

2025학년도 1학기 P3L 캡스톤디자인 프로그램 운영 안내

2025. 3.

1 사업 목적

- ☐ 참가자의 전공역량 및 종합적 문제해결 역량 강화
 - ☐ 참가자의 창의력·문제해결력·협업능력 향상, 지역산업 및 기업체 맞춤형 인재 양성
 - ☐ P3L 기반 경험중심 교육과정 운영을 통한 강원특별자치도 지역특화 전략산업 기반 우수과제 발굴 및 육성, 캡스톤디자인 연계 취·창업 역량 강화
- ※P3L: Place, Problem, PBL(Project-based Learning)은 캠퍼스별 지역현안을 해결하기 위한 학생 자기주도적 학습 및 팀 협력 프로젝트 기반의 교수·학습법(관련: 글로벌 대학 실행계획서)

2 사업 개요

- ☐ 사 업 명: 2025학년도 1학기 P3L 캡스톤디자인 프로그램
- ☐ 주관·주최: 강원대학교 공학교육혁신센터, 글로벌대학사업추진단
- ☐ 사업기간: 선발일 ~ 2025. 6.
- ☐ 지원대상
 - 강원대학교(춘천)에 재학중인 3학년 이상 학부생 2인 이상으로 구성된 팀
 - 팀을 구성하는 학부생은 캡스톤디자인(종합설계) 교과목을 수강
 - ※ 교과목명에 캡스톤디자인, 종합설계가 포함된 과목 모두 인정
 - 팀장 학생은 문화예술·공과대학(공학계열) 또는 IT대학 소속이어야 함
 - ※ 다학제 융복합 팀구성을 위하여 팀원의 전공은 상관없음
 - 재료비*를 지원받아 결과물 도출이 가능한 과제를 수행하여야 함

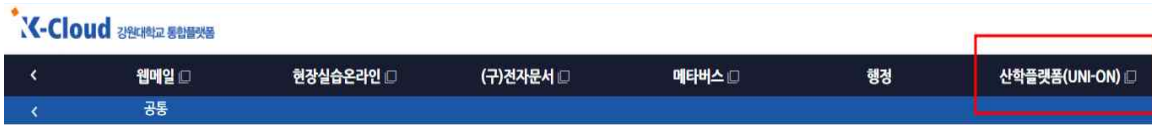
* 재료비(210-10목) 적용범위

- 실험·실습기자재, 시약, 시료 구입비
- 직접제작 또는 시공하는 기계·기구, 선박, 기타 공작물 및 건물에 소요되는 재료비
 - ※ 「물품관리법」 제19조의 규정에 의한 재물조사 대상물품(소모성물품은 제외)은 자산취득비(430-01)목에, 수선에 사용되는 부속품 등은 시설장비유지비(210-09)목에 계상
- 제품생산에 소비되는 각종 재료 비용
 - (재료 소비에 의하여 주요 재료비, 보조 재료비, 매입부품비, 소모공기구비품비로 구분)
- 광물 및 기타 특수한 물건의 구입비
- 동물, 식물 및 식물종자 구입비, 사료구입비

※참고: 2025회계연도 대학회계 세출예산집행지침

3 신청 방법

- 신청방법: 산학협력 통합정보시스템(UNI-ON) 온라인 신청(세부내용 매뉴얼 참조)
- <https://uni-on.kangwon.ac.kr> / K-Cloud를 통한 접속 가능



- 접수기간: 공고일 ~ 2025. 4. 18.(금) 까지
□ 접수문의: 공학교육혁신센터 김혜림(033-250-7169 / icee@kangwon.ac.kr)

4 세부 내용

- 수행일정 및 지원내용

구분	내용
접수기간	공고일 ~ 2025. 4. 18.(금)까지
선정공고	2025. 4. 25.(금)까지
오리엔테이션(필수)	2025. 5. 2.(금) 17시, 장소 별도 안내
경진대회 참가 신청서 제출(선택)	2025. 6. 11.(수)까지
결과물 영상 제출(선택)	2025. 6. 20.(금)까지 / 추후 별도 안내 예정
결과보고서 제출일(필수)	2025. 6. 20.(금)까지
회의록 제출(필수)	2025. 6. 20.(금)까지 (2회 이상) / 재료비 사용을 위한 조건
경진대회(신청자만 해당)	2025. 9. 중
지원내용	재료비(대학회계 세출예산집행지침에 따름)
지원금	30~90만원 / 팀 구성에 따른 차등 지원 / 6. 11(수)까지 지원 신청 가능

※ 상기 일정은 운영 사정에 따라 변경될 수 있음

- 세부 지원내용

구분	내용
재료비	<ul style="list-style-type: none"> - 작품 제작 및 과제 수행을 위한 재료/시약/부품 구입비 ※ 대학회계 세출예산집행지침의 재료비성 물품 ※ 과제 특성상 반드시 구입해야 하는 당위성, 수행과제와의 관련성을 밝혀야 함 (단, 과제물 내 부품 구성품은 심의 생략하여 구매 가능) ※ 범용 기자재(PC, 모니터, 태블릿 PC, 스마트폰, 외장하드 등), 도서 구매 불가

※ 관련: 재무과-6154(2025. 3. 21.) 『대학회계 세입·세출예산 성립전 사용(2025회계연도5차) 안내』
글로벌대학사업추진단-1364(2025. 3. 24.) 『(2024이월) 글로벌대학 사업비 배정 통보』

☐ 지원유형

과제 유형 구분		과제내용	비고
과제 유형	지역산업형*	강원특별자치도 전략산업 연관 과제	선택 필수 ※ 과제 주제에 가까운 유형으로 선택
	혁신기술형	최신 기술을 활용한 결과물 도출	
	기업문제해결형	기업 제안 과제 및 기업의 애로사항 해결	
	지역문제해결형	강원특별자치도에서 발굴된 과제 및 사회 문제 해결	
구분		내용	비고
팀 구성	일반팀	단일 참여학과 구성	-
	전공융합팀	2개 이상 참여학과 구성(원소속 기준)	2개 전공 이상 필수
	기업연계팀	산업체 멘토 1인 이상	산업체 참여 필수
	기업연계 기반융합팀	산업체 멘토 1인 이상, 2개 이상 참여학과 구성	산업체 참여, 2개 전공 이상 필수

* 강원특별자치도 5+1 첨단전략산업: 반도체, 미래에너지, 바이오헬스, 푸드테크, 미래모빌리티, ICT

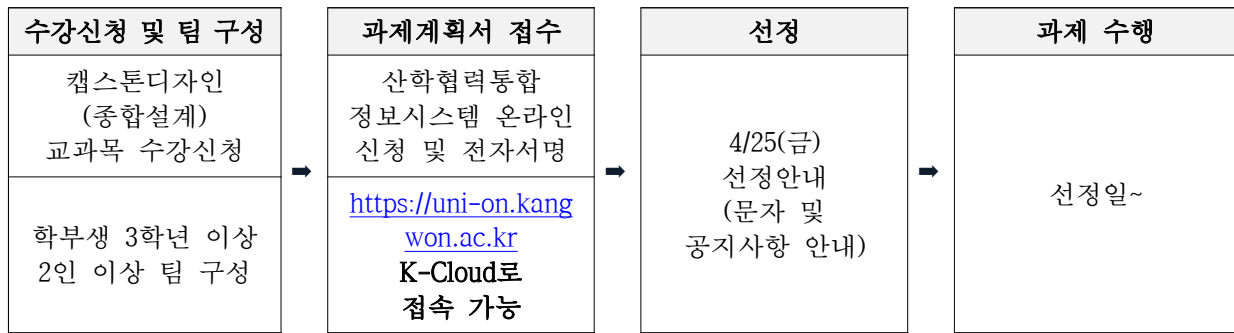
☐ 지원 유형별 지원 금액

구분		과제 유형 구분				비고
		지역산업형	혁신기술형	기업문제해결형	지역문제해결형	
팀 구성	일반팀	30만원	30만원	-	40만원	-
	전공융합팀	50만원	50만원	-	60만원	2개 전공 이상 필수
	기업연계팀	70만원	70만원	70만원	80만원	산업체 참여 필수
	기업연계 기반융합팀	80만원	80만원	80만원	90만원	산업체 참여, 2개 전공 이상 필수

※ 과제비 사용 방법의 경우 별도 오리엔테이션 자료 제공

※ 최대 지원금은 유형에 따라 다르며, 최대 지원금을 초과하는 지원금 사용은 불가

□ 신청절차



□ 유의사항

- 자체적으로 팀 구성(2인이상) 후 과제 접수
- 과제계획서는 팀별로 대표 학생 1인만 작성 및 제출
- 지도교수 1인당 3과제까지만 지도 허용(초과의 경우 사유서 제출 후 승인)
- 산업체 멘토가 참여하는 과제의 경우 ‘멘토참여의사확인서’ 함께 첨부

□ 과제 결과물 인정범위

- 유형적 작품: 시작품, 시제품, 결과모형 등
- 무형적 작품: S/W, 설계도면, 조사 및 분석 결과, 이미지 등
- ※ 여행기, 감상문 형태는 결과물로 인정 불가

□ 과제 선정 기준

- 학부생의 전공지식으로 수행이 가능한 기업 연계 또는 지역문제 해결 과제
- 다양한 전공 학생들의 역할이 명확한 전공융합 과제
- 전공과 관련된 주제의 창의성 및 과제 수행을 위한 구체적인 계획이 명시된 과제

□ 사전 교육 진행

- 재료비 사용 관련 오리엔테이션 진행 예정(5월 2일 금요일 17시), 자료 별도 배부
- 해당 자료는 과제 수행 전 필수 숙지, 자료 미숙지로 인한 불이익은 책임지지 않음

□ 의무사항

- 재료비 지원과 관련하여 결과보고서, 회의록(수행기간 중 2회 이상 작성) 제출

□ 경진대회(페스티벌)

- 과제 참여생 중 희망자만 신청(교내 대회를 거쳐 전국대회 출전 가능)
- 신청 희망자는 브이로그 형식의 결과물 영상 제출(예선 심사 자료)
- 캡스톤디자인 수행 결과물 평가 및 시상 진행(상금 및 추가 혜택)
- ※ 과제 종료 한 달 전 세부 안내 및 모집 예정

[참고] 캡스톤디자인 신청서 양식(사전 확인용)

※ 시스템에 서식이 탑재되어 있으며, 아래 서식은 사전 확인용 양식입니다.

※ 현재 시스템 상 출력화면은 수정 중이며, 본 과제 예산은 대학회계 세출예산집행지침에 따릅니다.

P3L 캡스톤디자인 과제계획서						
작품과제명						
팀 명		구성인원		총 ()명 지도교수(), 학부생()명, 산업체()명		
과제 개요 (해당하는 칸에 √표기)	팀 구성	<input type="checkbox"/> 일반 <input type="checkbox"/> 전공융합 <input type="checkbox"/> 기업연계 <input type="checkbox"/> 기업연계기반융합				
	과제 유형	<input type="checkbox"/> 지역산업형 <input type="checkbox"/> 혁신기술형 <input type="checkbox"/> 지역문제해결형 <input type="checkbox"/> 기업문제해결형				
지도교수	전공(학과)		성명	연락처(휴대폰)	이메일	
참여업체	업체명		담당자명	연락처	이메일	
구분	소속학과	학번	학년/학기	성명	휴대폰	이메일
대표학생						
팀원						
팀원						
팀원						
팀원						
<p>캡스톤디자인 과제를 성실하게 수행하고자 과제계획서를 제출합니다.</p> <p style="text-align: right;">2025년 월 일</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div> (대표학생) (지도교수) </div> <div> (인 또는 서명) (인 또는 서명) </div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">강원대학교 공학교육혁신센터장 귀하</p>						

P3L 캡스톤디자인 과제계획서(본문)

작품과제명	
1. 과제의 개요 (500자)	<p>【작성방법】</p> <p><공통></p> <ul style="list-style-type: none"> - 과제목표, 내용, 기대효과 및 활용방안을 포함하여 작성하고, 필요 시 개략도 및 모형도 첨부 - 융합 캡스톤디자인의 경우 2개 이상 학문분야가 협력하여 수행하는 과제로 2개 이상 전공이 협력해야 하는 당위성과 협력하는 내용 기재 <p><해당 과제></p> <ul style="list-style-type: none"> - 해당 분야 국·내외 기술현황 수준에 대하여 기재하고 그 기술의 문제점과 개선방안, 필요성 등 포함하여 기재 - 해당 분야 국·내외 자료(논문, 보고서 등) 수준에 대하여 기재하고 캡스톤디자인과제 수행으로 보완 및 추가사항, 차별화 방안 등을 기재 - 창조를 목적으로 하는 과제가 기존 작품과 차별화 방안 등을 작성할 수 없는 경우 수행(제작, 연구)하고자 하는 작품만의 아이덴티티 또는 해야만 하는 목적 및 당위성 등을 기재
2. 과제의 목표 (500자)	<p>【작성방법】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 과제 최종 결과물 내용, 평가 기준, 정량적/정성적 목표 등을 기재 - 내용: 기술적/인력양성 측면 서술, 특허 출원 예정 수, 논문 및 포스터 발표, 앱, 게임, 영상, 디자인 등 결과물의 내용 기재 - 평가기준 : 과제 특성에 맞는 평가 기준 마련 및 기재 (개발한 작품의 사양, 성능 등 평가/앱 및 게임 구동 방법, 순서 등 평가/계획대비 작품 결과물의 완성도 평가 등)
3. 결과물에 대한 기대효과 및 활용방안 (500자)	<p>【작성방법】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 과제 수행 후 얻을 수 있는 결과물(특허 또는 디자인 출원, 상표 등록, 논문 및 포스터 발표, 앱 또는 게임 대중화, 상품 및 제품화 가능성 혹은 상품화 가능한 응용분야 등)

4. 수행 방법	구분	성명	과제 참여 내용(역할)			
	대표학생					
	팀원					
	팀원					
	팀원					
	팀원					
5. 결과물 및 평가방법 (300자)	【작성방법】 - 과제수행으로 예상되는 결과물을 표시하고 전시 및 경진대회 참여시 전시가 능한 결과물의 형태가 무엇인지 설명					
6. 수행일정	세부 내용	수행기간(월)				비고
		3	4	5	6	
7. 기타						