

# 교육과정 편성지침

체정	2014.10.01
개정	2015.09.23
개정	2016.10.31
개정	2017.03.01
개정	2017.09.25
개정	2018.10.22
개정	2019.04.29
개정	2019.09.30
개정	2020.09.07
개정	2021.09.27
개정	2022.02.28
개정	2022.06.13
개정	2022.09.05
개정	2023.09.25

## 제1조(관련근거)

- 가. 학칙 제25조(교육과정), 제28조(교과이수단위), 제28조의3(실습학기제)
- 나. 학칙시행세칙 제20조(교육과정), 제21조(현장실습), 제9장 교육과정 개정에 따른 경과조치 제39조(교양), 제40조(전공필수)
- 다. 교육과정 인증제 운영규정, 원격수업 운영규정

## 제2조(적용대상)

- 가. 본 지침은 교육과정을 개발하여 운영하는 스쿨 및 학과, 교양교육원(리케이온), 학사학위전공심화과정학과를 대상으로 적용한다.
- 나. 모집단위가 없고, 대학 전체학생을 대상으로 핵심역량 향상을 주목적으로 교육과정을 운영하는 교양교육원(리케이온)의 경우, 교육과정혁신위원회의 심의에 따라 일부 절차를 생략할 수 있다.
- 다. 교육과정 편성 보고서 양식 변경은 규정 개정 이후 개발하는 스쿨 및 학과부터 적용한다.

## 제3조(교육과정 편성)

- 가. 기본방향
  - 1) 대학의 발전계획에 기술된 대학 건학이념과 교육목표, 비전과 사명을 근간으로 학생들이 핵심역량을 성취할 수 있도록 하는 역량기반 교육과정으로 편성한다.
  - 2) 역량기반 교육과정을 편성함에 있어서 다음 체계를 활용할 수 있다.
    - ① NCS체계(National Competency Standards : 국가직무능력표준체계): 개발 시행연도 8월까지 ncs.or.kr에 공표된 체계를 활용
    - ② CK-CEF 체계(ChungKang-Certificate FrameWork : 청강역량인증체계): 개발 시행연도에 스쿨 및 학과에서 자체적으로 설계한 체계를 활용
  - 3) 스쿨 및 전공, 학과의 교육목표, 교육방침, 산업체 및 학생의 요구, 기술동향, 인력수요 등을 반영한 교육과정 편성한다.

- 4) 사회의 변화에 대응하고 현장적응능력을 겸비한 전문직업인 양성을 위한 교육과정을 편성한다.
- 5) 직무역량에 대한 요구변화에 능동적으로 대처할 수 있는 교육과정을 편성한다.
- 6) 대학 교육과정의 편성과 운영에 관한 제반 절차는 다음을 따른다. 단, 현장실습 운영에 관한 세부사항은 현장실습학기제 운영규정을 따른다.

단계	절차	상세내용	주체
1	스쿨 및 학과, 교양 교육과정의 개발 및 개편	교육과정 개발절차에 따라 교육과정 품질관리를 통한 환류사항 반영 직무분석을 통한 자체직무역량체계 기반 스쿨교육과정 편성	스쿨교육과정개발운영위원회 학사학위학과운영위원회 교양교육과정개발운영위원회
2	교육과정 점검	교육과정 인증 유형별 부합여부 검토	교육과정혁신센터 교육과정혁신위원회
3	교육과정 인증 심의	교육과정 유형별 인증 심의	교육과정혁신위원회 교무위원회 대학평의위원회
4	수업운영 계획 및 확인	수업운영계획서를 바탕으로 수업 개설 강의계획서 수립 및 학사시스템에 입력	교수/스쿨 교무처/교육과정혁신센터 현장실습운영위원회 현장실습지원센터
5	수강신청 및 수업운영 준비	학사시스템을 통한 강의계획서 공람 후 수강신청 수업운영을 위한 전산시스템의 점검 및 지원	학생/교수/스쿨 전자계산소 스마트교수학습지원센터
6	수업운영	교과목별 수업 운영 학습부진학생들을 위한 지원 수업 효율을 위한 행정적 지원	학생/교수/스쿨 현장실습지원센터 스마트교수학습지원센터 교무처
7	학생역량평가	평가계획을 기반으로 직무역량수행준거에 따라 공정한 평가 시행	교수/학생 교무처
8	교육과정 운영평가	1년간 운영된 교육과정에 대해서 교육 수요자와 교수자가 평가 및 장단점을 파악하여 개선방향을 모색	재학생/교수 졸업생/산업체 교무처 성과관리센터
9	교육과정 품질관리	교육과정운영평가의 결과를 토대로 스쿨별/대학별 CQI를 작성하며 환류 계획 수립	스쿨교육과정개발운영위원회 교육과정혁신위원회 교육과정혁신센터

나. 기본원칙

1	- 입학연도의 교육과정을 졸업 시까지 적용하는 것을 원칙으로 한다. 다만, 학적변동자(복학, 전과, 유급 및 재입학자)는 신규 허가 학기의 교육과정을 이수해야 하며, 이때 이수한 교과목은 입학당시 승인된 교육과정으로 인정한다.																																																																														
2	- 입학연도를 기준으로 편성함을 원칙으로 한다. (대내외 교육환경의 변화에 따라 필요할 경우 소정의 절차를 거쳐 변경할 수 있음)																																																																														
3	- 교과는 전공교과, 교양교과, 교직교과로 구분한다.																																																																														
4	- 교양교과는 교양교육원(리케이온) 주관으로 개발한다.																																																																														
5	- 학기당 15학점 이상의 교육과정을 편성하도록 권장하며, 대학교양교과목 및 학제의 마지막 학년학기에 대해서는 예외로 할 수 있다.																																																																														
6	- 학제의 마지막 학년학기의 학점 배정 시 학생의 부담이 최소화 되도록 편성한다.																																																																														
7	- 전공별 0000학년도 교육과정의 30%까지는 원격 수업 교과목으로 편성할 수 있다. (단, 교양교육원의 교양교육과정 및 학사학위전공심화과정의 교육과정은 예외로 할 수 있음) - '원격수업 운영 규정'을 준수하여 과목을 운영할 수 있다.																																																																														
8	- 현장적응능력 배양을 위하여 실습과목 시수를 전체과목 시수대비 50%이상 편성한다. 단, 교양교육원의 교양교육과정과 특수 사유(국가전문자격 취득을 위한 교육과정 운영, 스쿨 및 학과의 모집정지 등)에 해당하는 경우 예외로 할 수 있다. - 현장중심 교육과정 강화를 위해 전 스쿨에 전공 선택으로 현장실습교과를 편성한다.																																																																														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>실습시기</th> <th>실습기간</th> <th>교과목명</th> <th>이수방법</th> <th>부여학점</th> <th>비고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1학년 동계</td> <td>4주 이상</td> <td>현장실습1-동계</td> <td></td> <td>2</td> <td>계절 현장실습학기제</td> </tr> <tr> <td>2학년 1학기</td> <td>12주 이상</td> <td>현장실습2-1</td> <td>모바일IT스쿨 2 년제 과정 초과 학기자만 가능</td> <td>2</td> <td>학기 현장실습학기제</td> </tr> <tr> <td>2학년 하계</td> <td>4주 이상</td> <td>현장실습2-하계</td> <td></td> <td>2</td> <td>계절 현장실습학기제</td> </tr> <tr> <td>2학년 2학기</td> <td>12주 이상</td> <td>현장실습2-2</td> <td>모바일IT스쿨 2 년제 과정 학생 만 가능</td> <td>2</td> <td>학기 현장실습학기제</td> </tr> <tr> <td>2학년 동계</td> <td>4주 이상</td> <td>현장실습2-동계</td> <td></td> <td>2</td> <td>계절 현장실습학기제</td> </tr> <tr> <td>3학년 1학기</td> <td>12주 이상</td> <td>현장실습3-1</td> <td>모바일IT스쿨 2 년제 과정 초과 학기자만 가능</td> <td>2</td> <td>학기 현장실습학기제</td> </tr> <tr> <td>3학년 하계</td> <td>4주 이상</td> <td>현장실습3-하계</td> <td></td> <td>2</td> <td>계절 현장실습학기제</td> </tr> <tr> <td>3학년 2학기</td> <td>12주 이상</td> <td>현장실습3-2</td> <td></td> <td>2</td> <td>학기 현장실습학기제</td> </tr> <tr> <td>3학년 동계</td> <td>4주 이상</td> <td>현장실습3-동계</td> <td></td> <td>2</td> <td>계절 현장실습학기제</td> </tr> <tr> <td>전공심화 하계</td> <td>4주 이상</td> <td>현장실습(심화)-하계</td> <td></td> <td>2</td> <td>계절 현장실습학기제</td> </tr> <tr> <td>전공심화 2학기</td> <td>12주 이상</td> <td>현장실습(심화)-2</td> <td></td> <td>2</td> <td>학기 현장실습학기제</td> </tr> <tr> <td>전공심화 동계</td> <td>4주 이상</td> <td>현장실습(심화)-동계</td> <td></td> <td>2</td> <td>계절 현장실습학기제</td> </tr> </tbody> </table>	실습시기	실습기간	교과목명	이수방법	부여학점	비고	1학년 동계	4주 이상	현장실습1-동계		2	계절 현장실습학기제	2학년 1학기	12주 이상	현장실습2-1	모바일IT스쿨 2 년제 과정 초과 학기자만 가능	2	학기 현장실습학기제	2학년 하계	4주 이상	현장실습2-하계		2	계절 현장실습학기제	2학년 2학기	12주 이상	현장실습2-2	모바일IT스쿨 2 년제 과정 학생 만 가능	2	학기 현장실습학기제	2학년 동계	4주 이상	현장실습2-동계		2	계절 현장실습학기제	3학년 1학기	12주 이상	현장실습3-1	모바일IT스쿨 2 년제 과정 초과 학기자만 가능	2	학기 현장실습학기제	3학년 하계	4주 이상	현장실습3-하계		2	계절 현장실습학기제	3학년 2학기	12주 이상	현장실습3-2		2	학기 현장실습학기제	3학년 동계	4주 이상	현장실습3-동계		2	계절 현장실습학기제	전공심화 하계	4주 이상	현장실습(심화)-하계		2	계절 현장실습학기제	전공심화 2학기	12주 이상	현장실습(심화)-2		2	학기 현장실습학기제	전공심화 동계	4주 이상	현장실습(심화)-동계		2	계절 현장실습학기제
	실습시기	실습기간	교과목명	이수방법	부여학점	비고																																																																									
	1학년 동계	4주 이상	현장실습1-동계		2	계절 현장실습학기제																																																																									
	2학년 1학기	12주 이상	현장실습2-1	모바일IT스쿨 2 년제 과정 초과 학기자만 가능	2	학기 현장실습학기제																																																																									
	2학년 하계	4주 이상	현장실습2-하계		2	계절 현장실습학기제																																																																									
	2학년 2학기	12주 이상	현장실습2-2	모바일IT스쿨 2 년제 과정 학생 만 가능	2	학기 현장실습학기제																																																																									
	2학년 동계	4주 이상	현장실습2-동계		2	계절 현장실습학기제																																																																									
	3학년 1학기	12주 이상	현장실습3-1	모바일IT스쿨 2 년제 과정 초과 학기자만 가능	2	학기 현장실습학기제																																																																									
	3학년 하계	4주 이상	현장실습3-하계		2	계절 현장실습학기제																																																																									
	3학년 2학기	12주 이상	현장실습3-2		2	학기 현장실습학기제																																																																									
	3학년 동계	4주 이상	현장실습3-동계		2	계절 현장실습학기제																																																																									
	전공심화 하계	4주 이상	현장실습(심화)-하계		2	계절 현장실습학기제																																																																									
	전공심화 2학기	12주 이상	현장실습(심화)-2		2	학기 현장실습학기제																																																																									
	전공심화 동계	4주 이상	현장실습(심화)-동계		2	계절 현장실습학기제																																																																									
	· '현장실습학기제 운영규정'을 준수한다.																																																																														
	· 현장실습학기제 참여를 활성화하기 위하여 졸업학기에 전공필수 과목의 편성을 자제하며, 실습																																																																														

	교과목 위주로 편성한다.
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교과목의 학점과 시수 비율은 1:1로 편성함. 다만, 교육과정 운영 상 필요한 경우에는 1:1 이상으로 편성할 수 있다.</li> <li>- 집중식 수업(블럭식)을 운영하는 전공 및 대학교양의 과목별 주당시수는 『학기 총 시수 ÷ 15주 = 소수점이 없는 정수』가 되도록 편성한다.</li> <li>- 총 시수가 15의 배수가 되도록 편성되어야 소수점 미발생 &lt;예&gt; (주당 3시수 × 5일 × 5주) ÷ 15주 = 주당 5시수</li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육과정 개편 및 변경 기준: 기존 과목 삭제, 신규과목 추가, 과목명 변경, 학점 및 시수 변경, 교수요목 변경, 학년 학기 변경 등</li> <li>- 교육과정 개편 및 변경은 휴학생의 재수강 등을 고려하여 편성한다.</li> <li>- 교육과정 개편 및 변경 인증에 대한 자세한 내용은 교육과정 인증제 운영규정을 준수한다.</li> </ul>
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모집정지학과 2년제 교육과정은 3년제 전공 내에 별도 편성한다.</li> <li>- 모집정지학과 교육과정은 학칙의 &lt;학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치&gt;에 의하여 편성한다.</li> </ul>
12	- 교육과정 유형별 인증에 대한 세부 사항은 교육과정 인증제 운영 규정을 준수한다.
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 용어 정의 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 핵심역량 : 우리대학의 교육목표에 근간한 학습활동 후 우리대학 학생들이 보편적으로 갖게 되는 역량</li> <li>• 스쿨역량 : 스쿨의 교육목표에 근간한 학습활동 후 스쿨 학생들이 갖게 되는 역량 (ex 능력단위)</li> <li>• 스쿨역량하위요소 : 스쿨역량을 달성하기 위한 세분화된 역량. 1개의 스쿨역량하위요소는 3수준(Super-Average-Basic)으로 구성됨. (ex 능력단위하위요소)</li> <li>• 교과목 : 수준별 스쿨역량하위요소의 조합으로 구성된 교육내용의 묶음</li> <li>• 모듈 : 하나의 스쿨역량 또는 스쿨역량하위요소를 달성하기 위해 이수해야 하는 교과목 그룹</li> <li>• 로드맵 : 특정 학업목표를 달성하기 위한 추천 과정. 모듈의 조합으로 이루어짐</li> </ul> </li> </ul>

#### 제4조(교육과정 개발절차)

단계	개요	작성 내용		
1단계	대학의 교육목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대학 건학이념 및 비전체계</li> <li>• 대학의 교육목표 및 인재상</li> <li>• 대학의 핵심역량</li> </ul>		
2단계	환경분석	구분	내용	결과
		외부환경분석	산업동향 / 고용동향 / 지역동향 / 교육동향 / 자격동향	
내부환경분석	학생현황 / 교원현황 / 스쿨현황			
3단계	요구분석	구분	내용	결과

		재학생	만족도조사 / 강의평가 / 교육과정운영평가	분석결과표
		졸업생	만족도조사	
		교수자	교과목 개선 설문 / 교육과정 운영평가 / 교과목 오픈클래스	
		산업체	만족도조사 / 역량요구조사	
4단계	교육목표와 역량도출	<b>구분</b>	<b>내용</b>	<b>결과</b>
		스쿨의 교육목표	스쿨비전 / 스쿨교육목표 및 인재상 / 스쿨 인재양성유형 / 대학과 스쿨간의 연계성 (교육목표, 핵심역량-직무역량)	대학교육목표와의 연계표
		스쿨역량 정의	스쿨역량별 스쿨역량하위요소 체계	스쿨역량 정의서
		스쿨역량 검증	도출한 모든 역량을 우리대학의 교육과정에 활용할지를 대학 내외 검증 (스쿨내 수용가능한 역량 선택하는 조사) ※ 직업기초능력 중 필요하지만 스쿨에서 수용하기 어려운 역량은 교양에 적용 요청	역량검증표
5단계	스쿨역량체계 (CK-CEF)	스쿨역량체계 구성		
		<b>내용</b>	<b>결과</b>	
		-스쿨역량별 하위요소 정의 -스쿨역량하위요소별 3단계 행동지표 정의	스쿨역량-역량하위요소표(검증결과) 역량수준별 정의서(행위수준정의)	
6단계	교과목도출	교과목 유목화		
		<b>내용</b>	<b>결과</b>	
		-교과목과 스쿨역량의 매칭 -교과목유형별 교과목수 집계표	교과목-스쿨역량 매칭표	
7단계	로드맵 산출	진로별 추천 학습계획 -모듈의 조합으로 로드맵 구성		
8단계	교수요목 작성	교과목에 대한 기본 정보 및 평가계획 -교수요목 / 평가계획		
9단계	교육과정표 산출	교육과정표		
10단계	교육과정의 자문	산업체자문서		
		<b>내용</b>	<b>결과</b>	
		-산업체 자문, 설문조사 시행 -설문결과 집계-점수, 서술된 내용 -자문결과에 따른 수정/점검사항 기술	산업체 자문서 설문지 자문서 결과표 (항목별 평가 점수표, 평균산출)	

**제5조(교과 이수단위 원칙)**

가. 원칙: 학칙 제 28조 제 1항에 근거하여 1학점 1시간 편성을 원칙으로 한다. (다만, 교육과정

운영상 필요한 경우에는 1:1 이상으로 편성할 수 있음)

나. 삭제

다. 삭제

**제6조(졸업에 필요한 최저 이수학점)**

가. 2년제 스쿨(전공) : 전공필수 학점 및 교양필수 학점 포함 78학점

나. 3년제 스쿨(전공) : 전공필수 학점 및 교양필수 학점 포함 117학점

※ 2019학년도 입학생부터 적용

**제7조(교육과정 편성 방법)**

가. 교양과목은 필수와 선택으로 구분한다.

나. 교양과목은 교양교육원(리케이온)에서 편성하고, 교육과정혁신위원회에서 심의한다.

다. 졸업에 필요한 교양과목의 이수조건은 '2년제의 경우 교양필수포함 8학점 이상 이수, 3년제의 경우 교양필수 포함 10학점 이상'으로 한다.

라. 학제별 교양이수 조건을 제외하고 졸업에 필요한 최저 이수학점 이상을 전공 교육과정으로 편성하며, 스쿨(전공)별 졸업기준 학점은 학칙시행세칙 [별표1]에서 정한다.

마. 학생들의 학습선택권 보장을 위해 전공선택 과목으로 편성을 권장하며, 전공운영 상 특별한 경우와 교원자격검정을 포함한 국가고시 및 전공의 필수자격증 취득을 위해 필요한 경우 예외로 할 수 있다.

바. 현장실습교과목은 2학점 40시간으로 기재한다.

사. 총 시수 대비 적정 실험실습이 이루어지도록 고려하여 전공 실습시수 비율을 50% 이상으로 편성함. 단, 교양교육원의 교양교육과정과 특수 사유(국가전문자격 취득을 위한 교육과정 운영, 스쿨 및 학과의 모집정지 등)에 해당하는 경우 예외로 할 수 있다.

아. 유치원정교사(2급) 교원자격증 취득 관련 교직 교과 개설은 유아교육과만 해당한다.

**제8조(교육과정 입력 및 제출)**

가. 교육과정편성보고서는 아래의 내용을 학생통합지원시스템(it4u)에 입력한다.

연번	내용
1	환경분석(외부/내부)
2	요구분석
3	개폐논의교과목
4	스쿨 교육목표와 인재상
5	대학 교육목표와의 연계성
6	대학 핵심역량과의 연계성
7	스쿨 역량정의
8	역량적합성 검증(내부/외부)

9	스쿨 역량체계
---	---------

나. 교수요목은 아래의 내용을 학생통합지원시스템에 입력한다.

연번	내용
1	기본정보
2	인재양성유형
3	스쿨역량
4	학습목표
5	직업기초능력과의 연계성
6	핵심역량과의 연계성
7	교수학습방법
8	평가계획
9	대체과목

다. 시스템에 직접 입력하지 않고 별도 작성하는 서류의 경우 별지의 서식을 활용하여 작성한다.

라. 작성 완료한 교육과정은 원장 및 학과장이 기한 내에 학생통합지원시스템을 통해 제출한다.

#### 제9조(학사학위 전공심화 과정의 교육과정)

가. 대상은 학사학위전공심화과정 개설을 허가받은 학과에 한한다.

나. 졸업에 필요한 최저 이수학점은 3년제 전문학사과정에서 이수한 학점을 포함하여 137학점 이상으로 한다.

다. 교육과정은 매 학기 10학점 이상으로 편성한다.

라. 개설 방향

- 1) 실무와 연계된 직업심화 교육을 받을 수 있는 기회 부여
- 2) 현장의 전문대학 졸업자들의 직무역량 향상 고려
- 3) 평생학습 사회 구현에 기여

마. 전문학사학위 과정에서 전임교원이 담당하는 강의비율은 30% 이상 유지되도록 교육과정을 운영한다.

바. 매 학년도 교육부 학사학위 전공심화과정 기본계획에 따라 교육과정 편성 및 학사 운영한다.

사. 기타 교육과정 유형별 인증 사항은 전문학사 과정과 동일한 절차를 준수한다.

#### 제10조(산업체위탁교육의 교육과정)

가. 대상은 산업체위탁교육과정을 개설한 전공에 한한다.

나. 교육과정은 위탁산업체와의 협의에 의하여 별도의 교육과정을 개발, 운영함을 원칙으로 한다.

다. 정규교육과정 활용, 이론과 실무가 혼합된 현장 지향적 교육과정 운영

라. 개설 방향

- 1) 신기술개발 등 산업체의 직업기술 변화를 능동적으로 수용
- 2) 산업체의 교육적 요구사항 반영 등 탄력적으로 편성, 운영

마. 기타 교육과정 개발, 개편 및 유지 인증 사항은 일반 과정과 동일한 절차를 준수한다.

**제11조(행정사항)**

가. 교육과정 편성 시 주의사항

- 1) 산업체 인사가 반드시 참여하도록 스쿨교육과정개발운영위원회를 구성
- 2) 교육과정에 산업체 및 학생의 요구가 반드시 반영되도록 작성

나. 교육과정 편성 일정

- 1) 교육과정 편성 지침 확정 공지
- 2) 스쿨별 교육과정 편성보고서 제출
- 3) 교육과정 혁신위원회 심의 및 인증
- 4) 교무위원회 보고
- 5) 대학평의원회 자문
- 6) 교육과정 확정 공고 : 매 학년도 학기 개시일 1개월 전

※ 교육과정 편성 일정은 매 학년도 편성 지침, 교육과정 인증제 운영규정, 교육과정 편성 일정 공지에 따름

**제12조(제출서류) \* 인증요청관련 제출서류는 교육과정 인증제 운영 규정 참고**

가. 스쿨은 스쿨(학과) 교육과정 편성보고서 1부(양식2) 외 다음의 내용을 제출한다.




나. 제출 목록은 아래와 같다.

연번	내용	제출방법
1	스쿨역량 수준 정의서	학생통합지원시스템 입력
2	교수요목	
3	교육과정표	
4	대체과목인정표	
5	스쿨 교육과정 개발 결과에 대한 산업체 의견서	별도파일
6	스쿨교육과정 개발 및 운영위원회 회의록 일체 전공별 교육과정 개발 시 전공별 교육과정 회의록 일체	
7	교육과정 운영계획서	



## 부 칙

1. 이 규정은 2014년 10월 1일부터 시행한다.
2. 이 규정은 2015년 09월 23일부터 시행한다.
3. 이 규정은 2016년 10월 31일부터 시행한다.
4. 이 규정은 2017년 03월 1일부터 시행한다.
5. 이 규정은 2017년 09월 25일부터 시행한다.
6. 이 규정은 2018년 10월 22일부터 시행한다.
7. 이 규정은 2019년 04월 29일부터 시행한다.
8. 이 규정은 2019년 09월 30일부터 시행한다.
9. 이 규정은 2020년 09월 07일부터 시행한다.
10. 이 규정은 2021년 09월 27일부터 시행한다.
11. 이 규정은 2022년 02월 28일부터 시행한다.
12. 이 규정은 2022년 06월 16일부터 시행한다.
13. 이 규정은 2022년 09월 09일부터 시행한다.
14. 이 규정은 2023년 09월 28일부터 시행한다.

건학이념	<b>자연사랑 · 인간사랑 · 문화사랑</b>			
교육목표	<p>첫째. 사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.                  둘째. 믿음을 가지고 성실로써 스스로를 키워나가는 인간을 기른다.                  셋째. 작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.                  넷째. 적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망에 가득 찬 인간을 기른다.                  다섯째. 창의성 있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.</p>			
미션	미래 문화산업을 선도하는 콘텐츠 중심 창의인재 양성			
비전	문화콘텐츠 선도대학			
슬로건	Only One, Only the Best			
인재상	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>창의적 사고를 갖춘 인재</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>도전하고 성장하는 인재</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>소통하고 협업하는 인재</p> </div> </div>			
핵심역량	창의문화역량 Creativity / Diversity	자기주도역량 Identity / Self-directed	소통협력역량 Collaboration / Harmonization	
중장기 발전계획 목표	<b>콘텐츠 크리에이터를 위한 CK-창작 생태계 구현</b>			
추진전략 / 추진과제	<b>I. 콘텐츠크리에이터 교육강화</b> 1-1. 학생 성공을 위한 정규 교육과정 운영 1-2. 학생 성공을 위한 비정규 교육과정 운영 1-3. 문화산업 특화 교양교육 과정 개발 및 운영 1-4. 크리에이터 생태계 구현 지원 1-5. 학생 성공 지원을 위한 교무학사 고도화 1-6. 창의교육을 위한 교육 인프라 강화 1-7. 문화산업 콘텐츠 중심 전공심화과정 운영 고도화	<b>II. 문화산업 기반 산학협력 고도화</b> 2-1. 창작 생태계 기반 구축 및 산학비즈니스 모델 개발 2-2. 수요맞춤형 산학협력 프로그램 운영 2-3. 문화산업 기반 창업 활성화 2-4. 취창업 연계성 제고를 위한 교육 지원	<b>III. 지속가능 대학 발전기반 강화</b> 3-1. 효율성 제고를 위한 조직관리 강화 3-2. 교원 및 직원 핵심역량 강화 3-3. 대학발전 정책개발 및 실행 역량 강화 3-4. 대학 기반 시설의 체계적 운영 및 관리 3-5. 데이터 기반 교육성과 및 환류체계 구축	<b>IV. 사회적 가치창출 및 확산</b> 4-1. 글로벌 특화 프로그램 운영 4-2. 평생교육 프로그램 활성화 4-3. 외부기관 공유협력

[별지 제2호 서식] <신설 2022. 9. 5.> 외부환경분석 세부내용 작성 서식

※ 작성 시 참고사항(실제 작성 시 본 글상자 삭제)

스쿨 및 전공과 관련된 외부 환경을 분석

공인된 기관에서 발행된 통계 및 연구자료 및 연구 보고서를 기반으로 분석

적절한 외부 자료의 활용이 어려울 경우 스쿨 자체적으로 설문이나 면담을 통해 외부 환경 분석도 가능하나 이 경우 설문지 혹은 면담 결과서 등의 자료를 스캔하여 마지막에 별첨하여야 함.

1) 산업동향

자유기술

2) 고용동향

자유기술

3) 지역동향

자유기술

4) 교육동향

자유기술

5) 자격동향

자유기술

[별지 제3호 서식] <신설 2022. 9. 5.> 내부환경분석 세부내용 작성 서식

1) 학생현황

㉠ 입시현황

(입시유형별 경쟁률/ 회전률/ 최종신입생 등록율)

- 자유기술

㉡ 신입생 진단검사 결과

(기초학습능력 / 핵심역량조사)

- 자유기술

㉢ 재학생수 및 재학률

학년	편제정원	4/1자		10/1자	
		학생수	재학률	학생수	재학률
1학년					
2학년					
3학년					

- 자유기술

㉣ 졸업생수

후기졸업생수(전년도 8월)	전기졸업생수(해당년도 2월)

- 자유기술

㉤ 취업률 및 취업분야

연도	졸업생수	전공관련분야		기타 분야		전체	
		취업자수	취업률	취업자수	취업률	취업자수	취업률

- 공시자료가 있는 경우 공시자료 기준으로 작성

- 자유기술

2) 교원현황

㉠ 교원수



자유기술

㉓ 교과목 성적 분포 비율 및 이수율

학기	학년	분반	이수 구분	과목명	교수 명	학점	시수	수강 인원	이수 인원	학점비율					
										A	B	C	D	F(N P)	P

자유기술

㉔ 수업유형 분포

학년-학기	직업기초	이러닝	취창업교과	캡스톤교과
1-1				
1-2				
2-1				
2-2				
3-1				
3-2				

- 자유기술

㉕ 교육환경

연번	실습실 및 강의실 명	강의실 호수	주요기자재	활용률 (타스쿨 활용 제외)	전체활용률 (타스쿨 활용 포함)
1					
2					
3					
4					
5					
6					

- 자유기술

[별지 제4호 서식] <신설 2022. 9. 5.> 요구분석 세부내용 작성 서식

## 가. 재학생 요구사항 분석

### 1) 강의평가

- 자유기술

### 2) 재학생만족도조사

(교육과정에 관련된 결과분석 / 3개년 자료 추이분석)

### 3) 학생대상 교육과정 운영평가 (FGI)

- 자유기술

## 나. 졸업생 요구사항 분석

### 1) 졸업생만족도조사

(교육과정에 관련된 결과분석 / 3개년 자료 추이분석)

## 다. 교수자 요구사항 분석

※ 작성 시 참고사항(실제 작성 시 본 글상자 삭제)

학기별 교과목 자체평가 설문조사 결과 반영

학년별 교육과정 운영 자체평가 설문조사 결과 반영

직전학년도 오픈클래스 결과 반영

### 1) 교수자 교과목 자체평가

(3개년 자료 추이분석)

### 2) 교수자 오픈클래스

### 3) 교수자 교육과정 운영평가

(3개년 자료 추이분석)

### 4) 스쿨 CQI

(역량(능력단위)성취표(3개년 자료 추이분석) / 교육과정 개선 사항)

## 라. 산업체 요구사항 분석

### 1) 산업체만족도조사

(교육과정에 관련된 결과분석 / 3개년 자료 추이분석)

## 2) 역량요구조사

(설문조사(온라인가능) / 직업기초 기준으로 질문 / 핵심역량-직업기초 능력 매칭표 점검)

### ① 역량 요구분석 (산업체 설문)

\* 5번 문항까지는 필수

\* 6번 문항 부터는 자유롭게 첨삭/변경 가능

\* 설문지 예시-하단 설문지 예시-보고서 작성 시 설문지 및 응답 전체 데이터 포함

## 역량 요구분석 설문지

청강문화산업대학교 ○○ 스쿨에서는 교육과정을 개발하기 위하여 전공 관련 산업체의 전문가를 대상으로 각 역량별로 본교 학생들에게 요구하는 내용을 조사하고 있습니다.

이를 통해 얻어진 결과를 토대로 본교 학생들이 산업체 현장에서 잘 적응 할 수 있도록 교육과정을 개발할 것입니다. 더불어 산업체에서는 우수한 인재를 확보할 수 있는 기회를 가질 수 있을 것으로 생각합니다.

정확한 결과를 얻을 수 있도록 설문에 성실히 답변하여 주시면 감사하겠습니다.

20   년   월   일



산업체	산업체명		주 업종	
	대표자명		전화번호	
	주 소			
	응 답 자	직위 :		

### 역량별 요구분석 설문지

0. 귀사는 본교 졸업생을 채용한 적이 있습니까? 예 / 아니오

※ 채용한 적이 없다면 전문대학 졸업생을 대상으로 대답해주세요.

1. 우리 대학 졸업생의 직무수행역량에 대한 만족하십니까? ( )

- ① 매우 만족      ② 만족      ③ 보통      ④ 불만족      ⑤ 매우 불만족

※ 보기에서 선택해 주기 바랍니다.( 2~3번 문항 )

<input type="checkbox"/> 보기 <input type="checkbox"/>						
① 인성 및 성실성	② 직업기초능력	③ 전공실무능력(전공일치도)	④ 팀워크(협동심)			
⑤ 추진력(적극성)	⑥ 창의력	⑦ 어학능력				

2. 위의 보기 중, 귀사에서 신입사원 채용 시 가장 중요시하는 부분 3개를 선택하여 주세요.

1순위		2순위		3순위	
-----	--	-----	--	-----	--

3. 위의 보기 중, 귀사에서 근무 중인 본교 졸업생들에게 가장 부족한 부분 3개를 선택하여 주세요.

1순위		2순위		3순위	
-----	--	-----	--	-----	--

4. 귀 업체에서 신입사원에게 요구하는 직업기초능력별 중요도를 ● 표시해주시기 바랍니다.

연 번	직업기초능력	성취 기준	중요도				
			아주낮음 ⇔ 보통 ⇔ 아주높음				
			1	2	3	4	5
1	의사소통능력	문서이해 능력 / 문서작성 능력 / 경청 능력 / 의사표현 능력 / 기초외국어 능력					
2	자원관리 능력	시간자원관리능력 / 예산관리능력, 물적자원관리능력 / 인적자원관리능력					
3	문제해결능력	사고력 / 문제처리능력					
4	정보능력	컴퓨터활용 능력 / 정보처리 능력					
5	조직이해능력	국제감각 능력 / 조직체제 이해 능력 경영이해 능력 / 업무이해 능력					
6	수리능력	기초연산 능력 / 기초통계 능력 도표분석 능력 / 도표작성 능력					
7	자기개발능력	자아인식 능력 / 자기관리 능력 경력개발 능력					
8	대인관계능력	팀워크 능력 / 리더십 능력 / 갈등관리 능력 / 협상 능력 / 고객서비스 능력					
9	기술능력	기술이해 능력 / 기술선택 능력 기술적용 능력					
10	직업윤리	근로윤리 / 공동체윤리					

5. 귀사의 직원이 갖추어야 할 가장 중요한 직업기초능력 3개를 선택하여 주세요.

1순위		2순위		3순위	
-----	--	-----	--	-----	--

6. 향후 귀사에서는 본교 졸업생에 대한 채용의사가 있습니까?

- ① 매우 높음      ② 높음      ③ 보통      ④ 낮음      ⑤ 매우 낮음

7. 향후 본교 졸업생을 채용한다면 직업기초능력 외에 어떤 역량이 필요할까요?

( )

8. 본교 졸업생 신규 채용 시 전공 관련 자격증 보유에 대한 필요합니까?

- ① 매우 필요      ② 필요      ③ 보통      ④ 불필요      ⑤ 매우 불필요

9. 필요하다면 어떤 자격증이 필요한가요?

( )

[ 설문에 응해주셔서 감사합니다. ]

## ② 요구분석 결과

작성 시 참고사항(실제 작성 시 본 글상자 삭제)

① 결과요약본

- ② 요구분석 설문 결과에 대한 전반적인 분석을 통한 개괄적 측면에서 요구분석 결과의 교육과정 적용방안 도출
- ③ 요구분석 상 직업기초능력 영역 중 어떠한 영역에 대한 요구도가 높게 나타났는지 기술 필요
- ④ 요구도가 높게 나타난 영역에 대한 간략한 설명 필요
- ⑤ 요구도가 높게 나타난 영역을 활용하여 스쿨 **직업기초** 교과목을 어떻게 편성할 예정 설명 필요

③ 요구분석 설문 응답자 현황

순번	산업체명	주 업종	대표자명	전화번호	주소	응답자 직위	응답자 이름

## 직무역량 적합성 검증 설문지

청강문화산업대학교 OO스쿨에서는 교육과정을 구성하면서 우리 학과 졸업생들이 앞으로 일하게 될 직무의 중요도를 검증하기 위하여 아래와 같이 설문을 하고자 합니다.

각 항목별로 정의를 기준으로 어느 정도의 중요도를 갖는지를 척도를 보고, 해당하는 점수를 1~5로 표시해주세요.

항목	정의	척도				
		①	②	③	④	⑤
인재상 부합도	스쿨의 인재상에 부합하는지?	낮음	<----->			높음
역량 중요도	현업의 직무수행에서 어느 정도 중요성을 갖는 역량인지?	중요하지 않음	<----->			중요함
교육 필요도	학교에서 교육할 필요가 있는지?	학교교육 불필요	<----->			학교교육 반드시 필요
지속 가능성	현업에서 앞으로 5년 이상 필요할 역량인지?	3년 이내 사라짐	<----->			5년 이상 지속

응답해주신 결과는 OO스쿨의 교육과정 편성에 소중한 자료로 활용하겠습니다.  
감사합니다.

0000년 00월 00일

청강문화산업대학교 OOOO스쿨 드림

참여자	산업체명		주 업종	
	대표자명		전화번호	
	주 소			
	응 답 자	직위 /	성명 /	

# 00스쿨(전공) 직무역량 적합성 검증표

스쿨 역량	정의	스쿨역량 하위요소	정의	척도				평점
				인재 상 부합 도	역량 중요 도	교육 필요 도	지속 가능 성	
게임아 트역량	게임기획에 맞는 아트요소 전체를 디자인하고 제작할수 있는 역량	기초조형역량	인체와배경(사물)의 구조를 이해하고 이를 조형성있게 표현할 수 있는 역량	1~5점 표기				
		원화제작역량	게임기획의도에 맞게 캐릭터 및 배경 컨셉을 도출하고 실제 리소스제작이 용이하도록 디자인하고 표현할 수 있는 역량					
		2D리소스제작역 량	2D게임에 사용되는 캐릭터 및 배경 이미지를 표현 할 수 있는 역량					
		UI제작역량	게임 장르와 특성에 맞는 인터페이스를 디자인하고 표현 할수 있는 역량					
		3D캐릭터제작역 량	원화에 따른 3D게임의 캐릭터를 제작할 수 있는 역량					
		3D배경제작역량	원화에 따른 3D게임의 배경(오브젝트, 지형, 건물 등)을 제작할 수 있는 역량					
		3D애니메이션 제작역량	3D게임의 캐릭터의 본세팅(리깅)과 움직임을 제작할 수 있는 역량					
		이펙트제작역량	게임캐릭터의 움직임에 따른 시각적효과와 환경적 효과를 제작할 수 있는 역량					
		응용기술역량	상용게임 엔진의 사용법을 알고 이를 활용하여 아트리소스를 적용, 구현할수 있는 역량					

\*표를 추가하여 스쿨역량 모두에 대해서 검증

[별지 제6호 서식] <신설 2022. 9. 5.> 교육과정에 대한 산업체 자문서 서식

교육과정에 대한 산업체 자문서					
스쿨		전공			의견
항목		우수 (5)	보통 (3)	개선 요망(1)	
핵심 역량	자기주도역량을 양성할 수 있는 교육과정으로 판단되는가?	●			
	소통협력역량을 양성할 수 있는 교육과정으로 판단되는가?				
	창의문화역량을 양성할 수 있는 교육과정으로 판단되는가?				
요구 반영	산업계의 변화에 적응할 수 있는 교육과정이라 판단되는가?				
	산업체의 인재 수요가 반영되었다고 판단되는가?				
	미래 변화에 적응할 수 교육과정이라 판단되는가?				
교육 과정	스쿨의 교육목표가 명확하게 인지되는가?				
	스쿨의 인재상은 현업에서 필요로 하는 인재상에 부합한다고 판단되는가?				
	스쿨의 교육목표에 맞는 인재를 양성하기 위한 역량체계를 갖추고 있다고 판단되는가?				
	스쿨의 교육목표에 맞는 인재를 양성하기 위한 교육내용으로 구성되어 있다고 판단되는가?				
	해당 교육과정을 통해 양성된 인재를 채용했을 때, 직업인으로서 본인의 역할을 수행할 수 있을 것으로 판단되는가?				

종합의견 및 제안사항	<i>교육과정의 강점, 약점 등을 기술</i>
----------------	---------------------------

0000년 00월 00일

산업체명 :  
직 책 :  
이 름 : (서명)

[별지 제7호 서식] <신설 2022. 9. 5.> 스쿨 교육과정개발운영위원회 회의록 서식

스쿨교육과정개발운영위원회 회의록				
스쿨(전공)	OO스쿨 (OO전공)			
회의일시	20   년   월   일 00:00~00:00			
회의장소	OO관 OO호			
회의내용				
참석자명	소속	직위	서명(인)	비고
				위원장
				내부위원
				외부위원
0000년 00년 00일 위원장 (서명)				
상기 스쿨교육과정개발위원회 회의 내용에 대하여 설명을 들었으며, 학생대표로 아래와 같은 의견을 개진하였음을 확인합니다. [의견 개진 내용]				
0000년 00년 00일 _____ 스쿨 학생대표 (서명)				