






# 창 의 학 습 공 동 체 결 과 보 고 서

팀 명	Pillit
학습 주제	Makerthon 참가

	성명	학번	학년	학과(학부)
팀 대 표	김지수	19011798	2	지능기전공학부
팀 원	최영민	18011863	3	지능기전공학부
팀 원	장관호	17010963	4	건축공학부 건축학전공
팀 원	황민하	19010672	2	전자정보통신공학과
팀 원				

다음과 같이 창의학습공동체 결과보고서를 제출합니다.

2021년 01월 09일

팀대표 : 김지수   
 팀 원 : 최영민   
 팀 원 : 장관호   
 팀 원 : 황민하   
 팀 원 : 

교수학습개발센터장 귀하

팀 명	Pillit				
학습 주제	Makerthon 참가				
학습 목표	Makerthon에 참가하여 입상한다.				
학습 기간	2020년 10월 31일 ~ 2021년 01월 03일				
학습 시간	총 ( 9 ) 차 ( 69 )시간				
공동체 규칙	역할을 성실히, 힘든 건 다같이. / 활동사진과 지원금은 관리하기 편하게 한명이 전담하여 챙기기				
주차별 학습 내용	차시	일시	장소	운영방법	주요내용
	1차	10.31(토) 13:00~15:00	스터디 룸 (시간공방)	토의	각자 맡은 아두이노 기능에 대해 조사한 것 공유. 실제 동작 모습과, 코드를 공유. 디자인 개선을 위한 토의. 중간발표 준비를 위해 목차를 정하고 역할 분담
	2차	11.03(화) 15:00~21:00 11.06(금) 18:30~21:00	콜라보 랩	실습+토의	11.03 ; 디자인을 제품의 실 사이즈에 맞춰 3D 모델링, 중간발표를 위한 준비. 11.06 ; 중간발표를 통해 교수님의 조언 얻음. 다른 팀의 진행 상황을 파악.
	3차	11.10(화) 15:00~20:00	콜라보 랩	실습+토의	3D 모델링 작업을 한 제품을 실제로 프린팅. 앱의 전반적인 디자인을 구상, AI로 어떤 서비스를 제공할지 토의.
	4차	11.13(금) 15:00~21:00	콜라보 랩	실습+토의	3차시에 출력한 제품에 부품을 넣어보며 실측, 부품에 맞게 사이즈 수정. 앱 기능 구현.
	5차	11.17(화) 15:00~21:00	콜라보 랩	실습+토의	모델링한 부품1을 출력, 앱 제작 중 생긴 오류 사항을 수정.
	6차	11.26(목) 07:00 ~ 11.27(금) 14:00	콜라보 랩	실습+토의	디자인 3D 모델링 재출력, 개발 제품 최종 수정, 발표 대본, ppt 제작, 발표 녹화
	7차	12.20(일) 15:00~18:30	Zoom	실습+토의	1. '깃'의 기본 내용(Working Tree, stage, repository, staging, commit.. 등)의 개념 이해 2. 환경이용을 위한 Linux 문법 기본 실습.
	8차	12.27(일) 15:00~18:30	Zoom	실습+토의	1. 'git'과 'github'의 저장소를 연동, 실제 소스 코드 github에 commit 2. github repository에 공동작업자 추가
	9차	01.03(일) 15:00~18:30	Zoom	실습+토의	1. github 저장소에서 새로운 파일을 생성하여 실제 소스코드 github에 commit 2. ReadMe.md 파일을 다시 작성.

※ 운영한 차시만큼 칸을 조정하여 작성

종합 의견	학습 주요 성과	이번 창의학습공동체와 Makerthon에 동시에 참가하여 모든 팀원이 본인의 전공 능력을 발휘하고 협동심을 기를 수 있었습니다. AI와 SW, 그리고 아두이노와 같은 임베디드, 그리고 3D 모델링 및 프린팅 까지 역할을 분담하고, 제품을 개발해보면서 전공 능력을 더욱 함양할 수 있었습니다. 부품 프린팅을 위한 3D 프린터와 개발 결과 기록을 위한 github, 영상 제작을 위한 Premiere Pro / After Effect 까지 다뤄보지 못했던 다양한 도구를 사용해봄으로써 개개인이 더욱 성장할 수 있었습니다.  메이커톤 최종 발표 영상 링크를 첨부 합니다. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BJMGwE5G3OQ">https://www.youtube.com/watch?v=BJMGwE5G3OQ</a>	
	좋았던 점	긴 기간 동안 구성원 4명이 함께 의견을 모아 제품을 제작하고, 끊임없이 노력하여 기능과 디자인을 개선해 최종 결과물을 만들어 내었을 때 큰 성취감을 얻을 수 있었고, 이 모든 과정이 소중한 경험이 되었습니다.	
	어려웠던 점	개인의 일정이나, 코로나로 인해 쉽게 만날 수 없어 계획을 진행하는 데에 어려움을 겪었습니다. 또 제품 기능의 오작동 여부를 체크하고 개선하는 과정에 큰 노력이 필요했습니다.	
	개선점 및 제안사항	매주 한 번씩 인정된 회 차와 시간을 문자로 공지해주시면 미리 확인하고 학생들의 일정조율에 도움이 될 것 같습니다.	
예산 사용 내역	사용 내용		사용 금액
	Makerthon 개발 부품 비		208,900원
	회의 스터디 룸 대여 비		10,800원
	회의용 음료 비		18,200원
	공동 개발용 모니터 구매 비		154,000원
	공동 개발 및 화면 공유용 HDMI 케이블 구매 비		7,000원
	총계		금 398,900원

2021. 1. 9.

김지수

공동체 대표

최영민

공동체 구성원

장관호

공동체 구성원

황민하

공동체 구성원