

2012학년도 학사학위 전공심화과정 자체평가 결과보고서

청강문화산업대학교

I. 전체평가 결과

1. 대학 자체평가 위원

구분	성명	소속	직위 및 직급	비고
위원장	박동호	청강문화산업대학교	총장	
위원	박영철	청강문화산업대학교	교학처장	
	고성욱	청강문화산업대학교	학과장/조교수	애니메이션학과
	홍운표	청강문화산업대학교	학과장/조교수	만화창작학과
	이정호	(주)마고이십일	대표이사	산업체 인사
	김준기	카멜버드	3D사업부 팀장	산업체 인사
	김준영	도서출판 김영사	어린이부 팀장	산업체 인사
	박정훈	도서출판 철수와 영희	대표이사	산업체 인사

2. 학사관리지침 이행여부 점검사항

평가항목	평가지표	이행여부	
		이행	불이행
1 모집 정원	1-1. 학사학위전공심화과정 모집정원 합계가 2012학년도 전문학사학위과정 입학정원의 20%를 초과하지 않았는가?	●	
	1-2. 모집단위의 학사학위심화과정 모집정원이 2012학년도 전문학사학위과정 입학정원의 100%를 초과하지 않았는가?	●	
2 교원 확보율	2-1. 대학전체의 전임교원확보율이 50% 이상인가?	●	
	2-2. 모집단위의 전임교원확보율이 50%이상 인가?	●	
	2-3. 모집단위의 전체교원확보율(전임.겸임.초빙포함)이 80%이상 인가?	●	
3 교사 확보율	3-1. 대학전체의 교사확보율이 100%이상 인가?	●	
4 학생 선발	4-1. 입학생에 대하여 동일계열 판단기준에 따라 적용하였는가?	●	
	4-2. 입학자격 기준은 전문대학을 졸업한 자 및 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자의 기준을 적용하였는가?	●	
	4-3. 관련분야의 산업체에 9개월 이상 재직경력이 있는 자를 판단하여 인정기준에 따라 적용하였는가?	●	
5 운영 위원회 설치 운영	5-1. 대학전체의 전공심화과정 운영위원회를 설치 운영하고 있는가?	●	
	5-2. 산업체 인사를 50% 이상으로 구성하여 운영하고 있는가?	●	
6 학사관리	6-1 전문대학 과정 이수학점의 인정범위와 학기별 최소 이수학점 등 학사관리에 필요한 내용을 학칙으로 규정하여 운영하고 있는가?	●	

3. 대학 자체평가 내용

가. 모집정원

구 분	모집정원	백분율	비 고
학사학위전공심화과정	30명	2.33%	
전문학사학위과정	1,285명	100%	

학 과	학사학위전공심화과정	전문학사학위과정	비 고
애니메이션학과	30명	150명	

나. 교원확보율

구 분	대학 전체 전임 교원(위탁심화포함)			비 고
	환산 편제정원	재학생	많은수 기준	
교원확보율	65.2%	58.1%	58.1%	

학 과	학생현황		교원법정 정원		교원 수				교원 확보율 (%)	
	편제 정원	재학생 (위탁심화 포함)	편제 정원	재학생 (위탁심화 포함)	전임	겸임	초빙	합계	전임교원	
									편제 정원	재학생 (위탁심화포함)
애니메이션학과	396	438	20	22	11	7	0	18	55	50

다. 교사확보율

기준면적	보유면적	보유율(%)	비 고
47,989	59,261	117.2	

라. 2012학년도 신입생 선발

1) 선발 및 등록현황

학과명	수업연한	모집정원	지원인원	등록인원	지원율	등록율
애니메이션학과	1	30	31	30	103	100

2) 신입생 경력현황

학과	수업연한	9개월 이상 ~2년미만	2년이상 ~3년미만	3년이상 ~4년미만	4년이상 ~6년미만	합계
애니메이션학과	1	30				30

마. 졸업생 취업현황

학과명	수업 연한	졸업자 수								
		취업자현황				현상유지 또는 단순이직	대학원 진학	타대학 진학	기타	합계
		처우개선	이직	재취업						
애니메이션학과	1	-	7	-	3	1	-	18	29	
만화창작학과	2	-	-	-	7	-	-	-	7	
합계		0	7	0	10	1	0	18	36	

바. 운영위원회 설치 및 운영

1) 전공심화과정 운영위원회 구성

구분	성명	소속	직위 및 직급	비고
위원장	박동호	청강문화산업대학교	총장	
위원	박영철	청강문화산업대학교	교학처장	
	고성욱	청강문화산업대학교	학과장/조교수	애니메이션학과
	홍운표	청강문화산업대학교	학과장/조교수	만화창작학과
	이정호	(주)마고이십일	대표이사	산업체 인사
	김준기	카멜버드	3D사업부 팀장	산업체 인사
	김준영	도서출판 김영사	어린이부 팀장	산업체 인사
	박정훈	도서출판 철수와 영희	대표이사	산업체 인사
	박정훈	도서출판 철수와 영희	대표이사	산업체 인사

사. 학사관리

학칙 제 28조의 5 (학사학위 전공심화과정 교과이수단위)

- ① 교과이수단위는 학점으로 하고, 1학기 15시간 이상의 강의를 1학점으로 한다.
- ② 졸업에 필요한 최저 이수학점은 전문학사과정 인정학점 2년제 80학점(3년제 120학점)을 포함하여 140학점 이상으로 한다.
- ③ 학생은 매학기 10학점 이상을 이수함을 원칙으로 하되 20학점 이상을 초과 이수하지 못한다.
- ④ 전문대학 또는 이와 동등 이상학위과정 이수학점의 인정범위는 2년제 학과 졸업자는 80학점, 3년제 학과 졸업자는 120학점 이내에서 인정한다.
- ⑤ 학점인정에 관한 세부사항은 전공심화과정 운영위원회에서 이를 따로 정한다.

II. 모집 단위별 평가

1. 애니메이션학과 (1년제)

가. 평가 결과 (종합)

평가항목	평가지표	평가					
		5	4	3	2	1	
1	교육과정 편성 위원회 설치 및 운영	1-1. 모집단위별 전공심화과정 교육과정 편성위원회를 설치 운영하고 있는가?	●				
		1-2. 산업체 인사를 50%이상으로 구성하여 운영하고 있는가?	●				
2	학사관리	2-1. 학급운영 단위를 30명 이하별로 학급으로 운영하고 있는가?	●				
		2-2. 학과 모집 인가 인원대비 실제 모집 인원에 대한 모집률은 높은가?	●				
3	교육과정 운영	3-1. 현장중심의 직무심화교육의 교육과정으로 편성 운영하고 있는가?	●				
		3-2. 전공특성을 고려하여 이론과 실습이 적정하게 운영되고 있는가?		●			
		3-3. 전문학사과정과의 연계성이 있는 교과목으로 운영되고 있는가?	●				
		3-4. 수요자 중심의 교육과정으로 운영되고 있는가?		●			
4	실험 실습 운영	4-1. 학사학위 전공심화과정의 교육목표를 달성할 수 있는 실험실습기자재를 확보하여 운영하고 있는가?	●				
		4-2. 인가 시 계획서에 제시한 실험실습기자재 확보계획에 따라 구비하여 운영하고 있는가?	●				
5	장학금	5-1. 장학금은 효율적으로 지급되고 있는가?	●				
6	졸업 후 취업	6-1. 1년 과정 졸업 후 취업률은 높은가?				●	
7	학생만족도	7-1. 학생의 만족도는 높은가?		●			
총 점			59점/65점 (90.7%)				

나. 평가 내용

1) 교육과정 편성 위원회 설치 및 운영

구분	성명	소속	직위 및 직급	비고
위원장	나기용	애니메이션학과	학과장	
위원	조정성	애니메이션학과	부교수	
	이상희	만화창작전공	부교수	
	이기영	스튜디오2710	프로듀서	산업체인사
	김상동	입필미래그림연구소	연구원	산업체인사
	배창호	유에프오 스튜디오	실장	산업체인사

2) 학사관리

학 과	모집 정원	입학 인원	모집율	졸업 인원	누적졸업인원
애니메이션학과	30	30	100	29명	110명

3) 교육과정 운영

교과목명		1년						계		
		1학기			2학기			학점	시수	
		학점	시수		학점	시수				
이론	실습		이론	실습		학점	시수			
전공 과목	필수	심화 프로젝트	4	0	8			4	8	
		심화 프로젝트Ⅱ				4	0	8	4	8
		소 계	4	0	8	4	0	8	8	16
	선택 I	고급제작기술워크숍 I	3	0	3				3	3
		영상연출연구 I	3	0	3				3	3
		영상세미나 I	3	3	0				3	3
		고급제작기술워크숍Ⅱ				3	0	3	3	3
		영상연출연구Ⅱ				3	0	3	3	3
		영상세미나Ⅱ				3	3	0	3	3
	소 계	9	3	6	9	3	6	18	18	
	합 계	13	3	14	13	3	14	26	34	

4) 실험. 실습 운영 (학사학위 전공심화과정 사용 실습실 현황)

실습실명	기자재	수량	비고
BI Studio (창B105)	-LCD 모니터	30	
	-PC	30	
	-컬러레이저프린터	2	
	- 책상, 의자, 서랍장	30	
애니메이션PC Lab3 (창103)	-LCD 모니터	45	
	-PC	45	
	-빔프로젝터	1	
	-FLAT BED SCANNER	1	

5) 장학금 (단위 : 원)

장학금 분류	1학기	2학기	비 고
학비 감면	36,621,000	31,387,500	
성적우수장학	0	4,806,250	
재정지원 장학	0	200,000	
국가장학 I 유형	20,700,000	11,650,000	
국가장학 II 유형	5,682,200	3,562,500	
형제자매장학, 스쿨장학	900,000	2,762,500	
근로장학	1,062,000	630,000	
소계	64,965,200	54,998,750	
합계		119,963,950	

6) 졸업 후 취업

연번	성명	취업구분	전공일치여부	직업명	비고
1	좌자현	미취업			
2	조승현	취업	일치	(주)엑스엘게임즈	
3	장민정	취업	일치	(주)시네픽스	
4	김민지	미취업			
5	한성권	미취업			
6	정희진	미취업			
7	박미재	미취업			
8	김형민	미취업			
9	신세민	취업	일치	(주)디지아트프로덕션	
10	강민영	미취업			
11	오승완	미취업			
12	조남옥	미취업			
13	정연수	취업	일치	(주)오렌지크루	
14	고은별	취업	일치	(주)광개토프로덕션	
15	유구현	취업	일치	(주)엔크루엔터테인먼트	
16	김지윤	미취업			
17	김찬석	취업	일치	(주)토이온	
18	김성민	미취업			
19	김미옥	미취업			
20	한소희	취업	일치	(주)이엔아이스튜디오	
21	성일영	미취업			
22	정소희	취업	일치	카멜버즈	
23	김지현	미취업			
24	선수민	미취업			
25	이윤희	미취업			
26	신동현	미취업	일치		홍익대 진학
27	정용현	미취업			
28	조소흙	미취업			
29	이수민	취업	일치	(주)네오싸이언	

총 취업 대상 자수	취업자수	미취업자수	유학	미상	취업률	비고
28	10	18	1	-	35.71%	

2. 만화창작학과 (2년제)

가. 평가 결과 (종합)

평가항목		평가지표	평가				
			5	4	3	2	1
1	교육과정 편성 위원회 설치 및 운영	1-1. 모집단위별 전공심화과정 교육과정 편성위원회를 설치 운영하고 있는가?	●				
		1-2. 산업체 인사를 50%이상으로 구성하여 운영하고 있는가?	●				
2	학사관리	2-1. 학급운영 단위를 40명 이하 별도 학급으로 운영하고 있는가?	●				
		2-2. 학과 모집 인가 인원대비 실제 모집 인원에 대한 모집률은 높은가?					●
3	교육과정 운영	3-1. 현장중심의 직무심화교육의 교육과정으로 편성 운영하고 있는가?	●				
		3-2. 전공특성을 고려하여 이론과 실습이 적정하게 운영되고 있는가?		●			
		3-3. 전문학사과정과의 연계성이 있는 교과목으로 운영되고 있는가?		●			
		3-4. 수요자 중심의 교육과정으로 운영되고 있는가?		●			
4	실험 실습 운영	4-1. 학사학위 전공심화과정의 교육목표를 달성할 수 있는 실험실습기자재를 확보하여 운영하고 있는가?	●				
		4-2. 인가 시 계획서에 제시한 실험실습기자재 확보계획에 따라 구비하여 운영하고 있는가?		●			
5	장학금	5-1. 장학금은 효율적으로 지급되고 있는가?		●			
6	졸업 후 취업	6-1. 2년 과정 졸업 후 취업률은 높은가?	●				
7	학생만족도	7-1. 학생의 만족도는 높은가?		●			
총 점			55점/65점 (84.62%)				

나. 평가 내용

1) 교육과정 편성 위원회 설치 및 운영

구분	성명	소속	직위 및 직급	비고
위원장	홍운표	만화창작학과	학과장	
위원	이상화	만화창작학과	조교수	
	최호철	만화창작학과	부교수	
	류병민	만화영상단	작가	산업체인사
	김창현	프리랜서	출판기획자	산업체인사
	이종규	창조공작소	콘텐츠개발팀장	산업체인사

2) 학사관리

학 과	모집 정원	입학 인원	모집율	졸업인원	누적졸업인원
만화창작학과	-	-	-	7	45

3) 교육과정 운영

교과목명		1학년						2학년						계		
		1학기			2학기			1학기			2학기					
		학점	시수		학점	시수		학점	시수		학점	시수		학점	시수	
	이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습					
전공 과목	필수	문화트렌드의 이해	3	3										3	3	
		스토리텔링워크숍	3	3										3	3	
		졸업프로젝트									4	0	4	4	4	
		소 계	6	6	0						4	0	4	10	10	
	선택	발상과 표현	5	3	3										5	6
		장르만화 워크숍	4	1	3										4	4
		기획만화 워크숍	4	1	3										4	4
		스토리텔링워크숍 2				3	1	2							3	3
		공간의 재구성				3	1	2							3	3
		디지털콘텐츠 워크숍				3	1	2							3	3
		장르만화 워크숍 2				4	1	3							4	4
		기획만화 워크숍 2				4	1	3							4	4
		세계 문화사				3	3	0							3	3
		스토리텔링워크숍 3							3	1	2				3	3
		팀 프로젝트							5	2	4				5	6
		포트폴리오제작							3	1	2				3	3
		장르만화 워크숍 3							4	1	3				4	4
		기획만화 워크숍 3							4	1	3				4	4
		한국현대 예술사							3	3	0				3	3
		만화프로젝트심화										4	0	4	4	4
산학협동프로젝트											8	0	8	8	8	
	소 계	13	5	9	20	8	12	22	9	14	12	0	12	77	79	
	합 계	19	11	9	20	8	12	22	9	14	16	0	16	77	79	

4) 실험. 실습 운영 (학사학위 전공심화과정 사용 실습실 현황)

실습실명	기자재	수량	비고
전공심화실습실I (현3/410)	-빔프로젝터	1	
	-LCD 모니터	16	
	-PC	10	
	-작화테이블	20	
	-FLAT BED SCANNER	1	
전공심화실습실II (현3/411)	-빔프로젝터	1	
	-LCD 모니터	11	
	-PC	12	
	-작화테이블	20	
	-FLAT BED SCANNER	1	

5) 장학금 (단위 : 원)

장학금 분류	1학기	2학기	비 고
학비 감면	6,959,400	6,959,400	
성적우수장학	2,319,800	2,319,800	
재정지원 장학			
국가장학 I 유형	99,000		
국가장학 II 유형	66,000	200,000	
형제자매장학, 스쿨장학			
근로장학			
소계	9,444,200	9,479,200	
합계		18,923,400	

6) 졸업 후 취업

연번	성 명	취업구분	전공일치여부	직업명	비고
1	박지현	취업	일치	프리랜서	
2	정동길	취업	일치	프리랜서	
3	나연경	취업	일치	프리랜서	
4	이승미	취업	일치	프리랜서	
5	이국현	취업	일치	프리랜서	
6	장동현	취업	일치	프리랜서	
7	박학진	취업	일치	프리랜서	

총 취업 대상 자수	취업자수	미취업자수	진학	취업률	비 고
7명	7명	-	-	100%	

[붙임 1] 2012학년도 전공심화과정 신입생 모집현황

학 과	성 명	전적대학	학 과	산업체 경력	비 고
애니메이션과 (30명)	고은별	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	오승완	청강문화산업대학	애니메이션과	11개월	
	한소희	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	한성권	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	신동현	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	조남옥	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	정연수	청강문화산업대학	애니메이션과	11개월	
	김미옥	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	장민정	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	강민영	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	이윤희	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	김성빈	청강문화산업대학	애니메이션과	11개월	
	조승현	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	곽성철	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	신세민	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	박미재	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	김지현	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	유구현	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	선수민	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	김민지	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	정용현	청강문화산업대학	애니메이션과	11개월	
	채담	청강문화산업대학	애니메이션과	11개월	
	이수민	청강문화산업대학	애니메이션과	11개월	
	성일영	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	김지윤	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	정희진	청강문화산업대학	애니메이션과	11개월	
	조소흙	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	김찬석	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	정소희	청강문화산업대학	애니메이션과	9개월	
	김형민	청강문화산업대학	애니메이션과	11개월	

[붙임 2] 학사학위전공심화과정 학생만족도 설문조사 결과 분석

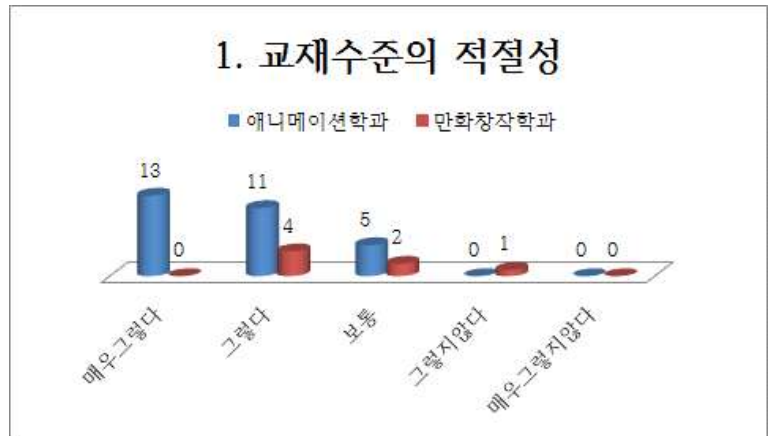
1. 각 항목별 만족도 현황

구분	문항	매우 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
교육내용	교재수준과 내용이 적절하여 학습에 도움이 되도록 활용 가능 하였습니까?	12	16	6	2	0
	교수님의 강의가 열성적이고 설명이 충분하여 수업내용 이해에 무리가 없었습니까?	11	22	3	0	0
	우리대학에서 실시하는 교육과정의 프로그램이 다양하다고 생각하십니까?	13	15	7	1	0
	전반적으로 수업내용에 만족하십니까?	10	22	4	0	0
직무연관	전공과목이 실무능력 향상에 많은 도움이 되었습니까?	10	20	6	0	0
	전공과목의 교육내용이 현장을 잘 반영하고 있습니까?	16	15	5	0	0
	전공과목의 수업을 통해 관련 직무 분야에 대한 지식이 높아졌습니까?	19	14	3	0	0
	교육과정상 학사학위전공심화과정에 맞는 최신이론과 실무지식이 충분히 반영되었다고 생각하십니까?	14	14	8	0	0
교육환경	우리대학의 교육환경은 전문직업인 양성에 적절하다고 생각하십니까?	11	15	6	2	2
	우리대학의 교육용 시설(강의실, 실험실습실 등)은 충분하며, 쾌적하다고 생각하십니까?	10	20	6	0	0
학생지원	우리대학의 행정부서 및 학과(부)의 행정서비스는 만족스러웠습니까?	18	12	6	0	0
	교수님들이 학생들의 지도와 상담에 열의가 있었습니까?	20	15	1	0	0
기타	본인은 수업에 적극적으로 참여하였다.	16	14	4	2	0
	본인은 주위에 학사학위 전공심화과정의 진학을 권유하겠다.	14	14	7	1	0
	본인은 주변환경과 여건을 고려할 때 우리 대학(학과)을 선택한 것에 대하여 만족하고 있다.	16	12	6	2	0

2. 각 항목별 만족도

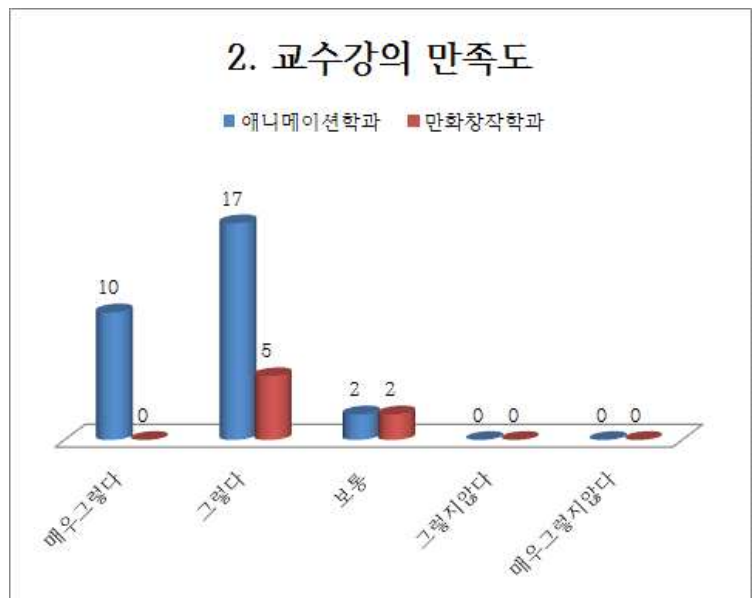
1) 교재수준의 적절성

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	12	0
그렇다	12	4
보통	4	2
그렇지않다	1	1
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7



2) 교수강의 만족도

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	9	2
그렇다	18	4
보통	2	1
그렇지않다	0	0
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7



3) 교육과정 다양성

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	13	0
그렇다	11	4
보통	5	2
그렇지않다	0	1
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7



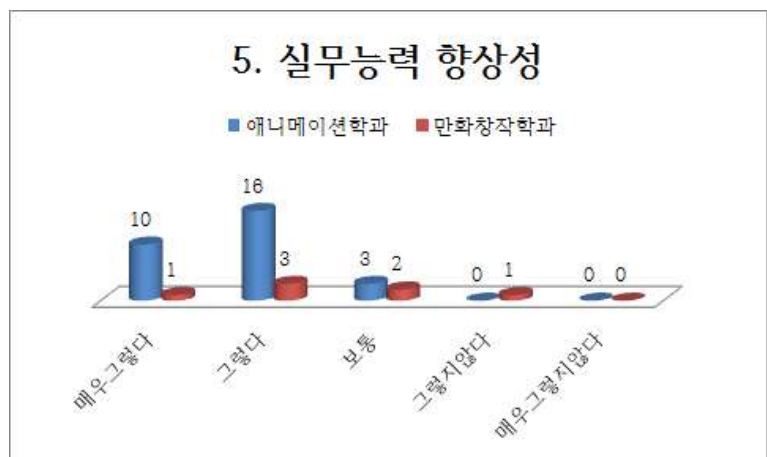
4) 수업내용 만족도

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	10	0
그렇다	17	5
보통	2	2
그렇지않다	0	0
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7



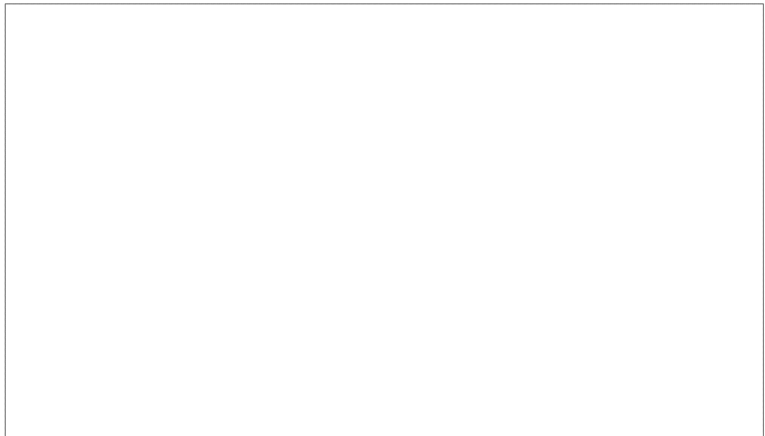
5) 실무능력 향상성

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	10	1
그렇다	16	3
보통	3	2
그렇지않다	0	1
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7



6) 현장교육 반영성

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	11	0
그렇다	13	4
보통	5	3
그렇지않다	0	0
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7



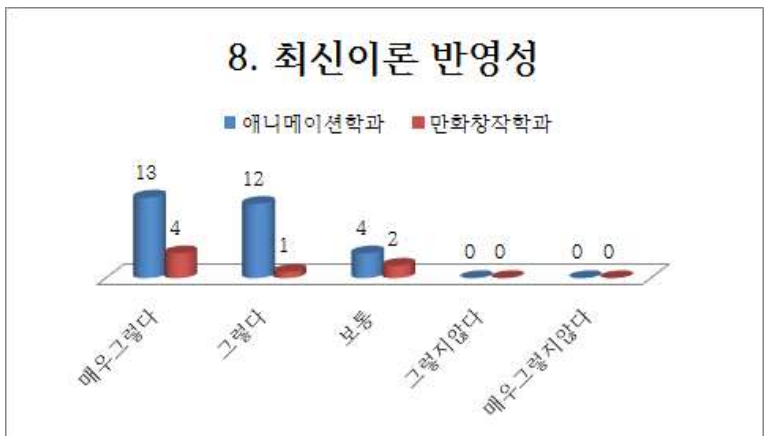
7) 직무능력 향상성

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	15	5
그렇다	13	2
보통	1	0
그렇지않다	0	0
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7



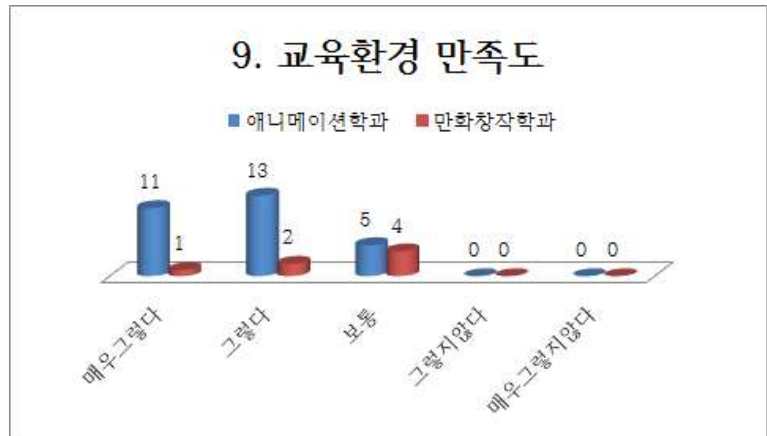
8) 최신이론 반영성

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	13	4
그렇다	12	1
보통	4	2
그렇지않다	0	0
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7



9) 교육환경 만족도

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	11	1
그렇다	13	2
보통	5	4
그렇지않다	0	0
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7



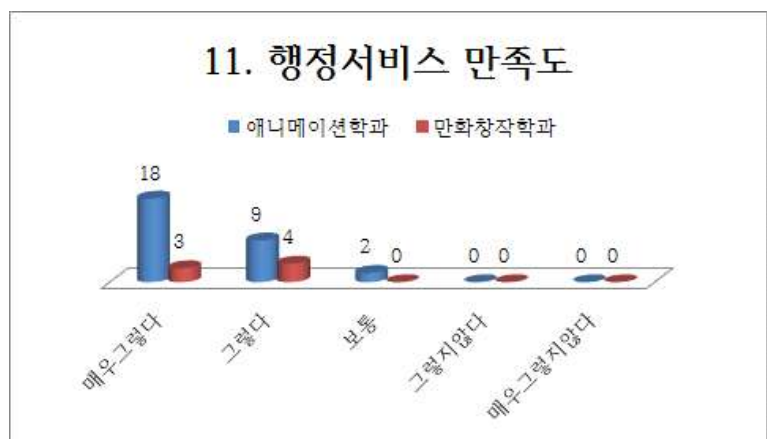
10) 교육시설 만족도

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	10	2
그렇다	17	1
보통	2	2
그렇지않다	0	2
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7



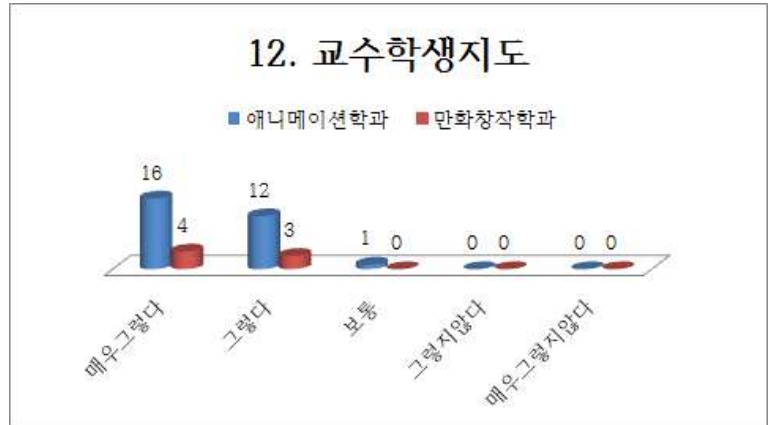
11) 행정서비스 만족도

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	18	3
그렇다	9	4
보통	2	0
그렇지않다	0	0
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7



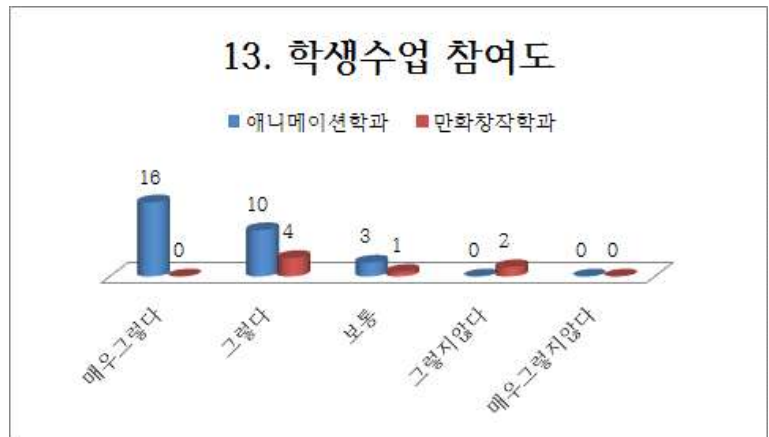
12) 교수학생지도

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	16	4
그렇다	12	3
보통	1	0
그렇지않다	0	0
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7



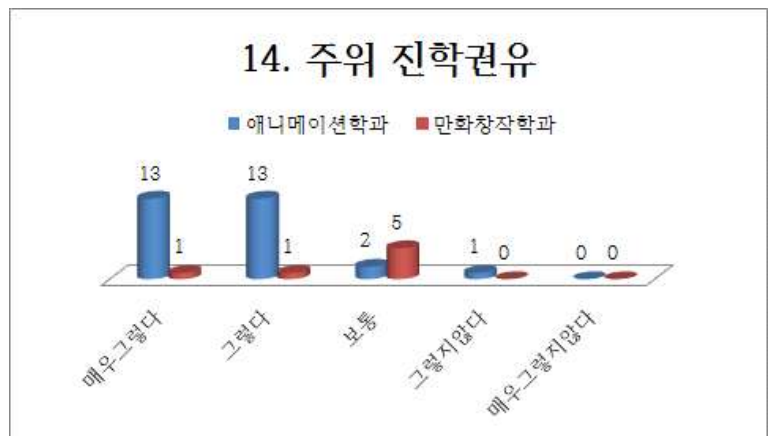
13) 학생수업 참여도

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	16	0
그렇다	10	4
보통	3	1
그렇지않다	0	2
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7



14) 주위 진학권유

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	13	1
그렇다	13	1
보통	2	5
그렇지않다	1	0
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7



15) 학과선택 만족도

구분	애니메이션학과	만화창작학과
매우그렇다	14	2
그렇다	11	1
보통	2	4
그렇지않다	2	0
매우그렇지않다	0	0
합 계	29	7

