AI중심대학사업단

순천향대학교 SOON CHUN HYANG UNIVERSITY

2026 SCHU AI·SW Festival 운영 계획(안)

▌AI중심대학사업단 사업운영팀▐ 팀장 박여진(4705) 담당 김훈정(4730) 2026년 9월 14일(월)

1 행사개요

가. 행 사 명 : 2026 SCHU AI·SW Festival
나. 참석대상 : AI학과(6개) 교원 및 재학생, AI·SW교육원, AI·SW산업체 인사 등
다. 행사장소 : 현곡 대강당, AI·SW실습실 및 AI학과 각 강의실
라. 행사일시 : 2026. 11. 10.(화) ~ 11.(수)
마. 목 적 : 참여학과 재학생들의 AI중심대학사업 관심도 및 AI·SW역량 증진 제고 등

2 운영프로그램

연번	프로그램명	세부내용
1	AI·SW프로젝트 경진대회	▪ AI·SW분야 프로젝트 작품 전시 및 발표, 우수 작품 시상
2	졸업생 토크콘서트	▪ 학과 졸업생 초청으로 학부생 대상 AI·SW분야 현업 경험 공유
3	AI·SW산업체 전문가 특강	▪ AI·SW분야 기업 재직자 초청으로 해당 분야 이슈 및 프로젝트 전문 특강
4	프로그램 개발 경진대회	▪ 본 행사의 효율성 제고를 위한 관련 프로그램 개발 경진대회
5	'E-Sports' 대회	▪ 개발된 E-Sports 게임플레이 대회
6	AI학과 Open-Lab	▪ AI학과 소속 연구실 개방으로 학부생의 대학원 진학 관심 증대

3 행사일정표

연번	구분	일자 및 시간		비고
		11. 10.(화)	11. 11.(수)	
1	개회식	10:30 ~ 11:00	-	현곡 대강당
2	AI·SW프로젝트 경진대회	- 예선 : AI·SW학과 자율적 운영		일정 사업단 사전 공유
		- 본선 : 11. 10.(화) ~ 11.(수)		온라인 및 인간사랑관 로비
3	졸업생 토크콘서트	14:00 ~ 18:00	-	
4	AI·SW산업체 전문가 특강	-	09:00 ~ 12:00	현곡 대강당 등
5	프로그램 개발 경진대회	-		사전 평가
6	'E-Sports' 대회	12:00 ~ 18:00	10:00 ~ 12:00	
7	AI학과 Open-Lab	12:00 ~ 18:00	10:00 ~ 12:00	연구실 개별 운영(전체 참여)
8	시상식 및 폐회식	-	14:00 ~ 15:30	현곡 대강당

4 추진일정

내용	일정											
	'26.09.				'26.10.				'26.11.			
• 행사 안내 및 참가신청서 접수												
• (사업단) 프로그램 세부(안) 기획												
• (신청팀) 프로젝트 제작 재료비 집행												
• (학 과) 행사 운영 학과 지원비 집행												
• (학 과) 프로젝트 경진대회 학과 예선												
• (연구실) Open-Lab 지원비 집행												
• (신청팀) 시연 영상 및 작품 제출												
• (본행사) 본 행사 개최												
• 결과 보고 및 정산, 장학금 집행 등												

5 프로그램별 주요 사항

가. AI·SW프로젝트 경진대회 참가신청서, 재료비 신청서

1) 참가대상 : AI학과 재학생 누구나

2) 신청기간 : 공고일 ~ 2026. 10. 8.(목)

3) 제출서류 : 프로젝트 경진대회 참가신청서(붙임1), 개인정보수집이용제공동의서(붙임2), 재료비 신청서(붙임3) 각 1부 ※ 재료비 신청서는 필요한 팀만 작성하여 제출

4) 제출방법 : 서류 작성 후 이메일 제출(schunivsw@sch.ac.kr)

나. 재료비 검토 및 집행

1) 지원가능 : 시험제품·시험설비 제작에 소요되는 재료 비용 (ex. 아두이노, 제품 제작 키트 등)

2) 지원불가 : 기자재성 및 범용성, 사무용품 구매 불가능

(ex. 컴퓨터 및 주변기기, 공구류, A4용지, 토너, USB, SD카드, SSD, 외장하드, 보조배터리, 마우스, 키보드, 멀티탭 등)

3) 사용방법 : 재료비 집행 품목 검토 → 팀당 개별 연락 → 결제일시 상호 확인 후 사업단 방문 결제

4) 집행기간 : 신청서 접수 확인일 ~ 2026. 10. 15(목)

5) 제출서류 : 카드결제영수증(매출전표), 견적서, 거래명세서 각 1부

→ 재료비 집행 이전에 학생 개인이 선결제한 항목에 대해서는 지원 불가. 팀장 또는 팀원이 사업단에 직접 방문하여 법인카드 결제만 가능 (거래처 세금계산서 발급은 상호 확인 후 진행)

6) 학과별 작품 코드

학과명	작품코드	비고
컴퓨터소프트웨어공학과	CSE-	작품 코드는 기존과 동일 변경 필요할 경우 사업단 사전 연락 必
정보보호학과	ISE-	
의료IT공학과	MITE-	
AI·빅데이터학과	BD-	
사물인터넷학과	IoT-	

메타버스&게임학과	M&G-	

다. 산업체 전문가 특강
- 특강일정 : 2026. 11. 11(수) 09:00 ~ 12:00
- 특장기업 : 르몽, 이노그리드, 아이그로스 등
- 특강장소 : 현곡 대강당

라. 'E-Sports' 대회
- 대상 : AI참여학과 재학생
- 일정 : 2026. 11. 10(화) ~ 11.(수)
- 장소 : 인간사랑관 6114호
- 지원 내용 : 등수에 따른 상품 제공 (총 45만원 상당)
- 참여 방법 : AI·SW Festival 기간 내 설치된 게임 구동 후 최고점 순에 따라 시상

마. 시상식 및 폐회식
1) 운영일시 : 2026. 11. 11.(수) 14시 ※ 시간 변동 가능성 多
2) 운영장소 : 현곡 대강당
3) 운영방식 : 본선 진출작 30개 중 11개팀 선정하여 대상, 최우수상, 우수상, 장려상 시상

※ 상기 운영(안)은 AI중심대학사업단 운영위원회 및 SW융합대학 학과장 회의를 통해 일부 변동될 수 있음.

6 AI·SW프로젝트 경진대회 심사 기준

가. 심사절차
- 학과별 예선(제출팀 전원 심사) → 학과당 5팀 선발 → 본선 30팀 심사 → 시상

나. 심사일정

일자	내용	평가자
2026. 8. ~ 10. 22.(목)	학과별 예선 진행(제출팀 전원 심사)	AI학과 교원
▼		
10. 23.(금)까지	본선 진출팀 기본정보 사업단 제출	-
▼		
10. 26.(월) ~ 30.(금)	본선 진출팀 시연 영상 사전 심사(온라인)	AI학과 교원
▼		
2026. 10. 30.(금)	본선 진출팀 작품 심사(오프라인)	AI학과 교원 및 외부 산업체 인사
▼		
2026. 11. 11.(수)	수상작 발표 및 시상	-

다. 심사기준

항목	평가기준	배점
창의성	▪ 지식·기술·경험을 토대로 새로운 작품이 창출되었는가?	20점
전문성	▪ 발표자의 본 전공에 대한 전문지식이 활용되었는가?	20점
기술성	▪ SW·빅데이터 등 관련 전공의 기술을 활용했는가?	20점
문제해결력	▪ 작품의 기대효과(결과)에 따른 해결책을 제시할 수 있는가?	20점
완성도	▪ 아이디어를 모델링하여 적합하게 구현했는가?	20점
총점		**100점**

7 기타 관련사항

가. 다면적졸업인증제 점수 부여

1) 부여대상 : AI학과 재학생
2) 부여조건 : 행사 프로그램별 서명부 서명 필수
3) 부여점수 : 학술제 참석(통섭 1점), 학술제 발표(통섭 10점)
4) 부여일자 : 행사 마무리 후 1개월 내 각 학과에서 일괄 부여

나. 문의사항

1) 운영총괄 : AI중심대학사업단 사업운영팀 김훈정(041-530-4730)
2) 기타지원 : SW융합대학 학사지원팀 한유진(041-530-3064)