



Creativity Station 활동보고서

□ 학생 정보

성명	이 무 동	대학교	부산대학교
영어 닉네임	Dave	학과(전공)/학년	기계공학부/4학년
팀 이름	Fantastic Six	팀 내 직업	Mapper

□ 활동보고서 제목 : Fantastic Creativity Station

□ 활동 결과

1. 활동 내용

2018년 7월 29일, 대학교 졸업을 앞두고 처음이자 마지막이 될 인도네시아 해외봉사를 위해 김해공항으로 출발했다. 이전에 일반적인 봉사활동은 많이 해봤지만, 외국인과 함께 팀을 이루어 해외봉사를 하는 경험은 이전에 없었기에 설렘과 동시에 한편으로는 걱정이 되기도 하였다. 하지만 이런 걱정은 바누왕이에 도착하자마자 눈 녹듯 사라졌다.



많은 인도네시아 학생들과 O.C 그리고 교수님들께서 공항에서 따뜻한 미소와 함께 우리를 반겨주었고, 2주 동안 지낼 숙소 앞에서 우리들을 위하여 특별한 공연과 함께 환대를 해주셨다. 숙소 앞에서 단체 사진을 찍은 후, 2주 동안 함께 방을 쓸 룸메이트 'Alfian'을 만났다. 'Alfian'은 밝은 미소와 함께 나를 반겨 주었고 서로 간단한 소개와 함께 인사를 나누었다. 다음날, 본 봉사활동을 함께 진행할 팀을 짜게 되었다. 인도네시아 친구들인 Abi, Adit, Dilla와 함께 한국에서 같이 온 경민이, 현지로 구성된 우리 팀은 'Fantastic Six'로 팀명을 짓고 'Ice Breaking'과 'Teamwork Game' 시간을 통해 서로 마음을 열고 조금씩 친해지게 되었다. 'Registration' 시간 이후에는 각 나라의 문화공연을 보여주는 'Culture Exchange'가 있었다. 인도네시아 쪽에서는 각종 전통 무용을 비롯한 여러 가지 공연들을 보여주었고, 한국 쪽에서는 연극 별주부전, 흥부전 그리고 태권도 공연을 인도네시아 친구들에게 선보였다. 오랜 기간 동안 열심히 연습한 문화공연들을 보면서 서로의 문화를 조금씩 알 수 있었고, 같이 춤도 추면서

함께 어울릴 수 있었다.



'Culture Exchange' 시간 이후 'Ballon Art Contest' 결과에 따라 각 팀마다 제품을 만들며 봉사활동을 진행할 Location을 Matching 해주었다. 본인이 속한 'Fantastic Six' 조는 Bamboo 제품을 만드는 마을을 방문하여 Bamboo 제품을 만드는 장인들을 만나 이야기를 나누었다. 제작 과정들을 눈으로 직접 보고 그들과 이야기를 나누면서 문제점들을 파악하고 어떤 제품을 만들지 결정하였다. 'Concept Design', 'Detail Design' 과정 등을 통하여 결과적으로 베어링을 이용하여 Bamboo를 구부리는 제품을 만들기로 하였다. 구상한 제품을 제작하기 위해 필요한 재료들을 정리하여 바뉴왕이 현지 상점에서 이를 구입하였다.

이렇게 정신없는 일주일도 지나고, 첫째 주 일요일은 모든 학생들이 자유 시간을 가질 수 있는 'Finding Engineering in the Culture' 시간이 주어졌다. 각 팀이 각자의 계획을 짜고 바뉴왕이 시내를 자유롭게 돌아다닐 수 있는 휴식 시간 이었다. 우리 조는 아침부터 일찍 'Bansring Beach'를 방문하여 바다에서 스노클링을 하였다. 한국과는 달리 너무나도 맑은 바다에서 자유롭게 스노클링을 하며 일주일동안 쌓인 스트레스를 풀 수 있었다. 이후에는 인근 음식점에서 맛있는 인도네시아 음식도 먹고, 'Osing Deles'라는 매장에서 기념품이나 'Batik' 등을 구매하고 커피도 마시며 즐거운 시간을 보낼 수 있었다.



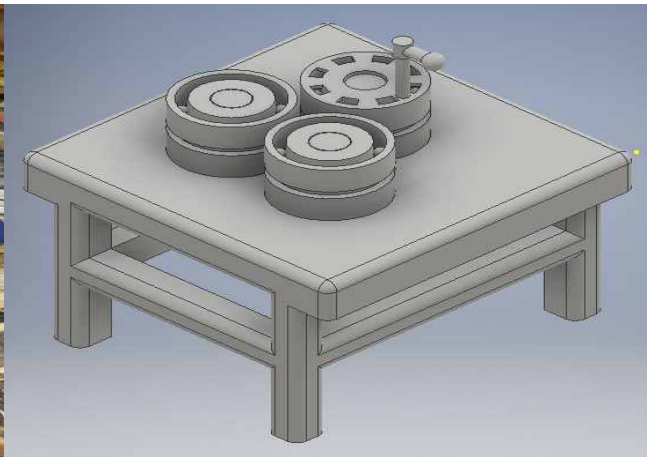
새로운 주가 시작되면서 교수님들에게 각 팀이 만든 Design을 확인받고, 직접 제품을 제작하기 시작하였다. 3일 동안 인도네시아 친구들과 제품을 만들면서 힘든 시간들도 있었지만 결국 다친 사람 하나 없이 무사히 우리가 구상했던 제품을 만들어 낼 수 있었다. 'Product Description'과 PPT, 그리고 Advertisement 영상까지 제작한 이후, 우리가 직접 만든 제품을 Bamboo 제품을 만드는 곳에 설치한 이후 Bamboo 장인에게 앞으로 효율적으로 Bamboo를 굽힐 수 있을 것 같다는 칭찬을 들을 수도 있었다. 좋은 평을 듣고 난 이후, 제품을 만들면서 팀원들과 함께

고생한 기억을 떠올리면서 가슴 속에서 뿌듯함을 느낄 수 있었다. 제품 설치 이후에는 'ESL 2018 Conference'에서 PPT 통해 우리가 만든 제품을 발표하는 기회도 얻게 되었다. 모든 일정이 끝난 이후에는 'Cacalan Beach'에서 모두 함께 맛있는 저녁을 먹고 마이클 잭슨의 'Heal the World' 노래를 부르며 'Creativity Station 2018'의 공식 일정을 마치게 되었다.



2. 설치 아이템

본인이 속한 조 'Fantastic Six'에서는 Bamboo 제품을 만드는 작업장을 찾아 Bamboo 장인들이 제품 제작 시 가지는 문제점에 대해서 살펴보았다. 여러 가지 문제점들을 발견하고 우선순위를 매긴 결과, Bamboo를 구부리는 제품을 만들기로 결정하였다. Bamboo를 구부리는 작업자가 유일하게 1명밖에 없고, 무릎을 사용하여 구부리기 때문에 반복적으로 작업을 진행한다면 건강을 해칠 수도 있다고 판단하였기에 본 제품을 만들기로 결정하였다. 'Concept Design'과 'Detail Design' 과정을 통하여 제품을 3D로 형상화하였고, 이를 토대로 제품을 만드는 데 필요한 재료들을 선정하여 구매하였다.



구매한 재료들을 사용하여 제품 제작 첫째 날에는 'Hollow Steel'을 자르고, 이를 용접하여 'Frame'을 만들었으며, 둘째 날에는 'Steel Plate'와 'Frame' 그리고 다리 부분을 용접하여 연결시켰다. 또한 선반가공을 이용하여 축을 베어링에 끼워 맞출 수 있도록 제작하였고 모든 부분들을 'Polishing' 가공을 통하여 표면을 매끄럽게 만들었다. 셋째 날에는 3개의 축을 'Steel Plate'에 용접하였고 각 축마다 2개의 베어링을 끼워 넣었으며 'Compressor'를 이용하여 흰색 색갈로 제품을 색칠하여 제작을 마무리 하였다.



본 제품은 베어링에 'Rolling Machine'의 개념을 접목시켜 Bamboo를 쉽게 굽히는 장점도 있지만, Bamboo가 쉽게 들어가지 않는 단점을 가지고 있어 Bamboo가 들어가는 입구를 만든다면 본 제품을 개선할 수 있다고 생각하였다. 'Product Description'과 PPT, 그리고 Advertisement 영상까지 제작한 이후, 우리가 직접 만든 제품을 Bamboo 제품을 만드는 곳에 설치한 이후 Bamboo 장인에게 앞으로 효율적으로 Bamboo를 굽힐 수 있을 것 같다는 칭찬을 들을 수도 있었다.



3. 직업별 기여도

본인은 'Fantastic Six' 팀에서 'Team Leader' 및 'Mapper'를 맡아 모든 제작 과정을 일일이 기록하고 사진 촬영하여 'Windboy' 사이트에 업로드 하였고 전체적인 제작 과정을 체크하였다. 모든 조원들이 각자에게 주어진 일들을 책임감을 가지고 수행하여 제품을 완성할 수 있었다.

4. 기억에 남는 에피소드

'Location Matching' 이후에 Bamboo를 제작하는 곳을 찾아가기 위해 Gintangan 마을을 방문하였다. 제작하는 과정을 둘러보고 Bamboo 장인들과 이야기를 나눈 뒤, 마을에 거주하는 어린 아이들에게 풍선아트를 가르쳐주는 시간이 주어졌다. 대화를 나눌 수는 없었지만, 착하고 순수한 영혼을 가진 아이들과 교감하면서 즐거운 시간을 보낼 수 있었다. 그리고 제품 제작 이후, 설치를 위하여 Gintangan 마을을 다시 방문하고 아이들을 만났을 때 우리들을 기억해주는 모습을 보고 너무 큰 감동을 받았다. 한국에 돌아가서도 순수한 아이들의 미소를 잊을 수 없을 것 같다.



5. 소감

대학교 생활 동안 해외봉사는 전혀 해본 적이 없었기 때문에 김해공항을 출발할 당시에는 설렘보다는 '내가 과연 인도네시아 대학생들과 함께 팀을 이루어서 봉사활동을 잘 할 수 있을까?'라는 걱정이 더 컸다. 언어소통도 문제이지만 서로의 문화가 많이 다르기 때문에, 특히 인도네시아는 '이슬람'이라는 종교를 믿는 나라이기 때문에 혹시나 그들의 입장에서 무례한 행동을 할까봐 노심초사 하였다. 하지만 모두 진심으로 우리를 반겨 주었고, 먼저 다가와 말도 걸어주며 우리에게 친절하게 대해주었다. 2주라는 짧은 시간 동안 서로 함께 같이 웃고, 울면서 국적은 다르지만 진정한 친구가 됨을 느낄 수 있었다. 많은 것을 얻고, 배울 수 있는 값진 경험이었다.

창의충전소 프로그램을 수행한 결과를 제출합니다.

20 18년 8월 30일

제출자: 이 무 동 (인)

부산대학교 공학교육거점센터장 귀하