제 2회 IU-INJE
대학생활 설계 공모전

IU-INJE 대학생활 설계 공모전

안녕하세요.

저는 신문방송학과와 융합전공인 인당글로벌리더스학부, 마케팅전략기획을 복수전공하고 있는 [redacted]이라고 합니다.

2018년도 3월에 인제대학교에 입학해 4년간의 뜻깊은 대학 생활을 보내고 2022년 2월 졸업을 앞두고 있습니다.

어린 시절 TV에 방영했던 대학생 시트콤들은 언제나 화려했습니다. 자체 휴강은 필수, 이성들과 자유롭게 여행을 다니며 술에 취해 실수하더라도 가벼운 에피소드로 넘어가는 등 시끌벅적한 캠퍼스 라이프를 보여주었습니다. 그러나 시트콤이 끝나고 이어지는 9시 뉴스에선 참혹한 대학생들의 현실을 여과 없이 보도합니다.

우리는 살아가면서 많은 계획들을 세울 기회를 얻습니다. 초등학생 때 처음 만들어본 방학 계획표를 시작으로 우리가 이루고자 하는 목표를 위해서 수많은 계획표를 세우고 실천하려 노력하고 있습니다.
대부분의 사람은 어떤 계획을 세울 때 주, 개월 단위의 단기계획을 주로 세우지 몇 년 단위의 장기계획을 잘 세우지는 않습니다. 자신의 노력 성과를 바로바로 확인하기 어려운 장기계획보다 단기적인 실천으로 즉각적인 효과를 볼 수 있는 단기계획이 더욱 달콤하게 느껴지기 때문입니다. 또한 사람들은 장기계획을 세우는 것을 너무나 막연한 일로 느껴 그것이 단지 희망 사항으로 끝나고 말 정도로 허황된 계획을 세우기도 합니다.
그러나 장기계획도 구체적이고, 체계적으로 세운다면 충분히 의미있는 삶을 살아가는데 도움이 되는 지름길이 될 수 있습니다. 또 요즘처럼 청년실업이 만연하고, 취업이 하늘의 별 따기인 시대에 보람찬 대학 생활을 위한 대학 생활 설계는 필수 사항이라고 할 수 있을 것입니다.

계획을 세우면 미래에 대한 막연한 두려움에서 벗어나 미래를 만들어나가고자 하는 진취적인 열망을 가질 수 있게 됩니다. 또 장기 계획 속에 속한 단기계획들을 하나씩 성취해 나가며, 점점 완성되어가는 자신의 삶을 인지한다면 인생을 살면서 마치 퍼즐 조각을 완성해나가는 듯 한 재미를 느껴볼 수도 있을 것입니다.

사람이면 누구나 지나간 세월 사이에 후회를 하게 됩니다. 우리 모두 완벽하지 않기에 후회에 후회를 거듭하며 인생을 살아갑니다. 저는 어떤 일이던 하고자 하는 열정이 넘치는 사람이었으나 길잡이를 찾지 못해 대학생활 중 누릴 수 있었지만 누리지 못한 것이 많았습니다. 그것이 제 4년간의 대학생활 중 가장 후회되는 점입니다.

제가 나아갔던 작은 길이 누군가에게 하나의 로드맵이 되기를 바라며 지금부터 제가 인제대학교에서 보낸 4년간의 대학생활을 공유하고자 합니다.

01 방향 설정

- 입학 전 진로 계획 03
- 역량 향상 계획

02 교내 프로그램의 활용

- 쉬지 않는 발걸음 04 05

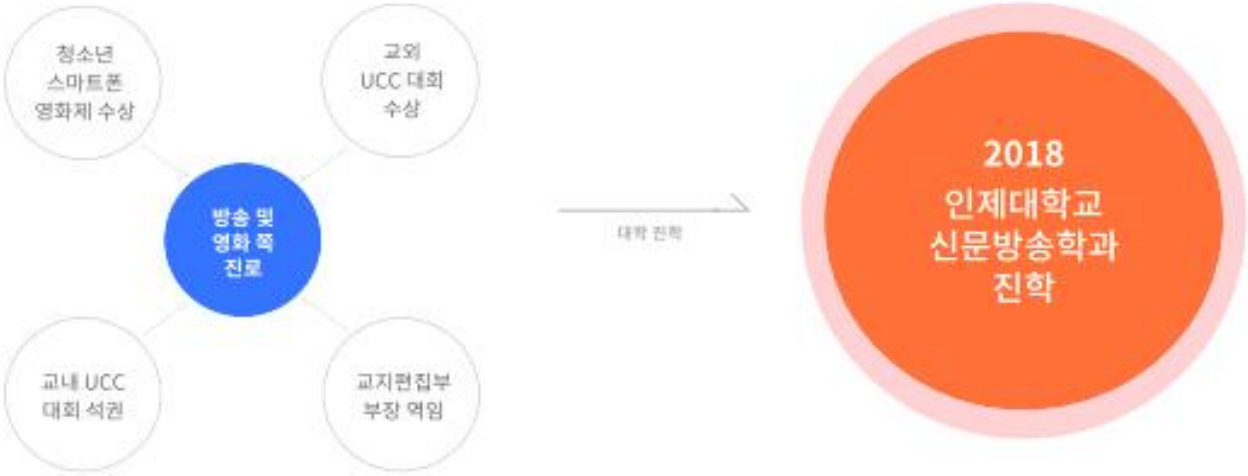
03 마무리

- 성적 관리 06
- 최종 학기 계획

01 방향설정

입학 전 진로 계획

어린 시절부터 TV에 나오는 프로그램, 영상 등을 매우 좋아하여 'TV 안에 들어가겠다.'라는 말을 익히 들으며 자라왔습니다. 고등학교 재학 시절에는 영상 제작을 해보고자 하는 용기를 가져 개인적으로 스마트폰 UCC 대회나 청소년 영화제 등의 공모전에 참가 및 수상하며 영상에 대한 흥미를 높여갔습니다. 아무래도 혼자서 처음 영상을 제작하다 보니 분명 보이지 않는 벽에 부딪히는 순간들이 많았습니다. 하지만 그 벽을 마주할 때마다 하나하나 극복해 나가는 재미가 정말 컸습니다. 그때 '정말 나는 영상 일을 해야 하는 사람이구나.'를 느꼈습니다. 혼자서 아등바등 만들어낸 그 영상들은 현재의 저를 있게 해준 초석입니다.



| 고등학생 때 계획했던 진로 |

| 원하는 진로와 연관된 학과 진학 |

역량 향상 계획

02 교내 프로그램의 활용

쉬지 않는 발걸음

저는 신문방송학과에 진학한 직후부터 '내가 어떤 직무에 재미를 느끼는지', '열정을 가지는지' 정확히 파악하기 위해 교과, 비교과 등 가리지 않고 여러 가지 활동에 참여했습니다. 각종 활동을 경험하며 가장 크게 느꼈던 점은 '완성하는 것이 무엇보다 중요하다는 것'이었습니다. 활동 초반에 제 마음에 드는 결과물이 나오지 않을 것 같다고 지레짐작해 포기한 몇몇 프로젝트들이 있었습니다. 돌이켜보면 그런 저의 태도는 오히려 해당 프로젝트에 대해 아쉬움만 남길 뿐이었습니다. 잠시 내 뜻대로 되지 않더라도 그 이유를 끝없이 탐구하고, 해결책을 찾아 프로젝트를 최종 마무리했을 때 느낄 수 있었던 '책임'의 가치는 그 무엇보다 값진 것이었습니다.

과 동아리 <AC>

과 동아리인 <AC>는 광고 동아리로 한 학기 내에 1개의 공모전에 출품하는 것을 목표로 하여 동아리 활동을 진행했습니다. 처음으로 타인과 함께 창작물을 만드는 기회였습니다. 동아리 부원 전체가 출품했지만 제가 속한 조만 유일하게 공모전에서 입상했습니다.
(제 9회 2018 양성평등 디자인전국 공모전 입선)

2018

2019

A+

타 전공 / 영상과 사운드 디자인

복수전공을 계획하기는 했지만 정확히 어떤 과를 복수전공을 할지 결정하지 못해 '한번 경험해보자'는 마음으로 신방과와 가장 비슷한 계열인 멀티미디어 학부의 영상디자인 전공 수업을 수강했습니다.

이 과목을 수강하면서 신문방송학과에서는 배울 수 없었던 구체적인 영상 촬영 기술과 편집기술을 배울 수 있었습니다. 1달에 2개 이상의 과제물을 제작하면서 가장 빠르게 실력이 늘었던 시기였습니다.

A+

교과 / <광고와 창의성>

신문방송학과 전공 수업인 <광고와 창의성>에선 '인사동'을 모델로 하여 지면광고 2개, 영상광고 2개를 조별로 제작했습니다. 기존의 정형화된 인사동 광고에서 벗어나 '호시우보'라는 사자성어를 기초로 하여 '찾는다'는 새로운 주제로 확장해 광고를 제작했습니다. 아이디어 회의부터 각 광고를 제작, 기획하는데 이토록 열정을 가지고 몰두한 적은 없었을 정도로 열성을 다했습니다. 혼자서 생각해내는 것 보다 여러 사람이 함께 고민하는 것이 더 좋은 결과물을 가져온다는 것을 이 과목을 수강하면서 몸소 배달았습니다.

당시 제작한 지면 광고 中 1인

중앙 동아리 / 신들메

어렸을 때부터 춤을 추는 것이 유일한 취미였습니다. 중·고등학교 재학 시절에는 반에서 크게 존재감이 있었던 사람은 아니라서 댄스부에 들어갈 용기조차 나지 않아 지켜보기만 했었습니다. 그러나 대학에 진학한 후 용기를 내어 오디션을 보고 입부할 수 있었습니다.

신들메 활동을 하며 약 2회가량 무대에서 제 기량을 뽐낼 수 있는 기회가 있었습니다. 저는 무대 위에서 들었던 그 큰 환호성을 아직도 잊지 못합니다. 공연이 끝나고 잠자리에 누워서도 그 장면이 눈 앞에 펼쳐질 정도로 짜릿한 경험이었습니다.

2019년 10월 신들메 정기 공연 中 나의 모습

02 교내 프로그램의 활용

비교과 / 커리어 탐험대

커리어탐험대는 [지역선도대학 육성사업]의 일환으로 진출 희망 분야의 기업을 최소 2회 이상 견학하고 멘토 및 인터뷰등을 통해 희망 기업을 분석하며 분석 내용을 바탕으로 진로 및 취업 계획을 수립하는 활동이었습니다.

공기업에 관해 무지했던 저는 정확한 진로를 찾지 못했던 시기에 <공기업 취업트랙>을 신청해두었고 이를 활용해보고자 공기업 중 2개의 기업을 선정하며 견학을 갔습니다.

견학을 통해 실무자들을 인터뷰하며 최전선에서만 얻을 수 있는 꿀팁과 경험담을 듣고 영상으로 제작해 발표했습니다. 최종적으로 우수 탐험대에 선정되는 영광을 이루었습니다.

세미나 진행 영상을 확인하실 수 있습니다!

2020

비교과 / 마켓플레이스 경진대회

IU-Navi로 신청한 '마켓플레이스 경진대회'는 '마켓플레이스'라는 가상 프로그램을 사용하여 한 기업의 경영을 모의로 체험해보는 경영 시뮬레이션입니다.

5~6명이 하나의 조를 구성해 브랜딩·생산·수요예측·마케팅 손익분석·회계·재무분석·인사관리 등 비즈니스 경영의 세부 직무별 담당자가 되어 회사설립, 테스트 마켓, 시장 조정 및 확장, 전략 점검 및 혁신 등 기업의 실무를 익혀나갔습니다.

대부분 경영학부 학생들이었고 저를 포함해 3명만 타과 학생이었습니다. 저는 마케팅을 담당하는 부서를 자처해 기업의 광고를 제작 및 홍보전략을 세웠습니다. 최종 4위로 마무리했지만 이전까지 전혀 경험해보지 못했던 방식으로 간접적인 현장 경험을 할 수 있어 굉장히 신선한 경험이었습니다. 그리고 이 프로그램을 통해 제가 나아가고자 하는 직무에 대한 확신을 가지게 되었습니다.

2021

인공위성 / 인당 홍보크루 팀장 역임

인당글로벌리더스학부는 고정된 학과 동아리 대신 <인공위성>이라는 프로그램을 진행합니다. <인공위성>은 학기마다 학생들이 원하는 주제의 모임을 구성해 2주에 1번 이상 모여 활동을 진행하는데요. 저는 작년에 했었던 '인당 홍보크루'를 그대로 이어받아 이번에는 팀장으로 역임했습니다

이번 학기에는 학생회와 연합하여 학부생들의 복지를 위한 프로그램을 다수 자체 기획했습니다. 1. 양심우산 2. 상비약 배치 3. 인당당(중간고사 간식배부), 4. 봄,인당 (학부생 친목 도모)등 이전까지 인당에 존재하지 않았던 새로운 프로그램을을 기획하고 실행하였습니다.

위 행사 중 제가 기획한 인당당(중간고사 간식배부)를 소개하고자 합니다. 인당글로벌리더스학부 특성상 많은 학생 회비를 걷을 수 없었습니다. 고로 예산이 적은 상태에서 인당 학우들을 만족 시킬 만한 프로그램을 구축해야 했습니다. 학생회 기획 행사 중 학부 생들의 만족도가 가장 높은 '시험기간 아식 배부'를 진행하고 싶었으나 예산이 적은 관계로 '중간고사 간식 배부'로 축소하게 되었습니다. 타과 행사와의 차이점은 바로 "쿠폰제 도입"입니다. 배부한 쿠폰 후면에 인당을 대표하는 장소가(인당 전용 강의실 / 과사무실 / 세미나실)이 있습니다. 그 장소를 모두 방문해 지정된 스티커를 부착하고 지정된 시간에 쿠폰과 간식꾸러미를 교환하도록 하여 학과 적응과 소속감을 증진을 기대했습니다.

학부생들의 반응은 뜨거웠고 매번 행사가 있을 때마다 인당 공식 SNS에 카드뉴스 형태로 게시해 행사 내용과 기간 등을 고지해 학부생들과의 접근성을 높였습니다.

비교과 / IU - 인공위성 팀장

IU-인공위성은 예비 신입생과 함께 주제별 자기주도적 학습 그룹을 이루어 개인의 목표에 따라 각기 다른 활동을 진행하는 활동입니다. 저는 '영편'이라는 이름의 팀으로 영상 편집 및 촬영 기술 등을 알려주었습니다. 매주 강의를 위해 수업자료를 준비하고 과제를 부여하고 과제를 검수하고 피드백해주는 일련의 과정들이 처음 겪어보는 일이라 너무나 낯설어 '괜히 했나?' 하는 생각이 들기도 했습니다. 그러나 매주 한 번도 빠짐없이 최선을 다해 과제물을 만들어오는 예비 신입생들의 모습을 보고 마음을 다잡을 수 있었습니다. 모두가 열정적인 방학을 보낸 결과 최우수 활동팀으로 선정되어 총장상을 수상할 수 있었습니다.

교과 / 인당 리더십 세미나 A+

OT 첫 날, 교수님께서 학부생들이 원하는 수업 방식으로 리더십 수업을 진행할 계획이라고 말씀하셔 '리더십 인터렉션 게임'을 제안했습니다. '인터렉션 게임'이란 사용자의 선택에 따라 이야기의 흐름이 달라져 각자 다른 엔딩을 보는 게임을 말합니다. 이것을 리더십 활용에 적용해 리더십을 드러낼 수 있는 게임상황을 설정하고 그에 따른 각자의 선택으로 어떤 결과가 나오는지, 주어진 상황에서 왜 그 결정을 내릴 수밖에 없었는지 토론하며 학부생들과 의견을 나누었습니다. 그 과정에서 리더십을 함양할 수 있었습니다.

03 마무리

성적 관리

자신의 진로를 향한 발걸음에 '관련 경험 및 활동'도 물론 중요한 요소이지만 바탕이 되는 것은 '관련 전공 지식'이라고 생각합니다. 어떤 일을 시작하던 해당 분야의 적합한 전공 지식 없이는 발전된 모습을 보이기 어렵습니다. 대학생활에서 얼마나 적합한 지식을 잘 갖추고 있는지를 보여주는 지표는 바로 '학과 성적'이라고 생각합니다. 저는 제 진로와 연관된 활동과 더불어 성적까지 꼼꼼히 챙기며 여러 학기 성적우수장학금을 수여 하는 등 훌륭한 성과를 만들어 냈습니다.

성적은 곧 성실을 의미한다!

대학에서의 성적평가는 단순 암기로서 학생의 역량을 평가하는 시험보다 발표, 레포트 등 다방면에서의 학생의 역량을 평가해 성적을 부여합니다. 이런 유형의 평가방식으로 해당 학생의 학문에 대한 관심도와 애정, 성실함을 엿볼 수 있습니다.

기초가 준비되어 있으면 선택할 수 있는 폭이 넓어진다!

저는 학부에서 배우는 공부는 실무에 뛰어들기 전 기초 단계에 불과하다고 생각합니다. 진로를 정확히 정하지 못했던 1학년때 단단히 다져놓은 전공 지식은 진로 결정을 위해 다양한 경험을 하고자했던 2학년 때에도, 진로를 찾아 거침없이 나아가고자 했던 3,4학년이 되었을 때도 큰 방향표가 되어주었습니다.

최종 학기 계획

대학생활은 다시는 돌아오지 않는 '인생의 황금기'라고 봐도 과언이 아닐정도로 값진 시기라고 생각합니다. 무엇이든 즐아할 수 있는, 도전할 수 있는 주옥같은 시간을 저는 제 열성을 다해 보냈다고 자부할 수 있습니다.

A 1학년) 신문방송학과 진학

고등학생 때부터 영상 제작의 재미를 알았던 터라 신문방송학과에 진학했습니다. 진학 후 제대로된 전공 지식 등을 습득하여 전문화된 지식과 태도를 갖추게 되었습니다. 이것은 막으로의 진로설정과 추진에 흔들리지 않는 근간이 되었습니다.

B 2학년) 다양한 교내 활동 참가

전공 수업을 중심으로 여러 실습 수업 및 실무 경험을 할 수 있는 활동을 위주로 학기를 꾸려나갔습니다. '과연 나에게 도움이 될까'하고 무심코 넘겼던 순간들이 시간이 흐르자 저에게 큰 자양분으로 돌아왔습니다. '결코 손해없는 경험은 없다.'는 말이 무엇을 의미하는지 와 닿는 순간이었습니다.

C 3학년) 인당글로벌리더스학부 복수전공

차별점이 있는 아이디어를 얻기 위해선 다양한 유형의 사람들을 많이 만나는 것이 인지상정! 여러 학과가 모여 독특한 행사를 매해 진행하는 인당글로벌리더스학부는 이에 가장 부합하는 학과였습니다. 코로나19의 발발로 해외 학생들과의 소통은 불가했지만 2020-2학기에 진행했던 「INDANG × TED」 행사를 통해 여러 방면에서의 시각이 담긴 이야기를 들을 수 있었습니다.

D 4학년) IPP 일학습병행제

졸업을 앞둔 시점에서 광고 분야로 나아가기로 결정했지만 제 1전공에서 배운 수준으로는 제 자신이 가지고 있는 마케팅적 능력이 많이 부족하다고 느꼈습니다. 그러던 와중에 1학기에는 전공 지식을 습득하고 2학기에는 실무에 나가 연계취업하지 가능한 IPP일학습병행제를 알게되었고 많은 회사가 바라는 '경력있는 신입'을 꿈꿉니다.

제 2회 IU-INJE
대학생활 설계 공모전

2021.07.31

CONTACT ME

신문[redacted]마케팅전략기획
201[redacted]