

2019 비교과 교육과정 성공 후기 공모전

전공 역량 최우수상

김○우(정보통신공학과)

경진대회

내 용

1. 모바일프로그래밍 경진대회에 신청하게 된 동기

2019-1학기 정보통신공학과 경진대회

3	모바일 프로그래밍 경진대회	윤민영 교수님	모바일 어플리케이션	팀별 학생들이 주어진 문제를 바탕으로 프로그래밍을 제작하여 결과를 바탕으로 보고서를 작성하여 제출하고 발표한다. 다양한 분야에 적용할 수 있는 응용 앱 디자인을 제안한다.	- 창의성 - 개발된 앱 디자인 완성도 - 프로그램의 명확한 이해
---	-------------------	------------	---------------	---	--

전공과목인 모바일프로그래밍 수업을 듣는 학생들은 자동적으로 이 경진대회에 참여하게 되어있어서 많은 학생들이 흔히 있는 경진대회로 가볍게 여겼습니다. 하지만 저는 이 경진대회에서 군입대로 인해 감을 잃은 제 프로그래밍실력을 다시 쌓고 사람들과의 팀워크능력을 키우기 위한 기회로 생각했기 때문에 누구보다 성실한 자세로 수상을 목표로 참여했습니다.

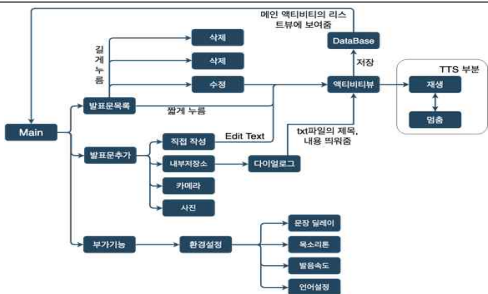
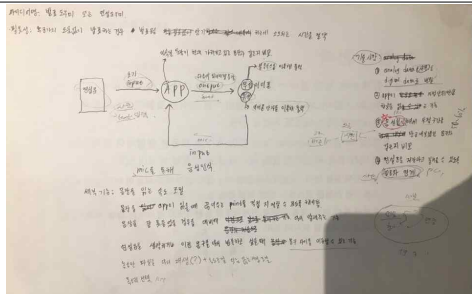
2. 모바일프로그래밍 경진대회 참여경험에 대한 소개

모바일프로그래밍 경진대회 진행과정		
순서	진행단계	기간
1	팀 구성 및 아이디어 선정	2019년 3월 18일
2	설계 제안서 발표	2019년 4월 8일
3	중간 보고서 발표	2019년 5월 20일
4	최종 보고서 발표	2019년 6월 17일

본 프로그램은 3개월가량 모바일프로그래밍수업을 듣는 학생들을 대상으로 진행되었습니다. 학생들끼리 3, 4명씩 팀을 이루어 하나의 주제를 정하면 양식에 맞추어 보고서를 작성하여 사이버캠퍼스에 제출합니다. 그러면 각 보고서에 대해서 교수님께서 평가하시고 발표내용에 대해서는 교수님과 다른 학생들의 점수까지 반영하는 식으로 평가가 이루어졌습니다.

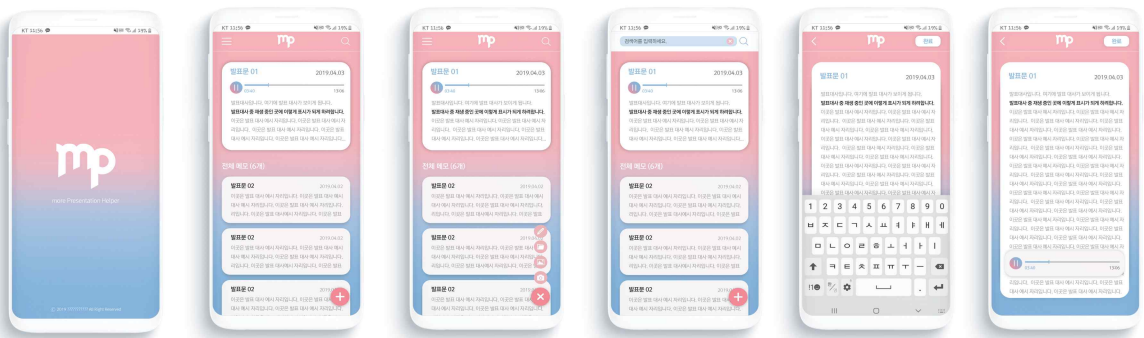
모바일 프로그래밍 수업은 Java와 XML, 두 개 언어를 중심으로 다루면서 안드로이드폰어플을 만들기 때문에 Java에 대한 기본적인 이해와 코딩능력이 요구됩니다.

코딩능력도 중요하지만, 그것만큼이나 기존에 존재하지 않는 새로운 것을 만들어내는 능력 또한 굉장히 중요합니다. 요즘같이 대부분의 어플이 존재하는 시대에 창의적인 아이디어가 있어야 살아남을 수 있기 때문입니다. 다음으로 구현할 앱의 디자인과 기능을 구체적으로 설계하는 능력과, 팀워크능력 또한 프로젝트에 빠질 수 없는 중요한 요소 중 하나입니다.



당시 선정한 아이디어 주제는 ‘발표도우미 어플리케이션’입니다. 스마트폰에 발표문을 텍스트파일로 넣으면 TTS를 이용해 무선이 어폰으로 읽어주어 발

< 개발동안 작성한 기능블록도사진 (1) < 개발동안 작성한 기능블록도사진 (2)



< 개발시 사전에 설계한 UI 사진 >
표문을 외우지 않고도 사람들이 발표를 원활하게 할 수 있게 도와주는 기능을 제공합니다. 제작과정 중 여러 알고리즘적인 문제들이 있었지만 하나씩 해결해 나가면서 코딩실력을 증진시키는 계기가 됐습니다.

3. 모바일프로그래밍 경진대회에 참여하면서 좋았던 점, 기억에 남는 점 및 성과



Java코드는 오픈소스가 많이 제공되서 얻을 수 있는 정보가 풍부했고 이미 배운 적이 있기 때문에 여태껏 해왔던 다른 프로젝트들과 다르게 제일 흥미를 느꼈고 재밌었습니다. 하지만 무엇보다 좋았던 점은 든든한 팀원들과 같이 협력하여 프로젝트를 진행하면서 설계한 아이디어가 실제로 점점 구현되어가는 과정 그 자체가 제겐 너무 큰 기쁨이었습니다.

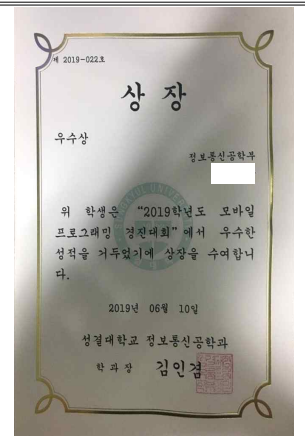
< 당시 팀원들과 찍은 사진 >

앞서 말했듯이 ‘발표도우미 어플리케이션’이란 주제로 저희 팀은 우수상을 거머쥐었습니다. 개인적으로 아이디어 자체에 대한 기대가 너무 컸던지라 최우수상을 받지 못해 아쉬웠지만 돌이켜 생각해보면 제 자신이 발표와 보고서 작성에 있어서 미흡한 부분이 있었기 때문이라

고 생각하고 앞으로는 이 경험을 토대로 부족한 점을 더 보완해나가 더 좋은 성과를 낼 수 있도록 노력해 나가겠습니다.



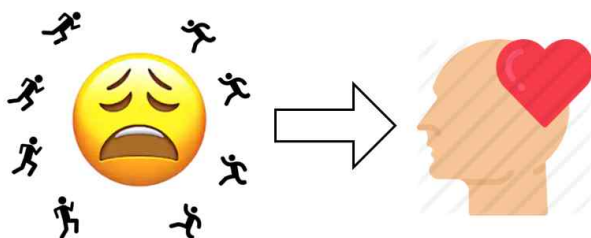
<= 당시 참여한 경진대회



< 우수상 사진 >

더 나아가서, 저희 팀은 교내경진대회에서 끝내지 않고 이 아이디어로 교내 창업동아리를 개설하고 다양한 외부경진대회에 나가는 활동을 하였습니다. 그 결과, 비록 서류심사에서 탈락했지만, 사업계획서를 수차례 쓰고 지우면서 작성노하우를 얻었습니다. 또한, 사업이란 측면에서 바라봤을 때, 아이디어의 강점과 약점을 분석하여 객관적으로 관찰하고 적합한 목표고객을 선정하는 능력도 키울 수 있었습니다.

4. 모바일프로그래밍 경진대회 프로그램 활성화 및 질 제고를 위한 개선 및 제안사항



모바일프로그래밍 경진대회 당시 1등팀이 받을 수 있는 금액은 최대 10만원이었습니다. 개인적인 생각이지만, 받는 금액이 적어 학생들이 제시한 아이디어의 독창성은 그다지 높지는 않았습니다. 그래서 다음 모바일

프로그래밍 경진대회는 상금액수를 더 높이고 다른 학과 학생들의 참여를 유도한다면 학생들에게 경각심을 심어주어 경쟁의식과 협동성, 학구열을 불러일으킬거라고 생각합니다. 그래서 다양하고 참신한 아이디어를 도출하며 학생들의 전공실력도 쌓고 포트폴리오에 기재할 경력으로도 쌓을 수 있다고 생각하기 때문에 앞서말한 사항들이 추진되어야 할 필요성이 있습니다.

5. 모바일프로그래밍 경진대회를 다른 학생들에게 추천하는 이유

모바일프로그래밍은 디자인부분과 기능부분으로 나뉘어져 있습니다. 기능부분은 Java로 작성할 수 있고 디자인적인 부분은 XML로 작성할 수 있습니다. 모바일 프로그래밍의 장점은 Java를 모르더라도 XML같이 상대적으로 쉽게 배울 수 있고 누구든지 흥미를 가질 수 있는 언어로도 작성할 수 있는 점입니다. 따라서 공대생들뿐만 아니라 모바일프로그래밍에 관심있는 타학과 학생들도 참여가 가능할거라 생각하여, 모바일프로그래밍 경진대회를 통해 공대생들은 주로 전공실력을 높이면서 비전공학생들은 본인들이 평소 가지고 있던 창의적인 상상들을 바탕으로 디자인파트를 개발한다면 서로가 WIN-WIN할 수 있는 협업의 장이 될 거라 생각합니다.