

2026 BRIGHT MAKERS EXPO

제18회 캡스톤디자인 경진대회 알림

□ 행사명 : 2026 BRIGHT MAKERS EXPO 제18회 캡스톤디자인 경진대회

□ 대회일시 : 2026. 11. 19.(목) 13:00 ~ 18:00, 종료 후 이어서 시상식 진행

□ 대회장소 : 지역문화복합관 3층(체육관)

□ 참여대상 : 한경국립대학교 재학생 ※초과학기 학생 가능

□ 신청방법 : 과제 [붙임2] 를 사이버캠퍼스 온라인 제출

※ 사이버캠퍼스 접속(cyber.hknu.ac.kr) → 교육현황 → 비정규과목 → 제 18회 캡스톤디자인 경진대회 클릭 → 수강신청 → 과제 → 붙임 과제 제출 → 완료

□ 전시(출품) 과제 내용

가. 캡스톤디자인 경진대회 참가신청서 [붙임2]

나. 작품 패널 [붙임3] : 일괄 디자인 적용됨으로 내용만 작성 (하단 예시 참고)

□ 제출기간 및 제출방법 : 사이버캠퍼스 온라인 제출

가. 캡스톤디자인 경진대회 참가신청서 - 10. 21.(수) 18:00시 제출 마감

나. 작품 패널 - 11. 2.(월) 18:00시 제출 마감

※ 팀 대표 1인만 제출

※ 패널에 사용한 사진의 원본 파일도 함께 제출

□ 참고사항

- 참가신청서 제출 후, 행사 준비 및 안내를 위한 오리엔테이션 실시 예정
- 오리엔테이션 일정 : 10. 27.(화) 16:00 / 18:00 중 1회 선택 참여
- 오리엔테이션 장소 : 대학본부 1층 시청각실
- 팀별 인원제한 없음
- 경진대회 지원자는 반드시 경진대회 행사에 참가해야 하며, 1인 1작품만 허용
- 행사과정(작품 사전설치, 패널 제출 등)에 비협조 시 참가 제외
- 온라인부스 미운영에 따라 작품 최종보고서는 제출받지 않음.
- 사이버캠퍼스를 통해 기타 공지사항 전달 예정

□ 문의사항 : 교수학습센터 조동현 연구원(☎031-670-5576 / 20210214@hknu.ac.kr)

□ 진행 방법

가. 캡스톤디자인 경진대회 심사 및 수상방법

- 심사 방법 : 외부 심사위원 현장 프레젠테이션 평가 100% (5분 발표)
- 수상 방법 : 전공별로 구분하여 심사 및 수상 (아래 포상규모 내용 참조)

나. ESG 우수상 심사 및 수상방법 ※선택 참여

- 심사 방법 : ESG 협회 심사위원 현장 프레젠테이션 평가 100% (5분 발표)
- 수상 방법 : 전체 참여 팀 중 10팀 수상 (아래 포상규모 내용 참조)

□ 포상규모

상격	수상팀(수)	상금
대 상	전공별 1팀	700,000원
최우수상	전공별 1팀	500,000원
우수상	전공별 참여팀 5팀당 1팀	200,000원
ESG 우수상	전체 참여팀 중 10팀	100,000원

※ 참여팀이 10팀 미만의 전공의 경우 대상 → 최우수상 수상

※ 학부에 소속된 전공 중 한 전공이 2팀 이하거나, 소속된 학부의 참여팀을 모두 합해도 5팀 이하일 경우는 학부로 통합하여 심사 및 수상

※ 25팀 이상 참여한 전공의 경우 최우수상 2팀 수상

※ 수상 규모는 교수학습지원센터 사정에 따라 변경될 수 있음

※ 수상 예시 참고

학부	전공	참여팀	대상	최우수	우수상
A학부	E전공	15	1	1	3
	F전공	17	1	1	3
B학부	G전공	4	-	1	-
	H전공	4	-	1	-
C학부	I전공	3	-	1	1
	J전공	2			
D학부	K전공	32	1	2	6
	L전공	1			

□ 판넬 디자인 작업 적용 예시 (이전 대회 작품)

HERO(Hankyong Embedded ROBot)

목적 및 필요성

기초 설계 및 필요성

작품 사진 및 작품 결과

기대 효과

태양광 패널 발전효율 최적화 시스템

목적 및 필요성

작품 사진 및 작품 결과

기대 효과

컴퓨터응용수학부 SS전공

목적 및 필요성

작품 사진

기대효과

식품생명공학전공

목적 및 필요성

작품 사진

기대효과

캡스톤디자인 경진대회 작품별 심사평가표

전공명		팀명	
작품명			

평가 항목	세부 평가 지표	배점 및 점수	
작품 선정의 적정성	• 작품 선정 (필요성, 이론적 배경 등)	10	
창의성 및 기획성	• 아이디어의 창의성/진보성 및 기존 기술(제품)과의 차별성	20	
	• 과제 기획 및 내용의 우수성 • 과제 수행 프로세스의 체계성('기획-제작-보고-사업화'까지 일련의 프로세스 설계 및 진행의 적정성)	20	
기술성 및 완성도	• 설계과정의 논리적 타당성 및 실현가능성	15	
	• 결과물의 완성도	15	
기대효과	• 결과물의 제품화 가능성(기술의 실용성 및 경제성, 지식재산권 확보 가능성 등) 및 기대효과	20	
총 점		100	

종합검토의견	
---------------	--

ESG 우수상 작품별 심사평가표

평가항목 / 점수	A	B	C	D	배점
ESG 가치 연계성	• 작품의 기능이나 아이디어가 ESG 가치와 명확하게 연결되고, 작품의 핵심 요소로 잘 구현되어 있음	• ESG 가치와의 연결이 분명하고 작품의 주요 기능에 반영되어 있음	• ESG와 관련은 있으나 작품에서 드러나는 정도가 다소 부족함	• ESG와의 관련성을 확인하기 어렵거나 설명이 부족함	30
문제해결 및 기대효과	• 해결하려는 문제가 명확하며, 작품을 통해 사람·환경·사회 등에 실질적인 도움이 나 변화를 줄 수 있음	• 해결하려는 문제가 분명하며 일정 수준의 개선 효과가 기대됨	• 해결방안은 있으나 누구에게 어떤 도움이 되는지 다소 불분명함	• 해결하려는 문제나 기대효과를 확인하기 어려움	30
아이디어의 구체성 · 실현가능성	• 아이디어가 작품의 기능·기술·설계에 구체적으로 구현되어 있으며 실제 적용 가능성이 높음	• 구현 방법이 비교적 구체적이며 적용 가능성이 있음	• 아이디어는 있으나 구현 또는 적용방안이 다소 부족함	• 아이디어가 개념 수준에 머물거나 실제 구현 가능성이 낮음	20
지속성 · 확장가능성	• 일회성 작품을 넘어 향후 실제 활용·개선·확산 가능성이 높고 지속적인 가치 창출이 기대됨	• 추가 개선을 통해 활용 또는 확장이 가능함	• 활용 가능성은 있으나 적용범위나 지속성이 제한적임	• 작품 이후의 활용·확장 가능성을 확인하기 어려움	20
총 점					100

※ 평가등급별 점수 : A 100%, B 90%, C 80%, D 70% 적용 (30점 항목: 30·27·24·21점 / 20점 항목: 20·18·16·14점)

※ ESG 모든 영역을 포함할 필요는 없으며, 작품의 전공 및 특성을 고려하여 하나 이상의 ESG 가치를 얼마나 의미 있게 구현하였는지를 종합적으로 평가함.

※ ESG 가치 예시 · E (환경·자원) : 에너지 절약, 전력 효율, 폐기물 감소, 자원 재활용, 친환경 설계 등

· S (사람·사회) : 안전사고 예방, 건강·돌봄, 장애인·고령자 접근성 향상, 생활 불편 개선 등

· G (책임 있는 기술 활용) : 개인정보 보호, 보안 강화, AI·소프트웨어의 신뢰성·투명성, 오작동 및 위험 예방 등