

# P-camp&대안언어축제 2008

일시: 2008년 11월 28일~30일

장소: 서울 남산 유스호스텔

주최:  

후원:    
Software Testing Alliances www.filltong.net

## P-Camp & 대안언어축제 2008

IT 인(人)의 참여네트워크 형성과 경계를 넘어선 소통을 통해 서로를 이해하고, 다양한 학습과 공유를 통해 성장하는 지식 나눔터

### [목적]

- IT업계 종사자간의 상호존중, 커뮤니케이션 부재 해결
- 새로운 배움과 깨달음을 공유할 수 있는 장소 마련
- IT업계 종사자들간의 인적 네트워크 형성

### [특징]

- 기존의 의사소통 문제점을 해결한 정보공유 방식 학습
- 이를 이용한 IT종사자간의 기술 · 경험 등의 공유

### [후원]

**STA** (<http://www.softwaretesting.co.kr/>)

"Software Testing in Action (테스팅분야 10여 년의 현업경험/최대 비즈니스 네트워크/국제 네트워크)"

소프트웨어 테스팅 국제 네트워크에 참여함으로써 국내 소프트웨어 테스팅 분야의 발전을 주도하고 있습니다.

**필통** (<http://filltong.net/about>)

"즐거움 학습도구들이 있는 10대를 위한 인터넷 공간"

필통에는 자기주도적 학습이나 소통, 연결, 돌봄을 지원하는 여러 도구들이 있습니다. 마을이 있는 이들은 클럽을 만들어 친구들과 함께 할 수 있고, 각자 흩어진 이들은 도구들을 통해 새로운 관계를 만들어 갈 수 있습니다.

### [협찬]

인사이트(<http://www.insightbook.co.kr/>),

제너시스시스템즈(<http://www.xener.com/>),

애자일컨설팅(<http://agile.egloos.com/>),

스마트플레이스(<http://www.smartplace.kr/>),

프로젝트 랜덤워크스(<http://randomwalks.org/>),

크리에이티브커먼즈코리아(<http://www.creativecommons.or.kr/>)

에이콘출판사(<http://www.acornpub.co.kr/>)

### [비상연락망]

준비위원단대표: 송수생 (010-6878-9872)

프로그래밍기획: 박준표 (019-396-5987)

## 일정표

### 11월 28일 (금) 첫째 날

PM 01:00 ~	접수	
PM 02:00 ~	개회 및 행사설 아이스브레이킹 조편성	
PM 04:00 ~	Project Hour 1 자유 프로젝트 및 미디어아트 프로젝트	
PM 06:00 ~	저녁식사	
PM 07:00 ~	Project Hour 1	
PM 08:00~ PM 10:00	언어 튜토리얼 1	<b>일반 튜토리얼 1</b> 프로젝트 매니지먼트 여유(Slack)의 법칙과 피플웨어 (류한석)

### 11월 29일 (토) 둘째 날

AM 09:00 ~	언어 튜토리얼 2	자유 세션
AM 10:00 ~		<b>일반 튜토리얼 2</b> 소프트웨어 테스팅 보물지도 (권원일 대표)
AM 11:00 ~	자유세션	
AM 12:00 ~	점심식사	
PM 01:00 ~	언어 튜토리얼 3	<b>일반 튜토리얼 3</b> Are you open? Creative Commons (윤중수판사)
PM 03:00~	Project Hour 2 자유 프로젝트 및 미디어아트 프로젝트	
PM 06:00~	저녁 식사	
PM 07:00~ PM 10:00	LETS(Local Energy Trading System) 지역화폐를 이용한 소통의 시간 (김창준 대표)	

### 11월 30일 (일) 셋째 날

AM 09:00 ~	프로젝트 공유	
AM 10:30 ~12:00	전체 회고(김경수) 및 폐회	

## 아이스 브레이킹 소개

문자 그대로 얼음과 같이 차가운 행사장 분위기를 바꿔버리는 기법입니다. 이번 아이스 브레이킹에서는 원목적에 충실하며, 더불어 프로젝트 계획에 응용할 수 있는 '게임분석시트'도 만들어 봅니다.

## 자유 프로젝트 소개

3시간 분량의 프로젝트 두 개를 진행합니다.

프로젝트의 주제는 조원들이 상의하여 자율적으로 정할 수 있으며, 프로젝트를 진행하는 방식 역시 조원들이 서로 상의하여 정할 수 있습니다.

첫번째 날: [Project Hour 1: 보드게임 만들기]

두번째 날: [Project Hour 2 청소년을 위한 웹사이트]

## 미디어아트 프로젝트 소개

참가자는 **미디어 아트를 창작하는데 도움이 되는 창조적인 도구를 사용**(튜토리얼 또는 이미 알고 있는 지식을 동원)하여 각자 영상 및 소리 등을 들게 됩니다. 이러한 도구들을 사용하면 각각의 작업들을 움직임, 소리, 빛 등에 반응하도록 하여 **창작물과 주변환경이 서로 반응하는 관객 상호작용적 요소를 가질 수 있습니다.** 거기에 더하여 한 가지 작업의 출력(Output)이 다른 작업의 입력(Input)이 되기도 하는 다양한 적용방식도 경험할 수 있습니다.

## LETS 소개

LETS(Local Energy Trading System) 지역화폐 방법을 이용하여 본 행사의 중요 취지 중 하나인 소통의 시간(Community Trading - At Its Best)을 갖습니다.

*지역화폐 법이란?*

*한 지역 내에서 소통되는 화폐를 가지고 물품을 거래하는 지역경제체계를 의미합니다. 그 지역 내에서 정한 것이라면 어느 것이든 거래될 수 있습니다.*

*이번 행사에서는 정보와 경험, 인맥 등이 거래의 대상이 될 수 있으며 동시에 서로가 가진 정보와 경험 등이 화폐로 사용될 수 있습니다.*

## 틱택톡 소개

다른 팀을 방문하고, 다른 팀에게서 방문객을 받는 여행입니다.보이지 않았던 자신의 팀 프로젝트의 자랑스러운 점을 발견할 수 있으며 다른 팀의 프로젝트를 체험한 후 긍정적인 충격을 받을 수도 있습니다.자신의 팀에서 진행중인 프로젝트를 설명해주시고, 다른 팀의 프로젝트를 체험해 보면서 서로의 의견과 경험을 교환하는 과정을 통해 정보의 교류와 자연스러운 인맥 형성을 기대할 수 있는 아이디어 공유 방식의 하나입니다.

## 언어 튜토리얼 소개

\*튜토리얼 배정은 상황에 따라 변경 될 수 있습니다.

### 언어튜토리얼1(금)

- LISP(장효영)
- Squeak Smalltalk(달룻,박동희)
- Haskel(이동주)
- eToy(장운재)
- VVVV(Tobi)
- Quartz Composer(백진욱)
- Flex/AIR(이희덕)
- Arduino(강슬기)

### 언어튜토리얼2(토)

- Lisp(장효영)
- Squeak Smalltalk(달룻,박동희)
- Haskel(이동주)
- eToy(장운재)
- Scratch(최승준)
- VVVV(Tobi)
- Sliverlight(황리건)
- Actionscript(소원영)
- Processing(백진욱)
- Arduino(강슬기)

### 언어튜토리얼3(토)

- Lisp(장효영)
- Squeak Smalltalk(달룻,박동희)
- Merb & Rails or Erlang(김석준)
- M(김재우)
- Ruby(아샬)
- Scratch(최승준)
- VVVV(Tobi)
- Quartz Composer & Processing 종합(백진욱)
- Flash(김상수)

## 일반 튜토리얼 소개

### 프로젝트 매니지먼트 - 여유(Slack)의 법칙과 피플웨어

류한석, 블로그 피플웨어([peopleware.kr](http://peopleware.kr)), IT경력 16년차

Tom DeMarco(서적 Peopleware, Slack의 저자)가 주장한 '여유의 법칙(도대체 왜 여유가 필요한가?)'의 실증적인 내용, 그리고 피플웨어의 핵심 주제인 권한위임과 올바른 리더십 및 매니지먼트에 대해 사례를 통해 살펴봅니다. 그간 강사가 실제 프로젝트 수행 및 PM 강의를 하면서 파악한 프로젝트에서의 애로사항과 해결방안에 대해 공유하고, 교육 참가자들과 이에 대해 상호작용을 하는 시간을 갖습니다.

### 소프트웨어 테스팅 보물지도

STA 권원일 대표

ISO의 테스팅 프로세스 구조를 따라, ISTQB 및 ISO 표준을 반영하여 만들어진 소프트웨어 테스팅 보물지도를 소개합니다. 전체 테스팅을 한눈에 볼 수 있어 개발 조직과 테스팅 조직 간의 커뮤니케이션에 직접적으로 도움이 되며, 개발자 및 테스팅 입문자에게는 보물과 같은 시야를 확보할 수 있으리라 기대 합니다. 추가적으로 IT 분야의 전문가로서 "개인 성숙도"를 향상시킬 수 있는 방법과(집단지성 토론 + 발표) IT 관련 분야의 전문가로서 어느 정도의 SW 테스팅 관련 지식을 갖춰야 할지에 대해 토론해 보고자 합니다.

### Are you open ? - 열린 문화와 Creative Commons

윤종수 판사님

저작권 이야기와 함께 닫혀있음에서 열려있음으로의 변화에 대하여 이야기 해봅니다. 열린 콘텐츠 (open contents), 열린 소프트웨어(open software), 열린 네트워크(open network)가 의미하는 열린 문화 (open contents)와 이러한 열린문화를 위해 Creative Commons가 해 온 고민과 활동, 앞으로의 방향을 짚어 가려고 합니다. 그리고 함께 자문해볼까 합니다. " 우리는 열려있습니까? "

