

동아리 활동보고서

활동명	2025 KHUITCON Spring		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2025.03.28. 16:00~19:35	비고	
활동목적	<p>1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) "쿠러그"는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다.</p> <p>2. 회비에 관한 세부 회칙 제7조(사용) 나. 운영진이 직접 관여하여 동아리에서 주최·주관 또는 후원하는 IT 관련 행사의 비용</p> <p>3. 쿠러그 장기 계획 '경희대학교 ICT 클러스터의 중심'</p> <p>4. 쿠러그 장기 계획 '다양한 ICT 경험 제공'</p>		
활동내용 및 소감	<p>장소: 전자정보대학관 211-1호</p> <p>KHUITCON은 경희대학교 내의 IT 관련 동아리들(쿠러그, KHUDA, GDG on Campus KHU, ACC, 9roomthonUNIV)이 함께 만든 세미나로 1년에 2차례 진행을 계획한 프로그램입니다. 서로의 기술과 경험을 공유하며, 경희대 내 개발자들과 네트워킹할 수 있는 기회를 제공하기 위해 진행하였습니다.</p> <p>2025년 1학기 '2025 KHUITCON Spring'는 2025년 3월 28일에 개최되었습니다.</p> <p>진행된 세미나 강연은 아래와 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - scaling laws for neural language models(KHUDA) - 모바일 앱 생태계에서 웹 개발자로 살아남기: Webview를 활용한 서비스 개발 여정(GDGoC) - 개발하면서 놓치기 쉬운 기본기들: 클린코드와 테스트 코드(ACC) - 웹파이썬프로그래밍 F 학점이 네이버 출신 55억 글로벌 기술 스타트업의 초기 멤버가 되기까지(쿠러그) <p>마지막으로 참가자 간의 네트워킹 또한 진행하였습니다.</p> <p>KHUITCON은 함께하는 테크, 함께하는 성장을 구호이자 목표로 진행하였으며 더 많은 이들과 교류하고 성장의 기회를 공유하기 위해 동아리 구성원뿐만 아니라 IT에 관심이 있는 경희대학교 학생 전체를 대상으로 세미나를 진행하였습니다. 이는 동아리에서 더 확장된 커뮤니티를 만</p>		

들고 더 큰 인사이트를 얻을 수 있도록 유도할 것이라 기대합니다.

쿠러그는 이러한 연합 세미나에 참가할 수 있다면 최대한 참가 및 개최를 할 계획입니다. 동아리의 구성원들이 더 많은 사람들과 인사이트를 나누며 성장의 가능성이 더 커질 것이라 기대되기 때문입니다. 또한, 현직자와 학생 모두를 강연자로 초대하며 미래에 대한 계획을 세우고 경험을 나누는 커다란 장을 형성할 것이라 기대합니다.

활동사진
(3매 이상)





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

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

대표학생 : 차유나 (인)

동아리 활동보고서

활동명	경희대학교 AI·SW해커톤 「khuthon 2025」 개최		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2025.05.09. 13:00 ~ 2025.05.11. 15:00	비고	
활동목적	<ol style="list-style-type: none"> 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. 회비에 관한 세부 회칙 제7조(사용) 나. 운영진이 직접 관여하여 동아리에서 주최·주관 또는 후원하는 IT 관련 행사의 비용 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	<p>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 SW중심대학사업</p> <p>활동 내용 및 소감은 쿠러그에서 작성한 보도자료 인용으로 대체하겠습니다.</p> <p><input type="checkbox"/> 올해로 10회차를 맞이한 「khuthon 2025」는 '농업의 기술화'를 주제로 인공지능, 사물인터넷, 웹·앱, 실감기술 등을 활용하여 다양한 창의적인 결과물을 도출하였다.</p> <p>○ 주제를 선정한 쿠러그는 '신석기 시대부터 인류의 생존을 책임져 온 농업은 현대에 들어 다양한 기술과 결합하며 새로운 전환점을 맞이하고 있다.'며, '특히 4차 산업혁명 이후 첨단 기술의 급격한 발전은 농업 분야에도 빠르게 스며들어 지속 가능성, 효율성, 그리고 환경 보호라는 더 큰 가치를 포괄하는 변화로 이어지고 있다.'고 주제를 설명했다.</p>		

○ '참여형 농업 펀딩 플랫폼'(콜드플레이, 대상), '내 손 안의 반려 식물'(평균 연령 1 등), '씨앗으로 시작하는 농업 투자 플랫폼'(소원을 말해봐), '마이크로 비료 거래 플랫폼'(팀이름, 이상 최우수상) 등 다양한 창의적인 작품을 개발하고 서로 공유하였다.

□ 45팀 150명이 참가한 이번 해커톤은 SW중심대학사업과 연계하여 경기대·단국대·아주대 등 4개 대학에서 참가하였다.

○ 최진우(일본어학과 19) 참가자는 "비전공자이다보니까 인적 네트워크를 형성하고 협업 경험을 쌓을 기회가 많지 않은 게 가장 고민이었다"며, "단기간에 가장 많은 시행착오를 겪으면서 배울 수 있는 해커톤이야말로 메타인지를 쌓을 수 있는 좋은 기회라고 생각해서 도전하게 되었다"고 밝혔다.

○ 이우진(아주대학교 전자공학과 21) 참가자는 "다양한 대학의 학생들이 모이는 대회인 만큼 그들의 개발 방향성 같은 것도 궁금했다"며, "다양한 아이디어들이 많이 나와서 놀라웠다"고 밝혔다.

○ TYO ASEKSANDR SERGEYEVICH(컴퓨터공학부 23) 참가자는 "팀적으로 프로젝트를 어떤 식으로 개발을 해야될 지 좀 더 많이 배울 수 있었던 계기가 되었던 것 같다"고 밝혔다.

□ 이번 대회에서는 10팀의 본상(대상 1, 최우수상 3, 우수상 6) 수상자와 4팀의 특별상 수상자가 선정되었다.

○ 이번 대회에서 대상을 수상한 배승찬(컴퓨터공학과 21)은 "팀원들끼리 같이 모여서 아이디어도 내고, 밤새 소통하면서 프로젝트 하는 것이 보람차고 알찼다고 생각한다"고 밝혔다.

□ 「khuthon 2025」 학생 책임자인 박정식(컴퓨터공학과 23)은 "그룹을 나누어 심사하도록 개선해 발표 시간이 더 늘어날 수 있었다"며, "창의적인 아이디어를 고민하며 서로 협력하고 배울 수 있도록 행사를 준비했다"고 밝혔다.

브랜드뉴스 : 교육

경희대, AI·SW 해커톤 'khuthon 2025' 개최

중앙일보 | 입력 2025.04.28 16:41



 A detailed promotional poster for 'khuthon 2025' with a dark blue background and a 3D cube graphic. It contains the following information:

- 일시**: 2025. 05. 09 (화) 저녁부터 다음 날 점심까지 경희대학교 국제캠퍼스 한성정보대학관에서
- 주제**: D-1 오후 12시부터
- 참가신청**: 전공 무관, 경희대학교 학부 재학생, 경희대학교 인국제학교, 이화여자대학교 학부 재학생(대학원 2025. 04. 28. (화)부터 2025. 05. 05. (일)까지 <https://www.khuthon.org>에서 참가신청을 접수
- 대상**: 2000명
- 학부/전공**: 개
- 학수상**: 500명
- 주최**: 경희대학교 AI·SW 교육원, 경희대학교 소프트웨어융합대학
- 주관**: 경희대학교 경영 IT 센터, 경희대학교 미래융합대학사단, 경희대학교 소프트웨어융합대학, 한국과학기술원(KAIST) 서울캠퍼스, 경희대학교 소프트웨어융합대학사업단, 경희대학교 IT융합센터, 이화여자대학교 소프트웨어융합사업단

활동사진 (3매 이상)

경제 기업PR

경희대, AI·SW 해커톤 'khuthon 2025' 개최

소프트웨어 중심의 문제해결 능력 기를 기회
4월 28일(월)부터 5월 5일(월)까지 참가자 모집

수정 2025-04-28 08:23 등록 2025-04-28 08:23

🔊 기사를 읽어드립니다

1:57 ▶ 🔊







동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

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

대표학생 : 차유나 (인)

동아리 활동보고서

활동명	2025-1 정보보안 교육		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2025.03.17. ~ 2025.05.26	비고	
활동목적	<p>1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) “쿠러그”는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다.</p> <p>2. 그룹에 관한 세부 회칙 1조(목적) 본 세부 회칙은 동아리 활동의 기본 단위인 ‘그룹’을 활성화 시키는 것을 목적으로 한다.</p> <p>3. 그룹에 관한 세부 회칙 제5조(교육) 1. 운영진은 ‘그룹’의 활성화를 위한 부원의 기초 역량 강화를 목적으로 한 ‘교육’을 개설할 수 있다. ‘교육’은 ‘그룹’으로 본다.</p> <p>4. 파이썬을 사용한 프로그래밍에 대해 배우고, 이를 기반으로 향후 쿠러그 그룹활동 등 IT 분야에 실전 활용할 수 있도록 부원들의 역량을 기르는 것</p>		
활동내용 및 소감	<p>쿠러그는 회원의 전문 역량 강화를 위해 자체 강의를 개설하고 있습니다.</p> <p>분야: 보안/해킹</p> <p>강사명: 박정식 [주강사], 박준서 [보조강사]</p> <p>대상: 정보보안 분야에 입문하고 싶은 사람</p> <p>강의차수: 10차시 / 차시당 1.5시간</p> <p>강의장소: 전자정보대학관</p> <p>강의 개요</p> <p>일상 속 정보 기술의 영향력이 커지면서 그 파급력이 예사롭지 않다 특히 개인 정보와 정보 자산의 중요성이 대두되며 정보보안은 이제 무시할 수 없는 요소가 되었다. 본 교육에서는 간단한 해킹 기술을 배우며 정보보안의 중요성을 확인하고 SW 개발 보안에 대해 고민해 보는 것이 목</p>		

적이다. 이를 위한 웹, 리버싱, 포너블, 크립토 등 광범위한 영역에서의 기초적인 해킹 경험 및 원리 학습을 포함한다.

수업목표

1. 기초적인 해킹 실습 및 원리 학습
2. 몇 가지 Mitigation 방법론 학습
3. 보안 및 시큐어 코딩의 중요성 학습

수업 운영 방식: 대면

차시별 강의 내용

차시	날짜 및 시간	강의 주제 및 내용
1	03.17. 20:00~21:30	OT, 네트워크 - ARP와 TCP/UDP
2	03.19. 20:00~21:30	웹 - 기본적인 웹 취약점
3	03.24. 20:00~21:30	웹 - SQL Injection
4	03.26. 20:00~21:30	암호학 - 고전 암호와 암호 해독, 해시
5	03.31. 20:00~21:30	암호학 - 대칭키 암호와 공개키 암호
6	04.30. 20:00~21:30	포렌식 - 파일 삭제와 복구 원리
7	05.07. 20:00~21:30	포너블 - 메모리 구조와 버퍼 오버플로우
8	05.12. 20:00~21:30	포너블 - NX/ROP와 ROP Chaining
9	05.19. 20:00~21:30	포너블 - 다양한 포너블 아이디어와 시큐어 코딩 기법
10	05.26. 20:00~21:30	보안동향 - 보안 위협 변화, 강의 마무리
비고	7차시부터 9차시까지 박준서 강사가 진행하며, 이외의 차시는 박정식 강사가 진행합니다. 전반적인 수강 관리는 박정식 강사가 담당합니다. 앞 타임에 리눅스 강의가 있습니다. 일정이 변경될 시 두 강의는 함께 변경됩니다.	

소감문

[박*식]

정보보안은 최근 급부상하는 분야이며, 중요성 또한 높은 편입니다. 그러나 분야가 워낙 방대하다보니 실질적으로 혼자 공부하기에 좋은 자료는 부족한 실정입니다. 따라서 이번 정보보안 강의는 이러한 방대한 분야적 문제의 한계를 깨고 여러 분야에서의 경험을 취득하여 추후 정보보안을 스스로 학습할 만한 기반을 마련하는 것이 주요 목적이었습니다. 이러한 목적을 잘 달성할 수 있게 짜임새 있는 강의를 된 것 같아 기쁩니다. 실제 다수의 학우들이 이후 정보보안 관련 개인 공부나 프로젝트로 연결하여 발전하는 것으로 볼 때, 정보보안 분야에서의 쿠러그를 기대해보고 싶습니다.



활동사진
(3매 이상)





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

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

대표학생 : 차유나 (인)

동아리 활동보고서

활동명	2025-1 파이썬 교육		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2025.03.24. ~ 2025.05.16	비고	
활동목적	<p>1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) “쿠러그”는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다.</p> <p>2. 그룹에 관한 세부 회칙 1조(목적) 본 세부 회칙은 동아리 활동의 기본 단위인 ‘그룹’을 활성화 시키는 것을 목적으로 한다.</p> <p>3. 그룹에 관한 세부 회칙 제5조(교육) 1. 운영진은 ‘그룹’의 활성화를 위한 부원의 기초 역량 강화를 목적으로 한 ‘교육’을 개설할 수 있다. ‘교육’은 ‘그룹’으로 본다.</p> <p>4. 파이썬을 사용한 프로그래밍에 대해 배우고, 이를 기반으로 향후 쿠러그 그룹활동 등 IT 분야에 실전 활용할 수 있도록 부원들의 역량을 기르는 것</p>		
활동내용 및 소감	<p>쿠러그는 회원의 전문 역량 강화를 위해 자체 강의를 개설하고 있습니다.</p> <p>분야: 웹/어플리케이션 서비스, 데이터 사이언스/통계학</p> <p>강사명: 박연후</p> <p>대상: 파이썬을 배우고자 하는 학습자</p> <p>강의차수: 10차시 / 차시당 2시간</p> <p>강의장소: 학생회관 406호</p> <p>강의 개요</p> <p>이 강의는 파이썬 프로그래밍의 기초를 배우고자 하는 하는 학습자를 위해 설계되었다. 파이썬의 기본 문법과 구조, 자료형, 함수, 모듈, 파일 입출력, 예외처리 및 객체 지향 프로그래밍을 포괄적으로 다룬다.</p>		

수업목표

파이썬 프로그래밍 언어의 기본 개념을 이해하고 실습을 통해 프로그래밍 능력을 향상하는 것을 목표로 한다. 프로그래밍의 기본 원리를 배우고, 파이썬을 사용하여 간단한 프로그램을 작성하고 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

수업 운영 방식: 대면

차시별 강의 내용

차시	날짜 및 시간	강의 주제 및 내용
1	03.24. 19:00~21:00	교육 소개, 기초 문법, 변수
2	03.26. 19:00~21:00	자료형, 숫자형, 문자열, 불, 관련 함수
3	03.28. 19:00~21:00	리스트, 튜플, 딕셔너리, 집합, 자료형 변환
4	03.31. 19:00~21:00	조건문, 반복문
5	04.02. 19:00~21:00	함수, 재귀함수, 무명함수
6	05.07. 19:00~21:00	numpy, 파일 읽고 쓰기
7	05.09. 19:00~21:00	객체, 클래스, 메소드
8	05.12. 19:00~21:00	객체의 성질, 상속, 메소드 오버라이딩
9	05.14. 19:00~21:00	예외 처리, 내장함수, 모듈
10	05.16. 19:00~21:00	데이터 처리: pandas, matplotlib

소감문

이*윤: 파이썬을 처음 배우는데 동아리에서 진행한 강의를 들으면서 편하게 접할 수 있었다. 객체 지향 파트에 들어가며 코드가 길어지고 설명을 이해하는 데 시간이 더 걸렸으나 익숙해질 수 있었다. 학교에서 다른 파이썬 과목을 듣고 실력을 더 키우고 싶다.

박*후: 어찌저찌 한 학기 동안 강의 10차시를 끝내서 다행이다. 강의를 위해 파이썬 공부를 하다보니 학교 과목 공부에도 도움이 되었다. 제대로 준비를 못하고 넘긴 것 같아 이래도 되나 싶었지만 다음에 강의를 있다면 더 잘 해내고 싶다.



활동사진
(3매 이상)





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

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

대표학생 : 차유나 (인)

동아리 활동보고서

활동명	유니티 게임 스터디		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2025.05.09~2025.07.20(진행 중)	비고	
활동목적	<p>1. "쿠러그"는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다.</p> <p>2. '그룹'은 동아리의 성격에 맞는 활동을 하는 1인 이상의 모임으로, 웹에 등록되어 있어야 한다.</p>		
활동내용 및 소감	<p>활동 내용: 어떤 게임 제작 툴로 게임을 만들지 회의한 결과, 간단하고 접근성이 높은 유니티를 통해 게임을 제작하기로 결정함.</p> <p>활동 장소: 비대면(Discord)</p> <p>회의 타임라인:</p> <p>- 1차 회의 유니티를 통해서 앞으로 어떻게 게임 개발 스터디를 진행할건지 간단하게 소통함. 그 결과, 책 '유니티 교과서'를 통해서 약 한 달 정도 책에 있는 예제들을 살펴보고, 제작하는 경험을 통해서 기본적인 기능들에 대해서 습득함.</p> <p>- 1학기 말 회의 공부한 내용에 대해서 서로 확인하고, 이후 계획을 수립함. 4명을 2명씩 2개의 팀으로 나누어서, 탑다운 게임 제작 팀과 플랫폼 게임 제작 팀으로 나누어서 이후의 게임 개발 방향성에 대해서 각각 의논하도록 함.</p> <p>- 방학 중 중간회의 1학기 말 시점부터 방학 2주 후까지 각 팀에서 이루어진 활동해 대해서 서로 공유하고 앞으로의 계획에 대해서 토의함. 가장 최근 회의인 방학 중 중간회의의 내용은 다음과 같음.</p> <p>지난번 회의 이후 게임 제작 기획과</p>		

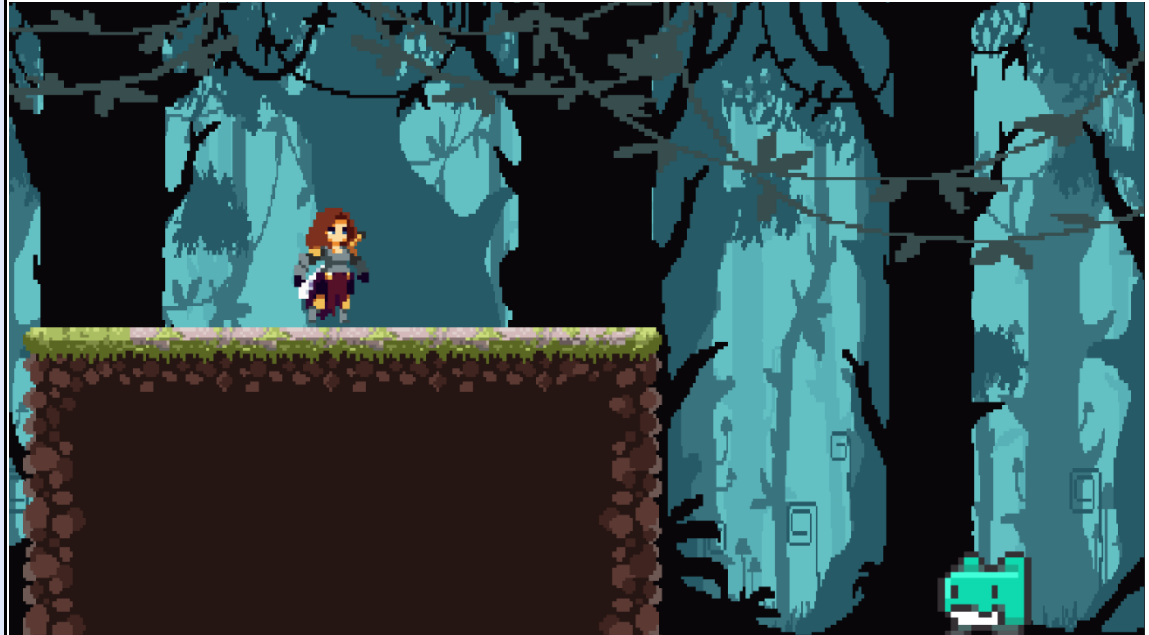
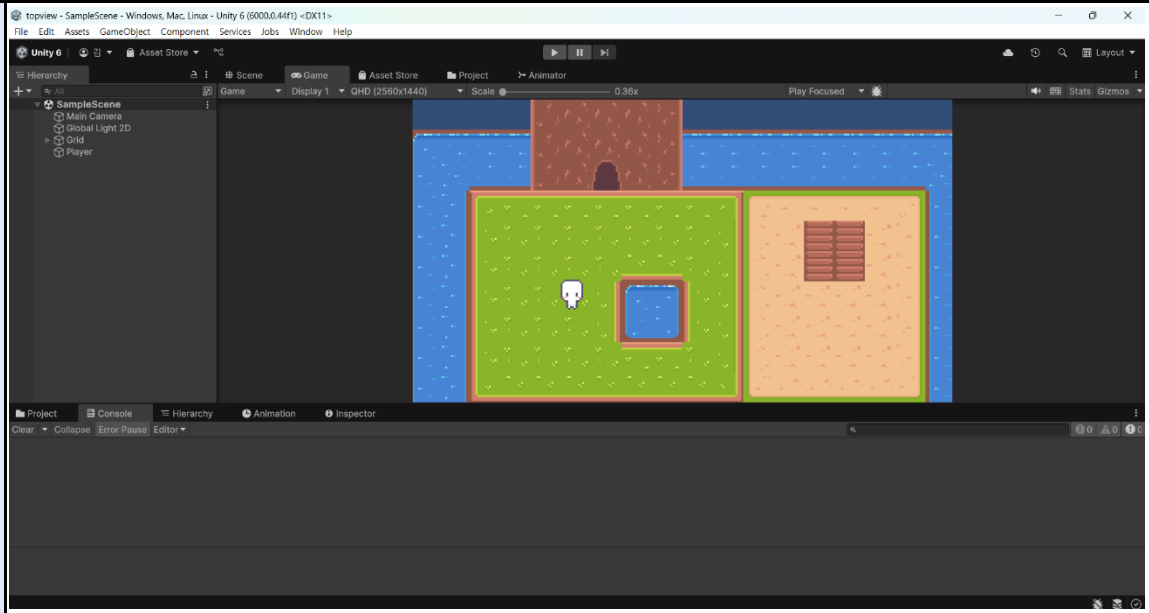
기능 실습을 어디까지 진행했는지
플랫폼 팀과 탐류 팀 사이에 공유하기 위해 진행
이하의 내용을 디스코드를 통해서
서로 대화하고 소개하는 식으로 중간점검 진행
플랫폼 팀과 탐류 팀의 프로젝트 진행 현황
플랫폼 팀(김민서, 김시현)
기본 예제 실습 및 제작
플랫폼 액션 게임 기획, 스테이지 및 플레이어 구상
탐류 팀(김원호, 김태준)
기본 예제 제작
에셋을 활용한 플레이어 애니메이션 실습
관절(joint) 기능 실습

향후 계획:

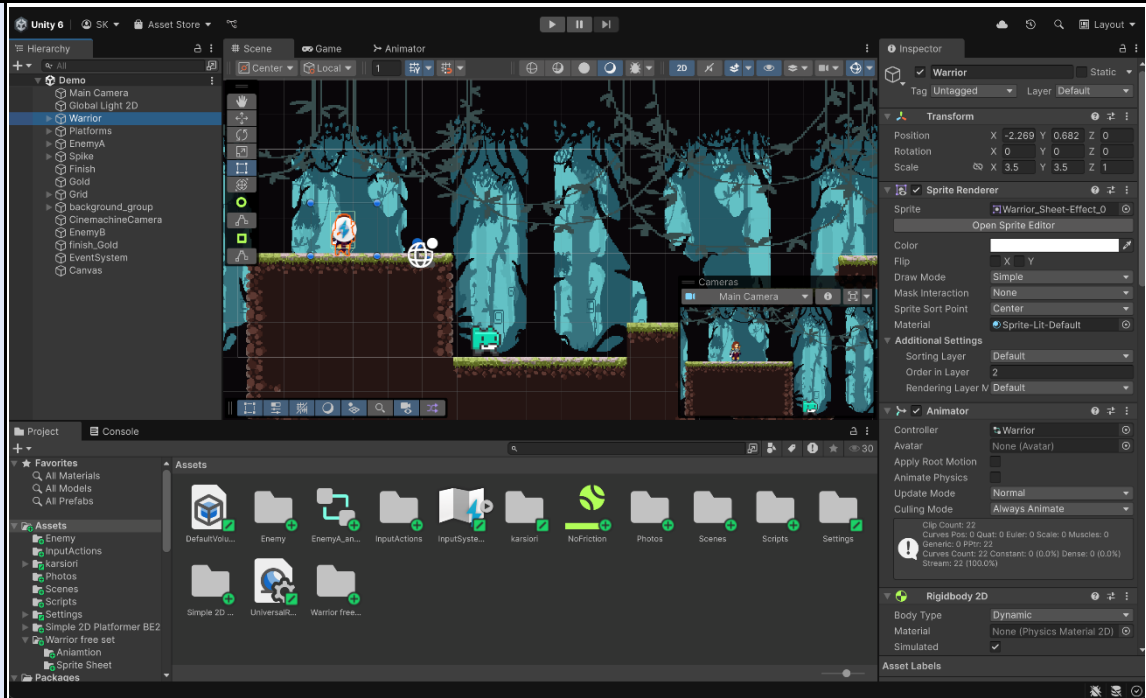
플랫폼 팀(김민서, 김시현)
프로토타입 스테이지 제작 이후 게임 개발
탐류 팀(김원호, 김태준)
실습한 내용을 바탕으로 탐류 게임 기획 및 개발
약 1달 후 지금까지 진행한 프로젝트 소개와 점검 예정

활동 소감:

김*준 : 기존의 명령어들을 응용해서 무언가 해보려고 했지만, 내가 무엇을 쓸 수 있는지를 아는 것이 최우선이라고 생각했다. 스크래치로 블록 갖다붙일 때가 좋았다
김*호 : 과거 유니티를 통해 개발했던 경험이 있었는데, 버전이 바뀌면서 추가적인 에셋으로 구현했던 부분들이 기본 기능으로 추가되는 것을 확인하면서 앞으로 더 다양한 에셋들이 추가될지 기대된다.



활동사진
(3매 이상)



동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

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

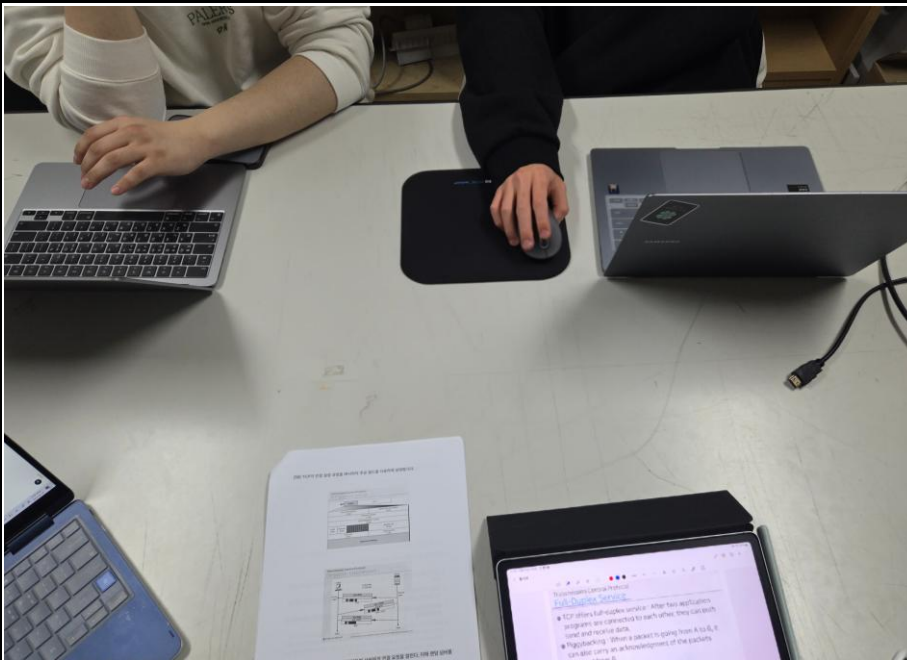
대표학생 : 차유나 (인)

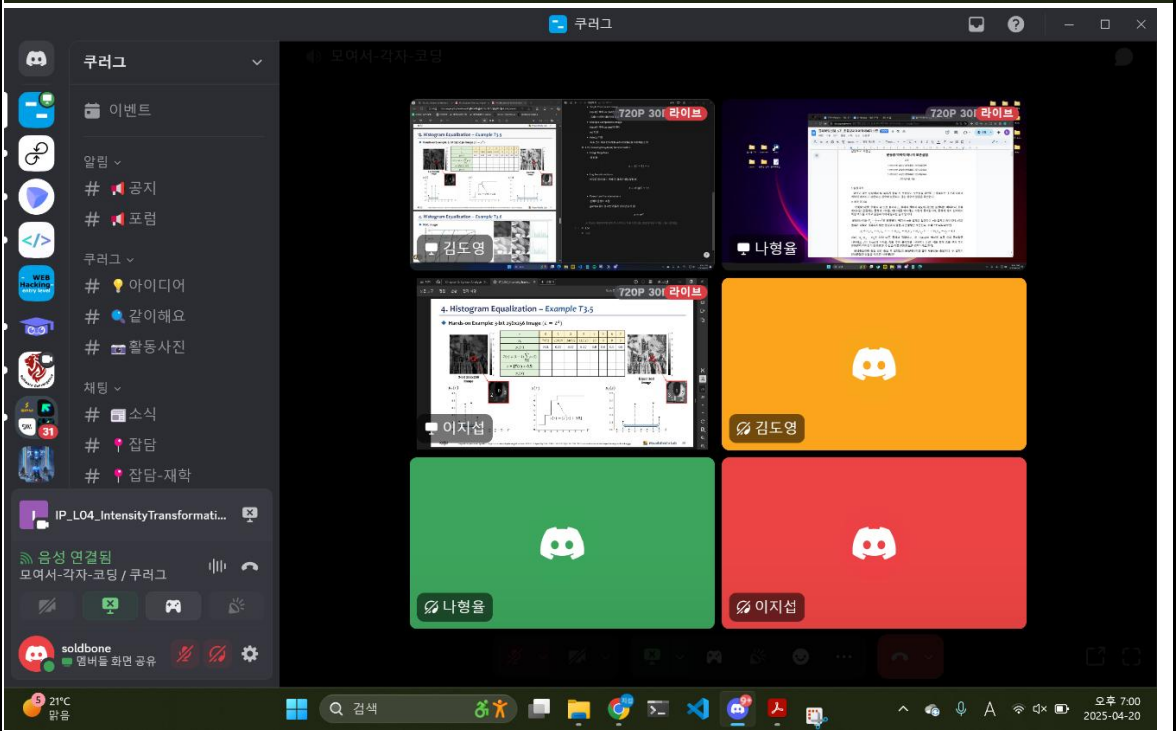
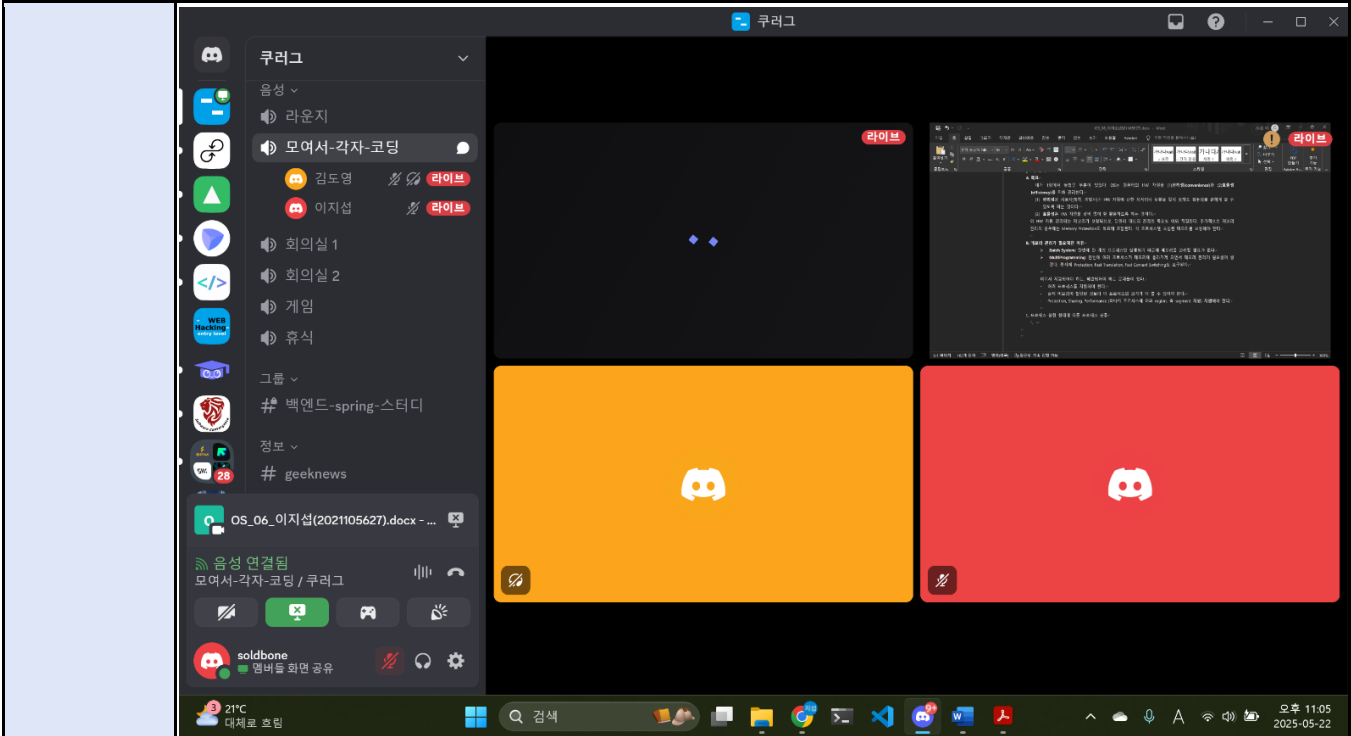
동아리 활동보고서

활동명	동방지킴이		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2025.04.02 ~ 2025.05.30	비고	
활동목적	<p>1. "쿠러그"는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다.</p> <p>2. '그룹'은 동아리의 성격에 맞는 활동을 하는 1인 이상의 모임으로, 웹에 등록되어 있어야 한다.</p>		
활동내용 및 소감	<p>활동 목적: 동아리 회원 간 친목 도모 및 활동 장려</p> <p>활동 기간 및 장소: 2025.04.02 ~ 2025.05.30, 학생회관 406호 및 비대면(Discord)</p> <p>활동 내용 및 설명: 월요일부터 금요일까지 19시 이후에 자율적으로 활동에 참여하는 방식입니다. 온/오프라인 참여는 선택입니다. 다만, 온라인 참여자와 함께 하기 위해 오프라인 참여의 경우에도 쿠러그 공식 디스코드 '모각코' 채널에 접속하는 것을 원칙으로 합니다. 마이크와 헤드셋은 음소거하고 진행합니다.</p> <p>본 활동은 각자 할 일을 모여서 하는 데에 의의를 두는 활동입니다. 혼자라면 미루거나 하지 않을 수 있는 공부나 과제를 시간을 정해 두고 모여서 함으로써 자기 계발을 성실히 할 수 있는 동기를 부여합니다. 이와 동시에 동아리 회원 간에 모여서 서로 무엇을 하는지, 다른 사람은 어떻게 하는지 확인하고 이야기를 나눔으로써 회원 간 친목을 도모하고 활동을 장려할 수 있는 활동입니다. 쿠러그의 '사이트'에 그룹 활동 기록을 매일 남기기 때문에 스스로 회고하고 계획을 세우는 데에도 도움을 줍니다. 또, 활동 기록을 통해 직접 말을 걸기 부담스럽거나 그룹에 들어오지 못한 다른 회원들에게도 이러한 정보를 공개하는 효과도 가질 수 있게 하였습니다.</p> <p>활동 소감:</p> <p>김*우: 많이 참석은 하지 못했지만 덕분에 함께 공부하는 느낌을 받을 수 있어서 좋았습니다~! 다음에도 비슷한 활동이 있으면 좋겠습니다!</p> <p>나*울: 다함께 모여 공부할 수 있어서, 자극 받고 학점도, 목표했던 계획도 모두 좋게 나와 좋았습니다.</p> <p>김*영: 온라인상으로 같이 공부하는 것만으로도 집중 효과가 좋아 놀랐고, 서로 자극을 받으며 공부할 수 있어 좋았습니다. 앞으로도 계속 활동할 수 있는 기회가 있으면 좋겠습니다!</p>		

이*섭: 이번 학기 직전의 방학에 무기력하게 지냈던 기억이 있었습니다. 그래서 같이 모여서 공부하는 일명 '모각코' 혹은 '모각공'이라도 해야겠다고 느끼고 있었습니다. 이 그룹 활동이 제가 가지고 있던 목적에 부합하는 활동이었고 실제로도 꽤나 효과를 봤다고 생각합니다. 별것 아니라고 생각할 수도 있겠지만, 시간을 정해서 모이고 화면 공유를 하고 매일 기록을 남긴다는 점에서 꽤나 좋은 활동입니다. 혼자서라면 미룰 수 있는 일을 다른 사람의 눈치가 보여서라도 하게 됩니다. 다음에 하게 된다면 오프라인 활동을 강화하거나 최소 시간을 정해두고 무조건적으로 참여할 수 있게 강제성을 부여하고 진행해보면 더 좋을 것 같습니다.

활동사진
(3매 이상)





스타디움 진행 동방지킴이

그룹 정보

☆ 내 그룹

✓ 진행
 생성 2025.03.25. 14:31 (114일 전)
 활동 2025.05.30. 22:29 (48일 전)

만족(상위) 상태로 표시하기
 만족(상위) 상태로 표시하기

동방이나 온라인으로 모여
 다자 교류하며 친목을 다짐

웹/어플리케이션 서비스
 보안/해킹
 인공지능/머신러닝

알고리즘 코딩테스트
 프론트엔드 백엔드
 인공지능

▲ 멤버 5명
 그룹상 ↓ 나방음

📄 리스트 5개
 📄 카드 79개

동아리번호	동아리명	동아리 소개
406호	리스트 설명	5.22 디스코터디 #1
		5.21 디스코터디 #1
		5.20 디스코터디 #1
		5.15 디스코터디 #1
		5.14 디스코터디 #1
		5.13 디스코터디 #1
		5.12 디스코터디 #1
		5.7 디스코터디 #1
		5월 디스코터디 #1

동아리번호	동아리명	동아리 소개
hello, world	hello, world	5.21 디스코터디 #1
		5.20 디스코터디 #1
		5.15 디스코터디 #1
		5.14 디스코터디 #1
		5.13 디스코터디 #1
		5.12 디스코터디 #1
		5.7 디스코터디 #1
		5월 목표 #1
		4.22 디스코터디 #1
		4.21 디스코터디 #1
		4.20 디스코터디 #1

동아리번호	동아리명	동아리 소개
김도영	π	5.21 디스코터디 #1
		5.15 디스코터디 #1
		5.12 디스코터디 #1
		5.7 디스코터디 #1
		5월 목표 #1
		4.22 디스코터디 #1
		4.21 디스코터디 #1
		4.20 디스코터디 #1

동아리번호	동아리명	동아리 소개
김현우	으아역	5.24 디스코터디 #1
		5.7 디스코터디 #1
		4.15 디스코터디 #1
		4.14 디스코터디 #1

동아리번호	동아리명	동아리 소개
이지심	lazy심	5.30 디스코터디 #1
		5.28 디스코터디 #1
		5.22 디스코터디 #1
		5.21 디스코터디 #1
		5.20 디스코터디 #1
		(정규 외 활동) 5.18 디스코터디 #1
		5.15 디스코터디 #1
		5.14 디스코터디 #1

리스트 설명
 리스트 추가

동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

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

대표학생 : 차유나 (인)

동아리 활동보고서

활동명	백엔드 spring 스터디		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2025.05.21~2025.07.07(진행 중)	비고	
활동목적	<p>1. "쿠러그"는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다.</p> <p>2. '그룹'은 동아리의 성격에 맞는 활동을 하는 1인 이상의 모임으로, 웹에 등록되어 있어야 한다.</p>		
활동내용 및 소감	<p>활동 목적: 국내·외에서 많이 사용되는 Spring 프레임워크 기술에 대해 함께 학습</p> <p>활동 기간 및 장소: 2025.05.21~2025.07.07(진행 중) (비대면: Google Meet)</p> <p>활동 내용: 국내·외에서 Spring 프레임워크는 기업용으로 많이 채택되는 Java 프로그래밍 언어의 프레임워크입니다. 대한민국 전자정부 표준 프레임워크로 채택되기도 한 만큼 Spring Framework는 강건한 시스템을 구성하기 위해 사용되며 상용 프로그램에 적합합니다. 대부분의 기능을 프레임워크 자체적으로 제공해주기 때문에 내부 동작에 대한 세세한 이해 없이도 프레임워크 사용법만 알면 많은 부하를 감당할 수 있는 시스템을 구축할 수 있다는 장점이 있습니다.</p> <p>하지만, Spring 그 자체는 매우 방대하고 설정이 상당히 복잡합니다. 이에 초심자에게는 Spring보다는 경량화된 Spring Boot로 Spring 프레임워크에 입문하는 것이 권장되고 있습니다. 따라서 본 활동에서는 Spring Boot에 대해 공부함으로써 특히 국내에서 많은 점유율을 차지하는 Spring에 대해 직, 간접적으로 공부해보는 것이 목표입니다.</p> <p>활동은 비대면으로 이루어집니다. Google Meet를 이용하여 활동이 이루어지며 이외에는 쿠러그의 공식 Discord 채널을 이용하여 소통합니다. 책을 지정하여 매주 1개 챕터를 돌아가면서 발표하는 방식으로 진행됩니다. 책은 장정우 저자의 "스프링 부트 3 핵심 가이드(스프링 부트를 활용한 애플리케이션 개발 실무)"입니다. 강의식 공부 방법은 상대방을 가르쳐 주거나 발표하기 위해 자료를 정리하는 과정에서 더 잘 이해하게 된다는 파인만 공부법에 의거합니다. 활동 기간은 학기 중부터 방학까지 이어지고 있으며, 가급적 방학 안에 책을 모두 읽는 것이 목표입니다.</p> <p>활동 소감:</p> <p>총평: Spring이라는 기술은 한국 내에서 취업에 직접 언급되는 기술일 정도로 점유율과 영향</p>		

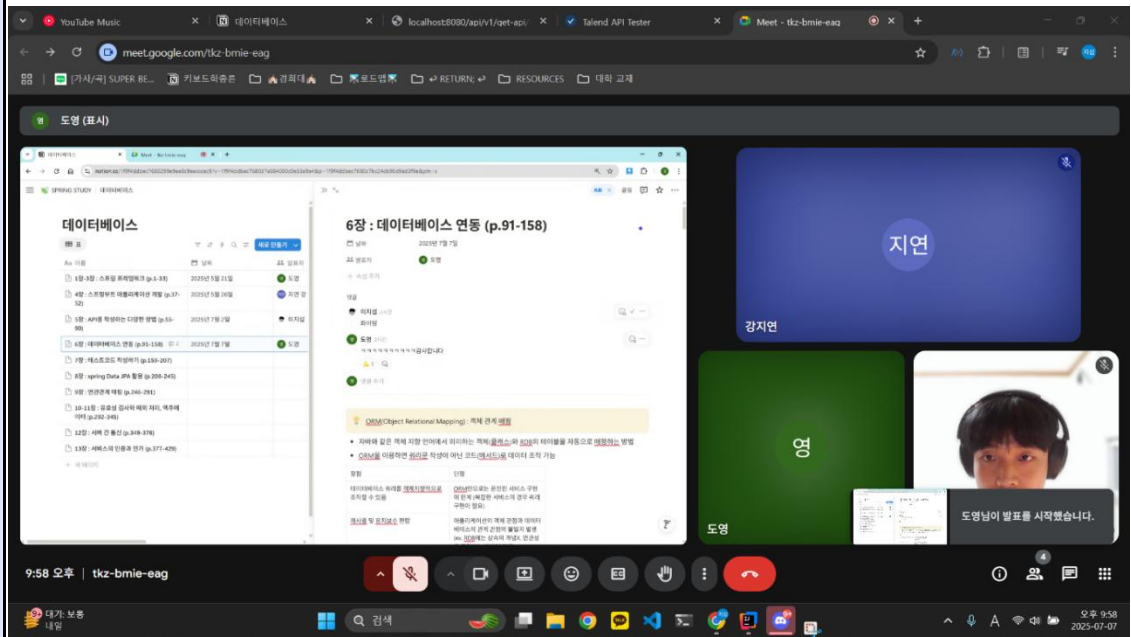
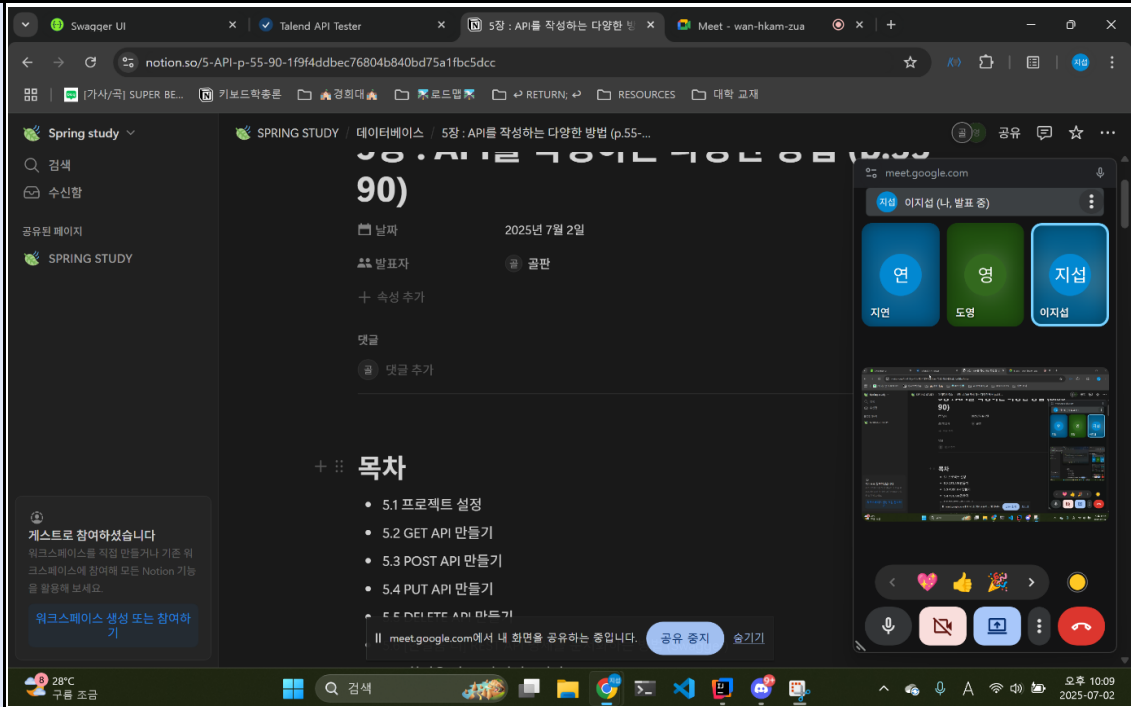
력이 큰 기술입니다. 이러한 기술을 혼자서 익힐 수도 있겠지만 혼자서는 끝까지 진행하지 못하거나 미루게 되는 경우가 흔합니다. 하지만 이 활동처럼 번갈아 가며 한 명씩 강의를 하는 스터디를 한다면 억지로라도 공부를 하게 됩니다. 본인에게 주어진 책임감과 다른 사람을 실망시키고 싶지 않은 마음을 갖게 되기 때문입니다. 또, 심지어 혼자 공부할 때보다 한번 더 생각하며 이해하고 공부하게 됩니다. 돌아가면서 발표를 한다는 점은 모두를 참여하게 한다는 점에서도 장점이 있지만 바벨 때에는 모든 공부를 끝내지 않아도 된다는 심리적 안정감도 갖게 됩니다. 다른 사람의 발표를 통해서 충분히 해당 내용을 공부할 수 있기 때문입니다. 적어도 본 활동을 통해서 이번 방학까지 책 한 권을 끝낼 수는 있을 것 같다는 것에 큰 의미가 있다고 생각합니다.

이*섭: Spring 프레임워크가 한국 내에서 점유율이 엄청나게 높다는 것은 알고 있었습니다. 그러나 혼자서 공부하려다 보니 미루게 되고 흐지부지 되는 경우가 많았습니다. 이번 스터디를 통해서 본격적으로 책도 구매하고 서로 강의도 하게 되면서 실질적으로 공부를 해 나갈 수 있다는 점이 좋았습니다. 특히, 돌아가면서 발표를 한다는 부분이 좋습니다. 3명 정도의 인원이 딱 적당하게 발표를 준비하고 나서 바벨 때는 좀 쉬다가 다른 사람의 발표를 들으며 다시 진도를 따라잡기에 좋은 시간 간격을 가진다고 생각합니다. 이 활동을 통해서 방학 동안 그래도 책 한 권은 끝낼 수 있을 것 같아서 다행입니다.

강*연: 스터디 덕분에 공부를 포기하지 않고 계속 이어갈 수 있어서 좋았고, 조금씩이라도 꾸준히 책을 보고 있는 것 같아 뿌듯합니다.

김*영: 혼자 공부했으면 꾸준히 못했을 것 같은데 같이 공부하면서 모르는 것도 물어보고 새롭게 알게된 사실도 공유하면서 재밌게 스터디 할 수 있어서 좋았습니다! 아직 책을 다 끝마치지 못했는데 이번 방학동안 열심히해서 책 다 끝내고 회고하는 시간까지 가졌으면 좋겠습니다

활동사진
(3매 이상)



SPRING STUDY > 데이터베이스 > 5장 : API를 작성하는 다양한 방법 (p.55-90)

7월 19일 편집 공유 ☆

🔍 검색
📁 수신했

공유된 페이지
SPRING STUDY
데이터베이스

개인 페이지

새 페이지는 여기에 표시됩니다.
나만의 페이지 만들기

게스트로 참여하셨습니다
워크스페이스로 직접 방문하거나 기존 워크스페이스에 참가해 모든 Notion 기능을 활용할 수 있습니다.
워크스페이스 생성 또는 참여하기

5장 : API를 작성하는 다양한 방법 (p.55-90)

📅 날짜 2025년 7월 2일

👤 발표자 이지섭

+ 속성 추가

📄 댓글

👤 댓글 추가

목차

- 5.1 프로젝트 설정
- 5.2 GET API 만들기
- 5.3 POST API 만들기

목차
서론
API를 작성하는 다양한 방법
5.1 프로젝트 설정
5.2 GET API 만들기
@RequestMapping으로 구현하기
매개변수가 있는 GET 메서드 구현
@PathVariable을 활용한 GET 메서드 구현
@RequestParam을 활용한 GET 메서드 구현
DTO 객체를 활용한 GET 메서드 구현
5.3 POST API 만들기
@RequestMapping으로 구현하기
@RequestBody를 활용한 POST 메서드 구현

https://www.notion.so/API-p-55-90-19f4d0bec76804b840b075a1fbc5d0c7pus-97#224f4d0bec76804b85a4de490c4f015a

Soldbone / springboot3-core-guide

🔍 Type to search

<> Code Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights Settings

Commits

👤 easyseob

👤 All users 📅 All time

Commits on Jul 22, 2025

- [CH07 - Test] up to p. 186 / learn about how to write a test code
Soldbone committed 12 hours ago a391167
- [CH07 - Test] Create Project
Soldbone committed yesterday 7764c13

Commits on Jul 17, 2025

- [Ch06 - DB] Finish Ch06 and Applying Lombok
Soldbone committed last week 22f4c5c

Commits on Jul 14, 2025

- [Ch06 - DB]: Finished implementing up to saveProduct() from Installing MariaDB/Entity/Repository/DAO
Soldbone committed last week 2077ada

Commits on Jul 6, 2025

- [Chapter 5] First Commit; REST API controller exercise
Soldbone committed 2 weeks ago aeb2bb2

동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

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

대표학생 : 차유나 (인)

동아리 활동보고서

활동명	2024-2 세미나 : 나중에 말하기		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2025.03.13. 18:45~20:00	비고	
활동목적	<p>1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) "쿠러그"는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다.</p> <p>2. 그룹에 관한 세부 회칙 제2조(그룹) 4. 운영진은 매 학기 단위로 '그룹'의 활동 과정을 발표하는 세미나(학술제)를 개최해야 한다.</p> <p>3. 쿠러그 내부 세미나 개최를 통한 그룹 활동 실적 공유 및 아이디어 공유, 향후 신규 그룹활동에서의 아이디어 방향성 확보</p>		
활동내용 및 소감	<p>장소: 멀티미디어관 513호</p> <p>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.</p> <p>2024년 2학기 '세미나 : 나중에 말하기'는 2025년 3월 13일에 개최되었습니다. 총 7개 그룹에서 발표를 진행하였으며 43명이 세미나에 참가하였습니다. 발표 그룹은 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 2024 CAAS 동아리학술제 ● 파이썬 개발 기초 ● 쿠러그 사이트 마이그레이션 ● [간단한 게임 만들기]프랑스 마라탕 ● [웹해킹] 정보보안 스터디 ● 리눅스 & 정보보안 강의 소개 ● N.E.T 교류 강의 소개 <p>한편으로는 그룹 활동 진행 현황을 공유하며, 각자 자신이 이번 학기에 진행한 IT 관련 활동을</p>		

공유했습니다. 대외활동, 스터디, 전공 프로젝트 등 서로의 성과를 공유하며 '이러한 방향의 커리어도 있다'는 것을 중점으로 아이디어를 얻을 수 있도록 하였습니다. 동시에, 그룹활동을 진행하면서 느낀점을 공유하여 새로 쿠러그에 가입한 회원이 앞으로의 활동의 갈피를 잡을 수 있도록 하고 IT 분야에 대한 포괄적인 시선을 가질 수 있도록 도왔습니다.

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 (인)

동아리 활동보고서

활동명	2025-1 5월 세미나		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2025.06.03. 14:00~16:00	비고	
활동목적	<p>1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) "쿠러그"는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다.</p> <p>2. 쿠러그 내부 세미나 개최를 통한 그룹 활동 실적 공유 및 아이디어 공유, 향후 신규 그룹활동에서의 아이디어 방향성 확보</p>		
활동내용 및 소감	<p>장소: 학생회관 406호</p> <p>쿠러그는 다른 대외활동 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 않았고 5월 세미나 또한 쿠톤 및 내부 일정에 의해 6월 3일에 진행하였습니다.</p> <p>'2025년 1학기의 5월 정기 세미나는 2025년 6월 3일에 개최되었습니다. 발표 주제는 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 회사에서 배운 것들 ● 운영진 회고: 군대 가기 직전 돌아보는 2년 반짜리 쿠러그 생활 ● 해커는 어떻게 돈을 버는가? ● 부트캠프의 현실 (비전공 4학년의 개발 일지 feat. 제주): 서류 합격률 94퍼센트의 이력서 만들기 <p>이번 세미나는 그룹 활동이 아니라 쿠러그의 IT 학술의 목적에 맞는 정보 및 노하우를 공유하였습니다. 방학 전에 진행되는 세미나의 특성상 그룹 활동과 관련한 발표가 적은 편이기 때문입니다. 개강 전 방학 중 활동에 대한 발표는 이전 학기의 '나중에 말하기' 세미나에서 이미 진행되었고 학기가 개시된 이후에 한 활동은 대부분 방학을 거쳐 활동한 뒤 다음 학기 개강 시에 '나중에 말하기' 세미나에서 발표하는 경우가 많습니다. 그럼에도 불구하고 이번</p>		

세미나에는 많은 발표가 있어서 쿠러그의 회칙 및 중앙동아리 학술 분과로서 관련 지식 및 정보를 공유하는 시간을 가질 수 있었음에 의의가 있었습니다.

앞으로도 쿠러그는 이러한 정보 공유 및 상호 간 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 (인)

동아리 활동보고서

활동명	2025-1 세미나 : 먼저 말하기		
동아리 분과	학술분과	동아리명	쿠러그
활동시간	2025.06.26. 18:00~20:00	비고	
활동목적	<p>1. 새 회칙 제2조(동아리의 목적) "쿠러그"는 세상의 모든 IT 기술 및 이와 관련된 분야에 대한 연구 및 개발 활동을 주 목적으로 한다.</p> <p>2. 쿠러그 내부 세미나 개최를 통한 그룹 활동 실적 공유 및 아이디어 공유, 향후 신규 그룹활동에서의 아이디어 방향성 확보</p>		
활동내용 및 소감	<p>장소: 학생회관 406호</p> <p>쿠러그는 그룹 단위로 활동하며, 이를 위해 매 학기 세미나를 운영하고 있습니다. 학기 말에 진행되는 먼저 말하기와, 차학기 초에 진행되는 나중에 말하기를 의미하며, 이는 묶어서 하나로 취급합니다. 정기적인 세미나에서 각 그룹은 학기 중 혹은 방학 중에 한 활동을 서로 공유하며 아이디어를 얻고 정보를 공유합니다.</p> <p>2025년 1학기 '세미나 : 먼저 말하기'는 2025년 6월 26일에 개최되었습니다. 1개 그룹이 발표하였으며, 먼저 말하기 세미나는 방학 이전에 진행되는 세미나이기 때문에 발표하는 그룹이 적은 편입니다.</p> <p>그럼에도 불구하고 그룹 활동 관련 및 동아리 운영에 관한 내용을 공유하고 함께 이야기하는 시간을 가졌습니다. 발표 주제는 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● [2025-1] 리눅스 교육 성과 공유 ● [2025-1] 정보보안 교육 성과 공유 ● 위성 통신 보안 분석을 위한 자동화 <p>한편으로는 그룹 활동 진행 현황을 공유하며, 각자 자신이 이번 학기에 진행한 IT 관련 활동을 공유했습니다. 대외활동, 스터디, 전공 프로젝트 등 서로의 성과를 공유하며 '이러한 방향의 커리어도 있다'는 것을 중점으로 아이디어를 얻을 수 있도록 하였습니다.</p>		

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 일입니다. 한편으로는 기존에 막연히 IT 분야에 처음 관심을 갖기 시작한 회원들에게 IT 분야 전반에 대한 배경지식을 제공할 수도 있습니다. 개별 활동을 공유하는 것 또한 비슷한 효과를 가집니다. 이와 같은 쿠러그의 세미나 활동은 그룹 활동의 원동력이자 핵심입니다. 앞으로도 이러한 활동을 더욱 발전시켜서 중앙 IT 동아리의 위치에서 더욱 실효적인 커뮤니티로 거듭날 수 있도록 정진할 것입니다.

활동사진
(3매 이상)





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

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

대표학생 : 차유나 (인)