



2021 성균 글로벌 창조적 챌린저 모집 FAQ

1. 수료생 및 휴학생도 지원가능한가요?

- 성균 글로벌 창조적 챌린저 프로그램은 성균관대학교 재학생을 대상으로 운영됩니다.

2. 2개 이상의 학과 범위가 무엇인가요?

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

3. 서류 접수기간 이후에도 제출이 가능한가요?

- 서류제출 기한인 2021년 4월 13일(화) 23시 59분까지 담당자 이메일에 전송이 완료되어야 합니다. 반드시 제출 마감일 전에 발송될 수 있도록 마감기한 이전에 제출하시는 것을 권장합니다.

4. ‘지도교수 확인서’는 무엇인가요?

- 본 프로그램은 참여자의 도전 과제에 관심을 갖고, 여러분의 활동을 지도 해주실 교수님과 함께 하는 프로그램입니다.
- 따라서 여러분의 도전 과제에 관심을 갖고 계실 것 같은 교내 교수님을 찾아 뵙고, 교수님의 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 2회 이상 필수 진행될 예정입니다.
- 지도교수확인서는 반드시 교수님의 서명을 포함하여 제출하셔야 합니다.
- 제출형식은 서명을 포함하여 PDF 파일이나 그림파일 중 선택하실 수 있습니다. 파일 제목은 [2021_글창챌_팀명_지도교수확인서]로 해주세요.



2021 성균 글로벌 창조적 챌린저 모집 FAQ

5. 창조적 도전계획서의 형식은 무엇인가요?

- 정해진 형식은 없습니다. 여러분의 도전 주제에 가장 적절한 형식으로 제출해주시면 됩니다.
- 단, A4 기준 총 15페이지 이내로 “도전분야, 도전목적 및 동기, 도전일정, 방문대상, 활동계획, 컨택방법, 도전 이후의 Action Plan”은 반드시 포함되어야 합니다.

6. 도전계획서에 해외기관 인터뷰 계획은 섭외 완료 후 기재해야 하나요?

- 아닙니다. 인터뷰 일정이 확정되지 않거나 컨택이 되지 않아도 감점처리는 되지 않습니다.
- 단, 선발 이후 계획서에 제시된 기관과 컨택이 진행되지 않을 경우, 그에 상응하는 타 기관 혹은 전문가를 섭외해서 탐방이 이루어져야 합니다.
- 컨택 방법도 정해졌다면 계획서에 함께 적어주면 좋겠죠?

7. 도전계획서에 ‘도전 이후의 Action Plan’이란 무엇인가요?

- 챌린저 여러분들은 도전과제를 해결하기 위해 국내탐방 및 비대면 해외탐방(코로나19로 서면, 전화, 화상인터뷰 등으로 대체)을 진행하게 됩니다.
- 그 경험을 바탕으로 해결방안에 대해 연구하여 결과보고서를 제출합니다. 하지만 여러분들의 경험을 결과보고서로만 마무리하면 너무 아쉽지 않나요?
- 결과보고서의 내용을 실현하기 위해 교외공모전 또는 국가 관련 기관에 여러분의 아이디어를 지원하는 것은 어떤가요?
- 이러한 계획이 바로 여러분 도전 이후의 Action Plan입니다.
- 도전계획서에 도전과제부터 이를 위한 탐방계획 그리고 해결책을 실현해줄 수 있는 추후의 계획까지 포함하여 주세요!



2021 성균 글로벌 창조적 챌린저 모집 FAQ

8. 서류 제출은 리더만 가능한가요?

- 원칙적으로는 리더가 대표로 이메일을 보내야 하지만 피치 못할 사정이 있는 경우, 팀원 중 한명이 제출하여도 무방합니다.
- 단, 서류심사 결과 문자는 신청서에 기재된 리더에게 대표로 발송됩니다.

9. 반드시 탐방 국가 언어에 능통해야 하나요?

- 아닙니다. 단, 도전계획서를 제출할 때, 팀원 중 1~2명은 해당 언어에 능통한 사람으로 구성하거나 충분한 시간을 가지고 인터뷰할 자료를 준비하는 등의 계획을 작성하면 선발에 더욱 유리할 것 같습니다.

10. 면접심사는 어떻게 진행되나요?

- 서류합격자에 한하여 면접심사가 진행됩니다.
- 장소와 시간, 면접발표 순서는 서류심사 발표 시 공지될 예정입니다.
- 면접은 코로나19 확산여부에 따라 화상면접으로 진행될 수 있으며, 구체적인 사항은 서류합격자에게 별도 공지하겠습니다.
- 면접심사에는 팀원 전원 참석이 원칙입니다.
- 면접심사 순서는 도전계획서 내용 발표 후 팀원 모두가 심사자분들 질의에 응답해주시면 됩니다. 발표 6분, 질의응답 4분 정도로 진행될 예정이오니 반드시 시간을 준수하여 주시기 바랍니다.
- 심사 결과는 홈페이지 공지사항 게재 및 각 팀 리더에게 문자를 통해 발표될 예정입니다.

11. 모든 행사에 반드시 참여해야 하나요?

- 사전에 제시된 면접심사, 오리엔테이션, 사전교육, 결과공유회 등 행사에는 팀원 전원이 함께 참여해주세요.
- 개인적인 사유로 센터와 사전 협의 없이 불참할 경우 불이익을 받을 수 있습니다.



2021 성균 글로벌 창조적 챌린저 모집 FAQ

12. 비대면 해외탐방 국가는 정해져있나요?

- 여러분의 도전 분야 및 주제에 따라 자율적으로 결정할 수 있습니다.
- 코로나19로 인해 비대면 해외탐방으로 진행되는 만큼 국가의 제한을 두지 않으므로 도전 분야의 최고수준의 해외 기관이라면 전 세계 어디라도 컨택이 가능합니다!

13. 후속연구와 결과보고서는 무엇인가요?

- 해외탐방은 참가자의 도전과제를 해결하기 위한 중간단계입니다.
- 해외탐방까지의 모든 경험을 바탕으로 참가자가 제시한 도전과제를 해결하는 것이 후속연구이며, 도전과제에 따라 형식은 달라질 수 있습니다.
- 결과보고서는 도전의 목적과 필요성, 탐방 일정 및 내용, 그 결과가 이루어진 후속연구 등을 포함하여 참가팀 모두 필수적으로 제출해야 합니다.
- 성균 글로벌 창조적 챌린저 프로그램의 핵심은 “도전과제의 해결”입니다.
- 해외탐방까지의 경험을 바탕으로 도전과제를 해결해 나가는 과정이 바로 후속연구와 결과보고서 작성입니다.

14. 결과공유회는 무엇인가요?

- 결과공유회는 챌린저들의 도전 과정과 후속연구의 결과를 포스터 및 발표를 통해 공유하는 행사입니다.
- 코로나19로 인해 온라인으로 진행될 예정이며, 변동 시 추후 공지하겠습니다.
- 결과공유회에서는 관계자 및 전문가들이 도전과정을 평가하여 도전내용에 대해 시상할 예정입니다.



2021 성균 글로벌 창조적 챌린저 모집 FAQ

15. 특전에 있는 학점인정은 무엇인가요?

- 성균 글로벌 창조적 챌린저 프로그램을 이수한 학생들은 2021학년 2학기 창의심화탐구(3학점) 또는 창의품을 취득할 수 있습니다.
- 창의심화탐구(3학점)은 여러분들의 지도교수님께서 직접 여러분들의 활동을 평가(절대평가)하여 2021년 2학기 학점을 부여하게 됩니다.
- 창의심화탐구(3학점)을 전공심화 또는 일반으로 인정하는 학과 정보는 붙임자료에 참고하시기 바랍니다.

창의심화탐구 전공인정학과

문과대학	영어영문학과	경제대학	경제학과
	독어독문학과		글로벌경제학과
	국어국문학과		통계학과
	러시아어문학과	경영대학	경영학과
	철학과		글로벌경영학과
	문헌정보학과		컴퓨터교육과
법과대학	법학과	사범대학	교육학과
사회과학대학	정치외교학과	자연과학대학	한문교육과
	신문방송학과		생명과학과
	행정학과		전자전기공학부
	사회학과	정보통신대학	반도체시스템공학과
	사회복지학과		컴퓨터공학과
	심리학과		다학제인포메틱스연계전공
	소비자가족학과	생명공학대학	식품생명공학과
			바이오메카트로닉스학과
공과대학	기계공학부	총 11개 단과대학 31개 학과/학부	
	신소재공학부		

* 창의심화탐구로 선택 시, 전공인정학과 목록에 없는 학과는 일반 3학점으로 선택 가능하며 학점 인정 학기에 재학 중이어야 함

1~7기 챌린저 도전주제

S2P
내가 그린 Green 그림
응답하라, 에코
빠에할리
홀로winday
비긴어게인
초록전자파

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

Don Quixote
따로, 또 같이
Robolution
메디치 스페이스
미니픽처스
Sense
Step by step
S-team
인문스텔라

빌딩풍을 이용한 풍력발전과 그를 통한 도시에너지 자립화 방안
예비 창업자들을 위한 코워킹 스페이스 시스템 구축
재난 생활에 유용한 로봇기술 탐구
창작 진흥을 위한 공유가치창출 모델 분석
다양성이 보장되는 시네마 천국 만들기
지역경제 활성화 방안 탐색을 위한 영국 CIC 탐방
빅데이터 분석 기술을 활용한 강의추천 및 정보제공 시스템 구축
융복합 교육 정책 변화의 핵심-STEAM 교육 기반 강화 방안
인문학과 UX의 발전방향 모색

노벨러
마일스야오늘도게임하니
Terimakasih, Lotus
Made 人 Korea
Eye U
Protect IP

스타트업을 선도하는 북유럽의 선진 시스템 견학
국내 게이미피케이션 구조 개량 및 실제적 적용
초발수 코팅 기술의 말레이시아 진출(수질오염 해결)
한국의 메이커 문화 확산을 위한 메이커 커뮤니티의 활성화 방안 찾기
시각장애인을 위한 보조공학
취약한 한국의 지식재산권 문화 개선을 위한 해외 우수사례 탐방

Co-Able
SKK 4.0
뇌피셜
앙트레 Planner
첫눈에 반하다

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

Be Care Full
그린토피아
Free-rider
팜지니어
WHITE-B

치유와 농업에 다리를 놓다, 케어팜
친환경 지역사회 '그린토피아' 만들기 프로젝트
교통약자의 보편적 이동권의 확장
농촌 고령화 문제해결 및 농업발전을 위한 스마트팜 국내도입방안
모든 생명이 만족하는 미래식량, 배양육

5미자
마사회
살릴개(犬)
상근아 학교가자
오손도손

에너지 절약과 스마트 빌딩의 조화: SMART CAMPUS
MaaS 확대를 위한 해외우수사례 탐방
동물권이 보장받는 공혈문화와 대형 유기견의 만남
테라피독을 활용한 청소년 스트레스 해소 프로젝트
청각장애인의 서비스 이용권확대를 위한 문화·기술적 플랫폼 구축