

지역 구분	수도권	소재지	경기
----------	-----	-----	----

「2011년 전문대학 교육역량 강화 사업」 사업계획서

2012. 02.

청강문화산업대학교

●●● 목 차 ●●●

【사업 개요】	1
제 1장 교육역량 우수대학 사업	1
I. 사업 개요	1
1. 사업명	1
2. 필요성 및 목적	2
3. 사업 내용 총괄	6
II. 세부사업별 계획	8
1. 세부사업비 총괄표	8
2. 세부사업 내용	10
III. 교육역량 우수대학 사업 성과지표	37
1. 교육역량 우수대학 사업 성과지표 총괄표	37
2. 지표 세부 내용	38
제 2장 대학 대표 브랜드 사업	50
I. 사업 개요	50
1. 대학 대표 브랜드 사업명	50
2. 필요성 및 목적	51
3. 사업 내용 총괄	54

II. 세부사업별 계획	61
1. 세부사업비 총괄표	61
2. 세부사업 내용	62
III. 대학 대표 브랜드 사업 성과지표	83
1. 대학 대표 브랜드 성과지표 총괄표	83
2. 지표 세부 내용	83
제 3장 교육역량 강화 사업 관리체계	91
I. 사업추진위원회 구성 현황	91
1. 구성 현황	91
2. 주요 기능 및 역할	91
3. 주요 활동	92
II. 사업전담조직 구성 현황	93
1. 구성 현황	93
2. 업무 분장	94
III. 자체평가 실시 계획	96
1. 평가 개요	96
2. 자체평가 추진 일정	103
3. 평가 결과 환류 계획 및 활용	103
IV. 자체 운영규정 수립 현황	104
1. 규정 개요	104
2. 주요 내용	104

제 4장 대학 대표 브랜드 사업 평가용 자료	107
I. 대학의 직업교육 역량	107
1. 교수·학습프로그램 운영	107
2. 산업계의 수요를 반영한 교육과정의 개발 및 운영	109
3. 취업 및 창업 프로그램 운영	122
4. 산학협력 교육 및 산업체 현장실습 운영	123
5. 산학협력 실적	124
II. 대학 대표 브랜드 역량	125
1. 국가 및 지역산업 발전과의 연계성	125
2. 대학 중장기 발전계획과의 연계성	130
3. 대표 브랜드 사업 관련 지자체 및 산업체 등의 외부 자금 유치실적	133
4. 대표 브랜드 사업의 세부내용	134
5. 대표 브랜드 사업 운영 실적	166
6. 대표 브랜드 사업 참여학과의 경쟁력	176
7. 대표 브랜드 사업 참여학과 비율의 적정성	177
8. 자체 평가체제의 적절성 및 자체 성과지표의 타당성	179

【첨부 자료】

1. 2008, 2009, 2010년 교육역량 강화 사업 추진 개요	195
2. 국가 및 지역산업 발전 계획	199
3. 대학 중장기 발전 계획	204
4. 자체 운영규정	219
5. 성과지표 세부 산출 증빙자료	255
6. 학과역량지수 지표측정 방법	266
7. 외부자금 유치실적 관련 협약서 및 입출금 증빙자료	275

『2011년 전문대학 교육역량 강화 사업』 개요

사업명 ¹⁾	문화산업 인재 양성을 위한 융·복합 교육시스템 구축				
협약기간 ²⁾	2011. 04. 08 ~ 2012. 2. 29				
지역구분 ³⁾	수도권	소재지	경기		
국고지원금 ⁴⁾	교육역량 우수대학 사업		2,123,000,000원		
	대학 대표 브랜드 사업		1,200,000,000원		
	합 계		3,323,000,000원		
사업책임자 ⁵⁻¹⁾	성명	방정원	소속(학과)	산학협력단 (콘텐츠스쿨 게임전공)	
	직급	부교수	직위	부단장	
	전화	031-639-5854	이동전화		
	FAX	031-639-5716	E-mail		
사업실무자 ⁵⁻²⁾	성명	이은정	소속(학과)	산학협력단	
	직급	직원	직위	직원	
	전화	031-639-5713	이동전화		
	FAX	031-639-5716	E-mail		
사업비총괄 ⁶⁾	세부사업명		국고지원금(원)	사업별 비율(%)	전체 비율(%)
교육역량 우수대학 사업	① 교육품질향상사업		596,281,237	28.1	17.9
	② 취업역량제고사업		257,301,261	12.1	7.8
	③ 교수직원역량강화사업		202,922,860	9.5	6.1
	④ 교육여건개선사업		1,052,068,700	49.6	31.7
	⑤ 운영비		14,425,942	0.7	0.4
	소 계		2,123,000,000	100	63.9

대학 대표 브랜드 사업	① 창의역량기반구축사업		768,606,200	64.1	23.1	
	② 창의역량강화사업		186,255,200	15.5	5.6	
	③ 창의역량심화사업		117,929,500	9.8	3.6	
	④ 창의역량완성사업		127,209,100	10.6	3.8	
	소 계		1,200,000,000	100	36.1	
	합 계		3,323,000,000		100	
성과지표 ⁷⁾	지표명	단위	현재 값(a)	목표값(b)	상승률(%) ($\frac{b-a}{a} \times 100$)	
교육역량 우수대학 사업	① 학과역량지수	점	257.0	267	3.9%	
	② 학생글로벌역량지수	%	11.1	12.5	13.1%	
	③ 프로젝트기반 인턴십 지수	%	26.6	29.2	9.8%	
	④ 자격증 취득률	%	25.3	28	10.7%	
대학 대표 브랜드 사업	① 프로젝트 기반 인턴십 지수	%	60.4	67	10.9%	
	② 창의역량지수	점	2.6	2.8	9.8%	
	③ 산학협력지수	점	20.9	22.3	6.7%	
최근 4년간 국고지원금 ⁸⁾	구분	2008년도 ('08.10~'09.2)	2009년도 ('09.5~'10.2)	2010년도 ('10.3~'11.2)	2011년도 ('11.3~'12.2)	합 계
	교육역량 우수대학	591백만원	2,165백만원	2,094백만원	2,123백만원	6,973백만원
	대학 대표 브랜드 사업			1,200백만원	1,200백만원	2,400백만원
	소 계	591백만원	2,165백만원	3,294백만원	3,323백만원	9,373백만원

본인은 「2011년 전문대학 교육역량 강화 사업」 관련 서류를 갖추어 신청함에 있어, 관련 법령, 귀 부 및 협의회가 정한 제반 사항 등을 준수하며 성실하게 사업을 추진하여 소정의 사업성과를 거두겠습니다. 아울러, 사업계획서의 사실과 다른 내용이 포함되지 않았으며, 허위사실이나 중대한 오류가 발견되는 경우 그에 상응하는 불이익을 감수하겠습니다.

2012년 2월 2일

청강문화산업대학교 총장

이수형 (인)

교육과학기술부 장관 · 한국전문대학교육협의회 회장 귀하

제 1 장 교육역량 우수대학 사업

I. 사업 개요

1. 사업명: 『(지속가능 성장산업으로서의) 문화산업 인재 양성을 위한 융·복합 교육시스템 구축』

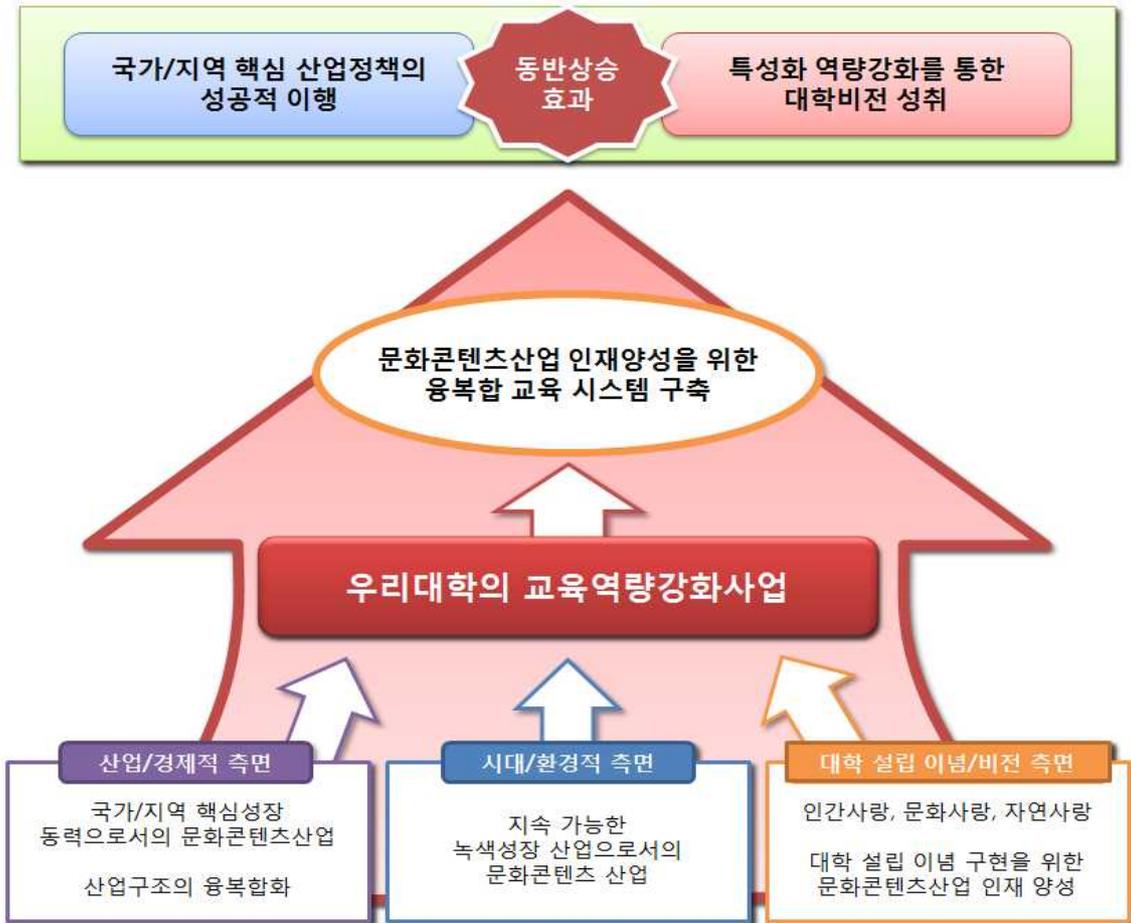
- '문화산업 인재 양성'은 국가와 지역의 신 성장 동력을 뒷받침하는 중대 과제이자 본 대학의 특성화된 교육 미션
- '융·복합 교육 시스템'은 산업구조의 변화추세에 따른 최적의 교육 시스템
- 대학 비전 및 중장기 발전 계획 달성과 역량 강화를 통한 문화산업대학으로서의 독보적·선도적 지위 확립

- 지속가능한(SUstainable) 성장 산업으로서의
 - 콘텐츠 중심 문화산업(Creative/Culture Contents) 인재 양성을 위한
 - 융·복합적(Convergent & fusion)
 - 교육 시스템 구축 (Education System Stabilization)
- ⇒ 독보적 & 선도 대학 위치 확립(For Unique Leading College)

- 『SUCCESSFUL Completion of Chungkang Vision :
"Only One & Only the Best"』

2. 필요성 및 목적

① 필요성



- **대학 설립이념과 비전구현, 중장기 발전계획 달성을 위한 대학 역량강화**
 - **대학 설립이념 구현** : 1996년, '인간사랑', '문화사랑', '자연사랑'이라는 설립이념을 바탕으로 개교한 이래, 본 대학은 국내 최초의 '문화산업 특성화' 대학으로서 지속 가능한 성장 산업으로서의 문화산업 전문 인력 양성에 헌신해 옴.
 - **대학 비전 및 목표 달성** : 2008년, 본 대학은 향후 10년의 발전 계획을 수립하는 과정에서 '문화산업 발전을 선도하는 대표 최고 대학'(Only One, Only the Best)을 대학 비전으로 선포하고, 이 비전의 구현을 위해 '(문화) 콘텐츠 중심 특성화', '지식 기반 전문가 양성', '글로벌 지향 수준 향상' 등 5대 추진 전략을 수립하였고, NT 5.5 (즉, 5개 (전공) 영역을 국가 최고 수준(National Top 5)으로 육성)라는 야심찬 목표를 설정하였음.

- **교육역량 우수대학 사업의 성공적 이행** : 2008년~2010년, 3개년에 걸친 교육역량 우수대학 사업의 성공적 실시를 통해 교육 내용, 대학 구성, 기반 시설 등의 측면에서 '대학 비전과 NT 5.5라는 목표' 달성의 기초를 확립하고, 문화콘텐츠 산업 발전 선도를 위한 '창조적 인재' 육성 시스템을 구축하는 데 주력해 옴.
- **산업구조 개편에 따른 교육 시스템 재편** : 2010년, 그 필요성이 급속히 강조되고 있는 산업/경제/기술/유통의 구조 변화—융합과 통합 (fusion and convergence)—를 뒷받침하기 위해서는 국가 산업/기술 인력을 공급하는 대학의 교육 체제가 융합과 통합이 가능한 체제로 개편되어야 한다는 인식에 따라, 본 대학의 특성화 영역인 문화콘텐츠 분야를 비롯한 전체 전공 영역을 융합·통합 교육이 가능한 5개 스쿨 (즉, 5개 단과대학 형태) 단위로 개편.

스쿨 구분	전공
콘텐츠 스쿨	애니메이션, 만화창작, 게임
에코라이프 스쿨	에코스타일리스트, 식품영양, 푸드스타일리스트, 유아교육
패션 스쿨	패션 디자인, 패션 스타일리스트
뮤지컬 스쿨	뮤지컬연기, 무대미술
모바일 스쿨	이동통신, 스마트폰, 모바일 보안

- **융합과 통합 교육 시스템의 완성** : 2011년, 개편된 5개 스쿨 체제 하에서는 각 스쿨 내의 기존 전공 사이에 존재하던 벽을 낮춤과 동시에 (i) 스쿨 공통의 다양한 교양/전공 공통 강좌들을 개설하고, (ii) 각 전공별로 개설된 다양한 세부 코스(즉, 세부 전공 분야)를 입학 당시 선택한 전공 영역 밖의 학생들에게까지 개방함; 이를 통해 각 스쿨 내의 전공 분야 사이에서만뿐만 아니라, 서로 다른 스쿨에 속한 전공의 교수/학생 상호간에도 연구와 교육의 교류와 협동(즉, 융합과 통합)을 가능하게 하는 체계를 확립.
- **결론 1** : '(지속 가능 성장산업으로서의) 문화산업 인재 양성을 위한 융·복합 교육 시스템 구축'이라는 2011년 본 대학의 교육역량 강화사업은 본 대학의 설립이념 ('인간사랑', '자연사랑', '문화사랑')을 구현하고, 대학 비전('문화산업 발전을 선도하는 대표 최고 대학'(Only One, Only the Best))과 중장기 목표(NT 5.5)를 달성하고, '융합과 복합', 'One-source, Multi-use'라는 산업 구조적 변화를 교육 환경과 교육 시스템에 반영하는 개혁을 완성하기 위해 반드시 필요함.

- **국가와 지역의 경제·산업 발전을 위한 핵심 과제**
 - **국가 신성장 동력으로서의 문화(콘텐츠) 산업** : ‘문화산업 특성화 대학’을 추구하는 본 대학의 거의 모든 전공 분야는 정부가 선정하고 지원하는 신성장동력 6대 분야 22개에 포함되어 있음(2008. 9. 22, 신성장동력 보고회, 지경부/신성장동력 기획단/콘텐츠코리아 추진위원회).
 - **정부의 콘텐츠산업 발전전략 수행 지원** : 정부는 미디어 및 3D 산업 등이 콘텐츠 중심으로 재편되고 있다는 전략적 판단에 따라 콘텐츠산업 발전전략(예: ‘콘텐츠산업 2014’, ‘글로벌 콘텐츠 해외진출 전략’등)을 발표((2010/2/22, 2010/4/8, 문화체육관광부 보도자료); 콘텐츠 산업을 국가 핵심 산업으로 육성하고, 세계적 수준의 우수 문화콘텐츠를 개발하여 해외무대로 진출시키고자 함; 이러한 계획에 따라 향후 문화콘텐츠, CG, 차세대 게임, 방송영상 콘텐츠 등의 분야에 5,000명 이상의 전문 인력 신규 일자리 창출을 기대하고 있음.
⇒ 정부 정책의 성공적 달성을 위해서는 본 대학이 추진 중인 융·복합형 문화콘텐츠 개발과 관련 인력 양성 시스템 구축은 반드시 필요.
 - **지역(경기도) 발전 계획의 성공적 이행 지원** : 문화콘텐츠 산업은 본 대학이 위치하고 있는 경기도의 전략적 육성대상 산업이기도 함(‘경기문화콘텐츠산업비전 2020’(2008. 2. 18 발표) 참조).
 - **결론 2** : ‘문화산업 인재 양성을 위한 융·복합 교육시스템 구축’이라는 2011년 본 대학 교육역량 사업은 국가와 지역(경기도)의 핵심 경제/산업 정책의 성공적 이행을 통한 국가와 지역의 발전을 위해 절실히 필요함.

② 목적

- 문화콘텐츠 개발과 문화산업 전문 인력 양성을 위한 융·복합 교육 시스템 구축 ⇒ 국가와 지역 발전에 기여
 - 문화콘텐츠 산업은 정부와 경기도가 향후 산업과 경제를 선도할 핵심 성장 동력으로 추진 중인 분야임; 관련 정책의 성공적 이행을 위해서는 글로벌 수준의 우수 문화콘텐츠 개발과 이를 산업화할 수 있는 우수 전문 인력 양성이 요구됨; 2011년 본 대학의 교육역량강화사업은 글로벌 수준의 문화콘텐츠를 개발하고 관련 산업에서 요구되는 우수 전문 인력을 양성하기 위한 교육 시스템을 구축하여 국가/지역 발전을 위한 핵심 정책의 성공적 이행을 뒷받침하는 것을 목적으로 함.

- 대학 비전 및 중장기 발전 계획 달성과 역량 강화를 통한 문화산업대학으로서의 독보적·선도적 지위 확립



3. 사업 내용 총괄

1 사업 개요

○ 본 대학은 문화콘텐츠 개발과 문화산업 전문 인력 양성 시스템 구축을 통한 국가 산업 발전에의 기여, 대학 비전 및 중장기 발전 계획 달성과 대학 역량의 총체적 강화를 통한 '문화산업대학으로서의 독보적/선도적 위치 확립'이라는 사업 목적 달성을 위해 다음과 같은 5개 분야의 사업을 시행하고자 함.

- ① 교육품질 향상 사업
- ② 취업역량 제고 사업
- ③ 교수·직원 역량강화 사업
- ④ 교육 여건 개선 사업
- ⑤ 창의역량 완성 사업 (대표 브랜드 사업)



② 세부 사업 내용 총괄

	세부 사업명	세부사업 목표 및 주요 내용
1	교육품질 향상사업	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 혁신적 대학체제에 부응하는 융·복합형 고품질 교육체제 확립 • 주요 내용 <ul style="list-style-type: none"> ① 교육과정 개선 및 교재 개발 ② 기초학습능력 향상 ③ 전공 학습능력 향상 ④ 글로벌 역량 강화 ⑤ 실험실습 강화
2	취업역량 제고사업	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 현장 맞춤형 교육과 특강, 산학 네트워크 강화를 통한 고품질 취업·창업 기회 확보 • 주요 내용 <ul style="list-style-type: none"> ① 직업 기초능력 향상 ② 학생 현장경력 개발 ③ 학생 브랜드 명품화 ④ 취업/산학 네트워크 구축 ⑤ 학생 취업/창업 지원
3	교수/직원 역량강화사업	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 개편된 교육체제의 효과 극대화를 위한 프로젝트 수행 및 교수/직원 재교육, 연수를 통한 역량 강화 • 주요 내용 <ul style="list-style-type: none"> ① 교수 프로젝트 ② 교수/직원 역량강화체제 구축 ③ 교직원 연수체제 구축
4	교육여건 개선사업	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 새로운 교육체제와 교육내용의 성공적 운영을 위한 첨단 교육환경 조성 • 주요 내용 <ul style="list-style-type: none"> ① 멀티미디어 교육장비 신규확충 ② 실험실습 교육장비 교체 ③ 1인 창조센터-예비기술 대응 ④ 실험실습 시설 개선
5	창의역량 완성사업 (대표 브랜드 사업)	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 문화산업 특성화 대학으로서의 청강을 대표하는 명품 브랜드 육성을 통해 국내외적으로 독보적인 대학 위상 ("Only One, Only the Best") 확립 • 주요 내용 <ul style="list-style-type: none"> ① 창의역량 기반구축 ② 창의역량 강화 ③ 창의역량 심화 ④ 창의역량 완성

II. 세부사업별 계획

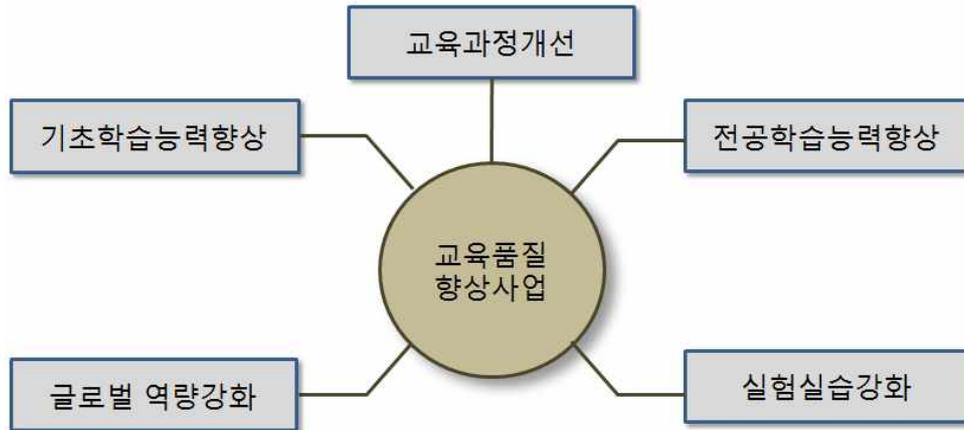
1. 세부사업비 총괄표

사업 구분	연번	세부사업명	항목명	국고지원금		
				금액(원)	사업별 비율(%)	전체 비율(%)
교육 역량 우수 대학 사업	①	교육품질 향상사업	▪ 교육과정개선 프로그램	74,500,000	3.5	2.2
			▪ 기초학습능력향상 프로그램	61,345,650	2.9	1.8
			▪ 전공학습능력향상 프로그램	51,386,947	2.4	1.6
			▪ 글로벌역량강화 프로그램	71,246,560	3.4	2.1
			▪ 실험실습강화 프로그램	337,802,080	15.9	10.2
			계	596,281,237	28.1	17.9
	②	취업역량 제고사업	▪ 직업기초능력향상 프로그램	33,964,690	1.6	1.0
			▪ 학생현장경력개발 프로그램	82,684,976	3.9	2.6
			▪ 학생브랜드명품화 프로그램	117,151,595	5.5	3.5
			▪ 취업산학네트워크 프로그램	13,000,000	0.6	0.4
			▪ 학생취업/창업지원 프로그램	10,500,000	0.5	0.3
			계	257,301,261	12.1	7.8
	③	교수직원 역량강화사업	▪ 교수프로젝트	37,625,320	1.7	1.1
			▪ 교수역량강화체제 구축	27,440,400	1.3	0.8
			▪ 직원역량강화체제 구축	54,981,830	2.6	1.7
			▪ 교직원역량강화체제 구축	82,875,310	3.9	2.5
			계	202,922,860	9.5	6.1
	④	교육여건 개선사업	▪ 멀티미디어 교육장비신규확충	26,500,000	1.3	0.8
			▪ 실험실습교육장비 신설 및 교체	805,125,700	37.9	24.2
			▪ 1인창조센터	112,933,000	5.3	3.4
			▪ 실험실습시설 개선	107,510,000	5.1	3.3
			계	1,052,068,700	49.6	31.7
	⑤	운영비	▪ 운영비	14,425,942	0.7	0.4
계			14,425,942	0.7	0.4	
소 계				2,123,000,000	100	63.9

사업 구분	연번	세부사업명	항목명	국고지원금		
				금액(원)	사업별 비율(%)	전체 비율(%)
대학 대표 브랜드 사업	①	창의역량 기반구축사업	▪ 차세대콘텐츠 연구소	76,019,802	6.4	2.3
			▪ 융. 복합교재 개발	6,000,000	0.5	0.2
			▪ 교수창의역량 강화	19,000,000	1.6	0.5
			▪ 창의역량 인프라구축	667,586,398	55.6	20.1
			계	768,606,200	64.1	23.1
	②	창의역량 강화사업	▪ 창의인재육성프로그램	134,325,200	11.2	4.0
			▪ 전공역량 강화	51,930,000	4.3	1.6
			계	186,255,200	15.5	5.6
	③	창의역량 심화사업	▪ 도제식 집중교육	98,700,000	8.2	3.0
			▪ 상용콘텐츠 제작 참여학습	0	0.0	0.0
			▪ 취업역량강화	19,229,500	1.6	0.6
			계	117,929,500	9.8	3.6
	④	창의역량 완성사업	▪ 창작 콘텐츠 런칭	127,209,100	10.6	3.8
			▪ 상용화 콘텐츠 개발	0	0.0	0.0
			계	127,209,100	10.6	3.8
	소 계				1,200,000,000	100.0
합 계				3,323,000,000		100

2. 세부사업 내용

2-1. 교육품질향상 사업



① 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 국가와 산업계가 필요로 하는 인재를 공급하기 위한 교육체계 구축이 필요함.
 - 산업계의 인재 수요를 충족시킬 수 있는 방향으로 교과과정을 재정립하는 것이 필요함.
 - 학생들의 기초 학습능력 및 전공 학습능력을 향상시키기 위해 눈높이에 맞는 교재의 개발과 보급이 필요함.
- 단순한 주입식 위주의 교육에서 탈피하여 학생들의 실무 처리 역량을 증진시키기 위한 다양한 교육 방법의 활용이 필요함.
 - 문화산업 인재로서 학생들의 실제적 역량을 증진시켜 우수작품을 산출하기 위한 실험실습 중심의 교육 프로그램의 진행이 필요함.
 - 정규 교과 운영 외에 실무 능력을 향상시키기 위해 방학 집중 워크숍 등 전문가들의 집중적인 지도가 가능한 특별 교육이 필요함.
 - 학생 창의역량의 기반이 되는 기초적 문화소양 강화를 위한 교육이 필요함.
- 신입생들이 자신의 대학생활과 학업에 조기 적응할 수 있도록 지도해주는 입문과정의 운영이 필요함.

- 글로벌 시장에 진출할 인재 양성을 위해 해외 현지교육을 강화하고, 해외 문화를 탐방하는 등 글로벌 역량 강화를 위한 체계적 교육이 필요함.

(2) 목 표

- 현장에서 요구하는 전공능력을 갖춘 인재 양성
 - 산업체 수요반영을 위한 워크숍 등 동향파악
- 학생들의 대학생활 및 전공분야 조기 적응
 - 전공과의 만남, 공동체 리더십, 선후배 멘토링 프로그램 운영
- 학생들의 자기주도 학습역량 강화
 - 전공능력 향상을 위한 전문가 특강 및 집중 워크숍 진행
 - 실험실습을 중심으로 한 교육 운영
- 어학 및 다양한 문화체험을 통해 글로벌 역량을 갖춘 인재 양성
 - 어학 강화 프로그램 및 전공 관련 해외현지학습 운영
 - 다양한 문화적 소양 체험을 위한 문화 프런티어 사업 추진



② 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용																		
교육과정개선 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 산업계 수요를 반영한 교과과정 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 산업변화의 동향 파악 - 교육과학기술부의 '산업계 수요를 반영한 교육과정 개발 및 운영' 지침을 준수하여, 산업별 인적자원 협의체, 지역의 산업별 협의체, 산업계 등과 연계한 인재수요 파악 및 교육과정 개발 - 자체 교육과정 인증 체제를 정립하고 교육과정 개발 과정을 평가 - 개발 절차 																	
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">단계</th> <th style="width: 30%;">구분</th> <th style="width: 60%;">방법</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1단계</td> <td>환경 분석, 미션 및 비전설정</td> <td>- 니즈분석, 인재육성 방향 설정, 졸업 후 진출분야 설정</td> </tr> <tr> <td>2단계</td> <td>인재육성 방향 구체화 (전공트랙 구분)</td> <td>- 학과에서 중점적으로 육성하고자 하는 분야 도출·정의</td> </tr> <tr> <td>3단계</td> <td>학기별 학습목표 개발</td> <td>- 학기별 도달해야 할 능력의 모습, 필요 지식·기술·태도</td> </tr> <tr> <td>4단계</td> <td>교과목 개발</td> <td>- 학습목표 개발, 교과목 확정 및 교과목 매핑 - 기초, 공통, 전공, 선수과목 등 기준설정과 분류</td> </tr> <tr> <td>5단계</td> <td>교수요목 작성</td> <td>- 학습목표와 세부목표 기술</td> </tr> </tbody> </table>	단계	구분	방법	1단계	환경 분석, 미션 및 비전설정	- 니즈분석, 인재육성 방향 설정, 졸업 후 진출분야 설정	2단계	인재육성 방향 구체화 (전공트랙 구분)	- 학과에서 중점적으로 육성하고자 하는 분야 도출·정의	3단계	학기별 학습목표 개발	- 학기별 도달해야 할 능력의 모습, 필요 지식·기술·태도	4단계	교과목 개발	- 학습목표 개발, 교과목 확정 및 교과목 매핑 - 기초, 공통, 전공, 선수과목 등 기준설정과 분류	5단계	교수요목 작성
단계	구분	방법																	
1단계	환경 분석, 미션 및 비전설정	- 니즈분석, 인재육성 방향 설정, 졸업 후 진출분야 설정																	
2단계	인재육성 방향 구체화 (전공트랙 구분)	- 학과에서 중점적으로 육성하고자 하는 분야 도출·정의																	
3단계	학기별 학습목표 개발	- 학기별 도달해야 할 능력의 모습, 필요 지식·기술·태도																	
4단계	교과목 개발	- 학습목표 개발, 교과목 확정 및 교과목 매핑 - 기초, 공통, 전공, 선수과목 등 기준설정과 분류																	
5단계	교수요목 작성	- 학습목표와 세부목표 기술																	
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 산업계 수요를 반영한 교과과정 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 모바일 산업 환경 변화를 반영한 워크숍을 통해 모든 스쿨 교직원이 공감하는 전략 수립 ▪ 스마트캠퍼스 구축을 위한 교재(Workbook) 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 선정: 교재(Workbook)신청서 검토 후 개발여부 결정 <ul style="list-style-type: none"> • 1주차 분의 Lesson Plan, 워크북, 교안 • 교육과정 운영위원회의 평가절차와 수정절차를 거쳐 완료 보고 - 교재구성: 교수요목, 강의계획서, Lesson Plan, 교안, 워크북, 참고자료 - 청강 예코인 만들기 교재개발 <ul style="list-style-type: none"> • 에코라이프 스쿨의 비전, 개인의 비전 및 사명서, 청강 예코인으로 살아가기 위한 행동강령을 담은 청강 그린북 발간 																	

항목명	주요 내용
<p>기초학습능력향상 프로그램</p>	<p>추진 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 신입생 조기 적응 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 신입생들의 학업/대학생활 조기 적응을 위한 프로그램 및 중도탈락 방지를 위한 성격검사, 맞춤형 상담 및 인성 지도 실시 - 교육과정 변화에 따른 주전공, 부전공 제도 안내 및 학생들의 진로 지도 가이드를 위한 지침 제공 ▪ 기초학습지도 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 실무에 준한 교육 내용의 충실한 학습을 위한 동기부여 - 학생 상담, 선후배 멘토링 실시 - 공동체리더십 프로그램 ▪ 외국어 구사 능력 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 전체 학생 대상 외국어 기본/기초 프로그램 진행 - 어학 우수 학생을 위한 맞춤형, 집중형 교육 프로그램 진행 <div data-bbox="638 828 1340 1232" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 기초 문화소양 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 정보관 이용 활성화를 통해 기초 문화 소양 강화를 위한 프로그램 진행 <ul style="list-style-type: none"> • 북 콘서트 : 학생 눈높이에서 저자와의 만남을 통해 작가의 작품세계를 설명하고 내용과 어울리는 작은 콘서트 진행 • 새책 북 행사 : 정보관 이용을 통해 문화소양을 쌓을 수 있도록 정보관 이용 시 새책 포인트를 적립하고 이에 따라 새책 북 지급 • 정보관 이용방법 안내 행사 개최
<p>추진 방법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 신입생 조기 적응 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 전공과의 만남 프로그램 : 신입생 대상으로 각 스쿨의 전공별 교과내용 및 진로에 대한 상세 내용 소개, 학습방법 안내 - 스쿨 가이드북 제작 : 각 스쿨의 교육 목표 및 전공소개, 세부 교과과정을 소개하는 표준 가이드북 제작 및 배포 - 기초 인성교육 : 맞춤형 인성교육을 위한 심리검사 및 인성지도 ▪ 기초학습 지도 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 상담 전담교수제를 도입하여 상담프로그램을 체계적으로 운영 - 선후배 멘토링 : 선배들의 경험과 지식을 후배들에게 지도 - 공동체 리더십 : 교수 1인이 15명 내외의 학생을 자신의 공동체 팀으로 담당하며, 학생들은 팀 단위로 프로젝트를 수행

항목명	주요내용	
기초학습능력 향상프로그램	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 외국어 역량 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 영어마을 캠프 : 이천영어마을 intensive course program <ul style="list-style-type: none"> • 대상 : 1학기 이상 교양 어학수업 수강자 중 100명 선발 • 기간 : 하계방학 중 4박 5일(총 32시간) 총 5회 실시 - 글로벌 존 프로그램 : 영어, 일본어, 중국어 원어민 회화 교육 <ul style="list-style-type: none"> • 대상 : 영어마을 캠프 이수자, 또는 스쿨 기초어학 교육 이수자 - 글로벌엘리트클래스 프로그램 : 글로벌에티켓, 중급 어학교육, 영문서식 작성법 <ul style="list-style-type: none"> • 대상 : 어학 우수 학생 50~100명 • 기간 : 2학기, 15주간, 방과 후 또는 주말 학습 ▪ 기초 문화소양 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 북 콘서트 : 저자 초청 작품 설명회 및 작은 콘서트 개최 <ul style="list-style-type: none"> • 일정 : 5월 26일(수) 오후 6시 예정 - 새싹북 행사 : 정보관 우수이용자에게 새싹 포인트에 따라 문화도서 제공 - 정보관으로 봄소풍 가자 : 정보관 이용방법 숙지 행사 <ul style="list-style-type: none"> • 일정 : 5월 23일~25일, 25일 오후 북 콘서트 연계
전공학습능력 향상프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전공워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 동계 및 하계 뮤지컬 집중워크숍 : 뮤지컬 외부 대회 참여를 목표로 진행 <ul style="list-style-type: none"> • 6월말~7월, 2월 뮤지컬연기 전공 전원 - 하계 무대기술 집중워크숍 : 무대예술 전문분야의 외부 전문가를 초청 워크숍 <ul style="list-style-type: none"> • 6월말~7월 중, 무대미술 전공 희망자 20명 내외(분야별) - 전문가 초청 음향 워크숍 : 음향분야 전문가를 초청, 기술의 습득 <ul style="list-style-type: none"> • 12월 중, 무대미술 전공 희망자 20명 내외(음향분야) - 모바일스쿨 방학 특별 워크숍 <ul style="list-style-type: none"> • 각 전공별 희망자를 선발(클래스 15 ~ 20명)하여 타 전공체험 집중교육 - 소프트웨어 개발 캠프 : 프로그래밍 수준 업그레이드 프로젝트 수행 <ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터정보과 2학년 재학생 25명 - 디지털 영상 기술 워크숍 : 고급편집, 고급합성, 모션그래픽 기술 <ul style="list-style-type: none"> • 대상: 모션그래픽스/VFX 진출 희망자, 프로그램 당 약 20 ~ 30명 내외 - 패션 전공정보 활용 <ul style="list-style-type: none"> • 취업/창업을 위한 포트폴리오 제작 및 패션 마켓 분석을 위한 수업의 정보 수집 및 활용 ▪ 전문가특강 <ul style="list-style-type: none"> - 모바일 전공 진로 탐색 및 해외 진출 특강 - 패션 스페셜리스트 초청 특강 - 패션 일러스트레이션을 위한 인체 드로잉 실습 특강 - 에코라이프 스쿨 렉처시리즈 - 콘텐츠스쿨 영상제작 실무자 초청 특강 - 성공한 MD에게 듣는 우리의 미래 특강

항목명	주요내용	
전공학습능력 향상프로그램	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전공워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 현장 전문가를 통해 우리나라 관련 산업계의 최신 동향을 접하고 학교에서 배운 내용과 비교하여 심화된 전공 학습 실시 - 집중워크숍을 통해 정규 교육과정을 보완하여 특화된 전문 지식을 습득 기회 - 패션 전공 정보활용 정보제공 업체 : (주)PFIN ▪ 전문가특강 <ul style="list-style-type: none"> - 전공지식을 실무에 적용하는 방법을 실무자 특강을 통해 전달 - 업계에서 필요로 하는 인재상 전달 - 실무자와의 인맥형성을 통해 인사 및 구인라인 확보
글로벌역량 강화프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 해외 현지 학습 <ul style="list-style-type: none"> - 글로벌 마인드 함양 및 해외 취업 동기 부여가 가능하도록 전공 관련 해외 기관 견학, 특강, 심층 지도 프로그램 실시 ▪ 문화 프런티어 <ul style="list-style-type: none"> - 책임지도자와 다양한 전공의 학생들로 구성된 문화캐러밴팀이 특정 주제를 가지고 특정지역에서 주어진 임무를 수행하며, 이를 토대로 콘텐츠를 제작·발표
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 해외 현지 학습 <ul style="list-style-type: none"> - 대상 : 학업성적 우수학생 중 영어마을 캠프 등 기초 어학교육 이수자 중 30명, 동계방학 중 수행 - 프로그램 : 전공 관련 해외 기관 견학, 특강, 심층 지도 프로그램 ▪ 문화 프런티어 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 전공의 학생들로 이루어진 문화캐러밴팀을 구성하며, 캐러밴팀의 인원은 진행되는 프로그램의 성격에 따라 6인~40인까지 다양하게 구성 - 프로그램 완료 후 책임자의 지도 하에 다양한 결과물(동영상, 자료집) 도출
실험실습 강화프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 실험 중심 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 전공에 따라 다양한 실험 중심의 교육을 스쿨별로 실시 ▪ 현장 참여 실습교육 <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 스쿨의 갈라 공연을 통해 학생들이 다양한 무대 경험을 축적하고, 연기자, 스태프로서의 자세를 함양하며 학교 교육을 현장 실습으로 구현
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 실험 중심 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 패션, 에코, 뮤지컬, 모바일 등 각 스쿨별 특성에 따른 실험 실습 진행 - 휴대폰 전시 공간 조명시설 개선 및 보수 ▪ 현장 참여 실습교육 <ul style="list-style-type: none"> - 갈라쇼 운영사업 <ul style="list-style-type: none"> • 뮤지컬 스쿨 재학생 동아리로 구성된 갈라쇼 팀 구성 • 상시 공연 가능한 20~40분 뮤지컬 레퍼토리 준비(맘마미아, 웨딩싱어 등) • 수익금이 발생할 경우 참여 학생에게 장학금 등으로 지급

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
교육과정개선 프로그램	· 산업계 수요를 반영한 교과과정 개발	2,500,000	- 모바일스쿨로드맵개발: 워크숍 1회×2,500,000=2,500,000	5	2
	· 스마트캠퍼스 구축을 위한 교재개발	72,000,000	- 워크북개발: 3,000,000×24권=69,000,000	5	2
	소 계	74,500,000			
기초학습능력향상 프로그램	· 신입생조기적응 프로그램	12,999,700	- 모바일스쿨 신입생적응:1,200,000×1 회 - 스쿨 가이드북 : 6,353원×1,700권 =10,799,700	2	4
	· 기초학습지도 프로그램	14,080,000	- 모바일스쿨 선후배멘토링 : 1회 =4,800,000 - 뮤지컬스쿨 스튜디오 운영사업 : 조명, 음향, 제작, 보컬, 프로덕션 9,280,000	2	4
	· 외국어역량강화	24,230,950	- 하계 영어마을 캠프 15,440,000원 - 엘리트 클래스 997,000원 - 동계 영어마을 캠프 7,793,950원	2	3
	· 기초문화소양강화	10,035,000	- 북콘서트 : 4,000,000 - 새싹북행사: (10,000~30,000)×250명=5,000,000 - 정보관으로봄소풍가자: 1,965,000	2	5
	소 계	61,345,650			

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
전공학습능력향상 프로그램	· 전공워크숍	36,015,710	- 모바일스쿨내 전공간 진로 탐색 프로그램 : 4,500,000 - 컴퓨터정보과 SW개발 캠프 : 2,000,000 - 하계뮤지컬집중워크숍(연기) : 3,000,000 - 하계무대미술집중워크숍(특수분장) : 3,020,710 - 전문가초청음향워크숍 : 5,000,000 - 동계뮤지컬 집중 워크숍 : 7,540,000 - 디지털영상 기술 워크샵 3,455,000 - 입체복식 조형 워크샵 7,500,000	2	5
	· 전문가특강	15,371,237	- 모바일 스쿨내 전공간 진로 탐색 프로그램 : 1,500,000 - 패션 스페셜리스트 초청 특강 : 2,626,980 - 유명 현장전문가 및 산업체 인사 초청 특강 : 3,500,000 - 기술감독 운영 : 1,000,000 - 스쿨특강-렉처 : 2,131,400 - 물류 성공 MD특강 : 804,000 - 디지털영상제작 실무자 초청특강 : 1,094,000 - 젊은 프로메테우스들 전공동아리 지원:2개전공, 1,329,857	2	5
			- 패션드로잉 특강(누드모델료):2학기, 1,385,000	8	1
	소 계	51,386,947			
글로벌역량강화 프로그램	· 해외현지학습	987,900	-대련 현지학습 탐색비	9	6
	· 문화프런티어	70,258,600	-중국봉사, 제주올레, 제주바이크, 프라하, 히말라야 5개팀지원 및 결과전시	9	3
	소 계	71,246,500			
실험실습강화 프로그램	· 실험중심교육	331,802,080	- 실험실습비: 323,802,080 - 실습사업 인쇄물제작:8,000,000	8	1
	· 현장참여실습교육	6,000,000	- 에코텃밭실습사업 1학기:6,000,000	8	2
	소 계	337,802,080			
합 계		596,281,237			

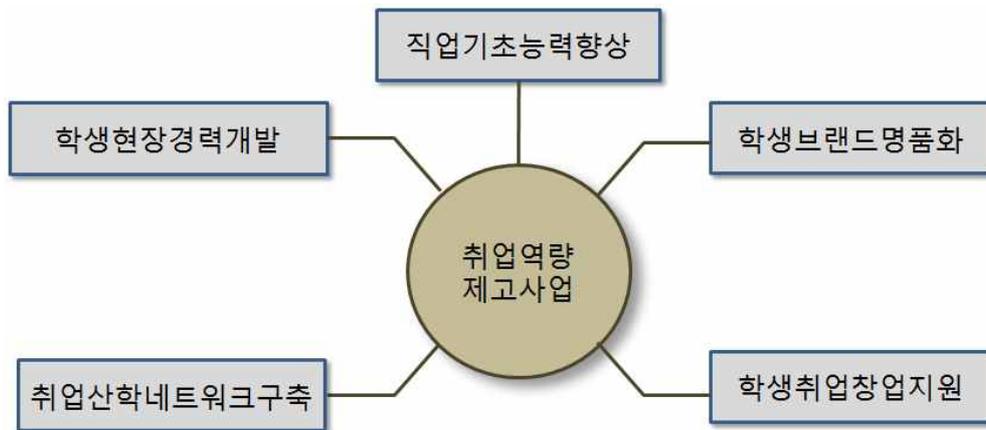
④ 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
교육과정개선 프로그램	· 교과과정 개발		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 교재 개발		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
기초학습능력향상 프로그램	· 신입생 조기적응 프로그램	⇒	⇒	⇒						⇒	⇒	⇒	⇒
	· 기초 학습지도 프로그램	⇒	⇒	⇒	⇒				⇒	⇒	⇒	⇒	
	· 외국어 구사능력강화		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 기초 문화소양 강화		⇒	⇒				⇒	⇒				
전공학습능력향상 프로그램	· 전공 워크숍				⇒	⇒	⇒					⇒	⇒
	· 전문가 특강		⇒	⇒	⇒				⇒	⇒	⇒		
글로벌역량강화 프로그램	· 해외 현지학습										⇒	⇒	⇒
	· 문화 프런티어		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
실험실습강화 프로그램	· 실험중심 교육		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 현장참여 실습 교육					⇒	⇒					⇒	⇒

⑤ 기대성과

- 산업체의 수요에 기반을 둔 교육과정 개발을 통해 산업체에서 요구하는 능력을 갖춘 학습자 양성
 - 구체적이고 정확한 교수요목 작성을 통해 누가 강의해도 학과의 교육목표를 통합적으로 달성할 수 있는 토대 마련
- 각 스쿨의 특성에 맞는 교재(워크북) 개발로 교육 품질의 향상이 가능
 - 각 스쿨의 교육방향에 적합한 Work book 개발을 통해 우리 학교와 스쿨의 교육력 향상
 - Smart Campus에 맞는 교육콘텐츠 개발을 통해 교육의 수월성 확보
- 정보관 이용 활성화 및 이벤트를 통한 기초 문화소양 강화 기대
- 단계적이고 지속적인 외국어 교육을 통해 외국어 학습에 대한 동기부여 및 전공 학습의욕 고취
- 실험실습을 강화한 교육의 실시로 현장 적응력이 뛰어난 인재 배출

2-2. 취업역량 제고사업



① 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 어려운 국내외 경제 상황으로 고용 없는 경제성장 기조 유지
- 고용률 저하로 스스로 일자리 창출이 가능한 예비 창업자 발굴 필요
- 전문 직무에 요구되는 직업 기초능력 제고 교육 필요
- 학생들이 현장의 직무를 직·간접적으로 경험할 수 있는 교육프로그램 필요
- 교육결과물, 전시성과 등을 집약하여 개인별 브랜드화하는 작업 필요
- 졸업생과 재학생의 교류를 연계시킬 수 있는 프로그램 미흡
- 취업의지가 약하거나 취업준비가 미흡한 학생들을 위한 프로그램 부족
- 취업준비생과 기업이 직접 만날 수 있는 대학차원의 프로그램 부족

(2) 목표

- 전문가 초청 취업특강을 통한 취업 경쟁력 제고
- 맞춤형 취업 준비(이력서, 자기소개서, 면접요령 등)로 취업률 향상
- 국내 및 국제 공인 자격증 취득
- 졸업생과 재학생의 인적 네트워크 구축
- 우수 창업아이템을 조기 발굴 지원함으로써 졸업 후 창업 유도

필요성

- 고용없는 경제성장 기조
- 청년실업 증가추세
- 직업기초능력 제고 교육 필요

취업역량
제고사업

목 표

- 지속적인 전공분야 취업률 향상
- 취업 및 경력개발 역량 강화
- 졸업 후 창업유도

② 추진 내용 및 방법

항목명	주요내용	
직업기초능력 향상프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 취업특강 <ul style="list-style-type: none"> - 직장인으로서의 변화와 도전정신 함양 - 기본예절과 소양교육 및 비즈니스 매너 - 신입사원의 기본적 자질과 요구역량 - 올바른 면접 이미지 연출법 - 나의 이미지 분석, 이미지 체크포인트, 이미지 개선과 자기스타일 찾기 ▪ 자격증특강 <ul style="list-style-type: none"> - 직무와 직접 관련된 자격증을 선별하여 맞춤형 집중교육 실시 - 국내 및 국가공인 자격증 특강 - 영양사, 위생사, 식품산업기사, 조리사, 조주사, 화훼장식 자격증 취득 지원
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 취업특강 <ul style="list-style-type: none"> - 전공별 신청 접수 (10개 전공 졸업예정자 1,000명 참여) - 학과 특성을 고려하여 해당 분야 전문가를 초빙하여 취업특강 실시 - 취업전문가를 초빙하여 이력서, 자기소개서, 면접 등 입사서류 클리닉 실시 - 해당 분야에서 근무하는 졸업생을 초청하여 학생들 눈높이에 맞는 특강 실시 ▪ 자격증특강 <ul style="list-style-type: none"> - 전공별 신청 접수 (5개 전공 졸업예정자 400명 참여) - 학생들의 직업 적성에 따라 반을 편성 - 자격증 취득 대상학과 특강 프로그램(일정 및 교육내용) 작성 및 강사섭외 - 동·하계 방학 기간을 활용하여 집중수업 - 자격증 시험 응시료를 지원함으로써 중도 탈락자 방지 및 합격률 향상 - 특강 후 설문조사를 실시하여 특강에 대한 자체평가 실시 - 결과보고서를 작성하여 공유

항목명	주요내용	
학생현장경력 개발 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현장교육 <ul style="list-style-type: none"> - 현장실무에 바로 투입할 수 있는 취업준비생 육성 - 업무 현장 분위기 파악 및 직무의 이해도를 높여 취업률 향상 ▪ 산업체 견학 <ul style="list-style-type: none"> - 학과별 특성을 반영한 산업체 견학
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현장교육 <ul style="list-style-type: none"> - 4개 전공 500명 - 패션전공 콜라보레이션 워크숍 <ul style="list-style-type: none"> • 패션스쿨 코스간의 협업을 통해 패션 크리에이팅에서부터 런웨이의 캣워킹 모델까지 실무에 적용하는 테크닉 습득 - 뮤지컬 제작 실습(뮤지컬연기전공, 무대미술전공) <ul style="list-style-type: none"> • 오디션을 통해 약 70명 내외 선발(연기자 30명, 스태프 40명) • 전임교수 및 외래교수가 참여, 지도 - 현장실습을 더욱 효과적으로 수행하기 위한 지침서 개발 및 운영 - 지도교수의 순회지도 및 학생 관리체계의 정비 및 보완 - 산업체 인사가 수시로 교육과정 운영에 참여하는 교육지원체계 도입 - 교수 연구프로젝트 시 참여 학생과 함께 산업체 방문 ▪ 산업체 견학 <ul style="list-style-type: none"> - 학과별 신청 접수 (10개 전공 600명 대상) - 현장의 업무 흐름도 파악에 용이한 산업체 선정 - 견학 프로그램 및 일정 협의 - 견학 적정인원 동행지도 - 견학 후 보고서 작성

항목명	주요내용	
학생브랜드 명품화 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 졸업작품 브랜딩 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들의 교육결과를 집약한 개인 프로젝트 및 팀 프로젝트로 졸업작품 제작 프로그램 기획 ▪ 포트폴리오 제작 <ul style="list-style-type: none"> - 기업수요에 부합되는 학생을 매칭시키기 위한 학생별 포트폴리오 작성 - 대학 패션워크: 디자인-제작-완성-패션쇼까지의 일련의 과정을 경험하면서 패션스페셜리스트로서의 역량강화 ▪ 공모전/전시회 <ul style="list-style-type: none"> - 교육의 결과로 제작한 다양한 콘텐츠를 교내 전시 및 분야별로 외부 공모전에 참가 - 학생들의 실무역량과 커리어 개발을 위해 유명 공모전 참가
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 졸업작품 브랜딩 <ul style="list-style-type: none"> - 졸업작품전을 희망하는 전공 계획서 접수 - 개인 및 팀 프로젝트로 졸업작품 기획 - 프로젝트 수업을 통해 졸업작품 제작 ▪ 포트폴리오 제작 <ul style="list-style-type: none"> - 대상학과 신청 접수(2개 전공 200명 대상) - 졸업 후 진출희망분야 결정 - 진출희망분야 산업동향 분석 - 현장 전문가를 초빙하여 심화된 작품 제작 기법을 학습하고 실무형 포트폴리오를 개발 - 개인별 작업결과물 수집 및 분류 - 분류 결과물에 대한 담당교수의 지도 - 미흡한 부분 보강 및 보충 - 포트폴리오 1차 구성 - 현장 전문가 평가 후 수정 보완 - 포트폴리오를 기반으로 취업으로 연결될 수 있도록 지도 - 개인별 브랜드화 작업이 이루어질 수 있도록 지도 - 개인별 취업대비 포트폴리오 작성 ▪ 공모전/전시회 <ul style="list-style-type: none"> - 5개 전공 400명 대상 - 청강갤러리 기획전시 - 매 학기별 교육의 결과로 제작된 작품을 전시하는 과제전을 실시하여 교육성과를 측정 - 외부 공모전 및 전시회 참여로 현장 전문가의 피드백을 받을 수 있도록 지도

항목명	주요내용	
취업산학 네트워크 구축 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 청강창조네트워크 - 창업 등의 취창업을 위한 재학생 역량강화프로그램 - 추진아이템 혹은 결과물 산출을 위한 작업
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 청강창조네트워크 - 전공별 신청 접수 - 개별 계획서에 따른 창업아이템 개발 - 우수 작품 및 참여자 장학금 지급 - 창업 마인드 조성
학생 창업·취업 지원 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 창업교실 - 창업동아리 단계에서 예비기술창업 단계로 촉진 프로그램
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 창업교실 - 참여대상 선발(창업 동아리 20개 팀, 창직 지원 20개 팀 중 창업의지가 높은 10개 팀 선발) - 동기부여, 창업 시뮬레이션 과정 등을 통해 성적이 우수한 상위 3팀을 예비 창업팀으로 선정 - 체계적 멘토링을 통한 사후 관리 지원

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
직업기초능력 향상 프로그램	· 취업 특강	6,481,400	- 에코 취업특강 : 6,081,400 - 물류 대기업 및 중견 기업 대상 학생 인턴십 프로그램 운영 : 400,000	2	1
	· 자격증 특강	27,483,290	- 모바일보안 국제인증기관 활성화 : 2,000,000 - 에코자격증특강 : 13,241,040 - 무대예술전문인자격증 취득 지원 : 4,818,250 - 에코자격증 취득 지원 : 7,424,000	2	2
	소 계	33,964,690			
학생현장경력 개발 프로그램	· 현장교육	75,599,176	- 패션스쿨 콜라보레이션 워크샵 : 20,599,100 - 뮤지컬공연제작실습 프로젝트 Jesus Christ Superstar, BARE : 55,000,076	8	1
	· 산업체견학	7,085,800	- 모바일 현장체험학습 : 1,500,000 - 패션 교외학습지원비 : 1,698,200 - 물류 “상품속으로” : 330,000 - 콘텐츠 교외학습지원 : 3,557,600	8	3
	소 계	82,684,976			
학생브랜드 명품화 프로그램	· 졸업작품 브랜딩	1,500,000	- 디영 졸업작품 전시지원 : 1,500,000	2	5
	· 포트폴리오제 작	83,271,820	- 졸업작품 패션쇼(대학패션워크) 11,971,820 - 크리에이티브 역량강화 패션콘텐츠제작 지원 15,000,000 - 디영 우수작품 제작지원 지도 : 3,100,000	8	1
			- 만화일러스트레이션 콘텐츠제작:5,000,000 - 만화콘텐츠제작지원 48,200,000	2	10
	· 공모전/전시 회	32,379,775	- 패션 우수작품제작 공모전 출품 : 7,526,775 - 젊은 프로메테우스들-공모전지도 : 5,853,000 - 만화일러스트레이션 공모전지도 : 2,000,000 - 갤러리 기획전시 : 17,000,000	2	6
소 계	117,151,595				
취업산학 네트워크 프로그램	· 청강창조네트 워크	13,000,000	- 청강 창조네트워크:13,000,000	2	9
	소 계	13,000,000			
학생 취업/창업 지원 프로그램	· 창업교실	10,500,000	- 창업캠프 : 2회 10,000,000 - 모바일기업 설명회 : 1회 500,000	2	9
	소 계	10,500,000			
합 계		257,301,261			

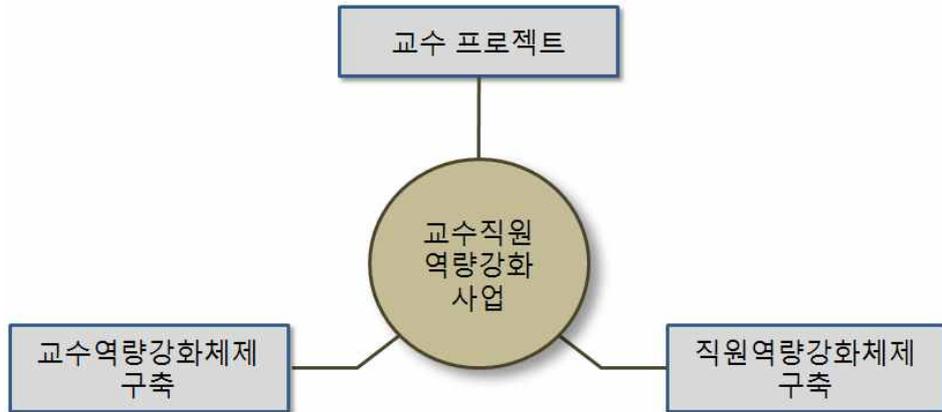
④ 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
직업기초능력 향상프로그램	· 취업특강		⇒	⇒				⇒	⇒	⇒			
	· 자격증 특강				⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
학생현장경력 개발프로그램	· 현장교육			⇒	⇒			⇒	⇒	⇒	⇒		
	· 산업체견학			⇒					⇒	⇒			
학생브랜드 명품화 프로그램	· 졸업작품 브랜딩							⇒	⇒	⇒	⇒		
	· 포트폴리오 제작									⇒	⇒	⇒	⇒
	· 공모전/ 전시회		⇒	⇒	⇒		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
취업산학네트워크 구축 프로그램	· 청강창조네트워크			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
학생취업·창업 지원 프로그램	· 창업교실							⇒	⇒				

⑤ 기대성과

- 다양한 취업특강과 자격증 특강을 통해 학생들의 직업기초능력을 향상시켜 학생들의 취업의지를 제고하고 취업률 향상
- 현장중심의 교육을 통하여 학생들의 현장경력을 개발하고 이를 토대로 맞춤형 취업준비가 가능
- 특별 교육프로그램을 통해 학과 교육과정에 대한 이해도를 높이고 포트폴리오를 다양화하여 취업진로 개척에 기여
- 공모전, 전시회 참가로 현장성 검증을 통해 경쟁력 있는 작품 산출능력 습득 및 취업 및 진로설정에 도움

2-3. 교수직원 역량강화사업



1 필요성 및 목표

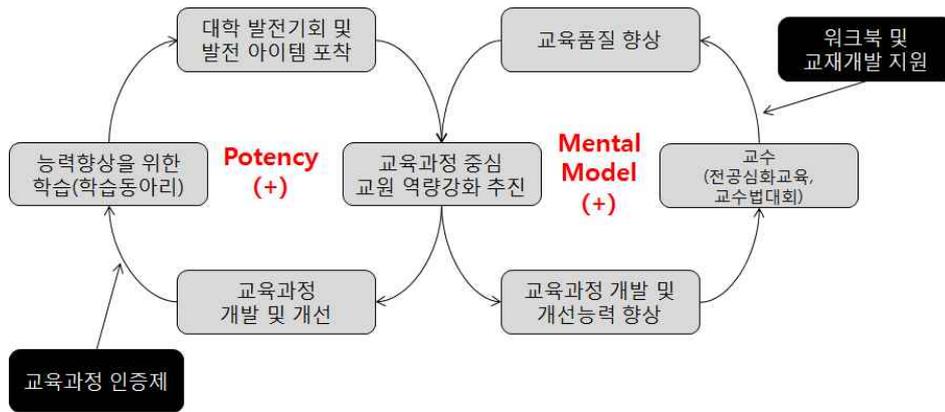
(1) 필요성

- 교육환경의 변화로 어려움을 겪고 있는 전문대학의 위기를 극복하고 교육의 수월성을 제고하기 위해서는 특화된 연수를 통해 현재와 미래의 교육환경에 요구되는 교수 및 직원의 교육행정 역량을 지속적으로 계발하는 것이 필요함
- 전공 트렌드 변화에 따라 대학의 특성화 분야를 강화하고, 실무중심의 인력을 양성하기 위해서는 전공심화교육과 다양한 교수 프로젝트를 통해 교수의 기존 역량을 현장 중심의 실무 지식으로 확대하고 심화하는 것이 필요함
- 창의력이 요구되는 문화콘텐츠 교육을 수행하기 위해서는 특성화된 교수법의 개발과 보급이 필요함

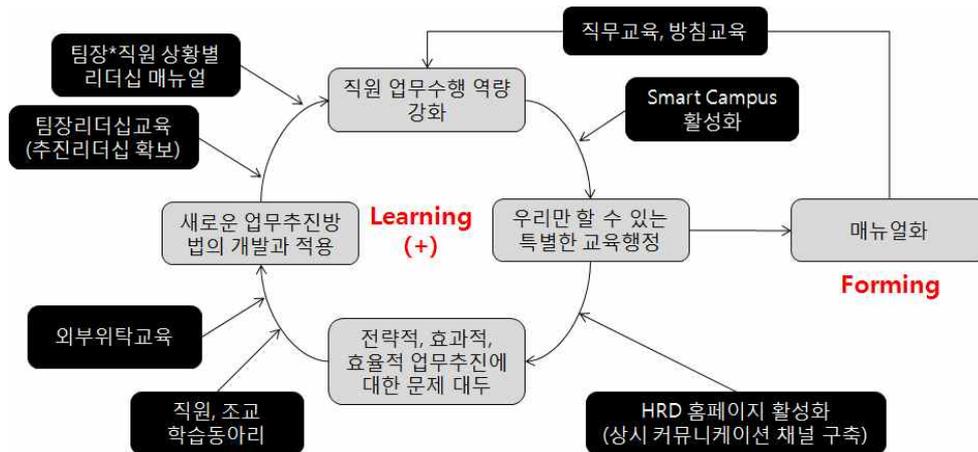
(2) 목표

- 산업계의 변화에 따른 다양한 프로젝트 수행으로 교수의 연구 역량 강화
 - 스쿨의 전공과 교수 개인별 특성을 반영한 프로젝트 수행
 - 산업체가 공동으로 참여할 수 있는 산학 프로젝트 발굴
- 문화 콘텐츠 교육에 특화된 교수법 개발 및 보급
 - 스쿨별로 교수와 외부 전문가의 협력을 통해 우리대학에 적합한 교수법 개발 및 보급
 - 교수법 특강 실시

- 전공 관련 교수의 심화교육 및 직무 교육을 위한 연수 실시
 - 전공 심화 연수 과정 개설
 - 신입 교수연수 및 직무 관련 연수 실시



- 직원의 직무 관련 행정역량 강화로 교육행정의 질 향상
 - 직원 직무능력 향상을 위한 직무 심화 및 행정조직 워크숍 실시
 - 직원들의 자기주도 학습을 위한 학습동아리 및 학습의 날 운영



② 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용	
교수프로젝트	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교수 프로젝트 <ul style="list-style-type: none"> - 연구를 기반으로 학생들의 교육과 연계할 수 있는 교수 프로젝트 실행 - 교수 프로젝트 예시 <ul style="list-style-type: none"> • 모바일스쿨 창업교육기반 연구 • 패션몰 사업화방안 연구
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교수 프로젝트 <ul style="list-style-type: none"> - 교수 프로젝트 수행에 대한 공지 후 참여를 희망하는 교수들의 제안을 받아 자체평가위원회의 심의를 거쳐 대상 프로젝트 선정 - 선정된 프로젝트는 중간보고를 실시하고, 최종 결과물이 있는 경우에만 연구로 인정
교수역량강화 체계구축	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교수법 향상 <ul style="list-style-type: none"> - 잘 가르치는 능력 향상에 대한 끊임없는 관심을 통하여 학생들의 교육력 향상에 기여(집중화와 반복연습을 통한 능력 향상) - 교수법특강 지원 - 한 학기 수업 내용을 토대로 교수법 특징, 시행과정, 평가결과 등을 정리한 보고서를 접수한 신청자 대상 중 선발 - 추천할 수 있는 교수법을 특강 및 반복 워크숍을 통한 교수법 체화, 교수 학습동아리 활동과 연계 ▪ 전공심화연수 <ul style="list-style-type: none"> - 신규 교육과정과 Market Trends에 부합하는 전공심화 재교육 실시 - 지속적인 연구와 새로운 사회적 흐름에 대한 재교육 실시 - 교수 개인의 전공분야를 넘어 스쿨 내 다른 전공과 시너지 효과를 낼 수 있는 통합과 연계를 바탕으로 한 역량 강화 실시 ▪ 교수연수 <ul style="list-style-type: none"> - 신입교수에 대한 직무 연수 실시 - 청강21 workshop을 통해 학교의 비전과 스쿨 발전목표의 공유 - 동 하계 연수를 통해 스쿨발전을 위한 구체적인 전략 도출 및 교육역량강화사업의 추진 방향과의 일치성 검토 - 스쿨발전을 위한 현재 제도의 우수성과 개선점에 관한 분석을 위한 기준 마련
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교수법 향상 <ul style="list-style-type: none"> - 적용된 교수법 활용의 타당성 및 효율성, 레슨설계 및 완성도를 기준으로 교수법 평가 - 자기주도 학습 : 동영상 편집 방법, ppt의 효과적 작성법, 강의 시 목 소리 활용방법 등 - 교수법 향상을 위한 특강지원 - 교수법 관련 책 읽고 토론하기, 교수법 관련 전문가 특강 및 후속 스터디/워크숍 진행

항목명	주요내용	
교수역량 강화체제구축	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전공심화연수 <ul style="list-style-type: none"> - 분기별 교원전공심화 교육 실시(신청 → 심의 → 교육실시) - 트렌드 워치 사업 <ul style="list-style-type: none"> • 3~5인으로 구성된 주제별 스터디그룹 구성, 세미나 진행 ▪ 교수연수 <ul style="list-style-type: none"> - 신입교수 직무연수 참가 - 청강21 workshop을 통한 각 스쿨의 향후 교육역량강화 방안을 위한 전략 탐색 - 하계 워크숍을 통해 학교의 비전과 스쿨 비전과 및 행정부서의 수행목표의 일치도 향상을 위한 방법 모색 - 동계 워크숍을 통해 학교의 향후 스쿨체제 완성 및 발전전략 집대성하고 학교의 교육역량강화를 위한 사업의 평가
직원역량 강화체제구축	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 직무심화교육 <ul style="list-style-type: none"> - 각 부서별 관련 협의회 연수, 직무별 심화교육 (내, 외부) - 우리대학 맞춤형 리더십 상황모델 개발(교육의 한계 극복) - 관심분야에 대한 집중적이고 전문적인 문화체험 ▪ 교직원 연수 <ul style="list-style-type: none"> - 소속감과 책임감, 그리고 능동적이고 진취적인 마인드를 함양시켜 대학 교직원으로서의 자질을 갖추게 함 - 1단계 : (사전조사) 구성원에게 교육프로그램에 대한 사전 설문 조사를 실시를 통한 니즈 파악 및 방향설정 - 2단계 : (계획수립) 니즈 파악을 통해 목표 및 테마를 설정하고 실행계획 수립 - 3단계 : (시행) 교육프로그램 시행 - 4단계 : (성과평가) 프로그램 시행 결과 유지 및 피드백 ▪ 직무학습프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 직무 관련 이슈를 중심으로 학습동아리 지속 운영
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 직무심화교육 <ul style="list-style-type: none"> - 직무 전문화교육 : 문화산업 기획, HRD, 재무, 취업, 홍보 등의 직무 전문화를 위한 교육 - 지원 혹은 지명에 의해 선발하여 1년 동안 집중 직무교육 후 향후 인사 이동 시 배치 고려, 학습동아리 연계 ▪ 교직원 연수 <ul style="list-style-type: none"> - 참여대상 : 직원 및 조교 전원 (행정처실장 포함) 약 90명 - 추진방법 : 1일 교내연수 + 1박2일 교외연수 프로그램 진행 ▪ 직무학습프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 스쿨의 개별 업무담당자 커뮤니티 형성(예: 5스쿨 산학담당자 모임) - 직원 직무 전문화 교육과 연계 필요시 동아리 구성 - 개선 또는 신규 창안 업무 등에 대한 심층 논의 - 학습동아리 활동 결과 공유 & 개별 업무 매뉴얼 반영

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출구분
교수프로젝트	· 교수프로젝트	37,625,320	- 교육과 창업연계 방안 연구 : 1,000,000 - 교수산학프로젝트 : 36,625,320	5	4
	소 계	37,625,320			
교수역량 강화체제구축	· 교수법 향상	7,500,000	- 교수법특강 1학기	4	5
	· 전공심화교육	7,662,500	- 에코트렌드 위치 : 1,600,000 - 교원전공심화교육 : 6,062,500	4	2
	· 교수역량개발	12,277,900	- 청강21워크샵 6,077,900 - 모바일 교수 역량 강화 사업 지원 7,200,000	4	4
	소 계	27,440,400			
직원역량 강화체제구축	· 직무심화교육	8,535,600	- 직무심화교육 29회	4	4
	· 직무학습 프로그램	46,446,230	- 직원학습동아리지원 8,070,580 - 리더십진단 28,072,000, - 직무전문화교육 5,000,000 - 직원공통학습(팀장교육 및 상담교육) 5,303,650	4	6
	소 계	54,981,830			
교직원역량강화체 제구축	· 조직간 R&R연구	33,000,000	- 연구용역 : 33,000,000	4	2
	· 교직원워크샵	49,875,310	- 동/하계 워크샵 1회 및 월간간담회(크리에이티브런치타임) 10회 등 48,889,210 - 모바일스쿨 행정지원 조직 업무정립 및 스쿨 인프라 구축 986,100	4	2
	소 계	82,875,310			
합 계		202,922,860			

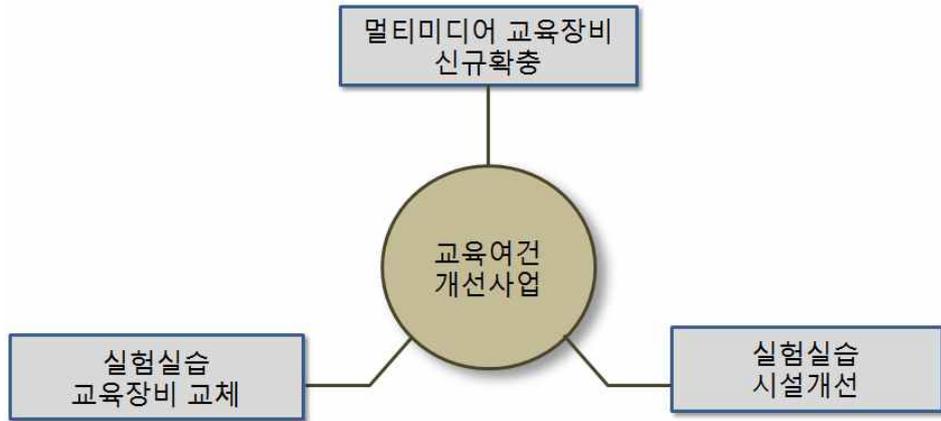
④ 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
교수프로젝트	· 교수 프로젝트			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
교수역량 강화체제구축	· 교수법 향상	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒							
	· 전공 심화연수		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 교수 연수		⇒				⇒	⇒			⇒		⇒
직원역량 강화체제구축	· 직무 심화교육		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 직원연수						⇒						
	· 직무학습 프로그램		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒

⑤ 기대성과

- 현실에 안주하지 않는 지속적인 연구 활동 분위기 조성
- 교수의 역량강화가 곧 수업에 대한 만족도 향상과 학생의 역량강화로 연결되는 연결고리 모델 제시
 - 자기주도 학습의 수업 적용 사례 : 스쿨별 사례 개발
 - 교수법대회 5개 사례 발굴
 - 스터디 및 세미나를 통한 융합과 역량강화에 자극제 역할 기대
- 학교의 비전과 스쿨 및 행정부서의 목표와의 일치도 향상을 통한 학교 발전 역량 집중화
 - 향후 발전을 위한 현행 제도의 평가기준 마련을 통해 체계적인 발전시스템의 기초 구축
 - 조직 내의 원활한 커뮤니케이션 활성화를 통한 건강한 조직문화 구축
 - 대학과 각 부서, 개인의 업무품질, 수행역량에 대하여 평가를 하고 개선 및 지원
- 성과관리에 대한 이해와 관리뿐만 아니라 개인 및 부서 학습을 위한 계획수립과 학습의 결과가 업무에 흘러들어가기 위한 실질적 장치의 마련
 - 직원과 조교 그룹의 자발적 학습문화 정착
 - 업무개선(Manual Development) 중심의 학습 이슈 발굴
 - 스스럼없는 학습(informal learning), 상시 학습체제 구축

2-4. 교육여건 개선 사업



1. 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 교과과정 인증에 따른 교육과정 변화와 실험실습 물품 확보 계획에 의한 연도별 환경개선 필요
- 창의적 인재육성에 필요한 인프라(실습실, 일반강의실)의 표준모델을 선정, 교육자원의 효율적·효과적 배분을 실현
- 학습효과 향상을 위해 노후된 실습실 환경을 개선, 멀티미디어 강의시스템의 단계별 확보 필요

(2) 목표

- 최신 기자재를 활용한 실습을 통해 교육품질 향상
- 최신 기자재 운영을 통한 신기술 습득 및 강의 만족도 향상
- 교육환경 개선으로 인한 실질적인 학습효과 증대



② 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용	
멀티미디어 교육장비 신규 확충	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 멀티미디어 강의시스템 구축 - 모바일스쿨 마이크로프로세서 등
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 멀티미디어 강의시스템 구축 - 학과별 멀티미디어 교육장비 요구분석 및 순위확정 - 실험실습설비기준에 의거한 구입 기자재 선정 - 구입 및 설치 후 교육활용도 평가
실험실습 교육장비 교체	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 실험실습 교육장비 교체 - 실험실습용 사용 연한 초과 기자재 교체
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 실험실습 교육장비 교체 - 학과별 교육과정에 따른 실험실습 기자재 확보계획 수립 - 실험실습 설비기준에 의거한 교체 대상 기자재 추출 - 실험실습 내용연수 기준에 따라 대상 기자재 선정 - 교육과정 개편 및 자격증 취득 등을 위한 최신 실험실습 기자재 선정 - 구입 및 설치 - 실험실습 활용도 평가
실험실습 시설개선	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 실습실 시설개선 - 실습 및 학생공간 개선
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 실습실 시설개선 - 5개 스쿨 실험실습 시설개선 요구분석 및 우선순위 결정 - 실험실습 설비기준 검토 - 최상의 학습조건 제공을 위한 시설 표준 적용 - 시설개선 대상 선정 및 설계 - 실험실습에 적합한 공간 재구성 및 시설물 보완 공사 진행 - 시설개선 결과 평가
1인 창조센터	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1인 창조기업 센터구축 - 창조적 학습공간과 창조적 일터가 어우러져 창조적 활동에 전념할 수 있는 공간 구축 - 콘텐츠, 패션, 모바일, 에코, 공연예술을 융합시켜 앱개발, 디자인 창업 등을 진행하는 창조적 지식·기술 전문가 양성 공간
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1인 창조기업 센터구축 - 1인 창조기업 센터 공간 구축 - 1인 창조기업 센터 입주 지원자 모집 창업동아리 10팀, 창업 강좌 수강생 중 10팀 - 창업캠프를 통해 사업화 가능성 있는 1인 창조기업 선정 - 1인 창조기업센터 입주 지원

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세 부 지 출 구 분
멀티미디어 교육장비 신규 확충	·멀티미디어 강의시스템 구축	26,500,000	- 모바일스쿨 마이크로프로세서	7	3
	소 계	26,500,000			
실험실습 교육장비 신설/교체	· 실험실습교육장비 교체	374,500,000	-에코라이프스쿨 주방기기 및 집기 구입비(베이커리오븐 외33 건)-에코라이프스쿨 2학기 실험실습 물품(LCD모니터 268대-조 달) -모바일스쿨 2학기 실험실습물품 강연대(10개), 책걸상(20개) -패션스쿨 교육용 실습장비(런닝머신,벤치프레스,신장측정기) -에코,콘텐츠스쿨 교육용 실습장비(PC용그래픽카드 132개) -에코라이프스쿨 교육용 실습장비(음판, 워터드럼) -뮤지컬스쿨 무대제작 실습장비(직소톱 2개,임팩트드라이버 5개) -뮤지컬스쿨 교육용 실험실습장비(스피커2대, 음향프로그램) -에코라이프스쿨 교육용 실습장비(디지털피아노 10대,목업도구4 종 6개) -모바일스쿨 교육용 통신실습장비(오실리코프25대,전원공급기50 대,함수발생기45대) -에코라이프스쿨 교육용 실험실습 장비(디자인 소프트웨어 2년, 칼도마 소독기) -콘텐츠,모바일스쿨 교육용 실습장비(글라스보드19개,스틸백판2 개) 4개스쿨 교육용 실습장비(음향시스템15셋트,스피커2셋트) -콘텐츠,에코,패션스쿨 교육용 실습장비(영상시스템 5Set) 4개스쿨 교육용 실습장비(휴대폰 외 10종) -에코라이프스쿨 교육용 실험실습물품(금속캔밀봉기 외7건) -패션스쿨 교육용 실험실습장비(자동사절재봉기 30대)-뮤지컬,모 바일스쿨 교육용 실험실습물품(PC 77대) 및 실습기자재/집기 등	7	1
	실험실습교육장비 신설	430,625,700	-에코라이프스쿨 주방기기 및 집기 구입비(베이커리오븐 외33건) -에코라이프스쿨 2학기 실험실습 물품(LCD모니터 268대-조달) -모바일스쿨 2학기 실험실습물품 강연대(10개), 책걸상(20개) -패션스쿨 교육용 실습장비(런닝머신,벤치프레스,신장측정기) -에코,콘텐츠스쿨 교육용 실습장비(PC용그래픽카드 132개) -에코라이프스쿨 교육용 실습장비(음판, 워터드럼) -뮤지컬스쿨 무대제작 실습장비(직소톱 2개,임팩트드라이버 5개) -뮤지컬스쿨 교육용 실험실습장비(스피커2대, 음향프로그램) -에코라이프스쿨 교육용 실습장비(디지털피아노 10대,목업도구4종 6개) -모바일스쿨 교육용 통신실습장비(오실리코프25대,전원공급기50대,함수발 생기45대) -에코라이프스쿨 교육용 실험실습 장비(디자인 소프트웨어 2년, 칼도마 소독기) -콘텐츠,모바일스쿨 교육용 실습장비(글라스보드19개,스틸백판2개) 4개스쿨 교육용 실습장비(음향시스템15셋트,스피커2셋트) -콘텐츠,에코,패션스쿨 교육용 실습장비(영상시스템 5Set) 4개스쿨 교육용 실습장비(휴대폰 외 10종) -에코라이프스쿨 교육용 실험실습물품(금속캔밀봉기 외7건) -패션스쿨 교육용 실험실습장비(자동사절재봉기 30대) -뮤지컬,모바일스쿨 교육용 실험실습물품(PC 77대) 및 실습기자재/집기 등	7	1
	소 계	805,125,700			
실험실습 시설개선	· 실험실 시설개선	107,510,000	- 에코 조리실습실 설비 : 43,010,000 - 학생생활공간 개선 : 64,500,000	7	5
	소 계	107,510,000			
1인 창조센터	센터구축비	112,933,000	- 구축공사비(내장공사) : 95,771,000 - 구축집기비(파티션 등) : 17,162,000	6	3
	소 계	112,933,000			
합 계		1,052,068,700			

④ 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년		
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	
멀티미디어 교육장비 신규확충	·멀티미디어 강의시스템 구축				⇒	⇒	⇒					⇒	⇒	⇒
실험실습 교육장비 교체	·실험실습 교육장비 교체			⇒	⇒	⇒	⇒					⇒	⇒	⇒
실험실습 시설개선	·실습실 시설개선			⇒	⇒	⇒	⇒						⇒	⇒
1인 창조센터	·1인 창조기업센터 구축		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒

⑤ 기대성과

- 개편된 교과과정이 요구하는 첨단 수업 환경을 조성함으로써 교육역량 강화를 위한 시설 인프라구축
- 노후한 실험실습 교육장비와 시설을 교체함으로써 양질의 교육환경 조성하여 학생 만족도 향상
- 멀티미디어 장비 및 교육콘텐츠를 활용한 수업을 통해 교육 효과 및 학습 효과 향상
- 산업현장에서 사용하는 장비와 동일한 수준의 고성능 장비를 학생들이 직접 운용함으로써 실무능력을 강화하고 학습 만족도 향상
- 장시간 프로젝트 수행에 적합한 실험실습 환경 조성을 통해 실전형 프로젝트를 통한 합숙형 집중교육 실현
- 최신 고성능 장비와 최신 프로그램을 활용한 실전형 교육을 통해 양성된 인재를 배출하여, 이를 수용한 산업현장 만족도 향상
- 실험실습실 환경의 표준모델 적용을 통해 유지보수의 용이성 향상시키고, 체계적인 관리를 통해 양질의 환경을 지속적으로 유지
- 첨단 멀티미디어 수업환경 및 고성능 장비를 활용한 고품질 수업을 진행함으로써 지속적인 교수역량 강화
- 창조적 창업 기회가 가장 많은 '문화산업' 분야의 청년고용 효과 증대
- 문화산업 분야 1인 창조센터 구축 사례 전파 및 확산

Ⅲ. 교육역량 우수대학 사업 성과지표

1. 교육역량 우수대학 사업 성과지표 총괄표

지표명		단위	현재값 (a)	목표값 (b)	상승률(%) ($\frac{b-a}{a} \times 100$)	관련 세부 사업명	비고
교육역량 성과지표	① 학과역량지수	점	257.0	267	3.9%	교육품질향상 사업 취업역량제고사업 교수직원역량강화사업 교육여건개선사업	'10년 목표값(252.9점) 달성값(265.2점)
	② 학생 글로벌 역량 지수	%	11.1	12.5	13.1%	교육품질향상 사업 교수직원역량강화사업	'10년 목표값(11.8점) 달성값(12.1점)
	③ 프로젝트 기반 인턴십 지수	%	26.6	29.2	9.8%	교육품질향상 사업 취업역량제고사업 교수직원역량강화사업 교육여건개선사업	'10년 목표값(28.4점) 달성값(28.7점)
	④ 자격증 취득률	%	25.3	28	10.7%	교육품질향상 사업 취업역량제고사업 교육여건개선사업	'10년 목표값(25.3점) 달성값(27점)



2. 지표 세부 내용

① 지표 1 : 학과역량 지수

(1) 지표 설정 근거

구 분	주요 내용
지표 선정 이유	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 급변하는 교육환경에서 위기를 극복하고 지속적으로 대학이 발전하기 위해서는 독특하고 창의적인 교육프로그램으로 학과를 특성화시키는 것이 필요함. ▪ 이러한 특성화를 달성하기 위해서는 실험실습실 환경 개선 및 실습장비 교체와 같은 교육 인프라개선, 기초·전공학습 능력 향상, 취업역량 제고, 교수·직원 역량강화 사업이 지속적으로 추진되어야 함. ▪ 이러한 사업들을 수행한 후 학과의 발전된 모습을 나타내는 학과역량 지수를 우리대학의 성과지표로 설정하여 관리하고자 함.
세부사업과의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교육품질 향상사업 <ul style="list-style-type: none"> - 기초학습능력 향상 사업의 외국어 기초 및 기초 워크숍, 예비신입생 조기적응 프로그램을 통해, 전공 기초 학습능력 미달자 감소 및 신입생 전공 적응력 향상. - 전공학습능력 향상의 전공 워크숍, 전문가 특강, 작품제작지원 등을 통한 산업계 수요를 반영한 교육 및 교과과정, 교육형태 도입은 학생의 전공 관련 습득 능력 향상 및 소속감 증가. - 글로벌역량강화 사업의 어학연수, 해외 인턴십 및 해외 공모전, 문화프런티어 프로그램을 통해 글로벌 경쟁력을 갖추고 미래 비전 설계가 가능한 학생 수 증가. ▪ 취업역량 제고사업 <ul style="list-style-type: none"> - 직업기초능력 향상을 위한 취업 특강, 취업클리닉 프로그램을 통해 각 학과의 취업역량과 산학협력 등의 향상으로 학과 역량지수를 개선 가능. - 학생현장경력개발을 위한 현장교육과 산업체 견학 등을 통해 직무 이해도 향상. - 학생브랜드 명품화를 위한 졸업작품 및 공모전 지도, 전시지원 프로그램을 통한 외부전문가의 객관적인 평가는 학생들의 동기부여 및 만족도 향상 가능. - 취업산학 네트워크 구축을 위한 졸업생 초청 동문행사 및 멘토링 등은 학생들의 프로젝트의 질을 높이고 취업 이해도를 높임. - 학생 창업 위한 창업/취업 동아리 지원을 통해 창업 준비생을 육성. ▪ 교수직원 역량강화사업 <ul style="list-style-type: none"> - 교수 프로젝트에 학생들의 인턴으로 참여함으로써 정규 교과를 기반으로 한 실무능력 배양으로 학과 역량 향상. - 교수 역량강화 체제 구축을 위한 교수들의 전공심화 및 창의적 교수법 워크숍을 통해 산업체 수요를 반영한 특화된 교육과정과 맞춤형 교재를 개발하여 학생의 교육환경을 개선하고 만족도 향상 가능. - 해외 교육기관 및 업체 발굴, 협력 등 글로벌 네트워크를 통해 학과 역량 강화. ▪ 교육여건 개선사업 <ul style="list-style-type: none"> - 멀티미디어 교육장비의 신규 확충을 통한 멀티미디어 강의시스템 구축. - 실험실습 교육장비 교체를 통한 시설개선. - 최신 장비를 갖춘 실습실 및 교육환경 제공.

(2) 지표 측정 방법

구 분	주요 내용																																																																											
	<ul style="list-style-type: none"> 개교(1996년)이래 현재까지 실시되고 있는 청강문화산업대학교 교원업적평가제도에 규정된 평가지표를 활용하며 지표 구성은 아래와 같음. 																																																																											
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">구분</th> <th colspan="2">공통평가</th> <th colspan="2">자율평가</th> </tr> <tr> <th>항목</th> <th>배점</th> <th>항목</th> <th>배점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="5">학과평가</td> <td>신입생 등록율</td> <td>60</td> <td rowspan="2">학과자율지표 정량평가</td> <td rowspan="2">200</td> </tr> <tr> <td>재학율</td> <td>120</td> </tr> <tr> <td>취업을</td> <td>80</td> <td rowspan="2">학과자율지표 정성평가</td> <td rowspan="2">100</td> </tr> <tr> <td>산학협력</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>소계</td> <td>300</td> <td>소계</td> <td>300</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">개인평가</td> <td>수업평가</td> <td>100</td> <td rowspan="2">개인자율지표 정성평가</td> <td rowspan="2">200</td> </tr> <tr> <td>연구업적</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>소계</td> <td>200</td> <td>소계</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>총점(1000점)</td> <td></td> <td>500</td> <td></td> <td>500</td> </tr> </tbody> </table>				구분	공통평가		자율평가		항목	배점	항목	배점	학과평가	신입생 등록율	60	학과자율지표 정량평가	200	재학율	120	취업을	80	학과자율지표 정성평가	100	산학협력	40	소계	300	소계	300	개인평가	수업평가	100	개인자율지표 정성평가	200	연구업적	100	소계	200	소계	200	총점(1000점)		500		500																														
구분	공통평가		자율평가																																																																									
	항목	배점	항목	배점																																																																								
학과평가	신입생 등록율	60	학과자율지표 정량평가	200																																																																								
	재학율	120																																																																										
	취업을	80	학과자율지표 정성평가	100																																																																								
	산학협력	40																																																																										
	소계	300	소계	300																																																																								
개인평가	수업평가	100	개인자율지표 정성평가	200																																																																								
	연구업적	100																																																																										
	소계	200	소계	200																																																																								
총점(1000점)		500		500																																																																								
산식	<ul style="list-style-type: none"> 교원업적평가는 학과평가 600점과 개인평가 400점으로 이루어지며, 학과평가는 공통평가 300점과 자율평가 300점으로 배점하여 평가함. 학년 초 모든 학과는 교내업적평가위원회에 교육품질 향상, 취업역량제고, 교수직원역량강화, 교육여건개선 사업을 포함한 학과발전 사업계획을 제출하고 발표함. 학과 자율평가는 정량평가(200점)와 정성평가(100점)로 나누어 평가되며, 이를 학과 역량지수로 설정함. 학과 자율지표 예시 																																																																											
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="3" style="background-color: #004a99; color: white;">2011년도 컴퓨터게임전공 발전계획</th> <th colspan="2" style="background-color: #0070c0; color: white;">2011년도 중점 추진과제</th> </tr> <tr> <th>주요 과제명</th> <th>구체적 항목(내용)</th> <th>목표치</th> <th>가중치</th> <th>책임교수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="5" style="background-color: #e0e0ff;">프로젝트 교육 시스템 확장</td> <td>지스타2010</td> <td>지스타 내 독립부스 참여를 목표로 졸업장 및 프로젝트로 영상 결과 전시, 업계와의 취업연계를 위한 상담</td> <td>참여 전시 및 부스 방문자 수 500명 이상 개발팀 중사자 방문수 150이상(영상 및 영상제작) 취업관련 상담 5건(이상)이상</td> <td>20</td> <td rowspan="5" style="background-color: #e0e0ff;">70</td> </tr> <tr> <td>신규 플랫폼 관련 교육</td> <td>신규 플랫폼 기반의 프로젝트 교육 운영 및 콘텐츠 개발</td> <td>2명 이상의 신규 플랫폼 콘텐츠 개발 완료</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>공모전 지도</td> <td>공모전 참여자를 통한 프로젝트의 질적 향상 및 수상 (해외공모전 포함)</td> <td>참여 및 수상에 대한 결과 (구체적 통계지 발표페이지)</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>전문가 특강</td> <td>전문가 특강</td> <td>5명 이상 -출발계획 및 결과서류</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>기능성게임페스티벌</td> <td>경기대중심리 기능성게임페스티벌의 전시부스 참가 및 전시물품 출품</td> <td>학과개발 기능성게임용 프로그램 전시부스마련 게임전시 현장사진 및 결과보고</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td rowspan="4" style="background-color: #e0e0ff;">G30 프로젝트</td> <td>오픈마켓용 게임개발</td> <td>오픈마켓용 게임개발 및 상용화 지르</td> <td>2개 이상 오픈마켓 상용화 서비스</td> <td>20</td> <td rowspan="4" style="background-color: #e0e0ff;">75</td> </tr> <tr> <td>산학협동 게임제작 프로젝트</td> <td>산학협동 형태의 게임제작 프로젝트 참여</td> <td>산학협동 프로젝트 2건 이상</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>CCRC 게임스튜디오 활성화</td> <td>게임스튜디오 신규 팀 개발</td> <td>CCRC 게임스튜디오 신규 프로젝트 1건 이상</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>출발예정자 대비 참여 학생 30% 이상</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td rowspan="5" style="background-color: #e0e0ff;">관공정량</td> <td>관공관련 기사 및 인터뷰</td> <td>학과 관련 기사, 학과교수 및 학생관련 인터뷰 내용 확보</td> <td>학과관련기사 및 인터뷰 5건 이상(출판:기사소문) 키워드:기사 1건 이상</td> <td>15</td> <td rowspan="5" style="background-color: #e0e0ff;">55</td> </tr> <tr> <td>온라인카툰운영</td> <td>장구과를 위 한 웹 카툰운영(네이버)를 통한 경쟁 프로젝트 및 개인업(출판물)의 향상</td> <td>웹 카툰: 발표물 방문수 700명/댓글 수 150명</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>전공능력 향상을 위한 집중워크샵</td> <td>학과커리를 통한 학생자기향상강화 및 참여확대 -학생의 중심의 학생주도형 운영</td> <td>10개월간의 학과카툰 방문수 10000건 이상</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>경쟁게임과 인적 네트워크 구축</td> <td>게임제작 발표회를 통한행사시 특별초청 게임개발팀의 및 산업의 인적 협사기회 프로젝트 산하팀들의 정보 공유</td> <td>총 3개 이상 프로젝트 운영 실시 학생총인원 50명 이상 참여(출판:결과보고서)</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>출발예정 일대의 학과행사 및 방문인 2명 이상 출발예정 30명 이상 참여(출판:출판) 출발예정 4명 이상 출발예정 2명 이상(출판:출판) 출발예정 2명 이상(출판:출판)</td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table>				2011년도 컴퓨터게임전공 발전계획			2011년도 중점 추진과제		주요 과제명	구체적 항목(내용)	목표치	가중치	책임교수	프로젝트 교육 시스템 확장	지스타2010	지스타 내 독립부스 참여를 목표로 졸업장 및 프로젝트로 영상 결과 전시, 업계와의 취업연계를 위한 상담	참여 전시 및 부스 방문자 수 500명 이상 개발팀 중사자 방문수 150이상(영상 및 영상제작) 취업관련 상담 5건(이상)이상	20	70	신규 플랫폼 관련 교육	신규 플랫폼 기반의 프로젝트 교육 운영 및 콘텐츠 개발	2명 이상의 신규 플랫폼 콘텐츠 개발 완료	20	공모전 지도	공모전 참여자를 통한 프로젝트의 질적 향상 및 수상 (해외공모전 포함)	참여 및 수상에 대한 결과 (구체적 통계지 발표페이지)	20	전문가 특강	전문가 특강	5명 이상 -출발계획 및 결과서류	5	기능성게임페스티벌	경기대중심리 기능성게임페스티벌의 전시부스 참가 및 전시물품 출품	학과개발 기능성게임용 프로그램 전시부스마련 게임전시 현장사진 및 결과보고	5	G30 프로젝트	오픈마켓용 게임개발	오픈마켓용 게임개발 및 상용화 지르	2개 이상 오픈마켓 상용화 서비스	20	75	산학협동 게임제작 프로젝트	산학협동 형태의 게임제작 프로젝트 참여	산학협동 프로젝트 2건 이상	20	CCRC 게임스튜디오 활성화	게임스튜디오 신규 팀 개발	CCRC 게임스튜디오 신규 프로젝트 1건 이상	10			출발예정자 대비 참여 학생 30% 이상	25	관공정량	관공관련 기사 및 인터뷰	학과 관련 기사, 학과교수 및 학생관련 인터뷰 내용 확보	학과관련기사 및 인터뷰 5건 이상(출판:기사소문) 키워드:기사 1건 이상	15	55	온라인카툰운영	장구과를 위 한 웹 카툰운영(네이버)를 통한 경쟁 프로젝트 및 개인업(출판물)의 향상	웹 카툰: 발표물 방문수 700명/댓글 수 150명	5	전공능력 향상을 위한 집중워크샵	학과커리를 통한 학생자기향상강화 및 참여확대 -학생의 중심의 학생주도형 운영	10개월간의 학과카툰 방문수 10000건 이상	10	경쟁게임과 인적 네트워크 구축	게임제작 발표회를 통한행사시 특별초청 게임개발팀의 및 산업의 인적 협사기회 프로젝트 산하팀들의 정보 공유	총 3개 이상 프로젝트 운영 실시 학생총인원 50명 이상 참여(출판:결과보고서)	5			출발예정 일대의 학과행사 및 방문인 2명 이상 출발예정 30명 이상 참여(출판:출판) 출발예정 4명 이상 출발예정 2명 이상(출판:출판) 출발예정 2명 이상(출판:출판)	20
2011년도 컴퓨터게임전공 발전계획			2011년도 중점 추진과제																																																																									
주요 과제명	구체적 항목(내용)	목표치	가중치	책임교수																																																																								
프로젝트 교육 시스템 확장	지스타2010	지스타 내 독립부스 참여를 목표로 졸업장 및 프로젝트로 영상 결과 전시, 업계와의 취업연계를 위한 상담	참여 전시 및 부스 방문자 수 500명 이상 개발팀 중사자 방문수 150이상(영상 및 영상제작) 취업관련 상담 5건(이상)이상	20	70																																																																							
	신규 플랫폼 관련 교육	신규 플랫폼 기반의 프로젝트 교육 운영 및 콘텐츠 개발	2명 이상의 신규 플랫폼 콘텐츠 개발 완료	20																																																																								
	공모전 지도	공모전 참여자를 통한 프로젝트의 질적 향상 및 수상 (해외공모전 포함)	참여 및 수상에 대한 결과 (구체적 통계지 발표페이지)	20																																																																								
	전문가 특강	전문가 특강	5명 이상 -출발계획 및 결과서류	5																																																																								
	기능성게임페스티벌	경기대중심리 기능성게임페스티벌의 전시부스 참가 및 전시물품 출품	학과개발 기능성게임용 프로그램 전시부스마련 게임전시 현장사진 및 결과보고	5																																																																								
G30 프로젝트	오픈마켓용 게임개발	오픈마켓용 게임개발 및 상용화 지르	2개 이상 오픈마켓 상용화 서비스	20	75																																																																							
	산학협동 게임제작 프로젝트	산학협동 형태의 게임제작 프로젝트 참여	산학협동 프로젝트 2건 이상	20																																																																								
	CCRC 게임스튜디오 활성화	게임스튜디오 신규 팀 개발	CCRC 게임스튜디오 신규 프로젝트 1건 이상	10																																																																								
			출발예정자 대비 참여 학생 30% 이상	25																																																																								
관공정량	관공관련 기사 및 인터뷰	학과 관련 기사, 학과교수 및 학생관련 인터뷰 내용 확보	학과관련기사 및 인터뷰 5건 이상(출판:기사소문) 키워드:기사 1건 이상	15	55																																																																							
	온라인카툰운영	장구과를 위 한 웹 카툰운영(네이버)를 통한 경쟁 프로젝트 및 개인업(출판물)의 향상	웹 카툰: 발표물 방문수 700명/댓글 수 150명	5																																																																								
	전공능력 향상을 위한 집중워크샵	학과커리를 통한 학생자기향상강화 및 참여확대 -학생의 중심의 학생주도형 운영	10개월간의 학과카툰 방문수 10000건 이상	10																																																																								
	경쟁게임과 인적 네트워크 구축	게임제작 발표회를 통한행사시 특별초청 게임개발팀의 및 산업의 인적 협사기회 프로젝트 산하팀들의 정보 공유	총 3개 이상 프로젝트 운영 실시 학생총인원 50명 이상 참여(출판:결과보고서)	5																																																																								
			출발예정 일대의 학과행사 및 방문인 2명 이상 출발예정 30명 이상 참여(출판:출판) 출발예정 4명 이상 출발예정 2명 이상(출판:출판) 출발예정 2명 이상(출판:출판)	20																																																																								

산식	- 5개의 스쿨 내 15개 전공의 학과자율지표 평가점수의 평균으로 지수를 산출					
		2008년	2009년	2010년	현재값	목표값
	학과 역량 지수	235.8	248.7	265.2	257.0	267
* 학과역량지수 = \sum 15개 전공 자율지표 평가점수 / 15(전공 수)						
기준 시점 (조사 시점)	<ul style="list-style-type: none"> - 학년 초 모든 학과는 교내업적평가위원회에 교육품질 향상, 취업역량제고, 교수직원역량강화, 교육여건개선 사업을 포함한 학과발전 사업계획을 제출하고 발표. - 학년 말 업적평가위원회는 학과발전 사업계획 수행성과를 정량평가(200점)와 정성평가(100점)로 나누어 평가. 					

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

- 급변하는 교육환경에서 위기를 극복하고 지속적인 대학 발전을 위해서는 독특하고 창의적인 교육프로그램으로 학과를 특성화시키는 것이 필요. 이러한 특성화는 학과의 발전계획을 충실히 수행함으로써 가능하므로 목표 달성 여부를 개관적으로 평가할 수 있는 학과역량 지수를 우리대학의 성과지표로 설정하여 관리함.
- 2010년 1월 모든 학과는 교내업적평가위원회에 교육품질 향상, 취업역량제고, 교수직원역량강화, 교육여건개선 사업을 포함한 학과발전 사업계획을 제출하고 발표함.
- 학년말('10.12) 업적평가위원회는 학과발전 사업계획 수행성과를 정량평가(200점)와 정성평가(100점)로 나누어 평가한 학과 평균 결과는 265.16로 산출됨.
- 2010 학과 역량지수 현재값은 {2010년 작성시 현재값(248.7) + 2010년 성과값(265.2)} / 2 = 257.0으로 산출됨.

* 학과별 자율지표(정성평가, 정량평가) 세부자료는 첨부자료 참조.

○ 목표값 설정 근거

학과역량 지수 산출 자료	2007년	2008년	2009년	2010년	현재값	목표값
학과 자율지표 평균점수	240.6	235.8	248.7	265.2	257.0	267.0

- 학과역량지수 3년간 평균 향상 값 산식

$$= \{(2008년 학과자율지표 - 2007년 학과자율지표) + (2009년 학과자율지표 - 2008년$$

학과자율지표)+(2010년 학과자율지표 - 2009년 학과자율지표) }/ 3

- 위 표와 같이 학과역량 지수자료인 학과 자율지표의 3년간 평균 향상 값은 8.19로써, 현재값 대비 10 향상을 목표로 함.

(4) 성과지표 달성 전략

- 특성화된 교육과정을 운영할 수 있도록 실험 실습실 교육환경을 개선하고 교육장비를 확충하여 교육효과를 제고.
- 산업계의 수요를 반영한 교육실시를 위한 교과과정 개선 및 교재개발.
- 특별교육 프로그램을 통해 기초·전공 학습능력을 향상시켜 학생들의 브랜드를 명품화시켜 국내 및 해외취업 진로 개척.
- 교수 산학프로젝트를 수업과 연계시켜 인턴십 프로그램으로 진행함으로써 학생들의 실무능력을 효율적으로 배양하여 학과경쟁력을 상승.
- 학과 역량 지표 달성은 곧 학과에서 진행하는 여러 사업들의 예산과 학과 교수들의 업적평가 결과로 환류되도록 되어있어, 지속적인 학과 특성화를 위한 학과역량이 높아지도록 관리.

② 지표 2 : 학생 글로벌 역량 지수

(1) 지표 설정 근거

구 분	주요 내용
지표 선정 이유	<ul style="list-style-type: none"> - '문화 산업을 선도하는 핵심 인재 양성'인 본 대학의 목표 달성을 위해서는 '글로벌 지향 수준 향상'이 필수 추진 전략임. - '글로벌 지향 수준 향상'을 위해서 학생 브랜드 명품화 사업을 통한 다양한 프로그램의 확대 및 글로벌 역량강화 사업의 확대 시행 등이 추진 과제임. - 이러한 과제들은 해외 인턴십의 확대, 해외 취업, 국제 자격증 취득, 국제 공모전 참가 및 수상, 국제 대회 진행 참여 등 글로벌 프로그램을 통해 이루어 질수 있으므로 이를 우리 대학의 지속적인 성과 지표로 설정하여 관리하는 것이 타당함.

구 분	주요 내용
세부사업과의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교육품질향상사업 <ul style="list-style-type: none"> - 기초 학습능력 향상 사업의 외국어 기초 프로그램은 국제협력센터의 체계적 관리 및 수준별 기초 외국어과목 개설 등으로 해외인턴십이 가능한 수준의 학생을 육성함으로써 학생 글로벌 역량지수 개선 가능 - 전공학습능력 향상 사업의 전공 워크숍 및 특강, 우수작품 제작지원 등을 통한 학생 작품의 질적 향상은 해외인턴십 및 국제 공모전 등의 참여와 수상을 가져옴. - 글로벌역량강화 사업의 어학연수, 해외인턴십 및 해외 공모전, 문화프런티어 프로그램을 통해 글로벌 경쟁력을 갖추고 글로벌 체험 기회를 확대 가능. ▪ 취업역량제고사업 <ul style="list-style-type: none"> - 직업기초능력 향상을 위한 취업 및 취업 특강, 자격증 특강, 취업클리닉 프로그램을 통해 국내외 공인 자격증 취득 및 해외취업, 인턴십 가능. - 외국어 기초능력 향상 프로그램, 어학연수프로그램을 통해 어학 능력을 강화하고, 글로벌 네트워크 구축 사업으로 해외 인턴십, 해외 취업 기회를 확대. - 학생 브랜드 명품화를 위한 졸업작품 및 공모전 지도 및 전시지원 프로그램을 진행함으로써 학생들의 능력을 판단할 수 있는 교육 성과물과 취업포트폴리오 산출, 해외로의 취업기회를 향상, 국제공모전의 출품 기회 확대 등으로 글로벌 감각을 기를 수 있음.

(2) 지표 측정 방법

구 분	주요 내용					
산식	<ul style="list-style-type: none"> - 아래의 표와 같은 방법으로 학생 글로벌 역량 지수를 평가. - 각 항목의 해당 학생 수를 가중 합산하여 재학생수로 나눔. - 국제 공모전 수상은 경쟁력 있는 국제 대회 예선 이상 수상이며 국제 자격증은 관련 산업계에 영향력 있는 경우만 반영하고, 국제 교류 프로그램은 해외 대학 교류 연수, 국제 대회 행사 진행 참여 등으로 제한함. - 어학 역량 강화 학생 수는 어학 능력 강화 프로그램에 참여하여 교육전보다 어학 능력 10% 이상 향상된 학생 및 학내 국제협력센터에서 정한 TOEIC 550점, JPT3 급, HSK 3급에 준하는 공인인증점수를 기준으로 함. 					
	학생 글로벌 역량 지수 산출 자료	가중치	2009년	2010년	2011년 (목표치)	비고(증빙자료)
	해외 취업 학생수	4	4	19	15	재직증명서 기준
	해외인턴십 참여학생 수	2	27	10	10	해외 산업체에서 1학기 이상 인턴십 수행
	국제 자격증/공모전 수상	2	49	127	90	상장 사본
	국제 교류 프로그램 참여 학생 수	0.5	81	79	90	MOU 체결, 국제대회 공동 운영, 국제학생교류 워크숍
	어학 역량 강화 학생수	1	30	9	95	TOEIC, JPT, HSK에 준하는 공인시험 성적
	학생 글로벌 역량 지수		10.0	12.1	12.5	

구 분	주요 내용
기준 시점 (조사 시점)	- 학과역량지수의 측정 방법으로 활용되는 학과발전 사업계획(학년 초)과 수행성과의 결과(학년 말)의 일정과 같이 해당지표는 '11.12에 결과를 1차 평가하고, 그 이후 발생하는 세부 항목들은 '12. 2 기준으로 추가 수합 측정한다.

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

학생 글로벌 역량 지수 항목	가중치	내용(2010년도 성과)	학생수	환산점수
해외 취업 학생수	4	해외취업 미국 3명, 중국 3명 등	19	76
해외인턴십 참여학생 수	2	미국 4명, 일본 4명 등	10	20
국제 자격증/공모전 수상	2	국제자격증 취득 44명 국제디자인트렌드대전 16명, 동경 테이블웨어 페스티벌 10명 등	127	254
국제 교류 프로그램 참여 학생 수	0.5	해외전문가 초청 워크숍 19명, 중국 현지학기제 26명 등	79	39.5
어학 역량 강화 학생수	1	어학능력 10%이상 향상 및 공인 인증 기준 점수 이상 취득 학생 수	9	9
재학생 수	3,289명			
2010년 학생 글로벌 역량지수 달성값	환산점수의 합 / 재학생수 * 100 = 12.1			
학생 글로벌 역량지수 현재값	{2010년 작성시 현재값(10.0) + 2010년 성과값(12.1)} / 2 = 11.1			

○ 목표값 설정 근거

학생 글로벌 역량 지수 산출 자료	2008년	2009년	2010년	현재값	2011년(목표값)
학생 글로벌 역량 지수	6.5	10.0	12.1	11.1	12.5

- 글로벌 지수는 위 제시한 산식에 따라 '10년 기준으로 달성값은 12.1, 현재값은 11.1이며 '11년 기준 12.5를 목표로 하여 학교의 비전 달성해인 2013년에는 15.0에 도달하는 것을 목표로 하고 관리함.
- 세부항목별로 해외취업 학생 수 15명 목표, 해외인턴십 참여 10명 이상목표, 국제자격증 및 공모전 수상 90명, 국제교류 참여 학생 90명, 어학역량강화 95명을 목표로 하여 '11년 기준 12.5 목표점수에 도달할 수 있도록 관리함.
- 해외 인턴십의 경우 일본의 특수 상황으로 해당국가의 기회 감소로, 현재값과 동일한 목표 인원을 정함.

(4) 성과지표 달성 전략

- 글로벌 역량강화 사업의 문화 프런티어 프로그램, 현지 학기제, 해외인턴십 엘리트반 등을 통해 글로벌 체험 기회를 확대함.
- 교육품질 향상사업의 외국어 기초능력 향상 프로그램, 어학연수프로그램을 통해 어학 능력을 강화하고, 글로벌 네트워크 구축 사업으로 해외인턴십, 해외 취업 기회를 확대함.
- 취업역량 제고사업 중 학생 브랜드 명품화 사업으로 학생들의 콘텐츠 제작 능력을 향상하여 국제 공모전 출품 기회를 확대 장려하고, 국제 대회 행사 진행 참여 등으로 글로벌 감각을 기르도록 함.
- 어학 역량 강화 학생 수는 학교 내 국제협력센터에서 진행하는 어학 능력 강화 프로그램에 참여하여 교육전과 교육 후 테스트를 거치고 수준에 맞게 교육함으로써 어학 능력 10% 이상 향상을 끌어내고, 이에 대한 성취감은 공인된 시험의 기준점수를 함께 높이는데 동기를 부여할 수 있음.

③ 지표 3 : 프로젝트 인턴십 지수

(1) 지표 설정 근거

구 분	주요 내용
지표 선정 이유	<ul style="list-style-type: none"> - 문화산업분야는 '창작'과 '상업화'라는 전문능력 습득이 매우 중요하기 때문에 기존의 운용적(operational) 기술 연수에서 벗어난 '현장 밀착형(industry-oriented) 인턴십 제도'의 개발·운영이 필요함. - '프로젝트 기반 인턴십 지수'는 학점인정 인턴십 참여 학생 수, 프로젝트 인턴십 참여 학생 수, 직장체험 프로그램 참여 학생 수를 바탕으로 가중치를 두어 산출하기 때문에, 문화산업의 특성을 실질적으로 반영할 수 있으며, 궁극적으로 관련 산업과의 전략적 산학협력 및 취업지원 기반구축과 현장밀착형 실습환경 구축 정도를 측정할 수 있는 중요 지표가 될 것임.
세부사업과의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교육품질향상사업 <ul style="list-style-type: none"> - 전공학습능력 향상 사업의 전공 워크샵 및 특강, 우수 작품 제작 지원 등을 통한 학생 작품의 질적 향상은 현장 요구에 적합한 학습능력을 갖춘 학생을 육성하고 우수작품을 배출하여 프로젝트 기반 인턴십 참여 기회 확대. ▪ 취업역량제고사업 <ul style="list-style-type: none"> - 학생 현장경력 개발을 위한 현장교육 및 산업체 견학은 현장실무에 바로 투입할 수 있는 취업준비생을 육성하고, 업무 현장 분위기 파악 및 직무 이해도 향상. - 학생브랜드 명품화를 위한 졸업작품 및 공모전 지도 및 포트폴리오제작, 전시 지원 프로그램을 진행함으로써 프로젝트 참여 기회 확대. - 취업산학네트워크를 위한 졸업생 네트워크 구축 동문행사 및 온 오프라인 동문네트워크를 통해 멘토링 프로그램 등 맞춤형 취업준비가 가능하도록 하여 프로젝트 인턴십 참여 기회 확대. ▪ 교수직원역량강화사업 <ul style="list-style-type: none"> - 교수프로젝트를 통하여 산업체 방문 기업진단 및 애로기술파악 및 협력 체결과, 학생 인턴십 참여기회를 통해 실무능력을 배양. ▪ 교육여건개선사업 <ul style="list-style-type: none"> - 멀티미디어 교육장비 신규 확충 및 실험실습 교육장비의 교체 및 시설개선으로 최신 장비를 갖춘 실습실과 교육환경을 조성하여 외부프로젝트를 유치하여 학내에서 인턴십을 수행할 수 있음.

(2) 지표 측정 방법

구 분	주요 내용						
산식	<ul style="list-style-type: none"> 전체 인턴십 참여학생 수에 가중치를 곱하여 대상학생 수(졸업 예정자 수)로 나눔 학생 1인당 산업체 근무월수(이하 '인턴십지수')로 평가 전체 인턴십 참여학생 수에 가중치를 곱하여 대상학생 수(졸업 예정자 수)로 나눔 						
	인턴십 지수 산출 자료	가중치	2008년	2009년	2010년	2011년 (목표치)	비고
	학점인턴십 참여학생 수	2	20	41	65	85	산학프로젝트 4개월 이상 이수 학생
	프로젝트 인턴십 참여학생 수	1	89	117	180	196	콘텐츠제작 및 전공프로젝트 제작실무 1개월 이상 참여 학생 수
	직장체험 프로그램 참여학생 수	0.5	28	179	62	85	노동부 직장체험 프로그램 참여 학생 수
프로젝트 기반 인턴십 지수		18.2	24.5	28.7	29.2		
	<ul style="list-style-type: none"> 학점 인턴십 참여 학생 수는 산학 실무 프로젝트에 투입되어 4개월 이상 이수한 학생 수로 산출하며, 프로젝트 인턴십 참여 학생 수는 콘텐츠 제작 및 전공관련 프로젝트 제작 실무에 1개월 이상 참여한 학생 수를 바탕으로 산출함. 직장체험 프로그램 참여에 대한 가중치는 학생전공에 관련이 매우 깊은 프로젝트 성 업무 외 업체의 단순 체험도 가능하여 가중치를 0.5로 반영함. 						
기준 시점 (조사 시점)	<ul style="list-style-type: none"> 학과역량지수의 측정 방법으로 활용되는 학과발전 사업계획(학년 초)과 수행성과의 결과(학년 말)의 일정과 같이 해당지표는 '11.12에 결과를 1차 평가하고, 그 이후 발생하는 세부 항목들은 '12.2 기준으로 추가 수합 측정한다. 						

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

프로젝트 인턴십 지수 항목	가중치	내용(2010년 성과)	학생수	환산점수
학점인턴십 참여 학생 수	2	국내 인턴십 16명, 인턴십과목 13명 등	65	130
프로젝트 인턴십 참여 학생 수	1	베스킨라빈스 캐릭터 개발 참여 5명 등	180	180
직장체험 프로그램 참여 학생 수	0.5	23개 업체 참여	62	31
졸업생 수		1,188명		
2010년 프로젝트 인턴십 지수 달성값		환산점수의 합 / 졸업생수 * 100 = 28.7		
프로젝트 인턴십 지수 현재값		{2010년 작성시 현재값(24.5) + 2010년 성과값(28.7)}/2 = 26.6		

○ 목표값 설정 근거

인턴십 이수 산출 자료	2008년	2009년	2010년	현재값	2011년 (목표치)	목표향상률 (2011목표-현재값) /현재값
프로젝트 기반 인턴십 이수	18.2	24.5	28.7	26.6	29.2	10%

- 프로젝트 기반 인턴십 이수는 위 제시한 산식에 따라 '10년 기준으로 달성결과는 28.7, 현재값은 26.6이며 향상률 10%이상의 목표로 프로젝트 기반 인턴십 이수의 '11년 기준 목표값은 29.2로 정하여 세부항목별로 관리함.
- 세부항목별로 학점 인턴십은 85명 이상, 프로젝트 인턴십은 196명 이상, 직장체험은 약 85명 정도로 하여 위 산식에 맞는 가중치로 목표값을 설정함.

(4) 성과지표 달성 전략

- 학점제 인턴십의 확대.
- 산학 프로젝트의 지속적 확대를 위한 교수 프로젝트의 활성화.
- 문화산업의 특성에 맞는 전문능력 습득을 위한 전략적 산학협력 및 취업지원 기반구축과 '현장 밀착형(industry-oriented) 실습환경 구축과 인턴십 제도'의 개발·운영.
- 학생들이 졸업 전에 실무 프로젝트 또는 상용 콘텐츠 제작에 참여 하여, 경력과 포트폴리오를 겸비한 인재 양성이 가능하도록 관리.

④ 지표 4 : 자격증 취득률

(1) 지표 설정 근거

구 분	주요 내용
지표 선정 이유	<ul style="list-style-type: none"> - 국내외로 어려운 취업 현실에서 자격증 취득은 학생들의 취업의 필수적 요소로 대두됨. - 국가 공인 자격증이 있는 분야의 경우 자격증이 취업의 필수 요소가 되므로 이러한 자격증 취득을 지원하는 것이 취업 교육이 목표인 전문대학 교육의 필수적 요소임. - 최근 부상된 신생 분야의 민간 자격증도 틈새시장 공략의 기반을 제공함으로써 학생들의 취업 역량을 증진시킴. - 이는 전문대학의 목표인 취업에 필수적인 지표이므로 이를 우리 대학 교육 역량 사업의 성과 지표로 설정함.

구 분	주요 내용
세부사업과의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교육품질 향상사업 <ul style="list-style-type: none"> - 기초학습능력향상을 위한 전공자 기초 워크숍을 통해 전공 기초능력 수준을 진단하고 구조화된 기초능력 향상 프로그램 및 맞춤형 지도를 통해 전공기초 학습능력을 향상하여 전공 관련 자격증 취득률 향상. - 전공학습능력 향상 사업의 전공 워크숍 및 특강, 우수 작품 제작 지원 등을 통한 학생 작품의 질적 향상은 학생 스스로 전공분야에 대한 자신감과 만족도가 상승하는 결과를 가져오고 이는 자격증 취득에 대한 목표 의식과 도전 정신 및 자격증 취득의 긍정적인 결과를 가져올 수 있음. ▪ 취업역량 제고사업 <ul style="list-style-type: none"> - 직업기초능력 향상을 위한 취업특강 및 자격증 특강을 통해 학과의 교과과정 및 취업과 관련된 국내외 자격증 취득을 위한 맞춤형 집중 교육을 실시함으로써 공인자격증 및 민간자격증 취득률을 향상. ▪ 교수직원 역량 강화사업 <ul style="list-style-type: none"> - 교수 학습 역량 강화 체제 구축과 교수 산학 프로젝트를 통하여 산업체 수요를 반영된 특화된 교육과정을 개발 개설함으로써 학생들은 인턴십 기회를 얻어 실무능력을 배양하고 산학프로젝트를 수행함과 동시에 전공능력을 향상시켜, 전공 관련 자격증 취득률을 향상시킬 수 있음.

(2) 지표 측정 방법

구 분	주요 내용																								
산식	<ul style="list-style-type: none"> - '12.2월 기준으로 자격증 취득자를 자격증 취득 관련 학과별로 취합 - 자격증은 국가 공인자격증, 국가 공인 자격증이 없는 신생 분야의 권위 있는 민간 자격증으로 제한하며 아래의 표와 같이 가중치를 두어 계산함. - 자격증 취득자를 자격증 취득 대상자로 나누어 자격증 취득률을 구함 - 객관성 증빙 자료로 자격증 사본 제출 <table border="1" data-bbox="400 1480 1361 1749" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">자격증 취득률 산출 자료</th> <th>가중치</th> <th>2008년</th> <th>2009년</th> <th>2010년</th> <th>2011년 (목표)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>국가 공인 자격증 취득률</td> <td>1</td> <td>16.6</td> <td>19.5</td> <td>15.3</td> <td>15.5</td> </tr> <tr> <td>민간 자격증 취득률</td> <td>0.5</td> <td>0</td> <td>4.1</td> <td>11.7</td> <td>12.5</td> </tr> <tr> <td>자격증 취득률 지수</td> <td></td> <td>16.6</td> <td>23.6</td> <td>27</td> <td>28</td> </tr> </tbody> </table>	자격증 취득률 산출 자료	가중치	2008년	2009년	2010년	2011년 (목표)	국가 공인 자격증 취득률	1	16.6	19.5	15.3	15.5	민간 자격증 취득률	0.5	0	4.1	11.7	12.5	자격증 취득률 지수		16.6	23.6	27	28
자격증 취득률 산출 자료	가중치	2008년	2009년	2010년	2011년 (목표)																				
국가 공인 자격증 취득률	1	16.6	19.5	15.3	15.5																				
민간 자격증 취득률	0.5	0	4.1	11.7	12.5																				
자격증 취득률 지수		16.6	23.6	27	28																				
기준 시점 (조사 시점)	<ul style="list-style-type: none"> - 학과역량지수의 측정 방법으로 활용되는 학과발전 사업계획(학년 초)과 수행성과의 결과(학년 말)의 일정과 같이 해당지표는 '11.12에 결과를 1차 평가하고, 그 이후 발생하는 세부 항목들은 '12.2 기준으로 추가 수합 측정함. 																								

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

자격증 취득률 산출 항목	가중치	내용	학생수	환산점수
국가 공인 자격증 취득률	1	영양사, 조리사, 위생사, 식품산업기사 등	186	186
민간 자격증 취득률	0.5	식품위생사, 푸드코디네이터1급 등	284	142
대상자 수	1,215명			
2010 자격증 취득률 지수 달성값	환산점수의 합 / 대상자수 * 100 = 27%			
자격증 취득률 지수 현재값	[2010년 작성시 현재값(23.6) + 2010년 성과값(27)]/2 = 25.3			

○ 목표값 설정 근거

자격증 취득률 산출 자료	2008년	2009년	2010년	현재값	2011년(목표)
자격증 취득률 지수	16.6	23.6	27.0	25.3	28.0

- '10년 자격증 취득률은 27.0%, 현재값은 25.3으로 '11년 목표를 28%로 상향 설정함.
- 세부항목별로는 국가공인 자격증(영양사, 조리사, 위생사, 물류관리사, 유통관리사 등) 취득률 15.5%로 상향, 민간 자격증 취득률(식품위생관리사, 화훼장식사 등)을 12.5%로 상향 설정함.

(4) 성과지표 달성 전략

- 교육 품질 혁신 사업으로 학생들의 교육 역량을 강화하여 자격증 취득 분야의 학생 전공 기본 능력을 향상함.
- 취업역량 제고 사업으로 자격증 취득을 위한 특강 등을 제공하여 자격증 취득을 직접적으로 지원하고 전공능력을 향상함.
- 자격증 취득 학생들에게 성적 우수 장학금 등을 지원하여 자격증 취득을 독려함.

제 2 장 대학 대표 브랜드 사업

I. 사업 개요

1. 대학 대표 브랜드 사업명

Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)

- 청강문화산업대학교는 ‘문화산업 특성화 대학’으로서, 대학의 특성화 전략은 정부의 전문대학 발전·육성 의지와 일치함.
- 문화콘텐츠 산업은 차세대 고부가가치 산업으로 우리나라의 미래를 책임질 차세대 성장 동력으로 매년 빠른 규모로 성장하고 있음.
- 우리대학은 국가의 ‘문화산업 5대 강국 달성’ 비전에 대하여 문화산업 특성화 대학으로써 문화산업 선도 글로벌 핵심 인재양성을 위해 콘텐츠중심 특성화, 지식기반 전문가 양성, 지원체계의 정비, 조직문화의 개선, 글로벌 지향 수준향성을 지속 추진하고 있음.



- 디지털 매체 기술의 발전에 따라 인터넷, IPTV, DMB, 스마트폰, 태블릿PC 등 새로운 디지털 매체가 급속도로 보급되면서 이러한 매체에서 소비될 수 있는 형태의 융·복합형 콘텐츠에 대한 수요가 폭발적으로 늘어나고 있음.

- 문화콘텐츠산업은 인적자원 중심의 산업으로 가장 시급하게 요구되는 것이 고도로 전문화된 인력 양성 및 공급임.
- 우리대학은 국내 최초 문화산업 특성화 대학으로, 1996년 개교 이래 문화콘텐츠 산업 분야에서 요구하는 전공을 개설/운영함으로써 관련 분야에서 필요로 하는 전문 인력을 양성/배출해 왔으며, 문화콘텐츠 산업 분야 최고 대학으로 위상을 정립하기 위한 특성화 사업을 지속적으로 추진하고 있음.



<우리대학 대표 브랜드 사업 개요>

- 이에 우리대학은 문화콘텐츠 산업 최고 대학의 위상을 달성하고, 전문화된 문화콘텐츠 산업 인력을 효과적으로 양성/배출하기 위해 Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)를 진행하고 있음. 이를 통해 새로운 교육시스템을 완성하여 문화콘텐츠 산업을 선도적으로 이끌 수 있는 인재의 육성 및 배출을 실현 하고자 함.

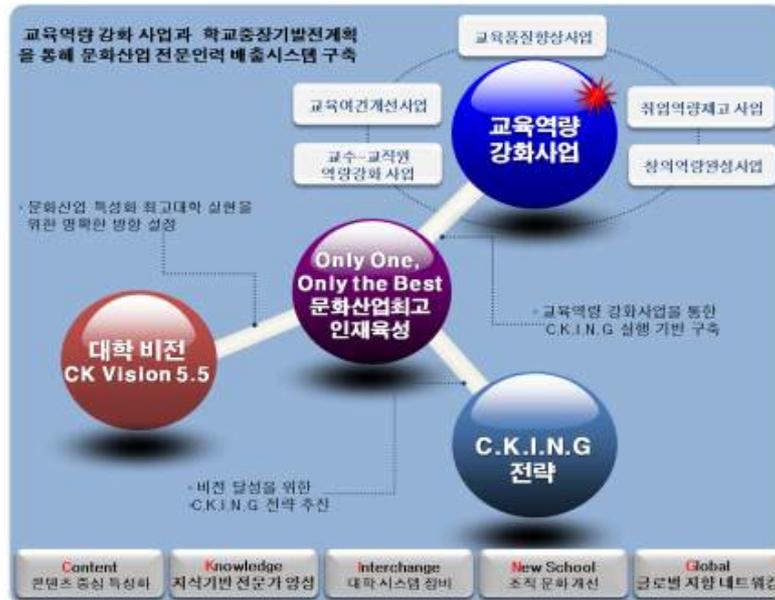
2. 필요성 및 목적

1 필요성

- 우리대학은 '문화산업 특성화 대학'으로서, 우리대학의 특성화 전략은 정부의 전문대학 발전·육성 의지와 일치함.
- 우리대학은 문화콘텐츠 산업 분야에 대한 오랜 교육 경험을 통해 문화콘텐츠 인재양성 및 배출, 관련 산업분야와의 협력 등에서 독보적인 노하우를 보유하고

고 있음.

- 우리대학은 '문화산업 특성화 대학'으로서 대학 대표 브랜드 사업을 통해 국가와 지역의 차세대 고부가가치 산업으로 성장하고 있는 문화콘텐츠 산업에 필요한 인재를 육성/배출하고자 함.



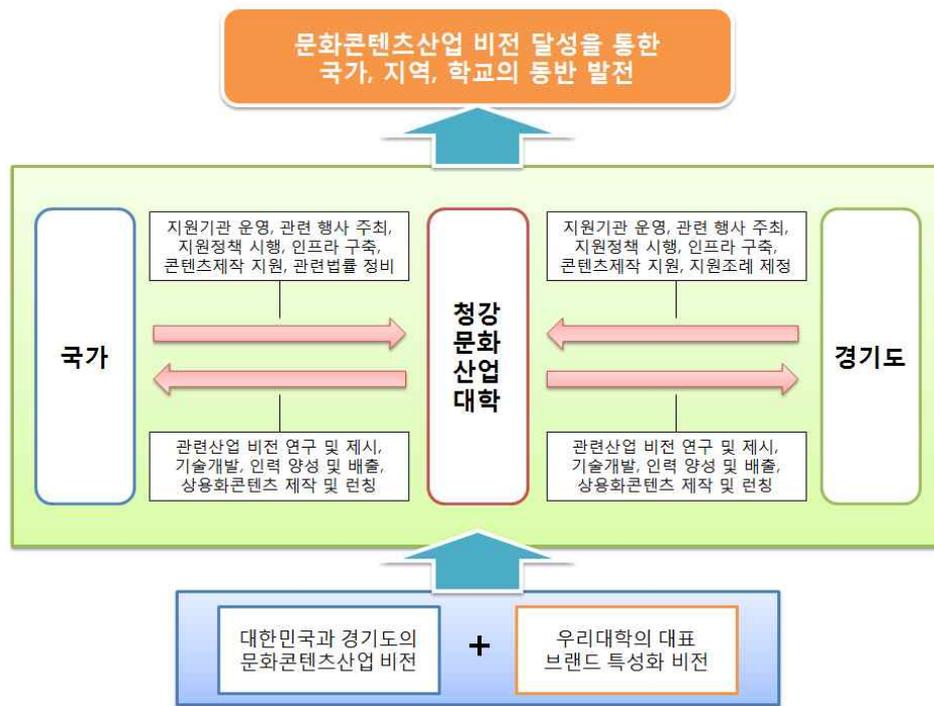
<대학 비전 및 교육역량강화사업과의 연계성>

2 목적

- 문화콘텐츠 산업은 차세대 고부가가치 산업으로 우리나라의 미래를 책임질 핵심 성장 산업으로 주목받고 있음.
 - 문화콘텐츠 산업은 인적자원을 기반으로 하는 산업으로 천연자원이 부족한 우리나라의 현실에 적합한 형태의 산업임.
 - 인터넷, IPTV, 스마트폰, 태플릿PC 등 디지털을 기반으로 하는 미디어 플랫폼이 급속도로 확장/발전하면서 고부가 가치를 창출하는 신산업 영역이 급속도로 성장하고 있어 이를 수행할 수 있는 인적자원의 공급이 국가 부가가치 창출의 핵심으로 부상하고 있음.
- 대한민국 정부 및 우리학교가 위치하고 있는 지역인 경기도는 문화콘텐츠 산업의 발전을 위해 다양한 정책을 추진하고 있으며, 국가와 지역의 중요 성장 동력으로 육성하고 있음.
 - 문화체육관광부는 만화, 애니메이션, 캐릭터, 문화콘텐츠 인력양성 중기 계획, 글로벌 콘텐츠 해외진출 확대 전략, 콘텐츠산업 2014, 콘텐츠산업 2014, 콘텐츠 1인 창조 기업

지원 확대, 금융투자기관에 콘텐츠 산업 적극 투자 권유, 문화체육관광부 2011 콘텐츠 정책 대국민 업무보고 등을 통해 문화콘텐츠 산업의 발전을 지원하고 있으며, 국가 고 부부가가치 산업으로 육성해 나가고 있음.

- 경기도는 '경기문화비전2020'을 통해 지역 내 문화콘텐츠 산업을 전략적으로 육성하여 지역 부가가치 창출 핵심 산업으로 육성할 것임을 밝혔다.



<우리대학 브랜드 사업과 국가 및 지역 발전과의 연관성>

- 국가와 지역의 경쟁력을 좌우할 미래전략산업으로써 '문화콘텐츠 산업'에 대한 중요성 인식이 더욱 강화되고 있으나 미래전략산업으로서 문화콘텐츠 산업을 육성하겠다는 정부의 의지에도 불구하고 실질적인 부가가치 창출 역량을 가진 인력은 부족한 실정임.
- 관련 분야 인재의 수요와 공급 상의 불일치 문제는 인재의 주요 공급처인 대학의 '특성화'를 통해 실현할 수 있음.
- 이러한 국가와 지역, 관련 산업 현장의 요구, 우리대학의 특성화 방향과 장기 발전 비전을 폭 넓게 아울러 차세대 융복합형 문화콘텐츠 산업 전문 인력 양성을 우리대학의 브랜드 특성화 방향으로 정하고 이를 위해 문화콘텐츠 산업 현장에서 요구하는 인재를 육성 배출하고 있음.

3. 사업 내용 총괄

① 사업 개요

- 우리대학은 문화콘텐츠 산업 현장의 요구에 부응하기 위해 더욱 전문화된 인재 양성을 위한 개선된 교과과정 개발과 시스템 정비를 필요로 하게 되었고, 이를 바탕으로 하는 학교 장기 발전 비전을 수립하였음.
- 우리대학은 장기 발전 비전으로 「문화산업의 발전을 선도하는 대표 최고대학 (Only One, Only Best)」로 정하고 이를 달성하기 위한 구체적인 시행 방안을 연구하였음.
- 우리대학은 장기 발전 비전을 달성하기 위해 '문화콘텐츠 산업' 인재 육성 역량을 강화하는 것을 목표로 대학 장기 발전 계획 및 교육역량강화사업 내용으로 콘텐츠 중심의 특성화(Content), 지식기반 전문가 양성(Knowledge), 대학 인프라 및 시스템 정비(Interchange), 날마다 새로워지는 대학 문화 창출(New School), 글로벌 지향 네트워크(Global)를 정하고, 이를 구체화 한 'C.K.I.N.G' 전략을 지속적으로 추진하고 있음.



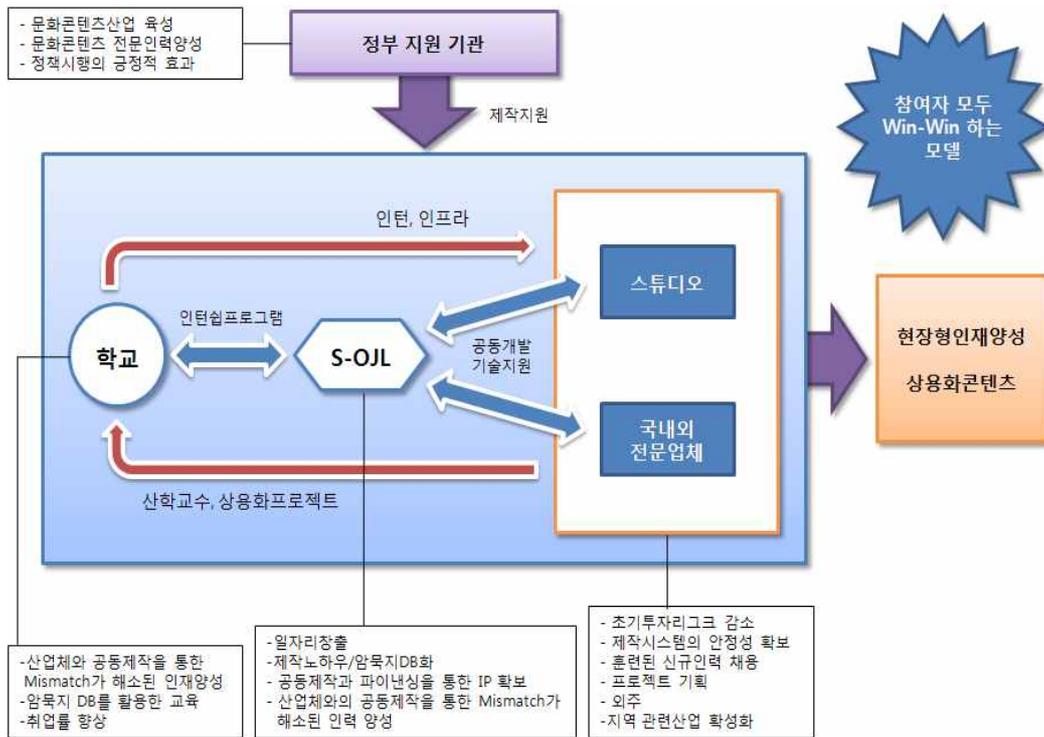
<우리대학의 비전>

- 콘텐츠중심 특성화, 지식기반 전문가양성, 지원체계 정비, 조직문화 개선, 글로벌지향 수준 향상의 5가지 추진전략 중 '콘텐츠중심 특성화'는 우리대학 비전을 달성하기 위한 첫 째 되는 핵심 전략임.
- '콘텐츠중심 특성화'를 위해 차세대 문화콘텐츠 산업의 핵심이 되는 만화, 애니메이션, 게임 분야에 특화된 학과를 우리학교를 대표하는 핵심 브랜드로써 전략적으로 육성하고 있음.



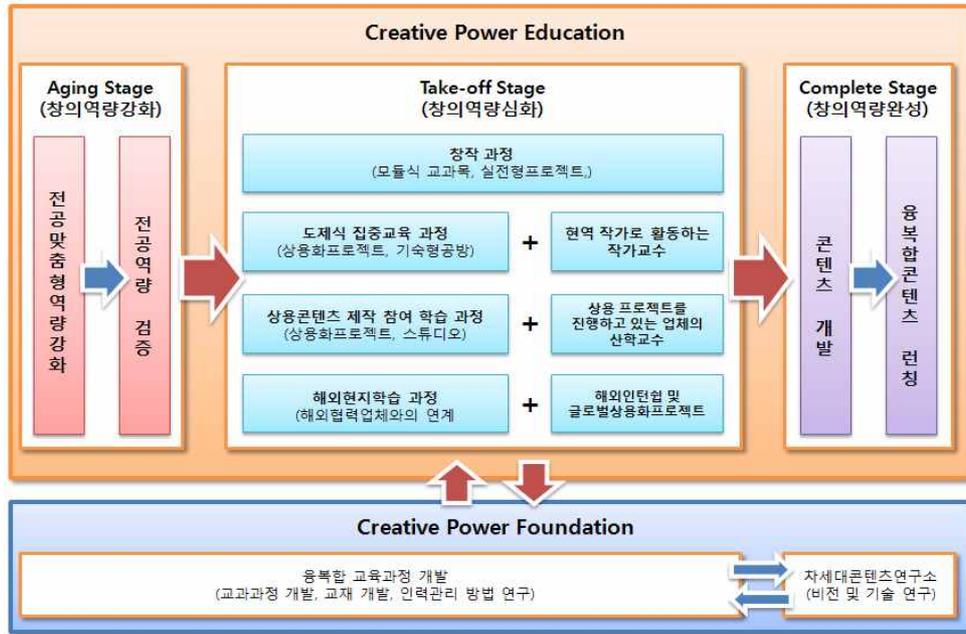
<‘콘텐츠 중심 특성화’를 위한 우리대학의 전략>

- 보다 전문화된 현장 중심형 인재 양성을 위해 우리대학만의 차별화된 교과과정 개발이 요구됨에 따라 강의실 중심 교육에서 벗어나 상용화 프로젝트 중심의 현장형 교육 실현을 위해 정부의 지원, 학교의 인턴인력과 인프라, 현장 업체의 현장전문가와 상용콘텐츠를 융합한 형태의 S-OJL(Structured On the Job Learning) 프로그램을 개발하여 실행하고 있음.
- S-OJL 프로그램은 정규 교과과정을 통해 전공 소양을 강화한 인재를 교내 스튜디오 및 국내외 전문업체가 진행하고 있는 상용화콘텐츠 프로젝트에 스텝으로 참여하도록 하여 실전을 통해 경험을 쌓으면서 실제적인 현장형 교육을 실현하는 교육 프로그램 모델임.
- S-OJL은 학교, 학생, 산학업체 모두가 Win-Win 하는 순환구조를 가지고 있음.



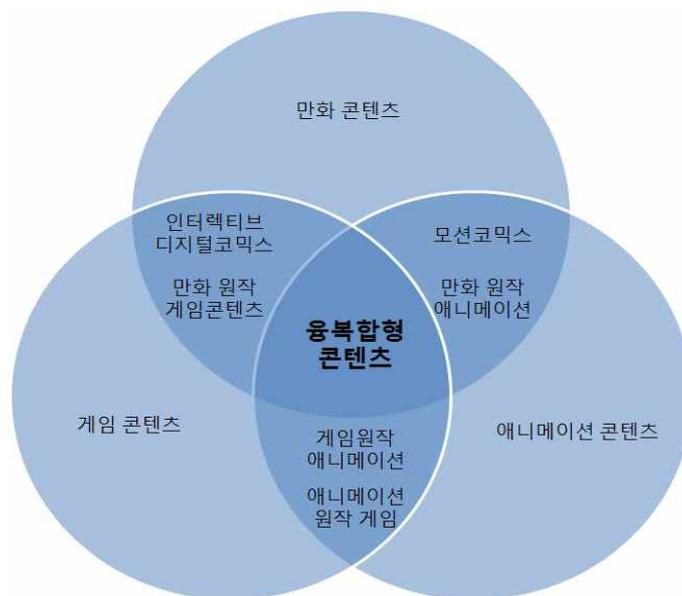
<S-OJL (Structured On the Job Learning) 개념도>

- 만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과를 중심으로 한 ‘콘텐츠중심 특성화’ 및 S-OJL 모델의 장점을 더욱 강화하고, 최고 브랜드 대학으로 확고한 위치를 점유하기 위해 차세대콘텐츠 연구소를 설치하고 보다 확장된 시스템을 연구 개발하였음.
- 이러한 노력의 결과로 2010년부터 Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)를 통해 보다 확장된 개념의 체계적이고 실제적인 현장 중심형 교육 시스템을 운영하여 관련 산업현장의 요구에 부응하는 더욱 숙련되고 전문화된 인재를 양성하고 있음.
- Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)의 구체적인 실현을 위해 전공맞춤형 역량강화 프로그램, 전공역량검증 프로그램, 도제식집중교육 과정, 콘텐츠 개발 프로그램, 융·복합콘텐츠 런칭 프로그램 등 세부적인 내용을 구성하였으며, 이를 뒷받침하기 위해 융·복합 교과과정 개발 프로그램 및 차세대 콘텐츠연구소를 운영하고 있음.



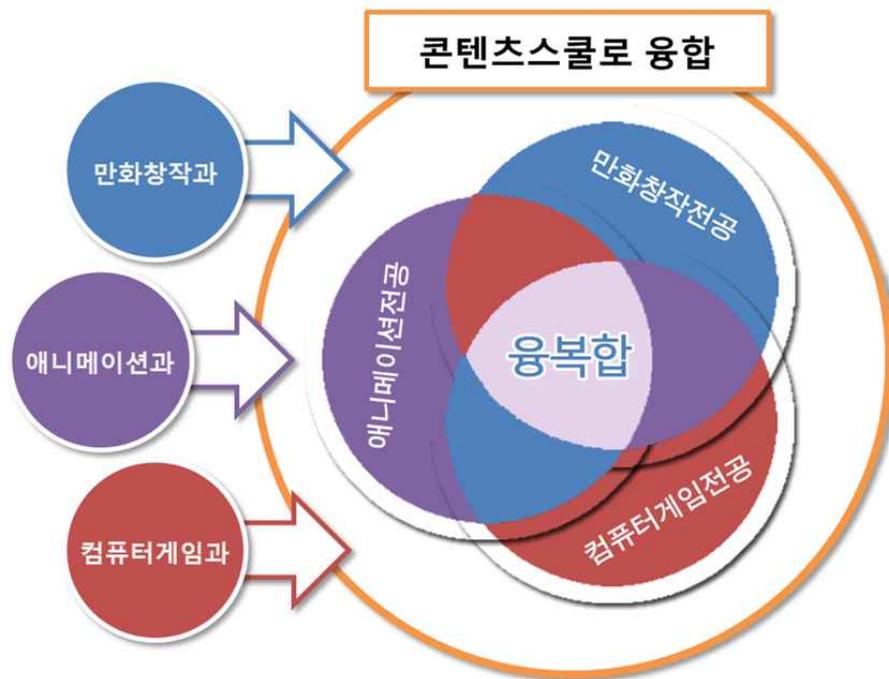
<Creative Power Complete Project 창의역량 완성 사업 개념도>

- 우리대학이 가진 문화콘텐츠산업 특성화에 대한 의지, 인재 양성 노하우, 최고의 경쟁력을 갖춘 만화·애니메이션·게임 콘텐츠 관련 학과, S-OJL 프로그램 운영 노하우 등을 바탕으로 창의역량 완성 사업을 펼쳐 미래 문화콘텐츠산업이 요구하는 현장에 즉시 투입이 가능한 완성된 인재 양성과 배출을 실현하고 있음.



<만화, 애니, 게임 콘텐츠 융·복합 개념도>

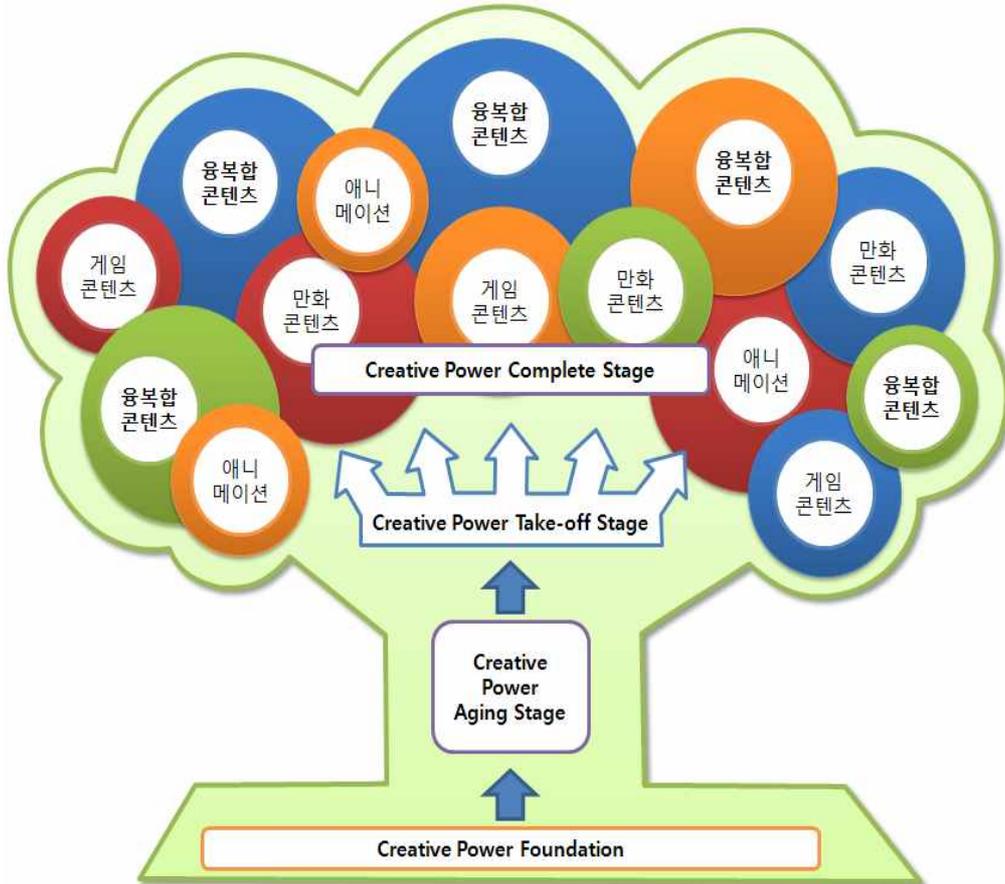
- 콘텐츠 산업에 대해 절대적 영향을 끼치는 디지털 매체 환경이 급격한 발전과 변화를 겪으면서 만화, 애니메이션, 게임이 점차 서로의 장점을 흡수하고 어우러지면서 새로운 개념의 융·복합 콘텐츠의 수요가 늘어나고 있어 관련 비전 제시, 신기술 개발, 전문 인력양성/공급을 요구받고 있음.
- 우리대학은 이와 같은 콘텐츠 산업 환경의 변화와 산업현장의 요구에 따라 기존 독립적으로 운영돼 왔던 만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과를 융합하여 새로운 형태의 융·복합형 교과과정을 개발하고 새로운 개념의 융·복합형 콘텐츠 인재 양성 방법을 연구하였음.
- 이러한 연구와 노력의 결과로 만화, 애니메이션, 게임 분야의 실제적인 융·복합을 위해 기존 개별 학과로 운영되던 만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과를 2011년 '콘텐츠스쿨'로 융합하여 세 학과의 교과과정, 교수진, 노하우 등 모든 분야에서의 융·복합을 실현하였음.



<만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과의 융합>

- 우리학교의 비전과 장기 전략 달성을 통해 문화콘텐츠 산업 분야의 인재 공급을 완수하여 국가와 지역 부가가치 산업 발전에 공헌하기 위해 교육역량강화 사업을 지속적으로 추진하고 있음.

② 세부 사업 내용 총괄



<Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업) 개념도>

- 문화콘텐츠산업 현장에서 요구하는 융·복합형 문화산업콘텐츠 전문가 양성을 위해 우리대학은 Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)를 진행하고 있음.
- Creative Power Foundation Stage (창의역량 기반구축)
 - 각 분야의 교수진의 공동 연구와 협의, 토론을 통해 각 분야 및 융·복합형 인재양성 모두를 만족할 수 있는 새로운 개념의 융·복합형 교과과정 및 교재를 개발하여 교육에 적용함.
 - 차세대콘텐츠 연구소를 운영하여 관련 산업분야의 미래 비전을 제시하고, 필요 기술을 개발하고 보급하여 단순한 인력 공급 교육기관에서 벗어나 관련 산업의 발전방향을 선도하는 역할까지 담당함.
- Creative Power Aging Stage (창의역량 강화)
 - 만화, 애니메이션, 게임 각 분야의 요구 및 융·복합적 요구를 아우르는 새로운 개념

의 교과과정 완성을 통해 전공 맞춤형 역량강화 및 융·복합형 역량 강화를 실현하고, 매 학기 과제전 및 진급평가 등의 프로그램을 통해 전공역량을 검증하여 단순 교육서 탈피해 실제적인 역량 강화가 실현되는 교육 프로그램을 진행함.

○ Creative Power Take-off Stage(창의역량 심화)

- 창작과정을 통해 작가로서의 자기완성 및 실현을 요구하는 학생들을 위한 트랙으로, 모듈식 교과목 운영을 통해 각각의 학생들이 필요로 하는 과목을 선택적으로 수강하여 자신의 비전에 부합하는 교과과정을 개별적으로 만들어 나갈 수 있도록 하였으며, 실전형 프로젝트를 통한 실제적 경험 및 평가를 통해 현장 전문가로서의 역량을 갖춰 나갈 수 있도록 함.
- 도제식 집중교육 과정을 통해 현장에서 현역으로 활동하는 작가를 작가교수로 초빙해, 교내에 마련된 기숙형 공방 인프라를 바탕으로 작가교수가 제작을 진행하고 있는 상용화프로젝트에 학생들이 스텝으로 참여해 실제적 현장 경험을 쌓도록 한다. 작가교수는 프로젝트 진행 도중 필요한 역량을 스텝으로 참여한 학생들에게 도제식으로 교육하며 자신의 현장 노하우를 전수함.

○ Creative Power Complete Stage (창의역량 완성)

- 창의역량 강화 및 심화를 통해 역량완성에 다다른 인재들이 스스로 각 분야별 콘텐츠 및 융·복합형 콘텐츠를 기획하고 개발하여, 전시, 출판, 웹, 앱 등 다양한 매체와 방법을 통해 결과물을 런칭함으로써, 실제적인 상용화 콘텐츠 결과물을 선보일 수 있는 현장형 전문가로서의 역량을 완성함.

II. 세부사업별 계획

1. 세부사업비 총괄표

구분	세부사업명	항목명	대표 브랜드 국고지원금	
			금액(원)	비율(%)
①	창의역량 기반구축사업	▪ 차세대콘텐츠 연구소	76,019,802	6.4
		▪ 융. 복합교재 개발	6,000,000	0.5
		▪ 교수창의역량 강화	19,000,000	1.6
		▪ 창의역량 인프라구축	667,586,398	55.6
		계	768,606,200	64.1
②	창의역량 강화사업	▪ 창의인재육성프로그램	134,325,200	11.2
		▪ 전공학습역량강화 프로그램	51,930,000	4.3
		계	186,255,200	15.5
③	창의역량 심화사업	▪ 도제식 집중교육	98,700,000	8.2
		▪ 상용콘텐츠 제작 참여학습	0	0.0
		▪ 취업역량강화	19,229,500	1.6
		계	117,929,500	9.8
④	창의역량 완성사업	▪ 창작 콘텐츠 런칭	127,209,100	10.6
		▪ 상용화 콘텐츠 개발	0	0
		계	127,209,100	10.6
합 계			1,200,000,000	100.0

2. 세부사업 내용

2-1. 창의역량 기반구축 사업(Creative Power Foundation stage)

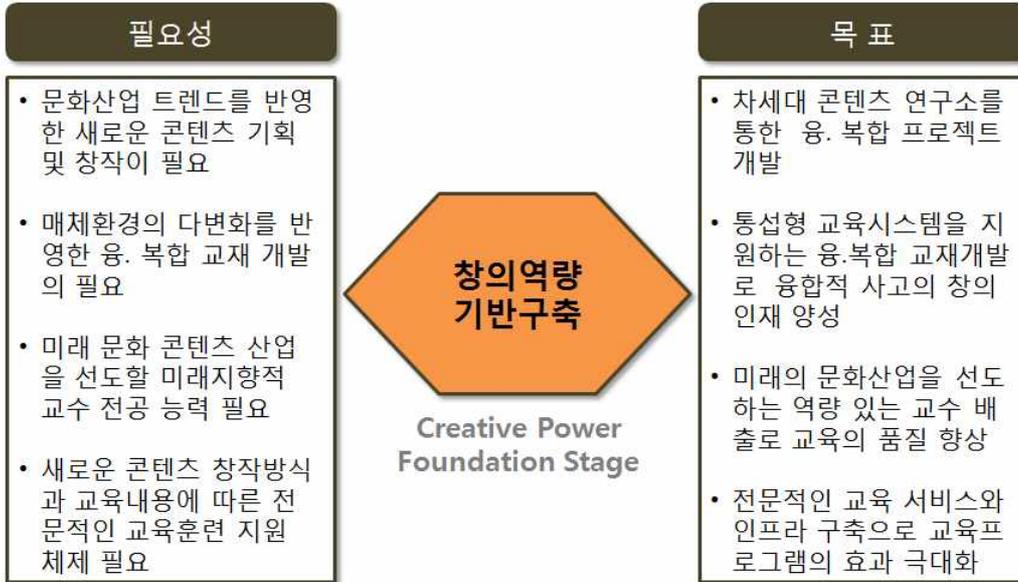
① 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 차세대 콘텐츠에 대한 연구가 필요
 - 문화콘텐츠 산업의 체질적, 구조적 변화와 CT기술의 급속한 발전에 따른 새로운 콘텐츠 기획 및 창작이 필요
 - 교육과 제작기술 R&D 기능을 확대하고 산업체와의 공동연구개발, 융·복합 프로젝트 개발을 통한 신기술 개발과 이를 통한 미래 산업 비전제시 필요
- 서비스 형태의 통합화로 콘텐츠간의 결합이 필요해진 매체환경의 다변화에 대응하기 위하여 장르간의 벽을 허무는 통섭형 교육 시스템을 제공하고 새로운 개념의 융·복합형 교육과정의 구체적 내용이 포함된 교재개발 필요
- 디지털 융합 기술의 확산과 새로운 CT산업의 추이에 따라 지속적으로 교수의 역량을 업데이트하고 계발해야 할 필요성 증대
- 기존의 콘텐츠 기획/창작 방식을 벗어난 새로운 방식의 습득과 전문 인력이 필요하고, 이를 위한 교육과 훈련을 지원할 수 있는 인프라 구축 필요

(2) 목표

- 학내 “차세대 콘텐츠 연구소”에서 관련 전문 업체 및 해외 기관과의 산학협력 및 제휴를 통해 공동 연구개발을 추진, 기술축적 및 융·복합 프로젝트를 개발
- 융·복합형 교육시스템을 지원하는 융·복합형 교재 개발로 창의적이고 융합적인 사고를 가진 인재 양성
- 미래의 문화콘텐츠 산업을 선도할 수 있는 지속적인 교수 창의역량 계발
- 문화콘텐츠 산업을 선도하는 최고의 인프라 구축을 통한 교육효과의 극대화



② 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용	
차세대 콘텐츠 연구소	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 융·복합 프로젝트 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 활성화를 위한 융·복합 모델 프로젝트 개발 - 해외, 국내 기관과의 산학협력 및 제휴를 통해 AR/VR, 3D입체영상, Hair Farm 등과 같은 최신 CT기술 연구 프로젝트로 상용화 추진 ▪ 교수계발 연구 활동 지원 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 학술 논문/전시 지원, 콘텐츠 개발 지원, 교재개발 지원 ▪ 만화영상 콘텐츠 기획 및 런칭 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 만화콘텐츠 자료를 구비하여 연구 및 교육자료 활용
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 융·복합 프로젝트 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 개발에 대한 사업 공고 및 평가위원 위촉 - 프로젝트 기획안 접수, 평가 및 지원금 결정 - 관련업체, 교수, 학생 중심으로 산학프로젝트 추진 - 연구결과 및 성과 DB화, 소논문발표 ▪ 교수계발 연구 활동 지원 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 교수계발 운영위원회 구성 및 각종 운영방안 수립 - 사업 공고 및 접수, 평가기준에 따라서 지원 연구와 금액 결정 ▪ 만화영상 콘텐츠 기획 및 런칭 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 만화영상 콘텐츠 최신자료 구비
융·복합 교재 개발	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 융·복합 교육과정의 교재 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 교재구성: 교수요목, 강의계획서, 레슨설계서, 워크북, 교안
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 융·복합 교육과정의 교재 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 교수학습 지원센터에서 사업 공고 및 교재 기획안 접수 - 평가위원 위촉 및 교재 선정

항목명	주요내용	
		<ul style="list-style-type: none"> - 중간평가 및 피드백 - 최종 교재 시리즈 제본 및 DB화, PDF 파일로 학생들에게 배포
<p style="text-align: center;">교수 창의역량 강화</p>	<p style="text-align: center;">추진 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교수 워크숍 및 학습 세미나 개최 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠원 교수 워크숍 - 문화콘텐츠 관련 주제로 학습세미나 ▪ 교수 전공심화교육 <ul style="list-style-type: none"> - 전공 관련 워크숍, 세미나, 연수 프로그램 참가 지원 - 콘텐츠원 교수 대상, 교육 및 연수비용 지원
	<p style="text-align: center;">추진 방법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교수 워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠원 교수 전체가 참여하는 동·하계 워크숍 진행 ▪ 교수 학습 세미나 개최 <ul style="list-style-type: none"> - 국내외 문화산업 트렌드를 반영하여 주제 선정 - 기획 단계에서 각 전공별 교수의 의견을 효과적으로 반영 ▪ 교수 전공심화교육 <ul style="list-style-type: none"> - 교수개발 위원회 구성, 평가위원 위촉, 프로그램 공지 및 접수 - 평가위원이 신청서와 계획서를 통해 지원 여부 결정 - 결과보고서를 취합하여 프로그램의 내용 검증 - 산·학 교육프로그램으로의 연계 지향
<p style="text-align: center;">창의역량 인프라 구축</p>	<p style="text-align: center;">추진 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 창의역량 기초교육 <ul style="list-style-type: none"> - 『인체드로잉 관련과목, 인체조소-전신, 캐릭터디자인, 애니메이션제작실무 I, II, 인체해부학』 전공과목에 기초적으로 필요한 누드 드로잉 교육 ▪ 창의역량 실습중심 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 작화지, 유토, 종이, 드로잉재료, 페인팅재료, 라이트박스, 콘터용지, 티플렛 등과 실습 소모품 지원 - 게임 기획 및 개발에 필요한 게임 콘텐츠 구입 ▪ 창의역량 인프라 여건 개선 <ul style="list-style-type: none"> - 창의 기반 콘텐츠를 개발할 수 있는 고급 사양의 실습실 구축 - 고급기술프로그램을 운용할 수 있는 컴퓨터와 모니터로 교체
	<p style="text-align: center;">추진 방법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 창의역량 기초교육 <ul style="list-style-type: none"> - 관련 과목 개설현황을 파악하고 누드 드로잉 수요 파악 후 기초교육 진행 ▪ 창의역량 실습중심 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 3개의 전공별 담당자가 매 학기 실습소모품을 취합하여 구매 관리 - 게임콘텐츠 수요 파악 및 교육에 필요한 콘텐츠 구매 ▪ 창의역량 인프라 여건 개선 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠스쿨 실습실과 기자재 현황조사 - 수업에 필요한 실습환경 조건 및 기자재 수요 조사 - 분기별 구매 계획수립 후 구매, 관리 - 창의기반 콘텐츠 개발실 구축

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세 부 지 출 구 분
차세대 콘텐츠 연구소	· 융·복합 프로젝트	46,600,000	- 융복합1건, 산학협동 2건	5	3
	· 교수계발 연구활동 지원 프로그램	90,000	- 학회참가지 지원 1회	5	4
	· 만화영상 콘텐츠 기획 및 런칭 프로그램	29,329,802	- 만화영상 자료구입 29,329,802	7	4
	소 계	76,019,802			
융·복합 교재 개발	· 융·복합 교육 교재(위크북)개발	6,000,000	- 3,000,000×2건	5	2
	소 계	6,000,000			
교수 창의역량개발	· 교수워크숍 및 학습 세미나	3,000,000	- 학습세미나: 3,000,000	4	6
	· 전공심화교육	16,000,000	- 약 20회=16,000,000	4	2
	소 계	19,000,000			
창의역량 인프라구축	· 창의역량향상 기초교육	27,400,000	- 누드 드로잉 교육 50,000~55,000×9반×3시간×10주×2 학기=27,400,000	8	1
	· 창의 실습중심 교육	91,040,400	- 스쿨 실습품 및 실습활동지원 86,666,200 - 간행물자료 4,374,200	8	1
	· 창의역량 인프라 여건개선	549,145,998	-학생공간개선 : 37,510,000 -냉난방개선 64,860,000 -실험실습 물품(LCD모니터 268대-조달) -교육용 실습장비(컴퓨터테이블) -교육용 실습장비(PC용그래픽카드) -교육용 소프트웨어(unitypro 100copy) -교육용 실습장비(글라스보드,스틸백판) -교육용 실습장비(음향시스템,스피커) -교육용 실습장비(영상시스템) -교육용 실험실습장비(컴퓨터 95대) 지출 -교육용 실험실습물품(PC 9대)조달 구입비-삼보컴퓨터 -교육용 실험실습장비(LCD모니터) -실험실습기자재(6인테이블2개, 4인테이블2개, 의자40개) -교육용 실험실습기자재(PC,그래픽카드) -실험실습기자재(LCD모니터 146대) 및 실습기자재/집기 등	7	3
	소 계	667,586,398			
합 계		768,606,200			

④ 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
차세대 콘텐츠 연구소	· 융·복합 프로젝트 개발			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 교수계발 연구활동 지원 프로그램	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 만화영상 콘텐츠 기획 및 런칭 프로그램			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
융·복합 교재 개발	· 융·복합 교재개발		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
교수 창의역량강화	· 교수 워크숍 및 학습 세미나					⇒	⇒				⇒	⇒	⇒
	· 전공심화교육			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
창의역량 인프라 구축	· 창의역량향상기초교육	⇒	⇒	⇒	⇒		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		⇒
	· 창의실습중심교육	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 창의역량 인프라 개선사업			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒

⑤ 기대성과

- 차세대 콘텐츠 연구소 기대 성과
 - 기존 콘텐츠 제작기술을 넘어선 미래를 선도할 기술 및 시장 트렌드의 선반영 및 예측으로 새로운 문화산업흐름에 필요한 인재 양성의 밑거름 마련
 - 문화산업 필요 기술을 개발하고 보급하여 단순한 인력 공급 교육기관에서 벗어나 관련 산업의 발전방향을 선도하는 역할까지 담당
- 장르간 벽을 허물고 개인의 개성과 특질을 반영한 융·복합형 교육과정은 기존의 콘텐츠 기획/창작 방식을 벗어난 융합형 창의인재를 양성할 것으로 기대
- 지속적인 교수계발을 통해 강화된 전공역량으로 양질의 교육 제공
 - 급변하는 디지털산업 현장에서의 경험을 통해 효율적이면서도 실질적인 디지털 융·복합 프로젝트의 이상적인 수행을 구현
- 문화산업에 맞는 전문화된 교육환경 제공으로 교육의 품질 향상
 - 드로잉을 포함한 학생들의 창작 능력 향상
 - 실습실의 유형을 전문화하여 도제식교육, 학내 인턴십과 같은 다양한 형태의 교육프로그램 운영여건 마련

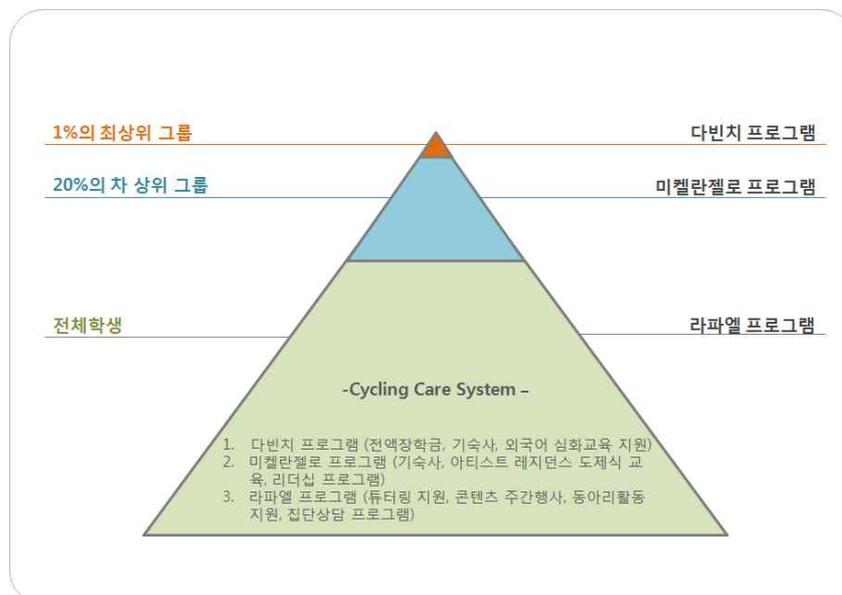
2-2. 창의역량강화사업(Creative Power Aging Stage)

① 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 창의인재육성 프로그램의 필요성
 - 문화산업관련 인력은 학생의 개성 및 역량에 따라서 그 기량을 충분히 발휘할 수 있는 맞춤형 인재양성 프로그램이 교육과정과 병행되어야 함.
 - 산업계에서 인력 요구에 따르면 미디어 복합 활용능력이 점차 중요해지고 있으며, 인접 산업의 이해, 인문사회의 융합을 통한 새로운 문화산업 패러다임 변화에 대응할 수 있는 인력양성이 필요함.
 - 이에 타 전공 학생들 간에서 전공역량을 교류하고, 학생들의 지역사회 공동체 활동을 통해 문화적, 사회적으로 교류할 수 있는 프로그램이 필요함.
 - 글로벌화 시대를 대비한 어학 능력 향상, 어학 인증 코스 필요함.
- 전공역량 강화사업의 필요성
 - 문화콘텐츠 산업분야의 분업구조와 직무별 능력요소를 감안한 직무별 세분화된 집중 특화 교육프로그램 필요함.
 - 이에 각 분야를 심화할 수 있는 다양한 교육기간과 교육형태, 전문 강사로 이루어진 교육 프로그램이 필요함.

(2) 목 표



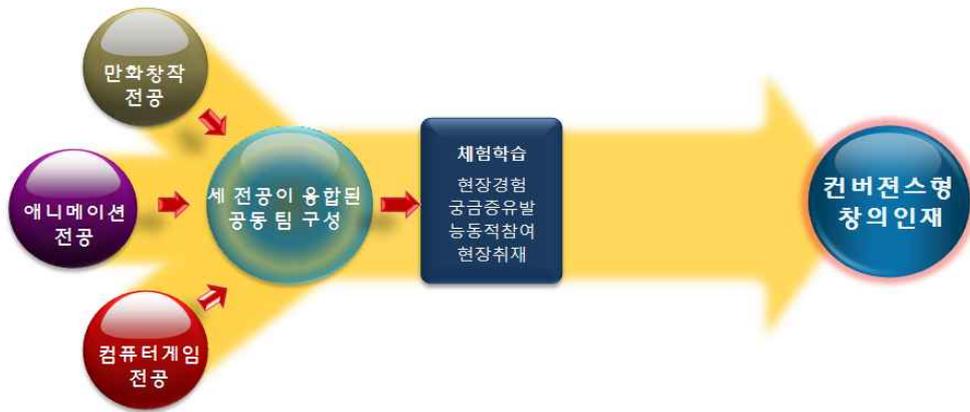
학생역량 맞춤사업 개념도: 우수학생 수월성 프로그램의 개념도

○ 창의인재 육성프로그램의 목표

- 관련업계 메이저 회사 및 해외 취업률 향상, 유명 공모전 수상 건수 향상 등 국제적 경쟁력을 갖춘 우수인재 양성
- 도제식 교육, 인턴십 교육, 리더십 교육을 통해 양질의 프로젝트 결과물 산출
- 어학 인증 코스를 통해서 어학 능력을 향상시키고, 글로벌한 창의 인재로 양성

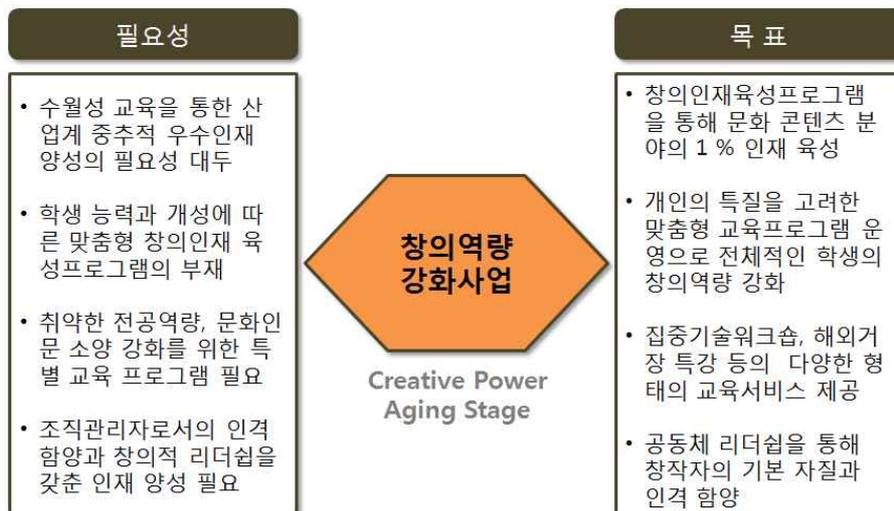
○ 전공역량 강화사업의 목표

- 직무별로 세분화된 집중 특화 교육프로그램 통해 숙련 불일치 해소
- 다양한 특강과 워크숍을 통해 비즈니스 역량, 예술적 역량, 기술 역량의 3가지 요소를 균형적으로 갖춘 인재 양성



전공역량강화 사업 개념도

- 타 전공 간 공동프로젝트 진행 및 교류 프로그램을 통해서 복합 활용능력이 가능한 컨버전스형 창의 인재 양성
- 조직 관리자로서의 인격 함양과 창의적 문화콘텐츠 리더십 고취



② 추진 내용 및 방법

항목명	주요내용	
창의인재육성 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 공동체 리더십 <ul style="list-style-type: none"> - 지역 발전을 위한 사회적 과제연구와 봉사활동 - 타 전공 학생들과 함께 공동 프로젝트 진행 ▪ 글로벌어학능력 향상 <ul style="list-style-type: none"> - 토익 LC/RC 집중 강의(총 40시간), 자율학습, 모의 토익(2회) ▪ 다빈치 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 자기주도 학습계획에 따른 성과와 프로젝트 수행성과 등 종합 평가를 통해 프로젝트 지원금과 1인 전담교수 배정 지원 - 1인 1셀(Cell) 창작 작업 공간 지원 - 학내 스튜디오 1인 창업 지원 - 해외 스튜디오 탐방 및 인턴십 지원 ▪ 미켈란젤로 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 산학 프로젝트, 아티스트 레지던스 프로젝트 등에 참여하여 업무량과 수준에 따라 장학금을 차등 지원 - 취업형 실무 중심 스튜디오 작업 참여 지원 - 유명 아티스트로부터 암묵지를 전수 받을 수 있는 기회 제공 - 리더십 프로그램 지원 : 인적 네트워크 형성과 운영에 포커스를 둔 집단 워크숍 프로그램 (하계방학 동안 1~2주간 교육) ▪ 라파엘 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 개인/집단 상담 프로그램 지원 : 1학년 2학기 초에 실시 - 블럭식 교육 프로그램 운영 : 필수 소프트웨어, 기능 등에 대한 단기 집중 교육을 통해 전공 기본적인 전공 기술 교육 지원 - 방학 중 전공심화교육 운영 : 희망자에 한하여 실시
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 공동체리더십 <ul style="list-style-type: none"> - 1학년 1,2 학기 주별 2시간 수업으로 진행하며 전 학년의 필수 교양과목으로 진행 - 공동체 소단위 별로 자발적 주제 선택과 프로젝트 실천 ▪ 글로벌 어학능력 향상 <ul style="list-style-type: none"> - 참여 대상 : 콘텐츠스쿨 재학생 중 영어실력향상 희망자 - 참여 인원 : 언어 집중 교육 프로그램으로써 약 20 ~ 30명 - 선정 방법 : 공고와 면접을 통하여 선발 ▪ 다빈치 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠스쿨의 학생대상: 전공별 2명 최대 6명 학생을 선발 - 2011년도 1학기에 자기주도 학습계획서 신청 학생을 대상으로 평가위원회(전공별 2인 교수 총 6인 평가위원으로 구성)에서 평가를 통해 선발 ▪ 미켈란젤로 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠스쿨 대상으로 차 상위 20% 학생을 선발함 - 선발기준 및 시작시점: 다빈치와 상동 ▪ 라파엘 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠스쿨의 학생을 대상으로 80%학생에게 지원함 - 1학기에 전공별 학생회에서 준비하고 2학기에 실시함

항목명	주요내용	
전공 역량강화	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집중워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 하계, 동계 방학 집중 실무워크숍: 기술 중심 워크숍, 기초능력향상 워크숍, 디자인 워크숍, 최근 CG기술 트렌드 워크숍 ▪ 전문가 초청특강 <ul style="list-style-type: none"> - 산업체 유명 인사 또는 해외 거장을 초청하여 학생 수준별 특강 또는 크리틱 프로그램 진행 등 ▪ 튜터링 <ul style="list-style-type: none"> - 수업내용을 잘 따라가지 못하는 학생이 우수한 선배로부터 수업 외 시간에 교육을 받아서 전공역량을 보충해 가는 프로그램
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집중워크숍 / 전문가초청특강 <ul style="list-style-type: none"> - 워크숍 운영위원회 구성, 프로그램 기획, 학생 설문 - 학생 설문을 통한 수요파악, 최종 프로그램 구성 및 개설 - 교내 기숙사를 활용해 4박5일간 합숙형 교육 실시(워크숍) - 워크숍 종료 후 경우에 따라서 결과물 전시 및 발표 ▪ 튜터링 <ul style="list-style-type: none"> - 튜터 공개 접수 및 선발: 매 학기 6주차에 테스트와 지원동기 및 자기소개를 받아서 해당 과목의 교수가 선발. - 8주차부터 남은 8주간(주당 2회 2시간 씩 총 4시간) 튜터링 프로그램 시행. 튜터와 튜티 상호 간 본 프로그램에 대한 만족도 평가는 16주차 학기말에 평가함.

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
창의인재집중육성 프로그램	· 공동체리더십	5,000,000	- 공동체리더십 재료비:900,000	8	1
			- 우수공동체 지원금=4,100,000	2	5
	· 글로벌어학능력 향상	2,225,200	- 강사,모의토익, 교육자료 등	2	3
	· 다빈치 프로그램	39,600,000	- 6인선발학생 지원=19,592,500	1	1
			- 현장견학 및 프로젝트 경비=20,007,500	2	5
	· 미켈란젤로 프로그램	52,000,000	- 창의력강화장학금:13,500,000	1	1
			- 미켈란젤로 창의프로젝트:38,500,000	2	5
	· 라파엘 프로그램	35,500,000	- 창의현장 견학프로그램:6,584,200	8	3
- 스터디 프로그램:28,915,800			2	10	
소 계		134,325,200			
전공학습역량강화 프로그램	· 집중 워크숍	25,080,000	- 집중워크숍 강사료 및 모델료	2	5
	· 전문가초청 특강	15,000,000	- 수업연계 - 실무특강 - 전공역량강화특강(3D,VFX) - 전공심화특강	2	5
	· 튜터링	11,850,000	- 방과후 튜터링 장학금	2	5
	소 계		51,930,000		
합 계		186,255,200			

④ 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
창의인재 육성 프로그램	· 공동체리더쉽	⇒	⇒	⇒	⇒			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 글로벌어학능력 향상				⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 다빈치 프로그램							⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 미켈란젤로 프로그램					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 라파엘 프로그램					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
전공 역량강화	· 집중워크숍		⇒	⇒	⇒	⇒				⇒	⇒	⇒	⇒
	· 전문가초청특강		⇒	⇒	⇒				⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 튜터링			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒

⑤ 기대성과

- 수월성 교육 프로그램을 통해 졸업 후 업계의 중추적인 역할을 담당할 수 있고 국제적 경쟁력을 갖춘 우수인재 양성
- 만화, 애니메이션, 게임을 비롯한 인문, CT기술, 예술, 마케팅, 스토리 등 다양한 특강과 워크숍을 통해 예술, 기술, 비즈니스 역량이 균형 있게 개발된 인재 배출
- 집중워크숍과 특강을 통한 단기간 내 학업성취도 향상
- 글로벌 인재양성 프로그램의 성과
 - 국내외 프로젝트에 참여 가능한 인재로서 다각적인 취업 준비 가능
- 선후배간의 스터디메이트 관계가 확장되어 인적 네트워크가 구축되고, 이에 따라 전공 적응력 향상 기대
- 인적 네트워크 확장과 구축으로 융·복합 프로젝트 기반 마련
- 지역사회와의 교류와 문화체험을 통해 문화산업패러다임 변화에 대응할 수 있는 인재 배출

2-3. 창의역량심화사업(Creative Power Take-off Stage)

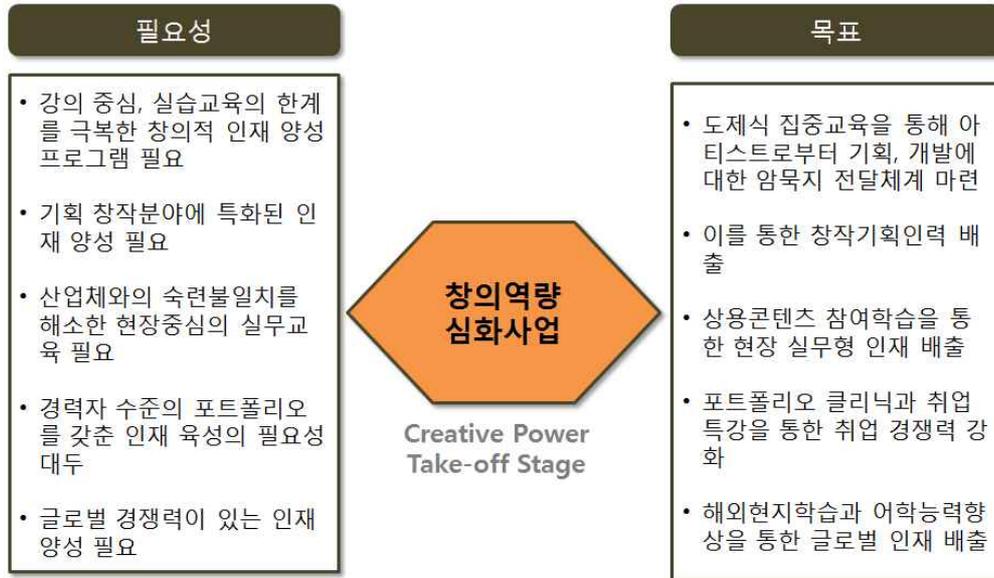
① 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 도제식 집중교육 프로그램의 필요성
 - 기획, 창작 인재로 육성하기 위한 프로그램 마련과 치밀한 운영 필요
 - 유명 아티스트의 단기 특강 교육의 한계, 장기간 암묵지 교육전달체계 필요
- 취업 역량강화 프로그램의 필요성
 - 본인의 포트폴리오와 이력서 및 자기소개서에 대한 체계적인 작성, 산업체 전문가의 포트폴리오 클리닉과 면접 요령에 대한 숙지가 필요

(2) 목표

- 도제식 집중교육 프로그램의 목표
 - 유명 아티스트의 개발 노하우, 기획력, 창작에 관한 암묵지를 1:1로 체계적으로 전수받을 수 있는 기회를 제공하여 기획, 창작분야 특화된 인재를 배출
 - 프로그램을 통해 제작된 학생 결과물의 유명공모전 수상, 상용화 또는 투자 유치, 공중파 방영, 만화잡지 개재 등의 성과를 거두는 것이 목표
- 취업역량 강화 프로그램의 목표
 - 취업 특강과 모의 면접, 포트폴리오 및 면접 클리닉을 통한 학생들의 취업 경쟁력 강화로 전공 관련 취업률 향상



② 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용	
도제식 집중교육	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 아티스트 레지던스 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 초빙된 아티스트는 학교에 1년 단위로 스튜디오에 상주하면서 학생과 공동연구개발을 통해 기획, 창작영역의 개발역량 강화, 노하우 전수, 우수 프로젝트 완료 - 라즈카라이너(Project management System)를 활용하여 온라인으로 프로젝트 상시 관리, 자료 축적, 교육노하우 축적 - 애니메이션 3편, 애니메이션 파일럿 1편, 단행본 3종 또는 만화잡지 1종이상의 결과물 완성
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 아티스트 레지던스 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 외부 작가 섭외 및 선정: 아티스트 자격 기준안 마련 - 대학과 작가가 1:2의 비율로 상호 대응 투자하여 공동제작 참여 - 학생선발 및 작가와의 교육이 1(작가): 7(학생)이 넘지 않게 조정하여 도제식 교육실현
취업역량강화	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 게임, 애니메이션 포트폴리오 클리닉, 취업특강 <ul style="list-style-type: none"> - 분야별 전문가 초빙을 통해 포트폴리오 클리닉, 취업관련 특강 - 전문가들은 해당 전공 학생들의 포트폴리오에 대한 1:1 맞춤 클리닉 진행 및 피드백 - 면접에서의 자세, 면접 질문에 대한 대응 방법, 모의 면접 실시 ▪ 인적 네트워크 구축 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 전공 관련 취업한 선배 4인 특강 실시 - 3개월간 2인의 멘토링 진행: 포트폴리오 크리틱, 업체현장 방문

항목명	주요내용	
추진 방법		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 게임운영실습 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 운영 실습을 위한 프로젝트에 산업체, 교수, 학생이 공동으로 참여하여 수립함
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 게임, 애니메이션 포트폴리오 클리닉, 취업특강 <ul style="list-style-type: none"> - 포트폴리오 클리닉 및 취업 특강을 위한 전문가 구성 (7인 이상) - 콘텐츠 스쿨 졸업 예정자를 대상으로 참여 학생 모집 - 학생들은 매주 자신의 이력서, 자기소개서 및 작품 개발서를 작성, 수정 및 보완 - 전문가들은 매주 정기적으로 학생들의 포트폴리오를 점검하고 결과를 피드백 - 작품 개발 및 포트폴리오 완료 후 참여 학생을 대상으로 면접 클리닉 프로그램 진행 ▪ 인적네트워크 구축 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 졸업생 중 2인 멘토 선발 및 공지 - 재학생의 멘티 지원 및 멘티와 멘토 연결 (멘토 1인 : 멘티 4명) - 3개월간 멘토링 진행 - 4인의 선배특강 진행과 교내에서 선배와 후배의 교류의 장 마련 ▪ 게임운영실습 <ul style="list-style-type: none"> - 산업체에서 운영하고 있는 대중적인 게임 종목 선정 - 산업체, 교수, 학생이 공동으로 참여하여 게임운영 실습 프로젝트 수행

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
도제식 집중교육	·아티스트 레지던스 프로그램	98,700,000	- 10개월 아티스트=98,700,000	2	5
	소 계	98,700,000			
취업역량강화	· 게임포트폴리오 클리닉	4,000,000	- 외부 전문가 활용비 : 50,000×40시간×2인=4,000,000	2	5
	· 인적네트워크 구축사업	10,229,500	- 인적네트워크구축 : 2,589,500 - 교수산학지원 6개월 : 7,640,000	3	4
	· 게임 운영실습	5,000,000	- 게임운영현장설치 : 3,000,000	2	5
			- 참여 학생 장학금 : 200,000×10명=2,000,000	1	1
	소 계	19,229,500			
합 계		117,929,500			

④ 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
도제식 집중교육	·아티스트 레지던스 프로그램			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
취업역량강화	·게임포트폴리오 클리닉					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	·인적네트워크 구축사업					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	·게임운영실습							⇒	⇒	⇒			

⑤ 기대성과

- 도제식 집중교육 프로그램의 성과
 - 유명 아티스트의 연출력 및 제작 노하우 습득을 통한 기획 창작 인력 배출 및 관련업계 우수 콘텐츠 배출
 - 유명 작가의 암묵지가 축적되어 교내 우수 교육프로그램으로 다시 발돋움

- 취업 역량강화 프로그램의 성과
 - 포트폴리오 및 면접클리닉을 통한 취업 경쟁력 강화
 - 게임운영 실습을 통해 학과 학생의 인턴십 프로그램 연계와 취업 연계 기대
 - 관련업계에 성공적으로 진출한 선배와의 멘토링 진행을 통해 선후배 교류 증진 및 재학생에게 전공에 대한 비전 제시

2-4. 창의역량완성사업(Creative Power Complete Stage)

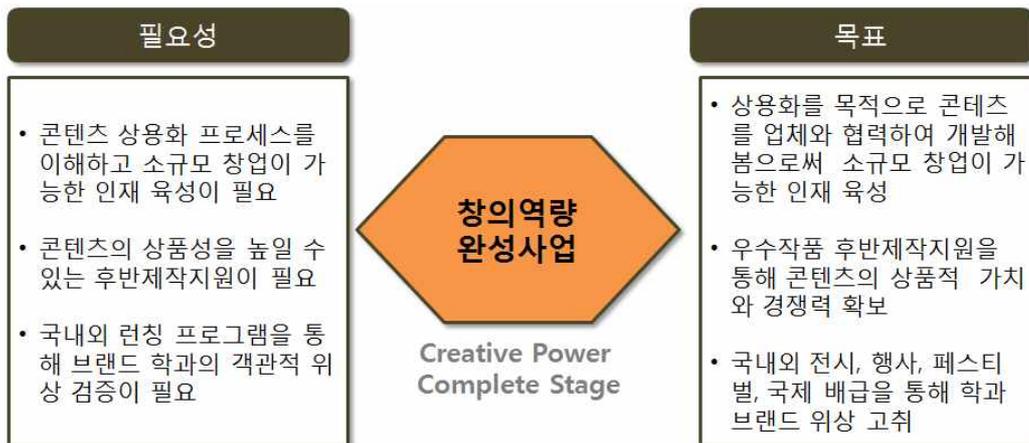
① 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 창작/ 글로벌 콘텐츠 런칭 프로그램의 필요성
 - 현장에서 요구하는 콘텐츠 전문가로 성장하기 위해 콘텐츠의 기획, 제작, 유통, 판매 등 전 과정에 대해 실제적인 경험이 필요함.
 - 우수한 작품에 사운드, 랜더링, 제본, 인쇄 등의 후반제작을 지원하여 만화, 애니메이션, 게임의 최종 콘텐츠의 질적 향상을 도모하여 콘텐츠의 상품적 가치를 높여 경쟁력을 갖출 필요성이 있음.

(2) 목표

- 창작/ 글로벌 콘텐츠 런칭 프로그램의 목표
 - 학생들이 기획, 제작, 후반, 상영(판매, 유통)에 이르는 전 과정을 경험하여 산업의 전체 흐름을 이해.
 - 지스타(G-Star) 2011 내 독립부스 설치 및 콘텐츠 스쿨 페스타, 국내외 배급, 만화동인판매전과 같은 런칭 프로그램을 통해 객관적인 대중과 업계의 반응을 분석하고, 이를 통해 각 분야별 위상과 비전을 세움.
 - 취업률 향상, 투자유치, 콘텐츠의 상용화, 유명국제 공모전 수상 및 초정의 성과를 이루고자 함.



② 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용	
창작 콘텐츠 런칭	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 콘텐츠스쿨 페스타 <ul style="list-style-type: none"> - 만화창작 10종 이상의 졸업작품집, 완성, 발간 및 전시 - 단편애니메이션 13편 상영 및 각각의 포스터와 컨셉아트 전시, - 졸업작품 게임 20점, 관련포스터 20점 전시 상영 및 시연 ▪ 만화동인판매전 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들이 직접 제작한 동인지를 응모 받아 우수동인지를 심사·선정하여 제작비를 장학금으로 지원 ▪ 지스타(G-Star) 전시 <ul style="list-style-type: none"> - 지스타2011 내 독립 부스 운영 - 작품별 포스터, 동영상, 제작 게임별 스크린 샷, 다양한 플랫폼용 라이트 게임 8점, PC 및 온라인 게임 8작품 전시 ▪ 우수작품 후반 제작지원 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 영상 제작 시 필요한 배경음악, 효과음, 성우 등을 지원하고, 해외영화제 제출을 위한 영문 자막 지원 - 오프라인 배포를 위한 종이인쇄 기반의 작품집과 온라인/모바일 배포를 위한 PDF 포맷의 작품집 완성 ▪ 만화 졸업작품 제작지원 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 졸업작품으로 만화 콘텐츠 제작
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 콘텐츠스쿨 페스타 <ul style="list-style-type: none"> - 행사기간: 2011년 12월 2일~6일 총 3일 상영, 5일 전시 - 시상식 및 수상작 상영: 2010년 12월 6일(화) 오후 2시 - 행사규모: 총 744명 참석 예정 (만화: 232, 애나: 269 게임:243) ▪ 만화동인판매전 <ul style="list-style-type: none"> - 만화동인판매전 사업 내용을 재학생에게 공지하고 참여를 유도 - 코믹마켓에 참가지도, 부스 임대료를 지원 ▪ 애니메이션 우수작품 후반 제작지원 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 창작애니메이션작품을 1~2차에 걸쳐 심사하고, 추천된 작품에게 후반작업에 해당하는 내용을 차등지원 - 6월에 1차 심사, 9월 초에 최종 심사, 차등지원 금액을 발표 ▪ 만화 졸업작품 제작지원 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 학생중심의 작품제작지원 위원회 구성 및 학생 자치로 진행 유도
상용화 콘텐츠 개발	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 만화콘텐츠제작사업 <ul style="list-style-type: none"> - 5종 이상의 ISBN 기준 상업유통용 종이인쇄물 기준 잡지/단행본, 8종 이상의 상업유통 가능한 e북 콘텐츠 완성

항목명	주요내용	
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 만화콘텐츠제작사업 <ul style="list-style-type: none"> - 공모전 형태로 작품 모집 - 인쇄비 등 실제작비를 제외하고 상당예산을 원고료, 어시스트비, 편집비 등 학생 장학금으로 편성하여 상업적 수준의 작품 제작

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
창작 콘텐츠 런칭	· 콘텐츠스쿨 페스타	40,000,000	- 장소대여료: 4,000,000×2일=8,000,000 - 페스타운영비(팝플렛, 포스터, 행사운영 등) : 24,000,000 - 작품 편집 및 매체 제작비: 3,000,000 - 특강 및 워크샵: 1,000,000×5회=5,000,000	2	5
	· 만화동인판매전	6,000,000	-동인지 제작지원금: 4,300,000 -기타제작지원 1,700,000	8	2
	· 지스타 전시	41,609,100	- 부스인테리어 및 제작 23,000,000	2	4
			- 부스임대 및 시설사용 14,309,100 - 운영학생장학금 : 4,000,000	8	4
	· 국제도서전	9,000,000	- 전시장대관료 및 부대시설비 지출 2,860,000 - 판넬,작업도구,사진출력 508,250 - 운송료,액자제작,포스터 인쇄비 5,631,750		
	· 애니메이션 우수작품 후반제작지원 사업	22,600,000	- 12작품=12,600,000	2	5
			- 작품제작 재료비: 10,000,000	8	1
	· 만화졸업작품제작지원사업	8,000,000	- 졸업작품 콘텐츠 제작: 8,000,000	8	1
	소 계	127,209,100			
	합 계	127,209,100			

④ 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
창작콘텐츠 런칭 프로그램	· 콘텐츠스쿨 페스타							⇒	⇒	⇒	⇒		
	· 만화동인판매전		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 지스타 전시								⇒	⇒	⇒	⇒	
	· 애니메이션 우수작품 후반제작지원 사업			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 만화 졸업작품 제작 지원사업			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
상용화 콘텐츠 개발 프로그램	· 만화콘텐츠제작사업				⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒

⑤ 기대성과

- 창작/글로벌 콘텐츠 런칭 프로그램의 기대 성과
 - 관련업체와의 새로운 협력모델 모색 및 기존 업체와의 협력강화
 - 업체 채용인사권자와 학생들 직접적인 만남의 자리로 취업연계 적극 활용
 - 국내 최고 게임전시 행사인 '지스타' 에서의 학생 제작 작품 공개 전시를 통해 국제적 경쟁력을 갖추기 위한 발판 마련

Ⅲ. 대학 대표 브랜드 사업 성과지표

1. 대학 대표 브랜드 사업 성과지표 총괄표

지표명	단위	현재값 (a)	목표값 (b)	상승률(%) ($\frac{b-a}{a} \times 100$)	관련 세부 사업명	비고
① 프로젝트 기반 인턴십 지수	%	60.4	67	10.9%	창의역량기반구축 창의역량강화 창의역량심화	'10년 목표값(65.1점) 달성값(66.1점)
② 창의역량지수	점	2.6	2.8	9.8%	창의역량강화 창의역량심화 창의역량완성	'10년 목표값(2.7점) 달성값(2.7점)
③ 산학협력지수	점	20.9	22.3	6.7%	창의역량기반구축 창의역량강화 창의역량심화 창의역량완성	'10년 목표값(신규) 달성값(20.9)

2. 지표 세부 내용

□ 지표 1 : 프로젝트 인턴십 지수

(1) 지표 설정 근거

구 분	주 요 내 용
지표 선정 이유	<ul style="list-style-type: none"> - 문화산업분야는 '창작'과 '상업화'라는 전문능력 습득이 매우 중요하기 때문에 기존의 운용적(operational) 기술 연수에서 벗어난 '현장 밀착형(industry-oriented) 인턴십 제도'의 개발·운영이 필요함. - '프로젝트 기반 인턴십 지수'는 학점인정 인턴십 참여 학생 수, 상용화 프로젝트 참여 학생 수, 일반 인턴십 프로그램 참여 학생 수를 바탕으로 가중치를 두어 산출하기 때문에, 문화산업의 특성을 실질적으로 반영할 수 있으며, 궁극적으로 관련 산업과의 전략적 산학협력 및 취업지원 기반구축과 현장밀착형 실습환경 구축 정도를 측정할 수 있는 중요 지표가 될 것임.
세부사업과의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creative Power Foundation Stage(창의역량 기반구축) 프로그램 - 브랜드 학과 전공별 요구와 융·복합 비전을 아우르는 융·복합 교과과정과 교재 개발. - 각 전공별 인력을 체계적으로 구성하기 위한 인력관리 시스템 연구 및 차세대 비전연구와 미래형 기술연구를 통해 기반을 구축함으로써 실무 프로젝트 경험 기회 획득.

구 분	주 요 내 용
세부사업과의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creative Power Take-off Stage (창의역량 심화) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 창작과정과 도제식 집중교육을 거쳐, 상용화콘텐츠 제작에 참여하는 학습 및 해외 현지학습을 통해 전공역량을 심화하여 프로젝트 인턴십 기회 확대. - 실전에 즉시 투입 가능한 현장형 전문가로 성장시켜 프로젝트 인턴십 참여. ▪ Creative Power Complete Stage (창의역량 완성) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 개별 심층면담 및 역량 분석을 통해 전공특화 및 융·복합 콘텐츠를 개발/ 완성하는 경험을 제공하고, 융·복합 콘텐츠를 직접 런칭하는 경험을 통해 현장형 전문가 배출 가능.

(2) 지표 측정 방법

구 분	주 요 내 용																														
산식	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 브랜드 3개학과의 인턴십 참여 학생 수에 가중치를 곱하여 대상 학생수(브랜드학과 졸업 예정자 수)로 나눔 - 학생 1인당 산업체 근무월수(이하 '인턴십 지수')로 평가 - 전체 인턴십 참여 학생 수에 가중치를 곱하여 대상학생 수(졸업 예정자)로 나눔 																														
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #e0f2f1;">인턴십 지수 산출 자료</th> <th style="background-color: #e0f2f1;">가중치</th> <th style="background-color: #e0f2f1;">2009년</th> <th style="background-color: #e0f2f1;">2010년</th> <th style="background-color: #e0f2f1;">2011년 (목표치)</th> <th style="background-color: #e0f2f1;">비고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>학점 인턴십 참여학생 수</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">19</td> <td style="text-align: center;">36</td> <td style="text-align: center;">48</td> <td>산학프로젝트 4개월 이상 이수 학생</td> </tr> <tr> <td>상용화 프로젝트 참여학생 수</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">50</td> <td style="text-align: center;">72</td> <td style="text-align: center;">100</td> <td>산학 상용 콘텐츠 제작실무 프로젝트에 1개월 이상 참여 학생수</td> </tr> <tr> <td>일반 인턴십 참여학생 수</td> <td style="text-align: center;">0.5</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td>직장체험 등 일반 인턴십 프로그램 참여 학생 수</td> </tr> <tr> <td>프로젝트 기반 인턴십 지수</td> <td></td> <td style="text-align: center;">54.7</td> <td style="text-align: center;">66</td> <td style="text-align: center;">67</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	인턴십 지수 산출 자료	가중치	2009년	2010년	2011년 (목표치)	비고	학점 인턴십 참여학생 수	2	19	36	48	산학프로젝트 4개월 이상 이수 학생	상용화 프로젝트 참여학생 수	1	50	72	100	산학 상용 콘텐츠 제작실무 프로젝트에 1개월 이상 참여 학생수	일반 인턴십 참여학생 수	0.5	10	0	10	직장체험 등 일반 인턴십 프로그램 참여 학생 수	프로젝트 기반 인턴십 지수		54.7	66	67	
	인턴십 지수 산출 자료	가중치	2009년	2010년	2011년 (목표치)	비고																									
	학점 인턴십 참여학생 수	2	19	36	48	산학프로젝트 4개월 이상 이수 학생																									
	상용화 프로젝트 참여학생 수	1	50	72	100	산학 상용 콘텐츠 제작실무 프로젝트에 1개월 이상 참여 학생수																									
	일반 인턴십 참여학생 수	0.5	10	0	10	직장체험 등 일반 인턴십 프로그램 참여 학생 수																									
프로젝트 기반 인턴십 지수		54.7	66	67																											
<ul style="list-style-type: none"> - 학점 인턴십 참여 학생 수는 산학 실무 프로젝트에 투입되어 4개월 이상 이수한 학생 수로 산출하며, 상용화 프로젝트 참여 학생 수는 실무 프로젝트 즉, 산학 상용 콘텐츠 제작, 산학 실무 프로젝트에 1개월 이상 참여한 학생 수를 바탕으로 산출함. - 일반 인턴십 프로그램 참여에 대한 가중치는 학생전공에 관련이 매우 깊은 프로젝트성 업무 외 업체의 단순 체험도 가능하여 가중치를 0.5로 반영함. 																															
기준 시점 (조사 시점)	<ul style="list-style-type: none"> - 학과역량지수의 측정 방법으로 활용되는 학과발전 사업계획(학년 초)과 수행성과의 결과(학년 말)의 일정과 같이 해당지표는 '11.12에 결과를 1차 평가하고, 그 이후 발생하는 세부 항목들은 '12.2 기준으로 추가 수합 측정한다. 																														

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

프로젝트 인턴십 지수 항목	가중치	내용	학생수	환산점수
학점인턴십 참여 학생 수	2	'미미와 다다의 미술탐험대' 애니메이션 프로젝트 참여 학점 인턴십 9명 등	36	72
상용화 프로젝트 참여 학생 수	1	애니메이션 프로젝트 '버그드' 및 외부 상용 프로젝트에 참여 등	72	72
브랜드학과 졸업생 수	218명			
2010 프로젝트 인턴십 지수 달성값	환산점수의 합 / 브랜드학과 졸업생수 * 100 = 66.1			
프로젝트 인턴십 지수 현재값	{2010년 작성시 현재값(54.7) + 2010년 성과값(66.1)}/2 = 60.4			

○ 목표값 설정 근거

인턴십 지수 산출 자료	2009년	2010년	현재값	2011년 (목표치)	목표 향상률
프로젝트 기반 인턴십 지수	54.7	66	60.4	67	10.9%

- 브랜드학과 프로젝트 기반 인턴십 지수는 위에 제시한 산식에 따라 '10년 기준으로 달성값은 66, 현재값은 60.4이며, 향상률 10.9%이상의 목표로 프로젝트 기반 인턴십 지수의 '11년 기준 목표값은 67로 정하여 세부항목별로 관리함.
- 세부항목별로 학점 인턴십은 48명이상, 상용화 프로젝트 참여 100명 이상, 일반 인턴십은 10명 이상을 목표로 하여 위 산식에 맞는 가중치로 목표값을 설정함.

(4) 성과지표 달성 전략

- 학점제 인턴십의 확대.
- 산학 프로젝트의 지속적 확대를 위한 교수 프로젝트의 활성화.
- 문화산업의 특성에 맞는 전문능력 습득을 위한 전략적 산학협력 및 취업지원 기반구축과 '현장 밀착형(industry-oriented) 실습환경 구축과 인턴십 제도'의 개발·운영.
- 학생들이 졸업 전에 실무 프로젝트 또는 상용 콘텐츠 제작에 참여하여, 경력과 포트폴리오를 겸비한 인재 양성이 가능하도록 관리.

□ 지표 2 : 창의역량(Creative Master) 지수

(1) 지표 설정 근거

구 분	주 요 내 용
지표 선정 이유	<ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 제작 및 운영을 위해서는 무에서 유를 창조하는 독특한 발상법과 창의력이 매우 중요함. - 창의력 향상을 위해서는 창의역량 융복합형 콘텐츠 제작 교육과정을 바탕으로 기숙형 도제식 공방, 아티스트 레지던스, 상용콘텐츠 제작 스튜디오 운영 프로그램과 같은 일련의 사업들이 지속적으로 추진되어야 함. - 이러한 사업들이 성공적으로 추진되기 위해서는 해당학과 졸업생의 당해년도 국제, 국내 공모전 수상실적, 상용화 작품 참여 등 세부적인 창의력 양성과정을 통해 이루어져야 하므로, 창의역량지수를 우리 대학의 성과지표로 설정하여 관리하고자 함.
세부사업과의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creative Power Foundation Stage(창의역량 기반구축) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 전공별 요구와 융·복합 비전을 아우르는 융·복합 교과과정과 교재 개발, - 각 전공별 인력을 체계적으로 구성하기 위한 인력관리 시스템 연구 및 차세대 비전연구과 미래형 기술연구를 통한 창의역량 지수 상승 가능. ▪ Creative Power Aging Stage (창의역량 강화) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 전공역량 강화프로그램을 통해 전공 교과목 연계 및 개방적 운영으로 학생들의 교과목 선택의 폭을 확대. - 전공 특화 및 융·복합형 교과목과 워크숍, 특강프로그램으로 역량우수자의 능력을 심화시켜 전공특화 및 융·복합 콘텐츠제작 역량을 갖춘 인재 양성. ▪ Creative Power Take-off Stage (창의역량 심화) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 창작과정과 도제식 집중교육을 거쳐, 상용화콘텐츠 제작에 참여하는 학습 및 해외 현지학습을 통해 전공역량을 심화. - 실전에 즉시 투입 가능한 현장형 전문가로 성장시켜 창의역량지수를 향상. ▪ Creative Power Complete Stage (창의역량 완성) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 개별 심층면담 및 역량분석을 통해 전공특화 및 융·복합 등 콘텐츠 개발과 완성경험과 융복합 콘텐츠를 직접 런칭하는 경험을 통해 전공역량이 완성된 현장형 전문가 배출 가능. - 콘텐츠 개발 완성경험을 통한 공모전 또는 페스티벌 참가 등의 우수한 성과 획득.

(2) 지표 측정 방법

구 분	주 요 내 용					
산식	- 아래의 표와 같은 방법으로 창의 역량 지수를 평가 - 각 항목의 해당 학생수를 가중 합산하여 대상 졸업생수로 나눔					
	창의역량 지수 산출 자료	가중치	2008	2009	2010	2011
	해외 유명 공모전, 페스티벌 수상 및 진출, 만화 단행본 저작, 매체연재, 콘텐츠 상용화 매출발생 등	5	25	6	7	21
	국제 페스티벌 수상, 만화 단행본 공동작가 참여 등	4	39	18	49	24
	게임 사기업 공모전 금상 수상 이상, 국내 애니메이션 공모전 수상 등	3	57	36	21	73
	국제 페스티벌 진출, 상용화 프로젝트 참여 등	2	68	104	70	173
	국내 페스티벌 및 전시 참여 등	1	98	115	163	138
창의역량지수		2.1	2.4	2.7	3.0	
기준 시점 (조사 시점)	- 학과역량지수의 측정 방법으로 활용되는 학과발전 사업계획(학년 초)과 수행성과의 결과(학년 말)의 일정과 같이 해당지표는 '11.12에 결과를 1차 평가하고, 그 이후 발생하는 세부 항목들은 '12.2 기준으로 추가 수합 측정한다.					

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

- 브랜드 3개 학과의 졸업자 218명 중 아래 표와 같이 가중치를 달리하여 산출된 값.

창의역량 지수 산출 자료	가중치	학생수	환산점수	증빙자료 형태
만화 단행본 저작 '세걸음', 네이버 웹툰연재 '세렌디피티' 등	5	7	35	수상 상장 ISBN 등록번호 매출액 발생 여부
BUDI부산디지털콘텐츠유니버시아드"No. 1009" 최우수상 및 우수상 수상 등	4	49	196	수상 상장
대한민국애창작터경진대회 금상, 동상 수상 등	3	21	63	상장
2010인디애니페스트 날애니공모전, SBS창작애니메이션대상수상, 웹게임 'VirusChaser'제작상용화 등	2	70	140	프로젝트 연구계획서 참여 연구원
시크라프아시아2010, G스타 국제게임전시회 참여 등	1	163	163	전시회 사진
브랜드학과 졸업생 수	218명			
2010년 창의 역량 지수 달성값	환산점수의 합 / 브랜드학과 졸업생수=2.7			
창의 역량 지수 현재값	{2010년 작성시 현재값(2.4) + 2010년 성과값(2.7)} / 2 = 2.6			

○ **목표값 설정 근거**

- 2010년 창의역량 지수 2.7를 본 사업을 통해 2011년 창의역량 지수 3.0이상의 목표 값으로 끌어올리고자 함.

내용	2008년	2009년	2010년	현재값	2011년(목표치)	목표 향상률
창의역량 지수	2.1	2.4	2.7	2.6	2.8	7.7%

- 2008년 교육역량강화사업 대학으로 선정되어, 이를 바탕으로 학교의 장기발전 비전의 핵심이 되는 3개 학과(만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과)에 집중적으로 역량을 투자하여 2007년 대비 창의역량지수 0.3 상승을 달성하였고, 2009년과 2010년에도 전년도 대비 0.3의 지수 상승을 달성하였음.
- 2011년에도 본 사업에 보다 많은 역량을 투입하여 현재값 대비 0.2의 지수 상승을 목표로 함.

(4) 성과지표 달성 전략

- 창의역량 기반 구축사업의 융·복합형 콘텐츠 제작 교육과정 개발, 차세대 콘텐츠 연구소 사업 등을 통해 수준 높은 작품을 제작하기 위한 창의역량 기반을 구축.
- 창의역량 강화사업의 우수학생 집중육성 프로그램을 통해 권위 있는 국제공모전에 출품할 수 있도록 함.
- 창의역량 심화사업의 도제식 집중교육, 상용콘텐츠 제작 참여 학습(S-OJL)을 통해 상용화 프로젝트 및 국내외 페스티벌 초청 작품을 제작.
- 창의력 완성사업의 융·복합 콘텐츠 런칭 프로그램을 통해 국내외 유명 공모전 수상 및 유명 전시에 출품하고 개인 저작물을 출판.

③ 지표 3 : 산학협력 지수

(1) 지표 설정 근거

구 분	주 요 내 용
지표 선정 이유	<ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 제작 및 운영을 위해서는 빠르게 변화하는 문화콘텐츠 관련 산업체와의 활발하고 밀접한 교류(특강, 워크샵, 기술자문 등)가 요구됨. - 업체의 기술동향에 빠르게 대응하고 졸업과 동시 실전에 즉시 투입 가능한 현장형 전문가로서의 성장 가능한 문화 콘텐츠 제작 전문가를 양성하기 위해서는 창작과정의 교육과 동시, 상용콘텐츠 제작에 직접 참여하여 실무를 다양하게 경험하는 것이 중요함. - 이를 위해서는 교류가 가능한 업체수를 많이 확보하고 지속적인 교류 및 관리가 필요하므로, 산학협력 지수를 우리 대학의 성과지표로 설정하여 관리하고자 함.
세부사업과의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creative Power Foundation Stage(창의역량 기반구축) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 전공별 요구와 융·복합 비전을 아우르는 융·복합 교과과정과 교재 개발시 전공별 관련 업체의 기술동향과 업체에서 요구되어지는 역량을 반영한 교과과정과 교재개발 기능, ▪ Creative Power Aging Stage (창의역량 강화) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 전공 특화 및 융·복합형 교과목과 전공 관련 산업체 전문가 초청 워크숍, 특강프로그램 등의 산학 교류를 통해 역량우수자의 능력을 강화 가능. ▪ Creative Power Take-off Stage (창의역량 심화) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 여러 신규 관련 업체를 발굴하고 협정을 통해 학생들에게 도제식 집중교육을 및 상용화콘텐츠 제작에 참여하는 학습의 기회를 늘려 전공역량을 심화. - 산학 프로젝트 유치 및 수행을 통해 실전에 즉시 투입 가능한 현장형 전문가로 성장 가능. ▪ Creative Power Complete Stage (창의역량 완성) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 개별 심층면담 및 역량분석을 통해 전공특화 및 융·복합 등 콘텐츠 개발과 완성경험과 융복합 콘텐츠를 직접 런칭하는 경험을 통해 전공역량이 완성된 현장형 전문가 배출 가능.

(2) 지표 측정 방법

구 분	주 요 내 용																				
산식	<ul style="list-style-type: none"> - 아래의 표와 같은 방법으로 산학협력 지수를 평가 - 각 항목의 해당 건 수를 가중치 합산하여 대상 교원 수로 나눔. 																				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #e0f2f1;">산학협력 지수 산출 자료</th> <th style="background-color: #e0f2f1;">가중치</th> <th style="background-color: #e0f2f1;">2010</th> <th style="background-color: #e0f2f1;">2011(목표)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>산학협력프로젝트유치</td> <td>50만원/1건</td> <td>264,000,000</td> <td>275,000,000</td> </tr> <tr> <td>신규산학협정체결</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>산학교류(특강, 워크샵, 산업체방문 등)</td> <td>1</td> <td>78</td> <td>80</td> </tr> <tr> <td>산학협력지수</td> <td></td> <td>20.9</td> <td>22.3</td> </tr> </tbody> </table>	산학협력 지수 산출 자료	가중치	2010	2011(목표)	산학협력프로젝트유치	50만원/1건	264,000,000	275,000,000	신규산학협정체결	5	4	8	산학교류(특강, 워크샵, 산업체방문 등)	1	78	80	산학협력지수		20.9	22.3
	산학협력 지수 산출 자료	가중치	2010	2011(목표)																	
	산학협력프로젝트유치	50만원/1건	264,000,000	275,000,000																	
	신규산학협정체결	5	4	8																	
산학교류(특강, 워크샵, 산업체방문 등)	1	78	80																		
산학협력지수		20.9	22.3																		
기준 시점 (조사 시점)	<ul style="list-style-type: none"> - 학과역량지수의 측정 방법으로 활용되는 학과발전 사업계획(학년 초)과 수행성과의 결과(학년 말)의 일정과 같이 해당지표는 '11.12에 결과를 1차 평가하고, 그 이후 발생하는 세부 항목들은 '122 기준으로 추가 수합 측정한다. 																				

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

- 브랜드 3개 학과의 각 항목별 해당 건 수를 아래 표와 같이 가중치를 달리 합산하여 대상 교원수로 나누어 산출한 값.

창의역량 지수 산출 자료	가중치	건 수	환산점수	증빙자료 형태
산학협력프로젝트유치(50만원/1건)	1	528	528	프로젝트 계약서
신규산학협정체결	5	4	20	산학협정서
산학교류(특강, 워크샵, 산업체견학 등)	1	78	78	워크샵 및 특강 기안문 및 강의자료
합계			626	
브랜드학과 교원 수	30명			
2010년 산학협력 지수 현재값	20.9			

○ 목표값 설정 근거

- 산학협력 지수는 신규 설정된 지표값으로, 산식에 따라 항목별 가중치를 두고 2010년에 진행한 자료를 조사 산출한 결과 20.9에 해당함.

내용	2010년(=현재값)	2011년(목표치)
산학협력 지수	20.9	22.3

- 학교의 장기발전 비전의 핵심이 되는 3개 학과에 집중적으로 역량을 투자하여 현재값 대비 1.4의 지수 상승을 목표로 함.

(4) 성과지표 달성 전략

- 창의역량 기반 구축사업의 융·복합형 콘텐츠 제작 교육과정 개발, 차세대 콘텐츠 연구소 사업 진행시 관련 업체들의 기술 동향과 인력 요구사항을 최대한 반영하도록 유도하여 신규협정 업체들 발굴이 가능하도록 관리.
- 학생 참여 산학 프로젝트 유치의 지속적 확대와 교류를 위한 산업체 전문가 특강과 워크샵 및 교수 프로젝트의 활성화.
- 문화산업의 특성에 맞는 전문능력 습득을 위한 전략적 산학협력 및 취업지원 기반구축과 '현장 밀착형(industry-oriented) 실습환경 구축.
- 학생들이 졸업 전에 실무 프로젝트 또는 상용 콘텐츠 제작에 참여하여, 경력과 포트폴리오를 겸비한 인재 양성이 가능하도록 관리.

제 3 장 교육역량 강화 사업 관리체계

I. 사업추진위원회 구성 현황

1. 구성 현황

① 재설치 일자 : 2011년 3월 7일

② 위원 구성 현황

구 분	성 명	소 속	직위 및 직급	비 고
위원장	이수형	청강문화산업대학교	총장	교내
위 원	이경학	청강문화산업대학교	기획실장/산학협력단장/뮤지컬스쿨원장/에코라이프스쿨원장	교내
	박영철	청강문화산업대학교	교학처장	교내
	김기철	청강문화산업대학교	교육지원처장	교내
	방정원	청강문화산업대학교	교육역량사업단장	교내
	박찬일	청강문화산업대학교	콘텐츠스쿨 원장	교내
	조영아	청강문화산업대학교	패션스쿨 원장	교내
	정우기	청강문화산업대학교	모바일 스쿨 원장	교내
	김진규	한국콘텐츠진흥원	전략콘텐츠본부장	교외
	이호웅	동원대학	전 경기지역 산학협력단장 협의회장	교외
	총 계	총 10명 (외부 2명)		

2. 주요 기능 및 역할

- 대학 중장기 발전계획에 따른 교육역량 강화 계획 수립·운영
- 교육역량 강화사업 운영 규정 수립·운영
- 세부 사업의 예산 변경 등의 심의
- 사업 추진 모니터링 및 자체 평가 등 사업 관련 주요 사항에 대한 심의·의결

3. 주요 활동

연도	주요 활동
'11년도	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2011년도 교육역량 강화사업 기본계획 수립 회의 개최 ('11. 3.) ▪ 2011년도 교육역량 강화사업 운영 규정 제정('11. 4.) ▪ 2011년도 학과 및 부서의 사업계획서 심의 회의 개최 ('11. 4.) ▪ 2011년도 교육역량 강화사업 최종안 심의 회의 개최 ('11. 5.) ▪ 2011년도 교육역량 강화사업 세부 계획 심의·의결 ('11. 5.) ▪ 2011년도 교육역량 강화사업 관련 주요 사항 심의·의결 ('11. 5.-'12. 2.) ▪ 2011년도 교육역량 강화사업 중간 평가 ('11. 10.)
'12년도	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교육역량 강화사업 자체 평가 ('12. 2.)

II. 사업전담조직 구성 현황

1. 구성 현황

① 명칭 : 교육역량 강화사업단

② 구성 현황

구 분		성 명	소 속	직 위 및 직 급	
사업책임자		방정원	산학협력단	교육역량사업단장(부교수)	
사업실무자		이은정	산학협력단	직원	
교육역량 강화사업	기획운영팀 (실무전담팀)	팀장	방정원	교육역량사업단장(부교수)	
		팀원	김은권	콘텐츠스쿨	조교수
			송장수	에코라이프스쿨	부교수
			오현주	콘텐츠스쿨	조교수
			이상준	에코라이프스쿨	부교수
			이선주	콘텐츠스쿨	부교수
			이종원	전산소	소장(부교수)
			정혜옥	콘텐츠스쿨	조교수
			이은정	산학협력단	직원
	사업지원팀	팀장	이지영	기획실	기획팀장
		팀원	이은표	교육지원처	재무팀장
			이유로	교육지원처	직원
	자체평가 위원회	위원장	이경학	기획실	기획실장
		위원	방정원	산학협력단	교육역량사업단장(부교수)
			박찬일	콘텐츠스쿨	원장(부교수)
			조영아	패션스쿨	원장(부교수)
			정우기	모바일스쿨	원장(부교수)
			김종성	고용정보원	연구위원
			김영진	경희대학교	경기지역산학연합회장
	운영위원회	위원장	유대근	기획실	HRD 센터장(교수)
		위원	윤필현	기획실	HRD 부센터장(조교수)
			권태준	기획실	국제협력센터장(부교수)
			노이경	교학처	학생서비스센터장(부교수)
			김효남	콘텐츠스쿨	창업보육센터장(교수)
			김기철	교육지원처	처장
			이재철	콘텐츠스쿨	청강창조센터장(조교수)
대학 대표 브랜드 사업	브랜드사업 운영팀	팀장	박찬일	원장(부교수)	
		팀원	고성욱	콘텐츠스쿨	애니메이션전공 책임교수(조교수)
			홍윤표	콘텐츠스쿨	만화창작전공 책임교수(조교수)
			강명주	콘텐츠스쿨	게임전공 책임교수(부교수)
			김기대	콘텐츠스쿨	스쿨 행정팀장
	사업지원팀	교육역량 우수대학 사업지원팀과 동일			
자체평가팀	교육역량 우수대학 자체평가팀과 동일				
총 계		총 32명(사업단장 포함 일부인원 중복)			

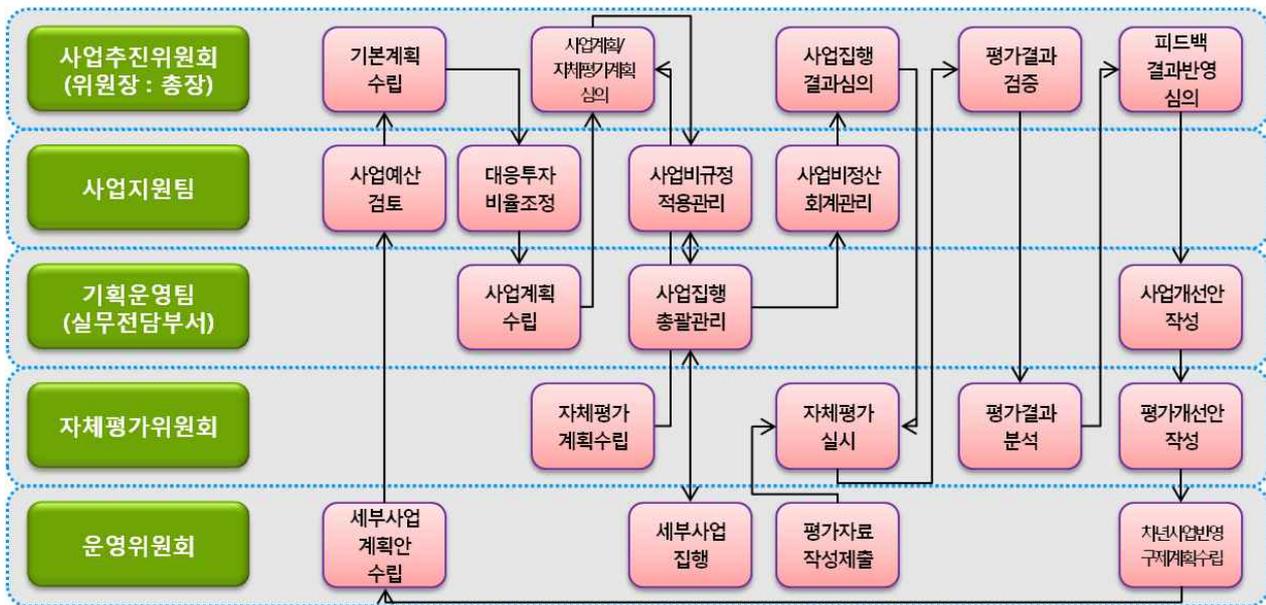
2. 업무분장

구 분		업무 분장	비고	
사업책임자		교육역량 강화사업 전반 총괄 및 조정		
사업실무자		사업 실무 총괄, 연락 및 단장 업무 보조		
교육 역량 강화 사업	기획운영팀 (실무전담팀)	팀장	사업 전체 계획 수립 및 집행 총괄	
		팀원	<ul style="list-style-type: none"> •전체 사업 계획 수립 •운영규정 수립 및 사업집행 총괄 관리 •부서/스쿨 간 업무 조정 •전체 사업 평가지표 관리 총괄 •사업계획서, 실적 수합/정리, 보고서 작성 총괄 	
	사업지원팀	팀장	사업 예산 수립, 예산집행 적정성 총괄 관리	
		팀원	<ul style="list-style-type: none"> •사업 예산 배분의 적정성 관리 •교비대응 투자 규모 적정성 관리 •사업비 집행 및 규정적용 적정성 관리 •사업비 정산 및 회계 관리 	
	자체평가 위원회	위원장	사업 자체 평가 총괄 관리	
		위원	<ul style="list-style-type: none"> •자체평가 전체 계획 수립 •평가 기준 수립 및 평가항목 개발 •자체평가 실시 및 평가결과 분석 •평가결과 피드백 자료 작성 	
	운영위원회	위원장	세부 사업 수립 및 운영 전반 총괄 관리	
		위원	<ul style="list-style-type: none"> •각 사업별 세부 사업계획 수립 •세부 사업별 운영 •세부 사업별 성과지표 관리 •행정부서/부속기관/스쿨 단위 세부사업 운영관리 	
	대학 대표 브랜드 사업	브랜드사업 운영팀	팀장	대표브랜드 사업총괄, 다른 팀/위원회와의 조정
			팀원	<ul style="list-style-type: none"> •대표브랜드 사업 전공별 사업계획 수립/운영 •대표브랜드 사업 예산 조정 •대표브랜드 사업 실적 및 평가지표 관리 •대표브랜드 사업 관련 학교기업/부속기관 관리
사업지원팀		팀장	교육역량 우수대학 사업지원팀과 동일	
		팀원	교육역량 우수대학 사업지원팀과 동일	
자체평가팀		팀장	교육역량 우수대학 사업지원팀과 동일	
		팀원	교육역량 우수대학 사업지원팀과 동일	

③ 업무 추진 체계



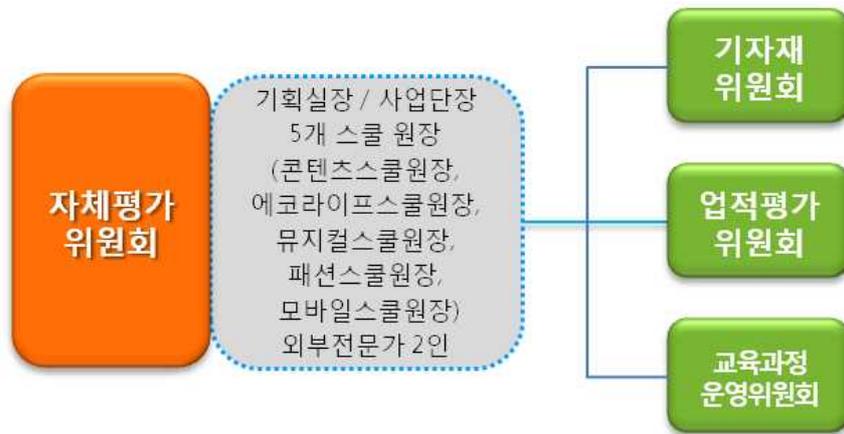
④ 추진 절차



Ⅲ. 자체평가 실시 계획

1. 평가 개요

① 평가위원회 구성



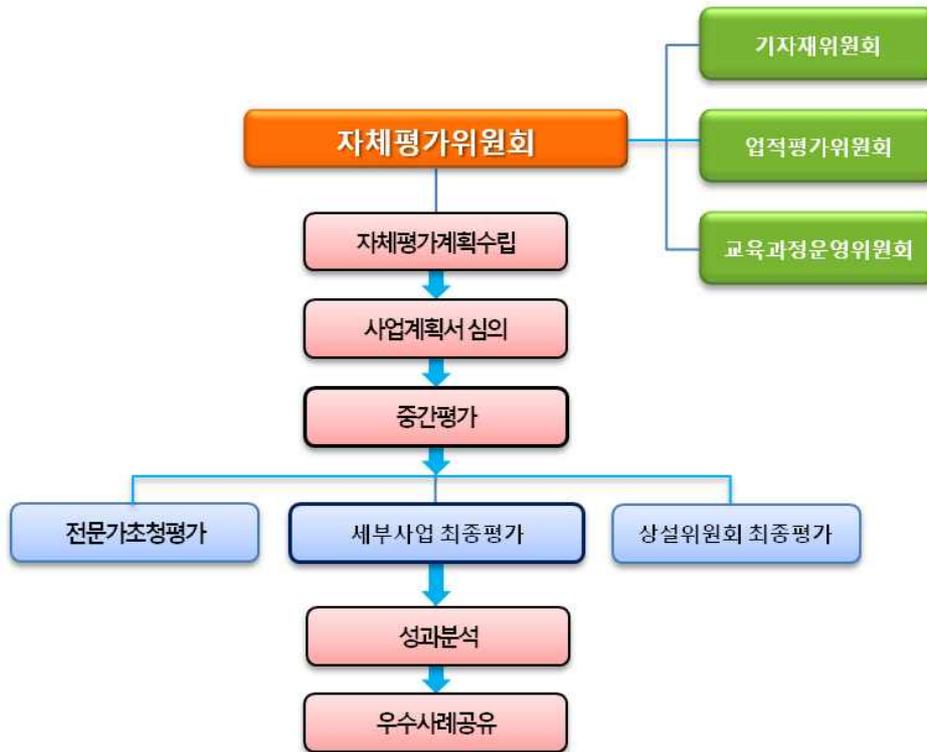
구 분		성 명	소 속	직 위 및 직급	
교육 역량 강화 사업	자체평가 위원회	위원장	이경학	기획실	기획실장
		위원	방정원	산학협력단	교육역량사업단장
			박찬일	콘텐츠스쿨	원장(부교수)
			조영아	패션스쿨	원장(부교수)
			정우기	모바일스쿨	원장(부교수)
			외부전 문위원	김영진	경희대학교
	김종성	고용정보원		연구위원	
학내 기 활동 위원회	기자재 위원회	팀장	박영철	교학처	교학처장(부교수)
		팀원	김기철	교육지원처	교육지원처장
			이재철	콘텐츠스쿨	청강창조센터장(조교수)
			신대영	콘텐츠스쿨	조교수
			권태준	패션스쿨	부교수
			장재권	에코라이프스쿨	부교수

구 분		성 명	소 속	직 위 및 직급	
학내 기 활동 위원회	업적평가 위원회	위원장	이경학	기획실	기획실장
		위원	이선주	콘텐츠스쿨	부교수
			이현수	모바일스쿨	부교수
			신미희	뮤지컬스쿨	부교수
			임지완	패션스쿨	조교수
			황지희	에코라이프스쿨	조교수
	교육과정 운영위원회	위원장	박영철	교학처	교학처장(교수)
		위원	유대근	기획실	HRD 센터장(교수)
			윤필현	기획실	HRD 부센터장(조교수)
			김경신	모바일스쿨	부교수
			강명주	콘텐츠스쿨	부교수
			이상희	콘텐츠스쿨	부교수
			이재철	콘텐츠스쿨	청강창조센터장(조교수)

● 업무분장

구 분		업무 분장		비고
교육 역량 강화 사업	자체평가 위원회	위원장	사업 자체 평가 총괄 관리	
		위원	<ul style="list-style-type: none"> • 자체평가 전체 계획 수립 • 평가 기준 수립 및 평가항목 개발 • 부서사업 및 교수프로젝트 평가 • 자체평가 실시 및 평가결과 분석 • 평가결과 피드백 자료 작성 	
	기자재위원 회	팀장	기자재 예산 수립, 집행 적정성 총괄 관리	
		팀원	<ul style="list-style-type: none"> • 기자재 예산 배분의 적정성 관리 • 기자재 구입 계획에 따른 사양 및 시기 검수 • 집행 및 규정적용 적정성 관리 • 기자재 교육활용도 평가 	
	업적평가 위원회	위원장	스쿨 및 학과 사업 총괄 관리	
		위원	<ul style="list-style-type: none"> • 스쿨 및 학과 사업 계획 및 결과 적정성 평가 • 평가 기준 수립 및 평가항목 개발 • 평가결과 피드백 자료 작성 	
	교육과정 운영위원회	위원장	스쿨, 학과별 교육과정 개발 접수 및 총괄관리	
		위원	<ul style="list-style-type: none"> • 각 스쿨, 학과별 교육과정 개발 접수 • 평가 기준 수립 및 평가항목 개발 • 각 스쿨, 학과별 교육과정 개발 평가 • 평가결과 피드백 자료 작성 	

② 평가 추진 계획



- '11. 4. 자체평가 계획 수립
- '11. 4. 사업계획서 심의
- '11. 12. 세부 사업별 중간 평가
- '12. 2. 세부 사업 최종 평가
- '12. 2. 성과 분석 및 우수 사례 공유
- '11.3. 우수 사례 제도화

③ 평가 방법

- 평가 내용(항목) : 사업 추진 내용, 예산 집행 내역, 추진 성과
- 평가 담당 부서 및 평가위원 구성 : 기획실
- 평가 방법 : 중간평가('11. 12) 및 최종 평가('12. 2)
- 자체평가 위원회 및 학내 기 상설 위원회(기자재 위원회, 업적평가 위원회, 교과과정운영위원회)는 다음과 같은 방법으로 평가함.

① 자체평가위원회

- 자체평가 위원회는 기획실장을 위원장으로 교육역량강화사업단장 외 스쿨원장 들 및 외부 전문가 2인으로 4월에 수립.
- 교육역량강화사업단의 기획운영팀(사업전담팀)에서 사업계획서를 기획, 작성.
- 세부사업별 추진계획과 지표, 평가방법의 적정성을 심의.
- 세부사업들에 대하여 중간 및 최종 자체 평가를 실시하고 분석.
- CIPP(Context, Input, Process, Output)모형에서의 4가지 기본적인 평가 유형을 활용하여 상황, 투입, 과정, 산출 상의 효과성, 효율성, 유용성 등을 평가.

구분	평가항목	배점
상황평가	이해당사자 요구	10점
투입평가	프로그램 목표, 프로그램 내용, 시설, 설비, 지원환경, 교원, 학생선발, 예산	40점
과정평가	운영방법	20점
산출평가	성취도, 취업, 이해관계자 만족도	30점

- 평가항목 및 세부기준

항목	평가기준	세부내용
상황평가	프로그램이 운영 목표를 결정하기 위한 정당한 근거를 가지고 있었는지를 평가	<ul style="list-style-type: none"> ■ 이해당사자의 요구 - 프로그램은 이해당사자의 요구가 적절히 반영 되었는가?
투입평가	프로그램의 목표를 달성하기 위해 여러 가지 인적, 물적 자원들을 어떤 방법으로 활용하였는지를 평가	<ul style="list-style-type: none"> ■ 프로그램 목표 - 목표가 학과(또는 사업)의 특성을 적절히 반영하고 있는가? ■ 프로그램 내용 - 프로그램 내용은 프로그램 목표를 잘 반영하고 있는가? ■ 학생선발 - 학생선발 방식은 합리적이고 납득이 가능한가? ■ 예산 - 프로그램에 투입된 예산 규모와 사용내역이 명확한가?
과정평가	프로그램을 직접 실행하는 단계에서 실행과정 및 절차의 실태와 문제점을 진단하는 데 목적이 있음	<ul style="list-style-type: none"> ■ 프로그램 운영 방법 - 계획서의 내용대로 프로그램이 운영되었는가? - 체계적인 학생지도가 이루어 졌는가?
산출평가	프로그램의 실행단계와 종료단계에 걸쳐서 프로그램을 통해서 얻은 결과를 측정하고 해석하여 새로운 사업 목표를 설정하는데 기초로 활용하기 위함	<ul style="list-style-type: none"> ■ 성취도 - 학생들의 능력이 프로그램 이수 전보다 많이 향상되었는가? ■ 취업 - 프로그램 이수 후 학생들은 취업활동에 도움을 받았는가? ■ 이해관계자 만족도 - 참여 학생들은 프로그램 이수 결과에 만족하고 있는가?

② 업적평가위원회

- 교원업적평가 위원회는 기획실장, 교학처장 당연직으로, 매해 1월에 각 스쿨 및 학과의 교수를 위원으로 임명함.
- 학년 초 모든 학과는 교내 업적평가위원회에 교육품질 향상, 취업역량제고, 교수직원역량강화, 교육여건개선 사업을 포함한 학과발전 사업계획을 제출하고 발표함.

[학과 자율지표 예시]

2011년도 컴퓨터게임전공 발전계획		2011년도 중점 추진과제		
주요 과제명	구체적 실행(내용)	목표치	가중치	
프로그램 교육 시스템 확장	지스타2010	지스타 내 특집부스 운영(홍보물품, 홍보물품, 홍보물품) 및 전시, 입회료의 부담완화를 위한 상담	전시 및 부스운영시간 200명 이상 개발인원(가산) 등 동시 1000명(개발자 및 영업자)을 취급한 실적 52인(상/중/하)	20
	신규 플랫폼 관련 교육	신규 플랫폼 기반의 프로그래밍 교육 및 콘텐츠 개발	2명 이상의 신규 플랫폼 콘텐츠 개발완료	20
	공공기관지도	공공기관지도를 통한 프로그래밍의 실용성 및 우수 (의뢰공급진도)	계약 및 상담에 대한 실적 (주제장 등록지 발표페이지)	70
	전문가 초빙	전문가 초빙	5명 이상 초빙비용 및 경비사후	5
	기능성개발패스트트랙	평가인증제도(기능성개발패스트트랙)의 전시부스 참가 및 '업적평가' 실적	학과가 평가인증제도를 포함한 전시부스어원 개발전시 행위사건 총 실적부족	5
G30 프로그램	콘텐츠개발개발	콘텐츠개발, 게임개발 및 상용화 지표	2개 이상 콘텐츠 상용화 서비스	20
	산학협력 게임제작 프로젝트	산학협력 형태 게임제작 프로젝트 참여	산학협력 프로젝트 2건 이상	75
	CCRC 게임소프웨어 특성화	게임 소프웨어 신규 팀 개발	CCRC 게임소프웨어 신규 프로젝트 1건 이상	10
학과발전 계획화	학과발전 기사 및 인허가	학과발전 기사, 학과교수 및 학생관련 인터뷰 노출 목표	학과발전기사 및 인허가 2건 이상(중대기자사수면) 기후발전기사 1건 이상	15
	온라인카테고리	온라인카테고리 및 웹 카페운영(네이버, 네이버 블로그, 유튜브 등) 및 개인인쇄물(소책자)발행	온라인카테고리 및 인허가 2건 이상(중대기자사수면) 기후발전기사 1건 이상	5
	전문능력 향상을 위한 실용 프로그램	학과발전, 학생발전, 부학생의 학과특기교육, 향상 위한 실용 프로그램 개발 및 보급(교과) 실시	10개월간의 학과특기 활동수 및 1000명 이상	10
	전문능력 향상을 위한 실용 프로그램	학과발전, 학생발전, 부학생의 학과특기교육, 향상 위한 실용 프로그램 개발 및 보급(교과) 실시	10개월간의 학과특기 활동수 및 1000명 이상	55
	장기적발전 인력 네트워크 구축	장기적발전, 학생발전, 부학생의 학과특기교육, 향상 위한 실용 프로그램 개발 및 보급(교과) 실시	10개월간의 학과특기 활동수 및 1000명 이상	20

- 제출, 발표한 학과발전계획의 적정성을 심의함.
- 교원업적평가는 학과평가 600점과 개인평가 400점으로 이루어지며, 학과평가는 공통평가 300점과 자율평가 300점으로 배점하여 평가함.
- 학년 말 업적평가위원회는 학과발전 사업계획 수행성과를 정량평가(200점)와 정성평가(100점)로 나누어 평가함.

구분	공통평가		자율평가	
	항목	배점	항목	배점
학과평가	신입생 등록률	60	학과자율지표 정량평가	200
	재학률	120		
	취업률	80	학과자율지표 정성평가	100
	산학협력	40		
	소계	300	소계	300
개인평가	수업평가	100	개인자율지표 정성평가	200
	연구업적	100		
	소계	200	소계	200
총점(1000점)		500		500

③ 기자재위원회

- 기자재 구입 절차 및 방법

단계	절차	내용	방법
1단계	위원회 구성	매 학년도 '실험실습물품 관리위원회' 구성 및 위원장 선출(스쿨 공통 사용물품 표준화 안내, PC, 빔프로젝터, 책걸상, 칠판 등 10종)	전공별 실습담당 교수 추천
2단계	학기별 기자재 수요조사 안내	교육과정 운영에 필요한 신규 기자재, 노후로 인한 교체 기자재 수요조사 안내	전자문서, 메일 등 학기별 기자재 수요조사
3단계	스쿨에서 필요한 기자재 조사 및 견적	스쿨에서 교육과정 운영에 필요한 기자재 선정, 견적 작업 및 조율, 스쿨 자체 기자재 선정 회의 실시	조달청 나라장터, 온라인, 오프라인 업체 견적 실시
4단계	기자재 구입 신청	기자재 구입 신청(기자재 신청내역, 세부 내역 및 활용 계획, 기자재 선정 회의록 첨부)	전자문서 대내발송을 통한 기자재 구입 신청
5단계	기자재 신청 내역 검토	전문 업체 견적 작업(단종, 대체모델 조사) 스쿨 공통 집기(수강용 책걸상 등) 품평회 실시	해당분야 전문 업체 견적 및 품평회 실시
6단계	기자재 구입 심의	'실험실습물품 관리위원회' 기자재 구입 심의(예산, 교육과정, 선정사유, 활용계획 검토), 회의록을 작성하고 총장 결재	전공별 실습담당 대표 교수로 구성된 '실험실습물품 관리위원회'를 통한 구입 심의
7단계	기자재 구입	기자재 구입 심의 결과를 토대로 전문 업체 3개 이상 비교 견적 및 구입 실시	심의내역, 회의록, 비교 견적을 포함하여 구입결재
8단계	기자재 검수	구입물품을 해당 스쿨 지정 장소에 설치, 구입물품의 이상 유무 검수	스쿨 기자재 담당, 스쿨원장, 교학처장 검수
9단계	기자재 자산등재	구입한 기자재를 자산등재 및 관리를 위한 자산바코드 발급 및 부착	자산관리 프로그램에 자산등록

※ 2011년 1학기 기자재 구입부터 '실험실습 환경개선 표준안 연구(스쿨별 교육과정 운영에 필요한 실습실 표준 모델 제시, 2011년 ~ 2013년 3개년 실험실습물품 및 예산 확보계획 수립)' 결과를 기준으로 구입절차 2단계부터 적용 예정.

- 유지관리 절차 및 방법

단계	절차	내용	방법
1단계	기자재 이상 유·무 확인	기자재 고장 발생시 자산번호, 증상을 기록후 유지보수 의뢰	실험실습물품 유지보수 의뢰서 제출
2단계	고장 증상 진단	고장 증상을 진단하여, 자체수리/외부수리 판단, 외부수리의 경우 해당 업체 견적 의뢰	기자재 고장 증상 진단, 사용상 부주의, 노후로 인한 고장 판단
3단계	유지보수 유무 결정	실험실습물품 내용연수를 기준으로 외부수리 견적 금액을 기자재 감가상각 금액과 비교하여 수리 여부 결정	실험실습물품 관리규정 (별표 1. 실험실습물품 내용연수) 근거로 판단
4단계	유지보수 실시	수리비용이 감가상각 금액보다 적은 경우 유지보수 실시(비용이 초과되는 경우 불용)	외부 업체 수리 의뢰
5단계	기자재 검수	수리된 기자재를 해당 스쿨 지정 장소에 설치, 이상 유무 검수	스쿨 기자재 담당 확인

④ 교육과정운영위원회

- 전 학과의 교육과정 개선을 위한 우수사례를 구축·제시
- 자체 교육과정 인증 체제의 정립과 교육과정 개선 활동의 확산
- 교육과정 개발·개선을 마친 학과를 대상으로 자체 인증심사를 실시

[교육과정 개발·개선 및 인증절차]

단계	절차	내용	방법
1단계	학과 환경 분석, 학과 미션 및 비전설정	산업체 니즈분석, 인재육성 방향 설정, 졸업 후 진출분야 설정	연구진 워크숍 산업체 서면 인터뷰
2단계	인재육성 방향 구체화 (전공트랙 구분)	학과에서 중점적으로 육성하고자 하는 분야의 도출 및 정의	연구진 워크숍
3단계	직무분석 및 학기별 학습목표 개발	학기별 도달해야 할 능력의 모습과 필요 지식, 기술, 태도의 도출	연구진 워크숍 직무분석
4단계	교과목 개발	필요 지식, 기술, 태도의 유목화 및 교과목 단위를 구성하고, 교과목별 세부 학습목표를 개발	연구진 워크숍
5단계	교수요목 작성 및 전체 교과과정 개발	구성된 교과목 단위를 교과목으로 확정하고 교수요목을 작성한 뒤, 전체 교육과정표를 완성	연구진 워크숍 외부 내용전문가(SME) 구성 타당도 검증
6단계	교육과정 심사·인증	완성된 교육과정에 대한 내부 협의체(교육과정 인증위원회) 심사 및 인증	내부 구성원 구성 타당도 검증
7단계	교안·교재·워크북 개발	인증된 교육과정 내 개별 교과목에 대한 교안, 교재, 워크북 개발 실시·적용	연구진 워크숍

[교육과정 개발·개선 및 인증 평가 사례]

II. 1차 심의 결과					
최고점과 최저점을 제외한 평균					
평가위원	코스	패션디자인	우대의상디자인	패션스타일리스트	모델
	A	178	178	174	176
	B	182	176	170	166
	C	178	174	180	172
	D	최저	172	최저	166
	E	170	170	170	170
	F	최대	최대	최대	182
	G	172	최저	168	최저
	H	176	172	170	166
	I	176	176	178	최대
	평균	176.00	174.00	172.86	171.14

최종 결과	
1. 최종 점수 : 173.50	
2. 결과 : 조건부 인증 (4개 코스 모두 조건부 인증)	
3. 후속 조치	
① 수정사항을 2011년 1월 6일 (목)까지 제출	
② 각 위원 의견 사항 반영 여부를 표로 작성하여 함께 제출 (각 위원의 제안은 최대한 반영하되, 스론, 혹은 전공의 입장에서 위원의 의견과 견해가 다르다면, 반영하지 않는 이유를 기술하여 제출하면 됨)	
③ 최종 통과여부는 교수학습지원센터장 결정 (2009년도 교육과정 운영위원회 결정 사항)	

I. 패션디자인 코스 점수 분포							
단위 : 해당 점수를 부여한 평가위원 수							
평가항목	평가내용	평가등급					점수
		매우우수 (10)	우수 (9)	보통 (8)	미흡 (4)	매우미흡 (2)	
I. 스론전락 수업	1. 스론의 전공 (또는 코스) 의 미션이 체계적으로 분석되었다.	6	3				
	2. 분석된 미션과 비전에 의해 설득력 있는 주요분석이 이루어졌다.	4	4	1			
	3. 분석된 미션과 주요분석과 관련된 인재육성 방향이 도출되었다.	4	5				
II. 학습목표 설정	4. Terminal Objectives가 학기별로 학습의 위계를 갖고 명확하게 설정되었다.	2	7				
	5. 학습목표가 학생들이 구체적으로 도달해야 할 능력의 모습과 상학수준을 포함하여 구체적으로 정의되었다.	1	6	2			
	6. Terminal Obj과 Enabling Obj. 필요 지식과 기술이 상호 연관성을 갖고 작성되었다.		8	1			
III. 교수요목	7. 교과목 개발에 있어, 교수의 정성적 판단이 아닌 체계적인 분석방법과 절차에 의해 필요한 지식과 기술 등이 도출되었다.	1	7	1			
	8. 교수 목적과 개략적인 교과목의 방향성이 명확하게 기술되어 있으며, 4대 요소(공극적 목적, 대상자, 학습 내용, 기대되는 학습 결과)가 기술되어 있다.		9				
IV. 교육과정표	9. 학습목표는 구체적인 단어로 기술되어 있으며, 학습목표, 필수요부를 확인할 수 있는 학습 결과물 혹은 평가방법이 기술되어 있다.	3	5	1			
	10. 수업연한, 시수, 강의장 여건, 교과목 간의 연계성 등을 종합적으로 검토하여 교육과정표를 작성하였다.	4	5				
V. 전장(코스) 교수들이 교육과정 개발인지	전공 혹은 코스 교수 전원이 협력하여 교육과정 구성에 참여하였다.	50	40	30	20	10	
		9					
VI. 스론의 시너지 효과 창출	스론 전체 교육과정이 전공별로 유기적인 협력관계를 맺을 수 있도록 구성되었다.	50	40	30	20	10	
		2	7				
총 계		200점 만점					0
Pass 기준		<input type="checkbox"/> 평균 180점 이상 : Pass <input type="checkbox"/> 평균 179점 ~ 160점 : 평가위원 평가의견 반영 후 Pass <input type="checkbox"/> 평균 159점 이하 : Non Pass					

④ 자체평가 객관성 및 신뢰성 확보 방안

청강문화산업대학교 교육역량 강화사업단은 각 세부사업별로 스쿨 및 부서 자체평가, 사업단 자체평가, 전문가초청 자체평가 3단계를 거치면서 중복 평가함. 또한, 예산 집행내역 평가를 위하여 회계사를 외부위원으로 포함시켜서 객관성 및 신뢰성을 확보할 것임.

2. 자체평가 추진 일정

구 분	2011년										2012년	
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	
사업 진행	▶▶▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶
사업계획서 심의	▶▶▶▶	▶▶▶▶										
세부 사업별 중간 평가								▶▶▶▶	▶▶▶▶			
세부 사업 최종 평가										▶▶▶▶	▶▶▶▶	
성과 평가 대회 (우수 사례 공유)												▶▶▶▶
우수 사례 제도화												▶▶▶▶

3. 평가 결과 환류 계획 및 활용 방안

- 성과 보고 대회를 통한 우수 사례 제도화
- 학과 사업의 경우 대학의 학과 사업 평가와 연계하여 학과 평가에 반영
- 차년도 학과 사업에 평가 결과 반영
- 세부 사업별 참여 교수의 교원 업적 평가에 반영
- 부실 수행 사업의 경우 책임 및 참여 교수 차년도 사업 참여 제한
- 학과 평가 및 교원 평가는 대학 자체 업적 평가 시스템과 연계

IV. 자체운영 규정 수립 현황

1. 규정 개요

① 명칭 : 2011 교육역량강화사업 운영규정

② 제정일 : 2009년 4월 28일

③ 개정일 : 2012년 1월 9일

2. 주요 내용

① 수립 목적

- 전문대학 교육역량 강화사업의 운영에 관한 사항을 정함으로써 사업목표를 효과적으로 달성하고 사업을 효율적으로 관리함.

② 수립 근거

- 2011년 전문대학 교육역량 강화사업 기본계획(교육과학기술부)
- 전문대학 교육역량 강화사업 관리운영에 관한 훈령

③ 사업 추진 조직

- 사업추진위원회 및 사업전담조직(교육역량강화사업단)

④ 사업 추진 절차 및 일정

- 운영체제 정비 → 사업계획 수립 → 사업운영 → 사업종료 → 성과평가

⑤ 국고보조금 관리 및 집행요령

- 사업비 집행 근거 규정
 - 「보조금의 예산 및 관리에 관한 법률 및 동법 시행령」

- 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 및 동법 시행령」
- 「사학기관의 재무·회계에 대한 특례규칙」
- 「산학협력단 회계처리규칙」
- 「공공기록물 관리에 관한 법률」
- 「전문대학 교육역량 강화 사업 관리운영에 관한 훈령」
- 세부항목별 집행기준
 - 국고보조금 집행기준을 준용하고, 국고보조금 집행에 대해서만 적용
- 사업비 집행절차
 - 사업비 집행은 사업비 지급신청서 및 관련 서류에 의거하여 집행
- 사업비 정산의 원칙
 - 사업비는 사업계획서에 준하고, 사업비 지급신청서 및 관련서식, 증빙서류를 첨부하여 정산
- 사업비 집행 불가 사항
 - 사업목적과 직접적인 관련이 없거나 과도한 해외연수, 학생 어학연수 및 선진지 견학경비
 - 대학홍보비, 사업과 관련 없는 기념품 구입비, 선물 구입비 등 소모성 경비
 - 법인 및 신용카드 사용제한 사업 종목 및 품목

⑥ 사업 추진 가이드라인

- 집행원칙
- 집행이 불가능한 사항
- 기타

2011년도 전문대학 교육역량 강화 사업 —■—

대학 대표 브랜드 사업 평가용 자료

제 4장 대학 대표 브랜드 사업 평가용 자료

I. 대학의 직업교육 역량

1. 교수·학습프로그램 운영

① 기초수학능력 및 직업기초능력 제고 프로그램

'10년 실적			'11년 계획		
재학생 참여 누적일수(A)	정원 내 재학생수(B)	학생 1인당 참여일수(C=A/B)	재학생 참여 누적일수(A')	정원 내 재학생수(B')	학생 1인당 참여일수(C'=A'/B')
78,410.5	3,289	23.8	82,141	3,289	25

② 교직원 연수 프로그램

'10년 실적			'11년 계획		
교직원 참여 누적일수(A)	교직원수(B)	교직원 1인당 연수일수(C=A/B)	교직원 참여 누적일수(A')	교직원수(B')	교직원 1인당 연수일수(C'=A'/B')
5,828	147	39.6	5,995.5	147	40.8

2. 산업계의 수요를 반영한 교육과정의 개발 및 운영

Ⅰ '08~'10년도 실적

(1) 목표

- 전 학과의 교육과정 개선을 위한 우수사례를 구축·제시
 - 학과의 미션 및 비전의 개발
 - 학과의 명확한 인재육성 방향 설정
 - 학습목표의 개발
 - 교과목 개발(교수요목 포함)
 - 교육과정표 개발(교과목 Mapping)

- 자체 교육과정 인증 체제의 정립과 교육과정 개선 활동의 확산
 - 교육과정 개선을 위한 체계적인 연구의 통과 인증 기준 마련
 - 교육과정 인증 활동의 제도화
 - 자체 교육과정 개선 사례를 바탕으로 전 학과 개선활동 유도

- 추진절차 및 방법

단계	절차	내용	방법
1단계	학과 환경 분석, 학과 미션 및 비전설정	산업체 니즈분석, 인재육성 방향 설정, 졸업 후 진출분야 설정	연구진 워크숍 산업체 서면 인터뷰
2단계	인재육성 방향 구체화 (전공트랙 구분)	학과에서 중점적으로 육성하고자 하는 분야의 도출 및 정의	연구진 워크숍
3단계	직무분석 및 학기별 학습목표 개발	학기별 도달해야 할 능력의 모습과 필요 지식, 기술, 태도의 도출	연구진 워크숍 직무분석
4단계	교과목 개발	필요 지식, 기술, 태도의 유목화 및 교과목 단위를 구성하고, 교과목별 세부 학습목표를 개발	연구진 워크숍
5단계	교수요목 작성 및 전체 교과과정 개발	구성된 교과목 단위를 교과목으로 확정하고 교수요목을 작성한 뒤, 전체 교육과정표를 완성	연구진 워크숍 외부 내용전문가(SME) 구성 타당도 검증
6단계	교육과정 심사·인증	완성된 교육과정에 대한 내부 협의체(교육과정 인증위원회) 심사 및 인증	내부 구성원 구성 타당도 검증
7단계	교안·교재·워크북 개발	인증된 교육과정 내 개별 교과목에 대한 교안, 교재, 워크북 개발 실시·적용	연구진 워크숍

(2) 주요 실적('08~'10년도)

'08년 실적			'09년 실적			'10년 실적 ¹⁾		
대상학과 (A)	실적 (B)	실적값 (B/A*100)	대상학과 (A)	실적 (B)	실적값 (B/A*100)	대상코스 (A)	개선실적 (B)	실적값 (B/A*100)
24	8	33.3%	24	2	8.3%	33	22	66.7%

'08년 개발·개선학과	'09년 개발·개선학과	'10년 개발·개선코스
1. 컴퓨터게임과 2. e스포츠게임과 3. 플로랄디자인과 4. 관광영어과 5. 유아교육과 6. 푸드스타일리스트과 7. 디지털영상디자인과 8. 만화일러스트레이션과	1. 애니메이션과 2. 만화창작과	1. 모바일스쿨: 3개 코스 2. 콘텐츠스쿨: 13개 코스 3. 패션스쿨: 4개 코스 4. 뮤지컬스쿨: 2개 코스

(3) 교육과정 인증제 운영(자체)

○ 교육과정 개발·개선을 마친 학과를 대상으로 자체 인증심사를 실시

- 직무분석 및 교육과정 개발·개선 시 외부 산업체 참여여부 검증
- '산업체 인재수요 분석표' 제출 요구
- 교육과정 개발·개선에 있어 절차 및 방법의 타당성 평가
- 교육과정인증위원회 주관 실시

○ 실적

- '08년: 인증실적 없음
- '09년: '08~'09년도까지 개발·개선을 완료한 10개 학과를 대상으로 실시/6개학과 인증

구분	인증신청 학과	심사결과	인증 누계 실적	대학 전체 교육과정 개선비율
1차 인증심사	애니메이션과	인증	2개 학과	8.7%
	컴퓨터게임과	인증		
2차 인증심사	e스포츠게임과	인증	3개 학과	13.0%
	유아교육과	인증		
3차 인증심사	만화창작과	인증	6개 학과	26.1%
	만화일러스트레이션과	인증		
4차 인증심사	디지털영상디자인과	미인증	-	-
	캐릭터산업디자인과	미인증		
계	총 8개 학과	-	총 6개 학과	26.1%

1) 청강문화산업대학교는 2011년도 스쿨(School)체제 도입을 결정, 2010년에는 스쿨 내 세부 이수단위인 코스(course)를 중심으로 교육과정 개선활동 및 인증심사를 실시하였음.

- '09년도 세부 인증현황

No	대상학과	추진현황				
		직무 분석	KSS 적용여 부	개발	인증	직무분석 및 교육과정 개발 시 외부 참여기관
1	애니메이션과	완료	적용	완료	완료	(주)아이코닉스 엔터테인먼트 (주)캐릭터코리아, (주)토이온
2	만화창작과	완료	적용	완료	완료	(주)김영사, (주)웅진싱크빅, Bnf
3	유아교육과	완료	미적용 (KSS 없음)	완료	완료	한국청소년정책개발원, 삼성유치원·어린이집
4	컴퓨터게임과	완료	적용 (그래픽 분야 일부)	완료	완료	(주)엔도이즈, (주)루더스501, Galic Studio, (주)SK아이미디어, 네오위즈(주), (사)한국게임개발자협회, (주)게임과 사람들, (주)셀빅
5	e스포츠게임과	완료	미적용 (KSS 없음)	완료	완료	World Cyber Games, Inc, (주)JC엔터테인먼트, 지이스케이프, (주)아이두플렉스, 게임어스, NHN서비스(주)
6	만화일러스트 레이션과	완료	적용	완료	완료	라이비오크, 마이다스조형, 서울일러스트학원, 네온픽킨, 자오F&B
7	디지털영상 디자인과	완료	적용	완료	진행중	한국방송공사(KBS), 알프레드이미지웍스, (주) 아프리카미디어
8	캐릭터산업 디자인과	완료	적용	완료	진행중	(주)오콘, (주)아메바디자인, (주)위즈크리에이 티브

- '10년: '10년도 스쿨체제 개편 후, 총 33개 코스 중 개발·개선이 완료된 22개 코스를 대상으로 인증심사를 실시/22개 코스 인증

구분	스쿨	전공/코스	심사결과	인증 누계 실적	스쿨 전체 교육과정 개선비율
1차 인증심사	모바일 스쿨	이동통신	인증	3개 전공/코스	9.1%
		모바일보안	인증		
		스마트폰	인증		
2차 인증심사	콘텐츠 스쿨	만화창작	인증	16개 전공/코스	48.5%
		컨셉아트	인증		
		만화일러스트디자인	인증		
		2D 애니메이션	인증		
		3D 그래픽코스	인증		
		3D 애니메이션	인증		
		VFX코스	인증		
		게임프로그래밍	인증		
		콘텐츠프로그래밍	인증		
		스토리텔링 콘텐츠기획	인증		
		인터랙티브 콘텐츠기획	인증		
		콘텐츠마케팅	인증		
		콘텐츠 QA&운영	인증		
3차	패션스쿨	패션디자인	인증	20개 전공/코스	60.1%

구분	스쿨	전공/코스	심사결과	인증 누계 실적	스쿨 전체 교육과정 개선비율
인증심사		무대의상디자인	인증		
		패션스타일리스트	인증		
		모델	인증		
4차 인증심사	뮤지컬 스쿨	뮤지컬연기	인증	22개 전공/코스	66.7%
		무대미술	인증		
계	4개스쿨	22개 전공/코스	-	총 6개 학과	66.7%

- '10년도 교육과정 인증을 위한 평가 현황

신청 스쿨	일 자	결 과
모바일 스쿨	2010.9.29	1. 1차 인증심의 결과 1) 모바일 스쿨 전체 : 178.48 (조건부 인증) 2) 전공별 점수 : 모바일 보안 전공 : 180.00 이동통신 전공 : 181.14 스마트폰 전공 : 174.29 2. 최종 결과 : 수정본 제출 후 심의 결과 인증
콘텐츠 스쿨	1차 : 2010.11.2 2차 : 2010.11.4	1. 1차 인증심의 결과 1) 콘텐츠 스쿨 전체 : 178.44 (조건부 인증) 2) 6개 코스: 인증, 7개 코스 : 조건부인증 2. 최종 결과 : 수정본 제출 후 심의 결과 인증
패션 스쿨	2010.12.7	1. 1차 인증심의 결과 1) 패션 스쿨 전체 : 173.50 (조건부 인증) 2) 전공별 점수 : 패션디자인 코스 : 176.00 무대의상 디자인 코스 : 174.14 패션스타일리스트 코스 : 172.86 패션모델 코스 : 171.14 2. 최종 결과 : 수정본 제출 후 심의 결과 인증
뮤지컬 스쿨	2011.1.31	1. 1차 인증심의 결과 1) 뮤지컬 스쿨 전체 : 164.43 (조건부 인증) 2) 전공별 점수 : 뮤지컬 연기 전공 : 1631.4 무대미술 전공 : 165.71 2. 최종 결과 : 수정본 제출 후 심의 결과 인증

○ 교육과정 인증 평가 사례 (패션스쿨 / 패션스타일리스트 코스)

- 평가표 예제

평가항목		평가등급					점수
		매우우수 (10)	우수 (8)	보통 (6)	미흡 (4)	매우미흡 (2)	
I. 스쿨전략 수립	1. 스쿨의 전공 (또는 코스) 의 미션이 체계적으로 분석되었다.		●				
	2. 분석된 미션과 비전에 의해 설득력 있는 수요분석이 이루어졌다.			●			
	3. 분석된 미션과 수요분석과 관련된 인재육성 방향이 도출되었다.			●			
II. 학습목표 설정	4. Terminal Objectives가 학기별로 학습의 위계를 갖고 명확하게 설정되었다.		●				
	5. 학습목표가 학생들이 구체적으로 도달해야 할 능력의 모습과 성취수준을 포함하여 구체적으로 정의되었다.		●				
	6. Terminal Obj과 Enabling Obj, 필요지식과 기술이 상호 연관성을 갖고 작성되었다.		●				
	7. 교과목 개발에 있어, 교수의 정성적 판단이 아닌, 체계적인 분석방법과 절차에 의해 필요한 지식과 기능 등이 도출되었다.		●				
III. 교수요목	8. 교수 목적과 개략적인 교과목의 방향성이 명확하게 진술되어 있으며, 4대 요소(궁극적 목적, 대상자, 학습내용, 학습결과)가 진술되어 있다.			●			
	9. 학습목표는 구체적인 단어로 기술되어있으며, 학습목표 달성여부를 확인할 수 있는 학습 결과물 혹은 평가방법이 진술되어 있다.		●				
IV. 교육과정표	10. 수업연한, 시수, 강의장 여건, 교과목간의 연계성 등을 종합적으로 검토하여 교육과정표를 작성하였다.		●				
V. 교육 과정 개발의지	- 전공 혹은 코스 교수 전원이 협력하여 교육과정 구성에 참여하였다.	50	40	30	20	10	
VI. 시너지 효과 창출	- 스쿨 전체 교육과정이 전공별로 유기적인 협력관계를 맺을 수 있도록 구성되었다.	50	40	30	20	10	
총 계	200점 만점	174점					0

평가의견 (주로 '보통' 이하의 점수를 받은 항목에 대한 개선 의견을 기술하여 주십시오)

- 패션디자인 코스와 마찬가지로, 학습의 결과로 인해 학생들이 성취해야 할 결과물의 모습이 보다 명확하게 정의 되었으면 합니다.
 - 학습 결과물으로써 Critic 보고서가 많은 것 같습니다.
 - 패션 트렌드를 선도해 나갈 수 있는 안목을 갖추기 위해서는 외부시장(external market)의 반응을 직접 피드백 받을 수 있는 체제가 필요하지 않을까요?
 - 외부시장과 학생 결과물이 상호작용(interaction)할 수 있는 결과물이 많이 반영되었으면 합니다.
 - 육성분야 중분류가 많다보니, 전반적인 교육과정도 '깊이' 보다는 '넓이'를 추구하는 것 같습니다. 먼저 학과에서 육성하고자 하는 패션스타일리스트의 개념과 범위를 보다 좁게 한정해야 하지 않을까요?
 - 반드시 필요한 것(must know)과 다루면 좋은 것 또는 도움이 되는 것(nice to know)가 구분이 되었으면 합니다.
 - '다루면 좋은 것 또는 도움이 되는 것'은 전체 교과과정 내에서 정규 수업 외 특강, 특별 프로그램 등으로 다루는 것이 어떨까요?
-

- 평가위원 점수 분포표

패션스타일리스트 전공 점수 분포

단위 : 해당 점수를 부여한 평가위원 수

평가항목	평가등급					점수
	매우우수 (10)	우수 (8)	보통 (6)	미흡 (4)	매우미흡 (2)	
I. 스쿨전략 수립	1. 스쿨의 전공 (또는 코스) 의 미션이 체계적으로 분석되었다.	5	4			
	2. 분석된 미션과 비전에 의해 설득력 있는 수요분석이 이루어졌다.	1	5	3		
	3. 분석된 미션과 수요분석과 관련된 인재육성 방향이 도출되었다.	1	6	2		
II. 학습목표 설정	4. Terminal Objectives가 학기별로 학습의 위계를 갖고 명확하게 설정되었다.	1	8			
	5. 학습목표가 학생들이 구체적으로 도달해야 할 능력의 모습과 성취수준을 포함하여 구체적으로 정의되었다.		8	1		
	6. Terminal Obj과 Enabling Obj, 필요지식과 기술이 상호 연관성을 갖고 작성되었다.		7	2		
III. 교수요목	7. 교과목 개발에 있어, 교수의 정성적 판단이 아닌, 체계적인 분석방법과 절차에 의해 필요한 지식과 기능 등이 도출되었다.	1	7	1		
	8. 교수 목적과 개략적인 교과목의 방향성이 명확하게 진술되어 있으며, 4대 요소(궁극적 목적, 대상자, 학습내용, 학습결과)가 진술되어 있다.		8	1		
	9. 학습목표는 구체적인 단어로 기술되어있으며, 학습목표 달성여부를 확인할 수 있는 학습 결과물 혹은 평가방법이 진술되어 있다.		8	1		
IV. 교육과정표	10. 수업연한, 시수, 강의장 여건, 교과목간의 연계성 등을 종합적으로 검토하여 교육과정표를 작성하였다.	4	4	1		
V. 교육과정 개발의지	- 전공 혹은 코스 교수 전원이 협력하여 교육과정 구성에 참여하였다.	50	40	30	20	10
		9				
VI. 시너지 효과 창출	- 스쿨 전체 교육과정이 전공별로 유기적인 협력관계를 맺을 수 있도록 구성되었다.	50	40	30	20	10
		3	6			
총 계	200점 만점					0

- 평가위원의 수정사항 요구에 대한 해당 코스의 답변

패션스타일리스트	<p>- 패션디자인 코스와 마찬가지로, 학습의 결과로 인해 학생들이 성취해야 할 결과물의 모습 이 보다 명확하게 정의되는 것이 바람직</p> <p>- 학습 결과물로서 Critic 보고서가 많음</p> <p>패션스타일리스트의 교수요목표를 재검토하여 학생들이 성취해야할 결과물이 가능한 더욱 명확하기 명기될 수 있도록 재확인 하여 수정, 보완하였습니다.</p> <p>패션디자인, 무대의상디자인 코스와 마찬가지로 패션스타일리스트 코스 역시 창의적인 분야로 그 결과물은 물리적 또는 공학적인 정량평가나 보고서로 획일화 될 수 없습니다. 각 단계별, 과정별 포트폴리오는 기초를 토대로.....</p> <p>- 패션 트렌드를 선도해 나갈 수 있는 안목을 갖추기 위해서는 외부시장(external market) 의 반응을 직접 피드백 받을 수 있는 체제가 필요하지 않을까?</p> <p>- 외부시장과 학생 결과물이 상호작용(interaction)할 수 있는 결과물이 많이 반영되는 것이</p> <p>외부시장(external market)의 반응을 직접 피드백 받을 수 있고, 학생 결과물이 상호작용(interaction)할 수 있는 체계에 대한 조언은 깊이 반영되어야 할 중요한 포인트라고 생각합니다. 주로 학생실험물의 주제를 수업자 교수(외래 포함) 들의 외부시장에서 요구하는 테마를 직접 실습을 통해 연계하여</p>
----------	--

- 교육과정 구성을 위한 산업체 자문 현황

No	스쿨	대상전공/ 코스	추진현황				
			직무 분석	KSS 적용여부	개발	인증	직무분석 및 교육과정 개발 시 외부 참여기관
1	콘텐츠스쿨	만화창작	완료	적용	완료	완료	만화전문기획출판사 비주얼
2	콘텐츠스쿨	컨셉아트	완료	미적용	완료	완료	구름인터랙티브 소속 누멘소프트
3	콘텐츠스쿨	만화일러스트 디자인	완료	적용	완료	완료	미디어다음
4	콘텐츠스쿨	2D 애니메이션	완료	적용	완료	완료	구름인터랙티브 소속 누멘소프트, (주)베데 코리아
5	콘텐츠스쿨	3D 그래픽코스	완료	적용	완료	완료	구름인터랙티브 소속 누멘소프트
6	콘텐츠스쿨	3D 애니메이션	완료	적용	완료	완료	구름인터랙티브 소속 누멘소프트
7	콘텐츠스쿨	VFX코스	완료	미적용	완료	완료	게임어스
8	콘텐츠스쿨	게임프로그래밍	완료	일부적용	완료	완료	넥스트 게임즈
9	콘텐츠스쿨	콘텐츠프로그래밍	완료	미적용	완료	완료	(주)아이다인
10	콘텐츠스쿨	스토리텔링 콘텐츠기획	완료	미적용	완료	완료	구름인터랙티브 소속 누멘소프트
11	콘텐츠스쿨	인터랙티브 콘텐츠기획	완료	미적용	완료	완료	넥스트 게임즈
12	콘텐츠스쿨	콘텐츠마케팅	완료	미적용	완료	완료	(주)큐랩
13	콘텐츠스쿨	콘텐츠 QA&운영	완료	미적용	완료	완료	(주)큐랩
14	모바일스쿨	이동통신	완료	미적용	완료	완료	LG전자(주) 한국서비스담당 아카데미, (주) 네트웍오엔에스
15	모바일스쿨	모바일보안	완료	미적용	완료	완료	(주)엔엔에스피, (주)시스게이트기술
16	모바일스쿨	스마트폰	완료	미적용	완료	완료	(사)한국인터넷진흥협회, (주)두민넷
17	패션스쿨	패션디자인	완료	일부적용	완료	완료	보나어패럴, (주)제이씨물산
18	패션스쿨	무대의상디자인	완료	일부적용	완료	완료	보나어패럴, (주)제이씨물산
19	패션스쿨	패션스타일리스트	완료	미적용	완료	완료	핑크레인컴, 휠모어
20	패션스쿨	모델	완료	미적용	완료	완료	핑크레인컴, 휠모어
21	뮤지컬스쿨	뮤지컬연기	완료	미적용	완료	완료	뮤지컬배우 남경주, 뮤지컬협회
22	뮤지컬스쿨	무대미술	완료	미적용	완료	완료	해와달 프로덕션, (주)쇼텍라인

(4) 교육과정과 연계한 교재 및 워크북 개발

- 교육과정 개발·개선을 마친 학과를 대상, 실 수업에 적용될 교재 및 워크북 개발 실시
 - 교육과정 개선의 후속조치로서 가장 중요한 것은 수업설계 방법에 대한 능력 확보와 우리 학생들의 수준과 전공의 교육방향에 적합한 work book 개발을 통해 우리 학교와 스쿨의 교육력을 향상시킬 수 있는 계기 마련

○ Work Book 포함 내용

- ① 교수요목
- ② 강의계획서
- ③ 매주 수업시간의 강의계획서 (Lesson Plan)
 - 교수-학습 방법 포함
 - 수업시 실시할 학생과의 상호작용 내용
- ④ 매주 수업시간 워크북 (학생용)
 - 수업시 학생들이 가지고 있어야 할 교안으로서 학생들이 해야 할 과업, 과제, 토론 주제 등을 포함
- ⑤ 매주 수업시간 교안 (교수용)
- ⑥ 참고자료 (사진, 영상, 기타 자료 등)

○ 실적

- '09년: 총 15종의 교재 및 워크북 개발

No	교재명 (해당 교과명)	학과	성명	개설학기	교재형태
1	3D캐릭터애니메이션	애니메이션과	이선주	1-2	workbook
2	모션그래픽스	애니메이션과	정혜옥	2-1	workbook
3	영상연출	애니메이션과	한제성	2-1	workbook
4	캐릭터 애니메이션	애니메이션과	나기용	2-1	workbook
5	게임운영개론	e스포츠게임과	김효남	1-2	교재
6	게임을 중심으로 한 웹사이트기획과 제작	e스포츠게임과	이종원	1-1	교재
7	e스포츠개론	e스포츠게임과	신대영	1-1	교재
8	3D 배경디자인	애니메이션과	이 한	2-1	workbook
9	게임인공지능	컴퓨터게임과	강명주	3-1 2-2	교재
10	만화를 위한 책	만화창작과	박인하	1-1	교재
11	만화조형	만화창작과	모혜규	1-1	WorkBook
12	만화프리프로덕션기초 -공간설정과 장면연출	만화창작과	최호철	1-2	WorkBook
13	만화적발상법: 카툰발상을 중심으로	만화창작과	홍윤표	1-1	WorkBook
14	만화창작가를 위한 벡터와 모션코믹스의 이해와 활용	만화창작과	김은권	1-2	WorkBook
15	유아수학교육	유아교육과	황정숙	3-1	WorkBook

- '10년: 총 33종의 워크북 개발

범 주	건수
신청자	39
심사탈락자	2
합격	37
중도포기	4 (사유 : 워크북 개발 사업 요구사항 달성의 어려움)
최종개발건수	33

No	교재명 (해당 교과명)	스쿨	성명	개설학기	교재형태
1	기초편집디자인	콘텐츠	김은권	2-1	WorkBook
2	애니메이션 원리와 이해	콘텐츠	나기용	1-1	WorkBook
3	디지털 만화 창작	콘텐츠	서승택	2-2	WorkBook
4	디지털 페인팅	콘텐츠	이상화	1-1	WorkBook
5	앱 제작 기초	콘텐츠	이상희	2-1	WorkBook
6	3D 숏 필름 프로덕션	콘텐츠	이선주	2-1	WorkBook
7	콘텐츠 플랫폼의 이해	콘텐츠	이종원	1-1	WorkBook
8	3D캐릭터모델링 & 맵핑	콘텐츠	조정성	1-2	WorkBook
9	영상 타이틀 디자인	콘텐츠	정혜옥	1-2	WorkBook
10	만화출판 팀 프로젝트	콘텐츠	모해규	2-2	WorkBook
11	유아교육론	에코라이프	김영주	1-1	WorkBook
12	감성캐릭터 디자인	에코라이프	서재화	1-2	WorkBook
13	유아 언어교육	에코라이프	이명순	1-2	WorkBook
14	식품분석실습	에코라이프	이상준	2-1	WorkBook
15	에코 디자인 방법론	에코라이프	이수연	1-2	WorkBook
16	프로덕트 3D 모델링 기초	에코라이프	임동진	1-2	WorkBook
17	슬로우푸드제조실습	에코라이프	장재권	1-2	WorkBook
18	기초조리실습	에코라이프	황지희	1-1	WorkBook
19	푸드스타일링 테크닉	에코라이프	정효진	2-1	WorkBook
20	식사요법	에코라이프	최연배	3-1	WorkBook
21	공동체리더십	에코라이프	노이경	1-1	WorkBook
22	스피치커뮤니케이션	패션	권태준	1-1	WorkBook
23	패션드로잉기초	패션	임지완	1-1	WorkBook
24	패션스타일리스트기초	패션	조영아	1-1	WorkBook
25	유닉스/리눅스시스템관리	모바일	김경신	1-1,2	WorkBook
26	모바일프로그래밍기초/활용	모바일	박건호	1-1,2	WorkBook
27	전파분석실습	모바일	이상근	2-1,2	WorkBook
28	디지털공학 기초	모바일	이현수	1-1	WorkBook
29	디지털통신 이론 기초/응용	모바일	정우기	2-1,2	WorkBook
30	모바일 미디어의 이해	모바일	홍명현	1-1	WorkBook
31	라우팅프로토콜	모바일	황봉성	2-1	WorkBook
32	인터넷 통신	모바일	박영준	1-1	WorkBook
33	에코라이프입문	에코라이프	윤성은	1-1	WorkBook

- 교재 (Work Book)개발 계획서 평가표

범주	번호	문항내용	평가등급					점수
			매우우수(10)	우수(8)	보통(6)	미흡(4)	매우미흡(2)	
교재 개발의 필요성	1	교재 개발의 필요성이 학과의 해당 산업 분야의 필요성에 부응하고 있는가?						
	2	기존 교재와 상호보완할 수 있는 부분을 잘 분석하였는가?						
교재 개발 내용 및 방법	3	교재의 내용이 전공의 인재육성방향에서 제시된 목표를 달성하는데 기여할 수 있는가?						
	4	해당 학과목을 통해 달성해야 할 학습목표가 명확하게 설정되었는가?						
	5	학습목표를 달성하기 위한 교수학습 방법을 포함하려는 계획으로 구성되었는가?						
	6	분기별 (혹은 주차별)로 진행될 내용이 제시 되고 적절하게 배분되었는가?						
	7	실습에 필요한 참고자료의 활용방안이 적절하게 제시되었는가?						
	8	교재 개발 방법이 적절한가?						
활용 방안	9	교재 활용방안이 구체적으로 제시되었는가?						
연구비	10	연구비가 적정하게 산출되었는가?						

- 교재 (Work Book)결과물 기준 평가표

영역	준거	세부내용	평가등급				
			매우우수(10)	우수(8)	보통(6)	미흡(4)	매우미흡(2)
교재 내용	학과 교육목표와의 부합여부	*학과 교육목표 달성에 적합한가? (비전, 미션, 인재육성방향 등과의 부합)					
	내용의 최신성	*Work Book의 내용은 전공의 최신의 내용 및 경향을 포함하고 있는가?					
	학습 배경 및 학습 목표 제시	* 주차별로 학습목표가 명확하고 이해 가능하도록 제시되었는가?					
	내용의 선정	*각 주제별로 기본적인 개념을 잘 설명... *우리 학교 학생들의 수준을 고려하여 구성... *실용성, 유용성이 확보되었는가? (실무에 필요한 직무능력개발 또는 자격증 취득 목적 등)					
	용어의 적절성과 명확성, 맞춤법 및 문법고려	*Work Book에 사용되는 용어는 적절... *Work Book에 사용되는 단어는 맞춤법에 맞고 문장은 문법적으로 정확한가?					
	용어, 공식, 도표에 대한 적절한 설명	*Work Book에 사용되는 용어, 그림, 도표 등에 대한 설명은 이해하기 쉬운가?					
	학생참여부분	*Work Book에는 교재(교안)의 내용과 연계되어 내용을 심화시킬 수 있는 학습문제, 실습 등이 포함되어 있고, 그 내용은 학습 목표 달성에 적절한가?					
	능력에 맞고 흥미를 끄는 학습내용	*학습내용들은 다양한 능력과 흥미를 가진 학생들의 관심을 끄는가?(핵심개념과 관련된 실생활의 경험 또는 사례의 소개)					
교재 조직	수업계획 기본 자료	*모듈설계서, 레슨설계서, 교안 등이 모두 포함되어 있으며 잘 구성되었는가?					
	자료제공	*학습내용을 확인할 수 있는 충분한 자료가 제시되었는가?					
합 계							점

- Workbook 신청서 평가결과 예제 :

2010학년도 2차 교재(WorkBook)개발신청서 평가표

Date. 2010.12.27.

1. 1차결과

교재명 \ 위원	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	평점
패션스타일리스트기초	84	90	86	80	76	84	80	96	78	82	83.60
공연 속의 인물여행	62	90	74	84	78	40	0	68	74	38	60.80
극장과 무대	80	94	82	80	78	60	0	74	76	40	66.40

2. 최종결과 (최고, 최저 제외)

교재명	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	평점	결과
패션스타일리스트기초	84	90	86	80	최저	84	80	최고	78	82	83.00	합격
공연 속의 인물여행	62	최고	74	84	78	40	최저	68	74	38	64.75	탈락
극장과 무대	80	최고	82	80	78	60	최저	74	76	40	71.25	탈락

교재명	제언 및 조언
패션스타일리스트기초	<ul style="list-style-type: none"> -교재개발 방법에서는 참고서적, 콘텐츠 등을 통한 자료 수집 후 개발에 임한다 하였으나 연구비에서는 자료조사비에는 연구비 책정안함. 인쇄비가 과다 책정된 듯. 재분배 필요 - 어렵겠지만 일본어식 표현을 한국어로 변화하는 시도를 함께 해 주셨으면 - 학습목표와 세부목표를 보면 이론적인 이해와 설명에 그치는 표현이 많음 - 산출물에 현장실습 이라는 표현이 있는데 학습세부목표에는 현장실습 에 대한 내용이 없음 - 아래 5가지 과제 수행 후 중간보고 형식의 점검이 필요합니다.
공연 속의 인물여행	<ul style="list-style-type: none"> - 교재의 주요 내용이 교안의 내용과 다름 따라서 교재의 내용이 교과목에 대한 학습목표를 달성하는데 한계가 있다고 판단됨 - 교재개발 방법 : "극장과 무대" 교과목의 방법과 동일 - 교재 활용방법 : "극장과 무대" 교과목의 활용방법에 대한 내용임 - 교재개발 내용, 방법, 활용방안 등이 "극장과 무대" 교과목의 내용으로 구성됨 - 연구 신청서의 2번 '교재개발의 주요 내용'과 교수요목의 세부 목표와 불일치. (나)항의 무대 설비, (다)항의 무대시설 용어 등에 대한 내용을 연구 신청서에는 작성하였으나 교수요목의 세부 목표에는 없음. '공연 속의 인물여행'으로 개발 신청서를 냈으나 교재 활용방법에는 '극장과 무대' 기본 교재로 사용한다고 기재됨.---두 과목이 혼재되어 작성된듯. 수정 필요 - 미디어 매체에서 콘텐츠를 구입하여 수록 예정이라 하였는데 연구비에는 콘텐츠 구입비 책정 안 됨.....
극장과 무대	<ul style="list-style-type: none"> - 교재개발 신청서의 주요내용에는 다)항에 극장 및 무대시설 용어에 대해 기재하였으나 교수요목의 세부목표에는 작성 안되어 있음. 교수요목에 좀 더 자세한 내용이 기재되어 있어야 함. - 타 교재 개발 신청서와 계획이나 내용상에서 겹치는 부분이 너무 많음. - 여비, 회의비 항목의 명분, 상세 계획 필요 - "극장과 무대"라는 교과목이 너무 광범위함.....

② '11년도 계획

(1) 목표

- 대내·외적으로 검증된 「산업수요 맞춤형 교육과정」의 확고한 기반 구축
 - 우리 대학 직업교육의 대외적 신뢰성 확보
 - 전문대학 기관평가인증제 대응
 - 산업계가 주도하는 문화산업분야의 직업교육 모델을 정립, 선진적 직업교육 체제 구축

- 에코라이프스쿨 11개 코스를 대상으로 교육과정 개선·개발활동 수행
 - 우리 대학 전 스쿨, 전 코스의 교육과정 개선 및 개발활동 수행 완료 목표

(2) 주요 계획('11년도)

- '11년도 교육과정 개발 추진 목표

'08~'10년 실적(A)			'11년 계획(B)			실적(A) + 계획(B) ²⁾
실적 ³⁾	가중치	실적값	목표 ⁴⁾	가중치	계획값	
66.7%	0.8	53.4%	100%	0.2	20%	73.4%

(3) 추진방법

- 교과부의 '산업계의 수요를 반영한 교육과정의 개발 및 운영' 지침 준수
 - 산업별 인적자원협의체, 지역의 산업별 협의체, 산업계 등과 인재수요 파악 및 교육과정 개발을 위한 협력체계 구축
 - 국가직무능력표준과 연계가 가능한 코스의 교육과정은 국가직무능력표준을 중심으로 교육과정 개선 추진

2) 2011년도 교육역량강화사업 지침에 의한 지표값: ('08~'10년 실적)*0.8 + '11년 계획*0.2

3) '10년 스쿨체제 개편으로 인해 '08~'09년도 실적을 따로 계산하지 않고, '10년도 실적에 누적·포함시키는 것이 타당함.

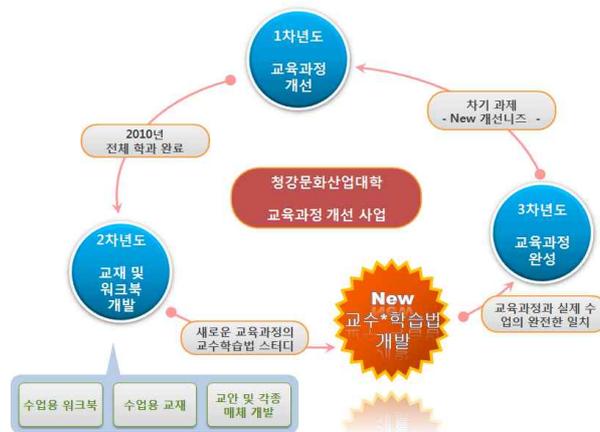
4) 에코라이프스쿨 11개 코스에 대한 교육과정 개선·개발로 교육과정 개선 100% 달성 목표임

○ 세부내용5)

구분	주요내용
1단계	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학과의 미션 및 비전 설정 -학과 환경분석 워크숍: 교육과정 개선을 위한 전략적 이슈 분석 -산업체 니즈 분석: 육성인력에 대한 수요 및 바람직한 산학협력 모델 등에 대한 방향도출
2단계	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 인재육성방향 구체화 -학과의 환경분석 결과를 반영하고 산업체 니즈에 부합할 수 있도록 학과의 구체적인 인재육성 방향을 설정
3단계	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교육과정 개발 -학기별 학습목표 개발: 해당분야에서 직업적 능력을 발휘하기 위해 매 학기별로 도달해야 할 능력의 모습을 행위동사 중심으로 기술 -교과목 및 교수요목 개발: 학습목표 달성을 위해 필요한 지식, 기술, 태도를 중심으로 교과목을 구성하고, 교과목을 이수하기 위한 교수요목을 순차적으로 개발
4단계	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교육과정 지원제도 검토 -교육과정 위원회 구성: 정기적으로 산업체 요구 및 인재육성 방향 논의를 위한 기반 조성 -산학프로젝트 개발: 대학교육과 실무의 연계

○ 주요 추진계획

- 교육과학기술부의 교육과정 개발 및 운영 지침을 준수한 '교육과정개선 및 운영' 모델 확립



<청강문화산업대학교 '교육과정 개선사업'의 전체 구조>

- 1차년도('09년): 학과의 교육과정 개선을 목표로 새로운 교육과정표 및 교수요목 개발에 집중
- 2차년도('10년): 스쿨 교육과정 중심, 개선된 교육과정을 운영하기 위한 수업용 교재, 워크북, 교안 및 각종 매체개발에 집중
- 3차년도('11년): 산업계 인재수요에 대한 면밀한 재검토 작업 수행 및 개선 교육과정의 경쟁력 제고를 위한 교재·워크북 개발 지속, 교수·학습방법의 완성에 집중

5) 청강문화산업이 개발하고 서울대 HRD학회로부터 검증을 받은 'SHRD 교육과정 개발 방법'에 의함.

3. 취업 및 창업 프로그램 운영

'10년 실적			'11년 계획		
재학생 참여 누적일수(A)	정원 내 재학생수(B)	학생 1인당 참여일수(C=A/B)	재학생 참여 누적일수(A')	정원 내 재학생수(B')	학생 1인당 참여일수(C'=A'/B')
23,296.3	3,289	7.1	27,995	3,289	8.5

4. 산학협력 교육 및 산업체 현장실습 운영

'10년 실적			'11년 계획		
참여자 누적일수(A)	정원 내 재학생수(B)	참여자 1인당 참여일수(C=A/B)	참여자 누적일수(A')	정원 내 재학생수(B')	참여자 1인당 참여일수(C'=A'/B')
60,002.5	3,289	18.2	63,999	3,289	19.5

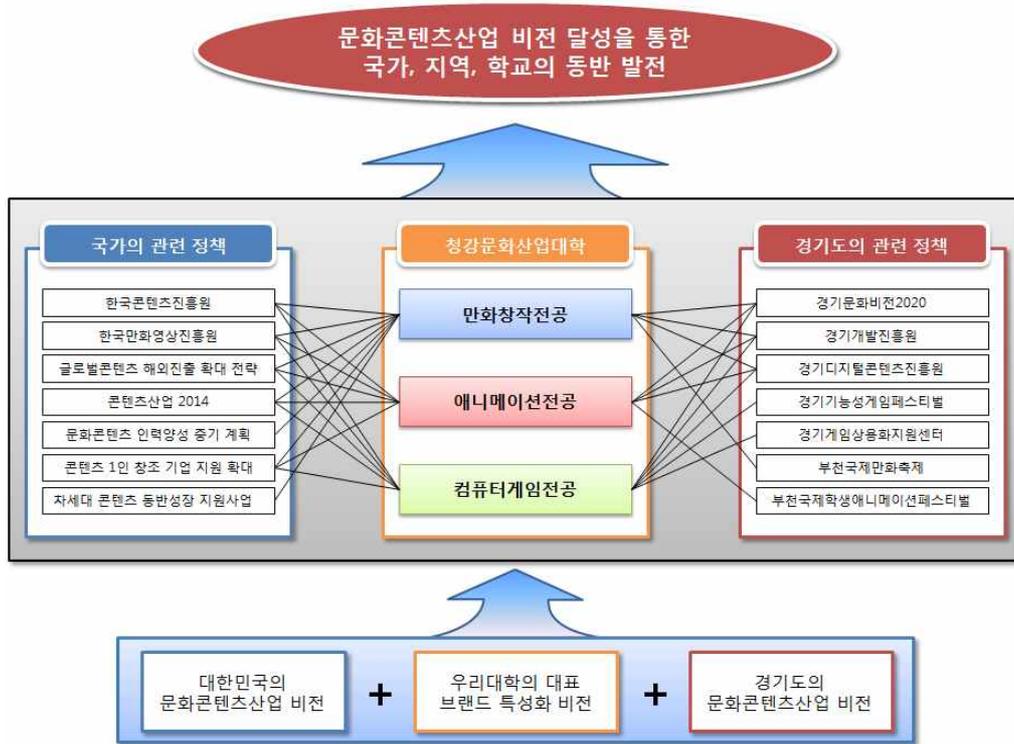
5. 산학협력 실적

'10년 실적			'11년 계획		
누적 지원건수(A)	전임교원수(B)	교원 1인당 지원건수(C=A/B)	누적 지원건수(A')	전임교원수(B')	교원 1인당 지원건수(C'=A'/B')
1,393.1	93	15	1,528	93	16.4

II. 대학의 대학 대표 브랜드 역량

1. 국가 및 지역산업 발전과의 연계성

- 대한민국 정부와 경기도는 문화콘텐츠산업을 차세대 미래 성장 동력으로 정하고, 관련 산업의 발전을 위해, 매년 폭넓은 지원 사업으로 문화콘텐츠산업 발전에 많은 노력을 기울이고 있음.
- 문화체육관광부는 정부의 문화콘텐츠산업에 대한 비전을 구현하기 위해 2008년 11월 24일 「100년 감동의 킬러콘텐츠 육성전략 정책」을 발표하고 2013년까지 만화, 애니메이션, 캐릭터, 문화콘텐츠 분야에 4,100억원을 투자하여 관련 산업의 발전을 추진하고 있음.
- 경기도는 '경기문화비전2020 중장기 계획'을 통해 3대 목표와 5대 정책방향을 제시했음. 3대 목표는 콘텐츠 산업의 지역경제사회 파급효과 창출 극대화, 콘텐츠 산업의 가치사슬 선순환 체계 정립을 통한 기업하기 좋은 환경 구축, 창의적 콘텐츠 문화 진흥으로 정했고, 5대 정책방향으로 경기문화 산업 혁신클러스터 조성 및 지역 특성화, 경기문화산업 투자환경 조성, 글로벌 마케팅 및 협력네트워크 구축, 경기문화산업 산학 공동 프로젝트 활성화, 경기도민의 콘텐츠 접근성 증진 및 창작체험 기반 조성으로 정했음.
- 문화콘텐츠산업은 고수익을 창출할 수 있는 고부가가치 산업이며, 공해를 발생시키지 않는 대표적인 녹색산업으로, 정부와 경기도가 추구하는 미래 산업 발전 방향과 일치함.
- 문화콘텐츠산업은 창의적 역량을 갖춘 인재를 핵심 자원으로 하는 '사람 중심의 산업'으로, 관련 산업 발전을 위해 현장에서 요구하는 창의적 인재 육성 및 배출이 가장 중요함.
- 문화콘텐츠산업은 인적자원 중심의 지식기반형 산업으로 천연자원은 부족하지만 고급 인적자원이 풍부한 우리나라의 실정에 적합한 산업이며, 영화, 드라마, 음악, 만화, 애니메이션, 게임 등 문화콘텐츠 분야 한류 붐을 통해 국제적인 경쟁력이 증명되고 있으며, 이러한 성과를 통해 국가 경제 발전에 중요한 분야로 성장하고 있음.
- 우리대학은 대표 브랜드 사업으로 '창의역량 완성 사업 (Creative Power Complete Project)'을 추진하여 문화콘텐츠산업 분야의 창의적 인재를 배출하고, 관련 기술과 비전을 선도하여 문화콘텐츠산업 대표 브랜드 대학으로 자리매김하고자 함.



<정부 및 경기도의 관련 정책과 우리대학 브랜드 학과 간의 연관성>

※신문기사 : 이명박 대통령의 문화콘텐츠 산업에 대한 의지 (뉴시스, 2008.03.14.)

李대통령 "문화컨텐츠 산업은 미래 성장 동력"

이명박 대통령은 14일 '문화 컨텐츠' 산업의 중요성을 역설하면서 향후 문화체육관광부가 독자적인 소프트웨어 발굴에 앞장서 달라고 주문했다.

- 중 략 -

그러면서 이 대통령은 "문화 컨텐츠 산업은 미래에 지향해야 할 성장 동력이자 주력 산업"이라며 "세계에서 우리 문화 컨텐츠가 차지하는 비중이 너무 낮은데 정부는 (이를) 2012년까지 5위로 올리는게 목표"라고 포부를 밝혔다.

※신문기사 : 경기도의 문화콘텐츠 산업에 대한 의지 (연합뉴스, 2008.02.18)

경기도 문화콘텐츠산업 2020년까지 3단계 추진

경기도는 18일 문화콘텐츠산업 육성을 위한 3대 목표와 6대 정책을 담은 '경기문화콘텐츠산업비전 2020'을 발표했다.

도(道)는 국내문화산업 매출액이 연평균 10.5%씩 성장하고 있고 세계문화산업시장에서 경쟁과 협력체계가 강화됨에 따라 게임, 방송, 영상 등 문화콘텐츠산업을 집중 육성하기로 했다고 밝혔다.

○ 우리나라 정부의 문화콘텐츠산업 지원 현황

기관	구분	명칭	내용	우리학교 브랜드 특성화 연관성
문화 체육 관광부	정책	만화, 애니메이션, 캐릭터, 문화콘텐츠 인력양성 중기 계획	100년 감동의 킬러콘텐츠 육성전략. 2013년까지 4개 분야 4,100억원 투입하여 글로벌 킬러콘텐츠 5개 이상 육성	○
	정책	글로벌콘텐츠 해외진출 확대 전략	2013년까지 수출 78억불, 매출 1억불, 글로벌콘텐츠 30개로 확대	○
	정책	콘텐츠산업 2014	3D 등 콘텐츠 생태계 프로젝트 추진, 대규모 시장 창출. 글로벌 콘텐츠 펀드 조성, 해외 수주 5년간 5천억 원 확보, 1인 창조기업 5만개 육성	○
	정책	콘텐츠 1인 창조 기업 지원 확대	창의성을 바탕으로 하는 1인 창조 기업에는 만화·애니메이션·게임·디지털영상 등 콘텐츠 분야가 최적의 영역인 것으로 평가	○
	정책	금융투자기관에 콘텐츠 산업 적극 투자 권유	콘텐츠 산업에 대한 시중 금융 투자 관련 기관의 이해를 돕고 나아가 이 분야 투자 활성화 추진	○
	행사	문화체육관광부 2011 콘텐츠 정책 대국민 업무보고	문화체육관광부 장관 및 정책 담당자, 콘텐츠 전문가가 배석하여 정부의 2011년 콘텐츠 관련 정책 공개하고 의견 수렴 및 토론	○
한국 콘텐츠 진흥원	사업	2011년 방송영상콘텐츠 제작지원사업	국내외 흥행, 수상 등 성공 가능성이 높은 방송콘텐츠 제작지원	○
	사업	2011년 차세대 게임 콘텐츠 제작지원	미래 게임시장에서 시장창출 가능성이 큰 새로운 게임 개발 지원	○
	사업	2011년도 CG프로젝트 지원사업	국내 CG산업 글로벌 시장진출을 위한 경쟁력 확보	○
	사업	2011년도 스마트콘텐츠 지원사업	글로벌 시장진출을 위한 태블릿PC, 스마트TV 등 스마트 기기의 기능성을 활용한 신규 스마트콘텐츠 발굴	○
	사업	2011년도 차세대 콘텐츠 동반성장 지원사업	기기(H/W)·서비스·콘텐츠 기업 간 상호 협력하는 선순환 생태계 조성	○
	사업	2011 기획만화창작지원 -장편창작지원	우수 국산만화 발굴, 창작을 통한 국산만화 시장 활성화	○
	사업	2011 기획만화창작지원 -매체연재지원	우수 국산만화 발굴, 연재, 창작을 통한 국산만화 시장 활성화	○
	사업	2011 애니메이션 후속시즌 제작지원 사업	성공가능성이 높은 애니메이션 후속작 지원을 통한 후속 성공 사례의 지속적인 발굴로 애니메이션 산업 활성화 도모	○
	사업	2011 기획만화창작지원 -만화연계프로젝트지원	우수 국산만화 발굴, 창작을 통한 국산만화 시장 활성화	○
	사업	2011파일럿애니메이션 제작지원 사업공고	스마트디바이스 기반의 파일럿 애니메이션 제작 지원과 오픈마켓 유통을 통해 국내외 투자와 공동제작 유치기회 마련	○
사업	2011 단편애니메이션 제작지원 사업공고	실험적이고 창의적인 단편 애니메이션 제작지원을 통해 작가의 창작 역량을 고취하고 지속 가능형 1인 창조기업 토대 마련	○	
글로벌 게임 허브센터	인프라	게임콘텐츠산업 활성화 지원	문화체육관광부 산하 한국콘텐츠진흥원의 지원으로 양질의 게임콘텐츠 개발을 지원	○

기관	구분	명칭	내용	우리학교 브랜드 특성화 연관성
한국 만화영상 진흥원	사업	만화산업 역량강화	우수작가 및 기업 육성 기반 조성, 인재 발굴 및 양성, 문화콘텐츠 전문 투자조합 결성 운용, 우수만화 창작 및 비즈니스 사업	○
	사업	만화문화 인프라확대	뮤지엄 만화규장각 운영, 한국만화 디지털 아카이브 사업, 만화캐릭터 공원 조성, 창작인프라 저변 확대	○
	사업	글로벌 네트워크 구축 및 시장 개척	국제만화가대회(ICC) 사무국 운영 내실화, 해외 교류 및 시장 개척, 부천국제만화축제(BICOF) 개최	○
지스타 (G-Star)	행사	게임콘텐츠산업 활성화 지원	문화관광부가 지방자치단체와 함께 주최하는 국제게임전시회. 관련 사업 분야 활성화 지원	○
KeG	행사	대통령배 전국아마추어 e스포츠대회	문화체육관광부가 지방자치단체와 함께 주최하는 e스포츠 대회. 관련 산업분야 활성화 지원	○

○ 경기도의 문화콘텐츠산업 지원 현황

기관	구분	명칭	내용	우리학교 브랜드 특성화 연관성
경기도	정책	경기 문화비전 2020	문화콘텐츠산업 육성을 위한 3대 목표와 6대 정책, 조례 제정, 전담부서 신설, 정책 성과 관리 등 추진	○
	포럼	경기문화비전 포럼	경기문화비전2020 세부 실행계획 수립에 참여. 각 분야별 전문가로 구성.	○
경기개발 진흥원	연구	경기도 문화콘텐츠산업 활성화 방안에 관한 연구	경기도 문화콘텐츠산업의 활성화 방안에 대한 장기적이고 큰 밑그림을 제공, 지속가능하게 하기 위한 구체적이고 특화된 방안, 인프라 구축 및 클러스터화를 통한 선택과 집중의 효과를 극대화할 수 있는 실제적인 사례 제공	○
경기 디지털 콘텐츠 진흥원	사업	콘텐츠 산업 기반 조성	입주기업 지원사업, 도내 콘텐츠기업 및 정책 홍보, 특수여양 후반기 지원	○
	사업	전략콘텐츠 산업 육성	대·중·소기업 협력 기반 구축 사업, 크로스 미디어 콘텐츠 제작지원, 기능성게임 개발지원, 만화·애니 제작지원 사업	○
	사업	콘텐츠 유통 활성화	경기기능성게임 페스티벌, 해외진출 지원 사업, 게임 상용화 센터 운영	○
	사업	현장중심 전문인력 육성	콘텐츠 전문인력 양성사업, 콘텐츠 취업지원 및 전문인력 교육	○
	사업	클러스터 육성 지원	경기도콘텐츠기업협의회 운영	○
	사업	공영영상산업 활성화	경기도 촬영유치 인센티브 및 영상기반 조성, DMZ 다큐멘터리 영화제, 공영영상산업 활성화, 경기/고양 영상전문타자조합 출자	○

기관	구분	명칭	내용	우리학교 브랜드 특성화 연관성
경기 기능성 게임 페스티벌	행사	경기도 게임콘텐츠산업 활성화 지원	전시회, 컨퍼런스, 채용박람회, 게임체험관, 수출박람회 등의 프로그램을 통해 게임 산업 및 문화의 발전을 지원	○
경기게임 상용화 지원센터	사업	게임개발사에 대한 지원	게임 품질 테스트 지원, 게임 경쟁력 향상 지원, 상용화단계 테스트 지원, 게임제작 인프라 제공	○
	연구	게임Q/A 분야 선도	게임 Q/A 분야 연구를 통한 산업기준 제시 및 학문적 성과 도출, 게임 Q/A 분야의 체계적인 프로세스 구축, 전문인력 육성	○
	사업	게임상용화지원센터 활성화	게임제작지원을 위한 종합 지원 센터 자리매김	○
부천국제 만화축제	행사	만화콘텐츠산업 활성화 지원	국제코믹북페어, 출판견본전시, 시민참여행사, 학술행사 등의 행사를 통해 만화콘텐츠산업 활성화 지원	○
부천국제학 생 애니메이 션 페스티벌	행사	애니메이션산업 활성화 지원	유망한 젊은 인재 발굴과 국제 애니메이션의 흐름에 대한 이해의 폭을 넓혀 새로운 문화 패러다임을 만들어 애니메이션산업의 활성화 지원	○

2. 대학 중장기 발전계획과의 연계성

- 우리대학은 1996년 국내 최초 문화산업특성화 대학으로 개교하여, 문화콘텐츠 산업 인력 양성에 힘써 옴.
- 차세대 고부가가치 산업으로서 문화콘텐츠산업이 더욱 확장/발전하게 되면서 더 많은 인력을 요구하게 됐고, 우리대학은 이에 대응하기 위해 '문화산업 발전을 선도하는 대표 최고대학'을 비전으로 정하였음.
- 이와 같은 대학 비전을 실현하기 위해 콘텐츠 중심 특성화(Content), 지식전문가 양성(Knowledge), 지원체계 정비(Interchange), 조직문화 개선(New School), 글로벌 지향 수준 향상(Global)으로 정하고, 이를 'C.K.I.N.G'로 구조화하여 지속적으로 추진하고 있음.

1	교육품질향상 사업	C 콘텐츠 중심 특성화
---	-----------	--------------

- 기반 교육 체질 강화를 위한 교수·학습 체제의 구조화

수요자 중심의 교육 실현, 고등교육기관으로서 직업교육의 책무를 달성하기 위해 체제 개혁과 전공 지도체제 개선과 같은 대학 내부의 개혁을 진행. 이를 위해 기초학습능력, 전공학습능력 향상, 글로벌 역량 강화 등의 세부 프로그램을 개설·운영.

2	취업역량제고 사업	K 지식전문가 양성
---	-----------	------------

- 문화산업 특성화 대학 취업 기반 강화

직업기초능력 향상, 학생 현장 경력 개발, 학생 브랜드 명품화, 취업 산학 패밀리 제도, 학생 창업 지원 프로그램 등을 통해 학생들을 산업체에서 요구하는 준비된 인재로 육성하며, 기존의 교육과정에서 충족시키지 못한 취업 프로그램을 패키지로 제공.

3	교육여건개선 사업	I 지원체계 정비
---	-----------	-----------

- 창의적 인재육성을 위한 교육 인프라 등 교육여건을 강화

수요자 중심의 교육 실현, 고등교육기관으로서 직업교육의 책무를 달성하기 위해 체제 개혁과 교육과정 개선과 같은 대학 내부의 개혁을 진행. 이를 위해 기초학습능력, 전공학습능력 향상, 글로벌 역량 강화 등의 세부 프로그램을 개설·운영.

4	교수직원역량강화 사업	N 조직문화 개선
---	-------------	-----------

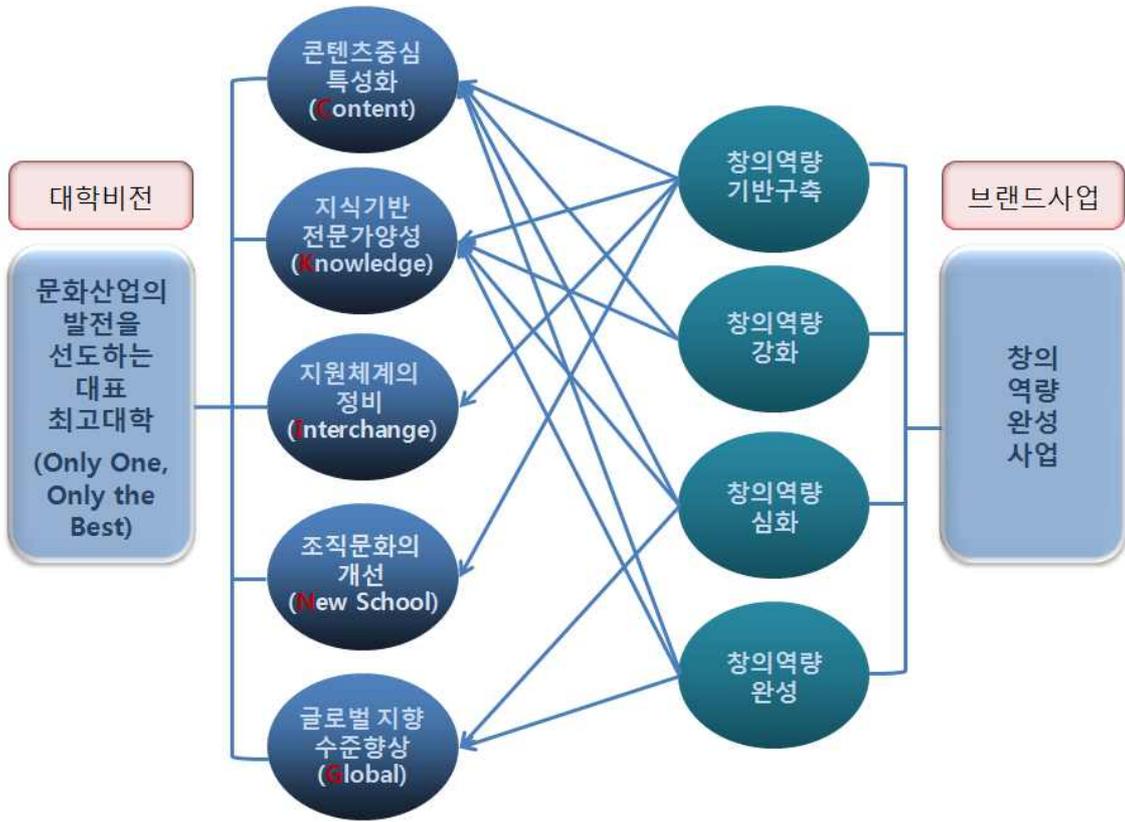
- 대학 교육역량 강화를 위한 교수·직원 역량개발 체제의 구축과 실행
급격한 교육환경의 변화에 따라 자기발전의 논리에서 벗어나 외부환경 변화에 유연하게 대처할 수 있는 교수·직원 역량개발 체제를 구축하고 실행. 이를 위해 교수 산학프로젝트, 교수·학습 역량강화 체제 구축, 교직원 연수체제 구축, 글로벌 네트워크 구축 등 관련 프로그램을 개발 및 운영하고 필요한 과업을 수행.

5	창의역량완성 사업	G 글로벌 지향 수준 향상
---	-----------	----------------

- 문화산업 특성화 대표 대학 위상 확립
문화산업 특성화 대학, 대학 비전인 'Only One & Only the Best'를 실현하기 위한 대표 브랜드 프로그램으로 창의역량완성 사업을 개발하고 집중적으로 육성. 구축된 대학 브랜드가 국내를 넘어 세계로 뻗어 나갈 수 있는 기반 마련.

<우리대학 중장기 비전 실행 방안인 C.K.I.N.G의 내용>

- 이와 같은 우리대학의 비전 실행 방안에 대응하여 '2010년 교육역량강화사업'을 통해 대학 브랜드 사업으로 Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)을 시행하여 C.K.I.N.G와의 상호 연계를 통해 대학 중장기 발전 비전에 따른 대학 브랜드 강화를 진행하였으며, '2011년 교육역량강화사업'을 통해 이를 지속적으로 추진할 것임.
- 교육역량강화사업을 통해 추진하고 있는 Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)은 Creative Power Foundation Stage (창의역량 기반구축), Creative Power Aging Stage (창의역량 강화), Creative Power Take-off Stage(창의역량 심화), Creative Power Complete Stage (창의역량 완성)으로 구성되어 있으며, 각 파트는 C.K.I.N.G의 각 부분과 유기적인 연계성을 가짐.



<대학중장기발전계획과 브랜드 사업계획의 연계성>

3. 대표 브랜드 사업 관련 지자체 및 산업체 등의 외부 자금 유치실적

2010년 대표 브랜드 유치자금 총액(원)(A)	2011년 대표 브랜드 지원 신청금액(원)(B)	외부자금 유치비율(C=A/B*100)
792,633,001	1,200,000,000	66.1%

4. 대표 브랜드 사업의 세부내용

㉠ 대표 브랜드 사업 참여 학과 선정 배경 및 사유

(1) 대표 브랜드 사업 참여 학과

구 분	계 열	'10년 학과 또는 전공명	'11년 학과 또는 전공명	학과명 변경여부	사업참여 여부	재 학생수(A) ('10년 기준)
참여학과	공학계열	컴퓨터게임과	콘텐츠스쿨 컴퓨터게임전공	동일	유지	199
	예체능계열	애니메이션과	콘텐츠스쿨 애니메이션전공	동일	유지	369
		만화창작과	콘텐츠스쿨 만화창작전공	동일	유지	283
	계	3개	3개			851
소계		3개	3개			851

(2) 대표 브랜드 사업 목적과 참여 학과 운영 목표와의 연관성

○ 대표 브랜드 사업의 목적

- 우리대학의 대표 브랜드 사업인 창의역량 완성 사업 (Creative Power Complete Project)은 문화콘텐츠산업을 선도적으로 이끌 수 있는 창조적 역량과 융복합 역량을 갖춘 현장 중심형 문화산업콘텐츠 전문가 양성을 목표로 함.
- 문화콘텐츠산업은 국가와 지역의 전략적 육성 산업 분야로 현장에서 요구하는 인재 양성과 배출을 통해 국가와 지역 산업 발전에 기여하고 이를 통해 문화산업분야 대표 최고 대학으로 위상을 정립함.

○ 대표 브랜드 사업 참여 학과 운영 목표

- 대표 브랜드 사업에 참여하는 콘텐츠 스쿨은 만화창작전공, 애니메이션전공, 컴퓨터 게임전공으로 구성되며, 문화콘텐츠산업의 대표 분야인 만화, 애니메이션, 게임 전문 인재 양성과 배출을 목표로 운영되어 왔음.

- 매체 기술의 발달에 따른 장르 간 통섭과 융복합 추세로 인해 문화콘텐츠산업 현장에서는 기존의 인재상에서 더욱 확장된 형태의 융복합형 콘텐츠 인재를 요구하게 됨.
- 이러한 산업 현장의 요구에 대응하기 위해 기존 개별 학과로 운영되던 만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과가 2011년 콘텐츠스쿨로 융합하여 교과과정, 교강사진, 교육시스템, 인재육성노하우 등 모든 부분에서 상호 교류 및 연계를 진행하여 적극적인 융복합을 실현함.
- 콘텐츠스쿨은 미래 첨단 매체환경에서 요구하는 문화콘텐츠산업의 융복합 콘텐츠 인재 양성을 위해 '융복합 자기주도형 교육과정' 운영하고, 산학협력, 아티스트 초빙, 해외 인턴쉽 등 현장 중심형 교육을 통해 실무 경험과 실제적인 포트폴리오를 갖춘 인재를 양성하고, 교수창업, 산학 공동개발프로젝트, 1인 창조기업, 공모전 수상을 통한 콘텐츠 배급 등으로 상용화 콘텐츠 개발 및 런칭을 통해 작가 데뷔, 취업, 창업을 할 수 있는 인재를 양성함.



<대표 브랜드 사업 참여 학과 운영 목표>

- 대표 브랜드 사업 목적과 참여 학과 운영 목표와의 연관성
 - 우리대학 대표 브랜드 사업인 창의역량 완성 사업 (Creative Power Complete Project) 은 세부 사업으로 창의역량기반구축 (Creative Power Foundation Stage), 창의역량강화 (Creative Power Aging Stage), 창의역량심화 (Creative Power Take-off Stage), 창의역량완성 (Creative Power Complete Stage)을 진행하여 콘텐츠스쿨이 목표로 하는 문화콘텐츠산업 융복합형 인재 양성을 실제로 구현하고 있음.

(3) 대표 브랜드 사업 선정 절차와 방법

- ① 대학의 중장기 발전계획 및 특성화 계획 선포
 - 일시 : 2009학년도 청강21워크숍 (2009. 3.)
 - 내용 : NT5.5 미션 및 「Only One, Only The Best」 비전 선포
- ② 대표브랜드 학과선정 사업취지 발표 및 공청회 진행
 - 일시 : 2010. 2
 - 내용 :
 - 사업신청 안내 및 사업계획서 접수
 - 대표브랜드 학과(전공) 선정 기준 및 사업 방향성에 대한 의견수렴
 - 대표브랜드 학과(전공) 선정 TFT에서 기준안을 마련하고, 이에 근거하여 사업계획서와 제안서를 접수. 학교비전과의 일치성, 학과평가 실적, 학과의 특성화 여부, 교과과정 인증여부 및 교과과정 연계성과 우수성, 사업계획의 우수성, 외부인지도 등을 평가 기준으로 마련.
- ③ 대학 경쟁력 강화를 위한 브랜드 학과 구성 전략 연구 발주
 - 연구 발주일: 2010. 2
 - 연구 과제 범위 및 주요내용:
 - 학과의 역량, 경쟁력, 추이 점검
 - 미래 5~10년 이후에도 지속적인 발전을 담보할 수 있는 잠재력
 - 타 학교 (과, 전공)과 비교하여, 본 학과가 지향하는 바가 블루오션인가
 - 학과의 방향성은 학교 비전 구현에 기여할 수 있는가
- ④ 대표브랜드 학과(전공) 선정을 위한 학과별 전략 연구 발표회
 - 일시 : 2010. 3
 - 내용 :
 - 연구원 별로 각 학과의 비전, 구성, 경쟁력, 미래발전방향 등 발표
 - 발표 내용에 대한 토론 및 평가
 - 도출된 문제점을 보완하여 다음 발표회에서 재점검하기로 함.
- ⑤ 대표브랜드 학과(전공) 선정을 위한 의견 개진 및 내용 공유
 - 일시 : 2010. 3
 - 내용 :
 - 각 연구원의 학과 구성안 계획 최종안 발표. 최종 평가
 - 학교의 비전, 학교의 특성화, 학교의 역량, 학교의 경쟁력, 각 학과의 계획 등을 종합하여 브랜드 사업계획 초안 마련

⑥ 대표브랜드 학과(전공) 최종 선정 및 발표

- 일시 : 2010. 3.

- 내용 :

- 애니메이션과, 컴퓨터게임과, 만화창작과로 브랜드 학과로 최종안 확정 발표
- 선정된 학과의 비전, 특성, 구성, 경쟁력, 미래발전방향에 대한 내용공유

⑦ 문화콘텐츠 산업의 구조적 변화와 급속히 발전하는 CT기술에 따른 인재수요가 다변화되고 있고, 이에 인재 육성 방향에 대한 연구 실시, 교육시스템 재편

- 일시: 2010. 3~ 2011. 2

- 내용: 만화, 애니메이션, 게임의 산업 트렌드 분석 및 인력수요현황 조사, 각 학과의 장, 단점 파악, 교육과정 개편시 시너지 효과 분석, 교육과정 연구, 운영체제 연구

⑧ 기존의 만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터 게임과가 '콘텐츠 스쿨'로 융합

- 일시: 2011.2

(4) 대표 브랜드학과 대학 내 차별성과 경쟁력

- 만화창작전공, 애니메이션전공, 컴퓨터게임전공은 문화콘텐츠산업 특성화 대학인 우리대학의 중추역할을 하는 대표 학과로 성장해 왔으며, 오랜 교육노하우를 통해 문화콘텐츠 인재 양성 및 관련 산업분야와의 협력 등에 독보적인 노하우를 보유하고 있음.
- 대표브랜드 3개 학과 본교 교과과정 인증 획득
 - 우리대학 교과과정운영위원회를 통해 대표 브랜드 3개 학과 모두 교과과정 인증을 받음으로써 교과과정의 완성도와 우수성을 입증함.
 - 우리대학 교과과정 인증 프로그램은 합리적이고 체계적인 기획 및 개발을 통해 진행되며, 객관적인 지표와 평가를 통해 교과과정의 개선과 내실화를 이뤄가고 있음.
 - 대표 브랜드 3개 학과가 콘텐츠스쿨로 융합된 이후 새로운 형태의 교과과정인 '자기주도형 융복합 교과과정' 개발하고 교과과정 인증 획득 함.
- 대표 브랜드 학과는 단순 강의식 교육에서 탈피하여 현장 중심의 '실전형 프로젝트'를 통한 인재양성 (S-OJL:Structured On-the-Job Learning) 교육으로 도제식집중교육 및 아티스트레지던스 프로그램을 운영하고 있음.
- 브랜드 대표 학과 전공역량 강화를 위해 정규 교과과정 외에도 역량강화집중워크숍, 전공특강, 현장전문가특강, 취업특강, 인문소양 특강, 우수학생 집중육성 프로그램, 튜터링 및 멘토링 등 콘텐츠 중심 특성화에 맞는 프로그램을 운영하고 있음.
- 우리대학 대표 브랜드 학과는 기존 2년제 교육 과정보다 심화된 전문 인재 양

성을 위해 3년제 교과과정을 운영하고 있으며, 학사학위전공심화과정을 운영하여 심화된 전문 교육을 통해 보다 강화된 역량을 갖춘 문화산업콘텐츠 전문 인재를 양성하고 있음.

- 전문대학은 장기적으로 기존 2년제를 기반으로 한 '단순 기술인력 양성'에서 벗어나 학제자유화를 바탕으로 3, 4년제 기반의 '전문적으로 특화된 고급 인력을 양성'하는 체제로 변모하는 것이 경쟁력을 높일 수 있는 방향임.
- 대표 브랜드 학과는 장기발전 전략의 일환으로 콘텐츠스쿨 3개 전공 모두 3년제 교과과정을 운영하고 있으며, 학사학위전공심화과정을 통해 더욱 전문화된 인재 양성을 실현하고 있음.
- 각 전공의 특성에 맞는 탄력적인 학제 운영 및 심화과정을 운영을 통해 '전문적으로 특화된 고급 인력 양성'에 실제적인 성과를 거두고 있음.

(5) 대표 브랜드 학과를 육성하기 위한 노력과 성과

- 우리대학은 차세대 문화콘텐츠 산업의 핵심이 되는 만화, 애니메이션, 게임 분야에 특화된 학과를 학교의 핵심 브랜드로써 전략적으로 운영하고 있음.
- 대표 브랜드 학과를 지원하기 위해 CCRC (Chungkang Creative Research Center), GTOS (게임상용화지원센터), 모바일만화스튜디오, 청강만화역사박물관, 만화정보도서관, 문화정보센터, 상영관 봄, 모션캡처실, 앱(App)창작터, 차세대콘텐츠 연구소, 3D입체애니메이션실 등 특성화 방향에 맞는 인프라를 구축/보유하고 있음.



창작센터 실습실



창작센터 CCRC



모션 캡처 시스템



창작마을



영상관 봄



만화영상도서관



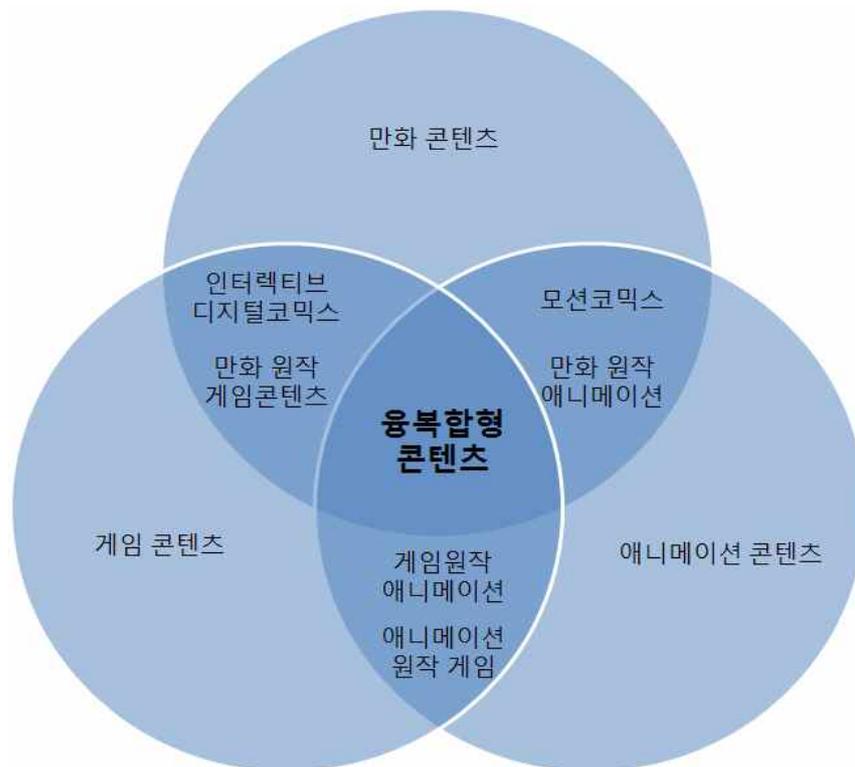
만화역사박물관

<브랜드 대표 학과를 위한 인프라>

② 대표 브랜드 사업 참여 학과 간의 상호 연관성

(1) 사업의 목적과 성과의 구현을 위한 참여 학과의 역할과 연관성

- 디지털 매체 기술의 급격한 발전과 확장으로 인해 만화, 애니메이션, 게임이 점차 서로의 장점을 흡수하고 어우러지면서 새로운 개념의 융복합 콘텐츠의 수요가 늘어나고 있어 관련 비전 제시, 신기술 개발, 전문 인력양성/공급을 요구받고 있음.



<만화, 애니, 게임 콘텐츠 융복합 개념도>

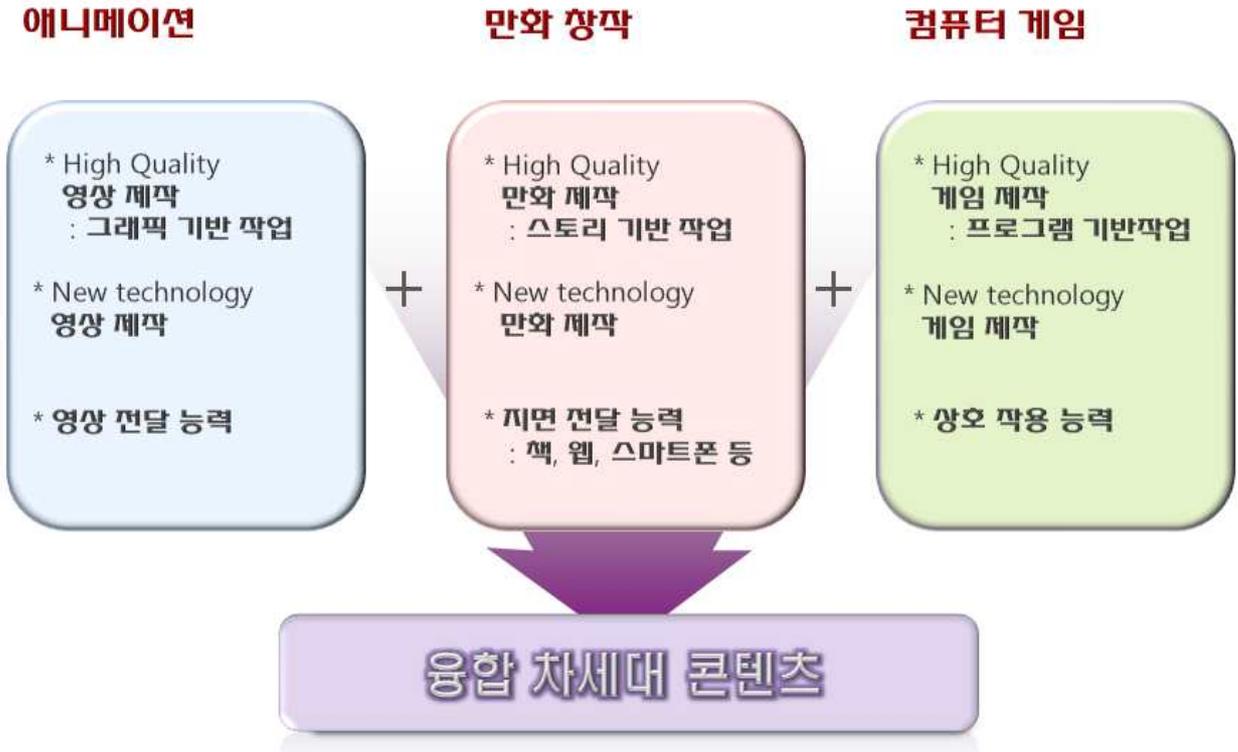
- 이와 같은 산업 현장의 발전 방향에 대응하여 대표 브랜드 학과인 만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과는 2011년 콘텐츠스쿨로 융합하여 각 전공의 장점과 노하우를 상호간 교환 흡수하여 융복합형 인재 양성을 위한 새로운 형태의 교육 시스템을 운영하고 있음.

(2) 참여 학과 간의 융복합을 통한 동반상승 효과

- 만화, 애니메이션, 게임 분야의 특징점을 융합하여 세 분야를 총체적으로 아우

를 수 있는 새로운 형태의 융복합형 인재를 양성하고 배출 함.

- 만화, 애니메이션, 게임은 ‘만화 원작의 애니메이션과 게임’, ‘애니메이션 원작의 만화와 게임’, ‘게임 원작의 만화와 애니메이션’ 등과 같은 다양한 OSMU (One Source Multi Use) 결과물을 통해 복합적인 동반상승 효과를 창출함.



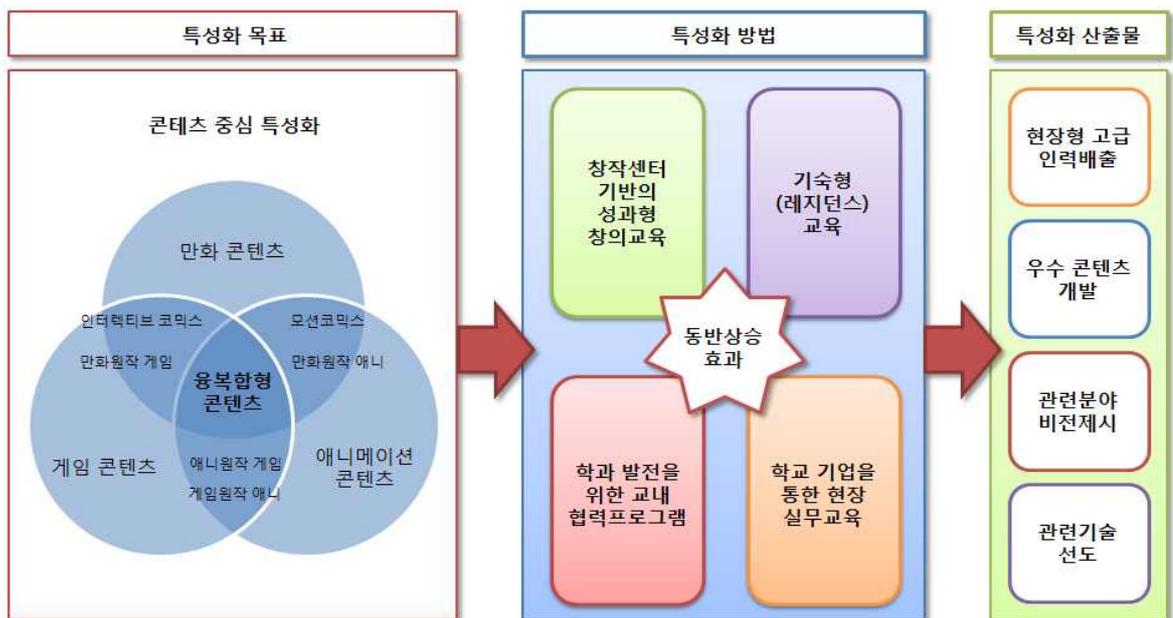
<만화, 애니메이션, 게임 전공의 장점을 활용한 융합 차세대 콘텐츠 개발>

③ 대표 브랜드 사업의 독창성 및 파급 효과

(1) 우리대학 대표 브랜드 사업의 독창성

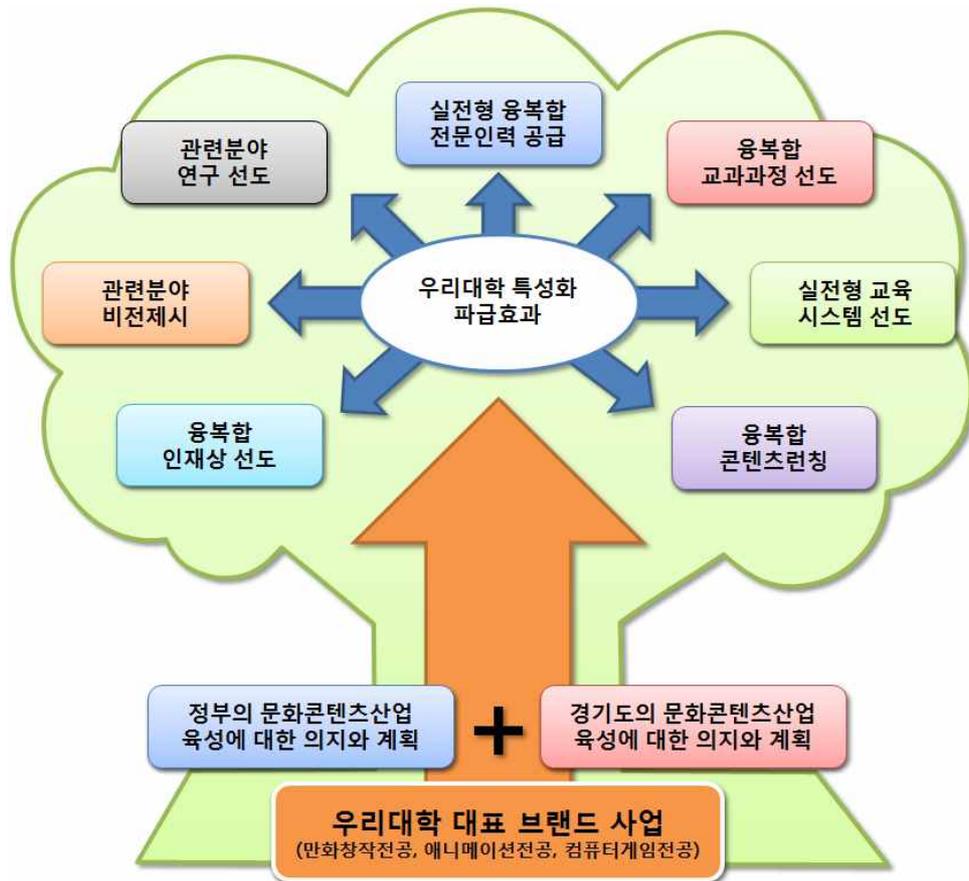
- 우리대학은 대표 브랜드 사업으로 창의역량 완성 사업을 시행하여 차세대 매체 환경에서 요구하는 융복합형 콘텐츠 전문 인재를 양성 및 배출함으로써 관련 분야 교육을 선도하고 있음.
- 우리대학은 매체의 발전과 더불어 장르의 융복합이 가속화 되는 문화콘텐츠산업의 발전 방향에 대응하여 만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과를 콘텐츠 스쿨로 융합하여 교과과정의 적극적인 융복합을 실현함으로써 확고한 독창성을 확보하였음.

- 창의역량 완성 사업의 첫 번째 단계로 창의역량기반구축 사업을 진행하여 관련 분야 연구, 비전 제시, 차세대 인재상 설정, 융복합 교과과정 개발, 융복합 교육 인프라 구축 등 빠르게 변화해 가는 산업 현장을 선도하는 역할 모델로 자리매김 하고 있음.
- 창의역량 완성 사업의 두 번째 단계 창의역량강화 사업으로 '자기주도형 융복합 교과과정'을 시행하여 복합형 콘텐츠 전문가로 성장하기 원하는 학생들이 목표로 하는 직무에 따라 스스로 교과과정을 설계하여 원하는 학습을 주도적으로 할 수 있도록 하는 차별화된 시스템을 운영하고 있음.
- 창의역량 완성 사업의 세 번째 단계 창의역량심화 사업으로 도제식집중교육, 아티스트레지던스 등 '현장 중심 실전형 교육'을 시행하여 강의식 교육에서 탈피하여 완전하게 현장화된 교육을 실현하여 독창적인 실전형 교육으로 실현하고 있음.
- 창의역량 완성 사업의 네 번째 단계 창의역량완성 사업으로 '콘텐츠 런칭 프로그램'을 운영하여 융복합 콘텐츠의 완성을 지도하고, 완성된 결과물을 상업화된 형태로 런칭할 수 있도록 지원하여 단순한 졸업생이 아닌, 실제적인 경험과 프로로서의 경력을 갖춘 완성된 전문 인력을 배출하는 독창적인 졸업프로젝트 지원 프로그램을 운영하고 있음.



<우리대학 대표 브랜드 사업의 독창적 내용과 구조>

(2) 국가 및 지역산업경제 파급 효과



<대표 브랜드 사업 파급 효과>

- 대한민국 정부와 경기도는 문화콘텐츠산업을 차세대 미래 성장 동력으로 정하고 관련 산업의 발전을 위해 매년 폭넓은 지원 사업으로 문화콘텐츠산업 발전에 많은 노력을 기울이고 있음. 우리대학은 이러한 정부과 지역의 의지를 돕기 위해 문화콘텐츠산업에서 가장 중요한 부분인 전문인력 양성 및 공급을 실현하고 있음.
- 문화체육관광부는 정부의 문화콘텐츠산업에 대한 비전을 구현하기 위해 2008년 11월 24일 「100년 감동의 킬러콘텐츠 육성전략 정책」을 발표하고 2013년까지 만화, 애니메이션, 캐릭터, 문화콘텐츠 분야에 4,100억원을 투자하여 관련 산업의 발전을 추진하고 있음.
- 경기도는 '경기문화비전2020 중장기 계획'을 통해 3대 목표와 5대 정책방향을 제시했음. 3대 목표는 콘텐츠 산업의 지역경제사회 파급효과 창출 극대화, 콘텐츠 산업의 가치사슬 선순환 체계 정립을 통한 기업하기 좋은 환경 구축, 창의적 콘텐츠 문화 진흥으로 정했고, 5대 정책방향으로 경기문화 산업 혁신클

러스터 조성 및 지역 특성화, 경기문화산업 투자환경 조성, 글로벌 마케팅 및 협력네트워크 구축, 경기문화산업 산학 공동 프로젝트 활성화, 경기도민의 콘텐츠 접근성 증진 및 창작체험 기반 조성으로 정했음.

- 매체 기술의 발전과 더불어 문화콘텐츠산업의 규모가 날로 증가함에 따라 관련 인력을 양성하기 위한 관련 학과들이 개설되는 추세임. 우리대학은 국내 최초 문화산업특성화 대학으로써 그동안 쌓아온 노하우와 역량을 바탕으로 실제적인 현장형 인재 양성 및 배출을 실현하여 문화콘텐츠산업 인재 육성을 목표로 하는 후발 대학들의 벤치마킹 사례가 되는 선도적 역할을 수행하고 있음.
- 우리대학 대표 브랜드 사업인 창의역량 완성 사업을 통해 관련 분야 연구, 비전 제시, 인재상 설정, 현장형 교과과정 운영, 융복합형 실전 교육 시스템 운영, 현장에서 요구하는 완성형 인재 양성 및 배출, 상업적 가치를 갖는 실전 프로젝트 결과물 런칭 등을 통해 문화콘텐츠 산업에서 요구하는 인적, 인문적, 정책적 요소들에 대해 포괄적인 기여를 실현하고 있음.

4] 세부사업의 구체성 및 실효성

(1) 창의역량 기반구축 사업(Creative Power Foundation stage)

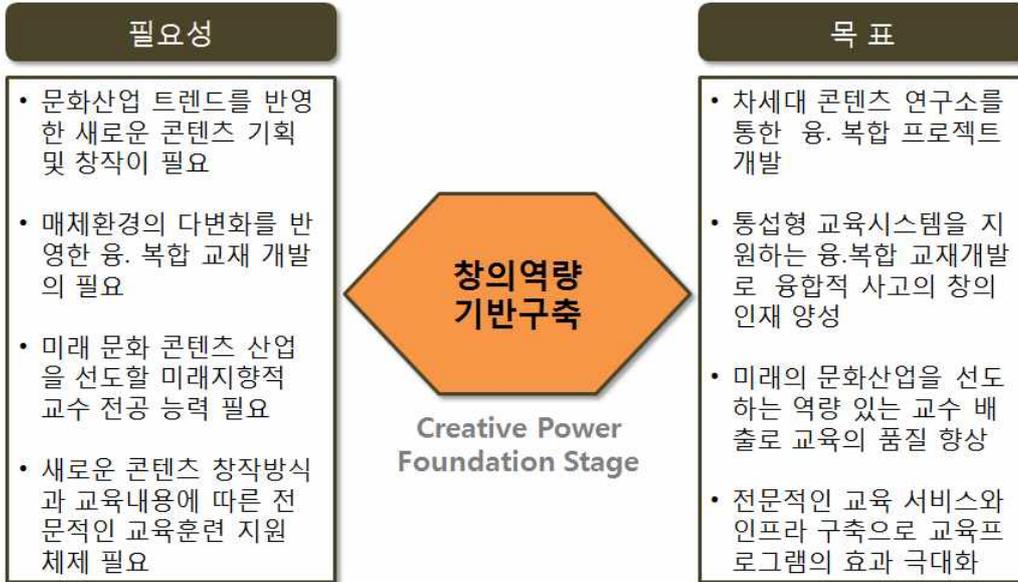
1) 필요성 및 목표

① 필요성

- 차세대 콘텐츠에 대한 연구가 필요
 - 문화콘텐츠 산업의 체질적, 구조적 변화와 급속도로 발전하고 있는 CT기술에 따른 새로운 콘텐츠 기획 및 창작이 필요함
 - 교육 및 제작기술 R&D 기능을 확대하고 산업체와의 공동연구개발, 융.복합 프로젝트 개발을 통한 신기술 개발과 이를 통한 미래 산업 비전제시 필요
- 서비스 형태의 통합화로 콘텐츠간의 결합이 필요해진 매체환경의 다변화에 대응하기 위하여 장르간의 벽을 허무는 통섭형 교육 시스템 제공 하고 새로운 개념의 융. 복합형 교육과정의 구체적 내용이 포함된 교재개발 필요
- 디지털 융합 기술의 확산과 새로운 CT산업의 추이에 따라 지속적으로 교수의 역량을 업데이트하고 계발해야 할 필요성 증대
- 기존의 콘텐츠 기획/창작 방식을 벗어난 새로운 방식의 습득과 전문 인력이 필요하고, 이를 위한 교육과 훈련을 지원할 수 있는 인프라 구축 필요

② 목표

- 학내 “차세대 콘텐츠 연구소”에서 관련 전문 업체 및 해외 기관과의 산학협력 및 제휴를 통해 공동 연구개발을 추진, 기술축적 및 융. 복합 프로젝트 개발
- 융. 복합형 교육시스템을 지원하는 융. 복합형 교재 개발로 창의적이고 융합적인 사고를 가진 인재 양성
- 미래의 문화콘텐츠 산업을 선도할 수 있는 지속적인 교수 창의역량 계발
- 문화콘텐츠 산업에 선도하는 최고의 인프라 구축을 통한 교육효과의 극대화



2) 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용	
차세대 콘텐츠 연구소	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 융·복합 프로젝트 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 활성화를 위한 융·복합 모델 프로젝트 개발 - 해외, 국내 기관과의 산학협력 및 제휴를 통해 AR/VR, 3D입체영상, Hair Farm 등과 같은 최신 CT기술 연구 프로젝트로 상용화 추진 ▪ 교수개발 연구 활동 지원 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 학술 논문/전시 지원, 콘텐츠 개발 지원, 교재개발 지원 ▪ 만화영상 콘텐츠 기획 및 런칭 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 만화콘텐츠 자료를 구비하여 연구 및 교육자료 활용
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 융·복합 프로젝트 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 개발에 대한 사업 공고 및 평가위원 위촉 - 프로젝트 기획안 접수, 평가 및 지원금 결정 - 관련업체, 교수, 학생 중심으로 산학프로젝트 추진 - 연구결과 및 성과 DB화, 소논문발표 ▪ 교수개발 연구 활동 지원 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 교수개발 운영위원회 구성 및 각종 운영방안 수립 - 사업 공고 및 접수, 평가기준에 따라서 지원 연구와 금액 결정 ▪ 만화영상 콘텐츠 기획 및 런칭 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 만화영상 콘텐츠 최신자료 구비
융·복합 교재 개발	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 융·복합 교육과정의 교재 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 교재구성: 교수요목, 강의계획서, 레슨설계서, 워크북, 교안
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 융·복합 교육과정의 교재 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 교수학습 지원센터에서 사업 공고 및 교재 기획안 접수

항목명	주요내용	
		<ul style="list-style-type: none"> - 평가위원 위촉 및 교재 선정 - 중간평가 및 피드백 - 최종 교재 시리즈 제본 및 DB화, PDF 파일로 학생들에게 배포
<p style="text-align: center;">교수 창의역량 강화</p>	<p style="text-align: center;">추진 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교수 워크숍 및 학습 세미나 개최 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠원 교수 워크숍 - 문화콘텐츠 관련 주제로 학습세미나 ▪ 교수 전공심화교육 <ul style="list-style-type: none"> - 전공 관련 워크숍, 세미나, 연수 프로그램 참가 지원 - 콘텐츠원 교수 대상, 교육 및 연수비용 지원
	<p style="text-align: center;">추진 방법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교수 워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠원 교수 전체가 참여하는 동·하계 워크숍 진행 ▪ 교수 학습 세미나 개최 <ul style="list-style-type: none"> - 국내외 문화산업 트렌드를 반영하여 주제 선정 - 기획 단계에서 각 전공별 교수의 의견을 효과적으로 반영 ▪ 교수 전공심화교육 <ul style="list-style-type: none"> - 교수개발 위원회 구성, 평가위원 위촉, 프로그램 공지 및 접수 - 평가위원이 신청서와 계획서를 통해 지원 여부 결정 - 결과보고서를 취합하여 프로그램의 내용 검증 - 산·학 교육프로그램으로의 연계 지향
<p style="text-align: center;">창의역량 인프라 구축</p>	<p style="text-align: center;">추진 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 창의역량 기초교육 <ul style="list-style-type: none"> - 『인체드로잉 관련과목, 인체조소-전신, 캐릭터디자인, 애니메이션제작실무 I, II, 인체해부학』 전공과목에 기초적으로 필요한 누드 드로잉 교육 ▪ 창의역량 실습중심 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 작화지, 유토, 종이, 드로잉재료, 페인팅재료, 라이트박스, 콘티용지, 티플렛 등과 실습 소모품 지원 - 게임 기획 및 개발에 필요한 게임 콘텐츠 구입 ▪ 창의역량 인프라 여건 개선 <ul style="list-style-type: none"> - 창의 기반 콘텐츠를 개발할 수 있는 고급 사양의 실습실 구축 - 고급기술프로그램을 운용할 수 있는 컴퓨터와 모니터로 교체
	<p style="text-align: center;">추진 방법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 창의역량 기초교육 <ul style="list-style-type: none"> - 관련 과목 개설현황을 파악하고 누드 드로잉 수요 파악 후 기초교육 진행 ▪ 창의역량 실습중심 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 3개의 전공별 담당자가 매 학기 실습소모품을 취합하여 구매 관리 - 게임콘텐츠 수요 파악 및 교육에 필요한 콘텐츠 구매 ▪ 창의역량 인프라 여건 개선 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠스쿨 실습실과 기자재 현황조사 - 수업에 필요한 실습환경 조건 및 기자재 수요 조사 - 분기별 구매 계획수립 후 구매, 관리 - 창의기반 콘텐츠 개발실 구축

3) 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출구분
차세대 콘텐츠 연구소	· 융·복합 프로젝트	46,600,000	- 융복합1건, 산학협동 2건	5	3
	· 교수개발 연구활동 지원 프로그램	90,000	- 학회참가지 지원 1회	5	4
	· 만화영상 콘텐츠 기획 및 런칭 프로그램	29,329,802	- 만화영상 자료구입 29,329,802	7	4
	소 계	76,019,802			
융·복합 교재 개발	· 융·복합 교육 교재(워크북)개발	6,000,000	- 3,000,000×2건	5	2
	소 계	6,000,000			
교수 창의역량개발	· 교수워크숍 및 학습 세미나	3,000,000	- 학습세미나: 3,000,000	4	6
	· 전공심화교육	16,000,000	- 약 20회=16,000,000	4	2
	소 계	19,000,000			
창의역량 인프라구축	· 창의역량향상 기초교육	27,400,000	- 누드 드로잉 교육 50,000~55,000×9반×3시간×10주×2학기=27,400,000	8	1
	· 창의 실습중심 교육	91,040,400	- 스쿨 실습품 및 실습활동지원 86,666,200 - 간행물자료 4,374,200	8	1
	· 창의역량 인프라 여건개선	549,145,998	-학생공간개선 : 37,510,000 -냉난방개선 64,860,000 -실험실습 물품(LCD모니터 268대-조달) -교육용 실습장비(컴퓨터테이블) -교육용 실습장비(PC용그래픽카드) -교육용 소프트웨어(unitypro 100copy) -교육용 실습장비(글라스보드,스틸백판) -교육용 실습장비(음향시스템,스피커) -교육용 실습장비(영상시스템) -교육용 실험실습장비(컴퓨터 95대) 지출 -교육용 실험실습물품(PC 9대)조달 구입비-삼보컴퓨터 -교육용 실험실습장비(LCD모니터) -실험실습기자재(6인테이블2개, 4인테이블2개, 의자40개) -교육용 실험실습기자재(PC,그래픽카드) -실험실습기자재(LCD모니터 146대) 및 실습기자재/집기 등	7	3
	소 계	667,586,398			
합 계		768,606,200			

4) 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
차세대 콘텐츠 연구소	· 융·복합 프로젝트 개발			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 교수계발 연구활동 지원 프로그램	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 만화영상 콘텐츠 기획 및 런칭 프로그램			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
융·복합 교재 개발	· 융·복합 교재개발		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
교수 창의역량강화	· 교수 워크숍 및 학습 세미나					⇒	⇒				⇒	⇒	⇒
	· 전공심화교육			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
창의역량 인프라 구축	· 창의역량향상기초교육	⇒	⇒	⇒	⇒		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		⇒
	· 창의실습중심교육	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 창의역량 인프라 개선사업			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒

5) 기대성과

- 차세대 콘텐츠 연구소 기대 성과
 - 기존 콘텐츠 제작기술을 넘어선 미래를 선도할 기술 및 시장 트렌드의 선반영 및 예측으로 새로운 문화산업흐름에 필요한 인재 양성의 밑거름 마련
 - 문화산업 필요 기술을 개발하고 보급하여 단순한 인력 공급 교육기관에서 벗어나 관련 산업의 발전방향을 선도하는 역할까지 담당
- 장르간의 벽을 허물고 개인의 개성과 특질을 반영한 융·복합형 교육과정은 기존의 콘텐츠 기획/창작 방식을 벗어난 융합형 창의인재가 양성될 것으로 기대
- 지속적인 교수계발을 통해 강화된 전공역량으로 양질의 교육제공
 - 급변하는 디지털산업 현장에서의 경험을 통해 효율적이면서도 실질적인 디지털 융·복합 프로젝트의 이상적인 수행을 구현
- 문화산업에 맞는 전문화된 교육환경 제공으로 교육의 품질 향상
 - 드로잉을 포함한 학생들의 창작 능력 향상
 - 실습실의 유형을 전문화하여 도제식교육, 학내 인턴쉽과 같은 다양한 형태의 교육프로그램 운영여건 마련

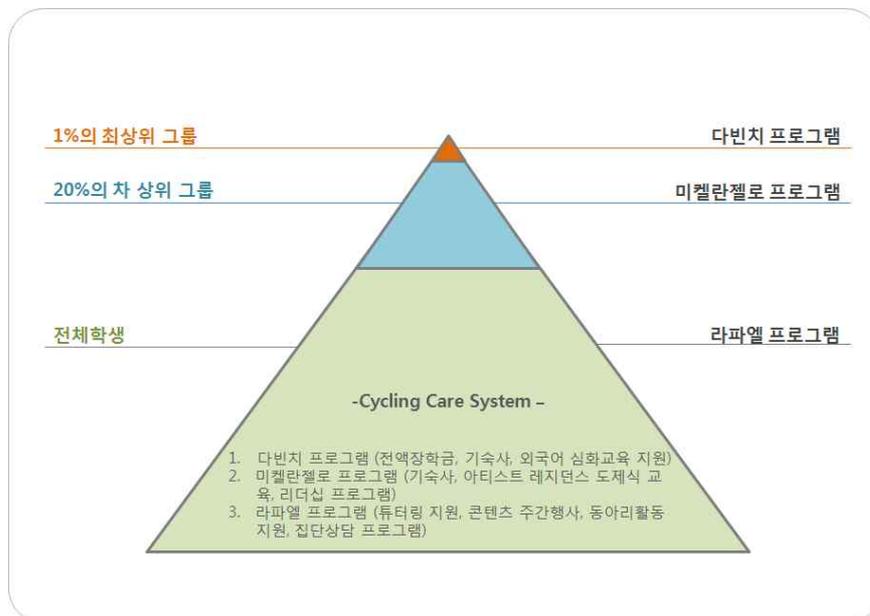
(6) 창의역량강화사업(Creative Power Aging Stage)

1) 필요성 및 목표

① 필요성

- 창의인재육성 프로그램의 필요성
 - 문화산업관련 인력은 학생의 개성 및 역량에 따라서 그 기량을 충분히 발휘할 수 있는 맞춤형 인재양성 프로그램이 교육과정과 병행되어야 함.
 - 산업계에서 요구되는 인력의 숙련의 요구내용은 미디어 복합 활용능력이 중요해졌으며, 인접 산업의 이해, 인문사회의 융합을 통한 새로운 문화산업패러다임 변화에 대응할 수 있는 인력양성이 필요함.
 - 이에 타 전공 학생들 간에서 전공역량을 교류하고, 학생들의 지역사회 공동체 활동을 통해 문화적, 사회적으로 교류할 수 있는 프로그램이 필요함.
 - 글로벌화 시대를 대비한 어학 능력 향상, 어학 인증 코스 필요
- 전공역량강화사업의 필요성
 - 문화콘텐츠 산업분야의 분업구조와 직무별 능력요소를 감안한 직무별 세분화된 집중 특화 교육프로그램 필요
 - 이에 각 분야를 심화할 수 있는 다양한 교육기간과 교육형태, 전문 강사로 이루어진 교육프로그램이 필요

② 목표



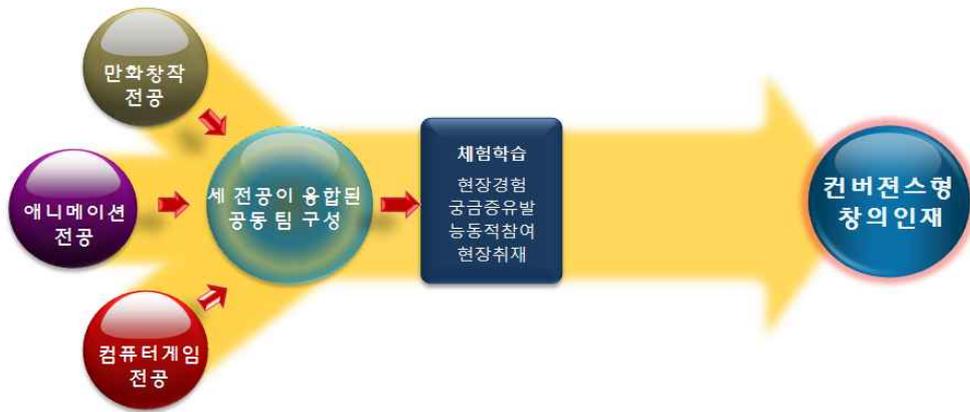
학생역량 맞춤형사업 개념도: 우수학생 수월성 프로그램의 개념도

○ 창의인재육성프로그램의 목표

- 관련업계 메이저 회사 및 해외 취업률 향상, 유명 공모전 수상 건수 향상 등 국제적 경쟁력을 갖춘 우수인재 양성
- 도제식 교육, 인턴쉽 교육, 리더쉽 교육을 통해 양질의 프로젝트 결과물 산출
- 어학 인증 코스를 통해서 어학 능력을 향상시키고, 글로벌한 창의 인재로 양성

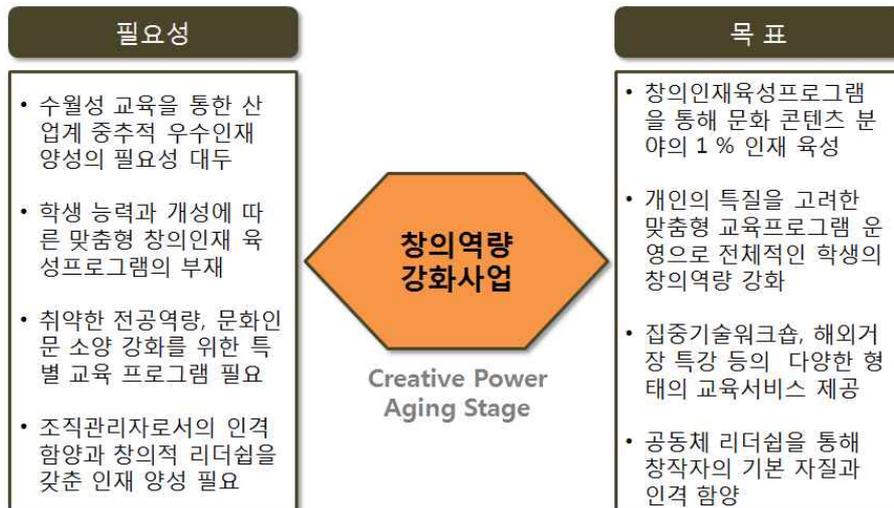
○ 전공역량강화사업의 목표

- 직무별 세분화된 집중 특화 교육프로그램 통해 숙련 불일치 해소
- 다양한 특강과 워크숍을 통해 비즈니스 역량, 예술적 역량, 기술 역량의 3가지 요소를 균형적으로 발전시킨 인재 양성



전공역량강화 사업 개념도

- 타 전공 간 공동프로젝트 진행 및 교류 프로그램을 통해서 복합 활용능력이 가능한 컨버전스형 창의 인재 양성
- 조직 관리자로서의 인격 함양과 창의적 문화콘텐츠 리더쉽 고취



2) 추진 내용 및 방법

항목명	주요내용	
창의인재육성 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 공동체 리더십 <ul style="list-style-type: none"> - 지역 발전을 위한 사회적 과제연구와 봉사활동 - 타 전공 학생들과 함께 공동 프로젝트 진행 ▪ 글로벌어학능력 향상 <ul style="list-style-type: none"> - 토익 LC/RC 집중 강의(총 40시간), 자율학습, 모의 토익(2회) ▪ 다빈치 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 자기주도 학습계획에 따른 성과와 프로젝트 수행성과 등 종합 평가를 통해 프로젝트 지원금과 1인 전담교수 배정 지원 - 1인 1셀(Cell) 창작 작업 공간 지원 - 학내 스튜디오 1인 창업 지원 - 해외 스튜디오 탐방 및 인턴십 지원 ▪ 미켈란젤로 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 산학 프로젝트, 아티스트 레지던스 프로젝트 등에 참여하여 업무량과 수준에 따라 장학금을 차등 지원 - 취업형 실무 중심 스튜디오 작업 참여 지원 - 유명 아티스트로부터 암묵지를 전수 받을 수 있는 기회 제공 - 리더십 프로그램 지원 : 인적 네트워크 형성과 운영에 포커스를 둔 집단 워크숍 프로그램 (하계방학 동안 1~2주간 교육) ▪ 라파엘 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 개인/집단 상담 프로그램 지원 : 1학년 2학기 초에 실시 - 블럭식 교육 프로그램 운영 : 필수 소프트웨어, 기능 등에 대한 단기 집중 교육을 통해 전공 기본적인 전공 기술 교육 지원 - 방학 중 전공심화교육 운영 : 희망자에 한하여 실시
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 공동체리더십 <ul style="list-style-type: none"> - 1학년 1,2 학기 주별 2시간 수업으로 진행하며 전 학년의 필수 교양과목으로 진행 - 공동체 소단위 별로 자발적 주제 선택과 프로젝트 실천 ▪ 글로벌 어학능력 향상 <ul style="list-style-type: none"> - 참여 대상 : 콘텐츠스쿨 재학생 중 영어실력향상 희망자 - 참여 인원 : 언어 집중 교육 프로그램으로써 약 20 ~ 30명 - 선정 방법 : 공고와 면접을 통하여 선발 ▪ 다빈치 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠스쿨의 학생대상: 전공별 2명 최대 6명 학생을 선발 - 2011년도 1학기에 자기주도 학습계획서 신청 학생을 대상으로 평가위원회(전공별 2인 교수 총 6인 평가위원으로 구성)에서 평가를 통해 선발 ▪ 미켈란젤로 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠스쿨 대상으로 차 상위 20% 학생을 선발함 - 선발기준 및 시작시점: 다빈치와 상동 ▪ 라파엘 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠스쿨의 학생을 대상으로 80%학생에게 지원함 - 1학기에 전공별 학생회에서 준비하고 2학기에 실시함

항목명	주요내용	
전공 역량강화	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집중워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 하계, 동계 방학 집중 실무워크숍: 기술 중심 워크숍, 기초능력향상 워크숍, 디자인 워크숍, 최근 CG기술 트렌드 워크숍 ▪ 전문가 초청특강 <ul style="list-style-type: none"> - 산업체 유명 인사 또는 해외 거장을 초청하여 학생 수준별 특강 또는 크리틱 프로그램 진행 등 ▪ 튜터링 <ul style="list-style-type: none"> - 수업내용을 잘 따라가지 못하는 학생이 우수한 선배로부터 수업 외 시간에 교육을 받아서 전공역량을 보충해 가는 프로그램
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 집중워크숍 / 전문가초청특강 <ul style="list-style-type: none"> - 워크숍 운영위원회 구성, 프로그램 기획, 학생 설문 - 학생 설문을 통한 수요파악, 최종 프로그램 구성 및 개설 - 교내 기숙사를 활용해 4박5일간 합숙형 교육 실시(워크숍) - 워크숍 종료 후 경우에 따라서 결과물 전시 및 발표 ▪ 튜터링 <ul style="list-style-type: none"> - 튜터 공개 접수 및 선발: 매 학기 6주차에 테스트와 지원동기 및 자기소개를 받아서 해당 과목의 교수가 선발. - 8주차부터 남은 8주간(주당 2회 2시간 씩 총 4시간) 튜터링 프로그램 시행. 튜터와 튜티 상호 간 본 프로그램에 대한 만족도 평가는 16주차 학기말에 평가함.

3) 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
창의인재집중육성 프로그램	· 공동체리더십	5,000,000	- 공동체리더십 재료비:900,000	8	1
			- 우수공동체 지원금=4,100,000	2	5
	· 글로벌어학능력 향상	2,225,200	- 강사,모의토익, 교육자료 등	2	3
	· 다빈치 프로그램	39,600,000	- 6인선발학생 지원=19,592,500	1	1
			- 현장견학 및 프로젝트 경비=20,007,500	2	5
	· 미켈란젤로 프로그램	52,000,000	- 창의력강화장학금:13,500,000	1	1
			- 미켈란젤로 창의프로젝트:38,500,000	2	5
	· 라파엘 프로그램	35,500,000	- 창의현장 견학프로그램:6,584,200	8	3
- 스터디 프로그램:28,915,800			2	10	
소 계		134,325,200			
전공학습역량강화 프로그램	· 집중 워크숍	25,080,000	- 집중워크숍 강사료 및 모델료	2	5
	· 전문가초청 특강	15,000,000	- 수업연계 - 실무특강 - 전공역량강화특강(3D,VFX) - 전공심화특강	2	5
	· 튜터링	11,850,000	- 방과후 튜터링 장학금	2	5
	소 계		51,930,000		
합 계		186,255,200			

4) 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
창의인재 육성 프로그램	· 공동체리더쉽	⇒	⇒	⇒	⇒			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 글로벌어학능력 향상				⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 다빈치 프로그램							⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 미켈란젤로 프로그램					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 라파엘 프로그램					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
전공 역량강화	· 집중워크숍		⇒	⇒	⇒	⇒				⇒	⇒	⇒	⇒
	· 전문가초청특강		⇒	⇒	⇒				⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 튜터링			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒

5) 기대성과

- 수월성 교육 프로그램을 통해 졸업 후 업계의 중추적인 역할을 담당할 수 있고 국제적 경쟁력을 갖춘 우수인재 양성
- 만화, 애니메이션, 게임을 비롯한 인문, CT기술, 예술, 마케팅, 스토리 등 다양한 특강과 워크숍을 통해 예술, 기술, 비즈니스역량이 균형 있게 개발된 인재 배출
- 집중워크숍과 특강을 통한 단기간 내 학업성취도 향상
- 글로벌 인재양성 프로그램의 성과
 - 국내외 프로젝트에 참여 가능한 인재로서 다각적인 취업 준비 가능
- 선후배간의 스터디 메이트 관계가 확장되어 인적 네트워크가 구축되고, 이에 따라 전공 적응력 향상 기대
- 인적 네트워크 확장과 구축으로 융·복합 프로젝트 기반 마련
- 지역사회와의 교류와 문화체험을 통해 문화산업패러다임 변화에 대응할 수 있는 인재 배출

(3) 창의역량심화사업(Creative Power Take-off Stage)

1) 필요성 및 목표

① 필요성

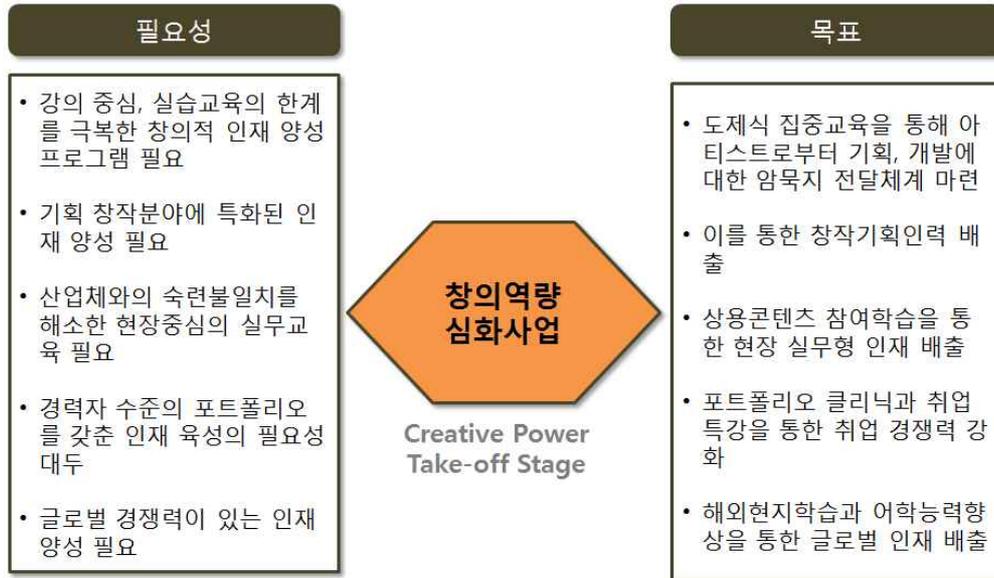
- 도제식 집중교육 프로그램의 필요성
 - 기획, 창작 인재로 육성하기 위한 프로그램 마련과 치밀한 운영 필요
 - 유명 아티스트의 단기 특강 교육의 한계, 장기간 암묵지 교육전달체계 필요

- 취업 역량강화 프로그램의 필요성
 - 본인의 포트폴리오와 이력서 및 자기소개서에 대한 체계적인 작성, 산업체 전문가의 포트폴리오 클리닉과 면접 요령에 대한 숙지가 필요

② 목 표

- 도제식 집중교육 프로그램의 목표
 - 유명 아티스트의 개발노하우, 기획력, 창작에 관한 암묵 지를 1:1 체계적으로 전수받을 수 있는 기회를 제공하여 기획, 창작분야 특화된 인재를 배출
 - 프로그램을 통해 제작된 학생 결과물의 유명공모전 수상, 상용화 또는 투자 유치, 공중파 방영, 만화잡지 개재 등의 성과를 거두는 것이 목표

- 취업 역량강화 프로그램의 목표
 - 취업 특강과 모의 면접, 포트폴리오 및 면접 클리닉을 통한 학생들의 취업 경쟁력 강화로 전공 관련 취업률 향상



2) 추진 내용 및 방법

항목명	주요내용	
도제식 집중교육	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ■ 아티스트 레지던스 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 초빙된 아티스트는 학교에 1년 단위로 스튜디오에 상주하면서 학생과 공동 연구개발을 통해 기획, 창작영역의 개발역량 강화, 노하우 전수, 우수 프로젝트 완료 - 라즈카라이너(Project management System)를 활용하여 온라인으로 프로젝트 상시 관리, 자료 축적, 교육노하우 축적 - 애니메이션 3편, 애니메이션 파일럿 1편, 단행본 3종 또는 만화잡지 1종 이상의 결과물 완성
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ■ 아티스트 레지던스 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 외부 작가 섭외 및 선정: 아티스트 자격 기준안 마련 - 대학과 작가가 1:2의 비율로 상호 대응 투자하여 공동제작 참여 - 학생선발 및 작가와의 교육이 1(작가): 7(학생)이 넘지 않게 조정하여 도제식 교육실현
취업역량강화	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임, 애니메이션 포트폴리오 클리닉, 취업특강 <ul style="list-style-type: none"> - 분야별 전문가 초빙을 통해 포트폴리오 클리닉, 취업관련 특강 - 전문가들은 해당 전공 학생들의 포트폴리오에 대한 1:1 맞춤 클리닉 진행 및 피드백 - 면접에서의 자세, 면접 질문에 대한 대응 방법, 모의 면접 실시 ■ 인적네트워크 구축 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 전공관련 취업한 선배 4인 특강 실시 - 3개월간 2인의 멘토링 진행: 포트폴리오 크리틱, 업체현장 방문

항목명	주요내용	
추진 방법		<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임운영실습 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 운영 실습을 위한 프로젝트에 산업체, 교수, 학생이 공동으로 참여하여 수립함
		<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임, 애니메이션 포트폴리오 클리닉, 취업특강 <ul style="list-style-type: none"> - 포트폴리오 클리닉 및 취업 특강을 위한 전문가 구성(7인이상) - 콘텐츠 스쿨 졸업 예정자를 대상으로 참여 학생 모집 - 학생들은 매주 자신의 이력서, 자기소개서 및 작품개발서를 작성, 수정 및 보완 - 전문가들은 매주 정기적으로 학생들의 포트폴리오를 점검하고 결과를 피드백 - 작품 개발 및 포트폴리오 완료 후 참여 학생을 대상으로 면접 클리닉 프로그램 진행 ■ 인적네트워크 구축 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 졸업생 중 2인 멘토 선발 및 공지 - 재학생의 멘티 지원 및 멘티와 멘토 연결(멘토 1인: 멘티 4명) - 3개월간 멘토링 진행 - 4인의 선배특강 진행과 교내에서 선배과 후배의 교류의 장 마련 ■ 게임운영실습 <ul style="list-style-type: none"> - 산업체에서 운영하고 있는 대중적인 게임 종목 선정 - 산업체, 교수, 학생이 공동으로 참여하여 게임운영 실습 프로젝트 수행

3) 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
도제식 집중교육	·아티스트 레지던스 프로그램	98,700,000	- 10개월 아티스트=98,700,000	2	5
	소 계	98,700,000			
취업역량강화	· 게임포트폴리오 클리닉	4,000,000	- 외부 전문가 활용비 : 50,000×40시간×2인=4,000,000	2	5
	· 인적네트워크 구축사업	10,229,500	- 인적네트워크구축 : 2,589,500 - 교수산학지원 6개월 : 7,640,000	3	4
	· 게임 운영실습	5,000,000	- 게임운영현장설치 : 3,000,000	2	5
			- 참여 학생 장학금 : 200,000×10명=2,000,000	1	1
	소 계	19,229,500			
합 계		117,929,500			

4) 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
도제식 집중교육	·아티스트 레지던스 프로그램			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
취업역량강화	·게임포트폴리오 클리닉					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	·인적네트워크 구축사업					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	·게임운영실습							⇒	⇒	⇒			

5) 기대성과

- 도제식 집중교육 프로그램의 성과
 - 유명 아티스트의 연출력 및 제작 노하우 습득을 통한 기획 창작 인력 배출 및 관련업계 우수 콘텐츠 배출
 - 유명 작가의 암묵 지가 축적되어 교내 우수 교육프로그램으로 다시 발돋움

- 취업 역량강화 프로그램의 성과
 - 포트폴리오 및 면접클리닉을 통한 취업 경쟁력 강화
 - 게임운영 실습을 통해 학과 학생의 인턴쉽 프로그램 연계와 취업 연계 기대
 - 관련업계에 성공적으로 진출한 선배와의 멘토링을 진행을 통해 선후배 교류 증진 및 재학생에게 전공에 대한 비전 제시

(4) 창의역량완성사업(Creative Power Complete Stage)

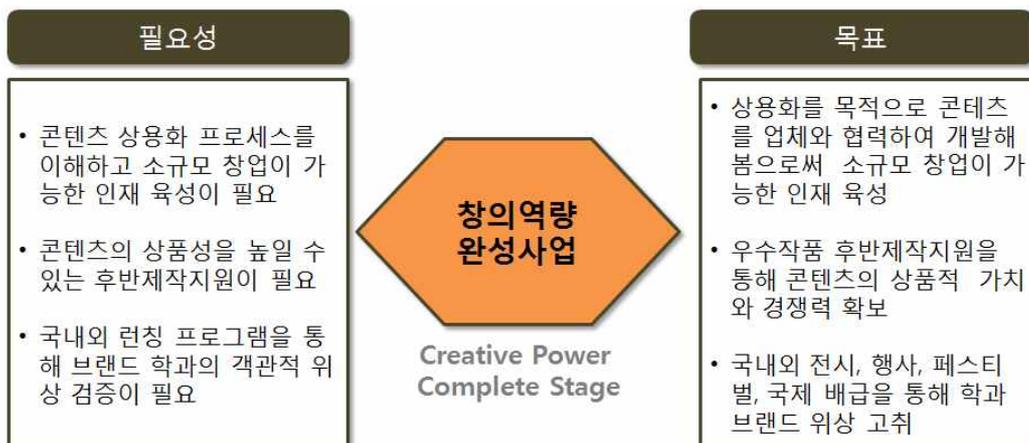
1) 필요성 및 목표

① 필요성

- 창작/ 글로벌 콘텐츠 런칭 프로그램의 필요성
 - 현장에서 요구하는 콘텐츠 전문가로 성장하기 위해 콘텐츠의 기획, 제작, 유통, 판매 등 전 과정에 대해 실제적인 경험이 필요함.
 - 우수한 작품에 사운드, 랜더링, 제본, 인쇄 등의 후반제작을 지원하여 만화, 애니메이션, 게임의 최종 콘텐츠의 질적 향상을 도모하여 콘텐츠의 상품적 가치를 높여 경쟁력을 갖출 필요성이 있음.

② 목표

- 창작/ 글로벌 콘텐츠 런칭 프로그램의 목표
 - 학생들이 기획, 제작, 후반, 상영(판매, 유통)에 이르는 전 과정을 경험하여 산업의 전체 흐름을 이해
 - 지스타 2011 내 독립부스 설치 및 콘텐츠 스쿨 페스타, 국내외 배급, 만화동인판매전과 같은 런칭 프로그램을 통해 객관적인 대중과 업계의 반응을 분석하고, 이를 통해 각 분야별 위상과 비전을 세움
 - 취업률 향상, 투자유치, 콘텐츠의 상용화, 유명국제 공모전 수상 및 초정의 성과를 이루고자함.



2) 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용	
창작 콘텐츠 런칭	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 콘텐츠스쿨 페스타 <ul style="list-style-type: none"> - 만화창작 10종 이상의 졸업작품집, 완성, 발간 및 전시 - 단편애니메이션 13편 상영 및 각각의 포스터와 컨셉아트 전시, - 졸업작품 게임 20점, 관련포스터 20점 전시 상영 및 시연 ▪ 만화동인판매전 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들이 직접 제작한 동인지를 응모 받아 우수동인지를 심사·선정하여 제작비를 장학금으로 지원 ▪ 지스타(G-Star) 전시 <ul style="list-style-type: none"> - 지스타2011 내 독립 부스 운영 - 작품별 포스터, 동영상, 제작 게임별 스크린 샷, 다양한 플랫폼용 라이트 게임 8점, PC 및 온라인 게임 8작품 전시 ▪ 우수작품 후반 제작지원 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 영상 제작 시 필요한 배경음악, 효과음, 성우 등을 지원하고, 해외영화제 제출을 위한 영문 자막 지원 - 오프라인 배포를 위한 종이인쇄 기반의 작품집과 온라인/모바일 배포를 위한 PDF 포맷의 작품집 완성 ▪ 만화 졸업작품 제작지원 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 졸업작품으로 만화 콘텐츠 제작
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 콘텐츠스쿨 페스타 <ul style="list-style-type: none"> - 행사기간: 2011년 12월 2일~6일 총 3일 상영, 5일 전시 - 시상식 및 수상작 상영: 2010년 12월 6일(화) 오후 2시 - 행사규모: 총 744명 참석 예정 (만화: 232, 애나: 269 게임:243) ▪ 만화동인판매전 <ul style="list-style-type: none"> - 만화동인판매전 사업 내용을 재학생에게 공지하고 참여를 유도 - 코믹마켓에 참가지도, 부스 임대료를 지원 ▪ 애니메이션 우수작품 후반 제작지원 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 창작애니메이션작품을 1~2차에 걸쳐 심사하고, 추천된 작품에게 후반작업에 해당하는 내용을 차등지원 - 6월에 1차 심사, 9월 초에 최종 심사, 차등지원 금액을 발표 ▪ 만화 졸업작품 제작지원 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 학생중심의 작품제작지원 위원회 구성 및 학생 자치로 진행 유도
상용화 콘텐츠 개발	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 만화콘텐츠제작사업 <ul style="list-style-type: none"> - 5종 이상의 ISBN 기준 상업유통용 종이인쇄물 기준 잡지/단행본, 8종 이상의 상업유통 가능한 e북 콘텐츠 완성

항목명	주요내용	
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 만화콘텐츠제작사업 <ul style="list-style-type: none"> - 공모전 형태로 작품 모집 - 인쇄비 등 실제작비를 제외하고 상당예산을 원고료, 어시스트비, 편집비 등 학생 장학금으로 편성하여 상업적 수준의 작품 제작

3) 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
창작 콘텐츠 런칭	· 콘텐츠스쿨 페스타	40,000,000	- 장소대여료: 4,000,000×2일=8,000,000 - 페스타운영비(팸플렛, 포스터, 행사운영 등) : 24,000,000 - 작품 편집 및 매체 제작비: 3,000,000 - 특강 및 워크샵: 1,000,000×5회=5,000,000	2	5
	· 만화동인판매전	6,000,000	-동인지 제작지원금: 4,300,000 -기타제작지원 1,700,000	8	2
	· 지스타 전시	41,609,100	- 부스인테리어 및 제작 23,000,000	2	4
			- 부스임대 및 시설사용 14,309,100 - 운영학생장학금 : 4,000,000	8	4
	· 국제도서전	9,000,000	- 전시장대관료 및 부대시설비 지출 2,860,000 - 판넬,작업도구,사진출력 508,250 - 운송료,액자제작,포스터 인쇄비 5,631,750		
	· 애니메이션 우수작품 후반제작지원 사업	22,600,000	- 12작품=12,600,000	2	5
			- 작품제작 재료비: 10,000,000	8	1
	· 만화졸업작품제작지원사업	8,000,000	- 졸업작품 콘텐츠 제작: 8,000,000	8	1
	소 계	127,209,100			
	합 계	127,209,100			

4) 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
창작콘텐츠 런칭 프로그램	· 콘텐츠스쿨 페스타							⇒	⇒	⇒	⇒		
	· 만화동인판매전		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 지스타 전시								⇒	⇒	⇒	⇒	
	· 애니메이션 우수작품 후반제작지원 사업			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 만화 졸업작품 제작 지원사업			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
상용화 콘텐츠 개발 프로그램	· 만화콘텐츠제작사업				⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒

5) 기대성과

- 창작/글로벌 콘텐츠 런칭 프로그램의 기대성과
 - 관련업체와의 새로운 협력모델 모색 및 기존 업체와의 협력강화
 - 업체 채용인사권자와 학생들 직접적인 만남의 자리로 취업연계 적극 활용
 - 국내 최고 게임전시 행사인 '지스타' 에서의 학생 제작 작품 공개 전시를 통해 국제적 경쟁력을 갖추기 위한 발판 마련

5. 대표 브랜드 프로그램 운영 실적

① 창의역량 기반 구축 사업

(1) 융복합 교육과정개발

- 교육과정개발

- 개발기간 : 2010년 3월 ~ 2010년 12월

- 내용 : 교내 교육과정운영위원회의 교육과정 인증절차에 의한 콘텐츠 스쿨 융복합 교과과정 인증.

- 교재개발

- 개발기간 : 2010년 10월 ~ 2011년 2월

- 내용 : 모듈설계서, 레슨설계서, 교수지침서, 교안, 교재 제작 10건.

	명칭	일시	내용	학생참가인원
콘텐츠스쿨	기초편집디자인	010년 10월 ~ 2011년 2월	기초편집디자인 교과목의 수업용 '모듈설계서', '레슨설계서', '교수지침서', '교안', '교재' 제작	1명
	애니메이션 원리와 이해	010년 10월 ~ 2011년 2월	애니메이션 원리와 이해 교과목의 수업용 '모듈설계서', '레슨설계서', '교수지침서', '교안', '교재' 제작	1명
	디지털 만화 창작	010년 10월 ~ 2011년 2월	디지털 만화 창작 교과목의 수업용 '모듈설계서', '레슨설계서', '교수지침서', '교안', '교재' 제작	1명
	디지털 페인팅	010년 10월 ~ 2011년 2월	디지털 페인팅 교과목의 수업용 '모듈설계서', '레슨설계서', '교수지침서', '교안', '교재' 제작	1명
	앱 제작 기초	010년 10월 ~ 2011년 2월	앱 제작 기초 교과목의 수업용 '모듈설계서', '레슨설계서', '교수지침서', '교안', '교재' 제작	1명
	3D 숏 필름 프로덕션	010년 10월 ~ 2011년 2월	3D 숏 필름 프로덕션 교과목의 수업용 '모듈설계서', '레슨설계서', '교수지침서', '교안', '교재' 제작	1명
	콘텐츠플랫폼의 이해	2010년 10월 ~ 2011년 2월	콘텐츠플랫폼의 이해 교과목의 수업용 '모듈설계서', '레슨설계서', '교수지침서', '교안', '교재' 제작	1명
	3D캐릭터모델링 & 매핑	010년 10월 ~ 2011년 2월	3D캐릭터모델링 & 매핑 교과목의 수업용 '모듈설계서', '레슨설계서', '교수지침서', '교안', '교재' 제작	1명
	영상 타이틀디자인	010년 10월 ~ 2011년 2월	영상 타이틀디자인 교과목의 수업용 '모듈설계서', '레슨설계서', '교수지침서', '교안', '교재' 제작	1명
	만화출판 팀 프로젝트	010년 10월 ~ 2011년 2월	만화출판 팀 프로젝트 교과목의 수업용 '모듈설계서', '레슨설계서', '교수지침서', '교안', '교재' 제작	1명

- 창의적 융복합형 전문 인력을 위한 “유기적 진로지도 가이드 맵” 개발

- 개발기간 : 2010년 11월 ~ 2011년 2월

- 내용 : 자기 주도적이며 창의적으로 본인의 진로를 개발할 수 있는 교과목 가이드 맵 개발

(2) 차세대콘텐츠연구소

- 스포츠 체감형 게임(기능성게임) “Choo-Choo” 개발
 - 개발기간 : 2010년 9월 ~ 2011년 2월
 - 내용 : 체감형 스텝퍼 게임 개발 시작 및 프로토타입 1차 개발 완성 (싱글 버전, 성인용)
- 아이폰 및 아이패드 만화 콘텐츠를 위한 어플 및 저작툴 개발
 - 개발기간 : 2010년 9월 ~ 2011년 2월
 - 내용 : 모바일 기기 출력을 위한 디지털 만화 콘텐츠 저작 툴로서 코믹스 팩토리 개발
- 3D장편 애니메이션 “Snow Queen”제작
 - 개발기간 : 2010년 9월 ~ 2011년 2월
 - 내용 : 3D장편 애니메이션 “Snow Queen”의 프리프로덕션과 파일럿 필름 제작.
- “융복합 인재 양성을 위한 창의적 교육환경 개발 연구”
 - 개발기간 : 2010년 10월 ~ 2011년 2월
 - 내용 : 콘텐츠 스쿨의 융복합 콘텐츠 발전 정책 방안 연구.

(3) 융복합 실습환경 구축

- 3D 입체 애니메이션실 구축
- 기능성 게임 기자재, 다중플랫폼 테스트 기자재, 앱 개발용 기자재 구축
- 모바일만화 콘텐츠 개발용 기자재 구축

② 창의역량 강화 사업

(1) 과제전

	명칭	일시	내용	학생참가인원
만 화 창 작	1학기 과제전	2010.06.07-30	한 학기 동안 제작된 과제결과물 및 개인작업 결과물을 공개 전시하여 학업성취도를 파악하고 학생 간 비교평가를 통해 학업동기 유도	201명
	2학기 과제전	2010.12.13-17	한 학기 동안 제작된 과제결과물 및 개인작업 결과물을 공개 전시하여 학업성취도를 파악하고 학생 간 비교평가를 통해 학업동기 유도	178명
애 니 메 이 션	ANIMA2010 Spring show	6월7~9일	2011년 1학기 애니메이션전공 기말과제 발표 및 우수작품 시상 출력물전시 400여점, 상영물전시165분	353명
	ANIMA2010 Fall Show	12월6~8일	2011년 2학기 애니메이션전공 기말과제 발표 및 우수작품 시상 출력물전시 400여점, 상영물전시200여분	353명

(2) 워크샵

	명칭	일시	내용	학생참가인원
만화창작	청강만창 주간 집중워크숍	2010.03.04-05	신입생 및 희망자를 대상으로 전공에 대한 이해를 높이는 집중 워크숍 프로그램 진행	127명
	여름방학집중워크숍	2010.06.21-25	2년제 졸업 복학생 및 희망자를 대상으로 집중 교육이 요구되는 과목에 대해 교육	52명
애니메이션과	씨네마천국	03월10~11월18일	미학적 완성도가 높은 영화/타큐멘터리/애니메이션 등을 상영, 토론하는 프로그램 14회실시	40명/회
	드로잉세미나	11월16일,30일	기초 드로잉 능력 배양 프로그램	188명
	2010창조적 드로잉 집중워크숍	2011 02월10일~12일	드로잉 능력을 향상시키기 위한 동계집중교육프로그램	100명
	올웨스의 창	02월08일, 24일	애니메이션과의 3년 흐름과 시스템을 전반적으로 소개하는 신개념 오리엔테이션 워크숍 프로그램	430명
	중국뉴소프트대학교 하계애니메이션 연수 프로그램	07월19~30일	중국뉴소프트대학교와 학술교류활동, 애니메이션 워크숍 참가	19명
	'취업성공 멘토링' 프로그램	06월10~10월03일	우수졸업생과 본교재학생과의 멘토링 프로그램	15명
	청년직장프로그램	07월01~30일	재학생을 업체에 파견하여 현업업무상황하에 업무를 실시하고 배우는 실무연수프로그램	14명
	미국유수 스튜디오견학 및 포트폴리오 크리틱	08월05~11일	우수학생들의 포트폴리오를 미국의 유명 스튜디오의 작가들에게 점검받고 학생개인의 위치를 세계기준의 눈높이에서 파악하고 향후 학업 및 세계진출을 목표를 설정하게 하는 프로그램.	4명
컴퓨터게임과	하계워크샵	06월21일~06월25일	프로그래밍 기초 (㈜아이컨택트 개발이사 전병현)	30명
		06월21일~06월23일, 25일	엔진 프로그래밍I (주)엔트리브 개발이사 염동현)	29명
		06월24일	엔진 프로그래밍II (주)엠게임 프로그래머 박종우)	28명
		06월21일~06월22일	기획 디자인 I (주) JC entertainment, 디자이너 김정선)	39명
		06월21일~06월25일	기획 디자인 II (주) 게임과 사람들, 대표 김종득)	38명
		06월21일	게임 이펙트 제작 실전 연습 (주)넥슨, 메이플스토리팀 -파트장 이승환)	40명
		06월22일	게임 그래픽 원화 전반에 대한 이해 (손오공 : 용천기 - 전체AD 김영민)	37명
		06월23일	게임 영상에 대한 이해 (주)엔씨소프트 : 아이온팀 -파트장 박용주)	38명
		06월24일	게임 모델링에 대한 이해 (주)네오위즈 : DQ팀 - 3D Main 모델러 이재현)	40명
		06월25일	게임 애니메이션에 대한 이해 (주)스마일게이트 : TA팀 - Main animator 박상준)	40명
	동계워크샵	12월28~31일	1학년 프로그래밍 기초 (서울대학교 대학원생 박사과정 김석현)	37명
		12월28~29일	2학년 엔진 프로그래밍 (주)엔트리브 개발이사 염동현)	35명
		12월28~29일	1,2 학년 기획 디자인 (주) NHN, C9 이성우 팀장)	38명
		12월22일	게임 애니메이션에 대한 이해 (웹젠: 아크로드 2팀 - Main animator 박영남)	46명
		12월23일	게임 이펙트 제작 실전 연습 (넥슨, 메이플스토리팀 - 파트장 이승환)	40명
		12월24일	게임 모델링에 대한 이해 (네오위즈 : DQ팀 - 3D Main 모델러 송익현)	35명
		12월28~31일	기초 모델링과 맵핑에 대한 이해 (주)조이온, 박선미)	35명

(3) 특강

	명칭	날짜	내용	학생참가인원
애니메이션과	전문가 초청 특강	2010.03.03	만화전문출판사 '길찾기' 원종우 대표 초청 특강 만화출판 산업 현장에 대한 이해와 사례	214명
	드림웍스 3D 레이아웃	2010.03.12	-콩후펜더와 슈렉4 제작기-전용덕 수퍼바이저 특강	90명
	드림웍스 3D 애니메이션과 비주얼 이펙트	2010.03.31	드림웍스 3D 애니메이션과 비주얼 이펙트 팀 이재민 후반 제작 노하우	27명
	드림웍스 영화와 애니메이션 특강	10.05.03~04	DreamWorks Production Infrastructure와 포트폴리오 크리닉 -3D아티스트 사나립	39명
	2D애니메이션 사전 직무와 실무 특강	10.3.29~5.25	스튜디오 카브 "이상한 가족" 프로젝트 수행을 위한 사전교육 및 실무 학습 지도-이혜영	12명
	2D애니메이션 사전 직무와 실무 특강	10.3.29~5.25	스튜디오 카브 "이상한 가족" 프로젝트 수행을 위한 사전교육 및 실무 학습 지도-박성은	12명
	드림웍스 애니메이션 특강	10.06.04	애니메이션 제작 파이프라인 상 후반 시각 특수효과 영상을 만드는 제작 노하우-FX팀 이도민	30명
	배경 컨셉디자인 특강	10.06.04	3D 게임 그래픽을 위한 배경 컨셉디자인 이승찬	89명
	발상과 표현	10.06.07	미학과 예술 사조를 통한 발상과 표현 법-박남희	106명
	디지털 컷아웃 애니메이션	10.06.09	2D애니메이션 실무-Key Animation-최성민	32명
	디지털 컷아웃 애니메이션	10.03.31	2D애니메이션 실무-Charactor Design-김선영	32명
	VFX 특강	10.5.20 10.5.28	VFX 및 모션그래픽스 제작을 위한 After Effects 강의-노준모	80명
	PAINTING for TEXTURE	10.06.24~25	텍스처를 위한 페인팅 기법-정준호	40명
	포토샵을 활용한 표현기법 특강	10.07.01~02	포토샵을 활용한 표현기법 -그레이징 기법으로하이퀄리티 일러스트 만들기-김영민	60명
	컷아웃 애니메이션을 위한 컨셉아트 특강	10.04.05 (3H) 10.04.19 (3H) 10.05.03 (3H) 10.05.17 (3H) 10.06.07 (3H) 10.06.21 (3H) 10.06.28 (4H)	2D 산학협력프로젝트 미미와 다다의 미술탐험대 컷 아웃 애니메이션을 위한 컨셉아트 실무-김상동(총 7회 22시간)	40명
	효율적인 영상편집을 위한 촬영 특강	10.09.13~14	효율적인 영상편집을 위한 촬영 카메라의 원리 및 샷(shot)의 종류 - 이강길	29
	2D 애니메이션 메인프로덕션 실무 특강	10.10.05 (3H) 10.10.12 (3H)	디지털 컷 아웃 애니메이션 레온1 제작 실무-아티스트레지던스 이기영(총 2회 6시간)	36명
	디지털 창작 애니메이션 제작 특강	10.10.07 (3H) 10.10.14 (3H) 10.10.28 (3H) 10.10.28 (3H)	홀로리스튜디오 애니메이션 산학 협력 프로젝트, 디지털 창작 애니메이션 제작 특강 및 사전 직무 교육 특강-백종석 감독, 김현주 감독, 서석준 대표(총 4회 12시간)	100명
	창작 애니메이션 감독 초청 특강	10.10.12 (3H) 10.11.09 (3H)	최진성감독과 오수형 감독을 모시고 창작 애니메이션의 제작 과정을 듣고 감독과의 대화 시간을 갖음(총 2회 6시간)	100명
	창작 애니메이션 감독 초청 특강	10.12.06 (3H)	장형운 감독을 모시고 창작 애니메이션의 제작 과정을 듣고 감독과의 대화 시간을 갖음(총 1회 3시간)	38명
	포트폴리오 제작을 위한 아트웍 특강	10.10.04 (3H) 10.10.11 (3H) 10.10.18 (3H)	컨셉 아트 분야 및 2D분야 포트폴리오 제작 노하우와 아트웍 특강-김상동 (총 3회 9시간)	40명
	3D캐릭터 셋업 특강	10월 19일, 22일, 26일	3D캐릭터 셋업 제작 실무-CCRC 김동명팀장	30명
	3D애니메이션 포트폴리오 제작	9월 20일, 27일 10월 4일	산학프로젝트 애니메이션 포트폴리오 제작 실무 -김현숙	17명
	3D그래픽 포트폴리오 제작	9월 6일, 13일, 20일	산학프로젝트 모델링 & 매핑 등 3D CGI 실무-배창호	27명
	지브러시 특강	11월 10일, 12일, 17일, 19일	지브러시를 활용한 3D 모델링 제작 실습, 전공역량 강화 특강- 배창호	96명
	애니메이션 산업의 이해	10월 4일, 11일	애니메이션 산업 현황과 실무의 이해-이정호PD	60명
애니메이션 포트폴리오 제작 및 노하우	10월 8일	3D 게임 애니메이션 포트폴리오 제작 실무-한빛소프트 박지환 과장	30명	
캐릭터 컨셉디자인 제작노하우	11월 4일	3D 게임 그래픽을 위한 지브러시 활용을 통한 캐릭터 제작 노하우-게임회사 오경석 대리	28명	
페인팅 특강(라이프드로잉)	11월 16일, 30일	라이프드로잉을 통한 캐릭터 특강-프리랜서 아티스트 정준호	59명	
게임 캐릭터 & 배경 제작 노하우	10월 15일 11월 5일	게임 캐릭터 모델링 및 매핑 그리고 배경 제작 노하우 특강-최영수	52명	
컴퓨터게임과	애니메이션 취업 특강 - 영화, 광고 VFX의 현장	11월 24일	애니메이션 시각특수효과 영상 분야 취업 특강 영화, 광고 VFX의 현장-심제일	30명
	애니메이션 취업 특강 - 모션그래픽 디자이너의 길	11월 24일	디자이너로서 애니메이션 모션그래픽 영상분야 취업특강-이지철	30명
	애니메이션 취업 특강 - "Heavenly Sword" 제작에 관심이 있다면...	11월 24일	극장용 게임 무비 스타일 애니메이션 제작 프로세스에 관한 실무 노하우 특강-장권호	40명

명칭	날짜	내용	학생참가인원
애니메이션 취업 특강 - 애니메이션 제작	11월 23일	(주)로코스 스튜디오 취업실무 특강-장무현	50명
애니메이션 취업 특강 - 국내의 CG산업과 취업전략	11월 23일	CG산업과 취업 전략에 관한 특강-(주)로코스 대표 홍성호	40명
영화와 애니메이션을 위한 3D 캐릭터 모델링	12월 13일	애니메이션을 위한 3D 캐릭터 모델링 실무-드림웍스 모델러 강정진	30명
페인터 특강	12월 14일	디지털 기법을 활용한 배경 컨셉아트 특강-강산	31명
애니메이션 캐릭터 디자인 특강	11년 1월 12일 11년 1월 13일 11년 1월 14일	애니메이션 캐릭터 디자인 특강-정준호	30명
애니메이션 전공 실무 특강	11년 1월 17일	2D 컷 아웃 애니메이션 '미미와 다다'제작 특강 홍인표	30명
애니메이션 전공 프리프리덕션 특강	11년 2월 10일 11년 2월 11일	2D 애니메이션의 프리프리덕션 특강-베테코리아대표 홍인표	32명
애니메이터로 진로 가이드 및 역량 강화 특강	11년 2월 22일	애니메이터로 살아가기 위한 실천 전략 노하우-아티스트레지던스 김준기 작가	28명
애니메이션 2D 전공 작화 특강	11년 2월 24일 11년 2월 25일	2D 애니메이션을 위한 작화 기법-아티스트레지던스 이기영 작가	60명
애니메이션 3D 전공 리깅 특강	11년 2월 23일	3D캐릭터 애니메이션을 위한 리깅 실무-김동명	29명
2D컷 아웃 애니메이션을 위한 제작 특강	11년 1월 10,17,24일 11년 2월 4일, 14일	디지털 컷 아웃 기법 노하우 전수 워크샵-임찬수	21명
2D컷 아웃 애니메이션을 위한 제작 특강	11년 1월 12, 19, 26일 11년 2월 9일, 16일	디지털 컷 아웃 기법 노하우 전수 워크샵-김동수	21명
컨셉아트를 위한 캐릭터 채색기법 특강	12월 13일 12월 14일 11년 2월 7일 11년 2월 8일	컨셉아트를 위한 캐릭터 채색 기법 노하우-김상동	30명
컨셉아트를 위한 캐릭터 채색기법 특강	12월 20일 12월 21일 12월 22일	디지털 페인팅 기법을 이용한 배경 컨셉 및 캐릭터 채색 노하우-윤종태	20명
애니메이션을 위한 포토샵 활용 기법 특강	11년 2월 9일 2회 11년 2월 10일 2회	애니메이션에 유용한 포토샵 활용 테크닉 특강-김영민	30명
VFX및모션그래픽스분야취업특강	12월6일/12월7일	영화나 모션 그래픽스를 활용한 광고 영상 분야 취업 전략 특강-조형근 대표	27명
전문가초청 게임산업 특강 1차	6/21 (월)14시	"새로운 변화 시점에 선 대한민국 게임 산업" 박영일 (한국콘텐츠진흥원 글로벌사업본부 팀장)	125명
전문가초청 게임산업 특강 2차	6/21 (월)16시	"한국에서 게임 개발자로 살아남기" 윤준희 (다이슨인터랙티브 파이프게임스 스튜디오 디렉터)	125명
전문가초청 게임산업 특강 3차	7/27 (화)13시	"시대에 부응하는 3D 모델링" 최승영 (드림웍스 애니메이션 모델러)	100명
전문가초청 게임산업 특강 4차	9/8 (수)16시	"앱과 스마트폰을 위한 새로운 도전 - bada" 김영준 책임 연구원 ((주)삼성전자 MSC Platform 그룹)	125명
전문가초청 게임산업 특강 5차	10/7 (목)10시	"비주얼화 기반의 아이디어 정리" 유승하 (한겨레신문사 일러스트레이터 겸 만화가)	70명
전문가초청 게임산업 특강 6차	10/7 (목)10시	"실제 게임 개발 사례를 통해 살펴본 앱 게임 제작 기법의 이해" 강병수 ((주)에클로게 게임프로그래머)	35명
전문가초청 게임산업 특강 7차	12/1 (수)18시	"bada 환경 상에서의 앱 게임 개발" 한덕수 ((주)삼성전자 MSC Platform 그룹)	35명
전문가초청 게임산업 특강 8차	12/2 (목)10시	"효과적인 게임 이펙트의 구현" 김선웅 (주식회사 웹젠 FX Artist)	30명
전문가초청 게임산업 특강 9차	12/27 (월)14시	"게임 산업계 진출 어떻게 준비해야 하나?" 장현영 (한국게임산업협회 실장)	125명
전문가초청 게임산업 특강 10차	12/27 (월)16시	"2010년 현 시점에서 바라본 게임 개발자의 준비 사항" 김정용 (주식회사 웹젠 팀장)	125명
전문가초청 게임산업 특강 11차	2/17 (목)14시	"앱의 시대, 게임산업계가 원하는 인재상" 최동완 ((주)에이앤비소프트 대표이사)	30명
전문가초청 게임산업 특강 12차	2/17 (목)16시	"하루가 다르게 변화하는 세계 게임 산업계의 동향" 이대형 (Electronic Arts 팀장)	30명

(4) 해외 인턴십 및 교류 사례

프로그램	교류 업체 및 학교	일시	내용	학생참가인원
해외 현지학습	미국 캘리포니아 소재 July films	8.10~12.10	2D 애니메이션, 광고 기획, 제작업체 July films 해외현지 학습 실시	1명
미국 애니메이션스튜디오 견학 및 포트폴리오 크리틱	디즈니, 픽사 카툰네트워크	2010.08월05~11일	우수학생들의 포트폴리오를 미국의 유명 스튜디오의 작가들에게 점검받고 학생개인의 위치를 세계기준의 눈높이에서 파악하고 향후 학업 및 세계진출을 목표를 설정하게 하는 프로그램.	4명
중국 뉴소프트대학교 하계애니메이션 연수 프로그램	중국 뉴소프트 대학	2010.07월19~30일	중국뉴소프트대학교와 학술교류활동, 애니메이션 워크숍 참가	19명
해외 현지학습	日本工學院專門學教(일본 공학원 전문학교)도쿄	2010년9월1일 ~ 2011. 2월	일본 도쿄소재 일본공학원 전문학교에서 게임기획 학습	1명

3 창의역량 심화 사업

(1) 도제식 집중 교육(아티스트 레지던스)

- 아티스트를 초빙하여 학내 스튜디오에 상주하면서 학생과 공동 연구개발을 통해 기획, 창작영역의 개발 역량 강화 노하우 전수, 상용 프로젝트 완료.

아티스트	작품	일시	참여인원
김준기	3D 단편 창작 애니메이션 <소녀이야기>	2010년 6월 ~ 2010년 11월	김준기 외 CCRC 연구원3명, 3학년 4명 총7명 참여
이기영	2D 창작 애니메이션 <어린왕자의 노래 레옹>	2010년 3월 ~ 2010년 11월	이기영 외 3학년 생 14명, 2학년 도우미 3명 참여
김현숙	TV 시리즈 3D애니메이션 <깜부의 미스터리 아일랜드>	2010년 3월 ~ 2010년 8월	김현숙의 CCRC 연구원3명, 3학년 3명 총 6명 참여 현력업체: (주) 캐릭터 코리아

(2) 상용 콘텐츠 제작 참여 학습(S-OJL : Structured On-the-Job Learning)

명칭	일시	내용	참가인원	
만화	청년장직창업지원	2010.07-12	만화콘텐츠 기획/개발	2명
애니메이션과	산학인턴십 프로젝트	07월1일~07월31일	노동부 직장체험 프로그램 삼지애니메이션, 스튜디오 홀호리, 캐릭터코리아	14명
		09년12월01일~10년01월31일	삼지애니메이션 TV시리즈 애니메이션 "버그드" 프로젝트	14명
		06월21~08월13일	캐릭터코리아 TV시리즈 애니메이션 "깜부의 미스터리 아일랜드" 프로젝트	9명
		06월01일~12월31일	베테코리아 TV시리즈 애니메이션 "미미와 다다의 미술탐험대" 프로젝트	9명
		05월01일~05월31일	영화아카데미 연구작 장편애니메이션 "집" 합성 외주제작	4명
		11월15일~01월31일	다다스튜디오 장편 애니메이션 "돼지의 왕" 프로젝트	15명
		09년10월15일~10년01월31일	필름애니마 "정보관 이용자 교육용 애니메이션" 제작	3명
		09년10월15일~10년01월31일	스튜디오 애니관 "정보관 이용자 교육용 애니메이션" 제작	6명
		3월2일~8월13일	스튜디오 카브 "이상한 가족" 프로젝트	7명
		3월2일~11월12일	스튜디오 홀호리 "신나는 에코버스 루또또" 프로젝트	7명
아티스트 레지던스 인턴십 프로그램	03월02일~11월12일	유명 아티스트 및 외부 전문가를 초청하여 학내 기숙형 프로젝트 개발을 통해 재학생들의 인턴십 프로그램으로 활용하는 사업, 기획창작 프로젝트 "레옹", "소녀이야기"	18명	
컴퓨터 게임과	스포츠체감형게임 'Choo-Choo'개발	09월01일~11년02월 28일	상용콘텐츠 제작 프로젝트 (GD-Lab)	20
	육성시물레이션 게임 'Island of Secret'개발	09월01일~11년 02월 28일	상용콘텐츠 제작 프로젝트 (상상소프트)	16

4 창의역량 완성 사업

(1) 상용화 콘텐츠 개발 실적

	명칭	일시	내용	학생참가인원
만화	엄마와 나의 방	2010.07-2011.03	만화단행본 출판	1명
	BUS	2010.07-2011.03	만화단행본 출판	1명
	DASH 0호	2010.07-2011.03	만화잡지 출판	7명
	DASH 1호	2010.07-2011.03	만화잡지 출판	9명
	질풍노도	2010.07-2011.03	만화단행본 출판	1명
	세걸음	2010.07-2011.03	만화무크지 출판	3명
	신데렐라	2010.07-2011.03	아이패드용 모션게임북	2명
애니	'깜부의 미스터리 아일랜드'	06월21~08월13일	캐릭터코리아 TV시리즈 "깜부의 미스터리 아일랜드" 3D 모델링 제작	5명
	'미미와 다다의 미술탐험대'	06월01일~12월31일	베데코리아 CCRC 산학협력 프로젝트로 "미미와 다다의 미술탐험대" TV시리즈 애니메이션 제작	9명
	'집'	05월01일~05월31일	영화아카데미 연구자 장편애니메이션 "집" 합성 외주제작	4명
	'돼지의 왕'	11월15일~01월31일	다다스튜디오 장편 애니메이션 "돼지의 왕" 디지털 작화 외주제작	15명
	어린이왕자의 노래 '레옹'	03월02일~11월12일	아티스트레지던스 프로그램 기획창작 프로젝트 "레옹" 제작	12명
	'부르미스'	01월04일~2월28일	삼지애니메이션 TV시리즈 "부르미스" 3D CG제작	0명
	VR-Dance 콘텐츠	12월15일~3월13일	(주)제넥스웨이브 VR-Dance 콘텐츠 및 시스템 그래픽 제작	17명
	삼성 3D LED TV-AR	02월10일~3월15일	(주)인디펜던스 "삼성 3D LED TV-AR" 제작 수주	18명
	SICAF 홍보영상	04월01일~05월31일	SICAF 조직위원회 2010 SICAF 홍보영상물 제작	9명
	빈폴진 AR제작	04월01일~04월30일	(주)인디펜던스 "제일모직 빈폴진 AR제작" 제작 수주	21명
	정보관 이용자 교육용 애니메이션제작	09년10월15일~10년01월31일	필름애니마 "정보관 이용자 교육용 애니메이션" 제작	3명
	기초질서 애니메이션2	09년10월15일~10년01월31일	스튜디오 애니관 "정보관 이용자 교육용 애니메이션" 제작	6명
	'버그드'	09년12월01일~10년01월31일	삼지애니메이션 TV시리즈 "버그드" 3D 키 애니메이션제작	14명
게임	Dream-In 게임 상용화	2월 19일	컴퓨터게임과 프로젝트 결과물 / 애플 앱스토어를 통해 상용화 서비스 실시	3
	Find Insect 게임 상용화	2월 2일	컴퓨터게임과 프로젝트 결과물 / 애플 앱스토어를 통해 상용화 서비스 실시	3
	VirusChaser 게임상용화	11월 27일	컴퓨터게임과 프로젝트 결과물 / 아이두게임을 통한 상용화 서비스	4
	RainDrop 콘텐츠 상용화	11월 27일	컴퓨터게임과 프로젝트 결과물 / LGU+ 앱스토어를 통해 상용화 서비스	3
	Touch Beat 게임 상용화	1월 26일	컴퓨터게임과 프로젝트 결과물 / 애플 앱스토어를 통해 상용화 서비스 실시	4

(2) 관련지자체 및 산업체 등 외부자금 유치 실적

지원 단체 및 상호명	학과명	유치금액(원)	관련 대표 브랜드 사업 내용
(주)게임파크홀딩스	컴퓨터게임과	967,000	2010년GPH휴대용게임기획공모전(1차)연구
(주)플루토스튜디오	컴퓨터게임과	3,000,000	머큐리 FGT:게임분석 프로젝트
중소기업청,경기도,(주)에클로게	컴퓨터게임과	34,156,000	스마트폰 콘텐츠를 위한 Interactive User Interface S/W 개발
중소기업청,경기도,(주)자연과디자인	컴퓨터게임과	23,286,000	멀티 플랫폼 기반의 식물 코드 인식 기술 개발
한국콘텐츠진흥원	애니메이션과	50,000,000	문화콘텐츠 해외거장초청 교육지원사업
경기디지털콘텐츠진흥원	컴퓨터게임과	172,420,000	2010년도 경기게임상용화지원센터 구축사업
중소기업청	컴퓨터게임과	100,000,000	2010년도 앱(APP)창작터 지원사업
중소기업청	컴퓨터게임과, 애니메이션과, 만화창작과	20,000,000	2010년도 대학생창업지원사업
한국콘텐츠진흥원	컴퓨터게임과, 애니메이션과, 만화창작과	50,000,000	2010 지역창의인재양성을 위한 교육프로그램 시범운영 프로그램 지원사업
크레이티브스엔터테인먼트	컴퓨터게임과	500,000	산학장학금
인디스토리	애니메이션과	5,683,182	작품 배급수익
(주)제빅스웨이브	애니메이션과	29,454,546	VR-DANCE 그래픽 제작
(주)인디펜던스	애니메이션과	40,000,000	인디펜던스 AR 외주 제작
(주)캐릭터코리아	애니메이션과	35,000,000	깜부 애니메이션 및 모델링 제작
영화진흥위원회	애니메이션과	723,000	단편영화 합성 외주 제작
(사)서울국제만화애니메이션페스티벌조직위원회	애니메이션과	4,000,000	시카프 2010 홍보영상
(주)아미컴	컴퓨터게임과	2,000,000	다중 플랫폼 콘텐츠
(주)에클로게	컴퓨터게임과	5,272,728	빠빠에 사운드 제작
주식회사 베테코리아	애니메이션과	51,600,000	미술탐험대 애니메이션 제작
카툰피아(개인)	애니메이션과	15,454,545	마법도서부 디지털 만화 제작
(주)삼지애니메이션	애니메이션과	6,235,000	버그드 키 외주 제작
스튜디오 다다쇼	애니메이션과	27,640,000	돼지의 왕 디지털 작화
(주)레이그리프	애니메이션과	25,000,000	강정보 AR 콘텐츠
별바람스튜디오	컴퓨터게임과	2,000,000	혈십자 일러스트 제작
(재)한국만화영상진흥원	만화창작과	675,000	카툰집 판매 대금
경기디지털콘텐츠진흥원	컴퓨터게임과	25,250,000	상용게임 테스트
소노브이	컴퓨터게임과	2,500,000	FGT(클럽스타킹1차)
이온소프트	컴퓨터게임과	2,400,000	FGT(캐슬오브히어로즈)
드래곤플라이	컴퓨터게임과	100,000	개발 Qa(스페셜포스2)
엔플레버(이온소프트)	컴퓨터게임과	4,500,000	FGT(아이엘 소울브링거)
SBS 콘텐츠 허브	컴퓨터게임과	253,000	FGT(크레이지레인)
드래곤플라이	컴퓨터게임과	165,000	FGT(솔저오브포춘)
크리엔트	컴퓨터게임과	451,000	FGT(Britz2)
소노브이	컴퓨터게임과	660,000	FGT(클럽스타킹2차)
지디랩	컴퓨터게임과	250,000	쥬쥬'게임테스트
엘엔케이로직코리아	컴퓨터게임과	2,653,000	거울전쟁' 등 게임테스팅

(3) 공모전 수상 실적

	명칭	날짜	내용	학생참가인원
만 창	보건복지부 웹툰 공모전	2010.09.29	대상	1명
	한국저작권위원회 저작권 포스터,표어,카툰 공모전	2010.11.91	장려상	1명
	동만페스티벌 합(合) 한중만화 공모전	2010.08.06	삼등상	2명
	경기도 바로알기 웹툰 공모전	2011.03.03	대상	1명
	경기도 바로알기 웹툰 공모전	2011.03.03	은상	1명
애 니 메 이 션	SBA주최 제3회 대학만화애니메이션최강전	3월	특별상 수상	9명
	2010 정동진 독립영화제	7월	초청	9명
	2010 인디애니페스트	8월	독립보행 부문 초청	9명
	2010 인디애니페스트	8월	무지개극장부문 초청	1명
	2010 인디애니페스트	8월	무지개극장부문 초청	5명
	2010 국제대학생평화영화제	8월	본선진출	3명
	인디애니페스트 주최 날애니 공모전	8월	본선진출 <Light show>(4명) <괴수>(4명) <달리기> 김소연, 차지원, 전슬기, 최정, 배향기	13명
	SBS 창작애니메이션 대상	10월	장려상 수상	9명
	BUDI(부산디지털콘텐츠유니버시아드)	11월	최우수상 수상	9명
	2010 PISAF (부천국제대학생애니메이션페스티벌)	11월	우수상 수상	9명
	모베국제장르영화제	04월	모베국제장르영화제 본선진출 <The T Room>	6명
	유로아시아단편국제영화제	06월	유로아시아단편국제영화제 <그 여름날의 마지막> 상영	5명
	SICAF 2010	07월	SICAF 애니메이션 영화제 '아시아의 회노애락' <휠휠간다> 초청상영	13명
	인디애니페스트	09월	인디애니페스트 2010 본선진출 <NO. 1009>	7명
	애니마드리드	09월	애니마드리드-마드리드국제애니메이션영화제 학생 경쟁부문 본선진출 <외출>	3명
	국제SF영화제	10월	제1회 국제SF영화제 <NO.1009> 초청상영	7명
	부천국제학생애니메이션페스티벌	11월	부천국제학생애니메이션페스티벌 <NO.1009> 특별상 수상	7명
	장애인영화제	10월	장애인영화제 <외출>, <Where is Heaven?> 초청상영	8명
	인디애니페스트2010 화제	9월	인디애니페스트2010 영화제 날애니공모전 <괴수>, <05>, <벽돌깨기>, <Fly>, <light show> 상영	15명
	인디애니페스트2010 화제	9월	인디애니페스트2010 영화제 무지개극장 상영 <바우덕이>, <Sockpuppet>	3명
게 임	대한민국웹창작터경진대회 금상	2010년 11월	금상	3명
	대한민국웹창작터경진대회 동상	2010년 11월	동상	3명
	GameOVEN in ACADEMY 프로그램	2010년 2월	<바이러스체이서> 우수상수상	4명

(4) 작품배급 및 상영(전시) 실적

	명칭	날짜	내용	학생참가인원
애니	OBS 경인방송	03월	OBS 경인방송 [꿈꾸는 U] 졸업작품 <외출> 방영	3명
	국회방송 NATV	01월	국회방송 NATV [독립영화결작선] <무밭에서 태어난 아이들> 방영	1명
	네이버 컬처플러그	01월~2월	네이버 문화체험캠페인 컬처플러그 <Super Woman>, <What Happened to Sam?>	11명
	SKT 티스토어 상영	03월	SKT 티스토어-독립영화관 <물고기 옷> 상영	17명
	홍콩국제어린이 영화상영회	07월~08월	홍콩국제어린이영화상영회 <My Pet> 초청상영	4명
	서울국제청소년 영화제	07월	서울국제청소년영화제 <사이다 마시던 날> 초청상영	6명
	금요단편극장	06월	금요단편극장-서울아트시네마 <사이다 마시던 날> 초청상영	6명
	좋은영화감상회 2010	05월	서울시 좋은영화감상회 2010 <그 여름날의 마지막>, <닭돌기>, <안나가 꿈꾸는 것>, <Happy Birthday Torry>, <My Pet>, <One Way>, <The T Room>, <Where Is Heaven?>, <사이다 마시던 날>	35명
	네이버 오늘의 영화	04월	네이버 오늘의 영화-온라인극장 <Super Woman>	3명
	애니충격전	08월	애니충격전 마산애니파티 <NO.1009> 상영	6명
	SBS [애니갤러리]	09월	SBS [애니갤러리] <중량초과에 대한 명상적 고찰> 방영	6명
	인천 효 박람회	10월	성산효대학원대학교 '2010 인천효 박람회 초청 <사이다 마시던 날> 상영	6명
	국제애니메이션의 날 상영회	10월	국제애니메이션의 날 상영회(아시아 코리아) <NO. 1009> 초청상영	7명
	2010 청강애니메이션 스펙트럼	12월4,6일	제14회 애니메이션과 졸업작품 상영회	400명
만 창	CREATIVE2010	2010.12.14-17	졸업 대상자들의 학업 성취를 공개하여 평가 받고 관련 산업분야 진출 모색	57명
게임	G스타 국제게임전시회	11월 18일~11월 21 일	컴퓨터게임과 4개 팀의 졸업작품 프로젝트 결과물 3개 팀의 라이트게임프로젝트 결과물 MAC 및 아이폰 산학협력(업체:셀빅)형태의 기능성게임 결과물 헬스자전거 및 스테 퍼 CCRC 내 게임스튜디오 프로젝트 결과물 휴대용게임기 예비기술 창업자 육성사업 2건의 결과물 전시 /부산벡스코(BEXCO)	82
	경기국제기능성 게임페스티벌	9월1일~9월4일	컴퓨터게임과에서 개발한 기능성게임 참여 독립부스 전시	35

6. 대표 브랜드 사업 참여학과의 경쟁력

① 정원 내 재학생 충원율

참여학과			비 참여학과			비교우위도 (D=C-C')
편제정원(A)	정원 내 재학생수(B)	충원율 (C=B/A*100)	편제정원(A')	정원 내 재학생수(B')	충원율 (C'=B'/A'*100)	
782	760	97.2	2,727	2,529	92.7	4.4

② 졸업생 취업률

참여학과					비 참여학과					비교우위도 (F=E-E')
졸업자 (A)	취업대상 제외자 (B)	취업 대상자 (C=A-B)	건강보험 DB확인 취업수 (D)	건강보험 DB확인 취업률 (E=D/C*100)	졸업자 (A')	취업대상 제외자 수 (B')	취업 대상자 수 (C'=A'-B')	건강보험 DB확인 취업수 (D')	건강보험 DB확인 취업률 (E'=D'/C'*100)	
229.0	26.0	203.0	74.0	36.5	952.0	41.0	911.0	367.0	40.3	-3.8

③ 학생1인당 실험실습비

참여학과			비 참여학과			비교우위도 (D=C-C')
실험실습비 총액(A)	정원 내 재학생수(B)	1인당 실험실습비 (C=B/A)	실험실습비 총액(A')	정원 내 재학생수(B')	1인당 실험실습비 (C'=B'/A')	
97,455,984	760	128,231.6	509,107,098	2,529	201,307.0	-36.3

④ 전임교원 확보율

참여학과			비 참여학과			비교우위도 (D=C-C')
전임교원수(A)	교원법정 정원수(B)	전임교원 확보율 (C=A/B*100)	전임교원수 (A')	교원법정 정원수(B')	전임교원 확보율 (C'=A'/B'*100)	
26	44	59.1	67	140	47.9	11.2

7. 사업 참여학생 비율의 적정성

참여학과 총 재학생수(A)	대학의 총 재학생수(B)	참여 비율(%) (C=A/B*100)
851	3,614	23.5

구 분	계 열	'10년 학과 또는 전공명	'11년 학과 또는 전공명	학과명 변경여부	사업참여 여부	재학생수(A) (*10년 기준)
참여학과	공학계열	컴퓨터게임과	콘텐츠스쿨 컴퓨터게임전공	동일	기존	199
	계	1개	1개			-
	예체능계열	애니메이션과	콘텐츠스쿨 애니메이션전공	동일	기존	369
		만화창작과	콘텐츠스쿨 만화창작전공	동일	기존	283
	계	2개	2개			851
소계	3개	3개			851	
비참여학과	인문·사회계열	유아교육과	에코라이프스쿨 유아교육전공	동일		264
		관광영어과	-	변경		223
	계	2개	1개			487
	자연과학계열	패션디자인과	패션스쿨 패션디자인전공	동일		238
		-	패션스쿨 패션스타일리스트전공	변경		-
	계	1개	2개			238
	공학계열	디지털영상디자인과	-	변경		144
		e스포츠게임과	-	변경		80
		써피스디자인과	-	변경		56
		캐릭터산업디자인과	-	변경		90
		푸드스타일리스트과	에코라이프스쿨 푸드스타일리스트전공	동일		274
		도자디자인과	-	변경		50
		이동통신과	모바일스쿨 이동통신전공	동일		154
		컴퓨터정보과	-	변경		9
		사이버보안과	모바일스쿨 모바일보안전공	변경		83
		물류유통정보과	-	변경		76
		글로벌IT비즈니스과	-	변경		88
		식품과학과	에코라이프스쿨 식품영양전공	변경		238
		컴퓨터소프트웨어과	-	변경		23
		e-비즈니스과	-	변경		9
		모바일네트워크과	-	변경		27

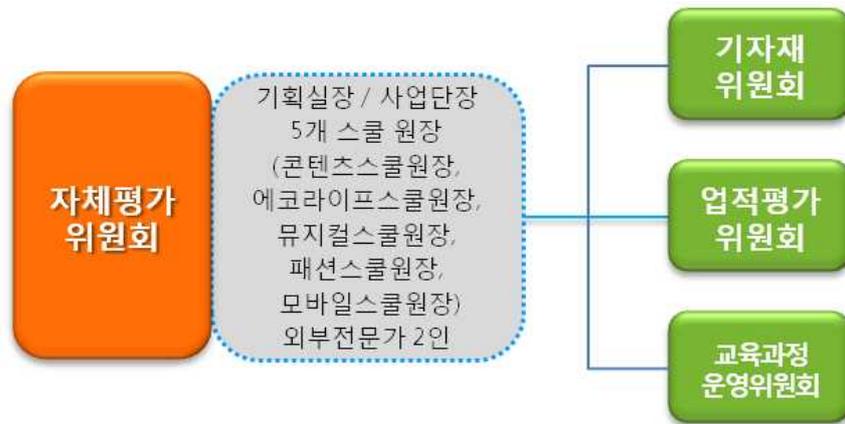
구 분	계 열	'10년 학과 또는 전공명	'11년 학과 또는 전공명	학과명 변경여부	사업참여 여부	재학생수(A) ('10년 기준)
		-	모바일스쿨 스마트폰전공	변경		
	계	15개	5개			1,401
	예·체능계열	3D그래픽과	-	변경		10
		만화일러스트레이션과	-	변경		105
		뮤지컬과	뮤지컬스쿨 뮤지컬연기전공	변경		78
		무대미술과	뮤지컬스쿨 무대미술전공	동일		157
		컴퓨터그래픽디자인과	에코라이프스쿨 에코디자인전공	변경		177
		플로랄디자인과	-	변경		110
			-	에코라이프스쿨 에코스트일리스트전공	변경	
	계	6개	4개			637
	소계	23개	23개			2,763
	합계	28개	29개			3,614

8. 자체 평가체제의 적절성 및 자체 성과지표의 타당성

8-1. 자체 평가체제의 적절성

① 평가 개요

(1) 평가위원회 구성



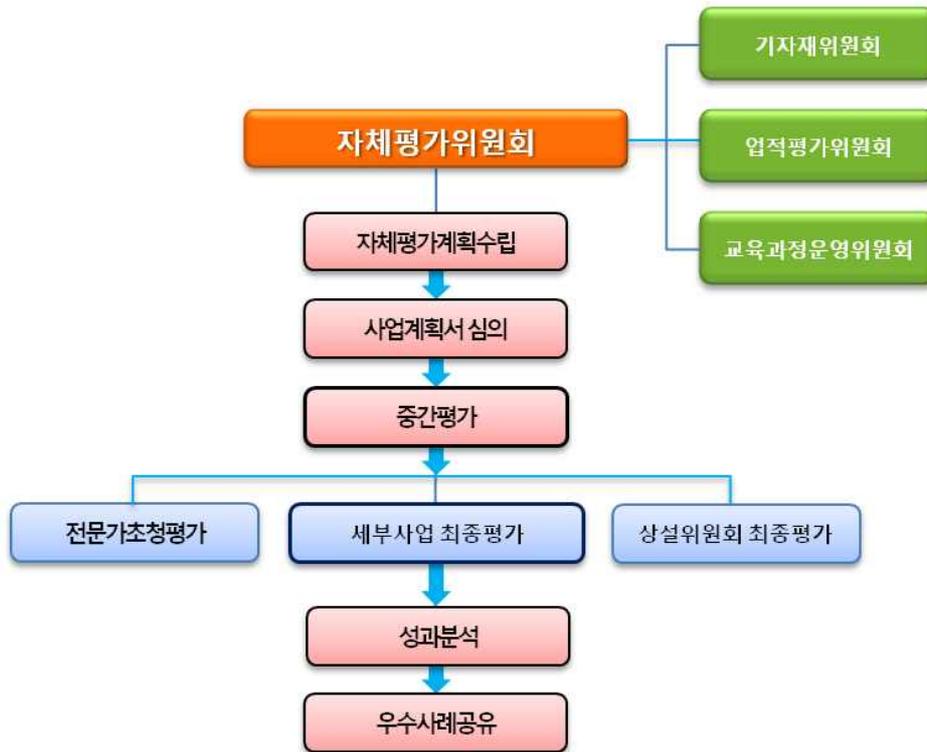
구 분		성 명	소 속	직 위 및 직급	
교육 역량 강화 사업	자체평가 위원회	위원장	이경학	기획실	기획실장
		위원	방정원	산학협력단	교육역량사업단장
			박찬일	콘텐츠스쿨	원장(부교수)
			조영아	패션스쿨	원장(부교수)
			정우기	모바일스쿨	원장(부교수)
			외부전 문위원	김영진	경희대학교
		김종성		고용정보원	연구위원
학내 기 활동 위원회	기자재위원회	팀장	박영철	교학처	교학처장(부교수)
		팀원	김기철	교육지원처	교육지원처장
			이재철	콘텐츠스쿨	청강창조센터장(조교수)
			신대영	콘텐츠스쿨	조교수
			권태준	패션스쿨	부교수
			장재권	에코라이프스쿨	부교수

구 분		성 명	소 속	직 위 및 직 급	
학내 기 활동 위원회	업적평가위원회	위원장	이경학	기획실	기획실장
		위원	이선주	콘텐츠스쿨	부교수
			이현수	모바일스쿨	부교수
			신미희	뮤지컬스쿨	부교수
			임지완	패션스쿨	조교수
			황지희	에코라이프스쿨	조교수
	교육과정운영위원회	위원장	박영철	교학처	교학처장(부교수)
		위원	유대근	기획실	HRD 센터장(교수)
			윤필현	기획실	HRD 부센터장(조교수)
			김경신	모바일스쿨	부교수
			강명주	콘텐츠스쿨	부교수
			이상희	콘텐츠스쿨	부교수
			이재철	콘텐츠스쿨	청강창조센터장(조교수)

○ 업무분장

구 분		업 무 분 장		비 고
교육 역량 강화 사업	자체평가 위원회	위원장	사업 자체 평가 총괄 관리	
		위원	<ul style="list-style-type: none"> • 자체평가 전체 계획 수립 • 평가 기준 수립 및 평가항목 개발 • 부서사업 및 교수프로젝트 평가 • 자체평가 실시 및 평가결과 분석 • 평가결과 피드백 자료 작성 	
	기자재위원회	팀장	기자재 예산 수립, 집행 적정성 총괄 관리	
		팀원	<ul style="list-style-type: none"> • 기자재 예산 배분의 적정성 관리 • 기자재 구입 계획에 따른 사양 및 시기 검수 • 집행 및 규정적용 적정성 관리 • 기자재 교육활용도 평가 	
	업적평가위원회	위원장	스쿨 및 학과 사업 총괄 관리	
		위원	<ul style="list-style-type: none"> • 스쿨 및 학과 사업 계획 및 결과 적정성 평가 • 평가 기준 수립 및 평가항목 개발 • 평가결과 피드백 자료 작성 	
	교육과정운영위원회	위원장	스쿨, 학과별 교육과정 개발 접수 및 총괄관리	
		위원	<ul style="list-style-type: none"> • 각 스쿨, 학과별 교육과정 개발 접수 • 평가 기준 수립 및 평가항목 개발 • 각 스쿨, 학과별 교육과정 개발 평가 • 평가결과 피드백 자료 작성 	

(2) 평가 추진 계획



- '11.04. 자체평가 계획 수립
- '11.04. 사업계획서 심의
- '11.12. 세부 사업별 중간 평가
- '12.02. 세부 사업 최종 평가
- '12.02. 성과 분석 및 우수 사례 공유
- '11.03. 우수 사례 제도화

(3) 평가 방법

- 평가 내용(항목) : 사업 추진 내용, 예산 집행 내역, 추진 성과
- 평가 담당 부서 및 평가위원 구성 : 기획실
- 평가 방법 : 중간평가('11.12) 및 최종 평가('12.02)
- 자체평가 위원회 및 학내 기 상설 위원회(기자재 위원회, 업적평가 위원회, 교과과정운영위원회)는 다음과 같은 방법으로 평가함.

① 자체평가위원회

- 자체평가 위원회는 기획실장을 위원장으로 교육역량강화사업단장 외 스쿨원장들 및 외부 전문가 2인으로 4월에 수립.
- 교육역량강화사업단의 기획운영회(사업전담팀)에서 사업계획서를 기획, 작성.
- 세부사업별 추진계획과 지표, 평가방법의 적정성을 심의.
- 세부사업들에 대하여 중간 및 최종 자체 평가를 실시하고, 분석.
- CIPP(Context, Input, Process, Output)모형에서의 4가지 기본적인 평가 유형을 활용하여 상황, 투입, 과정, 산출 상의 효과성, 효율성, 유용성 등을 평가.

구분	평가항목	배점
상황평가	이해당사자 요구	10점
투입평가	프로그램 목표, 프로그램 내용, 시설, 설비, 지원환경, 교원, 학생선발, 예산	40점
과정평가	운영방법	20점
산출평가	성취도, 취업, 이해관계자 만족도	30점

- 평가항목 및 세부기준

항목	평가기준	세부내용
상황평가	상황평가는 프로그램이 운영 목표를 결정하기 위한 정당한 근거를 가지고 있었는지를 평가함	<ul style="list-style-type: none"> ■ 이해당사자의 요구 - 프로그램은 이해당사자의 요구가 적절히 반영 되었는가?
투입평가	투입평가는 프로그램의 목표를 달성하기 위해 여러 가지 인적, 물적 자원들을 어떤 방법으로 활용하였는지를 평가함	<ul style="list-style-type: none"> ■ 프로그램 목표 - 목표가 학과(또는 사업)의 특성을 적절히 반영하고 있는가? ■ 프로그램 내용 - 프로그램 내용은 프로그램 목표를 잘 반영하고 있는가? ■ 학생선발 - 학생선발 방식은 합리적이고 납득이 가능한가? ■ 예산 - 프로그램에 투입된 예산 규모와 사용내역이 명확한가?
과정평가	과정평가는 프로그램을 직접 실행하는 단계에서 실행과정 및 절차의 실태와 문제점을 진단하는 데 목적이 있음	<ul style="list-style-type: none"> ■ 프로그램 운영 방법 - 계획서의 내용대로 프로그램이 운영되었는가? - 체계적인 학생지도가 이루어 졌는가?
산출평가	산출평가는 프로그램의 실행 단계와 종료단계에 걸쳐서 프로그램을 통해서 얻은 결과를 측정하고 해석하여 새로운 사업 목표를 설정하는 데 기초로 활용하기 위함	<ul style="list-style-type: none"> ■ 성취도 - 학생들의 능력이 프로그램 이수 전보다 많이 향상되었는가? ■ 취업 - 프로그램 이수 후 학생들은 취업활동에 도움을 받았는가? ■ 이해관계자 만족도 - 참여 학생들은 프로그램 이수 결과에 만족하고 있는가?

② 업적평가위원회

- 교원업적평가 위원회는 기획실장, 교학처장 당연직으로, 매해 1월에 각 스쿨 및 학과의 교수를 위원으로 임명함.
- 학년 초 모든 학과는 교내 업적평가위원회에 교육품질 향상, 취업역량제고, 교수직원역량강화, 교육여건개선 사업을 포함한 학과발전 사업계획을 제출하고 발표함.

[학과 자율지표 예시]

2011년도 컴퓨터게임전공 발전계획		2011년도 중점 추진과제		
주요 과제명	구체적 실행(내용)	목표치	가중치	
프로그램 및 교육 시스템 개선	지스타2010	지스타 내 특집부스 운영 등 공동 출품전통 및 프로그램 전시 및 판매 등의 사업성추진 위한 성공	전시 및 부스운영차수 200명 이상 개발인원(사기) 등 동시 1000명(매출액 및 영업차별) 개발인원 성취 520(인원/매출액)	20
	신규 플랫폼 관련 교육	신규 플랫폼 기반의 프로그래밍 교육 운영 및 콘텐츠 개발	2종 이상의 신규플랫폼 콘텐츠 개발완료	20
	콘텐츠 지도	콘텐츠 제작기법 등 프로그래밍의 실용성 및 수상(대외공표전) 포함	전시 및 수상에 대한 결과 (주제장 투표지 발표제외)	70
	전문가 초빙	인물기초강	5명 이상 수강률 90% 이상	5
	기능성게임제작대회	경기대 콘텐츠 기능성게임제작대회의 전시부스 참가 및 '인물기초' 출품	작과개발 기능성게임용 개발한 전시부스여왕 게임전시 명칭사전 등록완료	5
G30 프로그램	콘텐츠개발기법	콘텐츠개발기법 및 실용화 지도	2개 이상 콘텐츠 개발 및 서비스	20
	산학협력 게임제작 프로젝트	산학협력 형태 게임제작 프로젝트 참여	산학협력 프로젝트 2건 이상	75
	CCRC 게임소프웨어 특성화	게임 소프웨어 신규 팀 개발	출발대결자 대비 참여 학생 30% 이상	25
학과발전 기사와 인력 개발	학과발전 기사 및 인력	학과발전 기사, 학과교수 및 학생관련 인력부 노출 정보	학과발전기사 및 인력부 2건 이상(중등기사수면) 기사발전기사 1건 이상	15
	온라인카툰개발	온라인카툰 및 웹툰제작(네이버 등) 포함 동영상 프로젝트 및 개인작업(소셜네트워크/영상)	웹툰 1개 동영상 1개(720P/1080P 수 150명)	5
	전문능력 향상을 위한 실용 프로젝트	학과발전 기사, 학과교수 및 학생관련 인력부 노출 정보	10개 이상의 학과카툰 활동수 및 10000건 이상	10
	영상제작 및 인력 개발	학과발전 기사, 학과교수 및 학생관련 인력부 노출 정보	동영상 2개 이상 프로젝트 포함 학생 활동수 50명 이상(중등/대학교/보통)	55
영상제작 및 인력 개발	영상제작 및 인력 개발	영상제작 기사, 학과교수 및 학생관련 인력부 노출 정보	영상제작 기사 2건 이상 동영상 2개 이상(중등/대학교/보통 포함) 동영상 프로젝트 2개 이상 동영상 2개 이상(중등/대학교/보통 포함)	20

- 제출, 발표한 학과발전계획의 적정성을 심의함.
- 교원업적평가는 학과평가 600점과 개인평가 400점으로 이루어지며, 학과평가는 공통평가 300점과 자율평가 300점으로 배점하여 평가함.
- 학년 말 업적평가위원회는 학과발전 사업계획 수행성과를 정량평가(200점)와 정성평가(100점)로 나누어 평가함.

구분	공통평가		자율평가	
	항목	배점	항목	배점
학과평가	신입생 등록율	60	학과자율지표 정량평가	200
	재학율	120		
	취업율	80	학과자율지표 정성평가	100
	산학협력	40		
	소계	300	소계	300
개인평가	수업평가	100	개인자율지표 정성평가	200
	연구업적	100		
		소계	200	소계
총점(1000점)		500		500

③ 기자재위원회

- 기자재 구입 절차 및 방법

단계	절차	내용	방법
1단계	위원회 구성	매 학년도 '실험실습물품 관리위원회' 구성 및 위원장 선출(스쿨 공통 사용물품 표준화 안내, PC, 빔프로젝터, 책걸상, 칠판 등 10종)	전공별 실습담당 교수 추천
2단계	학기별 기자재 수요조사 안내	교육과정 운영에 필요한 신규 기자재, 노후로 인한 교체 기자재 수요조사 안내	전자문서, 메일 등 학기별 기자재 수요조사
3단계	스쿨에서 필요한 기자재 조사 및 견적	스쿨에서 교육과정 운영에 필요한 기자재 선정, 견적 작업 및 조율, 스쿨 자체 기자재 선정 회의 실시	조달청 나라장터, 온라인, 오프라인 업체 견적 실시
4단계	기자재 구입 신청	기자재 구입 신청(기자재 신청내역, 세부 내역 및 활용 계획, 기자재 선정 회의록 첨부)	전자문서 대내발송을 통한 기자재 구입 신청
5단계	기자재 신청 내역 검토	전문 업체 견적 작업(단종, 대체모델 조사) 스쿨 공통 집기(수강용 책걸상 등) 품평회 실시	해당분야 전문 업체 견적 및 품평회 실시
6단계	기자재 구입 심의	'실험실습물품 관리위원회' 기자재 구입 심의(예산, 교육과정, 선정사유, 활용계획 검토), 회의록을 작성하고 총장 결재	전공별 실습담당 대표 교수로 구성된 '실험실습물품 관리위원회'를 통한 구입 심의
7단계	기자재 구입	기자재 구입 심의 결과를 토대로 전문 업체 3개 이상 비교 견적 및 구입 실시	심의내역, 회의록, 비교 견적을 포함하여 구입결재
8단계	기자재 검수	구입물품을 해당 스쿨 지정 장소에 설치, 구입물품의 이상 유무 검수	스쿨 기자재 담당, 스쿨원장, 교학처장 검수
9단계	기자재 자산등재	구입한 기자재를 자산등재 및 관리를 위한 자산바코드 발급 및 부착	자산관리 프로그램에 자산등록

※ 2011년 1학기 기자재 구입부터 '실험실습 환경개선 표준안 연구(스쿨별 교육과정 운영에 필요한 실습실 표준모델 제시, 2011년 ~ 2013년 3개년 실험실습물품 및 예산 확보계획 수립)' 결과를 기준으로 구입절차 2단계부터 적용예정

- 유지관리 절차 및 방법

단계	절차	내용	방법
1단계	기자재 이상 유·무 확인	기자재 고장 발생시 자산번호, 증상을 기록후 유지보수 의뢰	실험실습물품 유지보수 의뢰서 제출
2단계	고장 증상 진단	고장 증상을 진단하여, 자체수리/외부수리 판단, 외부수리의 경우 해당 업체 견적 의뢰	기자재 고장 증상 진단, 사용상 부주의, 노후로 인한 고장 판단
3단계	유지보수 유무 결정	실험실습물품 내용연수를 기준으로 외부수리 견적 금액을 기자재 감가상각 금액과 비교하여 수리 여부 결정	실험실습물품 관리규정 (별표 1. 실험실습물품 내용연수) 근거로 판단
4단계	유지보수 실시	수리비용이 감가상각 금액보다 적은 경우 유지보수 실시(비용이 초과되는 경우 불용)	외부 업체 수리 의뢰
5단계	기자재 검수	수리된 기자재를 해당 스쿨 지정 장소에 설치, 이상 유무 검수	스쿨 기자재 담당 확인

④ 교육과정운영위원회

- 전 학과의 교육과정 개선을 위한 우수사례를 구축·제시
- 자체 교육과정 인증 체제의 정립과 교육과정 개선 활동의 확산
- 교육과정 개발·개선을 마친 학과를 대상으로 자체 인증심사를 실시
[교육과정 개발·개선 및 인증절차]

단계	절차	내용	방법
1단계	학과 환경 분석, 학과 미션 및 비전설정	산업체 니즈분석, 인재육성 방향 설정, 졸업 후 진출분야 설정	연구진 워크숍 산업체 서면 인터뷰
2단계	인재육성 방향 구체화 (전공트랙 구분)	학과에서 중점적으로 육성하고자 하는 분야의 도출 및 정의	연구진 워크숍
3단계	직무분석 및 학기별 학습목표 개발	학기별 도달해야 할 능력의 모습과 필요 지식, 기술, 태도의 도출	연구진 워크숍 직무분석
4단계	교과목 개발	필요 지식, 기술, 태도의 유목화 및 교과목 단위를 구성하고, 교과목별 세부 학습목표를 개발	연구진 워크숍
5단계	교수요목 작성 및 전체 교과과정 개발	구성된 교과목 단위를 교과목으로 확정하고 교수요목을 작성한 뒤, 전체 교육과정표를 완성	연구진 워크숍 외부 내용전문가 (SME) 구성 타당도 검증
6단계	교육과정 심사·인증	완성된 교육과정에 대한 내부 협의체(교육과정인증위원회) 심사 및 인증	내부 구성원 구성 타당도 검증
7단계	교안·교재·워크북 개발	인증된 교육과정 내 개별 교과목에 대한 교안, 교재, 워크북 개발 실시·적용	연구진 워크숍

[교육과정 개발·개선 및 인증 평가 사례]

II. 1차 심의 결과				
최고점과 최저점을 제외한 평균				
평가위원	과선디자인	우대의상디자인	패션스타일리스트	모텔
A	178	178	174	176
B	182	176	170	166
C	178	174	180	172
D	최저	172	최저	166
E	170	170	170	170
F	최대	최대	최대	182
G	172	최저	168	최저
H	176	172	170	166
I	176	176	178	최대
평균	176.00	174.00	172.86	171.14

최종 결과	
1. 최종 점수 : 173.50	
2. 결과 : 조건부 인증 (4개 코스 모두 조건부 인증)	
3. 후속 조치	
① 수정사항을 2011년 1월 6일 (목)까지 제출	
② 각 위원 의견 반영 여부 표 작성하여 함께 제출 (각 위원 의견은 최대한 반영하되, 스물, 혹은 전공의 입장에서 위원의 의견과 견해가 다르다면 반영하지 않는 이유를 기술하여 제출하면 됨)	
③ 최종 통과여부는 교수학습지원센터장 결정 (2009년도 교육과정 운영위원회 결정사항)	

1. 패션디자인 코스 점수 분포						
단위 : 해당 점수를 부여한 평가위원 수						
평가항목	평가등급					점수
	매우우수 (10)	우수 (8)	보통 (6)	미흡 (4)	매우미흡 (2)	
I. 스펙트럼 수립	1. 스펙의 원고 (또는 코스) 의 미션이 체계적으로 분석되었다.	6	3			
	2. 분석된 미션과 비전에 의해 설득력 있는 주요목적이 이루어졌다.	4	4	1		
	3. 분석된 미션과 주요분석과 관련된 인재육성 방향이 도출되었다.	4	5			
II. 학습목표 설정	4. Terminal Objectives가 학기별로 학습의 위계를 갖고 명확하게 설정되었다.	2	7			
	5. 학습목표가 학습들이 구체적으로 도달해야 할 능력의 기술과 상의수준을 포함하여 구체적으로 정의되었다.	1	6	2		
	6. Terminal Obj과 Enabling Obj, 둘도 지식과 기술이 상호 연관성을 갖고 작성되었다.		8	1		
	7. 교과목 개발에 있어, 교수의 정성적 판단이 아닌, 체계적인 분석방법과 절차에 의해 필요한 지식과 기술 등이 도출되었다.	1	7	1		
III. 교수요목	8. 교수 육성과 개략적인 교과목의 방향성이 명확하게 전달되어 있으며, 시대요소(궁극적 목적, 대상자, 학습 내용 기대되는 학습 결과)가 전달되어 있다.		9			
	9. 학습목표는 구체적인 단어로 기술되어 있으며, 학습목표 달성여부를 확인할 수 있는 학습 결과를 혹은 평가방법이 포함되어 있다.	3	5	1		
IV. 교과과정표	10. 수업연한, 시수, 강의장 여건, 교과목 간의 연계성 등을 종합적으로 검토하여 교과과정표를 작성하였다.	4	5			
V. 전생(코스) 교수들의 교육과정 개발인지	- 전문 혹은 코스 교수 전원이 협력하여 교육과정 구성에 참여하였다.	50	40	30	20	10
		9				
VI. 스펙의 시너지 효과 창출	- 스물 전체 교육과정이 전공별로 유기적인 협력관계를 맺을 수 있도록 구성되었다.	50	40	30	20	10
		2	7			
총 계	200점 만점					0
Pass 기준	<input type="checkbox"/> 평균 180점 이상 : Pass <input type="checkbox"/> 평균 179점 ~ 160점 : 평가위원 평가의견 반영 후 Pass <input type="checkbox"/> 평균 159점 이하 : Non Pass					

(4) 자체평가 객관성 및 신뢰성 확보 방안

청강문화산업대학교 교육역량 강화 사업단은 각 세부사업별로 학과 및 부서 자체평가, 사업단 자체평가, 전문가초청 자체평가 3단계를 거치면서 중복 평가함. 또한 예산 집행내역 평가를 위하여 회계사를 외부위원으로 포함시켜서 객관성 및 신뢰성을 확보할 것임.

② 자체평가 추진 일정

구 분	2011년										2012년	
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	
사업 진행	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
사업계획서 심의	→											
세부 사업별 중간 평가						→	→	→	→			
세부 사업 최종 평가										→	→	
성과 평가 대회 (우수 사례 공유)												→
우수 사례 제도화												→

③ 평가 결과 환류 계획 및 활용 방안

- 성과 보고 대회를 통한 우수 사례 제도화
- 학과 사업의 경우 대학의 학과 사업 평가와 연계하여 학과 평가에 반영
- 차년도 학과 사업에 평가 결과 반영
- 세부 사업별 참여 교수의 교원 업적 평가에 반영
- 부실 수행 사업의 경우 책임 및 참여 교수 차년도 사업 참여 제한
- 학과 평가 및 교원 평가는 대학 자체 업적 평가 시스템과 연계

8-2. 자체 성과지표의 타당성

1) 대학 대표 브랜드 사업 성과지표 총괄표

지표명	단위	현재값 (a)	목표값 (b)	상승률(%) ($\frac{b-a}{a} \times 100$)	관련 세부 사업명	비고
① 프로젝트 기반 인턴십 지수	%	66.1	71.7	8.5%	창의역량기반구축 창의역량강화 창의역량심화	'10년 목표값(65.1점) 달성값(66.1점)
② 창의역량지수	점	2.7	3.0	11.1%	창의역량강화 창의역량심화 창의역량완성	'10년 목표값(2.7점) 달성값(2.7점)

2) 지표 세부 내용

□ 지표 1 : 프로젝트 인턴십 지수

(1) 지표 설정 근거

구 분	주요 내용
지표 선정 이유	<ul style="list-style-type: none"> - 문화산업분야는 '창작'과 '상업화'라는 전문능력 습득이 매우 중요하기 때문에 기존의 운용적(operational) 기술 연수에서 벗어난 '현장 밀착형(industry-oriented) 인턴십 제도'의 개발·운영이 필요함. - '프로젝트 기반 인턴십 지수'는 학점인정 인턴십 참여 학생수, 프로젝트 인턴십 참여 학생수, 직장체험 프로그램 참여 학생수를 바탕으로 가중치를 두어 산출하기 때문에, 문화산업의 특성을 실질적으로 반영할 수 있으며, 궁극적으로 관련 산업과의 전략적 산학협력 및 취업지원 기반구축과 현장밀착형 실습환경 구축 정도를 측정할 수 있는 중요 지표가 될 것임.
세부사업과의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> ■ Creative Power Foundation stage(창의역량 기반구축) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 브랜드 학과 전공별 요구와 융복합 비전을 아우르는 융복합 교과과정과 교재 개발, - 각 전공별 인력을 체계적으로 구성하기 위한 인력관리시스템 연구 및 차세대 비전연구과 미래형 기술연구를 통한 기반구축을 통해 실무 프로젝트 경험 기회 획득.

구 분	주요 내용
세부사업과의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> ■ Creative Power Take-off Stage (창의역량 심화) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 창작과정과 도제식 집중교육을 거쳐, 상용화콘텐츠 제작에 참여하는 학습 및 해외현지학습을 통해 전공역량을 심화하여 프로젝트 인턴십 기회 확대. - 실전에 즉시 투입 가능한 현장형 전문가로 성장시켜 프로젝트 인턴십 참여. ■ Creative Power Complete Stage (창의역량 완성) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 개별 심층면담 및 역량분석을 통해 전공특화 및 융복합 등 콘텐츠 개발과 완성경험과 융복합 콘텐츠를 직접 런칭하는 경험을 통해 현장형 전문가 배출 가능.

(2) 지표 측정 방법

구 분	주요 내용																														
산식	<ul style="list-style-type: none"> ■ 브랜드 3개학과의 인턴십 참여 학생 수에 가중치를 곱하여 대상 학생수(브랜드학과 졸업 예정자 수)로 나눔 <ul style="list-style-type: none"> - 학생 1인당 산업체 근무월수(이하 '인턴십 지수')로 평가 - 전체 인턴십 참여 학생 수에 가중치를 곱하여 대상학생 수(졸업 예정자)로 나눔 																														
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">인턴십 지수 산출 자료</th> <th style="width: 5%;">가중치</th> <th style="width: 10%;">2009년</th> <th style="width: 10%;">2010년</th> <th style="width: 10%;">2011년 (목표치)</th> <th style="width: 35%;">비고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>학점인턴십 참여학생수</td> <td>2</td> <td>19</td> <td>36</td> <td>50</td> <td>산학프로젝트 4개월 이상 이수 학생</td> </tr> <tr> <td>프로젝트 인턴십 참여학생수</td> <td>1</td> <td>50</td> <td>72</td> <td>110</td> <td>산학 상용 콘텐츠 제작실무 프로젝트에 1개월 이상 참여 학생수</td> </tr> <tr> <td>직장체험 프로그램 참여학생수</td> <td>0.5</td> <td>10</td> <td>0</td> <td>10</td> <td>직장체험 프로그램 참여 학생 수</td> </tr> <tr> <td>프로젝트 기반 인턴십 지수</td> <td></td> <td>54.7</td> <td>66</td> <td>71.7</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	인턴십 지수 산출 자료	가중치	2009년	2010년	2011년 (목표치)	비고	학점인턴십 참여학생수	2	19	36	50	산학프로젝트 4개월 이상 이수 학생	프로젝트 인턴십 참여학생수	1	50	72	110	산학 상용 콘텐츠 제작실무 프로젝트에 1개월 이상 참여 학생수	직장체험 프로그램 참여학생수	0.5	10	0	10	직장체험 프로그램 참여 학생 수	프로젝트 기반 인턴십 지수		54.7	66	71.7	
	인턴십 지수 산출 자료	가중치	2009년	2010년	2011년 (목표치)	비고																									
	학점인턴십 참여학생수	2	19	36	50	산학프로젝트 4개월 이상 이수 학생																									
	프로젝트 인턴십 참여학생수	1	50	72	110	산학 상용 콘텐츠 제작실무 프로젝트에 1개월 이상 참여 학생수																									
직장체험 프로그램 참여학생수	0.5	10	0	10	직장체험 프로그램 참여 학생 수																										
프로젝트 기반 인턴십 지수		54.7	66	71.7																											
<ul style="list-style-type: none"> - 학점 인턴십 참여 학생 수는 산학 실무 프로젝트에 투입되어 4개월 이상 이수한 학생수로 산출하며, 프로젝트 인턴십 참여 학생 수는 실무 프로젝트 즉, 산학 상용 콘텐츠 제작, 산학 실무 프로젝트에 1개월 이상 참여한 학생 수를 바탕으로 산출함. - 직장체험 프로그램 참여에 대한 가중치는 학생전공에 관련이 매우 깊은 프로젝트성 업무 외 업체의 단순 체험도 가능하여 가중치를 0.5로 반영함. 																															
<ul style="list-style-type: none"> - 학과역량지수의 측정 방법으로 활용되는 학과발전 사업계획(학년 초)과 수행성과의 결과(학년 말)의 일정과 같이 해당지표는 '11.12에 결과를 1차 평가하고, 그 이후 발생하는 세부 항목들은 '12.2 기준으로 추가 수합 측정한다. 																															
기준 시점 (조사 시점)																															

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

프로젝트 인턴십 지수 항목	가중치	내용	학생수	환산점수
학점인턴십 참여 학생 수	2	미미와 다다의 미술탐험대 애니메이션 프로젝트 참여 학점인턴십 9명 등	36	72
프로젝트 인턴십 참여 학생 수	1	애니메이션 프로젝트 '버그드' 및 외부 상용 프로젝트에 참여 등	72	72
브랜드학과 졸업생 수	218명			
프로젝트 인턴십 지수	환산점수의 합 / 브랜드학과 졸업생수 * 100 = 66.1			

○ 목표값 설정 근거

인턴십 지수 산출 자료	2009년	2010년	2011년 (목표치)	목표 향상률
프로젝트 기반 인턴십 지수	54.7	66	71.7	8.5%

- 프로젝트 기반 인턴십 지수는 위 제시한 산식에 따라 '10년 기준으로 현재 66이며, 향상률 8.5%이상의 목표로 프로젝트 기반 인턴십 지수의 '11년 기준 목표값은 71.7로 정하여 세부항목별로 관리함.
- 세부항목별로 학점 인턴십은 50명이상, 프로젝트 인턴십은 110명 이상을 목표로하여 위 산식에 맞는 가중치로 목표값을 설정함.

(4) 성과지표 달성 전략

- 학점제 인턴십의 확대.
- 산학 프로젝트의 지속적 확대를 위한 교수 프로젝트의 활성화.
- 문화산업의 특성에 맞는 전문능력 습득을 위한 전략적 산학협력 및 취업지원 기반구축과 '현장 밀착형(industry-oriented) 실습환경 구축과 인턴십 제도'의 개발·운영.
- 학생들이 졸업 전에 실무 프로젝트 또는 상용 콘텐츠 제작에 참여 하여, 경력과 포트폴리오를 겸비한 인재 양성이 가능하도록 관리.

2 지표 2 : 창의역량(Creative Master) 지수

(1) 지표 설정 근거

구 분	주요 내용
지표 선정 이유	<ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 제작 및 운영을 위해서는 무에서 유를 창조하는 독특한 발상법과 창의력이 매우 중요함. - 창의력 향상을 위해서는 창의역량 융복합형 콘텐츠 제작 교육과정을 바탕으로 지속형 도제식 공방, 아티스트 레지던스, 상용콘텐츠 제작 스튜디오 운영 프로그램과 같은 일련의 사업들이 지속적으로 추진되어야 함. - 이러한 사업들이 성공적으로 추진되기 위해서는 해당학과 졸업생의 당해년도 국제, 국내 공모전 수상실적, 상용화 작품 참여 등 세부적인 창의력 양성과정을 통해 이루어져야 하므로, 창의역량지수를 우리 대학의 성과지표로 설정하여 관리하고자 함.
세부사업과의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> ■ Creative Power Foundation stage(창의역량 기반구축) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 전공별 요구와 융복합 비전을 아우르는 융복합 교과과정과 교재 개발, - 각 전공별 인력을 체계적으로 구성하기 위한 인력관리시스템 연구 및 차세대 비전연구과 미래형 기술연구를 통한 창의역량 지수 상승 가능. ■ Creative Power Aging Stage (창의역량 강화) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 전공역량강화프로그램을 통해 전공 교과목 연계 및 개방적 운영으로 학생들의 교과목 선택의 폭을 확대. - 전공 특화 및 융복합형 교과목과 워크숍, 특강프로그램으로 역량우수자의 능력을 심화시켜 전공특화 및 융복합 콘텐츠제작 역량을 갖춘 인재 양성. ■ Creative Power Take-off Stage (창의역량 심화) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 창작과정과 도제식집중교육을 거쳐, 상용화콘텐츠 제작에 참여하는 학습 및 해외현지학습을 통해 전공역량을 심화. - 실전에 즉시 투입 가능한 현장형 전문가로 성장시켜 창의역량지수를 향상. ■ Creative Power Complete Stage (창의역량 완성) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 개별 심층면담 및 역량분석을 통해 전공특화 및 융복합 등 콘텐츠 개발과 완성경험과 융복합 콘텐츠를 직접 런칭하는 경험을 통해 전공역량이 완성된 현장형 전문가 배출 가능. - 콘텐츠 개발 완성경험을 통한 공모전 또는 페스티벌 참가 등의 우수한 성과 획득.

(2) 지표 측정 방법

구 분	주요 내용					
산식	- 아래의 표와 같은 방법으로 창의 역량 지수를 평가 - 각 항목의 해당 학생수를 가중 합산하여 대상 졸업생수로 나눔					
	창의역량 지수 산출 자료	가중치	2008	2009	2010	2011
	해외 유명 공모전, 페스티벌 수상 및 진출, 만화 단행본 저작, 매체연재, 콘텐츠 상용화 매출발생 등	5	25	6	7	21
	국제 페스티벌 수상, 만화 단행본 공동작가 참여 등	4	39	18	49	24
	게임 사기업 공모전 금상 수상 이상, 국내 애니메이션 공모전 수상 등	3	57	36	21	73
	국제 페스티벌 진출, 상용화 프로젝트 참여 등	2	68	104	70	173
	국내 페스티벌 및 전시 참여 등	1	98	115	163	138
창의역량지수			2.1	2.4	2.7	3.0
기준 시점 (조사 시점)	- 학과역량지수의 측정 방법으로 활용되는 학과발전 사업계획(학년 초)과 수행성과의 결과(학년 말)의 일정과 같이 해당지표는 '11.12에 결과를 1차 평가하고, 그 이후 발생하는 세부 항목들은 '12.2 기준으로 추가 수합 측정한다.					

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

- 브랜드 3개학과의 졸업자 218명 중 아래 표와 같이 가중치를 달리하여 산출된 값.

창의역량 지수 산출 자료	가중치	학생수	환산점수	증빙자료 형태
만화 단행본 저작 '세걸음', 네이버 웹툰연재 '세렌디피티' 등	5	7	35	수상 상장 ISBN 등록번호 매출액발생여부
BUDI부산디지털콘텐츠유니버시아드 "No. 1009" 최우수상 및 우수상 수상 등	4	49	196	수상 상장
대한민국웹창작터경진대회 금상, 동상 수상 등	3	21	63	상장
2010인디애니페스트 날애니공모전, SBS창작애니메이션대상수상, 웹게임 'VirusChaser'제작상용화 등	2	70	140	프로젝트 연구계획서 참여 연구원
시크라프아시아2010, G스타 국제게임전시회 참여 등	1	163	163	전시회 사진
브랜드학과 졸업생 수	218명			
창의 역량 지수	환산점수의 합 / 브랜드학과 졸업생수=2.7			

○ 목표값 설정 근거

- 2010년 창의역량 지수 2.7를 본 사업을 통해 2011년 창의역량 지수 3.0이상의 목표 값으로 끌어올리고자 함.

내용	2008년	2009년	2010년	2011년(목표치)
창의역량 지수	2.1	2.4	2.7	3.0

- 2008년 교육역량강화사업 대학으로 선정되어, 이를 바탕으로 학교의 장기발전 비전의 핵심이 되는 3개 학과(만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과)에 집중적으로 역량을 투자하여 2007년 대비 창의역량지수 0.3 상승을 달성하였고, 2009년과 2010년에도 전년도 대비 0.3의 지수 상승을 달성하였음. 2011년에도 본 사업에 보다 많은 역량을 투입하여 2010년 대비 0.3의 지수 상승을 목표로 함.

(4) 성과지표 달성 전략

- 창의역량 기반 구축사업의 융복합형 콘텐츠 제작 교육과정 개발, 차세대 콘텐츠 연구소 사업 등을 통해 수준 높은 작품을 제작하기 위한 창의역량 기반을 구축.
- 창의역량 강화사업의 우수학생 집중육성 프로그램을 통해 권위 있는 국제공모전에 출품할 수 있도록 함.
- 창의역량 심화사업의 도제식 집중교육, 상용콘텐츠 제작 참여 학습(S-OJL)을 통해 상용화 프로젝트 및 국내외 페스티벌 초청 작품을 제작.
- 창의력 완성사업의 융복합 콘텐츠 런칭 프로그램을 통해 국내외 유명 공모전 수상 및 유명 전시에 출품하고 개인 저작물을 출판.

③ 지표 3 : 산학협력 지수

(1) 지표 설정 근거

구 분	주 요 내 용
지표 선정 이유	<ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 제작 및 운영을 위해서는 빠르게 변화하는 문화콘텐츠 관련 산업체와의 활발하고 밀접한 교류(특강, 워크샵, 기술자문 등)가 요구됨. - 업체의 기술동향에 빠르게 대응하고 졸업과 동시에 실전에 즉시 투입 가능한 현장형 전문가로서의 성장 가능한 문화 콘텐츠 제작 전문가를 양성하기 위해서는 창작과정의 교육과 동시, 상용콘텐츠 제작에 직접 참여하여 실무를 다양하게 경험하는 것이 중요함. - 이를 위해서는 교류가 가능한 업체수를 많이 확보하고 지속적인 교류 및 관리가 필요하므로, 산학협력 지수를 우리 대학의 성과지표로 설정하여 관리하고자 함.
세부사업과의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creative Power Foundation Stage(창의역량 기반구축) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 전공별 요구와 융·복합 비전을 아우르는 융·복합 교과과정과 교재 개발시 전공별 관련 업체의 기술동향과 업체에서 요구되어지는 역량을 반영한 교과과정과 교재개발 가능, ▪ Creative Power Aging Stage (창의역량 강화) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 전공 특화 및 융·복합형 교과목과 전공 관련 산업체 전문가 초청 워크숍, 특강프로그램 등의 산학 교류를 통해 역량우수자의 능력을 강화 가능. ▪ Creative Power Take-off Stage (창의역량 심화) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 여러 신규 관련 업체를 발굴하고 협정을 통해 학생들에게 도제식 집중교육을 및 상용화콘텐츠 제작에 참여하는 학습의 기회를 늘려 전공역량을 심화. - 산학 프로젝트 유치 및 수행을 통해 실전에 즉시 투입 가능한 현장형 전문가로 성장 가능. ▪ Creative Power Complete Stage (창의역량 완성) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 개별 심층면담 및 역량분석을 통해 전공특화 및 융·복합 등 콘텐츠 개발과 완성경험과 융·복합 콘텐츠를 직접 런칭하는 경험을 통해 전공역량이 완성된 현장형 전문가 배출 가능.

(2) 지표 측정 방법

구 분	주 요 내 용																				
산식	<ul style="list-style-type: none"> - 아래의 표와 같은 방법으로 산학협력 지수를 평가 - 각 항목의 해당 건 수를 가중치 합산하여 대상 교원 수로 나눔. 																				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>산학협력 지수 산출 자료</th> <th>가중치</th> <th>2010</th> <th>2011(목표)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>산학협력프로젝트유치</td> <td>50만원/1건</td> <td>264,000,000</td> <td>275,000,000</td> </tr> <tr> <td>신규산학협정체결</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>산학교류(특강, 워크샵, 산업체방문 등)</td> <td>1</td> <td>78</td> <td>80</td> </tr> <tr> <td>산학협력지수</td> <td></td> <td>20.9</td> <td>22.3</td> </tr> </tbody> </table>	산학협력 지수 산출 자료	가중치	2010	2011(목표)	산학협력프로젝트유치	50만원/1건	264,000,000	275,000,000	신규산학협정체결	5	4	8	산학교류(특강, 워크샵, 산업체방문 등)	1	78	80	산학협력지수		20.9	22.3
	산학협력 지수 산출 자료	가중치	2010	2011(목표)																	
	산학협력프로젝트유치	50만원/1건	264,000,000	275,000,000																	
	신규산학협정체결	5	4	8																	
산학교류(특강, 워크샵, 산업체방문 등)	1	78	80																		
산학협력지수		20.9	22.3																		
기준 시점 (조사 시점)	<ul style="list-style-type: none"> - 학과역량지수의 측정 방법으로 활용되는 학과발전 사업계획(학년 초)과 수행성과의 결과(학년 말)의 일정과 같이 해당지표는 '11.12에 결과를 1차 평가하고, 그 이후 발생하는 세부 항목들은 '12.2 기준으로 추가 수합 측정한다. 																				

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

- 브랜드 3개 학과의 각 항목별 해당 건 수를 아래 표와 같이 가중치를 달리 합산하여 대상 교원수로 나누어 산출한 값.

창의역량 지수 산출 자료	가중치	건 수	환산점수	증빙자료 형태
산학협력프로젝트유치(50만원/1건)	1	528	528	프로젝트 계약서
신규산학협정체결	5	4	20	산학협정서
산학교류(특강, 워크샵, 산업체견학 등)	1	78	78	워크샵 및 특강 기안문 및 강의자료
합계			626	
브랜드학과 교원 수	30명			
2010년 산학협력 지수 현재값	20.9			

○ 목표값 설정 근거

- 산학협력 지수는 신규 설정된 지표값으로, 산식에 따라 항목별 가중치를 두고 2010년에 진행한 자료를 조사 산출한 결과 20.9에 해당함.

내용	2010년(=현재값)	2011년(목표치)
산학협력 지수	20.9	22.3

- 학교의 장기발전 비전의 핵심이 되는 3개 학과에 집중적으로 역량을 투자하여 현재값 대비 1.4의 지수 상승을 목표로 함.

(4) 성과지표 달성 전략

- 창의역량 기반 구축사업의 융·복합형 콘텐츠 제작 교육과정 개발, 차세대 콘텐츠 연구소 사업 진행시 관련 업체들의 기술 동향과 인력 요구사항을 최대한 반영하도록 유도하여 신규협정 업체들 발굴이 가능하도록 관리.
- 학생 참여 산학 프로젝트 유치의 지속적 확대와 교류를 위한 산업체 전문가 특강과 워크샵 및 교수 프로젝트의 활성화.
- 문화산업의 특성에 맞는 전문능력 습득을 위한 전략적 산학협력 및 취업지원 기반구축과 '현장 밀착형(industry-oriented) 실습환경 구축.
- 학생들이 졸업 전에 실무 프로젝트 또는 상용 콘텐츠 제작에 참여하여, 경력과 포트폴리오를 겸비한 인재 양성이 가능하도록 관리.