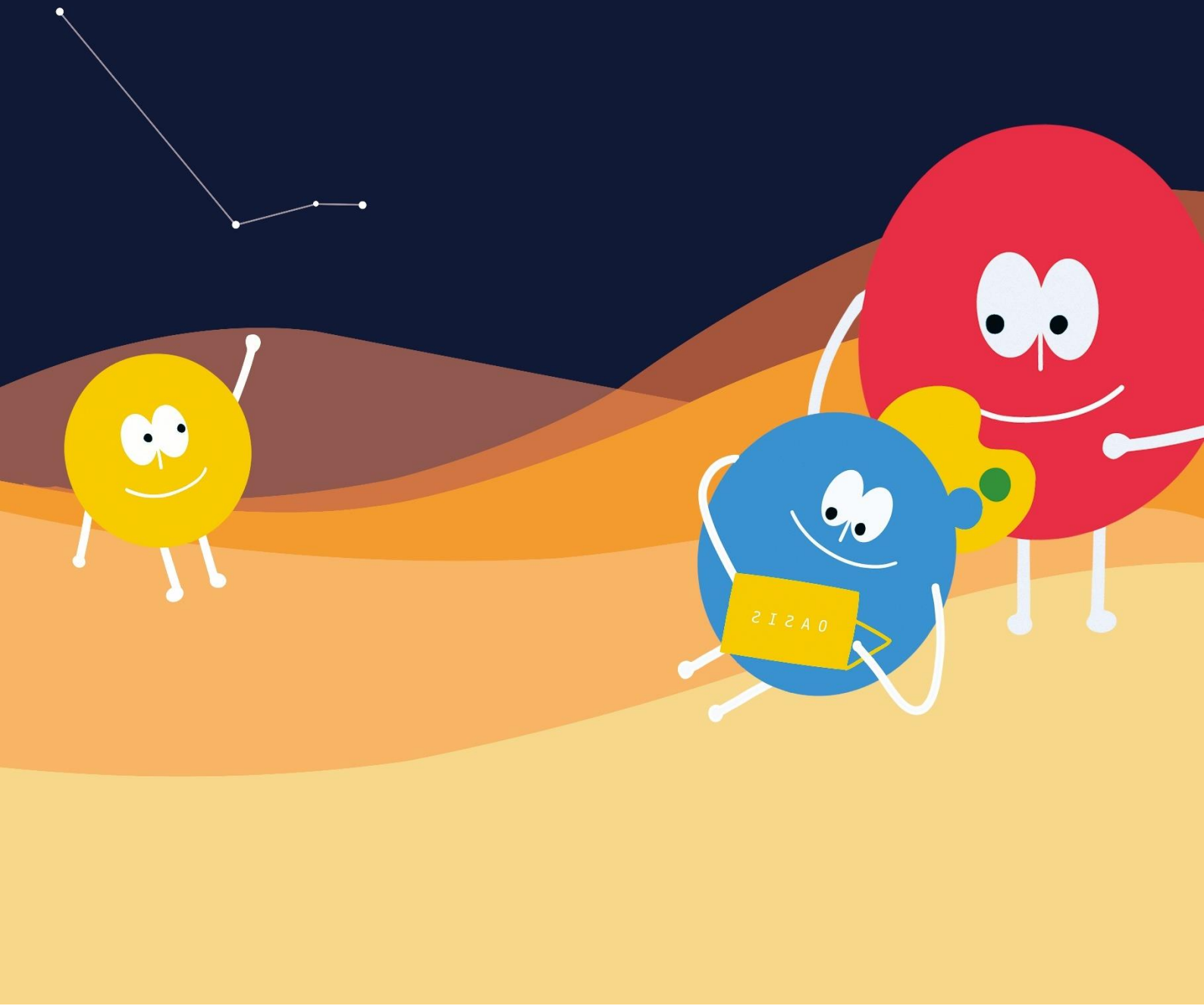


제 1 회

O A S I S HACKATHON



1 해커톤 개요 3p

2 운영팀 구성 4p - 5p

3 참가자 모집 6p - 8p

4 사전모임 및 팀빌딩 9p - 11p

5 웰컴키트 12p

6 행사 진행

7 최종발표 및 심사

해커톤 개요

기획 의도

호남지역 대학생들이 주체적으로 해커톤을 운영하는 행사입니다. 개발에 열정을 가진 호남지역 대학생들이 오아시스 해커톤에 모이고, 네트워킹 프로그램과 함께 2박 3일간 타대학 학생들과 프로젝트를 진행하며 성장해 나갈 수 있습니다. 나아가 지역 학생 개발자 커뮤니티를 조성하고자 하는 목적이 있습니다.

운영 방식

모든 과정을 비대면으로 진행하는 온라인 해커톤입니다. 호남지역 대학생 중 운영팀과 참가자를 모집해 프로젝트와 운영을 함께 진행했습니다.

규모

참가 대학 전남대학교, 전북대학교, 조선대학교, GIST

참가자 4개 참가 대학 내 최대 20팀, 3인 1팀 총 60명

운영 TF팀 13명(전남대학교 5인, 전북대학교 1인, 조선대학교 3인, GIST 4인)

대회 진행 일정 (연도 미표시는 2020년입니다.)

지원서 접수 11.20 - 12.20

서류 심사 12.21 - 12.23

사전 모임 12.28

웰컴킷 배부 12.28

팀 빌딩 12.28 - 12.30

해커톤 진행 21.01.04 - 21.01.06

운영팀 구성

전남대학교 개발동아리 ECONOVATION의 5인이 모여 오아시스 해커톤 운영팀을 결성하였고, 이후 추가적인 운영팀 멤버를 참가 4개 대학에서 모집하였습니다.



김송아

제2회 전남대학교 이노베이션 해커톤 TF로 활동하였고, 제2회 한국인 감성 인식 Kaggle Competition을 운영하였다. 전남대학교 외국인 유학생 서포터즈(CIS)로 1년간 활동하며 유학생들을 위한 다양한 행사를 기획하고 진행하였다. 산업공학과 소프트웨어 공학을 전공하고 있으며, 개발에 관심을 가지고 웹 프로젝트를 완성한 경험이 있다. 현재는 웹 어플리케이션 프로젝트를 진행하고 있다.
[GitHub](#)



김승운

알고리즘 동아리 CAC의 회장으로 활동하였으며, 멋쟁이사자처럼 8기를 수료하였다. 서버 개발 생태계에 관심을 가지고 있으며, 관련 프로젝트 및 스터디를 진행하고 있다. 현재 조선대학교 컴퓨터공학과에 재학 중이다.
[Email](#)



김영우

'인생을 짧고 플레이 타임은 길다.' 방 평생 게임 기획을 공부한 문학 소년. 꿈을 찾아 전남대학교 소프트웨어공학과에 입학했으며 게임 개발 회사 SouthPaw GAMES에서 게임 기획자로 활동하였다. 이후 좋은 소재와 경험을 얻기 위해 다양한 프로젝트를 찾아다니며 게임을 만들고 있다.
[Email](#)



김유리

뇌인지 및 영상심리학과 IT 기술 간 접점을 비추어 심리적 어려움을 겪는 사람들을 돕는 소프트웨어에 관심을 갖고 있다. 심리학 원리를 감수 및 출판하였으며 제2회 전남대학교 이노베이션 해커톤 TF로 활동하였다. 전남대학교에서 심리학과 인공지능을 배우고 있으며 고내 IT개발 동아리에서 웹 및 앱 프로젝트를 진행하고 있다.
[Email](#)



김정인

기술을 다른 사람들에게 소개하는 것에 관심이 많으며, 상대방의 의견을 듣는 것을 좋아한다. 개발 네트워크 형성에 관심을 갖고 고내 해커톤 TF팀으로 활동하였으며, 전남대학교 개발동아리 에코노베이션에서 홍보부 활동하고 있다. 설리반프로젝트에서 교육을 기획하고 개발한 경험이 있으며 인프런을 통해 강의를 공개하였다. 현재 전남대학교 생물산업기계공학과 컴퓨터정보통신공학을 전공하며 머신러닝 기반 로봇팔 제어를 연구하고 있다.
[GitHub](#) [Email](#)



김홍빈

멋쟁이사자처럼 활동을 시작으로 웹 프로그래밍을 접했으며, 현재는 백엔드, 서버 프로그래밍 개발자로 활동하고 있다. 고내에서 멋쟁이사자처럼, 알고리즘 동아리 LOGIC에서 활동했으며 개발에 관심을 가지고 스터디 및 외부활동을 적극 참여하고 있다. 현재는 백엔드/서버 개발과 프로그래밍 교육에 관심을 갖고 있으며 조선대학교 컴퓨터공학과를 졸업하였다.
[GitHub](#)



박상민

Gist Startup Supporters, Naver D2SF Campus Partner, MOP 창업 동아리 부회장으로 활동하며 창업 네트워킹, 스타트업 나이트 등을 기획 및 운영하였다. 스타트업 생태계, 사업 기획에 관심이 많아 스타트업 창업자를 도전중이다. Kaist 기업을 정신 컴프를 수료하였으며, 미래창조과학부 ICT인재 양성 사업인 하이승 프로젝트에서 PM역할을 하였다. 현재 GIST 전기전자컴퓨터공학부에 재학 중이다.
[Facebook](#) [Linkedin](#)



유지호

어떻게 하면 더 재미있게 살 수 있을까를 추구하며, 계속해서 트렌드를 관찰하고 흐름을 파악하는 것을 좋아한다. 고등학교 재학 시절 이미지 인식과 자연어 처리에 관한 인공지능을 연구했다. 현재는 GIST에 재학하며 디자인 프로젝트 YIJI STUDIO를 진행하고, 창업동아리 MOP 운영진으로 활동하고 있다.
[Email](#) [Instagram](#)



이주형

우리가 편하게 사용하는 기술들의 사용 영역을 넓히는 데 관심이 많다. '자료를 위한 인공지능 토크'으로 창업 동아리 활동을 하고, '자료를 위한 스마트 장난감'으로 국제 해스톤을 진행했다. 한국장애인 고용공단과 SKT에서 주최한 'ICT 장애인 보조공학기기 공모전'에서는 '장각장애인용 위한 진동 알리미'로 우수상을 받았다. 현재는 소프트웨어공학과에 3학년으로 재학 중이며, 모바일 어플리케이션에도 관심이 많아 마루소프트에서 안드로이드 개발자로 근무 중이다.
[Instagram](#) [GitHub](#) [Mail](#)



이준명

평소 고내 대회 운영과 학생 자치회 경험을 통해 다양한 경험을 쌓는 일에 관심이 많다. 스타트업과 창업에 대한 관심을 가지면서 창업 동아리 운영진으로 활동하며 현재 GIST 기초교육학부에 재학 중이다.



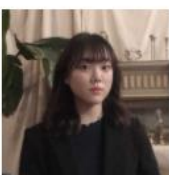
임원빈

전남대학교 개발동아리 에코노베이션에서 활동 중이다. 유니티를 활용한 게임 프로젝트를 진행했고 현재는 반송영 팀 프론트엔드를 공부 중이다. 이외에도 인공지능 수학과 자연어처리를 공부하며 모바일 플랫폼에 관심을 가진다. 제2회 전남대학교 이노베이션 온라인 해커톤 TF팀으로 참가하였고 앞선 경험으로 대학 연합 오아시스 해커톤을 운영하고 있다.
[Email](#)



임진하

GIST에서 컴퓨터공학을 공부 중이며, 일찍이 창업에 관심을 가져 기획, 디자인, 마케팅에 대해 공부를 하고 현재 창업을 도전하고 있다. GIST Startup Supporters, 창업동아리 MOP회장을 맡고 있으며 스타트업 나이트 행사를 기획하는 등 학생 창업 문화를 활성화하는데 기여하고 있다. 해커톤 및 창업 경진대회 참여를 바탕으로 역량도 쌓고 있으며 현재 창업관련 글을 쓰는 브런치 작가로 활동하고 있다.
[Brunch](#)



한지원

알고리즘 동아리 LOGIC 회장으로 활동하였으며, 멋쟁이사자처럼 동아리 수료 후, 운영진으로 활동 중이다. 코딩 교육에 관심이 많아 고남 지역의 다양한 기관에서 교육봉사를 다니며 직접 수업 자료 보조 및 진행을 하였다. 현재는 조선대학교 컴퓨터공학과에 재학 중이며 알고리즘 및 보안과 코딩 교육에 관심을 가지고 있다.
[Email](#)

운영을 위한 역할은 다음과 같이 분배됨. (기획-홍보 겸임 3인)

운영팀 4인

기획팀 6인

디자인팀 2인

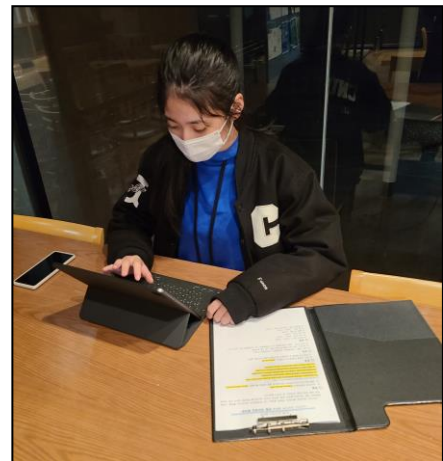
홍보팀 4인

대회 준비과정에서의 TF팀 회의

주간회의 매주 토요일 오후 2시 온라인 진행

월간회의 매월 중요한 대목에 오프라인 진행

팀별회의 팀 자체적으로 필요시마다 온, 오프라인 진행



대회에 필요한 예산과 심사위원 연결은 운영팀이 전남대학교 링크사업단, 광주문화산업진흥원, NCSoft 등을 방문하여 미팅 후 지원받음.

전남대학교 LINC사업단 1000만원, 심사위원 1인

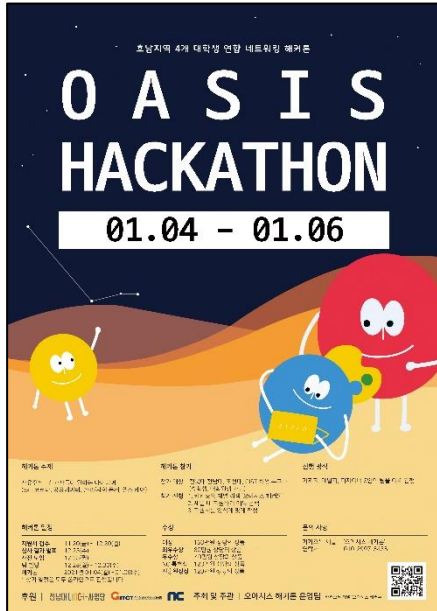
광주정보문화산업진흥원 300만원, 심사위원 1인

NCSoft 400만원, 심사위원 1인

참가자 모집

해커톤 홍보

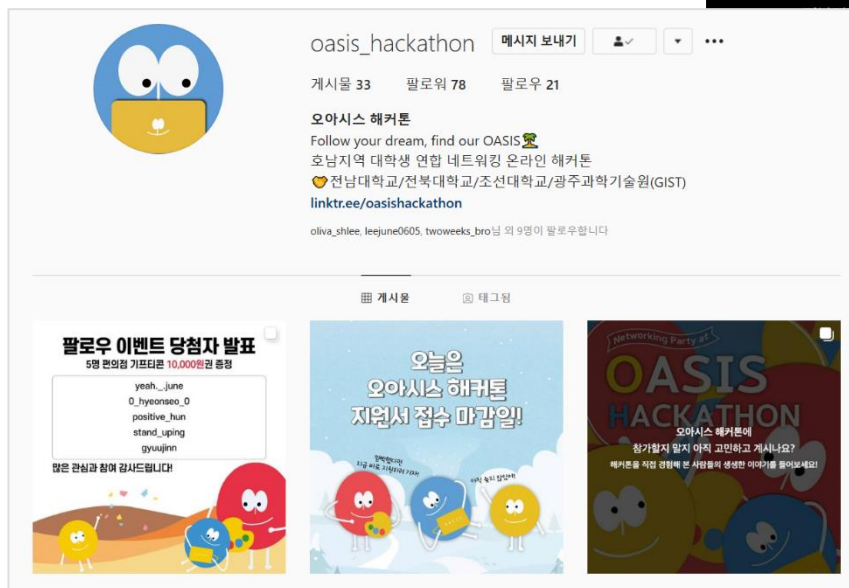
포스터 홍보



GIST, 전남대학교, 조선대학교, 전북대학교에 행사 포스터 학교별 20여 장 부착.



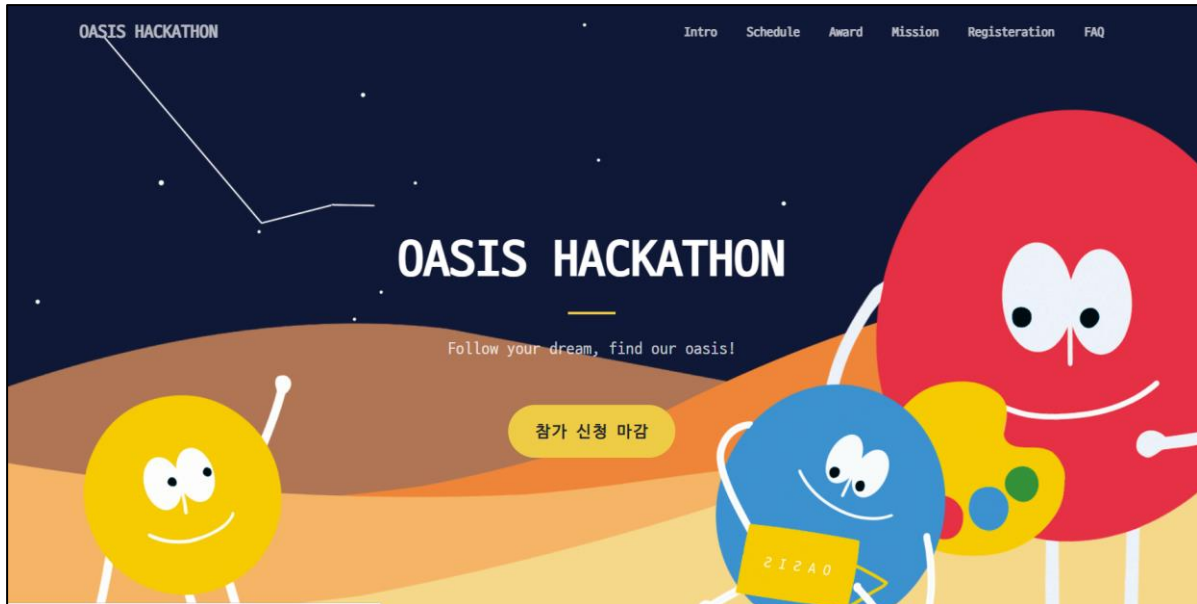
SNS 홍보



각 학교의 홈페이지, 카카오톡방, 페이스북, 인스타그램을 활용한 SNS 홍보를 진행.
(인스타그램과 페이스북은 유료홍보 병행)

웹사이트 홍보

오아시스해커톤 웹페이지를 만들어 본 목록의 홍보처에 공유.



카카오톡 채널 운영

카카오톡 채널을 만들어 문의사항 응답, 팀 지원 접수, 지원안내를 진행.

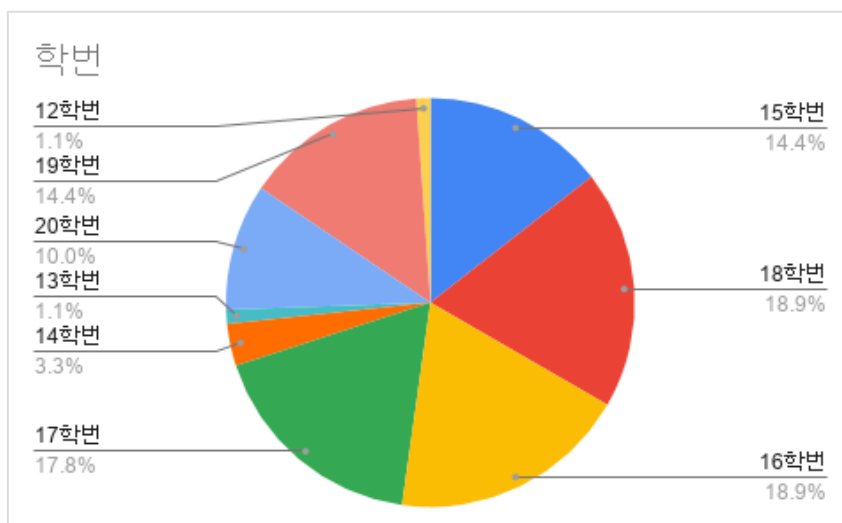
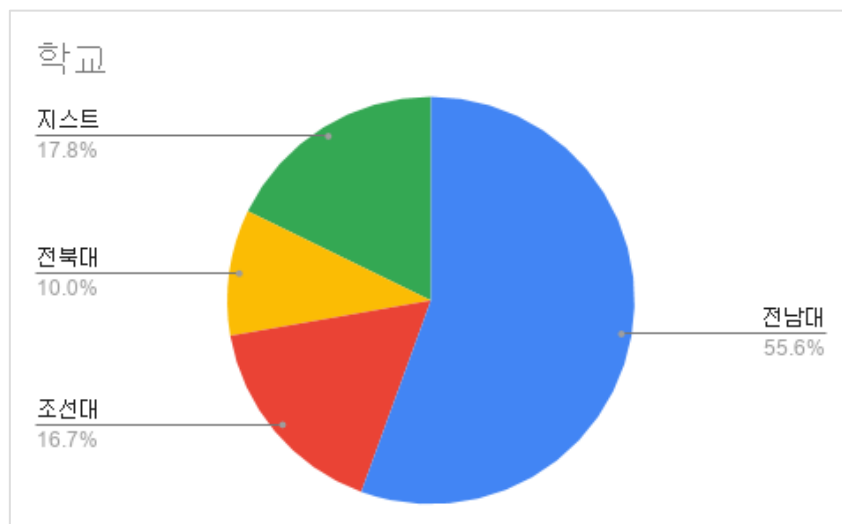
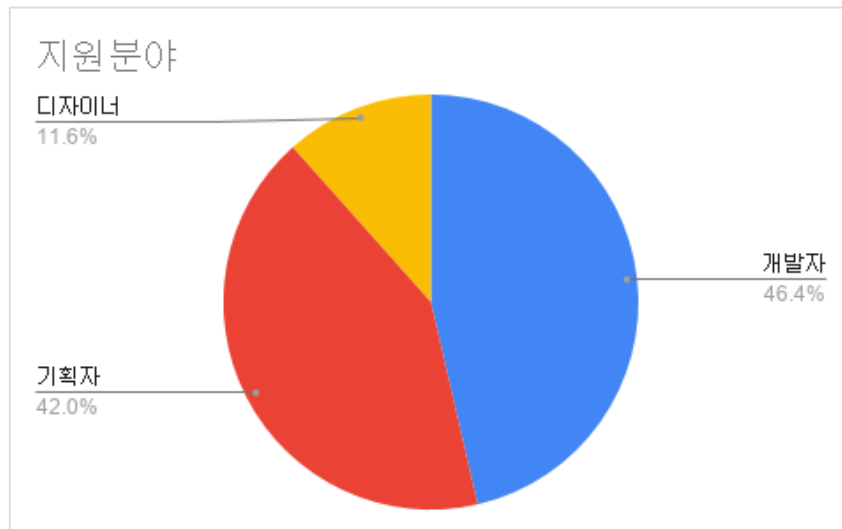
유튜브 홍보 영상 업로드

대학생 대외활동 및 공모전 정보 사이트 게시물 작성

대학내 관련 학과와 일부 교수님 이메일 연락

지원서 접수 결과

4개 대학 총 91명의 지원자가 접수됨.



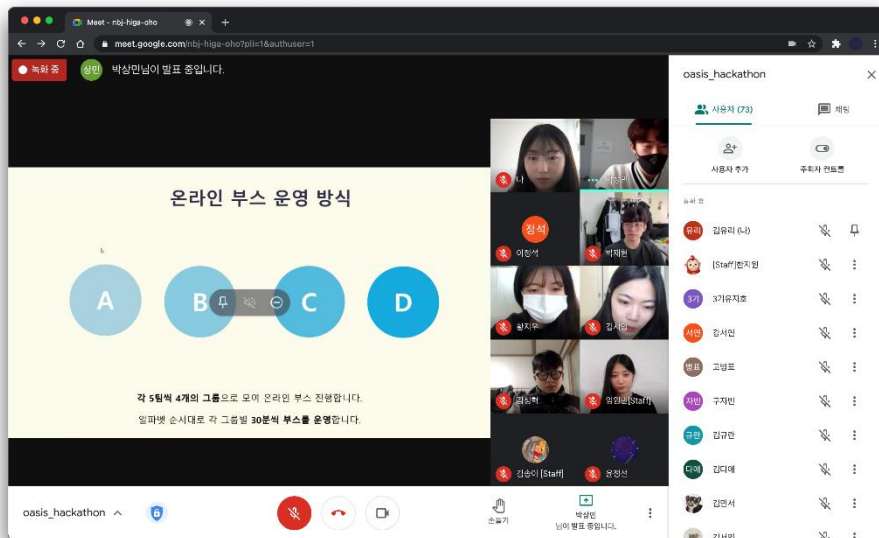
팀 빌딩

서류 심사

12/21 ~ 12/23일 해커톤 TF팀이 91명의 인원 중 합격자 60명을 선정.

팀 빌딩

본 대회 시작 전 12/28에 간단한 대회 소개 후, 랜덤 6인 1조로 자기소개 세션을 진행.



대회 소개 및
자기소개세션

안녕하세요!



“ 쓰리 키워드! ”

자신을 세가지 키워드로 소개해주세요!

1. 참가자들을 구글 meet채팅방에 자신을 표현하는 키워드를 작성합니다.
2. 작성한 키워드를 바탕으로 자신을 소개합니다.



“ 내가 좋아하는 것 ”

가장 관심있는 주제를 골라 이야기해요!

1. 게임, 반려동물, 여행, 영화, 유튜브, 컴퓨터장비 총 6개의 주제중 이야기하고 싶은 것을 고릅니다.
2. 운영팀의 발표가 끝난 후 전원이 원하는 주제에 관해 이야기 나눕니다.



“ 나의 역할 ”

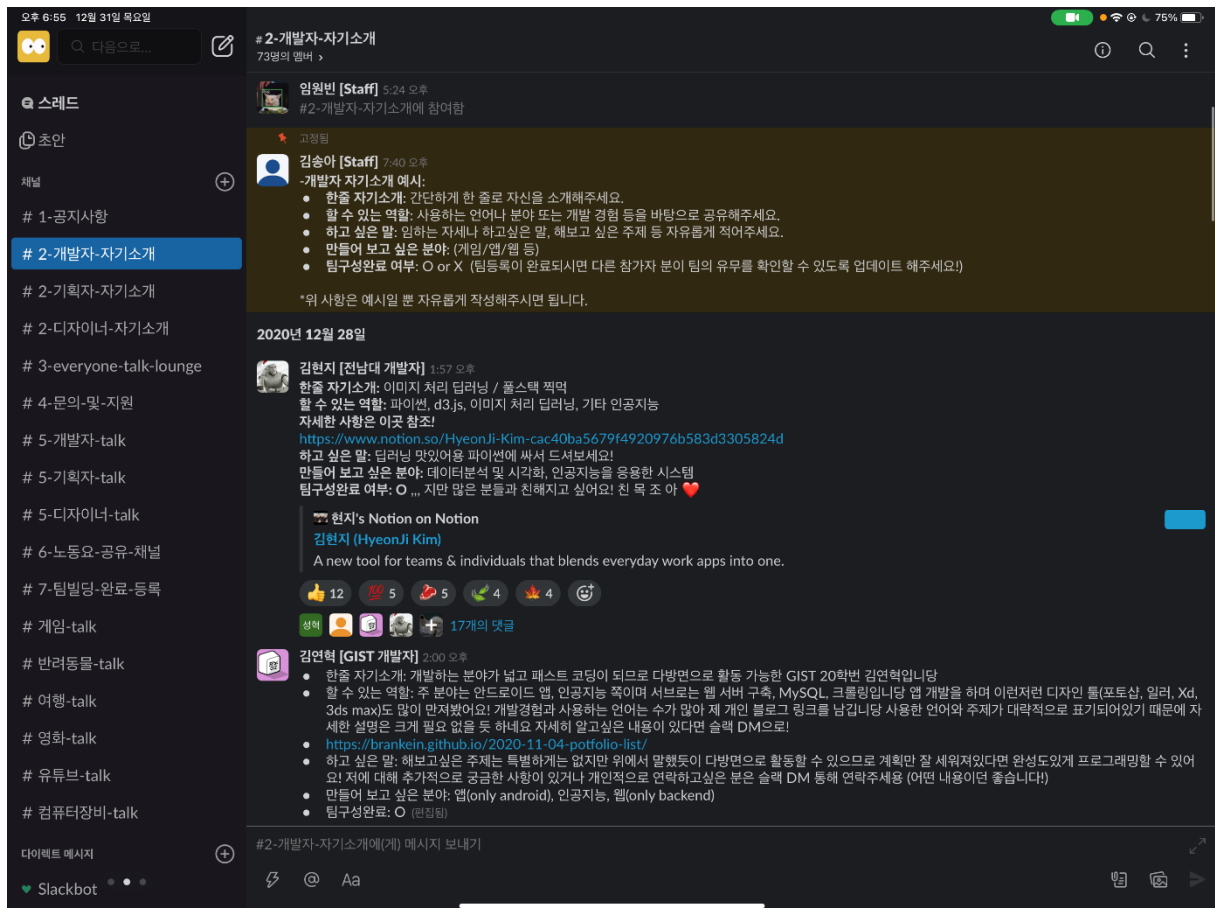
이번 해커톤에서 맡은 역할을 이야기해요!

해당역할에 관련하여 공부하는 것, 해왔던 것, 앞으로 하고 싶은 것들을 이야기 나눕니다.

참가자들은 자기소개 세션 이후 오아시스 해커톤 전용 Slack 채널에 초대.

12.28 - 12.29일 Slack을 통해 온라인 팀 빌딩을 진행.

참가자들이 스스로를 소개한 후, 자유롭게 서로 컨택하며 3인 1조 팀을 구성함.



참가자들은 총 20개의 팀으로 나뉘었으며, 모든 팀에 각각 디자이너, 기획자, 개발자를 한 명씩 배치.

역할군은 참가지원서 제출 시 조사한 1지망, 2지망 선택지 중 1지망을 우선으로 배치.
(개인정보 보호를 위해 팀 번호와 학교, 역할군만 표시하였습니다)

1	조선대	디자이너	11	지스트	기획자
	조선대	기획자		전남대	개발자
	조선대	개발자		전남대	디자이너
2	전남대	디자이너	12	조선대	기획자
	전남대	개발자		전남대	개발자
	전남대	기획자		지스트	디자이너
3	전남대	디자이너	13	전남대	개발자
	전남대	기획자		전북대	디자이너
	전남대	개발자		조선대	기획자
4	전북대	개발자	14	전남대	개발자
	전북대	디자이너		조선대	기획자
	전북대	기획자		전남대	디자이너
5	조선대	디자이너	15	전북대	기획자
	조선대	기획자		전북대	개발자
	조선대	개발자		전남대	디자이너
6	전남대	개발자	16	조선대	개발자
	전남대	기획자		지스트	디자이너
	전남대	디자이너		전남대	기획자
7	전남대	개발자	17	지스트	개발자
	전남대	디자이너		전남대	기획자
	전남대	기획자		전남대	디자이너
8	지스트	개발자	18	전남대	디자이너
	지스트	디자이너		전남대	기획자
	전남대	기획자		전남대	개발자
9	전남대	디자이너	19	지스트	개발자
	전남대	개발자		지스트	기획자
	지스트	기획자		전남대	디자이너
10	조선대	기획자	20	지스트	디자이너
	조선대	디자이너		조선대	기획자
	전북대	개발자		전북대	개발자

웰컴키트

오아시스 해커톤 개최에 도움을 주신 운영팀과 참가자 전원에게 웰컴키트가 제공되었습니다.



웰컴키트 구성

스티커

노트

손코딩패드

그림톡

후드티

웰컴키트는 디자인팀이 제작, 포장.
운영팀이 발주부터 배송까지의 과정을 맡아 진행.

행사 진행

Schedule 01.04

14:00-14:30

개회식 [Google Meet, Slack]
 • 관계자 축하
 • 대회 일정, 결과물 제출 방법 등 전반적인 대회 안내

15:00-17:00

• 팀별 개발 진행
 • 모각코(15:00-17:00)

20:30-21:00

저녁 프로그램[Google meet]

22:00 - 24:00

• 팀별 개발 진행
 • 모각코(22:00-24:00)

Schedule 01.05

09:30-10:00

아침프로그램 [Google Meet]

14:00-15:00

팀별 개발 진행
 모각코(14:00-15:00)

20:30-21:00

저녁 프로그램[Google meet]

22:00 - 24:00

팀별 개발 진행
 모각코(22:00-24:00)

Schedule 01.06

09:30-10:00

아침프로그램 [Google Meet]

팀별 개발 진행

13:00-17:00

최종발표 [Google meet]
 • 대회 안내 및 심사위원 소개
 • 팀별 리플렛 발표
 • 팀별 온라인 부스 & 심사위원 부스 운영

17:00-17:30

쉬는 시간 및 점수 통계

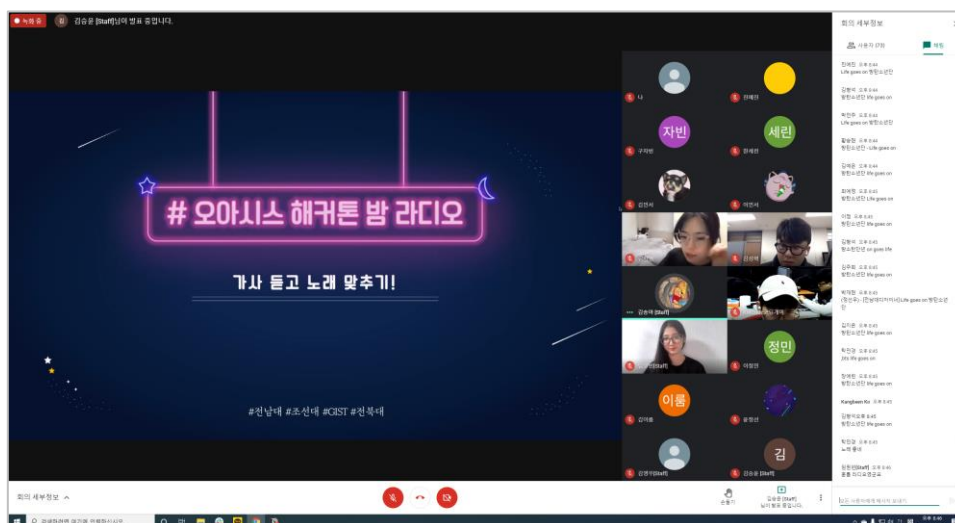
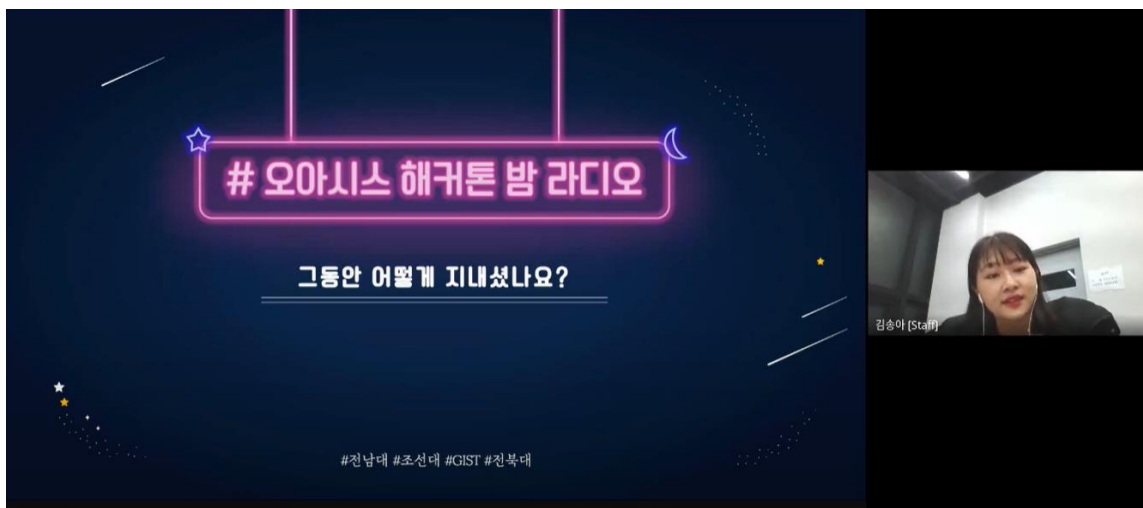
17:30-18:00

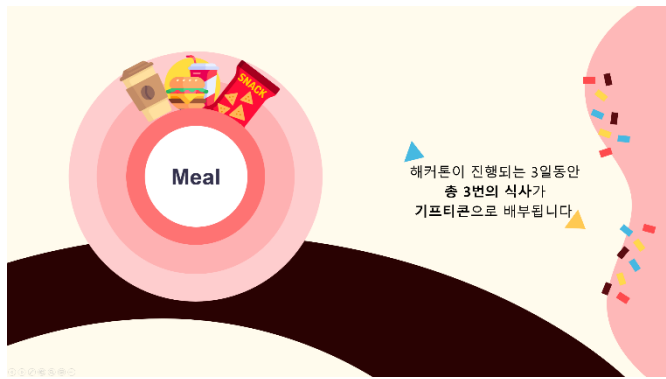
폐회식[Google Meet]

네트워킹 프로그램

저녁 라디오 프로그램	참가자 사연 소개, 우리 팀원을 칭찬합니다, 미니게임 등을 30여분 진행.
아침 프로그램	하루를 시작하는 음악, 아침 스트레칭, 그날 일정안내 등을 20여분 진행. 참가자 선택 참여.
모각코	참가자들이 그날의 목표를 스프레드시트에 공유하고 온라인상으로 모여 각자 코딩. 대화는 채팅으로만 진행. 참가자 선택 참여.

그 외 FAQ, 미니 로또게임, 스피드퀴즈 등의 소규모 행사를 진행하였다.



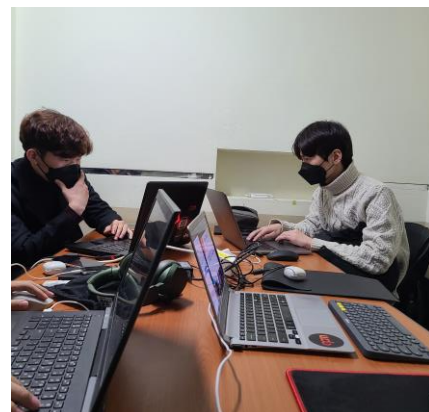
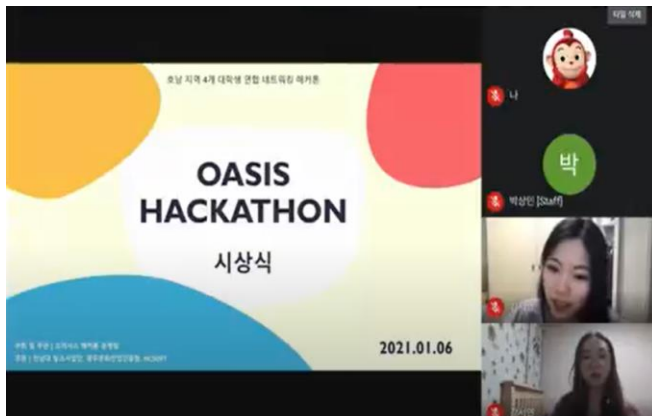


대회 진행 3일 동안, 매일 한 번 기프티콘을 운영진과 참가자 전원에게 배부.

최종발표, 시상식 및 폐회식

최종발표 이후 폐회식과 함께 시상식을 진행하였다.

원활한 진행을 위해 전남대학교 주변 회의실을 대관하여 TF팀 대부분이 오프라인으로 행사를 진행하였다.



(추가로 오아시스 특별상 7개가 편성되어 총 13개의 상이 시상됨.)



상장은 운영팀이 디자인하여 제작했으며, 진흥원장상을 제외한 모든 상장이 전남대학교 링크사업단장님의 직인을 발급받음.

최종발표 및 심사

최종발표

모든 참가팀은 자신들의 프로젝트를 2분 분량으로 소개한 후, 온라인 부스 형식으로 최종발표와 심사를 진행했습니다. 심사는 심사위원 평가와 참가자 상호평가로 나누어, 두 점수를 취합하여 순위를 결정하였습니다.

A 그룹 부스



B 그룹 부스



C 그룹 부스



D 그룹 부스



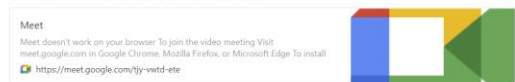
온라인부스

모든 참가팀은 할당된 발표 시간에 각자의 온라인부스를 운영했다. 발표 시간 외의 참가팀들은 발표 중인 팀의 온라인부스를 방문하여 프로젝트 발표를 듣고 질의응답을 나누며 심사를 진행했다. 온라인부스를 운영 중인 각 팀의 대표 한 명은 심사위원 부스를 방문하여 발표와 질의응답을 진행했다.

은방울세자매 (A1)

구글 Meet 바로가기

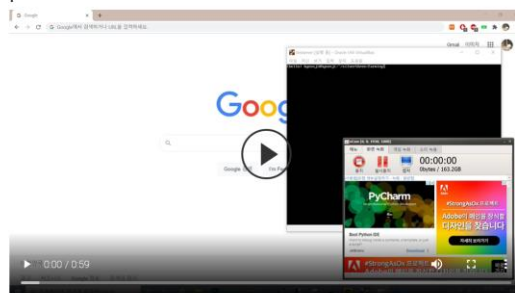
구글 Meet에서 팀과 질의응답을 하실 수 있습니다.



프로젝트 바로가기



시연영상



프로젝트 설명 리플렛

프로젝트 리플렛을 통해 구체적인 설명을 확인할 수 있습니다.



(참가팀 은방울 세자매의 온라인부스)

심사위원

심사위원 평가를 위해 다음과 같은 분들이 자리를 빛내 주셨다.

전남대학교 링크사업단 이경주 사업본부장님
광주정보문화산업진흥원 임정호 본부장님
조선대학교 산학협력중점교수 박남홍 교수님
NC SOFT 장현영 정책협력 실장님

심사기준

심사에 참여한 모두가 동일한 양식의 심사표를 가지고 평가를 진행하였다.
심사 기준은 다음과 같다.

혁신(40)	기존 서비스와 차별점이 존재하는가?	15
	실생활에서 유용하게 사용할 수 있는가?	15
	미래 가치가 높은 기술을 사용하였는가?	10
완성도(40)	기획 디자인 개발 요소가 적절히 배합되었는가?	10
	기획 및 디자인이 짜임새 있는가?	10
	프로토타입을 기획 의도대로 완성시켰는가?	10
	실제 프로그래밍을 통해 프로토타입을 개발하였는가?	10
총점(80)		80

심사점수에 협업 점수 10점, 발표력 10점이 추가되어 최종 점수를 결산한다.
협업점수는 기본 10점에 팀원이 필참행사에 불참할 때마다 1점씩 감산했다.

가장 점수가 높은 3팀이 대상, 최우수상, 우수상을 수상했다.

링크사업단 특별상, 진흥원장상, NC특별상은 각 심사위원님들이 임의로 선발했다.

본상 수상이 없는 팀 중 점수 상위 7팀에 오아시스 특별상이 시상됐다.