



성균 글로벌 창조적 챌린저 모집 FAQ

1. 수료생 및 휴학생도 지원 가능한가요?

-성균 창조적 챌린저 프로그램은 성균관대학교 재학생을 대상으로 운영됨으로 휴학생은 참가 대상에서 제외됩니다.

2. 2개 이상의 학과 범위가 무엇인가요?

-학과명이 다르면 됩니다(복수전공으로 신청가능).
-단, 인사캠과 자과캠이 융합된 팀, 그리고 다양한 전공이 융합된 팀이 선발 시 좋은 점수를 받을 수 있습니다.

3. 서류 접수기간 이후에도 제출가능한가요?

-서류제출기한인 4월 19일(금) 23시 59분 내에 담당자 이메일에 전송이 완료되어야 합니다. 반드시 제출 마감일 전에 발송을 해야 합니다.

4. '지도교수 확인서'는 무엇인가요?

-챌린저 프로그램은 참여자의 도전 과제에 관심을 갖고, 여러분의 활동을 지도 해 주실 교수님과 함께 하는 프로그램입니다.
-따라서 여러분의 도전 과제에 관심을 갖고 계실 것 같은 교내 교수님을 찾아 뵙고, 그 분들의 관심을 이끌어내는 것이 바로 신청자 여러분의 첫 도전이 될 것 같습니다!
-지도교수 확인서는 교수님께 앞으로의 활동에 멘토로 활동해주시길 청하는 서류라고 생각하시면 됩니다.
-최종선발 후 지도교수님 멘토링은 최소 3회 진행될 예정입니다.
-지도교수확인서는 반드시 교수님의 서명을 포함하여 제출하셔야 합니다.
-제출형식은 서명이 포함 된 한글파일, PDF파일, 그림파일 중 선택하실 수 있습니다

5. 창조적 도전계획서의 형식은 무엇인가요?

-창조적 도전 계획서는 정해진 형식이 없습니다.
-여러분의 도전 주제에 가장 적절한 형식으로 제출해주시면 됩니다.
-단, A4 기준 총 15페이지 이내로 「도전분야, 도전목적 및 동기, 도전일정, 방문대상, 활동계획, 방문기간 중 방문하는 국가의 사회문화적 환경을고려한 안전실천방안, 도전 이후의 Action Plan」은 반드시 포함되어야 합니다.

6. 도전계획서에 해외기관 인터뷰계획은 섭외 완료 후 기재 해야하나요?

-아닙니다. 인터뷰 일정이 확정되지 않거나 컨택이 되지 않아도 감점 처리는 되지 않습니다.
-단, 선발 후 기획서에 제시된 기관과 인터뷰 컨택이 이뤄지지 않을 경우, 그에 상응할 수 있는 타 기관 또는 전문가를 섭외해서 탐방이 이뤄져야 합니다. 선발 이후, 탐방기관 및 전문가 섭외에 실패할 경우 선발이 취소될 수 있습니다.



성균 글로벌 창조적 챌린저 모집 FAQ

7. 도전계획서에 '도전 이후의 Action Plan'란은 무엇인가요?

- 챌린저 여러분들은 도전과제를 해결하기 위해 국내, 국외 관련 기관을 탐방하게 됩니다.
- 그 경험을 바탕으로 해결방안에 대해 연구하여 결과보고서를 제출합니다. 하지만 여러분의 경험을 결과보고서로 마무리 짓기에는 아쉽지 않나요?
- 결과보고서의 내용을 실현하기 위해 추후 교외공모전 또는 국가 관련 기관에 여러분의 아이디어를 지원하는 것은 어떤가요?
- 이러한 계획이 바로 여러분 도전 이후의 Action Plan입니다.
- 여러분의 도전계획서에 도전과제부터 이를 위한 탐방계획 그리고 해결책을 실현해줄 수 있는 추후의 계획까지 포함하여 최고의 도전계획서가 될 것 같습니다!

8. 서류 제출은 리더만 가능한가요?

- 원칙적으로는 리더가 대표로 이메일을 보내야 합니다.
- 피치못할 사정이 있는 경우, 팀원 중 한 명이 제출하여도 무방합니다.
- 단, 서류심사결과 안내 문자는 신청서에 기재된 리더에게 대표로 발송됩니다.

9. 반드시 탐방 국가 언어에 능통해야 하나요?

- 아닙니다. 단 도전 계획서를 제출할 때, 팀원 중 1~2명은 해당 언어에 능통한 사람으로 구성하거나 현지에서 통역을 해 줄 사람을 섭외한다거나 또는 사전에 인터뷰할 자료를 준비하는 등의 계획을 작성하면 선발에 더욱 유리할 것 같습니다.

10. 면접심사는 어떻게 진행되나요?

- 서류심사 합격자들에 한하여 면접심사가 진행됩니다.
- 장소와 시간, 면접발표 순서는 서류심사 발표날 공지될 예정입니다.
- 면접심사는 팀원 전원 참석이 원칙입니다.
- 면접심사 순서는 도전계획서 내용을 발표해주시고, 팀원이 모두 앞으로 나와 심사자분들의 질의에 응답해주시면 됩니다.
- 발표 6분, 질의응답 4분으로 준비 해오시기 바랍니다.
- 심사결과는 공지사항 게재 후, 각 팀 리더에게 문자를 발송할 예정입니다.

11. 모든 오프라인 행사에 반드시 참여해야 하나요?

- 사전에 제시된 면접심사, 오리엔테이션, 해외안전교육, 결과공유회 등 모든 오프라인 행사에는 전 팀원이 함께 참여해야 합니다.
- 개인적인 이유로 센터와 사전 협의 없이 불참할 경우, 팀에 선발 취소 및 추후 센터 내 다양한 프로그램 참여에 불이익 받을 수 있습니다.



성균 글로벌 창조적 챌린저 모집 FAQ

12. 해외탐방 국가는 정해져 있나요?

- 센터와 학교 측에서 지정한 국가는 없습니다.
- 여러분의 도전 분야, 주제에 따라 자율적으로 결정할 수 있습니다.
- 단, 외교부에서 지정한 여행경보 단계에 속한 국가 및 도시는 제외됩니다.
- 남색경보(1단계)의 경우 센터와 학교 측과 먼저 논의해주시기 바랍니다.

13. 탐방 체류기간은 정해져 있나요?

- 7.15~8.18사이에 최대 9박 10일 이내로 팀원 간 협의하여 탐방기획서에서 체류기간을 정하시면 됩니다.
- 단, 해당 기간안에 출입국이 이뤄져야 하며, 기타 다른 활동(어학연수, 유학, 여행 등)과 일정을 연계할 수는 없습니다.
- 팀원 전체가 동일한 일정으로 출입국한 사항이 출입국 기록에 남아야 하며, 추후 관련 서류 증빙이 요구될 수 있습니다.

14. 도전계획서의 해외탐방 일정은 추후 변경 가능한가요?

- 도전계획서에 탐방기획을 구체적으로 작성해주시면 선발에 유리합니다.
- 원칙적으로 일정 및 기타사항의 변경이 허용되지 않습니다.
- 부득이하게 해외탐방 기관과의 일정 조율 등 조정이 불가피할 경우 센터와 협의 하에 조정할 수 있습니다.

15. 후속연구와 결과보고서는 무엇인가요?

- 해외탐방은 참가자의 도전과제를 해결하기 위한 중간단계입니다.
- 해외탐방의 경험을 바탕으로 참가자가 제시한 도전과제를 해결하는 것이 후속 연구이며, 도전과제에 따라 그 형식이 달라질 수 있습니다.
- 결과보고서는 도전의 목적과 필요성 탐방 일정 및 내용, 그 결과가 이뤄진 후속연구 등을 포함하여 참가팀 전원이 필수적으로 제출해야 합니다.
- 성균 창조적 챌린저 프로그램의 핵심은 도전 과제의 해결입니다.
- 해외탐방의 경험을 바탕으로 도전과제를 해결해 나가는 과정이 바로 후속연구와 결과보고서 작성입니다.

16. 결과공유회는 무엇인가요?

- 결과공유회는 챌린저들의 도전 과정과 후속연구의 결과를 포스터 발표로 공유하는 행사입니다.
- 결과공유회 이후 관계자 및 전문가들은 챌린저들의 도전의 전과정과 결과 보고서 그리고 결과공유회 포스터 발표를 평가하여 도전내용에 대해 시상할 예정입니다.

17. 특전에 있는 학점인정은 무엇인가요?

- 성균 창조적 챌린저 프로그램을 이수한 학생들은 2019년 2학기 창의심화탐구(3학점) 또는 창의품을 취득할 수 있습니다.
- 창의심화탐구(3학점)은 여러분의 지도교수님께서 직접 여러분의 활동을 평가(절대평가)하여 2019년 2학기 학점을 부여하게 됩니다.
- 창의심화탐구(3학점)을 전공 심화 또는 일반으로 인정하는 학과 정보는 붙임자료에 참고하시기 바랍니다.
- 단, 4학년 2학기 재학생 또는 수료생은 창의품으로만 선택이 가능합니다.

창의심화탐구 (3학점) 전공 인정 학과 목록 (9개 단과대학, 28개 학과/학부)

경영대학 경영학과

경제대학 경제학과, 글로벌경제학과, 통계학과

공과대학 기계공학부, 신소재공학부

생명공학대학 바이오메카트로닉스학과

사범대학 교육학과, 컴퓨터교육과, 한문교육과

자연과학대학 생명과학과

정보통신대학 전자전기공학부, 반도체시스템공학과

소프트웨어대학 컴퓨터공학과, 다학제인포매틱스연계전공

문과대학 국어국문학과, 독어독문학과, 러시아어문학과, 문헌정보학과,
영어영문학과, 철학과

사회과학대학 사회학과, 사회복지학과, 소비자가족학과, 신문방송학과,
심리학과, 정치외교학과, 행정학과

*창의심화탐구로 선택 시, 전공인정학과 목록에 없는 학과는 일반 3학점으로 선택가능

1~5기 챌린저 도전주제

S2P Play Korea! 영국에서 찾은 한국 아동 놀 권리의 방안
내가 그린 Green 그림 호주 로켓마켓 현황분석과 관찰연구를 통한 한국 로컬푸드 시장 활성화 방안
응답하라, 에코 온타리오 주의 환경기술정책을 조사한 후, SKKU 그린캠퍼스의 실현 방안
빠예할리 친환경 기술의 러시아 진출
홀로winday 다가오는 1인 가구 증가를 대비한 인프라 구축과 시스템의 국내 도입방안
비긴어게인 미국 탐방을 통한 한국형 제재소 산업의 발전방향
초록전자파 전자파의 유해성에 대해 전 국민 경각심 일깨우기와 전자파 힐링 프로젝트

Don Quixote 빌딩풍을 이용한 풍력발전과 그를 통한 도시에너지 자립화 방안
따로, 또 같이 예비 창업자들을 위한 코워킹 스페이스 시스템 구축
Robolution 재난 생활에 유용한 로봇기술 탐구
메디치 스페이스 창작 진흥을 위한 공유가치창출 모델 분석
미니픽처스 다양성이 보장되는 시네마 천국 만들기
Sense 지역경제 활성화 방안 탐색을 위한 영국 CIC 탐방
Step by step 빅데이터 분석 기술을 활용한 강의추천 및 정보제공 시스템 구축
S-team 융복합 교육 정책 변화의 핵심-STEAM 교육 기반 강화 방안
인문스텔라 인문학과 UX의 발전방향 모색

노벨러 스타트업을 선도하는 북유럽의 선진 시스템 견학
마일스야오늘도게임하니 국내 게이미피케이션 구조 개량 및 실제적 적용
Terimakasih, Lotus 초발수 코팅 기술의 말레이시아 진출(수질오염 해결)
Made 人 Korea 한국의 메이커 문화 확산을 위한 메이커 커뮤니티의 활성화 방안 찾기
Eye U 시각장애인을 위한 보조공학
Protect IP 취약한 한국의 지식재산권 문화 개선을 위한 해외 우수사례 탐방

Co-Able 택시 산업의 4차 산업 혁명과의 공존 및 연착륙 방안 제고
SKK 4.0 제조업의 혁신을 불러올 스마트 팩토리의 해외 우수사례탐방
뇌피셜 그래핀을 통한 신경 인터페이스 구축 및 뇌질환 치료
앙트레 Planner 유럽의 사례를 통한 국내 청소년 기업가 정신 교육의 개선과 보안
첫눈에 반하다 시각장애인 정보접근권향상을 위한 안내 시스템 연구-AI기술 활용과
시각장애인을 위한 커뮤니티 활성화