

2012.02

www.kccee.or.kr

February

전문대학교가 미래에너지입니다

# 전문대학소식



한국전문대학교육협의회  
KOREAN COUNCIL FOR UNIVERSITY COLLEGE EDUCATION

# 독자 여러분께 원고를 청탁합니다



“전문대학소식”에 게재할 독자 여러분의 원고를 적극적으로 환영합니다.  
 전문대학 가족이자 독자이신 여러분이 교육 현장에서 느낀 살아있는 정보와 날카로운 제언은  
 한껏 풍성하고 격조 높은 지면을 만드는 데 기여하리라 믿습니다.  
 다음 세부 테마에 걸맞은 원고를 작성하셔서 보내주시면 편집위원회를 거쳐 게재하겠습니다.  
 채택된 원고에 대해서는 소식지와 함께 소정의 원고료를 지급합니다.

| 테마 & 타이틀  | 원고 구체 내용                                  | 원고분량    | 청탁대상     |
|-----------|---|---------|----------|
| 학교기업 소개   | 해당 대학이 추천할 만한 학교기업 소개                     | A4 2~3매 | 교·직원, 학생 |
| 이색학과 안내   | 해당 대학이 추천할 만한 트렌드, 첨단, 이색적인 학과            | A4 2매   | 교·직원, 학생 |
| 화제의 대학인   | 자격증, 취업, 합격, 인턴십 체험 등 영광이 있기까지의 수기 형식     | A4 2~3매 | 교·직원, 학생 |
| 현장의 목소리   | 교수-학생이 현장에서 느낀 문제점, 개선점, 애로사항, 각종 미담 사례 등 | A4 2~3매 | 교·직원     |
| 문화 살롱     | 음식·미디어·건축 분야 관련 전문가의 글                    | A4 2~3매 | 교·직원     |
| 펜을 보내드립니다 | 자유주제로 내용은 기술, 필자가 다른 필자를 소개하는 릴레이 형식으로 전개 | A4 2매   | 일반인      |

※ 원고 분량은 2백자 원고지를 기준으로 한 순수 문자원고를 말함.  
 각종 원고에는 기고자의 사진, 원고 관련 사진·도표·일러스트 등을 추가할 수 있습니다.

원고 보낼 곳  
 '전문대학소식' 주간 방성용 | 02\_364\_1540 | by1126@kcce.or.kr

# 목 차 Contents 2012. 02 February

KOREAN COUNCIL FOR UNIVERSITY COLLEGE EDUCATION

발행일/ 2012년 2월 5일(제145호)  
 발행인/ 이기우  
 발행처/ 한국전문대학교육협의회  
 100-953 서울시 중구 서소문로 38(중림동 대우디오센터 7층)

홈페이지/ http://www.kcce.or.kr  
 주간/ 방성용  
 표지디자인/ 진경인 안산대학교 교수  
 인쇄/ (주)서보미디어(02-2253-7800)



02 >> **협의회 동정**

04 >> **2012년 한국전문대학교육협의회 정기총회 격려사**  
 / 이주호 교육과학기술부 장관

08 >> **권두 칼럼**  
 전문대학, 이제는 내실을 기할 때다! / 정지영 거제대학교 총장

13 >> **특집**  
**제10회 전문대학 교수·학습 연구대회 우수 사례**  
 창의적인 팀 프로젝트 실습수업모델 개발 / 최원경 동아방송예술대학 패션스타일리스트과 교수 14  
 예비치과위생사의 전문성 향상을 위해 개발된 자기주도 학습노트를 활용한 P-CPR-e교수학습방법 개발 및 적용 / 김호선 대원대학교 치위생과 교수 20

> **미디어 속에 비친 전문대학** 25  
 > **교육 중-인** 54  
 전문대, 자신의 길을 굳건히 가라! / 유석재 조선일보 사회정책부 기자

> **전문대학 학교기업 탐방** 56  
 문화콘텐츠 분야로 특성화 된 학교기업 「청강문화산업대학교 CCRC」 / 이재철 청강문화산업대학교 CCRC 대표

> **2010년 전문대학 교육역량 강화사업 발표** 61  
 현장밀착형 인력양성 및 직업교육 국제화를 통한 전문대학 역량 강화 / 박상윤 대림대학교 모바일인터넷과 교수

> **현장의 목소리(체험 수기)** 65  
 교육 현장은 내 인생에 주어진 과제 / 이태식 동의과학대학교 물리치료과 교수

> **건강 칼럼** 67  
 손발이 시려요 / 장동민 대한한 의사협회 대변인·홍보이사(하늘땅한의원 원장)

> **펜을 보내드립니다** 69  
 디지털 미디어와 오래된 사진 / 최진호 '캐논이 그린 세상' 스튜디오 실장

71 >> **우리 대학 소식**

92 >> **캠퍼스 갤러리 꿈** / 김영우 서양화가



2012년 2월호 표지디자인

2월은 졸업과 입학 시즌이다. 그동안의 노고를 축하하고 앞으로의 힘찬 도약을 격려하는 의미에서 싱그러운 꽃다발을 선사해 주고 싶다. 표지 그림은 숫자 2만을 이용하여 강인한 생명력과 밝은 빛으로 세상에 희망을 안겨주는 만초대 꽃을 표현했다.



# 문화콘텐츠 분야로 특성화 된 학교기업 『청강문화산업대학교 CCRC』



이재철  
청강문화산업대학교 CCRC 대표

## 1. 학교기업 설립목적

청강문화산업대학교 CCRC(Chungkang Creative Research Center, 청강창조센터)는 산업교육진흥 및 산학협력 촉진에 관한 법률 제 36조에 의거하여 산학협력을 통한 현장 중심의 전문인력을 양성하고 게임/애니메이션/만화 콘텐츠 산업의 활성화 및 지역 산업 육성을 위해 설립됐다.

학교기업으로서의 책임과 역할에 따라 문화콘텐츠 분야의 풍부한 학내 인프라와 산학관 네트워크를 활용해 협력사업을 추진하며, 일반기업과 차별화된 예술성과 공공성, 교육적 의미 등 대학의 역할에 부합하는 사업모델을 추구한다.

또한 만화, 애니메이션, 게임, 홍보디자인 스튜디오로 조직을 구성해 각 분야별로 최적화된 시스템에 따라 상용화를 위한 콘텐츠를 개발하며, 프로젝트 중심의 인턴십 프로그램을 운영함으로써 창의적인 실무 인재 배출에 힘쓰고 있다.

## 2. 학교기업 운영현황 및 성과

CCRC는 2000년부터 2004년까지 운영된 게임애니메이션 연구소를 기반으로 2005년도에 개소했고, 홍보 영상, 창작애니메이션과 더불어 모바일 게임 등 사업영역을 확장하면서 2008년 11월에 사업자를 등록, 2009년 3월에 정식 학교기업으로 출범했다.

현재는 230명 규모의 시설과 최첨단 장비를 갖춘 가운데 170여 명의 교수, 연구원 및 재학생들이 외부 전문가와 함께 근무하고 있다. 또한 교육과학기술부 학교기업 지원사업과 학교의 투자 및 각

종 지원을 통해 웹 스토리지 서버, 모션캡처장비, 게임 엔진, 디지털 경량인쇄기, 그래픽용 PC SET, 그래픽디자이너 등 최첨단 장비들을 보유하고 콘텐츠 분야 전문 스튜디오로서의 기능을 실현하고자 한다.

### - 만화, 애니메이션, 게임 스튜디오를 중심으로 운영 -

CCRC는 만화, 애니메이션, 게임, 홍보디자인 등 4개 스튜디오를 중심으로 운영되며 모션캡처실, PMS(Project Management System)-나즈카라이너 등 최첨단 시스템을 갖추고 있다. 각 스튜디오는 다양한 산학협력을 통해 애니메이션, 입체영상, 모바일 게임, 체험형 게임, 모바일 만화, 홍보 영상 등의 콘텐츠를 생산하며 수익을 창출한다.

먼저 만화 스튜디오는 만화창작전공 교수 및 강사진과 재학생, 졸업생 작가들이 함께 만화를 연구하고 콘텐츠를 만들어내는 전문 제작 스튜디오로, 이 곳에서는 만화산업 현장에서 요구하는 다양한 형태의 만화를 기획에서 제작 단계까지 일임해 진행하고 있다.

애니메이션 스튜디오는 애니메이션과 교수와 졸업생, 재학생 인턴 및 외부 전문가의 협력 시스템을 통해 창작과 커머셜 분야를 아우르며 독창적인 기획창작물과 산학협력 프로젝트를 개발하고 있다. 또한 디지털 콘텐츠 및 3D 신기술 분야를 특화한 R&D 부문에 대한 투자도 진행 중이다.

게임 스튜디오는 게임 제작을 위한 게임 그래픽, 게임 프로그래밍, 게임 기획 분야의 전문적인 작업과 협력을 통해 실제 앱 게임 및 MMORPG 게임을 제작하고 상용화하는 사업을 진행한다.

일반적인 PC 플랫폼 외에도 다양한 플랫폼용 게임을 제작해 GP2X용 '혈심자'와 모바일게임 '쾌도난마' 등 실제 상용화한 경험을 갖고 있다.

이외에도 모션캡처실에서는 3D 온라인 게임 및 애니메이션 제작을 위해 움직이는 대상물의 정보를 컴퓨터 상의 데이터로 추출하여 이를 3D 캐릭터에 적용시키는 작업을 진행하고, PMS(Project Management System)인 나즈카 라이너를 구축함으로써 원거리에 있는 클라이언트와 제작자 간의 의사전달 및 프로젝트 진행 시 일정 및 업무수행 정도를 실시간으로 파악할 수 있게 했다.

### - 산업체 및 정부기관 프로젝트 사업으로 콘텐츠 수익 창출 -

CCRC는 공식 출범한 2009년부터 2011년까지 3년 연속으로 한국산업기술진흥원과 교육과학기술부로부터 학교기업 지원사업에 선정되면서 직업교육의 성공적인 모델을 창출하는 학교기업의 역할과 수행능력을 인정받았다. 또한 2010년 10월 출판사 등록에 이어 12월에는 통신판매업 등록을 마침으로써 명실공히 학교기업으로서의 면모를 갖추게 됐다. (그 외 사업 등록 추가-해당없음)

CCRC에서 주 종목으로 하는 사업은 만화, 애니메이션, 게임 콘텐츠 기획·제작으로, 교수와 학생으로 구성된 프로젝트 팀이 외부 업체와 연계해 상업용 작품 제작은 물론 정부지원 프로젝트를 활발하게 추진하고 있다. 지난 5년 간 주식회사 베테코리아, (주)하이원 엔터테인먼트, 삼지애니메이션, (주)캐릭터코리아, 픽토스튜디오, 스프라웃, (주)LG CNS, (주)지스폰, (주)넥스코리아, 비주얼아트, (주)셀빅, SBS, 한국영화아카데미 등 국내외 30여개 산업체

및 정부기관과 산학협력을 맺고 연구 수행과 함께 수준 높은 콘텐츠를 공급해 왔으며, 그 결과 지난해에는 연 3억 7천만 원(2012년 2월말 결산 기준 예상실적)의 매출을 달성했다.

현재는 LG CNS와 모바일 분야 콘텐츠 개발에 대한 협약을 맺고, 글로벌 통합 앱스토어의 표준인 'WAC 2.0' 규격에 기반해 세계 최초로 시도되는 'K앱스(한국 통합 앱스토어)'의 게임용 콘텐츠 개발과 공급을 수행하고 있다. 한국무선인터넷산업연합회(MOIBA)와 KWAC 게임용 콘텐츠 공급계약을 완료한 LG CNS는 콘텐츠 개발/공급자(Content Provider)로 CCRC와 협업을 이룸으로써 상용화할 수 있는 우수 콘텐츠를 확보할 수 있게 됐다.

또 다른 진행사업으로는 하이원엔터테인먼트와의 애니메이션 콘텐츠 분야 산학협력 프로젝트가 있다. 지난해 12월 협약을 체결함으로써 CCRC와 하이원엔터테인먼트는 애니메이션 콘텐츠 기획 및 제작에 필요한 인적, 물적 자원의 협업 네트워크 구축하고, 공동창작지원, R&D, 아웃소싱 등 3개 부문의 사업을 추진하고 있다. 향후 CCRC는 상용화될 수 있는 기초 콘텐츠 개발은 물론 콘텐츠 상용화 프로젝트에 아웃소싱으로 참여해 제작 전반을 일임할 계획이다.

애니메이션 콘텐츠 사업은 지난해 부산국제영화제에서 3관왕을 차지하며 화제를 모은 장편애니메이션 '돼지의 왕'을 비롯해 '미술 탐험대(EBS 방영)', '깜부의 미스터리 아일랜드(KBS 방영)', '버그드(Bugged)', '춤추는 꼬마감자', '플레이 그라운드', '선물공룡 디보(EBS)' 등 산학협력 프로젝트를 통해 다수의 실적을 거둔 바 있다.

이 밖에도 CCRC는 지방자치단체 홍보 영상 제작 사업도 진행하고 있다. 경기도 광주시 홍보 영상 '호국의 성, 남한산성', '신의 희 선생', 경기도 이천시 '은혜깊은 사슴(서희 선생)', 경기도 안성시 특산물 홍보 영상 '안성맞춤', 경기도 안성시 홍보영상 '바우덕이' 등을 제작했으며, 이 과정에서 학생들이 실제 프로젝트에 참여함으로써 실제적인 현장경험 및 작가로서의 역량을 발전시킬 수 있었다.

현장 중심의 전문인력 양성을 위한 현장 실습 프로그램의 경우에는 최근 3년 동안 250여 명의 학생들이 30여개의 산학프로젝트 인턴십에 참여해 실습과정을 수료했다. 산학프로젝트 인턴십은 참여 학생들에게 비즈니스 현장경험을 익히고 실무능력을 겸비할 수 있는 기회를 만들어 줌은 물론, 취업 및 창업에 직접적 도움을 주고 또 대학 홍보에도 적극적인 기여를 함으로써 학교의 위상을 높이는데 중추적인 역할을 해나가고 있다.

### 3. 학교기업 연혁

- CCRC 설립 : 2005년 11월 29일
- 스튜디오 구성 (07.11 통합)
  - ▷ 3개 스튜디오 구성 : 애니메이션, 만화, 게임
- CCRC 사업자 등록 : 2008년 11월 21일 (08.12.01 사업개시)
- CCRC 사업장 확장 구축 및 기자재 설비 구축 완료 : 2009년 02월 28일
- CCRC 출판사 및 통신판매업 등록
  - ▷ 출판 등록 : 2010년 10월 28일
  - ▷ 통신판매업 등록 : 2010년 12월 15일

- 2000년 09월 청강 게임애니메이션 연구소 개소
- 2004년 05월 본교 만화 스튜디오 설치·운영  
본교 게임애니메이션 연구소 내 애니메이션스튜디오 설치·운영
- 2005년 11월 CCRC(Choungkang Creative Research Center) 개소

|         |     |  |
|---------|-----|--|
|         |     | - 애니메이션, 만화, 게임 스튜디오 설치·운영<br>PMS (Project Management System)<br>나조카리아너 구축   |
| ● 2006년 | 01월 | 어린이 미술교육용 애니메이션 <미미와 다 다의 미술 탐험대> 제작 진행·산학협력(주식회사 베데코리아)   |
|         | 08월 | 모바일용 RPG게임 <그녀의 기사단> 개발 착수   |
|         | 12월 | 지지스(ZeeZee's) 캐릭터코리아 산학협력 제작<br>SBS 대하드라마 <연개소문> 영상합성 MIX Film 산학협력 제작   |
| ● 2007년 | 03월 | <물고기 웃> 양산국제애니메이션페스티벌 파노라마 선정  |
|         | 04월 | <선물공룡 디보> 키 애니메이션 MIX Film 산학협력 제작<br>한솔교육 재미나라 웹-교육용 콘텐츠 산학협력 제작  |
|         | 05월 | <미미와 다다의 미술 탐험대> KBS1 어린이날 특집 방영<br><무밭에서 태어난 아이들>, <활활간다><br>SICAF2007 심사위원특별전 초청상영   |
|         | 06월 | <춤추는 꼬마감자> KOCCA 단편애니메이션 제작지원 선정, 제작   |
|         | 07월 | CCRC 홈페이지 도메인 링크 및 개설<br>(http://ccrc.ck.ac.kr)  |
|         | 09월 | <물고기웃> 해외영화제 본선진출 및 초청상영   |
|         | 12월 | 모바일용 RPG게임 <그녀의 기사단> SKT 상용화<br><물고기웃> Taiwan International Animation Festival, AACCC2007(Asian Animation & Comics Contest) 초청상영   |
| ● 2008년 | 03월 | 이천을 빛낸 위인 <서희 선생> 홍보애니메이션 제작   |
|         | 04월 | <미미와 다다의 미술 탐험대> 양시 MIPTV/Milia<br>'콘텐츠 360 멀티미디어 콘텐츠 공모전' 이동부문 최우수상 수상  |
|         | 05월 | <물고기 웃>, <무밭에서 태어난 아이들> SBS '애니 갤러리' 방영<br><물고기 웃> 부산 아시아 단편영화제 본선상영<br><춤추는 꼬마감자> 5회 환경영화제 비경쟁부문 초청   |
|         | 06월 | <물고기 웃> 2008 ASIAGRAPH 디지털 콘텐츠 부문 금상 수상  |
|         | 08월 | 우크라이나의 크록 국제 애니메이션 페스티벌<br>'INFORMARION PROGRAMME 에 <물고기 웃> 초청<br>제 2회 서울국제가족영화축제 <물고기 웃> 본선 진출<br><무밭에서 태어난 아이들> 2008 히로시마국제애니메이션영화제<br>'Stars of Student' 부문 초청 상영<br>부산국제어린이영화제 <물고기 웃>, <미술 탐험대>, <무밭에서 태어난 아이들> 초청 상영 |

|         |     |  |
|---------|-----|--|
|         | 11월 | CCRC 사업자등록   |
| ● 2009년 | 02월 | CCRC 사업장 확장 이전 및 기자재 설비 구축   |
|         | 03월 | 2009 학교기업 지원사업 선정  |
|         | 05월 | <One Way> SBS 애니갤러리 방영<br><물고기웃> SKT-티스토어 독립영화관, 네이버 컬처플러그 등 방영                                    |
|         | 07월 | <물고기웃> 아르시펠라고 국제단편영화제 비경쟁부문 초청<br><Pisaf 리더필름> Scaf2009 TV 커미션드 부문 본선 상영                           |
| ● 2010년 | 03월 | 2010 학교기업지원사업 선정(5년 연속사업)  |
|         | 04월 | 깜부의 미스터리 아일랜드 산학협력 제작-(주)캐릭터코리아 (KBS 방영)   |
|         | 05월 | TV 시리즈 미술탐험대 산학협력 제작-(주)베데코리아 (EBS 방영)   |
|         | 09월 | 경기기능성게임 페스티벌 전시회 참가  |
|         | 10월 | 출판업 등록   |
|         | 11월 | 지스타 2010 전시회 참가<br>극장용 장편 애니메이션 <돼지의 왕> 제작 참여  |
|         | 12월 | 통신판매업 등록<br>2010 시그라프 아시아 전시회 참가   |
| ● 2011년 | 03월 | 2011 학교기업지원사업 선정 (우수등급 대학)   |
|         | 09월 | 경찰박물관 플래시 콘텐츠 게임 3종 산학협력 제작 · (주)와이엠   |
|         | 11월 | (주)LG CNS K-WAC 콘텐츠 개발 MOU 체결<br><소녀이야기> 부산국제영화제 단편 본선 진출<br>대한민국 콘텐츠어워드 특별상 수상<br>지스타 2011 전시회 참가 |
|         | 12월 | (주)하이원엔터테인먼트 3D애니메이션 제작 산학 협력 협약 체결  |

### 4. 학교기업 수익사업 분야

CCRC는 만화, 애니메이션, 게임 스튜디오에 연인원 170여 명의 교수, 연구원 및 재학생들이 외부 전문가와 함께 팀을 구성하며, 정부지원 사업, 산학 프로젝트 등 기획창작을 통해 상용화 콘텐츠를 개발하며 수익을 창출하고 있다.

#### 1) 애니메이션 제작 분야

- 2D / 3D 애니메이션 제작
  - 디지털 2D, 디지털 컷 아웃 및 3D 애니메이션의

- (TV시리즈 / 홍보용)
  - 극장용 장편 애니메이션 제작
  - 홍보용 애니메이션 제작 : 기업 및 제품, 지역 문화콘텐츠 홍보 애니메이션
- 융복합 콘텐츠 개발 분야
  - 태블릿 및 스마트폰 App book 동화 콘텐츠
- 애니메이션 CG 콘텐츠 제작
  - 첨단 3D입체영상 제작
  - 방송용 타이틀, 광고, 제품프로모션 등의 모션그래픽영상

#### 2) 게임 콘텐츠 제작 분야

- 상용화 게임 제작
  - App 게임 / 모바일 게임 / GP2 Wiz 용 게임 개발
  - 게임 그래픽 리소스 및 실행 모듈 / 게임 기획 자문 / 게임 사운드 제작
- 상용화 게임 그래픽 외주 제작
  - App 게임용 / 아이패드 e-book용 / 온라인용 게임 그래픽 외주 제작

#### 3) 모바일 만화 제작 및 서비스

- 뉴미디어용 만화 콘텐츠 제작 및 공급
  - 스마트폰, 스마트 패드용 만화기획, 제작, 서비스
- 단행본 출판 및 공급
  - 학교기업 및 연계 학과/ 입주 기업의 결과물을 기반으로 만화전문 단행본 출판



## 현장밀착형 인력양성 및 직업교육 국제화를 통한 전문대학 역량 강화



박상운  
대림대학교 모바일인터넷과 교수

21세기 글로벌 시대의 도래와 지역산업 중심의 직업교육 실현의 필요성은 전문대학의 본질적 변화와 무한 경쟁을 요구하고 있다. 전문대학은 이제 중위권 학생들에 대한 초급 대학교육 체제에서 벗어나 지역산업 중심의 현장 밀착형 전문인력과 글로벌 직무소양을 겸비한 인재를 양성해야하는 재탄생의 기로에 서 있는 것이다.

대림대학교는 교육과학기술부의 전문대학 교육역량강화사업을 통하여 이러한 요구에 대한 능동적인 교육 혁신과 대학의 역량강화를 추진하고 있다. 본교는 산학협력 중심의 교육 프로그램 운영과 재학생의 국제화 역량 강화를 통하여 21세기 글로벌 시대에 부응하는 현장 밀착형 인재를 양성하고 전문대학의 새로운 위상을 정립하는 노력을 계속하고 있다.

### ● 현장밀착형 수요자 중심 교육

우리 대학은 2010년 교육역량강화사업의 일환인 「정규직 전제 산업체 인턴 사업」 추진을 통하여 정규직 채용을 전제로 예비 졸업생과 기업간의 인턴십을 연계하였고 인턴십 협약 인원 전원을 정규직 채용으로 연계하는 성과를 거둔 바 있다.

또한, 현장밀착형 교육의 내실화를 위하여 나날이 강조되고 있는 현장실습의 강화를 위하여 「현장실습 학기제 도입 및 활성화 사업」을 추진한 바 있다.

이를 통해 현장실습 학기제의 전면 도입을 위한 제도 확립, 관련 규정 제정, 교육과정 개편 및 순회지도의 내실화 등을 수행했으며 이러한 노력의 결실로 전체 교육과정의 77.6%에서 현장실습을 운영하게 됐고 3년제 학과의 68.4%에서 학기제 현장실습을 도입

하여 운영하는 성과를 거두게 됐으며 향후 3년제 학과 전체에 대한 학기제 현장실습의 전면 도입과 계절제 현장실습 기간의 확대 운영을 지속적으로 추진할 계획에 있다.

| 구분    | 내용   |
|-------|--|
| 사업명   | 정규직 전제 산업체 인턴 사업   |
| 필요성   | ○ 직업교육중심대학으로서의 체계적인 취업지원체계 구축 필요<br>○ 현장밀착형 교육을 위한 현장적용력 강화<br>○ 산학간의 맞춤형 인력수급 체계의 도입 필요                                   |
| 목표    | ○ 연계 및 협약기업과의 맞춤형 인력 연계<br>○ 취업 리무/소양 배양을 위한 체계적인 취업지도 및 관리<br>○ 인턴십 연계 기업으로의 100% 정규직 취업<br>○ 기업과 대학이 상생하는 이상적 인력수급 모델 구축 |
| 주요 내용 | ○ 정규직 채용을 전제로 예비 졸업생과 기업간 인턴십 연계<br>○ 산업체에 3개월까지의 인턴지원금 지원   |
| 추진 방법 | ① 신청서 접수 → ② 채용공고 → ③ 인력수급 매칭 및 인턴십 연계<br>→ ④ 협약체결(근로계약서) → ⑤ 정규직 전환 취업 → ⑥ 관리 및 지도점검                                      |
| 주요 성과 | ○ 89개 기업과 119명의 인턴십 연계 후 100% 정규직 취업 달성<br>○ 대림대학교 졸업생에 대한 산업체의 만족도가 90.3%를 보였고, 90.3%의 산업체가 재 채용을 희망                      |

<표1> 정규직 전제 산업체 인턴 사업 추진 현황

| 구분    | 내용   |
|-------|--|
| 사업명   | 현장실습 학기제 도입 및 활성화 사업   |
| 필요성   | ○ 대학과 산업현장의 기술 및 인력수급의 시차차 심화<br>○ 현장적용력을 갖춘 인재양성의 필요성<br>○ 직업교육중심대학으로서의 본질적 책무 수행   |
| 목표    | ○ 현장실습의 내실화를 위한 현장실습 학기제의 전면 도입<br>○ 공학계열 3년제 학과의 학기제 현장실습 교육과정 개편 및 실시<br>○ 현장실습 연계 취업률 제고<br>○ 현장실습의 내실화를 위한 순회지도의 실효적 운영<br>○ 참여 학생 및 기업의 만족도 제고  |
| 주요 내용 | ○ 학과 특성에 맞는 현장실습 모델(학기제, 2-term제, 병행제) 선택<br>○ 학기제 현장실습의 전면 도입을 통한 재학생의 현장적용력 제고<br>○ 현장실습의 실효성 매칭을 위한 수요자 중심 매칭 시스템 운영<br>○ 현장실습 기업으로의 취업 연계 촉진 [학생/기업 인센티브 부여]<br>○ 현장실습에 대한 외부 전문가관 만족도 조사 → 정책 환류<br>○ 연계 기업과의 산학협력 확대 |
| 추진 방법 | ① 현장실습 학기제 도입/활성화 연구 → ② 3년제 학과의 학기제 현장실습 교육과정 개편 → ③ 현장실습/채용기업 데이터베이스 구축<br>→ ④ 현장실습 수요 접수 → ⑤ 현장실습 매칭 및 연계 → ⑥ 순회지도 강화 → ⑦ 정규직 전환 취업 연계 촉진(인센티브 부여) → ⑧ 학생 및 기업 만족도 조사   |
| 주요 성과 | ○ 현장실습 학기제 도입 및 활성화 연구<br>→ 전국 대학 현장실습 시행 실태조사<br>→ 현장실습 학기제 모델, 관련 규정 및 실행양식 개발<br>○ 3년제 학과 교육과정 개편 (3년제 학과 68.4% 도입)<br>○ 교육과학기술부 「학사제도개선 우수 시범대학」으로 선정<br>○ 현장실습 연계 취업률의 개선   |

<표2> 현장실습 학기제 도입 및 활성화 사업 추진 현황

### 5. 학교기업 전경 및 활동 사진



[CCRC 제작 스튜디오]



[2010 지스타 참가 부스/부산 벅스코]



[모션 캡처 시스템]



[2010 경기기능성게임페스티벌 참가/성남 KINTEX]



[학생들의 산학프로젝트 참가 모습]



[2011 지스타 참가 부스/부산 벅스코]