	인문대학장
주무관	2026.11.09.
김명화	박길수

등록번호	인문대학(춘천)-3920
등록일자	2026.11.09.
결재일자	2026.11.09.
공개구분	공개

팀장	행정실장(직무대리)	인문대학(춘천)부학장
안동규	한혜정	양희민

협조자	

[단과대학주도교육혁신]
2026 인문대 AI 활용 경진대회 개최 계획(안)

2026. 11.

KNU 강원대학교
KANGWON NATIONAL UNIVERSITY

인문대학(춘천)

2026 인문대 AI활용 경진대회 개최 계획(안)

Ⅰ 추진 배경 및 목적

□ 생성형 AI 및 AI 에이전트 기술의 급속한 발전에 따라 인문대학 학생들의 AI 기술에 대한 이해와 활용 역량을 강화하고, 미래 교육환경 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 교육혁신 기반 마련

□ AI 기술과 인문학적 사고를 융합하여 전공별 특성을 반영한 창의적인 교육·학습 방법 및 실질적인 문제해결 아이디어 발굴

□ 학생 주도의 AI 활용 경진대회를 통해 창의적 사고력, 디지털 활용 역량 및 자기주도적 학습 역량을 제고하고, AI 기반 교육혁신 모델 확산 도모

Ⅱ 개최개요

□ 행사명: 2026 인문대 AI 활용 경진대회

□ 주 제: AI와 인문학의 융합을 통한 전공 맞춤형 교육혁신 및 문제 해결 아이디어 발굴

□ 주최 및 주관: 강원대학교 인문대학

□ 참가대상: 인문대학 학부 재학생(1인 또는 2인 팀구성)

□ 참가형태: 아이디어 기획서(PPT) 등 제출

□ 제출마감: 2026.11.30.(월) 18시 까지

□ 제출방법: 이메일 제출(kimmh@kangwon.ac.kr)

Ⅲ 대회 세부내용

□ 주제

AI 프로그램에 기반한 전공별 맞춤형 수업 방법 개발 및 활용

□ 주요목적:

- 생성형 AI 및 에이전트의 급속한 발전에 대한 학생들의 이해도와 접근 가능성의 제고
- AI를 활용한 새로운 수업 프로그램 및 기초 학습법 개발 및 활용
- 인문학 및 각 전공 영역에서 AI 맞춤형 PBL 수업 모델 개발

□ 과제 예시

- AI 시대에 필요한 새로운 인문대학 지원 프로그램 제안
- AI를 활용한 사회(인문대)문제 해결 캠페인 기획 등
- 인문대학에서 도와줘(필요로 하는 부분)
- AI를 활용한 인문대 전공자 전용 취업 솔루션/커뮤니티 기획

※ 예시는 이해를 돕기 위한 참고용이며, 참가자들은 자유로운 발상과 관점으로 주제에 맞는 아이디어를 제안할 수 있습니다.

□ 제출형식

구분	내용	세부내용
제출물	**1. PPT 기획서 1부** **※ AI 도구 활용은 권장하되, Gamma·Tome 등 PPT 자동 생성형 도구를 이용한 완성본 제출은 불가합니다. 기획 내용은 직접 구성하고, AI는 아이디어 보조 도구로만 활용해주세요.**	- 자유양식 - 10~15장 내외, 표지포함 - PDF 변환제출 가능
	2. AI 활용 내역 1부	- 첨부된 서식 사용
	3. 발표 시나리오 1부 **※ 발표 시나리오는 AI 도구(예: ChatGPT, Gamma 등)를 활용하지 않고 직접 작성해주세요. 참가자의 진정한 아이디어와 표현력을 평가하기 위함입니다.**	- 자유양식
제출방법	-이메일제출: kimmh@kangwon.ac.kr -파일명:소속+학번+이름(또는팀명) -제출마감:2026.11.30.(월)18시까지	

※ 본 대회를 통해 제출된 모든 아이디어 및 산출물의 활용권(비영리적 목적)은 강원대학교 인문대학에 귀속되며, 주최 측은 이를 홍보 및 교육 자료로 사용할 수 있습니다.

□ 평가항목

평가항목	비율(%)	세부내용
창의성	20	아이디어의 독창성, 새로운 관점 제시
AI 활용도	20	AI 도구의 효과적 활용 여부 및 구체성
인문학적 통찰	20	인문학적 접근의 깊이와 사회적 의미
실현가능성	20	실행력, 현실 적용 가능성
표현력 및 완성도	20	PPT 구성력, 논리적 전달력, 시각적 완성도
합계	100	

□ 시상내역

구분	인원	장학금(원)	비고
대상	1팀	1,000,000원	심사 점수 최고점
우수상	2팀	각 700,000원	
장려상	2팀	각 500,000원	
참가상	6팀	각 100,000원	
합계	11팀	4,000,000원	

※ 최고점순 선발

Ⅳ 기대효과

□ AI 활용 역량 강화: 생성형 AI 및 AI 도구의 이해와 활용을 통한 학생들의 디지털 역량 및 미래사회 대응 능력 향상

□ 창의적 문제해결 능력 제고: AI와 인문학적 사고를 융합한 아이디어 발굴을 통해 창의적 사고력 및 실천적 문제해결 역량 강화

□ 전공 맞춤형 교육혁신 기반 마련: 전공별 특성을 반영한 AI 활용 수업 및 학습 프로그램 개발을 통해 학생 중심의 교육혁신 모델 발굴

□ 학생 주도 참여형 교육 활성화: 학생 스스로 기획하고 결과물을 창출하는 경진대회를 통해 자기주도적 학습문화 조성 및 교육혁신 성과 확산

Ⅴ 추진일정

추진 내용	추진일정	비 고
계획 수립	2026.11.13.(금)까지	내부결재
대회 홍보	2026.11.16.(월)부터	
접수마감	2026.11.30.(월) 18:00까지	
제출작 심사	2026.12.04.(금)까지	별도 계획
수상식 개최	2026.12.11.(금) 예정	
수상금(장학금입금)	2026.12.11.(금) 예정	
평가 및 환류	2026.12.31.(목)까지	

Ⅵ 소요예산

회계	내역	과 목	산출내역 (원)	예산액 (천원)	비고
국립대학 육성사업	인문경진대회	장학금	4,000,000원*1식=	4,000	
대학회계	인문경진대회	업무추진비	500,000원*1회	500	심사위원 간담회
합 계				**4,500**	

Ⅶ 기타사항

□ 만족도 조사 시행

○ 진행방법: 네이버 폼을 이용한 온라인 설문 조사

○ 진행기간: 2026.12.4.~12.11. 예정

○ 홍보방법: 참가자 메일 또는 연락처로 해당 설문 큐알코드 및 주소 송부

○ 만족도 활용 방안 : 환류보고서 작성

□ 참여자 비교과 마일리지 제공

□ 추진일정 및 운영 등에 관한 사항은 상황에 따라 변경 될 수 있음. 끝

[서식]

AI 활용 내역서		
참가자 정보	참가자명(팀명)	연락처
	소속	학번

AI 활용 내역	
주제선정 배경	
기획의도	
사용한 AI도구명	ChatGPT, Claude, Canva AI, Runway, Midjourney 등
활용단계별 내역	1. 아이디어 구상 단계: ChatGPT로 주제 방향 제안 받음 2. 내용 구성 단계: Claude로 발표문 초안 생성 3. 디자인 참고: Canva AI로 PPT 이미지 참고 생성
AI 활용 결과물 반영 여부	ChatGPT에서 제안받은 문장을 참고하되, 최종 내용은 팀에서 재작성
작성 비율 (자체 판단)	AI 30% / 인간 70%
활용소감	AI를 통해 사고 확장을 경험했으며, 인문학적 관점을 더해 새로운 기획 방향을 찾을 수 있었음.

[만족도조사]

인문대학 AI 활용 경진대회 참여자 설문 조사

안녕하십니까?

국립대학육성사업의 일환으로 실시한 인문대학 경진대회 프로그램에 참여해 주셔서 감사합니다. 인문대학에서는 위 프로그램을 체계적으로 발전시키고 효율적으로 지원하기 위해 동 프로그램에 참여하신 분들을 대상으로 설문조사를 실시하고 있습니다. 응답하신 의견은 다음 프로그램을 준비하기 위한 소중한 참고 자료로 활용될 예정이오니 성실하게 설문에 응답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2026년 월 일

조사기관	문의처	전자우편
인문대학 행정실	033-250-8106	kimmh@kangwon.ac.kr

【기본정보】

1. 학과:
2. 학년
3. 참가형태: ① 개인 ② 팀
4. AI 도구 활용 경험: ① 처음 사용 ② 어느 정도 사용해봄 ③ 익숙하게 사용함

【대회만족도】

문항	1	2	3	4	5
1. 대회 운영 전반의 만족도	□	□	□	□	□
2. 대회 주제(2026 인문대 AI 활용 경진대회)의 흥미도	□	□	□	□	□
3. 일정 및 진행 방식의 적절성	□	□	□	□	□
4. 공지 및 안내의 명확성	□	□	□	□	□
5. 참가 신청 및 자료 제출의 편리성	□	□	□	□	□
6. 평가 기준의 공정성	□	□	□	□	□
7. 시상 및 피드백의 만족도	□	□	□	□	□

【프로그램 내용 관련 평가】

문항	1	2	3	4	5
1. 대회가 AI 도구 활용 역량 향상에 도움이 되었다	□	□	□	□	□
2. 인문학 전공자로서의 관점을 되돌아보는 계기가 되었다	□	□	□	□	□
3. 주제와 나의 전공/관심사 간의 연관성이 높았다	□	□	□	□	□

【주관식의견】

1. 이번 대회에서 가장 만족스러웠던 점은 무엇인가요?
2. 아쉬웠거나 개선이 필요하다고 느낀 점은 무엇인가요?
3. AI 활용과 관련해 추가로 배우고 싶은 주제나 도구가 있나요?
4. 차기 대회에 대한 건의사항이나 아이디어가 있다면 자유롭게 적어주세요.