DSU Dongseo University 동서대학교

东西大新聞

제168호 2020년 11월 2일 월요일

건학이념
기독교정신의 구현

교 훈
진리·창조·봉사

주 하나님이 이르시되
나는 알파와 오메가라
이제도 있고 전에도 있었고
장차 올 자요 전능한 자라 하시더라
요한계시록 1장 8절

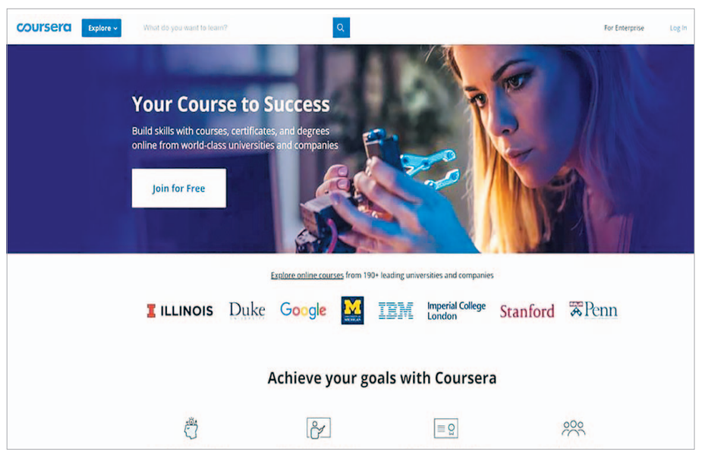
The Dongseo University Press

발행·편집인 장제국 / 주간교수 오종서 / 편집국장 김태향 / 동서대신문사 617-716 부산광역시 사상구 주례동 산 69-1 TEL.(051)320-2141 FAX.(051)320-1361 / 인쇄처 부산일보사 (월간)

국내 대학 최초로 장기 교육 플랫폼 협력

Coursera, 해외 명문 대학 강의 콘텐츠 제공 협약 체결

▶우리 대학의 전경



▶ 'Coursera' 홈페이지

우리 대학은 국내 대학 최초로 세계 최고 온라인 교육 플랫폼 기업인 Coursera(코세라)와 정식 교육 플랫폼 사업인 'Coursera for Campus' 장기 교육 플랫폼 협약을 체결했다.

코세라와의 협약은, 전 세계적으로 코로나19 장기화와 교육과 정보기술이 결합된 에듀테크(education+technology)의 급속한 발전으로 대학 내 온라인 교육의 중요도가 높아진 현 상황에 걸맞은 중요한 밑거름이다. 이러한 교육 환경 변화에 발맞춰, 우리 대학의 학생들은 세계적인 MOOC 선두주자인 코세라의 명강의를 수강할 기회를 얻었다.

본 협약을 통해 우리 대학 학생들은 코세라 플랫폼에서 제공하는 200개 이상의 해외 명문 대학의 4,200여 개 강의 및 우수 교육 콘텐츠를 무제한 참여 가능하다. 학생뿐만 아니라 우리 대학에서도, 코세라 강의 콘텐츠를 수업에 활용할 수 있으며, 맞춤형 강의에도 활용할 계획이다.

재학생들은 해외 온라인 강의 콘텐츠 수강을 통해 지식의 폭을 넓히고 전문적인 역량을 키울 수 있는 학습 기회를 제공받게 되며 수료 시 코세라로부터 강의 수료증을 받게 된다. 또한, 코세라 강의 콘텐츠를 동서대학교 수업에 활용할 수 있을 뿐만 아니라, 교육목적에 따라 맞춤형 강의들도 추천받게 된다. 우리 학교는 학생들의 수료증 과정 참여 및 수강료 전액을 지원할 예정이다. 추가로, 학생들의 원활한 영어강의 수강을 위해, 외국어 및 학습 내용과 관련한 다양한 지원 시스템을 운영할 계획이다.

'Coursera(코세라)'는 세계적인 수준의 교육의 보편적인 제공을 위해 스탠퍼드 대학의 Daphne Koller 교수와 Andrew Ng 교수에 의해 설립됐다. 세계적으로 200개가 넘는 대학, 산업 교육 파트너들이 코세라를 통해 ▲프로젝트 ▲강의 ▲전문강좌 ▲수료증 ▲학위 프로그램을 제공하고 있다. 또한, 2,400여 개의 기업들은 기업 플랫폼인 'Coursera for Business'를 통해 그들의 능력을 개발하고 있다. 'Coursera for Government'를 통해서는 공무원들과 시민들이 실제 필요로 하는 맞춤형 실무교육을 제공한다. 'Coursera for Campus'는 대학들을 통해 재학생, 동문, 교직원들을 위한 우수한 실무 온라인 교육을 제공한다.

코로나19로 인해 대면 강의가 어려운 상황에서 학문 증진을 위해 추진된 본 협력은 학생들이 원하는 다양한 강의 수강 및 전문 역량 향상에 도움이 될 것으로 기대된다.

장제국 총장은 "해외 명문 대학들과 구축한 세계 최대 무크 플랫폼인 코세라와의 협력을 통해 이전과는 다른 새로운 교육 시스템을 구축하고 우리 학생들에게 우수한 교육 콘텐츠를 제공할 계획이다."라고 강조했다.

김태향 기자
hyangsun3311@gmail.com

LINC+, 동서의 '뉴노멀' 개척

신기술, 플랫폼 및 서비스 도입해 언택트를 이끌다

▶온택트 산학교육 토론회 사진

우리 학교의 LINC+ 사업단은 언택트 시대에 발맞춰 다양한 신기술과 플랫폼 및 서비스를 도입하여 산학협력의 새로운 기준을 수립 중이다. 특히 우리 학교는 문화콘텐츠 분야 세계적 수준의 산학협력 모델대학이라는 비전 아래 '문화콘텐츠 1st CLASS LINC+ 사업단'을 운영하고 있다.

특히, 특성화 분야별 R&BD ICC(기업협업센터)를 중심으로 한 지속 가능 산학협력 추진, 교내 현장시스템 IFS(In-school Field System)을 활용한 실감형 산학 수업 및 산학교류를 진행한다. 이는 우리 학교의 '뉴노멀'을 보여주는 사례이다.

■ R&BD ICC

특성화 분야별 R&BD ICC(기업협업센터) 중심 산업체와 지속 가능한 산학협력 추진은 6개 분야로 나뉘어 추진 중이다. 위 분야는 ▲VR/AR ▲AI&스포츠과학 ▲디자인&마케팅 ▲뮤지컬 ▲재활바이오 ▲DNA가 있다. 6개 분야의 R&BD ICC는 코로나19로 어려움을 겪고 있거나 사업 방향을 고민 중인 산업체를 위해 산학협력을 추진 중이다.

■ 교내 현장시스템 IFS

IFS(In-school Field System)는 언택트 시대에 맞춰 랜선 기반 실시간 멀티 화상 원격 강의를 국·내외, 해외 통틀어 최초로 시행 중이다. 교육현장에서는 전공 교수, 참여기업 전문가 및 학생이 참여하고, 온라인에서 국내 및 해외 산업현장을 다중 연결하여 학생들이 공통기술 주제에 대해 토론하고 경험하는 형태로 진행된다.

문화콘텐츠 1st CLASS라는 목표 달성을 위해 우리 대학 LINC+ 사업단의 활동을 기대하는 바이다.

김태향 기자
hyangsun3311@gmail.com

총학생회, 제1회 동서 e-Sport 대회 개최

침체된 학내 분위기 개선을 위한, 올해 첫 행사의 순조로운 시작

▶e-Sport 대회를 준비한 총학생회 모습

▶e-Sport 행사 포스터

우리 학교 총학생회에서 제1회 동서 e-Sport 대회를 개최했다. 위 행사는 코로나19로 인해 사람과의 접촉을 지양하는 언택트 시대로, 침체된 학내 분위기를 개선하고자 시행됐다. 또한, 학부 간 대회를 통하여 머물고 싶은 캠퍼스 조성과 소속감 향상 기여가 목적이다.

대회는 지난 9월 21일부터 29일까지 일주일간 개최를 예상했지만 21일, 22일 학부별 예선을 진행 후, 급작스러운 사회적 거리두기 강화로 인해, 10월 26일에서 30일까지 일주일 간 개최하는 것으로 연기됐다.

e-Sport 대회의 본선은 10월 26일 월요일부터 28일 수요일까지 진행했으며, 29일 목요일에는 준결승을, 30일 금요일에는 결승을 진행했다. 대회 장소는 민석도서관 1층 자유열람실, 6층 다목적 세미나실이다. 학생들은 유튜브 라이브 '동서대학교대한총학생회' 채널과 '동서대학교' 채널로 관전 가능했다.

대회 신청은 각 학부별 학부 대표에게 신청 후, 학부 예선전을 진행한 뒤 대표를 선정하여 본선에 진출한다. 본선은 총학생회에서 관할하여 진행됐다.

e-Sport 대회 종목은 League of Legend(LOL), 카트라이더, 서든어택으로 총 3종목이다.

League of Legend(LOL)란 미국 라이엇 게임즈(Riot Games)에서 개발한 게임으로, 10명이 5명씩 팀을 이루어 상대팀과 싸우는 대전 게임이다. LOL은 5 : 5 단체전으로 진행했다.

카트라이더란 로두마니 스튜디오가 개발한 레이싱 게임으로 ㈜넥슨코리아에서 2004년 6월 발표한 온라인 자동차(레이싱) 경주 게임이다. 캐릭터가 경주용 자동차를 타고 승패를 가리는 레이싱 게임이다. 카트라이더는 4 : 4 단체전으로 진행됐다.

서든어택이란 넥슨GT(전 게임하이)에서 제작하고 넥슨에서 배급하는 온라인 슈팅게임이다. 레드와 블루 총 2개의 팀으로 나뉘어 5 : 5 단체전으로 진행됐다.

종목별 참가 인원은 LOL 재학생 3명, 신입생 1명, 여학생 1명으로 신입생이 여학생인 경우 신입생 2명으로 편성됐다. 카드라이더와 서든어택은 재학생 2명, 신입생 1명, 여학생 1명으로 LOL의 참여 규정과 상동하다.

e-Sport 대회는 올해의 첫 행사이니만큼 높은 금액의 상금이 걸렸으며, 참여만 해도 문화상품권을 지급할 정도로 많은 지원이 투입됐다. 대회 상금은 LOL과 서든어택 종목에서 ▲1등 200만 원 ▲2등 100만 원 ▲3등 50만 원이다. 카트라이더의 상금은 ▲1등 160만 원 ▲2등 80만 원 ▲3등 40만 원이다. 특이사항으로 학부별 응원전을 진행해 상금을 지급한다. (학부별) 응원전 상금은 ▲1등 200만 원 ▲2등과 3등 모두 100만 원이다. 대회의 총상금은 1380만 원으로 학교의 첫 행사이니만큼 학교의 많은 지원을 받아 높은 금액으로 측정됐다.

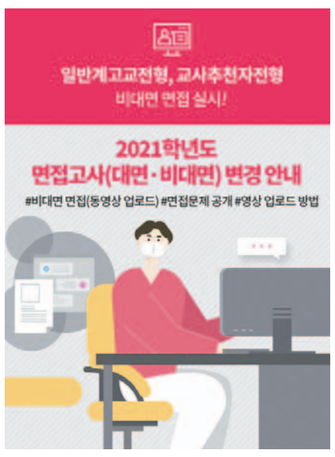
e-Sport 대회는 경품 추첨 이벤트도 함께 진행됐다. 대회에 참가하지 못한 학생들을 위해 29, 30일 준결승 및 결승 대회를 시청한 학생들을 대상으로 진행한 이벤트이다. 참가 방법은 대한 총학생회 유튜브 계정으로 실시간 중계를 본 후, 방송에서 나오는 휴대폰 번호로 이름, 학번, 응원 글을 보내면 된다.

코로나19의 여파로, 비대면이 일상화되면서 학교 행사에도 변화가 시작됐다. 비대면으로 진행된 새로운 유형의 행사는 성공적으로 끝마쳤다. 비록 위와 같은 형태일지라도, 학내 분위기에 활기가 부여될 수 있는 앞으로의 좋은 행사가 기대되는 바이다.

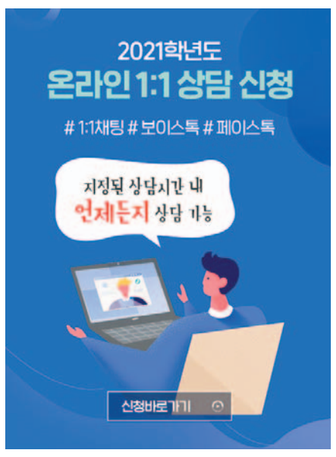
김태향 기자
hyangsun3311@gmail.com

2021 수시모집에서 걸출한 성과, 정시 기대

수시모집 면접고사의 비대면 전환



▶비대면 면접 실시 안내 포스터



▶온라인 1 : 1 상담 신청 안내 포스터

9월 28일, 2021학년도 수시모집을 마감한 결과, 우리 대학의 수시 경쟁률은 5.89 대 1을 기록하며 메이저 대학들과 당당히 어깨를 겨룰 정도로 괄목한 성과를 올렸다. '이런 대학 없습니다'라는 신(新)대학 개념을 선언하고 미래형 대학으로 빠르게 진화하고 있는 우리 대학교에 어울리는 걸출한 성과이다.

수시모집의 결과는 총 모집인원 2,015명에 11,871명이 지원했다. 정원 내 모집 1,889명에서는 11,298명이 지원했다. 가장 높은 경쟁률을 보인 모집단위는 교과성적 전형 4명 모집에 130명이 지원해 32.5 : 1의 경쟁률을 자랑한 치위생학과였다. 이어 ▲교사추천자 전형 15명 모집에 445명이 지원한 간호학과 29.67 : 1 ▲교과성적 전형 4명 모집에 97명이 지원한 임상병리학과 24.25 : 1 ▲사회배려대상자 전형 1명 모집에 23명이 지원한 경찰행정학과 23 : 1 순으로 높은 경쟁률을 보였다.

장제국 동서대 총장은 "전국의 수많은 수험생들이 가장 혁신적인 대학으로 진화하고 있는 동서대에 지원해 준 데 대해 큰 감사를 드린다. 입학한 이후에는 완전히 달라진, 미래에 가장 경쟁력 있는 인재로 키워 사회에 진출 시키겠다."라고 약속의 말을 전했다.

추후 있을 정시모집에서도, 부산 상위권의 경쟁률을 유지하던 우리 대학의 성과가 기대되며, 전체 수험생이 줄어가는 상황 속에서도 위와 같은 높은 경쟁률이라는 결실을 맺은 우리 대학의 앞으로의 모습을 촉망한다.

한편, 수시모집에 이어 우리 대학의 면접고사 시행에 작은 변화가 생겼다. 코로나바이러스감염증-19 감염 예방 및 안전을 위해 2021학년도 수시모집 면접고사를 '대면·비대면 면접 방식'으로 변경하여 시행한다.

정원 내 모집의 일반계고교전형과 교수추천자전형의 면접 방법이 비대면 면접으로 전환됐다. 비대면 면접은 동영상 녹화 파일을 제출하는 형식이다. 공개된 면접 문항에서 지원자의 답변을 동영상으로 직접 녹화하여 제출(업로드) 해야 한다.

비대면 면접은 11월 23일 월요일 오전 10시부터 12월 8일 화요일 오후 5시까지 동영상 녹화 파일 제출(업로드)하며 면접 시간은 일반계고교전형은 2분 이내, 교사추천자전형은 4분 이내로 요구된다.

동영상 면접 문제 및 평가 방법은 일반계고교전형의 경우 인성 및 기초소양에 대한 문항 1문제를 Pass/Fail로 평가받는다. 교사추천자전형은 인성 및 기초소양에 대한 4개 문항 중 2문제를 선택하여 등급별[A/B/C/D/E]로 평가받는다. 면접 문제는 11월 16일 월요일, 우리 학교 입학처 홈페이지에서 사전 공개되며, 제한 시간을 초과한 경우 또는 면접 문제와 상관없는 답변은 최저 점수로 처리된다. 또한, 지정된 기한 내 영상 제출을 완료하지 않은 경우 면접고사 결시로 간주하여 불합격 처리된다.

동영상 녹화 방법과 파일 규격에도 규정을 두었다. 동영상 녹화 내용의 순서는 첫째, 수험번호 및 성명이 녹화되어야 한다. 위를 제외한 별도의 멘트는 허용되지 않는다. 둘째, 인성/기초소양에서는 화면의 절반 이상의 지원자의 상반신만 나오도록 정면에서 녹화해야 한다. 전신 녹화는 불가하다. 촬영 도구는 스마트폰 기본 카메라 앱 사용이 원칙이다. 해상도는 반드시 화면으로 지원자 식별이 가능해야 하며, 용량은 300mb 이내로 용량 초과 시 업로드 불가하다. 확장자 규격은 mp4, mov로 지정된 확장자 외 업로드가 불가하여 변환 프로그램을 이용하여 변환 후 제출해야 한다.

비대면 면접에는 몇 가지 유의사항이 있다. ▲원서 접수 이후 면접 동영상 업로드 전까지 사진 업로드를 해야 한다. ▲대리시험 등 부정행위를 한 경우 불합격 처리한다.(관련 법령 및 학칙에 의거해 처벌받을 수 있다) ▲출신 고교를 연상할 수 있는 노출의 경우 0점 처리하며, 면접 영상 촬영 시 단정한 사복 차림으로 진행 등이 있다.

추가적으로 대면면접과 실기고사에서도 유의 사항이 있다. 수험생들은 코로나19 예방을 위해 방역지침을 준수해야 한다. ▲학부모 포함 외부인 동반은 불가하며 대학 내 출입이 금지된다. ▲당일 수험생은 반드시 마스크(KF94권장)를 필수로 착용해야 하며 여분 소지를 권장한다. ▲고사장 내에서 간식, 음식물 등의 섭취를 불허 등이 있다.

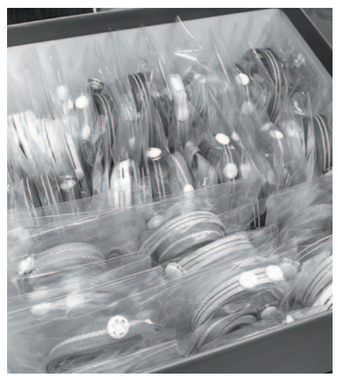
그 외 입학 온라인 상담과 입학 전형 설명회도 온라인으로 진행되는 등 입시 전형에 비대면의 바람이 불었다.

김태향 기자
hyangsun3311@gmail.com

동백꽃 봉사대 마스크 스트랩 전달

지역사회 소외계층 마스크 스트랩 전달해

▶동백꽃 봉사대의 마스크 스트랩 전달식



▶전달된 마스크 스트랩

우리 대학교는 미래커리어대학 재능기부 동아리 '동백꽃 봉사대'가 직접 제작한 마스크 스트랩 800개를 지역사회 내 소외계층을 위해 3개 복지관에 지난 9월 24, 25일 전달했다.

미래커리어대학은 2018년 10월 20일에 처음 신입생을 맞은 단과대학으로 만 30세 이상 혹은 특성화고교 졸업 후 3년 이상 재직하신 사람에게도 교육을 주는 평생교육대학이다. 대부분이 직장인으로 구성된 미래커리어대학의 재능기부 동아리 '동백꽃 봉사대'는 올해 코로나19 확산으로 인해 집합 봉사활동은 하지 못했다. 하지만 오히려 이에 착안한 회원들이 새로운 수요에 맞게 생활필수품인 마스크를 잃어버리지 않게 도와주는 마스크 스트랩 800개를 손수 제작해 지역사회 내 소외계층을 위해 ▲사상구 종합사회복지관 ▲당감종합사회복지관 ▲개금 종합사회복지관 총 3개 복지관에 전달했다.

신종 코로나바이러스 감염증(코로나19) 확산으로 마스크는 이제 필수품이 됐다. 그에 따라 인기를 끌고 있는 아이템이 있는데, 마스크를 벗었을 때 목에 걸 수 있도록 마스크 뒷부분 고무줄과 연결하는 끈인 '마스크 스트랩'이다.

마스크 스트랩을 사용하면 음료를 마시거나 음식을 먹는 등 마스크를 잠시 착용하지 않을 때 목에 걸어둘 수 있다. 따라서 마스크를 분실할 가능성이 줄어들고, 마스크를 따로 보관하지 않아도 된다는 편리성으로 그 사용이 확산됐다. 또한 코로나19 확산 이후 장시간 마스크 사용으로 입이나 턱 부위에 여드름, 뾰루지가 나거나 안면홍조, 모낭염, 각질 등의 피부질환 환자가 늘어나고 있는데 이를 해결할 방법으로 마스크 스트랩 이용도 권장되고 있다. 이러한 피부질환은 마스크 오염과 환기의 어려움이 원인이다.

마스크 스트랩을 사용해 마스크를 목에 걸면 오염 위험이 있는 마스크를 바닥, 책상에 두지 않을 수 있고 틈틈이 마스크를 벗어 피부를 신선한 공기에 노출시키는 것이 상대적으로 더 수월하다.

마스크 스트랩을 전달받은 복지관은 "마스크 스트랩의 용도와 장점을 들었다. 바쁜 시간을 쪼개어 우리에게 나누어줄 마스크 스트랩을 만드느라 고생했을 생각을 하니 고마운 마음이 크다. 직접 제작했다는 말을 들었는데 그래서 그런지 마스크 스트랩이 아주 멋지고 튼튼하다. 주변에 요즘 유행하는 게 나에게도 생겼다고 자랑하고 다닌다. 몸은 멀어져도, 마음은 가까워지는 따뜻한 시간이었다."라고 기쁜 마음을 전했다.

정현석 미래커리어대학 학장은 "코로나19로 인해 어려운 시국에 학생들이 가진 재능을 살려 지역사회 코로나19 극복에 힘을 보태주어 감사하다"라고 말했다.

코로나19 사태가 장기화 되면서 전국적으로 마스크 의무화를 하고 이를 어길 시 과태료를 부과하는 등의 조치가 이뤄지고 있다.

마스크가 필수인 시대에 낮은 가격의 마스크라도 잃어버려 계속 구입하게 된다면 소외계층에는 부담으로 다가올 것이다. 마스크 스트랩은 이런 점을 보완할 뿐 아니라 어떤 디자인과 색상을 선택하느냐에 따라 다양한 스타일을 연출할 수 있다는 점에서 새로운 패션 아이템으로도 주목받고 있기 때문에 마스크 스트랩은 동백꽃 봉사단의 따뜻한 관심이 보이는 기부라 생각한다.

▷사진출처-국제신문, 사상구 맘 카페
자료출처 : 시사상식사전
김경은 기자
ymacom10@gmail.com

애니모션 '2020 K-걸스데이' 참여

온라인을 통한 간접 체험과 실시간 멘토링 진행

▶2020 K-Girls' Day 행사에 참석 중인 모습

우리 학교 학교기업 애니모션은 지난 9월 22일, '2020 K-Girls' Day' 행사를 줌(zoom)을 통한 비대면 원격 현장체험으로 진행했다.

산업통상자원부에서 주최하고 한국 산업 기술 진흥원이 주관하는 K-Girls' Day는 올해로 7회째를 맞이했다. 이공계 여학생들이 전국의 기업, 연구소, 대학 등을 온/오프라인 방식으로 방문해 실제 연구와 생산이 이루어지는 기술 혁신 현장을 보며 기술과 친숙한 환경에서 성장하고 다가올 미래의 여성 R&D인력으로 자라날 수 있도록 장려하기 위한 프로그램이다. 국내는 산업통상자원부가 주최하고 한국산업기술진흥원(KIAT)이 주관, 머니투데이의 후원으로 2014년부터 매년 개최되고 있다.

특히 작년까지는 오프라인으로 진행했으나 이번 '2020 K-Girls' Day'는 코로나19로 맞이하게 된 언택트(untact : un+contact) 시대에 걸맞도록 온라인 플랫폼을 기반으로 한 비대면 방식으로 진행됐다. 각 분야별로 제작한 기관 체험 브이로그 영상을 학생들이 시청하여 간접 체험하고, 현장의 멘토와 실시간 온라인 멘토링을 진행하는 방법으로 새로운 진행방식에도 불구하고 더욱 폭넓은 층의 참여를 유도했다.

비대면으로 진행된 이번 '2020 K-Girls' Day' 행사에 전국의 이공계열 26개 기업·연구소·대학이 참여했으며 부산 소재의 대학교는 우리 대학교 '애니모션'만이 참여했다.

이번 행사가 개최된 '우리 대학교 애니모션'에서는, 포스트 코로나 시대로 주목받는 차세대 4차 산업의 한 분야인 'VR·AR(가상증강현실)' 기술을 사용하여 게임·애니메이션 및 영화에 모션 캡처가 적용되는 과정을 체험해볼 수 있는 프로그램을 진행했다.

Rokoko 프로그램을 사용해 모션 캡처 인식 후, 게임엔진으로 사용되는 Unreal4와 연동하여 실시간으로 자신의 움직임을 화면상에서 확인해보는 과정이 체험 브이로그 영상에 담겼다.

영상을 시청한 후에는 '줌(zoom)'을 이용한 온라인 멘토링을 진행했다. 기술의 원리를 묻는 질문부터 VR 산업의 비전과 전망 등을 물어보는 질문들까지 애니모션의 체험 영상에 대한 다양하고 솔직한 학생들의 모습을 볼 수 있다.

멘토링을 진행한 애니모션 박다솜 사원은 "비교적 접근이 어려운 이공계열의 직업 체험을 진행함으로써 여학생들이 갖게 될 다양한 직업군을 소개할 수 있고, 앞으로의 진로를 선택하는 데에 조그마한 도움이 돼 기쁜 마음"이라며 "여성 이공계 인재의 활발한 활동을 응원하겠다."라고 말했다.

앞서, 애니모션은 교육부와 한국 산업기술진흥원(KIAT)이 지원하는 3단계 연합형 학교기업 지원 사업에 선정됐다.

R&D는 연구개발로서 기초연구와 응용화 연구, 연구 성과를 기초로 제품화까지 진행하는 개발 업무를 가리킨다.

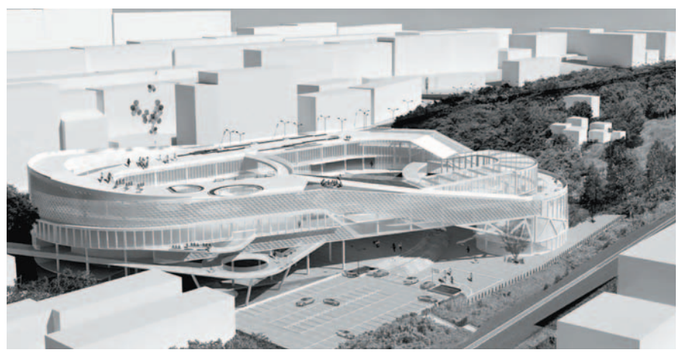
한국교육개발원의 교육통계서비스 자료에 따르면 2019년 기준 여성 대학 졸업자는 16만 1351명이고 이중 공학 계열 졸업자 수는 1만 8745명(11.6%)이다. 남성 공학 계열 졸업자 수는 6만 2864명으로 여성 공학 계열 졸업자는 남성과 3.4배 차이가 난다.

K-Girls' Day를 통해 이공계 인식 변화 및 여학생 취업 불균형이 해소되어 많은 R&D 여성 인재가 양성되기를 기대한다.

자료 출처 : 한국교육개발원
김경은 기자
ymacom10@gmail.com

제21회 건축학과 졸업작품전 개최

온·오프라인 졸업작품 전시회 개회식 열려



▶졸업작품전 대상작

지난 10월 12, 14일 우리 학교 센텀캠퍼스에서 건축학과 졸업전시회가 개최되었다.

올해 우리 대학의 첫 전시회의 시작을 알렸다. 코로나19로 대면 만남 및 모임이 꺼려지는 가운데 우리 대학은 이틀만 전시회를 개최하고 대면 졸업전시회가 끝난 14일부터 20일까지 온라인 전시라는 새로운 전시 방법으로 진행했다.

졸업작품 전시회 개회식은 장제국 총장, 대한 건축사 협회 부산사회 김경만 회장, 한국 건축가 협회 부산건축가회 오철호 부회장과 견진현 학부장 외 많은 건축학 교수들과 건축가들이 참석했다.

우리 대학 건축학과 김근식 학과장은 "코로나19를 극복하고 이뤄낸 제21회 건축학과 졸업작품전 개최를 진심으로 축하한다. 부산 지역사회의 문화, 역사, 사회적 맥락, 여러 문제 등을 고려하고 도시의 장소성 회복과 미래의 도시사회의 방향성 등을 제안하고자 한 값진 건축 작품들 속에 학생들의 열정과 비전을 담고 있음에 감동을 느낀다. 학생들을 열정으로 지도해 주신 교수님들과 졸업작품전 개최를 위해 수고한 준비 위원장에게 감사를 전한다."라고 말했다.

건축학과 졸업작품전은 8명의 학생이 수상했으며 대상은 변화하는 초시대에 맞춘 초, 중 통합학교 '이 음'을 설계한 건축설계학과 박하연 학생이 차지하였다. 최우수상은 'VERS L'OCEAN : 눌차 해양생태연구소'를 설계한 최은지 학생과 항만물류 정보의 선착장 'Platform Center'를 설계한 진현정 학생의, 우수상은 '닫은 학교에서 열린 주거로'를 설계한 강동협, '상처를 그리다'를 설계한 이소현 학생이 수상했다. 그리고 장려상은 'JEONPO CULTURAL COMPLEX CENTER'를 설계한 신유진 학생, '자연과 하나 된 첨단의료복합단지'를 설계한 김민채 학생, '남천동, 빵지순례' 문수진 학생이 각각 수상했다.

축사를 맡으신 대한 건축사 협회 부산사회 김경만 회장은 "코로나19로 작품전을 공개적으로 참석 요청을 받은 것은 올해 처음이다. 학생들과 교수님, 총장님의 열정이 우리를 만날 수 있게 한 것 같다. 회장으로서 건축을 사랑할 수 있는 밑거름이 되어주는 토양을 만들어 건축 발전에 노력을 할 것이다. 건축에 관련된 정책과 발전 관심을 가져주길 바란다."라고 말했다.

제21회 졸업작품 전시회 개회식은 이를 끝으로 종료됐다. 이후 건축학과 홈페이지에 '온라인 졸업작품 전시회'란을 만들고 졸업작품을 게시해 놓으며 온라인으로 전시회 관람이 가능하도록 했다. 또한 대면으로 진행된 졸업작품전 개회식이 녹화영상으로 유튜브에 게시되어 있어 비대면 관람이 가능하다.

이번 전시회는 온라인으로 진행되어 물리적 공간과 시간 제약이 사라져 관람하고 싶으나 사정상 못했던 사람들과 건축학 종사자 및 일반인, 관심 있는 학생들에게도 손쉬운 관람의 기회를 주는 행사다. 온/오프라인 전시회는 코로나19로 인해 어려움을 겪는 졸업작품 전시회 문제를 해결할 수 있는 새로운 방안이라 기대된다.

김경은 기자
ymacom10@gmail.com

'대전 비주얼 아트-테크' 공모전 수상

2년 연속 수상 쾌거

▶수상한 학생들 모습

10월 16부터 17일 동안 진행했던 2020 대전 비주얼 아트-테크 어워즈는 국내에서 제작된 뛰어난 시각효과를 구현한 작품의 제작진들을 시상하고 특수영상의 발전 가능성을 확인하기 위한 축제다.

본선에 17작품이 출품되어 대상, 최우수상, 우수상, 장려상을 나누어 시상했다. 우리 대학 영상 애니메이션 학과 학생들이 대상, 최우수상, 우수상, 장려상의 쾌거를 거뒀다.

비주얼 아트-테크 공모전은 아마추어는 물론 현업에 활동하는 VFX 전문가들이 참여하는 대한민국 최대의 공모전으로 본선에 오른 작품은 온라인투표(30%) 전문가 심사(70%)를 합산하여 수상작품이 정해졌다.

영상 애니메이션 학과 4학년 최영진(팀장), 곽예린, 김다솜 학생들이 공동제작한 'The Train of Life'가 영애의 대상 이동엽(팀장), 김영석, 오미나, 최준영, 이민규 학생들의 작품 'First Setp'이 최우수상, 김가현(팀장), 안수연, 정이슬 학생들이 공동제작한 '악(惡)'이 우수상, 그리고 민청식(팀장), 이재성, 김동현, 송건희 학생들의 작품 'Absence'가 장려상을 수상했다.

대상을 수상한 'The Train of Life'는 달리고 싶어 하는 장난감 기차의 꿈을 시각화한 작품으로 "사람이 무언가 간절히 원하는 것이 있다면 그대로 이루어진다"라는 헤르만 헤세의 이야기를 아름다운 영상 속에 담아낸 작품이다.

최우수상을 받은 'First Setp'은 아폴로 13호의 달 착륙과정을 전문가 못지않은 시각적 디테일 속에서 VFX 영상 속에서 표현한 작품으로 기술적으로 가장 뛰어난 작품으로 평가됐다.

우수상을 받은 '악(惡)'은 악령이 지배하는 마을을 배경으로 펼쳐지는 공포물로써 각 장면마다 시각적 디테일은 물론, 연출력이 뛰어난 작품이다.

마지막으로 장려상을 받은 'Absence(부재)'는 다양한 장소를 느껴지는 공허와 부재감을 뛰어난 공간. 시각적 미장센 속에서 표현한 영상작품이다.

마지막까지 지도를 담당한 김시현 교수는 "학생들이 아마추어는 물론 시각효과 전문가들과 당당히 경쟁하여 모든 상을 휩쓴 수상 소식은 우리 대학 영상 애니메이션 학생들과 교수님들이 이루어낸 현장, 실무중심의 완성도 높은 교육의 성과"라고 소감을 말했다.

올해는 코로나19 여파로 16일~17일 이틀 동안 유튜브(YouTube) '대전 비주얼 아트테크' 채널 생중계, 화상 회의 시스템으로 진행되었고 수상자도 온라인 상영회를 통한 투표와 전문가 점수로 선정됐다.

우리 대학 학생들은 앞선 2019년 '대전 비주얼 아트 테크'에서도 대상·최우수상·특별상의 성과를 거둔 적이 있다.

이번 어워즈는 유명 배우나 감독 중심의 여타 영화제나 시상식과 달리 실제 특수영상 제작에 참여한 제작진을 위해 만들어진 국내 유일 특수영상 시상식인 만큼 수상한 학생들에게 의미가 남다를 것이라 생각된다.

김경은 기자
ymacom10@gmail.com

방송영상학과 대학생 영상 공모전 수상

최우수작 '성냥팔이 소녀와 말표'

▶수상한 학생들 모습

2020년 9월 4일에서 10월 4일에 열린 한국 언론 학회와 롯데홈쇼핑이 주최한 대학생 영상 공모전 '언택트(Untact) 시대, 콘택트(Contact) 소비'에서 우리 대학 방송영상학과 학생들이 최우수상(상금 5백만 원)을 수상했다는 기쁜 소식을 전했다.

이번 공모전은 코로나19로 인한 언택트(Untact) 시대에 어려운 중소기업을 지원하고 소비를 촉진할 수 있는 새로운 콘택트(Contact) 소비를 도모하기 위한 대학생들의 참신한 영상 아이디어를 모집하고 재능을 가진 대학생들을 발굴하기 위한 자리로, 1분 30초 이내로 '국내 중소기업 상품 홍보 동영상'제작을 주제로 진행됐다.

시청자들이 제품에 대한 정보를 접하고, 진행자, 그리고 시청자 상호 간에 의견을 교환하며, 방송 페이지에서 바로 물품을 구매할 수 있는 '라이브 커머스'와 '제품'(▲장마와 폭풍 피해를 입은 지역 ▲농가의 제품 ▲코로나 19로 어려운 상황에 놓인 중소기업의 제품 ▲코로나19로 판매가 어려운 사회적 기업의 제품)을 판매하는 세부 주제 두 가지로 나뉘었다.

최우수상을 받은 방송영상학과 정윤혁(4년), 김태민(4년), 이유정(1년) 학생은 말표 신발키트 세트 판매 영상을 제작했다.

최우수 작품 '성냥팔이 소녀와 말표'는 성냥이 팔리지 않는 현대의 성냥팔이 소녀가 '어떤 것을 팔면 사람들이 구매를 할까?' 하는 궁금증으로 시작되어 모든 사람이 착용하는 신발이란 소재를 발견하고 신발을 깨끗하게 유지할 수 있는 제품을 연구하는 모습으로 말표 신발 키트 세트를 소개하는 영상으로 표현해냈다.

수상을 한 방송영상학과 4학년 정윤혁 학생은 "4학년으로 거의 마지막이라고 생각하는 공모전에 수상을 하게 되어 좋은 기억으로 남을 것 같다. 또한 방송영상학과 후배들에게 많은 공모전을 나가 좋은 경험을 쌓는 것이 학과 생활, 그 후에도 도움이 될 것이라 말하고 싶다"라고 소감을 전했다.

최우수상을 수상한 정윤혁(4년), 김태민(4년), 이유정(1년) 학생의 '성냥팔이 소녀와 말표'는 다른 수상작들과 함께 롯데홈쇼핑 온라인 영상제 홈페이지에 1개월간 업로드되며, 케이블 채널(중소PP)을 통해 수상작이 방송될 예정이다.

롯데홈쇼핑은 방송 제작 산업 발전을 위해 중소·개별 PP 육성이 중요함을 인식하고 '중소·개별 PP 제작 지원 공모사업'을 지속적으로 시행하고 있으며 올해부터는 지원금을 확대하고, 중소기업 상품 홍보를 위한 대학생 영상 공모전도 처음 시행하는 등 지원 범위를 확대했다.

대기업에서 중요성을 인지하고 방송 제작 산업 발전을 위해 지원금과 시행 범위 확대하고 지속적으로 관심 갖는 만큼 우리 대학 학생들이 방송영상제작에 도전할 기회가 열려있음을 깨닫고 도전해 좋은 성과를 얻었으면 하는 바람이다.

자료출처 : 한국언론학회
김경은 기자
ymacom10@gmail.com

IPP 장기현장실습과 일학습병행 모집

취업의 길을 여는 프로그램

▶IPP형 일학습병행 워크숍

▶IPP형 일학습병행사업 성과보고회

우리 학교에서는 10월부터 11월까지 2021학년도 'IPP(장기현장실습)'과 '일학습병행' 프로그램 참가자를 모집한다. IPP형 일학습병행사업단은 다양한 기업과 연계하여 학생들의 취업을 돕기 위해 많은 프로그램을 운영 중이다.

IPP(Industry Professional Practice)는 대학교 교과과정 일부를 산업체 현장에서 4개월 이상의 장기간에 거쳐 이수하도록 하는 기업 연계형 장기현장실습제도이다. IPP형 일학습병행사업단은 우리 학교가 고용노동부와 한국산업인력공단의 지원으로 진행하는 사업이다.

다양한 프로그램을 활용하여 학생들에게는 직무능력 개발의 기회를 제공하고, 기업에는 우수한 인력을 확보하게 해 사업체와 대학 간의 불일치를 해소할 수 있도록 한다. 이는 NCS 기반 L5 훈련과정을 개발하여 운영하는 취업연계형 일학습병행으로 나누어진다.

IPP 장기현장실습은 단기 현장체험 프로그램의 문제점을 개선하여 학기 중 4개월간 기업 현장 실습을 수행하고, 최저 임금 이상의 실습비 지원과 전공 12학점(P/NP)을 인정받을 수 있다.

실습 기간 및 시간은 1학기는 3월부터 6월까지, 2학기는 9월부터 12월까지이며 1일 8시간, 주 5일(주 40시간) 근무를 기본으로 한다. 실습학기 기준 3, 4학년 재학생만 참여 가능하며, IPP 사업 참가 기간 중 타 사업 중복 참가는 불가하다. 동서대학교 IPP 사업단 홈페이지 또는 IPP 사업단에 직접 방문해 신청이 가능하다. 모집기간은 1차는 2020년 10월 26일부터 11월 20일까지, 2차는 2020년 11월 30일부터 12월 11일까지이다.

일학습병행은 기업이 취업을 원하는 학생을 학습 근로자로 채용하고 학교와 함께 산업체에서 체계적인 교육훈련을 제공하여 산업현장에서 요구하는 실무형 인재 양성을 위한 산학협력 교육 모델이다. 참가 대상은 3학년 2학기 재학생(2021년 3월 기준 4학년 1학기 재학생)으로, 일학습병행 종료 시점 시 졸업 가능자여야 한다. 일학습병행 참가 기간 중 타사업 중복 참여는 불가하다. 훈련 분야는 ▲마케팅전략기획 ▲생산관리 ▲S/W개발이 있으며 대학과 기업의 협의를 거쳐 신규 훈련 과정 개발이 가능하다. 훈련 기간 및 시간은 OFF-JT(대학) 3~6월, 210시간이며 OJT(기업) 8월~2월, 592시간이다. 일학습병행 프로그램 신청 시 OFF-JT 교과목 이수 학기의 등록금이 지원되며(최대 280만 원, 22년 상반기 지급) 기업 훈련 기간 7개월 동안 급여가 지급된다. 훈련과정 수료 후 청년내일채움공제 가입으로 장기근속&자산 형성이 가능하며 4대 보험, 근로기준법 노동관계법상 인정되는 혜택이 모두 제공된다. 평가를 통해 국가 공인 NCS 기반 자격증 및 학위 취득이 가능하며, OFF-JT는 대학 4개월(14학점 이상 인정), OJT는 기업 7개월(15학점 인정) 간 진행된다. 신청은 IPP 사업단 방문 또는 전화 및 이메일로 신청 가능하다.

다음은 일학습병행 프로그램 우수사례 학생의 인터뷰다.

Q. 자기소개 부탁드립니다.

A. 안녕하세요. 저는 영어학과를 졸업하고, 전문 무역 상사, 지오택에 근무하는 장동민입니다.

Q. 일학습병행 프로그램에서 어떤 업무를 하셨을까요?

A. 저는 해외 마케팅 업무를 주로 맡고 있고요. 이베이 내 상품을 리스팅하고, 상품을 홍보해서 판매 촉진하는 일을 하고 있습니다. 실질적으로 국내 판매가 아니라 해외 판매를 우선적으로 진행합니다.

Q. 일학습병행 프로그램은 어떤 방식으로 신청하게 되었을까요?

A. 대학교 4학년 때 글로벌 금융을 복수전공으로 하고 있었는데, 학교에서 일학습병행 프로그램 담당 교수님께서 연락이 왔습니다.

Q. IPP 프로그램 참가에 대한 후기 한 말씀 부탁드립니다.

A. 개인적으로 IPP 사업단의 일학습병행제 프로그램을 많이 참여해 줬으면 좋겠어요. 왜냐하면 지금 취업도 많이 안 되는 상황이고, 스스로 직업을 구한다는 게 한계가 있기도 하니까요. 시간상으로도 많이 소요가 되고요. 그런 것들을 학교에서 좋은 기업을 찾아서 연결해주고 저희가 면접을 보고 통과하면 되는 거니까, 시간적인 부분도 많이 세이브가 됩니다. 회사마다 공통된 업무들을 교육받기 때문에 일학습병행제를 통해서 처음 입사한다는 느낌이 아닌, 훨씬 많은 정보를 갖고 있고, '내가 이런 업무를 할 수 있구나'라는 걸 느낄 수 있어서 시간적인 여유와 실질적인 업무를 알 수 있죠.

끝으로, 이 프로그램을 통해 시작을 경험해보고, 이후 능력을 발전시켜서 새로운 방향을 모색하는 데 토대가 될 수 있다는 걸 알려드리고 싶어요. 저는 개인적으로 만족하고 있고, 청년내일배움공제를 신청할 수도 있어서 시간적, 경제적 부분에 큰 이득을 볼 수 있었습니다.

신헌정 기자
hyujk369@gmail.com

■ 학과별 Q&A 인터뷰 - 사이버 경찰 보안 융합 전공

사이버 수사관을 육성하다

Q. 간단하게 자기소개 부탁드립니다.

A. 안녕하세요. 저는 소프트웨어융합대학 컴퓨터공학부 정보 보안 트랙, 부전공으로는 사이버경찰 보안 융합전공에 소속되어 있는 17학번 4학년 임은혜입니다.

Q. 사이버 경찰 보안 융합전공에서는 무엇을 배우나요?

A. 일단 전공필수과목으로 인공지능에 대한 기본적인 개념을 위한 과목을 이수하고 경찰행정학과 수업 중 범죄와 관련된 과목을 위주로 수업을 수강합니다. 올해는 기존에 생성된 교과목(연계 수업)을 위주로 수업이 구성되어 있지만, 내년부터는 사이버 경찰 보안 전공 내에서 새롭게 생성되는 교과목이 생성된다고 들었습니다.

Q. 정보 보안학과에서 경찰행정학과를 융합전공하시기로 마음먹은 계기는 무엇인가요?

A. 저희 학과의 경우 다양한 보안 관련 수업을 3학년부터 수강하게 됩니다. 세부 전공을 배우기 시작한 지 얼마 안 돼서 4학년이 되었고, 전공 수업을 더 배우고 싶은 마음이 생겼습니다. 그때, 정보 보안학과 학생이 경찰행정학과 수업 과정을 수강할 수 있는 경찰 보안 융합전공을 과정을 알게 되었고, 좋은 기회라고 생각해서 신청했습니다.

Q. 사이버 경찰 보안 융합전공만의 특징은 무엇인가요?

A. 다른 융합전공과 달리 경찰행정학과 학생과 정보 보안학과(컴퓨터공학부) 학생으로만 이루어져 있습니다. 그래서 그 안에서의 정보교환이 확실하다고 생각합니다.

특히, 책임 교수님께서 사이버 경찰에 재직하셨던 실무 경험자이시기 때문에 사이버 경찰에 관심이 있는 학생이 오면 더 좋을 것 같습니다.

Q. 사이버 경찰 보안 융합전공만의 장점은 무엇인가요?

A. 경찰행정학과와 정보 보안학과만의 기본적인 이론 및 실무 수업을 위주로 커리큘럼이 구성되어 있어서 알차게 수강할 수 있습니다. 그리고 교수님께서 사이버 경찰 보안 전공 학생에게 취업과 학업에 도움이 되는 특강 정보에 대해 알려주시기도 합니다.

최근에는 전공 학생 위주의 연구회가 신설되어 사이버 범죄 피해자를 보호하고 구제해봄으로써 앞으로 나아가 직접적인 경험을 터득할 수 있게 해줍니다.

Q. 졸업하고 주로 어느 취업 곳으로 취업하나요?

A. SW 융합인재 양성을 위해 4차 산업혁명 시대 및 지역 산업 수요를 반영하여 융합 연계전공을 운영하고 있다는 취지에 맞게 학생들은 인공지능과 빅데이터에 의해 변화되는 시대에 대비하는 집업 군으로 취업을 목표하고 있습니다.

학과 이름에 맞게 대부분의 사이버 경찰 보안 융합전공 학생들은 '사이버 수사' 경찰 공무원으로 취업을 할 것 같습니다.

Q. 융합 전공을 생각 중인 학생들이나 처음 들어본 학생들에게 한마디 부탁드립니다.

A. 단순하게 말씀드리면 융합 전공은 각자의 전공과 다른 전공을 연계시켜 공부할 수 있는 시스템입니다. 사실 각자의 전공에 있다가 새로운 전공을 공부하는 데 있어 '처음'이라는 어려움은 있겠지만 이 부분을 '자신만의 노력'으로 공부하여 해결할 수 있음을 말씀드리고 싶습니다.

저 또한 수업에 대해 두려움이 앞섰지만, 막상 최선의 노력으로 공부한 결과, 장학금을 받게 되었습니다. 이러한 사례가 저뿐만이 아니라 주변 친구들 또한 같은 과정을 수행하여 좋은 결과를 받았고, 여러분들도 충분히 해낼 수 있는 결과라고 생각합니다. 융합 전공 선택을 통해 한정적인 진로가 아닌 다양성 있는 진로를 가진 융합형 인재로 거듭나시길 바랍니다.

김경은·김태향 기자
ymacom10@gmail.com

'한국드론기술교육협의회' 공식 출범

드론 기술교육 특화분야 발굴 및 일자리 창출 기대

▶한국드론기술교육협의회 발족식 모습

우리 대학 LINK+사업단이 9월 29일, 몽골민족대학교와 '한국드론기술교육협의회'를 공식 출범했다. 위 협의회는 단국대학교, 선문대학교, 연세대학교(원주) 등 권역별 주요 LINK+사업단과 함께 추진됐다.

본 협의회는 지난 7월 24일 4개의 LINK+사업단과 몽골민족대학교 간 드론 기술교육 및 산학협력 활성화를 위한 업무협약을 체결한 후 맺은 결실이다. 업무협약 체결을 통해 ▲드론 관련 산학협력 친화형 기술교육 프로그램 개발 ▲취·창업교육 역량 강화 ▲드론 기술 공동 심포지엄 개최 및 권역별 드론 기업 간 협력체계를 구축함으로써 4차 산업혁명의 주요 기술 복합체인 드론 분야 일자리 창출이라는 공동 목표를 제시했다.

업무협약 체결에 앞서 진행된 워크숍에는 5개 대학교 이외에 공공분야 대표로 한국건설생활환경시험연구원(KCL) 및 강원의료기기산업협회에서 참여하여 드론 기술과 서비스 사례 발표와 권역별 드론 기술교육 특화분야 공동 발굴 등 다양한 산·학·관 협력 방안에 대한 논의가 진행됐다.

지난 체결된 업무협약으로 그간 동서대 LINK+사업단에서 지역 산업계의 인력수요를 토대로 지역 특수성과 대학의 강점을 살린 4차 산업혁명 아이템을 선별하여 우수인력을 집중하고자 하는 노력을 증명했다.

이후 이어진 협의회를 통해 4차 산업혁명 주요 기술 복합체인 드론 기술교육 특화분야 발굴에 앞장섰으며, 일자리 창출로 지역 경제 활성화에 기여했다.

우리 대학은 스마트 융합 분야를 담당했다. 각 참여 대학 중 단국대는 보안 물류, 선문대는 스마트융합, 연세대원주는 디지털 헬스, 몽골민족대는 글로벌 협력 분과 위원회를 맡았다. 위 협의회는 지속적으로 권역별 참여 대학 및 산업계 기관과 연계를 확대하고 ▲드론 기술교육 프로그램 개발 및 확산 ▲산학연 R&BD 시범사업 기획 ▲권역별 드론 기술교육 기반 조성 ▲드론기술교육 생태계 조성 등을 추진해 나갈 예정이다.

협의회 초대협의회장으로 동서대학교 LINK+사업단 조대수 단장이 추대됐다. 동서대 LINK+사업단에서는 지역 산업계의 인력 수요를 토대로 지역의 특수성과 대학의 강점을 살린 4차 산업혁명 아이템을 선별하여 우수인력을 집중 육성해오면서 축적된 산학교육 기반을 토대로 드론의 원리에서부터 모델링, HW/SW 기술, 서비스에 대한 모듈화 교육을 선도하고 있다.

4차 산업 시대가 진행됨에 따라, 사물인터넷(lo T-Internet of Things)이 발달하면서 드론(초경량 비행 장치) 산업이 새로운 일자리로 각광을 받고 있다. 한국산업기술진흥원과 산업연구원은 드론 조종자를 향후 유망 직종으로 꼽았고, 한국고용정보원도 드론 조종자가 5년 내 부상할 새로운 직업으로 선정했다. 따라서 드론 사업의 선두주자로 나선 우리 대학에 새로운 취업 노선 발굴에 대한 기대가 모이고 있다.

최근에는 뉴스, 드라마, 엔터테인먼트 등 방송에서 드론을 이용해 촬영한 영상을 쉽게 볼 수 있다. 사람이 접근하기 힘든 곳에서 찍는 영상은 시청자들에게 새로움과 신선함을 제공한다. 과거 헬기와 같은 탑것에 카메라 감독이 탑승해 담는 영상보다 자유로운 촬영 각도와 영상미를 제공하며 새로운 촬영 기법으로 주목받고 있어, 영상 분야를 포함한 드론 전문 인력 시장은 빠른 속도로 넓어지는 중이다. 이에 따라, 드론은 문화, 농업, 군사 등 산업 전반에 영향을 미치고 있다. 주변 사물을 인터넷을 통해 제어할 수 있게 되면서 사람이 접근할 수 없는 곳에서 이루어지는 작업은 물론 나아가 사람이 할 수 없는 민감하고 미세한 작업을 사물인터넷을 활용한 실시간 분석을 통해 수행할 수 있게 된다.

드론 시장 확대에 따라 정부는 국토부(교통안전공단)를 통해 전국 11곳에 교육기관을 설립됐다. 이곳에선 비행교육을 시행하며 14세 이상이라면 항공법규, 항공기상, 항공역학을 포함한 학과시험과 비행경력 20시간 이상 이수한 학과시험 합격자에 한해 실기시험에 응시 자격을 부여하며 합격자에게는 '드론 조종자 국가 자격증'을 발급한다. 이를 통해 드론 관련 직종으로 무궁무진하게 진출 가능하다.

드론 관련 직종으로는 '드론 조종자'가 대표적이다. 일반적으로 지상에서 원격으로 드론을 조종하는 이들을 드론 조종자라 부른다. 외국에서는 보통 한번 운용할 때마다 100만~150만원을 받는 것으로 알려졌다. 국내에서도 수요에 비해 전문 인력수가 적어 다른 직업에 비해 임금이 높은 편이다.

드론 활용도가 높아지면서 전 세계적으로도 드론 관련 시장은 성장하고 있다. 미국에서는 이미 배송 업체들이 드론을 활용해 택배 서비스를 하고 있고, 홍수나 지진, 돌풍 등으로 파괴된 보험 시설물 피해를 드론으로 조사하기도 한다. 중국 정부는 드론을 이용해 스모그를 제거하는 실험을 진행 중이다. 일본 시장조사기관 야노경제연구소는 지난해 드론 시장 규모를 약 16조원으로 추정했다. 2020년에는 25조 1000억원을 넘어설 것으로 예상했다.

국토부는 '드론 산업 발전 기본계획'을 발표하며 드론 시장을 2026년까지 4조 1천억 원 규모까지 성장시키겠다는 목표를 제시했다. 4차 산업시대의 도래와 함께 성장하는 드론 시장은 점점 높아지는 취업 문턱의 돌파구가 되고 있다는 게 전문가들의 공통된 전망이다.

조대수 단장은 "한국드론기술교육협의회를 중심으로 4차 산업혁명 드론 분야의 대학-지역사회 상생모델을 창출하고, 권역별(동남권 지역)을 선도하는 전문 기술과 전문 인력 및 관련 인프라를 지속적으로 확대해 나가겠다."라고 밝혔다.

우리 대학이 드론 기술의 선발주자로써 앞으로 많은 기여가 될 수 있을 것으로 예측되며, 학생들에게 긍정적인 효과를 가져다줄 것으로 전망된다.

신헌정 기자
hyujk369@gmail.com

취업지원센터의 지원 프로그램들

학생들을 위해 준비된 올해의 행사를 소개하다

▶동서대 대학일자리센터

학생들의 생활, 진로, 취업에 관한 고민을 한자리에 해결할 수 있는 대학일자리센터(학생취업지원처)는 원스톱 서비스 창구이다. 대학일자리센터(학생취업지원처)에는 여러 산하 부서가 있는데, 학생들의 편의와 취업 증대를 도모하기 위해 많은 지원 프로그램들을 운영 중이다.

2020년 하반기에 운영되는 취업지원센터의 지원 프로그램들은 다음과 같다.

먼저 비교과 프로그램 제안 공모전이다. 공모 주제는 동서대생이 제안하는 대학 일자리 센터 진로, 취업, 창업 관련 프로그램 기획이며 제안 유형은 ▲교육형 ▲참여·체험형 ▲제안형 등이 있다. 기존 운영 프로그램과 동일 프로그램은 불가하며, 우리 대학을 재학 및 휴학 중인 학생까지 모두 가능하다. 공모 접수는 2020년 11월 13일 금요일까지 가능하다. 제출 서류는 참가 신청서, 프로그램 제안서가 필요하며 narichu@dongseo.ac.kr 이메일로 제출 시 접수된다. 선정된 우수작은 차년도 대학 일자리 센터에서 시범 운영 예정이다. 대상은 30만 원, 최우수는 20만 원, 우수는 10만 원, 장려상은 5만 원이 지급된다

다음으로는 자기소개서 경진대회가 있다. 본 대회는 11월 2일부터 11월 22일까지 신청을 받는다. 신청 방법은 ming2@gdsu.dongseo.ac.kr로 제출 서류를 작성해 발송하면 접수된다. 제출 시 참가 신청서, 자기소개서, 기업분석표, 개인정보제공활용동의서를 반드시 첨부해야 한다. 대상은 50만 원, 최우수상은 30만 원, 우수상은 20만 원, 장려상은 10만 원가량의 상금이 주어진다. 자세한 사항은 051-320-2716로 문의해야 한다.

2020고용패널조사 브리프 경진대회 원고 공모는 청년 패널조사 등 국내 3대 고용조사를 운영하고 있는 한국고용정보원과 함께 진행한다. 청년층의 직업 이동 및 고령자의 고용과 건강 등 다양한 내용을 담은 고용조사 자료를 활용하여, 참신하고 실용적인 제언을 나누는 자리다. 대학교 재학생 및 휴학생 모두 참여가 가능하며 이메일을 통해 접수가 가능하다.(survey@keis.or.kr) 원고 제출 기한은 2020년 11월 18일까지이다. 최우수상에겐 100만 원, 우수상은 50만 원, 장려상은 30만 원 가량의 상금이 주어진다.

여대생커리어개발센터에서 여대생 진로개발 워크숍 프로그램을 진행한다. 진행 날짜는 11월 13일, 14일이며 9월 16일부터 선착순으로 마감된다. 비대면 온라인 교육을 시행하며, 여학생 한정 저학년 20명, 고학년 20명까지 신청이 가능하다.

신헌정 기자
hyujk369@gmail.com

책 속의 풍경 - EBS 다큐프라임 자본주의

돈이 세상의 전부일까?

- **책 제목 :** EBS 다큐프라임 자본주의
- **책 저자 :** EBS 자본주의 제작팀 정지은, 고희정
- **출판사 :** 가나출판사

돈이 지배한 자본주의 시대에 살아가고 있는 우리는 나의 행복과 내 가족의 미래를 준비하기 위해 자본주의의 본질을 반드시 알아야 한다. 자본주의의 본질을 모르면서 자본주의 사회를 살겠다는 것은 아무런 불빛도 없는 깊고 어두운 터널에서 아무 방향으로나 뛰어가겠다는 것과 마찬가지다.

자본주의 속 돈의 진실을 통찰해 준 정지은 PD는 누구나 한 번쯤 생각해봤을 '쉬지 않고 일하는데 나는 왜 이렇게 살기 힘든가.'에 관한 책을 EBS 자본주의 제작팀과 함께 출간하였다. 우리가 평소 일상에서 만나기 어려운 세계 최고의 석학들이 '돈에 관한 진실', '자본주의의 비밀'을 이 책에서 낱낱이 밝혀주고 있다.

바로 책을 읽기가 부담스럽다면 'EBS 다큐프라임 <자본주의> 5부작'을 시청하기를 권장한다. 하지만 영상 속에서 더 심오한 내용을 알고 싶다면 이 책을 꼭 읽어야 한다.

자본주의의 본질을 파악하기 전 먼저 돈의 진실부터 알 수 있다. 보통 화폐는 우리의 눈에만 보이고 조폐공사에서만 찍어낸다고 생각한다. 하지만 "사실 대부분의 돈은 눈에 보이지 않는다."라는 니얼 퍼거슨 역사학과 교수님의 주장이 우리에게 신선한 충격을 준다. '돈'이란 우리가 서로 주고받는 그 무언가가 아닌, 은행이 창조해 낸 결과물이라는 것이다. 예를 들어, 은행이 100원의 예금을 받으면 10%만 남기고 다시 90원을 대출하면서 90원이라는 새로운 돈이 만들어진다. 난데없이 90원이라는 새로운 돈이 탄생할 수 있는 까닭은 정부가 허락했기 때문에 가능한 것이다.

결국 은행은 남의 돈으로 돈을 창조하고, 이자를 받으며 존속해 가는 회사이기 때문에 돈의 양이 늘어나면서 물가도 늘어나는 자본주의 시스템에 살고 있다는 것을 책을 통해 체감할 수 있다. 말 그대로 은행이 하는 야바위 게임 속에서 우리는 살고 있다. "은행은 맑은 날에는 우산을 빌려줬다가 비가 오면 우산을 걷는다."라는 마크 트웨인의 주장과 같이 은행은 무조건 우리 편이 아니다.

내가 돈을 버는 것에 그치지 않고 소비를 자꾸만 하게 되는 근본적인 이유를 생각해본다. 사실 어릴 때부터 견물생심에 의해 길들면서 짧은 순간의 쾌락으로 불안한 감정을 해소하려고 소비하고 있었다. 이런 습관이 곧 무의식적으로 결정짓게 되면서 실제로 과소비가 발생한다.

이 문제점을 해결하기 위해 삶의 경험에 투자하는 것이 훨씬 더 오래 기억하고 행복감도 지속한다는 것을 깨닫는다. 예를 들어, 옷, 가방 등의 물건을 소비하여 나를 꾸며서 자존감을 높이는 방법이 있지만, 이 방법은 짧은 순간의 쾌락일 뿐이다. 결국, 자존감이 다시 떨어질 것이다.

그래서 물건의 소비보다 중요한 것은 비물질적인 지식이나 삶의 경험에 투자해 자신을 먼저 사랑하는 법을 알아가는 것이다. 이는 곧 자존감을 높이고 오래 유지할 수 있다는 결론에 도달할 수 있다. 자본주의 시대에서 모두가 잘 살게 될 거라는 애덤 스미스의 예언도 틀렸고, 혁명이 일어나 자본주의가 무너질 것이라는 카를 마르크스의 예언도 틀렸다. 정부가 규제해야 한다는 케인스도, 시장을 믿어야 한다는 하이에크도 이제 더 해결책을 주지 못하고 있다.

결국, 자본주의가 지닌 가장 본질적인 문제는 소득의 불균형에 따른 불평등의 시대에 살고 있다는 것을 책에 등장한 석학들이 알려준다. 리처드 실라 교수님은 "경제가 성장하면서 발생한 소득 대부분을 최상위 계층이 독점하고 있다."라고 한다.

그래서 "정부도 시장도 아닌 국민이 주인이 될 수 있는 복지를 생각해야 한다."라고 결론짓는다. 그 복지의 목적은 미국 저널리스트 존스턴의 의견대로 퍼주기식 복지가 아니라 약자들이 스스로 자립할 수 있도록 일자리를 만들어내는 생산적인 복지가 추구되어야 한다. 그 이유는 복지는 사회 안전망이 잘 돼 있어서 실패한 사람들이 재기할 수 있기 때문이다. 복지를 통해 창의력으로 이어져 발명과 혁신 등으로 국가 발전에 이바지할 수 있고 사람들의 삶 또한 증진할 수 있다고 말하고 있다. 복지 자본주의를 다시 생각함과 동시에, 우리는 자본주의 속에서 어떻게 지혜롭게 살아갈 수 있는지 고민해보길 바란다. 그 고민도 사람들의 행복을 증진할 힘이라고 생각한다.

이달의 영화 - 컨택트

언어와 우리의 사고방식

- **영화 제목 :** 컨택트
- **영화 감독 :** 드니 빌뇌브

영화 컨택트는 테드 창의 중단편집 <당신 인생의 이야기>의 수록작 중 <네 인생의 이야기>를 원작으로 하는 영화이다. 원작은 영화보다 어두운 분위기를 띠고 있으며 외계인들이 지구에 도착한 뒤 그들이 지구에 온 목적을 알아낸다는 배경은 똑같지만 의사소통 방식, 인류 간의 갈등 등 세세한 부분에서 원작에는 존재하지 않던 요소가 영화 속에 존재한다.

영화는 주인공인 언어학자 루이즈 뱅크스 박사와 그녀의 딸인 한나가 함께 즐거운 시간을 보내고 있는 모습으로 시작된다. 그러나 한나는 자라면서 희귀병에 걸려 죽게 되고 루이즈는 한나의 옆에서 오열한다. 영화는 다시 현재로 돌아와 루이즈는 자신이 일하는 대학교에서 수업을 시작하려는 찰나에 TV 속에서 12개의 비행 물체가 지구상에 착륙했다는 속보가 전해진다. 학교에는 비상경보가 울리고 한나는 집으로 돌아가 뉴스를 지켜보며 잠이 든다.

다음날 루이즈의 사무실에 미 육군 장교 웨버 대령이 외계인의 언어를 분석해 달라며 찾아오게 된다. 하지만 루이즈는 난색을 표하며 분석을 위해서는 직접 소통을 해야 한다고 주장한다. 그러나 웨버 대령은 루이즈를 데려갈 수 없다고 하며 떠난다. 그날 밤 웨버 대령이 헬리콥터를 타고 루이즈의 집에 찾아와 '셸'이라 불리는 외계 비행 물체가 있는 곳으로 떠나게 된다. 헬리콥터 안에서 이론 물리학자 이안 도널리를 만나게 되고, 그와 함께 일하게 된다. 셸이 있는 곳에 도착해 관련 정보를 들은 뒤에 각종 준비를 마치고 셸 안으로 들어가게 된다.

두 명의 외계인들은 셸안의 투명한 격벽 너머에 있었고, 이안은 애벗과 코스텔로라는 각각의 별명을 붙여주고 이 외계인들을 헵타포드라고 부르게 된다. 이후 루이즈와 이안은 18시간마다 셸 안을 드나들며 헵타포드들과 의사소통을 하기 위해서 외계인들에게 인간의 언어를 가르쳐주게 되고 이를 통해 외계인들의 기본적인 어휘를 배우게 된다. 조금씩 의사소통이 되어가던 와중에 헵타포드의 사진이 유출되게 되고, 외계인들에 대한 여론이 나빠지게 되며 각종 폭력사태가 벌어지게 된다. 그러자 웨버 대령은 루이즈에게 그들의 문자를 알게 되었으면 제일 먼저 지구에 온 목적이 무엇인지를 물어보라고 한다. 루이즈는 점점 그들의 문자를 이해하게 됨과 동시에 머릿속에서 한 아이의 모습과 음성이 점점 떠오르게 된다.

그들의 언어를 거의 이해하게 된 루이즈는 헵타포드들에게 지구에 온 목적을 묻게 되고 그들은 "무기를 주다."라는 대답을 하게 되고 군인들은 혼란에 빠지고 단정 지어서는 안된다는 루이즈의 주장과 달리 군인들은 이를 전쟁 위협으로 해석하게 된다. 그러던 중 외계인들에 대한 좋지 않은 여론에 흡쓸린 몇몇 군인들이 셸안에 폭탄을 설치하게 되고, 루이즈와 이안은 이를 모른 채 우주선에 오른다. 폭탄이 터지기 전에 애벗이 무수히 많은 문자를 격벽에 그리고 루이즈와 이안을 우주선 밖으로 밀어내게 된다.

이후 중국은 셸을 공격할 준비를 하게 되고 많은 국가들이 이를 따른다. 무언가 머릿속에서 생각이 난 루이즈는 셸로 향하게 되고 셸에서 조그마한 우주선이 분리되어 루이즈를 셸 안으로 데려온다. 남은 코스텔로와 루이즈는 컴퓨터의 도움 없이 대화를 하게 되고 루이즈는 자신의 머릿속에 나타나는 소녀가 누구인지 묻게 된다. 코스텔로는 루이즈가 무기를 가지고 있기에 미래를 보는 것이라 말한다. 즉, 무기는 헵타포드의 언어였고, 그들은 시간을 인간과 다르게 인식하기에 그들의 언어를 배운 루이즈는 역시 미래를 볼 수 있게 된 것이다.

루이즈는 애벗이 그린 문자들을 해석해 그들의 시간개념을 더 이해하게 되고, 이를 통해서 셸을 공격하려는 중국을 설득하는데 성공한다. 그리고 루이즈는 자신의 미래의 남편이 이안임을 알게 되고, 한나가 죽게 되는 것을 알지만 그 미래를 담담히 받아들인다.

컨택트는 뛰어난 영상미와 적재적소에 활용되는 각종 음향효과로 더욱 영화에 집중할 수 있도록 만들어준다. 완성도는 굉장히 뛰어나지만 다루고 있는 주제가 심오하고 내용이 어려워 지루하게 다가올 수도 있겠다는 생각이 든다. 하지만 지금까지 우리가 봐왔던 SF 영화와는 다른 성격을 띠고 있고, 초반부부터 주제와 관련된 복선을 많이 나타내고 있으며 개연성이 훌륭한 영화이다.

MZ 세대는 유행의 선두주자

SNS를 점령하는 세대

▶클리어 LP로 제작된 백예린 정규 1집 앨범 ▷사진출처 - 핫트랙스

현재 우리나라 전반적인 문화는 MZ 세대가 선두하고 있다. MZ 세대란 밀레니얼(Millennials)의 M과 제네레이션(Generation)의 Z가 합쳐진 말이다. 1980년대 초~2000년대 초의 나이대로 구성된 이들은 전체 인구의 33.7%나 차지하고 있다. 일명 '디지털 네이티브(Digital Native)'라 불리는 이들은 아날로그 환경보다는 전자기기 너머의 디지털 환경에 익숙하고, 전 세대보다 기계 다루는 것 역시 능숙하다. 대 언택트 시대. 인터넷으로 모든 일이 이뤄지는 세상에 MZ 세대는 누구보다 빠르게 '뉴노멀'에 적응하고 정착했다. 인터넷 속의 블루오션을 찾아 SNS 특성인 공유와 공감을 나누면서 현재 인터넷 문화가 자연스레 이들에 의해 생성되고 있다. 기업 또한 MZ 세대를 타깃으로 하는 마케팅이 떠오르며 가속화에 불을 지피고 있다.

기존의 전통적이고 세습적인 문화보다 새로운 규칙을 스스로 개척하고 만들어 가는 것 또한 MZ 세대의 또 다른 특징이다. 새롭게 변하는 환경에도 능숙하게 적응하며 개척 또한 서슴지 않는 대범함을 보여준다. 이들은 현명한 소비자인 동시에 유능한 유통자다. 단체와 협동을 중시하던 이전 세대와 다른 형태를 보여준다. 개인의 행복, 공유, 경험을 중시하며 고유 스타일을 따른다. 이전 세대에서 찾아볼 수 없던 독보적인 가치관은 유독 MZ 세대가 주목을 받았던 이유기도 하다.

요즘 시대엔 트렌드(Trend)가 승패를 좌우한다. 트렌드 모니터의 조사 결과에 따르면 약 77%의 사람들이 현재 트렌드를 잘 알아야 하며 앞으로 등장할 트렌드 예측의 필요성을 언급한다. 그러기 위해 MZ 세대의 행보를 살펴보지 않을 수 없다. 각종 SNS에서 끊임없이 영향력을 발휘하고 있는 MZ 세대가 이끌어가는 문화에는 무엇이 있을까? 돌고 도는 유행 사이에서 올해를 기준점으로 화제가 되었던 MZ 세대 문화 몇 가지를 살펴보도록 하자.

#알 수 없는 알고리즘이 나를 이끌었다
유튜브(Youtube)

다른 세대와 비교하여 스마트폰, 즉 인터넷 사용률이 월등히 높은 세대이다. MZ 세대의 앱 사용률 으뜸은 당연히 유튜브다. 우리나라 국민 83%가 월 1회 이상 유튜브를 이용하고 있으며, 이들의 한 달 평균 시청 시간은 30시간이나 된다. '알고리즘'을 통해 시청자의 패턴과 성향을 파악하고 적절한 영상을 추천해 주기에 유튜브가 제공하는 매력적인 영상은 헤어 나올 수 없다. 따라서 MZ 세대에 있어 유튜브에서 얻는 인기란 곧 유행을 이끄는 것과 같다. 비 '깡', 제국의 아이돌 '후유증', 2PM '우리집' 등 과거 유행했던 노래가 알고리즘에 의해 인기를 끌면 그곳은 곧바로 '댓글 맛집'이 된다. MZ 세대에게 있어 유튜브 댓글 다는 공간은 단순히 동영상에 대한 소감을 올리는 게 아닌 일명 '커뮤니티' 형식으로 발전했다. 과거 텔레비전 시청으로만 방송되던 단방향 소통에서 실시간으로 댓글을 다는 양방향 소통은 시청자의 참여라는 혁신을 일으켰다. MZ 세대는 공감의 왕이다. 영상 그 자체보다 댓글을 통해 공감대를 형성하고 소통하여 시청자들의 발길을 끊지 않도록 하는 데에 한몫하고 있다. 다양한 '밈(Meme)'의 생성을 통해 누구나 쉽게 웃고 즐기도록 하는 문화는 이미 이들의 유행 선도를 위한 수단으로 자리 잡았다.

#나 FLEX 해버렸지 뭐야
미닝아웃(Meaning Out)과 플렉스(Flex)

SNS를 통해 고가의 제품을 구매한 이들이 'Flex' 했다는 글을 사진과 함께 올린다. 꼭 고가의 제품이 아니더라도 자신의 소비 수준보다 조금 높은 경우에도 흔히 사용된다. 이는 미닝아웃(Meaning Out)과 깊은 연관을 맺는다. 미닝아웃이란 신념을 뜻하는 영어 표현 '미닝(Meaning)'과 '커밍아웃(Coming out)'의 결합어이다. 이는 사회 문제와 소비를 하나로 연결하여 신념에 따라 소비를 한다는 신조어이다. 하나를 사더라도 더 좋은 제품으로, 깨끗한 기업의 것으로, 모두가 선호하는 것으로 선택한다.

미닝아웃의 가장 큰 관심은 사회적 이슈다. 해당 기업이 얼마나 윤리적으로 경영하는지에 따라 민심을 좌지우지한다. 실제 성인 남녀 2000명 대상 '착한 소비' 관련 설문조사 결과에 따르면 약 70%의 사람이 '윤리적으로 경영하는 회사의 제품은 비싸더라도 구매할 의향이 있다'는 결과가 나왔다. 대표적인 '업 사이클링'이 있다. 업 사이클링은 버려지는 제품을 재활용의 차원을 넘어 새로운 제품으로 탄생시키는 것이다. 누깍, 프라이탁, 플리츠 마마 등의 기업들의 제품이 비쌈에도 불구하고 높은 판매율을 보이는 것도 '미닝아웃' 덕분이다. 단순히 고가 물건에 대한 사치보다 사회에 대한 기여라는 좋은 취지의 소비는 MZ 세대의 성숙한 시민 의식을 보인다.

#아! 테스형! MZ세대는 왜 이래!
트로트의 향연

9월 30일 가수 나훈아의 '2020 한가위 대기획 대한민국 어게인 나훈아' 공연은 시청률 29% 달성과 함께 시청자들의 트로트를 향한 뜨거운 열정을 보여줬다. 이중 나훈아의 정규 9집 앨범 <아홉 이야기>의 타이틀 '테스형!'은 전 세대를 아울러 심금을 울렸다. 나훈아가 직접 작사, 작곡을 담당한 '테스형!'은 철학자 소크라테스를 빗대어 현재 힘든 세상살이에 대한 한탄, 풍자를 노랫말로 자아냈다. 이러한 나훈아의 속 시원한 공연을 통해 남녀노소를 불문하고 찬사를 보내는 등의 세대 대통합을 이뤘다. 트로트가 X와 Y 세대만의 전유물이란 생각은 구시대적이다. MZ 세대 또한 트로트 열광이다. 2019년 '미스트롯'을 시작으로 트로트는 부흥하기 시작했다. 이어 '미스터 트롯'에서 MZ 세대가 대거 유입된 이후 트로트는 여전히 활기를 띠고 있다. MZ 세대에게 진입 장벽이란 게 존재하는 것일까. 부모님 효도 선물로 안성맞춤인 트로트 콘서트 티켓을 구하기 위한 자녀들의 치열한 티켓팅이 예상된다.

#살아보지 않았지만 느낄 수 있어요
뉴트로 열풍

'유행은 돌고 돈다'라는 말을 익히 들었을 것이다. 복고풍이라 하여 30~50대만 과거를 회상하며 그리움에 잠기는 것이 아니다. MZ 세대는 레트로(Retro)를 현재의 감성에 맞게 진화한 뉴트로(Newtro)의 열풍을 일으켰다. 턴테이블이 과거 1950~1970년대 음반 가게에서만 찾아볼 수 있을 거란 생각은 버려라. 몇 해 전부터 유행의 불씨를 지핀 턴테이블의 판매량은 여전히 상승세다. 올해 가수 '백예린'의 정규 1집으로 제작된 LP 음반은 레트로 열풍에 힘입어 큰 화제를 일으켰다. 부모님의 사진첩을 펼쳐 봤을 때 있을 법한 옷들이 요즘엔 길거리에서 흔하다. 시대가 거꾸로 흘러가고 있다. 필름 카메라, 고전 게임기, 다방 스타일의 카페 등 과거 스타일이 재유행하는 이유가 뭘까? MZ 세대는 뉴트로 이전의 레트로를 경험한 적이 없다. 이들은 과거 경험하지 못했던 아날로그 감성을 통해 이전에는 느낄 수 없었던 색다른 경험에 열광하는 게 아닐까? 개인의 개성을 추구하는 MZ 세대에게 있어 새로운 '힙(Hip)'은 빼놓을 수 없는 감성이다.

자료출처 : PMG 지식엔진연구소
네이버 블로그 '신동아'

한여원
hanyeowon0329@gmail.com

축제·공연소식

부산 R&D 주간

- **기간 :** ~2020.11.14.(토)
- **장소 :** 벡스코 제2전시장 1층 회의실/온라인
- **주최 :** 부산광역시, 부산산업과학혁신원, 과학기술단체총연합회, 부산울산지역연합회

부산시립교향악단

제569회 정기 연주회 '정답'

- **기간 :** 2020.11.24.(화)
- **장소 :** 부산문화회관 대극장
- **주최 :** 부산광역시

부산 핸드메이드 페어 윈터

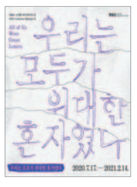
- **기간 :** ~2020.12.06.(일)
- **장소 :** 벡스코 1전시장 2A홀
- **주최 :** 마루 컨벤션

제120회 부산 코믹 월드

- **기간 :** ~2020.12.06.(일)
- **장소 :** 벡스코 신관 전시장
- **주최 :** 에스이테크노(주)

유에스비 : Universe Society Being

- **기간 :** ~2021.02.14.(일)
- **장소 :** 부산 시립미술관 2층 A, H실
- **주최 :** 부산 시립미술관



BMA 소장품 하이라이트2

우리는 모두가 위대한 혼자였다

- **기간 :** ~2021.02.14.(일)
- **장소 :** 부산 시립미술관 3층 소전시실
- **주최 :** 부산 시립미술관

상흔을 넘어

- **기간 :** ~2021.02.28.(일)
- **장소 :** 부산 시립미술관 2층 대전시실 로비
- **주최 :** 부산 시립미술관

광주에서 울린 학생들의 외침

민족 독립을 위한 학생 투항의 시작

▶투쟁 방향을 논의하는 광주 고보생들

▶당시 항일 운동 시위를 담은 그림

학생독립운동기념일의 유래

1929년 11월 3일, 일제강점기 당시 조선 광주에서 일어난 광주 학생 항일 운동을 기념하는 대한민국의 기념일이다. 원래는 정식 명칭이 학생독립운동기념일이 아니었고 1953년 10월 국회의 의결을 거쳐 학생의 날이라는 이름으로 정부기념일이 됐다가, 1973년 3월 30일 각종 기념일을 통폐합할 목적으로 제정된 <<각종 기념일 등에 관한 규정>>에 따라 잠시 폐지됐다. 그러나 1982년 9월 14일 '학생독립운동 기념일 제정에 관한 건의안'이 국회에서 상정되는 등 부활 운동이 있었고 1984년 다시 부활됐다. 그리고 2006년에 '학생독립운동기념일'으로 명칭이 변경됐다.

학생독립운동의 계기가 된 일제의 만행

광주학생운동의 발단은 여러 일제의 만행들로 일어났다. 1929년 3월 광주 고등보통학교 학생 김몽길·여도현 등이 교구문란의 이유로 퇴학을 당하는 사건이 발생했다. 이 사건으로 교내는 험악한 분위기가 감돌며 긴장이 계속되다가 광주 학생동맹 휴교 1주년이 되는 6월 26일 5학년을 비롯하여 2·3학년 학생들이 수업을 거부하고 하학하는 사태가 일어났다. 또, 이날 통학 열차가 운암 역을 통과할 때 일본인 중학생 하나가 "한국인은 야만스럽다."라는 말이 문제가 되어서 일본인 중학생과 광주 학생들의 충돌 사건이 일어났다. 이런 사건들로 인해 광주지방 한·일 학생 간의 감정은 더욱 악화됐다. 그리고 1929년 10월 30일 광주에서 온 통학 열차가 나주에 도착했을 때 대립은 폭발됐다. 나주역에서 통학생들이 걸어 나올 때 일본인 남학생 몇 명이 우리나라 여학생들의 댕기머리를 잡아당기며 모욕적인 발언과 조롱을 하게 된다. 이를 보게 된 광주 고등보통학교에 재학 중이던 박춘재 등이 매우 격분했고 싸움이 일어났다. 이때 출동한 경찰은 일본인 학생의 편을 들며 편파적으로 박춘재를 구타했다. 이 날 이후 박춘재를 비롯한 광주 고등보통 학생들과 일본인 학생 간의 대립은 계속되었으나 더 이상의 큰 충돌은 일어나지 않는 듯했다. 그러나 11월 1일 당일 통학생도 아닌 일본인 중학생들이 광주 보통고등학교의 정세면에게 도전해옴으로써 다시 한번 더 충돌이 일어났다. 양교의 교사들이 사건을 수습하기 위해 현장에 왔으나 일본인 중학교 교사들은 오히려 중학생들을 선동했고 교사끼리의 교섭도 일본인 중학교 교사들의 교만한 방언으로 옥신각신하다 간신히 동시 퇴각을 결정했다. 11월 2일 하학 열차에는 양교 교사와 경찰이 동행하였고 아침에는 전라남도 지사가 양교 교장에게 통학생들에 대한 엄중한 감독을 지시했다. 그러나 일본의 이러한 형식적인 수습책은 학생들의 대일항쟁 정신을 더욱 불을 지피는 일이었다.

광주 학생의 제1차 가두 투쟁

10월 30일 이후 광주 고등보통학교를 비롯한 다른 광주 학생들의 대일항쟁심은 '독서회 중앙본부'의 적극적인 활동으로 하나로 뭉쳐져 1929년 11월 3일 비로소 대항일 학생운동으로 전개될 수 있었다. 또한 이날이 의미 있었던 이유는 일본에서 일왕 메이지의 생일인 메이지 절이었고, 마침 음력 10월 3일로 개천절에 광주 학생들의 독서 회원들에게 전신인 성진회 창립 3주년이 되는 날이었다. 그래서 이날 광주 고등보통학교 학생들은 메이지 절 기념식 후에 있을 신사 참배를 거부하고, 지금까지의 소극적이었던 투쟁에서 벗어나 적극적인 실력행사에 들어가기로 했다. 그런데 이날 오전 신사 참배를 하고 돌아오던 16명의 일본인 중학생들과 광주 고등보통학교의 최쌍현 등 학생들 사이에 충돌이 일어났고 최쌍현은 광주중학교 학생의 단도에 찔려 코와 안면에 부상을 당한다. 소식을 들은 주변의 광주 고등보통학교 학생들은 도주하는 일본인 학생을 쫓아가 계속해서 구타했다. 이를 광주 경찰서원과 교사들이 발견하고 제지하였으나 뿌리치고 도망친 광주중학교 학생들을 닥치는 대로 때려눕혔다. 이 소식을 듣고 광주중학교 기숙사 수 백 명은 목도와 단도를 들고 유도 교사를 선두로 '고보생(일제 강점기에 고등보통학교에 다니던 학생) 타도'를 외치며 현장으로 달려왔다.

학교로 돌아온 광주 고등보통학교 학생들은 가두시위 투쟁을 결행하기로 하고 김병기·강윤석·김용대·김상환 등의 지휘로 목봉과 검도 도구로 무장, 시가전을 각오하고 오후 1시 300여 명의 학생들이 교문을 박차고 나섰다. 김향남·김보섭·김상섭·강윤석·김무삼 등이 선두에 서고, 광주 고등보통학교 학생들과 광주농업학교 학생 일부가 그 뒤를 따랐다. 그들은 '조선 독립 만세'를 외치고 운동가를 고창하며 행진해나갔다. 원래는 충장로를 거쳐 광주역을 돌아 광주중학교를 습격할 계획이었으나 경찰이 소방대와 군인까지 동원하여 필사적으로 방어를 하는 바람에 진로를 바꿔 일본인 소학교를 돌아 광주중학교로 다시 진공해나갔다. 이들의 운동은 주변 광주사범학교 학생 100여 명의 호응을 받았으며 메이지 절 기념식을 마치고 돌아가던 광주여자고등보통학교 학생들 일부가 행동대에 가담하였다. 그리하여 숫자가 불어난 가두행동대는 도립병원 앞으로 나와 다시 광주중학교 습격을 시도했으나 경찰과 소방대 등의 완강한 방어에 부딪히게 됐다. 그러나 행동대는 계속해서 합성을 지르고 시위했으며 연도의 군중은 이들의 항쟁을 지지, 성원하였고 일본인 상인들은 폐점 상태에 들어갔다. 가두에서 강력한 제지와 해산 명령 등이 있었으나 그들은 아랑곳하지 않았다.

제1차 가두 투쟁 이후 일제의 탄압

11월 3일 밤 도당국은 광주중학교와 광주 고등보통학교에 양교에 대해 3일간 임시 휴업을 지시하고 학부형과 학생들에게 다각적인 선무책을 강구하도록 했으나 실효가 없었다. 이에 다시 3일간의 휴업을 더 연기하여 11월 11일부터 수업을 재개하기로 했다.

한편, 11월 3일 가두 투쟁에서 39명의 광주 고등보통학교 학생과 1명의 광주농업학교 학생이 구속되었다. 이러한 일제의 탄압은 학생들의 항쟁심을 꺾기는커녕 학생들이 보다 발전된 차원에서 대일 항쟁을 전개할 수 있도록 했다.

민족 독립운동으로 전국화하기 위한 노력

광주의 학생 가두 투쟁을 민족 독립운동의 차원으로 확대하기 위하여 신간회 지부·청년 단체·사회단체가 학생들의 민족적 요청을 혼연일체가 되어서 광주 투쟁의 전국화에 힘썼다. 11월 3일 사태 이후 광주 청년계에 영향력을 가졌던 장석천·장재성·강석원 등은 시내 금동에 '학생투쟁 지도본부'를 설치하고 광주 학생투쟁을 항일민족운동의 전국화라는 방향으로 확대, 발전시키기 위해 각기 지도 업무를 분담했다. 광주 학생운동은 학생이 항일 선도 세력으로서의 기능을 하고 민족 각 계층에서도 광범위한 참여가 있었기에 공동 투쟁의 단계에 돌입할 수 있었다.

치밀한 계획으로 만들어진 제2차 가두 투쟁

치밀한 준비 끝에 격렬한 항일 격문이 뿌려졌고 광주 고등보통학교의 가두 행동대는 맹렬한 시위로 진격하여 형무소 앞에서 합성을 지르고 시위했다. 하지만 광주여자고등보통학교와 광주사범학교는 안타깝게도 학교 당국에 의해 감금상태에 있어 참가하지 못했지만 광주 농업학교 학생들이 달려와 가세해 시위 항쟁은 최고조에 달했다. 이때부터 경찰의 대대적인 탄압이 가해져 광주 고등보통학교와 광주 농업학교의 가두 행동대 주류는 일제히 구속되어 도청 앞 무덕전에 수감됐다. 광주 농업학교는 격문을 담당한 조길룡이 12일 아침에 등교하여 격문을 뿌리자 3학년의 김남철·김현수 등의 주창으로 가두시위에 들어갔다. 광주 여자고등보통학교도 12일 첫 시간 수업이 끝날 무렵 교문 밖에서 격문을 뿌리며 공동 투쟁을 촉구하는 광주 고등보통학교 학생들에게 호응하여 일제히 교문을 뛰쳐나가려 했으나 경찰과 교직원의 저지로 교정에서만 기세를 올렸다. 그러나 광주 여자고등보통학교 학생들은 행동 저지를 돌파하지 못하자 다음날부터 동맹 휴교 상태에 들어갔다.

의의와 결과

학생독립운동은 단순히 광주 안에서만 독립운동이 일어난 것이 아니라 전국적으로 확대되어서 민족 독립으로 이어졌다. 또한 1920년대 말 노동·농민 운동 등이 침체되어 있던 분위기 속에서 전체 민족 해방을 다시 한번 고양시켜 주는 계기가 됐다.

가장 중요한 것은 이 독립운동의 주체가 다른 누구도 아닌 '학생'들이라는 점이다. 그 당시 학생들이 민족 해방을 위해 애썼고 그 결과 일제강점기 당시 3대 독립운동 중의 하나가 됐다. 1929년 11월 3일, 힘껏 '조선 독립만세'를 외쳤던 그날을 떠올리며 현재의 우리도 대한민국의 '학생'으로서 사회를 바꿀 수 있는 힘이 있다는 사실을 잊지 말아야 한다.

▷사진출처 – [연합뉴스] 신문
[금강신문]
자료출처 : 독립운동 관련 판결문
한국민족문화 대백과 사전

임주은 수습기자

소상공인을 위한 멈추지 않는 노력들

작지만 끊임없는 도전

소상공인의 날은 11월 5일로 소상공인의 사회적 지위를 향상시키고 지역주민들과의 관계를 발달시키기 위하여 정한 법정기념일이다. 소상공인이란 규모가 작고 생업을 위하여 업종을 하는 자영업자들을 의미한다. {소기업 및 소상공인 지원을 위한 특별 조치법}에 규정되어 있는 사업자이며 제조업, 건설업, 운수업 등은 9인 이하, 도매, 서비스업은 4인 이하이다. 소상공인 지원센터를 통하여 자유로운 기업 활동을 촉진하고 창업, 경영개선 상담, 판매 및 수출 등의 지원을 받는다. 현재 COVID-19사태로 인해 영업 및 생계가 어려워진 소상공인들을 위하여 소상공인 새 희망 자금을 비롯하여 매년 소상공인의 날에 시행하는 소상공인 대회 등을 통해 격려하는 방안을 마련하였다.

▶소상공인의 날

▶소상공인 새희망자금 신청 홈페이지

소상공인 대회

소상공인에 대한 국민의식 제고와 소상공인의 사회적·경제적 지위 향상을 위해 실시하는 대회이다. 우수 소상공인과 소상공인 발전에 기여한 유공자 및 지원 단체를 발굴하고 포상하여 의욕을 높이기 위함이다. 총 150점을 선정하며 작년은 정보포상 24점, 기관표창 122점을 포상하였다.

우선 모범 소상공인은 소상공인 대표자로서 기업 경영 3년 이상인 자를 국가 발전 기여도, 고용 촉진 기여도, 소상공업 진흥업적 등 총 12가지를 고려하여 평가하였다. 현 소속기관에 3년 이상 근무한 이들은 소상공인 지원 실적 및 제도 개선 활동, 평판도, 인지도 등 총 9가지를 고려하여 평가하였다. 외에도 설립된 지 5년이 지난 단체를 설립 운영 기관, 고객만족도 등 7가지를 고려하여 평가하는 지원 우수단체 등의 분야가 있다. 추천 가능하며 ▲훈장은 15년 이상 ▲포장은 10년 이상 ▲대통령·국무총리 표창은 5년 이상 ▲장관 표창은 3년 이상 공적을 쌓은 자에게 수여한다. 신청서와 증빙서류를 확보한 후 접수기관을 방문하여 제출을 하면 신청이 완료된다.

미용 관련된 직종에 종사하는 소상공인들이 많이 참가하는 뷰티 소상공인 기능경진대회가 있다. 소상공인들이 출전할 수 있는 종목이 따로 정해져 있다. 다양한 메이크업 분야부터 헤어스타일, 네일아트, 국가 실기종목도 포함하고 있다. 장관상은 100만 원, 그랑프리는 50만 원, 은상 이상 수상 시 중소기업벤처부에 등재되어 창업자금 대출을 저금리로 받을 수 있게 된다. 30위 안에 선정이 되면 롯데타워에서 본선을 거쳐 시상을 하게 된다.

소상공인 새희망자금

2020년 9월 20일부터 시작된 방안으로, COVID-19사태로 인해 타격을 입은 소상공인들을 현금으로 지원해 주는 것이다. 소상공인 새 희망 자금을 받기 위해서는 사업자등록이 되어 있어야 하며 소상공인 기준을 충족하여야 한다. 2019년 연 매출이 4억 원 이하이고 종원의 숫자가 서비스인 경우에는 5명 미만, 제조업은 10명 미만일 경우에는 일반 업종으로 분류된다. 8월 16일 이후 중앙재난안전대책본부의 사회적 거리두기 방침에 따라서 집합 금지나 영업제한 조치를 받은 경우에는 특별 피해 업종으로 분류된다.

외에도 수도권의 10인 이상의 인원이 밀집하는 학원, 독서실, 스터디 카페, 실내체육시설 등도 포함된다. 일반 업종은 100만 원, 특별 피해 업종은 200만 원의 지원을 받을 수 있다. 이 외에도 영업제한을 받은 수도권의 음식점, 제과점, 프랜차이즈 형 등은 150만 원의 지원을 받을 수 있다.

각 지역마다 소상공인들을 위하여 펼치는 정책이나 추진하는 사업 등도 다양하다. 목포에서는 과도한 수수료로 부담을 받는 소상공인들을 위한 전용 배달 앱을 만들어 타 배달 앱과 달리 광고비를 받지 않으며 낮은 수수료를 받는다. 진주시에서는 6개월간 상·하수도 사용료를 감면해 주기도 하며 인천은 제품에 대한 유해 물질 시험분석 및 검사 비용 지원, 울산에서는 소상공인 전용 울산 몰 오픈, 오산시에서는 소상공인을 대상으로 노동법의 변경사항, 일자리 안정자금 변경사항, 부정수급 방지 사례를 홍보하는 설명회를 개최하였다.

부산에서도 소상공인들을 위하여 SNS 교육을 실시하고 전국 최초로 소상공인 행복복지 지원 사업을 추진하였으며 건강검진비용을 지원하였다.

부산 소상공인들을 위한 SNS 교육

부산시 소상공인 연합회에서 소상공인들을 위하여 SNS 교육을 각 구별로 진행하였다. SNS를 이용한 마케팅으로 경제력을 강화시키고 영업력을 증진시키기 위함이었다. ▲20일은 사상구 ▲21일은 북구 ▲22일은 연제구 ▲27일은 금정구 ▲29일은 해운대구 순으로 진행했다. 소상공인들에게 부담이 가지 않도록 교육비 없이 무료로 진행하였으며, 소상공인 연합회에 전화하여 간단하게 신청이 가능했다. SNS 교육은 초급부터 시작해 개발 및 온라인 시스템 구축을 목표로 했다.

소상공인 행복복지 지원사업

소상공인 행복복지 지원 사업은 2018년부터 부산시가 전국 최초로 추진하는 사업이다. 소상공인들을 위하여 종합 건강검진 비용을 지원하는데 20년도 7월에는 450명의 소상공인들에게 25만 원을 지원하였고 20년도 10월 424명에게 25만 원씩 총 1억 600만 원을 지원하였다.

협약을 체결한 병원 10곳에서 건강검진을 받으면 시에 검진비용을 청구하는 방식이다. 혹은 종합병원에서 진료 후 소상공인 희망센터 홈페이지에 접속하여 직접 신청하는 방법도 있다.

이 외에도 소상공인 가족들을 위하여 힐링캠프를 개최하기도 한다. 참가비는 전액 무료로 방문 접수하거나 우편접수를 통해 신청하고 추첨을 통해 선발한다. 지난 2018년에는 '별을 보며 꿈을 꾸는 소상공인 가족 힐링캠프'로 별자리를 관측하는 캠프를 진행하였고 2019년에는 '키즈 플레이존 가족 힐링캠프'로 42가구를 추첨하였으며 버블쇼, 1 : 1 경영 컨설팅 등이 열렸다.

▷사진 출처 – 블로그 소상공인시장진흥단
공식 홈페이지 소상공인 새희망자금
자료출처 : 공식 홈페이지 – 소상공인 시장진흥공단, 소상공인 새희망자금, 소상공인 연합회

이유진 수습기자

엄광산 맑은 소리

나를 마주하는 연습

김선영(방송영상학과·3)

코로나19의 여파로 세상은 변해갔다. 마스크를 쓰며 거리를 다니는 사람들, 문을 닫은 가게들, 2020이라는 새롭고 특별할 것 같은 숫자가 떠오름과 동시에 당연했던 것들이 이젠 당연하지 않은 일상이 되었다.

벚꽃이 피고 지는 계절의 향이 차츰 바뀔 때 즈음이면 학생들은 캠퍼스 거리를 활보한다. 하지만 코로나로 인해 비대면 수업으로 전환되면서 이는 한낮의 꿈처럼 사라져버렸다.

1학년 때는 어엿한 대학생이 되었다는 설렘을, 2학년은 본격적인 시작과 새로운 도전에 대한 긴장을, 3학년은 나아갈 날개를 펼치는 시기다. 꿈이라는 미래를 향해 앞만 보고 달려온 나에게 코로나라는 현실의 벽은 말 그대로, 허무했다. 기획부터 촬영, 편집까지 밤낮을 달리며 제작에만 몰두하는 그 순간들이 육체적으로, 정신적으로 고통스럽기도 했지만 그 끝맺음을 짓는 날은 자신의 한계를 넘어섰다는 뿌듯함과 희열이 있기에 우리는 쉽게 놓지 못한다.

사람들은 가끔 나에게 이렇게 묻곤 한다. "넌 왜 그렇게까지 열심히 해?" 나는 그냥 웃고 말았다. "그러게요" 하고. 일종의 습관처럼 앞만 보고 달려왔다. 갑작스러운 질문에 어떤 답을 해야 할지 몰라 당황했다. 당장의 내가 할 수 있는 게 '열심히'라는 것밖에 없다고 생각했다. 노력하면 할수록 당장의 부족한 자신이 눈에 보였고, 잠깐의 휴식마저 스스로에게 허락하지 않았다. 문득 자신을 너무 엄격히 살아온 것 아닐까 하는 생각이 들기도 했지만 앞으로 변화될 미디어는 걷잡을 수없이 빨랐고, 나는 이와 더불어 열심히 살아가는 사람들에게 뒤처지지 않기 위해 더 악착같이 뛰어든 걸지도 모른다. 하지만 그런 와중에도, 나는 나 자신과는 마주하지 않았다는 것을 저번 학기의 전공 수업을 통해 깨달을 수 있었다.

바로 <방송 화법>이었다. 방송 화법은 기존에 내가 해온 실습수업과는 달랐다. 지금까지는 하나의 콘텐츠를 만들기 위해 기획과 제작하는 데만 집중했다면, 이 수업은 내 생각을 언어로 표출하고 대중들 앞에서 당당히 말하는 법을 배웠다. 처음에는 사람들 앞에 서서 발표하는 것을 배우는 수업이라고 생각했다. 하지만 내 생각이 틀렸다는 걸 금방 알아차릴 수 있었다. 사람들과 마주하기 이전에 무엇보다 중요한 것은 '나'를 마주할 줄 알아야 한다.

나에게 지금 그렇게 살아가고 있는가에 대해 묻는다면 결코 그러지 않았다. 처음 카메라를 들고 자신의 모습을 찍으라고 했을 때 어색해서 자꾸만 시선을 피하기 바빴다. 평소에 촬영을 할 때 남을 찍어보기만 했지, 나를 찍은 적은 거의 없었기에 더욱 그랬던 걸지도 모른다. '나'의 모습을 바라보고 있음에도 어깨는 움츠러들었고 초점은 갈 길을 잃었다. 내면의 자신이 스스로 인정하지 않고 있던 것이다. 내 모습을 부정하고 있었다. 나는 옆에 있던 거울을 꺼내 들어 발음과 발성 연습을 해보았다. 쉽지 않았다. 자신감이 부족한 탓이다. 나는 진실된 나를 마주하자는 생각에 종이와 볼펜을 꺼냈다. 그러곤 대학교에 들어와 내가 하고 있는 일들이나 무언가 이뤄낸 것들을 나열해 적어 보았다. 1학년 때부터 뵙고 싶던 드라마 작가 교수님과의 만남, 학부 대표 및 동아리연합회 홍보 영상 담당, 공모전 참가 및 수상, 대중들 앞에서 춥 공연 무대, 스스로 돈을 벌며 일하기 등 단순한 것도 좋았다. 아직 현재 진행 중인 것들도 있고, 그저 스스로가 잘하고 있는지에 대해 물어보고 싶었다. 남들에겐 별거 아닌 것처럼 보이는 것들일지도 모른다. 하지만 나는 이 많은 경험들을 통해 성장할 수 있었고, 난관에 부딪혀 넘어져도 일어설 수도 있었다. 여전히 나에 대한 부족함을 느끼지만, 나는 여전히 성장하고 있음은 확신할 수 있었다. 그 아래로 자그만 목표를 적어 보았다.

'두려워하는 나를 마주하기, 피하지 않는 연습하기'는 나에게 큰 변화를 주었다. 나를 마주하지 못했던 가장 큰 이유는 두려움이었다. 그래서 내가 할 수 있는 것들의 범위를 차곡차곡 늘려가며, 나를 마주해 보기로 한다.

3학년이라는 시간은 어느새 세 달 남짓 남지 않았다. 가장 큰 기대와 설렘으로 다가왔던 3학년이 생각보다 허무하게 끝나 버린 건 아닐까 걱정도 되었지만, 그 속에서도 나는 자신에 맞서 나아가기 위해 노력하고 있는 나를 발견할 수 있었다. IFS PD로서, 때로는 문득의 회장으로서, 때로는 필름 웍스의 총무로서 또는 나로서 자리했다. 여전히 새롭게 다가오는 것들이 두렵고 무섭기도 했지만 결코 피하진 않을 것이다.

죽비소리

나를 인정하는 것

김민주(광고홍보·1)

대학교 1학년, 나는 20살이 아닌 21살이라는 나이에 입학했다. 재수를 해서 대학교에 들어왔던 나는 설렘보다는 두려움이 더 컸다. 남들과 다른 나이라는 점에서 오는 불안감. 또 대학교를 1년 늦게 들어왔다는 점과 생각도 못 한 과에 들어왔다는 점은 나를 힘들게 했다.

하지만 나는 이렇게 내 상황에 불안해하기만 한다고 해서 달라진다는 것이 없다는 것을 알기 때문에 생각을 바꾸기로 했다. 일단 부딪쳐보기로 했다. 그래서 나는 학교에서 하는 '선후배 공동체'를 신청했다. 선배님이 영상 편집을 가르쳐주는 수업이었다. 나는 영상편집에 대한 기초가 하나도 없다 보니 같이 수업을 듣는 친구들과 다르게 배우는 속도가 많이 느렸다. 그럴 때마다 중간에 도망칠까 하는 생각을 많이 했지만 내가 불안했던 내 상황을 바꾸고 싶다는 생각에 도망치지 않고 더 열심히 들었다. 결국 마지막 수업에는 어느 정도 영상편집을 조금 할 수 있게 되었다.

수업을 들을 때만 해도 나는 영상편집을 나중에 할 수 있을지 불안했을 정도로 너무 못했는데 지금은 그래도 뭔가를 할 수 있다는 게 너무 신기했다. 나는 내가 배운 것을 실전에 사용할 수 있는 영상 공모전에 나가기로 했다. 공모전은 내 친구들이랑 나가는 거라 거의 내가 다 해야 하는 상황이었다. 나 빼고는 영상 편집을 할 줄 아는 사람이 없었기때문이다. 또 영상 공모전이 그냥 영상만 찍고 편집을 하는 게 아니라 공모전의 주제에 맞춰서 영상을 기획하고 찍어야 한다는 점이 생각보다 어려웠다. 그리고 다들 이런 공모전은 처음이라서 막히는 부분이 매우 많았다. 영상을 찍을 때도 카메라가 없어서 핸드폰으로 찍었고 핸드폰으로 찍는 것도 삼각대를 생각 못해 막 찍었을 정도로 서툴렀다. 이렇게 서툴지만, 하나하나를 완성해가는 과정을 겪으면서 나는 자신감을 얻게 되었다. 영상을 잘 만들었다는 결과물이 중요한 게 아니라 만들어가는 과정이 더 중요하다는 것을 느낄 수 있었던 경험이었다.

나는 이 경험을 통해서 내가 진짜 못한다는 것을 처음부터 끝까지 느꼈다. 그렇기 때문에 내가 진짜 못한다는 것을 인정할 수 있었다.

공모전이 끝나고 나는 대외활동으로 kb 폴라리스에 지원하게 되었다. 금융지식을 아이들에게 가르쳐주는 활동으로 생각보다 큰 대외활동이었다. 서류 지원에서 합격이 돼서 면접을 하러 오라는 문자를 받아 기뻤지만 면접을 봐야 한다는 사실에 떨리기 시작했다. 남들 앞에서 발표도 못하는 내가 면접관들 앞에 제대로 대답은 할 수 있을까? 너무 떨려서 말을 더듬으면 어떡하나 고민이었다. 나는 일어나지 않은 상황을 생각하며 내가 못하는 모습에 대해 불안해하는 것보다는 내가 할 수 있는 일에 집중했다. 떨어도 괜찮다고 생각하며 내가 전하고 싶은 말을 하기 위해 노력하자고 마음먹었다.

그렇게 나는 면접을 다 볼 때까지 긴장을 너무 해서 말도 더듬고 목소리가 떨려서 대답도 제대로 못하는 실수를 했다. 평소의 나라면 이런 나의 모습에 정말 부끄럽고 한심하다고 생각했을 텐데 그때의 나는 그렇게 생각하지 않았다. 그렇게 떨면서 내가 전하고 싶은 말을 하려고 끝까지 노력하는 나의 모습을 내가 알아줬기 때문일까? 면접을 다 본 나는 오히려 속이 시원했다. 내가 하고 싶다는 마음이 닿았던 건지 나는 합격할 거라고 생각도 못 했던 kb 폴라리스 활동 합격 문자를 받았다. 그래서 지금 열심히 활동을 하는 중이다.

나는 내가 못 할 수 있다는 것을 인정하고 싶지 않았기 때문에 불안함이 많았다. 처음이기 때문에 못 할 수도 있고 아직 실력이 덜 쌓였기 때문에 못 할 수 있는 것을 나는 받아들이기 어려웠다. 남들과 나를 비교하기 바빴던 나는 내 못난 모습을 볼 여유가 부족했던 것 같다. 내 모습이 너무 못나서 누군가에게 욕을 먹지 않을까 고민했던 적도 있었다. 하지만 나의 못난 모습도 인정할 수 있다는 게 남과 비교하며 나를 싫어하기보다 더 어렵고 훨씬 더 멋있는 일이라는 것을 알 수 있었다.

그래서 나는 이제 나의 못난 모습을 꽁꽁 감추는 것보다는 그것을 인정하고 나아가려고 하는 사람이 되고자 노력하는 사람이 되고자 한다. 나는 못난 모습이 보이더라도 이것에 대해 바로 짜증보다는 그냥 나는 이걸 좀 못하구나 하고 가볍게 넘겨 보내는 연습도 필요할 것 같다. 나의 못난 모습은 언제나 새롭게 다가오니깐.

이달의 명언

효과적인 프로세스는 시간 낭비를 없애며, 정보기술은 실질적인 작업에 소요되는 시간을 단축시킨다.
—빌 게이츠

틀에서 벗어나 창조적인 해결방안을 찾아내라. 연습하면 할수록 더 잘할 수 있을 것이다.
—앤드루 우드

네컷 만화

테크놀로지

기술과 관련된 만화를 진희(디지털콘텐츠 학부) 지은(경찰 행정학과) 하서(간호학과) 캐릭터의 대화로 만들어 보았습니다. 코로나 주의하셔서 즐거운 11월 보내시길 바랍니다.

사 설

한 번의 관심, 어린 생명의 구원

신종 코로나 바이러스로 사람들의 생활에는 많은 변화가 생겼다. 그중 코로나19 여파로 변화가 생긴 점은 아이들도 예외는 아니다. 아이들이 집에 머무는 시간이 늘면서 '아동 학대'의 심각성도 급증한 것으로 나타났다. 최근 '아동 학대' 사건이 연속적으로 늘고 있어 예방 대책의 변화가 필요한 상황이다.

'아동 학대'란 법률 법상 보호자를 포함한 성인이 아동의 건강 또는 복지를 해치거나 정상적 발달을 저해할 수 있는 신체적·정신적·성적 폭력이나 가혹행위를 하는 것을 의미한다. 아동 학대의 유형으로는 단순히 신체의 폭력으로만 규정되는 것이 아니다. 이는 아동의 복지나 잠정적 발달을 위협하는 행동으로 확대하여, 신체적 학대뿐만 아니라 정서 학대나 성 학대, 방임 등 아동의 권리 보호를 침해하는 것으로 본다.

하지만 '코로나19 시대'의 전반적인 흐름에 맞춰 아이들의 가정폭력 경험 비율은 약 2배가량 급증했다. 이처럼 전염병으로 변한 세상은, 아이들에게 보호받을 수 있는 시설에 가지 못하게 했고 심리적인 불안감과 스트레스를 조성하는 문제를 일으킨다. 최근에는 16개월 된 아기를 학대하여 숨지게 만들거나 '천안 계모 사건' 등 아동 학대의 심각성을 보여주는 사례가 행해지고 있다.

아동 학대의 심각성과 달리 아동 학대에 대한 보호는 현재까지도 미미하다. 아동 학대로부터 보호받을 수 있는 유일한 은신처는 112 전화다. 하지만 부모에게 많은 것을 배워야 하는 어린 나이에, 아동이 직접 신고를 하는 일은 매우 드물다. 이어 불안에 떨고 있는 아동들을 보육할 수 있는 교사들이나, 기관들은 말할 것 없이 부족하다. 좋은 것을 보고 느껴야 하는 아이들에게 과연 우리 어른들은 적절한 환경을 만들고 있는 것일까?

아동 학대를 막을 수 있는 최선책은 '공동체 치안'이다. 즉 아동에 대한 주변인의 관심과 신고가 필요하다. 그 첫걸음은 '아동 학대 예방의 날'에 대한 인식 제고다.

'아동 학대 예방의 날'이란 아동 학대의 예방과 방지에 대한 관심을 높이기 위해 제정한 기념일로, 아동 학대 문제를 부각시키고 효과적인 예방 프로그램으로 개선시키기 위한 날이다. 피해 아동들에게 '이동 권리 보장권', '아동보호 전문기관', '아동 경찰지원센터'를 통해 아동들을 보호한다. 이러한 아동 학대 예방의 날은 전 세계적으로도 아동 학대 문제를 조명하고, 아동을 상습적인 학대나 폭행에서 보호할 수 있도록 WWSF(여성 세계 정상 기금)에서 처음으로 개정됐다.(2000년 11월 19일) 또한 아동정책에 대한 종합적인 수행과 아동복지 관련 사업의 효과적인 추진을 위하여 필요한 정책의 수립을 지원하고 사업평가 등의 업무를 수행한다.

위의 피해 아동보호 기관을 제외하고도 주변인들의 도움을 적극적으로 받을 수 있도록 신고의무자를 광범위하게 규정한다. 한국에서는 2007년부터 아동 학대 예방의 날을 기념하고 있으며, 2012년 아동복지법을 개정해 아동 학대 예방의 날과 아동 학대 예방 주간을 법적으로 명시했다.

동시에 아동 학대 예방의 날을 기념하여 노란 캠페인을 시행한다. 'Yellow sticker campaign'은 학대로부터 모든 아동을 보호하자는 취지에서 만든 것으로, 아동 학대 예방을 상징하는 'Yellow ribbon sticker'를 컴퓨터, 문 등 눈에 잘 띄는 곳에 부착하여 아동 학대를 예방하는 캠페인이다. 이어 아동 학대를 미리 예방하기 위해 전국에서는 아동 학대 예방 사업을 시행한다. 아동 학대 예방 사업은 학대받은 아동이 학대하는 부모가 되는 등의 악순환까지도 초래될 수 있다는 문제의 심각성 때문에 시작됐다. 이는 아동 학대에 대한 사회적 인식을 변화시키며 건강한 성인으로 자랄 수 있도록 돕는데 기여한다.

사실상 이러한 노력에도 불구하고 학대를 받은 피해 아동은 보호자의 학대를 당연하게 받아들이고 이를 학대로 인식하지 못한다. 그렇기 때문에 보호 센터의 확장보다는, 우리 스스로가 '아동 학대 예방의 날'을 기반으로 아동에 대한 지속적인 관심과 손길로 많아져야 한다.

만약 아동 학대를 실제로 보았을 때는 어떻게 해야 할까? 많은 사람들이 아동 학대를 보았을 때 당황하여 그냥 지나치거나, 자신의 신분이 드러날까 두려워한다는 이유로 신고를 하는 비율은 매우 저조하다. 하지만 신고자의 신분은 철저히 보장되며, 오인 신고일 경우에도 고의가 없다면 처벌되지 않는다. 또한 수사 과정에서 인적 사항을 진술조서에 기재되지 않도록 요청할 수 있으며, 전화 신고가 아니더라도 방문 조사로도 신고가 가능하다.

맞아도 되는 사람은 없다. 때려야 하는 사람도 없다. 아이를 훈육할 때 자주 쓰이는 '사랑의 매'가 아이들에게 잘못된 훈육 방식으로 일반화되어서는 안 된다. 우리는 아동에게 관심을 가지고, 이해하는 이른바 '아이해'가 필요하다.

목회 칼럼

대면(對面)과 비대면(非對面)

유 의 신 교목실장

대면과 비대면이라는 단어가 코로나19 대유행으로 우리의 일상생활에서 일반화된 단어로 사용된다. 한 사람을 대표하는 인체의 부분은 절대적으로 그 사람의 얼굴일 것이다. 물론 한 사람의 정체를 밝히기 위해서는 지문(指紋)이나 음성(音聲), 안구(眼球), DNA(유전인자) 같은 것으로 더 정확한 정보로 확인할 수 있다.

그러나 일반적으로 우리의 일상에서는 그 사람의 얼굴로 구분하고 알아보고 인식하도록 학습하며 살아온 것을 부인할 수가 없을 것이다. 그래서 '아무개' 하면 그 사람의 얼굴이 먼저 떠오르게 되어 있는 것이다. 우리가 누구를 보고 싶다거나 그리워한다고 할 때도 그 사람의 얼굴을 연상하게 되는 것이 상정이다. 그래서 우리는 자주 만나지 못하면 기억 속에 있는 그 사람의 얼굴 모습이 희미해지면서 잊혀가는 사람들이 있기 마련이다.

그래서 옛말에는 자주 만나야 정도 들게 되고 먼 친척보다는 자주 만나는 이웃이 더 정겨운 사이가 된다고 한다. 따라서 코로나19의 위험이 따른다고 하더라도 비대면보다는 대면으로 우리의 만남을 일상에서 회복하는 노력을 해야 할 것이다.

그런 의미에서 우리는 일평생 살면서 '만남'은 너무나 중요한 것이다.

우리 대학교 설립자 고 장성만 목사님께서 거의 입학식 때마다 학생들에게 격려하시는 말씀이 있는데 바로 '만남'이다. '여러분은 세 가지 만남을 가지게 될 것이다. 첫째는 학우들과의 만남, 두 번째는 스승과의 만남, 세 번째는 하나님과의 만남이다.'라고 하시면서 어느 하나 중요하지 아니한 것이 없지만 이 중에서 가장 중요한 것이 하나님과의 만남이라고 하신 것을 다시 짚어 보게 된다. 아래의 글은 장제국 총장께서 엮으신 도서 [새로운 약속 43p]에서 가져와 나누고자 한다.

베드로라는 어부는 예수님을 만나 그물과 배를 버리고 예수의 제자로 따랐으며 기독교도의 박해자 사울은 다메섹 도상에서 예수님을 만나 예수를 전하는 전도자 바울로 변했다.

이렇게 하나님을 만나고 예수님을 만나면 인생이 변화하게 된다. 증오의 사람이 사랑의 사람이 되고 분쟁의 주모자가 평화의 사도가 된다. 땅만 생각하던 사람이 천국을 바라보는 소망의 사람이 되는 것이다. 하나님을 만나는 사람은 하나님의 자녀가 되어 하나님을 아버지로 부르게 되는 혁명적인 역사가 일어난다. 우리 대학에서 이런 변화가 여러분께 있기를 바란다. 그래서 학우들과의 성공적인 만남, 스승과의 위대한 만남, 그리고 하나님과의 역사적인 만남을 통하여 인생의 승리자가 되기를 축원한다.
[너는 안심하라 p79~81, 2014.04]

그러므로 최근 사회적 거리 두기로 사람들과 대면하여 만나는 것이 어려워지면서 오히려 우리에게는 하나님을 대면하여 만나는 절호의 기회로 삼는다면 놀라운 변화가 우리에게도 있게 되기라고 믿는다. 잠 1:7 여호와를 경외하는 것이 지식의 근본이거늘 미련한 자는 지혜와 훈계를 멸시하느니라.

동서만평

글·그림 정희진

■ 수상자 인터뷰 – 한국어비즈니스연계전공 짠티감 학생

한국어 말하기 대회 최우수 학생과의 만남

짠티캄 학생, 단점보다는 장점의 힘을 가지자

▶최우수상 수상자 사진

▶수상자와의 만남

Q. 안녕하세요. 자기소개 부탁드립니다.

A. 안녕하세요. 저는 베트남에서 온 23살 한국어 비즈니스 연계전공 학생 짠티감입니다. 만나서 반갑습니다.

Q. 먼저 한국어 말하기 대회 최우수상에 대해 진심으로 축하드립니다. 대회 수상 소감 한 말씀해 주세요!

A. 항상 관심 가져주시고 도와주시는 교수님들께 진심으로 감사 인사말을 전해드리고 싶습니다. 한국어 말하기 대회에서 최우수상을 받았을 때 교수님께서 제 이름을 불러주셨는데 그때 너무 기쁘고 행복했습니다. 저는 이 순간들이 아직도 잊히지 않으며, 믿기지 않습니다.

Q. 이번에 참여하신 2020 한국어 말하기 대회는 무엇인가요?

A. 2020 한국어 말하기 대회는 한글날을 기념하고 외국인 학생의 한국어 학습 동기부여를 취지로써, 정해진 주제를 토대로 연설해야 합니다. 올해의 주제는 코로나 시대의 유학 생활에 관한 것입니다. 그래서 저는 코로나 시대로 유학 생활의 변화 과정과 그 과정 속에 깃든 장점과 단점에 대해 발표했습니다.

Q. 한국어 말하기 대회에 참가하게 된 동기를 알려주세요.

A. 사실, 코로나19 때문에 힘든 시간을 보내지 않았다면 주변인들의 어려움과 역경을 알 수 없을 것입니다. 이번 사태로 뉴스나 미디어 매체에서 많은 사람들의 고통을 전해 들을 뿐만 아니라, 가까운 지인들도 오로지 코로나19 때문에 인생을 부정적으로 바라보는 경향이 있었습니다. 하지만 저는 코로나19를 단점이 아닌 장점으로 바라보는 시선이 더 중요하다고 생각했습니다. 사회적 거리 두기로 혼자만의 시간을 많이 보내면서 사람의 내면성에 더 가치를 둘 수 있었습니다. 그래서 저는 다른 친구들에게 제 긍정적인 생각을 전해드리고 싶은 마음으로 참가하게 됐습니다.

Q. 2020 한국어 말하기 대회에서 어떤 메시지를 강조하고 싶었는지 알려주세요.

A. 앞서 말했듯이 '코로나 시대'에서 겪는 단점보다는 장점이 더 많다고 생각했습니다. 대표적인 예시로는 온라인 수업이라고 생각했는데요. 온라인 과제를 통해 스스로 작업하는 방법을 터득하며, 깊은 사고력을 키울 수 있었습니다. 게다가 시간의 제약이 없어지고 여가활동이 많아지면서 규칙적인 건강관리와 부모님과 연락할 수 있는 시간을 확보할 수 있었는데요. 비록 코로나19로 인해 많은 사람들의 삶이 어떻게 바뀌었는지, 힘들었는지는 모르지만 보다 긍정적인 면을 보고 낙관적인 인생을 가져야 한다는 말을 강조하고 싶었습니다.

Q. 올해 코로나19 확산으로 발표 동영상을 제출했다는 소식을 들었는데, 대회를 준비하면서 재밌는 일화 또는 기억나는 점이 있을까요?

A. 저와 룸메이트 사이에 서로 장난치면서 룸메이트가 저를 놀렸던 순간이 있었습니다. 그 서막에는 모든 수업이 온라인으로 대체되면서 시작되었습니다. 원래 학교 가기 1시간 전에 일어나 준비해야 됐지만 요즘에는 머리를 자주 안 감고, 화장도 안 하고, 옷까지 예쁘게 입고 준비하지 않았습니다. 그래서 충분히 잠과 끼니를 꼬박꼬박 챙길 수 있는 일상에서 소소한 행복을 느꼈습니다. 하지만 이 일상이 지금 사태에 너무 당연한 상황이라 나만 행복하게 생각했던 것은 아닌지 한참 동안 허심탄회하게 웃었습니다. 그러던 와중 지나가던 룸메이트가 "야, 네 미쳤냐, 혼자 앉아서 왜 웃고 있냐."라는 농담 섞인 말투로 저를 툭툭 건드렸습니다. 그때 서로 같이 미소를 지으며 장난쳤던 순간들이 아직 잊히지 않습니다.

Q. 대회 이외에 의도치 않은 학사 변동에 많이 혼란스러웠을 것이라고 예상됩니다. 어려운 상황 도중 학교생활 및 유학 생활에서 가장 힘든 점이 있다면 알려주세요.

A. 계속 긍정적인 부분만 강조해 드렸지만 당연히 부정적인 부분도 있습니다. 현재 경제적인 어려움이 있어 학교생활과 병행하여 고깃집에서 홀서빙 아르바이트를 하고 있는 사례를 들고 싶은데요. 일할 때 장시간 마스크를 착용하기 때문에 숨을 잘 못 쉬고 귀가 아픈 불편함이 있습니다. 또한, 홀서빙은 다른 사람들과 많이 접촉하는 직군이기 때문에 항상 불안한 마음을 많이 느낍니다. 그래서 가끔 많이 외롭고, 고향이 그립습니다. 자신이 여기 있는 게 잘 선택한 길인지 의구심이 드는 순간 가장 힘들다고 생각합니다.

Q. 한국으로 유학 생활을 결심하게 된 계기가 무엇인지 알려주세요.

A. 저는 고등학교 때부터 한국 영화, K-POP 음악 듣는 걸 너무 좋아했습니다. 특히, K-POP은 가수 티아라, 영화는 감기와 부산행을 많이 좋아했습니다. 이를 통해 빨리빨리 문화, 약속을 지키고, 책임감 있는 모습 등 한국인들의 일하는 방식을 간접적으로 체험했습니다. 아름다운 풍경, 한국인의 미덕, 생각하고 일하는 방식에서 배울 점이 많이 있었기 때문에 한국으로 유학 생활을 결심하게 됐습니다.

Q. 한국 유학 생활을 마치고 미리 계획한 목표가 있을까요? 있다면, 그 이야기를 들려주세요.

A. 구체적인 계획은 없지만, 졸업한 후 부산에서 누군가를 가르치는 일을 도전해 볼 생각입니다. 저는 누군가를 가르치는 일에 흥미가 많고 보람을 많이 느낍니다. 이와 같은 적성을 활용해 선생님이나 여행사 직원과 같은 일을 해보고 싶습니다.

Q. 함께 유학 생활을 하고 있는 외국인 학생들에게 마지막으로 하고 싶은 말씀 부탁드립니다.

A. 타국에서 스스로 공부하고 자립하는 게 쉽지 않을 것이라 예상됩니다. 그렇지만 그것 때문에 외롭고 서운해하지 마세요. 항상 긍정적인 면만 생각하고 고향에 계신 부모님께서 여러분들을 지켜주고 자랑스러워한다는 것을 꼭 기억하세요. 마지막으로 교수님들과 친구들에게 다시 한번 감사드립니다. 모두 좋은 하루 보내시길 바랍니다. 파이팅!

최은석 수습기자

■ 교내 입점 기업 이즈펀 인터뷰 – 전봉대 대표님

거리를 밝게 비추다

'미디어 파사드'라는 새로운 트렌드와 함께 나아가는 I.S.Fun

▶미디어 파사드 시공이 완료된 경기장의 전광판

▶CES 2020에서 삼성전자와 함께 작업한 부스

Q. 안녕하세요. 간단하게 자기소개 부탁드립니다.

A. 안녕하세요. 부산에 연고를 두고 있는 이즈펀의 대표 전봉대라고 합니다.

Q. 이즈펀이라는 기업에 대해서 소개 부탁드립니다.

A. 저희 이즈펀은 2014년 창업기업으로 약 5년간 청소년 아케이드 게임기를 개발, 제조하였으며 2년 전 한 업체의 권유로 LED 전시 및 광고 조명장치 제작까지 사업을 확장하였습니다. 현재는 아케이드 게임기 개발과 생산은 중단한 상태이며 LED 전시 및 광고 조명장치를 집중적으로 사업을 진행하고 있습니다.

Q. 이즈펀이라는 회사를 창업하게 되신 특별한 이유나 계기가 있을까요?

A. 처음 창업을 시작한 계기는 새롭고 재미있는 것을 좋아하는 제 성격 탓에 기존의 청소년 아케이드 게임기에 첨단 IT 기술을 접목해서 더 재미있는 아케이드 게임기들을 만들어 보고 싶어 창업을 결심하게 되었습니다.

Q. 인터뷰를 준비하던 와중에 '미디어 파사드'라는 생소한 단어를 접하게 되었습니다. 미디어 파사드란 무엇인가요?

A. 미디어 파사드(Media facade)란 건축물 외면의 가장 중심을 가리키는 '파사드 (Facade)'와 '미디어(Media)'의 합성어라고 생각하시면 됩니다. 크게는 LED 조명을 설치해 미디어 기능을 구현하는 것과 빔프로젝터로 건물 외부에 영상을 투사하는 방식의 프로젝션 맵핑이 이에 속한다고 보시면 됩니다. 도시의 건축물을 시각적 아름다움뿐 아니라 정보 전달하는 매개물로 사용하기 때문에 조명, 영상, 정보기술(IT)을 결합한 21세기 건축의 새 트렌드입니다.

Q. 도시를 아름답게 밝히는 빛이군요! 그렇다면 혹시 미디어 파사드의 대표적인 예시가 있을까요?

A. 예시로는 LED 조명으로 구현된 미디어 파사드는 서울역 앞 서울스퀘어 건물과 프로젝션 맵핑으로 구현된 전주의 풍남문 등을 꼽을 수 있겠네요. 물론 저희가 작업에 참여한 창원 NC 다이노스 야구 경기장의 전광판 후면부도 좋은 예시라고 할 수 있습니다.

Q. 지난 1월 세계 4대 전자제품 박람회 중 하나인 CES 2020 삼성전자 부스를 작업하신 거로 알고 있습니다.

A. 이번 2020 CES에서 삼성의 여러 제품 중 하나인 가로세로 TV의 부스와 TV 전시 홀 쪽을 작업하였습니다. 가로세로 TV 부스 같은 경우는 TV에서 출력되는 영상에 LED 조명이 같이 반응하여 연출되는 방식으로 흔히 가요프로 무대에 중앙 스크린과 주변 LED 라인 조명들이 같이 반응해서 움직이는 방식이라 생각하시면 됩니다. TV 홀은 약 200M의 라인 조명으로 시간에 따라 점차 색이 변하는 효과로 작업을 하였습니다.

Q. 이 작업을 진행하게 된 계기와 당시의 상황을 알 수 있을까요?

A. 가로세로 TV 부스의 경우 한국에서 먼저 선을 보인 부스였고 다른 업체가 작업을 진행하였는데 효과가 많이 부족했던 거로 알고 있습니다. 담당 업체가 마음에 안 들어서인지 실력 있는 업체를 찾다가 저희 쪽으로 연락이 와서 작업을 진행하게 되었답니다. 작업을 완료 후 담당의 확인을 받는 중 담당에게 "그래 이거지!"라는 호평까지 받았던 작업이라 좋은 추억이 되었습니다.

Q. 그동안 많은 작업을 현장에서 진행하시면서 여러 우여곡절이 있으셨을 것 같은데 특별히 기억에 남았던 작업이 있을까요?

A. 아무래도 처음 작업한 현장이 제일 기억이 남겠죠? 창원 NC 다이노스 야구 경기장 전광판의 후면부에 LED를 이용한 미디어 파사드를 구현한 작업이 제일 기억에 남습니다. 후면부의 LED뿐만 아니라 전광판 위에 달린 대형 NC 로고가 모터 방식으로 돌아가는데 그 신호들을 전부 DMX 조명 신호로 제어를 하다 보니 정말 고생도 많이 했고 추억도 많이 남습니다.

Q. 앞으로 이즈펀과 함께 이루고 싶은 목표가 있나요?

A. 아직 저희 이즈펀은 조달업체 등록이 안 되어 있는 업체인데 추후에는 조달등록을 해서 광안대교 조명과 부산의 공원, 빛 축제와 같이 시에서 주체하는 일들을 해보는 게 목표입니다. 대부분 조달업체가 1차 밴드로 일을 따오면 2차 밴드인 저희에게 일을 주는 형식으로 이루어지기에 아직 역량을 많이 키워야 하는 숙제가 있습니다.

Q. 이즈펀에 입사하고 싶거나, 이쪽 계통으로 진로를 잡은 학생들에게 조언을 해주신다면요?

A. 디자인 측면에선 시각디자인 쪽 공부를 많이 하는 것이 좋다고 봅니다. 기본적인 디자인에 사용되는 기본적인 S/W 툴은 사용 가능해야 하고 애프터 이펙트 같은 영상 디자인 및 편집 툴 역시 사용이 가능해야겠죠? 그리고 전자 쪽 개념도 있어야 하드웨어를 다룰 수가 있습니다. 우선 아두이노로 LED 제어부터 공부하는 것도 나쁘지 않다고 생각됩니다. 학생여러분들이 많은 경험을 해보는 것도 중요하지만, 우선 착실히 이론공부가 마련이 되어야 후에 수월해질 수 있다 생각합니다.

Q. 인터뷰에 응해주셔서 감사합니다! 마지막으로 간단한 소감 부탁드립니다.

A. 우선 저희 같은 작은 업체에 관심을 가져주셔서 감사합니다. 두서없이 대답한 게 아닌가 걱정스럽네요. 저희 업체가 교내에 입주해 있는 기간이라도 기회가 된다면 동서대 학생들과 작든 크든 작품을 하나 만들어 보고 싶습니다. 제 모교는 아니지만, 동서대가 모교처럼 느껴지고 많은 도움을 받아 추억이라도 남기고 싶은 마음에 뭐라도 하나 남겨놓고 싶네요. 다들 이 어려운 시기 슬기롭고 지혜롭게 이겨내시기 바랍니다.

임은성 수습기자

이달의 성경 속 인물 – 미디안

▶미디안 사람들을 죽이는 이스라엘 사람들 ▷사진출처 – 위키백과

이집트 강에서 유프라테스 강까지 이르는 이 땅을 너의 자손에게 주겠다.

구약성서에 나오는 미디안은 시대별로 먼저 사람으로 언급되기 시작해 민족명으로 발전됐고, 나중에는 지역명으로 정착됐다. 미디안의 조상 미디안은 아브라함이 세 번째 아내 그두라를 맞이하고 그 사이에서 태어난 형제 중 넷째다(창 25 : 1-2). 아브라함은 죽기 전에 미디안과 그의 형제들을 상속자 이삭에게서 떼어내기 위해 선물을 줬다. 아브라함은 여호와께 받은(창 15 : 18) 아라비아 사막으로 해석되고 있는 동방 곧 동쪽 땅으로 보내(창 25 : 5-6) 언약의 후손과 땅의 후손으로 구분했다고 한다.

동쪽 땅에 정착한 미디안은 그 지방의 원주민들과 하나가 되어 '미디안'이라는 민족명으로 불리게 됐다. 미디안의 아들들인 에바, 에벨, 하녹, 아비다, 엘다아(창 25 : 4)의 후손들로 구성되어 있으며 이들을 '미디안', '미디안 사람'이라고 불렀다. 미디안의 후손들이 정착한 지역은 일반적으로 아카바 만의 동부 해안으로 인정되고 있으나, 명확한 경계선은 성경에 기술되어 있지 않다. 단편적으로는 미디안 족속이 모압들과 동부 요단 계곡, 시내 반도와 가나안 땅에 거주했던 것으로 기록되어 있다. 미디안 족속에 관한 여러 언급들은 그들이 유목민이면서 또한 성읍 거주자였음을 암시하고 있다. 동시에 이들이 특정한 영토를 확보하지 못한 것은 이들이 계절에 따라 이동하였음을 의미한다(민 31 : 10).

미디안 족속은 요셉의 이야기 속에서 처음 언급된다. 요셉의 형들은 길르앗에서 오는 이스라엘과 미디안의 상인들에게 요셉을 팔았다(창 37 : 28). 그 후 상인들이 요셉을 데리고 애굽으로 가서 바로의 신하 친위대장인 보디발에게 팔았다(창 37 : 36)고 한다.

또한 미디안 땅은 모세가 바로의 눈을 피해 미디안으로 몸을 숨긴 장소다(출 2 : 11-15). 모세의 일생에 있어서 미디안은 매우 중요한 위치를 차지했다. 미디안에 몸을 숨긴 모세는 미디안의 제사장인 이드로의 집에 머물렀고, 제사장 이드로의 장녀 십보라를 아내로 취했으며(출 2 : 15-22) 또한 이곳에서 모세는 이드로의 양 무리를 치다가 호렙에 이르러 여호와를 만났다(출 3 : 1-22).

미디안과 이스라엘 사람들과의 관계로는 이후에 미디안은 출애굽 한 이스라엘 백성들이 미디안 땅과 경계를 이루는 모압 땅을 지날 때에 다시 언급된다. 미디안 족속들은 이스라엘 민족을 위험한 존재로 인식하고 자신들을 보호하기 위하여 이방 술사 발람을 고용해 이스라엘을 저주하게 했다(민 22 : 4-7). 민수기 25장 1~3절에서 "이스라엘이 싯딤에 머물러 있더니 그 백성이 모압 여자들과 음행하기를 시작하니라 그 여자들이 자기 신들에게 제사할 때에 이스라엘 백성을 청하매 백성이 먹고 그들의 신들에게 절하므로 이스라엘이 바알브올에게 가담한지라"라고 말한다. 이스라엘이 모압 여자들과 음행하고 우상에 절하는 이 바알브올 사건의 주동자가 발람이며 그 원수가 미디안 사람들이었다(민 25 : 6-7). 이 일을 염병으로 말미암아 2만 4천 명이 죽었다(민 25 : 9).

그러한 갈등은 결국 이스라엘과 미디안과의 치열한 전쟁을 야기시켰다(민 25 : 17). 이때에 이스라엘의 각 지파는 전쟁을 위해 천명 단위의 부대를 파견해 미디안의 성읍들과 진지들을 파괴했으며, 왕들을 포함한 모든 미디안 남자들을 죽였다. 그리고 여인과 아이들을 포로로 잡아오고, 상당한 전리품을 획득하였다. 결국에는 남자와 동침하지 않은 여자들만 살려 두었다(민 31 : 1-54).

그 후 B.C.11세기, 미디안 족속이 이스라엘을 침략해 7년 동안 억압했다(삿 6 : 1). 미디안 군대는 약대로 인해 고도의 기동성을 갖추고, 또한 아말렉 사람 및 동방의 유목민과 동맹을 맺고 있었기 때문에 군사적인 승리를 거둘 수 있었다. 이스라엘 사람들이 씨를 뿌려 수확할 때가 되면 미디안과 아말렉 족속들 즉 동쪽의 사막에 거하는 사람들이 메뚜기처럼 큰 떼를 이루고 와서 열매를 강탈하고 사람들을 죽이곤 했다(삿 6 : 3-5). 그래서 이스라엘 사람들은 믿음도 지도력도 기력도 없어서 산굴로 피신하곤 하였으며 바로 이때에 기드온이 나타나 그들을 구출했다(삿 6 : 7). 이스라엘의 용사 삼백 명으로 반격을 가할 부대를 조직하여 요단강 건너편까지 그들을 추격했다(사사기 7-8). 갈골에 있던 미디안 진에 대한 기습적인 공격으로 기드온은 미디안 군대를 격파하고, 미디안 왕 세바와 살문나를 사로잡아 그의 손으로 죽였다(삿 8 : 21). 이 승리는 이스라엘에서 오랫동안 기억됐다(시 83 : 9).

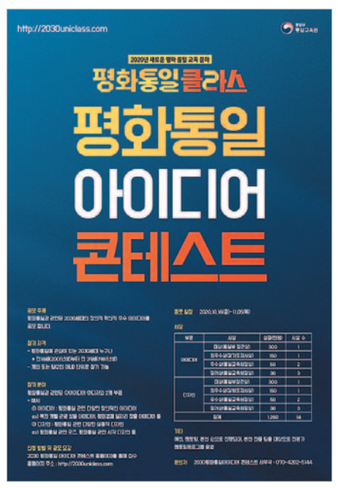
기드온 시대의 미디안 침략 이후 미디안은 더 이상 성경에 나타나지 않는다. 단지 이사야의 예언 속에서 회복된 도시 시온에 약대를 공급하게 될 열방으로 묘사됐다(사 60 : 6).

성경 속에서 미디안은 '떠들썩한', '발다툼하는', '논쟁'이라는 뜻을 가지고 있다. 그 뜻처럼 미디안은 전쟁만이 가득한 이야기뿐 이었다.

자료 출처 : 네이버 지식백과 [미디안], 네이버 블로그

조수연 수습기자

참여하면 유익한 '대외활동·공모전' 소개



■2030 평화·통일 아이디어 콘테스트
- 접수기간 : ~2020.11.05.(목)
- 응모대상 : 일반인, 대학생, 기타
- 공모분야 : 기획 / 아이디어

■한국해양진흥공사 2020년 제2기 KOBC 시민참여혁신단 모집
- 접수기간 : ~2020.11.05.(목)
- 응모대상 : 제한없음
- 공모분야 : 대외활동 / 서포터즈

■2020 KOSPO 웹서비스 정보보안 경진대회
- 접수기간 : ~2020.11.08.(일)
- 응모대상 : 대학생, 청소년
- 공모분야 : 웹 / 모바일 / 플래시

■제1회 계룡장학재단 아이디어 공모전
- 접수기간 : ~2020.11.09.(월)
- 응모대상 : 대학생
- 공모분야 : 기획 / 아이디어

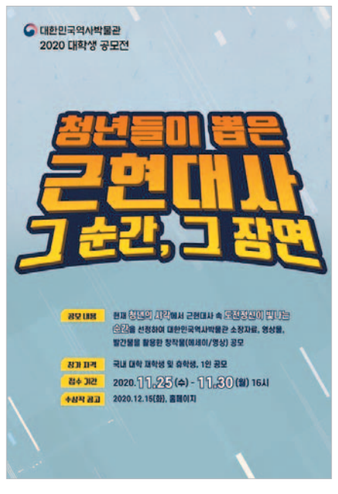
■대한민국 바로 알리기 AI 공모전
- 접수기간 : ~2020.11.10.(화)
- 응모대상 : 제한없음, 일반인, 대학생, 청소년, 어린이
- 공모분야 : 웹 / 모바일 / 플래시

■스마트 산림복지서비스 콘텐츠 공모전
- 접수기간 : ~2020.11.15.(일)
- 응모대상 : 제한없음
- 공모분야 : 기획 / 아이디어, 영상 / UCC / 사진, 웹 / 모바일 /플래시, 광고 / 마케팅

■2020 외식경영스타 아이디어 공모전
- 접수기간 : ~2020.11.15.(일)
- 응모대상 : 대학생
- 공모분야 : 기획 / 아이디어, 광고 / 마케팅

■2020 인터넷 권리침해 예방 웹툰 공모전
- 접수기간 : ~2020.11.20.(금)
- 응모대상 : 제한없음
- 공모분야 : 광고 / 마케팅, 디자인 / 캐릭터 / 웹툰, 웹 / 모바일 / 플래시

■2020 대학생 안전문화 활성화 아이디어 공모전
- 접수기간 : ~2020.11.30.(월)
- 응모대상 : 대학생
- 공모분야 : 기획 / 아이디어



■대한민국역사박물관 2020년 대학생 공모전
- 접수기간 : ~2020.11.30.(월)
- 응모대상 : 대학생
- 공모분야 : 영상 / UCC / 사진, 웹 / 모바일 / 플래시, 문학 / 글 / 시나리오

■2020 공항소음 그림·사진·UCC 공모전
- 접수기간 : ~2020.12.04.(금)
- 응모대상 : 제한없음
- 공모분야 : 광고 / 마케팅, 영상 / UCC / 사진, 디자인 / 캐릭터 / 웹툰

■한국정보화진흥원 개방형클라우드플랫폼 파스-타 기반 서비스 개발 및 아이디어 공모전
- 접수기간 : ~2020.12.06.(일)
- 응모대상 : 제한없음
- 공모분야 : 게임 / 소프트웨어

잠깐 / 상식퀴즈

정보

보통 코딩이란 프로그래밍과 같은 뜻으로 사용된다. 하지만, 둘은 약간의 차이를 가진다. 코딩은 컴퓨터의 명령 코드를 쓰는 작업으로, 명령을 컴퓨터가 이해할 수 있는 C 언어, 자바, 파이선 등의 프로그래밍 언어로 입력하는 과정을 일컫는다. 프로그래밍은 수식이나 작업을 컴퓨터에 알맞도록 정리해서 순서를 정하고 컴퓨터 특유의 명령 코드로 고쳐 쓰는 작업을 총칭한다.

코딩 교육의 중요성은 점차 확대되고 있다. 인공지능, 사물인터넷, 지능형 로봇, 빅데이터 분석 및 활용 등 4차 산업혁명 시대를 대변하는 모든 것이 ICT(정보통신기술)을 바탕으로 한 소프트웨어를 통해 구현되기 때문이다.

우리나라에서는 2018년부터 전국 초·중·고교에서 소프트웨어 교육(코딩 교육)을 의무화하고 있다.

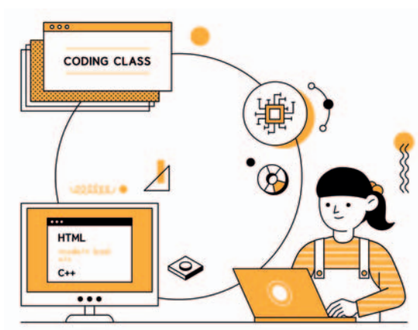
Hint

프로그래밍과 같은 뜻으로 주로 사용되는 말이다.

Q&A

Q. 컴퓨터가 이해할 수 있는 언어인 코드를 입력해 기계들이 작동할 수 있게 하는 과정은 무엇인가?

A.



학번, 학과, 이름, 연락처를 써서 산학협력관 대강당 입구에 있는 신문사 건의함에 넣거나 010-2859-0974로 연락주세요.

※ 12월 6일(일)까지 퀴즈에 응모하시는 분들 중 추첨을 통해 두 분에게 소정의 상품을 드립니다.

※ 당첨자 발표는 12월 7일(월)에 개별 통보합니다. 많은 응모 부탁드립니다.

- 학 과 : _____
- 학 년 : _____
- 이 름 : _____
- 연락처 : _____