



한국체육대학교  
KOREA NATIONAL SPORT UNIVERSITY

진리(Truth), 창조(Creation), 봉사(Service)

# 2024학년도 창의 프로젝트 공모전 운영계획안

2025. 1.

한국체육대학교  
(교육혁신원)



## I

### 목적 및 필요성

#### ○ 필요성

- 학생들이 자유롭게 팀을 구성하고 프로그램을 기획하여 자기주도학습능력, 창의융합능력 극대화
- 학생들이 직접 경험하며 문제를 해결하는 과정에서 창의력을 증진시킬 수 있는 프로그램 필요

#### ○ 목적

- 학생들이 자유로운 상황에서 문제를 제시하고 팀원 간 의견을 공유하며 문제를 해결하는 과정에서 의사소통능력 및 자기주도학습능력, 창의융합능력 향상
- 학생들이 직접 본인들이 수행하는 문제에 대해 분석하고 문제해결방법을 설계하며 개발함으로써 실전으로 문제 상황을 실행하고, 스스로 평가를 하는 과정을 통해 학습역량 강화
- 학생중심, 활동중심, 공동체 중심 운영을 통한 자율적 창의 프로그램 실시

## II

### 추진 개요

1. 사업 기간: 2025. 1. ~ 2025. 2.
2. 참여 대상: 본교 재학생
3. 추진 내용: 창의 프로젝트 공모전 시상 및 공유를 통한 재학생 학습역량 강화
  - 전공 및 교양과목에서 학습한 내용을 토대로 자율적 주제 선정
  - 프로젝트 공모전 출품작 제출(참가신청서, 결과보고서, 창작 결과물)
  - 우수 팀 선정 및 장학금 차등 지급
  - 우수 팀 시상 및 성과 공유를 통한 확산



### III 세부 추진 내용

#### 1. 모집 절차 및 방법

- 가. 모집 기간 : 2025. 2. 5. (수) ~ 2025. 2. 11. (화)
- 나. 모집 방법 : 창의 프로젝트 공모전 출품작 이메일 제출
- 다. 홍보 방법 : 교육혁신원 홈페이지, 재학생 문자 홍보, 학과별 홍보
- 라. 지원 자격 : 본교 재학생 3~6명으로 구성, 1인 1개 팀 지원(복수 지원 불가)

#### 2. 모집 분야: 전공, 교양, 실기·실습 과목에서 학습한 내용을 토대로 자율 주제 선정

##### <부문별 활동 및 예시>

부문	활동	예시
교양부문	교양수업과 관련된 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 우리나라 역사 속에서 체육(스포츠)의 역사 알아보기</li> <li>▶ 우리 실생활에 쓰이는 한자를 조사하고 실생활 한자 풀이 책 제작</li> <li>▶ 스포츠 상황에서 사용할 수 있는 실용영어 책자 제작</li> </ul>
전공부문	전공수업과 관련된 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 장애인 운동 프로그램 개발 및 적용</li> <li>▶ 지역사회 노인 체육 활성화 프로그램 개발 및 적용</li> <li>▶ 소외계층을 위한 레저스포츠 프로그램 개발 및 적용</li> </ul>
자유부문	자유창의활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 4차 산업(3D 프린트, IoT, 빅데이터 등)을 활용하여 스포츠에 적용해보기</li> <li>▶ 여가시간 스포츠 참여 활성화 계획 및 적용</li> <li>▶ 2개 이상 전공을 융합한 창의융합주제</li> </ul>

##### <2019, 2020, 2021, 2022, 2023학년도 참가팀 주제>

#### ■ 2019학년도

수상	팀명	주제
최우수	M.O.M.	한국체육대학교 MD 상품 개발 및 판매를 통한 지역 사회 공헌 활동
우 수	해.주.지!	대학 팀 스포츠 역량 강화를 위한 개인 기술결합 극복
장 려	동동(同動)	장애인 & 비장애인의 장애인식 개선 체육 활동
	19레이저	중계방송 비교를 통해 알아낸 몰입의 요소를 적용한 학습 자료 만들기



## ■ 2020학년도

수상	팀명	주제
최우수	다다껌	혼자서도 건강관리 할 수 있'다이어리'
우 수	노체18김민성	연령대별 집에서 할 수 있는 운동 가이드 영상 제작
장 려	고인돌	언택트 홈트 대회 개최를 통한 국민 활동성 UP! 프로젝트
	아웃도어인흙	장애인스키 기본자세를 위한 홈 트레이닝 프로그램

## ■ 2021학년도

수상	팀명	주제
최우수	스포츠심리학자의 마인드컨트롤	코로나로 인해 떨어진 심리전술을 위한 심리훈련기법 발굴 및 제작
우 수	체육교사 김민성	2022 체육사랑 해 (체육사 기반 달력 제작 및 배포)
장 려	Photo Gym	헬스장 내부 기구 거치대 부착을 통한 셀프 영상촬영 기법 발굴

## ■ 2022학년도

수상	팀명	주제
대 상	칸스19	농구경기 숨은 공헌도 지표 제작을 통한 팀의 개선방안 분석
최우수	Gun과 Gun강	사격종목 홍보 및 대중화 전략

## ■ 2023학년도

수상	팀명	주제
대 상	뽕샘의아이들	3D 프린팅을 활용한 E-스포츠
최우수	새벽훈련	중학생 사격선수에게 목표 설정과 사격 기술 코칭, 코어 트레이닝이 미치는 영향
우 수	팀블랙그린	대한민국 스포츠�관광 지도 제작 및 홍보
장 려	대상타면정말좋겠네	헬린이들! 정확하게 운동하자! O-E-T(Online-Exercise-Teacher) 도와줄게!
〃	믿어조	태권도와 미디어, 명예와 실리 : 미디어 활용을 통한 태권도 은퇴 선수의 명예 증진과 실리 제공 방안



### 3. 제출 서류

- 공모전 참가 신청서(서명 또는 인 필수) 1부
- 프로젝트 결과보고서 1부
- 프로젝트 결과물 1부
  - ※ PPT, 동영상(PPT+음성, V-LOG 형태 등), 카드뉴스, 실물 제출 등 다양한 형식으로 제출 가능
  - ※ 유사 공모전 수상 작품은 제출 불가
- 팀장 명의 통장 사본(계좌 개설 확인서) 1부

### 4. 심사 및 시상

- 우수 팀 선정 심사표

구분(점수)	평가 항목
주제적절성(20)	■ 창의 프로젝트에 적절한 주제를 선정하였는가?
체계성(20)	■ 목표 설정, 프로젝트 진행, 결과 기술 등이 논리적이며 체계적인가?
창의성(20)	■ 프로젝트 구성 방식, 표현 방법, 결과물 등이 창의적인가?
완성도(20)	■ 프로젝트 결과물의 완성도가 높은가?
공유 및 확산(20)	■ 타의 모범이 되어 공유할 만한 가치가 있는가?

- 심사 제외 작품: 타 대회 수상 작품, 표절, 무단 도용 등 저작권 관련 문제가 있는 작품, 공모전의 목적에 부합하지 않는 작품, 주제와 무관한 작품 등

- 시상

항목	팀수	금액
대 상	1	800,000원
최우수	1	600,000원
우 수	2	500,000원
장 려	2	400,000원

- ※ 심사 결과 적합한 당선작이 없을 경우 팀수 및 금액이 변경될 수 있음
- ※ 부당 당선작은 당선이 취소되며 상장과 상금 환수
- ※ 「한국체육대학교 장학금 규정」 제7조(자격제한) 해당자 지급 불가

- 교육혁신원 마일리지: 참가 학생 전원 마일리지 200점 부여



## 5. 추진 일정

일정	내용
2. 5. ~ 2. 11.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 창의 프로젝트 공모전 안내 및 홍보</li> <li>■ 창의 프로젝트 출품작 접수</li> </ul>
2. 12. ~ 2. 14.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 창의 프로젝트 공모전 심사 및 시상</li> </ul>
2월 중	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 창의 프로젝트 공모전 결과 공유·확산</li> </ul>

※ 상황에 따라 일정이 변경될 수 있음

## IV 기대 효과

- 학생들이 자유롭게 기획하고 실행하는 창의적 비교과 프로그램 운영을 통한 창의 융합역량 증진
- 학생들이 문제 상황에서 문제 해결을 위한 효과적인 아이디어 및 개념을 생각해 낼 수 있는 창의융합능력 향상
- 전공, 교양, 실기·실습 교과목에서 배우는 내용과 관련된 활동을 기획하여 학습 효과 극대화



[붙임1]

## KNSU 창의 프로젝트 공모전 참가 신청서

신청분야	<input type="checkbox"/> 교양부문 <input type="checkbox"/> 전공부문 <input type="checkbox"/> 실기·실습부문 <input type="checkbox"/> 자유부문		
팀명			
주제			
인적사항			
팀대표 성명		팀대표 학과/학년	/
팀대표 학번		팀대표 연락처	
팀원1 성명		팀원1 학과/학년	/
팀원1 학번		팀원1 연락처	
팀원2 성명		팀원2 학과/학년	/
팀원2 학번		팀원2 연락처	
팀원3 성명		팀원3 학과/학년	/
팀원3 학번		팀원3 연락처	
개인정보 수집 및 이용에 대한 동의			
1. 수집·이용 목적: 교육혁신원 프로그램 운영 및 사업실적 산출 시 증빙자료 2. 수집 항목: 소속, 학번, 성명, 연락처, 계좌정보, 연락처, 이메일 등 3. 개인정보 보유 및 이용기간: 수집일로부터 5년 ※ 위의 개인정보 수집·이용에 대한 동의를 거부할 수 있으나, 이 경우 우수 팀 선발 시 불이익이 발생할 수 있음			<input checked="" type="checkbox"/> 동의  <input type="checkbox"/> 미동의
저작권 활용 및 소유권에 관한 동의 등			
1. 한국체육대학교 창의 프로젝트 공모전 취지와 운영방식에 동의하고 공모전에 참가하여 위 작품을 출품하였으며, 출품한 작품에 대한 저작권 및 소유권을 한국체육대학교 교육혁신원으로 이전함에 동의합니다. ※ 응모작은 일체 반환하지 않으며, 당선작에 대한 저작권 및 소유권은 주최 측에 귀속 2. 본인의 출품작은 타인의 저작물을 표절하지 않았으며, 타인의 저작물과 동일·유사하지 않음을 확인합니다. 3. 본인은 출품작과 관련하여 타인의 저작물 침해 등 불공정 행위가 발견되는 경우, 이에 따른 책임과 제반 불이익을 감수하겠습니다. 4. 본인은 출품작에 대해 비영리·공익적 목적으로 복제 및 전송, 배포할 수 있으며, 2차 저작물(책자로 제작, 배포 또는 배부, 외부 홍보 자료 등)로 작성될 수 있음을 동의합니다.			<input checked="" type="checkbox"/> 동의  <input type="checkbox"/> 미동의
<p>위 내용을 모두 이해하였으며, 제출 자료의 취급 및 활용에 동의합니다.</p> <p>20    년    월    일</p> <p>제출자(팀대표) : <span style="float: right;">(서명/인)</span></p>			



[붙임2]

## KNSU 창의 프로젝트 결과보고서

주 제				
팀 명				
팀원 인적사항	이름	학과	학번	서명
팀 소개 및 참여동기	상세하게 기술해주세요.			

프로젝트 개요	
프로젝트 목표	상세하게 기술해주세요.
프로젝트 진행 방법	상세하게 기술해주세요.
프로젝트 기대효과	상세하게 기술해주세요.



창의 프로젝트 진행 과정 및 과정별 내용

프로젝트 진행 과정(단계) 및 과정(단계)별 내용을 상세하게 기술해주세요.  
필요 시, 칸을 자유롭게 나누어도 됩니다.

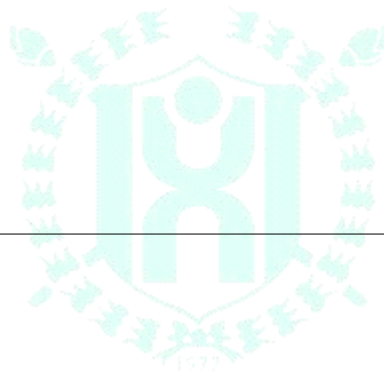
창의 프로젝트 성과

목표 달성 및 근거, 학교생활 만족도, 협업능력의 향상정도, 기타 성과 내용을  
상세하게 기술해주세요.  
필요 시, 칸을 자유롭게 나누어도 됩니다.



최종 결과물

※ 최종결과물(사진, 영상, PPT 등)을 작성 및 화면 캡처해서 넣고,  
원본은 별도 첨부해주세요.)





창의 프로젝트 활동성찰 및 개선점

목표 달성 및 근거, 학교생활 만족도, 협업능력의 향상정도, 기타 성과 내용을  
상세하게 기술해주세요.  
필요 시, 칸을 자유롭게 나누어도 됩니다.

창의 프로젝트 활동 소감

(팀원 당 5줄 이상, 팀원 모두 작성)

ex.

홍길동 :

김길동 :

이길동 :