2026학년도 2학기 문화유산융합학부 공모전 프로그램 장학금 안내

문화유산융합학부에서는 학생들의 창의적 문제해결 능력과 문화ICT 활용 역량을 강화하고, 지역 문화유산의 디지털 콘텐츠 발굴 및 확산을 위해 '2026학년도 문화유산융합학부 공모전'을 개최하오니 학생들의 많은 참여 바랍니다.

1. 목 적	세종 지역 문화유산을 활용한 창의적인 콘텐츠를 발굴하고, 문화ICT 활용 역량을 갖춘 인재를 양성하기 위함.	
2. 신청자격	- 2026학년도 2학기 재학생 (1전공이 문화유산융합학부 소속 재학생인 자) - 중도 휴학 및 수강 포기 시 장학금 지급 불가 ※ 휴학생, 교환학생, 수료생 및 초과학기생에 대해서는 원칙적으로 장학금 지급을 제한한다.	
3. 지도교수	신청 주제에 따라 배정 예정	
4. 활동기간	2026년 10월 19일(월)~12월 23일(수)	
5. 선발인원	총 7팀(명)- 개인 또는 팀 모두 가능 ※ 팀으로 지원시 참여인원은 5명으로 제한 함. ※ 문화ICT캡스톤디자인, 지역문화유산과3D에셋 교과목 수강생도 참여할 수 있으나, 수업에서 수행하는 작품과는 별도의 아이디어 및 작품을 제출해야 함. ※ 활동계획서를 검수하여 선발인원을 확정할 예정	
6. 공모주제	- 주제: 세종의 문화유산을 활용한 콘텐츠 및 아이디어 - 방법 ① 3D 프린팅·3D 스캐닝, VR, AR, 드론, 디지털 복원 등 문화ICT 기술을 활용 ② 문화유산을 활용한 교육 프로그램 기획 ③ 지역 문화유산을 주제로 한 영상 제작 ※ 다양한 형태의 아이디어 및 작품 제출 가능	
6. 활동내용	- 공모 주제에 맞는 아이디어 또는 작품 기획·제작 - 결과물 제출 ※ 1등 및 2등 수상작은 다음 학년도 '세계국가유산산업전'에 문화유산융합학부 대표 작품으로 전시 및 출품 해야 함.	
7. 제출서류	활동 전	1. [양식]장학금신청서 2. [양식]개인정보동의서 3. [양식]활동계획서
	활동 후	1. [양식]결과보고서(활동내역, 회의록 등) 및 결과물(전시내용, 도면, 전시작품, 리플렛 등) - 결과보고서는 선발된 후 배정된 팀에서 함께 작성함

<table>
<tr><td></td><td></td><td>2. [양식]개인별 활동내역 각 1부.
3. 만족도조사-쿠세움 통해 온라인 설문 진행 *진행방법은 추후 안내

- 해당 프로그램은 기획안에 따른 결과물 제출이 필수로 수반되어야 함.
- 선정된 대상자는 지도 교수님에게 중간 평가를 3회 이상 필수로 받아야 함.(중간 평가양식은 따로 없으며 결과보고서 활동 내역에 해당 내용이 반영되어야 함)
- 결과보고서에 팀 내 역할 분담 내용을 기재하고, 팀원 개인과 팀장이 상의하여 자기평가 점수를 기재해야 함.(5점 만점)
- 장학금은 결과물의 퀄리티에 따라 차등 지급함.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">8. 제출방법</td><td>활동 전</td><td>- 장학금신청서, 개인정보동의서 및 활동계획서 작성하여 suilim1004@korea.ac.kr 메일로 제출
※ 개인정보동의서에는 개별 자필서명이 들어가야 함.</td></tr>
<tr><td>활동 후</td><td>- 결과보고서, 결과물, 개인별 활동내역을 suilim1004@korea.ac.kr 메일로 제출(만족도조사는 쿠세움에서 진행)</td></tr>
<tr><td>9. 활동 전
서류 제출 기간</td><td colspan="2">2026년 9월 28일(월)~10월 11일(일)</td></tr>
<tr><td>10. 활동 후
서류 제출 기간</td><td colspan="2">2026년 12월 23일(수) 오후 4시</td></tr>
<tr><td>11. 유의사항</td><td colspan="2">- 제출 작품은 반드시 본인의 창작물이어야 하며, 타 공모전 수상작 또는 표절 작품은 심사에서 제외.
- 개인 또는 팀으로 참여할 수 있으며, 장학금은 개인별이 아닌 수상팀(또는 수상자) 기준으로 지급.
- 문화ICT캡스톤디자인 및 지역문화유산과3D에셋 수강생은 수업 결과물과 중복 제출 불가.
- 제출된 작품은 문화유산융합학부의 교육·홍보 및 전시 목적으로 활용될 수 있음.
- 수상작은 수정·보완을 거쳐 세계국가유산산업전 전시 작품으로 활용될 수 있음.</td></tr>
<tr><td>12. 장학금 지급</td><td colspan="2">- 프로그램 장학금은 특성화 장학금으로 배정된 예산에서 지급(학기 종료 후 지급)
- 운영위원회의 심사를 거쳐, 결과보고서 미제출, 내용 부실 등 불성실하게 활동했다고 판단될 경우, 지원 금액의 환불이 요구되거나 삭감하여 지급될 수 있음.
- 2027년 1,2월 中
- 시상 및 장학금
<table>
<tr><th>구분</th><th>선발</th><th>장학금</th></tr>
<tr><td>대상(1등)</td><td>1팀(명)</td><td>1,000,000원</td></tr>
<tr><td>최우수상(2등)</td><td>2팀(명)</td><td>각 700,000원</td></tr>
<tr><td>우수상(3등)</td><td>4팀(명)</td><td>각 500,000원</td></tr>
</table>
※ 장학금은 개인별 지급이 아닌 팀 단위(수상 순위 기준)로 지급.
※ 심사 결과에 따라 수상 규모는 조정될 수 있음.

※ 유의사항: 활동이 끝난 후 결과보고서, 개인별 활동내역, 만족도조사 제출이 완료되어야만 장학금 지급</td></tr>
</table>

<평가 및 지급기준>

① 심사위원은 담당 지도교수 및 학부장으로 2인 구성
② 결과보고서 및 결과물을 바탕으로 A(5점), B(4점), C(3점)로 등급을 나누어 심사 후 평균 점수 계산
② 상: 평균 점수 4점 이상 / 중: 평균 점수 3점 이상~4점 미만 / 하: 평균 점수 3점 미만 / 미제출자 평가점수 없음.
③ 장학금은 프로그램 장학금 예산 안에서 평가 결과에 따라 차등 지급 함.

<참고사항>

- 장학금은 포털에 등록된 개인 계좌로 입금되므로, 계좌가 정지되어 있거나 입력이 되어 있지 않을 경우 지급할 수 없음
- 계좌 입력방법: 포털 접속→ 학적/졸업→학적사항 수정 “계좌번호에 본인명의 계좌번호 입력”
- 기존 계좌 수정: 본인 통장사본을 학과 행정실로 제출