

# 2026학년도 1학기 융합연구학점제 안내문

## I. 융합연구학점제 개요

### 1. 융합연구학점제란?

다양한 전공의 학생들이 모여 한 학기 동안 ‘자기주도적 문제발굴 - 탐구 및 해법 모색 - 결과물 생성’의 일련의 과정을 지도교수와 함께 수행하고, 이를 학점(일반선택학점 3학점) 인정 받는 제도

### 2. 프로젝트 유형

순번	프로젝트 유형
1	학술연구(조사, 분석/실험, 실습) ※ 단, 특정 연구실에서 일정 시간 동안 실험을 통해 도출한 결과에 의존하는 주제 지양
2	발명, 발견/사업, 기획/창업
3	정책제안/사회문제해결
4	문화/예술 프로젝트(전시, 공연, 창작)
5	생성형 AI를 활용한 창의적 콘텐츠 제작

### 3. 융합연구학점제 지향성

- 1) 학술적인 연구 주제부터 인류 난제 해결 등 다양하고 넓은 범위의 주제에 대해 학생들의 창의적이고 도전적인 연구를 지향
- 2) 연구 결과물은 결과보고서 외에도 다양한 형태의 연구 결과물(작품 전시, 영상, 다큐멘터리, 설치물, 공연, 퍼포먼스 등) 적극 권장

## II. 융합연구학점제 운영

### 1. 신청 자격: 2026학년도 1학기 재학 학부생으로 구성된 팀

### 2. 신청 방법

주제 선정 자기주도적 주제 발굴	+	지도교수 선정 1명~2명	+	팀원 구성 다양한 전공 3명~4명 (동일 제1전공 2명 이내 제한)
----------------------	---	------------------	---	---

구분	내용
주제선정	① <b>학생 제안</b> : 학생이 자유롭게 연구 주제를 정하고 연구제안서 작성 → 교수가 연구제안서 확인 후 수락하면 지도교수로 선정 ② <b>교수 제안</b> : 교수가 주제를 정하고 융합연구학점제 팀모집 홈페이지 통해 학생팀 모집 ※ 단, 동일 주제로 동일 학기 교내 타 연구프로그램(학부생 연구학점제(URP I형), 대학혁신과공유센터 프로젝트 등) 참여 불가

지도교수 선정	지도교수는 학생팀 1개당 <b>1명 이상의 전임교원으로 구성하며 최대 2명</b> 까지 가능. 단, 명예교수는 비전임교원이지만 1인 지도 가능(①전임1 ②전임1+전임1 ③전임1+비전임1 모두 가능)
팀원 구성	<b>다양한 전공 3~4명으로 구성</b> (동일 제1전공 2명 이내 제한) ※ 팀모집 홈페이지: 교수·학생 모두 연구주제 제안 및 팀원 모집에 자유롭게 활용(링크: <a href="https://urp3team.vercel.app/">https://urp3team.vercel.app/</a> ) ※ 팀모집을 위해 위 게시판 외 <b>SNS(에브리타임 등), LC모임, 동아리 등</b> 적극 활용 권장

### 3. 프로젝트 수행

구분	역할
지도교수	① 매주차 학생팀과 면담(온·오프라인 면담) 및 지도 수행 ※ 면담 16주차*1시간 진행 ② 학생팀이 프로젝트를 자기주도적으로 수행하는 과정에서 창의적이고 도전적인 시도를 장려하며, 예상치 못한 문제나 어려움에 직면했을 때 스스로 해결 방안을 모색할 수 있도록 방향성을 제시하고 부족한 부분을 보완할 수 있도록 지도 ③ 높은 수준의 학문적 깊이와 완성도를 요구하기보다 학생들이 주도적으로 사고하고 성장할 수 있도록 교육적 지도와 실질적인 조언 제공
학생	① 융합연구학점제에 충실히 참여 및 성과보고회 참여 ② 매주차 지도교수와 면담 진행 및 활동보고서 충실히 기록

※ 1개 학기 내 운영을 원칙으로 하되, 아래와 같은 요건 충족시 기간 연장 가능

#### < 1개 학기 연장 허용 조건 : 아래 사항 모두 충족시 가능 >

- 연구팀 전원 동의: 융합연구학점제를 이미 6학점 이수한 학생의 경우 다음학기 참여는 가능하나 학점인정은 불가(※ 학점불인정의 형태로 참여)
- 지도교수 승인: 교수 1인당 연간 최대 3학점의 책임학점 인정되므로, 해당 사항까지 종합 검토하여 결정
- 해당 학기 성적 부여 완료후, 직후 학기 융합연구학점제 신청기간에 연구제안서를 학생들이 다시 제출해야 함(※ 학기 간 공백 불가)

4. 평가: 학생들의 한 학기 동안 융합연구학점제 참여 내역 및 제출한 결과물에 따라 지도교수가 성적 부여(절대평가, 등급(A+~F) 부여)

### 5. 혜택

구분	내용
지도교수	① 담당하는 팀 1개당 <b>학부 책임학점 1학점</b> 인정, 연간 최대 3학점 인정 (지도교수 2인일 경우 교원 각 학부 책임학점 1학점씩 인정) ※ 원소속이 '정보통신대학' 인 전임교원은 책임학점이 인정되지 않음 (비전임은 인정) ※ 팀연구학점제(URPⅡ형)와 병행하는 해에는 융합연구학점제(URPⅢ형) 수업 연간 1개만 지도 가능

학생	① <b>일반선택학점 3학점</b> 취득
	※ 전공 및 교양학점이 아닌 일반선택학점으로 총 이수학점에만 산입
	※ 학기당 1개, 재학기간 중 최대 2개 교과목 이수(6학점 인정) 가능
	② 3품인증제 <b>인턴십 인증</b>
	③ 우수 성과 시상: 상장(총장상, 성균융합원장상 등) 제공 및 상금 지급
	④ 연구 멘토링: 융합연구학점제 전담 연구원의 연구 코칭 및 멘토링 제공

#### IV. 2026학년도 1학기 융합연구학점제 주요 일정

##### 1. 신청 접수 및 지도교수 승인: 2025. 11. 1.(토) ~ 11. 30.(일)

- 신청방법: GLS > 학업영역 > 학점인정 > 융합연구학점제신청
- ※ 팀장 1인이 팀 대표로 신청 및 팀원 정보 입력, [붙임]신청 매뉴얼 참고
- ※ 지도교수 사전 승인 필수 및 연구제안서 내 지도교수 서명 기재 필수
- 팀모집 홈페이지 운영: 교수·학생 모두 연구주제 제안 및 팀원 모집에 자유롭게 활용(링크: <https://urp3team.vercel.app/>)

##### 2. 융합연구학점제 성과전시회 개최: 2025. 11. 3.(월) ~ 11. 7.(금)

- 성과전시회: 2024~2025학년도 융합연구학점제 수행팀 포스터 전시 행사
- 인사캠: 2025. 11. 3.(월) ~ 11. 4.(화), 중앙학술정보관 3층 입구
- 자과캠: 2025. 11. 6.(목) ~ 11. 7.(금), 삼성학술정보관 1층 입구
- 온라인 성과전시(융합연구학점제 홈페이지): <https://urp3.skku.edu/urp3/index.do>

##### 3. 최종 수행팀 발표: 2025. 12. 12.(금) 15:00 (예정)

- 신청한 GLS 화면에서 프로젝트 승인/반려 확인
- 성균융합원행정실에서 2026년 2월 중 직권 수강 신청 가능하도록 수강 여유학점 3학점 확보 필수
- 수강 취소는 원칙적으로 불가하며, 불가피한 상황으로 취소 희망 시 수강변경 기간 내 성균융합원행정실로 연락 요망
- 방학 중 오리엔테이션(필참) 및 기초연구교육 진행

##### 4. 프로젝트 수행: 2026. 3. 3.(화) ~ 2026. 6. 22.(월) (16주 운영)

- 지도교수와 함께 매주 팀 활동을 진행하며, 팀활동보고서(총 10회) 제출 필수
- 연구주제 변경: 지도교수와 협의 후 변경 가능하나 수정 연구계획서 제출 필수(2026. 3. 29.(일)까지만 가능)

##### 5. 중간보고서 제출: 2026년 4월 말

- 연구 수행 중간 점검을 위한 중간보고서 제출

##### 6. 성과보고회 개최: 2026년 6월 말(필참)

- 결과보고서 및 최종 결과물 바탕 성과보고회 및 우수 사례 시상식 진행

## [붙임] 자기주도적 주제 발굴을 위한 예시

구분	주제 설명 및 예시
학술연구 (조사,분석/ 실험, 실습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학문적 경계를 넘나들며 데이터를 수집·분석·실험함으로써 기존 학문만으로 해결하기 어려운 복잡한 문제를 탐구하는 융합적 학술 연구</li> <li>■ 예시: 게이미피케이션을 활용한 학습효율 개선, 소셜미디어 감정 분석을 통한 MZ세대 소비 트렌드 예측</li> </ul>
발명·발견 /사업, 기획/창업	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 창의적인 아이디어를 기술적·경제적으로 실현하며 지속가능하고 실용적인 솔루션을 통해 사회적 가치를 창출하는 연구</li> <li>■ 예시: 친환경 소재를 활용한 포장재 개발 및 사업화 전략, 저소득층 교육접근성을 높이기 위한 저비용 전자교구 개발</li> </ul>
정책제안/ 사회문제 해결	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 우리 사회에서 발생하는 다양한 문제를 심층적 사례연구와 학문적 고찰을 통해 다각도로 접근하고 실질적인 해결방안을 도출하는 연구</li> <li>■ 예시: 미래 한국인의 인종 다양화 전망: 지방 소도시 재래시장 탐방을 통한 다큐멘터리 제작, 쪽방촌 72시간 영상 기록을 통한 주거 복지제도 및 긴급지원제도 실태 분석</li> </ul>
문화/예술 프로젝트(전시, 공연, 창작)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 문학, 사회과학, 철학, 역사학 등 다양한 학문 분야와의 융합을 통해 예술을 새롭게 재해석하거나 사회적 가치를 창출하는 연구</li> <li>■ 예시: 한강 작가 노벨 문학 작품 원문과 번역본 비교 분석, 기후 위기 대응과 탄소 중립을 주제로 한 시화전 작품 전시</li> </ul>
생성형 AI를 활용한 창의적 콘텐츠 제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 생성형 AI를 활용하여 예술·문화·기술의 경계를 확장하고, 혁신적인 창작 방식을 탐구하는 연구</li> <li>■ 예시: 우울한 청소년을 위한 AI 기반 인터랙티브 스토리텔링 콘텐츠 개발, 사회적 메시지를 전달하는 AI 기반 예술작품 제작 및 전시</li> </ul>

※ 위의 예시들은 융합연구학점제 연구 주제 선정을 위한 참고 사항임. 다양한 연구 주제에 대해 창의적이고 도전적인 아이디어를 제시할 것을 권장함.