

[대학혁신지원사업 4.1]

현장 실무역량 강화 교육과정 개발 및 운영을 위한

2022학년도 2학기 K-프로젝트 교수 제안 프로그램



목 차

- 1 VR 공간상의 3차원 이미지 인지 메커니즘의 해명을 위한 실험 기반 시스템 구축 (최웅 교수)
- 2 로컬 크리에이터의 탄생: 지역 문화 활성화를 위한 리빙랩 체험 (최유진 교수)
- 3 철근콘크리트 부재실험 (하상수 교수)
- 4 리빙랩을 통한 지역사회문제 해결하는 IT기반 change maker 만들기 (오단이 교수)
- 5 사회복지기관 진로 및 취업 연계 가이드북 제작 (천덕희 교수)



강남대학교
KANGNAM UNIVERSITY

1 VR 공간상의 3차원 이미지 인지 메커니즘의 해명을 위한 실험 기반 시스템 구축

프로젝트 목표		3차원 텍스처 이미지의 시각적 복잡성을 정량적으로 실험하는 시스템을 제안
제안자	성명	최웅
	소속 및 직위	ICT융합공학부 가상현실전공 / 부교수
	연락처 (학생 공지용)	· 연구실 내선번호 : 3753 · 이메일 : wchoi.pine@gmail.com
운영기간		13주 간 진행 (2022년 8월 22일부터 활동 시작)
운영규모(인원)		3인
예상 결과물		VR 공간상의 시각 인식의 복잡성을 정량적으로 실험할 수 있는 시스템 구현
연계기관		Ritsumeikan University (일본)
연계 사업/ 연구과제		기반연구C (일본) / 3차원 이미지 인지 메커니즘의 해명을 위한 실험 기반의 구축과 그 응용

<교수 제안 프로그램 운영계획>

1. 프로젝트 필요성과 목적

인간은 시각 정보처리에 의해 주변 환경을 인식하고 행동을 발생한다. 현재, 메타버스를 중심으로 하는 VR 공간의 개발이 본격적으로 진행되고 있으며, VR 공간상의 인간의 시각 인식 메커니즘을 해명함으로써 인간 친화적인 VR 시스템을 구현할 수 있다. 본 프로젝트의 목적은 VR 공간상의 3차원 텍스처 이미지의 시각적 복잡성을 정량적으로 실험하는 시스템을 제안한다.

2. 프로젝트 목표

본 프로젝트의 최종 목표는 VR 공간상의 3차원 텍스처 이미지의 특징과 인간의 시각인지와의 관계를 해명하고 시각인지에 영향을 미치는 텍스처 이미지의 3차원 특징을 정량적으로 조사함으로써 3차원 텍스처 이미지에 대한 시각인지의 메커니즘을 실험할 수 있는 시스템을 구현한다.

3. 프로젝트 주요내용

- VR 공간상에서 3차원 텍스처 이미지를 제시하고 피험자의 응답과 반응을 기록할 수 있는 가상 현실 (VR) 실험 시스템을 개발한다.
- VR 시스템의 응용으로서 3차원 텍스처 이미지에 대한 시각적 복잡성의 영향 요인을 정량적으로 분석한다.

4. 프로젝트 추진일정

구분 (주차)	프로젝트 추진내용
1	VR 공간상의 3차원 이미지 인지 메커니즘과 관련된 논문 조사
2	VR 공간상의 3차원 이미지 인지 메커니즘과 관련된 기술 조사
3	Ritsumeikan University (일본)의 시각 인식의 전문가와 히어링하고, 시각인식 메커니즘에 대해 이해
4	VR 시각인식 시스템의 프로그래밍 환경을 구축 (1)
5	VR 시각인식 시스템의 프로그래밍 환경을 구축 (2)
6	시각인식의 실험용 텍스처 이미지의 조사
7	시각인식의 실험용 텍스처 이미지를 VR 공간에 구현 (1)
8	시각인식의 실험용 텍스처 이미지를 VR 공간에 구현 (2)
9	VR 공간의 시선 추적 모듈을 구현 (1)
10	VR 공간의 시선 추적 모듈을 구현 (2)
11	VR 3차원 텍스처 이미지의 시각적 복잡성을 실험
12	실험 결과를 분석 후 시스템 개선 부분을 보완
13	VR 공간상의 3차원 이미지 인지 분석을 위한 실험 기반 시스템을 구축

5. 기대효과

- 기존의 시각인지의 연구에 사용되는 스크린이나 모니터 등 2차원의 표시장치에서는 표현할 수 없는 3차원 시각 자극을 VR 기술을 이용하여 3차원 가상공간 내에서 표시한다. VR 시스템은 실험 환경을 보다 엄격하게 제어하고 효과적인 시각 자극 제시 및 응답 프로토콜을 만들 수 있는 가상성면에서 기존 실험 장치에 비해 많은 이점이 있다.
- VR 공간에 생성되는 더 높은 몰입감과 시각적 충실도는 현실적인 심리적 반응을 보다 쉽게 유도할 수 있다.

② 로컬크리에이터의 탄생: 지역 문화 활성화를 위한 리빙랩 체험

프로젝트 목표		학생들로 하여금 외부 기관(느티나무 도서관)과의 협업을 통해 지역 문화 활성화 활동을 기획하고 체험하게 함으로써 로컬크리에이터로 성장할 수 있는 역량을 강화
제안자	성명	최유진
	소속 및 직위	정경학부 부교수(사회적기업지원센터 센터장)
	연락처 (학생 공지용)	· 연구실 내선번호 : 3707 · 이메일 : echo@icloud.com
운영기간		14주 간 진행 (2022년 8월 22일부터 활동 시작)
운영규모(인원)		최소 4인, 최대 6인
예상 결과물		지역 문화 활성화 기획 보고서
연계기관		느티나무 도서관(용인 수지구), 다즐링박스(안성), 용인시 사회적경제지원센터, 하남시 사회적경제지원센터, 강남대 사회적기업지원센터
연계 사업/ 연구과제		느티나무 도서관의 컬렉션 버스킹 사업

<교수 제안 프로그램 운영계획>

1. 프로젝트 필요성과 목적

- 지방 소멸의 시대에 소외된 지역 사회의 문화를 활성화하기 위한 특별한 노력이 요청되고 있으며, 최근 다수의 재능있는 청년이 로컬크리에이터로 성장하여 지역 문화를 선도하고 새로운 콘텐츠를 창조하는 등 지역 활성화에 이바지하고 있음
- 로컬크리에이터로 성장하기 위해서는 개인의 재능뿐만 아니라, 지역 사회에 존재하는 다양한 기관과의 협업 능력, 팀 빌딩(team building) 능력, 시민조직화 능력 등이 요구됨
- 이 체험 활동에 참여하는 학생들은 용인시에 위치한 느티나무 도서관과의 협업을 통해 소셜 리빙랩(Social Living Lab) 활동을 기획하고 체험하게 될 것임
- 이 프로젝트는 느티나무 도서관과 본교 사회적기업지원센터의 협업 사업 기획 과정에서 느티나무 도서관 측이 먼저 제안한 프로젝트임
- 느티나무 도서관은 민간이 설립한 공공형 도서관으로서 수지구의 지역 문화를 선도하고, 책 문화 확산뿐만 아니라, 청년에게 창업 공간, 기획 공간 등을 제공하여 지역 문화 활성화의 HUB로서 위상을 다진 기관임

2. 프로젝트 목표

이 프로젝트의 목표는,
 첫째, 지방소멸 시대 로컬크리에이터의 활동 현황과 지역 문화의 중요성에 대해 이해할 수 있도록 하며,
 둘째, 외부 기관과의 협업 능력, 팀 빌딩 능력, 시민조직화 능력(사회적경제의 이해) 등을 배양할 수 있도록 하고,
 셋째, 실제로 컬렉션 버스킹을 기획하고, 느티나무 도서관의 공간을 활용한 지역 문화 활성화 사업을 기획하여 수행함으로써 로컬크리에이터로서의 역량을 강화하는 것임

3. 프로젝트 주요내용

1. 지역 문화 활성화를 위한 이론적 이해: 지방 소멸과 도시재생, 지역 경제 활성화를 위한 지방 문화의 역할, 제3의 공간(독서토론) 이해, 사회적 경제의 이해
2. 팀 빌딩: 소셜 리빙랩 구축을 위한 팀 빌딩(외부 컨설턴트 합류 예정)
3. 컬렉션 버스킹 기획: 컬렉션 버스킹은 도서 문화 확산을 위한 느티나무의 시그니처 프로젝트로서 컬렉션 버스킹을 강남대학교 교내에서 기획하여 수행
4. 느티나무 도서관 공간 활성화 기획 : 느티나무 도서관의 공간을 활성화하기 위한 사업을 기획하여 수행
5. 동네 책방 협업화 사업 기획: 안성의 다즐링북스와 용인 시내의 동네 책방을 1곳 선정하여 해당 공간을 활용한 사업을 기획하여 수행(사업의 예: 북토크쇼, TED 형식의 강연, 전시회, 플리마켓 등)

4. 프로젝트 추진일정

구분 (주차)	프로젝트 추진내용
1	프로젝트 오리엔테이션(팀원 및 담당교수, 느티나무 도서관, 프로젝트 주요 내용), 팀 빌딩
2	지방소멸, 도시재생, 지역문화 등에 대한 이론적 탐구 및 사례 연구
3	느티나무 도서관 탐방 및 독서토론회(제3의 공간)
4	사회적경제 특강 및 사회적경제지원센터 탐방(하남)
5	컬렉션 버스킹 기획 1 - 느티나무 도서관의 컬렉션 버스킹 사례 연구
6	컬렉션 버스킹 기획 2 - 강남대학교 주요 부서(도서관/사회적기업지원센터 등)와의 협업
7	컬렉션 버스킹 기획 3 - 지역 도서관 탐방 및 인터뷰
8	컬렉션 버스킹!!!!!! at Kangnam University
9	다즐링북스 활성화 기획 1 - 다즐링북스 탐방 및 인터뷰
10	다즐링 북스 활성화 기획 2 - 특화 사업 기획 회의
11	동네 책방 기획전 at 다즐링북스!!!!!!
12	용인시 동네 책방(미정) 활성화 기획 1 - 동네 책방 탐방 및 인터뷰
13	용인시 동네 책방(미정) 활성화 기획 2 - 특화 사업 기획 회의
14	동네 책방 기획전 at 용인시 동네 책방

5. 기대효과

- 강남대학교 재학생들이 지역 사회의 문화를 활성화하는 주요 기관과 협업할 수 있는 기회를 제공함으로써 대학의 지역 사회 공헌 및 연계성을 강화하여 학교의 위상을 강화
- ‘책’을 중심으로 한 지역 문화를 활성화함으로써 지역 경제에 기여하고, 도서 출판 문화 진흥에 이바지
- 학생들이 실제 로컬크리에이터의 역할을 체험함으로써 최근 주목받고 있는 청년 중심 로컬크리에이터 사업에 대한 이해 정도를 높임

③ 철근콘크리트 부재실험

프로젝트 목표		철근 인장시험을 통한 철근의 인장응력 산정법 콘크리트 압축시험을 통한 콘크리트 압축응력 산정법 철근콘크리트 부재 실제로 제작하기 제작한 철근콘크리트 부재 실험 전국단위 공모전 참가
제안자	성명	하 상 수
	소속 및 직위	부동산건설학부/건축공학과
	연락처 (학생 공지용)	· 연구실 내선번호 : 3223 · 이메일 : knuhss@kangnam.ac.kr
운영기간		11주 간 진행 (2022년 8월 22일부터 활동 시작)
운영규모(인원)		참여 학생 3 ~ 6인
예상 결과물		① 철근 인장시험 결과값 산정 ② 콘크리트 압축시험 결과값 산정 ③ 철근콘크리트 부재 제작 ④ 구조실험 ⑤ 공모전 출전
연계기관		
연계 사업/ 연구과제		

<교수 제안 프로그램 운영계획>

1. 프로젝트 필요성과 목적

- 철근콘크리트구조는 건축구조 분야에서 가장 많이 사용되는 구조형식이며, 복잡한 이론식을 근거로 안전성이 확보되도록 부재를 설계하는 것이 주요 목적임.
- 설계식은 실험식을 근거로 한 제안식으로 학부단계에서 설계식을 이해하기에는 어려움이 있음.
- 설계식을 이해하고 활용하기 위해서는 실제 부재를 제작하고 구조실험을 통한 교육과정이 요구되나, 많은 수강생을 대상으로 실제 실험체를 제작하고 구조실험을 수행하기에는 많은 어려움이 따르며, 교수 1인이 많은 수강생을 대상으로 실험하는 데에는 한계가 있음.
- K-프로젝트를 통해 가장 기본이 되는 철근콘크리트구조를 실제 제작하고, 구조실험을 통해 설계식과 실제 실험식을 비교함으로써 설계식을 이해하는데 도움이 되고자 함.
- K-프로젝트를 수행하는 기간에 각종 건축 구조관련 학회 및 협회에서 진행하는 공모전에 참여하여 본 K-프로젝트에 참여하는 학생들에게 건축구조에 대한 흥미와 자신감을 심어줄 수 있도록 함.

2. 프로젝트 목표

- 철근콘크리트 부재 설계 능력(휨 내력 및 전단내력)
- 철근콘크리트 부재 제작 방법 습득(목재(합판 및 각재), 거푸집 제작, 철근조립 등)
- 구조실험을 위한 준비(데이터 습득 장치, 각종 센서 설치 및 분석 방법 습득)
- 구조실험(변형 및 변위, 하중계 작동방법 습득)
- 실험결과를 이용하여 건설현장에 적용할 수 있는 역량 및 현장에서 나타날 수 있는 문제를 효율적으로 대처할 수 있는 문제 해결 능력을 키움.

3. 프로젝트 주요내용

- 철근콘크리트 구조부재 제작
- 제작한 시편을 만능시험기(Universal Test Machine)를 이용하여 구조실험 실시.
- 시험을 통한 데이터를 취득할 수 있는 방법 습득.
- 데이터 분석 및 보고서 작성 능력을 키움.

4. 프로젝트 추진일정

구분 (주차)	프로젝트 추진내용
1	프로젝트의 취지, 목적, 연구에 대한 전반적인 절차에 대한 설명(5시간)
2	재료시험(철근 인장시험) 방법 설명 철근재료시험(10시간)
3	실험체 거푸집 제작을 위한 준비 (합판, 각재 재단)(10시간)
4~5	실험체 거푸집 제작 (합판, 각재 재단)(20)
6	철근 절단 및 절곡, 배근(20시간)
7~8	콘크리트 타설, 공모전 참석(20시간)
9~10	실험결과 및 결과분석(15시간)
11	결과 및 최종보고서(20시간)

5. 기대효과

- 재료시험 및 시험결과 분석을 통한 전문역량 강화
- 실험체 제작 및 구조실험 방법 습득
- 실험 및 데이터 분석 역량은 통한 자기 주도학습
- 공모전을 통한 학술적 교류확대
- 발표능력 향상 및 보고서 작성 방법 습득

④ 리빙랩을 통한 지역사회문제 해결하는 IT기반 change maker 만들기

프로젝트 목표		지역사회문제해결을 위한 강남대 학부생 역량강화
제안자	성명	오단이
	소속 및 직위	진로취창업센터
	연락처 (학생 공지용)	· 연구실 내선번호 : 031-280-3247 · 이메일 : ziseung@gmail.com
운영기간		12주 간 진행 (2022년 8월 22일부터 활동 시작)
운영규모(인원)		학생 5인 이하
예상 결과물		사업 아이템 발굴 및 진로 로드맵 작성
연계기관		= 웹와치(IT 사회적기업) 등 사회적경제 조직 - 정릉종합사회복지관 등 사회복지기관 - W기획연구소
연계 사업/ 연구과제		정릉지역 한평브랜드 사업(정릉종합사회복지관)

<교수 제안 프로그램 운영계획>

1. 프로젝트 필요성과 목적

- 한국 국가경제규모는 세계 10위로 성장하였지만 여전히 다양한 사회문제가 한국사회 존재함
- 국정과제 44 사회서비스 혁신을 통한 복지·돌봄서비스 고도화 및 국정과제 45 100세 시대 일자리 건강돌봄체계 강화의 내용에 AI-IoT기반 생활밀착형 돌봄(건강, 주거 등)과 같은 4차산업혁명 기반 혁신안 포함
- 선제적으로 강남대 학부생의 IT기반 social changer 양성

2. 프로젝트 목표

- 정부정책 및 사회문제 민감성을 높이는 학부생 역량강화
- IT기반 사회문제해결을 위한 인재 양성
- 사회적기업가와의 대화를 통해 진로 및 취업 기회 제공

3. 프로젝트 주요내용

- 국가정책 및 사회적경제 이해 학습
- 사회적기업가와의 대화
- IT 기반 사회적경제 조직 탐방
- 프로젝트를 통한 아이템 도출

4. 프로젝트 추진일정

구분 (주차)	프로젝트 추진내용
1	OT 및 자기소개(지역선정 등)
2	국정과제 및 정책의 이해(교육)
3	지역탐방(정릉지역: 정릉종합사회복지관 방문)
4	해결하고자 하는 사회문제 도출(브레인 스토밍 등 활용)
5	사회적경제 이해 1(교육)
6	IT 사회적 기업가와의 대화
7	아이템 구조화 작업
8	IT 사회적경제 조직 현장방문(웹와치)
9	피드백
10	IT 사회적경제 조직 현장방문
11	사업계획서 작성법(특강)
12	성과공유회

5. 기대효과

- 학부생의 사회문제 관심 유도
- 사회적경제영역 취창업을 위한 역량강화
- 아이템을 통한 창업
- 1단계 기업가와의 대화 -> 2단계 기업탐방 -> 3단계 인턴쉽 -> 취업 로드맵 제공

⑤ 사회복지기관 진로 및 취업 연계 가이드 북 제작

프로젝트 목표		진로설계 및 취업 연계
제안자	성명	천덕희
	소속 및 직위	사회복지학부 부교수
	연락처 (학생 공지용)	· 연구실 내선번호 : 031-899-7031 · 이메일 : dhchun@kangnam.ac.kr
운영기간		14주 간 진행 (2022년 8월 22일부터 활동 시작)
운영규모(인원)		학생 3-6인
예상 결과물		사회복지기관 진로 및 취업 연계 가이드 북
연계기관		보건복지부 및 여성가족부 소관 사회복지기관 (종합사회복지관, 노인복지관, 장애인복지관, 복지시설, 병의원, 공공기관 등)
연계 사업/ 연구과제		2022 열혈사제(사회복지현장실습 연구모임) / 2021-2 교수혁신공동체(사회복지현장실습 가이드 맵 제작)

<교수 제안 프로그램 운영계획>

1. 프로젝트 필요성과 목적

사회복지현장(분야)은 생애주기에 따라 또는 대상(문제)에 따라 자신의 진로 분야를 결정해야 하고 또한 이용 시설과 입소시설, 병의원, 공공기관 등 기관별로 다양하고 복잡한 기관에 대해 이해하는 것을 바탕으로 취업을 고려한 교과과정을 이수하여야 한다. 따라서 자신의 진로를 결정하는 취업으로의 연계가 일련의 학부과정 안에 어떠한 교과를 이수하고 어떠한 경험을 하였는가에 따라 나타나는 결과에 결정적인 영향을 미친다. 또한 학부과정은 교과에서 이론적인 학문을 배우는 것만이 아닌 실천적인 경험인 사회복지현장실습 선택하여야 하며 실습 이전과정인 실습을 위한 교과, 비교과의 준비과정이 필요하며 사회복지현장실습 이후 취업과 연계된 활동들이 지속되어야 한다. 학생들은 이러한 복잡하고 다양한 사회복지기관에 진출하기 위한 진로와 취업을 결정하는 데 있어 어려움을 겪는 것이 현실이다. 이러한 문제점을 해결하고자 진로지도 및 취업 연계를 위한 사회복지현장 및 기관의 이해와 틀을 조사·연구하고 그에 따르는 준비과정(자격증, 봉사활동, 사회복지현장실습 이수 등)을 공부하는 것, 즉 프로젝트 진행 과정을 통해 학생들의 역량을 높이고자 한다.

2. 프로젝트 목표

1. 다양한 사회복지현장 및 기관을 설명할 수 있다.
2. 자신의 관심영역(진로)을 정립할 수 있다.
3. 실제 기관탐방을 통해 필요한 핵심역량을 강화할 수 있다.
4. 관심분야 진출(취업)에 필요한 준비과정을 알 수 있다.

3. 프로젝트 주요내용

1. 사회복지현장의 구조 및 틀 이해를 위한 사회복지현장(분야) 조사연구
2. 자신이 관심 있는 진출 영역(분야)의 사회복지현장 이해 및 기관 탐색
3. 실제 기관탐방을 통한 이해
4. 취업연계를 위한 준비과정 조사연구
5. 결과물 발표(사회복지현장실습 오리엔테이션 시간 활용)
6. 사회복지기관 진로 및 취업 가이드 북 제작

4. 프로젝트 추진일정

구분 (주차)	프로젝트 추진내용
1	프로젝트 수행 내용 및 역할 검토
2	프로젝트 계획서 만들기(time schedule) 사회복지현장의 구조 및 틀 이해
3	사회복지분야 조사연구 I (1차세팅_보건복지부·여성가족부 산하)
4	사회복지분야 조사연구 II (2차세팅_ 병의원, 학교 등)
5	대상별 관심 영역 정하고 탐방기관 탐색 및 계획 (사회복지기관 방문 관련 연구 질문지 작성 등)
6	보건복지부 소관 기관탐방 및 취업 연계 방안 조사 I
7	보건복지부 소관 기관탐방 및 취업 연계 방안 조사 II
8	여성가족부 소관 기관탐방 및 취업 연계 방안 조사 I
9	여성가족부 소관 기관탐방 및 취업 연계 방안 조사 II
10	2차세팅 기관탐방 및 취업 연계 방안 조사
11	프로젝트 (사회복지기관 진로 및 취업 연계 방안) 발표준비
12	프로젝트 발표(사회복지현장실습 오리엔테이션 시간 활용)
13	사회복지기관 진로 및 취업 가이드 북 제작
14	사회복지기관 진로 및 취업 가이드 북 제작 (결과물 제출)

5. 기대효과

학생들은 프로젝트를 진행하는 동안 사회복지현장과 기관에 대한 청사진을 그릴 수 있을 것이며, 자신의 진로에 대한 탐색 그리고 관련된 기관방문을 통해 진출 분야의 취업 연계를 위해 사회복지학부 과정에서 어떠한 공부해야 할 것인가에 대해 명확히 이해하고 이를 수행할 수 있을 것이라 기대한다. 또한 프로젝트 결과물인 『사회복지기관 진로 및 취업 연계 가이드 북』의 공유를 통해 이 프로젝트를 수행하는 학생들 뿐만 아니라 다른 사회복지전공 학생들의 전공역량을 갖추는 데 있어서도 기여할 수 있을 것으로 기대한다.