NEWS LETTER
뉴스레터

2025년 12월호

SINCE 1947
SEO KYEONG
UNIVERSITY

서경대학교
대학혁신추진사업단

NEWS LETTER

2025년 12월호

대학혁신학생기획단을 소개합니다!

안녕하세요. 대학혁신 학생기획단 1기입니다. 2025학년도 12월부터 활동하게 된 학생기획단 1기는 총 3명의 팀원으로 활동하게 되었습니다. 학생기획단은 대학혁신추진사업단이 진행하는 프로그램과 사업을 홍보하는 활동을 중심으로 학우분들과 소통하려고 합니다. 처음 시작되는 학생기획단의 활동을 많이 응원해주시고 관심가져주시면 감사하겠습니다. 저희도 앞으로 더 유익한 정보로 보답하겠습니다.

Q. 선발되신 소감과 앞으로의 포부 한마디씩 부탁드립니다.



음악학부 21학번 이예림

A.서경대학교 대학혁신 학생기획단에 참여하게 된 음악학부 이예림입니다. 학우분들께 대학혁신의 유익한 정보들을 공유해드릴 수 있게 되어 기쁩니다. 앞으로 저희가 대학혁신지원사업단의 다양한 프로그램과 사업을 소개해드릴테니 많은 관심과 참여 하셔서 교내에서 특별한 경험과 추억 많이 가져가시길 바랍니다.

아트앤테크놀로지학과 23학번 김서영

A.대학혁신학생기획단으로 함께하게 된 아트앤테크놀로지학과 김서영입니다. 먼저 이렇게 의미 있는 기획단 활동에 참여할 수 있는 기회를 얻게 되어 정말 기쁘고 한편으로는 동시에 큰 책임감을 느끼고 있습니다. 앞으로의 활동들을 성실하게 수행하며 학우분들께 도움이 되는 기획단을 만들고 그에 맞는 단원이 될 수 있도록 노력하겠습니다.



아트앤테크놀로지학과 25학번 노석원

A.아트앤테크놀로지학과 노석원입니다. 먼저 학교를 사랑하는 마음으로 지원한 대학혁신학생기획단에서 활동을 하게 되어서 정말 영광입니다. 저는 학우분들이 대학혁신사업단에서 지원하는 비교과 프로그램이나 시설, 곳곳에 숨어있는 프로그램 등을 학우분들이 알고 누릴 수 있도록 열심히 활동하겠습니다.

대학혁신지원사업이란?

'**대학혁신지원사업**'은 대학이 건학이념과 특성, 강점분야 등을 살려 발전할 수 있도록 대학의 기본역량 강화를 지원하고 경쟁력을 재고하며, 미래변화에 탄력적으로 대응할 수 있는 교육시스템을 구축하고 국가 혁신성장의 원동력인 미래형 혁신 인재 양성을 지원하는데 목적을 두고 있습니다.
'대학혁신추진사업단'은 우리 대학의 발전전력 수행을 목표로 대학혁신 전략을 수립하고, 학내 유관 부서의 사업 지원 및 각종 프로그램 운영을 통해 대학혁신지원사업의 목표 달성을 도모합니다. 전주기적 학생역량 개발 지원 및 진로지도를 위한 플랫폼을 구축하고, 창의혁신역량 강화 프로그램과 융복합 프로그램, 그리고 지역산업 연계 프로그램을 운영하기 위한 인프라 구축을 하고 있습니다. 이를 위해 창의교육 조성에도 힘쓰고 있는데, 각각 Major Design실, Career Lab, Co-Working Space 1, Co-Working Space 2, AR/VR실, Motion Capture Lab, Prototyping Lab, 본관 8층 컨벤션홀 LED Wall이 있습니다.

대학혁신추진사업단 SNS는 활동중입니다!

SNS 계정 인스타그램 아이디 @sku_inno
서경대학교 대학혁신추진사업단 홈페이지 https://ui.skuniv.ac.kr/

앞으로 새로운 소식 많이 올라갈 예정이오니 많은 관심 부탁드립니다!



홈페이지 QR

인스타그램 QR

대학혁신추진사업단 구축 시설을 보여드려요~

Major Design실



위치 : 은주2관 5층
무전공 학생 대상 선배자문단과 진로·전공 탐색 상담 등을 통한 학생활동 지원 공간

Career Lab



위치 : 유담관 9층
무전공 대상 진로취업지원센터 진로·전공 탐색/설계 프로그램 운영 및 자율활동 지원 공간

본관 8층 컨벤션홀 LED WALL



위치 : 본관 8층 컨벤션홀
본관 컨벤션홀 대형 LED Wall 설치
각종 공연에 미디어파사드를 대체한 무대배경으로 활용
시각디자인, 무대기술 전공의 실습에 활용

Co-Working Space 1



위치 : 유담관 L층
대형 모니터 5대동시 개별 오퍼레이팅 시스템으로 Panel Discution 운영/ 빔프로젝터/ 전면 후면 발표자 추적 카메라
50명 내외 대면 프로그램 운영 가능

Co-Working Space 2



위치 : 유담관 L층
교육, 특강, 세미나, 조별활동, 자율학습 등 학습활동 지원 공간
50명 내외 대면 프로그램 운영 가능

ARVR실



위치 : 유담관 L층
크로마키studio, AR/VR 편집용 고성능 컴퓨터 및 강의시설, VR체험기 등으로 구성
다양한 교과/비교과 프로그램 진행

Prototyping Lab



위치 : 유담관 L층
3D프린터 활용 교육 공간
3D프린터 및 후가공 장비 구축

Motion Capture Lab



위치 : 유담관 L층
실감형 콘텐츠 제작을 위한 기자재 및 공간
영상콘텐츠 제작 및 관련 교육

SEO KYEONG UNIVERSITY SINCE 1947

대학혁신추진사업단 우수사례를 알려드릴게요!

Global CORE 프로젝트 2025편

Global CORE 프로젝트란?

주어진 과제를 해결하기 위한 단계별 교육 및 체험을 제공하는 프로그램으로,
팀 빌딩을 통한 문제점 발굴 → 해외 탐방(도쿄)을 통한 과제 해결 전략 수립 → 지역 방문(제주도)을 통한 국내 적용 방안 구체화 → 팀별 활동 결과 발표 및 공유 등 4단계(Program A~D)로 구성되어 있습니다.

Program A (Aspire to Achieve)

8월 27일(수)부터 29일(금)까지 3일간 서경대학교 유담관 Co-Working Space 1에서 진행하였습니다. 참여 학생들은 프로그램 오리엔테이션 및 SDG에 대한 특강을 통해 사회적 가치 실현의 의미를 이해하고, 팀 빌딩 및 팀별 과제를 도출하는 시간을 가졌습니다. 도출된 아이디어에 대한 교수 및 외부 전문가의 퍼실리테이션이 진행되어 팀별 과제의 방향성을 구체화할 수 있었으며, 3일차에 진행된 팀별 아이디어 발표 및 심사를 통해 우수한 아이디어를 가진 7개 팀을 선발하였습니다.







Program B (Broaden your View)

Program A에서 선발된 학생들을 대상으로 10월 14일(화)부터 17일(금)까지 4일간 일본 도쿄에서 진행되었습니다. 첫날 학생들은 오라클 재팬을 방문해 팀별 과제 해결을 위한 데이터베이스 활용 및 분석 교육을 받았으며 특히 이날 저녁에는 김범준 서경대 총장이 일본 현장을 직접 찾아 프로그램 운영 현황을 살펴보고, 간담회를 통해 학생들을 격려하며 글로벌 현장 학습의 의미를 더했습니다. 2일차부터는 팀별 주제 및 계획에 따라 인터뷰·사례 수집 등 도쿄 시내에서의 팀별 과제 수행 활동 시간을 가졌으며, 학생 활동이 원활하게 이루어질 수 있도록 지도교수 멘토링 및 담당 직원의 안전교육이 이루어졌습니다. 4일 차에는 주일 대한민국 대사관을 방문해 대사관의 역할과 주요 업무에 대해 배우고, 일본에서의 팀별 과제 수행 결과에 대한 대사관 수석교육관의 의견을 청취하며 아이디어를 고도화하는 시간을 가졌습니다.







Program C(Create your Solution)

11월 5일(수)부터 11월 7일(금)까지 3일간 제주도에서 진행되었습니다. 학생들은 글로벌 기업인 카카오 본사를 방문해 기업의 지역사회 기여 및 관련 프로젝트에 대한 교육을 받고 기업의 사회적 책임과 지역 상생의 중요성을 이해하는 시간을 가졌습니다. 2일차에는 팀별 아이디어의 국내 적용 방안을 구체화하기 위한 팀별 과제 수행 활동이 진행되었습니다. 학생들은 사전에 계획한 일정에 따라 제주도 내를 자유롭게 이동하며 지역사회 현장을 직접 탐방했고, 인터뷰·조사 등을 통해 현장의 문제를 체감하고 팀별 아이디어의 실현 가능성을 점검하는 시간을 가졌습니다.






Program D(Deliver the Value)

12월 5일(금) 서경대학교 Co-Working Space에서 진행되었습니다. Program A~C를 거치며 완성된 팀별 아이디어 및 활동에 대한 결과물을 제작, 발표하고이를 공유하는 시간으로 이루어졌습니다. 발표 이후 실제로 국내 지역사회에 적용이 가능하고 효과성이 있는 솔루션을 더욱 발전시킬 수 있는 후속 프로그램 개발에 대해 논의하는 시간을 가지며 8월부터 이루어진 2025 Global CORE 프로젝트를 마무리했습니다.







Global CORE 프로젝트를 마무리 하며

이번 프로그램에 참여한 글로벌비즈니스어학부 4학년 김민서 학생은 "2025 Global CORE 프로젝트를 통해 팀원과 자유롭게 소통하며 사회적 가치 실현을 위한 과제 및 솔루션을 도출하는 과정이 좋았다"며, "학생 개인으로 쉽게 방문하기 어려운 주일 대한민국 대사관, 카카오와 같은 글로벌 기업 및 기관에서 업계 전문가와 직접 질의응답 할 수 있어서 인상 깊었다." 고 전했습니다.

또한, 소프트웨어학과 3학년 이진동 학생은 "이번 프로젝트를 통해 단순히 과제를 수행하는 것을 넘어 사회문제를 바라보는 새로운 시각을 가지게 되었다."며, "특히 팀별 멘토교수님의 피드백을 통해 팀 아이디어를 구체화하면서 이를 실제로 국내에 적용할 수 있는 방향 및 방법을 현실적으로 고민할 수 있었던 점이 매우 뜻 깊었다." 고 소감을 밝혔습니다.

이석형 서경대학교 미래전략&예산처장(대학혁신추진사업단장)은 "다양한 전공의 학생들이 팀을 이루어 글로벌 시각에서 사회적 가치를 재해석하고, 팀별 아이디어를 구체화된 전략으로 발전시켜 나가는 모습이 매우 인상적이었다."며, "앞으로도 프로그램에서 도출된 우수 아이디어를 발전시킬 수 있는 후속 프로그램을 추진하는 등 다양한 방법을 통해 학생들이 글로벌 창의 인재로 거듭날 수 있도록 아낌없이 지원하겠다."고 밝혔습니다.

2025 서경대 해커톤(SKTHON)편

2025 SKTHON은 서경대학교 대학혁신지원사업의 학생 의견 반영 프로그램으로 다양한 전공 학생들이 협업을 통해 창의적 문제해결 역량을 함양할 수 있는 융합형 프로그램에 대한 수요를 반영하여 운영되었습니다. 학생 의견 수렴을 통해 프로그램 필요성이 제기되었으며 이를 기반으로 프로그램이 설계·운영되었습니다.




본 프로그램은 9월 19일(금)부터 21일(일)까지 3일간 진행되었습니다. 총 61명의 학생이 참여하여 10개 팀을 구성하였으며, 교수진 및 외부 전문가의 멘토링을 통해 총 10개의 결과물이 도출되었습니다. 이후 심사를 거쳐 3개 팀이 수상하였습니다.





대상은 50대 이상 생계형 구직자를 위한 맞춤형 구직 플랫폼 「다시잡」을 개발한 식스센스팀 (소프트웨어학과 23학번 심서현·신채린, 소프트웨어학과 22학번 박주용, 컴퓨터공학과 22학번 박태경, 전자컴퓨터공학과 24학번 허윤호, 시각정보디자인학과 22학번 안효진)이 선정되었으며, 최우수상은 시각장애인의 검색 경험을 향상시키는 AI 확장 프로그램 「Oneir: 오니어」 서비스를 개발한 D2S4팀 (소프트웨어학과 19학번 김도현, 소프트웨어학과 21학번 고현서·김채린, 소프트웨어학과 20학번 이준희, 시각정보디자인학과 24학번 고주희, 시각정보디자인학과 25학번 김민지), 우수상은 기업의 아이디어 공고와 청년의 제안 아이디어를 즉시 연결하는 플랫폼 「번뜩」을 개발한 쉐어하우스팀 (소프트웨어학과 20학번 김준하, 경영학과 20학번 조현진, 미래융합학부2 25학번 최가은)이 각각 수상하였습니다. 학생 의견을 반영한 본 프로그램을 통해 학생들의 대학 소속감 증대와 문제해결 역량 등 핵심 역량 향상을 도모하는 성과를 거두었습니다.





2025 HUB

'HUB'는 서경대학교 대학혁신지원사업의 대표적인 공연예술 프로젝트로 창의융합형 인재 양성과 차별화된 창작 콘텐츠 생산을 목표로 운영되고 있습니다. 서경대학교 공연예술 특성화 지원 사업의 일환으로 공연의 주체가 되는 1인이 타 전공과 협업함으로써 각 전공의 현장 실무 중심 프로덕션을 경험하고 공연예술 전반의 제작 프로세스를 이해하며 멀티플레이어형 인재로 성장할 수 있도록 설계된 프로그램입니다. 발상·기획·제작·홍보·마케팅에 이르는 전 과정을 통해 완성된 창작 콘텐츠와 인재 콘텐츠는 저작권 확보는 물론 취업 연계 및 사회적 경쟁력 강화로 이어집니다.

올해는 서경대학교 공연예술학부 무대패션전공(주임교수 박은정)이 주관하여 12월 5일(금) 오후 5시 본관 8층 컨벤션홀에서 HUB 20: Twenty–20 Vision을 선보였으며 19개 전공 약 400명의 학생·교수·전문가가 참여했습니다.

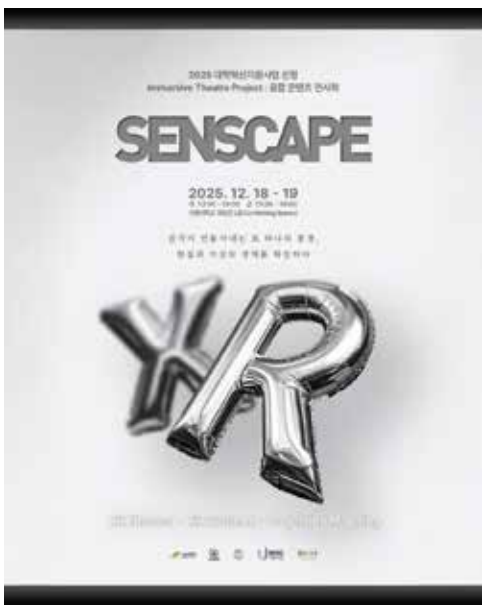




2025 Immersive Theatre Project

'Immersive Theatre Project'는 대학혁신지원사업의 대표적인 프로그램으로 온·오프라인 이머시브 공연 제작을 통해 운영되는 학습자 주도형 프로젝트입니다. 본 프로젝트는 학습자 주도형 교육과정과 창작 콘텐츠 생산을 기반으로 융·복합 공연 분야의 전문 인재 양성을 목표로 합니다.





서경대학교 공연예술학부 Immersive Theatre Project 연극 「레스토랑 산」은 11월 12일(수)부터 15일(토)까지 4일간, 평일 오후 7시, 주말 오후 3시에 서경대학교 북악관 8층 북악홀에서 개최되었습니다. 또한 Immersive Theatre Project : 융합 콘텐츠 전시회 「SENSCAPE」는 12월 18일(목)부터 19일(금)까지 2일간 서경대학교 유담관 L층 Co-Working Space 2에서 개최되었습니다. 본 전시회는 아트앤테크놀로지학과, 공연예술학부, 첨단인터랙티브공연 융합전공이 공동 참여하여 융합 콘텐츠 성과를 선보였습니다.

2025 Career Challenge Campus

Career Challenge Campus 프로그램은 재학생들의 취업 경쟁력 강화를 목표로 운영된 대학혁신지원사업 프로그램입니다. 본 프로그램은 11월 11일(화)부터 27일(금)까지 3주간 서경대학교 유담관 9층 Career Lab 및 유담관 L층 Co-Working Space 1에서 진행되었습니다.





프로그램은 총 4개 세부 과정으로 구성되어 단계별 취업 역량 강화를 도모하였습니다. 먼저, 자기소개서 작성, 면접 기술, 기업 분석 등 기초 취업 준비 역량 강화를 위한 특강 프로그램인 「Basic School」을 운영하였으며 직무·직군별 현직자 초청 특강을 통해 실질적인 취업 경쟁력 향상을 도모하는 「Job School」을 진행하였습니다. 또한 우수기업 재직 동문 선배 초청 특강을 통해 취업 관련 궁금증을 해소하는 「Alumni School」을 운영하였으며 마지막으로 CEO 초청 특강을 통해 취업 의식 고취 및 진로 동기 부여를 목적으로 한 「CEO School」을 진행하였습니다.

본 프로그램에는 총 453명의 재학생이 참여하여 취업 준비에 대한 이해도 제고와 실질적인 진로 설계 역량을 강화하는 성과를 거두었습니다.

NEWS LETTER

The End

2025년 12월호

SINCE 1947
SEO KYEONG
UNIVERSITY