

디자인홍보실

**동양미디어**

DONGYANG MIRAE UNIVERSITY MEDIA

# Contents

2026년 1월 동양미래대학교 9호관 준공

## 대학 소식

- 9호관 준공 6
- 제27대 김교일총장 취임식 14
- 제57회 학위수여식 18
- 2026학년도 입학식과 신입생환영회 22
- 2026 시무식 26
- 캠퍼스 컨넥트 28

## 전시 소식

- 제1회 우수졸업작품 전시회 32
- 제1회 대학 굿즈 팝업 전시회 34

## 기획기사

- AI 시대, 대학은 어디로 가야할까? 40
- 도서관에서 이런것도 해준다고? 44

## 학과 탐방

- 실내건축디자인과 가구디자인 경진대회 \_ 이미경 교수 50
- 재학생이 말하는 로봇소프트웨어과 \_ 맹세영 2학년 재학생 54
- 실험실에서 미래를 만든다. 전공동아리 '바이어스' \_ 이건준 동아리 대표 56

## 대학 이모저모

- 청년도약 인재양성 부트캠프 선정 60
- 말레이시아 클란탄주가 선택한 동양미래대학교 교육모델 62
- 2026학년도 AID 전환 중점 전문대학 지원사업 선정 66
- 'EBS 미리가 본 대학' 홍보영상 촬영 비하인드 67
- AI 대학홍보 공모전 수상자 인터뷰 68
- 우리 대학의 새로운 얼굴, 학생홍보단 4기 선발 70
- 학생홍보단 4기, 대학의 얼굴이 되기 위한 첫걸음 72

## 동양미래인

- 제27대 김교일 총장에게 묻다 76
- PBL교육, 황일규 교수 인터뷰 78



# 대학 소식

- 9호관 준공 6
- 제27대 김교일총장 취임식 14
- 제57회 학위수여식 18
- 2026학년도 입학식과 신입생활영회 22
- 2026 시무식 26
- 캠퍼스 콘넥트 28



2026년 7월 1일 제27대 김교일 총장 취임식



## 동양미래대학교 9호관 준공식

### 미래 교육의 중심, 산업 맞춤형 인재 양성소 9호관 준공

동양미디어 기자단 3기 김예현

지난 1월 29일 오전 10시 30분, 서울 구로구 중앙로 22에 신축한 9호관에서 준공식을 개최했다. 이날 행사에는 이상원 상임이사와 김교일 총장을 비롯한 대학 주요 관계자와 내빈, 학생홍보단 등이 참석해 새로운 교육공간의 완성을 함께 축하했다. 준공식은 9호관 앞마당과 로비에서 1·2부로 나누어 진행됐다. 1부 행사는 개식선언과 국민의례, 내빈 소개에 이어 9호관 건립 개요를 소개하는 순으로 진행됐으며, 이후 이상원 상임이사와 김교일 총장 등 주요 내빈이 준공 선포 및 제막에 참여했다. 참석자들은 9호관 앞에서 기념촬영을 하며 준공을 축하했다. 이어 9호관 로비에서 진행된 2부에서는 주요 공간 투어를 시작으로 9호관 건립 경과보고, 김교일 총장의 기념사와 이상원 상임이사의 축사가 이어졌다. 설계 및 시공사 관계자에게 감사패를 전달했으며, 이상원 상임이사와 김교일 총장, 이윤석 총학생회장이 함께한 케이크 커팅과 건배 제의로 준공의 의미를 나눴다.



이번에 준공된 9호관은 대지면적 2,532㎡에 건축면적과 연면적 각각 870.21㎡(약 263.2평) 규모로 조성됐다. 건폐율은 35.38%이며 주차공간 9대와 189.64㎡의 조정면적을 확보했다.

교육공간에는 각 40명을 수용할 수 있는 강의실 3실과 실습실 1실을 비롯해 교수연구실 3실, 강사대기실, 사무실 등이 마련됐다. 학생시설 및 부대시설에는 전공동아리실 2실과 학생휴게공간(로비), 비품실 등이 들어서 수업과 실습은 물론 학생들의 전공 및 자율활동을 지원할 수 있도록 구성했다.

9호관 건립은 2024년 7월 교지 매입을 시작으로 본격화됐다. 같은 해 12월 설계 입찰 및 선정을 거쳐 2025년 1월부터 4월까지 설계를 진행했으며, 2025년 4월 건축허가를 받은 뒤 5월 23일 착공했다. 이후 같은 해 12월 15일 공사를 완료하고 2026년 1월 14일 사용승인을 받으면서 약 1년 6개월에 걸친 건립 과정이 마무리됐다.

지난 60년의 교육적 성과 위에 새롭게 문을 연 9호관이 앞으로 학생들의 배움과 실습, 전공활동이 활발하게 이루어지는 동양미래대학교의 새로운 교육공간으로 자리매김하기를 기대한다.





## 60년의 전통 위에 세운 새로운 미래, 9호관 준공

### 교육·학생·지역·산업을 잇는 ‘미래형 연결 허브’로

동양미래대학교 디자인홍보실

우리 대학이 새롭게 문을 연 9호관은 단순히 강의실과 실습실을 확충한 교육시설이 아니다. 지난 60년간 축적해 온 교육의 성과를 바탕으로 대학의 미래 교육 방향을 공간으로 구현하고, 학생과 교수, 지역사회와 산업을 연결하는 새로운 캠퍼스 허브를 지향한다.

#### 강의하는 공간에서 ‘배움이 일어나는 공간’으로

9호관을 관통하는 핵심 개념은 ‘연결’과 ‘확장’이다. 건립 초기부터 단순히 교육 기능을 담는 건물이 아니라 배움이 일어나고, 사람들이 머무르며, 관계가 형성되고, 그 관계 속에서 창의적인 협력이 만들어지는 공간을 목표로 설계됐다. 특히 대학의 2030 비전 발전전략을 ‘전문성·창의성·융합성·확장성’이라는 네 가지 키워드로 공간에 담았다. 실무 중심 교육을 강화하면서 학생들의 창의적인 활동과 구성원 간 교류를 확대하고, 대학의 활동이 지역과 미래로 이어질 수 있도록 한 것이다.

이를 위해 9호관에는 강의실 2실과 실습실 1실을 비롯해 교수연구실, 강사대기실, 사무실 등 교육공간을 배치했다. 이와 함께 학생 자율활동 공간 2실과 학생라운지 및 로비 등 학생들이 수업 이외에도 머물고 교류할 수 있는 공간을 마련했다. 전체 계획 면적은 1,014.5m<sup>2</sup> 규모다.

#### 캠퍼스의 경계를 넘어 지역으로 열린 건축

9호관의 또 다른 특징은 캠퍼스 안에 갇히지 않는 ‘열린 건축’을 지향한다는 점이다. 대학 캠퍼스와 9호관 사이의 지역 사회를 자연스럽게 연결하는 시각적 개방성을 확보하고, 공용공간 역시 단순히 이동을 위한 통로가 아닌 학생과 구성원이 머물고 소통하는 장소가 되도록 계획했다. 넓은 옥상 공간 역시 향후 대학의 활동을 지역과 산업으로 확장할 수 있는 열린 접점으로 활용될 수 있도록 했다. 건물의 외형에서도 과도한 형식이나 상징을 강조하기보다 단순하고 절제된 형태를 적용했다. 교육시설 본연의 기능에 충실하면서 주변 지역과 조화를 이루고, 지역을 향해 열린 대학의 태도를 건축적으로 표현하기 위해서다.

#### ‘완성된 건물’이 아닌 미래와 함께 성장하는 공간

9호관은 현재의 필요만을 충족하는 건물에 머물지 않는다. 향후 대학의 변화에 유연하게 대응할 수 있도록 지속가능한 확장성을 고려했다. 향후 증축 시 일부 창고 공간을 엘리베이터실과 계단실로 전환할 수 있도록 구조를 설계했으며, 장애인을 비롯한 모든 사용자가 편리하게 이용할 수 있도록 유니버설 디자인도 적용했다. 강의·실습 공간과 부대공간의 동선을 분리해 교육의 효율성과 이용 편의성도 높였다.

이러한 설계는 정해진 방식대로 사용되는 공간이 아니라 학생과 교원, 그리고 시간의 흐름에 따라 다양한 활동이 더해지며 끊임없이 변화하고 완성되는 공간을 만들기 위한 시도다.





60년의 역사에서 다음 60년으로

9호관의 준공은 하나의 건물이 완성됐다는 의미를 넘어선다. 지난 60년간 동양미래대학교가 축적해 온 실무 중심 교육의 전통 위에서 앞으로 대학이 지향할 교육의 모습을 공간으로 보여주는 새로운 출발점이라는 데 의미가 있다.

특히 AI 시대의 교육은 더 이상 캠퍼스와 강의실 안에만 머물 수 없다. 학생의 배움은 산업 현장으로 이어지고, 대학의 전문성은 지역사회와 공유되며, 서로 다른 전공과 사람의 만남을 통해 새로운 교육과 협력이 만들어져야 한다. 그런 점에서 9호관은 지식을 담아두는 공간이 아니라 교육과 학생, 지역과 산업을 연결하고 새로운 가능성을 확장하는 '성장형 연결 허브'를 지향한다.

과거 60년의 교육적 성과 위에 현재의 교육을 담고, 아직 정해지지 않은 미래의 변화까지 받아들일 수 있는 공간. 9호관은 동양미래대학교가 다음 60년을 향해 어떤 모습으로 나아갈 것인지를 보여주는 새로운 캠퍼스의 시작이다.









# 동양미래대학교, 제27대 김교일 총장 취임식 개최

## 'CREATE WHAT'S NEXT' AI 네이티브 대학을 향한 새로운 4년의 출발

동양미디어 기자단 3기 선정연

동양미래대학교는 지난 7월 1일 1호관 5층 소강당에서 제27대 김교일 총장 취임식을 개최하고, AI 시대를 선도할 새로운 대학 비전을 선포했다. 이날 행사에는 타 대학 총장과 상임이사, 전임 총장, 동문회장, 교직원, 학생 등 내·외빈이 참석해 김교일 총장의 새로운 임기 시작을 축하하며 대학의 미래를 함께 그렸다.

'CREATE WHAT'S NEXT' 슬로건을 내세운 이번 취임식은 급변하는 AI 시대 속에서 미래를 기다리는 대학이 아닌, 새로운 미래를 직접 만들어 가는 대학으로 도약하겠다는 의지를 담고 있다. 김교일 총장은 취임사를 통해 "AI는 더 이상 하나의 기술이 아니라 교육과 산업, 그리고 사회를 변화시키는 새로운 기준"이라며 "동양미래대학교는 단순히 AI를 활용하는 대학을 넘어 AI와 함께 미래를 설계하는 AI 네이티브 대학(AI-Native University)으로 성장해 나가겠다"고 밝혔다. 이날 행사에서는 총장의 미래 비전을 담은 '2026~2030 Vision 영상'이 상영되었으며, 이어 각 학부 대표 학생들이 직접 작성한 '2026~2030 Vision Book'을 총장에게 전달하는 특별한 순서도 마련됐다. 학생들은 대학이 앞으로 나아가야 할 방향과 교육에 대한 기대, 그리고 미래 인재 양성을 위한 다양한 제안을 책 한 권에 담아 전달하며 학생과 대학이 함께 만들어 갈 미래의 의미를 더했다. 특히 비전북에는 "AI 시대에 마음껏 도전할 수 있는 교육 환경을 만들어 달라", "학생들의 아이디어가 미래 혁신으로 이어질 기회를 열어 달라", "산업 현장에서 실력을 증명할 수 있는 교육을 확대해 달라" 등 학부별 특성을 반영한 학생들의 목소리가 담겨 눈길을 끌었다.

행사 마지막에는 학생대표의 축하 꽃다발 전달과 기념촬영이 이어졌으며, 참석자들은 새로운 임기의 시작을 함께 축하했다. 이번 취임식은 단순한 취임 행사를 넘어 AI 네이티브 대학으로의 새로운 비전을 구성원들과 공유하고, 대학의 미래를 함께 그려 나가는 출발점이라는 점에서 의미를 더했다.







제27대 김교일 총장 취임식

새로운 비전과 함께 동양미래대학교의 미래를 여는 뜻깊은 순간. 학생과 교직원, 동문이 함께 새로운 출발을 축하하며 희망을 나누었다.





## 'Future Starts Now!' 새로운 출발을 축하하다

### 제57회 2025학년도 학위수여식

지난 2월 20일 제57회 학위수여식을 개최했다. 이번 학위수여식은 'Future Starts Now!'를 주제로 진행되었으며, 약 1,500명의 졸업생이 참석해 예년보다 더욱 큰 규모로 열렸다.

이번 행사는 학위수여와 졸업선서, 축하영상 상영 등 본행사에 이어 행운권 추첨과 기념촬영이 진행되며 졸업생과 가족들에게 뜻깊은 추억을 선사했다. 많은 졸업생들이 행사장을 찾아 대학 생활의 마지막 순간을 함께했다. 무대에서는 졸업생 대표의 졸업선서와 재학생 대표의 축하 꽃다발 전달이 이어졌으며, 학과장들이 직접 졸업생의 학위모 수술을 옮겨주는 행사로 새로운 출발을 응원했다.

'Future Starts Now!'라는 주제처럼 대학은 졸업을 새로운 시작으로 의미를 확장하며, 졸업생들이 사회 각 분야에서 미래를 이끌어 갈 전문 인재로 성장하기를 응원했다.

2부 행사에서는 행운권 추첨과 기념촬영이 이어져 졸업생과 가족들이 함께 졸업의 기쁨을 나눴으며, 행사장은 새로운 출발을 축하하는 웃음과 환호로 가득했다.





오늘의 설렘, 미래의 자부심! 신입생의 첫걸음을 응원하다

2026학년도 동양미래대학교 입학식 및 신입생 환영회 개최

지난 2월 27일 8호관 1층 대강당에서 2026학년도 입학식 및 신입생 환영회를 개최하며 새 학기를 시작하는 신입생들을 맞이했다. 이날 행사는 '오늘의 설렘, 미래의 자부심!'을 주제로 입학식과 신입생 환영 프로그램을 함께 진행해 새로운 출발의 의미를 더했다.

입학식은 학생대표기구와 학생홍보단, 대학 캐릭터 동그래의 입장을 시작으로 신입생 대표 선서와 우수 입학생 장학증서 수여, 총장 환영사, 그리고 미래를 향한 희망을 상징하는 '미래의 불을 켜다' 세리머니가 이어지며 신입생들의 새로운 출발을 축하했다. 특히 총장과 교수진, 학부장, 학과장이 함께 신입생들을 맞이하며 대학 공동체의 첫 만남을 의미 있게 만들었다.

2부 신입생 환영회는 기존의 단순한 오리엔테이션을 넘어 참여형 행사로 꾸며졌다. 학생기구 소개와 캠퍼스 생활 안내 영상, 학과장과 함께하는 미션 레크리에이션, 학과별 퀴즈쇼, 경품 추첨, 밴드동아리 축하공연 등이 진행되며 신입생들이 자연스럽게 대학 생활에 적응하고 학과 구성원들과 소통할 수 있는 시간을 마련했다.

특히 학과장과 학생들이 함께 참여한 프로그램은 신입생들의 긴장을 풀어주고 대학 생활에 대한 기대감을 높였으며, 행사장 곳곳에서는 새로운 친구들과 인사를 나누고 캠퍼스를 알아가는 신입생들의 밝은 웃음이 이어졌다.

이번 입학식은 단순한 입학 선언을 넘어 '설렘을 자부심으로, 신입생을 미래 인재로' 이어가는 첫걸음이었다. 동양미래대학교는 앞으로도 학생 중심의 다양한 교육과 대학 문화를 통해 신입생들이 자신의 가능성을 마음껏 펼칠 수 있도록 지원할 계획이다.



행사 구성

| 신입생 환영회    | 시간          | 내용                                |
|------------|-------------|-----------------------------------|
|            | 12:30~13:00 | 식전 행사(헬킵박스 배부 및 추첨권 배부)           |
|            | 13:00~13:05 | 개식선언                              |
|            | 13:05~13:10 | 학생대표기구, 학생홍보단, 동그래 입장             |
|            | 13:10~13:15 | 총장, 보직교수, 학부장, 학과장 입장             |
|            | 13:15~13:20 | 국민의례                              |
|            | 13:20~13:25 | 입학허가 선언 및 신입생 대표 선서               |
|            | 13:25~13:30 | 우수 입학생 장학증서 수여                    |
|            | 13:30~13:35 | 학부장, 학과장 소개                       |
|            | 13:35~13:40 | 총장 환영사                            |
| 2부 신입생 환영회 | 13:40~13:45 | '미래의 불을 켜다' 세리머니                  |
|            | 13:45~13:50 | 폐식선언                              |
|            | 14:00~14:10 | 2부 개막 선언 및 축하공연(DTC, 밴드동아리)       |
|            | 14:10~14:15 | 동양미래 퀴즈 (미스브레이킹 퀴즈)               |
|            | 14:15~14:25 | 학생기구 소개 (총학생회/대리원회/학생홍보단/동아리연합회)  |
|            | 14:25~14:30 | 캠퍼스 생활 안내 영상 (동그래가 알려주는 대학 생활 꿀팁) |
|            | 14:30~14:45 | 학과장과 함께하는 미션 레크리에이션               |
|            | 14:45~15:00 | 학과 대 학과, 학과장 퀴즈쇼                  |
|            | 15:00~15:05 | '오늘의 설렘, 미래의 자부심' 세리머니            |
|            | 15:05~15:45 | 경품추첨(학과장 추첨)                      |
| 2부 신입생 환영회 | 15:45~15:55 | 피날레 축하공연(MBA, 밴드동아리)              |
|            | 15:55~16:00 | 폐회선언                              |





## 오늘의 설렘, 함께 만드는 대학의 첫 추억

학과장과 함께한 신입생 환영회,  
웃음과 소통으로 하나 되다

입학식에 이어 진행된 신입생 환영회는 학과장과 신입생이 함께 참여하는 소통의 시간으로 꾸며졌다. 기존의 단순한 오리엔테이션을 넘어 다양한 참여형 프로그램을 통해 신입생들이 대학생활을 더욱 친근하게 느낄 수 있도록 마련된 행사였다.

환영회에서는 각 학과장이 직접 무대에 올라 경품 추첨과 퀴즈 이벤트를 진행하며 학생들과 자연스럽게 소통했다. 학과별 특성을 반영한 문제와 대학 생활에 관한 퀴즈가 이어질 때마다 학생들은 적극적으로 참여했고, 행사장은 환호와 웃음으로 가득 찼다. 예상치 못한 경품 당첨의 기쁨은 신입생들에게 특별한 추억을 선물했다.

또한 학생홍보단과 총학생회가 함께 진행을 맡아 행사 분위기를 이끌었으며, 대학 캐릭터 '동그레'가 등장해 학생들과 기념사진을 촬영하는 시간도 마련됐다. 곳곳에서 웃음꽃이 피어났고, 신입생들은 서로 이야기를 나누며 자연스럽게 새로운 친구를 사귀는 모습을 보였다.

이번 환영회는 단순히 즐기는 행사를 넘어 신입생들이 대학 공동체의 일원으로 첫발을 내딛는 의미 있는 시간이었다. 학과장과 학생이 함께 호흡하며 만들어 간 이날의 경험은 앞으로 이어질 대학생활에 대한 기대감을 더욱 높여주었다.





## 젊음의 열정으로 캠퍼스를 물들이다

### MRA와 DTDC, 신입생을 위한 특별한 축하 무대

입학식과 신입생 환영회에 이어 진행된 축하 공연은 대학 취미동아리의 열정과 끼를 만날 수 있는 시간이었다. 동양미래대학교를 대표하는 보컬 밴드 'MRA'와 댄스동아리 'DTDC'가 무대에 올라 신입생들의 새로운 출발을 축하했다.



MRA는 감미로운 보컬과 생동감 있는 밴드 연주로 공연장의 분위기를 한층 끌어올렸으며, 신입생들은 함께 노래를 따라 부르고 박수를 보내며 무대를 즐겼다. 이어 DTDC는 완성도 높은 퍼포먼스와 에너지 넘치는 군무를 선보이며 객석의 뜨거운 호응을 이끌어냈다.

공연이 진행되는 동안 신입생들은 대학생활에 대한 설렘과 기대를 함께 나누며 행사에 적극적으로 참여했다. 특히 선배들이 직접 준비한 공연은 "동양미래대학교의 첫 추억"을 더욱 특별하게 만들어 주었으며, 대학만의 활기찬 캠퍼스 문화를 자연스럽게 보여주는 시간이 되었다.

행사에 참여한 신입생들은 "입학식뿐 아니라 선배들과 함께 즐길 수 있는 시간이 있어 더욱 기억에 남는다", "대학생이 되었다는 것이 실감났다"며 소감을 전했다. 이번 공연은 새로운 출발을 응원하는 축하의 무대를 넘어 선후배가 함께 어우러지는 대학 문화의 시작을 알리는 의미 있는 시간이 되었다.





## 새로운 도약을 위한 약속\_2026년 시무식

### 동양미래대학교, 2026년 시무식에서 대학 윤리강령 선포

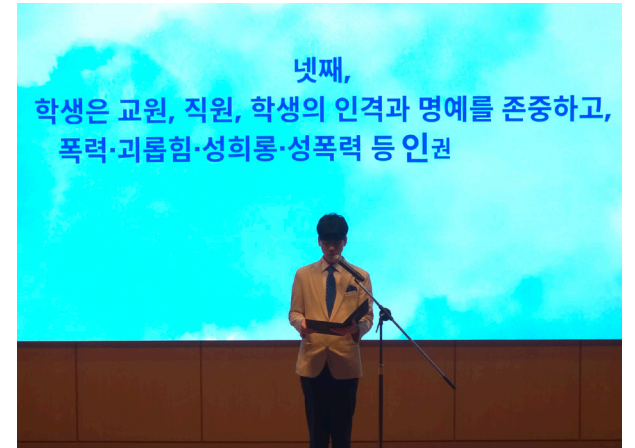
동양미래대학교는 2026년 새해를 맞아 시무식을 개최하고 새로운 도약을 위한 대학의 비전과 실천 의지를 공유했다. 이날 시무식에서는 김교일 총장의 신년사와 함께 대학 구성원이 함께 실천해야 할 '동양미래대학교 윤리강령'이 처음으로 공식 선포되어 의미를 더했다.

김교일 총장은 신년사를 통해 AI 시대를 맞아 대학이 미래를 선도하는 교육기관으로 성장하기 위해서는 교육 혁신뿐 아니라 구성원 모두의 책임 있는 실천과 윤리의식이 무엇보다 중요하다고 강조했다. 이어 대학의 지속 가능한 발전과 신뢰 받는 교육공동체를 만들기 위한 새로운 출발을 다짐했다.

특히 이번 시무식에서는 교원·직원·학생 대표가 함께 참여한 '대학 윤리강령 선포식'이 진행되어 눈길을 끌었다. 교원 대표 최병규 교수, 직원 대표 강지원 과장, 학생 대표 기계공학과 박건우 학생이 단상에 올라 윤리강령을 함께 선포하며 대학 구성원 모두가 실천해야 할 공동의 약속을 선언했다.

새롭게 제정된 윤리강령은 대학의 교육 이념인 '성실·근검·박애'를 바탕으로 창의적이고 슬기로운 전문직업인을 양성한다는 대학의 사명을 실현하기 위해 마련됐다. 또한 교육·연구·행정·학습의 모든 과정에서 책임 있는 행동을 실천하고, 법과 규정을 준수하며, 상호 존중과 인권 보호, 공정한 대학 운영, 대학 자원의 올바른 활용 등을 핵심 가치로 제시했다. 특히 교원 윤리강령은 교육자로서의 책무와 학생 성장 지원, 직무상 취득한 정보의 보호, 인권 존중, 대학 자원의 공공성 등 다섯 가지 실천 원칙을 담아 대학 공동체가 함께 지켜야 할 기준을 명확히 했다.

이번 윤리강령 선포는 단순한 선언에 그치지 않고, 대학 구성원 모두가 같은 가치와 기준을 공유하며 신뢰받는 교육공동체를 만들어 가겠다는 실천 의지를 담고 있다는 점에서 의미가 크다. 동양미래대학교는 앞으로도 AI 시대를 선도하는 대학으로서 교육 혁신과 함께 윤리와 책임을 기반으로 한 대학 문화를 지속적으로 확산해 나갈 계획이다.



#### 윤리강령

동양미래대학교는 “성실·근검·박애”의 학훈을 바탕으로 창의적이고 슬기로운 지도자급 전문직업인을 양성함으로써 대학의 사명과 교육목표를 달성하고자 한다. 대학 구성원 모두는 학문공동체의 일원으로서 올바른 가치관과 윤리의식을 갖추고, 교육·연구·행정·학습의 모든 과정에서 책임 있는 행동을 실천할 의무를 지닌다. 이에 동양미래대학교 구성원은 대학 본연의 사명과 법적·윤리적 가치관을 기초로 대학 운영을 공명정대하게 할 것을 결의하고 다음의 실천사항을 제정하여 준수하고자 한다.

#### 교원 실천사항

1. 교원은 법령 및 교내 규정을 준수하며, 대학의 비전 실현과 목표 달성을 위한 교육적 책무를 다하여 대학 발전에 기여한다.
2. 교원은 교육자로서의 사명과 책무를 인식하고, 학문적 식견을 바탕으로 성실한 수업 운영과 학생의 성장을 지원한다.
3. 교원은 교육과 연구의 주체로서 대학의 사명과 목표를 수호하고, 직무 수행 중 취득한 정보와 비밀을 무단으로 유출하거나 부당하게 사용하지 않는다.
4. 교원은 교원, 직원, 학생의 인격과 명예를 존중하고, 폭력·괴롭힘·성희롱·성폭력 등 인권을 침해하는 모든 행위를 엄격히 금한다. 또한, 직위를 남용하여 부당한 영향력을 행사하거나, 교원으로서의 품위를 손상시키는 언행이나 비윤리적 행동을 하지 않는다.
5. 교원은 시설·비품·예산·정보자원 등 대학의 자원을 공공의 자산으로 인식하고, 사적 사용, 무단 반출 등 부당 사용을 하지 않는다.

#### 직원 실천사항

1. 직원은 법령 및 교내 규정을 준수하며, 대학의 비전 실현과 목표 달성을 위한 행정적 책무를 다하여 대학 발전에 기여한다.
2. 직원은 대학 행정의 역할과 책임을 인식하고, 직무 전문성을 바탕으로 최선의 행정 서비스를 제공하며 직무 수행의 공정성과 투명성을 유지한다.
3. 직원은 행정의 주체로서 대학의 명예와 이익을 보호하고, 직무 수행 중 취득한 정보와 비밀을 무단으로 유출하거나 부당하게 사용하지 않는다.
4. 직원은 교원, 직원, 학생의 인격과 명예를 존중하고, 폭력·괴롭힘·성희롱·성폭력 등 인권을 침해하는 모든 행위를 엄격히 금한다. 또한, 직위를 남용하여 부당한 영향력을 행사하거나, 직원으로서의 품위를 손상시키는 언행이나 비윤리적 행동을 하지 않는다.
5. 직원은 시설·비품·예산·정보자원 등 대학의 자원을 공공의 자산으로 인식하고, 사적 사용, 무단 반출 등 부당 사용을 하지 않는다.

#### 학생 실천사항

1. 학생은 “성실·근검·박애”의 학훈을 바탕으로 올바른 품성과 윤리의식을 함양하고, 대학의 건전한 일원으로서의 책무를 다한다.
2. 학생은 학업에 성실히 임하는 것이 본분임을 인식하고, 자기 계발에 정진하여 실무 역량을 갖춘 지성인이 되기 위해 노력한다.
3. 학생은 배움의 주체로서 대학의 학칙 및 제반 규정을 준수하고, 과제 및 시험 등 학업 수행 과정에서 양심에 따라 정직하게 임하며 부정행위를 일절 하지 않는다.
4. 학생은 교원, 직원, 학생의 인격과 명예를 존중하고, 폭력·괴롭힘·성희롱·성폭력 등 인권을 침해하는 모든 행위를 엄격히 금하며, 안전하고 건전한 학내 문화를 조성하기 위해 노력한다.
5. 학생은 교내 시설·비품·정보자원 등 대학의 자원을 소중히 사용하며, 무단 훼손이나 부당한 사용을 하지 않는다.



# 혼자가 아닌 함께 시작하는 대학생활

## 학생활동지원팀과 함께하는 신입생 성장 프로그램 ‘캠퍼스커넥트’

동양미디어 기자단 3기 서민교

2026학년도 신입생을 대상으로 한 필수 프로그램 ‘동양 캠퍼스커넥트’가 지난 3월 한 달간 운영되었다. 본 프로그램은 신입생의 대학 생활 적응을 돕고 학과 동기, 멘토 교수, 선배와의 교류를 지원하기 위해 기획되었다. 특히 참여 학생에게는 ‘새내기도약장학금’ 포인트를 제공하는 참여형 장학제도와 연계하여 신입생들의 적극적인 참여를 이끌어냈다. 이 프로젝트를 진행한 김남진 학생활동지원팀장을 만나 자세히 이야기를 들어보았다.



김남진 학생활동지원팀장 인터뷰

### 프로그램 개요 및 주요 구성

이번 프로그램은 산업체 위탁과정, 학사학위 전 공심화과정, 계약학과를 제외한 2026학년도 전체 신입생을 대상으로 진행되었다. 활동은 총 5개 회차로 구성되었으며, 필수 프로그램 3개와 선택 프로그램 1개 이상을 포함해 총 4회 이상 참여한 학생들에게는 새내기도약장학금 포인트(300점)가 수여되었다. 주요 프로그램은 ▲어서와, 친해지길 바래(3/3~3/11) ▲함께 한끼합쇼(3/9~3/31) ▲골라 만나는 코디네이터(3/9~3/31) 등 필수 과정과 ▲모바일 라이브 퀴즈쇼(3/19) ▲토크 콘서트(3/23~3/25) 등 선택 프로그램으로 운영되었다.

### 관계 형성을 통한 대학 생활 정착

김남진 학생성공지원팀 팀장은 이번 프로그램의 기획 배경으로 ‘신입생의 고립감 해소’를 꼽았다. 김 팀장은 “신입생들은 학업보다도 ‘함께 다닐 친구가 없다’는 점과 ‘학교에 혼자 있다는 불안감’을 가장 큰 어려움으로 꼽았다”며, “단순 정보 전달이 아닌 또래 친구 및 교수와 연결될 수 있는 관계 중심의 환경을 조성하고자 했다”고 밝혔다. 실제로 1주차 ‘어서와, 친해지길 바래’를 통해 구성된 5~7명 단위의 팀은 3월 한 달 동안 ‘함께 한끼합쇼’를 통해 교류를 이어갔다. 김 팀장은 “대학 생활 적응은 혼자가 아니라 함께 밥을 먹고 대화를 나눌 동료がいる지에 따라 크게 달라진다”며, 이번 프로그램이 단순한 친목 활동을 넘어 학교에 대한 소속감을 형성하는 과정이었음을 강조했다.

### 참여를 이끄는 장학제도와 지원 시스템

새내기도약장학금’은 단순 경제적 지원을 넘어 대학의 지원 시스템을 학생들이 직접 경험하도록 설계되었다. 멘토 교수 상담과 진로 코디네이터 상담 등 대학이 제공하는 비교과 서비스를 이용하면 포인트가 적립되는 방식이었다. 김 팀장은 “신입생들이 입학 초기 상담이 필요할 때 어디로 가야 할지 모르는 경우가 많다”며, “장학금 제도를 통해 교수 및 코디네이터와 자연스럽게 접점을 마련하고 대학의 지원 서비스를 활용하는 방법을 익히게 하는 것이 제도의 목적”이라고 설명했다.

### 성장으로 이어지는 캠퍼스커넥트

프로그램 참여 학생들을 대상으로 한 만족도 조사 결과, 응답자의 72.2%가 차기 신입생에게 참여를 추천하겠다고 답했다. 초기 어색해하던 신입생들이 팀 활동을 통해 학교에 적응하고 있다는 긍정적인 평가가 이어졌다. 김 팀장은 향후 계획에 대해 “단순 신입생 적응 프로그램을 넘어 학생 성장 로드맵의 출발점으로 발전시키겠다”는 구상을 밝혔다. 1학년 때 형성된 공동체 경험을 바탕으로, 이후 리더십 캠프와 학생자치기구 활동으로 연계하고, 학년별 성장 단계에 맞춰 취업 캠프 및 창업 프로그램까지 확대 운영할 계획이다. 마지막으로 김 팀장은 “대학은 혼자 다니는 곳이 아니라 사람과 소통하며 성장하는 공간”이라며, “도움이 필요한 학생은 언제든지 학생서비스센터를 방문해달라”고 당부했다. 동양 캠퍼스커넥트는 신입생들이 대학이라는 새로운 환경에 정착하고, 나아가 진로를 탐색할 수 있도록 돕는 첫 단추였다. 캠퍼스커넥트는 신입생 적응 프로그램을 넘어, 학생의 대학생활 전 과정을 연결하는 성장 플랫폼으로 발전해 나갈 예정이다.



| 구분      | 내용                                                                     |
|---------|------------------------------------------------------------------------|
| 프로그램명   | 동양 캠퍼스커넥트(Dongyang Campus Connect)                                     |
| 운영 대상   | 2026학년도 신입생(일부 학과 제외)                                                  |
| 운영 기간   | 2026년 3월(약 1개월)                                                        |
| 운영 목적   | 신입생의 대학생활 적응 지원, 동기·멘토교수·선배와의 관계 형성, 대학 공동체 의식 및 소속감 향상                |
| 운영 방식   | 학과별 소그룹 활동과 대학 적응 프로그램 운영, 비교과 프로그램 및 상담 시스템 연계                        |
| 주요 프로그램 | 어서와, 친해지길 바래, 친해지길 바래III, 함께 학기합쇼, 모바일 라이브 퀴즈쇼, 토크 콘서트, 코디네이터 상담 및 멘토링 |
| 참여혜택    | 새내기도약장학금 포인트 지급(최대 300점)                                               |
| 연계지원    | 교수 상담, 진로 코디네이터 상담, 비교과 프로그램, 학생지원 서비스 연계                              |
| 운영성과    | 참여 학생 만족도 및 프로그램 추천 의향 72.2%                                           |
| 기대효과    | 신입생 대학 적응력 향상, 학생 간 네트워크 형성, 대학 소속감 증진, 지속적인 학생 성장 기반 마련               |



# 전시 소식

제1회 우수졸업작품 전시회 32

제1회 대학 굿즈 팝업 전시회 34



고등학교 캠퍼스투어에서 우수졸업작품전을 관람하는 모습



## 최고의 졸업작품, 다시 무대에 서다

2025학년도 우수졸업작품전, 동양미래대학교 교육의 성과를 한자리에

동양미래대학교 디자인홍보실



2025학년도 졸업작품전에서 우수한 평가를 받은 작품들이 다시 한 자리에 모였다. 디자인홍보센터에서는 학생들의 우수한 교육 성과를 대학 구성원과 지역사회에 공유하기 위해 '2025학년도 우수졸업작품전'을 개최했다.

이번 전시에는 동양미래EXPO 우수작을 비롯해 실내건축디자인과, 시각디자인과, AR·VR콘텐츠디자인과 등 다양한 학과의 대표 작품들이 전시됐다. 단순히 결과물만 소개하는 것이 아니라 작품의 기획 의도와 제작 과정, 참여 학생까지 함께 소개해 관람객들이 작품의 완성 과정과 교육적 가치를 이해할 수 있도록 구성했다. 특히 우수졸업작품전은 학생들의 성과를 한 번 더 조명하는 '교육 성과 확산 프로젝트'라는 점에서 의미가 크다. 졸업작품전에서 끝나는 것이 아니라 우수 작품을 다시 전시함으로써 학생들의 노력과 창의성을 널리 알리고, 후배들에게는 새로운 목표와 도전 의식을 심어주는 교육의 장이 되었다.

동양미래EXPO 출품작은 산업계 전문가들의 심사를 거쳐 선정된 작품으로, 실제 산업 현장에서 요구하는 창의성과 실무 역량을 보여주는 대표 사례로 관심을 모았다. 또한 각 학과의 특성을 담은 다양한 작품들은 동양미래대학교가 실무 중심 교육을 통해 길러낸 학생들의 역량을 보여주는 교육 콘텐츠로 자리매김했다.



전시장은 학생뿐 아니라 고등학교에서 지원하는 캠퍼스투어의 대표 관람 공간으로도 활용됐다. 학생홍보단이 진행하는 캠퍼스투어 코스에 포함되면서 미래의 대학생활과 전공 프로젝트를 직접 경험할 수 있는 공간으로 높은 관심을 받았다. 실제 작품을 가까이에서 살펴본 방문객들은 동양미래대학교의 실무 중심 교육과 창의적인 프로젝트 문화를 자연스럽게 체험할 수 있었다.

동양미래대학교는 앞으로도 우수졸업작품전을 지속적으로 운영해 학생들의 우수 성과를 널리 알리고, 졸업작품이 대학의 교육 경쟁력과 브랜드 가치를 보여주는 대표 콘텐츠로 발전시켜 나갈 계획이다.





## 학교 브랜드가 굿즈가 되다! 대학 굿즈 팝업스토어 성황

### 굿즈를 넘어 체험과 소통으로 이어진 대학 브랜드 프로젝트

동양미디어 기자단 3기 권아현

지난 5월 14일부터 6월 12일까지 약 한 달간 동양미래대학교 6호관 1층 갤러리에서 대학 공식 굿즈 팝업스토어가 운영됐다. 이번 행사는 대학의 공식 캐릭터 '동그래'와 학교 브랜드를 활용한 다양한 굿즈를 선보이며 학생들이 대학 브랜드를 보다 친숙하게 경험할 수 있도록 마련됐다.

팝업스토어는 단순히 굿즈를 전시하는 공간이 아니라 학생들이 직접 참여하고 즐길 수 있는 체험형 공간으로 꾸며졌다. 의류와 문구류, 생활용품 등 다양한 공식 굿즈를 전시했으며, 제품을 직접 착용해 볼 수 있는 피팅존과 우산, 의류 등에 자신의 이름을 새길 수 있는 이니셜 제작 이벤트도 운영됐다. 또한 다양한 포토존을 마련해 학생들이 학교 브랜드와 함께 자연스럽게 사진을 남길 수 있도록 구성했다.

특히 이번 행사는 학생들의 자발적인 참여를 유도하기 위해 SNS 미션 이벤트를 함께 진행했다. 행사장에서 촬영한 사진을 개인 SNS에 지정된 해시태그와 함께 게시하거나 학교 공식 SNS를 팔로우하면 다양한 기념품을 받을 수 있도록 운영했으며, 대학 공식 유튜브 채널 구독, 만족도 조사 참여



등 여러 미션을 수행하면 추가 굿즈를 받을 수 있는 프로그램도 마련돼 높은 참여율을 기록했다.

학생들의 반응도 뜨거웠다. "학교에도 이렇게 다양한 굿즈가 있는 지 처음 알았다.", "캐릭터가 귀엽고 디자인도 세련돼 실제 판매하면 구매하고 싶다.", "친구들과 함께 사진을 찍으며 학교에 대한 애정이 더 커졌다."는 등 긍정적인 의견이 이어졌다. 현장을 찾은 학생들은 굿즈를 직접 체험하고 다양한 이벤트에 참여하며 캠퍼스에서 색다른 추억을 만들었다.

이번 팝업스토어는 단순한 굿즈 전시를 넘어 학생과 대학이 함께 만들어가는 참여형 브랜드 프로젝트라는 점에서 의미를 더했다. 굿즈와 체험, SNS 콘텐츠를 결합한 새로운 홍보 방식은 학생들의 소속감과 자긍심을 높이는 계기가 되었으며, 대학 브랜드를 학생들의 일상 속으로 자연스럽게 확산시키는 새로운 시도로 평가받았다.

앞으로도 동양미래대학교는 학생들의 의견을 반영한 다양한 브랜드 콘텐츠와 참여형 프로그램을 지속적으로 확대하여, 대학 브랜드를 함께 만들어가는 캠퍼스 문화를 이어갈 계획이다.

이번 팝업스토어는 재학생뿐만 아니라 교직원들의 발길도 이어지

며 대학 구성원이 함께 브랜드를 경험하는 공간으로 자리매김했다. 또한 고등학생들이 우리대학에 방문하는 "캠퍼스투어"에서도 소개되어 고교 학생들의 많은 관심을 받았다. 행사 기간 동안 많은 방문객들이 굿즈를 직접 살펴보고 착용해 보며 학교 브랜드에 대한 다양한 의견을 공유했고, 디자인과 활용성에 대한 피드백도 활발하게 이루어졌다. 특히 대학 공식 캐릭터 '동그래'를 활용한 다양한 굿즈는 학생들에게 큰 관심을 받으며 대학만의 차별화된 브랜드 아이덴티티를 보여주었다.

또한 팝업스토어는 오프라인 전시에 그치지 않고 온라인 홍보와 연계해 브랜드 확산 효과를 높였다. 학생들이 직접 제작한 SNS 콘텐츠와 행사 사진은 자연스럽게 대학 홍보 콘텐츠로 이어졌으며, 이를 통해 학교에 대한 관심과 긍정적인 이미지를 더욱 넓혀 나가는 계기가 되었다. 행사 종료 후에도 학생들은 "다음에도 새로운 굿즈를 기대한다", "정기적으로 팝업스토어가 운영되면 좋겠다"는 의견을 전하며 높은 만족도를 나타냈다.





## 굿즈가 만든 새로운 캠퍼스 문화

### 학생이 브랜드를 경험하고 함께 만드는 프로젝트

동양미래대학교 디자인홍보실

동양미래대학교는 지난 5월부터 약 한 달간 대학 공식 굿즈 팝업 스토어를 운영하며 기존 대학 홍보 방식에서 한 걸음 더 나아간 새로운 브랜드 프로젝트를 선보였다. 이번 행사는 단순히 대학 굿즈를 전시하거나 판매하기 위한 공간이 아니라 학생들이 대학 브랜드를 직접 체험하고, 일상 속에서 자연스럽게 공유하도록 기획된 참여형 브랜드 프로젝트였다.

최근 Z세대에게 굿즈는 단순한 기념품이 아닌 자신의 취향과 소속을 표현하는 하나의 문화가 되고 있다. 대학 역시 이러한 변화에 맞춰 학교의 BI와 공식 캐릭터 '동그래'를 활용한 다양한 굿즈를 개발하고, 이를 학생들의 생활 속 경험으로 연결하는 새로운 홍보 방식을 시도했다. 학생이 굿즈를 사용하고, 사진을 찍고, SNS에 공유하는 과정 자체가 대학 브랜드를 확산하는 콘텐츠가 되도록 설계한 것이 이번 프로젝트의 가장 큰 특징이다.

전시장은 단순한 진열장이 아닌 다섯 개의 테마 공간으로 구성되었다. 각각의 공간은 학생들의 캠퍼스 라이프를 하나의 스토리로 연결하도록 기획되었으며, 모든 공간에서 직접 체험하고 사진을 촬영할 수 있도록 구성해 브랜드 경험을 극대화했다.

#### 브랜드를 경험하는 5개의 공간

##### LOOK ZONE "오늘은 학교를 입어보세요."

후드집업, 모자, 에코백 등 패션 굿즈를 직접 착용해 볼 수 있는 공간이다. 마네킹과 거울을 활용해 학생들이 자신의 스타일에 맞게 대학 브랜드를 경험하도록 구성했으며, '학교를 입는다'는 새로운 브랜드 경험을 제안했다.

##### USE ZONE "매일매일이 DMU"

노트, 펜, 파일, 마우스패드 등 학업과 가장 가까운 굿즈를 모아 학생들의 일상적인 학교생활을 표현했다. 실제 공부 공간처럼 연출하여 굿즈가 대학생 생활 속 자연스러운 도구가 될 수 있도록 구성했다.

##### LIVE ZONE "캠퍼스가 내 생활에 들어왔다."

텀블러, 머그컵, 도시락, 생활용품 등을 카페 감성으로 연출한 공간이다. 대학 브랜드가 학교 안을 넘어 학생들의 일상과 라이프스타일 속에서도 함께할 수 있다는 메시지를 담았다.



##### COLLECT ZONE "이건 그냥 지나칠 수 없다."

공식 캐릭터 '동그래'를 중심으로 한정판 굿즈와 인형, 다양한 캐릭터 상품을 전시했다. 학생들의 소장 욕구를 자극하는 공간으로, 대학 캐릭터를 하나의 브랜드 자산으로 확장한 대표적인 공간이었다.

##### PICNIC ZONE "캠퍼스를 가장 여유롭게 즐기는 순간."

피크닉 매트와 텐트, 파라솔 등을 활용해 캠퍼스 속 휴식 공간을 연출했다. 학생들이 직접 앉아 사진을 촬영하고 휴식을 즐길 수 있도록 구성해 가장 많은 인증사진이 만들어진 포토존이다.

#### 학생이 대학 브랜드의 주인공이 되다

이번 팝업스토어는 학생들이 단순한 방문객이 아니라 브랜드를 함께 만드는 참여자로 활동했다는 점에서 의미가 크다. 행사장에서 촬영한 사진을 SNS에 공유하고 해시태그와 공식 계정 이벤트에 참여하도록 운영하여 학생들이 자연스럽게 대학 홍보 콘텐츠를 생산하도록 유도했다. 그 결과 약 8만 회에 가까운 SNS 노출 효과를 기록했으며, 만족도 조사에서도 대학 브랜드 인지도 향상(4.55점), 굿즈에 대한 긍정적 인식(4.61점), 지속 개최 희망(4.65점) 등 모든 항목에서 높은 평가를 받았다.

디자인홍보실은 앞으로도 굿즈를 단순한 기념품이 아닌 대학의 브랜드 가치와 문화를 전달하는 매개체로 발전시켜 학생과 함께 만드는 브랜드 경험을 지속적으로 확대해 나갈 계획이다.





## 기획 기사

AI 시대, 대학은 어디로 가야할까? 40

도서관에서 이런것도 해준다고? 44





## AI 시대, 대학의 의미는 무엇인가?

### 생성형 AI 시대, 대학 교육은 무엇을 남기고 무엇을 바꿔야 하는가

동양미디어 기자단 3기 한재연

#### 프롤로그\_AI 시대, 세상이 원하는 인재상

2022년 11월 30일 공개된 ChatGPT는 출시 5일 만에 이용자 100만 명을 돌파했고, 약 두 달 만에 1억 명의 사용자를 확보하며 생성형 AI 시대의 시작을 알렸다. 인터넷과 스마트폰이 대중화되는데 수년이 걸렸던 것과 달리 생성형 AI는 짧은 시간 안에 전 세계로 확산되며 우리의 일상을 빠르게 바꾸고 있다. 인터넷과 스마트폰이 대중화되는데 수년이 걸렸지만, ChatGPT는 단기간에 전 세계적으로 확산되며 생성형 AI 시대의 시작을 알렸다. 출시 이후 3년이 넘는 시간이 흐른 지금, 변화는 이미 우리 일상 깊숙이 들어와 있다.

초기에는 단순한 실험적 기술로 여겨졌지만, 지금의 AI는 의료, 금융, 법률, 제조, 교육 등 거의 모든 산업 분야에서 활용되는 핵심 기술로 자리 잡고 있다. 그러나 지금 AI는 단순한 도구를 넘어 다양한 산업 현장에서 활용되고 있다. 병원에서는 AI가 의료 영상 분석을 통해 암 진단을 보조하고, 법률 사무소에서는 판례 검토를 지원하며, 금융권에서는 투자 리포트 작성 업무를 돕고 있다. 기사 작성과 이미지 제작, 프로그래밍, 데이터 분석 등 다양한 업무를 AI가 지원하는 시대가 됐다.

기업의 채용 공고도 달라지고 있다. 국내 주요 기업들은 생성형 AI 활용 역량을 업무 전반으로 확대하고 있으며, 일부 기업은 채용 과정에서도 AI 활용 경험을 우대 조건으로 제시하고 있다. 국제통화기금(IMF)은 전 세계 일자리의 약 40%가 AI의 영향을 받을 수 있다고 전망했으며, 세계경제포럼(WEF)의 『Future of Jobs Report 2025』는 향후 5년간 전체 직무의 약 22%가 변화할 것으로 분석했다. 그렇다면 AI 시대에 경쟁력을 갖춘 인재는 어떤 사람일까. 전문가들은 AI를 활용하는 능력은 기본 역량이 되고 있으며, 여기에 창의적 사고와 문제 정의 능력, 윤리적 판단, 사람과의 협업 능력이 더욱 중요해질 것이라고 말한다. 결국 대학의 역할 역시 달라지고 있다. 단순히 지식을 전달하는 공간을 넘어 AI와 함께 문제를 해결하고 새로운 가치를 만들어내는 인재를 길러내는 것이 대학의 새로운 과제가 되고 있다.



### ① AI 시대 대학의 전통 교육, 어떻게 가야 할까

#### 교육 현장의 혼란, AI는 어디까지 허용할 것인가

새 학기가 시작될 때마다 대학 강의계획서에는 새로운 문구가 등장한다. 'AI 사용 금지', 'AI 활용 허용(출처 명시)', 'AI 사용 여부 무관'. 같은 대학, 같은 학과에서도 교수마다 기준은 제각각이다. 어떤 교수는 AI로 작성한 레포트를 엄격히 제한하고, 어떤 교수는 AI를 적극 활용해 더 깊이 있는 결과물을 만들어오라고 독려한다. 학생들 사이에서는 수업마다 기준이 달라 혼란스럽다는 의견도 나온다.

핵심 문제는 명확한 기준이 없다는 데 있다. 상당수 대학은 아직 AI 사용에 관한 구체적인 학칙이나 세부 기준을 마련하지 못한 상태다. 일부 대학이 가이드라인을 발표했지만, "AI를 보조 도구로 활용하라"는 원론적 수준에 머무는 경우가 많다.

표절 탐지 서비스 Turnitin 역시 AI 작성 여부를 판별하는 기능을 도입했지만, 오탐 가능성을 둘러싼 논란이 이어지고 있다. 실제 해외에서는 사람이 직접 작성한 글이 AI 작성물로 잘못 판정되는 사례도 보고됐다.

"어디까지가 내 글인가"라는 질문은 단순한 윤리 문제를 넘어서는다. AI가 초안을 작성하고 학생이 수정했다면 그것은 표절인가?, AI의 아이디어를 바탕으로 글을 썼다면 저자는 누구인가?, 대학 사회는 아직 이에 대한 명확한 기준과 사회적 합의를 만들어가는 과정에 있다고 볼 수 있다.



#### AI 시대, 학과의 미래도 달라진다

AI의 등장은 대학 교육에도 새로운 변화를 요구하고 있다. 컴퓨터공학, 인공지능, 데이터사이언스와 같은 AI 관련 학과는 높은 관심을 받고 있으며, 반도체, 바이오, 로봇공학 등 다양한 분야 역시 AI 기술과 융합되며 교육과 산업의 중심으로 떠오르고 있다. 그러나 변화는 특정 전공에만 국한되지 않는다. 디자인, 경영, 건축, 의료, 인문사회 분야까지 AI 활용 능력이 새로운 경쟁력으로 자리 잡으며 모든 학과가 교육과정을 재설계하는 시대를 맞고 있다. 반복적인 업무를 중심으로 하는 일부 직무는 AI의 영향을 받을 것으로 전망된다. 번역, 문서 작성, 단순 분석과 같은 업무는 생성형 AI가 빠르게 수행할 수 있게 되면서 관련 직무의 역할도 변화하고 있다. 그러나 전문가들은 "학과가 사라지는 것이 아니라 역할이 바뀌는 것"이라고 말한다. AI가 반복 업무를 담당하는 대신 사람은 기획과 창의적 문제 해결, 의사결정, 윤리적 판단 등 AI가 대신하기 어려운 영역에 더욱 집중하게 된다는 것이다.

이러한 변화는 대학 교육의 방향도 바꾸고 있다. 이제 대학은 단순히 지식을 전달하는 공간을 넘어 AI를 활용해 문제를 정의하고 해결하는 능력, 다양한 전공과 협업하는 융합 역량, 새로운 가치를 창출하는 창의성을 키우는 교육으로 전환하고 있다. AI 활용 능력은 기본 소양이 되고, 비판적 사고와 소통 능력, 윤리 의식은 더욱 중요한 핵심 역량으로 평가받고 있다.

주목할 점은 문과와 이과의 경계가 점차 흐려지고 있다는 사실이다. 기술을 이해하는 인문학적 사고와 사람을 이해하는 공학적 감각이 함께 요구되면서, 전공 간 융합 교육의 중요성이 더욱 커지고 있다. 결국 AI 시대 대학의 경쟁력은 특정 학과의 인기가 아니라, 변화하는 산업 환경에 맞춰 학생들이 새로운 기술을 이해하고 활용할 수 있도록 교육을 혁신하는데 달려 있다.



## ㉔ 해외 대학은 어떻게 대응하고 있나

### AI가 대체할 수 없는 대학의 역할

과거 대학은 전문 지식을 가장 체계적으로 전달하는 교육기관이었다. 그러나 지금은 유튜브와 온라인 강의 플랫폼, 생성형 AI를 통해 누구나 세계적인 수준의 지식을 쉽게 접할 수 있는 시대가 되었다. 생성형 AI에 질문하면 필요한 정보를 즉시 탐색하고 설명을 받을 수 있으며, 코세라(Coursera), 에드엑스(edX)와 같은 온라인 교육 플랫폼에서는 세계 유수 대학의 강의를 시간과 장소의 제약 없이 수강할 수 있다.

그렇다면 대학만이 줄수 있는 가치는 무엇일까?

첫째는 안전하게 도전하고 실패를 경험할 수 있는 환경이다. 대학은 단순히 정답을 배우는 곳이 아니라 다양한 프로젝트와 실습을 통해 실패를 경험하고 다시 도전하며 성장하는 공간이다.

둘째는 사람과의 협업 경험이다. 서로 다른 배경과 생각을 가진 사람들과 소통하고 협력하며 갈등을 해결하는 능력은 AI가 대신할 수 없는 인간 고유의 역량이다.

셋째는 비판적 사고와 윤리적 판단이다.

AI는 그럴듯한 답을 제시할 수 있지만, 정보의 진위를 검증하고 책임 있게 활용하는 것은 결국 사람의 몫이다. AI가 만들어낸 결과를 그대로 받아들이는 것이 아니라 왜 그런 결과가 나왔는지 분석하고 판단하는 능력이 앞으로 대학 교육에서 더욱 중요한 가치가 될 것이다.

### 세계 대학은 AI 시대를 어떻게 준비하고 있나

AI 시대에 가장 빠르게 대응한 대학 가운데 하나는 미국 매사추세츠공과대학교(MIT)다. MIT는 AI 교육과 연구 투자를 확대하는 동시에 다양한 전공에서 AI와 윤리를 함께 다루는 융합 교육을 강화하고 있다. 2023년에는 AI와 인간의 관계를 탐구하는 새로운 교육 과정을 신설했으며, AI 관련 연구에도 지속적으로 대규모 투자를 이어가고 있다.

스탠퍼드대학교는 AI 활용 가이드라인을 제시하며 생성형 AI를 사용할 경우 그 사실을 명시하도록 권장하고 있다. 결과물만 평가하는 것이 아니라 AI를 활용한 과정과 사고의 흐름을 함께 평가하는 방향으로 교육 방식을 변화시키고 있으며, 학습 과정의 투명성과 책임성을 중요한 교육 가치로 제시하고 있다.

아시아에서도 변화는 빠르게 진행되고 있다. 싱가포르국립대학교(NUS)는 학부생들의 AI 교육 기회를 확대하기 위해 AI 관련 과목을 강화하고 있으며, 전공과 관계없이 모든 학생이 AI 리터러시를 갖출 수 있도록 교육과정을 개편하고 있다. 핀란드 역시 국가 차원에서 AI 기초교육 프로그램을 운영하며 국민의 AI 이해도를 높이는 정책을 추진하는 등 대학과 사회가 함께 AI 시대를 준비하고 있다

### 국내 대학과의 비교, 그리고 시사점

국내 대학 역시 AI 교육을 확대하고 있지만 대학별 대응 수준에는 차이가 존재한다. 서울대학교와 KAIST 등 일부 대학은 AI 관련 학과 신설과 교육과정 개편을 적극 추진하고 있지만, 많은 대학은 아직 AI 교육의 방향을 정립하고 체계를 구축하는 과정에 있다.

해외 주요 대학들의 공통점은 AI를 단순한 기술이 아닌 교육 혁신의 계기로 바라본다는 점이다. AI를 배제하거나 경쟁 대상으로 보기보다 학생들의 사고력과 창의성, 협업 능력을 키우는 교육 도구로 적극 활용하고 있다. 결과보다 과정, 지식보다 문제 해결 능력, 개인보다 협업을



강조하는 방향으로 대학 교육이 변화하고 있는 것이다.

AI 시대 대학의 경쟁력은 더 이상 정보를 얼마나 많이 전달하느냐에 있지 않다. 학생들이 AI와 함께 문제를 해결하고 새로운 가치를 만들어낼 수 있도록 돕는 교육 환경을 마련하는 것이 앞으로 대학이 수행해야 할 가장 중요한 역할이다. 결국 미래 대학은 AI를 활용하는 능력과 인간만이 할 수 있는 사고력·윤리의식·협업 능력을 함께 길러주는 공간으로 변화해야 하며, 이러한 변화가 앞으로 대학 교육의 새로운 기준이 될 것이다.

## ㉕ 대학의 의미를 다시 묻다

### 학벌과 졸업장, AI 시대에도 유효한가

“SKY를 나와도 ChatGPT만 못하다”는 말이 농담처럼 회자되기 시작했다. AI가 방대한 지식을 빠르게 처리하고 논문을 요약하며 코드를 작성하는 시대에 대학 졸업장의 의미는 무엇일까.

전통적으로 졸업장은 지식과 능력의 증명이자 사회적 신호 역할을 했다. 그러나 AI 시대에는 실무 역량과 프로젝트 경험의 중요성이 커지고 있다. 구글, 애플, IBM 등 일부 글로벌 기업은 특정 직군에서 4년제 학위 요건을 완화하거나 폐지했고, 국내에서도 포트폴리오와 실무 경험을 중시하는 채용이 확대되는 추세다.

그렇다고 졸업장이 완전히 무의미해지는 것은 아니다. 의학·법학·회계처럼 면허와 자격이 필요한 분야에서는 여전히 학위가 필수다. 또한 대학 4년 동안 쌓이는 협업 경험, 갈등 해결 경험, 실패와 회복의 경험은 AI가 대신해줄 수 없는 자산이다.

### 우리 대학이 나아가야 할 방향

AI 시대에 대학이 살아남기 위해서는 지식을 전달하는 공간에서 지식을 활용하고 창조하는 공간으로의 전환이 필요하다. 암기와 시험 중심의 평가에서 벗어나 프로젝트·토론·협업 중심 교육을 강화해야 한다. 정답을 맞히는 능력보다 좋은 질문을 던지는 능력이 중요해지고 있다.

AI 리터러시 교육도 시급하다. AI를 어떻게 활용하고, AI가 제시한 답을 어떻게 검증할 것인지, AI 시대의 윤리는 무엇인지 모든 학생이 배울 수 있어야 한다. 동시에 산학 연계를 강화해 학생들이 재학 중 실무를 경험할 수 있는 기회도 확대해야 한다.

동양미래대학교 역시 이 흐름에서 예외될 수 없다. 실무 중심 교육이라는 강점을 바탕으로 AI 시대에 필요한 역량을 키울 수 있는 환경을 조성해야 한다. 학생들이 AI를 두려워하기보다 자신의 도구로 활용할 수 있도록 돕는 것이 대학의 새로운 역할이다.

AI는 지식을 빠르게 제공할 수 있지만, 사람을 성장시키는 경험까지 대신할 수는 없다. AI 시대 대학의 경쟁력은 더 많은 지식을 전달하는 데 있는 것이 아니라, AI와 함께 살아갈 인간을 길러내는 데 있다.



## “도서관이 이것도 해준다고?”

### 도서관 200% 활용법, 재학생이라면 꼭 알아야 할 도서관 활용 가이드

동양미디어 기자단 3기 이해빈

도서관은 이제 책만 보관하는 공간이 아니다. 학생이 공부하고, 쉬고, 자료를 찾고, 콘텐츠를 보고, 프로그램에 참여할 수 있는 공간으로 확장되고 있다. 책을 자주 읽지 않는 학생도 도서관을 활용할 수 있고, 도서관에 직접 방문할 시간이 부족한 학생도 온라인 서비스를 통해 자료를 이용할 수 있다. 알고 보면 도서관은 학교생활 곳곳에서 활용할 수 있는 재학생 전용 플랫폼에 가깝다. 강동창 종합정보지원실장과 인터뷰하며 어떤 학생에게 어떤 혜택이 유용한지도 함께 살펴보려고 한다.

#### 책 빌리는 곳을 넘어, 캠퍼스 안의 거실로

우리 대학 도서관의 가장 큰 특징은 공간의 역할이 다양하다는 점이다. 4층과 5층은 ‘미래나래’라는 이름 아래 각각의 공간이 다른 기능을 갖고 운영되고 있다. 4층에는 학생들이 가볍게 들어와 머무를 수 있는 ‘톡톡마루’, 친구와 함께 쉬거나 이야기할 수 있는 ‘너나마루’, 트렌드와 동시대 이슈 도서를 큐레이션한 ‘온빛마루’가 있다. 5층에는 오디오리움과 VR룸이 있는 ‘별별마루’, 학술DB와 전자저널, OTT 서비스를 이용할 수 있는 ‘열린마루’가 마련돼 있다. 조용히 책만 읽는 공간이라는 기존 도서관의 이미지와는 다른 모습이다. 도서관은 학습 공간이면서 동시에 문화와 휴식, 만남이 가능한 공간으로 운영되고 있다. 이러한 변화는 최근 학생들의 학습 방식과도 맞닿아 있다. 혼자 책을 읽고 공부하는 학생뿐 아니라, 노트북과 태블릿으로 자료를 찾고, 팀원들과 회의하고, 영상 자료를 활용하는 학생이 늘어났다. 도서관 역시 이러한 흐름에 맞춰 자료와 공간, 프로그램을 확장하고 있다.



#### 과제와 졸업작품 자료, 인터넷 검색만으로 부족하다면

과제나 발표, 졸업작품을 준비할 때 가장 중요한 것은 믿을 만한 자료를 찾는 일이다. 인터넷 검색은 빠르지만 출처가 불분명한 경우가 많고, 블로그나 커뮤니티 글만 참고하기에는 자료의 신뢰도가 부족할 수 있다. 이때 도서관에서 제공하는 학술DB를 활용하면 논문, 보고서, 학술자료 등을 무료로 열람할 수 있다. 학술DB는 전공 보고서, 발표자료, 졸업작품 기획에 필요한 근거 자료를 찾을 때 특히 유용하다. 자료의 양이 많다는 점도 장점이지만, 무엇보다 신뢰할 수 있는 자료를 찾을 수 있다는 점에서 의미가 크다. 수업 과제의 완성도를 높이고 싶거나, 발표



주제에 대한 배경지식을 탄탄하게 쌓고 싶은 학생이라면 학술DB를 먼저 확인해보는 것이 좋다. 우리 대학 도서관에서는 교보문고스콜라, Korea A2Z, KRpia 등 다양한 학술DB를 이용할 수 있다. 처음에는 낯설게 느껴질 수 있지만, 한 번 이용 방법을 익히두면 여러 수업과 과제에서 반복적으로 활용할 수 있다. 과제를 시작할 때 인터넷 검색창을 먼저 여는 학생이라면, 이제는 도서관 학술DB도 함께 확인해보길 권한다.

#### 자기계발과 취업 준비도 도서관에서 시작할 수 있다

도서관은 독서와 과제 자료만 제공하는 곳이 아니다. 재학생은 도서관을 통해 무료 강의와 토익·오픽 무료 모의 테스트 같은 자기계발 서비스도 이용할 수 있다. 어학 시험이나 취업 준비를 시작하려고 할 때 가장 먼저 부담되는 것은 비용이다. 강의, 교재, 모의고사, 첨삭 프로그램을 하나씩 찾다 보면 생각보다 많은 비용이 든다. 이때 도서관 서비스를 먼저 확인하면 부담을 줄일 수 있다. 토익이나 오픽을 준비하는 학생이라면 무료 모의 테스트를 활용해 자신의 현재 수준을 점검해볼 수 있다. 처음부터 실제 시험을 신청하기 부담스럽거나, 유료 강의를 결제하기 전 자신의 실력을 확인하고 싶은 학생에게 유용하다. 본격적인 시험 준비 전 실전 감각을 익히는 용도로도 활용할 수 있다. 무료 강의 역시 학교생활 속에서 활용하기 좋은 혜택이다. 전공 공부 외에 어학, 취업, 자격증, 교양 분야를 보완하고 싶은 학생이라면 도서관에서 제공하는 온라인 강의를 확인해볼 수 있다. 이미 재학생에게 제공되는 학교 혜택인 만큼, 필요한 강의가 있는지 한 번쯤 살펴볼 필요가 있다.

#### Tip

##### Q. 재학생들에게 꼭 추천하고 싶은 도서관 자료 서비스가 있다면 무엇인가요?

학생들이 의외로 잘 모르는 것 중 학술DB를 추천드립니다. 교보문고스콜라, Korea A2Z, KRpia 같은 학술DB는 졸업 작품이나 보고서를 쓸 때 결정적인 도움이 됩니다. 학기 초에 한 번이라도 꼭 들어가 보길 권합니다. 보고서나 발표 자료를 준비할 때 인터넷 검색만으로는 부족할 때가 많은데, 학술DB를 이용하면 훨씬 신뢰도 있는 자료를 찾을 수 있습니다.

전자책과 전자저널도 함께 활용하면 좋습니다. 요즘 학생들은 종이책뿐 아니라 노트북, 태블릿, 스마트폰을 동시에 활용하는 경우가 많습니다. 도서관도 이런 학습 방식에 맞춰 디지털 자료의 비중을 꾸준히 확대하고 있습니다. 도서관에 직접 오지 않더라도 이용할 수 있는 자료가 많으니 온라인 서비스도 적극적으로 활용해주면 좋겠습니다.



## 글쓰기와 말하기가 막막한 학생을 위한 프로그램

보고서, 발표, 자기소개서, 면접은 대학생들과 취업 준비 과정에서 대부분의 학생이 마주하게 되는 과제다. 하지만 글쓰기와 말하기를 부담스럽게 느끼는 학생도 많다. 도서관에서는 이러한 학생들을 위해 글쓰기·말하기 특강을 운영하고 있다. 글쓰기·말하기 특강은 자기소개서, 보고서, 발표 자료 작성처럼 학생들이 실제 학교생활과 취업 현장에서 바로 활용할 수 있는 주제를 중심으로 진행된다. 단순히 강의를 듣는 데서 끝나는 것이 아니라, 자신의 글을 첨삭받거나 발표를 해보는 실습 과정이 포함된다라는 점도 장점이다. 글쓰기와 발표는 설명만 듣는다고 바로 익숙해지기 어렵다. 직접 써보고 말해보는 경험이 필요하다.

평소 보고서 작성이 어렵거나 발표 준비가 막막했던 학생이라면 도서관 특강을 활용해보라. 자기소개서나 면접을 준비해야 하는 고학년뿐 아니라, 글쓰기와 발표에 익숙해지고 싶은 저학년 학생에게도 도움이 될 수 있다.

도서관에서는 독후감 공모전과 인문학 프로그램도 운영하고 있다. 독후감 공모전은 책을 읽은 내용을 자신의 언어로 정리하고 표현하는 경험을 제공한다. 책을 깊게 읽고 생각을 글로 정리하는 과정은 사고력과 표현력을 기르는 데 도움이 된다. 수업 밖에서 새로운 경험을 해보고 싶은 학생이라면 도서관 비교과 프로그램에도 관심을 가져볼 만하다.



### QnA

**Q. 도서관에서 운영하는 글쓰기·말하기 특강은 어떤 방식으로 진행되나요?**

글쓰기·말하기 특강은 학기 중 정기적으로 진행되고 있고, 외부 전문 강사를 초빙해 실습 중심으로 운영합니다. 자기소개서, 보고서, 발표 자료 작성처럼 학생들이 학교생활과 취업 현장에서 곧바로 활용할 수 있는 실용적 주제를 잡고 있어 매회 모집과 동시에 정원이 빠르게 차는 편입니다. 단순히 강의만 듣고 끝나는 것이 아니라 자기 글을 직접 첨삭받고 발표를 해보는 과정이 포함돼 있다는 점이 학생들이 가장 만족스럽게 평가하는 부분입니다.

### QnA

**Q. 도서관에서 공모전을 운영하는 이유는 무엇인가요?**

학생들이 책을 읽기에서 그치지 않고 소화하고 표현하는 단계까지 가도록 돕고 싶었기 때문입니다. 독후감 공모전은 학생이 한 권의 책을 깊게 읽고, 자기 언어로 정리하고, 다른 사람과 공유하는 과정을 한 번에 경험하게 합니다. 이런 경험이 누적되면 자기소개서, 보고서, 면접 같은 실전 상황에서 자연스럽게 힘을 발휘할 거라고 봅니다.

## 내가 고른 책이 도서관에

도서관에 없는 책을 읽고 싶을 때는 '희망도서 신청' 기능을 활용할 수 있다. 보고 싶은 책이 서가에 없다면 도서관 홈페이지에서 신청할 수 있으며, 매주 월요일 구입 의뢰가 진행된다. 보통 7~10일 안에 신청한 책을 받아볼 수 있다. 희망도서 신청의 장점은 학생이 원하는 책을 도서관에 들여올 수 있다는 점이다. 전공 서적이거나 교양서뿐만 아니라 학생들의 다양한 독서 취향을 반영할 수 있다. 특히 라이트노벨까지도 신청 가능한 범위에 포함된다는 점은 잘 알려져 있지 않은 부분이다. 도서관 희망도서라고 하면 딱딱한 전공 서적이거나 교양서만 가능할 것이라고 생각하기 쉽지만, 실제로는 학생들이 읽고 싶은 책을 폭넓게 반영하려는 방향으로 운영되고 있다. 강동창 실장은 "라이트노벨까지도 폭넓게 받아드리고 있다는 점은 잘 알려져 있지 않은 부분입니다."라며 많은 학생들이 이용하길 바라는 마음을 드러냈다. 책을 사기에는 부담스럽지만 읽어보고 싶은 책이 있다면 희망도서 신청을 활용해보길 바란다.

## 새 자료를 가장 먼저 만나는 법

새로 들어온 책이나 논문을 꾸준히 확인하고 싶은 학생에게는 '신착자료 알리미' 기능이 유용하다. 이 기능을 활용하면 도서관에 새롭게 들어온 자료 정보를 이메일로 받아볼 수 있다. 매번 도서관 홈페이지에 들어가 확인하지 않아도 새로운 자료 소식을 빠르게 접할 수 있다. 신착자료 알리미는 특정 분야에 관심이 많은 학생에게 특히 좋다. 전공 관련 신간을 꾸준히 확인하고 싶은 학생, 논문이나 학술자료를 자주 찾아야 하는 학생, 새로운 책을 빠르게 접하고 싶은 학생이라면 활용도가 높다. 도서관에 어떤 자료가 새로 들어왔는지 아는 것만으로도 독서와 자료 탐색의 폭이 넓어진다.

## 오늘부터 바로 써볼 수 있는 도서관 활용법

도서관 혜택을 모두 한 번에 이용해야 하는 것은 아니다. 자신의 상황에 맞는 서비스 하나부터 시작하면 된다. 과제가 막막한 학생이라면 학술DB에서 논문과 보고서를 먼저 찾아볼 수 있다. 필요한 책이 없다면 희망도서를 신청하고, 대출 가능으로 나오지만 서가에서 찾을 수 없는 책은 '서가에 없는 책 신청' 기능을 이용하면 된다. 책을 읽고 싶지만 무엇을 읽을지 모르겠다면 신착자료 알리미와 북큐레이션을 활용해보라. 취업 준비를 시작한 학생이라면 무료 강의, 토익·오픽 모의 테스트, 글쓰기·말하기 특강을 확인해보는 것이 좋다. 잠시 쉬고 싶은 학생이라면 너나마루와 온빛마루를 둘러보고, 5층 열린마루의 OTT 서비스나 VR룸, 오디오리움도 이용할 수 있다.

### QnA

**Q. 도서관을 가장 잘 활용하는 학생은 어떤 학생이라고 생각하시나요?**

도서관에 자주 오는 학생보다, 도서관의 자원을 다르게 쓸 줄 아는 학생이 잘 활용하는 학생이라고 생각합니다. 시험기간엔 D-Study에서 집중해서 공부하고, 팀 과제 회의는 그룹스터디룸에서 진행하고, 진로 고민이 생길 땐 온빛마루에서 트렌드 책을 한 권 골라 읽고, 짧은 휴식이 필요하면 너나마루에서 친구와 차 한 잔 하는 식으로 자기 일정에 도서관을 자유롭게 조합해 쓰는 학생들이 있습니다. 그런 학생을 보면 우리가 도서관을 이렇게 설계한 보람이 있다는 생각이 듭니다.

**Q. 마지막으로 동양미래대학교 학생들에게 전하고 싶은 말이 있다면 한 말씀해주세요.**

도서관은 책이 모인 공간이 아니라, 가능성이 모인 공간이라고 생각합니다. 처음 와서 어색하면 너나마루에서 커피 한잔 하면서 둘러보고, 다음번엔 책 한 권 빌려가고, 그 다음번엔 글쓰기 특강이나 공모전에 한 번 도전해보면 좋겠습니다. 그렇게 한 걸음씩 들어오는 만큼 도서관도, 학교생활도 더 풍성해질 것입니다. 도서관은 늘 열려 있고, 종합정보지원실 직원들도 학생들이 더 잘 활용할 수 있도록 항상 고민하고 있습니다. 학생들이 우리 도서관을 자랑스럽게 여기고 마음껏 활용해주길 바랍니다.

이러한 혜택은 재학생이라면 누구나 누릴 수 있는 학교의 자원이다. 몰라서 지나치기에는 아쉬운 서비스가 많은 만큼, 더 많은 학생이 도서관을 자신의 필요에 맞게 적극적으로 이용하길 바란다. 한 번의 방문이나 한 번의 신청이 새로운 자료를 만나고, 새로운 프로그램에 참여하고, 학교생활을 더 풍성하게 만드는 계기가 될 수 있다.

우리 대학 도서관은 학생들의 변화하는 학습 방식과 관심사에 맞춰 계속해서 확장되고 있다. 자료를 찾는 방식은 더 다양해지고, 머무를 수 있는 공간은 더 편안해졌으며, 학생들이 직접 참여할 수 있는 프로그램도 늘어나고 있다. 앞으로도 도서관이 재학생의 학습과 성장, 휴식을 함께 지원하는 든든한 공간으로 발전해가길 기대한다. 더 많은 학생이 도서관의 다양한 혜택을 알고, 가까운 학교생활 속에서 마음껏 활용하길 바란다.



## 학과 탐방

실내건축디자인과 가구디자인 경진대회 \_ 이미경 교수 50

재학생이 말하는 로봇소프트웨어과 \_ 맹세영 2학년 재학생 54

실험실에서 미래를 만든다. 전공동아리 '바이어스' \_ 이건준 동아리 대표 56





## 생각을 표현하는 사람에서, 만드는 디자이너로

### 실내건축디자인과 가구경진대회 개최

동양미디어 기자단 3기 박연수



2026년 6월 12일, 동양미래대학교 실내건축디자인과에서는 3학년 학생들이 한 학기 동안 준비한 가구 작품을 선보이는 가구디자인 경진대회가 진행되었다. 이번 경진대회는 가구디자인 캡스톤디자인 및 PBL 수업의 결과물로, 학생들이 직접 기획하고 제작한 작품을 전시하고 발표하는 자리로 마련되었다.

실내건축디자인과의 가구경진대회에는 총 30개의 작품이 출품되었다. 학생들은 단순히 보기 좋은 가구를 제작하는 데 그치지 않고, 사용자와 공간의 문제를 발견하고 이를 디자인으로 해결하는 과정을 거쳤다. 아이디어 스케치와 도면 제작, 재료 선정, CNC 가공, 3D프린팅, 조립과 마감, 프레젠테이션까지 전 과정을 직접 수행했다는 점에서 이번 대회는 학생들의 실무형 역량을 확인할 수 있는 의미 있는 자리였다.

이번 경진대회의 핵심은 '생각하는 디자이너'를 넘어 '만들 수 있는 디자이너'로 성장하는 경험에 있었다. 일반적인 디자인 수업이 아이디어를 제안하고 결과물을 시각화하는 단계에서 마무리되는 경우가 많다면, 가구디자인 수업은 실제 제작을 통해 디자인의 가능성과 한계를 직접 확인하도록 한다. 도면 속에서는 가능해 보였던 구조가 실제 제작 과정에서는 무너지기도 하고, 재료의 특성이나 결합 방식 때문에 디자인을 수정해야 하는 경우도 발생한다. 이러한 시행착오의 과정은 학생들에게 실무와 가까운 배움을 제공한다.

학생들은 먼저 사용자와 공간의 문제를 정의하고, 그에 맞는 콘셉트를 도출했다. 이후 아이디어를 구체화하기 위해 스케치와 도면을 제작하고, 실제 사용할 재료와 제작 방식을 검토했다. 일부 작품은 CNC 가공이나 3D프린팅과 같은 디지털 제작 기술을 활용해 새로운 형태와 결합 방식을 시도했다. 이처럼 학생들은 기획부터 제작, 발표까지 모든 과정을 주도적으로 경험하며 자신의 아이디어가 실제 결과물로 구현되는 과정을 체감했다.



이번 대회의 심사는 디자인 개념의 창의성, 작품의 실용성, 프레젠테이션 능력, 제작 완성도와 품질을 중심으로 이루어졌다. 단순히 독특한 아이디어를 제시하는 것만으로는 좋은 평가를 받을 수 없었다. 실제로 사용할 수 있는 구조인지, 사용자를 충분히 배려했는지, 디자인 개념이 결과물에 일관되게 반영되었는지, 마감과 디테일이 완성도 있게 표현되었는지를 종합적으로 평가했다.

심사에는 김종대 가구디자이너와 이이레 실내디자인 전문가가 참여했다. 김종대 디자이너는 3D프린팅을 활용한 가구디자인 분야의 전문가로, 학생들의 작품이 새로운 제작 기술을 얼마나 창의적으로 적용했는지, 미래형 제작 방식으로 확장될 가능성이 있는지를 평가했다. 이이레 실내디자인 전문가는 공간과 사용자, 디자인의 완성도와 실용성에 대한 관점에서 작품을 바라보았다. 두 심사위원의 시선은 디자인과 기술, 공간과 사용자라는 두 축을 바탕으로 균형 있는 평가를 가능하게 했다.

이러한 심사 기준은 현재의 디자인 트렌드만을 따라가는 데 머무르지 않았다. 물론 실용성, 사용자 경험, 완성도와 같은 현재 실무에서 요구되는 기준이 중요하게 다루어졌지만, 동시에 3D프린팅과 디지털 제작 기술, 새로운 결합 방식, 미래형 가구디자인으로 확장될 가능성도 함께 평가되었다. 즉 이번 경진대회는 현재의 실내디자인 실무에 필요한 역량과 미래 디자인 환경에 대응할 수 있는 가능성을 함께 바라보는 자리였다.



이번 수업은 PBL 방식으로 진행되었다. PBL은 문제중심학습으로, 교수자가 정답을 제시하기보다 학생들이 스스로 문제를 찾고 해결 방법을 모색하는 방식이다. 학생들은 사용자 분석, 기획, 제작, 발표, 피드백까지 전 과정을 주도적으로 수행했다. 이는 실제 디자인 실무 프로세스와 유사한 구조를 가지고 있어, 학생들이 교실 안에서 실무의 흐름을 경험할 수 있도록 했다. 특히 이번 수업에서는 팀 간 평가와 팀 내 평가도 함께 운영되었다. 팀 간 평가는 다른 팀의 작품을 보며 디자인의 독창성, 실용성, 제작 완성도 등을 평가하고 의견을 제시하는 과정이다. 팀 내 평가는 팀원 간 협력 태도, 참여도, 역할 수행, 책임감을 돌아보는 방식으로 이루어졌다. 이러한 상호평가 과정은 학생들이 단순히 과제를 수행하는 데서 그치지 않고, 자신의 역할에 책임감을 갖고 적극적으로 참여하도록 만들었다.

학생들이 이번 경진대회를 통해 얻은 가장 큰 가치는 문제 해결 능력, 협업 능력, 실행력이었다. 디자인은 혼자 완성되는 작업이 아니다. 하나의 가구가 만들어지기까지는 아이디어를 제안하는 사람, 구조를 고민하는 사람, 재료와 제작 방식을 검토하는 사람, 마감과 발표를 준비하는 사람 등 다양한 역할이 필요하다. 학생들은 팀원들과 의견을 조율하고 역할을 나누며 하나의 결과물을 완성했다. 그 과정에서 발생한 갈등과 수정, 실패와 재도전은 학생들에게 실무형 디자이너로 성장하는 중요한 경험이 되었다.

실내건축디자인에서 가구는 공간과 분리될 수 없는 요소이다. 공간 안에는 반드시 사용자가 존재하고, 사용자의 행위는 가구를 통해 구체화된다. 따라서 가구를 직접 설계하고 제작해 본 경험은 학생들에게 공간의 치수, 재료, 구조, 사용성, 제작 공정에 대한 깊은 이해를 제공한다. 이는 향후 실내디자인 실무에서도 큰



강점으로 작용할 수 있다. 단순히 그릴 줄 아는 디자이너를 넘어, 실제로 만들 수 있고 구현 가능성을 판단할 수 있는 디자이너로 성장할 수 있기 때문이다.

이번 경진대회에서 학생들은 과감한 도전을 보여주었다. 3D프린팅과 가구를 결합하거나, 새로운 결합 방식과 사용자 경험을 제안하는 작품들이 출품되었다. 모든 작품이 완벽한 결과물로 완성된 것은 아닐 수 있다. 그러나 중요한 것은 완성도만이 아니라, 스스로 문제를 발견하고 새로운 가능성에 도전하려는 태도이다. 이러한 도전은 학생들이 앞으로 더 넓은 디자인 영역으로 나아가기 위한 밑거름이 된다.

가구경진대회는 단순히 우수한 작품을 선발하는 경쟁의 장이 아니었다. 학생들이 한 학기 동안 고민하고 실험하며 만들어낸 결과를 공유하는 배움의 장이었다. 또한 서로의 작품을 보고 평가하며, 자신의 디자인을 다시 돌아보는 성장의 자리이기도 했다. 학생들은 이번 경험을 통해 자신이



무엇을 만들 수 있는 사람인지, 그리고 디자인을 통해 어떤 문제를 해결할 수 있는 사람인지 고민할 수 있었다.

앞으로 가구디자인 경진대회는 교과 성과 발표를 넘어 산업체와 연계된 프로젝트형 전시로 발전할 가능성을 가지고 있다. 실제 기업이나 지역사회의 문제를 해결하는 가구디자인 프로젝트, 3D프린팅과 디지털 제작 기술을 융합한 미래형 가구디자인, 졸업작품전과 연계한 브랜드형 전시 등으로 확장된다면 학생들의 작품은 학과 안에 머무르지 않고 사회와 산업으로 연결될 수 있을 것이다.

이번 2026년 가구경진대회는 학생들에게 디자인의 결과보다 과정이 중요하다는 사실을 다시 한 번 일깨워 주었다. 실패와 수정, 밤늦게까지 이어진 작업, 팀원들과의 협력, 그리고 작품을 완성했을 때의 성취감은 졸업 후에도 오래 남는 자산이 될 것이다. 이번 수업과 전시대회가 학생들에게 실내건축디자인 전공 역량을 키우는 소중한 기회가 되었기를 바라며, 앞으로도 학생들이 자신의 아이디어를 실제 공간과 사물로 구현하는 실무형 디자이너로 성장해 나가기를 기대한다.





## 재학생이 말하는 로봇소프트웨어과

### 미래 로봇인재의 시작, 로봇소프트웨어과 맹세영 학우 인터뷰

동양미디어 기자단 3기 김예현



4차 산업혁명의 가속화와 함께 인공지능과 첨단 로봇은 미래 산업을 이끄는 핵심 기술로 자리 잡고 있다. 미래 산업의 핵심 기술을 배우고 미래 산업의 지형을 바꿀 '로봇 전문가'들의 역할이 그 어느 때보다 중요해진 시점이다. 로봇소프트웨어과에 관심이 있는 학우들과 미래의 신입생들을 위해, 학과와 전공동아리에서 미래를 선도할 기술을 갈고닦으며 확실한 경쟁력을 증명해 나가고 있는 맹세영 학우를 만나 학과의 비전과 뜨거운 도전 스토리를 들어보았다.

#### 간단한 자기소개와 로봇소프트웨어과에 대해 말씀해주세요.

안녕하세요. 저는 로봇소프트웨어과 2학년에 재학 중인 맹세영입니다. 어릴 때부터 첨단 기술과 모빌리티 분야에 관심이 많았고, 우리 대학의 실무 중심 교육과정을 통해 미래 로봇 산업을 이끌 엔지니어로 성장하고 싶어 진학하게 되었습니다.

로봇소프트웨어과는 지능형 로봇 산업에 특화된 학과로, AI와 첨단 로봇 분야의 전문 인재 양성을 목표로 하고 있습니다. 기초 프로그래밍부터 로봇 제어와 하드웨어 활용까지 폭넓게 배울 수 있어, 소프트웨어와 하드웨어를 함께 이해하는 융합형 역량을 키울 수 있다는 점이 큰 특징입니다.

#### 로봇소프트웨어과에서는 구체적으로 어떤 내용을 배우나요?

교육과정은 기초부터 심화까지 단계적으로 구성되어 있습니다. 1학년 때는 로봇기초실습을 비롯해 파이썬(Python), 아두이노(Arduino) 등 프로그래밍과 로봇 제어에 필요한 기본적인 도구들을 배우며 엔지니어로서의 기초를 다집니다.

학년이 올라가면 이를 바탕으로 로봇 운영체제인 ROS 프로그래밍, 센서 및 모터 제어, 인공지능 응용 등 보다 전문적인 실무 중심 수업을 배우게 됩니다. 특히 매 학년 진행되는 '캡스톤디자인'을 통해 직접 아이디어를 구상하고 로봇을 설계·제작하면서 이론뿐 아니라 문제해결 능력과 창의성, 협업 역량까지 함께 키울 수 있습니다.

#### 로봇소프트웨어과만의 강점은 무엇이라고 생각하나요?

가장 큰 강점은 AI와 로봇을 소프트웨어와 하드웨어의 관점에서 함께 배울 수 있다는 점이라고 생각합니다. 단순히 프로그래밍만 배우거나 기계적인 구조만 익히는 것이 아니라, 직접 로봇을 설계하고 움직이게 만드는 전 과정을 경험할 수 있습니다.

또한 산업 현장에서 활용되는 AI와 로봇 기술을 실습과 프로젝트를 통해 익힐 수 있다는 것도 큰 장점입니다. 빠르게 변화하는 로봇 산업에 필요한 기술을 직접 경험하면서 자신의 전공 역량을 키울 수 있다는 점이 로봇소프트웨어과의 경쟁력이라고 생각합니다.

#### 졸업 후에는 주로 어떤 분야나 기업으로 진출하고 있나요?

로봇소프트웨어 기술의 가장 큰 장점은 다양한 산업 분야로 진출할 수 있다는 점입니다. 선배들은 현대모비스 계열사나 두산로보틱스와 같은 로봇·모빌리티 관련 기업에서 제어 엔지니어로 진출하고 있으며, 스마트팩토리 자동화 솔루션, 임베디드 시스템, 소프트웨어 개발 분야에서도 활발하게 활동하고 있습니다.

최근에는 제조업뿐 아니라 물류·의료·서비스 등 다양한 산업에서 AI와 로봇 기술의 활용이 확대되고 있어 진출 분야도 계속 넓어지고 있습니다. 로봇에 대한 이해와 소프트웨어 역량을 함께 갖춘 인재에 대한 수요가 높아지고 있다는 점에서 졸업 후 선택할 수 있는 진로도 다양하다고 생각합니다.

#### 전공동아리 활동도 활발히 하고 계시다고 들었는데, 동아리 소개도 부탁드립니다.

네, 저는 현재 로봇자동화공학부의 전공동아리 'UR'에서 활동하고 있습니다. 저희 동아리는 학우들이 자발적으로 모여 로봇 설계와 제작, 프로그래밍 실습을 함께하며 전공 지식을 실제 프로젝트에 적용해 보는 전공동아리입니다.

주요 활동으로는 각종 로봇 경진대회 참가, 선후배 간 전공 멘토링, 캡스톤디자인과 연계한 아이디어 회의와 프로젝트 활동 등이 있습니다. 수업에서 배운 내용을 직접 구현해 볼 수 있을 뿐 아니라, 친구들과 함께 시행착오를 해결하면서 실무 능력과 협업 역량을 키울 수 있다는 점이 가장 큰 매력입니다. 전공에 관심이 있는 학우라면 꼭 한번 참여해 보기를 추천합니다.

#### 로봇소프트웨어과 입학에 고민하는 신입생이나 학우들에게 한마디해주세요.

로봇소프트웨어과의 가장 큰 매력은 AI와 첨단 로봇 기술을 직접 배우고 구현해 볼 수 있다는 점이라고 생각합니다. 처음에는 프로그래밍이나 로봇 제어가 생소하고 어렵게 느껴질 수도 있지만, 하나씩 배우면서 내가 작성한 프로그램으로 로봇이 실제로 움직이는 모습을 보면 큰 성취감을 느낄 수 있습니다.

특히 직접 만들고 실험하며 문제를 해결하는 것을 좋아하거나 AI와 로봇 분야에 관심이 있다면 더욱 잘 맞는 학과라고 생각합니다. 앞으로 로봇은 더 많은 산업과 일상 속에서 활용될 것이기 때문에 전공을 통해 자신의 가능성을 발견할 기회도 많을 것입니다. 로봇의 미래를 직접 만들어 보고 싶다면 로봇소프트웨어과에서 그 첫걸음을 시작해 보시기 바랍니다.





## 실험실에서 미래를 만든다. 전공동아리 '바이어스'

### 바이어스 동아리 이건준 대표 인터뷰

동양미디어 기자단 3기 권아현



바이오스 동아리에 대한 소개와 어떤 목표를 가지고 운영되고 있는 동아리인지 설명 부탁드립니다.

저희 바이오스(Bius)는 2022년부터 활동을 이어오고 있는 바이오융합공학과 전공동아리입니다. 동아리명은 생명을 뜻하는 'BIOS'와 우리를 뜻하는 'US'를 결합한 것으로, 생명과 관련된 다양한 분야를 함께 배우고 연구하며 성장하자는 의미를 담고 있습니다. 바이오스는 성동은 지도교수님의 지도 아래 학생들이 주도적으로 활동하고 있습니다. 전공 지식을 쌓는 데 그치지 않고 팀 프로젝트와 심화 연구를 통해 문제해결 능력과 협업 역량을 키우는 것이 목표입니다.

전공 역량을 높이는 학술 활동부터 친목 활동까지 다양하게 진행합니다. 대표적으로 학술 세미나, 전공 관련 프로젝트, 공모전 및 대회 참가 등을 통해 전공 지식을 실제 아이디어와 결과물로 발전시키는 경험을 하고 있습니다.

또한 '전공 튜터링'을 통해 선후배가 서로 부족한 부분을 채워주고, MT와 같은 활동으로 학년 간 벽을 허물며 자연스럽게 교류하고 있습니다.

동아리 활동을 통해 가장 크게 성장했다고 느끼는 부분은 무엇인가요?

가장 크게 성장한 부분은 협업과 문제해결 능력입니다. 하나의 실험이나 프로젝트를 완성하기 위해서는 팀원들과 끊임없이 소통하고 각자의 역할을 조율해야 합니다. 특히 실험은 예상대로 되지 않는 경우가 많기 때문에 실패의 원인을 분석하고 새로운 방법을 찾아가는 과정이 중요합니다. 이런 경험을 통해 실패에 유연하게 대응하고 다시 도전하는 힘을 기를 수 있었고, 전공에 대한 이해도 한층 깊어졌습니다.

전공동아리 활동이 일반 수업과 비교했을 때 가장 다른 점은 무엇이라고 느끼시나요?

가장 큰 차이는 주도적인 실무 경험이라고 생각합니다. 수업에서 배운 이론을 동아리에서는 직접 실험하고 설계하면서 몸으로 익힐 수 있습니다. 공모전이나 프로젝트에 참여하면서 학문에 대한 이해가 깊어졌고, 팀원들과 예상하지 못한 문제를 해결하는 과정에서 실무 능력과 협업의 중요성도 자연스럽게 배울 수 있었습니다.

실제 프로젝트를 진행하면서 가장 어려웠던 점이나 기억에 남는 에피소드가 있다면 소개 부탁드립니다.

작년 축제 환경식물공학회 아이디어 경진대회에서 '금상을 수상한 경험'이 가장 기억에 납니다. 당시 저희 팀은 유화작용을 활용해 기름이 튀는 것을 줄여주는 보조제인 '내성적인 기름'을 제작했습니다. 처음에는 액체 형태로 시도해 실패를 반복했지만, 포기하지 않고 선배들의 조언을 받아 분말 형태로 방향을 바꾼 끝에 실험에 성공했습니다. 실패를 함께 극복하며 얻은 결과라 더욱 의미 있는 경험이었습니다.

최근 진행한 '타피오카 전분 등을 활용한 친환경·스마트 포장재' 프로젝트가 많은 관심을 받고 있는데 잠시 설명 부탁드립니다.

친환경 포장재를 만들면서 가장 중요하게 생각한 것은 친환경성과 실용성의 균형이었습니다. 카사바(타피오카) 전분은 친환경적이고 생분해성이 뛰어나지만, 실제 포장재로 사용하려면 내구성을 확보해야 했습니다. 이에 소재 배합 비율과 제조 방식을 조정하며 친환경성을 유지하면서도 외부 충격을 견딜 수 있는 소재를 만드는 데 집중했습니다.

친환경·스마트 포장재 프로젝트를 진행하면서 얻은 가장 큰 배움과 바이오융합 분야의 미래 가능성은 무엇이라고 생각하나요?

가장 큰 배움은 실험은 실패의 반복 속에서 완성된다는 것이었습니다. 방학 동안 매일 실험실에 나와 다양한 조건을 바꾸며 실험했지만 생각처럼 결과가 나오지 않는 경우가 많았습니다. 그때마다 실험 결과를 공유하고 원인을 분석하면서 새로운 해결책을 찾았습니다. 그 과정에서 전공지식뿐 아니라 끈기와 협업이 연구에서 얼마나 중요한지 배울 수 있었습니다.

바이오융합 기술은 앞으로 식품·화장품·섬유·환경·의료 등 다양한 산업으로 더욱 확대될 것이라고 생각합니다. 특히 친환경 소재와 지속가능성에 대한 관심이 높아지면서 바이오 기반 소재의 중요성도 커지고 있습니다. 여기에 AI와 빅데이터 기술이 결합되면 개인 맞춤형 의료나 기능성 식품 등 새로운 분야로도 빠르게 확장될 가능성이 높다고 생각합니다.

앞으로 바이어스 동아리에서 도전해보고 싶은 새로운 연구가 있다면 소개해주시고 후배들에게 전하고 싶은 말씀이 있다면요?

앞으로는 연구실 안의 실험을 넘어 사회적 문제를 해결할 수 있는 바이오 기술에 도전하고 싶습니다. 기후위기에 대응하는 친환경 소재나 일상 속 불편을 해결할 수 있는 기능성 바이오 소재 등을 직접 연구하고 실제 제품으로 발전시켜 보고 싶습니다. 아이디어에서 시작해 시제품(Prototype)까지 직접 만들어 보는 것이 바이오스의 다음 목표입니다.

"실패를 두려워하지 말고, 일단 눈앞의 기회에 용기 있게 뛰어들라"고 말하고 싶습니다. 저희 역시 수많은 프로젝트와 실험을 거치며 실패를 경험했지만, 그 과정에서 가장 많은 것을 배웠습니다.







## 대학 이모저모

청년도약 인재양성 부트캠프 선정 60

말레이시아 클란탄주가 선택한 동양미래대학교 교육모델 62

2026학년도 AID 전환 중점 전문대학 지원사업 선정 66

‘EBS 미리가 본 대학’ 홍보영상 촬영 비하인드 67

AI 대학홍보 공모전 수상자 인터뷰 68

우리 대학의 새로운 얼굴, 학생홍보단 4기 선발 70

학생홍보단 4기, 대학의 얼굴이 되기 위한 첫걸음 72



## 우리 대학, 교육부 '청년도약 인재양성 부트캠프' 선정

### 청년 대상 반도체 실무형 인재 양성 본격 추진

동양미래대학교 디자인홍보실

우리 대학이 교육부가 주관하는 '청년도약 인재양성 부트캠프' 사업에 최종 선정됐다. 이번 사업은 1년 6개월간 총 17억 원 규모로 추진되며, 반도체 산업이 요구하는 실무형 청년 인재를 양성하고 취업까지 연계하는 것을 목표로 한다. 이번 사업은 우리 대학이 2023년부터 수행해 온 '첨단산업 인재양성 부트캠프 사업'(5년간 70억 원 규모)의 성과를 바탕으로 추진되는 후속 사업이다. 기존 사업이 재학생을 대상으로 반도체 전문인력을 양성했다면, 이번 사업은 교육 대상을 34세 이하 일반 청년으로 확대했다는 점에서 의미가 크다. 대학의 울타리를 넘어 지역 청년 누구나 반도체 전문교육과 취업 지원을 받을 수 있는 기반을 마련한 것이다.

우리 대학은 반도체 산업을 국가 핵심 산업이자 AI 시대를 이끌 전략산업으로 인식하고, 산업 현장에서 즉시 활용 가능한 실무형 인재 양성에 집중해 왔다. 특히 서울디지털산업단지(G밸리) 반도체 클러스터와 인접한 지리적 강점을 활용해 교육과 산업 현장을 긴밀히 연계한 실무 중심 교육과정을 운영하고 있다. 이러한 교육 성과는 취업 실적으로 이어지고 있다. 최근 3년 6개월 동안 삼성전자와 SK하이닉스를 비롯해 글로벌 반도체 장비기업인 램리서치(Lam Research), ASM 등 국내외 반도체 핵심 기업에 우리 대학 졸업생 100여 명이 취업했다. 이는 우리 대학의 반도체 교육이 산업 현장에서 실질적인 경쟁력을 인정받고 있음을 보여주는 대표적인 성과다.

이번 사업 선정 역시 이러한 교육 역량과 성과를 인정받은 결과다. 우리 대학은 앞으로 기초부터 고급 과정까지 이어지는 수준별 교육과정과 첨단 반도체 실습 환경을 바탕으로 청년들이 실무 역량을 체계적으로 갖출 수 있도록 지원할 계획이다.



부트캠프사업단의 반도체클린룸

또한 이번 사업을 통해 국가 반도체 산업의 경쟁력을 높이는 것은 물론, 청년 취업난 해소와 지역 산업 발전에 기여하는 전문대학의 사회적 역할도 더욱 확대해 나갈 방침이다.

황일규 사업단장은 "이번 사업 선정은 우리 대학의 반도체 교육 경쟁력과 산업 연계 교육 성과를 인정받은 결과"라며 "앞으로도 지역과 산업이 함께 성장할 수 있는 실무형 인재 양성에 최선을 다하겠다"고 말했다.

### 산업현장을 그대로 구현한 반도체 클린룸 실습환경

우리 대학은 반도체 산업이 요구하는 실무형 인재를 양성하기 위해 실제 산업현장과 유사한 클린룸 실습환경을 구축하고 있다. 학생들은 반도체 공정 장비를 직접 다루며 공정 실습과 장비 운용을 경험하고, 산업현장에서 요구하는 핵심 실무역량을 체계적으로 익히게 된다.

이러한 실습환경과 산업 연계 교육은 우리 대학 반도체 교육의 경쟁력으로 평가받고 있으며, 교육부 '청년도약 인재양성 부트캠프' 사업 선정의 기반이 되었다. 앞으로도 첨단 실습 인프라를 바탕으로 반도체 전문기술인재 양성에 더욱 힘을 계획이다.



반도체 제조 장비 실습: 첨단 반도체 장비 운용 실습



데이터 분석 및 측정: 정밀 측정 및 분석 교육



공정 챔버 점검: 반도체 핵심 공정 장비 실무



에어샤워 부스: 클린룸 청정 환경 관리



## 말레이시아 클란탄주가 선택한 우리 대학 교육모델

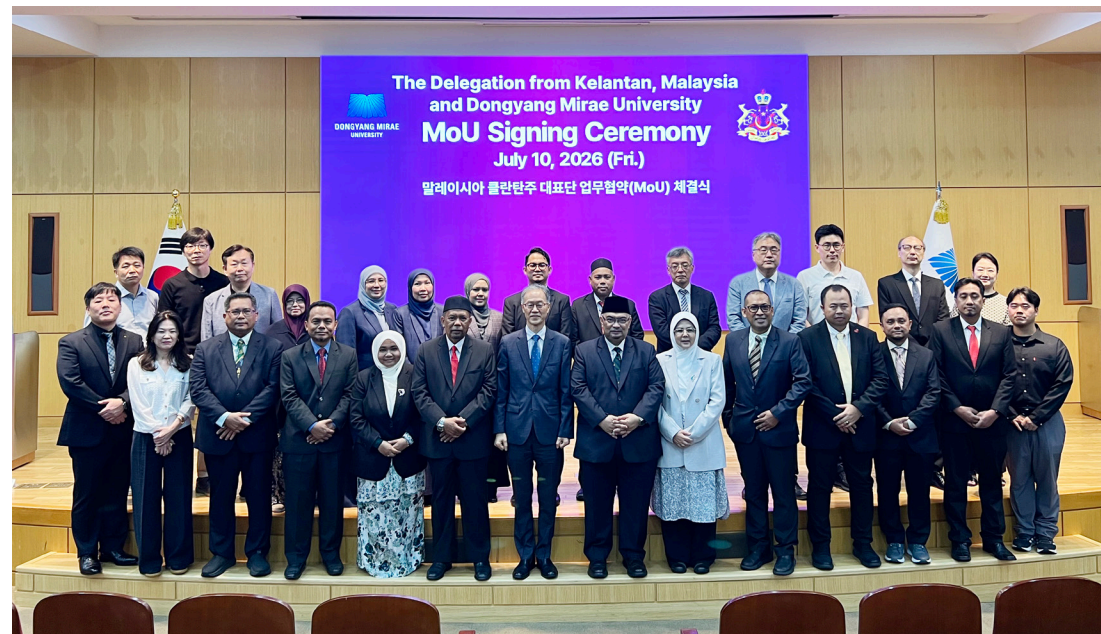
### AI 시대 산업현장 중심 교육, 말레이시아 정부와 글로벌 협력으로 이어지다

동양미래대학교 디자인홍보실

우리 대학이 말레이시아 클란탄주 정부와 교육협력 양해각서(MOU)를 체결하며 글로벌 교육 협력의 새로운 발걸음을 내디뎠다. 이번 협약은 단순한 국제교류를 넘어 동양미래대학교의 실무 중심 교육이 해외 정부로부터 공식적으로 인정받았다는 점에서 의미가 크다.

지난 7월 10일 동양미래대학교에서 열린 협약식에는 말레이시아 클란탄이슬람재단(YIK) 대표단과 대학 관계자들이 참석해 양 기관의 지속적인 협력을 약속했다. 이번 협약에 따라 클란탄주에서 선발된 학생 10명은 오는 9월부터 동양미래대학교 기계공학 디플로마 과정에 입학해 3년간 교육을 받게 된다. 학생들은 기계공학 분야의 전문기술뿐 아니라 프로젝트 중심 교육과 현장실습 등을 통해 한국 산업현장에서 요구하는 실무 역량을 배우게 된다. 대학은 학생들의 안정적인 유학 생활을 위해 저렴한 비용으로 기숙사를 제공하며, 말레이시아 측은 장학금과 학비를 지원할 예정이다.

말레이시아 대표단은 협약식에 앞서 대학의 강의실과 실습실, 첨단 교육시설, 학생 기숙사 등을 둘러보며 동양미래대학교의 교육 환경을 직접 확인했다. 특히 산업체와 연계한 프로젝트 기반 학습(PBL)과 실무 중심 교육과정에 큰 관심을 보였으며, 학생들이 졸업과 동시에 산업현장에 적응할 수 있도록 운영되는 교육 시스템에 높은 평가를 내렸다. 우리 대학은 AI 시대에 맞는 실무형 인재 양성을 위해 문제를 정의하고 해결하는 프로젝트 중심 교육을 운영하고 있다. 학생들은 전공 수업과 캡스톤디자인, 산학협력 프로젝트 등을 통해 실제 산업현장의 문제를 해결하는 경험을 쌓으며 현장 대응 능력을 키우고 있다. 이러한 교육 혁신이 해외에서도 경쟁력을 인정받아 이번 협력으로 이어졌다는 점에서 더욱 의미가 있다.



말레이시아 클란탄주 부주지사



김교일 총장은 "이번 협약은 해외 학생 유치를 넘어 동양미래대학교의 교육 경쟁력이 국제적으로 인정받은 의미 있는 성과"라며 "앞으로도 다양한 국가와의 교육 협력을 확대해 학생들에게 더 넓은 글로벌 교육 환경을 제공할 것"이라고 말했다.

이번 협약은 우리 대학 학생들에게도 새로운 기회가 될 것으로 기대된다. 해외 학생들과 함께 배우며 자연스럽게 국제적 감각을 키울 수 있을 뿐 아니라, 다양한 문화와 협업하는 경험을 통해 글로벌 역량을 높일 수 있기 때문이다.

우리 대학은 앞으로 말레이시아를 비롯한 동남아시아 국가들과의 협력을 지속적으로 확대하며 글로벌 교육 네트워크를 넓혀갈 계획이다. 해외 대학과 정부가 먼저 찾는 교육 경쟁력을 바탕으로, 학생들이 세계를 무대로 성장할 수 있는 교육 환경을 만들어가고 있다.







학생홍보단의 캠퍼스투어 시작 장면

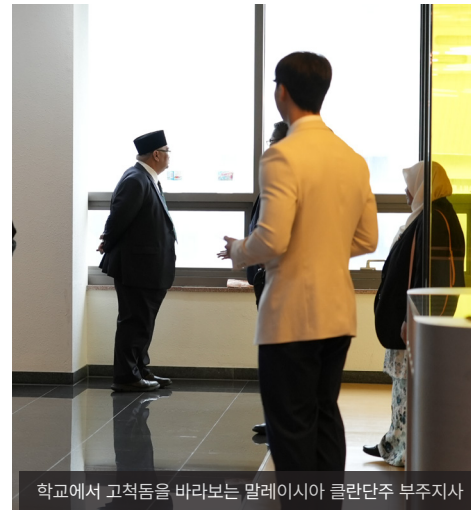


## 학생홍보단이 함께하는 말레이시아 대표단의 캠퍼스 투어

말레이시아 클란탄주 부주지사 YB Dato' Dr. Mohamed Fadzli bin Dato' Haji Hassan을 비롯한 대표단 16명이 2026년 7월 10일(금) 동양미래대학교를 방문하여, 대표단은 대학 홍보대사 '동미랑'의 안내로 주요 교육시설과 캠퍼스 곳곳을 둘러보며 대학의 교육환경과 학습 인프라를 살펴보는 캠퍼스 투어를 진행했다.



도서관 5층 오디오룸에서 우리 대학소개를 받고 있는 모습



학교에서 고척돔을 바라보는 말레이시아 클란탄주 부주지사



기계공학부 실습실 견학



유학생 기숙사 견학



기계공학부 실습실 견학



## 교육부 'AID 전환 중점 전문대학 지원사업' 선정

### AI 기반 교육혁신 가속화... 'AI 네이티브 대학' 실현 본격화

동양미래대학교 디자인홍보실

우리 대학이 교육부의 '2026년 AID(AI·Digital) 전환 중점 전문대학 지원사업' 선정평가에서 최종 선정되며 AI 시대를 선도하는 교육혁신에 한 걸음 더 다가섰다. 이번 선정은 우리 대학이 지속적으로 추진해 온 AI 기반 교육혁신과 디지털 전환 노력이 대외적으로 인정받은 성과로, 미래형 전문대학으로 도약하는 중요한 전환점이 될 것으로 기대된다.

'AID 전환 중점 전문대학 지원사업'은 전문대학이 AI와 디지털 기술을 교육 전반에 접목해 미래 산업을 이끌 전문기술인재를 양성할 수 있도록 지원하는 교육부 사업이다. 우리 대학은 이번 사업을 통해 AI 기반 교수·학습 체계를 한층 고도화하고, 학생들의 미래 역량을 강화하는 다양한 교육 프로그램을 본격적으로 확대해 나갈 계획이다.

우리 대학은 그동안 생성형 AI를 활용한 교육과 프로젝트 기반 학습(PBL), 캡스톤디자인, 산학협력 교육 등을 지속적으로 확대하며 산업 현장이 요구하는 실무형 인재 양성에 힘써왔다. 특히 올해 'AI 네이티브 대학(AI Native University)'을 비전으로 선포하고, AI를 단순한 활용 도구를 넘어 교육과 학습, 연구, 행정 전반에 자연스럽게 접목하는 대학 혁신을 추진하고 있다.

AI 시대의 경쟁력은 단순히 AI를 사용하는 능력이 아니라 AI와 함께 문제를 발견하고 해결하며 새로운 가치를 창출하는 역량에 있다. 이에 우리 대학은 학생들이 전공 분야에서 AI를 효과적으로 활용하고, 실제 산업 현장에서 요구하는 문제 해결 능력을 갖출 수 있도록 교육과정을 지속적으로 혁신하고 있다.

이번 사업 선정은 이러한 교육혁신의 방향성과 성과를 정부로부터 공식적으로 인정받은 결과로 평가된다. 앞으로 우리 대학은 AI 기반 교육과정을 더욱 체계화하고, 전공별 특성을 반영한 AI 융합교육과 프로젝트형 수업을 확대해 학생들이 미래 산업 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 역량을 키울 수 있도록 지원할 계획이다. 또한 산업체와 연계한 실무 중심 교육을 더욱 강화하고, AI를 활용한 프로젝트 기반 학습과 캡스톤디자인, 산학협력 프로그램을 확대해 학생들이 졸업과 동시에 산업 현장에서 경쟁력을 발휘할 수 있는 교육환경을 조성해 나갈 방침이다.

김교일 총장은 "AI는 교육의 방식을 바꾸는 기술을 넘어 산업과 사회의 변화를 이끄는 핵심 동력"이라며 "이번 사업 선정은 우리 대학이 추진해 온 AI 기반 교육혁신의 방향성을 인정받은 의미 있는 성과"라고 말했다. 이어 "앞으로도 학생들이 AI를 활용해 문제를 발견하고 해결하며 미래 산업을 선도하는 핵심 인재로 성장할 수 있도록 교육혁신을 지속적으로 확대해 나가겠다"고 밝혔다. 우리 대학은 이번 사업을 계기로 AI 시대를 선도하는 전문대학 교육모델을 구축하고, 교육·연구·산학협력 전반에 AI를 접목한 혁신을 더욱 가속화할 계획이다. AI를 활용하는 대학을 넘어 AI와 함께 미래를 설계하는 'AI 네이티브 대학'으로 교육혁신을 지속하며, 대한민국 전문대학의 새로운 교육 모델을 만들어 나갈 것이다.



## 'EBS 미리가 본 대학' 홍보영상 촬영 비하인드

### EBS '미리 가본 대학', 슬리피와 함께한 우리 대학 실무교육 체험기

동양미디어 기자단 3기 박연수

EBS '미리 가본 대학'이 우리 대학을 찾아 실무 중심 교육 현장을 소개했다. 방송에서는 로봇자동화공학과와 반도체전자공학과를 중심으로 학생들이 실제 산업현장에서 배우는 프로젝트형 교육과 첨단 실습환경을 집중 조명했다. 슬리피는 우리 대학의 PBL(프로젝트 문제해결 기반학습) 중심 교육을 직접 경험하며, 학생들이 주어진 문제에 부딪히고 해결하는 과정을 심도 있게 경험했다.

이번 동양미래대학교 편에서는 로봇과 반도체 분야의 다양한 실습을 통해 미래 산업 을 이끌어 가고 있는 로봇자동화공학과와 반도체공학과 중심으로 소개됐다. 슬리피는 학생들이 실제 수업에서 활용하는 실습실과 장비를 둘러보며 우리 대학만의 현장 중심 교육을 경험했다.

촬영에서는 학생들이 사용하는 협동로봇 실습을 직접 체험하며 산업현장에서 활용 되는 자동화 기술을 소개했다. 단순히 장비를 살펴보는 데 그치지 않고 로봇을 직접 조작하고 과제를 수행하는 과정을 통해 우리 대학의 프로젝트 중심 교육을 생생하게 전달했다. 슬리피는 반도체전자공학과와 반도체 공정 실습을 위해 마련된 클린룸에 방문해 반도체 웨이퍼와 제조공정에 관한 설명을 들었다. 클린룸은 공기 중의 먼지와 오염물질을 일정 수준 이하로 관리하는 공간으로, 미세한 공정을 거치는 반도체 제조 과정에서 필수적인 시설이다. 슬리피는 학생들과 함께 방진복과 방진모 등 반도체 실습복을 착용하며 실제 반도체 공정에 참여하는 기술자의 모습을 체험했다. 실습복을 누가 더 빠르고 정확하게 착용하는지 겨루는 대결을 통해 자칫 어렵게 느껴질 수 있는 반

도체 교육을 시청자에게 친근하게 전달하기도 했다. 이러한 체험은 반도체 공정에서 청정한 작업 환경과 정확한 절차가 얼마나 중요한지를 자연스럽게 보여줬다.

이번 방송은 우리 대학이 실무 중심 교육을 통해 미래 산업이 요구하는 전문기술인재를 양성하고 있음을 보여주는 계기가 됐다. 예비 대학생들에게는 진로를 설계하는 좋은 참고자료가 되었으며, 재학생들에게는 자신이 배우는 교육과 실습환경에 대한 자부심을 높이는 의미 있는 시간이 됐다.





# AI로 만드는 우리대학 이야기

## 바이오융합공학과 최정현, AI를 활용한 대학홍보공모전 대상 수상자

동양미디어 기자단 3기 서민교



대상 수상자  
바이오융합공학과 최정현

우리 대학에서 개최한 제1회 'AI 프로그램을 활용한 우리 대학 홍보콘텐츠 공모전'에서 '동그래' 마스코트를 주인공으로 한 AI 뮤직비디오를 제작해 대상을 수상한 최정현(바이오융합공학과 2학년) 학생을 만났다. 신입생이 입학 후 동아리 활동, 축제, 각종 대회 참여 등을 통해 사회로 한 걸음씩 나아가는 과정을 스토리텔링 형식으로 담아낸 그의 작품은, AI라는 신기술을 활용한 기획력에서 높은 평가를 받았다.

### 홍보 게시판에서 시작된 뜻밖의 도전

최정현 학생이 이번 공모전에 참여하게 된 계기는 교내 홍보 게시판이었다. 평소 공모전과 신기술에 대한 관심이 많았던 그는, AI가 다양한 산업 분야에서 활발히 활용되는 모습을 보며 직접 경험해보고 싶다는 막연한 호기심을 갖고 있었다. 처음에는 단순히 "한번 도전해 보자"는 가벼운 마음으로 공모전의 문을 두드렸으나, 실제 제작 과정에서 AI가 가진 무궁무진한 가능성을 체감하며 단순한 호기심을 넘어 매우 뜻깊은 배움의 과정이 되었다고 전했다.



### 대학 생활의 고민과 희망을 담은 스토리텔링

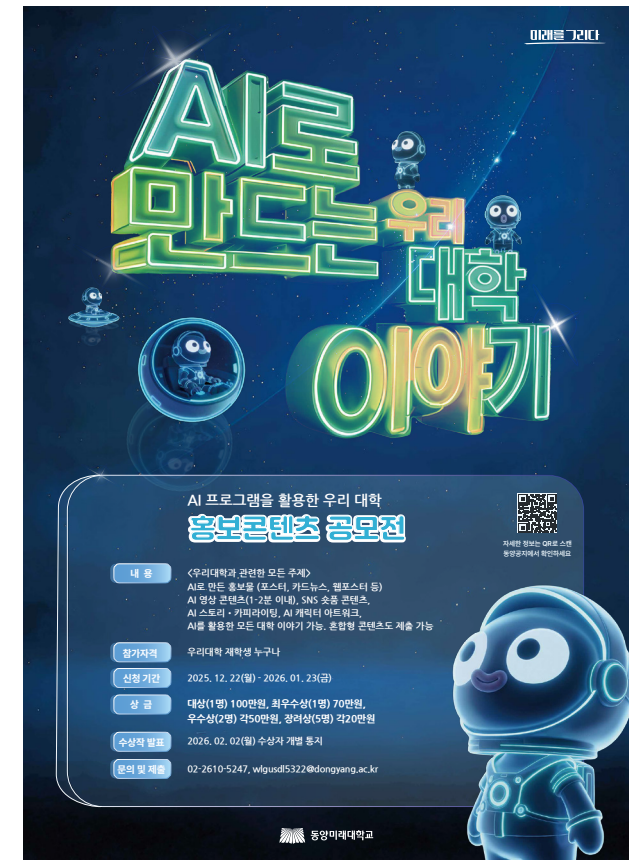
영상 속 주인공인 '동그래'는 입학 후 마주하는 낯선 환경 속에서도 끊임없이 적응하고 도전하는 우리 대학생들의 모습을 투영한다. 최 학생은 대학 생활 중 누구나 겪게 되는 미래에 대한 고민과 걱정을, 도전을 통해 극복하고 성장하는 희망적인 메시지로 승화하고자 했다. 이를 위해 그는 단순히 화려한 영상을 만드는 데 그치지 않고, 많은 학우가 자신의 대학 생활을 자연스럽게 떠올리며 공감할 수 있는 서사를 구축하는 데 가장 큰 비중을 두었다.

### 동미대 학우들에게 전하는 도전의 메시지

최 학생은 AI를 단순히 '알아서 만들어주는 도구'로만 보지 않았다. 그는 같은 AI 도구를 쓰더라도 사용자의 기획력과 영상에 대한 기본적인 이해도에 따라 결과물의 수준이 천차만별임을 강조했다. 그는 새로운 기술에 막연한 두려움을 느끼고 시작을 망설이는 동료 학우들에게 기술을 두려워하지 말 것을 당부했다. "AI는 직접 사용해 보면서 배우는 부분이 훨씬 많습니다. 너무 깊게 고민하기보다 일단 시작해 보세요. 여러분의 생각을 구체화하는 가장 효율적이고 강력한 도구가 되어줄 것입니다."

대상작은 대학 공식 유튜브를 통해 확인할 수 있다.

[https://www.youtube.com/watch?v=1sdZ8S\\_AK5c](https://www.youtube.com/watch?v=1sdZ8S_AK5c)



## 제1회 AI를 활용한 대학홍보공모전 수상자

| 수상   | 학과          | 이름            |
|------|-------------|---------------|
| 대상   | 바이오융합공학과    | 최정현           |
| 최우수상 | 컴퓨터소프트웨어공학과 | 김보현           |
| 우수상  | 컴퓨터소프트웨어공학과 | 김민정, 김하늘      |
|      | 생명화학공학과     | 신창대, 이륜광      |
|      | 기계공학과       | 박현철           |
| 장려상  | 시각디자인과      | 김진희           |
|      | 시각디자인과      | 신예지           |
|      | 인공지능소프트웨어학과 | 김지연           |
|      | 인공지능소프트웨어학과 | 오주희, 이예빈, 최수진 |
|      | 시각디자인과      | 이효근, 안형수, 오소영 |



## 우리 대학의 새로운 얼굴, 학생홍보단 4기 선발

130명의 지원자 가운데 선발된 27명, 대학을 대표할 새로운 학생홍보단의 시작

동양미래대학교 디자인홍보실



2026학년도 학생홍보단 정규 선발이 마무리됐다. 우리 대학을 대표하는 홍보대사 '동미랑'과 학생기자단 '동양미디어'를 이끌어 갈 새로운 학생홍보단 4기는 홍보대사단 78명, 학생기자단 52명 등 총 130명이 지원해 높은 경쟁률을 기록하며 학생들의 뜨거운 관심을 확인할 수 있었다. 서류심사와 면접을 거쳐 홍보대사 14명과 학생기자 13명, 총 27명이 최종 선발됐다. 선발 과정은 서류심사와 면접으로 진행됐다. 디자인홍보실 이미경 실장을 비롯해 시각디자인과 홍수재 교수, 건축과 조성서 교수, AR·VR콘텐츠디자인과 백승주 교수, 컴퓨터소프트웨어공학과 황선희 교수, 정보통신공학과 유태훈 교수, 기계설계공학과 박종욱 교수, 호텔관광학과 황희재 교수 등이 심사위원으로 참여해 학생들의 열정과 대학 홍보에 대한 이해도, 소통 역량 등을 종합적으로 평가했다.

학생홍보단은 2023년 첫 출범 이후 대학을 대표하는 학생 홍보조직으로 자리매김했다. 특히 3기 학생홍보단은 지난 5월부터 6월까지 새롭게 선발된 4기 학생들을 대상으로 인성교육과 의전교육, 캠퍼스 투어, 카메라 테스트, 사진·영상 촬영 실습 등 다양한 교육 프로그램을 직접 운영하며 선배로서의 경험과 노하우를 전수했다. 단순한 인수인계를 넘어 함께 성장하는 학생홍보단 문화가 이어진 것이다. 새롭게 선발된 4기 학생홍보단은 앞으로 대학 공식 행사 지원을 비롯해 캠퍼스 투어, 대학 홍보영상 제작, SNS 콘텐츠 제작, 학보 취재와 기사 작성 등 다양한 활동을 수행하게 된다. 학생의 시선으로 대학의 이야기를 기록하고, 예비 신입생과 지역사회에 우리 대학의 매력을 전하는 중요한 역할도 맡게 된다. 서로 다른 전공과 개성을 가진 27명의 학생들이 하나의 팀으로 모인 학생홍보단 4기. 이들의 새로운 시선과 아이디어는 앞으로 우리 대학의 브랜드를 더욱 풍성하게 만들 것으로 기대된다. 학생홍보단은 대학과 학생, 지역사회를 잇는 소통의 창구로서 참신한 콘텐츠와 열정적인 활동을 통해 동양미래대학교의 새로운 이야기를 만들어갈 예정이다.



홍보대사단  
동미랑



웹응용소프트웨어공학과  
강민우



반도체전자공학과  
남성재



AR·VR콘텐츠디자인과  
박서연



AR·VR콘텐츠디자인과  
박준서



자동차공학과  
서연우



반도체전자공학과  
신영진



호텔관광학과  
안제희



전기공학과  
우동균



반도체전자공학과  
이정우



소방안전관리과  
조규성



소방안전관리과  
조태영



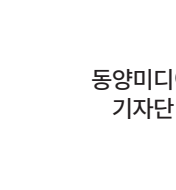
컴퓨터소프트웨어공학과  
최시현



자동차공학과  
황태빈



소방안전관리과  
한지원



동양미디어  
기자단



실내건축디자인과  
김가연



AR·VR콘텐츠디자인과  
김지윤



AR·VR콘텐츠디자인과  
김효린



반도체전자공학과  
설진우



인공지능소프트웨어학과  
송창현



소방안전관리과  
신현빈



반도체전자공학과  
안준영



유통마케팅학과  
유현아



컴퓨터소프트웨어공학과  
지민재



빅데이터경영과  
최시우



호텔관광학과  
홍용선



경영학과  
조범래



소방안전관리과  
이진환



## 학생홍보단 4기, 대학의 얼굴이 되기 위한 첫걸음

집중 워크숍 통해 실무 역량·팀워크 강화... 홍보대사와 학생기자단의 새로운 출발

동양미래대학교 디자인홍보실



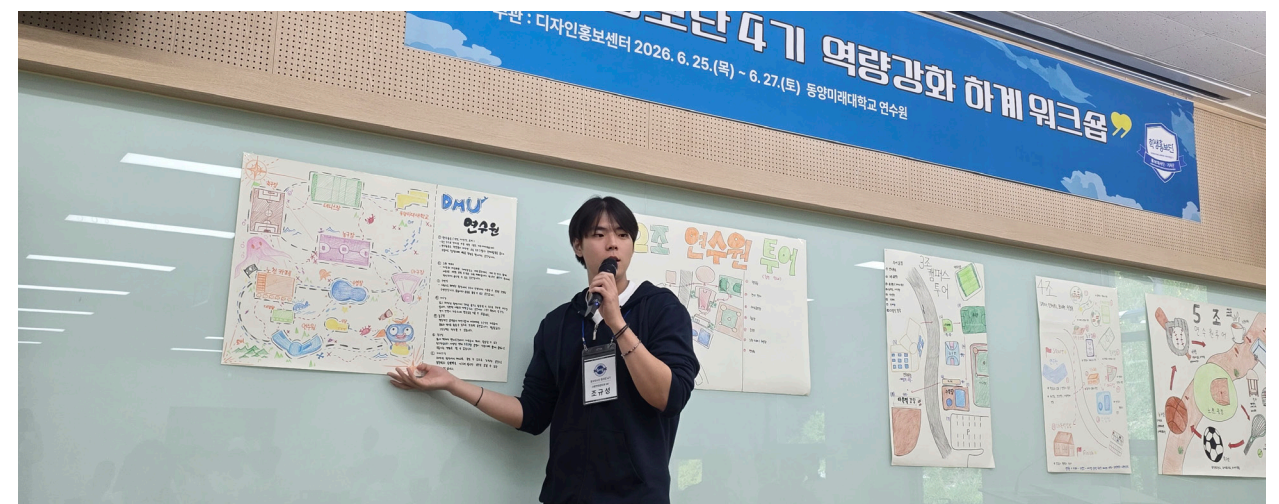
학생홍보단 4기가 지난 6월 25일부터 27일까지 경기도 이천 연수원에서 2박 3일간의 역량강화 워크숍을 진행했다. 이번 워크숍은 새롭게 선발된 홍보대사 '동미랑'과 학생기자단 '동양미디어'가 대학을 대표하는 학생홍보단으로 성장하기 위한 첫 공식 교육과정으로 마련됐다.

워크숍에는 학생홍보단 4기와 디자인홍보실 등 40여 명이 참여했다. 참가 학생들은 대학 홍보에 필요한 실무 역량을 키우는 것은 물론, 서로를 이해하고 협업하는 시간을 가지며 하나의 팀으로 성장하는 계기를 마련했다. 첫째 날에는 메이크업 특강과 서비스 예절 및 스피치 교육을 통해 홍보대사로서 갖춰야 할 이미지와 커뮤니케이션 역량을 익혔다. 이어 팀워크 프로그램과 사진·영상 촬영 교육이 진행됐으며, 저녁에는 팀별 캠퍼스 투어 아이디어 회의를 통해 대학을 보다 효과적으로 소개할 수 있는 다양한 콘텐츠를 함께 기획하는 시간을 가졌다.

둘째 날에는 학생기자단과 홍보대사 교육이 분야별로 운영됐다. 학생기자단은 기사 작성법과 사진·영상 촬영 실습을 통해 취재 역량을 강화했고, 홍보대사는 카메라 테스트와 발표 훈련을 통해 자연스럽게 자신감 있는 표현 능력을 키웠다. 이후 두 팀이 함께 참여한 캠퍼스 투어 연습과 실전 대회를 통해 실제 홍보 활동을 체험하며 현장 대응 능력을 높였다.



마지막 날에는 팀별 클래스 촬영과 프로그램 발표가 진행됐다. 참가 학생들은 워크숍 기간 동안 준비한 결과물을 공유하고 서로의 활동을 평가하며 앞으로의 학생홍보단 운영 방향을 함께 고민하는 시간을 가졌다. 선배 학생들과 함께하는 아이스 브레이킹과 멘토링 프로그램도 운영돼 신입 단원들이 학생홍보단 문화와 활동을 자연스럽게 이해하고 적응할 수 있도록 지원했다. 학생홍보단 4기는 앞으로 대학 공식 행사 지원을 비롯해 캠퍼스 투어, SNS 콘텐츠 제작, 홍보영상 촬영, 학보 취재와 기사 작성 등 다양한 활동을 수행하게 된다. 이번 워크숍에서 다진 실무 역량과 팀워크를 바탕으로 우리 대학의 브랜드 가치를 널리 알리는 대학 대표 학생홍보단으로 활약할 예정이다.





## 동양미래인

제27대 김교일 총장에게 묻다 76

PBL교육 황일규 교수 인터뷰 78





## 동양미래대학교 제27대 김교일 총장에게 묻다

### AI 시대 이끌 새로운 4년 시작

동양미디어 기자단 3기 신정연

동양미래대학교 김교일 총장이 제27대 총장으로 연임해 새로운 4년의 임기를 시작했다. 총장은 지난 임기 동안의 성과를 바탕으로 인공지능(AI) 시대에 맞는 교육 혁신을 이어가겠다는 포부를 밝혔다. 총장은 "처음 총장을 맡았을 때는 당면한 과제를 해결하는 데 집중했다면, 지금은 AI라는 거대한 변화를 마주하며 대학의 미래를 준비해야 하는 책임감이 더 커졌다"며 "AI 시대에도 사회를 선도하는 대학을 만드는 것이 앞으로의 가장 큰 과제"라고 말했다.



### '비전 2030 PBL 기반교육 혁신 성과

지난 임기 동안 가장 의미 있는 성과로는 '비전 2030' 중장기 발전계획 수립과 이를 기반으로 한 교육 혁신을 꼽았다. 특히 '교육을 잘하는 대학'을 목표로 교수들의 교육 연구를 적극 지원하고, 교육 중심의 교수 업적평가 체계를 마련하는 등 교육의 질 향상에 힘 써왔다. 총장은 최근 가장 중점을 두고 있는 교육으로 PBL(문제해결기반학습)을 강조했다. 그는 "기존 교육은 결과를 평가하는 방식이었다면 앞으로는 학생이 성장하는 과정을 평가해야 한다"며 "PBL은 학생들이 문제를 정의하고 해결하는 과정을 경험할 수 있어 AI 시대에 가장 적합한 교육 방식"이라고 설명했다. 이어 AI 시대에는 교육의 방향 자체가 달라져야 한다고 강조했다. 그는 "앞으로는 문제를 푸는 능력보다 문제를 발견하고 정의하는 능력이 더 중요하다"며 "학생들이 AI를 활용해 실제 산업 현장의 문제를 해결할 수 있도록 교육 시스템을 변화시켜야 한다"고 말했다.



### 학생 중심 교육환경과 미래 교육 확대

학생들이 체감할 수 있는 교육환경 개선도 지속적으로 추진해 왔다. 도서관과 학생서비스센터를 새롭게 조성하고, 건물 로비와 실습실, 휴게공간 등을 개선했으며 졸업식과 입학식도 학생과 학부모가 함께하는 행사로 변화시켰다. 또한 구로·금천을 비롯한 서울 서남부 지역과의 협력을 확대하며 재직자 교육과 지역사회 프로그램을 운영하는 등 지역사회와 상생하는 대학으로의 역할도 강화하고 있다. 연임 기간에는 AI를 활용한 창업 교육도 강화할 계획이다. 총장은 "취업뿐 아니라 창업 역량도 미래 사회의 중요한 경쟁력이 될 것"이라며 "학생들이 AI를 활용해 새로운 가치를 만들고 스스로 진로를 개척할 수 있도록 교육을 확대하겠다"고 밝혔다.

### "사람을 성장시키는 대학 만들겠다"

끝으로 총장은 학생들에게 성숙한 공동체 의식을 당부했다. 그는 "대학은 전문지식만 배우는 곳이 아니라 사람으로 성장하는 공간"이라며 "타인을 존중하고 배려하는 자세를 갖춘 인재로 성장해 사회에 긍정적인 영향을 주는 동양미래인이 되길 바란다"고 전했다. 이어 "동양미래대학교가 AI 시대를 선도하는 교육 혁신을 이어가며 학생들이 미래 사회를 준비할 수 있는 대학으로 지속적으로 발전해 나갈 수 있도록 최선을 다하겠다"고 밝혔다.





## PBL 교육, 황일규 교수 인터뷰

### 정답보다 과정, PBL 교육 확산

동양미디어 기자단 3기 선정연

#### 실제 문제 해결 중심 수업으로 자기주도 학습·협업 역량 강화

동양미래대학교가 미래 산업 환경에 대응할 수 있는 창의적 문제해결형 인재 양성을 위해 PBL(Problem-Based Learning·문제중심학습) 교육을 확대하며 교육 혁신에 나서고 있다. 학생들이 실제 문제를 탐구하고 해결하는 과정을 통해 자기주도 학습 능력과 협업 역량을 기를 수 있도록 대학 차원의 PBL 운영 체계를 구축하고, 이를 교육 현장에 적용하고 있다.

지난 2024학년도에는 황일규 로봇자동화공학부 교수를 중심으로 'PBL 운영방안 연구' 정책연구과제가 추진됐다. 로봇자동화공학부를 비롯해 AR·VR콘텐츠디자인과, 시각디자인과, 컴퓨터소프트웨어공학과 교수진이 참여해 대학 실정에 맞는 PBL 운영 모델과 교수자 가이드라인, 평가 도구 및 운

영 매뉴얼 등을 개발했으며, 연구 결과를 실제 수업에 시범 적용해 효과를 검증했다.

#### 실제 문제 해결 중심으로 바뀌는 대학 교육

인공지능(AI)과 자동화 기술의 발전으로 산업 현장이 요구하는 역량도 빠르게 변화하고 있다. 단순한 전공지식보다 창의적 사고와 문제 해결 능력, 협업과 의사소통 능력이 중요해지면서 대학 교육 역시 강의 중심에서 학생 참여형 교육으로 전환되고 있다.

PBL은 이러한 변화에 대응하기 위한 교육 방식이다. 학생들은 실제 사회에서 발생할 수 있는 문제를 중심으로 해결 방안을 탐색하며 필요한 지식을 스스로 학습한다. 정답을 찾는 데 그치지 않고 문제를 정의하고 분석하는 과



정까지 경험하면서 자기주도 학습 능력과 실무 역량을 함께 기를 수 있다.

#### 과정을 통해 배우고 성장하는 학생들

동양미래대학교 PBL 교육의 가장 큰 특징은 결과보다 과정을 중시하는 평가 방식이다. 학생들은 프로젝트 수행 과정에서 성찰일지를 작성하고 팀 활동을 포트폴리오로 기록하며, 팀 내·팀 간 동료평가와 교수의 정기적인 튜터링을 통해 지속적으로 피드백을 받는다. 문제를 어떻게 정의했는지, 어떤 과정을 거쳐 해결책을 도출했는지, 팀원들과 어떻게 협업했는지까지 학습 전 과정을 평가한다.

수업에서도 교수는 정답을 제시하기보다 학생들의 사고를 이끄는 촉진자의 역할을 맡는다. 학생들은 자료 조사와 토론, 역할 분담을 통해 해결책을 찾아가며 자연스럽게 협업 능력과 의사소통 역량을 키운다.

황일규 교수는 "PBL은 학생들이 정답을 외우는 것이 아니라 문제를 정의하고 해결하는 과정을 경험하는 교육"이라며 "이 과정에서 자기주도 학습 능력과 비판적 사고, 협업 역량이 자연스럽게 향상된다"고 설명했다.





# 동양향보

창 간 1962년 12월 23일  
발행일 2026년 8월 31일

발행인 김교일  
편 집 동양미래대학교 디자인홍보실  
취 재 동양미래대학교 학생홍보단 동양미디어 기자단

표지: 네이처팩 러프 베이지 250g  
내지: 랑데뷰 130g