

2019 비교과 교육과정 성공 후기 공모전

전공 역량 최우수상

이○진(미디어소프트웨어학과)

경진대회

내 용

“창의성이 발생하는 곳은 예술과 기술의 교차점이다. 이를 보여준 궁극의 인물이 레오나르도 다빈치이다.” 이 말은 애플의 창업주인 스티브 잡스가 과거 신제품을 내놓을 때마다 한 말이다. 스티브 잡스는 여러 예술가 중 왜 다빈치를 뽑았을까? 그 이유는 스티브 잡스가 제일 존경했던 인물이 바로 레오나르도 다빈치이기 때문이다. 다빈치는 그 당시 자동차, 헬리콥터, 낙하산, 잠수함 등 시대를 앞섰던 놀라운 발명을 많이 했다. 현재 수많은 업적으로 인해 사람들이 그를 ‘천재’라고 묘사한다. 사람들은 다빈치가 이런 발명이 가능했던 이유가 과학적 사고에 왕성한 호기심, 관찰력 그리고 상상력이 뒷받침되었기 때문이라고 평가한다.

나는 개발자가 프로그램을 코딩하는 능력만이 아니라 레오나르도 다빈치나 스티브 잡스처럼 상상력을 통해 창의적인 아이디어를 도출해낼 수 있어야 한다고 생각한다. 그래야 또 다른 혁신으로 세상을 변화시킬 수 있기 때문이다.

(신청 동기) 나는 2019학년도 1학기 미디어소프트웨어학과에서 주최했던 경진대회 공모주제를 본 순간, 이 경진대회가 전공 관련 지식을 습득할 수 있을 뿐만 아니라 내 상상력을 깨우고 창의적인 아이디어를 도출할 기회가 될 것이란 강한 느낌을 받았다. 그리고 교수님이 직접 진행 과정에 참여하여 지도해주신다는 점이 내 아이디어가 실현 가능할지, 어떻게 개선하면 좋을지 등 아이디어의 현실적인 부분을 보완할 좋은 기회라고 생각했다.

(참여 경험에 대한 소개) 내가 경진대회를 준비하면서 제일 처음 한 것은 요즘 사회이슈는 무엇인지, 사회에 어떠한 문제가 있는지와 같은 자료조사였다. 나는 어떤 새로운 이슈나 논란을 발견하면 그 문제의 해답을 찾기 위해 노력했다.

하지만 내가 생각한 것들은 나보다 발 빠른 사람들이 이미 구현 중이거나 기획하는 단계에 있어 주제 선정에 어려움을 겪었다. 그러던 중 ‘미세먼지는 사람보다 작은 강아지들에게 더욱 치명적이다. 미세먼지는 강아지의 털에 계속 붙어있어 피부질환을 유발하고, 기관지와 눈에 문제를 일으켜 미세먼지 농도가 심하게 올라간 날에는 산책을 안 하는 게 좋다.’라는 기사를 보게 되었다. 이 기사를 본 후 나는 ‘VR을 동물이 사용할 수는 없을까?’라는 발칙한 상상을 했다. 나는 이 문제의 해결할 방안을 VR에서 찾을 수 있다고 생각했기 때문이다. 이러한 과정을 통해 나는 애완동물이 쓸 수 있는 VR기기를 생각하게 되었다. 가상 현실(VR)을 실제와 같이 체험할 수 있는 VR기기를 통해 미세먼지 농도가 나쁜 날에 반려동물이 직접밖에 나가지 않고, 가상 영상과 VR기기를 이용하여 산책하는 것이다.

또한, 반려동물을 위한 가상 현실(VR)이 생기면 야생성을 지닌 반려동물은 가상 영상을 통해 사냥할 수 있고 스트레스를 완화할 수 있을 것으로 생각했다. 반려견 키우는 인구는 현재 1000만 명이 넘었다. 반려동물을 키우는 사람이 많아지면서 애견 드라이 룸, 애견 카시트, 애견 유모차 등 애완동물을 위한 것들이 새로 생기고, 발전해 있다. 반려동물 관련 VGA에 대해 더 찾아보니 반려견을 키우기로 마음먹고 입양했으나 끝까지 책임지는 사람은 10% 정도밖에 안 되어서 증강현실(AR)로 미리 애완동물을 키워볼 수 있는 애플리케이션까지 개발되어 있었다. 현재는 어지러움, 눈의 피로, 현기증 등 기술적 한계로 반려동물전용 VR기기를 개발하는 것이 불가능해 보이지만, 계속 기술이 발전하면 분명히 그 한계를 허물 것이다. 가상 현실은 이미 우리 세계를 변화시켰고, 현재도 변화되고 있다. 머지않은 미래에 가상 현실은 반려동물 세상을 변화시킬 것으로 생각한다. 그러면서 반려동물에게 새로운 경험을 제공하는 엔터테인먼트 대상의 혁신이 올 것이다.

(좋았던 점, 기억에 남는 점, 성과) 나는 미래에 VR 콘텐츠 제작자(개발자)가 되는 것을 목표로 하고 있다. 따라서 이 경진대회를 통해 현재 VR 시장을 조사해볼 수 있는 시간을 가질 수 있던 게 내 목표에 큰 도움이 되었다. 시장을 조사하면서 자연스럽게 스티브 잡스가 이야기했던 ‘혁신은 창조적 모방에서 시작된다.’, ‘혁신과 창조는 아이디어 혼합이자 편집이다.’라는 말을 이해하고 실천할 기회가 생겼기 때문이다. VR 시장을 조사하면서 내 생각보다 더욱더 다양한 분야에서 VR이 사용되고 있다는 것을 알았고, 자연스럽게 그것들을 모방한 제품을 상상하고, 그런 아이디어를 혼합, 편집할 수 있었다. 이런 성과와 더불어 경진대회에서도 좋은 성적을 거둘 수 있었기 때문에 기억에 남는다.

또한, 이런 과정을 경험하고 이해하는 사람과 그렇지 못한 사람의 차이는 처음에는 미미해 보일 수 있더라도 시간이 지나면 분명히 드러날 것으로 생각된다. 나는 앞으로 이번 경진대회의 경험을 살려 미래의 VR 콘텐츠 제작자(개발자)가 된다면 넓은 시야를 가지고 임할 수 있게 되었다고 생각한다.

(개선 및 제안사항) 경진대회를 진행하는 기간이 시험 기간과 겹친다. 경진대회에 참가하고 싶어도 시험공부랑 병행하기 힘들어서 참여에 망설이는 학생들이 있다. 시험이 끝난 직후에 경진대회를 진행한다면 좀 더 많은 학우가 참여할 수 있을 것 같고, 더 좋은 결과물을 만들 수 있을 것 같다.

(다른 학생들에게 추천하는 이유) 이 프로그램을 통해 다양한 자료를 찾아보면서 가상 현실(VR)에 대한 새로운 지식을 습득할 수 있었다.

이 경진대회에 참가하면서 학과 수업 중 하나인 게임프로그래밍에서 배웠던 VR 영상/게임과 관련된 지식을 많이 얻을 수 있었고, 창의적인 아이디어를 도출할 수 있었다. 이것은 내가 앞으로 VR 영상을 만들 때 큰 도움이 될 것 같다.

나는 경진대회를 통해 ‘전공역량’뿐만 아니라 다른 역량도 키울 수 있었다. 기독교인은 세상에 존재하는 문제를 인식하고, 사회 현상을 들여다보고 올바른 해결책을 제시할 수 있어야 한다고

생각한다. 나는 현실에 존재하는 문제가 무엇인지 인지하고 해결책을 찾으면서 기독교적 인성을 키울 수 있었다. 또한, 문제를 인식하고 해결책을 도출할 때 아이디어를 혼합하고, 편집하는 과정에서 나의 상상력을 깨울 수 있었다.

다른 학우들도 이런 비교과 교육과정에 참여한다면 내가 느끼고 배웠던 것들을 얻어 갈 수 있을 것으로 생각한다. 따라서 참여를 망설이고 있는 다른 학생들에게 적극적으로 추천한다.