

<파란학기-기업제안 프로그램 진행 절차>

※ 참여 희망학생 필독

① 제안1~4의 기업제안 프로그램을 살펴보고 2024-1학기 파란학기제로 참여할 과제를 선정하고, 프로젝트를 같이 진행할 팀원 모집



② 신청 계획서 작성 전 기업 담당자와 면담을 진행하여 프로젝트의 세부내용에 대해 논의하고 협의하는 과정 (제안서상 기업담당자 연락처로 직접 일정 조율하여 프로젝트에 대해 상의, 일정 조율에 어려움이 있을 시 아래 문의사항 연락처로 도움 요청)



③ 기업담당자와 조율한 내용을 바탕으로 팀별, 개인별 신청서 작성



④ 신청서 작성 완료 후 해당 지도교수님께 계획서 검토 요청, 지도교수 서명을 받은 후 교육혁신팀으로 최종 신청서 제출 (~12/29(금) 11시까지)



⑤ 2024-1학기 파란학기제 운영이 확정되면, 파란학기제 활동 시작(기업 담당자 멘토링을 받으면서 진행)



⑥ 파란학기제 종료 후 해당 기업의 동계 현장실습 참여(권장 사항)

<문의사항>

T : 031-219-3383/3387
E : ajouparan@ajou.ac.kr

제안1

회사명	17정글
분야	인공지능, 영상, 영화
프로젝트명	생성형 AI 이미지, 영상을 활용한 단편영화 제작, 출품

1. 멘토 소개

이름/소속/직위	정일진 / 대표 / 17정글
소개글	뉴미디어 콘텐츠 제작 스튜디오 17정글입니다(http://17jungle.com) 다큐멘터리, 영화를 제작해 영감을 공유합니다. 뉴미디어(VR, AR, 메타버스, 게임엔진, 생성형 AI 등) 다양한 창작 도구를 활용하며 사용자와 상호작용하는 콘텐츠를 추구합니다.
연락처 (학생공지용)	- 내선번호 : 010-5350-4816 - 이 메 일 : 17jungle@gmail.com

2. 현장실습 가능 여부

현장실습 연계 가능 여부	<input checked="" type="checkbox"/> 가능 <input type="checkbox"/> 불가능
---------------	---

3. 핵심기술/함양 경험·역량

사용 핵심기술	영화 기획, 제작(촬영, 편집 등) / 생성형 AI 활용(이미지, 텍스트, 영상 등)
함양 경험·역량	단편소설, 시나리오 작법(각색, 창작 경험) 사진, 영상 촬영(미러리스 카메라 활용, 조명 활용, 필름사진 등) 사진, 영상 편집(어도비 포토샵, 프리미어, 애프터이펙트, 파이널컷 등) 맥 시스템 활용(맥북, 아이맥 등) 생성형 AI 활용(미드저니, 스테이블 디퓨전 등) Unreal 게임엔진 활용

4. 이런 Fellow를 찾습니다

희망 멘티	전공분야	소프트웨어, 미디어, 문화콘텐츠
	필요역량 (프로그래밍언어 등)	시나리오 작성, 영화촬영, 영상편집, 생성형 AI 이미지 및 사진 편집 Unreal 게임엔진 활용
멘티에게 하고 싶은 말		뉴미디어를 활용한 영상 제작 경험과 성과를 만들고 싶다면 지원하세요

5. 도전과제 주요내용

도전과제 목표	Chat GPT를 활용한 시나리오 작성 생성형 AI(미드저니, 스테이블 디퓨전 등)을 활용 스토리보드 제작 크로마키 촬영 + 생성형 AI 이미지 및 영상 합성 Unreal 게임엔진을 활용한
최종 산출물	개인 연출작(1~3분 이내) 장르무관 단편영화, 팀 작품(10~25분 이내) Sci-Fi 단편영화 완성 후 출품, 내부 시사회 상영(서울 에무시네마 상영)

운영인원	4~6명
인정학점	6학점
예상 투입시간	한 주당 약 20시간 * 주8~10시간 소요 시 3학점으로 인정
주요업무	
역할	역할 세부내용
제작 프로듀서	제작관리, 현장 운영, 제작과정 유튜브 숏츠 업로드, 대외홍보
영상 촬영, 편집	미러리스 카메라, 시네마 카메라 촬영, 조명 연구, 크로마키, VFX촬영, 편집
시나리오 작성, 연출	소설 각색, 대본 작성, 극본 리딩 등
게임엔진, 생성형 AI 활용	Unreal Engine 활용, 생성형 AI(미드저니, 스테이블 디퓨전) 활용, 편집
도전과제 세부내용	
<p>극장을 가지 않는 시대에 살고 있는 여러분 집에서도 충분히 OTT로 다양한 영화, 예능을 즐길 수 있습니다. 이러한 시대에 영화를 제작한다는 것은 어떤 의미일까요? 천만 관객? 상업영화와 독립영화? 오히려 소수라도 팬층이 확실한 영화를 제작하면 어떨까요? AI와 게임엔진 등 대중화된 새로운 제작방식을 활용해 효율적인 제작 프로덕션을 통해 확실한 관객층이 즐길 수 있는 영화를 만듭니다. Chat GPT를 활용해 Sci-Fi 극본의 소재를 찾아 원작 스토리를 개발하고 생성형 AI 이미지를 활용해 스토리보드를 제작하고 실제 영화의 배경 및 특수효과 제작에 활용합니다. Unreal 게임엔진의 다양한 가상 배경들과 VR시스템(카메라 데이터 연동, 페이스 트래커, 핸드트래커, 전신 폴트래커 등)도 제작 도구로 활용할 수 있습니다. 17정글 스튜디오는 아주대병원 앞 5분 거리에 있으며 45평의 작은 제작스튜디오에서 기획, 촬영, 편집을 할 수 있습니다. 2주간 집중 자기개발 과정에서는 1인 개인 창작 및 팀 창작 과정을 경험합니다. 이를 통해 Chat GPT, 생성형 AI, Unreal 게임엔진을 활용하는 영상 제작 방법을 익히고 추후 팀 프로젝트를 진행합니다. 최종적으로 Chat GPT를 활용한 Sci-Fi 시나리오 개발, 스토리보드 작성, 영화 촬영 및 편집(생성형 AI 및 Unreal 게임엔진 활용) 작업을 거쳐 10~25분 단편영화를 제작해 부천국제판타스틱 영화제 및 세계 SF판타지 영화제, AI 활용 영화제에 출품합니다. 제작 완료 후 내부관계자 및 VIP를 초청하는 내부 시사회는 서울 광화문 근처 독립영화관 '에무시네마'에서 진행합니다.</p>	

6. 도전과제 세부일정

주차	도전과제 목표 및 활동	투입시간
1주차	Chat GPT 활용 시나리오 기획안 작성, 공유 미드저니를 활용한 스토리보드 작성, 공유 영상 촬영 기법, 연출기법, 각본 토론 Chat GPT, 미드저니 활용	20
2주차	영상촬영, 편집, 합성 활용 개인 연출 작품 제작 크로마키 + 생성형 AI 배경 합성	20
3주차	파트별 개인역량 개발 기획, 극본, 촬영, 편집, 게임엔진, 생성형 AI 등 개발 과정 팀 블로그, 유튜브 채널 업로드	20
4주차	파트별 개인역량 개발 기획, 극본, 촬영, 편집, 게임엔진, 생성형 AI 등 개발 과정 팀 블로그, 유튜브 채널 업로드	20
5주차	시나리오 기획안 준비 및 공유회, 피칭 게임엔진 활용 장면 연출	20
6주차	대본 리딩 및 스토리보드 제작 게임엔진 활용 장면 연출	20
7주차	최종 제작 기획안 및 극본 공개, 공개 오디션 진행	20
8주차	프리 프로덕션 과정, 촬영 준비 작사, 작곡 리허설 촬영, 샘플 제작	20
9주차	오디션 및 프리 프로덕션 리허설 촬영, 샘플 제작	20

주차	도전과제 목표 및 활동	투입시간
10주차	대본리딩 및 제작 준비, 리허설 촬영, 샘플 제작	20
11주차	촬영	20
12주차	LED 스튜디오 촬영, 가상배경 촬영, 생성형 AI 배경 활용	20
13주차	편집, 후보정	20
14주차	1차 내부 시사 후 합성, 후보정 사운드 후반 작업	20
15주차	내부 시사 편집 보완 번역(영어, 프랑스어, 일본어 등) 사운드 후반 작업	20
16주차	에무시네마 시사회, 영화제 출품	20

7. 지도교수

이름/소속	장우진 / 디지털미디어학과
연락처 (학생공지용)	이 메 일: woojin71@ajou.ac.kr

<파란학기-기업제안 프로그램 협약서>

- ※ 파란학기 최종결과물의 귀속 및 이익금 분배에 대해 아래와 같이 표준협약이 되었습니다.
- ※ 파란학기 기업제안 프로그램 신청 전 아래 사항을 숙지하여 주시고, 기업 담당자 면담 시 아래 내용에 대해 다시 한 번 확인 부탁드립니다.

제1조 (목적)

본 협약은 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 “회사” 양 기관의 상호간 협력을 바탕으로 파란학기-기업제안 프로그램 최종 결과물을 활용함에 있어서 양 당사자의 권리 및 의무를 규정하는 것을 목적으로 한다.

제2조 (귀속 및 이익금 분배)

- ① 파란학기-기업제안 프로젝트의 최종 결과물은 “아주대(파란학기=참여학생)”에게 귀속된다.
- ② 회사가 파란학기-기업제안 프로젝트 최종 결과를 회사 운영에 활용하거나 이윤을 남기는 경우 그 이익금의 분배에 대하여는 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 협의하여 결정한다.

제3조 (협약기간)

본 협약의 협약 기간은 협약일로부터 파란학기 종료 이후 “프로젝트 결과물”의 유효 존속 기간까지로 한다.

제4조 (협약의 변경)

본 협약의 내용은 "아주대(=아주대 참여학생)"와 "회사"의 서면합의에 의하여 유효하게 변경될 수 있다.

제5조 (신의성실의 의무)

본 협약이 목적하는 바를 상호 충족시키기 위해 필요한 제반 사항에 대하여 "아주대"는 신의, 성실을 다하여 "회사"에게 적극 협조하여야 하며, "회사" 또한 본 협약을 성실히 이행하여야 한다.

제6조 (협약의 효력)

본 협약의 효력은 쌍방이 서명 날인한 날부터 유효하다.

제7조 (해석)

본 협약에 명기되지 아니하거나 본 협약상의 해석상 이의가 있는 사항에 대하여는 쌍방의 합의에 의하여 결정한다.

제안2

회사명	렛스튜디오
분야	미디어콘텐츠창작업 (뉴미디어 콘텐츠 제작)
프로젝트명	캠퍼스 라이프 숏드라마 제작 및 유튜브 송출

1. 멘토 소개

이름/소속/직위	박규진/렛스튜디오/대표
소개글	<p>2016년에 설립된 렛스튜디오는 웹콘텐츠 미디어스타트업으로 OTT 기반 웹예능, 웹드라마, 바이럴 마케팅 영상 등 다양한 웹콘텐츠를 만들고 있습니다. 2017년부터 아주대학교, 성균관대학교, 한양대학교, 광운대학교, 경기대학교, 중앙대학교, 경희대학교, 국민대학교, 서경대학교 학생들과 지속적으로 현장실습 인턴십 프로그램을 운영하고 있으며, 직원들 또한 비슷한 연령으로 적응에 어려움이 없습니다. 즐겁고 편안한 분위기에서 재미있는 콘텐츠 기획과 영상물 제작을 함께 하고 싶은 학생들의 많은 지원 기다립니다.</p> <p>웹드라마</p>  <p>웹예능</p>  <p></p> <p><본사 실제 촬영 현장></p>
연락처 (학생공지용)	<p>- 내선번호 : 0507-1305-6442</p> <p>- 이 메 일 : let_a@let.or.kr</p>

2. 현장실습 가능 여부

현장실습 연계 가능 여부	<input checked="" type="checkbox"/> 가능 <input type="checkbox"/> 불가능
---------------	---

3. 핵심기술/함양 경험·역량

사용 핵심기술	시네마 카메라 운용, 전문 촬영 · 조명장비 운용 Adobe Tool : Adobe Premiere Pro, Adobe AfterEffect
함양 경험·역량	영상업계과 다분한 관심과 다양한 경험자 영상 관련 프로젝트 경험 및 공모전 이력 (우대사항) 미디어, 문예창작, 영화 관련 학과 (우대사항)

4. 이런 Fellow를 찾습니다

희망 멘티	전공분야	전공무관
	필요역량 (프로그래밍언어 등)	Adobe Tool(영상, 사진) 사용시 우대
멘티에게 하고 싶은 말		즐겁고 편안한 분위기에서 재미있는 콘텐츠 기획과 영상물 제작을 함께 하고 싶은 학생들의 많은 지원 기다립니다.

5. 도전과제 주요내용

도전과제 목표	최신 유행하는 숏드라마 형식에서 캠퍼스 라이프를 메인 소재로 하여 유튜브 채널 구독자 유입(20% 상승) 및 채널 성장(노출 증대)
최종 산출물	옴니버스 숏드라마 마스터 영상 4편

운영인원	8~12명
예상 투입시간	한 주당 약 20시간
주요업무	
역할	역할 세부내용
작가	시놉시스를 바탕으로 드라마 대본 작성 / 연출진과 대본 수정 작업
조연출	연출 업무 보조 / 제작진 및 배우들과 커뮤니케이션 담당
촬영감독	촬영 구도 구상 / 현장 촬영 업무 총괄 진행 / 촬영 장비 관리
조명감독	촬영 구도 구상 / 현장 조명 업무 총괄 진행 / 조명 장비 관리
음향감독	촬영 현장 음향 업무 총괄 진행 / 음향 장비 관리
미술감독	의상 및 소품 구성 및 확보 / 촬영 현장 미술 업무 총괄 진행
제작PD	예산 관리 / 로케이션 확보 / 배우 캐스팅 / 촬영 현장 관리
도전과제 세부내용	

프로젝트 운영 계획안

I. 개요

- 목 적 : 제작 예정 단계에 있는 웹드라마에 투입될 제작 인원을 아주대학교 학생을 대상으로 하여 대학생을 소재로 하는 유니버스 숏드라마의 제작 및 학생 멘토링 교육
- 촬영에 관련된 장비 및 인프라 본사 제공 (보유 인프라 제공)
- 웹드라마 제작에 필요한 업무를 수행할 인원으로 아주대학교 파란학기제를 활용하여 충원하여 실제 업무 수행 및 멘토링 진행
- 실제 업무 투입 전 웹드라마 촬영 현장 견학 기회 제공
- 본사 인력을 웹드라마 제작 컨트롤 타워로 투입하여 아주대학교 학생 관리 인력으로 편성예정 원활한 드라마 제작과 인력 관리

II. 프로젝트 일정표

	기간	수행업무
Pre-Production	24년 2월 중	웹드라마 촬영 현장 견학
	24. 03. 01	오리엔테이션
	24. 03. 01 ~ 24. 03. 31	기획 / 대본 작성
	24. 03. 19 ~ 24. 04. 09	로케이션 헌팅 / 캐스팅 / 의상 및 소품 확보 촬영 구도 설정 / 본 촬영 대비 회의
Production	24. 04. 20 ~ 24. 04. 30	촬영 4일 진행(1일 2편 분량 촬영)
Post-Production	24. 05. 24 ~ 24. 06. 25	가편집, 컷편집
	24. 05. 14 ~ 24. 06. 02	음향편집, 그래픽 작업, BGM 선곡
	24. 05. 21 ~ 24. 06. 18	종합편집 및 최종

III. 인력관리

- 선정된 아주대학교 학생들은 업무 관련 사전 지식이나 관련 분야 선호도에 따라 본사 내부 회의를 통해 적절하게 업무 분담 및 배치
- 아주대학교 학생은 배정받은 업무 분장에 대해서 이의를 제기하여 변경할 수 있음
- 본사는 위 항목에 대해서 오리엔테이션에 공지할 것이며, 덧붙여서 프로젝트 초기에 아주대학교 학생 관리 인력이 개인별 짧은 면담을 통해서 업무 분장에 대한 만족도를 파악
- 웹드라마 제작에 차질이 없도록 아주대학교 학생 외에 웹드라마 제작 인력이 필요하다면 본사에서 확보

캠퍼스 웹드라마 기획안 (예시 작품)

I. 기획구성안

1. 작품소개

- 작 품 명 : 백색소음
- 장 르 : 일상
- 로그라인 : 우리 대학생들의 이야기들을 5분 안에 보여주는 일상 숏드라마
- 분 량 : 5분x4회차 / 총 20분

2. 기획의도

- 제목의 의미 : 5분 동안 주변에서 일어나는 백색소음처럼 우리 주위에 존재할 수 있는 이야기들을 풀어나가겠다는 의미로 100 seconds + 백색소음을 섞어 작품명을 설정했다.
- 기 획 의 도 : 1분 1초가 아까운 현대사회 속에서 공감 가는, 사람 사는 이야기들을 쉽고 빠르게 풀어나가 보고자 한다.

3. 시놉시스 및 줄거리

○ 시놉시스(예시)

1. 오랜만에 만난 친한 친구. 2년만에 만난 친구지만 어제 만났던 것처럼 편하다. 식당에 도착해서 주문부터 테이블 세팅까지 손발 척척 맞는 두 사람. 근황 이야기를 시작하는데 역시나 처음부터 끝까지 집단적 독백뿐이다.

1-1. 찌찌. 여자 둘은 다른 여자 둘을 본다. 다른 여자 둘은 서로의 옷을 칭찬하거나 악세사리를 칭찬하며 사이가 좋아보인다. 그 모습을 보고 있는 여자 둘. 저렇게 해선 1년 친구도 안된다고 혀를 찬다. 이어지는 집단적 독백과 아무말 대잔치.

1-2. 길을 걷고 있는 친구 둘. 서로 자기 하고 싶은 말들만하다 길을 멈춘다. 근데 지금 어디가냐고 묻는 친구1. 친구2도 발길을 멈추고 말한다. "난 너 따라가고 있었는데?"

2. '포켓몬빵 품절'이라는 그림이 붙여진 편의점. 포켓몬빵 타임이다. 물건이 들어오고 쏠리는 시선. 그리고 들어오는 물건을 따라 쫓래쫓래 따라 들어오는 초등학생. 포켓몬빵이 있냐고 물어보고 다시 물류차를 쫓아 나간다. 한숨 쉬는 알바. 그 때 주변을 두리번거리던 커플이 다가와 포켓몬빵 진짜 없냐고 묻는다.

3. 수강신청날. 아침 일찍 일어나 잠옷 바지 차림으로 피씨방에 도착한다. 네이비즘을 켜는 학생. 클릭할 순서를 파악하고 떨리는 마음으로 준비한다. 배가 아파 화장실을 다녀오거나 마우스를 딸각거리거나 손에 난 땀을 닦는 등 어수선하고 횡설수설 하는 모습을 과장해서 보여준다. 마침내 수강신청 시간이 다가오고, 결과는 중요 과목 대부분 광탈. 이때, 집에서 수강신청한다는 친구에게 연락이 온다. "나 올클함!"

4. 과제 마감일. 카톡방이 시끄럽다. 카페에서 노트북을 꺼내 과제 준비를 하는 여자. 카톡방에서는 한창 과제 하기 싫다는 얘기들로 가득하다. 여자는 준비를 모두 끝내고 시계를 본다. 밤 12시까지의 시간이 있으니 조금 놀아도 되겠다 판단한 여자. 유튜브 - 웹툰 - 인스타 테크를 타며 신나게 놀다보니 어느새 8시. 한글 문서엔 아직 한 글자도 적혀져있지 않다. 아이스아메리카노를 구매한 후 다시 결의를 다지는 여자. 지금부터 뉘세게 하면 과제를 모두 할 수 있겠다고 판단하고는 레포트 표지부터 만들기 시작한다. 이제 본격적으로 과제를 시작하려는 여자. 논문들을 찾아보는 듯 하다가 갑자기 시선을 바닥으로 돌려 카페 바닥 무늬를 구경하며 탄짓을 하기 시작하는 여자. 어느새 시간은 11시. 이젠 정말 시간이 없다. 시간을 확인하고는 필사적으로 한 시간만에 과제를 똑딱해낸다. 과제 기한 1분을 남겨두고 제출하는 여자. 어찌됐든 제출했으니 만족한다. "이정도면 다음에도 이렇게 하면 되겠네."
5. 마스크 복면가왕. 모르는 사람과 소개팅 자리에서 서로 마스크를 벗기 꺼려하는 상황. 서로 마스크를 벗으라며 미룬다. 결국 마스크를 먼저 벗는 남자. 여자는 남자의 얼굴을 보자마자 나간다.
6. 시험이 망한 대학생 둘. 중간고사가 망했다며 한숨을 쉬는 대학생1. 우리에겐 기말고사가 있다며 위로하는 대학생 2. 기말고사 - 다음학기 - 내년 테크로 상황이 반복되며 위로한다. 그리고 막학기. 망함을 직감한 두 명은 교수님께 급하게 메일을 보낸다.
7. 다음 주에 예상치 못한 5만원 정도의 수입이 들어올 예정인 남자. 돈을 막쓰기 시작한다. 친구들이 돈 괜찮냐 물어도 괜찮다, 다음 주에 5만원 들어온다며 답변한다. 점점 돈을 쓰며 지출한 돈은 20만원. 5만원이 들어와도 적자다. 설상가상 생각지도 못한 돈이 빠져 5만원이 그대로 증발한다. 뒤늦게 계산기를 두드리며 점심값을 계산하는 남자.

6. 도전과제 세부일정

주차	도전과제 목표 및 활동	투입시간
1주차	오리엔테이션-회사안내, 콘텐츠안내, 프로젝트 배정, 견학	20
2주차	뉴미디어 기초 교육 - 촬영기기, 편집툴 사용	20
3주차	기초 영상 제작 - 교육 실습	20
4주차	영상 제작 참여1 - 영상 콘티 기획 참여	20

주차	도전과제 목표 및 활동	투입시간
5주차	영상 제작 참여1 - 실제 촬영 현장 참여	20
6주차	대단위 프로젝트 교육 - 촬영기기, 편집툴 사용, 브리핑	20
7주차	대단위 프로젝트 참여1 - 웹예능&웹드라마 영상기획	20
8주차	대단위 프로젝트 참여2 - 웹예능&웹드라마 영상편집	20
9주차	중간교육 진행 - 영상 편집 참여, 뉴미디어 마케팅	20
10주차	기초 영상 제작 - 추가 교육 시행	20
11주차	영상 제작 참여3 - 영상 콘티 기획 참여	20
12주차	영상 제작 참여4 - 실제 촬영 현장 참여	20
13주차	대단위 프로젝트 교육 - 촬영기기, 편집툴 사용, 브리핑	20
14주차	대단위 프로젝트 참여3 - 웹예능&웹드라마 영상기획	20
15주차	대단위 프로젝트 참여4 - 웹예능&웹드라마 영상편집	20
16주차	최종 교육 진행 - 추후 진로상담 및 교육	20

7. 지도교수

이름/소속	이강현 / 창의산학교육원
연락처 (학생공지용)	이 메 일: khlee5108@ajou.ac.kr

<파란학기-기업제안 프로그램 협약서>

- ※ 파란학기 최종결과물의 귀속 및 이익금 분배에 대해 아래와 같이 표준협약이 되었습니다.
- ※ 파란학기 기업제안 프로그램 신청 전 아래 사항을 숙지하여 주시고, 기업 담당자 면담 시 아래 내용에 대해 다시 한 번 확인 부탁드립니다.

제1조 (목적)

본 협약은 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 “회사” 양 기관의 상호간 협력을 바탕으로 파란학기-기업제안 프로그램 최종 결과물을 활용함에 있어서 양 당사자의 권리 및 의무를 규정하는 것을 목적으로 한다.

제2조 (귀속 및 이익금 분배)

- ① 파란학기-기업제안 프로젝트의 최종 결과물은 “아주대(파란학기=참여학생)”에게 귀속된다.
- ② 회사가 파란학기-기업제안 프로젝트 최종 결과를 회사 운영에 활용하거나 이윤을 남기는 경우 그 이익금의 분배에 대하여는 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 협의하여 결정한다.

제3조 (협약기간)

본 협약의 협약 기간은 협약일로부터 파란학기 종료 이후 “프로젝트 결과물”의 유효 존속 기간까지로 한다.

제4조 (협약의 변경)

본 협약의 내용은 "아주대(=아주대 참여학생)"와 "회사"의 서면합의에 의하여 유효하게 변경될 수 있다.

제5조 (신의성실의 의무)

본 협약이 목적하는 바를 상호 충족시키기 위해 필요한 제반 사항에 대하여 "아주대"는 신의, 성실을 다하여 "회사"에게 적극 협조하여야 하며, "회사" 또한 본 협약을 성실히 이행하여야 한다.

제6조 (협약의 효력)

본 협약의 효력은 쌍방이 서명 날인한 날부터 유효하다.

제7조 (해석)

본 협약에 명기되지 아니하거나 본 협약상의 해석상 이의가 있는 사항에 대하여는 쌍방의 합의에 의하여 결정한다.

제안3

회사명	스왈라비
분야	마케팅, 광고/홍보
프로젝트명	아주대학교 건강캠퍼스 구축을 위한 모바일 커뮤니티 구축 시즌2

1. 멘토 소개

이름/소속/직위	정해권/스왈라비(주)/대표이사
소개글	<p>걷기 습관 형성 플랫폼 워크온을 운영하고 있는 스왈라비 주식회사입니다.</p> <p>스왈라비는 삼성전자 사내벤처 스피노프 기업으로, 'Empowering healthier community with data-driven digital health experience'를 모토로 비대면 건강관리 플랫폼 '워크온'을 운영하고 있습니다.</p> <p>워크온은 활동 기록 모니터링 및 분석 리포트, 내 주변 걷기 좋은 길 추천, 챌린지를 통한 신체 활동 보상을 제공하여 사용자들이 재미있게, 또 지속적으로 신체활동을 실천하며 건강한 생활 습관을 형성하도록 돕습니다. 워크온은 지방 자치단체, 기업, 회사, 학교 등에 건강관리 솔루션 형태로도 제공되고 있습니다.</p> <p>워크온은 다운로드 수 200만명을 기록했습니다. 현재 전국 대부분의 지방 자치단체와 삼성, SK하이닉스 등 유수의 기업, 학교, 사회단체에서 워크온을 활용하여 건강한 커뮤니티를 만들어 가고 있습니다. 다년간의 헬스케어 서비스 경험과 전국구 고객 인프라, 수집된 헬스케어 데이터를 기반으로 만성질환 예방 및 관리 서비스, 헬스 마케팅, 건강 빅데이터 분석 등 서비스영역을 확대해 가고 있습니다. 스왈라비의 글로벌 SAMD(Software as a Medical Device) 회사로의 여정에 함께해 주실 열정있는 지원자분들을 기다리겠습니다.</p> <p>* 워크온 관련 유튜브 : https://youtu.be/OgEb3P6zXxw https://youtu.be/sC2l1OyrZ-s</p>
연락처 (학생공지용)	<p>- 내선번호 : 010-9572-8901</p> <p>- 이 메 일 : peter@swallaby.com</p>

2. 현장실습 가능 여부

현장실습 연계 가능 여부	<input checked="" type="checkbox"/> 가능 <input type="checkbox"/> 불가능
---------------	---

3. 핵심기술/함양 경험·역량

사용 핵심기술	보고서 자료 작성 스킬, 고객 니즈 분석, UX분석, Figma
함양 경험·역량	팀 프로젝트 참여 경험, 커뮤니케이션 스킬, IT 플랫폼에 대한 이해력 홍보, 마케팅 관련 학과 (우대사항)

4. 이런 Fellow를 찾습니다

희망 멘티	전공분야	전공무관 (IT 플랫폼에 관심있는 학생)
	필요역량 (프로그래밍언어 등)	Figma 사용 시 우대
멘티에게 하고 싶은 말		실제 잠재고객과 만나 고객의 니즈를 직접 파악하고 플랫폼을 기획 및 마케팅까지 경험해 볼 수 있는 기회이니 학생들의 많은 지원 기다립니다.

5. 도전과제 주요내용

도전과제 목표	워크온은 체중관리, 금연관리 등 전문적인 커리큘럼을 통해 4주~16주 동안 다양한 건강 관련 문제를 관리할 수 있도록 돕는 집단 건강 관리 플랫폼으로, 아주대학교 학생들의 건강관리 지표 향상을 목표로 함
최종 산출물	<ul style="list-style-type: none"> * 아주대학교 건강캠퍼스 플랫폼 구축을 위한 캠퍼스 주변 헬스장, 필라테스 연계 * 학생의 건강 프로그램 참여 후 체중 건강지표 (Before/After) 분석 * 학생들의 참여율 제고를 위한 최적의 커리큘럼 설계 * 목표달성 참여자에게 인센티브를 제공할 협찬기업 및 물품 모집

운영인원	3명~5명
예상 투입시간	한 주당 약 8시간
주요업무	
역할	역할 세부내용
사업기획	워크온 프로그램을 활용하여 학생의 체중감량, 금연 등 건강지표를 개선시킬 수 있는 시스템
협찬기업 모집	목표달성 참여자에게 인센티브 물품을 제공하고 이를 통해 기업의 브랜드를 홍보할 수 있는 협찬기업을 모집
학생 참여자 섭외	건강관리 대상 학생 참여자를 모집, 지속적인 커뮤니티가 구축될 수 있도록 방안 구축
건강 통계 분석	참여자 데이터 분석, 설문 기반으로 건강 지표 및 플랫폼 구축 모델 사업 평가
도전과제 세부내용	

프로젝트 운영 계획안

워크온 프로그램을 활용하여 아주대학교 학생 참여자의 건강 지표 개선을 위한 시스템과 이를 활성화할 수 있는 체계를 구축한다.

시즌1에 기존 구축된 워크온 커뮤니티를 활용하여 아주대학교 체중관리, 금연관리 학생 참여자를 모집하고

목표 달성 참여자에게 인센티브를 제공할 협찬 기업을 모집한다.

최종적으로 학생 참여자의 건강 개선 지표 분석, 운영에 대한 성과 지표를 분석하여 구축한 아주대학교 건강캠퍼스 시스템에 대해 평가한다.

I. 개요

- 목 적 : 아주대학교 학생들의 체중 감량, 금연 니즈가 있는 학생들의 금연율 향상을 목표로 하여 건강한 캠퍼스 라이프 플랫폼을 활성화함
- 플랫폼 인프라 본사 제공 (워크온 플랫폼 제공)
- 마케팅을 수행할 인원으로 아주대학교 파란학기제를 활용하여 팀을 구성하여 실제 업무 수행 및 멘토링 진행

II. 프로젝트 일정

단계	수행업무
사전준비	오리엔테이션 (워크온 플랫폼 이해, 아주대학교 건강캠퍼스 구축 방안 등)
	수행 프로젝트 목표 설정, 단계별 수행 업무 설명
	목표달성을 위한 수행업무 기획 및 업무 분장
	아주대학교 참여 학생 및 동아리 모집
진행	워크온 어플안에 아주대학교 학생 체중관리, 금연 관리 프로그램을 개설
	학생 참여자 모집 활동(축제 부스운영)
	리워드 제공 협찬 기업 모집 (광고주)
	프로그램 및 다양한 체중감량 미션 기획 및 진행 (캠퍼스 주변 쓰레기 줍기 미션, 샐러드먹기 미션, 계단걸기 미션)
결과도출	학생 참여수 측정
	협찬기업 모집수 측정
	체중감량, 금연율 건강 지표 측정 및 분석
	프로그램 미션 참여율 분석

6. 도전과제 세부일정

주차	도전과제 목표 및 활동	투입시간
0주차	사전 오리엔테이션 : 워크온 플랫폼 이해, 아주대학교 건강캠퍼스 구축 방안 * 프로젝트에 대한 이해 및 기업체 지원내용 공유	10
1주차	기업체-지도교수-참여 팀(원)간의 프로젝트 Kickoff 회의 : 수행계획서 확정(팀 목표, 업무분장, 상세 추진일정)을 위한 조율	8
2주차	수행계획서 확정 및 팀 활동 : 팀(원) 업무분장 및 주요 마일스톤 중심	8
3주차	워크온 체중 프로그램 커리큘럼 작성, 콘텐츠 개발 워크온 금연 프로그램 커리큘럼 작성, 콘텐츠 개발 다양한 사진인증형 미션 기획 (샐러드 먹기, 캠퍼스 주변 쓰레기 줍기)	8
4주차	워크온 체중 프로그램 커리큘럼 작성, 콘텐츠 개발 워크온 금연 프로그램 커리큘럼 작성, 콘텐츠 개발 다양한 사진인증형 미션 기획 (샐러드 먹기, 캠퍼스 주변 쓰레기 줍기)	8
5주차	워크온 체중 프로그램 커리큘럼 작성, 콘텐츠 개발 워크온 금연 프로그램 커리큘럼 작성, 콘텐츠 개발 다양한 사진인증형 미션 기획 (샐러드 먹기, 캠퍼스 주변 쓰레기 줍기)	8
6주차	기업 모집에 필요한 마케팅 설명서 자료 작성 참여 학생 모집 (학교 동아리, 아주대 워킹크루, 워크온 커뮤니티 활용) 협찬기업 모집	8
7주차	기업 모집에 필요한 마케팅 설명서 자료 작성 참여 학생 모집 (학교 동아리, 아주대 워킹크루, 워크온 커뮤니티 활용) 협찬기업 모집 중간교류회 참여 및 발표	8
8주차	기업 모집에 필요한 마케팅 설명서 자료 작성 참여 학생 모집 (학교 동아리, 아주대 워킹크루, 워크온 커뮤니티 활용) 협찬기업 모집	8

주차	도전과제 목표 및 활동	투입시간
9주차	워크온 프로그램 운영 (학생 참여)	8
10주차	워크온 프로그램 운영 (학생 참여)	8
11주차	워크온 프로그램 운영 (학생 참여)	8
12주차	워크온 프로그램 운영 (학생 참여)	8
13주차	참여자 건강 지표 분석 프로그램 미션 참여율 분석 체중감량, 금연율 건강 지표 측정 및 분석 프로젝트 최종 PT 발표	8
14주차	참여자 건강 지표 분석 프로그램 미션 참여율 분석 체중감량, 금연율 건강 지표 측정 및 분석 프로젝트 성과 발표회(대학혁신원)	8
15주차	프로젝트 사업 성과 분석 자기평가서 및 최종보고서 작성	8
16주차	기업체 참여 완료보고회 실시	8

<파란학기-기업제안 프로그램 협약서>

- ※ 파란학기 최종결과물의 귀속 및 이익금 분배에 대해 아래와 같이 표준협약이 되었습니다.
- ※ 파란학기 기업제안 프로그램 신청 전 아래 사항을 숙지하여 주시고, 기업 담당자 면담 시 아래 내용에 대해 다시 한 번 확인 부탁드립니다.

제1조 (목적)

본 협약은 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 “회사” 양 기관의 상호간 협력을 바탕으로 파란학기-기업제안 프로그램 최종 결과물을 활용함에 있어서 양 당사자의 권리 및 의무를 규정하는 것을 목적으로 한다.

제2조 (귀속 및 이익금 분배)

- ① 파란학기-기업제안 프로젝트의 최종 결과물은 “아주대(파란학기=참여학생)”에게 귀속된다.
- ② 회사가 파란학기-기업제안 프로젝트 최종 결과를 회사 운영에 활용하거나 이윤을 남기는 경우 그 이익금의 분배에 대하여는 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 협의하여 결정한다.

제3조 (협약기간)

본 협약의 협약 기간은 협약일로부터 파란학기 종료 이후 “프로젝트 결과물”의 유효 존속 기간까지로 한다.

제4조 (협약의 변경)

본 협약의 내용은 "아주대(=아주대 참여학생)"와 "회사"의 서면합의에 의하여 유효하게 변경될 수 있다.

제5조 (신의성실의 의무)

본 협약이 목적하는 바를 상호 충족시키기 위해 필요한 제반 사항에 대하여 "아주대"는 신의, 성실을 다하여 "회사"에게 적극 협조하여야 하며, "회사" 또한 본 협약을 성실히 이행하여야 한다.

제6조 (협약의 효력)

본 협약의 효력은 쌍방이 서명 날인한 날부터 유효하다.

제7조 (해석)

본 협약에 명기되지 아니하거나 본 협약상의 해석상 이의가 있는 사항에 대하여는 쌍방의 합의에 의하여 결정한다.

제안4

회사명	(주)스탬퍼
분야	블록체인 서비스 운영, 블록체인 지갑 및 익스플로러 서비스 제공, 소프트웨어 개발
프로젝트명	온체인 데이터를 활용한 블록체인 평가지표 생성 및 서비스 개발

1. 멘토 소개

이름/소속/직위	한현우 / 웹 개발 팀 / 책임연구원
소개글	1. 스탬퍼 (2022.02 - 현재) - FE/웹 서비스, 블록체인 데이터 시각화 2. 야놀자 (2020.01 - 2022.02) - CX실/매니저 3. Ingradient (2021.09 - 2022.02) - FE/3D 의료 데이터 뷰어 개발 4. 아주대학교 석박통합과정 (2014.9 - 2020.1) - 미디어콘텐츠 석/박통합과정 수료/전문연구요원 5. 더더랩 (2016.1 - 2018.7) - 클라이언트 개발 총괄
연락처 (학생공지용)	이 메 일: hyunwoo@stamper.network

2. 현장실습 가능 여부

현장실습 연계 가능 여부	<input checked="" type="checkbox"/> 가능 <input type="checkbox"/> 불가능
----------------------	---

3. 핵심기술/함양 경험·역량

사용 핵심기술	현대 웹 프레임워크 개발 기술(React, Svelte, Vue 등) 데이터 분석 / 처리 / 제공 기술
함양 경험·역량	- 프로젝트 및 어플리케이션 설계 및 기획 경험 - 웹 서비스 개발 또는 데이터 분석 /시각화 개발 경험 - 웹 서비스 또는 어플리케이션 디자인 경험

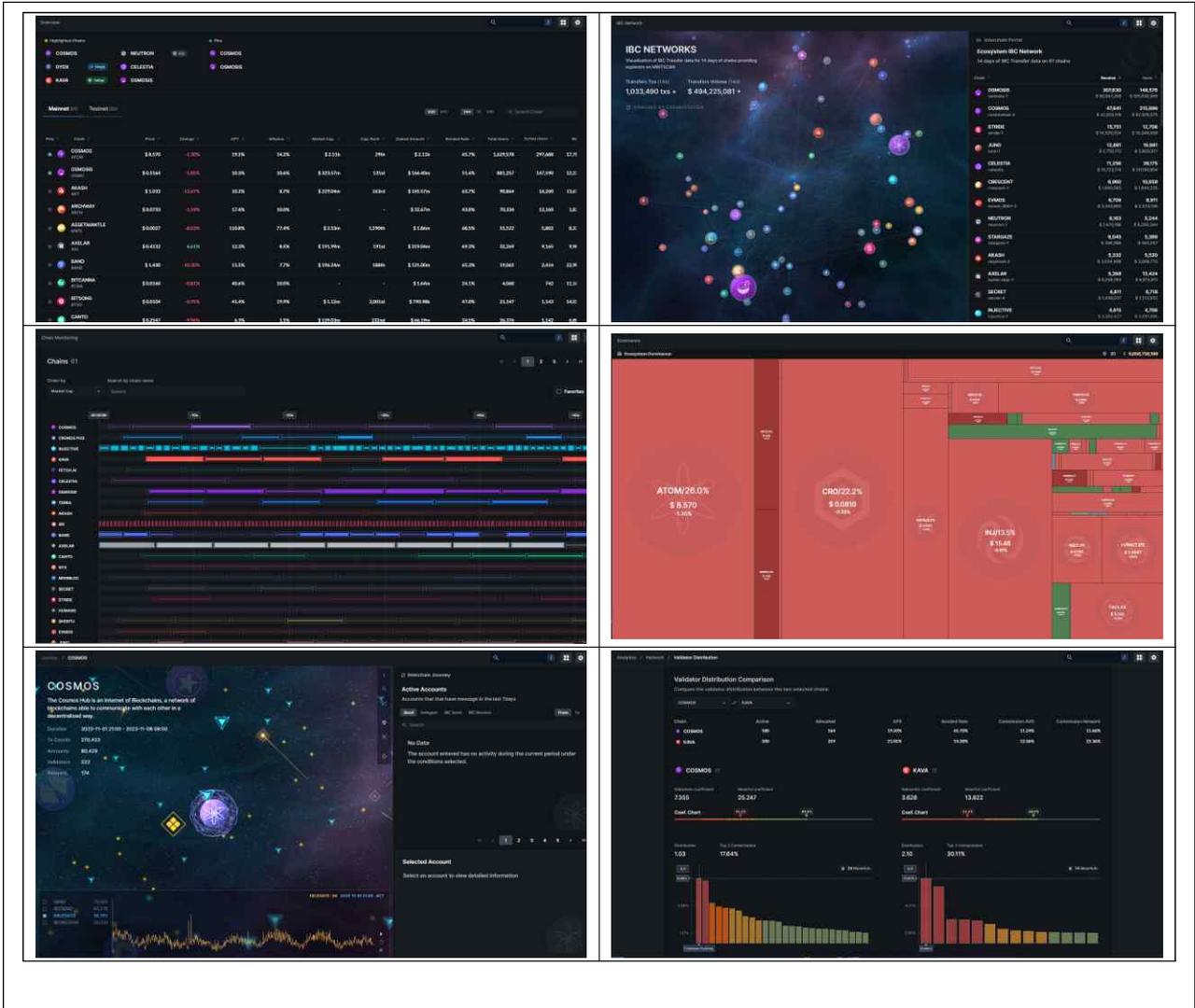
4. 이런 Fellow를 찾습니다

희망 멘티	전공분야	미디어, 소프트웨어 공학
	필요역량 (프로그래밍언어 등)	웹 개발: JavaScript / TypeScript / HTML / CSS 등 데이터 처리 및 제공: Javascript, Python 등 디자인: Figma, Illustrate 등의 디자인 툴 활용
멘티에게 하고 싶은 말		블록체인, 웹 어플리케이션 개발 또는 어플리케이션 디자인에 관심이 있고, 의지와 열정이 있는 분이면 좋겠습니다. 현장실습 및 인턴에 대해 추가적인 산학연계가 가능합니다.

5. 도전과제 주요내용

도전과제 목표	블록체인에는 실시간으로 온체인 데이터가 생성되고 있음 다양한 블록체인을 온체인 데이터를 기반으로 분석하고 객관적인 데이터를 기반으로 기술적 지표 또는 등급을 생성. 생성된 지표 및 등급을 사용자에게 제공 할 수 있는 웹 서비스 구축.
최종 산출물	온체인 데이터 확인의 지표가 확인 가능한 웹 서비스

운영인원	3~4명
인정학점	6학점
예상 투입시간	한 주당 약 20(30)시간
주요업무	
역할	역할 세부내용
기획	프로젝트 기획, 분석 데이터 선정 및 인사이트 확인
데이터 분석	데이터 전처리, 데이터 분석 및 데이터 파이프라인 구성
디자인	웹 서비스 디자인 및 데이터 시각화 프로토타입 디자인
웹 어플리케이션 개발	분석 결과 웹 서비스 개발
도전과제 세부내용	
<p>데이터: 블록체인에는 실시간으로 체인 데이터가 쌓이고 있음 - Block / Transaction / Consensus 데이터 - Governance 진행 데이터 - Activity Account 데이터 등</p> <p>문제점: - 기술적인 부분이 너무 많아 일반적인 사용자가 관련 정보를 얻기 쉽지 않음. - 데이터의 양이 많고 빠르게 변화하기 때문에 일반 사용자뿐만 아닌 개발자들도 데이터와 정보의 확인이 쉽지 않음.</p> <p>목표: - 블록체인의 전송, 가격, 투표, 활성화 사용자 수등의 다양한 데이터를 기반으로 블록체인에 대한 정보를 얻을 수 있는 지표 생성. - 도출된 지표를 기반으로 일반 사용자에게 블록체인의 정보와 온체인 데이터를 쉽게 전달 할 수 있는 웹 서비스 개발</p> <p>구성 예:</p>	



6. 도전과제 세부일정

주차	도전과제 목표 및 활동	투입시간
1주차	- 블록체인에 대한 이해	20
2주차	- 블록체인에 기록되는 데이터 확인 및 분석	20
3주차	- 블록체인에 기록되는 데이터 확인 및 분석	20
4주차	- 일반 사용자 니즈 파악 및 온체인 데이터에서 인사이트 도출 - 필요 기술 파악 레퍼런스 조사	20

주차	도전과제 목표 및 활동	투입시간
5주차	<ul style="list-style-type: none"> - 일반 사용자 니즈 파악 및 온체인 데이터에서 인사이트 도출 - 필요 기술 파악 레퍼런스 조사 - 프로젝트 기획 	20
6주차	<ul style="list-style-type: none"> - 어플리케이션 / 서비스 기획 및 가능성 확인 - 웹 서비스 개발 기술 학습 및 준비 - 프로젝트 기획 	20
7주차	<ul style="list-style-type: none"> - 어플리케이션 / 서비스 기획 및 가능성 확인 - 서비스 프로토타입 디자인 - 웹 서비스 개발 기술 학습 및 준비 	20
8주차	<ul style="list-style-type: none"> - 데이터 분석 파이프라인 구성 - 서비스 프로토타입 디자인 - 웹 서비스 개발 기술 학습 및 준비 	20
9주차	<ul style="list-style-type: none"> - 데이터 분석 파이프라인 구성 - 서비스 프로토타입 디자인 - 웹 서비스 프레임워크 구성 	20
10주차	<ul style="list-style-type: none"> - 데이터 분석 파이프라인 구성 - 서비스 페이지 디자인 - 웹 서비스 프레임워크 구성 및 데이터 연동 	20
11주차	<ul style="list-style-type: none"> - 데이터 분석 파이프라인 구성 - 서비스 페이지 및 기능 디자인 - 웹 서비스 및 데이터 연동 기능 구현 	20
12주차	<ul style="list-style-type: none"> - 서비스 및 데이터 시각화 개발 - 서비스 페이지 및 기능 디자인 - 웹 서비스 및 데이터 연동 기능 구현 	20
13주차	<ul style="list-style-type: none"> - 서비스 및 데이터 시각화 개발 - 서비스 페이지 및 기능 디자인 - 웹 서비스 및 데이터 연동 기능 구현 	20

주차	도전과제 목표 및 활동	투입시간
14주차	<ul style="list-style-type: none"> - 온체인 데이터 분석 및 결과 보고서 작성 - 웹 서비스 및 데이터 연동 기능 구현 - 어플리케이션 버그 대응 및 디자인 수정 	20
15주차	<ul style="list-style-type: none"> - 온체인 데이터 분석 및 결과 보고서 작성 - 어플리케이션 버그 대응 및 디자인 수정 	20
16주차	<ul style="list-style-type: none"> - 온체인 데이터 분석 및 결과 보고서 작성 - 어플리케이션 버그 대응 및 디자인 수정 	20

7. 지도교수

이름/소속/직위	이경원 / 디지털미디어학과 / 교수
연락처 (학생공지용)	이 메 일: kwlee@ajou.ac.kr

<파란학기-기업제안 프로그램 협약서>

- ※ 파란학기 최종결과물의 귀속 및 이익금 분배에 대해 아래와 같이 표준협약이 되었습니다.
- ※ 파란학기 기업제안 프로그램 신청 전 아래 사항을 숙지하여 주시고, 기업 담당자 면담 시 아래 내용에 대해 다시 한 번 확인 부탁드립니다.

제1조 (목적)

본 협약은 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 “회사” 양 기관의 상호간 협력을 바탕으로 파란학기-기업제안 프로그램 최종 결과물을 활용함에 있어서 양 당사자의 권리 및 의무를 규정하는 것을 목적으로 한다.

제2조 (귀속 및 이익금 분배)

- ① 파란학기-기업제안 프로젝트의 최종 결과물은 “아주대(파란학기=참여학생)”에게 귀속된다.
- ② 회사가 파란학기-기업제안 프로젝트 최종 결과를 회사 운영에 활용하거나 이윤을 남기는 경우 그 이익금의 분배에 대하여는 “아주대(=파란학기 참여학생)”와 협의하여 결정한다.

제3조 (협약기간)

본 협약의 협약 기간은 협약일로부터 파란학기 종료 이후 “프로젝트 결과물”의 유효 존속 기간까지로 한다.

제4조 (협약의 변경)

본 협약의 내용은 "아주대(=아주대 참여학생)"와 "회사"의 서면합의에 의하여 유효하게 변경될 수 있다.

제5조 (신의성실의 의무)

본 협약이 목적하는 바를 상호 충족시키기 위해 필요한 제반 사항에 대하여 "아주대"는 신의, 성실을 다하여 "회사"에게 적극 협조하여야 하며, "회사" 또한 본 협약을 성실히 이행하여야 한다.

제6조 (협약의 효력)

본 협약의 효력은 쌍방이 서명 날인한 날부터 유효하다.

제7조 (해석)

본 협약에 명기되지 아니하거나 본 협약상의 해석상 이의가 있는 사항에 대하여는 쌍방의 합의에 의하여 결정한다.