

동아리 활동보고서

활 동 명	경희대학교 AI·SW 해커톤 「khuthon 2026」 개최		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2026.05.08. 13:00 ~ 2026.05.09. 15:00	비고	학교기관 공동개최 쿠러그: 행사 실질적 주관
활동목적	1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) "쿠러그"는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다. 2. 교류에 관한 세부 회칙 제3조(교류 활동) 제1항 교류는 다음 각 목에서 정한 형식으로 이루어진다. 나. 공동 활동 기획 및 진행 다. 활동의 주최·주관 또는 후원 라. 운영진, 스태프, 멘토, 강사, 발표자 등 활동 운영 인력 파견 3. 쿠러그 장기 계획 '경희대학교 ICT 클러스터의 중심' 4. 쿠러그 장기 계획 '다양한 ICT 경험 제공' 5. SW개발역량 강화 및 SW교육 활성화를 위한 해커톤 프로그램 운영 6. SW중심의 문제 해결을 통한 학생의 창의적 아이디어 개발, 문제해결 능력 및 SW 사고력 향상		
활동내용 및 소감	장소: 경희대학교 전자정보대학관 (205, 211-1~3호) 주최: 경희대학교 소프트웨어융합대학, 경희대학교 AI·SW 교육단 주관: 경희대학교 중앙 IT 동아리 쿠러그, 경희대학교 SW중심대학사업단, 경희대학교 실감미디어 혁신융합대학 사업단, 경기대학교 소프트웨어중심대학사업단, 단국대학교 SW중심대학, 아주대학교 SW중심대학사업단 khuthon은 2016년 동아리 연합 친목 해커톤에서 시작하여 매년 진행된 경희대학교 최대 규모 해커톤입니다. 올해에는 4개 대학 147명 45팀이 참여하여 5월 8일부터 9일까지 전자정보대학관에서 진행했습니다. 본 대회는 학생의 창의적 아이디어와 소프트웨어 사고력을 높여 AI시대 필요한 문제해결 능력을 배양할 기회로써 개최 및 운영되었습니다. SW 중심의 문제 해결 능력을 배양하고, 학생들의 창의적 아이디어 개발과 SW 사고력 향상이 이루어지리라 기대합니다. [기획 의도 및 주제 선정] 올해로 11회차를 맞이한 khuthon 2026의 주제는 '대중문화의 구조적 문제'였습니다. 쿠러그는 "문화는 더 이상 단순한 여가의 문제가 아니라 접근, 기회, 정체성, 그리고 사회구조의 문제"라는 점에 주목했습니다. 특히 지역 간 문화 격차와 알고리즘 편향에 따른 소비 양극화 문제를 극복하고, 소외되거나 잊혀가는 문화를 재연결·재생산할 수 있는 디지털 구조를 설계해보고자 본 주제를 기획하게 되었습니다.		

[주요 성과 및 수상 결과]

이번 대회에서는 총 14개 팀의 본상(대상 1, 최우수상 3, 우수상 6)과 4개 팀의 특별상 수상작을 비롯해 사회적 가치를 담은 다양하고 창의적인 작품들이 도출되었습니다.

<대상> 맥도날드좋아해요

작품: 장인과 창작자를 잇는 전통문화 마켓 플레이스

소감: 소외되기 쉬운 전통문화 장인과 현대 창작자를 디지털 기술로 연결하는 프로젝트를 진행하며 밤새 열띤 토론을 벌인 과정이 매우 보람차고 뜻깊었습니다.

<최우수상> 소음

작품: 검색·알고리즘 없이 모르는 문화가 다가오는 순환형 매개 회로

<최우수상> 큐리언트

작품: 알고리즘 밖으로 떠나는 취향 탐험 서비스

<최우수상> 최고의 공룡 스피노사우루스

작품: 숨겨진 지역 문화를 연결하고 탐험하는 참여형 문화 발견 플랫폼

<우수상> Six Sense

편향된 알고리즘을 극복하고 디지털 시대의 B-Side 음악을 발굴하기 위한 Side-B 프로젝트

<우수상> AI-Powered Rangers

TrenDo : 빠르게 소비되고 사라지는 대중문화를, 직접 참여하고 함께 경험하는 문화로 전환

<우수상> 쿠카프

오디오 레퍼런스 기반 국악 샘플 탐색 도구, DigGak(디각)

<우수상> 어쩌려고 그런 말을 해

독립영화의 지속적인 창작을 돕는 플랫폼 - MOV:ON

<우수상> 취준즈

이어줄게 : 3D 체험과 AI 창작으로 전통문화의 단절을 잇다

<우수상> KHUREKA

대중문화 접근 불평등을 해소하는 간편 예매 플랫폼 "도담"

<인기상> 은수 없는 은수팀

Spotify Chess : 음원 시장의 승자독식을 뒤집는 스포티파이 연동 역밸런싱 오토배틀러

<인기상> 멧진돈코츠

ReBurn : K-pop 앨범 소비 구조를 디지털 인터랙티브 앨범 경험으로 재설계하다.

<격려상> 코딩햄

취향 책장 : 나의 감상을 바탕으로 취향을 확립하고, 이를 새로운 문화 경험으로 연결하는 AI 감상 아카이브

<격려상> FEPSI

analyze : AI 기반 광고 분석 솔루션

[쿠러그의 역할]

쿠러그는 현장 운영 뿐만 아니라 대회 기획과 운영 전반에서 실질 주관 기관으로 활동했습니다. 쿠러그가 책임지고 진행한 업무는 다음과 같습니다.

- 대회 주제 선정 및 발제문 작성

- 대회 참가자 모집 및 관리
- 현장 세팅 및 식사 조달
- 평가 규정 설정 및 운영
- 평가 기준 설정 및 수상자 결정
- 심사위원 모집 보조
- 홍보물 디자인 제작 및 발주
- 현장 운영 및 사회자
- 스태프 모집 및 회원 참여 독려
- 산출물 관리 및 발표 운영
- 접수 및 평가 전산 시스템 제작
- 특별상 수상자 결정
- 결과 정리 및 차기 쿠톤을 위한 준비
- 수상자 사후관리 및 대회 유지 행정

[동아리(쿠러그) 부원 참여]

khuthon 2026에는 참가자들뿐만 아니라 많은 쿠러그 부원들이 운영 스태프(Staff)로 참여했습니다. 행사장 세팅, 참가자 안내, 심사 운영 보조 등 해커톤의 시작부터 끝까지 직접 현장을 지키며 뜨거운 열기와 긴장감을 생생하게 체감할 수 있었습니다.

스태프 활동을 통해 단순한 참가자를 넘어 '해커톤이라는 행사가 어떻게 기획되고 작동하는지' 깊이 이해하며 참여했습니다. 다른 대학 참가자들의 참신한 아이디어 발상과 밤샘 개발 과정을 가까이서 지켜보며 동아리 부원들 역시 SW 문제해결 능력과 프로젝트 기획에 대한 눈을 넓힐 수 있었습니다.

[총평 및 향후 기대]

이번 khuthon 2026은 참가자들에게는 AI 및 SW 중심의 기술로 사회적 문제해결 능력을 키우는 기회가 되었고, 쿠러그 동아리원들에게는 대규모 해커톤을 직접 운영해보며 현장감과 운영 노하우를 쌓는 뜻깊은 시간이었습니다. 앞으로도 쿠러그는 기술을 통해 의미 있는 변화를 만들고, 부원들과 참가자 모두가 함께 성장할 수 있는 장을 지속적으로 이끌어가고자 합니다.

활동사진
(3매 이상)





대상



KyungHee University
경희대학교

khuthon

khuthon

2026 khuthon

경희대학교 AI·SW 해커톤

대회개요

- 일시: 2026.05.08 (금) 18:00 ~ 다음 날 13:00
- 장소: 경희대학교 국제캠퍼스 전자정보대학관
- 사전 주제 공개: 2026.05.06 (수) 오후 (가주제 3개)
- 실제 주제 공개: 대회 시작 시점 (1개)

유의사항 및 안내

- 금요일 오후 9시에 입장을 마감하며, 다음날 아침 발표 때까지 반드시 참여해야 합니다. (※ 개회식은 오후 6시에 진행)
- 적절한 사유 없이 참가 신청 후 불참하실 경우 추후 2년간 대회 참가가 제한됩니다.
- 참가자를 위해 식사 간식 및 기념품이 제공됩니다.

참가신청

- 참가 대상: 전공 무관, 경희대학교 및 경기대학교 · 단국대학교 · 아주대학교 학부 재학생
- 팀 구성: 1명 ~ 4명
- 신청 기간: 2026.04.24 (금) ~ 2026.05.01 (금) (140명 또는 48팀 접수 시 조기 마감)
- 신청 방법: 홈페이지(<https://thon.khlu.org>)에서 팀 단위 접수 (팀원 전원 개별 등록 필수)

시상

대상	1팀	200만원
최우수상	3팀	100만원
우수상	6팀	50만원

주최 · 주관기관당상 수여

주최

- 경희대학교 AI·SW 교육단
- 경희대학교 소프트웨어융합대학

주관

- 경기대학교 중앙 IT 동아리
- 경희대학교 SW중심대학사업단
- 경희대학교 실감미디어 혁신융합대학 사업단
- 경기대학교 | 소프트웨어중심대학사업단
- 단국대학교 SW 중심대학
- 아주대학교 | SW중심대학사업

브랜드뉴스 : 교육

경희대, AI·SW 해커톤 'khuthon 2026' 개최

중앙일보 | 입력 2026.05.07 10:59

구글 검색 선호 출처로 추가하기



<중앙일보 보도 자료>

경제 기업PR

경희대, AI·SW 해커톤 'khuthon 2026' 개최

수정 2026-05-07 08:45

2:03

구글 선호 매체 등록하기

소프트웨어 사고력 높여 AI 시대 필요한 문제해결 능력 기를 기회



<한겨레 보도자료>

동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 차유나 차유나

동아리 활동보고서

활 동 명	2026-1 세미나 : 먼저 말하기		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2026.06.23 18:30~20:00	비고	
활동목적	1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) "쿠러그"는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다. 2. 그룹에 관한 세부 회칙 제2조(그룹) 4. 운영진은 매 학기 단위로 '그룹'의 활동 과정을 발표하는 세미나(학술제)를 개최해야 한다. 3. 쿠러그 내부 세미나 개최를 통한 그룹 활동 실적 공유 및 아이디어 공유, 향후 신규 그룹활동에서의 아이디어 방향성 확보		
활동내용 및 소감	활동 장소: 전자정보대학관 539호 활동 내용: 쿠러그는 그룹 단위로 활동하며 매 학기 세미나를 운영하고 있습니다. 6월은 종강하기 전에 그룹별로 먼저 말하기를 진행합니다. 먼저 말하기를 통해 각 그룹은 학기 중 이론 활동 결과 혹은 방학 중에 계획 중인 활동을 공유하여 아이디어를 얻고 활동에 적극적으로 참여하는 분위기를 조성하였습니다. 2026년 1학기 '세미나 : 먼저 말하기'는 총 4개 그룹이 그룹활동 성과를 공유해주었습니다. 성과를 공유한 그룹은 다음과 같습니다. - 게임 만들며 익히는 바이브코딩 - 오픈소스에 기여해보자 - WASM 3.0 - C4I 체계 양자내성암호 적용 방안 연구 그룹 별로 활동 진행 현황과 활동 결과물을 공유하였습니다. 스터디, 연구, 프로젝트 등 서로의 성과를 공유하며 다양한 분야에 관심을 가질 수 있도록 하였습니다. 특히 학기 초에 들어와 교육 프로그램을 이수한 회원들에게 앞으로의 활동 계획의 선례가 되었습니다. 쿠러그에 대한 관심과 활동이 학기에서 그치지 않고 방학까지 이어지도록 하는 중요한 행사였습니다. 앞으로도 그룹 활동 촉진을 위해 이와 같은 세미나가 정기적으로 진행할 예정입니다.		

활동사진
(3매 이상)





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 차유나 *차유나*

동아리 활동보고서

활 동 명	2026-1 5월 세미나		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2026.05.21 18:30~20:00	비고	
활동목적	1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) "쿠러그"는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다. 2. 그룹에 관한 세부 회칙 제3조(소속의 의무) 제4항 다음 각 목의 기준 중 하나 이상을 만족하는 그룹을 '발표하는 그룹'이라고 한다. 마. 운영진이 인정하기로 정한 세미나에서 발표한 경우. (후략) 3. 쿠러그 내부 세미나 개최를 통한 그룹 활동 실적 공유 및 아이디어 공유, 향후 신규 그룹활동에서의 아이디어 방향성 확보		
활동내용 및 소감	활동 장소: 전자정보대학관 136호 활동 내용: 쿠러그는 다른 대외 활동 일정이나 기타 사유로 인해서 총회를 진행할 수 없다고 판단되지 않는 경우를 제외하고 매달 총회 겸 세미나를 개최하고 있습니다. 4월의 경우 '쿠톤' 행사 준비 및 진행으로 인해서 세미나를 진행하지 않았습니다. 5월 세미나는 회원간 산출물 공개 세미나인 '먼저 말하기'와 '나중에 말하기' 세미나의 중간에 있습니다. 따라서 발표 세미나와 다르게 자유로운 분위기 속에서 회원 간의 친목 도모를 위해 네트워크 빙고 게임을 진행했습니다. 이때 빙고판은 각 회원이 현재 진행하고 있는 연구/프로젝트/스터디 등 그룹 활동 성과를 자연스럽게 공유할 수 있도록 구성하여, 실질적으로는 각 그룹별 진행 상황을 자연스럽게 공유할 수 있도록 하는 것에 초점을 두었습니다. 이 활동을 통해서 향후 동아리 활동의 주축인 그룹 결성 및 진행이 더 활발해질 것을 기대합니다. 앞으로도 쿠러그는 이러한 정보 공유 및 상호 간 그룹활동 동기부여가 활발히 이루어질 수 있도록 세미나 및 교류 기회를 비롯한 다양한 활동을 기획하고 제공할 예정입니다.		



활동사진
(3매 이상)





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 차유나 *차유나*

동아리 활동보고서

활 동 명	2025~2 세미나: 나중에 말하기		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2026.03.19. 18:30~20:30	비고	
활동목적	1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) "쿠러그"는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다. 2. 그룹에 관한 세부 회칙 제2조(그룹) 4. 운영진은 매 학기 단위로 '그룹'의 활동 과정을 발표하는 세미나(학술제)를 개최해야 한다. 3. 쿠러그 내부 세미나 개최를 통한 그룹 활동 실적 공유 및 아이디어 공유, 향후 신규 그룹활동에서의 아이디어 방향성 확보		
활동내용 및 소감	장소: 전자정보대학관 227호 쿠러그는 그룹 단위로 활동하며, 이를 위해 매 학기 세미나를 운영하고 있습니다. 학기 말에 진행하는 먼저 말하기와, 차학기 초에 진행하는 나중에 말하기를 의미하며, 이는 묶어서 하나로 취급합니다. 정기적인 세미나에서 각 그룹은 학기 중 혹은 방학 중에 한 활동을 서로 공유하며 아이디어를 얻고 정보를 공유합니다. 2025년 2학기 '세미나 : 나중에 말하기'는 2026년 3월 19일에 개최되었습니다. 총 2개 그룹에서 발표를 진행하였으며 24명이 세미나에 참가하였습니다. 발표 그룹은 다음과 같습니다. ● 쿠러그 사이트 마이그레이션 ● 논리회로 만들면서 복습하기 한 학기 동안 각 그룹들이 활동한 내용들에 대해 발표하며 신입부원들이 동아리에 대해 알 수 있도록 하고 기존 회원들의 활동 독려 또한 이루어졌습니다. 세미나 이후에는 회원들끼리의 친목을 위한 커뮤니티가 이루어졌습니다. 쿠러그는 그룹 활동 촉진을 위해 이러한 세미나 활동을 지속적으로 개최할 계획입니다. 세미나는 각자의 아이디어를 공유하며 서로 의견을 청취할 수 있는 좋은 현장입니다. 또한 이를 기반으로 발전시켜 새로운 그룹 조직까지도 이어질 수 있는 좋은 계기입니다. 한편으로는 기존에 막연히 IT 분야에 처음 관심을 갖기 시작한 회원들에게 IT 분야 전반에 대한 배경 지식을 제공할 수도 있습니다. 이는 개별 활동을 공유하는 것 또한 비슷한 효과를 가지기에 세미나에서 개별 진행 현황을 공유한 것입니다. 이와 같은 쿠러그의 세미나 활동은 그룹 활동의 원동력이자 핵심입니다.		
활동사진 (3매 이상)			



동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 차유나 *차유나*

동아리 활동보고서

활 동 명	[26-1] 4일만에 배우는 3D CAD																	
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그															
활동시간	2026.05.11.~2026.06.29	비고																
활동목적	1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) “쿠러그”는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다. 2. 그룹에 관한 세부 회칙 제5조(교육) 1. 운영진은 회원 기초 역량 강화를 목적으로 교육 그룹을 개설할 수 있다. 3. 3D CAD프로그램인 Fusion 360 입문에 대해 배우고, 이를 기반으로 향후 쿠러그 그룹 활동 등 IT 분야에 실전 활용할 수 있도록 부원들의 역량을 기르는 것																	
활동내용 및 소감	장소 : 쿠러그 동아리방 405호, 온라인(Zoom, Google Meet) 활동 내용 : 쿠러그에서는 회원의 역량 강화를 위해 자체 강의를 개설하고 있습니다. 이번 2026-1에서는 3D CAD를 4일 동안 입문 과정을 다룸으로 더 다양한 문제를 해결할 수 있는 실마리를 제공하는 토대를 마련하는 기술을 배웁니다. 총 4차시로 이루어졌으며, 차시별 내용은 다음과 같습니다. <table><tr><th>차시</th><th>날짜/시간</th><th>강의주제 및 내용</th></tr><tr><td>1</td><td>5.11. 19:30~21:30</td><td>교육 소개, 교육환경 세팅, 간단한 기초 동작 설명</td></tr><tr><td>2</td><td>5.18. 19:30~21:30</td><td>3D 설계 예제 풀이 I</td></tr><tr><td>3</td><td>5.22. 19:30~21:30</td><td>3D 설계 예제 풀이 II</td></tr><tr><td>4</td><td>5.29. 19:30~21:30</td><td>자유 설계</td></tr></table> 소감 : 생각보다 많은 분이 관심 가져 주시고 열심히 참여해주셔서 가르치는 재미와 보람을 느낄 수 있었습니다. 저도 교육을 준비하면서 새로 배울 수 있는 점도 있었고, 이렇게 재밌고 쉬운 3D CAD를 더 많은 쿠러그 회원에게 널리 알릴 수 있다는 점이 좋았습니다. 참여해주신 분들이 차후에 모델링이나 3D 프린터를 사용하는데 어려움이 없으시기를 하는 마음입니다.			차시	날짜/시간	강의주제 및 내용	1	5.11. 19:30~21:30	교육 소개, 교육환경 세팅, 간단한 기초 동작 설명	2	5.18. 19:30~21:30	3D 설계 예제 풀이 I	3	5.22. 19:30~21:30	3D 설계 예제 풀이 II	4	5.29. 19:30~21:30	자유 설계
차시	날짜/시간	강의주제 및 내용																
1	5.11. 19:30~21:30	교육 소개, 교육환경 세팅, 간단한 기초 동작 설명																
2	5.18. 19:30~21:30	3D 설계 예제 풀이 I																
3	5.22. 19:30~21:30	3D 설계 예제 풀이 II																
4	5.29. 19:30~21:30	자유 설계																
활동사진 (3매 이상)																		





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 차유나

(차유나)

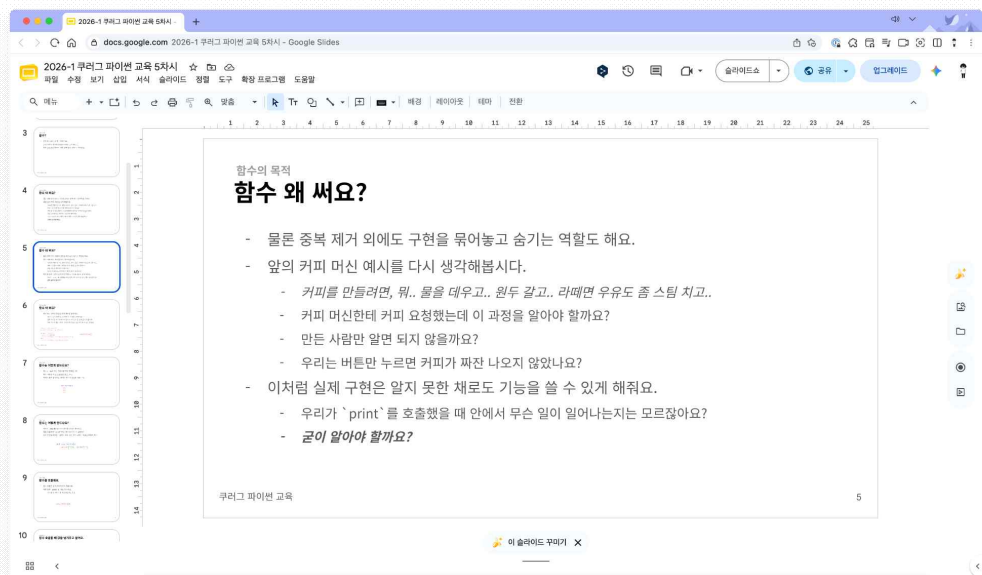
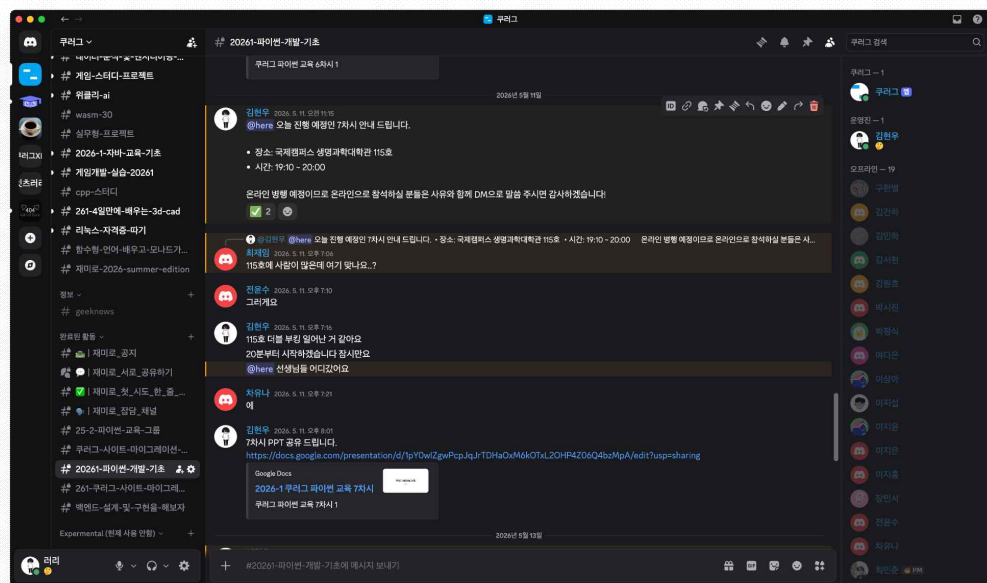
동아리 활동보고서

활 동 명	2026-1 파이썬 기초 강의		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2026.03.23.~2025.05.13.	비고	
활동목적	1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) “쿠러그”는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다. 2. 그룹에 관한 세부 회칙 제5조(교육) 1. 운영진은 회원 기초 역량 강화를 목적으로 교육 그룹을 개설할 수 있다. 3. 파이썬이라는 프로그래밍 언어를 통해 프로그래밍에 첫 발을 내딛어봅니다.		
활동내용 및 소감	장소: 생명과학대학관111호, 115호 등 활동 내용: 프로그래밍을 처음 접해보는 분들이나 동아리에 처음 들어와 무슨 활동을 해야 할지 감이 안 오시는 부원을 위해 파이썬이라는 프로그래밍 언어를 다루는 강의를 진행하였습니다. 파이썬을 이해하고 활용하며, 이후 쿠러그 활동이나 이외 활동에 파이썬을 활용할 수 있도록 돕는 것이 목표/목적이며, 해당 강의를 통해 우리가 해결하고픈 문제를 소프트웨어를 통해 해결하는 경험을 얻을 수 있도록 합니다. 기본적으로 첫 차시를 제외하고 모든 차시는 대면으로 진행되었습니다. 다만, 서울 캠퍼스 재학생 등 대면으로 진행하기 어려운 분들은 예외적으로 비대면으로 참석하셨습니다. 소감 강사(김**) : 이번 파이썬 강의는 지난 학기에 이어 두 번째로 진행한 강의였습니다. 같은 주제를 다시 다루는 강의였지만, 새로운 부원분들과 함께하면서 지난번과는 또 다른 배움과 고민을 경험할 수 있었습니다. 특히 제가 이미 알고 있는 내용을 설명하는 것과 처음 접하시는 분들이 쉽게 이해할 수 있도록 전달하는 것은 전혀 다른 일이라는 점을 다시 한번 느꼈습니다. 강의를 준비하면서 어떤 순서로 설명해야 개념을 자연스럽게 받아들이실 수 있을지, 어떤 예시를 들어야 더 쉽게 이해하실 수 있을지 많이 고민하였습니다. 단순히 개념을 전달하는 것에 그치지 않고, 제가 처음 프로그래밍을 배울 때 느꼈던 감각이나 사고방식을 어떻게 하면 비슷하게 전달할 수 있을지도 계속 생각해보았습니다. 같은 내용을 설명하더라도 표현 방식이나 예시에 따라 이해도가 달라지는 모습을 보며 가르치는 방법에 대해서도 많이 배울 수 있었습니다. 특히 중간고사 기간으로 인해 약 한 달 정도 강의를 쉬었던 만큼 이후 참여율이 떨어질 수 있겠다는 걱정도 있었습니다. 하지만 마지막 강의까지 출석률이 50% 이상 유지된 것을 보며 감사함과 뿌듯함을 느꼈습니다. 꾸준히 참여해주시는 모습을 보면서 제가 준비한 강의를 조금이나마 도움이 되고 있다는 생각도 들었습니다. 이번 활동을 통해 강의를 진행하는 사람 역시 가르치는 과정에서 많이 배우고 성장할 수 있다는 것을 다시 느꼈습니다. 지난 강의의 경험을 바탕으로 더 나은 설명 방식을 고민해볼 수 있었고, 다음 학기에도 진행하게 된다면 이번 경험을 활용하여 더욱 쉽고 효과적으로 내용을 전달하고 싶습니다.		

수강생(이**) : 이 수업을 듣기 전에는 파이썬에 대해 정말 기초만 아는 상태였는데, 수업을 차근차근 따라가다 보니 프로그래밍 기초를 확실하게 다질 수 있었습니다. 특히 학교와 집이 멀어 오프라인 참석이 어려웠는데, 이런 제 편의를 배려해 온라인으로도 들을 수 있게 열어주셔서 큰 도움이 되었습니다. 가장 기억에 남는 건 마지막 회차 때 외부 라이브러리를 활용해 자동화 메일을 보냈던 실습입니다. 너무 신기해서 수업이 끝난 뒤에 혼자 직접 메일을 보내보기도 했습니다. 배운 내용을 앞으로도 유용하게 써먹을 수 있을 것 같아 정말 큰 도움이 됐습니다.

수강생(최**) : 쉽게 설명해 주신 덕분에 끝까지 교육을 따라갈 수 있었습니다. 특히, 직접 과제를 고민해보고 막힐 땐 다른 분들의 코드를 참고하며 해결하는 과정이 큰 공부가 되었습니다!

활동사진
(3매 이상)



docs.google.com 2026-1 쿠팡이벤 교육 8차시 - Google Slides

2026-1 쿠팡이벤 교육 8차시
파일 수정 보기 삽입 서식 슬라이드 전환 도구 확장 프로그램 도움말

클래스 소개
객체 사용하기

- 이외에도, `객체이름.변수`를 이용해서 객체 내 변수의 값을 가져오고 수정할 수 있어요.
 - 하지만, 객체 안에 있는 변수의 값을 직접 수정하는 것은 **추천하지 않아요**.
 - 객체 내 변수를 외부에서 변경할 수 있게 바꾸면, 객체의 상태가 어떤지 **예측하기가 어려워져요**.
 - 클래스에 정의된 함수로만 객체 내 변수를 바꿀 수 있게 하면, 값이 바뀐 이유를 추적할 때 **클래스 안에 정의된 함수만 보면 되거든요**.

```
machine1 = CoffeeMachine("삼다수", "저지방우유", "무슨콩")  
print(machine1.water) # 삼다수  
machine1.water = "수돗물"  
print(machine1.water) # 수돗물
```

쿠팡이벤 교육 25

이 슬라이드 무마기 X

발표자 노트를 추가하려면 클릭하세요.

docs.google.com 2026-1 쿠팡이벤 교육 8차시 - Google Slides

2026-1 쿠팡이벤 교육 8차시
파일 수정 보기 삽입 서식 슬라이드 전환 도구 확장 프로그램 도움말

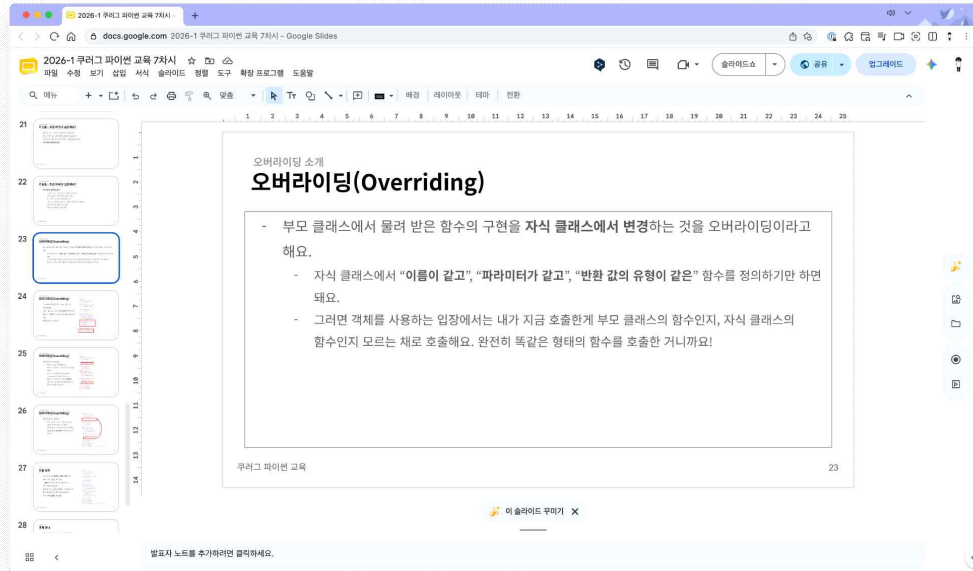
끝!!!

- 여기까지 모듈들에 대해 알아보았구요.
- 이걸 마지막으로 파이썬 교육도 끝이 났어요.
 - 이제 쓰셔야 해요.
 - 아시잖아요, 안 쓰면 다 잊어버리는 거.
 - 배운 걸 어디 써먹어 볼 곳이 없나 고민해보고, 한 번씩 활용해보면 좋을 거 같아요.
- 여러분에게 작게라도 도움이 되었다면 좋겠습니다.
- 감사합니다!

쿠팡이벤 교육 24

이 슬라이드 무마기 X

발표자 노트를 추가하려면 클릭하세요.



동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가'활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생: 차유나 지워나

동아리 활동보고서

활 동 명	2026-1 자바 기초 강의		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2026.03.27.~2026.05.29.	비고	
활동목적	1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) “쿠러그”는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다. 2. 그룹에 관한 세부 회칙 제5조(교육) 1. 운영진은 회원 기초 역량 강화를 목적으로 교육 그룹을 개설할 수 있다. 3. 프로그래밍에 익숙하지 않으신 분들을 위한 프로그래밍 언어를 포함한 기초 교육 시행		
활동내용 및 소감	장소: 학생회관 405호 활동내용: 비전공자 눈높이에 맞춘 7주간의 자바(Java) 객체지향 프로그래밍 기초 세션을 진행하였습니다. 교육은 시험 기간을 제외하고 매주 금요일 오후 2시부터 1시간 반 동안 진행되었고, 개인적으로 부득이한 사유가 있는 경우 시간을 일부 변경하여 매시간 모든 수강생의 참여가 있을 수 있도록 하였습니다. 총 진행 기간은 다음과 같습니다. 2026.03.27. 14:00~15:30 2026.04.03. 14:00~15:30 2026.05.01. 14:00~15:30 2026.05.10. 13:00~14:30 2026.05.15. 14:00~15:30 2026.05.22. 14:00~15:30 2026.05.29. 12:00~13:30 교육 내용의 경우, 개발 환경 설정 및 기초 제어문부터 배열, 클래스, 그리고 객체지향의 핵심인 상속과 다형성까지 단계별로 커리큘럼을 직접 설계했습니다. 특히 JVM 메모리 구조 분석과 파이썬과의 문법적 대조를 통해 입문자들이 겪는 런타임/컴파일 에러를 직관적으로 해결하도록 도왔으며, 최종적으로 오버 로딩 및 객체 배열을 활용한 성적 관리 프로그램 설계 과제를 통해 동아리원들의 코드 유연성과 소프트웨어 구조 설계 역량을 향상시킬 수 있었습니다. 소감 강사(김**): 이번 학기 프로그래밍 입문자와 비전공자 동아리원들을 대상으로 총 7주간의 자바(Java) 기초 및 객체지향 패러다임 세션을 진행하며, 교육자이자 한 명의 프로그래머로서 프로그래밍이 나아가야 할 방향성을 깊이 고민해 볼 수 있는 뜻깊은 경험을 할 수 있었습니다. 최근 생성형 AI 기반의 코딩이 보편화 되면서 누구나 쉽게 코드를 작성할 수 있는 시대가 되었지만, 역설적으로 '스스로 코드가 구동되는 흐름과 과정을 이해하는 능력'은 그 어느 때보다 중요해졌습니다. 단순한 암기나 AI가 뱉어내는 단편적인 코드 조각에 의존하지 않고, 학습자들이 프로그램의 내부 메커니즘을 주도적으로 파악할 수		

있도록 돕는 것이 이번 세션의 가장 큰 지향점이었습니다.

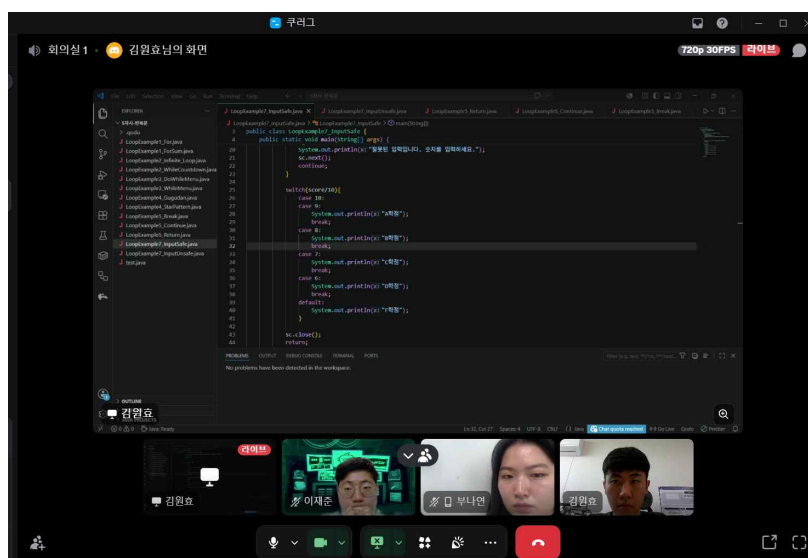
이러한 관점에서 자바(Java)라는 엄격한 컴파일 언어와 객체지향 프로그래밍은 입문자가 소프트웨어 설계의 단단한 틀을 잡기에 좋은 도구였습니다. 매 차시 코드 한 줄이 메모리에서 어떻게 표현되고 움직이는지 시각적으로 추적하고, 간단한 비교를 위해 접근이 쉬운 동적 언어인 파이썬의 자유로운 구조와 대조하며 컴파일 규칙의 근본적인 이유를 파헤쳤습니다.

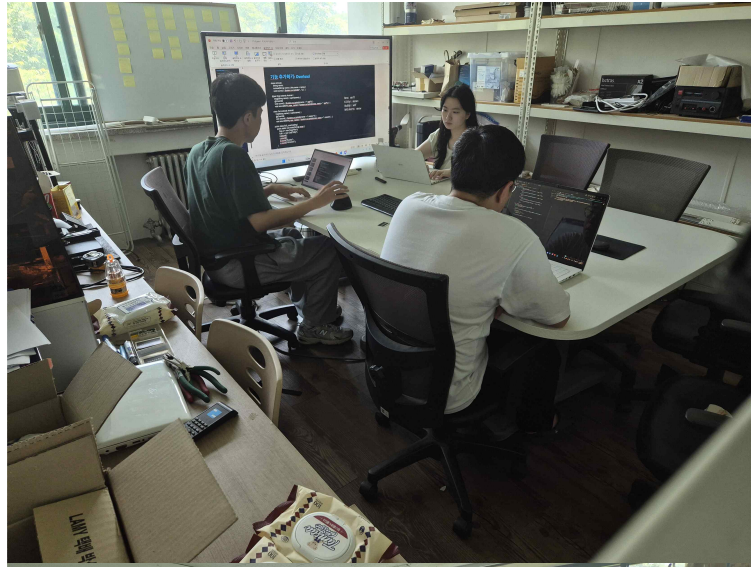
수업 내용은 배열에서 시작해 사용자 정의 타입인 클래스를 설계하고, 후반부에는 객체지향의 정수인 상속과 다형성까지 점진적으로 예제를 발전시켜 나가는 방식의 수업을 진행했습니다. 마지막 차시에서 제공한 '성적 관리 시스템'을 제작하는 최종 과제는 쉽지 않은 도전이었음에도 불구하고 함께 확장성 높은 코드로 직접 고쳐나가는 모습을 보며 일종의 협업 과정을 함께 체험할 수 있었습니다.

매시간 낯선 개념과 쏟아지는 예러 속에서도 포기하지 않고 적극적으로 질문을 던지며 열정적으로 따라와 준 동아리원분들이 있었기에 7주간의 긴 레이스를 성공적으로 마무리할 수 있었습니다. 이번 세션이 동아리원분들에게 단순한 자바 문법 습득을 넘어, 기술의 변화 속에서도 스스로 중심을 잡고 소프트웨어 아키텍처를 유연하게 바라볼 수 있는 단단한 디딤돌이 되었기를 진심으로 바랍니다. 믿고 동참해 준 모든 분께 깊은 감사를 전합니다.

수강생(부**) : 서울캠퍼스 소속이다 보니 코딩에 관심 있어도 교양으로 수강할 수 있는 강좌가 제한적이어서 기존에 배워보지 못했던 Java를 경험해 보고 싶어 교육에 참여하게 되었다. 코딩 경험이 적어 어려울까봐 걱정이 앞섰는데 Java라는 언어가 무엇이고 어디에 사용되는지부터 기초적인 문법까지 차근차근 배울 수 있어 이해가 수월했다. 이전에는 파이썬의 간단한 문법만 배웠던 적이 있어 다른 언어에서는 문법이 더 엄격하다는 생각이 들어 신기했고 앞으로 C/C++을 추가로 배워 더 깊이 공부하고 싶다. 파이썬이 초보자에게 접근하기 쉬운 언어라고 흔히 이야기되어 이외 언어를 배우는 것에 막막함이 있었는데 이번 교육이 Java에 대한 공부에 더해 그 시작의 첫걸음이 된 것 같아 유익했다고 생각한다. 교육 중간중간에도 여러 질문에 대해 예제와 함께 자세히 알려주셔서 좋았고 마지막 시간에 향후 추가 공부할 수 있는 것들을 제안해주셔서 마무리까지 흥미롭게 배웠다.

활동사진
(3매 이상)





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생: 차유나 차유나

동아리 활동보고서

활 동 명	26-1 백엔드 설계 및 구현을 해보자		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2026.03.23.~2025.06.01.	비고	
활동목적	1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) “쿠러그”는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다. 2. 그룹에 관한 세부 회칙 제2조(그룹) 제1항 ‘그룹’은 동아리의 성격에 맞는 활동을 하는 1인 이상의 모임으로, 웹에 등록되어 있어야 한다. 3. 새 회칙 제8조(홈페이지) “쿠러그”의 모든 자료는 전산화하여 온라인 홈페이지인 “사이트”에 저장하여 관리한다. 3. 쿠러그에서 2026-2학기부터 사용할 가입신청서 기능을 설계하고 구현합니다.		
활동내용 및 소감	장소: 학생회관405호, 410호 쿠러그 동아리방, 디스코드 음성 채널 활동 내용: 백엔드 개발을 공부해봤는데 이제 뭘 만들어야 할지 모르는 분들을 대상으로 진행한 백엔드 설계 스터디입니다. 백엔드에서 어떤 과정을 거쳐 기능을 구현하는지 알아보고, 배운 것을 기반으로 26-2에 실제로 사용할 가입 신청서 기능을 함께 설계하고 개발하는 경험을 하게 됩니다. 앞의 두 차시를 제외하고는 모두 대면으로 진행되었으며, 설계를 하기 위해 알아야 하는 것들, 생각해보아야 하는 것들을 나열한 뒤, 실제로 쿠러그의 가입 신청서 기능의 사용자 및 운영진 각각에 대한 요구사항을 고민해보고, AI를 활용해 실제로 코드를 구현해보았습니다. 배포까지 진행해보려 하였으나 일정 문제로 배포는 진행하지 못하였고, 방학 중에 보충하여 배포 진행할 예정입니다. 소감 스터디장(김**) : 이번 설계 스터디를 준비하고 운영하면서, 단순히 백엔드 관련 지식을 전달하는 것을 넘어 참가자분들이 실제 개발 과정의 흐름을 직접 경험하실 수 있도록 하는 것이 중요하다고 느꼈습니다. 이를 위해 한 학기 동안의 커리큘럼을 구성하고 각 차시에 필요한 자료를 직접 준비하면서 어떤 내용을 어느 정도의 깊이로 다루어야 참가자분들이 부담 없이 따라오면서도 의미 있는 경험을 얻으실 수 있을지 많이 고민하였습니다. 특히 개념을 학습하는 데 그치지 않고 실제로 사용될 기능을 함께 고민하고 설계한 뒤 구현까지 이어가는 과정을 진행하면서 저 역시 백엔드 개발의 각 단계를 다시 정리하고 바라볼 수 있는 좋은 기회가 되었습니다. 무엇보다 감사했던 점은 참가자분들께서 처음부터 마지막 차시까지 모두 빠짐없이 참여해 주셨다는 것입니다. 매주 꾸준히 시간을 내어 스터디에 참여해 주시는 모습을 보며 스터디장으로서 큰 책임감과 보람을 느꼈습니다. 참가자분들이 처음 접하는 개념이나 익숙하지 않은 개발 과정에서도 끝까지 함께 고민하고 직접 구현을 시도해 주신 덕분에 스터디를 의미 있게 마무리할 수 있었다고 생각합니다. 다만, 이번 학기가 다른 학기보다 개인적으로 매우 바빴던 탓에 계획했던 범위를 충분히 소화하지 못하고 실제 배포까지 완료하지 못한 점은 가장 큰 아쉬움으로 남았습니다. 구현한 결과물이 실제 환경에		

서 동작하는 것까지 경험하셨다면 더욱 의미 깊은 활동이 되셨을 것이라 많이 아쉬웠던 것 같습니다. 다음 학기에도 설계 스테디를 진행하게 된다면 처음부터 범위를 조금 더 현실적으로 조정하거나 사전 준비를 더욱 철저히 하여, 참가자분들이 기획과 설계, 구현 뿐만 아니라 배포와 실제 사용까지 전 과정을 경험하실 수 있도록 하고 싶습니다. 이번 경험을 바탕으로 앞으로는 참가자분들에게 더욱 체계적이고 완성도 높은 학습 경험을 제공할 수 있도록 노력하겠습니다.

참여자(임**) : '백엔드 설계 및 구현을 해보자!' 설계 스테디를 한 학기 동안 함께 하면서 많은 것들을 배울 수 있었습니다. HTTP API, RESTful, 데이터베이스 테이블, 구현까지 공부하였고, 버전 관리 시스템인 git과 github를 사용해서 협업해 보는 경험도 하였습니다. 한 학기 동안 주1회씩 꾸준히 스테디를 진행하면서 힘든 시간도 있었지만 좋은 경험이 되었다고 생각합니다. 시를 활용하여 코드 작성을 많이 하는 요즘 시대에 매우 적합한 방식의 스테디 과정이라고 생각합니다.

참여자(김**) : 백엔드의 개념부터 백엔드 설계 및 구현의 전반에 대한 경험을 할 수 있었다. 비록 컴퓨터나 컴퓨터 언어를 잘 알지 못해서 따라가는 데 어려움이 있었으나, 이러한 경험 자체가 백엔드와 백엔드 개발을 이해하는데 큰 도움이 되었다. 프로그램 개발자들의 개발 과정을 약식으로나마 체험하여 관련 직무에 대한 경험을 할 수 있는 좋은 기회였다.

활동사진
(3매 이상)





전체

새로 만들기

김건하

Aa 기능	담당자	Method	Path	복잡도	...
[운영] 가입신청서 목록 조회	김건하	GET	/Application-forms	상	
[운영] 가입신청서 단일 조회	김건하	GET	/application-forms/:ApplicationFormId	하	
[운영] 가입신청서 항목 목록 조회	김건하	GET	/manager/application-questions	하	
[운영] 회원 등록 승인 처리	김건하	PATCH	/manager/UserRegistrationRequests/:id	하	
[운영] 회원 등록 삭제 처리	김건하	DELETE	/manager/UserRegistrationRequests/:id	하	

+ 새 페이지

김현우

Aa 기능	담당자	Method	Path	복잡도	...
[유저] 가입신청서 초안 생성 & 있으면 조회	김현우	POST	/application-forms	중	
[유저] 가입신청서 임시저장	김현우	PUT	/application-forms/:applicationFormId	중	
[운영] 담당자 운영진 배정	김현우	PUT	/application-forms/:applicationFormId/assignee	하	
[유저] 가입신청서 제출	김현우	POST	/application-forms/:applicationFormId/submit	중	
[운영] 가입신청서 항목 수정	김현우	PUT	/application-questions	중	
[유저] 가입신청서 항목 목록 조회	김현우	GET	/application-questions	하	
[운영] 가입신청서 항목 생성	김현우	POST	/application-questions	하	

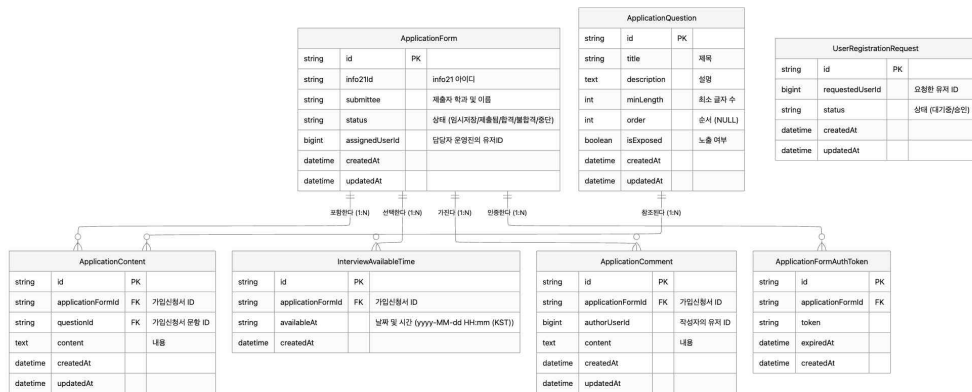
+ 새 페이지

임준혁

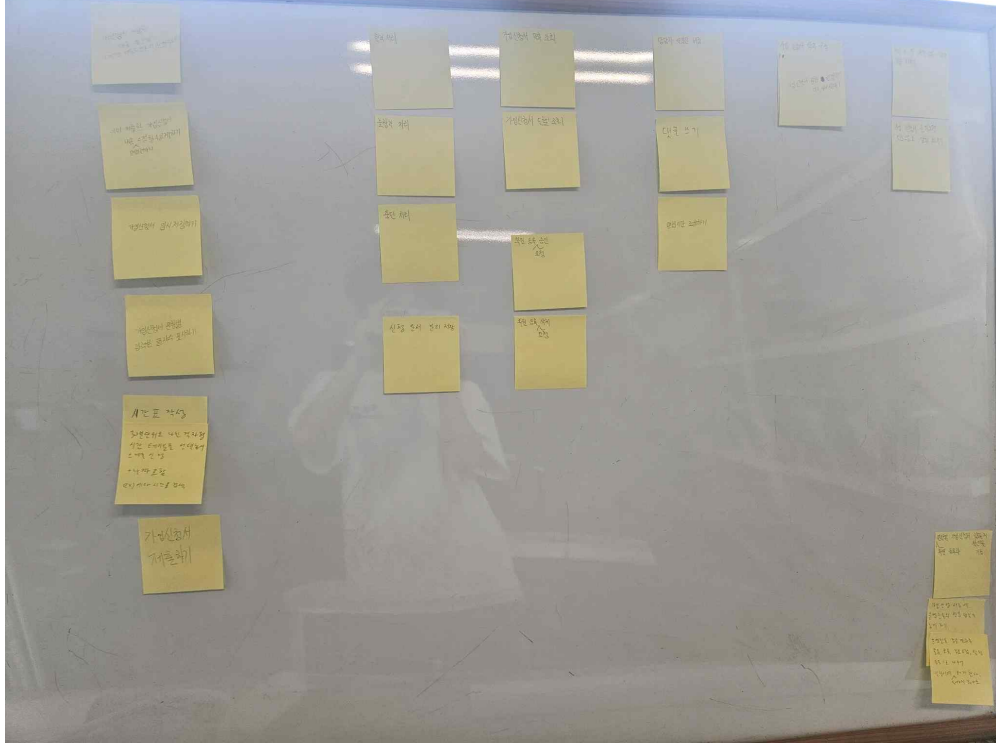
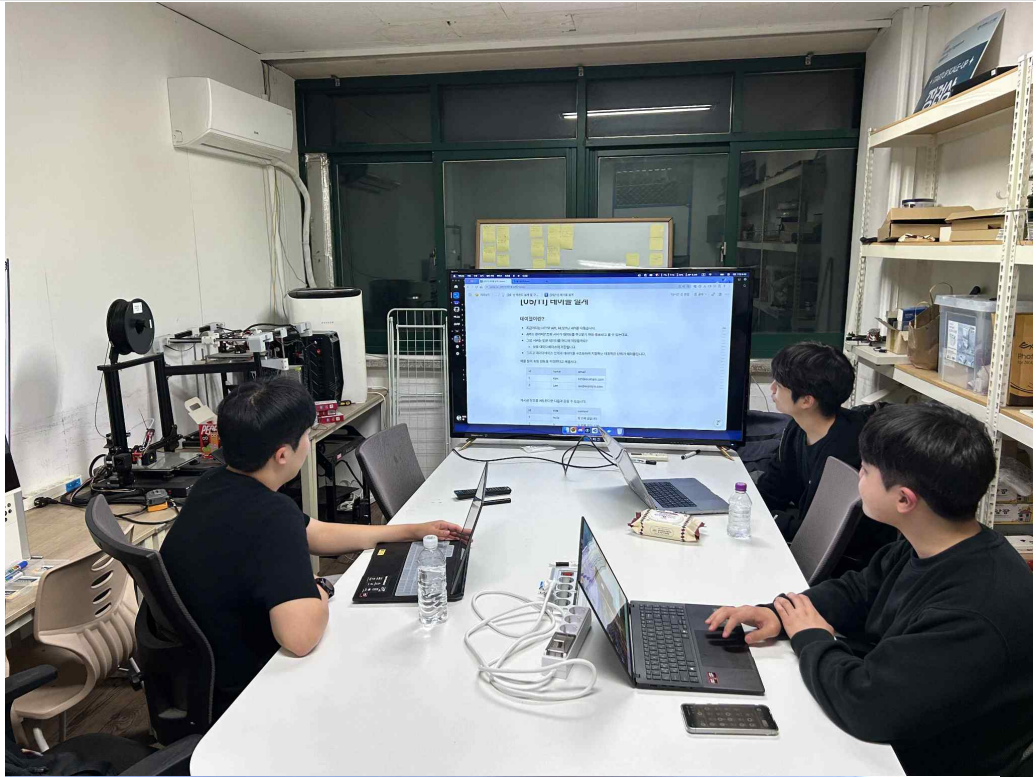
Aa 기능	담당자	Method	Path	복잡도	...
[유저] 가입신청서...	임준혁	POST	/application-forms	중	

Pt 2. 테이블 설계

- 앞서 정리한 것을 기반으로 테이블을 작성합니다.
- raw



Pt 3. API 설계



동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생: 차유나

차유나

동아리 활동보고서

활 동 명	백엔드 스터디		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2026.03.26.~2026.07.15	비고	
활동목적	1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) “쿠러그”는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다. 2. 그룹에 관한 세부 회칙 제2조(그룹) 제1항 ‘그룹’은 동아리의 성격에 맞는 활동을 하는 1인 이상의 모임으로, 웹에 등록되어 있어야 한다. 3. NodeJS 학습 및 Express 구현을 통한 백엔드 개발 관련 지식 함양		
활동내용 및 소감	활동장소: 학생회관 405호 활동내용: Node.js를 스터디 하기로 결정을 한 뒤 『Node.js 백엔드 개발자 되기』 교재를 공부하기로 결정했다. 주마다 공부할 분량을 정한 뒤 매주 수요일 오프라인으로 쿠러그 동방인 학생회관 405호에 모여서 스터디를 진행했다. 스터디 방식은 한 명씩 강의식으로 해당 분량에 대해 발표를 했고 그 후에 나머지 인원들도 각자 공부한 내용에 대해 간단히 정리를 했다. 스터디는 총 6주 동안 진행을 하고 그 후엔 공부한 내용을 바탕으로 프로젝트를 진행했다. 활동소감: 강민성 : 진입장벽이 높은 백엔드 학습이었지만 같은 관심사를 가진 학우들과 함께 스터디를 진행하여 원활하게 학습할 수 있었습니다. 스터디원들의 활발한 소통과 스터디장의 깔끔한 진행을 통해 학습 참여를 적극적으로 이끌어냈고, 어려운 프로젝트도 완수해 내는 값진 경험을 얻었습니다. 변경호 : 좋은 선배님들과 함께해서 모르는 부분도 편하게 물어볼 수 있었고, 덕분에 끝까지 재미있게 참여할 수 있었습니다. 익스프레스를 공부하면서 서버가 어떻게 동작하는지 등 백엔드 지식을 많이 쌓을 수 있었고, 특히 깃과 깃헙을 실제로 많이 써보면서 커밋, 브랜치, 협업 과정을 직접 경험한 것이 가장 큰 수확이었습니다.		

오가연 : 처음 접하는 백엔드라 생경했지만 팀원들과 함께 학습해 좀 더 쉽고 재밌게 공부할 수 있었다. 처음 쿠러그에서 활동하느라 미숙한 점도 많았지만 나 혼자였다면 끝내지 못했을 공부를 잘 마무리 한 것 같다. 다음에도 이런 기회가 온다면 더 성실하게 임하고 싶다.

정서현 : Node.js 책을 스터디하며 Express를 활용한 서버 구조와 라우팅, API 동작 방식을 익힐 수 있었다. 프로젝트에서는 배운 내용을 바탕으로 기능을 구현하고 오류를 해결하는 과정을 반복하면서 이론을 실제로 적용하는 경험을 할 수 있었다. 처음에는 낯설고 어려웠지만, 직접 코드를 작성하며 Node.js의 동작 원리를 이해하게 되었고 백엔드 개발에 대한 흥미도 더욱 커졌다.

박시우 : node.js 스터디를 통해서 이전과 다른 백엔드 구조의 프레임워크를 공부해서 뜻깊었다. 프로젝트를 진행하면서도 express를 통해 구현을 해서 백엔드를 밑바닥부터 처음부터 구현하니 백엔드에 대한 이해가 한층 깊어졌다.

활동사진
(3매 이상)





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 차유나

차유나

동아리 활동보고서

활 동 명	쿠러그 실무형 프로젝트		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2026.03.27.~2026.07.13	비고	
활동목적	1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) “쿠러그”는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다. 2. 그룹에 관한 세부 회칙 제2조(그룹) 제1항 ‘그룹’은 동아리의 성격에 맞는 활동을 하는 1인 이상의 모임으로, 웹에 등록되어 있어야 한다. 3. 기존 쿠러그 통합 운영 사이트(Sight)를 분석하고, 실제 동아리 운영 과정에서 발생하는 일정 관리, 출석 관리, 활동 기록 관리 등의 비효율적인 업무를 개선하기 위한 기능 고도화 프로젝트를 수행하였다. 운영진의 요구사항을 수집·분석하여 기존 시스템과 자연스럽게 연동되는 기능을 설계하고 구현함으로써 동아리 운영 효율 향상을 목표로 하였다.		
활동내용 및 소감	기존 쿠러그 통합 운영 사이트(Sight)의 사용자 경험과 운영 효율을 개선하기 위해 프론트엔드와 백엔드 기능을 함께 개발하였다. 기존 시스템의 구조를 유지하면서 일정 관리, 출석 관리, 동아리방 이용 기능을 직관적으로 사용할 수 있도록 새로운 화면과 기능을 설계·구현하였다. 먼저 일정 관리 페이지에서는 캘린더를 통해 등록된 일정을 한눈에 확인할 수 있도록 구현하였으며, 일정의 종류와 동아리방에 따라 원하는 일정만 조회할 수 있는 필터 기능을 추가하였다. 또한 일정 등록 및 수정 기능을 제공하여 운영진이 일정을 효율적으로 관리할 수 있도록 개선하였다. 출석 관리 페이지에서는 현재 진행 중인 출석 일정을 확인하고, 해당 일정의 출석 코드와 QR 정보를 관리할 수 있도록 구현하였다. 운영진은 일정별 출석 현황을 조회할 수 있으며, 필요한 경우 특정 회원을 선택하여 수동으로 출석을 추가하거나 제외할 수 있도록 기능을 개발하였다. 또한 연도별 출석 기록과 참여 인원을 조회할 수 있는 관리 기능도 함께 구현하였다. 일반 회원을 위한 출석 페이지에서는 진행 중인 출석이 있는 경우에만 출석 입력 화면이 표시되도록 하였으며, 출석 코드를 입력하면 서버를 통해 인증을 수행하고 결과를 즉시 확인할 수 있도록 구현하였다. 마지막으로 동아리방 도어락 페이지에서는 학번 인증을 통해 출입 권한을 확인하고 도어락을 제어할 수 있도록 구현하였다. 도어락 화면에는 현재 예약된 일정과 다음 예약 일정을 함께 표시하여 회원들이 동아리방 이용 현황을 쉽게 확인할 수 있도록 하였으며, 이를 통해 출입 관리와 시설 이용의 편의성을 높였다. 백엔드에서는 이러한 기능들이 기존 회원 관리 및 권한 체계와 연동될 수 있도록 REST API를 설계·구현하였으며, 일정 관리, 출석 관리, 도어락 연동 등을 포함한 총20개의 API		

를 개발하였다. 또한GitHub를 활용한 협업과 기능별 테스트를 통해 안정성과 데이터 무결성을 검증하며 프로젝트를 진행하였다.

소감

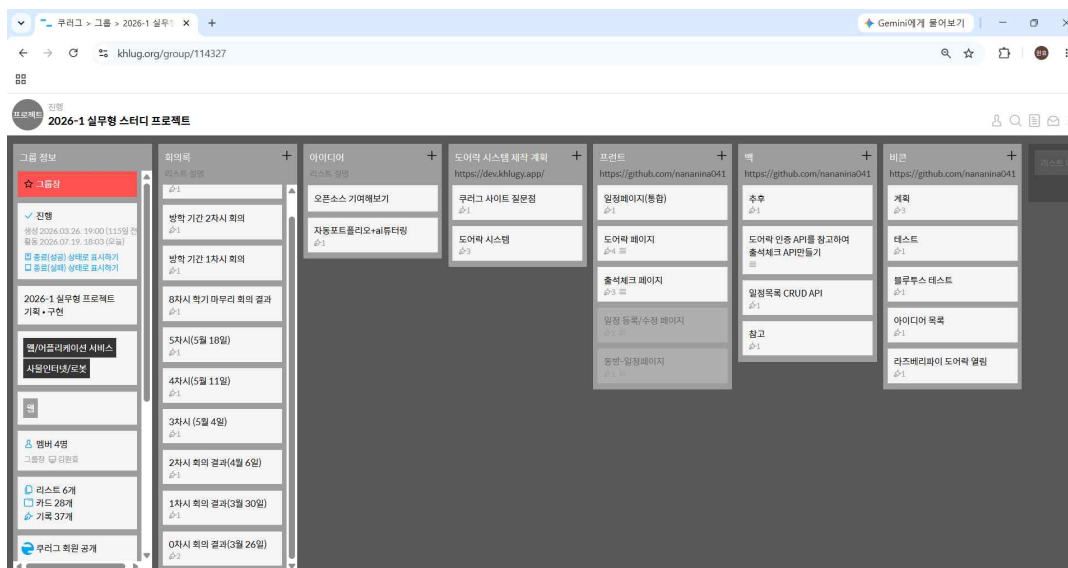
구** : 라즈베리파이 데몬은 유지보수성을 최우선으로 고려하며 개발/문서화하여 이후에는 이번처럼 밑바닥부터 개발할 필요없이 기능을 추가/변경할 수 있도록 했다.
개발 서버 인프라를 구축하여 빠르게 결과물을 확인하고 디버깅할 수 있었다.
프론트엔드의 경우 초반에 더 꼼꼼히 소통하고 설계하였다면 후반에 여러 기능 추가 및 변경으로 인한 지연을 피할 수 있었을 것이다.
이번 활동으로 팀으로 개발할 때 어떤 협업 스킬이 필요한지 교훈과 경험을 얻었다.

김** : 그동안 동아리에서 여러 활동을 진행하고 겪었었지만, 이렇게 제대로 팀을 구성해 보고 무언가에 대해 고민하면서 일상생활 속 불편함을 해결하기 위해 개발을 해왔던 것을 동아리 내에서도 해볼 수 있어서 의미 있었다. 혼자서 불편함을 해결하기 위해 간단하게 프로그램을 만들어본 적은 몇 번 있었지만, 팀을 구성해서 같이 의미 있는 프로그램을 만들어본다는 것이 혼자서 하는 것보다 어려웠지만 실무를 하는 것처럼 협업을 체험해볼 수 있어서 좋은 경험이었다.

박** : 내가 처음부터 구현하는 게 아니라 기존에 있던 시스템에 맞춰서 기능을 추가하는 게 뜻깊은 활동이었다. 단순히 웹사이트에 대한 개발뿐만 아니라 도어락의 라즈베리파이랑 연동을 해서 임베디드 시스템이랑 연동을 하는 활동은 처음이라 신기했다.

전** : fork/origin 레파지토리를 동시에 작업하다 보니 여러 브랜치를 정렬하면서 추적하는 경험을 얻을 수 있었다. 개인 프로젝트에서는 기획부터 설계 구현을 전부 혼자 처리하니 병목이 없었지만, 타인이 설계한 부분을 넘겨받아 구현 및 검증하는 과정에서 모호한 부분과 이해 불일치가 많이 발생했고 이를 다루는 경험도 도움이 되었다.

활동사진
(3매 이상)



일정

저장하기

제약

일정 제목

카테고리

동아리

날짜

2026-07-20

시각

09:00

종료

10:00

장소

405호

정원

60

출석 체크

출석 체크란

등록

취소

2026년 7월

일

월

화

수

목

금

토

28

29

30

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

카테고리

동아리

종학

행사

외부

그림상동

방문자

운영

기타

장소 할당

407-408호

406호

405호

402-403-404호

410호

주간 일정

7/19 - 7/25

일 19

월 20

화 21

수 22

목 23

금 24

토 25

출석 관리

현재 출석체크

현재 일련 출석체크가 없습니다.

수동 출석체크

연월

2026년

7월

일정

일정 없음

회원

회원을 선택하세요

출석 체크

출석 내역

2026년

외부	7월 20일 (화) 오후 05:00 - 오후 07:00	▼
방문	7월 24일 (토) 오후 03:00 - 오후 03:00	2명 ▼
그림상동	7월 22일 (목) 오후 02:00 - 오후 03:00	▼
방문	7월 22일 (목) 오후 01:00 - 오후 03:30	▼

동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

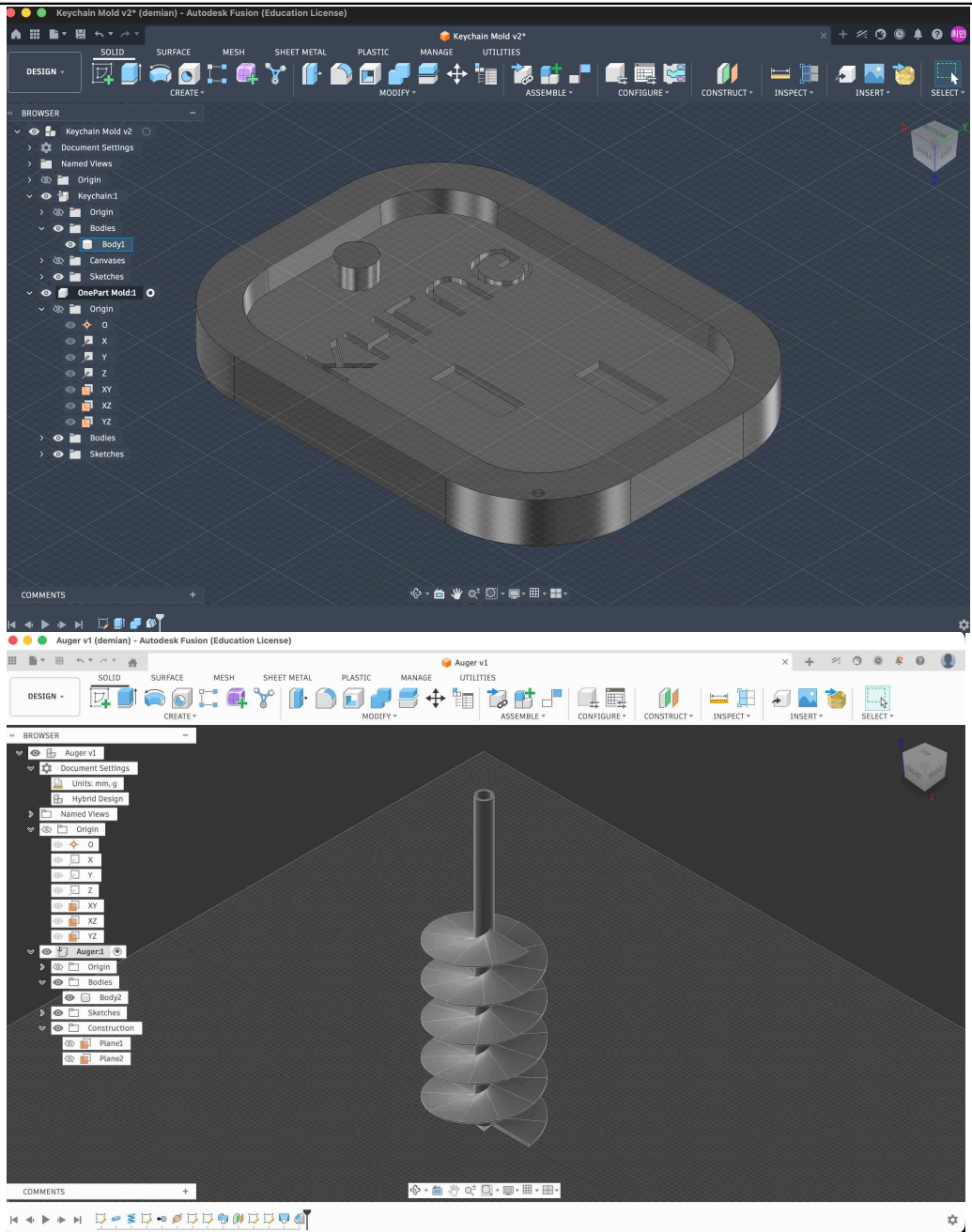
대표학생: 차유나

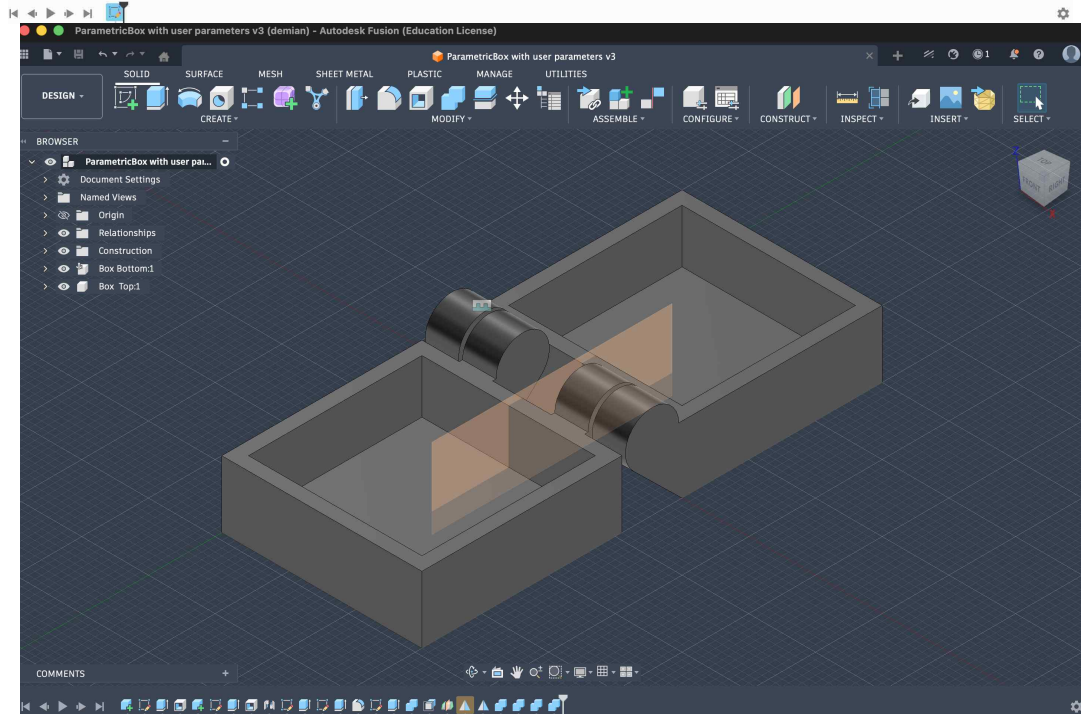
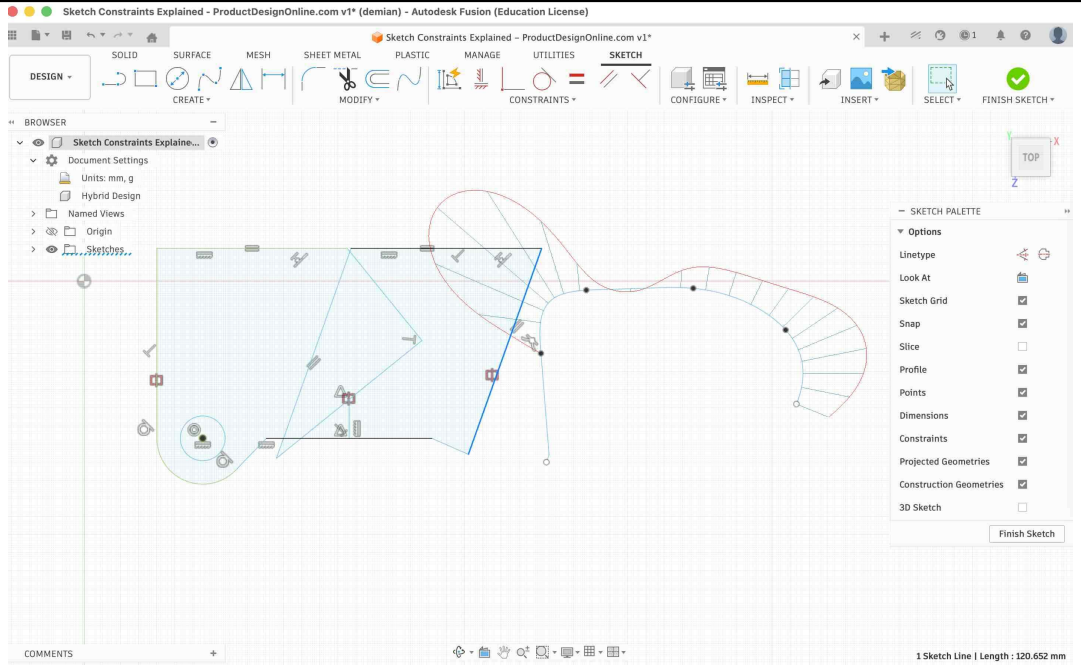
차유나

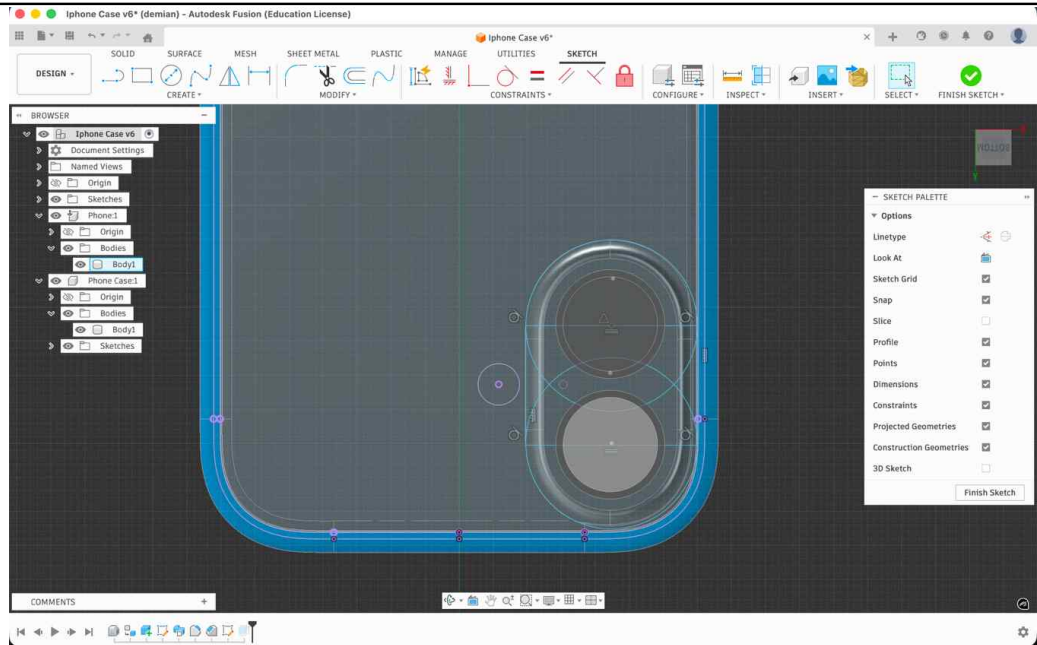
동아리 활동보고서

활 동 명	Autodesk Fusion 스터디		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2026.03.03~2026.06.27	비고	
활동목적	1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) "쿠러그"는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다. 2. 그룹에 관한 세부 회칙 제2조(그룹) 제1항 '그룹'은 동아리의 성격에 맞는 활동을 하는 1인 이상의 모임으로, 웹에 등록되어 있어야 한다. 3. 한 학기 동안 Autodesk Fusion 30강 강좌를 모두 배워 회로 디자인 능력 익히기		
활동내용 및 소감	활동 목표: 한 학기 동안 Autodesk Fusion 30강 강좌 모두 배우기 활동 장소: 학생회관410호 활동 내용: 아두이노 등으로 간단한 로봇 팔부터 시작해서 드론까지 만들기 위해서는 프로그램이나 회로 디자인이 매우 중요하다. 그러나 회로나 마이크로 프로세서를 붙일 수 있는 물리적인 케이스나 뼈대가 없으면 사용할 수 있는 프로젝트를 만들기가 힘들다. 따라서 Autodesk Fusion을 이용한 3D 프린팅을 배우는 것이 이 활동의 목표이다. 목표를 달성하면 아두이노 등으로 만든 회로를 감싸는 깔끔한 물리적인 유저 인터페이스를 만들 수 있는 능력을 갖출 수 있게 될 것이다. 차시별 진행 내용: 1일차: 기본적인UI 와 최근 업데이트된 변화들에 대해 살펴봄. 2일차: 레고 블럭을 모델링했다. Extrude, 2D Sketch 등을 사용하는 법을 배웠다. 3일차: 레퍼런스 이미지를 삽입하고 트레이싱을 통해 유리병을 만드는 예제를 배웠다. 4일차: sweep 기능을 활용해 종이클립을 만들어 봤다. 5일차: Loft 기능을 활용해서 원기둥 대칭이 아닌 모양의 병을 만들어 봤다. 6일차: extrude taper 를 통해 직육면체가 아닌 경사진 면을 가진 직육면체를 만드는 법을 배웠다. 7일차: 너트를 만들었다. 삼각형을 그리고 리볼브를 통해 모서리들을 깎는 방법을 배웠다. 8일차: 자전거 핸들을 모델링 하였다. Emboss 통해 스케치에 만든 글자들을 핸들 표면에 만드는 법을 배웠고, 먼저 돌기들과 같은new body 를rectangular pattern 으로 만든 뒤에 수정할거 수정하고(양 끝은 돌기 원으로 연결) 다시 한개의body로 합치는 방법을 배웠다. 9일차: 도어스탑을 모델링 하였다. 10일차: 진구를 모델링하였다. 11일차: 폰케이스를 모델링-1 12일차: 어제 문제 때문에 시간을 너무 많이 보냈으므로 오늘은 쉰다. 13일차: 고생 끝에 아이폰 케이스의 카메라 컷아웃 부분을 모델링하는 방법을 찾아		

	냈다. 기존에 아이폰 모델의 선을 오프셋 하면 매끄럽지 않고 중간중간 끊어지고 미분 불가능한 선 부분들이 카메라 주변에 있어 오프셋에 애러가 발생하였다. 14일차: 며칠이 걸렸지만 드디어 핸드폰 케이스를 완료했다. 15일차: 서페이스 모델링과 섹션 분석을 배웠다. 16일차: auger 를 모델링하였다. 17일차: 복습 겸 필요한 것을 만들어 보기 위해 선 정리 도구 몇개를 모델링 해봤다. 18일차: 새로운 모델을 만들지 않고fusion 의component 모델링의 이점과 필요성/중요성에 대해 배웠다. 19일차: 스크류드라이버를 모델링 하면서 컴포넌트 사용에 대해 익숙해졌다. 20일차: parametric modeling 의 편리성을 잘 이용하기 위해 몇가지 기억할 사항들에 대해 알아보았다. 21일차: design intent 에 대해서 알아보며parametric timeline 을 최대한으로 활용하기 위한 방법을 배웠다. 22일차: 다양한constraint들에 대해 배웠다. 23일차: mesh,stl를fusion 360의solid 로 임포팅하는 방법을 배웠다. 24일차: parameters 와 joint 에 대해서 알아보았다. 25일차: 어제에 이어서 상자에 경첩을 추가하였다. 26일차: 키링 거꾸집을 만들면서 쿠러그 테마로 커스텀하였다 27일차: 체스 말들을 위한 거꾸집을 만들었다. 28일차: joint 에 대해서 더 배웠다. 29일차: 두께를 지닌 얇은 판을 가지고 모델링하기 편한fusion 의sheet metal 모드에 대해 공부하였다. 30일차: surface modeling 기초를 배웠다. 31일차: mesh 파일을 다운받아 프린트하기 전에 약간 수정을 가하고 싶을 때 메시를 바디로 바꾸지 않고 편리하게 수정할 수 있는 방법에 대해 배웠다. 32일차: T-spline 라고도 불리는form modeling 에 대해서 배웠다. 33일차: 모델을 렌더링을 하여 모델을 실제 사진처럼 보이게 하는 방법을 배웠다. 34일차: 마지막 강좌가 모델 애니메이션에 관한 것인데, 솔직히 렌더링하고 어딘가 보여주는 것보다 개인적으로 모델링하는 일이 대부분일것 같아 건너뛰기로 했다. 활동 의의: 비록 모델링 소프트웨어 사용법으로 끝나지 않는다. 물리적인 디자인을 위해서는 많은 경험이나 지식이 필요하기 때문이다. 계속해서 따라 만들어 보거나 여러가지 모델링 팁들을 찾아보며 실력을 계속 갈고 닦아야 겠다는 생각이 들었다.
활동사진 (3매 이상)	







동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가'활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 차유나

(차유)나