

2016-1학기 파란학기제 도전과제(42개팀 115명)

No.	유형	도전과제	참여인원
1	학교제안 프로그램	푸드카트를 통한 캄보디아 청년 자립지원 사업	개인(1명)
2		캄보디아 온라인부동산 세일즈	개인(1명)
3		캄보디아 GBD 핀테크 사업	개인(1명)
4		캄보디아 내 창업 도전	개인(1명)
5		해외 취업 프로그램	개인(1명)
6		무인자동차 차량설계	개인(1명)
7		아주 위대한 고전 읽기	개인(1명)
8		MLB 취재 및 다큐멘터리 제작	팀(4명)
9	교수제안 프로그램	틸트로더 고정익 드론 제작	팀(5명)
10		다중 드론 알고리즘 제안	개인(1명)
11		위험 감지용 드론 제작	개인(1명)
12		아주대 3D 스트리트 뷰 제작	개인(1명)
13		효율적인 가계부채 상환전략 제안	팀(4명)
14	학생설계 프로그램	중국 내 한국어 교육 및 문화교류	개인(1명)
15		외국인용 여행 블로그 제작	개인(1명)
16		3인 인디게임 제작 및 출시	팀(3명)
17		데이터 마이닝 금융 예측 프로그램	개인(1명)
18		차량 설계·제작 후 자작 자동차대회 참가(Formula 250)	팀(8명)
19		차량 설계·제작 후 국제대회 참가(Formula 600)	팀(10명)
20		통화정책 연구 및 한국은행 통화정책 경시대회 참가	팀(4명)
21		경영대생의 프로그래밍: 파이썬 프로그래밍 개발	팀(3명)
22		Web App 개발 및 출시1	팀(5명)
23		Web App 개발 및 출시2	팀(5명)
24		중고도서 거래 플랫폼 기획	팀(4명)
25		PC 플랫폼 게임 '로보토미' 제작	팀(2명)
26		가상현실 하드웨어 스타트업	개인(1명)
27		바이오 촉매 개발	개인(1명)
28		게임제작 하드코어 모드	개인(1명)
29		공유경제 활성화 블로그	개인(1명)
30		신차원 코딩교육 콘텐츠 개발	개인(1명)
31		패션 브랜드 제작 및 론칭	개인(1명)
32		루비온레일즈 웹서비스 개발	팀(3명)
33		통섭형 인재로 거듭나기	팀(3명)
34		수화를 통한 농아인 심리상담	팀(2명)
35		프로젝션 맵핑 제작 및 전시	팀(9명)
36		단편영화 제작	팀(7명)
37		웹드라마 기획 및 제작	팀(9명)
38		남도 답사 프로젝트: 남도 지역 답사 후 출판물 제작	개인(1명)
39		미국 건축물 답사 연구 및 출판물 제작	개인(1명)
40		360 VR 20대 언론 설립	개인(1명)
41		요리를 통한 세계 문화 이해	팀(2명)
42		요리는 과학이다	개인(1명)

2016-2학기 파란학기제 도전과제(31개팀 86명)

No.	유형	도전과제	참여인원
1	교수제안 프로그램	KhronosGroup의 OpenVGLite인증테스트의 개발	팀(6명)
2		가계부채 상환전략 연구 / 조직가치 및 개인행동 연구	팀(3명)
3	학생설계 프로그램	아주대를 중심으로 상생을 위한 커뮤니티 제작	개인(1명)
4		마케팅 데이터 관리 플랫폼 제작	개인(1명)
5		미지의 세계 아프리카로의 중고차 수출 프로젝트	팀(2명)
6		협동조합 활동을 통해 가죽 브랜드 창업	개인(1명)
7		스마트 자전거 잠금 디바이스 창업	팀(2명)
8		블록코딩을 이용한 파이썬 교육 툴 제작	팀(3명)
9		웹스크래핑 서비스 개발	개인(1명)
10		웹 서비스 개발	개인(1명)
11		게임 제작 및 게임 페스티벌 출전	개인(1명)
12		게임 제작 및 스팀 플랫폼을 통한 발매	개인(1명)
13		4인 소규모 인디 게임 제작 및 출시, 수익 모델 창출을 통한 창업	팀(4명)
14		3인 소규모 인디 게임 제작 및 출시, 비즈니스 모델을 통한 수익 창출	팀(3명)
15		차량용 CCTV 영상 활용 알고리즘 개발	개인(1명)
16		영상콘텐츠 마케팅 플랫폼 운영	개인(1명)
17		게임관련 유튜브 채널 운영	개인(1명)
18		시민헌법개정안 작성의 이론과 실제	팀(2명)
19		유전체 항체 등 치료제 연구 및 특허출원	개인(1명)
20		천연물에서 추출한 유효성분을 이용한 약학적 조성물 연구 및 특허출원	개인(1명)
21		머신 러닝 기법을 통한 주가 예측	개인(1명)
22		빅데이터를 활용한 자동차 상품 조사	팀(3명)
23		전기자동차 배터리용 금속 커넥터 플래서블화 기술의 응용분야 확대방안 모색	팀(3명)
24		한국형 전자재 은행 도입방안 제시	팀(4명)
25		g3pp 실험을 위한 vector제작 및 실험 콘텐츠 제작	개인(1명)
26		국가 지능정보산업 활성화 및 보안 강화 연구	팀(2명)
27		노인의 일상과 삶을 다룬 다큐멘터리 제작	팀(3명)
28		대학밴드 서바이벌 공연 기획·연출 및 영상콘텐츠 제작	팀(7명)
29		대학 생활이 영감이 된 앨범 규모의 음원·영상 제작, 공연 기획	팀(12명)
30		제로에너지 하우스(패시브하우스) 설계 및 시공	팀(12명)
31		수원삼성블루윙즈 현장실습	개인(1명)