

강원대학교 앵커사업단

2026-2학기 문제해결 프로젝트(캡스톤디자인) 모집 안내

I 목 적

- 강원대학교 앵커사업 대학 특성화 분야와 산업체 수요 기반 과제 수행을 통해 지역 맞춤형 인재 양성 체계 구축
- 문제해결 프로젝트를 통해 재학생의 전공 기반 문제해결 역량 및 협업 능력 강화
- 우수과제 발굴 및 확산을 도모하고, 취·창업 연계 프로그램으로의 활용 가능성 제고

II 운영 개요

- 지원 기간: 2026. 8월 ~ 12월(학기제 운영)
- 신청 기간: 2026. 8. 31.(월) ~ 9. 10.(목)
- 신청 방법
 - 1) 수강신청: 과제 참여 학생 전원 기간 내 수강신청
 - ※ 교과목명에 캡스톤디자인, 종합설계가 포함된 과목 모두 인정
 - 2) 팀 구성 및 과제계획 수립
 - 강원대학교에 재학 중인 3학년 이상 학부생 2인 이상으로 구성된 팀
 - 프로젝트 팀 지도교수는 수강 교과목 담당 교수를 원칙으로 하되, 학과 교과목 운영 특성에 따라 학과에서 인정한 지도교수 가능
 - 과제 유형 및 팀 구성 중복지원 불가(각 택1)
 - 3) 문제해결 프로젝트 신청
 - 대표학생이 산학협력통합정보시스템(<https://uni-on.kangwon.ac.kr/>)을 통해 신청서 및 과제계획서 등록

※ 신청 기간 내 접수 완료 및 지도교수 승인된 과제에 한하여 인정

III 과제 유형 및 지원 내용

1 과제 유형

과제 유형 구분		과제내용	비 고
특화 분야	바이오헬스	정밀의료/스마트헬스케어, 의료바이오 소재 등	선택 필수 ※ 과제 주제에 가까운 유형으로 선택할 것
	미래에너지	친환경/신재생 에너지, 그린에너지 등	
	반도체	반도체 설계, 기술, 공정 등	
	CCUS	청정화력, 환경 방재, 탄소 포집, 운송, 활용 등	
	푸드테크	신소재, 업사이클링 등	
	ICT	데이터 수집, 디지털 문화콘텐츠 등	
과제 유형	창의형	전공지식을 반영한 창의적 아이디어 도출 과제	
	혁신기술형	최신 기술을 활용한 결과물 도출(시제품 제작)	
	기업문제해결형	기업 제안 과제 및 기업의 애로사항 해결	
	지역문제해결형	강원특별자치도에서 발굴된 과제 및 사회 문제 해결	
구 분		내 용	비 고
팀 구성	일반팀	단일 참여학과 구성	-
	전공융합팀	2개 이상 학과/전공 구성(원소속 기준)	2개 전공 이상 필수
	기업연계팀	산업체 멘토 1인 이상	산업체 참여 필수
	기업연계기반 융합팀	산업체 멘토 1인 이상, 2개 이상 참여학과 구성	산업체 참여, 2개 전공 이상 필수

2 지원 내용

○ 지원금: 80~180만원 / 팀 구성에 따른 차등 지원

구 분		과 제 유 형				비 고
		창의형	혁신 기술형	기업문제 해결형	지역문제 해결형	
팀 구성	일반팀	80만원	80만원	-	100만원	선택 필수 ※ 과제 주제에 가까운 유형으로 선택할 것
	전공융합팀	80만원	80만원	-	100만원	
	기업연계팀	100만원	100만원	180만원	180만원	
	기업연계기반 융합팀	100만원	100만원	180만원	180만원	

※ 2026학년도 2학기 지원 규모 확대

3 세부 지원 내용

비 목	세 목	내 용
운영비	재료비	1. 사업용 및 시험연구, 실험·실습 등에 소요되는 소모성재료비 - 실험·실습기자재, 시약, 시료 구입비 - 직접제작 또는 시공하는 기계·기구, 선박, 기타 공작물 및 건물에 소요되는 재료비 2. 제품생산에 소비되는 각종 재료비용(재료 소비에 따라 주요 재료비, 보조 재료비, 매입부품비, 소모공기구비품비로 구분) 3. 광물 및 기타 특수한 물건의 구입비 4. 동물, 식물 및 식물종자 구입비 5. 사료구입비 등
	자문료	- 1회, 20만원
	회의비	- 2회, 과제지원금의 10%(1인 15,000원)

※ 자문료와 회의비는 과제지원금 범위 내 집행 가능

IV 기타 사항

- 예산 사용 및 과제 운영 관련 사전 교육 실시(별도 안내)
- 지도교수 1인당 최대 3개 과제까지 지도 가능
 - ※ 학과 운영상 지도교수 부족으로 초과 지도가 필요한 경우 사유서 제출 후 승인
- 산업체 멘토 참여 과제는 ‘멘토참여의사확인서’ 제출 필요
- 결과보고서 및 회의록(2회 이상) 제출
- 과제 종료 후 결과물 평가 및 경진대회(페스티벌) 개최 예정
- 과제 결과물 인정범위
 - 유형적 작품: 시작품, 시제품, 결과모형 등
 - 무형적 작품: S/W, 설계도면, 조사 및 분석 결과, 보고서, 이미지, 영상 등

강원대학교 앵커사업단 특성화 및 융합 분야

- 특성화 분야 : 바이오헬스, 미래에너지, 반도체, CCUS, 푸드테크, ICT
- 융합 분야 : 특성화 분야와 융합할 수 있는 분야
 - 의료융합, 에너지환경, 농생명융합, 디지털신기술, 문화융합 등 관련 학과
 - 그 외에 특성화 분야와 융합할 수 있는 분야의 학과

특성화 분야	구 분	관련 분야
바이오헬스	핵심 분야	항체바이오신약, 정밀의료/스마트헬스케어, 의료바이오 소재, 질환 치료기술 개발
	융합 분야	의료융합 : 스마트헬스케어, 의료기기, 의료신소재, 의약바이오 등
미래에너지	핵심 분야	수소 생산, 저장·운송 및 활용
	융합 분야	에너지환경 : 친환경/신재생에너지, 그린에너지, 에너지 하베스팅 등
반도체	핵심 분야	반도체 설계·테스트 기술, 반도체 소자·공정·장비 기술, 반도체 재료·공정용소재 기술
	융합 분야	디지털신기술 융복합 : 디지털신기술 등
CCUS	핵심 분야	CO2 포집, 운송, 활용, 저장 기술
	융합 분야	에너지환경 : 청정화력, 환경방재 등
푸드테크	핵심 분야	개인 맞춤형 푸드테크(AI, 신소재, 업사이클링 등)
	융합 분야	농생명융합 : 농식품바이오융합, 동물바이오융합, 산림환경과학, 에코힐링 등
ICT	핵심 분야	MyData 수집, 모니터링, AI맞춤형 서비스, 플랫폼 등
	융합 분야	문화융합 : 디지털 문화콘텐츠, 관광레저(문화관광) 등

■ 전공계열에 따른 관련 분야

특성화 분야	계 열	관련 분야
바이오헬스	인문사회	생명윤리, 고령사회, 건강, 의료소통, 헬스케어
	예체능/문화·예술	신체, 감정, 건강, 예술 치료, 생체 데이터 시각화, 인지재활
미래에너지	인문사회	지속가능성, 지역 수용성, 환경, 정책 연구
	예체능/문화·예술	미디어아트 콘텐츠, 친환경 소재 활용 설계
반도체	인문사회	산업정책, 교육, 글로벌, 기술 윤리
	예체능/문화·예술	디지털 예술, 아트 플랫폼, 첨단소재 디자인 연구
CCUS	인문사회	환경정책, 지역사회 수용성, 지속가능 커뮤니케이션
	예체능/문화·예술	환경, 지속가능성 주제와 결합한 문화적·지역적 해석
푸드테크	인문사회	미래 식문화, 소비자 행동, 윤리적 식품, 지역 경제, 라이프스타일
	예체능/문화·예술	식문화의 감성적·문화적 가치와 기술적 혁신 융합
ICT	인문사회	디지털 윤리, 인공지능과 사회, 미디어 리터러시, 인문기술 융합
	예체능/문화·예술	디지털 미디어, 메타버스, AI창작, 실감형 미디어