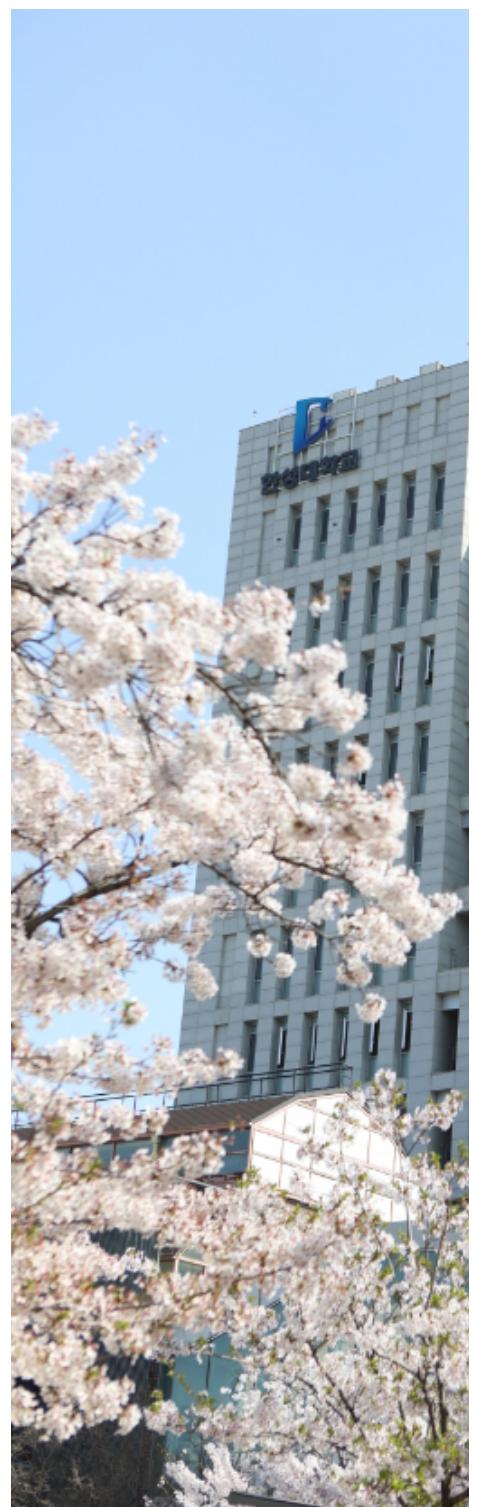


2025학년도  
한성대학교 문현정보학전공 소식지  
**그림비**



2025학년도 한성대학교  
문현정보학전공 학생회 편집부

# 여는 글

문헌정보학전공 학과장 박진호 교수

그림비는 순 우리말로  
‘젊은이’, ‘청년’을 뜻합니다.

“어떤 도시를 가장 쉽게 이해하는 방법은  
그 곳 사람들의 일하는 방식, 사랑하는 방식, 그리고 죽는 방식을 아는 것이다.”  
-알베르트 카뮈, 페스트 중-

2025년을 우리는 어떻게 기억할까요?

보통의 우리는 그렇습니다. 오늘, 10년 전 어느 날을 되돌아보며 “그래도 그 때가 좋았지” 하고 회상합니다. 다시 10년을 보내고 오늘을 돌아보며 또다시 “그래도 그 때가 좋았지” 할 것입니다. 결국 우리에게 주어진 모든 날들은 좋은 것인지도 모릅니다.

나에게는 그렇습니다. 나의 20대 초반은 좋았습니다. 그 순간에도 좋았고, 지금 돌아보아도 좋았습니다. 물론 그 때의 ‘일/공부하는 방식’, 그 때의 ‘사랑했던 방식’, 그 때의 ‘만나고 헤어지는 방식’은 완벽하지 않았습니다. 미숙했고, 때로는 후회스러웠으며, 고통을 수반하기도 했습니다. 하지만, 나는 그 삶의 방식을 조금씩 바꿔가며 지금까지 왔고, 그 변화의 궤적 덕분에 그때를 ‘좋았다’고 확신할 수 있습니다.

여러분은 우리 학교, 우리 과, 그리고 트랙에서 보내는 20대의 4년 혹은 6년을 어떻게 기억할까요?  
지금, 여러분의 2025년은 어떤 ‘방식’들로 채워지고 있습니까?

수많은 정보의 홍수 속에서 길을 찾는 ‘배우는 방식’이 밤샘과 씨름해야 하는 ‘일하는 방식’으로 나타나기도 하고, 솔직한 감정을 소셜미디어의 필터 뒤에 숨기는 ‘사랑하는 방식’으로 나타날 수도 있습니다. 지금 여러분이 느끼는 이 모든 어려움과 서투름은, 훗날 여러분이 스스로를 정의하게 될 방식의 모태(母胎)이자 변화의 출발점입니다.

우리 학문이 추구하는 것은 단순히 지식을 전달하는 것이 아니라, 이처럼 복잡하게 얹힌 정보와 문화 속에서 여러분만의 고유하고 올바른 ‘방식’을 스스로 구축하도록 돋는 것입니다. 2025년의 ‘그림비’에 실린 여러분의 모든 활동, 고민, 그리고 성과는 바로 그 과정을 증명하는 기록입니다.

결국, 10년 후 여러분이 이 시절을 돌아보며 미소 지을 수 있는 이유는, 여러분이 모든 것을 완벽하게 해냈기 때문이 아닐 것입니다. 실패를 두려워하지 않고 다시 시도했으며, 서툴렀지만 진심으로 관계를 맺었고, 미숙했지만 변화를 향해 끊임없이 발을 내디뎠던 치열한 성장 그 자체에 있을 것입니다.

부디 2025년, 여러분의 대학 생활이 그 변화를 향한 가장 열정적이고 아름다운 시기로 기억되기를 소망합니다. 여러분의 모든 시도가 훗날 스스로에게 주는 자랑스러운 선물이 될 것임을 믿습니다.

‘그래도 그 때가 좋았지’라고 환하게 웃을 수 있는 여러분의 2025년이 되기를 진심으로 기원합니다.

감사합니다.

기획 및 책임 박건희  
편집 박건희 김태린  
디자인 및 제작 한성대학교 문헌정보학전공 학생회 편집부

한성대학교 문헌정보학전공 학생회 편집부

박건희 박소정 김영은 김태린 이수혁

그림비의 저작권은 한성대학교 문헌정보학전공 학생회에 있으며, 저작권은 CC BY 4.0임.

# 내림비치

내림비치는 순 우리말로 ‘목차’를 뜻합니다.

## 그림비& 문정 소개

그림비에 대하여	7
디지털인문정보트랙	8
지식정보문화트랙	10
트랙졸업요건	12
문헌정보장학금	14

## 문정 행사

서은경 교수님 퇴임식	16
2024 문정인의 밤	17
개강파티	19
연합 MT	21
MT를 돌아보며 (1)	26
MT를 돌아보며 (2)	27
MT를 기획하며	28
대동제	30
스승의 날	32
전공트랙 진로 설명회	33

## 문정 활동

성북어린이청소년도서관 개관식	35
캡스톤디자인	40
학술답사	48

## 문정 소모임

북 큐레이션 소모임	54
우리도서관사연구회 소모임	56
디지털 문화유산 유랑단	59
문화 빅데이터 소모임	61
공론장(도란도란)	63
메타버스 지킴이	64

## 문정 학생회

디지털인문정보학트랙 트랙회장	67
지식정보문화트랙 트랙회장	69
기획부	71
도서활동부	72
편집부	73
홍보부	74
도서활동부 답사	77
한여름의 시작, LT	79
발행후기	82

## 문정 이모저모

마지막 학기, 그리고 첫걸음	85
나의 ‘다음’을 그릴 시간	87
두 번째 걸음, 더 넓은 시야	89
‘대학생’이라는 이름의 설렘	91

# 그림비&문정 소개



## 그림비에 대하여

디지털인문정보학트랙

트랙졸업요건

| 지식정보문화트랙

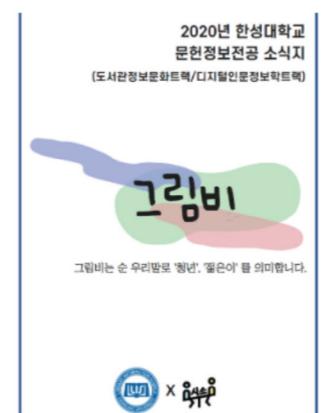
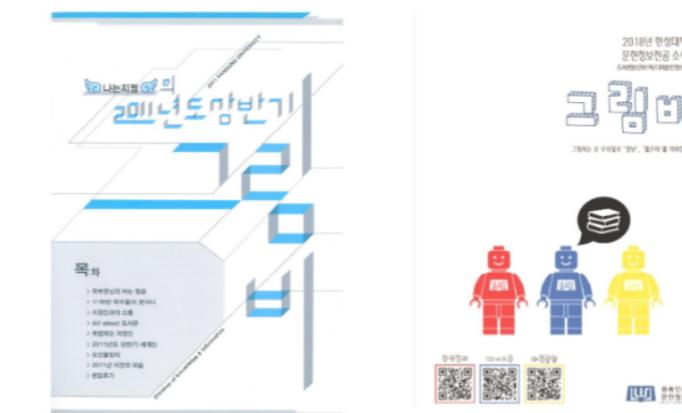
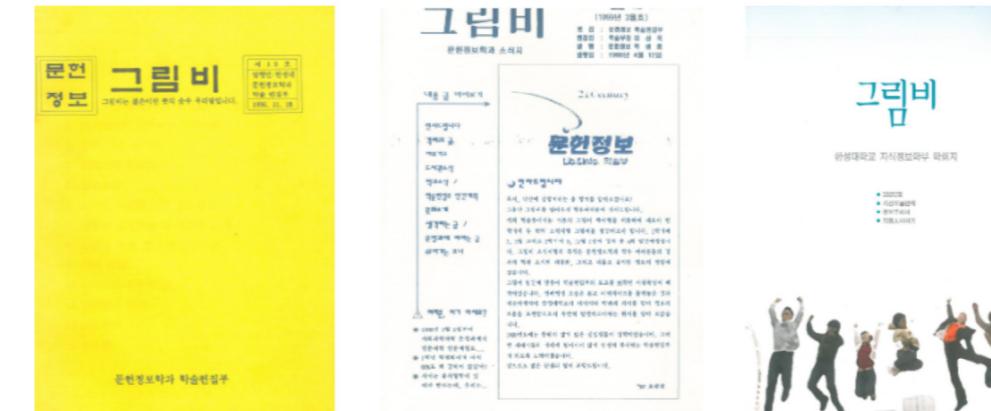
| 문헌정보장학금

## 그림비&문정 소개

# 그림비에 대하여

기사: 박건희

- 1992년 4월, 최초의 그림비 신문 형태로 발간  
\* 당시에는 그림비가 아닌 '진리의 반딧불'이었음.
- 1996년 10월, 그림비로 제호 변경
- 1996년 11월, 책자 형태의 그림비 발간
- 2018년, 책자 형태의 그림비 발간 중단
- 2023년, 전자책 형태의 그림비 발간  
\* 현재 디지털인문정보학트랙, 지식정보문화트랙 학생회의 편집부가 그림비를 발행 중임.



## 그림비&문정 소개

# 디지털인문정보학트랙

기사: 박건희

## 디지털인문정보학트랙은?

인간 삶의 다양한 흔적들 가운데에서 문화유산으로 가치 있는 것을 선별하여 수집 및 보존하고, 분석하여 재이용이 가능하도록 조직화하는 방법을 탐구한다.

아울러 흔적들 속에 담긴 다양한 이야기들이 문화콘텐츠로 거듭 태어날 수 있도록 맥락화하여 서비스하는 기법을 학습하는 트랙이다.

## 양성인력목표

인문학에 디지털 기술을 적용하여 콘텐츠를 기획, 축적, 가공할 수 있는 능력을 겸비한 디지털큐레이터, 콘텐츠기획자, 정보관리전문가를 양성한다.



더 많은 정보가 궁금하다면?



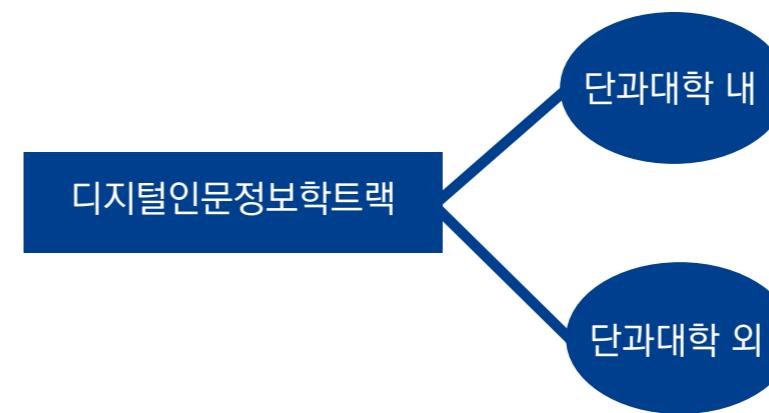
## 직무 역량 관련 자격

- 정사서 2급 자격증  
(트랙 졸업 시 취득)
- 기록관리전문요원  
(기록관리전공대학원·기록관리교육원 연계 필요)

## 심화 역량 관련 자격

- 정보처리기사
- 멀티미디어콘텐츠 제작 전문가
- 국가공인데이터 분석 전문가

## 연계 트랙



## 졸업 후 진로

분야	직업	취업처
아카이빙 영역	문화자원디지털 큐레이터 기록물 큐레이터	기록관/도서관/박물관/미술관 등 문화유산기관, 지역문화재단
문화콘텐츠 및 디지털정보서비스 산업영역	문화콘텐츠 기획가/분석가 디지털출판전문가 정보관리전문가 디지털정보서비스전문가 북큐레이터	역사/문학/문화유산콘텐츠 개발사업기관, 플랫폼서비스업체, 검색포털업체, 온라인서점
IT 영역	데이터 및 정보정책분석가 데이터 및 정보분석가 인터페이스 디자이너 문화유산 앱 개발자	IT 및 데이터 전문공공기관 (예: 한국데이터산업진흥원) 및 사업체

# 지식정보문화트랙

기사: 박건희

## 지식정보문화트랙은?

지식정보문화트랙은 인류의 문화유산을 계승하고 생각과 표현의 자유를 지지하는 도서관의 가치를 기본으로 하여, 지식정보 활동과 서비스를 포괄적으로 탐구한다.

또한, 공공 문화예술기관과 민간영역의 지식정보서비스 기관의 운영에 있어 정보자원의 수집, 조직, 검색, 활용 등에 대한 전문성을 갖추도록 학습하는 트랙이다.

## 양성인력목표

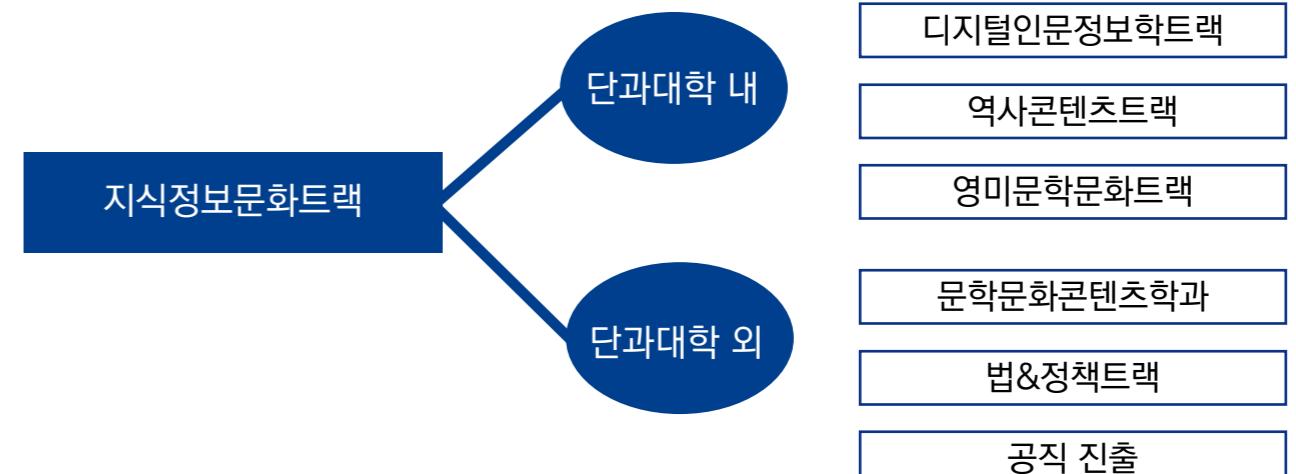
지식정보서비스를 위한 자원의 수집, 조직, 검색, 활용을 수행할 수 있는 전문가인 사서, 정보전문가, 데이터분석가를 양성한다.



## 직무 역량 관련 자격

- 정사서 2급 자격증  
(트랙 졸업 시 취득)
- 기록관리전문요원  
(기록관리전공대학원·기록관리교육원 연계 필요)

## 연계 트랙



## 졸업 후 진로

분야 및 직업	취업처
공공정보서비스 관리자	국가기록원, 지방기록물관리기관, 중앙부처 및 지방자치단체, 교육청 기록관리 담당실 국가 및 공공도서관, 대학도서관, 전문도서관 사서
도서문화 프로그램 기획자	(초·중·고) 학교도서관 사서교사 민간기업 아카이브 및 지역문화원 북큐레이션 콘텐츠 기획 및 서비스 관리
학술 및 전문정보 DB 전문가	민간기업 아카이브 및 지역문화원 국책연구소 정보서비스 담당 및 기업 부설 정보자료실 도서관 시스템 개발회사, 일부 기업의 데이터베이스 관리 및 웹서비스 기획부서 민간기업 및 지역문화원 아카이브 기획 및 서비스 관리

# 트랙졸업요건

기사: 박건희

디지털인문정보학트랙과 지식정보문화트랙은 졸업시험을 졸업요건으로 한다. 졸업시험은 1학기에 2회, 2학기에 1회 실시되며, 졸업예정자는 출제과목 중 3과목을 선택하여 응시해야 한다. 단, 두 트랙을 디지털인문정보학트랙과 지식정보문화트랙으로 한 경우에는 출제과목 중 4과목을 선택하여 응시한다.

졸업시험은 100점 만점에 70점 이상을 취득해야 합격으로 인정되며, 시험에 통과하지 못한 경우는 수료가 된다. 시험은 1학기에 2회(1차, 2차), 2학기에 1회(3차) 실시된다. 이때 2차와 3차 시험은 추가시험으로, 1차 시험에 응시하지 않은 경우 2차 및 3차 시험에 응시할 수 없다. 단, 2학기 복학자는 3차 시험에 응시할 수 있으며, 응시 차수는 이전 차수에 연속하여 적용된다. 시험을 무단으로 결시하거나 답안을 작성하지 않은 경우에는 지도교수 면담이 실시된다.

졸업 요건 처리일(졸업 학기의 수업 종료일) 전까지 TOEIC, 정보처리기사, 한국사능력검정시험 등 <졸업시험 대체 자격증 기준표>에 제시된 전공역량을 향상시킬 수 있는 자격증 및 공인 점수를 재학기간 중에 취득한 경우, 1개의 자격증 당 1개의 과목을 대체할 수 있으며 최대 4과목까지 대체가 가능하다. 기준표에 명시되지 않은 자격증은 학과회의를 통한 인정 여부 심사를 거친 후, 승인을 받은 경우에만 인증된다.

또한, 졸업 요건 처리 전까지 교내 비교과 포인트를 800포인트 초과하여 전공 비교과포인트를 150포인트 이상 획득한 경우, 각 트랙별 시험과목 중 1과목을 대체할 수 있다. 두 트랙을 디지털인문정보학트랙과 지식정보문화트랙으로 하는 졸업예정자가 전공 비교과포인트를 300포인트 이상 획득한 경우에는 최대 2과목을 대체할 수 있다. 이때 전공 비교과포인트로는 학술대회 및 소모임, 전공 튜터링, 학술답사, MT, 학생회, 교수 면담 등을 통해 획득한 포인트 내역이 인정된다. 단, 한 트랙에서 사용한 전공 비교과포인트는 다른 트랙에서 사용할 수 없다.

한편, 디지털인문정보학트랙의 졸업예정자가 웹콘텐츠를 출판하는 경우, 시험과목 중 2과목을 웹콘텐츠로 대체할 수 있다. 웹콘텐츠는 디지털인문정보학트랙 수업에서 다루었던 인문, 예술, 사회, 자연과학과 연계된 내용을 주제로 하여, 주제의 명확성, 디자인적 특성 및 기술적인 요소를 포함한 콘텐츠의 내용, 구성 및 형식 등의 기준에 따라 디지털인문정보학트랙의 교수들의 승인을 거친 후 인정된다.

자세한 사항은 학과 홈페이지를 참고하거나, 학과 사무실에 문의하길 바란다.

## <졸업시험 대체 자격증 기준표>

분야	자격증명	주관기관	기준
언어	TOEIC	YBM	700
	TOEFL	YBM	79
	OPIc	ACTFL	IM1
	TOEIC SPEAKING	YBM	120 (레벨5)
	TEPS	YBM	555
	JLPT	JLPT	N3
	HSK	HSK	3급
	한국실용글쓰기검정	한국국어능력평가협회	준2급
컴퓨터	정보처리기사	한국산업인력공단	취득
	사무자동화산업기사	한국산업인력공단	취득
	컴퓨터활용능력	대한상공회의소	2급 이상
	워드프로세서	대한상공회의소	취득
	MOS	YBM IT	취득 (1개만 대체 가능)
기타	한국사능력검정시험	국사편찬위원회	3급 이상
	한자	한국어문화 등 7개	3급 이상
	IP정보검색사	한국지식재산서비스협회	

\*토익 850점 이상은 2과목 대체

\*전공 관련 국가공인, 국제공인 자격증만 인정

\*어학관련. 정보처리 관련 유사 자격증은 1개만 인정

(ex. 영어: TOEIC SPEAKING, OPIc 중 1개

컴퓨터: 컴퓨터활용능력, 워드프로세서, MOS 중 1개만 인정)

## 문화정보장학금

기사: 박건희



신청 시기: 매 학기 공지

신청 대상: 디지털인문정보학트랙 / 지식정보문화트랙 3~7학기 재학생, 평점 2.0 이상

선발인원: 0명 (2024학년도 기준 2명)

장학 금액: 1인당 1,000,000원 (총 2,000,000원)

\* 문헌정보학전공 명예교수님과 재직 교수님의 장학기금으로 지원

신청 방법: 학과 이메일로 제출 서류 송부

선발기준: 전공에 대한 열정 및 학업계획, 잠재력, 경제적 어려움 등을 종합적으로 검토하여 선발

지급 방법: 선발된 학생은 다음 학기 등록금을 감면받는 방식으로 지급됨

## 문정 행사



서은경 교수님 퇴임식		2024 문정인의 밤
개강파티		연합 MT
MT를 돌아보며 (1)		MT를 돌아보며 (2)
MT를 기획하며		대동제
스승의 날		전공트랙 진로 설명회

## 문정 행사

# 서은경 교수님 퇴임식

기사: 박건희

지난해 11월 26일, 미래관 지하 1층 DLC에서 서은경 교수님의 고별 강연과 퇴임식이 진행됐다. 서은경 교수님은 연세대학교에서 도서관학 석사 학위를, 일리노이 대학원에서 정보학 박사 학위를 취득하신 후 1993년도에 본교에 부임하셨다. 이후 본교 교학부총장직을 비롯해 교내외에서 여러 활동을 수행하시며 본교와 학생들의 발전을 위해 노력하셨고, 지난해를 마지막으로 오랜 교직 생활을 마치셨다.

서 교수님의 고별 강연과 퇴임식은 오랜 시간 학교와 학생을 위해 달려오신 서 교수님의 마지막을 축하하는 의미에서 기획됐다.

강연에 앞서, ▲서 교수님의 약력 소개 ▲퇴임 기념 영상 상영 ▲축사 등이 진행됐다. 이후, 서 교수님께서는 “우리의 미래: As We May Think”라는 제목으로 학생들을 위한 마지막 강연을 진행해 주셨다. 많은 학생들이 현장에 자리해 교수님의 마지막 특강을 경청했다.

강연 이후에는 퇴임식이 진행됐다. 서 교수님의 동료이자 후배인 여러 교수님들은 물론, 수업을 수강한 제자들도 교수님께 꽃다발을 비롯한 선물들을 전해드리는 모습을 볼 수 있었다. 마지막으로 기념사진 촬영이 이루어진 후, 서은경 교수님의 퇴임 고별 강연과 퇴임식은 막을 내렸다.



## 문정 행사

# 2024 문정인의 밤

기사: 박건희

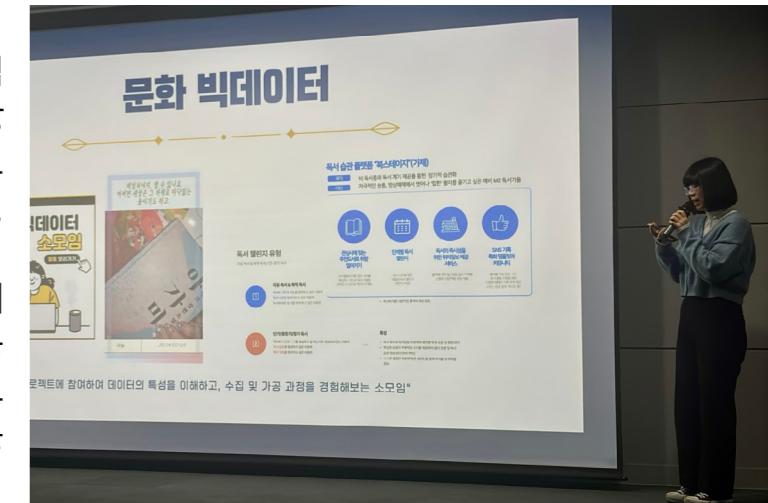


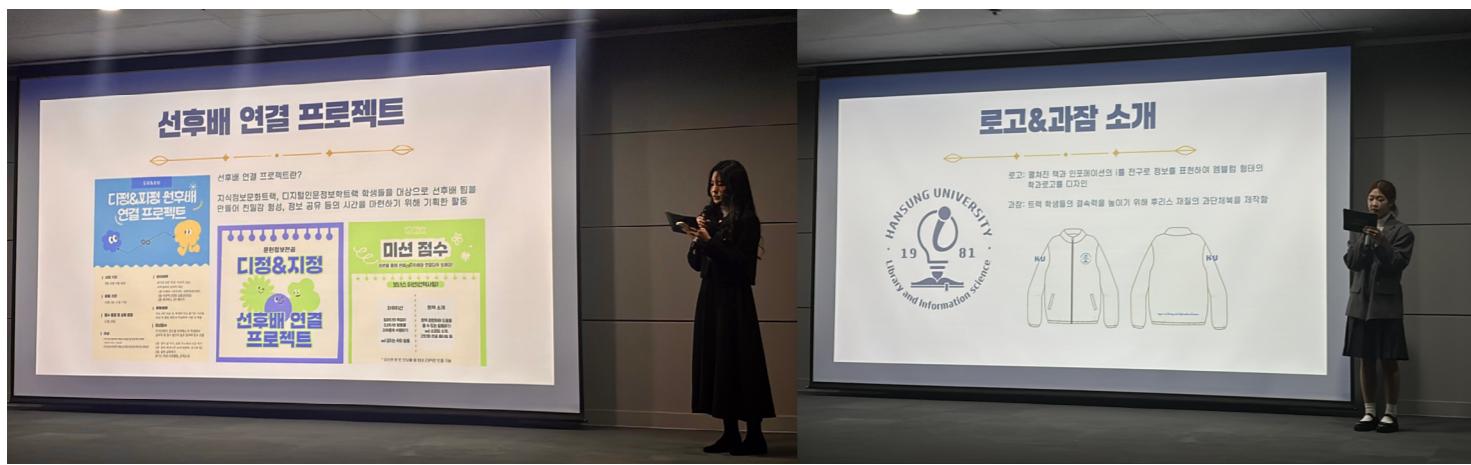
문현정보전공의 2024년을 마무리하며 내년을 함께 나누는 ‘문정인의 밤’ 행사가 지난해 12월 17일 진행되었다. 행사는 미래관 DLC에서 이루어졌으며, 오후 6시에 개회하였다.

문정인의 밤에는 크리에이티브인문학부 소속 신입생과 디지털인문정보학트랙 혹은 지식정보문화트랙에 소속된 재학생이 참여할 수 있었다. 참여자들은 비교과 포인트 10pt를 혜택으로 지급 받았다. 이에 더해, 과학생회비를 납부한 참여자들은 봉어빵 핫팩과 스타벅스 상품권 5천 원권을 추가로 지급받을 수 있었다.

행사는 문현정보전공에 소속된 소모임을 소개하며 시작됐다. 각 소모임의 장들이 무대에 올라 1년간 진행한 소모임 활동을 공유하는 발표를 진행했다.

디지털 문화유산 유랑단, 메타버스 지킴이, 문화 빅데이터 소모임, 사서직 공무원 준비반, 우리도서관사연구회 소모임 등 각 소모임에 대해 파악할 수 있는 시간이었다.

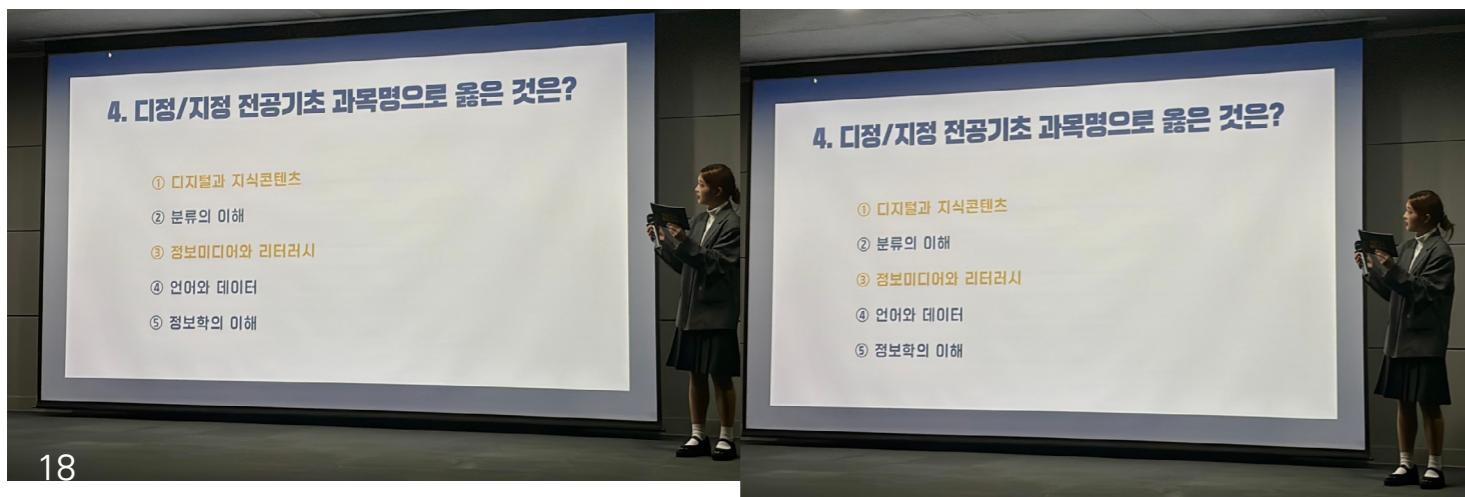




문정인의 밤에서는 문현정보전공 학생회에서 진행한 행사에 대한 소개가 진행됐다. 먼저 선후배 연결 프로젝트에 대한 소개와 프로젝트 참여자의 소감을 들어볼 수 있었다. 선후배 연결 프로젝트는 1,2학년 학우들과 3,4학년 학우들의 교류를 목적으로 진행된 프로그램으로, 참여자들에게는 비교과 포인트 등의 혜택이 지급되었다. 또한 문현정보전공을 상징하는 로고와 과감 제작 과정이 소개되었다. 로고는 펼쳐진 책과 Information의 I를 활용해 엠블럼 형태로 디자인되었고, 과감은 트랙 학생들의 결속력을 높이기 위해 제작되었다.

학생회 내 각 부서에서 어떤 활동을 진행했는지에 대한 발표가 각 부서 부장들을 통해 이루어지기도 했다. 1년간 MT 등 학과 행사를 기획한 기획부를 비롯하여 학과와 관련한 여러 카드뉴스를 만든 홍보부, 북 카드뉴스와 학과 소식지인 그림비를 제작한 편집부, 여러 도서관을 답사한 도서 활동부 등 각 부서의 활동 내용에 대해 알 수 있는 시간이었다. 이어 행사는 ▲올해, 내년 부장 소개 ▲내년 트랙회장 소개 및 소감 ▲올해 트랙회장 소감을 거쳐 마무리됐다.

한편, 문정인의 밤 중간중간에는 참여자들을 위한 퀴즈와 행운권 추첨도 함께 진행됐다. 퀴즈는 화면에 제시된 퀴즈를 빨리 맞추는 참여자가, 행운권 추첨은 사회자가 호명하는 번호의 행운권을 가지고 있는 참여자가 상품을 받을 수 있었다. 행운권은 입장 시 1인 1개 배부되었다. 퀴즈 상품으로는 교내 카페 팥고당 5,000원 쿠폰이, 행운권 추첨 상품으로는 ▲소니 헤드폰(WH-CH520) ▲스탠리 텀블러 591ML ▲카카오프렌즈 도킹형 보조배터리 ▲스타벅스 상품권 1만 원권 등이 제공됐다. 문정인의 밤에 참여한 23학번 강수빈 학우는 “학과의 1년을 되돌아볼 수 있어 유익한 시간이었다”며 “문현정보전공이 더 나은 2025년을 보낼 수 있으면 좋겠다”고 전했다.



## 문정 행사 개강파티

기사: 박소정



2025년 3월 13일, 디지털인문정보학트랙 학생회 한결과 지식정보문화트랙 학생회 한별이 문현정보전공 연합 개강파티를 개최했다. 개강파티는 19시부터 22시까지 착한노가리생맥주 성신여대점에서 진행됐다.

개강파티는 크리에이티브인문학부 및 상상력인재학부 25학번 신입생, 디지털인문정보 트랙 혹은 지식정보문화트랙을 1트랙 또는 2 트랙으로 선택한 재학생이 참여할 수 있었다. 비용은 과학생회비 납부자의 경우 15,000 원, 미납부자 혹은 상상력인재학부 신입생은 25,000원이었다.



# 연합 MT

기사: 박소정



개강파티의 시작에 앞서 학생회 임원 및 부서 소개, 조교님의 인사, 그리고 박진호 교수님의 방문과 인사 말씀이 진행됐다. 박진호 교수님께서는 간단한 자기소개와 함께 이번 개강파티를 즐기고 가길 바란다고 말씀하셨고, 모든 학우에게 술을 한 잔씩 따라 주시며 말을 걸어주셨다. 많은 학우가 이 자리에 참여했음에도 불구하고 학생들을 한명씩 챙겨 주시는 교수님의 모습에 학우들은 조금씩 긴장을 풀고 개강파티를 즐길 수 있었다.

개강파티에 참여한 학우들은 새로운 사람을 만나, 여러 게임과 대화를 통해 가까워질 수 있었다. 25학번 신입생 한정화 학우는 “여러 동기와 교류하고, 선배들의 조언 덕분에 학과의 커리큘럼을 배울 수 있어 좋은 시간을 보낼 수 있었다”라고 말했다. 다만, 멀리 있는 동기와 대화하기 어려워 다음 개강파티에 참여하게 된다면, 자리를 한 번씩 바꿔 더 많은 동기와 이야기하길 바란다고 덧붙였다.

시간이 흐르고 종료 시간이 되자, 두 트랙회장의 인솔 속에 참여한 모든 학우들이 차례차례 귀가하며 개강파티는 마무리되었다.



## MT의 시작

봄의 절정을 달려가는 중, 문현정보전공의 MT 모집이 시작됐다. 4월 4일~5일로 2일 동안 초록나무펜션에서 진행된 MT는 크리에이티브인문학부 및 상상력인재학부 신입생, 1트랙 혹은 2트랙이 디지털인문정보학트랙, 지식정보문화트랙인 재학생이 신청이 가능했으며, 과학생회비 납부자는 30,000원, 미납부자는 50,000원을 참가비로 지불해야 했다.

학우들은 설렘이 가득한 모습으로 대성리역에서 3시까지 집합해 초록나무펜션으로 이동했다. 내려야 할 역을 지나치거나 연착 등의 이유로 늦어지게 된 학우의 경우는 트랙장과 일부 학생회 부원들의 인솔 속에서 펜션으로 이동했다.

## 시작에 앞서

초록나무펜션에 모든 학우가 모인 후 4시 30분부터 조원 및 트랙 소개와 함께 소방안전교육이 실시됐다. 먼저, 각 조원끼리 인사를 나눴다. 초반에 적막이 흘렀지만, 어느새 펜션은 학우들의 목소리로 꽉 채워졌다. 이후, 문헌정보전공의 각 트랙이 무엇을 배우는지 설명하는 시간을 보냈다. 소방안전교육은 1박 2일 동안 주의해야 할 점, 화재 시 대피 행동 요령, 화재 시 대피로 등 안전 수칙에 대하여 안내했다.



## 레크리에이션 1부

이후 MT의 꽃인 레크리에이션이 시작됐다. 레크리에이션 1부는 문헌정보전공의 교수님, 조교님과 함께 이루어졌다.

먼저, 닭에서 사람 되기 게임이 진행됐다. 같은 계급을 가진 학우들이 가위바위보를 해 이긴 학우는 계급이 올라가며 닭부터 시작해 가장 높은 계급인 사람이 되면 이기는 게임으로, 만약, 닭의 직위를 가지고 있다면 손을 위로 올리고 닭 흉내를 내고 다녀야 했다. 이 게임을 통해, 어색해하던 학우들도 교수님과 친밀한 시간을 보낼 수 있었다.

다음에 진행된 게임은 이미지 게임으로, 진행자가 한 단어를 말하면 조의 모두가 같은 동작을 취하는 게임이었다. 조마다 약 3개의 단어의 동작을 취하였고 조 인원 한 명당 10점 총 70점을 가져갈 수 있었다. 동물부터 시작해 행동의 자세까지 여러 가지의 단어가 제시됐다. 다른 학우들은 한 치도 가릴 수 없는 승부 앞에서 틀린 점을 찾기 바빴다.



1부의 마지막으로는 키워드 게임이 진행됐다. 각 조의 한 명의 대표가 출전해 쪽지에 적혀 있는 조 건에 부합한 사람을 데리고 오는 게임이다. 데리고 온 순서대로 쪽지에 적혀 있는 내용이 옳다면 높은 점수를 받을 수 있었다. 유의할 점은 자신의 조의 사람을 데리고 갈 수 없었다. 쪽지에 적혀 있는 사람을 찾기 위해 소리치는 학우와 반대로 점수를 안 주기 위해 거짓말을 하거나 필사적으로 나자지 않는 학우들의 모습을 볼 수 있었다. 확인하는 과정에서 장난을 치는 등 점차 가까워지는 학우들의 웃음소리를 들을 수 있었다.

게임을 통해 교수님, 조교님과 가까워질 수 있었으며 교수님께서 보여주신 친근한 모습에 학우들도 교수님과 편하게 대화할 수 있었다. 일부 학우들은 교수님 덕분에 초반에 대화하지 못했던 동기들과 이야기할 수 있게 되어 이에 감사함을 전했다.

## 저녁 식사

1부 레크리에이션이 끝난 후 조별로 앉아 저녁 시간을 가졌다. 학생회 부원 중 일부는 수저를 놓거나 비빔면을 조리하고, 또 고기를 구우며 저녁을 준비했다. 열심히 준비한 학생회 부원들에게 보답하듯 비빔면을 2접시씩 먹는 학우, 음식을 남김없이 먹어주는 학우들의 모습을 볼 수 있었다. 맛있는 음식을 먹으며 참여자들은 서로 화기애애한 시간을 보낼 수 있었다.



## 레크리에이션 2부

모든 학우가 기력을 채운 후 2부 레크리에이션이 시작되었다. 2부 레크리에이션은 총 3가지의 게임이 약 2시간 동안 진행됐다.

첫번째는 OX 퀴즈가 진행됐다. 한 조당 하나의 답을 낼 수 있으며 맞는 조에서 20점의 점수를 줬다. 질문을 풀면서 모든 조가 정답을 맞힌 질문이 있는 반면, 모든 조가 틀려 놀라는 학우들도 볼 수 있었다. 답을 듣고 난 후 학우들의 탄식 소리가 점점 쌓여갔다.

두번째로 진행된 게임은 그림 맞추기로 한 단어를 2명의 학생이 10초 동안 그림을 그려 다른 학우가 답을 맞히는 게임이다. 단어와 어울리지 않는 그림을 본 학우들은 웃음꽃이 끊이질 않았다. 2부에 진행한 게임 중 가장 점수를 얻기 어려운 게임이었지만, 다른 조가 하는 모습을 보고 즐거워하는 학우가 많아 성공적으로 게임을 마칠 수 있었다.

세번째는 노래 맞추기로 한 소절 혹은 BGM을 듣고 노래의 제목과 가수를 맞춰야 했다. 노래는 멜론차트를 기준으로 이전 문제를 맞춘 학우가 연도와 순위를 말하면 그에 따른 노래가 흘러나왔다. 신기하게 앞부분만 듣고 맞추는 학우들이 줄줄이 쏟아졌다. 서로 맞추는 것에 감탄하며 어느새 게임의 몰입도가 깊어졌다. 서로 가 더 많은 노래를 맞추기 위해 열정을 쏟아냈다.



## 자유 시간

레크레이션이 모두 끝난 후에는 조마다 치킨과 음료와 곁들여 친목을 나누는 시간을 가졌다. 대화 혹은 게임을 통해 서로 친해지는 모습을 볼 수 있었고, 한 발 나아가 참여자들이 자리를 옮기며 자유로운 시간을 누릴 수 있었다.



## 해산

해가 뜨기 전, 학우들에게 첫차를 타고 귀가할 것인지, 또는 10시에 귀가할 것인지에 대한 조사를 진행했다. 첫차 탑승을 희망한 학생들은 학생회 부원의 인솔하에 대성리역까지 이동했다. 10시에 귀가하는 학우들도 이후 대성리역까지 이동하였고, 모두 조심히 귀가하며 즐거웠던 MT는 마무리됐다.

# MT를 돌아보며 (1)

기사: 박소정 / 인터뷰: 25 서현석

**Q1. 안녕하세요! 우선 인터뷰에 응해 주셔서 감사합니다. 먼저, MT에 참여한 계기가 어떻게 되시는지 궁금합니다.**

A. 한성대학교에 입학한 후, 새로운 동기들과 친해지고 싶었지만 이전에 개최된 프로그램을 참여하지 못해 학우들과 어색한 상태였습니다. 교양 수업을 듣던 중, 학생회 부원들의 MT 홍보를 보며 그에 대한 흥미가 생겼습니다. 이에 MT 참여를 통해 동기 및 선후배와 교류하고 싶어 신청하게 되었습니다.

**Q2. MT 1부 레크리에이션 시간에 교수님과 조교님께서 방문해 주셨습니다. 함께 레크리에이션에 참여해 주시기도 했는데요. 교수님 및 조교님과 함께한 레크리에이션 중 가장 인상 깊었던 활동이 궁금합니다.**

A. 해당 시간에 저희 조는 조교님과 함께 게임에 참여했습니다. 그 중, 조교님과 함께 단어를 듣고 각자 이미지에 맞는 행동을 취하는 게임이 즐거웠습니다. 자세를 취하기 전 상의하는 조교님의 행동에 색다른 모습을 볼 수 있어서 재미있었습니다. 또한 자유시간에 문헌정보전공의 커리큘럼에 대한 설명을 들을 수 있었고, 나아가 대학원 과정이 어떻게 구성되어 있는지 알려주셔서 트랙에 대한 이해를 높이는데 도움이 되었습니다.

**Q3. 1학년이신 만큼 MT에 처음 참여하셨을 것 같습니다. MT에 참여하시면서 기대하셨던 점, 그리고 다녀온 후 아쉬움이 남는 점이 있으실까요?**

A. 개강파티에 참여하지 않아 자유시간에 동기 및 선후배와 대화하는 것이 기대되었습니다. 하지만 먼저 말을 걸기 어려움이 있었는데, 그때마다 챙겨주신 선배들 덕분에 여러 참여자들과 이야기를 나눌 수 있어 좋았습니다. 아쉬웠던 점은 야외에서 활동할 수 있는 레크리에이션이 부족했다는 점인데, 다음 MT에는 밖에서 즐길 수 있는 활동이 추가되면 좋겠습니다!

**Q4. 마지막으로, 내년 MT에 참여하게 될 학우들에게 한마디 부탁드립니다!**

A. 다른 학우들에 비해 소심해 이전에 진행된 프로그램에 참여하기 어려웠습니다. 이번 MT 덕분에 많은 동기들과 교류할 수 있었으며, 지금은 같이 이야기할 친구들도 생겼습니다. 친구를 사귀기 어려워 고민인 분들이라면 참여하시는 것을 추천 드립니다. MT에 참여해서 즐겁게 놀다 오길 바라요!

# MT를 돌아보며 (2)

기사: 박소정 / 인터뷰: 25 오윤아

**Q1. 안녕하세요! 인터뷰에 임해주셔서 감사합니다. 이번 MT에 참여한 계기가 어떻게 되시는지 말씀 부탁드립니다.**

A. 디지털과 지식콘텐츠 수업 중 학생회 부원들의 홍보를 통해 MT 참여를 모집하고 있다는 사실을 알게 되었고, 드라마에서 보던 MT의 환상을 직접 느끼고 싶었습니다. 또한, 한성대학교에 들어온 후 트랙 선택에 대한 고민을 가지고 있었기에, 선배들에게 조언을 구하고자 MT를 신청하게 되었습니다.

**Q2. MT에서는 이미지 게임, 키워드 게임, OX 퀴즈 등 여러 레크리에이션이 진행되었는데요. 그중에서 가장 인상 깊었던 활동이 궁금합니다.**

A. 이미지를 맞추는 게임이 인상 깊었습니다. 한 주제를 가지고 그림을 이어 그리는 모습을 보며, TV 프로그램에서 보던 게임을 직접 하게 되어 재미있었습니다. 다음 MT에도 같은 종류의 레크리에이션이 있으면 좋을 것 같습니다.

**Q3. 이번 MT 참여를 통해 배운 점, 그리고 느낀 점은 무엇인지 알고 싶습니다.**

A. 어떤 트랙을 정해야 할지 고민이 많았는데, 이를 해결하는데 큰 도움이 되었습니다. 또한 문헌정보전공이 정확히 무엇을 배우는 학문인지 알게 되었고, 나아가 졸업 후 진로에 대한 여러 조언을 얻을 수 있었습니다.

**Q4. 마지막 질문입니다. 내년 MT에 참가할 학우분들에게 한마디 해줄 수 있을까요?**

A. MT의 로망을 가지고 있는 모든 학우들에게 적극 추천합니다! 저는 이번 MT를 통해 대학 생활에서 잊지 못할 즐거운 추억을 가지고 갈 수 있었습니다. 저 외에도 MT에 참여하는 모든 학우들이 뜻깊은 경험을 할 수 있기를 바랍니다.

# MT를 기획하여

기사: 박소정 / 인터뷰: 21 김민준



Q1. 안녕하세요! 인터뷰에 응해주셔서 정말 감사합니다. 간단한 자기소개와 이번 MT에서 맡으신 역할을 말씀해주세요.

A. 안녕하세요. 저는 문헌정보전공 학생회 기획부장 21학번 김민준입니다. 이번 MT에서 전반적인 레크리에이션 기획과 1부 레크리에이션 진행을 맡았습니다.

Q2. 먼저 기획부에서 MT를 준비한 일련의 과정을 알고 싶습니다.

A. MT 한 달 전부터 레크리에이션의 진행 방향과 시간을 조율했습니다. 레크리에이션 순서마다 어떤 게임을 진행할지, 게임의 소요 시간 배분 등을 조율한 후, 두 트랙회장님에게 피드백을 받았습니다. 퀴즈의 경우 학우들이 맞출 수 있는 문제를 고르기 위해 여러 방면으로 조사했고, 기획부의 아이디어를 수정, 보완하여 최종안을 완성했습니다.

Q3. 레크리에이션 기획 과정을 되돌아볼 때, 힘들었던 점이 있었나요?

A. 기획부 부원 대다수가 신입부원으로 배정되어 전반적인 기획을 혼자 맡아야 했던 점이 힘들었습니다. 또한, 저와 두 트랙장 모두 MT를 처음 기획하는 것이라 학우들의 반응을 예상하기 어려웠고, 이로 인하여 기획 과정에 많은 시간이 소요되었습니다.

Q4. 레크리에이션 내 게임들을 기획하면서 가장 중점을 둔 부분이 있으시다면 말씀 부탁드립니다.

A. 학우들의 참여도를 중점으로 기획했습니다. 아무리 재미있는 레크리에이션이라도 참여율이 낮으면 분위기가 가라앉기 때문에, ‘이 게임을 진행하면 학우들이 잘 참여해줄까?’라는 점을 염두에 두고 기획했습니다.

Q5. 오랜 시간 공들여 준비한 레크리에이션의 대한 학우들의 반응은 어떠했나요?

A. 학우들의 반응은 예상보다 좋았습니다. 레크리에이션이 진행된 이후 저녁 식사와 자유 시간에도 활발하게 어울리고 노는 모습을 보며 레크리에이션을 준비한 기획부장으로서 큰 보람을 얻었습니다.

Q6. 실제로 레크리에이션을 진행하는 과정에서 아쉬웠던 점이나 예상하지 못했던 변수는 없었나요?

A. 많은 학우들이 참여하다 보니 공간이 협소해 진행 과정에서 어려움을 겪었습니다. 또한, 빔 프로젝터가 비치되어 있지 않아 게임 과정을 설명하는데 한계가 있었습니다. 이러한 변수들에도 불구하고 레크리에이션이 잘 마무리되어 다행이라고 생각합니다.

Q7. 다음 MT에서 보완하고 싶은 점이 있나요?

A. 이번과 같은 기획 및 진행 방식을 유지하되, 레크리에이션의 원활한 진행을 위해 숙소가 조금 더 넓으면 좋겠다는 생각이 들었습니다. 또한, 레크리에이션의 분량을 확대한다면 학우들이 더욱 즐거운 시간을 보낼 수 있을 것이라고 생각합니다.

Q8. 마지막으로 MT 기획과 준비 전반에 관하여 소감 한 말씀 남겨주세요.

A. 여러 걱정과 긴 준비 과정 속에서 MT를 기획했는데, MT 당일 학우들의 즐기는 모습을 보니 기획부장으로서 큰 성취감을 느꼈습니다. 올해 나타난 문제점들을 보완하여 더욱 완성도 높은 MT가 내년에 진행될 수 있으면 좋겠습니다.

# 대동제

기사: 이수혁



5월 14일부터 16일까지 총 3일간 ‘DREAMWAVE’라는 이름으로 대동제가 진행됐다. 2025년 대동제에 관해 총학생회 ‘WE:RO’는 “상상 속에서만 그리던 꿈의 파도 위를 함께 걸어가며, 현실로 물들여 보세요. 우리 모두의 꿈이 하나 되어 출렁이는 축제의 바다로 여러분을 초대합니다!”라는 말과 함께 많은 학우들의 관심을 부탁했다.

문헌정보전공 학생회는 ‘문정천지’라는 이름으로 천국과 지옥을 콘셉트로 한 부스를 운영했다. 상상 관통로에 위치한 부스는 15~16일 이틀간 12시부터 22시까지 운영되었다. 문정천지는 여러 먹을거리 를 제공했고, 이와 더불어 랜덤 뽑기, 공 던지기 이벤트를 진행했다.

판매한 음식은 총 5가지로 ‘불멸의 넥타르(에이드)’, ‘천상의 시즈닝 팝콘’, ‘천사들의 음료(황도 칵테 일)’, ‘천사’s pick 크림새우’, ‘악마’s pick 칠리새우’이다. 에이드는 복숭아, 딸기, 애플망고, 청포도 4가지 맛 중 하나를 택하면 에이드 원액과 탄산수, 얼음을 가지고 제조하는 방식으로 판매하였다. 가격은 3,000원으로, 모든 맛이 고루고루 인기를 자랑했다.

다음으로 팝콘과 크림·칠리 새우는 각각 2,000원과 8,000원의 가격으로 판매됐다. 팝콘은 주문이 들어오면 그 자리에서 직접 옥수수를 튀기고 그 위에 시즈닝을 뿌려 제공하여 주문자들에게 좋은 반응을 이끌어냈다. 한편, 크림·칠리 새우는 저녁 시간 출출함을 달래 줄 수 있으면서 보장된 맛으로 많은 관심을 받았다.



음식뿐 아니라 학우들의 재미를 충족시켜 줄 랜덤 뽑기와 공 던지기 이벤트도 많은 관심을 불러일으켰다. 랜덤 뽑기 이벤트에서는 상품으로 상품권과 음료 교환권, 공 던지기 참여권 등을 제공했다. 1,000원이라는 게임 가격에 비해 지급되는 상품의 가치가 높아 학생들의 기대감이 커 많은 학우들이 참가했다. 한편 공 던지기 이벤트는 공을 총 다섯 번 던져 나온 점수의 합으로 등수를 매겨 1등부터 3등까지 스타벅스, 배스킨라빈스 기프티콘 등의 상품을 지급하는 방식으로 진행됐는데, 참여자들의 경쟁심을 불태워 많은 학생들이 참여했다.



부스 운영 중에는 문헌정보 전공 교수님들과 조교님들께서 방문해 주시기도 했다. 교수님들과 조교님들께선 부스 상주 학생들에게 격려의 말씀을 건네주셨는데, 이로 인해 문정천지 부스에는 많은 활기가 돌았다.

대동제 기간, 모두의 노력에 힘입어 운영된 ‘문정천지’는 많은 관심을 받으며 성황리에 막을 내렸다.

## 문정 행사

# 스승의 날

기사: 김태린



스승의 날을 맞아 문헌정보전공 학생회에서는 교수님들께 감사를 표하고자 스승의 날 행사를 진행했다. 기획부에서 제출된 기획안들 중, 롤링페이퍼 이벤트를 진행하고 이와 함께 각인 텁블러를 선물로 드리는 애니 최종적으로 선택되었다.

교수님께 드리는 롤링페이퍼는 5월 8일부터 5월 14일까지 작성됐으며, 문헌정보전공 학생들의 참여로 이루어졌다. 기간 동안 다양한 디자인의 포스트잇이 문헌정보전공 학생회실에 비치되었고, 많은 학생들이 방문해 교수님들께 감사한 마음을 담은 글들을 작성해 롤링페이퍼를 완성했다. 학생들은 처음에는 어떻게 작성해야 할지 망설이다가도 금방 저마다의 언어로 롤링페이퍼를 채워나갔다. 이후 교수님들의 성함과 감사 문구가 적힌 배경지에 학생들이 작성한 포스트잇이 붙어 롤링페이퍼가 완성되었다.

문헌정보전공 학생들의 많은 참여와 학생회의 노력으로 완성된 롤링페이퍼와 선물은 5월 14일, 스승의 날 하루 전 진행된 학과회의를 통해 전달되었다.

## 문정 행사

# 전공트랙 진로 설명회

기사: 김영은



2025학년도 전공트랙 진로 설명회가 지난 5월 22일 낙산관 2F 로비와 3F 체육관 및 로비에서 개최됐다. 이번 행사에는 디지털인문정보학트랙과 지식정보문화트랙 부스를 비롯해 다양한 트랙 및 학과(부), 대학일자리플러스센터 등 총 49개의 부스가 참여해 학생들에게 다양한 전공 및 진로 정보를 안내했다.

학생들은 관심 있는 부스를 자유롭게 방문하며 전공트랙과 진로에 대한 상담을 받을 수 있었다. 각 트랙과 학과(부) 부스에는 교수님들과 재학생 선배들이 직접 참여해 전공별 커리큘럼, 교육과정의 세부 내용, 졸업 후 진로 방향 등에 대해 심도 있는 상담을 진행했다.

문현정보전공의 두 부스에도 여러 교수님들께서 학생들의 관심 분야와 적성에 맞는 전공 선택을 조언해 주셨으며, 트랙의 학습 내용과 그 특징, 졸업 후 진로 등에 대한 구체적이고 현실적인 정보를 전달해 주셨다.

이번 설명회에서는 자신이 선택한 전공이 적성에 맞는지 다시 확인해 보려는 학생들도 있었고, 졸업 요건상 두 개의 트랙을 이수해야 하는 만큼 타 트랙과 디지털인문정보학트랙 및 지식정보문화트랙의 연계 방안에 대해 질문하는 학생들도 많았다. 또한 두 트랙 졸업 후 어떤 진로로 이어질 수 있는지에 관한 방향성과 가능성에 대한 문의도 활발히 이루어졌다.

이외에도 트랙 선택 상담, 진로 취업 상담, Micro Degree(MD) 관련 부스도 함께 운영되어 학생들의 다양한 진로 설계에 도움을 주었다.

행사에 참여한 학생들은 부스를 방문할 때마다 5pt의 비교과 포인트를 적립 받을 수 있었으며, 최대 20pt까지 적립이 가능했다. 한편, 4개 이상의 전공트랙 부스를 방문한 참여자 중 100명을 추첨해 이들에게 스타벅스 Gift Card를 지급하는 이벤트가 진행되기도 했다.

학생들의 자발적 참여와 다양한 프로그램이 어우러진 이번 설명회는 전공 선택과 진로 설정에 많은 도움을 제공하며 마무리됐다.



## 문정 활동



성북어린이청소년도서관 개관식

학술답사

| 캡스톤디자인

## 문정 활동

# 성북어린이청소년도서관 개관식

기사: 박소정

## 성북어린이청소년도서관

6월 14일, 성북어린이청소년도서관(이하 도서관)이 개관했다. 이는 성북구 최초의 어린이와 청소년을 위한 도서관으로, 단순한 독서 공간을 넘어 다양한 체험과 소통이 가능한 지역 밀착형 독서문화공간으로 자리매김하는 것을 목표로 하고 있다. 이를 기념하여 다채로운 개관식 프로그램이 진행됐는데, 이에 한성대학교 학생들도 힘을 보탰다.



## 도서관의 시작

도서관의 개관을 축하하는 의미로 지하 1층에서 축하 롤링페이퍼 이벤트가 진행됐다. 축하 포스트잇은 방문자의 축하 메시지와 응원, 기대 등의 말들을 적어 벽면에 부착됐다. 작은 포스트잇들이 점차 쌓여 주민들의 도서관에 대한 애정이 담긴 공간이 되었다. 이같은 열기에 힘입어 7월 30일 기준으로 지하 1층 외에 지상 3층까지 롤링페이퍼를 붙일 수 있는 공간이 설치됐다.





## 가족과 함께 보드게임

4층 세미나실에서는 도서관 내 보유한 보드게임을 모두가 즐길 수 있는 체험형 프로그램이 진행됐다. 특히, 왕개구리 보드게임 같은 간단한 규칙의 게임이 어린이들의 마음을 사로잡았고 가족과 함께 프로그램을 즐길 수 있어 방문객 수도 다른 프로그램에 비해 높았다. 조용했던 도서관에 퍼진 아이들의 웃음은 공간 전체를 따뜻하게 물들였다.



## 책과 음악의 만남, 북 플레이리스트

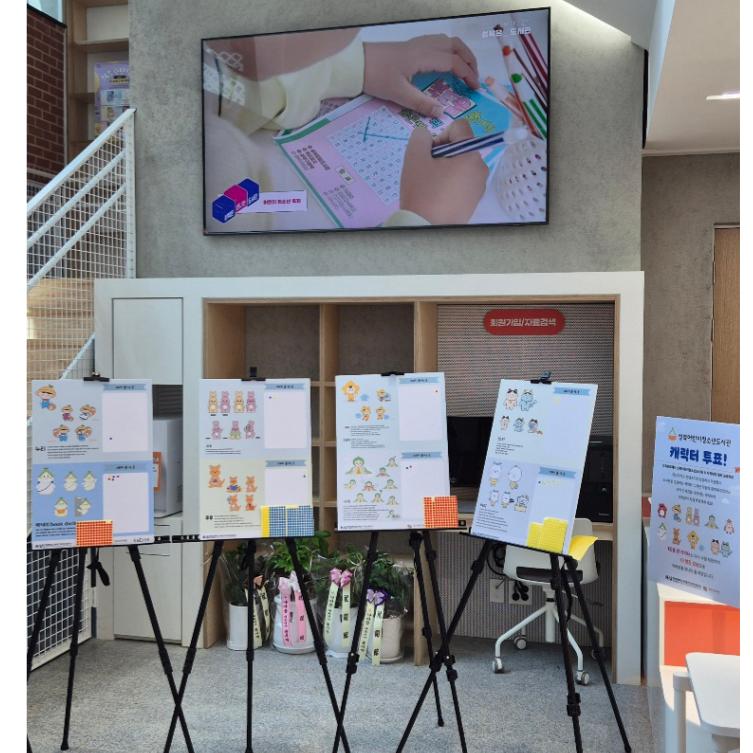
북 플레이리스트는 참가자들이 좋아하는 책과 음악을 골라 작성하는 프로그램이다. 참여자들은 친구와 함께 플레이리스트를 작성하고, 음악을 들어보는 시간을 보내면서 서로가 몰랐던 책과 음악을 교류하게 되었다. 또한, 체험을 통해 유대감을 가질 수 있는 긍정적인 결과를 가져왔다. 제작된 북 플레이리스트는 2층 만화코너에서 감상 가능하다.

## 새로운 마스코트, 아미

도서관의 마스코트를 뽑는 이벤트도 큰 관심을 끌었다. 한성대학교 콘텐츠디자인칼리지와 협업한 10개의 마스코트 후보 중, 참가자들의 투표를 통해 개미를 모티브로 만든 ‘아미’라는 캐릭터가 선정되었다. ‘아미’는 아이들과 도서관 사이를 이어주는 따뜻한 친구 같은 존재로, 성실하고 부지런한 개미처럼 지식을 모으고 나눈다는 뜻을 가지고 있다. 선정된 마스코트는 수정 및 보완하여 성북구 주민들에게 선보일 예정이다.

## 우리 한 살 되면 만나

‘우리 한 살 되면 만나’ 프로그램은 도서관에 가지는 기대를 담은 타임캡슐 제작 프로그램이었다. 참여자들은 지금은 종이에 미래에 하고 싶은 말을 작성한 뒤 캡슐 안에 넣고, 캡슐을 스티커로 꾸미는 활동을 가졌다. 모인 캡슐은 개관 1주년이 되는 날 개봉할 예정이다. 해당 활동은 지하 1층 유아자료실에서 누구나 참여 가능했으며, 모인 캡슐은 선반 위에 아름답게 장식됐다. 가족 단위 이용자들에게 큰 인기를 끌었으며, 참여자들은 1년이 지나 캡슐을 열어 볼 날이 기대된다는 말 또한 덧붙였다.



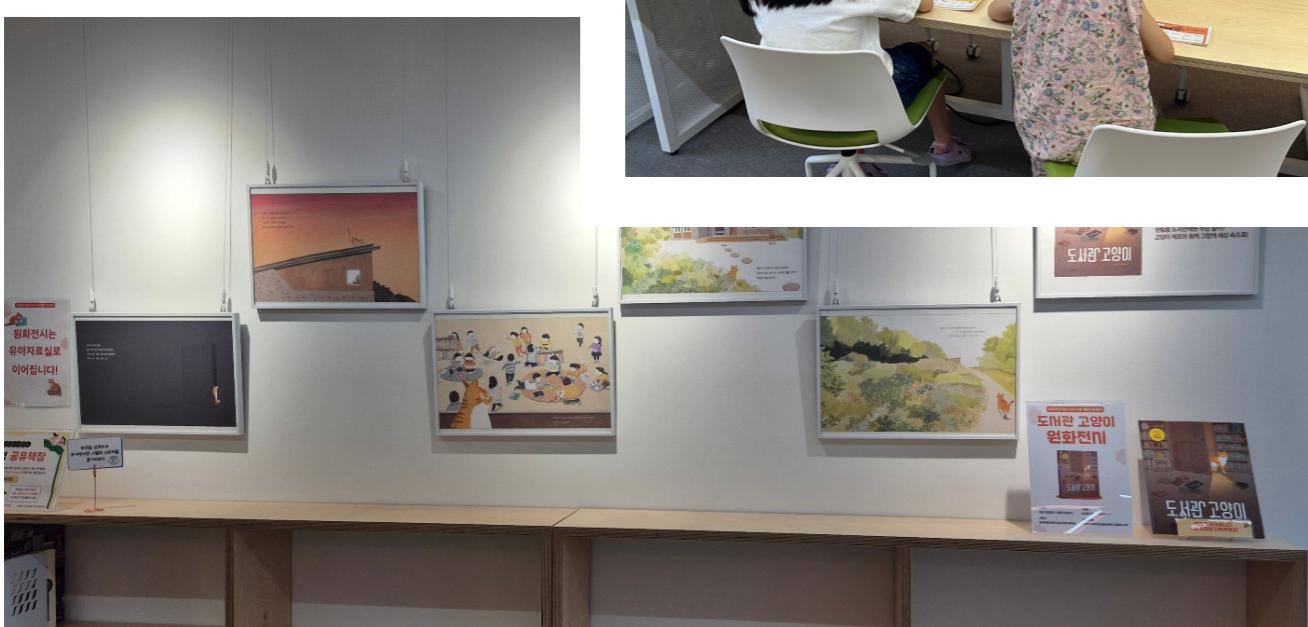
## 들려줘 너의 고민

3층 청소년자료실에서는 열린 ‘들려줘 너의 고민’ 프로그램이 진행됐다. 아이들은 자신이 겪은 고민과 걱정을 종이에 적어, 해결하길 바라는 마음으로 고민과 관련된 책의 구절을 읽어 마음을 다잡은 모습을 엿볼 수 있었다. ‘공부가 힘들다’, ‘친구를 많이 사귀고 싶다.’ 등의 솔직한 마음이 담겨 있으며, 같은 고민을 가진 친구들에게 큰 위로도 받을 수 있었다.



## 다채로운 색상에 물든, 원화전시

지하 1층에서 진행된 원화전시는 <도서관 고양이>, <수박>의 원화 일부의 한 장면을 채색하는 프로그램이 진행됐다. 참여자들은 컬러링 시트를 스티커와 펜으로 꾸며 완성시켰고, 그 과정에서 그들의 해석과 감정을 볼 수 있었다. 이를 본 주민들도 모여 자신의 창작을 보여주기도 했다. 제각각의 개성으로 꾸며진 그림들은 지하 1층 입구 내에서 구경할 수 있으며, 8월 중순까지 체험이 가능하다.



## 오늘은 나도 화가!

‘오늘은 나도 화가!’는 아이들이 상상한 이야기나 읽은 책 내용을 아크릴 마커를 사용해 캔버스에 자유롭게 표현하는 미술 체험 프로그램이다. 이 프로그램을 통해 아이들은 추상적인 이미지를 구현하며 그들의 창의성을 마음껏 펼쳤다. 완성된 캔버스는 벽면에 부착되어 무지개처럼 도서관을 화사하게 채웠고, 아이들은 다른 친구들의 작품을 감상하며 새로운 이야기로 상상력을 확장할 수 있었다. 하나의 그림이 아이들의 무궁무진한 상상력을 보여준 프로그램으로 자리 잡았다.



이번 도서관 개관 프로그램 운영에 참여한 23학번 박나연 학우는 “개관식에 찾아온 많은 주민분들 덕분에 좋은 추억을 가질 수 있었다. 도서관이 지역 사회 공론장의 역할이 될 문화

공간으로 성장하길 바란다.”고 전했다. 또한, 이번 프로그램을 통해 도서관과 한성대학교 문헌정보학 학생들 사이에 많은 교류 연계 활동이 이어지길 바란다고 덧붙였다. 개관식을 시작으로 성북구 주민들을 위한 살아있는 도서관으로 성장할 성북어린이청소년도서관을 기대한다.

# 캡스톤디자인

기사: 김영은, 이수혁

캡스톤디자인은 대학 교육과정 동안 이수한 전공 교과목과 이론을 바탕으로, 산업체 또는 사회가 필요로 하는 실제 과제를 해결하는 교과목이다. 학생들은 팀을 이루어 문제를 스스로 기획하고 해결해 나가는 과정을 수행하는데, 이를 통해 창의성과 실무 능력, 협업 역량과 리더십을 기를 수 있다. 일반적으로 한 학기 이상 운영되며, 과정을 통해 캡스톤디자인의 취지에 부합하는 실질적인 결과물을 도출하는 것을 목표로 한다.

2025학년도 역시 디지털인문정보학트랙 캡스톤디자인, 문헌정보학 캡스톤디자인이 진행됐다. 각 조의 발표 자료와 보고서를 토대로 하여 이들이 한 학기 동안 진행한 결과물을 살펴보고자 한다.



## 디지털인문정보학트랙 캡스톤디자인

2025년 6월 20일 금요일, 탐구관 B102호에서 디지털인문정보학 캡스톤디자인 발표회가 진행됐다. 발표회에 참석한 9개 팀은 학기 중 각자의 주제를 가지고 프로젝트를 진행했고, 그를 바탕으로 발표를 진행했다. 발표회는 프로젝트의 과정에 대해 설명한 뒤 프로젝트를 시연하고, 최종적으로 Q&A와 교수님들의 피드백을 받는 형태로 이루어졌다. 발표회에서 소개된 9개의 프로젝트들을 간단히 알아보고자 한다.

춘향가 대목 전승계보 영상물 소리마당

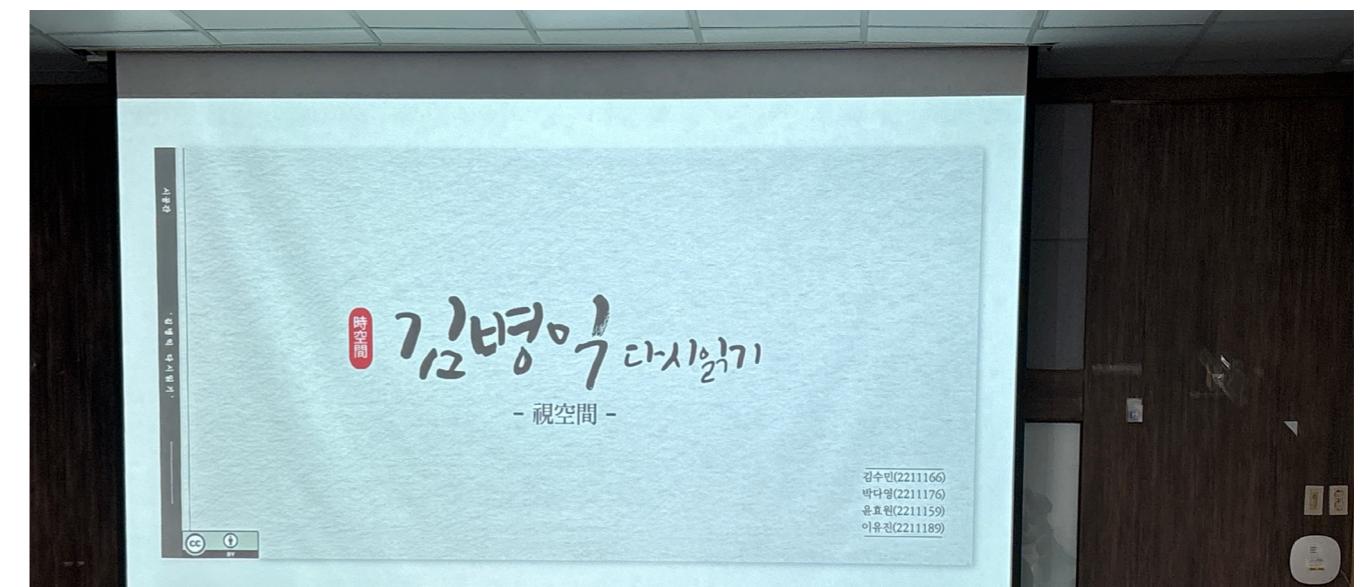


## 판야 –‘춘향가 활용 콘텐츠’

판야 조에서는 한국의 대표 판소리『춘향가』를 활용해 이에 담긴 대목, 전승 계보, 영상물 등을 쉽게 접할 수 있고, 판소리에 대한 다양한 이야기를 나눌 수 있는 홈페이지를 선보였다. 홈페이지 내에서는 춘향가의 등장인물에 대한 정보를 MBTI로 정리하여 제시하거나, 판소리 용어에 대한 설명을 제공하는 등 접근성 향상에 대한 노력을 기울여 판소리에 대해 잘 알지 못하는 사람들도 보다 쉽게 판소리라는 장르에 접근할 수 있는 창구를 마련했다.

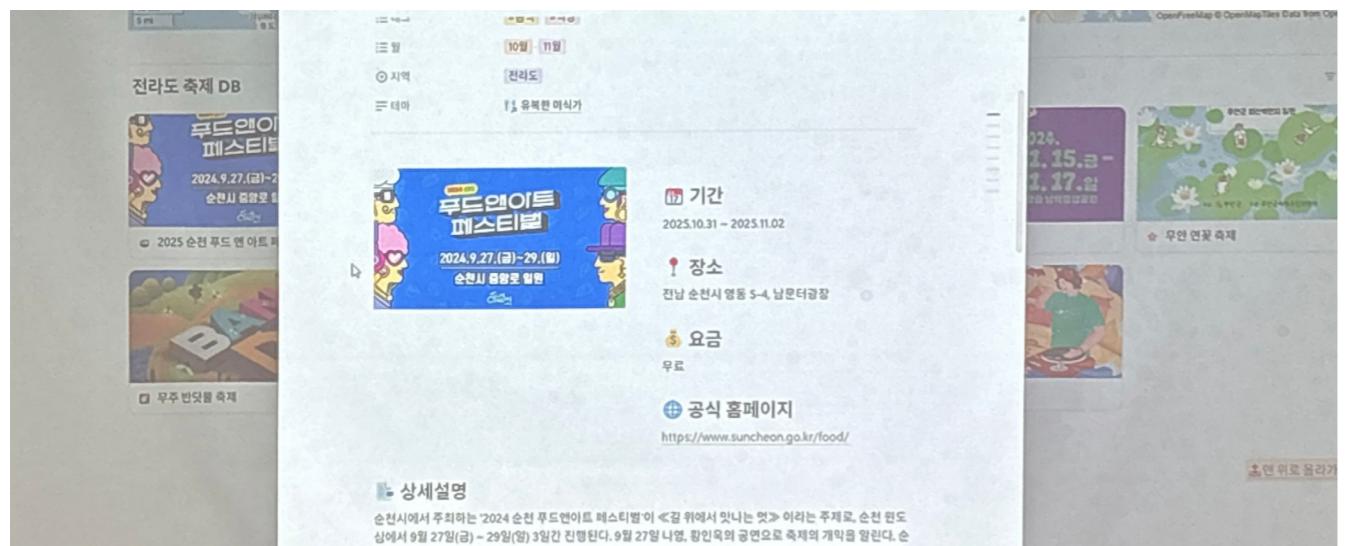
## 시공간 –‘김병익에 대한 아카이빙’

시공간 조에서는 대한민국의 비평가, 출판인, 언론인, 문화정책가로서 다양한 분야에서 활동하며 한국 문단 발전에 힘쓴 김병익에 대해 알릴 수 있는 홈페이지를 제작했다. 홈페이지에서는 김병익에 대한 소개, 타임라인, 저서, 자료실이라는 4개의 카테고리를 제공하여 정보를 직관적으로 알아볼 수 있게 했다. 이를 통해 한국 문학사에 남은 그의 발자취를 널리 알리는 것과 더불어 영구히 보존하고자 했다.



#### 대한독립만세 – ‘국내 축제 활성화 콘텐츠: FESTRIP’

대한독립만세 조에서는 2030세대의 국내 지역 축제 참여도가 저조하고, 또 지역 축제에 대한 인식제고가 필요하다는 문제의식에서 출발해, 이를 해결하기 위한 FESTRIP 프로젝트를 기획했다. 테마로는 ‘유복한 미식가’, ‘음악+춤=느좋’, ‘이게 바로 제철 코어’, ‘체험하실게요 ’등 2030세대를 겨냥한 키워드를 선정했다. 노션 페이지를 통해 전국에서 진행 중인 다양한 축제들을 한눈에 볼 수 있게 메인 페이지에 게시했고, 링크를 통해 축제 사이트에 직접 접근할 수 있도록 해 2030세대가 국내 축제 정보에 쉽게 접근할 수 있도록 설계했다.



## 무비트래커 – ‘10월 유신을 통해 보는 우리 사회’

무비트래커 조에서는 10월 유신 사태와 관련한 사건들을 현대인도 쉽게 이해할 수 있도록 기록하고, 10월 유신을 통해 오늘날 민주주의의 방향을 성찰하는 계기를 제공하고자 했다. 제작한 페이지 내에서는 10월 유신의 과정 설명, 관련 사건과 그에 대한 문헌 자료, 관련 인물 관계도, 각종 관련 유튜브 영상들을 제공하며 이에 더해 카테고리별 자료 모아보기를 지원한다. 다양한 시각화 요소와 간편한 UI를 통해 사용자가 페이지를 편리하게 이용할 수 있도록 힘썼다.



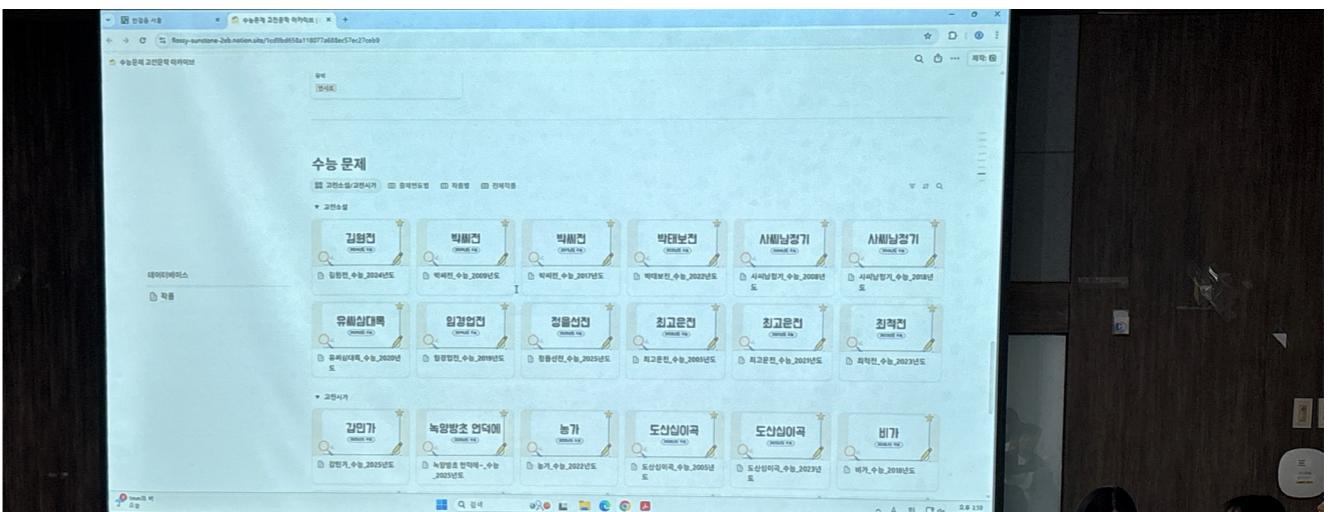
10월 유신, 그날 시작된 침묵

- 1. 10월 유산?
  - 2. 자료 및 설명
  - 3. 장소따라 사건 보기
  - 4. 인물 관계도
  - 5. 10월 유산 다시보기
  - 6. 카테고리 별 자료 모아보기
  - 7. 마치며

이 사이트는 1972년 10월 17일, 박정희 정권이 중신집권을 목표로 발표한 10월 유신 헌법과, 이로 인해 촉발된 다양한 사건들(이하 '10월 유신 사태')에 대한 기록물과 정보를 현대의 이용자들이 쉽게 이해할 수 있도록 제공하기 위해 제작되었다. 10월 유신 후에도 어떻게 공포되었는지부터 시작해, 박정희 정권이 이를 정당화하기 위해 벌인 여러 활동, 이에 반발하여 일어난 부자-민사-민족운동 그리고 이 모든 혼란의 주제를 꿰뚫고 10월 26일 박정희 대통령 사임 사건까지 중심으로 소개된다.

## 왜 하필 10월 유신 사태인가?

10월 유신 사태는 2024년 12월 3일에 일어났던 12.3 계엄 사태와 유사한 점이 많다. 두 사건 모두 계엄령이 선포되었고, 핵심 주도자들이 독재 체제를 구축하려 했다는 공통점을 가진다. 현재 대한민국은 경제적으로는 선진국 반열에 옮았지만, 정치적으로는 여전히 과제로 남아 있다는 평가를 받고 있다. 당장 독재 권력에 저항한 이들이 모두 절치해 배제되는 북한의 경우만 보아도 정치적으로는 낙후될 경우 사회 전반에 미치는 악영향이 얼마나 큰지는 잘 알 수 있다. 따라서 정치 발전은 반드시 개선되어야 할 중요한 영역이다. 대한민국은 왜 이런 평가를 받고 있으며, 대한민국 국민들은 어떻게 이를 개선해 나갈 수 있을까? 그 해답을 알기 위해서는 여러 가지 방법이 있겠지만, 우리는 그 중 과거 대한민국에서 반복된 역사적 패턴을 통해 어느 층 이상의 변화가 필요하다는 점이다.

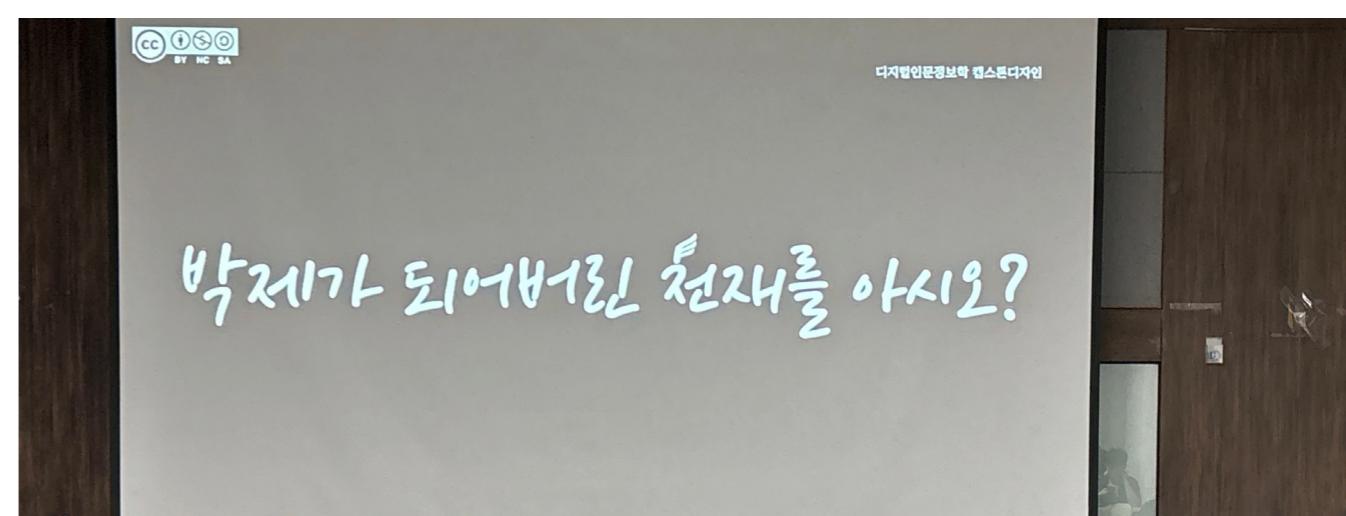


### **책갈피탐험대 – ‘수능 고전문학 아카이빙’**

책갈피탐험대 조는 국어 교육과정에서 중요한 위치를 차지하는 고전문학의 자료 접근의 어려움과 현대어 해석 부족, 체계적인 정리 자료 부족 등의 문제를 해결하기 위해 ‘수능 고전 문학 아카이브’ 프로젝트를 기획했다. 해당 프로젝트는 2017학년도부터 2025학년도까지의 수능 출제 고전문학 작품을 체계적으로 정리하고, 또 시각적으로 재구성했다. 제작 페이지에서는 고전소설과 고전시가를 갈래별로 제공하고, 각 자료 내에서는 줄거리 요약, 수능 기출문제, 원문과 현대어 해석본, 퀴즈, 인물 관계도를 제공한다.

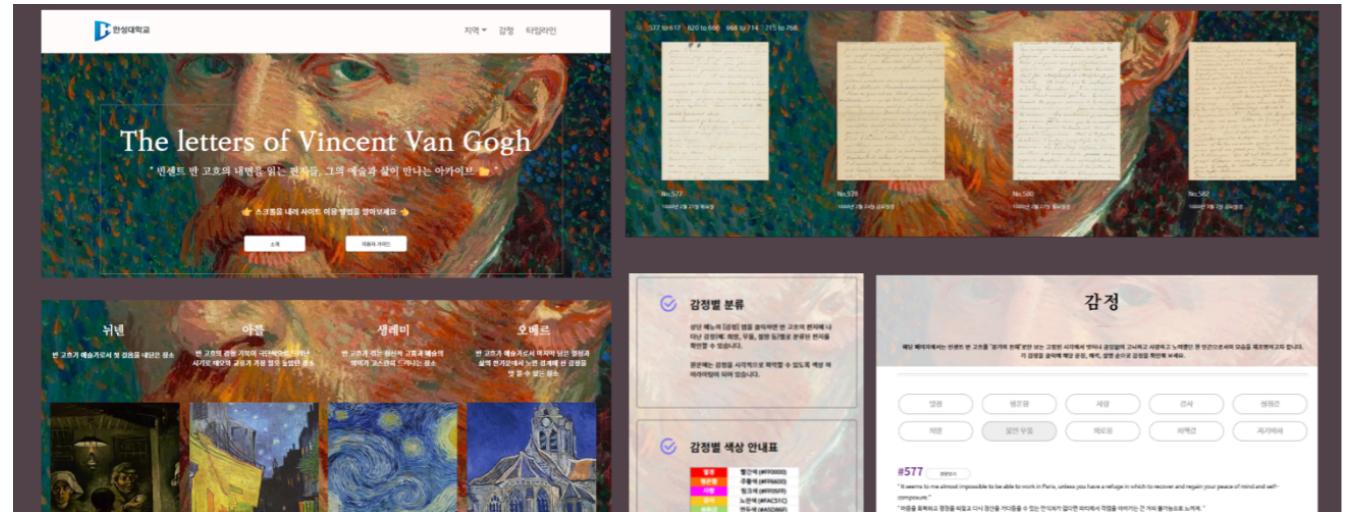
날개 - '이상문학상 아카이브'

날개 조는 이상문학상 수상작의 디지털 기록과 재조명을 중심으로 하여 아카이브를 구축했다. 제작 페이지에서는 이상문학상 대상을 수상한 작가들과 그들의 소속기관, 데뷔작, 대표작, 생애 및 약력, 수상작, 공식 채널 주소 등을 제공한다. 그뿐 아니라 수상 작품집과 수상작에 대한 해석을 제공하도록 설계했다. 작품집은 연도별 분류를 통해 직관적으로 시각화했고, 작품 해석은 줄거리·등장인물·공간적 배경·시간적 배경과 함께 마인드맵을 통해 내용을 시각화한 자료를 통해 알기 쉽게 구성했다.



## STARRY ARCHIVE –‘반 고흐의 내면 탐구’

STARRY ARCHIVE 조에서는 빈센트 반 고흐와 테오 반 고흐가 주고받은 편지를 통해 이들의 감정, 그리고 흐름을 분석하는 프로젝트를 진행했다. 이들은 삶과 창작의 흐름 연결에 주목했고 이를 위해 감정에 시선을 맞춰 각각의 감정 키워드별로 편지를 분류했다. 페이지 내에서는 고흐가 주로 활동한 장소에 따른 분류와 감정에 따른 분류 2가지 분류 방식을 대표적으로 채택했다. 각 편지를 통해서는 고흐가 테오에게 보낸 편지의 원문과 이에 대한 해석, 10줄 이내의 요약을 제공한다.

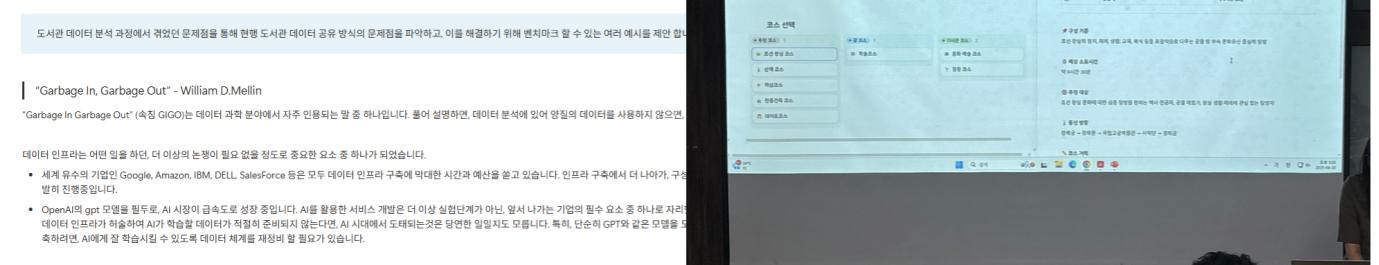


## ‘도서관 데이터 분석과 개선’

도서관 데이터 분석과 개선 프로젝트는 작은 도서관 대상 예산 대폭 감축과 일부 지역의 작은 도서관 예산 미배정에 대한 문제의식에서 출발했다. 초기 목적은 예산 집행 과정의 효율성 증가, 효율적 수서 전략 수립으로 설정했다. 이러한 목적의식에서 도서관 데이터 공유 현황을 활용한 분석 과정을 거쳐 인코딩 포맷 통일, 데이터 연결성 강화, 더 다양한 데이터 제공에 있어서 개선이 필요하다는 결과를 도출했다.



도서관 데이터 공유 시스템 개선방안 제안



## 한걸음 –‘서울의 발자취를 따라’

한걸음 서울 프로젝트는 서울의 문화유산을 효과적으로 감상할 수 있는 큐레이션형 도보 코스를 제공하는 프로젝트이다. 페이지 내에서 서울 지도를 기반으로 한 문화유산 도보 코스와 그에 대한 정보 데이터를 연동하여 관련 도서나 책자 큐레이션 링크를 제공하고, 나아가 기행문 기록 기능이 있어 사용자에게 정보를 제공함과 동시에 정보를 기록할 수 있는 양방향 인터페이스 구축을 위해 노력했다.

## 문헌정보학 캡스톤디자인

2025년도 1학기 문헌정보학 캡스톤디자인은 2025년 6월 중순에 새롭게 개관한 성북어린이청소년도서관을 대상으로 진행됐다. 학생들은 도서관의 공간적 특성과 이용자 요구를 반영하여, 아동과 청소년이 자신의 적성과 흥미를 발견하고 꿈을 키울 수 있는 맞춤형 진로 탐색 프로그램 기획안 작성에 주력했다. 총 네 조가 참여했는데, 이들의 기획안 내용은 다음과 같다.

### 1조-‘꿈을 job자’

먼저 1조는 중학생을 주요 대상으로 하되, 초등 고학년도 함께 참여할 수 있는 진로 체험 프로그램인 ‘꿈을 job자’를 제안했다. 하루 동안 진행되는 이벤트형 프로그램으로, 종료 후에는 학과 동아리와 연계활동을 진행하게 된다. 사서, 역사학자, 경영인, 개발자, AI 전문가, 패션디자이너, 뷰티 전문가 등 7개 직업군을 중심으로 학과별 체험 부스를 구성하고, 참여자가 다양한 체험 활동을 통해 진로에 대한 관심을 키울 수 있도록 설계했다. 부스를 순회하며 체험을 완료한 참여자에게는 소정의 상품이 제공되며, 교수 추천 도서 큐레이션과 또래 책 추천 활동을 연계해 도서관과 진로 탐색을 자연스럽게 연결하는 데 중점을 두었다.

### 최종 프로그램 기획

The poster features a colorful design with a green border. At the top, it says '최종 프로그램 기획' (Final Program Planning). Below that, it has the title '꿈을 JOB자!' (Job Dreamer!). The poster is divided into several sections representing different fields:

- 문헌정보학과**: ① KOCB정원 ② 내 마음 속 책 한 그루
- 사회학과**: ① 위험 알기 및 취약계층 지원 ② 조선시대 직장과 현대 직업 비교하기
- 경영학과**: ① 내가 꿈고전제! ② 세일즈 챌린지
- 뷰티과**: ① 내일은 코스피 ② 퍼리스 아트 스튜디오
- 패션학과**: ① 나만의 패션 디자인하기 ② 모부로 만드는 나만의 패션풀
- 개발**: ① AI VS 사람, 누가 그렸을까? ② AI와 너 이제 말할?

At the bottom, it says '성북어린이청소년도서관' (Seongbuk Children's Library).

**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

## 2조-'도서관 어린이 탐정단:연체자를 잡아라!'

다음으로 2조는 초등학교 2~4학년을 대상으로 하는 방탈출형 체험 프로그램 '도서관 어린이 탐정단:연체자를 잡아라!'를 제안했다. 이 프로그램은 연체 도서와 관련된 미스터리를 해결하는 콘셉트로, 도서관 곳곳에서 팀별 미션을 수행하며 UV램프, 은닉 약도, 스템프 등 도구를 활용해 탐험과 단서 수집을 경험하도록 구성했다. 놀이와 진로 교육을 결합해 도서관 이용 경험과 친밀감을 높이는 데 중점을 두었다.

## 운영 개요

프로그램 명	도서관 어린이 탐정단:연체자를 잡아라!
기간	2025. 07. 27(일) 하계방중
장소	삼선도서관 어린이자료실 및 일반자료실 일부
대상	초등 2~4학년
인원	4~5인으로 구성된 4팀 / 회차별 운영 (사전 예약제)
내용	도서관 내에 3000일 이상 반납되지 않은 책을 둘러싼 미스터리를 해결하며 직업 추리, 도서관 탐험, 책 찾기 등 다양한 미션을 수행하는 어린이 체험형 방탈출 프로그램.



## 3조-'꿈 키우링'

이어 3조는 초등학교 3~4학년을 대상으로 한 '꿈 키우링'이라는 진로 탐색 프로그램을 제안했다. 이는 여름방학 중 진행되는 프로그램으로, 진로 관련 도서를 읽고 책 속 인물을 관찰하고 상상하며 적성과 흥미를 탐색한 뒤, 미래의 자신을 떠올려 키링으로 표현하는 활동으로 구성된다. 키링은 진로와 꿈을 상징하는 시각적 결과물로, 일상 속에서 지속적인 동기 부여의 매개체가 될 수 있다. 책 읽기와 체험 활동이 도서관 공간 내에서 자연스럽게 연결되도록 설계된 점이 특징이다.

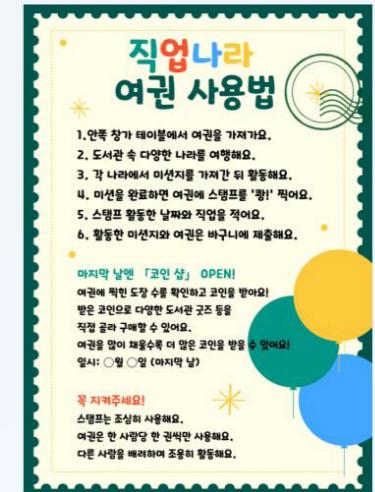
## 4조-'꿈꾸는 직업 나라'

마지막으로 4조는 초등학교 1~3학년을 위한 '꿈꾸는 직업 나라'를 제안했다. 참여자들은 프로그램 시작 시 탐험 여권과 활동지를 지급받고, 자유롭게 도서관을 누비며 다양한 직업을 체험할 수 있다. 5개의 '직업 탐험 나라'로 나뉜 도서관 내 어린이실에서 참여자들은 여러 미션을 수행할 수 있다. 미션 완료 후에는 도장을 받은 여권과 활동지를 제출하고, 도장 개수에 따라 코인을 지급받아 마지막 주에 코인샵에서 다양한 물품을 구매할 수 있다. 해당 프로그램은 도서관 자료와 공간을 활용한 체험 활동과 보상 시스템을 통해 어린이들이 즐겁게 진로를 탐색하며 성취감과 자신감을 키울 수 있도록 설계된 점이 특징이다.

3-3

### 프로그램 진행 흐름

- 1 1층 안쪽 창가 테이블에서 여권과 활동지를 수령한다.
- 2 활동지 미션을 수행하며 원하는 서가를 탐험한다.
- 3 미션 수행 후 제출 바구니에 활동지와 도장 찍은 여권을 제출한다.
- 4 도장 수에 따라 마지막 날 코인을 지급한다.
- 5 '코인샵'에서 코인으로 다양한 물품을 구매한다.



두 캡스톤디자인 모두 교내 수업을 통해 배운 내용을 실제 생활에 적용해 볼 수 있었다는 점에서 의미가 깊었다. 각 조 모두 실제 적용 가능한 기획안을 완성했다는 점에서, 학생들은 성취감과 뿌듯함을 느낄 수 있었다. 이번 학기 캡스톤디자인을 성공적으로 마무리한 학생들에게는 축하를, 내년에 이어질 캡스톤디자인에 참여할 학생들에게는 응원의 마음을 담으며 글을 마친다.

# 학술답사

기사: 김영은

## 2025학년도 문헌정보전공 학술답사

한성대학교 문헌정보전공이 9월 24일(수)부터 25일(목)까지 1박 2일간 경기도 파주 일대에서 학술답사를 진행했다. 이번 답사는 국립극장공연예술박물관, 파주중앙도서관, 국립민속박물관 파주 분원을 방문하며 전공과 밀접하게 연관된 문화 지식 현장을 직접 체험하는 의미있는 시간이었다.

### 학술답사 준비

답사단은 아침 8시 학교와 9시 운정중앙역 총 두 장소에서 각각 집결해 파주로 향했다. 학우들은 각자 명찰을 지급받은 뒤, 일곱 개 조로 나뉘어 일정을 소화하며 열정적인 모습을 보였다.

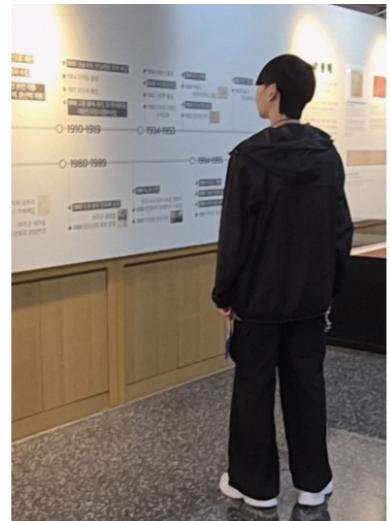


### 공연예술과 도서관 탐방

첫 번째 방문지는 국립극장공연예술박물관이었다. 상설전시실에서는 동서양 극장의 역사와 무대 모형, 국립 공연예술단체의 주요 작품들을 관람할 수 있었다. 특히 개방형 보관소뿐 아니라 평소에는 출입이 제한된 폐쇄형 보관소까지 둘러볼 수 있어 학생들에게 특별한 경험이 되었다. 무대 장치와 의상, 소품 등이 체계적으로 관리되는 모습을 통해 공연예술 자료 보존의 전문성을 직접 체감할 수 있었다. 전시는 단순한 관람을 넘어 무대에 직접 올라가 보는 체험형 프로그램과 몰입형 영상 콘텐츠까지 마련되어 있어, 공연예술이 가진 매력을 다각도로 느낄 수 있었다.

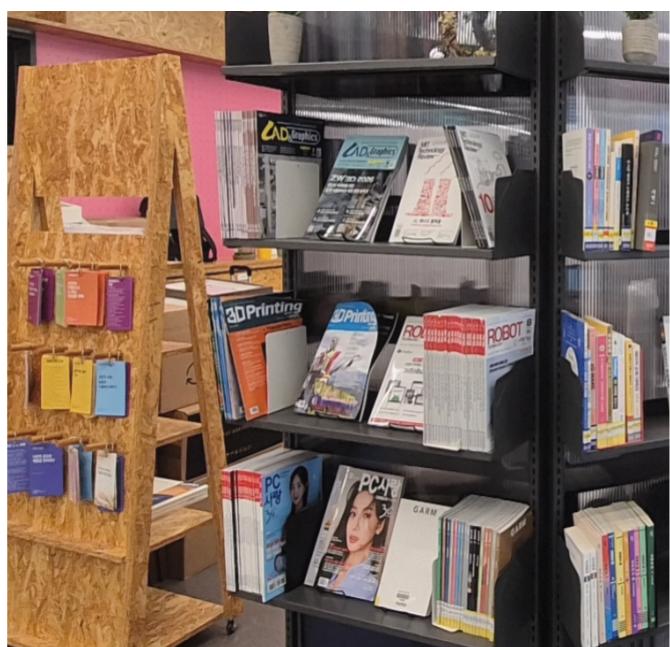
이후 아씨보쌈 금촌점에서 점심을 함께하며 오전의 경험을 자유롭게 나누는 시간을 가졌다.





이어 파주중앙도서관으로 이동해 리모델링 과정을 비롯한 공간 활용과 도서관 운영 철학에 대한 설명을 들었다. 강연 후에는 전체 조가 두 그룹으로 나뉘어 한쪽은 도서관을 1층부터 5층까지 둘러보고, 다른 한쪽은 답사 주제와 관련된 빙고게임을 진행했다. 두 그룹은 교대로 프로그램에 참여하며 견학과 체험을 균형 있게 즐겼다. 도서관은 단순한 책 보관 공간을 넘어, 민간기록 수집과 지역 주민의 생활사 기록을 보존하는 등 ‘기록하는 도서관’의 역할을 강조하고 있었다. 이러한 설명을 들으며 학우들은 도서관이 지역 사회와 긴밀하게 연결되어 있다는 사실을 새삼 체감했다.

저녁에는 숙소인 원과호 펜션으로 이동해 바비큐와 파스타 등으로 만찬을 나눈 뒤, 문정답사 조별 미션을 함께 공유하고 확인 및 결산하는 시간을 가진 후 레크리에이션이 이어졌다. 박진호 교수님께서 개회의 말씀으로 자리를 열어주셨고, 이어 정경희 교수님, 박희진 교수님, 이호신 교수님, 박진호 교수님, 박지영 교수님, 도슬기 교수님께서 직접 퀴즈를 내주셔 학우들이 즐겁게 참여할 수 있었다. 또한 교수님들께서 준비하신 상품 지급 이벤트와 함께 드라마 배우의 극중 이름을 맞추거나, 이모지를 보고 음악 제목과 가수를 맞히는 게임 그리고 자음을 보고 조별 인원이 겹치지 않게 단어를 말하는 게임까지 진행되며 학우들 사이의 교류와 웃음이 끊이지 않았다.



## 민속자료와 기록의 현장

다음 날 아침에는 황태해장국, 라면 등으로 가볍게 식사한 후 국립민속박물관 파주 분원을 찾았다. 관장님의 안내로 개방형 수장고와 보이는 수장고를 둘러보며 일상의 물건도 민속자료로서 소중한 가치를 지닌다는 점을 배웠다 항아리, 옹기, 맷돌 등 생활 도구부터 향로, 약점구 같은 의례 용구까지 시대와 쓰임새를 달리하는 자료들이 질서 있게 보관된 모습은 학생들에게 큰 인상을 주었다. 또한 저산소살충시스템을 활용한 보존 방식과 민속 아카이브 운영 등을 통해 기록 관리의 전문성을 직접 확인할 수 있었다. ‘기증자의 서가’ 전시에서는 자료를 제공한 이들의 삶과 이야기가 함께 기록되어 있음을 확인하며, 학우들은 기록이 단순한 보존을 넘어 세대를 잇는 다리 역할을 하고 있음을 실감했다.

답사의 마지막은 명품돌솥설농탕 통일동산점 식당에서의 점심이었다. 식사가 마무리될 즈음에는 간단한 게임과 퀴즈가 진행되었고, 준비된 상품이 학우들에게 전달되었다. 웃음 속에서 점심을 마친 후, 명찰을 반납하고 자율 귀가하는 것으로 모든 일정이 마무리되었다.



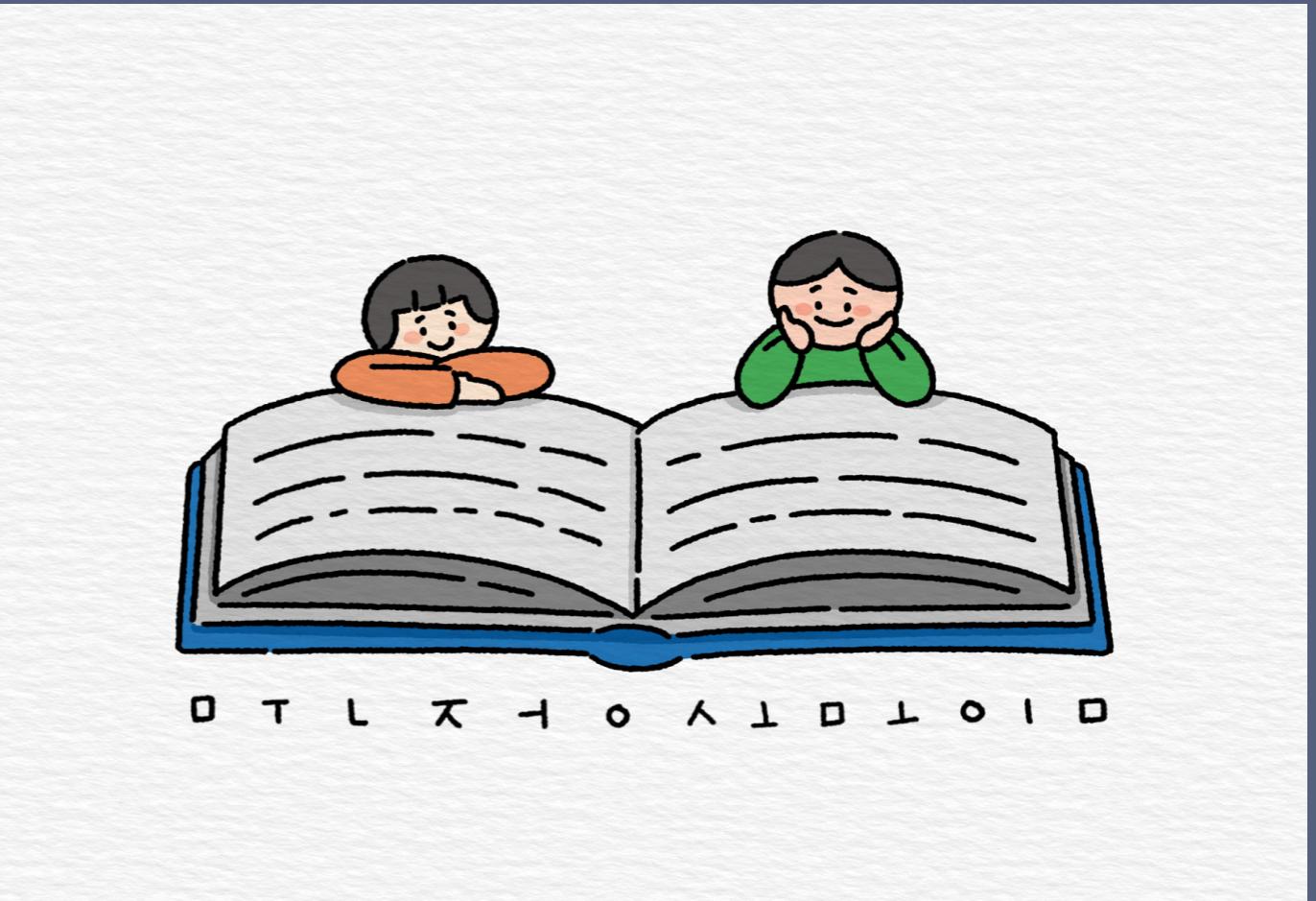


## 학술답사의 의미와 성과

비가 내린 첫째 날과 달리 둘째 날은 화창한 날씨 속에 일정을 마쳤다. 이번 학술답사는 공연예술, 도서관, 민속학 등 문헌정보학과 접점을 지난 현장을 직접 경험하며, 교수님들의 세심한 지도와 배려 속에서 전공적 시야를 넓히고 학우 간 유대감을 다지는 뜻깊은 시간이 되었다. 또한 각 기관이 보여준 기록과 문화의 다양한 방식은 앞으로 문헌정보학을 공부하는 학생들에게 더 깊은 성찰의 계기를 마련해주었다.



## 문정 소모임



북 큐레이션 소모임

디지털 문화유산 유랑단

공론장(도란도란)

| 우리도서관사연구회 소모임

| 문화 빅데이터 소모임

| 메타버스 지킴이

## 문정 소모임

# 북 큐레이션 소모임

기사: 소모임장 지서연

## 소모임 소개

우리 소모임은 단순히 책을 읽고 감상을 나누는 독서 모임을 넘어, 특정 주제나 질문에 맞춰 책을 선정하고 소개하는 ‘북큐레이션’ 활동에 집중합니다.

### 1. 주제 선정 및 도서 탐색

매번 새로운 주제를 정하고, 그에 맞는 도서를 함께 탐색하고 선정합니다.

### 2. 선정 도서 분석 및 토론

각자 선정한 책을 깊이 있게 분석하고, 왜 이 책을 추천하는지 그 이유와 가치를 공유합니다.

### 3. 나만의 북큐레이션 완성

최종적으로 가장 적절한 책들을 선별하여, 매력적인 소개 문구와 함께 하나의 작은 ‘테마 서가’를 기획하고 완성해 봅니다. (카드뉴스, 온라인 이미지 제작, 간단한 전시 기획 등)

### 4. 큐레이션 경험 공유

완성된 큐레이션을 멤버들과 공유하고, 서로의 안목과 아이디어를 배우며 발전시킵니다.



## 1년간의 활동 내용

- 25학년도 1학기 북큐레이션 카드뉴스 ‘대인관계’ 주제로 제작
- 25학년도 2학기 북큐레이션 카드뉴스 제작 회의



# 우리도서관사연구회 소모임

기사: 소모임장 이주현



우리 도서관사 연구 소모임은 다양한 도서관 역사를 배우고 도서관 역사를 기록합니다. 도서관의 역사를 통해 사람과 지역, 기록을 잇는 도서관의 역할을 상기하고 관련 활동을 진행합니다. 현재 우리 도서관사 연구 소모임은 4년째 이어진 남산도서관 서포터즈 활동과 이토록 역사적인 도서관사 색인 프로젝트를 함께 진행하고 있습니다.

우리 도서관의 역사는 꽤 길게 이어져 왔습니다. 그간 도서관은 많은 변화를 맞았고 그만큼 많은 이용자와 기록을 맞이했습니다. 때론 주변 지역과 함께 소통하며 성장했고 다양한 프로젝트 혹은 프로그램을 통해 이용자에게 많은 경험을 남기고자 노력했습니다. 그러나 아직 도서관의 역사에 대한 기록은 미비합니다. 도서관사에 관한 관심도 부족합니다. 이를 위해 우리 소모임은 도서관사 관련 활동을 진행했습니다. 작년에는 전국 도서관의 간략한 연혁 정보를 지도에 새기고 성북구 관련 도서관사를 정리하는 산학프로젝트를 진행했습니다.



그러나 올해는 ‘이토록 역사적인 도서관사 색인 프로젝트’를 진행하고 있습니다. 해당 프로젝트는 백창민 강사님의 ‘이토록 역사적인 도서관’에 나오는 도서관과 역사를 테마로 도서관사를 정리하고 색인하는 활동입니다. 2학기부터 시작해 내년까지 이어가도록 설계된 활동이다 보니, 아직 도서를 읽고 정리하는 시작 단계에 있지만, 내년에는 분명 완성할 수 있으리라고 생각합니다.



앞서 말한 프로젝트 외에도 우리 소모임은 도서관 협력 활동으로 매년 남산도서관 서포터즈 활동을 진행하고 있습니다. 현재 4년째 진행 중이며, 올해는 앞선 3년과 다르게 옛 소식지 재생산 콘텐츠가 아니라 직접 도서관 활동을 기획하고 관련 작업물을 만드는 활동을 진행했습니다. 이 활동을 통해, 우리 소모임은 아이스 브레이킹용 도서관 질문카드, 오리엔테이션 진행 PPT, 퀴즈 PPT 등을 제작했고 이는 남산도서관 ‘겨울 독서교실’에 적용될 예정입니다.

## 문정 소모임

# 디지털 문화유산 유랑단

기사: 소모임장 권나혜

소모임 활동을 지난방학하면서 학교 내부 뿐만 아니라 외부 활동에도 참여할 수 있어 다양한 활동을 해볼 수 있는 경험이 되었던 것 같습니다. 현재 지난방학하고 있는 남산도서관과 연계하는 서포터즈 활동과 소모임 내부에서 자체적으로 지난방학하는 활동들로 전공 지식을 활용할 수 있는 기회도 얻을 수 있었습니다. 앞으로도 진행될 여러 활동들에서도 적극적으로 참여하겠습니다.

우리도서관사 연구회를 통해 남산서포터즈 활동과 도서관 역사 매핑 프로젝트에 참여하였습니다. 특히 중학생을 대상으로 한 독서 교육 프로그램을 기획하여, 도서관이 단순한 지식의 공간을 넘어 사람과 책을 이어주는 문화적 장이라는 것을 느꼈습니다. 이번 활동은 도서관의 역사와变迁을 다시금 생각하게 해주었고, 앞으로의 진로에 대해서도 깊이 고민할 수 있는 뜻깊은 경험이 되었다.

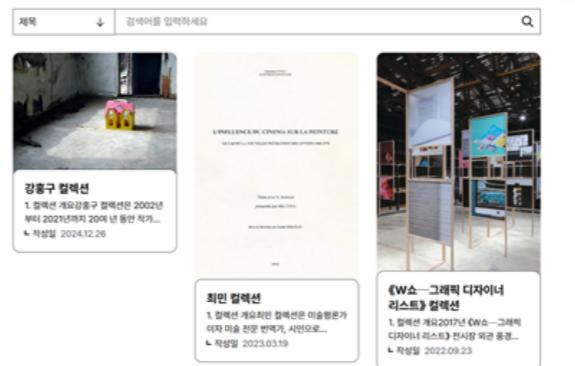
우리도서관사 연구회에서 남산도서관과 함께 프로그램을 기획하고 운영하며, 도서관 서비스의 가치와 운영 과정에 대해 깊이 이해할 수 있었습니다. 협작에서 직접 부딪히며 느낀 점들이 실무적인 역량을 키울 수 있었던 소중한 경험이었습니다.

해당 소모임에 참여하며, 도서관 이용자에게 필요한 프로그램을 기획하고 해당 프로그램에 필요한 다양한 자료를 제작하는 과정에서 많은 기술을 습득할 수 있었습니다. 또, 소모임원들과 모여 프로젝트에 관해 이야기하며 다양한 아이디어를 보고 수정하는 과정도 즐거웠습니다. 많은 활동을 하며, 더 나아가는 지식을 발견할 수 있었습니다. 아직 활동이 마무리되지 않았지만, 끝까지 최선을 다하고 싶습니다.

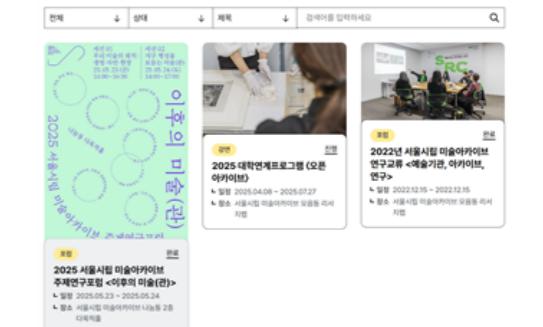
남산도서관 서포터즈로서 독서교실 기획 활동에 참여했습니다. 사서 선생님과 소모임 부원들이 함께 토의 하며 아이디어를 나누는 과정이 뜻깊었고, 성장하는 기회가 되었습니다. 협작에서 공유하시는 사서 선생님과 대화하며 도서관 업무를 상상하게 이해할 수 있었습니다. 또한 옛 소식지를 활용해 카드뉴스를 재구성하는 프로젝트와 도서관 대회 참여 등 다양한 활동에도 참여했습니다. 소모임 활동을 통해 도서관과 함께 가까워지고, 그 역할과 가치에 대해 깊이 배울 수 있었습니다.

남산도서관과 연계한 서포터즈 활동을 주제로 도서관 프로그램을 기획하고 카드뉴스를 제작하는 등 뜻깊은 경험을 할 수 있었습니다. 사서 선생님과 소모임 팀원들과 함께 아이디어를 나누고 피드백을 주고받으며 함께 성장한 과정이 특히 기억에 남습니다. 도서관 대회에 참여했던 일도 즐거운 추억으로 남았고, 도서관과 함께한 활동을 통해 책과 사람 모두에게 한층 더 가까워질 수 있었던 소중한 시간이었습니다.

디지털 문화유산 유랑단은 디지털인문정보학트랙과 지식정보문화트랙 학생들이 중심이 되어 운영되는 온라인 기반 소모임이다. 한 학기 동안 탐방하고 싶은 디지털 아카이브나 온라인 플랫폼을 직접 추천하고, 투표를 통해 탐방 대상을 결정한다. 이후 조원들과 함께 사이트를 살펴보며 각자 맡은 부분을 분석하고, 단체 채팅방을 통해 의견을 공유하고 토론한다. 이러한 과정을 통해 다양한 디지털 문화유산의 가치와 활용 방식을 배우고, 평소 접하기 어려운 온라인 아카이브를 탐색하는 즐거움을 얻을 수 있다.



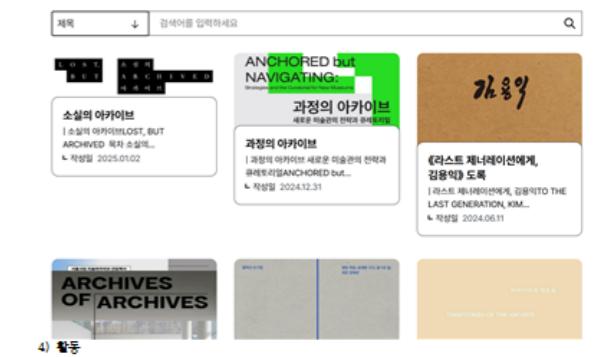
작업들을 통해 서울시립 미술아카이브는 한국 현대미술 연구의 경계를 넓히는 데 기여한다.



출판의 경우 서울시립 미술아카이브는 서울시립미술관의 다양한 활동과 현장에서 미처 담지 못했던 이야기를 도서, 자료집, 전시 도록 등으로 출판한다. 연구, 전시, 교육, 큐레이팅 등을 마친 후에도 출판물을 통해 새로운 논의와 아이디어를 만들어 나간다.



또한 서울시립 미술아카이브는 프로그램을 통해 현대미술을 탐구하는 '제3 연구', '제4 연구', '제5 연구' 등을 진행한다. 제3 연구는 예술 자료에 담긴 정보를 찾아 연구의 기초 자료를 만드는 작업이다. 주제 연구는 자료에서 새로운 이야기를 발굴하고 질문을 만드는 작업입니다. 협력 연구는 국내, 해외 연구자의 자료를 서로 연결하는 작업이다. 이러한



## 문정 소모임

# 문화 빅데이터 소모임

기사: 소모임장 김태희

디지털 문화유산 유랑단의 첫 번째 활동은 문화, 예술, 역사 아카이빙 사이트 중 한 곳을 선정하여 탐방 보고서를 작성하는 것이다. 선정한 사이트(서울시립 미술 아카이브, 코리안메모리 등)에서 조사할 범위를 배운 후 탐방 결과와 느낀점을 보고서 형식으로 작성하고 보고서는 단체 카톡방에 공유하였다. 조사를 통해 아카이브에 대한 인식이 넓어지고 미술관과 같은 문화 공간을 적극적으로 찾아 다양한 프로그램을 경험하고, 예술을 통해 삶의 여유와 깊이를 더하고 싶다는 후기를 얻었다.



두 번째 활동으로는 미술관 홈페이지 탐방과 연계하여 리움미술관을 선정하여 탐방하였다. 리움미술관은 1965년 삼성문화재단 설립 이후, 소중한 문화유산을 보전하고 대중에게 널리 알리고자 노력해 온 삼성미술관이 2004년 서울 한남동에 미술관 건물을 신축하며 개관한 곳이다. 그리고 한국 고유의 미를 담고 있는 전통미술, 생동감 넘치는 현대미술, 시대적 가치를 반영한 국제미술이 공존하는 미술관으로, 현재 국내 사립 미술관 중 가장 많은 수의 컬렉션을 보유하고 있다. 이번 리움미술관 탐방은 한국 미술의 전통과 현대가 조화를 이루는 과정을 직접 체험할 수 있었던 시간이었다.

문화 빅데이터 소모임은 공공데이터와 도서관의 문화 자료를 기반으로, 새로운 정보 서비스 아이디어를 발굴하고 시각화하는 활동을 진행한다. 공모전을 준비하거나 플랫폼을 기획하며, 도서관의 사회적 가치와 활용 가능성을 탐색하고 있다.

올해에는 소모임 인원을 나누어 국립중앙도서관에서 주최하는 두 개의 공모전을 준비하였다. 공공데이터와 도서관의 자료 분석을 바탕으로 도서관과 이용자를 연결하는 아이디어를 제안하였다.

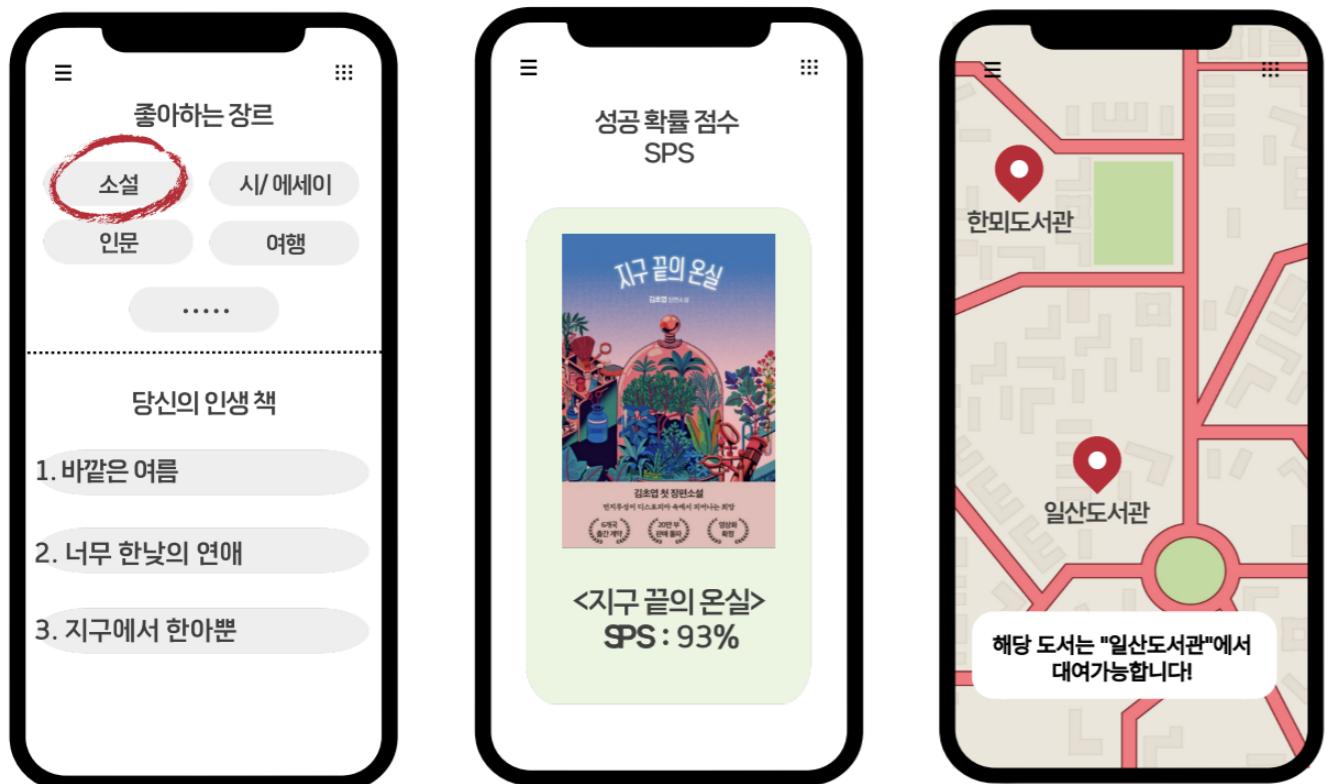


## 공론장(도란도란)

기사: 소모임장 이호진

먼저, 「제19회 도서관 혁신 아이디어 및 우수 현장사례 공모」에서는 ‘책갈피를 넘기며, 축제로 걷다’라는 주제로, 지역 축제와 도서관의 연계 방안을 기획하였다. 도서관을 단순한 열람 공간이 아닌 지역 문화의 중심지로 확장하고, 지역별 전통 축제와 협업을 통해 도서관 이용률을 높이는 방안을 제시하였다. 이를 통해 도서관이 지역민과 소통하며 세대 간 문화를 잇는 플랫폼으로 기능할 수 있음을 보여주었다.

다음으로, 「2025 도서관 데이터 활용 공모전」에서는 ‘북-플로우’라는 개인 맞춤형 독서 플랫폼을 제안하였다. 북-플로우는 도서관 데이터를 활용하여 이용자의 대출 이력을 분석하고, 머신러닝 기반의 추천 시스템으로 독서 실패 경험을 줄이는 서비스이다. 게이미피케이션과 소셜 기능을 결합하여 독서를 즐거운 습관으로 정착시키고, 도서관 대출 건수 증가와 이용 활성화를 동시에 실현할 수 있는 선순환 모델을 구상하였다.



문화 빅데이터 소모임은 이처럼 문화와 데이터, 그리고 이용자 경험을 결합한 아이디어를 통해 도서관의 새로운 역할을 탐색하고 있다. 앞으로도 도서관 정보 서비스의 방향을 제시하는 활동을 지속적으로 이어갈 것이다.



공론장(도란도란)은 2025년 1학기부터 다시금 활발하게 운영되고 있는 소모임으로 도서관의 주요 기능인 공론장의 재현을 중심으로 활동한다.

‘공론장’이란, 시민들이 개인적 이해관계를 넘어 공공의 문제에 대해 토론하고 합리적 의견을 형성하는 사회적 장을 의미하며, 도서관은 단순히 자료를 보관·제공하는 공간이 아니라 시민들이 지식과 정보를 바탕으로 대화하고 사회적 의미를 나누는 현대적 공론장이다. 공론장(도란도란) 소모임은 이러한 정신을 바탕으로 여러 주제에 대해 자유롭게 소통하고 이야기하며, 최종적으로 한성대학교 전원이 참여할 수 있는 공론장 운영을 목표로 한다.

1학기에는 아직 소모임의 기틀이 잡혀있지 않아 공론장 소모임 내에서의 간단한 활동으로 마무리 하였다. 현재 많은 대학생들이 사용하고 있는 ‘에브리타임’을 기반으로 하여 이러한 ‘익명’ 시스템에 대한 생각을 나누고, 이를 보완하기 위해서는 어떤 방안들이 필요할까에 대한 부분까지 함께 의논하였다.

2학기에는 취업멘토링 연계를 통해 아리랑도서관의 관장님이신 강영아 관장님과 함께 활동을 진행 할 예정이며, 총 2회 진행하려고 한다. 첫 번째 만남에서는 성북구립도서관의 사례를 중심으로 하여 공론장에 대한 기본적인 소개와 계획초안에 대해 논의하고, 두 번째 만남에서는 계획을 바탕으로 실제 토론이 이루어질 예정이다.

# 메타버스 지킴이

기사: 소모임장 김유빈

## 소모임 소개

‘메타버스 지킴이’ 소모임은 트랙의 메타버스 공간을 확장하고 관리하며 활성화하는 것을 목표로 하는 팀이다. 이전 학기까지는 새로운 공간 구축에 주력했으나, 이번 학기에는 기존 공간의 점검과 개선을 중심으로 활동을 진행했다. 소모임은 학과 학생들이 메타버스 환경을 쉽게 이해하고 활용할 수 있도록 지원하는 동시에, 학과 홍보와 정보 제공의 플랫폼 역할을 수행하고 있다.

## 학과 건물



## 활동내용

2025학년도 1학기 ‘메타버스 지킴이’의 주요 활동은 메타버스 공간의 유지·보수와 신입 부원 교육에 중점을 두었다. 먼저 신입 부원을 대상으로 소모임과 메타버스의 구조를 소개하고, 2D 시스템·room·object 등 기본 조작법을 익히는 시간을 가졌다. 이어 mapmaker 프로그램을 활용해 오브젝트 설치, 효과 추가, 액션 삽입 등 실제 구축 기술을 익히는 시간을 가졌다. 이와 더불어 기존 학과 건물의 노후화된 정보를 전면 수정하였다. 트랙 명칭을 ‘지식정보문화트랙’으로 변경하고, 오류가 있던 게시판 내용을 삭제 및 보완하였다. 또한 학과 일정표를 최신 정보로 갱신하여 이용자가 보다 정확한 정보를 확인할 수 있도록 개선하였다. 한편, 학과 건물의 구조를 한눈에 볼 수 있는 안내 맵을 제작하여 포털 스팟과 room 간의 이동 경로를 시각적으로 표현하는 활동도 진행했다. 이를 통해 처음 방문하는 이용자도 손쉽게 건물 내 동선을 파악할 수 있게 되었다. 이후 각 포털의 작동 여부를 점검하여 이용자들의 원활한 이동이 가능하도록 시스템 안정성을 높였다.

# 트랙홍보관

캡스톤 졸업 콘텐츠 전시관

\*졸업 콘텐츠는 연도 별로 이어집니다

## 미디어 위키 전시



## 오메카 전시관



로비

## 후기

이번 학기 ‘메타버스 지킴이’의 활동은 새로운 공간 구축보다는 기존 시스템을 점검하고 보완하는데 초점을 맞추었다. 이를 통해 메타버스 공간의 구조적 안정성과 정보의 최신성을 확보할 수 있었으며, 사용자의 편의성 또한 크게 향상되었다. 신입 부원들은 실제 공간 편집과 조작을 경험하며 메타버스 운영의 전반적인 과정을 이해할 수 있었고, 기존 부원들 역시 이전 활동을 되돌아보며 개선 방향을 구체화하는 계기를 마련했다. 소모임은 이번 활동을 바탕으로 향후 메타버스 공간을 학과 홍보와 소통의 장으로 적극 활용할 계획이다. 나아가 학생들이 더욱 친숙하게 참여할 수 있는 가상 캠퍼스 환경을 조성함으로써 학과의 정체성과 공동체 의식을 강화할 것으로 기대된다.



# 문정 학생회



디지털인문정보학트랙 트랙회장

기획부

편집부

도서활동부 담사

발행 후기

| 지식정보문화트랙 트랙회장

| 도서활동부

| 홍보부

| 한여름의 시작, LT

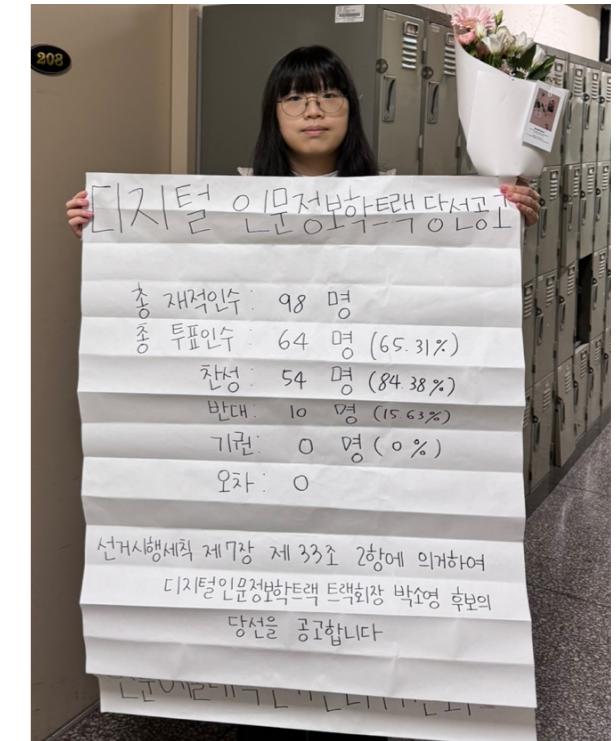
문정 학생회

## 디지털인문정보학트랙 트랙회장

기사: 박소영

### 디지털인문정보학트랙 트랙회장 박소영

안녕하세요. 제4대 디지털인문정보학트랙 트랙회장 박소영입니다. 작년 이맘때쯤 도서활동부장 소감을 적었던 것 같은데, 그로부터 벌써 1년이 지났다는 게 실감이 잘 안 나는 것 같습니다. 지금 되돌아보면 참 많은 일들이 있었던 것 같은데, 그 대부분의 일들이 잘 마무리될 수 있어서 참 다행이라고 생각합니다. 처음 트랙회장을 맡게 되었을 때는 내가 잘 해낼 수 있을까 하는 걱정과 부담이 앞섰었는데 막상 임기가 끝날 때가 되니 후련하기도 하고 아쉽기도 합니다. 지금까지 여러 사업을 진행하며 많은 분들께 도움과 응원을 받았습니다. 항상 받은 만큼 표현하고 보답하고자 노력하는데 지나고 생각해 보면 늘 아쉬움이 남는 것 같습니다.



그래서 이 자리를 빌려 그동안 함께해 주신 모든 분들께 감사를 전하고자 합니다. 가장 먼저 서로 부족한 부분을 채워주고 맞춰가며 함께 트랙을 이끌어가기 위해 최선을 다해주신 지식정보문화트랙 트랙회장님께 감사하다는 말씀을 전하고 싶습니다. 항상 적극적이고 밝은 모습으로 함께 해주셔서 걱정이 많았던 제게는 큰 힘이 되었고 덕분에 생각했던 것보다 훨씬 더 훌륭한 마무리를 짓을 수 있었습니다. 그리고 각자의 자리에서 열심히 일해주신 각 부서 부장님들, 어려움이 있을 때마다 물심양면으로 도와주신 조교님들과 교수님들, 저희 사업에 많은 관심을 가져주시고 참여해 주신 학생회 부원들 및 트랙 학우분들께도 진심으로 감사드립니다. 트랙회장을 맡으며 힘든 일도 있었지만, 그보다 더 많이 웃을 수 있었고 배우고 얻어가는 것도 많았습니다. 저의 임기는 이제 끝나지만 앞으로도 학생회의 모든 활동을 진심으로 응원하겠습니다. 감사합니다!

# 지식정보문화트랙 트랙회장

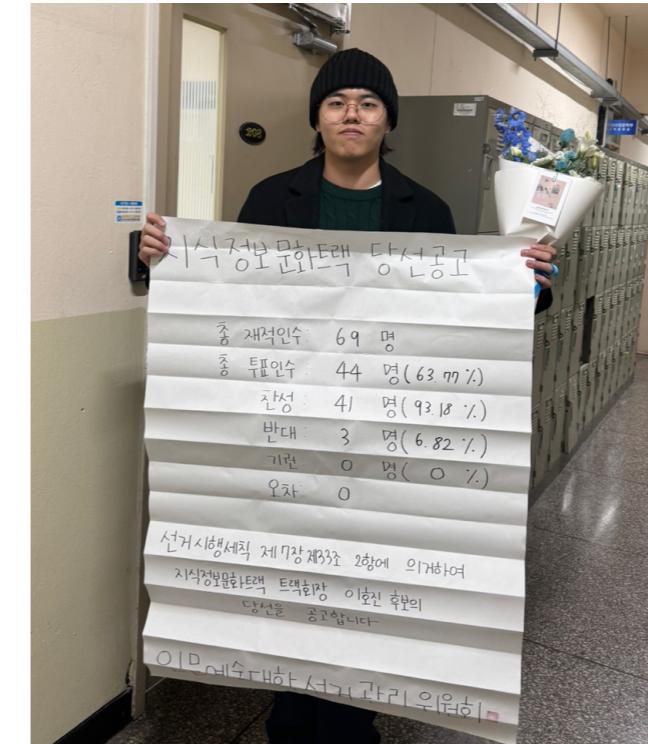
기사: 이호진



## 디지털인문정보학트랙의 2025년

2025년도에 디지털인문정보학트랙은 많은 사업으로 학우분들을 찾아뵈었습니다. 먼저 연합사업으로는 당선 이후 학우분들께 처음으로 인사를 드렸던 개강파티, 교수님들 및 트랙 학우분들과 가까워질 수 있는 기회가 되었던 MT, 비가 오는 날이었음에도 많은 분들이 찾아주셨던 대동제, 그리고 학과에서 진행한 학술답사까지 다양한 사업을 진행했습니다. 다음으로 개인사업으로는 간식사업과 '복퀴즈 온 더 디정'이 있었습니다.

간식사업은 매 학기의 중간고사 기간과 기말고사 기간에 한 번씩 총 4번 진행하였습니다. 학우분들의 만족도를 높이기 위해 기존의 간식사업과는 다르게 학우분들께 의견을 받아 간식을 선정하였고, 이후 소속, 과학생회비 납부 여부 등을 고려하여 간식을 지급하였습니다. '복퀴즈 온 더 디정'은 한 학기에 한 번씩 총 2번 진행하였고, 북 큐레이션에 퀴즈를 접목하여 학우분들이 보다 재밌게 전공지식에 가까워질 수 있도록 하였습니다. 퀴즈를 제출해 주신 학우분들 중 5분께 소속과 과학생회비 납부 여부, 퀴즈 정답 여부 등을 고려하여 상품을 지급하였습니다. 더욱 유익한 내용을 전달드리기 위해 도서활동부에서 독서토론을 하며 책을 선정하고 퀴즈를 출제하는 등 많은 노력을 기울였던 사업이었습니다. 이외에도 제 공약이었던 '트랙 오픈채팅방 및 익명 건의함 운영'과 '학생회비 사용내역 공개'를 이행하기 위해 오픈채팅방과 오픈프로필을 운영하며 더 많은 학우분들의 의견을 듣고자 하였고, 1학기가 끝난 후에는 학생회비 사용내역을 보고서로 정리하여 학과 공식 SNS(인스타그램)에 게시하였습니다.



## 지식정보문화트랙 트랙회장 이호진

안녕하세요, 제4대 지식정보문화트랙 트랙회장 이호진입니다. 바쁘게 트랙회장의 일들을 해나가다 보니, 벌써 2025년의 마지막이 가까워졌습니다. 올 한 해는 정말 정신없이 지나갔는데요, 개강파티와 MT, 그리고 대동제 부스를 끝으로 1학기를 마치고, 이어서 학술답사와 문정인의 밤을 끝으로 2학기를 마무리할 수 있었습니다. 이외에도 트랙의 크고 작은 행사에 참여하고 사업을 진행하며 많은 학우분들과 교류 할 수 있었음에 그 어느 때보다도 의미 있는 한 해였다는 생각이 듭니다.

이렇듯 트랙회장을 지내며 정말 많은 활동을 해나갔지만, 이 모든 것을 잘 마치고 연말을 후련하게 마무리할 수 있는 이유는 어떤 일이든 기꺼이 나서서 함께 활동해 준 문헌정보전공 학생회의 모든 부원들, 그리고 학생회에서 주최하고 진행한 행사에 기꺼이 참여해준 모든 문헌정보전공 학우분들, 마지막으로 아낌없는 관심과 지원을 보여주신 문헌정보전공의 교수님들 덕분입니다. 1년이라는 짧다면 짧고 길다면 긴 기간을 마지막으로 4대 지식정보문화트랙 트랙회장의 임기는 끝이 나지만, 이어서 5대 지식정보문화트랙 트랙회장, 그리고 그 이후에도 이어질 지식정보문화트랙 트랙회장들과 학생회에게 많은 관심과 응원 부탁드리겠습니다. 끝으로 이 자리를 빌려 2025년도에 저와 달은 그 모든 분들께 감사 인사를 드립니다. 행복한 연말 보내시기를 바랍니다 :)

오픈관 207 & 208호

# 실습실 & 학생회실 이용방법

4대 지식정보문화트랙 학생회 '한별'  
& 디지털인문정보학트랙 학생회 '한결'

지식정보문화트랙의 1년은 작은 사업들과 여러 공약의 이행으로 요약할 수 있겠습니다.

학기에 두 번, 시험을 앞둔 지식정보문화트랙의 학우분들이 소소하게나마 행복을 챙기고 허기를 달래실 수 있도록 '간식사업'을 진행하였고, 문현정보전공에서 파생된 트랙답게 책을 소개하는 '북 카드뉴스'의 내용을 기반으로 한 퀴즈인 '북 퀴즈 온더 지정'을 진행하여 또한 여러 간식을 배부하였습니다.

제 공약은 '1. 월별 일정 공유', '2. 참여형 기획', '3. 학생회실 활성화'였기에 올 한 해 이 공약들을 이행하기 위해 노력하였습니다. 매월 첫 주에 월별 캘린더를 업로드해 학사일정과 전공 행사를 한눈에 살필 수 있게 하였고, 간식사업을 진행하기 전 희망 간식 투표를 받아 최대한 학우분들이 원하는 간식을 지급할 수 있도록 하였습니다. 마지막으로 학생회실을 주기적으로 청소하고 더욱 편안한 쉼터로 만들고 동시에 학생회 뿐만이 아닌 모든 학우분들이 이용할 수 있다고 홍보하며 정말 모두의 '문현정보전공 학생회실'이 될 수 있도록 힘썼습니다.

말씀드린 부분 이외에도 학우분들에게 전공 소식을 알리고, 더욱 도움이 될 수 있도록 노력하였습니다. 더 많은 트랙 행사와 사업, 전공 행사와 소식 등은 앞으로도 지식정보문화트랙 학생회 인스타그램과 카카오톡 오픈채팅방에서 확인하실 수 있습니다.

제4대 지식정보문화트랙 학생회 '한별'

## 한눈에 보는 2025년 9월 주요 일정

중요한 일정을 놓치지 마세요!

# 2025



문정 학생회

## 기획부

기사: 김민준



### 기획부 소개

기획부는 연합MT, 문현정보전공 학술답사, 대동제, 문정인의 밤 등 트랙 행사의 기획을 담당하는 부서입니다. 문현정보전공 학술답사나 연합 MT에서는 레크리에이션을 진행하기도 하며 학과 학생들을 위해 노력하고 있습니다.

### 기획부 부장 김민준

안녕하세요. 2025학년도 문현정보학과 학생회 기획부 부장을 맡은 김민준입니다. 저는 2024년에 복학을 하면서부터 기획부원으로 학생회 활동을 시작했습니다. 비록 많이 부족한 상황에서 학생회 활동을 시작했지만, 학과 행사들의 기획을 위해 최대한 노력하며 힘써왔습니다. 그러면서 올해부터 기획부의 부장을 맡게 되었습니다. 제가 기획부장을 맡은 뒤 가장 먼저 진행한 행사가 연합 MT였습니다. 하지만 제가 MT에 참여한 경험이 없어서 준비하는 과정에서 이 레크리에이션을 진행하면 사람들의 반응이 좋을지, 혹은 안 좋을지 예상하기 힘들어 많은 어려움을 겪으며 준비했습니다. 이 과정에서 두 트랙회장과 타 부서 부장들에게 많은 도움을 받으며 준비했는데, 학우들로부터 긍정적인 반응을 얻을 수 있었습니다. 이 외에도 다른 여러 행사를 기획하는 데 있어 부족한 저를 잘 따라와준 저희 기획부원들에게 참 고맙습니다. 앞으로도 문현정보전공의 무운을 빌겠습니다. 감사합니다!

# 도서활동부

기사: 윤영준



## 도서활동부 소개

도서활동부는 도서에 관한 토론과 도서관에서 당사자 다양한 활동과 봉사를 진행하는 부서입니다. 2025년도에는 문헌정보전공의 특징을 살려 성북어린이청소년도서관에서 진행한 프로그램 보조, 그리고 손기정 문화도서관을 답사하는 활동을 진행하였습니다.

## 도서활동부 부장 윤영준

안녕하세요. 2025학년도 문헌정보전공 학생회 도서활동부 부장을 맡은 윤영준입니다. 저에게 도서활동부에서 있었던 모든 활동은 한성대학교에서의 정말 큰 추억입니다. 2년간의 부원 활동과 1년간의 부장 활동을 하면서 많은 도서관 답사와 봉사활동을 진행하게 되었는데 그때마다 다른 부원들과 함께 웃으며 즐겁게 진행하는 것이 좋은 추억이 되었다고 말할 수 있겠습니다. 4학년에 부장을 맡게 되었을 땐 어떻게 해야 할지 많이 방황하였는데, 그때마다 전대 부장님과 트랙회장님들의 많은 도움을 받을 수 있었습니다. 이 자리를 빌려 감사함을 전합니다. 내년에도, 내후년에도 도서활동부가 다양한 즐거움과 추억을 얻을 수 있는 공간으로 나아가길 바랍니다.

## 도서활동부와 성북어린이청소년도서관

성북어린이청소년도서관은 2025학년 6월에 개관한 도서관입니다. 한성대학교 근처에 있어 지나가다 보신 분들도 많을 것 같은데요 저희 도서활동부는 2025학년도 1학기 방학기간 본교 캡스톤디자인 수업과 연계해 성북어린이청소년도서관에서 프로그램을 진행했습니다

# 편집부

기사: 박건희



2025학년도  
한성대학교 문헌정보전공 소식지  
**그림비**

## 편집부 소개

편집부는 문헌정보전공의 1년을 담은 소식지인『그림비』를 제작하여 공개하는 일을 하고 있습니다. 이를 위해 문헌정보전공의 여러 행사에 참여하여 취재와 사진촬영을 진행합니다. 또한, 내지와 표지를 디자인하거나, 사진을 보정하여 배치하는 업무도 함께하고 있습니다.『그림비』를 통해 학우님들께서 문헌정보전공과 함께한 1년을 추억하실 수 있게 하는 것이 가장 큰 목표입니다.

## 편집부 부장 박건희

안녕하세요. 2025년 문헌정보전공 학생회 편집부 부장을 맡은 박건희입니다. 어느덧 1년이 지나, 2025년의『그림비』를 공개할 때가 되니 감회가 새롭습니다.

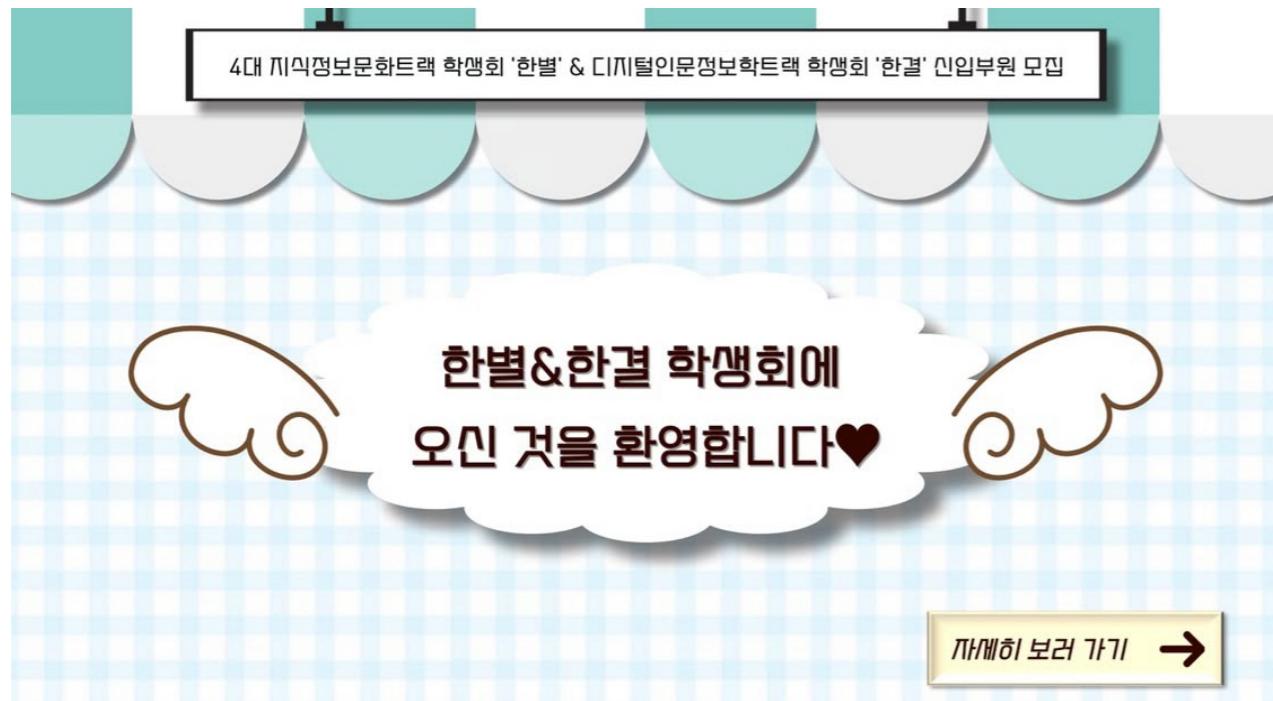
지난해에는 편집부 부원으로『그림비』제작에 참여했고, 올해는 부장이라는 직책을 맡아 전반적인 제작을 도맡았는데요. 돌아보면 부장이라는 막중한 책임감에 무섭기도 했고, 전체적인 업무를 총괄하다 보니 힘들기도 했던 1년이었던 것 같습니다. 하지만 1년간 더 나은『그림비』를 만들기 위해 달려왔고, 그 결과물을 이렇게 공개할 수 있어 뿌듯합니다.

그림비 취재와 관련해 연락드릴 때마다 불편한 내색 없이 도와주신 교수님들과 조교님들, 그리고 두 트랙회장님들 덕분에 더 풍성한 내용을 담은『그림비』가 완성될 수 있었습니다. 이 자리를 빌려 다시 한번 감사하다는 말씀드립니다.

그리고 마지막으로 많은 업무에도 묵묵히, 그리고 열심히 각자의 업무를 수행해준 우리 편집부 부원들에게 정말 고맙다는 이야기 남기고 싶습니다. 감사합니다 :)

# 홍보부

기사: 김서주



## 홍보부 소개

저희 홍보부는 트랙의 공지사항부터 행사 안내까지 다양한 소식과 정보를 전달하는 부서로 각 콘텐츠의 특성을 효과적으로 표현하기 위해 홍보물 제작에 열정을 기울입니다. 홍보물을 접하는 학생들과 이를 제작하는 부원들의 개성 사이에서 균형을 찾아 전달하고자 하는 내용과 우리 부서가 지향하는 분위기를 명확하게 보여주기 위해 노력합니다. 홍보부에서 가장 중요하게 여기는 가치는 소통입니다. 부족한 점이나 어려운 부분을 함께 이야기하며 자유롭게 의견을 나눌 수 있는 편안한 분위기를 만드는 데 힘쓰고 있습니다. 홍보부 활동이 단순한 학생회 활동이라고 생각하지 몰라도 하나의 팀 활동이기에 이를 통해 서로 배우고 성장할 수 있는 기회를 제공하고자 합니다.

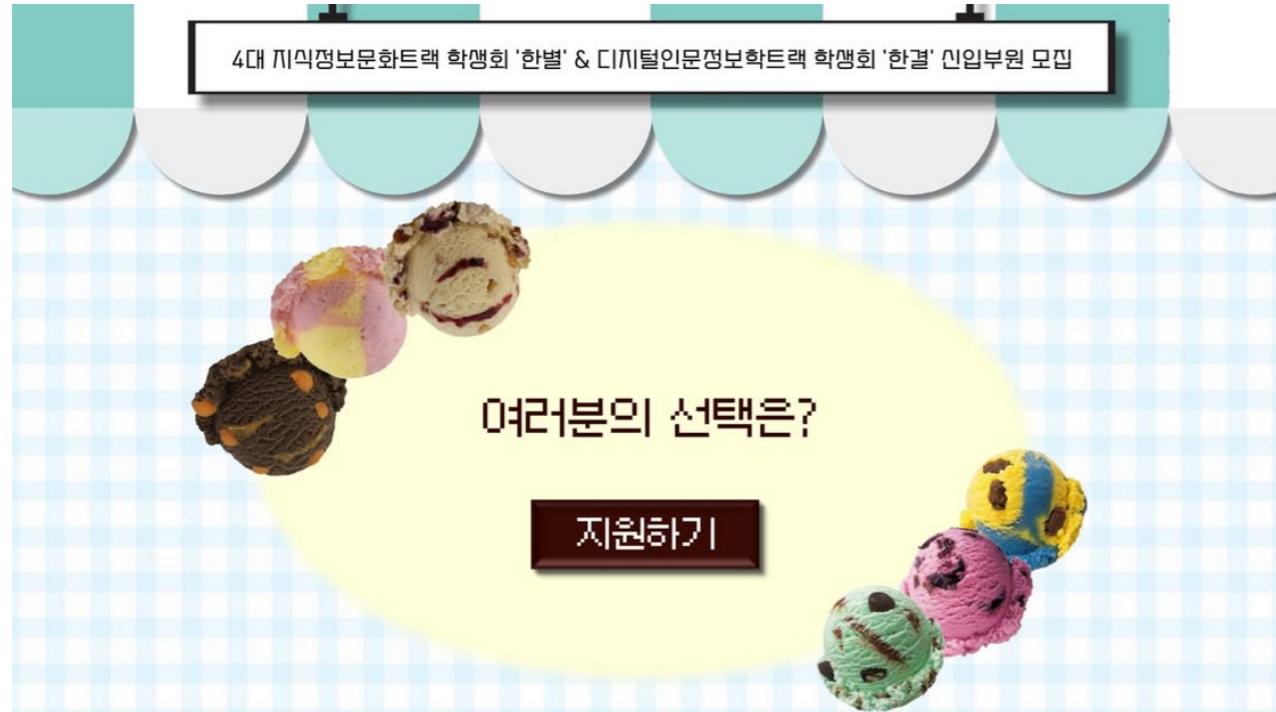


또 하나는 대동제 부스 홍보물을 제작했던 것이 기억에 남습니다. 새로운 부원들이 들어오고 얼마 지나지 않아 진행했던 활동이어서 걱정이 많았습니다. 그러나 예상보다 훨씬 좋은 결과물을 얻을 수 있었습니다. 중간중간에 트랙장분들에게 보고하면서 피드백을 받았었긴 했지만 부서 내에서 충돌하는 부분도 없었고 만족스러운 결과물을 얻어 낼 수 있었습니다. 그리고 진행하면서 제가부장으로 들어오기 전에 계셨던 부원분들은 전학년도 대동제 진행에도 참여했던 분들이라 그분들의 도움이 없었다면 어려울 수도 있었겠다라는 생각이 들 정도로 배울점이 많았던 활동이었고, 제게는 매우 뜻깊었던 시간이었습니다.

그동안 제작했던 홍보물 중 특히 기억에 남는 몇 가지를 소개하고자합니다. 먼저 1학기에 제작했던 신입부원모집 홍보물이 기억에 남습니다. 문정 학생회에 지원하고자 하는 학생들의 눈길을 끌 수 있도록 디자인에 신경을 많이 썼습니다. 그러나 시작하기에 앞서, 부원분들과 어떤 방식으로 소통하는게 좋을지, 제작 방향을 어떻게 잡아야 할지 같은 생각들에 대해서 어렵게 고민했던 것 같습니다. 아무래도 부원분들과 같이 정하는게 좋지 않을까라는 생각에 컨셉부터 세부적인 디자인까지 서로 의견을 주고받으며 진행했습니다. 직접 만나서 진행하지 못하고 메신저로만 소통하다보니 한계가 있었지만 제출 기한이 얼마 남지 않았던 탓에 제출 당일까지 수정에 수정을 거쳐 완성하게 되었습니다. 지금 다시 보면 아쉬운점, 부족한점이 너무 많습니다. 그러나 처음부터 끝까지 적극적으로 제작에 참여해준 부원분들 덕분에 완성할 수 있었던 작업이자, 1년 동안 제작한 홍보물 중 가장 심혈을 기울였던 홍보물이 아닐까 싶습니다.



마지막으로는 2학기에 신입부원 추가모집을 통해 또 한 번 새로운 부원분들을 맞이하게 되었습니다. 신입부원분들에게 주어진 활동은 북카드뉴스, 중간고사 간식사업 홍보물이었는데, 처음이라 어려움도 있었을 텐데 잘 진행해 주셔서 남은 남은 학기 활동에도 이 경험을 바탕으로 활발히 활동해 주셨으면 하는 바람입니다. 1년간 홍보부에서 활동하며 다양한 작업을 해왔지만 그중에서도 이 세 가지는 특히 기억에 남는 소중한 경험이었습니다.



## 홍보부 부장 김서주

작년 추가모집으로 학생회에 입부한 후, 홍보부 활동을 한 학기 정도 경험했었습니다. 부장 자리를 제안받은 것도 그 무렵입니다. 좋은 기회인 것 같아 많은 경험을 해보진 않았지만 하겠다고 했고 해낼 자신감이 있었습니다. 그러나 생각과는 달리 경험이 너무 부족했던 탓에 초반에는 갈피를 잡지 못해 트랙회장분들과 부원분들의 도움을 정말 많이 받았습니다. 지금 돌아보면 그때는 너무 깊게 고민했던 것 같고 이제는 어느 정도 적응이 되어 여유를 찾은 것 같습니다. 다양한 활동을 거치며 감을 익히고 피드백을 통해 놓쳤던 부분이 뭔지 깨닫게 되면서 점점 성장해 나가는 제 모습을 느낄 수 있었고 뿌듯합니다. 물론 여전히 부족한 점이 많아 더 나아지기 위해 노력해야겠다는 마음은 변함없습니다. 그리고 그동안 정말 많은 홍보물을 제작했는데요. 제가 앞서 말한 것 외에도 부원들의 정성과 수고가 담긴 홍보물이 많습니다. 앞으로 보게 될 홍보물들에 더 많은 학생들이 관심을 가져주셨으면 좋겠고, 그 모든 결과는 함께 노력해준 부원분들 덕분이라고 생각합니다. 학생회를 통해 새로운 사람들을 만났고 잃는 것보다 얻는 것이 훨씬 많았던 시간들이었습니다. 짧다면 짧고 길다면 긴 시간 동안 뜻깊은 경험이었고 앞으로의 활동에도 큰 힘이 될 것 같습니다.

## 문정 학생회

# 도서활동부 담사

기사: 박건희



도서활동부는 활동의 일환으로 매 학기당 1회 도서관을 선정해 담사를 진행한다. 담사는 도서활동부 소속 부원 외에 다른 부서에 소속된 학생회 부원도 참여가 가능했다. 도서활동부가 진행한 두 번의 담사 중, 1학기에 담사한 도서관을 소개하고자 한다.

도서활동부가 1학기에 담사한 도서관은 손기정문화도서관이다. 손기정문화도서관은 서울시 종로구에 있으며, 서울역에서 약 도보 15분 떨어진 거리에 자리해있다. 매주 월요일과 법정공휴일을 제외한 날의 9시부터 22시까지 운영하며, 도서 대출은 회원에 한해 가능하며 1인당 10권까지, 14일 동안 대출이 가능하다. 회원가입 자격은 서울 시민 혹은 서울시 소재 직장인 및 학생으로, 서울시 거주 및 재직이 확인 가능한 서류를 제시하면 가입이 가능하다.



필자를 포함해 6명의 인원이 참여한 답사는 5월 9일 오후 1시까지 도서관 정문에서 모인 후 자유롭게 도서관을 둘러보는 방식으로 진행됐다.

도서관 건물은 총 2층으로 이루어져 있는데, 붉은 벽돌로 지어진 외관이 특징이다. 내부의 1층은 여러 분야의 정기 간행물들이 놓여있고, 북큐레이션과 공지 안내판, 라운지를 비롯해 직원 사무실이 위치해있다. 2층에는 한국십진분류법에 따라 책이 놓여있고, 곳곳에 책을 읽을 수 있는 공간과 안내데스크가 자리해있다. 1층과 2층을 이어주는 계단에도 좌석이 존재해 앉아서 책을 읽을 수 있는 공간을 제공한다.



답사에 참여한 부원들은 손기정문화도서관의 내부 인테리어에 만족을 표했다. 곡선 디자인의 서가를 사용한 점과 적당히 밝은 조명, 서가 사이사이와 계단에 위치한 독서 공간 등 실내 인테리어가 책에 집중할 수 있는 환경을 조성했다는 것이다. 답사에 참여한 전성은 도서활동부 부원은 “곡선형 서가와 샹들리에 조명을 통해 카페 같은 분위기를 느낄 수 있었다”며 “여러 독서 공간이 있어 조용히 집중하는 시간을 보내기에 좋겠다는 생각이 든다”고 전했다.

답사를 이끈 윤영준 도서활동부 부장은 “도서관과 쉼터의 역할이 잘 어우러진 도서관이었다고 생각한다”며 “추후에 다시 한번 방문해보고 싶은 마음”이라고 밝혔다.

문정 학생회

## 한여름의 시작, LT

기사: 박소정

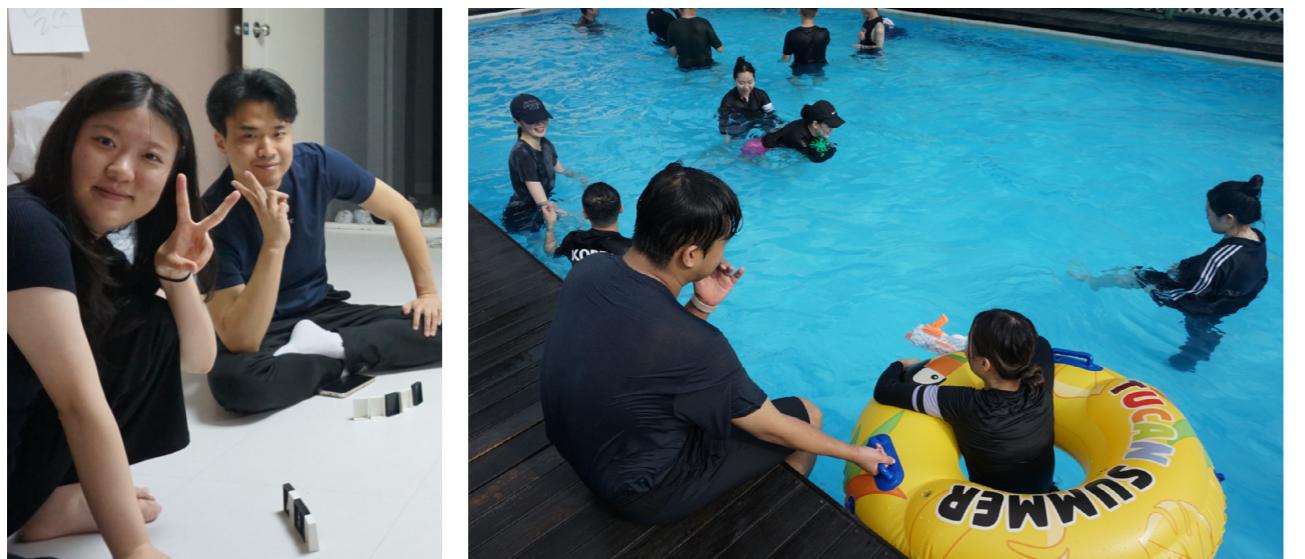
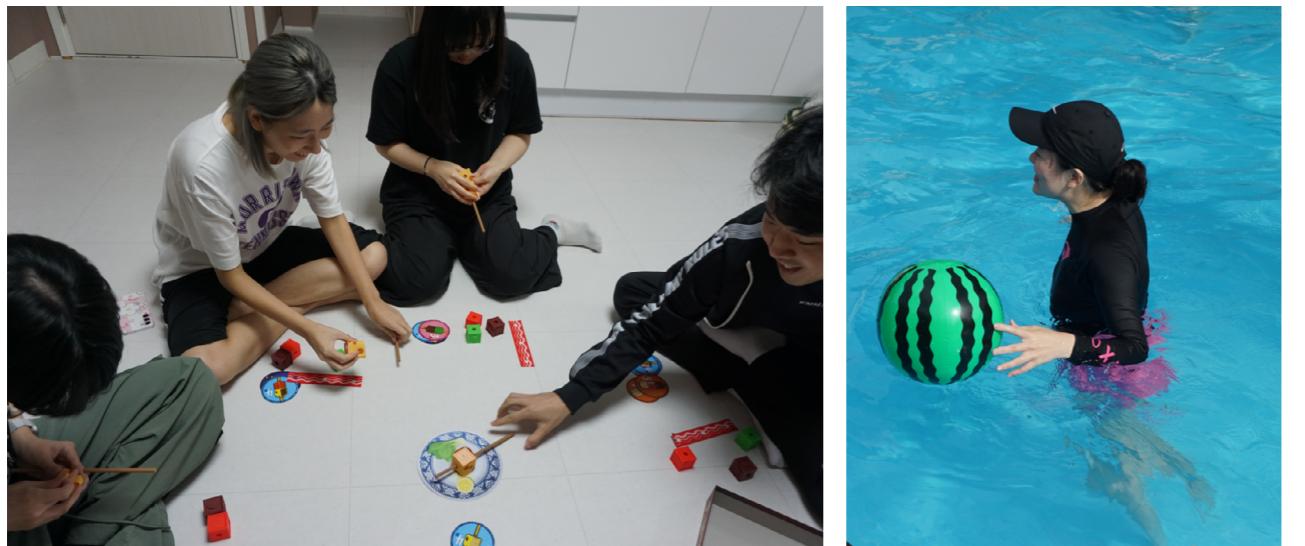


뜨거운 여름을 맞이해 8월 11일부터 12일까지 모모268 펜션에서 문헌정보전공 학생회 연합 LT가 진행됐다. LT는 Leadership Training의 약자로, 학생회 부원들의 친목 도모와 리더십 능력 향상을 목표로 하는 행사다.

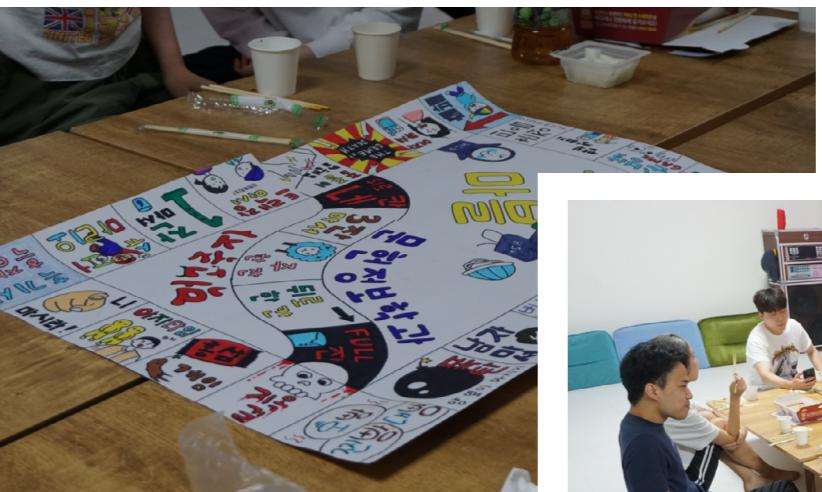




강한 햇살 아래, 참여자들은 수영장에서 물놀이를 즐기며 여름의 청량함을 만끽했다. 숙소 내부에는 시끄럽게 울리는 종소리와 함께 긴장감이 감돌고 있었다. 그 소리의 정체는 다름 아닌 보드게임이었다. 학우들의 웃음, 그리고 함성과 함께 경쟁을 이어갔다.



저녁시간이 되자 고기를 구워 먹은 후, 각자 휴식을 취하고 있었다. 그때, 한 참여자가 직접 제작한 보드게임판이 등장하며 모든 학생의 흥미를 끌었다. 학생회 부원들은 밤이 깊도록 보드게임을 하며 즐거운 시간을 보냈다. 다음 날 아침, 모두 간단한 식사 후 귀가하며 짧은 여행이 막을 내렸다.



힘든 한 학기를 지나, 모두가 즐겼던 LT  
의 추억을 이 페이지에 남긴다.



# 발행후기

## 편집부원 23 박소정

약 3년 동안 그림비를 진행하면서 이번 연도 그림비의 색다름을 느낄 수 있었습니다. 새롭게 작성한 문헌정보전공 답사, 학생회 LT, 성북어린이청소년도서관 개관 등 문헌정보전공의 1년을 그림비 작성을 통해 다시 느낄 수 있었습니다. 특히, MT 인터뷰를 작성하면서 25학번 학우들이 생각한 문헌정보전공에 대해 들으니 다시 한번 문헌정보전공에 대해 생각할 수 있는 계기가 되었습니다. 내년에 새로 들어오는 학우들이 이 그림비를 보면서 우리 트랙의 재미를 느끼길 바랍니다.



## 편집부원 24 김영은

처음 편집부 활동을 시작할 때는 제 역량이 부족하다고 생각되어 민폐가 될까 걱정이 많았습니다. 중간에는 나가야 하나 고민하기도 했지만, 함께하는 부원들이 있어 끝까지 활동을 이어갈 수 있었습니다. 과정은 쉽지 않았지만 그만큼 배울 점도 많았습니다. 하나의 결과물을 만들기 위해 필요한 노력과 고민을 직접 경험하면서 기록의 소중함을 다시 한번 깨달았습니다. 이번 활동은 저에게 큰 자신감을 주었고, 앞으로 새로운 도전에도 주저하지 않을 수 있게 해준 뜻깊은 시간이었습니다.



## 편집부원 24 김태린

작년에 이어 올해도 그림비를 발행하게 되면서 뜻깊은 시간을 보낼 수 있었습니다. 디자인 작업에 적극적으로 참여하게 되면서 완성도 있게 만들고 싶다는 욕심이 생겼는데 돌이켜보니 여전히 아쉬운 점들이 눈에 밟히는 것 같습니다. 그래도 함께한 부원들의 노력과 열정 덕분에 끝까지 해낼 수 있었고 지금의 그림비를 만들 수 있었습니다. 아직 부족한 점이 많지만 이번 그림비 발행을 통해 많은 것을 배우고 성장할 수 있었고, 너무나 보람찬 경험을 하게 된 것 같습니다. 편집부의 정성이 담긴 그림비를 읽어주셔서 진심으로 감사드립니다.



## 편집부원 25 이수혁

그림비 활동을 하며 우리 학과에 다양한 활동이 많다는 것을 알게 되었습니다. 1학년부터 4학년까지 모두가 문헌정보학을 공부하는 학생으로서 흥미와 의미를 가지고 참여할 수 있는 다양한 활동이 이렇게 많다는 사실에 매우 자랑스러웠습니다. 또한 그림비를 작성하기 위해 활동에 직접 참여하면서 프로젝트와 활동에 참여하는 교수님들과 선배님들, 학우들이 문헌정보전공을 정말 많이 애정하며 진심으로 대하고 있다는 것을 알 수 있었습니다. 저는 이런 사실을 그림비에 담기 위해 최선을 다했던 것 같습니다. 그 과정에서 제가 앞으로도 많이 성장해야 하며 이를 위해서 더 노력해야 한다는 것을 깨달았습니다.

# 문정 이모저모



마지막 학기, 그리고 첫걸음 | 나의 ‘다음’을 그릴 시간

두 번째 걸음, 더 넓은 시야 | ‘대학생’이라는 이름의 설렘

## 학생 인터뷰

기사: 박건희

어느덧 2025년이 끝나가는 것이 느껴지는 시점이다. 돌이켜보면 기쁜 일도 많았고, 아쉽거나 후회되는 일도 있었고, 또 슬픈 일도 있었던 한 해로 추억될 것 같다.『문정 이모저모』에서는 한성대학교 문헌정보전공 학우들이 2025년을 어떻게 보냈는지, 또 내년을 준비하는 마음 가짐은 어떤지 등에 대해 자세히 알아보고자 한다. 인터뷰에 응해준 4인의 학우들에게 다시 한번 감사를 표하며, 그들이 과연 어떤 1년을 지내왔는지 함께 알아보자.



## 마지막 학기, 그리고 첫걸음

기사: 박건희 / 인터뷰: 20 윤영준

Q1. 안녕하세요! 인터뷰에 응해주셔서 감사합니다. 학번과 트랙, 성함을 포함하여 간단한 자기소개 부탁드립니다!

A. 안녕하세요! 한성대학교 지식정보문화트랙과 디지털인문정보학트랙을 전공하고 있는 20학번 윤영준입니다! 이렇게 인터뷰를 진행하게 되어 영광입니다.

Q2. 벌써 2025년의 끝이 보이는 시점입니다. 이번 1년을 돌아보자면, 어떤 한 해로 기억되실 것 같은가요? 이유도 들고 싶습니다.

A. 아무래도 대학생의 마지막인 4학년을 보내는 해였기 때문에 ‘준비하는 한 해’라고 할 수 있겠습니다. 아무래도 내년에는 학생이 아닌 사회인으로서 앞으로 나아가야 하는데 제가 아직 많이 부족하다고 느껴 다양한 분야에서 많은 경험을 쌓을 수 있도록 최선을 다한 해였습니다.

Q3. 올해 수강하신 여러 수업 중, 전공교양 관계 없이 가장 기억에 남는 수업이 있으시다면 어떤 수업인지 궁금합니다. 나아가 왜 해당 수업이 가장 인상 깊으셨는지도 설명 부탁드립니다.

A. 전공수업 중 정경희 교수님의 ‘공동체 아카이이빙’이 바로 떠오르네요. 아무래도 수업시간의 자료수집을 위한 야외 활동을 했기 때문에 강의실 안에서만이 아닌 야외에서도 학우들과 함께 활동한 것이 인상 깊게 기억된 거 같습니다.

Q4. 평소 여가시간을 무엇을 하시며 보내시는지 궁금합니다. 그리고 인터뷰를 읽는 학우님들께 추천하고 싶으신 취미활동이 있으시다면, 무엇인지 간단히 소개 부탁드릴게요!

A. 저는 보통 독서나 운동을 하면서 시간을 보냅니다. 독서는 아무래도 제가 좋아하는 장르인 소설을 많이 읽는 편입니다. 운동은 건강을 생각해서 시작했는데 하다 보니 재밌어서 시간 날 때마다 하는 편입니다. 여러분도 운동하시면 점점 건강해지는 자신의 몸을 발견하실 수 있을 겁니다 ㅎㅎ

## 나의 '다음'을 그릴 시간

기사: 김영은 / 인터뷰: 21 이호진

Q5. 또한 졸업을 앞두시고 계시다고 들었습니다. 한성대학교에서 보낸 4년을 되돌아볼 때, 가장 기억에 남는 활동이나 추억이 있으실까요? 이유도 함께 말씀해주시면 감사하겠습니다 :)

A. 저는 4년의 학교생활 중 3년을 학생회 도활부에서 보냈습니다. 아무래도 도활부에서의 활동이 저의 기억에 많이 남네요. 도활부 부원들과 함께 학기마다 도서관 답사를 다니면서 자신의 의견과 이야기를 나누는 시간이 정말 즐거운 시간이었습니다.

Q6. 졸업을 앞두고 많은 설렘, 그리고 약간의 두려움을 느끼고 계실 것 같습니다. 졸업 후에 예정하고 있으신 계획이 있으신지 궁금합니다. 또한, 추후 진로를 어떻게 설계하고 있으신지도 알고 싶습니다.

A. 졸업 이후에는 재단에 들어가서 사서가 되기 위해 노력하고 있습니다. 현재 근로하고 있는 도서관에서 사서님들이 한 번 지원해 보는 건 어떠냐고 하셔서 그에 필요한 공부를 하고 있습니다. 학교생활 중 매년 근로를 도서관에서 해와서 업무에 익숙해지기 위해 노력한 것 같습니다. 아무래도 경력이 중요할 것 같더라고요.

Q7. 그동안 정든 한성대학교를 떠날 때가 얼마 남지 않으셨는데요, 본인에게 한성대학교는 어떤 존재로 기억될 것 같나요? 왜 그렇게 기억될 것 같은지 이유도 함께 말씀 부탁드립니다.

A. 저에게 한성대학교는 사회로 나가기 전 마지막 관문이라고 생각했습니다. 대학교에서 보낸 4년은 즐거운 추억과 중요한 경험으로 저의 기억에 남아 이제 학생이 아닌 사회인으로서 함께 성장해 나갈 것 같습니다.

Q8. 마지막 질문입니다! 학생이라는 신분에서 벗어날 1년 뒤 2026년 10월의 자신은 어떤 모습이고 싶은지, 또 어떤 마음으로 내년 생활에 임하실 것인지 이야기 부탁드리겠습니다.

A. 미래가 어떻게 될지는 모르겠습니다만 목표하던 재단에 들어가서 사서로 근무하며 저의 취미생활을 이어 나갈 수 있는 삶을 살았으면 좋겠네요. 경제적으로 자유로울 수 있는 몸이 되고 싶을 뿐입니다. ㅎㅎ

Q1. 안녕하세요! 인터뷰에 응해주셔서 감사합니다 :) 학번과 트랙, 성함을 포함한 간단한 자기 소개 부탁드립니다!

A. 안녕하세요, 한성대학교에서 1트랙으로 지식정보문화트랙과 2트랙으로 디지털인문정보학 트랙을 선택한 21학번 이호진입니다. 현재 지식정보문화트랙 트랙회장을 맡고 있습니다.

Q2. 어느덧 2025년의 끝이 보이고 있습니다. 지난 1년을 돌아봤을 때 느낀 점에 대해 전반적으로 듣고 싶습니다.

A. 그 어느 해보다도 바빴던 해가 될 것 같습니다. 1학기는 학업과 근로, 트랙회장의 일을 병행하였기에 정신이 없었고, 2학기에는 근로는 그만둔 대신 대학원 수업을 수강하고 있기 때문에 여전히 바쁜 삶을 보내고 있습니다.

Q3. 해로 3학년이신 만큼 전공을 포함한 여러 과목을 수강하셨을 것 같은데요. 그동안 들으신 여러 수업 중 가장 인상은 수업은 무엇인지, 또 그 이유는 어떠한지 궁금합니다.

A. 가장 인상 깊었던 수업은 올해 여름방학 상상대학기로 수강하였던 '문헌정보학 현장실습'입니다. 저는 서울특별시 도봉구에 있는 '김근태기념도서관'의 기록관리 업무로 실습을 나가게 되었는데, 지금까지 이론으로만 배웠던 전공 지식이 어떻게 활용되는지를 실제로 확인할 수 있었습니다. 특히 잘 접할 수 없었던 기록관리 업무로 실습을 진행하였기에 매우 뜻깊은 경험으로 남아있습니다. 도서관과 기록관 등 전공 기관에 취업을 희망하신다면 해당 과목을 통한 실습이 귀한 경험이 되리라 생각합니다.

Q4. 3년 동안 다양한 활동과 경험이 있었을 텐데, 그중 특별히 본인에게 의미 있었던 순간이나 지금까지도 영향을 주는 경험이 있으시다면 소개 부탁드립니다.

A. 아무래도 올해 지내고 있는 트랙회장의 경험이 가장 의미가 있는 것 같습니다. 물론 학업 외적으로 학생회 운영과 학과 행사 진행 등 신경 써야 할 일이 많이 늘어나 피곤하고 때론 버거울 때도 있습니다. 그러나 덕분에 좋은 사람들을 많이 만날 수 있었고, 보람 또한 여실히 느낄 수 있었습니다. 특히 하나의 조직을 직접 운영하고 관리하면서 느낀 점도 많았기에 사회에서도 쉽게 경험해 보기 힘든 트랙회장의 경험이 매우 의미 있게 기억될 것 같습니다.

## 두 번째 걸음, 더 넓은 시야

기사: 이수혁 / 인터뷰: 24 이예원

Q5. 본교의 기록관리대학원에 진학하셨다고 들었습니다. 쉽지 않은 결정이셨을 텐데, 대학원 진학을 결심하시게 된 계기가 궁금합니다. 나아가, 대학원 생활에 임하는 각오도 간단히 말씀 부탁드립니다.

A. 대학원 진학을 결심하게 된 결정적 이유는 무엇 하나라고 단정 지을 수는 없을 것 같습니다. 2년 동안 전공 공부를 해보면서 재미를 느꼈기 때문이기도 하고, 한성대학교의 학석사연계 과정의 이점이 꽤나 매력적으로 다가왔기 때문이기도 합니다. 정리해서 말씀드리면 학석사연계과정의 존재를 미리 알았고, 공부에도 의지가 있었으며, 상황 또한 알맞았기 때문에 진학을 결심할 수 있었다고 생각합니다. 아직 학사와 병행 중이라 다른 대학원생분들과 지식의 수준이 차이가 있으리라 생각하는데, 주어진 시간이 많은 만큼 함께 공부하는 데에 방해가 되지 않기 위해 꾸준히 공부하고자 합니다.

Q6. 지난해 문정인의 밤 행사에서 문헌정보장학금을 지급받으셨습니다. 장학금을 받기 위해 특별히 노력하신 부분이 있으신지, 그리고 해당 경험이 이후 학업에 어떤 영향을 미쳤는지 듣고 싶습니다.

A. 우선 장학금을 받기 위해 학업계획서를 작성하는 것에 시간을 많이 투자했던 것 같습니다. 누가 보아도 그럴듯한 계획이 아닌 정말 제가 하고자 하는 일과 가고자 하는 방향, 그리고 이에 대한 계획성을 추상적이더라도 진실성 있게 작성하고자 노력하였습니다. 다행히도 이러한 노력이 달았는지 감사하게도 장학생으로 선정될 수 있었습니다. 덕분에 다음 학기 등록금이 크게 줄어들면서 금전적 부담 또한 줄일 수 있었고, 부모님 또한 학과에서 장학금을 받은 것에 대해 크게 기뻐하셨기에 제가 하고 있는 공부에 대해 자부심을 느낄 수 있었습니다. 그리고 이러한 자부심을 토대로 현재의 공부와 나아가 대학원 진학까지 큰 고민 없이 진행할 수 있게 되었다고 생각합니다. 다시 한번 장학금을 수여해 준 학과와 교수님들께 감사 인사를 드립니다.

Q7. 학업이나 교내외 활동으로 피로를 느낄 때, 본인만의 스트레스 해소법이 있으시다면 소개 부탁드립니다!

A. 좋은 스트레스 해소법인지는 모르겠는데, 보통은 미뤄두었던 정리를 시작합니다. 피로를 느낄 때면 제 주변이 가장 먼저 어질러지기에 이러한 것들을 정리하면서 주변을 돌보는 행위가 제 마음까지 돌보아준다고 생각합니다.

Q8. 내년인 2026년에는 4학년이 되시고, 또 조기졸업을 통해 학위도 받게 되시는 것으로 알고 있습니다. 내년에 나 자신에게 한마디 남겨주신다면, 어떤 말을 하고 싶으신가요?

A. 너무 조급하게 생각하지 말고, 크게 그림을 그리며 천천히 그러나 꾸준히 나아가라는 말을 해주고 싶습니다.

Q1. 인터뷰를 보실 학우분들께 학번과 트랙, 성함을 포함한 간단한 자기소개 부탁드립니다.

A. 저는 24학번 지식정보문화트랙 소속으로 현재 문헌정보학과 학생회 도활부에 소속되어 있는 이예원입니다.

Q2. 가지 않을 것 같았던 2025년의 끝이 보이고, 또 오지 않을 것 같았던 2026년이 보이는 시점입니다. 학우님께서 얼마 남지 않은 2025년을 추억해 본다면, 어떤 1년으로 추억될까요?

A. 이번 한 해를 저는 제 자신을 성장시키는 데에 초점을 맞춘 것 같아요. 올해가 밝았을 때 작년보다 더 부지런하고 능동적으로 살기로 다짐했던 것 같습니다. 덕분에 이번 연도만큼은 도전 적이고 새로운 경험도 많이 쌓은 것 같아, 뿌듯하네요.

Q3. 1학년이었던 지난해와는 달리, 2학년인 올해에는 보다 많은 전공수업을 수강하셨을 것 같습니다. 가장 기억에 남는 전공수업은 무엇인지, 그리고 그 이유도 말씀 부탁드립니다.

A. 이번 학기 2학년 수업인 ‘공동체 아카이빙’을 재밌게 듣고 있습니다. 이번 학기에 들어서 기록학, 기록 관리 분야에 대한 개념들을 많이 배우게 되면서 도서관 이외의 분야에도 눈을 뜨고 있는 것 같아요. 그중 삼선동의 기록을 직접 수집하고 정리해 보는 공동체 아카이빙 수업이 정말 색다르고 재미있게 느껴졌습니다. 무엇보다 수업 중에 밖에 나가서 바람을 쐄 수 있다는 게 정말 힐링인 것 같아요.

Q4. 경기도에서 먼 거리를 통학하신다고 들었습니다. 통학하면서 힘든 점과 긴 통학 시간에 무엇을 하며 보내시는지 궁금합니다.

A. 많은 분들이 공감하실 테지만 장거리 통학의 힘든 점은 역시 체력, 시간, 돈이 많이 소모된다는 것이 아닐까 합니다. 저도 한 달 교통비가 꽤 많이 빠져나가서 그 점이 좀 힘든 것 같아요. 그리고 긴 통학 시간을 보낼 때는 보통 지하철에서 핸드폰으로 소설을 보거나 음악을 듣는 것 같아요.

Q5. 시티팝을 좋아하신다고 들었습니다. 특별히 좋아하시는 노래나 학우들에게 추천하고 싶으신 노래가 있으실까요? 있으시다면 그 이유도 부탁드리겠습니다.

A. 옛날 노래지만 빛과 소금의 “샴푸의 요정”을 추천합니다. 제가 어린 시절 부모님 차를 타고 이동할 때 들었던 노래인데요. 그래서 그런지 아직까지도 이동시간에는 이 노래를 꼭 듣게 되는 것 같아요. 시티팝 노래들을 들으면서 지하철을 타면, 통학 시간이 마치 여행을 떠나는 것처럼 느껴지는 효과가 있답니다. 학우 여러분도 시티팝을 들으면서 등하고 해보시는 걸 추천합니다.

Q6. 미래 진로로 사서를 고려 중이시라고 들었는데 사서가 되기 위해 교내외에서 하고 계신 활동이 있으실까요? 이어 사서를 진로 중 하나로 생각하시게 된 계기도 말씀 부탁드립니다.

A. 저는 고등학교 1학년 때부터 문헌정보학과를 지망했던 것 같아요. 특별히 하고싶은 게 있지는 않았고, 중학생 때 동네 도서관에서 봉사했던 기억들이 좋아서 사서가 되어보면 어떨까 싶었던 것 같습니다. 그렇게 공부하다 보니 어느새 문헌정보전공에 소속되어 다니고 있네요. 이번 연도부터는 제 진로와 맞는 결의 새로운 경험들을 해보고 싶어서 대외활동도 하고 있습니다. 성남시 정자유스센터(구 정자청소년수련관)의 ‘도서기획단 동틀’의 단원으로 이번 연도 3월부터 1년간 활동하고 있습니다. 일반적인 도서관 서포터즈 활동과 비슷하지만, 보다 어린 이·청소년들에게 맞춘 독서 프로그램을 기획하고 만든다는 점에서 차이점이 있습니다. 활동을 하면서 다양한 경험을 하게 되고 많이 배우게 되는 것 같아요.

Q7. 열정과 함께 열심히 달리시고 작년에는 일본 여행을 다녀오셨다고 들었는데, 학우들에게 추천하고 싶은 일본의 명소나 관광지가 있으시다면 추천 부탁드립니다.

A. 작년 1월에 고등학교 친구들과 후쿠오카에 다녀왔었어요. 사실 명소나 관광지 보다는 주로 쇼핑센터나 골목 점포들을 구경하면서 보냈었어요. 텐진의 ‘다이묘 거리’에서 링고 아메나 메론소다 같은 간식을 먹었던 기억이 인상적으로 남네요. 무엇보다, 입시의 피로를 떨쳐버리고 친구들과 밤새 숙소에서 걱정 없이 놀았던 게 정말 잊지 못할 추억이 되었어요.

Q8. 마지막 질문을 드리고 인터뷰 마무리하겠습니다. 1년 뒤, 2026년에 이루고 싶은 목표나 계획이 있으시다면, 그에 대해 여쭙고 싶습니다.

A. 1년 뒤 이루고픈 목표는 뚜렷하게 하고 싶은 것을 찾는 것입니다. 아직 취미도, 진로도 명확하게 하고 싶은 것이 없다 보니 제가 정말 열정적으로 하고 싶은 일을 찾아보고 싶습니다. 앞으로 더 다양한 경험을 하고 열심히 학교를 잘 다니면서 찾아볼 예정입니다.

문정 이모저모

## ‘대학생’이라는 이름의 설렘

기사: 김태린 / 인터뷰: 25 김수현

Q1. 안녕하세요! 인터뷰에 응해주셔서 정말 감사합니다. 학번과 트랙(학부), 성함을 포함해 간단한 자기소개 부탁드릴게요!

A. 안녕하세요, 크리에이티브인문학부 25학번 김수현입니다.

Q2. 어느덧 새내기로 보낸 대학생활의 1년이 어느덧 끝을 향해 달려가고 있습니다. 1년을 되돌아볼 때, 가장 인상 깊은 기억이 있으시다면 무엇을 꼽고 싶으신가요?

A. 영어 교양 수업에서 만난 사람들끼리 같이 종강 파티를 했던 기억이 가장 먼저 떠올랐어요. 여러 단과대가 모이는 교양 수업에서 다 같이 친해진다는 게 흔한 일이 아니라 신기하기도 하고, 종강 파티 분위기도 자리에서 만난 사람들도 모두 좋았어서 가장 인상 깊은 기억으로 남은 것 같습니다.

Q3. 1년 동안 다양한 전공을 경험하며 자신에 대해, 또 전공에 대해 여러 가지 생각을 했을 것 같아요. 이러한 경험을 통해 얻은 깨달음이 있는지, 그리고 그 연장선에서 2학년 때 꼭 이루고 싶은 버킷리스트가 있다면 무엇인지 알고 싶습니다.

A. 뭐든 자신이 하고 싶은 일을 하고 살아야 행복할 수 있다는 생각을 한 것 같아요. 너무 당연한 말처럼 들릴 수도 있지만, 저는 그동안 그렇게 살지 않은 것 같더라고요. 그래서 내년에는 제가 하고 싶은 일을 찾아서 떠나고 싶어요. 그래서 버킷리스트는 그 이후에 하고 싶은 일을 찾게 되면, 구체적으로 세워 보고 싶습니다.

Q4. 대체로 시험이 없는 과목을 수강하셨다고 들었어요. 입시에서 경험했던 ‘시험’에 대한 부담감을 대학에서는 느끼고 싶지 않으셨을 것으로 생각됩니다. 이러한 수업 방식이 잘 맞았는지, 또 시험이 있는 수업과 비교한다면 각각 어떤 장단점을 느끼셨는지 궁금합니다.

A. 시험이 있는 강의는 시험이 있어서 시험을 준비하는 과정이 힘들고, 시험이 없는 강의는 시험이 없어서 힘든 것 같습니다. 시험이 없으니까 매번 제출하는 과제에 특히 공을 들이게 되는 것 같아요.

Q5. 1학년이신 만큼 필수 교양을 포함한 여러 교양수업을 많이 들으셨을 것으로 생각됩니다. 그중에서 가장 유익했던 수업이 있었다면, 어떤 수업이었는지, 그 이유와 함께 이야기해주시면 감사하겠습니다.

A. 저는 영어 교양 수업이 가장 유익했던 것 같아요. 원어민 교수님께서 강의 시작부터 끝까지 영어로만 진행하시는데, 처음에는 당황스러웠지만 생각보다 귀에 잘 들어오더라고요.. 그리고 질문과 답변이 자주 오가는 강의 진행 방식 덕분에, 영어 작문 실력이 성장하는 게 스스로 많이 느껴졌던 것 같아요.

Q6. 대학교는 고등학교와 달리 수업 하나만을 위해 등교하거나, 수업 사이에 있는 공강 시간이 필연적으로 발생하게 됩니다. 1학년이시고, 또 장거리 통학을 하시는 만큼 위 특징이 크게 와닿으셨을 것 같습니다. 입학 후 통학 시간이나 공강 시간을 처음에 어떻게 느끼셨는지, 또 어떻게 활용하셨는지 말씀 부탁드립니다.

A. 저는 시간표를 짤 때부터 공강 시간을 아예 안 만들려고 했던 것 같아요. 시간표라는 게 의도하는 대로 완성되지는 않지만, 다행히도 아직까지는 공강 시간이 없습니다. 운이 좋았던 것 같아요. 그래도 다음 시간표에 공강 시간이 생긴다면, 도서관이나 상상파크 같은 학교 시설을 자주 이용할 것 같습니다.

Q7. 패션에 관심이 많다고 하셨는데, 주로 어떤 스타일의 옷을 즐겨 입으시는지 궁금합니다. 또, 대학생이 된 후 옷을 입거나 구매하는 기준에 있어 고등학생 때와 달라진 점이 있나요?

A. 개인적으로 힙한 스타일의 옷들을 좋아해요. 딱히 큰 이유는 없고 그냥 좋은 것 같아요. 고등학생 때는 옷을 거의 사지 않았어서 지금과 달라진 점을 찾기 어려워요. 대신, 항상 중요하게 생각하는 구매 기준들은 확실하게 있는 것 같아요. 가장 중요하게 생각하는 건 소재예요. 소재가 좋다면 비싸도 용서가 되더라고요. 그리고 모두가 비슷하겠지만, 다른 사람들과 겹칠 것 같은 옷은 최대한 피해서 사는 것 같아요.

Q8. 2학년이 정말 가까이 다가온 시점입니다. 내년, 2학년으로 학교생활에 임할 나 자신에게 건내고 싶은 응원의 말이나 각오에 대해 말씀 부탁드리며, 인터뷰 마무리 하도록 하겠습니다!

A. 내년에는 제가 지금보다 조금이라도 더 나은 사람이 되어있으면 좋겠어요. 인터뷰 즐거웠습니다!

