청강문화산업대학교 혁신지원사업단 NEWSLETTER

VOL.1
2024. 07

청강문화산업대학교 혁신지원사업단 2024년도 뉴스레터 제 1호 | **발행일** 2024년7월15일 | **대표전화** 031-639-5951
홈페이지 www.ck.ac.kr | **이메일** aug08@ck.ac.kr | **주소** 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94 청강문화산업대학교

'해월 청강에서 만나는 애니메이션 축제' 성공적 마무리

5월 25일 청강문화산업대학교 캠퍼스에서 개최된 '2024 해월•청강에서 만나는 애니메이션 축제'가 많은 관람객들의 뜨거운 호응 속에 성공적으로 마무리되었다.

이번 축제는 우리대학이 보유한 다양한 교육 콘텐츠와 대학 시설을 개방하고 공유하여 지역사회와의 문화 교류와 협력을 강화하기 위해 기획되었다. 또한, 애니메이션 예술 문화 활동을 통해 대학의 역량을 발휘하고, 교육과정과 연계된 학생들의 자발적인 체험 활동을 통해 문화 예술과 창의 활동을 활성화하는 데 목적이 있었다.

이천시와 청강문화산업대학교가 공동으로 주관하고 혁신지원사업으로 지원한 이번 행사는 애니메이션과 관련된 다양한 볼거리와 먹거리, 체험 프로그램이 풍성하게 마련되어 큰 호응을 받았다. 우리대학은 이번 축제에서 프로그램 기획과 운영을 총괄하며 혼합현실(MR)기반 체험형 콘텐츠 전시, 애니메이션 아카데미, 캐릭터 그리기, 코스튬 경연대회, 뮤지컬 갈라쇼, 애니OST갈라쇼 등을 주요프로그램으로 운영하였다. 이번 행사는 재학생 122명, 교원 11명, 직원 20명, 산업체 및 지역기관 관계자 40명 등 총 193명이 행사 지원에 참여하였으며 지역주민 등 6,000여 명의 관람객이 방문했는데 특히, 가족 단위의 관람객들이 야간 야외 애니메이션 영화 상영까지 즐기며 축제의 끝을 함께했다. 한 관람객은 "온 가족이 함께 즐길 수 있는 축제로, 아이들은 다양한 캐릭터와 애니메이션 체험을, 부모들은 추억의 애니메이션을 통해 동심으로 돌아갈 수 있어 매우 좋은 시간이었다"고 전했다.

▲ '2024 해월 청강에서 만나는 애니메이션 축제' 현장 사진(청강문화산업대학교 캠퍼스 내)

▲ '2024 해월 청강에서 만나는 애니메이션 축제' 포스터

교육혁신

일산 킨텍스에서 열린 2024 플레이엑스포(PlayX4), 차세대게임콘텐츠학과 학생들 큰 호응 얻어

2024년 5월 23일부터 26일까지 일산 킨텍스에서 개최된 '플레이엑스포(PlayX4)'가 성공적으로 마무리되었다. 이번 행사에서 차세대게임콘텐츠학과의 재학생들이 선보인 게임 프로젝트들이 많은 관심과 호평을 받으며, 학과 학생들의 창의력과 실무 역량을 입증하였다.

차세대게임콘텐츠학과(학사학위전공심화과정) 재학생 15명이 총 다섯개의 팀을 구성하여 3박 4일간 행사에 참여하여 다양한 게임 프로젝트를 전시했다. B2B 행사에서는 기업 관계자들과의 네트워킹을 통해 상용화 가능성에 대한 긍정적인 평가를 받았으며, B2C 행사에서는 일반 유저들의 피드백을 통해 작품을 발전시키는 기회를 얻었다.

학생들은 현장에서 받은 실무적 피드백을 바탕으로 취업에 필요한 실무 능력을 강화할 계획이다. 이번 플레이엑스포는 차세대게임콘텐츠학과 학생들에게 게임 산업의 최신 트렌드를 체험하고, 실무 경험을 쌓을 수 있는 소중한 기회가 되었다.

플레이엑스포에서의 성공적인 참여를 통해 차세대게임콘텐츠학과는 교육 성과를 입증하며, 앞으로도 학생들의 발전과 성장을 기대하게 만들었다.

▼ 2024 PlayX4(플레이엑스포) 차세대게임콘텐츠학과재학생 제출 프로젝트 결과물 포스터(좌측상단부터 이파리 팀 - 별의별 팀 - 아사타비 팀 - 주님곁으로 팀)

▼ 2024 'PlayX4(플레이엑스포)' 현장 사진(일산 킨텍스)

푸드스쿨 과제전 'GOURMET WEEK' 진행

2024학년도 1학기 학생역량 평가를 위한 푸드스쿨과제전 '고메위크'가 지난 5월 21일과 22일, 이틀간 문화사랑관 중정에서 성황리에 개최되었다. 이번 행사는 푸드스쿨의 교육목표인 '자기주도적 창의인재 양성'을 실현하고, 학생들의학습 성과를 평가하기 위해 마련되었다.

푸드스쿨 과제전 '고메위크'는 푸드스쿨 1, 2, 3학년 학생들이 학기 중 배운 지식과 기술을 바탕으로 스스로 아이디어를 제안하고 이를 제품화하여 판매 또는 전시하는 과정을 통해 교육 목표를 달성할 수 있도록 하는 것이 주된 목적이었다. 또한, 학생들이 자신의 핵심역량을 평가하고 향후 역량 향상에 기여할 수 있도록 하는 데 중점을 두었다.

행사는 과제전 수행에 적합한 실습 교과목 중심으로 수요 조사를 통해 준비되었다. 전시와 판매가 가능한 항목을 조사하고, 필요한 소품과 식자재를 수급하였다. 문화사랑관 중정과 실습실에서 전시 및 판매가 진행되었으며, 학생들은 팀별로 결과물을 선보였다. 결과물로는 제빵, 초코릿, 반려견 쿠키, 음료 등 다양한 품목을 선보였다. 과정 평가와 결과 평가는 수업 담당 교수들에 의해 이루어졌다. 교수들은 팀별로 평가를 실시하고, 평가 결과를 학생들에게 설명하며 피드백을 제공했다.

이번 '고메위크'는 총 220명의 푸드스쿨 재학생이 참여하여 과제전 결과물 50건을 전시 및 판매하였다. 학생들은 팀별로 창의적인 레시피를 도출하고, 이를 바탕으로 완성도 높은 작품을 선보였으며, 종료 후 실시한 만족도 조사 점수도 4.34점을 기록하여 참가자들의 높은 만족도를 입증했다.

이번 과제전을 통해 푸드스쿨 학생들은 자신의 역량을 한 단계 더 발전시키는 기회를 가졌으며, 앞으로도 이러한 실습 프로그램이 지속적으로 운영되어 학생들의 창의력과 실무 능력을 더욱 향상시킬 수 있기를 기대한다.

푸드스쿨 과제전 'GOURMET WEEK' 과제 결과물 판매 현장
(청강문화산업대학교 문화사랑관)

공연예술스쿨 창작프로덕션 구축을 위한 현장형 개인역량강화 인큐베이팅 'CK 온 스테이지(젊은연극제)' 진행

청강문화산업대학교 공연예술스쿨이 제32회 젊은연극제에 연극 〈갈매기〉로 참여하였다. 대학로 선돌극장에서 6월 17일과 18일 이틀간 진행된 젊은연극제는 공연예술스쿨의 창작프로덕션 구축을 위한 현장형 개인역량강화 인큐베이팅 프로젝트인 'CK 온 스테이지'의 일환으로, 재학생 33명이 참여한 가운데 약 120분 동안 펼쳐졌다. 6월 17일 1회차 공연 관객 90명, 18일 2회차 공연 관객 94명 총 184명의 관객이 참여하여 성황리에 막을 내렸다

이번 'CK 온 스테이지'는 대학의 창작프로덕션을 구축하고 재학생들의 프로덕션 중심의 전공 역량을 강화하는 것을 목표로 진행되었다. 창작대본 및 고전희곡의 동시대적 가치를 구현한 프로덕션을 발표하고, 적절한 극장과 시기적 연계효과를 극대화하기 위해 세심한 대관 절차를 진행하였으며, 대학로의 외부 공연장에서 일반 관객과의 만남을 통해 학생들의 현장 적응 능력을 키우는 것에 중점을 두었다.

〈갈매기〉라는 축제 지정희곡을 중심으로 진행된 이번 공연은, 통합 오디션을 통해 발탁된 우수 인재들이 연출부를 구성하고, 무대, 음향, 조명, 영상 등의 디자인 작업을 병행하여 공연의완성도를 높였다.

공연 전 교내 '숨 극장'에서의 오픈 리허설을 통해 공연의 완성도를 높이는 작업이 진행되었으며, 학내외의 관심을 끌기 위한 다양한 홍보를 진행하였다. 이틀간의 공연이 끝난 후 합평회를 통해 피드백을 받고, 향후 개선 방향을 논의하는 시간을 가졌다.

젊은연극제 연극 '갈매기' 무대 연출 현장
(대학로 선돌극장)

젊은연극제 연극 '갈매기' 무대 진행 현장
(대학로 선돌극장)

산학협력혁신

패션뷰티스타일스쿨
'패션뷰티 산업체 프로젝트 사업' 진행

▲ '현역가왕 전국투어 콘서트' 스타일링 참여

▲ '2024 서울패션로드쇼' 스탭 참여

패션뷰티스타일스쿨이 급변하는 패션비즈니스 환경에 대응하기 위해 이번 학년도 '패션뷰티 산업체 프로젝트사업'을 집중 진행한다. '패션뷰티 산업체 프로젝트사업'은 패션뷰티스타일스쿨의 스타일리스트 전공 교육을 특성화하고, 차별화된 패션 문화를 구축하는 데 초점을 맞추고 있다. 이 프로젝트는 융복합 체험형 전공 실습을 통해 문제해결 능력을 갖춘 창의적 융합 인재를 양성하며, 비주얼 디렉터, 포토그래퍼, 패션브랜드, 패션모델 등 전문가와의 협업을 통해 실무 역량을 강화하고 진로 설계 및 취업 역량을 강화하는 것을 목표로 하고 있다.

2023년 사업 운영 결과를 바탕으로 직무 분야별 프로젝트 운영 목적에 따라 프로젝트를 분리 운영해 명확한 프로세스와 성과를 도출하여 사업을 진행하고 있으며, 주요 산업체 프로젝트에는 몰프엔터테인먼트, 수스타일컴퍼니, 스타일리스타, 골드비전, 베테제&테라앤코 등이 참여한다. 이번 프로젝트에서는 참여 학생 수 100명 이상, 패션 콘텐츠 개발 참여율 80% 이상, 창작 콘텐츠 상용화 20% 이상의 성과를 목표로 한다. 학생들은 다양한 실무 경험을 통해 창의적이고 실무 능력을 갖춘 패션 전문가로 성장할 것으로 기대된다.

산학협력혁신

애니메이션스쿨, 산업체 네트워크와 실무교육사업 추진

애니메이션스쿨은 2024학년도 '산업체 네트워크와 실무교육사업'을 진행하고 있다. 이 사업은 산학협력을 통해 학생들의 진로와 취업 기회를 확대하고, 산업 수요에 부합하는 인재를 양성하는 실무교육을 제공하기 위한 것이다.

▲ 애니메이션스쿨 산업체 네트워크와 실무교육사업 '해외전문가 미카미 마사타카, 호리구치 코타로 초청 특강' 진행 사진

스쿨은 산학협력을 통한 캡스톤산학프로젝트 교육과정을 운영하고, 학생들의 진로 탐색과 취업 기회를 확장하기 위해 해외 유명 업체와 아티스트의 직무별 특강 및 포트폴리오 피드백을 제공하며, 채용설명회를 중심으로 한 네트워크 조성과 실무 기술 특강을 유치할 계획이다. 또한, 글로벌 파트너십과 네트워크 프로그램을 발굴하기 위해 산업체와 세미나 및 온라인 플랫폼을 통한 협업을 모색할 계획이다.

이번 사업의 목표는 연차별로 3개 업체의 협약을 확대하고, 현장실습 등 취업 프로그램 참여 학생을 2% 증가시키며, 졸업생 중 취업자 비율을 1% 신장하는 것이다.

기타혁신

전문대학혁신지원사업단
‘대학 발전 정책 개발을 위한 스쿨·부서 라운드미팅’

대학 발전 정책 개발을 위한 스쿨 • 부서 라운드미팅이 대학 혁신지원사업단의 주관으로 진행되었다. 이번 라운드미팅은 2024학년도 전문대학 혁신지원사업 예산 수립을 위한 스쿨별 요청사항을 확인하고, 대학의 정책 방향성을 정립하기 위해 마련되었다.

4월 15일부터 27일까지 라운드미팅 참여 희망부서 조사가 진행되었고, 이후 4월 29일부터 5월 9일까지 총 11일 간 만화콘텐츠스쿨, 애니메이션스쿨, 게임콘텐츠스쿨, 융합콘텐츠스쿨, 공연예술스쿨, 패션뷰티스타일스쿨, 푸드스쿨, 리케이온(교양교육원) 총 8개 스쿨을 대상으로 라운드미팅이 진행되었다.

이번 라운드미팅에서 얻은 주요 성과는 두 가지로 요약할 수 있다. 첫째, 대학의 정책 방향성과 계획 수립을 위한 중요한 기초자료를 확보했다. 총 44건의 요청 안건 중 관리센터 공사 요청을 제외한 공사 7건, 기자재 4건, 사업 15건, 전산 5건, 기타 1건 등 32건의 안건이 접수되었다. 이는 각 부서와 스쿨에서 제기된 다양한 필요 사항을 체계적으로 정리하고 분류한 결과이다.

둘째, 각 스쿨별로 의견을 수렴하고 요청사항을 확인함으로써, 스쿨별 맞춤 지원 방안을 마련할 수 있는 기초가 마련되었다. 이를 통해 다양한 학과와 전공에서 제기된 요구사항에 맞추어 개별적이고 효과적인 지원 전략을 구상할 수 있게 되었다.

이번 라운드미팅은 대학의 정책 방향성을 구체화하고, 혁신적인 발전을 도모하기 위한 중요한 발판이 되었다. 각 스쿨의 요청사항을 충실히 반영하여 2024학년도 전문대학 혁신지원사업 예산이 효율적으로 수립될 것으로 기대된다.

▲대학발전정책개발을위한‘스쿨 • 부서라운드미팅’ 진행 사진
(상단부터 애니메이션스쿨, 융합콘텐츠스쿨)