











동아리 활동보고서

활동명	25-1 ESPers 미니언 프로젝트		
동아리 분과	체육분과	동아리명	ESPers
활동시간	2025.03.17.(월) - 2025.04.06.(일)	비고	공식 인스타그램 게시물 미니언 프로젝트 소개 (1) 미니언 프로젝트 소개 (2)
활동목적	1. 신규 회원의 원활한 적응을 지원 2. 활동의 다양성을 증가하기 위한 정규 프로젝트 기획		
활동내용 및 소감	<ul style="list-style-type: none"> • 장소 : 온오프라인 / 각 모임별 자율 활동 • 활동 내용 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 본 프로젝트는 매 학기 유입되는 신입 회원 분들이 기존 회원분들과 함께 어울려 빠르게 적응할 수 있도록 돕는 프로젝트로, 온오프라인을 아울러 회원분들과의 적응을 돕습니다. ▪ 이에 개개인의 선호도에 따라 플레이 게임, 거주지, 학과, 캠퍼스 위치 등 친목을 위해 어울릴 수 있을 요소를 고려하여 최대 10명의 팀 (기존 회원 2-3명+ 신규 회원 5-7명)을 구성하여 총 7개 팀이 한 달간의 활동을 진행하였습니다. ▪ 기존 회원은 '슈퍼 미니언'으로서 신규 회원들이 동아리원과 어울릴 수 있게 지도하며, 신규 회원은 '일반 미니언'으로서 동아리 회원분들과 내전, 오프라인 모임 등에 자유롭게 참가하며 친밀도를 높였습니다. ▪ 참가 팀은 활동 보고서를 작성하여 팀 별 진행 활동을 공유하며, 최종 보고서 작성을 통해 활동 소감 및 피드백을 수합하여 더욱 나은 행사 기획에 반영합니다. • 소감 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 신규 회원 유입 당시, 많은 콘텐츠가 한 번에 몰리다 보니 회원분들의 피로감을 증대하여 콘텐츠에 대한 즐거움이 줄어들었게 되어 아쉬움이 남습니다. ▪ 이에 콘텐츠를 즐기고 팀원들과 충분히 소통할 수 있는 자원적 여유를 제공할 수 있도록 배치에 더욱 신경을 쓸 예정입니다. 		
활동사진 (3매 이상)			

최종 활동 보고서

2) 고정활동 - 오프라인 게임 모임
- 3/21 임시준, 이유민, 김나경, 송지현, 한병희 - 보드게임 카페 방문















영동 리트비전

결재내역

0328 오프라인 PC방모임 진행했습니다.

3/21 상시활동(1)
-밥약 이후 카페 방문

김재용, 신성민, 이서연, 이재원, 임석동, 장세훈

김재용, 신성민, 이서연, 임석동, 장세훈





Espers 25-1 미니언 프로젝트 주차별 보고_출마홍시

02 상시 활동 보고서

출마홍시
미니언 프로젝트 상시 활동 보고

- 진행일자: 2025.03.27.
- 참여 인원: 총 9명
 - 슈퍼미니언: 남두환, 신다원, 김서연
 - 일반미니언: 김지우, 박지은, 서은, 오재은, 이장로, 정다혜

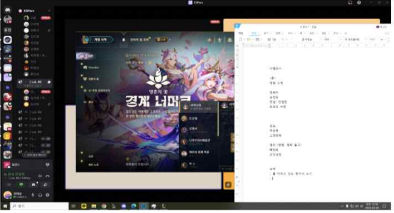
출마홍시의 모든 미니언들이 함께 모인 것! 크치커피에서 맛있는 치킨과 면요리를 먹고 노래방에서 신나게 놀아왔습니다! 출마홍시의 모든 미니언들은 노래 고수라는 소문이 🤗

2025.03.27 크치커피 & 스위트 노래방

동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.
※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 박원영 (인)

활동명	멘토.멘티 프로젝트(LoL, OW2, VAL)																						
동아리 분과	체육분과	동아리명	ESPers																				
활동시간	2025.04.27.(토) - 2025.05.25.(일)	비고	-																				
활동목적	1. 회원 간 실력의 편차 상관없이 교류를 이뤄낼 기회 제공 2. 게임 실력 향상을 위한 스터디 진행																						
활동내용 및 소감	<ul style="list-style-type: none"> • 장소 : 온라인 위주 • 활동 내용 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 동아리 내 주요 게임인 <League Of Legend>, <Valorant>, <Overwatch2>의 숙련자인 '멘티'와 뉴비인 '멘티'가 조를 이뤄서 게임을 가르치고 배우는 활동으로, 게임 플레이에 대한 피드백을 받으며 실력을 향상할 수 있는 프로그램입니다. ▪ 게임별 주차를 고정하여 활동을 진행해 많은 회원분이 다양한 게임을 즐길 수 있게 시간적 여유를 제공할 예정이며, 오프라인 교류도 함께 활용하여 활성화할 예정입니다. • 소감 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 동아리의 특성상, 게임을 함께 즐기는 활동이 많은 상황이기에 더욱 쉽게 어울릴 수 있는 기회를 제공할 수 있었습니다. ▪ 또한, 새로운 게임에 입문할 수 있는 프로그램을 제공하여 회원들의 게임 폭을 넓히고 제2차 콘텐츠를 생성하여 홍보를 진행하였습니다. 																						
활동사진 (3매 이상)	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="276 1220 758 1854" style="width: 48%;"> <p>[LoL]</p> <p>미션 1. 디스코드 활동 : 디스코드 스크린샷 (1회당 2점, 최대 20점) 증명방법 : 디스코드 스크린샷</p> <p>활동 증명 자료를 날라와 함께 첨부해주세요. Ex) 2025.05.08</p>  <p><멘토멘티 내용></p> <ul style="list-style-type: none"> - 롤 마우스 감도 찾기 - 패시브 및 스킬 설명과 콤보 - 상황별 룰 - 상황별 탠트리 - 챔피언 상대법 <p>-> 연습모드에서 기본적인 설명과 전체적인 과정이 진행되었음 -> 충분한 연습과정을 후 1대1을 통해 실전 감각도 기움</p> <p>속제</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 자신만의 롤 마우스 감도 찾아오기 2. 오늘 내을 복습과 연습 </div> <div data-bbox="786 1261 1268 1854" style="width: 48%;"> <p style="text-align: center;">멘토멘티 활동 보고서</p> <p>활동 날짜를 써주세요. ex) 2025.05.08 활동 내용을 써주세요. ex) 디스코드에서 멘티(이름)의 리플레이를 보며 피드백하였다. 소환사의 협곡 듀오 랭크를 플레이했다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 롤 마우스 감도 찾기 Aimbooster challenge V2를 통해 자신의 롤 마우스 감도를 찾기. -> 2025.05.10.까지 속제 2. 패시브 및 스킬 설명과 콤보 <ul style="list-style-type: none"> - 기본 명칭 습관화 - 스팀 콤보 eqe / qeeq - r 활용 초급 콤보 - qwer 연타하기 등 3. 상황별 룰 <ul style="list-style-type: none"> - 추론 : 정밀 고정 - 서브 룰 (1) 보편적 상황 - 서브 룰 (2) 정밀 + 집화 / 소부보기 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>메인 룰</th> <th>정밀</th> <th>서브 룰 (1) 정밀</th> <th>서브 룰 (2) 정밀</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>장목자</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>주근깨</td> <td>비스킷 배달</td> <td></td> <td>배 방해</td> </tr> <tr> <td>진실: 민첩함</td> <td>우주적 통찰력</td> <td></td> <td>괴물 성장</td> </tr> <tr> <td>최후의 저항</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> 4. 상황별 탠트리 <ul style="list-style-type: none"> - 시작 탠 - 신랄 신랄 기준 - 하위 탠 구매 요령 - 1, 2코어 (올왕, 선제 고정) - 3코어 이후 (마하, 열심, 란두인, 가렌 등) 5. 챔피언 상대법 <ul style="list-style-type: none"> - 일반, 자유랭, 솔랭 상관없이 2게임 속제 (추후 피드백) 6. 아레나의 연습 돌림 <ul style="list-style-type: none"> - 넥서스 및 연습봇들과 미니언들을 통한 연습환경 조성 방법 알려주기 </div> </div>			메인 룰	정밀	서브 룰 (1) 정밀	서브 룰 (2) 정밀	장목자				주근깨	비스킷 배달		배 방해	진실: 민첩함	우주적 통찰력		괴물 성장	최후의 저항			
메인 룰	정밀	서브 룰 (1) 정밀	서브 룰 (2) 정밀																				
장목자																							
주근깨	비스킷 배달		배 방해																				
진실: 민첩함	우주적 통찰력		괴물 성장																				
최후의 저항																							

[OW2]

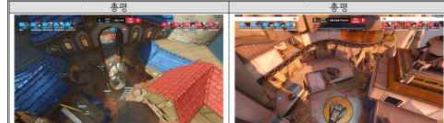
5. 16 - 2회차 (구재운)



디스크드 활동

대부분 저터어 유저의 고민인 불을 대처하는 방법에 대한 궁금증을 가짐.

불의 경우 cc기에 취약, 불의 목적은 분당 및 팀의 시선 분산 -> 체력이 갈리면 빠져야 함. 따라서 몸이 불 쪽으로 쏠리지 않는 선에서 최대한 강하게 치는 편이 좋다는 것을 알려줌, 대처하기 쉬운 영웅으로는 캐서디가 있다는 것을 알려줌.



조합 분석으로 케임을 시작해야 함. 우리 팀은 돌미 상대는 해저드 > 돌 다 서포의 첫 라인을 풀어야겠다는 것, 우리 팀의 케리, 일의 상대는 아타, 주노 -> 주노 영이 빠져면 산 대 일리친은 처내거나 박살 필이 없음. 즉, 팀 빠져면 돌미, 케리와 함께 아타주노를 풀어야함. 불에 대한 경험이 부족해서 생기는 죽음이 있음. 해당 많은 수비에서 2층 자리를 완전히 먹고 시작하는 팀으로, 시작 후 화물을 미는 것 보다는 당황 앞 2층을 어느정도 일러해야 철리진이 앞으로 나오면서 팀 유저들이 생기는 팀업, 이 팀에서 2층을 자유롭게 이동할 수 있는 기동성 좋은 점지가 어떤 것을 해야 하는지 고민해보고 진행 하면 좋음.

-2) 팀의 피드백

피드백이 코드	6ZY2ND	피드백이 코드	RO9FY7
플레이 영웅	아타	플레이 영웅	아타, 바디스트
문제점	- 포지션 잡는 것이 어려워	문제점	- 아타 : 불민을 너무 많이 드 출시케 마타를 이용한 조합의 중심이 되는 문이 먼저 잡히는 것들이 있음 - 바티 : 팀-딜 스왑이 잘 안되어서 팀형 피관리가 잘 안되는 상황이 발생 - 바티 : 스왑 준비가 있음
해결방안	- 아군 케어필리를 보고, 내가 누구를 중심으로 케어할 것인지 생각하고 그것이 가능한 포지션을 잡기	해결방안	- 아타 : 아타는 기동성이 매우 안좋기에 생존력이 안좋은 영웅임. 그렇기에 상대 조합에 따라 어느 포지션이 가장 중요한 2층 자리를 최대한

[VAL]



스크린샷

피드백: 일단 5 인큐 관련 피드백 인게임에서 [소바가 해야할 역할과 스킬 분배](#) 애임을 들어야 할과과 상화파다능력 알려주지



피드백: 훈련본 하나당 한발씩 침착히 쓰기

동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

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

대표학생 : 박원영 (인)

활동명	25-1 상반기 MT			
동아리 분과	체육분과	동아리명	ESPer	
활동시간	2025.05.10.(토) - 2025.05.11.(일)		비고	-

활동목적

1. 회원 간의 화합을 도모하기 위한 행사
2. 오프라인 활동과의 융합을 이뤄낼 수 있는 활동의 일환

활동내용 및 소감

- **장소** : 대성리 화수목펜션
- **활동 내용**
 - 동아리 회원 간의 친목을 도모하기 위한 오프라인 MT를 기획하여 총 40명의 회원과 함께 활동을 진행하였습니다.
 - 1박 2일의 기간을 이용하여 신규 회원분과 기존 회원분들이 화합할 수 있도록 지원하였으며, 레크레이션을 통해 회원분들을 더욱 잘 알아 갈 수 있도록 하였습니다.
- **소감**
 - 회원분들과 오프라인에서 함께하며 온라인보다 더욱 자유로운 활동을 진행하고, 지원받은 금액을 활용해 기념품을 제작하는 등 활동의 다양성을 올릴 수 있었습니다.



활동사진 (3매 이상)





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

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

대표학생 : 박원영 (인)

활동명	이달의 게임 프로젝트		
동아리 분과	체육분과	동아리명	ESPers
활동시간	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2025.05.04.(일) ▪ 2025.06.28.(토) ▪ 2025.07.04.(금) - 2025.07.27.(일) 	비고	-
활동목적	1. 다양한 게임을 함께 누릴 수 있도록 하여 동아리 차원에서의 게임 스펙트럼 확장 2. 마이너 게임 선호 회원과의 교류 기회 증대		
활동내용 및 소감	<ul style="list-style-type: none"> • 장소 : 온라인 • 활동 내용 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2025.05.04.(일) : 마인크래프트 - 신들의 전쟁 : 마인크래프트를 이용한 신규 모드 '신들의 전쟁'을 활용하여 영상으로만 보던 콘텐츠를 회원들이 직접 즐길 수 있도록 구성하며 함께 즐길 수 있었습니다. ▪ 2025.06.28.(토) : <OverCooked 2!> 		

: 스팀 인디게임 오버쿡드를 이용한 온라인 게임 멀티플레이를 진행하였습니다, 추후 플레이 영상을 활용한 후속 영상 콘텐츠를 제작할 예정입니다.

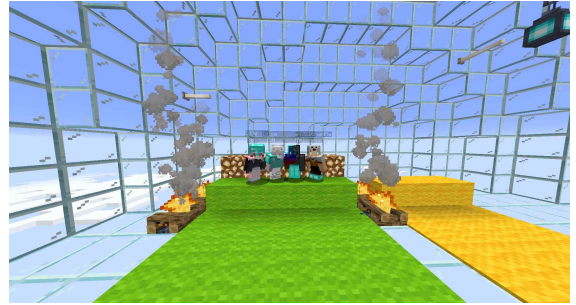
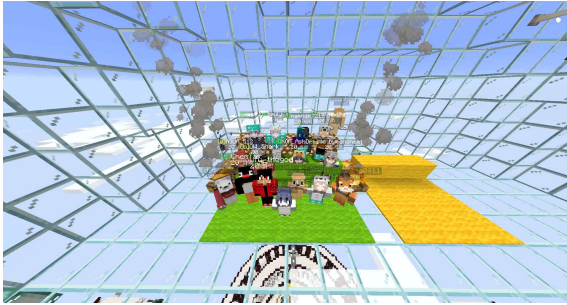
▪ 2025.07.04.(금) - 2025.07.27.(일) : 마인크래프트 - 에순랜드

: 회원들이 직접 만들어낸 서버를 이용해 멀티플레이를 진행하며 한 달간 플레이를 함께 할 수 있도록 구성하였습니다.

• 소감

- 기존에 쉽게 플레이할 수 없었던 게임을 다양한 모드로 즐기고, 후속 콘텐츠로 제작하며 동아리의 다양한 시도를 끌어낼 수 있었습니다.
- 또한, 대규모 온라인 게임뿐만 아니라 마이너 게임을 다 함께 즐기며 다양한 회원분들과 교류할 수 있는 기회를 가질 수 있었습니다.

[마인크래프트 - 신들의 전쟁]

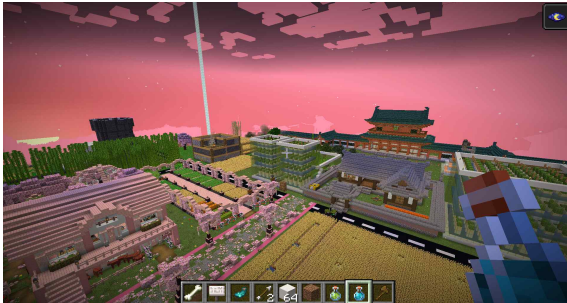


[OverCooked 2!]



활동사진
(3매 이상)

[마인크래프트 - 에순랜드]



동아리 활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

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

대표학생 : 박원영 (인)