



DEPARTMENT OF
CULTURE AND TECHNOLOGY

글로벌융합학부 컬처애테크놀로지 융합전공

2020 FUNSIGHT TRIP 아이디어 오디션

편사이트 트립은 '글로벌 캠프'라는 이름으로 운영되던 해외 탐방 프로그램을 학생 주도형 행사로 바꾼 컬처애테크놀로지 융합전공만의 프로그램입니다. 학교와 교수가 기획, 주도하여 학생을 인솔, 해외 대학이나 시설을 견학하던 'Top-down 방식'을 탈피하여, 여러분이 스스로 활동 목표와 행선지, 일정과 팀원을 기획하고 제안하면 우수팀을 선발, 해당 팀을 현장에 보내고 현지에서의 다양한 활동을 학과가 지원하는 Bottom-up 방식의 프로그램입니다.

2019년 11월 첫번째 오디션 행사를 개최했고, 3개 팀 총 13명이 선발되어 유럽 각지로 탐방 및 여행을 다녀왔습니다. 올해에도 동일한 방식으로 행사를 추진하나 코로나19로 인해 해외여행이 어려워짐에 따라 다음과 같이 행사의 관점을 확장, 진행하니 여러분의 많은 응모 부탁드립니다.

1. WHY DO IT: OBJECTIVE

- 새로운 콘텐츠 분야, 다양한 (선진) 사례의 경험을 통해 컬처엔테크놀로지 분야의 비즈니스 마인드 및 콘텐츠 중심 관점을 함양할 수 있는 기회를 재학생에게 제공
 - 국내 우수 기업 혹은 교육기관을 방문, 콘텐츠 비즈니스에 관한 우수 사례 탐구
 - 다양한 문화 요소를 활용한 콘텐츠 기획 및 시험 제작을 통한 콘텐츠 이해 증진
 - 비대면 미래를 위해 기술을 활용한 문화 체험 방법에 대해 고민, 준비할 수 있는 기회 제공
- 콘텐츠 전문가로 성장하기 위한 개인의 비전 및 로드맵 설정에 기여
- 컬처엔테크놀로지 동료 간 소속감 증대 도모 — 기획, 실행 등 과정 중 동료들과의 협업 경험과 추억

2. HOW TO DO IT (1) OPERATION PLAN

본 행사는 컬처엔테크놀로지융합전공 교과 과정과의 연계를 목표로 하나, 이를 위한 세부 계획은 학생들이 직접 기획, 제안해야 합니다. 학생들의 제안은 공정한 심사를 거친 후 선발팀의 제안 여정에 따라 현지 문화를 탐방하게 됩니다. 체험 프로그램이 종료된 후에는 다양한 방법으로 해당 체험을 전체 학생에게 공유해야 합니다.

- 지원 대상 : 컬처엔테크놀로지융합전공 원전공생 및 복수전공생
 - 모든 팀원은 2020년 컬처엔테크놀로지 융합전공 재학생이어야 함 (휴학생 지원 불가)
 - 지원 자격 및 평가에 있어 원전공생과 복수전공생의 차이 없음
- 탐방 일정 : 2020. 11. 23 ~ 2020. 1. 17 내 학생들이 제안한 날짜
- 탐방 장소 : 자유 제안
 - 국내외에 제한 없으며, 코로나19로 인해 방문이 어려운 곳은 제외
- 참여 인원 : 선발된 학생들이 조직한 팀 구성에 따름 (최소 3인, 최대 5인. 학생 외 인솔자 없음)

3. HOW TO DO IT (2) TIMELINE

(1) 오디션 일정

- 행사 공고: 2020. 9. 25 (금)
- 행사 오리엔테이션 (오프라인 및 실시간 중계): 2020. 10. 12(월) 오후 4:30 (중계 링크는 추후 공고)
- 제안서 제출 마감: 2020. 11. 1 (일) 밤 11:59 (기한 이후 제출된 지원서는 접수하지 않음)
 - [팀별] 기획안 - 프리젠테이션 파일 (반드시 PDF로 제출. 실제 발표에는 별도의 파일 사용 가능.)
 - [팀별] 동영상 (필수 아니며 없어도 불이익 없음) - 만일 동영상 제출시 해당 동영상은 발표 직전 컬처엔테크놀로지 융합전공 내 공식 유튜브 채널에 업로드해야 함.)
 - [개인별] 참가신청서 및 수행계획서 (별도 양식 참조)
- 제출처: 컬처엔테크놀로지 융합전공 행정실 담당자 (최정일, choiji5768@skku.edu)
- 예선 통과팀 발표: 2020. 11. 6 (금) 개별 통지 및 전공 게시판
 - 지원팀이 6팀을 초과할 경우 예선 서류 심사를 거쳐 최종 발표 대상 6팀을 선정
 - 지원팀이 6팀 이하인 경우 예선 심사 생략, 모든 팀이 최종 발표회에 참가

- 오디션 본선: 2020. 11. 13 (금) 14:00 ~ 18:00 (유동적, 장소는 추후 별도 공고)
 - 발표 시간은 팀당 30분으로 제한 (20분 발표, 10분 질의 응답)
 - 본교 교강사 및 학생으로 이루어진 심사위원단 구성 예정
- 최종 선발팀 발표 : 2020. 11. 13 (금) 행사 직후 (혹은 11. 14 오전 중)

(2) 프로그램 진행 일정

- 선발팀(들)의 세부 프로그램 점검 및 제반 사항 준비 : 2020. 11월 중
 - 일정 및 비용 최종 조율
 - 방문 예정 기관 섭외 및 일정 확정
- 본 행사 학습 일정 : 2020. 11. 23 ~ 2021. 1. 17 중 선발된 학생들이 제안한 날짜
- 최종 결과물 제출 기한
 - 결과보고서 초안 : 2020. 2. 5 (금)
 - 최종 결과보고서 및 결과물 : 2020. 2. 12 (금)

4. WHAT YOUR PITCH MUST INCLUDE:

- 프로그램 진행 장소
 - 탐방 희망 장소와 이유 (장소는 여러곳이어도 무방)
 - 해외도 무방하나 코로나19 사태를 감안, 현실적인 장소를 제안할 것
 - i) 해외 제안시 해당 장소를 제안한 기간에 방문할 수 있는지 반드시 확인(입출국 요건, 비자 등)하고, 해당 내용을 발표에 포함할 것
 - ii) 선발된 팀이 해외 도시를 제안한 후 해당 도시의 사정으로 입국이 불가능하게 될 경우 해당 팀은 탐방 기회가 없어짐 — 선발 후 탐방 계획 수정은 불가능
- 프로그램 진행 일정
 - 기간에 제한 없음
 - 일별 활동 계획 상세 (예: 특정 행사 참여) 및 이유
 - (해당하는 경우) 방문 희망 기관 (기업, 학교 등) 및 이유
 - ※ 방문 희망 기관은 지원자들이 직접 섭외하는 것을 원칙으로 하나, 필요시 학교 측에서 관련 기관과의 협의 등을 지원할 수 있음.
- 팀 구성 계획
 - 팀당 구성팀의 수는 3인 ~ 5인으로 제한
 - 원전공-복수전공 간, 기수별 혼합 구성도 무방
 - 팀원별 역할 명시
 - > 리더 이름 명시할 것: 프로그램 준비를 위한 학교측과의 연락 담당, 일정 관리, 현장 통솔 역할
- 예상 비용 - 총 비용 4,500만 원 이내에서 제안
 - 해외 탐방팀 지원 항목
 - ▶ 항공료 전액

- ▶ 숙박료 전액
- ▶ 콘텐츠 제작 등 프로그램의 핵심 활동에 직결되는 활동비 일부 (예: 입장료 등)
- ▶ 외식 및 주류 비용 지원은 불가
- 국내 탐방팀 지원 항목
 - ▶ 교통비 (항공, 기차, 선박, 버스, 자전거 대여) 전액
 - ▶ 숙박비 전액
 - ▶ 콘텐츠 제작 등 프로그램의 핵심 활동에 직결되는 활동비 전액 (예: 국방/먹방시 식재료 혹은 외식비, 입장료, 콘텐츠 제작용 소프트웨어/하드웨어 대여·구입비, 콘텐츠 구입비 등)
 - ▶ 활동비에 해당하지 않는 외식 및 주류 비용 지원은 불가
- 예상 비용은 최대한 구체적으로 제안해야 하며, 제안된 액수를 초과한 비용은 지원되지 않음
- 각 항목별 지원금 기준은 별도의 붙임 문서 참고
- 제안한 활동의 목적 및 기대 효과
 - 제안 활동의 배경
 - 제안 활동이 컬처애테크놀로지융합전공의 방향과 철학에 어떻게 부합하는가
 - 팀원의 학습 및 커리어 계획에 어떤 가치를 줄 것인가
 - 기타 기대 효과
- 일정 종료 후 전체 공유/전파 계획
 - 어떤 결과물을 제출할 것인가 (종류와 수량 명시)
 - 제안한 결과물을 만들어낼 수 있다는 증빙자료 (예: 포트폴리오 등) - 필수 사항은 아님
 - 프로그램에서의 체험 및 결과물을 어떤 방식으로 교내외에 전파, 공유할 것인가

5. IDEA EXAMPLES

(1) 국내 여행지와 그 의미 (여행 비용 + 콘텐츠 제작비 지원)

- ‘OOO에서 한 달 살기’
 - 2~4주 간 국내 어딘가에서 체류하고 콘텐츠 생성
- 기존 예능 프로그램의 포맷 따라 하기

- 삼시세끼 - 배틀트립 (최소 비용 최고 여행) - 체험 삶의 현장	- 알쓸신잡 - 스트리트푸드파이터 - 지역 경제 살리기 프로젝트 컨셉
--	--
- 다큐멘터리형 콘텐츠 제작

- 업체 방문 인터뷰	- 유명인 방문 인터뷰 시리즈
---	--

(2) 비대면(‘언택트’) 탐방

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - VR로 돌아보는 세계 | <ul style="list-style-type: none"> - 구글 로드뷰를 이어 만든 시드니 여행 드라마 제작 |
|---|---|

(3) '영상'이 아닌 다른 (콘텐츠) 결과물 제안도 가능

최종 결과물은 '콘텐츠'의 형태를 예상하나, 현지의 경험이 의미있는 결과물로 나오기만 하면 어떤 형태든 무방.

- VR 콘텐츠 혹은 360 영상 콘텐츠 아이디어 (아이디어 기획서 및 향후 제작 계획)
- 사업기획서
- 전시회 (사진 전시회, 영상 전시회)
- 카드 뉴스
- 방문지와 상시 교류 프로그램

6. EVALUATION CRITERIA

- Quality (30점) : 제안된 프로그램의 짜임새 등 전반적인 품질
- Research (10점) : 제안을 위해 얼마나 심도있는 조사를 했는가 (예: 해당 지역의 문화, 콘텐츠에 대한 벤치마킹 등)
- Growth (15점) : 각 팀원의 성장에 어떤 기여를 할 수 있는가
- Compatibility (15점) : 컬처애테크놀로지융합전공의 방향, 철학, 비전과의 부합도
- Feasibility (15점) : 제안된 일정, 프로그램, 비용이 얼마나 현실적인가
- Buzzability (15점) : 탐방 경험이 얼마나 효과적으로 타 학생들에게 전파될 것인가

7. NOTE

(1) 지원금과 선발팀의 규모

- 본 프로젝트에서 최종 선발팀들에 지원할 수 있는 총예산은 4,500만 원 (교통, 숙박 등 모든 경비 포함)
- 학교는 총 예산이 허락하는 한도 안에서 최대한 많은 팀을 선발할 것임 (아래 사례 A, B 참조)

사례 A		
1위팀	800만 원	3인
2위팀	1,200만 원	4인
3위팀	1,000만 원	5인
4위팀	500만 원	3인
5위팀	300만 원	3인
6위팀	700만 원	4인
7위팀	1,000만 원	3인
총 6개팀 선발		

사례 B		
1위팀	2,000만 원	4인
2위팀	800만 원	3인
3위팀	1,500만 원	3인
4위팀	1,200만 원	4인
5위팀	500만 원	3인
6위팀	500만 원	3인
7위팀	700만 원	3인
총 3개팀 선발		

- 팀당 실제 지원 액수는 최종 발표시 해당 팀이 제안한 금액을 기준으로 하며, 선발 후 변경 불가 (단, 학교측과의 사후 협의를 거쳐 승인 받은 경우는 제외)

(2) 최종 심사 프레젠테이션

- 심사 결과 적합한 팀이 없다고 판단될 경우 선발하지 않을 수도 있음.
- 최종 프레젠테이션은 컬처애테크놀로지융합전공생이 참관 및 투표에 참여할 수 있음
- 모든 참가팀의 프레젠테이션과 발표 당일의 활동, 심사 프로세스는 컬처애테크놀로지융합전공 내 Youtube 동아리인 '컬텍 스튜디오'에서 촬영, 공식 Youtube 채널에 업로드 할 예정임

(3) 기타 유의 사항

- 최종 선발팀은 2020년 11월 중 탐방 일정 확정, 숙소와 교통편 예약 등의 탐방 관련 제반 준비 사항을 행정실과 협의하여 준비해야 함.
- 비자, 여권, 기타 출입국과 관련된 결격 사유 발생시 탐방 계획이 취소, 혹은 수정될 수 있으며 이에 대한 책임은 전적으로 학생 본인에게 있음.
- 최종 선발된 팀이라도 이후 프로그램 준비에 협조적이지 않은 경우 2회 경고 후 탈락시킬 수 있음.
- 최종 결과물의 종류와 수량이 사전 제안된 것에 미치지 못할 경우 지원금 전체 혹은 일부를 반환해야 함.
- 문의: 컬처애테크놀로지융합전공 행정실 (다산경제관 32205B호, 02-740-1784)

이상