

대학혁신지원사업 프로그램 후기

□ 제목 : 보람찬 방학을 이용한 프로그램 이수

□ 참여 프로그램 또는 행사명

- 대학혁신지원사업 홍보 및 성과확산 페스티벌
- 3D 프린터를 활용한 RC카 제작 프로그램
- 3D 프린터를 활용한 드론 만들기 프로그램
- 창업캠프 (2018년 - 디자인 Thinking)
- 학생 교양교육 응모제

□ 후기내용

현재 전자공학과 4학년에 재학 중인 나는 작년에 좋은 기회를 얻게 되어 서경대학교에 편입하게 되었다. 아무래도 곧 다가올 취업에 대한 두려움이 있었기 때문에 최대한 나의 역량을 끌어낼 수 있는 프로그램들을 학교에서 찾아서 신청하고, 체험했다. 창업캠프부터 시작해서, 대학혁신지원사업 홍보 및 성과확산 페스티벌 (네일아트 체험, MBTI 검사 등 참여) , 학생 교양교육 응모제 등 다양한 체험을 했던 3, 4학년이었다. 물론 가장 기억에 남았던 프로그램은 내가 입상했던 교양교육 응모제라고 말할 수도 있겠지만, (교양 특성상 성적을 매겨야 함에도 불구하고 학생들의 의견을 수렴해서 교양을 개설한다는 것이 학교에서 학생들을 많이 배려해 준다는 느낌이 들었다.), 얼마 전에 참여했던 '3D 프린터를 활용한 RC카 제작 프로그램' 이었다. 현대 기술이 발전하면서, 워치, 영화 등 많은 것들이 3D화 되어가고 있다. 나는 3D를 이용해서 무언가를 만드는 것을 유튜브 "사나고"라는 채널을 통해 접하게 되었다. 이 채널은 주로 3D펜을 이용해 칼이나 피규어 등을 만들고, 담벼락이나 공원을 수리하는 영상을 찍어서 올리기도 한다. 대수롭지 않은 것 같지만, 작은 펜을 이용해 올리는 영상이 나를 포함한 약 180만 명의 구독자를 만들어냈다. 이는 3D와 관련된 것들이 우리의 삶에 밀접하게 다가올 날이 얼마 남지 않았다는 생각을 들게 했다. 3D 프린터를 활용한 RC카 제작 프로그램은 총 3일의 기간을 바탕으로 진행되었다. 아무래도 직접 디자인, 프린팅, 코딩까

지 직접 해야 하기 때문에 기간이 충분하게 주어진 것 같았다. 우선 첫 번째 날은 3D 프린터가 어떤 것인지, 어떤 재료를 이용해 출력하는지 등 전반적인 기초 개념에 대해서 설명을 들었다. (3D 프린터는 절삭식 가공, 첨가식 가공이 있다는 것, FFF(FDM) 플라스틱 소재의 필라멘트를 열로 녹여 압출한 후 팬으로 식혀 굳히면서 한 층씩 쌓아 올린다는 원리 등) 그 후 이 개념들을 가지고 직접 123D Design이라는 프로그램을 이용해서 직접 우리가 뽑을 RC카 모델링도 해 보았다. 아무래도 미적 감각이 부족하다 보니까 모델링 부분에서 굉장히 고난을 겪을 거라고 예상했지만, 우리 조에 시각디자인 학부 학생분이 계셔서 수월하게 디자인을 완성할 수 있었다. 우리 조는 서경대학교의 대표 SKON 캐릭터를 이용해서 마을 버스 형식의 RC카 디자인을 제작했다. 둘째 날에는 우리가 디자인 한 RC카 몸체를 출력하고, 채색 및 후가공과 아두이노를 이용한 코딩이 이루어졌다. 아무래도 전자공학과이다 보니까 아두이노를 다루는 데에는 어려움이 없었다. 또한 강사님들이 1:1로 모르는 부분에 대해서 직접 알려주셔서 모든 과정이 수월했다. 하지만 우리 조가 모델링 한 버스를 출력하는 데 24시간이 걸린다는 사실을 확인했고, 어떻게 문제를 해결해야 할지 고민했다. 출력물을 바꾸기에는 디자인학부 분이 학교에 안 오셔서 우리에게 모델링 파일이 없었고, 그대로 뽑기에는 시간이 너무 오래 걸렸다. 결국에는 모델링 파일을 따로 받아서 직접 하나하나 수정한 후 출력 설정을 하고 집에 갈 수 있었다. 굉장히 늦은 시간이었음에도 불구하고 함께 고민해주시고, 도움을 주신 강사분들과 창업지원센터 직원분들께 죄송스러운 마음도 들었지만, 마치 자신의 일처럼 생각해주는 모습을 보니 감사하다는 마음도 들었다. 마지막 셋째 날, 드디어 결과물을 확인했지만 우리가 생각했던 것보다 작은 사이즈로 출력이 돼서 한 번 더 어려움을 겪었다. 재출력을 하기에는 시간이 걸리기 때문에 기존의 것을 보완하는 식으로 RC카를 완성했다. 아크릴 물감, 3D펜을 이용해서 미숙하지만 최대한 화려하게 꾸몄다. 완성 후 주행연습을 여러 번 거쳤고, 레이싱 1등을 위해 코딩의 최고속도, 최저속도 등 많은 것을 여러분 수정하는 작업을 진행했다. 디자인 부분에서는 다른 분들이 훨씬 뛰어나셔서 1등을 하진 못했지만, 레이싱 경기 두 부문에서 모두 1등을 하게 되었다. 처음 팀 목표를 정할 때부터 1등을 하길 원한다고 발표했는데, 실현이 되니 정말 뿌듯했고 3일간의 일정이 굉장히 값졌다는 생각이 들었다. 학기 중이 아닌 방학, 그것도 3일 만에 3D 프린터를 다루는 법에 대해 기본적으로 배우게 되고, RC카를 핸드폰과 코딩, 블루투스를 이용해 다루는 것 까지. 또 직접 자진해서 팀장의 역할도 해보고, 여러모

로 나 자신에게 도움이 많이 되었던 프로그램이었다. 여기서 끝나는 게 아니라 이 기회를 이어서 1월 8일에 3D프린터를 이용한 드론 만들기에도 참여할 수 있었다. RC카 프로그램이 좋은 기회였던게 생각나서 컴퓨터공학과와 의 선배에게 추천해서 함께 참여했다. 아무래도 RC카 보다는 드론 밑부분을 아예 처음부터 모델링을 했기 때문에 난이도가 상당히 있던 편이었다. 하지만 이전 경험을 바탕으로 차근차근히 수행해 나갔다. 우리가 만든 드론 외의 다른 드론들도 만져보고, 직접 조종해보며 드론에 관련된 지식들을 많이 쌓을 수 있었다. 방학을 이용해서 프로그램을 다양하게 참여하며, 졸업 전 다양한 경험들을 할 수 있었다. 앞으로도 다양한 프로그램들이 있으면 언제든지 참여 할 계획이다. 나중에 취업을 할 때 이런 경험들 하나하나가 모여 큰 것이 만들어진다고 생각한다. 앞으로 학교에서도 다양한 프로그램들이 많이 생겼으면 하는 바람이다.







