

차세대 연구 거점으로 자리잡다

인문사회분야 학술지원사업 선정



▶우리 대학 전경

교육부와 한국연구재단이 '2022년 인문사회분야 학술지원사업' 인문사회연구소지원사업 신규과제 최종 선정 결과를 발표했다.

'인문사회분야 학술지원사업'은 인문사회분야 우수 연구자·연구소 육성 및 연구활동 지원이다. 인문사회분야 학술 및 연구 거점을 구축하고 차세대 연구인력을 육성하기 위해 인문사회 연구소와 우수 연구자 등에 최대 10년간 742억 원을 지원한다. 학술·연구역량을 강화하고 학문 균형 발전을 실현할 수 있도록 1963년부터 교육부에서 수행하고 있는 대표적인 사업이다.

인문사회연구소지원사업에 선정된 곳은 다음과 같다.

순수학문형 - ▲계명대 여성학연구소 ▲고려대 민족문화연구원 ▲광주과학기술원

융합교육 및 융합연구소 ▲동국대 역사교과서연구소 ▲동서대 동아시아연구원 중국연구소 외 3.

문제해결형 - ▲서울대 농업생명과학연구원 진로직업교육연구소 ▲성균관대 교육과 미래연구소 ▲연세대(미래캠퍼스) 빈곤문제국제개발연구원 외 4.

미래공유형 - ▲가천대 휴먼보건의학융합연구소 ▲대구대 특수교육재활과학연구소 서울대, 고려대, 연세대, 성균관대 등, 수도권 중심 대학들이 선정된 가운데, 우리 대학의 동아시아연구원 중국연구소가 순수학문형 연구과제로 선정됐다. 부산에 위치한 대학 중 유일하다. 앞으로 향후 6년간, 최대 15억6천만 원의 국비를 지원받게 됐다.

동아시아연구원 중국연구소가 제안한 인문사회연구소사업의 연구과제는 <동아시아

서버리티와 시민성: 부산에서 중화권 관문도시로> 라는 주제다.

연구책임자인 동아시아연구원 중국연구소의 이홍규 소장이 따르면, 이 연구는 동아시아 관문도시를 거점으로 역사적으로 형성된 동아시아의 다양한 차별 문제에 이론적, 실천적으로 접근하기 위한 시도로서 부산 등 한국의 관문도시와 상하이, 홍콩, 가오슝 등, 중화권 관문도시의 서버리티를 비교 연구함으로써 동아시아의 새로운 시민성 출현의 단초와 새로운 연대의 주체를 발굴하려는 시도라고 한다.

동아시아연구원 중국연구소는 이 연구를 통해 아시아 내 혐오와 갈등 문화를 해소하고 동아시아의 문화다양성 풍토 정착과 동아시아 도시의 인문협력 활성화를 기대하고 있다.

교육부는 이번 사업을 통해 인문·사회·

문화·예술 등을 최신 과학기술과 접목해 미래사회에 대한 혁신적 대응 방안을 제시하는 연구 거점이 구축될 것으로 기대하고 있다.

또, 우수학자 지원사업 10개 과제, 사회과학 연구지원 사업 15개 등 인문사회연구자를 위한 연구과제도를 신규 선정해 차세대 연구 인력 육성에 앞장서겠다는 입장이다.

신규 교육부 대학학술정책관은 "미래사회에서 우리나라가 세계적 선도국가로 발전하기 위해서는 인문사회 학술 역량과 과학기술 간의 연계 융합연구가 필요하다"라며, "이를 바탕으로 발전적 대안을 제시할 수 있도록 기초 학문에 대한 아낌없는 지원이 중요하다"라고 강조했다.

조수연 기자 noeyusohc@gmail.com

미래 인재 양성을 위해 뭉쳤다

부경대와 공유협력 협약 체결



▶협약식

우리 대학이 부경대학교와 협약을 맺고 미래 첨단분야 인재 양성을 위한 협력에 나선다.

우리 대학의 장재국 총장이 부경대에 방문해, 부경대 정영수 총장과 함께 부경대 대학본부 3층 총장실에서 첨단분야 공중학과 신설 및 운영을 위한 공유협력 협약을 체결했다.

이번 협약으로 대학의 특성화 역량을 결집, 디지털금융 등 첨단분야 학과를 신설할 계획이다. 우수 인재 양성을 통해 국제 금융혁신도시인 부산의 연관 산업 발전을 이끈다는 계획이다.

한편, 지난 6월 한국거래소와 디지털금융융합과 과생상품 교육 및 연구 분야 산학협력 협약을 체결했다.

이에 따라 각 기관은 ▲디지털금융공과 관련 부산 지역 전문인력 육성 ▲연구·협력과제 지원 및 공동 학술대회 개최 ▲대학교 내 혁신성장기업 대상 상담 설명회 및 맞춤형 컨설팅 제공 ▲산학 연계 교육과정 개발 및 운영 등을 통해 부산 지역발전과 금융 교육기반 강화를 위해 노력하기로 했다.

장재국 총장은 "이번 협약으로 각 기관의 특성화 역량과 인프라를 활용해 부산시가 국제금융혁신도시로 자리

매김할 수 있도록 적극 지원하고, 지역발전과 지역인재 육성을 이룰기 위한 산학협력력을 확대하는 등 노력하겠다"라고 밝힌 바 있다.

이번 공유협력 협약을 통해 지난 협약을 더욱 탄탄히 하고, 다양한 인재 양성을 위해 협력에 박차를 가할 것으로 보인다.

정영수 부경대 총장은 "이번 협약으로 디지털 분야에 감성을 가진 동서대와 협력하며 디지털금융 학문과 산업 발전을 이끄는 것은 물론 부경대가 추진하고 있는 반도체, 이차전지, 해양모빌리티 등 첨단분야 학과 신설 및 인재 양성에도 시너지 효과를 얻을 것으로 기대한다"라며 앞으로의 가능성을 밝혔다.

장재국 총장은 "이번 협약으로 부경대와 동서대의 특화 분야를 서로 잘 활용한 교육과정 및 상호학점 인정 프로그램을 개발하게 됨으로써 미래 첨단 인재 양성에 큰 시너지 효과를 낼 것으로 기대된다"라고 화답했다.

우리 대학은 이미 인재 배출을 위해 다양한 프로그램들을 진행하고 있다. 이번 협력을 바탕으로, 두 대학이 뭉쳐 더 많은 인재를 배출할 가능성이 큰 것으로 보인다.

조수연 기자 noeyusohc@gmail.com

DX투어리즘 ICC 신산업창출협의체 출범!

관광분야 디지털 전환을 선도하다



▶DX투어리즘 ICC 신산업창출협의체 출범식

우리 대학의 LINC 3.0 사업단이 기업협업센터(ICC: Industry Cooperation Center)의 DX 투어리즘 ICC 신산업창출협의체 출범식을 우리 대학 센텀캠퍼스에서 개최했다.

우리 대학 LINC 3.0 사업단의 기업협업센터는 ▲XR(eXtended Reality)콘텐츠 ▲CV(Creative Visualization)디자인 ▲DX(Digital Transformation)투어리즘 3개로 구성돼 있다. 기업지원실(실장 김형숙)을 중심으로 '4Co 기업지원 시스템'을 통해 체계적인 산학연협력을 진행해 나가고 있다.

'4Co(▲Connection ▲Collaboration ▲Competitiveness ▲Co-prosperity) 기업지원'이란 산학연 간의 쌍방향 지원 생태계 확립과 체계적인 기업지원 프로그램 운영을 위한 시스템이다. 목적에 맞는 다양

한 프로그램 운영과 기업별 최적의 프로그램 매칭을 진행해 나가게 된다.

"DX투어리즘 ICC"는 디지털 트랜스포메이션(Digital Transformation)기반 관광·문화 콘텐츠에 특화된 융·복합형 인재를 양성하고 역량을 강화하기 위해 산업과 밀접하게 연계된 교육과정을 경험할 수 있도록 맞춤형 프로그램을 운영하고 있으며, DX 투어리즘 ICC 특성을 반영한 산·학·공공 기술 개발을 운영·지원하고 있다.

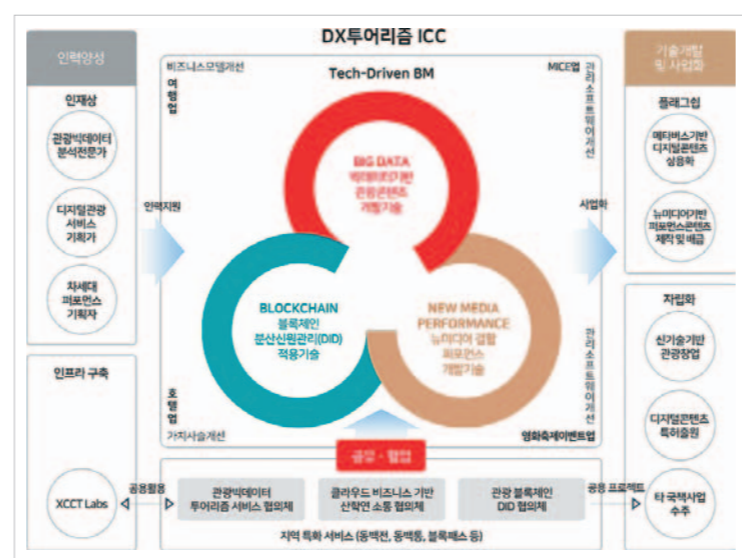
본 출범식은 관광 및 IT 관련 기업 및 기관, 관련학과 교수 등 30여 명이 참석하여 신산업창출협의체 구성, 기업 소개에 이어 관광 데이터 관련 주제발표, 관광 분야 산학공동기술개발과제 추진전략을 논의했다.

이번 출범식을 시작으로 DX투어리즘 ICC 신산업창출협의체는 참여기업 확대

및 메타기술 기반 산·학·연 협력, 글로벌 기업 육성을 위해 정기적인 모임과 세미나 등을 개최할 예정이며, 참여기업들은 신산업창출협의체를 통해 공동 관심 분야 의제를 발굴하고 공유협력 활동 강화를 위해 협력하기로 했다.

특히 LINC 3.0 사업단을 통해 ▲산학연 연계 생태계 조성 및 참여기업 기술 경쟁력 강화 ▲관광 빅데이터 및 퍼포먼스 마케팅 분석 기술 개발 ▲관광기업 DX 전문인력 확보 ▲메타버스 기술 기반 관광 콘텐츠 상용화 ▲관광 관련 산업 및 분야 전문가 멘토링 지원 ▲지식·기술 공유를 통한 인프라 확장 및 추가 확보 ▲기업 글로벌 진출 확대 ▲관광기업 디지털 전환 비즈니스 모델 진단 및 컨설팅 등에 적극 협력하기로 했다.

성은희 DX콘텐츠 ICC 센터장은 "본 센터



▶DX투어리즘 ICC 구성도

잘레니에네 총장에 명예 박사 학위 수여

미래의 지도자를 꾸준히 육성한 공로와 업적을 기리며



▶학위식

우리 대학의 대학원이 소광콘서트홀에서 리투아니아 국립 미콜라스 로메리스 대학교(Mykolas Romeris University)의 잉가 잘레니에네(Inga Žalėnienė) 총장에게 명예 경영학박사 학위를 수여했다.

잉가 잘레니에네 총장이 리투아니아와 유럽연합의 교육 발전을 위한 수준 높은 교육과 연구의 기회를 제공하고, 젊은이들의 지적 잠재력을 극대화해 혁신을 창출과 구현을 할 수 있는 미래의 지도자를 꾸준히 육성한 공로와 업적을 높이 평가해 명예 경영학박사 학위를 수여한다고 밝혔다.

우리 대학은 글로벌 대학의 실현을 위해 국제협력력을 강화하고 있다. 그 예로, 지난 10년간 미콜라스 로메리스 대학교와 학부 및 대학원의 복수학위 과정을 운영하고 있다.

특히 미콜라스 로메리스 대학교와의 복수학위과정은 우리 대학이 특성화를 추진하고 있는 디지털콘텐츠분야에서 활발하게 운영되고 있다. 국제교류가 어려운 코로나 19 상황에도 불구하고 매년 다수의 복수학위자를 배출하고 있으며, 교환교수, 공동

연구 등 다양한 협력을 하고 있다. 잉가 잘레니에네 총장은 미콜라스 로메리스 대학교에서 법학박사학위를 수여받았으며, 미콜라스 로메리스 대학교의 연구 및 국제협력 부총장, 교육 연구 부총장을 역임한 후, 2019년부터 미콜라스 로메리스 대학교의 총장을 맡고 있다.

현재, 잉가 잘레니에네 총장은 유로피언 여성총장 협회 위원이며, 유네스코 협력기구인 국제대학협회 등 다양한 국제기구에서 위원으로도 활동하고 있다.

장재국 총장은 "글로벌 인재를 양성하기 위해 지대한 공헌을 해 오신 잘레니에네 잉가 총장님께 명예 경영학박사 학위의 수여를 매우 기쁘게 생각하며, 앞으로도 동서대학교와의 더욱 활발한 교류와 협력을 기대한다. 또한 더 나아가 한국과 리투아니아간의 공동교육 협력과 발전에 선도적인 역할을 할 수 있도록 양교가 함께 노력해 나갈 것이다"라고 밝혔다.

조수연 기자 noeyusohc@gmail.com

성공의 경험을 공유하다

부산 Mini MBA 2022



▶부산 Mini MBA 2022 현장



▶DSU 심볼

우리 대학 LINC 3.0 사업단의 CV 디자인 ICC는 스타트업 및 중소기업 재직자를 위한 '부산 Mini MBA 2022 프로그램'을 9월 3일 부산 경남정보대학 센텀캠퍼스 컨벤션홀에서 진행했다.

우리 대학 학생들이라든가 LINC사업단의 ICC는 들어본 적 없을 수도 있다. ICC란 'Industry Coupled Collaboration Center'의 약자로서 기업협업센터를 의미한다. ICC는 기업지원실과 독립적으로 대학의 특성화 분야와 연계한 3개의 ICC (XR 콘텐츠, CV 디자인, DX 투어리즘)로 이뤄져 있다. 각 ICC를 중심으로 강점 분야 집중 기업지원 고도화 및 산학 공동 기술개발 등 중장기 협력 기반 고부가가치 창출을 위해 노력하고 있다.

각 ICC 별 강점은 XR 콘텐츠의 경우 XR-AI 콘텐츠 기반 미래형 융합인재 양성을 목표로 하며, CV 디자인 ICC는 디자인 대학을 중심으로 신산업 융합디자인 양성을 통해 산업체-연구소-학교의 협업 관계를 긴밀하게 창출하는 것을 목표로 한다. DX 투어리즘은 관광학부와 임팩트영향대학을 중심으로 구성돼 있으며, 센터의 목표는 디지털 트랜스포메이션(Digital Transformation) 기반 관광·문화 콘텐츠 융·복합화를 통해 산학연 협력 선도모델을

창출하는 데 있다.

이번 부산 Mini MBA 2022 프로그램은 CV 디자인 ICC에서 주관했다. CV 디자인 ICC의 경우 디자인 대학 학생들이 산업과 밀접하게 연계된 교육과정을 경험할 수 있도록 다양한 프로그램을 운영 및 개발하고 있다. 현재 트렌드에 맞춰 NFT 디자인 융합 연계전공을 2023년도에 개설할 예정이며, 산학교과목을 산업의 요구에 맞게 개설해 IFS 기반의 PBL 수업을 운영 중이다.

CV 디자인 ICC는 메타기술에 특화된 융합형 디자인 인재 육성을 위해 학생들이 산업과 밀접하게 연계된 교육과정을 경험하도록 다양한 프로그램을 운영하고, 학생들이 산업과 밀접하게 연계된 교육과정을 경험할 수 있도록 산학공동 교육프로그램 및 기술개발 프로젝트를 운영·지원하고 있다. 특히 창의적 시각화에 중점을 두고 NFT 기반 디자인장작물 저작권 및 라이선싱 사업화, 라이프케어에 위한 NUI/NUX디자인 개발, 스마트스페이스 디자인, 친환경 소재를 활용한 ESG 디자인 제품개발 등에 초점을 맞췄다.

이번 '부산 Mini MBA 2022 프로그램'은 부산에서 성공적으로 사업하고 있는 대표들의 생생한 성공사례를 공유하고 이를

통해 참가자들에게 비즈니스 인사이트를 제공하고자 마련된 이번 컨퍼런스는 지역 내 산업을 이끄는 리더들 창업 성공사례 공유 및 청년 창업가들의 재교육으로 업무 능력 향상을 끌어냈다는 점에서 해당 프로그램 개최에 의미가 있다.

이번 Mini MBA 프로그램에서는 사업가 마인드, 온라인 마케팅, 브랜드 전략을 주제로 현재 스타트업 대표, 중소기업 임원, 전문가 등이 강사로 참여했다. 총 네 명의 주요 연사들(하동우 블루샤 공동대표, 김유중 스타일링랩 대표, 문영호 YC College 마케터, 김관훈 두끼떡볶이 대표)의 창업 성공스토리가 이어졌다. 이날, 약 100여 명의 산업체 임직원들이 참석했고, 초기 MVP와 피벗, 그리고 창업가 마인드셋을 선두로 경험한 스타트업 창업주들로부터 직접 생생한 노하우를 얻을 수 있는 시간이었다. 이후 네트워킹 파티를 통한 창업가들의 정보교환과 인적 네트워크 강화를 위한 자리도 마련돼 참가자들의 높은 호응을 받았다.

특히 이번 Mini MBA 과정은 LINC 3.0 사업단을 통해 ▲중소기업 대표들의 실제 사례공유를 통한 디지털 트랜스포메이션 성공 터어라운드 ▲지속해서 변하는 소비자 욕구와 트렌드 조사 및 차별화된 아이

템 발굴 ▲연 매출 2,000억 노하우 ▲업계에서 주목받는 브랜드 성장 스토리 등 디자인, 경영 그리고 마케팅 분야에서의 실무자와 재직자들의 공유와 협업을 통한 지속적인 네트워킹을 도모해, 앞으로의 산업 성장에 기여할 수 있도록 자리매김했다.

LINC 사업단 황기현 단장은 "이러한 창업가 사례를 공유하고 여러 스타트업 대표들과 전문가들의 네트워킹을 가져갈 수 있다는 점에서 부산지역의 소상공인의 애로사항을 위한 대책 마련과 산학연 협력이 더욱 활발히 이루어질 수 있을 것"이라고 강조했다.

현재 LINC 사업단에서 DSU PASTEL 창업 동아리 참여 학생 및 창업에 관심 있는 학생들을 대상으로 '2022 DSU PASTEL 창업 TED 프로그램' 참여 인원을 모집하고 있다. 모집은 2022년 10월 6일(목) 오후 3시까지 모집하며, 관심 있는 학생들은 지원하기를 바란다. 창업 TED 프로그램은 최신 창업 트렌드와 창업 프로세스에 대한 정보 교류 및 창업 노하우 전수와 함께 정보 전달 및 의견교류를 통해 쌍방향적 소통을 통한 창업자와의 인적 네트워크 형성을 목적으로 한다.

주태연 기자
jootaeveon@gmail.com

■학과장 인터뷰 - 게임학과 학과장 이병춘 교수

취미가 전공이 되고 직업이 되다



이병춘 교수

게임 애니메이터, 게임 FX 아티스트, 게임 프로그래머, 클라이언트, 엔진 프로그래머, 네트워크 프로그래머 등 다양한 진로들이 있습니다. 게임뿐만 아니라 메타버스, XR콘텐츠, AR/VR 등 최첨단 실감미디어 기술의 콘텐츠 수요 증가가 엄청난 성장세를 유지하고 있어 게임 관련 직무 분야의 인력 수요는 꾸준히 늘어가는 형태이며, 최근 대기업 기준으로 게임 산업의 근무환경과 조건은 매우 안정적이고 기술 전문직이라는 평가를 받고 있습니다.

Q. 자기소개 부탁드립니다.

A. 안녕하세요. 미디어콘텐츠대학 게임학과 학과장 이병춘 교수입니다. 최첨단 게임 제작 관련 3D 그래픽을 학생들에게 지도하고 있으며, 많은 프로젝트를 학생들과 공동 연구하고 있습니다.

Q. 이번에 다양한 활동을 통해 많은 수상을 한 것으로 압니다. 간단히 소개 부탁드립니다.

A. 최근 2022년 부산 인디 커넥트 페스티벌(BIC Festival 2022)에서 5개 작품이 선정되었고, 그중 3개 작품이 파이널 리스트에 선정되었습니다. 이는 전 세계 15개국 322개 출품작 중 37개 (투키부문)의 작품을 먼저 선정하고, 그중 Art, Narrative, Rising Start의 세 개 분야에서 각각 4개의 후보만 수상하는 매우 가치 있는 결과입니다. 더불어 대모데리 리뷰 1위와 기대작 8선에 2개나 게임이 선정됐는데 이는 동서대학교 LINC 3.0 <스튜디오> 프로그램 개발 전문 인력을 양성하고 있습니다.

Q. 타 학과와 비교해 차별된 것이 있을까요?

A. 게임학과는 기술과 예술을 융합하는 학문이며 현장에서 바로 적용할 수 있는 실무교육을 병행하고 있습니다. 특히 차별화된 점은 교수 연구실 운영으로 학생과 교수와의 연구 활동이 활발하며 'XCCT Labs'라는 목적형 교육공간에서 관련 기업들과 산학공동 프로젝트 기회를 만들어 학생·교수·기업체가 공동으로 프로젝트를 수행하는 사업을 운영하고 있습니다.

Q. 마지막으로 게임학과를 희망하는 학생들에게 조언 부탁드립니다.

A. 첨단 기술력과 시설 및 장비를 갖추고 학생들에게 정교과정 및 해외 스쿨(할리우드 및 해외 우수기업 전문가 초청 특강 및 수업), 다양한 실무 전문가 세미나 및 특강, 장기 집중 워크숍, 산학 프로젝트 등 다양한 학생지원 프로그램을 운영하고 최고의 게임 개발 전문 인력을 양성하고 있습니다. 새로운 콘텐츠와 게임 개발에 관심 있는 학생에게 가장 적합한 선택지가 될 것이며 취미가 전공이 되고 직업이 될 수 있는 곳이 바로 게임학과입니다.

Q. 학과의 진로와 전망은 어떤가요?

A. 게임 기획자, 게임 프로그래머, 게임 그래픽디자이너, 3D 모델러, 게임 콘셉트 아티스트, 게임 일러스트,

박상욱 수습기자

아시아 창업 중심도시를 만드는 밑거름

대학생 창업동아리 실전 업화 교육 실시



▶부산시청 전경

▶사진출처 - 부산광역시



▶우리 대학 전경

부산시는 우리 대학을 포함한 지역대학 5곳과 함께 '2022년 대학생 창업동아리 실전 업화 교육'을 연말까지 4개월간 실시한다고 밝혔다.

이번 교육은 대학 창업동아리를 중심으로 비즈니스 모델 수립 및 IR 피칭 역량 강화 등 실무 위주의 교육과정을 실시해 성공적인 창업으로 이어질 수 있도록 돕는다.

9월부터 ▲비즈니스 모델 구체화하기 ▲시제품 만들기 ▲시제품 시검증 등 비즈니스 모델 교육과 컨설팅을 통해 보유 아이디어의 시장성과 사업성을 고도화한다.

이후 2개월간 교육한 창업동아리 중 대학별 우수 2~3개 팀을 선발해 11월 한 달간 부산지역 선배 창업가 등에게 액셀러레이팅을 받고 IR 피칭 역량 강화 교육을 진행하며, 최종적으로 12월에 대모데이를 진행해 우수 팀에게 상장 수여 및 부산시 창업지원 사업 지원 시, 가산점을 줄 계획이다.

이후 2개월간 교육한 창업동아리 중 대학별 우수 2~3개 팀을 선발해 11월 한 달

간 부산지역 선배 창업가 등에게 액셀러레이팅을 받고 IR 피칭 역량 강화 교육을 진행하며, 최종적으로 12월에 대모데이를 진행해 우수 팀에게 상장 수여 및 부산시 창업지원 사업 지원 시, 가산점을 줄 계획이다.

우리 대학은 창업에 대한 지원을 아끼지 않는다. 창업 3년 미만의 기업들을 대상으로 최대 1억까지 사업화 자금을 지원하는 초기창업패키지 사업을 3년 연속 주관기관에 선정되어, 교내 창업에 꿈꾸는 학생들에게 지원하고 있다.

초기창업패키지는 중소벤처기업부에서 추진하며, 우리 대학은 2020년도에 24개사, 2021년도에 22개의 우수기업을 발굴해 사업화를 지원했다. 특히, 우리 대학만의 우수한 창업지원 프로그램을 지원받은 기업들은 지원 전후로 매출 700%, 고용 273%의 높은 성장률을 보였다. 이는 우리 대학 창업지원 프로그램의 효과적 운영 결과라 할 수 있다.

우리 대학의 특화된 'LEGO 초기창업지원 플랫폼'을 중심으로 초기창업 맞춤형

진단, All-Set 컨설팅, LEGO 창업 아카데미 등의 기업 맞춤형 프로그램을 제공하고, 교내 창업보육센터 입주 공간 및 기술 약형 창업기, 언택트 화상회의 플랫폼 등으로 구축된 창업지원 인프라를 통해 원스톱 창업지원 서비스를 제공한다.

우리 대학은 초기창업패키지뿐만 아니라 실험실특화형창업선도대학, 메이커스페이스구축운영사업, 생애최초청년창업지원사업, 창업보육센터지원사업 등 다양한 정부 지원사업을 수행하며 지역사회의 창업문화 확산에도 힘쓰고 있다.

다양한 정부지원사업 중에서 생애 최초 청년 창업 지원사업의 경우 첫 창업 과정을 경험하고 역량을 키울 수 있도록 돕자는 취지로 마련됐으며, 지원대상은 만 29세 이하 1년이 지나지 않은 초기창업 기업에 최대 2,000만 원을 지원한다. 또한 청년 창업가와 공감대 형성과 애로사항 해결을 위해 선배 청년 창업자들과 네트워킹을 제공하고 실전 창업 경험을 전수할 기회를 제공한다. 이 프로그램을 참여한 우수 창업자는 2022년 초기창업패키지

사업 신청 시 서류평가를 면제받는 혜택을 가진다.

정부지원사업인 초기창업패키지와 생애 최초 청년 창업 지원사업에 도전하기 막막하고, 어려운 학생들을 위한 프로그램도 준비돼있다. LINC 사업단의 산학교육원에 서 실시하는 PASTEL 창업동아리를 통해 창업에 대한 꿈을 이룰 수 있다.

DSU PASTEL 창업동아리는 PASTEL이라는 기본 개념을 바탕으로 창업에 열정을 가진 학생들이 모여서 PBL 기반 사업화 하는 아이디어 발굴 및 아이템 구체화를 위한 창업 활동 기반의 동아리 활동을 지원하고, PASTEL 창업교육과 연계한 창업동아리 참여 학생의 창업역량을 강화를 목적으로 한다.

창업동아리 활동을 기반으로 창업 단계별 경험 축적을 통해 창업 아이템 발굴, 시제품 제작, 창업 실현으로 연결되는 대학 창업 활성화하며, 창업 교육·지원 프로그램 및 HW, SW 인프라를 지원한다.

주태연 기자
jootaeveon@gmail.com

게임학과 졸업생의 경쾌한 발걸음

Google Play 인디게임 페스티벌 2022 Top 3 수상



▶인디게임 페스티벌 2022 Top 3 수상

▷사진출처 - 인디인벤

2022년 6월부터 시작된 Google Play 인디 게임 페스티벌 3개월의 대장정 끝에 막을 내렸다.

Google Play 인디게임 페스티벌은 올해로 7회를 맞는 행사로 대한민국 모바일 게임 생태계를 이끌어갈 수많은 국내 인디 게임 개발사를 발굴하고 글로벌 시장 진출과 비즈니스 성공을 지원하는 행사다. 2016년 세계 최초로 한국에서 개최됐으며, 그 후 일본과 유럽 지역으로 확대되어 글로벌 축제로 자리매김했다.

인디 게임 페스티벌은 유저 심사위원단이 접수된 게임들을 평가하고, 그중에서 20개의 게임을 뽑는다. TOP 20 게임으로 선정된 게임을 대상으로 Google Play 스토어에서 '인기 게임상' 투표한다. 유저 심사위원단은 Top 20 게임을 직접 체험한 후, 게임마다 체험 후기와 개발자에게 전하고픈 피드백을 남긴다. 또, 그중 가장 인상적인 게임 3개에 투표한다. 유저 심사위원단과 전문가 심사위원단의 온라인 투표를 거쳐 결승전 진출 Top 10 게임이 선정된다.

결승전은 Top 10 개발사의 프레젠테이션을 경청한 후 각 점수(1~10점)를 실시간으로 채점한다. 전문가 심사위원단과 유저 심사위원단의 평가 점수(20%)를 합산해 최종 Top 3가 선정된다.

임정남 경정를 뒀고 2022년 Google

Play가 주최한 인디 게임 페스티벌에서 우리 대학 미디어콘텐츠 대학 게임학과 졸업생 정재홍(16학번) 학생이 참여해 개발한 게임 가 영예의 Top 3에 선정됐다.

아이템 게임에서 개발한 The Greater는 '더 큰 것, 더 많이, 더 빠르게'라는 개념을 우리에게 익숙한 캐주얼 퍼즐 장르에 풀어내 언제 어디서나 누구나 쉽게 즐길 수 있는 게임이다. The Greater는 직관적인 게임성, 세련된 UI와 디자인, 조화로운 색감까지 삼박자가 잘 어우러진 완성형 게임이다. 닌텐도 스위치의 메일매일 무료 트레이닝과 비슷한 인상이지만, 세련된 톤과 심플한 구성만으로도 개성과 높은 완성도를 선보였다.

게임학과 졸업생 정재홍 학생은 인터뷰에서 'The Greater 게임은 제가 입사 후 처음 참여하게 된 프로젝트인 만큼 기억에 더 많이 남고 부족함에 아쉬움도 많은 게임입니다. 하지만 좋은 팀원분들과 함께 노력했으며, 2022학년도 구글 인디게임 페스티벌에 참여하여 노력이 빛을 발한 뜻이 좋은 결과까지 만들 수 있어서 정말 영광이고 뿌듯합니다. 앞으로도 재밌고 다양한 게임들이 많이 만들어지길 바라겠습니다. 추후에 재밌는 게임 많이 만들어주세요'라며 후배에게 조언을 건넸다.

주태연 기자
jootaeveon@gmail.com

책 속의 풍경 - 고민의 답

자신의 삶에 대한 답은 나에게 있다



• 책 제목 : 고민의 답
• 책 저자 : 김배우
• 출판사 : 강남별

누구나 자신의 인생에 대해 고민하며 살아간다. 10대 때에는 10대만이 할 수 있는 고민을 하고, 20대는 20대의 고민, 30대는 30대의 고민을 안고 살아간다. 글배우 작가는 출간 도서 누적 판매 70만 부의 베스트셀러 작가이자 100회 이상 강연으로 50만 독자와 글로 소통하는 인플루언서이다. 우리가 살면서 마주하는 고민의 답을 글로 풀어내 자신만의 방향을 찾아가는 여행을 독자들에게 제시한다. 하나의 생각을 깊이 사색하고 사유하는 것을 좋아하는 글배우 작가의 정리된 생각은 많은 사람의 공감과 감동을 불러일으킨다. 나 또한 고민을 많이 하고 생각을 많이 하며 살아가는 현대인 중 한 사람이라고 할 수 있다. 해야 할 것들이 돌아치는 순간, 인간관계, 어딘가 갇혀있다고 느껴지는 순간 등에 대해 많은 스트레스를 받고 있다. 이것들을 벗어나고자 할 때 에세이를 주로 즐겨 읽는 나에게 다가왔다. 은 보통의 사람들에게 용기를

부여해 준다. 고민의 종류는 단정 지을 수 없을 만큼 수많은 종류를 낳고 있으며 이는 우리와 평생을 함께하는 동반자처럼 느껴진다. 고민이 많은 사람을 위해서 지어진 이 책은 다양한 고민과 그에 대해 내가 어떻게 생각하고 행동해야 하는지에 대한 답이 담겨있다. 고민의 굴레에 빠지는 순간 우리는 이 고민을 해결하고자 하는 것이 아니라 자신을 깰아내리는 생각을 하게 된다. 자신을 깰아내리는 순간 자존감을 잃어버리고 부정적인 생각으로 가득하게 된다. 책에서는 수많은 고민을 안고 가는 사람들에게 어떻게 대처하면 좋을지 방안들을 마련해 주고 있다. 1부 열정에서는 '열정은 또 다른 열정을 만든다'라는 소재목을 지니고 있다. 처음 새로운 일에 도전할 때 내가 가졌던 열정을 기억해 보자. 처음 시도할 때는 멋있게 해내려는 의지를 갖추며 도전했지만, 시간이 지날수록 지치는 것을 누구나 한 번쯤은 느껴 본 적이 있을 것이다. 나 또한 그렇게 느껴본 경험을 다수 가지고 있다. 지치는 순간 끝없는 부정적인 굴레로 들어가는 이들을 볼 수 있는데 자신이 할 수 없다고 생각해서이다. 하지만 책 속에 나오는 긍정적인 사고방식으로 한번 생각해 보는 것이 어떨까? 삶다 보면 내 의지대로 안되는 순간이 있기 마련이고 이는 행복해지기 위해 겪는 고통일 뿐이다. 우리가 행복하기 위해서는 노력해야 하는 데 그 길을 걷고 있는 것으로 생각해 보자. 모든 일을 하기 위해서는 우리 자신의 노력을 일스런 결집여야 한다. 힘들고 지쳐지만, 이는 모두 우리가 행복해지기 위한 노력의 스펀이다. 2부 평온에서는 '마음을 지키는 가장

강력한 힘은 평온'이라는 소재목으로 고민을 해결하기 위해 마음을 다스리는 법과 자신을 위한 삶을 사는 법, 자존감을 기질 및 태도에 대해 중점적으로 설명하고 있는 부분이다. 나는 자존감을 높이는 법에 대해서 많은 것을 얻을 수 있었다. 내가 가장 부족한 건 무엇일까 고민해 보면 나는 자존감과 자신감이라고 할 수 있다. 자기 자신에 대해 자신을 사랑하지 않고 존중하지 않는다면 과연 수많은 일들에 대해 도전하고 열광할 수 있을까. 우리 스스로가 고민을 해결하기를 원한다면 나를 좀 더 잘 알고 존중하는 그러한 태도를 먼저 지니야 한다. 마지막 3부 사랑에서는 마음이 가장 빛나는 순간을 위해, 사랑을 위해 노력해야 하는 마음가짐과 태도 및 생각에 대한 내용을 담고 있다. 가장 많은 고민을 차지한다고 말할 수 있는 인간관계에 대한 답과 해결 방법을 제시하고 있어 사람과 사람 사이의 친구 관계, 연인 관계 등에서 어떻게 행동해야 하고 관계를 유지하는 지혜에 대해 설명하고 있다. 인간관계만큼 피곤하고 힘든 고민이 있을까 싶은 동시에 많은 시간과 노력을 들이지 않았으면 하는 고민이다. 나에게 맞는 사람이 있다면 동시에 나랑 맞지 않는 사람이 있다는 것을 인지해 두어야 한다. 너무 인간관계에 지치지 않았으면 한다. 삶을 살아가는 순간 많은 생각들이 휘몰아치는 순간 다가온 이라는 책을 읽는 순간 공감과 해결책을 동시에 전하며 주면서 많은 위로를 받았다. 특별한 고민이 아닌 누구나 겪을 수 있는 고민에 대한 답을 적어 놓은 책이기에 많은 사람이 읽어봤으면 한다.

김선희 수습기자

이달의 영화 - 밀양

우리는 타인에게 어떻게 공감하는가



• 영화 제목 : 밀양
• 영화 감독 : 이창동

학교 수업이 끝난 후 지하철도를 타고 집으로 돌아가는 중이었다. 그런데 잠시 후 갓난아가 울음을 터트리 지하철도는 이내 소란스러워졌다. 문득 나는 얼른 아기가 울음을 그치고 조용해졌으면 좋겠다는 생각이 들었는데 이후 꿈같이 생각해 보니, 어쩌면 아기가 우는 것은 당연하고 만약 내 자식이었다면 어땠는지 상상하며 나의 공감 능력을 되돌아봤다. 우리는 타인에게 얼마나 공감할 수 있는가? 그래서 떠오른 영화 밀양을 이달의 영화로 소개하고자 한다. 영화 <밀양>은 이창동 감독의 2007년 5월 개봉 영화로 상당히 오래된 영화다. 그러나 주연 배우 전도연은 해당 작품으로 2007년 칸 영화제에서 여우주연상을 받았으며, 즉기 전에 꼭 봐야 할 한국 영화 중 하나로 밀양을 추천하는 사람도 많은 우수한 영화다. 밀양은 이정준 작가의 소설 발레 이야기를 원작으로 제작했다. 주변배우로는 배우 전도연이 신애 역을 승강호가 중찬 역을 연기했다. 밀양은 타인의 상처에 마주하는 우리

의 모습을 여실히 드러낸다. 제목에서 알 수 있듯이 영화는 밀양으로 이사 가는 신애를 보여주며 시작한다. 밀양에서 신애는 작은 피아노 학원을 개업해 홀로 아이를 키우며 지낸다. 존이 아버지인 신애의 남편은 교통사고로 사망했고 생전 남편이 말하던 그의 고향 밀양으로 이사 온 것이다. 며칠 시간이 흐른 뒤 홀로 아이를 기르는 신애가 걱정된 그녀의 남편 동생은 밀양 집에 방문해 신애와 이야기를 주고받는다. 신애는 자신을 놔두고 사고를 당해 죽은 남편을 그리워하지만, 남동생은 그런 그녀를 이해할 수 없다고 말한다. 힘든 상황에도 신애는 학원을 잘 운영하며 마을 사람들과 어울려 살기 위해 노력하고 아들 존이를 학원에도 보내며 생활을 이어간다. 주민들과 어울려 시간을 보낸 뒤 집으로 돌아가려는 와중에 신애는 전화 한 통을 받는다. 이내 집으로 향해 존이를 찾아보지만 존이는 사라지고 유괴됐음을 말하는 전화를 받게 된다. 이후 자신을 잘 도와주던 종찬의 일터로 달려가 도움을 청하려 하지만 이

유괴범을 용서했듯이 유괴범 자신도 이미 종교의 구원으로 용서를 받았다는 것이다. 이에 그녀는 교도소를 나서며 종찬은 그녀를 병원에 데려다 주고 이런 이야기를 한다. "교도소 면회를 잘하고 나와 쓰러졌다" 사건의 충격으로 그녀는 더욱 깊은 상처와 분노를 가지고 정신병을 가지게 된다. 그렇게 결국 신애는 자해를 하게 되고 정신 병원에 가게 된다. 시간이 흘러 정신 병원에서 퇴원하는 날 종찬은 머리가 자르고 싶다는 신애의 말에 미용원을 데려다준다. 그러나 그 미용원은 유괴범의 딸이 일하는 곳이고 이에 신애는 뛰쳐나와 집으로 향해 직접 머리를 자르며 영화는 끝이 난다. 영화는 시작부터 끝까지 하나의 몸을 던진다. 바로 우리는 타인에게 얼마나 공감할 수 있는가. 신애 주변의 마을 사람들을 그리고 그녀의 남동생, 또 신애를 좋아하는 종찬까지도 그녀를 완벽하게 공감할 수 없을 것이다. 더욱이 영화를 보다 보면 느끼게 되는 것은 신애를 바라보는 관객인 나와 우리들 역시도 신애에게 완벽하게 공감하기 어렵고 때때로 신애의 행동을 이해하지 못할 경우도 있는 것이다. 감독은 이러한 목적을 위해 영화를 연출한 것일 수도 있고 어쩌면 우리는 정말 타인에게 제한적인 공감을 가질 수밖에 없는 것일 수도 있다. 그런데도 분명한 것은 우리의 제한적인 공감 능력은 정신병이 걸린 신애의 이야기를 누나의 이야기로, 마을 사람을 이야기로, 즉 중 이야기로 볼 수 있게 하지만, 동시에 때때로 일련의 사건 앞에 우리를 외롭고 고독한 존재로 만든다.

도 열 수습기자

가을을 담은 하늘
역새평원과 도시어촌



▶ 승학산 역새평원



▶ 동삼어촌체험휴양마을

가을은 창문을 열어야 느낄 수 있다. 무작정 밖으로 나가야 느낄 수 있다. 가을은 여행을 떠나야 가을을 느낄 수 있다. 흔히 밝은 황사와 꽃가루와 닮고 여름은 태풍과 더위로 싸운다고 하지만, 가을은 닮지 않는다. 내려놓을 뿐 자기 비우기를 주저하지 않는다. 그래서 사람들이 가을을 좋아하는 것 같다. 가을이 먼저 온 곳은 하늘이다. 풀잎이 가을을 만나면 빛을 바꾸고, 나무가 가을을 만나면 이파리를 벗는다. 자신의 것을 하나씩 내려놓는 가을을 온 감각으로 느낄 수 있는 여행지 한 곳을 추천하고 싶다. 가을이 되면 하얀 억새군락이 멋진 장관을 연출하는 승학산은 가을을 온몸으로 느낄 수 있다. 승학산을 오르면서 색이 변한 풀잎들과 이파리가 하나씩 떨어져 가는 나무들을 보면서 가을을 느껴보는 것이 좋다. 능선을 따라 드넓게 펼쳐진 승학산의 초원에는 햇빛을 받아 황금빛으로 하늘거리는 억새가 가득하다. 가을의 정취를 한층 더해주는 승학산의 억새를 찾다 보면 즐거운 도보 여행이 될 것이다. 승학산의 초입에 들어서면 넓은 입도와 울창한 숲길로 먼저 가을을 즐기는 여행자들을 만난다. 맑고 깨끗한 공기를 들이켜며 문득 올려다본 하늘은 계절을 더해 들

성됨성 걸리진 나뭇잎이 시선을 사로잡는다. 이어지는 등산로는 평탄한 오솔길과 패나 가파른 나무계단, 거친 돌밭과 편안한 흙길을 번갈아 내어주며 정상을 향해 나아간다. 하늘을 띄엄띄엄 억새가 보이기 시작하더니 이윽고 양옆으로 오솔길을 감싸는 억새들이 모습을 나타낸다. 올라온 산길과는 전혀 다른 평평한 들안을 배경 삼아 넓게 드리워진 억새군락 사이를 가로지른다. 바람에 흔들리는 억새의 소리는 가을이란 계절에만 즐길 수 있는 하나의 즐거움이다. 바라보는 방향에 따라, 햇빛이 비치는 각도에 따라가면 다른 빛깔로 빛나는 억새밭 풍경은 모든 것이 그림이 되고 작품이 된다. 가을의 푸른 하늘과 가을 햇살을 고스란히 받아 따스하게 빛나는 억새밭의 조화는 사진으로 담을 수 없는 멋진 풍경이다. 억새평원을 지나면 하늘을 찌를 듯 위로 쭉 뻗어있는 산나무 숲길을 따라가면 억새밭에서 드문드문 보이는 녹색을 눈여겨볼 수 있다. 숲길은 항상 우리에게 청량함을 준다. 폐 길속이 들어오는 나무 내음은 폐를 지나서 온몸 곳곳에 스며든다. 다음 가을 여행 코스는 동삼어촌체험휴양마을이다. 부산 영도구 동삼동 해양대학교 바로 옆에 위치한 동삼어촌체험휴양마을은 부산에서 만날 수 있는 전형적인 도

시어촌이다. 아담한 포구에 조업을 마친 어선들이 즐비하게 쉬고 있는 모습은 여느 어촌마을과 다를 바 없다. 하지만 초고층 아파트가 어촌마을에 우뚝 솟은 모습은 동삼어촌마을에서만 느낄 수 있는 도시어촌의 매력이다. 동삼어촌체험휴양마을은 2015년 어촌휴양마을로 지정된 이후 공피천원비누만들기, 맨손물고기잡기, 선상낚시 등 관광객들을 위한 다양한 체험프로그램을 운영하고 있다. 특히 태종대의 기암괴석과 주변 바다 풍경을 감상하며 낚시를 할 수 있는 유아장좌대 낚시 체험은 초보자들이 손쉽게 낚시를 경험해 볼 수 있어서 인기다. 비용은 1인당 2만 원으로 초등학생이나 유아도 체험이 가능하며 낚시대도 5천 원에 빌려서 사용할 수 있다. 오전 5시부터 정각마다 유아장으로 가는 배를 탈 수 있다. 매표소 앞 포구에서 배를 타고 바다로 나가 포구에서 볼 수 없던 시원한 바다 풍경이 펼쳐진다. 하얀 포말을 일으키며 신나게 달리는 배는 불과 몇 분 만에 우리들 뒤통수처럼 생긴 해상낚시터에 내려놓는다. 제법 넓은 공간에 화장실이며 식탁, 그늘막 등 편의시설이 잘 설치돼 있고 간단한 취사도 가능하다. 낚시터 가장자리 빈 곳에 터를 잡으면 이제 신나게 낚시

대를 바다로 던지면 된다. 돛 종류를 비롯해 고동어와 전갱이, 게르치 등이 주로 잡힌다. 태풍도 폭염도 일 새 없이 쏟아지던 빗줄기도 시간의 굴레 앞에서 무뎠을 풀었다. 민족의 대명절 추석도 지났다. 들녘의 벼도 머리를 숙이고 수확을 기다린다. 이렇게 자연은 호된 시련을 주기도 하고 또 반드시 인간에게 안식과 수확을 주기도 한다. 가을은 많은 것을 생각하게 한다. 글에서 소개한 승학산, 동삼어촌체험휴양마을을 걸으며 생각을 정리하고 푸른 하늘을 바라보면서 이 가을을 즐겁고 새롭게 설계해야 한다. 그리고 가을의 은총에 감사해야 한다. 누군가에게는 마지막 학기가 될 수 있고, 누군가에게는 시작이 될 수 있다. 가을은 창문을 열어야 느낄 수 있다. 우리의 결심 또한 노력해야 얻을 수 있다. 지난날, 여름을 통해 얻은 결심을 내려놓는 가을처럼 우리도 지금까지 지나왔던 날들을 통해 우리 모두 아름다운 결실을 볼 수 있는 가을이 되면 좋겠다. 자료출처 : 비짓부산-승학산 동삼어촌체험휴양마을 주태연 기자 jootaeyeon@gmail.com

축제·공연 소식



세상을 품은 우리 노래
• 기 간 : 2022. 10. 04. (화)
• 장 소 : 부산문화회관 대극장
• 주 최 : 부산CBS
• 입장료 : 주최사측 문의



재밌는 클래식 맛있는 클래식
• 기 간 : 2022. 10. 04. (화)
• 장 소 : 부산문화회관 중극장
• 주 최 : (재)부산문화회관
• 입장료 : 전석 10,000원



소호 오페라 코리아 "피가로의 결혼"
• 기 간 : 2022. 10. 05. (수)
• 장 소 : 부산문화회관 챔버홀
• 주 최 : 소호 오페라 코리아
• 입장료 : 전석 3만 원



스위스 시계장인
• 기 간 : 2022. 10. 07. (금)
• 장 소 : 부산문화회관 대극장
• 주 최 : (재)부산문화회관
• 입장료 : R석 20,000원/S석 15,000원/A석 10,000원



국악관현악 시즌 III
• 기 간 : 2022. 10. 07. (금)
• 장 소 : 부산문화회관 대극장
• 주 최 : (재)부산문화회관
• 입장료 : R석(1층) 10,000원/S석(2층) 5,000원



춤, 본색
• 기 간 : 2022. 10. 20. (목)~2022. 10. 21. (금)
• 장 소 : 부산문화회관 대극장
• 주 최 : (재)부산문화회관
• 입장료 : 주최사측 문의



4인 4색 합창축제
• 기 간 : 2022. 10. 28. (금)
• 장 소 : 부산문화회관 대극장
• 주 최 : (재)부산문화회관
• 입장료 : 10,000원

알아두면 쓸데 있는 커피지식

커피의 역사와 변화 과정



▶에스프레소 추출하는 모습



▶리떼가 만들어지는 과정



▶따뜻한 커피 한잔

부쩍 아침부터 추워지기 시작하더니 옷장에 넣어둔 겹옷들을 꺼내 입게 된다. 이런 날씨에 마침 떠오르는 것은 몸을 따뜻하게 해 주는 음료가 아닐까 한다. 이 글을 읽는 독자들도 어떤 음료가 생각나는가?
다들 커피를 떠오르지 않을까 한다. 제일 대표적이며 대중적이지만 호불호도 많이 갈리는 커피, 종류 또한 다양하다. 그래서 이번에는 사람들이 잘 알지 못하는 커피의 역사와 종류를 소개하며 여러분들이 커피를 마시며 나눌 수 있는 이야기거리를 알려 주고자 한다.

전 세계인들의 입맛을 사로잡다

전 세계 사람들이 물과 차 다음으로 많이 마시는 것이 커피다. 그만큼 대중적이고 많은 사람들의 사랑을 받고 있다. 그렇다면 커피는 언제 어디서부터 마시기 시작했을까?
커피나무는 중앙아프리카의 열대지방을 중심으로 자생하는 식물인데 차에 비해 비

교적 낮은 시기에 발견됐다. 차 같은 경우는 기원전부터 기록이 있었고 기후변화에도 크게 작용을 받지 않아 중위도에서 살짝만 남쪽으로 내려가도 자체적으로 재배가 가능한 반면, 커피는 적도 부근에 위치한 더운 지역에 1,000M 이상의 고산지대에서 자라는 비교적 까다로운 작물이기도 하고 전과 또한 15세기~16세기가 돼서야 시작됐기 때문이다.

커피는 처음에 에티오피아 고원 지대의 산악 부족들 사이에서 커피콩을 싹고 볶아서 빵에 발라먹거나 갈아서 반죽으로 만들어 먹었을 것으로 추정하고 있다. 기록상 처음 커피가 소개된 것은 에티오피아의 흥해 건너편에 위치한 예멘 지역에 커피나무가 들어오게 되면서 흡음 방지 목적으로 커피나무 열매를 우려 만드는 음료가 도입되면서부터다.

에티오피아 지역은 위치 상 아프리카 반도 남쪽 끄트머리에 위치한 예멘 지역과 교류가 활발했기에 당시 에티오피아와 아프리카 반도 사이에서 교류하는 이슬람 상

인들에 의해 커피나무가 들어왔을 것이라 추정된다.

특히 이슬람 유목민들은 기후 특성상 무더운 낮보다 시원한 밤에 이동했기 때문에 졸음을 이겨내기 위해서는 커피만한 게 없었다. 그렇게 커피가 아랍의 다른 지방까지 전파되자 술을 금지하는 이슬람 세계에서는 술 대신 커피를 마실 정도로 엄청난 인기를 끌게 됐다.

자연스럽게 16세기 무렵에는 시리아의 다마스쿠스를 시작으로 메카, 카이로, 이스탄불 순으로 커피를 마시며 세상사를 논하는 커피하우스가 생기기 시작했다, 오스만 제국이 예멘을 정복할 때쯤 생산량과 무역량이 안정돼 모스크 근처에는 어디든 커피하우스가 생겨 이슬람 세계에서는 커피하우스가 대중화되기 시작했다.

유럽에서는 베네치아 상인들을 통해 처음 커피가 소개됐고 17세기에는 오스만 제국과의 무역이나 전쟁을 통해 커피가 알려지면서 엄청난 인기를 끌게 됐다.

특히 유럽의 대도시에서 커피하우스들이

생겨나면서 신혼 지식인이나 부르주아 계층들이 모여 토론하는 장소가 됐고 영국의 산업혁명이나 프랑스 대혁명 같은 급격한 사회 기술 발전이 이뤄지는 계기가 됐다.

커피의 어원과 추출방법의 변화

에티오피아의 옛말로 음료를 '카와'라고 불렀는데 이 말이 예멘에서는 커피나무에서 가져온 열매를 우려 만든 음료를 가리키는 말이 됐다.

그러다가 오스만 제국의 주요 언어인 페르시아어로 옮겨지면서 '카흐베'라 발음되기 시작했고 커피를 통해 생겨난 커피하우스를 '카흐베하네'라 불렀다. 이것이 또 베네치아 상인들을 통해 '카페'라는 이름으로 전파되기 시작해 유럽 전역에서 각각의 발음대로 '커피', '코피' 등으로 불리게 됐다.

또한 커피의 명칭도 다양해진 만큼 각 지역마다 커피를 마시는 방법도 달랐는데

처음에 카와는 열매를 통째로 구워서 우려 먹는 방식이었다. 이것이 카흐베로 전래되면서 열매의 과육은 제거하고 씨앗만 볶은 뒤 가루로 만드는 방식으로 변화했지만 기존의 카와처럼 그대로 물에 넣고 직화로 끓여 진하게 먹었다. 오늘날 터키 커피라고 불리는 것이 바로 이것이다. 이 방법이 불과 200년 전까지 하더라도 커피를 마시는 표준적 방법이었다.

그러나 산업혁명 이후 기술이 발전하고 커피가 대량으로 공급되면서 다양한 방식으로 변화했는데 19세기 초에 프랑스에서는 비긴 포트와 프렌치 프레스를 발명했고 20세기 초에는 독일에서는 거름종이를 필터로 쓰는 드리퍼를 발명해서 오늘날까지 사용하고 있다. 영국에서는 19세기 중반에 사이폰의 방식으로 커피를 추출하는 진공 흡입식 커피를 발명했다.

반면, 이탈리아에서는 어떻게 하면 빠르고 진하게 커피를 마실 방법을 고민했다. 그래서 증기를 이용해 고속으로 커피를 추출하는 기계를 발명했고 사람 손으로 레버

를 눌러 뽑아내는 수동식 피스톤 머신에서 자동식 피스톤 머신까지 발전했다. 이렇게 고속으로 압축해서 뽑아낸 진한 커피를 '에스프레소'라고 부르게 됐고 오늘날 모든 커피의 대명사가 됐다.

현대의 커피

현대에는 인스턴트커피, 캔 커피, 캡슐 커피 등, 다양한 형태로 유통되고 있으며, 커피를 통해 많은 종류의 음료가 만들어진다. 또한 커피 특유의 쓴 맛과 카페인 성분 때문에 즐기지 못하는 사람들을 위해 디카페인 커피와 다양한 블렌딩을 통한 음료 개발로 모든 사람들이 즐길 수 있는 기호식품이 되고 있다. 오늘날 커피를 마시는 당신, 이번 글을 통해 커피의 역사와 변화 과정을 알고 마시는 계기가 되면 좋겠다.

자료출처 : 지식해적단 -커피의 역사 마크 펜더그라스트 -매혹과 잔혹의 커피사 박삼욱 수습기자

할로윈파티가 열리는 환상의 나라 에버랜드!

달콤·살벌 에버랜드 할로윈에 초대합니다



▶블러드시티의 야경



▶워터 퍼레이드의 모습



▶에버랜드 가이드맵

▶사진 출처 - 에버랜드 홈페이지

경기도 용인시 처인구에 있는 에버랜드에서는 할로윈을 맞아 9월 2일부터 11월 20일까지 80일간 여러 가지 이벤트를 진행한다. 축제와 최신 어트랙션 등의 다채로운 시설과 서비스가 있는 에버랜드의 올해 할로윈 축제에서는 블러드시티, 공연, 놀이기구, 가든 등의 즐길 거리가 풍부하다.

좀비를 피해 탈출하라! '블러드시티'

시즌6으로 새로 단장한 블러드시티가 9월 8일부터 11월 20일까지 개장한다. 화려한 네온 속 탈선한 기차와 불타는 건물들, 그리고 초대형 달이 뜨는 오묘하고도 으스스한 블러드시티의 밤. 좀비들과 다크X의 음모로 가득한 블러드시티를 탈출하기 위해 사람들은 좀비로 위장한다. 당시는 좀비로 가득한 블러드시티를 탈출할 유일한 급행열차 '티 익스프레스 199'를 타고 탈출에 성공할 수 있을까?
<오징어게임>으로 제26회 미술감독 조합상(Art Directors Guild Award)을 받은

채경선 미술감독과 콜라보한 블러드시티6은 실제 열차와 고가철도 터널을 지나가는 듯한 소리, 네온사인 등의 조명효과를 이용해 더욱 실감 나는 기차역 풍경을 조성했다. 채경선 감독은 영화적인 세트와 영상미디어를 결합한 구조물로 디스토피아적인 근미래를 표현하는 데 집중했다.

메인 랜드마크인 알과인계이트에서는 기차가 탈선된 역사를 표현했다. 미디어파사드(건물 외벽에 LED 조명을 비춰 영상을 표현하는 기법)를 이용해 블러드시티를 소개하는 영상과, 기차를 탈출할 수 있는 티켓의 정보를 건물 외벽에 표현했다. 그래서 관객들이 직접 경험할 수 있는 동선으로 연출 구성했다.

이후 중간 브릿지에서는 고가철도 터널 기차가 지나가는 듯한 사운드 및 네온사인 조명을 효과적으로 사용했다.

마지막 파이널 무대는 매표소에서 티 익스프레스 199티켓을 받고 들어오는 경험과 그 티켓을 가지고 열차를 탈출할 수 있는 경험들로 전체적인 공간 콘셉트를 구성했다.

가장 중요하게 생각한 공간은 '화이트 존'이다. 포토존과 분장실이 있는 공간으로, 의상과 좀비 분장을 색다르게 디자인하여 경험할 수 있게 만들었다.

화이트 존에 있는 '화이트X의 비밀 분장실'은 별도 결제가 필요한 체험형 놀이 공간이다. 분장 가격은 퍼펙트 키즈 좀비(1만 원), 큐티 좀비(1만 원), 파워 좀비(2만 원), 워리어 좀비(3만 원), 블러드 좀비(4만 원), 3D 특수분장 좀비(5만 원)로 구성돼 있다.

채경선 미술감독은 코로나로 축제를 즐기지 못한 분들에게 다양한 시각적 즐거움과 영화 세트처럼 연출된 공간에서 좀비도 돼보고, 열차를 타고 탈출에 성공해 즐겁고 신나는 할로윈 축제를 즐기길 바란다고 전했다.

티엑스프레스는 통상 에버랜드의 마스코트이자 제일 무서운 놀이기구로 시속 104km, 낙하각 77도의 에버랜드 대표 놀이기구라고 할 수 있다. 티 익스프레스를 이용할 때 몇 가지 유의할 사항이 있다. 첫째,

모든 소지품은 보관함에 넣고 탑승할 것. 둘째, 부상 예방을 위해 탑승 전 스트레칭을 할 것. 셋째, 신장 130cm 이상~195cm 이하일 것. 위의 사항을 숙지하고 안전한 놀이기구 체험이 되기를 바란다.

2년 만에 돌아왔다 호러메이즈

중앙역 외관, 역장 다크 X의 비밀 경도 안에 끔찍한 일이 벌어지고 있다는 소문이 돈다. 그 소문의 진실을 알고 싶다면 도전해 보시길...

2020년 이후 리뉴얼돼 재개장한 호러메이즈의 설명 문구다. 호러메이즈는 공포체험형 놀이기구로, 블러드시티의 개장일과 동일한 9월 8일부터 11월 20일까지 개장한다. 에버랜드 이용권 이외의 별도 티켓구매가 필요한 놀이기구로, 입장 14일 전부터 1일 전까지 사전스마트 예약을 한 후 당일 현장 방문(호러메이즈 키오스크, 알파인 매표소)을 통해 발급이 가능하다. 반드시 예약한 시간에 놀이기구를 이용해야 하며 14세

미만, 노약자, 읍주자는 이용을 제한하고 있다. 이용 금액은 만 원이다.

노란 정원에서 호박과 함께 춤을

꽃으로 유명한 에버랜드에서 할로윈을 맞아 포시즌스 가든을 새로 단장했다. 포시즌스 가든은 세 구역으로 나뉘어 있다. 먼저 메리골드(금잔화)가 끝없이 펼쳐진 '할로윈 인피니티 가든', 알록달록한 가을 식물들과 귀여운 할로윈 오브제들로 꾸며진 '컬러풀 어벤 가든', 그리고 서울시립대 조경학부 학생들과 함께 만든 '함께 가든'이 있다. 포시즌스 가든에서는 여러 공연이 펼쳐진다. 베이글(에버랜드 캐릭터의 이름)과 할로윈 악동들이 만들어가는 신나는 '달콤살벌 Trick or Treat' 파티와 유령들이 춤추는 간 마법의 책을 찾아 떠나는 할로윈 스페셜 멀티미디어 쇼인 '고스트 맨션'도 포시즌스 가든에서 진행된다. 블러드시티를 탈출한 꼬마기차 '스푸키 199'도 포시즌스 가든에서 운영된다.

놀이공원의 꽃 음식

할로윈을 맞아 음식들도 새 단장을 했다. 할로윈에만 만나볼 수 있는 마녀와 해골로 가득한 할로윈 음식들은 가든테라스 등에서 만나볼 수 있다.

가든테라스의 톱잡스테이크&라이스와 할로윈콤비네이션샐러드 위에는 귀여운 케란 모양의 지단이 올라가고, 가든테라스의 단호박스프&블랙엔 위에는 해골이 인사하고 있다. 알프스쿠체와 가든테라스에서 만나 볼 수 있는 요리조리 시리즈도 있다. 음식에 눈이 붙어있는 모양을 하고 있다. 또한 알프스쿠체에서는 블러드에이드 시리즈도 있으며, 팝콘 매대에서는 할로윈 마녀팝콘을 판매 중이다.

운영시간은 오전 10시부터 오후 10시까지이며 방문 전 홈페이지 내 운휴 안내 페이지의 운영하지 않는 놀이기구를 참고해 아쉬운 발걸음이 없기를 바란다.

자료출처 : 에버랜드 홈페이지 최지혜 수습기자

참여하면 유익한 '대외활동·공모전' 소개



■ 2022 대한민국 대학생 광고대회 (KOSAC)
• 접수기간 : 2022. 10. 24 ~ 2022. 10. 31
• 응모대상 : 대학생
• 공모분야 : 기획/아이디어, 광고/마케팅



■ 2022년 제5회 미시령 힐링가도 44초 영상제
• 접수기간 : 2022. 10. 01 ~ 2022. 11. 13
• 응모대상 : 일반인, 대학생, 청소년, 기타
• 공모분야 : 영상/UCC/사진



■ 2022년도 한·뉴 FTA 농수산 훈련연수 참가자 모집
• 접수기간 : ~ 2022. 10. 10
• 응모대상 : 일반인, 대학생, 기타
• 공모분야 : 대외활동/서포터즈



■ 제18회 부산미래과학자상 공모
• 접수기간 : 2022. 10. 10 ~ 2022. 10. 21
• 응모대상 : 대학생, 청소년, 기타
• 공모분야 : 논문/리포트



■ 제31회 대전디자인공모전
• 접수기간 : 2022. 10. 24 ~ 2022. 10. 28
• 응모대상 : 일반인, 대학생
• 공모분야 : 디자인/캐릭터/웹툰



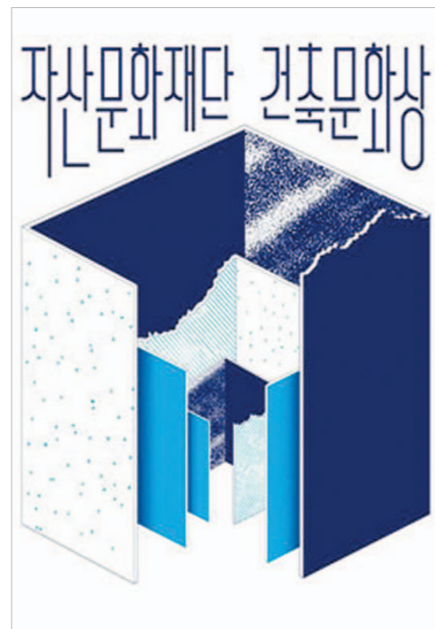
■ 2022 미래작가상 사진 영상 공모전
• 접수기간 : 2022. 11. 01 ~ 2022. 11. 08
• 응모대상 : 대학생
• 공모분야 : 영상/UCC/사진



■ 제1회 2022 상상도 못한 통일 공모전
• 접수기간 : 2022. 10. 03 ~ 2022. 11. 11
• 응모대상 : 일반인, 대학생, 청소년
• 공모분야 : 영상/UCC/사진



■ 제46회 김생서예대전
• 접수기간 : 2022. 10. 17 ~ 2022. 10. 20
• 응모대상 : 일반인, 대학생
• 공모분야 : 예체능/미술/음악



■ 2022년 제2회 자산문화재단 건축문화상
• 접수기간 : 2022. 10. 04 ~ 2022. 10. 16
• 응모대상 : 대학생, 기타
• 공모분야 : 건축/건설/인테리어



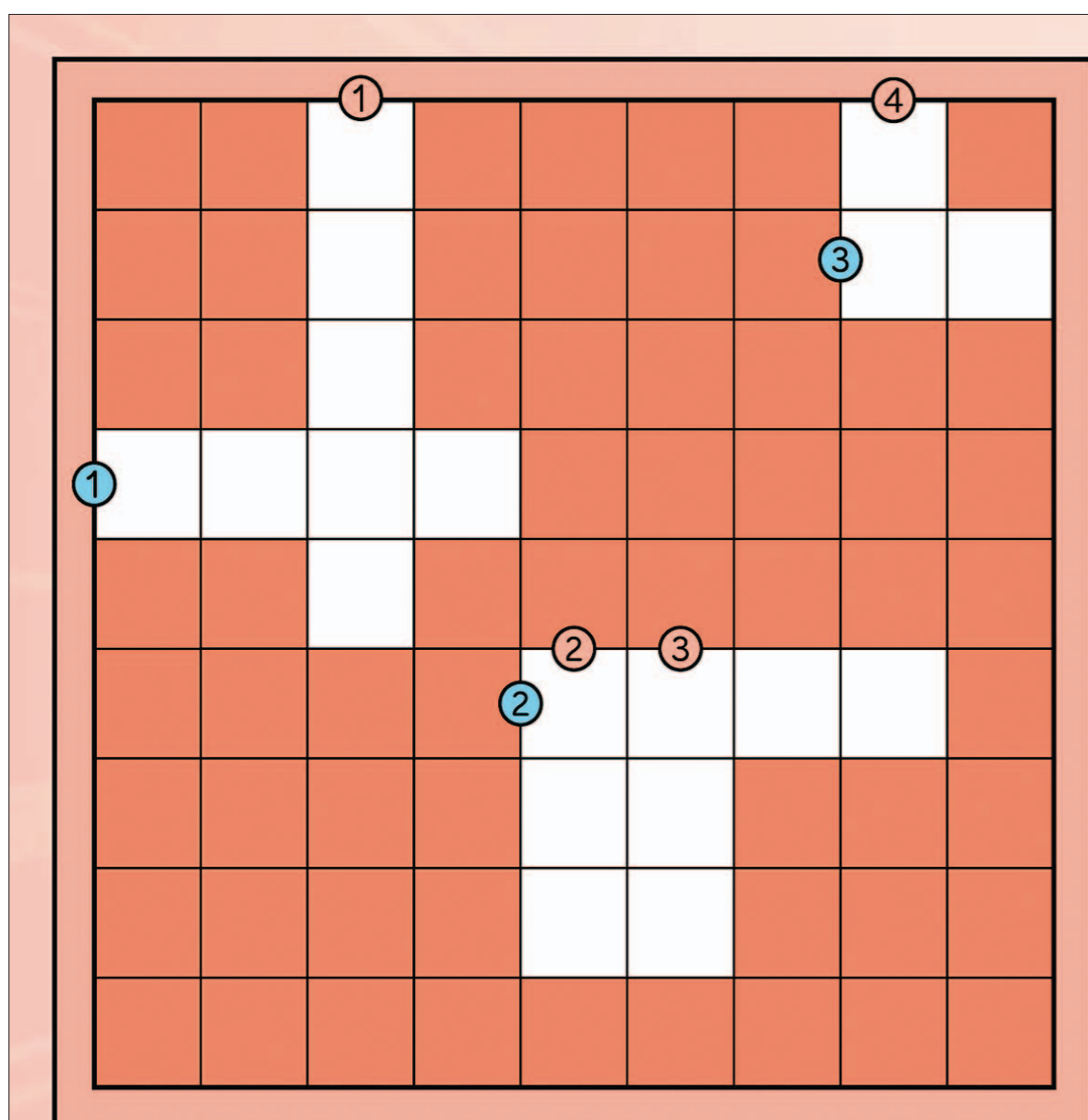
■ 제8회 대학생 통일토론 경연대회
• 접수기간 : ~ 2022. 10. 29
• 응모대상 : 대학생
• 공모분야 : 논문/리포트



■ 농심, 안성탕면체를 활용한 타이포 디자인 공모전
• 접수기간 : ~ 2022. 10. 19
• 응모대상 : 일반인, 대학생, 기타
• 공모분야 : 디자인/캐릭터/웹툰, 예체능/미술/음악



■ 2022 외경영스타 아이디어 공모전
• 접수기간 : ~ 2022. 10. 20
• 응모대상 : 대학생
• 공모분야 : 기획/아이디어, 광고/마케팅, 논문/리포트



- DSU NEWSPAPER - 맞춰봐요 날말퍼즐

<p>가로</p> <p>① 미디어콘텐츠대학에 소속된 학과 중 하나를, 게임을 개발하고 배우는 학과</p> <p>② 다양한 문화를 즐길 수 있는 공간과 시설</p> <p>③ '가을 저녁'이라는 뜻으로 가을에 보내는 명절</p> <p>세로</p> <p>① 우리 대학언론사 중 하나인, 대학 신문의 이름</p> <p>② 문자, 혹은 문장을 읽고 해석하는 능력</p> <p>③ 미용의 목적으로 사용하는 용품</p> <p>④ 가을의 시작을 뜻하는 한자어</p>	<p>참여방법</p> <p>① 날말퍼즐을 잘라 산학협력관 대강당 입구에 있는 신문사 건입함에 넣은 후 아래의 번호로 연락주세요!</p> <p>② 정답이 잘 보이게 사진을 찍어 아래의 번호로 보내주세요! 편집국장: 010-4915-8702</p> <p>10월 28일까지 날말퍼즐에 참여해주신 분들 중, 추첨을 통해 소정의 상품을 드립니다. 당첨자는 10월 31일에 개별 통보합니다. 많은 응모 부탁드립니다.</p> <p>* 학 과: * 학 년: * 이 름: * 연락처:</p>
--	--