소문단	프로젝트 진행 상황 공유 (팀원들)	2022.4.19	2022.4.19
7	소문단	프로젝트 진행 상황 공유 (팀원들)	2022.4.19	2022.4.19
8	소문단	프로젝트 진행 상황 공유 (팀원들)	2022.4.19	2022.4.19
9	소문단	프로젝트 진행 상황 공유 (팀원들)	2022.4.19	2022.4.19
10	소문단	프로젝트 진행 상황 공유 (팀원들)	2022.4.19	2022.4.19
11	소문단	프로젝트 진행 상황 공유 (팀원들)	2022.4.19	2022.4.19

기대효과

- 학교 e-class에 ProdyTalk을 접목시켜 사용하는 경우 비대면 화상수업을 진행할 수 있을 것으로 기대됨
- 공모전 혹은 프로젝트 등을 함께할 팀원들을 모집하고 팀을 구성해 팀원들 간 화상채팅을 진행할 수 있고 팀별 캘린더 등을 통해 진행 상황을 공유함으로써 보다 효율적인 협업이 가능할 것으로 기대됨
- 프로젝트 진행 상황을 교수자가 모니터링할 수 있게 하여, 교수자와 학생들 간의 커뮤니케이션이 더욱 효율적이고 원활해질 것으로 기대됨

No.1 - 씬구리

학부 생활을 하는 4년동안 배운 지식을 활용하여 실제 산업 현장에서의 개발 프로세스를 경험하는 캡스톤디자인 과목을 이수하며 우리들은 많은 것들을 배울 수 있었다. 처음에는 의욕이 앞서 너무 많은 기능을 구현하려고 하였고, 프로젝트가 진행되는 동안 시간과 예산에 맞춰 구현할 기능에 대해 수없이 고민했다. 특히 라즈베리파이의 성능을 간과한 개발 목표로 인해 더욱 힘들었던 것 같다. 하지만 조원들끼리 문제가 생길때마다 피드백과 의견을 주고 받으며, 캡스톤디자인 과목 의의에 맞는 결과물을 도출해 낼 수 있었다. 마지막으로 문제가 생길때마다 도움과 조언을 주신 황호영 교수님께 감사를 표하면서 마치겠다.

No. 2 - 4KB

프로젝트를 기획하고 교수님 및 팀원들과 매주 회의를 거쳐 진행하며, 처음 아이디어를 구상하고 진행하던 방향에서 여러 현실적 문제들을 만났습니다. 이에 여러 부분에서 타협점을 찾고 시행착오를 겪어 점점 더 좋은 퀄리티의 작품을 저희의 손으로 만들 수 있었습니다.

서로 다른 트랙의 학생들끼리 서로 부족한 부분을 채워가며 4년간 배웠던 내용을 응용하여 프로젝트를 진행하며 큰 성취감과 경험을 얻었다고 생각합니다. 함께 밤을 새가며 가족같이 노력하던 팀원들, 그리고 도움이 필요할 때는 언제나 가까이에서 진심으로 도움을 주신 이재문 교수님께 무한한 감사를 드립니다.

No. 3 - DAY1

김현중: 스스로 모자르게 많다는 걸 느꼈지만 보람차고 많은걸 배우게 된 프로젝트였습니다.

한승훈: 배운 것을 활용하여 하나의 완성된 프로그램을 만들 수 있어서 값진 경험이었습니다.

김채민: 팀원들 덕분에 프로젝트를 제작하면서 많은 것들을 보고듣고 배울 수 있었습니다.

이건우: 많이 부족했지만 좋은 프로젝트와 팀원을 통해 뜻깊은 기회가 된것같아 감사했습니다.

No. 4 - Go부기-FaceFit

처음 조를 구성하였을 때 프로젝트를 잘 해낼 수 있을지 걱정을 많이 했습니다.

그러나 여러번의 회의를 통해 문제점들을 파악하고 해결해 나가며 역할을 분담하고 협업하여 의사소통의 중요성을 배울 수 있었습니다. 이런 프로젝트를 통해 각자에게 큰 밑거름이 되는 좋은 프로젝트로 남을 것 같습니다. 마지막으로 프로젝트의 문제점을 해결하기 위해 많은 조언을 해주신 엄종석 교수님께 진심으로 감사드립니다.

No. 5 - Petmily

이번 프로젝트를 통해 체계적으로 기획부터 계획했던 결과물을 만들어 내는 과정을 직접 경험해 보았습니다. 사용하고 있는 모바일 애플리케이션들의 적용되는 대략적인 구성과 개발 과정을 파악함으로써 팀원들의 각 분야에 맞는 로드맵이 정립되는 시간이었습니다. 그리고, 단순히 개인들의 역량뿐만이 아니라 소통 그리고 협업을 위한 방법 또한 체득할 수 있었기에, 이를 적용하기에는 많은 시간이 들고 크고 작은 어려움이 있었지만, 모든 부분에서 어떠한 방식으로든 많은 것들을 배울 수 있었습니다.

팀원들 모두 프로젝트를 원활히 진행하기 어려워 추가적인 공부를 하면서 프로젝트를 진행하는데 힘들어했지만, 포기하지 않고 마무리를 할 수 있게 되어 감사합니다.

No. 6 - TeamCook

프로젝트를 구현하는 과정에서 어려운 작업 난이도랑 예상하지 못한 변수들로 인해 많이 힘들었습니다.

하지만 많은 회의와 소통을 통해서 해야 할 일들을 찾아나가고, 힘들거나 어려운 부분은 구성원 모두 힘을 합쳐 해결책을 모색하여 극복할 수 있었습니다.

이번 프로젝트를 경험하면서 팀원 간의 제대로 된 의사소통이 중요성과 프로젝트를 본격적으로 개발하기 전에 충분한 방법이나 대안을 찾는 다음 진행을 하는 것이 더 수월하고 매끄럽다는 것을 배울 수 있었습니다.

No. 7 - 디딤돌

학사를 향해 달려가는 재학생들의 바람과 불편함을 담아 뉴스부기를 제작하게 되었습니다. 현실과 타협해야 했던 부분도 있었고, 기간과 타협해야 했던 부분도 있었습니다. 부족함도 아쉬움도 많은 뉴스부기지만, 더욱 발전되어 재학생들의 대학생활에 도움을 줄 수 있는 뉴스부기가 될 수 있으면 좋겠습니다. 마지막으로 프로젝트의 방향성, 예상치 못한 문제 등을 적극적으로 조언해주시고 피드백해주신 강희중 교수님께 감사드립니다.

No. 8 - 부기보살

처음 프로젝트를 시작했을 때 어떤 주제로 해야 할지, 어떻게 해야 할지 많은 고민이 있었습니다. 또 중간에 팀원들이 코로나에 걸리기도 했고 진행하는 데 문제가 생기는 여러 어려운 상황이 있었지만 다행히 프로젝트를 성공적으로 마칠 수 있어서 다행이라고 생각합니다. 이번 프로젝트가 앞으로 개발자로서 귀감이 되었으면 좋겠습니다.

No. 9 - 부기온앤온

부기온앤온 프로젝트를 통해서, 팀원들과 협업하는 방법을 배웠다. 어떻게 API를 설계하고, 서버 아키텍처를 어떻게 해야 하며 이를 위해서 백엔드/IOS 간의 소통을 어떻게 해야 하는지에 대해서 이해하였다. 팀원들이 하나의 목표를 가지고 개발하는 과정이 즐거웠다. 문제 해결을 위해서 같이 고민하고, 더 좋은 아키텍처를 위한 고민이 특히 그러했다. 기획부터 디자인, 개발 배포의 과정을 하니, 회사에서 어떤 프로세스로 진행하는지도 이해할 수 있는 계기였다. 이렇게 우리가 동력을 가지고 할 수 있던 이유는 크게 2가지인 것 같다. 우리의 열정과 교수님의 도움이다. 교수님께서 많은 피드백을 해주셨다. 프로젝트를 잘 마무리할 수 있도록 도와주신 김성동 교수님께 감사함을 전합니다.

No. 10 - 뿌렌즈

지금까지 배운 프로그래밍 기술을 실제로 구현해본다는 것도 의미가 있지만, 우리가 만든 어플리케이션을 실제로 많은 사람들이 이용할 것이라고 생각하고 구현하였기 때문에 더욱 의미가 컸습니다. 기획부터 디자인, 기능까지 구현하며 어떻게 해야 더 효율적으로 코드를 짜고 완성도 있게 구현할 수 있을지 고민하는 과정에서 개발자로서 굉장히 성장할 수 있었습니다. 또한 매주 모든 팀원들이 함께 회의하고 작업을 진행하면서 협동 작업 능력을 기를 수 있었고, 교수님께 피드백을 받으며 성장할 수 있었습니다.

No. 11 - 아리아리

역시 가장 어려웠던 부분은 주제 선정이었습니다. 돌고 돌아 스마트워치와 관련된 주제를 찾아야 했고, 가능하다면 스마트워치에 특성을 가장 잘 반영한 주제를 원했습니다. 그래서 스마트폰과 다르게 위치는 wearable기기임을 활용하여 시각장애인용 어플을 제작하게 되었습니다. 막연히 주제만 정했을 뿐, 해결해야 하는 문제는 더 많았습니다. 같은 안드로이드 버전을 사용해도 스마트폰에서는 되지만 스마트워치에는 안되는 기능이 있는가 하면, 시각장애인의 특성을 고려한 조작의 단순성이 문제가 되기도 했습니다. 또한 실제 시각장애인을 대상으로 테스트하기도 어려웠을 뿐더러 작품 전시 때 어떻게 전시해야 하는가 고민이 많았습니다.

조원들 모두 서로 생소한 분야에 대해 프로젝트를 시작했지만 그래도 각자 맡은바 열심히 해주어서 팀이 해체되지 않고 지금까지 온 것 같습니다. 그 누구도 정해진 회의 시간에 결석한 적 없으며, 혼자 해결하지 못했던 문제에 대해 도움을 요청하면 언제나 잘 도와줬습니다.

그리고 지도교수님이신 황기태 교수님이 정말 많은 도움을 주셨습니다. 오합지졸인 저희 4명을 어떻게든 여기까지 올 수 있게 해주셔서 정말 감사합니다. 뿌듯함보단 아쉬움이 많이 생각나는 프로젝트였지만 이러한 경험에서도 배울 점이 있다고 생각합니다. 다시 한번 조원들과 교수님께 감사하다는 말로 글을 마칩니다.

No. 12 - 웨더인포

프로젝트 주제 선정 시 많은 고민과 어려움이 있었고 날씨별 옷차림 추천이라는 주제를 선정했을 당시 얼마나 시간이 걸릴지 알지 못했습니다. 프로젝트를 진행하면서 팀원들과 의사소통하는 것이 쉽지 않았지만, 팀 프로젝트라는 것을 배우는데 많은 도움이 되었습니다. 무엇보다 팀 프로젝트가 모두 처음인 저희 팀을 잘 맡아주신 지도교수 박승현 교수님께 감사하다는 말씀드리고 싶습니다.

No. 13 - 이터

지금껏 수업을 따라가며 경험했던 간단한 팀 프로젝트를 넘어 팀원들과 하나의 어플리케이션 작품을 만드는 것에 있어 큰 뿌듯함을 느꼈습니다. 초기 기획부터 완성까지 함께 팀원들과 직접 상의하고 고민하며 만들었기에 완성도를 떠나 상당한 의미를 느꼈습니다. 비록 만드는 과정이 쉽지만은 않았지만 팀원들이 서로 독려하고 지도 교수님이신 허준영 교수님의 많은 조언을 통해 잘 마무리할 수 있었던 것 같습니다. 아직 경험과 실력이 많이 부족하지만 이번 졸업 프로젝트를 통해 새로운 것들도 많이 배웠고, 프로젝트에 대한 자신감도 많이 얻었습니다. 마지막으로 프로젝트 시작부터 마무리까지 함께 해주신 허준영 교수님께 진심으로 감사 드립니다.

No. 14 - 황스택

졸업 작품은 4년 동안 배운 지식을 바탕으로 도전하고, 그 도전을 성공으로 바꾸는 것에 큰 의의가 있다고 생각합니다. 저희 황스택은 6개월 동안 가치 있는 도전의 결과를 만들어 냈습니다. 영상에서 뽑을 수 있는 정보들을 고민하고, Django 프레임워크를 사용해 영상의 메타데이터를 자동으로 구축하는 웹 기반 시스템을 구축했습니다. 프로젝트에 적합한 기술을 적용하기 위해 프로젝트의 서버 배포 방법, 특정 부분의 비동기적 실행 등 학업과 별개로 새로운 기술을 학습해야만 했습니다. 처음의 다짐과는 달리 갈수록 해결해야 할 문제들이 늘어

나고, 진전이 보이지 않아 지치고 힘든 시간 또한 있었습니다. 하지만 팀원들과 함께 해결책을 고민하고, 지도교수님이신 황기태 교수님의 지도 아래 성공적으로 문제들을 해결해나갈 수 있었습니다. 계속되는 문제와 그에 대한 도전 속에 저희는 오류를 두려워하지 않고, 오히려 이를 성장할 기회로 삼게 되었습니다. 훗날 이 고민과 도전의 시간이 저희에게 두려움 없이 도전할 수 있는 자신감으로 남게 될 것 같습니다. 마지막으로 매주 미팅 때마다 프로젝트의 방향성을 잡아주시고 따뜻한 조언의 말씀을 해주신 황기태 교수님께 감사의 말씀을 전합니다.

No. 15 - 맛나요

작업을 진행하면서 디자이너와 개발자간의 소통이 굉장히 중요하다는 것을 알게되었다. 처음에는 UI를 제작하고 DB와 비교했을 때 맞지 않은 부분이 있어서 시행착오를 많이 겪었다. 지속적인 커뮤니케이션을 통하여 UI를 지속적으로 수정해 나가거나 DB를 수정하면서 하나씩 완성해 나가는 작업을 진행하였다. 서버와 클라이언트간의 통신을 하는것도 통신의 규칙도 익숙하지 않아서 데이터를 서로 주고받는 것에 대한 코드도 어설프었지만 지속적인 공부를 통해 어떠한 오류들이 자주 발생하고 해결해야하는지에 대해 많이 알게되었다. git에 대해서도 공부를 많이 하게 돼서 협업툴로서 정말 좋은 기능을 지니고 있다는 것도 몸소 깨닫게 되었다.

No. 16 - 윤성훈

간단한 프로젝트였음에도 불구하고 실제로 프로젝트를 진행해보면서 많이 부족한 것을 느꼈고 부족한 만큼 더 정진하도록 노력해야겠다고 생각했습니다. 앞으로 더욱 나아가도록 하겠습니다. 부족한 학생 때문에 더 고생하셨을 허준영 교수님께 감사드립니다.

No. 17 - 박예서(YESSHOP)

No. 18 - E-Tech

데이터 분석에 대해 아직 부족한 것이 많지만 작업을 하면서 많이 배우는 것 같습니다.

No. 19 - LakeHouse

학교에서 배운 부분 외의 익숙하지 않은 새로운 기술로 구현을 하려다 보니 구현 과정에서 잘 안 풀리는 점이 있었지만, 팀원들 간의 협력과 스터디를 통해 구현 목표를 달성할 수 있었습니다. 이러한 과정을 통해 팀 전원이 성장할 수 있는 좋은 기회가 된 것 같습니다. 프로젝트의 개선방향에 대해 함께 고민해 주시고 저희를 지도해 주신 엄종석 교수님께 진심으로 감사드립니다.

No. 20 - Peaches

혼자가 아닌 팀원들과 화면과 서버 구성, DB 설계, 서버 배포의 과정까지 4년 동안 배운 지식을 총동원하여 하나의 프로젝트를 완성해 나간다는 것은 컴퓨터 공학부 학생으로서 해볼 수 있는 가장 값진 경험이었습니다. 프로젝트의 계획 단계에서는 최대한 여러 가지 기능을 넣기로 목표를 잡았으나 구현 과정에서 많은 시행착오를 겪게 되어 초반에 기획했던 기능을 다 구현하지 못해 아쉬움이 많이 남습니다. 하지만 팀원들과 기능을 하나씩 구현해 나갔던 과정에 대해 성취감을 느낄 수 있었습니다. 매주 피드백과 조언을 주신 정인환 교수님께 감사드립니다.

No. 21 - 꿀벌

- 여러 명이 함께 제대로 된 프로젝트를 진행하는 것이 처음이라 많이 부족하고 힘들었지만, 예상치 못한 문제에 부딪히고 이를 해결하며 팀원들과 협업하는 과정에서 많은 것을 배울 수 있었습니다.
- React 등 학부 과정에서는 다루지 않은 프레임워크나 기술들을 공부하며 전체적인 웹 페이지에 관해 실무에 가깝게 알게 되었고, 한층 더 나은 실력을 쌓을 수 있었습니다.
- 원활한 코드리뷰를 통해 적극적으로 커뮤니케이션할 수 있어 좋았습니다. 매주 회의에 적극적으로 참여하고 최선을 다해 개발하여 무사히 프로젝트를 마칠 수 있게 해준 팀원들에게 고맙습니다.
- 프로젝트 진행 전반에 아낌없는 조언과 격려를 해주신 정인환 교수님께 진심으로 감사드립니다.

No. 22 - 다운

아이디어와 기능들을 실제로 구현하는 과정에서 많은 시행착오를 겪었습니다. 여러 예상치 못한 문제들에 차선을 택하거나 타협해야 하는 점이 아쉬웠으나, 선택과 집중을 통해 작품이 완성되어가는 모습을 보면서 성취감을 느꼈습니다. 이번 프로젝트를 통해 협업의 중요성을 느낄 수 있었고 React-Native에 대해서도 많이 알게 되었습니다. 함께 프로젝트를 이끌어 나간 팀원들과 저희 팀이 올바르게 나아가도록 피드백을 아낌없이 주신 이재문 교수님께 감사드립니다.

No. 23 - 똥s

기획, 설계, 제작 등 프로젝트 전체 과정을 경험해봄으로써 개발이 전반적으로 어떻게 이루어지는지 알 수 있었다. 예상치 못한 어려움을 많이 겪었지만 구성원들과 회의 및 소통을 통해 서로 도움을 주며 해결할 수 있었다. 수업시간에 다루지 않았던 기술들을 사용하면서 힘든 부분이 많았지만, 그만큼 많이 성장할 수 있었던 기회였다. 특히 크롤링, 텍스트 마이닝 등 빅데이터쪽 지식이 많이 쌓였다. 새롭게 많은 기술들을 공부하며, 도전할 수 있는 기회가 되었다.

No. 24 - 부기헌터

팀원들의 공동 관심사인 '건강 관리'를 주제로 선정하여 팀원들 모두 의욕을 가지고 시작하였습니다.

인공지능을 학습하는 데에 있어서 높은 정확도를 얻기 위해서 여러 종류의 모델을 공부하여 실제로 구현해 보고, 시행착오도 많았지만 구현한 모델이 실제로 작동하는 것을 보며 값진 경험을 했다는 것을 느낄 수 있었습니다.

프로젝트를 진행하면서 팀원들이 놓친 부분들에 대해서 구체적인 피드백 해주신 강희중 교수님께 감사드립니다.

No. 25 - 초록빛

처음 이 프로젝트의 주제를 정할 당시에, 팀원들이 각각 관심 있는 분야를 정하고 그 분야들을 함께 진행할 수 있도록 범용성 있는 주제를 정했습니다. 서로 다른 분야를 맡다 보니 프로젝트를 진행하면서 어려움도 많았지만, 프로젝트를 완성하고 나니 각 분야를 스스로 개발을 해냈다는 성취감을 얻게 되었고 협업의 중요성에 대해 알게 된 뜻깊은 시간이었습니다. 마지막으로, 끝까지 포기하지 않고 같이 달려온 팀원들과 프로젝트 완성을 위해 물심양면으로 도와주시고 피드백 해주신 장재영 교수님께 감사드립니다.

No. 26 - 한성주주

팀원들과 함께하는 장기프로젝트이자 졸업 프로젝트인 만큼 모두들 열심히 참여하고자 했습니다. 간단하게 해보자 했던 아이디어였지만 결코 구현이 쉽지만은 않았습니다. 그러나 막혔던 부분을 해결하는 순간의 성취감은 잊을 수 없습니다. 캡스톤 디자인 프로젝트를 완성하게 되어서 참으로 뿌듯합니다.

몇 달 동안 고생한 팀원들 모두 수고했고, 멈추는 순간마다 앞으로 나아가게 도움을 주신 허준영 교수님께 감사드립니다.

No. 27 - Adot(에이닷)

초기에 팀 주제 선정부터 가구조립 프로젝트를 구현하기까지 어려움을 겪었던 것 같습니다. 실제 구현에 들어가선 저희의 이상과 현실은 많이 다르다는 것을 깨달았고 이 둘이 비슷해지게 구현하는 데까지 팀원들 개개인의 노력과 조세홍 교수님의 피드백이 잘 상호작용을 이루었던 것 같습니다. 비록 초기 상상 모델과는 다르게 변경사항이 있었지만, 자발성이 두드러지는 팀 프로젝트 과정과 그 과정에서 평소엔 쉽게 깨달을 수 없는 배움을 얻었습니다. 조금의 아쉬움은 있으나 원활하게 마무리를 할 수 있도록 도와주신 조세홍 교수님과 팀원들의 노력에 감사합니다.

No. 28 - AmuseBrew

게임 제작이라는 공통된 주제로 아이디어 회의부터 시작해 매주 모여 각자의 개발 현황을 보고하며 서로의 부족한 부분을 채워주고 다독여주는, 대학 생활 중 가장 뜻깊었던 프로젝트가 아니었나 싶습니다. 전시장에서 사람들이 플레이 해볼 수 있도록 짧은 플레이 타임으로 설계해 아쉬움이 많이 남지만 이번 'Desire'을 계기로 다음에는 더욱 완성도 높은 게임을 만들어 볼 수 있을 것 같습니다. 이번 학기 동안 저희 팀을 이끌고 응원해 주신 이창한 교수님과 각자의 바쁜 시간을 쪼개 프로젝트 완성에 기여해준 팀원 모두에게 감사합니다.

No. 29 - Anygame

김성진 : Github를 통해 팀원들과 협업하여 하나의 결과물을 만드는 과정을 겪으며 예기치 못한 사고도 발생했지만 여러가지로 좋은 경험을 했다고 생각합니다.

이준모 : 평소에 게임을 좋아하여 직접 만들어보고 싶다는 생각이 강했습니다. 그렇기에 이 캡스톤 디자인은 게임을 좋아하는 팀원들과 우리의 생각대로 게임을 만들 수 있는 좋은 기회와 경험이었습니다.

김승현 : 협업 프로젝트를 할 기회가 적었고 장기 프로젝트에 대한 기대감이 있었기에 이번 캡스톤디자인이 신선한 경험이 되었습니다. 또한 게임 프로젝트를 실제로 진행하여 여러모로 배운것들을 복습하며 새로운 테크닉들을 얻을 수 있었습니다.

견치환 : 코딩에 안 좋은 기억이 많아서 기피하게 되는 일이 많았던 저였습니다. 처음에는 3d 모델링을 하는 역할로 들어왔으나 조금씩 코딩을 하면서 재미을 붙였고 저에게는 큰 도움이 됐던 프로젝트였습니다.

No. 30 - EscapeH

프레임워크 없이 백지로 시작하는 프로젝트는 시작이 가장 어렵습니다. 총 5개의 테마를 기획했는데 개발에 들어가면서 하나에 집중하기로 했습니다. 집중하기로 한 시나리오도 시간과 개발능력 문제로 많이 축소되어 아쉬움이 남습니다. 유니티는 유용한 라이브러리를 제공하지만 멀미를 억제하는 기능은 제공되지 않습니다. 개발하면서 가장 큰 적은 3D 멀미였습니다. 발표영상을 찍기 위해 멀미약 한 박스를 주문했습니다. 논의가 필요하면 늦은 새벽에도 모여주던 팀원들과 VR기기 대여등, 전체적 진행에 도움을 주신 김진모 교수님께 감사드립니다.

No. 31 - GHOST47

업무와 병행하며 수행하는 캡스톤 프로젝트였지만 배운 것을 적용해보는 좋은 계기였습니다. 프로젝트 수행 시 바쁜시간을 할애하여 지도하여 주신 교수님께 감사드립니다

No. 32 - JMT

프로젝트의 시작단계에서는 팀원들이 모두 유니티에

대한 경험이 있어 쉽게 진행 될 것으로 생각 했었습니다. 하지만 게임 제작은 생각보다 많은 부분에 신경써야 했고, 유니티의 다양한 기능에 대하여 공부하는 시간이 되었습니다. 회의를 통해, 각자 맡은 역할의 공부한 내용들을 서로 공유하고 프로젝트 진행사항을 같이 살펴보면서 협업하는 능력을 기를 수 있었습니다. 서로 노력한 만큼 기능들이 완성되어 갈 때마다 성취감도 느낄 수 있었습니다. 겨울방학부터 이번 학기까지 고생한 팀원들에게 고맙고 모두에게 좋은 경험이 될 것 같습니다. 전반적인 프로젝트 진행에 도움을 주신 김진모 교수님께 감사드립니다.

No. 33 - Singleton

처음 팀이 구성되었을 때만 하더라도 많은 고난을 예상했다. 다들 팀을 이루지 못해 마지막으로 남아 교수님에 의해 결성된 팀이었기 때문이다. Singleton이란 팀의 이름도 사실 이러한 처지를 익살스럽게 표현한 '혼자왔니'란 아이디어에서 비롯된 이름이었다. 지도교수님을 모시는 것도, 프로젝트의 주제를 정하는 것도, 각자의 역량을 파악해 역할을 분담하는 것도 아마 다른 팀들에 비하면 많이 늦었을 것이다. 그에 따라 진행 과정에 있어 다소 난항을 겪는 듯했으나 교수님의 지도 편달 아래 프로젝트는 예상보다 빠르고 부드럽게 궤도에 올랐다. 각자의 일정 조율에 어려움이 있어 교수님과 회의를 자주 하지는 못했지만, 교수님은 회의마다 우리 팀이 어떻게 프로젝트를 진행하면 좋을지를 정확하게 짚어주셨고, 도와줄 수 있는 요소에 대해 적극적으로 나서주셨다. 처음엔 어색했던 팀원들도 각자 맡은 바를 확실하게 책임져주었고, 모르는 부분에 대해 많은 도움을 주고받으며 자연스럽게 하나의 팀이 되었다. 결과물은 처음 생각했던 것에 미치지지는 못했지만, 팀 프로젝트의 목적에 가장 부합하는 성공적인 프로젝트가 아니었다 조심스럽게 생각해 본다. 마지막으로 지도교수님이신 조세홍 교수님께, 늦게 연락드렸는데도 흔쾌히 지도교수를 맡아주신 점,

프로젝트 초기에 우선순위와 진행 방향을 명확히 짚어주신 점, 그 밖에 도움을 주신 모든 점에 대해 감사드립니다.

No. 34 - 로그라이크 서바이버즈

처음 프로젝트의 주제를 정하기 위하여 팀원과 상의하고 게임 관련 프로젝트를 진행하기로 정했을 때는 프로그래밍 능력에 따라 결과물이 달라지겠다고 생각했습니다. 그러나 프로젝트를 진행하면서 게임은 여러 능력이 복합적으로 필요한 콘텐츠라는 것을 알게 되었습니다. 프로그래밍 능력뿐만 아니라 전체적인 콘텐츠의 기획, 관련 디자인, 사운드 등 종합적인 능력이 필요하였고 이로 인해 진행이 막히거나 더뎠을 때 팀원과의 소통을 통해 문제들을 하나씩 해결해나갈 수 있었습니다. 프로젝트를 진행하며 콘텐츠의 전체적인 부분을 보는 눈을 키울 수 있었으며 개발자로서 능력이 한층 더 성장하였다고 생각합니다. 프로젝트에 성실히 임해준 팀원과 콘텐츠의 질을 높이기 위해 아낌없는 조언을 해주신 김진모 교수님께 감사드립니다.

No. 35 - 큐티

프로젝트 진행중에 겪은 시행착오로 설계와는 다르게 수정을 선택한 부분이 있지만 이 또한 프로젝트를 진행해가며 얻을 수 있는 큰 경험이라고 생각하고 무사히 잘 마치게 된 것에 보람을 느낄 수 있었습니다. 이번 프로젝트를 통해 새로운 지식들을 많이 얻게 되었습니다. 또한 각자 구현한 코드를 하나로 합치는 과정이나 회의 과정에서 서로 의견교환을 하면서 팀 프로젝트에서만 얻을 수 있는 경험을 했으며 이를 통해 협업 기술을 배우게 되었다고 생각합니다. 마지막으로 함께 프로젝트를 이끌어 나간 팀원들과 저희 팀이 올바르게 나아가도록 지도해주신 계획원 교수님께 감사드립니다.

No. 36 - 부기영화

가상현실은 사람들에게 자신만의 공간을 제공합니다. 이는 활동 반경이 제한되는 현대인들에게 시공간적 한계를 극복할 수 있게 해줍니다. 또한, 마법 학교 (Magic School)는 마법이라는 환상적인 경험을 통해 즐거움을 선사합니다. 일반적인 3D 게임보다 생생한 체험으로 마법 세계에 사용자가 강하게 몰입함으로써, 마법이라는 순수한 콘텐츠를 더 직접적인 경험이 되게 이끌어줍니다.

No. 37 - 코딩 쿤스트

느슨해진 줌 회의실에 긴장감을 주는 VR 회의실의 등장! 이 어플로 조금 더 즐겁게 소통이 가능한 회의실, 혹은 강의실을 만들고 싶었습니다. 비대면으로 모두 힘든 시기에 에너지를 줄 수 있는 팀이 되었음 합니다!

No. 38 - 코딩하는 쿼카

사실 프로젝트를 처음 준비하면서 지금까지 배운 실력으로 과연 프로젝트를 진행할 수 있을지 저희의 능력에 대해 의문이 많이 들었다. 하지만 그것은 단지 시도해보지 않은 사람들의 막연한 두려움과 걱정이었다. 많은 한계에 부딪히기도 하면서 좌절하던 순간도 분명 있었지만 스스로의 힘으로 혹은 서로의 도움을 받아서 하나씩 깨우치고 발전할 때마다 느꼈던 기쁨은 단순 학교 과제를 끝낸 느낌하고는 달랐다. 프로젝트를 진행하면서 자신이 어느 분야에 재능이 있는지 혹은 부족한지 알 수 있었고 부족한 부분에 대해서는 채워주면서 팀워크란 무엇인지 제대로 알게되는 계기가 되었다. 코딩하는 쿼카 화이팅!

No. 39 - CPG

본 프로젝트를 진행하면서 전공 심화 공부를 해볼 수 있었고 동시에 개개인이 맡은 분야에서 부족한 부분

을 자세히 알 수 있었다. 본 프로젝트에서 새로운 도전을 하게 되었는데, 향후 다른 사용자나 개발자들에게까지 도움이 되었으면 하는 바람이다.

No. 40 - 진검승부

게임 개발에 관심이 있고, 유니티 콘텐츠라는 공통된 주제를 생각하는 팀원들이 모여 팀 '진검승부'가 탄생했습니다. 팀원 모두가 서로 인연이 없었기에 초반에 어색함에 진행이 어려우리라 생각했습니다. 작업 중 오류를 해결하는 과정, 처음으로 도전하는 다인 개발 과정, VR콘텐츠를 작업하면서 필요한 기기대여 등 실제로 많은 어려움이 있었습니다. 하지만 그럴 때마다 같이 찾아보고 공유하고 소통하면서 해결하면서 점점 적응해가고, 작업 속도에는 불이 붙기 시작했습니다. 초기에 구상한 기획안을 모두 구현해내지 못했지만, 지도교수님이 조언해주신 것처럼 기본 틀이 탄탄한 멋진 작업물을 개발한 것 같아서 기뻐했습니다. 이후에도 다양한 팀 프로젝트를 하게 될 텐데 캡스톤디자인에서 얻은 기획 능력이나 자료수집 능력, 소통 능력을 토대로 문제를 해결해나가면서 다시 한번 그 짜릿함을 느끼기 위해서라도 최선을 다 할 수 있을 것 같습니다. 그리고 무엇보다 책임감과 협업의 중요함을 깨닫게 되는 정말 소중한 경험었습니다. 고생한 팀원들, 지도교수님 모두 진심으로 감사드립니다.

No. 41 - 모닥불

랜덤으로 구성된 팀원들임에도 적극적으로 프로젝트에 임하는 자세를 보여주어 수월하게 진행할 수 있었다. 팀원 간 소통 및 협업의 중요성을 느낄 수 있었고, 업무를 분담해 개발하며 실력이 늘은 것 같아 보람을 느낀다. 향후 어떤 작업을 하던 본 프로젝트의 경험이 큰 도움이 될 것이라 생각한다.

No. 42 - anoymouse

아이디어들을 실제로 구현하고 발생된 문제들을 해결해 나가는 과정을 통해 큰 성취감을 느꼈고, 개발자로서 역량 증진에 많은 도움이 되었습니다. 즐거움을 선사합니다. 일반적인 3D 게임보다 생생한 체험으로 마법 세계에 사용자가 강하게 몰입함으로써, 마법이라는 순수한 콘텐츠를 더 직접적인 경험이 되게 이끌어줍니다. 이는 긴장감 완화는 물론, 반복적인 일상 속에서 무해한 방법으로 스트레스를 해소할 수 있는 수단이 될 것입니다. 처음 계획했던 범위에 못 미쳐 아쉬움도 남고 장기간에 걸친 프로젝트다 보니 많은 굴곡이 있었지만, 프로젝트를 잘 마무리할 수 있었음에 큰 의의를 가집니다. 마지막으로 부족한 저희를 지도해 주시고 프로젝트가 올바른 방향으로 나아갈 수 있도록 아낌없는 조언과 피드백을 주신 김진환 지도교수님께 감사드립니다.

No. 43 - FITS

프로젝트를 진행하며 프로젝트 설계가 진행되는 기간 동안에 큰 영향을 미친다는 것을 깊이 깨달았습니다. 더욱 안정적으로 프로젝트를 완성하기 위해서는 설계 단계에서 충분한 조사와 생각이 필요로 합니다. 여러 시행착오를 겪으며 많은 것을 배우고 더 나아가 팀을 올바르게 나아가도록 도움을 주신 김영웅 교수님께 감사드립니다.

No. 44 - Fooder

이런 아이디어는 어떨까 라는 막연한 생각에서 프로젝트를 시작해 초반에는 원하는 기능을 어떻게 구현해야 하는지 감이 쉽게 잡히지 않을 때도 있었습니다. 그럼에도 팀원 모두가 목표를 위해 방법을 강구하고, 교수님께 자문을 구해 하나씩 해결해 가며, 막연한 두려움을 자신감으로 바꿀 수 있었습니다. 짧지 않은 시간동안 꾸준히 페이스를 잃지 않고 프로젝트를 진행한 팀원 모두에게 감사하고, 매주 시간을 내어 도움을 주신 정인환 교수님께 감사드립니다.

No. 45 - LivingCoral

팀원 모두가 프로젝트를 진행해 본 경험이 많이 없어서 걱정도 많이 했다. 처음 시작한 2월엔 아직 시간이 많이 남았으니 충분할 것이라고 생각했다. 하지만 프로젝트를 진행하다 보니 시간이 굉장히 부족했고, 처음 보는 개발도구와 언어를 사용하다 보니 어려움도 많았다. 그래도 팀원끼리 같이 하나하나씩 찾아보고 문제를 해결해 나가며 뿌듯함을 많이 느꼈다. 프로젝트를 진행하면서 배우는 것들이 정말 많았다고 생각한다.

No. 46 - Sport Mate

사회적 거리두기로 팀 프로젝트가 제한됨에 따라 팀원들 모두 팀 프로젝트 경험이 부족해 어려움을 겪을 것이라 생각하였다. 그래서 계획을 설계함에 있어 최대한 꼼꼼히 설계하였으며 팀원끼리 소통하는 시간을 많이 가졌다. 그리고 팀 프로젝트를 시작하고 나니 여러 문제에 직면 했지만, 오히려 더 많은 문제가 생길 것으로 예상했었기에 다들 당황하기보다 함께 소통하며 해결 방법을 모색하고 빠르게 문제를 해결하였으며 이를 통해 팀원과의 소통의 중요성을 다시 한 번 느꼈다.

황호영 교수님의 지도를 통해 프로젝트의 시간 계획, 프로젝트의 방향성과 진행 상황을 점검해보며 부족한 부분을 채워 나갔고 이를 통해 프로젝트의 결과를 도출할 수 있었다. 비록 처음 계획했던 것보다 부족하지만 충분히 만족할만한 결과인 것 같다. 팀원들에게 고맙고 황호영 교수님의 지도에 감사드린다.

No. 47 - Vegin

팀을 구성하여 웹 관련 프로젝트를 진행하는 것은 이번이 처음이어서 주제 선정과 개발 과정에서 많은 어려움이 있었다 초반엔 자주 의견 충돌이 있었고 조율해나가는 데에 난항을 겪었지만, 프로젝트를 진행할수록 어떤 방향으로 의견을 조합하는 것이 좋은지 체득했고 협업 프로젝트를 어떻게 진행하는지에 대해

배웠다 학부에서 배운 내용들만으로 개발하기에는 무리가 있어 react, spring boot, machine learning에 대해 따로 공부하여 이것들을 가지고 직접 처음부터 구현해 볼 수 있어서 실력 발전에 많은 도움이 되었다 졸업하기 전에 학교에서 배웠던 것들을 더 공부하고 활용할 수 있는 기회여서 유익했고 작품이 완성되어 가는 과정을 보면서 큰 성취감을 느꼈다.

개발 초기에 생각했던 기술들을 시간이 부족해 모두 구현하지 못한 점이 아쉽지만, 이번 캡스톤 디자인을 계기로 팀 프로젝트를 진행함으로써 다양한 의견을 통합하고 구성원 각각의 역할을 나누어 보다 최적화되고 효율적으로 작업을 수행할 수 있다는 장점을 알게 된 소중한 기회였다.

No. 48 - 나누미

‘한성마켓’ 프로젝트를 진행하면서 사용한 기술은 거의 다 이번에 처음 사용한 기술이다. 그렇기에 해당 기술의 동작 원리의 학습에 많은 시간을 소요하고 중간에 구조를 알아엮어서 다시 시작하기도 했다. 이 과정에서 적지 않은 스트레스가 있었지만 그래도 기능을 하나씩 추가하면서 나름 뿌듯함을 느꼈다.

사용 기술이 처음이다 보니 구현에만 중점을 두고 원리나 코드의 리팩토링에는 크게 신경을 쓰지 못한 부분이 아쉬웠다. 하지만 매주 팀원들과의 리뷰와 협업을 사용 등을 통해 협업 프로젝트도 경험할 수 있었고, 서비스의 밑바닥부터 스스로 짜보고 생기는 문제들을 해결해나가는 과정에서 실무적인 능력이 비교적 발전했다고 생각한다. 프로젝트 진행을 하면서 새로운 기술들을 배우는 것이 낯설고 어려움을 크게 느꼈다. 백엔드 서버부분을 배우기만 했지 그 안에 데이터베이스 설계나 api 구현 기술 자체를 직접 제대로 하지 못해서 너무 아쉬웠고 그 과정에서 팀원에게 과잉으로 의지하게 돼서 송구스런 마음이 컸다. 다음에 다른 이런 프로젝트가 또 있으면 준비해서 주도적으로 나서서 프로젝트 진행을 하고 싶다. 처음 사용해보는 기술로 프로젝트를 진행하면서 여러 어려움을 겪었다. 코드 작성 자체도 힘들었지만, 프로젝트 진행 과정도.

힘들었던 것 같다. 막히는 부분이 있다면 효율적으로 일을 분배하는 방법도 생각해봤어야 했는데 막히는 부분에만 너무 매달린 나머지 능률이 떨어지기도 하였다. 그러나 이번 프로젝트를 진행하면서 새로운 기술을 습득하는 방법도 익힐 수 있었고, 일하는 방법 자체도 알 수 있었던 것 같다.

No. 49 - 두이두아

이번 졸업 프로젝트는 기획부터 설계, 제작까지 하나의 프로젝트가 완성되기까지 얼마나 큰 노력이 있어야 하는지 알게 된 좋은 경험이었습니 다. 프로젝트를 진행하면서 가장 중요했던 것은 팀원들끼리의 의사소통이었던 것 같습니다. 정해진 회의 시간이 아니더라도 수시로 연락하고 함께 고민하고, 토의한 결과 기획했던 웹 프로젝트를 완성할 수 있었습니다. 또, 백엔드는 Elasticsearch, 프론트는 React를 처음 접해 초반에 많이 힘들었을 텐데 다들 성실히 임해줘서 감사한 마음이 큼니다. 무엇보다도 프로젝트를 진행하며 초기 기획단계부터 완성까지 아낌없는 조언을 해 주신 장재영 교수님께 감사드립니다.

No. 50 - 민수는 행복해

프로젝트를 처음 경험해 본 5명이 모여서 기획부터 데이터 베이스 연동까지 직접 해 보면서 캡스톤 디자인의 의미를 알게 되었습니다. 실용적인 프로그램을 만들고 싶어서 IT공과대학의 노트북 대여 프로그램을 기획하게 되었는데 더 나아가 한성학교의 모든 기자재들을 관리하는 시스템이 되었으면 좋겠습니다. 프로젝트 시작부터 끝까지 열심히 시간을 내어 참여해준 팀원들과 난관에 부딪혔을 때 열심히 도와주신 김성동 교수님 감사합니다.

No. 51 - 민초부먹팸시단

처음 접하는 새로운 기술을 적용하면서 막막함과 어려움이 있었지만, 이를 해결하는 과정에서 결과만큼 과정이 중요하다는 것을 느꼈습니다. 또한 구현만 하는 것이 아닌 협업을 통해 기획과 디자인, 발표까지 준비하면서 최대한의 효율을 내기 위해 소통이 중요하다는 것을 느꼈습니다. 이번 프로젝트로 한 단계 성장할 수 있는 발판이 되었고, 서로 믿고 최선을 다한 팀원과 여러모로 도와주신 정인상 교수님께 감사드립니다.

No. 52 - 우주정복

저희는 시작 단계에서부터 유난히 많은 계획들을 가지고 있었습니다. 아마도 각자가 보여주고 싶었던 부분이 많았던 것 같습니다. 4명 각각의 서로 다른 의견들을 한데 모아 성공적인 프로그램을 구현하는 데까지 지속적인 대화와 경청, 배려심은 필수였습니다. 저희 팀원들은 그 부분을 멋지게 보여주었고 이를 통하여 협력의 미덕을 배울 수 있었습니다. 그 가운데에 김영웅 교수님의 진심 어린 피드백은 저희가 원하는 결과물에 도달 할 수 있도록 해 주신 발전의 밑거름이었습니다. 저희가 미처 생각해보지 못했던 부분을 짚어 주시며 프로그램의 더 나은 변화를 이끌어주신 김영웅 교수님께 감사의 말씀을 드립니다.

No. 53 - 인강다모아

이번 졸업프로젝트를 통하여 평소에 해보고 싶었던 프론트 엔드 React 및 AWS 서버 구축에 대한 좋은 경험이 되었습니다. 또한 크롤링과 konlpy를 처음 접해보고, 밤새 번역기를 돌려가며 찾아보고, 팀원들과 프로젝트를 진행해 나가면서 저는 앞으로 키워나갈 개발자로서 가져야할 자세를 배웠습니다. 부족한 저희를 지도해주시고 새로운 도전에 함께 해주신 김성동교수님께 감사드립니다.

No. 54 - 지킴이

프로젝트 계획을 할 때는 잘 해낼 수 있을 것 같았다. 하지만 프로젝트를 할수록 예상하지 못한 오류에 계속 부딪혔고, 해냈던 부분을 팀원들의 노력과 도움으로 해결해 나아갔다. 비록 처음 계획했던 것에서 해내지 못한 것도 있지만, 협업을 통해 성장을 느낄 수 있었다.

No. 55 - 프로포폴(pro:pofol)

프로젝트 수행 전 팀원들끼리의 회의 규칙 및 일정을 정리 후 진행하여 팀원과의 소통과 진행에서 문제없이 지나간 것 같습니다. 기능 구현에서 우리의 서비스는 기존 학교 교과 과정에서 간단하게 배운 내용들을 활용하는 기술들이 많이 있었습니다. 하지만, 4년간의 학교 수업을 통한 다양한 해결법과 팀원끼리의 지속적인 피드백을 통해 우리의 서비스에 알맞은 공식 라이브러리 적용과 직접 고안한 기능들을 활용하여 문제를 해결해 나가는 좋은 계기가 되었습니다.

No. 56 - 강산

반려견을 자유롭게 맡길 수 있고 서로에게 좋은 영향을 미치는 사회가 되면 좋겠다는 취지로 개발하였습니다. 좋은 마음으로 봐주셨으면 좋겠습니다.

No. 57 - Two Mandarin

졸업 프로젝트를 통해 TwoMandarin 팀은 프로젝트로만 그칠 게 아니라 실생활에서도 많은 사람들이 유용하게 사용할 만한 웹서비스를 구축해보자는 야심찬 목표를 가지고 화상채팅 스튜디오/프로젝트 플랫폼을 주제로 선정하게 되었습니다.

매주 2~3회씩 만남을 가지며 팀원 모두가 자신이

맡은 기능 개발에 성실히 임해 비교적 빠르게 계획했던 기능들을 모두 구현할 수 있었습니다. 이번 프로젝트를 통해 개발자로서 갖춰야 할 역량들을 한 번 더 생각해 보게 됐고, 그 과정들을 통해 팀원 모두가 성장했다고 생각합니다.

프로젝트를 진행하며 TwoMandarin 팀에 필요한 조언들을 아낌없이 해주신 박승현 교수님께 감사드립니다.



