

2021

HUFS H-UP 진로탐색학점제 체험수기집

한국외국어대학교





HUFSAbility.hufs.ac.kr

2021 HUFS H-UP 진로탐색학점제 참여수기집

H-UP 제1기

- 7 김수민 · 프로그래밍과 더불어 나아가는 나만의 진로탐색
- 9 김수연 · 디지털 노마드의 이해
- 11 김지열 · 웹툰 및 디자인 사업을 위한 기초 마련
- 14 김태현 · SNS로 떠나는 서울관광명소 마케팅
- 16 김현경 · 감사일기 제작(포토북 / 다이어리)
- 18 박소연 · 번역가의 삶 맛보기
- 20 박예지 · K-POP 포르투갈어 유튜브 활동
- 23 서현지 · MAIN KACAMATA BACA(마인 진로 돋보기)
- 25 손지원 · MRI의 알려져 있는 세계 gradient외의 제4의 gradient가 존재 가능할지에 대한 탐구
- 27 신예진 · 나나 뻘 낙썹싸 / 나나 티 까울리
- 30 신재림 · 나만의 브랜딩을 통한 SNS 의류마켓 운영-Flipturn 프로젝트
- 33 오경현 · 독일 정치 체제와 한국으로의 독일 정치 체제 도입
- 34 윤태원 · 클라리시 리스팩토르와 박완서 문학 비교 연구
- 36 이가빈 · 나만의 뮤직비디오 제작
- 38 이수현 · 빅데이터를 활용한 식품 소비자 트렌드 연구
- 40 이현호 · 의료기기 관련 기업 정보 탐색 및 관련 제품 정보 탐색
- 42 임지훈 · 진로탐색 및 사회진출을 위한 대학생의 방과 후 활동 / 진로 탐색을 위한 예고편
- 44 정주연 · 포르투갈의 경제
- 46 조수진 · 유쓰-YOUTH 유언을 쓰다
- 48 황한식 · Web Front-end의 이해



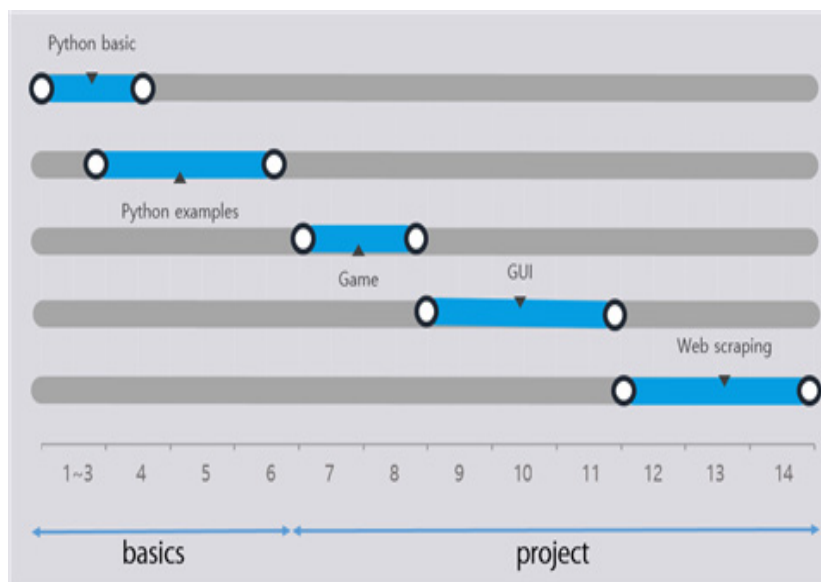
subject	프로그래밍과 더불어 나아가는 나만의 진로탐색				
writer	김수민	grade	3학년	major	바이오메디컬공학전공

참여 동기

3학년을 앞두고 이제는 정말 내가 하고 싶은 일과 어떤 분야에서 연구하고 싶은지에 대한 준비를 시작해야 할 때라는 생각이 들었습니다. 하지만, 당시의 저는 진로에 대한 확신이 없었어서 고민이 많은 채로 새 학기를 맞이했습니다. 그러던 중 ‘H-UP 진로탐색학점제’라는 프로그램을 알게 되었고, 이 프로그램을 통해 앞으로 하고 싶은 연구에 대한 방향성을 확실히 정하면서, 저에게 가장 필요한 역량인 프로그래밍 실력 또한 향상되었으면 좋겠다 하는 마음으로 참여하게 되었습니다. 물론 기존에 커리큘럼이 정해져 있는 좋은 진로탐색프로그램이 존재할 순 있지만, 16주동안 본인만의 주제를 선정, 계획하여 자율적인 프로젝트를 진행할 수 있다는 점이 저에게 있어 H-UP 프로그램에 참여하게 된 큰 요인이었던 것 같습니다.

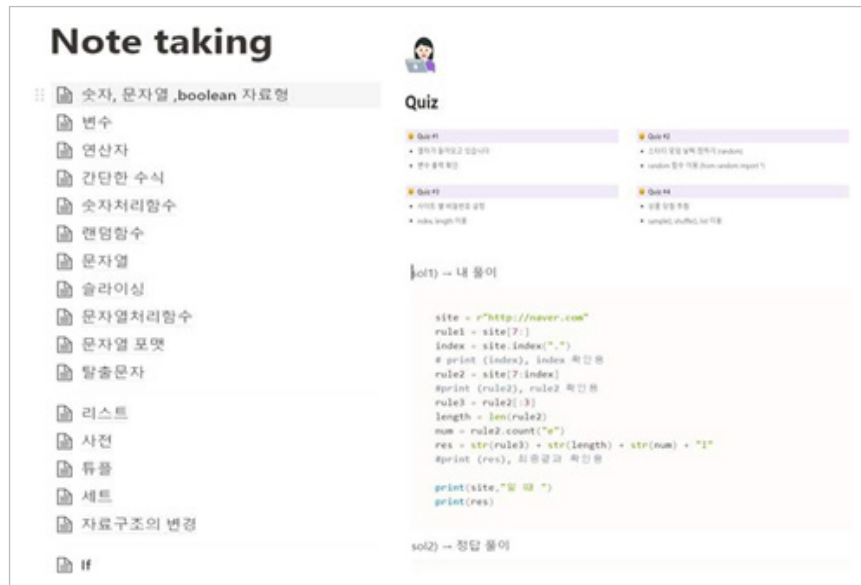
자기주도적 프로젝트 진행 과정

프로젝트는 크게 진로탐색 파트와 프로그래밍 파트로 나누어 진행하였습니다. 우선 진로탐색 관련한 진행내용입니다. 제 전공과 흥미 그리고 역량을 고루 만족하는 가장 적합한 직무를 찾기 위한 진로탐색을 진행하였고, 그 직무를 위해 필요한 자격요건이 있는지 알아보며 준비하는 시간을 가졌습니다.

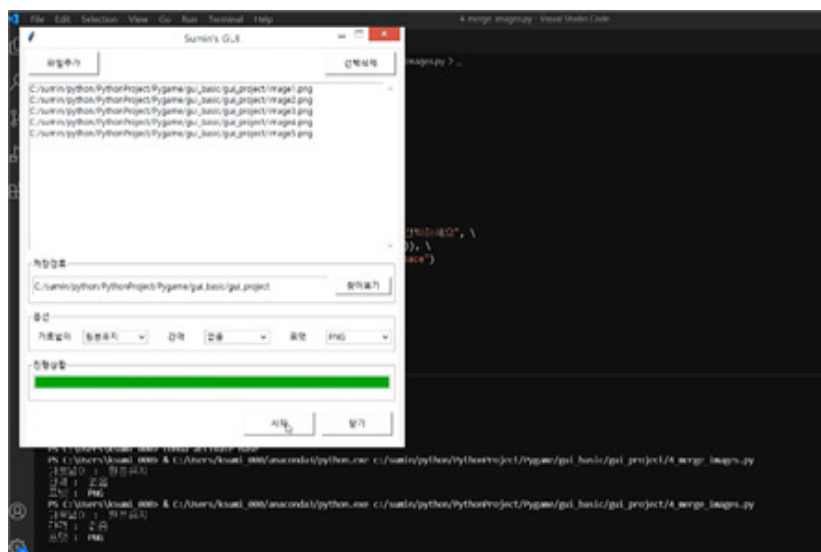


다음은 프로그래밍 프로젝트 진행내용입니다. 다양한 프로그래밍 언어들 중 하나를 선택한 후 한달간 빠르게 이론적인 복습을 마치고, 관련 알고리즘 문제들을 풀어보았습니다.

풀어본 문제들은 개인 워크스페이스(노션)에 따로 페이지를 만들어서 퀴즈의 주제, 주로 사용한 문법, 그리고 제가 작성한 코드와 정답코드의 비교를 통한 피드백 등을 정리해주었습니다. 이를 통해 전체적인 내용 공부가 완료되었어도 사소한 문법이 헛갈릴 때 바로바로 찾아서 확인해보고, 보충할 부분이 있으면 손쉽게 찾아 정리해둘 수 있도록 하였습니다.



복습을 마친 후에는 프로그래밍의 실무적 역량을 키우기 위한 프로젝트를 진행하였습니다. 관심있거나 활용도가 높다고 판단되는 파트인 게임, GUI, 웹스크래핑을 주제로 하였는데, 각 프로젝트 마다 대략 2주에 걸쳐 관련 툴을 익히고 간단한 예제를 풀어본 후 미니프로젝트를 구성해보는 형태로 진행하였습니다. 아래는 GUI를 활용한 프로젝트 중 하나인, 여러 장의 이미지를 하나의 이미지로 합치는 프로그램의 실행과정 중 한 부분입니다.



소감 및 제안

진로탐색학점제를 통해 졸업 후 진로에 대한 갈피를 잡을 수 있었고, 현재는 관심이 있었던 의료영상분야에 딥러닝을 적용한 연구를 하는 인턴ships을 진행하고 있습니다. H-UP 활동을 하면서 많이 향상된 프로그래밍 실력이 이러한 연구를 진행하는데 많은 도움이 되었고, 더 심도있는 공부를 할 수 있는 밑거름이 되었던 것 같습니다. H-UP 프로그램을 마치고 지난 방학 동안 인공지능 관련 알고리즘 공부를 하는 스터디를 진행하였는데 개인적으로 놓치고 있었던 부분을 확인하거나 더 넓은 시야를 가지는데 도움이 많이 되어서, 추후의 H-UP 프로그램에서 주제가 비슷한 학우 분들끼리 스터디나 프로젝트를 진행할 수 있는 기회를 제공해준다면 그분들께도 좋은 경험이 될 수 있지 않을까 하는 생각이 듭니다.

이렇게 뜻깊은 프로그램에 활동할 수 있어 유익하고 행복한 한 학기를 보낼 수 있었습니다. 좋은 기회를 주신 진로취업지원센터와 모든 교수님들께 감사의 인사드립니다.



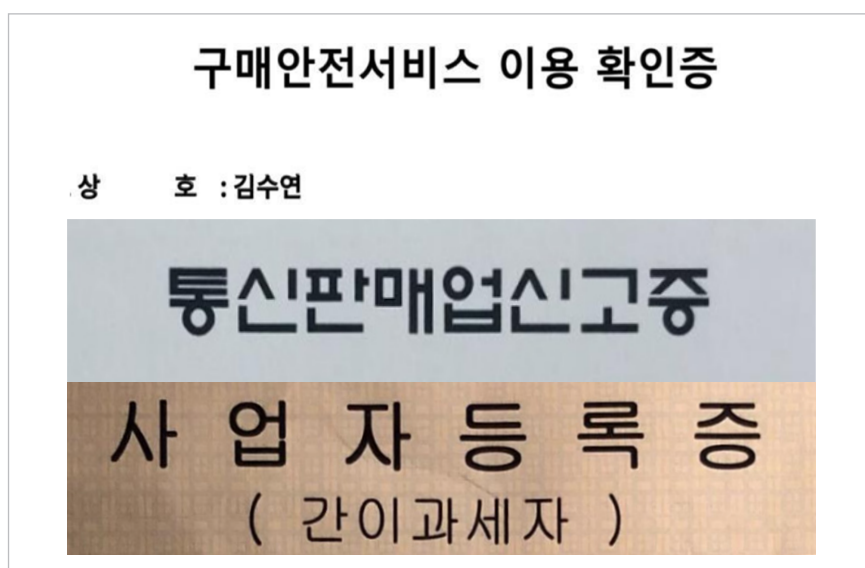
subject	디지털 노마드의 이해				
writer	김수연	grade	3학년	major	바이오메디컬공학전공

참여 동기

제가 진로 탐색 학점제에 참여한 이유는, 학교에 다니며 같이 병행할 업무를 내지 못했던 활동들을 도전해보기 위함이었습니다. 창업에 관심이 많아지면서 관련 공부를 조금씩 하기 시작하였고, 대학교를 졸업하면 창업을 해 봐야겠다는 막연한 꿈을 갖고 있었습니다. 그러던 중 진로 탐색 학점제 1기 공고문을 보게 되었고, 신청영역란의 '창업'이라는 두 글자가 제 마음을 사로잡았습니다. 참여자에게 주어지는 장학금과 지도 교수님께 자문을 구할 수 있다는 점은 너무나도 좋은 기회로 다가왔습니다. 학교 졸업 전에, 막연한 꿈이었던 창업의 프로세스를 직접 경험해보고자 고민 없이 지원서를 작성하게 되었고, 진로 탐색 학점제 1기로 참여하게 되었습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

1~2주차에는 온라인 스토어 관련 책, YOU-TUBE, 카페, 블로그 등 이미 경험이 있으신 분들의 이야기를 들으며, 기초적인 스마트 스토어 운영 틀을 잡을 수 있었습니다. 3주차부터는 관심 있어 찾아봤던 스마트 스토어 관련 강의를 신청해 들으며, 스토어를 개설하기 위해 필요한 서류들을 준비해나갔습니다.



그동안 물건을 살줄만 알았지, 팔아볼 생각을 전혀 하지 못했던 터라 온라인 강의를 들으며 판매자의 눈으로 상품을 바라보는 방법을 익히기 위해 많은 노력을 했던 것 같습니다. 7주차에는 어느 광고 회사에서 연락을 받아 '정부 지원 사업 시뮬레이션 시스템'이라는 프로젝트에 참여해 처음으로 회사와 계약서를 써보기도 했습니다. 사기였지만 말이지요. 그 당시 큰돈은 아니었지만 계약 해지를 진행시키기 위해 계약서에 명시된 내용에 따라 위약금을 물어주게 되었고, 스토어를 운영하기도 전에 적자가 나는 일이 발생하기도 했습니다. 일과 제 멘탈을 잘 수습한 후, 지도 교수님과 꾸준히 얘기를 나누었던 타겟층, 스토어의 방향성을 확정짓고 상품을 등록하기 시작했습니다. 상품의 공급처를 찾아 거래처 등록 가능 여부를 알아보고, 해외 업체와 연락을 하며 싸게 살 수 있는 방법을 찾아

나갔습니다. 상품을 등록하는 것 자체로는 판매가 이루어지지 않아 키워드 분석, 상품 이름과 상세 페이지 작성에 신경을 많이 썼었고, 수요 대비 공급이 적은 물건들을 찾아내려는 노력을 많이 했습니다. 물건을 꾸준히 등록하는데도 판매가 이루어지지 않아 중간에 스토어의 방향을 바꾸기도 하였습니다. 이런 노력의 결과 상품을 한 23개정도 등록했을 때, 광고 없이 첫 판매를 이뤄낼 수 있었습니다. 발주 확인 후, 상품을 정리해둔 엑셀 파일을 이용해서 발송 처리를 하고 정말 기뻐했던 기억이 납니다.

가입 후 첫주문 안내

첫 주문을 축하드립니다!

첫 주문받으신 판매자님을 위해 기본적인 주문 흐름을 알려드릴게요,
패널티 주에서 발주확인 및 발송처리 해보세요!

판매자님께 이렇게 보여요!
구매자님께 이렇게 보여요!

발주확인 진행

신규주문

배송준비

배송중

배송완료

정산매달/오늘정산

구매확정 시
가상 정산 진행

결제완료

배송준비중

배송중

배송완료

구매확정

구매확정 진행

배송 정보

수취인명	대전상천초등학교
배송지 주소	[REDACTED]
연락처1	[REDACTED]
연락처2	[REDACTED]
배송메시지	
배송방법	택배, 등기, 소포
오늘출발 여부	N
발송기한	2021.07.19

주문 처리이력
주문 2021.07.14 13:52:08

 소감 및 제안

진로 학점제는 제가 아무 생각 없이 학교를 다녔다면 얻지 못했을 기회라고 생각합니다. 21년도 초반 저의 목표는 온라인 스토어를 운영하며 유통, 판매에 대한 전반적인 부분들을 직접 경험을 통해 배우며, 제품을 한 개라도 팔아 수익을 창출해보는 것이었습니다. 이를 진로 학점제를 통해 이룰 수 있었습니다.

이 뿐만 아니라, 활동을 하며 내면적으로도 많이 성숙해질 수 있었던 것 같습니다. 중간에 외부 요인들로 인해 스토어를 그만두고 싶었을 때가 몇 번 있었는데 저를 다루는 프로세싱을 구축해나가며 지혜롭게 잘 극복할 수 있었습니다. 1학기를 보내며 공부도 스토어 운영도 동아리 활동도 시간 분배를 잘 해나가지 않으면 하나씩 놓쳐버리는 일이 발생하곤 했습니다. 이를 통해 어떻게 하면 주어진 시간을 효율적으로 쓸 수 있을지, 저만의 방법을 찾아 나가려는 고민도 많이 했던 것 같습니다.

1학기 활동을 끝내며, 저는 남들과 같은 물건을 파는 것이 아닌 저만의 것을 하고 싶다는 생각을 가지게 되었습니다. 이 활동을 계기로 현재 대학 연합 창업 동아리에 들어가 제 아이디어를 구체화시키며 스타트업 시작을 꿈꾸고 있습니다. 관련 스타트업 네트워크 포럼에 다니며 꿈을 실현시키기 위해 노력하고 있구요. 도전하는 것을 두려워하지 말라는 말이 있습니다. 아무것도 하지 않는 것이 제일 어리석은 것이죠! 저도 새로운 경험을 시작하기에 앞서 조금은 두려웠지만, 결국 목표를 이뤄냈습니다. 어떤 일을 하든 헛된 일은 없다고 생각합니다. 여러분도 진로 탐색제를 통해 원하는 것을 얻어가셨으면 좋겠습니다. 제 글을 끝까지 읽어주셔서 감사합니다. :)



subject	웹툰 및 디자인 사업을 위한 기초 마련 - 포토샵 활용 디자인 및 시나리오 작성법 배우고 실천하기				
writer	김지열	grade	2학년	major	독일어통번역학과

참여 동기

‘언제까지 핑계 속에서 꿈만 꾸며 살아갈 것인가?’ 이 문장이 나의 뇌리를 스친 순간, 나는 진로탐색학점제의 참여를 다짐했다. 최근 여러 일들에 치여 하루하루를 바쁘게 살아갔다. 하고 싶은 일을 하지 못하는 것은 당연했고, 이제는 시간적 여유가 있어도 일을 미루는 버릇까지 생겼다. 그렇게 무기력한 하루가 계속되었다. 그러다 문득 나 자신을 돌아보았다. ‘이것이 내가 원했던, 20대의 모습인가?’ 나는 분명 꿈이 있었다. 어렸을 때부터 간직한 꿈. 내가 힘들 때마다 언제나 큰 힘이 되었던, 나의 삶에 활력을 불어넣어 준 웹툰. 나는 그런 웹툰을 그리는 작가가 되고 싶었다.

“그림을 잘 그린다.”라는 말은 언제 들어도 좋은 말이다. 이는 ‘재능 있음’을 의미하고, 이런 말들은 내가 웹툰 작가라는 꿈을 지금까지 간직할 수 있도록 해주었다. 그러나 이제는 이것이 나에게 독이 되었음을 깨달았다. 지금까지의 나는 웹툰 작가가 되어 활동하는 모습을 바라고 있던 게 아니다. 그저 재능이라는 말에 취해 그 상태를 유지하길 바랐다. 실제로 도전을 하고 노력하는 과정에서 재능 없음이 드러나는 게 두려웠다. 그렇게 되면 더 이상 꿈을 간직하지 못할 뿐 아니라, 재능마저도 없는 사람이 되기 때문이다. 그렇게 발전도 노력도 없이 재능만 있는 상태에 오랜 기간 머물렀다. 사실 이 재능이 재능이라고 할 수 있었는지도 의문이다.

최근에 나는 지난 삶을 되돌아보면서 더 이상 재능 있는 상태에 머물러있지 않기로 결심했다. 가능성을 가진 불안정한 상태로 있던 날들은 이미 충분하다. 나는 나 자신에게 조금 더 떳떳한 사람이 되고 싶었다. 어떤 결과가 기다리든지 간에, 도전하고, 부딪히고, 끝을 봐야겠다고 다짐했다. 그래서 웹툰을 직접 그려봐야겠다고 생각했다. 그리고 이를 시작으로 작품 활동을 계속해나가야겠다고 생각했다.

더 이상 핑계는 없다. 바쁘더라도 시간을 쪼개서, 돈이 없으면 아르바이트를 해서라도 꿈을 좇고 싶었다. 이 과정에서 ‘HUFS H-UP 진로탐색학점제’를 알게 되었다. 이는 내가 꿈을 실현하는 데 큰 도움이 될 것이라고 생각해 참여를 결심했고, 실제로도 내 삶의 큰 전환점이 되었다.

〈 주차별 계획 〉

(1) 기초 역량 강화 단계

1주차	오리엔테이션 및 1:1 상담, 계획 수정 강의 및 교재 구매
2주차	강의 수강, 크로키 연습
3주차	강의 수강, 동작 연습
4주차	강의 수강, 인체 드로잉 연습
5주차	강의 수강, 인물 그림 연습
6주차	기초 소묘 연습
7주차	면 크로키 연습
8주차	웹툰 트레이싱을 통한 프로 작가의 콘티 분석

(2) 원고 제작 단계

9주차	웹툰 제작을 위한 브레인스토밍 (소재 선정)
10주차	캐릭터 설정 및 플롯(사건) 구성
11주차	캐릭터 설정 및 플롯(사건) 구체화 : 글 콘티 작성
12주차	그림 콘티 제작
13주차	원고 제작: 그림 그리기
14주차	원고 제작: 그림 그리기
15주차	원고 제작: 원고 편집
16주차	결과 발표

자기주도적 프로젝트 진행 과정

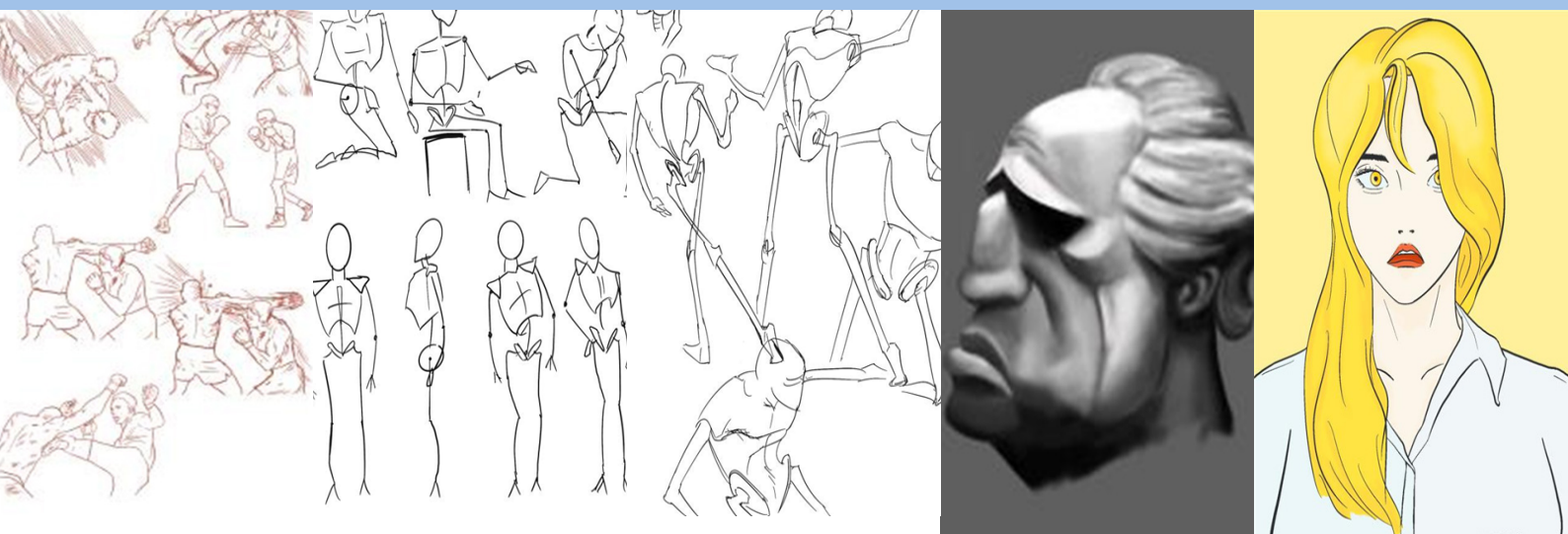
나는 이 프로젝트를 웹툰 작가가 되기 위한 초석을 다지는 기회로 만들고자 했다. 따라서 이 프로젝트에서 완수할 두 가지 세부 목표를 설정하고, 이를 달성하기 위한 활동들을 진행해나갔다. 이렇게 설정한 주차별 세부 계획 및 활동 내용은 다음과 같다.

먼저, ‘부족한 실력의 향상’을 목표로 했다. 처음부터 웹툰 원고를 제작하기에는 무리가 있었다. 따라서 1~8주의 ‘기초 역량 강화 단계’에서는 크게 두 가지 활동을 진행했다. 먼저, 현재에도 현장에서 활발히 작품 활동 중인 한 프로 작가의 온라인 강의를 신청해 모두 수강하였다. 강의는 웹툰 제작 전반의 과정을 설명하며, 총 10개의 챕터로 구성되어 있었다. 따라서 매주 2~3챕터씩 수강한 후 필요한 내용을 메모해두었다. 두 번째로, 활동 지원비로 구입한 교재를 활용하여 매주 그림 연습을 진행했다. 처음에는 마음 가는 대로 그려봄으로써 현재 그림 실력을 파악하였고, 이후 학습한 내용에 따라 인체 비율과 명암 등을 고려한 그리기 연습을 계속해나갔다. 이 활동들을 통해 원고 제작 과정을 이해하고, 그림 실력을 다소 향상시킬 수 있었다. 이 과정에서 그린 그림은 약 120여 장 정도 되었다.

두 번째 목표는 ‘직접 웹툰 원고를 제작해보는 것’이었다. 보기만 하는 것과 직접 스토리를 구상해보는 것, 그리고 더 나아가 원고를 제작해보는 것에는 큰 차이가 있다. 부족한 실력이더라도 원고 제작 과정을 모두 체험해봄으로써 더 많은 것을 이해하고 웹툰 작가라는 꿈을 시작하고 싶었다. 따라서 9주차부터는 본격적인 원고 제작을 시작하였다. 이 프로젝트에서 계획한 원고는 한 회 분량의 ‘단편 작품’이었다. 브레인스토밍을 통한 소재 선정 이후, 글 콘티와 그림 콘티를 제작해 스토리를 더욱 탄탄히 구상하였다. 이후 아이패드를 활용해 컷별로 그림을 그리고, 그림 파일들을 PC로 옮겨 포토샵 프로그램을 활용해 원고 제작 작업을 진행했다. 컷 배치와 대사 삽입은 이 과정에서 이루어졌다.

이로써 15주차에는 계획했던 단편 원고를 완성할 수 있었다. 작품의 제목은 『아버지가방에들어가신다!』로, 가족을 소재로 한 이야기다. 원고는 약 117컷으로 구성되었고, 손가락 부상과 예상 작업 시간 초과 등의 이유로 채색 작업은 진행하지 못했다. 다만, 이것이 처음 시도하는 원고 제작이었고, 채색을 못한 대신 스토리 전개에 더욱 집중하여 작품을 제작하였기 때문에, 나름대로 만족스러운 결과물이 탄생하였다. 완성된 결과물은 개인 블로그에 게시하였다. * 블로그 링크 : <https://m.blog.naver.com/wlduf365/222439192689>

〈연습한 그림 일부〉





subject	SNS로 떠나는 서울관광명소 마케팅				
writer	김태현	grade	2학년	major	세르비아.크로아티아어과

✎ 참여 동기

2020년도 2월 저는 한국외국어대학교 글로벌캠퍼스 세르비아-크로아티아어과에 입학하였습니다. 고등학교 때 힘들었던 대입의 과정의 마침표를 찍은 것 같아 정말 기뻐했습니다. 그리고 항상 꿈에만 그리던 대학교의 로망을 다 이룰 수 있을 것이라고 생각했습니다. 하지만 학교에 갈 준비를 마친 3월, 코로나19가 빠르게 확산되었고 저는 인생의 첫 새내기 4월로 미루어지게 되었습니다. 그렇게 저의 1년은 제가 상상하던 대학생활과는 너무 달랐고 2020년 겨울방학에 많은 생각을 하게 되었습니다. 1년 동안 수업은 열심히 들었지만 되돌아보니 뜻 깊은 사건이나 성과가 없다는 생각이 들었습니다. 그래서 2021년이 되어 2학년이 되고는 생각을 좀 바꾸어보았습니다. 비대면으로 인해서 학교에 가지 않지만 그만큼 내가 허비하는 시간이 적으면서 내가 정말 원하는 걸 배우고 해볼 수 있는 기회를 만들어 보는 건 어떨까 라고 생각하던 중에 HUFS H-UP을 만나게 되었습니다. 지금 기업 대외활동으로 내가 관심 있는 분야를 찾아가는 중인 저에게 이 프로그램 또한 내가 진로를 찾고 저의 관심분야 생각을 계속하게 해줄 수 있을 것이라고 생각하였습니다. 그래서 지금까지 찾아본 관심분야라고 생각하는 관광과 마케팅을 결합하여 기획해보고 배워보는 것이 2021 제1 HUFS H-UP 진로탐색학점제에 참여하게 된 동기입니다.

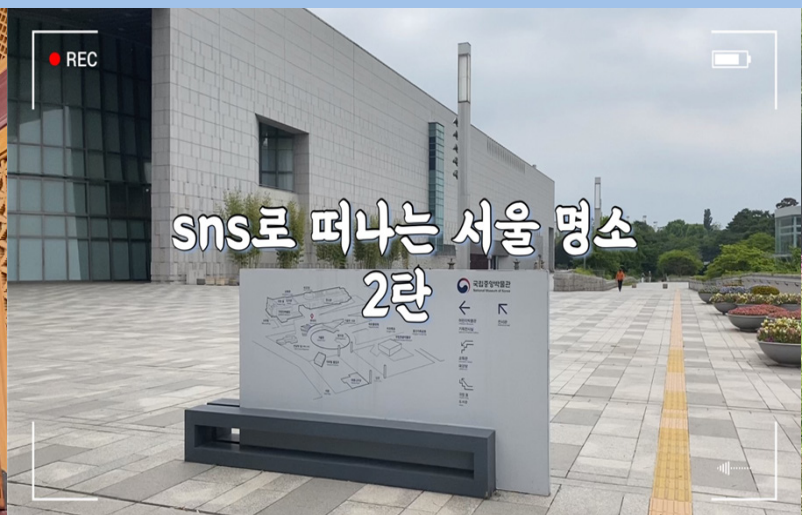
✎ 자기주도적 프로젝트 진행 과정

제가 진행한 프로젝트 이름은 SNS로 떠나는 서울관광명소 마케팅입니다. 저의 나이대 1980년대부터 2000년대생들 요즘 mz세대라고 불리는 외국인들에게 서울 관광명소를 소개해주는 프로젝트였습니다. 그래서 그들의 관심을 이끌 수 있는 장소 6 곳을 선정하게 되었고 그 중 프로젝트 기간에 4곳을 방문하여 촬영하고 영상을 직접 편집하였습니다. 대상의 흥미를 끄는 장소들의 재미요소들을 소개함으로써 그들이 영상을 시청 후 대한민국에 대한 관심을 이끌 수 있습니다. 코로나로 인하여 한국에 오고 싶어하는 20대 외국인들에게 영상으로 남아 소개

<결과물>



SNS로 떠나는 서울명소 1탄 : 덕수궁



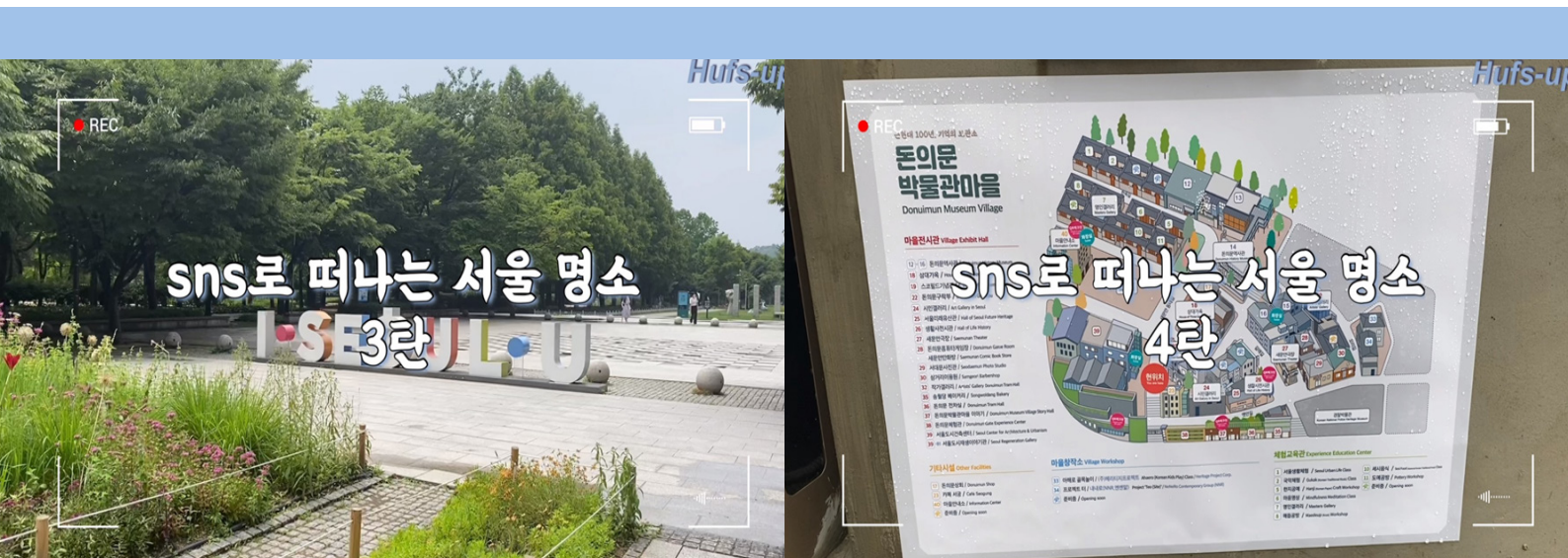
SNS로 떠나는 서울명소 2탄 : 국립중앙박물관

할 수 있는 효과 또한 나타납니다. 뿐만 아니라 코로나가 종식이 되고 서울에 반문한다면 그들의 여행에 참고 할 수 있는 자료로서의 목표도 가지고 있습니다.

제가 이 주제를 선정하게 된 이유는 평소의 관심 분야인 관광업과 마케팅을 혼합시켜 저만의 차별화된 서울 관광 명소를 소개하고자 주제를 선정하였습니다. 외국인들 중 mz세대로 대상을 정한 이유는 제가 해외여행을 가고자 계획을 때 흔히 관광명소 책에 나오는 거 말고 그 현지인들의 핫플이 항상 궁금하였습니다. 하지만 우리가 그 나라의 현지인을 알고 있지 않다면 쉽지 않은 내용입니다. 그래서 이를 한국 관광업에 접목시켜 이를 직접 기획하고자 하였습니다. 우리나라에 관심을 가지고 있고 코로나가 끝나면 한국에 올 저의 나이대의 외국인들에게 그러한 궁금증을 해결해주고 싶은 생각이 들었습니다. 제가 소개하고자 하는 장소로는 덕수궁, 국립중앙박물관, 서울숲, 돈의문박물관마을, 통인시장, 낙산공원이 있습니다. 덕수궁은 mz세대의 감성을 자극하는 덕수궁 돌담길과 덕수궁의 야경, 국립중앙박물관은 대한민국의 역사를 모두 볼 수 있는 서울의 보물섬, 서울숲은 서울의 센트럴파크, 서울 속 생태공간, 돈의문박물관마을은 100년간의 서울 역사를 품은 마을과 스탬프투어, 통인시장은 현대화가 가장 잘된 재래시장으로 특이한 엽전 카페가 존재하고 낙산공원은 서울의 야경의 끝판왕, 인생샷 핫플레이스로 각 장소마다의 선정 이유로 이 프로젝트의 장소로 선정하게 되었습니다.

소감 및 제안

저는 프로젝트를 통해서 평소 해보고 싶었던 영상 편집을 진행하였습니다. 제가 관심 있는 분야에 대한 영상들을 직접 기획, 촬영, 편집을 진행할 수 있어서 좋은 경험이었습니다. 이번 편집을 통해 자신감을 가지고 2학년 2학기 전공필수과목에서 필요한 요소였던 편집 부분에서 좋은 결과물을 얻을 수 있었습니다. 프로젝트를 마무리하면서 정말 많은 것을 배울 수 있었던 경험이었습니다. 제가 이 프로젝트를 처음 시작할 때 마케팅에 대한 개념도 없이 도전하였습니다. 마치 맨땅에 헤딩이라는 문장이 떠오르는 과거였습니다. 그렇기에 마케팅의 가장 기본인 구체적인 대상을 정하지 않고 진행하였기 때문에 초반엔 원활한 진행을 하지 못하여 아쉽습니다. 하지만 지도교수님과의 면담을 통해 마케팅의 기본 개념과 어떻게 기획하며 제작할지 고민하였습니다. 맞는 길을 찾는데 시간이 걸렸지만 기간 동안 최선을 다해서 프로젝트를 수행하였고 좋은 결과물들을 만들어낼 수 있었습니다. 프로젝트가 끝이 나지만 저의 도전은 계속될 것 같습니다. 아직 찍지 못한 영상들의 업로드와 마케팅 기획에 있어 다른 분야로도 도전해볼 계획입니다.



SNS로 떠나는 서울명소 3탄 : 서울숲

SNS로 떠나는 서울명소 4탄 : 돈의문박물관마을



subject	감사일기 제작 (포토북 / 다이어리)				
writer	김현경	grade	3학년	major	융합인재학부

참여 동기

저는 글, 그림 그리고 사진을 통해 즐거움과 살아있음을 느끼는 사람입니다. 지금까지는 개인적인 추억을 위한 글쓰기와 사진들을 남겼지만 이제는 제 글과 그림으로 세상과 소통하고 누군가에게 의미 있는 메시지를 주는 일을 하고 싶었습니다. 진로 고민을 하는 중 HUFS H-UP 프로그램이 학생이 주도적으로 진로활동을 설계, 수행할 수 있도록 도움을 준다는 공고를 보게 되었습니다. 이번 프로그램을 통해 제 꿈에 첫 발을 딛는 계기가 되고 도전에 대한 도움과 피드백을 받고 싶어 참여하게 되었습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

저는 일상 속에서 일어나는 일들을 통해 얻은 영감이나 아이디어를 메모합니다. 이를 바탕으로 글 또는 사진, 그림으로 남기기도 합니다. 이번 프로젝트에서 제 일상에서 일어나는 감사한 이야기들을 담은 감사 일기장을 만들기 하였습니다. 우리는 큰 이벤트성의 기억만을 행복이라고 생각하는 경향이 있습니다. 감사일기 작업을 통해 큰 이벤트뿐만 아니라 일상 속에서도 충분히 행복과 감사를 찾을 수 있다는 메시지를 주고 싶었습니다. 따라서 감사일기장의 구성은 다음과 같습니다. 왼쪽 페이지에는 감사일기와 관련된 사진을 촬영하여 넣고 오른쪽에는 저의 감사일기와 아래 칸에 독자들이 일상에서 발견한 감사한 이야기를 일기로 쓸 수 있는 다이어리를 제작하였습니다. 감사일기장을 만들기 위해 세부 목표들을 세워보았습니다.

〈세부 목표〉

1	일상 속에서 일어나는 감사들을 꾸준히 기록하기
2	감사일기 내용과 관련된 장면 사진촬영하기
3	글을 조리 있게 쓰기 위해 글쓰기와 관련된 독서하기
4	사진 보정을 위한 포토샵과 책 만들기 위한 인디자인 프로그램 배우기
5	아이패드로 감사일기에 들어갈 스티커 디자인하기
6	감사일기에 등장할 캐릭터 만들기
7	최종본 마무리해서 출판사에 책 제본 넣기

세부목표들을 이뤄나가기 위해 프로그램 활동기간 15주차동안 매주 활동일지를 작성하였고 2주마다 담당 교수님께 피드백을 받는 형식으로 계획적인 활동을 이어나가도록 노력하였습니다. 내용 구성을 위해 일상 속에서 일어나는 감사들을 핸드폰 메모장에 적어두었고 관련 사진도 잊지 않고 촬영하여 당일에 수정작업을 진행하였습니다. 감사일기장에 들어갈 스티커 그림들도 이틀에 한 번씩 드로잉 연습을 하며 감사일기장 분위기와 어울리게 그려보았습니다. 가장 어려웠던 목표는 처음해보는 포토샵과 인디자인 프로그램 익히기였습니다. 포토샵은 사진을 편집하기 위해 간단한 기술들을 알아야 했고 인디자인은 책을 디자인하기 위해 사용하는 프로그램으로 가

장 많이 사용해야 했습니다. 처음 사용해보는 프로그램이라 이를 학습하기 위해 유튜브를 통해 67개의 단계적인 강의를 수강하며 많은 연습을 거쳤습니다. 강의를 수강하며 감사일기 디자인 작업들을 조금씩 하다 보니 점점 감사일기장의 틀이 잡히기 시작했고 원하는 모습으로 디자인할 수 있게 되었습니다. 감사일기장 내부디자인 결과 일부는 다음과 같습니다.



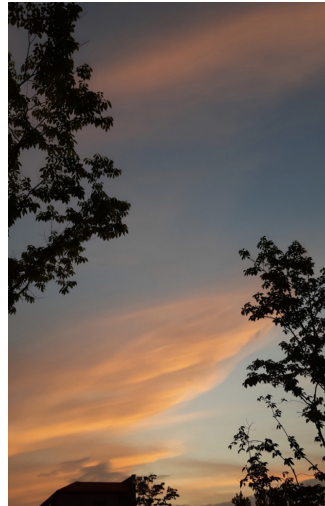
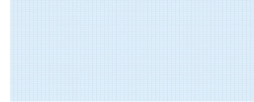
DAY 1- 혼자만의 시간

오늘의 기록

비밀의 공간. 혼자만의 시간은 내가 원하는 대로 쓸 수 있는 공간이다. 매일 조금씩 나의 시간을 채워 나간다. 하루하루가 평범한 일과, 때론 특별한 일과로 가득 차 있다. 하지만, 내 마음속에는 내가 원하는 공간이 있다. 거기에는 내가 원하는 대로 쓸 수 있는 공간이 있다. 그곳에는 내가 원하는 대로 쓸 수 있는 공간이 있다. 그곳에는 내가 원하는 대로 쓸 수 있는 공간이 있다.

"여름은 시작 끝이 돌아온다"

오늘 감정에 하루는 썼다



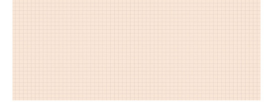
DAY 11- 천사의 날개

오늘의 기록

내가 원하는 시간이다. 매일 아침 일어나서 하루를 시작하는 순간. 매일 아침 일어나서 하루를 시작하는 순간. 매일 아침 일어나서 하루를 시작하는 순간. 매일 아침 일어나서 하루를 시작하는 순간. 매일 아침 일어나서 하루를 시작하는 순간. 매일 아침 일어나서 하루를 시작하는 순간. 매일 아침 일어나서 하루를 시작하는 순간.

"오늘은 하루 끝이 돌아오는 순간"

오늘 감정에 하루는 썼다



내부 디자인과 표지 디자인까지 마치고 개인 책을 출판해줄 수 있는 북크크에 제작을 의뢰해서 최종적으로 감사일기장을 만들 수 있었습니다.

소감 및 제안

HUFS H-UP 프로그램에 참가하기 전에는 아랍어를 배우는 언어과로 진로가 디자인 관련 업무와 거리가 멀다고 단정 짓고 디자인을 배우겠다는 도전을 해본 적이 없었습니다. 그러나 이번 프로그램을 통해 처음으로 혼자서 기획하고 의미 있는 한 작품을 만들어 낸 것은 저에게 큰 기회였고 의미 있는 도전이었다고 생각합니다. 인디자인과 포토샵 강의를 듣고 완벽한 편집과 디자인 작업의 이해가 있는 것은 아니지만 머릿속에 그리는 이미지를 스스로 만들어낼 수 있는 성장이 있었습니다. 또한 예전에는 취미로만 하던 사진촬영과 글쓰기가 감사일기장에 들어가기 위해 사진 찍는 구도도 많이 고민하고 연습하였고 글을 부드럽게 쓰기 위해 글쓰기 도서를 많이 접하게 되었습니다. 무엇보다 큰 발전이라고 생각하는 부분은 손 그림으로만 그림을 그려 스케치북에만 담아두던 저의 그림을 아이패드를 구입하고 기기를 통해 제 그림을 작업하고 수정할 수 있게 되었습니다. 한 학기 동안 디자인 작업을 하다 보니 학문적, 실무적으로도 디자인을 더 배워보고 싶어 많은 고민 끝에 관련학과인 테크노미디어디자인학과로 옮기게 되었습니다. 지금은 시각디자인 이외에도 3D 디자인과 시각효과에도 관심을 넓히게 되며 HUFS H-UP 프로그램을 기반으로 재미있는 학교생활을 하고 있습니다.

첫 도전인 만큼 서툴고 부족한 점도 있었지만 그 누구보다 즐거운 꿈을 꾸며 한 학기를 열심히 보냈습니다. 진로를 정하지 못하여 막막했던 상황이었는데 프로그램을 통해 시작하면 해낼 수 있다는 용기와 자신감, 동시에 꿈을 가질 수 있게 되었습니다. 또한 작업을 하면서 끈기와 맡은 임무에 대한 책임감도 배울 수 있었습니다. 주변의 친구들도 많은 응원과 격려를 주었고 교수님들께서 제가 중간에 포기하지 않고 계속하여 진행할 수 있게 매주 활동일지를 보시고 활동에 추가되면 좋을 점, 관련분야에 대한 이야기와 조언을 아낌없이 주셔서 걱정 없이 활동하고 한 권의 책을 무사히 완성할 수 있었습니다. 저와 HUFS H-UP 1기 친구들의 진로활동에 큰 도움이 되었던 HUFS H-UP 프로그램이 더 알려지고 앞으로 진로고민이 있는 친구들에게 좋은 기회가 되었으면 합니다.



subject	번역가의 삶 맛보기				
writer	박소연	grade	2학년	major	바이오메디컬공학전공

참여 동기

제 꿈은 ‘의공학 전문 번역가’입니다. 의공학 전문 번역가는 의공학(Biomedical Engineering; BME)분야의 논문과 같은 학술 자료들을 전문적으로 번역하여 세계의 의공학을 국내로 전달하는 직업입니다. 적성에 맞는 진로를 정했다는 기쁨도 잠시, 이 직업은 끊임없이 저를 돌아보게 했습니다. ‘나는 이 직업을 할 능력이 되는가?’라는 질문에 항상 저는 자신이 없었습니다. 꿈에 비해 제 실력은 많이 부족했기 때문입니다. 그러던 중, 학교에서 진행하는 ‘진로 탐색학점제’라는 프로그램을 알게 된 순간, 저는 이 프로그램이 제가 꿈꿔왔던 직업을 미리 체험하며 현재의 제 능력과 더불어 더 갖춰야 할 능력에 대해 알게 해 줄 기회라고 생각했습니다. 그래서 이 프로그램에 참여하여 번역이라는 작업에 대해 더 깊이 공부하고, 직접 논문을 번역해보며 항상 저를 주저하게 만들었던 저 질문에 대해 자신 있게 ‘할 수 있다!’라고 답하고 싶었습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

우선, 전체적인 활동은 다음과 같았습니다.

감사일기장 세부 목표

1	번역가 강연 수강
2	번역 도서인 ‘번역 수업 101 (진실로, 한국문화사)’ 독서
3	번역 관련 논문 탐색
4	직접 번역할 의공학 논문 내용 숙지
5	논문 번역본 완성

1~3번까지의 활동들은 ‘번역’이라는 작업에 대해 초점을 맞추어 깊이 알아보는 시간들이었으며, 4~5번의 활동들은 1~3번의 활동들을 기반으로 직접 번역 활동을 체험해보는 과정이었습니다.

첫 번째 활동은 영화 <기생충>의 번역을 담당한 영상 번역가 ‘달시파켓’의 특강에 참여하는 것이었습니다. 이 특강을 통해, 기술 번역과 영상 번역의 차이에 대해 알게 되었고, 과학/기술과 같은 전문 분야의 정보를 전달하는 번역가는 자연스러움보다 정확성을 추구해야 함을 깨달았습니다. 또한, 번역 시장과 번역 작업에 대해서도 말씀해 주셨는데, 현재 활동하고 계신 번역가님께서 이러한 것들에 대해 말씀해주시는 시간은 쉽게 오지 않는 기회이므로 유익한 시간이었습니다.

두 번째 활동은 ‘번역 수업 101 (진실로, 한국문화사)’이라는 도서를 정독하는 것이었습니다. 이 책은 번역에 대한 다른 책들보다 많은 예문들로 구성되어 있습니다. 그래서, 이 활동에서는 도서의 내용을 정독하며, 그 내용을 바탕으로 각각의 예문들을 직접 하나하나 번역해보고, 부족한 어휘/문법/스킬 등을 정리해보는 시간을 가졌습니다. 이 책에선, 언어를 사용한다는 것은 선택의 연속이라고 말합니다. 번역가는 한 문단, 아니 한 문장을 위해 매

우 많은 선택을 해야 합니다. 어쩌면, 우리가 쉽게 읽고 넘긴 한 문장이 번역가에게 수많은 선택 끝에 만들어진 한 문장이었을 수도 있습니다. ‘번역자는 영어 원문의 복수 표현이 전달하는 정보의 경중과 맥락 상황, 명사의 종류 등을 고려하여 가장 적절한 전략을 선택함으로써 자연스러우면서도 의미가 명료한 번역문을 도출하도록 노력할 필요가 있다.’ 제가 이 책에서 가장 인상 깊은 구절이었습니다. 이 구절을 잊지 않고 좋은 선택을 하는 번역가가 될 수 있도록 노력할 것입니다.

세 번째 활동은 ‘번역’에 대한 논문들을 읽어보는 시간이었고, 그 과정에서 특수목적영어(ESP)에 대해 알게 되었습니다. 특수목적영어(ESP: English for Specific Purpose)란 특정한 목적이나 특정한 범위에서 사용하는 영어로, 필요성과 전문성에 의해 행해지는 의사소통 영어입니다. 제가 하고자 하는 의공학에 대한 영어가 ESP라고 할 수 있습니다. 제 진로에 있어 ESP가 필요할 수 있기에 이러한 개념들을 잘 숙지해놓으려 했고, 공학과 생물학에 대한 ESP도 학습해보고 싶었습니다.

네 번째 활동은 직접 번역할 의공학 논문을 탐색하고, 내용을 숙지하는 활동이었습니다. 아직 학부생이기에 깊이 있는 논문을 번역할 순 없었으므로 직접 기준을 정하여 제가 가장 잘 할 수 있는 논문을 선택하고자 했습니다. 기준은 관련성, 난이도, 분량 순으로 정해, 이 관점에서 번역 수행 가능성을 생각해보았습니다. 위 기준으로 선정한 논문은 ‘Lang T. Twenty statistical errors even you can find in biomedical research articles. Croat Med J. 2004 Aug;45(4):361-70. PMID: 15311405.’입니다. 그 당시, 전공과목 중 ‘바이오 확률통계’라는 강의를 수강하고 있었기에 생의학 연구 기사에서의 통계적 오류를 주제로 다루고 있는 논문은 해당 강의를 더 깊이 있게 공부하는 관점에서도 더 좋은 기회가 되리라 생각했습니다.

마지막 활동은 선정한 논문을 직접 한국어로 번역하여 하나의 번역본을 완성하는 것이었습니다. 부족한 의학 지식을 통계 지식과 연결해야 하니 쉬운 과정은 아니었습니다. 번역에 있어 가장 신경 썼던 단어는 ‘normal’이었습니다. normal은 통계에서는 정규분포라는 의미를 가지지만, 의학용어로서는 정상이라는 의미를 갖습니다. 따라서, normal이 어떤 의미로 쓰이는지 앞뒤 내용에 따라 번역하고, 그 의미가 제대로 적용되었는지 확인하는 작업에 가장 주의를 기울였습니다. 또한, 주어진 의학 예시를 정확하게 이해하고, 그 안에 담긴 통계적 의미 또한 이해해야 논문의 정확성을 지킬 수 있기에 내용을 이해하는 것에 굉장히 집중했습니다. 관련 내용에 관해 공부하여도 이해하기 힘들 때가 많았지만, 최대한 이해하여 적용했습니다. 이러한 노력으로 의학 예시를 이해하여 번역하였을 때는 내용의 정확성을 지켰다는 뿌듯함과 자신감을 느껴 더 열심히 진행할 수 있었습니다. 마침내, 위 5가지 활동의 결과물인 저만의 의공학 번역본을 완성하였을 때는 제가 해냈다는 벅찬 감정과 함께 굉장한 뿌듯함이 밀려왔습니다. 또한, 번역 체험을 해보니 다음에는 더 잘할 수 있을 것 같다는 의지와 자신감이 생겼고, 앞으로 번역 작업을 할 미래에 대해 설렘을 느껴 직업에 대한 확신을 가질 수 있었습니다.

소감 및 제안

이 프로젝트를 통해, 저는 많은 것들을 경험했고 그 속에서 성장했습니다. 번역에 대한 도서와 논문들을 읽어보는 과정에서는 번역이라는 작업에 대해 고민해보며 번역에 대한 제 가치관을 정립할 수 있었습니다. 그 후, 번역본을 만들면서 저만의 번역 루틴을 만들 수 있었고, 이 루틴들은 미래의 번역 작업의 기반이 되어줄 것이라 생각했습니다. 또한, 모든 과정에서 저는 제 진로에 대해 확신을 가질 수 있었습니다. 어려운 문장들을 고민하고 전문 지식을 이해하려 애쓰면서도 그 과정을 즐기고 있는 자신을 발견하며, 제가 번역에 대해 가지고 있는 흥미와 열정을 다시 느낄 수 있었습니다. 흔들렸던 진로를 확신으로 바꿀 기회였던 이 진로탐색학점제 프로그램을 마련해주신 많은 분들과 지도교수님이셨던 최호성 교수님께 진심으로 감사의 말씀을 드립니다. 마지막으로 이 프로그램에 참여하기 전, 항상 저를 주저하게 했던 그 질문에 대해 저는 이제 자신 있게 답할 수 있습니다. ‘저는 할 수 있는 사람이고, 더욱 노력할 것입니다.’



subject	K-POP 포르투갈어 유튜브 활동				
writer	박예지	grade	2학년	major	브라질학과

참여 동기

참여 동기를 밝히기에 앞서 저를 소개하자면, 저는 전공 언어 공부에 대한 열정과 애정이 큰 학생입니다. 매 방학, 직접 동기들을 모아 기사 번역, 원어 드라마 시청과 토론, 이야기 번역 등을 하며 공부하고 있습니다. 모든 공부 방법 중 제가 가장 좋아하는 공부는 노래 번역이었습니다. 지금까지 약 스물다섯 곡의 포-한 번역을 하면서, 제가 좋아하는 한국 노래를 브라질과 포르투갈 사람들에게도 소개할 수 있으면 좋겠다는 생각을 하게 되었습니다. 유튜브에 현재 존재하는 K-pop 포어 커버 유튜브가 있나 찾아 보았지만, 한두 명밖에 발견하지 못 하였고, 그 분들이 외국인이라 한국 가요의 정서와 한글만의 풍부한 표현을 포르투갈어로 번역하는 데에 한계가 있음을 알게 되었습니다. K-pop에 대한 관심이 점점 커지고 있음에도 불구하고, 현지 팬들은 한글 가사를 번역기로 돌려 음과 박자에 어긋나고 의미로도 정확하지 않은 문장으로만 노래를 접할 수밖에 없음에 안타까웠습니다. 그래서 K-pop을 사랑하는 사람이자 동시에 브라질 포르투갈어 전공생인 제가 한국 가요를 세계 사람들에게 알려야겠다는 목표를 가지게 되었습니다. 큰 꿈을 가지고도 여러 한계로 인하여 실현을 못하던 와중, H-UP 사업을 알게 되었습니다. 학생들의 꿈을 학교에서 지원해주는 이 사업에 대해서 든든함을 느꼈고, 'K-pop 포르투갈어 커버 유튜브 활동' 프로젝트로 고민 없이 신청하게 되었습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

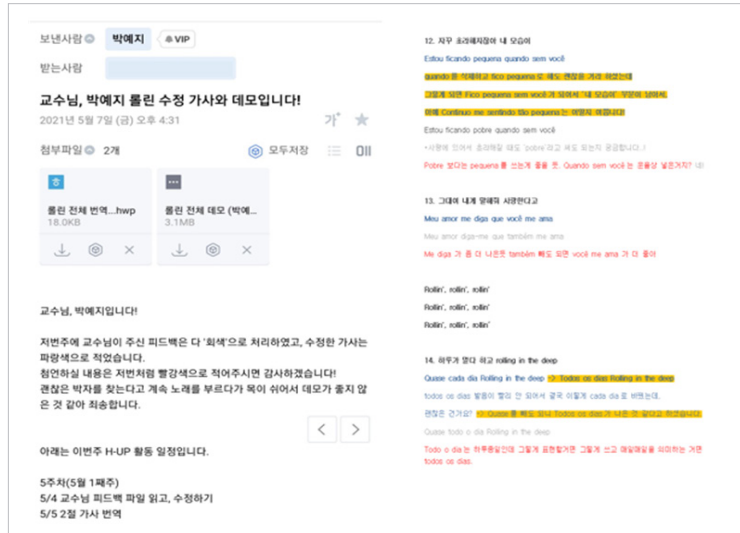


[1단계] 1차 번역

[1단계] 먼저, K-pop 노래를 선택한 후, 포르투갈어로 1차 번역합니다. 단순히 한글을 포르투갈어로 바꾸는 것이 목적이 아니라 제 영상을 보고 다른 사람들도 따라부를 수 있도록 하는 것이 목표였습니다. 따라서 단어의 길이와 어감, 그리고 노래 박자 등 여러 요소를 고려해야 했습니다. 또한 이 과정에서 가사의 원래 의미를 살릴 것인지, 아니면 더 쉽고 편하게 부를 수 있는 새로운 문장을 만들 것인지 선택해야 하는 순간도 많았습니다. 저는 노래를 부르는 것까지가 목표였기 때문에 후자를 선택하였고, 원래 가사의 내용 흐름을 해치지 않는 선에서 가사를 수

정해가며 가장 적합한 단어를 찾는 이 과정이 재밌었습니다. ‘그 날을 잊지 못해’라는 가사를 ‘그 날을 기억해’로 바꾼 것과 ‘오늘 밤이 가기 전에’를 ‘해가 뜨기 전에’로 바꾼 것이 기억에 남습니다.

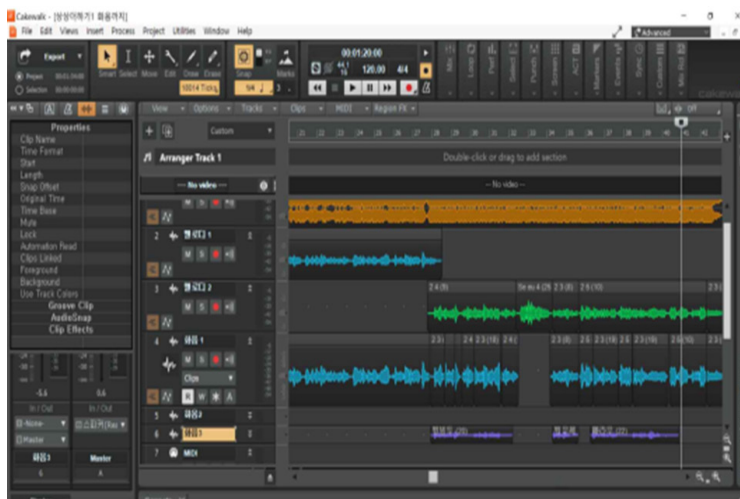
[2단계] 그 다음은 브라질 친구에게 피드백을 받았습니다. 텍스트 혹은 음성녹음으로 교류하며 관용 표현, 발음 등 혼자 고민해서 풀지 못한 궁금증들을 해결하였습니다.



[3단계] 2차 번역

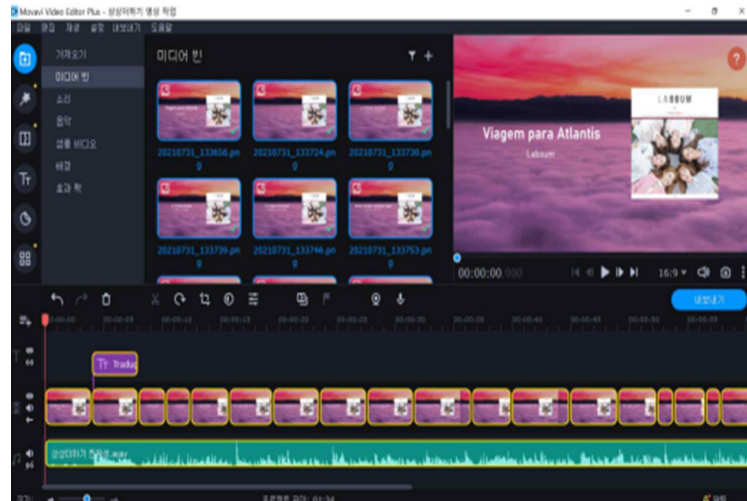
[3단계] 수정한 가사를 한국인 교수님께 감수받아 2차 번역본을 만듭니다. 번역 가사가 적힌 한글 파일 안에서 파란색 글씨로 질문을 드리면 빨간색 글씨로 답변을 해주셨습니다. 수정 전 가사도 지우지 않고 함께 정리하여 어떤 과정을 거쳐 최종 가사를 결정하였는지 되돌아볼 수 있었습니다.

[4단계] 외국인 교수님의 감수를 받아 3차 번역본을 만들었습니다. 혼자 노래 연습을 하면서 표시해두었던 어려운 발음들을 수업이 끝난 후 교수님께 질문하였습니다. 또한 더 나은 표현을 질문하기 위해 교수님과 메일을 주고 받는 과정에서 전공어 실력을 많이 기를 수 있었습니다.



[5단계] 녹음 및 믹싱

[5단계] 노래를 녹음하고 믹싱합니다. 음악 편집이 처음이라 서툴렀고, 완성된 결과물도 부족한 점이 많지만 재밌는 공부였습니다. 또한 저작권에 대해서도 공부를 하였습니다. 믹싱에 필요한 MRO 저작권을 위반하지 않도록 직접 MR 원작자님께 연락하여 MR 사용 허가를 받았습니다.



[6단계] 영상 편집 및 업로드

[6단계] 완성된 음악으로 영상 편집을 하고 유튜브에 영상을 업로드합니다. 영상 편집 과정에서도 저작권 문제를 깊게 고려하였습니다. 사용한 사진과 글꼴은 저작권이 없는 무료 배포용을 사용하거나 구매하였습니다.

소감 및 제안

언어뿐만 아니라 H-UP을 통하여 많은 것을 배웠습니다. 교수님들께 한국어/포르투갈어로 메일 보내는 법, 저작권, 홈레코딩, 미디(음악 작곡) 프로그램 사용하는 법, 영상 편집하는 법 등을 배웠습니다. 또한 제 주위에 제 꿈을 응원하는 사람들이 많다는 것을 알게 되었고, 필요할 때는 도움을 구할 수 있다는 것을 배웠습니다. 하지만 무엇보다 중요했던 제 프로젝트의 가장 큰 목표는 세계인 특히 포르투갈어 사용 국가 사람들이 K-pop에 쉽게 다가갈 수 있도록 돕는 것이었습니다. 유튜브에 K-pop 관련 포르투갈어 콘텐츠가 현저히 적기 때문에, 해당 언어권 사람들은 좋아하는 노래를 듣고, 뮤비를 보고, 가수를 좋아하는 것에 그칠 수밖에 없었습니다. 하지만 제 공부와 유튜브 활동이 그 사람들이 각자 좋아하는 노래를 자신의 언어로 직접 느낄 수 있게 도울 수 있기를 바랐습니다. 따라서 유튜브 활동을 계속 이어나가하고자 하였습니다. 하지만 현재는 활동을 잠시 멈춘 상태입니다. 그 이유는 H-UP 활동이 끝나면서 제게 감사한 기회가 주어졌기 때문입니다. H-UP 프로젝트에서 제가 했던 유튜브 활동을 응원해주셨던 학과 교수님들께서 제게 학과 공식 유튜브 채널을 개설해볼 것을 제안하셨습니다. 그리고 저는 'Oi Queridos!'라는 유튜브 학회를 이끄는 학회장이 되었습니다. 제가 사랑하는 한국을, 제가 한국만큼 사랑하는 브라질이라는 국가에 소개하는 일을 혼자가 아니라 친구들과 함께 할 수 있음에 감사했습니다. H-UP은 노래와 언어를 좋아했던 제게 도전이었고, 또 다른 도전 과제를 주었습니다. 마음껏 도전하게 해준 H-UP 프로젝트와 저를 도와주신 모든 교수님들께 진심으로 감사드립니다.



subject	MAIN KACAMATA BACA(마인 진로 돋보기)				
writer	서현지	grade	2학년	major	말레이.인도네시아어과

참여 동기

내가 진로탐색학점제에 참여하게 된 동기는 코로나 상황에 적극적으로 학교생활을 하지 못했던 것에 있다. 학교 비교과 활동을 살펴보기 위해 HUFSAbility에 접속했을 때, 진로탐색학점제라는 것이 학생들에게 주도적으로 프로그램을 기획할 수 있도록 한다는 것에 흥미가 생겨 더 자세하게 알아보기 시작했다. 지원서를 작성하면서 이 프로그램에 참여하고자 하는 동기가 더욱 강해졌다. 이 H-UP 진로탐색학점제는 일정 학점(2학점)을 인정해주면서 학생이 스스로 진로의 방향을 탐구할 수 있도록 장려했기 때문이다. 학교 수업을 따라가며 진로와 관련된 활동을 직접 프로그램해 수행하기란 쉬운 일이 아니다. 그러나 학교 비교과 활동으로서 일정 금액과 학점을 지원받으면서, 직접 진로를 고민하거나 생각했던 진로의 방향성을 구체화할 수 있다는 건, 진로에 고민이 많은 대학생 시기에 아주 좋은 기회가 될 것이라 생각했다.

지원서를 작성할 때, 진로탐색학점제에 지원하고자 하는 동기와 부합하는 프로그램을 기획하기 시작했다. 코로나 상황에 맞물려 과내 동기, 선배들과 지속적인 교류를 하지 못한다는 것이 매우 아쉬웠다. 또한, 내 전공인 말레이-인도네시아어를 졸업한 선배분들이 어떤 분야에서 일을 하고 계시는지에 대한 궁금증이 커졌다. 내 전공을 졸업한 분들의 미래는 어떤지에 대하여 알아보면서, 다양한 직업군을 탐방하고, 나의 적성에 가장 적합한 진로를 찾아보고 싶었다. 그렇게 다양한 선배를 만나보면서, 마인어과 졸업생들의 직무를 인터뷰하는 ‘마인진로돋보기’ 프로그램을 기획했다.

지원서 작성 시 이 프로그램을 구상하면서, 인터뷰 내용을 공개적으로 게시한다면 나 자신의 진로고민 뿐만 아니라, 같은 과 내 동기 혹은 후배들에게도 도움이 될 수 있을거라 생각이 들었다. 그렇게 ‘마인진로돋보기’는 인터뷰를 진행한 후, 인터뷰 내용을 가공해 카드뉴스로 제작해 블로그와 인스타그램에 업로드 할 수 있도록하는 프로그램을 기획을 해보았다. 이 프로그램을 스스로 기획하면서, 인터뷰를 통해 졸업생 선배들께 진로와 취업에 대한 인사이트를 들으면, 다양한 직무에 대해 알아볼 수 있을 것이고, 전공과 관련된 내 진로에 대해 꾸준히 생각해볼 수 있는 기회가 될 것이라 생각했다. 내가 대학생으로서 더욱 적극적으로 학과와 연관된 진로방향을 더욱 구체화하기 위해 이 프로그램을 지원하게 된 것이다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

이 활동의 목표는 말레이-인도네시아어과라는 쉽게 찾아볼 수 없는 학과와 관련하여, 졸업생들의 동향이 어떠한지 인터뷰해보고, 이를 네이버 블로그와 인스타그램 등에 게시하여 나 자신 뿐만 아니라 학생들의 진로에 대한 폭을 넓힐 수 있도록 도움을 주는 것이다. 이를 위해, 프로젝트 진행과정을 3단계로 계획해보았다.

가장 첫 번째 진행과정은, 인터뷰 대상을 찾는 것이었다. 코로나 상황과 극소수인원으로 구성된 학과 특성상 졸업생 혹은 고학번 동문선배들께 연락하는 것은 쉬운 일이 아니었다. 그러나, 마인어과에는 페이스북 동문페이지가 있었다. 학과 교수님들께서 학과 동문들의 축하할만한 소식을 페이스북에 게시하셨기 때문에 나는 동문페이지에 올라온 동문선배들께 페이스북 메시지를 보내기 시작했다. 그러나, 이제는 페이스북을 쓰는 추세가 아니다보니, 어느 누구에게도 답이 오지 않았다. 그러던 중, “말레이시아 종교와 사회”라는 수업 도중 교수님께서 공공기관에 취업하신 마인어과 선배를 초대해 특강을 들을 수 있도록 자리를 마련해주셨다. 온라인 특강이 끝난 후, 나는 선배님께 인터뷰

요청을 드리며 연락처를 얻어냈다. 이후 카카오톡으로 연락하는 과정에서 감사하게도 근래 취업한 다른 졸업생 선배와도 인터뷰를 진행하게 도와주셨다. 이렇게 두 분의 인터뷰를 진행할 수 있었다. 두 분 모두 코로나 시기에 취업하신지 얼마 되지 않으셨기 때문에, 직무 관련보다는 취업 과정에 대한 질문을 중심으로 인터뷰를 진행했다. 두 선배 이외에는, 교수님과 함께 활동에 대한 면담을 하면서, 인터뷰가 가능한 선배분의 연락처를 받아 인터뷰를 진행할 수 있었다. 또한, 마인어과 페이스북 동문페이지에 올라온 회사 이메일로 인터뷰를 요청드려, 인도네시아 현지에서 근무하시는 고학번 선배님과도 인터뷰를 시작할 수 있었다.

두 번째 진행과정은 서면으로 인터뷰 요청을 드리는 것이었다. 코로나 상황이 심각해졌기 때문에, 대면보다는 비대면으로 할 수 있는 인터뷰를 진행했다. 문자 혹은 통화로 해당 직무에 대한 연락을 진행해 간단한 정보를 얻은 후, 자료수집 후 관련된 취업/직무 인터뷰 질문을 이메일로 전송했다. 가장 인상깊었던 것은 헤드헌터로 근무하시는 마인어과 졸업생 선배분과의 통화였는데, 아주 이색적인 직업으로, 프리랜서로 근무함에도 다양한 고충이 있다는 것을 알 수 있었다. 워드파일로 인터뷰 답변을 받은 후, 그 외에 생기는 추가질문은 문자로 다시 연락하는 순이었다.

세 번째 진행 과정은, 해당 인터뷰 답변을 토대로 카드뉴스를 제작하는 것이었다. ‘마인진로돋보기’의 목표는 해당 인터뷰 내용을 공개적으로 공유해 학과 동기와 후배에게도 많은 도움을 주자는 것이었다. 따라서, 많은 학우들이 쉽게 찾아볼 수 있는 카드뉴스를 제작해 인스타그램에 #마인어과 해시태그와 함께 업로드했다. 또한, 카드뉴스는 간단하게 제작하는 것으로, 블로그에서 전문을 볼 수 있도록 유도해 각 인터뷰 당 7-8개 가량의 카드뉴스를 제작했다. 해당 카드뉴스의 예시는 다음과 같다.

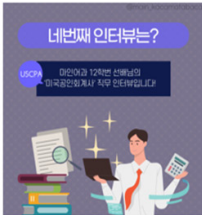
카드뉴스 예시



01

타이틀

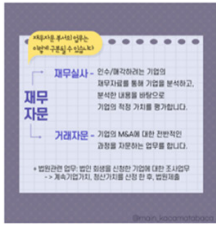
직무인터뷰
또는
취업 인터뷰



02

소개

대부분 익명으로 공개하길 원하셨기 때문에, 학번과 직업만 표시



03

질문과 답변

답변 내용을 표와 그래프 등으로 한 눈에 보기 쉽게 정리



04

블로그 안내

인스타그램은 인터뷰 내용을 간단하게 보여주므로, 인터뷰 전문을 보여주는 네이버 블로그 안내

이렇게 인스타그램 팔로워 100명 가량을 얻을 수 있었다. 그 외에도, 인스타그램 스토리 기능을 활용해 팔로워들에게 직무 관련 질문을 받아 인터뷰 진행 시 전달할 수 있었다.

소감 및 제안

진로탐색학점제에 참여한다는 것은, 어떠한 과제를 부여받고 해결하는 것이 아닌, 스스로의 진로에 대해 의문을 품고 그것에 대해 스스로 과제를 부여한 채 수행해나가는 것이다. 나는 직접 프로그램을 기획하는 것 뿐만 아니라, 프로그램 진행 3단계에서 인터뷰 대상을 적극적으로 섭외하며 처음 목표했던 적극성을 겸비할 수 있었고, 마인어과 졸업생들의 다양한 진로를 보면서 내 진로의 폭을 더 크게 넓힐 수 있었다. 진로탐색학점제는 처음부터 끝까지 프로그램을 직접 기획해 수행해나갈 수 있는 기회를 주며 자기확신과, 진로에 대한 고민을 더 있어 큰 도움이 되었다.



subject	MRI의 알려져 있는 세개 gradient외의 제4의 gradient가 존재 가능할지에 대한 탐구				
writer	손지완	grade	3학년	major	바이오메디컬공학전공

참여 동기

3학년 1학기였던 저는 취업과 대학원 진학 사이에서 진로에 대한 고민이 많았습니다. 당시 저는 전공인 바이오메디컬공학부 학부 과정 중 의료영상시스템 분야에 관심이 생겼었기때문에, 대학원 진학을 위한 선행학습으로 대학원 연구실 인턴으로 일하던 중이었습니다. 연구실에서의 인턴 경험을 토대로 대학원이 맞지 않다고 판단했다면 취업을 선택했겠지만, 인턴 경험 중 대학원 선배를 도와 여러 연구를 수행하며 심화 학습을 하고, 연구하는 것이 흥미롭고, 적성에 맞다고 느꼈습니다. 그래서 진로탐색학점제에 신청하여 MRI 관련 주제로 심화학습을 하며 대학원이라는 진로에 확신을 갖고자 하였습니다.

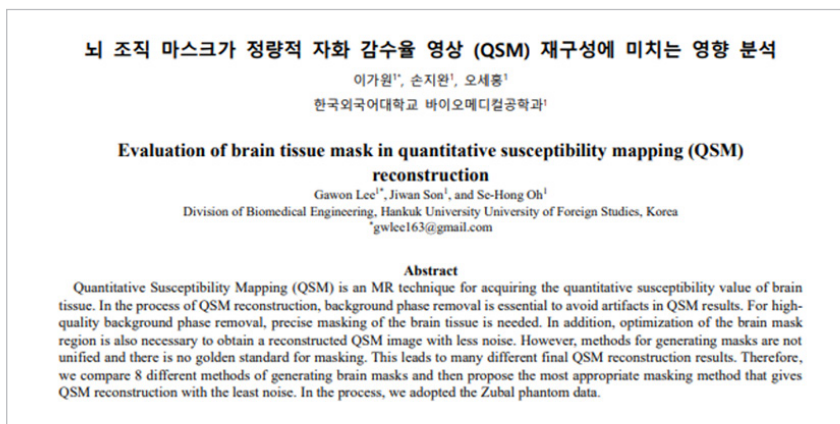
자기주도적 프로젝트 진행 과정

저의 프로젝트 진행 과정은 아래 6가지로 이뤄져 있습니다.

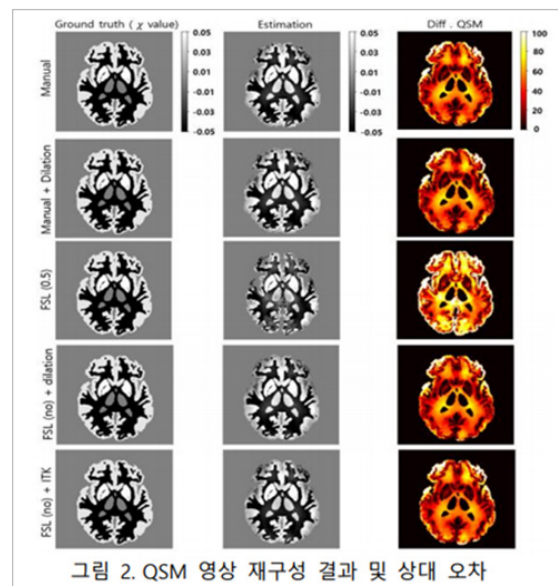
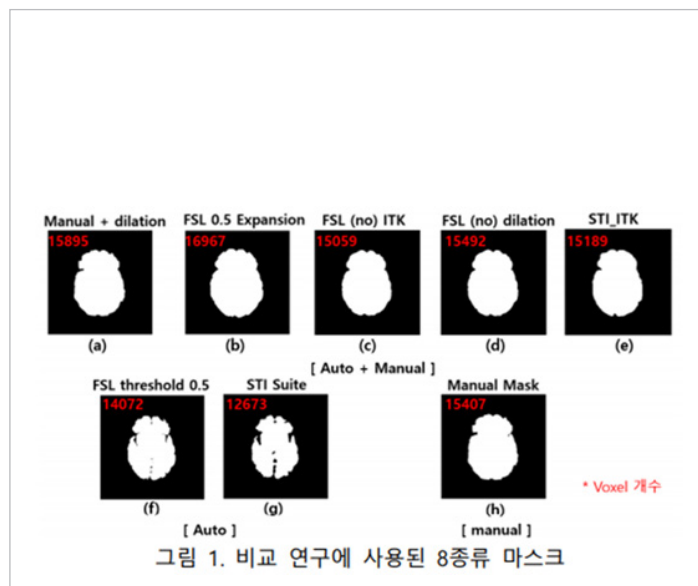
〈프로젝트 진행 과정〉

1	BME 대학원연구실 인턴 (연구프로젝트 수행, 랍미팅참여)	4	국내 학술대회 참관
2	대학원 수업 수강	5	학회 초록 작성
3	국제 학술대회 참관	6	국제 저널 논문 작성 중

진로탐색학점제에 참여하며 진행한 연구 주제는 "뇌 조직 마스크가 정량적 자화 감수율 영상 (QSM) 재구성에 미치는 영향 분석"입니다. 연구에 대해 초록을 작성하여 대한의용생체공학회 2021년 춘계 학술대회에 제출했는데 감사하게도 장려상을 수상하였습니다. 아래는 초록의 일부 모습입니다.



그 외에도 대한의용생체공학회 학술대회에서 수상했던 "뇌 조직 마스크가 정량적 자화 감수율 영상 (QSM) 재구성에 미치는 영향 분석" 연구 주제를 확장하여 "뇌 조직 마스크를 최적으로 생성하는 딥러닝 모델 연구"를 진행했고, 이 주제로 국제 저널 투고를 위한 논문을 작성했습니다.



그 외의 진로탐색학점제 활동으로는 대학원 연구실에서 인턴을 하며 대학원 선배를 도와 연구 프로젝트를 수행하고, 매주 랩미팅에 참여하였습니다. 대학원 수업을 수강했고, ISMRM, 대한의용생체공학회 등 국내외 학술대회에 참관하며 의료영상시스템 분야의 최신 이슈와 동향에 대해 공부할 수 있었습니다.



소감 및 제안

진로탐색학점제 1기로 참여하면서 얻은 것이 정말 많았습니다. 그 중에서도 가장 좋았던 점은 학교의 지원을 받으며 본 프로젝트의 취지와 맞게 저의 진로를 탐색하고, 진로에 대한 고민을 확신으로 바꿀 수 있었다는 점이었습니다. 진로탐색학점제에 참여한 후, 저는 대학원 진학을 하기로 마음을 굳혔습니다. 인턴을 하며 흥미를 가지게 되었던 대학원 생활이 진로탐색학점제를 통해 흥미를 넘어서 진로에 대한 확신이 되어 기쁩니다.

저의 개인적 진로에 대한 탐색기회 뿐만 아니라, 진로탐색학점제를 통해 다른 학우분들의 다양한 관심사와 다양한 진로 또한 간접경험할 수 있었던 점이 매우 좋았습니다. 여러가지 진로 탐색 이야기를 함께 나누면서 참여했던 모두에게 좋은 자극제가 되고, 더 나아가 다른 사람을 통해 미처 몰랐던 자신의 관심사를 일깨워줄 수도 있는 기회였다고 생각합니다. 학교의 지원아래 관심이 가는 진로를 탐색하고 확신을 가질 수 있는 기회를 주셔서 감사합니다. 졸업 후의 미래를 고민하고 있는 모든 학우분들에게 진로탐색학점제를 추천하고 싶습니다!



subject	나나 뽀 낙썹싸 / 나나 티 까울리				
writer	신예진	grade	2학년	major	태국어통번역학과

참여 동기

코로나 사태가 심각해짐과 동시에 대학교에 입학하게 된 20학번, 저는 내내 집 안에서만 수업을 듣는 것이 심심했습니다. 그래서 유튜브에 ‘한국외대’와 ‘태국어’를 검색해보며 학과 선배들이 운영하는 유튜브 채널을 종종 구경하곤 했습니다. 그렇게 노트북을 끼고 과제만 하다가 1학년을 마치고, 정말 기본적인 회화를 구사할 수 있는 2학년이 되었습니다.

어느날, 우연히 학교 홈페이지에 게시된 진로탐색학점제 참여 학생 모집에 관한 글을 읽게 되었습니다. 그 글을 읽자마자 든 생각은 ‘이 프로젝트 정말 좋다!’였습니다. 유튜브를 시작할 확실한 계기를 선물받은 것입니다.

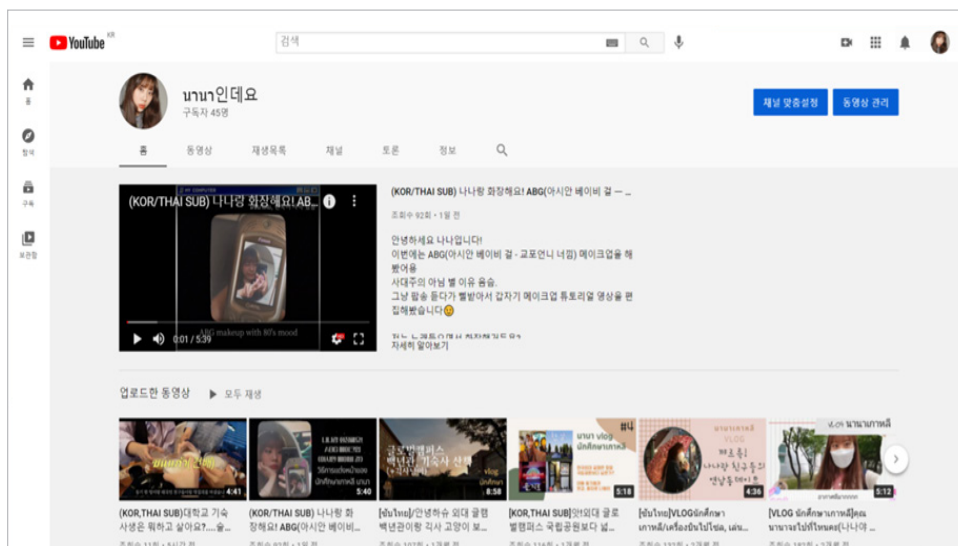
원래는 향후에 운영할 유튜브 채널에 대한 고민과 계획만 너무 많았습니다. 언젠가는 저도 전공어로 채널을 운영해보고 싶다고 생각하면서도, 지금은 태국어를 너무 못하는 것 같고, 시작하기 위한 마땅한 계기가 없는 것 같다고 생각해서 주저했습니다. 또 시간과 체력이 부족한 것도 고민이었습니다.

그러나 진로탐색학점제(이하 ‘진탐제’)로 줄여서 표기하겠습니다.)가 제시한 이점들에 설득당한 저는 평소의 고민들을 뒤로하고 진탐제 지원서 작성과 동시에 곧바로 유튜브 채널을 개설해버렸습니다. 진탐제를 만나면서 저의 숙원사업을 곧바로 실행해버린 이유는 다음과 같습니다.

우선, 진탐제가 제시한 목표가 ‘스스로, 원하는 커리큘럼을 짜서, 진로를 탐색해보기’였습니다. 저는 ‘태국어로 작성한 자막을 첨삭받아서 영상을 만들면 태국어 실력을 늘릴 수 있겠다! 그리고 유튜브 채널 운영이 내 적성에 맞는지도 확인할 수 있겠네!’라고 생각했습니다.

또한 진탐제에 참여하는 학생들에게는 교양학점이 2학점 인정되며, 50만원의 장학금이 주어졌습니다. 사실 저에게는 이 부분이 가장 큰 동기부여였습니다. 평소 꿈꾸던 것을 꾸준히 실행하면 소정의 장학금을 받을 수 있다는 것이 너무 좋았기 때문에, 열심히 지원서를 작성하였고 제발 떨어지지 않기를 바랐습니다.

간절히 바라던 마음이 지원서에 잘 담겼는지, 다행스럽게도 진탐제 1기에 합격하였고, 저는 열심히 태국어 자막을 쓰고 유튜브 영상을 편집하기 시작했습니다.



자기주도적 프로젝트 진행 과정

처음에는 태국어로 ‘나나카’라는 채널명을 짓고 활동하기로 했습니다.

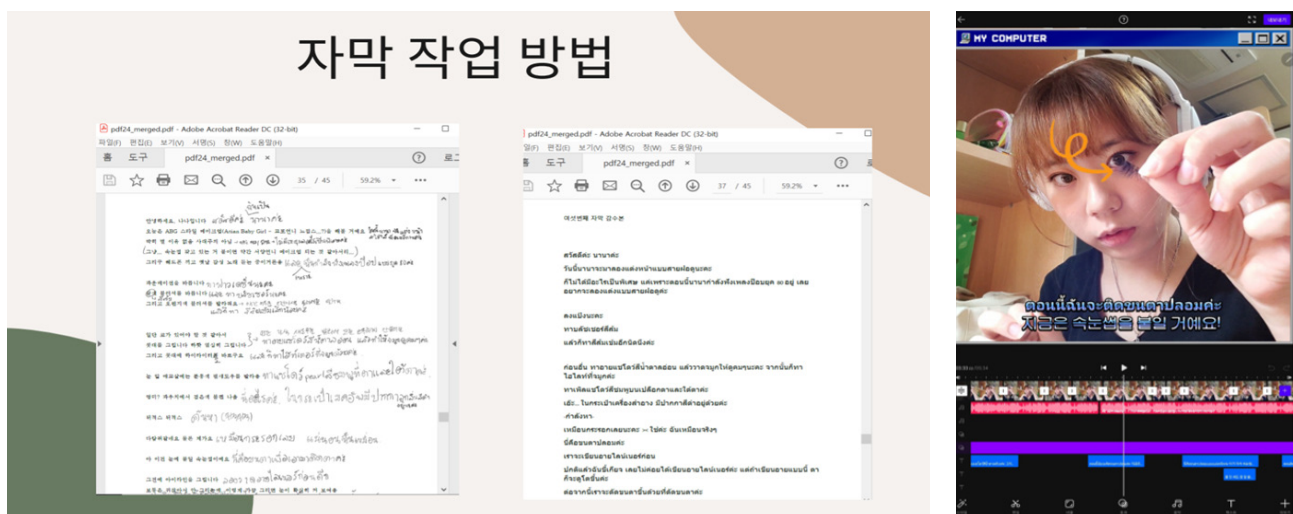
그러나 태국인 친구의 권유로 이름을 변경했었는데, 어떻게 채널 명을 정하나 유튜브 상에 검색이 안 되는 것은 매한가지였으므로 또 다시 ‘나나카’라고 채널명을 바꾸게 되었습니다.

제가 작업하는 방식은 다음의 일곱 단계를 거쳤습니다.

〈작업 방식〉

1	일상을 촬영한다.
2	촬영한 영상 원본을 편집한다.
3	영상 전체에 필요한 한국어 자막을 작성한다.
4	작성한 한국어 자막을 태국어로 번역한다.
5	교수님께 자막을 검수받아 수정한다.
6	수정한 자막을 편집한 영상에 적용한다.
7	유튜브에 업로드한다.

원래는 주 1회 영상을 업로드할 계획이었으나, 생각보다 영상 편집과 태국어 작문에 소요되는 시간 때문에 2주에 영상을 1회 업로드 하게 되었습니다.



위의 사진을 보시면, 자막 작업 방법과 제가 영상을 편집하는 과정이 나와 있습니다. 맨 왼쪽에 나와 있는 사진 캡처본은 제가 한글자막을 작성한 것 위에 손글씨로 태국어 자막을 번역해놓는 과정에서 찍은 것입니다. 그러한 태국어 번역본을 교수님이나 태국인 친구에게 부탁해서 감수받는데, 오른쪽이 태국어 자막 감수본입니다.

우측에 나와 있는 사진은 영상 편집하는 장면을 캡처한 것입니다. 저는 영상 편집을 전혀 할 줄 모르는 상태로 유튜브를 시작했기 때문에 별도의 영상편집 프로그램을 사용할 줄 몰랐습니다. 그래서 맨땅에 헤딩하는 마음으로 스마트폰 앱을 설치하여 직접 다뤄보면서 컷편집, 자막 달기, 특수효과 및 전환 효과 등을 익혔습니다. 처음에는 영상 편집에 정말 오랜 시간이 소요되었으나 회차가 거듭될수록 더 다듬어진 영상을 만들 수 있었습니다.

소감 및 제안

제안 사항이 하나 있습니다. 첫 전화면담 이외에도 진로탐색학점제 담당 선생님들과의 전화상담 및 대면 상담 과정이 추가로 마련되면 좋겠습니다.

진로탐색학점제에서 안내해준 바에 따라, 중간점검을 위한 주차별 보고서와 최종 활동 결과 보고서를 작성하면서 스스로 돌아볼 수 있었습니다. 그러나 모든 과정에서 가장 지원을 받았던 부분은 처음의 전화 면담이었습니다. 담당 선생님께서는 개인 프로젝트를 위해서 학교에서 지원받을 수 있는 내용에 대해서 알려주셨고, 함께 열심히 해보자는 응원도 해주셨습니다. 가장 감사했던 것은 앞으로의 개인 프로젝트를 어떻게 진행할 것인지 여쭙봐 주신 질문에 대답하면서 두루뭉술하고 막막했던 기분이 정리되었던 것입니다.

그리하여 진탐제와 학교생활, 개인적인 일들을 열심히 병행하기 시작했으나 시간이 지날수록 매주의 활동을 완료하고 보고서를 작성해야 한다는 부담감에 조금한 마음으로 임하게 되었습니다. 그렇게 달리고 나서야 원래 가려던 길에서 살짝 벗어나 있다는 걸 깨닫게 되어서 아쉬웠습니다.

그래서 제안합니다. 진탐제 다음 기수부터는 개인 프로젝트의 궁극적인 목적과 본인의 활동 방향의 일치 여부, 일치하지 않을 때의 해결 방안, 프로젝트에 임하는 마음과 태도 등을 전화 면담이나 그룹 코칭 등으로 깊이 고민하는 시간을 활동 중간에 마련하면 좋겠습니다.

다른 학생들이 진탐제 마지막 발표회에서 역량이 발전된 정도, 과정에서의 고충, 자신의 진로와의 연관성에 대해서 발표하는 것을 들으면서 다른 참여 학생들에게서도 배울 점이 많다고 느꼈습니다. 비슷한 점이 있는 학생들에게 어떤 점을 벤치마킹하면 좋을지, 어떠한 고충을 느꼈는지에 대한 이야기를 나눠보고 참가자들끼리 서로 노력할 수 있는 분위기를 조성해도 좋을 것 같습니다.

앞으로의 진탐제 참여 학생들은 열심히 달리고 난 뒤에야 큰길이 아닌 샛길로 와버렸다는 것을 알아차리지 말고, 이 길이 맞는지 함께 이야기를 나눠가며 같이 원래 가려던 큰길로 걸어갈 수 있길 바랍니다.

소감은 짧게 작성하겠습니다. 눈코 뜰 새 없이 바쁘게 지내면서도 진로탐색학점제 덕분에 유튜브를 위한 확실한 계기를 선물받았습니다. 그 덕에 제 꿈이었던 태국어로 유튜브 채널을 운영하는 것에 도전할 수 있었습니다. 영상 편집도, 태국어도 부족하던 제가 조금씩 태국어 브이로그를 다듬어나가며 고민만 하느라 시작 못하는 것보다는, 뭐든 하면 된다는 것도 배웠습니다. 지금은 일상생활이 바쁜 탓에 유튜브 운영을 멈췄지만 교환학생으로 태국에 가면 다시 유튜브를 시작할 것입니다. 글이 아닌, 영상으로 저를 표현 할 때의 재미있다는 것을 이번 기회에 느꼈기 때문입니다. 또한 이번 프로젝트로 전공어 공부에 대한 동기부여도 받을 수 있었습니다.

학점을 위한 전공 공부가 아니라, 전공어 공부를 원하는 방식으로 하며 원하던 바에 도전할 수 있는 꿈같은 시간을 마련해 준 진로탐색학점제에게, 그리고 모든 관계자 분들께 진심으로 감사하다고 말씀드리고 싶습니다.



subject	나만의 브랜딩을 통한 SNS 의류마켓 운영-Flipturn 프로젝트				
writer	신재림	grade	3학년	major	체코·슬로바키아어과

✎ 참여 동기

대학 입학 후, 학교에서 전공과목 이외에도 마케팅 관련 강의를 들으며 이론적 토대를 만들었다. 또한, 문구와 관련된 마케팅 서적부터 브랜드를 이끄는 전문가들의 강의 등을 접하며 직·간접적인 경험의 폭을 넓혀갔다.

그러다 보니 마케팅과 브랜딩 과정을 실무로 통해 경험해 보고 싶은 욕구가 생겼다, 하지만 현실적으로 학교에 다니면서 직접 제품을 디자인·제작하여 판매하는 일을 병행하는 데는 물리적(시간, 자본 등)인 어려움이 예상되었다. 그래서 관심사 중 하나인 의상과 마케팅을 접목, '블로그 마켓'을 도전해 보고자 했다.

'블로그 마켓'을 이용하면 자체 사이트나 직원이 없으므로 초기 자본이 적게 들고, 판매 기간을 상시로 두는 것이 아닌 원하는 기간에만 판매할 수 있으므로 도전해 볼 만하다고 생각했다. 혼자 창업하는 것은 불가능하다고 판단되어 '블로그 마켓' 시작 단계에서 블로그 마켓과 SNS 관리에 능한 친구와 동업하기로 했다. 블로그 운영, 제품 선정, 촬영, 모델, 마케팅, CS, 주문관리, 발주, SNS 관리 등을 함께 진행하였다. 이렇게 해서 <플립턴 프로젝트>가 본격적으로 시작되었고, 준비부터 오픈, 마무리까지 그간 배운 이론들을 적용해 보며 본 프로젝트의 여정을 시작했다.

✎ 자기주도적 프로젝트 진행 과정

이번 프로젝트는 크게 여정 1과 여정 2로 구분할 수 있다.

먼저, 여정 1은 '시행착오' 학습이다. 본 프로젝트를 수행하고자 하는 목표도 학교에서 배운 이론들이 실무에서도 가능한지 확인하고, 본인의 적성에 맞으리라 생각했던 분야에 정말로 흥미와 잠재력이 있는지 알아보고자 일단 부딪혀보자는 생각이 들었다.

<진행 과정>



이를 위해, ‘플립턴’이라는 나만의 브랜드를 만들고, 마케팅 전략을 수립, 마켓을 오픈하기 위한 준비 과정과 판매 후 정산, 소비자 반응 등을 토대로 마켓에 대한 SWOT 분석 및 포지셔닝 맵을 작성해 보았다. ‘플립턴’이란 수영에서 사용되는 용어로, 수영장 끝에 다다랐을 때 벽을 두 다리로 힘차게 밀어 반대편을 향해 나아가는 턴을 말한다. ‘플립턴’을 통해 한 템포 앞서 방향을 전환하여 새로운 미래로 도약할 수 있는 원동력을 이 브랜드를 통해 고객들에게 전하고 싶었다. 이렇게 해서 본 프로젝트와 함께 여정을 떠날 BI(Brand Identity)에 대한 구상이 어느 정도 마무리되면서 브랜드명을 ‘플립턴’으로 정했다.

그리고, 판매 종료 후 고객 피드백, 정산 과정, SNS를 통한 소비자 유입 경로 데이터 분석 자료 등을 통해 ‘플립턴’ 프로젝트에서 보완해야 할 사항들이 무엇인지 정리했다. 블로그 마켓을 운영하면서 주문 소비자들에게 마켓 유입 경로에 대한 질문을 주문서 마지막에 첨부했고, 응답이 돌아온 자료들을 토대로 소비자들이 주로 어떻게 본 브랜드를 알게되었는지 파악했다.

그 다음, 여정 2는 ‘통찰’ 학습이다. 프로젝트를 진행하면서 마케팅 전문가, 신생 브랜드이지만 자신만의 개성으로 재미있게 일하시는 분들의 이야기들을 강연이나 책을 통해서 많이 접했다. 또한, 여정 1을 통해 잠시나마 브랜드를 런칭, 마켓을 운영해보는 실험을 통해 이론과 실체가 어떻게 차이가 있는지도 확인하고, 결과물을 통해 부족한 점, 보완할 점들을 체계적으로 찾아볼 수 있는 시간이었다. 이러한 과정들을 통해 일의 방식이나 벤치마킹할 수 있는 아이디어도 얻고, 본인의 브랜드를 주체적으로 이끌어 가면서도 소비자와의 관계도 잘 유지할 수 있는 방법들에 대해 진지하게 고민할 기회였다.

아울러, 콘텐츠의 중요성도 깨달았다. 신생 브랜드라도 소비자들의 숨겨져 있는 ‘니즈’와 ‘원츠’를 정확하게 파악하여 재미있고 서로 공감할 수 있는 스토리를 지속적으로 전달하는 것이 바로 콘텐츠이다. 그래서 지속적으로 라이프 스타일, 여행, 패션 트렌드, 마케팅 등과 관련한 체험기 등을 SNS에 기록으로 남겨 추후 브랜드를 운영하는 데 있어 소비자와의 커뮤니케이션 채널로서도 확장하고, 재미있고 소비자에게 도움이 될 수 있는 정보를 교환하는 수단으로 잘 활용하고자 한다.



소감 및 제안

첫 사업자 등록을 통해 한 차례 블로그 마켓을 진행하며 실제 수익도 내고 책에서 나온 마케팅 전략들도 적용해 보았다. 책에서 배운 것과 다르게 현실에서 적용되는 점이 흥미로웠다. 실제로 돈이 오가는 판매를 해보면서 강의실 안에서만 간접적으로 경험한 것과 다른 희열과 일하는 과정 자체를 온전히 즐길 수 있었다. 그리고 위에 언급한 글귀처럼 내가 좋아하는 일을 몸소 체험하며 보람과 행복을 느꼈기 때문에 마켓을 통해 얻은 경제적 측면보다는 과정 자체 만으로도 충분히 행복했다.

시작 전 예상했던 것보다 관리 및 직접 처리해야 할 일들이 많았지만 이 과정도 큰 즐거움이었고, 판매한 의상에 대한 고객들의 후기들을 볼 때면 뿌듯함을 느꼈다. 그리고 무엇보다 누군가의 지시나 목표 달성을 위해 협조하는 팀원이 아닌 내가 좋아하는 분야를 택하여 목표를 설정하고 직접 계획, 실행하는 주도적인 과정들이 책임감도 느끼게 하고 계속 도전할 수 있는 동기 부여가 되었다.

이번 여정에서 우여곡절이 많았지만, 내가 좋아하는 마케팅, 브랜딩, 경영에 대해 추상적으로만 생각했던 과거와 달리 실전에 막상 부딪히면서 한계점도 깨닫기도 하고, 단계적으로 계획을 잘 수립하여 진행하는 것이 필요하다는 생각이 들었다. 그리고 막연히 동경하고 적성에 잘 맞을 것이라고 생각했던 분야에 도전해 보니 생각보다 얻은 수확물도 많고 진로를 결정하는 데도 도움이 되었다. 앞으로도 열심히 마케팅, 브랜딩을 배워 졸업 후에 제대로 된 브랜드를 창업해야겠다는 확신을 할 수 있었다.

다만, COVID-19 확산세로 인해 취소된 오프라인 최종 발표회가 원래대로 진행되었으면 하는 아쉬움도 있다. 프로젝트에 참여한 학우들도 대면하고, 이번 프로젝트 담당자님들과도 소통하면서 회포를 풀 수 있는 처음이자 마지막 기회를 함께 하지 못해 안타깝다. 추후에 상황이 나아지면 이번 프로젝트에 참가한 학우들과 서로 프로젝트를 진행하면서 자신들의 성장한 모습들도 이야기 나누고 본 프로젝트에 대한 소감을 공유하면서 다음 참가하는 학우들에게도 조언이 될 수 있는 가이드라인을 마련하면 좋을 것 같다.



subject	독일 정치 체제와 한국으로의 독일 정치 체제 도입				
writer	오경현	grade	3학년	major	독일어통번역학과

참여 동기

한국외국어대학교 진로탐색학기제 H-UP 1기 오경현입니다. 우선 저는 제 이중전공인 정치외교 분야로 주제를 정했고, 학문적인 분야로 해당 프로그램에 임했습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

본전공인 독일어과 결합하여 독일과 한국의 정치체제를 탐구하고 비교해보며 장단점을 꼽아 배워야 할 점에 대해 소논문을 작성하였습니다. 또한 이 분야에 전문가이신 교수님들을 인터뷰하고 촬영하며 해당 분야에 대해 더욱 체계적으로 탐구하였습니다.

소감 및 제안

학교의 여러 훌륭한 정규 수업들을 통해 관심 분야를 공부할 수 있지만 보다 구체적인 특정 관심 분야에 대해 스스로 계획을 짜고 공부하여 성과를 낼 수 있었던 것이 매우 뿌듯했습니다.

아쉬운 것은 학교에 이런 좋은 프로그램이 있다는 것이 홍보가 잘 되지 않았고 코로나 사태로 인하여 대면으로 발표를 할 수 없었습니다. 그럼에도 불구하고 스스로 계획을 세우고 공부를 하니 능률도 오르고 더 재밌게 공부를 할 수 있었습니다.





subject	클라리시 리스팩토르와 박완서 문학 비교 연구				
writer	윤태원	grade	3학년	major	포르투갈어과

✎ 참여 동기

1년의 휴학 이후 복학한 나는 온라인 수업에 낮을 가리면서도, 통학 시간을 아낌으로써 확보한 여유 시간들을 활용할 수 있는 방법을 찾고 있었다. 저학년 때 집중한다는 핑계로 자기 계발에 게을렀던 자신을 반성하며 두어가지 대외활동에 참여하고 있던 와중에, 임소라 교수님으로부터 진로탐색학점제 소식을 들었다.

공기업에 취업하여 안정적인 삶을 누리고 싶으면서도 평생 방에 박혀서 문학을 읽고 영화를 보며 글을 쓰고 싶기도 했던 나에게 진로 문제는 언제나 부담스럽고 회피하고 싶은 주제였다. 이런 미적지근한 태도로 일관하다가는 회사원도 평론가도 될 수 없을 것이었고, 두 가지를 동시에 시작할 수 없기에 명확한 결정이 필요했다. 이를 위해서는 내 능력과 의지에 대한 객관적인 평가가 필요했고, 진로탐색학점제가 그 기회가 되어주리라 생각했다.

참여 프로젝트로 브라질 작가와 한국 작가의 작품을 비교 분석을 선택했다. 표면적으로는 기업 취업에 전혀 도움이 되지 않는 것이었고 내 또 다른 진로만을 위한 계획이었다. 당사자인 나조차도 내 프로젝트의 방향성과 결과물에 확신이 들지 않았다. 참여를 결정할 때 당찬 포부는 어디 가고 계획서를 제출하자마자 바로 포기하고 싶어졌는데, 그때 문득 “기면 기고 아니면 아닌 거지.”라는 표현이 떠올랐다. 고향인 충청남도에서 자주 사용하는 표현으로, 풀어 쓰면 “내가/그게 맞는다면 맞는 거지”의 느낌이다. 쓰는 상황마다 뉘앙스가 다르지만, 그때의 나에게 저 말이 “이미 주사위는 던져졌고, 결과가 어찌 됐든 해내야 한다.”로 느껴졌다. 프로젝트를 진행하면서 자신감이 없어질 때마다, 내 해석과 분석에 확신이 없어질 때마다 주문처럼 기면 기고, 아니면 아닌 거지를 되뇌었다.

✎ 자기주도적 프로젝트 진행 과정

내 프로젝트 진행 과정 자체는 단순하여 독서-분석-평가의 3단계로 요약된다. 우선 책을 읽고, 이를 분석하여 두 작품간 비교해서 불만한 키워드를 몇 개 선정해 공통점과 차이점을 정리하였다. 이 공통점과 차이점을 논리적으로 뒷받침할 수 있는 이론적인 근거를 찾아보고 글이나 그림으로 가시화한 뒤 매주 지도 교수님에게 이를 발표하여 평가와 피드백을 받았다.



나목을 읽고 분석 사항을 정리한 PPT의 표지

문학 작품 하나당 70장~80장 정도의 PPT 분량이 나왔고, 분석 이후에 본격적으로 연구보고서를 쓰기 시작했을 때는 면담이 기본 2시간에서 3시간까지 진행될 때도 있었다. 혼자 했으면 중구난방의 일기가 되었을 글과 발표가 교수님의 조언과 피드백 덕분에 일정 구조와 방향성을 가질 수 있게 되었다. 글 구조 외에도 내용 면에서도 많은 도움을 받았는데, 특히 브라질의 정치 경제 문화 등 전공 심화 지식은 물론 여성 문학, 문학 비평에 활용되는 철학들까지 다양한 분야의 정보와 지식을 알려 주셨다. 일주일에 한 번 있는 지도 면담은 어느 때는 전공 수업 시간 같기도 했고, 연구실 같기도 했으며 소통하는 과정에서 주시는 피드백과 내가 제출하는 보고서들은 그 형식 때문에 어떤 회사의 회의를 떠올리게 했다. 그 모든 과정이 매우 즐거웠는데, 이는 하고 싶었던 걸 할 수 있어서 오는 기쁨뿐만 아니라 내 분석과 글이 어설프을 때 느껴지는 부끄러움과 교수님이 주시는 피드백으로부터 느껴지는 나의 부족함과 나의 성장 가능성 등 다양한 느낌이 합쳐지면서 느껴지는 복합적인 감정이었다. 프로그램 전까지 다른 사람들의 피드백에 거부감을 느끼고 결과물 발표를 불안해하던 내가 시간이 갈수록 더 적극적이고 수용적으로 변해가는 걸 느끼면서 프로그램 시작 초반에 느껴졌던 불안감—취업 과정에 직접적인 도움을 줄 수 있는 스펙이 아니다—역시 사라졌다. 분야를 막론하고 꾸준히 노력하여 결과물을 내고 피드백을 받아 이를 보완하는 과정은 필수적이고 연습이 필요한데, 프로그램이 진행되며 내가 그것을 연습하고 있으며 성장하고 있는 것을 직접 느낄 수 있었기 때문이다.

프로그램 진행 과정 중 얻은 또 다른 깨달음은, 어떤 작품을 읽거나 보고 난 뒤 글을 쓰는 것은 내가 원하는 직업이라기보다는 내가 오랫동안 하고 싶은 취미에 가깝다는 것이었다. 글을 쓰는 일을 이룰 수 없는 꿈이라고 생각하고 거리를 두지 않고 매일매일 내 하루의 일정 시간을 할애하면서 현실로 만들고 나니, 내가 취업을 다른 선상에 두고 선택할 “꿈”이 아니라 동시에 할 수 있는 일처럼 느껴졌다. 이 모든 것은 프로그램을 통해 직접 경험해보지 않고서는 알 수 없는 것들이었다.

소감 및 제안

우선 좋은 기회를 주신 한국외대 진로취업센터에 감사드리고 싶습니다. 진로탐색학점제 덕분에 제 진로 방향도 명확해졌고, 자신에 대해 더 잘 알 수 있었으며 이전보다 좀 더 성장할 수 있었습니다. 더불어 활동 장학금이나 최종발표회 등 프로젝트를 원활하게 마무리할 수 있게 여러 방면으로 도와주셔서 프로그램 기간 내내 집중해서 임할 수 있었습니다, 감사합니다!

지도 교수님이었던 임소라 교수님께도 감사드리고 싶습니다. 진로탐색학점제가 있다는 걸 알게 되고, 참여하여 연구보고서를 쓰기까지 교수님의 조언과 피드백이 매우 큰 도움이 되었습니다. 바쁜 시간 와중에 제 부족한 분석과 글을 읽어주시고 더 나은 결과물을 낼 수 있게 응원해주셔서 감사했습니다.



subject	나만의 뮤직비디오 제작				
writer	이가빈	grade	2학년	major	영미문학·문화학과

참여 동기

꿈에 그리던 대학교에 입학하자마자 맞닥뜨린 것은 비대면 수업이었습니다. 금방 관촬아질 것만 같았던 일상은 점점 멀어져 갔고 속절없이 흘러가는 시간이 아까웠던 저는 생산적인 일들을 찾아 나서기 시작하였습니다. 그렇게 태어나 처음 아르바이트에 도전해보았고 학생회나 동아리, 대외활동에도 적극적으로 참여하였습니다. 그러나 마음만 너무 앞선 탓에 얼마 지나지 않아 번아웃을 경험하게 되었습니다. 마치 연료 없는 자동차의 운전대를 잡고 있는 기분이었습니다. 어떠한 목표 의식 없이 그저 주어진 상황에만 몰두하다 보니 내가 지금 걷고 있는 이 길이 어디로 향하는 지도 몰랐던 것이죠. 그래서 잠시 쉬어가는 시간 동안 앞으로 어떻게 살아갈 것인지에 대한 진지한 고민을 해보았습니다. 하지만 20년 동안 찾지 못한 해답을 단시간에 찾을 리는 만무했습니다. 결국 길고 긴 사색 끝에 ‘내가 좋아하는 것들을 찾아보자!’라는 결론을 냈고 무작정 나를 찾아 떠나는 여행길에 올랐습니다. 먼저 가장 최근에 무언가에 몰두했던 경험을 상기해보았습니다. 학생회 활동과 대외활동에서 만들었던 카드뉴스가 번뜩 떠올랐습니다. 이를 디자인하고 제작하는 것이 상당히 흥미로웠기 때문입니다.

그렇게 이제 막 나의 미래를 그려나가고 꿈꾸는 과정에서 운명적으로 ‘H-UP 진로탐색학점제’라는 프로그램이 시작된다는 소식을 접할 수 있었습니다. 내가 원하는 주제로 나의 진로를 위한 여정에 참여할 수 있다는 사실은 매일 똑같은 일상을 지루해하는 저에게 새로운 설렘을 주었고 이 점에 매료되어 덜컥 참가 신청을 하게 되었습니다.

어떠한 주제로 프로그램에 지원할지 고민하던 참에 문득 카드뉴스를 만들면서 언젠가 기회가 된다면 그럴 듯한 영상도 한 번 만들어보고 싶다는 생각을 했던 기억이 났습니다. 학교생활에 집중하느라 이를 시도조차 못하고 있어 아쉬웠기 때문에 영상제작을 목표로 프로그램에 신청하게 되었습니다. 진심이 통한 것인지 얼마 후에 프로그램 참가자로 선발되었고 이 활동은 제 인생을 송두리째 바꾸어 놓았습니다.

많고 많은 영상들 중에 뮤직비디오 제작을 주제로 꼽은 이유는 입문자가 접근하기에 그리 어렵지 않은 영상물이라고 생각했기 때문입니다. 그리하여 ‘뮤직 비디오 제작 과정에 직접 참여하는 실무 경험을 통해 콘텐츠 제작자에게 필요한 자질과 역량에 대해 집중적으로 탐구해보고 제작 과정 전반에서의 관련 직무들을 체험해봄으로써 해당 분야 취업 준비에 한 발짝 더 가까이 다가서 보자.’라는 목표를 가지고 프로그램에 임하였습니다.

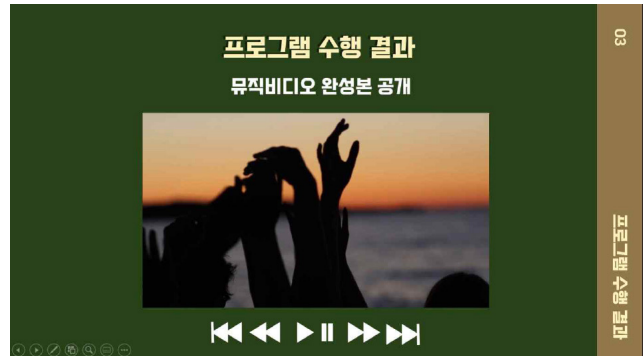
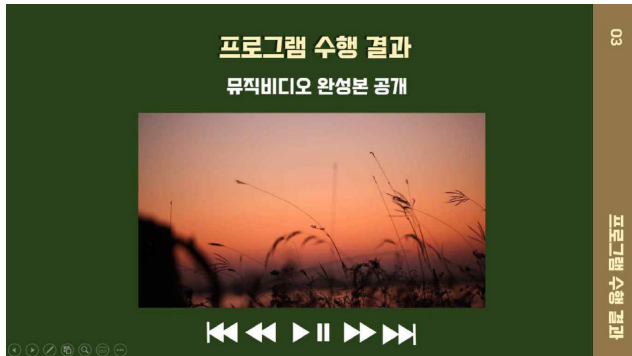
자기주도적 프로젝트 진행 과정

프로그램은 크게 ‘구상 - 촬영 - 편집’이라는 세 가지 단계로 진행하였습니다. 가장 공을 들였던 부분은 아무래도 기획/구상 단계입니다. 촬영을 시작하기에 앞서 만들 영상의 토대를 다지는 과정이었기 때문입니다.

이에 따라 먼저 뮤직비디오를 분석하였습니다. 이미 알고 있는 개념부터 뮤직비디오의 역사와 변천, 촬영 과정과 촬영에 필요한 준비물 등 실무자의 동영상이나 관련 서적들을 참고하여 어떤 뮤직비디오를 만들 것인지 기획, 구상하였고 구체적인 촬영 계획도 세웠습니다. 또한 영상 촬영과 제작뿐만 아니라 편집도 혼자 도맡아야 했기에 활동 지원금을 활용하여 영상편집 강의를 수강하였습니다. 뿐만 아니라 'HUFS Career Design'이라는 과목을 적극 활용하여 진로상담을 받기도 했습니다. 이를 통해 영상 제작과 관련된 직업을 조사하고 전망과 채용 등에 관해서 알아보는 시간을 가졌습니다.

프로그램에 있어서 가장 도움을 받은 부분은 지도교수님의 조언이었습니다. 매 주마다 진행 상황을 교수님께 보고 드리고 피드백을 받는 시간을 가졌는데 이를 통해 전문가 분들의 이야기를 듣거나 혼자서 영상을 만들고자 할 때는 보지 못하는 미흡한 부분들을 보완할 수 있었습니다.

그렇게 구상한 스토리보드를 가지고 촬영을 진행, 편집하였고 현실적인 문제들을 극복하면서 꿈에 그리던 나만의 뮤직비디오를 제작하였습니다.



✍ 소감 및 제언

초반에는 이 분야에 대해 전혀 알지 못하였기 때문에 많은 욕심을 냈었습니다. 그러나 직접 몸으로 부딪혀본 현실은 상상보다 더욱 가혹했습니다. 아름답게 포장된 일부의 모습만 보다가 직접 현장에 뛰어들어보니 어려움이 있었던 것도 사실입니다. 그러나 몸소 이를 해결해나가면서 간접적으로나마 방송 제작 환경을 보다 잘 이해할 수 있었습니다. 작은 소품 하나의 소중함을 느낄 수 있었고 콘텐츠 하나를 제작하는 데 왜 그렇게 많은 사람들이 필요했는지, 우리의 눈에 보이는 것이 전부가 아니었음을 온몸으로 느낀 시간이었습니다.

이제 와서 돌아해보니 조금 더 멋진 결과물을 낼 수 있었을 것만 같아 아쉬움이 많이 남습니다. 당시 코로나 상황이 심각하여 촬영 장소에 제약이 있었습니다. 많은 곳을 방문하기 꺼려지는 상황이었고 좋은 촬영 장비를 이용할 수도 없었습니다. 이 같은 제약이 없었다면 어떤 결과물이 나왔을지 궁금합니다.

비록 그 과정이 순탄하지만은 않았지만 이 프로그램을 통해서 머릿속으로만 그려오던 일들을 직접 실현해볼 수 있었고 한 발짝 더 성장할 수 있었습니다. 더욱 많은 학우들이 이 프로그램을 통하여 성장할 수 있기를 바라면서 글을 마칩니다. 좋은 기회를 주셔서 감사합니다.



subject	빅데이터를 활용한 식품 소비자 트렌드 연구				
writer	이수현	grade	3학년	major	경영학전공

참여 동기

안녕하세요, 이번에 h-up 진로탐색학점제에 참여한 경영학전공 이수현이라고 합니다. 이번에 저는 ‘빅데이터를 활용한 식품산업 트렌드 연구’ 라는 주제로 한 학기 동안 활동을 했습니다. 우선 제가 왜 이런 주제를 정했는지 말씀드려야겠죠? 저는 ‘세상이 더 좋은 방향으로 발전할 수 있도록 돕는 연구자가 되는 것이 목표입니다. 구체적으로 business analytics, ux design, hci같은 기술과 사람을 이해하는 연구를 통해 세상이 발전하는데 도움이 되고자 합니다. 하지만, 저는 이런 포부를 가지고 있었지만, 직접적인 연구 경험이 없었기에 이 일들이 과연 내가 잘할 수 있는 일일까? 내가 평생 즐겁게 할 수 있는 일일까? 라는 고민들을 항상 가지고 있었습니다. 그래서 h-up 프로그램을 통해 독립적인 연구자가 되어, 그 일련의 연구과정을 체험해본다면 그 고민들에 대한 해답이 나올 것 같았습니다. 그래서 1) 빅데이터 분석 실습, 2) 의미있는 연구결과 도출, 3) 논문 작성, 이렇게 3가지 목표를 가지고 프로그램에 참여하게 되었습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

이 3가지 목표를 어떻게 15주 동안 달성했는지 타임라인을 말씀드리도록 하겠습니다. 먼저 2주차부터 5주차까지는 연구를 위한 기초를 다지는 시간이었습니다. r python 기초를 다시 공부하고, 연구방법론도 꼭 복습했습니다. 6~7주차에는 어떤 연구문제를 가지고 연구할 지, 구체적으로 어떤 방법론으로 진행할 지 고민하는 시간을 가졌습니다. 그리고 8주차 ~10주차까지는 데이터와 관련된 작업들을 하고, 마지막으로 11주차부터 15주차까지 열심히 논문을 작성했습니다. 이와 같은 과정들을 통해 저는 앞서 말씀드렸던 H-UP 목표 3가지를 모두 달성할 수 있었습니다.

이후 저는 6월 25일 부터 26일에 열렸던 AMA 미국 마케팅 학회 CONFERENCE의 포스터 세션에 학부생으로 참여를 하였습니다.

저는 이 15주동안의 프로그램을 통해 ‘식품의 건강함 정도가 브랜드 매출과 기업의 성과에 미치는 영향’라는 연구 논문을 작성했고, 국내 학술지인 상품학 연구에 논문을 투고했고, 상품학 연구 사이트에서 직접 열람하실 수 있습니다.

식품산업연구학회(JOIF) 제18차(2021년 4월) (22) 1229-4132
Journal of Food Research, Vol. XX, No. XX, 2021, 1-11

식품의 건강함 정도가 브랜드 매출과 기업의 성과에 미치는 영향 :한국 식품 산업 사례를 중심으로*

The Impact of Healthfulness on Brand Sales and Firm Performance
:The Case of Food Industry in South Korea

서용원(Youngwon Suh)*** · 이수현(Suhyeon Lee)*** · 장수연(Saoyeon Jung)*** · 장드림(Dream Jung)***
윤원주(Wonjo Yu)***

본 연구는 식품의 건강함 정도를 측정하고, 브랜드 매출 및 기업의 성과에 미치는 영향을 실증적으로 검증하고자 한다. 구체적인 연구 목적은 다음과 같다. 첫째, 한국 시장에 있는 식품의 건강함 정도와 기업성능 간의 관계를 검증한다. 둘째, 한국에서 판매 중인 모든 가공식품에 식품의 건강함 정도를 적용한다. 셋째, 식품의 건강함 정도가 실제 기업성과의 연관이 있는지 살펴보고자 한다. 식품의 건강함 정도를 측정하기 위해 식품의약품안전처의 제품 성분정보를 데이터베이스에서 47,608개 제품의 영양성분데이터를 수집하였다. 실증분석을 위해 2012년부터 2019년까지 8년간의 데이터를 사용하였다. 연구 결과, 식품의 건강함 정도가 높은 기업들이 낮은 기업들보다 브랜드 매출과 수익성 측면에서 우월적으로 긍정적인 성과를 보였고, 시장 가치의 경우에도 더 높은 성과를 거두었다. 본 연구의 탐색적 분석과 실증분석 결과 및 전략적 제언을 통해 실무적 반영성을 극대화하고자 한다.

주제어: 식품의 건강함, 영양성분, 브랜드 매출액, ROA, Tobin's Q, 기업성능

The Impact of Healthfulness and Front-of-Package (FOP) on Brand Performance: The Case of Food Industry in South Korea

Youngwon Suh^{1,2}, Suhyeon Lee^{1,2}, Saoyeon Jung^{1,2}, Wonjo Yu^{1,2}

¹Department of Management, Seoul National University, Seoul, Korea
²Research Center for Food Safety and Food Quality, Seoul National University, Seoul, Korea

Introduction

As consumers are becoming more health-conscious, managers in the food industry, overall healthfulness and front-of-package (FOP) labeling have become more important. In recent years, the importance of front-of-package labeling has been discussed extensively to make it easier for consumers to understand the nutritional component table by FOP and Institute of Medicine.

Despite its importance, research and practice about the effects of quantifying overall healthfulness and FOP nutrition labeling trends are in progress.

Methods

Sample and data collection

- 1. Data source: (1) Domestic market: (Domestic products)
- 2. Data source: (2) Foreign market: (Imported products)
- 3. Data source: (3) Domestic market: (Domestic products)
- 4. Data source: (4) Foreign market: (Imported products)
- 5. Data source: (5) Domestic market: (Domestic products)
- 6. Data source: (6) Foreign market: (Imported products)
- 7. Data source: (7) Domestic market: (Domestic products)
- 8. Data source: (8) Foreign market: (Imported products)
- 9. Data source: (9) Domestic market: (Domestic products)
- 10. Data source: (10) Foreign market: (Imported products)

Statistical analysis

- 1. Descriptive statistics
- 2. Correlation analysis
- 3. Regression analysis
- 4. Mediation analysis
- 5. Moderation analysis
- 6. Interaction analysis
- 7. Robustness test
- 8. Sensitivity test
- 9. Endogeneity test
- 10. Heterogeneity test

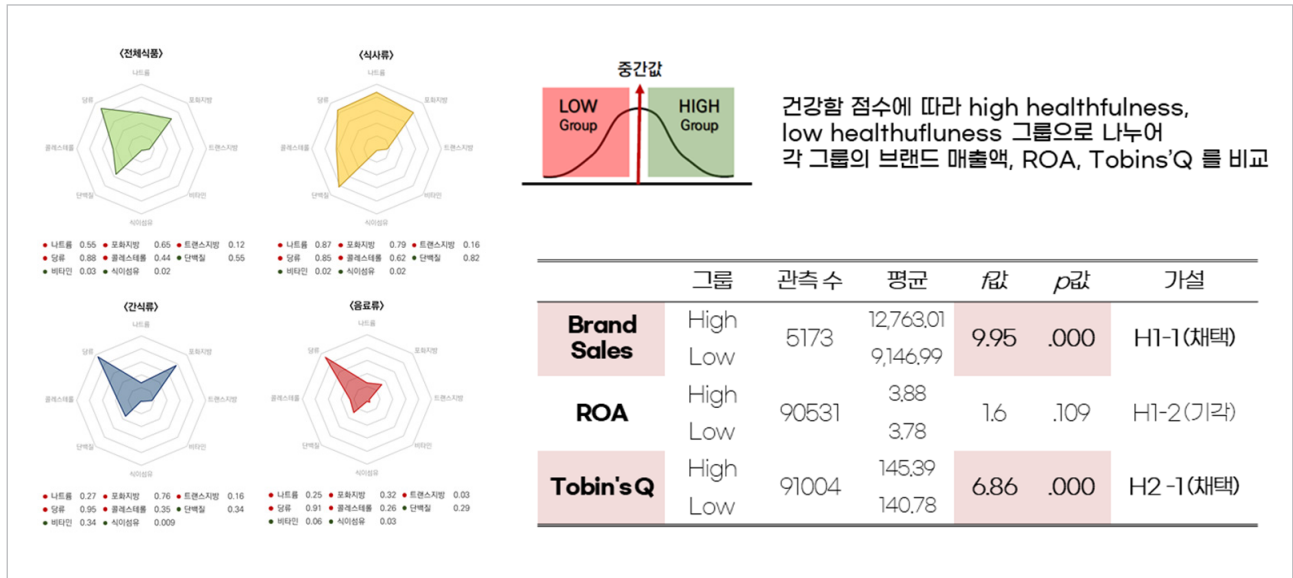
Results

Our findings show that healthfulness and FOP labeling have a positive impact on brand sales and firm performance. Specifically, healthfulness and FOP labeling are positively related to brand sales and firm performance. Moreover, healthfulness and FOP labeling are positively related to brand sales and firm performance. Finally, healthfulness and FOP labeling are positively related to brand sales and firm performance.

Conclusion

Our findings show that healthfulness and FOP labeling have a positive impact on brand sales and firm performance. Specifically, healthfulness and FOP labeling are positively related to brand sales and firm performance. Moreover, healthfulness and FOP labeling are positively related to brand sales and firm performance. Finally, healthfulness and FOP labeling are positively related to brand sales and firm performance.

혹시 연구 내용이 무엇인지 궁금하지 않으신가요? 투고한 논문의 내용을 간단히 말씀드리면, 한국에서 판매중인 모든 가공식품인 약 4만 7천개의 식품의 건강함 정도를 측정을 했고, 그 건강함 정도를 13년간의 기업 재무정보와 비교보았습니다. 그 결과 우리나라 전체 식품 카테고리별 영양성분 점수를 한눈에 정도를 파악할 수 있게 되었습니다. 또한 건강함 점수에 따라 high, low 그룹으로 나누어 각 그룹의 브랜드 매출액, roa, tobins'Q 를 비교해본 결과, 건강함이 기업 성과에 긍정적인 영향을 미친다는 결론을 내릴 수 있었습니다.



소감 및 제언

마지막으로 느낀점, 깨달은 점들을 간단하게 말씀드리겠습니다. 이 프로그램을 통해 저는 연구자의 길에 대해 더욱 확신을 가지게 될 수 있었습니다. 이번학기 초 만해도 연구라는 일이 내가 기대하던 것과 같을까? 라는 의심이 있었고, 취업과 연구 사이에 계속 고민을 했습니다. 하지만 H-UP 프로그램을 통해 독립적인 연구자가 직접 되어 보았고, 제 연구 결과가 세상에 '논문'이라는 형태로 나왔을 때의 성취감과 뿌듯함은 굉장한 경험이었습니다. 이를 통해 연구자라는 직업에 대해 확신을 가질 수 있게 되었고, 박사과정에 진학해야겠다고 마음 먹었습니다. 그래서 내년 또는 내후년에 기회가 닿는다면 direct 박사과정이나, 논문을 쓰는 석사과정에 진학하려고 합니다. 두번째로 독립적인 연구자가 되기 위해 구체적으로 어떤 역량들을 더 키워야하는 지 알게 되는 계기가 되었습니다. 남은 방학동안에는 토픽 모델링 프로젝트를 하나 하려고 하고, conference proceeding을 제출하는 것이 목표입니다. 졸업 전에 더 많은 논문들을 읽고, 추가연구를 통해 해외 journal에도 투고하는 것이 목표입니다. 이번 진로탐색학점제는 제 진로에 많은 영향을 주었고, 제 인생에 있어서 큰 터닝 포닝포인트가 된 것 같습니다. 앞으로 이 프로그램이 활성화되어 연구자를 꿈꾸는 학생들에게 많은 기회를 제공해주었으면 합니다. 제 진로를 확고히 하는 데 도움 주신 지도교수님과 이런 기회의 장을 마련해주신 진로취업센터와 교육부 관계자분들께도 감사하다는 말씀을 전합니다.

건의사항이 있다면, 이번 학기에는 코로나로 인해 다른 학우분들과 교류할 기회가 없었지만, 중간 결과 발표회를 가지는 시간이 있다면 더욱 좋을 듯합니다. 다른 또래 학우분들과 서로의 비전과 목표를 공유하고 이야기하는 시간이 있다면 더욱 자극도 되고 좋을 것 같습니다.



subject	의료기기 관련 기업 정보 탐색 및 관련 제품 정보 탐색				
writer	이현호	grade	3학년	major	바이오메디컬공학전공

참여 동기

3학년이 되고 본격적으로 진로에 대해 많은 고민을 하면서, 내가 구체적으로 어떤 공부를 하고 싶고, 어떤 직무에 관심이 있는지 많이 생각하고 찾아보았습니다. 관심 가지고 있는 진로 및 직무에 관련되어서는 많은 관심을 기울였기때문에 방향성을 잘 찾았지만, 관련 기업에 대한 정보는 별로 알고 있지 못했었고, 'HUFS Pathfinder'라는 강의에서 관련 기업을 많 찾아보고, 관련 정보를 많이 가지고 있는 것이 매우 큰 경쟁력이 된다고 하는 것을 알게 되었습니다. 바이오메디컬공학부에 재학 중이지만, 실질적으로 나의 전공과 관련된 산업, 시장 및 기업에 대해서 아는 점이 많이 부족했고, 포스트 코로나 시대에 급변하는 바이오 및 의료기 산업의 동향을 파악하는 것이 중요하다고 생각했습니다. 또한, 관심 가지고 있는 직무가 의료기기 산업과 관련 된 분야였기 때문에, 의료기기에 대한 세부적인 정보/관련 기업/의료기기 산업의 최근 동향을 알아보면 큰 도움이 될 테고, 진로를 위해 한 걸음 나아가는 좋은 방향성이 될 것 같아서 참여하게 되었습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

식약처 의료기기심사부에 등록되어 있는 5가지 종류의 의료기기와 관련된 기업, 새로운 의료기기 개발 및 허가(최근 동향)에 대한 정보를 관련 기사나 해당 기업의 홈페이지에서 탐색하거나, 해당 기업의 홍보팀과의 컨택을 통해 얻은 홍보용 PPT를 통해서 탐색하였습니다.

(실제 프로젝트 진행 과정에서 정리한 내용 중 일부분)

<(주)뷰노>
딥러닝 기술을 기반으로 의료 현장에서 의료영상·생체신호 등에 근거한 의료진의 진단행위를 보조하여 정확도를 제고하고, 새로운 진단 및 예측 기술·솔루션을 개발하는 것에 목표를 둔 기업.

제품은 크게 **의료영상 영역, 병리 영역, 생체신호 영역, 의료 음성 영역** 등 크게 4가지 영역으로 구분됨.

국내에서 1호로 인공지능(AI)기반의 **bone age**를 측정하는 소프트웨어 허가를 취득.

의료 인공지능 솔루션 개발 및 상용화/ 의료 인공지능 학술지 논문 발간 및 학회 발표/ AI 원천기술, 진단 보조, 질환 예측 등의 국내외 허가 취득 등의 성과를 이뤄내고 있음.

의료 인공지능 R&D 및 상용화에 특화된 전문 인력을 구성하고, 전체 인원중 절반이상이 R&D인력으로 구성되어 의료 인공지능(AI) 소프트웨어 개발에 큰 노력을 기울이고 있음.

(VUNO DEEP BRAIN)
 뇌 MRI에서 뇌 영역을 분할하고 위축정도를 정량화한 분석 정보를 제공해 **다양한 퇴행성 뇌질환 진단을 보조**합니다.

분할된 100개 뇌 영역에 대한 부피 및 정상군 대비 백분율 정보를 분석합니다.

분석 데이터를 바탕으로 **알츠하이머 치매를 비롯한 퇴행성 뇌질환 진단을 도와줍니다.**

<레이언스>
 레이언스는 세계 최초로 치과용, 의료용, 동물용, 산업용 **X-ray 디텍터 제품**의 풀 라인업을 구축하였으며 CMOS Wafer 설계기술 TFT 패널 독자개발 그리고 **방사선 검출에 사용되는 섬광체의 핵심 기술**을 자체 보유한 국내 유일의 기업입니다. 이러한 기술력을 바탕으로 해외 많은 국가에 수출하여 매년 '무역의 날 수출탑', 2014년 '대한민국 기술대상' 은상, '10대 신기술'에 선정된 바 있습니다. 2015년에는 환자의 구강형태에 따라 부드럽게 휘어지면서도 우수한 영상 품질을 구현하는 '휘어지는 구강센서'를 세계 최초로 개발하여 '차세대 세계일류상품'에 선정되었습니다.

<0606FCA/FGA>
 C-arm x-ray 디텍터

-효율적인 사용성-
 공간 활용 및 이동성의 효율을 위한 최적화된 디자인
최대 30fps의 빠른 속도로 영상획득 가능

-고해상도 영상 품질-

균형감각 모니터링(Butterfly Diagram)

-환자측면의 장점-

로봇 집중치료에 의해 빠른 회복이 가능합니다.
별도의 치료 준비시간이 필요 없으며, 착용 장비 감소화로 편리합니다.

착석형 재증지지 방식으로 안전하고 편리한 치료를 제공합니다.

좌우 발판을 분리한 **독립적 보행패턴 설정**으로 효과적인 단계적 치료가 가능합니다.

가상현실 소프트웨어로 재활치료에 대한 흥미를 높여줍니다.

-의료진측면의 장점-

치료 및 결과 데이터의 정량화로 환자 관리가 편리합니다.

보행 분석, 보폭, 디딤각 등의 자유로운 보행패턴 설정이 가능하고 평지, 계단 등 다양한 보행 모션이 제공되어 **복합적 치료 프로토콜 설계가 가능합니다.**

간편한 시스템으로 환자 치료에 집중도를 높일 수 있습니다.
소아부터 성인까지 다양한 연령층 환자의 재활훈련이 가능합니다.

<InMotion Arm>

2차원적인 Shoulder-elbow 움직임을 위주로 하는 상지재활 치료에 사용되는 로봇 재활 장치로, 환자는 로봇 Arm에 팔을 올리고 화면을 보며, 환자 상태에 따라 적절한 빈도, 강도, 저항, 움직임을 제공합니다.

로봇에 부착된 로봇 Arm 센서는 환자의 자세, 속도, 힘을 실시간으로 측정하여 환자와의 상호작용이 가능합니다.

1) **적응형 치료 프로토콜** 및 사용하기 쉬운 워크플로우로 환자에게 맞춤 운동 요법을 제공합니다.



<미래 융복합 혁신 의료기기>

1) 인공지능/빅데이터 기반 독립형 소프트웨어 의료기기

-소프트웨어 그 자체로서 의료기기의 사용목적에 부합하는 기능을 가지며, 범용 컴퓨터와 동등 환경에서 운영되는 의료기기 소프트웨어. 추가로 의료영상 및 생체신호데이터를 이용하고, 인공지능·빅데이터 기술을 적용하여 의사의 진단 지원·보조역할을 하는 의료기기

2) 환자 맞춤형 재활 의료기기

-환자의 뇌가소성 증진을 통한 기능적 회복 유도 및 운동 학습을 통한 뇌신호 전달 신경계 회복을 목적으로 수행되는 재활 의료기기 중에서 생체신호, 환자의 운동하중, 뇌신호 등의 환자 데이터 기반 생체 피드백 기술을 적용하여 재활치료 시 안전하고 정확한 환자 맞춤형 재활치료가 가능한 의료기기

3) 차세대 융복합 체외진단 시스템

-기존의 체외진단기기와 함께 유전공학 기술, IT 기술과 융합되어 진단장비 검사시약 진단소프트웨어 등으로

소감 및 제언

2학년까지 학과 공부에 충실하고, 열심히 하고 싶은 공부를 하고는 했지만, 정작 정말로 내가 하고 싶은 일이 무엇인지 스스로 정하지를 못하고, 방황하고 있었습니다. 본격적으로 3학년을 시작하기 전 겨울방학 때 내가 관심 가지고 있는 분야와 직무를 정하였지만, 막사 해당 분야와 관련된 기업에 대하여 아는 것이 하나도 없었습니다. 평소 학교생활, 어학시험 공부, 자격증 공부 등 바쁘고, 정신없다는 이유로 미뤄왔던 것입니다. 그로 인해 내가 관심 가지고 있는 분야 및 관련 기업/직무에 대한 이해도가 낮았던 것입니다. 그래서 과감하게 이번 프로젝트에 지원하고 활동을 하게 되었는데, 16주 동안 활동을 하면서 정말 스스로 부족했다고 생각했던 점들을 많이 보충할 수 있었고, 이런저런 핑계로 늘 미뤄왔던 습관을 고치게 되고 추진력과 적극성이 생긴 것 같습니다. 16주 동안의 활동을 통해서 이제는 현재 스스로 관심 가지고 있는 진로 및 산업/기업에 대해 많은 관심과 이해도와 진로 및 취업 활동에 대해서 적극적이고 자기 주도적인 마인드를 갖게 되었습니다.

16주 동안 내가 선택한 주제에 대해서 자기 주도적으로 탐구할 수 있는 좋은 기회를 제공해주고, 지도교수님의 배경/상담/지원금 제공 등의 제원을 아낌없이 해주는 H-up 진로탐색학점제 활동이 한국외국어대학교 학생들에게 더 만히 알려지고, 더 많은 학생이 참여할 수 있었으면 좋겠습니다.



subject	진로탐색 및 사회진출을 위한 대학생의 방과 후 활동, 진로 탐색을 위한 예고편				
writer	임지훈	grade	2학년	major	세르비아.크로아티아어과

참여 동기

제가 신청한 첫 번째 비교과 활동이었던 HUF5-UP 진로탐색학점제에 참여한 후기가 이후에 더 많은 학우분들의 비교과 활동 참여를 이끌어내기를 희망하며 이에 대해 적어보려고 합니다. 이 프로그램을 신청하게 된 계기부터 상세한 활동 내용 및 성과와 상세한 후기까지 알려드리며 저 또한 이 프로젝트와 함께한 한 학기를 되돌아보려고 합니다.

우선 이 프로그램을 신청할 무렵 저는 1학년을 마치고 2학년 1학기 개강을 앞둔 진로에 대해 고민이 많고 방황하던 학생이었습니다. 코로나로 인해 대외활동, 동아리와 같은 활동에 참여하는 과정 속에서 많은 어려움이 있었고 1년 동안 비대면 강의를 수강하며 저 자신이 대학생인지 그저 수험생인지에 대한 회의감만 쌓여가는 1년을 경험했습니다. 1학년 말에 신청한 이중전공이 배정되고 2학년 1학기 수강신청을 하며 진로에 대한 고민은 더욱 심화되었습니다. 이러한 시기에 HUF5Ability(학생 핵심역량 통합관리시스템)에 올라온 “HUF5 H-UP 진로탐색학기제”라는 프로그램을 접하게 되었습니다. “HUF5 H-UP 진로탐색학기제”란 4개월(16주) 동안 학생이 스스로 계획을 세워 학생의 자기 주도적 진로 활동을 설계, 수행하고 이를 평가하여 학점으로 인정하는 제도라고 나와있었습니다. 처음부터 끝까지 혼자 진행하는 프로젝트임과 동시에 주제가 정해져 있지 않다는 점이 걱정되었지만 진로를 설정하지 못하고 방황하고 있는 저를 위한 맞춤 프로그램인 것 같다는 생각과 지원되는 장학금 50만원이 걱정을 극복할 수 있게 해주었고 이어서 신청서를 작성하기 시작하였습니다. 하지만 자신감 있게 시작한 것과는 달리 신청서 첫 장부터 막히게 되었습니다.

전공 심화, 글로벌 해외지역전문가, 문화콘텐츠(창작 프로젝트), 사회공헌 프로젝트, 융복합 학제 연구, 창업, 학생 자율 주제 선정의 7가지 신청 내역에서 무엇을 택하여 프로그램을 계획할지 막막하였습니다. 그래서 저는 신청영역 하나하나에 저를 대입하여 생각해보기 시작하였습니다. 하나씩 소거를 해보니 제가 정말 관심과 흥미가 있는 영역들만 남게 되었고 제 자신에 대해서도 되돌아보게 되었습니다. 그 결과 저는 진로도 불투명하였고 어떠한 직무에 적성이 맞는지도 모르는 상황이라는 결론이 도출되었고 이 부분을 주제로 계획을 짜기 시작하였습니다. 저와 같이 진로가 불투명한 상황에 처해있는 학우분들을 위해 “진로 탐색을 위한 예고편”을 기획하여 공유하고자 하는 목표가 생겼고 이를 구체화하기 위해 처음에는 실제로 소상공인, 기업들을 조사 및 방문하는 계획을 세우게 되었습니다. 이후 창의성 및 자기주도성, 실현 가능성, 성과와 같이 각 분야별로 제가 직접 정한 주제에 대한 상세한 계획을 작성하게 되었고 신청할 생각에 설레던 찰나, 지도교수님 선정이라는 벽을 맞닥뜨리게 되었습니다. 하지만 이렇게 진로와 관련된 프로그램에 함께 참여해주시고 도움을 주실 교수님은 흡스커리어 교과목을 수강하며 알게 된 교수님 밖에 떠오르지 않았고 부탁드린 결과 흔쾌하게 승낙해 주셔서 이후 최종적으로 학과장 교수님의 승인까지 맡은 뒤 최종적으로 신청하게 되었습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

HUFS H-UP 프로젝트는 4월 8일 진행한 오리엔테이션 및 특강과 함께 첫 포문을 열었습니다. 구체적인 운영일정과 진행 방식에 대한 정보를 습득하게 되었고 다른 학우분들이 선정한 주제들을 참고하여 제 계획을 구체화하는데 도움을 받았습니다. 이후 혼자 프로젝트를 진행해야 한다는 걱정은 지도교수님과 꾸준한 회의와 상담을 통해 계획의 상세한 진행방식과 결과발표회까지의 뚜렷한 목표를 잡게 되며 사라졌습니다. 이후 16주 동안 직접적으로 대학생들의 진로 선택에 도움이 될 자료와 진로 탐색의 방향성을 제시해주기 위하여 각 인터뷰별로 세밀한 사전조사와 최적화된 질문지를 통해 체계적으로 국가직무능력표준 NCS 분류에 기반한 직무 인터뷰를 진행하였습니다.

소감 및 제안

마지막으로 제가 이 프로젝트를 수행하면서 얻은 성과 및 상세한 후기에 대해 말씀드리자면, 우선 처음부터 끝까지 처음으로 진로와 관련된 프로그램을 진행하는 것이었기에 저의 세부적이고 뚜렷한 진로 설정을 위한 튼튼하고 높은 발판을 얻은 것 같습니다. 또한 다양한 기업과 여러 방면에 계시는 현직자 분들을 인터뷰하며 낯선 사람과의 대화에 자신감 상승하였으며 이에 따라 커뮤니케이션 능력 뿐만 아니라 저의 전체적인 시각을 넓히는데 도움이 되었습니다. 인터뷰 공통 요소 중 하나였던 해당 기업의 SWOT분석을 토대로 해당 기업의 현직자 분의 피드백을 받는 과정을 통해 경영학원론과 마케팅관리 강의를 수강하며 습득한 부분들을 실무에 접근시켜 볼 수 있는 좋은 기회였던 것 같으며 실제로 인터뷰를 진행해 나가면서 SWOT분석 능력 상승했음을 알 수 있었습니다. 하지만 가장 중요한 성과는 이 프로젝트를 통해 목표한 바를 이룬 경험을 했다는 것입니다. 한 학기 동안 직접 진행한 프로젝트를 결과발표회를 통해 공유함으로써 뿌듯함과 성취감을 느낄 수 있었고 귀찮게 느껴질 수도 있는 주차별 활동일지와 중간보고서, 최종보고서는 프로그램 진행 중간에는 원동력이 되어 주었고 끝난 뒤에는 소중한 레포트가 되어 있었습니다. 보이지 않는 내면의 성장과 진로의 구체화뿐만 아니라 눈에 보이는 성과까지 만들어준 진로탐색학점제에 더 많은 참여가 이루어졌으면 좋겠습니다. 1기로 이 프로그램에 참가하며 도움을 받을 자료가 없어서 많이 방황했지만 이후 2학기부터 진행할 2기에서는 저를 비롯한 20명의 1기 학우분들의 보고서, 결과발표 자료를 참고하여 더욱 좋은 성과를 이루었으면 좋겠습니다.

저는 이번 진로탐색학점제를 통한 첫 비교과 활동을 시작으로 앞으로 학교에서 진행하는 더 많은 프로그램에 참여할 생각입니다. 이번 여름방학에는 스터디그룹 비교과활동인 HUFStudy를 통해 여러 공모전과 연계하여 활동을 진행하고 있고 HUFSAbility 역량 페스티벌에도 개인으로는 현재 작성하고 있는 수기를 통해, 팀으로는 영상을 통해 지원할 예정입니다. 이와 같이 처음 신청하거나 참여할 시기에만 걱정되고 긴장될 뿐 스타트를 끊기만 하면 여러 비교과프로그램들을 통해 값진 경험을 할 수 있을 것이라 믿습니다. 앞으로 학교에서 진행하는 다양한 비교과프로그램을 통해 뛴기를 바라겠습니다! 감사합니다!



subject	포르투갈의 경제				
writer	정주연	grade	3학년	major	포르투갈어과

참여 동기

코로나로 인하여 외부로 나가지도 못하고 활동을 많이 하지 못하였습니다. 또한 저는 제 진로에 대해서 많이 고민하지 않고 남들과 같이 공무원, 공기업을 가려고 하였습니다. 하지만 이는 제 흥미를 바탕으로 정한 것이 아니라 단순히 다수의 사람을 따라서 진로를 정한 것이었기 때문에 진로에 대해서 특별한 노력도 하지 않았습니다. 그러던 와중 한국외국어대학교에서 진행하는 진로 탐색 학점제를 발견하였고 제 진로를 위해서 고민을 하고 이와 관련된 뜻깊은 활동을 할 수 있을 것도 같아서 참여하게 되었습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

먼저 저는 주제를 설정하기 위해서 제가 지금까지 가장 관심 있던 분야인 경제를 탐색하기로 하였습니다. 포르투갈의 경제에 대해서 알아보기 위해 한국의 학술 저널, 논문들을 찾아보았지만 ‘포르투갈’이라는 나라에 대한 정보는 그다지 많지 않았습니다. 따라서 저는 포르투갈어를 늘려서 포르투갈에 대한 정보를 더욱 늘리기로 하였습니다. 이때까지 저는 포르투갈어로 된 논문을 읽기에 부족하였기 때문에 포르투갈어로 된 읽기보다는 포르투갈에 있는 사람들과 포르투갈의 경제에 관해서 이야기 하는 것이 더욱 나으리라 판단되어서 일주일에 최소 두 번은 포르투갈에 있는 선생님과 회화를 하면서 포르투갈어의 실력을 늘려갔습니다. 한국에서는 포르투갈어를 쓸 일이 거의 없기 때문에 처음에는 입과 귀 모두 쓰이지 않았습니다. 하지만 점차 저는 포르투갈어 실력을 나아갈 수 있었습니다. 이러한 실력을 바탕으로 포르투갈어를 구사하는 현지인과 인터뷰하면서 관련된 정보를 얻을 수 있었고, 학교 회화 시간에도 말하기 힘들었던 저는 이제 회화 시간에 교수님과 자유롭게 대화하기도 하고, 교수님이 하시는 말씀 이해할 수 있게 되었습니다. 저와 같은 경우 사람들과 얘기하면서 공부하는 것을 좋아하기 때문에 이 경험을 통해서 저는 포르투갈어에 대해서 흥미를 느꼈고, 이후에도 단어를 꾸준히 외우고, what's app을 통해서 현지인들과 소통하면서 실력을 늘려갈 수 있었습니다.

Thu, Jun 10	Completed on Jun 10, 23:15 	60 min
Thu, Jun 03	Confirmed ★★★★★	60 min
Thu, May 27	Completed on May 27, 23:15 	60 min
Mon, May 24	Completed on May 24, 20:15 	60 min
Thu, May 20	Completed on May 20, 23:15 	60 min
Thu, May 13	Confirmed ★★★★★	60 min
Thu, May 06	Confirmed ★★★★★	60 min
Mon, May 03	Completed on May 03, 20:15 	60 min
Thu, Apr 29	Completed on Apr 29, 23:15 	60 min

처음에는 포르투갈 경제를 분석하며 리포트를 작성해 나갈 예정이었습니다. 하지만 단순히 리포트를 작성하지 않고 리포트 작성을 빨리 끝내고 다른 활동을 위해 탐색하던 와중, TESAT(Test of Economic Sense And Thinking)을 취득하면서 제가 취약했던 부분인 재무, 회계 부분을 공부하기 위해서 전산 세무 및 회계 자격증을 따기로 하였습니다. 저는 한 번도 경영을 배운 적이 없기 때문에 너무 어려웠지만, 차츰 씩 공부하면서 전산 회계 2급부터 전산 세무 2급까지 딸 수 있게 되었습니다.


자격조회

성명 정 * 연

생년월일 0****4



자격증정보

회차	자격종목	자격번호	합격일자	유효기간	자격증구분
95회	전산회계 2급	2*****2	2021.04.27	2021.04.27 ~2026.04.26	국가공인
97회	전산세무 2급	1*****8	2021.08.26	2021.08.26 ~2026.08.25	국가공인

세무를 공부하면서 많은 어려움을 겪었지만 저는 꾸준히 공부하였고, 분개조차 몰랐던 저는 어느새 세무 프로그램까지 자유롭게 사용할 수 있게 되었습니다. 이에 따라서 저는 세무에 재미를 느꼈고, 저의 진로 역시 세무와 관련된 직업을 갖고 싶다고 생각하게 되었습니다.

소감 및 제안

이번 활동을 통해서 저는 제가 하고 싶었던 것을 마음껏 할 수 있었습니다. 저는 이때까지는 하지 못했던 진로 탐색하고 자격증을 딸 수 있었습니다. 단순히 요즘 취업시장의 추세인 공무원, 공기업에 들어갈 예정이었지만 저는 전산세무, 전산 회계 자격증을 하면서 특히나 분개하는 데에서 세무에 큰 재미를 느꼈고 이에 따라 진로를 설계하였습니다.

진로 탐색 학점제가 아니었으면 저는 지금까지도 제 진로를 찾지 못하고 남들과 같은 길을 걸으려고 하였을 겁니다. 하지만 진로 탐색 학점제를 통해서 제가 흥미를 느끼는 것을 찾게 되었습니다.

진로 탐색 학점제를 꾸준히 진행할 시 진로 상담 프로그램을 진행하면서 학생들이 어떠한 활동을 하면 좋을지에 대한 조언도 있었으면 좋겠다고 생각했습니다. 특히나 현재 비대면인 상황에 많은 학생이 진로 상담을 못 하고 있고, 처음에는 어떠한 활동을 해야 할지 많은 고민이 있던 와중, 교수님과의 대화 및 초반에 했던 상담이 많은 도움이 되었기 때문입니다. 또한, 지난 학기의 진로 탐색 학점제에 학우들이 어떠한 활동을 하였는지 고지해주는 것도 큰 도움이 될 것도 같습니다.



subject	유쓰-YOUTH 유언을 쓰다				
writer	조수진	grade	3학년	major	Global Business & Technology전공

참여 동기

H-UP 진로탐색학점제를 통해 자기 주도적인 진로 활동을 설계하고 수행하는 데 도움과 동기부여를 받고자 참여하였습니다. 이때, 비즈니스 동아리에서 진행하던 유언장 Kit 펀딩 프로젝트가 '창업'이라는 진로 결정에 중요한 계기가 되어, 이를 주제로 선정하였습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

유언장 Kit 펀딩 프로젝트는 갑작스레 맞이한 죽음으로 인해 발생하는 남겨진 사람들의 심리적 고통과 유산에 대한 법적 다툼 등의 문제 해결에 도움을 주는 것을 목적으로, 법적 효력을 지니는 유언장, 편지, 가이드북 등을 Kit로 구성하여 판매하는 프로젝트입니다. 더불어 유언장에 대한 기존의 부정적인 인식을 개선함으로써 죽음에 대한 올바른 인식 확산에 기여하고자 합니다.

다음은 프로젝트 진행 과정을 간략히 요약한 것입니다.

〈활동 내용〉	
1~2주차	유언 및 상속 관련 스터디 진행 / 가이드북 내용 구성 논의
3~4주차	유언장 인식 및 수요 설문조사 실시 / 가이드북 구성 확정
5~11주차	가이드북 제작 / 유언장Kit 구성품 확정 / 외주 디자이너 조사 / 추가 노선 페이지 제작
12주차	가이드북 최종본 완성 / 외주 디자이너 컨택
13~16주차	텀블벅 스토리 작성 / 디자인 외주 진행 / 예산 및 펀딩 일정계획
16 ~ 현재	디자인 완성 / 시제품 촬영 / 텀블벅 펀딩 진행 / SNS 광고 진행

만약 내일이 당신의 마지막 날이라면



위 과정에서 H-up 활동 장학금 중 20만 원은 디자인 외주 비용으로 사용했으며, 나머지 30만 원으로 시제품 제작 및 마케팅 비용에 활용했습니다.

제품 제작 과정에서 유언, 상속, 장기기증, 사전연명의료 등 유언장을 처음 접하는 사람들에게 생소한 내용을 쉽게 이해할 수 있도록 구성했습니다. 오랜 고민 끝에 12번의 수정과정을 거쳐 최종 제품을 완성했습니다.

또한, 지도교수님이셨던 현재훈 교수님께 조언을 얻어 고급화된 제품을 만들고자 했습니다. 고급화 전략으로 완성된 유언장 Kit는 가이드북, 편지지, 유언증서, 추가 정보기입란, 봉투, 인주, 보안스티커, 팀 로고 스티커, 그리고 엽서 및 볼펜으로 구성하였습니다.

펀딩을 시작한 후, 제품 홍보를 위해 인스타그램을 활용하였습니다. SNS 계정을 만들어 펀딩 알림 신청 이벤트, 스토리 공유 이벤트, 얼리버드 안내, QnA 소개, 후기 이벤트 등 주기적으로 다양한 콘텐츠를 제작 및 진행하였습니다. 더불어 3~4주차 설문조사를 통해 파악한 타겟 소비자에게 인스타그램 유료 광고를 진행하여 홍보 효과를 더욱 높이고자 했습니다.

이렇듯 법적 효력을 지닌 제품의 전문성과 소비자의 수요를 파악한 홍보 효과를 통해 1,000% 이상의 수익률을 달성하였습니다.

펀딩 수익금은 유언장을 활용한 자조 모임 운영과 차후 제품 발전에 쓰일 계획입니다. 또한, 독거노인 등 취약 계층을 위해 다양한 기관 및 지자체와 협업하여 유언장 지원사업을 진행할 계획도 고려하고 있습니다.

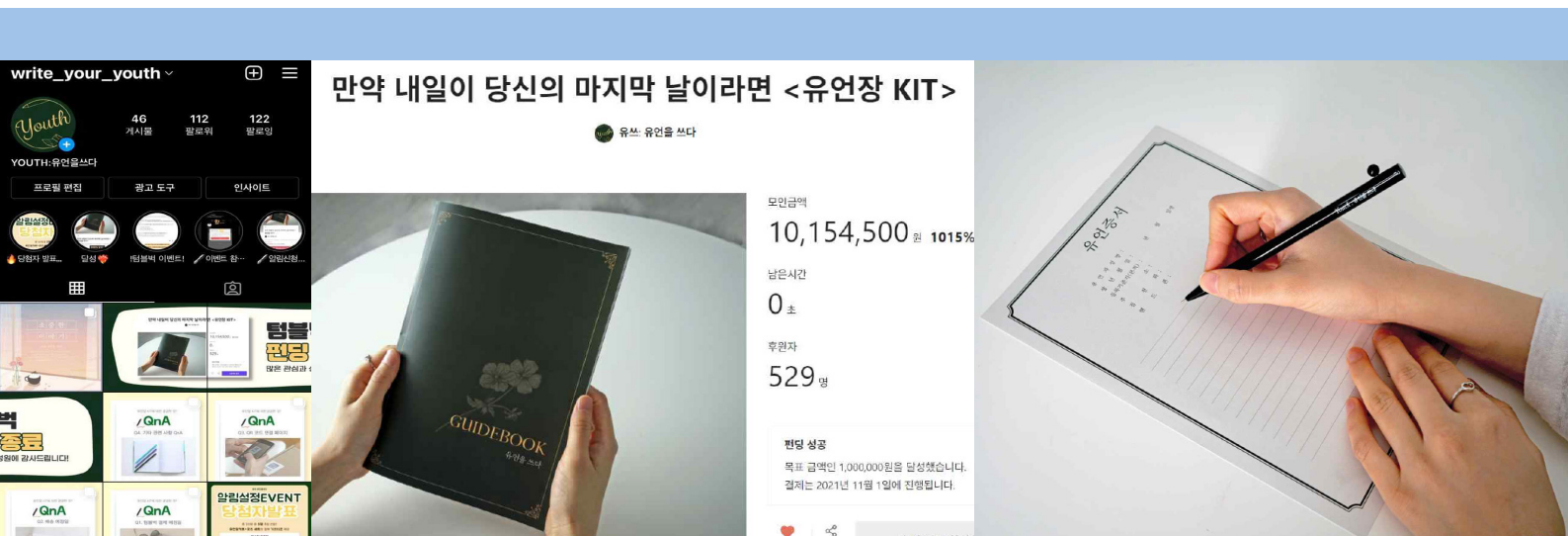
▶ 펀딩 페이지: <https://link.tumblbug.com/Nd35zy0bZjb>

▶ 인스타그램 계정: @write_your_youth

소감 및 제언

기획, 디자인 외주, 시제품 촬영, 제품 제작 및 판매, 그리고 홍보까지 크라우드 펀딩을 진행하는 모든 과정을 경험함으로써 전공 수업에서 배웠던 경영 및 마케팅 이론을 활용하고 실현하는 값진 경험이었습니다.

때론 힘들기도 했지만 같은 목표를 향해 달려온 팀원들에게 뭉클하고 고마움을 느낄 수 있었고, 수익률 1,000%의 결과를 맞아 뿌듯함과 만족감을 얻었습니다. 또한, 일을 진행하는 열정과 실행력에 큰 자신감을 얻었으며, 이를 더욱 발전시켜 비즈니스 창업이라는 새로운 진로를 설정하는 데 큰 계기가 되었습니다. 앞으로도 지속적인 사회공헌 프로젝트가 되도록 열심히 활동할 계획입니다.





subject	Web Front-end의 이해				
writer	황한식	grade	3학년	major	정보통신공학과

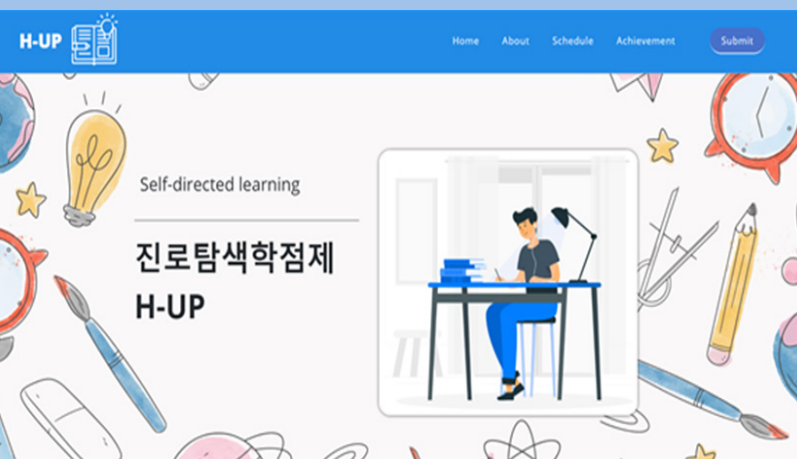
📌 참여 동기

제가 지난 HUFS H-UP에 참여했던 이유는 그 누구도 아닌 제 자신을 위해서입니다. 제 자신의 개인적인 성장을 위해서 참여 하였습니다. 사실 저는 H-UP 이전에도 해당 공부를 진행하기 위해 계획 했었습니다. 취업과 내 목표를 위해 학기 중에도 학과 공부 이외에 대외적인 학습을 병행 해야겠다고 다짐 했고 계획 했습니다. 하지만 일 전에는 이와 같은 대외 공부를 방학 기간동안 진행 하였고 이렇게 학기 중에 학업과 병행 한적이 없었기 때문에 내가 잘 해낼 수 있을까 하는 두려움도 들었습니다. 더불어 막연한 계획과 목표를 가지고 '내가 끝까지 이어갈 수 있을까?' '그리고' 조금씩 하다가 방학으로 미루진 않을까? '하는 의심도 생겨 났습니다. 그러던 와중에 메일을 통해 공고를 접하게 되었고 차근차근 읽어 보았습니다. 공고를 읽자마자 저를 위한 프로젝트임을 느꼈기 때문에 바로 지원서 작성을 시작 하였습니다. 지원서를 작성하면서 막연한 계획과 목표를 버리고 구체적인 계획을 세우며 명확한 목표를 설정 할 수 있었고 기대 효과를 작성하며 내가 지금 해당 공부를 해야하는 이유를 확실히 알았으며 그것은 동기부여를 제공 하는 계기가 되었습니다.

📌 자기주도적 프로젝트 진행 과정

Web은 크게 front-end 와 back-end 두가지로 분류 될 수 있습니다. back-end는 서버, 데이터 베이스 및 각종 전문적인 기술들이 포함되어 있습니다. front-end는 UI/UX를 포함하여 전체적으로 시각적인 부분에 중점을 두고 있으며 사용자에게 바로 보여지는 부분의 서비스를 제공합니다. 쉽게 말해 back-end 이전에 front-end가 있다는 것을 명심 해야 합니다. 그렇기 때문에 저는 이번 H-UP을 통하여 Web의 front-end에 대해 이해를 하며 HTML, CSS, Java Script 라는 웹 프로그래밍 언어를 학습 했습니다. 한 학기동안 열심히 공부하여 최종적으로 H-UP이라는 프로그램을 설명 하는 나만의 정적인 웹사이트를 제작 하였습니다.

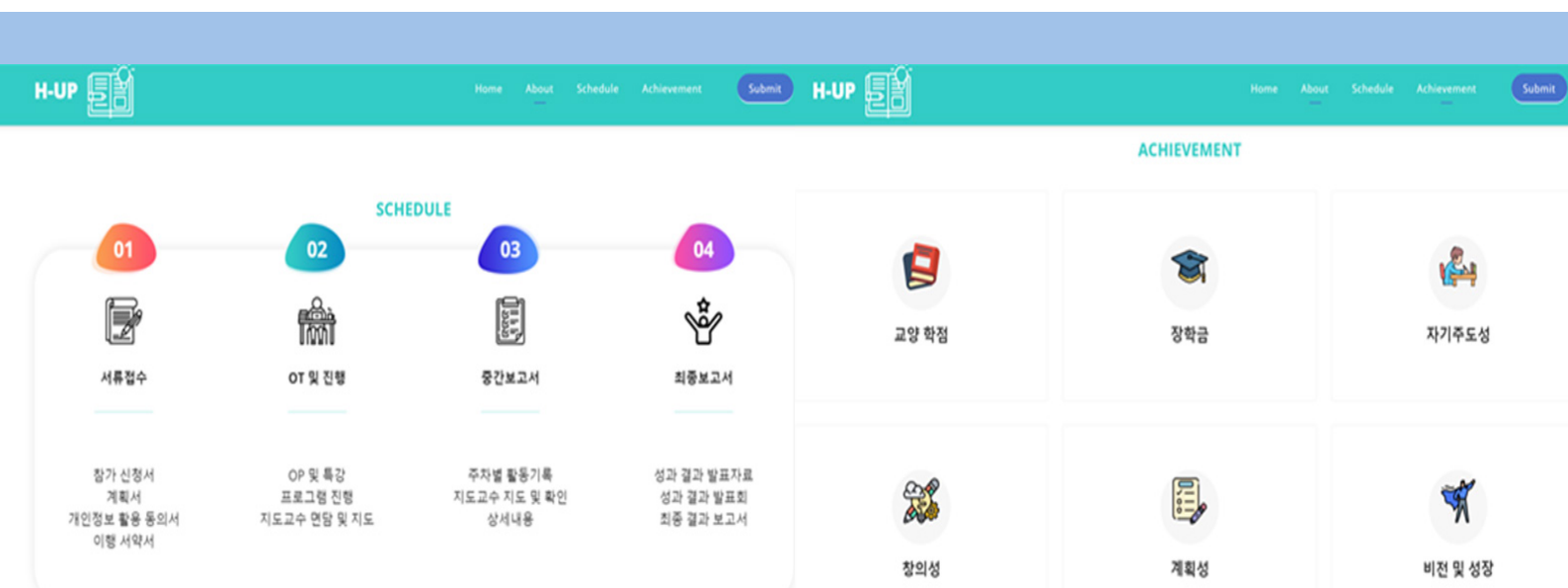
〈진행 과정〉



소감 및 제언

H-UP이라는 프로그램의 가장 큰 매력은 내가 하고 싶은 공부를 하면서 그것을 학점으로 인정 받을 수 있다는 것입니다. 공부하고 싶은 것을 할 뿐인데 다방면으로 지원을 받을 수 있다는 것은 이 프로그램이 줬던 가장 큰 이점인 것 같습니다. 또한 저에게 H-UP은 시작의 발판이 되었다는 점에서 정말 뜻 깊은 시간이었습니다. 저는 전공 이외의 부분인 Web Programming을 이와 같은 프로그램을 통해 처음으로 시작 하였습니다. H-UP은 저에게 Web이라는 무지의 세계로 처음 시작하는 발판이 되었던 것 같습니다. 저는 이 발판을 도약 삼아 Web 공부를 멈추지 않았고 프로그램 이후 지속적인 학습과 공모전 참가를 통해 개발 공모전 최우수상이라는 값진 결과를 얻을 수 있었습니다. 이제 해당 Web 분야는 제가 나아가야할 방향임을 확인 했고 결과적으로 진로탐색학점제의 궁극적인 목표인 저의 진로 방향을 구체화 할 수 있었습니다.

이와 같은 대목에서 저 같은 전공심화 활동 분야를 선택하여 진로탐색학점제를 진행 한 경우에는 자신의 전공을 심화 시키고 전공능력을 향상시키기 위해 책임감을 가지고 열심히 노력 했을 것입니다. 하지만 일부 심사위원님을 제외하고 이것을 어필하기에는 한계가 있다고 생각 했습니다. 따라서 다음의 H-UP 진로탐색학점제에서는 활동분야를 조금 줄여 활동분야별로 상장을 수여하는 방법도 좋을 것 같다고 생각해 보았습니다.





HUFSAbility.hufs.ac.kr

2021 HUFS H-UP 진로탐색학점제 참여수기집

H-UP 제2기

- 53 고채은 · 글로벌 이커머스의 발전과 활용방안
- 55 권수진 · 베트남어 전공을 살려 문화채널 키우기
- 58 김가림 · 포르투갈어-한국어 팬데믹 신어 병렬 말뭉치 구축을 위한 어휘 수집 및 사회 문화 관련 블로그 운영하기
- 60 김단아 · 소녀에게 소녀가: 꿈 프로젝트
- 62 김유림 · 우크라이나의 이해와 관련 콘텐츠 기획 및 제작을 통한 홍보/마케팅 관련 역량 향상
- 64 김찬영 · 금융기관 디지털 전환 사례 조사 및 분석
- 66 김하늘 · 온라인교육의 한계분석과 온라인 플랫폼 연구
- 68 남공산 · 대학원 과정을 통해 배우는 fastMRI 구현방법과 MRI를 보완하는 딥러닝 아이디어 탐구
- 70 백유라 · 초등학생들이 만들어 가는 수업
- 73 심예지 · 유아 우뇌자극 영어교육 영상 제작
- 76 양준혁 · 패션 룩북 매거진 촬영 및 제작
- 78 이상재 · 금융공학에 대한 이해와 데이터분석 관련 진로 탐색
- 81 이유빈 · 브라질 진출 기업 사례와 지역 시장 분석을 통한 국내 기업의 브라질 진출 전략 수립
- 83 이정은 · 브라질 시장 진출을 목표로 하는 K-엔터 관련 콘텐츠 기획 및 제안서
- 85 이현아 · 딥러닝 기반 영화 소비자 리뷰 감정분석 모델 구현과 이를 통한 소비자 군집화
- 90 임수민 · 한일 시가문학 비교 연구 및 번역
- 94 조성지 · 크라우드 펀딩을 통한 "Personel Country 가이드북" 제작 및 판매
- 97 조아라 · TRIPS를 통해 살펴보는 코로나 백신 지식재산권 논쟁 및 주목해야 할 쟁점 탐구
- 99 최원준 · 올림픽(국제 메가 스포츠 이벤트)이 불러오는 선한 영향력



subject	글로벌 이커머스의 발전과 활용방안				
writer	고채은	grade	3학년	major	스페인어과

참여 동기

저는 2021년도 2학기에 3학년 2학기를 보냈습니다. 본격적으로 졸업 준비를 하는 4학년이 되기 전, 마지막 학기였죠. 4학년이 되면 취업 준비, 졸업 준비도 눈 코 뜰 새 없이 바쁠 것이기 때문에, 그 전에 대학생 신분으로 경험할 수 있는 색다른 것을 찾고 있었습니다. 전 평소에 학교의 진취센 사이트를 종종 들어가서 학교에서 무슨 프로그램을 하나 살펴봅니다.

그러다 9월 첫째 주였을까요? 과 단톡방에 올라온 H-UP 모집 공지글을 보고 진취센 사이트로 들어가서 확인해보니, 제가 원하던 것이 딱 있었습니다. 취업 준비를 하기 전에, 직무나 산업에 대한 저의 관심과 이해도를 한층 높여줄 수 있는 프로그램이라고 생각했고, 그 자리에서 바로 신청서를 작성했습니다. 평소에 이커머스 시장에 대한 관심이 많았고, 앞으로도 이커머스 관련 산업에서 일하고 싶단 생각이 늘 있었기 때문에 신청서를 쓰는 것은 어렵지 않았습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

처음에 제가 잡은 주제는 이커머스 전반적인 내용에 대한 것이었습니다. 하지만 주제가 너무 광범위했고, 지도 교수님을 구해야하는 문제도 있었습니다. 그래서 저의 전공인 스페인어와 저의 관심사인 이커머스를 연결지어, 좀 더 구체적인 주제를 도출했습니다. 새롭게 다듬은 주제 ‘중남미 이커머스 현황과 활용방안’이 정해지니, 그 다음 일들은 간단히 다 해결되었습니다.

저는 2학년 때 중남미 경제 수업을 일 년 동안 정말 재밌게 들었었는데, 이번 H-UP 프로그램의 지도 교수님도 중남미 경제 수업 담당이셨던 교수님께 부탁드렸습니다. 그 수업을 들을 때 좋았던 점 중 하나가, 매 수업의 주제를 다룰 때 가장 큰 틀에서부터 디테일한 것으로 좁혀 들어가면서 수업이 진행되었던 것이었습니다. 큰 틀에서 디테일로 내용이 전개되면 좋은 점은 정보를 받아들이는 입장에서 정보 간의 유기성이나 맥락을 이해하기 쉬워진다는 것이었습니다. 제가 이 이야기를 꺼낸 이유는 바로 저의 H-UP 프로그램도 이러한 방향으로 진행했기 때문이었습니다. 처음에 저는 중남미 각 국가의 case study에만 중점을 두었습니다. 지도교수님과의 면담 이후 이러한 부분이 개선이 되었고, 덕분에 제가 H-UP 프로그램을 진행하며 제작했던 중남미 이커머스 가이드북이 더 정교하고 쉽게 제작되었다고 생각합니다. 처음에는 ‘학생주도형 프로그램에 왜 지도교수님이 필요할까’에 대한 의문이 있었는데, H-UP 프로그램을 진행하면서 왜 기획 단계에서 지도교수님을 필수로 넣었는지 이해하게 되었습니다.

지금부터는 제가 어떻게 H-UP 프로그램을 기획하고 실행했는지 그 과정에 대한 얘기를 더 나누고자 합니다. 학생 본인이 관심 있는 분야에 대해 자유롭게 공부하고 결과물을 내는 일련의 과정은 참 중요합니다. 문제는 혼자서 이 모든 과정을 책임져야 한다는 것이겠지요. 학기 중에 H-UP 프로그램만 하는 것은 아니니까요. 실제로 저는 이번 학기에 H-UP 프로그램 포함 22학점을 수강했고, 이외에도 대외활동이나 과외 등을 해서 매우 바쁜 시간을 보냈습니다. 중요한 것은 처음이라고 생각합니다. 학기가 지날 수록 피곤과 할 일이 축적되기 때문에, 학기 초반인 9월을 잘 관리해야 합니다. 9월에 주차별 진행 계획과 Plan B를 철저히 세우고, 미리 할 수 있는 자료조사나

case study를 최대한 진행해놓는 것이 도움이 되었습니다. 덕분에 기말고사가 몰아치는 12월에는 새로운 것을 창작하기 보다는 이미 만들어놓은 것을 다듬는 것에 시간을 할애할 수 있었습니다.

저는 중남미 이머커스에 진출하려는 한국 기업을 위한 가이드북을 제작했습니다. H-UP 프로그램에 선정되면 프로그램 지원비를 받습니다. e북을 제작하는 것은 처음이었기 때문에, 받은 지원비로 e북 제작에 대해 배울 수 있는 인터넷 수업을 결제했었습니다. 여러 소스를 다양하게 활용했기 때문에, 더 좋은 결과물이 나왔다고 생각합니다.

소감 및 제안

H-UP 프로그램의 부제는 진로탐색학점제 프로그램입니다. 물론 H-UP 프로그램에서 어떤 주제를 다루느냐도 중요하지만, 내가 얼마나 내 관심사에 대해 ‘탐색’을 했느냐가 중요하다고 생각합니다. 아직은 학생이기에 기업 차원에서 만드는 결과물처럼 정교할 수는 없지만, 오히려 학생이기에 가능한 호기심과 열정을 담아낼 수 있었습니다. 결국 ‘선정 주제에 대해 탐색하고, 이를 내 진로와 어떻게 연결 지을 것인가 탐색하는 것’이 저의 주된 프로그램 참여 목적이었습니다.

감사하게도 이번 H-UP 프로그램에서 최우수상이라는 상을 받게 되었습니다. 저의 결과물이 다른 학우들에 비해 탁월하지 않았음에도 불구하고, 이렇게나 과분한 상을 받을 수 있었던 것은 제가 H-UP 프로그램을 저의 실생활에 녹이려는 시도를 해봤기 때문이라고 생각합니다. 실제로 학기 말에 이커머스의 대표 주자인 아마존 관련 기업 인턴에도 지원했었습니다. 결국 최종에서 떨어졌지만, 제가 한 학기 동안 이커머스에 대해 공부하고 여기에서 도출한 저만의 생각을 회사에 잘 전달했기 때문에 최종까지 갈 수 있었다고 생각합니다. 현재 다니고 있는 회사의 경우에도, 지원할 당시에 H-UP 프로그램에서 제가 얻은 결과를 잘 녹여내어 도움이 되었습니다.

앞으로 H-UP 프로그램에 참여하시는 학우 분들도 단순히 주제를 공부한다는 의미가 아닌, 내가 H-UP 프로그램을 내 일상과 어떻게 연결지을 것인가에 대해 고민해보시면 더 큰 시너지 효과를 얻으실 수 있을거라 생각합니다. 진로에 대해 탐색하는 과정도 결국 자아를 형성하는 과정입니다. H-UP 프로그램을 통해 대체 불가능한 나만의 탁월함을 찾는 경험이 되시길 바랍니다.



subject	베트남어 전공을 살려 문화채널 키우기				
writer	권수진	grade	2학년	major	베트남어과

✎ 참여 동기

안녕하세요, 저는 진로탐색학점제 2기 활동자였던 한국외국어대학교 베트남어과 2학년 권수진입니다. 가장 먼저, 제가 이 주제를 선정하게 된 이유는 여러 가지가 있었습니다. 첫째, 저는 예전부터 한국 문화를 알리는 일을 해보고 싶다는 막연한 꿈이 있었습니다. 둘째, 제 전공인 베트남어를 살리면 좋겠다는 생각이 있었습니다. 또 베트남어 자막을 직접 달면서 베트남어 실력 역시 키울 수 있을 것이라고 생각했습니다. 셋째, 베트남과 한국, 양국 간의 교류가 많음에도, 베트남 시청자를 대상으로 한국문화를 알리는 한국인 유튜버는 거의 찾아볼 수 없었습니다. 따라서 저는 ‘제가 정말 좋아하는 전공 국가에 대한 언어와 기본지식을 바탕으로 한국의 문화를 소개하는 유튜버가 되어 봐야겠다!’라는 생각을 하게 되었습니다.

사실, 저는 코로나 이전에 다녀온 여행영상을 공유하기 위해 2년 전에 유튜브 채널을 만들었고 취미로 영상을 몇 개씩 올리곤 했습니다. 해외여행 영상부터 아르바이트 영상 등 단순 취미로 올리다 보니 이전의 제 채널의 영상들은 통일성이 없었고 제 채널만의 뚜렷한 특징이 없었습니다. 당연히 업로드 주기 역시 일정하지 않았습니다.

✎ 자기주도적 프로젝트 진행 과정

그렇다면 h-up 이후에 제 채널은 어떻게 달라졌을까요? 우선, 타겟층을 설정했습니다. 정한 타겟층을 바탕으로 제 영상의 목적을 보다 구체적으로 설정했습니다. 영상의 목적은 ‘나와 연령층이 비슷한 10, 20대 베트남 사람들에게 한국의 문화를 소개하자’였습니다. 다음으로 모든 영상에 베트남어 자막을 만들었습니다. 비록 영상 전체를 베트남어로 찍지는 않았지만 한국어와 베트남어를 섞어 촬영했습니다. 셋째, 호기심을 유발하는 영상을 제목을 짓기 위해 노력했습니다. 예를 들어 ‘한복 대여 후 프로필 사진 찍고 경복궁까지!’에서 ‘옛날 한국의 공주들은 어떤 옷을 입었을까?’처럼 질문하는 형식의 제목으로 구독자들의 궁금증을 유발했습니다. 넷째, 업로드 시간도 정했습니다. 격주로 영상을 업로드 하는 바, 1달에 2번, 수요일 저녁 7시에 영상을 올리는 걸로 정했습니다. 마지막으로 영상의 질이 전반적으로 업그레이드되었다고 말할 수 있습니다. 기존과 달리 유료 편집 프로그램을 사용하면서 전보다 내용적으로, 또 기술적으로도 영상의 질을 향상시킬 수 있었습니다.



저는 활동 기간 동안 총 6개의 영상을 제작했습니다. 첫 번째 영상은 수능 제2외국어 영역에 있는 베트남 시험을 직접 풀어보는 내용의 영상이었습니다. 전공생이 풀어본 수능 베트남어는 과연 어땠는지, 점수는 과연 몇 점이었는지 등 전반적인 소감을 영상에서 공유해보면 재미있겠다고 생각했습니다. 그리고 ‘수능’의 소개와 더불어 영상 초반에는 베트남어가 수능 제2외국어 과목 중 하나라는 점도 소개했습니다.

두 번째 영상은 최근 한국에서 유행 중인 11개의 신조어에 대해 소개하는 영상이었습니다. 정말 많은 단어가 있었지만 그 중에서 가장 자주 쓰는 단어들로 추렸고 기본적으로 각 단어들의 뜻을 한국어로 설명한 후, 이해를 돕기 위해 상황극을 하거나 사진을 띄우는 식으로 진행했습니다.

세 번째 영상은 몇 달 전 전 세계적으로 엄청난 인기를 얻었던 넷플릭스 ‘오징어게임’을 모티브로 하여 달고나 뽑기를 하는 과정을 담았습니다. 달고나를 만드는 데 필요한 각종 기구와 재료, 또 달고나가 만들어지게 된 시기 등의 내용의 설명했습니다.

네 번째 영상은 한국의 전통의상인 한복 소개와 더불어 한복 스냅 촬영은 어떻게 진행이 되는지를 담았습니다. 직접 취향대로 한복과 여러 장신구를 고르고 입어볼 수 있기 때문에 나중에 한국에 관광을 오실 베트남분들에게 좋은 정보가 될 수 있다고 생각했습니다.

다섯 번째 영상은 스냅 촬영 종료 후 경복궁 근처를 돌아다니며 했던 일들을 담은 영상입니다.

촬영 작가님과의 인터뷰 및 맛집탐방, 카페, 쇼핑 등의 장면을 담아 한국의 실제 거리를 느껴볼 수 있었던 영상이라고 생각했습니다.



마지막 영상은 한국의 배달어플과 배달문화를 소개하는 영상을 찍었습니다. 한국의 배달 속도는 다른 나라에 비해 정말 빠르고 배달어플을 사용하면 쉽고 간편하게 음식을 주문할 수 있습니다. 이런 배달의 편리함을 알리기 위해 찍게 되었습니다. 게다가 코로나로 인해 외출이 줄어들면서 배달문화는 완전히 한국인의 생활일부로 자리 잡았다고 볼 수 있기에 이 주제가 더욱 의미가 있다고 생각했습니다.

다음으로, 지금까지 했던 활동들에 대한 평가를 정리해 보았습니다. 좋았던 점은 구독자 수가 증가했다는 점입니다.

H-up을 하는 동안 총 221명에서 287명으로 총 66명의 구독자가 증가했습니다.

두 번째로 베트남 구독자들의 관심이 정말 많이 증가했다는 점입니다.

‘유튜브 스튜디오’라는 곳에 접속하면 제 영상과 관련된 각종 통계자료들을 볼 수 있는데, 제 영상을 많이 본 지역으로 가장 상위에 뜨는 나라가 베트남 입니다. 세 번째, 유튜브를 통해 베트남 구독자분들과 소통 할 수 있었습니다. 구독자분들은 제 영상에 대한 생각과 소감을 남겨주셨고 그 중에서는 대부분이 한국어와 한국문화에 관심이 많은 분들이었습니다.

반면, 조금 아쉬운 점도 있었습니다. 한복 브이로그를 제외한 나머지 영상들은 실내 촬영이었다는 점이었습니다.

둘째로는 코로나 상황이 악화되면서 야외 촬영을 접게 되어 원어민과 함께하는 촬영을 하지 못했다는 점이었습니다.

셋째는 업로드 기간을 완벽하게는 지키지 못했다는 것입니다.

특히 한복 촬영 때 편집 프로그램과 제 노트북 사양이 맞지 않아 영상 출력에 계속해서 오류가 뜨면서 업로드 기간을 놓친 적이 있었습니다.

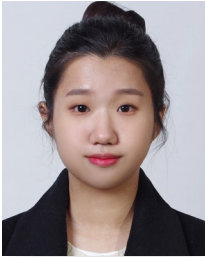
소감 및 제안

진로탐색학점제를 지원하며 제출했던 계획서를 다시 보았는데 제가 처음에 혼자 짰던 계획과 실제 활동물은 절반 이상 달라져 있었습니다. 계획대로 완벽하게 되지 않아 아쉽다는 이야기가 아니라, 지도교수님의 진심어린 조언과 피드백, 계속된 고민과 깨달음을 통해 수정, 보완을 거쳐 더 나은 결과물이 나올 수 있었다는 뜻입니다. 지도교수님은 영상 기획 및 제작에 있어 이론적인 면에서 설명을 해주셨습니다. 기존에 그냥 재미로 영상을 올렸던 지난 시간 동안에는 절대 알 수 없었던 것들이었습니다. 또 무엇이든 그냥 아무렇게 만드는 것이 아닌 ‘전략’이 있어야 한다는 것을 배웠습니다. 제목 하나를 정하더라도 ‘어떻게 하면 사람들에게 더 흥미를 줄까?’, 음악은 몇 분 몇 초에, 어떤 음악으로 배치해야 할까?, 업로드 시간은 언제가 가장 적절할까?’식의 질문을 던졌던 것 같습니다.

진로탐색학점제를 통해 제가 무언가를 만들고 기획하는 것에 적성이 잘 맞는다는 것을 알 수 있었습니다.

또 제 전공 국가인 베트남에 대해 이해할 수 있는 시간이 되었습니다. 한 학기 동안 제가 머릿속으로만 그려왔던 활동들을 실현할 수 있도록 좋은 기회 제공해 주셔서 감사합니다!





subject	포르투갈어-한국어 팬데믹 신어 병렬 말뭉치 구축을 위한 어휘 수집 및 사회 문화 관련 블로그 운영하기				
writer	김가림	grade	2학년	major	포르투갈어과

참여 동기

2학년이 되고, 많은 언어 전공자들이 그렇듯이, 나 또한 전공어를 진로와 접목시킬 수 있을지에 대한 고민에 빠지게 되었다. 지금까지 막연하게 전공어를 잘해야겠다는 마음으로 공부하고 있었지만, 미래에 내가 포르투갈어와 관련된 일을 하고 있을지 확신할 수 없었다. 그래서 포르투갈어를 활용할 수 있는 여러 가지 활동에 참여하며 스스로를 검증하는 시간들을 가졌었다. 지난 방학에는, 학과에서 진행한 탄뎀 프로그램을 통해 브라질 미나스제라이스연방대학교 학생과 교류하면서 포르투갈어로 양국의 다양한 사회적 이슈에 대해 이야기를 나누었다. 활동 중에 코로나 상황을 설명하기 위한 사회 용어들이 필요했는데, 국내 사전에서도 블로그에서도 찾기 힘들었다. 가끔 전공 공부를 하다 보면 이런 일이 있기가 했지만 수업에서 답을 얻을 수 있었다. 하지만 이번에는 내가 스스로 찾아야 했고, 원어로 자료를 찾아야 한다는 게 막막하기도 했다. 우여곡절 끝에 브라질에서 사용하는 표현을 찾아냈다. 힘들긴 하지만 시간만 있다면 원하고자 하는 표현을 찾을 수 있다는 자신감을 얻었고, 이 이후에는 내 머릿속에 있는 것들 중에서 입 밖에 낼 수 있는 것도 많아졌다. 이러한 경험을 바탕으로 사전에 없는 다양한 용어들을 정리해서 같은 어려움을 겪는 포르투갈어 학습자들과 공유한다면 더욱 가치 있을 것이라고 생각했다. 또한 이 과정에서 브라질 사회의 흐름이나 문화 등의 다양한 것을 배울 수 있을 것이라고 생각해서 진로탐색학점제에 지원하게 되었다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

마지막 주차에 결과물을 낸다면, 내가 할 일을 미루고 나태해질 것 같아서 매주 작은 성과를 내는 것을 목표로 했다. 홀수 주차에는 어휘를 수집하기 위해 여러 기사를 찾아보고, 가장 설명이 많고 다양한 표현이 쓰인 기사를 번역했다. 짝수 주차에는 조사한 내용을 토대로 카드뉴스를 제작했다. 브라질의 사회적 거리두기, 역학 조사, 잔여 백신, 자영업자 폐업, 보복 소비, 비대면 수업을 각 주차 주제로 선정했다. 기사는 주로 BBC Brasil 같은 공신력 있는 언론사에서 발췌했다. 내가 활용한 방법은 대조언어학의 하나인 비교 코퍼스였는데, 출발어인 한국어와 목표어인 포르투갈어 기사의 발행 기간을 같게 하고, 코로나바이러스와 관련된 키워드를 기사에 포함시켜서 활동 주제만을 다룬 텍스트를 선별하여, 출발어와 목표어를 대응시키는 식이었다. 기사를 읽으며 추가적인 표현도 정리했다. 탄뎀을 함께 해준 브라질 친구에게 실제로 사용하는 어휘인지, 어색하지 않은지 확인도 받았다.

처음에는 번역하기 좋은 기사를 고르는 것부터 문제였다. 나는 대략적인 현지 상황이나 정책 기조에 대해 설명해 줄 수 있는 칼럼을 원했는데, 주로 볼 수 있었던 기사는 당일의 확진자, 사망자 수, 또는 아주 세부적인 지역의 방역 정책이었다. 처음엔 브라질이 연방국가라는 것을 미처 고려하지 못하고, 우리나라와 비교를 해보려고 했지만, 주마다 정책이 달라서 범주화 하는 것부터가 문제였다. 결국은 아주 두드러지는 차이가 아닌 이상, 한국과 비교할 수는 없었다. 게다가 모든 글이 수업에서 다루는 지문처럼 잘 정리되어 있는 것은 아니었다. 생략된 문장 성분도 많았고, 문장이 길어서 구조를 파악하는데 시간이 오래 걸렸다. 사회 용어, 의학 용어, 신어를 다루다 보니 사전에서 찾아도 안 나오는 단어도 많았다. 이런 단어들은 옥스퍼드 포-영 사전을 사용해서 이해했다. 문화적 이해도가 부족해 기사 내용을 이해하지 못하는 경우도 있었다. 브라질의 전염병 대처에 대해 이해하기 위해 2018년

브라질의 황열병에 대한 기사를 찾아보는 등, 다양한 관련 기사와 영상물을 시청했다. 그렇게 하고도 이해되지 않는 부분은 매주 주말, 담당 교수님과 면담을 통해 해소했다. 처음엔 주제 전반을 다루어야겠다는 생각에 부담감을 느꼈고 헤맸지만, 주를 거듭하면서 점점 자연스러워졌다. 면담시간에는 브라질의 팬데믹 관련 정책과 사회적 분위기에 영향을 미친 문화와 관련 어휘를 설명해주셔서 많이 배울 수 있었다.

카드 뉴스의 경우, 브라질의 근황에 대해 먼저 언급하고, 이와 관련된 단어들을 소개하고, 어떻게 조합된 것인지, 우리나라에서는 어떤 말에 해당하는지를 설명했다. 플래시카드 같은 느낌을 주기 위해서 이미지와 뜻을 한 페이지에 같이 배치했다. 초반에는 포르투갈어 고유명사를 국문으로 표기하는 데에서 실수가 잦았는데, 나중에는 국립국어원의 표기법을 참고하고, 용례를 찾아봄으로써 정확도를 높였다. 이렇게 만든 카드 뉴스는 네이버 블로그에 올렸다. 나중에는 교수님께서 도와주셔서 학과 홈페이지에도 카드뉴스를 업로드했다. 또 네이버 오픈 사전 단어를 등록했다. 많은 학습자들과 새로 알게 된 내용을 공유하고 싶다는 활동 목적에 한 걸음 더 다가갈 수 있었다.

소감 및 제언

지금까지 항상 주어진 것을 공부하는 데 익숙해져 있었다. 입시도, 대학 수업도 마찬가지였다. 그러나 이번에는 내가 스스로 가르치고 배워야 하는 일이었기 때문에 스스로 많이 생각했다. 얼마나, 또 어떻게 해야 하나의 수업에 준하는 활동이 될 수 있을지 많이 고민했다. 시간을 많이 썼는데도 만족스럽지 않아 스트레스를 받기도 했다. 그렇지만, 그 과정에서 보고서에 담기지 않는 많은 배움이 있었다. 활동에서 파생된 내용들에 대해 알아보는 것이 재미있었다. 그리고 끈기가 생겼다. 작게는 하나의 표현을 찾는 것부터, 크게는 하나의 프로젝트를 완성하는 것까지 끈기가 없으면 할 수 없는 일이었다. 한 주 내내, 궁금한 것에 대한 해답을 찾지 못해 고민하기도 했고, 활동이 버겁게 느껴지는 주도 있었다. 그렇지만 해결될 때까지 붙잡고 있었다. 단어 하나를 붙잡고 몇십 분을 찾아보기도 했고, 이해가 안 가는 건 관련 링크를 여럿 참고하기도 했다. 시간이 얼마가 걸리든 할 수 있다는 사실에 자신감이 생겼다. 앞으로도 하고 싶은 일이 생긴다면 이렇게 몰두할 수 있을 것 같다. 다른 분들에 비해서 부족한 점이 많았지만, 더 알아가고 고쳐나갈 수 있는 추진력을 얻은 것만으로도 큰 수확이라고 생각한다. 앞으로는 활동 중에 알게 된 브라질의 동양적인 성격이나 이커머스 시장에 대해서 공부할 것이다.

개인적으로 아쉬웠던 것은, 단체 지원이 불가능했던 점이다. 처음에 계획서를 작성할 때, 방향을 잡기 어려웠고 내 활동에 의심도 들었다. 이럴 때, 서로를 보완해줄 수 있는 팀원이 있다면 좋을 것 같다. 단체로 지원한다면 서로의 부족한 점을 채워줄 수 있고, 서로 채찍질해줄 수 있을 것이다. 뿐만 아니라, 인원이 늘어나기 때문에 개인이 하기에는 엄두가 나지 않는 활동들을 시도해 볼 수 있을 것이라고 생각한다. 이 점이 반영되어, 앞으로도 더 많은 학우 분들이 이 프로그램을 통해 자신의 진로의 방향을 잡고, 확신을 가질 수 있기를 바란다.



subject	소녀에게 소녀가: 꿈 프로젝트				
writer	김단아	grade	1학년	major	Language & Trade학부

참여 동기

여름 방학 때 진로에 대한 고민이 커졌다. 8월 중순, 우리 과 내부에서 재학생, 졸업생 선배님들을 초청해 진로와 취업에 대한 자문을 구하는 강연회를 진행하였다. 나도 기획에 참여해서 행사를 참관하게 되었는데, 선배님들의 경험 하나하나가 너무나 신선했다. 특히 국내 식품 기업의 해외유통부에 취업하신 한 선배님의 강연에 큰 자극을 받았다. 선배님께서 진로를 결정하신 매커니즘이 인상깊었다. 우선 좋아하는 분야를 찾으셨다고 한다. 자신이 대학 생활 동안 했던 모든 활동을 쭉 적어 내리고, 거기서 흥미를 느꼈던 활동들의 공통 분모를 꼽았는데 공교롭게도 식품 분야였다고. 타겟 분야가 정해지자 이번에는 자신에게 맞는 직무를 탐색하셨다고 한다. 자신의 강점인 외향적 면모와 언어 공부를 좋아하는 점을 잘 살릴 수 있는 영업 부서를 택하신 거다. 희망 분야와 직무를 찾고 나니 목표가 분명해졌고, 공모전 출품이나 입사 준비도 수월해졌다고 하셨다. 강연을 들은 후, 나도 이제는 내가 뭘 좋아하고, 뭘 잘 하고, 뭘 하고 싶어 하는지 알아야 되겠다는 생각이 들었다. 진로에 대한 고민이 생긴 후 가장 먼저 한 일은 교내 진로취업센터의 홈페이지를 들어가 보는 것이었다. 때마침 홈페이지에서 진로탐색학점제 2기 참여자를 모집하고 있었다. 내가 내 진로에 깊이 있게 탐색할 수 있다는 진로탐색학점제의 취지가 너무나 마음에 들었다. 자기주도적으로 활동을 설계하고, 또 수행하면서 분명 내가 꿈을 향해 나아가는 앞으로의 가이드 라인을 만들 수 있겠다고 생각했다. 특히 진로탐색학점제는 저학년부터의 진로 탐색 활동을 통해 자신의 적성을 파악함을 목적으로 한다. 아직 적성과 흥미가 불분명한 내가 꿈에 대해 실질적으로 고민해 볼 수 있는 좋은 기회가 될 것이라고 기대하여 진로탐색학점제에 지원하게 되었다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

나는 [소녀가 소녀에게: 꿈 프로젝트] 라는 제목의 자율 프로젝트를 기획하였다. 다양한 분야의 여성 멘토들을 인터뷰하고, 이를 같은 꿈을 꾸는 여성 청소년들에게 전달해 희망 진로에 대한 스케치를 보다 수월하게 할 수 있도록 돕기 위함이었다. 이를 위해서는 먼저 사회 각 분야에서 인터뷰할 멘토님들을 선별하고, 인터뷰 일정을 잡고, 인터뷰를 하는 과정이 필요했다. 먼저 나는 정치, 경제, 교육, 사회, 예술, 스포츠라는 6개의 카테고리를 선정했다.

각 분야에서 저명한 여성 인사들을 10명 내외로 찾아 연락처를 정리했다. 이후 전화, 이메일 등의 수단을 통해 각 인사들에게 연락을 취했다. 이 과정에서 응답이 없으신 분들이 과반수였다. 인터뷰가 확정된 경우에는 멘토님들에 대한 사전 조사를 진행했다. 예시로 인터뷰를 확정 지었던 멘토님들 가운데는 중소기업중앙회에서 근무하시는 분이 계셨는데, 멘토님 개인은 물론 중소기업중앙회가 어떤 조직인지에 대한 선행 조사가 필요했다. 이후 조사한 내용을 바탕으로 인터뷰 질문지를 작성했다. 질문은 주로 멘토님이 해당 분야에서 일하게 되시기까지의 과정, 그 과정에서 여성으로 유리천장을 실감했던 경험에 관한 것으로 작성했다. 특히 인터뷰의 예상 독자층이 여성 청소년이었기 때문에 어디에서든 얻을 수 있는 이론적인 지식보다는, 정말 모든 일들을 몸소 겪으며 치열하게 꿈을 이루신 분들에게서만 들을 수 있는 이야기들을 많이 이끌어내고자 노력했다.

코로나의 영향을 고려해 비대면 zoom 인터뷰를 진행하였다. 녹화한 인터뷰 영상을 바탕으로 인터뷰 내용을 정리해 최종 결과물로 제작하였다.

프로젝트 진행 도중 주제를 구체화할 필요가 생겼다. 프로젝트 주제의 실현 가능성에 대한 고려가 부족했다는 한계 때문이다. 내가 계획한 프로젝트의 핵심 요소는 멘토님들과의 인터뷰였다. 그러나 다양한 분야의 여성 멘토들을 섭외하는 과정에서 어려움이 있었다. 특히 멘토님을 선정하는 과정에서 다양한 조건을 갖추신 분들을 모셔야 한다는 부담이 있다. 그 중에서도 멘토님들의 학력에 관한 고민이 컸다. 꿈을 이루는 과정에서 대학생만 누릴 수 있는 장점이 있고, 각 대학별 커리큘럼이나 장학 혜택 등도 모두 다르다 보니 멘토님들의 학력 조건을 너무 편향되게 설정할 경우, 대학 교육을 이수하지 못한 예상 독자들이 괴리감을 느낄 수도 있다고 우려한 탓이다. 실제로도 이 점을 고민하다 보니 멘토님 섭외 기간이 예상보다 오래 걸렸고, 프로젝트의 열의가 떨어지기도 했다. 이 문제는 기존 “여성 멘토의 성공 사례 인터뷰”였던 주제를 “한국외대 여성 멘토님의 성공 사례 인터뷰”로 구체화하여 해결할 수 있었다. 멘토님과 예상 독자를 모두 우리 학교 동문으로 설정하자 멘토님을 섭외하는 것이 한층 편해졌다. 또 한국외대에서만 얻을 수 있는 도움에는 어떤 것이 있는지를 추가적으로 질문 드릴 수 있어 더 특화된 정보를 수집할 수 있다는 장점도 있었다.

소감 및 제언

진로탐색학기제는 나에게 새로운 진로에 대한 열의를 불러 일으켜 주었다. 진탐제의 일환으로 진행된 진로 힐링 캠프, 진로 상담 등의 다양한 프로그램은 다양한 업무에 대한 식견을 넓힐 수 있는 기회가 되었다. 또 이를 어떻게 하면 나의 적성과 연관 지을지에 대해서도 많은 도움을 받을 수 있었다. 이를 통해 기존 목표와는 달랐지만 프레스티지 전시 기획이라는 새로운 분야에 흥미를 가지게 되었다. 실제로도 10월부터 다양한 전시회 관람과 브랜딩 공부를 병행하며 개인적인 노력을 이어 오고 있다. 만일 진로탐색학점제에서 각종 진로 프로그램을 경험하지 못했더라면 전시 기획이라는 분야가 존재하는지도 몰랐을 것이고, 흥미를 갖게 되는 일도 결코 없었을 것이다.

진로탐색학점제 진행 과정에서 얻은 가장 큰 산물은 바로 자신감이 아닐까 싶다. 진로탐색학점제에 참여하기 전까지만 해도 나는 주어진 목표에만 집중하는 학생이었고, 그 목표를 스스로 부여해 본 경험이 없었다. 아직 수험생 티를 완전히 벗지 못해 내가 무엇을 좋아하고 무엇을 잘 하는지 알아볼 여력이 모자랐다. 그럴 필요성조차 완전히 깨닫지 못했다. 그랬던 나에게 a부터 z까지, 모든 계획과 수행을 스스로 해내야 하는 진로탐색학점제의 프로젝트는 완전히 새로운 경험이었다. 솔직하게 프로젝트를 하면서 내 능력의 한계를 가장 많이 느꼈다. 기대치와 목표를 너무 높게 잡은 탓에 프로젝트가 처음 계획했던 대로 원활히 이루어지지 않았다. 누군가를 인터뷰하기 위해서 이메일을 쓰고, 질문지를 작성하고, 막히는 부분이 있으면 팀장님과 멘토님께 연락드려 도움을 청하기도 하는 과정들을 나 혼자의 힘으로 해내는 것이 모두 처음이라 버거운 점도 많았다. 그렇지만 완벽하게 해내야겠다는 강박을 버리고 일단 도전하니 의외로 쉽게 해결되는 일들이 많았다. 실제로도 프로젝트가 마음대로 진행되지 않을 때마다 좌절하기도 하고 자존감도 낮아졌지만, 지금은 이뤄내지 못한 것들 때문에 자책하기 보다는 또 다른 기회를 얻어서 더 멋진 성과를 내고 싶다는 열의가 더 크다. 이번 학기 프로젝트의 경험을 토대로 제 진로에 대해 더 구체적인 고민을 해보고, 앞으로도 진로취업센터의 다양한 프로그램에 많은 관심을 가지고 적극적으로 참여해보려고 한다. 훗날 돌아봤을 때 진로탐색학점제가 꿈에 다다른 귀중한 여정의 일부로 기억되었으면 좋겠다.



subject	우크라이나의 이해와 관련 콘텐츠 기획 및 제작을 통한 홍보/마케팅 관련 역량 향상				
writer	김유림	grade	2학년	major	우크라이나어과

✎ 참여 동기

2학년 1학기를 마치고, 참 많은 생각과 고민이 들었던 시기가 있었습니다. 많은 탐색과 교수님의 조언으로 호기롭게 공대를 이중 전공으로 진학하였음에도 불구하고 준비가 부족했던 탓에 성적이 낮게 나오고 자연스레 학업에 대한 흥미도도 같이 떨어졌습니다. 하지만 제가 한 선택을 후회하고 싶지 않았기에 학업에 더욱 흥미를 붙이려 노력하고, 진로를 탐색하는 시간을 가지며 시간을 보내야겠다는 다짐을 하게 되었습니다. 그러다 보니 학업이나 진로에 관련해 많은 프로그램에 대한 정보를 알 수 있는 HUFSAbility에 자주 들어가는 것이 습관으로 잡히었습니다. 다양한 프로그램을 탐색하고, 심리검사 등을 찾던 중 HUFS H-UP 공고를 보게 되었습니다. 처음에는 2학기 학업과 동시에 내가 할 수 있을까,라는 생각이 들어 망설였습니다. 하지만 하게 된다면 학점을 인정받으면서 동시에 진로를 탐색할 수 있는 기회까지 주어지는 것이니 놓치면 안 되겠다는 생각을 하였습니다. 관련 정보를 수집하던 중 홈페이지에 게시된 HUFS H-UP 1기 관련 글을 보니 교양에서 만났던 친구가 참여했다는 사실을 알게 되었고, 오랜만에 연락하여 조언을 구할 수 있었습니다. HUFS H-UP를 통해 어떤 걸 얻었고 어떤 활동을 했는지에 대해 알 수 있었고, 덕분에 더욱 이 HUFS H-UP에 관심이 생겼습니다. 참여 신청에 앞서 내가 이 활동을 통해 무엇을 얻고 싶어 할까,에 대해 오랜 시간 고민했습니다. 얻고자 하는 것이 있어야 자연스레 목표와 계획이 생기게 되기 때문입니다. 그래서 저는 HUFS H-UP를 통해 전공에 대한 관심도와 관심 직무에 대한 역량의 향상을 목표로 하여 참여하게 되었습니다.

✎ 자기주도적 프로젝트 진행 과정

진로탐색학점제의 가장 좋은 점은 바로 “자기주도”라고 생각합니다. 제가 진행했던 문화 콘텐츠 프로젝트 분야에선 더욱 중요한 영향을 끼쳤습니다. 문화 콘텐츠 제작의 경우 많은 대학생이 대외활동이나 서포터즈 경험을 통해 직접 경험하고, 콘텐츠도 제작해보곤 합니다. 하지만 자신만의 콘텐츠를 스스로 기획해서 제작하고 홍보하는 활동을 자기주도적으로 활동할 기회는 흔치 않습니다. 그렇기에 나만의 주제로 콘텐츠를 기획하고 제작하는 자기주도적인 프로젝트인 HUFS H-UP는 매우 유익한 활동이었습니다.

재학 중인 우크라이나어과에 대한 애정도 컸고, 홍보/마케팅 실습에 대한 열정도 컸음에도 이 두 가지를 모두 발휘하여서 할 만한 활동을 찾지 못하였습니다. 그래서 학과 활동과 홍보/마케팅 관련 대외활동 경험을 별개로 활동하였습니다. 하지만 이번 프로젝트를 통해 두 가지를 모두 발휘하여서 ‘우크라이나에 대해 소개하고’ ‘홍보 콘텐츠를 제작하는’ 활동을 할 수 있게 되었습니다. 처음 시작하기 전에 주차별 주제를 탐색하며 매우 들떠있었습니다.

평소에 내가 궁금해했던 것, 주변 친구들이 궁금해하던 것 등 우크라이나에 대해 깊게 알면서 홍보/마케팅적으로 성장할 수 있겠다는 기대를 했습니다.

선정했던 주제별로 매주 외교부 홈페이지부터 각종 우크라이나 홈페이지까지 다양한 경로로 자료를 탐색했습니다. 처음에는 우크라이나에 대한 자료를 찾기가 쉽지만은 않았습니다. 하지만 교수님께서 유용한 홈페이지를 추천해 주시고, 제가 찾은 정보에 대한 신뢰성이나 타당성을 검사해 주시며 도와주셨습니다.

매주 성실하게 자료 조사하고, 교수님께서 적극적으로 도와주신 덕분에 문제 없이 프로젝트를 마무리할 수 있었습

니다. 한 주 한 주 제가 조사한 자료와 제작한 카드뉴스 폴더가 늘어갈 때마다 뿌듯함을 느끼고 스스로 대견했습니다.

 1주차 역사	2021-09-12 오후 4:46
 2주차 회화	2021-09-17 오후 3:08
 3주차 종교	2021-09-24 오후 1:30
 4주차 축제	2021-09-29 오후 2:50
 5주차 정치	2021-10-08 오후 12:30
 6주차 국가	2021-10-27 오후 12:12
 7주차 경제	2021-11-07 오후 12:29

이전에 학과 과제를 목적으로 자료를 찾을 때는 주제도 제한적이고 그러다 보니 자료도 한정적이었습니다.

하지만 누군가에게 우크라이나를 소개하는 콘텐츠를 제작하는 과정에서 자료를 찾으니 그동안 보지 못했던 다양한 자료를 볼 수 있었습니다. 더불어 많은 자료를 짧은 카드뉴스에 담으려고 하는 과정에서 핵심 내용을 요약하는 법을 배웠습니다. 또한, 전달하고자 하는 내용을 단순히 적어내는 것이 아니라 사람들이 관심을 갖도록 적절히 콘텐츠 내에 배치하는 법을 배울 수 있었습니다. 하나의 프로젝트를 진행하면서 다양한 활동을 하며 얻지 못했던 많은 것들을 얻을 수 있었습니다.

소감 및 제안

먼저 코로나로 인해 잦은 학과 생활과 적극적인 진로 탐색 활동을 하지 못하여 아쉬운 마음이 있었는데, 이렇게 HUFS H-UP이라는 좋은 프로그램을 만나 알찬 2학년 2학기를 보낼 수 있었던 거 같습니다. 진로취업센터 팀장님과 관련 운영진님들께 감사의 말씀드리고 싶습니다. 또한, 중간에 상담을 통해 제 이야기를 깊게 들어주시고 진심 어린 조언과 지원을 해주신 허은정 상담관님께도 감사의 말씀을 드립니다. 마지막으로 항상 언제나 빠른 피드백으로 프로젝트가 잘 진행될 수 있게 도와주시고, 잘하고 있다며 응원과 칭찬을 아끼지 않고 해주신 지도 교수님 이시자 학과장님이신 홍석우 교수님께 가장 감사드립니다.

HUFS H-UP이 아니었다면 2학년 2학기도 여느 학기와 다름없이 학업과 아르바이트를 병행하며 진로에 대한 생각 없이 보냈을 것입니다. 이번 프로젝트를 진행하며 본인의 진로에 대해 깊게 탐색할 수 있는 시간이 되었고, 본인의 흥미에 대해서도 알 수 있었습니다. 더불어 전공 국가에 대해 많이 알 수 있어 뜻깊었습니다. 저를 통해 몇몇 학우들이 HUFS H-UP 3기에 대한 궁금증과 기대를 보였는데, 더 많은 한국외대 학우들이 HUFS H-UP를 통해 진로에 대해 한 발짝 나아가고 성장하는 계기가 되었으면 좋겠습니다.

HUFS H-UP 3기가 활동할 때는 코로나가 잠잠해져 대면으로 활발한 활동을 할 수 있길 기도하겠습니다. 한 학기동안 수고 많으셨습니다. 감사합니다 :)



subject	금융기관 디지털 전환 사례 조사 및 분석				
writer	김찬영	grade	3학년	major	인도학과

참여 동기

학교 공지사항에서 진로탐색학점제를 알게 되었고 한 학기 동안 진로 관련 활동을 해보고 싶어 참여하게 되었습니다. 작년 겨울방학 때 국민은행 지점에서 서포터즈 관련 일을 해보며 금융기관에 관심을 가지게 되었고 금융기관에 방문하여 기관별로 특징을 살펴보고 인터뷰도 해보고 싶었습니다. 학기 중에 진로활동을 스스로 기획하고 자유롭게 활동할 수 있는 Hufs -up 진로 학점제를 활용하여 금융기관 방문 및 인터뷰를 해보고 싶어 참여하게 되었습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

코로나와 각 지점 상황 상 직접 방문하여 인터뷰를 진행하지는 못하였지만 은행별로 약 30분씩 대리님, 차장님과 전화인터뷰를 진행할 수 있었습니다. 그리고 인터뷰 내용을 정리하고 타 은행과 비교 분석하는 보고서를 매달 작성해 보았습니다.

먼저 1주차는 국내 5대 시중은행인 신한, 하나, 국민, 우리, 농협 관련 기사를 찾아보고 디지털 전환 사례 기사를 스크랩하였습니다.

2주차-3주차는 kb국민은행 방문 계획 세우기, 국민은행 사전조사, 인터뷰 질문작성, 국민은행 디지털 서포터즈 활동을 했던 지점 대리님과 인터뷰를 진행하였습니다.

또한 인터뷰 문항을 정리, 디지털 전환 사례, 활동 과정, 느낀 점 등을 보고서 형식으로 작성하였습니다.

4-5주차는 신한은행 대리님과 전화인터뷰를 하였습니다. 인터뷰를 수월하게 하기 위해 디지털, 비대면 시대에 시중은행이 어떻게 적응해 나아가는지 조사하였고 금융업을 목표로 하는 친구와 함께 디지털 전환 사업을 조사 하였습니다. 신한은행의 다양한 디지털 전환 사업을 대리님과의 인터뷰를 통해 알 수 있었고 국민은행의 디지털 산업과 비교해 보았을 때 신한은행이 조금 더 발 빠르게 비대면 사업을 시행하고 있는 사실을 알게 되었습니다.

6-7주차는 우리은행 직원분과의 전화인터뷰, 타 은행과 비교 분석 보고서 작성, 마이데이터 사업 조사, 인터뷰 문항 정리를 하였습니다.

우리은행에서 최근 마이데이터 사업에 관심이 많고 확장을 하기 위해 노력 중에 있다는 사실을 알게 되었습니다. 우리은행뿐만이 아닌 타 은행 마이데이터 사업에 대해 자세히 알아보고 싶어 마이데이터 사업과 관련된 신문 기사를 스크랩하고 공부하였습니다.

8-9주차는 농협 인터뷰 문항 작성, 농협 사전조사를 하고 직원분과 전화인터뷰를 진행하였습니다.

10-11주차는 하나은행 직원분과의 전화인터뷰, 은행 디지털 전환 사업을 정리하여 보고서를 작성하였습니다.

소감 및 제안

한 학기 동안 이 프로그램을 통해 진로에 대해 더 깊이 고민해 볼 수 있었습니다. 평소 제가 관심을 가지고 있는 분야와 관련된 지식도 얻을 수 있었고 제가 무엇을 잘하고 무엇이 부족한지 알 수 있었던 뜻깊은 시간이었습니다. 금융기관 방문을 통해 현장 분위기를 느끼고 관련 디지털 지식을 얻을 수 있었고 디지털 비대면 시대에 필요한 역량이 무엇인지 고민해 볼 수 있었던 시간이었습니다.

또한 기관의 특성을 비교 분석 하는 과정에서 금융기업에 대한 지식과 디지털 ,비대면 시대에 필요한 역량이 무엇인지 고민해 볼 수 있는 좋은 기회였습니다.

이번 기수에서는 활동을 끝마치고 함께 발표하고 소감을 나누는 시간을 가졌지만 다음 기수부터 중간에 한번 모여서 함께 활동 진행 상황, 활동 과정을 함께 나눈다면 더 체계적이고 도움이 될 것 같습니다.





subject	온라인교육의 한계분석과 온라인 플랫폼 연구				
writer	김하늘	grade	1학년	major	중국어교육과

✎ 참여 동기

저는 평소에 진로에 대해 구체적인 목표를 세우지 못하고 늘 먼 미래의 이야기처럼 꿈을 바라보았습니다. 그랬던 저에게 우연히 학교 앱 알림을 통해 각자의 진로를 탐색해 볼 수 있는 프로그램이 마련되었다는 소식을 듣고 참여하게 되었습니다. 조금 더 적극적으로 꿈에 대해 다가가고 싶었기에 고민 없이 이 프로그램에 참여하게 되었습니다.

✎ 자기주도적 프로젝트 진행 과정

먼저, 주제에 맞게 주차별 계획을 수립하였습니다. 그리고 가장 먼저 이루어져야 할 활동이었던 온라인 교육과 비대면 교육 플랫폼에 대한 정확한 정의를 내렸습니다. 그런 다음 본격적인 조사 활동을 시작하였습니다. 교육부, 경기도 교육청 등의 보다 신뢰성 있는 기관의 자료를 바탕으로 자료조사를 진행하였고 이 내용을 바탕으로 2명의 교사, 3명의 학생을 대상으로 인터뷰를 진행하였습니다.

<이상적인 온라인 교육 플랫폼 연구>

※ 온라인 교육 플랫폼: 온라인 앱/웹스 등과 같이 화상으로 실시간 비대면 수업을 할 수 있는 프로그램들을 일컫고 과제나 강의자료, 강의 동영상들을 업로드하고 활용할 수 있는 LMS 시스템도 포함되어 있습니다.

1. 선생님(교수님)께서 앱/웹스로 수업을 하실 때 좋았다고 생각되는 부분들(단점)을 말씀해주세요. 수업할 때 앱/웹스를 통해 쉽게 다양한 자료를 공유하고 채팅을 통해 모든 학생들과 교류할 수 있었던 점이 좋았습니다. 수업을 녹화할 수 있는 기능도 좋았습니다.
2. 선생님께서 앱/웹스로 수업을 하실 때 불편했다고 생각되는 부분들(단점)을 말씀해주세요. 연속 강의를 진행할 때 갑자기 멈추는 경우가 있었고 이를 해결하는 다시 로그인해야 해서 불편했습니다. 여러 학생들이 동시에 마이크를 켜면 소음이 커서 불편했습니다.
3. 실시간 수업과 녹화 강의 중 더 나은 것은 무엇인가요? 그 이유는 무엇인가요? 저는 실시간 수업이 더 나은 것 같습니다. 녹화 강의는 학생들의 참여 태도나 질문을 바로 확인할 수 없고 학생들의 흥미도도 떨어질 것 같습니다.
4. LMS(한국외대 이클래스)를 이용하실 때 불편한 점과 개선할 점들이 있다면 말씀해주세요. 이클래스에서 학생들이 과제나 자료를 제출할 때 용량 제한이 있어서 많이 불편했습니다. 이런 점을 개선할 수 있으면 좋을 것 같습니다.
5. 앞으로 생성될 온라인 교육 플랫폼에 반드시 갖춰져야 할 부분들, 보완점들이 있다면 말씀해주세요. 아직은 없는 것 같습니다.

인터뷰 설문지

그리고 앞서 조사한 자료조사 내용과 인터뷰 한 내용을 바탕으로 온라인 교육의 장단점을 파악해 보았습니다. 그리고 2학기 시작과 동시에 3일간의 '진로 힐링캠프'에 참여하며 나 자신에 대해 파악해 보는 시간을 가졌습니다. 선생님들과 함께한 나의 성향과 직무분석 등을 통해 '교사'라는 나의 진로에 대해 다시 한 번 확인하는 시간을 가질 수 있었습니다. 그리고 그에 따른 대학 생활 계획도 함께 마련할 수 있었습니다. 또한 11월 말부터 진행한 'kt랜선 야학' 멘토링 프로그램에 참여하며 실제로 교사의 입장이 되어 비대면 온라인 플랫폼을 이용해 보았습니다.



kt 랜선야학' 멘토링 참여



실제 kt멘토링 수업 사진

그 경험을 바탕으로 내가 학생이었을 때, 선생님이었을 때 각각 장단점을 분석해보고 앞서 조사한 내용과 함께 고려하여 이상적인 온라인 플랫폼은 어떤 것인지 스스로 고안해 보았습니다. 단점을 보완할 뿐만 아니라 장점을 극대화하여 조금 더 학생들과 선생님이 편하고 쉽게 이용할 수 있도록 하였습니다. 또한 지도교수님과의 상담을 통해 기존의 플랫폼 외에도 '메타버스'를 이용한 플랫폼이 존재한다는 것을 알게 되었습니다. 그리하여 교수님과 수업 상황에 어떻게 메타버스 교육 플랫폼이 자리 잡을 수 있는지, 그것의 기대효과는 무엇인지 등등에 대한 논의도 거쳤습니다. 이러한 활동 등을 통해 조사한 내용을 바탕으로 내가 생각한 이상적인 교육 플랫폼은 무엇인지 고민해보고 실제로 마련해보는 시간을 가졌습니다.

소감 및 제안

진로 탐색 학점제 H-UP은 코로나 19로 무너지던 나의 생활에 한 줄기 빛과도 같은 활동이었습니다. 1학년이라 어떤 진로를 설정할지, 내게 맞는 진로는 어떠한 것인지 늘 고민하며 진로가 불확실했을 뿐만 아니라 진로를 세우고 어떤 활동을 해나가야 하는지 구체적인 계획 수립에 있어서도 많이 어설프고 무지했습니다.

그러나 해당 프로그램에 참여하면서 지난 1년 동안 꿈에 대해 탐색해보고 적극적으로, 능동적으로 꿈에 대해 구체적인 계획을 세울 수 있었습니다. 해당 프로그램 내의 진로 힐링 캠프나 상담선생님과의 진로상담 등의 여러 가지 프로그램들도 꿈을 탐색하는 데에 정말 뜻깊은 경험이었습니다. 또한 주제 내에서도 다양한 경험을 통해 많은 것을 깨달았습니다. 이번 활동을 통해서 학생의 입장만이 아닌 교사의 입장에서 바라보는 교육 환경의 변화를 알 수 있었습니다.

또한 자료조사나 인터뷰를 통해 온라인 교육을 바라보는 다양한 시각을 알 수 있었습니다. 무엇보다 미래의 교원으로서 교육의 현장에 대한 고민을 해보고, 또 현장을 직접 경험해볼 수 있었기에 정말 값진 경험이었다고 생각합니다. 해당 프로그램에 참여하며 꿈에 대해 적극적으로 탐색하고 또 고민하고, 그에 대한 구체적인 계획을 수립할 수 있었다는 것이 가장 좋았습니다.

앞으로도 이러한 프로그램들이 많이 마련되어 학생들에게 스스로 자신의 진로에 대해서 고민하고 탐색해보는 기회를 제공하였으면 좋겠습니다.



subject	대학원 과정을 통해 배우는 fastMRI 구현방법과 MRI를 보완하는 딥러닝 아이디어 탐구				
writer	남공산	grade	3학년	major	바이오메디컬공학전공

참여 동기

이번학기 본인의 목표는 바이오메디컬 관련 일을 할때, 연구직과 활동직 중 더 잘 맞는 일을 찾아 방향을 잡는 것이었다.

그런 본인이 연구직에 종사하기 위해 졸업 후 대학원 진학을 희망한다면 어떤분야의 전공이 현재 제가 가진 목표와 잘 맞는지 알아보고자 했다. 따라서 H-UP프로그램 활동을 통해 대학원 생활을 경험해보고, 대학원 진학에 대한 확신과 전공 분야에 대한 확신을 얻고자 하였다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

먼저 초반에는 MRI의 원리에 대한 공부를 통해 이해를 높이는 시간을 가졌고, MRI의 단점을 보완하는 fastMRI에 대해 공부했다. 마지막으로 fastMRI 영상으로 딥러닝을 구현하는 것을 최종 목표로 하였다.

이번 프로젝트에 참여하고 공부한 내용에 대한 내용을 간단하게 정리하면 다음과 같다.

MRI란 높은 자장을 이용해서 인체 내부의 단면 이미지를 얻어, 질병을 진단하는 비침습적, 비파괴적 장치이다.

이미지를 얻는 과정은 3과정으로 나눌 수 있다. 먼저 피실험자를 강한 자장속에 위치시킨 다음, RF 에너지를 통해서 몸 속의 수소원자에 에너지를 전달한다.

그럼 이 에너지를 흡수했던 수소원자가 받았던 만큼의 에너지를 다시 방출하게 되고, 이 방출된 에너지를 수집해서 k-space라는 다른 도메인을 만들어서 우리가 눈으로 확인할 수 있는 image domain으로 영상을 재구성하게 된다.

MRI가 갖는 유일한 단점은 피실험자로부터 정보를 얻는 시간이 길다는 것이다. 이 시간을 줄이기 위해 fast MRI 개념이 도입된다. fast MRI를 간단히 이해하면 환자로 부터 정보를 덜 얻어서 시간을 줄이는 방법이다.

당연히 정보를 덜 얻는 만큼 환자의 MRI 영상은 제대로 나오지 않고 퀄리티가 떨어지게 된다.

그래서 시간을 줄이되, 영상도 제대로 얻기 위해서 퀄리티가 떨어지는 영상을 딥러닝을 통해 보완하고자 하였다.

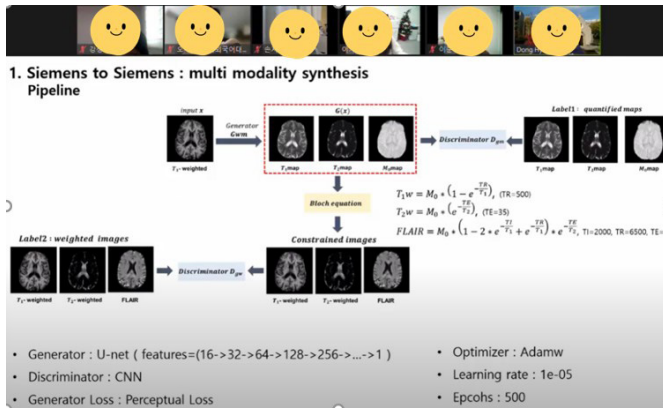
결과적으로는 뉴만 네트워크라는 모델의 구조를 바꾸어 영상 재구성에 효과가 있음을 확인했다.

이러한 내용을 바탕으로 대학원 선배를 도와 ISMRM 국제 학회에 초록을 제출하였고, 다음으로 논문을 준비하고 있다.

매주 진행하는 BME대학원 랩미팅에 참여하며, 연구 프로젝트에 참여하였고,

하단의 사진은 비대면 미팅을 진행하는 과정 중 하나이다.

또한 ICMRI라는 대한자기공명영상학회에서 주최하는 MRI국제학술대회에도 참석하였다. 오프라인 참석을 통해 MRI및 여러 의료기기에 관한 학술강의를 듣고, 관련 포스터 발표를 볼 수 있었던 좋은 기회를 가졌다.



비대면 BME대학원 랩미팅



ICMRI학회 포스터

소감 및 제안

H-UP프로그램은 대학원 생활이 저에게 잘 맞는지, 그리고 즐겁게 할 수 있는지 고민해보고, 경험할 수 있는 시간이었다.

또한 MRI관련 프로젝트를 진행하면서 대학원 프로젝트가 전공을 심층적으로 다루는 내용임을 알았고, 현재 BME전공에 충실하게 공부하는 것이 본인의 목표와 진로에 대한 최선임을 확신했다.

4학년을 앞두고 있는 시기의 많은 학생들이 그렇듯 스스로 진로에 대한 확신을 할 수 없었다. 그런 상황에 H-UP 프로그램은 대학원을 몸소 겪어볼 수 있는 좋은 기회였고, 그 과정에서 느낀 경험들과 참여한 행사들, 결과는 뿌듯함을 주었으며, 대학원 진학에 있어 확신을 가지게 하였다.

따라서 남은 기간동안 MRI분야 및 다른 의료기기에 대한 공부와, 현재 빠르게 발전하고 있는 딥러닝 분야에 대해 더 공부하려한다. 새로운 목표로는 졸업 후 대학원 석/박사 과정에 지원하여 인 프로젝트를 선정하여 논문을 쓰는 것이다.

같은 고민을 하는 학생들이 이 프로그램에 대해 알고, 적극적으로 참여해서 좋은기회를 놓치지 않았으면 좋겠다.

마지막으로 나의 진로를 함께 생각해주시고 도와주신 BME교수님들과 대학원 선배들께 감사말씀을 드리고 싶다.



subject	초등학생들이 만들어 가는 수업				
writer	백유라	grade	2학년	major	이탈리아어과

참여 동기

초등학교 돌봄 봉사활동을 하면서 미래 사회에 아이들이 잘 적응할 수 있기 위해서는 지금과 같은 주입식 교육보다 학생들 스스로가 주체적으로 참여하고, 다른 친구들과 협업 할 수 있도록 하는 것이 더 중요하다는 생각을 했습니다. 또한, 제 스스로가 교육이라는 개념에 대해서 더 학문적으로 탐구해보며 이를 토대로 아이들과 함께 하는 활동에 적용해보기 위해서 교내 교직 수업을 수강하여 더 깊이 있게 교육에 대해 알아보고 싶었습니다.

그래서 윤순경 교수님의 “교육 방법 및 교육 공학” 수업을 들으며 초,중,고등학교 때 선생님의 교수법, 대학교에서의 교수법 등을 포함해서 그동안 일상생활에서 궁금했던 교수법들을 교수님께 강의를 듣고 다른 학생들과 토론을 해보며 배워보고직접 초등학교 돌봄 봉사 활동을 계속하면서 이 프로젝트를 진행해보며 교육과 교사에 대해 본격적으로 직접 체험하면서 알아가기 위해 참여하게 되었습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

먼저 초등학생들이 스스로 참여할 수 있는 수업을 생각해 보던 중 아이들이 직접 대본을 보며 서로 연기하며 주체적으로 참여하고 협동을 할 수 있는 영화 수업을 해보야 겠다는 생각이 들었습니다.

처음 영화 시나리오를 만들때 막상 수업 시간에 하려면 중구난방으로 방향이 안잡힐 가능성이 있어 제가 미리 틀을 가져가고 나머지는 아이들이 수업중에 수정하는 방식으로 하려했는데 수업 시간에 제가 만들어온 시나리오를 좋아하는 학생들도 있었지만 두명정도의 학생은 제목부터 내용까지 다 자신들이 만들어보고 싶다고 말했습니다. 그래서 열심히 칠판에 아이들의 아이디어와 생각들을 적었고 이 과정에서 아이들이 너무 신나했을 뿐만 아니라 내용적인 측면에서도 생각보다 틀에 박히지 않은 다양한 의견들이 나와서 저도 훨씬 더 재밌게 수업했습니다.

이렇게 몇주만에 걸쳐서 아이들과 영화 제목부터 시나리오 그리고 대본 암기하거나 애드립을 넣어 아이들이 직접 연기하며 함께 영상 촬영을 모두 끝낸 후에 5분 정도가 되는 <좀비 사람으로 변하다>라는 영화를 완성했습니다.

영화 편집은 제가 하였고 아이들에게 연기활동이 모두 끝난 후 몇 주 지나서 최종적으로 편집이 완성된 영화를 보여주었습니다.

아이들이 자신들이 같이 만든 영화를 열정적으로 집중해서 보고 좋아해주는 모습을 보니 정말 아이들이 참여하고 주도해서 이루어낸 수업인 것 같은 기분이 들었고 아이들이 행복해하고 박수치면서 좋아하는 모습에서 저는 예상치 못한 큰 에너지를 느꼈습니다.

영화 수업이 끝난 이후에 저는 춤과 노래 그리고 컴퓨터를 활용한 전자책 수업을 진행하려고 하였으나 돌봄 교실이 이동이 된 이후 그 전까지는 자유롭게 자리에서 일어나거나 이야기하고 춤과 노래를 부르는 것에 대한 제한이 없었지만 그 이후에는 담당자 분께서 현 교실이 학년 교실과 1 겸용으로 쓰는 교실이기에 컴퓨터를 1학년 담임 선생님이 사용하시고 계신 관계로 컴퓨터를 활용한 전자책 수업을진행하기가 어려워졌고 아이들이 자리에서 일어나지 않고, 소란스럽지 않도록 자리에 앉아서 학생들이 조용하게 글을 쓰는 등의 정적인 활동을 요구하셨습니다.

그렇지만 아이들은 일반적인 글쓰기, 토론 수업등 정적인 수업보다는 활동적인 수업을 원했고 그렇지 않으면 참여를 하지 않으려했고 각자 할일을 하거나, 만화책을 보는 경향이 있었습니다. 그래서 이제 영화 촬영 다음으로 영어 노래 수업, 종이책 만들기 수업, 역할극 수업, 토론 수업등을 진행하게 되었습니다.

영화 수업 처럼 영상을 찍을 수 있도록 토론 수업의 경우 토론을 먼저 유도하고 그 후에 토론하는 모습 혹은 역할극 수업의 경우 자리에 앉아서 촬영 가능한 선생님-학생 역할극을 하여 영상으로 담기로 제안했습니다.

그렇게 해서 한 수업 중 토론 수업에서 여러 가지 주제를 다루었지만 그 중 가장 기억에 남는 토론 주제는 바로 시험이 꼭 필요할까? 였습니다.

이 부분에서 가장 기억에 남았던 학생들의 의견이 2가지 정도 있었습니다. 한 아이는 자신의 부모님께 들은 말은 전해주었습니다. "저희 아빠 친구의 아들이 초등학교 1학년인데 학교에서 실시하는 인생 만족도 조사에서 0 부터 10 까지 중에 1 이라고 했대요. 근데 그 1이라는 것도 진짜 조금이라도 행복해서가 아니라 0이라고 하면 다른 친구들도 보는데 눈치 보이니까 그냥 1이라고 했대요. 근데 너무 불쌍한게 그 1학년짜리 애가 학원을 7 개나 다니는데 영어 수학 태권도 피아노 논술 미술등 이런 학원들을 너무 많이 다녀서 정말 힘들어한대요."

초등학교 3 학년 아이가 1 학년 아이를 불쌍해하고 학원을 많이 다니는 인생이 너무 힘들 것 같다고 한 말을 들어 보니 정말 어떻게 그 어린 아이가 다 버텨낼 수 있을까 라는 생각이 들었고 과연 그렇게 학원을 많이 다니면 무슨 소용일까 싶었습니다. 하지만 또 다른 아이는 "저는 원래 웹툰 작가가 되고 싶어서 공부 안할거라고 했는데 저희 엄마가 웹툰 작가는 그림만 잘 그려서 되는 것이 아니라 과학 국어 영어 수학적지식 모든것이 총집합 되어야 정말 좋은 웹툰 작가가 될 수 있다고 하였고 저도 그 말이 맞는 것 같아서 저는 공부 열심히 해야 된다고 생각하고 시험도 자기가 얼마나 알고 있는지 모르는 지 알기 위해서 꼭 봐야 한다고 생각해요 나중에 수능도 보려면 지금 미리 내가 모르는 부분들을 채워 나가야 될거 같아요" 라고 똑부러지게 말해주었습니다.

돌봄 봉사활동에서 '교육'에 대해 학문적으로 더 심층적인 교육에 대해서 교직 수업을 통해 거시적인 관점에서의 교육을 알아갈 수 있었고 제가 봉사활동을 했던돌봄 교실뿐만 아니라 국내 돌봄 교실의 문제점이 어떤 것이 있고 또 그에 대해 제 개인적으로 어떻게 해결했으면 좋겠는지에 대한 방안도 고민해봤습니다.

일단 이러한 돌봄 교실에서 했던 교육 활동과 연계해서 교직수업을 들으며 교직 수업 교재 중 교수님께서 쓰신 구절이 있습니다.

그 구절은 "나는 책의 내용에 매몰되어 저자들의 논의에 고개를 끄덕이기만 했지 잠시 멈추고 그들의 논의에 대한 내 의견이 무엇인지 생각해 본 적이 없었음을 깨달았다."였습니다. 이 부분을 읽고 바로 제가 들었던 교직 수업이 떠올랐습니다.

다른 사람들의 이론을 무작정 외우고 암기하는 것이 아니라 다른 학우들과 토론하면서 과연 제 생각은 무엇일까 교육에 대한 저의 생각은 무엇인가를 계속 끊임없이 생각할 수 밖에 없었던 것 같았습니다.

이를 통해서 단순히 지식을 배우는 것 이외에도 교우관계, 정체성 탐색, 토론등의 활동을 통해 삶과 학습이 따로 분리된 것이 아니라 연결된 것이라는 것을 깨달았고 돌봄 교실에서 학생들과 영화 수업, 토론, 역할극등 수업을 하면서 아, 아이들이 국어문법, 영어문법을 하나라도 더 아는 것보다 제가 하는 수업을 통해 서로 협력해보고 그 안에서 갈등이 일어났을때 어떻게 해쳐나갈 수 있는지, 연기나 역할극을 통해 자신이 다른 사람의 입장에서 연기 할때 어떤 기분인지를 통해서도 배움이라는 것이 충분히 일어날 수 있구나를 교직수업과 돌봄교실을 통해 이론 만이 아닌 실제로 체험해볼 수 있었습니다.

소감 및 제안

교사라는 직업에 대해 깊이 생각해 볼 수 있었습니다.

제가 이 활동들을 통틀어서 개인적으로 느낀 교사가 필요한 자질은 크게 5가지였습니다.

직접 봉사활동을 하면서 학생들과도 부딪쳐보고 너무 행복한 에너지를 얻기도 하고 동시에, 삶에 에너지를 얻기도 하고 저와 다른 그 학교에 있는 선생님들과 소통도 해보고 의견이 부딪쳐도 보고 수업 준비하는 과정에서 기대감 뿐만 아니라 긴장감과 불안함도 체험해보고, 교직 수업을 들으면서 토론 수업을 통해 다른 교직 수업을 듣고 미래에 교사를 꿈꾸는 학우들과 토론도 해보면서 실제 현장의 다른 학우들의 의견과 진심들을 한학기 동안 계속 들어보고 지도교수님의 말씀과 수업을 꾸준히 들으면서 교사는 잘 가르치는 것 뿐만 아니라 교사의 내면에 중심이 견고하게 있어야 하고, 학생들에 휘둘리지 않고 이끌어 줄 수 있는 카리스마도 필요하고, 학생들과 끊임 없이 소통하면서 상처도 받고 화도 나고 기쁨도 느끼는 등의 감정소모도 많으며 그럼에도 불구하고 그러한 감정 표현들을 학생들 앞에서 나타내기 보다는 스스로 마음을 다잡고 학생들이 본보기가 될 수 있는 도덕성을 보여주어야 한다는 것들을 알게 되었습니다.

끝으로 학생에게 지식을 전달해 주는 것 뿐만 아니라 그 배움의 과정을 함께 동행해주고 포기하지 않도록 옆에서 격려해주며 인내심과 끈기력 성취감등을 북돋아 줄 수 있는 든든한 교사가 되고 싶다는 생각이 들었습니다.





subject	유아 우뇌자극 영어교육 영상 제작				
writer	심예지	grade	1학년	major	ELLT학과

참여 동기

2021학년도 2학기 HUFS H-UP 진로탐색학점제에 참여하게 된 가장 큰 이유는 진로에 대한 고민이 깊었기 때문입니다. 영어학에 흥미를 느낀다는 이유만으로 ELLT학과에 진학하였지만 구체적으로 원하는 진로는 없었습니다. 그래서 영어를 활용하는 여러 진로를 떠올려 보고 하나씩 직접적으로 그리고 간접적으로 체험해보면서 진로 적성에 알맞은지 확인해보고 싶다는 생각이 컸습니다. 그래서 영어교사에 대한 진로가 제게 맞을지 알아보고 싶어 ‘유아 우뇌자극 영어교육 영상 제작’을 주제로 진로탐색학점제에 참여하게 되었습니다.

영어교육 중에서도 유아의 영어교육에 대한 주제를 선택한 이유는 현재 하고 있는 아르바이트의 영향이 크게 미쳤습니다. 저는 현재 영어 키즈 클럽에서 아르바이트를 하고 있습니다. 아이와 영어로 상호작용을 하며 영어에 친숙해질 수 있도록하는 업무를 수행하며 유아가 영어를 습득하는 과정에 대한 궁금증이 생겼습니다. 그래서 검색을 통해 아이는 생후 8개월에서 만 6세 전에 우뇌가 급성장하기 때문에 좌뇌학습 보다는 우뇌학습이 큰 도움이 된다는 것을 알게 되었습니다. 우뇌를 자극하는 학습 방법인 단 시간에 카드를 보여주는 Flash Method 와 오감을 자극하는 TPR Method에 대해 조사를 하고 영상을 만들어 집에서 쉽게 따라할 수 있는 유아 영어학습 방법에 대해 소개하고자 이 주제를 선정하였습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

우선 첫 번째 프로젝트인 Flash Card Method는 글렌도만 박사에 의해 고안된 우뇌 학습법입니다. 일정한 규격의 카드를 이용하여 재빨리 카드를 넘기는 방식으로 1초안에 빠르게 카드를 보여줌으로써 좌뇌가 반응하기 전에 무의식의 영역인 우뇌를 반응하는 데에 초점이 맞추어져있습니다. 글렌도만 (Glenn Doman) 박사는 플래시 카드제작시 주의해야 할 점을 책에 썼고 그것을 반영하여 플래시카드를 제작하였습니다.

영어가 모국어가 아닌 생후 8개월에서 만 6세 전 아이를 대상으로 가족, 숫자, 동물, 과일에 대한 주제로 카드를 제작하였습니다. 특히 글씨를 빨간색으로 작성한 이유는 빨간 색이 아이의 주의를 끄는 색이기 때문입니다. 실제로 아르바이트 도중 많은 아이들이 빨간색으로 색칠하는 것을 좋아했는데 이러한 이유를 알게 되어 흥미로웠습니다. 앞으로도 어떠한 단어를 아이들에게 알려줄 때 빨간색을 이용하여 글씨를 써서 보여주는 것이 효과적일 것이라는 생각이 들었습니다.

따라서 빠르게 카드를 넘기는 플래시 카드 메소드를 직접 영상을 촬영하여 업로드하였습니다. 단순히 아이에게 플래시카드를 보여주는 것이 아니라 구체적인 조건하에 학습해야 효과적이라는 것이 신기했습니다. 정말 간단하게 카드를 넘겨가며 보여주는데 아이가 머릿속에서 복잡한 과정을 거쳐 단어를 학습한다는 점이 매우 흥미로웠습니다.



플래시 카드를 보여주는 시간은 짧아야 한다.

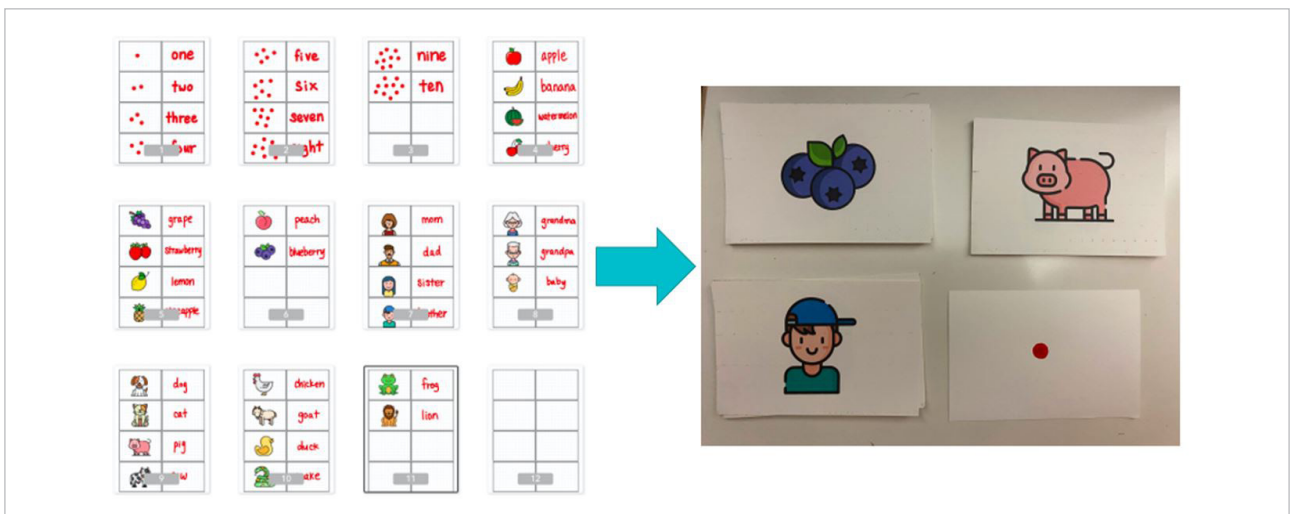
- 우뇌는 좌뇌와 다르게 사진을 찍는 듯이 전체를 기억한다. 따라서 속도가 중요하다. 찰나의 순간에 아이는 이미 그 단어를 암기했기 때문에 오랫동안 플래시 카드를 보여주면 매우 지루해진다.

너무 많은 카드를 보여주면 안된다

- 10장의 카드를 보여주거나 아이의 집중력에 따라서 카드 개수를 조정해야한다. 가장 중요한 것은 아이가 지루함을 느끼기 전에 끝내야 한다는 것이다.

같은 카드를 너무 많이 보여주면 안된다.

〈사진1〉 구체적인 조건 하에 플래시카드 메소드를 실행하는 영상을 촬영하여 유튜브에 업로드 하였습니다.



〈사진2〉 아이패드에 플래시카드 도안을 제작한 후 프린트하여 5X8cm 규격의 카드로 제작하였습니다.

두 번째 프로젝트로 TPR Method를 진행하였습니다. TPR은 Total Physical Response의 약자로 미국의 심리학자 제임스 워셔거 창안한 전신 반응 교수법입니다. 모국어를 자연스럽게 습득하듯이 신체행동으로 언어를 이해하는 것입니다. 따라서 TPR Method인 신체활동을 이용한 노래 두개를 제작하여 플래시카드의 연장선으로 동물 명단어에 대해서 Animal Song을 만들어 보았습니다. 그리고 가위 바위 보를 이용한 손 유희를 통해 영어 단어를 익힐 수 있는 Rock Paper Scissors Song도 만들어 보았습니다.

〈TPR Method〉

Animal song

Let's sing the animal song.
Moo~ Moo~ It's a cow.
Moo~ Moo~ It's a cow.
Moo~ Moo~ It's a cow.
Let's sing the animal song.
Oink! Oink! It's a pig.
Oink! Oink! It's a pig.
Oink! Oink! It's a pig.
Let's sing the animal song.
Meow~ Meow It's a cat.
Meow~ Meow It's a cat.
Meow~ Meow It's a cat.
This was the animal song.

Rock Paper Scissors song

Rock, paper, scissors, what can you make?
Rock, scissors. It's a rabbit.
Rabbit, rabbit.
Rock, paper, scissors, what can you make?
Paper, rock. It's a stamp.
Stamp, stamp.
Rock, paper, scissors, what can you make?
Paper, scissors. It's a mountain.
Mountain, mountain.
Rock, paper, scissors, what can you make?
Paper, paper. Clap, clap, clap.

근무하고 있는 영어 키즈 클럽에서 양해를 구하고 한 아이 부모님의 동의 하에 아주 짧게 플래시카드 메소드와 TPR 메소드를 진행하였습니다. 이 아이는 평소 선생님의 말과 행동을 따라하는 것을 좋아하는 4세 여자아이였습니다. 우선 플래시 카드로 빠르게 카드를 넘기면서 아이에게 단어를 익혀주었고 그 후에 함께 Animal Song을 부르면서 따라서 할수 있도록 참여를 유도하였습니다. 플래시카드와 Animal Song을 아이에게 진행하였을 때 처음에 아이가 관심이 없다가 아이가 좋아하는 토끼를 손으로 표현할 수 있는 방법을 알려주자 아이가 관심을 가질 때 뿌듯함을 느꼈습니다. 사진촬영은 허용하지 않으셔서 비록 영상으로 남기지는 못하였지만 직접 조사하고 연구한 것을 실전에서 활용해본다는 것이 뜻 깊었습니다.



〈사진 3〉 가위와 바위를 이용하여 토끼를 만들어 ‘rabbit’ 이라는 영단어를 학습하는 방식입니다.

소감 및 제언

15주 동안 진로탐색학점제를 진행하면서 얻은 것이 정말 많습니다. 목표했던 바와 같이 유아의 우뇌학습 효과에 대한 궁금증 해소하고 유아 영어교육과 관련된 직업을 갖는 것이 적성에 맞는 것 같아 좋았습니다. 하지만 유아를 대상으로 영어를 가르치는 것은 청소년을 가르치는 것과는 많이 다를 것이라는 것이 느껴졌습니다. 오랜 시간 집중을 하지 못하는 유아를 위해서 짧은 시간 내에 집중력을 끌어올릴 수 있는 콘텐츠를 만들고 또 쉽게 지루함을 느낄 수 있기 때문에 새로운 콘텐츠를 계속 연구하여 만든다는 것이 쉽지 않을 것 같다는 생각이 들었습니다. 그래서 중고등학생을 대상으로 영어교육봉사를 하며 유아와 청소년의 영어교육의 차이점을 알아보고 싶습니다. 진로탐색학점제를 통해 지도교수님과 상담관님과의 상담을 하며 진로고민을 해결하며 자신감을 얻을 수 있었고 막막했던 진로 결정에 좀 더 편한 마음을 갖게 되었습니다. 추후 진로를 선택할 때 이 활동에 참여하게 된 것이 큰 도움이 될 것 같습니다.



subject	패션 룩북 매거진 촬영 및 제작				
writer	양준혁	grade	2학년	major	독일어통번역학과

✎ 참여 동기

룩북을 담은 잡지 제작을 위해 사진 편집 및 잡지 편집 프로그램 익히기, 촬영 방식 숙련, 해당 업계 종사자와의 대화를 통해 감각 익히기 등 현실적인 경험과, 취미처럼 행하고 있는 행동들(인스타그램 업로드, 의류 관련 블로그 작성 등)을 실제 결과로 나타낼 수 있는 전문성을 지닌 방향으로 계발하고자 하는 목표로 참여했다.

여태 쉽게 경험해보지 못한 부분, 그리고 상상만 해 왔고 실천을 해오지 못한 일에 대한 도전이 될 것이다. 학교 수업과 과제에 치인다는 이유로, 평소 할 일이 너무 많다는 이유로 미뤄만 왔던 것들에 대해서 일종의 강제성을 가지고라도 내가 해보고 싶었던 것을 해보는 기회가 될 것이라는 마음에 참여하였다.

학교 내에서 패션이나 디자인과 관련된 전공이 없어 경험이 어려웠고 결핍이 되어왔는데, 이 프로그램을 통해 진로에 대한 좋은 경험이 될 것이라 생각했다. 외국어대학교라는 특성상, 예체능 계열에 대한 경험을 할 수 없는 점이 아쉬웠으나, 하지만 적절한 지원을 통해서 기회가 제공된다는 점이 너무 좋고, 결핍으로 느껴졌던 부분에 대해서 도움으로 다가왔다.

또한 부족한 철학적 요소들, 직업적 신념과 앞으로 삶에 대한 방향성을 정하는데 도움이 될 것이라 느꼈다. 평소 겪는 일들에 대해서 생각이 많은 편인데, 앞으로 무엇을 하고 살지, 어떻게 해야 행복한 삶을 만들 수 있을지에 대한 고민이 많으나 그것이 정리가 잘 안되어있는 나다. 하지만 이 활동을 하며 이것이 적성에 맞는지, 앞으로 얼마나 진심이고, 어떠한 마음가짐으로 나아가야할지에 대한 생각을 정리하는 기회가 될 것이기에 참여하게 되었다.

✎ 자기주도적 프로젝트 진행 과정

‘폴리테루’라는 브랜드를 주제로 선정하여 룩북 제작에 돌입하였다. 초반 3주간은 룩북의 주제와 표지, 방향성을 정하는데 할애했고, 그 다음 6주간은 룩북에 사용할 사진들을 직접 촬영하였다. 그 과정에서 주변 배경을 활용하거나, 올림픽 공원과 창덕궁을 현장 답사하며 촬영하였다.

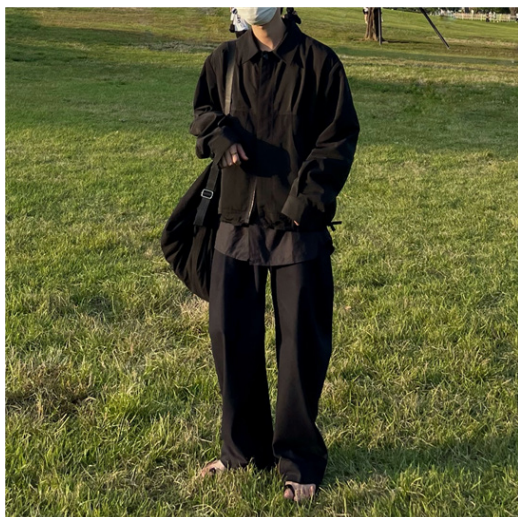
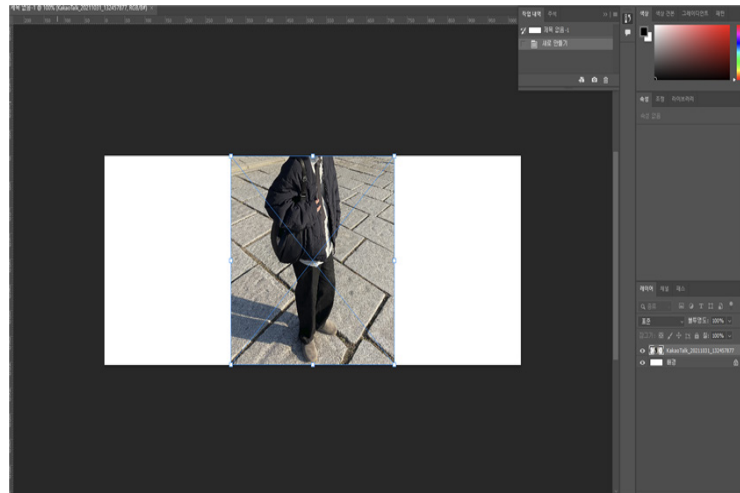


사진 촬영과 편집을 동시에 진행하며, 누가 따로 알려주지 않아도 스스로 촬영과 편집 노하우를 익혔다. 어떤 방향으로 광원을 두어야, 옷의 디테일이나 색감이 잘 드러나는지, 어떠한 각도에서 촬영하여야 실제와 같은 비율로 피사체를 찍을 수 있는지 등에 대한 노하우였다. 한번은 지나가는 어머님들이 나에게 단체사진을 부탁한 적이 있었는데, 그동안의 촬영 노하우를 바탕으로 촬영해드리니, 너무 마음에 들어 하셨던 기억이 남는다.

마지막 6주 동안은 프로그램을 사용해서 룩북 제작에 몰입하는 시간을 보냈다. 포토샵 프로그램을 사용하였고, 포토샵을 다룰 줄 아는 친구에게 간단히 배워서 직접 룩북을 만들었다.



결과물은 개인 블로그에 업로드 해두었고, 자세한 활동 내역은 주차별 활동 기록 보고서에 작성해두었는데, 그 양이 이 글에 다 싣기에는 너무 많다. 이렇게 16주간의 활동을 마칠 수 있었다.

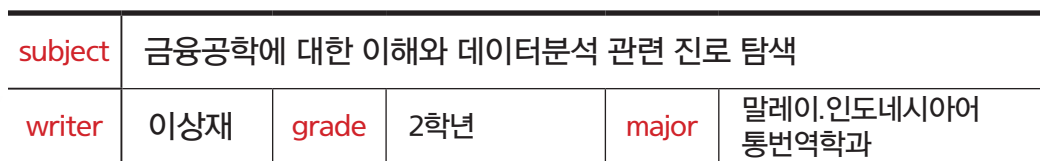
소감 및 제안

기획부터 촬영, 편집까지. 모든 부분을 스스로 진행하고, 완료하였다. 만족스러운 결과물을 만든 것 같아서 기분이 좋다. 하지만 결과물을 도출해낸 것, 그 이상으로 이 프로그램을 통해 내가 가질 수 있었던 장점들에 대해서 더욱 이야기하고 싶다.

먼저, 이 프로그램을 하면서 내가 좋아하는 일에 대해서 지원을 받고, 마음먹고 진행할 수 있는 계기가 된다는 점이 매우 크게 다가왔다. 대학이라는 공간은 점수를 내고자 목매는 곳이 아니라, 삶의 한 전환점으로서 얻어가야 하는 것이 있다고 생각한다. 그래서 나는 이중전공을 철학과를 선택하기도 하였고, 이 프로그램에 참여해서 내가 관심있는 일도 해보고 싶었다. 그런 점에서 고민이 많았던 나는 이 프로그램을 통해 단순히 학교 공부를 하는거 이외에 스스로 새로운 무언가를 한가지 더 얻어 갔다는 점이 너무 고무적이다.

두 번째 장점은, 위의 과정에서 진로에 대해서, 그리고 삶에 대해서 깊게 생각하는 계기가 생겼다는 것, 또한 내가 한 활동에 있어서도 어떠한 철학적 신념을 가지게 되었다는 것이다. 추후 내가 이 업계에 발을 들이게 된다면, 어떤 신념을 가지고 임할 것인지, 어떤 예술적 태도를 지니고 싶은지에 대한 고민을 하는 기회가 되었고, 작은 꿈이라고 부끄러워했던 내 자신에게 조금은 더 당당하게 나설 수 있었다. 중간에 진행했던 상담 또한 흐지부지한 내 마음에 응원이 되는 느낌을 받아서 너무 좋았다.

누군가가 나와 같은 고민을 가지고 있다면, 의심의 여지 없이 이 프로젝트에 도전해보라고 추천하고 싶다. 나 또한 참여가 가능하다면 다음 학기에도 참여하고 싶을 정도로 매우 뜻깊은 경험이었다.



금융권을 포함하여, 현재 채용시장의 트렌드는 IT 관련 역량을 보유하고 있느냐 여부입니다. 언택트 시대엔 IT 관련 역량을 가지고, 이를 산업에 적용할 수 있느냐, 또는 IT 관련 지식이 적용된 산업을 이해할 수 있는지는 매우 중요한 요소입니다. 그래서, 저는 금융공학과는 땔 수 없는 프로그래밍, 그중에서도 데이터 분석에 대해 공부해보고자 하였습니다. 빅 데이터 시대에, 데이터를 볼 줄 알고, 다룰 줄 알고, 활용할 줄 안다는 것은 큰 강점이라고 생각합니다. 따라서, 저는 금융 지식을 갖춘 데이터분석 전문가로서 성장하기 위해 진로탐색학점제에 참가하게 되었습니다.

“금융공학은 금융 지식을 베이스로, 수학, 통계학, 공학적 지식과 파이썬, R, SQL 등 프로그래밍 스킬이 요구됩니다. 프로그래밍 툴을 얼마나 잘 다룰 수 있느냐에 따라 본인이 알고 있는 금융 공학적 지식을 마음껏 뽐낼 수 있는지를 가리기 때문입니다. 저는 금융과 프로그래밍, 두 분야로 나누어 각각의 분야에서 관련 지식을 쌓고 역량을 향상시키는데 집중하였습니다.

제17회 전국대학생 증권·파생상품 경시대회

글로벌 자본시장(주) 주최, 배후 후원

연일 2021. 9. 29 (화) ~ 11. 12 (금)

종료 2022. 2. 16 (수)



참가자격

국내 소재 사단계 대학 학부생 (대학원 포함, 재학생 제외)
- 동 대학 1학년 2학기 등록 수임생에 한함

참주방법

경기대학교 홈페이지(univ.kr/edu/ku) 계통
경기대학교에서 개인정보를 등록하여 동 대회에 응모할 학생들은
시스템을 통해 2021. 9. 29 (화) 12:00까지 참가신청서를 제출
하여야하며(제출 마감 후에도 응모를 계속할 수 있음)

대회일정

예선 일정 2021. 9. 29 (화) ~ 11. 12 (금)
시상식 및 시상식 2022. 2. 16 (수)
최종 발표 시상식 2022. 2. 16 (수)

대상내용

표현 및 투자 자금

대상구분	대상내용	금
최우수상 (1인)	금융투자증권 1회차형 표현 및 투자금	1,000만원
우수상 (2인)	표현 및 투자금	600만원
장려상 (3인)	표현 및 투자금	400만원
참가상 (4인)	참가금	200만원

* 재학생에게는 수당 지원
* 당선된 학생에게는, 당선자 발표 후부터 2022. 2월 16일 시상식 개최
까지 1주일 간에 걸쳐 당선자에게는 해당 당선자금을 100%로 지급하며
2022. 2월 16일 시상식 당일 참가자에게는 당선자금을 100%로 지급하며
경기대학교 홈페이지(univ.kr/edu/ku)를 통해 참가자에게는, 응용 자금
상환금(2021. 9. 29 ~ 2022. 2. 16)에 대해

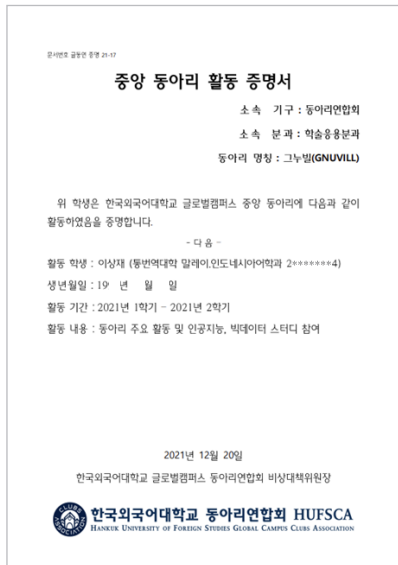
* 2022. 2월 16일 시상식 당일 참가자에게는 당선자금을 100%로 지급하며





우선, 지도교수님의 강의인 ‘채권수학’을 청강하였습니다. 지도교수님이신 최영수 교수님은 한국외대 글로벌캠퍼스 수학과에 계시며, 제가 청강한 채권수학 강의를 포함하여, 등 금융수학에 대해 연구하시고, 학우들에게 가르쳐주시는 분입니다. 교수님의 강의를 청강하며 채권에 대해 공부하였습니다.

그리고, 지도교수님의 지도 아래, 학우들과 팀을 이루어 한국거래소에서 주최하는 제 17회 KRX 전국 대학생 증권.파생상품 경시대회에 참가하였습니다. 비록 수상하지는 못했지만, 경시대회를 준비하며 금융 관련 지식과 데이터 분석 관련 프로그래밍 툴들을 실제로 사용해보고, 익힐 수 있었습니다.



또한, 금융공학과 관련된 서적을 찾아 읽고, 독후감을 작성하는 활동을 진행했습니다. ‘처음 만나는 금융공학’, ‘파이썬을 활용한 금융공학 레시피’ 등, 금융공학과 관련된, 초심자에게 알맞은 시중 서적들이 존재합니다. 책들을 읽고, 책에 있는 실습을 따라 진행해보며 금융 관련 지식과 프로그래밍 공부를 병행할 수 있었습니다.

하지만, 프로그래밍 역량을 향상시키기에 있어, 스스로 공부하는 것이 쉽지 않았습니다. 따라서, 교내 소프트웨어 동아리 ‘그누빌’에 들어가, 빅데이터 스터디, 인공지능스터디에 참여하여 타 학과 학우들과 함께 공부하는 활동을 하였습니다. 스터디원들 간 난이도를 조정하여 스스로 커리큘럼을 짜고, 공부를 하고, 서로의 진도를 체크해주며, 피드백, 반성의 시간을 가졌습니다. 비대면으로나마 함께할 수 있어 좋았습니다.

더불어, KOOC, 인프런 등 시중에 무료로 풀려있는 프로그래밍 교육 강자가 많아 그것들을 활용하였습니다. 파이썬을 익숙하게 다루기 위하여, 팬더스 데이터 분석 실습 강의, 데이터 시각화 및 차트 분석 기법 강의 등을 수강하였습니다.

소감 및 제언

한 학기 내내 본 전공도 아니고, 이중 전공과 크게 연관성이 없는, 금융공학에 대해 공부하는 활동이 결코 쉽지 않았습니다. 개인적인 사정으로 인해 수강해야하는 과목도 많은 편이었고, 상기 언급한 내용들 외에 다른 대외활동, 교내활동, 아르바이트, 연애 등 다른 일들까지 신경 쓰느라 가끔은 제쳐둘 때도 있었습니다.

하지만, 그럼에도 불구하고 본인의 진로와 맞는지 확인하는 작업이, 혹은 본인의 진로를 위해 달려가는 과정이 진로탐색학점제의 취지와 가장 맞닿아 있다고 생각합니다. 전공, 나이, 성별, 학년에 상관없이, 본인이 하고 싶은

분야에 대해 한 학기동안 탐색해보고, 스스로 커리큘럼을 만들어 학습해보는 과정, 그러한 과정 속에서 본인이 좋아하는 것과 싫어하는 것, 잘하는 것과 못하는 것들을 깨닫고, 조금씩 수정해가며, 대학생으로서의 온전한 자신을 설정해나가는 것이, 바로 HUFS H-UP 진로탐색학점제 프로그램이라고 생각합니다.

따라서, 본인의 진로가 확고하지 않은 학우들도 참가하기에 충분히 의미 있는 프로그램이라고 생각합니다. 사소한 관심이라도 깊이 탐구해보고, 아니다 싶으면 물러서는 한 번 한 번의 시도들을 통해 우리는 우리에게 대해 더욱 깊이 고민해보고, 성찰하는 시간을 가질 수 있다고 생각합니다.

더불어, 본인의 진로가 확고한 학우들에게는 날개가 되어줄 프로그램입니다. 교내 관계자 분들, 지도교수님들, 그리고 함께 꿈을 향해 달려가는 학우들을 보며, 본인의 진로를 더욱 명확히 설정하고, 관련 활동을 하는데 있어 위 프로그램이 큰 도움이 될 것입니다.

저는 위 프로그램을 진행하며, 금융공학이 무엇인지, 금융과 공학을 융합하여 어떠한 인사이트를 발견해내고, 시너지를 낼 수 있는지, 금융공학 전문가가 되기 위해 어떠한 역량을 쌓아야 하는지 탐구하고, 생각하고, 실행해볼 수 있었습니다. 이 프로그램에 참가하기 전 후로 진로가 바뀌었고, 진로 설정 또한 더욱 명확해질 수 있었습니다.

프로그램을 진행하는 한 학기동안, 매월, 매주, 매일 시간을 나누어 조금씩 공부했습니다. 매월 1 권의 관련 서적 독서, 매주 커리큘럼에 따른 프로그래밍 강좌 수강 등 계획적이고 주도적인 학습을 통해 금융공학에 대한 이해도와 프로그래밍 관련 역량을 향상시킬 수 있었습니다.

프로그램에 참가하는 학우들 역시 구체적인 계획을 통해 접근하시길 당부 드립니다. 스스로 학습함에 있어 장애물이 되는 막연함과 나태함에 대해 조절하고, 계획한대로 차곡차곡 실행하고 학습한다면, 뒤돌아보았을 때 한 층 더 성장한 본인을 마주할 수 있을 것입니다.





subject	브라질 진출 기업 사례와 지역 시장 분석을 통한 국내 기업의 브라질 진출 전략 수립				
writer	이유빈	grade	3학년	major	포르투갈어과

✎ 참여 동기

3학년이 되니 취업에 대한 고민을 많이 하게 되었다. 대기업 취업을 희망하여 주변 어른들, 선배들께 조언을 구하며 필요한 준비를 하던 와중 교수님께서 좋은 교내 프로그램이 있다며 HUFS H-UP 진로탐색학점제를 소개해 주셨다. 스스로의 진로 탐색에 도움이 되는 활동을 자유롭게 한 후 결과물을 내기만 하면 학점 인정을 해 주고, 장학금까지 지급한다는 말에 하지 않을 이유가 없다고 생각했다.

계획서를 내기 위해 전공 수업에서 많이 다루었던 브라질과 이중전공으로 하고 있는 경영학을 접목시킬 수 있는 주제를 고민해 보았다. 브라질의 특성에 대해서도 공부하고, 여러 기업들의 브라질 진출 사례를 조사한 후 새로운 전략을 세워 보면 좋을 것 같아 '브라질 진출 기업 사례와 지역 시장 분석을 통한 국내 기업의 브라질 진출 전략 수립'이라는 주제로 신청서를 작성했다.

✎ 자기주도적 프로젝트 진행 과정

일주일 동안 스스로 서적, 논문, 인터넷 등을 참고하여 자료들을 읽고 매주 금요일에 교수님과의 면담 시간을 가지며 궁금했던 점들을 질문하고 참고하면 좋을 이야기를 듣는 형식으로 진행했다. 직접 브라질에서 생활해보지 않고서는 알기 힘든 내용들을 들을 수 있어서 유익했다. 또한 해당 프로그램의 내용 이외에도 진로와 직무 등에 대한 조언을 들을 수 있었다.

여러 국내 기업의 브라질 진출 사례들을 알아보고, 성공 요인들과 실패 요인들을 분석하려고 했다. 원래 관심이 있었던 제조업의 경우 브라질의 복잡한 관세, 노동법 등 학부생 수준에서는 고려하기 힘든 요소들의 영향을 받는 경우가 많았다. 그래서 서비스업이 비교적 학부생 수준에서 고려하기 편할 것 같다는 생각을 하게 되었다.

브라질 관련 서적들을 여러 권 읽으며 유희를 추구하는 삶을 사는 브라질 사람들의 생활 모습들을 알게 되었다. 또한 진로탐색학점제 프로그램을 하던 도중 브라질 회사에서 온라인으로 인턴을 하게 되었다. 일을 하며 브라질 직원들이 휴게 시간은 반드시 보장을 받아야 하는 것으로 여기는 등 휴식과 여가를 중시한다는 것을 느꼈다. 그래서 여가활동과 관련된 서비스를 생각해 보기로 했다. 평소에 취미로 게임을 즐기기도 하고, 브라질 친구들 중 게임을 좋아하는 친구들이 많았기 때문에 게임 산업으로 주제를 좁혔다.

첫 번째로 한 일은 브라질에서 성공한 게임들을 조사하는 것이었다. 인터넷 기사, 현지 친구들과의 대화, 브라질의 게임콘텐츠진흥원 abragames 홈페이지 자료 등을 활용했다. 이를 통해 브라질에서는 멀티플레이어게임이 강세를 보인다는 점을 알게 되었다. 또한 최근 컴퓨터나 콘솔 기기 등 게임 관련 기기들의 관세가 인하되었다. 따라서 지금보다도 브라질에서의 게임 산업이 발전할 가능성이 높다는 생각을 했다. 기존 브라질의 게임 개발 업체들을 분석한 보고서에 따르면, 브라질에는 월등하게 높은 수익을 내는 기업이 존재하지 않았다. 즉, 새롭게 시장에 진입한 기업에서 해당 산업을 선도할 가능성이 있다고 판단했다.

두 번째로는 어떤 전략을 세우면 좋을지 고민했다. 특히 브라질 사람들은 무료 게임에 익숙하다는 내용을 기사를 읽고, 수익을 내기 위해서는 게임을 활용한 다른 비즈니스 아이템을 개발해야 한다고 생각했다. 교수님과의 면담과 브라질 사람들이 인터넷으로 주로 어떤 활동을 하는지 조사한 자료를 근거로 하여 음악을 활용하는 방안도 좋다고 생

각했다. 실제로 게임 음악이 큰 인기를 끈 사례들을 근거로 제시하였다. 다른 전략으로는 게임을 작품처럼 세계관을 가진 형태로 개발하여 이를 활용하는 것을 제안했다. 독특한 세계관으로 전세계적으로 인기를 끌고 있는 해리포터, 마블 시리즈처럼 게임 내의 세계관을 활용하여 높은 수익을 낼 가능성이 있다고 생각했다. 실제로 2021년 11월에는 게임의 세계관을 활용한 드라마가 넷플릭스에서 시청 순위 2위를 기록하기도 했다. 마지막으로 브라질에서 어떤 캐릭터가 인기 있는지를 분석했다. 교수님께서 ‘골목대장 모니카’라는 캐릭터가 브라질의 국민 캐릭터라고 할 수 있고, 우리나라의 ‘뿌까’ 캐릭터가 브라질에서 인기가 많았다는 말씀을 해주셨다. 이를 통해 동글동글하고 캐주얼한 형태의 캐릭터가 인기를 끌 가능성이 높을 것이라고 생각했다.

이렇게 논문 형식으로 브라질 시장에서 게임 산업이 유망한 이유가 무엇인지 제시하고, 어떤 전략을 활용하면 게임 산업이 성공할 수 있을지 제시하는 보고서를 작성하여 제출하였다.

소감 및 제안

논문 형식으로 글을 쓰는 것은 쉬운 일은 아니었다. 주장이 설득력을 가지기 위해서는 탄탄한 근거가 있어야 하는데, 적절한 근거들을 찾기 위해서 수많은 서적들과 신문 기사, 논문들을 읽어야 했다. 이는 지속적으로 독서를 해야 할 필요성을 일깨워주었다. 알고 있는 것들이 많아져 지식들을 적절하게 결합시켜 적재적소에 활용할 수 있음을 깨달았기 때문이다.

본 프로그램을 통해 관심 있는 분야에 대해서 스스로 탐구해 보고, 이러한 과정 속에서 진로에 대해 고민해볼 수 있었다. 브라질의 시장을 분석하고 적절한 전략들을 제시해보며, 이후 전략 기획 또는 마케팅 분야에서 일을 하고 싶다는 생각을 하게 되었다. 학기 중에는 수업을 듣느라 다른 활동들을 하기가 힘들었는데, 대학 생활에서 가장 중요한 진로 탐색을 한 학기에 걸쳐서 할 수 있도록 하는 취지가 좋은 것 같다.

너무 결과물을 만들어 내야 한다는 생각을 했던 것이 아쉬웠다. 진로 탐색을 하는 것 자체가 프로그램의 취지이기 때문에 과정에서 깨달음만 있다면 어떤 형식의 활동을 하든 상관이 없는데, 반드시 공모전 등 다른 곳에서도 활용 가능한 결과물이 있어야 한다고 생각했다. 그래서 가장 쉽게 떠올릴 수 있는 레포트 작성을 주제로 삼았는데, 수업 시간에도 많이 하는 레포트 작성 이외에 다른 형식으로 활동을 하는 것도 좋았을 것 같다. 만약 이런 기회가 다시 있다면 다양한 분야에 진출해 있는 사람들의 강연을 듣거나 다양한 분야에서 일을 하고 있는 사람들과 함께 인터뷰 형식으로 이야기를 나누고 해당 내용을 정리하여 제출하는 등의 방식으로 프로그램 활용해보고 싶다.



subject	브라질 시장 진출을 목표로 하는 K-엔터 관련 콘텐츠 기획 및 제안서				
writer	이정은	grade	2학년	major	포르투갈어과

참여 동기

제가 진로 탐색 학점제에 참여하게 된 가장 큰 이유는 바로 저의 진로에 대해서 알아보고 간접적으로나마 경험해보고 싶었기 때문입니다. 저는 아직 정확한 진로에 대한 계획이 없고 이와 관련한 직종을 진심으로 하고 싶은지에 대한 확신도 크지 않지만, 항상 K-엔터 관련 업무나 직무를 하고 싶다고 생각했고 이 분야에 관심을 가져왔습니다. 그래서 이번 프로젝트를 통해서 간접적으로 K-엔터 관련 전략을 스스로 수립해보고 조사해보면서 저만의 경험과 지식을 쌓고 싶었습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

저의 주제는 < 브라질 시장 진출을 목표로 하는 K-엔터 관련 콘텐츠 기획 및 제안서 작성 >이었습니다. 목표는 브라질 시장의 이해와 브라질 시장 침투를 위한 전략을 기획해보는 것으로 설정했습니다. 저는 이 프로젝트를 진행하는 과정에서 주차 별 계획을 세우고 논문, 책, 교수님의 피드백, 설문조사 등등을 통해 최종 보고서를 완성했습니다. 간단하게 프로젝트 내용을 설명해드리겠습니다. 왜 브라질 시장에 진출해야만 할까요? 브라질의 다양성과 이질성은 곧 문화적 개방성으로 이어집니다. 브라질은 다양성에 기반한 나라이기 때문에 한국의 낯선 문화도 잘 받아들일 수 있는 것입니다.



한국, 멕시코, 브라질 간의 호프스테드 지수

이 표는 한국, 멕시코, 브라질 간의 호프스테드 지수를 비교한 표입니다. 호프스테드 지수란 호프스테드라는 비교문화학자가 나라마다 사람들이 지향하는 가치관을 6개로 구분하여 이를 바탕으로 수치화하였습니다. 우리가 이 표에서 주목해야 할 것은 바로 indulgence인데, 즉 쾌락을 추구하려는 성향이 강한 사회는 기본적인 욕구 충족에 관대한 반면, 절제가 강한 사회의 구성원은 욕구 충족을 자제하는 성향을 보인다는 것입니다. 이 기준에서 볼 때도 한국과 중남미는 상당한 차이를 보이고 있음을 알 수 있습니다. 쉽게 말해, 이는 한국은 절제형 문화, 중남미는 개방형 문화임을 보여줍니다. 브라질은 우리나라와 지구대척점에 있으며, 언어도 다르고, 재외국민의 비

울도 적습니다. 그래서 소수 문화에 해당되는 한국문화에 관심을 가지게 된다는 것은 어려울 수도 있는데 그래도 다양성을 가지고 있는 나라다 보니 다른 문화를 바라보는 시선이 굉장히 호의적입니다. 이것이 문화진출에 있어서 이로운 것은 확실하다고 생각을 했습니다. 그렇다면 브라질 시장의 비즈니스 기회요인은 무엇일까요? 이제는 한류도 아시아 외에, 새로운 돌파구를 찾아야 할 때라고 생각했습니다. 그렇다면 새로운 비즈니스 기회요인을 찾아야 합니다. 먼저 제도적 요인 3가지가 있습니다. 첫째, 브라질은 시장이 크다. 둘째, 브라질은 라틴아메리카 7개 국가와 접경하고 있는 거점 국가이다. 셋째, 브라질은 확산 속도가 빠르다.

이외에도, 저는 브라질 시장의 비즈니스 기회요인 중 정서적 요인의 가능성을 증명해보고자 12월 12일부터 12월 13일까지 총 89명의 브라질 사람들을 대상으로 “케이팝에 대한 선호도”라는 주제로 설문조사를 진행했습니다. 이 설문조사에서는 질문이 총 4개가 있었습니다. 1번은 성별 2번은 나이 3번은 케이팝을 좋아하는지 4번은 케이팝을 좋아하는 가장 큰 이유는 무엇인지였습니다. 핵심 질문이었던 4번에 대해서 다뤄보려고 하는데 때 춤, 노래가사, 리듬과멜로디, 가수의 비주얼 이렇게 4개의 선택지가 있습니다. 결과는 1위 리듬과 멜로디 51명 2위 춤 26명 3위 노래가사 8명 4위 가수의 비주얼 4명이었습니다. 조금 압도적으로 리듬과 멜로디 그리고 춤이 케이팝 선호에 대한 가장 큰 이유임을 알 수 있었는데요. 이는 바로 브라질 사람들이 멜로디와 리듬, 춤에 대한 민감도가 유독 두드러지는 것을 볼 수 있었습니다. 이러한 압도적인 표는 춤에 대한 호감도가 자연스럽게 케이팝의 호감도와 이어진다고 말할 수 있습니다. 그러면 이러한 브라질 사람들의 춤을 좋아하는 특징이 케이팝에 대한 관심을 확대했다고 할 수 있습니다. 이렇게, 브라질 사람들이 유독 춤을 좋아하는 이유는 무엇일까요?

브라질에는 대표적인 음악 ‘삼바’가 있습니다. 앞서 진행했던 설문조사에서 1위를 했던 리듬과 멜로디는 이러한 삼바와 연결 지어서 생각해볼 수도 있습니다. 4분의 2박자로 크게 변형이 안되는 삼바와 비교했을 때, 케이팝의 춤이 인기가 있는 이유는 박자가 다양하게 변형이 되기 때문도 있다고 생각합니다. 다양한 것에 대한 선호를 추구하는 그리고 다양한 것을 경험하고 싶어하는 MZ세대와의 욕구가 들어맞기 때문에 케이팝의 춤이 인기가 있다고 생각합니다.

최종적으로 본 연구에서는 라틴아메리카 콘텐츠 시장 진출의 교두보로 브라질을 제시하고자 했습니다. 브라질 사람들의 높은 K-POP에 대한 관심을 한국 K-POP 아이돌 오디션 참가 기회로 이어지게 하고 브라질과 라틴아메리카 시장을 중점적으로 타케팅하는 신인 아이돌 그룹을 육성하는 것도 하나의 전략이 될 수 있을 것이라고 생각합니다.

소감 및 제안

저는 이번 프로젝트를 통해서 꾸준히 반복하고 도전하고 최선을 다하는 것이 굉장히 중요하다는 것을 깨달았습니다. 저는 대학교에 와서 이렇게 꾸준히 무언가를 지속적으로 해본 경험이 처음입니다. 코로나로 인해서 온라인으로 수업을 들을 수 밖에 없었는데 그러다보니 제 자신이 굉장히 게을러지고 루즈해지는 느낌이 들었습니다. 그래서 공부를 하면서도 항상 계획을 세우고 나아가기 보다는 시험 기간이 다가오면 급하게 공부하기 바빴습니다. 하지만 이번에 이 프로젝트를 진행하면서 최종 결과물이 나오기까지의 과정을 살펴봤었는데 5, 6주차의 결과물과 최종결과물을 비교했을 때 정말 많이 발전했구나를 느낄 수 있었습니다. 이를 통해서 정말 꾸준히 최선을 다해 반복하는 것만이 차이를 만들 수 있다는 것을 깨달았습니다. 지도 교수님께서도 제가 이 프로젝트를 꾸준히 진행할 수 있도록 정말 많은 도움을 주셨고 제가 초반에 어떤 방향으로 진행해야 할지 방황하고 있을 때도 방향성에 대해서 함께 고민해주셨습니다. 정말 너무 최선을 다해서 지도해주셔서 제가 그 도움에 힘입어 더더욱 열심히 진행할 수 있었습니다. 앞으로 진로를 찾기 위해서 더욱 노력하고 꾸준한 사람, 도전적이고 어떤 일이든 최선을 다해서 임하는 사람이 될 수 있도록 노력하겠습니다. 감사합니다.



subject	딥러닝 기반 영화 소비자 리뷰 감정분석 모델 구현과 이를 통한 소비자 군집화				
writer	이현아	grade	3학년	major	산업경영공학과

참여 동기

네트워크 및 각종 소셜 미디어의 발전으로 어떤 분야에서도 데이터 분석 능력이 중요하다는 것을 느꼈지만 실질적으로 이 데이터 관련 직무가 나에게 맞을지 궁금했습니다. 콘텐츠 산업에 관심이 많았기에 ‘영화 리뷰 데이터’를 선정하여 내가 관심 있는 분야의 데이터를 분석해보면서 과연 내 적성에 맞을지와 데이터 분석 실무 경험을 쌓고 싶어 H-UP 진로 탐색제에 참여하게 되었습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

1주차부터 7주차까지는 본 프로젝트를 진행하기 전 기초를 다지는 시간을 가졌습니다. 단어 중요도 분석, 붓꽃 분류 모델 구현, 스팸 필터링 모델을 구현하며 토이프로젝트를 진행했습니다.

8주차부터는 본격적인 프로젝트를 진행했습니다. 영화 소비자 리뷰 데이터를 수집하여 이를 가지고 데이터를 분석하는 시간을 가졌습니다. 이 리뷰가 긍정적인지 부정적인지 구별하는 감정 분석 모델을 다양한 기법을 이용하여 구현했습니다. 또한 감정 분석 모델의 transformer 임베딩 모델을 활용하여, 리뷰를 통한 소비자들의 특정 영화 선호도를 군집 분석해보았습니다.

Main Project v1 (Sentiment Analysis)

학습/평가 데이터셋

- IMDB Dataset (LINK)

학과 : 산업경영공학과
이름 : 이현아
학번 : 201904467

Data Preprocess

```
# pandas, numpy, re, string package import
import pandas as pd
import numpy as np
import re
import string

# 데이터 불러오기
data = pd.read_csv("../IMDB Dataset.csv") # span dataset 읽기 (일부 문자 encoding 오류로 encoding cp1252)
data
```

review	sentiment
0 One of the other reviewers has mentioned that...	positive
1 A wonderful little production. The...	positive
2 I thought this was a wonderful way to spend it...	positive
3 Basically there's a family where a little boy...	negative
4 Peter Mattei's "Love in the Time of Money" is...	positive
...	...
49995 I thought this movie did a down right good job...	positive
49996 Bad plot, bad dialogue, bad acting, idiotic di...	negative
49997 I am a Catholic taught in parochial elementary...	negative
49998 I'm going to have to disagree with the previo...	negative
49999 No one expects the Star Trek movies to be high...	negative

50000 rows x 2 columns

```
# 데이터 기본 정보
data["sentiment"] = data["sentiment"].replace(["positive", "negative"], [1, 0]) # 긍정 1, 부정 0 label 부여
data
```

review	sentiment
0 One of the other reviewers has mentioned that...	1
1 A wonderful little production. The...	1
2 I thought this was a wonderful way to spend it...	1
3 Basically there's a family where a little boy...	0
4 Peter Mattei's "Love in the Time of Money" is...	1
...	...
49995 I thought this movie did a down right good job...	1
49996 Bad plot, bad dialogue, bad acting, idiotic di...	0
49997 I am a Catholic taught in parochial elementary...	0
49998 I'm going to have to disagree with the previo...	0
49999 No one expects the Star Trek movies to be high...	0

50000 rows x 2 columns

```
# data label 분포 확인
plt = data["sentiment"].value_counts().plot(kind='bar')
```

```
# text cleaning
def clean(text):
    text = re.sub('[\.\?]', '', text) # 글호 제거
    text = re.sub('https?://\S+|www\.\S+', '', text) # url 제거
    text = re.sub('<.*?>', '', text) # html tag 제거
    text = re.sub('[%s]' % re.escape(string.punctuation), '', text) # 특수기호 제거
    text = re.sub("\n", '', text) # 개행 제거
    text = text.lower() # 전부 소문자
    return text

data["processed"] = data["review"].apply(clean)
data
```

review	sentiment	processed
0 One of the other reviewers has mentioned that ...	1	one of the other reviewers has mentioned that ...
1 A wonderful little production. The...	1	a wonderful little production the filming tech...
2 I thought this was a wonderful way to spend it...	1	i thought this was a wonderful way to spend it...
3 Basically there's a family where a little boy ...	0	basically theres a family where a little boy j...
4 Peter Mattei's "Love in the Time of Money" is...	1	petter matteis love in the time of money is a...
...	...	...
49995 I thought this movie did a down right good job...	1	i thought this movie did a down right good job...
49996 Bad plot, bad dialogue, bad acting, idiotic di...	0	bad plot bad dialogue bad acting idiotic direc...
49997 I am a Catholic taught in parochial elementary...	0	i am a catholic taught in parochial elementary...
49998 I'm going to have to disagree with the previo...	0	im going to have to disagree with the previous...
49999 No one expects the Star Trek movies to be high...	0	no one expects the star trek movies to be high...

50000 rows x 3 columns

Bag of Words Embedding

- Input Embedding: CountVectorizer (BOW)
- Classification model: Logistic Regression 모델 / Support Vector Machine 모델
- Data 이클

```
Train:Test = 4:1
Train label = 1:1
Test label = 1:1
```

Bag Of Words (BOW)

```
# scikit learn package import
from sklearn.feature_extraction.text import CountVectorizer
from sklearn.model_selection import train_test_split

X = data['processed'] # 정제된 text data
y = data['sentiment'] # label

# Train / test set split
X_train, X_test, y_train, y_test = train_test_split(X, y, test_size=0.2)

cv = CountVectorizer() # counter vectorizer BOW 모델 생성
vectorizer = cv.fit(X_train) # train data에 fitting을 counter vectorizer 생성
X_train_vect = vectorizer.transform(X_train)
X_test_vect = vectorizer.transform(X_test)

print("Train Data shape : {}".format(X_train_vect.shape))
print("Test Data shape : {}".format(X_test_vect.shape))

Train Data shape : (40000, 191706)
Test Data shape : (10000, 191706)

print("Vocab Size : {}".format(len(vectorizer.vocabulary_)))
print("Vocabulary Examples (word : 10)")
for idx, key in enumerate(vectorizer.vocabulary_):
    print("{} : {}".format(key, vectorizer.vocabulary_[key]))
    if idx == 10:
        print(...)
        break

print("Count Vectorizer Examples (raw text, embedded BOW)")
for idx in range(0, 5):
    print("Raw Text : {}".format(X[idx]))
    print("Embedded BOW : {}".format(X_train_vect[idx].toarray()[0]))
    print("Embedding Length : {}".format(len(X_train_vect[idx].toarray()[0])))
    print("Sum of Embedding Vect : {}".format(X_train_vect[idx].toarray()[0].sum()))
    print()

Vocab Size : 191706
Vocabulary Examples (word : 10)
this : 100720
lowbudget : 100000
indie : 65362
film : 62494
redcliff : 138085
the : 100308
word : 100121
blah : 20920
it : 88423
will : 100716
surprise : 164338
...

Count Vectorizer Examples (raw text, embedded BOW)
Raw Text : one of the other reviewers has mentioned that after watching just 1 or episode
a show for the faint hearted or timid this show pulls no punches with regards to drugs sex
ism where all the cells have glass fronts and face inward so privacy is not high on the
to the fact that it goes where other shows wouldn't dare forget pretty pictures painted for
e got accustomed to the high levels of graphic violence not just violence but injustice cr
ing as you may become comfortable with what is uncomfortable viewing that if you can get
Embedded BOW : [0 0 0 ... 0 0 0]
Embedding Length : 191706
Sum of Embedding Vect : 371

Raw Text : a wonderful little production the filming technique is very unassuming very old
too you can truly see the seamless editing guided by the references to williams diary ents
go the fantasy of the guard which rather than use the traditional dream techniques remain
sly well done
Embedded BOW : [0 0 0 ... 0 0 0]
Embedding Length : 191706
```

Bag of Words Embedding

- Input Embedding: CountVectorizer (BOW)
- Classification model: Logistic Regression 모델 / Support Vector Machine 모델
- Data 이클

```
Train:Test = 4:1
Train label = 1:1
Test label = 1:1
```

Bag Of Words (BOW)

```
# scikit learn package import
from sklearn.feature_extraction.text import CountVectorizer
from sklearn.model_selection import train_test_split

X = data['processed'] # 정제된 text data
y = data['sentiment'] # label

# Train / test set split
X_train, X_test, y_train, y_test = train_test_split(X, y, test_size=0.2)

cv = CountVectorizer() # counter vectorizer BOW 모델 생성
vectorizer = cv.fit(X_train) # train data에 fitting을 counter vectorizer 생성
X_train_vect = vectorizer.transform(X_train)
X_test_vect = vectorizer.transform(X_test)

print("Train Data shape : {}".format(X_train_vect.shape))
print("Test Data shape : {}".format(X_test_vect.shape))

Train Data shape : (40000, 191706)
Test Data shape : (10000, 191706)

print("Vocab Size : {}".format(len(vectorizer.vocabulary_)))
print("Vocabulary Examples (word : 10)")
for idx, key in enumerate(vectorizer.vocabulary_):
    print("{} : {}".format(key, vectorizer.vocabulary_[key]))
    if idx == 10:
        print(...)
        break

print("Count Vectorizer Examples (raw text, embedded BOW)")
for idx in range(0, 5):
    print("Raw Text : {}".format(X[idx]))
    print("Embedded BOW : {}".format(X_train_vect[idx].toarray()[0]))
    print("Embedding Length : {}".format(len(X_train_vect[idx].toarray()[0])))
    print("Sum of Embedding Vect : {}".format(X_train_vect[idx].toarray()[0].sum()))
    print()

Vocab Size : 191706
Vocabulary Examples (word : 10)
this : 100720
lowbudget : 100000
indie : 65362
film : 62494
redcliff : 138085
the : 100308
word : 100121
blah : 20920
it : 88423
will : 100716
surprise : 164338
...

Count Vectorizer Examples (raw text, embedded BOW)
Raw Text : one of the other reviewers has mentioned that after watching just 1 or episode
a show for the faint hearted or timid this show pulls no punches with regards to drugs sex
ism where all the cells have glass fronts and face inward so privacy is not high on the
to the fact that it goes where other shows wouldn't dare forget pretty pictures painted for
e got accustomed to the high levels of graphic violence not just violence but injustice cr
ing as you may become comfortable with what is uncomfortable viewing that if you can get
Embedded BOW : [0 0 0 ... 0 0 0]
Embedding Length : 191706
Sum of Embedding Vect : 371

Raw Text : a wonderful little production the filming technique is very unassuming very old
too you can truly see the seamless editing guided by the references to williams diary ents
go the fantasy of the guard which rather than use the traditional dream techniques remain
sly well done
Embedded BOW : [0 0 0 ... 0 0 0]
Embedding Length : 191706
```

Support Vector Machine

```
# scikit learn package import
from sklearn import svm
from sklearn.metrics import classification_report

# Support Vector Machine Model 생성 및 학습
svm_model = svm.SVC() # SVM 모델 생성
svm_model.fit(X_train_vect, y_train) # 모델 학습

# 학습 모델 예측 및 평가
y_pred = svm_model.predict(X_test_vect) # 모델 예측
print(classification_report(y_test, y_pred))
```

	precision	recall	f1-score	support
0	0.88	0.86	0.87	4989
1	0.87	0.88	0.87	5011
accuracy			0.87	10000
macro avg	0.87	0.87	0.87	10000
weighted avg	0.87	0.87	0.87	10000

Logistic Regression

```
# scikit learn package import
from sklearn.linear_model import LogisticRegression
from sklearn.metrics import classification_report
```

```
# Logistic Regression 모델 생성 및 학습
LR_model = LogisticRegression(solver='liblinear') # Logistic Regression 모델 생성
LR_model.fit(X_train_vect, y_train) # 모델 학습

# 학습 모델 예측 및 평가
y_pred = LR_model.predict(X_test_vect) # 모델 예측
print(classification_report(y_test, y_pred))
```

	precision	recall	f1-score	support
0	0.88	0.89	0.89	4989
1	0.89	0.88	0.89	5011
accuracy			0.89	10000
macro avg	0.89	0.89	0.89	10000
weighted avg	0.89	0.89	0.89	10000

Support Vector Machine

```
# scikit learn package import
from sklearn import svm
from sklearn.metrics import classification_report

# Support Vector Machine Model 생성 및 학습
svm_model = svm.SVC() # SVM 모델 생성
svm_model.fit(X_train_vect, y_train) # 모델 학습

# 학습 모델 예측 및 평가
y_pred = svm_model.predict(X_test_vect) # 모델 예측
print(classification_report(y_test, y_pred))
```

	precision	recall	f1-score	support
0	0.88	0.86	0.87	4989
1	0.87	0.88	0.87	5011
accuracy			0.87	10000
macro avg	0.87	0.87	0.87	10000
weighted avg	0.87	0.87	0.87	10000

Logistic Regression

```
# scikit learn package import
from sklearn.linear_model import LogisticRegression
from sklearn.metrics import classification_report
```

```
# Logistic Regression 모델 생성 및 학습
LR_model = LogisticRegression(solver='liblinear') # Logistic Regression 모델 생성
LR_model.fit(X_train_vect, y_train) # 모델 학습

# 학습 모델 예측 및 평가
y_pred = LR_model.predict(X_test_vect) # 모델 예측
print(classification_report(y_test, y_pred))
```

	precision	recall	f1-score	support
0	0.88	0.89	0.89	4989
1	0.89	0.88	0.89	5011
accuracy			0.89	10000
macro avg	0.89	0.89	0.89	10000
weighted avg	0.89	0.89	0.89	10000

분석 1

- Visualization Method : PCA
- 각 점의 색은 서로 다른 영화
- 3D 시각화를 통해 다양한 각도에서 리뷰의 임베딩 스페이스를 분석

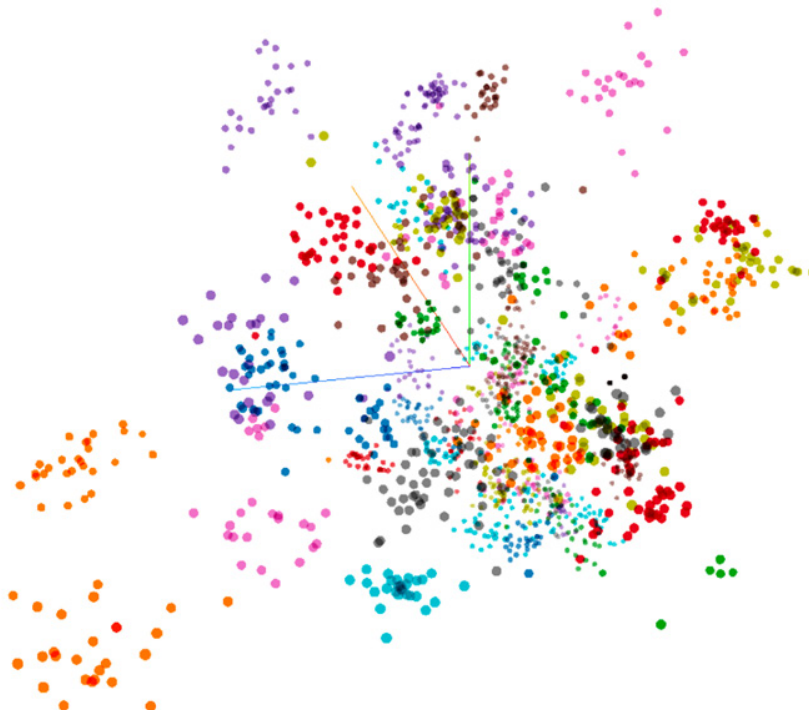
분석 1-1

- 전체적인 클러스터 모습
- 같은 영화(같은 색)가 서로 모여있는 것을 확인 할 수 있음
- 같은 영화가 모여있는 클러스터가 2개 이상인 이유는 각 리뷰의 평점(sentiment)이 다름
- 즉 같은 영화 리뷰끼리도 뭉치지만, 같은 영화와 더불어 해당 리뷰의 평점에 따라서도 클러스터가 구분됨을 알 수 있음



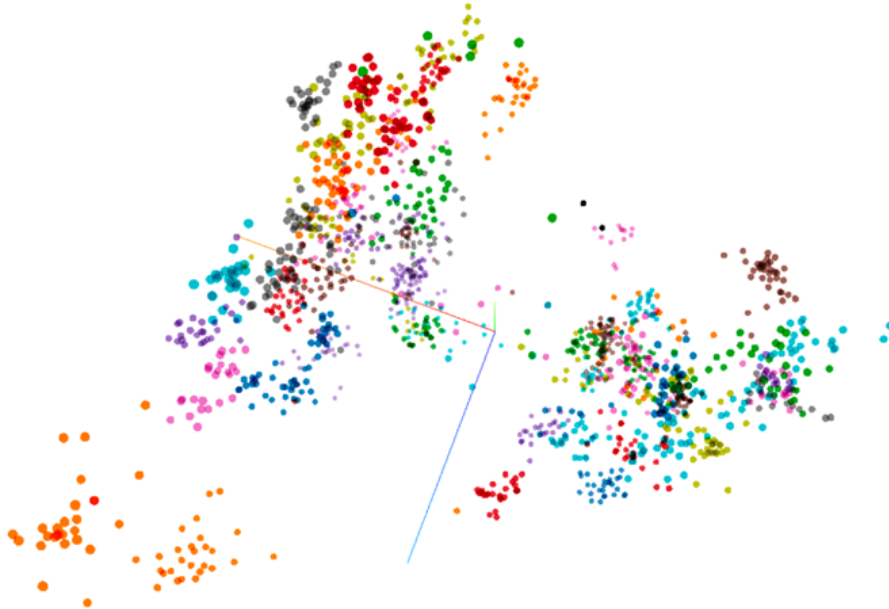
분석 1-2

- 1-1과 다른 각도의 클러스터 모습(동일한 클러스터이나, 3D 시각화이므로 다른 각도에서 분석)
- 분석 1-1과 같이 같은 영화 리뷰끼리도 뭉치지만, 같은 영화와 더불어 해당 리뷰의 평점에 따라서도 클러스터가 구분됨을 알 수 있음



분석 1-3

- 1-1, 1-2와 다른 각도의 클러스터 모습(동일한 클러스터이나, 3D 시각화이므로 다른 각도에서 분석)
- 크게 두 클러스터를 분리하는 평면은 평점의 **긍/부정 경계로 확인**
- 평면의 좌측은 긍정, 우측은 부정 리뷰의 클러스터
- 같은 구역 내(같은 sentiment)에서는 같은 영화끼리 뭉치는 것을 확인

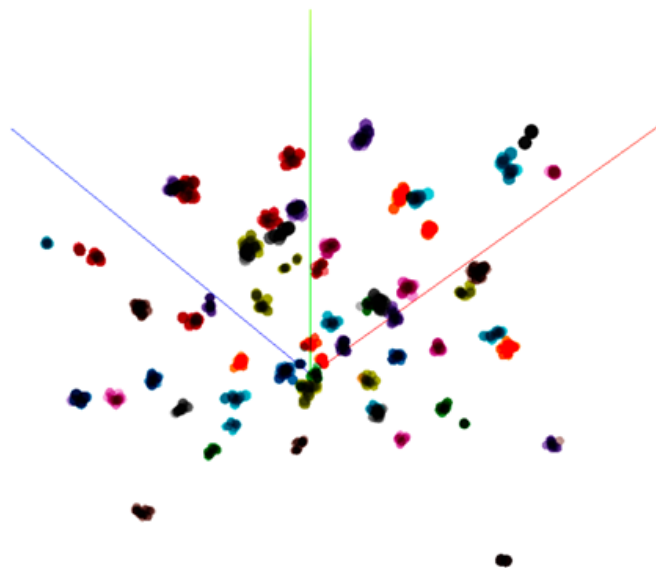


분석 2

- Visualization Method : T-SNE
- 각 점의 색은 각 영화의 평점
- 3D 시각화를 통해 다양한 각도에서 리뷰의 임베딩 스페이스를 분석

분석 2-1

- 확실히 클러스터들이 눈에 띄게 임베딩 스페이스에서 구분되는 것을 확인 할 수 있음
- 점의 분포가 좀더 각각의 클러스터 내 어떤 영화가 포함되어있는지 확인이 어려움
- 각 클러스터는 거의 동일한 영화들이 모여있는 것을 확인



분석 2-2

- 2-1의 그래프의 원활한 분석을 위해 점의 분포를 확대한 그래프
- 영화별로 평점에 따른 클러스터를 형성하는 것을 확인할 수 있음



소감 및 제안

H-UP 활동 목표는 1. 딥러닝 모델 구현 2. 다양한 방법론을 통한 성능 향상 3. 최종 분석 결과 군집 및 시각화였습니다. 이번 H-UP을 통해서 내가 계획한 것을 바탕으로 고민하지 않고 바로 행동에 옮기니 어느 순간 내가 목표를 정했던 것을 다 이룰 수 있었습니다. 예전에는 과연 내가 이걸 할 수 있을까? 라는 두려운 생각부터 먼저 들고 많이 망설였던 거 같습니다. 하지만 고민하지 않고 생각한 것을 바로 움직여 행동한다면 모든 다 할 수 있겠다는 자신감을 얻었습니다. 이번 활동을 통해 데이터를 분석하면서 결과를 도출하는 데 흥미를 느꼈고 앞으로 내가 관심 있는 엔터테인먼트 분야에서 데이터를 분석하고 싶다는 생각이 들었습니다.



subject	한일 시가문학 비교 연구 및 번역				
writer	임수민	grade	1학년	major	일본어통번역학과

✎ 참여 동기

나의 주제는 한일 근현대 시가문학의 비교 감상과 번역이었다. 내가 이 주제를 선택한 이유는 장래에 종사하고자 하는 직업 분야와 이에 연관되어 있기 때문이다. 한국과 일본은 예로부터 많은 문화 교류가 이루어져 대중문화, 순수 문학 등 다양한 분야에서 학계 차원, 민간 차원의 교류가 이루어지고 있다. 그래서 나쓰메 소세키의 『나는 고양이로소이다』, 『도련님』, 『마음』, 『산시로』와 같은 유명 소설이 독자의 웃음과 눈물을 자아내고, 마쓰오 바쇼의 하이쿠도 한국의 시조 문학과 비교 연구되며 애독되고 있다. 그래서 “일본에서 가장 유명한 근대 소설가는 누구?”라고 물으면 십중팔구 “나쓰메 소세키.”라고 답할 수 있으며, “일본에서 가장 유명한 고전시인?”을 물으면 십중팔구 “마쓰오 바쇼.”라고 답할 수 있을 정도로 유명하다. 학계 차원에서, 민간 차원에서 많이 연구되고 번역도 되었기 때문이다.

그러나 “일본에서 가장 유명한 근현대 시인은 누구?”라고 물으면, 일문학에 아주 관심이 깊은 사람이 아니면 당장 답할 수 있는 사람이 비교적 적은 편이다. 학계 차원에서야 많이 연구되고 있지만 민간 차원에서의 교류가 소설에 비해 그 관심이 적은 편이라고 생각한다. 그래서 나는 중고등학교 때부터 한국 근현대시를 애독해오고 있는 강점을 살려 일본 근현대시와의 비교 감상을 탐구하고 정리하여 대중이 일본 근현대시에 보다 친숙하게 다가갈 수 있도록 하는 바람이 있었으며, 나아가 일본어 능력을 더 향상시켜 일본 시를 실제로 직접 번역해보는 작업에도 미숙하게나마 도전해보고 싶어졌다. 일본 시의 대중화와 나의 번역 실력 점검을 함께해 두 마리 토끼를 잡을 수 있지 않을까 생각했다.

✎ 자기주도적 프로젝트 진행 과정

사실 이제까지 내가 접한 일본 시는 마쓰오 바쇼의 하이쿠나 ‘울지 않는 두견새’라는 센류(새가 울지 않을 때 전국 3명결인 오다 노부나가, 도요토미 히데요시, 도쿠가와 이에야스가 취하는 방법에 빗대 셋의 성격을 비유한 시.) 정도가 전부였고, 일본 소설 역시 나쓰메 소세키의 작품 정도밖에 알고 있지 못했다. 즉 일본 근현대시는 전혀 아는 바가 없었기에 그야말로 맨땅에 헤딩하는 격이었다. 돌이켜보면, 단지 한국 근현대시를 남들보다 좀 더 잘 안다는 이유로 겁도 없이 어려운 주제에 뛰어들었던 것 같다.

우선 근현대시에 대한 기본 배경지식과 유명한 시들을 조사할 필요가 있었다. 그래서 일본 근현대시를 전공하신 교수님께 지도교수 승인을 받은 후, 일본 근현대시와 시가문학사를 제 스스로 먼저 이해하고 탐구할 수 있도록 책을 몇 권 추천해달라고 부탁을 드렸다. 교수님은 아직 1학년인 만큼 원서나 어려운 책은 읽기 힘들 테니 우선 학부 과정에서 읽을 만한 책들을 몇 권 소개해주셨다.

교수님이 소개해주신 책은 크게 시가문학사, 근현대문학입문과 같은 이론서와 실제 시가 여러 수 적혀 있는 시집으로 나누어져 있었다. 시를 읽으려면 우선 배경지식이 어느 정도 기반이 되어야 하니 몇 달 동안 몇 바퀴를 돌려 이론서를 읽고 이론을 파악했다. 문학사 책이 워낙 두꺼워서 읽는 데에 시간이 정말 많이 걸렸었다. 중간고사가 끝난 후 교수님께서 활동 과정이 어디까지 진행되었는지 확인하고자 하셔서, 개강 이후 두 번째 상담을 했었다. 이때 책 난이도와 분량이 너무 많아서 내가 방향성을 잘 잡지 못하는 것을 교수님께서 이해하셨는지 상담 후 문학

사 책을 A4용지 한 장에 1,000자 분량으로 요약해보라고 하셨다.

교수님께서 내주신 과제는 효과가 아주 좋았다. 발췌독을 하면서 책 읽는 속도도 높아지고, 계속 읽기만 하는 것보다 직접 내용을 요약하니 훨씬 머릿속에도 잘 들어갔다. 요약 작업을 끝낸 후에는 근현대 시가문학사의 흐름과 각 시대별 문학 경향성이 머릿속에 완전히 정리되어 있었다. 이를 기반으로 일본 시집을 본격적으로 읽어보고 마음에 드는 시, 비교 감상해보고 싶은 한국 시를 함께 생각하며 시를 한 수 한 수 선정하는 작업에 들어갔다.

내가 가장 좋아하는 한국 시인은 단연 정지용이었다. 정지용 시인은 고향을 그리워하는 절절한 마음과 아들을 먼저 떠나보낸 참척의 슬픔을 각종 이미지 심상으로 감각적으로 나타냈기에 내가 개인적으로 가장 좋아하는 시인이다. 자연히 내가 찾는 시들도 정지용 시인의 시와 가장 많이 비교 감상을 했다. 사랑하는 사람을 잃은 슬픔, 고향을 그리워하는 마음 등... 주제 의식도 그렇고 표현 기법에서도 차이점과 공통점이 여럿 나타났다. 이를 비교하면서 읽어가는 재미가 정말 넘쳐났다.

마지막으로는 내가 직접 몇 수의 일본 시를 가져다가 내 손으로 번역하는 활동을 해보았다. 비교 감상과 함께 번역 연습을 하면서 한국 시를 일어로, 일본 시를 한국어로 번역하여 양국의 시문학 교류의 활성화에 기여하고자 하는 꿈이 있기 때문이었다. 그래서 교수님께서 번역본이 없는 일본 시집 원서 한 권을 제시해주시고 여기서 내가 좋아하는 시 몇 수를 직접 번역해보라는 과제를 내주셨다. 시를 번역할 때에 절대 번역기는 쓰지 않고 오로지 사전만 사용했다. 번역기는 번역이 매끄럽지 못하고 매우 부정확했기 때문에 직접 사전에서 다의어, 동음이의어 관계를 찾아 내가 스스로 해석을 했다. 이 과정에서 여러 가지 관용 표현을 새롭게 공부할 기회도 있었다. 가령 일본어에서 “떨어뜨린 물건을 하다”라는 표현이 나왔었다. 처음에는 이를 어떻게 해석해야 하나 심히 난감했으나 곧 “물건을 떨어뜨리다”라는 뜻의 관용어임을 새롭게 이해하곤 했다. 이런 식으로 여러 시적 표현을 새롭게 공부하고 나의 번역 능력도 점검해보았다.

일본어 실력이 아직 온전하지는 않아서, 번역에 생각보다 애를 먹었다. 특히 마지막 행의 번역이 가장 혼란스러웠다. 주어가 아이인지 어머니인지도 생략되었고, 일본어에서 조사 가는 ‘~이/가’에 해당하는 주격조사로도 쓰일 수 있고, ‘~는데’에 해당하는 역접의 종조사로도 쓰일 수 있다. 그러니 “엄마는 네가 자라는 것을 기다릴 준비가 안 됐는데... (이 귀여운 것아)”로 번역하면 바로 앞 행과 순서를 바꾸어도 무리 없이 잘 연결될 수 있고, “(이 귀여운 것아 너는) 아직 준비가 다 안 됐잖아...”라는 의미로도 해석이 가능해지는 것 같았다.

소감 및 제언

모든 시가 다 그렇겠지만, 역시 시를 감상한다는 것은 쉬운 일이지만 한 것은 아니다. 내재론, 반영론, 표현론, 효용론에 따라 작품 그 자체, 작가, 시대 배경, 그리고 독자 자신을 고루 아울러 해석해야 하기 때문이다. 그러나 한 편으로는 이렇게 내 스스로 불완전하게나마 시를 감상하고, 나아가 번역까지 해보았다는 성취감이 말로 형용할 수가 없이 기뻐다. 평가원의 가이드라인을 벗어나 순도 100% 내 생각을 가지고 감상하는 것이 자유로웠고, 번역하는 작업도 힘들지만 즐거웠다. 이들이 모두 훗날의 내 진로 설계에서 유용한 자양분이 되어주리라고 기대한다. 지도교수님은 물론 센터 관계자분들에게도, 모두 감사드린다.

IV. 일본 근현대 시가문학의 역사 간략 정리

이 문단에서는 본격적으로 일본 근현대 시가문학사를 필자가 학습한 지식을 토대로 요약적으로 정리하여 일본 시가 감상 활동에 대한 선행적 과정을 거치고자 한다.

근현대 문학은 일반적으로 메이지 유신(明治維新) 이후부터를 일컫는다. 도쿠가와 막부(德川幕府)가 붕괴되고 덴노(天皇)와 그 밑의 유신 세력이 중심이 된 근대화가 이루어지면서 시민사회가 성립되자 문학에도 변화가 생겨 와카(和歌)와 하이카이(俳諧) 등에 영향이 미쳐 새로운 근대시(新體詩)가 탄생하였다.

신체시초를 통해 신체시라는 장르가 처음 개척된 이래, 모리 오가이(森鷗外)의 번역시집이 서정시 장르의 문을 열고 시마자키 도손(島崎藤村)의 낭만시가 꽃을 피웠으며, 우에다 빈(上田敏)이 서구의 상징시를 소개하여 여러 시인들에게 연쇄적인 영향을 끼쳤다. 인간과 현실을 비판하는 자연주의 시에 대항하여, 메이지 말기 다이쇼(大正) 초기에는 허구적, 관능적, 향락적 미가 특징인 탐미파 시가 유행하였으며, 탐미주의 시는 문어체이되 단가(短歌) 및 하이쿠(俳句)보다는 비정형 자유시였다.

한편 전통적인 와카를 성찰하고 시의 새 방향을 모색하면서, 오치아이 나오후미(落合直文)가 '아사카사'라는 단카 단체를 결성하여 와카의 혁신을 꾀했으며, 1890년대 말에는 마사오카 시키(正岡子規)가 시적 대상을 있는 그대로 묘사하는 사생적 방법을 주장하였다. 마사오카의 이론은 그의 문하생들이 '네기시단카회'라는 단카 단체를 결성하여 계승하고자 하였고, 스승의 사후 '아라라기'라는 단카 잡지를 간행, 유명한 단카 작가를 배출하였다. 마사오카의 또 다른 제자 중 다카하마 교시(高浜虚子)라는 하이쿠 시인도 마찬가지로 객관사생을 추구하여 꽃과 새(자연), 인간 사회와 생활을 무심하고 관조적으로 노래하는 것이 하이쿠의 본질이라는 '화조풍영'을 주장하였다. 가와히가시 헤키고토(河東碧梧桐)는 계어(季語, 계절적 상징어)의 의무화를 폐지하고 5.7.5조 음수율에도 구속되지 않는 자유율 하이쿠를 고안하였다. 원래 하이쿠는 계어를 반드시 넣어야 해서 계어가 안 들어가면 하이쿠가 아니라 센류(川柳)에 가까워지는데 이러한 규칙을 깬 것이다. 1897년에는 '호토토기스(ホトトギス)'라는 하이쿠 잡지가 창간되었다. 아사카사 출신의 요사노 뎃칸(与謝野鉄幹)은 단카의 근대화를 꾀하여 낭만주의를 주장하여 '신시사'를 조직하고 '명성'이라는 잡지를 발행하기도 하였다.

다이쇼 시대에는 시라카바과의 이상주의와 인도주의에서 영향을 받아 다카무라 고타로(高村光太郎)가 인도주의 기반의 구어자유시를 정착시켰으며 하기와라 사쿠타로(萩原朔太郎)가 이를 완성한다. 단카에서는 사이토 모키치(斎藤茂吉), 기타하라 하쿠슈(北原白秋), 와카야마 보쿠스이(若山牧水), 마에다 유구레(前田夕暮) 등의 단카 작가들이 등장해 활약을 했다.

쇼와 시대에는 프롤레타리아 시와 단카, 모더니즘 시가 쓰여졌으며, 미요시 다쓰지(三好達治),

VI. 일본 시 번역해보기

1. 歌 - 新川和江

はじめての子を持ったとき 첫 아이를 얻었을 때

女のくちびるから 여자의 입술에서

ひとりでに洩れだす歌は 저절로 새어나오는 노래는

この世でいちばん優しい歌だ 세상에서 가장 부드러운 노래.

これは遠くて 이것은 멀리서

荒れて逆立っている海のたてがみをも 거칠고 곧두서 있는 바다의 갈기조차도

おだやかに宥めてしまう 잔잔히 달래버리네

星々をうなずかせ 별들을 끄덕이게 해

旅びとを振りかえらせ 나그네를 돌아보게 해

風にも忘れられたさびしい谷間の 바람에도 잊혀진 쓸쓸한 골짜기의

痩せたリンゴの木の枝にも 메마른 사과나무의 가지에도

あかい灯をともし 붉은 불빛을 밝힌다.

おおそうじゃなくて 어어, 그게 아니라

なんで子どもが育つだろう 어째서 아이가 자랄까

このいたいけな 이 어리고 귀여운 것아

無防備なものが 준비가 안 됐는데 / 준비도 안 된 것이

(출처: 「現代詩の鑑賞101」, 大岡信)

이 시는 신카와 카즈에의 「노래」라는 시다. 첫 아이를 키우는 어머니인 화자가 부르는 노래가 시의 주된 소재다. 필자가 해석한 바가 맞다면 이 시의 전체적인 내용은, 엄마가 아직 어린 아이의 모습을 눈에 다 담을 준비가 다 안 됐는데 아이는 금방 자란다는 것, 혹은 쑥쑥 자라는 것을 걱정한다는 의미가 아닐까 생각한다. 성장을 기뻐해하면서도 아쉬워하는 모성애랄까..



subject	클라우드 펀딩을 통한 "Personel Country 가이드북" 제작 및 판매				
writer	조성지	grade	1학년	major	Language & Trade학부

참여 동기

제가 진로탐색학점제에 참여한 이유는, 명확하지 않았던 저의 꿈을 구체화시키고 싶었기 때문입니다. 저의 꿈은 '선한 영향력을 주는 국제통상전문가'입니다. 그러나 이러한 저의 목표를 어떻게, 어디서부터 이뤄나가야 할지 막막해하던 도중, H-UP 진로탐색학점제를 만나게 되었습니다. 그리고 생각했습니다. '내가 가진 역량을 활용해서 어떻게 사람들에게 좋은 영향을 줄 수 있을까.' 그렇게 떠오른 것이 바로 '퍼스널 국가 가이드 제작'입니다. 개인화되는 소비 트렌드에 따라 Personal Color 등 자신의 취향을 찾고자 하는 소비자의 수요가 증가하고 있습니다. 이러한 상황에서 저는, 저의 전공지식과 연계하여, 다양한 국가에 대한 정보를 제공함으로써 소비자가, 자신에게 맞는 나라, 취업하고 싶은 나라, 여행하고 싶은 나라를 찾을 수 있도록 독려하고자 했습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

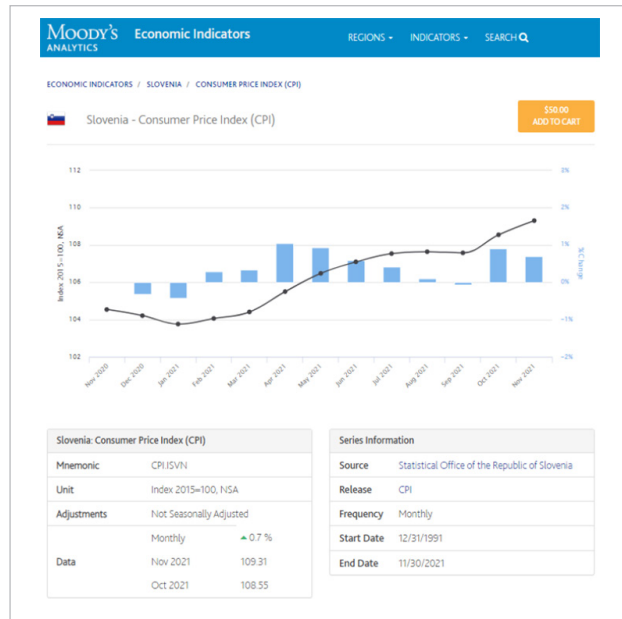
저는 이러한 퍼스널 국가 가이드 내용을 포토북으로 제작하여 '클라우드 펀딩'을 진행하고자 했습니다. 하지만 처음에 계획했던 내용에는 부족한 점이 많았고, 저는 이를 보완하기 위해 교수님께 많은 자문을 받으며 프로젝트를 수정해나갔습니다. 이를 통해 기존 프로젝트를 다음과 같이 보완할 수 있었습니다. 먼저 대상 국가를 UN가입국 196개국에서 OECD가입국 37개국으로 축소했습니다. 또한 검색을 통해서만은 찾기 어려운 차별화된 정보를 제공하고자 했습니다. 이와 함께 포토북을, 저작권 문제로 인해 인스타툰의 형태로 대체했으며 클라우드 펀딩 또한 SNS 이벤트의 형태로 수정했습니다. 클라우드 펀딩을 진행하는 목적이 '앞으로의 프로젝트를 홍보한다거나, 좋은 영향력을 주기 위함'인데 저는 인스타툰으로 이미 그 목적을 실현하고 있다는 생각이 들었기 때문입니다.



이론 학습 내용

이러한 수정을 거쳐 이론 학습과 프로젝트 준비, 인스타툰 제작과 큐브 제작의 4단계로 타임라인을 구성하였습니다. 먼저 이론 학습에서는 크라우드 펀딩 책을 읽고, 저의 프로젝트에 대한 SWOT 분석과 비즈니스 모델 캔버스를 작성했습니다. 특히 BMC 작성에 있어서 ‘Cost Structure’ 부분은 개당 단가와 물류 비용 등을 넣어 보다 구체적으로 작성하고자 했으며 이를 통해 소비자 세그먼트를 정리할 수 있었습니다.

이후 프로젝트 준비 기간에는 KOSIS 통계 자료와 외교부의 해외무역관 자료, KOTRA 해외시장정보뉴스를 활용하여 자료를 수집했으며, 자료가 찾아지지 않는 슬로베니아 등의 국가에 대해서는 원어로 되어있는, 전년도와 금년도의 CPI 자료 등을 찾아 직접 계산하면서 자료를 구성해나갔습니다.



프로젝트 준비 내용

이를 바탕으로 다음과 같이 인스타툰을 제작하였는데, 우선 국가별 랜드마크를 소개하고 경제지표를 분석하여 제공하였으며, 각국의 소비특징과 소비트렌드, 이외에도 브랜드나 문화 등에 대한 내용을 담았습니다.



인스타툰 내용

인스타툰에 대한 소비자의 반응 또한 긍정적이었습니다. 특히 저의 목표였던 ‘퍼스널 국가’, 즉 자신에게 맞는 국가를 찾는 데에도 도움을 받았다는 반응이 많았습니다.

이를 바탕으로 저는 본 프로젝트의 가치를 전달하고, 더 나아가 크라우드 펀딩의 일련의 과정을 체험해보기 위해 인스타툰의 내용을 담은 ‘큐브’를 제작하였습니다. 이를 인스타툰으로 공지하고, 실제 크라우드 펀딩을 진행하는 것처럼 가격과 소재 등 많은 요소를 고려하여 발주 업체를 선정하고자 했습니다. 커스텀큐브의 상세 디자인에도

많은 노력을 기울였습니다. 제품을 배송하는 것에 있어서도, 업체 하나까지 소홀히 하고 싶지 않았던 저의 마음으로 인해 업체만 52곳을 조사할 만큼, 많은 고민 끝에 포장부자재와 업체를 선별하였습니다.



업체명	색상	25x30기존 단가	최소주문수량	사이트 주소	비고
미소표장물	플릭 화이트, 노랑	330원	1개	https://smarthstore.com/misopojangmall/products/2738579281?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3Dc01b43d05c6032f567441514acebd9deee4d	
이코도포장	화이트, 주황	210원	150개	https://smarthstore.com/ipodpacking/products/5214450556?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D71335a1a50286a95e27659b21403a02753c1765	
인디성	플릭 화이트, 주황	330원	10개	https://smarthstore.com/indiepack/products/235475667?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D60d01508529686a479a5e0987736eb2c0246166%7	
마이팩토리	화이트, 노랑, 핑크	290원	1개	https://smarthstore.com/miafactory/products/5107484595?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	
자몽	화이트, 노랑, 핑크	290원	1개	https://smarthstore.com/jakong/products/5563270575?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	
케이알대키지	주황	280원	10개	https://smarthstore.com/keialdaeki/products/340733063?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D6c4f6b8e4e6b6566447c94b4b4656402e4e%7Cct	
베스트프라이스	주황	270원	1개	https://smarthstore.com/bestprice365/products/4941804706?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D1c67b04a018656427c44e20077ca7296fa950	
공구일지	화이트	130원	1개	https://smarthstore.com/gonguylji/products/341888011?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	소재가 살짝 후텁름
소풍용 책대백스	주황	238원	120개	https://smarthstore.com/sopungongchekdaebaks/products/341888011?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	
안전통 유전포장	-	570원	10개	https://ipackage.com/product/detail.html?product_no=5298&cate_no=55&display_group=1&cate_mid=naver_is&mid_no=7&ghost_mail_id=naver_is	
Black Camp	-	420원	1개	https://smarthstore.com/blackcamp/products/5681173246?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	
박스봉	-	590원	50개	https://smarthstore.com/boxseong/products/3878255188?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	
피플디너	화이트, 갈색	470원	50개	https://smarthstore.com/people-dinner/products/443274619?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	
항기류운집	-	130원	100개	https://smarthstore.com/hanggi-ryu-unjip/products/443274619?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	여기는 속이 에어업이 아니고 후텁비닐
제철봉투	은색, 핑크, 플릭, 44원	100개	100개	https://smarthstore.com/jecheol-bongtu/products/414549042?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	
인디성	요란지, 화이트	253원	10개	https://smarthstore.com/indiepack/products/235475667?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D60d01508529686a479a5e0987736eb2c0246166%7	
통진영일요	핑크 보라, 갈색	44원	100개	https://smarthstore.com/tonjin-eungil-yo/products/5161754319?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	
볼로봉	핑크 보라, 갈색	116원	3개	https://smarthstore.com/bollo-bong/products/148055992?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	
비닐포장	검정, 핑크, 보라	39원	100개	https://smarthstore.com/bini-bopang/products/2738579281?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3Dc01b43d05c6032f567441514acebd9deee4d	
미소표장물	플릭 화이트, 노랑	280원	1개	https://smarthstore.com/misopojangmall/products/2738579281?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3Dc01b43d05c6032f567441514acebd9deee4d	
인디성	주황, 화이트	253원	10개	https://smarthstore.com/indiepack/products/235475667?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D60d01508529686a479a5e0987736eb2c0246166%7	
코넬집	-	1640원	1개	https://smarthstore.com/cornelljip/products/433551569?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	
날장깃털	-	980원	1개	https://smarthstore.com/naljang-git-eul/products/4666600024?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	
박스모아	-	284원	105개	https://smarthstore.com/box-mo-a/products/5672404343?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	
박스모아	-	332원	90개	https://smarthstore.com/box-mo-a/products/5672404343?NaPm=ct%3Dkw5a6b6%7Cct%3D0149308a50458843907e0c9894f37817130b4b%7Cct	

프로젝트 준비 내용

소감 및 제안

이러한 과정들은 너무나 힘들었지만, 한편으로는 제 스스로가 성장함을 느꼈습니다. 제가 좋아하는 그림을 그리면서 프로젝트의 가치를 전함으로써 HAPPY UP 할 수 있었고, 클라우드 펀딩 일련의 과정을 체험하면서 HIGH UP 할 수 있었으며, 교수님과의 지속적인 상담을 통해 많은 배움을 얻으며 HURDLE UP 할 수 있었고, 다양한 국가의 경제와 소비트렌드, 특징 등을 분석하면서 한국외대에서만 가능한 HUFS UP 할 수 있었습니다.

특히 바쁘다는 등의 여러가지 핑계로 하지 못했지만 해보고 싶었던 여러 활동을 체험해볼 수 있다는 점이 정말 좋았습니다. 덕분에 타국에 대한 이해도를 높일 수 있었고 전공 과목에 대한 역량까지 기를 수 있었습니다.

추가적으로 제안하고 싶은 내용은 Pass/Fail에 대한 기준이 조금 더 명확해졌으면 좋겠다는 것입니다. 예를 들어 '진로탐색학점제 카페에 글 2개 이상 올리기' 등의 지표가 있었으면 합니다. 또한 이를 통해 학생들 간의 소통이 활발해질 수 있도록 진탐제 카페 활성화도 이루어졌으면 하는 바람입니다.

짧다면 짧고, 길다면 길었을 1학기 동안 프로젝트를 잘 이끌어 나갈 수 있도록 격려해주시고 응원해주신 교수님과, 진로취업센터 담당선생님들, 상담관님들께 다시 한번 감사 인사 드리며 수기 마칩니다. 감사합니다!



subject	TRIPS를 통해 살펴보는 코로나 백신 지식재산권 논쟁 및 주목해야 할 쟁점 탐구				
writer	조아라	grade	3학년	major	포르투갈어과

참여 동기

저는 현재 법조인의 꿈을 갖고 법학전문대학원 진학을 준비하고 있습니다. 다양한 법률 분야 중 저의 취향을 추려 보기 위하여 학부 생활을 하면서 최대한 많은 분야의 법 과목을 수강하고자 하는 작은 목표를 갖고 있습니다. 이번 학기에는 과거 국제법 강의 수강 중 우연히 알게 된 TRIPS(무역 관련 지식재산권협정)를 조금 더 깊게 알아보고자 했습니다. 하지만 안타깝게도 학교에서 TRIPS를 메인으로 다루는 수업을 찾기 힘들어 혼자 공부를 해야 하는 상황이었고, 계획을 짜려 정보를 수집하던 중 진로탐색학점제를 알게 되었습니다. 학생의 자율성을 보장하면서 어느 정도의 강제성도 존재하는 본 프로그램은 제가 해보고자 하는 경험을 끝까지, 포기하지 않고 잘 마칠 수 있게 도와줄 것이라는 확신이 들어 신청하게 되었고, 운이 좋게도 선발이 되어 참여하게 되었습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

저는 학부생이 법률 분야를 경험한다는 건 그 법의 조항을 살펴보고, 사례를 찾아보고, 어떻게 적용이 되었는지 등을 분석하며 공부하는 것으로 충분하다고 생각합니다. 그러한 제 생각에 맞춰 프로젝트를 진행했으며, ‘코로나 백신 공급 불균형’이라는 우리에게 익숙한 상황에 비추어 TRIPS를 공부해보고자 하였습니다.

초반에 제가 계획했던 대략적인 주 차별 활동 타임라인은 다음과 같습니다.

〈 주차별 계획 〉

1주차	OT, 지도교수 면담	8주차	중간고사 및 중간 점검
2주차	TRIPS에 대한 이해 - TRIPS는 무엇인가?	9주차	TRIPS 면제 반대 - EU
3주차	TRIPS 면제를 제외한 배경 및 이유	10주차	앞으로의 전망
4주차	TRIPS의 주요 조항 분석1 - (의약품 산업을 중심으로) 특허권 유예	11주차	한국의 상황
5주차	TRIPS 주요 조항 분석2 - (의약품 산업을 중심으로) 강제실시권	12주차	그 외 주목해야 할 TRIPS 조항1 - 최적형태
6주차	TRIPS 면제 찬성1 - 인도 및 남아공	13주차	그 외 주목해야 할 TRIPS 조항2 - 영업비밀
7주차	TRIPS 면제 찬성2 - 미국	14주차	결론
		15주차	기말고사 및 보고서 정리·보완

기본적으로 위 순서에 따라 프로젝트를 진행했습니다. 다만, 학습을 이어 나가면서 일부가 수정되기도 하고, 순서가 바뀌기도 하였습니다. 가령, 초반에는 한국이 백신을 개발하여 수출하기 시작했다는 상황을 가정하고 논의를 이어가려 했으나, 그러한 상황 가정이 의미가 없다는 것을 깨닫고 현재 한국의 상황을 알아보는 것으로 변경하게 되었습니다. 그리고 논쟁의 전망은 맨 뒤 결론과 같이 묶어 보고서에 배치하기도 했습니다.

위 계획을 진행하면서 어려움을 겪은 부분은 역시 조항을 분석하는 것이었습니다. 조항을 읽고 관련 내용을 찾아 봐도 이해가 가지 않는 부분이 있었고, 그런 부분은 논문이나 TRIPS 핸드북 등을 참고하여 스스로 이해해보려 노력했습니다. 그렇게 해도 해결되지 않는 부분은 지도교수님의 도움을 받아 의문을 해소하였습니다.

이렇게 탐구한 내용은 보고서의 형태로 기록하였는데, 조금씩 작성하다 보니 27장 정도 되는 보고서를 완성할 수 있었습니다. 중간고사와 기말고사 기간에는 시험공부로 인해 진로탐색학점제 프로그램에 많은 시간을 투자할 수 없었습니다. 그 때문에 약 2주는 작성한 보고서를 다듬고 보완하는 작업을 했습니다. 지금에 와서 보면, 보고서의 수정 사항을 살핀다는 것은 꽤 중요한 작업이기 때문에, 시험 기간일지라도 조금의 시간을 내어 투자하길 잘 했다는 생각이 듭니다.

소감 및 제언

〈소감〉

우선, 좋은 기회로 흥미를 갖고 있던 분야의 공부를 할 수 있어서 즐겁고 유익한 학기를 보낼 수 있었습니다. 물론 지도교수님의 도움을 많이 받았으나, 낯선 분야를 혼자 공부한다는 것이 쉽지만은 않았습니다. 하지만 한 학기 프로그램을 잘 마무리하고 나니, 그 쉽지 않았던 과정으로 인해 여러모로 얻은 점이 많다는 생각이 듭니다. 직접 하나부터 열까지 알아보고 공부함으로써 더 확실히 TRIPS가 제 머릿속에 남은 듯하고, 대부분 원어인 자료들을 계속 읽고, 번역하고 이해하면서 영어 실력에도 도움이 되었던 것 같습니다. 또 학업적인 면뿐만 아니라 심리적인 부분에도 좋은 영향을 받았는데, 평소 의지가 좋은 편은 아니었던 제가 혼자 계획한 일을 이루고 나니, 뿌듯함과 더불어 나도 할 수 있다는 자신감을 얻을 수 있었습니다. 이는 곧 제가 겪을 수험 생활에 큰 힘이 될 좋은 기억으로 남을 것 같습니다. 하지만 무엇보다도 초반에 언급했던 저의 작은 목표를 이루고, 추후 진로 선택에 있어 도움이 될 만한 경험을 할 수 있었다는 게 가장 큰 성과였다고 할 수 있을 것입니다.

지지와 지원을 받으며 원하는 일을 해보는 것은 흔히 할 수 있는 일이 아닙니다. 하지만 운이 좋게도 HUFS H-UP 2기 학생으로써 그러한 경험을 하게 되어 감사했고, 덕분에 유익하고 즐겁게 한 학기를 보낼 수 있었습니다. 학부생활에서 잊지 못할 추억이 생긴 것 같아 기분이 좋습니다.

〈제언〉

프로그램을 진행하면서, 크게 개선되었으면 좋겠다 생각이 들만한 점은 없었으며 전반적으로 만족스러웠습니다. 그래도 하나 꼽아 보자면, 코로나 19로 인해 결과발표회가 오프라인으로 진행되지 못한 것입니다. 한 학기 동안 열심히 한 활동을 학우분들과 심사위원분들께 대면으로 전달하고, 지도교수님께도 얼굴을 보며 인사를 드리고자 했으나, 그러지 못한 것이 아쉬움으로 남습니다. 다음 학기에 진행될 세 번째 진로탐색학점제에서는 코로나 19 상황이 개선되어 대면으로 결과발표회를 진행할 수 있길 바랍니다.



subject	올림픽(국제 메가 스포츠 이벤트)이 불러오는 선한 영향력				
writer	최원준	grade	3학년	major	언론 · 정보전공

참여 동기

제가 본 프로그램에 참여한 결정적인 계기는 자율적인 본 프로그램의 취지와 방향성 덕분이었습니다. 학생이 직접 자신의 학업 분야를 선정하여, 한 학기동안 자기주도적 학습을 이어나갈 수 있는 것은 큰 기회라고 생각했습니다.

중, 고등학교 시절의 공부와는 달리, 대학교의 공부는 학생이 직접 선택한 전공과목을 공부할 수 있으며, 교양 강의를 통해 이 또한 학생이 원하는 분야의 학업 활동을 진행할 수 있습니다. 이렇게, 대학의 교육은 학생의 의사가 상당수 반영되어 이루어지지만, 이와 함께 정형화된 강의 내에서의 선택권이 주어지는 것이므로 비록 학업 분야에 대한 선택권은 학생에게 주어질지라도, 해당 분야 내의 심층적이고 세부적인 학업의 주체성을 가지는 것은, 쉽지 않다고 생각합니다.

이러한 아쉬움을 채워줄 수 있는 것은 바로 진로 탐색 학점제라고 생각했습니다. 전공 심화, 혹은 자율 주제 선정과 같이 학생이 직접 학업 분야를 세세하게 선정하고서 학업을 이어나갈 수 있는 것은 정형화된 대학 교육 내에서 더욱 심층적으로 공부하고 싶은 저의 욕망을 실현하는 기회를 제공했습니다.

자기주도적 프로젝트 진행 과정

저는 언론정보학과 정치외교학을 전공으로 공부하고 있는 학생입니다. 하지만 전공분야 이외로 스포츠 분야에 대한 깊은 관심을 지니고 있으며, 그간 스포츠와 관련한 대외활동은 수없이 진행하였지만, 스포츠와 관련한 학업 활동에 대한 욕구를 가진 상황에서 학업 활동을 진행하지는 못했습니다. 이러한 아쉬움을 진로 탐색 학점제를 통해 채울 수 있었습니다. 올림픽과 국제스포츠라는 포괄적인 대주제를 선정하고서, 저의 전공인 정치외교학과 스포츠를 연계한 스포츠 국제학, 스포츠 외교에 대한 학업 활동을 진행했습니다. 이 과정에서 글로벌 스포츠산업학부 박성희 교수님의 지도하에 국제올림픽위원회의 현시대 기조에 맞는 한국의 올림픽 및 국제스포츠 외교 방안에 관한 연구 활동을 진행했습니다.

소감 및 제언

한 학기 동안의 학업 활동을 통해 국제스포츠에 대한 기본 지식과 코로나 시국 전후로 하여 급변하고 있는 국제스포츠 정세 속에서 문화 강국으로 도약하고 있는 대한민국이, 스포츠라는 문화를 어떻게 발전시킬 수 있을지, 국제스포츠 분야에서의 국가 경쟁력을 어떻게 키울 수 있는지에 대해서 알 수 있는 유익한 시간이었습니다.

유익한 프로그램을 제공해주신 우리 학교 진로취업지원센터에 감사 말씀드립니다.



HUFSAbility.hufs.ac.kr

한국외국어대학교 대학일자리플러스본부

진로취업지원센터

17035 경기도 용인시 처인구 모현읍 외대로 81
한국외국어대학교 백년관 201호

T. 031-330-4040~4042 F. 031-330-4359

E-mail. jobajob@hufs.ac.kr