

2023 여름시즌 LEI 6기 참여 워크스테이션 정보

[유의 사항]

- ◆ 워크스테이션 정보는 a,b,c,가,나,다 순으로 소개되어 있습니다.
- ◆ 주차별 활동기준은 주1회 혹은 주2회, 또한 대면/비대면으로 각 팀별 활동계획이 상이합니다.
- ◆ 경험해보고 싶은 다양한 워크스테이션 팀을 1~3지망까지 골라 지원할 수 있습니다.
- ◆ 반드시 3지망까지 모두 골라야하는 것은 아니지만, 특정 1개팀에만 지원하는 것보다 1지망부터 3지망까지의 팀을 정하여 지원하였을 때 매칭 및 최종 선발 확률이 높아질 수 있습니다.
- ◆ 각 팀의 활동 내용 및 일정은 팀 내부 사정에 따라 변동될 수 있으며, 세부 일정 및 변동에 대한 사항은 LEI 와 팀 간의 논의 및 조율에 따라 진행하는 것을 원칙으로 합니다.

구분	내용		
팀 프로젝트 소개	저희는 모두가 원하는 전기자전거를 만들고자 일반 자전거를 손쉽게 전동화할 수 있는 키트를 개발 및 판매하고자 하는 Blob (전 D&C) 팀입니다. 각종 이유로 아직 전기자전거를 구매하지 못한 사람들과 공유자전거를 사용하며 불편을 느낀 사람들을 위해 여러 지형과 탑승자 복장에 구애받지 않는 전기자전거를 만들어 사용자의 개인 생활권 개선 및 환경 보호를 위한 탄소 중립에 이바지하고자 합니다. 23년 워크스테이션팀으로 활동을 하며 1차 주행 가능 프로토타입을 테스트 완성하였고 마지막 제품화 단계에 들어서있습니다. 이번 방학동안 본격적으로 창업경진대회를 비롯해 저희 팀의 존재를 알리며 하반기에 제품의 판매까지 기획을 하고 있습니다.		
일정 및 활동내용	1주차	활동 내용	팀 소개 및 2차 프로토타입 체험, 피드백 타임. 첫 세션인 만큼 팀 소개 및 브랜드 사업구조에 관해 설명하고 저희의 2차 (최종 직전) 프로토타입을 실제 탑승해보고 피드백을 하는 시간을 기획하고 있습니다.
		소요 시간	2시간
		대면/비대면 여부	대면 (신촌)
	2주차	활동 내용	제품 마감 디자인 아이디어 회의, 홍보 및 판매 전략 본 세션에서는 제품의 외관적인 요소에 관해 이야기해 보고, 판매까지 이어질 제품의 디자인부터 패키징까지의 아이디어 공유 그리고 판매와 홍보의 방법에 대해 논의할 계획입니다.
		소요 시간	2시간
		대면/비대면 여부	비대면
	3주차	활동 내용	판매 전략 회의 및 홍보 유튜브 촬영 콘텐츠 아이디어이션 본 세션에서는 Blob의 유튜브 콘텐츠로 함께 무엇을 찍으며 좋을지 기획해보고 4 주차에 바로 촬영을 할 수 있도록 준비할 계획입니다.
		소요 시간	2시간
		대면/비대면 여부	비대면
	4주차	활동 내용	자전거 사용에 관한 유튜브 콘텐츠 촬영 3주차에서 기획한 영상을 실제 촬영하는 단계로 자전거를 일상 교통수단으로 사용할 수 있도록 장려하는 영상을 새내기 분들과 함께 촬영할 예정입니다.
		소요 시간	3시간
		대면/비대면 여부	대면 (신촌)
	5주차	활동 내용	향후 사업 방향에 대한 회의 및 팀 전수 마지막 세션인 만큼 새내기들에게 창업 혹은 사회혁신 활동에 있어 팁을 전수해주고 다음학기 무엇을 해볼 수 있는지 함께 탐색하는 시간을 기획하고 있습니다.
		소요 시간	2시간
		대면/비대면 여부	비대면 혹은 대면 (신촌)
Blob의 LEI가 된다면?	- 생활디자인학과, 중어중문학과 선배님들을 만나 조언과 경험을 얻을 수 있는 기회 - 1학년 학생에게 좋은 기회로 이어질 수 있는 용재 하우스 RA와 친해질 수 있는 기회 (팀 내 기숙사 RA 있음) - (생활디자인학과 한정) 과 내에서 수상 및 고학점 취득 방법 공유 가능 - 창업에서 제일 중요한 사업계획, 제품 개발, 그리고 홍보 단계를 단기간 다 체험해볼 수 있음 - 디자인 혹은 메이킹에 관심이 있으면 메이커스페이스를 포함한 프로토타이핑 제작에 대한 경험 및 체험 가능 - 대학 팀플과 프로젝트 진행 능력 향상 - 2학년부터 창업 혹은 사회혁신 활동을 어떻게 할 수 있는지 1년 장수 팀에게 팁 전수받을 수 있음. - 짧으면서도 긴 5주하는 시간동안 화이팅 넘치게 활동에 참여할 수 있음!!		

워크스테이션 CINDERLIER(신더리에)

구분	내용		
팀 프로젝트 소개	‘공초에 불빛을 더하다’ 신더리에에는 공간 분리를 통한 흡연자와 비흡연자간의 공생을 목표로 활동을 이어가고 있습니다. 이를 위해 담배공초 수거함을 제작 후 캠퍼스에 설치 및 관리하고 있으며, 인스타툰 업로드와 같이 흡연인식 개선을 위한 각종 캠페인을 진행하고 있습니다. 새롭게 합류하게 될 팀원들과 신더리에의 목적의식을 공유하며 바람직한 흡연 문화를 만들기 위한 새로운 인사이트를 얻고자 합니다. 이를 바탕으로 다음 학기에 예정되어 있는 신더리에 국제캠퍼스 지부 설립을 구체화시킬 수 있는 근간을 마련할 수 있을 것이라 기대됩니다.		
일정 및 활동내용	1주차	활동 내용	팀 소개 및 OT, 정기회의 참석
		소요 시간	(주2회) 각 1시간
		대면/비대면 여부	비대면
	2주차	활동 내용	수거활동 참여(수거+청소+멘토링), 정기회의 참석
		소요 시간	(주2회) 수거활동 참여 2시간 / 정기회의 1시간
		대면/비대면 여부	수거활동 대면 / 정기회의 비대면
	3주차	활동 내용	신더리에 내부 SDGs, ESG 워크숍 진행
		소요 시간	(주2회) 2시간 / 1시간
		대면/비대면 여부	대면 (연세대학교 신촌 캠퍼스) 1회 / 비대면 1회
	4주차	활동 내용	신더리에 인스타툰 제작 참여
		소요 시간	(주2회) 2시간 / 1시간
		대면/비대면 여부	대면 (연세대학교 신촌 캠퍼스) 1회 / 비대면 1회
	5주차	활동 내용	활동 정리 및 소감 발표
		소요 시간	(주1회) 2시간
		대면/비대면 여부	대면 (연세대학교 신촌 캠퍼스)
신더리에의 LEI가 된다면?	- 장수 워크스테이션 (2019. 04. ~) - 수상 경력 / 언론 보도 / 대외협력(서대문구, JT, KT&G 등) 경험 다수 - 체계적인 팀 구성, 마케팅 / 기획 / 디자인 / 별도 TF팀 등 다양한 직무 체험 - 타대학과의 대외협력, 인스타 마케팅, 텀블벅 펀딩 등 활동 투입 - NGO • 스타트업 등 다양한 조직의 성격을 두루 경험 - NOTION 등 스타트업에서 많이 사용하는 툴 학습 - 수평적이고 따뜻하며 유쾌한 분위기 - 다양한 학과, 다양한 진로계획을 가진 선배들과의 교류와 멘토링 - 5주 동안 함께할 LEI 새내기 팀원에 대한 따뜻한 관심		

구분	내용		
팀 프로젝트 소개	폐현수막 업사이클링 아이디어 제품을 판매하는 소셜벤처입니다. 공용 냉장고에서 발생하는 절도 문제를 해결하기 위한 음식 보관함 '세이프박스'를 제작하고 있습니다. 저희는 현재 시제품 제작을 마치고 7월 중순까지 200개의 세이프박스를 생산하기 위해 제조사와 협의하고 있습니다. 저희의 목표는 여름방학 기간 동안 텀블벅 등의 크라우드펀딩 사이트에서 '세이프박스'를 판매하는 것과 9월 중에 대학교 기숙사를 대상으로 '세이프박스'를 판매하는 것입니다. (1)디자인 역량을 갖춘 팀원과 (2)송도캠퍼스에 대해 잘 아는 팀원을 찾고자 합니다. 열정 넘치는 LEI 팀원과 함께 여름방학 기간 동안 함께 실무경험을 쌓고 싶습니다. 더불어 함께 환경문제를 해결하기 위한 방안을 토론하면서 환경문제를 해결하기 위한 방안을 함께 의논하고자 합니다.		
일정 및 활동내용	1주차	활동 내용	첫 주차에는 마케팅 전략을 의논하는 회의를 진행하고자 합니다. 세이프박스의 강점을 살릴 수 있는 세일즈 포인트를 분석하고, 대학교 기숙사생들에게 세이프박스를 팔기 위해서는 어떤 마케팅 전략을 세워야 하는지 논의하고자 합니다.
		소요 시간	1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면 (신촌)
	2주차	활동 내용	두 번째 주에는 텀블벅 등 크라우드펀딩 사이트에서 사용할 홍보 자료의 디자인 방식을 의논하고자 합니다. 미리캔버스나 PPT, 포토샵 툴 등 LEI 팀원이 잘 다루는 디자인 툴을 활용하여 홍보 자료를 디자인 할 방향에 대해 회의해볼 예정입니다.
		소요 시간	1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면 (신촌)
	3주차	활동 내용	세 번째 주에는 폐현수막을 업사이클링 할 수 있는 다른 방안에 대해서 논의하고자 합니다. 아무래도 세이프박스의 경우 주 소비층이 대학교 기숙사 학생들로 한정되어 있기 때문에, 더 많은 사람들에게 폐현수막 업사이클링 제품을 판매하기 위한 새로운 제품 제작을 의논해보고자 합니다.
		소요 시간	1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면 (신촌)
	4주차	활동 내용	네 번째 주에는 크라우드펀딩 사이트에서의 성과를 바탕으로 세이프박스를 추가생산할지, 아니면 기존 세이프박스 제품을 보완할지를 회의하고자 합니다. 제품 디자인 등을 보완한다면 보완 내용은 9월에 판매할 세이프박스에 반영할 예정입니다.
		소요 시간	1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면 (신촌)
	5주차	활동 내용	마지막 주에는 9월 신학기에 맞춰 대학교 기숙사를 대상으로 마케팅을 할 수 있는 방안을 의논하고자 합니다. 크라우드펀딩 사이트에서의 마케팅 성과를 점검하고, 개선된 마케팅 전략을 수립하고자 합니다.
		소요 시간	1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면 (신촌)
FLY ESG의 LEI가 된다면?	- 디자인 및 마케팅 분야에서 실무 경험을 쌓을 수 있음 - 여름방학 동안 열정을 불태우며 빠르게 성장할 수 있음 - 선배들의 노하우를 바탕으로 성공적인 소셜벤처 운영 - 실제 스타트업을 운영 중인 선배들의 스타트업 관련 경험 공유 - LEI 팀원을 배려한 일정 구성 및 업무 배분 - LEI 팀원을 위한 관심과 사랑 - 활동 후 우수 LEI 팀원은 2학기 워크스테이션 팀원으로 합류		

구분	내용		
팀 프로젝트 소개	의류 소비를 줄이는 방법으로 옷장의 디지털화(DX)를 통해 의류 과소비를 막고 환경을 지키는 방안을 함께 고민해보고자 합니다. 23학번 학우들에게 저희 프로젝트를 평가받음과 동시에 다양한 아이디어 도출과정을 통해 새로운 아이디어를 얻을수 있고, 이 활동을 통해 새내기 팀원을 영입함과 동시에 저희의 비전을 공유하고 싶습니다.		
일정 및 활동내용	1주차	활동 내용	SDGs의 개념에 대해서 공부하고 사회 혁신이 가지는 의미를 이 프로젝트에서 어떻게 접목시킬지에 대한 브레인 스토밍
		소요 시간	1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면
	2주차	활동 내용	의류산업이 가지는 문제점과 실제 일어나는 상황을 조사
		소요 시간	1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면
	3주차	활동 내용	의류소비를 줄이는 방법에 대해서 구체적인 방법 구상 (디자인 스프린트, 앱 디자인)
		소요 시간	1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면 (신촌캠퍼스 공학관)
	4주차	활동 내용	다양한 아이디어중 실제 구현가능한 방안 선택 및 구체적인 실현 방안 제시 (UI/UX디자인)
		소요 시간	1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면
	5주차	활동 내용	코딩 및 앱디자인 (UI/UX)을 통해 최종 결과물 생성 및 피드백 (실제 작동가능한 앱)
		소요 시간	1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면 (신촌캠퍼스 공학관)
RECET의 LEI가 된다면?	- 의류산업이 일으키는 오염에 대한 전반적인 이해와 환경을 지켜야한다는 마음가짐 - 앞으로 자신의 소비가 끼칠 영향을 고민해보는 사회의 구성원 - 디자인을 몰라도 5주만에 다룰 수 있는 UI/UX디자인 툴! - 코딩을 전혀 몰라도 다룰 수 있는 코드와 어플코딩 - 5주동안 학교생활의 꿀팁을 배울 수 있는 따뜻한 관심		

구분	내용		
팀 프로젝트 소개	STUDIO MELT는 오해와 비판으로 왜곡된 ‘청년 우울증’에 대한 인식을 개선하고, 정서적으로 피폐함을 느끼는 청년들에게 위로와 공감을 주고자 청년들에게 현실적인 도움이 되는 온·오프라인 콘텐츠를 제작 및 유통합니다. 다양한 매체 사이트, 영상 플랫폼, SNS 등의 활발한 운영으로 어떠한 메시지를 ‘디지털 콘텐츠’의 형태로 전달받는 것에 익숙한 대중들에게 접근성이 좋은 ‘웹드라마’ 콘텐츠 제작을 시작으로, 실제 삶에 물리적으로 가장 가까이 닿을 수 있는 오프라인 콘텐츠, ‘매거진’의 제작까지 시행하려 합니다.		
일정 및 활동내용	1주차	활동 내용	웹드라마 촬영 현장 준비(미술조명팀 소속)
		소요 시간	1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면 회의 or 대면 (신촌 회의실)
	2주차	활동 내용	웹드라마 촬영 현장 체험(미술조명팀 소속)
		소요 시간	1회 약 4시간
		대면/비대면 여부	대면(혜화역 소재 에어비앤비/강남역 소재 정신건강의학과의원)
	3주차	활동 내용	웹드라마 촬영 현장 체험(미술조명팀 소속)
		소요 시간	1회 약 4시간
		대면/비대면 여부	대면(신도림 소재 에어비앤비/신촌 연세대학교 부근)
	4주차	활동 내용	콘텐츠 프로덕션 홍보 콘텐츠 기획(매거진 홍보물 기획)
		소요 시간	1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면 회의
	5주차	활동 내용	콘텐츠 프로덕션 홍보 콘텐츠 제작(웹드라마 홍보물 제작)
		소요 시간	1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면 회의
STUDIO MELT의 LEI가 된다면?	- 웹드라마 촬영에 대한 경험 및 체험 가능 - 웹드라마 촬영 소품 준비 및 조명 세팅을 통해 촬영 현장에 대한 이해도 향상 - 콘텐츠 프로덕션 홍보 기획/제작 경험 - 유튜브 채널 운영 및 홍보 방법 고안 - 언론홍보영상학부 선배들의 콘텐츠 프로덕션 관련 조언과 경험 공유 - 총 9개의 부서로 구성된 팀 내 부서 간 커뮤니케이션 방법 습득 - 효율적이고 체계적인 팀 구성과 프로젝트 진행 능력 - 5주 동안 STUDIO MELT와 함께할 LEI 새내기 팀원을 향한 따뜻한 환대와 관심!(☺´ ˘ `☺)		

구분	내용		
팀 프로젝트 소개	달라온은 '다달이 행복을 준다' 라는 의미를 가진 이름으로 사회적 기업의 제품으로 이루어진 구독 박스를 기획합니다. 합리적인 가격으로 여러 기업들의 제품을 사용해 볼 수 있는 서비스인 구독 박스를 통해 윤리적 소비에 대한 관심을 발전시키고 유지시키며, 소비자와 판매자 모두가 더 많은 사회적 가치를 창출할 수 있도록 돕고, 지역 경제와 민생경제의 활성화에 이바지하는 것이 달라온의 궁극적인 목적입니다. 나아가 단순히 상품을 모아서 판매하는 것이 아닌, 저희만의 스토리텔링과 큐레이션과 같은 여러 재미 요소를 더하여 다양한 테마를 가진 구독 박스를 통해 사람들에게 위로와 따뜻함을 전달해 드리고자 합니다.		
일정 및 활동내용	1주차	활동 내용	[정기 전체 회의]
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면 (오전 10시 ~ 오후 12시)
	2주차	활동 내용	[팀별 회의] 팀별로 두 번째 펀딩 준비 시작 (기업 컨택, 브랜딩, 개발 등)
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면 (팀별로 시간 상이)
	3주차	활동 내용	[팀별 회의] 및 필요시 [전체 회의] 팀별로 두 번째 펀딩 준비 (중간 점검) 〉 IHEI FESTA 본선 진출 (진출 목표) 자료 제출_8/3까지
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면 (팀별로 시간 상이) / 전체회의 시 비대면
	4주차	활동 내용	[정기 전체 회의] 〉 팀별로 두 번째 펀딩 준비 (마무리) 〉 IHEI FESTA 본선 피칭 준비 (IHEI FESTA 본선_8월 9일)
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면 (오전 10시 - 오후 12시) / 신촌 (학관 or 장소대여)
	5주차	활동 내용	[팀별 전체 회의] 〉 두 번째 펀딩 프로젝트 시작_타겟
		소요 시간	1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면
달라온의 LEI가 된다면?	- 다양한 스펙/경험/전공을 가진 선배들과의 소통 및 협업 가능 - 효율적이고 체계적인 팀 구성으로 다양한 업무 체험 가능 1) 기획팀: 기업 및 소상공인들과의 협업과 계약, 프로젝트 총괄 담당 2) 디자인마케팅팀: 소셜미디어 관리, 브랜드 구축, 마케팅 전략 실행 담당 3) 개발팀: 이커머스 플랫폼 준비 - 펀딩 시기에 인턴 활동 시작 〉 기업 협업, 브랜딩, 개발 등의 실무 경험 가능 - 이미 277%의 와디즈 펀딩 달성률, "2021 Summer Workstation 최우수상", "2022 소셜벤처 IR 대회 최종 진출" 등의 성과를 거둔 팀에서의 경험 가능		

구분	내용		
팀 프로젝트 소개	PTSD 환자의 증상 완화를 위한 모바일 게임 기반의 디지털 치료제를 개발하고자 합니다. 현재 연구개발(R&D) 단계에 있습니다. 저학년 학부생들에게는 생소할 수 있는 ‘디지털치료제(DTX)’의 개념을 소개하고, DTX의 전망 및 활용가능성을 알리고자 합니다. 팀 수딩의 프로젝트 연구개발 진행과정에 가담함으로써 사회 문제를 과학적으로 해결하는 접근법을 알려드릴 예정입니다. <i>의예과, 생명과학, 심리학 전공 혹은 지식을 갖춘 인턴을 환영합니다. (이외 전공도 물론 수딩 팀의 프로젝트에 관심을 가진 23학번이라면 누구나 지원 가능합니다.)</i>		
일정 및 활동내용	1주차	활동 내용	PTSD와 기억에 대한 교육 개괄
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면(신촌역 인근 사무실)
	2주차	활동 내용	선행기술 조사 및 연구논문 서칭 방법 습득
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면(신촌역 인근 사무실)
	3주차	활동 내용	스크래치(scratch)를 활용한 게임 개발 실습
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면(신촌역 인근 사무실)
	4주차	활동 내용	게임 콘텐츠 확장을 위한 아이디어션 세션
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면(신촌역 인근 사무실)
	5주차	활동 내용	과학적 연구 설계 실습
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면(신촌역 인근 사무실)
수딩의 LEI가 된다면?	- 다양한 피칭 및 투자 유치 발표 참관 가능 - 임상의학·심리학 관련 연구 공부 노하우 습득 가능 - 임상의학·심리학 관련 연구 설계 노하우 습득 가능 - 디지털치료제(의료기기)의 개발 과정 및 승인 절차 체험 가능 - 특허 출원 및 등록 관련 절차 경험 가능 - 신촌역 인근 사무실 체험 가능 - 의예과, 생명공학과, 컴퓨터 관련자, 사업개발 경험자 선배의 조언과 경험 공유 가능 - 함께할 LEI 팀원을 향한 인간적이고 따뜻한 관심		

구분	내용		
팀 프로젝트 소개	업브렐라(UPbrella)는 공유 우산 플랫폼으로 불필요한 폐자원의 발생을 예방하고 환경 문제 해결 및 지역 상권 활성화에 기여합니다. 현재 업브렐라는 장마 시즌을 맞아해 누적대여수가 지속적으로 증가하는 추세입니다. LEI 6기를 통해 만나게 될 23학번 인턴 학우는 업브렐라의 대외협력팀 또는 서비스 고도화팀으로 배정되어 다음의 업무들을 수행할 예정입니다. 대외협력팀은 협력 지점 확대 및 학교, 기관과의 협업을 추진합니다. 이해관계자들의 시선을 사로잡고 마음을 움직일 홍보문구를 제작하고 사업 제안서를 발전시키며 새로운 비즈니스 영역 및 지역 상생 강화방안을 강구합니다. 서비스 고도화팀은 서비스 이용 전반에 걸친 사용자 경험을 추적하여 최적의 서비스 운영을 위한 정책을 수립하고 실행합니다. 사용자 데이터를 분석 및 관리하여 서비스 활성화를 위한 다양한 이벤트를 기획합니다.		
일정 및 활동내용	1주차	활동 내용	OT OT 및 업무 설명을 통해 업브렐라 프로젝트의 의의와 업무 프로세스에 대한 이해를 돕는다. 또한, 각 팀의 세부적인 업무를 숙지한다.
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면 회의 월요일 10:30PM
	2주차	활동 내용	서비스 고도화 방안 아이디어 제안 서비스 고도화팀 업무에 대한 이해를 바탕으로 사용자 경험 개선을 위한 아이디어를 도출한다. 또한, 우산 트래킹과 무인 지점 관리 프로세스에 대해서 체험한 후 서비스 이용 전반에 걸친 개선점을 제안한다. (우산 분실 방지 방안, 유료화 전환 등)
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면 회의 월요일 10:30PM
	3주차	활동 내용	대외협력 방안 아이디어 제안 대외협력팀 업무에 대한 이해를 바탕으로 협력 지점 확대 및 학교, 기관과의 협업을 증진할 방안에 대한 아이디어를 도출한다. 기존에 진행했던 업브렐라의 SNS 광고들을 참고하여 이해관계자들의 시선을 사로잡고 마음을 움직일 홍보문구 및 콘텐츠를 제작해 본다.
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면 회의 월요일 10:30PM
	4주차	활동 내용	협업 지점 확대 방안 수립 및 실행 새로운 비즈니스 영역 확대 및 지역 상생 강화방안을 강구한다. 연세대학교 국제캠퍼스 내부 서비스 확장을 실행하기 위한 상세 방안을 수립하고 실행한다.
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면 회의 월요일 10:30PM
	5주차	활동 내용	성과 발표 및 대면 회의 1~4주 차에 걸친 서비스 고도화팀 및 대외협력팀 업무 경험을 통해 얻은 성과 발표 및 대면 회의를 진행한다.
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면
업브렐라의 LEI가 된다면?	- 성장하는 워크스테이션: 꾸준한 서비스 지점 확대 & 자체 웹 개발 예정 - 공유 경제 서비스 운영 경험: 데이터 기반 사용자 경험 개선 가능 - 빵빵한 지원금: 진행해보고 싶은 이벤트, 광고 모두 자유롭게 집행 가능 - 고민보다 GO: 아이디어는 언제나 환영, 수평적인 조직 문화 - 환상의 팀워크: 다채로운 경험을 쌓으며 함께 성장하는 팀원		

구분	내용		
팀 프로젝트 소개	유폴의 선두리 프로젝트는 사람을 통해 성장한다는 유폴의 뜻을 함께하는 유폴 산하단체로, 연세대학교 재학생을 위한 학번별(20 - 23) 오픈채팅방을 개설하여 학내 정보를 공유하고 대학생활을 응원하는 행사 및 사업을 추진하는 단체입니다. 2019학년도 11월에 처음 활동을 시작했으며 4년간 약 6000명(연간 평균 1500명 이상)이 넘는 연세대학교 학생과 함께 하였습니다. 23학년도부터는 오프라인으로 활동 범위를 넓혀 더욱 많은 연세대학교 학생들과 함께하고 있습니다.		
일정 및 활동내용	1주차	활동 내용	선두리 프로젝트에 대한 이해(워킹런치) 팀원과 인턴 분들과의 일정과 장소(신촌/송도)를 조율하여 점심시간에 대면으로 진행 될 예정입니다.
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면
	2주차	활동 내용	온보딩 1.소셜 미디어 관리, 온보딩 2.컨텐츠 구성
		소요 시간	주 2회 1시간
		대면/비대면 여부	비대면
	3주차	활동 내용	온보딩 3. 디자인 툴 사용법, 온보딩 4. 코워킹 툴 사용법
		소요 시간	주 2회 1시간
		대면/비대면 여부	비대면
	4주차	활동 내용	프로젝트 기획 회의
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면 (연세대학교 신촌캠퍼스 / 일정상 비대면 전환 가능성이 있습니다)
	5주차	활동 내용	프로젝트 피드백 회의
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면 (연세대학교 신촌캠퍼스 / 일정상 비대면 전환 가능성이 있습니다)
유폴의 LEI가 된다면?	- 사람을 통해 배우고 성장하는 팀 - 다양한 전공과 학번(졸업생, 대학원, 재학생, 휴학생)인 선배들의 대학 생활 조언과 경험 공유 - 프로젝트 매니지먼트 (PM), 코워킹 & 디자인 툴, 소셜 미디어 관리 등에 대한 온보딩 - 단기간 하드 스킬 중심의 체계적인 교육 제공 - 기수 간 (LEI포함) 지속적인 교류 (예: 연간 1회 이상 전 기수 초청 회식) - 5기 리쿠르팅 우선 선발 (22학년도 LEI 인턴 정규 기수 전환: 정규 기수 법인 명의 활동 인증서 발급) - 팀 활동이 신입생을 위한 프로젝트로, 팀원의 새내기예 대한 따뜻한 관심 100% 보장 - 따뜻한 마음을 갖고 본인이 소속된 사회를 위해 봉사하며 성장하는 팀		

구분	내용		
팀 프로젝트 소개	농어촌 지역 고등학생을 대상으로 미디어 교육 봉사를 진행해 기획의 부재로 어려움을 겪는 청소년에게 실질적인 경험의 기회를 제공하고, 문제의식을 담은 다큐멘터리를 제작합니다. 현 교육 환경을 비교적 잘 알고 있는 23학번 새내기와 함께 고등학생을 대상으로 한 미디어 교육 봉사를 진행하고 미디어 교육 콘텐츠를 제작해 배포하고자 합니다.		
일정 및 활동내용	1주차	활동 내용	서울캠프 입시 멘토링, 연세대학교 캠퍼스 투어 인솔
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	대면 (신촌캠퍼스)
	2주차	활동 내용	서울캠프 비하인드 쇼츠 제작
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면
	3주차	활동 내용	미디어 교육 뉴스레터 제작
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면
	4주차	활동 내용	미디어 평등을 주제로 한 카드뉴스 제작
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면
	5주차	활동 내용	교육 부재를 주제로 한 카드뉴스 제작
		소요 시간	주 1회 2시간
		대면/비대면 여부	비대면
필루밍의 LEI가 된다면?	- 서울시청자미디어센터와 팀원의 도움을 받아 미디어 교육 지식 함양 가능 - 서울시청자미디어센터와의 협업으로 공공기관과의 소통 및 협업 과정 경험 가능 - 체계적인 프로그램 일정을 통해 미디어 교육 봉사 경험 가능 - 언론홍보영상학부 선배들과 영상, 카드뉴스를 제작하며 제작 능력 향상 - LEI 새내기 팀원에 대한 따뜻한 관심과 사랑		