

문헌정보학 캡스톤디자인[A]
성북어린이청소년도서관
개관행사 프로그램 기획안



책나래조

구윤희
김현희
김효경
송유나
신하경
황지원



목차

I. 환경분석

1.1 인구통계 및 비슷한 지역구 도서관 프로그램	3
1.2 성북문화재단 도서관 프로그램	29
1.3 중·고등학교 및 진로 프로그램	31
1.4 진로 교육 활용 만족도	42
1.5 청소년이 선호하는 직업	43
1.6 학과 사이트 정리	46

II. 도서관 방문

2.1 성북어린이청소년도서관 방문 내용	59
-----------------------------	----

III. 프로그램 준비

3.1 학과 자료	63
3.2 학과 면담	78

IV. 프로그램 기획

4.1 도서관 피드백	94
4.2 프로그램 기획	96

V. 프로그램 평가

5.1 설문지	139
5.2 연계활동 수요 조사	141

VI. 기타

7.1 참고문헌	142
----------------	-----

I

환경분석

1.1 인구통계 및 비슷한 지역구 도서관 프로그램

1) 인구통계

성북어린이청소년도서관의 개관행사 및 프로그램을 구성하기 위해 미리 개관행사 및 프로그램을 진행한 타 지역들의 사례를 참고하기 위해 우선 성북어린이청소년도서관이 속해있는 성북구 및 삼선동과 가장 비슷한 지역의 인구통계를 조사하였다.

행정구역: 서울특별시 | 시·군·구: | 등록구분: 거주자 | 조회기간: 2025년 | 02월

※ 매월 말일 작성 / 공표일시: 매월 1일 12시 이후(공표일이 주말, 공휴일인 경우에는 다음 평일에 공표)

검색

행정동별 주민등록 인구 및 세대현황(행정구역별)

※ 범례를 클릭하면 필요한 항목만 표시 가능



행정구역별 기간별

행정구역: 서울특별시 | 시·군·구: 성북구 | 등록구분: 거주자 | 조회기간: 2025년 | 02월

※ 매월 말일 작성 / 공표일시: 매월 1일 12시 이후(공표일이 주말, 공휴일인 경우에는 다음 평일에 공표)

검색

행정동별 주민등록 인구 및 세대현황(행정구역별)

※ 범례를 클릭하면 필요한 항목만 표시 가능



위의 사진과 같이 서울특별시 2025년 2월 거주불명자, 재외국민을 제외한 인구자료를 기준으로 조사하였다.

성북어린이청소년도서관이 속한 성북구(417,807)와 인구수가 가장 비슷한 지역은 양천구(427,593), 서초구(404,005)임을 알 수 있었고, 삼선동이 위치한 성북구 안에서는 삼선동(21,711)과 정릉제2동(21,916), 길음제2동(21,224)이 가장 인구수가 비슷하다는 것을 알 수 있었다.

행정동별 아동, 청소년, 청년 인구현황



어린이와 청소년의 비율만 봤을 때 성북구와 가장 비슷한 어린이 수를 가진 지역은 은평구임을 확인하였다. 아래에 제시한 기준으로 조사하였을 때, 성북구 아동(0~17세), 청소년(9~24세) 인구는 48,264 / 68,136 / 96,478이므로 시, 군, 구 기준으로 성북구와 아동, 청소년 전체 인구수가 비슷한 구를 정리해보자면(+, - 4만 명 기준) 아동은 은평구(48,574)이며 (아동 기준 성북구 인구수는 서울 내 7위) 청소년은 서초구(70,304), 양천구(72,606), 강동구(69,805), 강서구(69,677) (청소년 기준 성북구 인구수는 서울 내 8위)이다.

『지역별 아동, 청소년, 청년 인구 현황에 대한 기준은 아래와 같다.

- ※ 아동: 아동복지법 제3조제1호에서 규정하고 있는 18세 미만인 사람
- ※ 청소년: 청소년기본법 제3조제1호에서 규정하고 있는 9세 이상 24세 이하인 사람
- ※ 청년: 청년기본법 제3조에서 규정하고 있는 19~34세인 사람』

행정기관	25년 02월								
	아동(0 ~ 17세)			청소년(9 ~ 24세)			청년(19 ~ 34세)		
	전체	남자	여자	전체	남자	여자	전체	남자	여자
성북구	48,264	24,728	23,536	68,136	32,613	35,523	96,478	46,303	50,175
양천구	61,795	31,926	29,869	72,606	37,390	35,216	80,848	40,753	40,095
은평구	48,574	24,838	23,736	61,117	30,375	30,742	99,331	46,878	52,453

해당 구 내에서 삼선동(1,840 / 3,617)과 아동, 청소년 전체 인구수가 비슷한 행정구역은 아동 기준으로 **성북구**는 성북동(1,339), 돈암제1동(1,383), 보문동(1,635), 월곡제2동(1,628)이다. **은평구**는 불광제2동(1,724), 대조동(1,810), 신사제2동(1,774), 증산동(1,776)이다. 청소년 기준으로는 **성북구**는 동선동(3,374), 안암동(3,861), 정릉제4동(3,529), 길음제2동(3,530), 월곡제1동(3,847)이고 **서초구**는 서초2동, 양천구는 신정4동, **강동구**는 명일제1동과 명일제2동, 강서구는 가양제1동이 가장 비슷한 행정구역임을 알 수 있다.

따라서 우리조는 성북구와 전체 인구수가 비슷하면서 아동과 청소년 인구수가 비슷한 지역으로 꼽힌 은평구, 서초구, 양천구와 성북구 내에서 삼선동의 인구수와 비슷한 정릉제2동, 길음제2동의 어린이 도서관과 프로그램 및 개관행사를 조사하였다.

2) 인구가 비슷한 지역의 도서관 및 프로그램

성북어린이청소년도서관 이전에 이미 개관행사 및 프로그램을 진행한 타 지역들의 사례를 참고하기 위해 우선 성북어린이청소년도서관이 속해 있는 성북구 및 삼선동과 가장 비슷한 지역의 인구통계를 조사하였다. 이에 대한 조사를 바탕으로 실제로 유사 인구수를 갖고 있는 지역에는 어떠한 어린이 도서관이 있고 이 도서관들에서는 어떠한 프로그램들을 진행하였는지 조사하였다. 처음에는 사립도서관과 작은도서관에 대해서도 조사하였지만 개관행사나 프로그램 등에 대한 자료를 얻기 어려웠기 때문에 성북어린이청소년도서관과 비슷한 환경의 도서관들의 정보를 얻기 위하여 사립이나 작은도서관을 배제한 국립, 구립, 공공도서관들을 중심으로 정리하였다.

아래의 자료는 어린이 도서관을 포함한 서초구와 양천구의 국립, 공공도서관 관련 자료이다.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	도서관명	시군구	개관년도	주소	상세주소	전화번호	홈페이지			
2	방배도서관(공공)	서초구	2017	서울특별시 서초구 방배로 40 (방배동)	방배3동 주민센터(신청사) 4층	02-3471-3993	https://bangbae.seocholib.or.kr/			
3	서이도서관(공공)	서초구	2017	서울특별시 서초구 서초대로70길 51 (서초동)	서울특별시 서초구 서초대로70길 51(서초동) 3층 서이도서관	02-3471-1337	http://seo.seocholib.or.kr/			
4	서초구립내곡도서관(공공)	서초구	2018	서울특별시 서초구 정계산로7길 9-20 (신원동)	서초구립내곡도서관	02-3461-3007	http://naegok.seocholib.or.kr			
5	서초구립방배도서관(공공)	서초구	2013	서울특별시 서초구 고우로 34 (반포동)	고우로로 34	02-520-8700	http://www.seocholib.or.kr/			
6	서초구립방배솔향도서관(공공)	서초구	2023	서울특별시 서초구 서초대로 160-7 (방배동)	서초구립방배솔향도서관	02-537-6001	https://forest.seocholib.or.kr/			
7	서초구립양재도서관(공공)	서초구	2019	서울특별시 서초구 양재천로 33 (양재동)	양재도서관	02-3486-4050	http://yangjae.seocholib.or.kr			
8	서초구립책도서관(공공)	서초구	2018	서울특별시 서초구 영달로 150 (서초동)	서초그림책도서관	02-3471-0995	https://picturebook.seocholib.or.kr/			
9	서초청소년도서관(공공)	서초구	2020	서울특별시 서초구 효령로77길 37 (서초동)	서초청소년도서관	02-3486-9543	https://seochu.seocholib.or.kr			
0	잠원도서관(공공)	서초구	2017	서울특별시 서초구 나루터로 38 (잠원동)	3층 잠원도서관	02-3477-8655	https://jamwon.seocholib.or.kr			
1	국립중앙도서관(국립)	서초구	1945	서울특별시 서초구 반포대로 201(반포동)	국립중앙도서관	02-590-0774	https://www.nl.go.kr			
2	국립중앙도서관(국립)	서초구	2012	서울특별시 서초구 반포대로 201 (반포동)	국립중앙도서관	02-3483-8857	http://nlid.go.kr/			
3	갈산도서관(공공)	양천구	2014	서울특별시 양천구 목동남로4길 48-6 (신정동)	갈산도서관	02-2645-5919	https://lib.yangcheon.or.kr/libgalsan/			
4	개울간강도서관(공공)	양천구	2009	서울특별시 양천구 중앙로52길 56 (신정동)	개울간강도서관	02-2603-5919	https://lib.yangcheon.or.kr/libgaeul/			
5	목마고육도서관(공공)	양천구	2009	서울특별시 양천구 목동서로 41 (목동)	목5동주민센터 3층 목마고육도서관	02-2652-5919	https://lib.yangcheon.or.kr/libmokma/			
6	미갈도서관(공공)	양천구	2018	서울특별시 양천구 목동중앙남로 57-10 (목동)	3층 미갈도서관	02-2653-5919	https://lib.yangcheon.or.kr/libmigam/			
7	방아다리문학도서관(공공)	양천구	2018	서울특별시 양천구 화곡로4길 10 (신월동)	방아다리문학도서관	02-2604-5919	https://lib.yangcheon.or.kr/libbanga/			
8	신월문학도서관(공공)	양천구	2006	서울특별시 양천구 오목로5길 34 (신월동)	신월4동 주민센터 3~5층 신월문학도서관	02-2691-5919	https://lib.yangcheon.or.kr/libsin/			
9	양천중앙도서관(공공)	양천구	2021	서울특별시 양천구 신정로7길 81 (신정동)	양천중앙도서관	02-2699-5919	http://lib.yangcheon.or.kr			
0	영아학성화도서관(공공)	양천구	2016	서울특별시 양천구 목동동로 81 (신정동)	해누리타운 7층	02-2642-5919	https://lib.yangcheon.or.kr/libeng/			
1	해맞이역사도서관(공공)	양천구	2018	서울특별시 양천구 지양로 37 (신월동)	해맞이역사도서관	02-2693-5919	https://lib.yangcheon.or.kr/libsun			
2	서울특별시교육청양천도서관(공공)	양천구	1990	서울특별시 양천구 목동서로 113 (목동)	서울특별시교육청양천도서관	02-2062-3900	http://ycilb.sen.go.kr			

국가도서관통계시스템(<https://www.libsta.go.kr/statistics/common/main>)에서

2023년을 서초구와 양천구 (은평구는 제외) 공공, 국립 도서관을 기준으로 검색한 자료이다.

우리의 조사 취지에 맞게 이 중 어린이 도서관에 대해 조사한 결과는 아래와 같다.

양천구와 정릉제2동, 길음제2동은 구립,공공 어린이 도서관이 존재하지 않았고 서초구에만 ‘구립서초어린이도서관’, ‘서초어린이책마을도서관’이 있다. 성북구와 비슷한 인구를 갖고 있는 지역에서 어린이도서관을 보유하고 있는 경우가 너무 적어 성북어린이청소년도서관이 속한 성북구의 공공어린이도서관과 프로그램에 대해서 추가로 조사하였다.

서초구

공공(어린이)
2007
2023
도서관 기본정보

1번째
추가

서울
서초구
행정구(전체)
설립주체
도서관명

검색
엑셀출력

※ 도서관 기본정보는 가장 최신정보를 출력합니다.

도서관명	도서관번호	지역	시군구	설립주체	개관년도	주소	상세주소	전화번호	팩스	홈페이지
구립서초어린이도서관	111074	서울	서초구	지자체	2005	서울특별시 서초구 효령로 77길 37 (서초동)	구립서초어린이도서관 2층	02-3471-1337	02-3471-1336	http://kids.seocholib.or.kr
서초어린이책마을도서관	111079	서울	서초구	지자체	2006	서울특별시 서초구 서초3동	1536-6 서초youth센터 내 6층	02-3486-1318		http://www.scy.or.kr

성북구

2008년 통계자료(방정)

2007년 통계자료(방정)

공공(어린이)

2007

2023

도서관 기본정보

1번째

추가

서울

성북구

행정구(전체)

설립주체

도서관명

검색

엑셀출력

도서관 기본정보는 가장 최신정보를 출력합니다.

도서관명	도서관번호	지역	시군구	설립주체	개관년도	주소	상세주소	전화번호	팩스	홈페이지
아리랑어린이도서관	111468	서울	성북구	지자체	2017	서울특별시 성북구 아리랑로 75 (돈암동, 돈암초교로하늘재)	상가원 아리랑어린이도서관	02-3291-4992		https://www.slib.seoul.kr/arclib
종암동새날도서관	111188	서울	성북구	지자체	2011	서울특별시 성북구 종암로 98-8 (종암동)	4,5층 종암동새날도서관	02-6925-6920	02-6442-6925	https://www.slib.seoul.kr/slib/
해오름도서관	111123	서울	성북구	지자체	2009	서울특별시 성북구 성북로4길 52 (돈암동, 한신한진아파트)	해오름도서관	02-6925-7002	02-6442-1081	https://www.slib.seoul.kr/horlib/index.do

양천구

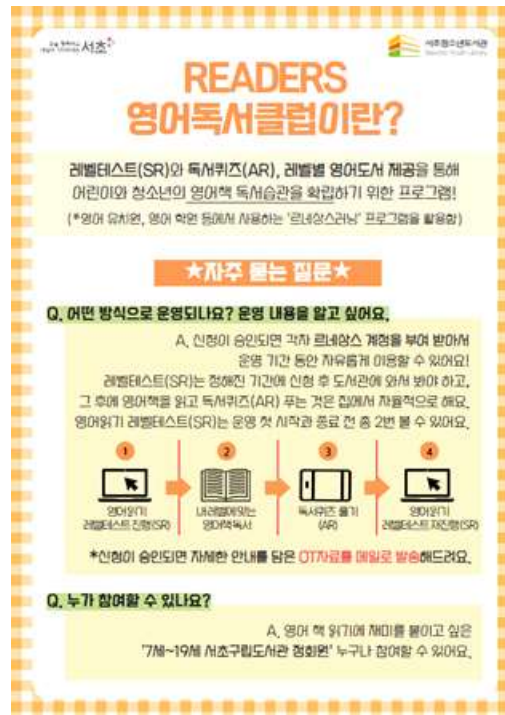
위의 자료의 대상이 되는 도서관과 프로그램에 대한 조사는 아래와 같다.

- 서초청소년도서관(<https://seocho.seocholib.or.kr/LibGreeting>)

서초청소년도서관은 어린이·청소년이 호기심과 상상력으로 다양한 도전과 실패, 성공을 안전하게 경험하고 자신만의 통통 튀는 이야기를 만들며 미래를 준비할 수 있는 창작놀이터로 운영하고자 하는 목표를 가진 도서관이다. 무한 상상으로 도전하고, 실험하며 즐거운 배움을 경험할 수 있는 도서관이 되도록 노력하겠다는 다짐을 가진 도서관이다.

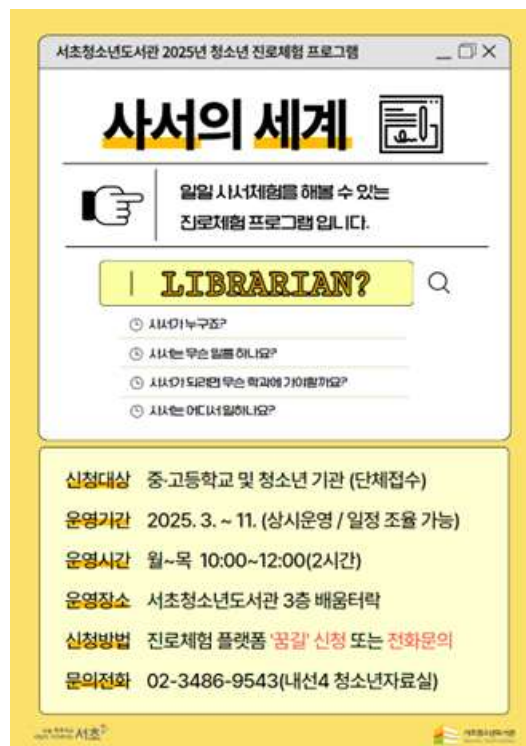
서초청소년도서관은 명칭을 구립서초어린이도서관에서 서초청소년도서관으로 변경하였다. 서초청소년도서관에서는 독서진흥 특화 프로그램인 ‘readers 영어독서클럽’, 메이커 문화가 항상 활성화될 수 있도록 다양한 체험형 메이커 강좌를 하는 ‘메이킹 on’, 어린이와 청소년들이 흥미를 가지고 책을 접할 수 있도록 독서 강연, 독서 동아리, 독서 굿즈 만들기 등 책을 매개로 한 다양한 프로그램을 운영하고 있다.

Readers 영어 독서클럽은 테스트를 통해 수준에 맞는 영어 도서를 읽고 독서퀴즈를 푸는 영어독서프로그램이고, 메이킹 on에서는 3d프린터, 3d펜, 레이저 커터를 체험하며 기초부터 배울 수 있는 기초장비 교육을 통해 메이커 활동을 위한 장비 운용 능력을 기를 수 있으며 이외에도 3d 모델링, 코딩 등 다양한 4차 산업 혁명과 메이커 관련 프로그램과 비대면 출력 대행 서비스 등을 운영한다.



서초청소년도서관 readers 영어독서클럽 자료

특히 서초청소년도서관에서 진행하는 프로그램중 진로체험관련 프로그램으로는 일일 사서 체험을 해볼 수 있는 '사서의 세계'가 있다.



서초청소년도서관 사서의세계 자료

- 서초어린이책마을도서관(<http://www.scy.or.kr>)

서초어린이책마을 도서관은 서초유스센터6층에 위치하고 있다. 서초유스센터는 청소년의 참여를 지역사회로 이어주는 기쁨의 성장 공동체라는 미션과 언제 어디서나 만날 수 있는 서초 스마트 유스센터라는 비전을 가지고 있는 곳이다.

서초어린이책마을 도서관의 대표 프로그램은 서초구의 축제를 운영하는 청소년 서포터즈인 ‘서리풀 아동 청소년 축제 기획단 유스터즈’가 있다. 또한 고등학교와 대학교와도 연계하여 진행하는 프로그램들을 운영하고 있다. 그에 대한 예시 프로그램으로는 충남예술고등학교와의 협업 프로그램인 ‘2025 메타버스 전시회 감정통’과 대학생 기획 프로그램인 ‘영.플.리 한양대 선생님들과 배워보는 미래기술 프로그램’이 있다.



대학생 기획 프로그램 '영.플.리(Young Playlist)'

**한양대 선생님들과 배워보는
미래기술 프로그램**

모집기간 4/19(토) ~ 선학순 모집 (종목마지 신청)
* 참여는 프로그램만 신청 가능

모집대상

미래기술에 관심있는 초등학교 3~6학년 10명

내용

미래기술을 주제로 한 다양한 활동 프로그램

문의

스마트연결팀 070-5147-2384

요일	시간	내용	장소
5/2 금요일	오후 4시 30분~5시 30분	미래의 건축을 디자인하기 상상해보기	8층 청년활동실
	오후 5시 40분~6시 40분	미래에 먹여 줄 무주식당 체험해보기	8층 청년활동실
5/3 토요일	오후 4시 30분~5시 30분	3D펜으로 사탕의 모습을 만들어보기	8층 청년활동실
	오후 5시 40분~6시 40분	3D펜으로 나만의 액자 꾸미기	8층 청년활동실
5/7 수요일	오후 4시 30분~5시 30분	RC카로 자율주행 기술 알아보기	3층 스터브룸
	오후 5시 40분~6시 40분	3D펜으로 나만의 스마트워치 만들어보기	3층 스터브룸
5/8 목요일	오후 4시 30분~5시 30분	3D펜으로 나만의 지능식물기 만들어보기	3층 스터브룸
	오후 5시 40분~6시 40분	로봇을 이용해 동물 분봉기를 알아보기	3층 스터브룸
5/13 화요일	오후 4시 30분~5시 30분	미래기술에 대해 알아보는 메타버스 인형극	3층 스터브룸
	오후 5시 40분~6시 40분	자기발명가친 미래기술 원리 알아보기	3층 스터브룸

☞ 서초 스마트 유스센터

- 서초구립그림책도서관(<https://picturebook.seocholib.or.kr/>)

서초구립그림책도서관은 서초구립반포도서관의 분관 공공도서관으로써 서초구 최초, 그림책 특성화 도서관이다. 서초구립그림책도서관에서 진행하는 주요 행사로는 그림책을 이용한 작은 음악회, 그림책 읽어주기 행사, 영화상영 등을 꼽을 수 있다.

성북구와 인구가 비슷한 지역의 도서관에서의 프로그램 중 진로·직업과 관련된 프로그램은 서초청소년도서관의 일일 사서 체험을 해볼 수 있는 '사서의 세계'와 서초어린이책마을 도서관의 대학생 기획 프로그램인 '영·플·리 한양대 선생님들과 배워보는 미래기술 프로그램'이 있다.



3) 조사 지역 이외의 도서관에서의 개관행사 프로그램

성북어린이청소년도서관의 진로관련 개관행사 프로그램을 기획하기 위하여 전국도서관이 진행하였던 개관행사에 대해서 조사하였다. 자료가 많이 없었기 때문에 개관행사에 대한 정보는 성북구와 인구가 비슷한 지역뿐만이 아닌 전국범위로 범위를 확대하여 조사하였다.

- 구로미래도서관 개관행사

구로미래도서관의 개관행사에서는 도서관 입구 포토존 및 영수증 사진기, 텀플러 및 핀 배치 꾸미기, 개관 축하 인사 적기, 도서관 색칠하기, 굿즈 나눔 등을 진행하였다.

- 서초구립내곡도서관

서초구립내곡도서관에서는 전시 프로그램 종류로는 북큐레이션과 사진전시회를 진행하였고 체험형 프로그램으로는 도서관 인생네컷, 포춘쿠키 뽑기와 제작하기를 진행하였으며 공연형 프로그램으로는 마술공연과 음악공연을 진행하였다.

성북구와 인구가 비슷한 지역인 서초구, 양천구에는 어린이와 청소년 특화 도서관이 매우 적은 수로 존재하고 있음을 알 수 있었으며 찾아볼 수 있는 도서관에서도 다른 도서관이나 기관

에 부속되어있다는 점을 알았다. 또한 진로·직업 프로그램보다는 일회성 간단한 방식으로 운영되는 초청프로그램이 다수인 것을 확인하였다. 개관행사에 대한 정보를 찾는 것이 어려웠지만, 이로 인해 성북구에 청소년을 프로그램이 필요하다는 결론을 내렸다.

4) 은평구립도서관 및 프로그램 조사

앞서 성북구와 어린이 인구수와 비슷한 지역 및 도서관을 조사해보았는데 성북어린이청소년도서관에서 ‘진로 프로그램’을 기획하고 있다는 것을 듣고, 진로 프로그램에 더 관심을 가질 청소년을 대상으로 다시 설정하여 조사하였다. 서울특별시 자치구 중에서도 성북구와 청소년 인구가 가장 유사한 은평구를 중심으로, 해당 지역 도서관들의 청소년 대상 진로 및 독서문화 프로그램 운영 현황을 조사하여 향후 청소년 대상 도서관 프로그램 기획에 참고하고자 한다.

은평구 청소년 인구 현황

The screenshot shows the '주민등록 인구통계' (Residential Registration Population Statistics) website. At the top, there is a banner with the logos of the Ministry of the Interior and the National Statistical Service, along with text explaining that the statistics include residents and non-residents (excluding foreigners) as of January 1, 2015. Below the banner, the main content area is titled '행정동별 연령별 인구현황' (Population Status by Administrative District and Age). The search filters are set to '서울특별시' (Seoul Special City), '사.군.구' (City/District/Myeon), '전체' (All), and '연간' (Annual) for the year 2024. The age group is set to '10세' (10 years old). The page also includes a sidebar with various navigation links and a bottom section with download options for CSV and XLSX files.

<그림1> 행정안전부 주민등록 인구통계 조사¹⁾

1) “행정안전부 주민등록 인구통계”, <행정안전부>, <https://jumin.mois.go.kr/>(2025.04.22.).

행정기관	계			
	총 인구수	연령구간인구수	0~9세	10~19세
서울특별시 종로구	138,336	14,889	5,511	9,378
서울특별시 강남구	557,345	96,687	33,160	63,527
서울특별시 송파구	650,110	97,990	41,140	56,850
서울특별시 중구	120,544	11,199	5,316	5,883
서울특별시 양천구	430,976	70,735	23,903	46,832
서울특별시 노원구	491,247	69,908	24,492	45,416
서울특별시 서초구	408,376	71,423	26,634	44,789
서울특별시 강동구	476,942	71,903	31,069	40,834
서울특별시 강서구	556,171	69,619	28,860	40,759
서울특별시 은평구	460,919	56,355	22,056	34,299
서울특별시 성북구	421,560	56,468	22,495	33,973
서울특별시 구로구	388,169	48,589	21,066	27,523
서울특별시 마포구	361,417	45,344	19,399	25,945
서울특별시 동작구	375,799	43,815	18,625	25,190
서울특별시 관악구	477,812	39,119	15,023	24,096
서울특별시 중랑구	379,274	41,061	17,793	23,268
서울특별시 광진구	331,963	37,084	14,098	22,986
서울특별시 영등포구	373,773	43,352	20,788	22,564
서울특별시 동대문구	338,735	39,444	17,174	22,270
서울특별시 서대문구	302,853	38,118	16,407	21,711
서울특별시 도봉구	303,228	34,564	12,967	21,597
서울특별시 강북구	283,597	28,959	10,554	18,405
서울특별시 성동구	273,669	33,305	15,974	17,331
서울특별시 용산구	203,854	23,166	10,250	12,916
서울특별시 금천구	225,159	21,451	9,026	12,425

<그림2> 행정안전부 주민등록 인구통계 - 행정동별 연령별 인구현황 10~19세 인구수 비교

2024년 기준으로 서울특별시의 어린이·청소년 인구수는 1,204,547명이며, 성북구의 청소년 인구는 33,973명으로 조사되었다. 이에 성북구와 유사한 인구 구조를 보이는 은평구는 청소년 인구 34,299명으로 확인되었고, 이에 조사 대상 자치구를 은평구로 선정하였다.²⁾

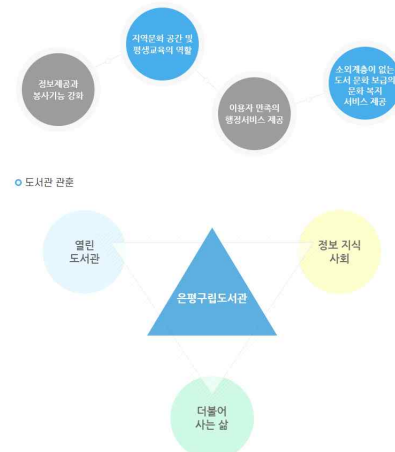
참고로, 앞서 조사한 자료에서 청소년의 연령 기준은 일반적인 9~24세까지로 설정하였지만, 이번 조사는 성북어린이청소년도서관의 주이용자이자 진로 프로그램 대상 연령이 10대를 중심으로 청소년을 정의하고 진행하였다.

2) “행정안전부 주민등록 인구통계”, <행정안전부>, <https://jumin.mois.go.kr/>(2025.04.22.).

은평구 주요 도서관 및 프로그램 운영 현황

- 은평구립도서관

은평구립도서관은 인덕원삼천사복지재단에서 운영하고있는 도서관으로 다음과 같이 정보 지식 사회로 나아가고자 하는 모습을 보인다.



<그림3> 은평구립도서관 사명 & 관혼3)

은평구립도서관에서 진행하는 프로그램 중에서는 도서관에서 진행하는 특강과 동아리 등이 있었고, 달마다 진행되는 이달의 직업이라는 전시 프로그램을 볼 수 있었는데 이 프로그램을 주의 깊게 살펴보았다.

3) “은평구립도서관 인사말 및 사업소개”, <은평구립도서관>, <https://www.eplib.or.kr/intro/intro.asp> (2025.04.22.).

이달의 직업 4월

인공위성개발원

인공위성개발원은 우주탐사, 기상예보 등의 다양한 목적을 달성하기 위한 인공위성을 연구 및 개발하는 일을 담당합니다. 인공위성 및 인공위성과 관련된 분야에 대한 전문적 지식과 기술을 활용하여 목적에 맞는 인공위성을 연구, 개발, 설계하고 인공위성이 궤도에 도달하도록 유도하며, 위성으로부터 보내진 탐사 자료를 분석합니다. 시장조사와 세계 인공위성개발의 기술 변화 등에 대해 분석하여 인공위성의 기술적 성능의 개선 및 개발에 참고하며 개발한 인공위성의 성능을 시험하고 발견된 인공위성의 결함 원인에 대해 분석하여 해결책을 제시하고 있습니다.

<그림4> 은평구립도서관 이달의 직업 4월 - 인공위성개발원⁴⁾

‘이달의 직업’은 달마다 학생들이 잘 알지 못하는 새로운 직업들을 소개하는 전시 프로그램이며 해당 직업 소개와 그 직업을 준비하는 방법, 전망 등에 대해 자세히 알려주고 있었다. 또한, 직업과 관련한 도서를 큐레이션하여 함께 전시하고 있었다.

4) “[전시] 이달의 직업 - 인공위성개발원”, <은평구립도서관>,
https://www.eplib.or.kr/culture/event.asp?mode=view&lecture_seq=5009(2025.04.22).

꿈꾸는 사서의 움직임은 도서관

여러분의 소중한 공간 은평구립도서관 도서관 서비스입니다.



◆ HOME > 도서관서비스 > 꿈꾸는 사서의 움직임은 도서관

꿈꾸는 사서의 움직임은 도서관이란?

꿈꾸는 사서의 움직임은 도서관은 은평구 관내 청소년을 대상으로 직접 찾아가서 도서관을 효율적으로 이용하는 방법과 사서라는 직업에 대해 강의함으로써 청소년들의 도서관 이용을 유도, 활성화하여 문화시민으로 성장할 수 있도록 돕고, 사서라는 직업에 대해 새롭게 인식하는 계기를 마련해주는 수업입니다.



○ 강의 대상

은평구 관내 중, 고등학생 학생

○ 신청기간

월 1회(3월~11월) 진행되며, 선착순으로 신청 접수를 받아 진행
(단, 매주 월요일은 도서관 휴관일로 신청 제외)

○ 신청방법

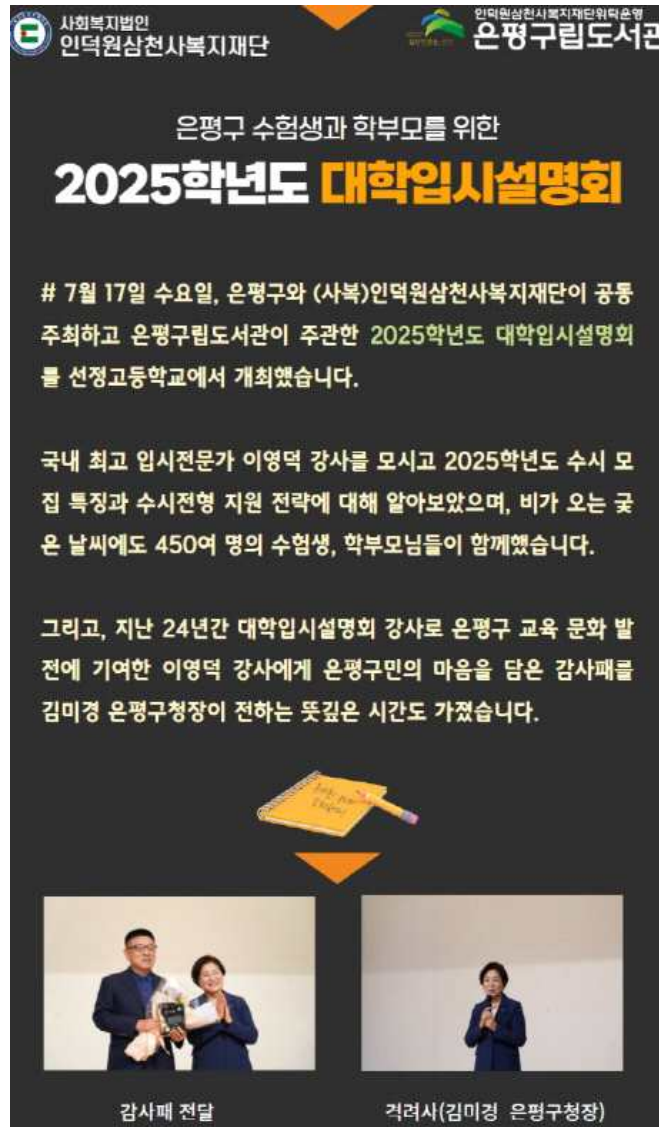
원활한 진행을 위한 일정 협의를 위해 유선으로 신청을 받고
있습니다.

※ 신청 문의 : 02-385-1671~4 (사서팀 내선 239)

<그림5> 은평구립도서관 꿈꾸는 사서의 움직임은 도서관⁵⁾

다른 프로그램에는 ‘꿈꾸는 사서의 움직임은 도서관’이라는 것이 진행되고 있었는데 관내 청소년을 대상으로 직접 찾아가서 사서라는 직업에 대해 강의를 들을 수 있는 시간을 마련하고, 도서관을 효율적으로 이용하는 방법을 알려주는 프로그램이었다. 월 1회 진행되며 선착순으로 신청·접수를 받아 진행하고 있었다.

5) “꿈꾸는 사서의 움직임은 도서관”, <은평구립도서관>, <https://www.eplib.or.kr/culture/dream.asp> (2025.04.22.).



<그림6> 은평구립도서관 2025학년도 대학입시설명회⁶⁾

은평구립도서관에서 진행한 프로그램 중에서도 도서관에서 진행하기에 의외라고 생각했던 프로그램이 있었는데 고등학생을 대상으로 하여 대학입시 설명회를 운영한 것이었다. 특히나 최근에 진행하였던 프로그램이어서 참고하면 좋을 것 같다고 생각하였다.

이외에도 드론 조종 및 체험, 3D 모델링 및 펜 활용, 디지털 드로잉 메타버스 로블록스, 인공지능 체험 등 4차산업에 관한 다양한 체험형 프로그램을 운영하고 있었다.

6) “[문화홍보] 2025학년도 대학 입시 설명회 결과 보고”, <은평구립도서관>, https://www.eplib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=1871&gubun=2&key=board_title&val=%EB%8C%80%ED%95%99(2025.04.22.).

- 구산동도서관마을

구산동도서관마을은 책으로 누리고 정보로 어우러지는 열린 공동체의 비전을 가진 마을 공동체 도서관이다. 지역 주민들이 연합하여 연립주택 3채를 리모델링하여 공공도서관시설로 만든 도서관이다. 특히나 독서·문화프로그램을 활성화하고자 하는 목표를 가지고 있다.



<그림7> 구산동도서관마을 - 핵심가치, 운영목표, 추진과제⁷⁾

구산동도서관마을의 프로그램은 독서·문화프로그램이 주를 이루고 있었으며 영화 상영회나 웹툰 교실 등 다양한 예체능 관련 프로그램을 운영하고 있었다. 그 외에도 달마다 저자와의 만남을 기획하여 이용자들이 독서와 도서관에 더 많은 관심을 가질 수 있도록 노력하고 있었다. 특히나 개관했을 당시 개관기념 북콘서트를 진행하여 시인과 클래식 기타 앙상블을 초대해 독서와 음악을 함께 즐길 수 있도록 구성하였다. 하지만 고등학생을 대상으로 하는 프로그램이나 진로 프로그램은 찾아보기 어려웠다.

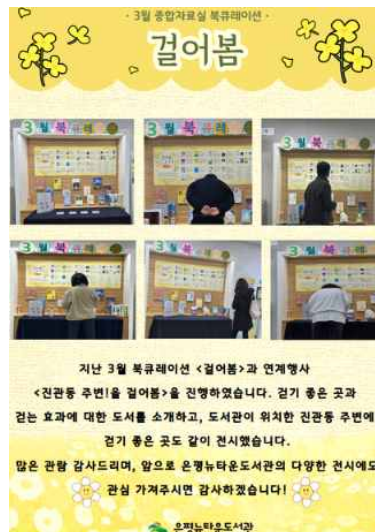
7) “구산동도서관마을 인사말”, <구산동도서관마을>, <https://www.gsvlib.or.kr/intro/intro.asp>(2025.04.22.).

- 구립은평뉴타운도서관

구립은평뉴타운 도서관은 미디어특성화도서관으로 미디어 교육을 통해 미래세대들이 다양한 매체를 활용하여 미래를 준비할 수 있도록 도움을 주려고 하는 도서관이다. 총 4층으로 구성되어 있으며 다양한 문화행사를 독서교육, 문화교육, 평생교육으로 구분하고 있었다.



<그림8> 구립은평뉴타운도서관 - 운영목표, 도서관 관훈⁸⁾



<그림9> 구립은평뉴타운도서관 - 3월 종합자료실 북큐레이션 '걸어봄'⁹⁾

독서교육 부분에서는 북큐레이션 행사나 전시를 통해 도서를 소개하고, 도서와 관련된 은평구 내 명소의 역사를 함께 전시하여 이용자들에게 정보를 제공해주고 있었다.

8) “은평뉴타운도서관 인사말 및 사업안내”, <은평뉴타운도서관>, <https://www.enlib.or.kr/intro/intro.asp>(2025.04.22.).

9) “종합자료실 3월 북큐레이션 '걸어봄' 운영 결과”, <은평뉴타운도서관>, <https://www.enlib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=986&gubun=1>(2025.04.22.).



<그림10> 구립은평뉴타운도서관 - 학부모를 위한 디지털 시민의식 특강 (로블록스 활용)¹⁰⁾

문화교육 부분에서는 미디어 프로그램이 주를 이루고 있었다. 다양한 강사를 초청해서 체험형 프로그램을 진행하거나 학부모들에게 아이들이 많이 이용하는 로블록스와 같은 게임을 활용하여 어떻게 디지털 시민의식을 가르쳐 줄 수 있을지를 알려주는 특강 등이 운영되었다.



<그림11> 구립은평뉴타운도서관 - 코딩지도사 양성과정¹¹⁾

마지막으로 평생교육 부분에서도 다양한 프로그램이 존재했는데 이 중에서도 코딩지도사 양성 과정이 주목할 만한 프로그램이었다. 청소년을 대상으로 한 프로그램은 아니지만, 경력단절 여성을 대상으로 코딩지도사 2급 자격증을 딸 수 있도록 진행한 프로그램이다. 이와 같은 자격증 관련 프로그램을 청소년 대상으로 운영한다면 실질적으로 자격증을 따는 결과물과 청

10) “학부모 특강 <로블록스와 함께 디지털 시민으로 성장하는 우리 아이들> 운영 결과”, <은평뉴타운도서관>, <https://www.enlib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=966&gubun=2> (2025.04.22.).

11) “2019 시민제안 평생학습 프로그램 공모사업 코딩지도사 양성과정”, <은평뉴타운도서관>, <https://www.enlib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=433&gubun=3&key=boardtitle&val=%EC%BD%94%EB%94%A9> (2025.04.22.).

소년의 생활기록부나 포트폴리오에 도움이 될 수 있어 많은 참여가 이루어질 수도 있다고 생각하게 되었다.

- 구립은뜨락도서관

구립은뜨락도서관은 여가생활과 평생학습에 도움을 주는 도서관으로 다양한 문화 프로그램과 복지 프로그램을 진행하고 있다. 구립은평뉴타운도서관과 마찬가지로 다양한 문화행사를 독서 교육, 문화교육, 평생교육으로 구분하고 있었다.

■ 비전



■ 운영방침



<그림12> 구립은뜨락도서관 - 비전, 운영방침¹²⁾



<그림13> 구립은뜨락도서관 - 이달의 픽! 오물딱조물딱!¹³⁾

12) “구립 은뜨락도서관 인사말”, <구립 은뜨락도서관>, <https://www.edlib.or.kr/intro/intro.asp> (2025.04.22.).

구립은뜨락도서관의 독서교육 부분에서도 다양한 주제전시 프로그램을 운영하는 것을 볼 수 있었다. 특히나 어린이를 대상으로 어린이 자료실에서 주제전시를 달마다 운영하고 있었다. 다른 프로그램에는 독서 교실, 독서 퀴즈 등이 있었다.



<그림14, 15> 구립은뜨락도서관 - 꽃 향기 가득한 뜨락¹⁴⁾, 월간 은뜨락 (성인들을 위한 인문학 특강)¹⁵⁾

문화교육 부분에서는 성인들을 대상으로 한 특강이나 축제, 주민센터 등과 협력하여 부스를 운영하는 등의 모습을 볼 수 있었다. 이를 통해 독서교육은 어린이를 대상으로 문화교육은 성인을 대상으로 프로그램을 진행하고 있었다.



<그림16, 17> 구립은뜨락도서관 - 입시특강 + 1:1 상담¹⁶⁾, 자기소개서 작성법 특강¹⁷⁾

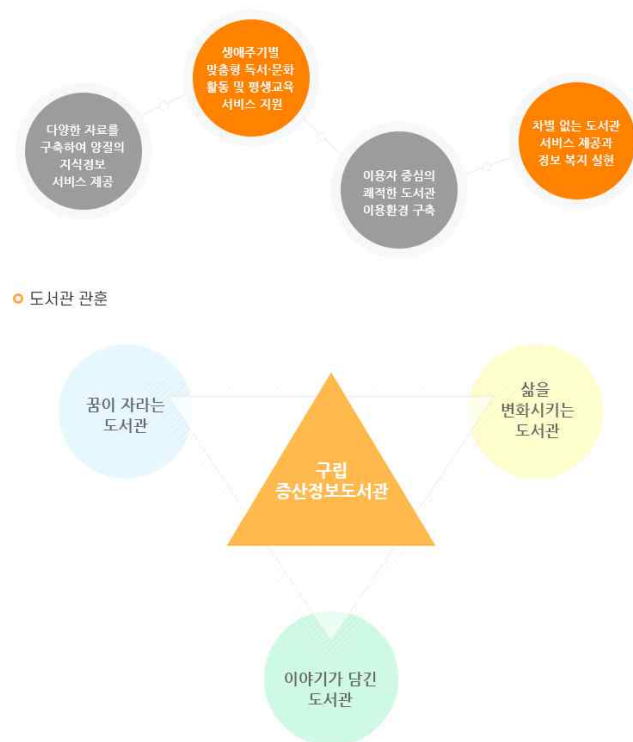
평생교육 부분에서 고등학생을 위한 프로그램을 볼 수 있었다. 특히나 도서관에서 고등학교

- 13) “2025년 어린이자료실 3월 이달의 픽(Pick)! 결과보고”, <구립 은뜨락도서관>, <https://www.edlib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=249&gubun=1> (2025.04.22.).
- 14) “2025년 불광천 벚꽃축제 <은평의 봄> 결과보고”, <구립 은뜨락도서관>, <https://www.edlib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=252&gubun=2>(2025.04.22.).
- 15) “월간 은뜨락-3월 <숨 켜고, 깊게 읽고 생각하는 법> 결과 보고”, <구립 은뜨락도서관>, <https://www.edlib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=251&gubun=2>(2025.04.22.).
- 16) “진로멘토링 <2021 학생부종합전형대비 입시특강 + 1:1상담> 결과”, <구립 은뜨락도서관>, <https://www.edlib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=49&gubun=3>(2025.04.22.).
- 17) “2022학년도 입시 대비 <자기소개서 작성법 특강 + 개인별 첨삭 지도>”, <구립 은뜨락도서관>, <https://www.edlib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=77&gubun=1&page=1&key=boardtitle&val=%EC%9E%90%EA%B8%B0%EC%86%8C%EA%B0%9C%EC%84%9C>(2025.04.22.).

학생들을 위하여 강사를 초빙해 입시특강과 1:1 상담을 도와주고, 학생들과 함께하는 모의 면접을 진행한 프로그램을 통해 앞서 본 도서관들처럼 은평구 내 도서관에서는 고등학생을 위한 입시특강이 활발히 이루어지고 있다는 것을 알 수 있었다.

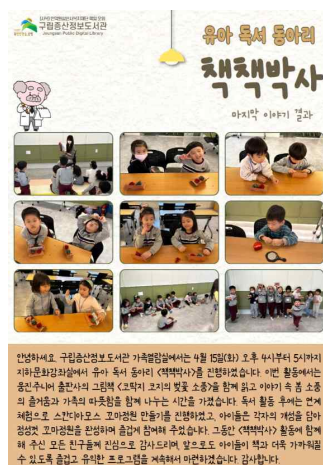
- 구립증산정보도서관

구립증산정보도서관은 지역 주민들의 정보·생활문화 공간으로서 역할을 수행하고, 행복을 꿈꾸는 새로운 공간으로 발전하고자 노력하는 도서관이다. 이야기가 담긴 도서관이라는 말에 맞게 도서관에서 책과 함께 어우러지고, 주민들의 목소리에 귀를 기울인다는 목표를 가지고 있다. 앞선 도서관과 같이 다양한 문화행사를 독서교육, 문화교육, 평생교육으로 구분하고 있었다.

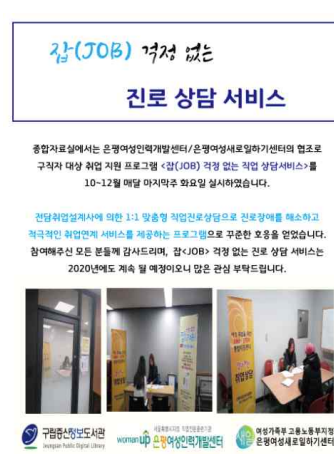
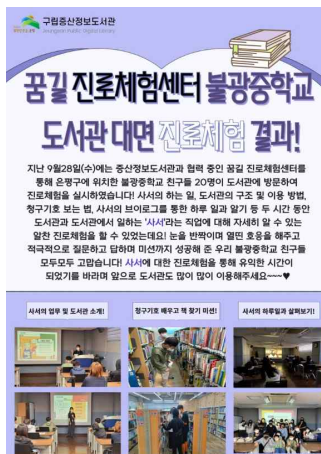


<그림18> 구립증산정보도서관 - 운영목표, 도서관 관혼¹⁸⁾

18) “구립증산정보도서관 인사말 및 사업소개”, <구립증산정보도서관>, <https://www.jsplib.or.kr/intro/intro.asp>(2025.04.22.).



〈그림 19, 20〉 구립증산정보도서관 - 어린이 별별과학놀이터¹⁹⁾, 유아 독서 동아리(책책박사)²⁰⁾



〈그림 21, 22, 23〉 구립증산정보도서관 - 진로 관련 프로그램²¹⁾²²⁾²³⁾

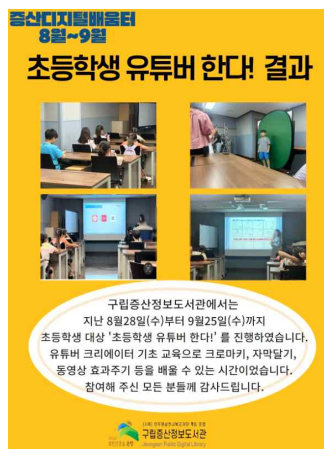
독서교육 부분에서는 주로 독서 동아리를 활발하게 운영하고 있고, 테마전시체험전과 같은 다양한 전시나 체험형 프로그램을 진행하고 있었다. 그 외에도 은평구에 위치한 청소년 진로 직업 체험센터와 협력하여 진로 프로그램을 진행하였다. 진행한 진로 프로그램 모두 체험형인 것을 알 수 있다.

- 19) “[독서문화] 책과 함께하는 <어린이 별별과학놀이터> 3월 결과”, <구립증산정보도서관>, <https://www.jsplib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=1399&gubun=1> (2025.04.22.).
- 20) “[독서문화] 유아 독서 동아리 <책책박사> 결과”, <구립증산정보도서관>, <https://www.jsplib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=1408&gubun=1> (2025.04.22.).
- 21) “[독서문화] 꿈길 진로체험센터 불광중학교 도서관 대면 진로체험 결과!”, <구립증산정보도서관>, <https://www.jsplib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=886&gubun=1&page=1&key=boardtitle&val=%EC%A7%84%EB%A1%9C> (2025.04.22.).
- 22) “[즐거이교육] 꿈을 찾아가는 진로여행”, <구립증산정보도서관>, <https://www.jsplib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=419&gubun=1&page=1&key=boardtitle&val=%EC%A7%84%EB%A1%9C> (2025.04.22.).
- 23) “[평생교육] 잡(JOB) 걱정 없는 진로 상담 서비스”, <구립증산정보도서관>, <https://www.jsplib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=608&gubun=3&page=1&key=boardtitle&val=%EC%A7%84%EB%A1%9C> (2025.04.22.).



<그림24, 25> 구립증산정보도서관 - 키링만들기²⁴⁾, 주말영화상영²⁵⁾

문화교육 부분에서는 영화 상영, 영화제, 키링 만들기, 소규모 공연 등 주말에 도서관에 와서 즐길만한 프로그램을 마련해두고 있었다.



<그림26, 27> 구립증산정보도서관 - 디지털배움터 (초등학생 유튜브버²⁶⁾, 왕초보 컴퓨터 배우기²⁷⁾)

평생교육 부분에서는 서울시와 함께 운영하는 발달장애인 대상 디지털 문해 교육 프로그램인 디지털 한글햇살버스, 성인과 어린이가 함께 모여 디지털 격차를 해소하기 위해 만들어진 디지털 배움터, ChatGPT를 활용한 나만의 책 만들기 등 정보도서관이라는 이름에 맞게 디지털

24) “[문화행사] 문화가있는 도서관 3월 프로그램 <반짝 키링 만들기> 결과”, <구립증산정보도서관>, <https://www.jsplib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=1403&gubun=2> (2025.04.22.).

25) “[문화교육] 4월 주말영화상영결과”, <구립증산정보도서관>, <https://www.jsplib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=1414&gubun=2> (2025.04.22)

26) “[평생교육] 증산디지털배움터 <8월~9월 초등학생 유튜브버 한다!> 결과”, <구립증산정보도서관>, <https://www.jsplib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=1277&gubun=3> (2025.04.22.).

27) “[평생교육] 증산디지털배움터 <8월~9월 왕초보컴퓨터 배우기> 결과”, <구립증산정보도서관>, <https://www.jsplib.or.kr/culture/eventresult.asp?mode=view&number=1275&gubun=3> (2025.04.22.).

기기를 활용한 프로그램이 많이 운영되고 있었다.

- 나를 건너서 숲으로 도서관

윤동주 시인을 기념하기 위한 도서관으로 자라나는 청소년들이 문학적인 감수성을 키우고, 지역에 대한 자부심을 가질 수 있도록 노력하고 있는 도서관이다. 나이, 성별, 종교 등에 관계없이 모든 지역 주민이 편하게 쉬며 즐길 수 있는 교류의 장을 만들고자 한다.



<그림28> 나를 건너서 숲으로 도서관 - 비전, 운영목표²⁸⁾



<그림29, 30> 나를 건너서 숲으로 도서관 - 백일장29), AI 세상 따라잡기30)

청소년을 대상으로 하는 프로그램보다는 어린이를 대상으로 한 프로그램이 많은 것을 알 수 있었다. 대부분 초등학생을 대상으로 하고 있었다. 특히나 윤동주 시인을 기념한다는 도서관의 말처럼 백일장 등과 같은 문학 창작 관련 프로그램이 많았고, AI를 활용하여 윤동주 시인

28) “나를 건너서 숲으로 도서관 인사말”, <구립내를건너서숲으로도서관>, <https://www.nslib.or.kr/intro/intro.asp>(2025.04.22.).

29) “제7회 나를 건너서 숲으로 도서관 시화 백일장”, <구립내를건너서숲으로도서관>, https://www.nslib.or.kr/culture/event.asp?mode=view&lecture_seq=943 (2025.04.22.).

30) “챗GPT로 시작된 [AI 세상] 따라잡기”, <구립나래를건너서숲으로도서관>, https://www.nslib.or.kr/culture/event.asp?mode=view&lecture_seq=937(2025.04.22.).

을 알아보는 등의 변화하는 디지털 사회와 운동주 시인을 합친 프로그램을 최근 진행하기 시작한 것으로 보인다.



<그림 31, 32> 내를 건너서 숲으로 도서관 - 슬기로운 직업 탐구 생활³¹⁾, 4차 산업혁명과 직업의 변화³²⁾

진로, 직업 프로그램도 진행된 적은 있었으나, 초등학생을 대상으로 하여 책을 통해 진로를 알아보고, 체험해보거나 4차산업으로 인해 전망이 좋아진 직업을 간단하게 소개하는 4차산업 혁명 특강이 다였다.

31) “(예비5~6학년) 슬기로운 직업 탐구 생활”, <구립내를건너서숲으로도서관>, https://www.nslib.or.kr/culture/event.asp?mode=view&lecture_seq=822(2025.04.22.).

32) “[ZOOM] 4차산업혁명과 직업의 변화”, <구립내를건너서숲으로도서관>, https://www.nslib.or.kr/culture/event.asp?mode=view&lecture_seq=517(2025.04.22.).

- 구립상림도서관

구립상림도서관은 상림마을작은도서관으로 개관하여 2016년에 공공도서관으로 승격된 도서관으로 다양한 책과 정기간행물 등을 통해 지역 사회에 신속 정확한 지식 정보를 제공하고자 한다.



<그림33, 34, 35> 구립상림도서관 - 금융의 세계³³⁾, 도서관을 탐험해요³⁴⁾, 친환경 에너지를 배워보자!³⁵⁾

프로그램 중에서 진로나 직업 관련 프로그램은 없었으나 초등학생을 대상으로 하여 체험하며 공부할 수 있는 프로그램이 자주 운영되고 있었다.

33) “찾아가는 금융교육 “알쏭달쏭 금융의 세계” 1차시 활동”, <구립상림도서관>, https://lib.eplib.or.kr/small_lib/sl06.asp?mode=view&number=13621&page=2(2025.04.22.).

34) “도서관 주간 맞이 이용자 교육 “도서관을 탐험해요” 안내”, <구립상림도서관>, https://lib.eplib.or.kr/small_lib/sl06.asp?mode=view&number=13615&page=2(2025.04.22.).

35) “찾아가는 에너지학교 에코롱롱 “친환경 에너지를 배워보자!” 2차시 활동”, <구립상림도서관>, https://lib.eplib.or.kr/small_lib/sl06.asp?mode=view&number=13623&page=2(2025.04.22.).

5) 주요 진로·직업 프로그램

지금까지 알아본 도서관의 프로그램 중에서 직접 진행할 프로그램인 진로·직업에 관련된 프로그램만을 모아 정리하였다.

도서관명	진로·직업 프로그램
은평구립도서관	• 이달의 직업 • 꿈꾸는 사서의 움직이는 도서관 • 대학입시설명회
구립은프락도서관	• 입시특강 + 1:1 상담 • 자기소개서 작성법 특강 • 모의면접
구립증산정보도서관	• 도서관 대면 진로체험 • 진로여행 • 진로 상담 서비스
내를 건너서 숲으로 도서관	• 슬기로운 직업 탐구 생활 (초등생 대상) • 4차 산업혁명과 직업의 변화

6) 결론

이를 통해 현재 은평구에 위치한 도서관들은 진로·직업 프로그램이 다양하게 운영되기보다는 일부 규모가 큰 도서관에 한정되어 있으며, 주로 대학입시 특강이나 도서 큐레이션으로 운영되고 있었다는 것을 알 수 있었다. 또한, 고등학생을 대상으로 하는 진로 프로그램은 체험형보다는 상담형, 특강형으로 운영되고 있어 오히려 체험형 프로그램을 운영한다면 경쟁력을 가질 수 있는 프로그램이 될 것으로 생각한다. 조사한 것을 바탕으로 성북어린이청소년도서관에 맞는 진로·직업 프로그램을 운영하고자 한다.

1.2 성북문화재단 도서관 프로그램

성북문화재단은 "내 곁에 함께하는 도서관, 삶의 변화를 함께 만드는 도서관"이라는 비전 아래 성북구 전역에 15개의 구립도서관을 운영하고 있다. 이들은 단순한 독서 공간을 넘어 지역 주민의 삶에 실질적인 영향을 미치는 지식정보플랫폼으로 기능하며, 다양한 연령과 계층을 위한 프로그램을 제공하고 있다. 특히 성북구는 지역 내 학교, 단체, 대학과의 협력을 통해 청소년 대상 프로그램 개발에 힘쓰고 있으며, 도서관별 특성과 자원을 활용한 차별화된 콘텐츠가 운영되고 있다.

1) 통합 비전 및 전략

성북문화재단 산하 도서관들은 '다양성', '상호성', '포용성'을 핵심가치로 삼고 있으며, 도서관 간 협력과 지역사회와의 연결을 통해 공동체 발전을 도모하고 있다. 도서관 마을 네트워크, 성북 책모꼬지(인문지식축제), 한 책 읽기 운동 등은 도서관을 중심으로 한 지역문화 활성화의 대표적 사례다. 특히 청소년 자치기구인 '독한 친구들'은 청소년이 주도적으로 참여하는 프로그램 기획과 실행을 통해 주체적인 성장을 유도하고 있다.

2) 청소년 프로그램 현황 분석

성북문화재단 도서관 중 청소년 프로그램 운영이 활발한 도서관으로는 월곡꿈그림도서관, 청수도서관, 석관동미리내도서관, 달빛마루도서관, 종암동새날도서관 등이 있다. 이들 도서관은 청소년 독서동아리, 진로체험 활동, 심리 특강, 창의융합 프로그램 등을 중심으로 차별화된 프로그램을 운영하고 있다.

- 월곡꿈그림도서관은 청소년 자치기구 '독한 친구들'을 중심으로 활동을 기획하며, 진로토크쇼, 작가와의 만남, 스마트폰 사용 자제 챌린지 등 참여형 프로그램을 운영 중이다. 개관행사에서도 아이들을 위한 체험 활동과 미션 수행을 통한 문화행사를 진행하여 도서관에 대한 긍정적인 첫인상을 형성하고자 하였다.
- 청수도서관은 청소년 아키비스트 양성과정, 진로체험 프로젝트 '꿈잡이 페스타', 복수직업군 탐색을 위한 'N잡 프로젝트' 등을 통해 진로교육과 정보 활용 능력 함양을 동시에 도모하고 있다.
- 석관동미리내도서관은 고려대학교와의 연계성을 통해 청소년 독서회를 운영하고 있으며, '청소년만을 위한 시간 도시락' 등의 프로그램으로 청소년 친화적 공간 조성에 앞장서고 있다.
- 달빛마루도서관은 중학교 환경동아리와의 협력 활동을 진행하며, 독서회 '우수수'를 통해 청소년의 지속적인 독서 활동을 장려한다.
- 종암동새날도서관은 중학생 대상 독서토론 프로그램 '도고폴', 초등 고학년 대상 '생각놀이터' 프로그램을 운영하며, 독서를 기반으로 한 사고력 향상에 중점을 둔 프로그램을 구성하고 있다.

3) 청소년 진로 및 직업 체험 관련 프로그램

성북문화재단 산하 도서관 중 일부는 진로교육과 직업 체험 프로그램을 비정기적으로 운영하고 있으나, 아직까지 청소년을 주요 대상으로 삼는 전문적인 진로 프로그램은 제한적이다. 다만, '진로토크쇼'나 '꿈잡이 페스타'와 같은 파일럿 프로그램은 향후 성북어린이청소년도서관

개관 시 유의미한 벤치마킹 사례로 활용할 수 있다.

4) 청소년 프로그램의 한계와 개선방향

조사 결과 대부분의 도서관은 어린이 및 영유아 대상 프로그램이 중심을 이루고 있으며, 청소년만을 대상으로 한 고정 프로그램은 많지 않은 상황이다. 또한 청소년 대상 프로그램이라 하더라도 참여율과 지속성을 확보하기 위한 체계적인 운영방안은 부족한 실정이다. 향후 성북어린이청소년도서관은 성북문화재단의 운영 철학을 바탕으로 청소년 특화 도서관이라는 정체성을 분명히 하여, 자치활동, 진로탐색, 문화체험, 창의융합을 아우르는 통합형 프로그램 기획이 필요하다.

1.3 중·고등학교 및 진로 프로그램

1) 성북구 근처 지역 중·고등학교 및 진로프로그램

행사 대상 도서관이 어린이·청소년도서관이고, 청소년 진로 특화 도서관이라는 비전을 갖고 있기에 도서관이 위치한 지역의 근처 중·고등학교를 조사하는 작업이 필요하다고 생각했다. 평소 도서관 주변 지역의 학생들이 학교에서 경험하는 진로 프로그램을 알아보고, 내용에 따라 이를 개관행사 프로그램에 반영할 수도 있기 때문이다. 해당 도서관의 위치를 중심으로 성북구 내 모든 지역의 중·고등학교를 조사했다. 사진과 같은 지역구분에 따라 총 18개 동의 중·고등학교를 찾아보았다. 학교에서 이루어지는 학교 프로그램을 중심으로 학교의 특성과 위치 등을 포함하여 조사했다. 특히 학교 프로그램 중 진로 프로그램이 어떤 식으로 이루어지고 있는지, 프로그램 유형에는 무엇이 있는지, 학년별 프로그램 구분은 어떻게 되어있는지에 초점을 맞추었다.



- 이화동

서울대학교 사범대학 부설여자중학교

- 1·2학년 학생을 대상으로 하는 진로특강 및 체험 활동을 했다. 귀금속 공예 체험, 한방 배쓰밤 제작 등의 체험형 활동이 있다.
- 3학년 학생을 대상으로 하는 자기개발시기 프로그램 활동을 했다. 대학전공탐색 검사, 고등학교 입시 상담과 같은 활동부터 스포츠데이, 펜 아트와 같은 체험형 활동이 있다.

- 종로동

덕성여자중학교

- 협력종합예술활동: 1학생 1무대를 목표로 3년간 영화 시사회, 연극 공연, 뮤지컬을 통한 학생 맞춤형 예술 교육 활동을 진행한다. 학생들은 입학부터 졸업까지 3년동안 무대 제작자, 디자이너, 감독, 작가, 연기자 등 다양한 직업 경험을 통해 무대 예술을 체계적으로 배운다. 덕성여중은 학급당 11~16명 정도로 구성된 소규모 학교이기 때문에 예술 수업마다 세 명의 교사가 지도하여 작품을 완성한다.

덕성여자고등학교

- ‘융합형 인재양성프로그램’: 서울시와 종로구의 지원을 받아 주변 대학과 협력하여 운영되고 있으며, 한국외대, 상명대, 추계예술대, 한국천문연구원과 연계하여 진행했다. 로봇&드

론 코딩캠프, 인공지능 프로그래밍 파이썬, 배구 교류를 통한 진로진학 지도, 영어 스피치 캠프 등의 활동을 진행했다. 하지만 해당 프로그램은 모두 2020년에 운영되었던 것으로 가장 최신의 자료를 찾아볼 수 없어 현재까지 운영 중인지는 확인하기 어렵다.

- ‘진로프로젝트’: 졸업생 멘토에게 강연을 들으며 직업에 대한 설명을 듣고 미래의 꿈을 설계하는 무지개 진로체험, 직업별 전문가를 초청하여 진로 로드맵을 공부하고 자신의 진로를 설계하는 전공설명회 및 직업체험, 종로구의 다양한 기관을 탐방하며 문화적 소양을 기르는 종로산책길 등의 다양한 활동이 있다.

- 가회동

가회동에는 중앙중학교가 있으며, 고등학교로는 중앙고등학교, 대동세무고등학교가 있다. 중앙중학교는 고려대학교 법인기관의 학교이다. 중앙고등학교는 자사고이며, 대동세무고등학교는 세무 특화고등학교이다. 세 학교 모두 진로 프로그램을 찾아보았지만, 내부 정보 유출 방지 문제로 찾을 수 없었다.

- 해화동

경신중학교

- 현대엔지니어링과 연계하여 스마트건설기술 및 스마트시티에 대한 미래기술 교육을 실시했다.

<https://www.100ssd.co.kr/news/articleView.html?idxno=90176>

동성중학교

- 자유학년제 진로연계 교육으로 지속가능한 미래를 위한 미래 직업을 알아보는 활동을 했다.

<https://onecocenter.ekfem.or.kr/posts/q1t6GX>

서울과학고등학교

- 한국융합과학교육원과 연계하여 미래신산업 진로프로그램을 진행했다.

<https://blog.naver.com/sys1748/223687117947>

경신고등학교

- 챗GPT를 활용하여 고교학점제에 적용할 수 있는 진로교육을 진행했다.

<https://www.casenews.co.kr/news/articleView.html?idxno=13446>

동성고등학교

- 진로 관련 프로그램을 찾을 수 없었다.

- 정릉동

북악중학교

- 진로 관련 프로그램을 찾을 수 없었다.

고려대학교 부속고등학교

- 국민대학교와 연계하여 전공체험버스를 진행했다. 22개의 전공에 대한 소개를 듣고 체험해보는 활동을 했다.

대일외국어고등학교

- 진로 관련 프로그램을 찾을 수 없었다.

- 성북동

동구여자중학교

- 자유학기제 수업의 일환으로 '성북 청소년 공유학교'를 진행했다.
<https://www.sisanews.kr/news/articleView.html?idxno=42311>

홍익대학교부속고등학교

- 진로 관련 프로그램을 찾을 수 없었다.

서울동구고등학교

- 진로 관련 프로그램을 찾을 수 없었다.

- 길음동

길음중학교

- 진로 관련 프로그램을 찾을 수 없었다.

계성고등학교

- 진로 관련 프로그램을 찾을 수 없었다.

- 돈암동

개운중학교

- 진로 관련 프로그램을 찾을 수 없었다.

고명중학교

- 강사를 초청한 진로 진학 아카데미 활동을 진행했다.

성신여자중학교

- 진로 관련 프로그램을 찾을 수 없었다.

고명외식고등학교

- 졸업생 실습특강, 바텐더 실무 특강 활동을 진행했다.

성신여자고등학교

- 진로 관련 프로그램을 찾을 수 없었다.

- 동선동

동선동 소재지의 중·고등학교는 없다.

- 동소문동

삼성중학교

- 조항사 직업 체험(2024): 공방에 직접 방문하여 포켓 향수 만들기 활동을 했다.
https://blog.naver.com/8lette_studio/223498819942
- 어라연 전각 체험관 도장 만들기 체험(2024년): 도서부 학생들이 체험관에 방문하여 수제 도장을 만드는 체험을 했다.
<https://blog.naver.com/yhlayuen2/223424774190>
- 성북청소년센터 드론진로아카데미(2017, 2023): 4차 산업 기반의 드론 진로 활동을 진행했다. 이론 및 조종 교육 후 드론 레크레이션 게임, 드론 축구 게임을 했다.
<https://blog.naver.com/sbyouth1319/223071315612>
- 인공지능 수업(2022년): 학교 직업 체험 시간에 스마트폰 AI 수업을 진행했다.
<https://blog.naver.com/creibiz/222802208779>
- 로봇 공학, 3D 펜, 3D프린터, 사물인터넷, 드론 체험: 박달재 청소년 수련원에서 캠프를 진행하여 여러 진로체험을 진행했다.
<https://blog.naver.com/emorning77/221619076316>
- 이 외에도 다양한 직업 체험을 진행했다.
반려견행동교정사 <https://blog.naver.com/barundog/221730851540>
직업체험 베이킹 <https://blog.naver.com/sunnycake7/220696666417>

- 삼선동

한성여자중학교

- 생성형 AI크리에이터 새싹교실 in 한양도성(2024): 한국문화예술위원회, 한국도서관협회가 주관하여 한성대학교 학술정보관에서 생성형 AI를 활용한 크리에이터 강좌를 진행했다.
<https://cafe.naver.com/kiea/810?art=ZXh0ZXJuYWwtc2VydmliZS1uYXZlci1zZWYyY2gt>
- 한성대-한성여중 MOU(2016): 학교·마을 연계 교육 콘텐츠 사업 협약을 체결하여 환경 건축 디자인 분야의 지구환경 보전과 지속가능한 건축 디자인을 체험했다. 한성대 인테리어 디자인 전공 교수들이 개발한 미래환경디자인스쿨 프로그램을 수강했다.
<https://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=161587>
- 캔들 만들기 진로체험 프로그램을 진행했다.
<https://blog.naver.com/pierralove/222899735180>
- 네일아트 원데이 클래스 진로체험 프로그램을 진행했다.
<https://blog.naver.com/sedlove/222182367346>
- 한성대학교 디자인 아트 교육원과 함께 한성여중 학생들에게 특수분장 강좌를 했다.
<https://blog.naver.com/jhlim1026/222136310346>

한성여자고등학교

- 한성대-한성여고 진로특강: 한성대학교와 연계하여 교원의 교육기부를 통해 한성여자고등학교 학생들에게 진로탐색을 위한 전문지식을 제공한다. 인공지능, 청소년 리더십, 면접 및 이미지메이킹 등과 같은 주제의 특강을 진행한다.

<https://www.hansung.ac.kr/eist/6790/subview.do>

- 광운대학교 고교연계 프로그램으로 마케팅 체험을 진행했다. 광운대학교 소개 및 입시 관련 정보를 들은 후 마케팅 프로그램을 진행했다. 상품을 선택하고 마케팅 전략을 직접 세워본 후 멘토와 질의응답 시간을 가지며 진로에 대한 질문을 해소할 수 있는 시간도 가졌다.

<https://blog.naver.com/kwiphak/221049516646>

- 진로 체험의 날 패션 테마별 이미지맵 꾸미기, 기초봉제 및 기본 스커트 제작 실습: 서울 모드패션전문학교에서 청소년 문화 수련 활동 프로그램의 일환으로 패션직종 직업체험 프로그램을 진행했다.

<https://okfashion.co.kr/detail.php?number=28547&thread=81r29r02>

경동고등학교

- 고교학점제 대비 학교 협력 프로그램 시범 운영(2023): 상담심리, 광고기획, 창업, 생명과학, 빅데이터, 자동차 공학, 정보보호, 건축디자인의 기초 학문을 배우는 프로그램 시범 운영 대상학교에 속했다.

https://www.seouland.com/arti/society/society_general/12076.html

- 삼육보건대학교 전문대학 연계 고교 직업교육: 학생들이 전문이론 153시간, 전문실습 323시간, 창의적 체험활동 68시간 총 544시간의 교육을 이수하고 고교 2학년 2학기 과정을 인정받게 된다.

<https://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=193702>

- 경동 아카데미(2021): 융합과학, 건축, 공학 등 주제별 심화학습 및 특강, 체험하는 교내 창의융합형 교육 프로그램을 운영했다.

<https://enews.sen.go.kr/news/view.do?bbsSn=171142>

경동고등학교 부설 방송통신고등학교

- 직업 체험의 날 프로그램 외 전반적으로 특별한 프로그램은 보이지 않는다.

- 보문동

보문동 소재지의 중·고등학교는 없다.

- 안암동

용문중학교

- 국립부경대 캠퍼스 투어(2022)

<https://m.blog.naver.com/pknulove/222863203858>

- 부모 자녀 의사소통 증진 프로그램(2023): 서울상담심리대학원대학교에서 학부모와 함께 진행하는 프로그램으로 청소년기의 이해, 부모의 자기이해, 의사소통의 실제로 구성되어 진행했다.

https://sgcp.ac.kr:54532/bbs/board.php?bo_table=sub5_1_a&wr_id=423

- 진로 체험 프로그램(매년 진행): 다양한 직업을 가진 선생님들이 와서 설명 및 교육을 진행하고, 직접 체험하는 활동으로 이루어졌다. 마술사, 석고방향제 디자이너, 간호사, 건축가,

요리사, 조향사, 크리에이터, 헤어디자이너 등의 직업이 있다.

용문고등학교

- 수정과 페스티벌(수학, 정보, 과학 축제-2022): 수학, 정보, 과학과 연계한 미래기술 체험 프로그램을 위해 광운대와 마이크로소프트, 성북구청이 용문고와 손을 잡아 진행했다. 본격적인 행사 일주일 전 인하대 송용진 교수의 특강을 마련하여 학생들에게 미래기술의 중요성을 전하는 시간을 가졌다. 실제 행사에서는 액체 질소 냉각 실험과 과학수사에 활용되는 루미놀 실험, 정전기 감전 체험, 헬륨 평형 실험 등을 각 탐구방에서 진행했다.

<https://naeiledu.co.kr/30628>

- Do IT - Like IT(2023): 광운대학교와 연계하여 진행한 프로그램으로 로봇의 하드웨어 조립과 소프트웨어 조립을 대학생 멘토들과 함께 설계 및 작업하고, 중간중간 대학 진로에 관한 질의응답 시간을 가지며 진행했다.

<https://m.blog.naver.com/kwiphak/223116740599>

- 어울림한마당(2023): 개교 77주년 행사로 과학, 의학, 예술 등 용문고 42개 동아리 학생들이 주제를 잡아 운영하는 52개의 전시 부스 행사이다. 밴드 동아리와 관내 5개 고교 댄스팀의 연합 예술 공연, 성북구 안암주민자치회 및 안암동 새마을문고 소속 주민들의 리사이클 화초 심기, 애견 안전 산책 목걸이 만들기 체험 부스 등 학교와 지역사회가 함께 하는 화합의 장으로 진행했다.

<https://archive.sb.go.kr/isbcc/home/u/board/1001/view/210.do>

- 고려대 캠퍼스타운과 용문고등학교 대학-고교 연합 프로그램(2020~2023): 용문고 학생들의 학업 활동에 대학의 전문인력을 활용한 교과 연계형 수업과 활동을 통해 학생들의 학업 태도와 탐구역량의 향상, 진로 탐색에 도움이 되는 수준 높은 교육 콘텐츠를 제공하고자 진행했다. 2023년에는 모둠별로 시(문학작품)를 선정하여 이야기화하고, 이를 시놉시스로 작성하여 체계적이고 계획적인 촬영계획하에 UCC를 제작하는 수업과 사진에 대한 기초이론 및 사진기 원리를 이해하고 각종 촬영 실습 및 작품을 제작하는 두 가지 수업이 있다.

https://www.campustown.or.kr/bbs/board.php?bo_table=notice&wr_id=440

- 지피지기(2024): 용문고등학교 심리교육 프로그램으로 서울상담심리대학원대학교 부설 긍정심리연구소에서 진행했다. 연구소에서 개발한 학교 기반의 긍정심리교육프로그램으로서 성격 강점 이론에 근거하여 청소년들이 자신과 타인의 성격 강점을 인식하고, 미래를 위해 성격 강점을 활용할 수 있도록 돕는다. 나아가 관계 속에서 건강하게 반응하여 친밀감을 경험할 수 있도록 돕는 것을 목표로 했다.

https://m.blog.naver.com/positive_psychology/223514301733

- 종암동

종암중학교

- 직업 체험 프로그램: 직업교육을 듣고 직접 체험할 수 있는 프로그램이다. 먼저 직업을 가진 선배로서 진로를 희망하는 학생에게 조언을 해주는 시간도 가졌다.

http://www.wemajor.or.kr/lecture/lecture_detail.php?idx=919

- 가을 어울빛 프로그램(2020): 코로나19로 인해 무산된 학년별 수련활동과 소규모 테마여행을 대신하여 가을 어울빛 프로그램을 3일에 걸쳐 진행했다. 1일차에는 생태와 관련하여 스마트 파머 체험을 했고, 2일차에는 학년별로 나누어 1학년은 랜선 대학 체험 2, 3학년은

덕업일치를 주제로 종이비행기 국가대표 선수의 강의를 시청했다. 3일차에는 문화예술과 관련하여 1학년은 다양한 온라인 예술 활동 영상을 보고 직접 실습을 했고, 2학년은 친숙한 공간재생 프로그램으로 건축의 기능과 공간 활성화에 대해 배우고 우드락으로 직접 집이나 학교 공간을 재배치해보는 실습을 진행했다. 3학년은 엽서를 제작하여 전시회를 진행했다.

<https://enews.sen.go.kr/news/view.do?bbsSn=169272>

서울대학교사범대학부설중학교

- 진로탐색활동: 매년마다 나의 꿈을 찾아보는 활동부터 특정 직업을 체험해볼 수 있는 활동까지 다양한 진로탐색 활동이 이루어졌다. 진로 포트폴리오를 작성하고 진로의 날을 운영하는 등 진로상담 프로그램도 주기적으로 운영하고 있다.

<https://m.blog.naver.com/charlotteim/222967029078>

서울대학교사범대학부설고등학교

- DIA 프로그램: 총동창회와 해외 동문 선배들의 후원으로 진행되는 미주 학생 연수 프로그램이다. 여름 방학 2주동안 미국 대학과 기업을 탐방한다.
- 서울대학교 사범대학과 함께하는 다양한 탐구 프로그램: 서울대학교 사범대학 학생들과 함께 다양한 주제로 탐구 활동을 진행하고, 특정 분야의 저명한 강사를 초빙하여 강연을 진행했다.

- 월곡동

월곡중학교

- 직업진로체험 프로그램: 건축가와 함께하는 진로체험 프로그램을 진행했다.
- 광주여대 상담심리학과와 함께하는 다문화 상담 프로그램(2024): 다문화 학생들을 대상으로 미술 매체를 활용한 상담을 위해 프로그램을 구성했고, 상담교사 등을 준비 중인 상담심리학과 교직 학생 2명이 주 상담자와 보조 상담자로 참여했다.

송곡중학교

- 진로체험 프로그램: 2015년에는 세무사를 초빙하여 진로체험을 진행했다. 2016년에는 방송리포터, 패션쇼 디렉터, 심리상담가, 성우, 핸드폰 콘텐츠기획자, 쇼호스트, 법조인, 항공기 조종사의 전문가를 초빙하여 진로체험을 진행했고, 2018년에는 애견방문훈련사를 초빙하여 진로체험을 진행했다.
- 신직업 창직캠프(2018): 신직업의 유형을 알아보고 창직이 어떻게 이뤄지는지 등을 배웠다. 학생들은 보드게임 형식으로 26개의 이색적인 신직업을 알아볼 수 있는 기회를 가졌다.
- 고려대한국어센터와 함께하는 진로체험(2021): 서예, 회화, 조각, 디자인이 어우러진 전각수제도장을 만드는 체험을 진행했다.

서울도시과학기술고등학교

- 취업코칭 프로그램(2020): 이틀로 나누어 취업과 관련된 여러 경험을 얻을 수 있는 활동을 진행했다. 취업시장의 동향분석, 대기업/중소기업 바로알기, 국가직무능력표준의 이해, 이

력서 작성 및 첨삭, 면접 강의 및 모의면접 등의 활동을 했다.

- 상월곡동

월곡중학교

- 행복버스와 함께한 문화 탐방: 도서반 및 미술반 학생들이 김유정 문학관, 애니메이션 박물관, 로봇박물관을 탐방했다.
- 작가와의 대화: 학생들이 가장 많이 빌려본 『시간을 파는 상점』의 김선영 작가를 초빙하여 책의 내용에 대해 질문하고 응답하는 활동을 진행했다.
- 마을 인문학습 공동체: 성북문화재단과 연계하여 단편 영화 SECTION 8개 중 한 개를 선정 후 그 속에 포함된 7개의 단편영화를 감상했다. 그와 관련된 책을 성북문화재단에서 지원받아 읽고, 독후활동을 실시했다.

- 장위동

장위중학교

- 마음대로(2021): 코로나19로 인해 심리·정서적으로 위축된 청소년들의 우울감 예방 및 회복탄력성 향상을 위해 비대면 정서지원 활동을 진행했다. 1:1 맞춤 심리 프로그램, 학력 격차 해소를 위한 진로학습 등을 지원했다.

https://pinenews.co.kr/108833?utm_source=chatgpt.com

남대문중학교

- 진로 관련 프로그램을 찾을 수 없었다.

- 석관동

석관중학교

- 우리 동네 개선하기: 지역의 개선이 필요한 부분을 찾아 미니어처로 도로와 건물을 새롭게 디자인하는 프로젝트 활동을 진행했다.

https://enews.sen.go.kr/news/view.do?bbsSn=178573&step1=4&step2=5&utm_source=c

석관고등학교

- 진로 관련 프로그램을 찾을 수 없었다.

정리해보자면, 중·고등학교에서 진행한 자료는 인터넷에 게재된 경우가 적어 학교 홈페이지를 직접 들어가 찾아야 했다. 하지만 학교 홈페이지는 학생 정보를 보호하기 위해 행사 카테고리 외부인 열람 제한을 걸어놓아서 학교에서 이루어지는 모든 프로그램에 대한 정보를 찾기 어려웠고, 정보를 아예 찾을 수 없는 학교도 다수 있었다. 이러한 조건 속에서 찾은 정보를 정리해보자면 다음과 같다.

전반적으로 직업 체험의 날 또는 진로 체험의 날을 통해 직업 체험형 프로그램을 가장 많이 운영하고 있었으며, 멘토를 통해 강연을 듣는 활동도 많이 이루어졌다. 자유학기제, 고교학점제의 영향으로 진로 관련 프로그램이 유독 많이 이루어지는 학교도 있었다. 모든 학교에서 공통적으로 진행한 프로그램 중 하나는 청소년이 자신의 진로에 대해 고민해볼 수 있도록 진로

검사, 심리교육 등의 활동을 진행한 프로그램이다. 그 외에 주변 대학교와 연계하여 캠퍼스 투어, 학과 체험활동을 운영하기도 했다. 고려대학교부속고등학교에서 국민대학교와 연계하여 전공체험버스를 진행했었는데, 이 내용이 좋은 사례가 될 것 같다.

중·고등학생과 학년별로 비교해보자면 중·고등학생 모두 체험형 프로그램은 이루어지고 있으며 활동 수준에 큰 차이는 보이지 않았다. 다만 학년별 활동에서 고학년이 될수록 체험형 프로그램과 함께 진로탐색, 전공탐색 등과 같은 검사와 대학교 캠퍼스 투어 등의 활동이 추가적으로 이루어졌다.

2) 도서관법에 따른 접근성 기준 검토

성북어린이청소년도서관의 효과적인 프로그램 기획과 잠재 이용자 분석을 위해, 성북구 관내에 위치한 모든 중·고등학교를 전수 조사하였다. 그러나 단순히 성북구 내 모든 학교를 동일한 조건으로 포함하는 것은, 도서관 접근성과 이용 가능성 측면에서 현실적인 여건을 충분히 반영하지 못할 가능성이 있다고 판단하였다. 따라서 공공도서관의 실질적인 이용 가능 인구를 파악하기 위해, 법률적으로 규정된 도서관의 설치 기준과 접근성 조건을 찾아보았다. 「도서관법」 제29조 제1항에 따른 「도서관법 시행령」 제25조 제1항에서는 “국가나 지방자치단체는 법 제29조 제1항에 따라 주민이 쉽게 접근할 수 있는 곳에 국공립 공공도서관을 설치하도록 노력해야 한다”고 명시되어 있다. 이러한 ‘주민이 쉽게 접근할 수 있는 곳’의 기준은 「2024 공공도서관 건립·운영 매뉴얼」을 통해 보다 명확히 확인할 수 있다. 해당 매뉴얼에 따르면, - 도시 지역에서는 1차 반경 내(1km)의 봉사 대상 인구는 도보로 10분 이내, - 2차 반경 내(2km)의 인구는 도보로 20분 이내에 도서관에 접근할 수 있어야 한다고 제시되어 있다. 이러한 법적 기준과 지침을 통해, 공공도서관은 단순히 존재하는 것에 그치지 않고, 실질적으로 주민들이 편하게 이용할 수 있는 위치에 설립되어야 함을 알 수 있었다. 이에 따라 성북어린이청소년도서관을 중심으로, 도서관법에서 제시하는 접근성 기준(도보 10분 이내 1km, 도보 20분 이내 2km)에 부합하는 성북구 내 중·고등학교를 분석하였다. 이는 해당 거리 내에 위치한 중·고등학교 학생들이 도서관의 주요한 잠재적 이용자이자, 향후 청소년 대상 프로그램의 핵심 수요자가 될 수 있기 때문이다. 따라서 접근성 기준을 바탕으로 대상 학교를 파악하는 것은 도서관 프로그램 기획 시 효과적인 타겟 설정과 실질적인 이용률 제고를 위한 기초 자료로서 중요한 의미를 가질 것이다.

3) 접근성에 부합하는 중, 고등학교 진로 프로그램 현황

삼선 어린이 청소년도서관 주변 중·고등학교의 진로 프로그램 운영 현황을 반경 기준(1차, 2차)으로 구분하여 정리하였다. 학교별로 운영 중인 진로, 직업 체험 활동 및 외부 연계 프로그램 등을 확인해 개관행사 기획의 배경 자료로 활용하고자 한다.

[1차 반경 내]

한성여자고등학교 (도보 5분, 387m)

- 광운대 고교 연계 마케팅 체험 : 시장 분석 및 마케팅 전략 사례 학습, 소비자 자료를 분석하여 자신만의 마케팅 전략 세우기
- 한성대 교수학습 센터 특강 : 교육 기부를 통한 진로 탐색주제 예시: 디자이너의 스케치, 인공지능 시대에 우리는 무엇을 준비해야 하나?
- 독서캠프- 법의학 특강 : 유성호 법의학 교수님 특강, 법의학 분야 진로 탐색

- 강동 진로 직업박람회 참가 : 로봇공학자, 3D프린터 전문가, 사물인터넷 개발자 등 시대상에 맞춰 새로 등장한 직업 부스와 미래 식량 전문가, 제품 커스텀 디자이너, 퍼스널컬러 컨설턴트 등 특색있는 직업 부스, 청소년들의 진로적성을 탐색해 볼 수 있는 부스 등 마련

한성여자중학교 (도보 5분, 400m)

- 생성형 AI 크리에이터 새싹 교실 : 생성형 AI를 활용해 성북구 동네 영상 제작 및 시상
- 요리 체험 수업
- 캔들 만들기 체험
- 심리상담사 직업 체험
- 토요 진로 학교- 게임을 통해 보는 세상 게임을 통해 민주주의, 정치활동 학습
- 캘리그라피 진로 직업 체험

경동고등학교 (도보 7분, 515m)

- 한양대학교-경동고등학교 HY-be 프로그램 : 금속-공기 연료 전지 실험
- 고교학점제 대비 전공 기초 교육프로그램 : 성북구와 협력해 상담심리, 광고기획, 창업, 생명과학 빅데이터 등 계열별 8개 전공 기초 프로그램 개발 및 시범 운영
- 경동아카데미 : 인문·사회·예술·과학 분야를 융합한 주제 학습과 명사 특강, 바른 인성을 함양하는 현장 봉사활동, 배움을 삶 속에서 표현하는 탐구 과제 수행
- 사이언스 챌린지 : 과학 분야의 전문가 초청 강연과 실험 활동
- 공유캠퍼스 : 용문고등학교와 공유캠퍼스 운영, 교과와 진로 진학 프로그램 등 공유

[2차 반경 내]

삼선중학교 (도보 12분, 737m)

- 조향사 직업 체험
- 도장 만들기 체험
- 4차 산업 기반 드론 제작 및 운전 체험
- 에어 로켓 제작
- 인공지능 캠프 인공지능 설명 및 이미지 인식, 분석 실습
- 청소년 수련원 진로 체험 : 로봇 공학, 3D 펜, 3D프린터, 사물인터넷, 드론 체험
- 도자기, 그릇 만들기 활동

동성고등학교 (도보 19분, 1.2km)

- 아로마 향수 만들기
- 찾아가는 진로 체험 프로그램 : 3D 펜 전문가, 119구조대, 로봇공학자, 메타버스, 바리스타, 코딩 마스터, 항공 승무원

동성중학교 (도보 19분, 1.2km)

- 직업 체험의 날- 한국 창의 진로 교육개발원 : 인공지능 개발자, 토털 뷰티 아티스트, 과학수사 체험
- 청소년 상담 복지 센터 연계 직업 체험

이와 같이 「도서관법 시행령」 및 「2024 공공도서관 건립·운영 매뉴얼」에 따른 접근성 기준에 따라 성북어린이청소년 도서관을 중심으로 조사한 결과 1차 반경과 2차 반경 각각 3개의 학교로, 총 6개의 중, 고등학교가 위치하고 있는 것을 확인하였다. 이들 학교는 모두 도서관과 도보로 이동가능한 거리에 있어 성북어린이청소년 도서관을 정기적으로 이용할 수 있는 실질적인 접근성을 갖추고 있다.

이들 학교는 다양한 진로 프로그램을 운영하고 있었지만, 실제 프로그램의 내용과 운영 방식에 대한 구체적인 정보는 학교 홈페이지나 공공 포털에 공개되어 있지 않았다. 아울러 도서관과 연계한 진로 프로그램은 확인되지 않았다. 이는 도서관이 지역 학교와 연계하여 진로 탐색 프로그램을 기획하고 운영할 경우, 기존 진로 프로그램들과 차별화될 수 있다는 의미를 지닌다. 공공도서관을 활용한 진로 프로그램은 학교 밖에서 이루어지는 교육의 장으로서, 청소년의 진로 인식을 넓히고 지역 기관 간의 협력의 가능성을 높이는 실천 사례가 될 수 있을 것이다. 또한, 학교와 도서관 연계 프로그램을 통해 학생들이 자주 도서관을 방문하게 되고, 자연스럽게 도서관에 대한 접근성과 친밀도가 높아지게 될 것이다.

1.4 진로 교육 활용 만족도

1) 진로체험의 높은 만족도, 향후 참여 희망을

한국직업능력연구원, 교육부, 한국청소년정책연구원에서 청소년을 대상으로 진행한 진로교육 현황조사에 따르면 다양한 진로교육활동 중 진로체험의 만족도가 높고, 향후 참여 희망률이 가장 높은 것으로 나타났다. 가장 최근 설문조사에서 진로체험의 만족도는 5점 척도로 하였을 때 3.84점(중학생)으로 진로교육활동 중 가장 높았으며, 향후 참여 희망률도 중고등학생 모두 약 85%로 가장 높게 나타났다.



[한국직업능력연구원, ‘학교 진로체험 운영 현황’ 발표]

2) 강연형 진로 프로그램의 낮은 질과 만족도

서울시교육청은 체험형 진로활동을 강조하지만, 학생들은 강연형 프로그램에 더 많이 참여한다. 하지만 학생들은 진로 프로그램의 진로선택 도움도에 낮은 점수를 주었다. 진로프로그램 만족도는 진로성숙의 핵심요인이다.

서울학생종단연구 4차년도 조사 결과를 살펴보면, 고교졸업자의 약 35%가 대학입시를 재준비 중이며, 대학진학자의 약 44%가 전공변경을 계획하는 것으로 나타났다. 인문계고 졸업자 중에서는 진학한 대학의 전공이 본인이 희망하지 않던 전공이라고 응답한 비율이 약 30%에 달한다. 직업계고를 졸업한 취업자 중 약 35%가 개인의 발전가능성이 불투명하거나 적성에 맞지 않는다는 이유로 퇴사를 계획한다.

이처럼 대부분의 학생들이 진로교육활동을 받음에도 불구하고 진로교육활동 자체에 만족을 느끼지 못하며, 교육의 효과도 낮아 적성과 진로를 찾지 못하는 학생들이 많다. 진로교육활동을 전반적으로 개선해야 할 필요가 있으며, 많은 학생이 참여할 수 있도록 체험형 활동의 양과 질을 높여야 한다.

따라서 우리는 여러 유형의 진로교육활동 중 체험형 프로그램을 진행할 것을 결정했다.

1.5 청소년이 선호하는 직업

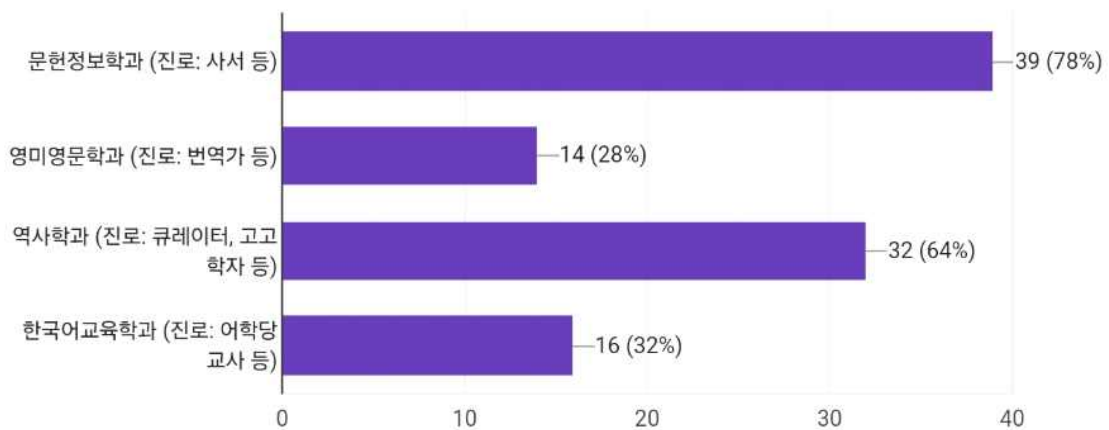
프로그램 기획 전 프로그램의 대상인 청소년에게 실질적인 도움이 되고자 청소년이 선호하는 학과에 대한 ‘한성대학교 진로 체험 학과 선호도조사’를 먼저 실시하였다.

설문조사는 한성대학교의 인문학부, 사회과학부, 공학부, 디자인학부 및 기타학부 소속 학과들에 대한 청소년들의 선호도를 파악하기 위해 진행되었다. 총 50명의 청소년을 대상으로 실시하였으며, 각 학부에 대한 선호도를 통계적으로 분석하였다.

인문계열 학과들 중에서 진로 체험을 한다면 가장 해보고 싶은 학과는 어디인가요?! (2개의 학과를 선택해주세요!)

 차트 복사

응답 50개

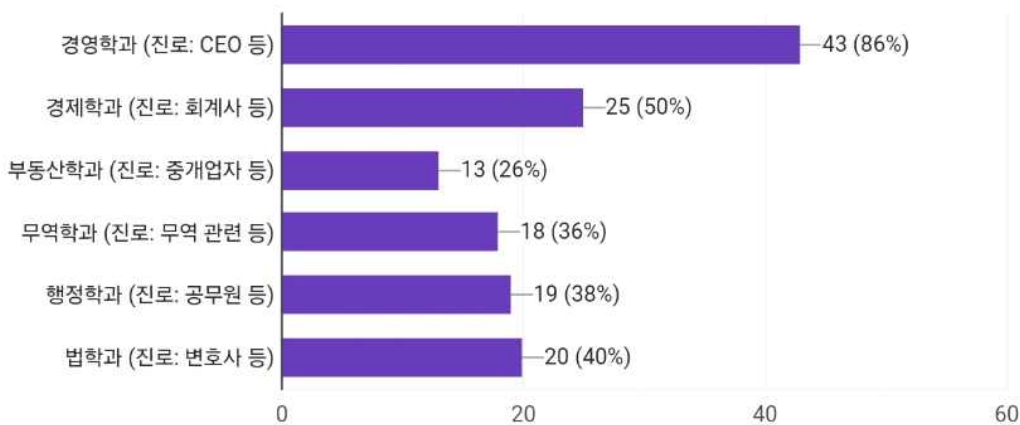


인문학부 소속 학과 중에서는 문헌정보학과(39명), 역사학과(32명)의 선호도가 가장 높았다.

사회과학계열 학과들 중에서 진로 체험을 한다면 가장 해보고 싶은 학과는 어디인가요?! (3개의 학과를 선택해주세요!)

 차트 복사

응답 50개

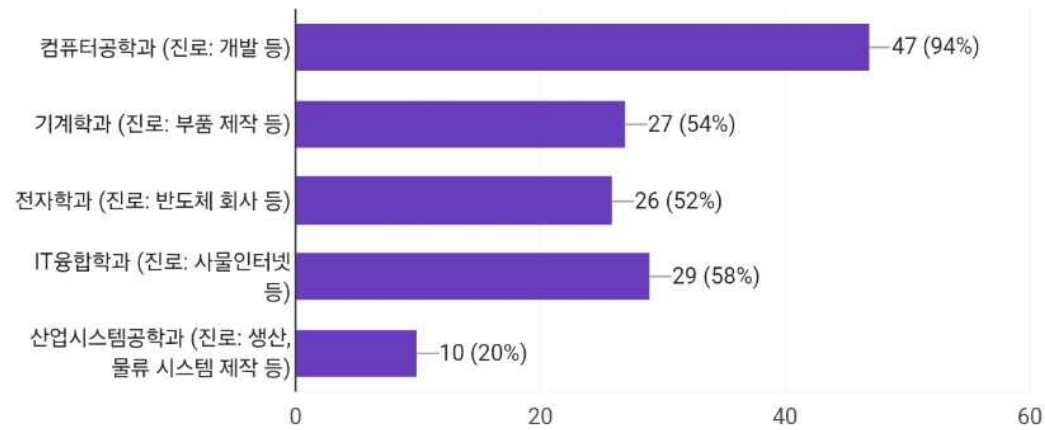


사회과학부 소속 학과들 중에서는 경영학과(43명)의 선호도가 가장 높았다.

공학계열 학과들 중에서 진로 체험을 한다면 가장 해보고 싶은 학과는 어디인가요?! (3개의 학과를 선택해주세요!)

 차트 복사

응답 50개

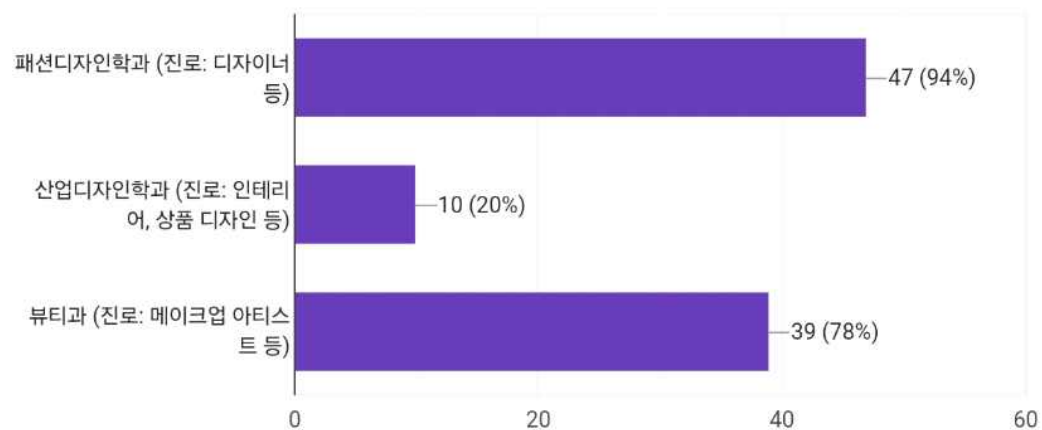


공학부 소속 학과 중에서는 컴퓨터공학과(47명)가 가장 높은 선호도를 보였다.

디자인계열 학과들 중에서 진로 체험을 한다면 가장 해보고 싶은 학과는 어디인가요?! (2개의 학과를 선택해주세요!)

 차트 복사

응답 50개

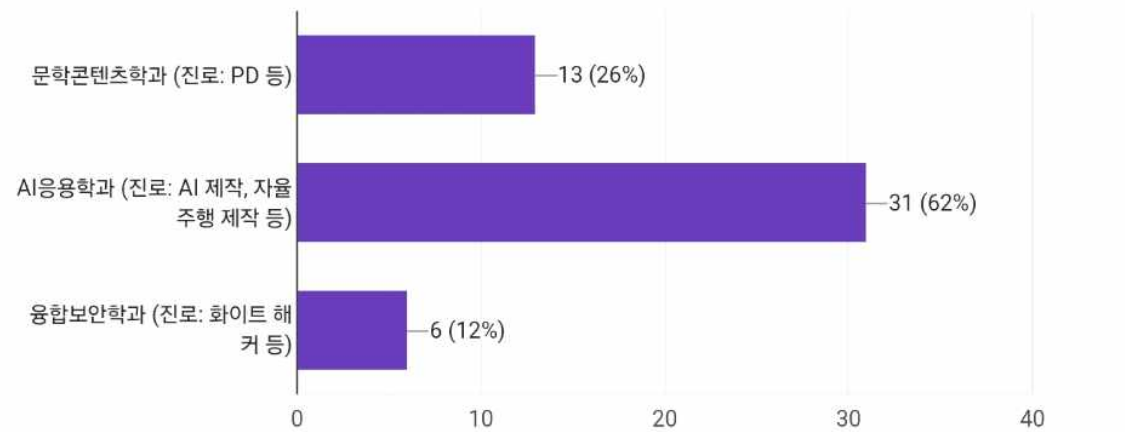


디자인학부 소속 학과 중에서는 패션디자인학과(47명)와 뷰티과(39명)의 선호도가 높았다.

다음 학과들 중에서 진로 체험을 한다면 가장 해보고 싶은 학과는 어디인가
요?! (1개의 학과를 선택해주세요!)

 차트 복사

응답 50개



기타 학과 중에서는 AI응용학과(31명)의 선호도가 가장 높이 집계되었다.

‘한성대학교 진로 체험 학과 선호도조사’의 결과에 따라 우리는 각 학부에서 선호도가 월등히
높이 집계된 학과 1~2개를 진로 프로그램 부스의 주제로 선정하였다.

인문학부에서는 문헌정보학과와 역사학과, 사회과학부에서는 경영학과, 공학부에서는 컴퓨터공
학과, 디자인학부에서는 패션디자인학과와 뷰티과 기타학부에서는 AI응용학과를 선정하였다.

1.6 학과 사이트 정리

프로그램의 취지에 맞게 진로와 전공 결정에 도움이 되는 각 학과의 소개, 목표, 역량, 교육과정, 졸업 후 진로와 같은 정보들을 참여한 학생들에게 제공하려고 한다. 이를 위해 한성대학교 홈페이지에 게시되어 있는 학과별 사이트 정보를 정리하였다.

1-1) 사서 : 지식정보문화트랙

- 트랙소개

- 지식정보문화트랙은 인류의 문화유산을 계승하고 생각과 표현의 자유를 지지하는 도서관의 가치를 기본으로 하여, 지식정보 활동과 서비스를 포괄적으로 탐구하는 트랙이다.
- 우리 트랙은 공공 문화예술기관과 민간영역의 지식정보서비스 기관의 운영에 대한 제반 지식과 기법을 다루어 정보자원의 수집, 조직, 검색, 활용 등에 대한 전문성을 갖춘 전문직 양성을 목표로 한다.
- 지식정보문화트랙은 도서관, 기록관, 박물관, 및 IT 기업에서 지식정보 처리 또는 관리 전문직으로서의 역할을 수행할 수 있도록 체계적인 커리큘럼과 다양한 프로그램을 제공하고 있다.

- 교육목표

- 정보자원의 효율적인 관리를 위한 정보전문가 양성
- IT 기술과의 융합을 통한 IT기반 정보전문가 양성
- 정보분석능력 강화를 통한 정보문제 해결형 정보전문가 양성
- 정보관리 현장과 연계한 교과과정 운영을 통한 교육성과 향상
- 지식정보서비스를 위한 자원의 수집, 조직, 검색, 활용을 수행할 수 있는 전문가 양성(사서, 정보전문가, 데이터분석가)

- 졸업 후 진로

주요직업	융합직업
① 공공기관 : 국립도서관(국회도서관, 법원 도서관, 국립중앙도서관), 지방자치단체 및 교육청 도서관 ② 정부출연 또는 민간기관 : 국책연구소 정보서비스 담당 및 기업 부설 정보자료실 등 전문도서관, 지식정보자원관리 및 개발 관련 기업, 데이터 개발 및 분석 기업 ③ 교육대학원 연계 : 사립 도서관 초·중·고 교육기관(초·중·고) 학교도서관	① 기록관리 전공 대학원 연계 : 국가기록원, 지방기록물관리기관, 중앙부처 및 지방자치단체, 교육청 기록관리 담당실 ② 학부 및 대학원 연계 : 민간기업 및 지역 아카이브 방송국 및 신문사 정보자료실 해외 도서관의 한국학 자료실 정보검색, 정보 시스템 및 서비스 기획부서

- 전공역량

- 정보 기획 및 관리 역량
- 정보 및 데이터 큐레이션 역량
- 정보 및 데이터 분석 역량

- 정보 및 데이터 조직 역량
- 커뮤니케이션 및 서비스 역량
- 정보 검색 및 실무 역량

- 교육과정



1-2) 사서 : 디지털인문정보학트랙

- 트랙소개

- 문화콘텐츠 산업 분야에서 다양한 플랫폼을 이용하여 정보를 제공할 뿐만 아니라, 콘텐츠를 기획, 선별, 구조화, 서비스 하는 디지털 큐레이션이 요구됨에 따라 이에 따른 전문인력 수요가 증가하고 있다.
- 디지털인문정보학트랙은 인간 삶의 다양한 흔적들 가운데에서 문화유산으로 가치 있는 것을 선별하여 수집 및 보존하고 이러한 자원을 세밀하게 분석하여 재이용이 가능하도록 조직화하는 방법을 탐구한다. 아울러 그 흔적들 속에 담긴 다양한 이야기들이 문화콘텐츠로 거듭 태어날 수 있도록 맥락화하여 서비스하는 기법을 학습한다.

- 교육목표

- 디지털기술은 개방, 참여, 융합을 통한 새로운 창조와 사고의 확장을 특징으로 한다. 디지털인문정보학트랙은 이러한 디지털기술을 활용하여 인류가 축적해온 지식과 문화유산을 다양한 영역과 융합하여 새롭게 해석하고 재창조하는 것을 교육목표로 한다.
- 디지털인문정보학은 인문학에 디지털 기술을 적용하여 콘텐츠를 기획, 축적, 가공할 수 있는 능력을 겸비한 디지털큐레이터, 콘텐츠기획자, 정보관리전문가를 양성한다.

- 졸업 후 진로

도서관 영역	대학도서관, 연구소 도서관, 기업체 도서관 - 데이터 전문 사서, 디지털인문학 사서, 디지털스칼라십 사서
아카이빙 영역	기록관/도서관/박물관/미술관 등 문화유산기관, 지역문화재단, 문화원 - 디지털 큐레이터, 기록물 큐레이터
문화콘텐츠 산업영역	역사/문학/문화유산콘텐츠 개발사업기관 - 문화콘텐츠기획자, 문화콘텐츠분석가, 디지털출판전문가
디지털정보서비스 산업영역	플랫폼서비스업체, 검색포털업체, 온라인서점 등 - 정보관리전문가, 디지털정보서비스전문가, 북큐레이터
IT 영역	IT 및 데이터 전문공공기관(예: 한국데이터산업진흥원) 및 사업체 - 데이터 및 정보정책전문가, 데이터 및 정보분석가, 인터페이스디자이너, 문화유산 앱 개발자
대학원 진학	기록관리전공 대학원, 교육대학원, 데이터사이언스 대학원 - 기록관리전문가(중앙행정기관 및 지방자치단체), (초중등)학교도서관 사서교사, 데이터사이언티스트

- 전공역량

- 콘텐츠 기획 역량
- 콘텐츠 분석 및 융합 역량
- 디지털 기술 역량
- 커뮤니티 이해 및 서비스 역량
- 디지털 큐레이션 실무 역량

- 교육과정



2-1) 역사 : 역사문화큐레이션트랙

- 트랙소개

- 세계 속 다양한 역사적 사실에 접근하기 위한 방법을 배운다. 역사학의 기초 지식을 바탕으로 사료 해석 능력을 키워서 그것을 실무에 활용할 수 있도록 한다.
- 특히, 세계 속 다양한 역사문화자원에 대한 큐레이팅 능력을 위주로 하여 역사문화 분야 속 실무 중심의 전문가를 양성하는 것을 목적으로 한다.

- 교육목표

- 역사와 문화유산을 활용한 역사문화 분야의 실무 중심의 전문가 양성
- 큐레이션 전문가(큐레이터), 역사문화활용 전문가 양성

- 졸업 후 진로

- ① 학예연구사, 전시기획자, 문화상품기획자, 미술품감정평가사, 매장문화재발굴조사원
- ② 기록물관리사, 편사연구원, 민속연구자, 지역사연구자, 여행기획자, 문화유산활용사업 기획자

- 전공역량

- 역사문화 기초 자료의 이해와 조사 역량
- 큐레이션 실무 역량
- 역사문화자원 인프라 구축 및 활용 역량

- 교육과정

인력 양성 유형	교육목표		
	큐레이션 전문가(큐레이터)		역사문화활용전문가
4-2		영상자료로 보는 일본문화 활용	역사문화큐레이션 종합설계 활용
4-1			한국사의 논쟁들 활용 한국 근현대의 역사문화의 활용 활용
3-2		21세기의 여행, 서양근대 심화 르네상스와 종교개혁 심화	문화유산 전시 기획 심습 심화 종합설계 심화
3-1		소군·사무라이의 역사와 문화 심화	역사 테마의 탐구와 연습 심화
2-2		중국고대문명의 탄생 핵심 한국 근현대의 라이벌 핵심	
2-1	유물, 유적으로 본 중국문화 핵심	격동의 20세기 서양 핵심	
1-2	역사문화 큐레이션의 이해 기초		
1-1			
	역사문화 기초 자료의 이해와 조사 역량	큐레이션 실무 역량	역사문화자원 인프라 구축 및 활용 역량

2-2) 역사 : 역사문화콘텐츠트랙

- 트랙소개

- 한국사와 동·서양사, 지구사와 지역사에 대한 사건과 사실을 이해하고 판단할 수 있는 능력을 배양한다. 그리고 역사문화 사실과 소재에 대한 이해를 토대로 다양한 행사 기획과 콘텐츠 제작의 기초 능력을 배양한다.
- 관광·탐방·축제의 기획과 진행, 도서와 홍보물의 간행, 다큐멘터리와 애니메이션의 제작, 드라마·영화·홍보물 등 영상의 제작, 디지털 역사문화 홈페이지와 인프라의 제작과 관리 등의 전문가를 양성하는 것을 목표로 한다.

- 교육목표

- 역사문화 사실에 대한 이해력과 판단력 증진
- 역사문화 소재를 활용한 기획 능력의 배양
- 역사문화 관련 행사 추진과 콘텐츠 제작 능력의 함양
- 역사문화 관련 홈페이지와 인프라 구축 및 관리 능력의 함양
- 관광·탐방·축제·행사 등을 기획하고 운영할 수 있는 전문가, 도서 및 홍보물, 애니메이션, 다큐멘터리, 홍보 영상, 역사 관련 드라마와 영화 등을 기획하여 제작할 수 있는 전문가, 역사 관련 홈페이지와 인프라 등을 구축하고 관리할 수 있는 전문가를 양성

- 졸업 후 진로

- ① 영상콘텐츠 기획전문가
- ② 축제 및 이벤트 기획자, 테마파크 기획자
- ③ 디지털콘텐츠 기획자, 한류콘텐츠 기획자
- ④ 관광 전문가, 문화관광 해설가, 문화유산 웹 정보회사, 문화유산 디자이너 등

- 전공역량
 - 콘텐츠 원천 소스의 기초조사 역량
 - 히스토리텔링 기획 역량
 - 역사콘텐츠 개발 및 활용 역량

- 교육과정

인력 양성 유형	교육목표		
	교육, 언론출판, 공무원		학예사, 큐레이터, 문화재 연구원
4-2			지역학과 콘텐츠 개발 종합실계 활용
4-1			동아시아와 스토리텔링 활용
3-2		실크로드의 미술과 종교 심화	역사와 다큐멘터리 심화
3-1	서양의 건축과 미술 심화	중국인의 생활 문화사 심화	한국 고대사 선택 심화
2-2	현대 일본의 어재와 오늘 핵심 조선시대의 일상과 문화 핵심	원대미국, 보수와 진보의 드라마 핵심	
2-1		중세 유럽의 전쟁, 책유일리티, 질병 한국 근현대의 일상 핵심	동아시아 역사문화 콘텐츠 핵심
1-2			
1-1	역사콘텐츠의 이해 기초		
	역사콘텐츠 기초 조사	스토리텔링의 기획 및 분석	문화콘텐츠 활용 및 역사문화 응용

3-1) 경영 : 기업경영트랙

- 트랙소개

- 전반적 경영지식 및 실무능력을 배양함으로써 다양한 유형의 기업이 요구하는 경영 실무적 인재를 양성하고자 한다

- 교육목표

- 기업이 요구하는 경영 실무적 인재 양성
- 홍보·마케팅 전문가, 노무전문가, 전문경영자 양성

- 졸업 후 진로

- ① 영리·비영리 조직의 홍보 마케팅, 인사, 전략, 경영관리 분야 마케팅 관리자, 홍보 전문가, Hospitality 관리자
- ② 패션마케터, 스포츠마케터, 문화예술 마케터
- ③ 유통관리자, 브랜드/상품 관리자
- ④ 노무사, 인적자원관리자, 인사/노사 관리자
- ⑤ 경영교육 전문가, 일반기업 경영자, 중소벤처경영자, 글로벌 경영자, 부동산 경영자, 경영 컨설턴트, 공기업 관리자

- 전공역량
 - 기업가 역량
 - 조직목표 수립 및 관리 역량
 - 직무분석 및 성과관리 역량
 - 시장 분석 및 마케팅믹스관리 역량
- 교육과정

인력 양성 유형	기업경영 실무형 인재 양성			
	홍·보마케팅 전문가		인사전문가, 전문경영자	
4-2			마케팅커뮤니케이션 활용 마케팅프러안단립 심화	비즈니스 애널리틱스 종합실계 활용
4-1		서비스품질경영 활용	서비스마케팅 활용	
3-2	노사관계론 활용	거시조직론 심화	소비자행동론 심화	
3-1			유통관리론 심화	경영전략 심화
2-2	인적자원관리론 핵심		마케팅원론 핵심/기초	
2-1	조직행동론 핵심	서비스운영관리 핵심		
1-2				경영학의 이해 기초
1-1				
	직무분석 및 성과관리 역량	조직목표 수립 및 관리 역량	시장분석 및 마케팅믹스 관리 역량	기업가 역량

3-2) 경영 : 비즈니스애널리틱스트랙

- 트랙소개
 - 4차 산업혁명 시대는 기업 경영에 있어서 디지털 대전환의 시대이다. 디지털 시대의 기업 인제는 비즈니스 데이터를 경영에 효과적으로 활용하여 비즈니스 성과를 높일 수 있는 디지털 역량을 갖춘 인재다. 비즈니스애널리틱스(BA)트랙은 디지털 역량을 갖춘 경영 전문가와 비즈니스 분석(애널리틱스) 전문가 양성을 위하여 경영학 지식과 비즈니스 데이터 분석(애널리틱스) 능력에 대한 융합 교육을 제공한다.
- 교육목표
 - 경영에 대한 전문 지식 교육
 - 비즈니스 데이터 분석 이론/실무 교육
 - 경영 지식과 분석 역량의 융합 교육
 - 디지털 역량을 갖춘 경영 전문가(데이터를 잘 아는 경영 전문가) 양성
 - 비즈니스 분석 전문가 (경영을 잘 아는 분석 전문가) 양성
 -

- 졸업 후 진로

전문 경영 분야	비즈니스 애널리틱스 분야
① 디지털 역량을 갖춘 경영 전문가 ② 하이테크 분야의 창업가 ③ 디지털 비즈니스 기획자 ④ 앱 비즈니스 기획자 ⑤ 전자상거래/모바일상거래 기획자 ⑥ 핀테크(FinTech) 기획자 ⑦ 콘텐츠사업 기획자	① 비즈니스 분석가 ② 공급망 분석가 ③ 소셜미디어 분석가 ④ 디지털 퍼포먼스 마케터 ⑤ 마케팅 분석가 ⑥ 회계·재무 데이터 분석가

- 전공역량

- 경영학적 사고와 비즈니스 이해역량
- 분석적 사고와 애널리틱스 역량
- 애널리틱스 기반 비즈니스 문제 해결역량

- 교육과정

인력 양성 유형	디지털 역량을 갖춘 경영 전문가 (데이터를 잘 아는 경영자)		디지털 시대의 기업 인재		비즈니스 분석 전문가 (경영을 잘 아는 분석가)	
4-2	공급사슬전략	심화			기업재무분석	활용
4-1	기술경영과 혁신전략	심화			e-비즈니스와 웹 애널리틱스	심화
3-2			서비스사이언스	심화	마케팅데이터분석	심화
			비즈니스 데이터마이닝 캡스톤디자인	활용		
3-1	하이테크마케팅	심화			비즈니스 애널리틱스 응용	심화
2-2	기업가정신	핵심	경영데이터베이스론	핵심		
2-1	경영정보학원론	핵심	비즈니스 애널리틱스 개론	핵심		
1-2			비즈니스 애널리틱스의 이해			
1-1						
전공역량	경영학적 사고와 비즈니스 이해 역량		분석적 사고와 애널리틱스 역량		애널리틱스 기반 비즈니스 문제 해결 역량	

4-1) 개발 : 컴퓨터공학부

- 트랙소개

- 창의적인 문제 해결 능력을 갖춘 글로벌 SW 인재 양성을 목표로 4개의 트랙별 교과 과정을 운영하고 있으며, 산업체와의 유기적인 연계를 통해 실무 교육을 진행하고 있다. 본교의 최대 학부로서 학생들은 SW 경진 대회, 국내외 인턴십 참가, 학술 소모임 등 활발히 활동하고 있다. 교육, 산학, 연구를 축으로 IT 분야를 선도하는 학부가 되도록 노력하고 있다.

- 교육목표

- 소프트웨어 기술과 정보통신 기술(ICT)에 대한 심화 교육을 통해 창의적인 소프트웨어 엔지니어 양성
- 구체적으로 문제 해결 능력과 시스템 구축 능력을 갖추고 최신 ICT 기술 트렌드를 활용할 수 있는 인재를 양성하
- 컴퓨터공학의 전반적인 이론과 프로그래밍 교육을 수행한 후, 산업체와의 협업을 통한 실무 프로젝트 기반 교육을 진행
- 소프트웨어 및 컴퓨터 시스템을 다루는 모든 산업 분야의 인재 양성

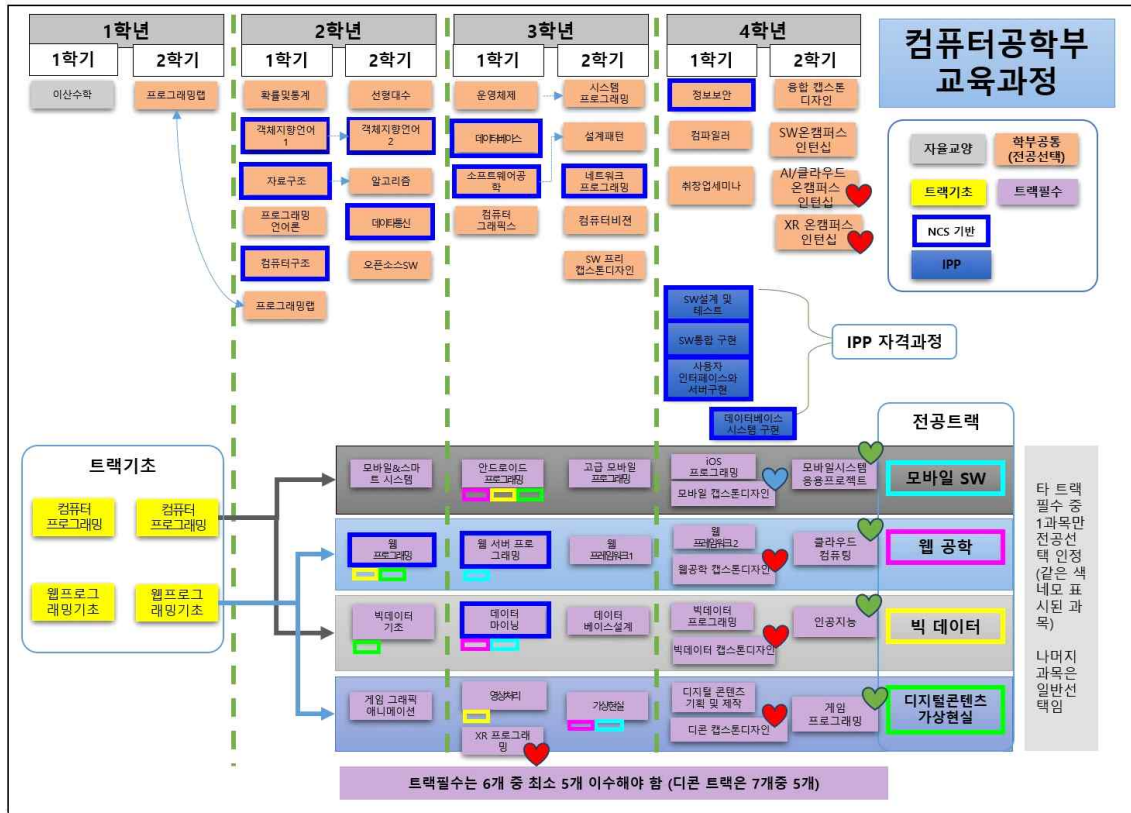
- 졸업 후 진로 (졸업생 사례)

- ① 공개 SW 개발자 대회 미래창조과학부 장관상(2014년): 누구나 손쉽게 모바일용 소프트 키보드를 구현할 수 있게 해주는 S/W 개발, 졸업이후 각각 삼성전자와 NHN에 입사
- ② CEO 캠퍼스 대회 최우수상: 동대문 의류 유통 클러스터를 활용한 의류 판매를 지원하는 B2C 앱 개발
- ③ ‘기능성 게임에 적합한 감정을 가진 다중 그룹 군중 시뮬레이션 연구’ 프로젝트에 연구원으로 참여. 기능성 게임 분야의 중요 기술이며 인력 수요가 높은 군중 시뮬레이션 분야를 시스템으로 구현하는 역할을 수행. 국내 게임회사인 Nexon에 입사
- ④ ICT 관련 기업 136 개와 MOU를 체결하고 기업에 학생이 4~6 개월 동안 파견되어 현장 실무 중심의 교육 및 실습 과정 진행. 2015년 파견된 38명의 학생 (당시 4학년) 중에 35%에 해당하는 13명은 실습을 진행했던 해당 기업에 졸업과 함께 곧바로 취업

- 전공역량

- 안드로이드, iOS 플랫폼을 활용한 모바일 응용 소프트웨어 개발자
- 다양한 센서와 무선 네트워크를 이용하여 IoT 애플리케이션 개발
- 웹 프레임워크를 활용하여 front-end와 back-end 웹 개발
- 클라우드 환경을 이해하고 웹 서비스를 구축 및 배포
- 빅 데이터 분석 수행
- 정형/비정형 데이터에 대한 수집, 모델링, 데이터 분석
- 디지털 영상처리, 디지털 콘텐츠 제작 및 활용
- 영상처리 및 컴퓨터 비전, 2D 이미지 및 3D 모델링, 게임, 가상현실 기술 활용

- 교육과정



4-2) AI, 개발 : AI응용학과

- 트랙소개

- 4차 산업혁명을 이끄는 핵심 기술인 AI 기반의 기술을 다양한 산업에 통합적으로 적용 및 활용할 수 있는 창의적인 융합인재를 양성한다.

- 교육목표

- 지능형 IoT, 영상/음성 인식 기술을 기반으로 스마트 팩토리, 지능형 로봇, 자율주행 시스템을 개발할 수 있는 능력 배양
- 영상/음성 인식 소프트웨어 개발 전문가, 지능형 IoT 시스템 개발 전문가, AI 기반 융합 기술 전문가 양성

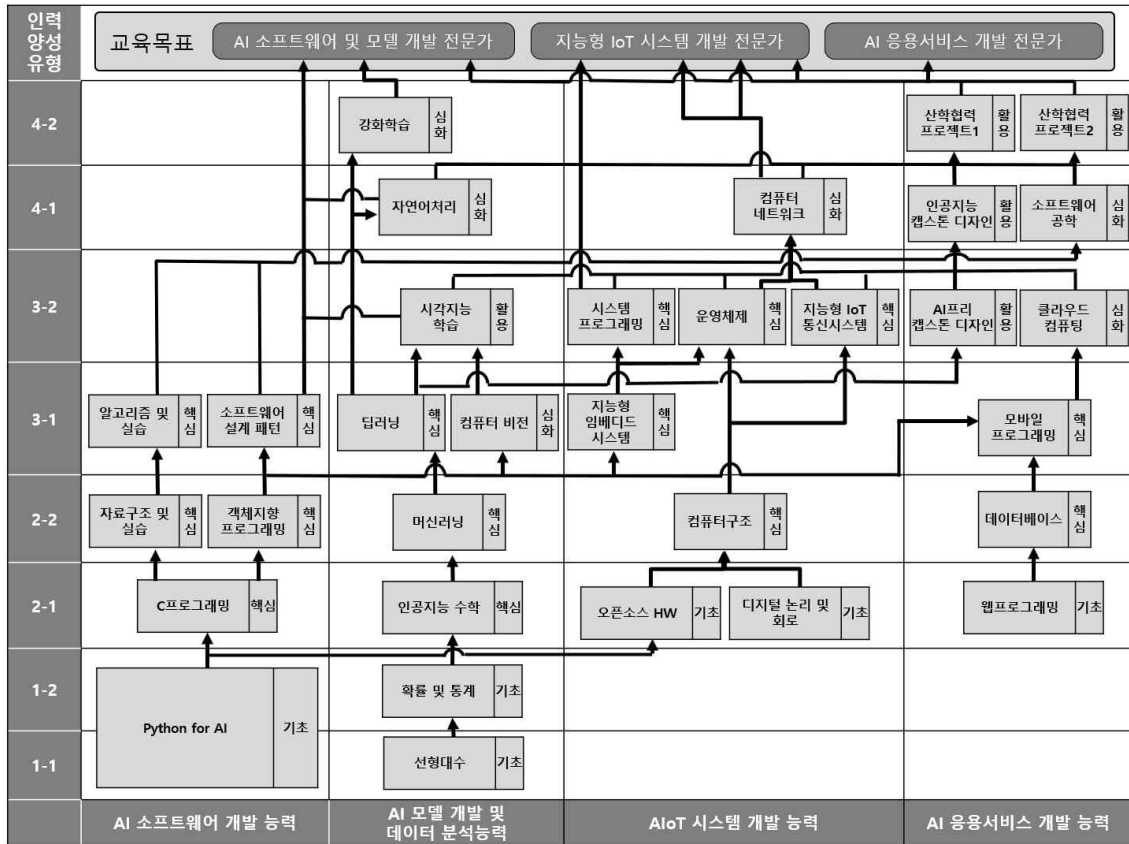
- 졸업 후 진로

AI 시스템 분야	삼성전자, LG전자, 하이닉스, 포스코
ICT기술 융합 분야	현대기아 자동차, SK텔레콤, KT, LG 유플러스
데이터분석 과학 분야	네이버, 카카오, 엔씨소프트, 쿠팡
AI관련 IT 솔루션 분야	현대오트모터, 삼성SDS, LG CNS, 롯데정보통신, 안랩 등

- 전공역량

- AI 소프트웨어 개발 능력
- AI 모델 개발 및 데이터분석 능력
- AIoT 시스템 개발 능력
- AI 응용 서비스 개발 능력

- 교육과정



5-1) 뷰티 : 뷰티디자인매니지먼트학과

- 트랙소개

- 현대사회에서 뷰티는 전 세계적으로 많은 관심과 산업적으로도 매우 활성화되고 있다. 또한 NEEDS의 다변화로 직업을 세분화, 다양화시키고 있으며, 그에 따른 인력수요의 증가로 뷰티산업의 급속한 흐름을 주도할 수 있는 학문적 지식과 감성, 기술, 비즈니스 마인드를 갖춘 전문가의 양성이 절실하다.
- 뷰티디자인트랙은 헤어디자인, 메이크업, 에스텍, 네일 등 실무적 기술뿐만 아니라 교양과 트렌드 감각을 익힌 뷰티아티스트로 진출한다.
- 대기업과 중소화장품브랜드기업의 디자인부서 그리고 화장품디자인전문 회사로 진출할 수 있다.

- 교육목표

- 헤어디자인, 메이크업디자인, 에스테틱, 화장품 브랜딩 과목을 통해 디자인프로세스를 습득하고, 글로벌 비즈니스 마인드를 갖춘 실무형 뷰티전문가 양성
- 뷰티디자이너, 뷰티매니지먼트, 뷰티디렉터, 화장품 브랜드MD 양성

- 졸업 후 진로

실무 및 창업	헤어디자이너, 메이크업아티스트, 피부관리사, 네일아티스트, 화장품브랜드MD, 화장품 슈퍼바이저
경영	국제뷰티비즈니스디렉터, 뷰티매니지먼트디렉터
교육	뷰티 강사, 뷰티전문기업 교육부

- 전공역량

- 헤어디자인사고 육성과 뷰티매니지먼트 및 실무 역량
- 메이크업사고 육성과 뷰티매니지먼트 및 실무 역량
- 에스테틱사고 육성과 뷰티매니지먼트 및 실무 역량

- 교육과정

인력양성 유형	뷰티디자인매니지먼트학과			
	뷰티디자이너	뷰티매니지먼트	뷰티디렉터	화장품 브랜드 MD
4-2	헤어출입작품연습 활용	메이크업출입작품연습 활용	바디트리트먼트 핵심	뷰티글로벌마케팅 활용
4-1	헤어스타일링 심화	아트메이크업 심화	메디컬스킨케어 심화	뷰티콘텐츠제작 활용 뷰티취업종합실계 핵심
3-2	두피 및 퍼머넌트 활용 뷰티현장프러덕션심 심화	캐릭터메이크업 심화	응용에스테틱 심화	뷰티상품기획 핵심 뷰티포트폴리오 핵심
3-1	응용헤어커트 심화	스테이지메이크업 심화 뷰티스튜디오 심화	아로마테라피 심화 응용네일아트 심화	기초코스메틱 기초
2-2	기초헤어커트 기초	응용메이크업 핵심 뷰티알라스트레이션 기초	기초네일아트 기초	
2-1	헤어컬러링 기초	기초메이크업 기초	기초에스테틱 기초	뷰티외국어 기초
1-2		뷰티디자인기초 기초		
1-1		뷰티디자인기초 기초		
	헤어디자인 실무 역량	메이크업 실무 역량	에스테틱 실무 역량	뷰티디자인 실무역량

6) 패션 : 패션디자인트랙

- 트랙소개

- 21세기 세계경제의 개방화, 글로벌화로 빠르게 변화하는 패션업계에 실무능력을 갖춘 전문 분야별 디자이너 육성을 위한 교육영역을 확대하고자 함
- 산업협력교과목 개설, 캡스톤디자인 교과목의 확대로 산업수요자 요구를 반영하는 실무중심 맞춤형 교육프로그램 운영

- CAD, 3D 등 컴퓨터 관련 교과목의 확충 및 테크니컬 디자인 분야의 교과과정 구성으로 패션 분야의 미래지향적 수요에 부응하고자 함

- 교육목표

- 지역특성산업과 연계된 창의적이고 전문적인 인력을 양성하기 위한 교육과정을 운영
- 지역특성산업과 연계한 패션업계에 실무능력을 갖춘 창의적인 전문분야별 패션디자이너 육성

- 졸업 후 진로

주요직업	융합직업
패션디자이너, 테크니컬디자이너, 니트디자이너, 특수기능복 디자이너(스포츠, 이너웨어등), 한복디자이너, 텍스타일디자이너, 컬러리스트, 모델리스트	패션크리에이티브디렉터, 패션스타일리스트, 패션정보기획자, 비주얼머천다이저, 브랜드디자이너, 애니메이션일러스트제작분야, 토탈디자이너, 창작예술관련복식토탈코디네이션

- 전공역량

- 패션디자인 기획 및 개발 역량
- 패션 상품 생산 준비 및 개발, 관리 역량
- 패션 트렌드 분석 및 해석, 예측 역량
- 패션디자인 발상과 표현 역량

- 교육과정

인력양성유형	실무능력을 갖춘 창의적 전문가 지역특성산업과 연계한 패션업계에 실무능력을 갖춘 창의적인 전문분야별 패션디자이너 육성			
	테크니컬 디자인	활용	스마트ERP프로그램 운영실습	심화
4-2	패션디자인 포트폴리오	활용		
4-1	유통채널 운영실습	심화		
3-2	도발패션소통개발 캠페인디자이너	활용	패턴CAD	기초
	니트디자이너	심화		디자인스케치
3-1	한복의복구성	심화	의복제작실무	활용
			컬러스튜디오	심화
			패션스토어플랜	핵심
2-2		어패럴패턴디자인	핵심	패션디자인프로세스
		드레이핑	핵심	서양복식사
2-1		의복구성	핵심	패션마케팅
				패션드로잉기초
				패션CAD
1-2				패션디자인
1-1				패션디자인
	패션디자인 기획 및 개발 역량	패션상품 생산준비 및 개발, 관리 역량	패션트렌드 분석 및 해석, 예측 역량	패션디자인 발상과 표현 역량

2.1 성북어린이청소년도서관 방문 내용

성북어린이청소년도서관은 최근 새롭게 개관한 지역 문화 공간으로, 아동과 청소년의 독서문화를 확산시키고, 이용자들이 자유롭게 소통하며 머물 수 있는 열린 공간으로 조성되었다.

도서관은 시각디자인 전공 학생들과의 협업을 통해 디자인되었으며, 이러한 협업은 이용자 중심의 감각적이고 창의적인 공간 구성을 가능하게 했다. 건물은 지하 1층부터 지상 4층까지 총 5층 규모로 이루어져 있으며, 각 층은 연령별 이용자와 다양한 목적에 따라 특색 있는 콘텐츠와 시설로 구성되어 있다. 또한, 층마다 데스크가 마련되어 있고 담당 사서가 상주해 있어 이용자들이 필요한 정보를 쉽게 안내받을 수 있도록 운영되고 있다. 더불어, 건물 내에는 엘리베이터가 설치되어 있어 유아, 고령자, 장애인 등 누구나 편리하게 층간 이동을 할 수 있도록 접근성을 높였다. 각 층은 고유한 색상으로 구분되어 있어 이용자들이 공간을 쉽게 인지하고 이동할 수 있도록 돕는다. 이 색상 구분은 시각적인 즐거움을 더하는 동시에 공간의 기능과 분위기를 시각적으로 드러내는 요소로도 작용한다.

1) 지하 1층- 유아실



지하 1층은 유아와 보호자를 위한 공간으로 구성되어 있으며, 전체 색상 테마는 주황색으로 설정되어 따뜻하고 활기찬 분위기를 연출한다. 이 층의 핵심 공간인 유아실에는 그림책과 유아 도서가 이동식 서가에 배치되어 있어, 아이들의 눈높이에 맞춘 자유로운 도서 접근이 가능하다. 이동식 서가는 공간 활용도를 높일 뿐만 아니라, 필요에 따라 공간 구성을 쉽게 바꿀 수 있어 다양한 프로그램 운영에도 유연하게 대응할 수 있다. 또한 유아실은 신발을 벗고 들어가는 형태로, 아이들이 보다 편안하고 안전하게 활동할 수 있도록 설계되었다. 특히 문턱이 없는 출입 구조로 설계되어 유아실과 바깥 공간 사이에 뚜렷한 경계가 없으며, 어린이들이 자유롭게 안전하게 드나들 수 있도록 배려한 점이 인상적이다.

지하 1층에는 유아실 외에도 자료 검색대와 도서 대출·반납기가 함께 설치되어 있어, 이용자

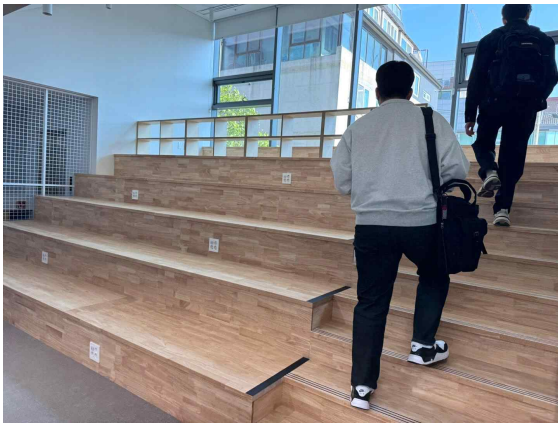
들이 편리하게 도서를 찾고 대출 및 반납을 할 수 있도록 구성되어 있다. 이 기기들은 특히 어린이와 장애인의 접근성과 사용 편의성을 고려하여 설계된 것이 특징이다. 검색대는 일반보다 낮은 높이로 설치되어 있어 휠체어 이용자나 키가 작은 어린이도 쉽게 사용할 수 있다.

2) 1층- 어린이실



1층은 어린이 이용자를 위한 공간으로 구성되어 있으며, 전체 공간의 주요 색상은 노란색이다. 노란색은 밝고 활기찬 분위기를 연출하여 아이들이 즐겁고 편안하게 머물 수 있도록 돕는다. 이 층에는 책을 읽거나 공부할 수 있는 테이블이 배치되어 있어, 어린이들이 독서와 학습을 자유롭게 할 수 있는 환경이 조성되어 있다. 또한, 이 층에는 밖으로 직접 나갈 수 있는 또 다른 출입구가 있어 이용자들의 편리한 이동과 안전한 동선을 확보하고 있다.

3) 2층



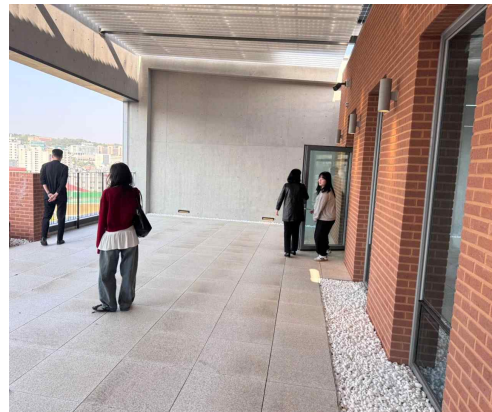
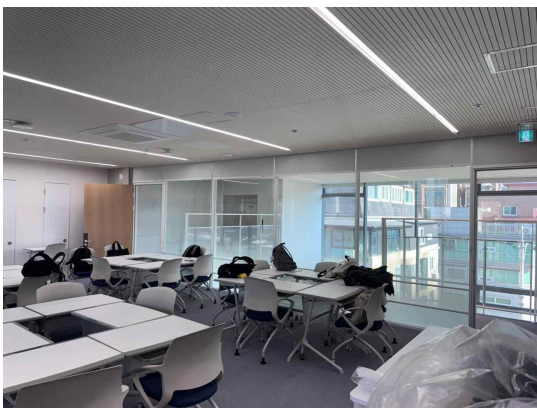
2층 전체 공간의 주요 색상은 파란색이다. 파란색은 차분하고 안정적인 분위기를 조성하여 청소년들이 집중하고 편안하게 공부할 수 있는 환경을 제공한다. 공간 구조는 1층과 유사하게 구성되어 있다. 그리고 계단을 올라오면 오른쪽에 앉을 수 있는 계단 서가가 있어 독서나 휴식을 겸할 수 있는 편안한 공간을 제공한다. 또한, 2층에는 대출·반납기가 설치되어 있어 이용자들이 편리하게 도서를 대출하거나 반납할 수 있도록 하였다.

4) 3층- 창작 및 활동 공간



3층은 넓고 개방된 공간으로 구성되어 있으며, 전체 공간의 주요 색상은 회색이다. 회색은 차분하면서도 집중력을 높이는 분위기를 조성하여 다양한 창작 활동에 적합한 환경을 제공한다. 이 층에는 보드게임을 즐길 수 있는 테이블이 설치될 예정이며, 빔프로젝터, 칠판, 피아노가 배치되어 있고 TV에 닌텐도를 연결해 이용자들의 흥미를 높일 수 있는 공간으로 구성된다. 그리고 방송 장비를 마련할 예정으로, 향후 창작 및 소통 활동을 지원하는 데 도움을 줄 것이다. 이와 같은 시설은 이용자들이 다양한 문화콘텐츠를 직접 만들고 체험할 수 있는 공간으로, 청소년과 지역 주민들의 창의력 증진과 커뮤니티 활성화에 기여할 것으로 기대된다.

5) 4층- 세미나실 및 옥상정원



4층은 세미나실과 옥상정원으로 구성되어 있으며, 도서관 내에서 비교적 독립적인 활동이 가능하다. 세미나실은 25석 규모로 마련되어 있으며, 스크린이 설치되어 있어 강연, 회의, 소규모 프로그램 운영 등 다양한 목적으로 활용할 수 있다. 이 공간은 필요에 따라 아이들을 위한 놀이 공간으로도 전환 가능하며, 유연한 용도 변경이 가능하다. 또한, 세미나실을 통해 옥상정원으로 나갈 수도 있다. 하지만 난간 등 안전과 관련된 요소들이 존재하여 현재로서는 활용 방안이 확정되지 않은 상태이다. 향후에는 안전을 충분히 확보한 뒤, 휴식이나 자연 체험 공간으로의 활용 가능성도 열려 있다.

성북어린이청소년도서관은 지역 아동과 청소년을 위한 복합문화공간으로, 단순한 자료 제공을 넘어 자율적인 독서, 학습, 놀이, 창작 활동이 유기적으로 이루어질 수 있도록 설계된 점이 인

상적이다. 지하 1층은 유아 공간, 1층은 어린이 공간, 2층은 청소년 공간으로 구성되어 있으며, 3층은 다양한 활동이 가능한 창작 공간, 4층은 세미나와 프로그램 운영이 가능한 공간으로 활용된다. 각 층에는 사서가 상주하고, 엘리베이터와 색상 구분을 통해 이용 편의성을 높였다. 앞으로 지역 사회의 독서문화와 소통을 이끄는 중심 공간으로 기대된다.

3.1 학과 자료

1. 문헌정보학과

• 트랙 소개

<지식정보문화트랙>

지식정보문화트랙은 인류의 문화유산을 계승하고 생각과 표현의 자유를 지지하는 도서관의 가치를 기본으로 하여, 지식정보 활동과 서비스를 포괄적으로 탐구하는 트랙이다. 공공 문화예술기관과 민간영역의 지식정보서비스 기관의 운영에 대한 제반 지식과 기법을 다루어 정보자원의 수집, 조직, 검색, 활용 등에 대한 전문성을 갖춘 전문직 양성을 목표로 한다. 도서관, 기록관, 박물관 및 it 기업에서 지식정보 처리 또는 관리 전문직으로서의 역할을 수행할 수 있도록 체계적인 커리큘럼과 다양한 프로그램을 제공하고 있다.

<디지털인문정보학트랙>

문화콘텐츠 산업 분야에서 다양한 플랫폼을 이용하여 정보를 제공할 뿐만 아니라, 콘텐츠를 기획, 선별, 구조화, 서비스하는 디지털 큐레이션이 요구됨에 따라 이에 따른 전문인력 수요가 증가하고 있다. 인간 삶의 다양한 흔적들 가운데에서 문화유산으로 가치 있는 것을 선별하여 수집 및 보존하고 이러한 자원을 세밀하게 분석하여 다시 이용할 수 있도록 조직화하는 방법을 탐구한다. 아울러 그 흔적들 속에 담긴 다양한 이야기들이 문화콘텐츠로 거듭 태어날 수 있도록 맥락화하여 서비스하는 기법을 학습한다.

• 문헌정보학과에서 주로 배우는 내용(교육목표, 전공역량, 전망, 관련직업, 교육과정)

<지식정보문화트랙>

지식정보문화트랙의 교육 목표는 정보자원의 효율적인 관리를 위한 정보전문가 양성, it 기술과의 융합을 통한 it 기반 정보전문가 양성, 정보분석능력 강화를 통한 정보문제 해결형 정보전문가 양성, 정보관리 현장과 연계한 교과과정 운영을 통한 교육성과 향상, 지식정보서비스를 위한 자원의 수집, 조직, 검색, 활용을 수행할 수 있는 전문가 양성(사서, 정보전문가, 데이터 분석가)이다.

전공역량은 정보 기획 및 관리 역량, 정보 및 데이터 큐레이션 역량, 정보 및 데이터 분석 역량, 정보 및 데이터 조직 역량, 커뮤니케이션 및 서비스 역량, 정보 검색 및 실무 역량이 있다.

주요 직업으로는 공공기관, 정부출연 또는 민간기관, 교육대학원 연계 등이 있다. 공공기관은 국립도서관(국회도서관, 법원도서관, 국립중앙도서관), 지방자치단체 및 교육청 도서관이 있고, 정부출연 또는 민간기관은 정책연구소 정보 서비스 담당 및 기업 부설 정보자료실 등 전문도서관, 지식정보자원관리 및 개발 관련 기업, 데이터 개발 및 분석 기업이 있으며 교육대학원 연계는 사립 도서관 초중등교육기관 학교도서관으로의 취직이 있다.

융합직업으로는 기록관리 전공 대학원 연계와 학부 및 대학원 연계가 있는데 기록관리 전공

대학원 연계는 국가기록원, 지방기록물관리기관, 중앙부처 및 지방자치단체, 교육청 기록관리 담당실에서 근무하며 학부 및 대학원 연계는 민간기업 및 지역 아카이브 방송국 및 신문사 정보자료실, 해외 도서관의 한국학 자료실 정보검색, 정보 시스템 및 서비스 기획부서 근무가 있다.

<디지털인문정보학트랙>

디지털인문정보학트랙의 교육 목표는 인문학에 디지털 기술을 적용하여 콘텐츠를 기획, 축적, 가공할 수 있는 능력을 겸비한 디지털큐레이터, 콘텐츠기획자, 정보관리전문가를 양성하는 것과 디지털 기술은 개방, 참여, 융합을 통한 새로운 창조와 사고의 확장을 특징으로 하기 때문에 이러한 디지털 기술을 활용하여 인류가 축적해온 지식과 문화유산을 다양한 영역과 융합하여 새롭게 해석하고 재창조하는 것을 교육 목표로 한다.

전공역량은 콘텐츠 기획 역량, 콘텐츠 분석 및 융합 역량, 디지털 기술 역량, 커뮤니티 이해 및 서비스 역량, 디지털 큐레이션 실무 역량이 있다.

졸업 후 진로는 도서관 영역은 대학도서관, 연구소 도서관, 기업체 도서관에서 데이터 전문사서, 디지털인문학 사서, 디지털스칼라십 사서가 있으며 아카이빙 영역에는 기록관/도서관/박물관/미술관 등 문화유산기관, 지역문화재단, 문화원에서 디지털 큐레이터나 기록물 큐레이터로 근무, 문화콘텐츠 산업영역에서는 역사/문학/문화유산콘텐츠 개발사업기관에서 문화콘텐츠기획자, 문화콘텐츠분석가, 디지털출판전문가로 근무한다. 디지털정보서비스산업영역에서는 플랫폼서비스업체, 검색포털업체, 온라인서점 등에서 정보관리전문가, 디지털정보서비스전문가, 북큐레이터로 근무할 수 있고, IT영역의 진로는 IT 및 데이터 전문공공기관(예: 한국데이터산업진흥원) 및 사업체에서 데이터 및 정보정책전문가, 데이터 및 정보분석가, 인터페이스디자이너, 문화유산 앱 개발자로 근무할 수 있다. 대학원을 진학하는 경우에는 기록관리전공 대학원, 교육대학원, 데이터사이언스 대학원으로 진학하여 기록관리전문가(중앙행정기관 및 지방자치단체), (초중등)학교도서관 사서교사, 데이터사이언티스트로 근무할 수 있다.

• 필수 교과목

<지식정보문화트랙>

2학년 전공필수 과목으로는 지식의 세계와 지식과 정보의 구조가 있고, 3학년 전공필수 과목으로는 지식문화경영, 도서관과 지식자원이 있고, 4학년 전공필수 과목으로는 문헌정보학 캡스톤디자인, 도서관 데이터 구축 실습이 있다.

<디지털인문정보학트랙>

2학년 전공필수 과목으로는 인문콘텐츠와 정보기술, 메타데이터의 이해가 있고, 3학년 전공필수 과목으로는 디지털 자원 큐레이션, 학술커뮤니케이션의 이해가 있고, 4학년 전공필수 과목으로는 디지털인문정보학 캡스톤디자인, 문화자원 데이터리터러시가 있다.

• 추천도서

<지식정보문화트랙>

-읽지 못하는 사람들: 우리의 인간다움을 완성하는 읽기와 뇌과학의 세계(매슈 루버리 지음, 더퀘스트, 2024)

-얼룩이 번져 영화가 되었습니다(송경원 지음, 바다, 2024)

-최소한의 데이터 리터러시: 인공지능 시대를 살아갈 모든 사람을 위한 교양서(송석리[외] 지

음, 길벗2024)

-빛살무늬토기의 비밀: 한국미술의 기원(김찬곤 지음, 뒤란, 2023)

-도서관과 리터러시 파워(공경진 지음, 정은문고, 2023)

-박태웅의ai 강의(강태웅 지음, 한빛비즈, 2023)

-데이터로 말해요!: 데이터 중심의 사고·기획·보고의 기술(김철수 지음, 위키북스, 2023)

-모두 거짓말을 한다: 구글 트렌드로 밝혀낸 충격적인 인간의 욕망(세스 스티븐스 다비도위츠 지음, 더퀘스트, 2022)

-공공도서관 임대섭이 꿈꾼 지식나눔터(최진욱 지음, 현북스, 2021)

-지금 쓰지 않으면 잊혀 질 이야기: 임대섭과 <대한도서관연구회>를 추억한다.(정선애 지음, 도연문고, 2021)

-도서관 별책부록 우리는 도서관에 산다(대치도서관 사서들 지음, 리스컴, 2021)

-사서의 일: 작은도서관의 광활한 우즈를 탐험하고 싶은 당신을 위한 안내서(양지윤 지음, 책과 이음, 2021)

-그냥 하지 말라: 당신의 모든 것이 메시지다.(송길영 지음, 북스톤, 2021)

-인공지능? 모를 수도 있지!: 카이스트, 네이버, 카카오 출신 인공지능 개발팀이 알려주는11가지 필수 지식(알고리마 지음, 알고리마, 2021)

-즐거운 다문화도서관: 언어와 문화의 경계를 허무는 도서관 공동체(정은주 지음, 학교도서관저널, 2020)

-상상하지 말라: 그들이 말하지 않는 진짜 욕망을 보는 법(송길영 지음, 북스톤, 2019)

-데이터 리터러시: ai 시대를 지배하는 힘= data literacy(강양석 지음, 이콘, 2021)

-카테고리 마케팅(김훈철, 나눔, 2021)

-도서관 생태마을에 삽니다: 사람중심의 공공도서관 이야기(양시모, 학교도서관저널, 2020)

-어떤 글이 살아남는가: 우리다 다쓰루의 혼을 담는 글쓰기 강의(우치다 다쓰루, 원더박스, 2018)

-다크 데이터: 보이지 않는 데이터가 세상을 지배한다(데이비드 핸드 지음, 더퀘스트, 2021)

-인류는 어떻게 역사가 되었나: 사냥, 도살, 도축 이후 문자 발명에 이르기까지 인간의 역사(헤르만 파르칭거 지음, 글항아리, 2020)

-데이터 프라이버시: 개인 생활과 사회를 위협하는 기술에 관한 탐사기(니혼게이자이신문 데이터경제취재반 지음, 머스트리드북, 2020)

-자기 인생의 철학자들: 김지수 인터뷰집(김지수 지음, 어떤책, 2018)

-위키백과, 우리 모두의 백과사전(진주완 지음, 사계절, 2018)

-마이데이터 그리고 잊혀질 권리= my data and right to be forgotten(김상목 지음, 마크리더, 2018)

-모든 책의 역사(우베 요콧 지음, 마인드 큐브, 2017)

-지식의 사회사(피터 버크 지음, 민음사, 2017)

-개인의 탐색(래리 시덴톱 지음, 부글북스, 2016)

-담론: 신영복의 마지막 강의(신영복 지음, 돌베개, 2015)

-지식의 사회사(피터 버크 지음, 민음사, 2017)

-단 한 줄도 읽지 못하게 하라(주쭈이 지음, 아날로그, 2016)

-빅데이터 인문학: 진격의 서막: 800만원의 책에서 배울 수 있는 것들(에레즈 에이든 지음, 사계절, 2015)

- 다시, 책은 도끼다: 박웅현 인문학 강독회(박웅현 지음, 북하우스, 2016)
- 큐레이션: 과감히 덜어내는 힘(마이클 바스카 지음, 예문아카이브, 2016)
- 사물의 분류와 지식의 탄생: 동서 사유의 교차와 수렴(김상환, 이학사, 2014)
- 이용자를 왕처럼 모시진 않겠습니다: 도서관, 시민이 탄생하는 제3의 공간(박영숙 지음, 알마, 2014)
- 꿈꿀 권리: 어떻게 나 같은 농한테 책을 주냐고(박영숙 지음, 알마, 2014)
- 이런 사람 있었네(이용남 지음, 한국도서관협회, 2013)
- (사서가 말하는) 사서(이용훈 외20인 지음, 부키, 2012)
- 책은 도끼다: 박웅현 인문학 강독회(박웅현 지음, 북하우스, 2011)
- 푸코, 바르트, 레비스트로스, 라캉 쉽게 읽기(우치다 타츠루 지음, 갈라파고스, 2010)
- 튜링& 괴델: 추상적 사유의 위대한 힘(박정일 지음, 김영사, 2010)
- 분류의 역사(알렉스 라이트 지음, 디지털미디어리서치, 2010)
- 푸코& 하버마스:광기의 시대, 소통의 이성= michel Foucault & jurgen Habermas(하상복 지음, 김영사, 2009)
- 혁명적으로 지식을 체계화하라(데이비드 와인버거 지음, 살림, 2008)
- 도서관학5법칙(s.r. 랑가나탄 저, 한국도서관협회, 2005)
- 사물의 분류(제프리c. 보커 지음, 현실문화연구, 2005)
- 무문자사회의 역사(가와다 준조 지음, 논형, 2004)
- 도서관인 박봉석의 생애와 사상(오동근 엮음, 테일사, 2000)

<디지털인문정보학트랙>

- 세상을 바라보는 따뜻한 시선, 아카이브:일상의 소중함은 기록으로, 기록은 미래를 여는 지혜로 (손동유 지음, 가연, 2024)
- 지금도 책에서만 얻을 수 있는 것: 사람들이 읽기를 싫어한다는 착각(김지원 지음, 유유, 2024)
- 인덱스: 지성사의 가장 위대한 발명품, 색인의 역사(데니스 덩컨 지음, arte, 2023)
- 지식의 전진, 바빌론에서 위키까지(잭 린치 지음, 커뮤니케이션북스, 2021)
- 매체의 역사 읽기: 동굴벽화에서 가상현실까지(안드레아스 빈, 문학과지성사, 2020)
- 왜 인문학적 감각인가: 인공지능 시대, 세상은 오히려 단단한 인문학적 내공을 요구한다(조지 앤더스 지음, 사이, 2018)
- 검색, 사전을 삼키다(정철 지음, 사계절, 2016)
- big data(버나드 마 지음, 교학사, 2016)
- 빅데이터 인문학: 진격의 서막: 800만 권의 책에서 배울 수 있는 것들(에레즈 에이든, 사계절, 2015)
- 빅 데이터가 만드는 세상(빅토르 마이어 쾰버거, 북이십일21세기북스, 2013)
- 구글 신은 모든 것을 알고 있다(정하웅, 사이언스북스, 2013)

2. 역사학과

- 트랙 소개

- <역사문화큐레이션트랙>

- 세계 속 다양한 역사적 사실에 접근하기 위한 방법을 배운다. 역사학의 기초 지식을 바탕으로 사료 해석 능력을 키워서 그것을 실무에 활용할 수 있도록 한다. 특히, 세계 속 다양한 역사 문화자원에 대한 큐레이팅 능력을 위주로 하여 역사문화 분야 속 실무 중심의 전문가를 양성하는 것을 목적으로 한다.

- <역사콘텐츠트랙>

- 한국사와 동·서양사, 지구사와 지역사에 대한 사건과 사실을 이해하고 판단할 수 있는 능력을 배양한다. 그리고 역사문화 사실과 소재에 대한 이해를 토대로 다양한 행사 기획과 콘텐츠 제작의 기초 능력을 배양한다.

- 관광·탐방·축제의 기획과 진행, 도서와 홍보물의 간행, 다큐멘터리와 애니메이션의 제작, 드라마·영화·홍보물 등 영사의 제작, 디지털 역사문화 홈페이지와 인프라의 제작과 관리 등의 전문가를 양성하는 것을 목표로 한다.

- 역사학과에서 주로 배우는 내용 (필수 교과목 및 교육 목표, 방향)

- <역사문화큐레이션트랙>

- 필수 교과목은 ‘역사문화 큐레이션의 이해’, ‘유물·유적으로 본 중국문화’, ‘역사 테마의 탐구와 연습’, ‘한국 근현대 역사문화의 활용’, ‘한국사의 논쟁들’, ‘한국 근현대의 라이벌’, ‘근대서양 이성과 자유를 위한 여정’, ‘역사문화큐레이션 종합설계’이다. 이러한 수업을 통해 역사문화 기초 자료의 이해와 조사 역량, 큐레이션 실무 역량, 역사문화자원 인프라 구축 및 활용 역량을 기를 수 있고, 역사와 문화유산을 활용한 역사문화 분야의 실무 중심의 전문가 양성을 목표로 한다.

- (트랙 홈페이지 필수 교과목- ‘역사문화 큐레이션의 이해’, ‘유물·유적으로 본 중국문화’, ‘역사 테마의 탐구와 연습’, ‘한국 근현대 역사문화의 활용’, ‘한국사의 논쟁들’, ‘한국 근현대의 라이벌’, ‘근대서양 이성과 자유를 위한 여정’, ‘역사문화큐레이션 종합설계’)

- <역사콘텐츠트랙>

- 필수 교과목은 ‘역사콘텐츠의 이해’, ‘중세 유럽의 전쟁, 섹슈얼리티, 질병’, ‘한국 고대사 산책’, ‘일본 역사 속의 승자와 패자’, ‘역사 속의 보수와 진보’ ‘현대 일본의 어제와 오늘’, ‘역사와 다큐멘터리’, ‘지역학과 콘텐츠 개발 종합설계’이다. 이러한 수업을 통해 콘텐츠 원천 소스의 기초조사 역량, 히스토리텔링 기획 역량, 역사콘텐츠 개발 및 활용 역량을 기를 수 있고, 관광·탐방·축제·행사 등을 기획하고 운영할 수 있는 전문가, 도서 및 홍보물, 애니메이션, 다큐멘터리, 홍보 영상, 역사 관련 드라마와 영화 등을 기획하여 제작할 수 있는 전문가, 역사 관련 홈페이지와 인프라 등을 구축하고 관리할 수 있는 전문가를 양성하는 것을 목표로 한다.

- (트랙 홈페이지 필수 교과목- ‘역사콘텐츠의 이해’, ‘중세 유럽의 전쟁, 섹슈얼리티, 질병’, ‘한국 고대사 산책’, ‘일본 역사 속의 승자와 패자’, ‘역사 속의 보수와 진보’ ‘현대 일본의 어제와 오늘’, ‘역사와 다큐멘터리’, ‘지역학과 콘텐츠 개발 종합설계’)

- 진출 분야(졸업 후 진로)

<역사문화큐레이션트랙>

졸업 후에는 전시기획자, 문화상품 기획자와 같은 콘텐츠 기획 분야와 학예연구사, 편사연구원, 지역사 연구자와 같은 연구 분야로 진출할 수 있고, 매장문화재 발굴 조사원, 문화재 수리 기사처럼 현장에서 일할 수도 있다.

- 학예연구사, 전시기획자, 문화상품기획자, 미술품감정평가사, 매장문화재발굴조사원
 - 기록물관리사, 편사연구원, 민속연구자, 지역사연구자, 여행기획자, 문화유산활용사업 기획자
- 역사문화큐레이션트랙의 관련 자격증에는 직무역량 관련 자격증과 기본역량 관련 자격증으로 나뉜다. 직무역량 자격으로는 박물관 및 미술관 학예사 자격시험, 기본역량 자격으로는 국내 여행안내사, 관광통역안내사, 한국사능력시험1급이 있다.

<역사콘텐츠트랙>

졸업 후에는 영상콘텐츠 기획전문가, 실감형 디지털콘텐츠 기획자, 스마트 앱 기획자, 축제 및 이벤트 기획자와 같은 콘텐츠 기획 분야와 문화유산교육사와 같은 교육 분야, 관광 전문가, 문화관광 해설가와 같은 관광 분야로 진출할 수 있고, 매장문화재 조사원처럼 현장에서 일할 수도 있다.

- 영상콘텐츠 기획전문가, 축제 및 이벤트 기획자, 테마파크 기획자, 디지털콘텐츠 기획자, 한류콘텐츠 기획자
- 관광 전문가, 문화관광 해설가, 문화유산 웹 정보회사, 문화유산 디자이너
- 매장문화재 조사원
- 문화유산교육사

역사콘텐츠트랙의 관련 자격증에는 직무역량 관련 자격증과 기본역량 관련 자격증으로 나뉜다. 직무역량 자격으로는 박물관 및 미술관 학예사 자격시험, 기본역량 자격으로는 국내여행안내사, 관광통역안내사, 한국사능력시험1급이 있다.

- 연계트랙

<역사문화큐레이션트랙>

역사문화큐레이션트랙은 다양한 연계 트랙을 통해 진로를 특화할 수 있다. 단과대학 내의 역사콘텐츠트랙과는 출판, 문화예술기획, 방송 PD, 여행상품개발 등으로, 영미문화콘텐츠트랙과는 연극·영화 작가, 방송 작가 분야로, 디지털인문정보학트랙과는 기록물관리사로 연계가 가능하다.

단과대학 외의 영상·애니메이션디자인트랙과는 영상·애니메이션 제작 분야로, 디지털콘텐츠·가상현실트랙과는 역사문화콘텐츠 제작 분야로, 문학문화콘텐츠학과와는 연극·영화 작가, 방송 작가 분야로 연계가 가능하다.

역사콘텐츠트랙 -> 출판, 문화예술기획, 방송 PD, 여행상품개발 등

영미문화콘텐츠트랙 -> 연극·영화 작가, 방송 작가

디지털인문정보학트랙 -> 기록물관리사

영상·애니메이션디자인트랙 -> 영상·애니메이션 제작

디지털콘텐츠·가상현실트랙 -> 역사문화콘텐츠 제작

문학문화콘텐츠학과 -> 연극·영화 작가, 방송 작가

<역사콘텐츠트랙>

역사문화큐레이션트랙은 다양한 연계 트랙을 통해 진로를 특화할 수 있다. 단과대학 내의 역사문화큐레이션트랙과는 출판, 문화예술기획, 방송 PD, 여행상품개발 등으로, 영미문화콘텐츠트랙과는 연극·영화 작가, 방송 작가 분야로, 디지털인문정보학트랙과는 학예사, 큐레이터로 연계가 가능하다.

단과대학 외의 영상·애니메이션디자인트랙과는 영상·애니메이션 제작 분야로, 디지털콘텐츠·가상현실트랙과는 역사문화콘텐츠 제작 분야로, 벤처경영트랙과는 비즈니스 기획 분야로 연계할 수 있다.

역사문화큐레이션트랙 -> 출판, 문화예술기획, 방송 PD, 여행상품개발 등

영미문화콘텐츠트랙 -> 연극·영화 작가, 방송 작가

디지털인문정보학트랙 -> 학예사, 큐레이터

영상·애니메이션디자인트랙 -> 영상·애니메이션 제작

디지털콘텐츠·가상현실트랙 -> 역사문화콘텐츠 제작

벤처경영트랙 -> 비즈니스 기획

- 추천도서

역사학과는 한성대학교 학술정보관에서 교수 추천 도서 목록을 확인할 수 없었다.

3. 경영학과

- 트랙 소개

<기업경영트랙>

시장의 글로벌화, 기업의 사회적 책임 요구, 데이터 정보의 증가 등으로 인해 경영활동의 필요성이 증가하고 있다. 이에 따라 전반적 경영지식 및 실무능력을 배양함으로써 다양한 유형의 기업이 요구하는 경영 실무적 인재를 양성하고자 한다.

- 경영학과에서 주로 배우는 내용 (필수 교과목 및 교육 목표, 방향)

<기업경영트랙>

필수 교과목은 경영학의 이해, 인적자원관리론, 마케팅 원론, 조직행동론, 경영전략, 유통관리론, 노사관계론, 소비자행동론, 서비스마케팅, 캡스톤디자인이다. 이러한 수업을 통해 기업 경영 활동에 대한 기본적인 이해를 높이고, 인사와 마케팅 등 분야별 전문 역량, 전문경영인의 종합적 역량, 실무 중심의 학습과 취업 연계 교육을 제공한다.

(트랙 홈페이지 필수 교과목- 인적자원관리론, 유통관리론, 경영전략, 서비스품질경영, 서비스 취업실무, 마케팅커뮤니케이션, 인사/노무취업실무)

<회계재무경영트랙>

필수 교과목은 원가회계, 투자론 재무정보시스템, 중급회계, 세무회계실무, 경영분석, 파생금융상품이다. 기본적인 경영학 교육과 함께 재무제표의 작성 및 분석, 제조원가의 계산 및 분석, 재무계획 수립 및 관리, 금융상품의 이해 및 투자계획 등의 전문적인 분석이 필요한 회계와 금융에 대한 세부적 교육을 통해 회계 및 재무경영 전문가적 역량을 배양하는데 중점을 둔다.

다.

- 진출 분야(졸업 후 진로)

<기업경영트랙>

졸업 후에는 기업의 경영관리, 기획, 마케팅, 인사, 홍보 등 다양한 실무 분야와 공기업, 공공기관, 행정직 공무원 등 조직의 관리 분야로 진출할 수 있다. 또한, 산업별 마케터, 경영자, 컨설턴트, MBA 진학 등을 통해 전문성을 키울 수 있다.

- 사기업 경영관리 부서, 공기업/기관, 경영관리 및 기획, 공무원

- MBA(미국식 경영대학원 실무중심 경영학 석사과정 교육) - 영리·비영리 조직의 홍보 마케팅, 인사, 전략, 경영관리 분야 마케팅 관리자, 홍보 전문가, Hospitality 관리자, 패션마케터, 스포츠마케터, 문화예술 마케터, 유통관리자, 브랜드/상품 관리자, 노무사, 인적자원관리자, 인사/노사 관리자, 경영교육 전문가, 일반기업 경영자, 중소벤처경영자, 글로벌 경영자, 부동산 경영자, 경영컨설턴트, 공기업 관리자)

기업경영트랙의 관련 자격증에는 직무역량 관련 자격증과 기본역량 관련 자격증으로 나뉜다. 직무역량 자격으로는 경영지도사, 노무사, 소비자전문상담사 1급·2급, 컨벤션기획사 1급·2급, 국제무역사 2급, 원산지실무사, 사회조사분석사 1급·2급, 외식경영관리사, 인적자원개발사가 있다. 기본역량 자격으로는 SMAT(서비스경영자격), 구매자재관리사, 공인중개사, 컴퓨터활용 능력, 인터넷 IEQ(윤리자격), 주니어 TESAT 등이 있다.

<회계재무경영트랙>

재무제표 작성 및 분석 역량, 제조원가 계산 및 분석 역량, 재무계획 수립 및 관리 역량, 금융상품 이해 및 투자계획 역량을 바탕으로 세무사, 회계담당자, 공인회계사, 재무담당자, 금융상품개발자, 펀드매니저, 조세공무원 등의 진로를 선택할 수 있다.

회계재무트랙의 관련 자격증에는 직무역량 관련 자격증과 기본역량 관련 자격증으로 나뉜다. 직무역량 자격으로는 회계사, 세무사, 재경관리사, 전산세무 1급, 재무분석사, 재무위험관리사, 재무설계사, 투자자산운용사, 신용분석사, 외환관리사, 자산관리사, AFPK 등이 있다. 기본역량 자격으로는 전산회계 1·2급, 전산세무 2급, 전산회계운용사 1~3급, 세무회계 1~3급, 기업회계 1~3급, 회계관리 1·2급, 회계실무 1·2급, 펀드투자권유대행인, 증권투자권유대행인, 은행텔러 자격증 등이 있다.

- 연계트랙

<기업경영트랙>

기업경영트랙은 다양한 연계 트랙을 통해 진로를 특화할 수 있다. 회계·재무 경영트랙은 일반기업의 전문경영자로, 비즈니스 애널리틱스 트랙은 경영 전문가, 디지털 비즈니스 창업가, 디지털 퍼포먼스 마케터로의 연계가 가능하다. 글로벌 비즈니스 트랙은 글로벌 경영자를, 패션마케팅 트랙은 패션기업 마케터, 뉴미디어 광고·커뮤니케이션디자인 트랙은 광고나 커뮤니케이션 분야를, 제품·서비스 디자인 트랙은 브랜드 매니저로의 연계가 가능하다.

회계, 재무 경영트랙 -> 일반기업 전문경영자

비즈니스 애널리틱스트랙 -> 경영 전문가, 디지털비즈니스 창업가, 디지털 퍼포먼스 마케터

글로벌비즈니스트랙 -> 글로벌 경영자

패션마케팅트랙 -> 패션기업마케터

뉴미디어 광고, 커뮤니케이션디자인트랙 -> 뉴미디어 광고, 커뮤니케이션 제품, 서비스 디자인트랙 -> 브랜드매니저

<회계재무경영트랙>

회계재무트랙은 다양한 분야와 연계가 가능하다. 기업경영트랙과는 일반 기업의 회계 및 재무 분야로, 벤처경영트랙과는 창업 및 벤처·하이테크 기업의 회계·재무 분야로 연계가 가능하다. 글로벌비즈니스트랙과는 국제 회계·재무 분야로, 컨설팅트랙과는 회계·재무 컨설팅 분야로, 빅데이터트랙과는 회계·재무 데이터 분석 분야로 연계 가능하다.

기업경영트랙 -> 일반 기업 회계, 재무

벤처경영트랙 -> 창업 및 벤처/ 하이테크 기업의 회계, 재무

글로벌비즈니스트랙 -> 국제 회계, 재무

컨설팅트랙-> 회계 재무 컨설팅

빅데이터트랙 -> 회계 재무 데이터 분야

- 인재상

- 실무형 인재: 기업활동에 대한 지식적용능력이 우수한 인재
- 창의형 인재: 혁신 요구에 대응이 뛰어난 인재
- 분석형 인재: 기업의 성과를 체계적으로 분석할 수 있는 인재

- 추천도서

- 불변의 법칙 :절대 변하지 않는 것들에 대한 23가지 이야기(모건 하우절 지음, 출판사 서삼독, 2024)
- 가치투자자의 비밀 :버핏의 평생 파트너, 트윌디 브라운의 절대 투자 원칙(크리스토퍼 브라운 지음, 출판사 흐름, 2023)
- 돈의 심리학 :당신은 왜 부자가 되지 못했는가(모건 하우절 지음, 출판사 인플루엔셜, 2021)

4. AI 학과

- 트랙 소개

AI 응용학과는 4차산업혁명 시대를 이끄는 인공지능(AI) 기술을 중심으로 다양한 산업 분야에 AI를 융합하고 적용할 수 있는 인재를 양성하는 데 목적을 두고 있다. AI는 반도체, 자동차, 에너지, 제조, 금융, 건설, 공연/예술, 영화 등 기존 산업뿐만 아니라 메타버스, 자율주행, 스마트시티, 핀테크 등 신산업 분야에서도 핵심 기술로 자리 잡고 있다. 이 학과는 AI기술과 산업현장의 문제 해결 역량을 융합하여, 현실 문제에 적용가능한 AI 기반 솔루션을 설계하고 개발하는 능력을 갖춘 인재를 양성한다.

- AI 로봇융합트랙에서 주로 배우는 내용 (필수 교과목 및 교육 목표, 방향)

- AI 이론 및 프로그래밍

- Python 프로그래밍 기초

- 머신러닝, 딥러닝 이론 및 실습

- TensorFlow, PyTorch 기반 실습
- AI응용 및 시스템 설계
- AI 기반 데이터 분석 및 모델 설계
- 인공지능 비전 시스템, 자연어처리(NLP)
- AI로봇융합캡스톤디자인 (프로젝트 기반 과목)
- AI 융합분야 실습
- 스마트제조, 자율주행, 헬스케어, 재난안전 등 산업별 응용 사례 실습
- 클라우드, IoT, 메타버스 연계 프로젝트

- 필수 교과목

로봇공학기초

동역학

프로그래밍기초

AI로봇 프로그래밍응용

계측제어

로봇메카트로닉스

AI로봇융합캡스톤디자인

- 관련 자격증

1. 로봇 공학 및 설계 관련

- ROS (Robot Operating System) Certification
- 한국로봇산업협회 로봇기술자격 (RBT)
- Fanuc Robot Certification

2. 제어 및 메카트로닉스 관련

- Siemens PLC Certification
- 메카트로닉스기사 (한국산업인력공단)

3. 비전 및 데이터 관련

- AI 비전 시스템 관련 자격 (OpenCV 또는 AI 비전 소프트웨어 자격증)
- Data Science 관련 자격증 (Google Data Analytics, IBM Data Science)

4. AI 및 프로그래밍 관련

- TensorFlow Developer Certificate
- Python (PCAP, PCPP)
- AWS Certified Machine Learning - Specialty

- 진출 분야(졸업 후 진로)

1. AI 기반 시스템 설계 및 개발

직무: AI 개발자, AI 시스템 설계자, AI 서비스 기획자

취업처: NAVER, 카카오엔터프라이즈, LG CNS, 삼성전자, 스타트업

2. 산업별 AI융합 전문가

직무: 스마트 제조 AI 엔지니어, 자율주행 차량 데이터 엔지니어, 헬스케어 AI 분석가

취업처: 현대자동차, 한화시스템, 바이오헬스 기업, 공공 R&D 기관

3. AI 연구개발 및 학계 진출

직무: AI 알고리즘 연구원, 머신러닝 R&D, 박사 진학

취업처: 정부출연연구소(ETRI, KIST), LG AI Research, 대학원 등

4. 공공기관 및 재난·안전 AI 시스템 개발

직무: 공공안전 데이터 분석, AI 기반 방재시스템 개발

취업처: 국립재난안전연구원, 소방청, 스마트시티 추진기관

5. 창업 및 융합기술 스타트업

직무: 기술기반 창업자, 융합솔루션 기획자

취업처: AI 스타트업, 로봇/IoT/3D프린팅 기반 기술 스타트업

- 연계트랙

지능시스템트랙

사물인터넷트랙

사이버보안트랙

ICT융합엔터테인먼트트랙

- 인재상

문제해결형 실무 인재: 산업 현장에서 실질적인 문제를 AI로 해결할 수 있는 실용적 역량

융합적 사고를 갖춘 창의형 인재: 다양한 분야의 지식을 연결하여 새로운 가치를 창출할 수 있는 인재

글로벌 기술 감각과 윤리의식을 갖춘 인재: 국제적 기술 흐름을 이해하고, 책임감 있는 기술 개발을 지향하는 자세

소통과 협업 역량을 갖춘 실천형 리더: 다양한 팀과 협력하며 기술과 사람을 잇는 커뮤니케이터

- 추천도서

AI 및 컴퓨터공학과는 한성대학교 학술정보관에서 교수 추천 도서 목록을 확인할 수 없었다.

5. 뷰티매니지먼트학과

- 트랙 소개

현대사회에서 뷰티는 전 세계적으로 많은 관심과 산업적으로도 매우 활성화되고 있다. 또한 니즈의 다변화로 직업을 세분화, 다양화시키고 있으며 그에 따른 인력수요의 증가로 뷰티산업의 급속한 흐름을 주도할 수 있는 학문적 지식과 감성, 기술, 비즈니스 마인드를 갖춘 전문가의 양성이 절실하다. 뷰티디자인트랙은 헤어디자인, 메이크업, 에스테틱, 네일 등을 실무적 기술뿐만 아니라 교양과 트렌드 감각을 익힌 뷰티아티스트로 진출할 수 있다. 대기업과 중소기업, 브랜드 기업의 디자인부서, 그리고 화장품디자인 전문 회사로 진출할 수 있다.

- 학과에서 주로 배우는 내용

뷰티디자인매니지먼트학과는 헤어디자인, 메이크업디자인, 에스테틱, 화장품 브랜딩 과목을 통해 디자인프로세스를 습득하고, 글로벌 비즈니스 마인드를 갖춘 실무형 뷰티 전문가를 양성하는 것을 목표로 한다. 뷰티산업의 변화에 능동적으로 대처할 수 있도록 뷰티디자인 이론에 대한 체계적 접근과 재직자의 실무능력을 최대화하고자 한다.

필수 교과목으로는 뷰티디자인기초, 기초메이크업, 기초헤어커트, 기초에스테틱, 기초코스메틱, 네일아트 및 케어, 헤어 및 두피관리 7과목이 있다.

- 관련 자격증

미용사 자격증 - 일반, 메이크업, 네일, 피부 분야

그 외 - 맞춤형 화장품 제조 관리자, 컬러리스트 산업기사

- 진출 분야

진출 분야는 앞선 학과 소개 자료에 나와 있듯이 실무 및 창업, 화장품 슈퍼바이저 경영, 교육 세 분야로 나누어볼 수 있다. 추가로 학과 내에서 뷰티 현장 실무 경험을 제공하기 위해 프리인턴십과 뷰티 업계 현장 실습의 기회를 제공한다.

- 연계트랙

뷰티디자인매니지먼트학과는 다른 전공과 달리 트랙이 아닌 학과 체계이다. 단일 전공으로도 전공 지식을 습득할 수 있다. 하지만 진로 분야의 범위를 넓히기 위해 다양한 전공과 유기적으로 연계할 수 있다.

인테리어디자인트랙 -> 뷰티살롱 디자인 전문가

VMD·전시디자인트랙 -> 화장품VMD

브랜드·패키지디자인트랙 -> 화장품 브랜드 디자인 기획

기업경영트랙 -> 뷰티매니지먼트, 미용경영

글로벌비즈니스 트랙 -> 해외뷰티디렉터, 관리자

- 추천도서

뷰티디자인매니지먼트 학과는 한성대학교 학술정보관에서 교수 추천 도서 목록을 확인할 수 없었다.

6. 패션디자인학부

- 트랙 소개

21세기 세계 경제의 개방화, 글로벌화로 빠르게 변화하는 패션업계에 실무능력을 갖춘 전문분야별 디자이너 육성을 위하여 교육 영역을 확대하는 트랙이다.

지역 특성 산업과 연계된 창의적이고, 전문적인 인력을 양성하기 위한 교과목 운영을 위하여 새롭게 개편되었다. 또한, CAD, 3D 등 컴퓨터 관련 교과목의 확충 및 테크니컬 디자인 분야로 교과과정을 구성하여 패션 분야의 미래지향적 수요에 부응하고자 하였다.

- 패션디자인학과에서 주로 배우는 내용 (필수 교과목 및 교육 목표, 방향)

필수 교과목은 의복구성, 패션디자인프로세스, 패션스토어플랜, 디자인스케치, 패턴CAD, 토탈 패션소품개발 캡스톤디자인, 패션디자인포트폴리오이다. 이러한 수업을 통해 4차 산업혁명 시대가 요구하는 창의적이며 AI 오리엔티드된 패션전문인 양성을 목표로 글로벌 패션 산업계를 선도할 패션디자이너와 CEO를 배출하는 것을 목표로 한다.

(트랙 홈페이지 필수 교과목- 의복구성, 패션디자인프로세스, 패션스토어플랜, 디자인스케치, 패턴CAD, 토탈패션소품개발 캡스톤디자인, 패션디자인포트폴리오)

또한 기초, 핵심, 심화, 활용 네 가지로 나누어 학생들이 패션디자인 요소 및 원리에 대한 개념을 이해하고, 창의적인 디자인 발상과 표현 및 디자인 등 테크니컬한 기술력을 증진시켜 산학협력 및 캡스톤 교과목 등의 활용으로 산업계 요구를 반영한 창의적이고 전문적인 인력양성을 위한 실무중심의 교육에 도달할 수 있도록 교과목을 단계별로 구성하였다.

- 관련 자격증

국가 자격증 - 컴퓨터활용능력(1급, 2급), 컬러리스트 산업기사, 유통관리사, 컴퓨터그래픽스 운용기능사

민간자격증 - IOA, VMD, GTQ, ACA, 샵마스터

- 진출 분야(졸업 후 진로)

패션디자이너, 테크니컬디자이너처럼 아이템을 디자인하거나 디테일을 분석하는 직무를 비롯해, 색채 전문가나 패턴을 만드는 텍스타일디자이너, 모델리스트 등 다양한 디자이너 분야로 나아갈 수 있다. 또한, 다른 트랙이나 학과와 연계하여 수업을 들은 경우에는 패션계 마케터, 디렉터, 매장 컨셉에 맞게 공간을 구성하고 전시하는 비주얼머천다이저로도 활동할 수 있다. 이 외에도 토탈디자이너, 복식 토탈코디네이션 등 창작 예술이나 역사 관련 분야에서도 활약이 가능하다.

-> 패션디자이너, 테크니컬디자이너, 니트디자이너, 특수기능복 디자이너(스포츠, 이너웨어등), 한복디자이너, 텍스타일디자이너, 컬러리스트, 모델리스트, 패션크리에이티브디렉터, 패션스타일리스트, 패션정보분석자, 비주얼머천다이저, 패션그래픽 디자이너, 브랜드디자이너, 애니메이션일러스트 제작분야, 토탈디자이너, 창작 예술 관련 복식토탈코디네이션

- * 패션디자이너 (Fashion Designer)

: 타겟 마켓 소비자의 성별과 연령 등에 맞게 여성복, 남성복, 잡화 등의 아이টে을 디자인하고 도식화를 그려 상품 생산이 될 수 있도록 소통하고 시각화하는 전문가

- * 테크니컬디자이너 (Technical Designer)

: 디자인을 정확한 핏과 룩의 옷으로 생산해 내기 위해 디자인 디테일과 패턴을 분석하고 수정하는 전문가

- * 텍스타일디자이너 (Textile Designer)

: 각종 옷감을 개발하기 위해 실의 종류, 직조 방법, 옷감 문양, 색상 등에 관한 계획과 디자인을 하는 전문가

* 컬러리스트 (Colorist)

: 색채를 전문적으로 다루는 전문가로서, 색채 연출을 통해 이미지의 부가가치를 높여주는 역할을 함

* 모델리스트 (Modelliste)

: 디자이너가 구상한 옷을 정확히 상품으로 제작하기 위한 패턴을 만드는 전문가

* 비주얼머천다이어 (VMD) (Visual Merchandiser)

: 패션디자인과 머천다이징 능력에 기초해 상품을 브랜드와 매장 컨셉에 맞게 시각적으로 전시하고 고객에게 상품이 갖는 특징과 장점을 잘 전달하여 판매를 촉진하는 역할을 하는 전문가

* 패션그래픽 디자이너 (Fashion Graphic Designer)

: 패션디자인 개발 시 옷에 들어가는 아트웍 디자인과 올오버 프린트 원단 디자인 등 그래픽 디자인을 하는 전문가

• 연계트랙

패션디자인 트랙은 다양한 전공과 유기적으로 연계할 수 있다. 같은 패션 계열인 패션마케팅 트랙이나 패션크리에이티브디렉션 트랙과 함께 수강하면 패션머천다이어, 스타일리스트, 매니저, 디렉터 등 다양한 직무로의 진출이 가능하다. 브랜드와 패키징을 디자인하는 브랜드 패키지 디자인 트랙과 연계할 경우, 브랜드 디자이너나 패키지 디자이너로 활동할 수 있다.

또한, 패션디자인 트랙은 인문학 분야와의 융합도 활발하다. 특히 역사문화콘텐츠 트랙과 결합하면 한류 콘텐츠의 소품 디자인을 기획하거나, 한국 문화유산과 관련된 전통 의상을 계승·재해석하는 작업을 할 수 있다. 문학문화콘텐츠 트랙과 연계할 경우에는 창작 예술 기반의 복식 토탈코디네이션 분야로 진출하는 것도 가능하다.

패션마케팅 트랙 -> 패션 머천다이어, 비주얼 머천다이어, 샵매니저

패션크리에이티브디렉션트랙 -> 패션 크리에이티브 디렉터, 패션스타일리스트, 패션 정보 분석자

브랜드 패키지 디자인 트랙 -> 브랜드 디자이너, 패키지 디자이너

역사문화콘텐츠 트랙 -> 한류 콘텐츠 및 문화유산관련의상 소품 디자인 기획, 토탈 디자이너

문학문화콘텐츠트랙 -> 창작 예술 관련 복식토탈코디디자이너

• 추천도서

- 불변의 법칙 :절대 변하지 않는 것들에 대한 23가지 이야기(모건 하우절 지음, 출판사 서삼독, 2024)

- 옷이 당신에게 말을 걸다 :dress to address(김윤우 지음, 출판사 페이퍼스토리, 2023)

- 패션 브랜드와 커뮤니케이션(고은주 지음, 출판사 교문사, 2023)

- (Designer에게 꼭 필요한) 섬유지식 :advanced(안동진 지음, 출판사 한울, 2023)

- 패션, 色을 입다 :10가지 색, 100가지 패션, 1000가지 세계사(캐롤라인 영 지음, 출판사 리드리드, 2023)

- 프리다, 스타일 아이콘(찰리 콜린스 지음, 출판사 브.레드, 2023)
- 별거벗은 패션사 :스타일, 유행의 역사부터 패션 산업의 민낯까지(프레데리크 고다르 지음, 출판사 그림씨, 2023)
- 옷을 사지 않기로 했습니다 :기후위기와 패스트패션에 맞서는 제로웨이스트 의생활(이소연 지음, 출판사 돌고래, 2023)
- 나는 매일 아침 성공을 입는다 :진정한 나만의 스타일을 찾는 패션바이블(fashion Bible)(이정화 지음, 출판사 청년정신, 2023)
- 트렌드 너머의 세계(구리노 히로후미 지음, 출판사 컴인, 2022)
- 패션제국, 이탈리아(김용익 지음, 출판사 시그마프레스, 2015)

3.2 학과 면담

학과 관련 부스를 기획하는 과정에서 각 학과의 자문이 필요하여 학과 학생을 대상으로 면담을 진행했다. 사전에 기획한 각 학과의 진로 체험 부스에 대해 전공자의 입장에서 피드백을 받았으며, 진로와 관련된 질의응답 시간을 가졌다.

1. 문헌정보학과

1) 면담 대상자: 한성대학교 지식정보문화트랙 책나래팀

2) 질의응답 내용

-전공 관련 질문

Q1: 문헌정보학과에서는 어떤 내용을 주로 배우나요?

A1: 크게 기록관리, 도서관 두 갈래로 나뉜다. 기록관리에 대해서는 정보 및 데이터 기획과 관리, 분석, 큐레이션, 서비스 등을 배운다. 최근에는 IT 기술을 융합한 정보관리와 디지털 아카이빙에 대해 배운다. 또한 도서관 운영, 프로그램 기획, 콘텐츠 기획, 큐레이션 등 이용자에게 서비스하는 것에 대해 배운다.

Q2: 학과에서 배우는 과목 중 가장 핵심적인 내용은 무엇인가요?

A2: 도서관의 장서와 기록에 대한 분류(KDC, DDC), 서지사항을 바탕으로 기록을 정리하는 목록, 데이터 시각화와 도서관 프로그램 기획이 핵심적이다.

Q3: 중·고등학생 눈높이에서 소개할 수 있는 흥미로운 주제나 기술이 있을까요?

A3: 도서관에서 장서를 분류하는 기준과 방법인 KDC, DDC에 대해 소개하고 싶다. 그리고 도서관 프로그램을 직접 기획하는 수업이 흥미로울 것 같다. 나도 상상만 해보던 것을 직접 실행하는 것이 재미있었기 때문이다.

Q4: 문헌정보학과에서 하는 실습이 있나요? 실습이나 프로젝트에 대해 이야기 해주세요.

A4: MARC, KDC, DDC와 같은 분류실습과 데이터베이스 구축, 전자책, 아카이브 구축과 같은 실습을 한다. 지역 도서관과 연계하여 프로그램 기획과 봉사를 진행하기도 한다.

-문헌정보학과 진로 관련 질문

Q5: 문헌정보학과 진출 분야(졸업 후 진로)가 어떻게 구분되어 있나요?

A5: 공무원 시험에 응시해서 공공도서관, 국회, 법원 등 공공기관의 사서직 공무원으로 임용될 수 있고, 조건이 충족된다면 사서교사에도 임용될 수 있다. 사서뿐만 아니라 기록관리학 대학원 진학 후 기록관리 전문가가 될 수도 있고, IT기반 정보 전문가나 분석가, 정보정책전문가, 인터페이스 디자이너, 데이터 사이언티스트로 진출할 수 있다. 문화유산 아카이브회사나 큐레이터로 진출할 수 있고, 출판업계에서도 일할 수 있다.

Q6: 본인이 관심 있는 진로나 목표 직업이 있다면 알려줄 수 있나요?

A6: 사서직 공무원이 목표다. 공무원이기 때문에 안정적이고 졸업하면 나오는 정사서2급자격증을 최대한으로 활용하는 방법이기 때문이다.

Q7: 문헌정보학과 계열 진로를 어떻게 언제부터 생각했나요?

A7: 고등학생 때 학교 도서관 사서 선생님과 커뮤니케이션이 좋았기 때문에 선생님께 영향을 받아 사서가 되고 싶었다. 동기 중 다른 분야에 관심이 있었지만 1학년 때 전공기초를 듣고 문헌정보학과에 관심이 생겨 진로를 정하게 된 친구도 있다.

Q8: 어떤 성격이나 관심을 가진 사람들에게 문헌정보학과를 추천하고 싶으신가요?

A8: 의외로 조용하고 차분한 성격의 사람보다 활발하고 사람을 좋아하는 사람이 적성에 맞을 것이다. 도서관에서 일하면 무거운 것을 들어야 할 일이 많기 때문에 체력도 좋아야 하고, 여러 일을 한꺼번에 할 수 있는 사람이 잘 맞을 것 같다. 그리고 책에 관심이 어느정도 있어야 하고, 인내심과 넓은 분야의 지식이 풍부한 사람에게 추천하고 싶다.

Q9: 요즘 문헌정보학과와 관련하여 떠오르는 트렌드는 어떤 게 있을까요?

A9: 독서박람회, 한강의 노벨상 등의 영향을 받아 독서가 트렌디한 취향으로 각광받고 있으며, 출판사 유튜브, 이색적으로 공간이 조성된 도서관과 같이 도서관에 대한 새로운 시각이 생기기도 했다. 또한 기술이 발전하면서 도서관에서 하는 모든 것이 디지털화되는 추세이다. (전자책, 디지털 큐레이션 등)

Q10: 이쪽 학과를 준비할 때 알면 좋은 정보가 있나요? 고등학생 때로 돌아가면 어떤 준비를 할 것인가요?

A10: 엑셀과 같은 도구 사용법을 익히면 좋을 것이다. 그리고 도서관 뿐만 아니라 디지털 아카이브, 도서관 법, 분류체계에 대해 더 알아보고 왔으면 좋았을 것 같다. 도서부활동을 하며 사서선생님과 친해지면 많은 도움을 받을 수 있다. 독서박람회, 도서관 봉사에 참여하는 것도 좋다.

-진로체험 부스 관련 질문

Q11: 우리가 구성한 부스에 대한 자문

✓ KDC 탐정단 : 책 제목을 보고 KDC 청구기호를 적는 도서 분류 체험

- 난이도 조정에 유의해야 할 것 같다.

✓ 내 마음 속 책 한 그루 : 사전에 준비한 판에 학생들이 추천하는 도서를 메모지에 적어 붙이는 공동 큐레이션 활동. 행사 기간 동안 전시한다.

- 추천하고 싶은 책이 없는 경우를 대비해야 할 것 같다.

Q12: 문헌정보학과 전공 학생들이 부스 운영을 실제로 진행한다면 도와주실 의향이 있으신가요? 만약 희망하신다면 어느 종류의 보상을 원하시나요? ex) 비교과, 봉사시간 등

A12: 기획에 참여하였기 때문에 의향이 있다.

Q13: 중학생과 고등학생을 나눠서 구성할 때, 어떤 수준 차이를 고려해야 할까요?

A13: 체험활동 난이도를 적절하게 조정하면 모든 연령의 학생들이 참여할 수 있을 것이라고 생각한다.

-기타 질문

Q14: 본인이 즐겨보는 유튜버 채널, 추천 채널이 있나요?

A14: 민음사TV와 같은 출판사 유튜브채널과 하말님 많, 찰스엔터, 밍찌, 찜과 같은 책 추천을 많이 하는 유튜버들과 흠친책이라는 책의 내용을 재미있게 설명하는 유튜브 채널을 추천한다.

Q15: 문헌정보학과에 들어오고 상상과 달랐던 점이 있나요?

A15: Omeka, Sigil, 엑셀, MARC 등 생각보다 디지털 도구를 많이 사용한다. 그리고 책을 좋아하는 사람들이 생각보다 더 많다.

2. 역사학과

1) 면담 대상자: 한성대학교 역사큐레이션트랙 2211122 이은서

2) 질의응답 내용

-전공 관련 질문

Q1: 역사학과에서는 어떤 내용을 주로 배우나요?

A1: 교수님의 전공에 따라 각 지역의 역사를 배운다. 세계사나 한국사 시간에 배웠던 부분을 조금 더 자세하게 배운다고 생각하면 될 것 같다. 수업을 예시로 드리자면, 르네상스와 종교 개혁, 유물·유적으로 보는 중국 문화(중국 고대사), 서양의 건축과 미술 등이 있다. 문화사, 고대사, 종교사, 정치, 지역에 상관없이 모든 역사를 배우고 있다. 그렇다고 단순히 '역사'만 배우지는 않고, 역사 콘텐츠/ 전시 기획 등의 수업도 함께 듣고 있다.

Q2: 학과에서 배우는 과목 중 가장 핵심적인 내용을 무엇인가요?

A2: 위에서 말한 것과 같이 다양한 과목을 듣고 있어 핵심적인 과목이 따로 있다고 말하기 어려울 것 같다. 당연히 빠지게 역사라고 할 수 있을 것 같다.

Q3: 중·고등학생 눈높이에서 소개할 수 있는 흥미로운 주제나 기술이 있을까요?

A3: 모든 주제를 역사라고 이야기할 수 있기 때문에 중고등학생을 타겟으로 특정 주제를 정하기 애매하다고 느껴진다. 굳이 생각해 보자면 경종 독살설이나, 명성황후 미화 등 한국인이 라면 모르기 어려운 인물의 교과서에는 나오지 않는 부분을 소개해주면 좋을 것 같다!

Q4: 역사학과에서 하는 실습이 있나요? 실습이나 프로젝트에 대해 이야기 해주세요, (없을 시 역사학과 답사 갔을 때 했던 체험 등)

A4: 역사학과는 주기적으로 가는 국내 답사뿐만 아니라, 사다리 탐사단이라는 역사과 학생 전용 해외 답사도 있다. 답사를 간 경험이 없어 답사에 관하여 드릴 답변은 없다.

수업 중 문화유산 전시, 기획 실습 종합 설계라는 과목이 있다. 전시 기획은 물론 답사 계획까지 짜보는 실습수업이다. 어느 국가의 어느 박물관에서 어느 유물을 대여할 것인지, 어떤

주제로 전시 기획을 할 것인지, 어느 유물을 어느 구간에 배치하고 어떻게 소개할 것인지 발표한다. 전시 기획 발표를 하기에 앞서 박물관을 방문하여 전시 구성과 배치에 대해 알아보는 시간도 있었다.

-역사학과 진로 관련 질문

Q5: 역사학과 진출 분야(졸업 후 진로)가 어떻게 구분되어 있나요?

A5: 대학원 진학, 학예사, 큐레이터 등이 있다. 교직 이수 및 임용고시 합격 후 역사 교사, 공무원, 역사 관련 콘텐츠 업계나 전시 기획사 취업도 가능하다.

Q6: 본인이 관심 있는 진로나 목표 직업이 있다면 알려줄 수 있나요?

A6: 학예사나 큐레이터, 전시 기획사 쪽에 흥미를 갖고 있다.

Q7: 역사 계열 진로를 어떻게 언제부터 생각했나요?

A7: 처음부터 사학과를 희망하며 학교에 입학하진 않았다. 평소 궁궐이나 전시회에 다니는 것을 좋아했고, 우연한 계기로 전시 아르바이트를 하기 시작하며 관심을 갖게 되었다. 관련 진로를 생각하게 된 것은 얼마 되지 않았다.

Q8: 어떤 성격이나 관심을 가진 사람들에게 역사학과를 추천하고 싶으신가요?

A8: 한 가지 주제에 꽂히면 그것만 파는 사람들, 역사와 관련해서 관심 있는 주제가 하나라도 있는 사람들에게 추천한다. 학과 특성상 깊게 들어가면 들어갈수록 여러 언어와 새로운 문화를 계속해서 공부해야 하기에 끈기와 흥미가 가장 중요한 것 같다.

Q9: 요즘 역사와 관련하여 떠오르는 트렌드는 어떤 게 있을까요?

A9: 과거와 비교하면 역시 디지털화, 미디어라고 생각한다. 국립중앙박물관에도 증강현실과 빔프로젝터를 적극 활용하여 전시를 기획하고 있다.(십층석탑 맵핑쇼, 디지털 실감 영상관) 또한 여러 연구자가 유튜브와 같은 인터넷 채널에서 역사를 소개하고, 별거벗은 세계사 같은 예능으로 대중에게 역사를 친근하게 설명하고 있다.

Q10: 이쪽 학과를 준비할 때 알면 좋은 정보가 있나요? 고등학생 때로 돌아가면 어떤 준비를 할 것인가요?

A10: 사학과를 목표로 한다면 한국사능력검정시험이나, 세계사/동아시아사 과목 특별 활동, 역사 관련 도서로 독서 활동을 채우는 것이 도움이 될 것 같다.

-진로 체험 부스 관련 질문

Q11: 우리가 구성한 부스에 대한 자문

✓ 배우 얼굴 맞추기: 여러 시대의 사극에 출연한 배우(ex. 최수종)의 얼굴을 보고 어느 시대 인지 맞추기

- 밈으로 유행하는 경우가 아니면 맞추기 어려울 것 같다.(특히 궁예) 대부분이 사극을 보지 않아 맞추기 어려울 것 같으며, 지금 중고등학생들에게는 더더욱 과거의 드라마들이기 때문에 배우는 알아도 배역을 맞추긴 어려울 것 같다. 또한 방송 특성상 의상 고증 문제가 있기에 배우나 드라마를 모를 경우 해당 시기나 국가를 맞추진 못할 것 같다. 고증이 잘

되어있는 의상이라고 해도, 역사에 관심이 있는 학생이 아니면 세세한 복식을 아는 경우가 적기 때문에 역사 관련 퀴즈라기보단 드라마 퀴즈가 될 것 같다.

✓ 시대가 다른 인물 또는 국가유산 카드를 순서대로 나열하기

- 인물이 얼굴만 나와있으면 난이도가 너무 높을 것 같다. 대중적으로 유명한 세종대왕, 이순신 장군 등이 아니면 아래에 인물의 이름이나 업적도 함께 있는 편이 학생들에게 쉽게 다가갈 것 같다. 국가 유산의 경우에는 무령왕릉-팔만대장경-해시계-석조전 같이 큼직하게 범위를 잡는다면 난이도 조절 부분에서도 나쁘지 않다고 생각한다.

✓ 조선 시대 직업과 현대 직업 비교하기 (ex. 활자 장인 -> 출판 편집자)

- 좋은 아이디어라고 생각한다. 예시로 든 활자 장인-> 출판 편집자에 관해서는 생각해보지 않아서, 이와 같은 평소 떠올리기 어려운 직업을 예시로 들면 흥미로울 것 같다.

✓ 유물 카드 짝 맞추기

✓ 국가무형유산인 전통매듭(노리개) 만들기 체험

- 가장 걱정되는 부분은 시간이다. 노리개를 만드는 것은 요즘 유행인 키링 만들기와 관련이 있어 인기가 많은 체험이 될 것 같다. 적당히 부자재를 골라 연결만 하는 노리개 만들기의 경우에는 괜찮겠지만, 매듭 만들기에 중점을 두신다면 소요되는 시간과 난이도 측면에서의 우려가 있다. 운영 방식의 우려를 제외하면 충분히 의미있는 부스가 될 것 같다!

Q12: 역사 전공 학생들이 부스 운영을 실제로 진행한다면 도와주실 의향이 있으신가요? 만약 희망하신다면 어느 종류의 보상을 원하시나요? ex) 비교과, 봉사시간 등

A12: 시간만 가능하다면 도와줄 의향이 있다. 비교과 포인트를 받으면 좋을 것 같다.

Q13: 중학생과 고등학생을 나눠서 구성할 때, 어떤 수준 차이를 고려해야 할까요?

A13: 중학생의 경우 역사라는 과목을 처음 접하게 된다. 초등학교 때 사회라는 과목 안에서 역사를 배우긴 했지만, 과목이 분리되는 것은 중학교이며, 세세하게 짚고 넘어가기 보다는 큰 틀을 배우는 느낌이다. 반면 고등학생의 경우 한국사를 한 번 더 배우는 동시에 세밀한 부분 까지 보고 넘어가고, 한국사뿐만 아니라 동아시아사/세계사 등의 세부 과목이 한 번 더 나뉘고 있다. 중학생에게는 큰 틀의 흐름 정도에서 체험을 기획하는 것이 좋을 것 같다. (고조선-삼국-고려-조선->) 고등학생의 경우에는 조금 더 세밀하게, 조선 내에서도 (조선 초->임진왜란->조선 말->대한제국->일제강점기)와 같이 나누어봐도 괜찮을 것 같다.

-기타 질문

Q14: 본인이 즐겨보는 유튜버 채널, 추천 채널이 있나요?

A14: 찾아보는 채널이 있는 것은 아니고, 알고리즘에 따라 여러 영상을 보는 편이다. 그럼에도 역사 관련 몇몇 영상을 추천하자면 다음과 같다.

ebs 다큐 <https://youtu.be/yxmquYGHnbo?si=wfhOgL5oYdRP-ZuA>

향아치 <https://youtu.be/r5NqQKa8hnY?si=ASoK7pFHQUFviyXV>

보다 BODA (한성대 교수님 출연)<https://youtu.be/tjNfvmQH5FI?si=NuaSE2SRclsUJkdM>

국립중앙박물관 <https://www.youtube.com/live/EkM32u8V60I?si=D9O2XHxKpcKY9r3L>

Q15: 역사학과에 들어오고 상상과 달랐던 점이 있나요?

A15: 저는 중고등학교 시절 한국 근현대사와 동아시아사를 정말 싫어했다. 고대사/유럽사/신화 부분에 관심이 많았고, 그런 강의를 기대하고 있었지만, 생각보다 제가 원하는 강의는 많지 않았다. 오히려 동아시아사나 현대사 등 제가 기피하던 주제를 더 많이 배우고 있는 상황이다. 특정 분야에 관심을 갖고 입학하더라도, 싫은 주제까지 공부할 각오를 하고 들어와야 할 것 같다!

3. 경영학과

1) 면담 대상자: 한성대학교 기업경영트랙, 회계재무경영트랙 21학번 홍인지
기업경영 트랙장 경험이 있다.

2) 질의응답 내용

-전공 관련 질문

Q1: 경영학과에서는 어떤 내용을 주로 배우나요?

A1: 다양한 경영학적 지식을 배운다. 예를 들어 경영학은 크게 두 가지로 나뉘는데, 인사관리와 마케팅으로 나눌 수 있다. 경영학과에서는 인사관리 분야쪽에서 인적자원관리, 조직행동론 등을 배우고 마케팅 분야에서는 마케팅 원론이나 서비스마케팅 등의 과목을 통해 분야에 대한 지식을 넓힐 수 있다. 이 외에도 기업이 장기적으로 성장하는 전략을 짜는 경영 전략 등 다양한 분야를 배운다. 경영학과에서는 기업이 운영되는 이론적인 내용 뿐만 아니라 직접 팀을 구성해 실습하며 전공지식을 함양할 수 있다.

Q2: 학과에서 배우는 과목 중 가장 핵심적인 건 뭔가요?

A2: 가장 핵심적인 것은 인적자원관리와 마케팅원론이라고 생각한다. 앞서 말한 것처럼 경영학의 가장 큰 두 분야인 인사관리와 마케팅의 기초를 다질 수 있는 과목이기 때문이다. 특히 마케팅원론에서는 팀 활동을 통해 직접 상품을 기획하고 마케팅 전략을 짜며 실무적 능력을 키울 수 있기 때문에 중요하다고 생각한다.

Q3: 중·고등학생 눈높이에서 소개할 수 있는 흥미로운 주제가 있을까요?

A3: 중고등학생 눈높이에서 소개할 수 있는 주제는 경영학의 발전 과정이라고 생각한다. 경영학은 과거부터 사용되어온 경영기법들이 현재에도 적용되거나 그 기법들이 적용되지 않기도 한다. 대학에서는 경영학의 이해라는 전공기초 수업에서 배우게 되는데, 중고등학생들은 이러한 내용을 바탕으로 기법들이 현재까지 적용되는 이유 또는 적용되지 않는 이유를 찾으며 경영학적 지식을 키울 수 있을 것이라 생각한다. 그리고 경영학의 발전 역사를 배울 때 다양한 실험들을 사용하는데(예를 들어 호손실험), 이러한 실험들이 대부분 인간의 행동을 바탕으로 한 실험들이라 학생들이 흥미롭게 느낄 것이라 생각한다.

Q4: 경영학과에서도 실습을 하는 경우가 있나요?

A4: 경영학에서의 실습은 대부분 팀 프로젝트를 통해 이뤄진다. 대부분은 보통 기업 분석을 통해(스왑분석 사용) 문제점을 찾고 이를 해결할 수 있는 해결방안을 도출하는 과제가 많다.

그리고 마케팅 수업에서는 마케팅 대상을 다양한 경영기법을 활용해(STP, 7P) 마케팅하는 과정을 직접 구성하고 발표하는 실습에 많다. 올해 신설된 과목 중 '서비스마케팅캡스톤디자인'에서 실제 스타트업의 전략을 듣고 이를 개선하는 방향의 마케팅 전략을 구성하여 CEO에게 제안하는 실습을 하기도 한다.

Q5: 실습을 했다면 무슨 활동을 했나요?

A5: 위에 언급한 활동들을 한다.

-경영학과 진로 관련 질문

Q6: 경영학과 진출 분야(졸업 후 진로)가 어떻게 구분되어 있나요? ex) 마케터

A6: 보통 일반 기업에 취업하는 경우가 많다. 경영학이 배우는 분야가 다양한 만큼 기업의 인사팀, 전략기획팀, 마케팅팀 등 다양한 분야에 진출하게 된다. 또는 스타트업을 창업하는 경우도 꽤 있는걸로 알고있다.

Q7: 본인이 관심 있는 진로나 목표 직업이 있다면 알려줄 수 있으신가요?

A7: 저는 엔터테인먼트 회사의 전략기획팀을 생각하고 있습니다.

Q8: 경영 계열 진로를 언제부터 생각했나요?

A8: 가족이 실제로 작은 사업을 하고 계시고, 친언니 또한 경영학과를 졸업해 마케팅 직무에서 일하고 있어 마음이 갔던 것 같다. 또한 입학할 때는 상상력인재학부로 입학해 딱히 큰 진로가 없었지만, 경영학과 수업을 듣고 동시에 회계쪽 과목도 들으며 좋은 교수님들이 쉽게 알려주셔서 선택하게 되었다. 그래서 진로를 구체적으로 생각한 시기는 1학년 1학기 경영관련 수업을 들으면서부터인 것 같다.

Q9: 경영 계열 진로를 선택한 이유도 알려주세요!

A9: 위 내용에 함께 언급하였다.

Q10: 어떤 성격이나 관심을 가진 사람들에게 경영학과를 추천하고 싶으신가요?

A10: 나라면 발표를 좋아하고 여러 사람과 일하는 것에 관심이 있는 사람들에게 추천하고 싶다. 경영학과 특성상 팀플 발표가 많기 때문에 이러한 성격이 없으면 본인, 팀원이 모두 힘들 것이라고 생각한다. 따라서 나서는 것을 좋아하거나 다양한 사람들을 만나는 것을 좋아하는 사람들이 경영학과에 온다면 잘 어울릴 수 있을 것이라 생각한다.

Q11. 요즘 경영학과 관련 떠오르는 트렌드는 어떤 게 있을까요?

A11. C커머스라고 생각한다. 기존 인터넷상의 단순 상거래를 뜻했던 e커머스에서 발전한 협업으로 수익모델을 찾는 방식이다. 물건을 사고파는 것에 그치지 않고 다른 기업과 협력을 통해 제품 디자인과 개발까지 구현해내는 방향을 지향하는 것인데, 이 단어가 가장 트렌드라고 생각한다.

Q12. 이쪽 학과를 준비할 때 알면 좋은 정보가 있는지, 고등학생 때로 돌아가면 어떤 준비를 할 건가요?

A12. 사실 경영학과의 경우 대학에서도 기초부터 시작하는 과목이기 때문에 크게 준비할 필요는 없다. 그래도 굳이 필요하다면 평소 주요 기업들의 상황에 대해(기업 이슈 등) 잘 파악하고 있거나 기업들의 마케팅 방식을 보고 자신의 아이디어를 내보는 등의 학습을 한다면 학교에 와서 조금 도움이 될 수 있을것이라 생각한다.

Q13. 학과에 진학할 때 도움이 되는 중·고등학생 때 경험이나 활동(예: 자격증, 대회)이 있을까요?

A13. (저는 입학 시 상상력 인재학부 교과 입학이라 이 부분은 참고로만 봐주세요!) 기업에서 진행하는 프로젝트에 참여해보거나 경영학 관련 책을 읽는것은 도움이 될 수 있을 것이라 생각한다. 경영학 관련 자격증은 너무 광범위하지만 주변에서 많이 따는 자격증은 보통 전산회계 자격증이나 전산세무 자격증을 많이 따는 걸로 알고 있다.

-진로체험 부스 관련 질문

Q14. 도서관에서 진로 체험 부스를 진행할 예정인데 경영학과를 주제로 밑에 제시된 활동들이 경영학과 입장에서 학과와 관련된 활동이라고 생각하시는지, 현실적으로 가능하다고 생각하시는지 등의 의견을 듣고 싶습니다!

A14.

1. 주어진 상품에 대한 광고 카피 만들기

> 투표로 베스트 카피 결정

2. SNS 업로드: 도서관 사진이나 동영상을 찍어서 홍보 문구를 업로드하기(유행 릴스 찍기)

> 좋아요로 베스트 릴스 결정

3. 명함 만들기

이 중 학과와 관련된 활동은 1번 광고카피 만들기인 것 같다. 또한 구현도 가능할 것이라 생각한다. 이외 활동은 크게 경영학과와 관련은 없는 것 같고 1번의 경우 마케팅 방법을 구상하는 활동이기 때문에 경영학과와 관련이 크다고 생각한다.

Q15. 짧은 시간 안에 할 수 있는 ‘간단한 활동’에는 뭐가 있을까요?

> 저희가 생각했던 건 모의 주식 투자와 같은 활동이었는데 시간내에 진행하기에 무리가 있다고 생각하여 포기한 활동이었습니다. 이와 같이 아이들이 참여하며 즐길 수 있는 활동이 있을까요?

A15. 모의주식투자의 경우 투자라는 종목 특성상 오래 걸릴 것이다. 실제 물건(게임기, 책, 이어폰)을 적은 카드와 상황 카드(10대에게 판매, 구매자 예산은00원)를 제시한 후 두 명씩조를 구성해 한 사람씩 각각 카드를 뽑아 고객 설정, 판매채널, 광고문구를 만들어내면 심사위원이 누구의 물건을 구매할지 결정하는 게임을 하면 좋을 것 같다.

Q16. 부스 운영을 실제로 진행한다면 도와주실 의향이 있으신지, 어느정도의 보상을 원하시는지 등 자세히 알고 싶습니다! ex) 비교과, 봉사시간 등

A16. 4학년이라 시간을 내기 쉽지 않을 것 같다.

Q17. 중학생과 고등학생을 나눠서 구성할 때, 어떤 수준 차이를 고려해야 할까요?

A17. 중학생의 경우 위에서 제가 제시한 게임으로 예시를 들자면 마케팅 전략을 말할때 간단한 문장 정도로 설명하게 한다면(예를 들어, 누구에게 팔까요? → 게임 좋아하는 중학생) 고등학생의 경우 조금 더 논리적으로 설명할 수 있도록 유도하는 것이 좋을 것 같다(예를 들어, 같은 물건을 파는 다른사람보다 차별화 전략을 세워보세요).

-기타 질문

Q18. 본인이 즐겨보는 경영 관련 유튜버 채널, 추천 채널이 있으시다면 알려주세요!

A18. 경영 관련 채널은 딱히 즐겨보지 않는다.

Q19. 경영학과에 들어오고 상상과 달랐던 점은 뭔가요?

A19. 경영학과에 들어오고 우선 생각보다 발표를 꺼려하고 팀 활동에 적극적이지 않은 사람이 많은 것 같아 실망했던 것 같다. 또한 경영학과에 대해 자세한 정보없이 들어왔던 터라 경영학의 분야가 이렇게 광범위하고 이를 모두 배운다는 것이 생각과는 달랐던 것 같다. 하지만 이러한 분야를 다양하게 배우며 많은 유형의 사람들을 만날 수 있었던 점은 도움이 많이 되었던 것 같다.

4. AI 응용학과

1) 면담 대상자: AI응용학과 2293016 신주현

2) 질의응답 내용

-전공 관련 질문

Q1: AI 응용학과에서는 어떤 내용을 주로 배우나요?

A1: IT 분야와 비슷한 것 같다. 데이터를 통해 분석을 해서 프로그래밍이나 기계학습, 머신러닝, 컴퓨터비전, 자연어 처리 같은 것들을 주로 배운다.

Q2: 학과에서 배우는 과목 중 가장 핵심적인 내용을 무엇인가요?

A2: 머신러닝, 딥러닝 둘 다 하지만 인공지능이 학습이 필요해서 출력값을 내는 것이기 때문에 요즘은 딥러닝을 더 핵심적으로 다루고 있다.

Q3: 중·고등학생 눈높이에서 소개할 수 있는 흥미로운 주제나 기술이 있을까요?

A3: 최근에 챗지피티가 그림을 그릴 수 있게 되었는데, 이것이 가장 접근하기 쉬울 것 같다. AI가 처음에 등장하고 나서 사람들이 예술적인 부분이 가장 늦게 발전할 것이라고 생각했지만 현재 가장 빠르게 활용되고 있는 만큼 그림을 그리거나 사람의 목소리를 따라하는 이런 부분들이 가장 흥미를 유발할 수 있는 주제가 될 수 있을 것 같다.

Q4: AI 응용학과에서 하는 실습이 있나요? 실습이나 프로젝트에 대해 이야기 해주세요.

A4: 파이썬을 활용해서 엄청나게 많은 방대한 데이터를 통해 이것이 무엇인지 구별하는 모델을 만드는 것과 같은 활동을 하고 있다.

-AI 응용학과 진로 관련 질문

Q5: AI응용학과 진출 분야(졸업 후 진로)가 어떻게 구분되어 있나요?

A5: 개발자랑 비슷한 편이다보니 개발자 쪽으로 진출하는 사람도 있고 AI 기술이 적용된 곳에서 개발하거나 대학원이나 연구소로 진학해서 알고리즘을 연구하기도 한다.

Q6: 본인이 관심 있는 진로나 목표 직업이 있다면 알려줄 수 있나요?

A6: 현재 AI 기술이 모든 IT 업계에서 다 접목이 되고 있어 개발자로 가거나 대학원을 생각 중이다.

Q7: AI 응용학과 계열 진로를 어떻게 언제부터 생각했나요?

A7: 어렸을 때부터 수학을 잘해서 이과로 결정했고 IT업계에 종사하고 계신 아버지의 영향을 받아 관련 계열을 희망하게 되었다. 입시 원서를 넣을 때쯤엔 다양한 AI가 많은 대학에 생기기 시작한 때였어서 컴퓨터 공학보다는 AI 쪽으로 가는 것이 더 진로가 넓을 것 같다고 생각해서 지원하였다.

Q8: 어떤 성격이나 관심을 가진 사람들에게 AI 응용학과를 추천하고 싶으신가요?

A8: 논리적이고 문제 해결력이 있는 사람이 좋은 것 같다. AI를 만들려면 사전에 신경 써야 하는 것이 많기도 하고 데이터관리도 신경 써야 해서 논리적인 접근 좋아하는 사람이 잘 맞는 것 같다.

Q9: 요즘 AI 응용학과와 관련하여 떠오르는 트렌드는 어떤 게 있을까요?

A9: 채팅형 AI가 가장 크고 로봇이나 챗봇 같은 것들을 생각하시면 될 것 같다.

Q10: 이쪽 학과를 준비할 때 알면 좋은 정보가 있나요? 고등학생 때로 돌아가면 어떤 준비를 할 것인가요?

A10: 제가 입시 준비할 당시까지만 해도 수학이 통합된다고 하던 시기였어서 기하, 벡터 이런 부분을 안 배운 친구들이 많았다. 근데 사실 인공지능 같은 경우에는 수학적인 것들도 되게 많기 때문에 기하 벡터나 행렬 부분의 수학 공부를 좀 더 하고 프로그래밍 언어들을 좀 접해보고 오는 게 수업 따라갈 때도 훨씬 편리할 것 같다. 학과는 수능이나 수시 준비만 잘하면 올 수 있는 것이고, 취업할 때는 포트폴리오도 중요하고 프로젝트를 준비나 정보처리기사, 빅데이터 분석 기사 같은 자격증, 혹은 관련 공모전 참여 같은 것들이 도움이 될 것 같다.

-진로체험 부스 관련 질문

Q11: 우리가 구성한 부스에 대한 자문

1. AI가 생성한 그림을 보고 주제를 맞히는 게임 또는 AI가 맞추기

2. 그림을 보고 AI가 그린건지 사람이 그린건지 맞추기-> 충분히 가능할 것 같다. 사람이 그린 그림과 AI가 그린 그림 구별하는 활동이 더 수월할 것 같다.

3. 노래를 듣고 연예인이 부른 건지 AI가 부른건지 맞추기->노래의 경우 AI 무료 버전의 퀄리티가 좋진 않기 때문에 아마 티가 많이 날 것 같다.

4. AI 훈련시키기: 제시어를 제공한 후 정해진 기회 안에 AI에게 제시어 말하게 하기->가능

이것 외에 내가 궁금했던 것을 AI 학과 학생 말고도 AI에게 질문하기/이미지 올려주고 이 이미지가 어떤 이미지인지 맞히기/음식점 추천하기/여행 계획 세우기와 같은 활동도 추천한다.

Q12: AI 응용학과 전공 학생들이 부스 운영을 실제로 진행한다면 도와주실 의향이 있으신가요?

A12: 시간 맞으면 가능할 것 같고 보상으로는 비교과를 받으면 좋을 것 같아요.

Q13: 중학생과 고등학생을 나눠서 구성할 때, 어떤 수준 차이를 고려해야 할까요?

A13: 중학생은 단순히 AI로 결과를 보여주는 것이 좋을 것 같아요. 예를 들어 “AI는 이런 것도 할 수 있어”를 보여줄 수 있는 것이 주제가 되면 좋을 것 같고, 고등학생은 원하는 결과물을 얻기 위해서 어떻게 과정을 거치는지(어떻게 할 수 있는지)를 간단하게 설명하는게 좋을 것 같아요.

-기타 질문

Q14: 본인이 즐겨보는 유튜버 채널, 추천 채널이 있나요?

A14: 학습관련해서 ‘생활고딩 유튜브’를 추천한다. 3~4분짜리로 무료로 관련 지식을 배울 수 있고 내가 개발자랑 맞는 사람인지도 한번 알아볼 수 있다.

Q15: AI응용학과에 들어오고 상상과 달랐던 점이 있나요?

A15: 아직 AI학과 체계가 구체화되어 있지 않아서 컴공과 AI와의 차별점이 크게 없다고 느꼈다. 생각보다 수학적 이론 많고 컴공과 크게 다르지 않아서 자신이 관심이 없으면 이쪽 분야로 가기가 아직은 어려운 것 같다.

5. 뷰티매니지먼트학과

1) 면담 대상자: 한성대학교 뷰티디자인매니지먼트학과 22학번 구지윤
학과 부학생회장 경험 및 TA 조교 경험이 있다.

2) 질의응답 내용

-전공 관련 질문

Q1: 뷰티과에서는 어떤 내용을 주로 배우나요?

A1: 에스테틱, 메이크업, 헤어, 네일이 기본 구성이지만 에스테틱, 메이크업, 헤어 세 가지가 가장 주된 수업이다. 이외에 ict 디자인학부와 경영트랙과 상호인정되는 전공수업도 한 학기에 한 수업 정도 열린다.

Q2: 학과에서 배우는 과목 중 가장 핵심적인 내용을 무엇인가요?

A1: 헤어, 메이크업, 에스테틱이 주된 수업이다. 주로 헤어와 메이크업을 주전공으로 선택하는 학생들이 많고 네일아트는 새로 생긴 것이기도 하고 많이 선택하지 않는다.

Q3: 중·고등학생 눈높이에서 소개할 수 있는 흥미로운 주제나 기술이 있을까요?

A1: 퍼스널컬러가 가장 무난하다. 퍼스널컬러는 뷰티에 관심이 없는 학생들이라도 한 번씩은 들어봤을 만한 것이기 때문이다, 그리고 공간의 제약이 크지 않기 때문에 행사에 활용하기에 적절하다고 생각한다.

Q4: 뷰티과에 처음 들어갔을 때 가장 신기했던 실습이 무엇이었나요?

A4: 1학년때는 실습이 거의 없었어서 2학년때부터 실습을 많이 하였다. 가장 인상에 깊었던 실습은 헤어 수업인데 고데기 사용이 가능한 가발이 학교에 구비되어있다. 평소에는 사람 머리에만 고데기를 해봤는데 가발에 해보는 것이 처음이라 새로운 경험이었다. 또한 헤어 실습 중에서 학교에 있는 염색약으로 색 조합을 해보면서 염색을 해본 것도 인상에 깊다.

-뷰티과 진로 관련 질문

Q5: 뷰티과 진출 분야(졸업 후 진로)가 어떻게 구분되어 있나요?

A5: 4년제 대학의 경우는 화장품 회사에 들어가는 경우가 많다. dm이라고 부르는 직업이다. 4년제 학생의 경우 대학원을 가기도 한다. 극소수로 샵에 취직하거나 현장에서 일하는 프리랜서를 희망하는 경우도 있다.

Q6: 본인이 관심 있는 진로나 목표 직업이 있다면 알려줄 수 있나요?

A6: 메인 전공이 메이크업이라서 현장쪽을 희망한다. 샵으로 취업할 생각이 있다. 그 뒤에 프리랜서를 하거나 나중에는 대학원에도 진학하는 것이 목표이다.

Q7: 요즘 뷰티 산업에서 떠오르는 트렌드나 기술은 어떤 게 있을까요?

A7: 얼굴에 큐빅 붙이는 게 유행한다. 예를 들자면 아이돌 파츠 메이크업이 있다. 글리터 메이크업도 유행한다. 재료도 많이 들지 않고 단가가 낮아서 부스 활동으로도 추천한다.

Q8: 뷰티 계열 진로를 어떻게 언제부터 생각했나요?

A8: 본인은 엄청 어린시절 (인형머리 만지고 놀때)부터 흥미가 있었기 때문에 중학교때부터 진로에 대한 계획을 세우기 시작하였다. 고등학교때는 학원에 다니면서 실기 입시를 준비하였다. 고등학교에서는 뷰티동아리 같은 활동을 해서 생기부를 채웠다.

Q9: 이쪽 학과를 준비할 때 알면 좋은 정보가 있나요? 고등학생 때로 돌아가면 어떤 준비를 할 것인가요?

A9: 학교도 자신의 진로에 따라 다른데 뷰티과의 경우에는 4년제가 거의 없다. 보통 2년제를 가장 많이 가는데 헤어샵이나 메이크업샵에 취직(현장)할 사람들은 전문대에 많이 간다. 뷰티과의 경우 4년제는 오버스펙으로 치는 경향이 있으며 나이도 신경쓰는 업계이기 때문이다. 4년제를 진학하는 경우에는 교수나 화장품 회사를 희망하는 경우이다. 이 경우에는 성적이나 생기부 관리가 필요하다. 현장을 가고 싶다면 2년제를 가는게 좋다고 보는데 그러기 위해서는 국가자격증 위주로 취득하는 것을 추천한다. 2년제의 경우 4년제에 비해서 성적을 많이 보지 않는다. 민간자격증보다는 국가자격증을 취득하는 것이 좋다. 4년제도 국가자격증이 있으면 수업을 들을 때 수월하다.

Q10: 학과에 진학할 때 도움이 되는 중·고등학생 때 경험이나 활동(예: 자격증, 대회)이 있을까요?

A10: 국가 자격증이 기본이다. 대회에도 한 번쯤 나가보면 좋다. 우리 학교의 경우 졸업요건에도 대회가 있다. 겪어보면 좋긴 하지만 학원에서 대회 준비반을 수강하게 한다. 그래서 한 번쯤 나가보면 괜찮지만 무조건 필요한 경험은 아니라고 생각한다.

-진로체험 부스 관련 질문

Q11: 우리가 구성한 부스에 대한 자문

- ✓ 뷰티 아이템 맞추기 게임-확대된 화장품 사진 보고 제품 종류 맞추기
- ✓ 메이크업 컬러 조합 실습-퍼스널 컬러에 맞는 색상 조합 실습
- ✓ 네일아트 팁 만들기-직접 네일아트 팁을 디자인하고 만들어보기

A11: 네일아트입은 재료가 많이 필요(램프, 파츠, 메니큐어 등)하며 팁을 하나하나 굽는 것이 오래걸린다. 기본 컬러 하나만 바르는 데에도 시간이 많이 드는데 베이스나 탑 컬러 등등 많아서 재료적인 부분이나 시간적인 부분에서 어려울 것 같다고 생각한다.

Q12: 짧은 시간 안에 할 수 있는 ‘간단한 실습’ 활동에는 뭐가 있을까요?

A12: 퍼스널 컬러는 세부로 들어가면 어려울 것 같지만(ex. 봄웜라) 세부로 들어가지 않으면(ex. 봄웜) 괜찮을 것 같다.

Q13: 짧은 시간 안에 학생들이 습득할 수 있는 뷰티팁이 있을까요?

A13: 바디 페인팅 같은 경우에도 서로 해주면 좋을 것 같다. 봉사자만이 해주는게 아니라 학생(참여자)들 서로서로 해준다면 흥미로워할 것 같다.

Q14: 뷰티 전공 학생들이 부스 운영을 실제로 진행한다면 도와주실 의향이 있으신가요? 만약 희망하신다면 어느 종류의 보상을 원하시나요? ex) 비교과, 봉사시간 등

A14: 요즘 활동을 하는지는 잘 모르겠지만 소모임중에서 봉사활동 소모임이 있다. 교수님을 통해서 헤어봉사도 많이 나간다. 왕성하게 활동하진 않지만 있긴 있다. 그 분들과 연락해보면 좋을 것 같다.

Q15: 중학생과 고등학생을 나눠서 구성할 때, 어떤 수준 차이를 고려해야 할까요?

A15: 중학생은 화장을 막 시작하거나 익숙하지 않은 경우가 많지만, 고등학생은 전반적으로 잘하고 능숙하다고 생각한다. 그래서 이 정도의 수준 차이를 고려해야 할 것 같다. 고등학생이라면 뷰티를 잘 알아서 퍼스널컬러에 대한 기본지식도 많은 것 같다.

-기타 질문

Q16: 본인이 즐겨보는 유튜브 채널, 추천 채널이 있나요?

A16: 채널을 따로 보는 것보다 요즘 인스타 릴스에 뷰티팁이나 샵원장, 실장, 디자이너 이런 분들이 해주는 메이크업 팁이나 제품들이 많으니까 유튜브보다는 릴스로 많이 보는 것 같다. 신상품도 릴스로 많이 소개받고 뷰티인플루언서 꿀팁과 일반인들이 샅가서 배워온 꿀템도 릴스로 본다.

Q17: 뷰티과에 들어오고 상상과 달랐던 점이 있나요?

A17: 외국인들이 많은 점이 생각난다. 거의 한 수업에서 반 이상을 차지하기도 하고 외국인 전용반도 있다. 생각보다 외국인 학생들이 많을 줄은 몰라서 당황했다. 우리학교는 교과아니면 학종이있어서 미용고등학교에서 자격증을 따오는 친구들과 공부만 하다 와서 자격증은 하나도 없는 친구들 두 유형이 있다. 그래서 서로 배우고 온 것에 대한 수업 차이가 크다. 메이크업, 에스테틱, 헤어, 네일 등의 분야를 다 배우다 보니까 서로 잘하는 것에 대한 편차가 크다.

6. 패션학부

1) 면담 대상자: 패션크리에이티브트랙, 패션마케팅트랙 21학번 문예준
패션학부관련 소모임 2개 경험이 있다.

2) 질의응답 내용

-전공 관련 질문

Q1: 패션학부에서는 어떤 내용을 주로 배우나요?

A1: 패션 산업의 메커니즘에 대해 배운다. 패션 산업이 어떤 원리로 작동하는지 거시적, 미시적으로 공부한다.

Q2: 학부에서 배우는 과목 중 가장 핵심적인 건 뭔가요?

A2: 소재라고 생각한다. 의류의 기본인 소재에 대해 잘 알아야 타과생들과의 차별화가 될 수 있다. 옷을 단지 소비자의 입장에서 보는 것이 아니라, 생산자의 관점에서 볼 수 있는 안목을 기르도록 훈련해야 한다.

Q3: 중·고등학생 눈높이에서 소개할 수 있는 흥미로운 주제가 있을까요?

A3: 소재 공부라고 생각한다. 집 안에 있는 옷들의 소재 구성에 대해 살펴보고 소재별로 주는 느낌을 공부해야 한다. 쉬운 것처럼 보이지만, 중요하고 은근 어려운 내용이다.

Q4: 패션학부에서 실습을 했다면 무슨 활동을 했나요?

A4: 사실 대부분의 활동이 실습으로 이루어져 있다. 하나를 뽑아보자면 어도비 프로그램으로 도식화를 그리는 작업을 했다. 직접 옷을 만들어보면서 현실에 구현이 가능한 옷인지 아닌지 생각하면서 만들어야 했기 때문에 공부가 된 것 같다.

-패션학부 진로 관련 질문

Q5: 패션학부 진출 분야(졸업 후 진로)가 어떻게 구분되어 있나요? ex) 패션디자이너

A5: 패션학부를 졸업하게 되면 크게 벤더, 패션디자이너, md,마케팅 분야로 취직한다. 그 외에 매장 세일즈 근무에도 많이 종사하기는 하지만 전망이 밝지는 않다. 한성대학교 졸업생들의 대다수는 벤더에 취직하며 일부md, 마케팅, 디자이너로 취업하고 있다.

Q6: 본인이 관심 있는 진로나 목표 직업이 있다면 알려줄 수 있으신가요?

A6: 저는 마케팅쪽으로 취직하고 싶다. 패션 브랜드의 마케팅업에 종사하면서 브랜드를 키우는 것이 목표이다.

Q7: 패션 계열 진로를 언제부터 생각했나요?

A7: 처음에 상상력인재학부(자율전공)로 입학했는데, 패션에 관심이 있어서 2학년 때 패션 쪽으로 진로를 결정했다.

Q8: 패션 계열 진로를 선택한 이유도 알려주세요!

A8: 처음에는 소비자 입장에서 옷이 좋아서 결정했다. 하지만 옷을 공부를 하면서 조금은 진지하게 일하고 싶다고 생각하고, 이 진로를 선택했다.

Q9: 어떤 성격이나 관심을 가진 사람들에게 패션학부를 추천하고 싶으신가요?

A9: 옷에 관심이 있다면 누구든지 들어오면 좋을 것 같다.

Q10. 요즘 패션 관련 떠오르는 트렌드는 어떤 게 있을까요?

A10. 도트 패턴이라고 생각합니다. 일명 뽕뽕이 패턴의 가진 옷들이나 가방들이 늘어나고 있습니다. 조만간 트렌드로 떠오를 것이라 생각한다.

Q11. 이쪽 학과를 준비할 때 알면 좋은 정보가 있는지, 고등학생 때로 돌아가면 어떤 준비를 할 건가요?

A11. 옷 관련 책을 많이 읽고, 패션 브랜드 분석 소모임을 만들어서 학생부 종합 전형을 노렸을 것 같다. 과거로 돌아가 고등학교 1, 2, 3학년 패션 쪽으로 학종을 준비했다면 더 좋은 학교에 진학할 수 있었을 것이다.

Q12. 학과에 진학할 때 도움이 되는 중·고등학생 때 경험이나 활동(예: 자격증, 대회)이 있을까요?

A12. GTQ 공부(어도비 포토샵)를 해두면 도움이 될 것 같다. 관련 자격증은 패션학부에서 필수이기 때문에 미리 준비하면 좋을 것이다.

-진로체험 부스 관련 질문

Q13. 도서관에서 진로 체험 부스를 진행할 예정인데 패션학부를 주제로 밑에 제시된 활동들이 패션학부 입장에서 학과와 관련된 활동이라고 생각하시는지, 현실적으로 가능하다고 생각하시는지 등의 의견을 듣고 싶습니다!

1. 옷 디자인 그림 뽑아서 직접 디자인해보기+내가 좋아하는 패션 스타일 투표
2. 2000년대, 2010년대, 2020년대 패션 스타일 비교 후 참가자들이 미래(2030년 이후)의 패션트렌드를 예측하고 그림으로 표현
3. 비즈 팔찌 제작, 키링 만들기
4. 모루 인형 만들기: 모루랑 선글라스, 눈, 코, 입 같은 것만 준비해서 붙이기

A13. 2번은 너무 어려울 것 같다. 전문가도 힘든 활동이다. 직접 디자인해보기도 사실 소재와 핏에 대한 이해도가 있어야 해서 힘들 것 같다.

Q14. 짧은 시간 안에 할 수 있는 ‘간단한 활동’에는 뭐가 있을까요?

> 아이들이 참여하며 즐길 수 있는 활동이 있을까요?

A14. 간단하게 퍼스널컬러 진단해주기가 좋을 것 같다. 비즈 팔찌 제작도 좋은 것 같다. 또는 핀터레스트 사진을 가져와서 손그림(패션일러스트)을 따라 그려보는 활동도 괜찮을 것 같다. 패션 관련 책 추천도 쉽고 유익할 것 같다.

Q15. 부스 운영을 실제로 진행한다면 패션학부에서는 봉사를 하는 소모임 등이 마련되어 있는지, 주변 학생분들을 보면, 어느정도의 보상을 원하시는지 봉사를 진행하는지 등 자세히 알고 싶습니다! ex) 비교과, 봉사시간 등

A15. 봉사하는 소모임은 없지만, 비교과가 절실한 친구라면 부스 운영을 할 것이다.

Q16. 중학생과 고등학생을 나눠서 구성할 때, 어떤 수준 차이를 고려해야 할까요?

A16. 패션은 중고등학교 교과과정 내에 없기 때문에 중고등학생의 수준차이가 없을 것이다.

-기타 질문

Q18. 본인이 즐겨보는 패션 관련 유튜버 채널, 추천 채널이 있으시다면 알려주세요!

A18. 유튜브는 안보고 인스타그램 패션 매거진 위주로 본다. DHM, 글로우 매거진, 온플릭을 추천한다.

Q19. 패션학부에 들어오고 상상과 달랐던 점은 뭔가요?

A19. 친구들이 다 옷을 잘 입을 줄 알았는데 그건 아닌 것 같다.

4.1 도서관 피드백

1. 행사 운영 방향 피드백

- 프로그램 기간 조정

도서관에서는 2일간 나누어 진행하는 것보다 1일 집중형 프로그램 운영이 효율적일 것이라고 제안하였다. 이에 따라 전체 일정을 하루에 집중하여 운영하는 방향으로 조정하였다.

- 대상 연령 확대

기존 중·고등학생만을 대상으로 했던 계획에서 초등학교 고학년(12세 이상)까지 포함하여 다양한 연령대의 청소년이 진로를 탐색할 수 있도록 범위를 넓혔다. 또한, 넓어진 대상에 맞추어 쉬운 난이도와 어려운 난이도를 섞어 프로그램을 제작하고자 한다.

- 기획 의도 명확화 요청

단순 체험 위주의 구성에서 벗어나 ‘학과 및 직업에 대한 실질적인 이해와 인식 차이를 경험할 수 있는 프로그램’으로 기획 의도를 보다 명확히 할 필요가 있다는 피드백이 있었다. 예시로, ‘문헌정보학과 = 책 정리’라는 일반적인 이미지에서 벗어나, 정보 분석 및 문서 작업 등 사서의 실제 업무를 알릴 수 있는 콘텐츠로 구성하고자 한다.

2. 부스 운영 피드백

- 직업·학과별 부스 내 활동 구성 보완

학생들이 학과나 직업을 더 깊이 이해할 수 있도록 단순 정보 전달이나 전시 형태보다는 참여형 활동을 강화해야 한다는 의견이 있었다. 예를 들어, 학생들이 가지고 있는 선입견과 실제 직무를 비교해보는 활동을 통해 학과·직업에 대한 현실적 인식을 형성할 수 있도록 기획하였다.

- 유사 분야 간 콘텐츠 차별화

‘패션학과’와 ‘뷰티과’의 활동이 유사하다는 우려가 있어 다른 예체능 계열 학과를 알아보았지만, 시기가 맞지 않아 패션학과와 뷰티과의 프로그램을 각 학과의 특성이 잘 보이도록 수정하기로 하였다.

- 공학 분야 대표 학과 단일화 요청

공학 분야는 비슷한 내용으로 수업을 듣는다는 면담 내용에 따라 프로그램 활동이 비슷해질 수 있다는 점, 학생들에게 혼선을 줄 수 있다는 점 등으로 대표 학과인 AI 응용학과 1곳만 선정하여 집중적으로 소개하는 방향으로 구성하였다.

3. 공간 및 동선 관련 피드백

- 도서관 공간 구조 고려 필요

기존 서가 및 구조물은 이동이 불가하므로, 서가 사이, 계단 옆, 코너 공간 등을 활용한 부스 배치가 필요하다는 안내가 있었다. 주요 공간으로는 도서관 2층과 3층을 중심으로 계획하고 있으며, 옥상은 예비 공간으로 검토하고 있다.

4. 행사 이후 연계 방안

- 청소년 동아리 운영과 연계

행사 이후 관심 학과를 중심으로 청소년 동아리를 운영하는 방안을 제시받았다. 참여 학생을 대상으로 스티커 방식의 설문을 진행한 뒤, 가장 많은 관심을 받은 학과를 중심으로 동아리를 구성하고, 대학생 멘토링과 연계 활동으로 발전시키는 것을 목표로 한다.

예시 동아리 기획

문헌정보학 큐레이션 동아리: 멘토 2명 / 참여자 10명 이내 / 월 2회(2시간씩) 운영

청소년 브랜딩 동아리: 다양한 학과와 연계하여 매주 1개의 진로 주제 체험

5. 기타 제안 및 요청사항

- 학과별 추천도서 전시 제안

각 학과 교수님이 선정한 도서와 추천평을 함께 구성하여, 진로 독서 컬렉션 전시 공간을 운영하는 것이 좋겠다는 제안이 있었다.

- 참여 유도형 콘텐츠 구성 필요

청소년의 참여를 높이기 위해 가벼운 체험, 만들기, 먹거리 제공 등의 요소가 포함되어야 한다는 의견을 반영하였다.

- 스탬프 투어 상품 예산

참여 유도용 상품을 위해 약 20만 원 정도의 예산 확보가 필요하며, 별도의 활동 재료비는 도서관 측 지원이 가능하다는 안내를 받았다.

4.2 프로그램 기획

부스 제목: 꿈을 job자

-주요 타겟: 중학생(초등학교 고학년 포함)

-운영 장소: 성북어린이청소년도서관

-운영 시간: 하루동안 진행되는 이벤트형 프로그램, 종료 후 학과 동아리 연계활동 진행

-프로그램 소개 및 목적: “꿈을 job자”는 청소년들이 실제로 선호하는 7가지 직업(사서, 역사 학자, 경영인, 개발자, AI 전문가, 패션디자이너, 뷰티 전문가)을 중심으로 구성된 진로 체험 프로그램이다. 최근 청소년 대상 진로교육 연구에 따르면, 강의 중심의 진로 프로그램보다는 직접 참여하고 경험하는 체험형 프로그램에 대한 선호도가 높은 것으로 나타났다. 특히 중학생 시기는 직업 세계에 대한 막연한 흥미가 구체적인 진로 계획으로 이어지는 전환점이기 때문에, 이 시기의 진로 체험은 매우 중요하다.

하지만 삼선동 및 인근 지역 도서관에서는 청소년을 대상으로 한 진로 체험 프로그램이 거의 없는 실정이며, 청소년의 관심을 반영한 콘텐츠 기반의 진로 탐색 기회를 제공하는 사례도 드물다. 이에 성북어린이청소년도서관에서는 도서관이라는 열린 공공 공간에서 청소년이 즐기면서 자신의 진로를 탐색할 수 있는 장을 마련하고자 본 프로그램을 기획하게 되었다.

이 프로그램은 각 전공 부스에서 전공 관련 정보를 제공하고, 다양한 직업군을 연계한 참여형 체험 활동을 중심으로 구성되어 있어 청소년이 자신의 적성과 흥미를 자발적으로 탐색할 수 있도록 돕는다. 또한 교수 추천 도서 큐레이션과 또래 간 책 추천 활동을 통해 도서관과 진로 탐색을 자연스럽게 연결하며, 청소년의 독서 흥미도 함께 증진시키는 것을 목표로 한다. 장기적으로는 이 프로그램을 기반으로 청소년 동아리를 조직하고, 청소년 주도의 진로 탐색 활동으로 확장해 나갈 수 있는 기틀을 마련하고자 한다.

[문헌정보학과 브로셔 예시안]



3) 학과 체험 활동: 학과를 간접적으로 체험해볼 수 있는 프로그램을 구성하여 체험 활동의 기회를 제공한다. 문헌정보학과, 역사학과, 경영학과, AI응용학과, 뷰티매니지먼트학과, 패션학 부 총 6개의 학과를 체험해볼 수 있다. 이러한 체험 활동에 참여하면 스탬프를 1개씩 찍어주고 모든 학과의 활동에 참여한 학생은 소정의 상품을 제공한다.(키링 굿즈, 간식)



3-1) 문헌정보학과

문헌정보학과는 중학생의 눈높이에 맞춰 사서의 직무를 간접적으로 체험해보고 도서관과 가까워질 수 있는 진로 체험 부스를 기획하였다. 본 부스는 문헌정보학 전공 학생 2~3명이 운영을 맡아 학과를 소개하고, 참가자들이 활동을 원활하게 수행할 수 있도록 안내 및 보조할 예정이다. 체험 활동은 도서관에서 책을 분류하는 방식인 KDC를 이해하고, 직접 청구기호를 작성해보는 활동과 더불어 소규모 큐레이션에 참여해보는 활동으로 구성되어 있다. 중학생의 눈높이에 맞춘 두 가지 활동을 통해 참가자들은 도서관의 역할을 이해하고, 문헌정보학과와 도서관의 연계성을 자연스럽게 알게 될 것이다.

문헌정보학과에서 제공하는 체험은 다음의 두 가지이다.

「KDC 탐정단」 - 도서 분류 체험: 책 제목 보고 KDC 청구기호 적기

「내 마음 속 책 한 그루」 - 추천 도서 큐레이션

「KDC 탐정단」 - 도서 분류 체험: 책 제목 보고 KDC 청구기호 적기

이 활동은 KDC 청구기호에 대한 간단한 설명을 들은 후, 준비된 책에 대해 직접 청구기호를 작성해보는 체험이다. KDC는 구조가 매우 복잡하기 때문에, 활동에서는 간단한 설명과 함께 주류 수준과 주제 수준까지만 참가자들이 작성해보도록 구성했다. 이후 도서관에서 사용하는 완전한 청구기호를 함께 살펴보며, 운영자들이 기호에 담긴 의미와 구조를 추가로 설명해줄 예정이다. 이 활동을 통해 참가자들은 KDC 청구기호의 원리를 쉽게 이해하고, 도서 분류 체계에 대한 기초적인 개념을 익힐 수 있을 것이다.

활동 목표

- KDC(한국십진분류법)를 통해 도서 분류 체계를 이해하고, 직접 청구기호를 추론해볼 수 있다.
- 책의 제목과 표지를 바탕으로 주제를 추론하고, KDC 청구기호에 대해 이해한다.
- 도서관에서 책의 위치를 배가하고, 찾는 원리를 이해한다.

운영 방식

1. 사전에 준비한 KDC 표를 보여주며 간단하게 설명한다. KDC의 의미와 10개로 나뉜 주제 영역을 소개하고, 청구기호의 구조(세 자리 숫자 + 저자기호)를 통해 책을 찾는 방법을 안내한다.
2. 주제별로 준비한 책 10권의 표지를 코팅해 보여주고, 책의 내용을 간단히 소개한 뒤 참가자들이 해당 책의 청구기호를 직접 작성해보도록 한다. 작성은 주류 수준까지만 진행한다.
3. 참가자들이 작성한 정답을 운영자에게 제출하면, 운영자가 채점 후 정확한 청구기호와 함께 해설을 제공하며 청구기호의 구조와 의미를 다시 한번 설명한다.

[KDC 요약표 예시]

KDC 알아보기

KDC 주제군	주류	예시
총류	000	문헌정보학
철학	100	윤리, 심리학
종교	200	기독교, 불교
사회과학	300	정치, 경제
자연과학	400	수학, 생물
기술과학	500	공학
예술	600	음악, 미술
언어	700	한국어, 영어
문학	800	한국문학, 소설
역사	900	한국사, 유럽사



[청구기호 설명 예시(사전설명)]

책이름: 82년생 김지영, 813 조56ㄸ

첫째 줄: KDC 번호 - 책의 주제를 나타냄 (예: 813은 한국 소설)

둘째 줄: 저자 기호 - 책을 쓴 사람 이름을 기준으로 정렬 (예: 조남주 → 조56)

세 번째 (선택): 책 제목 첫 글자 (예: ㄸ → "82년생 김지영"에서 'ㄸ'은 출판사/제목 구분용)

[정답 해설지 예시]

주제: 문학 + 현대사회 중심 한국 역사(광주 민주화 운동)

청구기호: 813

해설: 800번대 = 문학,

"3"자리 중 "813"은 한국 소설(현대) 분류에 해당

사회·역사적 배경을 담은 현대 소설이지만 KDC 분류는 작가의 국적·장르 중심

[책 리스트]

총류: 지식의 발견: 도서관에서 시작된 모든 이야기 - 사무엘 스톤

철학: 처음 읽는 서양 철학사 - 안광복

종교: 문명으로 읽는 종교 이야기 - 홍익희

사회과학: 돈의 속성 - 김승호

자연과학: 이기적 유전자 - 조너선 하이트

기술과학: 모두가 알기 쉬운 챗GPT 안내서 - 박상길

예술: 뇌가 힘들 땐 미술관에 가는 게 좋다 - 수전 매그새먼

언어: 세상에서 가장 짧은 세계어 수업 - 개스톤 도렌

문학: 소년이 온다 - 한강

역사: 역사의 쓸모 - 최태성

[이미지 코팅 예시]



=> A3 사이즈로 코팅 / 저자, 내용은 따로 작성해서 코팅

저자: 한강

내용: 『소년이 온다』는 1980년 광주 민주화운동을 배경으로 한 소설이다. 중학생 동호가 군부의 폭력 속에서 희생되고, 그의 죽음을 중심으로 광주의 참상과 시민들의 고통, 상처, 그리고 기억의 의미를 담았다. 작가는 폭력과 억압 속에서도 인간의 존엄성과 희망을 잃지 않으려는 모습을 섬세하게 그려냈다. 이 작품은 역사적 사건의 아픔을 되새기고, 기억의 중요성을 강조한다.

준비물

항목	세부 내용
KDC 요약 표	주류수준+주제+예시로 구성, A3 사이즈, 코팅, 2~3장
책 표지 이미지 10종	책 리스트 참고, 코팅
청구기호 작성용 워크시트	디자인 후 프린트
필기도구	볼펜, 싸인펜 등
정답표	디자인 후 프린트, 코팅
부스 장식용 포스터	디자인 후 프린트, 코팅
청구기호 설명 예시	디자인 후 프린트, 코팅

예산

항목	금액
종이	도서관 지원
프린트	도서관 지원
코팅 필름 및 코팅 기기	도서관 지원
필기도구	도서관 지원

「내 마음 속 책 한 그루」 - 추천 도서 큐레이션

이 활동은 학생들이 직접 도서를 추천하여 하나의 큐레이션을 완성해보는 체험이다. 나뭇잎 모양의 포스트잇에 추천 도서와 그 이유를 한 줄씩 적어, 나뭇가지 형태의 판넬에 붙이는 방식으로 진행된다. 참가자는 자신이 추천하는 도서를 소개하는 동시에, 다른 친구들의 추천 도서를 살펴보고 독서의 폭을 넓힐 수 있다. 또한 이러한 과정을 통해 큐레이션의 의미를 자연스럽게 이해하고 직접 경험해볼 수 있다.

활동 목표

- 청소년 스스로가 좋아하는 책을 공유하며 또래의 책 취향을 접할 수 있다.
- 자발적인 독서 동기 유발 및 다양한 장르와 주제의 도서를 만날 기회를 제공한다.

운영 방식

1. 학생들에게 나뭇잎 모양의 메모지를 나눠주고, 자신이 추천하는 도서 제목과 추천 이유를 한 줄로 작성하도록 안내한다.
2. 작성한 메모지는 사전에 준비된 나무 모양의 큐레이션 판에 붙인다. 도서 한 권이 하나의 나뭇잎이 되어, 참여 학생들의 추천이 모여 하나의 큐레이션 나무를 완성하게 된다.
3. 학생들은 자신이 추천한 도서를 공유하는 동시에, 다른 친구들이 추천한 다양한 책을 살펴보고 독서에 대한 관심과 시야를 넓힌다.
4. 완성된 큐레이션 판은 행사 기간 동안 도서관 내에 전시되어, 다른 방문자들도 중학생들의 책 추천을 보고 참고할 수 있도록 한다.

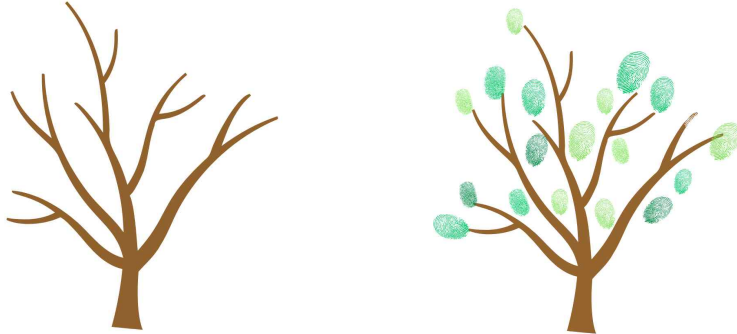
준비물

항목	세부 내용
나무 판넬	A1 사이즈 우드락판, 나무 모양 종이를 오려서 나무 모양 판으로 제작
나뭇잎 모양 메모지	
필기도구	싸인펜, 볼펜
부스 장식용 포스터	디자인 후 프린트, 코팅
부착도구	테이프, 스티커, 마스킹테이프

예산

항목	금액
종이	도서관 지원
프린트	도서관 지원
코팅 필름 및 코팅 기기	도서관 지원
필기도구	도서관 지원
나뭇잎 모양 메모지	100매 10,000원
A1 우드란 판	5,000원

[우드락에 붙일 나무 디자인 예시]



[안내 포스터 예시]



- 프로그램 기대효과
도서 분류 체험을 통해 정보 탐색과 도서관 활용 능력 향상
또래 간 추천 활동으로 독서 흥미 증진
도서관에 대한 친밀감 형성과 자발적 참여 유도

체험활동 기대효과

영역	기대 효과
도서관 활용 역량 향상	- 도서 분류 체험을 통해 정보 탐색 능력과 도서관 활용 역량을 기르고, 자료 조직 방식에 대한 이해를 높임
독서 흥미 증진	- 또래 간 추천 활동을 통해 자연스럽게 다양한 책을 접하고, 책에 대한 관심과 독서에 대한 흥미를 높임
도서관 친밀감 형성	- 도서관 공간을 활용한 자발적 활동 참여를 통해 도서관에 대한 거리감을 줄이고, 이용에 대한 친숙함과 긍정적 인식을 형성함

3-2) 역사학과

역사학과는 ‘재미있고 실감나는 역사’를 주제로, 중학생들이 보다 친근하게 역사와 만날 수 있는 프로그램을 준비했다. 역사학과 학생들이 직접 부스를 운영하며 프로그램의 원활한 진행을 도울 것이다. 위인의 얼굴과 업적을 단서 삼아 이름을 맞추는 퀴즈 활동, 그리고 조선시대의 다양한 직업을 현대 직업과 비교해보는 탐구 활동을 통해 참가 학생들은 과거를 현재의 시선으로 바라보며 새로운 관점을 갖게 된다. 역사 속 인물을 퀴즈처럼 풀어보며 기억하고, 조선시대 직업에 나만의 해석을 더해보는 과정은 단순한 지식 전달을 넘어 역사적 사고력을 키우는 기회가 될 것이다.

역사학과에서 제공하는 체험은 다음의 두 가지이다.

「역사 속 얼굴을 찾아라!」 - 위인의 얼굴과 업적을 보고 이름을 맞추는 퀴즈

「그때도 이 직업이 있었다고?」 - 조선시대의 직업과 현대 직업을 비교하는 활동

「역사 속 얼굴을 찾아라!」 - 위인의 얼굴과 업적을 보고 이름을 맞추는 퀴즈

주어진 역사 속 인물의 얼굴과 주요 업적을 보고 이름을 맞추는 퀴즈 형식의 활동이다. 모두가 맞힐 수 있는 난이도의 문제부터 사진만 보고서는 쉽게 맞힐 수 없는 높은 난이도의 문제가 준비되어있다. 이러한 활동을 통해 학생들에게 역사에 대한 관심을 이끌어낼 수 있고, 역사를 좋아하는 학생들에게는 재미와 성취감을 제공할 수 있다.

활동 목표

- 역사 속 주요 인물에 대해 자연스럽게 관심을 갖게 하며 역사 인식을 향상시킨다.
- 게임형 활동을 통해 역사학에 대한 흥미를 유발하고 진로 인식 계기를 제공한다.

운영 방식

1. 준비한 위인 사진 도안을 보여주며, 주요 업적을 함께 알려준다.
2. 총 3~4문제를 낸다.
3. 퀴즈를 맞힌 후 제공된 도안을 채우며 내가 알고 있는 역사적 인물을 소개해본다.

준비물

항목	세부 내용
인물 사진	A4용지 절반 크기로 코팅하여 제작
위인 카드 도안	A4용지 절반 크기로 프린트
필기도구	싸인펜, 볼펜
안내 포스터	디자인 후 프린트

예산

항목	금액
종이	도서관 지원
프린트	도서관 지원
코팅 필름 및 코팅 기기	도서관 지원

필기도구	도서관 지원
------	--------

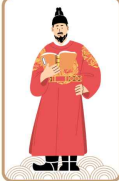
[인물 리스트]

난이도 보통		난이도 최상	
이름	업적/키워드	이름	업적/키워드
단군왕검	고조선 건국	정조	수원화성, 사도세자
궁예	후고구려	한용운	님의 침묵, 독립운동
세종대왕	훈민정음	홍선대원군	척화비, 고종
이성계	위화도회군, 조선, 고려	김영삼	14대 대통령, 조선총독부
영조	탕평책, 사도세자	홍범도	봉오동전투, 독립군
이순신	거북선, 임진왜란		
고종	대한제국, 명성황후		
김구	임시정부		
윤봉길	도시락폭탄		
유관순	3.1운동		

[인물카드 도안 예시]

역사 인물 카드 만들기

예시 작품



이름 세종대왕

설명 조선시대의 왕입니다. 백성들을 위해 성균관과 함께 한글(훈민정음)을 창제하였습니다.

내 생각 나도 세종대왕을 본받아 사람들을 도울 수 있는 훌륭한 어른이 되고 싶습니다.

이름

설명

내 생각

「그때도 이 직업이 있었다고?」 - 조선시대의 직업과 현대 직업을 비교하는 활동

조선시대에 존재했던 직업들을 보고 현대 직업과 비교하는 활동이다. 이 활동을 통해 직업에 대한 문화적·사회적 인식의 변화와 시간의 흐름에 따라 변화하는 생활 양상을 느낄 수 있으며 재치 있는 답변을 서로 공유하며 역사에 대한 관심을 이끌어낼 수 있다.

활동 목표

- 조선시대 직업과 현대 직업을 비교하면서 역사적 관점에서 직업의 역할과 의미를 이해한다.
- 직업에 대한 문화적·사회적 인식 변화를 자연스럽게 체험한다.

운영 방식

1. 조선시대에 존재했던 직업과 현재에도 존재하는 유사한 직업을 예시로 보여주며 활동을 설명한다.
 2. 활동지는 두 가지 버전으로 준비한다. 예시를 보고 활동지를 채우도록 한다.
 - ① 왼쪽에 과거의 직업과 소개가 적힌 활동지를 받은 후 오른쪽 칸에 오늘날 유사한 직업을 그려본다.
 - ② 과거와 현재 칸이 모두 비어있는 활동지를 받아 유사한 직업을 그려본다.
- => 2번 활동지로 유도하되, 어려워하는 경우 1번 활동지를 제공한다.

준비물

항목	세부 내용
예시 직업카드	A4용지 크기에 맞춰 코팅하여 제작
활동지	A4용지 절반 크기로 프린트
필기도구	싸인펜, 색연필, 볼펜
안내 포스터	디자인 후 프린트

예산

항목	금액
종이	도서관 지원
프린트	도서관 지원
코팅 필름 및 코팅 기기	도서관 지원
필기도구	도서관 지원

[직업카드 예시]



※ 1번 활동지에 다양한 직업들을 넣어야하기 때문에 직업카드 예시는 왕만 보여준다.

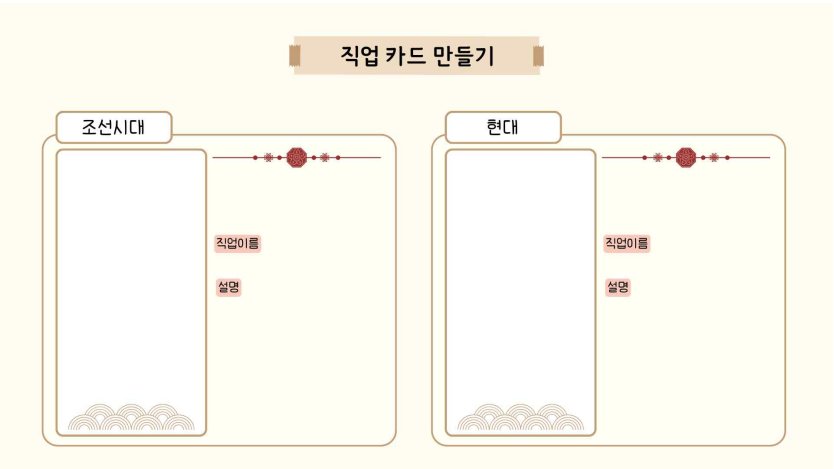
[활동지-1 : 조선시대 직업 리스트 및 답변 예시]

조선시대 직업	답변 예시
멸화군 (불을 끄는 사람)	소방관
조선왕조실록사관	속기사, 기자, 아카이브 전문가
의관 (왕실 및 백성 진료)	의사, 한의사
수모 (결혼식 때 신부를 도와주는 사람)	웨딩플래너
망나니 (처형을 집행하는 사람)	교도관
오작인 (장례를 진행하는 사람)	장례지도사
향리 (지방지역의 지도자를 보좌하는 사람)	공무원
가채장 (머리를 올려주는 사람)	헤어디자이너
화원 (궁중 그림 그리는 사람)	화가, 일러스트레이터
역관 (외국어 통역, 외교 지원)	통역사, 번역가
조선공 (배를 만드는 기술자)	조선기술자, 기계설계사
나장 (포도청 소속 관리)	경찰
주부 (궁중 살림을 관리하던 여성)	가정관리사, 주거 전문가
악공 (왕실 음악 연주자)	음악가, 국악인
선비 (학문 연구자, 학자)	교수
수문장 (궁문을 지키는 장수)	경호원, 군인

[활동지-1 : 직업 카드 만들기 도안 예시]



[활동지-2 : 직업 카드 만들기 도안 예시]



체험활동 기대효과

영역	기대 효과
역사 학습	- 역사 속 인물과 업적을 연결하며 주요 사건과 인물을 자연스럽게 학습할 수 있음 - 역사 속 직업을 직접 탐색하며 자연스럽게 역사에 대한 흥미와 이해도를 높일 수 있음
역사 흥미 유발	- 퀴즈 형식의 게임 요소를 통해 역사에 대한 흥미를 높이고, 성취감을 통해 긍정적인 학습 경험을 제공함
창의적 사고력 증가	- 직업 연결 활동 및 퀴즈 참여를 통해 유추 능력, 창의적 사고, 문제 해결력 등을 향상시킬 수 있음

3-3) 경영학과

경영학과는 초등학교 고학년부터 중학생들이 모두 재미있게 참여해볼 수 있도록 기획하였다. 부스는 경영학 전공 학생 2명이 운영을 맡아 학과를 소개하고 체험 활동을 운영할 예정이다. 체험활동은 참여자들의 창의력을 발휘하여 직접 카피를 작성하는 것과 판매를 해보는 활동을 하며 우수자까지 선정하여 흥미를 둘 수 있도록 구성하였다. 이 활동들을 통해 경영학과에 대해 흥미를 가질 수 있을 것이다.

경영학과에서 제공하는 체험은 다음의 두 가지이다.

「내가 광고천재」 - 주어진 상품에 대한 광고카피 제작과 베스트 카피 선정

「세일즈 챌린지」 - 소비자 분석 및 상품 판매

「내가 광고천재」 - 주어진 상품에 대한 광고카피 제작과 베스트 카피 선정

이 활동은 주어진 상품 이미지를 바탕으로 창의적인 광고카피를 제작하고, 함께 만든 작품 중 ‘베스트 카피’를 투표로 선정하는 체험 중심의 활동이다. 광고의 역할과 카피 문구의 중요성에 대한 간단한 소개로 시작하며, 유명한 광고 문구 예시를 통해 감각을 익히게 된다. 이후 참가자들은 생활용품, 책, 간식 등 다양한 상품 이미지 중 하나를 선택하고, 해당 상품의 특징과 활용 상황, 대상 연령층 등을 고려하여 인상적인 문구를 창작한다. 카피 문구와 함께 자신의 아이디어를 설명하는 간단한 소개 글도 작성하며, 모든 작품은 A4용지에 정리해 전시한다. 마지막으로 참가자와 운영자가 함께 투표해 가장 뛰어난 문구를 선정한다. 이 활동은 표현력과 분석력, 공감 능력 향상은 물론, 마케팅과 카피라이터 직무에 대한 관심과 흥미를 유도함을 목표로 한다.

활동 목표

- 창의적 사고와 언어 표현력을 향상한다.
- 마케팅 직무에 대한 이해를 증진한다.
- 소비자 관점에서 제품을 분석하고 매력 포인트를 도출하는 능력을 함양한다.

운영 방식

1. 사전에 준비한 자료를 바탕으로 광고의 역할과 카피의 중요성에 대한 소개를 진행한다. 참여자들이 들어봤을 정도로 유명한 광고 문구의 예시를 간단히 안내한다.
2. 참가자들에게 상품 이미지를 고르게 한 후 해당 상품에 대한 광고 카피 문구를 작성하도록 한다. 이때 상품의 특징, 대상 연령층, 활용 상황 등을 고려하도록 유도한다.
3. 뒷면에 자신의 광고 카피에 대한 소개 글을 1~3줄 정도로 간단하게 작성한다.
4. A4용지에 작성된 카피들을 모아 스테이플러로 집은 후 설명이 적혀있는 뒷면에 스티커를 부착하는 방식으로 참가자와 운영자가 함께 베스트 카피를 투표한다.

[유명 카피 예시]

just do it - 나이키

침대는 가구가 아닙니다. 과학입니다. - 에이스 침대



[카피문구를 작성할 상품 사진 예시]



준비물

항목	세부 내용
카피라이팅 예시 사진	A6 사이즈로 코팅된 3~4개의 예시 자료
카피라이팅을 할 상품의 사진	예시 사진 참고하여 A6 사이즈로 코팅
카피라이팅을 진행 할 용지	A4 용지 30장
필기도구	연필, 지우개, 색연필, 싸인펜 등
베스트 카피 선정용 물품	스테이플러, 스티커(60개)
부스 장식용 포스터	디자인 후 프린트, 코팅

예산

항목	금액
종이	도서관 지원
프린트	도서관 지원
코팅 필름 및 코팅 기기	도서관 지원
필기도구	도서관 지원

「세일즈 챌린지」 - 소비자 분석 및 상품 판매

이 활동은 참가자들이 2인 1조로 팀을 이루어 판매자와 고객 역할을 나누고, 주어진 조건에 맞춰 상품을 전략적으로 판매하는 활동이다. 판매자는 상품카드를, 고객은 예산·연령·성격·용도 등이 포함된 상황카드를 뽑아 미션을 설정한 후, 고객의 조건에 맞는 마케팅 전략을 수립하여 1분간 상품을 소개하며 고객을 설득하고, 참가자들이 가장 설득력 있는 판매자를 투표로 선정하는 활동이다. 활동을 통해 참가자들은 소비자 분석과 마케팅 기획력을 체험한다.

활동 목표

- 제한 조건 안에서 전략적으로 사고하고 설득력 있게 표현하는 역량을 강화한다.
- 기업 마케팅 및 영업 직무를 간접 체험하며 소비자를 분석해본다.

운영 방식

1. 판매할 상품 카드를 뽑는다. 참여자는 판매자 역할을 하며 진행자는 고객의 역할을 한다.
판매자는 상품카드를, 고객은 상황카드를 뽑아 미션을 설정한다.
2. 판매자는 뽑은 상황에 맞춰 광고 문구, 판매 채널, 장점 강조 등의 전략을 수립하고, 고객은 자신의 조건을 바탕으로 필요조건을 정리한다.
3. 판매자는 고객에게 1분 이내로 상품 제안 및 설득을 진행한다.
4. 심사위원(진행자 또는 참여 대기자들)이 실제 구매 한다면 누구에게 구매할지 선정한다.

준비물

항목	세부 내용
상품카드	실제 물건(책, 이어폰, 게임기, 보드게임 등) 이름과 사진
상황카드	예산(예시: 3만원), 구매자 연령/성격, 용도 등 구체적 조건이 담긴 종이를 코팅
타이머	1분을 측정 할 수 있는 타이머
발표 순서표	미리 종이를 프린트하여 제작
간단한 시상 상품	사탕, 젤리 등

예산

항목	금액
타이머	휴대폰 어플로 대체
프린트	도서관 지원
코팅 필름 및 코팅 기기	도서관 지원
간단한 시상 상품	도서관 지원

- 체험활동 기대효과

영역	기대 효과
직업에 대한 흥미유도	- 직업의 실제 활동을 게임화하여 참여자들이 재미를 느끼

	게하여 직업에 대한 흥미를 유도하고 경쟁을 통하여 동기부여 및 자신 감을 향상함
표현력, 분석력, 공감 능력 향상	- 자신의 아이디어를 표현하고 소비자를 분석하며 설득력, 기획력 향상 및 타인의 관점에서 이해할 수 있는 능력을 향상

3-4) 개발학과

개발학과는 중학생의 눈높이에 맞춰 생성형 AI 기술과 자연어처리 기반 AI의 작동 방식을 체험할 수 있도록 진로 체험 부스를 기획하였다. 본 부스는 개발 전공 학생 2명이 운영을 맡아 학과와 AI 기술의 사회적 역할을 소개하고, 참가자들이 활동을 원활하게 수행할 수 있도록 안내 및 보조할 예정이다. 체험 활동은 이미지 생성 AI와 자연어처리 AI를 주제로 하며, AI가 만들어낸 결과물과 인간의 창작물을 비교하거나 AI의 언어 추론을 관찰하는 방식으로 구성되어 있다. 중학생의 흥미를 끌 수 있는 직관적 활동을 통해 참여자들은 AI 기술의 원리와 한계, 그리고 사회에서의 활용 가능성을 직접 체감할 수 있을 것이다.

AI 응용학과에서 제공하는 체험은 다음의 두 가지이다.

「사람 vs AI, 누가 그렸을까」 - 이미지 생성 AI 체험: AI가 만든 그림과 사람이 그린 그림을 구별해보며 생성형 AI의 작동 방식을 이해

「AI야, 너 이거 알아?」 - 자연어처리 AI 체험: 제시어를 유추하는 활동을 통해 AI의 언어 이해 구조 체험

「사람 vs AI, 누가 그렸을까」 - 이미지 분류 체험: 그림을 보고 사람이 그렸는지 AI가 그렸는지 맞추기

이 활동은 생성형 AI의 이미지 생성 방식에 대한 간단한 설명을 들은 후, 준비된 그림을 하나씩 살펴보며 각 그림이 사람이 직접 그린 것인지, AI가 생성한 것인지를 맞춰보는 체험이다. 사람의 손으로 그린 그림과 AI 생성물은 구분이 힘들 정도로 유사하게 보이기도 하지만, 자세히 들여다보면 그 차이에서 AI의 한계가 드러나기도 한다.

다음 활동에서는 AI 이미지와 사람 그림 각각 5종을 제시하고, 참가자들은 관찰을 통해 선택하며 이유를 함께 말해보도록 유도한다. 이후 운영자들이 각 이미지의 출처와 생성 배경을 설명하며 AI가 이미지를 만들어내는 원리와 그 과정에서 발생하는 오류나 특징 등을 함께 안내할 예정이다.

이를 통해 참가자들은 생성형 AI의 작동 방식과 표현상의 특징을 직관적으로 이해하고 디지털 이미지 속 창작 주체에 대해 비판적 시각을 갖는 계기를 마련할 수 있을 것이다.

활동 목표

- 생성형 AI가 만든 이미지와 사람이 그린 그림을 구별해보며, AI 이미지 생성 기술의 작동 방식과 한계를 이해한다.
- 사람의 창작물과 AI 생성물의 차이를 비교하여 디지털 창작물에 대한 관찰력을 기른다.
- 활동을 통해 창작의 의미와 AI 기술에 대한 비판적 사고를 형성한다.

운영 방식

1. 학생들에게 10개의 그림을 보여주고 어떤 것이 AI 그림인지 선택하게 한다.
2. 참여 후 정답과 해설 제공한다. (ex. Midjourney, DALL·E로 생성된 이미지 등)
3. AI는 배운 데이터를 기반으로 그림을 생성한다는 원리를 간단히 설명한다.

준비물

항목	세부 내용
AI 생성 이미지 5종	AI가 생성한 이미지(참여자가 사람이 그린 그림과 구별하는 데 사용됨)
사람 그림 이미지 5종	실제 사람이 그린 그림 (AI 이미지와 비교하여 선택 문제 출제에 활용)
저작권 무료 일러스트 사이트: Unsplash(https://unsplash.com/ko)	사람 그림 이미지 확보
무료 ai이미지 생성 도구: Adobe Firefly(https://firefly.adobe.com/generate/image)	AI 생성 이미지 제작 도구

예산

항목	금액
노트북2대	도서관 지원

기대효과

영역	기대 효과
AI 이해 및 리터러시	생성형 AI의 작동 방식과 한계를 체험하며, AI 기술에 대한 기초 이해 함양
비판적 사고 향상	인간 창작과 AI 생성물을 비교하는 활동을 통해 비판적 시각과 분석 능력 향상
관찰력 및 집중력 강화	세부 이미지 차이를 비교하며 관찰력 및 집중력 증대

「AI야, 너 이거 알아?」 - 자연어처리 체험: AI와 대화하며 제시어 유추하기

이 활동은 자연어처리(NLP) 기반 AI의 작동 방식을 간접적으로 체험해보는 활동이다. 참여 학생은 AI와 대화하는 과정을 통해 제시어를 유추해내는 게임 형식의 활동을 하게 되며 이를 통해 AI가 인간의 언어를 어떻게 이해하고 해석하는지를 자연스럽게 경험할 수 있다.

해당 활동에서는 ChatGPT나 Copilot 등 무료 AI 채팅 서비스를 활용하며, 참가자에게는 특정 제시어가 주어지지 않은 채 AI에게 단서가 되는 질문을 던지고 그 반응을 분석해 정답을 유추해보도록 유도한다. 운영자는 질문의 예시나 방향을 제시하며 참가자들이 원활하게 대화를 이어갈 수 있도록 도와줄 예정이다.

이후 활동이 끝난 뒤에는 AI가 반응한 방식과 실제 제시어 간의 연관성을 함께 되짚어보며, AI의 언어 이해 구조와 한계에 대해 간단히 설명하는 시간을 갖는다.

이러한 활동을 통해 참가자들은 언어 기반 AI의 사고 흐름을 체험하고 단순한 사용을 넘어 기술을 이해하고 비판적으로 바라보는 태도를 기를 수 있을 것이다.

활동 목표

- 자연어처리(NLP) 기반 AI와 대화하며 제시어를 유추하는 과정을 통해 AI의 언어 이해 방식을 체험한다.
- AI의 반응을 관찰하면서 기술의 발전 가능성과 한계를 인식한다.
- 활동을 통해 AI 리터러시에 대한 흥미와 관심을 유도한다.

운영 방식

1. 학생이 제시어를 하나 선택 (예: '수박', '삼겹살', '최애 아이돌')
2. AI에게 주어진 힌트를 바탕으로 제시어를 맞히게 한다.
3. AI가 틀릴 수도 있음을 통해 AI의 한계를 자연스럽게 체험한다.

[진행 예시] 정답: 도서관

제1질문

“이것은 생명체인가요?”

🗨️ 🗨️ 🗨️ 🗨️ 🗨️ 🗨️ ~

아니야. 이것은 하나의 공공기관이야.

좋습니다!

“이것은 하나의 공공기관이야.”

→ 제시어의 첫 힌트가 주어졌네요.

이제 계속 질문을 이어가며 정답을 유추해보겠습니다.

제4질문

"이 기관은 금전적인 서비스나 자금 관련 업무도 수행하나요? 예를 들어 대출, 지원금, 보조금 같은 것."

☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞

직접적으로 하지는 않지만 어느정도 관련된 일을 수행해

좋습니다! 정리해보면...

- 정부/지자체 모두에 존재
- 복지나 생활지원과 관련
- 자금 직접 집행은 아니지만 관련된 역할 수행
→ 원가 복지·지원 정보를 연결하거나 행정적으로 처리해주는 중간기관일 가능성도 있어요.

제6질문

"이 기관에서는 도서 대출, 문화 프로그램, 정보 제공 같은 서비스를 하나요?"

☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞

응

완전히 감이 왔습니다!

정부·지자체에 모두 있고,

복지·정보 제공·문화 프로그램·도서 대출 등

직접 방문해 이용하는 공간이라면...

제시어는 도서관 아닌가요?

☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞

맞아

준비물

항목	세부 내용
노트북 or 태블릿	AI가 생성한 이미지(참여자가 사람이 그린 그림과 구별하는 데 사용됨)
무료 AI 채팅 프로그램 (ChatGPT, Copilot 등)	실제 사람이 그린 그림 (AI 이미지와 비교하여 선택 문제 출제에 활용)
제시어 카드	사람 그림 이미지 확보
힌트지	AI 생성 이미지 제작 도구

예산

항목	금액
노트북 or 태블릿	도서관 지원

체험활동 기대효과

영역	기대 효과
NLP기술 이해	-자연어처리 기술(NLP)에 대한 체험을 통해 AI의 작동 원리 인식
AI 언어 구조 인식	-AI가 언어를 이해하고 해석하는 방식에 대한 간접 경험 제공
AI 리터러시 향상	-AI의 한계를 체험하며 기술을 비판적으로 바라보는 태도 및 디지털 리터러시 함양

3-5) 뷰티매니지먼트학과

뷰티매니지먼트학과는 청소년들이 일상 속 뷰티에 대한 관심을 바탕으로 관련 전공과 진로를 쉽고 흥미롭게 이해할 수 있도록 진로 체험 부스를 기획하였다. 본 부스는 전공 학생 2명이 운영을 맡아, 참가자들이 뷰티 지식을 재미있게 익히고 창의력을 표현할 수 있도록 두 가지 활동을 제공한다. ‘내일은 코덕왕’ 활동에서는 화장품 관련 퀴즈를 통해 뷰티 상식과 트렌드를 배우고, ‘페이스 아트 스튜디오’에서는 원하는 도안을 선택해 페이스페인팅을 체험함으로써 섬세한 표현력과 미적 감각을 키울 수 있다.

뷰티매니지먼트학과에서 제공하는 체험은 다음의 두 가지이다.

「내일은 코덕왕」 - 코스메틱 퀴즈: 화장품의 용도를 맞히는 퀴즈

「페이스 아트 스튜디오」 - 페이스페인팅

「내일은 코덕왕」 - 코스메틱 퀴즈: 화장품의 용도를 맞히는 퀴즈

“내일은 코덕왕”은 화장품에 대한 기초 지식부터 최신 뷰티 트렌드까지 폭넓게 다루는 코스메틱 퀴즈 기반 체험 프로그램이다. 참가자들은 초급, 중급, 고급 세 단계의 난이도로 구성된 퀴즈에 참여하며, 문제를 맞히는 과정에서 자연스럽게 화장품의 종류, 기능, 성분, 트렌드 용어 등에 대한 이해를 넓힐 수 있다. 특히 퀴즈 후에는 립 틴트, 새도우, 쿠션 등 다양한 제품을 직접 손등에 테스트해보는 실습이 이어지며, 이를 통해 참가자들은 이론적 지식과 실물을 연결하여 더욱 실감나게 뷰티 분야를 체험할 수 있다.

활동 목표

- 뷰티 관련 전공과 진로에 대한 흥미를 유도한다.
- 코스메틱(화장품)에 대한 기초 지식과 트렌드를 학습할 수 있다.

운영 방식

1. 퀴즈에 대한 간단한 소개를 하고, 퀴즈를 진행하는 방식에 대해서도 소개한다.
2. 초급 → 중급 → 고급 순서로 퀴즈 10문제를 보여준다.
3. 문제마다 손팻말이나 손 들기, 팀 대결 등 다양한 방식을 활용하여 퀴즈를 진행한다.
4. 퀴즈의 정답을 발표한 후에는 해당 퀴즈에 대한 간단한 설명을 덧붙인다.
5. 퀴즈에 나온 내용 중에서 학생들이 흥미로워한 부분에서 직접 테스트해볼 수 있도록 진행한다.

[퀴즈 문제 및 정답]

초급 (4문제) - 쉬운 상식과 트렌드 중심

Q1. 화장품 가게 '올리브영'의 대표 색상은 무엇일까요?

A1. 연두색(또는 라임색)

Q2. 얼굴에 붙이는 마스크 형태의 팩을 무엇이라고 하나요?

A2. 시트 마스크

Q3. 아래 중 화장품 브랜드가 아닌 것은?

A3. 나이키

(※ 보기 예시: 에뛰드, 클리오, 나이키, 이니스프리)

Q4. 뷰티 유튜버들이 제품을 소개할 때 자주 사용하는 손등을 무엇이라고 부를까요?

A4. 손등 팔레트 / 테스트 존

(정답 인정 범위: 손등 테스트, 손등 팔레트 등)

중급 (4문제) - 제품명, 뷰티 상식 등

Q1. '틴트'는 립스틱과는 달리 어떤 특징을 가지고 있나요? (다른 보기 제공 가능)

A1. 색이 오래 지속된다

Q2. 다음 중 화장품 성분으로 자주 사용되는 천연 성분은 무엇인가요?

A2. 알로에

Q3. 다음 중 '더마 코스메틱'의 의미는?

A3. 피부과(derma) + 화장품(cosmetic), 피부 진정 또는 민감 피부용 화장품

Q4. 트렌드 용어 '꾸안꾸'는 뷰티/패션에서 어떤 뜻인가요?

A4. 꾸민 듯 안 꾸민 듯 자연스러운 스타일

고급 (2문제) - 성분, 제품 별명, 브랜드별 특징

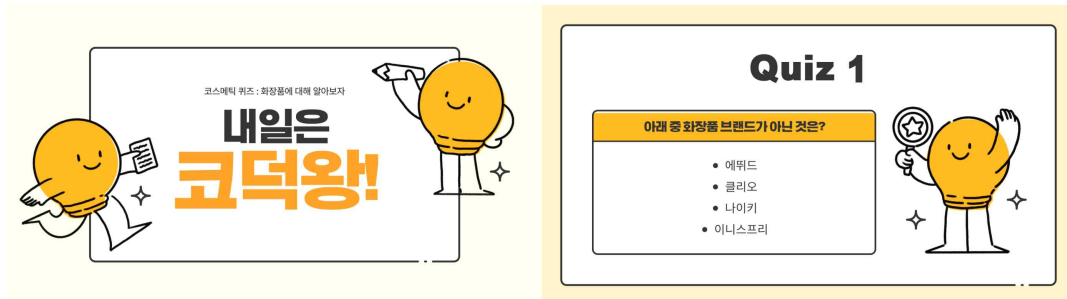
Q1. 다음 중 '노세범' 제품의 특징은 무엇인가요?

A1. 피지(기름)를 잡아주는 효과가 있다

Q2. '물먹은 광', '피부 요정', '꿀피부' 등을 표현할 때 자주 쓰이는 베이스 제품은?

A2. 글로우 파운데이션 / 촉촉한 쿠션 / 하이라이터

[퀴즈 자료 예시]



준비물

항목	세부 내용
퀴즈 자료	A4 용지 가로 크기로 프린트하고, 코팅하여 제작
정답표	A4 용지 크기로 프린트
체험 도구	테스트용 화장품, 클렌징 워터 등

예산

항목	금액
종이	도서관 지원
프린트	도서관 지원
코팅 필름 및 코팅 기기	도서관 지원

「페이스 아트 스튜디오」 - 페이스페인팅

뷰티 전공 학생이 참가자에게 직접 페이스페인팅을 해주는 체험으로, 미적 감각과 손기술이 요구되는 뷰티 직무의 특성을 간접적으로 체험할 수 있다. 참가자는 원하는 디자인을 선택하고, 체험 후 거울로 결과물을 확인하며 뷰티 표현의 즐거움을 느낄 수 있다. 이 활동을 통해 참가자들은 뷰티 분야에서의 섬세한 표현력과 예술적 감각을 자연스럽게 체험할 수 있다.

활동 목표

- 뷰티 분야에서의 창의성과 예술적 감각을 간접적으로 체험해볼 수 있다.
- 직접 페이스페인팅을 해보는 간단한 체험을 통해 손의 섬세함과 표현력을 경험해볼 수 있다.

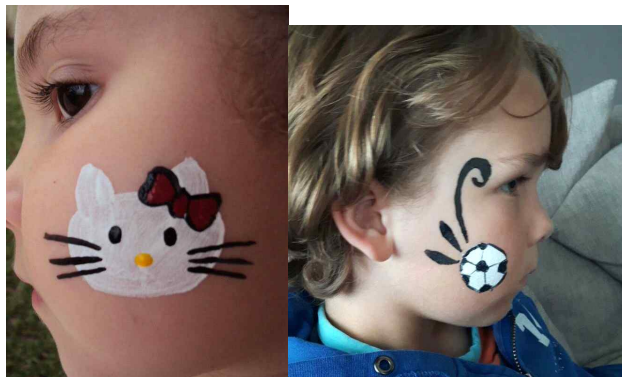
운영 방식

1. 뷰티매니지먼트학과 학생이 참가자에게 페인팅 도안을 보여준다.
 2. 참가자는 원하는 디자인을 선택한다.
 3. 뷰티 전공 학생은 참가자가 선택한 디자인을 그려준다.
 4. 참가자가 결과물을 확인한다.
 5. 참가자가 원하는 경우, 본인이 페이스페인팅을 그릴 수 있도록 돕는다.
- * 이때, 자신의 팔이나 친구의 얼굴에 그릴 수 있도록 한다.

[페이스페인팅 도안 예시]



[페이스페인팅 예시]



준비물

항목	세부 내용
페이스페인팅 물감, 붓	페이스페인팅을 그릴 수 있는 전용 물감 및 붓
물통	붓 청소할 물통
거울	결과를 확인할 수 있는 거울
헤어밴드	앞머리를 고정할 수 있도록 하는 헤어밴드
클렌징 티슈	페이스페인팅을 지울 수 있도록 하는 클렌징 티슈

예산

항목	금액
페이스페인팅 물감, 붓	5,990원
물통	1,000원
거울	1,000원
헤어밴드	1,000원
클렌징 티슈	1,000원

체험활동 기대효과

영역	기대 효과
진로 탐색	- 코스메틱 지식 퀴즈와 페이스페인팅 실습을 통해 뷰티 산업의 다양한 직무(메이크업 아티스트, 제품 기획자 등)를 간접적으로 경험 - 관련 전공과 진로에 대한 흥미를 유도
전문 지식 습득	- 화장품 성분, 용도, 뷰티 트렌드 등 기초적인 코스메틱 지식을 익히고, 실습을 통해 뷰티 분야의 실무 감각을 높일 수 있음
창의력 및 표현력 향상	- 자신의 개성과 스타일을 시각적으로 표현하며, 창의적 사고와 미적 감각을 자연스럽게 발전시킬 수 있다.
참여 중심 학습	- 퀴즈 참여, 제품 테스트, 페이스페인팅 실습 등 능동적인 체험 중심 활동을 통해 몰입감 있는 학습이 가능
자기 주도적 활동	- 원하는 페인팅 도안을 선택하고 뷰티 제품을 직접 체험하는 과정을 통해 자기 주도성과 취향 탐색 능력을 기를 수 있음

3-6) 패션학부

패션학부는 중학생들이 패션 분야의 다양한 직무를 간접적으로 체험하고, 자신의 개성과 창의력을 자유롭게 표현할 수 있도록 진로 체험 부스를 기획하였다. 본 부스는 전공 학생 2명이 운영을 맡아, 참가자들이 활동을 원활히 수행할 수 있도록 안내하고 보조할 예정이다. 체험 활동은 패션이라는 주제를 중심으로 직접 디자인해보는 활동과 손으로 만드는 만들기 활동으로 구성되어 있으며, 참가자들은 두 가지 활동을 통해 패션 디자인의 기본 개념과 창의적 표현 과정을 자연스럽게 경험할 수 있다.

패션학부에서 제공하는 체험은 다음의 두 가지이다.

「나만의 패션 디자인하기」 - 도안을 활용한 창의적 색칠 및 스타일링 체험

「모루로 만드는 나만의 패션돌」 - 모루 인형을 꾸미며 개성을 표현하는 만들기 활동

「나만의 패션 디자인하기」

이는 여러 옷 디자인 도안을 선택하여 직접 디자인해보고 이후 디자인한 패션을 다른 참가자들과 공유하며 자신이 좋아하는 패션에 투표하는 활동이다. 이를 통해 참가자들은 패션 디자이너의 시각으로 의상을 구상하고, 자신만의 감각을 표현할 수 있다. 단순한 색칠 활동을 넘어, 패션이라는 매개를 통해 자신만의 취향을 구체화해보는 경험이 되도록 구성되었으며, 패션 디자인이라는 진로에 대한 흥미를 자연스럽게 높일 수 있다.

활동 목표

- 패션 디자인에 대한 흥미를 유발할 수 있다.
- 주어진 도안을 바탕으로 자신만의 감각으로 디자인을 재해석하며 창의력과 표현력을 키울 수 있다.
- 친구들의 작품을 감상하고 투표하면서 다양한 패션 취향을 존중하고 소통하는 태도를 기를 수 있다.

운영 방식

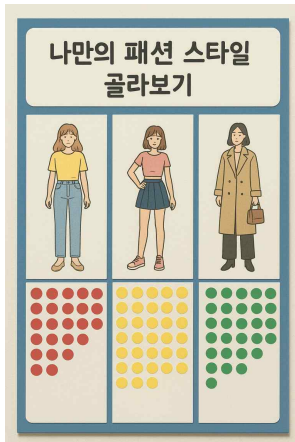
1. 참가자가 준비된 여러 옷 도안 중 하나를 선택한다.
2. 색연필, 스티커 등 꾸미기 도구를 활용해 자신만의 스타일로 디자인한다.
3. 완성된 작품은 부스 내 게시판에 전시된다.
4. 참가자들은 다른 사람의 작품을 감상하고, 가장 마음에 드는 디자인에 스티커로 투표한다.

[도안 예시]



※ 참가자들은 위와 같은 도안을 선택하여 자유롭게 색칠하고 꾸밈 활동을 진행함.

[투표 예시]



준비물

항목	세부 내용
옷 디자인 도안 출력물	티셔츠, 청바지, 치마 등 다양한 스타일의 도안
색칠 도구	색연필, 싸인펜 등
꾸미기 재료	스티커
전시 및 투표 도구	투표용 우드락, 투표용 스티커, 테이프, 거치대

예산 내역

항목	금액
스티커	1,000원
투표용 우드락	1,000원
투표용 스티커	1,000원

* 기타 준비물은 도서관 지원

「모루로 만드는 나만의 패션돌」

이는 참가자들이 기본 형태의 모루 인형에 다양한 패션 소품을 직접 조합하여 꾸미는 활동으로, 단순한 만들기 체험을 넘어 자신만의 패션 감각과 개성을 자유롭게 표현할 수 있도록 구성되었다. 색상, 스타일, 액세서리 등 다양한 요소를 스스로 선택하고 조합하는 과정을 통해, 참가자들은 자신만의 취향과 개성을 시각적으로 구체화할 수 있다. 또한, 활동 전반이 놀이처럼 가볍고 친숙하게 이루어져, 디자인에 대한 부담 없이 창의성을 발휘할 수 있도록 유도한다. 이를 통해 참가자들은 패션을 통해 ‘자기다움’을 표현하고, 패션 디자인이라는 분야가 지닌 창의적이고 감성적인 특성을 자연스럽게 경험할 수 있다.

활동 목표

- 간단한 꾸미기 활동을 통해 패션 감각과 창의력을 표현한다.
- 패션을 통해 ‘자기다움’을 나타내는 경험을 제공한다.

운영 방식

1. 참가자에게 기본형 모루 인형을 나눠준다.
2. 제공된 패션 소품 조각 중 원하는 재료를 선택한다.
3. 자유롭게 인형을 꾸며 자신만의 패션돌을 완성한다.
4. 완성된 인형은 기념으로 소장할 수 있다.

[모루 인형 기본형 및 소품 예시]



준비물

항목	세부 내용
모루 인형 기본형	인체 형태로 만들어진 모루 인형
패션 소품 조각	모루 인형용 선글라스, 가방, 상의, 하의

예산

항목	금액
모루 인형	350원 (개당)
모루 인형 부자재	1,000원 (개당)

체험활동 기대효과

영역	기대 효과
진로 흥미 유발	- 패션 디자인 직업의 실제 활동 일부를 직접 체험함으로써 직무에 대한 이해도와 흥미 증가
창의력 및 표현력 향상	- 그림, 꾸미기, 상상하기 등을 통해 개인의 창의성과 감각 을 발휘
소통과 공감의 태도	- 투표, 전시 감상 등의 과정을 통해 다른 사람의 개성과 표 현을 인정하고 존중하는 태도 함양 - 의견 나눔, 감정 공유의 기회 제공으로 또래 간 공감 능력 증진

2. 「꿈을 여는 책장」 - 추천 도서 큐레이션

1) 큐레이션 방향

중학생들이 자신의 진로에 대한 관심을 자연스럽게 확장할 수 있도록, 흥미를 끌 수 있는 도서를 진로 분야별로 소개하고 학과 관련 내용을 연계하여 진로 탐색을 돕는 공간으로 구성한다. 구성 방식은 진로 탐색에 대한 입문 도서를 중학생 눈높이에 맞게 먼저 제시하고, 이후 각 전공(학과)과 연결된 전공별 추천 도서로 이어지는 단계형으로 구성한다.

도입부는 「꿈을 여는 책장」이라는 제목으로 중학생의 눈높이에 맞춘 진로 탐색 도서로 구성하며, 서가의 가장 앞쪽, 입구에서 가장 먼저 눈에 띄는 위치에 배치한다. ‘진로란 무엇인가?’, ‘나에게 맞는 진로는?’과 같은 주제를 중심으로, 진로에 대한 기본적인 이해를 돕고 흥미를 유도할 수 있는 입문 도서를 소개한다.

전공별 추천 도서 구역은 「진로로 가는 책 한 걸음」이라는 제목으로 전공별로 소주제 영역을 나누어 구성하며, 전공지식과 직업 세계를 연결할 수 있는 도서를 중심으로 배치한다. 학생들이 다양한 전공 분야를 간접적으로 체험하고, 자신의 진로에 대해 보다 구체적으로 탐색해볼 수 있도록 유도한다.

2) 도서 선정 기준 및 목록(책 제목/저자/간단소개/추천이유)

「**꿈을 여는 책장**」 - 아직 진로를 정하지 못한 학생들이 자신의 진로를 탐색하는 데 도움이 될 수 있는 도서를 선정할 예정이다. 이 서가는 ‘진로란 무엇인가?’, ‘세상에는 어떤 직업들이 있을까?’, ‘왜 진로를 고민해야 할까?’와 같은 질문에 답할 수 있는 도서들로 구성된다. 학생들이 진로와 직업에 대한 기초적인 이해를 높일 수 있도록 돕고, 다양한 부록 활동을 통해 진로의 중요성을 느끼며 자신만의 꿈을 찾아갈 수 있도록 유도하는 도서를 중심으로 선정할 계획이다. 도서 선정 기준으로는 중학생 눈높이에 맞는 난이도, 다양한 직업 세계에 대한 균형 잡힌 정보, 직업인 인터뷰나 실제 사례를 통해 전달되는 현실감 있는 내용, 독서 후 글쓰기, 토론, 탐구 등으로 이어질 수 있는 확장 가능성을 중점적으로 고려할 예정이다.

「**진로로 가는 책 한 걸음**」 - 전공별 추천 도서는 한성대학교 전공 교수님들의 추천 도서 목록을 참고하여 선정할 예정이다. 다만, 현재 추천 목록이 제공된 학과는 문헌정보학과, 경영학과, 패션학부에 한정되어 있으며, 이들 목록 또한 중학생의 수준에 적합하지 않거나 전문성이 지나치게 높은 경우가 있어 별도의 선정 기준을 추가로 마련하고자 한다. 도서 선정 시에는 중학생 눈높이에 맞는 난이도인지, 해당 전공이나 관련 직무와의 연관성이 있는지, 최신 정보가 반영되어 있는지를 중심으로 고려할 예정이다. 또한, 각 전공의 핵심 개념이나 사고방식을 자연스럽게 소개하고 있는지, 특정 분야에 대한 고정관념을 깨는 다양한 배경과 관점을 담고 있는지도 부가적인 선정 기준에 포함된다. 해당 전공별 도서 목록은 실제 프로그램 운영 상황에 따라 일부 조정될 수 있다.

서가 유형	전공	책 제목	저자	간단소개	추천이유
꿈을 여는 책장		하고 싶은 것이 뭔지 모르는 10대에게 - 공부의 목적을	김원배	생각하는 힘을 길러 주는 핵심 질문에 답하는 형식으로 구성되어 있다.	이 책은 미래에 대한 막연함의 물꼬를 트고 보다 현실적인 목표를 만들어 진로

		알려 주는 28가지 진로 질문		예를 들어 ‘나의 꿈과 소통할 수 있는 가장 좋은 방법은 무엇일까?’와 같은 질문이 포함된다. 단순히 질문과 답변에 그치지 않고, 진로 전문 상담교사로 10년간 활동한 저자의 조언과 핵심 진로 탐색 정보가 함께 담겨 있어 학생들에게 실질적인 가이드라인을 제시한다.	로드맵을 설계해 갈 수 있는 방법을 알려준다. 또한, 학생들이 체크하면서 생각해볼 수 있는 활동지가 함께 수록되어 있어 스스로 진로에 대해 고민해볼 수 있도록 도와주는 책이기에 추천한다.
꿈을 여는 책장		직업바이블 - 꿈 찾는 청소년을 위한 직업 탐색 길잡이	한승배, 김강석, 하희, 이남설	이 책은 4명의 현직 진로전담교사가 엄선한 인문, 사회, 자연, 공학, 의약, 예체능, 교육 총 7개 계열에 걸친 205개의 대표 직업 정보를 정리하고 있다. 각 직업의 주요 업무, 적성과 흥미, 관련 학과와 자격증, 관련 교과 및 직업, 진출 방법, 미래 전망, 실용적인 TIP까지 상세하게 소개해 학생들이 직업을 구체적으로 이해하는 데 도움을 준다.	직업의 핵심 정보를 간결하게 정리한 '커리어맵'이 수록되어 있으며, 각 직업에 대한 준비 방법, 필요한 적성과 흥미, 관련 학과 및 교과, 연관된 직업 정보까지 제공하고 있어 다양한 직업을 구체적으로 알고 싶은 학생들에게 큰 도움이 될 수 있을 것이라 생각하여 추천한다.
진로로 가는 책 한 걸음	문헌정보	도서관 별책부록 - 우리는 도서관에 산다	대치도서 관 사서들	강남구에 위치한 대치도서관이 작은도서관에서 시작해, 누구나 언제든지 찾아와 머물고 싶은 공간으로 탈바꿈한 과정을 담고 있다. 그 속에는 도서관과 함께 성장해온 사서들의 역사와, 도서관을 아끼고 자랑스러워하는 이용자들의 이야기가 녹아	사서라는 직업을 떠올릴 때, 단순히 대출과 반납만 처리하며 편안하게 일하는 사람으로 생각하는 경우가 있다. 하지만 이 책은 그런 고정관념을 완전히 바꿔준다. 실제 사서가 수행하는 다양한

				있다. 이 책은 도서관이 단순히 책을 읽고 빌리는 공간을 넘어, 사람과 사람을 이어주는 의미 있는 장소임을 보여준다. 겉으로는 대출과 반납이라는 단순한 업무의 반복처럼 보이지만, 그 안에 담긴 사서들의 바쁘고도 치열한 하루를 들여다볼 수 있다.	업무는 물론, 도서관과 사서가 지닌 역할과 가치를 깊이 있게 전달한다. 사서를 꿈꾸는 친구들이라면 도서관 현장이 생생하게 담긴 이야기를 읽어보면 좋을 것이다.
진로로 가는 책 한 걸음	문헌정보	세상을 바라보는 따뜻한 시선, 아카이브 - 일상의 소중함은 기록으로, 기록은 미래를 여는 지혜로	손동유	이 책은 아카이브와 기록의 개념을 쉽게 풀어내며, 기록이 개인과 공동체에 어떤 힘을 가지는지 설명한다. 우리나라의 기록관리 체계와 주요 기록유산도 함께 소개하며, 기록의 가치와 중요성을 새롭게 인식하게 해준다. 기록과 아카이브에 관심 있는 이들에게 유익한 입문서다.	문헌정보학과에서 중요하게 다루는 개념인 ‘기록’과 ‘아카이브’에 대해 쉽게 이해할 수 있도록 소개하는 책이다. 문헌정보학과를 희망하는 학생이라면 이 책을 통해 아카이브의 의미와 중요성을 깨닫고, 지금부터 작게라도 자신만의 아카이브를 꾸준히 만들어가길 바란다.
진로로 가는 책 한 걸음	역사	역사의 쓸모	최태성	대한민국 대표 역사 커뮤니케이터 최태성이 지난 5년간 새롭게 발굴한 역사의 쓸모를 담은 책으로 ‘역사를 배워야 하는 이유’에 답했던 전작에서 한 걸음 더 나아가 ‘삶에 역사의 지혜를 들여오는 방법’을 다룬다. 지식을 넘어 삶과	역사, 특히 한국사를 배우는 대한민국 학생이라면 누구나 한 번쯤은 봤을 최태성의 저서로, 점수를 높이기 위해 배우는 역사의 의미를 다시 생각할 수 있는 책이다. 많은 역사학자와 강사,

				세상을 탐구하는 도구로서 역사를 활용하는 품격 있는 역사 사용법을 소개하며 독자들을 다시 한번 역사의 쓸모 세계로 초대한다.	최태성이 역사를 연구하는 이유, 가르치는 이유에 대해 깨달을 수 있는 책으로, 지금 역사 분야를 꿈꾸고 있는 학생들에게 추천한다.
진로로 가는 책 한 걸음	역사	파도 - 너무 멀리 나간 교실 실험	토스 스트라썬	미국에서 가장 부유하고 교육열이 높은 팔로알토의 어느 고등학교에서 실제로 벌어진 사건을 각색한 이 소설에서, 역사 교사인 벤 로스는 독재자의 권력 오용과 남용이 어떻게 사람들을 군중심리에 놀아나며 조종되게 하는지를 학생들이 체험하며, 그에 저항하는 힘과 사고 능력을 키워주고자 한다.	전체주의와 나치 독일을 다룬 소설로, 이야기를 따라가다 보면 전체주의 체제와 인간 내면에 숨겨진 잔혹함을 자연스럽게 마주하게 된다. 이 책은 역사의 비극에 대한 경각심을 일깨우고, 같은 과거를 반복하지 않겠다는 다짐을 이끌어내는 힘을 지니고 있다. ‘왜 역사를 공부해야 하는가’에 대한 스스로의 답을 찾아보게 만드는 의미 있는 책이다.
진로로 가는 책 한 걸음	경영	트렌드 코리아 2025 - 2025 대한민국 소비트렌드 전망	김난도 외 9인	대한민국의 경제, 사회, 문화 등의 다음해의 전망을 담은 책의 시리즈이다. 매해 트렌드를 정리한 책으로 한해 전망을 위해 자체적으로 만든 신조어들로 구성된다. 트렌드 코리아 2009를 시작으로 현재까지 많은	사회, 문화, 경제적 맥락을 함께 해석하여 거시적 경영 분석 역량을 기르는 데 도움을 줄 수 있다. 매년 다가오는 해의 소비자 행동, 라이프스타일, 시장 트렌드 등을 분석한

				인기를 얻고 있는 책이다. ‘트렌드 코리아 2025에는 역동성, 열풍, 역대급이라는 단어들이 시사하는 바는 무엇인가?’, ‘이런 열풍의 이면에 있는 우리 사회 구성원들의 욕망과 결핍은 무엇일까?’ 에 대해서 담고있다.	책이기에 경영학의 중요 부분인 마케팅, 소비자행동론, 전략경영 등에 관심이 있는 학생들에게는 필독서이다.
진로로 가는 책 한 걸음	경영	청소년이 경영학을 만나다 - 미래 경영학도를 위한 입문서	신형덕	경영학과에서는 무엇을 배우는지, 경영학과 경제학은 어떻게 다른지, 기업이 효율적이고 효과적으로 관리되고 혁신하는 방법에 대해 연구하는 학문인 경영학에 관심을 가진 사람들을 위한 입문서이다. 대학생들이 전공으로 배우는 경영학보다 훨씬 쉽게 이해할 수 있는 난이도의 책이다.	용어부터 어려운 경영학을 입문자들에게 쉽게 이해할 수 있도록 알려주는 책이다. 경영학에서 다루는 중요한 내용을 두루 다루고 있다. 저자는 청소년이 경영학을 만나는 첫걸음을 중요하게 생각하기 때문에 이 책을 통해 많은 청소년이 세상을 바꾸는 경영자에 대한 꿈을 키우는 바람을 담아서 만든 책이다.
진로로 가는 책 한 걸음	개발	인공지능만 믿고 공부는 안 해도 될까요?	이여운	이 책은 다른 책에서는 보기 힘든 인공지능의 학습 방법과 작동 원리를 구체적이고 흥미로운 예시를 들어 이해하기 쉽게 소개하고 있으며 인공지능과 관련된 윤리 문제, 환경문제, 미래 사회와 장래 직업을 함께 상상해 볼 수 있도록 돕는다.	인공지능이 과학의 최첨단을 달리고 있는 지금, 인공지능은 살아가는데 필요한 지식이 아니라 살아가기 위한 필수 지식이 되었다. 이 책은 청소년의 눈높이에 맞춘

					책으로서, 대표적인 인공지능 모델 Chat GPT뿐만 아니라 관련된 다양한 개념에 대해서도 쉽게 설명하고 있다. 인공지능이 무엇이고, 어떻게 학습하고, 어떻게 평가하는지 알 수 있으며, 인공지능의 윤리적 문제와 미래를 함께 고민해볼 수 있는 기회가 될 것이다.
진로로 가는 책 한 걸음	개발	10대가 알아야 할 프로그래밍과 코딩 이야기 - 10대를 위한 최고의 프로그래밍 · 코딩 입문서	우혁, 이설아	이 책은 프로그래밍과 코딩을 쉽게 이해할 수 있는 책이다. 프로그래밍 및 코딩 관련된 지식을 기초적이고 필수적인 내용 해설에서부터 프로그램과 프로그래밍, 코딩을 경험해볼 수 있다.	미래 사회에서는 세무사, 회계사, 의사, 변호사와 같은 전문 직업군조차 인공지능과 IT 기술의 비약적인 발전으로 인해 상당 부분 자동화되거나 대체될 가능성이 높다. 이러한 변화 속에서 프로그래밍과 코딩에 대한 이해는 더 이상 선택이 아닌 필수 역량으로 자리 잡고 있으며 관련된 지식의 이해가 필요한 때이다. 해당 도서는 각 장마다 핵심 내용을 요약 정리하고, 이해도를 점검할 수 있는 퀴즈를 통해 학습한 지식을 실제로 체득할 수 있도록 구성되어 있어

					청소년이 IT 지식을 향상하는 데 도움이 될 수 있다.
진로로 가는 책 한 걸음	뷰티	뷰티풀 타임 - 뷰티 에디터도 궁금한 명품 화장품 브랜드 탄생 이야기	김주은, 우영미	화장품 역사에 한 획을 그은 11개 뷰티 브랜드의 성공 스토리, 마케팅 전략, 흥미로운 가십, 유용한 뷰티 팁을 소개한다. 이 책을 통해 각 브랜드의 역사와 현재 위치를 한눈에 살펴볼 수 있으며, 사업가로서가 아닌 한 인간으로서 그들이 얼마나 남다르게 생각하고 행동했는지를 통해 명품 브랜드 탄생의 원동력도 엿볼 수 있다.	이 책을 읽고 나면 아름다움을 추구하는 것이 열정적이고 진지한 과정이라는 것을 깨닫게 되고, 아울러 화장품에 깃든 특별한 가치를 알아볼 수 있는 좋은 기회가 될 것이라 생각하여 추천한다.
진로로 가는 책 한 걸음	뷰티	K-뷰티, 해외시장이 답이다 - 한국 화장품 해외 유통과 마케팅	에릭슨 강 외 7인	이 책은 글로벌 브랜드를 꿈꾸며 새로운 해외 시장을 개척해 나가고 있는 K-뷰티 기업들의 유통 및 마케팅 전략을, 현장의 생생한 목소리와 함께 소개한다.	이 책을 통해 글로벌 브랜드로 성장해가는 과정에서 실제 기업들이 어떤 유통 전략과 마케팅 방식을 활용하는지, 현장의 생생한 사례를 통해 배울 수 있다. 단순한 이론이 아닌 실전 중심의 이야기로 구성되어 있어, K-뷰티 산업에 관심이 있는 학생들이 실질적인 인사이트를 얻을 수 있어 추천한다.
진로로 가는 책 한 걸음	패션	벌거벗은 패션사 - 스타일, 유행의	프레데리크 고다르,	패션의 아이콘 마리 앙투아네트와 함께 '유행'	패션에 관심 있는 사람은 물론, 사회와 문화, 철학을

		역사부터 패션 산업의 민낯까지	조에 투롱	과 ‘스타일’이 어떻게 생겨나는지, 패션이 사회와 어떻게 연결되는지를 흥미롭게 풀어낸 만화책이다. 인문학, 철학, 역사를 넘나들며 패션의 본질을 탐구하고, 디자이너의 역할, 소비자 심리, 산업의 구조, 환경과 노동 문제, 팬데믹 시대를 맞은 미래까지 다양한 시선으로 패션을 조명한다.	좋아하는 사람들까지 패션에 얹힌 이야기를 재미있게 읽을 수 있다. 만화 형식으로 누구나 부담 없이 읽을 수 있으며 현대 우리가 맞이한 팬데믹 이후 변화하는 패션 산업과 소비의 태도를 돌아보게 만드는 책이다.
진로로 가는 책 한 걸음	패션	트렌드 너머의 세계 - 세계적인 디렉터가 제시하는 앞으로의 라이프스타일 비즈니스	구리노 히로후미	일본의 대표 패션 편집숍 유나이티드 애로우즈(UA) 를 창립한 크리에이티브 디렉터 구리노 히로후미 가, 빠르게 변화하는 유행 속에서 사람들은 무엇을 기준으로 소비하는지에 대한 통찰을 전하는 책이다. 그의 경험과 UA 의 성장 과정을 바탕으로, 진정한 가치가 담긴 패션과 지속가능한 라이프스타일 비즈니스의 방향을 제시한다. 트렌드의 최전선에서 활동해온 저자가 들려주 는, 트렌드를 넘어서기 위한 깊이 있는 시선이 담겨 있다.	패션 업계 실무자가 직접 들려주는 현장 경험을 바탕으로 현실감 있고 설득력이 높다. 소비자와 시대 흐름을 읽는 통찰력을 기를 수 있으며, 급변하는 시장 속에서 지속 가능한 브랜드와 비즈니스 전략을 고민하는 데 유익하다. 트렌드에 휩쓸리지 않고 오래가는 브랜드를 만들고 싶은 사람, 그리고 패션과 비즈니스에 관심 있는 독자라면 꼭 읽어야 할 책이다.

[큐레이션 예시안]

중학생 진로 후현도사

실용직업교육심사관, 한성대학교 재학생

큐레이션 소개

이런 친구들에게 추천해요!

중학교 1~2학년 친구들
초등학교 6학년 친구들
자신의 꿈을 찾지 못한 청소년 친구들
다양한 진로를 맛보고 싶은 친구들

이런 내용이 있어요!

아직 꿈을 찾지 못한 친구들이 자신의 진로에 대한 관심을 확장할 수 있도록 전문 관련 추천 도서를 전사하고 있어요!
전문 분야별 흥미로운 도서를 알아보고
학과 관련 내용을 얻기 위한 기초 지식도 제공해드립니다!

꿈을 여는 책망

이런 책들이 있어요!

아직 진로를 찾지 못한 친구들을 위한 책들을 모았어요.
'진로란 무엇일까?', '세상에는 어떤 직업들이 있을까?', '나는 어떤 꿈을 꾸고 있을까?'에 대한 답을 함께 찾아보아요!
중학생 눈높이에 맞춘 도서들로, 다양한 직업 세계를 균형 있게 소개하고
실제 사례와 부록활동을 통해 나의 진로를 더 깊이있게 고민해볼 수 있어요!

진로로 가는 책 한 걸음

이런 책들이 있어요!

한성대학교 교수들과 추천을 바탕으로 문헌정보학과 학생들이 진로별로 다양한 책을 선별했어요.
중학생 눈높이에 맞춘 도서들로 문헌정보학, 경영학, 제산 등 전공의 핵심 개념과 시사점을 쉽고 재미있게 소개해요.
전문 지식뿐만 아니라 해당 분야의 직업 세계를 균형 있게 소개할 수 있어, 앞으로의 진로를 구체적으로 그려보는 데 도움이 될 거예요.
나에게 맞는 진로, 적합한 권으로 시작해보세요!

꿈을 여는 책망

이런 책들이 있어요!

저작: 하고 싶은 것이 무엇이든 1000개 - 공부의 목적을 알려 주는 28가지 진로 질문
저자: 김연혜

어떤 진로인가? 나의 꿈과 소망을 수 있는 가장 좋은 방법은 무엇일까? 가장 살아가는 힘을 키워주는 책! 질문을 던지고, 그에 대한 답을 찾아 가는 형식으로 구성된 책이다. 1000개 진로 관련 사실과 사례를 통해 자신의 진로와 직업 진로 탐색을 할 수 있게 도와준다. 단순한 Q&A를 넘어 실용적인 진로 가이드를 얻을 수 있다.

왜 추천하나요? 어떤진로에 대한 생각을 정리하고, 나의 현실적인 진로 목표와 로드맵을 그려볼 수 있도록 도와주는 책인데, 진로에 대한 고민을 할 수 있는 활동지도 함께 소개되어 있어, 스스로 진로를 탐색해보는 데도 좋은 책이다.

꿈을 여는 책망

이런 책들이 있어요!

저작: 직업사전 - 꿈 또는 진로를 위한 직업 탐색 교본
저자: 한승배, 김광석, 이현, 이남철

어떤 내용인가? 48만 권의 직업사전과 2016년 205개 직업 전망을 담고 있다. 각 직업의 주요 업무와 필요 지식, 관련 학과와 자격, 진로 방법과 전망까지 꼼꼼히 정리되어 있어, 다양한 직업을 구체적으로 이해하고 비교해볼 수 있는 훌륭한 안내서이다.

왜 추천하나요? 직업의 핵심 정보를 한눈에 볼 수 있는 '직업사전'이 수록되어 있다. 각 직업에 필요한 지식과 흥미, 관련 방법, 관련 학과와 교육, 관련 직업 전망까지 함께 제공되어 다양한 직업을 구체적으로 알고 싶은 친구들에게 큰 도움이 될 것이다.

CHAPTER 01 문헌정보학과

문헌정보학과에서는 도서관, 아카이브, 데이터 관리에 대해 배워요.
이와 관련된 대표적인 직업으로는 도서관 사서와 기록관리전문요원이 있어요.
이번 도서 큐레이션에서는 두 권의 책을 통해 도서관 사서의 역할을 살펴보고, '아카이브'가 무엇인지도 함께 알아보아요.

진로로 가는 책 한 걸음

이런 책들이 있어요!

저작: 도서관 별책부록 - 우리는 도서관에 산다
저자: 대덕도서관 사서들

어떤 내용인가? 작은도서관에서 시작해 모두가 알고 싶은 공간으로 성장한 대덕도서관 이야기들을 담은 책이다. 사서들의 지혜와 사랑이 도서관을 이기는 힘이 되어 주었다. 단편의 책을 읽는 것 외에도, 사서와 사서들이 도서관 진화 과정을 알 수 있다.

왜 추천하나요? 사서는 대를 이어가는 직업이기 때문에 좋은 책을 통해 관련 분야를 알 수 있었고, 도서관에서 사서가 수행하는 다양한 업무와 관련된 정보와 자료를 생생하게 보여주고 있어, 사서를 꿈꾸는 친구들에게는 꼭 한번 읽어보길 추천해요!

진로로 가는 책 한 걸음

이런 책들이 있어요!

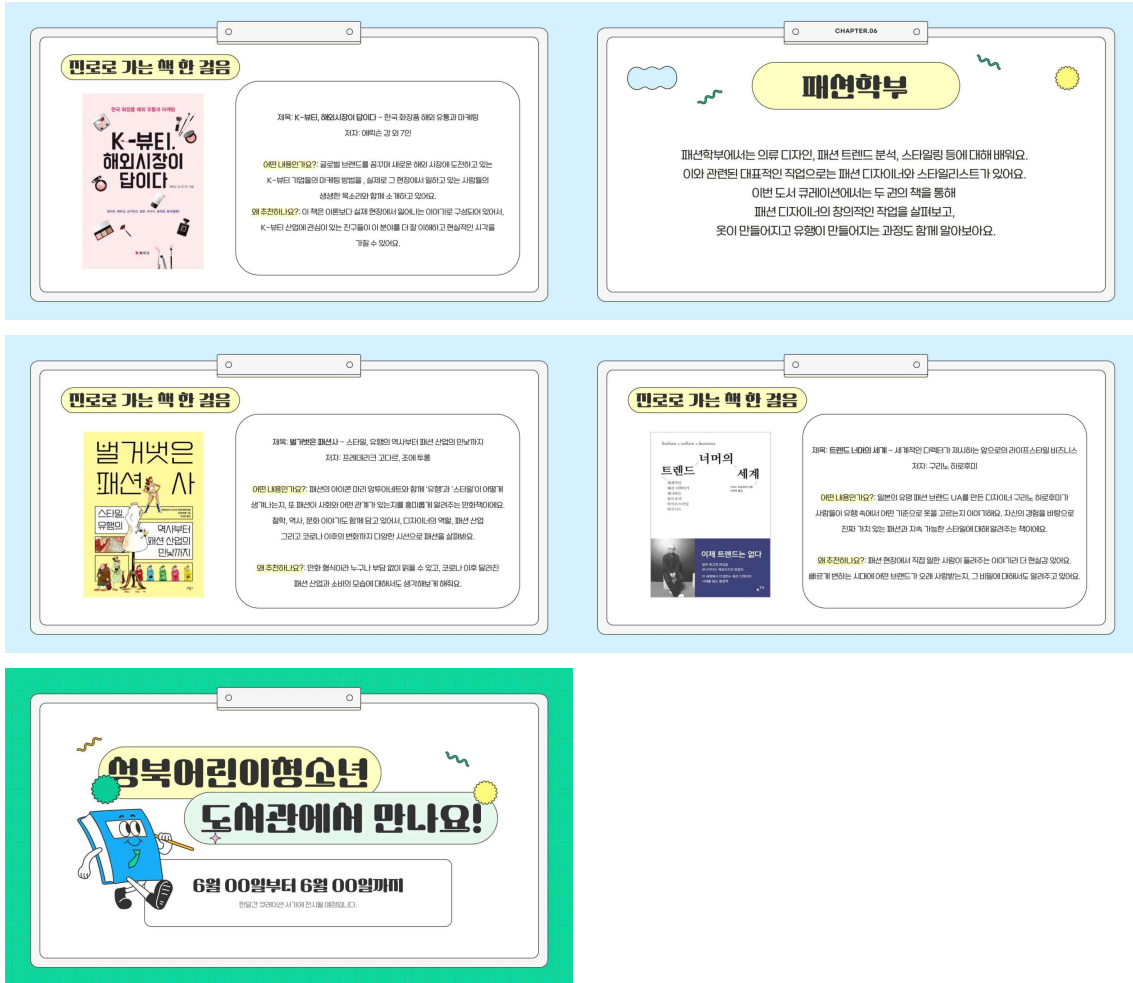
저작: 세상을 바라보는 다양한 시선, 아카이브 - 일상의 소중함을 기록으로, 기록은 미래를 여는 지혜
저자: 손동우

어떤 내용인가? 기록은 왜 중요할까? 이 책은 아카이브와 기록의 가치를 살펴보고, 그것이 개인과 공동체에게 어떤 힘을 주는지를 알아보고, 우리 나라의 기록관리와 기록유산도 함께 소개되어 있다. 기록이란 기록을 기록하는 것만으로도 의미가 있다.

왜 추천하나요? 기록과 아카이브는 문헌정보학과 중요한 분야인 '기록관리'와 '기록유산'을 소개하는 책들이지만 이 책을 통해 아카이브의 의미와 기록을 얻지 않았고, 지금도 우리의 작은 아카이브를 통해 만들어가고 존재하는

CHAPTER 02 역사학과

역사학과에서는 과거의 시간, 인물, 문화에 대해 배우고 연구해요.
이와 관련된 대표적인 직업으로는 역사 연구자와 박물관·기념관에서 일하는 큐레이터가 있어요.
이번 도서 큐레이션에서는 두 권의 책을 통해 역사 관련 분야의 전문자로서 가져야 할 가치관과 역사가 갖는 힘이 얼마나 큰지 함께 알아보아요.



3. 추후 진행

이 프로그램의 연장으로 추후에 청소년들이 모여 자신이 흥미를 느끼는 분야와 진로에 대해 더욱 깊이 있게 탐색할 수 있는 동아리 프로그램을 운영할 예정이다. 이 프로그램은 또래와의 소통을 통해 진로에 대한 다양한 시각을 나누고, 관심 분야에 대한 실질적인 활동을 함께하며 진로에 대한 이해를 넓혀갈 수 있는 기회를 제공할 것이다. <꿈을 job자> 프로그램 진행 후 학생들에게 관련된 설문조사를 진행할 예정이다. (5.1 참고)

5.1 설문지

이번 프로그램의 효과와 참가자의 만족도를 객관적으로 파악하기 위해 만족도 조사 설문지를 제작하였다. 본 설문지는 참가자의 연령대, 참여 동기, 행사 운영에 대한 만족도, 학과별 프로그램 참여 여부 및 향후 동아리 진행 시 참여 의사 등을 확인할 수 있도록 구성하였다. 이를 통해 프로그램의 강점과 개선점을 분석하고, 향후 유사 프로그램 기획 시 보다 효과적인 운영 방향을 수립하는 데 활용하고자 하였다.

꿈을 JOB자 프로그램 만족도 조사

안녕하세요! 성북어린이청소년도서관 행사에 참여해 주셔서 감사합니다.
 행사 운영의 질을 높이기 위해 여러분의 소중한 의견을 듣고자 합니다.
 설문은 익명으로 처리되며, 약 3분 정도 소요됩니다.

1. 귀하께서는 각 항목에 대해 어느 부분에 해당이 되는지 각 항목별로 해당란에 체크해 주시길 바랍니다.

1) 연령대를 선택해 주세요.	초등학교 교학년	중학교 1학년	중학교 2학년	중학교 3학년	기타	
	☐	☐	☐	☐		
2) 성별을 선택해 주세요.	남성		여성			
	☐		☐			
3) 어떤 이유로 행사에 참여하게 되었나요?	선생님/ 학교 추천	친구 추천	주제가 흥미로워서	도서관이 궁금해서	기타	
	☐	☐	☐	☐		
4) 행사 운영에 전반적으로 만족하셨나요?	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족	
	☐	☐	☐	☐	☐	
5) 행사 시간은 적절했나요?	매우 그리함	그리함	보통	그렇지 않음	매우 그렇지 않음	
	☐	☐	☐	☐	☐	
6) 응대는 신속하고 친절했나요?	매우 그리함	그리함	보통	그렇지 않음	매우 그렇지 않음	
	☐	☐	☐	☐	☐	
7) 행사 장비는 잘 갖추어져 있었나요?	매우 그리함	그리함	보통	그렇지 않음	매우 그렇지 않음	
	☐	☐	☐	☐	☐	
8) 직업 관련 도서 큐레이션에 전반적으로 만족하셨나요?	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족	
	☐	☐	☐	☐	☐	
9) 참여한 학과 프로그램을 체크해 주세요.	경영학과	문헌정보 학과	뷰티학과	역사학과	패션학과	AI 학과
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
10) 향후 동아리를 진행한다면 참여 할 의사가 있나요?	네			아니요		
	☐			☐		
11) 동아리 활동으로 만들고 싶은 학과는 무엇인가요?	경영학과	문헌정보 학과	뷰티학과	역사학과	패션학과	AI 학과
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

2. 그 밖에 기타의견 있으시면 작성해주세요.

(자유롭게 서술하셔도 좋습니다)

5.2 연계활동 수요 조사

이번 프로그램의 연계활동으로 청소년 진로 동아리 프로그램을 추후에 진행할 예정이다. 이에 앞서 설문지로 동아리 프로그램에 대한 수요를 파악하고, 참가 청소년들이 희망하는 학과를 조사하기 위해 간단한 스티커 설문조사를 함께 진행하려고 한다. 이 설문을 통해 실제 관심 있는 학과를 중심으로 동아리 구성을 계획하고, 보다 실질적인 진로 탐색 활동으로 이어질 수 있도록 기초 자료를 수집할 수 있다. 아래는 설문조사를 진행할 판넬의 예시안이다.

[설문조사 판넬 예시안]



내가 참여하고 싶은 동아리는?

문헌정보학과	역사학과	경영학과
뷰티과	패션학과	개발

*추후 참여 희망하는 분야에 스티커를 하나만 붙여주세요

7.1 참고문헌

행정안전부 정책 자료 주민등록 인구통계

주민등록 인구통계. <https://www.mois.go.kr/frt/a01/frtMain.do>

국가도서관통계시스템. <https://www.libsta.go.kr/statistics/common/main>

서초청소년도서관. <https://seocho.seocholib.or.kr/LibGreeting>

서초어린이책마을도서관. <http://www.scy.or.kr>

서초구립그림책도서관. <https://picturebook.seocholib.or.kr/>

정준영. "구로미래도서관 23일 신도림역 앞에 개관...기념행사 '풍성'." 연합뉴스, 19 Aug. 2024, <https://www.yna.co.kr/view/AKR20240819067700004?input=copy>.

백종구. "화성시, 달빛나래어린이도서관 개관식 개최." 세계환경신문, 12 Oct. 2023, <http://e-newsp.com/news/article.html?no=53736>.

- {도서관법 시행령} 제25조 제1항

- 문화체육관광부(2024). 『2024 공공도서관 건립·운영 매뉴얼』 - 광운알리미. (2017년 7월 12일). [文Walk] 성북 한성여고 - 2017.07.12. 광운대학교 입학 전형 홍보대사 광운알리미. <https://blog.naver.com/kwiphak>

- 한성대학교 교육혁신원. <https://www.hansung.ac.kr/eist/6790/subview.do>

- 한성여자고등학교 공식 홍보 채널. (2023년 7월 21일). 2023 한성여고 독서캠프[영상]. 유튜브. <https://www.youtube.com/watch?v=UQX-l7AlqCk>

- 이하영. (2022년 10월 24일). 청소년·부모 '진로직업 고민' 함께 뛰어든 이수희 강동구청장. 서울 PUBLIC NEWS. https://go.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20221024500223&wlog_tag3=naver

-스마트한 유림쌤. (2024년 8월 28일). 한성여자중학교 생성형 AI크리에이터 새싹교실 IN 한양도성/ 챗 GPT강사 이유림. 교육현장. <https://blog.naver.com/0927mimo/223563089264>

- 한성여자중학교 직업체험활동~. (2024년 4월 30일). 하나요리학원.
http://www.cyberyori.com/board/board_read.asp?Id=mycook&ref=86&step=1&level=0&

- 서울 성북구 한성여자 중학교 '동교동락 진로체험' 캔들 단체 원데이 출강 수업 다녀왔어요. 10월 12일!. (2022년 10월 14일). 수업스케치.
<https://blog.naver.com/pierralove/222899735180>

- 한성여자중학교 직업체험 '심리상담사의 길' 운영. (2019년 6월 10일). 성북구청소년상담복지센터 & 성북구꿈드림. <https://blog.naver.com/sungbuk1388/221558796950>
- 나다원. (2017년 06월 29일). 하자센터 토요진로학교 '게임을 통해 보는 세상'. 하자

- [캘리그래피 직업 체험] 서울 한성여자중학교 1일 강의. (2014년 11월 29일). Sweet Letter:. <https://blog.naver.com/sweetletter-/220195214893>

- 청소년과학기술진흥센터. (2024년 11월 5일). [2024.11.05] 한양대-경동고 HY-be 프로그램
https://site.hanyang.ac.kr/web/hyhist/-5?p_p_id=kr_ac_hanyang_bbs_web_portlet_BbsPortlet&p_p_lifecycle=0&p_p_state=normal&p_p_mode=view&kr_ac_hanyang_bbs_web_portlet_BbsPortlet_sTermEndValue=2025%2F03%2F23&kr_ac_hanyang_bbs_web_portlet_BbsPortlet_cur=2&kr_ac_hanyang_bbs_web_portlet_BbsPortlet_sTermStartValue=2025%2F03%2F23&kr_ac_hanyang_bbs_web_portlet_BbsPortlet_action=view_message&kr_ac_hanyang_bbs_web_portlet_BbsPortlet_sDisplayType=1&kr_ac_hanyang_bbs_web_portlet_BbsPortlet_messageId=88076

- 서울살이 길라잡이 서울앤 취재팀. (2023년 4월 20일). 성북구, 고교학점제 대비 학교 협력 프로그램 시범 운영. 서울&.
https://www.seouland.com/arti/society/society_general/12076.html

- 김보애. (2024년 5월 24일). 경동고등학교.
<https://kyungdong.sen.hs.kr/140325/subMenu.do>

- 이용준. (2024년 5월 9일). 경동고등학교.
<https://kyungdong.sen.hs.kr/140325/subMenu.do>

- 황아름. (202년 11월 1일). 경동고등학교.
<https://kyungdong.sen.hs.kr/182741/subMenu.do>

- [성북구 진로체험] 삼선중학교 조향사 직업체험. (2024년 7월 3일). 취“향”가득 공간, 팔레트 공방. https://blog.naver.com/8lette_studio/223498819942

- 삼선중학교 학생들의 인사동 문화체험 [수제도장체험 | 어라연전각체험관]. (2024년 4월 23일). 수제도장만들기체험. <https://blog.naver.com/yhlayuen2/223424774190>
- [공지] 2023년 성북청소년센터 드론진로아카데미(1). (2023년 4월 11일). 시립성북청소년센터. <https://blog.naver.com/sbyouth1319/223071315612>
- 토이디렉터 과정 :: 삼선중학교 활동. (2022년 10월 19일). 한국토이디렉터협회. <https://blog.naver.com/todigo/222904314466>
- 삼선중학교 인공지능캠프. (2022년 7월 6일). 미래직업캠프. <https://blog.naver.com/creibiz/222802208779>
- 미랩 진로체험) 박달재 청소년 수련원에서. (2019년 8월 21일). 미랩. <https://blog.naver.com/emorning77/221619076316>
- 삼선중학교진로직업체험. (2019년 7월 10일). 아라리도예공방 아라리그릇. <https://blog.naver.com/jinny9663/221582395970>
- [서울 종로구] 조향사 직업체험 아로마향수 만들기 출강 후기. (2024년 11월 2일). woodlabb. <https://blog.naver.com/woodlabb/223644228770>
- 이슬. (2022년 7월 25일). 22.02.11 동성고등학교(찾아가는 진로체험 프로그램). 드림잡스쿨. http://www.djobs.kr/djobschool/bbs/board.php?bo_table=gallery2&wr_id=1160
- [중학교 직업체험] 동성 중학교 직업체험/한국창의진로교육개발원. (2025년 3월 11일). 한국창의진로교육개발원. <https://blog.naver.com/kcedi/223792146476>
- 동성중 직업체험. (2020년 3월 21일). 종로구청청소년상담복지센터. <http://www.jongno1318.or.kr/gallery/1835>



&



성북어린이청소년도서관

프로그램
기획안

책나래조

「꿈을 job자」

구윤희, 김현희, 김효경,
송유나, 신하경, 황지원



문헌정보학 캡스톤디자인

목차 안내

CHAPTER 01

환경분석

- 인구통계 및 인구도가 비슷한 지역의 도서관 프로그램
- 은평구 도서관 진로프로그램
- 근처 학교 및 진로프로그램
- 진로 교육 현황
- 청소년 선호 학과 설문조사

CHAPTER 02

도서관 방문

- 성북어린이청소년 도서관 실제 방문 및 관찰

CHAPTER 03

프로그램 피드백

- 도서관 방문과 면담 후 수정한 내용

CHAPTER 04

최종 프로그램 기획

- 학과별 부스
- 추천 도서 큐레이션 부스
- 만족도 조사

Chapter 01

환경분석

인구 통계

성북구 인구



성북구 인구: 417,807명

서울 내 유사 지역: 양천구 427,593명 / 서초구 404,005명

삼선동 인구



삼선동 인구: 21,711명

성북구 내 유사 지역: 정릉제2동 21,916명 / 길음제2동 21,224명

(출처: 행정안전부 행정동별 주민등록 인구 및 세대현황 - 2025년 2월 거주자)

인구 통계

행정기관	총 인구수	연령구간인구수	계	0~9세	10~19세
서울특별시 종로구	138,336	14,889		5,511	9,378
서울특별시 강남구	557,345	96,687		33,160	63,527
서울특별시 송파구	650,110	97,990		41,140	56,850
서울특별시 중구	120,544	11,199		5,316	5,883
서울특별시 양천구	430,976	70,735		23,903	46,832
서울특별시 노원구	491,247	69,908		24,492	45,416
서울특별시 서초구	408,376	71,423		26,634	44,789
서울특별시 강동구	476,942	71,903		31,069	40,834
서울특별시 강서구	556,171	69,619		28,860	40,759
서울특별시 은평구	460,919	56,355		22,056	34,299
서울특별시 성북구	421,560	56,468		22,495	33,973
서울특별시 구로구	388,169	48,589		21,066	27,523
서울특별시 마포구	361,417	45,344		19,399	25,945
서울특별시 동작구	375,799	43,815		18,625	25,190
서울특별시 관악구	477,812	39,119		15,023	24,096
서울특별시 중랑구	379,274	41,061		17,793	23,268
서울특별시 광진구	331,963	37,084		14,098	22,986
서울특별시 영등포구	373,773	43,352		20,788	22,564
서울특별시 동대문구	338,735	39,444		17,174	22,270
서울특별시 서대문구	302,853	38,118		16,407	21,711
서울특별시 도봉구	303,228	34,564		12,967	21,597
서울특별시 강북구	283,597	28,959		10,554	18,405
서울특별시 성동구	273,669	33,305		15,974	17,331
서울특별시 용산구	203,854	23,166		10,250	12,916
서울특별시 금천구	225,159	21,451		9,026	12,425

성북구와 비슷한 인구 구조 지역

- 성북구 0-9세 어린이: 22,495명
/ 10-19세 청소년 33,973명
- 서울 내 유사 지역
: 은평구 0-9세 22,056명 / 10-19세 34,299명

(출처 : 행정안전부 주민등록 인구통계 - 2024 기준 행정동별 연령별 인구현황)

인구가 비슷한 지역의 어린이 도서관 및 프로그램

지역	도서관명
서초구	서초어린이책마을도서관
서초구	서초청소년도서관
서초구	서초어린이책마을도서관

성북구와 전체 인구가 비슷한 **서초구**의 어린이 도서관

지역	도서관명
은평구	은평구립도서관
은평구	구산동도서관마을
은평구	구립은평뉴타운도서관
은평구	구립은프락도서관
은평구	구립증산정보도서관
은평구	내를 건너서 숲으로 도서관
은평구	구립상림도서관

성북구와 어린이 청소년 인구가 비슷한 **은평구**의 공공도서관

은평구 도서관 진로 프로그램

은평구립도서관

- 이달의 직업:
잘 알려지지 않은 직업들을 소개
- 꿈꾸는 사서의 움직이는 도서관
- 대학입시설명회

구립은프락도서관

- 입시특강+1:1상담
- 자기소개서 작성법 특강
- 모의면접

구립증산정보도서관

- 도서관 대면 진로체험
: '사서'에 대한 내용 설명과 체험
- 꿈을 찾아가는 진로여행
: 청소년진로직업센터 지원
- 진로 상담 서비스
: 직업진로 상담, 취업연계 서비스 제공

내를건너서숲으로도서관

- 슬기로운 직업 탐구 생활':
도서관을 활용한 체험 프로그램
- 4차 산업혁명과 직업의 변화
: 4차산업으로 인해
전망이 좋아진 직업 소개

프로그램 유형 조사

성북구 내 중·고등학교 조사

진로 체험의 날을 통한 단순 직업 체험형 프로그램,
멘토를 통한 강연 활동 비중이 큰 반면,
체계적인 운영으로 진행되는
체험형 프로그램 운영은 부진한 것을 확인



- 성북구 내 18개의 동에 위치한 중·고등학교 진로 프로그램 조사

은평구의 진로 프로그램

은평구에서 운영되는 진로 및 직업 프로그램의 한정성

은평구의 진로 프로그램

은평구에서 운영되는 진로 및 직업 프로그램의 한정성

강의형 중심의 프로그램 운영 현황

고등학생 대상 프로그램의 강의형 중심

강의형 중심의 프로그램 운영 현황

고등학생 대상 프로그램의 강의형 중심

체험형 프로그램 운영을 통한 경쟁력 확보

성북문화재단 - 성북구립도서관



비전&핵심가치

비전: 내 곁에 함께하는 도서관, 삶의 변화를 함께 만드는 도서관

핵심 가치: 다양성, 상호성, 포용성

정기적, 전문적으로 진행되는 청소년 대상 진로 프로그램의 한계

접근성 조사

학교 조사

효과적인 프로그램 기획을 위해
현실적으로 접근 가능한 학교 탐색

도서관법

「도서관법 시행령」 제25조 제1항:
"국가나 지방자치단체는
법 제29조 제1항에 따라
주민이 쉽게 접근할 수 있는 곳에
국공립 공공도서관을
설치하도록 노력해야 한다"

공공도서관 건립운영 매뉴얼

주민이 쉽게 접근할 수 있는 곳:
「2024 공공도서관 건립·운영 매뉴얼」에 따라
'1차 반경 내(1km)의 봉사 대상 인구는
도보로 10분 이내, 2차 반경 내(2km)의 인구는
도보로 20분 이내'의 기준을 따른다.

1차 반경 내 중·고등학교 프로그램

한성여자고등학교 (도보5분, 400m)

광운대 고교 연계 마케팅 체험

한성대 교수학습센터 특강

한성여자중학교(도보 5분, 400m)

생성형 AI크리에이터 새싹 교실

토요 진로 학교

경동고등학교(도보7분, 515m)

경동아카데미

한양대 연계 HY-be 프로그램

2차 반경 내 중·고등학교 프로그램

삼선중학교(도보 12분, 737m)

조향사 직업 체험

4차 산업 기반 드론 제작 및 운전 체험

동성고등학교(도보 19분, 1.2km)

아로마 향수 만들기

찾아가는 진로 체험 프로그램

동성중학교(도보 19분, 1.9km)

직업 체험의 날

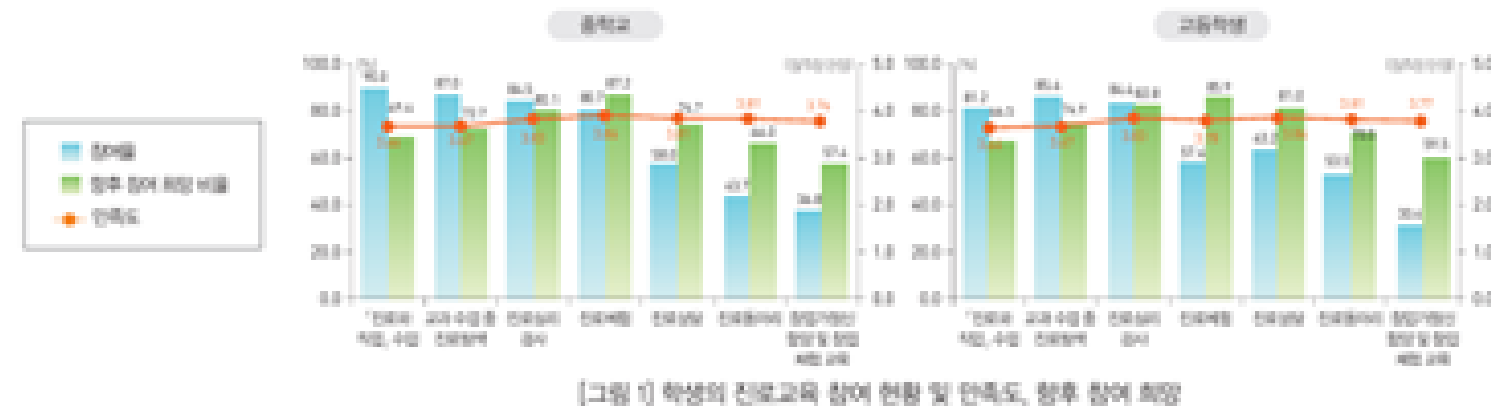
청소년 상담 복지 센터 연계 직업 체험

진로 교육 현황 조사

02 학교 진로교육활동 현황

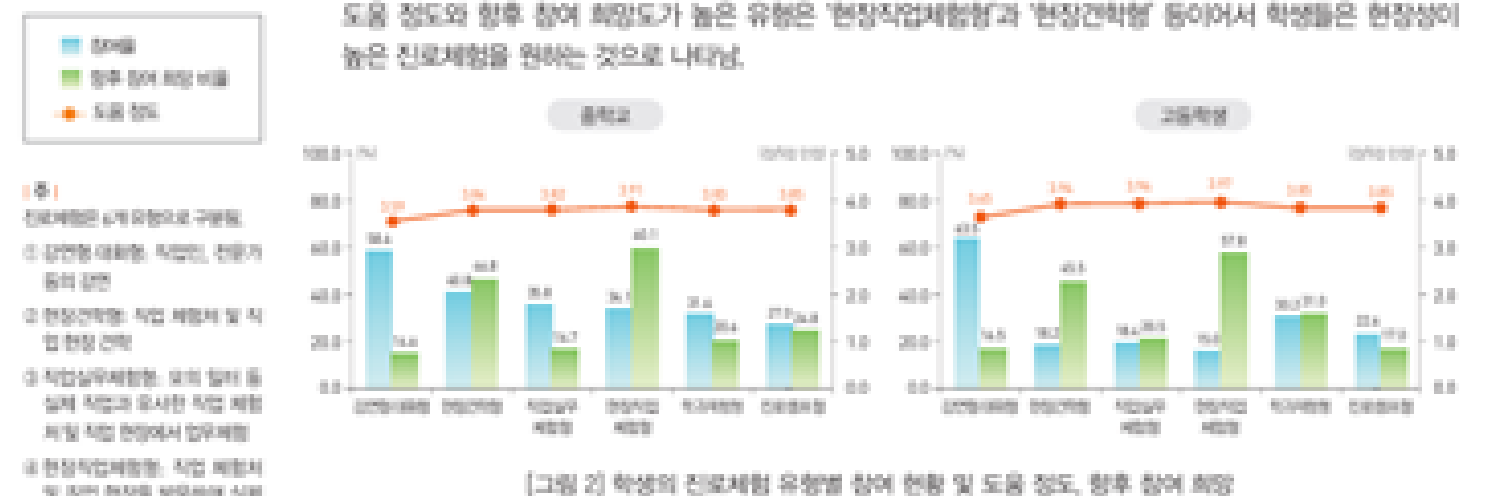
진로체험은 학교에서 이루어지는 다양한 진로교육활동 중 학생들의 만족도가 높고 향후 참여 희망율이 가장 높은 활동임.

- 학교 진로교육활동 중학생들의 참여율이 가장 높은 활동은 '진로와 직업' 수업이며, 고등학생은 '교과 수업 중 진로탐색'으로 나타남.
- 향후 참여를 희망하는 진로교육활동 1순위는 중학생과 고등학생 모두 '진로체험'이나, 진로체험의 참여율은 중학생 4순위, 고등학생 5순위로 나타남.



[그림 1] 학생의 진로교육 참여 현황 및 만족도, 향후 참여 희망

진로체험 유형별 참여율을 살펴보면, 학생들은 '강연형·대화형'의 진로체험을 가장 많이 경험하고 있으나, 도움 정도와 향후 참여 희망도가 높은 유형은 '현장직업체험형'과 '현장견학형' 등이며 학생들은 현장성이 높은 진로체험을 원하는 것으로 나타남.



[그림 2] 학생의 진로체험 유형별 참여 현황 및 도움 정도, 향후 참여 희망

진로체험: 만족도 ↑, 향후 참여 희망율 ↑

- 만족도 3.84/5 (중학생), 향후 참여 희망율 약 85% (중·고등학생)

강연형 프로그램: 참여도 ↑, 진로 선택 도움도 ↓

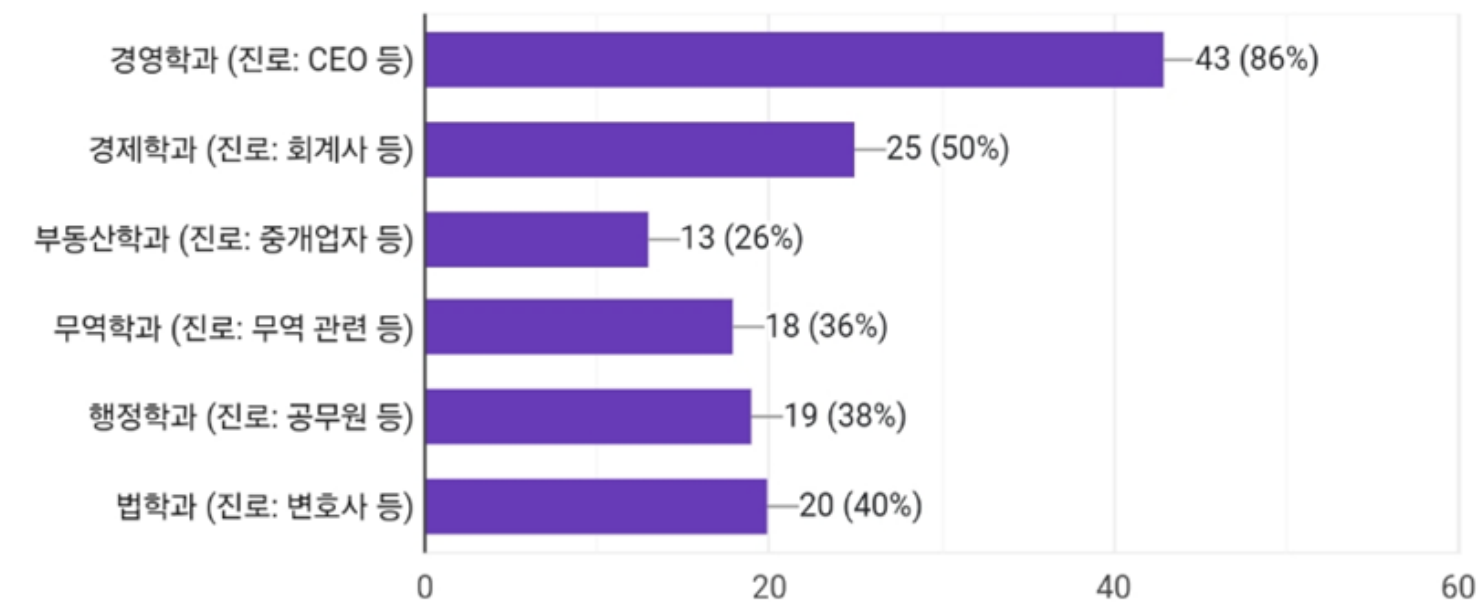
=> 체험형 프로그램

청소년 선호 학과 조사 결과

사회과학계열 학과들 중에서 진로 체험을 한다면 가장 해보고 싶은 학과는 어디인가요?! (3개의 학과를 선택해주세요!)

차트 복사

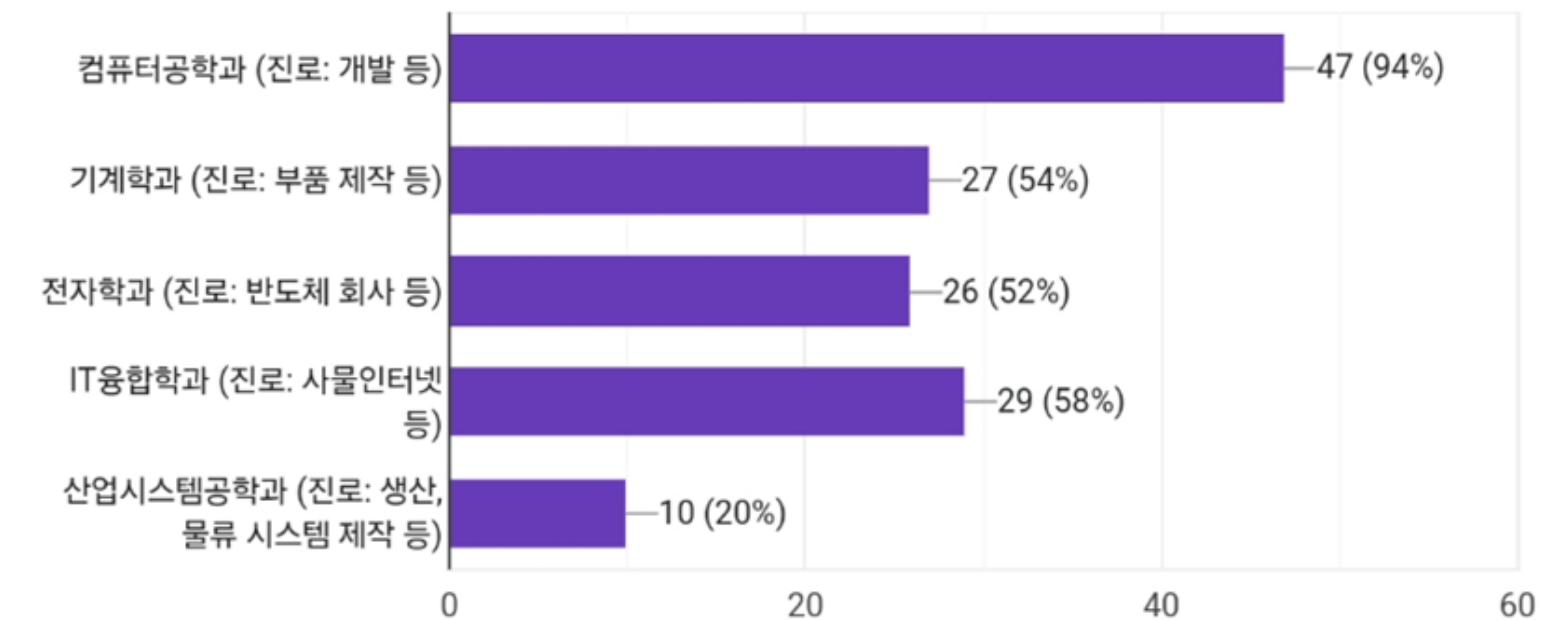
응답 50개



공학계열 학과들 중에서 진로 체험을 한다면 가장 해보고 싶은 학과는 어디인가요?! (3개의 학과를 선택해주세요!)

차트 복사

응답 50개

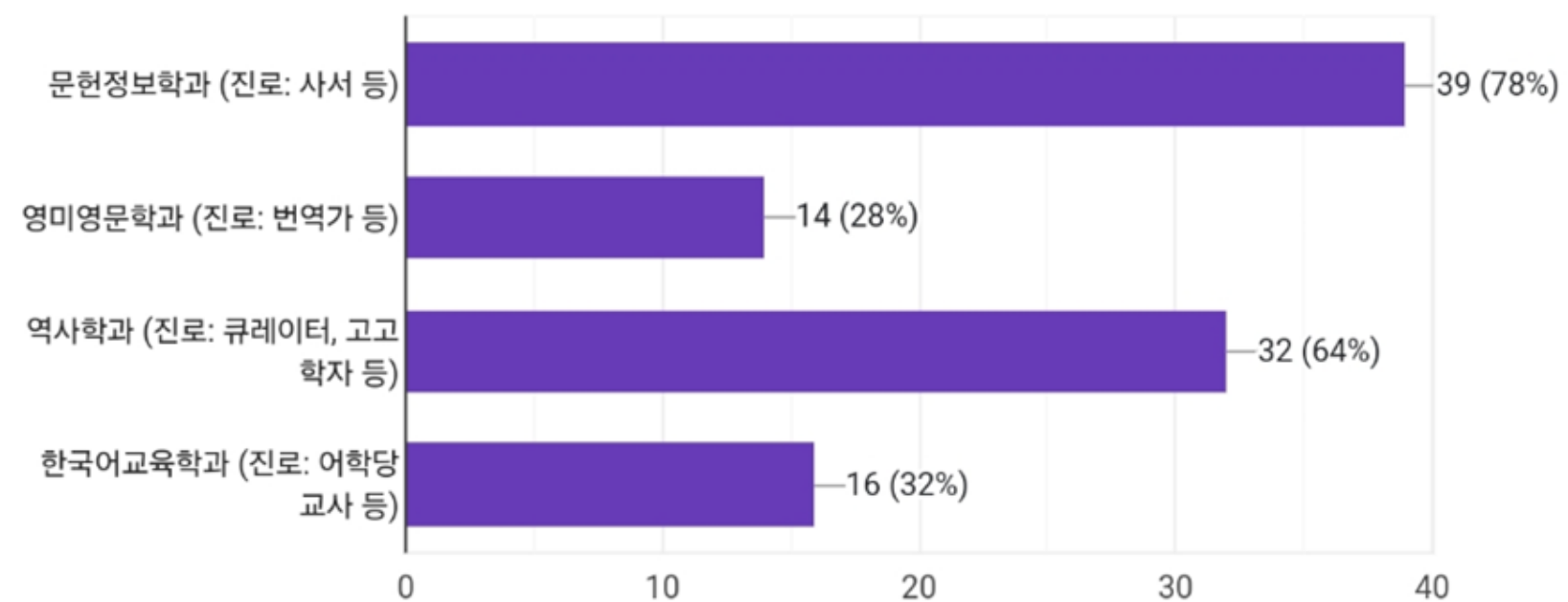


청소년 선호 학과 조사 결과

인문계열 학과들 중에서 진로 체험을 한다면 가장 해보고 싶은 학과는 어디인가요?! (2개의 학과를 선택해주세요!)

 차트 복사

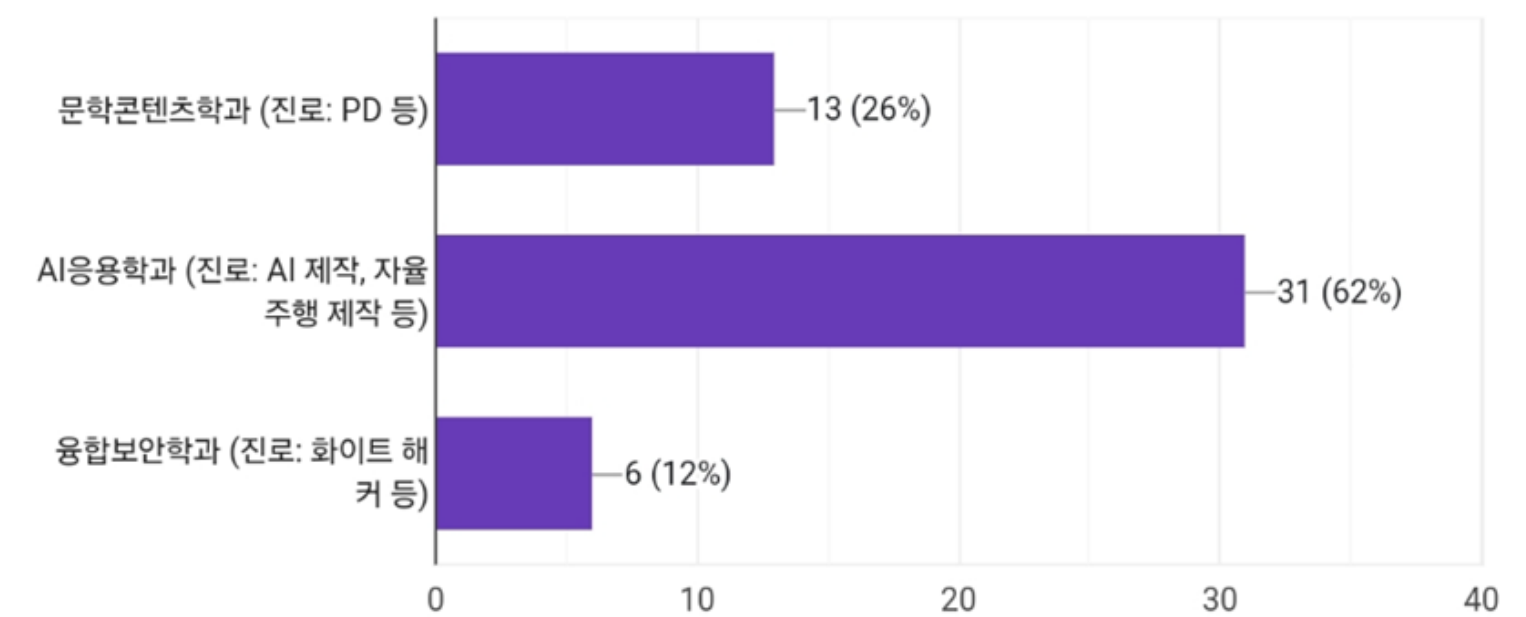
응답 50개



다음 학과들 중에서 진로 체험을 한다면 가장 해보고 싶은 학과는 어디인가요?! (1개의 학과를 선택해주세요!)

 차트 복사

응답 50개

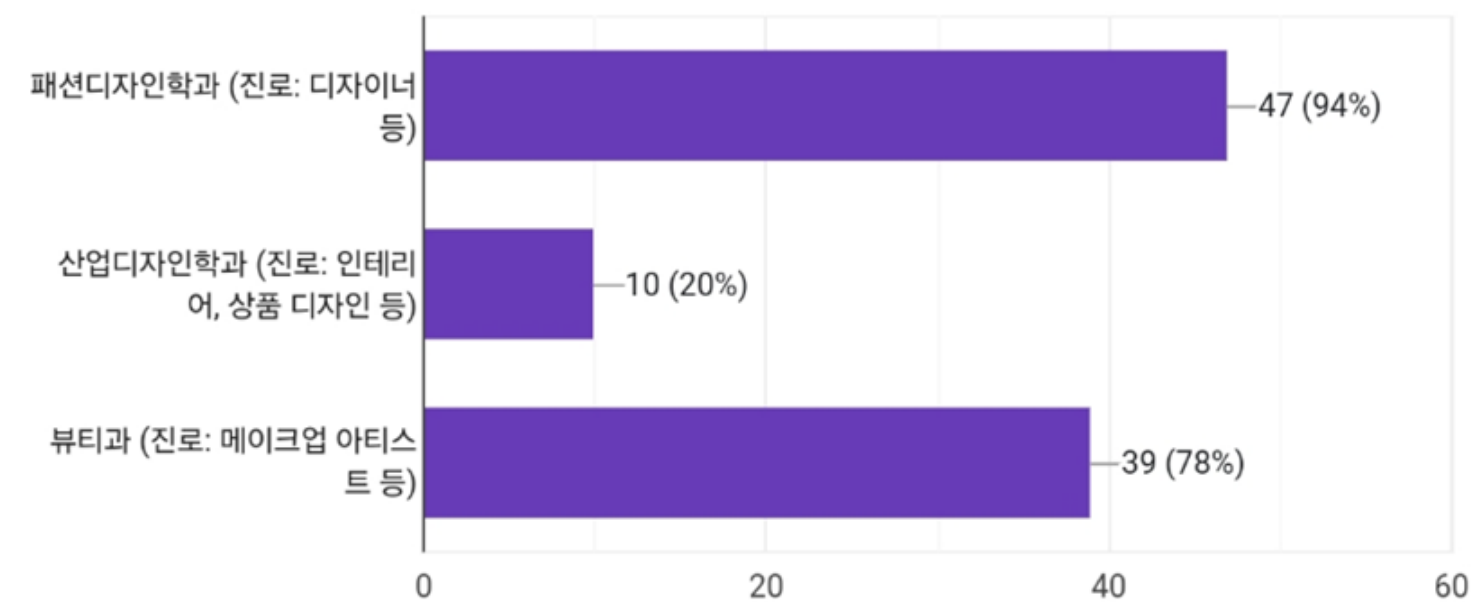


청소년 선호 학과 조사 결과

디자인계열 학과들 중에서 진로 체험을 한다면 가장 해보고 싶은 학과는 어디
인가요?! (2개의 학과를 선택해주세요!)

 차트 복사

응답 50개



학과 소개

문헌정보학과

- 정보 검색, 기획 및 관리
- 정보 및 데이터 큐레이션
- 정보 및 데이터 분석, 조직
 - 디지털 기술 역량
- 디지털 큐레이션 실무 역량

역사학과

- 역사학과 기초 자료 이해
 - 큐레이션 실무 역량
- 역사문화자원 인프라 구축
 - 히스토리텔링 기획 역량
- 역사콘텐츠 개발 및 활용

경영학과

- 기업가 역량
- 조직목표 수립 및 관리
- 직무분석 및 성과 관리
- 시장 분석 및 마케팅믹스 관리

패션디자인학과

- 패션디자인 기획 및 개발 역량
- 패션 상품 생산 준비 및 개발, 관리 역량
- 패션 트렌드 분석 및 해석, 예측 역량

뷰티디자인학과

- 헤어디자인사고 육성과 뷰티매니지먼트 및 실무 역량
- 메이크업 사고 육성과 뷰티매니지먼트 및 실무 역량
- 에스테틱사고 육성과 뷰티매니지먼트 및 실무 역량

컴퓨터공학과

- 컴퓨터공학이론
- 프로그래밍 교육
- 시스템 구축 기술
- ICT 최신 트렌드 활용
- 산업체 연계 실무 프로젝트

AI응용학과

- AI소프트웨어 개발
- AI 모델 개발 및 데이터분석
 - AIoT 시스템 개발
- AI 응용 서비스 능력 개발

Chapter 02

도서관 방문

도서관 방문

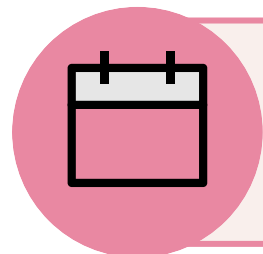
2층 - 청소년 자료실



3층 - 창작 및 활동 공간

Chapter 03

프로그램 피드백



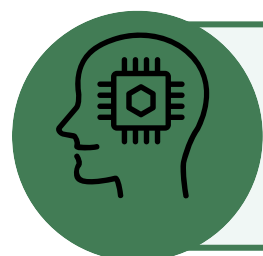
행사일

이틀 -> 하루



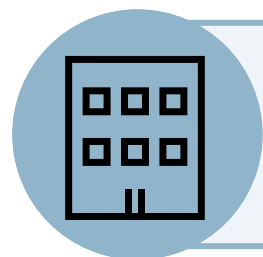
대상

중·고등학생 대상 -> 중학생 집중 + 초등학생 고학년 포함



공학분야 부스 통합

컴퓨터공학과 + AI응용학과 부스 통합 -> 개발 관련 학과



공간 활용

도서관 2층, 3층 중심 활용



후속 활동

행사 후 관심 학과를 중심으로 하는 청소년 동아리 운영 목표

프로그램 기획 변경사항

사서선생님 & 전공학생 피드백

- 도서관 방문 통해 프로그램 운영 관련 조언 및 피드백

- 각 학과별 학생과의 면담 통해

전공 및 구성 프로그램에 대한 피드백 진행

Chapter 04

최종 프로그램 기획

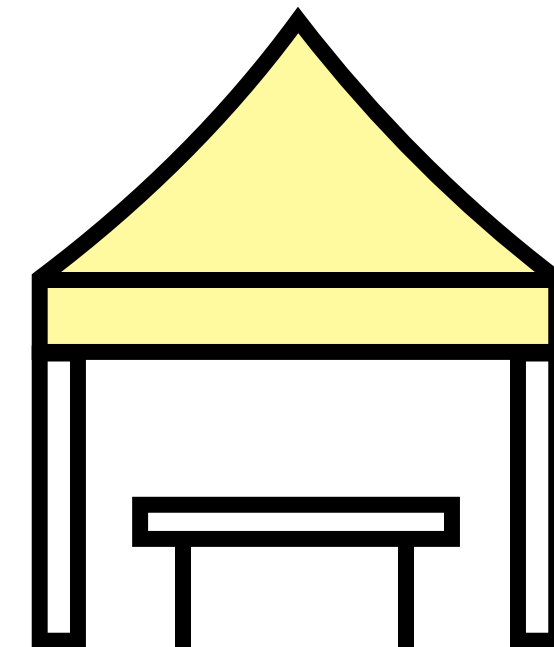
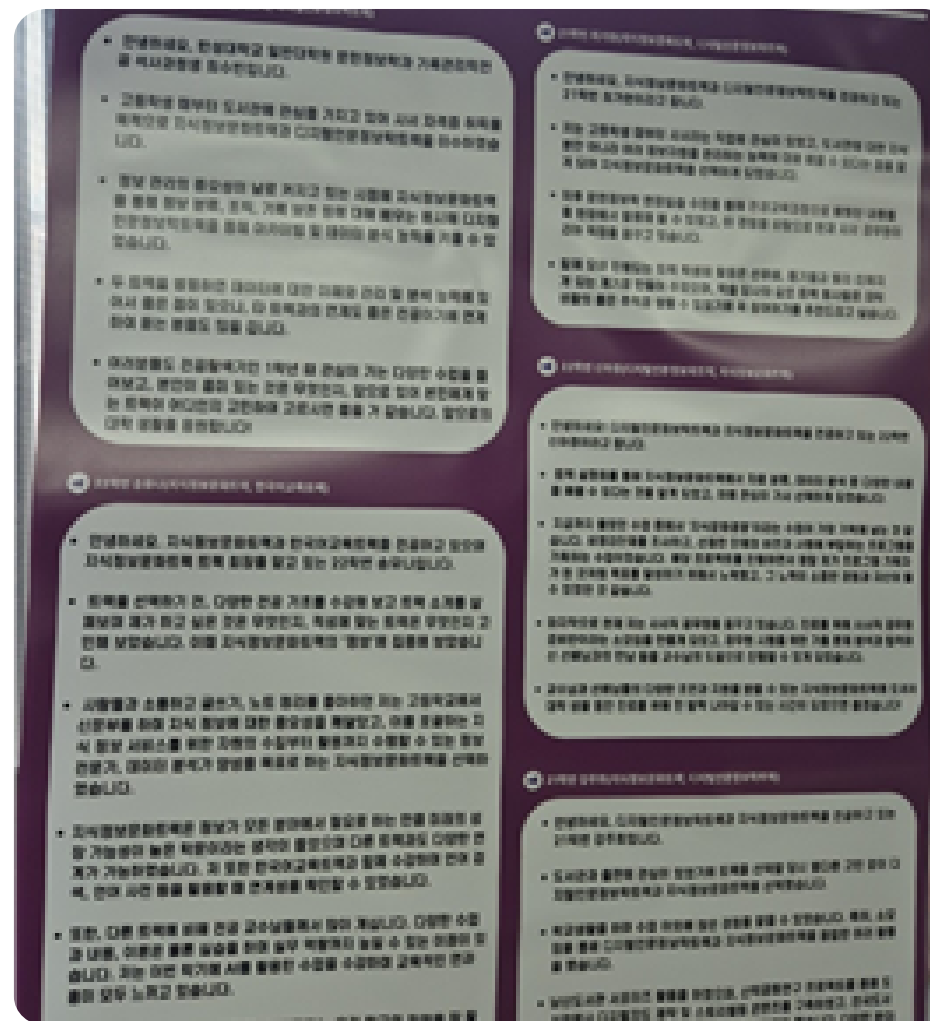
최종 프로그램 기획



기획 프로그램

- 프로그램 이름: 꿈을 job자
- 주요 타겟: 중학생(초등학교 고학년 포함)
- 운영기간: 하루
- 장소: 성북어린이청소년도서관 2층, 3층 외
- 후속 활동: 관심 학과 중심 청소년 동아리 운영

프로그램 운영 방안 - 전체 개요



학과 판넬 전시

학과 브로셔 배포

체험 활동

프로그램 운영 방안 - 학과별 부스 체험 활동

KDC 알아보기

KDC 부서명	주소	비고
총무	900	문화정보학
일반	100	물리, 입자학
공공	200	기초과학, 공학
사회과학	300	정치, 경제
자연과학	400	수학, 생물
기술과학	500	공학
예술	600	음악, 미술
언어	700	한국어, 영어
문학	800	한국문학, 소설
역사	900	한국사, 유럽사

내가 좋아하는 책을 추천하고
우리 함께 한 그루의 나무를 완성해요!

내 마음 속 책 한 그루

참여방법

1. 읽사기 옆오지에 내가 좋아하는 책 제목을 적어요.
2. 그 책을 왜 좋아하는지, 한 줄로 추천 이유를 써주세요!
3. 나무 친분에 붙이면 끝!

문화정보학과

- 「KDC 탐정단」
- 「내 마음 속 책 한 그루」

직업카드

왕

대통령

한 나라의 대표이자 국가를 이끄는 사람

역사학과

- 「역사 속 얼굴을 찾아라!」
- 「그때도 이 직업이 있었다고?」



경영학과

- 「내가 광고천재」
- 「세일즈 챌린지」

프로그램 운영 방안 - 학과별 부스 체험 활동

제1질문

"이것은 생명체인가요?"

○ △ □ × ○ △ □ ×

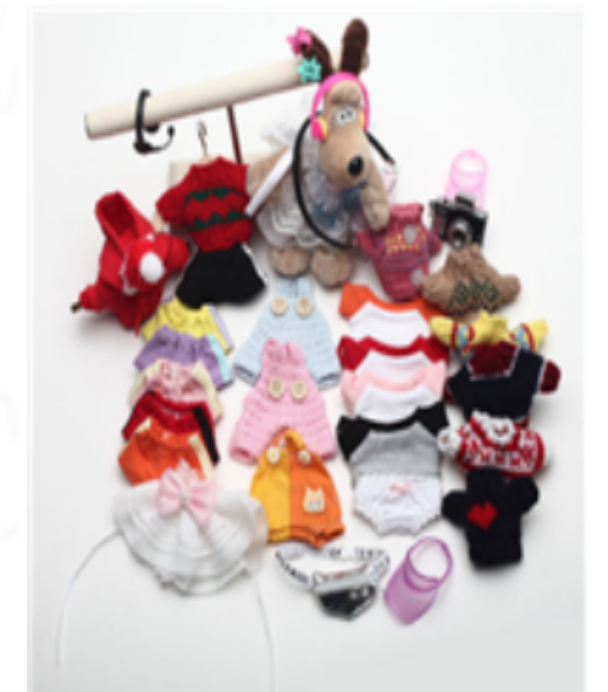
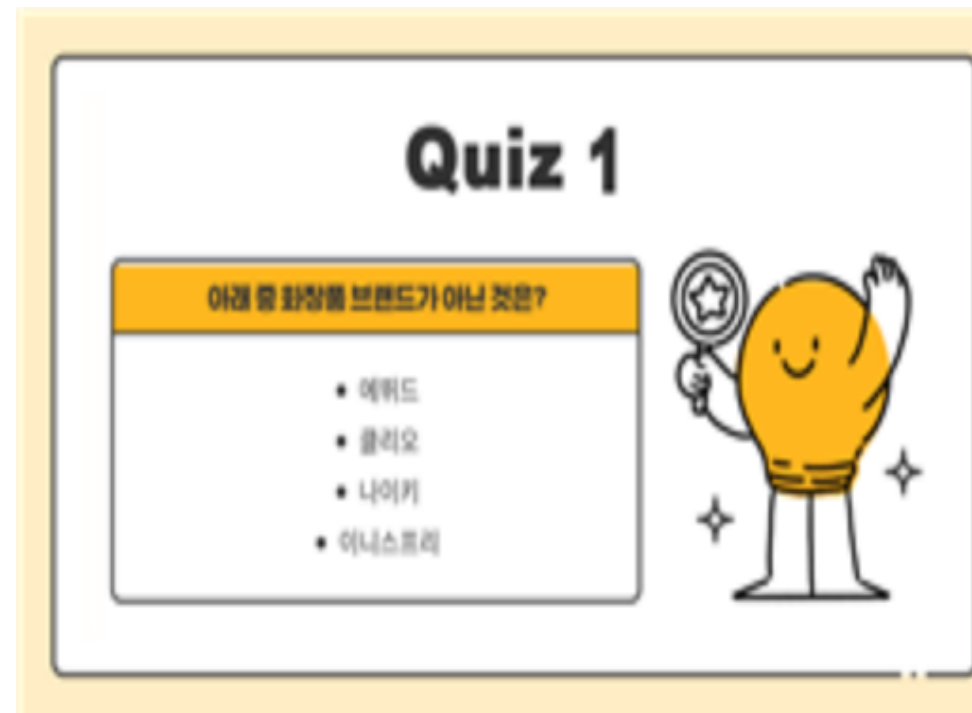
아니야. 이것은 하나의 공공기관이야.

좋습니다!

"이것은 하나의 공공기관이야."

→ 제시어의 첫 힌트가 주어졌네요.

이제 계속 질문을 이어가며 정답을 유추해보겠습니다.



시응용학과

-「사람 vs AI, 누가 그렸을까」

-「AI야, 너 이거 알아?」

뷰티매니지먼트학과

-「내일은 코덕왕」

-「페이스 아트 스튜디오」

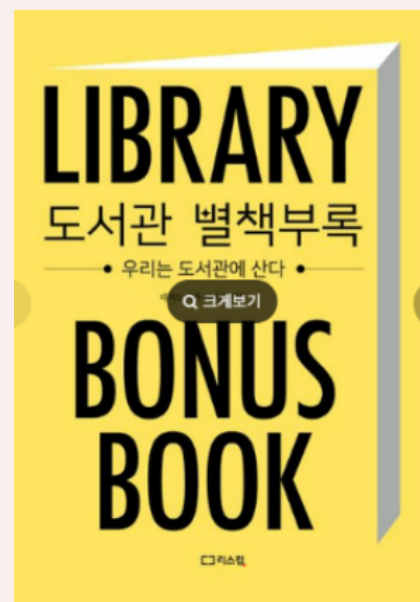
패션디자인학과

-「나만의 패션 디자인하기」

-「모루로 만드는 나만의 패션돌」

추천 도서 큐레이션 부스

*입문도서->전공별 도서 구성



도서관 별책부록
- 우리는 도서관에 산다



역사의 쓸모



트렌드 코리아
2025

만족도 조사

꿈을 JOB자 프로그램 만족도 조사

안녕하세요! 성북어린이청소년도서관 행사에 참여해 주셔서 감사합니다.
행사 운영의 질을 높이기 위해 여러분의 소중한 의견을 듣고자 합니다.
설문은 익명으로 처리되며, 약 3분 정도 소요됩니다.

2. 그 밖에 기타의견 있으시면 작성해주세요.

(자유롭게 적으셔도 좋습니다)

프로그램 종료 후 설문을 통해
참여자 만족도 조사 시행

체험 종료 후 프로그램 효과 점검,
참가자의 의견을 반영한 기획 활용

1. 귀하께서는 각 항목에 대해 어느 부분에 해당이 되는지 각 항목별로 해당함에 체크해 주시길 바랍니다.

1)	연행대를 선택해 주세요.	초등학교 고학년	초등학교 1학년	중학교 2학년	중학교 3학년	기타	
2)	성별을 선택해 주세요.	남성		여성			
3)	어떤 이유로 행사에 참여하게 되었나요?	친구/친/학교 추천	친구 추천	주제/가 통의도행사	도/지/관/리 알고싶어서	기타	
4)	행사 운영에 전반적으로 만족하셨나요?	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족	
5)	행사 시간은 적절했나요?	매우 그리함	그리함	보통	그리지 않음	매우 그리지 않음	
6)	용대는 신축하고 친절했나요?	매우 그리함	그리함	보통	그리지 않음	매우 그리지 않음	
7)	행사 장비는 잘 갖추어져 있었나요?	매우 그리함	그리함	보통	그리지 않음	매우 그리지 않음	
8)	직업 관련 도서 큐레이션에 전반적으로 만족하셨나요?	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족	
9)	참여한 학과 프로그램을 체크해 주세요.	경영학과	문헌정보 학과	물리학과	역사학과	패션학과	AI 학과
10)	향후 동아리를 진행한다면 참여 할 의사가 있나요?	경영학과	문헌정보 학과	물리학과	역사학과	패션학과	AI 학과
11)	동아리 활동으로 만들고 싶은 학과는 무엇인가요?	매우 원함	매우 원함	매우 원함	매우 원함	매우 원함	AI 학과

감사합니다



&



성북어린이청소년도서관