

<파란학기-기업제안 프로그램 진행 절차>

※ 참여 희망학생 필독

① 제안1~7의 기업제안 프로그램을 살펴보고 2022-2학기 파란학기제로 참여할 과제를 선정하고, 프로젝트를 같이 진행할 팀원 모집



② 신청 계획서 작성 전 기업 담당자와 면담을 진행하여 프로젝트의 세부내용에 대해 논의하고 협의하는 과정 (제안서상 기업담당자 연락처로 직접 일정 조율하여 프로젝트에 대해 상의, 일정 조율에 어려움이 있을 시 아래 문의사항 연락처로 도움 요청)



③ 기업담당자와 조율한 내용을 바탕으로 팀별, 개인별 신청서 작성



④ 신청서 작성 완료 후 해당 지도교수님께 계획서 검토 요청, 지도교수 서명을 받은 후 대학교육혁신원운영팀으로 최종 신청서 제출 (~07/08(금) 15시까지)



⑤ 2022-2학기 파란학기제 운영이 확정되면, 파란학기제 활동 시작(기업 담당자 멘토링을 받으면서 진행)



⑥ 파란학기제 종료 후 해당 기업의 동계 현장실습 참여(권장 사항)

<문의사항>

T : 031-219-3383/3387

E : paran@ajou.ac.kr

제안. 1

회사명		렛스튜디오
업종		미디어콘텐츠창작업
담당자	성명	박규진
	소속 및 직위	렛스튜디오 / 대표
	연락처 (학생공지용)	- 연 락 처 : 0507-1305-6442 - 이 메 일 : let_a@let.or.kr
지도교수	성명	이강현
	소속 및 직위	창의산학교육원
	연락처 (학생공지용)	- 연 락 처 : 031-219-1775 - 이 메 일 : khlee5108@ajou.ac.kr
현장실습 연계 가능 여부		<input checked="" type="checkbox"/> 가능 <input type="checkbox"/> 불가능

1. 운영개요

도전과제 명	대학생을 소재로 한 옴니버스 숏드라마 제작
도전과제 목표	최신 유행하는 숏드라마 형식에서 캠퍼스 라이프를 메인 소재로 하여 유튜브 채널 구독자 유입(20% 상승) 및 채널 성장(노출 증대)
최종 산출물	옴니버스 숏드라마 마스터 영상 14편

2. 주요내용

선호학과	전공무관
운영인원	8명
이수학점	6학점
예상 투입시간	한 주당 약 20시간
주요업무	
역할	역할 세부내용
연출	드라마 제작과정 총괄 관리 / Pre-Production 과정 총괄 검수 / 현장 연출 / 편집 총괄
작가	시놉시스를 바탕으로 드라마 대본 작성 / 연출진과 대본 수정 작업
조연출	연출 업무 보조 / 제작진 및 배우들과 커뮤니케이션 담당
촬영감독	촬영 구도 구상 / 현장 촬영 업무 총괄 진행 / 촬영 장비 관리
조명감독	촬영 구도 구상 / 현장 조명 업무 총괄 진행 / 조명 장비 관리
음향감독	촬영 현장 음향 업무 총괄 진행 / 음향 장비 관리
미술감독	의상 및 소품 구성 및 확보 / 촬영 현장 미술 업무 총괄 진행
제작PD	예산 관리 / 로케이션 확보 / 배우 캐스팅 / 촬영 현장 관리

도전과제 세부내용

프로젝트 운영 계획안

I. 개요

- 목 적 : 제작 예정 단계에 있는 웹드라마에 투입될 제작 인원을 아주대학교 학생을 대상으로 하여 대학생을 소재로 하는 옴니버스 숏드라마의 제작 및 학생 멘토링
- 촬영에 관련된 장비 및 인프라 본사 제공(보유 인프라 제공 및 필요에 따라 임차진행)
- 웹드라마 제작에 필요한 업무를 수행할 인원으로 아주대학교 파란학기제를 활용하여 총원하여 실제 업무 수행 및 멘토링 진행
- 실제 업무 투입 전 웹드라마 촬영 현장 견학 기회 제공
- 본사 인력 2명은 웹드라마 제작 컨트롤 타워로 투입하고 1명은 아주대학교 학생 관리 인력으로 편성하여 원활한 드라마 제작과 인력 관리 도모

II. 프로젝트 일정표

	기간	수행업무
Pre-Production	22년 8월 중	웹드라마 촬영 현장 견학
	22. 09. 01	오리엔테이션
	22. 09. 01 ~ 22. 09. 18	대본 작성
	22. 09. 19 ~ 22. 10. 09	로케이션 헌팅 / 캐스팅 / 의상 및 소품 확보 촬영 구도 설정 / 본 촬영 대비 회의
Production	22. 10. 10 ~ 22. 11. 13	촬영 7일 진행(1일 2편 분량 촬영)
Post-Production	22. 10. 24 ~ 22. 11. 25	가편집, 컷편집
	22. 11. 14 ~ 22. 12. 02	음향편집, 그래픽 작업, BGM 선곡
	22. 11. 21 ~ 22. 12. 18	종합편집 및 최종

III. 인력관리

- 선정된 아주대학교 학생들은 업무 관련 사전 지식이나 관련 분야 선호도에 따라 본사 내부 회의를 통해 적절하게 업무 분담 및 배치
- 아주대학교 학생은 배정받은 업무 분장에 대해서 이의를 제기하여 변경할 수 있음
- 본사는 위 항목에 대해서 오리엔테이션에 공지할 것이며, 덧붙여서 프로젝트 초기에 아주대학교 학생 관리 인력이 개인별 짧은 면담을 통해서 업무 분장에 대한 만족도를 파악
- 웹드라마 제작에 차질이 없도록 아주대학교 학생 외에 웹드라마 제작 인력이 필요하다면 본사에서 확보

제작 예정 웹드라마 기획안

I. 기획구성안

1. 작품소개

- 작 품 명 : 백색소음
- 장 르 : 일상
- 로그라인 : 우리 주변의 이야기들을 100초 안에 보여주는 일상 숏드라마
- 분 량 : 1분40초x14회차 / 총 24분

2. 기획의도

- 제목의 의미 : 100초 동안 주변에서 일어나는 백색소음처럼 우리 주위에 존재할 수 있는 이야기들을 풀어나가겠다는 의미로 100 seconds + 백색소음을 섞어 작품명을 설정했다.
- 기 획 의 도 : 1분 1초가 아까운 현대사회 속에서 공감 가는, 사람 사는 이야기들을 쉽고 빠르게 풀어나가 보고자 한다.

3. 시놉시스 및 줄거리

- 순한맛 시놉시스

1. 오랜만에 만난 친한 친구. 2년만에 만난 친구지만 어제 만났던 것처럼 편하다. 식당에 도착해서 주문부터 테이블 세팅까지 손발 척척 맞는 두 사람. 근황 이야기를 시작하는데 역시나 처음부터 끝까지 집단적 독백뿐이다.

1-1. 찐찐. 여자 둘은 다른 여자 둘을 본다. 다른 여자 둘은 서로의 옷을 칭찬하거나 악세사리를 칭찬하며 사이가 좋아보인다. 그 모습을 보고 있는 여자 둘. 저렇게 해선 1년 친구도 안된다며 혀를 찬다. 이어지는 집단적 독백과 아무말 대잔치.

1-2. 길을 걷고 있는 친구 둘. 서로 자기 하고 싶은 말들만하다 길을 멈춘다. 근데 지금 어디가냐고 묻는 친구1. 친구2도 발길을 멈추고 말한다. "난 너 따라가고 있었는데?"

2. '포켓몬빵 품절'이라는 그림이 붙여진 편의점. 포켓몬빵 타임이다. 물건이 들어오고 쏠리는 시선. 그리고 들어오는 물건을 따라 쫓아쫓아 따라 들어오는 초등학생. 포켓몬빵이 있다고 물어보고 다시 물류차를 쫓아 나간다. 한숨 쉬는 알바. 그 때 주변을 두리번거리던 커플이 다가와 포켓몬빵 진짜 없냐고 묻는다.

3. 수강신청날. 아침 일찍 일어나 잠옷 바지 차림으로 피씨방에 도착한다. 네이비즘을 켜는 학생. 클릭할 순서를 파악하고 떨리는 마음으로 준비한다. 배가 아파 화장실을 다녀오거나 마우스를 딸깍거리거나 손에 난 땀을 닦는 등 어수선하고 횡설수설 하는 모습을 과장해서 보여준다. 마침내 수강신청 시간이 다가오고, 결과는 중요 과목 대부분 광탈. 이때, 집에서 수강신청한다는 친구에게 연락이 온다. "나 올클함!"

4. 과제 마감일. 카톡방이 시끄럽다. 카페에서 노트북을 꺼내 과제 준비를 하는 여자. 카톡방

에서는 한창 과제 하기 싫다는 얘기들로 가득하다. 여자는 준비를 모두 끝내고 시계를 본다. 밤 12시까지의 시간이 있으니 조금 놀아도 되겠다 판단한 여자. 유튜브 - 웹툰 - 인스타 테크를 타며 신나게 놀다보니 어느새 8시. 한글 문서엔 아직 한 글자도 적혀져있지 않다. 아이스아메리카노를 구매한 후 다시 결의를 다지는 여자. 지금부터 뽀세게 하면 과제를 모두 할 수 있겠다고 판단하고는 레포트 표지부터 만들기 시작한다. 이제 본격적으로 과제를 시작하려는 여자. 논문들을 찾아보는 듯 하다가 갑자기 시선을 바닥으로 돌려 카페 바닥 무늬를 구경하며 탄짓을 하기 시작하는 여자. 어느새 시간은 11시. 이젠 정말 시간이 없다. 시간을 확인하고는 필사적으로 한 시간만에 과제를 똑딱해낸다. 과제 기한 1분을 남겨두고 제출하는 여자. 어찌됐든 제출했으니 만족한다. "이정도면 다음에도 이렇게 하면 되겠네."

5. 마스크 복면가왕. 모르는 사람과 소개팅 자리에서 서로 마스크를 벗기 꺼려하는 상황. 서로 마스크를 벗으라며 미룬다. 결국 마스크를 먼저 벗는 남자. 여자는 남자의 얼굴을 보자마자 나간다.
6. 시험이 망한 대학생 둘. 중간고사가 망했다며 한숨을 쉬는 대학생1. 우리에겐 기말고사가 있다며 위로하는 대학생 2. 기말고사 - 다음학기 - 내년 테크로 상황이 반복되며 위로한다. 그리고 막학기. 망함을 직감한 두 명은 교수님께 급하게 메일을 보낸다.
7. 다음 주에 예상치 못한 5만원 정도의 수입이 들어올 예정인 남자. 돈을 막쓰기 시작한다. 친구들이 돈 괜찮냐 물어도 괜찮다, 다음 주에 5만원 들어온다며 답변한다. 점점 돈을 쓰며 지출한 돈은 20만원. 5만원이 들어와도 적자다. 설상가상 생각지도 못한 돈이 빠져 5만원이 그대로 증발한다. 뒤늦게 계산기를 두드리며 점심값을 계산하는 남자.

○ 매운맛 시놉시스

1. 가스라이팅을 심하게 하는 남친. 동성 친구와의 약속도 못 나가게 하고, 통금이 있으며, 옷 역시 조금이라도 파인 옷도 허용되지 않는다. 여친은 남친과 한 약속을 어기고 통금 늦게 들어가 남친의 모진 말을 듣고 있다. 계속 미안하다고 이야기하는 여친. 그 와중에 남친의 폰으로 모르는 여자에게 카톡이 온다. "자기야 어제 너무 좋았어 >> 오늘도 같이 있을까?"
2.
 - 2-1. 군입대를 한 남자. 여자 동기와 통화 중이다. 살가운 남자의 말투와 달리, 여자의 말투는 무뚝뚝하다고 생각될 정도다. 그러던 중 다가오는 선임. 남자에게 누구냐고 묻는다. 핸드폰을 음소거하고 여자친구라고 말하는 남자. 다시 마이크를 켜고 여자 동기와 대화한다. 선임은 옆에서 진도가 어디까지 나갔냐고 묻고, 또다시 마이크를 끄고 끝까지 다 가봤다며 너스레 떠는 남자. 마이크를 켜고 대화를 하려는데, 선임이 갑자기 핸드폰을 뺏어 여자에게 00이를 잘 부탁한다며 여자친구 대하는 것 마냥 이야기를 한다. 그러자 잠깐의 정적 후 들리는 여자의 목소리. "네? 저 00이랑 안사귀는데요."
 - 2-2. 핸드폰으로 수십 장의 같은 여자 사진을 보고 있는 남자. 동기가 앉아 여자 사진을

뺨어 본다. 누구냐고 묻자 남자가 말을 더듬으며 여친이라고 한다. 세상에 드디어 연애를 해보냐며 축하해주는 친구. 진도도 다 뺨고 사권지도 100일이 넘었다며 자랑하는 남자. 이때 마침 사진 속 여자가 이들의 앞에 나타난다. 동기가 자신은 빠져 주겠다고 가서 여친과 데이트 하라고 보내주고, 떠밀리듯 여자 앞에 간 남자. 여자가 당황스러운 듯 남자를 본다. “누구세요?”

3. 남친의 군대를 기다리고 있는 곰신. 곰신은 침대에 누워 남친과 애정이 넘치는 전화 통화를 한다. 휴가 나와서 무엇을할지, 무슨 일이 있었는지 신나게 이야기하는 남친. 그렇게 즐겁게 통화를 하다가 개인정비 시간이 끝나고, 통화가 끝난다. 그리고 곰신 옆에서 스르륵 나타나는 한 남자. “오늘은 왜이렇게 오래걸려?”
4. CC 커플. 과에서 유명한 과 CC. 그리고 그 CC와 함께 다니는 남후배. 함께 밥을 먹고 난 후 여친이 남친에게 오늘은 몸이 안좋은 것 같다며 병원을 좀 다녀오겠다고 이야기한다. 남친은 같이 가자고 이야기하지만 여자는 괜찮다며 혼자간다고 이야기한다. 그리고 산부인과 앞. 여자가 한숨을 쉬고 이게 몇 번째냐고 중얼거린다. 이때 다가오는 남후배. 자연스럽게 팔짱을 끼고 들어간다. “사후피임약 하나 주세요.”
5. 사권 지 얼마 안 된 여친 집에 놀러 온 남친. 남친과 여친은 오붓한 시간을 보낸다. 분위기를 잡고 불을 끄려는 순간, 남친이 화장실을 잠깐 다녀온다며 분위기를 깬다. 여친이 짜증내자 먼저 준비하고 있으라며 화장실로 달려가는 남친. 변기 뚜껑을 올리고 일을 보려고 하는데, 쪽지가 붙어있다. 쪽지를 쓴 본인은 여친의 원나잇 상대이며, 매일 상대가 바뀌니 쪽지를 보면 당장 헤어지라는 글. 남친은 쪽지를 보며 충격에 빠진다. 그때, 밖에서 들리는 목소리 “자기야, 나 준비 다 했어~ 언제 나와?”
6. 학교 CC. 남친과 친한 동기 여사친이 있다. 여친은 여사친이 거슬러 남친에게 여사친과의 연락을 제재한다. 순응하는 남친. 얼마 후, 여친이 우연히 학교 안에서 여사친과 남친이 함께 있는 모습을 보게된다. 남친에게 화를 내려고 하는데, 여사친이 여친에게 다가가 손을 막으며 여친의 성질을 긁는다. 여친은 그런 여사친에게 화를 내고, 남친은 여사친을 어깨로 감싸며 여친에게 그만하라고 짜증낸다.
7. 식당에서 친구들에게 여친을 소개해주는 남자. 어디서 이런 분을 모셔왔냐며 친구들이 띄워주고, 여자는 수줍은 듯 웃는다. 부러워하는 친구들과 어깨가 잔뜩 올라간 남자. 여자가 먼저 고백했다는 등 어디서 만나 어떻게 발전했다는 등 자랑한다. 그러다 갑자기 시간을 확인하더니 슬슬 둘만의 시간이 있어야 한다며 자리에서 일어나려고 하는 남자. 친구들은 아쉬운 듯 보내주고 남자와 여자는 자리에서 일어난다. 식당을 나와 쪽 걷는 남자와 여자. 갑자기 흥미진 곳으로 간다. 지갑에서 돈을 꺼내 액수를 세고 여자에게 주는 남자. 남자가 여자에게 작업을 걸려는 듯 떠보지만 여자는 묵묵히 액수만 센다. 그러다 남자를 보고 하는 말. “아저씨, 한 장 빠졌잖아요!”

<파란학기-기업제안 프로그램 협약서>

- ※ 파란학기 최종결과물의 귀속 및 이익금 분배에 대해 아래와 같이 표준협약이 되었습니다.
- ※ 파란학기 기업제안 프로그램 신청 전 아래 사항을 숙지하여 주시고, 기업 담당자 면담 시 아래 내용에 대해 다시 한 번 확인 부탁드립니다.

제1조 (목적)

본 협약은 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 “회사” 양 기관의 상호간 협력을 바탕으로 파란학기-기업제안 프로그램 최종 결과물을 활용함에 있어서 양 당사자의 권리 및 의무를 규정하는 것을 목적으로 한다.

제2조 (귀속 및 이익금 분배)

- ① 파란학기-기업제안 프로젝트의 최종 결과물은 “아주대(파란학기=참여학생)”에게 귀속된다.
- ② 회사가 파란학기-기업제안 프로젝트 최종 결과를 회사 운영에 활용하거나 이윤을 남기는 경우 그 이익금의 분배에 대하여는 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 협의하여 결정한다.

제3조 (협약기간)

본 협약의 협약 기간은 협약일로부터 파란학기 종료 이후 “프로젝트 결과물”의 유효 존속 기간까지로 한다.

제4조 (협약의 변경)

본 협약의 내용은 "아주대(=아주대 참여학생)"와 "회사"의 서면합의에 의하여 유효하게 변경될 수 있다.

제5조 (신의성실의 의무)

본 협약이 목적하는 바를 상호 충족시키기 위해 필요한 제반 사항에 대하여 "아주대"는 신의, 성실을 다하여 "회사"에게 적극 협조하여야 하며, "회사" 또한 본 협약을 성실히 이행하여야 한다.

제6조 (협약의 효력)

본 협약의 효력은 쌍방이 서명 날인한 날부터 유효하다.

제7조 (해석)

본 협약에 명기되지 아니하거나 본 협약상의 해석상 이의가 있는 사항에 대하여는 쌍방의 합의에 의하여 결정한다.

제안. 2

회사명		모바일개발협동조합
업종		정보통신업
담당자	성명	최원서
	소속 및 직위	모바일앱개발협동조합 대표
	연락처 (학생공지용)	- 연 락 처 : 1661-5108 - 이 메 일 : dev@mobileappdev.kr
지도교수	성명	김영호
	소속 및 직위	창의산학교육원
	연락처 (학생공지용)	- 연 락 처 : 031-219-1772 - 이 메 일 : yhkim@ajou.ac.kr
현장실습 연계 가능 여부		<input checked="" type="checkbox"/> 가능 <input type="checkbox"/> 불가능

1. 운영개요

도전과제 명	1) STT 기반 카카오톡의 다양한 이벤트를 블루투스 제품을 통해 TTS 음성으로 안내하는 IOT 앱개발 2) 빅데이터 기반 이미지 편집 온라인 솔루션(HTML5) 3) AR 증강현실을 활용한 가구 인테리어 시스템 4) AI 기반 무인관리 시스템 개발 5) 글로벌 물류 O2O 견적 애플랫폼 개발 6) 클라우드 앱콘텐츠 서비스 개발 7) 모바일 앱북 서비스 개발 ※ 7가지 도전과제 중 선택하여 도전
도전과제 목표	프로젝트 별 상이
최종 산출물	SW

2. 주요내용

선호학과	공대 계열
운영인원	제한없음
이수학점	각 3학점
예상 투입시간	각 과제별 한 주당 약 10시간

주요업무	
역할	역할 세부내용
프로젝트별 상이	프로젝트별 상이
도전과제 세부내용	
<p>- 세부사항 아래 프로그램별 세부내용 참고</p> <p>[현장실습 관련 내용] ICT 인턴의 첫 번째 상용화 프로젝트를 성공적으로 이끌어 내는 조력자" 모바일 앱개발 협동조합 분야 : 4차 산업혁명 분야 프로젝트 진행 [실습 예정 프로젝트/실습생 선택함] [개발 분야] - 백엔드 개발자</p> <p>- 앱개발자 * React Native/플러터/Android Studio/Xcode 중 1개 이상 사용 가능자</p> <p>- 웹개발자 * 웹개발(프론트엔드) 가능자</p> <p>- 메타버스 플랫폼 개발 * 유니티 사용 가능자</p> <p>- NFT 개발 * 블록체인 기술을 활용한 NFT 개발</p> <p>- 기타 실습생이 제안하는 프로젝트</p> <p>기업 현장실습 https://han.gl/HIWfW</p> <p>자격사항 : SW 개발에 관련 관심이 많은 자 실습내용 - 면접을 통해 실습생의 관심분야를 협의한 뒤 실습 프로젝트 결정 - 근무 시간은 협의하여 탄력적으로 운영할 계획임 - 면접 시 본인의 개발 프로젝트 준비 필요 - 실습 책임자 소개 : https://blog.naver.com/sw_maestro/221560164340</p> <p>본 업체 실습 운영 인력 관련 멘티의 취업 결과 삼성(3명), 카카오(7명), 네이버(6명) 등 총 50명 이상 취업 유도</p>	

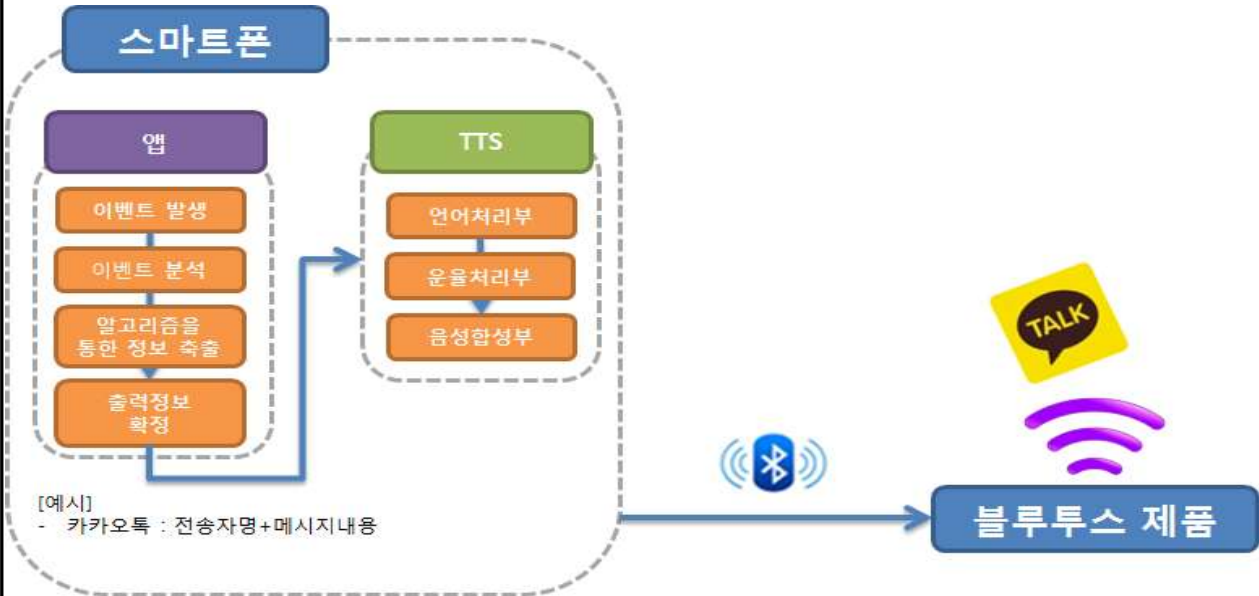
프로그램 1)

<p>파란학기제 프로젝트명</p>	<p>STT 기반 카카오톡의 다양한 이벤트를 블루투스 제품을 통해 TTS 음성으로 안내하는 IOT 앱개발</p>
<p>추진배경</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사용자가 스마트폰 작동이 불가할 경우 카카오톡 메시지를 확인 곤란 ○ 그 상황에서 필요한 정보가 들어있는 메시지를 바로 확인 해야 할 경우를 대비해서 메시지 내용을 TTS 기술을 이용하여 알려줌 ○ 음성을 통한 메시지 확인으로 불편함을 해소할 수 있음
<p>목표 및 내용</p>	<div data-bbox="272 692 1321 1238" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 사용자가 스마트폰을 작동할 수 없는 운전중 또는 휴식 중에 카카오톡 메시지를 받을 경우 사용자는 이를 눈으로 확인하기가 어렵습니다. ○ 이 경우 본 앱을 통해 카카오톡 텍스트 정보를 추출하고 이를 스마트폰의 TTS 엔진을 이용해서 음성으로 변환하며, 이 음성을 블루투스 제품을 통해 재생하여 사용자가 들을 수 있도록 합니다. ○ 본 프로젝트는 운전중이거나 휴식 중인 연락을 확인할 수 없는 상황에서 음성을 통해 메시지를 확인하여 연락하는데 있어서 불편함을 해소할 수 있습니다.

[개발목표]

- 안드로이드앱 개발

[구현 알고리즘]



[구현 프로세스]



기대효과

- 운전중 스마트폰의 다양한 이벤트를 청각을 통해 확인 가능
- 많은 운전자들의 본 앱서비스를 활용할 수 있을 것으로 예상함
- 다수의 차량 운전자 대상 본 앱 다운로드를 통해 신규 비즈니스 창출 가능
- GPS / 광고 음성 / 음성 인식 등 연계하여 새로운 수익 창출 진행
- 안드로이드 앱개발 및 STT/TTS 엔진 활용 능력 향상
- 본 앱의 기능 추가 등을 통한 신규 분야 개발 능력 향상

프로그램 2)

<p>파란학기제 프로젝트명</p>	<p>빅데이터 기반 이미지 편집 온라인 솔루션(HTML5)</p>
<p>추진배경</p>	
<p>○ 웹에 이미지를 업로드하거나, 웹상의 이미지를 가져와서 편집할 수 있는 이미지 에디터를 구현 ○ 기본적인 편집 기능인 자르기, 회전, 대칭 기능과 함께 색상, 톤을 보정할 수 있는 기능을 함께 구현 ○ 이외에도 텍스트, 아이콘 등을 사진에 추가할 수 있고 위치나 색상을 변경할 수 있는 기능 구현</p>	
<p>목표 및 내용</p>	
<p>[프로젝트 개요]</p>	
	
<p>○ 온라인 기반 이미지 편집 솔루션 개발 ○ 다양한 이미지 빅데이터를 활용한 개발 추진 ○ 결과물 URL: http://unihanul.cafe24.com</p>	

[개발목표]

사용자 UI (front-end 개발)	- 솔루션을 통해 사용자만의 이미지 제작을 위한 사용자 UI 개발 - WYSIWYG 방식으로 개발 하되 다양한 브라우저 구동 될수 있도록 함
DB (back-end 개발)	사용자의 이미지 데이터 등을 관리 할 수 있는 DB 개발
이미지 빅데이터 개발	즉시 활용할 수 있는 프리 이미지 빅데이터를 제공하고 사용자들이 사용할 수 있도록 함
완성물 활용	사용자가 제작한 이미지를 블로그 등을 통해 활용할 수 있도록 눈 연동 기능 구현

[기술개발 상세]



기대효과

- HTML5 기반 이미지 자동 제작 솔루션 개발
- 기 제작된 다양한 이미지 테마 템플릿을 활용함
- WIZIWIG 방식으로 손쉽게 상세 페이지 제작함
- 다양한 브라우저 및 기기(모바일, PC 등)에서 구현될 수 있도록 제작함
- 제작 완료 된 이미지를 api 연동을 통해 쉽게 오픈 마켓, SNS 등 등록 진행

프로그램 3)

파란학기제 프로젝트명	AR 증강현실을 활용한 가구 인테리어 시스템
추진배경	<ul style="list-style-type: none"> ○ 본 프로젝트는 4차 산업혁명의 핵심 기술인 AR 활용 기술을 응용하여 실내에서 크고 작은 가구를 미리 배치시켜보고 확인하는 프로그램을 개발하는 것을 목표로 함 ○ 주거 및 사무 공간 등 특수하거나 거대한 물건을 배치할 필요가 있을 때, 자리가 없거나 어울리지 않아서 곤란한 경우가 존재함. 미리 확인을 하려해도 치수를 직접 재보아야 하는 불편함이 있고 가구가 들어온 것을 상상하는 것만으로는 한계가 있음. AR 기술을 활용하여 가구 배치를 육안으로 확인함으로써 생활의 편의성을 높이는 프로그램을 개발하는데 목적을 둠

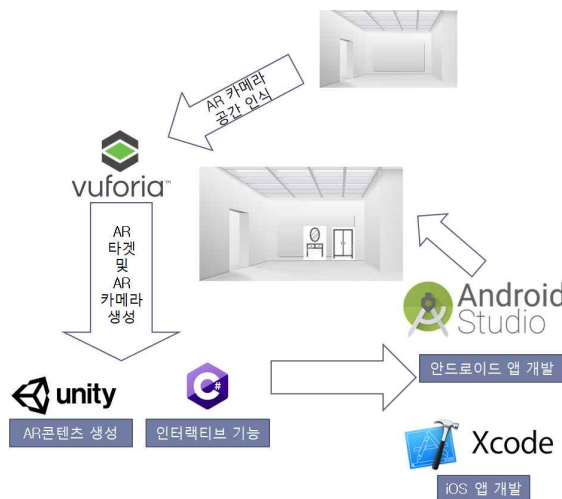
목표 및 내용

[프로젝트 개요]



- 사람들이 특정 공간에 가구 등을 배치하고자 할 때, 육안으로 가구의 크기와 모양 등을 확인할 수 없기 때문에 가구가 공간에 어울리고 크기가 맞는지 파악하기 어려움.
- 이 경우 본 어플리케이션을 통해 공간 정보를 카메라로 불러오고 이를 뷰포리아를 활용하여 AR로 구현하며, 화면을 통하여 방의 구조와 가구의 배치 상태를 확인할 수 있도록 함.
- 본 프로젝트는 크기가 큰 가구 등을 배치하고 싶지만 육안으로 확인할 수 없는 상황에서 AR을 통해 육안으로 확인하여 배치를 고려하는데 도움을 줌.

[개발목표]



현장 인식	· 뷰포리아의 AR 카메라를 개발하여 현장을 인식시키고, AR 타겟을 관리
유니티를 활용한 AR 구현	· 유니티와 뷰포리아를 활용하여 인식된 공간에 AR 물체를 영상화, 스크립트를 통하여 가구의 크기 조절 및 모양 변경 구현
스마트디바이스용 어플리케이션 개발	· 현장 내의 가구 배치 예상 화면을 모바일 어플리케이션으로 확인 가능한 어플리케이션 개발

[적용기술]

유니티	AR 콘텐츠 개발
뷰포리아	AR 이미지 타겟, 카메라 개발
C#	인터랙티브 기능 개발
안드로이드 스튜디오	안드로이드용 어플리케이션개발
XCode	iOS용 어플리케이션개발

담당 파트	개발 환경	개발 언어	사용 장비
AR 기능 개발	- Unity - Vuforia - OS : Windows	- C#	- 개인용 노트북
안드로이드 어플리케이션 개발	- Android Studio (Android SDK) - OS : Android	- Java - Node.js	- Galaxy Note 9
아이폰 어플리케이션 개발	- XCode - OS : iOS	- Swift4	- iPhone8

기대효과

사용자 측면	- 사용자가 다양한 현장 인식을 통한 AR 콘텐츠 이용
비즈니스 측면	- VR/AR 산업 발전에 따른 AR 기술 개발
개발자 측면	- 뷰포리아를 통해 더 다양한 측면의 상품 개발 가능 - 완성된 AR 프로젝트 개발을 통한 프로젝트 능력 향상 - 안드로이드 프로그래밍을 이용한 다양한 어플리케이션 개발 능력 향상

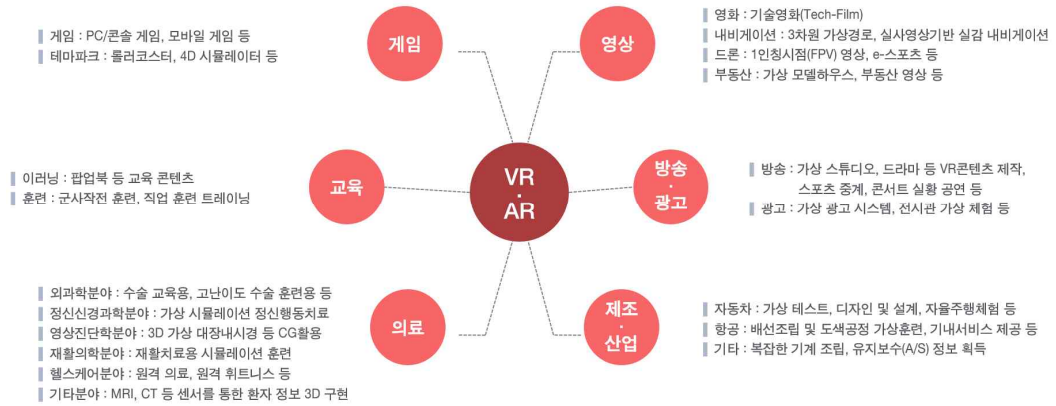
[활용분야]

<전세계 AR/VR 분야 소비 규모>



자료 : Visual Capitalist(2019.1), What is Extended Reality(XR)?

<AR/VR 기술 분야 응용 산업 (출처 : 인사이드스)>



프로그램 4)

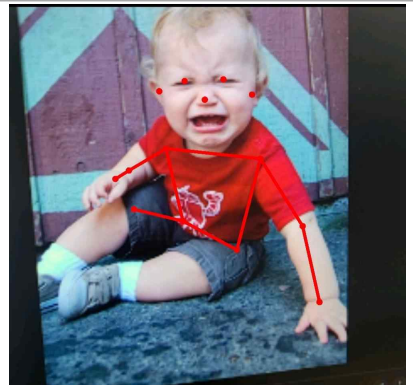
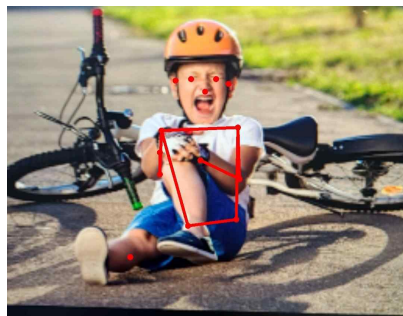
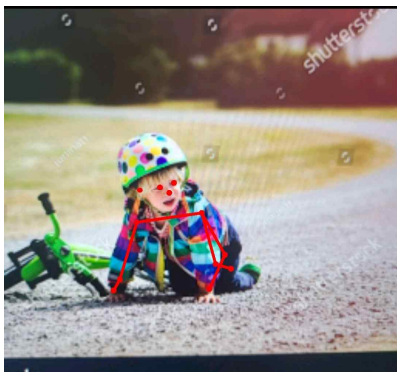
파란학기제 프로젝트명	AI 기반 무인관리 시스템 개발
추진배경	



- 유아 전용 카페는 보통 관리자가 상주 하지만 상황에 따라서, 관리자가 부재 중인 상황(용변, 물품 배송, 고객 상담 등)이 발생함
- ipcam 등을 통해서 카페를 촬영하고 넘어진 아이 또는 우는 아이가 발생할 경우 즉시 관리자의 스마트폰에 푸시 메시지를 보내는 서비스 개발 시 유용할것으로 판단됨
- SW를 통해 아이의 행동 패턴을 분석할 수 있으며, 유아의 육성 음성을 통해 울음소리를 분석하는 기술을 통해 AI 기반 유아 전용 카페 무인관리 시스템을 개발하는 것이 목표임

목표 및 내용

넘어진 아이 인식



1. 카페 내 AI 기반 카메라 설치
2. 카페 내 유아 대상 표정/포즈/목소리 분석
3. 카페 내 유아에게 이상 사항 발생 시 관리자에게 알림 전달


□ 핵심기술

- 전체적인 실행은 앞서 협의한 대로 딥러닝 서버의 입력으로 영상을 전송
- 딥러닝 서버에는 개발한 모델이 저장되고 학습이 완료된 모델에 영상을 입력하면 자세 추적 연산을 수행
- 자세 추적 결과에 따라서 위험 상황시 영상을 녹화하고 저장
- 위의 딥러닝 연산은 모바일 기기에 맞는 개발 플랫폼 사용
- 저장할 데이터베이스 서버 및 관리자에게 푸시 알림 개발
- 관리자 기기에서는 영상과 위험 상황 정보를 확인
- 클라이언트 기기와 서버 기기 개발 진행

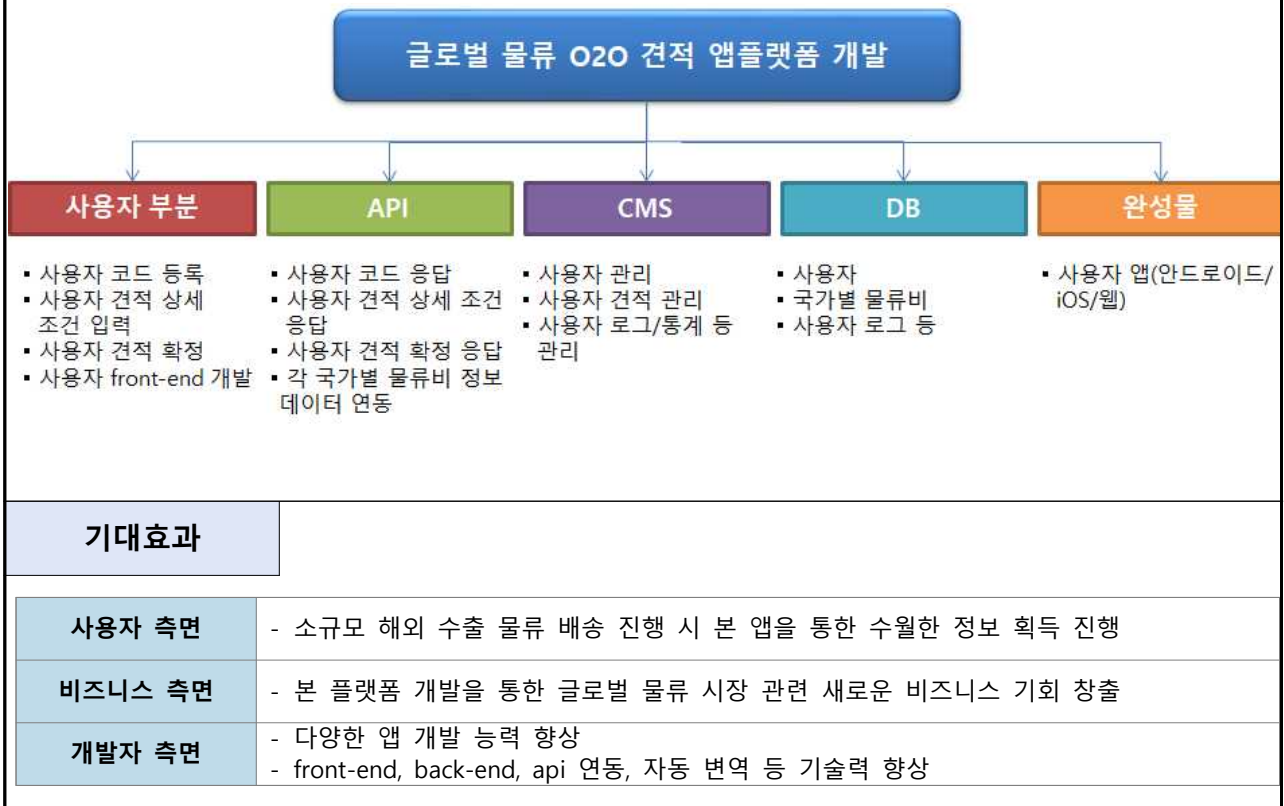
기대효과

- 본 시스템을 통해 키즈카페 유아의 시급 상황(다치거나, 울거나)에 대한 빠른 대처가 가능함
- 최근 최저시급 인상 등으로 키즈카페 운영비가 급상승하게 되었으며, 이에 대한 대책으로 본 시스템 활용이 증가할 것으로 예상함
- AI 기반 키즈카페 무인관리 시스템 개발을 통해 많은 매장에서 사용하도록 구성함

프로그램 5)

<p>파란학기제 프로젝트명</p>	<p>글로벌 물류 O2O 견적 애플랫폼 개발</p>
<p>추진배경</p>	
 <p>글로벌 물류 O2O 견적 애플랫폼 개발</p>	
<ul style="list-style-type: none"> · 소규모 해외 수출 물류 배송 진행 시 배송 방법/배송비/배송 일정 등에 대해서 고민하는 상황이 많음 · 국내외 다양한 물류 api를 통해 상기 방법을 제안해 줄수 있는 플랫폼 개발 필요 · 특히 소규모 해외 수출 물류 배송 시 본 플랫폼을 통해 수출 관련 다양한 방안에 대한 파악이 가능함 · 사용자의 결과를 바탕으로 수출 등을 컨설팅 할 수 있는 다양한 정부 지원기관을 안내하여 해당 기관을 통해서 수출 물류에 대한 컨설팅 진행 연계 	
<p>목표 및 내용</p>	
<p>사용자 UI (front-end 개발)</p>	<p>- 플랫폼을 통해 사용자만의 물류 견적 결과 안내를 위한 사용자 UI 개발</p>
<p>API, CMS, DB (back-end 개발)</p>	<p>사용자의 데이터, 견적 데이터, 각종 로그 등을 관리 할 수 있는 API, CMS, DB 개발</p>
<p>각 국가별 정보 데이터 연동</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 본 플랫폼과 각 국가별 중계 플랫폼 연동 개발 진행 - 각 국가별 물류 Api 활용
<p>완성물 활용</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 사용자는 안드로이드/iOS앱 및 웹사이트를 통한 본 플랫폼 활용 - 관리자는 웹을 통한 본 플랫폼 이용









□ 핵심기술



프로그램 6)

<p>파란학기제 프로젝트명</p>	<p>클라우드 앱콘텐츠 서비스 개발</p>											
<p>추진배경</p>												
<ul style="list-style-type: none"> - 프로토타입앱 개발 : 본 서비스 구현을 위한 프로토타입앱 개발 - 앱콘텐츠 부분개발 : 여러 앱콘텐츠를 즐길 수 있는 앱콘텐츠 부분 개발 - 클라우드 서버개발 : 서비스에서 앱콘텐츠를 다운로드할 수 있는 클라우드 서버 개발 - 콘텐츠 관리 CMS 개발 : 앱콘텐츠의 관리를 위한 CMS(Content Management System) 개발 												
<p>목표 및 내용</p>												
												
<div style="text-align: center;"> <p>클라우드 앱콘텐츠 서비스 개발</p> </div> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #c00000; color: white; padding: 5px;">수요자 부분</td> <td style="background-color: #008000; color: white; padding: 5px;">API</td> <td style="background-color: #660099; color: white; padding: 5px;">CMS</td> <td style="background-color: #009999; color: white; padding: 5px;">DB</td> <td style="background-color: #ff9900; color: white; padding: 5px;">완성물</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 코드 등록 ▪ 수요자 콘텐츠 리스트 구성 확정 ▪ 수요자 front-end 개발 </td> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 코드 응답 ▪ 수요자 콘텐츠 리스트 응답 ▪ 수요자 콘텐츠 파일 응답 </td> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 관리 ▪ 수요자 콘텐츠 관리 (리스트, 파일) </td> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 콘텐츠 </td> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 front-end 및 back-end 개발 </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> - 앱콘텐츠 형태의 이용이 증가함에 따라 다양한 앱콘텐츠 형태의 서비스가 증가하고 있음 - 클라우드 서버를 기반으로 하나의 앱에서 다양한 앱콘텐츠를 즐길 수 있도록 구성함 - 앱콘텐츠 서비스 개발을 통해 다양한 분야에서 활용할 수 있도록 개발함 			수요자 부분	API	CMS	DB	완성물	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 코드 등록 ▪ 수요자 콘텐츠 리스트 구성 확정 ▪ 수요자 front-end 개발 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 코드 응답 ▪ 수요자 콘텐츠 리스트 응답 ▪ 수요자 콘텐츠 파일 응답 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 관리 ▪ 수요자 콘텐츠 관리 (리스트, 파일) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 콘텐츠 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 front-end 및 back-end 개발
수요자 부분	API	CMS	DB	완성물								
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 코드 등록 ▪ 수요자 콘텐츠 리스트 구성 확정 ▪ 수요자 front-end 개발 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 코드 응답 ▪ 수요자 콘텐츠 리스트 응답 ▪ 수요자 콘텐츠 파일 응답 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 관리 ▪ 수요자 콘텐츠 관리 (리스트, 파일) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 콘텐츠 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수요자 front-end 및 back-end 개발 								
<p>기대효과</p>												
<ul style="list-style-type: none"> - 안드로이드 스튜디오, Xcode 등 본 시스템을 개발할 수 있는 SW 활용 - API, DB, CMS 개발 												

프로그램 7

<p>파란학기제 프로젝트명 추진배경</p>	<p>모바일 앱북 서비스 개발</p>		
<p>- 다양한 전자문서를 멀티미디어 기능 구현/애니메이션 구현/ 인터랙티브 기능 구현을 통해 생동감 있는 앱북으로 제작함 - 홍보자료/회사소개서/매거진 등 다양한 전자문서를 앱북으로 제작하여 전자문서의 다양한 활용 기대</p>			
<p>목표 및 내용</p>			
			
			
<ul style="list-style-type: none"> · 앱북 형태의 이용이 증가함에 따라 다양한 앱북 형태의 서비스가 증가하고 있음 · 앱북 서비스 개발을 통해 상기와 같이 다양한 분야에서 활용할 수 있도록 개발함 · 전자 문서 등 다양한 문서를 앱북으로 제작하는 프로젝트 			
<p>기대효과</p>			
<ul style="list-style-type: none"> - 안드로이드 스튜디오, Xcode 등 본 시스템을 개발할 수 있는 SW 활용 - 앱북 저작도구를 활용한 앱북 제작 			

<파란학기-기업제안 프로그램 협약서>

※ 파란학기 최종결과물의 귀속 및 이익금 분배에 대해 아래와 같이 표준협약이 되었습니다.

※ 파란학기 기업제안 프로그램 신청 전 아래 사항을 숙지하여 주시고, 기업 담당자 면담 시 아래 내용에 대해 다시 한 번 확인 부탁드립니다.

제1조 (목적)

본 협약은 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 “회사” 양 기관의 상호간 협력을 바탕으로 파란학기-기업제안 프로그램 최종 결과물을 활용함에 있어서 양 당사자의 권리 및 의무를 규정하는 것을 목적으로 한다.

제2조 (귀속 및 이익금 분배)

① 파란학기-기업제안 프로젝트의 최종 결과물은 “아주대(파란학기=참여학생)”에게 귀속된다.

② 회사가 파란학기-기업제안 프로젝트 최종 결과를 회사 운영에 활용하거나 이윤을 남기는 경우 그 이익금의 분배에 대하여는 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 협의하여 결정한다.

제3조 (협약기간)

본 협약의 협약 기간은 협약일로부터 파란학기 종료 이후 “프로젝트 결과물”의 유효 존속 기간까지로 한다.

제4조 (협약의 변경)

본 협약의 내용은 "아주대(=아주대 참여학생)"와 "회사"의 서면합의에 의하여 유효하게 변경될 수 있다.

제5조 (신의성실의 의무)

본 협약이 목적하는 바를 상호 충족시키기 위해 필요한 제반 사항에 대하여 "아주대"는 신의, 성실을 다하여 "회사"에게 적극 협조하여야 하며, "회사" 또한 본 협약을 성실히 이행하여야 한다.

제6조 (협약의 효력)

본 협약의 효력은 쌍방이 서명 날인한 날부터 유효하다.

제7조 (해석)

본 협약에 명기되지 아니하거나 본 협약상의 해석상 이의가 있는 사항에 대하여는 쌍방의 합의에 의하여 결정한다.

제안. 3

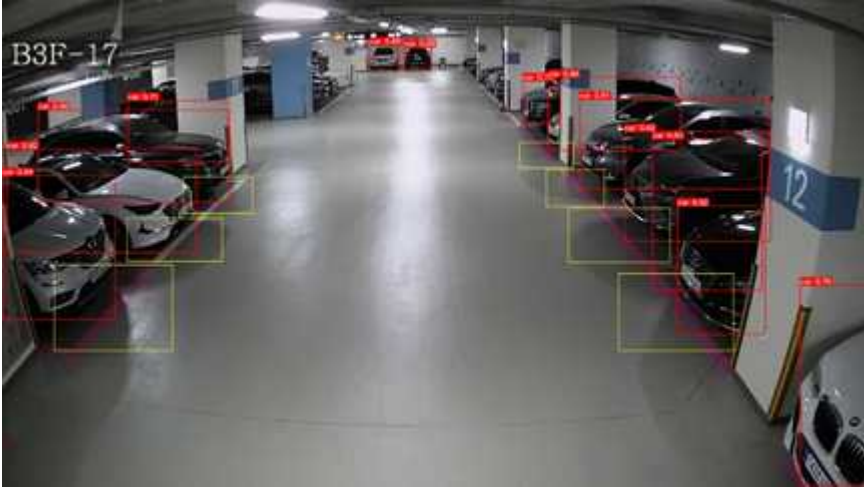
회사명		(주)베스텔라랩
업종		온라인정보 제공업
담당자	성명	김용일
	소속 및 직위	과장
	연락처 (학생공지용)	- 내선번호 : 02-6949-6858 / 010-8985-8489 - 이 메 일 : hr@vestellalab.com
지도교수	성명	윤일수, 김영호 (공동지도)
	소속 및 직위	교통시스템공학과, 창의산학교육원
	연락처 (학생공지용)	윤일수 - 내선번호 : 031-219-3610 - 이 메 일 : ilsooyun@ajou.ac.kr 김영호 - 내선번호 : 031-219-1772 - 이 메 일 : yhkim22@ajou.ac.kr
현장실습 연계 가능 여부		<input checked="" type="checkbox"/> 가능 <input type="checkbox"/> 불가능

1. 운영개요

도전과제 명	아주대 실외주차장 주차면 관제 영상 AI 시스템 구축
도전과제 목표	1. CCTV 영상 기반 주차면 상태 판단 알고리즘 및 비전AI 개발 - 최소 정확도 90% 이상 수준 달성 2. 영상 분석 서비스 관련 데이터 수집 파이프라인 구축
최종 산출물	주차면 관제 알고리즘, 주차면 데이터셋

2. 주요내용

선호학과	소프트웨어 관련학과
운영인원	3명
학점	4학점
예상 투입시간	초기: 1인당 하루4시간X 3일= 12시간 (4학점) - CCTV 위치 및 현황 파악, - CCTV 데이터 수집을 위한 아주대 주차관리팀 방문 업무 포함 중기 이후: 1인당 하루3시간X 4일+ 예비1시간= 13시간 - 로그 데이터는 주7일 계속 생길 것이므로 하루 업무 시간은 짧게 하되 지속적으로 데이터 수집, 검증, 가공을 진행 할 수 있도록 일정 구성

주요업무	
역할	역할 세부내용
영상 개발(2명)	1. CCTV 영상을 활용한 주차면 ROI 지정 및 로그 데이터 출력 2. 주차면 상태 판단 알고리즘 개발 및 판단 정확도 고도화
데이터 분석(1명)	1. 서비스 로그 데이터 수집 API 개발 2. OpenAPI 활용한 실외 환경 변수 데이터 수집 3. 서비스 데이터 DB 구성 및 데이터 수집 API 관리
도전과제 세부내용	
1. CCTV 영상 기반 주차면 상태 분석 알고리즘 개발	
	
<p><그림 1 : 실시간 주차면 상태 판단 예시></p>	
<p>1) 주요 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) OpenCV 활용한 CCTV 데이터 조회 (2) 주차면별 판단 ROI 지정 및 차량 Object Detection 진행 (3) Rule Based 모델, ML / DL 모델 간 판단 성능 지표 비교 (4) YOLO 등 경량 인식 모델(1 or 2 스테이지 간) 성능 확인, 비교 검증 (5) 주차면 상태 판단 정확도 고도화 방법 논의 및 주요 지표 개발 	
<p>2) 필요 스킬</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) Python, JavaScript, C++ 등 활용 가능한 프로그래밍 언어 1개 이상 	
<p>2. 영상 분석 서비스 관련 데이터 수집 파이프라인 구축</p>	
<p>1) 주요 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 주차장, 주차면 상태, 날씨 카메라 정보 등 상태 판단 서비스에 영향을 미칠 수 있는 변수 파악, 정의 및 수집 방법 논의 (2) 서비스 데이터 수집 API 개발, 데이터 거버넌스 확립 (3) 시간별 주차장 이용률, 주차면 인식 정확도 차이 등 서비스 관련 주요 성과 지표 구성 (4) 주요 성과 지표 시각화 서비스 개발 및 서비스 보고서 작성 	
<p>2) 필요 스킬</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) Python, Java 등 활용 가능한 프로그래밍 언어 1개 이상 	

<파란학기-기업제안 프로그램 협약서>

※ 파란학기 최종결과물의 귀속 및 이익금 분배에 대해 아래와 같이 표준협약이 되었습니다.

※ 파란학기 기업제안 프로그램 신청 전 아래 사항을 숙지하여 주시고, 기업 담당자 면담 시 아래 내용에 대해 다시 한 번 확인 부탁드립니다.

제1조 (목적)

본 협약은 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 “회사” 양 기관의 상호간 협력을 바탕으로 파란학기-기업제안 프로그램 최종 결과물을 활용함에 있어서 양 당사자의 권리 및 의무를 규정하는 것을 목적으로 한다.

제2조 (귀속 및 이익금 분배)

① 파란학기-기업제안 프로젝트의 최종 결과물은 “아주대(파란학기=참여학생)”에게 귀속된다.

② 회사가 파란학기-기업제안 프로젝트 최종 결과를 회사 운영에 활용하거나 이윤을 남기는 경우 그 이익금의 분배에 대하여는 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 협의하여 결정한다.

제3조 (협약기간)

본 협약의 협약 기간은 협약일로부터 파란학기 종료 이후 “프로젝트 결과물”의 유효 존속 기간까지로 한다.

제4조 (협약의 변경)

본 협약의 내용은 "아주대(=아주대 참여학생)"와 "회사"의 서면합의에 의하여 유효하게 변경될 수 있다.

제5조 (신의성실의 의무)

본 협약이 목적하는 바를 상호 충족시키기 위해 필요한 제반 사항에 대하여 "아주대"는 신의, 성실을 다하여 "회사"에게 적극 협조하여야 하며, "회사" 또한 본 협약을 성실히 이행하여야 한다.

제6조 (협약의 효력)

본 협약의 효력은 쌍방이 서명 날인한 날부터 유효하다.

제7조 (해석)

본 협약에 명기되지 아니하거나 본 협약상의 해석상 이의가 있는 사항에 대하여는 쌍방의 합의에 의하여 결정한다.

제안. 4

회사명		(주) 컴포트
업종		스포츠 브랜드 - 용품, 패션
담당자	성명	전지원
	소속 및 직위	사원
	연락처 (학생공지용)	- 내선번호 : 031-213-4749 - 이 메 일 : admin@comport.kr
지도교수	성명	정태영
	소속 및 직위	미디어학과
	연락처	- 내선번호 : 031-219-3692 - 이 메 일 : tychung@ajou.ac.kr
현장실습 연계 가능 여부		<input checked="" type="checkbox"/> 가능 <input type="checkbox"/> 불가능

1. 운영개요

도전과제 명	스포츠 브랜드 브랜딩 도전
도전과제 목표	스포츠 브랜드 브랜딩 과정에 참여 동참하여 소비자가 열광하는 브랜드 만들기 도전
최종 산출물	컨텐츠 기획안 / 영상 콘텐츠 / 소셜미디어 콘텐츠 / 기사 콘텐츠 / 광고 기획 및 콘텐츠 / 잡지 등 매체 콘텐츠 / 국가대표, 프로선수 협약 및 관련 콘텐츠

2. 주요내용

선호학과	미디어학과 / 문화 콘텐츠학과 / 경영학과
운영인원	3
이수학점	4학점
예상 투입시간	한 주당 약 13시간
주요업무	
역할	역할 세부내용
컨텐츠 기획	유튜브 SNS 콘텐츠 기획
컨텐츠 제작 및 편집	영상 제작 및 편집
프로젝 매니지먼트	섭외 / 스케줄링 / 프로젝트 전체 운영 관리

도전과제 세부내용

스포츠 브랜드 브랜딩 도전

목적: 브랜딩은 팬덤을 만드는 과정이라고 말씀드릴수 있습니다. 마치 스포츠팀과 팬의 관계처럼 브랜드의 팬을 만들어 가는 과정인데 컴포트는 스포츠 양말을 판매하고 있지만 회사 내부에서는 컴포트는 용기 도전 열정이라는 가치를 First Mover라는 슬로건을 통해 파는 회사이며 양말은 끼워팔고 있다고 말하고 있습니다. 컴포트의 최대 무기는 스포츠 양말 카테고리에서 최초의 브랜드 양말이라는 브랜드 오리지널리티를 보유한 회사입니다. 이에 발맞추어 스포츠 브랜드 브랜딩에 도전할 인재들을 만나 성취의 과정을 통해 같이 희열을 느끼길 소망합니다.

브랜딩 기획 방향

- 소비자에게 스포츠 양말의 필요성을 강조하고 컴포트만의 차별성 있는 가치를 전달할 수 있는 브랜딩
- 기존의 컴포트 비전인 도전, 용기, 열정에서 나아가 '지킴'이라는 가치를 더한 브랜딩을 기획
- 소비자에게 컴포트만의 차별성 있는 가치를 통합적으로 제공해 소비자 중심의 브랜드 이미지 생성

유튜브 콘텐츠

목적: 브랜드 독자 콘텐츠 제작과 자체 홍보 채널 강화를 핵심 경쟁력으로 인지하고 있는 시점이며 브랜딩 관점에서 마치 스포츠팀과 팬의 관계처럼 팬덤을 강화하는 콘텐츠 기획 및 제작

○ 유튜브 콘텐츠 기획 및 제작

- <https://www.youtube.com/user/p474900/videos>
- 컴포트에서는 현재 브랜딩 과정을 고객들에게 보여주는 콘텐츠를 시리즈로 만들어 내보낼 계획을 하고 있으며 이에 역할을 할 수 있으면 환영함
- 컴포트는 34개 종목 국가대표를 후원하고 있는바 선수관련 콘텐츠를 제작하는데 일조를 할 수 있으면 좋겠음
- 컴포트에서는 다양한 이벤트를 기획 실행하고 있는바 이벤트 관련 콘텐츠를 제작하는것에 참여해도 좋을것으로 보임

○ SNS콘텐츠

- 컴포트는 팔로러 만6천의 인스타 계정을 중심으로 홍보를 전개하고 있는바 현재 인스타 계정을 더 확장해서 독자 홍보채널을 강화하는 방향으로 콘텐츠 제작이 필요함
- 인스타 계정은 깔끔하고 정돈된 톤앤 매너를 기조로 하고 있으며 주로 회사에서 론칭하는 이벤트가 주요 콘텐츠로 올라가고 있음
- 인스타 계정에 올라갈 다양한 콘텐츠의 부재가 현재 가지고 있는 취약점임
- 향후 방향성은 유튜브 콘텐츠와 이벤트를 지속적으로 진행하여 역동성 공급하는데 초점을 두고 있음

스포츠 브랜드 브랜딩 도전을 통해 얻을 수 있는점

- 1) 브랜드를 만드는 것은 나라를 세우는것에 비유될 정도로 하나하나 기틀을 세워가는 과정을 옆에서 자세히 들여다보며 쉽게 할 수 없는 경험을 하게 됨
- 2) 브랜드는 사람이며 인격이라 말할 수 있는바 브랜드 팬덤 형성 과정의 A~Z까지 직접 경험해 볼수 기회임
- 3) 마케팅과 다른 쉽게 하기 힘든 브랜딩을 해볼수 있는 기회

<기업소개>

**34개 종목
국가대표의 선택**

컴포트

 **COMFORT**
34개 종목 국가대표의 선택



CONTENTS

01. WHY 컴포트

02. HOW 컴포트

03. What 컴포트



FIRST MOVER

컴포트 슬로건, 컴포트 정신

FIRST MOVER

:: 먼저 행동 하는, 선구자, 용감한 인물

세계 최초로 발목보호,엑스테이핑 스포츠 양말을 개발한 기업

컴포트는 2016년부터 시작된 컴프레션을 기반으로 한 스포츠 양말 회사입니다.

물론 맨땅에서 새싹을 틔우는 과정이 힘들었지만,
바다에 먼저 뛰어드는 퍼스트 핑귄이 되고자 합니다.

Why 컴포트

브랜드 비전



제품에 대한
1. 열정

저희는 양말 압박도, 퀄리티
향상을 위해 늘 고민합니다.

이벤트에 대한
2. 도전

새로운 이벤트를 열어
적극적으로 소통합니다.

시장성에 대한
3. 용기

새로운 관점으로 시작하여
차별점이 명확합니다.

브랜드 미션 Brand Mission

1. 변화를 꿈꾸는 이들에게 트리거를 제공한다
2. 사람과 사람을 연결하는 커뮤니티를 형성한다.
3. 에너지 넘치는 도전 문화를 만든다.

Why 컴포트

브랜드 연혁 및
주요 실적

2016

족저 전문 제품,
[플랜타] 출시



2017

발목 보호 양말,
[아킬레스] 출시



2018

엑스 테이핑 양말
[스타디아] 출시



2020

발목 보호 양말,
[앵클실드] 출시



2019

종아리 전문 제품,
[업템포] 출시



2021

도쿄올림픽
7개 종목 선수 사용



2022

프로 야구
7개 구단 선수 사용



대한체육회 62개 종목의 모든 선수들이 자사 양말을 착용한다는 목표 아래,
컴포트는 **34개 종목 55명의 국가대표**를 후원하고 있습니다.

	<p>프로야구 7개 구단 선수 사용</p>
	<p>도쿄올림픽 7개 종목 선수 사용</p>
	<p>베이징올림픽 5개 종목 선수 사용</p>

**34개 종목 55명의 국가대표가
선택한 컴프레션 스포츠 양말**

수원 삼성의 염기훈 선수, 삼성 라이온즈의 원태인 선수 등 **종목 별 대표선수**를 후원하고 있으며, 소비자 외에도 후원선수와의 끊임없는 소통과 피드백을 통해 제품을 개발하고 있습니다.

What 컴포트

Brander로서의 브랜딩

1. 콘텐츠 기획

브랜딩과 관련한 콘텐츠(영상, 광고, 카드뉴스 등) 기획 및 실행



What 컴포트

Brander로서의 브랜딩

2. 이벤트 기획 및 운영

아이디어이션, 기획, 실행, 운영까지 모든 과정을 아우르며 이벤트를 통해 브랜딩에 기여



What 컴포트

Brander로서의 브랜딩

3. 후원선수 관리

34개 종목 후원 선수 관리 및 신규 선수 발굴 및 후원 선수들을 활용한 브랜딩 방안 도출



What 컴포트

Brander로서의 브랜딩

4. 인플루언싱

브랜드 타겟, 페르소나 매니지먼트에 맞는 인플루언싱 진행



<파란학기-기업제안 프로그램 협약서>

※ 파란학기 최종결과물의 귀속 및 이익금 분배에 대해 아래와 같이 표준협약이 되었습니다.

※ 파란학기 기업제안 프로그램 신청 전 아래 사항을 숙지하여 주시고, 기업 담당자 면담 시 아래 내용에 대해 다시 한 번 확인 부탁드립니다.

제1조 (목적)

본 협약은 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 “회사” 양 기관의 상호간 협력을 바탕으로 파란학기-기업제안 프로그램 최종 결과물을 활용함에 있어서 양 당사자의 권리 및 의무를 규정하는 것을 목적으로 한다.

제2조 (귀속 및 이익금 분배)

① 파란학기-기업제안 프로젝트의 최종 결과물은 “아주대(파란학기=참여학생)”에게 귀속된다.

② 회사가 파란학기-기업제안 프로젝트 최종 결과를 회사 운영에 활용하거나 이윤을 남기는 경우 그 이익금의 분배에 대하여는 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 협의하여 결정한다.

제3조 (협약기간)

본 협약의 협약 기간은 협약일로부터 파란학기 종료 이후 “프로젝트 결과물”의 유효 존속 기간까지로 한다.

제4조 (협약의 변경)

본 협약의 내용은 "아주대(=아주대 참여학생)"와 "회사"의 서면합의에 의하여 유효하게 변경될 수 있다.

제5조 (신의성실의 의무)

본 협약이 목적하는 바를 상호 충족시키기 위해 필요한 제반 사항에 대하여 "아주대"는 신의, 성실을 다하여 "회사"에게 적극 협조하여야 하며, "회사" 또한 본 협약을 성실히 이행하여야 한다.

제6조 (협약의 효력)

본 협약의 효력은 쌍방이 서명 날인한 날부터 유효하다.

제7조 (해석)

본 협약에 명기되지 아니하거나 본 협약상의 해석상 이의가 있는 사항에 대하여는 쌍방의 합의에 의하여 결정한다.

제안. 5

프로그램 명		주식회사 지니컵
프로그램 목표		의학 및 약학 연구개발업
담당자	성명	류태준
	소속 및 직위	영업보안부 부장
	연락처 (학생 공지용)	- 내선번호 : 070-4176-0307, 010-3321-8816 - 이메일 : rtj7@geniecup.com
지도교수	성명	이강현
	소속 및 직위	창의산학교육원
	연락처	- 내선번호 : 031-219-1775 - 이 메 일 : khlee5108@ajou.ac.kr
현장실습 연계 가능 여부		<input checked="" type="checkbox"/> 가능 <input type="checkbox"/> 불가능

1. 운영개요

도전과제 명	생활 패턴 분석을 통한 자동 월경 데이터 수집 분석 시스템 구축
도전과제 목표	생활 패턴을 분석하여 자동으로 정량적 월경 데이터 수집과 분석이 가능한 시스템을 구축하는 것.
최종 산출물	어플 소스코드와 실행 프로그램

2. 주요내용

선호학과	컴퓨터공학/소프트웨어학과 및 미디어학과
운영인원	4명
이수학점	6학점
예상 투입시간	한 주당 약 20시간
주요업무	
역할	역할 세부내용
NFC 버튼 및 IoT 개발	- 월경 시작일을 기록할 수 있는 NFC 버튼 개발 - 지니케이스와 연동되어 수집한 월경데이터를 앱으로 전달
어플개발	- 월경데이터를 시각적으로 표현하고, 데이터 수집과 분석이 가능한 어플

UX 디자인	- SI 프로젝트 및 내부 프로젝트 UI 디자인 및 사용성을 고려한 화면 설계 - low-fi / hi-fi 프로토타이핑
--------	--

도전과제 세부내용

지니캘린더

- 생활 패턴을 분석하여 월경헬스케어 어플 개발
- 기존 월경캘린더 앱들은 사용자가 직접 월경 시작일 월경혈량 -, 등의 월경주기 계산에 필요한 정보들을 입력해야함.
- 이런 방식은 사용자의 기억 및 경험에 의존하기 때문에 부정확한 예측으로 이어지며, 사용자가 직접 정보를 입력해야 하므로 이용 편의성이 떨어짐.
 - 본 프로젝트를 통해 이러한 문제점들을 해결한 새로운 월경주기 예측 알고리즘을 개발할 예정임.
 - 해당 알고리즘은 크게 4단계인 필수 정보 입력, 보조 정보 입력, 분석, 결과 출력으로 나뉨



- 첫 단계인 필수 정보 입력에서, 스마트폰 후면에 부착된 NFC 버튼과 월경혈량이 자동 측정되는 월경컵 케이스로 정확한 데이터 수집 및 편의성 강화가 가능함.
- 사용자는 NFC 버튼을 누르거나 케이스에 월경컵을 넣는 간단한 동작만으로, 월경주기 예측에 필수적인 정보들을 캘린더에 자동 입력시킬 수 있음.
- 두 번째 단계인 보조 정보 입력 단계에서는 수면, 술, 흡연, 스트레스 등 월경주기에 영향을 줄 수 있는 추가 정보를 수집함.
- 기존 월경캘린더는 해당 정보가 고려되지 않거나 사용자가 직접 입력하는 방식임.
- 지니캘린더는 사용자가 입력하지 않더라도 해당 요소 발생 시 자동으로 정보를 입력하고 반영하기 때문에, 보다 정확하면서도 높은 편의성을 가질 수 있음.
- 예시로 음주는 카드 결제 기록, GPS 기반 음주 가능 지역 2시간 이상 상주 확인, 마이크 소음도 특정 수치 이상 등 여러 조건을 복합적으로 분석해 음주 상황으로 판단하면 캘린더에 기록함.

<지니컵, 파란학기-기업제안 프로그램 협약서>

※ 제안 5 프로그램에 참여하는 팀의 경우 아래 파란학기 최종결과물의 귀속 및 이익금 분배에 대해 동의하시는 경우에만 참여를 부탁드립니다.

제1조 (목적)

본 협약은 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 “회사” 양 기관의 상호간 협력을 바탕으로 파란학기-기업제안 프로그램 최종 결과물을 활용함에 있어서 양 당사자의 권리 및 의무를 규정하는 것을 목적으로 한다.

제2조 (귀속 및 이익금 분배)

- ① 파란학기-기업제안 프로젝트의 최종 결과물은 “아주대(=파란학기 참여학생)”에게 귀속된다.
- ② 본 프로젝트의 최종 결과물은 어플리케이션의 극히 일부분에 해당하는 것으로 회사가 파란학기-기업제안 프로젝트 최종 결과를 회사 운영에 활용하거나 이윤을 남기는 경우 그 이익금의 분배에 대하여는 아래 표의 연도별 정률 기술료를 “아주대”에 납부하여 총액을 모두 납부하면 그 최종 결과물을 “회사”로 귀속된다.

(단위 : 백만원, %)

사업화 성과	세부 성과지표	(2022)년 (개발종료 해당년)	(2023)년 (개발종료 후 1년)	(2024)년 (개발종료 후 2년)	(2025)년 (개발종료 후 3년)	(2026)년 (개발종료 후 4년)	(2027)년 (개발종료 후 5년)
기업 전체 성장	예상 총매출액(A)	100	300	700	2,000	3,000	3,800
개발기술의 사업화 성과	최종결과물을 통해 발생하는 매출액(B)	0	12	28	80	120	152
	연구개발결과물 제품 점유비율 (C) (C=(B/A)*100)	0	4	4	4	4	4
예상 경상 기술료	연도별 예상 정률기술료 금액 (백만원)		0.36	0.84	2.4	3.6	4.56
	예상 정률기술료 총액 (백만원)		11.76				

제3조 (협약기간)

본 협약의 협약 기간은 협약일로부터 파란학기 종료 이후 “프로젝트 결과물”의 유효 존속 기간까지로 한다.

제4조 (협약의 변경)

본 협약의 내용은 "아주대"와 "회사"의 서면합의에 의하여 유효하게 변경될 수 있다.

제5조 (신의성실의 의무)

본 협약이 목적하는 바를 상호 충족시키기 위해 필요한 제반 사항에 대하여 "아주대"는 신의, 성실을 다하여 "회사"에게 적극 협조하여야 하며, "회사" 또한 본 협약을 성실히 이행하여야 한다.

제6조 (협약의 효력)

본 협약의 효력은 쌍방이 서명 날인한 날부터 유효하다.

제7조 (해석)

본 협약에 명기되지 아니하거나 본 협약상의 해석상 이의가 있는 사항에 대하여는 쌍방의 합의에 의하여 결정한다.

제안. 6

프로그램 명		주식회사 빅스터
프로그램 목표		소프트웨어 개발 등
담당자	성명	이현중
	소속 및 직위	대표이사
	연락처 (학생 공지용)	- 내선번호 : 02-6274-6661 - 이메일 : lee.hj@bigster.co.kr
지도교수	성명	정태영
	소속 및 직위	미디어학과
	연락처	- 내선번호 : 031-219-3692 - 이 메 일 : tychung@ajou.ac.kr
현장실습 연계 가능 여부		<input checked="" type="checkbox"/> 가능 <input type="checkbox"/> 불가능

1. 운영개요

도전과제 명	아주대학교 PFP NFT 디지털 학생증
도전과제 목표	- 아주대학교 PFP NFT 시나리오 및 기획 설계 - 아주대학교 PFP NFT 아트웍스 및 제너레이션(1천 개 이상) - 아주대학교 학생처 등과 협의하여 디지털 학생증 발급
최종 산출물	PFP NFT 이미지, 속성 정보, 밈글민트에 디지털 학생증 발급용 학생 회원가입

2. 주요내용

선호학과	디지털, 미디어, 응용소프트웨어 등
운영인원	3명
이수학점	6학점
예상 투입시간	한 주당 약 20시간
주요업무	
역할	역할 세부내용
사업기획	사업에 대한 이해 및 아주대학교 PFP NFT 생성과 발급을 위한 전략수립
NFT 아트웍스	포토샵, 일러스트레이터 등을 이용하여 부분 속성 이미지 디자인

NFT 제너레이션	기존 툴 또는 Python 소스코드 등을 통해 PFP NFT를 대량 자동 생성
학생증 발급	아주대학교 학생처 등과 협의하여 PFP NFT 디지털 학생증을 실제 발급

도전과제 세부내용

1. PFP NFT 기획 및 생성

- 아주대학교 학생들에게 PFP(Profile Pictures) NFT 디지털 학생증을 발급하기 위한 작업
- PFP NFT 디자인 설계 및 시나리오 기획, 실제 NFT 생성
- 약 1천 개 이상을 생성하여 속성을 부여

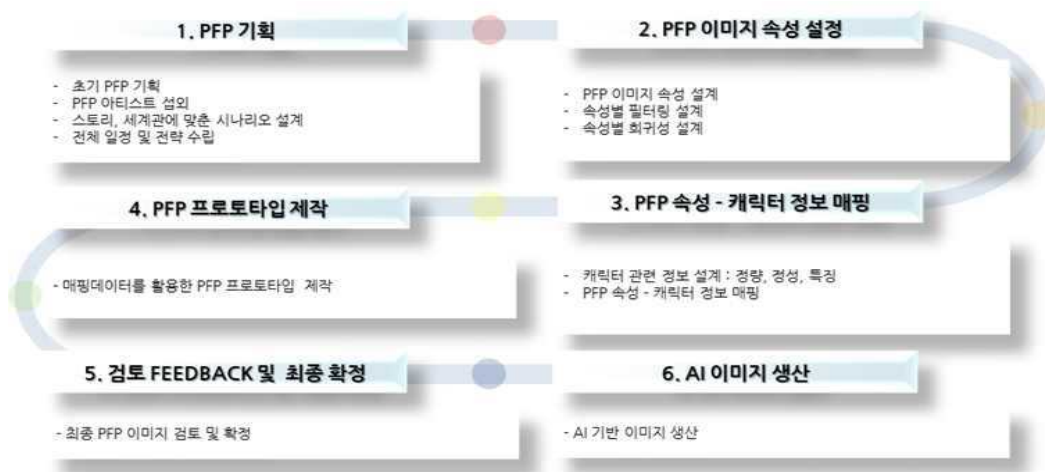


<PFP NFT 샘플인 '메타아지트'>

2. PFP NFT 디지털 학생증 발급

- 밈글민트 NFT 거래소를 통해 "양도불가한 NFT" 기술을 접목해 디지털 학생증 발급
- 학생처 등과 협의하여 실제 학생들에게 고유의 NFT 지급(이는 회사에서 함께 지원)

3. PFP NFT 생성 절차



- 회사의 지원을 받아 PFP NFT 제작 및 생성, NFT 민팅 및 디지털 학생증 발급

<파란학기-기업제안 프로그램 협약서>

※ 파란학기 최종결과물의 귀속 및 이익금 분배에 대해 아래와 같이 표준협약이 되었습니다.

※ 파란학기 기업제안 프로그램 신청 전 아래 사항을 숙지하여 주시고, 기업 담당자 면담 시 아래 내용에 대해 다시 한 번 확인 부탁드립니다.

제1조 (목적)

본 협약은 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 “회사” 양 기관의 상호간 협력을 바탕으로 파란학기-기업제안 프로그램 최종 결과물을 활용함에 있어서 양 당사자의 권리 및 의무를 규정하는 것을 목적으로 한다.

제2조 (귀속 및 이익금 분배)

- ① 파란학기-기업제안 프로젝트의 최종 결과물은 “아주대(파란학기=참여학생)”에게 귀속된다.
- ② 회사가 파란학기-기업제안 프로젝트 최종 결과를 회사 운영에 활용하거나 이윤을 남기는 경우 그 이익금의 분배에 대하여는 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 협의하여 결정한다.

제3조 (협약기간)

본 협약의 협약 기간은 협약일로부터 파란학기 종료 이후 “프로젝트 결과물”의 유효 존속 기간까지로 한다.

제4조 (협약의 변경)

본 협약의 내용은 "아주대(=아주대 참여학생)"와 "회사"의 서면합의에 의하여 유효하게 변경될 수 있다.

제5조 (신의성실의 의무)

본 협약이 목적하는 바를 상호 충족시키기 위해 필요한 제반 사항에 대하여 "아주대"는 신의, 성실을 다하여 "회사"에게 적극 협조하여야 하며, "회사" 또한 본 협약을 성실히 이행하여야 한다.

제6조 (협약의 효력)

본 협약의 효력은 쌍방이 서명 날인한 날부터 유효하다.

제7조 (해석)

본 협약에 명기되지 아니하거나 본 협약상의 해석상 이의가 있는 사항에 대하여는 쌍방의 합의에 의하여 결정한다.

제안. 7

프로그램 명		17정글
프로그램 목표		영상제작, 뉴미디어 콘텐츠 제작
담당자	성명	정일진
	소속 및 직위	17정글 대표
	연락처 (학생 공지용)	- 내선번호 : 010-5350-4816 - 이메일 : 17jungle@gmail.com
지도교수	성명	석혜정
	소속 및 직위	미디어학과
	연락처	- 내선번호 : 031-219-1857 - 이 메 일 : dbdip@ajou.ac.kr
현장실습 연계 가능 여부		<input checked="" type="checkbox"/> 가능 <input type="checkbox"/> 불가능

1. 운영개요

도전과제 명	역사 교육 메타버스 월드, 게임 제작 (플랫폼 협의)
도전과제 목표	역사 콘텐츠를 메타버스 플랫폼으로 체험하며 교육받을 수 있는 메타버스 공간, 게임 개발
최종 산출물	상용화 메타버스 플랫폼에 제작한 맵, 게임 오픈

2. 주요내용

선호학과	미디어학과, 문화콘텐츠, 소프트웨어학과, 사학과
운영인원	3명
이수학점	6학점
예상 투입시간	1인당 한 주당 약 20시간
주요업무	
역할	역할 세부내용
3D 모델러	월드 제작에 필요한 오브젝트
메타버스 월드 기획, 개발자	콘텐츠 기획 및 공간 개발자
게임엔진 개발자	스크립팅을 이용한 캐릭터 인터렉션 및 사물 인터렉션

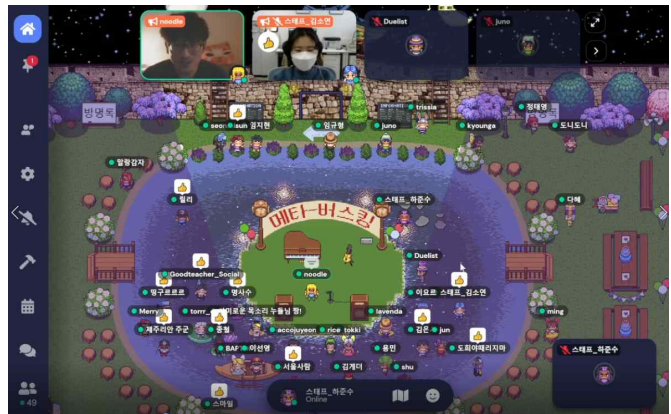
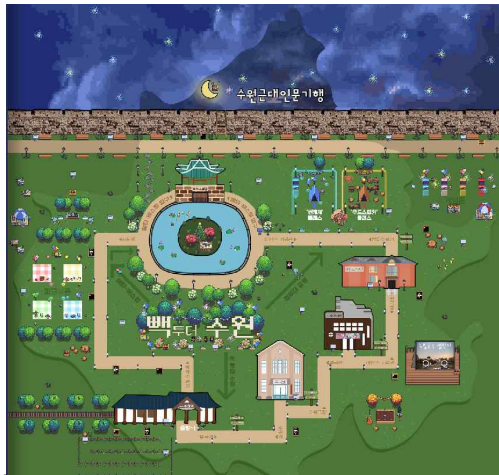
도전과제 세부내용

백투더수원 - 게더타운

2021년 로컬크리에이터에 선정되어 수원을 대표해 활동하는 기업으로서, 수원근대인문기행을 메타버스에서 즐길 수 있도록 진행한 이벤트이다. 이벤트 기획, 스토리텔링, 맵 개발, 행사 운영까지 모두 팀 BMC에서 자체적으로 진행된 프로젝트이다.

외부 공방업체와 협력해 메타버스에서 온라인 클래스를 진행하였고 2D 메타버스 플랫폼인 게더타운에서 좀 더 다양한 경험을 할 수 있도록 360영상, 3D 메타버스 플랫폼 웹XR로 근대건축물을 3D 공간으로 구현해 선보였다.

그 외에 방탈출 게임 등 다양한 이벤트도 진행, 운영했다.



게더타운 링크 -

https://app.gather.town/app/RcHgclOe2YHMhswl/BMC_SUWON%20modern%20history

2021 뉴미디어 숏폼 콘텐츠 제작지원 _ 로블록스 숏폼 콘텐츠

2021년 뉴미디어 숏폼 콘텐츠 제작지원을 받아 진행된 로블록스 숏폼 콘텐츠 제작 프로젝트이다. 팀 BMC의 사학과 전공 PD가 스토리텔링을 하고, 그 스토리를 로블록스 캐릭터와 맵을 이용해 숏폼 콘텐츠로 제작하였다. 캐릭터는 BMC 성우 크루를 메타버스에서 오디션을 실시하고 선발했다.

17정글 협력사 엔닷라이트의 3D 모델링 프로그램 엔닷캐드를 이용해 모델링을 하고 로블록스 자체 제작 플랫폼인 로블록스 스튜디오를 이용해 개발했다.



메타버스 플랫폼 연구

17정글 문성은PD (사학과 전공)가 메인 기획자로 역사 스토리텔링을 활용한 메타버스 구축 프로젝트를 주로 진행하고 있다.

현재 직접 경험하지 못하는 역사를 메타버스 공간에서 경험하고 교육을 받아, 실감형 콘텐츠를 제공

한다면 관련 내용을 즐겁고 적극적으로 참여하는 유저를 확보할 수 있다.

유저확보를 통해 콘텐츠를 확장시키고 비즈니스 모델을 구축해 수익창출 또는 팀 성장을 이루고자 한다.

다양한 메타버스 플랫폼으로 메타버스 이벤트, 영상 콘텐츠, 공간 제작을 진행한다.

기존 활용하는 메타버스 플랫폼의 심화 프로젝트 또는 새로운 플랫폼을 활용해 제작하고자 하는 콘텐츠 시장을 확보하고자 한다.

<파란학기-기업제안 프로그램 협약서>

※ 파란학기 최종결과물의 귀속 및 이익금 분배에 대해 아래와 같이 표준협약이 되었습니다.

※ 파란학기 기업제안 프로그램 신청 전 아래 사항을 숙지하여 주시고, 기업 담당자 면담 시 아래 내용에 대해 다시 한 번 확인 부탁드립니다.

제1조 (목적)

본 협약은 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 “회사” 양 기관의 상호간 협력을 바탕으로 파란학기-기업제안 프로그램 최종 결과물을 활용함에 있어서 양 당사자의 권리 및 의무를 규정하는 것을 목적으로 한다.

제2조 (귀속 및 이익금 분배)

① 파란학기-기업제안 프로젝트의 최종 결과물은 “아주대(파란학기=참여학생)”에게 귀속된다.

② 회사가 파란학기-기업제안 프로젝트 최종 결과를 회사 운영에 활용하거나 이윤을 남기는 경우 그 이익금의 분배에 대하여는 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 협의하여 결정한다.

제3조 (협약기간)

본 협약의 협약 기간은 협약일로부터 파란학기 종료 이후 “프로젝트 결과물”의 유효 존속 기간까지로 한다.

제4조 (협약의 변경)

본 협약의 내용은 "아주대(=아주대 참여학생)"와 "회사"의 서면합의에 의하여 유효하게 변경될 수 있다.

제5조 (신의성실의 의무)

본 협약이 목적하는 바를 상호 충족시키기 위해 필요한 제반 사항에 대하여 "아주대"는 신의, 성실을 다하여 "회사"에게 적극 협조하여야 하며, "회사" 또한 본 협약을 성실히 이행하여야 한다.

제6조 (협약의 효력)

본 협약의 효력은 쌍방이 서명 날인한 날부터 유효하다.

제7조 (해석)

본 협약에 명기되지 아니하거나 본 협약상의 해석상 이의가 있는 사항에 대하여는 쌍방의 합의에 의하여 결정한다.