



증강현실로 꿈을 실현하다

요약본

2020 포트폴리오
단국대학교 응용컴퓨터공학과
나재원

01 프롤로그

Dream을 현실로

“ 증강현실로 꿈을 실현하다 ”

이 포트폴리오는 꿈이라는 가상을 실현시키는 증강현실 개발자의 이야기를 담고 있으며
이 이야기를 증강현실 개발 프로세스로 묘사하여 구성하였습니다.

02 기본 정보

3D Modeling : 나 자신을 모델링 하다



Process Summary

Introduction

- 나재원에 대한 정보를 한눈에 확인 -



개발 타임라인

- 개발 프로젝트 타임라인 알아보기 -



MBTI 분석

- 성격 유형 검사 결과 알아보기 -



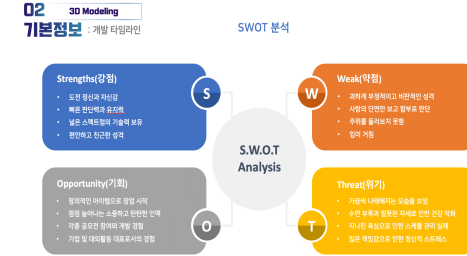
대학생활 로드맵

- 학년 별 성과를 알아보는 로드맵 -



SWOT 분석

- SWOT 분석을 통해 나 자신을 분석 -



03 학업 활동

Process Summary

Model Textures set: 나에게 색깔을 입히다



학과 소개

- 응용컴퓨터공학과 알아보기 -

03 Model Textures set
학업활동 : 학과 소개

응용컴퓨터공학과

학과 소개
 응용컴퓨터공학은 컴퓨터 관련 기술을 응용, 분석, 통신 및 다양한 기기 개발을 할 수 있는 능력을 갖춘 인재를 배출하여 사회적 기여를 목표로 한다. 이를 위해 컴퓨터학부에서 각종 소프트웨어 기술을 구현할 수 있는 능력 배양에 노력, 현장 중심의 실무 교육을 통해 산업계에서 필요한 인재 양성을 위하여 노력하고 있다. 산업 현장에서의 실무 능력을 향상시키기 위하여, 학과 내 현장실용교육, 현장 실용 교육을 통한 기업 맞춤형 인재 양성을 위한 노력을 지속하고 있다.

교육목적
 학과 학생은 학과에서 제공하는 학제식, 전공 학제식, 석사 학제식, 석사 학제식, 석사 학제식 등 다양한 학제식 교육을 이수할 수 있다. 또한, 석사 학제식, 석사 학제식, 석사 학제식 등 다양한 학제식 교육을 이수할 수 있다. 또한, 석사 학제식, 석사 학제식, 석사 학제식 등 다양한 학제식 교육을 이수할 수 있다.

교육과정

학수번호	이수명	학점	비고
101-101-001	응용컴퓨터공학개론	3	A+
101-101-002	응용컴퓨터공학개론	3	A+
101-101-003	응용컴퓨터공학개론	3	A+
101-101-004	응용컴퓨터공학개론	3	A+

수강 이력

- 수강 이력 및 성적 알아보기 -

03 Model Textures set
학업활동 : 수강 이력

1학년 수강 이력

학수번호	이수명	학점	비고
101-101-001	응용컴퓨터공학개론	3	A+
101-101-002	응용컴퓨터공학개론	3	A+
101-101-003	응용컴퓨터공학개론	3	A+
101-101-004	응용컴퓨터공학개론	3	A+

앞으로의 학업 계획

- 졸업학점 이수 계획 알아보기 -

03 Model Textures set
학업활동 : 앞으로의 학업 계획

졸업 학점 이수

이수번호	이수명	학점	비고
101-101-001	응용컴퓨터공학개론	3	A+
101-101-002	응용컴퓨터공학개론	3	A+
101-101-003	응용컴퓨터공학개론	3	A+
101-101-004	응용컴퓨터공학개론	3	A+

공학교육인증

- 공학교육인증 알아보기 -

03 Model Textures set
학업활동 : 공학교육인증

공학교육인증제도

공학인증

공학인증은 학과에서 제공하는 학제식, 전공 학제식, 석사 학제식, 석사 학제식, 석사 학제식 등 다양한 학제식 교육을 이수할 수 있다. 또한, 석사 학제식, 석사 학제식, 석사 학제식 등 다양한 학제식 교육을 이수할 수 있다.

학년별 수강 과목

- 전공 및 설계 PO성취도 확인 -

03 Model Textures set
학업활동 : 수강과목

공학인증 학습진도

이수번호	이수명	학점	비고
101-101-001	응용컴퓨터공학개론	3	A+
101-101-002	응용컴퓨터공학개론	3	A+
101-101-003	응용컴퓨터공학개론	3	A+
101-101-004	응용컴퓨터공학개론	3	A+

학년별 학점 변화

- 학점 변환 그래프 확인하기 -

03 Model Textures set
학업활동 : 학점 변환 그래프

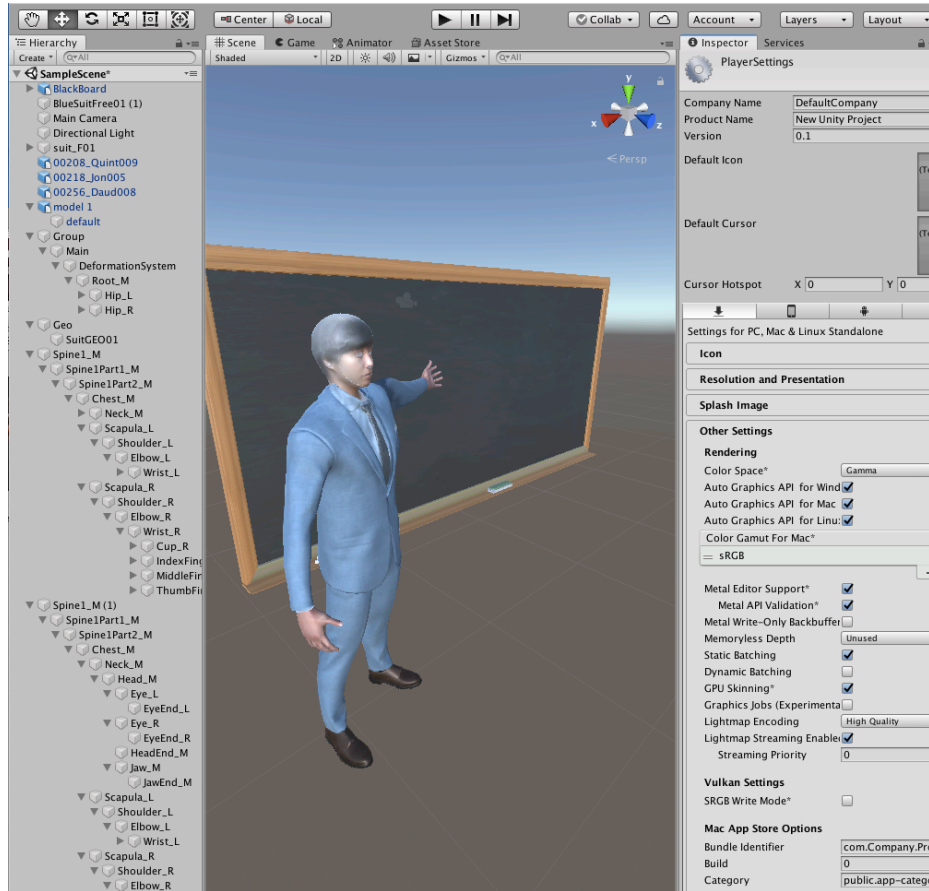
학년별 학점 변화

학년	학점
1학년 1학기	2.79
1학년 2학기	3.68
2학년 1학기	3.11
2학년 2학기	3.88
3학년 1학기	3.95
3학년 2학기	4.06
4학년 1학기	4.5

평균점수 : 3.52, 전공평점평균수 : 3.57, 순위 : 26/82

05 교육 활동

Model Import : 세상에 뛰어든다



Process Summary

동아리 코딩 교육

- RedBeanz 코딩 동아리를 통한 교육 활동 -

05 Model Import
교육활동 : 동아리 코딩 교육

단국대학교 RedBeanz 동아리
1학년 대상 Python 코딩 교육

[Python 강의 첫 시간]



강의 내용

1. 2019 단국대학교 융합원리공학과 과정동아리인 RedBeanz 부활함으로써 1학년 대상 Python 교육을 한 학기 동안 총 5회 진행하였다. 2019년 신입생들은 단국대학교의 융합원리공학과가 공과대학이 아닌 SV융합대학으로 바뀌면서 Python강의가 전공 과정으로 인정되었다. 때문에 Youtube에서 강의 영상을 찾아본 경험이 있던 분만이 기존의 RedBeanz 커리큘럼에는 없었던 Python교육을 2019년도에 처음으로 시작하게 되었다. 우리들의 '점프 루프'를 '프로그래밍 언어'로 대체하여 다음과 같이 구성하였다.
2. 파이썬 설치와 에디터(pycharm) 사용법
3. 자료형(숫자, 문자열, 리스트, 튜플, 딕셔너리)
4. 조건문, 반복문
5. 클래스와 리터버리의 사용

1학년이 대상인 만큼 교수님들이 강의해주시는 이론적인 개념보다는 학생들의 시각으로 이해를 시키고자 노력하였다. 예를 들어서 '프로그래밍 언어'를 '중구'에 비유하였다. 중구 키로는 드디어, 땅, 나무와 같은 각종 도구들이 들어가고, 이러한 도구들은 모두 사용자를 위한 특별한 목적이 있다. 파이썬 언어도 이와 똑같다고 설명하였다. 파이썬의 존재하는 print와 같은 출력을 위한 '출력'이라는 목적이 사용자를 위해 존재하는 도구라고 설명하였다. 본인도 c언어로 코딩을 처음 접하였지만 '이 언어를 어디다가 쓰지?'라는 의문을 계속해서 품고 있었다. 때문에 실용 목적이 반영될 수 밖에 없게 되었다. 그래서 학생들에게 코딩의 개념을 이해시킬 때 최대한 '코딩을 두려워하지 않도록' 도와주고자 하였다.

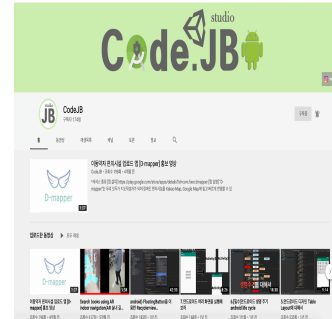
유튜브 코딩 교육

- 유튜브 채널을 통한 코딩 교육 활동 -

05 Model Import
교육활동 : 유튜브 코딩 교육

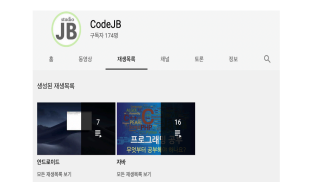
JAVA / Android 코딩 강의
코딩 강의 채널 Code JB

[Youtube 강의 채널 CodeJB(코드젠)]



채널 소개

이 Youtube 채널은 본인이 2018년 10월 08일에 개설한 프로그래밍 강의 채널이다. CodeJB 채널이 추구하고자 하는 강의 목적은 '프로그래밍을 처음 시작하는 사람에게 초점을 맞춘 강의'이다. 또한 '피드백을 적극적으로 수용하는 것'이다. 이 채널을 개설한 이유는 휴학 기간 동안 공부했던 웹프로그래밍을 모두 재확인시켜주기 위한 실용을 지향하고 개설하게 되었다. 뿐만 아니라 남에게 나의 재능을 공유함으로써 다시 한 번 나의 생애를 정리하고자 하였다. 개인 프로젝트를 독학하면서 깨우친 나만의 개발 철학은 비 전공자나 프로그래밍에 어려움을 느끼는 모든 사람에게 상당히 좋은 영향을 끼칠 것이라고 생각하였다. 실제로, 업로드 하였던 16회의 JAVA 강의와 자바스크립트 강의의 영상을 찍으면서 다시 한 번 개념을 정리하고, 포스트 하였던 개념을 새롭게 정리하였다.
* 채널 주소 : <https://www.youtube.com/channel/UC2X0p628nooP0GAbB2XmmYA>



06 창업 활동

Programming : 꿈을 이루기 위한 프로그래밍



창업의 시작

- 창업을 왜 시작하게 됐는지 -

06 Programming 창업활동 : 창업

창업의 시작

시업 활동 목적

창업의 시작

사업 계획서 작성 시, 창업의 시작은 사업 계획서 작성부터 시작된다. 사업 계획서는 사업의 시작을 위한 로드맵이다. 사업 계획서를 작성하는 이유는 다음과 같다. 사업 계획서를 작성하면 사업의 시작을 위한 로드맵을 그릴 수 있다. 사업 계획서를 작성하면 사업의 시작을 위한 로드맵을 그릴 수 있다. 사업 계획서를 작성하면 사업의 시작을 위한 로드맵을 그릴 수 있다.

창업 교육

- 창업 역량을 위한 교육 듣기 -

06 Programming 창업활동 : 창업 교육

창업 교육

교육 내용

창업 교육의 목적은 창업 역량을 향상시키고 창업 성공률을 높이는 데 있다. 교육 내용은 다음과 같다. 창업 교육의 목적은 창업 역량을 향상시키고 창업 성공률을 높이는 데 있다. 교육 내용은 다음과 같다. 창업 교육의 목적은 창업 역량을 향상시키고 창업 성공률을 높이는 데 있다.

창업 공모전

- 창업 공모전 선정 및 내용 -

06 Programming 창업활동 : 창업 공모전

창업 공모전 선정 및 내용

2020 [SW융합대학] SWUP+ 창업 공모전

공모 분야

- SW 융합 분야
- IT 분야
- 서비스 분야
- 제조 분야
- 농업 분야
- 환경 분야
- 문화 분야
- 기타 분야

창업 동아리

- 창업 동아리 개설 및 내용 -

06 Programming 창업활동 : 창업 동아리

창업 동아리 개설 및 내용

2020 초기창업패키지 창업지원단 창업동아리

동아리 소개

창업 동아리는 창업 역량을 향상시키고 창업 성공률을 높이는 데 있다. 동아리 내용은 다음과 같다. 창업 동아리는 창업 역량을 향상시키고 창업 성공률을 높이는 데 있다.

Process Summary

창업 지원 사업

- 용기원 창업지원 사업 참여 -

06 Programming 창업활동 : 창업 지원 사업

용기원 창업지원 사업 참여

사업 소개

용기원 창업지원 사업은 창업 역량을 향상시키고 창업 성공률을 높이는 데 있다. 사업 내용은 다음과 같다. 용기원 창업지원 사업은 창업 역량을 향상시키고 창업 성공률을 높이는 데 있다.

창업 대외활동

- 자체 대외활동 개설 및 내용 -

06 Programming 창업활동 : 창업 대외활동

자체 대외활동 개설 및 내용

2020 초기창업패키지 창업지원단 창업대외활동

대외활동 소개

창업 대외활동은 창업 역량을 향상시키고 창업 성공률을 높이는 데 있다. 대외활동 내용은 다음과 같다. 창업 대외활동은 창업 역량을 향상시키고 창업 성공률을 높이는 데 있다.

07 미래 계획

Debug & AR Installation : 목표에 도달하기 위한



창업 매출 달성 계획

- 창업 아이템 매출 목표 및 달성 계획 -

07 Debug & AR installation
미래계획 : 창업의 성공

2년 내 14억 매출 달성
창업 아이템의 매출 달성 계획

[조달 계획]

- 융합기술원 창업지원금 통한 예비창업 초기 자본금 확보
- 단국대학교 SW 창업공모전, 창업 동아리 참여
- 기술보증기금/신용보증기금/중소벤처기업진흥공단 정책자금 및 투자유치
- 기업 IR 개최를 통하여 기업 자금 유치
- KIC중국을 통한 중국 마케팅 및 투자유치 지원 교육 참여

[현지화 계획]

Kids World 글로벌 진출을 위한 현지화 계획		
10개국 언어 지원	SoftWare 현지화	글로벌 유통 채널
한, 중, 영 포함 10개국 언어 지원 한, 중, 영 음성 인식 지원	언어 지원에 따라서 내기 변화도록 개발 (소프트웨어 국제화)	Android, IOS를 동시 호환하여 Google Play Store, App Store 재설을 확보

[마케팅 계획]

SNS채널 운영 및 광고 유아 커뮤니티 포털 언론 홍보 중국시장 집중 마케팅

글로벌 진출 계획

- 창업 아이템 글로벌 진출 계획 -

07 Debug & AR installation
미래계획 : 창업의 성공

창업 아이템의 글로벌 진출 계획



08 에필로그

꿈을 실현한 나의 모습



먼 미래의 나의 모습

- 홀로그램을 통한 도시 디지털화 -

08 **에필로그** : 먼 미래의 나의 모습

홀로그램으로 도시를 디지털화하다

내용



과연 과거의 모든 사람들은 공상과학 영화에 등장한 미래사회가 실현될 것이라고 상상이나 하였을까? 하지만 옛날에 방영했던 공상과학 영화의 아이디어들은 현재 모두 실현되었다. 조그마한 핸드폰으로 누구와도 쉽게 소통을 하고 심지어 서로 얼굴을 마주보며 화상통화 또한 가능하게 되었다. 더 나아가 사람들은 영화 "터미네이터"에 등장한 "스카이넷"과 같은 완벽한 인공지능을 개발하기 위해 끊임없이 연구하고 있다. 이처럼 꿈으로만 꾸었던 미래사회는 현재 계속해서 실현되어가고 있다.

본인은 공상과학 영화를 시청할 때마다 디지털화된 도시를 꿈꾼다. 하늘을 날아다니는 자동차, 음속보다 빠른 기차 등 너무나도 맛있는 아이디어가 등장하기 때문이다. 그 중에서도 가장 강렬하게 본 아이디어는 홀로그램이다. SF영화에 빠지지 않고 등장하는 것은 홀로그램이며, 인공지능이 탑재된 홀로그램 개체가 인간을 대신하여 일을 하고, 홀로그램으로 모든 정보들을 직관적으로 보여준다. 어쩌면 "증강현실"의 마지막 단계가 홀로그램이 아닐까라고 생각한다. 현재 "증강현실"은 Camera로 사물을 비춰 디스플레이로만 확인이 가능하다. 하지만 홀로그램은 카메라를 통해 사물을 보는 것이 아닌 현실에서 사람의 두 눈으로 바로 확인을 하기 때문이다. 물론 현재도 홀로그램 개발이 진행되고 있고 작품들이 등장하고 있다. 하지만 그것은 영화 속에 등장하는 홀로그램과는 거리가 멀다.

이 꿈은 본인만 가지고 있는 것이 아니다. 모든 사람들이 꿈꾸고 있는 미래 사회이며, 기술을 선도하는 훌륭한 사람들은 이를 위해 연구를 진행하고 있다. 너무나도 빠른 기술의 발전에 따라가기 급급한 것이 현재 본인의 모습이지만, 지금처럼 미래를 위해 힘차게 나아가간다면 홀로그램으로 전 세계의 모든 대도시들을 디지털화 시키는 데에 한 획을 그을 것이라고 생각한다. 그리고 해낼 것이다.

“ 증강현실로 꿈을 실현하다 ”

꿈을 실현하기 위한 저의 이야기를 끝까지 읽어주셔서 감사합니다.