

# 2025

## SU-대학혁신지원사업 웹소식지 vol.2

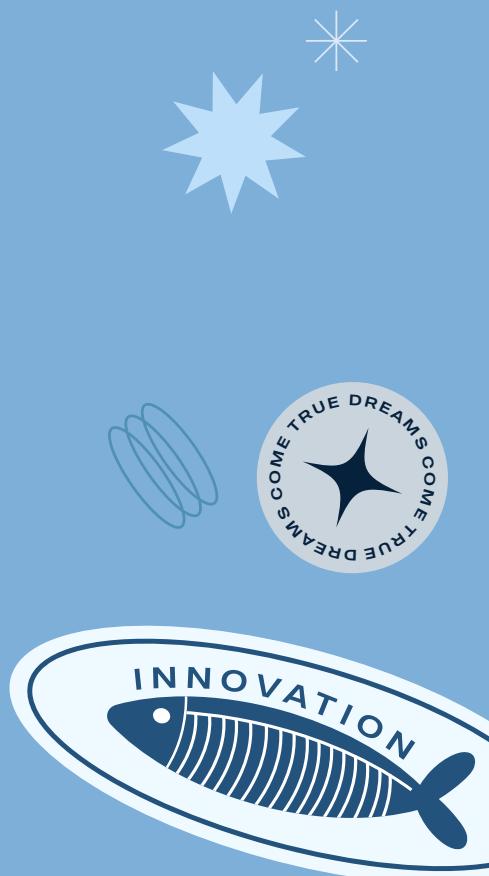
hello



삼육대학교  
SAHMYOOK UNIVERSITY

# SU-대학혁신지원사업 2025 웹소식지 vol.2

# contents



본 웹소식지는 삼육대학교 대학혁신지원사업단의 재학생 홍보단인 「SU-PANEL」 구성원이 대학혁신지원사업의 세부 프로그램들을 살펴, 내용을 직접 구상 및 편집하여 작성하였습니다.

# 대학은 지금, 학생을 위해 무엇을 바꾸고 있을까?



고도화될수록 인간의 인간성이 더욱 중요해진다고 말씀하셨습니다. 혁신은 기술 그 자체가 아닌, 이를 활용하고 끊임없이 도전하는 사람에게서 비롯된다는 메시지였습니다. 또한 새로운 교수법을 연구하고 다양한 교육 프로그램을 구성해 온 교직원들의 노고에 감사를 전하며, 앞으로도 멈추지 않는 도전을 이어가야 한다고 강조하셨습니다. 창의적인 경험이 축적될수록 대학의 업무 환경 역시 더욱 즐겁고 의미 있는 공간으로 변화할 수 있을 것이라는 말씀이 인상 깊게 다가왔습니다.

지난 12월 17일 '인공지능 기반 융합교육 혁신'을 주제로 한 대학혁신지원사업 교내 성과포럼에 다녀왔습니다. 교내 성과포럼은 삼육대학교가 한 해 동안 추진해 온 교육 혁신과 행정 성과를 공유하고, 인공지능 기반 미래 교육의 방향성을 함께 모색하는 자리입니다.

**혁신의 중심은  
사람입니다**  
총장 환영사

성과포럼은 총장님의 환영사로 시작되었습니다. 총장님은 인공지능 기술의 중요성을 강조하며, 기술이



## 강의실의 고정관념을 깨다

### 미래교육학습공간 혁신 성과 (원격교육지원센터)

원격교육지원센터는 '미래교육학습공간 혁신'을 주제로 첨단 강의실 구축 성과를 발표하였습니다. 발표는 기존 강의실의 고정된 형태에서 벗어나야 한다는 문제의식에서 출발했습니다. 교육 방식의 변화와 미래 사회와의 연계를 고려할 때, 학습 공간 역시 수업 목적에 따라 유연하게 변화해야 한다는 설명이 이어졌습니다. 우리 대학의 주요 성과로 수업 환경에 다양한 기술을 적용하고, 학습 콘텐츠 제작과 하이테크 기반 수업 환경 구축에 대한 내용이 소개되었습니다. 특히 강의실을 단순한 수업 공간이 아닌 융합형 스튜디오로 확장한 '연결형 스튜디오 생태계' 구축은 미래 교육의 방향성을 잘 보여주었습니다.



## 지역 문제 해결을 위한 협력의 실천

### 공유교과 성과발표(글로컬사회혁신원)

글로컬사회혁신원에서는 노원지역 4개 대학이 함께한 공유교과 성과를 담당직원 및 해당 프로그램에 참여한 학생이 직접 발표하였습니다. 해당 프로그램은 4일간 진행되었으며, 학생들이 지역주민 및 지자체 기관과 함께 협업하여 실제 프로젝트를 수행했다는 점에서 특별한 의미가 있었습니다. 대표 사례로 DX를 활용한 '배고미 놀이학교' 수의 구조 혁신 프로젝트가 소개되었습니다. AI 기반 고객 맞춤형 프로그램 제작과 카카오톡 플러스 챗봇을 활용한 안내 시스템 구축으로 시공간의 제약을 줄이고 업무 효율을 높였습니다. 또한 네이버 카페, 인스타그램, 노션을 활용한 마케팅 전략도 함께 제시되어 실질적인 성과를 보여주었습니다.

## 기초학력은 기본부터, 학습은 지속적으로

### AI 기초학력 진단 프로그램 (IR센터)

IR센터는 신입생들의 기초학력 격차 해소를 목표로 한 AI 기초학력 진단 및 보완학습 프로그램 성과를 공유하였습니다. 기존의 기초학력 진단이 일회성 평가에 그치고 개인 맞춤 피드백이 부족했다면, 현재는 정밀 진단을 기반으로 AI 맞춤 학습 추천이 이루어지고 있습니다. AI 튜터 '풀링이'와 오답노트를 활용해 자기주도 학습을 지원하며, 학습의 지속성을 강화한 점이 특징입니다. 단발성 프로그램이 아닌 지속적인 학생 맞춤 지원 체계를 구축하고 있으며, 향후 참여 확대와 기초과학 콘텐츠 강화를 통해 데이터 기반 학생 성공 지원 체계를 완성해 나갈 계획이라고 밝혔습니다.

## 지속가능한 교수학습의 미래를 묻다

### SU-MVP 2.0 교수법 (교수학습개발센터)

교수학습개발센터는 '고등교육 교수학습의 지속가능한 미래'를 주제로 SU-MVP 2.0 교수법을 소개했습니다. 연령대가 낮을수록 AI 의존도는 높아지는 반면, 비판적 사고력은 낮아질 수 있다는 연구 결과를 제시하며 교수학습 방식의 중요성을 강조했습니다. 이에 따라 단순한 기술 활용을 넘어, 학습자의 사고력을 키울 수 있는 다양한 교수학습 사례와 프로그램을 소개해 주었습니다. 지속가능한 교육을 위해 교수와 학습자를 함께 지원하는 체계적인 교수학습 프로그램의 필요성을 다시 한번 확인하는 시간이었습니다.



## 후기

이번 교내 성과포럼은 인공지능이라는 공통된 키워드를 중심으로, 교육과 행정 전반에서 이루어지고 있는 변화의 흐름을 한눈에 살펴볼 수 있는 자리였습니다. 특히 단순히 새로운 기술을 도입하는 데 그치지 않고, 이를 어떻게 교육 현장에 적용하고 학생들에게 실질적인 도움으로 연결할 것인지에 대해 '사람'과 '과정'에 초점을 맞추고 있다는 점이 인상 깊었습니다. 총장님의 말씀처럼 혁신은 기술이 아닌 사람에게서 시작된다는 메시지는 각 부서의 성과 발표를 통해 확인할 수 있었습니다.

포럼에 참여하면서 학교가 학생들의 학습 환경을 개선하는 것뿐만 아니라, 학습 역량 자체를 높이기 위해 지속적으로 고민하고 노력하고 있다는 점을 느낄 수 있었습니다. AI 기반 기초학력 진단, 맞춤형 학습 지원, 교수학습 방법의 변화 등은 학생 한 명 한 명의 학습 과정을 세심하게 살피고자 하는 학교의 방향성을 보여주었습니다. 그동안 저는 학과

공지방에 올라오는 안내나 교수님이 추천해 주시는 프로그램 위주로만 학교 활동에 참여해 왔습니다. 하지만 이번 성과포럼을 계기로 교내 홈페이지와 비교과 프로그램을 더 적극적으로 살펴본다면, 저의 학습 상황과 필요에 맞는 다양한 지원을 스스로 찾아 활용할 수 있겠다는 생각이 들었습니다. 삼육대에 재학 중인 학생으로서 이러한 학교의 노력이 실제 강의실과 학습 경험 속에서 점차 체감될 수 있기를 기대하게 되었습니다. 앞으로도 우리 대학이 학생과 지역, 그리고 미래 사회를 연결하며, 기술과 사람이 조화를 이루는 교육 혁신의 중심으로 계속 성장해 나가기를 바랍니다.



# 자유전공학부 학생들의 꿈을 펼치는 이야기

작성자 신서현



안녕하세요! 올해 우리 삼육대학교에서는 자유전공학부를 개설하였습니다. 자유전공학부 학생들이 어떤 수업을 듣고, 미래를 설계하기 위해 어떤 활동을 하는지 궁금하지 않으셨나요? 어느 날, 저는 학교에 있는 '온기 카페'에서 자유전공학부 학생들이 하루동안 카페를 운영한다는 소문을 듣고 호기심이 생겨 직접 다녀왔습니다. 다양한 분야의 지식을 통합하고 새로운 관점을 창출하기 위한 교육 프로그램을 운영하여 재학생의 융복합 학습역량을 강화시키는 전공융합프로젝트 중 "지구를 담은 한 잔"이라는 슬로건으로 진행된 <그린빈(Green Bean)카페>였는데요, 이에 대해 자세히 소개하겠습니다. 먼저 전공융합프로젝트의 전반적인 목적과 프로그램 내용을 간단히 알아본 뒤, 프로젝트에 직접 참여한 재학생 후기와 그린빈카페 운영 현장에 방문한 생생한 소감을 만나러 가보시죠~!



## SU-PREME 전공융합프로젝트란?

SU-PREME 전공융합프로젝트란 2025년 자유전공학부 및 재학생을 대상으로, 전공 탐색과 창의·융복합 역량 강화를 목표로 운영한 융복합 역량 개발 프로그램입니다. 최근 유연한 학사체계 구축과 대학 운영 자율화 흐름 속에서 다수의 대학이 전공자율선택제를 도입하고 있습니다. 4차 산업혁명 시대에 따라 학문 간 융합과 창의적 문제 해결 역량을 갖춘 인재 양성이 대학 교육의 주요 과제로 부각되는 흐름에 맞추어, 다양한 전공 경험 및 융합적 사고 기반 자기주도 학습형 프로젝트 6개가 진행되었습니다.



## SU-PREME 전공융합프로젝트 프로그램

- ① <텐트밖은 제주> 캠핑의 길을 걷다: 지속가능한 자연·문화 체험 (1학기)
- ② 헬스퀘스트: 건강 주제 디지털 콘텐츠 제작 및 캠페인 (1학기)
- ③ 인사이드스토리: 드라마 치료를 통한 자기 탐색 및 미래 설계 (1학기)
- ④ 사이언스크루: 창의 과학 실험 및 맞춤형 과학 축제 기획·운영 (1,2학기)
- ⑤ 어서와! 한국은 처음이지?: 여행상품 기획·개발 실습 (1,2학기)
- ⑥ <그린빈 카페> 지구를 담은 한 잔: 인문학적 창업·친환경 카페 운영 (1,2학기)

<그린빈카페>는  
어떤 프로젝트인가요?



**Q. 프로그램을 소개해주세요.**

지구를 담은 한잔이라는 슬로건을 바탕으로, 환경친화적이고 지속 가능한 카페를 기획, 개발, 운영하는 7주간의 프로그램입니다. '그린빈(Green Bean)'은 커피의 원두를 의미함과 동시에, 친환경적인 경영 방식을 상징하고 있습니다.

**Q. 1학기 프로젝트는 어떤 과정으로 진행되었나요?**

4월 29일부터 5월 11일까지 교내에서 커피 교육을 진행하고, 5월 12일부터 13일까지 남원에 가서 실습을 하였습니다. 학생들은 커피 및 음료 문화, 건강과 영양을 고려한 시그니처 메뉴 개발, 브랜드 디자인, 디지털 마케팅 등의 실무 과정을 포함하여 소규모 비즈니스 운영의 전 과정을 체험할 수 있었습니다.

**Q. 기대되는 효과는 무엇인가요?**

소규모 비즈니스(카페)와 관련된 이론적 탐구와 친환경적 가치, 지역사회와의 협력을 바탕으로 팝업 카페를 운영하며 창업 경험을 쌓고, 지속 가능성과 사회적 책임에 대한 실질적 이해를 키울 수 있습니다. 또한 학생들의 창의적 문제 해결 능력과 실천적 통찰력 배양을 기대해볼 수 있습니다.



## 1학기 참여 학생 소감

### 김정현(창의융합자유전공학부)

“그린빈 프로젝트”는 저에게 이론과 실전을 모두 배우게 해준 특별한 경험이었습니다. 커피 공장에서 원두를 배우고, 직접 커피도 내려보며 커피에 대해 깊게 배웠고, 플랜테리어, 기업 경영, 디지털 마케팅 등 다양한 학과 및 전공과 연계된 수업을 통해 한 프로젝트를 여러 관점에서 바라보는 힘을 기를 수 있었습니다. 또한 남원 로컬 브랜딩 탐방은 저에게 큰 영감을 준 활동이었습니다. 지역 기업의 이야기를 직접 듣고 현장을 체험하고, 카페 체험 활동을 통해 현장을 직접 느껴보는 의미있는 시간이었으며, 앞으로의 프로젝트 활동에 대해서도 생각해 볼 수 있는 기회였습니다. 이러한 시간들이 모여 ‘포레스트’라는 카페를 하루 동안 열고, 메뉴 선정, 음료 및 디저트 준비, 회계, 손님맞이까지 모든 과정을 팀원들과 함께 해서 더욱 뜻깊었습니다. 이러한 모든 과정들을 직접 부딪쳐보며 배운 협동과 성취감은 실전 역량뿐 아니라 도전하는 태도를 길러 주고, 앞으로도 잊지 못할 경험이 되었습니다.



## 방문 후기

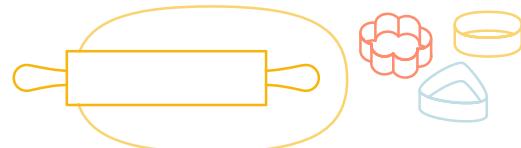
자유전공학부 학생들이 카페를 운영한다는 수톡을 받고 수업이 끝난 후 친구와 방문했습니다. 저는 아메리카노, 친구는 미숫가루를 주문했는데 일반 카페와 견주어봐도 손색이 없는 맛이었습니다. 운영하는 학생들에게서는 다소 긴장한 모습이 보였지만, 친절하게 메뉴를 소개하고 친절하게 팝업 카페를 운영하고 있었습니다. 주문받는 학생, 계산을 안내하는 학생, 음료를 제작하는 학생 등으로 역할이 체계적으로 분업되어 있는 모습이 인상 깊었습니다. 또한 ‘할인 쿠폰’과 ‘인스타그램 스토리 좋아요’와 같은 이벤트는 이목을 끌기에 좋은 효과적인 마케팅이었던 것 같습니다. 완연한 가을을 즐길 수 있는 야외 테이블에는 많은 사람들이 북적였고, 교수님들 역시 많이 방문하신 모습을 볼 수 있었습니다.

카페 운영을 위해 7주간 기획과 개발을 한 학생들의 노고에 박수를 보내고 싶습니다. 시작은 학교에서 열린 팝업 카페였지만, 이러한 경험을 통해 자신의 꿈을 찾고 행동으로 옮길 용기를 얻어, 장차 스타벅스와 같은 큰 카페 운영으로 나아갈 수 있을 것이라는 기대가 들었습니다. 전반적으로 SU-PREME 프로젝트 활동의 무궁무진한 영향력을 염볼 수 있는 시간이었던 것 같습니다.



# 학생들의 창의력이 살아 숨 쉬는 곳, 2025 콩콩마켓

작성자 황수빈



삼육대학교 캠퍼스 한가운데에는 매 학기마다 학생들의 아이디어와 열정이 모이는 특별한 공간이 열린다. 바로 학생 참여형 창업 체험 프로그램 ‘콩콩마켓’이다. 콩콩마켓은 단순한 플리마켓을 넘어, 학생들이 직접 기획하고 운영하며 실제 창업 과정을 경험할 수 있도록 마련된 실전형 프로그램으로, 삼육대학교만의 도전적인 캠퍼스 문화를 보여주는 대표적인 사례다.



콩콩마켓의 가장 큰 특징은 ‘학생 주도성’에 있다. 참가 학생들은 하나의 셀러이자 예비 창업가로서 아이디어 발굴부터 상품 기획, 제작, 가격 설정, 브랜딩, 마케팅, 그리고 현장 판매와 고객 응대까지 모든 과정을 스스로 책임진다. 짧은 행사 기간이지만, 이 안에는 실제 창업 현장에서 마주하게 될 고민과 선택, 그리고 성취의 순간들이 고스란히 담겨 있다.

특히 콩콩마켓은 학생들에게 실패해도 괜찮은 실험의 장이 된다. 완벽한 결과보다 중요한 것은 시도 그 자체이며, 고객의 반응을 직접 마주하고 피드백을 통해 개선해 나가는 경험은 교실 안에서는 쉽게 얻을 수 없는 값진 배움이다. 상품이 얼마나 팔렸는지를 넘어, “왜 선택받았는지”, “어떤 점이 아쉬웠는지”를 몸으로 느끼는 과정은 학생들에게 현실적인 사업 감각을 키워준다.

이러한 경험은 창업을 목표로 하는 학생들뿐 아니라, 마케팅, 기획, 디자인, 영업 등 다양한 진로를 준비하는 학생들에게도 실질적인 도움이 된다. 소비자의 시선에서 브랜드를 바라보고, 제한된 시간과 자원 속에서 최선의 전략을 고민하는 과정 자체가 곧 살아 있는 학습이기 때문이다. 그래서 콩콩마켓은 매번 새로운 아이디어와 개성을 가진 학생들로 채워지며, 캠퍼스에 신선한 에너지를 불어넣는다.

그중에서도 자신만의 레시피와 뚜렷한 콘셉트로 주목을 받은 ‘섹시푸드’의 유주희 학우를 만나, 콩콩마켓 현장에서의 생생한 경험과 이야기를 들어본다. 레시피 개발 과정에서의 고민부터 고객의 반응, 그리고 콩콩마켓 이후의 계획까지, 한 명의 학생 셀러가 직접 들려주는 이야기는 콩콩마켓이 왜 ‘작은 창업 실험실’이라 불리는지를 잘 보여준다.



## 콩콩마켓, 섹시푸드 유주희(경영학과) 학우 인터뷰

### Q. 레시피 개발 또는 시제품 제작 과정에서 예상치 못한 어려움이나 재밌는 순간이 있었다면요?

저는 주로 제가 직접 좋아하고 경험해본 것들을 기반으로 사업화하는 편이에요. 최근 쫀득쿠키에 완전히 빠져서 “이건 무조건 만들어봐야겠다” 싶어서 테스트를 시작했는데 만들다 보니 너무 맛있는 거예요. 그래서 “이건 팔 수밖에 없다”로 자연스럽게 이어졌습니다. 시중에 파는 제품들도 정말 다양하게 먹어보면서 어떤 부분을 개선하면 좋을지, 나만의 맛을 어떻게 더 살릴지 이걸 제일 중요하게 생각했어요.

제가 먹는 걸로 장난을 못 치는 성격이라 정량보다 훨씬 듬뿍듬뿍 재료를 넣어버리는 바람에 사업적으로는 손해(?)를 조금 봤지만, 손님들이 더 맛있다고 하셔서 그게 또 너무 뿌듯했어요.



원래 3~4개의 메뉴를 육심냈지만, 단기간에 확실한 결과를 내기 위해 메뉴를 2개로 과감히 줄이고 집중했습니다. 상품을 만들고, 맛있다는 반응을 듣고, 개선하는 과정이 정말 즐거웠습니다.

#### Q. 콩콩마켓 현장에서 기억에 남았던 고객들의 반응이나 에피소드가 있었나요?

쫀득쿠키는 “엄청 달고 부담스럽다”는 기존 이미지가 강해서 시식 반응이 걱정됐어요. 그런데 막상 드셔보신 분들 중 10명 중 9명은 ‘어? 맛있다!’하고 바로 반응을 주시더라고요. 그 순간이 정말 짜릿했어요. 제가 만든 쫀득쿠키가 기존 인식을 깨버린 느낌? 그래서 그런지 사전예약보다 시식 후 현장 구매가 압도적으로 많았어요. “이제 다른 집 쫀득쿠키는 못 먹겠다”라고 말해주신 분도 계셔서 정말 행복했습니다

#### Q. 행사 당일 부스를 운영하면서 가장 신경 썼던 부분은 무엇인가요?

이번 콩콩마켓은 단 2일만 운영되는 행사였기 때문에, 짧은 기간 안에 어떻게 하면 많은 고객에게 우리 제품의 매력을 확실하게 전달할 수 있을지가 가장 큰 고민이었습니다. 대부분의 부스가 시식을 제공하지 않았기 때문에, 저희는 오히려 그 점을 차별화의 기회로 삼았습니다. 쫀득쿠키가 훤히 보이고, “달기만 하고 비슷비슷하다”는 인식이 강한 제품인 만큼, 맛을 직접 경험해보면 구매로 이어질 수밖에 없다는 확신이 있었어요. 그래서 과감하게



시식 코너를 마련했고, 이 전략이 정말 ‘신의 한 수’가 됐다고 생각합니다.

편하게 한입 먹어볼 수 있는 분위기를 만드는 것, 그리고 시식 과정에서 가장 중요한 위생 관리와 제품 신선도 유지에 특히 신경을 썼습니다. 실제로 시식 후에 바로 구매로 넘어가는 고객이 압도적으로 많았던 만큼, 짧은 시간 안에 제품의 강점을 가장 빠르고 정확하게 전달하는 데 있어 시식이 큰 역할을 했습니다.

또한 행사 특성상 수량이 한정되어 있어 예약 및 CS 관리도 중요한 요소였습니다. 고객들이 불편함 없이 구매하실 수 있도록 응대와 안내를 세심하게 준비했습니다.

#### Q. 섹시푸드를 콩콩마켓 이후에도 지속하고 싶은 계획이 있으신가요?

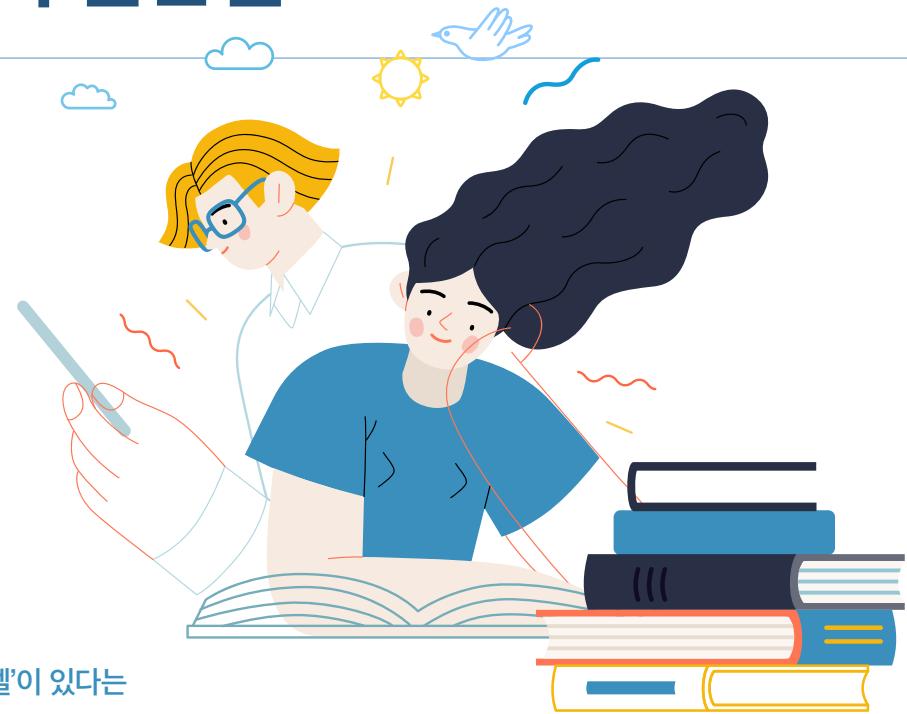
지금 당장은 쫀득쿠키를 계속 판매할 계획은 없지만, 다른 아이템으로 사업을 꼭 해보고 싶다는 마음은 점점 더 커지고 있어요.

이번 콩콩마켓 경험을 통해 제품 개발의 즐거움, 고객의 즉각적인 반응, 실제 판매와 운영의 어려움, 브랜드 이미지를 구축하는 과정과 이 모든 걸 미리 체험해봤다는 점에서 정말 큰 자산이 되었습니다. 언젠가 제가 가진 아이디어와 경험을 살려 또 다른 섹시한(?) 음식으로 돌아올 날이 있을 것 같아요. 이번 참여 자체가 저에게는 영광이었고, 앞으로의 사업 실험에도 확실한 밑거름이 될 것 같습니다.

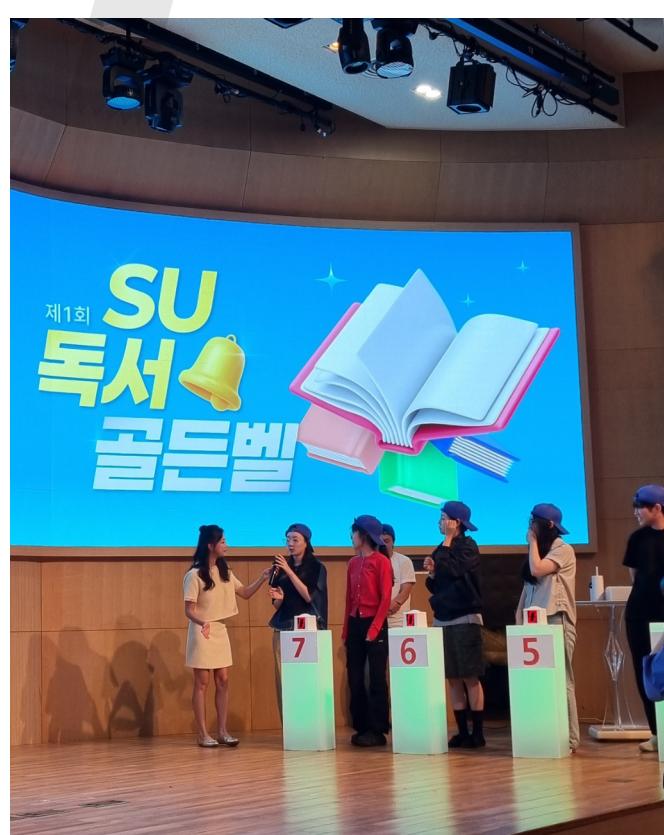


# 독서로 하나된 삼육, ‘제1회 SU 독서 골든벨!’

작성자 신유빈



안녕하세요. 우리대학에 ‘독서 골든벨’이 있다는 사실을 알고 계신가요? 지난 9월 24일 오후 4시 요한관 홍명기홀에서 ‘제1회 SU 독서 골든벨’이 개최되었습니다. 이번 행사는 재학생들의 독서 의욕을 고취하고 인문학적 소양을 넓히기 위해 마련되었습니다. 추적추적 가을비가 내리는 날씨에도 많은 학생들이 발걸음 하여 행사장 입구가 인산인해를 이룰 만큼 뜨거운 열기로 가득 찬 대회였습니다. 행사장 입구에 게시된 참가자 명단을 확인해보니 총 153명의 학생들이 참가신청을 하였는데요. 이처럼 100명이 훌쩍 넘는 학생들이 참가신청을 할 정도로 인기가 좋았던 행사였으며, 향후 재개최 희망 여부에 대한 학술원장님의 질문에도 대부분의 학생들이 입을 모아 ‘예’라고 할 정도로 긍정적인 답변이 압도적으로 많았습니다. ‘SU 독서 골든벨’은 이번 2025년 2학기에 학술정보원에서 처음으로 주최한 행사였음에도 불구하고 학생들의 폭발적인 호응을 얻었습니다. 독서를 사랑하는 삼육인들로 가득 채워진 뜨거웠던 현장으로 함께 가보시죠!



## SU 독서 골든벨 체험기

## 참가신청

SU 독서 골든벨 포스터에 포함된 QR코드나 학술정보원에서 발송한 수톡에 포함되어 있는 링크로 신청하였습니다.

## 선정된 도서 읽기

학술정보원에서 선정한 인문, 자연, 예체능 분야의 책 김상욱 저서 「떨림과 울림」(자연), 김정운 저서 「에디톨로지」(인문), 조원재 저서 「방구석 미술관」(예체능) 총 3권에서 문제가 출제되었습니다. 대상 수상자는 수상소감에서, 책을 여러 번씩 읽었다고 했습니다. 다회독을 통해 해당 선정도서들의 내용을 충분히 숙지하는 것이 중요할 것 같습니다!

## 예선

전체 참여자를 대상으로 예선전을  
진행하였습니다. 예선 문제는 모두 객관식으로 총  
23개의 문제로 구성되었습니다. 문제를 읽고,  
퀴즈봉에 있는 버튼을 누르면 답이 입력되어  
자동으로 점수가 합산되는 시스템으로  
진행되었습니다. 정답입력 후 정답은 파란색,  
오답은 빨간색으로 공개되어 자신의 정오여부를  
확인할 수 있었습니다. 퀴즈봉에 들어오는 색깔에  
따라 정답자와 오답자의 희비가 교차하며 장내가  
더욱 달궈지는 것을 느낄 수 있었습니다.

본선

예선 종료 후, 상위 점수 취득자 7팀이 무대로 나와 본선을 진행하였습니다. 본선 문제는 객관식과 주관식이 혼합되어 있으며, 총 15개의 문제로 구성되었습니다. 문제를 읽고 무대 위에 준비되어있는 버저를 가장 먼저 눌러 정답을 맞추는 팀이 점수를 얻는 방식으로 진행되었는데요. 이번 대회에는 약학과 3팀, 인공지능융합학부 2팀, 상담심리학과 1팀, 화학생명과학과 1팀이 본선에 진출해 순위를 가렸습니다.



## 참가 소감

'SU-PANEL(대학혁신지원사업단 재학생 흥보단)'로서 보다 생생하고 진솔한 현장의 후기를 여러분에게 전달하기 위하여 'SU 독서 골든벨'에 직접 참여하였습니다. 동기와 함께 2인 1팀으로 참여하였는데요, 이번 대회의 가장 큰 특징 중 하나는 2인 1팀 구성이었습니다. 혼자였다면 선정된 도서를 완독하고 문제를 맞추는 것이 다소 부담스럽게 느껴질 수 있었으나, 동기와 팀을 이루어 참여하면서 긴장감이 설렘으로 전환되었다는 것이 큰 매리트였습니다. 예선이 진행되는 과정에서 잘 모르는 문제의 난관을 맞닥뜨렸을 때, 서로 괜찮다는 눈빛을 교환하며 기억을 더듬어 답을 유추하는 과정 속에서 혼자로서는 느낄 수 없는 따뜻한 동료애를 느낄 수 있었습니다. 이처럼 협동을 통해 심적 부담감을 덜 수 있었던 점이 참 좋았다고 생각합니다. 덕분에 헛갈리는 문제도 서로 상의하여 답을 도출해낼 수 있었기 때문입니다.



독서 골든벨의 진정한 의미는 대회를 준비하는 기간에 있었다고 생각합니다. 준비기간에 동기와 함께 책을 읽으며 ‘어떤 문제가 나올까?’라는 대화를 나누면서 책의 내용을 주제로 끊임없이 의논하였습니다. 평소 같았으면 각자의 시간에 집중하였겠지만, ‘독서 골든벨’이라는 공동의 목표가 생기니 논제에 대해 대화를 나누는 시간으로 이어졌습니다. 책 한 권을 매개체로 삼아 서로의 생각을 공유하고 토론하며 보낸 시간은 이미 그 자체로 우승 상금보다 값진 ‘지적 성장의 시간’으로 기억됩니다. 이는 우리 삼육대학교가 지향하는 공동체 정신과도 맞닿아 있는 지점이라고 생각합니다. 비록 최종수상은 못하였지만, 독서의 참의미를 느낄 수 있는 배움이 큰 수확이었습니다.



골든벨처럼 화이트보드를 사용할 것이라 예상했었는데, 응원봉처럼 생긴 리모컨을 조작해 간편하게 답변할 수 있어 매우 신선했습니다. 또한 참가자들에게 일괄적으로 파란색 모자를 나눠줘서 소속감을 느끼며 즐겁게 참여할 수 있었습니다.

## 함께 참여한 동기의 인터뷰

### Q. 'SU 독서 골든벨'에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

평소 독서에 관심이 많아 여름방학에도 꾸준한 독서 계획을 세워 실천하고 있었습니다. 그러던 중 대학혁신지원사업단 공식 인스타그램을 통해 독서 골든벨 개최 소식을 접하게 되었고, '이건 나를 위한 것이다!'라는 마음으로 참여를 결심하게 되었습니다. 사실 대상 상금이 50만원이라는 점도 큰 동기부여가 되었습니다. (웃음)

### Q. 3가지 책 중 가장 인상 깊거나 재밌게 읽었던 것은 무엇인가요?

저는 방구석 미술관이 가장 기억에 남습니다. 모더니즘과 사실주의, 인상주의, 야수주의 등 미술 사조의 흐름과 역사를 쉽고 흥미롭게 배울 수 있었기 때문입니다. 경영학 전공이지만 미술을 사랑하여 독학한 저자의 시선 덕분에, 배경지식이 전무한 초보자도 부담없이 읽을 수 있었습니다. 특히 당시 수강 중이던 영어 전공 수업의 내용과 겹쳐서 전공 수업을 이해하는 데에도 큰 도움이 되었습니다.

### Q. 행사 운영 방식에 대해서는 어떻게 생각하시나요?

사실 참여하기에 앞서 어떤 방식으로 행사가 진행될까 여러 상상을 해보았습니다. TV에서 봤던

### Q. 가장 좋았다고 생각한 점은?

친구와 함께 참여할 수 있었다는 점입니다. 부담감을 줄이고 동기와의 의사소통과 협업 역량을 기를 수 있는 기회가 되었습니다. 저희 두 사람 모두 세 권의 책을 읽었지만, 각자 관심 분야와 강점이 달라 역할을 나누어 준비할 수 있었기 때문입니다.

### Q. 행사를 마친 후 느낀 변화가 있다면 무엇인가요?

이번 행사를 통해 특정 분야에만 치우치지 않고, 다양한 분야의 책을 읽어야겠다는 깨달음을 얻었습니다. 세 권의 도서 모두 입문자를 위한 구성이라 부담 없이 새로운 분야를 접할 수 있었고, 이를 계기로 앞으로는 관심 분야를 넓혀 폭넓은 독서를 해보고 싶다는 생각이 들었습니다.

이러한 유익한 행사가 단순 일회성 이벤트가 아닌 지속적인 소통의 장이 되길 바라며, 학우들 간의 유대감을 쌓고 텍스트를 통해 세상과 소통하는 법을 익히는 ‘실천하는 교육의 장’으로 발전하기를 바랍니다. 더 많은 학우가 지적 성취감을 맛볼 수 있도록 앞으로도 주기적으로 열리는 행사가 되면 좋겠습니다. 마지막으로, ‘좋은 책을 많이 읽고 자신만의 서사를 써 내려가길 바란다’는 총장님의 격려사가 기억에 남습니다. 독서 골든벨 이후에도 꾸준한 독서활동을 통해 우리만의 이야기를 만들어가길 바라며 글을 마치겠습니다.



# 디지털 시대를 준비하는 방법, “1인 미디어&생성형 AI 교육 프로그램”

작성자 정지원



콘텐츠가 곧 경쟁력이 되는 시대. 이제는 무엇을 전공했는지보다, 자신을 어떤 방식으로 표현하고 어떤 콘텐츠를 만들어낼 수 있는지가 개인의 역량을 판단하는 중요한 기준이 되고 있다. 특히 SNS를 중심으로 한 디지털 환경에서는 짧은 솟품 영상 하나, 게시글 하나가 개인의 이미지와 브랜드를 만들어낸다. 여기에 생성형 AI 기술의 발전은 콘텐츠 제작 방식 자체를 바꾸고 있다. 텍스트 작성, 이미지 제작, 영상 편집까지 AI 툴 하나로 해결할 수 있는 지금, SNS 미디어 활용 능력과 AI 이해도는 대학생이라면 누구나 갖춰야 할 핵심 역량으로 자리 잡았다.





이러한 변화에 발맞춰 삼육대학교 원격교육지원센터에서는 1학기와 2학기에 걸쳐 ‘1인 미디어교육 프로그램’과 ‘생성형 AI 툴 마스터 과정 프로그램’을 연계 운영했다. 단순한 체험형 특강이 아니라, 콘텐츠 제작의 기초부터 AI를 활용한 실전 제작까지 단계적으로 경험할 수 있도록 구성된 비교과 프로그램이라는 점에서 의미가 크다. 학생들이 디지털 미디어 환경을 이해하고, 실제로 활용할 수 있는 실질적인 역량을 기를 수 있도록 기획된 프로그램이다. 참여하지 않은 학생들을 위해 각 프로그램의 주요 내용과 운영 과정을 소개해보고자 한다.

## SNS를 이용한 콘텐츠 제작이 어렵다면? “1인 미디어교육 프로그램으로”

1학기 하계방학 동안 운영된 ‘1인 미디어교육 프로그램’은 콘텐츠 제작에 대한 기초 이해와 실습 경험 제공을 목표로 진행되었다. 콘텐츠 제작 경험이 많지 않은 학생들도 부담 없이 참여할 수 있도록 이론과 실습을 병행한 단계적 커리큘럼으로 구성된 것이 특징이다. 첫날에는 미디어 전반에 대한 개론과 SNS 산업 구조를 살펴보며, 우리가 일상적으로 사용하는 미디어 플랫폼이 어떤 방식으로 운영되고 왜 콘텐츠가 중요한지에 대해 이해하는 시간을 가졌다. 이후에는 텍스트, 이미지, 라이브, 영상(숏폼) 미디어를 중심으로 각 매체의 특성과 활용 방식을 차근차근 배워 나갔다.

프로그램 중반부부터는 단순한 이론 학습을 넘어 실제 콘텐츠 제작 실습이 본격적으로 이루어졌다. 이미지와 숏폼 영상을 중심으로 촬영과 편집, 구성 방식 등을 배우며, 학생들은 개인 단위로 콘텐츠를 기획하고 결과물로 완성하는 경험을 했다. 이 과정을 통해 콘텐츠가 아이디어에서 시작해 하나의 결과물로 완성되기까지의 흐름을 직접 경험할 수 있고, 1인 미디어 환경에서 요구되는 기본적인 제작 역량을 자연스럽게 익힐 수 있었다. 콘텐츠 제작이 막연하게 느껴졌던 학생들에게 ‘직접 해보는 경험’은 무엇보다도 큰 자신감으로 이어졌다 것이다.



## 생성형 AI를 제대로 다뤄보고 싶다면? “AI를 활용한 생성형 툴 마스터 과정 프로그램”

2학기에는 1학기 과정에서 쌓은 미디어 이해와 제작 경험을 바탕으로, 생성형 AI를 활용한 콘텐츠 제작 역량을 강화하는 ‘생성형 AI 툴 마스터 과정 프로그램’이 운영되었다. 물론, 본 프로그램을 수강하기 위해 1학기의 1인 미디어 교육 프로그램 참여가 필수는 아니었기에, 해당 프로그램을 수강하지 않은 학생들도 참여할 수 있었다.

이 프로그램은 생성형 AI 기술을 실제 콘텐츠 제작에 어떻게 적용할 수 있는지에 초점을 둔 실습 중심 과정으로, 변화하는 미디어 환경에 대한 실질적인 대응력을 기를 수 있도록 구성되었다. 학생들은 생성형 AI의 기본 개념과 활용 윤리, 프롬프트 작성 방법을 배우며 AI를 단순한 도구가 아닌 창작의 파트너로 활용하는 방법을 익혔다.



프로그램 기간 동안 학생들은 생성형 AI를 활용해 이미지와 영상 콘텐츠를 직접 제작해보며, 질문과 지시 방식에 따라 결과물이 어떻게 달라지는지를 체감할 수 있었다. 특히 모든 학습 내용을 종합해 자신만의 AI 프로젝트를 기획하고 제작하는 과정은 AI 활용 역량을 한 단계 끌어올리는 계기가 되었다. 프로그램 교육을 받으며 학생들은 생성형 AI가 콘텐츠 제작 과정에서 어떤 역할을 할 수 있는지 구체적으로 이해하고, 자신의 아이디어를 구현하는데 AI를 효과적으로 활용하는 경험을 쌓을 수 있었다.

## 1학기에서 2학기로 이어지는 미디어 역량 강화 로드맵, 눈여겨 볼 만한 부분은?

1학기에서 2학기로 이어지는 이 연계 프로그램의 가장 큰 장점은 콘텐츠 제작 역량을 기초부터 심화까지 자연스럽게 확장할 수 있다는 점이다. 1학기에는 미디어와 콘텐츠에 대한 기본 이해와 제작 경험을 쌓고, 2학기에는 생성형 AI를 활용해 그 역량을 확장하는 구조로 설계되어 있어 학생들은 단절감 없이 학습을 이어갈 수 있다. 물론 1학기 프로그램을 참여하지 않은 학생도 2학기의 프로그램에 참여할 수 있으나, 만약 두 프로그램을

연달아 들은 학생이 있다면 학습 효과가 극대화되었을 것이다.

프로그램을 통해 학생들은 전공 학습은 물론, 진로 탐색과 취업 준비 과정에서도 활용할 수 있는 실질적인 자산을 얻게 된다. 개인 브랜딩이나 포트폴리오 제작, 콘텐츠 기반 커뮤니케이션 역량 강화 등 다양한 영역에서 응용이 가능하다는 점도 큰 장점이다. 또한 프로그램 참여 학생에게는 비교과 이수 인정과 함께 SU-PAY 및 SU-Point가 지급된다. 1인 미디어 교육의 경우 오프라인으로 진행되었으나, 생성형 AI 툴 마스터 교육의 경우 전 과정이 온라인으로 운영되어 시간과 장소의 제약 없이 참여할 수 있다는 점이 큰 장점이다. 아울러 변화하는 디지털 환경 속에서 요구되는 사고 방식과 문제 해결 역량을 함께 기를 수 있다는 점에서 무엇보다도 의미가 크다고 생각한다.

생성형 AI는 더 이상 전문가만의 영역이 아니다. Chat-GPT, Gemini 등 다양한 생성형 AI 툴이 등장하며, 이제는 일반 사용자 역시 손쉽게 AI를 이해하고 활용해야 하는 시대가 되었다. 1인 미디어 역시 마찬가지다. 누구나 SNS를 통해 자신의 생각과 콘텐츠를 발신할 수 있는 환경 속에서, 미디어를 얼마나 효과적으로 활용하느냐가 개인의 경쟁력을 좌우하고 있다. 삼육대학교 원격교육지원센터의 '1인 미디어교육 프로그램'과 '생성형 AI 툴 마스터 과정'은 이러한 변화에 학생들이 한발 앞서 대응하고, 콘텐츠 제작과 AI 활용에 대한 학생들의 이해를 한층 넓히는데 큰 도움이 되었다.



# 비교과교육 페스티벌

## SU-Festa



삼육대학교 비교과교육  
페스티벌은 교내 다양한 부서에서  
운영 중이거나 향후 진행 예정인  
비교과 프로그램을 재학생들에게  
소개하고, 직접 체험할 수 있도록  
마련된 행사이다. 이번 페스티벌은  
학생들이 비교과 프로그램을 보다  
쉽고 친근하게 이해할 수 있도록  
기획되었으며, 비교과 활동에 대한  
관심을 높이고 참여를 활성화하는  
데 목적으로 두고 개최되었다.

### 행사 소개

날짜 | 2025년 11월  
18일(월)~19일(화)  
시간 | 10시~16시  
장소 | 삼육대 솔로몬광장

### 참여 방법

- 총 8개의 부스 중 4개 이상 참여해 스텁프를 얻기
- 운영본부로 돌아와서 만족도 조사 실시
- 푸드트럭 음식 교환권 수령

## 비교과교육 페스티벌 SU-Festa의 의미

삼육대학교에는 매우 다양한 비교과 프로그램이 운영되고 있어 학생들이 어느 부서에서 어떤 프로그램을 진행하는지 정확히 인식하지 못하는 경우도 적지 않다. 이번 비교과교육 페스티벌은 이러한 한계를 보완해, 학생들이 프로그램의 내용뿐만 아니라 해당 프로그램을 운영하는 부서와 그 역할까지 함께 이해할 수 있도록 연결해 주는 장이었다는 점에서 큰 의미를 지닌다. 특히 부스 체험, 퀴즈, 카드 활동과 같은 참여형 운영 방식은 학생들이 수동적으로 정보를 전달받는 것이 아니라, 직접 생각하고 선택하며 프로그램을 알아가는 과정이었다. 이를 통해 학생들은 자신에게 필요한 비교과 프로그램을 보다 주체적으로 탐색할 수 있었다.

## 각 부스의 주요 홍보 프로그램과 운영 방식

### 대학혁신지원사업단

SU-PANEL 학생들과 함께 부스를 운영하며 대학혁신지원사업을 소개하고, 공식 인스타그램과 대학혁신지원사업 관련 OX퀴즈를 통해 사업을 홍보했다.

### 교수학습개발센터

학습 지원 및 교수·학습 관련 프로그램을 소개하며 학생들의 자기주도 학습을 돋는 활동을 진행했다.

### 교육혁신원 비교과통합센터

SU-PAY 관련 설문조사와 비교과 프로그램 만족도 조사를 통해 학생 의견을 수렴했다.

### 교목처 리더십센터

프로그램 맞추기 챌린지를 통해 프로그램명과 내용을 연결하며, 리더십센터의 다양한 프로그램을 학생들이 직접 짹을 맞추는 방식으로 진행되었다.

### 글로컬사회혁신원 사회봉사팀

상·중·하 나이도로 구성된 퀴즈를 통해 지역사회 공헌 프로그램의 세부 사항에 대한 이해를 높였다.

### IR센터

뽑기 형식의 퀴즈를 통해 핵심역량 진단, 기초학력 진단, AI 보완학습 프로그램을 홍보했다.

### 학생상담센터

자살예방 서약서 작성과 우울 극복 방법 공유를 통해 생명존중 캠페인의 의미를 전달했다.

### 학술정보원

도서관 이용방법, 유용한 정보 및 이벤트 등에 대한 OX퀴즈를 진행하여 학생들의 도서관 이용 촉진과 이벤트 참여를 독려했다.



## 인상 깊었던 부스 운영 방식

교목처 리더십센터는 부서에서 운영 중인 프로그램 내용을 카드 형태로 제작해, 학생들이 카드를 보고 해당 프로그램을 맞히는 활동을 진행했다. 짧고 핵심적인 정보가 담긴 카드를 활용해 프로그램의 특징을 쉽게 전달했으며, 맞히는 과정에 게임 요소를 더해 학생들의 자연스러운 참여를 이끌어냈다.

글로컬사회혁신원 사회봉사팀은 퀴즈 형식의 부스를 운영하며, 문제를 상·중·하 난이도로 구분한 점이 인상 깊었다. 난이도에 따라 맞혀야 하는 퀴즈 개수를 다르게 설정해 학생들이 부담 없이 참여할 수 있었고, 퀴즈를 풀어가는 과정 속에서 부서의 지역사회 공헌 프로그램을 자연스럽게 이해할 수 있도록 했다.

이처럼 참여와 체험을 중심으로 한 부스 운영 방식은 학생들이 재미있게 활동에 참여하면서도, 어떤 부서에서 어떤 비교과 프로그램을 운영하고 있는지를 보다 또렷하게 기억하는 데 도움이 되었을 것으로 보인다.



## 부스운영 후기

대학혁신지원사업단 재학생 홍보단 SU-PANEL로 활동하며, 이번 비교과교육 페스티벌 SU-Festa에서 대학혁신지원사업단 부스 운영에 직접 참여했다. 교내 행사가 아닌 시에서 운영하는 축제나 진로박람회를 당일치기로 운영해 본 경험은 있었지만, 내가 속한 부서의 부스 기획에 참여하고 운영해 본 것은 이번이 처음이었다. 그만큼 '과연 잘 해낼 수 있을지', '학생들이 부스를 많이 찾아와 줄지'에 대한 걱정도 적지 않았다. 하지만 같은 SU-PANEL 동료들과 담당자님과 함께 부스를 운영하며 이러한 걱정은 자연스럽게 사라졌다. 직접 만든 게시물들이 담긴 SNS를 홍보하고, SU-PANEL에 관한 퀴즈를 진행하면서 학생들이 관심을 보였고, 그 과정에서 대학혁신지원사업단과 SU-PANEL을 알릴 수 있어 더욱 뜻깊게 느껴졌고 큰 보람을 느낄 수 있었다. 행사 당일 급격히 추워진 날씨로 인해 부스 운영이 쉽지만은 않았지만, 부스를 체험하면 받을 수 있었던 닭강정과 떡볶이는 작지만 큰 힘이 되어 잠시나마 추위를 잊고 다시 힘을 내어 부스를 운영할 수 있었고, 다른 부스 운영자들 역시 추위 속에서도 서로를 격려하며 행사를 이어가는 모습이 인상 깊게 남았다. 이뿐만 아니라 학생들이 비교과 프로그램을 단순한 '설명'이 아닌 '경험'을 통해 알아간다는 점이었다. 설명을 듣는 데에 그치지 않고 직접 참여하고 소통하는 과정 속에서, 어떤 부서에서 어떤 프로그램을 운영하는지를 자연스럽게 이해하는 모습이 특히 기억에 남았다. 결과적으로, 부스 운영이나 프로그램 홍보에 대한 학생 참여의 중요성을 다시 한 번 느낄 수 있었으며, 앞으로의 활동에도 더욱 책임감 있게 임하고자 하는 마음이 커졌다. 이번 행사는 대학 생활 속에서 오래도록 기억에 남을 의미 있는 경험으로 남았다.





GUIDE



삼육대학교  
SAHMYOOK UNIVERSITY

University innovation  
대학혁신지원사업