



Vol.03

INNOVATION  
VIEW

# 2024 이노아카 VIEW

42서울과 코디세이의 창

# CONTENTS

# INNOACA VIEW

|           |                        |    |
|-----------|------------------------|----|
| <b>01</b> | <b>이노아카 사업 성과</b>      | 4  |
| <b>02</b> | <b>이노아카 우수 교육생 인터뷰</b> | 12 |
| <b>03</b> | <b>이노아카 뉴스</b>         | 24 |
| <b>04</b> | <b>이노아카 둘러보기</b>       | 42 |



# Codyyssey

수많은 어려움,  
그것이 영광의 여정이 되도록

**산업 수요형 SW 인력 양성 플랫폼 ‘코디세이’,  
이노베이션아카데미의 항해가 시작됩니다.**

# 01 이노아카 사업 성과

이노베이션아카데미 SW 교육시설 증축공사 착공식(3.29)

코디세이 상반기 시범운영 현황

42서울 교육생 특징 및 성과

## INNOACA VIEW



# 이노베이션아카데미 SW 교육시설 증축공사 착공식(3.29)

과기정통부,  
SW 인재 육성 키우는  
이노베이션아카데미 증축 나서



<이노베이션아카데미 SW교육시설 증축공사 착공식>

과학기술정보통신부와 서울특별시, 정보통신기획평가원(IITP)은 지난 3월 29일 금요일 서울 개포디지털혁신파크에서 이노베이션아카데미의 신규 교육시설 증축 착공식을 개최했습니다.

창의적 역량을 갖춘 우수 소프트웨어 인재를 양성하는 이노베이션아카데미는 프랑스 '에콜42'의 교육 프로그램을 도입해 지난 2020년부터 모두 2천553명의 교육생을 선발, 자기 주도적 학습을 통해 소프트웨어 개발자로 성장할 수 있도록 지원하고 있습니다. 에콜42는 자기주도학습·동료학습 기반 문제해결식 소프트웨어 교육입니다. 명성이 높은 세계적인 비영리 교육기관으로 프랑스뿐만 아니라 독일, 영국, 캐나다, 일본, 싱가포르 등 세계 31개국 54개 도시에서 운영 중입니다.

이날 행사에는 이종호 과학기술정보통신부 장관, 김현기 서울시의회 의장, 유창수 서울시 행정2부시장, 이해우 서울시 경제정책실장, 정헌재 서울시 강남구 부구청장, 홍진배 정보통신기획평가원 원장, 전영표 이노베이션아카데미 학장, 이현수 경산 이노베이션아카데미 학장 및 교육생 등 약 100여 명이 참석했습니다.



<이노베이션아카데미 SW교육시설 증축공사 착공식>

신규 교육시설은 서울시에서 제공한 개포디지털혁신파크 일부 부지 위에 연면적 6천600m<sup>2</sup>(지하 1층, 지상 5층) 규모로 지어지고, 내년 12월 준공을 목표로 하고 있습니다. 또한 완공 후에는 동료와 프로젝트를 수행할 수 있는 코딩룸과 채용설명회, 네트워킹 행사를 진행할 수 있는 다목적 강당 등 SW 학습을 위한 공간을 마련할 계획입니다.

착공식에 참석한 이종호 과학기술정보통신부 장관은 “이노베이션아카데미에서는 혁신적인 교육 방식을 통해 창의적이고 도전적이면서 협업 역량을 갖춘 현장형 SW 인재를 양성하고 있다”며 “앞으로도 디지털 대전환 시대에 첨병으로 나아갈 인재를 양성할 수 있도록 적극 지원할 것”이라고 말했습니다.



<이노베이션아카데미 교육장 시설 투어>

# 제2기 학습공동체 X 코디세이 - 건국대학교 -

## 올해 가장 먼저 시작된, 그리고 가장 길었던 항해 건국대학교 코디세이



<건국대학교 '제2기 학습공동체x코디세이' 프로젝트 발표 현장>

이노베이션아카데미와 건국대학교(총장 전영재)는 지난 7월 11일, 건국대학교 상허연구관에서 코디세이를 활용한 '제2기 학습공동체x코디세이(Codysey)' 프로젝트 발표 및 수료식을 진행했습니다.

이번 과정은 이노베이션아카데미와 건국대학교 WE인 교육센터가 협력하여 진행한 PBL(Problem Based Learning) 기반의 소프트웨어 개발 관련 비교과 프로그램으로 개발 경험이 미비한 학부생들도 참여하여 동료학습을 통한 프로젝트 결과물 완수를 목표로 했습니다.



<최우수상을 수상한 <방과후> 팀의 프로젝트 발표 >

23년도 1기 활동 기간이 짧아서 아쉬웠다는 학부생들의 의견을 반영하여, 기존 한 달 과정이었던 학습 기간을 올해 2기부터는 PBL 기반 소프트웨어 개발 학습 5주, 자바와 파이썬 프로그래밍 팀 프로젝트 6주, 총 11주로 늘려 진행했습니다. 1기 활동에서는 PBL 기반 소프트웨어 개발 프로젝트의 수행 가능성을 확인하였다면, 2기 활동에서는 프로젝트 개발 가능성을 확인한 계기가 되었습니다.

학부생들은 그간 개발한 프로젝트 결과물을 발표, 시연하고 프로젝트 완수를 위해 한 노력들과 어려웠던 점을 공유하는 시간을 가졌습니다. 특히 소프트웨어 계열 전공인 컴퓨터공학에서 나아가 인문학, 디자인 등 다양한 전공의 학생들과 협력하여 문제를 해결해 나가는 과정에서 배운 동료학습의 중요성과 소통 역량 강화에 대한 높은 만족감을 나타냈습니다.



<프로젝트 발표 종료 후 수료식 및 기념촬영>

최우수상을 받은 방과후팀(이준혁, 나유진, 박예진, 박종원, 박호준, 장예린)은 시 기반 분석 및 자동경보 CCTV를 활용한 화재감지기 서비스를 개발했습니다. 실제 시뮬레이션 영상을 통해 검증된 높은 정확도와 딥러닝 기술 적용뿐 아니라 이미지 전처리 과정을 보완한 점도 높은 평가를 받았습니다.

# 코디세이 SW몰입교육 - 호서대학교 -

## SW 몰입교육에 승선한 호서대학교의 다양한 전공자들



<호서대학교 '호서 SW 몰입교육' 프로젝트 발표 현장>

호서대학교가 이노베이션아카데미의 교육 플랫폼인 '코디세이 (Codysey)'를 활용해 협업과 소통 중심의 동료학습 방식을 적용한 혁신적 SW몰입교육으로 참여 학생들의 호응을 얻었습니다.

호서대학교 AI·SW중심대학사업단 주최로 진행된 이번 교육은 SW전공뿐만 아니라 다양한 전공의 학생들이 참여해 팀을 구성하고 함께 협력해 다양한 과제와 팀 프로젝트를 수행했습니다.

학생들은 이번 몰입교육을 통해 완성한 프로젝트 발표를 통해 그동안의 노력과 성과를 공유하는 시간을 가졌습니다. 특히 다양한 전공의 학생들과 협력하며 문제를 해결해 나가는 과정에서 배운 동료학습의 중요성과 소통 역량 강화에 대한 높은 만족감을 표했습니다.



<프로젝트 발표 종료 후 수료식 및 기념촬영>

이와 관련해 지난 7월 12일 호서대학교 강석규 교육관에서 '호서SW몰입교육' 프로젝트 발표 및 수료식을 개최했습니다. 우수팀 수상자인 물리치료학과 오시은 학생은 "팀원들의 도움과 더불어 어려운 문제를 함께 해결하며 성장할 수 있어 기뻐다"며 "물리치료와 SW를 접목해 프로젝트 결과물을 만들어 냈는데 자부심을 느끼고, 앞으로도 이러한 경험을 바탕으로 더 큰 도전에 나서겠다"고 소감을 밝혔습니다.



<프로젝트 발표 종료 후 수료식 및 기념촬영>

학생들의 프로젝트 발표를 지켜본 이노베이션아카데미 광명권 단장은 "학생들의 완성도 높은 프로젝트 결과에 감탄했으며, 이번 몰입교육을 통해 SW 지식뿐 아니라, 동료의 중요성에 대해 느끼는 기회가 됐기를 바란다"고 총평했습니다.

선복근 호서대학교 AI·SW중심대학사업단장은 "단 한 명의 미이수자도 없다는 결과에 매우 기쁘며, 다양한 전공 지식을 융합해 수준 높은 결과물을 이끌어낸 학생들이 자랑스럽다"고 격려했습니다. 이종원 호서대학교 학사부총장은 "이번 호서 SW몰입교육을 통해 얻은 경험을 바탕으로, 더 넓은 시야와 역량을 갖춘 디지털 인재를 양성하는 혁신교육기관으로 성장하겠다"고 강조했습니다.

# 제2기 코디세이 X 대구 - 대구디지털혁신진흥원 -

## 가장 뜨거운 향해로 양성된 산업 수요형 SW 인력, 대구디지털혁신진흥원



<‘제2기 코디세이 대구 성과교류회 다모디라 데이’ 현장>

이노베이션아카데미와 (재)대구디지털혁신진흥원(원장 김유현)이 지난 7월 9일, 대구스마트시티센터 SW산학캠퍼스 코드알파에서 이노베이션아카데미 교육 플랫폼인 ‘Codysey(코디세이)’를 활용한 제2기 코디세이 대구 성과교류회 ‘다모디라 데이’를 개최했습니다. 이번 행사에는 코디세이 대구 교육생 67명의 학생들과 과학기술정보통신부, 정보통신산업진흥원, 대구광역시, 이노베이션아카데미, 대구디지털혁신진흥원, 지역 기업 멘토 및 기업 관계자들이 참석한 가운데 성황리에 진행됐습니다.



<대구디지털혁신진흥원에서 열리는 성과교류회에 모인 참가자들>

이 날 제2기 코디세이 대구 성과교류회 ‘다모디라 데이’에서는 대구 교육생들이 12주 동안 동료들과 진행한 다양한 프로젝트의 성과를 공유하고, 우수한 성과를 낸 팀을 시상했습니다. 또한, 점수 합산을 통한 상위 30명 교육생들은 여름 방학 기간 동안

대구 지역 기업인 발레오모빌리티코리아, 휴컨, 오토아이티 등 10개사에서 인턴십을 통해 실무 개발 경험을 쌓을 예정입니다.

대구광역시 시장상을 받은 파이썬 2팀(김경석, 김동영, 이제원, 정장훈, 조형근, 투트시)은 IoT 기술을 활용한 고독사 탐지 서비스 개발하였고, 정보통신산업진흥원 원장상을 받은 모빌리티 1팀(김도훈, 배지현, 손규원, 이수영, 황승규)은 Donkey car, OpenCV, Tensorflow를 활용한 자율주행 서비스를 개발했습니다. 대구디지털혁신진흥원 원장상은 모의 주식 예측 시스템을 만든 자바 6팀(권도은, 김상훈, 이효주, 정유선, 조태호)이 받았습니다. 작년에 이어 올해 동료학습 기반 교육 플랫폼 ‘코디세이’와 연계해 지역 산업 맞춤형 PBL(프로젝트 기반 학습) 콘텐츠 개발을 추진함에 따라, SW인재의 지역 정착과 SW산업 연계를 통한 디지털 혁신 인재 양성 기반 구축을 위한 논의가 중점적으로 이뤄졌습니다. 코디세이 대구 교육 과정은 과학기술정보통신부, 정보통신산업진흥원이 담당하는 ‘지역 산업 SW인재양성 기반조성 사업’의 일환으로, 2022년 대구시와 대구디지털혁신진흥원이 공모에 선정된 이후 올해 3년차를 맞이했습니다.



<프로젝트 발표 종료 후 수료식 및 기념촬영>

대구디지털혁신진흥원은 이번 제2기 코디세이 대구 운영 결과를 토대로 지역 SW 인재 양성 활성화 방안 및 차년도 제3기 운영 방안을 논의 중이라고 밝혔습니다. 김유현 대구디지털혁신진흥원 원장은 “지역 특화형 PBL문제 개발을 통한 지역 기업 현장 맞춤형 인력난 해소 등 지역 SW산업 생태계의 컨트롤 타워 역할을 수행하겠다”고 밝혔습니다.

# 42서울 교육생 특징 및 성과

## 전 세계 에콜42 기반 54개 캠퍼스 중 학업성취도 최상위 캠퍼스, 42서울



42서울은 프랑스의 에콜42(Ecole 42) 시스템을 도입한 아시아 최초의 캠퍼스입니다. 교수, 교재, 학비가 없는 3無 교육 프로그램으로 비학위 교육과정이며 자기주도 학습으로 서로에게 배우는 동료 학습 방식을 채택한 혁신적인 소프트웨어 인재 양성 프로그램입니다. 또한 프로젝트 기반 학습(Project Based Learning, PBL)으로 진행되며 교육과정에 게이미피케이션

(Gamification, 게임화)을 적용하여 한 단계씩 성장하는 레벨 클리어 방식의 학습 시스템입니다.

42서울의 교육과정은 C언어를 기반으로 유닉스 개발환경에서의 기초 소프트웨어 교육과정을 담은 공통과정과 Web, AI, Mobile, Network 등 전문분야를 학습할 수 있는 교육과정인 심화과정으로 구성되어 있어 우수한 소프트웨어 개발자를 양성할 수 있습니다. 42서울의 모든 시설은 365일 24시간 항시 개방되어 있어 42서울 교육생들이 시간에 구애받지 않고 SW개발자로서의 역량을 언제든지 함양할 수 있습니다.

42서울은 올해 상반기에도 많은 성과를 이뤘습니다. 전 세계 에콜42를 기반으로 한 54개 캠퍼스 중 학업 성취도 점수 최상위, 교육 인프라 규모 2위(1위: 42파리), 2023 World's Universities with Real Impact 선정 교육기관 청렴성 1위, 교육 혁신성 6위, 그리고 GLOBAL TOP 100 INNOVATIVE UNIVERSITY 선정 등 매우 높은 대외 신뢰도를 구축하는 데에 성공했습니다.

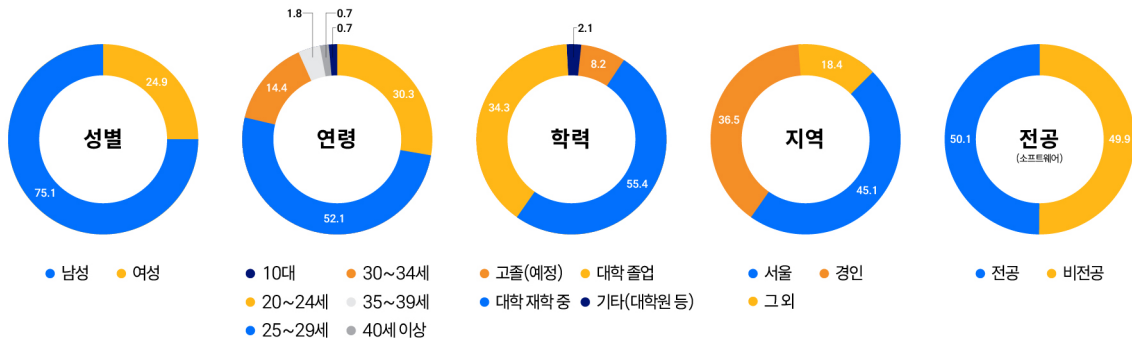
올해 4월 기준, 42서울은 약 16,000여 명의 온라인 테스트 통과자가 지원대기하고 있으며 현재 입학한 인원은 2,553명입니다. 입학인원 기준으로 살펴보면 4명 중 3명은 남성이며 평균 연령은 26.4세로 절반 이상이 20대 후반입니다. 입학 인원 중 최연소자는 만 15세, 최고령자는 만 65세인 것으로 나타났습니다. 또한 절반 이상이 대학교 재학 중인 상태이며 대학교



# 42서울 교육생 통계

42 42서울 교육생 통계(24년 8월 기준)

지원대기자 : 16,484명  
입학인원 : 2,553명



를 졸업한 인원도 10명 중 3명꼴입니다. 거주지역은 전체 입학 인원 중 약 80% 이상이 서울 및 수도권 지역입니다. 한 가지 놀라운 점은, SW전공자와 비전공자의 비율이 거의 정확하게 50:50을 이루고 있습니다. 이는 비전공자도 개발자가 될 수 있다는 42서울의 취지를 명확하게 보여주는 수치입니다.

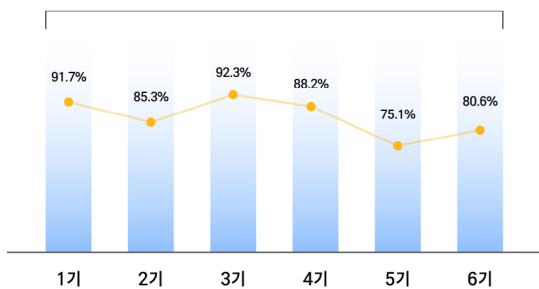
1기부터 6기 교육생의 추적조사에 의하면, 42서울 교육을 수료한 수료자들은 타 SW개발자 양성 기관 및 교육기관 대비하여 매우 높은 취업률을 보이고 있습니다. 학업 복귀, 타 SW교육 참여, 입대 등 비경제활동인구를 제외한 경제활동인구 10명 중 8명 이상이 취업에 성공했습니다. 특히 비전공자 출신 역시 SW 분야에 90%가 넘는 비율로 정규직에 고용된 것으로 파악되었습니다.

42서울의 교육과정 만족도에 대해서도 조사를 실시했습니다. 중·고등학교를 통해 경험했던 기존의 정규교육과정과 같은, 일방향적인 수업방식과는 확연히 다른 42서울만의 학습방식(3無, 프로젝트 기반 학습, 자기주도학습, 동료학습 등)이 교육생들에게 큰 흥미와 긍정적인 영향을 주는 것으로 조사됐습니다. 특히 프로젝트기반학습과 자기주도학습에 대한 만족도가 매우 높은 것으로 나타났습니다.

비교적 최근 기수인 5기와 6기 372명의 교육과정 효과성에 대해 조사한 결과 여러 항목 중 문제해결역량과 SW개발역량에 대한 효과성이 평균을 상회하는 것으로 확인됐습니다. 이외에도 전체 흐름 파악 역량과 협업역량, 목표달성역량, 그리고 창의적 사고 역량 순으로 효과성이 나타났으며 대부분의 항목이 평균을 웃도는 수치로 파악됐습니다.

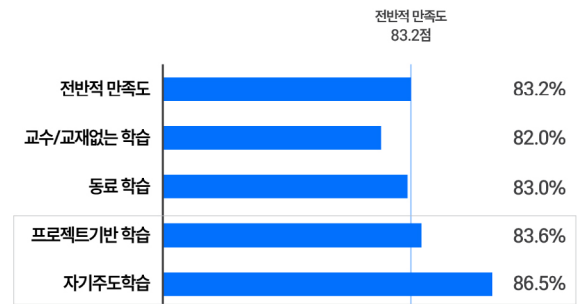
42 기수별 경제활동인구 취·창업률

1~6기 통합 취업률 85.7%



※ N = 1,340명(1~6기 추적조사 응답자 1,032명과 기타수집(HRD-Net) 308명에 대한 분석)

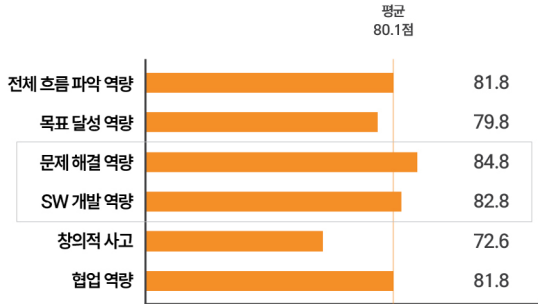
42 5기&6기 교육과정 만족도



※ 5기, 6기 응답자 372명을 대상으로 분석

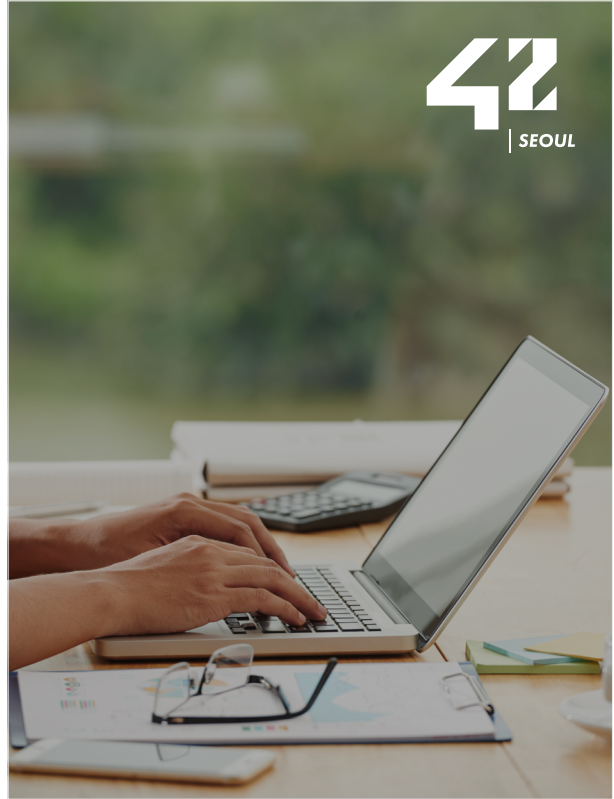
# 42서울 효과성

## 42 5기&6기 교육과정 효과성



※ 5기, 6기 응답자 372명을 대상으로 분석

이노베이션아카데미를 통해 인재를 채용한 산업체를 대상으로도 추적조사를 시행했습니다. 그 결과 인재를 채용한 고용주와 함께 실무를 하는 상급자의 긍정적 평가가 많았습니다. 석사 출신의 SW관련 전공자 급의 능력으로 실무에서도 좋은 성과를 거두며 업무에 대한 적극성과 열정에 대한 평이 높습니다. 이는 42서울의 3無 시스템, 그리고 PBL 시스템을 바탕으로 한 교육으로 42서울 출신들이 높은 업무 이해력과 문제해결능력, 협업 능력, 만족도, 그리고 업무에 대한 몰입감이 뛰어나다는 것을 보여줍니다.



## 42 교육생에 대한 상급자/고용주의 정성적 평가 의견

### 42서울 교육생은 우리 회사에서...

**문제를 해결하려는 의지와 실행력이 뛰어납니다.** 회사의 새로운 기술을 도입하는 프로젝트에서 적극적으로 참여해서 성과를 내었습니다.

음성 인식 플랫폼 W사  
여○○ 개발팀장

**C프로그래밍의 기본기가 뛰어납니다.** 근본적인 내용들에 대한 호기심이 강하고 이해가 빠릅니다. 회의시간에 우연히 리눅스 디바이스 드라이버에 대한 이야기를 나누었는데 이후 개인적으로 해당 내용들에 대해 찾아보는 모습을 보고 업무에 대한 열정을 느꼈습니다.

보안 시스템 공급업체 W사  
김○○ 펄웨어파트장

**협업의 중요성을 잘 알고 있습니다.** 입사 첫날 다른 팀에서 발생한 문제를 본인 사례를 바탕으로 적극적으로 의견을 제시하고 도움을 주려고 하는 모습을 보였습니다.

IT/통신업 C사  
송○○ CTO

**맞는 방향을 추구하는 것, 근원적인 문제를 파고드는 자세가 다른 직원들과 다른 특별한 업무능력입니다.**

금융 S사  
양○○ 선임

**쉽게 포기하지 않고 끈질기게 문제를 파악하려 합니다.** 다른 직원들보다 문제 해결 의지와 실행력이 뛰어납니다.

음악 스타트업 M사  
박○○ CTO

## 02 이노아카 우수 교육생 인터뷰

코디세이 건국대학교 수상팀 '얼음깨기' - 양지석 팀 리더

코디세이 호서대학교 수상팀 '스페이스바' - 이승수 팀 리더

코디세이 대구디지털혁신진흥원 수상팀 '자바 6팀' - 정유선 팀 리더

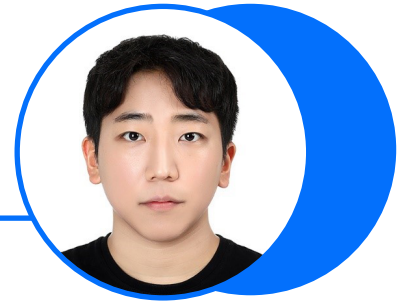
컴투스 게임 서버 개발자 - 최동현 42서울 교육생

교육생 창업준비팀 'CODA' - 이석규 42서울 교육생

# INNOACA VIEW



## 코디세이 건국대학교 수상팀 ‘얼음깨기’ 양지석 팀 리더



### 프로젝트명 아이스 브레이킹 대화 유도 채팅 서비스

**Q** 제2기 학습공동체X코디세이에서의 수상을 진심으로 축하합니다. 수상 소감 한 마디 부탁드립니다.

**A** 저희의 노력이 좋게 보여서 수상할 수 있었던 것 같습니다. 모든 팀원들에게 고생했다고 말하고 싶습니다.

**Q** 이번 코디세이 프로젝트였던 <얼음깨기>는 어떤 프로젝트인가요?

**A** <얼음깨기>는 대학생들이 처음 팀플을 하게 됐을 때, 서로 어색해서 누가 먼저 말해야 하나 눈치보고 있을 때, 제3의 존재가 대화를 이끌어주는 새로운 형태의 채팅 서비스입니다. 별도의 프론트엔드 개발을 구성하지 않고 Java기반 백엔드 기능 구현 후 이를 간결하게 보여주는 프론트 구성을 JavaScript, html, CSS를 통해 개발했습니다.

**Q** 해당 주제로 팀 프로젝트 주제를 선정한 특별한 계기가 있었나요?

**A** 아이디어선 과정에서 팀플을 주제로 한 이야기가 오고 갔고 팀플뿐만 아니라 동아리, 공모전 등 대학생들이 특정 목표를 위해 처음 만나게 되는 시기에 대한 어려움을 나열했습니다. 그 중에서 특히 아이스브레이킹을 위한 가벼운 대화를 이끄는 것이 어렵다고 생각해서 이를 해결하는 서비스를 개발하고자 했습니다. 그래서 AI 및 서버 통신으로 채팅 유저들의 관심사에 따라 적절한 대화 주제를 추천해주는 새로운 형태의 채팅 서비스를 개발하게 되었습니다.

**Q** 개발구조를 살펴보면 Spring기반으로 Java만 활용하여 <얼음깨기>를 제작했다고 하셨는데요. 이렇게 Java만 활용하여 제작한 이유가 따로 있는지, 그리고 Java만 활용해 제작하는 데에 큰 어려움은 없었는지 알려주세요.

**A** 모든 팀원들이 Java를 제대로 접해보는 게 처음이라서 Java를 중점적으로 프로젝트의 성과를 내는 것을 목표로 Java만 활용하였습니다. 이번에는 Java학습을 더 큰 목표로 생각했기 때문에 이러한 결정을 하였습니다. 개발의 시작부터 난관이었지만 명확하게 개발해야 할 기능들을 정의해서 오직 그 기능을 구현하기 위한 모든 방법들을 학습하다 보니 금방 적용하여 해결할 수 있었습니다.

**Q** <얼음깨기> 어플이 현재 일반적으로 널리 사용되고 있는 메신저(카카오톡 등)를 사용하는 것에 비해 어떤 장점이 있나요? 그리고 별도의 차별화 포인트가 있다면 그 부분도 소개해주세요.

**A** 사실 이 부분은 저희가 최종 발표할 때 가장 많이 지적 받았던 부분입니다. 그래도 저희 채팅 서비스의 차별점은 기존 메신저와 다르게 명확한 목적을 가지고 상호간 네트워크보다 제3자의 개입을 중심으로 진행되는 채팅 플로우라고 생각합니다. 이러한 아이디어가 새로운 메시지 플랫폼 구축까지는 아니더라도 카카오톡과 같은 기존 메신저 서비스에 SaaS형태로 사용될 수 있을 것이라고 생각합니다.

## 코디세이 건국대학교 수상팀 '얼음깨기' - 양지석 팀 리더

## 프로젝트명 아이스 브레이킹 대화 유도 채팅 서비스

**Q** <얼음깨기> 팀은 어떻게 결성이 되었는지, 혹시 결성에 있어서 특별한 계기가 있었는지 궁금합니다.

**A** 저희는 네트워크 프로그래밍이라는 수업에서 처음 만나게 된 팀입니다. 네트워크 기능을 중점적으로 서비스를 개발하는 팀플을 하게 되었는데 제대로 배우고 배포까지 해보고 싶어서 Java를 처음 다루는 팀원들과 코디세이 프로그램에 참여하게 되었습니다.

**Q** 팀의 리더로서, <얼음깨기> 프로젝트를 진행하며 가장 기억에 남는 팀원을 딱 한 명만 꼽는다면 누구인가요? 그리고 그 이유도 알려주세요.

**A** 김대원 팀원이 가장 기억에 남습니다. 전공자이지만 프로그램 초반부터 굉장히 열정적으로 참여하면서 저 또한 많은 동기를 얻었습니다. 김대원 팀원을 통해 단순히 어느 정도 배우기보다 더 좋은 코드, 서비스를 고민하고 개발하는 수준을 더 발전시킬 수 있었습니다. 프로젝트에 열정을 가지고 있는 만큼 지적할 부분들은 명확하게 지적해 주어서 팀장으로서 많이 배울 수 있었습니다.

**Q** 직접 코디세이에 참가하고 경험해본 느낀 점을 알려주세요.

**A** 3학년 때 스마트ICT융합공학과로 전과하면서 비교적 늦게 개발을 접하게 되었습니다. 지금은 개발보다는 IT 기획에 관심을 가지고 다양한 활동을 하고 있지만 제가 개발자로 참여했던 프로젝트는 많지 않았습니다. Java 활용 프로젝트는 더더욱 처음이었고요. 학기 초와 말을 기준으로 무조건 결과 발표까지 성과를 내야 하는 급박한 일정이었지만 그만큼 짧은 시간에 문제 해결능력을 기를 수 있는 가장 좋은 프로그램이었습니다. 당근과 채찍이 적절히 섞인 프로그램이라고 말할 수 있겠네요.

**Q** '코디세이, 이런 사람에게 알려주고 싶다!' 어떤 분에게 코디세이를 추천해드리고 싶나요?

**A** 단기간에 프로젝트를 시작하고 어떻게 하든 결과물을 도출해야 하는 코디세이는 그 무엇보다 문제해결능력을 상승시켜줍니다. 눈 앞에 놓인 문제를 어떻게 효율적으로 해결하는지 배우고 싶은 분들에게 추천해드립니다.

**Q** 마지막으로, 제2기 학습공동체X코디세이의 여정을 되돌아봤을 때 소감을 한 단어로 표현해주세요. 그리고 그 이유도 알려주세요.

**A** '하얗게 불태웠다...' 최종 발표 이후 팀원들에게 한 말입니다. 학기 중에 새로운 언어를 배우고 이를 활용해서 서비스를 개발하고 배포하는 것까지 정말 힘들었지만 그만큼 배운 것들도 많았습니다. 끝까지 최선을 다해준 팀원들에게 감사하다고 마지막으로 말해주고 싶습니다.



## 코디세이 호서대학교 수상팀 '스페이스바' 이승수 팀 리더



### 프로젝트명 스트레칭 정보 제공 웹사이트

**Q** 하계방학 코디세이 SW 몰입교육에서의 수상을 진심으로 축하합니다. 수상 소감 한 마디 부탁드립니다.

**A** 일단 상을 주셔서 감사합니다. 받을 수 있을까 걱정이 있었는데 운이 좋게 받은 것 같습니다. 이 상은 저희 팀원들이 모두 다 열심히 프로젝트를 수행한 것에 대한 보상이라고 생각합니다.

**Q** 이번 코디세이 프로젝트였던 <근육에 따른 스트레칭 제공 웹사이트>는 어떤 프로젝트인가요?

**A** 오늘날 현대인들은 컴퓨터 앞에 앉아서 일을 하는 경우가 많습니다. 때문에 많은 현대인들이 척추나 손목 같은 컴퓨터를 하면서 많이 쓰이는 부위들에 통증이 생기며 질병이 발생하고 있습니다. 이러한 현상들을 줄이고자 만들게 되었으며, 3D 인체 모델을 이용해 사용자의 통증 부위를 클릭하게 되면 해당 부위의 통증을 완화시키거나 예방할 수 있는 스트레칭 영상, 통증의 원인과 증상에 대한 내용을 제공하는 웹사이트입니다.

**Q** 해당 주제로 팀 프로젝트 주제를 선정한 특별한 계기가 있었나요?

**A** 저희 팀은 컴퓨터공학부 학생들과 물리치료학과 학생들로 구성이 되었습니다. 그렇기에 자연스럽게 물리치료학과와 관련되어 있는 내용을 프로젝트 주제로 잡았으면 좋겠다는 의견이 나왔습니다. 물리치료와 관련된 것들을 생각했을 때 뼈, 근육, 재활 등의 키워드들이 떠올랐고 이것들을 같이 할 수 있는 주제로 스트레칭이 떠올라 스트레칭 제공 서비스를 생각했습니다. 여기에 사용자가 직접 근육을 선택해 스트레칭을 제공해주면 어떨까 라는 아이디어가 떠올라 해당 주제를 선택하게 되었습니다.

**Q** 이번 프로젝트가 어플리케이션으로도 개발됐다면 접근성에서 매우 큰 효과를 기대할 수 있었을 것이라고 예상되는데요. 이 부분에 대해 왠지 아쉬움이 남아있을 것 같습니다.

**A** 그 부분에 대해서는 저희도 개발하면서 아쉬웠던 부분이었지만 시간 계산을 해봤을 때 기간 내에 하지 못할 것 같아 과감하게 어플리케이션 개발은 하지 않았습니다.

**Q** 이번 호서대학교 코디세이는 3주라는 짧은 기간동안 진행됐는데요. 만약 2주 정도의 시간이 더 주어졌다면 꼭 추가하고 싶었던 기능 한 가지와 그 이유를 알려주세요.

**A** 개발 초기에 생각했던 아이디어인데, 근육을 선택하는 것 대신 어떤 통증이 있는지에 대한 설문지를 제공하고 그 설문 응답에 해당하는 통증과 부위의 스트레칭 방법을 제공하는 기능을 넣고 싶어요.

**Q** [스페이스바] 팀원들은 각각 어느 과에 재학 중인가요? 그리고 과가 달라 프로젝트 시작 단계에서 애로사항은 없었는지 궁금합니다.

**A** 저희 팀은 컴퓨터공학부 학생들과 물리치료학과 학생들로 구성되었습니다. 그렇기에 개발하는데 어려움이 있지 않을까 생각했지만 오히려 다른 분야의 학생들이 있었기에 주제를 정하기 쉬웠고 프로젝트를 진행하며 자료를 수집하는 것에 대한 어려움도 적었다고 생각합니다.

## 코디세이 호서대 수상팀 '스페이스바' - 이승수 팀 리더

**프로젝트명** 스트레칭 정보 제공 웹사이트

**Q** 3주간 팀 프로젝트를 진행하며 가장 기억에 남는 순간이 있나요?

**A** 프로젝트를 개발하는 시간 외에 서로를 알아가며 친해질 수 있는 시간을 보낸 것이 팀 프로젝트를 진행하는 것에 있어서 큰 도움을 준 것 같습니다.

**Q** 직접 코디세이에 참가하고 경험해본 느낀 점을 알려주세요.

**A** 코디세이 미션이 Python 언어로 진행되는데, 개인적으로 Python을 사용해본 적이 없어서 과제를 수행하는 것에 있어서 많은 어려움을 겪었습니다. 그래도 한 단계씩 해결하며 프로그래밍에 대해 깊게 배울 수 있었고, 코드 작성을 어떤 식으로 해 나가는지 알 수 있었던 경험이었습니다.

**Q** '코디세이, 이런 사람에게 알려주고 싶다!' 어떤 분에게 코디세이를 추천해드리고 싶나요?

**A** Python, C, Java와 같은 프로그래밍 언어 문법에 대해 공부하셨거나 혹은 따로 공부하지 않으셨어도 프로그래밍 코드를 작성하는 법, 실전 프로그래밍을 배우고 싶으신 분들에게 추천하고 싶습니다.

**Q** 마지막으로, 하계방학 코디세이 SW 몰입교육의 여정을 되돌아봤을 때 소감을 한 단어로 표현해주세요. 그리고 그 이유도 알려주세요.

**A** '용기'입니다. 개인적으로 저는 친구를 사귀는 때 어떻게 다가가야 할까 고민이 많아 어려움을 겪는데 그럴 때 도움을 주는 것이 용기라고 생각을 합니다. 그렇기에 코디세이 여정이 프로그래밍이 될 수도 있고 동료를 만드는 것일 수도 있습니다. 그 과정에서 어려움이 생기더라도 용기와 자신감을 가지고, 먼저 다가가면 프로그래밍을 하고, 동료를 만드는 것에 도움을 줄 수 있는 그런 용기를 가질 수 있다고 생각합니다.



## 코디세이 대구디지털혁신진흥원 ‘자바 6팀’ 정유선 팀 리더



### 프로젝트명 모의주식 및 예측 시스템

**Q** 제2기 코디세이 대구에서의 수상을 진심으로 축하합니다. 수상 소감 한 마디 부탁드립니다.

**A** 다른 쟁쟁한 조들이 많아 수상을 전혀 예상하지 못했는데 이렇게 받게 되었네요. 감사합니다.

**Q** 코디세이 프로젝트였던 <모의주식 및 예측 시스템>은 어떤 프로젝트인가요?

**A** 실제 주식 거래와 유사한 경험을 제공하고 다음 주식 증가를 예측값을 제공하는 서비스입니다. 주식 데이터는 한국투자증권 API를 활용했습니다. 그리고 해당 데이터를 바탕으로 하여 주식 시스템을 구축하고 이를 사고 팔면서 발생하는 수익률을 계산하는 모의 주식 서비스를 만들었습니다. 또한 인공지능 학습을 통해 생성해 낸 예측 시스템을 이용해 해당 주식의 다음 증가 예측값을 반환하도록 하였습니다.

**Q** 해당 주제로 선정된 특별한 계기가 있었나요?

**A** 우선 코디세이 과정이 모빌리티, Python, Java로 나뉘어 있었습니다. 프로젝트를 해야 하는 시점에서 Python 팀과 Java팀이 협력을 해서 결과를 만들어내면 어떨까 생각했고, 결과적으로 Python 1팀과 의견이 맞아 함께 프로젝트를 진행하게 되었습니다. Python의 경우 인공지능 학습을 하게 되면 데이터가 많이 필요한데, 손쉽게 데이터를 얻을 수 있는 주식이라는 주제가 자연스럽게 화두에 올랐던 것 같습니다. 이후 직접 서비스를 만들고 이걸로 수익을 얻으면 재미있겠다는 의견이 나오면서 해당 주제를 선정하게 되었습니다.

**Q** 프로젝트로 제작한 모의주식 및 예측 시스템의 원리에 대해 간략하게 설명해주세요.

**A** 저희 Java 팀은 모의 주식을 주로 맡아서 진행했습니다. 한국투자증권 API를 통해 가져온 주식 데이터를 데이터베이스에 저장하였고, 해당 데이터를 바탕으로 유저가 주식을 사고파는 시스템을 만들었습니다. 이 과정에서 유저의 수익률을 계산하였습니다. 예측 시스템에 대해서는 Python 조가 맡아 진행을 했습니다. 마찬가지로 한국투자증권 API의 데이터를 전처리하고 LSTM 모델을 이용해 학습하여 예측 증가를 도출해 내는 시스템을 만든 것으로 알고 있습니다. 자바 팀에서는 해당 예측 시스템을 API 형태로 받았는데요. 주식 데이터셋을 보내면 예측 증가를 전달받는 형식이었습니다.

**Q** 이번 프로젝트에서는 24년 5월 5일부터 6월 20일까지의 삼성전자 주식 데이터를 활용했습니다. 활용 데이터 기간을 고려하면 주식 예측 패턴이 일정해지지 않을까 하는 우려가 예상되는데요. 이 부분은 어떻게 보완하셨나요?

**A** 해당 데이터는 테스트용으로 임의로 넣었던 데이터입니다. 빠른 결과 도출 및 프로그램이 어떤 식으로 동작한다는 것을 보여주기 위해서 넣은 기간이므로 큰 의미가 없는 날짜라고 생각합니다. 그리고 예측 시스템은 Input으로 보내는 데이터양이 많아질수록 정확도가 올라갈 것으로 추측됩니다. 프로젝트 기간이 짧아 테스트까지는 해보지 못한 것이 아쉽습니다.

## 코디세이 대구디지털혁신진흥원 수상팀 '자바6팀' - 정유선 팀 리더

## 프로젝트명 모의주식 및 예측 시스템

**Q** 주식에 대해 잘 모르는 팀원들도 있었을 것 같습니다. 주제 선정 시 이 부분에 대해 어떻게 조율했나요?

**A** 주식 외에도 다양한 아이디어들이 많았습니다. 당시 주제 선정 회의에서 주식을 주제로 하자고 의견을 제시해 주신 분께서 적극적으로 어필을 하셨는데, 그 덕분인지 이후 투표에서 독보적으로 많은 표를 받아 주제로 선정되게 되었습니다. 저를 포함해 주식에 대해 잘 모르는 팀원분들도 계셨는데요, 회의 중에 주식을 잘 아는 팀원분들에게 물어보며 프로젝트를 진행했습니다.

**Q** 대학교가 아닌 대구디지털혁신진흥원에서 진행된 코디세이인 만큼 학교 밖의 사람들과 호흡을 맞추는 것이 어렵지는 않았나요?

**A** 전혀 어렵다고 느끼지 않았습니다. 우선 대구에 IT 분야 진로를 희망하는 다양한 분들과 교류할 수 있어 즐거웠습니다. 이번 기회를 통해 덕분에 다른 학교는 어떻게 캡스톤 등의 수업을 진행하는지, 다들 진로는 어떤 방향으로 희망하고 어떻게 준비하고 있는지 등에 대해 이야기할 수 있었습니다.

**Q** 직접 코디세이에 참가하고 경험해본 느낀 점을 알려주세요.

**A** 우선 같은 지역에 살고 있는 같은 진로를 희망하는 사람들과 교류할 수 있다는 점이 좋았습니다. 또한 지역사회의 기업들과 연계하여 기업 소개나 멘토링을 진행한 점이 정말 좋았습니다. 만약 대구 내에서 개발자 취업을 희망한다면 적극적으로 코디세이를 추천하고 싶습니다.

**Q** '코디세이, 이런 사람에게 알려주고 싶다!' 어떤 분에게 코디세이를 추천해드리고 싶나요?

**A** 위에 말했던 것처럼 같은 지역의 같은 진로를 고민하는 사람과 교류하고 싶고, 대구에서 취업을 희망한다면 추천해 드립니다. 또한 자차가 있다면 더욱 추천합니다.

**Q** 마지막으로, 제2기 코디세이 대구의 여정을 되돌아봤을 때 소감을 한 단어로 표현해주세요. 그리고 그 이유도 알려주세요.

**A** '발견'이라고 생각합니다. 새로운 길, 새로운 사람, 새로운 기회를 발견할 수 있는 기회였습니다. 감사합니다.



## 컴투스 게임 서버 개발자 최동현 42서울 교육생



**Q** 반갑습니다. 우선 자기소개 부탁드립니다.

**A** 안녕하세요. 42서울 6기 최동현(@dongchoi)입니다. 대학에서는 교육학을 전공했고, 교육 분야에 약 3년간 일하다가 42서울에서 개발에 입문한 썬 비전공자입니다.

**Q** 42서울 수료 이후 현재 개발자로서 재직하고 있는 곳과 그곳에서 하시는 일을 알려주세요.

**A** 저는 현재 컴투스라는 게임 회사에서 게임 서버 개발자로 일하고 있습니다. 꽤 오랜 기간 서비스 중인 게임의 서버 팀에 소속되어 있습니다. 라이브 서비스라서 완전히 새로운 것을 개발하기보다는 기존 시스템을 조금씩 수정하고 보완하는 작업을 주로 하고 있습니다.

**Q** 과거 42서울 모집 신청할 당시, 어떻게 42서울을 알게 되었나요?

**A** 5기에 친구가 입과해서 먼저 학습하고 있었습니다. 그 친구가 라피신 기간 중에 제 자취방에서 지냈었습니다. 그때 친구가 동료들과 함께 토의하며 학습하던 모습들이 재미있어 보였습니다. 개발 분야에 관심이 깊어졌을 때 그렇게 학습하던 친구의 모습이 떠올랐고, 저도 그런 환경에서 학습하면 재밌게 배울 수 있을 것 같았습니다. 그래서 그 친구를 통해서 정보를 더 많이 얻었고 지원하게 되었습니다.

**Q** 42서울에 입교하시기 전, 개발을 전공하셨거나 따로 공부한 적이 있나요? 어떤 계기로 42서울을 통해 개발자가 되기로 결심하셨나요?

**A** 개발 분야로 진로를 선택하기 전에 개발이 제 적성에 맞을지 확인해보고 싶어서 혼자 공부를 살짝 해봤습니다. HTML과 CSS을 공부해보고 진로를 결정했는데, 지금 생각하면 정말 부족한 근거로 결정했던 것 같습니다. 여러 교육기관 중 42서울을 선택한 이유는 '자기주도 학습'의 측면이 컸습니다. 스스로 시간 계획을 세우고 그 계획에 맞게 학습할 수 있다는 점이 매력적이었습니다. 또, 새로운 개념을 스스로 학습하고 배우는 방법도 익힐 수 있을 것이라는 기대도 있었습니다.

**Q** 3無(교수, 교재, 학비가 없는 프로그램), 동료학습, 자기주도학습은 42서울의 가장 큰 특징이라고 할 수 있는데요. 이러한 42서울을 처음 경험하셨을 때 소감은 어떠셨나요?

**A** 42서울을 처음 시작할 때 처음 겪는 교육 시스템 때문에 당황했던 기억들이 많습니다. 그 중에서도 저를 가장 당황스럽게 만들었으면서도 가장 좋다고 생각하는 점은 동료 평가 시스템입니다. 처음 마주했을 땐 너무나 당황스러웠지만, 동료 평가 덕분에 제대로 학습하고 성장할 수 있었다고 생각합니다. 42서울의 평가는 피평가자가 자신이 알고 있는 모든 것을 설명하면서, 무엇을 알고 모르는지 확인하는 과정입니다. 이 평가 과정을 통해서 피평가자는 자신이 얼마나 알고 있고 제대로 학습했는지를 점검할 수 있게 됩니다.

## 컴투스 게임 서버 개발자 - 최동현 42서울 교육생

**Q** 개발자로 재직하시면서 42서울을 수료하며 얻었던 경험이 큰 도움이 되시나요? 만약 그렇다면 구체적으로 어떤 부분에서 도움이 되는지도 궁금합니다.

**A** 42서울에서 학습하는 것들은 실무에서 쓰지 않는 옛날 기술이고 너무 low level의 것이라는 의견을 가진 사람들이 있었습니다. 하지만 저는 과제 하나하나 학습할 때 마다 배우는 것들이 있었고 성장하는 느낌이 들었습니다. 그래서 '42 교육과정에서 배울 수 있는 것'에 대해 동료 학습자들에게 설문하고 정리해서 공유했던 경험이 있습니다. 정리하고 보니 정말 많은 것들 학습할 수 있는 과정이었습니다.

그렇게 학습했던 내용들은 실무에 적용하고 서버를 이해하는 데에 큰 도움이 됐습니다. 크고 작은 함수를 잘 만들어서 사용하는 것부터, 디버깅, linux, 객체지향, 네트워크, 서버 아키텍처, 배포시스템, 멀티 쓰레드/프로세스, 비동기처리 등 지금 저희 게임 서버를 이해하는 데에 큰 도움이 되었습니다. 그 개념들을 low level로 구현해본 경험이 있으니, 그 개념이 추상화돼 있는 도구들을 습득하기 수월했습니다.

저희 회사의 시스템을 다 설명할 수 없지만, 시스템을 하나하나 들여다볼수록 '42서울에서 학습했던 것이 다 필요했고 사용되고 있구나'하는 생각이 듭니다.

**Q** 만약 다시 42서울 교육생으로 돌아갈 수 있다면 이노베이션아카데미에서 어떤 것을 해보고 싶으신가요?

**A** 심화 과정에 있는 과제들을 더 많이 해보고 싶습니다. 공통과정을 마치고 심화 과정의 과제들을 살펴보니 재미있어 보이는 것이 많습니다. 웹 관련 과제도 더 해보고 싶고, 피신 종류도 해보고 싶고, 인프라 관련 과제들도 도전해보고 싶습니다. 그래서 가끔 subject를 다운받아서 열어 보기도 하지만, 지금은 시간이나 체력이 부족해서 도전할 엄두가 나지 않습니다. 일하면서 심화 과정 과제까지 하시는 분들 정말 대단합니다.

**Q** 앞으로 개발자로서의 목표가 궁금합니다.

**A** 교육 분야에 종사할 때나 지금이나 제 꿈은 변함없습니다. 사람들이 꿈 꾸고 꿈을 향해 나아가는 데 도움이 되는 사람이 되는 것입니다. 그 수단으로는 어떤 동기부여나 자극을 주는 것일 수도 있고, 도움이 되는 서비스나 플랫폼을 제공하는 것일 수도 있고, 힘과 용기를 주거나 위로와 심을 주는 것일 수도 있습니다. 저는 그런 수단을 만들어 가며 꿈 속에 사는 개발자가 되고 싶습니다.

지금은 게임을 통해 심과 위로를 주는 개발자로서 최선을 다하고 있습니다. 하지만 여전히 개발 실력이 부족하고 모르는 것이 많다고 느낄 때가 많습니다. 더 열심히 일하고 더 열심히 성장해서 제가 꾸는 꿈 속에 사는 개발자가 되고 싶습니다.

**Q** 아래 문장에서 '0000'(글자수 무관)에 맞는 자신의 단어를 넣어 주시고 그 이유도 알려주세요.  
"42서울 덕분에 나는 0000이(가) 되었다."

**A** "42서울 덕분에 나는 2차 전직을 할 수 있었다".  
1차 전직에서는 교육학을 공부하고, 청소년과 진로교육과 관련된 스킬을 익혔습니다. 42서울에서 2차 전직을 했고, 프로그래밍이라는 새로운 세상에 본격적으로 들어오게 되었습니다. 새로운 스킬들을 배울 수 있게 되었으며, 어떻게 하면 스킬 레벨업을 할 수 있는지도 배웠습니다. 42서울 덕분에 더 강한 스킬과 무기를 사용할 수 있게 되었습니다. 42서울 덕분에 제대로 된 2차 전직을 할 수 있었습니다.



## 교육생 창업준비팀 'CODA'

### 이석규 42서울 교육생



**Q** 반갑습니다. 우선 자기소개 부탁드립니다.

**A** 안녕하세요! 42서울 본 과정에 참여 중인 9기 이석규 (@seokklee)입니다. 현재 1년 반 정도 42서울에서 공부하며 다양한 경험을 쌓고 있습니다.

**Q** 이번 학업성취도 향상 부트캠프에 참여하게 된 동기와 참여를 통해 얻은 성과에 대해 알려주세요.

**A** 제가 이번 학업성취도 향상 부트캠프에 참여하게 된 동기는 비전공자로서 42서울에서 1년 반 정도 공부를 하면서, 이러한 단기 대회를 통해 스스로 얼마나 성장했는지 확인해보고 싶었기 때문입니다.  
부트캠프 참여를 통해 얻은 성과는 우선, 팀원들과의 협업을 통해 문제 해결 능력을 크게 향상시켰습니다. 그리고 실전 프로젝트를 통해 기술적 역량을 강화할 수 있었습니다. 마지막으로, 부트캠프를 통해 얻은 중요한 성과 중 하나는 네트워크의 확장입니다. 부트캠프에 참여한 다른 개발자들과 교류하며 지식과 경험을 공유할 수 있었습니다.

**Q** 이번 학업성취도 향상 부트캠프에 함께 참여한 팀원과 역할은 어땠나요? 그리고 팀을 결성하게 된 특별한 계기가 있다면 알려주세요.

**A** 우선, 저는 팀 리더로서 주로 다양한 데이터 분석, 모델 분석, 모델 구현, ML/DL을 통한 AI 모델링과 결과 서빙을 위한 파이프라인 구축에 집중했습니다. 다른 팀원들 각각 용어 설명, 아키텍처 구축 및 프론트엔드&백엔드 개발, API를 활용한 자막 생성 파이프라인 구축 등의 역할을 맡았습니다.  
저희는 이 팀을 결성하기 전에도 42서울에서 함께 학습하며 서로를 잘 알고 있었습니다. 제가 설명회에 참석한 후, 대회 주제에 대한 아이디어가 떠오르자마자 바로

팀원들에게 직접 연락해 모셔왔습니다. 각자 맡은 바 역할에 최선을 다해 프로젝트를 성공적으로 이끌 수 있었습니다. 팀원들의 헌신과 협업 덕분에 이번 부트캠프에서 좋은 성과를 거둘 수 있었다고 생각합니다.

**Q** 직접 서비스를 개발하고 발품을 팔아 계약까지 진행한 점이 상당히 놀랍습니다. 개발하신 서버스에 대한 소개와 더불어 개발 시 특별히 중점을 둔 부분도 있었는지 궁금합니다.

**A** 저희 팀이 개발한 서비스는 \*\*Smart CC (Closed Caption Generator)\*\*라는 이름으로, 청각 장애인을 포함한 모든 사용자들이 동영상 콘텐츠에 더 쉽게 접근할 수 있도록 돕는 자막 생성 서비스입니다. 특히, AI 모델링을 통해 언어 자막뿐만 아니라 음향 효과, 배경 소음 등 비언어적 요소를 포함한 자막을 자동으로 생성하는 것을 목표로 하고 있습니다.  
현재 자막 시장에서는 사람들이 직접 듣고 타이핑하여 자막을 생성합니다. 저희는 이 과정의 초반 작업을 학습된 AI 모델을 통해 자동으로 처리하고, 수정 작업만 사람이 하도록 만들었습니다. 이를 통해 기존 자막 업체 대비 50%의 비용을 절감할 수 있었습니다. 또한, 폐쇄 자막에 주로 사용되는 비언어적 요소를 자동으로 생성하기 위해 다양한 실생활 소음을 학습시킨 모델을 사용했습니다. 비록 데이터가 많지 않아 해당 부분의 정확도는 아직 낮지만, 이를 해결하기 위해 자체 자막 앱에서 데이터 어노테이션을 고려한 자막 제작을 적극 추진할 계획입니다.

## 교육생 창업준비팀 'CODA' - 이석규 42서울 교육생

**Q** 과거 42서울 모집 신청할 당시, 어떻게 42서울을 알게 되었나요?

**A** 비전공자로서 개발에 대한 전공 지식이 필요했기 때문에 다양한 부트캠프들을 찾아보게 되었습니다. 여러 교육 프로그램들의 후기와 커리큘럼을 비교해본 결과, 대부분의 프로그램이 정해진 커리큘럼과 취업을 목표로 하고 있어 처음에는 이러한 프로그램들에 관심이 많았습니다. 그러던 중, 유튜브를 통해 전 세계적으로 42 교육이 운영되고 있다는 것을 알게 되었습니다.

**Q** 42서울에 입교하시기 전, 개발을 전공하셨거나 따로 공부한 적이 있나요? 어떤 계기로 42서울을 통해 개발자가 되기로 결심하셨나요?

**A** 대학 때 알고리즘 수업을 듣고 알고리즘 문제를 풀기 위한 코딩을 해봤습니다. 이 외에는 전공이나 개인적으로 개발을 공부해본 적은 없습니다. 42서울은 '개발'이라는 공통점 아래 다양성을 목표로 도전하고 성장할 수 있다는 점이 큰 매력으로 다가왔습니다. 이는 다른 프로그램들과는 차별화된 요소였고, 결국 42서울을 선택하게 된 결정적인 이유가 되었습니다.

**Q** 3無(교수, 교재, 학비가 없는 프로그램), 동료학습, 자기주도학습은 42서울의 가장 큰 특징이라고 할 수 있는데요. 이러한 42서울을 처음 경험하셨을 때 소감은 어떠셨나요?

**A** 42서울에서의 선발 과정을 통해 요구되는 것은 '몰입'이라고 생각합니다. 리 피신을 통해 처음 42서울을 경험했을 때는 말 그대로 물에 빠져 허우적대는 느낌이었습니다. 라 피신에서 저는 다른 참여자들과 자연스럽게 정보를 공유하고 배우며, 때로는 가르치기도 하는 등 다양한 역할을 경험했습니다. 일반적으로 선발 과정에서는 참여자들이 서로 경쟁자로 인식하기 마련이지만, 42서울의 특수한 환경 덕분에 우리는 선의의 경쟁을 하는 동료가 되었습니다. 이러한 환경 덕분에 한 달 간의 과정에 자연

스럽게 몰입할 수 있었고, 아무런 정보가 없는 프로젝트가 주어졌을 때 스스로 공부하고 남에게 가르칠 수 있을 정도로 체화하는 과정이 익숙해졌습니다. 이러한 방법들이 익숙해져 최근 대회에서도 큰 도움이 되어 대상을 수상하는 성과를 거둘 수 있었습니다.

**Q** 42서울 교육생으로 있던 당시 진행했던 여러 프로젝트 중 어떤 프로젝트가 가장 기억에 남나요?

**A** 가장 기억에 남는 프로젝트는 최근에 진행했던 Smart CC 프로젝트입니다. 이 프로젝트는 팀을 꾸려 직접 팀원을 섭외하고 개발 방향성을 정했기 때문에 특히 애정이 많습니다. 처음이라 많은 시행착오를 겪었고 자주 밤을 새우며 토의하고 직접 발품을 팔아 서비스 사용자를 구했습니다. 팀장이란 직책 외에도 AI 모델링을 담당한 저는 팀원들과 사비로 GPU 서버 비용을 충당해 모델링을 진행하면서 책임감, 불안함, 초조함을 모두 느껴봤습니다. 그럼에도 매일 진행하던 데일리 스크럼 덕분에 프로젝트는 더 나은 방향으로 나아갔습니다. 부족한 부분을 42서울에서 전문가 초빙 교육, 전문가 코칭 및 컨설팅 등의 지원을 통해 큰 도움을 얻을 수 있었습니다. 직접 서비스 사용자와 계약도 진행하였고, 개발자의 시선보다 더 넓은 시야를 가지게 되었습니다. 덕분에 좋은 결과를 얻게 되어 매우 뿌듯했습니다.

### 교육생 창업준비팀 'CODA' - 이석규 42서울 교육생

Q

앞으로 개발자로서의 목표가 궁금합니다. (ex: 특정 서비스 개발, 특정 분야 도전, 희망 직장 등)

A

저는 향후 AI와 빅데이터가 우리의 삶에 더 큰 영향력을 미칠 것이라고 생각합니다. 그러나 기술이 익숙해지면서 그 혜택을 느끼지 못하거나, 오히려 악용되는 사례로 인해 기술 발전이 해가 된다고 생각하는 사람들도 있습니다.

저는 AI와 빅데이터를 잘 다루는 개발자가 되고 싶습니다. 세상을 바꾸는 개발자가 될 수 있을지는 모르겠습니다. 하지만 항상 윤리적인 선 안에서 사람들의 삶을 윤택하게 할 수 있는 방법을 고민하는 개발자가 되고 싶습니다. 기술을 통해 사람들에게 진정한 혜택을 줄 수 있는 서비스를 개발하고, 더 나아가 사회에 긍정적인 영향을 미치는 것이 제 목표입니다.

Q

아래 문장에서 '0000'(글자수 무관)에 맞는 자신의 단어를 넣어 주시고 그 이유도 알려주세요.  
"42서울 덕분에 나는 0000이(가) 되었다."

A

"42서울 덕분에 나는 도전자가 되었다."

42서울의 독특한 교육 방식과 자율적인 학습 환경은 저를 끊임없이 도전하게 했습니다. 교수나 교재가 없는 환경에서 스스로 문제를 해결하고, 동료들과 협력하며, 새로운 기술과 개념에 도전해야 했습니다. 이러한 경험들은 제가 항상 새로운 것을 탐구하고, 문제를 해결하며, 더 나은 개발자가 되기 위해 끊임없이 도전하게 해주었습니다.



# 03 이노아카 뉴스

한국HRD협회 매거진 '월간 HRD' 5월호

한국공학교육학회 학술지 '인재니움' 6월호

상반기 주요행사

제3기 42서울 앰배서더 <사이사이> 한 마디 인터뷰

## INNOACA VIEW



# 한국HRD협회 매거진 '월간 HRD' 5월호

## 동료학습 기반 인재 양성 플랫폼, Codyyssey



<코디세이 시험운영 현장>

과학기술정보통신부, 서울특별시, 정보통신기획평가원의 지원으로 설립된 소프트웨어 인재 양성교육기관인 이노베이션아카데미는 교재, 강사, 학비가 없는 3無 교육철학을 견지하며 국가의 미래를 책임질 인재를 양성하고 있다. 올해는 '산업 현장 맞춤형', '혁신성', '차별화'를 해내고자 새로운 SW 교육 플랫폼을 선보였는데, 동료학습 기반 PBL이라는 옷을 입은 브랜드 '코디

세이(Codyyssey)'가 그것이다. 해당 플랫폼에서 학습자들은 문제를 중심으로 서로 소통하고, 협업하고, 가르치고, 배우면서 성장을 향한 여정을 이어가고 있다.

이노베이션아카데미는 5C(창의, 비판적 사고, 융합, 도전, 공감과 협업) 역량에 코딩 스킬까지 겸비한 소프트웨어 인재 양성에 전념하고 있다. 광병권 SW개발단 단장은 "현시대의 인재에게 다양한 분야를 아우르는 융합적 사고, 사물을 색다른 관점으로 보는 비판적 사고, 기존에 없던 개념과 기술을 창조하는 능력이 필요한데 말씀드린 역량 함양과 발현의 시작점은 바로 소통입니다."라며 타인을 설득하고 학습한 것을 명확하게 설명하는 것이 사고의 영역을 효과적으로 확장하는 방법이라고 설명했다. 이렇듯 이노베이션아카데미는 '사람만의 역량'을 통찰하며 프랑스 '에콜42'를 도입해서 '42서울'을 운영하고 있으며, 여기에 동료학습 기반의 산업 수요형 PBL을 더한 SW 교육 플랫폼인 '코디세이(Codyyssey)'를 새롭게 탄생시켰다. 이로써 '코디세이'는 '에콜42'의 강점을 수용하고 산업계 요구 및 기술 트렌드에 유연하게 연동하는 혁신성을 갖추게 되었다.

'코디세이'는 코딩(Coding)의 C와 그리스 로마 신화에서 모험하면 흔하게 떠올리는 단어인 Odyssey를 결합한 합성어로 학습자가 동료들과 함께 어려움을 겪으며 개발자로 성장하는 여정을 경험하는 것이 방향성이다. '코디세이'는 컴퓨터 공학 기초, 응용분야별 콘텐츠, 산업수요형 콘텐츠를 골자로



<코디세이 시험운영 현장>

한국HRD협회 매거진 '월간 HRD' 5월호



<코디세이 대시보드>

C를 비롯한 Java, Python과 같은 컴퓨터 공학 기초 콘텐츠 뿐만 아니라 기술 트렌드 대응을 위한 인공지능, 빅데이터, 게임 등의 응용 기술과 금융, 모빌리티 등 산업 수요에 맞춘 과정을 제공한다. 사례로는 알고리즘 트레이딩, 인공지능 추천 시스템, 포즈 추정 시스템, 도로 경로 추천 등을 들 수 있으며 산업 수요를 반영하여 다양한 기술별 콘텐츠를 지속적으로 개발하여 추가하고 있다.

‘코디세이’에서 주목할 차별점은 동료학습 및 동료평가다. 학습자들은 선정된 문제를 해결하는 결과물인 코드를 작성한 다음 형상관리 시스템에 공유하고, 이를 동료들이 평가하는 프로세스를 밟기 때문이다. 코드 리뷰를 통해 학습자는 자신이 직접 제작한 코드에 대해 동료에게 설명하고 이후 동료 피드백에 따라 수정해서 다시 업로드하는 과정을 거치는데 이를 통해 개발자들의 실제 업무현장을 경험하게 된다. 동료평가 시스템에선 학습자가 만든 코드를 동료가 충분히 이해하고 있는지가 통과 기준이다. 따라서 동료 간 학습의 수준이 매우 높아야 통과할 수 있다.

아울러 ‘코디세이’ 개발을 위해 이노베이션아카데미는 2021년부터 교육 플랫폼을 만들어 기능 검증단계를 거쳤고 컴퓨터 공학 기초 분야부터 챗GPT와 같은 새로운 기술 트렌드, 산업

계의 인재 수요를 고려한 수준 높은 콘텐츠를 만들어 왔다. 이어서 2023년 하반기부터는 교육의 효과성을 높이기 위해 시험 운영을 추진했는데 건국대학교, 숙명여자대학교, 우송대학교, 서강대학교 등의 대학과 대구디지털혁신진흥원, 성남시청소년재단에서 교육을 운영했다.

시범 운영에는 소프트웨어 개발자로 취업을 희망하는 약 300여명의 학생과 일반인들이 참여했다. 그리고 사전에 학습자들의 성향을 조사한 다음 협업과 역할 분담이 가능한 구성으로 그룹화하여 교육의 효과도 높였다. ‘코디세이’의 또 다른 특징을 꼽는다면 지식 전달에 집중하는 강의식 교육에서 탈피하여 스스로 도전하여 지식을 습득하는 자기주도형 교육 방식에 있다. 과 단장에 따르면 학습자들은 주도적으로 문제를 찾아야 하고 동료와 협력해야 한다는 것을 인지하고 있는데 그는 “동료평가에서 팀 평가를 진행할 때 그룹 내 최소 점수를 받은 개인의 점수가 팀의 점수를 결정하는데, 이는 동료와 팀이 없으면 성공할 수 없다는 철학을 내포하고 있습니다.”라고 말했다. ‘코디세이’는 올해 4개 대학과 2개 지자체 기관에서 교육을 운영할 계획이며 이를 통해 개선해야 할 점들을 파악하고, 교육 효과를 입증하는 성과를 계속 만들어 가고자 한다.

더불어 과 단장은 산업계에서 원하는 인재는 높은 ‘적응력’과

## 한국HRD협회 매거진 '월간 HRD' 5월호



&lt;코디세이 브랜드 적용 예시안&gt;

‘유연한 사고방식’을 갖춘 사람이라고 말하며 HRD담당자들에게 다음의 제언을 전했다. “이노베이션아카데미는 학습하는 내용보다 학습하는 ‘방식’에 초점을 둡니다. 또한, 문제해결 능력의 개발은 오늘날 기업교육의 과제라고 생각합니다. 기업들의 비즈니스 현장은 다양한 문제가 끊임없이 발생하는 곳이기 때문입니다. 그러니 HRD담당자들은 구성원들의 문제해결 능력을 높이는 활동에 주력할수록 성과를 극대화하여 구성원들에게 신뢰받게 될 것입니다. 문제해결능력을 높이는 방법으로는 ‘학습하는 조직 구축을 통한 능동적 변화 대응’, ‘직원들의 개별적 배경과 학습 스타일 등을 고려한 맞춤형 학습경로 설계’, ‘기술의 적시 도입과 충분한 교육 및 지원’, ‘신뢰성이 높으며 시점도 적절한 평가체계 마련’ 등을 들 수 있습니다.”

이미 세상에는 정보, 지식, 기술이 넘쳐난다. 이는 누구든 테크놀로지의 도움을 받아 수준 높은 역량을 발휘할 수 있다는 뜻이다. 이때 경쟁력을 발휘하려면 주도적으로 학습하며 협업할 줄 알아야 한다. 이는 곧 동료학습 기반 PBL로 귀결된다. 미래 인재육성 측면에서 코디세이의 시사점이 컸던 이유다.

# 한국공학교육학회 학술지 '인재니움' 6월호

## 산업수요형 SW 인력 양성 플랫폼, '코디세이' SW 인재 양성에 나서다



<이노베이션아카데미의 산업수요형 SW 인력 양성 플랫폼, 코디세이 로고>

### [‘Project-X’에서 ‘코디세이’로 재탄생]

올해 3월, 한국형 소프트웨어 인력 양성 프로그램인 가칭 ‘Project-X’가 ‘코디세이(Codysey)’라는 이름으로 최종 확정되었다. 코디세이는 Project-X 핵심가치인 ‘개발자’, ‘도전’, ‘자기 주도적’의 아이덴티티를 바탕으로 동료와 함께 경험하며 성장하는 소프트웨어 교육 플랫폼이다. 동료학습 기반 PBL 플랫폼 코디세이는 코딩(Coding)의 C와 모험을 뜻하는 오디세이(Odyssey)를 결합한 합성어로 오디세우스가 고향으로 돌아가는 여정 동안 많은 역경과 혼란을 통해 성장하는 모습에서 기인하여, 오디세이의 서사를 코딩 교육과 결합, 학습자의 성장 여정을 표현하는 데 적합하다고 판단해 이름으로 선정하였다.

### [코디세이 기획 의도와 개발 배경]

이노베이션아카데미의 주요 사업인 코디세이 개발은 에콜42가 가진 장점을 극대화하고 약점을 보완하여 한국형 소프트웨어 인력 양성 프로그램의 개발이 필요하다는 판단에서 시작되었다. 에콜42는 시스템을 활용한 자기주도 학습과 동료학습이

라는 새로운 학습 방법을 통해 소프트웨어 교육의 새로운 패러다임을 제시했지만 프랑스의 현지 산업 구조와 사회 형태가 많이 반영되어 교육 속도가 다소 느리고 유닉스와 C 언어가 지금까지도 많이 사용되고 있지만 최신 산업 현장에서 사용되는 기술과 방향성이 맞지 않았다.

또한, 지역에서 소프트웨어 산업에 필요한 인재를 양성하고, 이들이 지역 기업에서 일할 수 있도록 지원하며, 수도권과 지역 간의 소프트웨어 교육 격차를 해소하여 지역 소프트웨어 산업을 활성화할 수 있는 교육 시스템의 구축이 요구되었고, 이를 위해 우리나라 소프트웨어 산업 실정에 맞고 현장의 수요를 시의성 있게 적재적소에 반영할 수 있는 동료학습 기반의 산업 수요형 PBL을 더한 SW교육 플랫폼인 ‘코디세이(Codysey)’ 개발이 시작되었다.

이러한 기획 의도와 개발 배경을 바탕으로 코디세이는 기존의 교육방식에서 벗어나 실질적이고 혁신적인 소프트웨어 교육을 제공하며, 산업계에서 원하는 인재를 양성하는데 도움을 주고 있다. 코디세이의 교육 방식인 동료를 설득하고 학습한 것을 명확하게 설명하는 방법을 거치면서 유연한 사고방식을 갖추고 다양한 분야를 아우르는 융합적 사고, 사물을 색다른 관점으로 보는 ‘비판적 사고’, 기존에 없던 개념과 기술을 ‘창조하는 능력’을 함양하게 되는 것이다.



<프로젝트 발표 종료 후 수료식 및 기념촬영>

## 한국공학교육학회 학술지 '인재니움' 6월호

### [코디세이 특징]

| 기관         | 프로그램     | 참여 학생 수 |
|------------|----------|---------|
| 건국대학교      | 자바/파이썬   | 50명     |
| 서강대학교      | 캡스톤디자인   | 22명     |
| 숙명여자대학교    | 가상증강현실응용 | 21명     |
| 우송대학교      | 통계 과목 실습 | 35명     |
| 성남시 청소년재단  | 자바/파이썬   | 60명     |
| 대구디지털혁신진흥원 | 자바/파이썬   | 50명     |

<2023년 코디세이 운영 현황>

현대 사회는 끊임없는 변화와 기술적 혁신의 파도에 휩쓸리고 있다. 이러한 환경 속에서 미래를 대비하고 성공적으로 적응하기 위해서는 전통적인 교육 방식을 넘어서 사회적 구성주의 교육 방식이 필요하다.

사회적 구성주의 교육은 단순히 지식을 습득하는 것을 넘어서 학생들의 협력과 소통, 비판적 사고, 창의력, 그리고 실제 문제 해결 능력을 키우는 것을 목표로 한다. 이를 통해 학생들은 동료들과의 상호작용을 통해 자신의 아이디어를 발전시키고, 다양한 관점을 이해하며 현실 문제를 해결하는 방법을 배운다. 코디세이는 이러한 사회적 구성주의 교육 방식을 채택하여 학생들이 실제 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖추도록 지원하며 다음과 같은 특징을 가지고 있다.

- 동료 학습 기반: 학생들이 서로 협력하며 학습하는 동료 학습 기반의 교육 시스템을 도입하여, 소통과 문제 해결 능력, 리더십 능력 및 커뮤니케이션 스킬을 향상시킬 수 있도록 하고 있다.
- 산학 연계: 다양한 산업계와 협력하여 실제 산업 현장에서 필요한 기술과 경험을 습득할 수 있는 실무 중심의 문제 해결 학습(PBL)을 제공하며 학생들은 직접 프로젝트를 수행하면서 이를 통해 실무 경험을 쌓고, 수료 후에도 바로 실무에서 활용할 수 있는 능력을 갖추도록 하고 있다.
- 문제 해결 중심 학습(PBL): 실무 중심의 문제 해결 학습을 통해 학생들이 직접 프로젝트를 수행하면서 필요한 기술을 습득하고, 창의적이고 비판적인 사고를 기를 수 있도록 하고 있다.
- 지속 가능성과 확장성: 컴퓨터공학 과정과 응용기술 과정, 산업수요형 과정을 제공함으로써 교육의 지속 가능성을 높이고, 다양한 분야로 확장할 수 있는 시스템을 구축하여 장기적으로 더 많은 인재를 양성할 수 있다.

이러한 코디세이의 학습 과정을 거친 학생들은 문제 해결 능력과 협업 능력을 바탕으로 현업에서 적극적으로 활약하며, 변화하는 사회와 기술 환경에 능동적으로 대처할 수 있는 인재로 산업계에서 매우 긍정적으로 평가되고 있다.

코디세이 PBL 콘텐츠는 3개 분야에 총 182 과정과 1,236 문제로 구성되어 있으며 각 단계마다 문제에 대한 스토리를 제공하여 학생에게 흥미를 유발시키고 단계를 클리어할 때마다 성취감을 느끼며 문제에 더욱 집중할 수 있도록 구성되어 있다.

### [이노베이션아카데미 인재 육성 철학]

이노베이션아카데미의 소프트웨어 교육과정은 교사 중심의 전통적인 교육 방식과 달리 교육생들이 직접 문제를 해결하면서 학습하는 과정을 중심으로 한다. 이는 사회적 구성주의 교육 (constructivism learning theory) 방식의 핵심 원칙을 반영하고 있으며 나아가 디지털 대전환 시대에 필요한 6C형 역량을 가진 인재를 양성하는 방향을 제시한다. 이 6C형 역량은 창의력(Creativity), 비판적 사고(Critical Thinking), 융합 역량(Convergence), 도전정신(Challenge), 공감과 협업(Collaboration), 그리고 코딩 역량(Coding Skill)을 포함한다. 이러한 역량은 실질적인 문제 해결 능력과 협업 역량을 강조하며, 이는 디지털 대전환 시대의 요구사항을 충족시키는 데 필수적이며, 이를 통해 교육생들은 미래의 산업 현장에서 필요로 하는 다양한 역량을 개발할 수 있다.

또한, 이노베이션아카데미의 교육 방식은 평생 학습의 중요성을 강조한다. 디지털 시대에는 기술과 산업 트렌드가 빠르게 변화하고 있으며, 이에 대응하기 위해서는 교육생들이 지속적으로 새로운 지식과 기술을 습득하고, 이를 실제 문제 해결에 적용하는 능력이 필수적이다. 이노베이션아카데미는 이러한 평생

## 한국공학교육학회 학술지 '인재니움' 6월호



<제2기 코디세이 대구에서 열린 기업설명회>

학습의 중요성을 인식하고, 교육생들이 자기 주도적으로 학습하고, 지속적으로 성장할 수 있는 환경을 제공한다.

마지막으로, 이노베이션아카데미의 교육 방식은 '실패를 두려워하지 않는 문화'를 조성한다. 실패는 학습 과정의 일부이며, 이를 통해 교육생들은 자신의 약점을 파악하고, 이를 개선하는 데 필요한 피드백을 얻을 수 있다. 이노베이션아카데미는 교육생들이 실패를 경험하고, 이를 통해 성장할 수 있게 한다.

### [이노베이션아카데미 향후 발전 계획]

현대 교육의 현실은 기존의 교육 방식이 빠르게 변화하는 산업 요구사항을 충족시키는 데 어려움을 겪고 있다는 것이다. 이러한 상황에서 이노베이션아카데미의 교육 방식은 교육생들이 산업수요형 문제를 해결하는 능력을 키우는 데 중요한 역할을 한다. 이를 통해 교육생들은 실제 산업 현장에서 직면할 수 있는 문제를 해결하는 능력을 키울 수 있을 것이라 기대한다.

이노베이션아카데미는 산업수요형 PBL 기반의 자기 주도적 동료학습 교육 플랫폼인 코디세이를 대학, 지역 등 외부 교육기관에 제공하여 사회 전반적으로 미래의 디지털 대전환 시대의 인력 양성을 준비할 수 있도록 할 계획이다. 이를 통해 교육기관들은 교육생들이 산업 현장에서 필요로 하는 역량을 개발하는 데 도움이 될 수 있는 새로운 교육 방식을 경험할 수 있게 될 것이며, 이노베이션아카데미의 교육 방식은 교육산업의 새로운 패러다임을 제시하고, 이는 디지털 대전환 등 미래 교육 방식에 대한 중요한 방향성을 보여준다.

# 상반기 주요행사 - 언론



**이노아카데미, 에듀니티랩과  
'프로젝트X' 확산 협력**

4월 26일, 디지털타임즈



**이노베이션아카데미, '제2기 코디세이 대구' 통해  
모빌리티SW 인재 키운다**

4월 26일, 디지털타임즈



**(재)이노베이션아카데미,  
'제2기 학습공동체x코디세이' SW교육 앞장서**

5월 14일, 아이티비즈니스



**이노베이션아카데미, 키르기즈 한국대,  
중앙아시아 한국대와 업무협약 체결**

5월 16일, 비즈니스코리아



**5년 차 맞이한 '42서울'...  
SW교육 혁신 위한 과제는?**

5월 29일, EBS 뉴스



**“채용 안 한 기업은 있어도, 한 번만 채용한 기업은 없다”  
... 한국형 에꼴42 '42서울'**

5월 30일, UNN

상반기 주요행사 - 언론



**호서대 '호서SW몰입교육'으로  
디지털 인재양성 주력**

6월 25일, 노컷뉴스



**이노베이션아카데미, 예비 창업인 위한  
'학업성취도 향상 부트캠프' 진행**

7월 2일, 글로벌경제신문



**호서대학교, 디지털 인재양성  
'호서SW몰입교육' 성료**

7월 15일, 중부매일



**이노베이션아카데미, 대구디지털혁신진흥원과  
지역 소프트웨어 인재 양성에 박차**

7월 17일, 아이티비즈



**42서울 학생회,  
'제3회 WASSUP42 컨퍼런스' 성료**

7월 23일, 디지털타임즈



**이노베이션아카데미, 건국대학교와  
"소프트웨어 개발자 되기" 프로그램 마쳐**

7월 26일, 뉴스핌

## 상반기 주요행사 - 기업 방문 설명회

2024년 상반기에도 많은 기업에서 42서울 교육생을 채용하기 위해 직접 찾아와주셨습니다. 이노베이션아카데미는 올해 기준으로 7월까지 총 13개 기업을 만났습니다. 기업설명회에 참석한 기업은 자신의 기업 및 서비스를 소개하고 현직 개발자와의 만남, 채용과 관련된 미팅을 진행했습니다. 또한 현장 참석이 어려운 학생들을 위해 이노베이션아카데미 유튜브 채널을

통해 실시간 유튜브 송출도 함께 진행했습니다. 이노베이션아카데미를 통해 SW개발자가 되기 위한 교육생들은 다수에 걸친 기업설명회를 통해 개발자로서 자신의 진로를 탐구하고 개발과 관련된 다양한 기업을 직접 만나보며 앞으로 나아갈 방향을 탐색했습니다. 올해 상반기, 기업설명회를 통해 이노베이션아카데미가 만난 기업은 어디인지 공개합니다.

### 제1회 기업 방문 설명회



<한국프롭테크 송지연 대표>

<MOAB 김병훈 대표>

<알밤 김정은 대표>

- **일시:** 2024년 2월 1일(목요일)
- **장소:** 새롭관 지하 1층 오픈스튜디오
- **내 용:** 스타트업 직무 설명, 개발자와의 대화, 기업별 채용 안내 미팅(기업별 미팅 별도 공간에서 추진)
- **참여기업:** 아산나눔재단 마루180·360 입주기업 3개(한국프롭테크, MOAB, 알밤)

### 현대오토에버 상반기 채용 연계 프로그램



<13개 프로젝트 소개 중인 현대오토에버 박중현 책임>

- **일시:** 2024년 3월 7일(목요일)
- **장소:** 새롭관 지하 1층 오픈스튜디오
- **내 용:** 현대오토에버 및 사업 소개, 13개 프로젝트 소개, 질의응답
- **참여기업:** 현대오토에버

상반기 주요행사 - 기업 방문 설명회

제2회 기업 방문 설명회



<기업 설명 및 질의응답>



<오피스 투어 진행>

- 일시: 2024년 4월 9일(화요일)
- 장소: 서울특별시 강남구 삼성로 86길 11, 거봉INC빌딩 8층 큐브리드

- 내 용: 큐브리드 사업 및 조직 소개, 프로젝트 소개, 질의응답
- 참여기업: 큐브리드

ATS·파두 채용 연계 프로그램 설명회



<ATS 손민이 채용담당자>

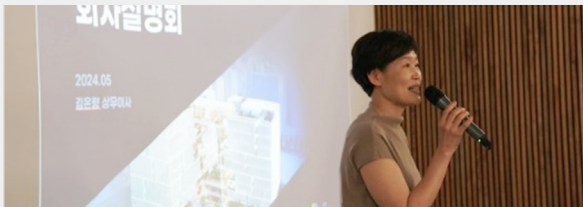


<파두 박민우 채용담당자>

- 일시: 2024년 5월 14일(화요일)
- 장소: 새롬관 지하 1층 오픈스튜디오

- 내 용: 각 기업 및 채용 연계 프로그램 소개, 개발자와의 대화, 질의응답
- 참여기업: ATS, 파두

제3회 기업 방문 설명회



<울포랜드 김은희 이사>



<한국정보통신기술협회 오구영 단장>

- 일시: 2024년 5월 23일(목요일)
- 장소: 새롬관 지하 1층 오픈스튜디오

- 내 용: 기업 및 채용 직무 소개, 베네핏 프로그램 설명, 질의응답
- 참여기업: 메디칼스탠다드, 씨엠월드, 울포랜드, 한국정보통신기술협회

상반기 주요행사 - 기업 방문 설명회

제4회 기업 방문 설명회



<알고리즘코리아 송준호 실장 설명회 진행>

- 일시: 2024년 5월 28일(화요일)
- 장소: 새롭관 지하 1층 오픈스튜디오
- 내 용: 기업 및 채용 전형 설명, 42서울 재직자와의 대화, 질의응답
- 참여기업: 알고리즘코리아

제5회 기업 방문 설명회



<도르 전상우 CTO>

<피카디 정원모 대표>

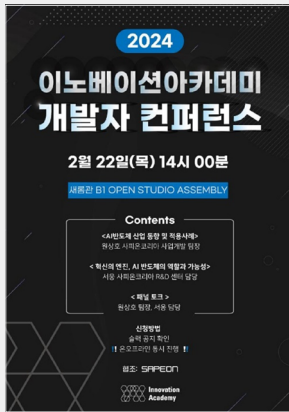
- 일시: 2024년 7월 25일(목요일)
- 장소: 새롭관 1층 오픈스튜디오
- 내 용: 기업 및 직무 소개, 개발자와의 대화, 질의응답, 개별 미팅
- 참여기업: 도르, 메타비즈디자인, 알파베이스, 피카디

# 상반기 주요행사 - 개발자 컨퍼런스, WASSUP42

이노베이션아카데미에서는 42서울 교육생들을 위한 다양한 컨퍼런스 행사도 진행하고 있습니다. 최신 기술 트렌드 및 현직 개발자들의 지식과 경험을 공유하는 컨퍼런스 행사로 42서울 교육생에게 SW개발의 새로운 인사이트를 제시하고 문제 해결력을 제고합니다. 올해 상반기 이노베이션아카데미에서는 총 3회에 걸친 개발자 컨퍼런스를 추진했습니다.

또한 42서울 교육생이 직접 기획한 <WASSUP42 컨퍼런스>도 성공적으로 개최했습니다. 42서울 수료생들의 교류의 장이기도 한 <WASSUP42 컨퍼런스>는 42서울의 동창회 개념의 모임에서 컨퍼런스 행사로 그 의미가 확장되었습니다. 올해 성황리에 마무리한 2024년 상반기 이노베이션아카데미 컨퍼런스를 소개합니다.

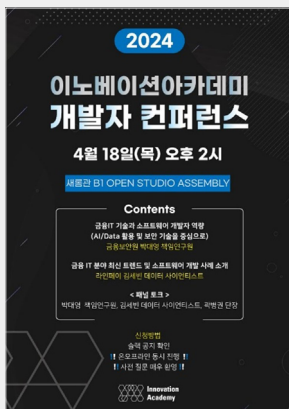
## 제1회 개발자 컨퍼런스



- 일시: 2024년 2월 22일(목요일)
- 장소: 새롬관 지하 1층 오픈스튜디오
- 주제: AI 반도체 산업 동향과 적용 사례
- 내용: 기술 인사이트, 주요 기술 및 적용 사례 발표, 패널 토크 및 질의응답
- 강연자: 사피온코리아 사업개발팀 원상호 팀장, R&D 서용 본부장



## 제2회 개발자 컨퍼런스



- 일시: 2024년 4월 18일(목요일)
- 장소: 새롬관 지하 1층 오픈스튜디오
- 주제: 금융IT 기술 활용과 소프트웨어 개발자 역량
- 내용: 기술 인사이트, 주요 기술 및 적용 사례 발표, 패널 토크 및 질의응답
- 강연자: 금융보안원 박대원 책임연구원, 라인페이 김세빈 데이터 과학자



상반기 주요행사 - 개발자 컨퍼런스

제3회 개발자 컨퍼런스



- 일시: 2024년 7월 18일(목요일)
- 장소: 새롬관 1층 오픈스튜디오
- 주제: 실리콘밸리 생태계와 글로벌로 가는 길
- 내용: KIC 실리콘밸리 센터장 역임 경험 공유, SW개발자 인재상, 질의응답
- 강연자: 경산이노베이션아카데미 이헌수 학장



상반기 주요행사 - WASSUP42 컨퍼런스

WASSUP42 개발자 컨퍼런스



- 일시: 2024년 7월 13일(토요일)
- 장소: 한국마이크로소프트 본사
- 내용: 42서울 수료자 네트워킹 및 강연 진행
- 강연자: 이제응 OSC 대표, 배드로 SK C&C, 박해선 작가, 서종환 KAKAO, 박중수 F-lab 대표



# 상반기 주요행사 - 업무협약

2월 19일 호서대학교를 시작으로 총 5개 기업 및 학교가 이노베이션아카데미와 MOU를 체결하며 동행을 선언했습니다. 이노베이션아카데미는 다수의 MOU 체결을 통해 교육생들

에게 경험의 확장을 느끼게 해주고 코디세이의 발전을 이룰 것입니다. SW개발자 생태계의 활성화를 위해 이노베이션아카데미와 함께 힘쓰고 있는 MOU 파트너들을 소개합니다.



**호서대학교**

2월 19일

“이노베이션아카데미의 혁신 SW교육 플랫폼을 기반으로 지역의 다양한 산업체에서 제공하는 실제 SW문제들을 해결해 봄으로써 학내 교육 혁신은 물론 충남 SW교육 혁신을 제공하는 좋은 기회가 될 것” (호서대학교 학사부총장 이종원)



**인공지능연구원**

3월 18일

“인공지능 생태계 활성화를 위해 산업 수요에 기반한 인공지능 (AI) 콘텐츠를 공동 개발해 산업계가 요구하는 인공지능 분야의 전문화한 인재를 배출하는 데 힘을 보태고 싶다” (인공지능연구원 김영환 대표)



**에듀니티랩**

4월 2일

“혁신 소프트웨어 교육 플랫폼 및 운영 방식인 코디세이 활성화에 일조하게 돼 뜻깊으며 이번 협약을 계기로 국내외 산업에서 필요로 하는 현장형 고급 인재가 배출될 수 있도록 힘쓰겠다” (에듀니티랩 이기택 대표)



**키르기즈 한국대, 중앙아시아 한국대**

5월 2일

“혁신 소프트웨어 교육을 선도하는 이노베이션아카데미와 함께 할 수 있어 기쁘게 생각하며, 추후 코디세이(Codyyssey)와 같은 혁신 SW교육을 키르기스스탄에 소개할 수 있길 바란다.” (키르기즈 한국대학 이사장 세리쿨로바 미나라)  
“이번 협약이 키르기스스탄의 SW 인재를 양성하는 데 발판이 되어 주길 기대한다” (중앙아시아 한국대학 부총장 백태현)

상반기 주요행사 - 업무협약



**이스트소프트**

6월 17일

“혁신 교육 기관인 이노베이션아카데미의 전문성과 자사의 소프트웨어 및 AI 서비스 제공 경험이 시너지를 낼 수 있게 적극적으로 협업할 것” (이스트소프트 대표 정상원)



**울산과학대학교**

7월 9일

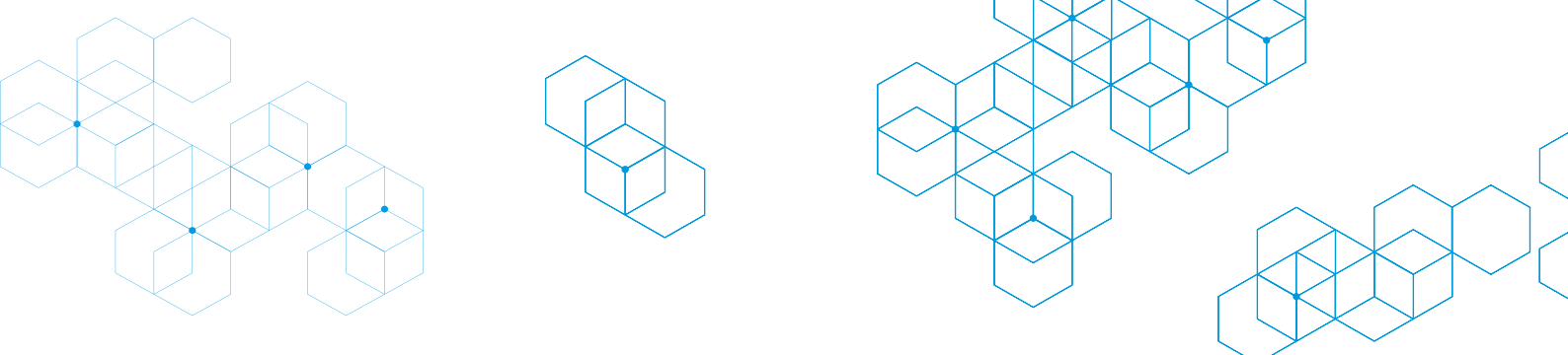
“뛰어난 소프트웨어 인재 양성을 위해 이노베이션아카데미와 협력하고 상생할 것” (울산과학대학교 총장 조홍래)



**한국컴퓨터정보학회**

7월 11일

“우수한 소프트웨어 인재 양성 플랫폼인 코디세이의 보급 및 확산에 이노베이션아카데미와 협력하여 교육 플랫폼을 구축 하겠다.” (한국컴퓨터정보학회 원장 이원주)



## 제3기 42서울 앰배서더 <사이사이> 한 마디 인터뷰



김승렬 님(@seungryk)

42서울을 통해 코딩뿐만 아니라 교육 방식과 삶을 대하는 태도까지 배웠습니다. 이러한 경험을 바탕으로 42서울을 널리 알리고자 앰배서더에 지원하였으며, 현재 3기 앰배서더로 활동하게 되어 기쁩니다. 42서울의 철학을 전파하고 외부와 소통하며, 42서울에서 진행되는 다양한 프로그램을 열심히 홍보하겠습니다!



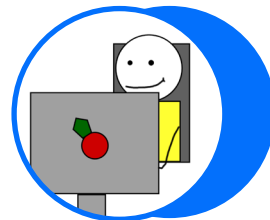
이승준 님(@seungjun)

힘든 시기의 저에게 재도약의 시작점이 된 42서울, 과거의 저와 같은 고민을 하고 있는 누군가에게 42서울을 보여주고자 하는 마음가짐으로 앰배서더를 시작했습니다. 짧은 시간이지만 최선을 다하여 많은 사람들에게 도움을 줄 수 있도록 최선을 다하겠습니다!



김지은 님(@jkim3)

많은 사람들에게 42서울을 알릴 수 있는 기회가 주어져 무척 설렙니다. 앞으로 42서울에서 동료들과 함께 성장하고, 협력하며, 혁신적인 개발자 문화를 만들기 위해 최선을 다하겠습니다. 앰배서더로 활동하게 되니 책임감을 가지고, 긍정적인 영향력을 발휘할 수 있도록 노력하겠습니다.



권기현 님(@gkwon)

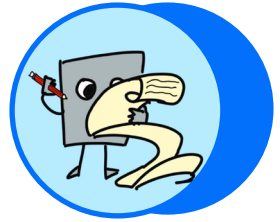
42가 전하는 이데올로기는 단순 컴퓨터 지식에 국한된 것이 아닙니다. 그것은 문제 해결 능력, 창의적 사고, 협업 정신을 포함한 폭넓은 교육 철학을 지향합니다. 여기서 배운 기술과 가치는 우리가 어떤 분야에 도전하든지 강력한 도구가 될 것입니다. 42서울의 홍보대사로서, 저는 이 철학과 가치를 널리 알리고, 더 많은 사람들이 42철학을 접할 수 있도록 노력하겠습니다.



## 제3기 42서울 앰배서더 &lt;사이사이&gt; 한 마디 인터뷰

**김유승 님(@yusekim)**

42서울에서 공부하며 저와 제 주변 동료들이 겪은 다양한 경험들을 많은 사람들에게 소개할 수 있는 기회를 가지게 되어 너무 기쁩니다. 공감과 재미를 이끌어 낼 수 있는 콘텐츠들을 통해 42서울이 더욱 많은 사람들에게 알려질 수 있도록 노력하겠습니다!

**홍정민 님(@jungmiho)**

42서울은 단순히 코딩 지식을 배울 수 있는 곳을 넘어서 전세계에 있는 42 캠퍼스를 통해 가능성을 무한히 확장할 수 있는 곳입니다. 그 자부심으로 앰배서더가 되었습니다. 42서울의 다양한 매력을 널리 퍼뜨리는데 최선을 다하겠습니다.

**이기찬 님(@gichlee)**

42서울의 과정을 저 혼자만 아닌 더 많은 사람들이 경험했으면 하는 마음으로 매번 42서울 홍보를 하고 있습니다. 앞으로도 기대가 많이 되는 교육프로그램에 참가하고 있어 행복합니다. 앰배서더 활동을 통해 42서울의 이익에 이바지하고 싶습니다.

**장재열 님(@jjhang)**

“아 이 재밌는 걸 안 하네” 42서울에서 공부하면서 깊이 공부하는 즐거움, 글로벌 42 네트워크 안에서 함께 성장하는 기쁨을 함께 나누고 싶어요! 이 매력적인 공동체를 함께 알아가요!

**이수린 님(@surlee)**

혼자서 하던 막막한 개발 공부를 동료들과 함께, 자율적으로 해 나가는 여행길로 바꿔 준 42서울 교육과 멋진 교육생들을 개발 현업과 다양한 사람들에게 알리는데 힘쓰겠습니다!

**정다인 님(@daijeong)**

개발에 대해서 하나도 몰랐던 저에게 개발을 향한 첫걸음의 기회를 만들어준 42서울. 개발이라는 분야에 있어서 막막함을 느껴 쉽게 도전하지 못하시는 분들에게도 42서울을 통해서라면 충분히 할 수 있다는 것을 더욱 널리 알리는 앰배서더가 되겠습니다!



# 04 이노아카 둘러보기

공간 안내

정기투어 홍보

SNS 채널 및 주소 소개

## INNOACA VIEW



# 이노베이션아카데미 공간 안내

## ◆ B1



오픈스튜디오 ASSEMBLY

## ◆ 3F



클러스터 X

## ◆ 1F



오픈스튜디오 KERNEL



42 LAB

## ◆ 4F



코딩 스튜디오



오아시스

## ◆ 2F



코딩 스튜디오



유튜브 스튜디오



오아시스

## ◆ 5F



코딩 스튜디오



오아시스



집현전

## ◆ PH



옥상공원

# 이노베이션아카데미 투어 참가자 모집

## ◆ 투어 일정

매월 마지막 수요일 오후 2시 시작  
(다른 일정 희망 시 별도 문의)

## ◆ 신청 방법

매월 첫째 주 월요일 오전 10시에  
해당 월의 투어 신청 오픈

## ◆ 투어 신청

- 회차별 최대 20명 선착순 접수
- 홈페이지 ▶ 공간예약 ▶ 투어신청  
\*미성년자 신청자는 인솔자의 동행 필요

| Innovation Academy | 재단   | 주요사업                                       | 활동  | 공간예약         |
|--------------------|--|--|---|--------------|
|                    | 재단소개<br>당해<br>재단 비<br>조직도<br>핵시<br>우시는 길<br>브로슈어 | 42 SE OUL<br>Codyssey<br>소프트웨어<br>생태계 지원사업 | 재단동향<br>보도자료<br>공직서명<br>재능공고<br>업무공고<br>장명의 신청<br>뉴스레터 신청 | 공간안내<br>문의신청 |

## ◆ 프로그램

총 소요시간 약 1시간

| 시간  | 프로그램               | 장소           |
|-----|--------------------|--------------|
| 10분 | 참석자 확인             | 새물관 1층 안내데스크 |
| 15분 | 재단 및 42서울 소개       | 새물관 3F 세미나실  |
| 20분 | 재단 공간 투어           | 새물관          |
| 15분 | Q&A, 설문조사 및 기념품 배부 | 새물관 3F 세미나실  |

## ◆ 신청 승인

- 신청 후 평일 기준 5일 이내 문자로 신청 결과 확인
- 안내 사항은 모두 문자를 통해 전달

## ◆ 신청 취소

- 투어일 5일 전까지 취소 가능
- 홈페이지 ▶ 공간예약 ▶ 투어신청 ▶ 예약확인  
\*신청 취소 없이 불참하실 경우 추후 투어 재신청 불가

## SNS 채널

- [github.com/innovationacademy-kr](https://github.com/innovationacademy-kr)
- [linkedin.com/school/75512524](https://linkedin.com/school/75512524)
- [Instagram.com/inno.aca](https://Instagram.com/inno.aca)
- [facebook.com/inno.aca](https://facebook.com/inno.aca)
- [youtube.com/@innoaca](https://youtube.com/@innoaca)
- [pf.kakao.com/\\_NxfExoxj](https://pf.kakao.com/_NxfExoxj)

## 찾아오시는 길

서울 강남구 개포로 416  
(개포동역 8번 출구 도보 1분)





# INNOVATION ACADEMY VIEW

**이노베이션아카데미는  
가장 혁신적인 SW 인재 양성을  
추구합니다.**

**교육 관련 문의**

qna@innoaca.kr

**기업협력 제안**

communication@innoaca.kr

---