

2026-1학기 강의페어링 안내

1. 강의페어링?

서로 다른 두 개 이상의 수업에서 학습한 지식, 방법, 기술 등을 활용해 하나의 과제(아이디어)를 생성하고 해결하는 융복합 혹은 강의 통합 활동

→ 새로운 지식을 습득하는 것이 아닌, 내가 들었던 수업을 다시 되돌아보며 사고하는 힘을 기를 수 있는 활동 위주로 진행합니다. (과목 연계를 통해 문제를 발견하는 것이 포인트!)

강의

+

강의

→ 주제 발견 및 탐색

2. 강의 개요

구분	세부 내용
학수구분	교양선택 (1학점)
과목명	강의페어링 1,2,3
신청 방법	수강신청 기간에 시스템에서 학생이 직접 신청 * 1학년 수강 신청 불가 (최소 2학기 이상 수강한 학생만 신청 가능)
평가 방법	절대평가 적용 (A/B/F)
수강 혜택	학기말 참여 우수 학생 장학금 지급

3. 진행 일정

일정	구분	비고
2월	수강 신청	수강신청 사이트에서 직접 신청
3월 초	설명회 및 OT	설명회 참석 후 수강 정정 기간에 수강 신청 가능
3월	1차 연구계획서 제출	계획서를 기반으로 강의페어링 담당교수와 상담 후 지도교수 선정
4-5월(예정)	중간교류(예정)	강의페어링 참여 학생 간 주제 공유 등 *생략될 수 있음
3월~6월	지도교수 면담 및 개인과제 진행	최소 4회 이상 면담 진행
6월 초	강의페어링 전시회 및 발표회 (기말고사 대체)	개인과제 포스터 제작 후, 전시 및 발표 진행
6월 말	최종 연구계획서 제출	이메일 및 아주Bb를 통해 개별 제출

4. 강의페어링 사례

구분	과목 조합 및 주제	포스터 (예시)																								
25-2 우수상	<p>콘텐츠 이용자 분석 + 소비자행동론 ↓ K-POP 팬덤의 포토카드 활용 문화 의미 분석: 탑로더 꾸미기와 예절샷을 중심으로</p>	<p>제 22회 강의페어링 공모전</p> <p>K-POP 팬덤의 포토카드 활용 문화 의미 분석: 탑로더 꾸미기와 예절샷을 중심으로 「콘텐츠이용자분석」과 「소비자행동론」강의페어링 장예빛 교수님 지도</p> <p>연구개요</p> <ul style="list-style-type: none"> K-POP 팬덤에서 포토카드는 단순한 굿즈가 아니라 팬들이 자신의 정체성 감정을 구체적으로 표현하는 핵심 수단으로 자리매김하며, 이러한 맥락에서 본 연구는 포토카드가 팬들에게 어떤 의미와 정서적 기능을 제공하는지 분석하고자 한다. 탑로더 꾸미기, 비디오텍, 예절샷과 같은 포토카드 활용 실천은 팬들의 취향 감정을 드러내는 독립적인 행위일 뿐 아니라, 팬 활동 전반이 펼쳐지는 포커 중심의 행동 구조로 재편되고 있는 흐름을 확인할 수 있다. 본 연구는 이러한 활동 방식이 팬 정체성의 형성, 강화 관련, 관계적 소속감 구축에 어떤 영향을 미치는지를 탐구하고, 변화하는 팬 소비패턴의 인식 변화까지 아우르는 문화적 의미 구조를 탐색한다. 연구 포커트를 학제적으로 융합하는 연구 방향(대상으로 심층 인터뷰를 진행)하고, 팬덤 활동과 온라인 실천을 기반으로 한 현상학적 해석을 통해 의미를 도출하였다. <p>인터뷰 참여자 정보</p> <ul style="list-style-type: none"> 각 그룹의 특성과 개인적 구매력에 따라 팬 경향이 달라지는 점을 고려하여 여러 기준에 따라 인터뷰 참여자를 모집하였다. 참여자는 모두 여성이며, 평균 나이는 24세이다. <p>인터뷰 참여자 모집 기준</p> <p>2015년 이후 데뷔한 K-POP 아이돌 그룹의 팬이다 K-POP 아이돌 관련 활동에 참여하고 있는 20대 대학생 (재학생/휴학생) 포토카드 제작이 있는 팬클럽(팬클럽 운영/제작 담당) 멤버이거나 팬클럽에서 활동하고 있는 팬이다 포토카드를 활용한 예절샷은 인증샷 SNS에 3회 이상 업로드 한 자 온라인 커뮤니티(팬클럽, 공식 커뮤니티)를 10일 이상 스템하고 있는 자 온라인 커뮤니티(팬클럽, 공식 커뮤니티)를 10일 이상 스템하고 있는 자</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>현재 소속 밴드</th> <th>현재 소속 팬덤</th> <th>팬덤 그룹 멤버십 가입 기간</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>9년</td> <td>XINARY HEROES</td> <td>2년</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>10년</td> <td>8TEAM</td> <td>1년</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>6년</td> <td>NCT 127</td> <td>4년</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>10년</td> <td>8TEAM</td> <td>4개월</td> </tr> <tr> <td>E</td> <td>9년</td> <td>NCT WISH</td> <td>2년</td> </tr> </tbody> </table> <p>주요 발견</p> <ol style="list-style-type: none"> 포토카드는 팬 정체성을 실제 세계에서 확인하는 '물질적 증명'으로 기능한다. 팬들은 실제 몸과 감각적 촉각과 소유감 디지털 이미지와 명확히 구분하며, 이를 통해 '진짜로 가지고 있다'는 실제감을 얻는다. A는 "팬드몬에 사진이 아예도 지워져 있는 건 그냥 다 따라 내가 예뻐 보이고 있는 느낌에 감동"이라고 말했고, B는 "누구나 갖고 있는 종이지만 내가 들고 다닌 경향이 많이 보여 내 것이 된다"고 설명했다. 포카는 팬 정체성을 외부로 드러내는 상징물로 기능하여 A는 이를 "내가 팬을 좋아한다는 걸 대변하는 신상증서 같은 느낌"이라 표현했고, B는 "아니 다 잘 합쳐놓는다는 느낌" 일상을 녹여낸다. "며 포카 <p>논의</p> <ul style="list-style-type: none"> 포토카드는 팬들이 자신의 감정과 애정을 물질적으로 가시화하는 가장 직접적인 장치로 작동하며, 탑로더, 정렬, 예절샷과 같은 일련의 활동 방식은 팬 정체성을 재확인하고 강화하는 동시에 팬 간 관계적 유대감 공동체 의식을 형성하는 감정장치를 구성한다. 중요하게 포카의 중심성이 사라지고 예절샷과 인형 샷 등 온오프라인 활동이 다양해지면서 팬들은 팬덤 활동의 	구분	현재 소속 밴드	현재 소속 팬덤	팬덤 그룹 멤버십 가입 기간	A	9년	XINARY HEROES	2년	B	10년	8TEAM	1년	C	6년	NCT 127	4년	D	10년	8TEAM	4개월	E	9년	NCT WISH	2년
구분	현재 소속 밴드	현재 소속 팬덤	팬덤 그룹 멤버십 가입 기간																							
A	9년	XINARY HEROES	2년																							
B	10년	8TEAM	1년																							
C	6년	NCT 127	4년																							
D	10년	8TEAM	4개월																							
E	9년	NCT WISH	2년																							
25-2 우수상	<p>창업 아이디어 탐색 및 실습 + 발명과 특허 ↓ AI 반도체 시대, 한국 반도체 기업의 차세대 영업&경영 전략 제안: HBM4 핵심기술 특허 분석을 중심으로</p>	<p>제 22회 강의페어링 공모전</p> <p>AI 반도체 시대, 한국 반도체 기업의 차세대 영업&경영 전략 제안: HBM4 핵심기술 특허 분석을 중심으로 「창업 아이디어 탐색 및 실습」과 「발명과 특허」강의페어링 신호재 교수님 지도</p> <p>목적 및 연구의 필요성</p> <p>본 연구는 최근 급속도로 발전하고 있는 인공지능(AI) 반도체 시장에서, AI 반도체의 핵심 기술인 HBM4의 특허 분석을 통해 한국 반도체 기업의 차세대 영업&경영 전략을 제안하는 데 목적이 있다. HBM4는 AI 반도체의 성능 향상을 위한 핵심 기술로, 최근 급속도로 발전하고 있는 인공지능(AI) 반도체 시장에서, AI 반도체의 핵심 기술인 HBM4의 특허 분석을 통해 한국 반도체 기업의 차세대 영업&경영 전략을 제안하는 데 목적이 있다.</p> <p>HBM4의 핵심기술 소개</p> <p>HBM4는 AI 반도체의 성능 향상을 위한 핵심 기술로, 최근 급속도로 발전하고 있는 인공지능(AI) 반도체 시장에서, AI 반도체의 핵심 기술인 HBM4의 특허 분석을 통해 한국 반도체 기업의 차세대 영업&경영 전략을 제안하는 데 목적이 있다.</p> <p>특허의 개념과 그 중요성</p> <p>특허는 발명품을 보호하고, 발명자에게 경제적 이익을 보장하는 법적 권리이다. 특허는 발명품을 보호하고, 발명자에게 경제적 이익을 보장하는 법적 권리이다.</p> <p>HBM4 핵심기술 특허 현황분석 결과</p> <p>HBM4 핵심기술 특허 현황분석 결과, HBM4 핵심기술 특허는 2020년 이후 급속도로 증가하고 있다. HBM4 핵심기술 특허는 2020년 이후 급속도로 증가하고 있다.</p>																								
25-1 우수상	<p>한국미술사 + 데이터분석기초 ↓ 당신의 인생작은 무엇입니까? 대학생의 예술적 정서경험을 통해 본 인생작의 키워드와 형태</p>	<p>제 21회 강의페어링 공모전</p> <p>당신의 '인생 작품'은 무엇입니까? : Russell의 정서 지도 기반 LLM 텍스트분석 「한국미술사」와 「데이터분석기초」강의페어링 안지연 교수님 지도</p> <p>연구 배경 및 목적</p> <p>우리는 어떤 작품을 '인생 작품'이라 부르는가? -위 질문에 대한 대학생 176명의 주관적 응답을 기반으로 '인생 작품'이라는 개념을 감정적/텍스트적 차원에서 탐색함. -단순한 작품 선호도를 넘어 작품 선택 당시의 '정서', '선정 계기', '매체' 정보를 리얼타임 데이터 플랫폼 포착하고자 함. -개인의 내면적 선택, 예술적 경험을 분석 가능한 데이터로 간주하려는 시도로 해석 가능.</p> <p>-이 연구는 '한국미술사' 과목의 다양한 텍스트 데이터를 '데이터분석기초'의 텍스트 분석으로 탐구하고자 하는 시도에서 출발하며, 이에 강의페어링 공모전에 출품하였음.</p> <p>이론적 배경</p> <p>'인생 작품'이라는 개념은 학술적인 명시적 개념이 존재하지 않음. 이에 다양한 분야의 유사/관련 개념을 통해 부연함. -인지심리학에서는 '자아정서적 기억(Singer et al., 2013)'을 통해 삶의 방향성을 진화하거나 자기 정체성을 구성하는 감정적 기억의 중요성을 언급. 개인적 전환점에서 작품이 선정되는 이유 설명. -미적 인지주위에서는 예술 경험이 삶의 의미 형성에 유의미하게 기여한다는 가정 아래 '경외감', '몰입'을 언급(Wilt et al., 2024) 이 요소들은 작품 선정 시 정서/인지적 구조 설명.</p> <p>질적 텍스트분석: LLM과 정서 지도</p> <p>-양적 연구의 한계를 보완하기 위해, LLM을 활용하여 데이터의 '정서' 차원의 의미를 탐색하고자 함. -'정서'의 분석 기준은 Russell의 정서 지도를 기반으로 한 한국어 정서 어휘집(Lee et al., 2022)으로 함. 이 어휘집에서 정서의 차원을 '유인기'(Valence), '각성'(Arousal) 두 축으로 정의되며, 한국어 단어 1339개를 '4x4' 사이의 점수로 평정함. -본 연구에서는 LLM을 활용하여 데이터 용량에서 인생 작품의 '매체', '정서', '선정 이유'를 추출할 수 있었고, 매체 군집을 예측 정서 점수를 부여하여 특정 패턴의 선정도를 얻음. [인생 작품 '매체'-정서 지도 산점도]</p>																								

5. 주요 FAQ

Q. 강의페어링 신청 대상 강의는 무엇이 있나요?

A. 현재까지 수강한 모든 전공/교양 과목 중 아이디어를 낼 수 있는 과목이면 모두 가능합니다. 페어링 강의 개수도 제한이 없습니다. 교양+교양, 교양+전공 등 다양한 페어링 가능하니 자유롭게 엮어보시기 바랍니다.

다만, 같은 계열/분야의 전공+전공 페어링은 지양하고 있습니다. 해당 과목들로 진행하고 싶은 경우 지도교수님과 충분한 상담을 거친 후 결정하시기 바랍니다.

Q. 강의페어링 1/2/3의 차이는 무엇인가요? 선수과목이 있나요?

A. 강의페어링 1,2,3은 선수과목 이수 필요 없는 과목입니다. 재학 중 3번 수강이 가능한 수업으로 순서 상관없이 수강 신청 가능합니다. 단, 동일한 번호의 과목을 신청하면 재수강으로 인정되니 유의 바랍니다.

Q. 강의페어링 지도교수님은 어떻게 선정되나요?

A. 1차 주제 선정(연구계획서) 제출 종료 후 페어링하는 교과목, 연구 주제에 적합한 지도교수님을 배정하게 됩니다. 학생이 직접 원하는 교수님께 지도를 요청하셔도 됩니다.

지도교수님 선정 전까지 강의페어링과 관련된 상담은 강의페어링 주임 교수님(과목 개설 교수)이 맡으실 예정이며, 선정 이후 지도교수님과 상담 및 연구를 진행하시면 됩니다.

Q. 1차 연구계획서와 최종 제출 연구계획서의 차이는 무엇인가요?

A. 강의페어링은 주제 탐색 및 발견 → 1차 연구계획서 작성 → 포스터 제작·발표 → 수정·보완된 연구계획서 제출 순으로 진행합니다.

1차 연구계획서는 지도교수님 배정 전 연구 주제를 파악하기 위한 계획서이며, 최종 연구계획서는 지도교수님과 면담을 통해 수정/보완한 계획서입니다. 1차 연구계획서와 최종 연구계획서 양식은 동일하며, 1차 계획서에 작성한 내용을 토대로 최종 연구계획서를 완성하시면 됩니다.

Q. 면담을 꼭 진행해야 하나요?

A. 네. 학기 중 지도교수님과의 면담은 최소 4회(설명회, 교류회 제외)이상 반드시 진행해야 합니다. 지도교수님과의 면담을 통해 연구 방향을 잡고, 융복합 과제를 해결해 나가시면 됩니다.

Q. 중도 포기가 가능한가요?

A. 네. 수강 철회(수강 포기) 기간에 포기 가능하며, 이후에는 불가합니다.

Q. 발표회에 반드시 참여해야 하나요?

A. 네. 발표회 참여는 필수입니다. 전시 및 발표를 통해 본인의 연구에 대해 교수님과 학우들의 피드백을 받아볼 수 있고, 발표를 연습해볼 수 있는 좋은 기회가 될 것입니다. (소규모의 캐주얼한 분위기로 진행합니다~~) 또한, 발표회 결과에 따라 우수 발표자에게는 장학금이 지급됩니다.