



## 2024 S-Global Challenger program FAQ

### 1. 수료생 및 휴학생도 지원가능한가요?

- S-Global Challenger 프로그램은 성균관대학교 재학중인 학부생을 대상으로 운영됩니다.

### 2. 2개 이상의 학과 범위가 무엇인가요?

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

### 3. 지원서 제출기간 이전/이후에도 제출이 가능한가요?

- 지원서 제출기간인 2024년 3월 25일(월)부터 ~ 4월 18일(목) 23시 59분까지 담당자 이메일에 전송이 완료되어야 합니다. 반드시 제출기간에 맞춰 발송될 수 있도록 마감기한 이전에 제출하시는 것을 권장합니다.
- 지원서 제출기간 이전/이후 제출한 지원서는 접수하지 않으니, 반드시 제출기간을 준수하여 제출하여 주시기 바랍니다.

### 4. '지도교수 확인서'는 무엇인가요?

- 본 프로그램은 참여자의 도전과제에 관심을 갖고, 여러분의 활동을 지도해 주실 교수님과 함께 하는 프로그램입니다.
- 따라서 여러분의 도전과제에 관심을 갖고 계신 교내 교수님을 찾아뵙고, 교수님의 관심을 이끌어 내는 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 이상 필수 진행해야 합니다.
- 지도교수확인서는 반드시 교수님의 **서명**을 포함하여 제출하셔야 합니다.
- 제출형식은 서명을 포함하여 PDF 파일이나 그림파일 중 선택하실 수 있습니다.
- 파일 제목은 [2023\_글로벌창조적챌린저\_팀명\_지도교수확인서]로 해주세요.



## 2024 S-Global Challenger program FAQ

### 5. 서류 제출은 리더만 가능한가요?

- 원칙적으로는 리더가 대표로 이메일을 보내야 합니다. 단, 부득이한 사정으로 리더가 보낼 수 없는 상황이라면 팀원 중 한명이 제출해도 무방합니다.
- 단, 서류심사 결과 안내는 신청서에 기재된 리더에게 대표로 발송됩니다.

### 6. 반드시 팀방국가 언어에 능통해야 하나요?

- 그렇지 않습니다. 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.

### 7. 면접심사는 어떻게 진행되나요?

- 서류합격자에 한하여 면접심사가 진행됩니다.
- 장소와 시간, 면접발표 순서는 서류 합격자 발표 시 공지될 예정입니다.
- 면접은 발표면접으로 진행되며, 구체적인 사항은 서류 합격자에 한하여 별도 공지 예정입니다.
- 면접심사에는 팀원 전원 참석이 원칙입니다.
- 면접심사는 도전계획서 내용 발표 후 팀원 모두가 심사위원의 질의에 응답해 주시면 됩니다. 발표 5분, 질의응답 15분 진행 예정이니 반드시 시간을 준수하여 주시기 바랍니다.
- 심사결과는 홈페이지 공지사항 게재 및 각 팀 리더에게 개별 연락 예정입니다.

### 8. 모든 행사에 반드시 참여해야 하나요?

- 사전에 제시된 면접심사, 오리엔테이션, 각종 교육 및 특강, 중간발표회, 최종 성과공유회 등 센터에서 전원 참석을 요하는 행사에는 팀원 전원이 함께 참여해 주시기 바랍니다.
- 개인적인 사유로 센터와 사전협의 없이 불참할 경우 불이익을 받을 수 있습니다.



## 2024 S-Global Challenger program FAQ

### 9. 창조적 도전계획서의 형식은 무엇인가요?

- 정해진 형식은 없습니다. **여러분의 도전주제에 가장 적절한 형식으로 제출**해주시면 됩니다.
- 단, A4 기준 총 15페이지 이내로 “도전분야, 도전목적 및 동기, 도전일정, 도전지역, 방문대상, 활동계획, 방문하는 국가의 사회·문화적 환경을 고려한 안전실천 방안, 도전 이후의 Action Plan”은 반드시 포함되어야 합니다.

### 10. 도전계획서에 해외기관 인터뷰 계획은 섭외 완료 후 기재해야 하나요?

- 아닙니다. 인터뷰 일정이 확정되지 않거나 컨택이 되지 않아도 감점 처리는 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?

### 11. 도전계획서에 ‘도전 이후의 Action Plan’이란 무엇인가요?

- 챌린저 여러분들은 도전과제를 해결하기 위해 국내탐방 및 국내·외 해외탐방을 진행하게 됩니다.
- 그 경험을 바탕으로 해결방안에 대해 연구하여 결과보고서를 제출합니다. 하지만 여러분의 경험을 결과보고서로만 마무리하면 너무 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.
- 도전계획서에 도전과제부터 이를 위한 탐방계획 그리고 해결책을 실현해줄 수 있는 추후의 계획까지 포함하여 주세요!
- 10월, 여러분의 Action Plan에 대해 구체적이고 상세한 내용을 담은 보고서 제출 요청 예정이며, 자세한 내용은 추후 안내 예정입니다.



## 2024 S-Global Challenger program FAQ

### 12. 해외탐방 국가는 정해져 있나요?

- 여러분의 도전 분야 및 주제에 따라 자율적으로 결정할 수 있습니다.
- 단, 방문국가는 1개의 국가로 제한하며 외교부에서 지정한 여행경보 단계에 속한 국가 및 도시도 제외됩니다.
- 남색경보(1단계)의 경우 센터와 학교측과 먼저 논의해 주시기 바랍니다.

### 13. 탐방 체류기간은 정해져 있나요?

- 2024.7.22.(월) ~ 8.4.(일)사이에 최대 9박 10일 이내로 팀원 간 협의하여 탐방기획서에서 체류기간을 정하시면 됩니다.
- 해당 기간 안에 출입국이 이루어져야 하며 기타 다른 활동(어학연수, 유학, 여행 등)과 일정을 연계할 수 없습니다.
- 팀원 전체가 동일한 일정으로 출입국한 사항이 출입국 기록에 남아야 하며, 추후 관련 서류 증빙이 요구될 수 있습니다.

### 14. 도전계획서의 해외탐방 일정은 추후 변경이 가능한가요?

- 도전계획서에 탐방기획을 구체적으로 작성해 주시면 선발에 유리합니다.
- 원칙적으로 일정 및 기타사항의 변경이 허용되지 않습니다.
- 다만, 부득이하게 해외탐방 기관과의 일정 조율의 어려움 등의 경우에는 센터와의 협의 하에 조정할 수 있습니다.

### 15. 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, 탐방일정 및 내용, 그 결과가 이루어진 후속연구 등을 포함하여 참가팀 모두 필수적으로 제출해야 합니다.
- S-Global Challenger 프로그램의 핵심은 "도전과제의 해결"입니다.
- 국내탐방부터 해외탐방까지의 경험을 바탕으로 도전과제를 해결해 나가는 과정이 바로 후속연구와 결과보고서 작성입니다.



## 2024 S-Global Challenger program FAQ

### 16. 중간발표회는 무엇인가요?

- S-Global Challenger 프로그램의 프로젝트 기간이 장기간으로 운영되는 만큼 여러분들의 프로젝트 진행 과정을 점검 및 공유하는 장을 마련하였습니다.
- 중간발표회는 교내·외 전문가를 모시고 진행되며, 여러분들의 도전 시작부터 국내탐방-해외탐방까지의 프로젝트 진행 상황을 점검합니다.
- 중간발표회는 팀원 전원 참석이 원칙이며, 자세한 사항은 추후 안내 예정입니다.

### 17. 최종 성과공유회는 무엇인가요?

- 성과공유회는 챌린저들의 도전과정과 후속연구의 결과를 포스터 및 발표를 통해 공유하는 행사입니다.
- 성과공유회에서는 교내·외 전문가들을 심사위원으로 모시고, 챌린저들의 도전과정과 최종 결과물(결과보고서 및 포스터)을 평가하여 도전내용에 대해 시상할 예정입니다.
- 성과공유회는 모든 팀원 참석이 원칙이며, 자세한 사항은 추후 안내 예정입니다.

### 18. 특전에 있는 학점인정은 무엇인가요?

- S-Global Challenger 프로그램을 이수한 학생들은 **2024학년도 2학기 창의심화 탐구(3학점) 또는 비교과 이수시간(90시간)을 취득**할 수 있습니다.
- 창의심화탐구(3학점)는 여러분들의 지도교수님께서 직접 여러분들의 활동을 평가하여 2024학년도 2학기 학점을 부여하게 됩니다.
- 학점인정을 위해서는 **해당 학기에 반드시 재학** 중이어야 합니다.
- 단, 창의심화탐구(3학점) 교과목의 학점인정은 학과별 상이할 수 있기 때문에 소속 학과에 반드시 확인하여 진행해 주시기 바랍니다.

### 19. 특전으로 학점인정을 선택할 경우, 무엇이 필요한가요?

- 앞서 18번 문항에서 안내하였듯, 창의심화탐구(3학점)는 여러분들의 전공학점으로 인정이 되는 교과목입니다.
- 따라서, 반드시 소속 학과에 문의하여 전공 인정이 가능한지 확인해야 합니다.
- 전공인정 여부를 소속학과에 확인 요청하여, '전공적합서' 서류를 별도로 센터에 반드시 제출해 주셔야 합니다.



# 2024 S-Global Challenger program

## 1-10기 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
양트레 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
Be Care Full	치유와 농업에 다리를 놓다, 케어팜
그린토피아	친환경 지역사회 '그린토피아' 만들기 프로젝트
Free-rider	교통약자의 보편적 이동권의 확장
팜지니어	농촌 고령화 문제해결 및 농업발전을 위한 스마트팜 국내도입방안
WHITE-B	모든 생명이 만족하는 미래식량, 배양육
5미자	에너지 절약과 스마트 빌딩의 조화: SMART CAMPUS
마사회	MaaS 확대를 위한 해외우수사례 탐방
살릴개(犬)	동물권이 보장받는 공혈문화와 대형 유기견의 만남
상근아 학교가자	테라피독을 활용한 청소년 스트레스 해소 프로젝트
오손도손	청각장애인의 서비스 이용권확대를 위한 문화·기술적 플랫폼 구축
BITE	산업구조 개편에 따른 기본소득제의 논의
하루아치매	치매 인식 개선 교육과 네트워크 활성화
예민보스	행주에서 교복으로, 생분해성 섬유 한국 대중화
스꾸마켓	대학교 캠퍼스와 농부시장의 유기적 연결 가능성
놀면뭐하니	유니버설 디자인을 통한 놀이 공간의 재해석, 통합놀이터
Escape planner	재난 약자를 위한 비상대피 시스템
다시 만난 세계	활짝 열린 추모공간: 이별이 아닌 재회를 위하여, 국내 도심 내 추모공간 설계
알겠수어	수어 번역 프로그램 상용화를 위한 방안 모색
원더시니어	디지털 포용, 노인 디지털 역량 테스트 제작 및 수준별 디지털 기기 사용법 종합 교육 앱 개발
이브이	EV 폐배터리 산업 동향 파악 및 확장 방안 모색