

K-HACKATHON

11



수상작 모음집

주최 과학기술정보통신부

주관 **nipa** 정보통신산업진흥원
National IT Industry Promotion Agency **SWKOREA** (사)소프트웨어교육혁신센터

후원 한국컴퓨터정보학회, 한국정보통신학회, 한국콘텐츠학회, 군산대학교,
배재대학교, 배재대학교 신기술혁신공유대학사업단,
동의대학교, 호남대학교, 청강문화산업대학교, 제주대학교

1분과

구 분	상 명	팀 명
대상	과학기술정보통신부 장관상	Carebot
최우수상	정보통신산업진흥원 원장상	가디언즈
	컴퓨터정보학회장상	메탈로지
우수상		AED-First
	한국콘텐츠학회장상	경부고속도로
	컴맹없는 마을	JBDev
장려상		go ram
	소프트웨어교육혁신센터 이사장상	메디컬it
		진저비어
		COSA
		포어스
특별상	소프트웨어교육혁신센터 센터장상	오낙쭈문

2분과

구 分	상 명	팀 명
대상	과학기술정보통신부 장관상	삐약이탐험대
최우수상	정보통신산업진흥원 원장상	보이스캐쳐
	컴퓨터정보학회장상	문워크
우수상	한국콘텐츠학회장상	테트라포드
		뉴페이스
장려상		블루스트림(Bluestream)
	소프트웨어교육혁신센터 이사장상	as one
특별상	소프트웨어교육혁신센터 센터장상	3H

1분과[애플리케이션]

[13개팀]

1. Carebot
2. 가디언즈
3. 메탈로지
4. AED-First
5. 경부고속도로
6. JBDev
7. go ram
8. 컴맹없는마을
9. 메디컬it
10. 진저비어
11. COSA
12. 포어스
13. 오낙쭈문

제11회 K-해커톤 과학기술정보통신부 장관상

Carebot

서비스명: Carebot

서비스설명: Generative AI를 통해 상호작용형 녹음 일기

팀장 성균관대학교

박성완 기획/개발

팀원 성균관대학교

강석훈 개발/디자인

성균관대학교

김재영 개발/디자인

성균관대학교

송현빈 개발

목적

Carebot의 목표는 사용자의 일상과 감정에 진정한 “공감”을 제공하는 험성 대화 챗봇을 개발하여 자연스러운 대화로 마음을 터놓는 일기를 작성하는 것입니다. 따라서, 사용자의 이야기를 진심으로 이해하고 공감하는 능력을 갖춘 AI 언어모델을 개발하는 것이 핵심입니다. 기존의 상용 ChatGPT는 친구 같은 자연스러운 대화가 어렵고 공감 능력이 낮기에 “공감”과 “일상대화의 상호작용”에 특화된 데이터를 수집하여 한국어 언어모델을 Fine-tuning합니다.

Fine-tuning된 Carebot Model을 ChatGPT, koAlpaca 등 초거대 언어모델과 성능평가한 결과, 우리의 모델이 사용자의 감정을 잘 이해하고, 자연스럽게 일상대화를 이끌어 나가는 등 대화 품질이 매우 우수하였습니다.

플랫폼

애플리케이션



제11회 K-해커톤 정보통신산업진흥원 원장상

가디언즈

서비스명: 치즈 : 치매 가디언즈

서비스설명: 치매 환자 체계적 관리와 가족보호자의 정서적 안정을 도와주는 치매 종합 서비스

팀장 성신여자대학교/컴퓨터공학과 **박민주** 기획/개발/디자인

팀원 성신여자대학교/컴퓨터공학과 **박수빈** 기획/개발/디자인

성신여자대학교/컴퓨터공학과 **이하은** 기획/개발/디자인

성신여자대학교/컴퓨터공학과 **최승희** 기획/개발/디자인

성신여자대학교/컴퓨터공학과 **한다경** 기획/개발/디자인



목적

치즈는 치매환자를 간병 중인 가족보호자를 위한 치매 종합 서비스를 제공합니다. 보호자가 체계적인 관리를 통해 환자의 치매 증상 악화를 지연시키는 동시에, 환자와의 추억을 기록하고 가족보호자의 정서적 안정을 돋는 것을 목적으로 합니다.

플랫폼

웹(모바일, 데스크톱 브라우저 지원)

URL: <http://www.dementiaguardians.site/>



제11회 K-해커톤 컴퓨터정보학회장상

메탈로지

서비스명: 동멸마켓

서비스설명: 품질은 좋으나 유통기한이 임박하여 폐기 될 식품들을 저렴하게 판매할 수 있는 서비스

팀장 영남대학교/컴퓨터공학과 **한다현** 기획/개발/디자인

팀원 영남대학교/컴퓨터공학과 **이은주** 기획/개발/디자인

영남대학교/컴퓨터공학과 **이은진** 기획/개발/디자인

영남대학교/컴퓨터공학과 **진서연** 기획/개발/디자인



목적

델이 식품을 판매할 수 있는 환경을 제공하여, 지역 내의 소상공인 상권을 활성화하고 폐기되는 식품들을 줄여 환경 보호에 이바지하는 것을 목적으로 합니다. 또한, 소비자들도 저렴한 가격으로 양질의 퀄리티를 가진 식품을 구매할 수 있도록 합니다.

플랫폼

본 서비스는 안드로이드 애플리케이션으로, 안드로이드 운영체제를 기반으로 하는 모바일 기기에서 해당 서비스를 사용할 수 있습니다.



제11회 K-해커톤 컴퓨터정보학회장상

AED-First

서비스명: Leadvisor

서비스설명: 실내에서 길을 찾기 힘든 시각장애인을 위한 음성 안내 지도

팀장 가천대학교/소프트웨어전공 **유현우** 기획/개발/디자인

팀원 가천대학교/소프트웨어전공 **김민성** 기획/개발/디자인

가천대학교/소프트웨어전공 **남소미** 기획/개발/디자인

가천대학교/소프트웨어전공 **이정균** 기획/개발/디자인

가천대학교/소프트웨어전공 **이주연** 기획/개발/디자인



목적

의료시설 등 반드시 가야하는 장소에서 홀로 길을 찾기 힘든 시각장애인들에게 목적지로 안전하게 길을 안내하여 시각장애인들의 자립생활을 지원하고 가족의 부담을 줄여 장애인의 삶의 질을 향상합니다. 또한, 기본적인 개선을 바라는 시각장애인들에게 근본적인 대안을 제시합니다.

플랫폼

애플리케이션

시각장애인의 69% 가 iOS를 선호한다는 것을 참고하여 리액트 네이티브를 이용해 안드로이드와 iOS를 동시 지원 가능하도록 하였습니다.

제11회 K-해커톤 컴퓨터정보학회장상

경부고속도로

서비스명: 독거노인과 대학생의 힙쉐어링을 증가하는 플랫폼 '그랜파(GrandPartner)'

서비스설명: 대학교 근처 집을 소유한 독거노인이 대학생에게 방을 임대하는 힙쉐어링을 증가하고, 관리하는 서비스

팀장 부산대학교/디자인학과 **배명환** 디자인

팀원 부산대학교/미디어커뮤니케이션학과 **이창희** 기획

경상국립대학교/컴퓨터과학과 **장동호** 개발

경상국립대학교/컴퓨터과학과 **김희영** 개발

경상국립대학교/컴퓨터과학과 **최유경** 개발



목적

'그랜파'를 통해 독거노인에게는 외로움을 해소하고, 고독의 굴레에서 벗어날 수 있는 기회를, 대학생에게는 학교와 가까운 위치의 주거 공간을 저렴한 가격으로 확보할 수 있는 기회를 제공합니다. 기존 자체가 진행하는 힙쉐어링 사업의 단점을 보완하여 독거노인과 대학생 모두가 만족할 수 있는 힙쉐어링이 이루어질 수 있도록 합니다.

플랫폼: 애플리케이션

제11회 K-해커톤 한국콘텐츠학회장상

JBDev

서비스명: Elemental Coding Master

서비스설명: 코딩 입문자를 위한 게임(게임을 통한 코드 적용 및 코드 시행 결과 확인)

팀장 전북대학교/IT정보공학과 **최홍석** 개발/디자인/기획

팀원 전북대학교/IT정보공학과 **허완** 개발/디자인/기획

전북대학교/컴퓨터공학부 **홍건하** 기획/개발

목적

주요 목적은 코딩 입문자 및 프로그래밍 역량 향상을 위한 학습 환경을 제공하는 것입니다. 게임 플레이하는 동안 플레이어들은 다양한 코딩 작업을 수행하며, 프로그래밍 기본 원칙 및 로직을 습득할 수 있습니다. 또한, 교육적인 측면과 더불어 엔터테인먼트 요소인 게임을 통해 학습 과정을 더욱 흥미롭게 만들고 게임을 즐기면서 코딩 스킬 향상에 기여할 수 있도록 장려합니다.

플랫폼

Unity엔진 (크로스 플랫폼 게임 제작)과 C#프로그래밍 언어 (게임의 로직과 상호작용을 구현)를 사용하여 개발



제11회 K-해커톤 한국콘텐츠학회장상

Go Ram

서비스명: 학습을 위한 지름길

서비스설명: 빈부격차로 인한 사회적 교육 취약 계층의 격차를 줄이고, 모든 연령대의 사람들이 자격증이나 자기 계발, 공부를 할 수 있도록 도와주는 앱

팀장 대전대학교/컴퓨터공학과 **정희택** 기획/개발

팀원 대전대학교/컴퓨터공학과 **이규민** 개발/디자인

대전대학교/컴퓨터공학과 **노현호** 개발/디자인

남서울대학교/호텔경영학과 **조예리** 디자인

목적

빈부격차로 인해 교육의 격차 또한 증가하는 현실입니다. Go Ram은 교육 계층에 상관없이 모든 사람들이 평등하게 누릴 수 있도록 도와주는 앱입니다. 또한, 사람들은 자기 계발이나 자격증 취득을 위해 인터넷 검색, 참고서, 학습자료 등을 활용해 지식과 정보를 얻으려고 합니다. 그러나 이런 과정에서 시간이 낭비되는 경우가 많습니다. Go ram은 관련된 양질의 정보와 문제를 제공함으로써 시간 낭비를 최소화하고 정보습득 및 자격증 준비에 집중할 수 있도록 도와줍니다.

플랫폼

애플리케이션



제11회 K-해커톤 소프트웨어교육혁신센터 이사장상

컴맹없는마을

서비스명: 시드 (City Gardening)

서비스설명: 거주 지역 환경을 개선하고 싶은 지역 주민들을 위한 주민 투표 기반 게릴라 가드닝 서비스

팀장 세종대학교/컴퓨터공학과 **권오성** 기획/개발

팀원 세종대학교/컴퓨터공학과 **조상준** 기획/개발

세종대학교/컴퓨터공학과 **장유성** 기획/개발/디자인

목적

'시드'를 통해 지역 주민들이 기존의 복잡한 민원이 아닌 간단한 투표만으로 오염지역을 개선할 수 있도록 도움을 줍니다. 이 활동을 통해 자신 주변의 환경이 바뀌는 것을 체감함으로써 환경 문제에 대한 개인의 영향력을 실제로 느끼고, 환경을 보호하고 개선하는데 참여할 수 있도록 동기 부여합니다.

플랫폼

안드로이드 기반 애플리케이션



제11회 K-해커톤 소프트웨어교육혁신센터 이사장상

메디컬IT

서비스명: 알약집

서비스설명: 요양보호사를 위한 복약지도 애플리케이션

팀장 금오공과대학교/메디컬IT융합공학과 **이재혁** 기획/디자인

팀원 금오공과대학교/메디컬IT융합공학과 **이웅구** 개발/총괄

금오공과대학교/메디컬IT융합공학과 **최명근** 기획/개발

금오공과대학교/메디컬IT융합공학과 **장주은** 디자인/총괄

목적

고령화 사회로 인한 중/장년층 비율 증가하고 있습니다. 또한 다제약물 복용환자 증가와 올바르지 못한 복약 방법으로 인해 사회적 문제 발생합니다. 이를 해결하기 알약집을 통해 중장년층을 대상으로 올바른 복약지도를 해 줍니다. 여려명의 환자를 한번에 돌봐야 하는 요양보호사를 주 이용 대상으로 합니다.

플랫폼

애플리케이션



제11회 K-해커톤 소프트웨어교육혁신센터 이사장상

진저비어

서비스명: 십시일반

서비스설명: 소식을 통해 결식아동 기부활동 대중화를 도와주는 애플리케이션 기반 서비스

팀장 충남대학교/컴퓨터융합학부 **최진경** 기획/개발/디자인

팀원 충남대학교/컴퓨터융합학부 **변인경** 기획/개발/디자인

충남대학교/컴퓨터융합학부 **임세빈** 기획/개발/디자인

충남대학교/컴퓨터융합학부 **조단현** 기획/개발/디자인

목적

'십시일반'은 일상생활 속에서 결식 아동의 지원금 부족 문제에 대한 의식 수준을 향상시키고 기부에 대한 접근성을 높이는 데 도움을 줍니다. 또한, 소식하는 현대인들을 위해 음식물 낭비를 줄임으로써 음식물 처리 비용을 절감할 뿐만 아니라 장기적으로 환경에 도움이 되는 솔루션을 제공합니다.

플랫폼

구글 플레이스토어와 안드로이드 스마트폰



제11회 K-해커톤 소프트웨어교육혁신센터 이사장상

COSA

서비스명: ATM(find Aging Telephonepole & Manhole)

서비스설명: 전국의 노후화 시설 개선 참여 앱

팀장 충북대학교/컴퓨터공학과 **오현지** 기획/개발/디자인

팀원 충북대학교/컴퓨터공학과 **강지웅** 기획/개발/디자인

충북대학교/컴퓨터공학과 **김재하** 기획/개발/디자인

충북대학교/컴퓨터공학과 **이동율** 기획/개발/디자인

충북대학교/컴퓨터공학과 **장호중** 기획/개발/디자인

목적

ATM을 통해 많은 사람들이 노후화 시설물 개선에 쉽게 기여할 수 있도록 도와줍니다. 또한 게임에서 흔히 볼 수 있는 보상, 경쟁 등의 재미 요소들을 적용함으로써 적극적으로 사회적 문제 해결을 할 수 있도록 장려합니다. 이를 통해 얻은 노후화 데이터로 시설물의 효율적인 유지보수를 지원합니다.

플랫폼

애플리케이션



제11회 K-해커톤 소프트웨어교육혁신센터 이사장상

포어스

서비스명: 깨끗해질지도

서비스설명: 내 주변 친환경 가게와 정보를 한곳에 모아, 제로 웨이스트 실천을 돋는 친환경 특화 지도

팀장	송실대학교/벤처중소기업학과	정유빈	기획
팀원	송실대학교/벤처중소기업학과	임세현	디자인
송실대학교/컴퓨터학부		심상현	개발
송실대학교/AI융합학부		최상원	개발
송실대학교/소프트웨어학부		장환곤	개발



목적

위치 기반 탐색 기능으로 친환경 소비를 가로막는 '주변 친환경 가게에 대한 인지 부족' 문제를 해소합니다. 또한 다양한 곳에 분산된 친환경 소비 정보를 [후기, 유저 검증]을 통한 가게 등록, 포스팅 기능으로 한곳에 모읍니다. 이를 통해 양질의 정보를 누락 없이 주고받으며 친환경 소비로 이어지는 선순환을 만듭니다.

플랫폼

애플리케이션



제11회 K-해커톤 소프트웨어교육혁신센터 센터장상

오낙쭈문

서비스명: DeepMind

서비스설명: 아동 심리 상태 확인 및 공유/상담을 위한 딥러닝 기반 HTP 검사 서비스

팀장	전북대학교/소프트웨어공학과	하창진	기획/개발/디자인
팀원	전북대학교/바이오메디컬공학부	장유지	기획/개발/디자인

목적

DeepMind를 통해 사용자는 미술심리의 대표적인 방법 중 하나인 'HTP(집 나무 사람) 검사'를 진행해 상담사 없이 스스로 자신의 심리 상태를 확인할 수 있습니다. 이를 통해 상담사가 부족해 아동학대 피해자들의 대다수가 심리 검사를 받지 못하는 문제를 해결할 수 있을 것이라 기대됩니다. 또한, 검사 결과 해석을 위해 앱 내에 탑재된 '커뮤니티'에 HTP 검사 결과를 공유하거나, 매칭된 전문가와 앱 내에서 채팅 상담 또는 '내원 상담 예약'을 통해 전문가와 상담을 진행 할 수 있습니다.

플랫폼

iOS/iPadOS 애플리케이션



2분과[메타버스 플랫폼 활용]

[8개팀]

1. 빠약이탐험대
2. 보이스캐쳐
3. 문워크
4. 테트라포드
5. 뉴페이스
6. 블루스트림(Bluestream)
7. as one
8. 3H

제11회 K-해커톤 과학기술정보통신부 장관상

빠약이탐험대

서비스명: 빠약이 탐험대 : 전세사기에서 살아남기

서비스설명: 메타버스를 이용한 전세 사기 예방 교육 솔루션

팀장	네이버	조준호	개발
팀원	핑거버스	이의정	기획/디자인
	삼성	이유경	개발
	SK	양혜리	개발

목적

이 서비스의 목적은 메타버스를 활용하여 현실에서 일어날 수 있는 전세 사기로부터 사용자를 보호하고 거래 과정에서 발생할 수 있는 위험을 최소화하는 것입니다. 시뮬레이션과 여러 컨텐츠를 통한 학습으로 사용자들은 전세 사기의 패턴과 위험 요소를 인지하고, 안전한 거래 방법과 예방법에 대한 교육을 진행합니다.

플랫폼

ZEP



제11회 K-해커톤 정보통신산업진흥원 원장상

보이스캐쳐

서비스명: 보이스캣

서비스설명: 메타버스 기반 체험형 보이스피싱 교육 애플리케이션

팀장 경희대학교 일반대학원/컴퓨터공학과 **노설** 기획/개발/디자인

팀원 경희대학교 일반대학원/인공지능학과 **김학호** 기획/개발/디자인

경희대학교 일반대학원/인공지능학과 **손덕인** 기획/개발/디자인

경희대학교 일반대학원/인공지능학과 **서유리** 기획/개발/디자인

경희대학교 일반대학원/인공지능학과 **조현기** 기획/개발/디자인



목적

본 서비스명 '보이스캣'을 통해 많은 사람들이 보이스피싱의 위험성과 다양한 유형의 보이스피싱 범죄에 대한 대처 방법을 메타버스 환경 안에서 체험형 보이스피싱 예방 교육으로 습득할 수 있도록 돕습니다.

플랫폼

유니티



제11회 K-해커톤 컴퓨터정보학회장상

문워크

서비스명: 걷달

서비스설명: 청소년 운동부족 해소를 위한 메타버스 만보기 서비스

팀장 부경대학교/컴퓨터공학전공 **정치우** 기획/개발

팀원 부경대학교/의공학IT융합전공 **김상지** 개발

부경대학교/시스템경영공학전공 **김정민** 디자인

부경대학교/컴퓨터공학전공 **이주연** 개발



제11회 K-해커톤 한국콘텐츠학회장상

테트라포드

서비스명: 마약범죄 예방 가상현실(VR) 실감형 체험 콘텐츠

서비스설명: VR을 통해 실제 마약 범죄 사례를 재현하여 경험하고 학습하며 가상 현실 내 여러 가지 콘텐츠로 다각도 지식 향상을 할 수 있는 VR 교육 콘텐츠.

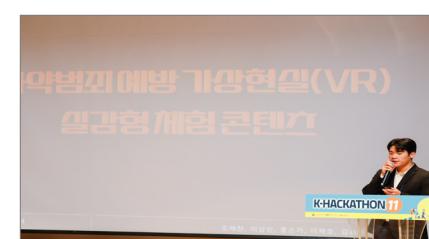
팀장	배재대학교	조재천	기획/개발/디자인
팀원	배재대학교	이상민	기획/디자인
	배재대학교	홍순거	기획
	배재대학교	이재호	개발
	배재대학교	김승원	기획

목적

가상현실 공간에서 마약에 대한 부정적인 시청각 자료들을 시청하고 실제 사건들을 체험하면서 범죄와 관련된 문제들을 심층적으로 이해하고 마약 범죄에 대한 이해를 높이고 범죄 예방에 대한 인식을 증진시키고 마약류에 대한 부정적인 정보를 심어주는 단순 주입식 교육이 아닌 생생하고 입체적인 체험을 통해 더 효율적인 교육을 제공하고자 하였습니다.

플랫폼

Unity 3D, Blender



제11회 K-해커톤 소프트웨어교육혁신센터 이사장상

뉴페이스

서비스명: SafeDrivePro

서비스설명: 퀴즈를 통해 배우는 운전 시뮬레이션 게임

팀장	동의대학교/게임공학과	최한별	기획
팀원	동의대학교/게임공학과	김경호	개발
	동의대학교/게임공학과	배형준	디자인

목적

SafeDrivePro는 장기간 운전을 하지 않고, 운전 경험이 부족한 운전 면허 소지자에게 vr 기반의 안전한 가상 환경에서 다양하게 상황을 경험하고, 위험 부담 없이 실제와 같은 도로에서 운전을 할 수 있는 기회를 제공합니다.

- 실제 도로에서 마주할 수 있는 급정거나 차선 변경, 갓길 주차, 고속도로, 갑자기 나타나는 보행자 등 다양한 상황을 시뮬레이션합니다.
- 특히 어려워하는 주차와 법, 표지판 위주로 카테고리를 분류하여 사용자가 본인에게 취약한 부분에 대해서 집중적으로 학습할 수 있도록 합니다.
- 사용자 측면에서는 사용자들의 운전 두려움을 해소하고 실력을 향상시키는 것입니다. 법규 및 도로 상황에 대한 이해를 증진시켜 운전자의 자신감을 높이고 교통안전을 강화합니다.
- 사회적인 측면에서는 SafeDrivePro를 통한 학습으로 운전 미숙으로 인한 교통사고 발생률을 감소시키고 안전한 도로 환경을 조성합니다. 이는 모든 운전자 및 보행자들에게 긍정적인 영향을 미칩니다.
- 경제적인 측면에서는 운전 연수보다 저렴한 비용으로 재미있는 학습 경험을 제공합니다. 또한 브랜드와 제휴를 통해 수익을 창출하여 경제적인 이점을 가집니다.

플랫폼

Oculus



제11회 K-해커톤 소프트웨어교육혁신센터 이사장상

블루스트림(Bluestream)

서비스명: 청년연결

서비스설명: 메타버스 공간에서 은둔형 청년들이 멘토와 함께 커뮤니티 활동을 통해 대인관계 등을 개선하여 사회적 참여와 삶의 질 향상을 도모하는 심리테라피 서비스

팀장 한국영상대학교/실감영상콘텐츠과 **이수현** 기획/개발

팀원 한국영상대학교/실감영상콘텐츠과 **지도경** 기획/개발

한국영상대학교/실감영상콘텐츠과 **이지원** 기획/디자인

목적

최근 다양한 사건·사고를 통해 은둔형 외톨이 문제가 개인의 문제를 넘어 해결해야 할 사회적 문제로 거론되고 있습니다. 은둔형 외톨이 수는 매년 증가하고 있으며, 이에 따른 정책 지원을 마련하기 위한 사회적 노력이 필요한 시점으로 인지되고 있습니다. 이에 은둔형 외톨이들이 사회로 나오기 위한 첫 걸음으로 익명성을 보장하고 커뮤니티 활동을 통해 사회성을 키울 수 있는 메타버스 플랫폼 서비스를 기획하게 되었습니다.

플랫폼

제페토



제11회 K-해커톤 소프트웨어교육혁신센터 이사장상

as one

서비스명: as one

서비스설명: 지속적인 환경보호 실천을 위한 VR 환경교육 콘텐츠

팀장 배재대학교/IT경영정보학과 **이예람** 기획/디자인

팀원 배재대학교/IT경영정보학과 **강상윤** 기획/개발

배재대학교/IT경영정보학과 **김준배** 기획/개발

배재대학교/IT경영정보학과 **이수아** 기획/디자인

배재대학교/IT경영정보학과 **전성환** 기획/개발

목적

AS ONE은 올바른 분리수거 방법, 잘 알려지지 않은 여러 환경보호 방안을 게임 형식의 콘텐츠를 통해 학생들에게 재미있고 쉽게 전달합니다. 또한 교육자가 학생들에게 질 좋은 교육, 참여를 기반으로 한 활동, 기억이 남고 효과가 있는 교육을 제공하도록 돕습니다.

플랫폼

애플리케이션



제11회 K-해커톤 소프트웨어교육혁신센터 센터장상

3H

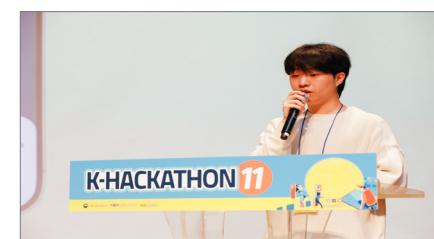
서비스명: 쓰웨어

서비스설명: 가장 가까운 쓰레기통의 위치를 찾아주는 애플리케이션

팀장 대전대학교/컴퓨터공학과 **이치훈** 기획/개발/디자인

팀원 대전대학교/컴퓨터공학과 **심재학** 기획/개발/디자인

대전대학교/컴퓨터공학과 **추성호** 기획/개발/디자인



제11회 K-해커톤 소감

안녕하세요, 삐약이 팀원 대표입니다.

먼저 약 5개월 간의 긴 여정의 끝에 이렇게 큰 상을 받게 되어 무척이나 영광입니다. 예선, 본선, 결선을 거치면서 중간중간 힘들었던 순간들도 있었지만, 무사히 대회를 마치게 되어 저희 팀에게 좋은 기술적, 사업적 경험이 되었습니다.

또한 짧은 제한 시간 안에 심사위원님들과 청자분들께 임팩트를 주기 위해 발표나 자료에 많은 노력을 쏟았습니다. 이러한 노력들이 더할 나위 없는 결실을 맺게 된 점은 저희에게 매우 큰 기쁨입니다.

저희는 치매 보호자를 위한 서비스 '치매 가디언즈'를 개발한 '가디언즈' 팀입니다.

쟁쟁한 팀들 사이에서 최우수상이라는 높은 상을 수상하게 되어서 뿌듯합니다.

이번 K-해커톤 예선, 본선, 결선 과정을 거치면서 서비스의 기획적인 측면이나 개발적인 측면에서 많은 고민을 하게 되었고, 그 과정에서 발견을 거치면서 많은 것을 느낄 수 있었습니다. 이러한 과정을 거쳤기에 값진 결과를 얻을 수 있었다고 생각합니다. 이번 계기를 바탕으로 더 많은 사람들에게 도움이 되는 서비스를 개발하고 싶습니다.

사실 결선 15위 안에 선정된 것만으로도 팀원 모두가 놀라워했습니다.

K-해커톤이 규모가 큰 대회이기도 했고, 수준 높은 참가자들이 생각 이상으로 많아서 좋은 결과를 얻는 데에는 어려움이 많을 것이라고 생각하기도 했습니다. 하지만 저희 팀이 결선 진출 팀으로 확정되고나서 저희는 팀원 서로의 역량을 믿고 좀 더 욕심을 내기로 결심하며 본격적으로 결선 준비를 하였습니다. 결과적으로 저희는 우수상이라는 좋은 결과를 얻을 수 있었고, 개발자로서의 성장과 앞으로도 있을 프로젝트나 대회에 대한 자신감도 얻을 수 있었습니다. 이번 수상은 저희 팀원 서로의 혼기와 열정을 확인할 수 있는 경험이었으며, 저 혼자 힘으로는 절대 이루지 못할 일이었기에 저희 팀원들에게 고맙다는 말을 전하고 싶습니다.

아무도 알아주지 않는 부분까지도 앱 완성도를 높이기 위해 애썼던 우리 팀원들에게 많이 배울 수 있었던 시간이었습니다.

일일이 친환경 가게를 조사하면서 직접 데이터를 모으고, 그렇게 우리 지도가 마커로 꽉 찼던 순간이 기억에 남습니다. 꼭 필요했지만 기존에 없던 서비스가 우리 손에서 탄생했다는 쾌감을 잊지 못할 것 같습니다.

예선, 본선을 지나 결승에 진출하고 수상할 수 있었던 것은 팀원들이 모두 1인분 이상 하려 안보이는 곳에서 애썼기 때문이라고 생각합니다. 포어스 짱 고생했다!

이렇게 큰 규모의 공모전은 처음이고 팀원들도 얼굴 한 번 보지 못한채 비대면으로만 회의를 진행했었는데 각자 맡은 역할을 잘해주셔서 좋은 성과가 나온 것 같습니다.

첫 전국 대회라 이렇게 좋은 성과를 받을 줄 몰랐는데 너무 기쁩니다. 팀원분들 5개월 동안 회의하고 개발하느라 너무 고생 많으셨습니다.

4개월 가까이 매주 회의하고 개발하고 의견을 나누며 완성한 결과물에 대해 심사위원분들의 의견과 피드백을 받아볼 수 있는 기회와 더불어 여러 사람들에게 우리의 프로젝트를 소개할 수 있다는 점이 새로운 경험이었습니다. 또한 다른 팀들의 발표를 들으며 신선한 아이디어들에 놀랐고, 수상을 목적으로 하는 것만이 아니라 이렇게 열정이 넘치는 사람들이 많다는 것을 느끼고 덕분에 더욱 열심히 하고자하는 좋은 자극을 받았습니다!

제11회 K-해커톤 소감

대외활동을 하지 않아 '우리의 능력이 한참 뒤떨어지지 않을까', '배우고 있는 것들을 활용해서 프로젝트를 잘 만들 수 있을까' 하는 의문점에서 시작하여 프로젝트를 진행하며 불안하고 힘들었던 점들도 많았지만, 모두가 열정적으로 격려하고 진행하여 마무리까지 하게되었습니다. 기획과 프로그래밍, 그래픽 세 분야가 만나 하나의 프로젝트를 완성하는 것은 그 이상의 가치를 지녔고 저희를 앞으로 나아가게 하는 원동력이 되었습니다. 좋은 기회를 쟁취할 줄 아는 뉴페이스는 앞으로도 발전해나갈 것입니다.

몇달동안 함께 이 대회를 준비하면서 예선, 본선을 거쳐 결선까지 올라오기까지 다들 힘내줘서 고맙고 노력한만큼 우수상이라는 상도 받게 되어 뿌듯합니다. 이 대회를 통해 직접 기획, 디자인, 개발을 직접해볼 뿐만 아니라 이를 통해 어떻게 수익을 내고 마케팅을 할 건지 생각해보면서 비즈니스적 사고도 많이 키울수 있었습니다. 이번 대회의 경험을 바탕으로 앞으로 더욱 질 좋은 서비스를 개발하도록 성장하겠습니다.

6월에 교수님의 추천으로 팀을 꾸려 시작하게 되었는데 예선, 본선까지 통과하고 결선까지 진출해 유튜브 라이브 및 많은 심사위원분들 앞에서 발표하는게 꿈만 같고 너무 신기했습니다. 4개월동안 팀원들 다들 바쁜데 시간 내면서 회의하고 촬영하고 발표준비하고 하느라 다들 고생했다고 말해주고 싶습니다

처음에 예선 자료를 준비하고 진행했을 때만 해도 결선에 진출하게 될 줄 몰랐습니다. 이렇게 결선까지 올라와 수상을 하니, 지난 몇개월동안 팀원들과 열심히 노력했던 날들이 떠올라서 보람도 느껴지고 기분이 묘하네요.

노력한 시간에 걸맞는 보상이었다고 생각한다 첫 전국 대회였는데 결과가 만족스럽다 앞으로 더 열심히 하겠다.

부산에서 서울로 출장을 가기도 하고, 매주 회의를 하면서 열심히 준비했는데, 의미 있는 성과를 거두게 되어 영광입니다. 대회를 준비하며 개인적으로 성장을 할 수 있는 계기가 된 점도 좋았습니다.

전국대회에 나와 수상할수 있어서 너무 좋은 경험이었습니다.

비록 제가 원하는 성적은 거두지 못했지만 쓰웨어 서비스를 제작하면서 소통, 협업을 경험하고 제가 부족했던 소프트스킬을 찾을 수 있어 유의미한 경험이었습니다.

K-해커톤을 참여하면서 저희는 많은 경험을 할 수 있었습니다. 실제로 앱을 만들어보는 경험 뿐만 아니라 논문, 전시회 등 많은 경험을 할 수 있었습니다. 하나하나씩 준비해 나가면서 예선, 본선을 진출해 결선까지 진출한 것이 뿌듯했습니다. (AED-First)

단순 개발 뿐만 아니라 사업 등 다양한 방면에서 새로운 경험을 하게된 것 같다. 유익한 시간이었고 좀 더 완성도 있는 기획이란 무엇인가에 대해 배울 수 있었던 것 같다.

개발과정이 다사다난 했는데 잘 마무리한거 같아서 다행입니다!

수상 결과와 무관하게 고생하며 예선을 하고 본선까지 통해 결선에 진출하게 된 것만 해도 너무 영광이였습니다! 학부 마지막 해커톤을 이렇게 큰 규모의 해커톤으로, 결선까지 나아가 장식할 수 있게 되어 너무 좋았습니다.

제11회 K-해커톤 시상사진



제11회 K-해커톤 시상사진



제11회 K-해커톤 수상소감 및 단체사진





(사)소프트웨어교육혁신센터

ADDRESS 06301 서울시 강남구 논현로28길 25 303호

TEL 070-7525-0500

FAX 02-2051-4508

EMAIL swkorea@swkorea.org

홈페이지 주소 | <http://swkorea.org>

검색



/KHackathon



/sw_korea_