

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

「2012년도 전문대학 교육역량 강화 사업」 사업계획서

2013. 02. 26.

청강문화산업대학교

●●● 목 차 ●●●

【사업 개요】	1
제 1장 교육역량 우수대학 사업	4
I. 사업 개요	4
1. 사업명	4
2. 필요성 및 목적	5
3. 사업 내용 총괄	9
II. 세부사업별 계획	11
1. 세부사업비 총괄표	11
2. 세부사업 내용	13
III. 교육역량 우수대학 사업 성과지표	45
1. 교육역량 우수대학 사업 성과지표 총괄표	45
2. 지표 세부 내용	46
제 2장 대학 대표 브랜드 사업	56
I. 사업 개요	56
1. 대학 대표 브랜드 사업명	56
2. 필요성 및 목적	58
3. 참여학과 선정 배경과 연관성	64
4. 사업 내용 총괄	84

II. 세부사업별 계획	91
1. 세부사업비 총괄표	91
2. 세부사업 내용	92
III. 대학 대표 브랜드 사업 성과지표	116
1. 대학 대표 브랜드 성과지표 총괄표	116
2. 지표 세부 내용	116
제 3장 교육역량 강화 사업 관리체계	126
I. 사업추진위원회 구성 현황	126
1. 구성 현황	126
2. 주요 기능 및 역할	127
3. 주요 활동	127
II. 사업전담조직 구성 현황	128
1. 구성 현황	128
2. 업무 분장	129
III. 자체평가 실시 계획	131
1. 평가 개요	131
2. 자체평가 추진 일정	139
3. 평가 결과 환류 계획 및 활용	139
IV. 자체 운영규정 수립 현황	140
1. 규정 개요	140
2. 주요 내용	140

제 4장 교육역량 강화사업 성과평가용 자료 142

【첨부 자료】

1. 2008 ~ 2011년 교육역량 강화 사업 최종 사업계획서
2. 국가 및 지역산업 발전 계획
3. 대학 중장기 발전 계획
4. 자체 운영규정
5. 성과지표 세부 산출 내역

『2012년도 전문대학 교육역량 강화 사업』 개요				
사업명 ¹⁾	교육역량 우수대학	문화산업 인재 양성을 위한 융·복합 교육시스템 구축		
	대학 대표 브랜드 사업	창의역량 완성사업		
협약기간 ²⁾	2012. 4. 30 ~ 2013. 3. 31			
지역구분 ³⁾	수도권	소재지	경기	
국고지원금 ⁴⁾	교육역량 우수대학 사업	1,364,146,328원	68.3%	
	대학 대표 브랜드 사업	631,853,672원	31.7%	
	합계	1,996,000,000원	100.0%	
사업책임자 ⁵⁻¹⁾	성명	방정원	소속(학과)	산학협력단 (콘텐츠스쿨 게임전공)
	직급	부교수	직위	부단장
	전화	031-639-5854	이동전화	010-5394-3021
	FAX	031-639-5716	E-mail	jwbang@ck.ac.kr
사업실무자 ⁵⁻²⁾	성명	박세용	소속(학과)	산학협력단
	직급	일반직 9급	직위	직원
	전화	031-639-5713	이동전화	010-2777-9306
	FAX	031-639-5716	E-mail	akindo03@ck.ac.kr
사업비총괄 ⁶⁾	세부사업명	국고지원금(원)	사업별 비율(%)	전체 비율(%)
교육역량 우수대학 사업	① 교육품질 향상 사업	464,246,832	34.0	23.3
	② 취업역량 제고 사업	102,410,470	7.5	5.1
	③ 교수직원 역량강화 사업	30,050,000	2.2	1.5
	④ 교육여건 개선 사업	750,601,413	55.0	37.6
	⑤ 운영비	16,837,613	1.3	0.8
	소계	1,364,146,328	100	68.3

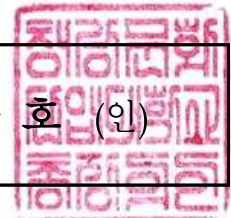
사업비총괄 ⁶⁾	세부사업명		국고지원금(원)	사업별 비율(%)	전체 비율(%)
대학 대표 브랜드 사업	① 창의역량 기반구축사업		324,118,674	51.3	16.2
	② 창의역량 강화사업		107,242,978	17.0	5.4
	③ 창의역량 심화사업		130,859,000	20.7	6.6
	④ 창의역량 완성사업		69,633,020	11.0	3.5
	소 계		631,853,672	100	31.7
	합 계		1,996,000,000		100
성과지표 ⁷⁾	지표명	단위	현재 값(a)	목표값(b)	상승률(%) ($\frac{b-a}{a} \times 100$)
교육역량 우수대학 사업	① 학생글로벌역량 지수	%	12.5	13.0	4.0
	② 실무역량 지수	%	20.1	21.3	5.97
	③ 자격증 취득률	%	27.7	29.7	7.22
대학 대표 브랜드 사업	① 실무역량 지수	%	23.6	24.8	5.08
	② 창의역량 지수	점	2.8	3.0	7.14
	③ 산학협력 지수	점	21.9	23.6	7.76

최근 5년간 국고지원금 ⁸⁾	구분	2008년도 (‘08.10~‘09.2)	2009년도 (‘09.5~‘10.2)	2010년도 (‘10.3~‘11.2)
	교육역량 우수대학	591백만원	2,165백만원	2,094백만원
	대학 대표 브랜드 사업	X	X	1,200백만원
	소 계	591백만원	2,165백만원	3,294백만원
	구분	2011년도 (‘11.4~‘12.2)	2012년도 (‘12.4~‘13.2)	합 계
	교육역량 우수대학	2,123백만원	1,364백만원	8,337백만원
	대학 대표 브랜드 사업	1,200백만원	632백만원	3,032백만원
	소 계	3,323백만원	1,996백만원	11,369백만원

본인은 「2012년도 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.

2013년 02월 26일

청강문화산업대학교 총장	박 동 호 (인)
--------------	-----------



교육과학기술부 장관 · 한국전문대학교육협의회 회장 귀하

제 1장 교육역량 우수대학 사업

I. 사업 개요

1. 사업명: 『문화산업 인재 양성을 위한 융·복합 교육시스템 구축』

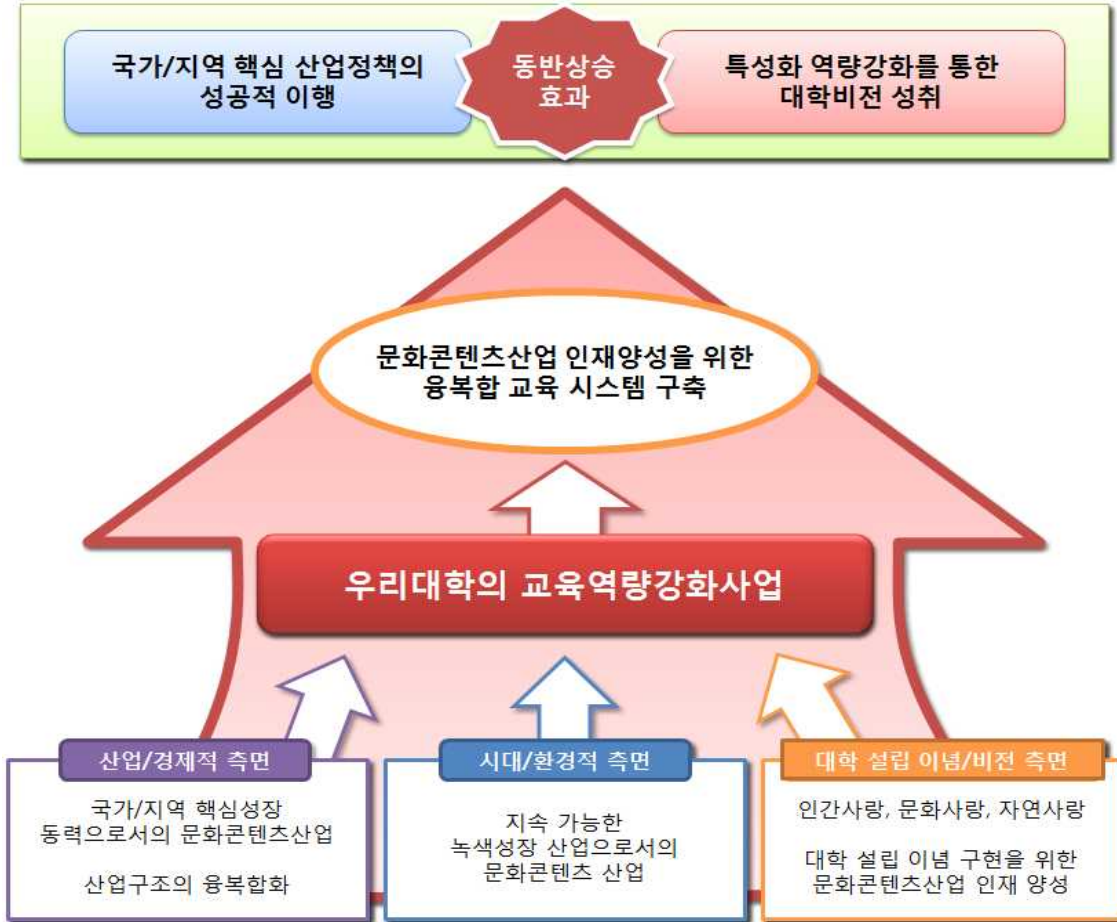
- '문화산업은 지속 가능한 녹색 성장 산업으로서, 국가와 지역의 신 성장 동력을 뒷받침하는 핵심 산업이자 본 대학의 특성화된 교육 분야
- '융·복합 교육 시스템'은 산업구조의 최근 변화추세를 반영한 가장 효율적인 교육 시스템
- 대학 비전 및 중장기 발전 계획 달성과 역량 강화를 통한 문화산업대학으로서의 독보적·선도적 지위 확립

- 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', '자연사랑', '문화사랑'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~2011년, 4개년에 걸친 교육역량 우수대학 사업의 성공적 실시를 통해 교육 내용, 대학 구성, 기반 시설 등의 측면에서 '대학 비전과 NT 5.5라는 목표' 달성의 기초를 확립하였고, 문화콘텐츠 산업의 발전을 선도하기 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 개편하고 2011년부터 새로운 체제 운영 시작.

스쿨 구분	전공
콘텐츠 스쿨	애니메이션, 만화창작, 게임
에코라이프 스쿨	카페&베이커리, 푸드스타일리스트, 식품영양, 에코디자인, 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 사이에서뿐만 아니라, 서로 다른 스쿨에 속한 전공의 교수/학생 상호간에도 연구와 교육의 교류와 협동(즉, 융합과 통합)을 가능하게 하는 체계를 확립.
- **결론 1** : '문화산업 인재 양성을 위한 융·복합 교육시스템 구축'이라는 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 신 성장 동력 6대 분야 22개에 포함되어 있음(2008, 9, 22, 신 성장 동력 보고회, 지경부/신 성장 동력 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', '콘텐츠 글로벌 경쟁력 강화방안, 등)을 발표((2010/2/22, 2010/4/8, 2012/4/17, 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 2012년 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; 2012년 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 교육 체제 확립 • 주요 내용 <ul style="list-style-type: none"> ① 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 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/직원 역량강화체제 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 신설 및 교체 ③ 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

II. 세부사업별 계획

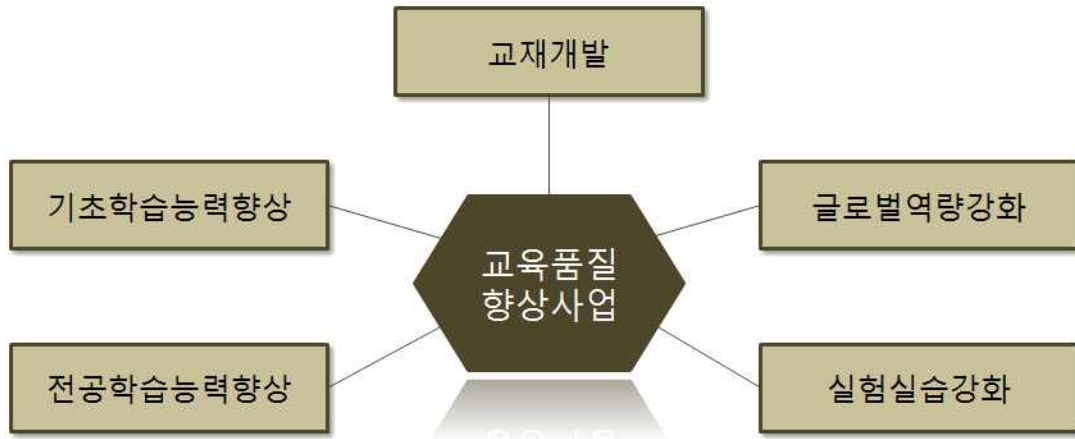
1. 세부사업비 총괄표

사업구분	연번	세부사업명	항목명	국고지원금		
				금액(원)	사업별 비율(%)	전체 비율(%)
교육역량우수대학사업	①	교육품질 향상사업	▪ 교재개발 프로그램	18,300,000	1.3	0.9
			▪ 기초학습능력향상 프로그램	500,000	0.0	0.0
			▪ 전공학습능력향상 프로그램	51,189,871	3.8	2.6
			▪ 글로벌역량강화 프로그램	21,889,000	1.6	1.1
			▪ 실험실습강화 프로그램	372,367,961	27.3	18.7
			계	464,246,832	34	23.3
	②	취업역량 제고사업	▪ 직업기초능력향상 프로그램	15,246,240	1.1	0.8
			▪ 학생현장경력개발 프로그램	2,870,000	0.2	0.1
			▪ 학생브랜드명품화 프로그램	37,366,630	2.7	1.9
			▪ 학생취업/창업지원 프로그램	46,927,600	3.4	2.4
			계	102,410,470	7.4	5.2
	③	교수직원 역량강화사업	▪ 교수/직원역량강화체제 구축	30,050,000	2.2	1.5
			계	30,050,000	2.2	1.5
	④	교육여건 개선사업	▪ 멀티미디어 교육장비 신규 확충	148,440,700	10.9	7.4
			▪ 실험실습교육장비 신설 및 교체	401,004,040	29.4	20.1
			▪ 실험실습시설 개선	201,156,673	14.7	10.1
			계	750,601,413	55	37.6
	⑤	운영비	▪ 운영비	16,837,613	1.2	0.8
			계	16,837,613	1.2	0.8
	소 계				1,364,146,328	100.0

사업 구분	연번	세부사업명	항목명	국고지원금			
				금액(원)	사업별 비율(%)	전체 비율(%)	
대학 대표 브랜드 사업	①	창의역량 기반구축사업	▪ 차세대콘텐츠 연구소	22,000,000	3.5	1.1	
			▪ 교수창의역량 강화	10,690,854	1.7	0.5	
			▪ 창의역량 인프라구축	291,427,820	46.1	14.6	
			계	324,118,674	51.3	16.2	
	②	창의역량 강화사업	▪ 창의인재육성프로그램	87,242,980	13.8	4.4	
			▪ 전공학습 역량강화 프로그램	19,999,998	3.2	1.0	
			계	107,242,978	17	5.4	
	③	창의역량 심화사업	▪ 도제식 집중교육	119,160,000	18.9	6.0	
			▪ 취업역량강화	11,699,000	1.9	0.6	
			계	130,859,000	20.8	6.6	
	④	창의역량 완성사업	▪ 창작 콘텐츠 런칭	57,445,000	9.1	2.9	
			▪ 상용화 콘텐츠 개발	12,188,020	1.9	0.6	
			계	69,633,020	11	3.5	
	소 계				631,853,672	100.0	31.7
	합 계				1,996,000,000		100.0

2. 세부사업 내용

2-1. 교육품질향상 사업



1 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 국가와 산업계가 필요로 하는 인재를 공급하기 위한 교육체계 구축이 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.
- 학생들이 자신의 대학생활과 학업에 조기 적응할 수 있도록 지도해주는 멘토링 등 기초 학습능력을 향상시키는 과정의 운영이 필요함.

- 글로벌 시장에 진출할 인재 양성을 위해 어학 교육을 강화하고, 해외 인턴십 활성화 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
 - 전공 동아리, 선후배 멘토링 프로그램 운영
- 학생들의 자기주도 학습역량 강화
 - 전공능력 향상을 위한 전문가 특강 및 집중 워크숍 진행
 - 실험실습을 중심으로 한 교육 운영
- 어학 교육 강화 및 해외 인턴십을 통해 글로벌 역량을 갖춘 인재 양성
 - 토익 캠프 및 집중 글로벌 캠프 등 어학 교육 강화 프로그램 운영
 - 해외 인턴십 활성화 프로그램 추진



② 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용	
교재개발 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학생 눈높이 맞춤형 교재(Workbook)개발 <ul style="list-style-type: none"> - 개선된 교과과정에 따른 수업설계 능력 확보를 위한 자체 교재 개발 - 우리 학생들의 수준과 전공의 교육방향에 적합한 Work Book 형태의 교재 25종 개발
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학생 눈높이 맞춤형 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, 교안을 작성하여 교재 개발 신청 - 평가: 중간평가 및 최종평가 실시 <ul style="list-style-type: none"> • 5주차 이상의 분량을 기준으로 중간평가를 실시 • 교육과정 운영위원회의 평가절차와 수정절차를 거쳐 완료 보고 - 교재구성: 교수요목, 강의계획서, Lesson Plan, 교안, 워크북, 참고자료
기초학습능력향상 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 기초인문교육 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들의 읽기/쓰기 역량을 강화 - 전공학습에 필요한 기초적 인문교양을 위한 학습 지원
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 기초인문교육 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 기초인문도서 구비 및 읽기 지도 - 인문 소양 강화를 위한 쓰기능력 경진대회 개최

항목명	주요내용	
전공학습능력 향상프로그램	추진내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전공능력 향상을 위한 집중 워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 전공 능력 향상을 위해 전공별로 현장 전문가를 초빙하여 산업계의 최신 동향을 접하고 학교에서 배운 내용과 비교하여 심화된 전공 학습 실시 - 집중워크숍을 통해 정규 교육과정을 보완하여 특화된 전문 지식을 습득 기회 - 워크숍을 통한 결과물 전시 및 발표 ▪ 전공 관련 실무중심 프로젝트 수행 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 전공 지식을 실무에 적용하기 위한 방법을 실무 중심의 프로젝트 수행을 통해 전달 - 전공별 특성에 맞는 프로젝트 수행 및 결과물 제작/전시
	추진방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전공능력 향상을 위한 집중 워크숍 및 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 패션 집중워크숍 <ul style="list-style-type: none"> • 정규 교과과정에서 개설되지 않은 다양한 전공 관련 워크숍 진행 • 일정 : 동·하계 방학 기간 중 1~2회 실시(6~8월, 12월~2월) • 지원자 모집: 6월, 11월 중 워크숍 참여 학생 모집 • 워크숍 결과물 전시 및 수료증 수여 - 뮤지컬 집중워크숍 <ul style="list-style-type: none"> • 연기 및 안무에 집중한 1:1 심화수업과 정규수업을 보완하는 연기에 필요한 과목으로 워크숍 진행 • 뮤지컬 보컬 캠프 운영도 병행하여 진행 • 일정 : 동·하계 방학 기간 실시(6~8월, 12월~2월) - 뮤지컬 전문분야별 특강 <ul style="list-style-type: none"> • 뮤지컬스쿨 재학생의 전공 및 실무능력 강화를 위해 보컬, 제작, 조명, 음향, 디자인, 의상 등 6개 전문분야별 특강 운영 - 소프트웨어 개발 캠프 <ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터정보과 2학년 재학생 대상으로 프로그래밍 수준 업그레이드를 위한 집중 워크숍 캠프 실시 - 유아교육 우크렐라 워크숍 <ul style="list-style-type: none"> • 유아교육과 학생 대상으로 우크렐라 교육 워크숍 및 공연 개최 ▪ 전공 관련 실무중심 프로젝트 수행 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 패션 디자인 개발 지원 프로젝트 <ul style="list-style-type: none"> • 우수작품 개발 및 인큐베이팅을 지원하는 프로젝트 수행 • 프로젝트 결과물은 공모전 제출 및 장학금 지급 • 취업/창업을 위한 패션 포트폴리오 제작 및 패션 마켓 분석을 위한 수업의 정보 수집 및 활용 - 전공 프로젝트를 통한 작품제작 및 전시 <ul style="list-style-type: none"> • 전공별 동아리 중심으로 프로젝트 수행 및 결과물 전시 • 사진, 그래픽 디자인 작품, 도자 그릇 제작 및 전시

항목명	주요 내용
<p style="text-align: center;">글로벌역량 강화프로그램</p>	<p>추진 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 토익캠프 및 모의 토익시험 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 토익 스피킹에 중점을 영어 스피킹 능력 강화 교육프로그램 진행 - 어학 우수 학생을 위한 맞춤형 토익캠프 및 모의 토익시험 프로그램 진행 ▪ 영어마을 캠프 <ul style="list-style-type: none"> - 방학기간동안 외국어 강화를 위한 집중 교육 프로그램 진행 - 영어를 사용하는 다양한 국가의 문화 습득 및 영어 인터뷰 면접 스킬 습득 <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 해외 인턴십 활성화를 위한 어학교육 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 해외인턴십 프로그램의 영어 및 중국어 어학인증 점수 획득 프로그램 실시
<p>추진 방법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 토익캠프 및 모의 토익시험 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 재학생 토익 스피킹 대비반 운영 : 참가 신청을 한 학생 25명을 대상으로 주2회 2시간씩 총 9주간 진행 - 토익캠프 : 동하계 방학을 이용하여 토익집중 캠프 실시 - 영어 능력 최우수자 그룹(약 30명) 모의토익 시험 실시 ▪ 영어마을 캠프 <ul style="list-style-type: none"> - 동계 영어마을 캠프, 하계 영어마을 캠프 운영 - 지원자 30명 중 면접을 통하여 20명 선발하여 일주간 합숙 교육 - 수업 참여도와 실력 향상도 등을 종합 평가하여 우수 수료자 시상 ▪ 해외 인턴십 활성화를 위한 어학교육 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> - SIE(Special Internship English) 운영 : 기존 영어 정규과목을 활용하여 시행하고, 토익교육(RC+LC)을 포함한 특강 등 자신감 제고 프로그램 병행 - 해외 인턴십 중국어 면접 특강 실시

항목명	주요내용	
실험실습 강화프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 실험 중심 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 전공별 교육과정에 따라 다양한 실험 중심의 교육을 실시 ▪ 현장 참여 실습교육 <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 전공의 현장 중심의 실습 교육 실시
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 실험 중심 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 패션, 에코, 뮤지컬, 모바일 등 각 전공별 특성에 따른 실험 실습 진행 ▪ 현장 참여 실습교육 <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 공연제작 실습 교육 <ul style="list-style-type: none"> • 뮤지컬 스쿨 학년별 공연 실습 프로젝트 교육 실시 • 레미제라블, 카르멘, 웨스트 사이드 스토리, 렌트 등 공연 실습 교육

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
교재개발 프로그램	· 학생높이 맞춤형 교재개발	18,300,000	- 교재(Workbook)개발: 1) 인건비: 2,000천원×9권=18,000천원 2) 디자인비: 300천원	5	2
	소 계	18,300,000			
기초학습능력 향상프로그램	· 기초인문교육프로그 램	500,000	- 스마트폰/모바일보안/이동통신 기초 인문 교육 및 쓰기능력경진대회: 500천원 1) 도서구입비 : 8천원×20권=160천원 2) 부상(장학금) : 60천원×5명=300천원 3) 홍보비(현수막) : 40천원	2	5
	소 계	500,000			

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
전공학습능력 향상프로그램	·전공집중워크숍 및 특강	36,126,500	<p>* 패션전공 집중워크숍: 5,100천원 1)외부강사료:500천원×2명=1,000천원 2)우수작품시상:500천원 3)부자재 및 교재구입:3,600천원</p> <p>* 뮤지컬전공 동하계집중워크숍:16,726천원 1)하계워크숍: 7,650천원 .강사료: 30~35천원*220H=600천원 2)동계워크숍: 7,650천원 .강사료: 30~35천원*220H=600천원 3)뮤지컬보컬캠프: 1,426천원 .강사료: 1인×2일×300천원=600천원 .통역비:2일×200천원=400천원 .반주료: 1명×2일×200천원=400천원 .보험료: 26천원</p> <p>* 뮤지컬전공 전문가 특강 : 11,000천원 1)보컬특강:6,300천원 .강사료 35천원 * 160H= 5,600천원 .MR 제작 및 반주 : 500천원 .수업준비용 워크북 제작비 : 200천원 2)제작기술 특강: 2,300천원 .6회×300천원=1,800천원 .2회×250천원=500천원 3)의상 특강: 3회×300천원=900천원 4)분장 특강: 3회×300천원=900천원 5)디자인 특강: 2회×300천원=600천원</p> <p>* 마케팅 특강 : 300천원 .강사료: 1인×1일×300천원=300천원</p> <p>* 컴퓨터정보과 SW개발 캠프: 2,000천원 1)강사료: 50천원×5일×8시간=2,000천원</p> <p>* 유아교육과 우크렐라 워크숍: 1,000천원 1)강사료: 100천원×10회=1,000천원</p>	2	1

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
전공학습능력 향상프로그램	· 전공관련 실무중심 프로젝트 수행	15,063,371	* 패션 디자인 개발 프로젝트: 6,688천원 1)전공별 융합 결과물 발표: 3,388천원 - 전시재료비(재료,메이크업,용품 등) : 1,000천원 - 전시디스플레이 용품비 : 1,600천원 - 지도강사비 : 300천원*2인=600천원 - 출력비 및 현수막제작비 = 188천원 2)패션정보이용료:퍼스트뷰(trendviewtype) 온/오프라인 정보 서비스: 3,300천원 * 우수공모전 작품 및 디자인개발지원사업: 4,745천원 1) 시작품제작비(의상샘플개발비)=2,000천원 3) 국내외 전시회참가지원비 : 2,000천원 4) 기타운영경비 : 745천원	2	1
			* 우수공모전 작품 및 디자인개발지원사업 우수학생 장학금 : 1,630천원 * 패션 디자인 우수인재 장학금 지급: 5명 ×400천원=2,000천원	1	1
	소 계	51,189,871			
글로벌 역량강화 프로그램	· 토익캠프 및 모의토익시험운영	7,406,000	* 토익스피킹 대비반 운영: 3,406천원 1) 강사료: 75천원×32시간=2,400천원 2) 운영비: 500천원 3) 응시료: 506천원 * 토익캠프: 4,000천원 1)강사료: 60천원×50시간=3,000천원 2)교재비: 23천원×15명=350천원 3)모의토익비: 5천원*2회*15명=150천원 4)응시료 등 기타: 500천원	2	3
	· 영어마을 캠프	10,681,000	* 하계 영어마을 캠프: 6,370천원 1)교육비: 320천원×18명=5,760천원 2)우수학생시상:122천원×5명=610천원 * 동계 영어마을 캠프: 4,311천원 1)교육비: 320천원×12명 =3,840천원 2)우수학생시상: 471천원	2	3

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
글로벌 역량강화 프로그램	· 해외인턴십 대비 어학교육	3,802,000	* 해외인턴십 활성화 프로그램: 2,602천원 1) 토익특별반 운영 35천원×10명×2회=700천원 2) 하계방학 토익특강 : 1900천원 .강사비: 20천원×8시간×5일=1,600천원 .보조자료: 15천원×20명=302천원 * 해외인턴십 대비 중국어면접특강:1,200천원 1) 강사비: 40천원×6시간×3일=720천원 2) 교재비: 20천원×15권=300천원 3) 기타운영비 : 180천원	2	3
	소 계	21,889,000			
실험실습강화 프로그램	· 실험중심교육	298,131,015	* 카페&베이커리전공 실험실습비: 42,500천원 (기초베이커리, 피자&파스타 실습 등) * 푸드스타일리스트 실험실습비:98,375천원 (기초조리실습, 푸드스타일 실습 등) * 에코디자인 실험실습비:18,000천원 (생태일러스트, 색채 실습 등) * 식품영양 실험실습비: 23,000천원 (식품기초, 영양분석 실습 등) * 유아교육 실험실습비:16,000천원 (아동미술, 유아자연교육 실습 등) * 도자디자인 실험실습비: 4,500천원 (도자기 제작 실습 등) * 관광영어 실험실습비: 2,000천원 (커피바리스타 실습 등) * 에코가드닝 실험실습비: 12,000천원 (식물식별, 가든박스 실습 등) * 패션디자인 실험실습비: 19,625천원 (원단, 패턴제작, 의상제작 실습 등) * 뮤지컬&무대디자인 실험실습비: 30,000천원 (분장, 무대제작, 조명 실습 등) * 이동통신 실험실습비: 14,800천원 (네트워크, 이동통신 실습 등)	8	1

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	부 출 구 분
실험실습강화 프로그램	· 현장참여실습교육	74,236,946	* 뮤지컬 공연제작실습교육: 74,237천원 1) 1학년 학기말 장면발표: 1,500천원 .장면발표위크북제작: 500천원×1회=500천원 .의상,소품준비:1,000천원×1회=1,000천원 2) 레미제라블 장면발표: 1,500천원 .장면발표위크북제작: 500천원×1회=500천원 .의상,소품준비:1,000천원×1회=1,000천원 3) 창작뮤지컬 '카르멘' : 23,500천원 .대본작성비: 1,000천원 .음악제작: 5,000천원 .무대제작: 2,300천원 .소품/의상/조명/분장: 6,000천원 4) 웨스트사이드스토리실습: 25,000천원 .라이선스비용: 1,000천원 .음악제작: 7,000천원 .무대디자인: 7,000천원 .소품/의상/조명/분장: 10,000천원 5) 즐겨라뮤지컬페스티벌: 14,737천원 .소품/의상/분장: 12,000천원 .운영비: 2,737천원 6) 졸업공연 "렌트" : 8,000천원 .소품/의상/작곡/연주: 8,000천원	8	2
	소 계	372,367,961			
합 계		464,246,832			

4] 사업 추진 일정

항목명	세부 항목명	2012년								2013년	
		5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
교재개발 프로그램	· 교재 개발	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	
기초학습능력 향상 프로그램	· 기초인문교육 프로그램	⇒	⇒			⇒	⇒	⇒	⇒		
전공학습능력 향상 프로그램	· 전공 워크숍	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 실무중심 프로젝트	⇒	⇒			⇒	⇒	⇒	⇒		
글로벌 역량강화 프로그램	· 토익캠프 및 모의토익	⇒	⇒	⇒					⇒	⇒	
	· 영어마을 캠프		⇒	⇒					⇒	⇒	
	· 해외 인턴십 대비 어학교육프로그램	⇒	⇒			⇒	⇒	⇒	⇒		
실험실습강화 프로그램	· 실험중심 교육	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 현장참여 실습 교육			⇒	⇒					⇒	⇒

5] 기대성과

- 각 전공의 특성에 맞는 교재(워크북) 개발로 교육 품질의 향상이 가능
 - 각 전공의 교육방향에 적합한 Work book 개발을 통해 우리 학교와 스쿨의 교육력 향상
- 워크숍, 특강, 멘토링 등 다양한 학습방법을 통해 기초 학습능력 및 전공 학습능력의 향상으로 전공에 대한 적응 능력 강화
- 단계적이고 지속적인 외국어 교육을 통해 외국어 학습에 대한 동기부여 및 전공 학습의욕 고취
- 실험실습을 강화 및 현장 중심의 실습 교육의 실시로 현장 적응력이 뛰어난 인재 배출

2-2. 취업역량 제고사업



Ⅰ 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



② 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용	
직업기초능력 향상프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 자격증 취득 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 국가자격증 및 국가공인민간자격증(2종) 취득 지원 - 어학능력 자격증(JLPT, JPT, TOEIC) 취득 특별 지도 - 무대예술전문인(3급) 자격증 필기시험 합격 지도 - 국제공인자격증(CCNA) 취득 지원 ▪ 패션스페셜리스트 초청 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 전공 관련 산업체 전문가를 초빙/특강 - 전문가 소속 산업체와 산학협력 계약 체결
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 자격증 취득 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 국가자격증(양재기능사) 자격증 취득 지원 - 국가공인민간자격증(샵마스터3급, 패션스타일리스트) 취득 지원 - 어학능력 자격증(JLPT, JPT, TOEIC) 취득을 위해 방과 후 수업으로 특별 지도 - 무대예술전문인(3급) 자격증 필기시험을 위해 하계 집중 워크숍을 통해 특강 실시 - 국제공인자격증(CCNA) 취득을 위해 합숙 집중 특강 실시 ▪ 패션스페셜리스트 초청 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 전공 관련 산업체 전문가 초빙, 특강 주제에 대한 사전 협의 - 특강 후 전문가 소속 산업체와 산학협력 계약 체결 - 시험기간 이용 총6회 특강 실시 - 참여대상은 1, 2 학년 재학생 전체(혹은 그룹별 진행) - 특강 후 리포트 및 설문지 작성 - 초청 특강 관련 자료 스쿨 홈페이지에 게시

항목명	주요내용	
학생현장경력 개발 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현장실습/체험 <ul style="list-style-type: none"> - 모바일스쿨 현장체험 ▪ 산업체 및 박람회 견학 <ul style="list-style-type: none"> - Fashion Field Trip(패션산업체의 실무 현장 견학)
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현장실습/체험 <ul style="list-style-type: none"> - 이동통신 기지국 유지보수 업무 및 관련 계측 기술 체험 ▪ 산업체 및 박람회 견학 <ul style="list-style-type: none"> - Fashion Field Trip(패션산업체의 실무 현장 견학) <ul style="list-style-type: none"> · 견학 산업체와 방문 및 특강 주제에 대한 사전 협의 · 행사 후 해당 산업체와 산학협력 계약 체결 · 참여대상은 1,2학년 재학생 전체(약 240여명) · 행사 후 설문지 작성 및 피드백 · 관련 자료의 스쿨 홈페이지에 게시)

항목명	주요내용	
학생브랜드 명품화 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습 결과 발표회(에코 FESTA) <ul style="list-style-type: none"> - 졸업전시회(제15회 유아교재 교구 전시회) - 작은 음악회 - 과제전 ▪ K-POP 패션스타일링 콜라보레이션 <ul style="list-style-type: none"> - K-POP의 최신 흐름과 패션스타일링 분석 ▪ 졸업전시회 <ul style="list-style-type: none"> - 공연제작실습 결과물과 무대미술전공 교육 산출물 전시
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습 결과 발표회(에코 FESTA) <ul style="list-style-type: none"> - 졸업전시회(제15회 유아교재 교구 전시회) <ul style="list-style-type: none"> · 유아 발달에 맞는 교재교구 제작과 인형극 제작 경험 제공 · 3학년 개별 및 협력 교재교구 50점 이상 제작 - 작은 음악회 <ul style="list-style-type: none"> · 전공별 융합을 통한 내부공연 실시 - 과제전 <ul style="list-style-type: none"> · 카페 & 베이커리 전공 통합 학습결과 발표회 · 에코가드닝 과제전 · 에코디자인 과제전 · 에코디자인 코스별 품평회 ▪ K-POP 패션스타일링 콜라보레이션 <ul style="list-style-type: none"> - K-POP의 최신 흐름과 패션스타일링을 분석하고, 걸그룹 kara의 패션스타일링을 기획사와 협업으로 진행 - 음원과 컨셉에 맞는 의상을 개발하고 토털 스타일링 역할 진행(사진촬영 진행) - 결과물에 대한 업체의 평가 후 피드백, 최종 결과보고서 작성 ▪ 졸업전시회 <ul style="list-style-type: none"> - 포트폴리오, 작품 도록, 각종 산출물, 전시 부스 디자인 등 졸업 전시를 위한 준비는 학생들이 자율적으로 준비하며, 수업을 통해 지도교수가 지도

항목명	주요내용	
<p style="text-align: center;">학생브랜드 명품화 프로그램</p>	<p style="text-align: center;">추진 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 청강창조네트워크 - 앱 개발 융합 팀 구성 - 콘텐츠 융합형 앱 개발 진행 - 심사 및 평가
	<p style="text-align: center;">추진 방법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 청강창조네트워크 - 앱 개발 융합 팀 구성 <ul style="list-style-type: none"> · 모바일스쿨과 타스쿨 학생 4~5명이 팀 구성 · 다양한 전공의 학생들이 팀 구성하여 프로젝트 진행 - 콘텐츠 융합형 앱 개발 진행 <ul style="list-style-type: none"> · 앱아이디어 발굴, 앱기획, 앱개발, 앱등록까지의 7~8개월 전 과정을 함께 수행 · 앱창업터 등 심화 교육 과정 참여를 지원하여 성장하려는 학생들에게 다양한 교육 기회 제공 · 각 전공별로 졸업 프로젝트로 유도하여 취업을 위한 포트폴리오로 활용토록 가이드 - 개발된 앱의 피드백, 심사 및 평가

항목명	주요내용	
학생 취업/창업 지원 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 자격 기반 역량 개발 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 취업 경쟁력을 위한 자격증 특강 ▪ 취업 및 전공역량강화 <ul style="list-style-type: none"> - 취업 특강: 모의 면접 및 예절 교육 실시 - 전공 특강: 전공 역량 강화를 위한 13 강좌 개설 ▪ 모델 오디션 능력 향상 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 디자인을 비주얼적으로 해석할 수 있는 능력 강화 ▪ 커리어 플래닝 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 현장교육/실습을 멘토링하여 인턴십 과정으로 연계
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 자격 기반 역량 개발 프로그램, 취업 및 전공역량강화 <ul style="list-style-type: none"> - 국가공인 자격증 및 민간자격증 취득을 통한 전공 관련 지식의 심화시키고 전공 관련 자격증 취득으로 전공 산업 분야에서 요구하는 직업기초능력을 제고하고 취업 기회의 확대 - 7강좌 개설; 식품영양 자격증(영양사, 식품산업기사), 화훼장식 기능사, 플로리스트 자격증(3급), 영아 마사지 자격증, 조리사, 제과기능사, 커피조리사 - 취업 특강 <ul style="list-style-type: none"> · 이력서 및 자기소개서 작성법 교육, 면접 요령 익힌 후 실제 모의 면접 방식으로 진행 · 전문 직업인으로서의 행동과 어법 등의 예절 교육 진행 - 전공 특강 <ul style="list-style-type: none"> · 전공 역량 강화를 위한 13 강좌 개설 · 기초 수학능력 증진 프로그램, 산업체 인사 초청 특강, 생태놀이 특강, 색채 특강, 숲 유치원 특강, 카페*베이커리 전문가 특강, 호텔 전문가 특강, 트렌드 특강, 편집디자인 특강, 웹디자인 특강, 일러스트레이터 특강, 포토샵 특강, 공모전 지원 ▪ 모델 오디션 능력 향상 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 모델대회 오디션 준비 - 오디션 훈련, 개인지도 및 개인 프로필 촬영 지원 - 결과 조사 / 수업능력 향상 결과 보고 ▪ 커리어 플래닝 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 각 코스별 진로분야 선택 후 그룹별 실무진 교육 프로그램 운영 - 관련 업체에서 현장실습으로 연결 - 현장 실무진의 멘토링 프로그램 운영 - MD 커리어 프로그램, 샵마스터 커리어 프로그램, 방송스타일리스트 커리어 프로그램, 잡지스타일리스트 커리어 프로그램 등

항목명	주요내용																
학생 취업/창업 지원 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 스쿨내 전공간 진로탐색 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 진로탐색 프로그램 (2학년 대상) - 전공탐색 프로그램 (1학년 대상) ▪ 모바일기업 설명회 <ul style="list-style-type: none"> - 주요 모바일 산업분야 산학협력업체 임직원을 초청하여 기술사관학생 및 본교생 대상 설명회 진행 															
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 가고 싶은 모바일 산업의 직업 세계 탐구 <ul style="list-style-type: none"> - 대상 회사 <ul style="list-style-type: none"> · 이동통신전공: 이동통신 장비 회사, 유지보수 회사, 국내 통신사 및 제조사 기술 지원 회사 · 스마트폰전공: 앱 개발사, 앱 스토어 유지보수 회사, 임베디드 솔루션 회사 · 모바일보안전공: 네트워크 관리 회사, 클라우드 서비스 제공 회사 - 진행 방법 <ul style="list-style-type: none"> · 회수: 학기별 5회 (매 학기 시작 2주 후 2주에 1회) · 내용: 각 회사의 고객 현황 및 주요 업무 및 사무실 소개와 Q&A · 시간: 2시간/회 ▪ 모바일기업 설명회 <ul style="list-style-type: none"> - 주요 모바일 산업분야 산학협력업체 임직원을 초청하여 기술사관학생 및 본교생 대상 설명회 진행 - 개최: 2012년 5월 예정 - 주요 초청 기업: (추후 협의하여 변경될 수 있음) <table border="1" data-bbox="568 1624 1390 1888" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>업종</th> <th>업체명(예정)</th> <th>담당자</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>이동통신 유지보수</td> <td>(주)네트워크O&S</td> <td rowspan="6">추후 해당 업체와 협의하여 결정</td> </tr> <tr> <td>이동통신 장비제조</td> <td>(주)솔리테크</td> </tr> <tr> <td>이동통신 기술상담</td> <td>(주)MPC</td> </tr> <tr> <td>이동통신 A/S</td> <td>(주)LG전자</td> </tr> <tr> <td>앱, 관련 S/W 제작</td> <td>(주)삼성전자</td> </tr> <tr> <td>네트워크/서버 운영업체</td> <td>(주)시스게이트</td> </tr> </tbody> </table>	업종	업체명(예정)	담당자	이동통신 유지보수	(주)네트워크O&S	추후 해당 업체와 협의하여 결정	이동통신 장비제조	(주)솔리테크	이동통신 기술상담	(주)MPC	이동통신 A/S	(주)LG전자	앱, 관련 S/W 제작	(주)삼성전자	네트워크/서버 운영업체
업종	업체명(예정)	담당자															
이동통신 유지보수	(주)네트워크O&S	추후 해당 업체와 협의하여 결정															
이동통신 장비제조	(주)솔리테크																
이동통신 기술상담	(주)MPC																
이동통신 A/S	(주)LG전자																
앱, 관련 S/W 제작	(주)삼성전자																
네트워크/서버 운영업체	(주)시스게이트																

항목명	주요내용	
	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 취업강화 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 모바일 스쿨 학생 취업역량 강화를 위한 목적으로 한 취업전문가 초청 취업 특강 ▪ 글로벌 취업 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 해외 취업 및 파견 업무로 취업의 다양성 확보로 학생들의 충성도를 높임
학생 취업/창업 지원 프로그램	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 취업강화 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 회수: 학기당 1회 - 특강 주제: 취업능력 향상을 위한 테마 선정 - 기대효과: 재학생의 취업 능력 향상, 졸업생 취업 역량 강화 ▪ 글로벌 취업 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 해외취업 특강 및 해외취업 선배와의 대화 등의 특별 프로그램 개설 및 운영 - 중국, 일본 등의 해외 취업전문가 초청 특강 및 현지 취업 상황 청취, 해외취업을 위한 개인 능력 향상 방법 특강 - 해외 취업 선배와의 대화: 1학기 초 실시

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
직업기초능력 향상 프로그램	· 자격증 취득지원	13,250,000	* 패션자격증취득지원: 9,250천원 1)전공관련 자격증 취득지도: 7,500천원 2)어학능력 자격증 취득지도: 1,750천원 * 무대예술전문인자격증취득지원: 2,000천원 1)하계집중워크숍 강사료 200천원*2인*5일: 2,000천원 * 모바일보안국제공인자격증취득지원 : 2,000천원 1)인건비 · 특강강사료: 30천원*40시간=1,200천원 · 교재개발비: 300천원*2명= 600천원 2)기타 · 교재제본비: 10천원*10권=100천원 · 강사기숙사비및식비: 20천원*5일=100천원	2	2
	· 패션스페셜리 스트초청특강	1,996,240	* 패션스페셜리스트초청특강: 1,996천원 1)강사료: 300천원*6명=1,800천원 2)현수막 및 기타 : 196천원	2	1
	소 계	15,246,240			
학생현장경력 개발 프로그램	· 현장실습/체 험	370,000	* 모바일현장체험: 370천원	8	1
	· 산업체 및 박람회 견학	2,500,000	* Fashion Field Trip: 2,500천원 1) 차량지원비 500천원*4회 : 2,000천원 2) 인쇄 및 출력, 현수막비 : 500천원	8	3
	소 계	2,870,000			
학생브랜드 명품화 프로그램	· 학습 결과 발표회	9,276,630	*과제전 지원 (에코가드닝) - 재료비 및 운반비 : 3,287천원 * 학습결과 발표회 - 에코디자인전공(Graphicology 2012) : 인쇄비 및 출력비 : 4,000천원 * 교재교구 전시회 : 재료비 및 인쇄비 989천원 * 작은 음악회 : 인쇄비 1,000천원	2	5
	· K-POP패션 스타일링콜 라보레이션	4,000,000	* K-POP패션스타일링콜라보레이션 : 4,000천원 1)샘플제작비: 400천원*5명=2,000천원 2)재료비및소품개발제작비: 1,700천원 3)자료조사비: 300천원	8	1
	· 졸업전시회	6,300,000	* 무대전공졸업전시회: 6,300천원 1)전시물제작재료비: 3,300천원 2)부스설치비: 1식 1,500천원 3)부스디자인디자인인쇄물출력비: 1,500천원	2	6
	· 청강창조네트 워크	12,000,000	* 모바일전공청강창조네트워크: 12,000천원 1)멘토비: 200천원*5팀*10회=10,000천원 2)평가비: 300천원*2회*2명=1,200천원 3)기타비(유인물, 홍보 등): 800천원	2	6
	· 청강창조네트 워크(기자재)	5,790,000	* 테스트장비: 724천원*8대=5,790천원	7	1
	소 계	37,366,630			

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
<p>학생 취업/창업 지원 프로그램</p>	<p>· 자격기반역량 개발프로그램 , 취업및전공 능력배양</p>	<p>28,169,580</p>	<p>* 공모전 참가 지원 : 2,417천원 1) 에코가드닝 : 1,612천원 2) 에코디자인 : 805천원 * 자격증 특강 : 19,747천원 - 산업기사(조리사,영양사): 7,347원 1)강사료 · 내부: 23천원×60시간=1,380천원 · 외부: 50천원×60시간=3,000천원 2)조리실기특강식재료비: 296천원×10회=2,967천원 - 화훼장식기능사: 4,000천원 1)강사료: 2,000천원 2)재료비: 27천원×15명×6회=2,000천원 - 플로리스트: 3,900천원 1)강사료: 2,000천원 2)재료비: 22천원×15명×6회=1,900천원 - 웹디자인: 1,600천원 1)강사료: 50천원×28시간=1,400천원 2)재료구입 등 : 200천원 - 조리사: 2,720천원 1)강사료 · 외부: 75천원x20시간=1,500천원 · 내부: 23천원x20시간=460천원 2)식재료비: 760천원 - 제과기능사:3,400천원 1)강사료: 40천원×6시간×10일=2,400천원 2)재료비: 50천원×20명=1,000천원 - 종이접기 : 1,000천원 1) 강사료: 300천원*3회=900천원 2) 재료비 : 100천원 * 포트폴리오클리닉: 1,500천원 1)강사료: 50천원×28시간=1,400천원 2)재료구입 등 : 100천원 * 전공 특강 : 1,506천원 1)색채 특강: 200천원 · 강사료: 200천원 2)숲 유치원 특강: 306천원 · 강사료: 306천원 3) 취업 특강: 1,000천원 · 강사료: 300천원*3명=900천원 · 운영비: 100천원 *전공동아리 사업지원비 : 1,500천원 1)동아리지원비 500천원x3팀</p>	<p>2</p>	<p>1</p>

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
학생 취업/창업 지원 프로그램	· 모델오디션 능력향상 지원사업	2,871,120	* 패션 모델 오디션 능력 향상 지원 1)특강비: 300천원×3회=900천원 2)대회준비비:20명*98천원 = 1,971천원	2	5
	· 커리어플래닝 프로그램	12,326,900	* 패션산업체 현장교육을 통한 커리어 프로 그램: 12,327천원 1)강사료: 600천원×15명=9,000천원 2)현장실습지도비; 1,500천원 3)실습필요물품 등: 1,000천원 4)교육장대여료; 827천원	2	5
	· 가고싶은모바 일산업직업 세계탐구	1,200,000	* 가고 싶은 모바일 산업 직업 세계 탐구 프로그램: 1,200천원 1)특강비: 300천원×4회=1,200천원	2	11
	· 모바일기업설 명회	500,000	* 산업체 임직원 초청 기업설명회: 500천원 1)특강비: 500천원	2	10
	· 취업강화특강	930,000	* 취업전문가 초청 특강: 930천원 1)특강비 : 300천원 x 2인 = 600천원 2)교재인쇄 : 330천원	2	1
	· 글로벌취업강 화	930,000	* 해외취업특강 : 930천원 1) 강사비: 300천원x2인=600천원 2) 교재인쇄비: 330천원	2	1
	소 계	46,927,600			
합 계	102,410,470				

4 사업 추진 일정

항목명	세부 항목명	2012년								2013년	
		5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
직업기초능력 향상프로그램	· 자격증 취득 지원	⇒	⇒			⇒	⇒				
	· 패션 스페셜리스트 특강	⇒	⇒			⇒	⇒	⇒	⇒		
학생현장경력 개발프로그램	· 현장실습/체험		⇒	⇒	⇒					⇒	⇒
	· 산업체/박람회견학	⇒	⇒			⇒	⇒				
학생브랜드 명품화 프로그램	· 학습결과 발표회							⇒	⇒		
	· K-POP 패션스타일 콜라보레이션							⇒	⇒		
	· 졸업 전시회						⇒	⇒	⇒		
	· 청강 창조네트워크					⇒	⇒	⇒	⇒		
학생취업/창업 지원 프로그램	· 자격기반 역량개발					⇒	⇒	⇒			
	· 모델오디션 능력 향상		⇒	⇒							
	· 커리어 플래닝 프로그램					⇒	⇒	⇒			
	· 모바일산업 직업탐구	⇒	⇒								
	· 모바일기업 설명회	⇒	⇒								
	· 취업 강화 특강					⇒	⇒				

수 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 검증은 통해 경쟁력 있는 작품 산출능력 습득 및 취업 및 진로설정에 도움

2-3. 교수직원 역량강화사업



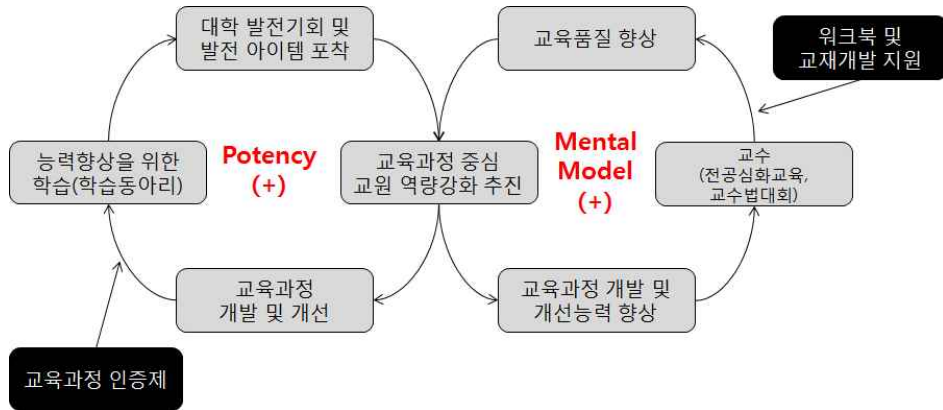
1 필요성 및 목표

(1) 필요성

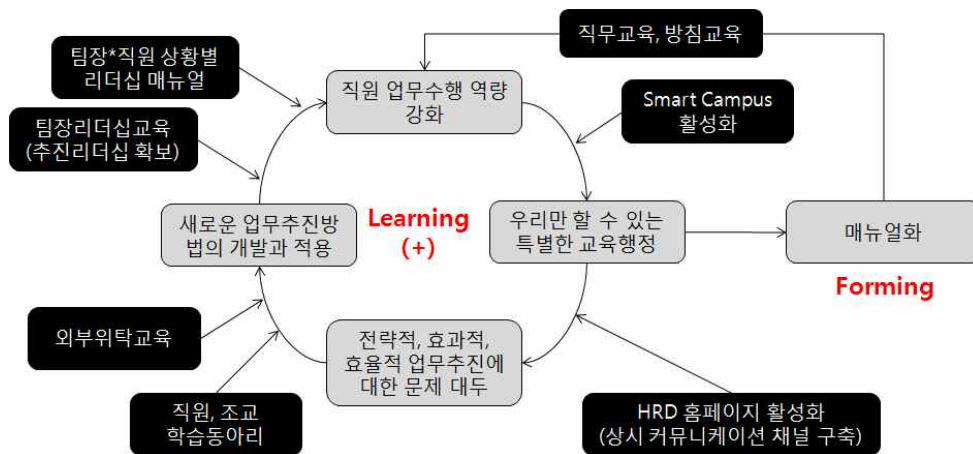
- 교육환경의 변화로 어려움을 겪고 있는 전문대학의 위기를 극복하고 교육의 수월성을 제고하기 위해서는 특화된 연수를 통해 현재와 미래의 교육환경에 요구되는 교수 및 직원의 교육행정 역량을 지속적으로 계발하는 것이 필요함
- 전공 트렌드 변화에 따라 대학의 특성화 분야를 강화하고, 실무중심의 인력을 양성하기 위해서는 전공심화교육과 다양한 교수 프로젝트를 통해 교수의 기존 역량을 현장 중심의 실무 지식으로 확대하고 심화하는 것이 필요함
- 창의력이 요구되는 문화콘텐츠 교육을 수행하기 위해서는 특성화된 교수법의 개발과 보급이 필요함

(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	
	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 기획력 향상 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 6시그마 문제해결 기초과정을 통해 학생과 교수들이 스쿨 교육과정에 부합되는 과제를 제안/심사한 후 프로젝트 수행 ▪ 교수 전공능력 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 모바일산업 환경 변화에 따른 새로운 기술 분야의 교육 역량을 확보하기 위해 업계의 전문 세미나와 전문가와의 패널 토의 등을 통해 단순히 기술 트렌드를 파악하는 것만이 아니라 전공 교육 방향을 발전시키는데 활용하기 위한 활동 진행
교수/직원역량 강화체제구축	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 기획력 향상 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 6시그마 문제해결 기초과정 워크숍 실시 - 기초과정 워크숍 실시 후 각 그룹별 (교수, 직원) 과제 선별 - 기획력 향상 과정 진행 - 과제별 7회 - 수행 결과 발표 ▪ 교수 전공능력 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 분야별 전문 학회/세미나 참가 10회 <ul style="list-style-type: none"> · 모바일 산업 전망 트렌드 세미나 · 이동통신, 보안, 스마트폰 관련 학회 세미나 참가 · 교수별료 1회/1년간 참여 지원 - 전문가 초청 세미나 6회 <ul style="list-style-type: none"> · 디바이스 기술: 네트워크, UX, 센서, 테스트 기술 분야 세미나 2회 · 인터넷서비스 동향: SNS, LBS, Commerce 분야 세미나 2회 · 인프라 기술: 클라우드, 서버 운영 기술 분야 세미나 2회 - In depth Workshop 1회 <ul style="list-style-type: none"> · 분야별 전문가와 모바일스쿨 교수진간의 패널 토론 · 교과 과정 개편 및 심화 교육 과정 개발을 위한 자료로 활용

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
교수/직원역량 강화체제구축	· 기획력 향상 프로그램	22,750,000	* 코칭비 : 16,800천원 (14회) * 기초과정 교육비 : 5,950천원	5	4
	· 교수전공능력 강화 프로그램	7,300,000	* 전공관련 세미나 참가 : 2,000천원 200천원×10회=2,000천원 * 전문가 초청 특강 : 2,400천원 400천원×6회=2,400천원 * 교수 In Depth workshop : 2,900천원 1) 특강료 : 400천원×4명=1,600천원 2) 대관료 및 운영비=1,300천원	4	6
	소 계	30,050,000			
합 계		30,050,000			

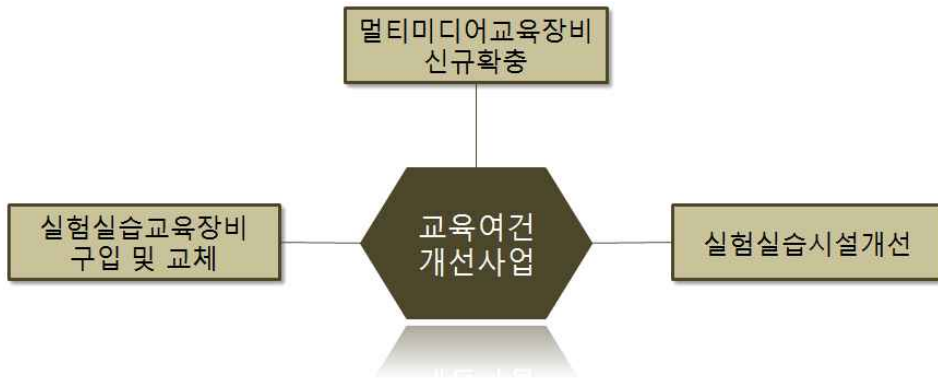
④ 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2012년								2013년	
		5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
교수/직원역량 강화체제구축	· 기획력 향상 프로그램		→	→	→	→	→	→	→	→	→
	· 교수전공능력 강화 프로그램			→	→				→	→	

수 기대성과

- 업계의 전문 세미나와 전문가와의 패널 토의 등을 통해 단순히 기술 트렌드를 파악하고 나아가 전공 교육 방향을 발전시키는 데 활용하기 위한 활동을 진행함.
 - 모바일 산업 환경 변화에 따른 새로운 기술 분야의 교육 역량을 확보를 통한 교육 역량 강화

2-4. 교육여건 개선 사업



1] 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 교과과정 인증에 따른 교육과정 변화와 실험실습 물품 확보 계획에 의한 연도 별 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 - 전공별 멀티미디어 교육장비 요구분석 및 순위확정 - 실험실습설비기준에 의거한 구입 기자재 선정 - 구입 및 설치 후 교육활용도 평가
실험실습 교육장비 구입 및 교체	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 실험실습 교육장비 교체 - 실험실습용 사용 연한 초과 기자재 교체 - 산업체 수요를 반영한 교육과정 개편에 따른 최신 실험실습 기자재 신규 구입
	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 - 전공별 실험실습 시설개선 요구분석 및 우선순위 결정 - 실험실습 설비기준 검토 - 최상의 교육환경을 위한 시설 표준 적용 - 실습실 시설개선 대상 선정 및 설계 - 실험실습에 적합한 공간 재구성 및 시설물 보완 공사 진행 - 교육환경 개선 결과 평가

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
멀티미디어 교육장비 신규확충	· 멀티미디어 강의시스템 구축 (기자재)	24,680,700	* 에코디자인전공 빔프로젝터 : 2대×1,900천원=3,800천원 * 에코디자인전공 무선마이트 1SET : 370천원 * 에코디자인전공 빔프로젝트&음향시스템 2개실×3,550천원=7,100천원 * 패션전공 빔프로젝터 : 2대×1,900천원=3,800천원 * 실습실 전자교탁 : 9,611천원	7	3
	· 멀티미디어 강의시스템 구축 (S/W)	123,760,000	* 실습용 S/W : 123,760천원 - 그래픽실습용 Aobe ACSP : 58,300천원 - 실습실용 X-clone : 5,390천원 - 모바일실습용 VMWare Workstaion8 : 9,800천원 - 모바일실습용 전파측정 S/W(OPTis-DM) : 30,000천원 - 애니실습용 Hair-Farm Render Node : 2,200천원 - 게임실습용 큐베이스5 : 3,150천원 - 카드실습용 Auto Cad : 13,020천원 - 음향실습용 Avid Protools 10 : 1,080천원 - 조명실습용 vectarworks2012 : 820천원	7	2
	소 계	148,440,700			
실험실습 교육장비 구입 및 교체	· 실험실습 교육장비 교체	72,185,080	* 실습용 PC테이블 : 290천원*3개 = 870천원 * 실습용 멀티의자 : 30천원*4개 = 120천원 * 실습용 테이블 : 370천원*45개 = 16,650천원 * 실습용 의자(듀오백) : 110천원*90개 = 9,900천원 * 뮤지컬 실습용 전신거울 : 350천원 * 실습용 글래스보드 : 4,500천원 1) 콘텐츠스쿨 클래스보드 : 950천원*3개 = 2,850천원 2) 뮤지컬스쿨 화이트보드 : 220천원*4개 = 880천원 3) 에코라이프스쿨 AI글래스보드 1개 : 770천원 * 캠코더 삼각대 1대 : 80천원 * 푸드전공 촬영용 렌즈 : 1,050천원*4종 : 4,200천원 * 푸드전공 촬영용 약세사리(세로그립, 후레쉬 등) : 1,200천원 * 푸드전공 자외선 소독기 : 700천원*2대 = 1,400천원 * 푸드전공 제빙기 1대 : 1,750천원 * 푸드전공 전자렌지 1대 : 250천원 * 푸드전공 서랍식 랙 : 450천원*2대 = 900천원 * 뮤지컬전공 촬영용 DSLR 1대 : 1,650천원 * 애니전공 라이트박스 : 55천원*4대 = 220천원 * 콘텐츠스쿨 오션투시도형 : 1,100천원*5개 = 5,500천원 * 게임전공 실습용 의자 : 131천원*172개=22,645천원	7	1

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
실험실습 교육장비 구입 및 교체	· 실험실습교육장 비 신규 구입	328,818,960	<ul style="list-style-type: none"> * 모바일전공 임베디드 교육 플랫폼(MCU) : 마이크로프로세서 교육장비 15대×1,900천원=28,500천원 * 에코디자인 전공 LCD모니터 : 250천원*12대=30,000천원 * 모바일전공 Air P-cap (Classic) : 330천원*6대=1,980천원 * 모바일전공 Air P-cap (Nx) : 990천원*4대=3,960천원 * 뮤지컬전공 실습용 음향장치(와이어리스 마이크): 1SET(스피커2, 마이크23개)=101,000천원 * 애니전공 촬영용 삼각대 등 : 3,000천원 <ul style="list-style-type: none"> 1) 삼각대 390천원 * 4개 = 1,560천원 2) 슬라이드캠 1개 = 540천원 3) 플라이캠 1개 = 460천원 4) 삼각대 다리 1개 = 440천원 * 유아교육전공 디지털피아노 : 1,100천원*10대=11,000천원 * 패션전공 스탬다리미 : 110천원*4대=440천원 * 뮤지컬전공 재봉틀 1대 : 1,400천원 * 유아교육전공 전신거울 및 홀딩도어 : 1,050천원 * 뮤지컬전공 제본기 1대 : 250천원 * 에코디자인전공 실습용 PC(MAC): 20대×1,560천원=31,200천원 * 실습용 프린터기 : 900천원*3대 = 2,700천원 * 뮤지컬전공 청소기 : 770천원*2대 = 1,540천원 * 에코라이프스쿨 학생용 실습사물함 : 15,940천원 * 콘텐츠스쿨 실습용 PC SET : 93,621천원 <ul style="list-style-type: none"> 1) PC : 1,190천원*62대 = 73,781천원 2) 모니터 : 320천원*62대 = 19,840천원 	7	1
	소 계	400,004,040			
실험실습 시설개선	· 실습실 시설개선	201,156,673	<ul style="list-style-type: none"> * 첨단실습실 교육환경 구축 : 실습실 시설 개선 10개×20,115천원=201,156천원 	7	5
	소 계	201,156,673			
합 계		750,601,413			

4 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2012년								2013년		
		5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	
멀티미디어 교육장비 신규 확충	· 멀티미디어 강의 시스템 구축		⇒	⇒	⇒					⇒	⇒	⇒
실험실습 교육장비 구입	· 실험실습 교육장비 신규구입 및 교체	⇒	⇒	⇒	⇒					⇒	⇒	⇒
실험실습 시설개선	· 실습실 시설개선	⇒	⇒	⇒	⇒						⇒	⇒

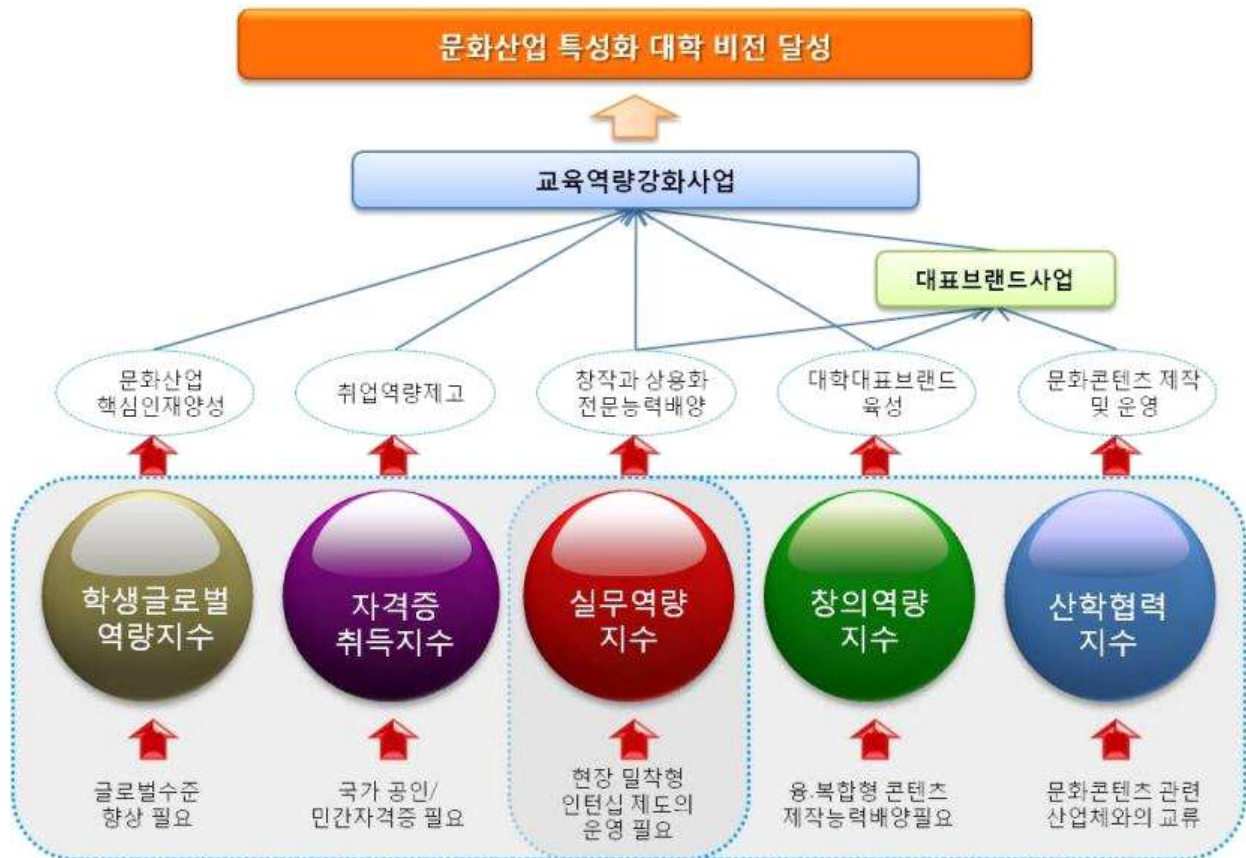
수 기대성과

- 개편된 교과과정이 요구하는 첨단 수업 환경을 조성함으로써 교육역량 강화를 위한 시설 인프라구축
- 노후한 실험실습 교육장비와 시설을 교체함으로써 양질의 교육환경을 조성하여 학생 만족도 향상
- 멀티미디어 교육기자재 및 교육콘텐츠를 활용한 수업을 통해 강의의 질 제고 및 학습 효과 향상
- 산업현장에서 사용하는 장비와 동일한 수준의 고성능 장비를 학생들이 직접 운용함으로써 실무능력을 강화하고 학습 만족도 향상
- 장기 프로젝트 수행에 적합한 실험실습 환경 조성을 통해 실전형 프로젝트를 통한 합숙형 집중교육 실현
- 최신 고성능 장비와 최신 프로그램을 활용한 실무 교육을 통해 양성된 인재를 배출하여, 이를 수용한 산업현장 만족도 향상
- 실험실습실 환경의 표준모델 적용을 통해 유지보수의 용이성을 향상시키고, 체계적인 관리를 통해 양질의 교육환경을 지속적으로 유지
- 첨단 멀티미디어 수업환경 및 고성능 장비를 활용한 고품질 수업을 진행함으로써 지속적인 교수역량 강화

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 학생 글로벌 역량 지수	%	12.5	13.0	4.0%	교육품질향상 사업 교수직원역량강화사업	'11년 목표값(12.5점) 달성값(12.8점)
	② 실무 역량 지수	%	20.1	21.3	5.97%	교육품질향상 사업 취업역량제고사업 교수직원역량강화사업 교육여건개선사업	'11년 목표값(없음) 달성값(20.1점)
	③ 자격증 취득률	%	27.7	29.7	7.22%	교육품질향상 사업 취업역량제고사업 교육여건개선사업	'11년 목표값(28.0점) 달성값(28.4점)



2. 지표 세부 내용

㉠ 지표 1 : 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 위한 다양한 프로그램의 확대 및 글로벌 역량강화 사업의 확대 시행 등의 과제는 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.
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	<p>- 아래의 표와 같은 방법으로 학생 글로벌 역량 지수를 평가.</p> <p>- 각 항목의 해당 학생 수를 가중 합산하여 재학생수로 나눔.</p> <p style="text-align: center;">= 각 항목의 해당 학생수 * 가중치 / 전체 학생수 * 100</p> <p>- 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.</p> <p>- 어학 역량 강화 학생 수는 어학 능력 강화 프로그램에 참여하여 교육전보다 어학 능력 10% 이상 향상된 학생 및 학내 국제협력센터에서 정한 TOEIC 550점, JPT3급, HSK 3급에 준하는 공인인증점수를 기준으로 함.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #e0f2f1;">학생 글로벌 역량 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</th> <th style="background-color: #e0f2f1;">2012년 (목표치)</th> <th style="background-color: #e0f2f1;">비고(증빙자료)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>해외 취업 성사 건수</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>19</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>계약서 및 관련서류</td> </tr> <tr> <td>해외인턴십 참여학생 수</td> <td>2</td> <td>27</td> <td>10</td> <td>17</td> <td>10</td> <td>해외 산업체에서 1학기 이상 인턴십 수행</td> </tr> <tr> <td>국제 자격증/공모전 수상</td> <td>2</td> <td>49</td> <td>127</td> <td>129</td> <td>130</td> <td>상장 사본</td> </tr> <tr> <td>국제 교류 프로그램 참여 학생 수</td> <td>0.5</td> <td>81</td> <td>79</td> <td>58</td> <td>60</td> <td>MOU 체결, 국제대회 공동운영, 국제학생교류 워크숍</td> </tr> <tr> <td>어학 역량 강화 학생수</td> <td>1</td> <td>30</td> <td>9</td> <td>40</td> <td>45</td> <td>TOEIC, JPT, HSK에 준하는 공인시험 성적</td> </tr> <tr> <td style="border-top: 2px solid black;">학생 글로벌 역량 지수</td> <td></td> <td style="border-top: 2px solid black;">10.0</td> <td style="border-top: 2px solid black;">12.1</td> <td style="border-top: 2px solid black;">12.8</td> <td style="border-top: 2px solid black;">13.0</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	학생 글로벌 역량 지수 산출 자료	가중치	2009년	2010년	2011년	2012년 (목표치)	비고(증빙자료)	해외 취업 성사 건수	4	4	19	8	9	계약서 및 관련서류	해외인턴십 참여학생 수	2	27	10	17	10	해외 산업체에서 1학기 이상 인턴십 수행	국제 자격증/공모전 수상	2	49	127	129	130	상장 사본	국제 교류 프로그램 참여 학생 수	0.5	81	79	58	60	MOU 체결, 국제대회 공동운영, 국제학생교류 워크숍	어학 역량 강화 학생수	1	30	9	40	45	TOEIC, JPT, HSK에 준하는 공인시험 성적	학생 글로벌 역량 지수		10.0	12.1	12.8	13.0	
학생 글로벌 역량 지수 산출 자료	가중치	2009년	2010년	2011년	2012년 (목표치)	비고(증빙자료)																																												
해외 취업 성사 건수	4	4	19	8	9	계약서 및 관련서류																																												
해외인턴십 참여학생 수	2	27	10	17	10	해외 산업체에서 1학기 이상 인턴십 수행																																												
국제 자격증/공모전 수상	2	49	127	129	130	상장 사본																																												
국제 교류 프로그램 참여 학생 수	0.5	81	79	58	60	MOU 체결, 국제대회 공동운영, 국제학생교류 워크숍																																												
어학 역량 강화 학생수	1	30	9	40	45	TOEIC, JPT, HSK에 준하는 공인시험 성적																																												
학생 글로벌 역량 지수		10.0	12.1	12.8	13.0																																													
기준 시점 (조사 시점)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현재값 - {2011년 작성시 현재값(2010년 성과값) + 2011년 성과값("12.2월 기준)}/2 ▪ 목표값 - 2013년 2월기준 달성하고자 하는 목표값 																																																	

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

학생 글로벌 역량 지수 항목	내용(2011년도 성과)	학생수	가중치	환산 점수
해외 취업 성사 건수	해외취업 미국 4명, 중국 2명, 일본2명	8	4	32
해외인턴십 참여학생 수	미국 9명, 일본 5명 등	17	2	34
국제 자격증/공모전 수상	국제자격증 취득 39명 국제공모전 17건의 해당 학생 90명	129	2	258
국제 교류 프로그램 참여 학생 수	중국현지학기제 46명 해외페스티벌 참여 등 12명	58	0.5	29
어학 역량 강화 학생수	어학능력 10%이상 향상 학생 수 40명	40	1	40
재학생 수	3,074명			
2011년 학생 글로벌 역량지수 달성값	환산점수의 합 / 재학생수 * 100 = 12.8			
학생 글로벌 역량지수 현재값	{2011년 작성시 현재값(12.1) + 2011년 성과값(12.8)}/2 = 12.5			

○ 목표값 설정 근거

학생 글로벌 역량 지수 산출 자료	2009년	2010년	2011년	현재값	2012년(목표값)
학생 글로벌 역량 지수	10.0	12.1	12.8	12.5	13.0
지표 상승률		21%	5.8%		4.0%

- 글로벌 지수는 위 제시한 산식에 따라 '11년 기준으로 달성값은 12.8임
- 현재값은 2011 작성시 현재값(2010년 성과값)과 2011년도 성과값의 평균인 12.5이며, 최근 3년간의 지표상승률은 위와 같음
- 사업 초기는 높은 예산지원으로 해당 사업들에 많은 역량을 투입하게 됨으로써 지표의 상승률이 큰 폭으로 나타났고, 그 다음 해에도 적극적인 역량 투입으로 비교적 해당 지수의 높은 상승률을 보였음
- 해외 취업시장의 변화 추이에 따라 2012년에는 현재값 대비 4%의 상승을 목표로 목표값 13.0으로 설정함

(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 진행되는 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

② 지표 2 : 실무 역량 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) 실무 프로젝트’의 개발·운영이 필요함 - ‘실무 역량 지수’는 학점 인정 인턴십 참여 학생 수, 실무 프로젝트 참여 학생 수, 직장체험 및 일반 현장실습 프로그램 참여 학생 수의 가중치 합을 대상학생 수 (2,3학년 학생수)로 나누어 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 실무 역량을 키우는 세부 프로그램에 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 실무 프로젝트 참여 기회 확대 ▪ 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 산학 및 상용 프로젝트를 수행할 수 있음

(2) 지표 측정 방법

구 분	주요 내용				
산식	<ul style="list-style-type: none"> 각 항목별 참여 학생 수에 가중치를 곱하여 대상학생 수(2,3학년 학생 수)로 나눔 $= \text{각 항목의 해당 학생수} * \text{가중치} / \text{대상 학생수} * 100$ 				
	실무역량 지수 산출 자료	가중치	2011년	2012년 (목표)	비고
	학점 인턴십 참여학생 수	2	37	40	14주 500시간 이상 산업체에서 실무에 투입된 학생 수
	실무 프로젝트 참여학생 수	1	141	150	산학프로젝트 및 학교기업, 상용콘텐츠 제작에 참여한 학생
	일반 현장실습 참여학생 수	0.5	267	280	노동부 직장체험 프로그램 참여 학생 수
	실무 역량 지수		20.1	21.3	
	<ul style="list-style-type: none"> 학점 인턴십 참여는 산업체와 연계하여 한 학기 14주 500시간 이상 산업체에서 실무에 투입된 학생 수를 산출하고, 실무 프로젝트 참여 학생 수는 산학프로젝트 및 학교기업, 상용콘텐츠 제작에 참여한 학생 수를 바탕으로 산출함 일반 현장실습 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"> 현재값 - 2011년 성과값(12.2월 기준) 목표값 - 2013년 2월기준 달성하고자 하는 목표값 				

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

실무역량 지수 항목	내용(2011년 성과)	학생수	가중치	환산점수
학점인턴십 참여 학생 수	학점 인정 인턴십과목 37명	37	2	74
실무 프로젝트 참여 학생 수	TV시리즈 미술탐험대 애니메이션 제작 14명, 스윙렛 3D 모델링 및 애니메이션 제작 5명, K-WAC 상용화게임 콘텐츠 제작 33명 등	141	1	141
일반 현장실습 참여 학생 수	노동부 직장체험 프로그램 96명 등	267	0.5	133.5
대상학생 수 (2,3학년 학생수)	1,738명			
2011년 실무역량 지수 달성값	환산점수의 합 / 대상학생 수 * 100 = 20.1			
실무역량 지수 현재값	2011년 달성값(성과값) = 20.1			

○ 목표값 설정 근거

실무 역량 지수 산출 자료	2011년	현재값	2012년 (목표치)
실무역량 지수	20.1	20.1	21.3
상승률			5.97%

- 실무 역량 지수는 위 제시한 산식에 따라 '11년 기준으로 달성값은 20.1임
- 현재값은 2011년도 성과값인 20.1로 설정함
- 문화산업 분야에 있어서는 실제 전공능력과 관련성이 깊은 실무경험이 매우 중요하므로, 산학프로젝트 및 학교기업 등과 관련된 프로젝트 참여는 가중치 1 이상, 그 외 단순 체험형 현장실습(직장체험프로그램 등) 업무는 가중치 0.5로 낮게 설정하여 관리함
- 2012년에는 현재값 대비 5.9%의 상승을 목표로 하여 목표값 21.3으로 설정하고 세부 항목별로 관리함
- 세부항목별로 학점 인턴십은 40명 이상, 실무 프로젝트 참여는 150명 이상, 일반 현장실습 참여는 약 280명 정도로 하여 위 산식에 맞는 가중치로 목표값을 설정함

(4) 성과지표 달성 전략

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

③ 지표 3 : 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
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"> - '13.2월 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 대상으로 나누어 자격증 취득률을 구함 $= \text{자격증 취득자 환산점수의 합} / \text{대상자수} * 100$ - 객관성 증빙 자료로 자격증 사본 제출 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">자격증 취득률 산출 자료</th> <th style="text-align: center;">가중치</th> <th style="text-align: center;">2009년</th> <th style="text-align: center;">2010년</th> <th style="text-align: center;">2011년</th> <th style="text-align: center;">2012년 (목표)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>국가 공인 자격증 취득률</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">19.5</td> <td style="text-align: center;">15.3</td> <td style="text-align: center;">14.9</td> <td style="text-align: center;">15.2</td> </tr> <tr> <td>민간 자격증 취득률</td> <td style="text-align: center;">0.5</td> <td style="text-align: center;">4.1</td> <td style="text-align: center;">11.7</td> <td style="text-align: center;">13.5</td> <td style="text-align: center;">14.4</td> </tr> <tr> <td>자격증 취득률 지수</td> <td></td> <td style="text-align: center;">23.6</td> <td style="text-align: center;">27</td> <td style="text-align: center;">28.4</td> <td style="text-align: center;">29.7</td> </tr> </tbody> </table>	자격증 취득률 산출 자료	가중치	2009년	2010년	2011년	2012년 (목표)	국가 공인 자격증 취득률	1	19.5	15.3	14.9	15.2	민간 자격증 취득률	0.5	4.1	11.7	13.5	14.4	자격증 취득률 지수		23.6	27	28.4	29.7
자격증 취득률 산출 자료	가중치	2009년	2010년	2011년	2012년 (목표)																				
국가 공인 자격증 취득률	1	19.5	15.3	14.9	15.2																				
민간 자격증 취득률	0.5	4.1	11.7	13.5	14.4																				
자격증 취득률 지수		23.6	27	28.4	29.7																				
기준 시점 (조사 시점)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현재값 $- \{2011년\ 작성시\ 현재값(2010년\ 성과값) + 2011년\ 성과값('12.2월\ 기준)\} / 2$ ▪ 목표값 $- 2013년\ 2월기준\ 달성하고자\ 하는\ 목표값$ 																								

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

자격증 취득률 산출 항목	내용	학생수	가중치	환산 점수
국가 공인 자격증 취득	영양사, 조리사, 위생사, 식품산업기사 등	181	1	181
민간 자격증 취득	동화구연지도사, 네일테크니션2급, 푸드코디네이터1급	328	0.5	164
대상자 수	1,214명			
2011 자격증 취득률 지수 달성값	$\text{환산점수의 합} / \text{대상자수} * 100 = 28.4\%$			
자격증 취득률 지수 현재값	$\{2011년\ 작성시\ 현재값(27.0) + 2011년\ 성과값(28.4)\} / 2 = 27.7$			

○ 목표값 설정 근거

자격증 취득률 산출 자료	2009년	2010년	2011년	현재값	2012년(목표)
자격증 취득률 지수	23.6	27.0	28.4	27.7	29.7
지표 상승률		14.4%	5.2%		7.22%

- 자격증 취득률 지수는 위 제시한 산식에 따라 '11년 기준으로 달성값은 28.4임
- 현재값은 2011 작성시 현재값(2010년 성과값)과 2011년도 성과값의 평균인 27.7이며, 최근 3년간의 지표상승률은 위와 같음
- 사업초기에는 높은 예산지원으로 해당 사업들에 많은 역량을 투입하게 됨으로써 지표의 상승률이 큰 폭으로 나타났고, 그 다음 해에도 적극적인 역량 투입으로 비교적 해당 지수의 안정된 상승률을 보였음
- 2012년에는 현재값 대비 7.2%의 상승을 목표로 목표값 29.7로 설정하고 세부항목별로 관리함
- 세부항목별로는 국가공인 자격증(영양사, 조리사, 위생사, 물류관리사, 유통관리사 등)취득률을 15.0%로 상향, 민간 자격증 취득률(식품위생관리사, 화훼장식사 등)을 14.0%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 2장 대학 대표 브랜드 사업

I. 사업 개요

1. 우리대학 대표 브랜드 사업명

Creative Power Complete Project
(창의역량 완성 사업)

- 우리대학의 대학 대표 브랜드 사업명은 『Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)』 임.
- 우리대학은 우리나라 최초의 ‘문화산업 특성화 대학’으로, 1996년 개교 이래 당시로서는 매우 생소했던 만화창작, 애니메이션, 컴퓨터게임과 같은 문화콘텐츠 분야 전공을 선도적으로 개설하여 지속적으로 운영·발전시켜 왔으며, 관련 분야의 교육 및 인재의 양성·배출에 최고의 노하우와 역량을 보유하고 있음.
- 특히 우리대학은 장기 발전 비전으로 「문화산업의 발전을 선도하는 대표 최고대학 (Only One, Only Best)」로 정하고 적극 추진하고 있기 때문에, 『Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)』은 우리대학의 특성화 방향 및 장기 발전 비전과 부합함.
- 우리대학의 대표 브랜드 분야인 만화창작, 애니메이션, 컴퓨터게임은 가장 대표적인 고부가가치 문화콘텐츠 산업으로, 전국 대학 중 우리대학만이 유일하게 대표브랜드로 선정하여 확고한 강점과 비교우위를 선점하고 있음.
- 또한 만화창작, 애니메이션, 컴퓨터게임 산업은 뛰어난 역량을 가진 창의인재의 역할 비중이 절대적인 분야로, 관련 산업현장에서 대학에 최우선으로 요구하는 것이 즉시 현장에 투입이 가능한 ‘완성형 창의인재’ 임.
- 이에 우리대학은 대학의 필요, 지역의 필요, 국가의 필요, 그리고 관련 산업분야의 필요에 따라 『Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)』을 일관되게 추진하고 있음.



<우리대학 대표브랜드 사업의 개념>

이와 같이 『Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)』은 우리대학의 특성화 방향 및 장기 발전 비전과 완전하게 부합하며, 국가와 지역의 요구 및 관련 산업 분야의 요구에 부응할 뿐 아니라 우리대학만의 독보적인 강점과 비교우위를 충족하는 사업임.

2. 필요성 및 목적

① 필요성

○ 대학의 필요

- 우리대학은 국내 최초 문화산업 특성화 대학으로, 우리대학만의 강점과 비교우위를 더욱 확고히 하기 위한 장기 발전 계획의 비전으로 「문화산업의 발전을 선도하는 대표 최고대학 (Only One, Only Best)」로 정하였음.
- 문화산업 분야는 뛰어난 역량을 가진 창의인재의 역할과 활약이 절대적인 비중을 가지는 분야로, 특히 우리대학의 대표 브랜드 분야인 만화창작, 애니메이션, 컴퓨터게임은 개개인의 창의인재의 능력에 따라 막대한 고부가가치를 창출할 수 있는 미래 핵심 성장 동력 산업임.
- 이에 우리대학은 관련 산업 분야에서 요구하는 실전에 즉시 투입이 가능한 완성형 창의인재를 양성·배출하여 관련 분야의 발전을 선도하고, 대학의 위상과 역할을 확고하게 자리매김 하도록 하고자 함.
- 이를 위해 「Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)」을 추진하여 문화산업 콘텐츠분야에서의 강점과 비교우위를 더욱 확고하게 강화할 필요가 있음.

○ 지역의 필요

- 우리대학의 특성화 분야인 문화콘텐츠산업은 미래형 고부가가치 산업으로, 우리대학이 위치한 지역인 경기도의 미래 경쟁력을 좌우할 핵심 분야로 주목 받고 있음.
- 이에 경기도는 문화콘텐츠산업을 지역의 미래 산업을 책임질 핵심 분야로 선정하고, 구체적인 실행 방안으로 「경기문화콘텐츠산업비전 2020」을 선포하여 3대 목표와 6대 로드맵을 통해 지역 내 문화콘텐츠산업을 전략적으로 육성하고자 하는 정책을 지속적으로 펼치고 있음.
- 특히 우리대학의 대표 브랜드 분야인 만화, 애니메이션, 게임 산업의 대표 기업들이 경영 환경이 우수한 경기도로 속속 이전해 오고 있으며, 유망한 신생 업체들 또한 지속적으로 창업되고 있기 때문에, 여기에 투입되어야 할 ‘역량 있는 창의인재의 양성 및 공급’이 필요함.

경기문화콘텐츠산업비전 2020

3대 목표

기업하기 좋은 환경 조성, 국제 경쟁력 증진, 창의적콘텐츠 문화진흥

6대 로드맵

문화콘텐츠클러스터 조성, 지역브랜드 마케팅 활성화, 투자환경 조성, 글로벌마케팅 및 비즈니스 네트워크 구축, 창작 역량 강화, 도민 창작·체험환경 조성

2008-2009년 : 인프라 구축 단계

부천 만화, 게임, 영상 클러스터, CT밸리, 시네폴리스, 경기CT혁신센터 조성

2010-2015년 : 성장발전 단계

한국만화영상진흥원 설립, CT혁신센터 설립, 한류우드 완성, 파주 출판·영상도시 활성화

2016-2020년 : 브랜드 확립 및 완성 단계

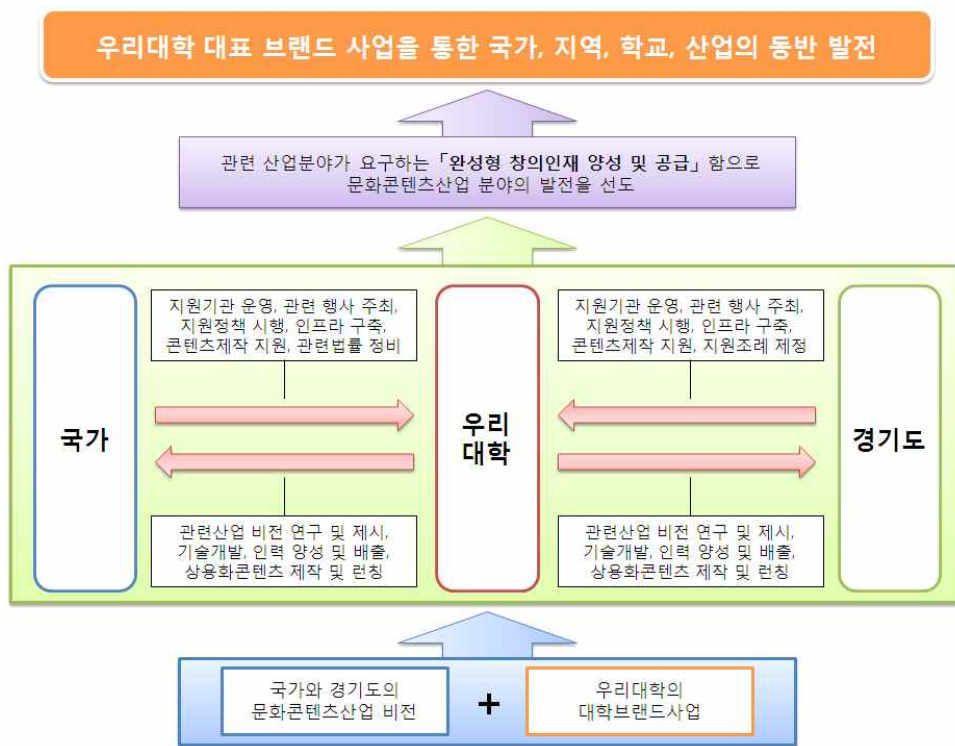
국제 만화·영상도시 브랜드 확립, 국제게임시티 브랜드 확립, 경기문화콘텐츠산업비전 완성

○ 국가의 필요

- 우리대학의 특성화 분야인 문화콘텐츠산업은 미래형 고부가가치 산업으로, 인적자원 개발을 전략적으로 추진해 온 국가의 장기 발전 전략에 부합하는 산업 분야로, 상대적으로 천연자원이 적은 우리나라의 미래 성장 동력으로 무한한 가능성을 지닌 분야임.
- 특히 최근 한류붐을 통해 우리나라에서 만든 문화콘텐츠 상품의 수출이 전 세계적으로 각광을 받으면서 우리대학의 대표브랜드 분야인 만화창작, 애니메이션, 컴퓨터게임 분야도 전 세계적인 성공을 거듭하고 있음.
- 만화는 북미, 유럽, 동남아 지역에 수출되어 현지 시장에서 크게 호평을 받으며 그 외 지역으로 시장을 확대해 가고 있고, 애니메이션은 <뽀롱뽀롱 뽀로로>와 <꼬마버스 타요> 등이 북미와 유럽 시장으로 수출되어 큰 성공을 거둔바 있음. 컴퓨터게임 또한 온라인게임 <리니지2>, <크로스파이어> 등이 해외에서 막대한 수익을 창출하는 등 국가 경쟁력 강화에 크게 기여 하고 있으며, 앞으로 더욱 영향력을 확대해 나갈 것으로 예상됨.
- 대한민국 정부는 문화콘텐츠산업의 발전을 위해 한국콘텐츠진흥원, 한국만화영상진흥원, 글로벌콘텐츠 해외진출 확대전략, 콘텐츠산업2014, 문화콘텐츠인력양성 중기 계획 등 다양한 정책을 개발하여 지속적으로 추진하고 있음.
- 이에 문화콘텐츠산업을 통한 국가 경쟁력 확대 및 경제 성장발전을 위해 관련 산업 분야에서 최우선적으로 요구하는 역량 있는 '창의인재의 양성 및 공급'이 필요함.

○ 관련 산업 분야의 필요

- 국내의 문화콘텐츠 상품의 수요 증가 및 해외 수출 경로가 다각화 되면서 우리대학의 대표 브랜드 분야인 만화, 애니메이션, 게임 산업의 성장과 발전이 거듭되고 있음.
- 특히 비교적 소자본으로 창업할 수 있는 특성 때문에 유망한 신생 기업이 지속적으로 증가하고 있으며, 기존의 기업들 또한 확대되는 시장의 수요에 대응하기 위해 더 많은 인적자원을 요구하고 있음.
- 문화콘텐츠산업 분야는 역량 있는 창의인재의 역할 비중이 절대적인 분야로, 현장 기업이 최우선적으로 요구하는 것이 즉시 현장에 투입할 수 있는 완성형 창의 인재임.
- 이러한 관련 산업 분야의 필요에 대응하기 위해 대표적인 문화콘텐츠산업 인재 양성 기관은 우리대학은 역량 있는 '창의인재의 양성 및 공급'을 더욱 적극적으로 추진해야 할 필요가 있음.



<우리대학 대표 브랜드 사업의 필요>

이와 같이 우리대학의 대표 브랜드 사업인 『Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)』은 우리대학의 필요, 지역의 필요, 국가의 필요, 관련 산업의 필요에 따라 반드시 실행이 요구되는 사업임.

2 목적

○ 대학의 필요에 따른 목적

- 우리대학은 국내 최초 문화산업 특성화 대학으로서 우리대학만의 강점과 비교우위를 더욱 확고히 하기 위한 장기 발전 계획의 비전으로 「문화산업의 발전을 선도하는 대표 최고대학 (Only One, Only Best)」로 정하였음.
- 이와 같은 장기 발전 비전을 달성하기 위한 핵심 과제로 문화콘텐츠 산업 분야에서 요구하는 현장에 즉시 투입이 가능한 「완성형 창의 인재 양성 및 공급」을 선정하고 이를 실현하기 위한 전략을 연구하였음.
- 핵심 과제를 달성하기 위한 추진 전략으로 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(C.K.I.N.G), 이를 구체화 한 「NT 5.5 전략」을 선포하고 2008년 이래 지속적으로 추진하고 있음.

NT5.5 전략 문화산업 분야 5개 이상의 전공을 국가 최고 수준(National Top 5)의 전공으로 육성하는 목표 설정 및 추진

- 전략 달성을 위한 구체적인 사업으로 「Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)」을 교육역량강화사업의 재정지원을 받아 추진하여 문화산업 콘텐츠분야에서의 강점과 비교우위를 더욱 확고하게 강화해 나가고자 함.



<우리대학의 중장기 발전 계획에 따른 대표 브랜드 사업의 목적>

- 지역의 필요에 따른 목적
 - 경기도의 문화콘텐츠산업 육성 전략에 따라 지역 내 관련 산업 분야 신규 창업이 증가하고 있으며, 관련 분야 선도 기업의 이전이 지속적으로 이어지고 있음.
 - 이에 경기도내 문화콘텐츠산업의 비중이 확대되고 있으며, 각 분야에서 활약할 역량 있는 창의인재의 수요가 지속적으로 확대되고 있음.
 - 우리대학은 대표 브랜드 사업인 「Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)」을 통해 지역 내 산업 현장에서 요구하는 완성형 창의인재를 양성·공급하여 지역 산업 발전에 기여하고자 함.

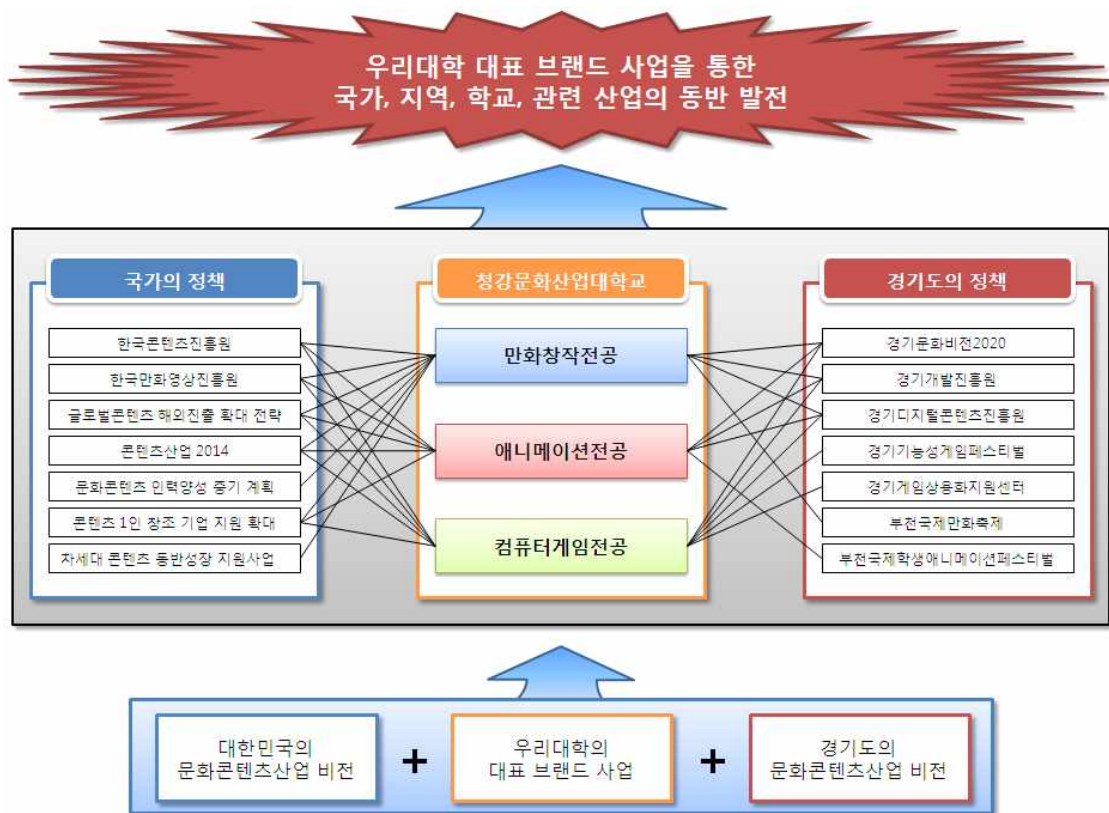
- 국가의 필요에 따른 목적
 - 국내 문화콘텐츠산업 시장의 지속적인 확대 및 해외 수출 증가로 관련 분야의 인력 수요가 날로 증가하고 있으며, 정부에서도 관련 분야에서 요구하는 인재 양성을 위한 다양한 지원 정책을 펼치고 있음.
 - 특히 상대적으로 천연자원이 부족한 우리나라의 특성상 인적자원에 기반하여 고부가가치를 창출하는 문화콘텐츠산업은 우리나라의 여건에 매우 적합하며, 산업의 특성상 유해한 공해를 배출하지 않는다는 점에서 국가가 추진하는 친환경녹색성장 전략에도 매우 부합하는 산업임.
 - 이에 우리대학은 대표 브랜드 사업을 통해 국가의 미래 핵심성장 동력인 문화산업콘텐츠 산업 분야에서 요구하는 역량 있는 완성형 창의인재를 양성·공급하여 국가 산업 발전에 기여하고자 함.

- 관련 산업 분야의 필요에 따른 목적
 - 우리대학의 대표 브랜드 분야인 만화, 애니메이션, 게임 산업 분야는 세계적인 문화콘텐츠산업 소비 열풍을 바탕으로 국내 시장 뿐 아니라 세계 시장을 염두한 콘텐츠 상품을 개발하여 실제적인 성과를 거두고 있음.
 - 이에 관련 산업의 확장 및 발전이 거듭되고 있으며, 이에 따라 가장 핵심적인 자원인 인적 자원의 수요가 폭발적으로 늘어나, 인재 양성 기관인 대학에 더 많은 인재의 공급을 요구하고 있음.
 - 이에 우리대학은 대표 브랜드 사업을 통해 산업 현장에서 요구하는 완성형 창의인재를 양성 및 공급하여 관련 분야의 인재상을 선도하고, 관련 분야 발전에 기여하고자 함.

- 우리대학 대표 브랜드 사업의 총괄 목적
 - 우리대학의 대표 브랜드 사업은 문화산업특성화 대학으로서의 우리대학의

정체성이 완전하게 부합하는 사업으로, 이 사업을 통해 산업 현장이 요구하는 역량 있는 창의인재를 양성·공급하여 관련 분야의 인재상을 선도하고, 우리대학의 위상을 강화하며, 문화콘텐츠산업 분야 인재 양성 대표 최고대학으로서의 우리대학만의 절대적인 강점과 비교우위를 더욱 강화해 나가고자 함.

- 우리대학의 대표 브랜드 사업을 통해 국가와 우리대학이 위치한 경기도의 미래성장 동력 분야인 문화콘텐츠산업 현장이 최우선으로 요구하는 현장에 즉시 투입이 가능한 완성형 창의인재를 양성·공급하여 국가와 지역 산업 발전에 기여함.
- 우리대학의 대표 브랜드 사업을 통해 우리대학의 특성화 분야인 문화콘텐츠산업 현장의 요구에 적극 대응하여, 실제적 현장 적응 능력과 고부가가치 콘텐츠 제작 능력을 갖춘 창의인재를 지속적으로 양성하여 공급함으로써 관련 산업 분야의 발전에 기여함.



우리대학의 대표 브랜드 사업인 『Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)』은 문화콘텐츠산업이 최우선으로 요구하는 창의인재를 양성·배출함으로써 우리대학, 경기도, 국가, 관련 산업의 동반 발전을 사업의 총괄 목적으로 함.

3. 참여 전공 선정 배경 및 연관성

㉠ 선정 배경 및 사유

(1) 대표 브랜드 사업 목적과 참여 전공 운영 목표와의 연관성

- 우리대학의 대학 대표 브랜드 사업은 「Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)」으로 문화콘텐츠산업 현장에서 최우선으로 요구하는 완성형 창의인재를 양성·배출함으로써 우리대학의 차별화된 강점 및 비교우위 강화, 국가 및 지역 경제 발전에 기여, 관련 산업분야 발전을 선도하는 것을 목적으로 함.
- 우리대학 대표 브랜드 전공인 만화창작전공, 애니메이션전공, 컴퓨터게임전공은 가장 대표적인 문화콘텐츠산업 분야로, 국내 시장 확대 및 해외 수출 증가로 국가 및 지역 경제에 차지하는 비중이 증대되고 있으며, 관련 산업 현장에서 즉시 현장에 투입할 수 있는 완성형 창의인재의 공급을 최우선으로 요구하고 있음.
- 우리대학은 대표 브랜드 사업을 통해 창의인재 양성을 최우선으로 해야하는 만화전공, 애니메이션전공, 컴퓨터게임전공의 전공 운영 목표를 추진함으로써 국가와 지역, 관련 산업 분야의 요구에 대응할 수 있으며, 이를 통해 우리대학의 차별화된 강점 및 비교우위 강화를 지속 추진할 수 있음.

이와 같이 우리대학의 대표 브랜드 사업 목적과 참여 전공 운영 목표는 완전하게 연관되어 있음.

(2) 우리대학의 대표 브랜드 사업 선정 절차와 방법

- 선정 배경
 - 국가발전과의 연계성 고려
 - 우리나라는 차세대 고부가가치 산업으로서 문화콘텐츠산업의 중요성을 인식하고, 관련 산업의 육성을 위해 각종 정책, 지원, 공모전 등의 사업을 펼치고 있음.

- 문화콘텐츠산업은 전 방위적으로 팽창을 거듭하고 있으며, 이에 따라 전문 인력의 수요가 증대되고 있어, 산업 현장의 요구에 부응하는 안정적인 전문 인력 공급이 시급함.
- 교육 인적자원부가 발표한 「국가인력수급 중장기 계획 정책 보고서」에 따르면 디지털 전문 인력 수요는 연평균 9.4%씩 증가하고 있는 추세로, 고급 인력을 양성할 체계적인 시스템이 미흡해 분야별·기술수준별 인력 수급 불균형 현상이 심화될 것으로 예상됨.
- 우리대학은 이러한 국가적, 시대적 요구에 대응하여 문화콘텐츠산업의 핵심이 되는 만화, 애니메이션, 게임 전공을 통해 관련 산업에서 요구하는 전문 인력의 양성과 배출을 통해 국가 발전에 기여하고 있음.

- 지역과의 연계성 고려

- 우리대학이 위치한 경기도는 경기디지털콘텐츠진흥원, 한국만화영상진흥원, 글로벌게임허브센터, PISAF 등을 운영하며 문화콘텐츠산업의 발전을 위해 많은 노력을 기울이고 있음.
- 우리대학은 경기권 문화콘텐츠산업 대표 브랜드 대학으로서 게임상용화지원센터, 학교기업 등을 통해 경기권 소재 문화콘텐츠 관련 업체와의 산학연계 허브로서의 역할을 하여 지역 비전달성에 핵심적인 역할을 하고 있으며, 청강문화콘텐츠페스티벌 개최, 한국만화역사박물관 운영, 만화도서관 운영, 지역 향토콘텐츠 발굴과 지역홍보 콘텐츠 제작 등을 통해 지역문화 발전에 기여하고 있음.
- 또한 지역 내 관련업계에 인력, 기술, 인프라를 제공하는 허브(Hub)로서의 역할을 통해 지역 내의 소규모의 제작사와 국내외 배급사와의 교류를 적극적으로 지원하고 있음.

○ 선정 절차와 방법

① 대학의 중장기 발전계획 및 특성화 계획 선포

- 일시 : 2009학년도 청강21워크숍 (2009. 3.)
- 내용 : 「Only One, Only The Best」 비전 및 NT5.5 전략 선포

Only One, Only the Best 대학 중장기 발전 비전 '문화산업 발전을 선도하는 대표 최고 대학 (Only One, Only the Best)'

NT5.5 전략 문화산업 분야 5개 이상의 전공을 국가 최고 수준(National Top 5)의 전공으로 육성하는 목표 설정 및 추진

② 대표 브랜드 전공 선정 사업취지 발표 및 공청회 진행(2010. 2)

- 사업신청 안내 및 사업계획서 접수
- 대표브랜드 전공 선정 기준 및 사업 방향성에 대한 의견수렴
- 대표브랜드 전공 선정 TFT에서 기준안을 마련하고, 이에 근거하여 사업계획서와 제안서를 접수. 학교비전과의 일치성, 전공평가 실적, 전공의 특성화 여부, 교과과정 인증여부 및 교과과정 연계성과 우수성, 사업계획의 우수성, 외부인지도 등을 평가 기준으로 마련.

③ 대학 경쟁력 강화를 위한 대표 브랜드 전공 구성 전략 연구 발주(2010.2)

- 연구 과제 범위 및 주요내용:
 - 전공의 역량, 경쟁력, 추이 점검
 - 미래 5~10년 이후에도 지속적인 발전을 담보할 수 있는 잠재력
 - 타 학교 (과, 전공)과 비교하여, 본 전공이 지향하는 바가 블루오션인가
 - 전공의 방향성은 학교 비전 구현에 기여할 수 있는가

④ 대표 브랜드 전공 선정을 위한 전공별 전략 연구 발표회(2010.3)

- 연구원 별로 각 전공의 비전, 구성, 경쟁력, 미래발전방향 등 발표
- 발표 내용에 대한 토론 및 평가
- 도출된 문제점을 보완하여 다음 발표회에서 재점검하기로 함.

⑤ 대표 브랜드 전공 선정을 위한 의견 개선 및 내용 공유(2010.3)

- 각 연구원의 전공 구성안 계획 최종안 발표. 최종 평가
- 학교의 비전, 학교의 특성화, 학교의 역량, 학교의 경쟁력, 각 전공의 계획 등을 종합하여 대표 브랜드 사업계획 초안 마련

⑥ 대표브랜드 전공 최종 선정 및 발표(2010.3)

- 대표 브랜드 전공을 만화창작전공, 애니메이션전공, 컴퓨터게임전공으로 선정하여 최종안 확정 발표
- 선정된 전공 비전, 특성, 구성, 경쟁력, 미래발전방향에 대한 내용공유

(3) 대표 브랜드 전공의 대학 내 차별성과 경쟁력

- 우리대학의 대표 브랜드 전공인 만화창작전공, 애니메이션전공, 컴퓨터게임전공은 다양한 정부사업 수행, 산학협력 프로젝트, 수상실적, 창의인재 양성 성과 등을 통해 대학 내 차별성과 경쟁력을 증명하고 있음. 구체적인 내용은 다음과 같음.

○ 대표 브랜드 전공 정부사업 수행 실적

- 만화창작전공, 애니메이션전공, 컴퓨터게임전공은 1999년부터 우리대학의 핵심 전공으로서 역할을 수행하며 다음과 같은 정부사업을 수행해 왔으며, 이를 통해 브랜드를 강화해 왔음.

연도	사업명	지원기관
1999~2008	우수 특성화 프로그램 대학 (3영역 예체능분야)선정	교육과학 기술부
2004, 2005, 2007~2009	문화콘텐츠 특성화 교육기관 지원사업 선정	한국콘텐츠 진흥원
2004~2008	디지털콘텐츠 관련학과 활성화 지원사업 선정	경기디지털 콘텐츠진흥원
2008	산학연 공동기술개발 컨소시엄사업 (디지털 클레이 애니메이션의 연구 및 개발)	경기지방 중소기업청
2009	전문대학 교육과정개발 지원사업 (애니메이션 전문인력 양성을 위 한 트랙별 모듈화 교육과정) 선정	한국전문대학 교육협의회
2009	문화콘텐츠산업 기술지원 사업 (감성 센서 인터페이스 지원 디지털 만화 저작도구 및 모바일 전용 뷰어 개발) 선정	한국콘텐츠 진흥원
2010	2010년 경기 게임 상용화 지원센터 구축사업	경기디지털 콘텐츠진흥원
2010	문화콘텐츠 해외거장초정 교육지원 사업 선정	한국콘텐츠 진흥원
2010	2010년 중소기업청 창업보육센터 운영지원사업	경기지방 중소기업청
2010	2010년 예비기술창업지원사업	중소기업청
2010	Yes Leaders 특강 사업	중소기업청
2010	2010년 경기도 창업보육센터 운영지원사업	경기도
2010	2010년 이천시 창업보육센터 운영지원사업	이천시
2010	학교기업지원사업	교육과학 기술부
2010	2010년 예비기술창업지원사업 : 다중플랫폼 기반의 육성시뮬레이션 기능성 게임 개발	중소기업청
2010	2010년 예비기술창업지원사업 : 감성게임 QA 테스트베드 개발 및 CRM 기반 Total Operation Service 상용화 사업	중소기업청
2010	2010년 예비기술창업지원사업 : 헬씨바이크	중소기업청
2010	2010년 예비기술창업지원사업 : 전시관용 3D 입체 영상 콘텐츠 제 작	중소기업청
2010	2010년 예비기술창업지원사업 : Mixture와 Sandblasting 가공기술 을 응용한 재활용 패션 섬유제품 개발	중소기업청
2010	2010년 예비기술창업지원사업 : 자세유지기구 연구개발	중소기업청
2010	2010년 우수창업아이템개발지원사업 : 스마트폰 소프트웨어	중소기업청

2010	2010년 우수창업아이템개발지원사업 : 관광문화상품개발	중소기업청
2010	2010년도 앱(APP) 창작터 지원사업	중소기업청
2011	2011년 창조캠퍼스 지원사업	고용노동부
2011	Yes Leaders 특강 사업	중소기업청
2011	2011년 게임상용화지원센터 운영사업	경기디지털 콘텐츠진흥원
2011	2011년 학교기업지원사업	교육과학 기술부
2011	2011년 대학창업교육 패키지사업	중소기업청
2011	경기패밀리클러스터지원사업	경기중소 기업청
2011	예비기술창업지원사업	중소기업청
2011	차세대게임 품질테스트 지원사업	한국콘텐츠 진흥원

<우리대학 대표 브랜드 전공 정부사업 수행 실적>

○ 대표 브랜드 전공 산학협력 프로젝트 실적

- 만화창작전공, 애니메이션전공, 컴퓨터게임전공은 다음과 같은 산학협력 프로젝트를 수행하고 있으며, 이를 통해 브랜드를 강화해 왔음.

연도	담당교수	과제명	산학협력업체
2009	조정성	알리오스코피를 활용한 3D 입체영상물 제작	백스테이지 풀굿
	이재철	2009 마을미술프로젝트 기록영상물 제작	한국미술협회, 마을미술프로젝트 추진위원회
	오현주	펀치몬스터 FGT - 스트레스테스트 프로젝트	넥스트플레이
	김광삼	창경궁 웹 게임 제작	문화재 창경궁관리소
	모해규	온라인디지털콘텐츠 제작	씨네21(주)
	김정영	디노비즈니스(가제) 제작	(주)플레이오프
	허은	인터넷이 청소년에 미치는 영향에 관한 실험연구 기록영상제작	전자신문사
	정혜욱	MBC드라마외인구단후반작업	(주)네오프로덕션
	조영아	기능성게임대회출범식오프닝코스튬플레이패션쇼	경기디지털 콘텐츠진흥원
	오현주	펀치몬스터 FGT - 스트레스테스트 프로젝트 2차	넥스트플레이
	이재철	티맥스소프트 '티맥스윈도우' PR 에피소드 영상물 제작	(주)프레인닷컴
	오현주	클럽스타킹 FGT : 게임분석 프로젝트	소노브이
	오현주	펀치몬스터 FGT - 스트레스테스트 프로젝트 3차	넥스트플레이
	김효남	대한민국 게임 페스티벌 e스포츠대회 운영 지원	(주)맥스플러스

		사업	
	이재철	(주)잉글리시헌트 'IPTV 영어교육영상컨텐츠' 편집프로젝트	(주)잉글리시헌트
	신대영	경기기능성게임페스티벌 운영인력 배치에 관한 연구	(주)엑스포네트웍스
	이재철	IFRS 세미나 - Tmax Accounting Suite for Gov, 오프닝영상	주)프레인닷컴
	이종원	아이엘 : 소울브링거 게임의 품질검사 대행	(주)엔플레버
	이재철	Tmaxsoft Tiberio 금융세미나 Q&A 영상, 피날레영상	티맥스소프트
	박인하	만화가인명DB갱신 및 신규 구축사업	(재)한국만화영상 산업진흥원
	김광삼	게임오븐'을활용한게임제작:판타지스쿨블리버	NHN
	방정원	게임오븐'을활용한게임제작:바이러스체이서	NHN
	박찬일	게임오븐'을활용한게임제작:스케치맨	NHN
	허인	시계및휴대폰착신알람기능을갖는골프거리/경사/비거리측정기개발	(주)텔레맥스
2010	이종원	아이엘:소울브링거게임의품질검사대행	(주)이온소프트
	오현주	2010년GPH휴대용게임기획공모전(1차)연구	(주)게임파크홀딩스
	오현주	머큐리 FGT:게임분석 프로젝트	(주)플루토스튜디오
	허은	마리끌레르 비디오매거진용 동영상 제작	(주)엠씨케이퍼블리싱
	이재철	On-Style '스타일매거진' 모션그래픽스 제작	아프리카미디어
	허은	마리끌레르 비디오매거진용 동영상 제작(2차)	(주)엠씨케이퍼블리싱
2011	신대영	서울문화콘텐츠센터 세부운영방안 연구용역	(재)서울산업통상진흥원
	이범로	Android 기반 의료장비 UI 개발	(주)셀빅
	김정영	koko캐릭터디자인 연구 용역	(주)덕평랜드

<우리대학 대표 브랜드 전공 산학협력 프로젝트 실적>

- 대표 브랜드 전공 수상 실적 및 창의인재 양성 성과
 - 만화창작전공, 애니메이션전공, 컴퓨터게임전공은 창의인재 양성의 과정으로 공모전 작품 지도를 수행하고 있으며 다음과 같은 수상 실적 및 창의인재 양성 성과를 통해 브랜드를 강화해 왔음.

	명칭	연도	내용
만화창작전	만화 연재	2008	이나래 만화잡지 『코믹파티』에 만화 <스위티밀키 프로포즈> 연재
	미디어다음 웹툰 공모전	2008	송래현 대상 수상
	만화 연재	2008	송래현 『미디어다음』에 만화 <12월> 연재
	만화 연재	2008~	이나래 미국 만화잡지 『엔플러스』에 만화 <맥시멈

공		2012	라이드> 연재,
	만화 연재	2009	송래현 『네이버 웹툰』에 만화 <스윗로드>
	보건복지부 웹툰 공모전	2010	최보윤 대상 수상 (보건복지부 장관상)
	한국저작권위원회 저작권 포스터,표어,카툰 공모전	2010	최보윤 장려상 수상
	동만페스티벌 합(합) 한중만화 공모전	2010	이두엽 삼등상 수상
	만화 연재	2010~ 2012	황영찬 『네이버 웹툰』에 만화 <비혼> 연재
	관련 분야 창업	2010~ 2012	박영준 만화콘텐츠 기획 및 출판 창업 아이디어창업화지원사업 선정(한국콘텐츠진흥원) 신기술만화콘텐츠개발 지원(한국만화영상진흥원) 청강대 CKMC 단행본 앱 및 포트폴리오 앱 제작 에디트 피아프 출판 및 유통
	경기도 바로알기 웹툰 공모전	2011	장대희 대상 수상 (경기도지사상)
	경기도 바로알기 웹툰 공모전	2011	신영훈 은상 수상
	8P만화공모전	2011	정지수 대상 수상
	8P만화공모전	2011	김효정 가작 수상
	8P만화공모전	2011	장견선 입선
	8P만화공모전	2011	양민주 입선
	대학만화애니메이션최강전	2012	김지영 대상 수상
	대학만화애니메이션최강전	2012	유경희 심사위원특별상 수상
	만화 연재	2010	송래현 『네이버 웹툰』에 만화 <리턴>
	만화 연재	2011	이운균 『미디어다음』에 만화 <전설의 주먹> 연재
	만화 연재	2011~ 2012	이원식, 이두엽 『미디어다음』에 만화 <도사랜드> 연재
	만화 연재	2011~ 2012	우은지, 홍성경 『미디어다음』에 만화 <세렌티피티> 연재
	관련 분야 창업	2011	유윤미 외 5인 청년프론티어 앱창업지원사업 선정 및 창업 사업 진행
애 니 메 이 션 전 공	인디애니페스트2010 화제	2009	인디애니페스트2009 영화제 날애니공모전 <괴수>, <05>, <벽돌깨기>, <Fly>, <light show> 상영
	대학만화애니메이션최강전	2010	특별상 수상
	2010 정동진 독립영화제	2010	초청 상영
	2010 인디애니페스트	2010	독립보행 부문 초청
	2010 인디애니페스트	2010	무지개극장부문 초청
	2010 인디애니페스트	2010	무지개극장부문 초청
	2010 국제대학생평화영화제	2010	본선진출
	인디애니페스트 주최 날애니 공모전	2010	본선진출 <Light show>(4명) <괴수>(4명) <달리기> 김소연, 창지원, 전슬기, 최정, 배향기
	SBS 창작애니메이션 대상	2010	장려상 수상

BUDI (부산디지털콘텐츠유니버시아드)	2010	최우수상 수상
2010 PISAF (부천국제대학생 애니메이션페스티벌)	2010	우수상 수상
모베국제장르영화제	2010	<The T Room> 본선진출
유로아시아단편국제영화제 단편국제영화제	2010	<그 여름날의 마지막> 상영
SICAF 2010 애니메이션 영화제	2010	'아시아의 회노애락' <훨훨간다> 초청상영
인디애니페스트 2010	2010	<NO. 1009> 본선진출
애니마드리드 마드리드국제애니메이션영화제	2010	학생 경쟁부문 본선진출 <외출>
국제SF영화제	2010	<NO.1009> 초청상영
부천국제학생 애니메이션페스티벌	2010	<NO.1009> 특별상 수상
장애인영화제	2010	장애인영화제 <외출>, <Where is Heaven?> 초청상영
인디애니페스트2010 화제	2010	인디애니페스트2009 영화제 무지개극장 상영 <바우덕이>, <Sockpuppet>
2011 애니마문디 국제애니메이션 영화제	2011	<NO. 1009> 본선진출
베르농국제영화 Best Film Youth Award	2011	<NO. 1009> 본선진출
BUDI (부산디지털콘텐츠유니버시아드)	2011	<NO. 1009> 대상
SBS창작애니메이션대상	2011	<NO. 1009> 장려상
2011 애니마문디 국제애니메이션 영화제	2011	이호림, 나혜련 <Oh! My God> 본선진출
부천국제판타스틱영화제 (PIFAN)	2011	이호림, 나혜련 <Oh! My God> 본선진출
미장센 단편영화제	2011	이호림, 나혜련 <Oh! My God> 본선진출
대학만화애니메이션최강전	2011	주윤철 우수상 수상
2011 63회 에미상 애니메이션 개인 업적 부문	2011	장성진 캐릭터애니메이션 부문 수상 (현 (주)삼지애니메이션 감독)
안시 국제 애니메이션	2011	한성권 외 <그레이 호프 (Grey Hope)> 초청
제13회 전주국제영화제	2011	주윤철 외 <알레그로(Allegro)> 한국단편경쟁 본선진출
제 16회 서울국제만화애니메이션 영화제(SICAF)	2011	주윤철 외 <알레그로(Allegro)> 학생경쟁 본선진출
제 16회 서울국제만화애니메이션 영화제(SICAF)	2011	신동현 외 <플라잉 액시던트 (Flying Accident)> 학생경쟁 본선진출
제 16회 서울국제만화애니메이션 영화제(SICAF)	2011	한성권 외 <그레이 호프(Grey Hope)> 학생경쟁 본선진출

컴퓨터게임	제29회 부산국제단편영화제	2011	오정택 <강철의 농부> 국제경쟁부문 본선선정
	제29회 부산국제단편영화제	2011	신동현 외 <플라잉 액시던트(Flying Accident)> 국제경쟁부문 본선선정
	인디포럼 2012	2012	주윤철 <알레그로(Allegro)> 초청 상영
	인디포럼 2012	2012	주윤철 <기억하려하다> 초청 상영
	대한민국애창작터 경진대회 금상	2010	금상 수상
	대한민국애창작터 경진대회 동상	2010	동상 수상
	GameOVEN in ACADEMY 프로그램	2010	<바이러스체이서> 우수상 수상

<우리대학 대표 브랜드 전공 수상 실적 및 창의인재 양성 성과>

(4) 대표 브랜드 사업 참여 전공 육성을 위한 대학의 노력과 성과

○ 대표 브랜드 사업 참여 전공 육성을 위한 우리 대학의 노력

① 대표 브랜드 전공 육성을 위한 교내 인프라

- 대학 창작센터 CCRC (Chungkang Creative Research Center) 건축 및 운영
 - 만화창작전공, 애니메이션전공, 컴퓨터게임전공 전용 공간인 「대학 창작센터 CCRC」 건축은 3개 전공에 대한 본 대학의 강력한 육성 의지를 상징함.
 - 총 건축 면적 750m² 규모의 대학 창작센터 CCRC는 산·학연계 프로젝트 진행을 위한 인턴쉽 프로그램 공간 및 각종 창작 활동을 지원하기 위한 전용 건물로 2009년 4월 완공.
 - 현재 만화창작전공, 애니메이션전공, 컴퓨터게임전공의 3, 4학년 수업 및 창작 공간으로 활용되고 있으며, 완성된 프로젝트의 상영 및 프레젠테이션이 가능한 영상관 「봄」(240명 수용 가능, 데일리형 극장), 모션캡처장비실, 참여 외부산업체의 파견 전문가 및 외부 아티스트, 참여 인턴, 졸업생 연구원을 위한 전용 기숙사 보유하고 있음.

대학 창작센터 내 실습실	대학 창작센터 CCRC	
모션캡처 장비실		영상관 붐
창작마을	만화영상도서관	
청강만화역사박물관		

<대표 브랜드 전공 육성을 위한 교내 인프라>

- 경기게임상용화지원센터(GTOS : Gyeonggi Game Test & Operation Service Center) 경기도내 게임 산업 육성 및 활성화를 위해 경기도가 2009년 9월 건립, 게임개발부터 상용화에 이르는 과정에서 발생하는 게임의 완성도, 오류, 난이도 등에 대한 품질관리(QA)테스트 서비스를 제공
- 청강만화역사박물관 : 만화 분야의 사료 보존 및 학예 연구를 목표로 2002년 학교 내 박물관 형태로 개설하여 상설전시 및 만화기획 초대전, 학술연구서출간 및 시설 운영

- 청강만화영상도서관 : 만화, 영상, 게임 분야 전문 도서관으로 1998년 한국 최초로 개설하여 만화, 애니메이션, 게임 교육 및 연구자료로 활용되고 있으며 부천만화정보센터와 연계 사업 추진
- 모션캡처장비실 : 저렴한 비용으로 모션 캡처 데이터를 제작, 활용할 수 있도록 지원하는 시설로써 광학식 모션 캡처 장비 보유하여 학내 현장실습 및 게임, 애니메이션, 영상전공 교육에 활용

② 대표브랜드 3개 전공 본교 교과과정 인증 획득

- 우리대학 교육과정운영위원회에서 주체한 교육과정 인증절차에 따라서 대표 브랜드 3개 전공 모두 교육과정 인증을 받음.
- 교육과정 개발의 필요성
산업체의 요구 + 학교 및 전공의 비전 부합의 조건을 갖춘 교육과정은 전공의 교육 역량을 강화하기 위한 가장 기본적인 조건임. 따라서 엄밀한 개발절차를 통해 전공의 교육과정을 개발할 필요성 있음
- 교육과정 인증 제도의 필요성
그동안 각 전공에서 제출한 교육과정을 그대로 수용하는 형태에서 벗어나 각 전공에서 개발한 교육과정을 개발절차를 토대로 작성한 기준에 따라 엄격히 평가하여 인증하는 제도를 만듦으로써 전공의 교육과정 개발에 대한 신중한 접근 유도 및 개발된 교육과정의 신뢰도 향상, 학생 대상 교육내용의 내실화에 기여하고자 함

③ 대표브랜드 학과 트랙별 모듈화 교육과정 개발

- 우리대학은 2008년 트랙별 모듈화 교육과정 개발을 위한 사전연구로 진행된 애니메이션전공에서 선행연구를 시작하였으며, 이를 토대로 2009년 이후 지속적으로 대학 전체 전공으로 확대하여 트랙별 모듈화 교육과정 개발을 진행하여 적용하고 있음.
- 향후 디지털 컨버전스 시대에 디지털 기술을 중심으로 융합과 통합의 분야로 각광받을 3D그래픽에 기반한 3D 입체영화, VR, 증강현실, VFX, 게임, e-book 등이 새롭게 부각되고 있는 추세임.
- 이러한 기술발전 방향과 산업적 수요에 입각하여 애니메이션, 컴퓨터게임, 디지털영상 분야, 만화, 스토리텔링을 전공 단위의 단일한 교육과정에서 확장하여 기획부터 제작에 이르기 까지 디지털 콘텐츠 분야의 연계성을 더욱 향상시켜 나가고 있음.
- 따라서 우리대학은 최신 CT 기술의 변화 속도에 발맞춰 다각적이고 신속한 변화에 유연한 자기 설계형 교육과정을 개발하여 적용함으로써, 폐쇄적인 전

공 체제에서 기술 융복합형 전공체제로의 전환을 통해 연관 전공 간 교육과정을 통합적으로 운영하는 방안을 확정하여 수행하고 있음.

④ 대표 브랜드 전공을 중심으로 S-OJL(Structured On-the-Job Learning)교육 프로그램 운영



“학교에서 직접 현장 노하우를 습득하고 수행하여
실무 능력을 갖춘 전문 인력을 양성한다 ”

S-OJL: Structured On the Job Learning 현장실습을 기반으로 하는 교육 시스템

- 대표 브랜드 전공을 중심으로 현장중심의 S-OJL 교육을 통해서 실제 산업계에서 수주 받은 프로젝트를 진행하면서 업무를 통한 교육을 시행함으로써, 산업계에서 요구하는 특정 직무에 대한 요구 수준을 반영함
- 프로젝트의 교과과정 연계는 실제 일감 또는 프로젝트를 전문가(또는 교수)와 함께 진행함으로써, 실제 업무에 투입될 수 있는 능력을 키우기 위한 방법으로 구성함.
- 실제 교육현장에서도 재학생과 졸업생이 함께 어울려 활동하며, 집단 지식 (collective intelligence)의 공유가 학습효과로 이어지는 ‘견습의 장(場)’이 되었으며, 여기서 수행되는 프로젝트들은 가시적인 성과를 달성하고 있음.
- S-OJL 교육은 교수 ‘1명 : 다수의 학생’ 교육환경 속에서 놓칠 수 있는 개인 맞춤형 교육을 실시할 수 있는 장점이 있으며, 전문가에 의한 수많은 피드백을 학생에게 주어지면서, 선행적 경험을 통해서 얻어진 전문가의 암묵지가 전달되는 교육적 효과를 함께 지니고 있음. 이러한 암묵지는 체계화된 것이 아니기 때문에 S-OJL 교육은 문화산업 교육에 반드시 요구됨.
- 이러한 실질적인 연계 교육과정 운영과 프로젝트 중심의 S-OJL 인턴쉽 과정 시범운영을 통해 상호 협력과 지원체계를 마련하고, 점차 확대하여 디지털 컨

버전스 시대의 융합기술을 기반으로 한 창의력과 통합적 응용력을 갖춘 문화 콘텐츠 전문인력을 양성하여 관련업종의 취업률 향상에 기여할 수 있음.

⑤ 도제식 교육 우수사례 (아티스트 레지던스)

아티스트 레지던스

문화산업 현장에서 현역으로 활동하는 유명 아티스트의 현장 프로젝트에 재학생을 스텝으로 참여시키는 현장 밀착형 교육.

- 사업 목적 및 내용

본 교육의 형태는 외부의 유명 아티스트를 초빙하고, 그들의 기획창작 프로젝트를 인턴쉽 프로그램화하여 학교에 1년 단위로 스튜디오에 상주하면서 공동 연구개발을 통해 기획창작 애니메이션의 개발역량 강화 및 노하우 축적, 개발과정에 교수, 재학생 및 연구원이 참여하여 기획창작 분야의 현장도제식 실무교육을 실현한다.

- 추진 방법

외부작가 섭외 및 선정-> 대학과 작가(업체)가 1:2의 비율로 상호 대응 투자하여 공동제작 참여 -> 학생선발 및 작가와의 교육이 1(작가): 7(학생)이 넘지 않게 조정하여 교육의 질을 향상시킴. 1인 1일 교육시간을 8시간이상을 기준으로 하며, 주당 40시간, 8개월 간 1인 총 1,280시간이상 작가와의 도제식 교육이 이루어질 수 있게 함.

- 추진 성과

- 학생들의 인턴참여로 유명 아티스트 애니메이션 감독의 연출력 및 제작 노하우를 습득
- 우리대학 내 기획창작 애니메이션 제작노하우 축적 및 3D 입체애니메이션의 시범작으로 활용
- 창의적 인력양성을 위한 모델케이스로 아티스트레지던스 교육프로그램에 대한 체계적 연구 기초 자료로 활용가능
- 라즈카 라이너(Project Management System)를 활용하여 온라인으로 상시 프로젝트 관리, 노하우 축적
- 재학생의 학점관리는 작가교수와 전임교수, 연구원 상호 관리체제속에 이루어지며 프로젝트 수행에 대한 보상은 장학금으로 이루어짐

⑥ 대표 브랜드 전공의 역량 강화를 위한 대학의 총체적 지원

- 상기 기술한 내용과 같이 우리대학은 문화산업특성화대학으로서의 비전 달성

을 위해 대표 브랜드 사업을 핵심 추진 사업으로 정하고 대표 브랜드 전공인 만화창작전공, 애니메이션전공, 컴퓨터게임전공의 역량 강화 및 발전을 위해 대학의 모든 가용 자원을 집중하여 전략적인 뒷받침을 지속하고 있음.

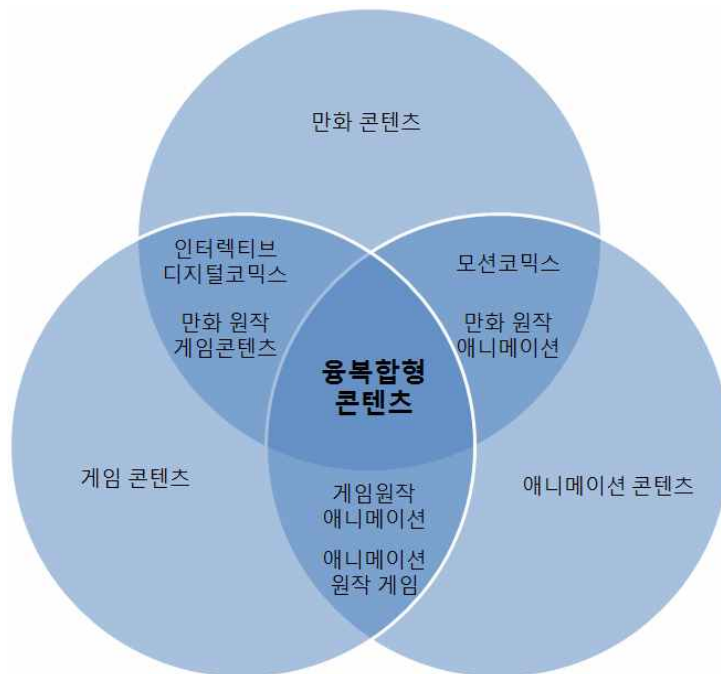


<대표 브랜드 사업 참여 전공 육성을 위한 대학의 노력>

② 참여 전공 간의 상호 연관성

(1) 브랜드 사업의 목적과 성과 구현을 위한 참여 전공의 역할과 연관성

- 우리대학 대표 브랜드 사업에 참여하는 만화창작전공, 애니메이션전공, 컴퓨터 게임 전공은 각각의 시장을 가지는 개별 산업 분야이면서 원소스멀티유즈 전략에 따라 상호간 연계 및 시너지 효과가 용이한 전공으로, 각 전공별 역할 및 필요에 따라 상호 연관성을 바탕으로 하는 융복합형 역할 수행이 용이함.



<만화, 애니메이션, 게임 융복합 개념도>

- 만화창작전공은 타 전공에 비해 상대적으로 적은 인력과 비용으로 단기간에 콘텐츠를 개발할 수 있는 특성을 바탕으로 다양한 기획의 결과물 제작을 시행함으로써 각 기획의 시장성과 실현 가능성을 사전에 실제적으로 점검할 수 있는 강점을 가지고 있음.
- 특히 만화창작전공은 다양한 구성의 단편, 중편, 장편 스토리텔링을 기반으로 여러 가지 형태의 결과물을 개발을 단기간에 실현해 냄으로서 스토리텔링 역량 강화 측면에서 역할을 수행하며, 드로잉 역량을 바탕으로 캐릭터 개발 및 다양한 설정 개발을 수행함.
- 애니메이션전공은 특화된 팀 단위 작업 시스템을 바탕으로 2D 및 3D 캐릭터 개발 및 영상 개발을 수행하며, 영상 편집 및 음향 편집 등의 부분에서 특화된 역할을 수행함.

- 특히 애니메이션전공은 효율적인 팀 단위 작업 시스템을 바탕으로 단기간에 고품질의 영상물을 체계적으로 개발할 수 있는 역량을 보유·강화하고 있으며, 이를 통해 다양한 형태의 애니메이션 산학협력 프로젝트를 수행하고 있음.
- 컴퓨터게임전공은 프로그래밍 및 게임그래픽 영상을 바탕으로 검증된 기획과 콘텐츠를 인터랙티브 콘텐츠로 개발·전환할 수 있는 역량을 보유하고 있으며, 특히 최근 각광 받고 있는 앱(App) 개발 등을 통한 만화, 애니메이션, 게임 콘텐츠의 다양한 플랫폼으로의 전환을 수행할 수 있음.

(2) 참여 전공 간의 연관성을 통해 산출되는 시너지 효과

- 상기 기술한 대표 브랜드 참여 전공의 각각의 역량과 연관성을 바탕으로 다양한 시너지 효과를 창출해 내고 있으며, 이를 통해 현재와 미래 문화콘텐츠산업에서 최우선으로 요구하는 융복합형 창의인재 양성 및 콘텐츠 개발에 있어 선도적 역할을 수행해 나가고 있음.

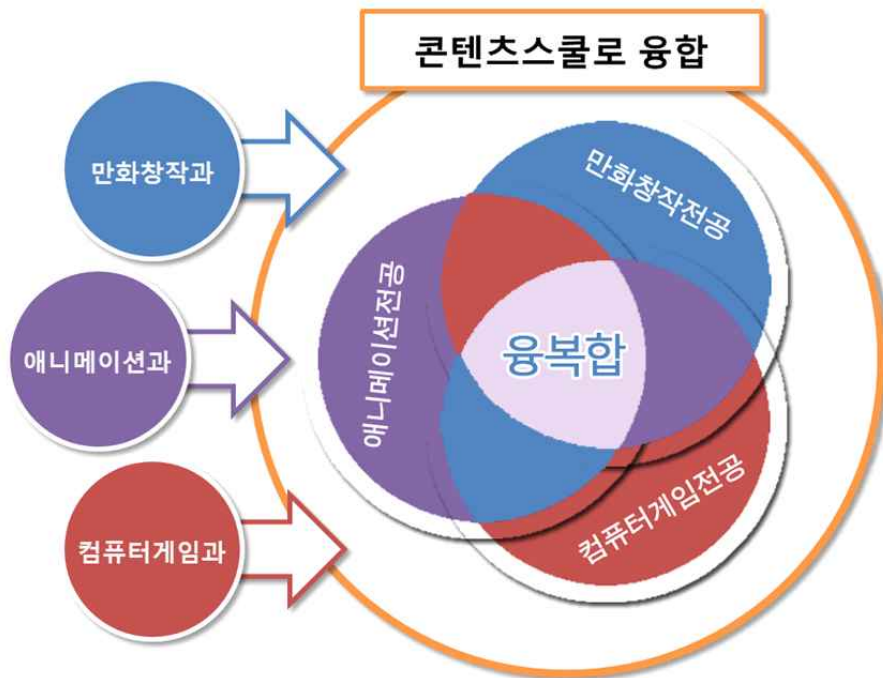


<참여 전공 간의 연관성을 통한 시너지 효과>

③ 대표 브랜드 사업의 독창성 및 파급 효과

(1) 타 대학과 차별되는 우리대학만의 독창성

- 문화콘텐츠산업에 대해 절대적 영향을 끼치는 디지털 매체 환경이 급격한 발전과 변화를 겪으면서 만화, 애니메이션, 게임이 점차 서로의 장점을 흡수하고 어우러지면서 새로운 개념의 융복합 콘텐츠의 수요가 늘어나고 있어 관련 비전 제시, 신기술 개발, 인재상 제시, 창의인재의 양성 및 공급이 관련 산업 분야의 최우선 요구사항이 되고 있음.
- 우리대학은 이와 같은 문화콘텐츠산업의 환경 변화와 산업 현장의 요구에 따라 기존 독립적으로 운영돼 왔던 만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과를 융합하여 혁신적이고 독창적인 융복합형 교과과정을 개발하고, 새로운 개념의 융복합형 콘텐츠 인재 양성 시스템을 연구하였음.
- 이러한 연구와 노력의 결과로 만화, 애니메이션, 게임 분야의 실제적인 융복합을 위해 기존 개별 학과로 운영되던 만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과를 2011년 '콘텐츠스쿨'로 융합하여 세 학과의 교과과정, 교수진, 노하우 등 모든 분야에서 융·복합을 실현하였음.

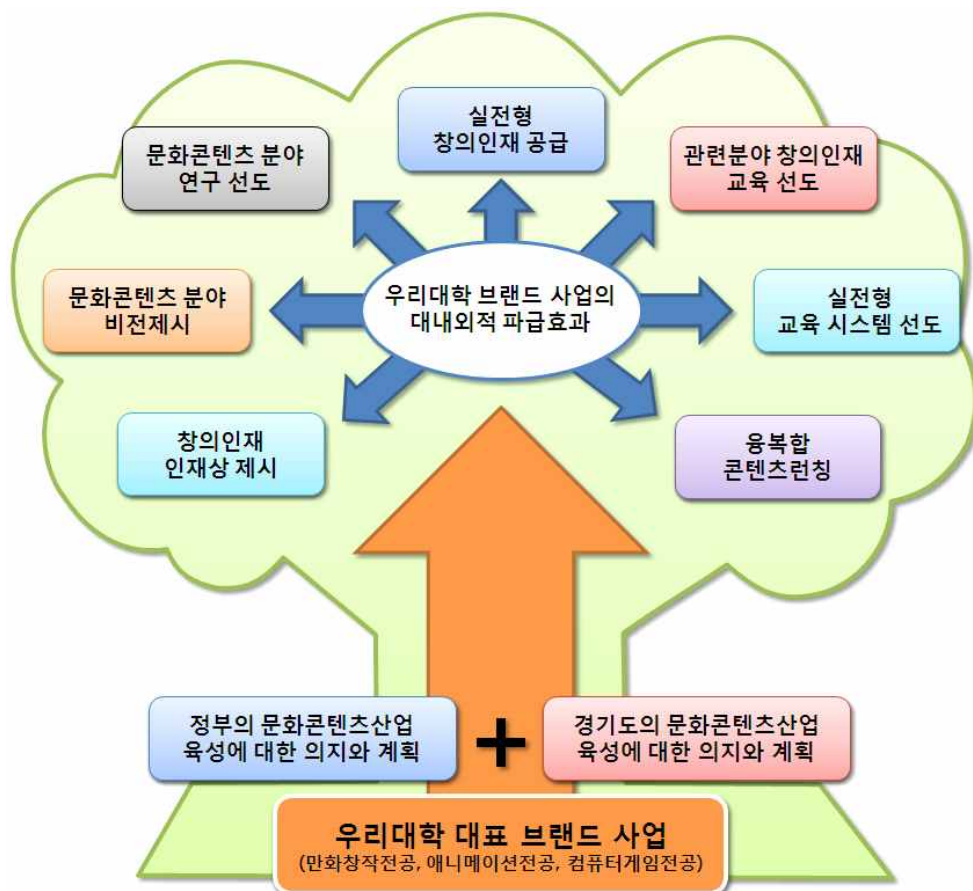


<만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과의 융합>

- 이와 같은 대학 구조의 완전한 개편 및 기존 학과의 모든 기득권을 내려놓고 서로 간의 장점을 상호 흡수하며 실행한 적극적인 융복합적 결합은 유래를 찾기 힘들 정도의 파격적인 실천이며, 타 대학과 구분되는 우리대학만의 독창적인 차별화 전략임.
- 특히 콘텐츠스쿨은 융복합이 더욱 가속화 되고 있는 문화콘텐츠산업 현장의 요구에 부응하는 혁신적인 교육시스템으로 우리대학의 독창적 전략의 결과물이며, 우리대학 대표 브랜드 사업의 핵심 주체로서의 역할을 수행하고 있음.

(2) 국가, 지역, 산업, 타 대학 등에 대한 대·내외적 파급 효과

- 우리대학의 대표 브랜드 사업을 통해 다음과 같은 파급 효과를 실현할 수 있음.



<우리대학 대표 브랜드 사업의 파급효과>

- 우리대학의 대표 브랜드 사업을 통해 문화콘텐츠산업이 요구하는 실전형 창의 인재를 양성·공급할 수 있으며, 이렇게 배출된 창의인재는 국가와 지역이 요구하는 관련 산업분야 발전에 핵심적인 역할을 수행함으로써 국가와 지역의 발전과 확장에 기여함.
- 우리대학의 대표 브랜드 사업을 통한 실전형 창의인재 공급, 융복합 콘텐츠 런칭, 문화콘텐츠 분야 연구 선도, 문화콘텐츠분야 비전제시, 등을 통해 관련 산업 분야에 인재 공급, 콘텐츠 공동 개발, 신기술 연구 및 제시, 미래 발전 비전 제시 등의 역할을 수행함.
- 우리대학의 대표 브랜드 사업을 통해 관련분야 창의인재 교육선도, 실전형 교육시스템 선도, 창의인재 인재상 제시, 문화콘텐츠분야 비전제시를 함으로서 타 대학에 대하여 교육 노하우 및 인재 양성 노하우 등의 분야에서 선도적 역할을 수행함.
- 우리대학의 대표 브랜드 사업을 통해 국내 뿐 아니라 전세계적으로 각광을 받고 있는 문화콘텐츠산업 분야의 창의인재를 지속 양성·공급함으로써 관련 산업 분야의 확장 및 발전에 기여함. 이를 바탕으로 문화콘텐츠 상품에 대한 건전한 소비문화가 더욱 확대되어 갈 것으로 전망되며, 최종적으로 문화콘텐츠 산업에 대한 내수 시장 확대 및 수출 확대를 통해 국가 경제에 이바지 할 수 있음.

④ 대표 브랜드 사업 참여학과

구 분	계 열	'11년 학과 또는 전공명	'12년 학과 또는 전공명	학과명 변경여부	참여 여부	재학생수 ('11년기준)	비고
참여학과	공학	컴퓨터게임전공	컴퓨터게임전공	동일	유지	305	
	계	1개	1개			305	
	예·체능	애니메이션전공	애니메이션전공	동일	유지	375	학사
		만화장작전공	만화장작전공	동일	유지	333	학사
계	2개	2개			708		
소계		3개	3개			1,013	
비참여학과	인문·사회	유아교육전공	유아교육전공	동일		257	
		관광영어과	-	변경		74	
	계	2개	1개			331	
	자연과학	패션디자인전공	패션디자인전공	동일		163	
		패션스타일리스트전공	패션스타일리스트전공	동일		80	
	계	2개	2개			243	
	공학	푸드스타일리스트전공	푸드스타일리스트전공	동일		230	
		식품영양전공	식품영양전공	동일		138	
		이동통신전공	이동통신전공	동일		151	
		모바일보안전공	모바일보안전공	동일		41	
		스마트폰전공	스마트폰전공	동일		40	
		e-스포츠게임과	-	변경		58	
		디지털영상디자인과	-	변경		65	
		물류유통전보과	-	변경		31	
		글로벌IT비즈니스과	-	변경		47	
		e-비즈니스과	-	변경		3	
		사이버정보보안과	-	변경		40	
		컴퓨터소프트웨어과	-	변경		17	
		모바일네트워크과	-	변경		9	
		컴퓨터정보과	-	변경		8	
	계	14개	5개			878	
	예·체능	뮤지컬연기전공	뮤지컬연기전공	동일		80	
		무대미술전공	무대미술전공	동일		146	
에코디자인전공		에코디자인전공	동일		153		
에코스타일리스전공		에코스타일리스전공	동일		113		
만화일러스트레이션과		-	변경		53		
3D그래픽과		-	변경		7		
캐릭터산업디자인과		-	변경		48		
도자디자인과		-	변경		8		
씨피스디자인과	-	변경		1			
계	9개	4개			609		
소계		27개	12개			2,061	
합계		30개	15개			3,074	

4. 사업 내용 총괄

① 사업 개요

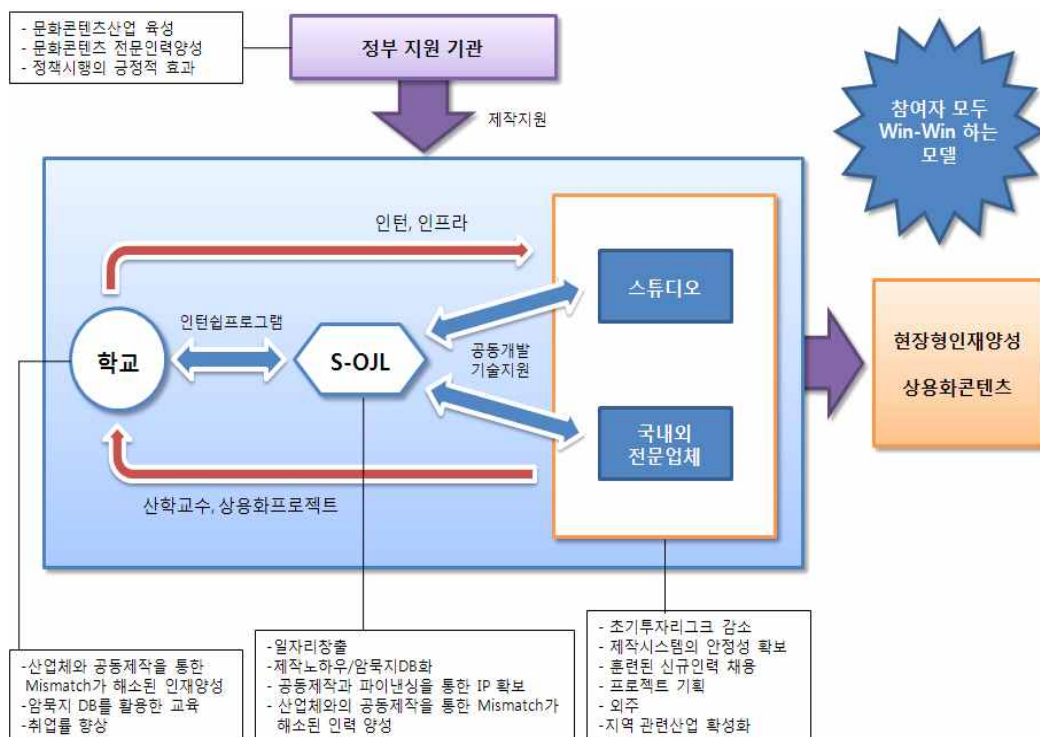
- 우리대학은 문화콘텐츠 산업 현장의 요구에 부응하기 위해 더욱 전문화된 인재 양성을 위해 개선된 교과과정 개발과 시스템 정비를 필요로 하게 되었고, 이를 바탕으로 하는 학교 장기 발전 비전을 수립하였음
- 우리대학은 장기 발전 비전으로 「문화산업의 발전을 선도하는 대표 최고대학 (Only One, Only Best)」로 정하고 이를 달성하기 위한 구체적인 시행 방안을 연구하였음
- 우리대학은 장기 발전 비전을 달성하기 위해 '문화콘텐츠 산업' 인재 육성 역량을 강화하는 것을 목표로 대학 장기 발전 계획 및 교육역량강화사업 내용으로 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>

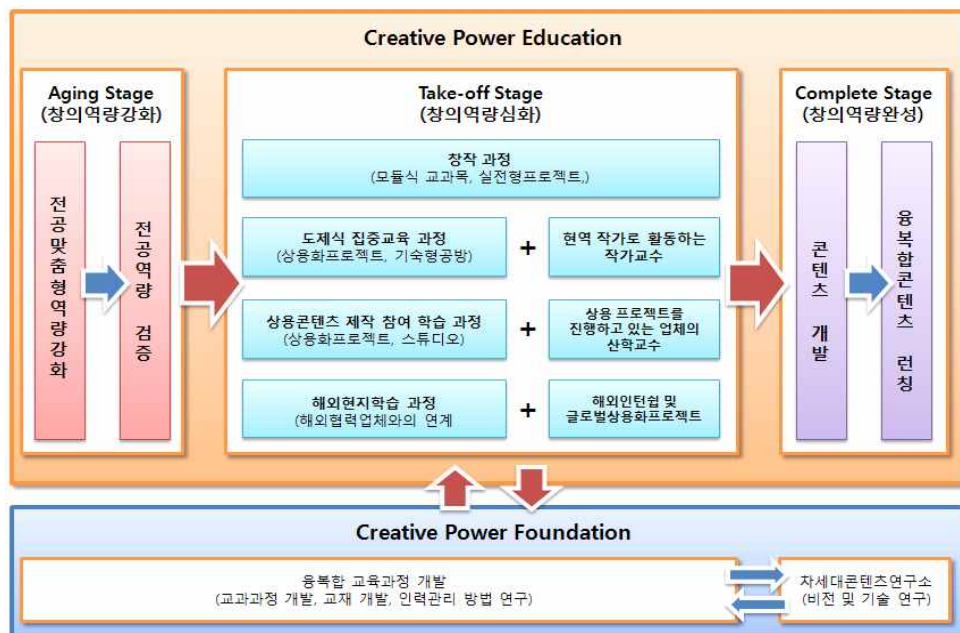
- 콘텐츠중심 특성화, 지식기반 전문가양성, 지원체계 정비, 조직문화 개선, 글로벌지향 수준 향상의 5가지 추진전략 중 '콘텐츠중심 특성화'는 우리대학 비전을 달성하기 위한 첫 째 되는 핵심 전략임.

- '콘텐츠중심 특성화'를 위해 차세대 문화콘텐츠 산업의 핵심이 되는 만화, 애니메이션, 게임 분야에 특화된 학과를 우리학교를 대표하는 핵심 브랜드로써 전략적으로 육성하고 있음.
- 보다 전문화된 현장 중심형 인재 양성을 위해 우리대학만의 차별화된 교과과정 개발이 요구됨에 따라 강의실 중심 교육에서 벗어나 상용화 프로젝트 중심의 실무형 교육 실현을 위해 정부의 지원, 학교의 인턴쉽 인력과 구축된 인프라, 현장 업체의 전문가와 상용화 콘텐츠를 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>

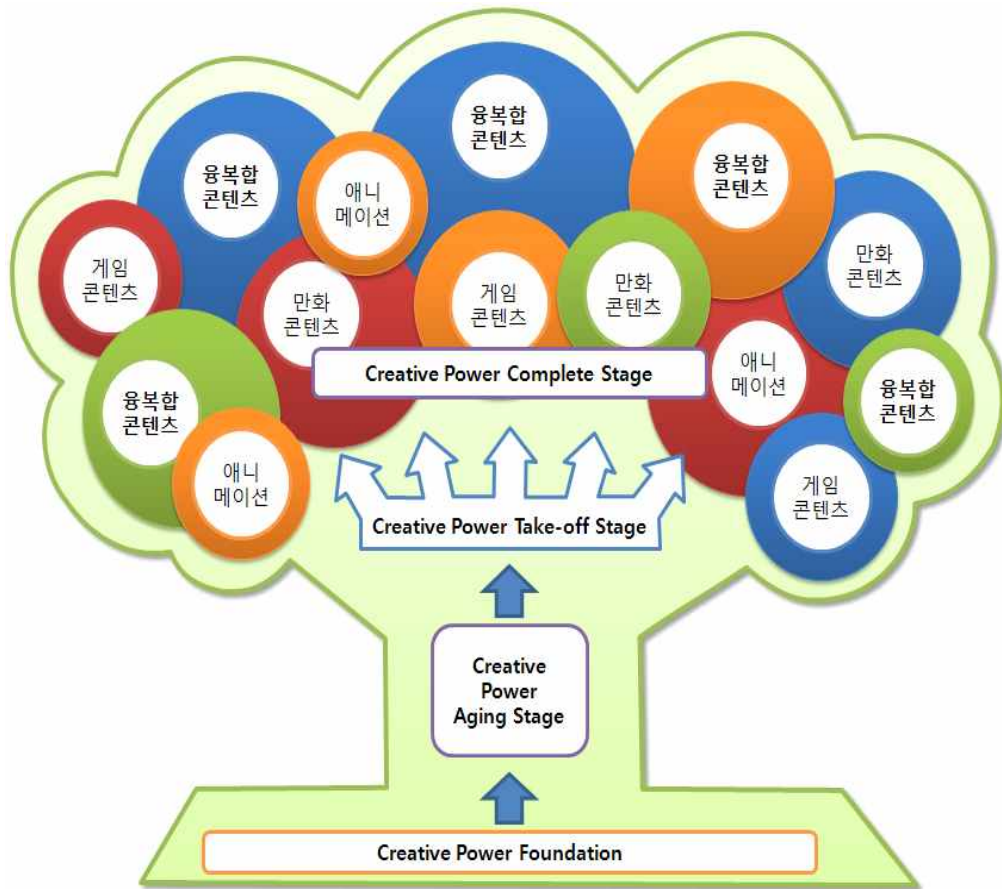
- 만화창작, 애니메이션, 컴퓨터게임 전공을 중심으로 한 '콘텐츠중심 특성화' 및 S-OJL 모델의 장점을 더욱 강화하고, 최고 브랜드 대학으로 확고한 위치를 점유하기 위해 차세대 콘텐츠 연구소 설치를 지속적으로 실천 및 강화하고 보다 확장된 전문화 시스템을 연구 개발하였음.
- 이러한 노력의 결과로 2010년부터 Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)를 통해 보다 확장된 개념의 체계적이고 실제적인 현장 중심형 교육 시스템을 운영하여 관련 산업현장의 요구에 부응하는 더욱 숙련되고 전문화된 미래 지향적 인재를 양성하고 있음.
- Creative Power Complete Project (창의역량 완성 사업)의 구체적인 실현을 위해 전공 맞춤형 역량강화 프로그램, 전공역량검증 프로그램, 3D 애니메이션 Technical Director, Artist Residence 프로그램을 비롯한 도제식집중교육 과정, 콘텐츠 개발 프로그램, 융·복합콘텐츠 런칭 프로그램 등 세부적인 내용을 구성하여 성공적으로 시행하고 있음.
- 이를 뒷받침하기 위해 융합형 차세대 게임 콘텐츠 개발 및 기 설립된 차세대 콘텐츠연구소의 성공적인 운영과 새로운 연구소의 개발 및 설립 사업을 지속적으로 추진하고 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.
- 콘텐츠 산업에 대해 절대적 영향을 끼치는 디지털 매체 환경의 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 독립적으로 운영되어 왔던 만화창작, 애니메이션, 컴퓨터게임 전공을 융합하여 새로운 형태의 융·복합형 교과과정을 개발하고 보다 창의적인 개념에 입각한 융·복합형 콘텐츠 인재 양성 방법을 연구하여 실행하고 있음.
- 이러한 연구와 노력의 결과로 만화, 애니메이션, 게임 분야의 실질적인 융·복합 완성모델 구축을 위해 개별 학과로 운영되던 만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과를 2011년 '콘텐츠스쿨'로 융합하여 세 학과의 교과과정, 교수진, 노하우 등 모든 분야에서의 융·복합을 실현하였음.
- 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 분야 교수진의 공동 연구와 협의, 토론을 통해 완성된 융·복합형 교과과정 및 교재 개발의 성공적인 적용 이후 혁신적으로 변화하는 콘텐츠 산업의 패러다임에 적극적으로 대응하기 위해 교수진의 창의 역량 강화를 지속적으로 지원하고 있음
 - 창의적인 콘텐츠 제작을 위한 교육 여건 개선 및 인프라 구축을 통해 관련 업계의 현장과 유사한 전문적인 환경을 제공함으로써 산업화의 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 경쟁력 있는 인재 양성 기반을 구축하고 있음

- 콘텐츠 산업 변화에 대한 치밀한 분석을 통해 요구되는 차세대콘텐츠 연구소를 지속적으로 설립 및 성공적인 운영을 통해 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 분야의 국내외 문화 콘텐츠 산업을 이끌어가는 창의적인 인재 양성을 위해 기존 커리큘럼과 병행할 수 있는 개인 맞춤형 인재 육성 프로그램을 운영함으로써 국내 콘텐츠 산업은 물론 글로벌 콘텐츠 시장에서 경쟁력을 갖춘 우수 인력배출의 역량을 구축하고 있음
 - 인문 지식과 전공 역량의 융합, 전공을 초월한 융·복합형 역량 강화 프로그램, 문화 예술의 소양 고취, 자발적인 소규모 전공 스터디그룹의 활성화 등 능동적이며 적극적인 미래 지향적 인재 양성 역량 강화를 위한 프로그램을 시행하고 있음
- Creative Power Take-off Stage(창의역량 심화)
 - 스마트폰을 비롯한 모바일 환경의 변화, 3D/4D를 비롯한 영상 구현 체재 및 플랫폼의 변화 등 콘텐츠 산업 패러다임 변화에 의한 기술 누수 현상을 미연에 방지하기 위해 Technical Director 프로그램을 운영하여 각 전공에서 필수적으로 요구되는 제작 기술 변화에 빠르게 대응하고 있음
 - 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
 - 이러한 장기 도제식 교육은 범세계적으로 성공할 수 있는 콘텐츠 제작에 필수적으로 요구되는 기획, 제작, 마케팅 능력을 종합적이며 갖추는 데 핵심적인 역할을 담당할 수 있으며, 거시적인 안목에서의 인적 네트워크 구축에도 도움이 됨
 - 콘텐츠 관련 전공의 세부 직무에 따라 차별화 된 취업 역량을 확보하기 위해 1:1 포트폴리오 클리닉, 모의 면접, 산업체 전문가들과의 맞춤형 멘토링 등 체계적으로 구성된 취업 연계 프로그램을 진행하고 있음
 - 앱 게임의 경우 영어권, 일어권, 중국어권의 모바일 사용자들을 대상으로 한 다국어 번역 서비스 및 앱 마켓 등록 등의 글로벌 상용화 프로젝트 진행을 통한 역량 심화 학습의 실질적인 성과를 거두고 있음

- 해외 현장 실습, 해외 협력 업체의 상용화 프로젝트 참여 등을 통해 현장형 학습을 기반으로 역량 심화를 완성하고 있음
- Creative Power Complete Stage (창의역량 완성)
 - 전문화 된 창의역량 강화 교육 커리큘럼 및 개인 맞춤형 인재 양성 프로그램의 성과로서 역량 완성에 다다른 우수한 인재들이 각 전공 및 분야별 창의 콘텐츠 제작 혹은 융·복합형 콘텐츠를 기획하고 제작하여 국내외 유명 공모전 수상, 해외 초빙 등 세계적인 콘텐츠 시장에서 경쟁력을 확보하고 있음
 - 이렇게 완성된 창의인재는 각 전공 관련 산업체에서 진행하고 있는 양질의 상용화 프로젝트에 참여하여 현장 전문가로서의 두각을 나타내며 기량을 선보이고 있음

II. 세부사업별 계획

1. 세부사업비 총괄표

구분	세부사업명	항목명	대표 브랜드 국고지원금	
			금액(원)	비율(%)
①	창의역량 기반구축사업	▪ 차세대 콘텐츠 연구소	22,000,000	3.5
		▪ 교수창의역량 강화	10,690,854	1.7
		▪ 창의역량 인프라구축	291,427,820	46.1
		계	324,118,674	51.4
②	창의역량 강화사업	▪ 창의인재육성프로그램	87,242,980	13.8
		▪ 전공학습역량강화 프로그램	19,999,998	3.2
		계	107,242,978	17.0
③	창의역량 심화사업	▪ 도제식 집중교육	119,160,000	18.9
		▪ 취업역량강화	11,699,000	1.9
		계	130,859,000	20.6
④	창의역량 완성사업	▪ 창작 콘텐츠 런칭	57,445,000	9.1
		▪ 상용화 콘텐츠 개발	12,188,020	1.9
		계	69,633,020	11.0
합 계			631,853,672	100.0

2. 세부사업 내용

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

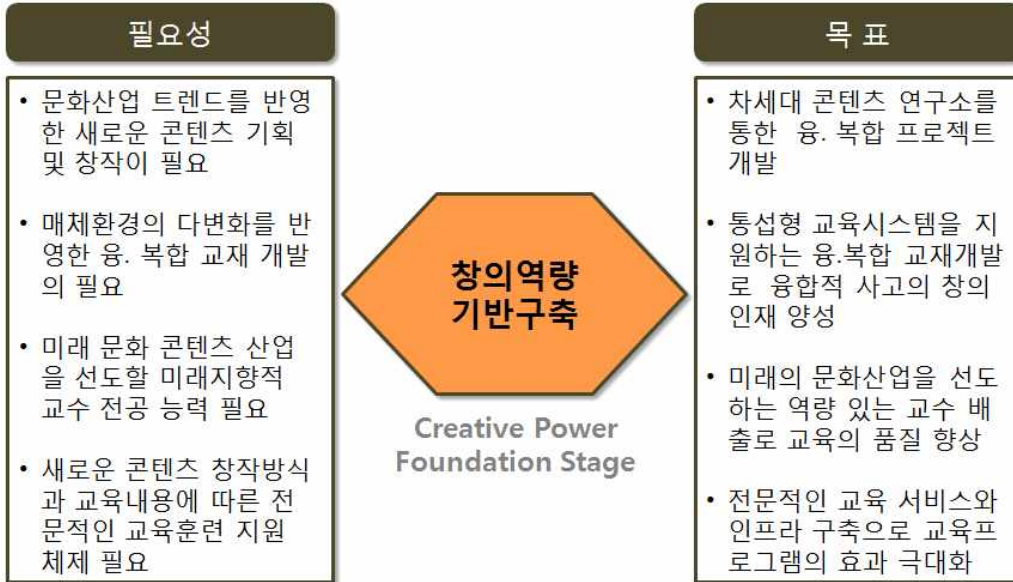
① 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 콘텐츠 개발의 경쟁력 강화를 위한 차세대 콘텐츠 연구소내 청강 스토리랩 구축 및 프로젝트 개발
 - 문화 콘텐츠의 핵심 경쟁력이라고 할 수 있는 스토리텔링 및 내러티브의 중요성이 더욱 부각됨으로 인해 이를 체계적으로 교육할 수 있는 지원이 필요함.
 - 문화콘텐츠 산업의 체질적, 구조적 변화와 CT기술의 급속한 발전에 따른 새로운 콘텐츠 기획 및 창작에 대한 필요성이 증대됨.
 - 창의적인 기획과 스토리텔링 전략을 통해 세계 시장에서 인정받는 콘텐츠 개발이 필요함.
- 새로운 콘텐츠 플랫폼의 개발 및 융복합 기술 확산에 따라 지속적으로 교수의 역량을 업데이트하고 계발해야 할 필요성이 증대됨.
- 기존의 콘텐츠 기획/창작 방식을 벗어난 새로운 방식의 습득과 전문 인력이 필요하고, 이를 위한 교육과 훈련을 지원할 수 있는 인프라 구축이 필요함.

(2) 목표

- 기술력 위주의 콘텐츠 개발에서 기획력 중심의 문화 콘텐츠 개발을 통한 선진 국형 문화콘텐츠 산업 구축
- 지속적으로 변화하는 CT기술과 플랫폼 변화에 종속되지 않는 콘텐츠 기획력의 창의 역량 증대
- 미래의 문화콘텐츠 산업 및 교육을 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	<p style="text-align: center;">추진 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 청강 '스토리랩' 구축 및 프로젝트 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 스토리랩 신설을 위한 교수 및 학생으로 구성된 TFT 구축 및 사업자 등록 ▪ 스토리랩의 상용화 프로젝트 개발 및 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 외부 상용화 프로젝트와의 연계를 통해 청강 스토리랩 중심의 창작 스토리 프로젝트 개발 - 청강 스토리랩 카페 및 블로그 운영을 통한 졸업생 및 외부 스토리 지망생 등 인력 유입 ▪ 스토리랩의 활성화를 통한 취업률 상승 <ul style="list-style-type: none"> - 미래 지향적 문화 콘텐츠 개발의 핵심이 되는 스토리텔링(내러티브)의 전략적 발전과 스토리랩의 지속적인 활성화를 통해 취업 연계
	<p style="text-align: center;">추진 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 교내연구소로서의 청강 스토리랩 구축 및 활성화 <ul style="list-style-type: none"> - 교수 및 외래교수 중심의 전문 인력 구축 - 스토리랩의 사업자 등록 완료 및 외부 홍보 ▪ 스토리 프로젝트 개발 및 활성화 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 외부 상용화 프로젝트와의 연계를 통한 스토리 프로젝트 개발 - 청강 스토리랩 중심의 상용화 프로젝트 활성화를 통한 현장실습의 활성화 ▪ 스토리랩의 활성화를 통한 취업률 제고 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 관련 전공 학생들을 대상으로 하는 체계적인 스토리텔링 교육을 통해 관련 분야 취업률을 높이고 궁극적으로는 콘텐츠 산업에서의 중심적인 위치를 확보

항목명	주요내용	
교수 창의역량 강화	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교수 전공심화교육 <ul style="list-style-type: none"> - 전공 관련 워크숍, 세미나, 연수 프로그램 참가 지원 - 콘텐츠 관련 전공 교수 대상, 교육 및 연수비용 지원
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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
창의역량 인프라 구축	추진 내용	<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, 타플렛 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
	추진 방법	<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 지출 구분
차세대 콘텐츠 연구소	상용화 프로젝트 개발 및 활성화 프로그램 (스토리랩 구축)	20,000,000	* e북 발간비 : 2,000,000원 * 직품 편집 및 디자인비 : 4,000,000원 * 인쇄비 : 10,000,000원 * 앱 개발 및 등록비 : 4,000,000원	2	5
	상용화 프로젝트 개발 및 활성화 프로그램 (스토리랩 구축 - 장학금)	2,000,000	* 학생우수작 장학금 2,000천원	1	1
	소 계	22,000,000			
교수 창의역량강화	전공심화교육	10,690,854	* 450천원~500천원 X 11(명) : 4,790천원 * 1,000천원 X 2(명) : 2,000천원 * 교원전공심화 세미나 : 550~600천원*7회 = 3,901천원	4	2
	소 계	10,690,854			
창의역량 인프라구축	창의역량향상 기초교육	24,000,000	* 누드 드로잉 모델비 50,000×8반×3시간×10주:12,000,000×2학기	2	5
	창의 실습중심 교육	36,756,026	* 애니메이션 전공 실습소모품 - 드로잉용지 및 인체조소용 찰흙 등 : 12,400천원 * 만화전공 실습소모품 : - 만화원고용지 및 물감, 붓 등 : 12,356천원 * 게임 전공 실습소모품 : 12,000천원	8	1
	창의역량 인프라 여건 개선 (기자재)	165,877,130	* 실험실습장비(PC 83대) : 1,250천원X83=99,600천원 * 교육용 실험실습장비(LCD모니터66대) : 330천원X66= 21,780천원 * 스캐너 : 1,900천원X3대 = 5,700천원 * 빔프로젝터 1,800천원X2대 = 3,600천원 * 음향시스템 1SET = 4,120천원 * 만화창작전공 실습용 PC테이블 : 173천원*180개=31,077천원	7	1
	창의역량 인프라 여건 개선 (시설)	64,794,664	* 첨단실습실 교육환경 구축: - 실습실개선 3개×21,598천원=64,795천원	6	1
	소 계	291,427,820			
합 계		324,118,674			

4 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2012년									2013년	
		5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	
차세대 콘텐츠 연구소	상용화 프로젝트 개발 및 활성화 프로그램 (스토리랩 구축)	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
교수 창의역량강화	전공심화교육	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
창의역량 인프라 구축	창의역량향상 기초교육	⇒	⇒			⇒	⇒	⇒	⇒			
	창의실습 중심교육	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	창의역량 인프라 개선사업	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒

수 기대성과

- 차세대 콘텐츠 연구소
 - 제작 기술력 향상에 주력함으로써 상대적으로 경쟁력이 떨어진다고 평가받고 있는 한국의 콘텐츠 제작 기획력 및 스토리텔링 분야의 경쟁력을 높임으로써, 범국가적으로 인정받는 콘텐츠 제작 능력 함양
 - 급변하는 기술력에 좌우되지 않으면서 문화 콘텐츠 시장을 선도해 나가는 미래지향적 인재 양성의 기반 마련
 - 단순히 인재 양성 교육기관이라는 역할에 안주하지 않고, 안정된 문화 산업의 제작 기술 기반을 토대로 관련 산업 분야의 새로운 발전 방향을 제시하고 이끌어가는 창의적인 콘텐츠 기관으로서의 허브 역할 담당
- 지속적인 교수개발을 통해 강화된 전공역량으로 양질의 교육 제공 및 취업 역량 강화
 - 기술발전은 물론 기술의 변화를 이끌어가는 콘텐츠 문화의 생태를 이해하고 이에 대한 지속적인 사회 경험과 재교육을 통해 교수들의 전공 역량을 강화시킴으로써 문화 콘텐츠 산업의 리딩 교육 기관으로서의 입지를 확고하게 함
 - 끊임없이 발전하는 기술을 선도해가는 현장밀착형 교육 및 현장 경험을 제공함으로써 콘텐츠 산업을 리드해 나가는 인재 양성 교육 기관으로서의 이상적 역할 담당
- 창의적인 콘텐츠 문화 산업 교육 기관에 적합한 전문화된 교육환경 제공으로 교육의 품질 향상

- 인체 모델 드로잉을 포함한 학생들의 기초 창작 능력 향상 및 이를 기반으로 하는 전공 능력 함양
- 실습실의 유형을 전문화하여 도제식교육(아티스트 레지던스), 학내 인턴십(S-OJL)과 같은 다양한 형태의 현장밀착형 교육프로그램 운영여건 마련

2-2. 창의역량강화사업(Creative Power Aging Stage)

□ 필요성 및 목표

(1) 필요성

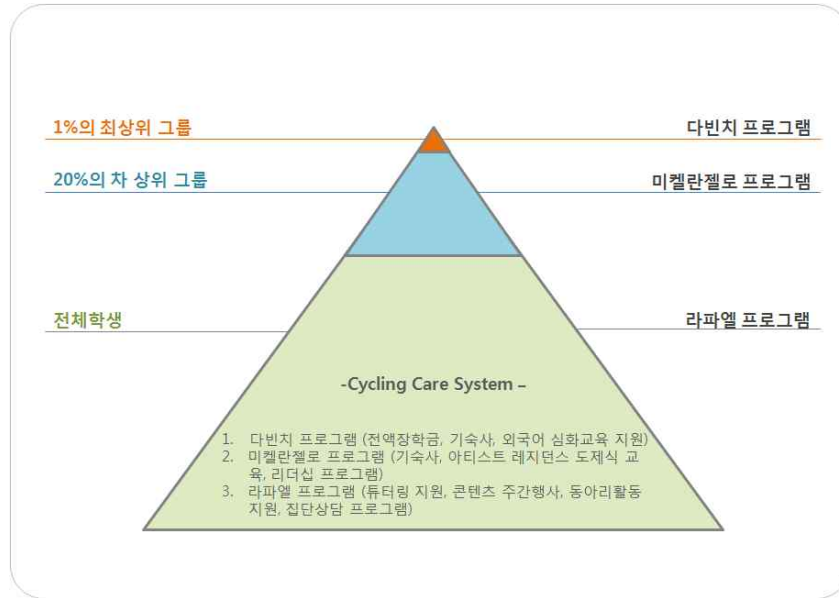
○ 창의인재육성 프로그램의 필요성

- 문화산업관련 창의 인재는 보편적인 기준으로 설정된 교육 프로그램을 넘어서 개인의 창의성과 역량에 따라 내면의 독창적인 능력을 충분히 발휘할 수 있는 개인 맞춤형 인재 양성 프로그램이 병행될 필요성이 있음.
- 범세계적으로 문화 콘텐츠 산업을 선도하는 성공한 프로젝트 및 인재들이 공통적으로 강조하는 인문 지식과 전공 역량의 융합, 새로운 문화산업 패러다임을 제시할 수 있는 독창적인 기획 능력 함양 등 새로운 인재 양성 프로그램의 필요성이 증대됨.
- 문화 산업의 글로벌화의 추세를 선도해가는 어학 능력 강화, 어학 인증 코스의 강화 등에 대한 필요성이 더욱 부각됨.
- 미래 지향적 창의 인재 양성을 위해 전공을 초월한 전공 지식과 역량을 교류함으로써 보다 경쟁력 있는 문화 콘텐츠 개발 가능성을 제시하고 공동체 생활을 통한 사회, 문화적 교류의 장을 제공해야 할 필요성이 증대됨.

○ 전공역량 강화사업의 필요성

- 문화콘텐츠 산업분야의 분업구조와 직무별 능력요소를 감안한 세분화된 집중 특화 교육프로그램 필요함.
- 문화, 사회구조와 밀접하게 연계되어 변화하는 콘텐츠 시장의 생리 구조에 따라 중점적으로 요구되는 분야의 전문적인 역량 강화 필요성이 부각됨.
- 구체적인 직무 분야를 심화할 수 있는 교육의 다양한 형태 및 일정, 전문 강사로 이루어진 교육 프로그램이 필요함.

(2) 목 표



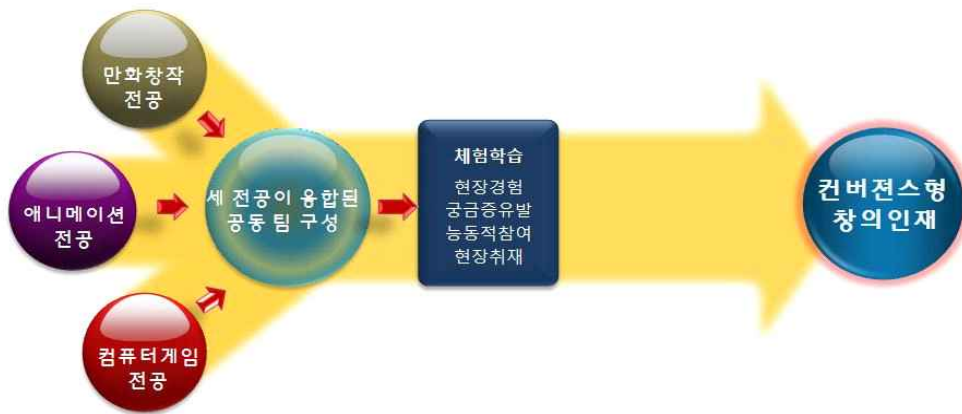
학생역량 맞춤사업 개념도: 우수학생 수월성 프로그램의 개념도

○ 창의인재 육성프로그램의 목표

- 국내외 문화콘텐츠 산업을 리드할 수 있는 콘텐츠 제작 능력을 갖춘 스타급 인재 양성
- 전공 관련 해외 유명 공모전 수상, 국내 우수 산업체 취업률 향상, 해외 취업률 향상 등 글로벌 사회의 국제적 경쟁력을 보유한 우수한 인재 양성
- 전공 세부 직무별 도제식 교육, S-OJL 인턴십 교육을 통한 실무 경험 및 전공 역량 증대와 국제적 경쟁력을 인정받는 양질의 프로젝트 결과물 제작.
- 사회, 문화적 공동체 생활을 통한 개인의 리더십 향상
- 어학 능력 강화와 어학 인증 코스를 통해 글로벌 창의 인재로서의 기본 자질 함양
- 자기 주도형 스터디 활동을 통해 학생들의 전공 직무 능력에 자신감을 고양시키며, 자발적인 소규모 스터디그룹 활동을 통해 인적 네트워크 확장 및 전공 역량 강화

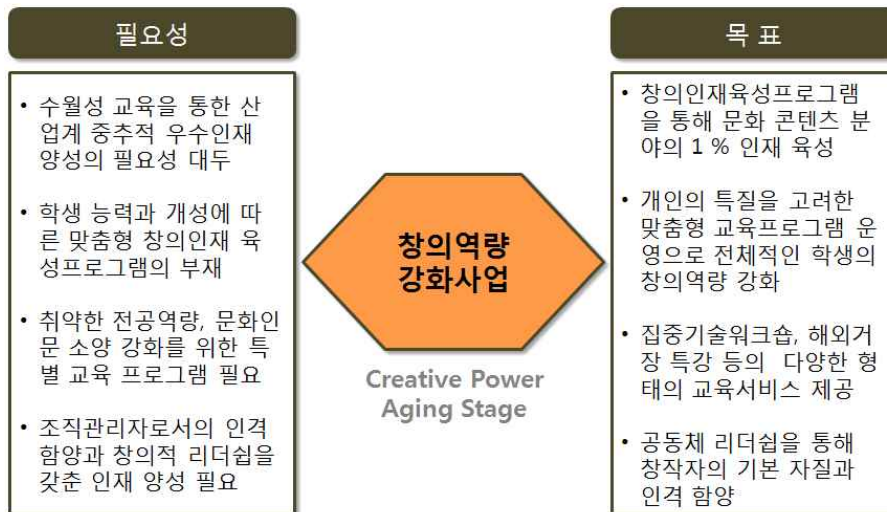
○ 전공학습역량 강화프로그램의 목표

- 세분화된 직무별 전공 기술 특화 프로그램 제공과 S-OJL 인턴십의 병행을 통해 기술의 숙련 불일치 해소
- 다양한 특강 및 워크숍, 1:1 크리틱 등을 통해 작품의 기획 역량, 제작 기술 역량, 비즈니스 및 홍보 역량 등을 균형있게 갖춘 미래 지향적 창의 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"> ▪ 글로벌어학능력 향상 워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 하계, 동계 토익 및 일본어 캠프 ▪ 다빈치 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 전공 내 상위 1% 인재를 대상으로 하는 창작 지원 (장학금 및 창작지원비) - 자기주도 학습계획에 따른 성과와 프로젝트 수행성과 등 종합 평가를 통해 프로젝트 지원금과 1인 전담교수 배정 지원 - 1인 1셀(Cell) 창작 작업 공간 지원 - 1:1 외국어 강의, 전공 관련 제작기술, 인문학 교육 등 개인별 특화 프로그램 지원 - 해외 컨퍼런스, 페스티벌 참가 지원 - 전공 관련 해외 유명 스튜디오 및 해외 인턴쉽 지원 ▪ 미켈란젤로 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 문화 콘텐츠 관련 1인 창작 프로젝트 지원 - 창의인재 프로그램 지원 : 교과목 연계형 리더쉽 프로그램 및 문화체험 지원 :인적 네트워크 형성과 운영에 중점을 둔 리더쉽 프로그램 및 국내외 문화 체험 프로그램 - 장학금 지원 : 산학프로젝트, 교수프로젝트, 아티스트레지던스 참여 학생들의 업무량과 역량수준에 따라 장학금의 차등 지원 ▪ 라파엘 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 전시회 견학 : 전공 관련 국제 전시회(GISEF, PISAF, G-STAR 등), 문화행사, 박물관 등의 현장 견학 학습 지원 - 자기 주도형 스터디 그룹 : 학생들의 자발적인 소규모 스터디 그룹 운영 지원 - 전문가 포트폴리오 클리닉 : 산업계, 학계 전문가를 초청하여 1:1 개인 포트폴리오 클리닉 실시
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 글로벌 어학능력 향상 <ul style="list-style-type: none"> - 하계, 동계 토익 및 일본어 특강 - 참여대상 : 토익 및 일본어 성적 향상 희망자 (기초 / 심화 등 2단계 실시) - 참여 일시 : 2012년 6월 말, 12월 말 (각 5박 6일, 기숙사 합숙) - 선정방법 : 학교 웹사이트 및 스쿨 사이트 공지, 접수, 인터뷰

항목명	주요내용	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 다빈치 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 스쿨의 학생의 상위 1% 대상자, 전공별 2명 최대 6명 학생을 선발 - 2012년도 1학기에 자기주도 학습계획서(창작 기획 및 세부 계획서) 신청 학생을 대상으로 평가위원회(전공별 2인 교수 총 6인 평가위원으로 구성)에서 평가를 통해 1차 선발 - 1차 선발 대상자들의 presentation과 최종면접을 통해 2차 최종대상자 선정 ▪ 미켈란젤로 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 스쿨 대상으로 차 상위 20% 학생을 선발 - 선발기준 및 방법: 다빈치와 상동 ▪ 라파엘 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 스쿨의 학생 중 상위 20%를 제외한 80%학생들 대상 지원 - 자기주도형스터디그룹 : 자발적인 소규모 스터디그룹 지원서 모집 후 평가위원회의 평가를 거쳐 선정 - 문화콘텐츠 전시회견학 : 각 전공별 수요 조사 후 평가위원회에서 우선순위를 평가한 후 지원
전공 학습 역량 강화 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전공능력 향상을 위한 집중워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 창의적 만화제작 능력 향상 워크숍 - 고급편집인력 양성 워크숍 - 고급합성인력 양성 워크숍 - 모션그래픽스 심화교육 ▪ 취업연계 전문가 초청특강 <ul style="list-style-type: none"> - 각 전공별 산업체 유명 인사 또는 취업 리크루팅 전문가들을 초청하여 학생 수준별 특강, 크리틱, 1:1 클리닉 및 취업 대비 특강 등의 프로그램 진행
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전공능력 향상을 위한 집중워크숍 <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 강의평가 및 학생 대상 만족도 설문, 분석 ▪ 취업연계 전문가 초청특강 <ul style="list-style-type: none"> - 각 전공별 학생들의 희망 초빙 연사 설문 후 분석 - 전공별 취업 연계 특강 기획서 수합 및 특강 프로그램의 구체화 - 취업연계 특강 일정 조정 및 특강 후 참여학생들의 만족도 설문 및 분석 - 취업연계 특강 초빙 강사들의 만족도 설문 및 분석

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
창의인재 육성 프로그램	글로벌 어학능력 향상 워크숍	9,265,020	* 토익캠프 및 일본어캠프 · 강사료 : 300천원X2(명)X4(일)X2(회) = 4,800천원 · 교재비 : 15천원X80(명)=1,200천원 · 응시료 : 30천원X80(명)=2,400천원 · 기타운영비 : 865천원	2	3
	다빈치 프로그램 (장학금)	14,426,500	* 창의인재장학금 : 14,427천원	1	1
	다빈치 프로그램	21,573,500	* 다빈치창의프로젝트 : 3,000~4,000천원×6명=21,574천원	2	5
	미켈란젤로 프로그램(장학금)	4,541,000	* 문화콘텐츠1인창작지원 장학금 : 400~500천원X10(명)=4,541천원	1	1
	미켈란젤로 프로그램	3,459,000	* 문화콘텐츠1인창작지원 : 300~400천원X10(명)=3,459천원	2	5
	라파엘 프로그램	33,977,960	* 문화콘텐츠 전시회 견학 - 해외전시회 참사 : 5,280천원 - 국내 콘텐츠 전시회 참가 : 600천원*10(회)=5,898천원	8	3
			* 스터디 그룹 지원 : 18,000천원 · 600천원 X 20(팀) = 12,000천원 · 500천원 X 12(팀) = 6,000천원	2	5
* 전문가포트폴리오 : 4,800천원 : 300천원*16명=4,800천원			2	3	
소 계	87,242,980				
전공학습 역량강화 프로그램	전공 능력 향상을 위한 집중 워크숍	11,999,998	* 창의적 만화제작 능력 향상 워크숍 : 외부강사비 300천원X6명)X5일=9,000천원 * 고급편집인력 양성 워크숍: 외부강사비 200천원X1명)X5일=1,000천원 * 고급합성인력 양성 워크숍 외부강사비 200천원X1명)X5일=1,000천원 * 모션그래픽스 심화교육 외부강사비 200천원X1명)X5일=1,000천원	2	5
	취업 연계 전문가 초청 특강	8,000,000	* 애니메이션 취업연계전문가특강 (2D,3D,VFX,CONCEPT ART) · 외부강사비 300천원X20(명)=6,000천원 * 전공심화 취업연계전문가특강 : 2,000천원 · 외부강사비 300천원X6(명)=1,800천원 · 현수막비:200천원	2	1
	소 계	19,999,998			
합 계	107,242,978				

4 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2012년								2013년	
		5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
창의인재 육성 프로그램	글로벌어학능력 향상	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
	다빈치 프로그램		→	→	→	→	→	→	→	→	→
	미켈란젤로 프로그램		→	→	→	→	→	→	→	→	→
	리파엘 프로그램		→	→	→	→	→	→	→	→	→
전공 학습 역량강화 프로그램	전공 능력 향상을 위한 집중워크숍	→	→	→				→	→	→	→
	취업연계 전문가 초청특강						→	→	→	→	→

수 기대성과

- 개별 역량에 따른 맞춤형 교육 프로그램 제공을 통해 국제적 경쟁력을 갖춘 창의 인재 배출
- 졸업 후 관련 업계의 중추적인 역할을 담당할 수 있는 융복합형 우수 인재 배출
- 만화, 애니메이션, 게임을 기반으로 하여 인문학, CT기술, 예술, 마케팅, 스토리텔링 등의 다양한 지식 융합 경험을 통해 예술, 기술, 비즈니스 역량을 균형 있게 갖춘 인재 배출
- 전공 관련 분야 집중워크숍과 특강을 통한 개인별 역량 재고 및 창의 프로젝트 성과 도출
- 체계적인 어학 교육 프로그램과 관리 체재를 통한 어학 기본기 완성 및 이를 기반으로 하여 해외 연계 프로젝트 및 해외 취업이 가능한 글로벌 인재 양성
- 선후배간의 스터디메이트 관계 형성을 중심으로 전공 적응력 향상 및 전공 역량 강화의 기초 마련
- 교내 인적 네트워크 구축 및 확장과 이를 기반으로 융·복합 프로젝트 추진의 기틀 마련
- 지역사회와의 사회, 문화적 교류와 다양한 문화체험을 통해 미래 지향적 문화 산업패러다임에 적극적으로 대응할 수 있는 인재 배출

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

① 필요성 및 목표

(1) 필요성

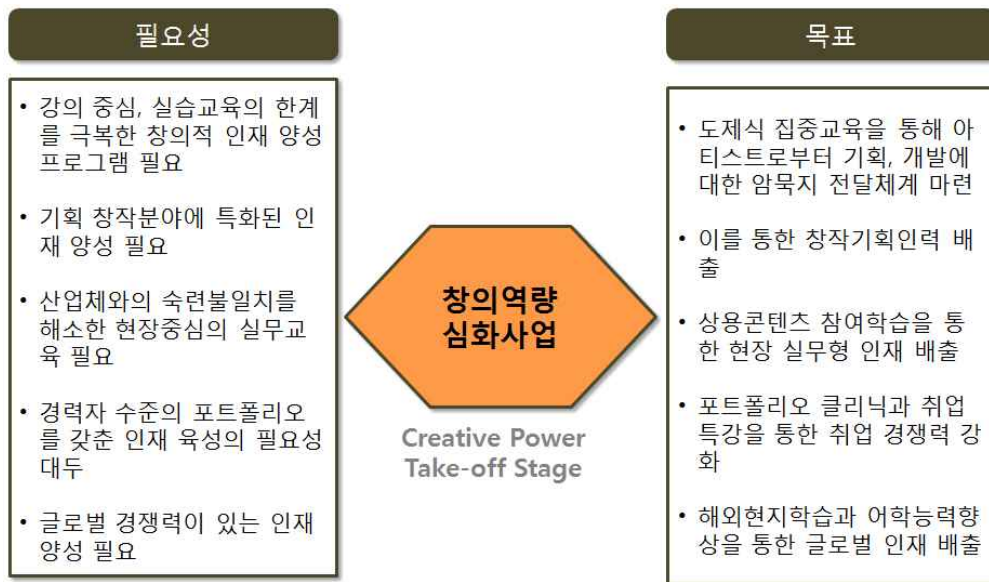
- 도제식 집중교육 프로그램의 필요성
 - 문화 콘텐츠 제작의 고유한 특성상 획일적이고 보편적인 교육프로그램으로는 전문화된 제작 인력의 양성이 역부족이기 때문에, 보다 전문적이고 체계적인 집중 교육을 통해 제작 능력 역량 강화 필요성이 대두됨
 - 유명 아티스트의 단기 특강 및 1회성 워크숍, 세미나 교육의 한계 노출
 - 콘텐츠 산업의 직무 세분화 및 직무별 전문 기술 습득의 필요성이 필수화됨으로 인해 1:1 도제식 교육을 통한 장기간 암묵지 교육전달체계 필요
 - 유명 아티스트들과의 장기간 도제식 교육을 통해 기술지도 이외의 기획능력 및 인적네트워크 구축, 확장의 장점 대두
- 취업 역량강화 프로그램의 필요성
 - 본인이 원하는 산업체의 성공적인 취업을 위해 포트폴리오와 이력서 및 자기소개서에 대한 체계적인 작성방법의 숙지가 필요함
 - 직무별, 산업군별, 혹은 업체의 특성에 따른 산업체 전문가의 포트폴리오 클리닉과 모의 면접을 통해 노하우의 전수 및 개인별 맞춤형 지도의 필요성 대두

(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
 - 아티스트레지던스 프로그램을 정규 커리큘럼에 포함시켜 체계화 된 교육 프로그램을 운영함으로써 학생들의 창작 결과물의 질적 상승 기대
 - 기획 및 제작 분야의 전문화된 기술력 축적을 통해 완성된 양질의 결과물의 국내외 유명공모전 수상, 상용화 또는 투자유치, 공중파 TV 방영, 만화잡지 게재 등의 성과 축적

○ 취업역량 강화 프로그램의 목표

- 최근 게임 산업의 이슈가 되고 있는 스마트 기기 기반의 앱 게임 제작을 통해 국제 최소 5개 상용화 앱 게임 완성
- 완성된 양질의 앱 게임을 글로벌 앱 마켓 대상 최소 3개 이상 상용화
- 전공별, 세분화 된 직무별 특성에 따른 맞춤형 취업 연계 특강을 통해 포트폴리오 클리닉, 자기소개서 작성 능력 함양, 면접 클리닉 등의 현실적인 대비
- 체계적인 취업 준비를 통한 경쟁력 강화 및 전공 취업률 향상



② 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용	
도제식 집중교육	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 3D 애니메이션 Technical Director <ul style="list-style-type: none"> - 지속적으로 개발되는 3D 관련 제작 기술 분야의 기술누수현상 및 연계성 결여현상 방지를 위한 R&D 체제 확보 - TD를 중심으로 연구 과제를 진행하고 사용된 관련 기술의 매뉴얼화, DB화 등을 통한 기술 공유 - Hair Farm 고급기술연구 - Fur 고급기술연구 - Facial Animation 고급기술연구 - Cloth 고급기술연구 - HDRI를 활용한 사실형 씬 연구 ▪ 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 : 3D 장편창작애니메이션1편 (환)/2D 단편애니메이션 1편(투티의 바다)/ 2D 장편애니메이션 1편(사이비) /TV 시리즈 파일럿필름 1편(추모열전:영웅의전서) 제작 - 만화 : 만화콘텐츠 출판물 2권 이상 출간(ISBN 획득) - 게임 : 게임 기획, 그래픽, 프로그래밍 분야의 아티스트 1~2명 초빙 및 게임 제작, 상용화 추진
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 3D 애니메이션 Technical Director <ul style="list-style-type: none"> - 연구과제 선정 및 TD를 중심으로 하는 기술 연구 수행 - 연구완료 보고서 작성 및 발표 - 개발 및 사용된 3D 기술의 매뉴얼화 : PDF / 학내 DB 체계 구축 - 학생들 대상 분기별 기술 워크숍을 개최하여 기술 연계 체제 마련 - 기술워크숍 보고서 및 학생 대상 만족도, 개선점 설문, 분석 ▪ 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 (참여예상 학생 70~80명) - 참여학생은 전공별 스튜디오에서 1일 5시간 이상 프로젝트 참여 진행

항목명	주요내용	
	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 취업 역량 강화를 위한 집중 워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 산업 트렌드 변화에 따라 요구되는 기술을 방학 중 단기, 집중 워크숍을 이용하여 완성 - 게임전공: 프로그래밍, 게임기획, 게임그래픽 분야의 단기 기술 워크숍 개최 ▪ 창업 및 취업을 향상을 위한 글로벌 상용화 앱게임 제작 <ul style="list-style-type: none"> - 앱 제작 전문가 초청 멘토링 프로그램 진행 - 글로벌 서비스를 위한 다국어 번역 및 앱 등록비 지원 - 미국, 일본, 중국의 앱 마켓 대상 상용화 서비스 진행 ▪ 취업역량 강화를 위한 포트폴리오 클리닉 <ul style="list-style-type: none"> - 취업준비를 위한 이력서, 자기소개서, 작품개발서 작성 및 수정 - 전공별 세부 직무별 업계 전문가 혹은 리크투링 전문가 초청 및 1:1 클리닉 진행 - 면접 시 유의사항, 면접 질문의 답변 방법, 대응방법 등을 포함하는 모의 면접 실시
취업역량강화	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 취업 역량 강화를 위한 집중 워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 변화된 게임 산업 트렌드 분석에 의한 세부 취업 방향 및 요구되는 전문기술 분석 - 하계방학 : 기초 과목과 트렌드 변화에 의거해서 분석된 내용 중심의 워크숍 실시 - 동계방학 : 응용 및 고급 기술 중심의 집중 워크숍 실시 - 하, 동계 방학 2주간 관련 전문가를 초빙하여 교과과정에 포함시키기 어려운 기술 중심의 집중 교육 실시 - 워크숍 진행 이후 학생들의 전공역량 향상도 측정 및 만족도 조사, 분석 ▪ 창업 및 취업을 향상을 위한 글로벌 상용화 앱게임 제작 <ul style="list-style-type: none"> - 앱 게임 제작 플랫폼의 다변화 및 다양화 환경에 맞춘 게임 제작을 위해 전문가 초청 단기 집중 워크숍 및 멘토링 진행 - K-WAC, IOS, BADA, WINDOWS 7, 안드로이드 기반의 개발전문가 초청 멘토링 프로그램 실시 - 제작된 게임의 리소스(메뉴, 게임 내용 중 텍스트), 게임소개자료, 매뉴얼 등의 외국어 번역 예산 지원 : 영어, 일어, 중국어 번역 비용 지원 - 국내 및 해외 앱 마켓 등록비 지원 ▪ 취업역량 강화를 위한 포트폴리오 클리닉 <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

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
도제식 집중교육	3D 애니메이션 Technical Director	19,300,000	* 기술료선임급 (4,823천원)X50.0%(참여율)X8(개월)=19,300천원	2	5
	아티스트 레지던스 프로그램	99,860,000	* 기술지도비 : 112,700천원 (국고 : 99,860천원, 교비 : 12,840천원) 1) 3D장편(김준기): 기술료선임급 (4,823천원)X58.5%(참여율)X8(개월)=22,500천원 2) 2D단편(이기영): 기술료책임급 (5,998천원)X47.0%(참여율)X8(개월)=22,500천원 3) TV시리즈파일럿필름(김상동): 기술료선임급 (4,823천원)X50.0%(참여율)X8(개월)=19,200천원 4) 3D장편(연상호): 기술료선임급 (4,823천원)X34.0%(참여율)X4(개월)=6,500천원 5) 만화전공(이종규): 기술료선임급 (4,823천원)X23.0%(참여율)X8(개월)=8,800천원 6) 만화전공(최해웅): 기술료연구원급 (2,889천원)X48.5%(참여율)X8(개월)=11,200천원 7) 게임전공(김정윤): 기술료선임급 (4,823천원)X28.7%(참여율)X8(개월)=11,000천원 8) 게임전공(이운호): 기술료연구원급 (2,889천원)X48.0%(참여율)X8(개월)=11,000천원	2	5
	소 계	119,160,000			
취업 역량 강화	취업역량 강화를 위한 집중 워크숍	3,699,000	* 프로그래밍: 300천원x 1일 (6시간) * 3(회) = 900천원 * 기획디자인: 380천원x 1일 (6시간) * 3(회) = 900천원 * 게임그래픽: 380천원x 1일 (6시간) * 3(회) = 900천원 * 교재물인쇄비 : 30천원x100(권)= 300천원 * 회의비 및 기타 진행비: 699천원	2	1
	창업 및 취업률 향상을 위한 글로벌 상용화 앱게임 제작	5,000,000	* 앱 제작 전문가 초청 멘토링 프로그램 : 전문가초청비 250천원x4회x3개 플랫폼 = 3,000천원 * 글로벌 서비스를 위한 다국어 번역비 지원 · 다국어 번역비 (3개 국어) 400천원 x 5 = 2,000천원	2	1
	취업역량 강화를 위한 포트폴리오 클리닉	3,000,000	* 전문가 활용비 : 300천원 x 5(회) x 2(인) = 3,000천원	2	1
	소 계	11,699,000			
합 계	130,859,000				

4 사업 추진 일정

항목명	세부 항목명	2012년								2013년	
		5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
도제식 집중교육	3D 애니메이션 Technical Director	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
	아티스트 레지던스 프로그램	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
취업역량강화	취업역량 강화를 위한 집중 워크숍							⇒	⇒	⇒	
	창업 및 취업률 향상을 위한 글로벌 상용화 앱게임 제작	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
	취업역량 강화를 위한 포트폴리오 클리닉							⇒	⇒	⇒	

수 기대성과

- 도제식 집중교육 프로그램의 성과
 - 유명 아티스트의 연출력 및 제작 노하우 습득을 통한 기획 창작 인력 배출 및 문화 콘텐츠 산업 내에서의 우수 콘텐츠 배출
 - 유명 작가의 암묵지가 축적되어 콘텐츠 분야의 리딩 교육 프로그램 및 교육 기관으로서의 확고한 입지 완성
 - 3D 애니메이션 분야의 제작 기술누수현상을 미연에 방지하며, 전공제작 능력의 질적 향상을 도모함으로써 국내외 우수 콘텐츠 제작의 기틀 마련
 - 기획에서 전문기술력 향상에 이르기까지 미래지향적 콘텐츠 개발 역량의 강화
- 취업 역량강화 프로그램의 성과
 - 콘텐츠 산업 전반의 취업 정보 제공에 그치지 않고, 직군별, 직무별 세분화된 현실적인 정보 제공을 통해 체계적인 취업 역량 강화 프로그램의 정착화
 - 포트폴리오 및 면접클리닉을 통한 취업 경쟁력 강화
 - 게임운영 실습을 통해 학과 학생의 인턴십 프로그램 연계와 취업 연계 기대
 - 콘텐츠 관련 전공 및 스쿨의 전문성 확보와 동시에 대외적인 홍보 효과 기대 : 실무 전문가 및 취업 리크루팅 전문가들의 초빙을 통해 학교, 학생들의 우수성을 홍보함으로써 자연스러운 외부 홍보 효과의 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 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(나레이션, 음향 효과 등), 렌더링, 제본, 인쇄 등의 후반 제작 비용을 지원하여 만화, 애니메이션, 게임 최종 콘텐츠의 질적 향상을 도모하며 이를 통한 콘텐츠의 상품적 가치를 높여 국내외 경쟁력 확보의 필요성이 있음

- 상용화 콘텐츠 개발 프로그램의 필요성
 - 게임, 만화, 애니메이션의 특성 상 창작 프로젝트의 상용화 혹은 성공적인 상용화 프로젝트 개발은 콘텐츠 산업을 이끌어가는 핵심적인 전략이기 때문에, 이러한 콘텐츠 산업계의 인력 수요에 대응하는 창의 인재 양성의 배출 필요
 - 콘텐츠 구현 플랫폼의 변화, 스마트폰의 환경변화, 3D/4D 영상의 혁신적인 발전에 따른 콘텐츠 제작 환경의 전반적인 프로세스 경험과 지식의 축적이 필요함

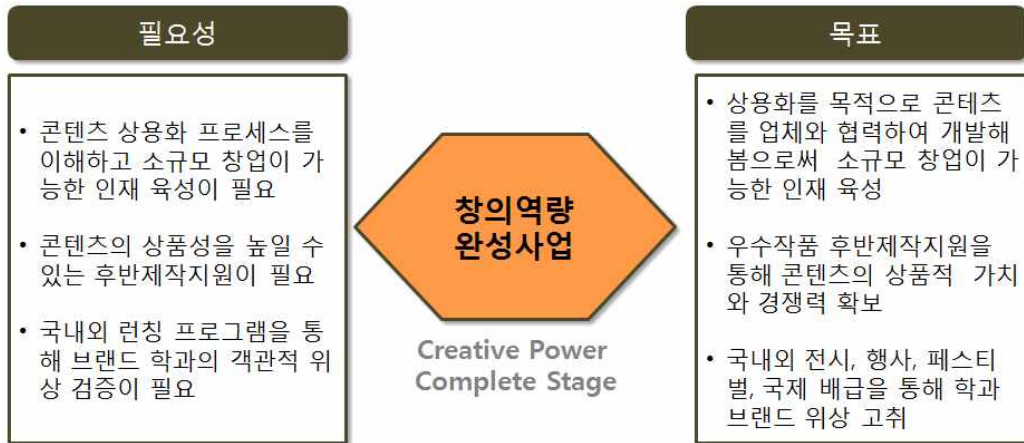
(2) 목 표

- 창작 콘텐츠 런칭 프로그램의 목표
 - 학생들이 기획, 제작, 후반, 상영(판매, 유통)에 이르는 전 과정을 경험하여 산업의 전체 흐름을 이해
 - 지스타(G-Star) 2012 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

- 상용화 콘텐츠 개발 프로그램의 목표
 - 상용화 목적으로 진행되는 프로젝트의 기획, 제작, 후반작업, 마케팅, 홍보 등

에 이르는 상용화 프로세스 전반 필요한 경험과 경력을 갖춘 인재 배출 및 취업 역량 강화

- 상용화된 게임 콘텐츠 제작 수익과 기술 노하우를 기반으로 교내에 Lab 형태의 게임 개발 조직 육성



② 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용
창작 콘텐츠 런칭	<p style="margin-left: 20px;">추진 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 우수동인지 제작 <ul style="list-style-type: none"> - 우수 동인지 제작 지원 · 비주류 만화 영역으로 취급되던 동인지의 부활에 힘입어 만화가들의 자생력 재고 · 공모전에 선발된 개인 및 팀에 장학금 지급 · 연간 8종 이상의 동인지 발간 - 동인지 판매전 참가 지원 <ul style="list-style-type: none"> · 코믹 마켓 부스 대여 및 운영을 통해 자발적이고 적극적인 동인지 판매 및 홍보 활동 추진 ▪ 지스타(G-Star) 2012 <ul style="list-style-type: none"> - 지스타 2012 내 독립 부스 운영 - 작품별 포스터, 동영상, 제작 게임별 스크린 샷, 다양한 플랫폼용 라이트 게임 8점, PC및 온라인 게임 8작품 전시 ▪ 콘텐츠 페스타 2012 <ul style="list-style-type: none"> - 만화창작 10종 이상의 졸업 작품집, 완성, 발간 및 전시 (만화 FESTA) - 단편애니메이션 및 상용화 애니메이션 13편 이상 상영과 동시에 각각의 포스터와 컨셉 아트 판넬 전시 - 졸업 작품 게임 20점, 관련 포스터 20점 전시 상영 및 시연 ▪ 국제도서전 2012 참가 <ul style="list-style-type: none"> - 만화창작 전공 학생들의 산업체 연결을 위한 국제도서전 전시회 참가

항목명	주요내용
	<p>추진 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 우수동인지 제작 <ul style="list-style-type: none"> - 우수동인지 제작 지원 · 만화 콘텐츠 생산 관련 교과목과 연계하여 팀 프로젝트 수업을 통해 창의적인 콘텐츠 개발 · 공모전 형식으로 만화 콘텐츠 모집, 선발을 통한 우수 콘텐츠 발굴 · 선정된 팀의 역량에 따라 장학금의 차등 지급 · 총 8종 이상의 동인지 제작 - 동인지판매전 참가 지원 · 전공 관련 교수 중심으로 평가 위원단을 조직하여 코믹마켓 부스 대여 대상 선정 · 부스 대여비 및 참가 학생 장학금 지급 ▪ 지스타(G-Star) 2012 <ul style="list-style-type: none"> - 행사기간: 2012년 11월 - 행사장소 : 부산 벡스코 누리마루 등 부산 전역 - 약 7~10개의 졸업 작품 프로젝트 결과물 PC 시연 - 약 7~10개 팀의 캐주얼게임프로젝트 결과물 MAC 및 아이폰, 아이패드, 안드로이드 폰과 태블릿 시연 <ul style="list-style-type: none"> - 졸업예정자 대상 관련 교과목 내에서 자율적인 팀 결성, 게임 개발을 위한 주제 선정 후 매 주 교수들의 평가와 지도를 거쳐 작품 완성 - 게임의 목적 및 구현 목표에 따른 완성도 점검 및 질적 향상 작업 진행 - 행사 기간 내 상주 학생 장학금 지급 - 부스 임대료, 사용료, 전시물 및 안내 리플렛 제작 비용 지원 - 행사소모품 구입 비용 지원 - 물품 운반비, 참관 학생 지원비 보조 ▪ 콘텐츠 페스타 2012 <ul style="list-style-type: none"> - 만화 FESTA (만화창작전공 졸업작품전시회) <ul style="list-style-type: none"> · 개인용 전시 패널 기획 및 제작을 통한 전시 · 졸업생 및 관련 업체 관계자 초청을 통한 재학생들의 인적 네트워크 구축과 확장 - 애니메이션전공 졸업작품전시회 <ul style="list-style-type: none"> · 2D, 3D 단편 애니메이션 졸업작품 관련 내용 및 컨셉 아트의 패널 제작 · 졸업 작품 상영회 · 졸업 작품 DVD 제작 및 배포 ▪ 국제도서전 2012 참가 <ul style="list-style-type: none"> - 행사기간: 2012년 6월 20일(수)~24일(일) - 행사장소 : 서울 삼성동 코엑스 전시장 - 국제도서전 참가를 위한 사전 지도 및 포트폴리오 제작 진행 - 전공의 우수 학생들의 부스 참가 및 산업체 홍보 지원
<p>상용화 콘텐츠 개발</p>	<p>추진 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 융합형 차세대 게임 콘텐츠 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 스마트 디바이스 기반의 상용화 게임 콘텐츠 개발 - 학교에서 개발된 단일 플랫폼 버전을 산학 협력을 통해 다양한 플랫폼으로 구현 및 개발 - 융합형 게임 콘텐츠 개발 프로젝트에 우수 실무 인력을 투입함으로써 안정된 LAB 으로의 발전 토대 구축 - 산학협력업체와의 취업연계

항목명	주 요 내 용	
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 융합형 차세대 게임 콘텐츠 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 2012년도 기획, 개발을 거쳐 상용화 단계로 완성할 수 있는 콘텐츠 선정 - 3월~8월까지 개발 완료 후 9월~12월 업체와의 산학협력을 통한 상용화 진행 - 상용화 프로젝트 프로세스 경험 축적을 기반으로 하여 교내 전문 LAB 설립 및 운영

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
창작 콘텐츠 런칭	우수동인지 제작 (장학금)	3,422,300	* 장학금 : 3,422천원 - 800천원×3팀=2,400천원 - 1,022천원×1팀=1,022천원	1	1
	우수동인지 제작	3,577,700	* 부스대여비 : 1,000천원*2회=2,000천원 * 부스제작비 : 1,578천원	8	2
	지스타 2012	29,645,000	* 부스임대료 = 5,500천원 * 부대시설사용료(전기, 랜 등 추가) = 700천원 * 부스인테리어(디자인,목공,싸인 등) = 10,000천원 * 학생작품전시지원(포스터) 20천원X30작품 = 600천원 * 부스전시물 안내리플렛 제작 컬러 약 12PX1,000부 = 1,945천원 * 행사소모품(컴퓨터 등 작품포장 에어캡, 무선허브 등) = 200천원 * 물품운반비(트럭 왕복 운반) = 900천원 * 참관 학생 버스임대료 1,300,000X7대(약300명) = 9,100천원 * 사업참여자 운영비 행사기간포함 5일X14명 (교통, 숙박, 식사 등) = 700천원	8	4
	콘텐츠 페스타 2012	16,000,000	* 만화 FESTA - 패널 재료비/인쇄비 : 40천원×100개 = 4,000천원 - 재료, 소모품비 : 1,000천원 * 애니메이션전공 졸업작품전시회 - DVD제작비용: 10천원X600개 = 6,000천원 - 프린트물 및 대형 X-배너제작비: 2,000천원 - 외부상영장소대관비: 3,000천원	2	5
	국제도서전	4,800,000	* 국제도서전 참가 - 포스터 및 인쇄물 제작비 : 2,400천원 - 전시장 부스임대료 및 제작비 : 2,400천원	2	5
	소 계	57,445,000			
	상용화 콘텐츠 개발	융합형 차세대 게임 콘텐츠 개발	12,188,020	* 콘텐츠 개발 외주제작비: 10,500,000 - Firmware 개발비 = 2,000,000 - I/O Board 제작 = 3,000,000 - S/W 개발비 = 1,500,000 - 케이스가공비 = 4,000,000	8
* Kinect Sensor 2 Set : 500천원 * 샘플제작용 PC 1Set : 1,188천원				7	1
소 계		12,188,020			
합 계		69,633,020			

4 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2012년								2013년	
		5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
창작콘텐츠 런칭 프로그램	우수동인지 제작					⇒	⇒	⇒	⇒		
	지스타 2012						⇒	⇒	⇒	⇒	
	콘텐츠 페스타 2012					⇒	⇒	⇒	⇒		
	국제도서전 참가	⇒	⇒								
상용화 콘텐츠 개발	융합형 차세대 게임콘텐츠 개발	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒

수 기대성과

- 창작 콘텐츠 런칭 프로그램의 기대 성과
 - 관련 업체와의 새로운 협력모델 구축 및 기존의 일촌 업체와의 협력체제 강화를 통한 대외 인지도 상승
 - 업체 채용 인사권자와 학생들과의 직접적인 만남의 자리를 마련함으로써 학생들의 취업 마인드 고취 및 취업 준비의 체계화
 - 교내외 인적 네트워크 구축을 통한 적극적인 취업 연계
 - 국내 최고 게임전시 행사인 '지스타' 에서의 학생 제작 작품 공개 전시를 통해 학생들의 자긍심 고취 및 국제적 경쟁력 확보
 - 융복합 콘텐츠 전시 및 체험 프로그램이라고 할 수 있는 콘텐츠 페스타의 다각적 효과 기대 : 취업률 상승, 전공 애착심 고취 및 전공 역량 강화

- 상용화 콘텐츠 개발 프로그램의 기대 성과
 - 전공 역량 이외 인문학적 지식과 기획력을 충분하게 갖춘 창의적 인재 배출
 - 매체 및 플랫폼의 다변화, 융복합 문화 콘텐츠 산업의 변화 등 새로운 산업 패러다임에 적극적으로 대응 가능한 1인 창업자 양성 및 배출
 - 글로벌 산업 사회를 대비한 국제적 경쟁력을 갖춘 콘텐츠 인재 양성

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 (‘11년)
① 실무 역량 지수	%	23.6	24.8	5.08%	창의역량기반구축 창의역량강화 창의역량심화	목표값(없음) 달성값(23.6)
② 창의 역량 지수	점	2.8	3.0	7.14%	창의역량강화 창의역량심화 창의역량완성	목표값(2.8점) 달성값(2.9점)
③ 산학 협력 지수	점	21.9	23.6	7.76%	창의역량기반구축 창의역량강화 창의역량심화 창의역량완성	목표값(22.3) 달성값(22.9)

2. 지표 세부 내용

① 지표 1 : 실무 역량 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) 실무 역량 강화 프로그램’의 개발·운영이 필요함. - ‘실무 역량 지수’는 학점인정 인턴십 참여 학생 수, 실무 프로젝트 참여 학생 수, 일반 인턴십 프로그램 참여 학생 수의 가중치 합을 대상학생수(브랜드학과 2,3학년 학생수)로 나누어 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 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. ▪ 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 참여 기회 확대. - 실전에 즉시 투입 가능한 현장형 전문가로 성장시켜 실무 프로젝트에 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	주요 내용				
산식	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 브랜드 3개학과의 인턴십 참여 학생 수에 가중치를 곱하여 대상 학생수(브랜드학과 2,3학년 학생수)로 나눔 - 학생 1인당 산업체 근무월수(이하 '인턴십 지수')로 평가 - 전체 인턴십 참여 학생 수에 가중치를 곱하여 대상학생 수(브랜드학과 2,3학년 학생수)로 나눔 				
	실무역량 지수 산출 자료	가중치	2011년	2012년 (목표)	비고
	학점 인턴십 참여학생 수	2	0	0	14주 500시간 이상 산업체에서 실무에 투입된 학생 수
	실무 프로젝트 참여 학생 수	1	123	128	산학프로젝트 및 학교기업, 상용콘텐츠 제작에 참여한 학생
	일반 현장실습 참여 학생 수	0.5	9	12	노동부 직장체험,현장실습 프로그램 참여 학생 수
	실무 역량 지수		23.6	24.8	
<ul style="list-style-type: none"> - 학점 인턴십 참여는 산업체와 연계하여 한 학기 14주 500시간 이상 산업체에서 실무에 투입된 학생 수를 산출하고, 실무 프로젝트 참여 학생 수는 산학프로젝트 및 학교기업, 상용콘텐츠 제작에 참여한 학생 수를 바탕으로 산출함 - 일반 현장실습 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"> ▪ 현재값 - 2011년 성과값('12.2월 기준) ▪ 목표값 - 2013년 2월기준 달성하고자 하는 목표값 				

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

실무역량 지수 항목	내용	학생수	가중치	환산점수
학점인턴십 참여 학생 수	없음	0	2	0
실무 프로젝트 참여 학생 수	TV시리즈 미술탐험대 애니메이션 제작14명, 스윛펫 3D 모델링 및 애니메이션 제작 5명, K-WAC 상용화게임 콘텐츠 제작 33명 등	123	1	123
일반 현장실습 참여 학생 수		9	0.5	4.5
브랜드학과 2,3학년 학생 수	540명			
2011 실무 역량 지수 달성값	환산점수의 합 / 브랜드학과 2,3학년 학생 수 * 100 = 23.6			
실무역량 지수 현재값	2011년 성과값= 23.6			

○ 목표값 설정 근거

실무 역량 지수 산출 자료	2011년	현재값	2012년 (목표치)
실무 역량 지수	23.6	23.6	24.8
지표 상승률			5.08%

- 브랜드학과 실무 역량 지수는 위에 제시한 산식에 따라 '11년 기준으로 달성값은 23.6임
- 현재값은 2011년도 성과값인 23.6임
- 문화산업 분야에 있어서는 실제 전공능력과 관련성이 깊은 실무경험이 매우 중요하므로, 산학프로젝트 및 학교기업 등과 관련된 프로젝트 참여는 가중치 1 이상, 그 외 단순 체험형 현장실습(직장체험프로그램 등) 업무는 가중치 0.5로 낮게 설정하여 관리함
- 2012년에는 현재값 대비 적극적인 역량 투입을 통해 5.1%의 상승을 목표로, 목표값 24.8로 설정하고 세부 항목별로 관리함

(4) 성과지표 달성 전략

- 학점제 인턴십의 확대
- 실무 프로젝트의 지속적 참여 확대를 위한 산학프로젝트 및 학교기업의 확대, 상용콘텐츠 제작 기회를 활성화
- 문화산업의 특성에 맞는 전문능력 습득을 위한 전략적 산학협력 및 취업지원 기반구축과 '현장 밀착형(industry-oriented) 실습환경 구축과 실무역량 강화 프로그램'의 개발·운영
- 학생들이 졸업 전에 실무 프로젝트 또는 상용 콘텐츠 제작에 참여 하여, 경력과 포트폴리오를 겸비한 인재 양성이 가능하도록 관리

② 지표 2 : 창의역량지수

(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 가중치 합산하여 대상 졸업생수로 나눔 $= \text{각 항목의 해당 학생수} * \text{가중치} / \text{전체 학생수} * 100$					
	창의역량 지수 산출 자료	가중치	2009	2010	2011	2012 목표
	해외 유명 공모전, 페스티벌 수상 및 진출, 만화 단행본 저작, 매체연재, 콘텐츠 상용화 매출발생 등	5	6	7	22	23
	국제 페스티벌 수상, 만화 단행본 공동작가 참여 등	4	18	49	35	40
	게임 사기업 공모전 금상 수상 이상, 국내 애니메이션 공모전 수상 등	3	36	21	6	15
	국제 페스티벌 진출, 상용화 프로젝트 참여 등	2	104	70	176	160
	국내 페스티벌 및 전시 참여 등	1	115	163	80	80
	창의역량지수		2.4	2.7	2.9	3.0
기준 시점 (조사 시점)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현재값 - {2011년 작성시 현재값(2010년 성과값) + 2011년 성과값(12.2월 기준)}/2 ▪ 목표값 - 2013년 2월기준 달성하고자 하는 목표값 					

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

- 브랜드 3개 학과의 졸업자 238명 중 아래 표와 같이 가중치를 달리하여 산출된 값.

창의역량 지수 산출 자료	가중치	학생수	환산점수	증빙자료 형태
<No Problem>, <Happy birthday> SBS애니갤러리 방영, 앱 게임 : 'Dream In' 앱스토어 상용화, 단행본 : '책임' 발행 등	5	22	110	수상 상장 ISBN 등록번호 매출액발생여부
<No 1009>제15회 움브리아영화제 어린이경쟁부문 <Zeec>제2회 과천국제SF영상축제 초청상영 등	4	35	140	수상 상장
<Oh my God>제4회 대학만화애니메이션최강전 우수상 수상 등	3	6	18	상장
TV시리즈 미술탐험대 애니메이션 제작, 비주얼아트 온라인 게임 그래픽 제작 K-WAC 상용화게임 콘텐츠 제작 앱 게임 : Touch Beat 제작 상용화 등	2	176	352	프로젝트 연구계획서 참여 연구원
G스타 국제게임전시회 참여 등	1	80	80	전시회관련문서 및 사진
브랜드학과 졸업생 수	238명			
2011년 창의 역량 지수 달성값	환산점수의 합 / 브랜드학과 졸업생수=2.9			
창의 역량 지수 현재값	{2011년 작성시 현재값(2.7) + 2011년 성과값(2.9)}/2 = 2.8			

○ 목표값 설정 근거

내용	2009년	2010년	2011년	현재값	2012년(목표치)
창의역량 지수	2.4	2.7	2.9	2.8	3.0
지표 상승률		12.5%	7.4%		7.14%

- 창의역량 지수는 위 제시한 산식에 따라 '11년 기준으로 달성값은 2.9임
- 현재값은 2011 작성시 현재값(2010년 성과값)과 2011년도 성과값의 평균인 2.8이며, 최근 3년간의 지표상승률은 위와 같음.
- 2010년 첫 회로 본 브랜드 사업의 지원을 받아 시행하면서 지표의 상승률이 큰 폭으로 나타났고, 그 다음해에도 높은 상승률을 보였음
- 2012년에도 학교의 장기발전 비전의 핵심이 되는 3개 학과(만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과)에 집중적으로 역량을 투입하여 현재값 대비 7.1%의 상승을 목표로 목표값 3.0로 설정함.

(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, 워크숍, 기술자문 등)가 요구됨. - 기업의 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 이루는 융·복합 교과과정과 교재 개발시 전공별 관련 기업의 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	- 아래의 표와 같은 방법으로 산학협력 지수를 평가 - 각 항목의 해당 건 수를 가중 합산하여 대상 교원 수로 나눔. $= \text{각 항목의 해당 건수} * \text{가중치} / \text{대상 교원 수} * 100$				
	산학협력 지수 산출 자료	가중치	2010	2011	2012 (목표)
	산학협력프로젝트유치	50만원 /1건	528건 (264,000,000)	628건 (314,178,000)	640건 (320,000,000)
	신규산학협정체결	5	4	11	13
	산학교류(특강, 워크샵, 산업체방문 등)	1	78	166	170
	산학협력지수		20.9	22.9	23.6
기준 시점 (조사 시점)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현재값 - {2011년 작성시 현재값(2010년 성과값) + 2011년 성과값(12.2월 기준)}/2 ▪ 목표값 - 2013년 2월기준 달성하고자 하는 목표값 				

(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	내용(2011년 성과)	건 수	가중치	환산 점수	증빙자료 형태
산학협력프로젝트유치 (50만원/1건)	마리끌레르 비디오매거진용 동영상 제작(2차), 게임 국내 서비스플랫폼(DSP) 운영 용역 등	628	1	628	프로젝트 계약서
신규산학협정체결	루노소프트, 지스폰 등	11	5	55	산학협정서
산학교류(특강, 워크샵, 산업체견학 등)	산업체 전문가 초청 특강(수업 연계 특강 제외) 만찬 전공능력 향상을 위한 하계 집중 워크숍	166	1	166	워크샵 및 특강 기안문 및 강의 자료
합계				849	
브랜드학과 교원 수	37명				
2011년 산학협력 지수 달성값	환산점수의 합 / 브랜드학과 교원 수 * 100 = 22.9				
2011년 산학협력 지수 현재값	{2011년 작성시 현재값(20.9) + 2011년 성과값(22.9)}/2 =21.9				

○ 목표값 설정 근거

산학협력 지수 산출자료	2010년	2011년	현재값	2012년 (목표치)
산학협력지수	20.9	22.3	21.9	23.6
상승률		10.0%		7.76%

- 산학협력 지수는 2011년 신규 설정된 지표값으로, 위 제시한 산식에 따라 '11년 기준으로 달성값은 22.3임
- 현재값은 2011 작성시 현재값(2010년 성과값)과 2011년도 성과값의 평균인 21.9이며, 최근 2년간의 지표상승률은 위와 같음
- 학교의 장기발전 비전의 핵심이 되는 3개 학과에 집중적으로 역량을 투자하여 현재값 대비 7.8%의 상승을 목표로 하여 23.6을 목표값으로 설정함

(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 3장 교육역량 강화 사업 관리체계

I. 사업추진위원회 구성 현황

1. 구성 현황

① 설치 일자 : 2008년 9월

② 위원 구성 현황

구 분	성 명	소 속	직위 및 직급	비 고
위원장	박동호	청강문화산업대학교	총장	교내
위 원	이경학	청강문화산업대학교	기획실장/산학협력단장/ 에코라이프스쿨원장	교내
	박영철	청강문화산업대학교	교학처장	교내
	송용우	청강문화산업대학교	교육지원처장	교내
	방정원	청강문화산업대학교	교육역량사업단장	교내
	박찬일	청강문화산업대학교	콘텐츠스쿨 원장	교내
	조영아	청강문화산업대학교	패션스쿨 원장	교내
	유희성	청강문화산업대학교	뮤지컬스쿨 원장	교내
	정우기	청강문화산업대학교	모바일 스쿨 원장	교내
	김진규	한국콘텐츠진흥원	전략콘텐츠본부장	교외
	권양구	용인송담대학교	경기지역 창업보육센터협의회장	교외
총 계	총 11명 (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
'10년도	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2010년도 교육역량 강화사업 기본계획 수립 회의 (‘10. 3.) ▪ 2010년도 교육역량 강화사업 운영 규정 제정(‘10. 4.) ▪ 2010년도 학과 및 부서의 사업계획서 심의 회의 (‘10. 4.) ▪ 2010년도 교육역량 강화사업 최종안 심의 회의 (‘10. 5.) ▪ 2010년도 교육역량 강화사업 세부 계획 심의 · 의결 (‘10. 5.) ▪ 2010년도 교육역량 강화사업 관련 주요사항 심의 · 의결 (‘10. 5.-‘11. 2.) ▪ 2010년도 교육역량 강화사업 중간 평가 (‘10. 10.)
'11년도	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2010년도 교육역량강화사업 사업결과 자체평가 회의 (‘11. 2.) ▪ 2011년도 교육역량 강화사업 기본계획 수립 회의 (‘11. 4.) ▪ 2011년도 교육역량 강화사업 학과/부서 사업계획 심의 회의 (‘11. 5. 2.) ▪ 2011년도 교원산학프로젝트 및 문화프론티어 사업 심사 회의 (‘11. 5. 30.) ▪ 2011년도 교원산학 융복합프로젝트(브랜드) 심사 회의 (‘11. 6. 9.) ▪ 2011년도 교원산학프로젝트 중간점검 및 신규프로젝트 심사 회의 (‘11. 9. 26.) ▪ 2011년도 교육역량강화사업 사업 변경 보고 관련 회의 (‘11. 11. 14.)
'12년도	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2011년도 교육역량강화사업 사업결과 자체평가 회의 (‘12. 2. 27.) ▪ 2012년도 교육역량 강화사업 기본계획 수립 회의 (‘12. 4.) ▪ 2012년도 교육역량 강화사업 학과/부서 사업계획 심의 회의 (‘12. 5.) ▪ 2012년도 교원산학프로젝트 심사 회의 (‘12. 5.) ▪ 2012년도 교원산학프로젝트 중간점검 및 신규프로젝트 심사 회의 (‘12. 9.) ▪ 2012년도 교육역량강화사업 사업 변경 보고 관련 회의 (‘12. 11.) ▪ 2012년도 교육역량강화사업 사업결과 자체평가 회의 (‘13. 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		박세용	산학협력단	직원(일반 9급)	
교육 역량 강화 사업	기획운영팀 (사업실무팀)	팀장	이경학	기획실장/삼학협력단 단장 에코라이프스쿨 원장(부교수)	
		팀원	조영아	패션스쿨	원장(부교수)
			유희성	뮤지컬스쿨	원장
			정우기	모바일스쿨	원장(부교수)
			정재영	에코라이프스쿨	스쿨 행정실 팀장(일반 7급)
			공신진	패션스쿨	스쿨 행정실 팀장(일반 8급)
			강문정	뮤지컬스쿨	스쿨 행정실 팀장(일반 7급)
			유성진	모바일스쿨	스쿨 행정실 팀장(일반 7급)
			김효남	취업정보센터	취업정보센터장(교수)
			유대근	HRD 센터	HRD 센터장(교수)
	권태준	국제협력센터	국제협력센터장(부교수)		
	운영지원팀	팀장	방정원	산학협력단	부단장/교육역량강화사업단장(부교수)
		팀원	박세용	산학협력단	직원(일반 9급)
			김은권	교육역량사업 TF	TF 팀원(조교수)
			오현주	교육역량사업 TF	TF 팀원(조교수)
			이상준	교육역량사업 TF	TF 팀원(부교수)
			박건호	교육역량사업 TF	TF 팀원(부교수)
			송장수	교육역량사업 TF	TF 팀원(부교수)
			정혜옥	교육역량사업 TF	TF 팀원(조교수)
	사업회계팀	위원장	송용우	교육지원처	처장(일반 6급)
		위원	이은표	교육지원처	재무팀장(일반 6급)
			이유로	교육지원처	직원(산학단 회계담당, 일반 9급)
	대학 대표 브랜드 사업	기획운영팀 (사업실무팀)	팀장	박찬일	콘텐츠스쿨 원장(부교수)
팀원			나기용	콘텐츠스쿨	애니메이션전공책임교수(부교수)
			김정영	콘텐츠스쿨	만화창작전공 책임교수(부교수)
			이종원	콘텐츠스쿨	게임전공 책임교수(부교수)
			김기대	콘텐츠스쿨	스쿨 행정실 팀장(일반 7급)
			이정은	콘텐츠스쿨	직원(교육역량강화사업담당, 일반 9급)
운영지원팀		교육역량 우수대학 사업지원팀과 동일			
사업회계팀	교육역량 우수대학 사업회계팀과 동일				
총 계		총 27명 (일부인원 중복 활동)			

*자체평가위원회 별도 구성.

2. 업무분장

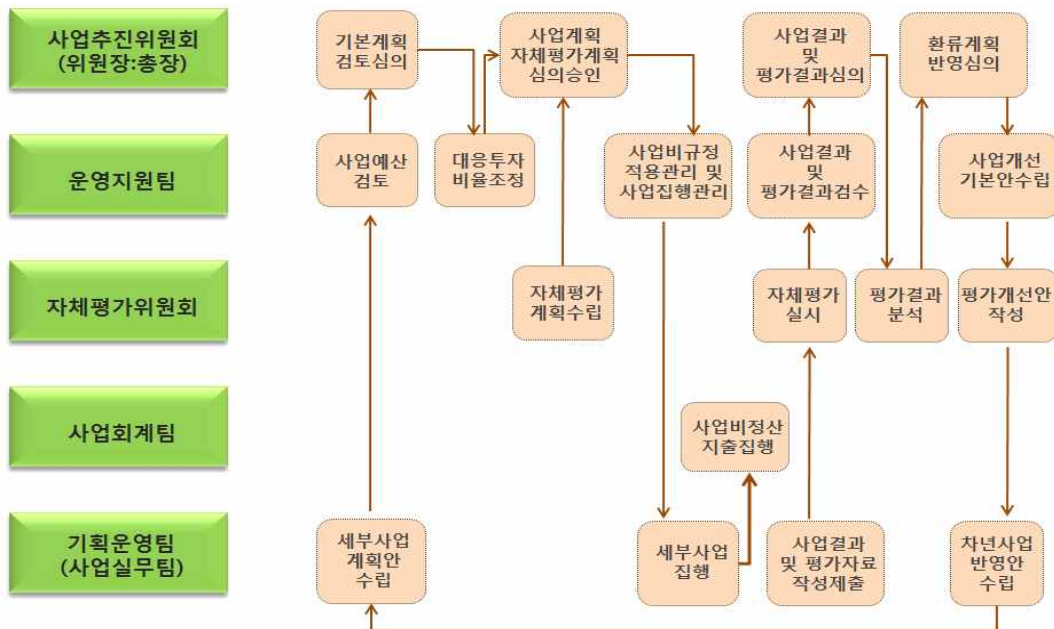
구 분		업무 분장	비고		
사업책임자		교육역량 강화사업 전반 총괄 및 조정			
사업실무자		사업 실무 총괄, 연락 및 사업 단장 업무 보조			
교육 역량 강화 사업	기획운영팀 (사업실무팀)	팀장	<ul style="list-style-type: none"> •부서별/스쿨별 사업 계획 수립 및 집행 총괄 관리 •부서, 스쿨 간 예산 및 업무 조율 		
		팀원	<ul style="list-style-type: none"> •부서별/스쿨별 세부 사업 계획 수립 •세부 사업별 원인 기안 및 사업 집행 •사업 실적 수합/정리, 사업별 보고서 작성 		
	운영지원팀	팀장	<ul style="list-style-type: none"> •운영규정 적용 적정성 및 예산 수립/집행의 적정성, 전체 사업 평가지표 등 총괄 관리 		
		팀원	<ul style="list-style-type: none"> •전체 사업 계획/결과 검수 및 조정 •운영규정의 적정성 검토 •사업 집행과정의 적정성 관리 •사업 예산 배분의 적정성 관리 •교비대응 투자 규모 적정성 관리 •사업비 집행 및 규정적용 적정성 관리 •전체 사업 평가지표 관리 •평가지표 관리 •자체평가 업무 지원 •전체 사업 계획서 및 보고서 작성 		
	사업회계팀	팀장	사업비 지출 집행 총괄 관리		
		팀원	사업비 지출 집행 실무 업무 관리		
	대학 대표 브랜드 사업	기획운영팀 (사업실무팀)	팀장	대표브랜드 사업 계획 수립 및 집행 등 업무 총괄	
			팀원	<ul style="list-style-type: none"> •대표 브랜드 사업 전공별 세부 계획 수립 •대표 브랜드 사업 원인 기안 및 집행 •사업 실적 수합/정리, 사업별 보고서 작성 	
운영지원팀		팀장	교육역량 우수대학 운영지원팀과 동일한 업무		
		팀원	교육역량 우수대학 운영지원팀과 동일한 업무		
사업회계팀		팀장	교육역량 우수대학 사업회계팀과 동일한 업무		
		팀원	교육역량 우수대학 사업회계팀과 동일한 업무		

*자체평가위원회 별도 운영.

③ 업무 추진 체계



④ 추진 절차



Ⅲ. 자체평가 실시 계획

1. 평가 개요

① 평가위원회 구성



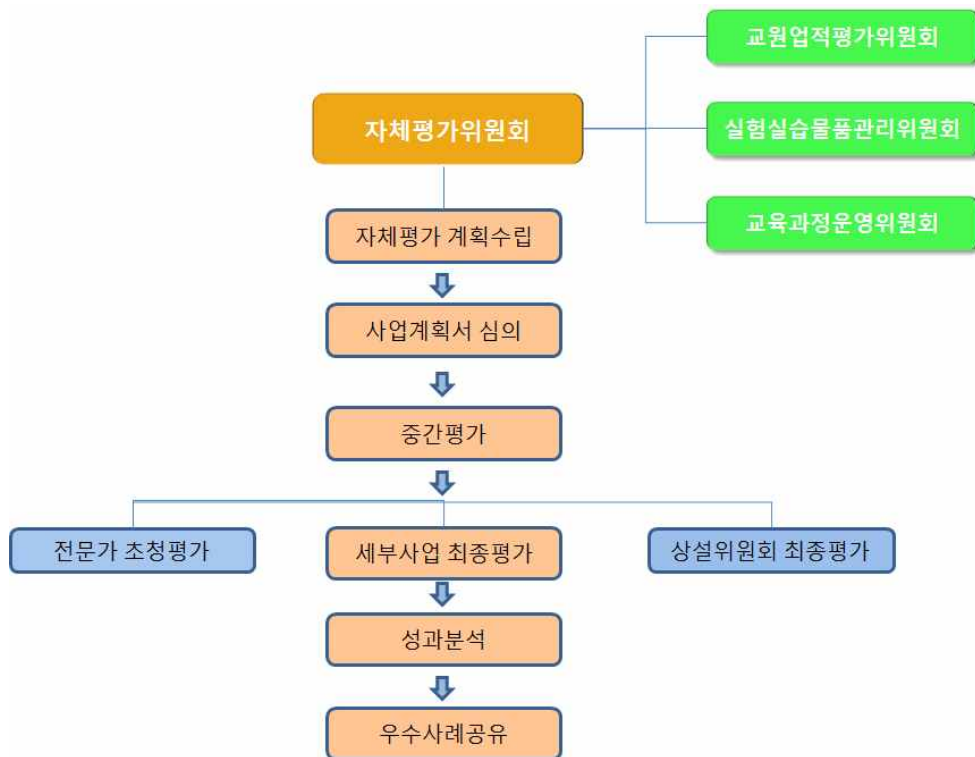
구 분		성 명	소 속	직 위 및 직급	
교육 역량 강화 사업	자체평가 위원회	위원장	이경하	기획실장	
		위원	방정원	산학협력단	교육역량사업단장
			박찬일	콘텐츠스쿨	원장(부교수)
			조영아	패션스쿨	원장(부교수)
			유희성	뮤지컬스쿨	원장
			정우기	모바일스쿨	원장(부교수)
			박문수	잡스타일	대표
		외부전 문위원	김영신	임페리얼펠리스호텔	조리과장
			박영상	무부	대표
			오용철	(주)주암전기통신	연구소장
학내 기 활동 위원회	실험실습물 품관리위원 회	위원장	이재철	콘텐츠스쿨 조교수	
		위원	송용우	교육지원처	교육지원처장
			김영진	콘텐츠스쿨	조교수
			김은권	콘텐츠스쿨	조교수
			권태준	패션스쿨	부교수
			안장우	에코라이프스쿨	부교수
			정효진	에코라이프스쿨	조교수
			황봉성	모바일스쿨	부교수
			이현수	모바일스쿨	부교수
			구근희	뮤지컬스쿨	조교수
			진정훈	뮤지컬스쿨	조교수

구 분		성 명	소 속	직 위 및 직 급	
학내 기 활동 위원회	업적평가 위원회	위원장	이경학	기획실	기획실장
		위원	오현주	콘텐츠스쿨	조교수
			황봉성	모바일스쿨	부교수
			전성중	뮤지컬스쿨	조교수
			장남용	패션스쿨	조교수
			구정원	에코라이프스쿨	조교수
	교육과정 운영위원회	위원장	박영철	교학처	교학처장(교수)
		위원	유대근	기획실	HRD 센터장(교수)
			윤필현	기획실	HRD 부센터장(조교수)
			김경신	모바일스쿨	부교수
			이종원	콘텐츠스쿨	부교수
			임지완	패션스쿨	부교수
			신재근	에코라이프스쿨	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 	
	실험실습물 품관리위원 회	위원장	실험실습물품 및 기자재 예산 수립, 집행 총괄 평가	
		위원	<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 사업 평가 총괄 관리	
		위원	<ul style="list-style-type: none"> • 스쿨 사업 계획 및 결과 적정성 평가 • 평가 기준 수립 및 평가항목 개발 • 평가결과 피드백 자료 작성 	
	교육과정 운영위원회	위원장	스쿨 교육과정 및 교재 총괄평가	
		위원	<ul style="list-style-type: none"> • 각 스쿨 교육과정 개발 접수 • 평가 기준 수립 및 평가항목 개발 • 각 스쿨 교육과정 개발 평가 • 평가결과 피드백 자료 작성 	

② 평가 추진 계획



- '12. 4. 자체평가 계획 수립
- '12. 4. 사업계획서 심의
- '12. 10. 세부 사업별 중간 평가
- '13. 2. 세부 사업 최종 평가
- '13. 2. 성과 분석 및 우수 사례 공유
- '13.3. 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('12. 10) 및 최종 평가('13. 2)
- 자체평가 위원회 및 학내 기 상설 위원회(실험실습물품관리위원회, 업적평가 위원회, 교과과정운영위원회)는 다음과 같은 방법으로 평가함.

① 자체평가위원회

- 자체평가위원회는 기획실장을 위원장으로 교육역량강화사업단장, 스쿨원장 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, 교학처장을 당연직으로, 근속연수 3년 이상의 평교수 3인이상 15인 이하로 총장이 임명함
- 학년 초 모든 스쿨은 교내 업적평가위원회에 교육품질 향상, 취업역량제고, 교수직원역량강화, 교육여건개선 사업을 포함한 스쿨발전 사업계획 및 성과관리를 위한 KPI(Key Performance Index)를 발표 함
- 제출, 발표한 학과발전계획의 적정성 및 KPI 목표값 설정 타당성을 심의함

【KPI 성과관리 사례】

분류	KPI	평가방법	단위	전년실적		2012년 목표수준						
				2010	2011	구분	Max	Target	Average	Threshold	가중치	
1	K-비전실현	교과과정 개발을 통한 교육경쟁력 확보	교육과정 인증 통과 참여도			인증여부	전부인증	1전공조건부인증	2전공조건부인증	2전공미인증	가중치	
						참여도	95	100	90	80	70	30
							90	90	80	70	60	
							85	80	70	60	50	
							80	70	60	50	40	
2	K-고객지향	취업경쟁력 확보를 위한 자격증취득	국가공인자격증 취득수 민간자격증 취득수	국가 44 민간 52		구분	Max	Target	Average	Threshold	가중치	
						국가	50	48	46	44	10	
						민간	65	100	90	80		
							60	90	80	70		
							55	80	70	60		
							50	70	60	50		
3	K-고객지향	자격증(유아교육과)	민간자격증 취득건수	민간 234		구분	Max	Target	Average	Threshold	가중치	
						자격증수	260	250	240	230	5	
						점수	100	80	60	40		
4	K-비전실현	공모전(에코디자인)	공모전 수상건수 공모전 본상건수	수상건수 5		구분	Max	Target	Average	Threshold	가중치	
						수상건수	10	8	6	4	5	
						본상수상	3	100	90	80		70
							2	90	80	70		60
							1	80	70	60		50
							0	70	60	50		40

- 학년 말 업적평가위원회는 학과발전 사업계획 수행성과를 KPI 목표설정값과 비교하여 정량 및 정성평가로 나누어 평가함.

③ 실험실습물품관리위원회

- 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

- 유지관리 절차 및 방법

단계	절차	내용	방법
1단계	기자재 이상 유·무 확인	기자재 고장 발생시 자산번호, 증상을 기록 후 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 스쿨의 교육과정 개선을 위한 우수사례를 구축·제시
- 자체 교육과정 인증 체제의 정립과 교육과정 개선 활동의 확산
- 교육과정 개발·개선을 마친 스쿨을 대상으로 자체 인증심사를 실시
- 교육과정 인증 통과 후 교육력 향상을 위해 개발하는 workbook의 수준향상을 위한 심사 및 평가

[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	무대의상디자인	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 위원 의견은 최대한 반영하되, 스론 혹은 전공의 입장에서 위원의 의견과 견해가 다르다면, 반영하지 않는 이유를 기술하여 제출하면 됨)	
③ 최종 통과여부는 교수학습지원센터장 결정 (2009년 12 교육과정 운영위원회 결정사항)	

1. 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 수립	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 성취수준을 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 정서적 판단이 아닌 체계적인 분석방법과 절차에 의해 필요한 지식과 기술 등이 도출되었다.	1	7	1			
	8. 코스 목적과 개략적인 교과목의 방향성이 명확하게 기술되어 있으며, 4대 요소(공학적 특점, 대상자, 학습 내용, 기대되는 학습 결과)가 기술되어 있다.		9				
IV. 교육과정표	9. 학습목표는 구체적인 단어로 기술되어 있으며, 학습목표 달성여부를 확인할 수 있는 학습 결과를 학습 평가항목에 기술되어 있다.	3	5	1			
	10. 수업연한 시수, 강의장 여건, 교과목 간의 연계성 등을 종합적으로 검토하여 교육과정표를 작성하였다.	4	5				
V. 전공(코스) 교수들이 교육 과정 개발인지	- 전공 혹은 코스 교수 전원이 협력하여 교육과정 수립에 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							
□ 평균 180점 이상 : Pass							
□ 평균 170점 ~ 160점 : 평가위원 평가의견 반영 후 Pass							
□ 평균 150점 이하 : Non Pass							

【교재개발(workbook) 심사평가표】

범주	번호	문항내용	평가등급					점수
			매우우수 (10)	우수 (8)	보통 (6)	미흡 (4)	매우미흡 (2)	
교재 개발의 필요성	1	교재개발의 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 교과목을 통해 달성해야 할 학습목표가 명확하게 설정되었는가?						
	5	학습목표를 달성하기 위한 교수학습 방법을 포함하려는 계획으로 구성되었는가?						
	6	분기별 (혹은 주차별)로 진행될 내용이 제시되고 적절하게 배분되었는가?						
	7	실습에 필요한 참고자료의 활용방안이 적절하게 제시되었는가?						
	8	주차별 학습목표 달성여부 확인을 위한 절차, 방법 등이 적절하게 제시되었는가?						
	9	교재개발 방법이 적절한가?						
활용 방안	10	교재 활용방안이 구체적으로 제시되었는가?						

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	2012년								2013년	
	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 : 교육역량강화사업 운영규정

② 제정일 : 2009년 4월 28일

③ 개정일 : 2012년 12월 11일

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

수 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
- 비목별 집행 원칙
 - 연구보조원 수당 : 산학협력단 국고집행요령 『편성원칙』에 준하여 집행
 - 사업 활동비 : 사업 책임자 및 공동연구원의 사업 활동에 필요한 경비
 - 운영회의비 : 사업수행에 따른 회의비
 - 여비 : 사업수행에 필요한 국내·외 출장비로 대학의 여비규정에 따라 집행
 - 수용비 : 사업수행에 관련된 중간·최종 보고서 및 설문조사지 등의 인쇄비, 복사비, 사진현상 등에 필요한 경비
 - 사업홍보비 : 사업홍보에 필요한 경비(포스터, 현수막 제작)
 - 공공요금 및 제잡비 : 사업수행에서 발생하는 각종 수수료
 - 기술정보활동비 : 사업수행과 관련된 설문조사, 기술자문비 등의 경비
 - 시제품 제작비 : 기술개발 사업 수행에 필요한 성과물의 시제품 제작 경비
 - 문헌구입비 : 사업수행에 필요한 각종 자료 구입비
 - 소모성 재료비 : 내구연한 1년 이하 소모품 및 시험분석 경비

⑥ 사업 추진 가이드라인

- 집행원칙
- 집행이 불가능한 사항

제 4장 2012년도 전문대학 교육역량 강화 사업 성과평가용 자료

1. 교수·학습 프로그램 운영

[기초수학능력 및 직업기초능력 제고 프로그램]					
2011년도 실적			2012년도 계획		
재학생참여 누적일수 (◇)	정원내 재학생수 (□)	학생1인당 참여일수 (■=◇/□)	재학생참여 누적일수 (A)	정원내 재학생수 (B)	학생1인당 참여일수 (C=A/B)
81,972.6	3,074	26.7	83,500.0	3,074	27.2

[교직원 연수 프로그램]					
2011년도 실적			2012년도 계획		
교직원참여 누적일수 (◇)	교직원수 (□)	교직원1인당 연수일수 (■=◇/□)	교직원참여 누적일수 (A)	교직원수 (B)	교직원1인당 연수일수 (C=A/B)
6,064.1	150	40.4	3,200.0	150	21.3

2. 취업 및 창업프로그램 운영

2011년도 실적			2012년도 계획		
재학생참여 누적일수 (◇)	정원내 재학생수 (□)	학생1인당 참여일수 (■=◇/□)	재학생참여 누적일수 (A)	정원내 재학생수 (B)	학생1인당 참여일수 (C=A/B)
37,586.3	3,074	12.2	37,800.0	3,074	12.3

3. 산학협력 교육 및 산업체 현장실습 운영

2011년도 실적			2012년도 계획		
재학생참여 누적일수 (◇)	정원내 재학생수 (□)	학생1인당 참여일수 (■=◇/□)	재학생참여 누적일수 (A)	정원내 재학생수 (B)	학생1인당 참여일수 (C=A/B)
47,966.0	3,074	15.6	51,000.0	3,074	16.6

4. 산학협력 실적

2011년도 실적			2012년도 계획		
누적 지원건수 (◇)	전임교원수 (□)	교원1인당 지원건수 (■=◇/□)	누적 지원건수 (A)	전임교원수 (B)	교원1인당 지원건수 (C=A/B)
2,097.6	94	22.3	1,500.0	94	16.0