

# CONTENTS





## 개요

전시 소개	004
학부 소개	005
지도교수 소개	006

## 전시 작품

게임	008
미디어아트	050
서비스 / 로보틱스	096

## 프로필

전시 작가 프로필	132
큐레이터 소개	135
비하인드	136

# BEYOND

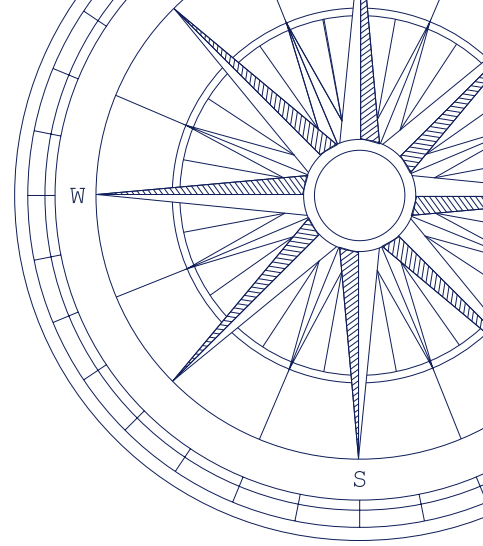
제25회 숭실대학교 글로벌미디어학부 졸업전시 <UNCHARTED>는  
익숙한 항구를 떠나, 우리가 스스로 만들어갈 내일의 바다를 담아낸 전시입니다.

우리는 대학이라는 긴 항해의 준비기간 동안,  
거친 파도를 넘을 단단한 배를 짓고 막막함 속에서도 길을 찾는 법을 배우며  
저마다의 빛나는 별을 가슴에 품고 성장해왔습니다.

이제 닻을 올린 우리는 두려움 대신 설렘을 안고  
무한한 가능성의 바다에서 우리다운 빛을 발현하려 합니다.

우리가 남기는 이 궤적이  
여러분의 마음속에도 새로운 물결을 일으키기를 바라며

**Beyond the Limit, Into the Uncharted**



## 학부 소개

송실대학교 IT대학 글로벌미디어학부는 2000년 기술과 인문의 융합형 인재 양성을 목표로 설립되었습니다. 글로벌미디어학부는 미래의 세계를 역동적으로 견인할 창의적인 IT 융합형 인재를 양성하기 위해서, 테크놀로지와 인문학, IT 기술과 예술, 소프트웨어/하드웨어/콘텐츠 등의 융·복합적인 문제들을 연구하여 혁신적인 해법을 제시하는 역동적인 인재양성을 목표로 하고 있습니다.

디지털미디어 테크놀로지 기반의 교육/연구에 특화된 교수들과, 뉴미디어아트와 디자인 관련 교수들은 협동연구와 교육을 수행하며, 이론과 현실을 넘나드는 융합지향의 유동적인 교과과정을 운영하고 있습니다.

## 지도교수 소개



이정진 교수님

jungjinlee@ssu.ac.kr

**글로벌미디어학부 졸업작품전시회에 오신 모든 분들을 진심으로 환영합니다.**

이번 전시는 학생들이 지난 시간 동안 쌓아온 배움과 고민, 실험과 도전의 결과를 세상과 나누는 뜻깊은 자리입니다. 하나의 작품이 완성되기까지 학생들은 수많은 아이디어를 떠올리고, 동료들과 토론하며, 기술적 한계를 넘어서는 과정을 거쳐왔습니다. 오늘 이곳에 전시된 작품들은 단순한 결과물이 아니라, 각자가 바라본 세상에 대한 질문이자 앞으로 펼쳐갈 가능성의 표현입니다.

우리는 지금 인공지능 기술이 미디어와 콘텐츠, 서비스, 예술, 산업 전반을 빠르게 변화시키는 시대를 살아가고 있습니다. AI는 강력한 도구이지만, 결국 중요한 것은 무엇을 만들 것인지, 누구를 위해 만들 것인지, 어떤 가치와 경험을 전달할 것인지를 스스로 질문하는 힘입니다.

그런 점에서 글로벌미디어학부 학생들이 길러온 융합적 역량은 AI 시대에 더욱 큰 의미를 갖습니다. 우리 학생들은 예술적 감각과 공학적 사고, 콘텐츠 기획력과 구현 능력, 사용자 경험에 대한 이해를 함께 훈련해왔습니다. 다양한 미디어와 기술을 넘나들며 아이디어를 실제 작동하는 결과물로 만들어내는 힘은 앞으로의 시대에 더욱 중요해질 것입니다.

작품을 관람하시는 동안 완성된 화면과 결과물뿐 아니라, 그 안에 담긴 학생들의 시선과 태도에도 함께 주목 해주시기 바랍니다. 이번 전시는 상업적인 전시 못지않게, 때로는 그보다 더 다채롭고 신선한 경험을 선사할 것입니다. 아직 완전히 정형화되지 않은 시선으로, 새로운 세대가 직접 상상하고 실험한 가능성들이 모여 있기 때문입니다. 관람객 여러분께서도 작품 하나하나를 통해 오늘의 미디어가 어디까지 확장될 수 있는지, 그리고 가까운 미래의 콘텐츠와 기술이 어떤 모습으로 우리 삶과 만날 수 있을지 함께 상상해보시기 바랍니다.

이 자리를 찾아주신 기업 관계자와 리크루터 여러분께는 졸업생들의 창의적 사고와 실행력, 협업 역량을 확인하실 수 있는 시간이 되기를 바랍니다. 학부모님과 가족, 친구, 선후배 여러분께는 학생들이 걸어온 과정을 함께 축하하고 앞으로의 가능성을 응원하는 자리가 되기를 바랍니다.

무엇보다 졸업생 여러분에게 진심 어린 축하를 전합니다. AI가 많은 것을 빠르게 바꾸는 시대에도, 새로운 방향을 상상하고 의미 있는 경험을 설계하며 사람들의 마음을 움직이는 것은 결국 여러분과 같은 창의적 인재의 몫입니다. 여러분이 쌓아온 경험과 역량이 앞으로 마주할 변화 속에서도 자신만의 방향을 찾아가는 든든한 힘이 되기를 바랍니다.

졸업을 진심으로 축하합니다. 그리고 오늘의 전시를 위해 애쓴 모든 학생들에게 깊은 격려와 박수를 보냅니다.

**김동호 교수님**  
dkim@ssu.ac.kr

**안용대 교수님**  
yongdae.an@ssu.ac.kr

**김희원 교수님**  
hwkim@ssu.ac.kr

**오경수 교수님**  
oks@ssu.ac.kr

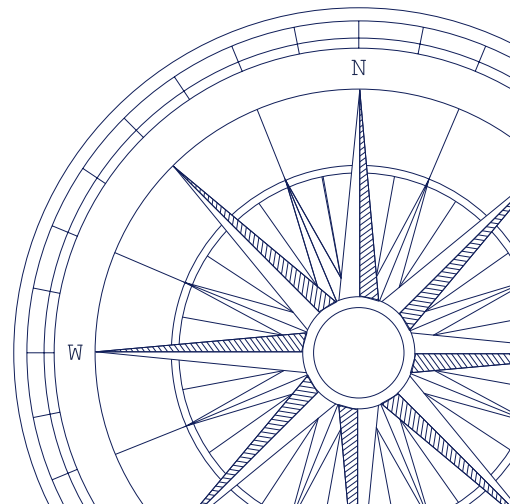
**박재완 교수님**  
jaewan.park@ssu.ac.kr

**이강희 교수님**  
kanghee.lee@ssu.ac.kr

**박진호 교수님**  
c2alpha@ssu.ac.kr

**정기철 교수님**  
kcjung@ssu.ac.kr

**성정환 교수님**  
artbysung@ssu.ac.kr



# ART WORKS





## 게임

“NULL”라운더	010
다인이네	014
로코코	018
여우와 벵짱이	022
오이배	026
이게 되네	030
정상회담	034
펠리컨 브라더스	038
Floreo	042
Team.K.P.	046

# “NULL”라운드

---

서지훈 / 개발 / seojihun1003@gmail.com

안서연 / 디자인 / asy9148@gmail.com



지도교수 : 이강희



## Somium:미아

길을 잃은 어른: 미(迷兒)들을 위한 고요한 꿈의 산책로. 《SOMNIUM : 미아》는 새벽녘의 평온을 담은 공간에서 잊혀진 동심의 조각을 하나씩 맞추어가는 퍼즐 어드벤처입니다. 정답을 쫓는 바쁜 마음은 잠시 내려놓으세요. 그저 무의식의 흐름을 따라 거닐다 보면, 당신 안에 머무르던 미아(美兒)를 발견할 수 있을 것입니다.



어지럽게 널브러진 택배 상자와 옷가지들이 현실의 무거운 피로를 보여주는 거실의 풍경입니다.



텅 빈 교실에 질서 정연하게 놓인 주황색 책상들이 어린 시절의 추억과 향수를 자극합니다.



알록달록한 색감과 거대한 장난감들이 가득한 놀이방은 꿈속에서 만나는 순수한 동심의 세계입니다.



보랏빛 소파와 화려한 샵들리에가 어우러진 고급스러운 거실이 신비롭고 몽환적인 분위기를 연출합니다.

# 다인이네

---

김난슬 / 개발 / nanseulgim1027@gmail.com

윤다인 / 기획, 개발 / yxxndxxn@gmail.com

김혜인 / 디자인 / a12354386@gmail.com



지도교수 : 박진호

## 껌딱지 월드

세상 어딘가엔 오직 당신만을 위해 응원하는 존재들이 있다. 껌딱지 월드는 당신의 고민과 걱정을 꺼내놓을 수 있는 공간이자, 껌딱지들의 하찮을 만큼 귀엽고 서툰 위로로 그 걱정을 조금이나마 가볍게 만들어주는 3D 인터랙티브 웹 경험이다.





여러 고민들과 걱정들을 한 눈에 확인할 수 있는 공간입니다. 어떤 걱정들이 있는지 확인해 보세요!



저희 작품의 시작 화면입니다. 귀여운 껌딱지들이 참여자분들을 기다리고 있어요!



나의 고민과 걱정들을 부셔버리는 공간! 망치질로 그동안의 고민들을 다 부셔버려요!



이제는 헤어질 시간.. 껌딱지들이 배웅해주는 공간입니다. 마지막 추억들을 쌓아보세요!

# 로코코

---

이서윤 / 개발 / seoyoon0925@gmail.com

박현규 / 애니메이션 / parkhk1043@naver.com

황영인 / 모델링·UI / youngin8443@gmail.com

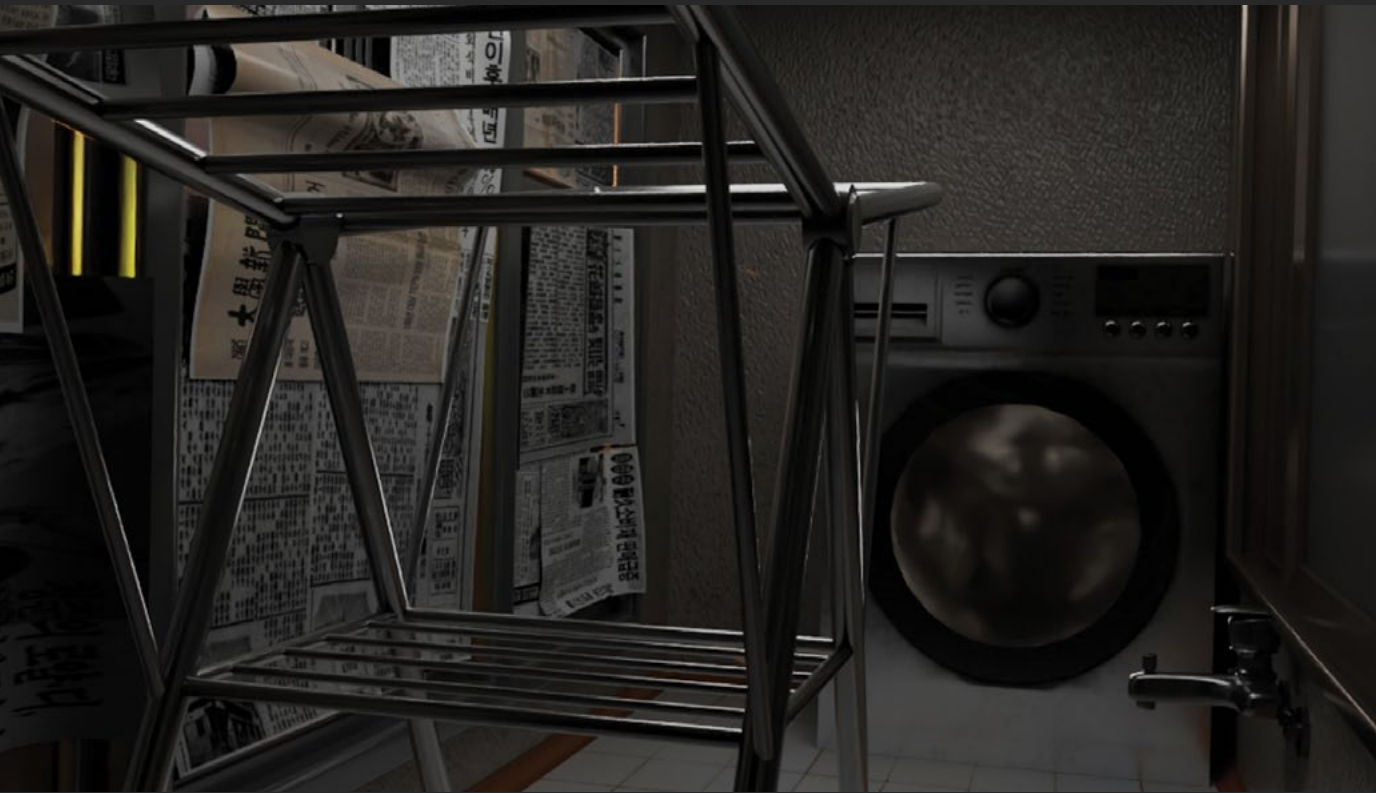


지도교수 : 오경수

# HOME

가장 안전해야 할 '집'이 당신을 가둔 익숙한 감옥으로 변합니다. 단 일주일, 엄마 몰래 흩어진 물건을 모으는 일곱 살의 발걸음 위로 보이지 않는 존재의 끈질긴 시선이 좁혀옵니다. 무사히 현관문 밖으로 발을 내디딜 수 있을까요?





신문지로 외부와 단절된 어두운 세탁실.  
넓은 건조대 너머로 고인 서늘한 적막이 심리적인 압박감을 극대화합니다.



어둠 속 우뚝 선 자개장과 색동 이불의 기괴한 조화.  
가장 익숙했던 안방은 이제 서늘한 압박감이 깃든 숨 막히는 악몽의 무대로 변모했습니다.



철흑 같은 거실에 덩그러니 남겨진 장난감.  
지워지지 않는 우스꽝스러운 표정 너머로, 당신을 쫓는 기묘하고 집요한 시선이 느껴집니다.



엄마 등 뒤로 살금살금 다가가 찬장 속 물건을 몰래 챙기세요.  
침묵하는 주방은 언제나 날카로운 추격의 현장으로 뒤바뀝니다.

# 여우와 베짚이

---

김연희 / 기획 및 디자인 / 165beee@gmail.com

황정민 / 레벨디자인 및 개발 / hjm9977@naver.com

이병화 / 개발 / qudghk4084@naver.com



지도교수 : 박진호

# Foll

일단 굴러 보세요!

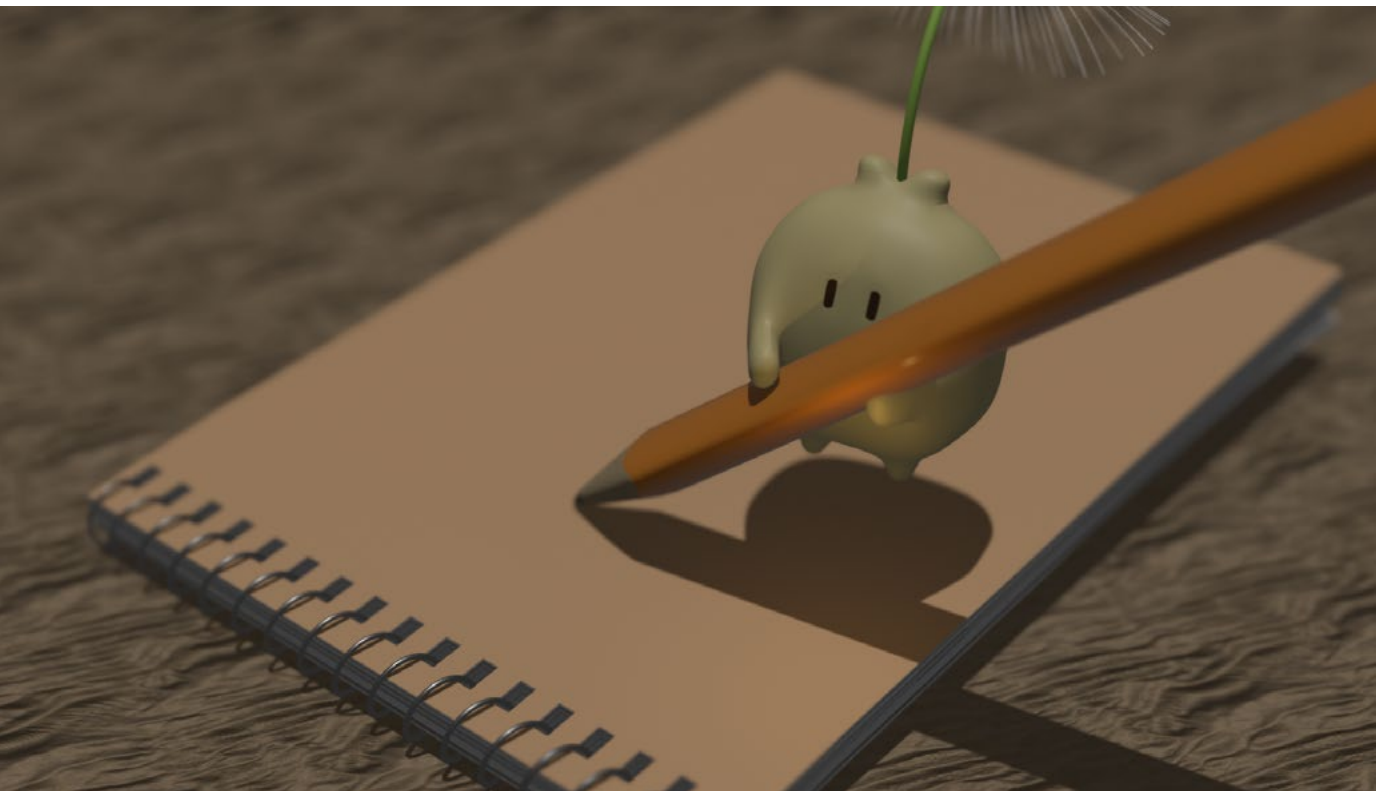
굴릴수록 점점 커지는 눈사람처럼, 작은 경험이 모여 더 큰 세상으로 나아가는 모습을 담았습니다.  
여러분만의 멋진 눈사람을 만들어보세요.

장르 : 러닝 액션 게임 / 플레이 타임 : 7-10분





세상 속으로 다이브! 숨막히는 빌딩 숲도 자유롭게 날아다닐 수 있어요.



속속.. 자기보다 큰 연필로 뭔가 열심히 적고 있어요. 머리가 복잡할 땐 써 내려보세요.



데굴데굴.. 꿈꿨던 얼어붙은 세상이라도 열심히 굴러다 보면 나만의 멋진 눈사람을 만들 수 있을거예요.



여러분의 지친 마음을 달래주는 소울 푸드는 무엇인가요? 마음이 추울 땐 따뜻한 라테를 마셔보세요.

# 오이배

---

오진석 / 개발 / ohjinseok2412@gmail.com

이동현 / 개발 / dhlee9255@naver.com

배규석 / 디자인 및 제작 / kurbypop@gmail.com

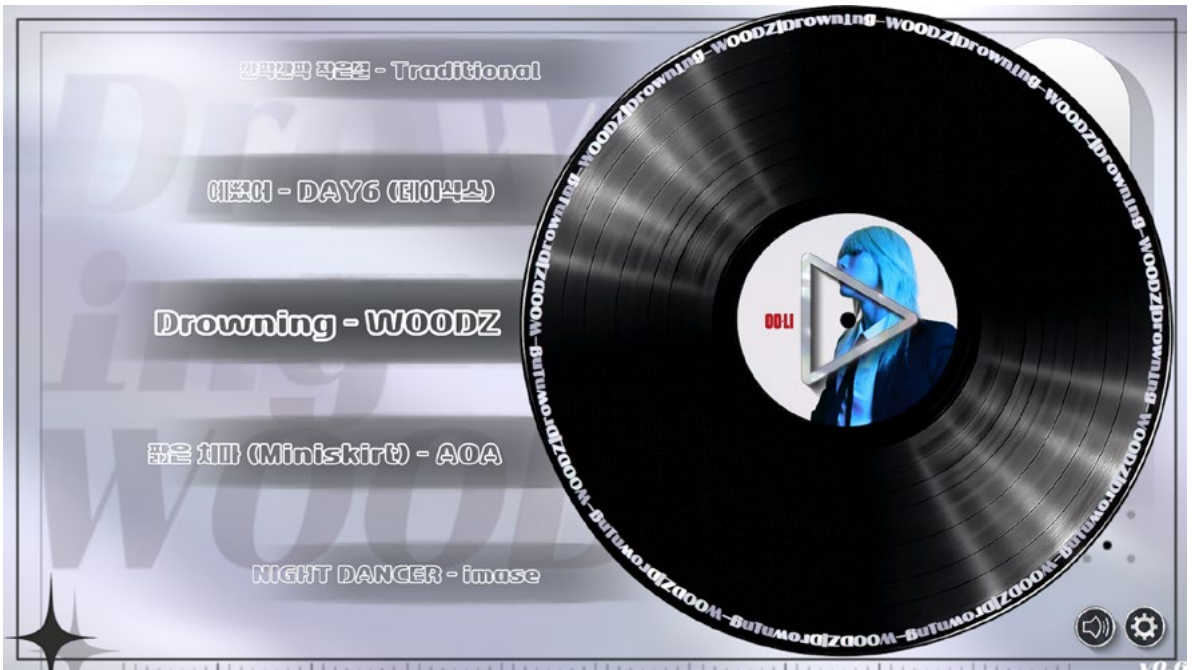


지도교수 : 박진호



## Motion Air Drum

웹캠 2D 입력을 3D 공간의 타격점으로 변환하는 드럼 인터랙션 작품입니다. AI 튜터가 연주 패턴을 분석해 개인 맞춤형 피드백과 트레이닝을 제공하며, 리듬 게임 방식으로 누구나 쉽고 즐거운 드럼 학습과 연주를 경험할 수 있습니다.



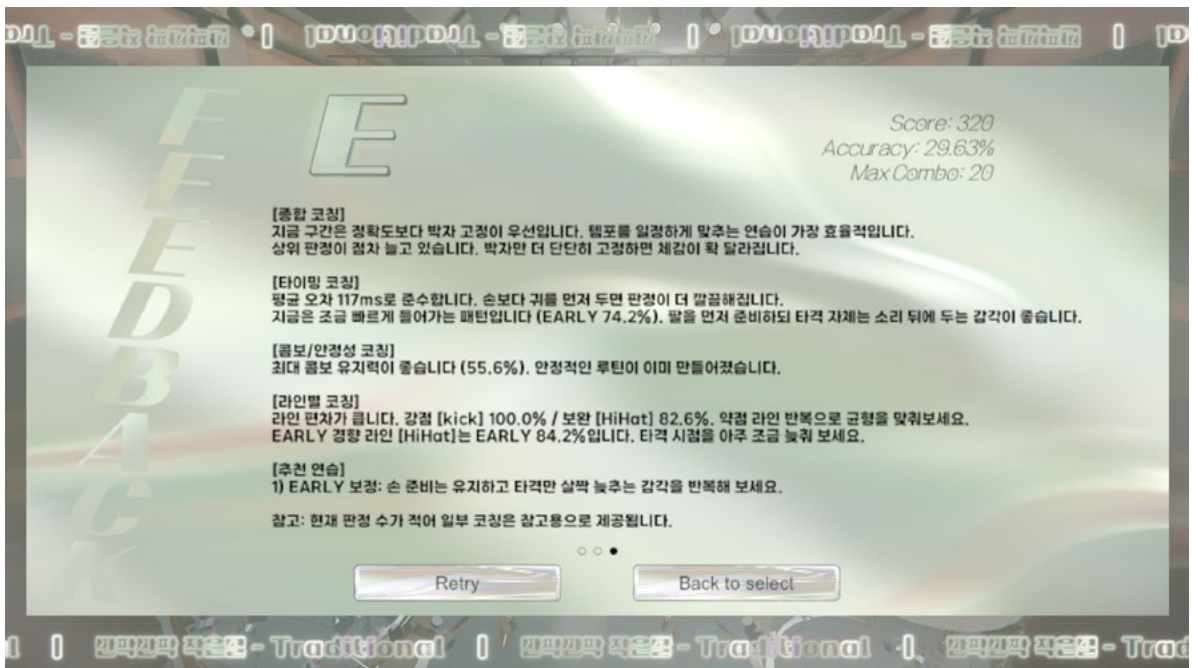
사용자가 다양한 음악을 선택할 수 있는 인터페이스로, 다양한 곡 중에서 자신의 취향에 맞게 자유롭게 선택하여 연주를 즐길 수 있도록 구성되어 있습니다.



사용자의 동작을 실시간으로 인식해 드럼을 연주하는 리듬게임 장면입니다. 타격 정확도에 따라 Good, Great, Miss 판정이 이루어집니다.



연주가 종료된 후 점수와 정확도, 콤보 등의 결과를 제공합니다.



사용자의 연주 결과를 기반으로 점수, 정확도, 콤보 등의 정량적인 지표를 제공하며, 타이밍, 박자 안정성, 타격 패턴 등 세부 요소를 분석한 피드백을 함께 제시합니다.

# 이게 되네

---

김준원 / 기획, 픽셀 디자인 / airplanejw@gmail.com

안예헌 / 레벨 디자인 / siro5678@naver.com

정성주 / 기획, 개발 / tjdownnajor@gmail.com



지도교수 : 성정환

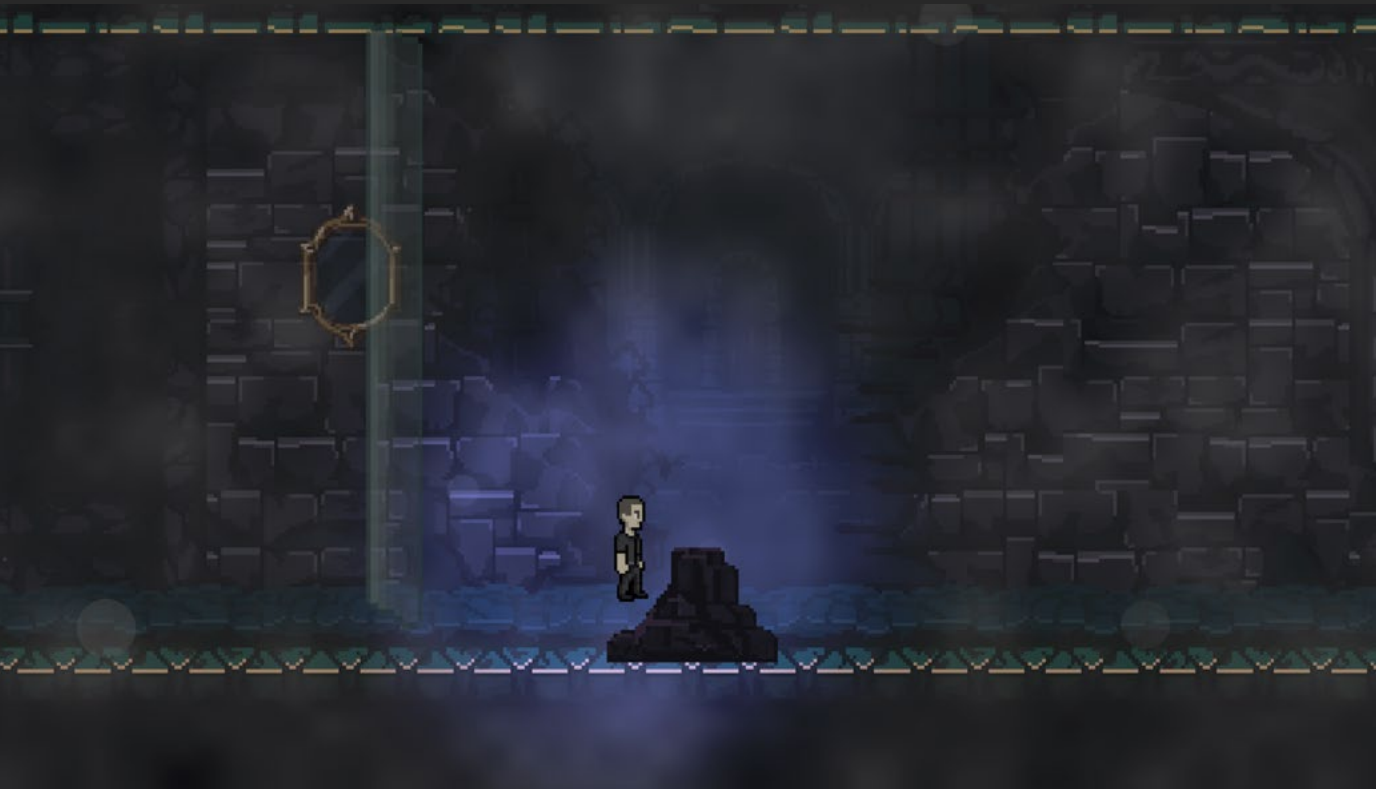


## Piece of Key

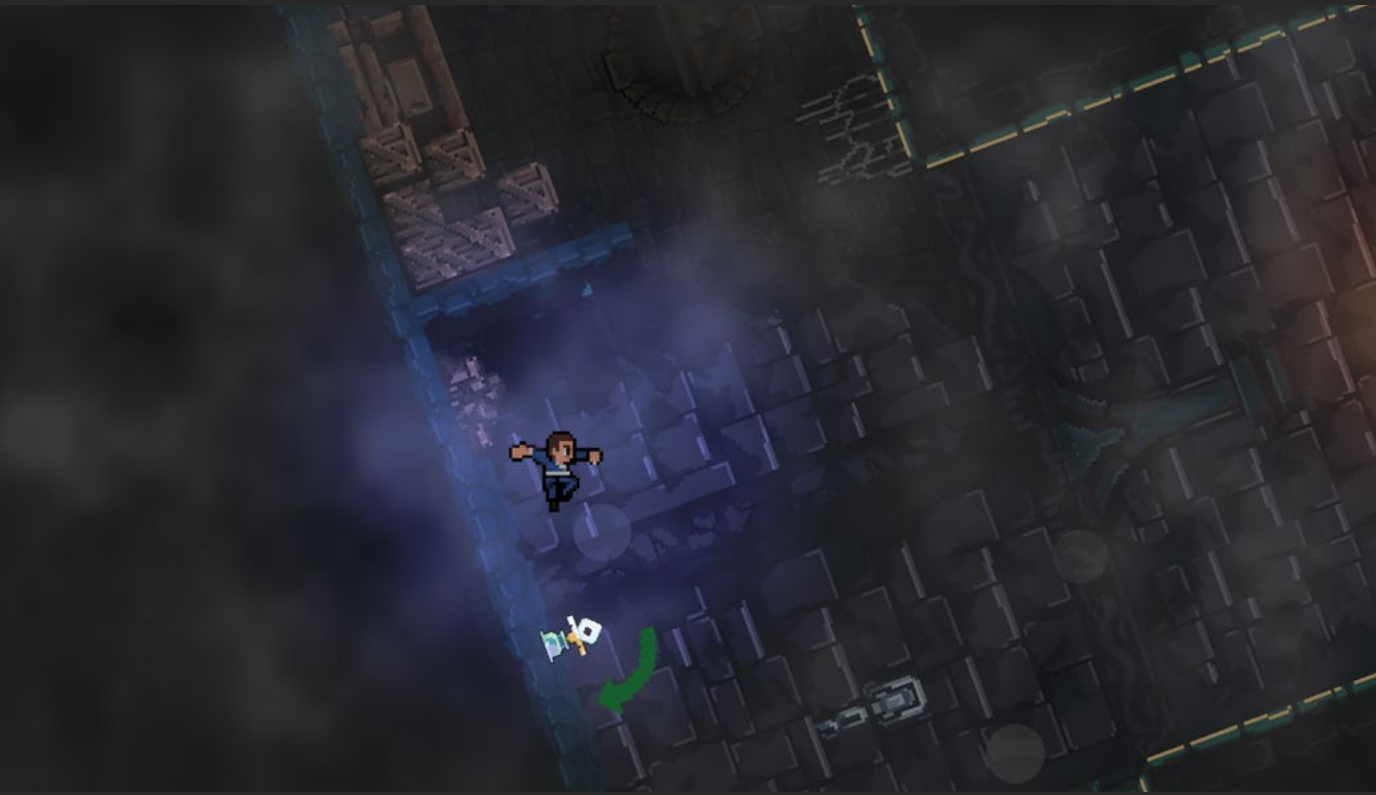
매일 악몽이 반복되는 감옥에 갇힌 주인공. 탈출을 위해 꿈속에 숨겨진 열쇠를 찾아야 한다. 악몽이 현실이 되지 않도록, 현실과 꿈을 넘나들며 열쇠 조각과 출구를 찾아 나선다. 외롭고 긴 시련의 감옥 속에서, 당신은 끝내 탈출할 수 있을 것인가?



컨트롤러를 좌우로 회전시켜 로프를 흔들 수 있다.  
충분한 반동을 획득하면 컨트롤러가 진동하며, 그 순간 로프를 놓아 획득한 반동으로 도약할 수 있다.



꿈의 공간에서 마주하는 거울 영역은 플레이어의 좌우 입력을 반전시켜 익숙한 감각을 벗어나 새로운 방식과 독특한 두뇌 플레이를 요구한다.



컨트롤러를 좌우로 회전시켜 맵을 회전시킨다.  
어떤 방향으로 회전시키는지에 따라 다음으로 이동할 수도, 사망할 수도 있다.



열쇠 조각을 모아온다면 문을 가로막고 있던 가시는 사라지고 문이 열리게 된다.  
지긋지긋한 악몽은 끝이 나게 되는 것인가?

# 정상회담

---

최시현 / 기획, PM / sheehyun7@gmail.com

조가연 / 개발 / gaioen@naver.com

박유민 / 디자인 / a01035855283@gmail.com



지도교수 : 성정환



# 돈까스의 역습!

정상 돈까스를 향한 모험!

돈까스  
먹고싶다...

## 돈까스의 역습

정상에 위치한 전설의 맛집, 마감 시간이 다가옵니다! 험난한 등산로를 오르며 마주하는 개성 넘치는 빌런들과 예상치 못한 돌발 이벤트들. 과연 이 모든 역경을 뚫고 무사히 돈까스를 먹을 수 있을까요? 긴박함과 유머가 공존하는 질주가 지금 시작됩니다!



정상까지 이어지는 전체 등산 코스를 한눈에 보여주며, 분기 구조와 주요 이벤트 지점을 시각적으로 표현한다.



**미니게임**

주사위를 활용해 진행되는 선택형 미니게임으로, A, B, C 루트를 통해 다양한 경로를 결정한다.



**NPC 선택 이벤트**

산행 중 만나는 NPC와의 선택 이벤트 장면으로, 선택에 따라 다양한 결과가 발생하는 게임의 흐름을 보여준다.



**탐험 플레이 화면**

플레이어가 산길을 탐험하며 이동하는 장면으로, 자유로운 탐험과 상호작용 요소를 확인할 수 있다.

# 펠리컨 브라더스

---

최효훈 / 기획, 개발, 아트 / hh3752@naver.com

정석훈 / 기획, 개발, 아트 / happyseok33@gmail.com



지도교수 : 이정진



## **Crux**

낮선 공간의 복잡한 골목을 배경으로 오직 지도와 나침반에만 의존해 길을 찾는 능력을 겨루는 1:1 VR 경쟁 게임. 지도와 나침반으로 공간을 파악하여 빠르게 많은 별을 수집하세요.



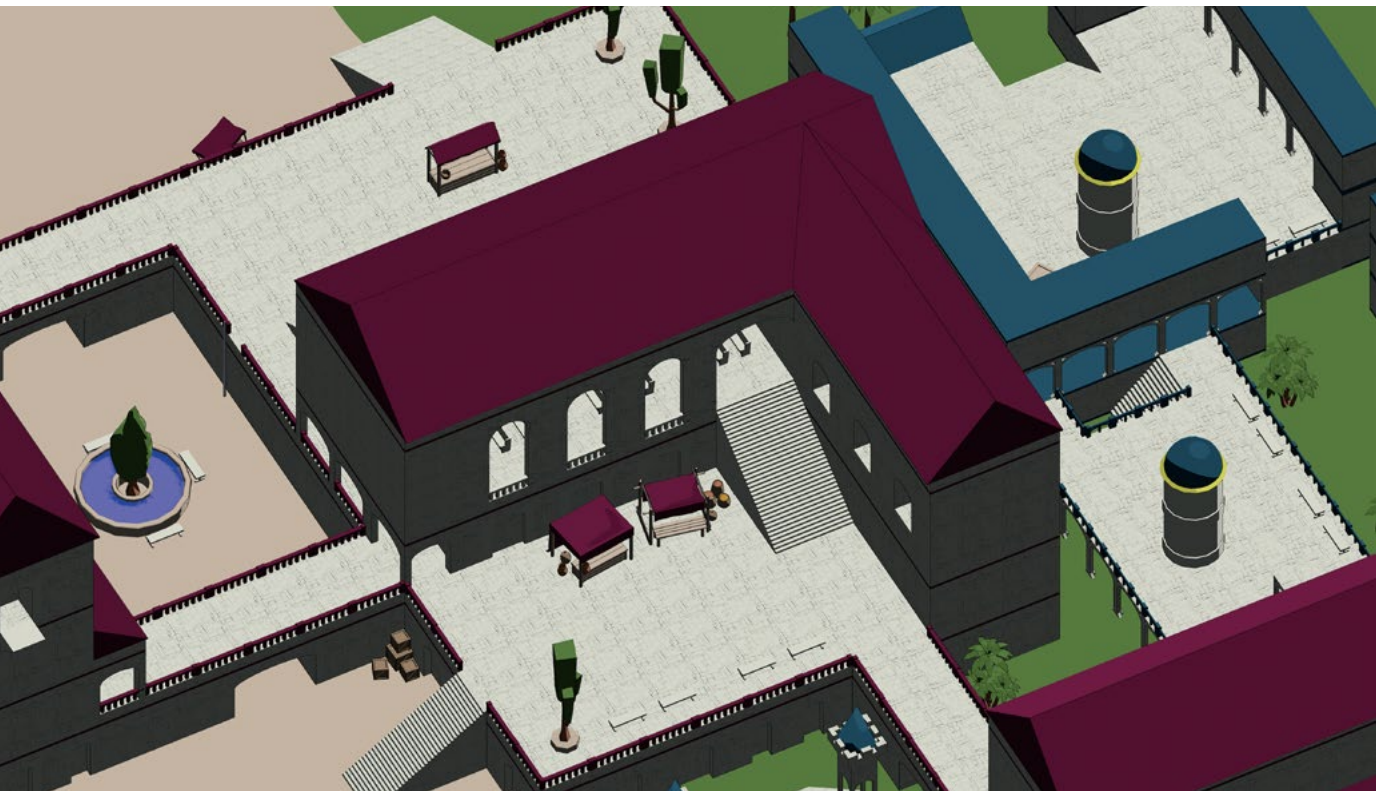
Crux는 VR 멀티 플레이 경쟁 게임으로, '지도를 보고 길을 찾는' 독특한 역량을 가지고 경쟁합니다.



VR의 1인칭 시점과 더불어 컨트롤러를 흔들거나 난간을 붙잡는 등, 행동 중심의 조작으로 몰입감을 느끼세요.



여러분이 믿을 것은 오직 지도와 나침반, 그리고 감입니다. 빠르게 공간을 파악하여 별을 모으세요.



튼 세이더를 통해 구현된 깔끔하고 기하학적인 도시 공간을 무대로 자유롭게 달리세요.

# Floreo

---

현세은 / 아트 / seeunhyun00@gmail.com

안지우 / 아트 / anjiwoo0924@gmail.com

서현아 / 개발 / heona1231@gmail.com




지도교수 : 박진호



## CUBE

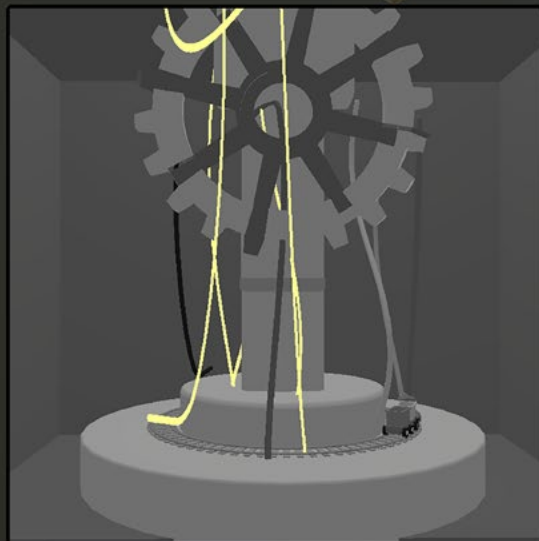
멈춰버린 시간 속 세계.

착시 퍼즐을 통해 서로 다른 공간을 연결하고, 사물들을 이어 고장난 시계를 고치고 시간의 흐름을 되찾으세요.

 을 길게 누르고 드래그하여 회전할 수 있습니다.



시간이 멈춘 듯한 공간에서 게임이 시작된다. 차분한 분위기 속에서 세계관을 자연스럽게 느낄 수 있다.



힌트가 가볍게 방향을 제시한다. 사물들을 새로운 시선으로 바라볼 수 있게 도와준다.

큐브를 회전하여 서로 맞는 파트들을 연결해보세요.



비슷한 형태의 사물들을 연결해 퍼즐을 완성하면, 멈춰 있던 시간이 흐르기 시작한다.



봄에 머물러 있는 공간 속, 사물들 사이에 숨겨진 연결점을 찾아 다른 계절로 나아간다.

# Team.K.P.

---

강혜원 / 개발 / kshn406095@gmail.com

박세은 / 아트 / tpustpdsm94@gmail.com

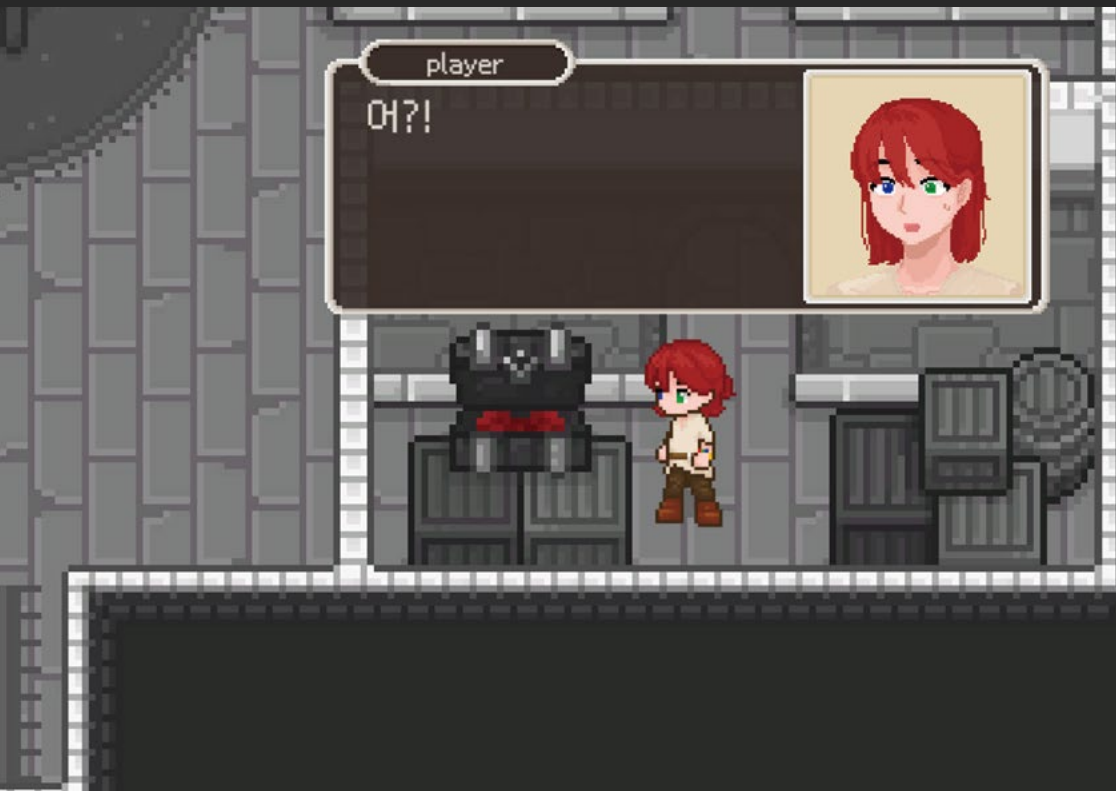
지도교수 : 오경수





## RGBorn

RGBorn은 색을 잃어버린 세계를 배경으로, 색이 '축복'이라 불리며 특별한 이들에게만 주어진다고 믿는 사회에서 시작되는 스토리 기반 RPG입니다. 플레이어는 모험을 통해 신전이 감추고 있는 진실을 알아가며 세상에 색을 되찾기 위한 여정을 떠납니다.



팔찌를 착용하는 순간, 플레이어에게 색의 힘이 깃드는 장면입니다.



몬스터들은 각각 고유한 색을 가지고 있으며, 일부 몬스터는 전투 중 실시간으로 색이 변화합니다.



마을에서 할아버지가 들려주는 동화를 통해 서사가 전개되는 장면입니다.



색의 힘을 지닌 R주교를 처치하고 진행되는 스토리 장면입니다.





미디어아트

124

공공치마..

너굴

미글

비타200

삼각김밥

052

056

060

064

068

072

와응재

하나-센

KEEN VORTEX PRISM

SIULZ

SOW

076

080

084

088

092



# 124

---

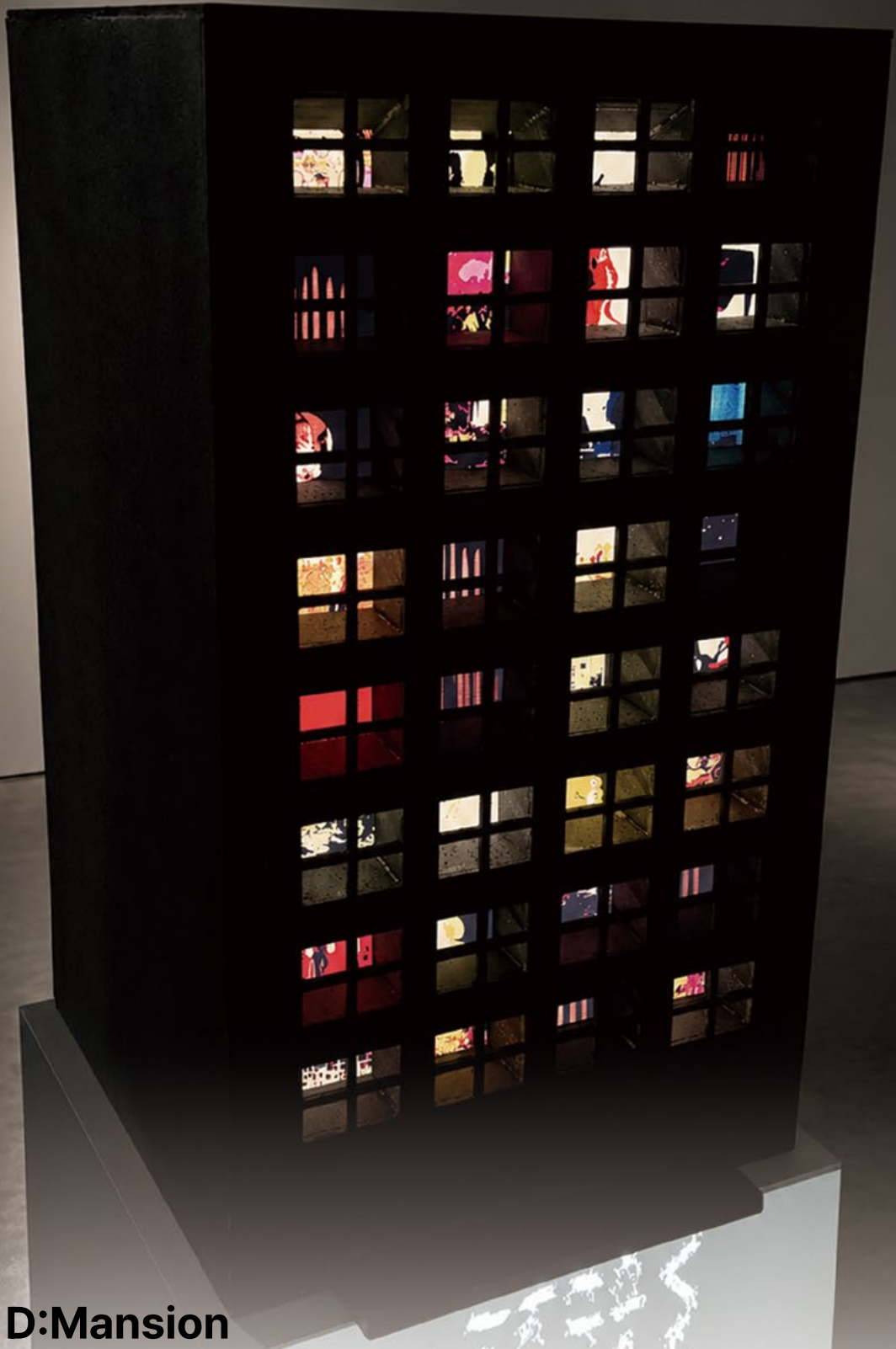
공윤호 / Technical designer / owlcountry01@gmail.com

박지효 / Visual designer / zhyoo67@gmail.com

이연우 / Graphic designer / cobs1014@naver.com



지도교수 : 박진호



## D:Mansion

규격화된 현대 주거 방식인 아파트 공간을 매개로, 타인의 일상과 그 이면에 숨겨진 무의식을 엿보고 싶어하는 현대인의 욕구를 다룹니다. 두 개의 차원으로 나뉜 듯한 공간에서 우리는 어떠한 모습으로 작품을 바라보게 될까요?



[D:Mansion]은 오래된 구옥 아파트를 모티브로 한 미디어아트입니다.



제목 [D:Mansion]은 고급 아파트를 뜻하는 'Mansion'과 차원을 의미하는 'Dimension'을 중의적으로 결합한 표현입니다.



오래된 구옥 아파트 모형을 중심으로, 관람자가 창문을 통해 타인의 현실과 그 이면의 무의식이라는 두 차원을 동시에 보게 됩니다.



사람들이 타인의 삶을 궁금해한다는 보편적 욕구에서 출발했고, 창문이라는 가장 익숙한 관찰의 프레임을 빌려 그 욕구를 작품 안에서 해소하도록 설계했습니다.

# 공공치마..

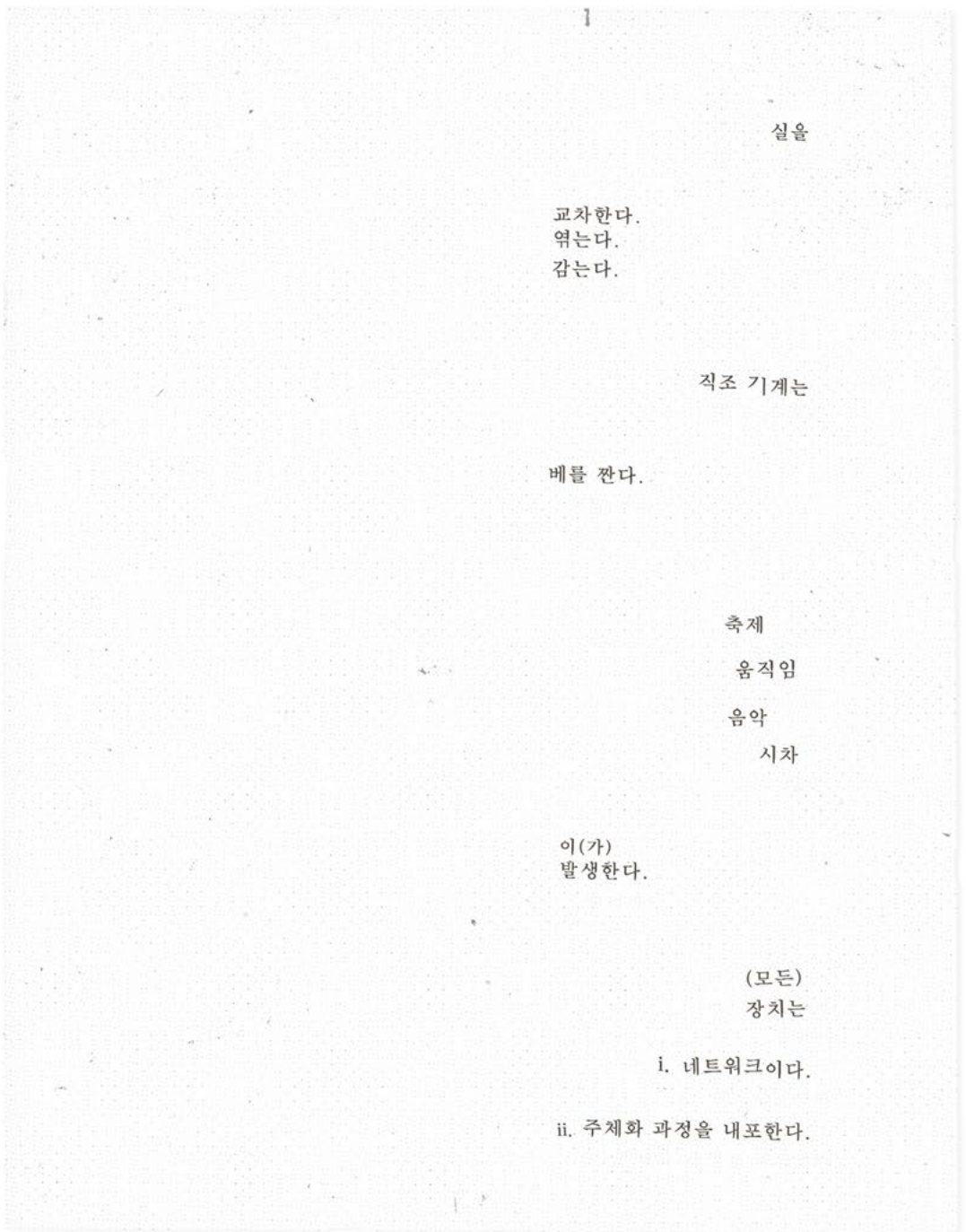
---

온정빈 / 기획, 디자인, 설계 및 제작 / jbbj0107@gmail.com

이승민 / 기획, 디자인, 설치 / lsm1004@icloud.com

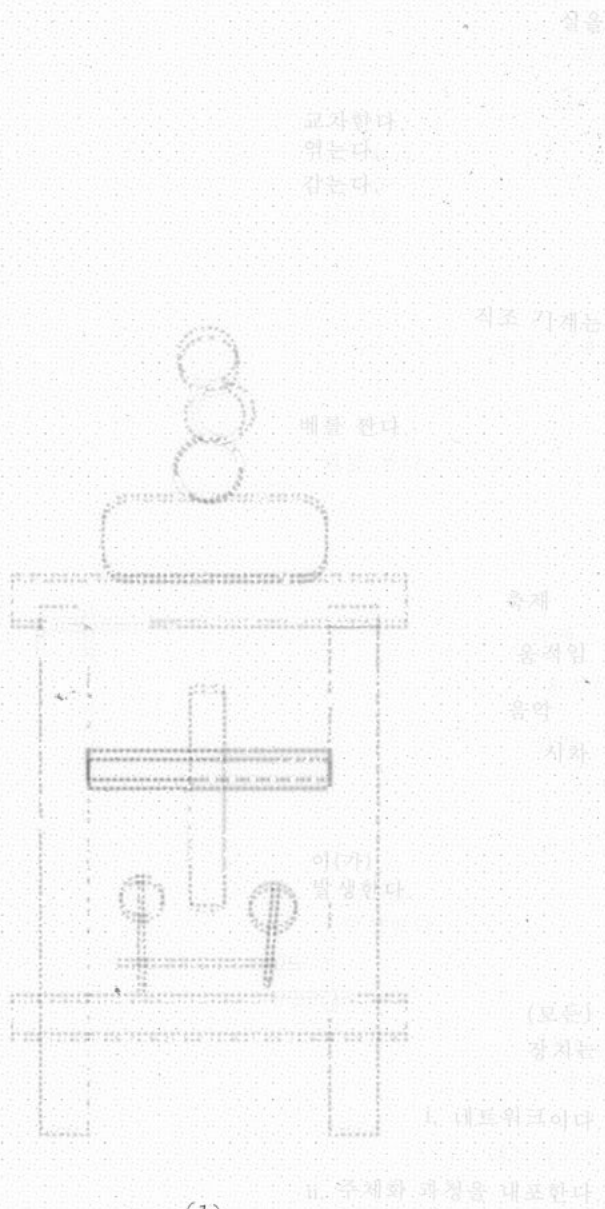


지도교수 : 성정환

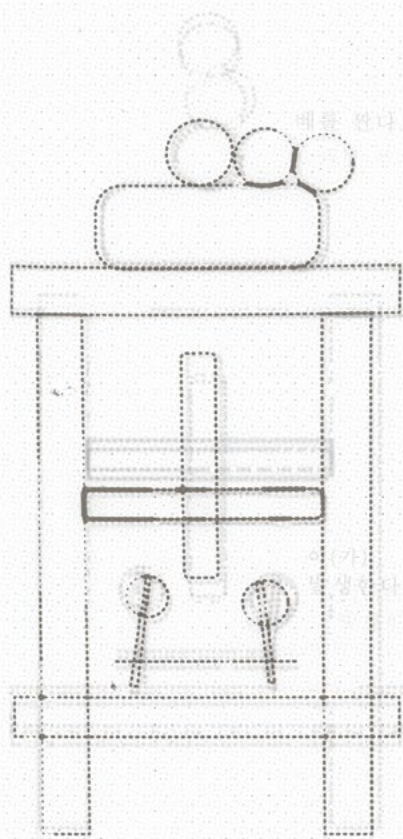


## 고고 장치

정밀하게 설계된 키네틱 오브제, 사운드, 미디어 이미지를 상징하는 객체들이 하나의 작품 안에서 각자의 리듬으로 존재한다. 함께 있으나 같은 시간을 공유하지 않는다. 동시대란 무엇인가, 라는 질문을 품은 채.



(1)



교차한다  
엮는다  
감는다

직조 기계는

베를 한다

축재

움직임

움직

치차

가  
생긴다

(모든)

장치는

i. 네트워크이다

ii. 두께와 재질을 내포한다

(2)

# 너굴

---

송채영 / 3D Designer / songchaeyeong567@gmail.com

최보란 / Unity Developer / borran@naver.com

김희서 / Backend Developer / heeseoe3670@gmail.com



지도교수 : 김동호

# 꿈에서 돌아온 당신에게 내면세계행 편도 1매가 발급되었습니다



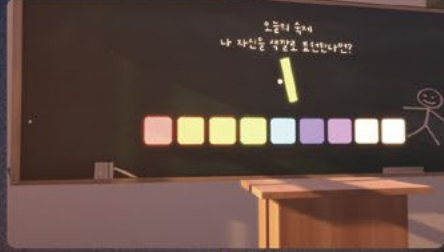
## 특

생성형 AI와 인터랙티브 미디어아트를 융합한 몰입형 체험 전시이다. 관람객은 지하철 공간서 잠에 들며 꿈속으로 들어가게 되며 꿈을 테마로 한 4개의 역을 따라 이동하며 스토리가 전개되는 구조이다. 각 역에서는 다양한 인터랙션을 통해 자신의 내면을 반영한 질문에 답하게 된다. 마지막에는 관람객의 선택 데이터를 기반으로 시가 세상에 단 하나뿐인 '나만의 내면세계행 티켓'을 실시간으로 생성해주는 작품이다.

정제

몽상

2



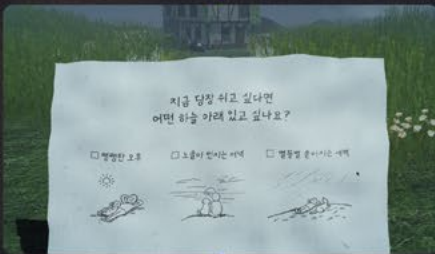
현실의 압박 속에서  
내면의 균형이  
무너지는 순간

잊고 지냈던 순수한  
감정과 어린 시절의  
기억이 떠오르는 순간

리빙

마지

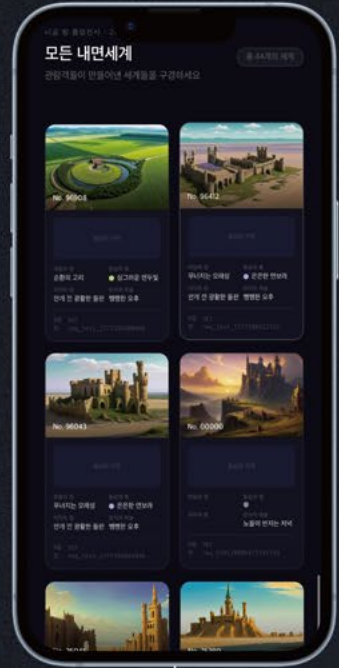
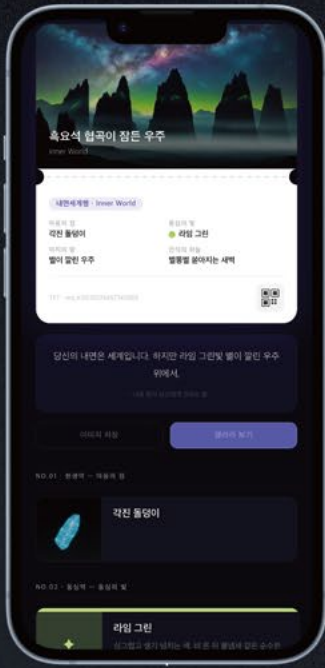
2



현실과는 다른 낯선  
세계 속에서 감정과  
기억이 뒤섞이며  
흔들리는 순간

혼란을 지나 마침내  
감정이 가라앉고  
편안함과 안정이  
찾아오는 순간

# Inner World Ticket



이 여정의 결과는  
각자의 감정과 기억, 상태가 반영된  
'내면세계행 티켓' 형태로 시각화된다.

이 티켓은  
마음의 상태, 감정의 색, 미지의 가능성,  
그리고 인식의 방향을 담은  
개인화된 내면 기록이다.

# 미글

---

이성준 / 개발 / s.zoon2426@gmail.com

구효민 / 개발 / me@koohyom.in

이소원 / 디자이너 / sowono3o@naver.com



지도교수 : 안용대

# Cosmos

개인의 뇌파 탐색을 통해 도출된 감정 구조는 하나의 월드로 투영된다. 관객의 인터랙션은 이 구조에 지속적으로 개입하며 형태를 변형시키고 '나'는 타인과의 관계 속에서 이전과는 다른 상태로 끊임없이 재구성된다.





감정 구조 속 긍정적이면서 활발하고 지배적인 상태의 모습



감정 구조 속 긍정적이면서 침착하고 지배적인 상태의 모습



감정 구조 속 부정적이면서 침착하고 지배적인 상태의 모습



감정 구조 속 부정적이면서 활발하고 통제력을 상실한 모습

# 비타200

---

이다은 / Designer & Director / 1616oo@naver.com

백인호 / Developer / backinho0710@naver.com



지도교수 : 이정진

# Prototype.human

현대 사회의 미는 끝없는 수정과 최적화의 반복입니다. 타인의 시선과 알고리즘이 만든 굴레 속에서 고유한 개성은 소거되고 규격화된 외면만 남습니다. <Prototype.Human>은 이러한 강박적 자기 최적화 과정을 모든 색이 소거된 백색의 실험실 무드로 시각화한 인터랙티브 설치물입니다.



백색의 구조물들은 일상에 침투한 통제 네트워크이자 거대한 배양기입니다. 이 순백의 무결점 시스템 안에서 인간의 고유성은 서서히 표백되고 규격화됩니다.

투명한 튜브를 통해 흐르는 타인의 시선과 알고리즘. 끊임없이 주입되는 업데이트 데이터는 우리를 결코 완성되지 않는 영원한 수정 단계에 가둡니다.



사회적 승인을 위해 스스로를 최적화하는 공정입니다.  
시스템이 제안하는 특정 역할을 선택할수록, '나'라는  
고유한 데이터는 소거되고 시제품의 외면만 남습니다.



고유한 오류가 제거된 완벽한 평균값의 외피를 통해,  
이 끝없는 루프의 끝에서 묻습니다. 당신은 지금 아름다  
운가요, 아니면 여전히 업데이트 중인 시제품인가요?

# 삼각김밥

---

김태헌 / 기획, 디자인 / ryankim1020@gmail.com

김건창 / 기획, 개발 / rjsckd0615@naver.com

김나령 / 기획, 공간&맵핑 디자인 / nharyeong@gmail.com



지도교수 : 안용대

# Anchorless

Anchorless는 정착지 없는 삶의 여정을 바다 위 항해에 비유한 작품입니다. 인생은 새로운 길을 찾기 위해 매 순간 선택을 해야합니다. 비록 위기가 닥쳐와도, 좌절하지 않고 스스로가 원하는 삶의 방향을 찾아 나가길 응원하는 마음을 담고 있습니다.





설렘 (꽃): 겹겹이 겹쳐진 반투명한 꽃잎이 설렘의 생동감을 전합니다.



방황 (등공): 초점을 잃고 부유하는 시선



위기 (심해): 심해 속에서 피할 수 없는 압도적인 위압감을 선사합니다.



은 흔들리는 내면의 혼돈을 투영합니다.

# 와옹재

---

이시온 / Developer / leeso0717@naver.com

황환희 / Developer / ghkdghksgml1107@naver.com

최원재 / Developer / drawje01@gmail.com



지도교수 : 성정환

# SYNDROME

매달린 수액은 치료제가 아닌, 오늘을 넘기기 위한 임시 각성제다. 일렁이는 빛과 물그림자는 외부 자극에 의존해 간신히 하루를 버티내는 현대인의 위태로운 일상을 바닥에 고스란히 비춰낸다.

“당신의 오늘을 버티게 한 각성제는 무엇입니까?”



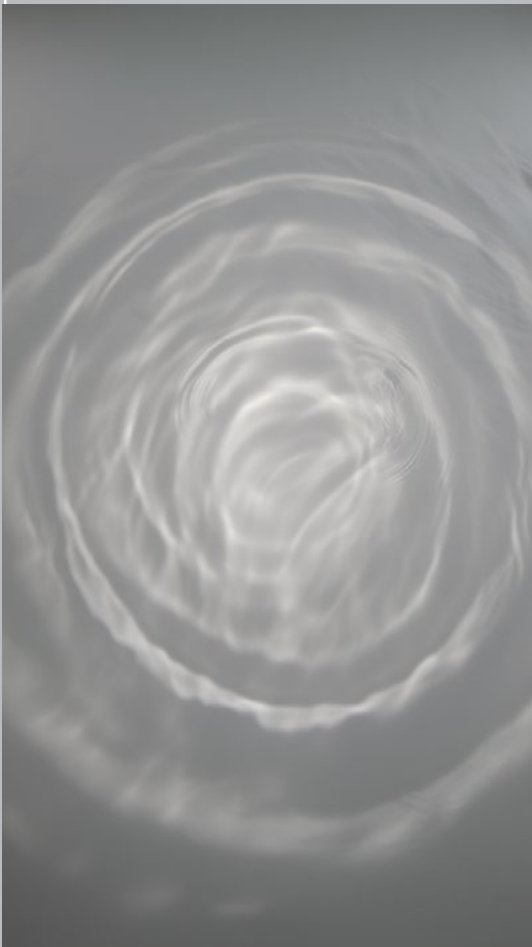


나선을 그리며 매달린 수액팩들.  
외부 자극에 의존해 간신히 하루를 연명하는 현대인의  
위태로운 초상을 담아냈다.

궤도를 따라 연속적으로 배열된 각성제들.



바닥에 맺힌 일그러진 물그림자.  
자극에 의존해 간신히 하루를 버텨내는 우리의 위태로운 내면을 비춘다.



시스템에 연결된 수액팩.  
오늘을 버티기 위해 주입되는 각성제.

# 하나-센

---

응원투후엔 / Visual Designer / huyendola1802@gmail.com

오타니유우 / Data Analysis / kankoku0826@gmail.com



지도교수 : 안용대

## Echoes of Self

목소리를 실시간으로 분석해 색과 형태로 변환하고, 실루엣 내부를 채우는 인터랙티브 미디어 아트.  
「Echoes of Self」는 개인의 목소리가 시각으로 되돌아오는 자아의 메아리를 표현한다.





노랑과 주황이 퍼지며 확장되는 기쁨의 감정 흐름을 시각화한 장면



빨강이 응축되고 퍼지며 긴장과 폭발성을 지닌 감정을 드러낸다.



초록이 부드럽게 흐르며 안정과 균형의 감정을 형성하는 장면



파랑이 스며들듯 퍼지며 깊고 고요한 슬픔의 감정을 표현한다.

# KEEN VORTEX PRISM

---

레풍끼우 / VISUAL & SOUND DESIGN / keenvortexprism@gmail.com

호부황비 / VISUAL & SOUND DESIGN / hovi2612@gmail.com

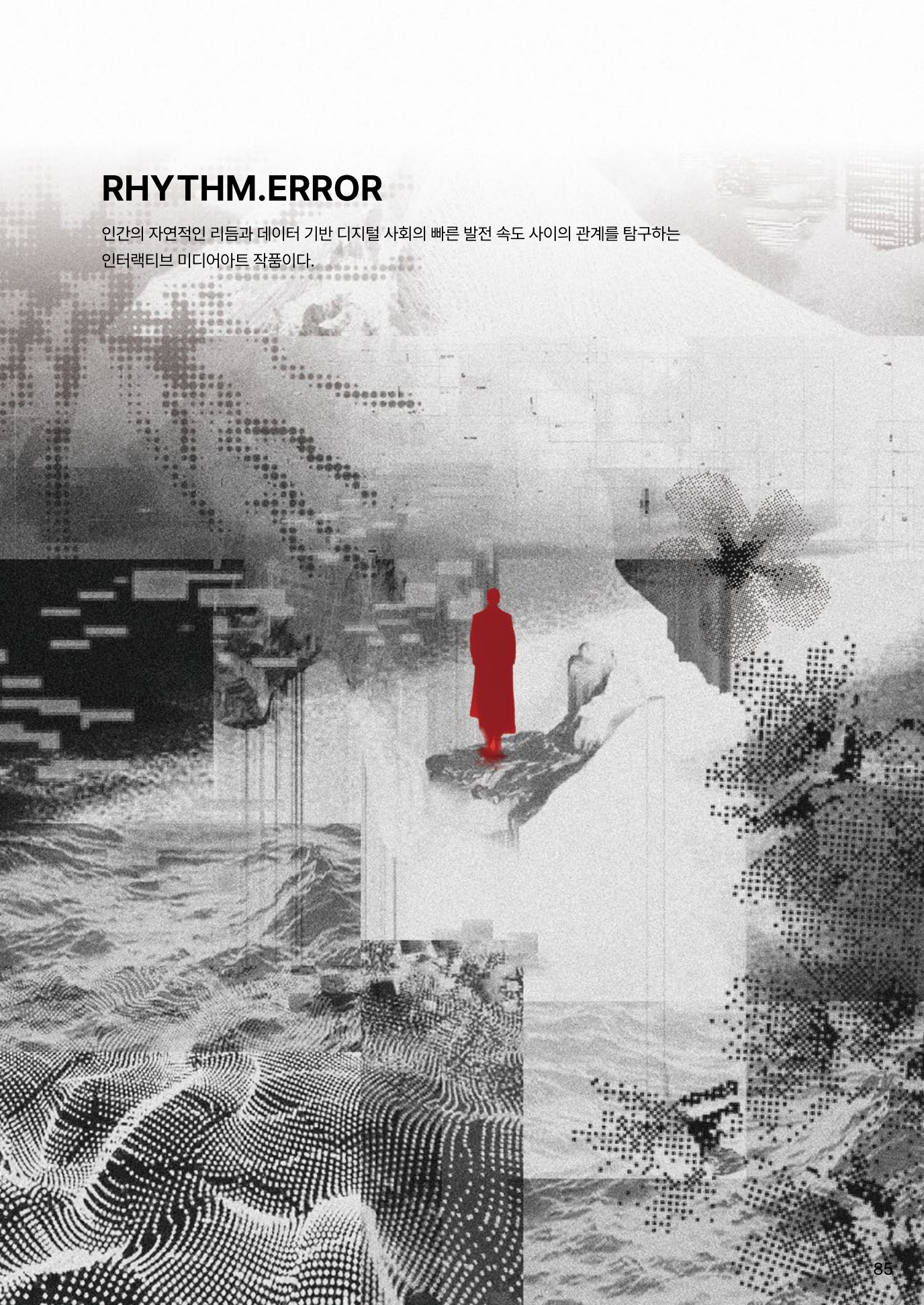
보티프엉 / INTERACTION DESIGN / VothiPhuongnvx@gmail.com

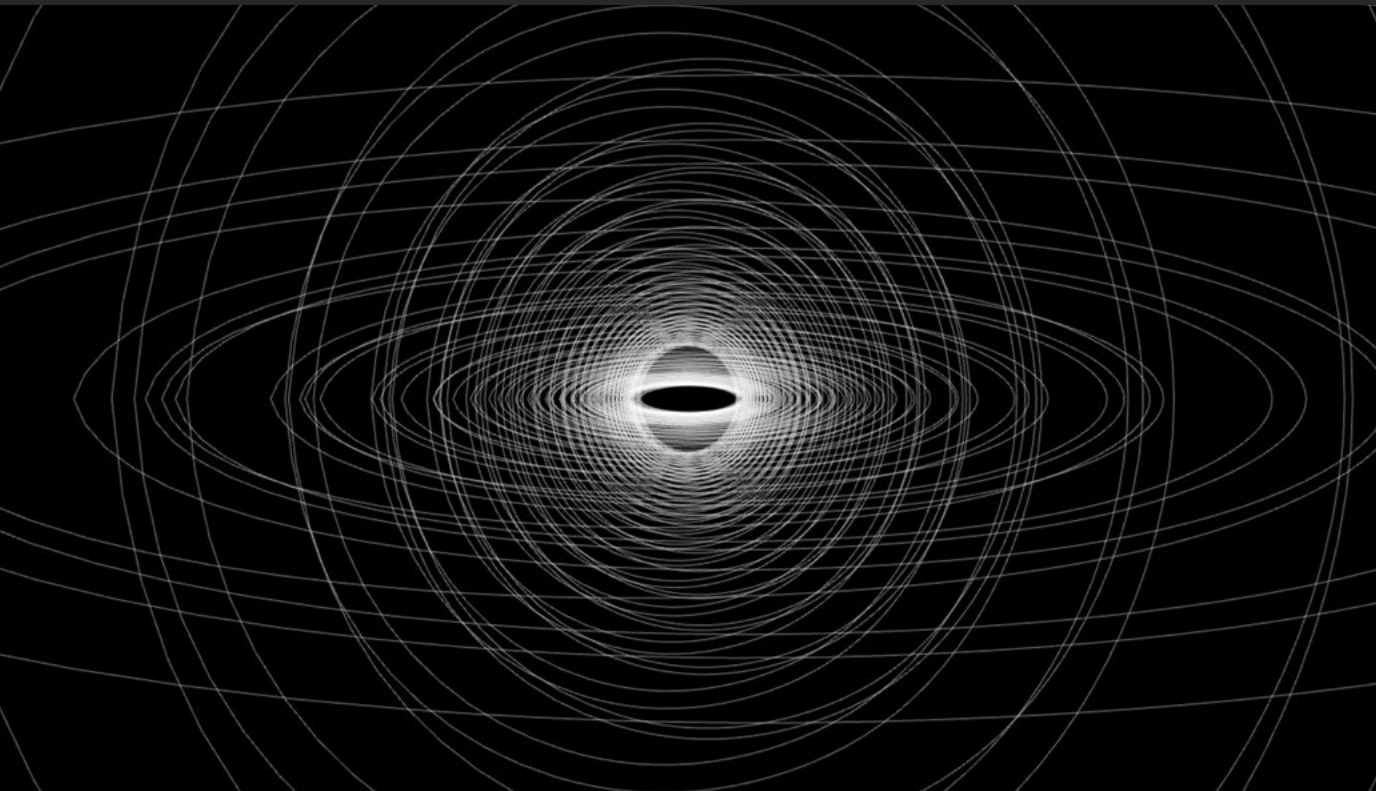


지도 교수 : 안용대

# RHYTHM.ERROR

인간의 자연적인 리듬과 데이터 기반 디지털 사회의 빠른 발전 속도 사이의 관계를 탐구하는 인터랙티브 미디어아트 작품이다.





아날로그 신호의 원형은 소리의 주파수와 진폭에 따른 움직임으로 시각화된다.



연속적인 신호 흐름은 점차 디지털화되며, 빛은 계산 가능한 데이터로 변환된다.



모든 것은 데이터로 분해된 뒤 재구성되며, 새로운 질서가 형성된다.



“Error” — 인간의 리듬이 디지털 시스템의 흐름과 어긋나는 순간

# SIULZ

---

조윤식 / Art Director & Interaction Designer / dbstlr1027@gmail.com

김유현 / Precision & AI Engineer / kristin1203@soongsil.ac.kr

김경수 / Technical Director & Embedded Developer / kksu149@naver.com

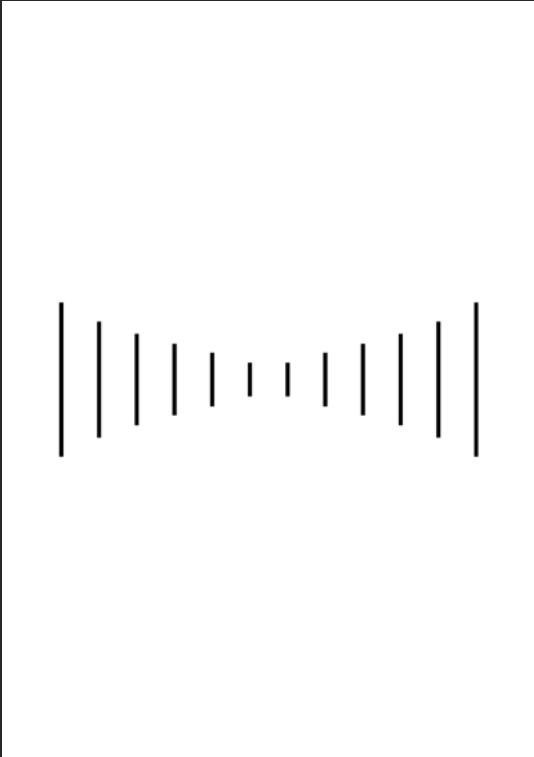


지도교수 : 성정환

## 내계인

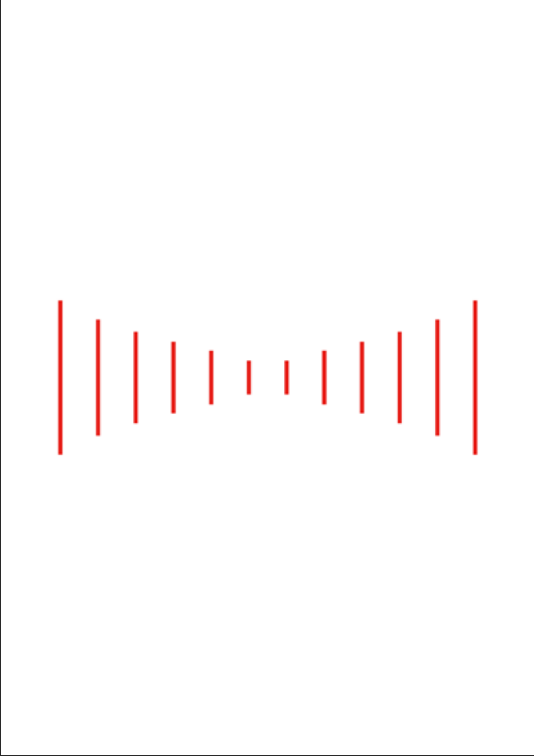
내게 인생을 선물해 준 사람, 그리고 누군가의 인생에 침공한 낯선 존재. 그 외계인은 세상에서 가장 작은 우주에서 유명하고 있었다. 그리고 가장 가까운 곳에서 아주 알게 연결되어 서로를 이해하기 위해 신호를 보낸다.



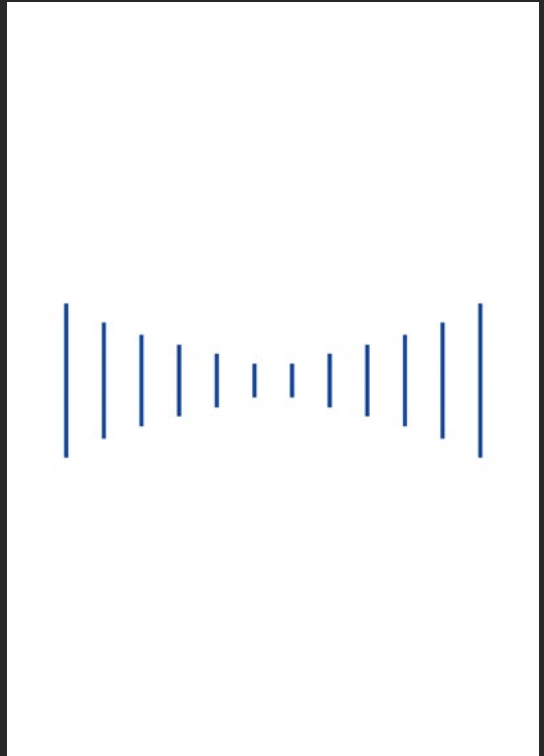


텃줄이라는 시공간의 통로를 통해, 부모의 우주와 태아의 작은 별은 서로를 간절히 당기며 연결된다.

살아온 시간의 질량이 다를수록 소통의 중력은 왜곡 되고, 같은 단어조차 서로에게 닿을 땐 다른 의미로 변질된다.



내면의 낯선 존재와 겪는 충돌은 결국 이 넓은 우주가 품은 모든 관계 속에 흐르는, 필연적이고도 거대한 소통의 법칙이다.



검은 초음파 사진 속에서 그려지는 생명의 지도.  
그 선들을 만들어냈다.

# SOW

---

이민음 / 프로젝트 총괄 기획, 연출, 영상 편집 / faith.itgls@gmail.com

박수후몽흐토야 / 인터뷰 섭외 및 진행, 사운드 및 자료 조사 / monkhtuyabatsukh6@gmail.com



지도교수 : 박진호

## 보이지 않는 삶

한국에서 살아가는 몽골인의 삶을 담은 다큐멘터리이다. 비자 없이 체류하며 겪는 불안과 차별, 정체성의 혼란 속에서도 버텨내는 과정을 통해 우리 사회에서 '보이지 않는' 이들의 현실을 조명하고 공존에 대한 질문을 던진다.





인터뷰의 일상 공간을 담아 삶의 고단함과 분위기를 표현한 장면이다.



과거를 회상하며 진솔하고 깊은 내면의 이야기를 전하는 인터뷰 장면이다.



거대한 도시 속에서 개인이 느끼는 고립감과 외로움을 시각적으로 표현했다.



현재의 삶과 복합적인 감정을 은유적이고 상징적으로 보여주는 연출 장면이다.





### 서비스

국내산방항러들	098
뚜띠	102
불나방	106
하뚜	110
F1	114
Innovarium	118

### 로보틱스

듀오봇	122
비행청년	126

# 국내산방황러들

---

김나연 / 기획, 디자인 / studyeon5512@gmail.com

최창환 / 백엔드 / ckdghks5565@gmail.com

김종하 / 프론트엔드 / whdgk0602@naver.com



지도교수 : 박진호

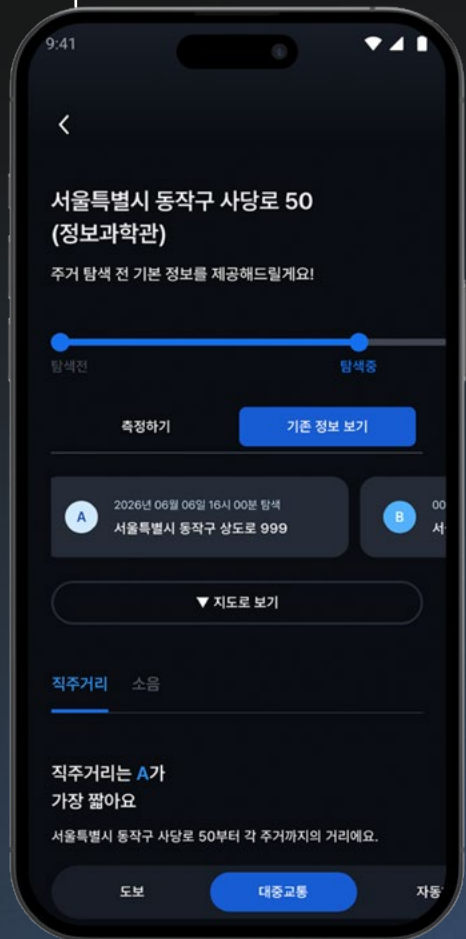
# ZIPLY

스마트폰 센서와 다양한 데이터를 기반으로 일조량, 소음, 온도 등 체감형 환경 요소를 측정하고, 이를 바탕으로 주거 환경을 비교/분석할 수 있도록 돕는 주거 탐색 보조 서비스입니다.



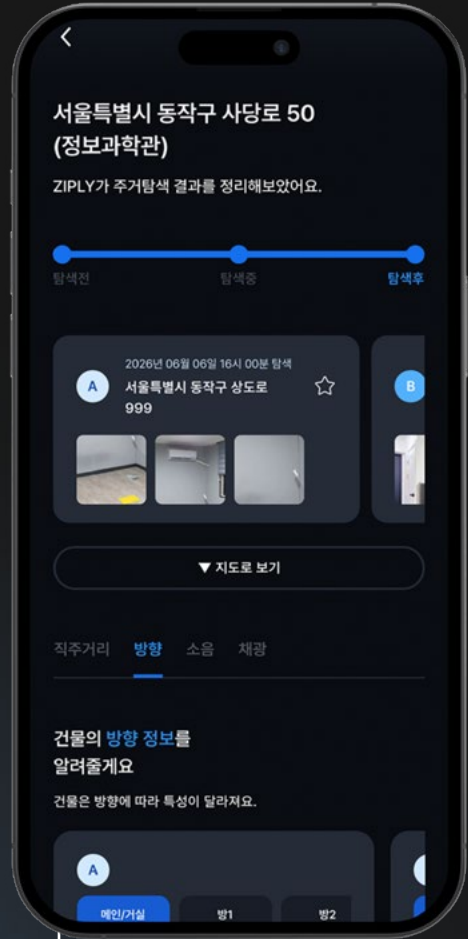
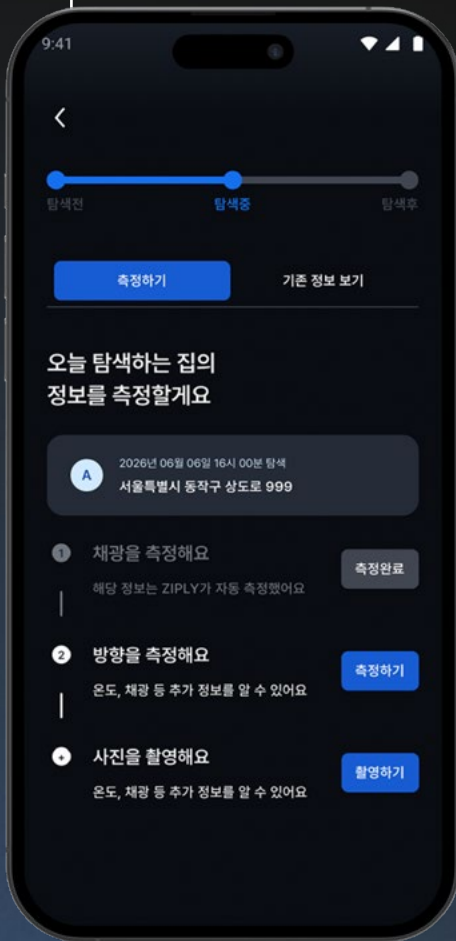


관심 있는 주거 정보를 한곳에 모아 체계적인  
탐색의 시작을 돕습니다.



방문 전 핵심 정보를 미리 파악하여  
탐색 효율을 높입니다.

현장에서 확인해야 할 항목을 놓치지 않고 빠르게 기록합니다.



데이터를 바탕으로 주거 간 차이를 명확히 비교하여 최적의 합리적 선택을 지원합니다.

# 뚜띠

---

임정하 / ML Engineer / sonic0823@naver.com

손기훈 / Frontend Engineer / thsrlgns05@naver.com

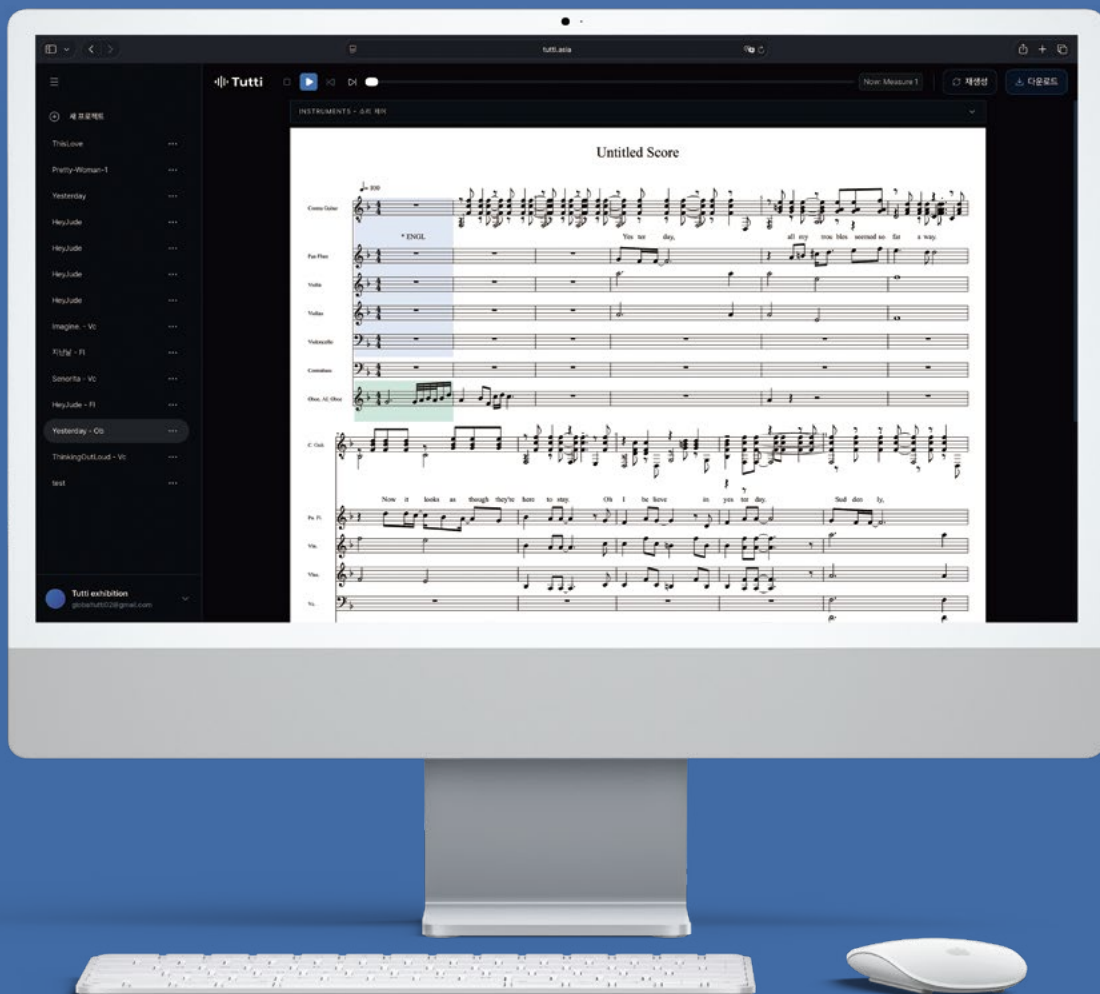
조창연 / DevOps&Infra Engineer / eddy81848@gmail.com

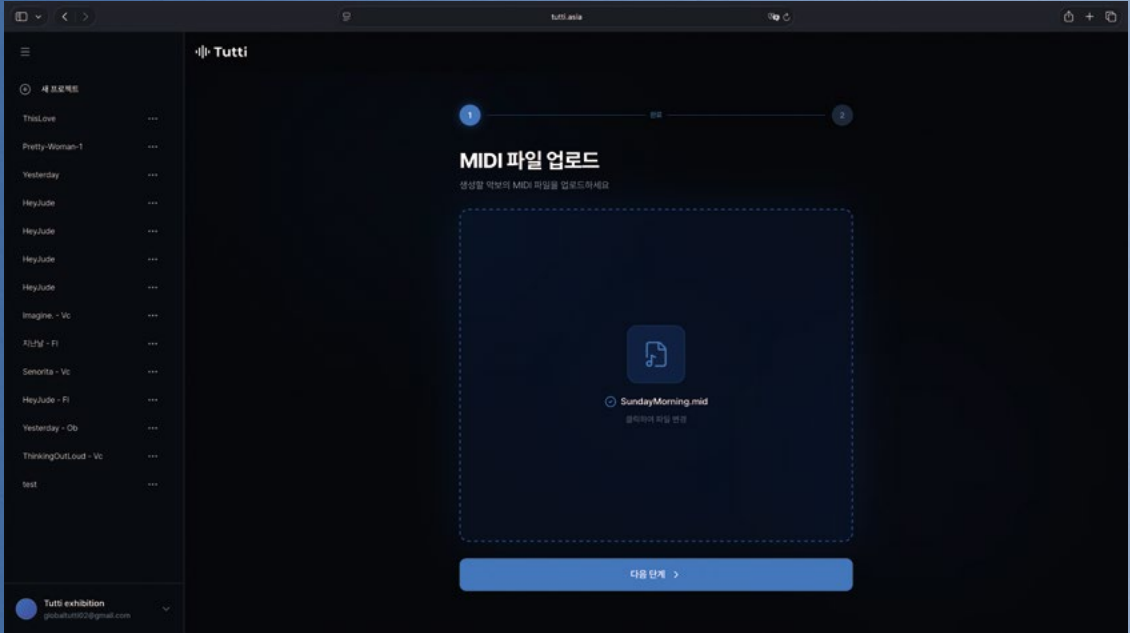


지도교수 : 이정진

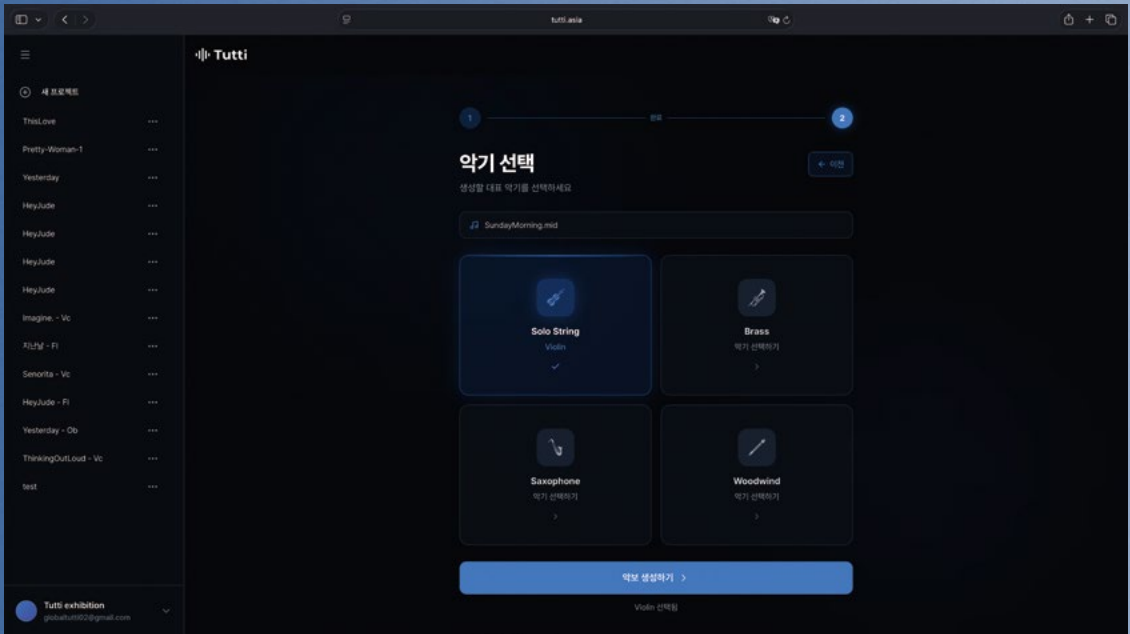
# Tutti

'Tutti'는 합주를 희망하지만 악보의 한계로 어려움을 겪는 분들을 위해 개발된 AI 편곡 서비스입니다. 전문적인 음악 지식이나 편곡 기술이 없더라도, 누구나 손쉽게 원하는 악기의 파트보를 생성하여 제약 없이 합주를 경험할 수 있도록 지원합니다.

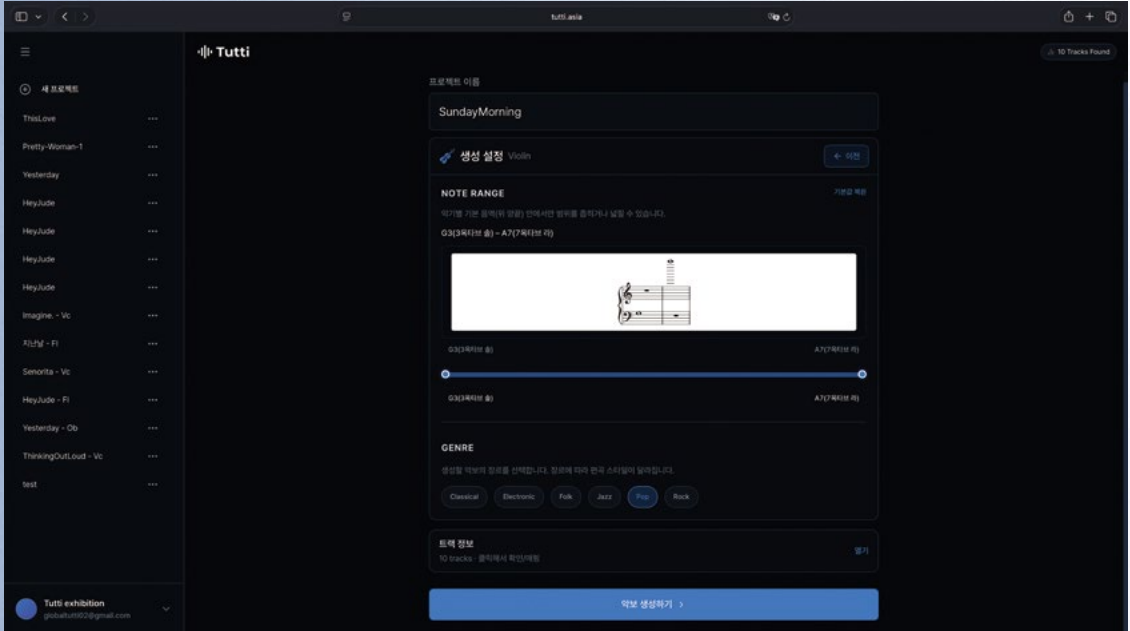




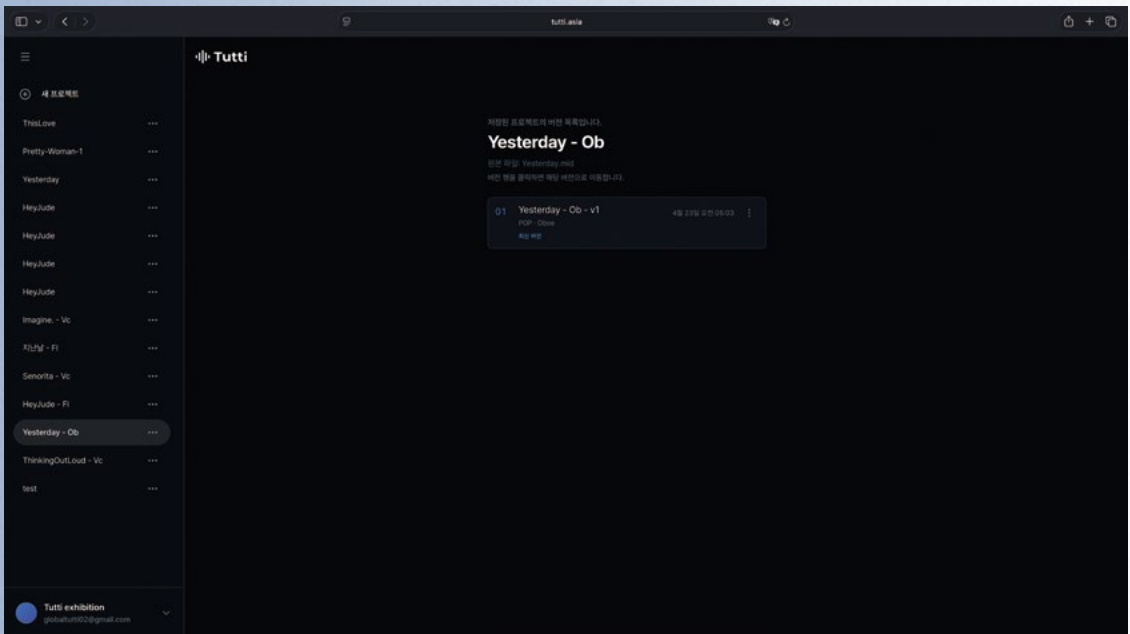
사용자가 가지고 있는 미디파일에 트랙을 추가하기 위해 미디파일을 업로드합니다.



사용자가 입력한 미디에 추가하고 싶은 트랙 악기를 선택합니다.



프로젝트 이름, 연주 가능 음역대, 장르를 입력하고, 트랙정보를 파악할 수 있습니다.



프로젝트의 버전을 관리할 수 있습니다.

# 불나방

---

김민수 / 디자이너 / kms980207@naver.com

박상준 / 백엔드 개발자 / peterjun0707@naver.com

유진 / 프론트엔드 개발자 / zzinzin1234@naver.com



지도교수 : 박재완

# 여행.zip

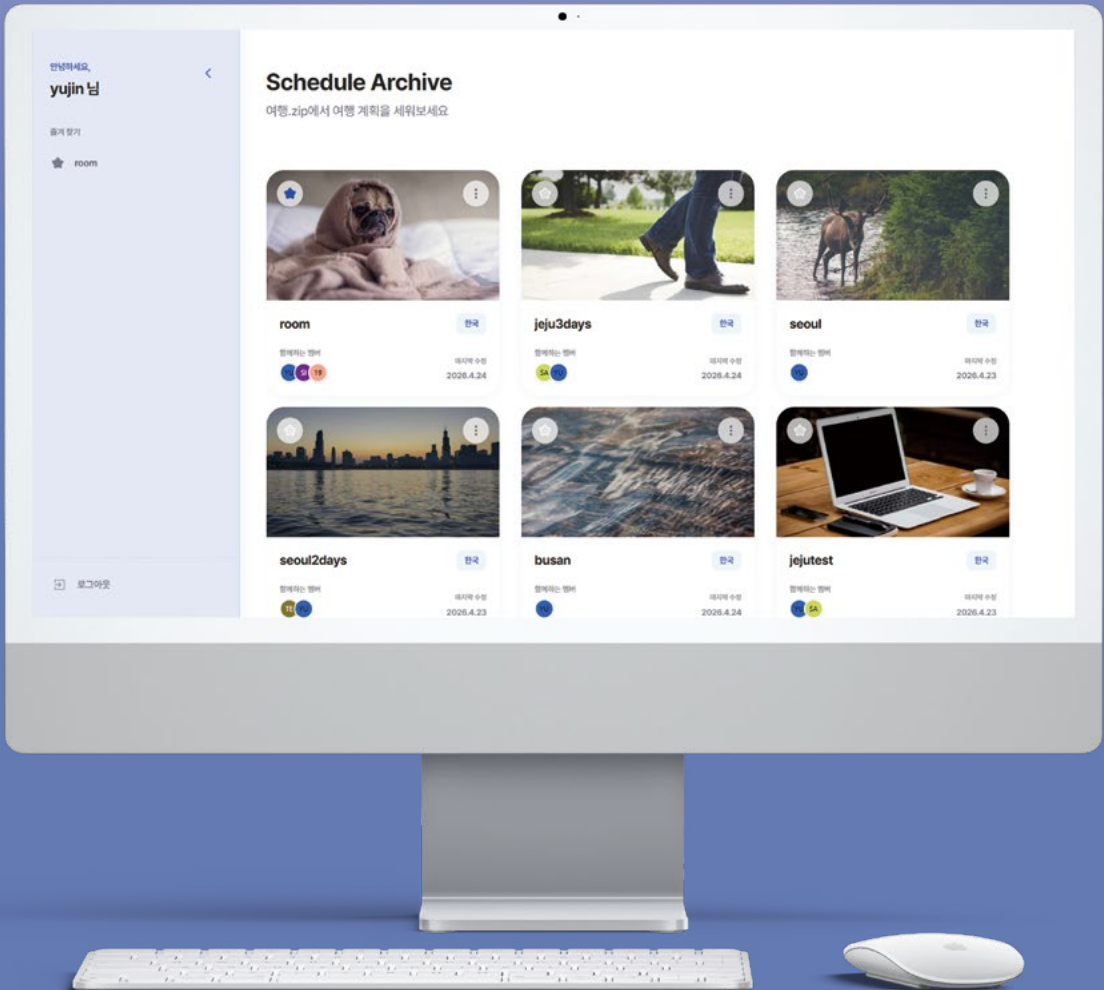
말 한마디로 완성하는 여행 지도! 여행.zip

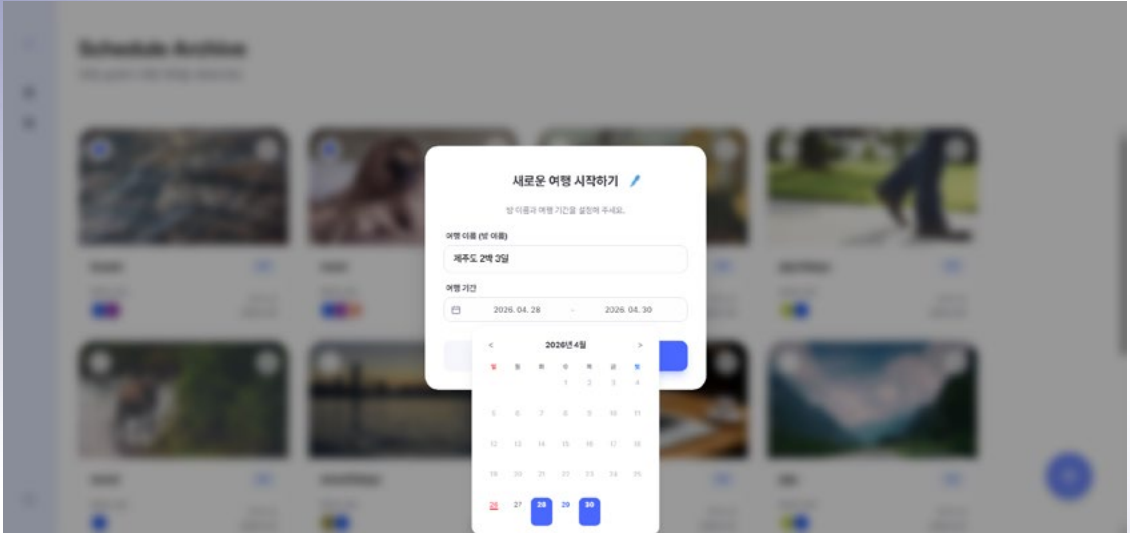
카톡해도 대답 없는 친구들, 컸다 깎다 반복해야 하는 번거로운 지도 앱까지.

여행을 떠나기도 전에 이미 지쳐버린 당신을 위해 준비했습니다.

스트레스 가득했던 여행 계획 세우기, 이제 여행.zip이 즐거움으로 바꿔줄게요.

친구와 대화를 나누고, 우리의 이야기가 그대로 여행 지도가 되는 특별한 순간이 당신을 기다립니다.

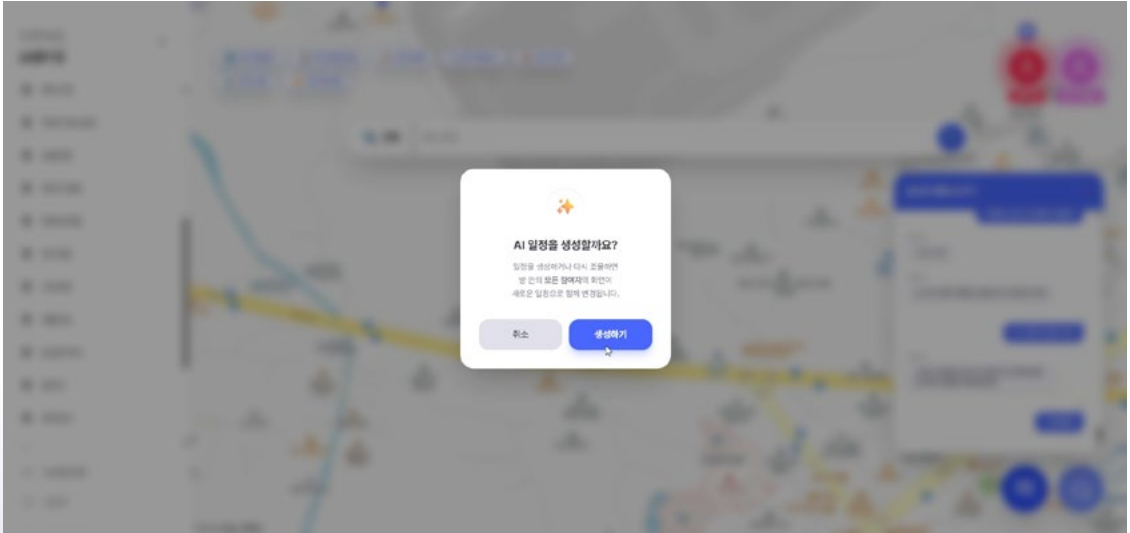




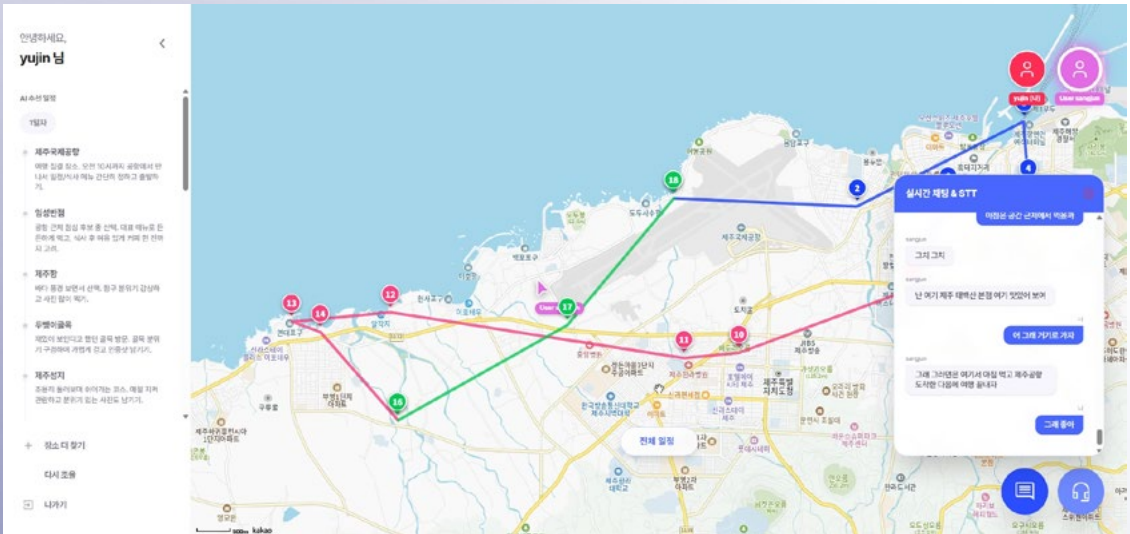
여행.zip의 첫 단추인 방 생성 화면으로, 프로젝트 방의 이름과 여행 기간을 설정할 수 있습니다.



화면이동 없이 지도 위에서 대화를 나누고, 음성이 텍스트로 변환되는 STT채팅을 지원합니다. 서로의 커서 위치와 검색내역이 실시간 동기화되어, 떨어져 있어도 한 화면을 보는 듯한 몰입감을 줍니다.



대화를 통해 수집한 장소들을 바탕으로, 시가 최적의 여행 경로를 연산해줍니다. 한 팀원이 AI 생성 버튼을 누르면 방 안에 있는 모든 팀원의 화면이 동시에 전환되어 일정 생성 진행 상황을 실시간으로 공유합니다.



좌측엔 일자별로 그룹화된 타임라인이 정렬되며, 지도에는 각 날짜별 색상의 핀이 동선을 따라 배치됩니다. 사이드바에서 특정 일정을 클릭하면 해당 장소로 이동하며 상세 정보를 띄워줍니다.

# 하두

---

백채은 / PM·디자인 / codmsqor@naver.com

신유진 / 개발 / shinyj4850@gmail.com

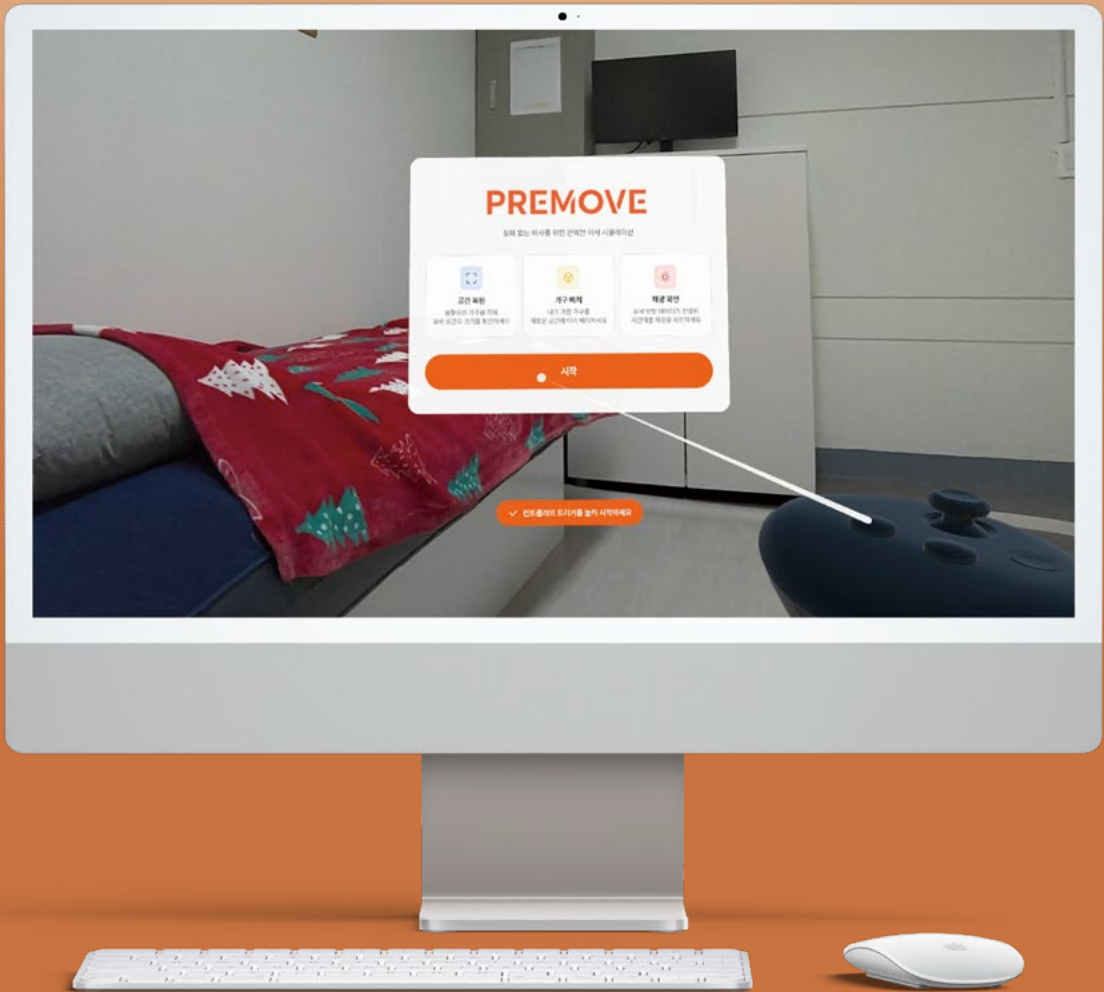
신혜림 / 개발 / hyerim622@gmail.com

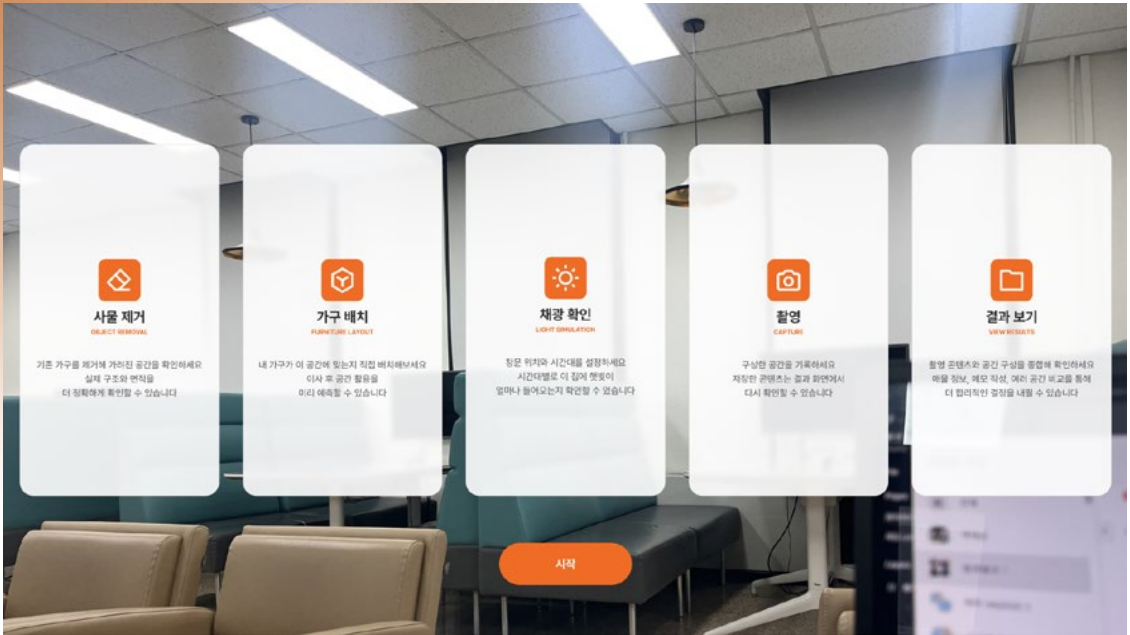


지도교수 : 이정진

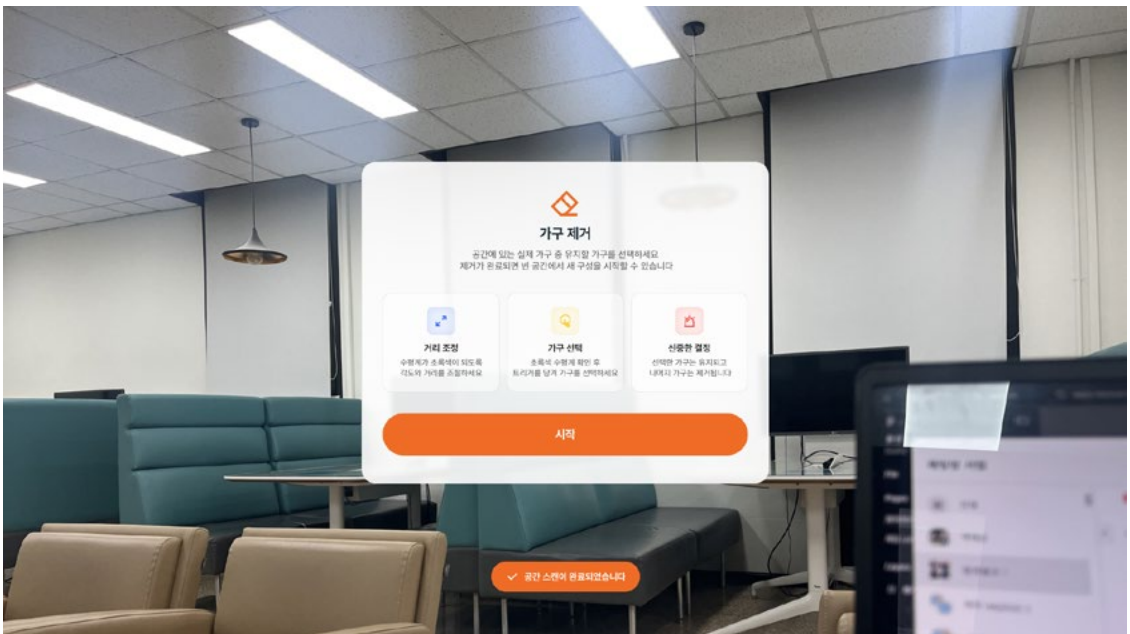
# PreMove

PreMove는 실제 매물 정보를 바탕으로 가상 공간을 재구성하고, 가구 정리·배치·채광 확인을 통해 사용자가 공간의 가능성을 미리 판단할 수 있도록 돕는 XR 공간 시뮬레이션 서비스이다.

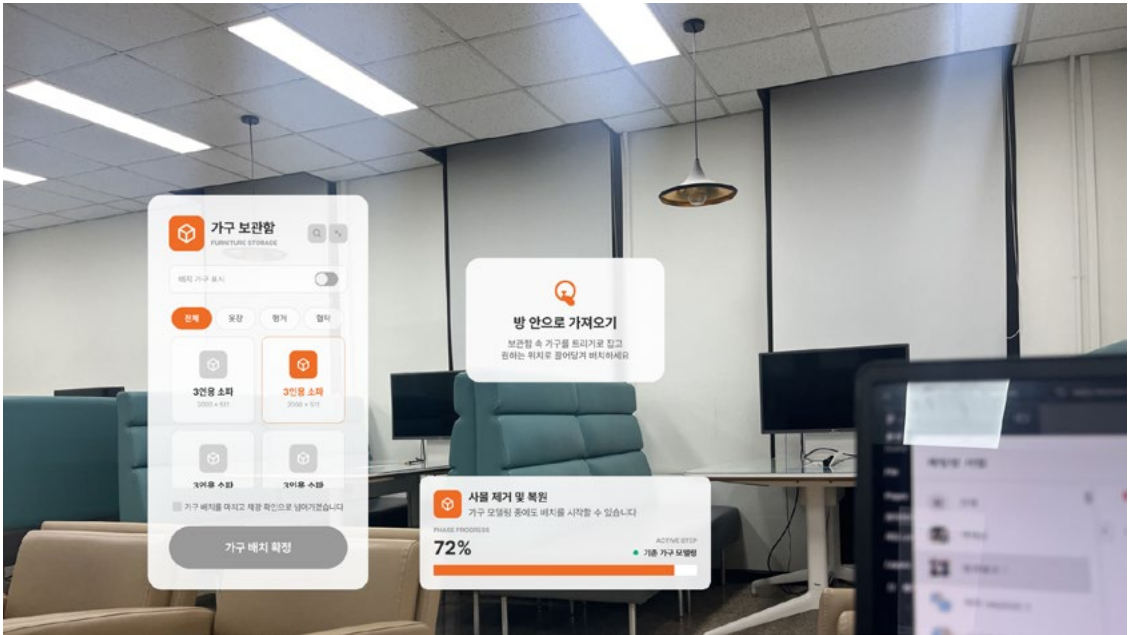




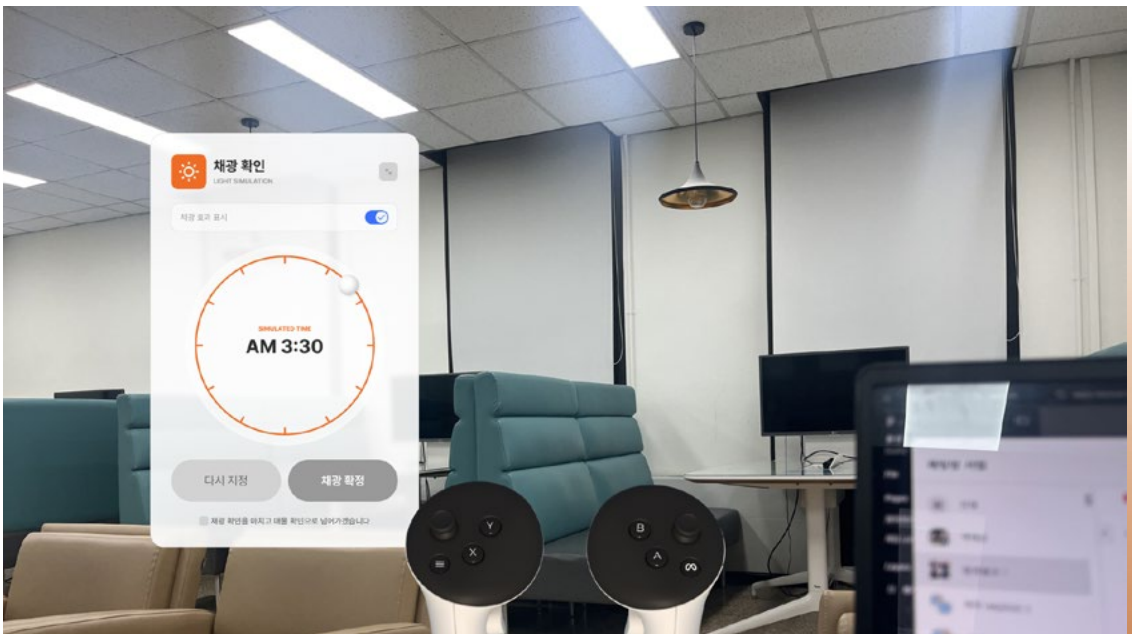
PreMove의 주요 기능은 사물 제거, 가구 배치, 채광 확인, 촬영, 매물 확인으로, 사용자는 매물 공간을 다양한 방식으로 확인하고 비교할 수 있다.



기존 공간에 남길 가구를 선택하고 나머지를 제거해, 생활 흔적에 가려진 공간의 구조를 명확하게 확인할 수 있다.



사용자가 보유한 가구를 가상 공간에 배치해 보며, 실제 이사 후 공간 활용 가능성과 가구 배치 적합성을 확인할 수 있다.



시간대를 조절해 공간에 들어오는 빛의 변화를 시뮬레이션하고, 집의 채광 조건을 실제 생활 상황에 가깝게 확인할 수 있다.

# F1

---

전재민 / 기획 및 디자인 / wjswoals214@gmail.com

이승준 / 개발 / sjl23588@gmail.com

이진우 / 개발 및 기획 / ljw021014@gmail.com

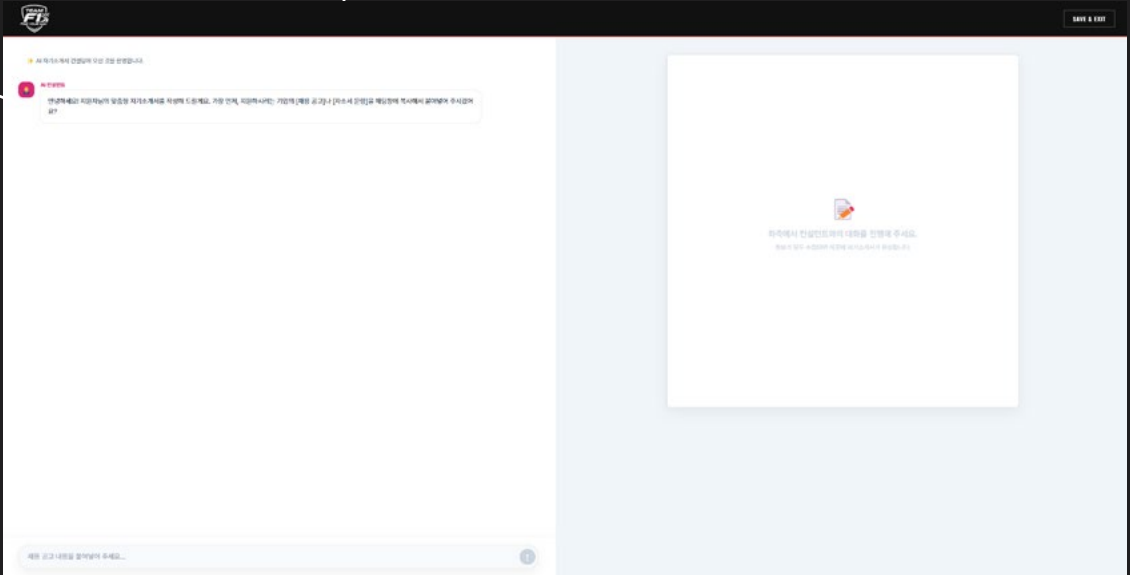


지도교수 : 정기철

# F1nd Your Way

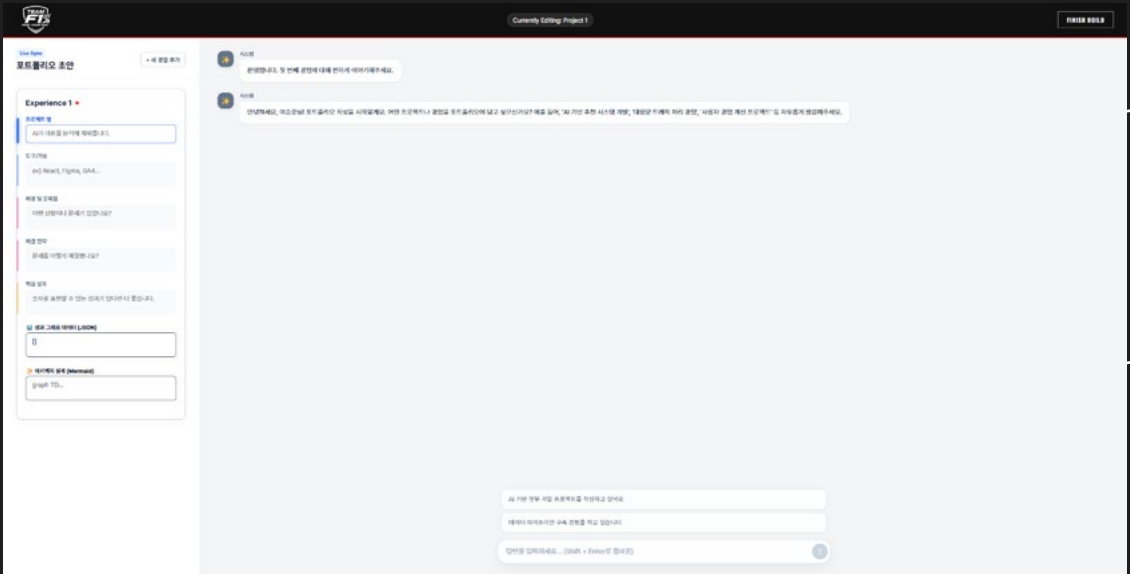
'F1ND YOUR WAY'는 대화로 풀어낸 경험을 엮어내는 AI 취업 플랫폼입니다. 내 서류를 면접관의 시선으로 다시 보며 빈틈을 채워가는 과정을 통해, 수동적인 글쓰기를 넘어 메타인지를 기르는 주도적이고 단단한 취업 준비 여정을 제안합니다.





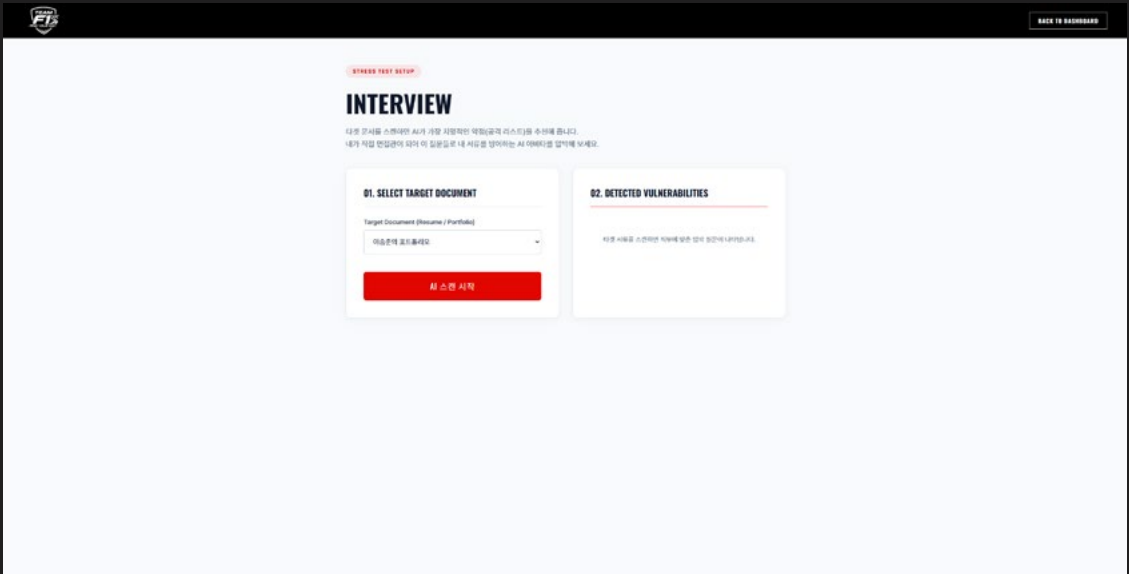
### 대화형 자소서 빌더

챗봇과 대화하며 경험을 입력하면 빈 캔버스에 맞춤형 자기소개서가 실시간으로 완성되는 대화형 빌더 화면입니다.

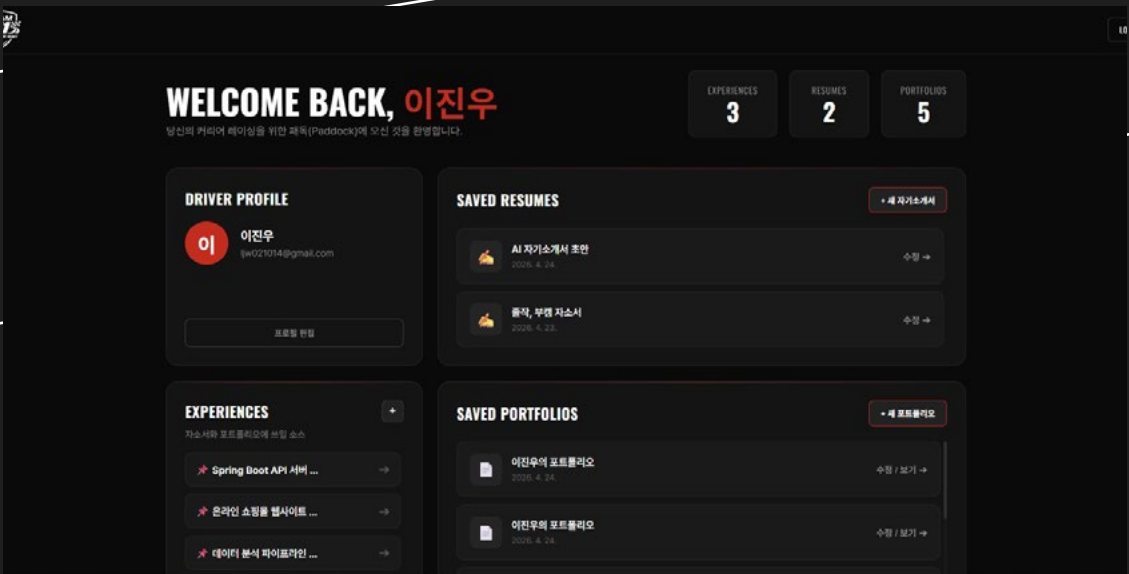


### 포트폴리오 빌더

대화로 경험을 입력하면 사용 기술과 핵심 성과 등 포트폴리오 필수 항목으로 자동 구조화해 주는 화면입니다.



역면접 세팅 화면  
 서류를 스캔하면 SI가 약점을 분석해 치명적인 압박 질문 리스트를 추출해 주는 역면접 설정 화면입니다.



마이 대쉬보드  
 사용자 프로필과 작성된 자소서, 포트폴리오, 경험 데이터를 한눈에 모아 관리하는 통합 대시보드 화면입니다.

# Innovarium

---

최봄이 / 기획, 디자인 / bomyic212@gmail.com

한재찬 / 팀장, 개발, 기획 / gkswocks123@gmail.com

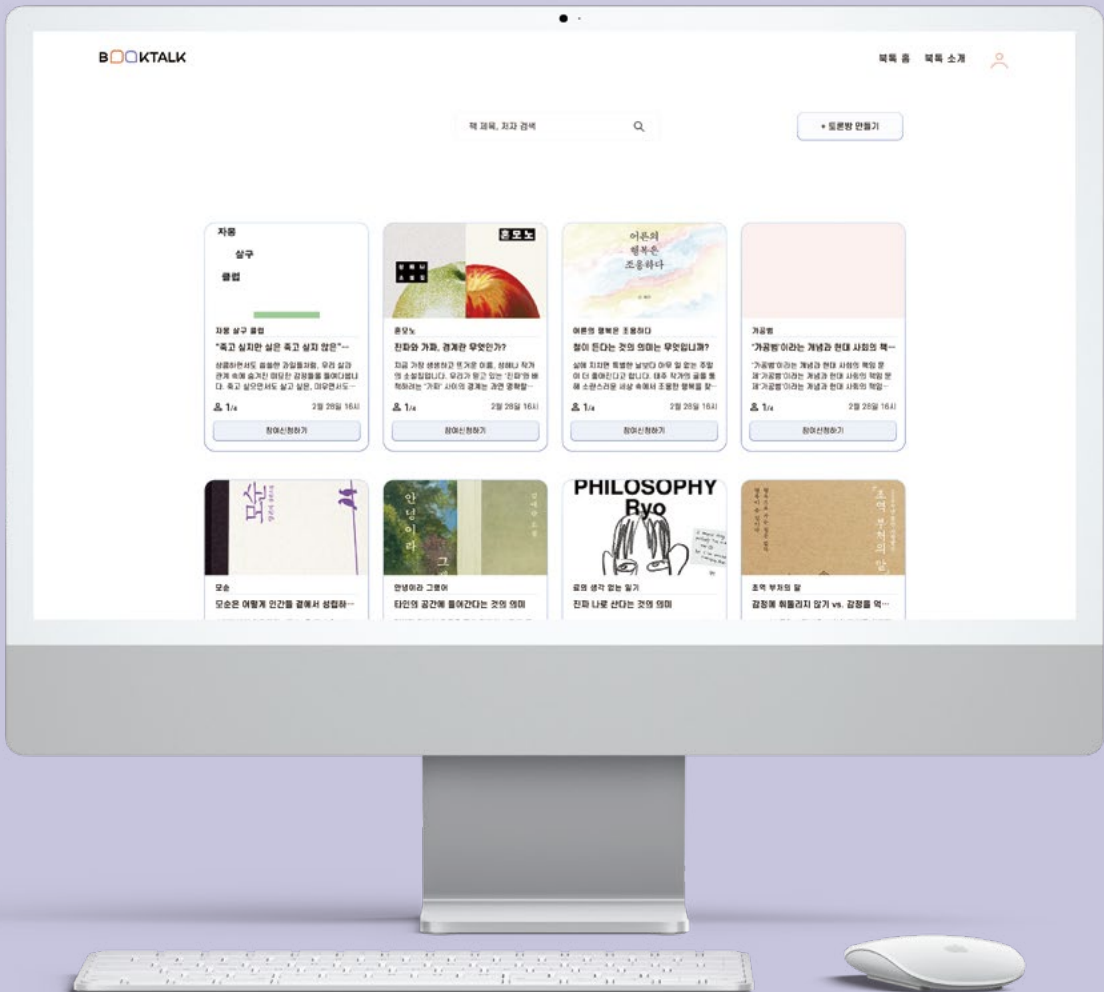
허창민 / 디자인 / changmin0293@gmail.com



지도교수 : 이강희

# BOOKTALK 북톡

북톡은 개최자 중심의 강의식 모임에서 벗어나, 누구나 원하는 책으로 자유롭게 소통하는 독서 토론 서비스입니다. 이번 전시에서는 서비스의 핵심 플로우를 압축하여, 개성 있는 연예인 박명수, 카니, 송하영 등과 나누는 특별한 토론 경험을 제공합니다. 시간간의 제약을 넘어 지적인 시상대와 함께 깊이 있고 유쾌한 대화를 즐겨보세요.





사람모으기는 어렵고,  
관심 없는 책을 선택하기는 싫고  
혼자 읽자니 동기가 부족하고

토론방 홀로가기 >

기존 독서 모임의 수직적 구조에서 벗어나, 누구나 원하는 책으로 토론을 시작할 수 있는 사용자 중심의 가치를 담았습니다.

사회 속 인간은 본래 자아를 잃고 가면에 의존하는가, 아니면 다른가면을 통해 새로운 자아와 본질을 드러내는가 사회 속 인간은 본래 자아를 잃고 가면에 의존하는가, 아니면 다른가면을 통해 새로운 자아와 본질을 드러내는가

배려와 무례의 경계  
그저는 무엇일까

"진정한 배려는 상대방의 입장에서 판단되어야 하며, 의도만으로는 충분하지 않다."  
진정한 배려는 상대방의 입장에서

근거  
의도와 결과의 괴리  
어떤 행동이 상황 '좋은 마음'에서 나온 것이라 해도, 상대가 불편하다면 결과적으로 무례가 된다.  
예: 피곤한 친구에게 "너 요즘 얼굴이 너무 안 좋아"라고 말했을 때, 말하는 사람은 걱정의 표현일 수 있으나 듣는 사람은 기분이 상할 수 있음.

의도와 결과의 괴리  
어떤 행동이 상황 '좋은 마음'에서 나온 것이라 해도, 상대가 불편하다면 결과적으로 무례가 된다.  
예: 피곤한 친구에게 "너 요즘 얼굴이 너무 안 좋아"라고 말했을 때, 말하는 사람은 걱정의 표현일 수 있으나 듣는 사람은 기분이 상할 수 있음.

의도와 결과의 괴리  
어떤 행동이 상황 '좋은 마음'에서 나온 것이라 해도, 상대가 불편하다면 결과적으로 무례가 된다.  
예: 피곤한 친구에게 "너 요즘 얼굴이 너무 안 좋아"라고 말했을 때, 말하는 사람은 걱정의 표현일 수 있으나 듣는 사람은 기분이 상할 수 있음.

결론  
따라서 배려와 무례의 경계는 '내가 배려했다고 생각하는지'가 아니라, '상대가 배려받았다고 느끼는지'에 의해 결정된다.  
진심 어린 배려라면 반드시 상대방의 반응을 관찰하고 조절하는 과정이 뒤따라야 한다.

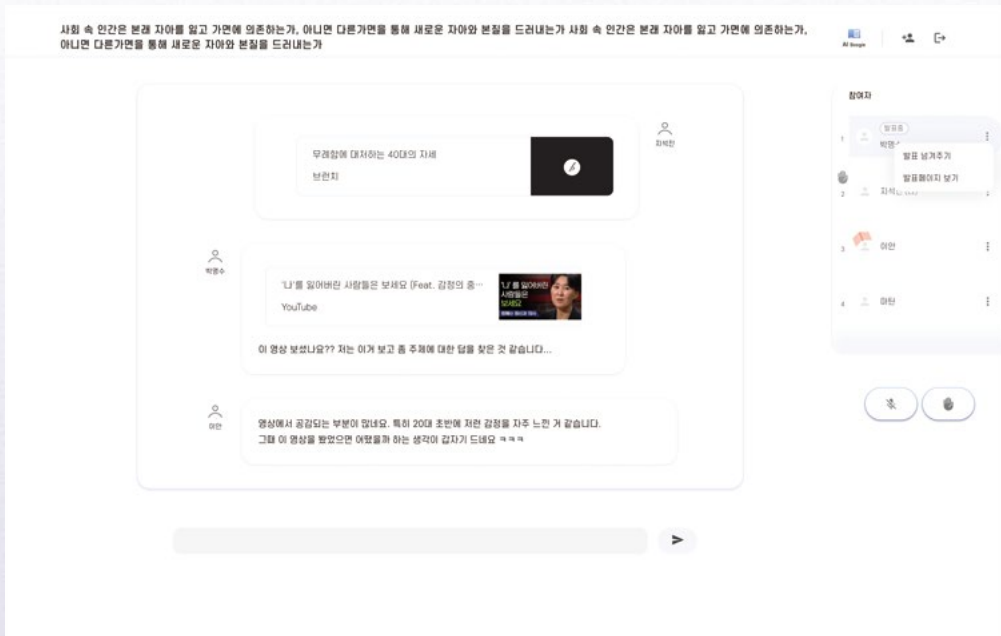
참여자  
1 박영수  
2 [발표중 00:38] 최서진 (1)

3 [대화방에] 미안  
4 [대화방에] 미안

발표종료하기

🔍 🗨️

정돈된 발표 페이지를 통해 서로의 생각을 처음 마주하는 시간입니다.  
각자의 해석이 하나의 꽃처럼 피어나는 경험을 선사합니다.



채팅과 음성을 통해 경계 없이 소통하는 자유 토론 라운드입니다.  
 다양한 관점이 섞이며 더 깊은 통찰로 이어집니다.



졸업전시 한정, 연예인 SI와 나누는 유쾌한 토론 체험입니다.  
 지적인 토론상대로 변신한 SI 연예인 박명수, 카니, 송하영 등과 함께 독서 토론의 문턱을 낮춰보세요.

# 듀오봇

---

양크자야 / 3D 모델링 및 프린팅 · UI/UX 및 소프트웨어 개발 / ankhzya620@gmail.com

에르덴바트 / 로봇 임베디드 시스템 · ROS2 기반 소프트웨어 개발 / Eegjie753@gmail.com

지도교수 : 이강희



## ROY BOT

가정에서 사용자를 인식하고 기억하여 개인 맞춤 서비스를 제공하는 생활형 AI 로봇으로 음성 대화와 환경 인식을 통해 음악 추천과 정보 제공 등 일상 속 편의를 돕는 스마트 홈 동반자입니다.





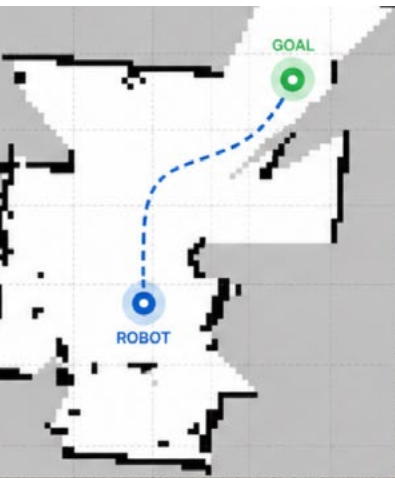
음성 명령으로 언제든지 날씨와 온도를 간편하게 확인할 수 있는 기능



음성으로 곡을 요청하거나 사용자 인식을 통해 맞춤형으로 좋아하는 음악을 재생하는 기능



얼굴과 음성을 기반으로 사용자를 인식하고 정확도를 퍼센트로 표시하며 신규 사용자 등록이 가능한 기능



음성으로 목적지를 지정하면 자동 맵핑 후 이동하며, 사람이나 장애물을 감지해 회피하며 안전하게 주행하는 기능

# 비행청년

---

이승미 / 로봇 및 AI 엔지니어 / leeseoungmi1110@gmail.com

김연서 / 로봇 및 AI 엔지니어 / yeunsuh.kim@gmail.com



지도교수 : 김희원

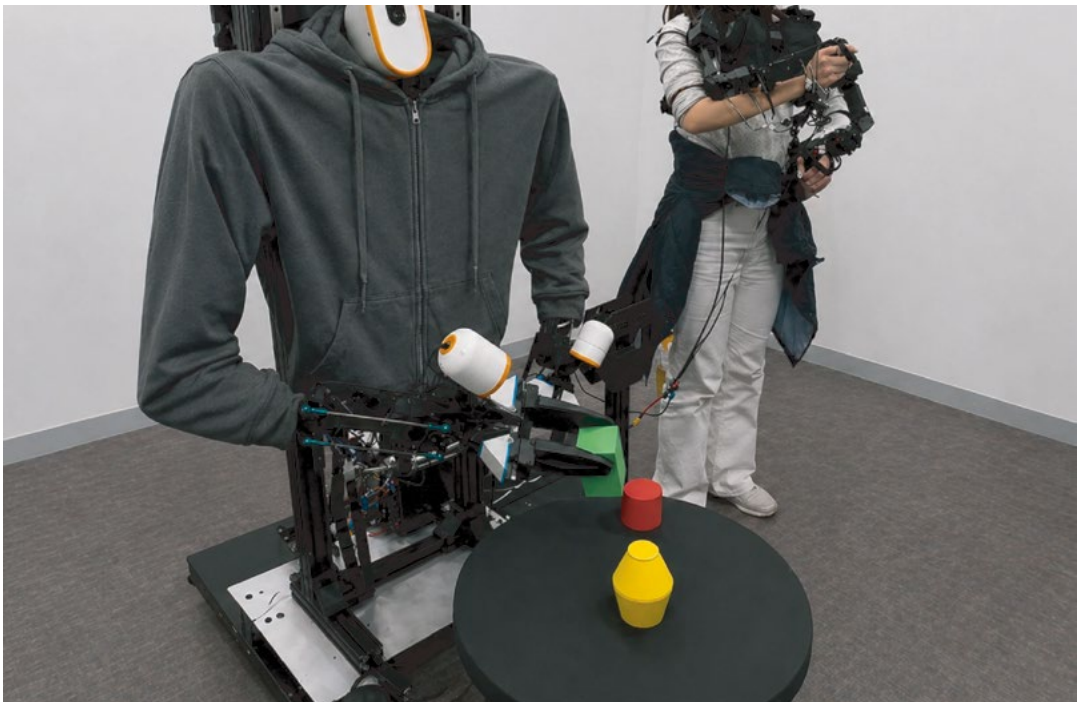
## Let's play with GARO!

Play with GARO! 로봇 '가로'와 목표 블록을 옮기는 미니게임을 즐겨보세요. 핵심은 하드웨어가 아닌 AI입니다. 최신 VLA 모델을 사용해 스스로 작동하는 피지컬 AI 기술을 보며, 우리 삶에 다가올 로봇 환경을 전시에서 미리 경험해 보세요!

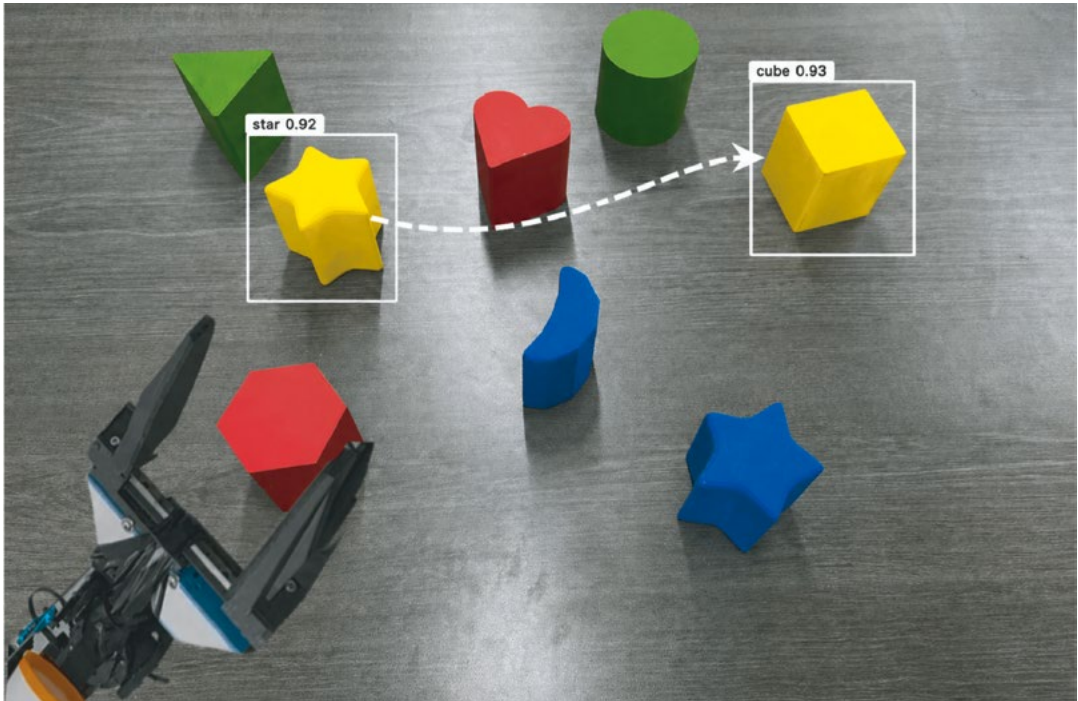




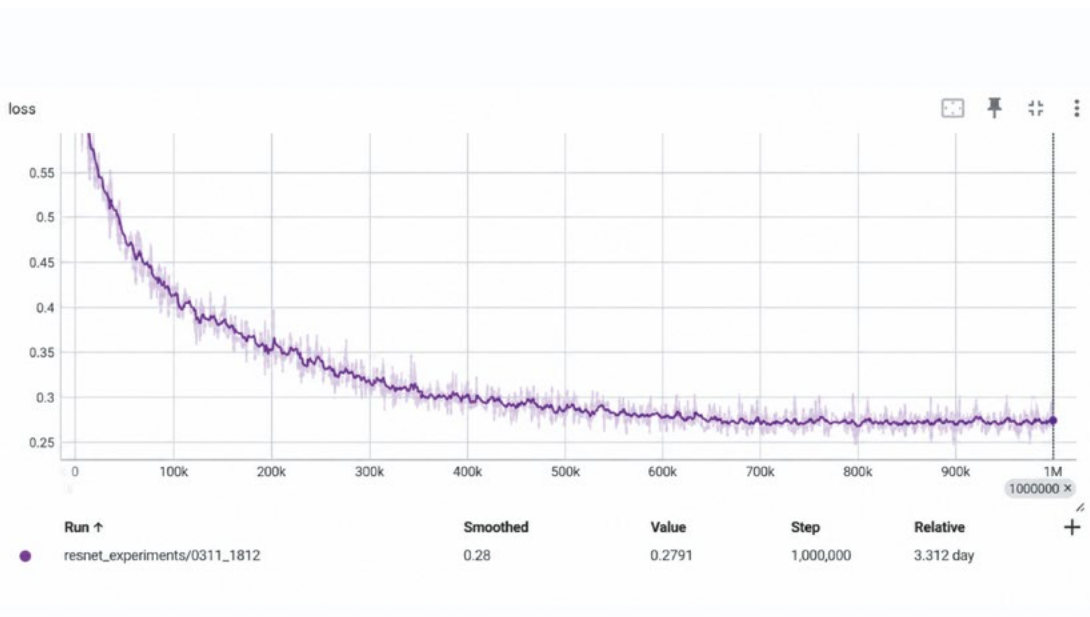
로봇 GARO의 4월자 기준 형태.  
21 자유도(양 팔 관절, 양 손 그리퍼, 본체 바퀴 2개, 수직 승강레일), 카메라 3개로 구성됩니다.



시연자가 착용한 텔레오퍼레이션 장비를 통해 인간의 움직임을 로봇이 모사하고 있습니다.



로봇의 머리에 달린 카메라의 이미지를 이용한, AI의 물체 인식 및 경로 생성 과정의 시각화 모습입니다.



인공 지능 모델의 훈련 곡선입니다. 학습 회차에 따라 오차율이 고성능 기준에 인접해가는 것을 확인할 수 있습니다.

# PROFILE





프로필	132
큐레이터 소개	135
비하인드	136

## 전시 작가 프로필



강혜원



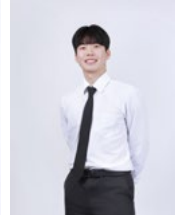
공운호



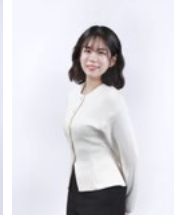
구효민



김건창



김경수



김나령



김나연



김난솔



김민수



김연서



김연희



김유현



김종아



김준원



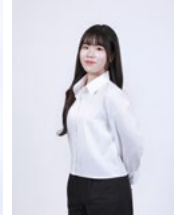
김태현



김혜인



김희서



레풍끼우



박상준



박세은



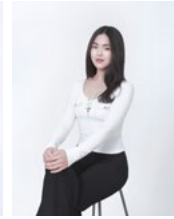
박유민



박지효



박현규



박수호몽흐토야



배규석



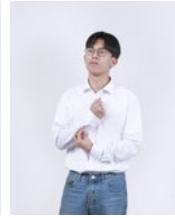
백인호



백채은



보티프링



서지훈



서현아



손기훈



송채영



신유진



신혜림



안서연



안예헌



안지우



양크자야



에르덴바트



오진석



오타니유우



은정빈



유진



윤다인



응원투후옌



이다은



이동현



이민음



이병화



이서운



이성준



이소원



이승미



이승민



이승준



이시은



이연우



이진우



임정하



전재민

## 전시 작가 프로필



정석훈



정성주



조가연



조윤식



조창연



최보란



최봄이



최시현



최원재



최창환



최효훈



한재찬



허창민



현세은



호부황비



황영인



황정민



황환희

## 큐레이터 프로필



이시은



김도영



김지수



두연주



이예진



임법준

## 큐레이터 소개



---

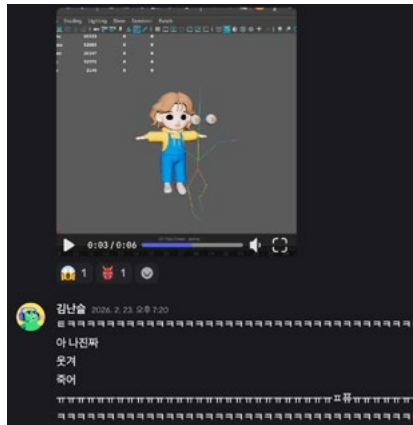
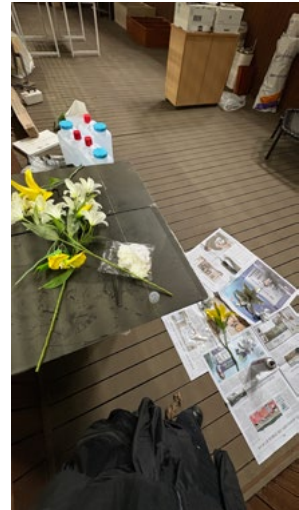
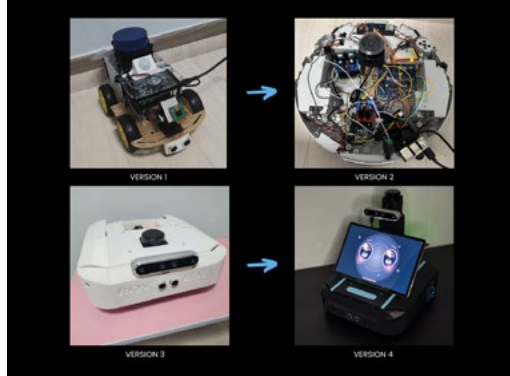
익숙한 항구를 떠나 스스로 만들어갈 내일의 바다 앞에서,  
우리는 가장 빛나는 마지막을 수놓기 위해 모였습니다.

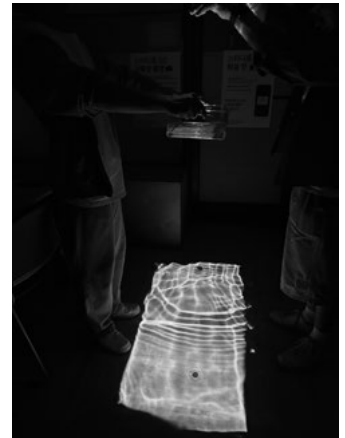
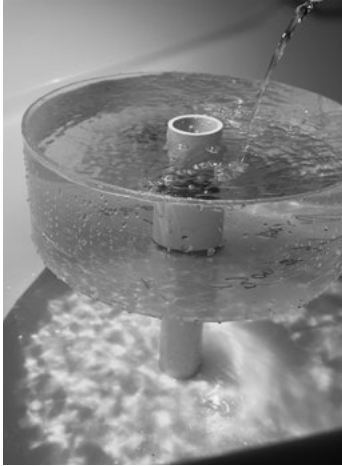
한계를 넘어선다는 뜻처럼, 'Beyond'는 이번 졸업전시를  
다음 항해를 시작하는 찬란한 출항점으로 만들자는 우리의 목표이자,  
설렘을 안고 함께 개척해 나갈 여정 그 자체를 의미합니다.

이 전시장을 나서는 모든 이가 자신만의 항로를 품고 더 넓은 바다로 나아가기를,  
우리의 항해가 모두에게 오래도록 기억되길 바랍니다.

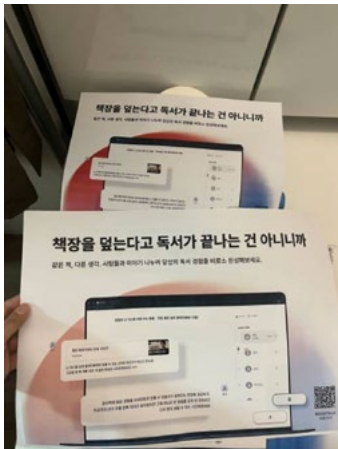
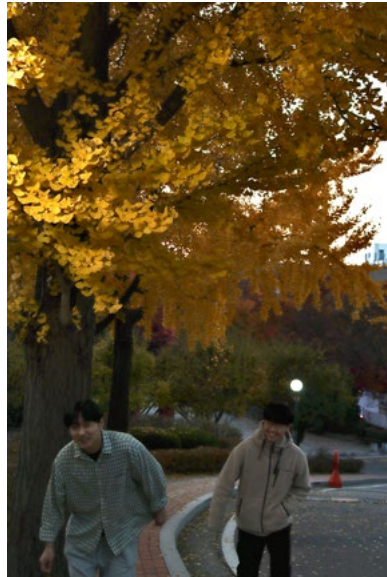
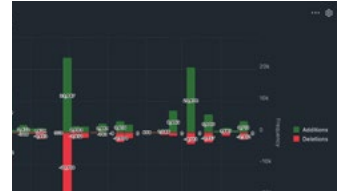
---

# 비하인드





# 비하인드





기획 | 제25회 송실대학교 글로벌미디어학부 졸업전시준비위원회

편집 | 김도영

발행 | 송실대학교 글로벌미디어학부

주최 | 송실대학교 글로벌미디어학부

주관 | 송실대학교 글로벌미디어학부

후원 | 메타버스융합대학원 스파르탄SW교육원 33Lab 닷밀

협찬 | 애즈랜드 아키라운지 RixFont