

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

「2013년도 전문대학 교육역량 강화 사업」 사업계획서

[교육역량 우수대학 / 대학 대표 브랜드]

2013. 7.

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. 세부 사업비 총괄표	11
2. 세부사업 내용	13
III. 교육역량 우수대학 사업 성과지표	47
1. 성과지표	47
2. 지표 세부 내용	48
제 2장 대학 대표 브랜드 사업	58
I. 사업 개요	58
1. 사업명	58
2. 필요성 및 목적	67
3. 참여학과 선정 배경 및 연관성	68
4. 사업 내용 총괄	88

Ⅱ. 세부사업별 계획	96
1. 세부 사업비 총괄표	96
2. 세부사업 내용	97
Ⅲ. 대학 대표 브랜드 사업 성과지표	125
1. 성과지표	125
2. 지표 세부 내용	125
제 3장 교육역량 강화 사업 관리체계	135
Ⅰ. 사업추진위원회 구성 현황	135
1. 구성 현황	135
2. 주요 기능 및 역할	135
3. 주요 활동	136
Ⅱ. 사업전담조직 구성 현황	137
1. 구성 현황	137
2. 업무 분장	138
Ⅲ. 자체평가 실시 계획	139
1. 평가 개요	139
2. 자체평가 추진 일정	148
3. 평가 결과 환류 계획 및 활용 방안	149
Ⅳ. 자체운영 규정 수립 현황	150
1. 규정 개요	150
2. 주요 내용	150

『2013년도 전문대학 교육역량 강화 사업』 개요

사 업 명 ¹⁾	교육역량 우수대학 사업	문화산업 인재 양성을 위한 융·복합 교육시스템 구축		
	대학 대표 브랜드 사업	창의역량 완성 사업		
협약 기간 ²⁾	2013. 7. 3. ~ 2014. 2. 28.			
지역 구분 ³⁾	수도권	소재지	경기	
국고지원금 ⁴⁾	교육역량 우수대학 사업	1,932,000,000원	69.4%	
	대학 대표 브랜드 사업	850,000,000원	30.6%	
	합 계	2,782,000,000원	100%	
사업책임자 ⁵⁻¹⁾	성 명	방정원	소속(학과)	산학협력단 (콘텐츠스쿨 게임전공)
	직 급	부교수	직 위	부단장
	전 화	031-639-5854	이동전화	010-5394-3021
	FAX	031-639-5716	E-mail	jwbang@ck.ac.kr
사업실무자 ⁵⁻²⁾	성 명	박세용	소속(학과)	산학협력단
	직 급	일반직 9급	직 위	직원
	전 화	031-639-5713	이동전화	010-2777-9306
	FAX	031-639-5716	E-mail	akindo03@ck.ac.kr
사업비총괄 ⁶⁾	세부 사업명	국고지원금(원)	사업별 비율(%)	전체 비율(%)
교육역량 우수대학 사업	① 교육품질 향상사업	570,000,000	29.5	20.5
	② 취업역량 제고사업	262,000,000	13.6	9.4
	③ 교수/직원 역량강화사업	106,000,000	5.5	3.8
	④ 교육여건 개선사업	926,500,000	48.0	33.3
	⑤ 산학협력 활성화 사업	47,500,000	2.5	1.7
	⑥ 운영비	20,000,000	1.0	0.7
	소 계	1,932,000,000	100	69.4

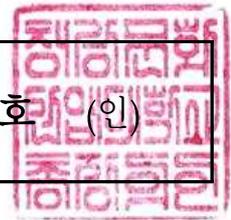
사업비총괄 ⁶⁾	세부 사업명		국고지원금(원)	사업별 비율(%)	전체 비율(%)
대학 대표 브랜드 사업	① 창의역량 기반구축사업		473,000,000	55.6	17.0
	② 창의역량 강화사업		182,500,000	21.5	6.6
	③ 창의역량 심화사업		79,500,000	9.4	2.9
	④ 창의역량 완성사업		115,000,000	13.5	4.1
	소 계		850,000,000	100	30.6
	합 계		2,782,000,000		100
성과지표 ⁷⁾	지표명	단위	현재값(a)	목표값(b)	상승률(%) ($\frac{b-a}{a} \times 100$)
교육역량 우수대학 사업	① 학생글로벌역량 지수	%	14.0	14.8	5.9
	② 실무역량 지수	%	25.3	27.3	8.0
	③ 자격증 취득률	%	32.2	33.9	5.3
대학 대표 브랜드 사업	① 실무역량 지수	%	25.6	27.5	7.4
	② 창의역량 지수	점	3.2	3.4	7.0
	③ 산학협력 지수	점	24.9	26.8	7.3

최근 6년간 국고지원금 ⁸⁾	구분	2008년도 (‘08.10~‘09.2)	2009년도 (‘09.5~‘10.2)	2010년도 (‘10.3~‘11.2)	2011년도 (‘11.4~‘12.2)
	교육역량 강화사업 (대학 대표 브랜드사업)	591백만원	2,165백만원	3,294백만원 (1,200백만원)	3,323백만원 (1,200백만원)
	구분	2012년도 (‘12.4~‘13.2)	2013년도 (‘13.7~‘14.2)	합 계	X
	교육역량 강화사업 (대학 대표 브랜드사업)	1,996백만원	2,782백만원	14,151백만원 (24,000백만원)	

본인은 「2013년도 전문대학 교육역량 강화 사업」 관련 서류를 갖추어 신청함에 있어, 관련 법령, 귀 부 및 협의회가 정한 제반 사항을 준수하며 성실하게 사업을 추진하여 소정의 사업성과를 거두겠습니다. 아울러, 사업계획서의 사실과 다른 내용이 포함되지 않았으며, 허위사실이나 중대한 오류가 발견되는 경우 그에 상응하는 불이익을 감수하겠습니다.

2013년 7월 3일

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



교육부 장관 · 한국전문대학교육협의회 회장 귀하

제 1장 교육역량 우수대학 사업

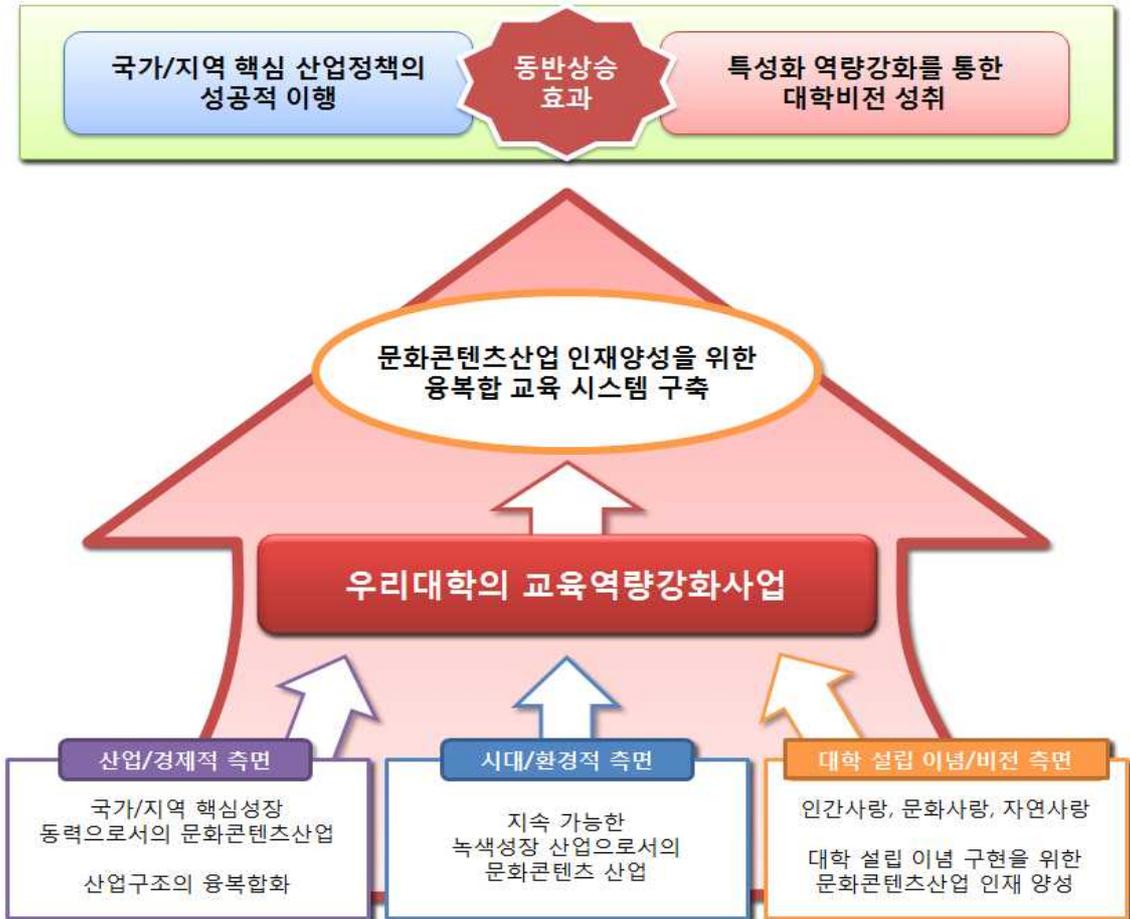
I. 사업 개요

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

- ‘문화 (콘텐츠) 산업’은 미래의 세계 경제를 주도할 녹색 산업의 하나일 뿐만 아니라, 박근혜 정부의 핵심 키워드 중 하나인 창조경제 구현과 지역의 신성장 동력을 뒷받침하는 핵심 산업이자, 설립 이후 지금까지 본 대학교의 변치 않는 특성화 교육 분야
 - ‘융·복합 교육 시스템’은 최근 변화된 산업과 경제의 융·복합 패러다임을 가능하게 하는 가장 효율적이고도 필수적인 교육 시스템
 - 본 청강문화산업대학교는 ‘문화산업 인재 양성을 위한 융·복합 교육시스템 구축’ 사업을 통해 대학 설립 이후 꾸준히 추구해 온 문화산업 중심의 특성화 대학으로서의 총체적 역량을 강화하고자 함; 또 이러한 대학 역량 강화를 통해 대학의 비전(즉, ‘Only One, Only the Best’: 문화산업 발전을 선도하는 독보적·선도적 대학으로서의 지위 확립)을 구현할 뿐만 아니라 국가와 지역의 발전에 기여할 수 있는 인재를 양성하고자 함
- 지속가능한(SUstainable) 성장 산업으로서의
 - 창조/문화 콘텐츠 산업(Creative/Culture Contents) 인재 양성을 위한
 - 융·복합적(Convergence & fusion)
 - 교육 시스템 구축 (Education System Stabilization)
- ⇒ 독보적 & 선도 대학 위치 확립(For Unique Leading College) +
국정 핵심 과제인 창조경제 구현에 기여
- 『SUCCESSFUL Completion of Chungkang Vision :
"Only One & Only the Best"』

2. 필요성 및 목적

① 필요성



○ 설립이념과 비전구현, 중장기 발전계획 달성을 위한 대학 역량강화

- **대학 설립이념 구현** : 1996년, ‘인간사랑’, ‘자연사랑’, ‘문화사랑’이라는 설립이념을 바탕으로 개교한 이래 현재에 이르기까지, 본 대학교는 국내 최초의 ‘문화산업 특성화’ 대학으로서 새로운 산업경제 패러다임을 선도할 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 목표를 설정함.

- **교육역량 우수대학 사업의 성공적 이행** : 2008년~2012년, 5개년에 걸친 교육역량 우수 대학 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 변화를 반영한 교육 시스템 재편** : 2010년 우리대학은, 융합과 통합 (fusion and convergence), 'One-source, Multi-use'으로 요약되는 산업/경제/기술/유통의 획기적인 환경 변화를 교육의 영역에 반영하기 위하여 우리 대학의 교육 체제를 융합·통합이 가능한 체제로 개편해야 한다는 인식 하에, 본 대학의 특성화 영역인 문화콘텐츠 분야를 비롯한 전체 전공 영역을 융합·통합 교육이 가능한 5개 스쿨 (즉, 5개 단과 대학 형태) 단위로 개편하였고, 현재 아래와 같은 5개 스쿨, 1개 학과 체제를 운영하고 있음.

스쿨 구분	전공
콘텐츠 스쿨	애니메이션, 만화창작, 게임
푸드 스쿨	조리, 식품영양, 외식경영, 푸드스타일리스트
패션 스쿨	패션 디자인, 스타일리스트
뮤지컬 스쿨	뮤지컬연기, 무대미술
모바일 스쿨	이동통신, 스마트폰, 모바일 보안
유아교육(과)	유아교육

- **융합과 통합 교육 시스템의 완성** : 개편된 5개 스쿨(+1개 학과) 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 개방하고; 이를 통해 각 스쿨 내의 전공 분야 사이에서만뿐만 아니라, 서로 다른 스쿨에 속한 전공의 교수/학생 상호간에도 연구와 교육의 교류와 협동(즉, 융합과 통합)을 가능하게 하는 체계를 확립.
- **결론 1** : '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 산업구조적 변화를 교육 환경과 교육 시스템에 반영하는 개혁을 완성하기 위해 반드시 필요함.

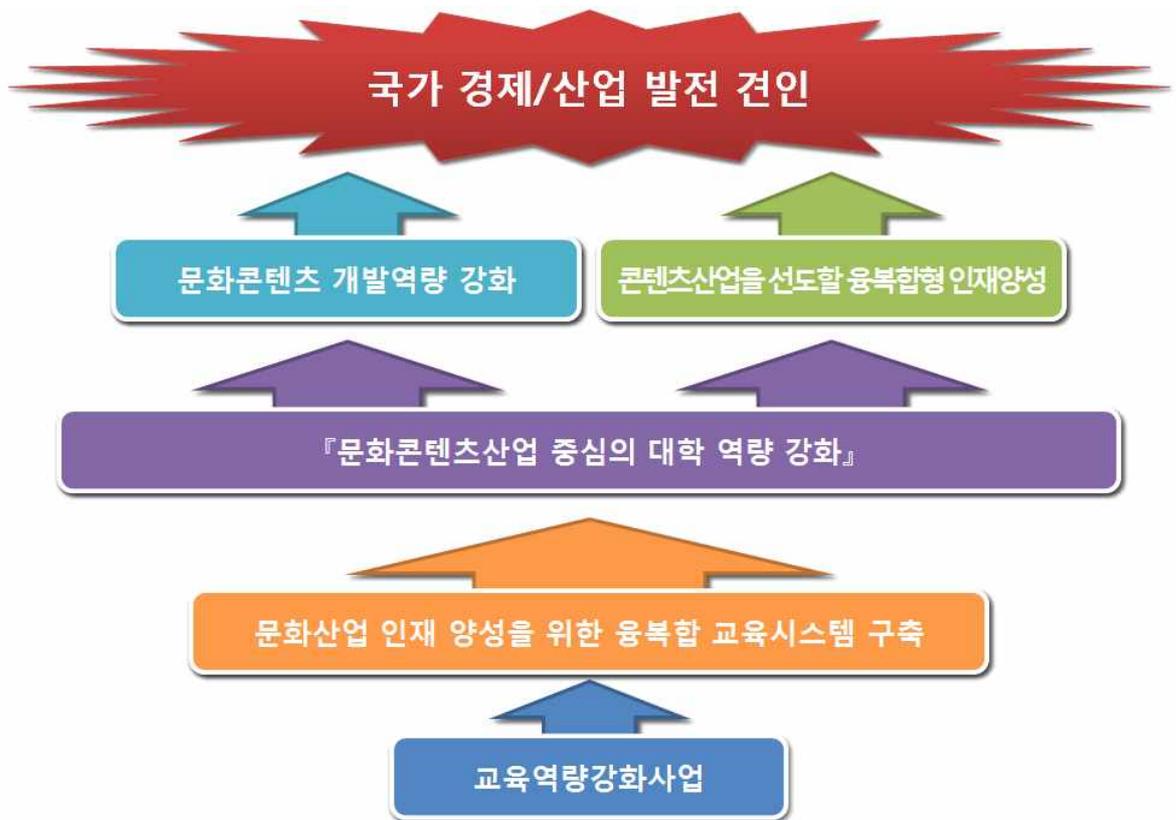
- **국가와 지역의 경제·산업 발전을 위한 핵심 과제**
 - **창조경제 구현을 위한 핵심 산업분야로서의 문화(콘텐츠) 산업** : 개교 이래 ‘문화산업 중심 대학’이라는 특성화를 꾸준히 추구해 온 본 대학교의 모든 전공 분야(애니, 게임, 패션, 뮤지컬, 푸드, 모바일, 등)는 신(新) 정부의 핵심 화두인 창조경제 구현을 위한 핵심 산업 분야와 일치함.
 - **정부의 콘텐츠산업 진흥계획** : 정부는 최근 ‘콘텐츠산업 진흥계획’(제 12차 경제관계장관회의, 문화체육관광부, 미래창조과학부 합동 발표. 문화체육관광부 2013. 7. 4. 보도자료)을 발표하고, 콘텐츠산업으로 창조경제를 견인하고 국민소득 3만 불 시대를 실현한다는 정책 비전을 제시함; 이러한 정부의 계획에 따라 향후 문화콘텐츠산업은 국가산업을 선도할 핵심 분야로서의 중요성이 더욱 강조될 것으로 예상되며, 이러한 정부의 비전 성취를 위해 창조경제 구현의 핵심 기반인 문화콘텐츠 산업 발전을 선도할 융·복합 교육 시스템 구축과 관련 산업인력 양성의 중요성과 필요성 또한 더욱 증대될 것으로 예상됨.
⇒ 정부 비전의 성공적 달성을 위해서는 본 대학이 추진 중인 중인 융·복합형 문화콘텐츠 개발과 관련 산업의 핵심인력 양성시스템 구축은 반드시 필요.
 - **지역(경기도) 발전 계획의 성공적 이행 지원** : 문화콘텐츠 산업은 본 대학이 위치하고 있는 경기도의 전략적 육성대상 산업이며(‘경기문화콘텐츠산업비전 2020’), 콘텐츠산업의 중요성에 대한 인식과 관련 산업 지원 의지는 2013년 2월 21일~22일 실시된 ‘2013년 경기콘텐츠진흥원 지원 사업 설명회’(경기 콘텐츠진흥원 보도자료. 2013. 2. 17)를 통해 다시 한 번 확인됨.
 - **결론 2** : ‘문화산업 인재 양성을 위한 융·복합 교육시스템 구축’이라는 2013년 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
 - 앞서 ‘필요성’ 부분에서 상술한 바와 같이 정부와 경기도는 문화콘텐츠 산업이 향후 국가와 지역의 산업/경제 발전을 선도할 핵심 성장 동력이 되어야 한다고 인

식하고 있음. 따라서 이러한 인식을 뒷받침하고 관련 정책의 성공적 이행을 보장하기 위해서는 글로벌 수준의 우수 문화콘텐츠 개발과 이를 산업화할 수 있는 전문 인력 양성이 요구됨; 2013년 본 대학의 교육역량강화사업은 글로벌 수준의 문화콘텐츠를 개발하고 관련 산업에서 요구되는 우수 전문 인력을 양성하기 위한 교육 시스템을 구축하여 창조경제 구현이라는 국가의 핵심 비전 성취와 지역 산업 발전을 위한 관련 정책의 성공적 이행을 뒷받침하는 것을 목적으로 함.

- 2013년 본 대학의 교육역량강화사업은 문화콘텐츠 중심 특성화 대학으로서의 역량을 강화함으로써, '문화산업대학으로서의 독보적·선도적 지위 확립'이라는 대학 비전과 중장기 발전 계획의 목표를 달성하고, 나아가서 콘텐츠 산업의 중요성이 급격히 증대되고 있는 국가 경제/산업 발전을 견인할 교육 시스템을 구축하는 데 기여하는 것을 목적으로 함.

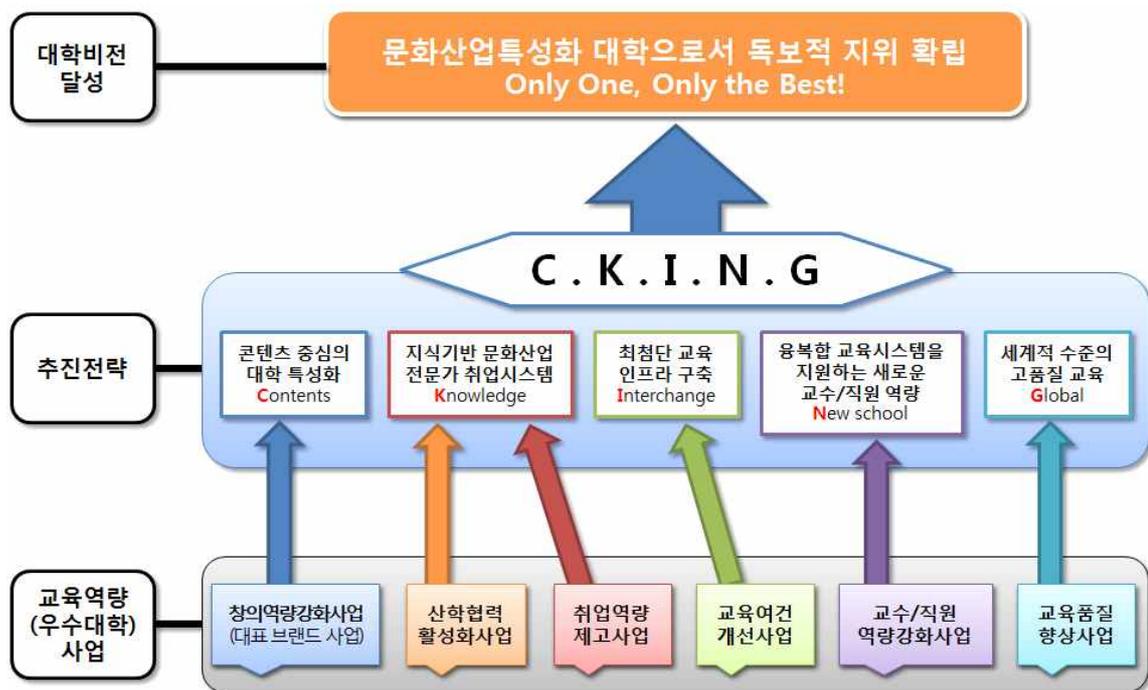


3. 사업 내용 총괄

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 산학협력 활성화 사업
- ⑥ 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 실험실습 강화 ⑤ 학생 장학금 지원
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 교직원 프로젝트 ② 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 구입 및 교체 ③ 실험실습 시설 개선
5	산학협력 활성화 사업	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 산학협력 사업을 통해 학생들이 현장 능력을 강화하여 취업역량을 제고 • 주요 내용 <ul style="list-style-type: none"> ① 브랜드 콜라보레이션 등 산학협력 활성화 사업
6	창의역량 완성사업 (대표 브랜드 사업)	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 문화산업 특성화 대학으로서의 청강을 대표하는 명품 브랜드 육성을 통해 국내외적으로 독보적인 대학 위상 ("Only One, Only the Best") 확립 • 주요 내용 <ul style="list-style-type: none"> ① 창의역량 기반구축 ② 창의역량 강화 ③ 창의역량 심화 ④ 창의역량 완성

II. 세부사업별 계획

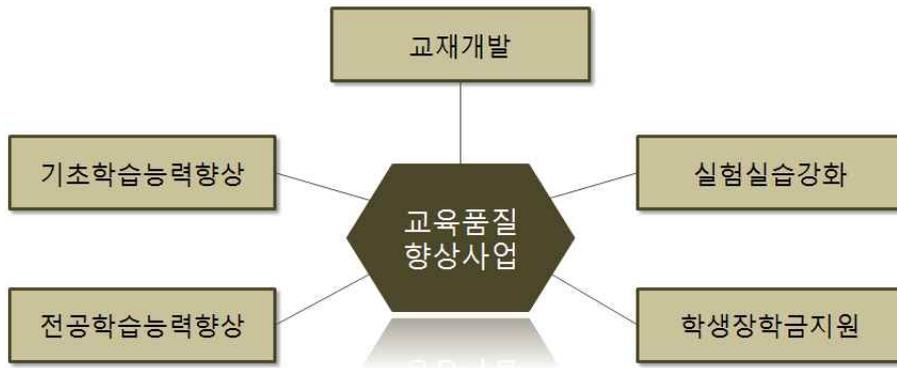
1. 세부사업비 총괄표

사업 구분	연번	세부사업명	항목명	국고지원금			
				금액(원)	사업별 비율(%)	전체 비율(%)	
교육 역량 우수 대학 사업	①	교육품질 향상사업	▪ 교재개발 프로그램	66,000,000	3.4	2.4	
			▪ 기초학습능력향상 프로그램	41,300,000	2.1	1.5	
			▪ 전공학습능력향상 프로그램	19,900,000	1.0	0.6	
			▪ 실험실습강화 프로그램	430,200,000	22.3	15.5	
			▪ 학생 장학금 지원 프로그램	12,600,000	0.7	0.5	
			계	570,000,000	29.5	20.5	
	②	취업역량 제고사업	▪ 직업기초능력향상 프로그램	66,700,000	3.5	2.4	
			▪ 학생현장경력개발 프로그램	86,500,000	4.5	3.1	
			▪ 학생브랜드명품화 프로그램	9,400,000	0.5	0.3	
			▪ 학생취업/창업지원 프로그램	99,400,000	5.1	3.6	
			계	262,000,000	13.6	9.4	
	③	교수직원 역량강화사업	▪ 교직원프로젝트	50,000,000	2.6	1.8	
			▪ 교수/직원역량강화체제 구축	56,000,000	2.9	2.0	
			계	106,000,000	5.5	3.8	
	④	교육여건 개선사업	▪ 멀티미디어 교육장비신규확충	51,300,000	2.7	1.8	
			▪ 실험실습교육장비 구입 및 교체	553,200,000	28.6	19.9	
			▪ 실험실습시설 개선	322,000,000	16.7	11.6	
			계	926,500,000	48.0	33.3	
	⑤	산학협력 활성화사업	▪ 산학협력 활성화 사업	47,500,000	2.5	1.7	
			계	47,500,000	2.5	1.7	
	⑥	운영비	▪ 운영비	20,000,000	1.0	0.7	
			계	20,000,000	1.0	0.7	
	소 계				1,932,000,000	100.0	69.4

사업 구분	연번	세부사업명	항목명	국고지원금			
				금액(원)	사업별 비율(%)	전체 비율(%)	
대학 대표 브랜드 사업	①	창의역량 기반구축사업	▪ 차세대콘텐츠 연구소	6,600,000	0.8	0.2	
			▪ 창의역량 인프라구축	466,400,000	54.8	16.8	
			계	473,000,000	55.6	17.0	
	②	창의역량 강화사업	▪ 창의인재육성프로그램	52,000,000	6.1	1.9	
			▪ 창의인재 취창업지원	78,500,000	9.3	2.8	
			▪ 창의인재 육성 장학금	52,000,000	6.1	1.9	
			계	182,500,000	21.5	6.6	
	③	창의역량 심화사업	▪ 도제식 집중교육	54,500,000	6.5	2.0	
			▪ 취업역량강화	25,000,000	2.9	0.9	
			계	79,500,000	9.4	2.9	
	④	창의역량 완성사업	▪ 창작 콘텐츠 런칭	105,100,000	12.4	3.7	
			▪ 상용화 콘텐츠 개발	9,900,000	1.1	0.4	
			계	115,000,000	13.5	4.1	
	소 계				850,000,000	100.0	30.6
	합 계				2,782,000,000		100.0

2. 세부사업 내용

2-1. 교육품질향상 사업



① 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 학생들의 눈높이에 맞는 교재의 개발과 보급이 필요함.
- 학생들이 스스로 자신의 학습 계획을 설계하기 위한 가이드가 필요함.
- 학생 창의역량의 기반이 되는 기초적 인문소양 강화를 위한 교육이 필요함.
- 학생들의 전공 실무처리 역량을 강화하기 위한 다양한 교육 방법이 필요함.
- 우수한 학생들을 지원하는 장학금을 지원하는 것이 필요함.

(2) 목표

- 현장에서 요구하는 인재 양성을 위한 체계 구축
- 학생들의 기초 학습 역량 제고 자기주도 학습능력을 갖춘 인재 배출
- 학생들의 전공 역량 강화로 실무 현장 적응력을 갖춘 인재 양성
- 실험실습 중심으로 학생들의 실무 처리 역량을 갖춘 인재 배출



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"> - 교과과정에 따라 학생들의 수준과 전공의 교육방향에 적합한 Workbook 형태의 교재 25종 개발 ▪ 학생 교육설계 가이드 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들이 전공과 코스의 교육과정에 따라 자신의 교육 내용과 방향을 설계할 수 있도록 가이드 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 ▪ 학생 교육설계 가이드 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 5스쿨과 유아교육과의 교육설계 가이드 북 개발 - 학생들이 스스로 자신의 교육 내용을 설계할 수 있도록 제시
기초학습능력향상 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 기초 인문소양 강화 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 정보관을 중심으로 기초 인문소양을 강화하기 위한 다양한 특별 프로그램 진행 ▪ 외국어 학습 능력 강화 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 모바일 스쿨 글로벌 기반 교육 프로그램 진행 - 방학기간동안 외국어 강화를 위한 집중 교육 프로그램 진행
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 기초인문소양 강화 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 인성 독서 교육 BIE(Book-In-Education) 강좌 <ul style="list-style-type: none"> • 대상: 참가 희망자 모집하여 실시 • 내용: 역사, 고전, 문학, 과학 등을 주제로 특별 강좌 4회 진행 - 청강 77선 책읽기 <ul style="list-style-type: none"> • 내용: 교직원이 추천한 77권을 선정하여 읽기 및 쓰기 소양강화 - 북 콘서트 및 독서 캠프 <ul style="list-style-type: none"> • 내용: 작가 초청 북 콘서트 진행, 1박2일 도서관에서 책읽기로 인문 소양 강화

항목명	주요내용	
기초학습능력향상 프로그램	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 외국어 학습 능력 강화 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 모바일 스쿨 글로벌 기반 교육 사업 <ul style="list-style-type: none"> • 대상 : 모바일 스쿨 1,2 학년 재학생 • 내용 : 어학 우수자 대상 특강 진행 및 하계 방학 집중 훈련 캠프 운영, 모의토익/JPT 시험 실시 - 토익 스피킹 시험 대비반 운영 <ul style="list-style-type: none"> • 대상: 전체 재학생 중 참여 신청 접수 • 내용: 토익 스피킹 특강 및 모의 스피킹 시험 실시 - 영어마을 캠프 운영 <ul style="list-style-type: none"> • 대상: 전체 재학생 중 신청자 모집 및 면접으로 선발 • 내용: 하계 및 동계 방학을 이용하여 이천영어마을에서 영어 집중 교육 실시 - 패션 스쿨 어학 능력 레벨업 지원 사업 <ul style="list-style-type: none"> • 대상: 패션스쿨 재학생 중 어학 집중 학습 희망자 • 내용: 토익,JPT/JLPT 집중 교육 및 해외인턴십 대비 면접 교육
전공학습능력 향상프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전공 학습 능력 향상을 위한 특강/세미나/워크숍/세션 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 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 ▪ 전공 관련 실무 중심 학습 결과 발표 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 전공별 특성에 맞는 교육 결과물 제작 및 전시
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전공능력 향상을 위한 특강/세미나/워크숍/세션 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - CK패션 랩 전문 정보 지원 <ul style="list-style-type: none"> • 대상: 패션 스쿨 3학년 재학생 • 내용: 실기작품 기획을 위한 패션 유료 정보 지원 - 패션 스페셜리스트 특강 <ul style="list-style-type: none"> • 대상: 패션스쿨 전체 재학생 • 일정: 1학기말, 2학기 중간/기말 고사 기간에 진행 • 주제: 변화하는 패션 산업 구조 및 시장 환경 - 뮤지컬 스쿨 전문분야별 세미나 <ul style="list-style-type: none"> • 대상: 뮤지컬스쿨 재학생 • 내용: 무대감독, 연출, 무대디자인, 조명, 음향 전문가를 초청하여 분야별 심층세미나 실시 - 뮤지컬 집중워크숍 <ul style="list-style-type: none"> • 대상: 3학년 연기 전공 학생 • 일정: 하계 방학기간 • 내용: 노래와 연기 및 안무에 집중한 1:1 심화수업과 정규수업을 보완하는 연기에 필요한 과목으로 워크숍 진행

항목명	주요내용	
전공학습능력 향상프로그램	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> - 에코 디자인 전공 문화체험 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> • 대상: 에코 디자인 전공 재학생 • 내용: 전공 능력 향상을 위한 다양한 문화체험 프로그램 진행 ▪ 전공 관련 실무 중심 학습 결과 발표 지원 - 유아교육과 작은음악회 <ul style="list-style-type: none"> • 대상: 유아교육과 2학년 재학생 • 내용: 피아노, 국악, 우크렐레 등을 학습한 것을 음악회라는 형식을 통하여 결과를 발표 - 유아교육과 유아 교재교구전시회 <ul style="list-style-type: none"> • 대상: 유아교육과 3학년 재학생 • 내용: 2~3명이 팀을 이루어 개발한 40점 이상의 유아용 교재 및 교구를 전시하고 학습 결과 발표 - 에코 디자인 전공 학습결과 발표회 : Graphicology 2013 <ul style="list-style-type: none"> • 대상: 에코 디자인 전공 2학년 재학생 45명 • 내용: 에코 디자인 전공 학생들의 그래픽, 프리덕트, 핸드메이드 코스별 학습 결과 제작 및 전시
실험실습 강화프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 실험 중심 교육 - 스쿨 및 전공별 교육과정에 따라 다양한 실험 중심의 교육을 실시
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 실험 중심 교육 - 푸드스쿨, 패션스쿨, 뮤지컬스쿨, 모바일스쿨, 유아교육과, 에코디자인 전공 등 각 스쿨과 전공별 특성에 따른 실험 실습 중심의 프로그램 진행
학생 장학금 지원 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 우수 학생 지원 장학금 - 우수한 교육 결과물을 산출한 우수 학생 장학 지원 ▪ 교내 우수 활동 장학금 - 멘토링 등 실질적 교육 효과가 있는 활동에 대한 장학 지원
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 우수 학생 지원 장학금/교내 우수 활동 장학금 - 전공 교수 추천과 교육 결과물 평가를 거쳐 장학 대상자 선발 및 지원

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출구분
교재개발 프로그램	· 학생높이 맞춤형 교재개발	51,000,000	- 교재(Workbook)개발 1)인건비: 2,000천원×25종=50,000천원 2)인쇄비: 20천원×2권×25종=1,000천원	5	2
	· 학생 교육설계 가이드북 개발	15,000,000	- 교육설계 가이드북 개발 1)인쇄비: 3,000천원×5종=15,000천원	5	2
	소 계	66,000,000			
기초학습능력 향상프로그램	· 기초인문소양강화 프로그램	4,200,000	-인성 독서 교육 BIE 강좌: 1,100천원 1)강사료 : 250천원×4회=1,000천원 2)회의비, 현수막 등 : 100천원 -청강 77선 책읽기: 1,000천원 1)리플렛 제작: 500천원 2)리뷰컴플릿상품비: 500천원 - 북콘서트 및 독서캠프: 2,100천원 1)북콘서트 강사료: 1,000천원 2)독서캠프 특강비: 700천원 3)독서캠프 회의 및 현수막등: 400천원	2	4
	· 외국어학습능력강화 프로그램	37,100,000	- 모바일스쿨 글로벌기반교육사업: 5,000천원 1)강사료: 4,000천원 · 학기중: 2학기×5주×4시간×50천원=2,000천원 · 하계집중: 5일×8시간×50천원=2,000천원 2)교재비:15천원×30권+50천원(DVD)=500천원 3)모의토익:20천원×25명=500천원 - 토익 스피킹 시험 대비반 운영:7,900천원 1)강사료:3,600천원×2학기=7,200천원 2)모의토익스피킹시험: 350천원×2회=700천원 - 영어마을 캠프 운영: 22,000천원 1)동계영어마을캠프: 7,000천원 · 캠프참가비:320천원×20명=6,400천원 · 우수자상품:100천원×6명=600천원 2)하계영어마을캠프: 15,000천원 · 캠프참가비:320천원×40명=12,800천원 · 우수자상품:100천원×12명=1,200천원 · 영어마을캠프설명회:1,000천원 - 패션스쿨어학능력레벨업지원사업: 2,200천원 1)강사료: 5일×8시간×50천원=2,000천원 2)교재비: 200천원	2	3
	소 계	41,300,000			

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
전공학습능력 향상프로그램	·전공능력 향상을 위한 특강/세미나 /워크숍/체험 프로그램	12,100,000	-CK패션랩 전문정보지원: 3,300천원 1)유료정보이용료: 3,300천원 -패션 스페셜리스트 특강: 900천원 1)강사료: 300천원×3회=900천원 -뮤지컬스쿨전문분야별세미나: 4,800천원 1)강사료: 300천원×3회×5분야=4,500천원 2)자료제작비: 300천원 -뮤지컬 집중워크숍: 1,200천원 1)강사료: 700천원 2)반주료: 500천원 -에코디자인전공문화체험: 1,900천원 1)체험비:90명×2회×10천원=1,800천원 2)현수막 등:100천원	2	5
	·전공 관련 실무 중심 학습 결과 발표 지원	7,800,000	-유아교육과 작은음악회:1,200천원 1)음향기기비: 900천원 2)팸플렛제작: 300천원 -유아교육과유아교재교구전시회:2,200천원 1)재료비:1,100천원 2)팸플렛제작:1,100천원 -에코디자인 전공 학습결과 발표회: 4,400천원 1)작품집 인쇄비:3,000천원 2)작품리플렛제작:1,400천원	2	5
	소 계	19,900,000			

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	부 출 구 분
실험실습강화 프로그램	· 실험중심교육	430,200,000	-식품영양 전공 실험실습: 19,400천원 -카페오퍼레이션 실험실습: 17,000천원 -커피바리스타 실험실습: 15,000천원 -와인소믈리에 실험실습: 15,000천원 -칵테일 실습: 16,000천원 -한국조리 실험실습: 20,000천원 -서양조리 실험실습: 26,000천원 -제과제빵 실험실습: 25,000천원 -이태리요리 실험실습: 25,000천원 -일식조리 실험실습: 20,000천원 -아시안퀵진 실험실습: 30,000천원 -레스토랑 OJT 실험실습: 25,000천원 -푸드스타일링 실험실습: 32,000천원 -테이블데이테코레이션 실습: 30,800천원 -에코디자인전공 실험실습: 7,700천원 (생태일러스트, 색채 실습 등) -유아교육과 실험실습: 9,900천원 (아동미술, 유아자연교육 실습 등) -패션디자인 실험실습: 21,500천원 (원단, 패턴제작, 의상제작 실습 등) -무대의상디자인 실험실습: 20,000천원 (원단, 패턴제작, 의상제작 실습 등) -뮤지컬 실험실습: 19,500천원 -무대디자인 실험실습: 20,000천원 (분장, 무대제작, 조명 실습 등) -이동통신 실험실습비: 15,400천원 (네트워크, 이동통신 실습 등)	8	1
	소 계	430,200,000			
학생장학금 지원	· 우수학생지원 장학금	12,600,000	- 우수 학생 장학 지원: 7,900천원 1)모바일 스쿨 우수학생 장학: 4,000천원 .통신,보안 관련 자격증취득장학: 3,000천원 .우수앱창작 장학: 1,000천원 2)패션스쿨 패션디자인 우수장학: 3,900천원 - 교내 우수 활동 장학 지원: 4,700천원 1)뮤지컬스쿨 재학생 멘토링 우수활동장학: 3,000천원 2)정보관 기초인문소양강화 우수활동 장학: 1,700천원	1	1
	소 계	12,600,000			
합 계		565,280,000			

④ 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년		
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	
교재개발 프로그램	· 교재 개발				⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
	· 교육설계가이드북개발							⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
기초학습능력향상 프로그램	· 기초인문소양강화 프로그램				⇒			⇒	⇒	⇒	⇒			
	· 외국어학습능력강화 프로그램				⇒	⇒		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
전공학습능력향상 프로그램	· 전공 특강/워크숍				⇒	⇒		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
	· 학습결과 발표								⇒	⇒				
실험실습강화 프로그램	· 실험중심 교육				⇒			⇒	⇒	⇒	⇒			
학생장학금 지원	· 우수학생지원장학					⇒	⇒				⇒	⇒		

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 강화한 실습 교육의 실시로 현장 적응력이 뛰어난 인재 배출

2-2. 취업역량 제고사업



1] 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 국내외 어려운 경제 상황으로 인한 고용없는 경제 성장 기조 형성되어 고용을 저하에 대한 대응으로 스스로 일자리 창출이 가능한 예비 창업자 발굴 필요
- 전문 직무에 요구되는 직업 기초능력 제고 교육 필요
- 학생들이 현장의 직무를 직·간접적으로 경험할 수 있는 교육 프로그램 필요
- 교육 결과물, 전시 성과물 등을 집약하여 개인별 브랜드화 하는 작업 필요
- 졸업생과 재학생의 교류를 연계시킬 수 있는 상호 교류 프로그램 미흡
- 취업 의지가 약하거나 취업 준비가 미흡한 학생들을 위한 취업 관련 프로그램 부족
- 예비 취업생과 산업체가 직접 교류할 수 있는 대학 차원의 프로그램 부족

(2) 목표

- 전문가 초청 취업특강, 현장 실무 안내, 직장 예절 교육 등을 통한 취업 경쟁력 제고
- 맞춤형 취업 준비(이력서, 자기소개서, 면접 요령 등)로 취업률 향상
- 국내 및 국제 공인 자격증 취득
- 졸업생과 재학생 간 상호 교류의 활성화를 위한 인적 네트워크 구축
- 우수 창업 아이템을 조기 발굴 지원함으로써 졸업 후 창업 유도



② 추진 내용 및 방법

항목명	주요내용	
직업 기초 능력 향상 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 취업 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 취업 스터디 프로그램 지원 ▪ 뮤지컬스쿨 개인 역량 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 블록별 개인 맞춤형 성장 관리제 지원 - 스튜디오 사업 지원 - 공연 제작 실습 지원 - 개인 역량 강화 인큐베이팅 지원 ▪ 자격증 취득 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 패션스쿨 국가자격증 및 국가공인민간자격증 취득 지원 - 뮤지컬스쿨 무대예술전문인(3급) 자격증 필기시험 합격 지도 ▪ 산업체 전문가 초청 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 유아교육과 취업 특강 - 패션스쿨 모델 오디션 능력 향상 특강 - 모바일스쿨 취업 특강 ▪ 패션스쿨 동하계 워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 집중 워크숍을 통해 정규 교육과정을 보완하여 특화된 전문 지식 습득 기회 - 워크숍을 통한 결과물 전시 및 발표 ▪ 패션스쿨 무대의상디자인 브랜드 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 무대의상디자인 제작 다큐멘터리 촬영
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 취업 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 직무 공통자들의 그룹을 형성하여 취업 성공 지원 ▪ 뮤지컬스쿨 개인 역량 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 5주 단위 평가회를 통해 작성한 성장관리 카드를 중심으로

항목명	주요내용
	<p>취업 방향 지도</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4개의 리더 육성 스튜디오(보컬, 제작, 조명, 음향)와 1개 신설 스튜디오(기획) 운영 - 공연 제작 실습 교육 과정에 대한 분야 별 전문성을 단계적으로 습득하여 현장 진출로 직결되는 현장 전문가를 양성 - 현장형 뮤지컬 전문가를 양성하여 문제 해결 능력을 갖춘 뮤지컬 전문 인력을 배양 <p>▪ 자격증 취득 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전문가 특강을 통해 패션산업기사, 샵마스터, 패션스타일리스트 등 자격증 취득 지원 - 무대예술전문인(3급) 자격증 필기시험을 위해 하계 집중 워크숍 개최 특강 실시 <p>▪ 산업체 전문가 초청 특강</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이력서 및 자기소개서 작성법 교육, 면접 요령 익힌 후 실제 모의면접 실시 - 개별 포토포즈, 워킹, 이미지 메이킹 등 코칭 학습, 컴포지트 카드제작 - 모바일스쿨 전체 2학년 대상 취업전문가 초청 특강 실시 <p>▪ 패션스쿨 동하계 워크숍</p> <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 <p>▪ 패션스쿨 무대의상디자인 브랜드 강화</p> <ul style="list-style-type: none"> - 영상팀과 연계하여 무대의상디자인코스 12명의 시작과 끝에 6개월의 대장정을 다큐멘터리 형식의 영상으로 기록 - 졸업 작품 전시 및 포트폴리오 제작 - 아시아 실내&무도 게임 기간(6.24~7.6)에 MBC에서 보도 자료와 함께 무대의상디자인코스 영상과 콜라보레이션 CD작업

항목명	주요내용	
학생 현장 경력 개발 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 모바일스쿨 창조 네트워크 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 융합 앱 개발 지원 ▪ 패션스쿨 콜라보레이션 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 패션스타일링 콜라보레이션 지원 - CKFS & 롯데백화점 디스플레이 콜라보레이션 지원 ▪ 현장학습 <ul style="list-style-type: none"> - 글로벌 현장학습 지원 - 현장실습 보험료 지원 ▪ 산학중점교수 지원 ▪ 현장실습 시스템 구축
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 모바일스쿨 창조 네트워크 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 앱 개발 융합 팀 구성 - 콘텐츠 융합형 앱 개발 진행 - 심사 및 평가 ▪ 패션스쿨 콜라보레이션 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 패션화보 촬영 및 패션필름 제작을 위한 준비 과정과 팀별 맞춤 코칭 학습 실시 - 교과과정에서 산출된 작품을 재구성하여 롯데백화점 평촌점에서 학생들의 작품을 전시하여 패션스쿨의 인지도와 위상을 제고함 ▪ 글로벌 현장학습 <ul style="list-style-type: none"> - 대상자 선발 - 외국어 교육 실시 - 파견 및 파견 후속조치 - 귀국자 간담회 실시 - 현장실습 보험료 지원 ▪ 산학중점교수 지원 ▪ 현장실습 시스템 구축

항목명	주요내용	
학생 브랜드 명품화 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 패션스쿨 우수공모전 <ul style="list-style-type: none"> - 공모전 접근 전략 수립 및 인재 인큐베이팅 지원 - 공모전 출품비(전형료)/ 실기제작비 지원 - 작품 아이디어 및 디자인 개발 지원 ▪ 패션 페스티벌(C.K Première Fashion Festival) <ul style="list-style-type: none"> - 전공별 융합 결과물 발표 - 결과물의 우수 작품상 선정 및 시상 지원 ▪ 뮤지컬스쿨 DIMF <ul style="list-style-type: none"> - 2013 제7회 DIMF 대학생 뮤지컬 페스티벌 참가 지원
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 패션스쿨 우수공모전 <ul style="list-style-type: none"> - 방과 후 및 동·하계방학을 이용하여 수업 외에 학생의 능력을 발휘할 수 있는 공모전을 준비하는 과정에서 의상디자인, 패브릭 제작, selecting 및 의복 구성, 연출 등의 전반적인 능력을 습득토록 지원 ▪ 패션 페스티벌(C.K Première Fashion Festival) <ul style="list-style-type: none"> - 이론적 전공 지식을 바탕으로 패션디자인, 텍스타일디자인, 패턴 메이킹 등 관련 수업에서 제작된 결과물을 전시하고 프레젠테이션을 통해 발표케 하여 학생 상호 비교와 경쟁을 통한 내적 역량 강화 도모 ▪ 뮤지컬스쿨 DIMF <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 관련학과 학생들의 경연을 통해 학생들에게 무대를 경험하고 선의의 경쟁을 통한 학생들의 실력 향상에 기여

항목명	주요내용	
<p>학생 취업/창업 지원 프로그램</p>	<p>추진 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 취업 멘토링 <ul style="list-style-type: none"> - 취업정보센터 취업멘토링 프로그램 지원 - 뮤지컬스쿨 '선배따라 직업찾기' 프로그램 지원 ▪ 푸드스쿨 취업 연계 산업체 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 전공 관련 산업체 인사 담당자 특강 지원 ▪ 모바일스쿨 글로벌 취업 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 해외 취업 및 파견 등 취업의 다양성 확보를 통해 학생들의 충성도 제고 ▪ 플류유통정보과 진로 탐색 및 취업 클리닉 <ul style="list-style-type: none"> - 기업체 인사 담당자 면접 및 채용 클리닉 지원 ▪ 기획실 해외 벤치마킹 ▪ 에코디자인전공 학생 커리어패스 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 국제공모전, 전국 규모의 유명 공모전 등을 선별 참가하여 필히 수상토록 교육 진행 ▪ 유아교육과 취업률 제고를 위한 자격 강화 <ul style="list-style-type: none"> - POP 예쁜 손글씨 과정(1학년) - 책놀이지도사 과정을 통한 창의성 증진(2학년) - 아동요리(푸드아트)지도사 과정을 통한 창의성 증진(3학년) ▪ 푸드스쿨 취업 역량 강화 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 재학생 취업 역량 강화를 위한 포토폴리오 클리닉 - 한식조리사 특강 - 영양사 특강 - 위생사 특강 - 식품산업기사 특강 - HACCP 전문가 특강 - 취업 역량 강화를 위한 영어 특강 ▪ 모바일스쿨 취업 역량 강화 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 취업에 필요한 자기표현 능력과 서류 작성 능력 방법 습득 ▪ 잡 매칭 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - CK 취업 성공 프로그램의 성공적인 정착을 위한 취업 지원
	<p>추진 방법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 취업 멘토링 <ul style="list-style-type: none"> - 전문영역에서 활동하고 있는 졸업생, 전문가 등을 통해 취업에 필요한 자문과 조언을 받아 취업 성공에 기여 - 공연을 포함한 유사분야 취업 선배 10명을 선정하여 찾아가 직업 및 취업 과정에 대한 조언을 듣고 보고서를 제출

항목명	주요내용
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 푸드스쿨 취업 연계 산업체 특강 <ul style="list-style-type: none"> - SLA에 맞는 산업체의 취업동향과 일정을 파악하여 능동적으로 대처 ▪ 모바일스쿨 글로벌 취업 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 글로벌 취업 및 해외 파견 인재 양성을 위한 역량 강화를 위한 목적으로 한 해외취업 특강 및 해외취업 선배와의 대화 등의 특별 프로그램 개설 및 운영 ▪ 물류유통정보과 진로 탐색 및 취업 클리닉 <ul style="list-style-type: none"> - 2학년 2학기 채용시즌 일정에 맞추어 물류/유통 중견기업 혹은 대기업 인사 담당 임직원을 직접 초빙하여 각각의 학생이 준비한 입사 관련 서류에 대한 클리닉과 함께 면접 클리닉을 시행 ▪ 취업이 강한 해외 대학 벤치마킹 ▪ 에코디자인전공 학생 커리어패스 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 공모전 수상 지원 - 포트폴리오 제작 지원 - 동아리 활성화 지원 - 웹디자인기능사 자격증 워크숍 ▪ 유아교육과 취업률 제고를 위한 자격 강화 <ul style="list-style-type: none"> - POP의 기초 강의, 실습, 자격 검정 - 책놀이 지도사의 기초 강의, 실습, 자격 검정 - 푸드아트지도사의 기초 강의, 실습, 자격 검정 ▪ 푸드스쿨 취업 역량 강화 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 포토폴리오 클리닉의 기초 강의, 실습 - 한식조리사의 기초 강의, 실습, 자격 검정 - 영양사의 기초 강의, 실습, 자격 검정 - 위생사의 기초 강의, 실습, 자격 검정 - 식품산업기사의 기초 강의, 실습, 자격 검정 - HACCP 관리 능력 - 취업 역량 강화를 위한 영어 기초 강의 ▪ 모바일스쿨 취업 역량 강화 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 입사 서류 작성 방법 - 발표 능력 및 자기 의사 표현 방법 ▪ 잡 매칭 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 취업 컨설팅, 직업 선호도 검사, 취업 역량 강화 교육, 취업 알선, 취업 등의 프로그램 실시

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
직업 기초 능력 향상 프로그램	· 취업지원	4,000,000	- 취업스터디지원: 4,000천원 1)스쿨별 5개 동아리×800천원=4,000천원	2	5
	· 뮤지컬스쿨 개인역량지원	44,400,000	- 블록별 개인맞춤형 성장관리제지원 1)특강강사료: 6명×23회×100천원=2,300천원 - 스튜디오사업지원: 6,900천원 1)마스터클래스: 2회×300천원=600천원 2)반주비: 300천원 3)워크샵: 4회×3일×300천원=3,600천원 4)특강: 8회×300천원=2,400천원 - 공연제작실습지원: 26,400천원 1)1학년장면페스티벌: 1,000천원 · 홍보물및워크북: 250천원×1회=250천원 · 공간디자인: 750천원×1회=750천원 2)2학년1학기말 공연: 5,800천원 · 라이선스비: 1,000천원 · 공연프로그램북: 1,000천원 · 무대미술: 2,800천원 · 무대셋업및철거: 1,000천원 3)2학년2학기말 공연: 7,800천원 · 라이선스비: 1,000천원 · MR제작비: 2,000천원 · 공연프로그램북: 1,000천원 · 무대미술: 2,800천원 · 무대셋업및철거: 1,000천원 4)3학년 졸업 공연: 11,800천원 · 라이선스비: 1,000천원 · MR제작비: 5,000천원 · 공연프로그램북: 1,000천원 · 무대미술: 2,800천원 · 무대셋업및철거: 2,000천원 - 개인역량강화 인큐베이팅지원: 8,800천원 · 워크샵: 4회×2,200천원=8,800천원	2	5
	· 자격증취득 지원	7,000,000	- 패션자격증취득지원: 4,400천원 1) 특강강사료: 200천원×4명×3회=2,400천원 2) 교재비, 응시료 등: 2,000천원 - 무대예술전문인자격증취득지원: 2,600천원 1)하계 집중워크숍: 2,600천원	2	2

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
직업 기초 능력 향상 프로그램	· 산업체전문가 초청특강	5,800,000	- 유아교육과 취업 특강: 1,500천원 1)강사료: 300천원×3명=900천원 2)현수막: 100천원 3)자료제작비및다과비: 500천원 - 패션스쿨 모델오디션 특강: 3,300천원 1)강사료: 300천원×2명×2회=1,200천원 2)컴포지트카드제작비: 2,100천원 - 모바일스쿨 취업 특강: 1,000천원 1)강사료: 300천원×3명=900천원 2)현수막: 100천원	2	1
	· 패션스쿨 동하계워크샵	3,300,000	- 패션스쿨 동하계 워크숍: 3,300천원 1)외부강사료: 300천원×2명=600천원 2)우수작품시상: 500천원 3)부자재 및 교재구입: 2,200천원	2	5
	· 무대의상디자인 인브랜드강화	2,200,000	- 패션스쿨 무대의상디자인 브랜드 강화 1)다큐멘터리촬영용역비: 2,200천원	2	5
	소 계	66,700,000			
학생 현장 경력 개발 프로그램	· 모바일스쿨창 조네트워크지 원	8,500,000	- 융합앱개발지원: 8,500천원 1)멘토비: 200천원×2명×2회=800천원 2)유인물비: 200천원 3)학생활동비: 7,500천원	8	1
	· 패션스쿨 콜라보레이 션지원	9,500,000	- 패션스타일링 콜라보레이션: 6,200천원 - CKFS & 롯데백화점 디스플레이 콜라보레 이션: 3,300천원	8	3
	· 현장학습	21,000,000	- 글로벌 현장학습 지원: 21,000천원	1	1
		3,000,000	- 현장실습 보험료 지원: 3,000천원	8	2
	· 산학중점교수 지원	23,500,000	- 산학중점교수 인건비 지원: 23,500천원	10	1
	· 현장실습시스 템구축	21,000,000	- 현장실습 시스템 구축 지원: 21,000천원	8	5
	소 계	86,500,000			

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
학생 브랜드 명품화 프로그램	· 패션스쿨우수 공모전	1,700,000	- 우수공모전지원: 1,700천원 1)공모전출품비(전형료)/작품제작비: 1,000천원 2)물품구입비: 700천원	2	5
	· 패션페스티벌	2,200,000	- C.K Première Fashion Festival: 2,200천원 1)디스플레이재료비: 1,700천원 2)메이크업및헤어스타일링강사비: 300천원 3)패션쇼연출및기획비: 200천원	2	5
	· 뮤지컬스쿨 DIMF	5,500,000	- 2013 제7회 DIMF 대학생 뮤지컬 페스티 벌 참가지원: 5,500천원 1)무대제작및운반비: 3,000천원 2)의상비: 1,000천원 3)분장비: 250천원 4)조명및음향: 750천원 5)MR대여비: 500천원	2	5
	소 계	9,400,000			
학생 취업/창업 지원 프로그램	· 취업멘토링	17,300,000	- 취업정보센터 취업 멘토링 프로그램 지원 1)푸드스쿨: 10,800천원 · 푸드스타일리스트전공: 20명(멘토)×2회×200천 원=8,000천원 · 에코스타일리스트전공: 7명(멘토)×2회×200천 원=2,800천원 2)패션스쿨: 9명(멘토)×2회×300천원=5,400천원 - 뮤지컬스쿨 '선배따라 직업찾기' 프로그램 지원 1)취업선배멘토비: 11명(멘토)×100천원=1,100 천원	2	10
	· 푸드스쿨 취업연계 산업체특강	5,900,000	- 푸드스쿨 취업연계 산업체특강: 5,900천원 1)강사료: 300천원×18명=5,400천원 2)현수막구입비: 500천원	2	1
	· 글로벌취업 강화	1,000,000	- 모바일스쿨 글로벌 취업강화 프로그램 1)강사료: 300천원×3명=900천원 2)현수막구입비: 100천원	2	10
	· 진로탐색및취 업클리닉	900,000	- 물류유통정보과 진로 탐색 및 취업 클리 닉 프로그램 1)강사료: 300천원×2명=600천원 2)현수막구입비 등: 300천원	2	10
	· 취업강화 해외대학 벤치마킹	3,000,000	- 해외 취업우수대학 벤치마킹: 3,000천원 1)출장비: 1,000천원×3명=3,000천원	2	11
	· 커리어패스 구축	4,700,000	- 에코디자인전공 커리어패스 구축 사업 1)공모전수상지원: 2,600천원 · 작품제작비: 25명×40천원=1,000천원 · 강사료: 5일×200천원=1,000천원 · 장학금: 3명×200천원=600천원 2)동아리활성화 · 정기전출력비: 2회×550천원=1,100천원 3)웹디자인기능사자격증워크샵 · 강사료: 5일×200천원=1,000천원	2	10

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
학생 취업/창업 지원 프로그램	· 유아교육과 취업률제고 위한 자격강화	11,500,000	- 유아교육과 취업률제고를 위한 자격 강화 1)POP예쁜손글씨특강: 3,830천원 · 강사료: 24시간×30천원×4명=2,880천원 · 교재비및재료비: 950천원 2)책놀이지도사특강: 3,830천원 · 강사료: 24시간×30천원×4명=2,880천원 · 교재비및재료비: 950천원 3)푸드아트지도사특강: 3,840천원 · 강사료: 24시간×30천원×4명=2,880천원 · 교재비및재료비: 960천원	2	2
	· 푸드취업역량 강화특강	25,100,000	- 푸드스쿨 취업역량 강화를 위한 특강 1)포토폴리오클리닉: 8,100천원 · 강사료: 4회×300천원=1,200천원 · 품평회비: 3명×300천원=900천원 · 재료비: 60명×50천원=3,000천원 · 출력비: 60명×50천원=3,000천원 2)영어특강: 1,700천원 · 강사료: 10일×100천원=1,000천원 · 교재비(현수막 포함): 700천원 3)한식조리사특강: 3,000천원 · 강사료: 10일×150천원=1,500천원 · 재료비(현수막 포함): 1,500천원 4)영양사특강: 3,300천원 · 강사료: 12시간×50천원×4명=2,400천원 · 교재비: 30권×30천원=900천원 5)위생사특강: 2,700천원 · 강사료: 32시간×50천원=1,600천원 · 교재비: 20권×32천원=640천원 · 인쇄비: 460천원 6)식품산업기사특강: 2,300천원 · 강사료: 20시간×50천원=1,000천원 · 교재비: 20권×50천원=1,000천원 · 인쇄비: 300천원 7)HACCP전문가특강: 4,000천원 · 강사료: 20명×200천원=4,000천원	2	1
			2	3	
			2	2	
			2	2	
	· 취업역량강화 프로그램	10,000,000	- 모바일스쿨 취업역량 강화 프로그램 1)서류작성 및 작문 능력 향상 특강 · 강사료: 4개반×3회×300천원=3,600천원 · 경진대회참가비: 900천원 2)발표능력 향상 특강 · 강사료: 4개반×3회×300천원=3,600천원 · 경진대회참가비: 900천원 3)프로그램진행비: 1,000천원	2	1
	· 잡 매칭 프로그램	20,000,000	- 취업지원센터 잡 매칭 프로그램 1)주강사료: 25일×4시간×3명×50천원=15,000 천원 2)특강료: 4회×300천원=1,200천원 3)취업지원강사료: 30일×100천원=3,000천원 4)제본비 등: 800천원	2	10
소 계	99,400,000				
합 계	262,000,000				

④ 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2013년										2014년	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
직업기초능력 향상프로그램	·취업 지원							⇒	⇒	⇒	⇒		
	·개인 역량 지원					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒			
	·자격증 취득 지원							⇒	⇒				
	·산업체 전문가 특강							⇒	⇒	⇒	⇒		
	·패션 동하계 워크샵							⇒	⇒				
	·무대의상디자인 브랜드 강화							⇒	⇒				
학생현장경력 개발프로그램	·창조 네트워크 지원					⇒	⇒		⇒	⇒			
	·콜라보레이션 지원					⇒	⇒		⇒	⇒			
	·현장 학습					⇒		⇒	⇒				
	·산학 중점 교수 지원					⇒	⇒		⇒	⇒			
	·현장실습 시스템 구축					⇒	⇒	⇒	⇒				
학생브랜드 명품화 프로그램	·우수 공모전									⇒	⇒		
	·패션 페스티벌									⇒	⇒		
	·뮤지컬스쿨 DIMF								⇒	⇒	⇒		
학생취업/창업 지원 프로그램	·취업 멘토링							⇒	⇒	⇒			
	·취업연계 산업체 특강						⇒	⇒					
	·글로벌 취업 강화					⇒							
	·진로 탐색 및 취업 클리닉							⇒	⇒	⇒			
	·해외 벤치마킹								⇒	⇒			
	·학생커리어패스 구축								⇒	⇒			
	·유아 자격 강화							⇒	⇒				
	·푸드 취업역량강화 특강							⇒	⇒				
	·취업역량강화프로그램							⇒	⇒	⇒			
	·잡 매칭 프로그램							⇒	⇒	⇒	⇒		

⑤ 기대성과

- 전문가 초청 취업 특강, 자격증 특강 등을 통해 학생들의 직업기초능력을 향상시켜 학생들의 취업 경쟁력을 제고하여 취업을 향상 도모
- 현장 중심의 교육 및 실무 교육을 통하여 학생들의 현장 경력을 개발하고 이를 토대로 맞춤형 취업 준비 달성
- 특별 교육 프로그램을 통해 전공 교육과정에 대한 이해도를 높이고 포트폴리오를 다양화하여 진로 개척에 기여
- 공모전, 전시회 등에 참가하여 경험을 쌓고 현장성 검증은 통해 경쟁력 있는 작품 산출 능력의 습득

2-3. 교수직원 역량강화사업



1 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 교육환경의 변화로 어려움을 겪고 있는 전문대학의 위기를 극복하고 교육의 수월성을 제고하기 위해서 당면한 문제를 해결하는 기획력 향상과정이 필요함
- 전공 트렌드 변화에 따라 대학의 특성화 분야를 강화하고, 실무중심의 인력을 양성하기 위해서는 전공심화교육과 전공능력 향상을 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 신기술 교육역량 강화
 - 스쿨의 전공과 교수 개인별 특성을 반영한 전공능력 강화
 - 현장밀착형 교육을 위한 전공심화교육
- 문화 콘텐츠 교육에 특화된 교수법 개발 및 보급
 - 스쿨별로 교수와 외부 전문가의 협력을 통해 우리대학에 적합한 교수법 개발 및 보급
 - 교수법 특강 실시
- 문제해결 역량 강화를 위한 워크숍 및 코칭 프로그램 실시
 - 6시그마를 통한 문제해결 역량 강화 및 기획력 향상
 - 신입 교수연수 및 직무 관련 연수 실시



필요성

- 교수직원의 교육행정 역량의 지속적 개발 필요
- 전공심화교육을 통해 교수의 현장중심 실무지식 심화 필요
- 문화콘텐츠에 특성화된 교수법의 개발과 보급 필요

**교수직원역량
강화사업**

목표

- 교수프로젝트 수행으로 연구 역량강화
- 문화콘텐츠 교육에 특화된 교수법 개발 및 보급
- 전공관련 심화교육 및 연수 실시
- 직원의 직무 관련 행정 역량 강화

② 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용	
교직원프로젝트	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교직원 역량 강화 6시그마 <ul style="list-style-type: none"> - 6시그마 방법론을 통해 교육, 학생관리, 취업지도에서 나타난 문제를 파악하고 해결하는 능력 배양 ▪ 교수프로젝트(CODE) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 스쿨의 교육과정, 학생관리, 취업지도, 산학협력 등을 체계적으로 정비하여 경쟁력 강화를 도모하는 프로그램 ▪ 창작뮤지컬 콘텐츠 생산 <ul style="list-style-type: none"> - 기존 명작, 소설, 드라마 등 문화콘텐츠 융합을 통한 제3의 창작물 개발
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교직원 역량강화 6시그마 <ul style="list-style-type: none"> - 스쿨에서 6시그마 방법론을 통해 해결하고자 하는 과제 신청 - 코칭 전문가와 협의를 통해 6시그마 과제로 적합한 것을 선별 - 교무회의를 통해 추진과제 선택 - 6회에 걸친 코칭을 통해 과제를 완료하고 교무회의에서 결과 발표 ▪ 교수프로젝트(CODE) <ul style="list-style-type: none"> - 교수프로젝트 공모 후 자체평가위원회 심의를 거쳐 대상 프로젝트 선정 - 선정된 프로젝트는 수행 후 중간보고와 최종 결과발표로 공유 - 스쿨의 발전계획 수립 및 적용 ▪ 창작뮤지컬 콘텐츠 생산 <ul style="list-style-type: none"> - 참여학생들을 그룹으로 나누어 팀 구성 - 창작뮤지컬로 가능성 있는 소재 발굴 및 콘텐츠 개발
교수/직원역량 강화체제구축	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 ▪ 교원 전공심화교육 <ul style="list-style-type: none"> - 혁신적인 유아교육 현장의 동향을 파악하고 이를 학생들에게 재교육할 수 있는 교원의 전공능력 향상 - 모바일산업에 필요한 인재양성을 위한 교수 개인별 전공 심화교육 ▪ 교수법 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 신입교수를 대상으로 교수역량 강화를 위한 워크숍을 실시하고, 기존 교수는 교수법 기초강좌와 심화과정, 강의촬영 및 분석을 통해 교수역량 강화 ▪ 기획력 향상과정 <ul style="list-style-type: none"> - 전문지도 위원의 코칭을 받으면서 자기주도의 문제해결 및 기획능력을 향상시키는 프로그램 ▪ 교직원 역량강화 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 현재 담당 업무의 직무교육을 통한 전문성 제고 프로그램

항목명	주요내용
추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교수 전공능력 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 분야별 전문가 좌담회 실시 2회 <ul style="list-style-type: none"> · 모바일 산업 트렌드를 파악하고 전문가들과 네트워크 형성 - 전문가 초청 특강 2회 <ul style="list-style-type: none"> · 디바이스 기술: 네트워크, UX, 센서, 테스트 기술 분야 1회 · 인터넷서비스 동향: SNS, LBS, Commerce 분야 1회 - In depth Workshop <ul style="list-style-type: none"> · 분야별 전문가와 모바일스쿨 교수진간의 패널 토론 · 교과 과정 개편 및 심화 교육 과정 개발을 위한 자료로 활용 ▪ 교원전공심화교육 <ul style="list-style-type: none"> - 사업시기: 연중 - 현장밀착형 교육을 하는데 도움이 되는 교육과정 선택 - 스쿨 원장이 최종 판단하여 교육 진행 여부 결정 - 교육 후 성과 공유 및 교육과정에 반영 ▪ 교수법 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 신입교수를 대상으로 교수법 특강 실시 - 기존 교수는 강의촬영 후 분석 ▪ 기획력 향상과정 <ul style="list-style-type: none"> - 기획력 향상과정 운영계획 수립 - 문제해결 기초과정 워크숍 실시 - 워크숍 실시 후 그룹별(교수, 교직원) 과제 제출 - 최종 추진 과제를 선별하고 전문위원의 코칭을 받으면서 과제 수행 - 교무회의에서 최종결과 발표 ▪ 교직원 역량강화 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 현재 업무수행의 전문화를 위한 교육니즈 파악 - 각 협의회, 정부기관 등 연간계획에 맞춰 교육지원 - 교육 수혜자의 업무 적용성 향상 및 확산

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
교직원프로젝트	· 교직원 역량강화 6시그마	8,000,000	- 기초과정 교육비 : 8,000천원 1)강사료 500천원×15회=7,500천원 2)교재비 500천원	5	4
	· 교수프로젝트(CODE)	20,000,000	- 10개×2,000천원=20,000천원	5	4
	· 창작뮤지컬 콘텐츠 생산	22,000,000	- 창작콘텐츠 개발 2,000천원 - 콘텐츠 개발 기초교육 7,000천원 - 워크숍 및 컨설팅 13,000천원	5	4
	소 계	50,000,000			
교수/직원역량 강화체제구축	· 교수전공능력강화 프로그램	5,600,000	- 전공별 전문가 좌담회 : 1,000천원 1)회의비: 500천원×2회=1,000천원 - 전문가 초청 특강 : 700천원 2)강사료: 350천원×2회=700천원 - 교수 In Depth workshop: 900천원 1)특강료 : 250천원×2명=500천원 2)대관료 및 운영비=400천원 - 모바일스쿨 교수전공역량 강화 1) 2명×850천원=1,700천원 - 유아교육 트렌드워치 : 1,300천원 1) 방문출장비 1,300천원	4	6
	· 교수법 특강	8,500,000	- 신입교수 역량강화 : 1,400천원 - 교수법 향상 및 보급:5,000천원 - 강의촬영 분석 및 컨설팅:1,400천원 - 교육매체제작 활용 워크숍:700천원	5	1
	· 전공심화교육	3,300,000	- 유교과 교원 전공역량강화 교육 1) 5명×660천원=3,300천원	4	4
	· 교직원 역량강화 교육	10,000,000	- 업무전문성 향상 교육 : 10,000천원 1) 5개 * 2,000천원=10,000천원	4	2
	· 기획력향상과정	28,600,000	- 기획력 향상과정 28,600천원 1)회의비: 250천원×12팀=3,000천원 2)코칭비: 1,200천원×7회×3일=2,520천원 3)교재비 400천원	5	4
	소 계	56,000,000			
합 계		106,000,000			

④ 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
교직원프로젝트	· 교직원 역량강화 6시그마					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 교수프로젝트(CODE)					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 창작뮤지컬 콘텐츠 생산					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
교수/직원역량 강화체제구축	· 교수전공능력강화 프로그램					⇒	⇒				⇒	⇒	
	· 교수법 특강					⇒	⇒	⇒	⇒				
	· 전공심화교육					⇒	⇒				⇒	⇒	⇒
	· 기획력 향상과정					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 교직원 역량강화 교육					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒

⑤ 기대성과

- 학교의 비전과 스쿨 목표와의 일치도 향상을 통한 학교 발전 역량 집중화
- 6시그마와 기획력 향상을 통해 스쿨과 대학이 당면한 문제를 체계적으로 해결할 수 있음
- CODE 프로그램을 통해 스쿨의 개선점을 파악하여 체계적으로 정비함으로써 경쟁력 제고
- 산업환경 변화에 따른 새로운 기술분야의 교육역량을 강화하여 현장밀착형 교육 실시
- 취업지도 우수프로그램을 공유하고 스쿨 사정에 맞게 적용하여 효율적으로 취업지도를 할 수 있음
- 신입교수는 교수법 특강을 통해 교수역량을 강화하고, 기존 교수는 강의촬영 분석을 통해 자신의 강의를 개선할 수 있음
- 교육역량강화 사업관리, 산학단 회계관리, 학생상담 등 직무 심화교육을 통해 실무능력이 향상되어 직원역량이 강화 됨

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	주요내용	
멀티미디어 교육장비 신규 확충	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 멀티미디어 강의시스템 구축 - 동영상 강의에 필요한 빔프로젝터 및 전자교탁
	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 교체	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 실험실습 교육장비 교체 - 실험실습용 사용 연한 초과 기자재 교체
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 실험실습 교육장비 교체 - 학과별 교육과정에 따른 실험실습 기자재 확보계획 수립 - 실험실습 설비기준에 의거한 교체 대상 기자재 추출 - 실험실습 내용연수 기준에 따라 대상 기자재 선정 - 교육과정 개편 및 자격증 취득 등을 위한 최신 실험실습 기자재 선정 - 구입 및 설치 - 실험실습 활용도 평가
실험실습 시설개선	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 실험실습실 이전 및 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	51,300,000	-전자교탁 시스템 구축 4개실×5,000천원=20,000천원 -빔프로젝터 4대×2,500천원=10,000천원 -강의용 PC(모니터 포함) 10대×1,800천원=18,000천원 -무선마이크 3,300천원 11개×330천원=3,300천원	7	1
	소 계	51,300,000			
실험실습 교육장비 구입 및 교체	· 실험실습 교육장비 교체	165,000,000	-교육용 실험실습 소프트웨어 임차료:90,000천원 윈도우서버 소프트웨어, SQL서버, Adobe 등 -패션디자인전공 Texpro 소프트웨어 : 45,000천원 25copy×1,800천원=45,000천원 -이동통신전공 PCB 설계 소프트웨어 : 30,000천원 10개×3,000천원=30,000천원	7	2
		57,000,000	-유아교육과 무선마이크 및 앰프 : 4,000천원 8대×500천원=4,000천원 -유아교육과 유아용 책상세트 : 2,000천원 5세트×400천원=2,000천원 -유아교육과 유아용 의자 : 2,400천원 40개×60천원=2,400천원 -유아교육과 전동스크린 : 1,000천원 2개×500천원=1,000천원 -유아교육과 실습용 피아노: 3,000천원 1대×3,000천원=3,000천원 -패션디자인전공 라이트박스 : 2,000천원 4개×500천원=2,000천원 -스타일리스트전공 의류보관함 : 9,000천원 15개×600천원=9,000천원 -패션디자인전공 다리미대 : 1,500천원 2개×750천원=1,500천원 -패션디자인전공 사절본봉 : 28,000천원 20개×1,400천원=28,000천원 -패션디자인전공 테이블 : 3,600천원 9개×400천원=3,600천원	7	1

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
실험실습 교육장비 구입 및 교체	· 실험실습교육장 비 신규 구입	331,200,000	-패션디자인전공 작업용 의자 : 1,800천원 30개×60천원=1,800천원 -푸드스타일리스트전공 주방기기 구입:150,000천원 1개실(조리대외 20건)×50,000천원=150,000천원 -조리전공 워크인 냉장고: 1개×40,000천원=40,000천원 -조리전공 운반카:1,200천원 8대×150천원=1,200천원 -외식경영전공 스무디블렌더:2,000천원 1대×2,000천원=2,000천원 -푸드스쿨 채습기 :2,000천원 2대×1,000천원=2,000천원 -식품영양전공 아이스크림 제조기 1대×15,000천원=15,000천원 -스마트폰전공 아이패드 키보드 : 700천원 5개×140천원=700천원 -이동통신전공 인두기 : 5,000천원 25개×200천원=5,000천원 -이동통신전공 전파특성 측정기기 : 10,000천원 8개×1,250천원=10,000천원 -이동통신전공 멀티의자 : 1,600천원 40개×40천원=1,600천원 -무대미술전공 마이터 쏘 스탠드 : 300천원 1대×300천원=300천원 -무대미술전공 플느지 쏘 : 800천원 1대×800천원=800천원 -무대미술전공 이동형 공구함 : 500천원 -무대미술전공 음향장치 : 100,000천원 송수신기세트 24개×3,000천원=72,000천원 안테나 분배기 10대×310천원=3,100천원	7	1
	소 계	553,200,000			
실험실습 시설개선	· 실습실 시설개선	322,000,000	- 푸드스타일링 실습실 설비공사 : 80,000천원 - 조리전공 워크인 냉장실 설비 공사: 50,000천원 - 식품영양전공 실습실 이전공사 : 50,000천원 - 식품영양전공 실습실 냉난방 설치 : 40,000천원 - 인사관 실습실 환경개선 : 42,000천원 - 조리전공 레스토랑 OJT 실습실 공사 :60,000천원	6	1
	소 계	322,000,000			
합 계		926,500,000			

④ 사업 추진 일정

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

⑤ 기대성과

- 첨단 멀티미디어 수업환경 및 고성능 장비를 활용한 고품질 수업을 진행함으로써 지속적인 교수역량 강화
- 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
- 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

2-5. 산학협력 활성화 사업



1. 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 산학협력을 통해 창의적인 문화산업 콘텐츠를 개발함으로써 문화산업의 발전을 선도하는 대표 최고대학으로서 위상을 확립하고 국가경제에 기여
- 학생들의 실무능력 배양과 창의적 문제해결능력 향상을 위한 현장밀착형 교육 과정 운영을 위해 산학협력 필요
- 산학협력을 통해 기업은 애로기술 해결과 검증된 인재를 확보할 수 있고, 학생들은 현장실습, 인턴십을 통해 안정적으로 취업 가능

(2) 목표

- 신기술 개발 및 애로기술 해결을 통한 산업체 경쟁력 강화
- 5class 브랜드 상용화 제품 제작 퀄리티 향상
- 양질의 취업처 확보를 통한 취업률 제고 및 창업 활성화



② 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용	
산학협력 활성화	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ TA(Teaching Assistance)지원사업 - 브랜드 제품 제작 퀄리티 향상을 위해 방과 후 산업체 전문가의 학생 실기 제작 지원
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ TA지원사업 - 방과 후 실기 제작 지도를 받을 팀 구성 - 퀄리티 있는 샘플제작을 위해 설비 지원 - 산업체 전문가의 품평 및 코칭
	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 청강모바일포럼 - 플랫폼전문가 그룹의 운영진들과 업계 전문가가 공동으로 컨퍼런스 개최
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 청강모바일포럼 - 플랫폼 전문가 그룹과 컨퍼런스 개최 협의 - 전공관련 산업체에 초청장 발송 - 포럼 개최 및 토론
	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 인디디자인 - 인디디자이너 작품 제작 및 전시 지원사업 - 5개 브랜드 상용화 제품개발 지원사업 (여성복/남성복/리빙/무대의상/아트오브제)
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 인디디자인 - 아웃소싱에 맞는 작품제작 기획 - class별 이미지, 컬러, 소재, 스타일 매핑지원
	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 브랜드 콜레보레이션 - 패션상품 마켓 테스트 콜라보레이션 - 인터넷쇼핑몰 (주윙스와 산학협력)
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 브랜드 콜레보레이션 - 졸업예정자인 3학년 재학생을 대상으로 소비자 타겟팅에 맞는 스타일 선택 - 원부자재 리서치 및 디자인 베리에이션 - 패션디자인 Lab별 (주윙스 브랜드 상품 개발)

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
산학협력 활성화	· TA지원사업	9,000,000	- 5class(6명 TA) 강사비 6,000천원 6명×100천원(3시간)×10회=6,000천원 - 설비 렌탈 비용 3,000천원 평삼본 3대×3개월	3	4
	· 청강모바일포럼	4,500,000	- 대관료 1,900천원×2회=3,800천원 - 컨퍼런스 자료제본 500천원 - 현수막 100천원×2회=200천원	3	2
	· 인디디자인	18,000,000	- 작품제작 재료비 16,000천원 8팀 ×2,000천원=16,000천원 - 품평회비 1,600천원 100명×200천원=2,000천원	3	3
	· 브랜드 콜라보레이션	16,000,000	- 상품개발 원,부자재비 7,000천원 - 패턴 및 샘플제작비 5,000천원 - 디자인 크리틱 멘토비 3,000천원 - 진행비 1,000천원	3	1
합 계		47,500,000			

④ 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2011년										2012년	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
산학협력 활성화	· TA지원사업					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 청강모바일포럼					⇒	⇒				⇒	⇒	⇒
	· 브랜드 콜라보레이션					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	· 인디디자인					⇒	⇒	⇒	⇒	⇒			

⑤ 기대성과

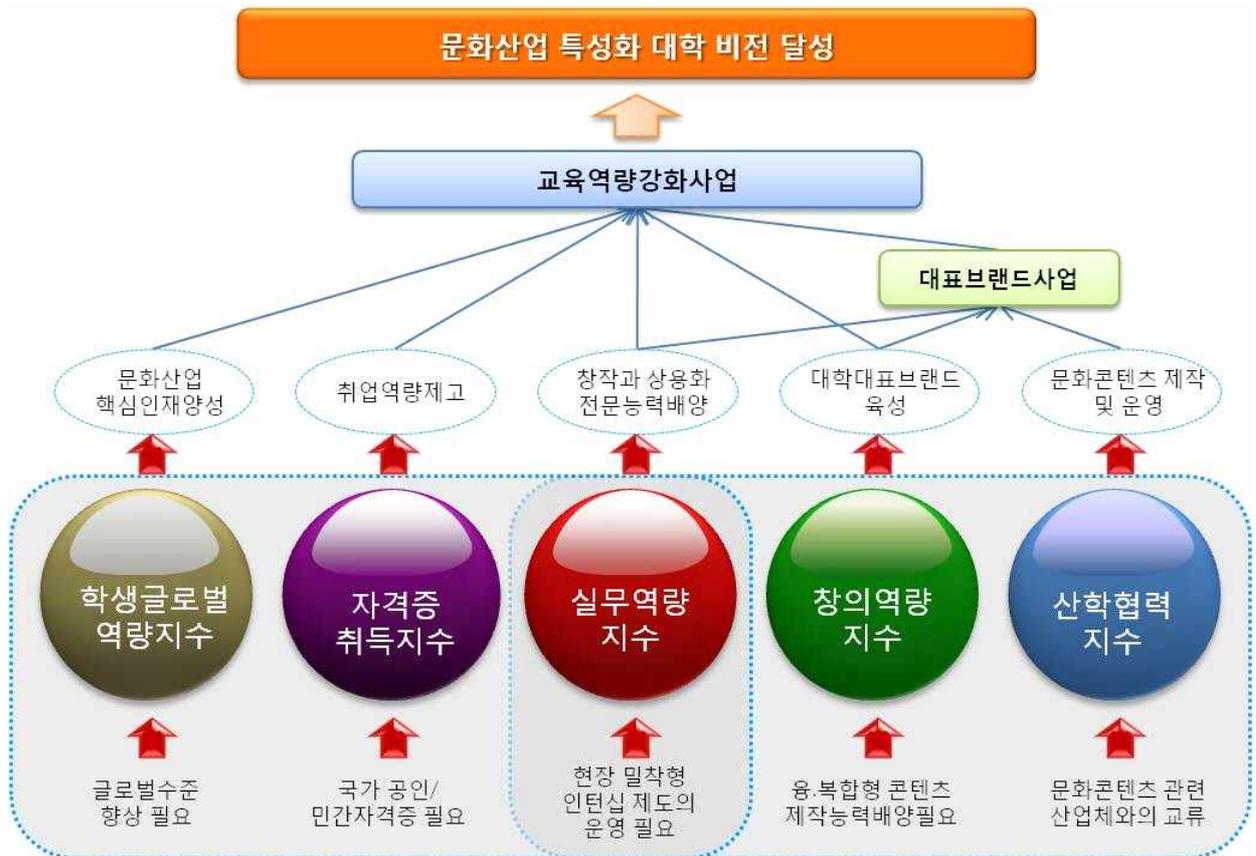
- 산학협력 활성화 사업을 통해 현장밀착형 교육을 진행함으로써 교육에서 취업까지 연계되어 취업률 향상

- 산업체와 물적 인적교류를 통해 가족회사와 같은 네트워크 구축하여 현장실습, 인턴십 프로그램 진행
- 학교에서 배우지 못하는 실무경험을 통해 문제해결능력을 기르고 창의적 인재로 성장할 수 있음
- 신진 디자이너의 독창성과 실용성을 가미한 작품을 기획 제작함으로써 차별성 있는 패션제품 콘텐츠 개발 능력 향상
- 경쟁력 있는 포트폴리오를 만들어 패션관련 산업체 취업에 활용
- 모바일 업계에서 대학 인지도 확대
- 플랫폼 전문가와 산학협력 기회 확대 및 취업처 확대

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 ('12년)
① 학생 글로벌 역량 지수	%	14.0	14.8	5.9	교육품질향상 사업 교수직원역량강화사업	목표값(13.0점) 달성값(14.0점)
② 실무 역량 지수	%	25.3	27.3	8.0	교육품질향상 사업 취업역량제고사업 교수직원역량강화사업 교육여건개선사업	목표값(21.3) 달성값(25.3점)
③ 자격증 취득률	%	32.2	33.9	5.3	교육품질향상 사업 취업역량제고사업 교육여건개선사업	목표값(29.7점) 달성값(32.2점)



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. ▪ 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, 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 가중치 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;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">학생 글로벌 역량 지수 산출 자료</th> <th style="text-align: center;">가중치</th> <th style="text-align: center;">2010년</th> <th style="text-align: center;">2011년</th> <th style="text-align: center;">2012년</th> <th style="text-align: center;">2013년 (목표치)</th> <th style="text-align: center;">비고(증빙자료)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">해외 취업 성사 건수</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">19</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td>계약서 및 관련서류</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">해외인턴십 참여학생 수</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">17</td> <td style="text-align: center;">20</td> <td style="text-align: center;">9</td> <td>해외 산업체에서 1학기 이상 인턴십 수행</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">국제 자격증/공모전 수상</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">127</td> <td style="text-align: center;">129</td> <td style="text-align: center;">142</td> <td style="text-align: center;">155</td> <td>상장 사본</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">국제 교류 프로그램 참여 학생 수</td> <td style="text-align: center;">0.5</td> <td style="text-align: center;">79</td> <td style="text-align: center;">58</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">20</td> <td>MOU 체결, 국제대회 공동운영, 국제학생교류 워크숍</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">어학 역량 강화 학생수</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">40</td> <td style="text-align: center;">108</td> <td style="text-align: center;">120</td> <td>TOEIC, JPT, HSK에 준하는 공인시험 성적</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">학생 글로벌 역량 지수</td> <td></td> <td style="text-align: center;">12.1</td> <td style="text-align: center;">12.8</td> <td style="text-align: center;">14.0</td> <td style="text-align: center;">14.8</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	학생 글로벌 역량 지수 산출 자료	가중치	2010년	2011년	2012년	2013년 (목표치)	비고(증빙자료)	해외 취업 성사 건수	4	19	8	2	2	계약서 및 관련서류	해외인턴십 참여학생 수	2	10	17	20	9	해외 산업체에서 1학기 이상 인턴십 수행	국제 자격증/공모전 수상	2	127	129	142	155	상장 사본	국제 교류 프로그램 참여 학생 수	0.5	79	58	0	20	MOU 체결, 국제대회 공동운영, 국제학생교류 워크숍	어학 역량 강화 학생수	1	9	40	108	120	TOEIC, JPT, HSK에 준하는 공인시험 성적	학생 글로벌 역량 지수		12.1	12.8	14.0	14.8	
학생 글로벌 역량 지수 산출 자료	가중치	2010년	2011년	2012년	2013년 (목표치)	비고(증빙자료)																																												
해외 취업 성사 건수	4	19	8	2	2	계약서 및 관련서류																																												
해외인턴십 참여학생 수	2	10	17	20	9	해외 산업체에서 1학기 이상 인턴십 수행																																												
국제 자격증/공모전 수상	2	127	129	142	155	상장 사본																																												
국제 교류 프로그램 참여 학생 수	0.5	79	58	0	20	MOU 체결, 국제대회 공동운영, 국제학생교류 워크숍																																												
어학 역량 강화 학생수	1	9	40	108	120	TOEIC, JPT, HSK에 준하는 공인시험 성적																																												
학생 글로벌 역량 지수		12.1	12.8	14.0	14.8																																													
기준 시점 (조사 시점)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현재값 : <ul style="list-style-type: none"> - 2012년 성과값("13.2월 기준) ▪ 목표값 <ul style="list-style-type: none"> - 2014년 2월기준 달성하고자 하는 목표값 																																																	

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

학생 글로벌 역량 지수 항목	내용(2012년도 성과)	학생수	가중치	환산 점수
해외 취업 성사 건수	해외취업 싱가포르 1명, 일본 1명	2	4	8
해외인턴십 참여학생 수	미국 1명, 싱가포르 1명, 일본 3명, 중국 1명, 중국현지학기제 14명	20	2	40
국제 자격증/공모전 수상	국제자격증 취득 29명 국제공모전 18건의 해당 학생 113명	142	2	284
어학 역량 강화 학생수	어학능력 10%이상 향상 학생 수 108명	108	1	108
재학생 수	3,142명			
현재값= 2012년 학생 글로벌 역량지수 달성값	환산점수의 합 / 재학생수 * 100 = 14.0			

○ 목표값 설정 근거

학생 글로벌 역량 지수 산출 자료	2009년	2010년	2011년	2012년	현재값	2013년(목표값)
학생 글로벌 역량 지수	10.0	12.1	12.8	14.0	14.0	14.8
지표 상승률		21%	5.8%	1.6%		5.9%

- 글로벌 지수는 위 제시한 산식에 따라 '12년 기준으로 달성값은 14.0임
- 현재값은 2012년의 달성값인 14.0이며, 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 2013년에는 현재값 대비 5.9%의 상승을 목표로 목표값 14.8로 설정함

(4) 성과지표 달성 전략

- 교육품질 향상사업의 외국어 기초능력 향상 프로그램, 어학연수프로그램을 통해 어학 능력을 강화하고, 학생 취 창업 프로그램을 통한 해외인턴십, 해외 취

업 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

☐ 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 수를 바탕으로 가중치를 두어 산출하기 때문에, 문화산업의 특성을 실질적으로 반영할 수 있으며, 궁극적으로 관련 산업과의 전략적 산학협력 및 취업지원 기반구축과 현장밀착형 실습 환경 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	▪ 각 항목별 참여 학생 수에 가중치를 곱하여 대상학생 수(2,3학년 학생 수)로 나눔 = 각 항목의 해당 학생수 * 가중치 / 전체 학생수 * 100						
	실무역량 지수 산출 자료	가중치	2010년	2011년	2012년	2013년 (목표)	비고
	학점 인턴십 참여학생 수	2	65	37	72	80	14주 500시간 이상 산업체에서 실무에 투입된 학생 수
	실무 프로젝트 참여학생 수	1	180	141	116	130	산학프로젝트 및 학교기업, 상용콘텐츠 제작에 참여한 학생
	일반 현장실습 참여학생 수	0.5	62	267	369	380	노동부 직장체험 프로그램 참여 학생 수
	실무 역량 지수		19.4	20.1	25.3	27.3	
	- 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)	▪ 현재값 - 2012년 성과값('13.2월 기준) ▪ 목표값 - 2014년 2월기준 달성하고자 하는 목표값						

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

실무역량 지수 항목	내용(2012년 성과)	학생수	가중치	환산점수
학점인턴십 참여 학생 수	학점 인정 인턴십과목 72명	72	2	144
실무 프로젝트 참여 학생 수	이천쌀을 이용한 식품 명품화 콘텐츠개발 용역사업 4명, K-WAC 상용화게임 콘텐츠 제작 33명 등	116	1	116
일반 현장실습 참여 학생 수	산업체 현장실습 4주미만 37명, 4주이상 332명	369	0.5	185
졸업생 수(2,3학년 학생 수)	1,756명			
실무역량 지수 현재값= 2012년 실무역량 지수 달성값	환산점수의 합 / 2,3학년 학생 수 * 100 = 25.3			

○ 목표값 설정 근거

실무 역량 지수 산출 자료	2010년	2011년	2012	현재값	2013년 (목표치)
실무역량 지수	19.4	20.1	25.3	25.3	27.3
상승률		3.6%	25.9%		8.0%

- 실무 역량 지수는 위 제시한 산식에 따라 '12년 기준으로 달성값은 25.3임
- 현재값은 2012년도 성과값인 25.3임
- 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
- 2013년에는 현재값 대비 8.0%의 상승을 목표로 하여 목표값 27.3으로 설정하고 세부 항목별로 관리함
- 세부항목별로 학점 인턴십은 80명 이상, 실무 프로젝트 참여는 130명 이상, 일반 현장실습 참여는 약 380명 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"> - '14.2월 기준으로 자격증 취득자를 자격증 취득 관련 학과별로 취합 - 자격증은 국가 공인자격증, 국가 공인 자격증이 없는 신생 분야의 권위 있는 민간 자격증으로 제한하며 아래의 표와 같이 가중치를 두어 계산함 - 자격증 취득자를 자격증 취득 대상자로 나누어 자격증 취득률을 구함 $= \text{자격증 취득자 환산점수의 합} / \text{대상자수} * 100$ - 객관성 증빙 자료로 자격증 사본 제출 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">자격증 취득률 산출 자료</th> <th style="text-align: center;">가중치</th> <th style="text-align: center;">2010년</th> <th style="text-align: center;">2011년</th> <th style="text-align: center;">2012년</th> <th style="text-align: center;">2013년 (목표)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>국가 공인 자격증 취득률</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">15.3</td> <td style="text-align: center;">14.9</td> <td style="text-align: center;">17.7</td> <td style="text-align: center;">18.8</td> </tr> <tr> <td>민간 자격증 취득률</td> <td style="text-align: center;">0.5</td> <td style="text-align: center;">11.7</td> <td style="text-align: center;">13.5</td> <td style="text-align: center;">14.5</td> <td style="text-align: center;">15.1</td> </tr> <tr> <td>자격증 취득률 지수</td> <td></td> <td style="text-align: center;">27</td> <td style="text-align: center;">28.4</td> <td style="text-align: center;">32.2</td> <td style="text-align: center;">33.9</td> </tr> </tbody> </table>	자격증 취득률 산출 자료	가중치	2010년	2011년	2012년	2013년 (목표)	국가 공인 자격증 취득률	1	15.3	14.9	17.7	18.8	민간 자격증 취득률	0.5	11.7	13.5	14.5	15.1	자격증 취득률 지수		27	28.4	32.2	33.9
자격증 취득률 산출 자료	가중치	2010년	2011년	2012년	2013년 (목표)																				
국가 공인 자격증 취득률	1	15.3	14.9	17.7	18.8																				
민간 자격증 취득률	0.5	11.7	13.5	14.5	15.1																				
자격증 취득률 지수		27	28.4	32.2	33.9																				
기준 시점 (조사 시점)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현재값 - 2012년 성과값('13.2월 기준) ▪ 목표값 - 2014년 2월기준 달성하고자 하는 목표값 																								

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

자격증 취득률 산출 항목	내용(2012년 성과)	학생수	가중치	환산 점수
국가 공인 자격증 취득	영양사, 조리사, 위생사, 식품산업기사, 패 션스타일리스트 등	211	1	211
민간 자격증 취득	동화구연지도사, 플로리스트, 푸드코디네 이터1급, 커피바리스타 등	348	0.5	174
대상자 수	1,152명			
자격증 취득률 지수 현재값 = 2012 자격증 취득률 지수 달성값	환산점수의 합 / 대상자수 * 100 = 32.2			

○ 목표값 설정 근거

자격증 취득률 산출 자료	2010년	2011년	2012년	현재값	2013년(목표)
자격증 취득률 지수	27.0	28.4	32.2	32.2	33.9
지표 상승률		5.2%	13.4%		5.3%

- 자격증 취득률 지수는 위 제시한 산식에 따라 '12년 기준으로 달성값은 32.2임
- 현재값은 2012년도 달성값인 32.2임
- 2013년에는 현재값 대비 5.3%의 상승을 목표로 목표값 33.9로 설정하고 세부 항목별로 관리함
- 세부항목별로는 국가공인 자격증(영양사, 조리사, 위생사, 물류관리사, 유통관리사 등)취득률을 18.8%로 상향, 민간 자격증 취득률(식품위생관리사, 화훼장식사 등)을 15.1%로 상향 설정함

(4) 성과지표 달성 전략

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

제 2 장 대학 대표 브랜드 사업

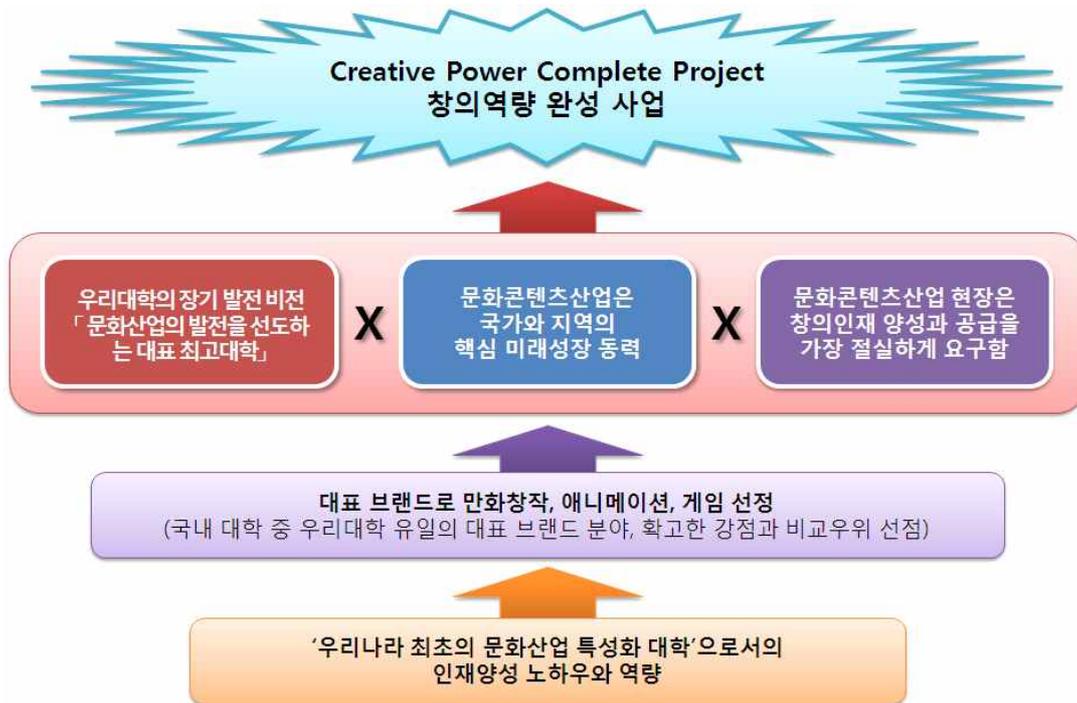
I. 사업 개요

1. 사업명

Creative Power Complete Project
(창의역량 완성 사업)

- 우리대학의 대학 대표 브랜드 사업명은 『**창의역량완성사업 (Creative Power Complete Project)**』임.
- 우리대학은 우리나라 최초의 ‘문화산업 특성화 대학’으로, 1996년 개교 당시 매우 생소한 분야였던 만화창작, 애니메이션, 게임과 같은 문화산업 분야 전공을 선도적으로 개설하여 지속적으로 운영·발전시켜 왔으며, 관련 산업분야의 교육 및 인재 양성·배출에 탁월한 노하우와 역량을 갖추고 있음.
- 우리대학의 대표브랜드 분야인 만화창작, 애니메이션, 게임은 세계적으로 주목 받고 있는 차세대 고부가가치 문화산업 분야로, 전국 대학 중 우리대학만이 유일하게 대표브랜드로 선정하여 확고한 강점과 비교우위를 선점하고 있음.
- 특히 우리대학은 장기 발전 비전으로 「문화산업의 발전을 선도하는 대표 최고 대학 (Only One, Only Best)」을 선포하고 이를 적극 추진하고 있으며, 이러한 비전을 달성하기 위해 대학 대표브랜드 사업으로 『**창의역량완성사업**』을 적극 수행해 나가고 있음.
- 『**창의역량완성사업**』의 목적은 문화산업 분야에서 요구하는 ‘탁월한 창의역량을 갖춘 문화산업 창의인재의 양성과 배출’로, 문화산업 분야는 핵심 창의인재의 역할이 절대적으로 중요한 인적자원 중심의 산업이기 때문에, 역량 있는 창의 인재의 양성과 공급을 가장 절실하게 요구하고 있어, 우리대학의 대표브랜드 사업은 관련 산업 분야의 요구에 완벽하게 부합함.
- 또한 문화산업 분야는 국가 및 지역(경기도)가 미래 성장 동력으로 정하고 다

양한 정책과 지원 사업을 통해 산업의 성장과 확장을 적극 추진하고 있는 분야로, 우리대학의 대표브랜드 사업은 이와 같은 국가와 지역(경기도)의 요구에도 완벽하게 부합함.



이와 같이 『창의역량완성사업』은 우리대학의 특성화 및 장기 발전 비전과 완벽하게 부합하며, 관련 산업 및 국가와 지역의 요구에도 완벽하게 부응할 뿐 아니라 우리대학만의 독보적인 강점과 비교우위를 충족하는 사업임.

2. 필요성 및 목적

① 필요성

우리대학의 필요	문화산업 특성화 대학으로서의 정체성과 비전
-----------------	-------------------------

- 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, 게임은 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 『**창의역량완성사업**』을 추진하여 문화산업 콘텐츠분야에서의 강점과 비교우위를 더욱 확고하게 강화할 필요가 있음.

관련 산업의 필요	탁월한 역량을 갖춘 창의인재의 안정적인 양성과 공급 요구
------------------	---------------------------------

- 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.

- 문화산업 분야는 역량 있는 창의인재의 역할 비중이 절대적인 분야로, 현장 기업이 최우선적으로 요구하는 것이 즉시 현장에 투입할 수 있는 탁월한 역량을 갖춘 완성형 창의인재임.
- 이러한 관련 산업 분야의 필요에 대응하기 위해 대표적인 문화산업 인재 양성 기관인 우리대학은 탁월한 역량을 갖춘 '창의인재의 양성 및 공급'을 더욱 적극적으로 수행해야 할 필요가 있음.

국가의 필요

국가 미래 성장 동력으로 문화산업을 적극 육성

- 우리대학의 특성화 분야인 문화산업은 미래형 고부가가치 산업으로, 박근혜 정부는 국가의 미래 성장 동력으로서 문화산업을 적극 육성할 것을 여러 차례 밝힌바 있으며, 이를 위한 구체적인 정책을 수립하여 시행하고 있음.

박근혜 대통령 취임사 중 '문화콘텐츠 산업' 관련 발언

박근혜 대통령은 취임사에서 "21세기는 문화가 국력인 시대, 국민 개개인의 상상력이 콘텐츠가 되는 시대"라며 "새 정부는 우리 정신문화의 가치를 높이고 사회 곳곳에 문화의 가치가 스며들게 해 국민 모두가 문화가 있는 삶을 누릴 수 있도록 하겠다"고 밝혔다.

박근혜 정부의 '한국 스타일 콘텐츠 산업 육성' 정책 천명

박근혜 정부는 문화 콘텐츠 산업을 창조경제의 핵심 동력으로 육성하기로 했다. 음악, 영화, 애니메이션 및 캐릭터, 뮤지컬, 게임을 5대 '킬러 콘텐츠'로 정했으며, 콘텐츠 산업의 '한국스타일' 창조를 위해 콘텐츠 개발 아이디어가 창업으로 이어질 수 있도록 '콘텐츠코리아랩'을 설치하고 문화기술 연구개발(R&D) 예산을 확대하는 한편 문화콘텐츠의 공정거래 환경을 조성하는 등 5대 세부과제도 여기에 포함시켰다.

- 특히 최근 한류붐을 통해 우리나라에서 만든 문화콘텐츠 상품의 수출이 전 세계적으로 각광을 받으면서 우리대학의 대표브랜드 분야인 만화창작, 애니메이션, 게임 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 문화산업의 발전을 위해 한국콘텐츠진흥원, 한국만화영상진흥원, 글로벌콘텐츠 해외진출 확대전략, 콘텐츠산업2014, 문화콘텐츠 인력양성 중기 계획 등 다양한 정책을 개발하여 지속적으로 추진하고 있음.
- 문화산업을 통한 국가 경쟁력 확대 및 경제 성장발전을 위해 관련 산업 분야에서 최우선적으로 요구하는 탁월한 역량을 갖춘 '창의인재의 양성 및 공급'이 필요함.

지역의 필요	경기도의 '경기문화콘텐츠산업비전 2020'
---------------	-------------------------

- 우리대학이 위치한 지역인 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.

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, 경기문화콘텐츠산업 비전 완성

- 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 '탁월한 역량을 갖춘 창의인재의 양성 및 공급'이 필요함.



이와 같이 『창의역량완성사업』은 우리대학, 관련 산업분야, 국가, 지역(경기도)의 필요에 완벽하게 대응함.

2 목적

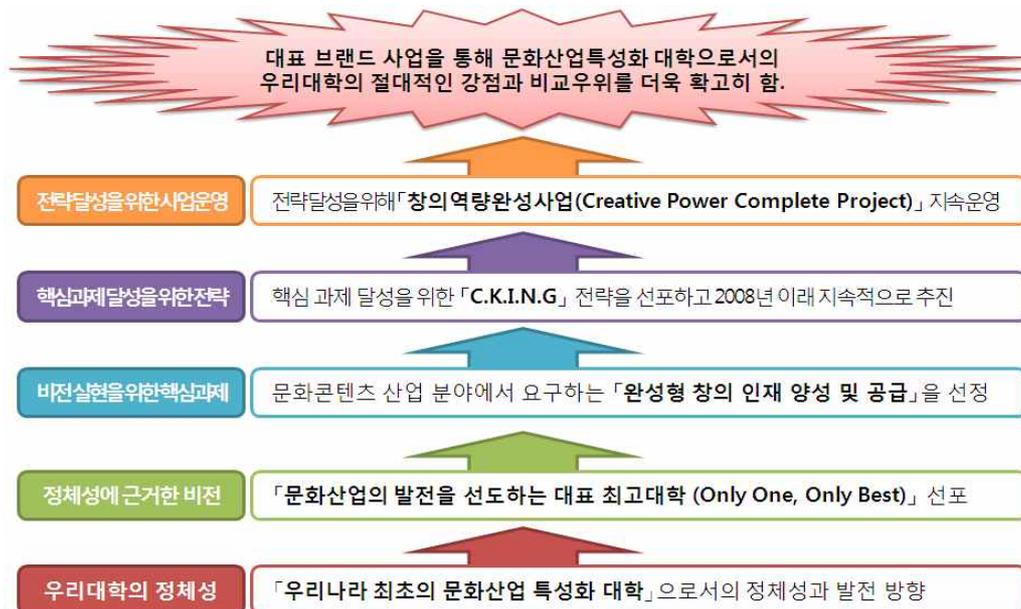
우리대학의 필요에 따른 목적

문화산업 특성화 대학으로서의 정체성과 비전

- 우리대학은 국내 최초 문화산업 특성화 대학으로서 우리대학만의 강점과 비교우위를 더욱 확고히 하기 위한 장기 발전 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 「탁월한 역량을 갖춘 창의인재의 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 『**창의역량완성사업**』을 교육역량강화사업의 재정지원을 받아 추진하여 문화산업 콘텐츠분야에서의 강점과 비교우위를 더욱 확고하게 강화해 나가고자 함.



<우리대학의 중장기 발전 계획에 따른 대표브랜드 사업의 목적>

관련 산업의 필요에 따른 목적

창의인재의 안정적인 양성과 공급 요구

- 우리대학의 대표 브랜드 분야인 만화, 애니메이션, 게임 산업은 세계적인 문화 산업 소비 열풍을 바탕으로 국내 뿐 아니라 세계 시장을 겨냥한 다양한 상품들이 개발되고 있으며, 국내는 물론 글로벌 문화산업 시장에서 구체적인 성과를 거두고 있음.
- 이러한 성과를 바탕으로 문화산업 분야의 확장과 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·공급하여 관련 분야의 인재상을 선도하고, 관련 분야 발전에 기여하고자 함.

국가의 필요에 따른 목적

국가 미래 성장 동력으로 문화산업 육성

- 국내외 문화산업 시장의 지속적인 확대 및 해외 수출 증가로 관련 분야의 인력 수요가 날로 증가하고 있으며, 정부는 문화산업을 국가 미래 성장 동력으로 육성하기 위해 관련 산업분야에서 요구하는 인재 양성을 위한 다양한 지원 정책을 펼치고 있음.
- 특히 천연자원이 부족한 우리나라의 특성상 인적자원에 기반해 고부가가치를 창출하는 문화산업은 우리나라의 여건에 매우 적합하며, 산업의 특성상 유해한 공해를 배출하지 않기 때문에 국가가 추진하는 녹색성장 전략에도 매우 부합하는 산업임.
- 이에 우리대학은 대표 브랜드 사업을 통해 국가의 미래 성장 동력인 문화산업 분야에서 요구하는 탁월한 역량을 갖춘 완성형 창의인재를 양성·공급하여 국가 산업 발전에 기여하고자 함.

지역(경기도)의 필요에 따른 목적 경기도의 ‘경기문화콘텐츠산업비전 2020’

- 경기도의 문화산업 육성 전략에 따라 지역 내 관련 산업 분야 신규 창업이 증가하고 있으며, 관련 분야 선도 기업의 이전이 지속적으로 이어지고 있음.
- 이에 경기도 내 문화콘텐츠산업의 비중이 확대되고 있으며, 각 분야에서 활약할 역량 있는 창의인재의 수요가 지속적으로 확대되고 있음.
- 우리대학은 대표 브랜드 사업인 『**창의역량완성사업**』을 통해 지역 내 산업 현장에서 요구하는 완성형 창의인재를 양성·공급하여 지역 산업 발전에 기여하고자 함.

대표 브랜드 사업을 통해 추구하는 총괄적 목적

대학, 산업, 국가, 지역의 요구를 모두 충족

- 우리대학의 대표 브랜드 사업은 문화산업특성화 대학으로서의 우리대학의 정체성에 완전하게 부합하는 것으로, 이를 통해 관련 산업현장이 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 지역인 경기도가 미래성장 동력으로 삼은 문화산업 현장에서 최우선으로 요구하는, 즉시 투입이 가능한 완성형 창의인재를 양성·공급하여 국가와 지역 산업 발전에 핵심적인 기여를 함.
- 우리대학의 대표 브랜드 사업을 통해 우리대학의 특성화 분야인 문화산업 현장의 요구에 적극 대응하여 실제적 현장 적응 능력과 고부가가치 콘텐츠 제작 능력을 갖춘 탁월한 역량을 갖춘 완성형 창의인재를 지속적으로 양성하여 공급함으로써 관련 산업 분야에 기여하고, 관련 분야의 발전을 선도함.



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

3. 참여 학과 선정 배경 및 연관성

① 선정 배경 및 사유

(1) 대표 브랜드 사업 목적과 참여 전공 운영 목표와의 연관성

- 우리대학의 대표 브랜드 사업은 『**창의역량완성사업**』으로, 사업 수행을 통해 문화콘텐츠산업 현장에서 최우선으로 요구하는 완성형 창의인재를 양성·배출함으로써 우리대학의 차별화된 강점 및 비교우위의 강화, 국가 및 지역 경제 발전에 기여, 관련 산업분야 발전을 선도하는 것을 목적으로 함.
- 우리대학 대표 브랜드 전공인 만화창작전공, 애니메이션전공, 게임전공은 가장 대표적인 문화산업 분야로, 해당 분야는 국내 시장 확대 및 해외 수출 증가로 국가 및 지역 경제에 차지하는 비중이 증대되고 있어 관련 산업 현장에서는 즉시 현장에 투입할 수 있는 완성형 창의인재의 공급을 최우선으로 요구하고 있기 때문에, 각 전공은 산업 현장에서 요구하는 완성형 창의인재 양성·공급을 목표로 함.
- 우리대학은 대표 브랜드 사업을 통해 만화창작전공, 애니메이션전공, 게임전공의 지속적인 발전을 도모하고 독보적인 교육역량을 획득함으로써 관련 산업이 요구하는 창의인재 양성·공급 및 관련 산업의 비전 선도의 역할을 강화해 나가고 있음.
- 이와 같이 우리대학의 대표 브랜드 사업인 『**창의역량완성사업**』의 목적과 우리대학 브랜드 전공의 목표는 완전하게 일치함.

(2) 우리대학의 대표 브랜드 사업 선정 절차와 방법

대표 브랜드 사업 선정 배경

- 국가발전과의 연계성 고려
 - 우리나라는 차세대 고부가가치 산업으로서 문화콘텐츠산업의 중요성을 인식

하고, 관련 산업의 육성을 위해 각종 정책, 지원, 공모전 등의 다양한 국책 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.
- 교육인적자원부가 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 만화창작, 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.

대표 브랜드 사업 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 비전을 '문화산업 발전을 선도하는 대표 최고 대학'으로 선포

NT5.5 전략

추진 전략으로 문화산업 분야 5개 이상의 전공을 국가 최고 수준(National Top 5)의 전공으로 육성하기로 정함

- 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 개진 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, 게임전공으로 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, 게임전공은 다양한 정부사업 수행, 산학협력 프로젝트, 수상 실적, 창의인재 양성 성과 등을 통해 대학 내 차별성과 경쟁력을 증명하고 있음. 구체적인 내용은 다음과 같음.

대표 브랜드 전공 정부사업 수행 실적

- 만화창작전공, 애니메이션전공, 게임전공은 1999년부터 우리대학의 핵심 전공으로서의 역할을 수행하며 다음과 같은 정부사업을 수행해 왔으며, 이를 통해 대표 브랜드로서의 역량과 위상을 강화하고 있음.

연도	사업명	지원기관
1999~2008	우수 특성화 프로그램 대학 (3영역 예체능분야)선정	교육과학기술부
2004, 2005, 2007~2009	문화콘텐츠 특성화 교육기관 지원사업 선정	한국콘텐츠진흥원
2004~2008	디지털콘텐츠 관련학과 활성화 지원사업 선정	경기디지털 콘텐츠진흥원
2008	산학연 공동기술개발 컨소시엄사업 (디지털 클레이 애니메이션의 연구 및 개발)	경기지방중소기업청
2009	전문대학 교육과정개발 지원사업 (애니메이션 전문인력 양성을 위한 트랙별 모듈화 교육과정) 선정	한국전문대학 교육협의회
2009	문화콘텐츠산업 기술지원 사업 (감성 센서 인터페이스 지원 디지털 만화 저작도구 및 모바일 전용 뷰어 개발) 선정	한국콘텐츠진흥원
2010	2010년 경기 게임 상용화 지원센터 구축사업	경기디지털 콘텐츠진흥원
2010	문화콘텐츠 해외거장초정 교육지원 사업 선정	한국콘텐츠진흥원
2010	2010년 중소기업청 창업보육센터 운영지원사업	경기지방중소기업청
2010	2010년 예비기술창업지원사업	중소기업청
2010	Yes Leaders 특강 사업	중소기업청
2010	2010년 경기도 창업보육센터 운영지원사업	경기도

2010	2010년 이천시 창업보육센터 운영지원사업	이천시
2010	학교기업지원사업	교육과학기술부
2010	2010년 예비기술창업지원사업 : 다중플랫폼 기반의 육성시물레이션 기능성 게임 개발	중소기업청
2010	2010년 예비기술창업지원사업 : 감성게임 QA 테스트베드 개발 및CRM 기반 Total Operation Service 상용화 사업	중소기업청
2010	2010년 예비기술창업지원사업 : 헬씨바이크	중소기업청
2010	2010년 예비기술창업지원사업 : 전시관용 3D 입체 영상 콘텐츠 제작	중소기업청
2010	2010년 예비기술창업지원사업 : Mixture와 Sandblasting 가공기술을 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	교육과학기술부
2011	2011년 대학창업교육 패키지사업	중소기업청
2011	경기패밀리클러스터지원사업	경기중소기업청
2011	예비기술창업지원사업	중소기업청
2011	차세대게임 품질테스트 지원사업	한국콘텐츠진흥원
2012	2012 창조캠퍼스	고용노동부
2012	Yes 리더스특강 지원사업	벤처기업협회
2012	2012년도 게임상용화지원센터 운영사업	경기도
2012	2012 학교기업지원사업	교육과학기술부
2012	2012 대학 창업교육 패키지사업	중소기업청
2012	교육역량강화사업(브랜드 포함)	교육과학기술부
2012	산학협력선도전문대학(LINC) 육성사업	교육과학기술부
2012	청년직장체험프로그램 지원사업	고용노동부
2012	2012 콘텐츠 융합형 교육 프로그램 지원사업	한국콘텐츠진흥원
2012	2012 소외계층 문화체험 사업	기획재정부

<우리대학 대표 브랜드 전공 정부사업 수행 실적>

대표 브랜드 전공 산학협력 프로젝트 실적

- 만화창작전공, 애니메이션전공, 게임전공은 다음과 같은 산학협력 프로젝트를 수행하고 있으며, 이를 통해 대표 브랜드로서의 역량과 위상을 강화하고 있음.

연도	담당교수	과제명	산학협력업체
2010	이중원	아이엘:소울브링거게임의품질검사대행	(주)이온소프트
	오현주	2010년GPH휴대용게임기획공모전(1차)연구	(주)게임파크홀딩스
	오현주	머큐리 FGT:게임분석 프로젝트	(주)플루토스튜디오
	허은	마리플레르 비디오매거진용 동영상 제작	(주)엠씨케이퍼블리싱

	이재철	On-Style ‘스타일매거진’ 모션그래픽스 제작	아프리카미디어
	허은	마리끌레르 비디오매거진용 동영상 제작(2차)	(주)엠씨케이퍼블리싱
	신대영	서울문화콘텐츠센터 세부운영방안 연구용역	(재)서울산업통상진흥원
2011	이범로	Android 기반 의료장비 UI 개발	(주)셀빅
	김정영	koko캐릭터디자인 연구 용역	(주)덕평랜드
2012	김영진	산학연)N-Screen서비스를 위한 interactive Contents서비스 모듈개발	(주)에클로게
	이종원	산학연)온라인게임 작품성 평가모델 및시스템 개발	(주)큐랩
	김효남	산학연)자동화로봇 상태 모니터 및 이상 검출 시스템	(주)피에스엘
	강명주	산학연)최적화된 WIFI환경에서의 스마트폰을 이용한 식물관리 기술 개발	(주)자연과디자인
	이상희	산학연)전자식안정기 내장 원격제어 보안등 점멸기	(주)하존
	김도경	교외연구)“Lune of Eden“온라인 게임의 1차 개발 QA Test대행	(주)에텐엔터테인먼트
	김도경	교외연구)“Lune of Eden“온라인 게임의 2차 개발 QA Test대행	(주)에텐엔터테인먼트
	박인하	교외연구)Bicof 2012컨퍼런스 공동주최 용역	(재)한국만화영상진흥원
	김도경	교외연구)“MMORPG게임 Galigo online“개발 FGT Test연구	(주)포르투나게임즈
	김소원(외래)	교외연구)’순정만화와 일본소녀만화의 서사적 특징에 대한 비교연구’	한국연구재단
	박인하	교외연구)한국만화사 기록수집(구술채록) 연구용역	(재)한국만화영상진흥원
	이재철	교외연구)국내외 테마파크 현황 분석 자료 개발	(주)레이그리프
	신대영	교외연구)아케이드게임 상설홍보관 구축 타당성 연구	한국콘텐츠진흥원
	김영진	교외연구)구름빵 SNG 제작 위탁 개발 연구	(주)에클로게
	이재철	2012 산학 애니메이션 프로젝트 지원 중벌레이야기 키애니메이션 1편 + 렌더링	(주)픽토스튜디오
	홍윤표	메이플스토리 역사본부 코믹제작	(주)넥스코리아
김영진	K-WAP 게임콘텐츠 제작	LG CNS	
이재철	알록달록 종이마을 키애니메이션	스프라우트	
허은	대교 교수학습지원 서비스 애니메이션	잉글리시헌트	
김윤경	포도박물관 홍보애니메이션	안성시청	
허은	대교 교수학습지원 서비스 애니메이션 2차	잉글리시헌트	
이재철	단편애니메이션 제작지원사업	(주)하이원	
이범로	의료기기 원격 모니터링 및 제어시스템 개발	셀빅	
이범로	스마트폰/패드 교육용 앱 그래픽 개발	디지탈웨이브	
이재철	알록달록 종이마을 키애니메이션 2차	스프라우트	
한제성	눈의여왕 디자인/모델링제작	(주)유에프오	
김윤경	3.1운동기념관 홍보애니메이션 제작	안성시청	
김영진	회사 홍보를 위한 앱 게임 제작	테크밸리	
이재철	CJ애니메이션 기획전 작품제작	CJ문화재단	
이범로	2012년 기능성게임 제작지원사업 게임리소스 제작	셀빅	
나기용	26년 오프닝 시퀀스 디지털 로토스코핑	(주)오돌또기	
이재철	중벌레이야기 3화 키애니메이션 및 아트웍셋팅	(주)픽토	
이재철	사이버 장편애니메이션 디지털 작화	(주)픽토	

나기용	삼성스마트 TV 앱 개발	다다쇼
이범로 이재철	SB온라인(소셜네트워크) FGT Test연구	(주) 하이원
김도경	DefenseTechnica FGT Test연구	(주)큐랩
김도경	M.M.T(콘솔) FGT Test연구	(주)쿠노인터랙티브
김도경	PushingJell(모바일) FGT Test연구	(주)잼 인터랙티브
김도경	두근두근레스토랑(모바일) FGT Test연구	(주)큐랩
김도경	룸즈(모바일) FGT Test연구	(주)리니웍스

<우리대학 대표 브랜드 전공 산학협력 프로젝트 실적 (최근 3년)>

대표 브랜드 전공 수상 실적 및 창의인재 양성 성과

- 만화창작전공, 애니메이션전공, 게임전공은 창의인재 양성의 과정으로 공모전 작품 지도를 수행하고 있으며 다음과 같은 수상 실적 및 창의인재 양성 성과를 통해 대표 브랜드로서의 역량과 위상을 강화하고 있음.

	명칭	연도	내용
만 화 창 작 전 공	만화 연재	2008~ 2013	이나래 미국 만화잡지 『엔플러스』에 만화 <맥시멈 라이드> 연재
	만화연재	2012~ 2103	안지영 미국 만화잡지 『엔플러스』에 만화 <다크헌터 인피니티> 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 <비흔> 연재
	관련 분야 창업	2010~ 2012	박영준 만화콘텐츠 기획 및 출판 창업 아이디어상업화지원사업 선정(한국콘텐츠진흥원) 신기술만화콘텐츠개발 지원(한국만화영상진흥원) 청강대 CKMC 단행본 앱 및 포트폴리오 앱 제작 에디뜨 피아프 출판 및 유통
	경기도 바로알기 웹툰 공모전	2011	장대회 대상 수상 (경기도지사상)
	경기도 바로알기 웹툰 공모전	2011	신영훈 은상 수상
	8P만화공모전	2011	정지수 대상 수상
	8P만화공모전	2011	김효정 가작 수상
	8P만화공모전	2011	장건선 입선
	8P만화공모전	2011	양민주 입선
	대학만화에니메이션최강전	2012	김지영 대상 수상
대학만화에니메이션최강전	2012	유경희 심사위원특별상 수상	
만화 연재	2010	송래현 『네이버 웹툰』에 만화 <리턴>	

	만화 연재	2011	이윤균 『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 애플창업지원사업 선정 및 창업사업 진행
	제5회 대학만화애니메이션최강전	2012	김지영 <유령작가> 만화부문 대상 수상
	제5회 대학만화애니메이션최강전	2012	유경희 <여름날의 해변> 만화부문 심사위원 특별상
	경기도 애플창업사업 콘테스트	2012	이나래 <카툰마켓 액티베이션> 동상 수상
	제4회 다음온라인만화공모전	2012	남지예 <체리보이, 그녀> 우수상 수상
	2012 카툰 공감 만화공모전	2012	김강섭 <별을 보다> 대상 수상
	2012 카툰 공감 만화공모전	2012	오새얼 <에너지코리아 전기흡혈귀를 잡아라> 동상 수상
	2012이천오층석탑문화콘텐츠공모전	2012	박희경 <고향생각> 대상 수상 등 28명 입상
	2012 대한민국 콘텐츠어워드	2012	이원식, 이두엽 <도사랜드> 신인상 수상
	네이버대학만화최강자전	2013	전혜령 <노을과 바다> 우수상 수상 등 7명 입상
	제6회 대학만화애니메이션최강전	2013	장경선 <졸업생각> 심사위원 특별상
	제6회 대학만화애니메이션최강전	2013	노지현 <그해 여름> 심사위원 특별상
	KB국민은행 창작동화 공모전	2013	최보윤 <어느 날, '그것'을 보았다> 대상
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 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 (부천국제대학생애니메이션페스티벌)	2010	우수상 수상
	모베국제장르영화제	2010	<The T Room> 본선진출
	유로아시아단편국제영화제 단편국제영화제	2010	<그 여름날의 마지막> 상영
	SICAF 2010 애니메이션 영화제	2010	'아시아의 희노애락' <훨훨간다> 초청상영
	인디애니페스트 2010	2010	<NO. 1009> 본선진출
	애니마드리드 마드리드국제애니메이션영화제	2010	학생 경쟁부문 본선진출 <외출>
	국제SF영화제	2010	<NO.1009> 초청상영
	부천국제학생애니메이션페스티벌	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	2011	<NO. 1009> 본선진출

	Best Film Youth Award		
	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
	제29회 부산국제단편영화제	2011	오정택 <강철의 농부> 국제경쟁부문 본선선정
	제29회 부산국제단편영화제	2011	신동현 외 <플라잉 액시던트(Flying Accident)> 국제경쟁부문 본선선정
	제29회 부산국제단편영화제	2011	김지현 <fairy tale> 경쟁부문 본선 진출
	인디포럼 2012	2012	주윤철 <알레그로(Allegro)> 초청 상영
	인디포럼 2012	2012	주윤철 <기억하려하다> 초청 상영
	양시국제애니메이션페스티벌	2012	한성권 외 5명 <Gray Hope> 학생 경쟁부문 진출
	양시국제애니메이션페스티벌	2012	김준기 교수 와 애니메이션 전공 학생들 <소녀이야기> 일반 경쟁부문 진출
	대학만화애니메이션최강전	2012	정용현 <푸른꿈> 애니메이션부문 우수상
	전주국제영화제	2012	주윤철 <알레그로> 한국단편경쟁 부문 진출
계 입 전 공	대한민국앱창작터 경진대회	2010	금상 수상
	대한민국앱창작터 경진대회	2010	동상 수상
	GameOVEN in ACADEMY 프로그램	2010	<바이러스체이서> 우수상 수상
	스페인 Mobile World Congress	2012	이아영, 임성택, 감서윤 <부스터루스터> K-apps 초청작
	스페인 Mobile World Congress	2012	맹민균, 이광호, 유원준, 홍건태 <투르네> K-apps 초청작
	대한민국 앱창작 경진대회	2012	서병주 <몬스터플래닛> 금상 수상

<우리대학 대표 브랜드 전공 수상 실적 및 창의인재 양성 대표성과 일부 발췌>

(4) 대표 브랜드 사업 참여 전공 육성을 위한 대학의 노력과 성과

○ 대표 브랜드 사업 참여 전공 육성을 위한 우리 대학의 노력은 다음과 같음.

① 대표 브랜드 전공 육성을 위한 교내 인프라

- 대학창작센터 「**CCRC**」 (Chungkang Creative Research Center) 건축 및 운영

- 만화창작전공, 애니메이션전공, 게임전공의 전공역량 극대화를 위한 공간인 대학창작센터 CCRC의 건축 및 운영은 대표 브랜드 전공에 대한 우리대학의 강력한 육성 의지를 상징함.
- 총 건축 면적 750m² 규모의 대학창작센터 CCRC는 산·학 연계 프로젝트 진행을 위한 인턴십 프로그램 공간 및 다양한 창작 활동을 지원하기 위한 전용 공간으로 2009년 4월 완공된 후 대표 브랜드 전공의 전공역량 극대화의 목적을 위해 운영되고 있음.
- 현재 만화창작전공, 애니메이션전공, 게임전공의 3, 4학년 수업을 위한 강의실 및 실습실, 창작 활동을 위한 스튜디오, 완성 프로젝트의 상영 및 프레젠테이션이 가능한 영상관 '뽀' (240명 수용이 가능한 데일리형 극장), 모션캡처 장비실, 사업 참여 외부산업체 파견 전문가, 외부 아티스트, 참여 인턴, 졸업생 연구원 등을 위한 전용 기숙사 시설을 보유하고 있음.
- 2009년, 경기도가 경기도 내 게임 산업 육성 및 활성화를 위해 설립한 「**경기 게임상용화지원센터**」(GTOS : Gyeonggi Game Test & Operation Service Center)를 교내에 운영하고 있으며, 이를 통해 게임개발부터 상용화에 이르는 과정에서 발생하는 게임의 완성도·오류·난이도 등에 대한 품질관리(QA)테스트 서비스를 전문적으로 제공하고, 여기에 재학생을 참여시킴으로서 대표 브랜드 전공인 게임 분야 전공역량을 극대화 하고 있음.
- 2002년에는 만화 분야의 사료 보존 및 학예 연구를 목표로 「**청강만화역사박물관**」을 교내에 설립하여 이후 상설전시, 만화기획 초대전, 학술연구서 출간, 박물관 시설 운영을 지속적으로 수행하여 대표 브랜드 전공인 만화창작 분야의 비교우위 및 전공역량을 지속적으로 강화하고 있음.
- 1998년에는 한국 최초로 만화, 애니메이션, 게임 분야 전문 도서관인 「**청강만화영상도서관**」을 개설하여 만화, 애니메이션, 게임 교육 및 연구 자료 아카이브로 활용되고 있으며, 이를 통해 대표 브랜드 전공의 발전을 지속적으로 지원하고 있음.
- 전문적인 3D 캐릭터 애니메이션 연구 및 실습을 위해 모션 캡처 데이터를 연구·제작·활용할 수 있는 전문 시설인 「**모션캡처장비실**」을 교내에 설치·운영함으로써 전문적인 광학식 모션 캡처 장비를 교육 및 연구 등에 자유롭게 활용할 수 있도록 함으로서 게임, 애니메이션 분야의 전공 역량 강화를 적극 지원하고 있음.



대학창작센터 내 강의실 및 실습실



대학창작센터 CCRC



모션캡처장비실



영상관 '봄'



창작마을



만화영상도서관



청강만화역사박물관

<대표 브랜드 전공 육성을 위한 교내 인프라>

② 대표브랜드 3개 전공 본교 「교과과정 인증 획득」

- 우리대학 대표브랜드 3개 전공은 체계적이고 합리적인 교육을 위해 교과과정을 공동으로 연구하고 개선하여 우리대학 교육과정운영위원회에서 주체한 교과과정 인증절차에 따라 교과과정 인증을 획득하였음.
- 학교 비전, 전공의 목표, 산업체의 요구, 학생의 요구를 모두 충족하고, 우리대학 대표브랜드 전공으로서의 위상 등을 고려하여 이전의 교과과정보다 더욱 발전된 형태의 차별화된 교과과정이 요구된다고 판단되었기 때문에 3개 전공 교수진이 모두 참여하여 공동으로 연구하고, 엄밀한 개발 절차를 통해 우수한 교과과정을 완성하였음.

- 이렇게 만들어진 교과과정을 교육과정운영위원회를 통해 객관적이고 치밀한 점검·분석·보완·평가를 통해 교과과정의 완성도를 높였으며, 엄격한 자문 및 평가를 통해 교과과정을 인증하고, 이를 실제 교육에 적용하여 운영하고 있음.
- 이를 통해 대표브랜드 3개 전공의 교과과정의 신뢰도 향상, 교육 내용의 내실화 강화를 실현하고 있음.

③ 대표 브랜드 전공 중심으로 S-OJL(Structured On-the-Job Learning)교육 프로그램 운영



“교내에서 실제적인 현장 노하우를 경험하고 습득하여 실무 능력을 갖춘 완성형 창의인재로 성장한다.”

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

- 대표 브랜드 전공을 중심으로 「**현장중심 S-OJL 교육**」을 통해 실제 산업계에서 수주 받은 프로젝트에 참여함으로써 실전 업무를 통한 실제적인 교육을 시행함으로써, 산업 현장에서 요구하는 역량을 획득할 수 있도록 함.
- 프로젝트와 교과과정 연계는 해당 프로젝트를 책임지는 현장 전문가를 교내에 초빙함으로써 학생들과 함께 프로젝트를 수행하게 함으로써 프로젝트와 학습이 동시에 진행 될 수 있도록 구성함.
- 이러한 특화된 교육 시스템을 통해 현장 전문가, 졸업생 전문가, 재학생이 함께 어울려 프로젝트를 진행하고 학습하게 함으로써 집단 지식(collective intelligence)의 공유를 이끌어 내고 있으며, 이는 곧 학습효과로 이어지는 ‘견습의 장(場)’이 되고 있음.

- 우리대학 대표 브랜드 전공의 특화된 S-OJL 교육은 교수 '1명 : 다수의 학생'이라는 강의실형 교육환경 속에서 놓치기 쉬운 학생 개개인의 개성과 역량의 특성을 배려하는 맞춤형 교육을 실시할 수 있는 장점이 있으며, 전문가에 의한 반복된 피드백과 경험 전수 학습이 학생에게 제공됨으로서, 전문가의 선행적 경험을 통해서 얻어진 '암묵지가 전달'되는 교육적 효과를 이끌어 내고 있음.
- 이러한 전문가의 현장 경험이 개개인에게 맞춤형으로 실제적으로 전수되는 '암묵지 전달' 교육은 강의실형 교과과정으로 체계화 할 수 있는 것이 아니기 때문에 S-OJL 교육만이 수행할 수 있는 교육이며, 장인(匠人)적 역량의 전수 및 획득이 요구되는 문화산업 분야 교육에 반드시 필요함.
- 이와 같은 S-OJL 교육 시스템은 우리대학의 S-OJL을 위한 인프라, 노하우, 그간의 성과 등을 종합할 때 우리대학이 가지고 있는 강력한 비교우위 요소임.

④ 도제식 교육 (아티스트 레지던스)

아티스트 레지던스

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

- 「도제식 교육」은 관련 산업분야의 유명 아티스트를 교내로 초빙하고, 아티스트가 수행하는 창작 프로젝트에 재학생을 인턴십 프로그램을 통해 참여하도록 하여 아티스트의 작업 노하우를 전수 받고 교육 받을 수 있도록 하는 교육 시스템임.
- 아티스트는 교내 스튜디오에 상주하면서 학교와의 공동 연구개발을 통해 다양한 창작 프로젝트를 진행하고, 자신이 보유하고 있는 개발역량 및 노하우 등을 프로젝트에 참여하는 재학생에게 현장도제식 실무교육으로 전수함.
- 구체적인 추진 방법은 다음과 같음. 아티스트 섭외 및 선정 후 대학과 아티스트가 협의하여 공동 프로젝트를 선정하고, 해당 프로젝트에 참가할 학생을 선발하여 참여시킴. 특히 아티스트 당 학생 숫자를 제한하여 교육의 질을 극대화하고, 작가와의 도제식 교육이 이루어질 수 있게 함.

- 이러한 도제식 교육의 성과는 다음과 같음
- 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.

⑤ 대표 브랜드 전공의 역량 강화를 위한 대학의 총체적 지원

- 상기 기술한 내용과 같이 우리대학은 문화산업특성화대학으로서의 비전 달성을 위해 대표 브랜드 사업을 핵심 추진 사업으로 정하고, 대표 브랜드 전공인 만화창작전공, 애니메이션전공, 게임전공의 역량 강화 및 발전을 위해 대학의 모든 자원을 집중하여 전략적인 뒷받침을 지속하고 있음.

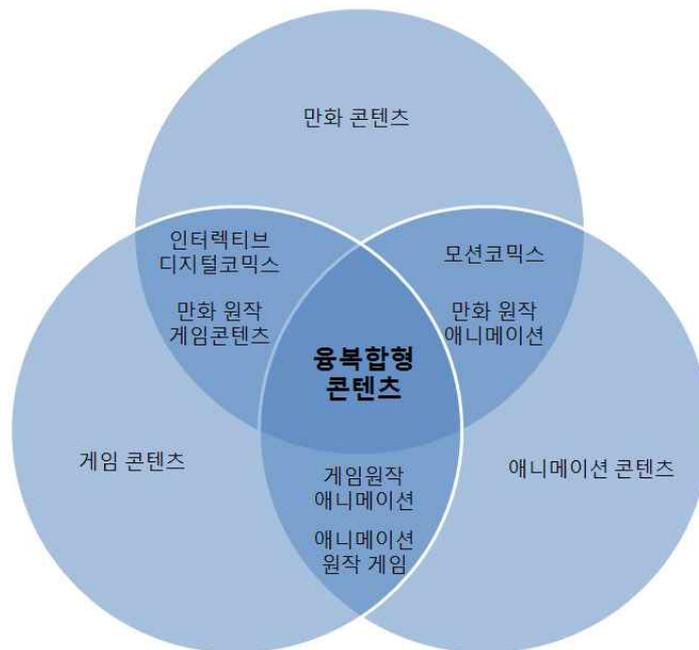


<대표 브랜드 사업 참여 전공 육성을 위한 대학의 노력>

② 참여 학과 간의 상호 연관성

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

- 우리대학 대표 브랜드 사업에 참여하는 만화창작전공, 애니메이션전공, 게임전공은 각각의 마켓을 가진 개별 산업분야이면서 원소스멀티유즈(OSMU) 전략에 따라 상호간 연계 및 시너지 효과가 매우 용이한 전공으로, 각 전공별 역할 및 필요에 따라 상호 연관성을 바탕으로 하는 융복합형 역할 수행이 용이함.
- 특히 개인 휴대용 스마트 기기의 발달로 미디어 융합이 가속화 되면서 만화, 애니메이션, 게임 분야의 융합이 더욱 가속화 되고 있는 추세임.



<만화, 애니메이션, 게임 융복합 개념도>

- 만화창작전공은 다른 문화산업 비해 상대적으로 적은 인력과 비용으로 단기간에 완성된 콘텐츠를 개발할 수 있는 특성을 바탕으로 다양한 기획의 결과물 제작을 시행함으로써 각 기획의 시장성과 실현 가능성을 단기간에 확인할 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.
- 게임전공은 프로그래밍 및 게임그래픽 영상을 바탕으로 검증된 기획과 콘텐츠를 인터랙티브 콘텐츠로 개발·전환할 수 있는 역량을 보유하고 있으며, 특히 최근 문화산업의 핵심 분야로 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

- 우리대학 대표 브랜드 전공인 만화창작, 애니메이션, 게임 전공은 각 전공의 역량과 연관성을 바탕으로 다양한 시너지 효과를 창출하고 있으며, 이를 통해 현재와 미래 문화산업에서 최우선으로 요구하는 융복합형 완성형 창의인재 양성 및 콘텐츠 개발에 있어 선도적 역할을 수행해 나가고 있음.

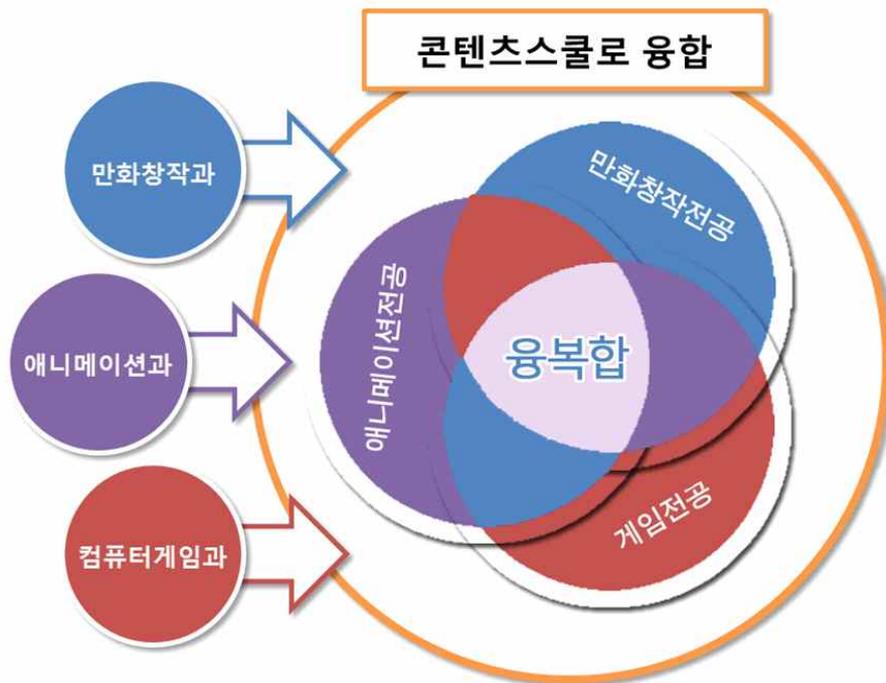


<참여 전공 간의 연관성을 통한 시너지 효과>

③ 대표 브랜드 사업의 독창성 및 파급 효과

(1) 타 대학과 차별되는 우리대학만의 독창성

- 문화산업 콘텐츠가 유통되는 경로인 매체 환경이 디지털, 네트워크, 개인용 스마트기기의 발전으로 급격한 변화를 겪으면서 만화, 애니메이션, 게임이 자연스럽게 어우러지면서 새로운 개념의 융복합 콘텐츠 상품이 제작되고 그 수요가 늘어나고 있어 비전 제시, 신기술 개발, 인재상 제시, 창의인재의 양성 및 공급이 관련 산업분야의 최우선 요구사항이 되고 있음.
- 우리대학은 이와 같은 문화산업의 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 만화창작, 애니메이션, 게임 분야를 2011년 '콘텐츠스쿨'로 융합하여 세 학과의 교과과정, 교수진, 노하우 등 모든 분야에서 융·복합을 실현하였음.

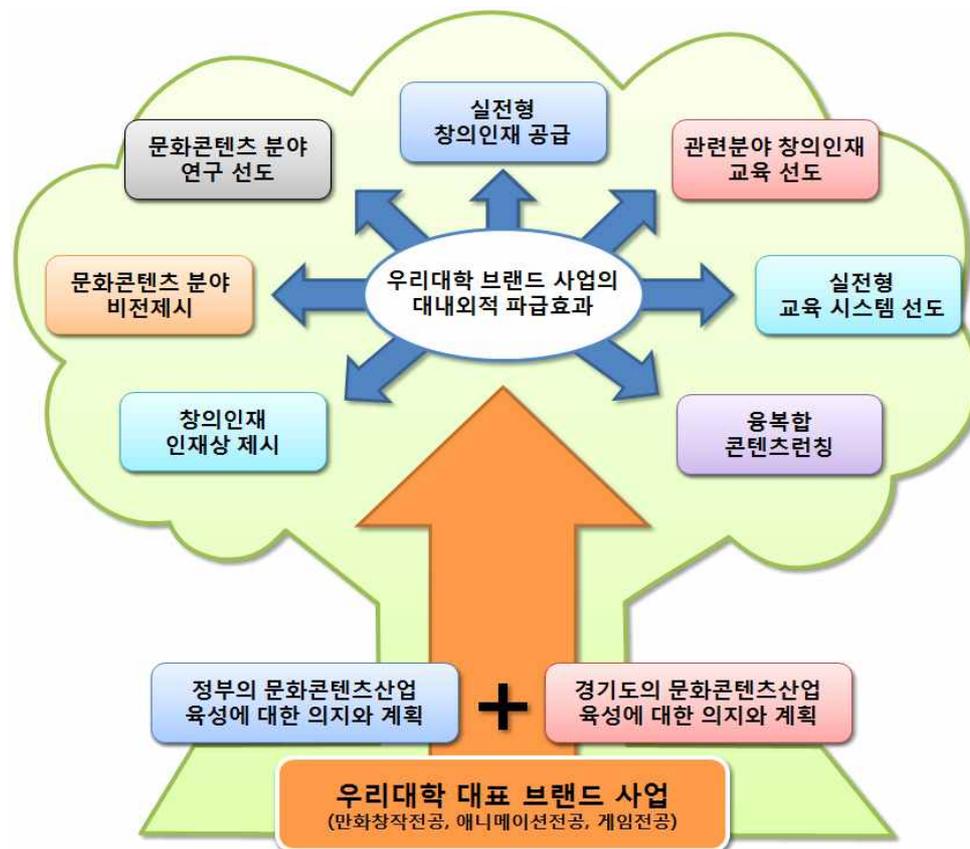


<만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과의 융합>

- 이와 같은 대학 구조의 완전한 개편 및 기존 학과의 모든 기득권을 내려놓고 완전하게 열린 마음으로 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.
- 이러한 콘텐츠스쿨 시스템을 바탕으로 만화창작, 애니메이션, 게임 3개 전공의 장점이 수용된 융합형 교과과정, CCRC와 같은 차별화된 시설을 통한 실전형 교육을 교내에서 실현, S-OJL 및 도제식 교육을 통한 현장 전문가 참여 교육을 교내에서 실현 등은 우리대학만의 독창적인 강점임.

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

- 우리대학의 대표 브랜드 사업을 통해 국가, 지역, 산업, 타 대학 등에 다음과 같은 파급 효과를 실현하고 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	'12년 학과 또는 전공명	'13년 학과 또는 전공명	학과명 변경여부	참여 여부	재학생수 ('12년기준)	비고
참여학과	예·체능	애니메이션전공	애니메이션전공	동일	유지	400	학사
		컴퓨터게임전공	(컴퓨터)게임전공	변경	유지	328	학사
		만화장작전공	만화장작전공	동일	유지	384	학사
	계	3개	3개			1,112	
소계		3개	3개			1,112	
비참여학과	인문·사회	유아교육전공	유아교육과	변경		260	
		관광영어과	-	변경		24	
	계	2개	1개			284	
	공학	식품영양전공	식품영양전공	동일		131	
		이동통신전공	이동통신전공	동일		143	
		모바일보안전공	모바일보안전공	동일		50	
		스마트폰전공	스마트폰전공	동일		56	
		e-스포츠게임과	-	변경		28	
		디지털영상디자인과	-	변경		11	
		물류유통정보과	-	변경		14	
		글로벌IT비즈니스과	-	변경		22	
		사이버정보보안과	-	변경		28	
		컴퓨터소프트웨어과	-	변경		4	
		모바일네트워크과	-	변경		5	
		컴퓨터정보과	-	변경		12	
		씨피스디자인과	-	변경		3	
		캐릭터산업디자인과	-	변경		11	
	계	14개	4개			518	
	예·체능	뮤지컬연기전공	뮤지컬연기전공	동일		102	
		무대미술전공	무대미술전공	동일		167	
		에코디자인전공	에코디자인전공	동일		139	
		에코스타일리스전공	카페&베이커리전공	변경		99	
		만화일러스트레이션과	-	변경		9	
		3D그래픽과	-	변경		14	
		도자디자인과	-	변경		2	
		패션디자인전공	패션디자인전공	동일		164	
		패션스타일리스트전공	(패션)스타일리스트전공	변경		120	
푸드스타일리스트전공		푸드스타일리스트전공	동일		238		
-		푸드스쿨	변경		0		
플로랄디자인과		-	변경		4		
계	11개	8개			1,058		
소계		27개	13개			1,860	
합계		30개	16개			2,972	

4. 사업 내용 총괄

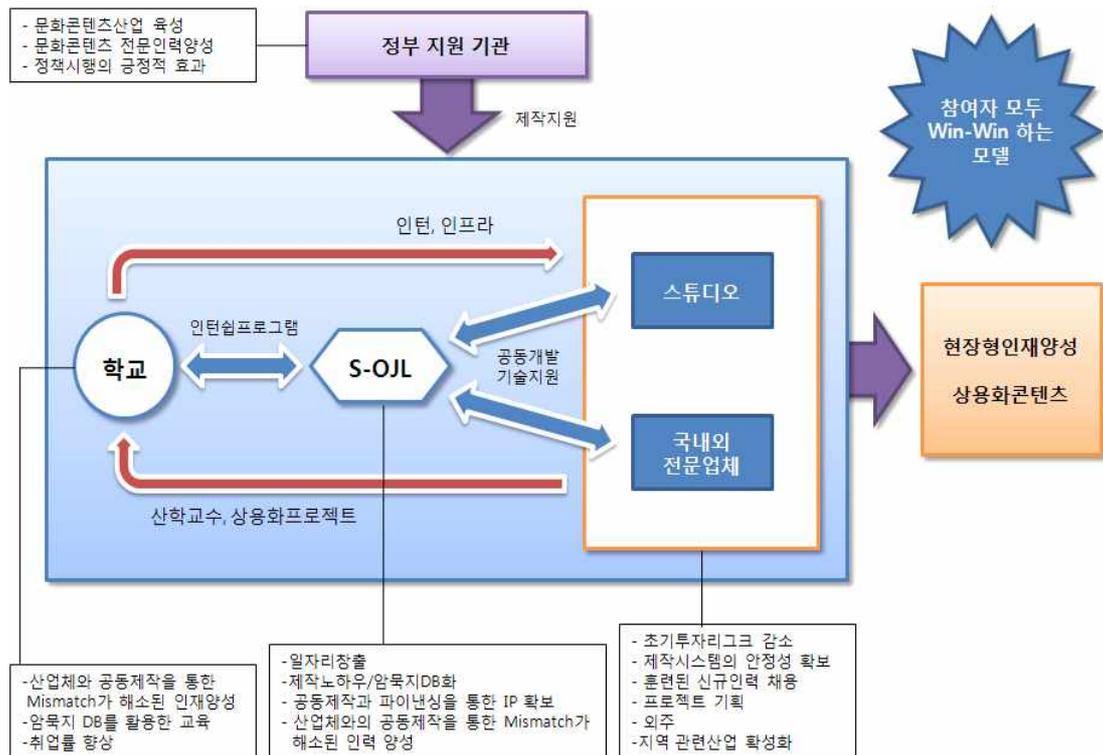
① 사업 개요

- 우리대학은 문화산업 현장의 요구에 대응하기 위해 더욱 탁월한 역량을 갖춘 문화산업 창의인재 양성의 필요성을 절감하고, 이에 개선된 교과과정 개발 및 시스템 정비를 위해 학교 장기 발전 비전을 수립하였음
- 우리대학은 중장기 발전 비전으로 「**문화산업의 발전을 선도하는 대표 최고대학 (Only One, Only Best)**」을 정하고 이를 달성하기 위한 구체적인 시행 방안을 연구하였음
- 우리대학은 장기 발전 비전을 달성하기 위해 ‘문화콘텐츠 산업’ 인재 육성 역량을 강화하는 것을 목표로 대학 중장기 발전 계획 및 교육역량강화사업 내용으로 ① 콘텐츠 중심의 특성화(Content), ② 지식기반 전문가 양성(Knowledge), ③ 대학 인프라 및 시스템 정비(Interchange), ④ 날마다 새로워지는 대학 문화 창출(New School), ⑤ 글로벌 지향 네트워크(Global)를 정하고, 이를 구체화 한 ‘C.K.I.N.G’ 전략을 지속적으로 추진하고 있음.



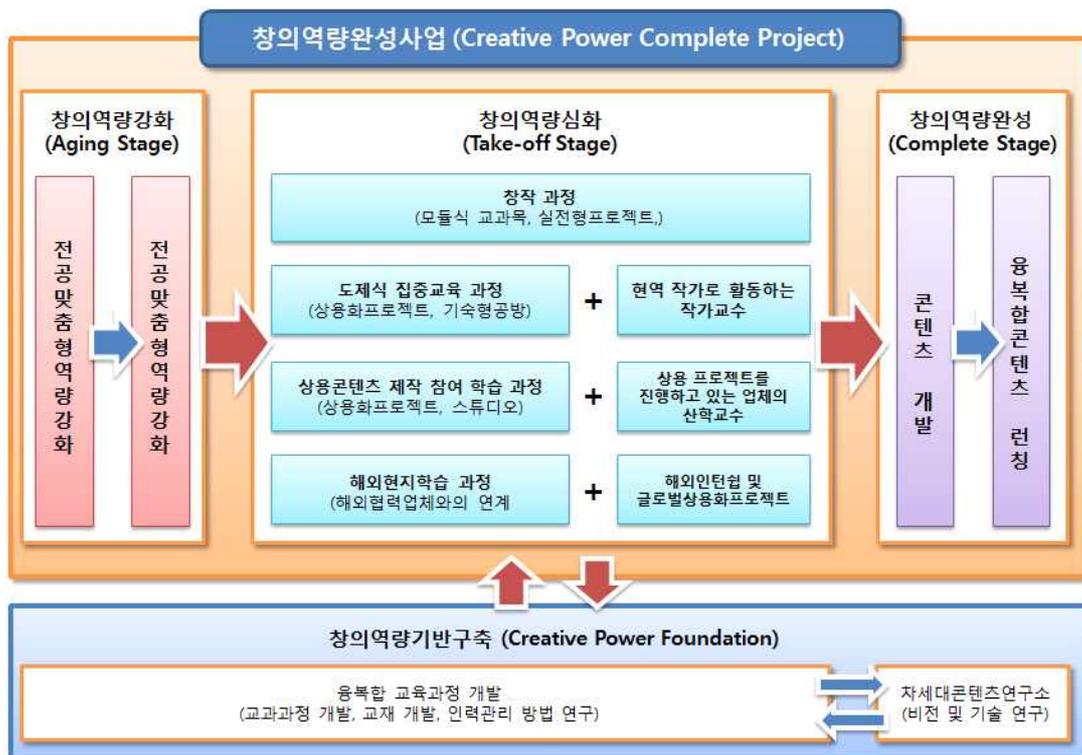
<우리대학의 중장기 발전 비전 및 추진전략>

- 우리대학 중장기 발전 비전을 위한 5가지 추진전략 중 '콘텐츠중심 특성화'는 우리대학 비전을 달성하기 위한 첫째 되는 핵심 전략임.
- '콘텐츠중심 특성화'를 위해 차세대 문화콘텐츠 산업의 핵심이 되는 만화, 애니메이션, 게임 전공을 우리학교를 대표하는 핵심 브랜드로 정하고 학교의 역량을 집중하여 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 스템으로 참여하도록 하여 실전을 통해 경험을 쌓으면서 실제적인 현장형 교육을 실현하는 교육 프로그램 모델임.
- S-OJL은 학교, 학생, 산학업체 모두가 Win-Win 하는 선순환구조를 가짐.



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

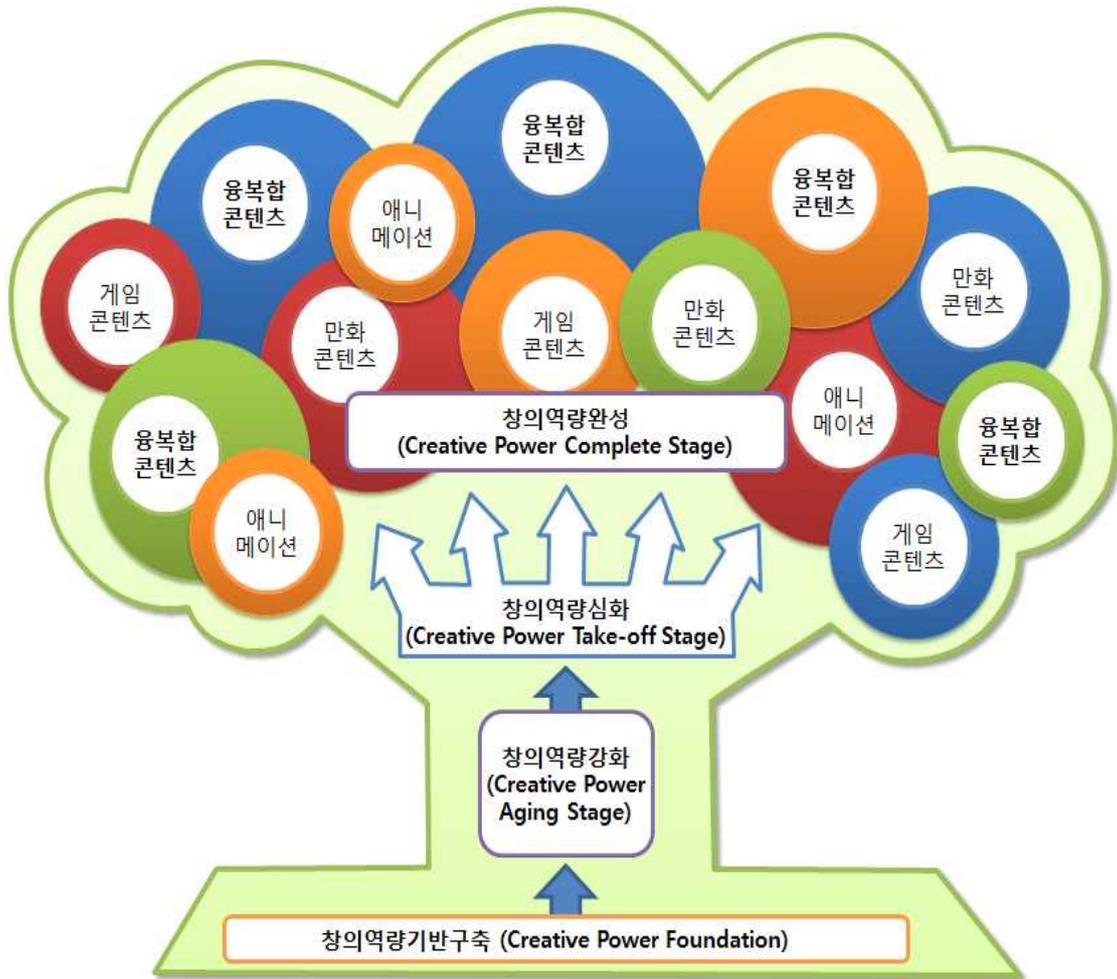
- 만화창작, 애니메이션, 게임 전공을 중심으로 한 ‘콘텐츠중심 특성화’ 및 S-OJL 모델의 장점을 더욱 강화하고, 최고 브랜드 대학으로 확고한 위치를 점유하기 위해 차세대 콘텐츠 연구소 설치를 지속적으로 실천 및 강화하고 보다 확장된 전문화 시스템을 연구 개발하였음.
- 이러한 노력의 결과로 2010년부터 『창의역량완성사업』을 통해 보다 확장된 개념의 체계적이고 실제적인 현장 중심형 교육 시스템을 운영하여 관련 산업현장의 요구에 부응하는 더욱 숙련되고 전문화된 미래 지향적 인재를 양성하고 있음.
- 『창의역량완성사업』의 구체적인 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.



<창의역량완성사업 (Creative Power Complete Project) 개념도>

- 우리대학이 가진 문화콘텐츠산업 특성화에 대한 의지, 인재 양성 노하우, 최고의 경쟁력을 갖춘 만화·애니메이션·게임 콘텐츠 관련 전공, 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, 전문인력의 양성 및 공급을 요구받고 있음.
- 우리대학은 이와 같은 콘텐츠 산업 환경의 변화와 산업현장의 요구에 따라 독립적으로 운영되어 왔던 만화창작, 애니메이션, 게임 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, 게임과를 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

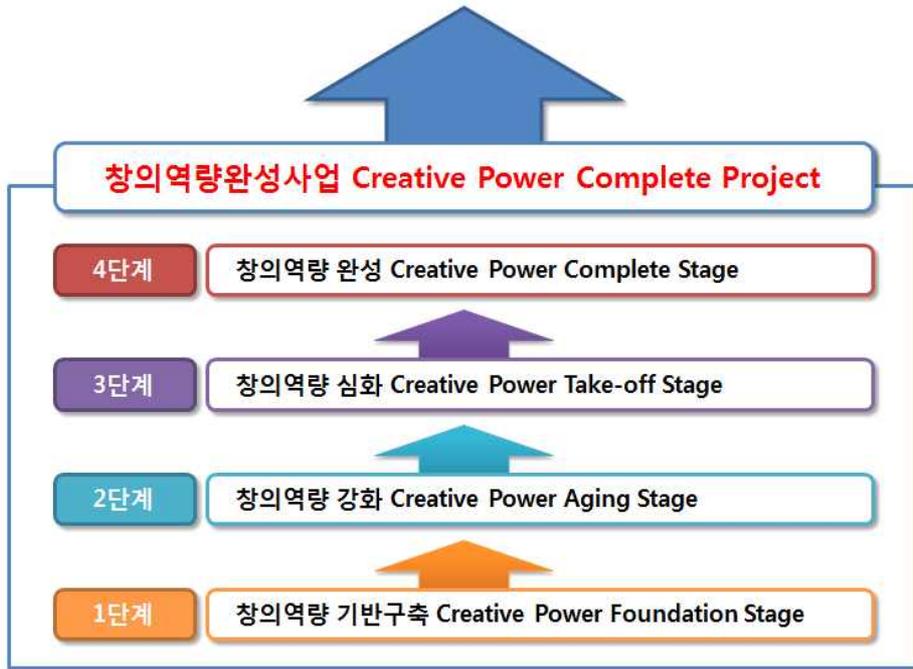
② 세부 사업 내용 총괄



<창의역량완성사업 (Creative Power Complete Project) 개념도>

- 우리대학은 문화산업 현장에서 요구하는 융·복합형 문화산업콘텐츠 전문가 양성을 위해 『창의역량완성사업』을 진행하고 있으며, 본 사업은 총 4단계의 구조를 가지고 단계별 사업 수행을 통해 목표를 달성해 나가고 있음.

**“융합형 문화산업 창의인재 육성 및 현장 공급”을 통한
대학 중장기 발전 비전 달성 및 국가/지역 발전 기여**



<창의역량완성사업 운영 시스템>

1단계	창의역량 기반구축 (Creative Power Foundation Stage)
------------	--

- 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.

2단계 창의역량 강화 (Creative Power Aging Stage)

- 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.

3단계 창의역량 심화 (Creative Power Take-off Stage)

- 스마트폰을 비롯한 모바일 환경의 변화, 3D/4D를 비롯한 영상 구현 체제 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.

4단계	창의역량 완성 (Creative Power Complete Stage)
------------	--

- 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	6,600,000	0.8
		▪ 창의역량 인프라 구축	466,400,000	54.9
		계	473,000,000	55.6
②	창의역량 강화사업	▪ 창의인재육성프로그램	52,000,000	6.1
		▪ 창의인재 취창업 지원 프로그램	78,500,000	9.2
		▪ 창의인재 육성 장학금	52,000,000	6.1
		계	182,500,000	21.5
③	창의역량 심화사업	▪ 도제식 집중교육	54,500,000	6.4
		▪ 취업역량강화	25,000,000	2.9
		계	79,500,000	9.4
④	창의역량 완성사업	▪ 창작 콘텐츠 런칭	105,100,000	12.4
		▪ 상용화 콘텐츠 개발	9,900,000	1.2
		계	115,000,000	13.5
합 계			850,000,000	100.0

2. 세부사업 내용

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

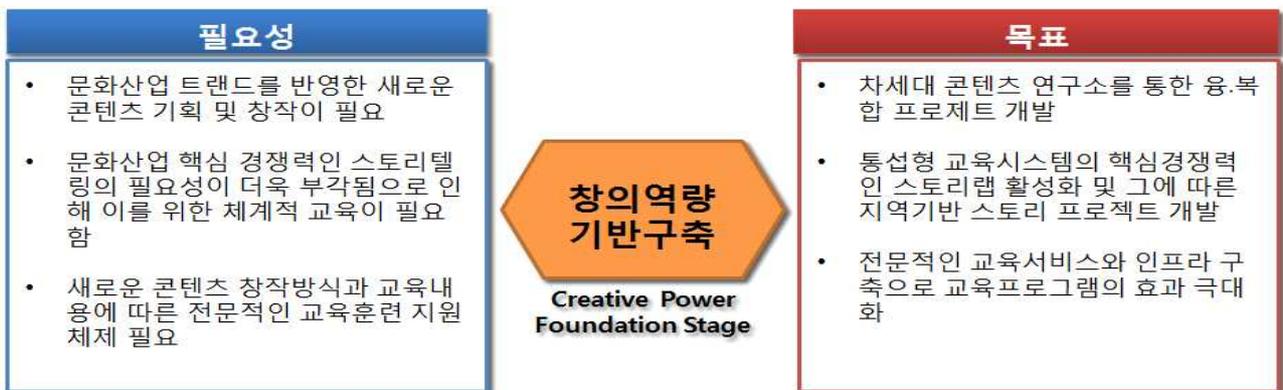
① 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 콘텐츠 개발의 경쟁력 강화를 위한 차세대 콘텐츠 연구소내 청강 스토리랩 구축 및 지역에 근거한 스토리텔링 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.
 - 스토리텔링을 구체적인 장소, 지역 등과 연계해 진행하는 최근 스토리텔링의 경향을 연구하고 학습할 필요성이 있음.
- 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	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 스토리 랩의 활성화 <ul style="list-style-type: none"> - 미래 지향적 문화 콘텐츠 개발의 핵심이 되는 스토리텔링(내러티브)의 전략적 발전과 스토리랩의 지속적인 활성화를 통해 취업 연계 - 스토리텔링을 구체적인 장소, 지역 등과 연계해 진행하는 최근 스토리텔링의 경향을 관련 학생들이 프로젝트 수행을 통해 학습 ▪ “스토리텔링: 지역 스토리텔링” 프로젝트 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 현장 취재 : 현장학습을 기반으로 구체적인 지역에 근거한 스토리텔링 프로젝트 진행/ 스토리텔링 수업과 연계한 기획안 생성 - 우수 스토리텔링 콘텐츠 제작지원 : 5개 작품 지원 - 스토리텔링 프로젝트 결과물 상용화 추진
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ “스토리텔링: 지역 스토리텔링” 프로젝트 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트에 참여하는 학생들과 지역 선정 및 현장 취재 진행 - 스토리텔링 자료조사, 수업과 연계하여 기획안 작성 - 스토리텔링 콘텐츠 제작 및 심의를 거쳐 5작품에 지원 - 결과물 편집 및 인쇄 - 스토리텔링의 효과적 구현을 위해 만화, 글 등 구체적인 콘텐츠로 진행
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, 콘티용지, 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 - 애니메이션, 게임에 필요한 모션 캡처 실습실 구축
	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	“지역 근간 스토리텔링” 프로젝트 개발	5,000,000	* 현장체험학습비 : 20천원X50(명)X4회 =4,000,000원 * 스토리텔링 프로젝트 결과물 편집 및 인쇄비: 250,000 X8(명) =2,000,000원	2	5
		1,600,000	* 학생 우수자 포상 장학금: 1,600,000원 200천원 X 8(명)	1	1
	소 계	6,600,000			
창의역량 인프라구축	창의역량향상 기초교육	27,500,000	* 누드 드로잉 모델비 50,000×9반×3시간×10주:13,500,000×2학기 =27,000,000 50,000×1반×2시간×5주=500,000	2	4
	창의 실습중심 교육	15,400,000	* 애니메이션 전공 실습소모품 - 드로잉용지 및 인체조소용 칼흫 등 : 5,200천원 * 만화전공 실습소모품 : - 만화원고용지 및 물감, 붓 등 : 5,200천원 * 게임 전공 실습소모품 - 드로잉용지 및 인체조소용 칼흫 등 : 5,000천원	8	1
	창의역량 인프라 여건 개선	413,500,000	* 실험실습장비(PC 180대) : 1,300천원X180=234,000천원 * 교육용 실험실습장비(LCD모니터180대) : 350천원X180= 63,000천원 * 스캐너 : 1,900천원X3대 = 5,700천원 * 빔프로젝터 1,960천원X5대 = 9,800천원 * 강의용 무선 마이크세트 40 SET = : 290천원X40=12,000천원 * 만화창작전공 실습용 PC테이블 : 175천원*180개=31,500천원 게임전공 실습용 장비(MAC 25세트) : 2,300천원*25=57,500천원	7	1
	창의역량 인프라 여건 개선	10,000,000	* 첨단실습실 교육환경 구축: - 모션캡처실 이관에 따른 설비구축	6	1
	소 계	463,000,000			
합 계		473,000,000			

4 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2013년						2014년	
		7	8	9	10	11	12	1	2
차세대 콘텐츠 연구소	“지역 근간 스토리텔링” 프로젝트 개발	→	→	→	→	→	→	→	→
창의역량 인프라 구축	창의역량향상 기초교육			→	→	→	→		
	창의실습 중심교육	→	→	→	→	→	→	→	→
	창의역량 인프라 개선사업	→	→	→	→	→	→	→	→

5 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
- 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
 -

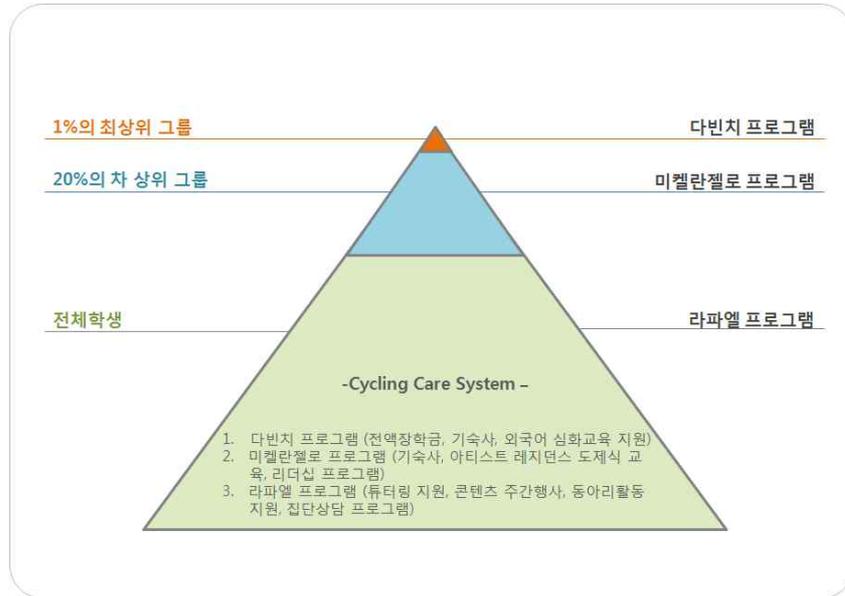
2-2. 창의역량강화사업(Creative Power Aging Stage)

① 필요성 및 목표

(1) 필요성

- 창의인재육성 프로그램의 필요성
 - 문화산업관련 창의 인재를 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.
- 창의인재 취창업 지원 프로그램의 필요성
 - 문화콘텐츠 분야의 취업률을 높이기위해서 문화콘텐츠 산업의 직군의 충분한 이해 및 각 직무에 따른 취업서류 및 포트폴리오, 면접에 대한 체계적인 준비가 필요함.
 - 문화산업의 플랫폼이 모바일시장을 비롯하여 소규모 콘텐츠제작이 활성화됨에 따라 이러한 산업의 트렌드를 익히고, 창업역량을 강화할 필요성이 대두됨
- 창의인재육성장학금을 통해서 자발적 창작활동, 취창업활동 및 튜터링 활동 장려와 이를 통한 학생들의 성취감 및 자긍심 고취

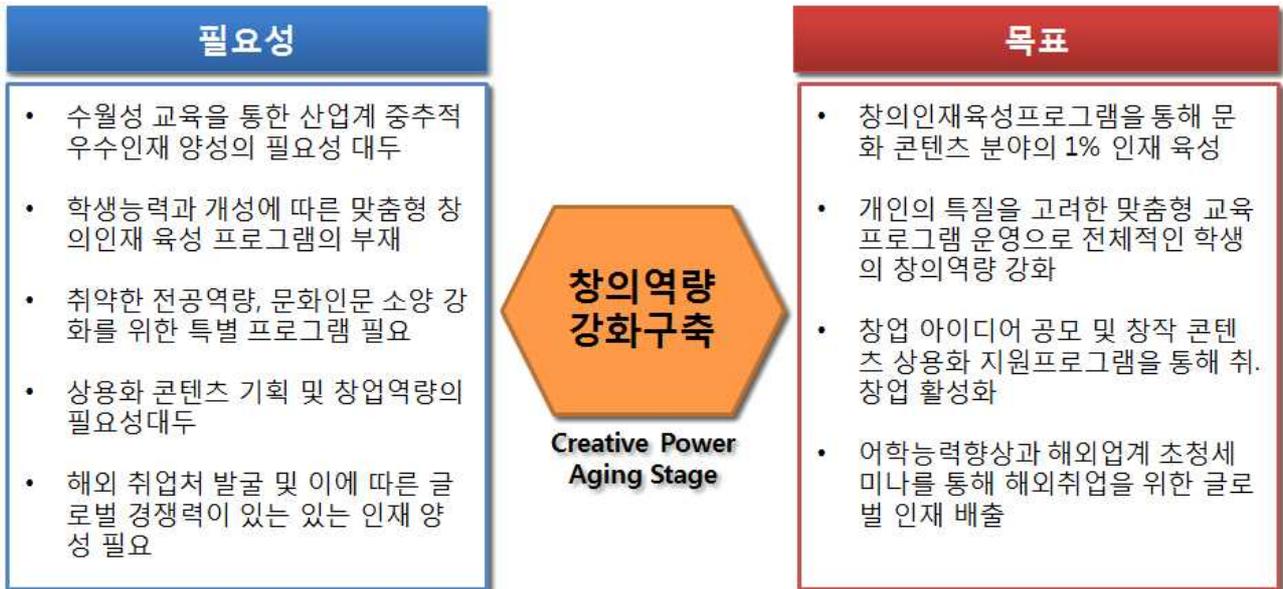
(2) 목 표



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.
 - 자기 주도형 스터디 활동을 통해 학생들의 전공 직무 능력에 자신감을 고양시키며, 사회, 문화적 공동체 생활을 통한 개인의 리더십 향상
 - 어학 능력 강화와 어학 인증 코스를 통해 글로벌 창의 인재로서의 기본 자질 함양
 - 다변화되고 있는 플랫폼을 이해하고, 타 전공 간 공동프로젝트 진행 및 교류 프로그램을 통해서 복합 활용능력이 가능한 융·복합 인재를 양성
- 튜터링사업을 통해 선후배간의 교류 및 학생수준별 맞춤 교육실현, 상위권 및 하위권 학생의 전공 자질 향상
- 창의인재 취창업 지원 프로그램의 목표
 - 졸업예정자의 취업마인드 고취 및 직무별 체계적인 취업준비를 통한 취업률 향상

- 창업마인드 제고 및 모바일 플랫폼의 활성화에 따른 소규모 콘텐츠제작 역량 강화



② 추진 내용 및 방법

항목명	주요 내용	
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 - 개인 심화 프로그램 지원: 1인 1외국어 마스터 교육지원과 개인 역량 강화 프로그램으로 기술교육, 인문학 교육 등의 교내/외 프로그램 등록 지원 ▪ 미켈란젤로 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 문화 콘텐츠 관련 창작 프로젝트 지원 - 창의인재 프로그램 지원 : 교과목 연계형 리더십 프로그램 및 문화체험 지원 <p>:인적 네트워크 형성과 운영에 중점을 둔 리더십 프로그램 및 국내외 문화 체험 프로그램</p>

항목명	주요내용	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 라파엘 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 전시회 견학 : 전공 관련 국제 전시회(GISF, PISAF, G-STAR 등), 문화행사, 박물관, 상영회 등의 현장 견학 학습 지원 - 자기 주도형 스터디 그룹 : 학생들의 자발적인 소규모 스터디 그룹 운영 지원 ▪ 전공심화 융복합 인재양성 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 만화, 애니, 게임전공 통합 학사학위 전공심화과정의 교육과정 운영의 내실화를 위해 심화된 내용의 특강 및 고급기술 워크숍, 융복합 세미나 운영 - 게임, 애니, 만화 전공의 특성이 융합된 창조적 프로젝트 진행
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 글로벌 어학능력 향상 <ul style="list-style-type: none"> - 하계, 동계 토익 및 일본어 특강 및 스터디 그룹 실시 <ul style="list-style-type: none"> - 참여대상 : 토익 및 일본어 성적 향상 희망자 (기초 / 심화 등 2단계 실시) - 참여 일시 : 2013년 6월 말, 12월 말 (각 5박 6일, 기숙사 합숙) - 선정방법 : 학교 웹사이트 및 스쿨 사이트 공지, 접수, 인터뷰 ▪ 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 ▪ 전공심화 융복합 인재양성 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 운영운위원회 구성, 프로그램 기획, 학생 설문 - 최종 프로그램 구성 및 개설, 전문가 섭외
창의인재 취창업 지원 프로그램	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 콘텐츠 기반의 모의창업 아이디어 공모전 <ul style="list-style-type: none"> - 창의적인 콘텐츠 기반의 창업 아이디어를 기획하고 평가받는 과정을 통해 창업 노하우 습득 - 완성될 콘텐츠에 대한 평가를 통해 상품화 가능성을 피드백 ▪ 취/창업을 위한 콘텐츠 창작 및 상용화 지원사업 <ul style="list-style-type: none"> - 직접 콘텐츠를 개발하는 경험을 통해 현장의 개발과정을 이해하고 취업에 연계 - 학생들이 기획을 상품화하는 과정을 통해 창업에 필요한 노하우를 습득 ▪ 글로벌 취업과 창업을 위한 콘텐츠 분야 취업역량 강화사업 <ul style="list-style-type: none"> - 해외에서 직접 콘텐츠를 개발하는 개발자의 경험을 통해 현장의 개발과정을 이해하고 취업에 연계

항목명	주요내용	
		<ul style="list-style-type: none"> - 해외취업을 원하는 학생들의 현지 언어 이력서 번역 서비스 및 이력서 작성 방법 지원 - 제작 완성된 해외 현지 언어 번역 서비스 지원 ▪ 취업 멘토링 <ul style="list-style-type: none"> - 취업정보센터 취업멘토링 프로그램 지원 - 콘테츠스쿨 '선배따라 직업찾기' 프로그램 지원 ▪ 취업 스터디 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 취업 스터디 프로그램 지원 ▪ 잡 매칭 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - CK 취업 성공 프로그램의 성공적인 정착을 위한 취업 지원
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 콘텐츠 기반의 모의창업 아이디어 공모전 <ul style="list-style-type: none"> - 창업 아이디어는 개인 및 팀 단위로 참가 - 콘텐츠 제작 또는 마케팅 관련 수업과 연계하여 프로젝트 진행 - 최종 창업 아이디어 결과물은 전시 또는 비즈니스 모델 특허 출원 - 외부 전문가가 평가에 참여하여 현장의 관점에서 피드백 제공 ▪ 취/창업을 위한 콘텐츠 창작 및 상용화 지원사업 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠를 개발할 수 있는 팀을 구성하여 팀 단위로 개발 지원 - 기획 후 제작 관련 수업과 연계하여 프로젝트 진행 - 최종 결과물을 전시 또는 상용화 - 아이디어, 기획, 그래픽 작업물, 각종 제작 원천 소스를 포함한 자료집 제작 ▪ 글로벌 취업과 창업을 위한 콘텐츠 분야 취업역량 강화사업 <ul style="list-style-type: none"> - 해외 업계 담당자 초청 세미나 개최 취업처 소개 - 해외 현지 언어 이력서 번역 서비스 비용 지원 - 해외 현지 언어 콘텐츠 번역 서비스 비용 지원 ▪ 취업 멘토링 <ul style="list-style-type: none"> - 전문영역에서 활동하고 있는 졸업생, 전문가 등을 통해 취업에 필요한 자문과 조언을 받아 취업 성공에 기여 - 게임 애니 만화 유사분야 취업 선배 10명을 선정하여 찾아가 직업 및 취업 과정에 대한 조언을 듣고 보고서를 제출 ▪ 취업 스터디 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 직무 공통자들의 그룹을 형성하여 취업 성공 지원 ▪ 잡 매칭 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 취업 컨설팅, 직업 선호도 검사, 취업 역량 강화 교육, 취업 알선, 취업 등의 프로그램 실시
창의인재 육성 장학금	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 재학생 튜터링 장학금 <ul style="list-style-type: none"> - 수업내용을 잘 따라가지 못하는 학생이 우수한 선배로부터 수업 외 시간에 교육을 받아서 전공역량을 보충해 가는 프로그램 ▪ 우수 콘텐츠 지원 장학금 <ul style="list-style-type: none"> - 다빈치, 미켈란젤로 프로그램을 통해서 자기 주도적으로 창작 프로젝트를 구상하고, 우수프로젝트 진행한 학생을 선발하여 장학금 지원 - 교육과 연계된 실무형 산학 프로젝트, 교수프로젝트, 아티스트레지던스 참여 학생들의 업무량과 역량수준에 따라 장학금의 차등 지원 ▪ 콘텐츠 기반의 모의창업 아이디어 공모전 장학금

항목명	주 요 내 용	
		<ul style="list-style-type: none"> - 학생들이 콘텐츠에 대한 창의적 아이디어를 바탕으로 창업아이디어 공모를 통한 창업 마인드 제고 프로그램 ▪ 취/창업을 위한 콘텐츠 창작 및 상용화 지원사업 장학금 - 학생들의 콘텐츠 기획을 기반으로 제작 상용화 하고 이를 취/창업에 활용할 수 있도록 지원하는 프로그램
	추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 재학생 튜터링 장학금 - 튜터 공개 접수 및 선발: 매 학기 6주차에 테스트와 지원동기 및 자기소개를 받아서 해당 과목의 교수가 선발. - 8주차부터 남은 8주간(주당 2회 2시간 씩 총 4시간) 튜터링 프로그램 시행. 튜터와 튜티 상호 간 본 프로그램에 대한 만족도 평가는 16주차 학기말에 평가함. ▪ 우수 콘텐츠 지원 장학금 - 다빈치, 미켈란젤로 프로그램에서 선발된 학생, 학생참여 프로젝트의 콘텐츠 성격에 따라 장학금 기준 제시/ 기준에 따른 장학금 차등 지급 ▪ 콘텐츠 기반의 모의창업 아이디어 공모전 장학금 - 학생 개인 및 팀 당위로 창의적 콘텐츠에 대한 아이디어를 기획하고 지원하여 이에 대한 평가를 바탕으로 장학금 차등 지원 ▪ 취/창업을 위한 콘텐츠 창작 및 상용화 지원사업 장학금 - 학생들의 콘텐츠 기획을 기반으로 제작 상용화 하는데 필요한 제작 및 자료집 원고 작성 비 15개 팀 이상 지원

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
창의인재 육성 프로그램	글로벌 어학능력 향상 워크숍	7,200,000	* 하계/동계 글로벌 어학능력 워크숍 · 강사료 : 850천원X4(명)= 3,400천원 · 교재비 : 20천원 X 60(명)=1,200천원 · 응시료 : 42천원X60(명)=2,520천원 · 기타운영비 : 80천원	2	3
		1,000,000	* 하계/동계 글로벌 어학능력 워크숍 · 장학금:50천원 X 20(명)=1000천원	1	1
	전공심화 융복합 인재양성 프로그램	4,200,000	* 전공심화 융.복합 특강 및 세미나 · 특강 강사료:300천원X10회=3,000천원 · 융복합콘텐츠세미나강사료:300천원X4회=1,200천원	2	5
	다빈치 프로그램	18,000,000	* 다빈치 창작 및 개인역량지원 : 3,000천원×6명=18,000천원	8	1
	미켈란젤로 프로그램	12,000,000	* 문화콘텐츠 창의인재양성 프로그램:9,000천원 · 교육훈련비:4,500천원 · 재료비:3,400천원 · 전문가활용비:2,100천원 · 시제품 제작비:2,000천원 * 창작지원 프로그램 재료비 · 300천원X10(개팀)=3,000천원	2	5
	라파엘 프로그램	9,600,000	* 문화콘텐츠 전시회 견학 · 10천원X400명X2회=8,000천원 · 8천원X100명X2회=1,600천원	2	5
	소 계	52,000,000			
창의인재 취.창업 지원 프로그램	콘텐츠 기반의 모의창업 아이디어 공모전	19,000,000	- 외부전문가 평가비: 3인*300천원*4회=3,600천원 - 우수 콘텐츠 창업 아이디어 전시(또는 비즈니스 모델 특허 출원비) 5팀*3,000천원=15,000천원 - 현수막 제작비 20천원 - 회의비 20천원	2	5
	취/창업을 위한 콘텐츠 창작 및 상용화 지원사업	25,000,000	자료집 원고 작성: 15명*300천원=4,500천원 자료집 편집 및 인쇄비: 20,000천원	2	11
	글로벌 취업과 창업을 위한 콘텐츠 분야 취업역량 강화사업	20,000,000	예산 : 총 20,000천원 · 해외 업계 담당자 초청 세미나 2회*5,000천원=10,000천원 · 세미나 자료집 편집 및 인쇄비 : 100부*15천원=1,500천원 · 해외 현지 언어 이력서 번역 지원비 : 6명*300천원=1,800천원 · 해외 현지 언어 콘텐츠 번역 지원비 : 6개*1,000천원=6,000천원 · 사업 회의비 500천원 · 현수막 제작비 200천원	2	11

	취업멘토링	6,000,000	취업정보센터 취업 멘토링 프로그램 지원 · 게임,애니,만화 3개 전공: 5명(멘토) x 3개전공×2회×200천원=6,000천원	2	10
	취업스터디	1,000,000	*취업스터디지원: 1000천원 동아리2개×500천원=1,000천원	2	8
	잡매칭	7,500,000	*잡 매칭 프로그램 · 주강사료: 25일×4시간×50천원=5,000천원 · 취업지원강사료: 20일×100천원=2,000천원 · 운영비(제본비포함): 500천원	2	11
	소 계	78,500,000			
창의인재 육성 장학금	재학생 튜터링 장학금	5,000,000	* 교과목 튜터링 프로그램 : 5천원X 8시간 X 5주 X 25명 = 5,000천원	1	1
	우수콘텐츠 지원 장학금	12,000,000	* 미켈란젤로 프로그램 우수콘텐츠 장학금 : 300천원X10(개팀)=3,000천원 * 디빈치 프로그램 우수콘텐츠 장학금 1,500천원X6(명)=9,000천원	1	1
	콘텐츠 기반의 모의창업 아이디어 공모전 장학금	5,000,000	우수 콘텐츠 창업 아이디어 상금 총 5,000천원 : 대상 1명*2,000천원=2,000천원, 우수상 3명*1,000천원=3,000천원	1	1
	취/창업을 위한 콘텐츠 창작 및 상용화 지원사업 장학금	30,000,000	팀별 제작 지원비 : 15개팀*2,000천원 = 30,000천원	1	1
	소 계	52,000,000			
합 계		182,500,000			

4 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2013년						2014년	
		7	8	9	10	11	12	1	2
창의인재 육성 프로그램	글로벌어학능력 향상워크숍	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	전공심화 융복합 인재 양성		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
	다빈치 프로그램	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	미켈란젤로 프로그램	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	리파엘 프로그램	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
창의인재 취.창업 지원 프로그램	콘텐츠 기반의 모의창업 아이디어 공모전		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	
	취/창업을 위한 콘텐츠 창작 및 상용화 지원사업		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	
	글로벌 취업과 창업을 위한 콘텐츠 분야 취업역량 강화사업		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	
	취업멘토링			⇒	⇒	⇒	⇒		
	취업스터디			⇒	⇒	⇒	⇒		
	잡매칭			⇒	⇒	⇒	⇒		
창의인재 육성 장학금	재학생 튜터링 장학금	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
	우수콘텐츠 지원 장학금	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	콘텐츠 기반의 모의창업 아이디어 공모전 장학금		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	
	취/창업을 위한 콘텐츠 창작 및 상용화 지원사업 장학금		⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	

⑤ 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
- 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
- 소규모 창업, 콘텐츠 상용화과정을 통해서 문화산업 트렌드에 부흥하는 창작역량 강화
- 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 자기

소개서에 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
- 모션캡처 제작 능력이 가능한 3D애니메이터 직군의 수요 증가

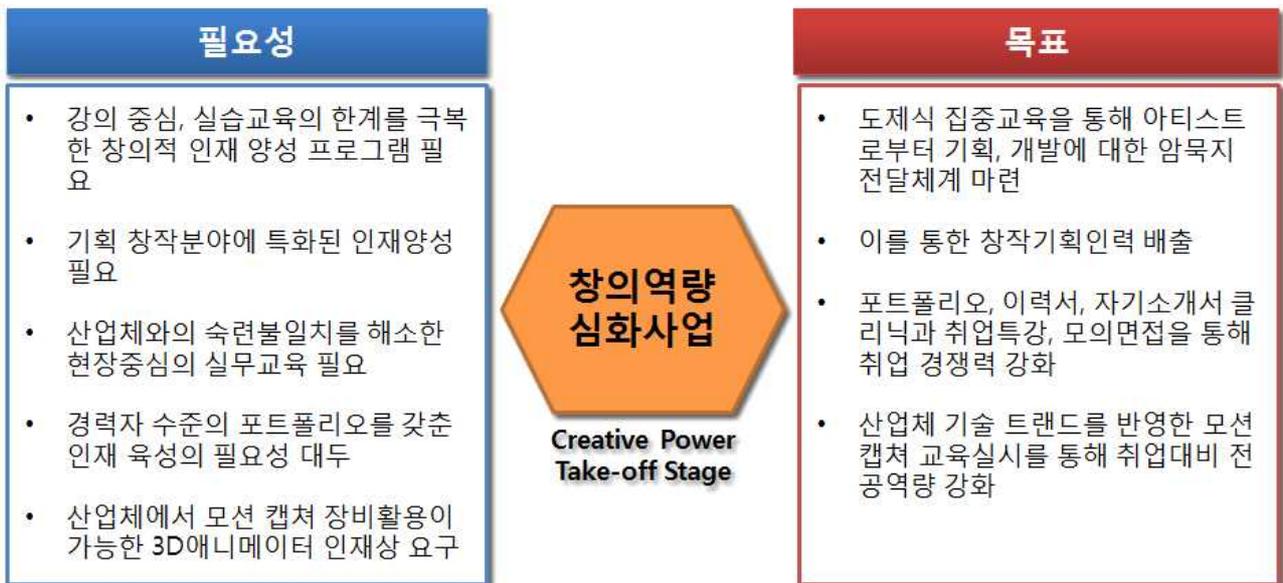
(2) 목 표

○ 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

- 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 취업을 향상
- 애니메이션, 게임 애니메이터의 취업을 활성화시키고, 모션캡처 장비의 원활한 운용과 지속적 교육을 통해 양질의 결과물을 산출



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 체계 확보 - TD를 중심으로 연구 과제를 진행하고 사용된 관련 기술의 매뉴얼화, DB화 등을 통한 기술 공유 - 3D애니메이션 전문제작 기술연구 - 3D 애니메이션 셋업 및 리깅 등의 고급기술연구 ▪ 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 추적, 교육노하우 추적 - 애니메이션 : 3D 장편창작애니메이션1편 (환) - 만화 : 창작만화콘텐츠 개발 / 2개팀 재학생 참여
	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
취업역량강화	추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 취업 역량 강화를 위한 집중 워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 산업 트렌드 변화에 따라 요구되는 기술을 방학 중 단기, 집중 워크숍을 이용하여 완성 - 단기적인 취업 방향 및 인력 수요에 부응하는 교육내용 제공 - 학기 중 수업을 보완하는 산업계 부분별 전문가 활용 - 방학 중 학생 생활지도를 통한 취업에 대한 자세 개선 프로그램 ▪ 취업완성을 위한 콘텐츠분야 특화 윈스톱 클리닉 <ul style="list-style-type: none"> - 취업서류작성, 취업강좌 및 모의 면접을 한 장소에서 윈스톱으로 제공하여 취업준비 극대화 - 취업준비를 위한 포트폴리오, 이력서, 자기소개서, 면접의 체계적 지도

항목명	주요내용	
추진 방법		<ul style="list-style-type: none"> - 전공별 세부 직무별 업계 전문가/ 리크투링 전문가 초청/ 1:1 클리닉 진행 - 면접 시 유의사항, 면접 질문의 답변 방법, 대응방법 등을 포함하는 모의 면접 실시 ▪ 취업역량 강화를 위한 모션캡처 장비 교육사업 <ul style="list-style-type: none"> - 모션캡처 장비를 잘 운용할 수 있는 최적화된 운용 공간 확보 및 세팅 - 상시적 운영이 가능하도록 교내 전문운용인력 교육비 지원 - 모션캡처 장비를 활용한 프로젝트 1건 진행
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 취업 역량 강화를 위한 집중 워크숍 <ul style="list-style-type: none"> - 변화된 산업 트렌드 분석에 의한 세부 취업 방향 및 요구되는 전문기술 분석 - 트렌드 변화에 의거해서 분석된 내용 중심의 워크숍 실시 - 방학 2주간 관련 전문가를 초빙하여 교과과정에 포함시키기 어려운 기술 및 세부전공 분야 중심의 집중 교육 실시 - 워크숍 진행 이후 학생들의 전공역량 향상도 측정 및 만족도 조사, 분석 - 워크숍 결과 발표에 업체 관계자 초청/ 결과물을 편집하여 업체 배포용 포트폴리오로 활용 ▪ 취업완성을 위한 콘텐츠분야 특화 원스톱 클리닉 <ul style="list-style-type: none"> - 포트폴리오, 면접 클리닉 및 취업 특강을 위한 전문가 구성, 특강 주제 선정 - 취업대상학생들에게 이력서, 자기소개서 기본양식 배포 및 작성지도 - 작품 개발 및 포트폴리오 제작방법 지도 - 실제 채용의사가 있는 업체의 인사 담당자들을 초빙하여 모의면접실시 ▪ 취업역량 강화를 위한 모션캡처 장비 교육사업 <ul style="list-style-type: none"> - 해당 전문 업체에 설비기준에 맞춘 장비의 공간이전 세팅에 필요한 사전점검 후 사업발주 - 장비세팅 후 운용담당자에게 필요한 교육프로그램 1주간 실시

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세부 지출 구분
도제식 집중교육	3D 애니메이션 Technical Director	8,000,000	* 3D 리깅 및 VFX 기술지도비 (연구원급) (2,889천원)X46.2%(참여율)X6(개월)=8,000천원	2	5
	아티스트 레지던스 프로그램	46,500,000	* 기술지도비 : 46,500천원 1) 3D 애니메이션 제작 기법 기술지도비 (선임급) (4,823천원)X66.7%(참여율)X7(개월)=22,500천원 2) 만화 작화기법 기술지도비 (선임급) (4,823천원)X41.5%(참여율)X6(개월)=12,000천원 3) 만화 웹툰 제작기법 기술지도비 (연구원급) (2,889천원)X69.3%(참여율)X6(개월)=12,000천원	2	5
	소 계	54,500,000			
취업 역량 강화	취업역량 강화를 위한 집중 워크숍	8,800,000	* 취업역량 강화를 위한 집중 워크숍: · 앱 개발 프로그래밍 워크숍: 2,000천원 450천원X1일(8시간)X4일X1강좌=1,800천원 200천원X1일(3시간)X 1강좌=200천원 · 게임, 애니메이션 제작기술 특강 400천원x 1일 (7시간)X10강좌 = 4,000천원 · 게임 컨셉아트 워크숍 400천원x 1일 (7시간)X5강좌 =2,000천원 · 회의비 및 기타 진행비: 800천원	2	6
	취업완성을 위한 콘텐츠분야 특화 원스톱 클리닉	13,000,000	· 장소대여비: 1일X 1,500천원 X 3회 =4,500천원 · 취업준비 특강 강사료: 3명X300천원X3회=2,700천원 · 클리닉 및 모의면접관: 6명X300천원X3회=5,400천원 · 회의비 및 기타 진행비: 400천원	2	11
	취업역량강화를 위한 모션캡처 장비 교육사업	3,200,000	· 프로그램 운용 교육비: 3,200천원 400천원X1일(7시간)X4일X2강좌=3,200천원	2	5
	소 계	25,000,000			
합 계		79,500,000			

4 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2013년						2014년	
		7	8	9	10	11	12	1	2
도제식 집중교육	3D 애니메이션 Technical Director	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
	아티스트 레지던스 프로그램	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
취업역량강화	취업역량 강화를 위한 집중 워크숍			⇒	⇒	⇒	⇒		
	취업완성을 위한 콘텐츠분야 특화 원스톱 클리닉				⇒				
	취업역량강화를 위한 모션캡처 장비 교육사업		⇒	⇒					

5 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
 - 이력서, 자기소개서, 포트폴리오 및 면접클리닉을 통한 취업 경쟁력 강화
 - 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
 - 모션캡처 장비활용 및 교육과 프로젝트 개발을 통해 애니메이션제작기술역량 강화와 애니메이터 취업률 향상 기대

2-4. 창의역량완성사업(Creative Power Complete Stage)

① 필요성 및 목표

(1) 필요성

창작 콘텐츠 런칭 프로그램

- 문화산업 현장에서 요구하는, 현장에 즉시 투입이 가능한 탁월한 창의역량을 갖춘 콘텐츠 전문가로 완성되기 위해 콘텐츠 상품의 최종 결과물을 완성하여 이를 세상에 선보이고 유통·판매까지 할 수 있는 역량이 요구됨.
- 이에 학생이 제작한 콘텐츠 상품을 최종적으로 완성하고 이를 유통 및 판매할 수 있도록 기회를 제공하고 지원함으로써 실제적인 실전 경험을 통해 산업현장이 요구하는 창의인재로서 성장할 수 있도록 하는 것이 필요함.
- 구체적으로 학생이 제작한 콘텐츠 결과물의 완성도 강화를 위해 사운드(나레이션, 음향 효과 등), 렌더링, 인쇄 등의 후반 제작비용을 지원하고, 국제 공모전 출품, 앱마켓 런칭, 전시 행사 출품, 런칭 행사 개최 등을 지원하여 콘텐츠 결과물의 완성도 강화 및 런칭에 대한 실제적인 경험과 학습의 기회를 제공함으로써 전공역량을 극대화하고 창의인재로서 완성될 수 있도록 하는 것이 필요함.
- 이러한 이유로 콘텐츠 결과물 완성과 런칭에 대한 실제적인 경험 및 학습을 지원하기 위해 ‘창작 콘텐츠 런칭 프로그램’이 필요함.

상용화 콘텐츠 개발 프로그램

- 우리대학 대표 브랜드 분야인 만화창작, 애니메이션, 게임은 대표적인 대중예술 분야로, 완성된 결과물이 문화산업 콘텐츠 상품으로 상용화 되어 유통될 때 궁극적인 완성을 이룬 것임.
- 그렇기 때문에 문화산업 현장에서는 곧바로 상용화가 가능한 콘텐츠 상품을

개발, 제작, 완성할 수 있는 실전형 창의인재의 원활한 공급을 요구하고 있으며 이러한 업계의 요구에 대응하기 위해 상용화가 가능한 콘텐츠를 개발하여 완성할 수 있는 역량을 갖춘 창의인재를 양성하는 프로그램이 필요함.

- 이에 빠어난 역량을 갖춘 학생을 선발해 집중 지원하여, 학생이 가진 역량을 극대화 할 수 있도록 하고, 상용화가 가능한 콘텐츠 결과물을 제작할 수 있도록 지원하여 문화산업 현장이 요구하는 인재로 완성될 수 있도록 지원하는 프로그램이 필요함.
- 이러한 이유로 역량이 우수한 학생이 더욱 탁월한 역량을 갖춘 창의인재로서 완성될 수 있도록 지원하고 실제적인 경험을 쌓을 수 있도록 하는 ‘상용화 콘텐츠 개발 프로그램’ 이 필요함.

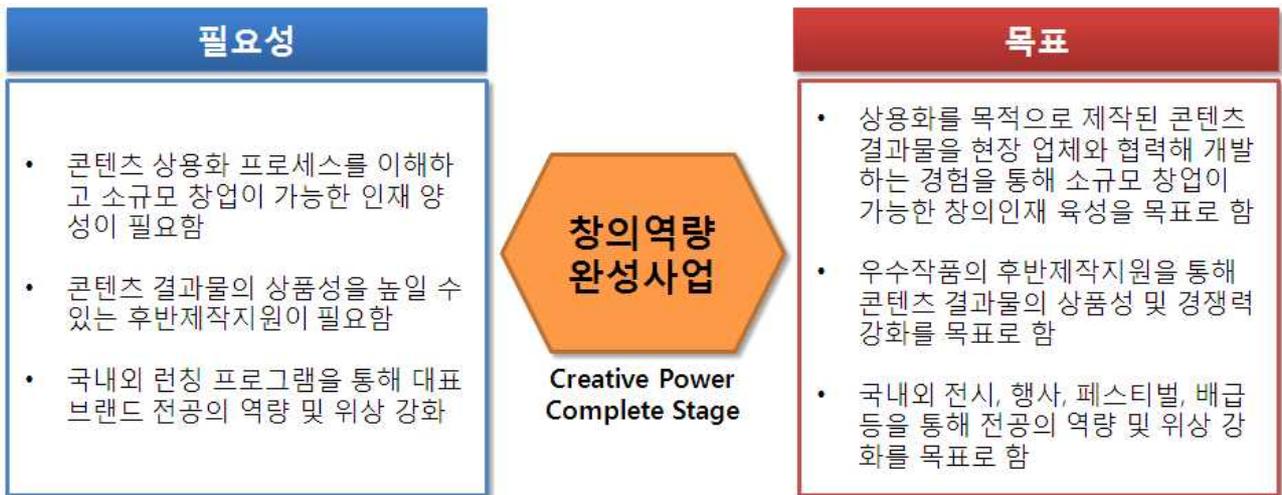
(2) 목 표

창작 콘텐츠 런칭 프로그램

- 학생들이 직접 콘텐츠 결과물을 기획, 제작, 완성, 런칭하는 전체 과정을 경험하고 학습함으로써 문화산업 전체의 흐름과 구조를 이해하게 하고, 이를 통해 보다 완성된 창의인재로 성장할 수 있도록 하는 것을 목표로 함.
- 구체적으로, 게임전공 학생들이 직접 제작한 게임 콘텐츠 결과물을 국제적인 게임 행사인 지스타(G-Star)에 독립부스를 설치하여 이곳을 통해 런칭하고, 애니메이션전공 학생들이 직접 제작한 애니메이션 콘텐츠 결과물을 자체 런칭 행사 및 상영회를 통해 선보이고, 프랑스 앙시국제애니메이션 페스티벌에 출품하며, 만화창작전공 학생들이 제작한 만화콘텐츠 결과물을 만화동인판매전 및 자체 런칭 행사를 통해 선보이는 등 다양한 런칭의 기회 및 경험을 제공하여 이를 통해 학생들이 제작한 콘텐츠를 널리 선보이고, 학생들의 창의역량을 극대화 하는 것을 목표로 함.
- 이를 통해 전공역량 강화, 창의인재 역량 완성, 취업률 향상, 투자유치, 콘텐츠 상용화, 국내외 유명 공모전 수상 및 초청 등의 성과를 얻고자 하며, 이러한 결과를 통해 대표 브랜드 전공의 역량 및 위상 강화, 학생의 창의역량 완성을 목표로 함.

상용화 콘텐츠 개발 프로그램

- 상용화 목적으로 진행되는 콘텐츠 상품 프로젝트의 기획, 제작, 후반작업, 마케팅, 홍보 등 전체 과정을 실제적으로 경험하도록 하여 이를 통해 상용화 콘텐츠 개발 및 제작의 역량을 갖춘 창의인재를 양성하고 배출하는 것을 목표로 함.
- 구체적으로, 우수 학생을 엄격하게 선발하여 현장 업체와의 산학협력 프로젝트 또는 학생의 독창적인 프로젝트를 기획하고 개발하도록 하고, 해당 콘텐츠의 제작 및 완성을 지원하여 최종 결과물이 상용화가 가능한 수준으로 완성되어 실제 문화산업 마켓에서 유통될 수 있도록 함으로서, 대표 브랜드 전공의 역량 및 위상을 강화하고 참여 학생의 창의역량을 극대화 하는 것을 목표로 함.
- 상용화 콘텐츠 개발 프로그램을 통해 완성된 콘텐츠 결과물의 성공적인 상용화 및 국내외 전시, 행사, 페스티벌, 배급 등의 다양한 유통을 통해 콘텐츠 결과물의 활용성을 극대화 하여 참여 학생 및 대표 브랜드 전공의 위상을 강화하는 것을 목표로 함.



<창의역량완성사업의 필요성 및 목표>

② 추진 내용 및 방법

항목명	주요내용
<p style="text-align: center;">창작 콘텐츠 런칭</p>	<p style="text-align: center;">추진 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 우수동인지 제작 지원 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들이 자체적으로 기획, 제작, 완성한 만화동인지를 시장에 선보이고 직접 판매할 수 있도록 만화동인판매전 참가를 지원하여 완성된 콘텐츠를 '런칭'하는 실제적인 경험을 할 수 있도록 함. ▪ 학생우수작품 후반제작 지원 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들이 제작한 애니메이션 콘텐츠 결과물의 완성도 극대화를 위해 애니메이션에 필요한 배경음악, 효과음, 성우 등의 사운드 후반 제작 및 해외영화제 출품을 위한 영문 자막 제작을 지원함. - 학생들이 제작한 콘텐츠 결과물의 오프라인 배포를 위한 인쇄 작품집 제작 및 온라인과 모바일 배포를 위한 디지털 작품집 제작을 지원함. ▪ CREATIVE 2014 <ul style="list-style-type: none"> - 만화창작전공 전체 졸업 예정자들의 실력을 한 눈에 살펴볼 수 있도록 기획되고 제작돼 인쇄된 책자의 형태로 만들어지는 공동 작품집. - 졸업 예정자들의 실력을 한 권의 작품집으로 모두 살펴 볼 수 있도록 구성하고, 작품집을 관련 분야 주요 업체에 널리 배포하여 만화창작전공 졸업 예정자들의 현장 진출을 실제로 지원함으로써 '창의인재 런칭'을 실현함. ▪ 지스타 (G-Star) <ul style="list-style-type: none"> - 세계적인 게임 페스티벌인 '지스타 2013'에 독립 부스를 설치하고 운영. - 게임전공 학생들이 직접 기획하고 제작한 게임일러스트, 게임동영상, 게임스크린샷, 시연이 가능한 완성된 게임 등 게임콘텐츠 결과물을 이 행사를 통해 런칭. - 국내외 유수의 게임 업계 종사자들이 방문하는 대규모 게임 행사에 게임전공 학생들이 제작한 게임콘텐츠를 선보여 게임전공 창의인재의 실력을 널리 알리고 전공 및 학생의 위상을 강화.. ▪ 콘텐츠페스타 <ul style="list-style-type: none"> - 만화창작전공 졸업예정자들이 직접 기획하고 제작한 만화콘텐츠 결과물을 선보이고 런칭하는 행사를 지원. - 관련 산업현장 종사자 및 졸업생 현장 전문가를 행사에 초청하여 졸업예정자들의 성과와 실력을 선보이고, 졸업예정자들이 성공적으로 현장에 진출할 수 있는 발판을 마련. ▪ 국제도서전 <ul style="list-style-type: none"> - 국내 최대 규모의 도서 관련 행사인 '국제도서전'에 독립 부스를 운영하여 만화창작전공 학생들이 제작한 만화콘텐츠 결과물을 선보이고, 관련 산업체와 연결 기회 제공

항목명	주요내용
추진 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 우수동인지 제작 지원 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 국내 최대 만화동인 행사이며 학생들이 가장 선호하는 행사인 '서울 코믹월드' 행사 부스 대여를 지원하여 학생들이 자신들이 제작한 콘텐츠 결과물을 직접 판매하는 경험을 쌓아 전공역량을 강화하도록 함. - 학생들이 제작한 만화동인지와 함께 만화동인판매전에 런칭할 수 있는 별도의 만화콘텐츠 결과물의 제작을 지도하고 지원함. ▪ 학생우수작품 후반제작 지원 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들이 직접 제작하는 창작애니메이션 작품을 1~2차에 걸쳐 심사하고, 우수 작품으로 선발된 작품에게 후반 작업에 필요한 금액을 차등 지원함. - 6월~9월에 걸쳐 심사를 진행 후 순위에 따라 차등 지원 시행. ▪ CREATIVE 2014 <ul style="list-style-type: none"> - 9~11월에 걸쳐 만화창작전공 재학생 전원이 참여하여 공동으로 제작해 11월 말에 완성하고 출판하여 런칭. - 관련 업계에 널리 배포하여 만화창작전공 졸업 예정자들의 현장진출을 지원. ▪ 지스타 (G-Star) <ul style="list-style-type: none"> - 행사기간: 2013년 11월초 예정 - 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 - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 만화창작전공 졸업예정자들이 전원 참석하는 만화콘텐츠 런칭 행사. 11월 말 예정. - 개인 또는 팀 단위의 인쇄된 책 형태의 만화콘텐츠 결과물 런칭, 개인 또는 팀 단위 만화콘텐츠 결과물 전시 패널 설치. - 관련 업계 관계자 및 졸업생 현장 전문가를 초청하여 졸업예정자들의 실력을 알리고, 인적네트워크를 형성할 수 있는 기회를 제공하여 현장 진출을 지원. ▪ 국제도서전 <ul style="list-style-type: none"> - 행사기간: 2013년 6월 19~23일 - 행사장소: 서울 삼성동 코엑스 전시장 - 국제도서전 참가를 위한 학생 사전 지도 및 만화콘텐츠 결과물 제작 진행

항목명	주요내용	
		<ul style="list-style-type: none"> - 우수 학생들의 만화콘텐츠 결과물 런칭 및 관련 업계 관계자와의 네트워크 형성.
<p style="text-align: center;">상용화 콘텐츠 개발</p>	<p>추진 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습만화시리즈 프로젝트 <ul style="list-style-type: none"> - 만화창작전공 학생이 직접 참여할 수 있는 전공 자체의 지속 가능하면서 상업성과 완결성이 있는 프로젝트에 대한 필요성이 대두됨에 따라 본 사업을 통해 완성형 역량을 갖춘 학생의 재학 중 현장 진출 활동을 지원. - 교수와 학생, 현장 업체가 공동으로 참여하는 협업 프로젝트를 통해 교수의 역량을 최대한 활용하고, 학생이 교수 및 현장 업체 전문가와의 협업을 통해 실제적인 현장 경험을 축적하여 전공역량을 극대화 할 수 있도록 지원. ▪ 상용화 앱 게임 제작 지원 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 게임산업의 중요 이슈인 스마트 기기 기반 앱 게임 제작 역량 강화를 위해 게임전공 학생이 직접 기획 및 제작하는 상용화 앱 게임 제작을 지원. - 완성된 게임콘텐츠 결과물이 실제로 앱 마켓을 통해 유통되어 소비자와 만나게 함으로서, 학생이 게임의 기획 및 제작에서부터 런칭, 유통까지 전체 과정을 경험할 수 있도록 함.
	<p>추진 방법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 학습만화시리즈 프로젝트 <ul style="list-style-type: none"> - 만화산업 현장의 유력 출판사와 협업하여 3종 이상의 학습만화 상용화 결과물 완성 및 출간 - 권당 최소 4명 이상의 학생이 참여할 수 있도록 하여 상용화 콘텐츠 프로젝트 참여를 통한 실제적인 현장 능력 강화를 할 수 있도록 함. - 프로젝트 참여 학생 졸업 후 출판사에 취업을 할 수 있도록 연계. ▪ 상용화 앱 게임 제작 지원 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 하계 방학 중 빠르게 변화하고 있는 앱 게임 제작 기술 습득을 위한 단기 집중 워크숍을 진행하여 게임전공 학생의 전공역량을 강화. - 플랫폼 및 신규 게임 장르에 특화된 신기술 습득 및 적용을 위해 산업 현장 전문가를 초빙하여 멘토링 교육 실시. - 학생이 제작한 앱 게임의 상용화 지원을 위해 개발비, 등록비, 번역비, 리소스 구입비 등을 지원. - 2013년 사업 진행을 통해 최소 7개 이상의 앱 게임을 완성하여 런칭.

③ 세부항목별 예산 산출 내역

항목명	세부항목명	국고 지원금(원)	산출 내역	지출 구분	세 부 지 출 구 분
창작 콘텐츠 런칭	우수동인지 제작지원사업	2,200,000	* 부스대여비 : 1,000천원 * 부스제작비 : 1,200천원	2	5
	학생우수작품 후반제작 지원사업	17,500,000	* 사운드제작지원: 1,300X10작품=13,000천원 * 디지베타컨버팅: 300천원X10작품=3,000천원 * 영문번역: 150천원X10작품=1,500천원	2	5
	CREATIVE 2014	13,000,000	* 디자인/인쇄비 : 10,000천원 - 재료, 소모품비 : 3,000천원	2	5
	지스타	55,000,000	* 부스임대료 = 9,000천원 * 부대시설사용료(전기, 랜등 추가)= 1,000천원 * 부스인테리어(디자인,목공,싸인등)= 20,000천원 * 학생작품전시지원(포스터) 100천원X40작품 = 4,000천원 * 부스전시물 안내리플렛 제작 컬러 약 20PX1,000부 = 4,000천원 * 행사소모품(컴퓨터 등 작품포장 에어캡, 무선허브 등) = 4,000천원 * 물품운반비(트럭 왕복 운반) = 2,000천원 * 참관 학생 버스임대료 1,500,000X7대(약300명) = 10,100천원 * 사업참여자 운영비 행사기간포함 (교통, 숙박, 식사 등) = 900천원	2	5
	콘텐츠 페스타	11,000,000	* 애니메이션전공 졸업작품전시회 - DVD제작비용: 10천원X600개 = 6,000천원 - 프린트물 및 대형 X-배너제작비: 2,000천원 - 외부상영장소대관비: 3,000천원	2	11
	국제도서전	6,400,000	* 국제도서전 참가 - 포스터 및 인쇄물 제작비 : 3,200천원 - 전시장 부스임대료 및 제작비 : 3,200천원	2	5
	소 계	105,100,000			
상용화 콘텐츠 개발	상용화 앱게임제작 지원프로그램	2,200,000	* 앱 제작 전문가 초청 멘토링 프로그램: 300천원/회X1일X 5분야 =1,500천원 * 앱 게임 상용화를 위한 리소스 지원 프로그램 앱개발자 등록비지원: 300천원 다국어 번역 및 리소스구입: 400천원	2	5
	학습만화시리즈 프로젝트	7,700,000	* <문화산업인재..될꺼야> 시리즈 3권 제작 · 취재스토리 제작비: 1,000천원X3권=3,000천원 · 만화콘타:1,000천원X3권=3,000천원 · 제판, 인쇄, 제본: 1,000천원 · 회의비 및 진행비: 700천원	2	5
	소 계	9,900,000			
합 계	115,000,000				

④ 사업 추진 일정

항목명	세부항목명	2013년								2014년	
		5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
창작콘텐츠 런칭 프로그램	우수동인지 제작			⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
	학생우수작품후반제작지원 사업				⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
	CREATIVE 2014				⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
	지스타 (G-Star)				⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
	콘텐츠 페스타				⇒	⇒	⇒	⇒	⇒		
	국제도서전	⇒	⇒	⇒							
상용화 콘텐츠 개발	학습만화시리즈프로젝트				⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	
	상용화 앱 게임 제작 프로젝트				⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	

⑤ 기대성과

창작 콘텐츠 런칭 프로그램의 기대성과

- 우리대학 대표 브랜드 전공 학생들이 직접 제작한 문화산업 콘텐츠 결과물을 다양한 경로와 방법으로 런칭해 널리 알리고, 이를 바탕으로 관련 업체와의 새로운 협력모델 구축 및 기존 협력업체와의 협력체제 강화.
- 학생들의 창의역량을 관련 업계에 널리 알려 관련 업계에 학생들의 진출을 원활하게 하고, 각 업체의 채용인사권자와 학생들과의 만남의 자리를 마련해 학생들의 취업 의지 고취 및 실제적인 취업 성과를 달성할 수 있도록 함.
- 다양한 형태의 학생이 직접 제작한 문화산업 콘텐츠 런칭을 통해 관련 업계의 주목을 이끌어 내어 이를 바탕으로 교내외 네트워크 구축을 통한 취업 역량을 강화함.

- 각 분야 국내 최고 행사인 지스타, 국제도서전 등의 행사에 학생이 제작한 문화산업 콘텐츠를 선보이고 런칭하여 학생들의 자신감을 강화하고, 행사를 통해 관련 업계에 학생들의 역량을 알려 졸업 후 현장 진출의 발판을 마련.

상용화 콘텐츠 개발 프로그램의 기대성과

- 탁월한 역량을 갖춘 우수 학생을 선발하여 중점적인 지원을 통해 현장에 진출할 수 있는 기회를 제공함으로써 동기부여를 통해 보다 열정적으로 전공역량을 강화해 나가도록 함.
- 현장 업체와 교수진이 공동으로 진행하는 다양한 산학협력 프로젝트에 재학생을 적극 참여시켜 자연스럽게 교수 및 현장 전문가의 지식과 노하우를 학생이 자연스럽게 전수 받고 습득할 수 있도록 하여 창의인재의 전공역량 강화를 극대화 함.
- 실제로 시장에서 유통될 수 있는 상용화 콘텐츠 결과물 제작을 지원하고, 결과물을 시장에 선보이고 유통하고 판매할 수 있는데 필요한 기술, 시설, 지도, 네트워크, 재정을 지원함으로써 학생들이 가지고 있는 창의역량을 마음껏 발휘할 수 있도록 지원하고, 이를 통해 본 사업의 궁극적인 목적인 ‘탁월한 역량을 갖춘 완성형 창의인재’로 성장할 수 있도록 함.

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 (‘12년)
① 실무 역량 지수	%	25.6	27.5	7.4	창의역량기반구축 창의역량강화 창의역량심화	목표값(24.8) 달성값(25.6)
② 창의 역량 지수	점	3.2	3.4	7.0	창의역량강화 창의역량심화 창의역량완성	목표값(3.0) 달성값(3.2)
③ 산학 협력 지수	점	24.9	26.8	7.3	창의역량기반구축 창의역량강화 창의역량심화 창의역량완성	목표값(23.6) 달성값(24.9)

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 수를 바탕으로 가중치를 두어 산출하기 때문에, 문화산업의 특성을 실질적으로 반영할 수 있으며, 궁극적으로 관련 산업과의 전략적 산학협력 및 취업지원 기반구축과 현장밀착형 실습환경 구축 정도를 측정할 수 있는 중요 지표가 될 것임.
세부사업과의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creative Power Foundation Stage(창의역량 기반구축) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 브랜드 학과 전공별 요구와 융·복합 비전을 아우르는 융·복합 교육과정 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																														
<p style="text-align: center;">산식</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 브랜드 3개학과의 인턴십 참여 학생 수에 가중치를 곱하여 대상 학생수(브랜드학과 졸업 예정자 수)로 나눔 - 학생 1인당 산업체 근무월수(이하 '인턴십 지수')로 평가 - 전체 인턴십 참여 학생 수에 가중치를 곱하여 대상학생 수(졸업 예정자)로 나눔 																														
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">실무역량 지수 산출 자료</th> <th style="width: 10%;">가중치</th> <th style="width: 10%;">2011년</th> <th style="width: 10%;">2012년</th> <th style="width: 10%;">2013년 (목표)</th> <th style="width: 25%;">비고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>학점 인턴십 참여학생 수</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>16</td> <td>20</td> <td>14주 500시간 이상 산업체에서 실무에 투입된 학생 수</td> </tr> <tr> <td>실무 프로젝트 참여 학생 수</td> <td>1</td> <td>123</td> <td>97</td> <td>100</td> <td>산학프로젝트 및 학교기업, 상용콘텐츠 제작에 참여한 학생</td> </tr> <tr> <td>일반 현장실습 참여 학생 수</td> <td>0.5</td> <td>9</td> <td>94</td> <td>98</td> <td>노동부 직장체험, 현장실습 프로그램 참여 학생 수</td> </tr> <tr> <td>실무 역량 지수</td> <td></td> <td>23.6</td> <td>25.6</td> <td>27.5</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	실무역량 지수 산출 자료	가중치	2011년	2012년	2013년 (목표)	비고	학점 인턴십 참여학생 수	2	0	16	20	14주 500시간 이상 산업체에서 실무에 투입된 학생 수	실무 프로젝트 참여 학생 수	1	123	97	100	산학프로젝트 및 학교기업, 상용콘텐츠 제작에 참여한 학생	일반 현장실습 참여 학생 수	0.5	9	94	98	노동부 직장체험, 현장실습 프로그램 참여 학생 수	실무 역량 지수		23.6	25.6	27.5	
	실무역량 지수 산출 자료	가중치	2011년	2012년	2013년 (목표)	비고																									
	학점 인턴십 참여학생 수	2	0	16	20	14주 500시간 이상 산업체에서 실무에 투입된 학생 수																									
	실무 프로젝트 참여 학생 수	1	123	97	100	산학프로젝트 및 학교기업, 상용콘텐츠 제작에 참여한 학생																									
일반 현장실습 참여 학생 수	0.5	9	94	98	노동부 직장체험, 현장실습 프로그램 참여 학생 수																										
실무 역량 지수		23.6	25.6	27.5																											
<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 																															
<p style="text-align: center;">기준 시점 (조사 시점)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현재값 - 2012년 성과값('13.2월 기준) ▪ 목표값 - 2014년 2월기준 달성하고자 하는 목표값 																														

(3) 현재값 및 목표값 설정 근거

○ 현재값 설정 근거

실무역량 지수 항목	내용(2012년 성과)	학생수	가중치	환산점수
학점인턴십 참여 학생 수	14주 500시간 이상 산업체 인턴십참여 학생 16명	16	2	32
실무 프로젝트 참여 학생 수	K-WAC 상용화게임 콘텐츠 제작 33명, 단편애니메이션 제작지원사업 24명 등	97	1	97
일반 현장실습 참여 학생 수	노동부 직장체험 프로그램 참여(4주미만) 94명	94	0.5	47
브랜드학과 2,3학년 학생 수	688명			
현재값= 2012 실무 역량 지수 달성값	환산점수의 합 / 브랜드학과 2,3학년 학생 수 * 100 = 25.6			

○ 목표값 설정 근거

실무 역량 지수 산출 자료	2011년	2012년	현재값	2013년 (목표치)
실무 역량 지수	23.6	25.6	25.6	27.5
지표 상승률		8.5%		7.4%

- 브랜드학과 실무 역량 지수는 위에 제시한 산식에 따라 '12년 기준으로 달성값은 23.6임
- 현재값은 2012년도 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
- 2013년에는 현재값 대비 적극적인 역량 투입을 통해 7.4%의 상승을 목표로, 목표값 27.5로 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 가중 합산하여 대상 졸업생수로 나눔 $= \text{각 항목의 해당 학생수} * \text{가중치} / \text{전체 학생수} * 100$					
	창의역량 지수 산출 자료	가중치	2010	2011	2012	2013 목표
	해외 유명 공모전, 페스티벌 수상 및 진출, 만화 단행본 저작, 매체연재, 콘텐츠 상용화 매출발생 등	5	7	22	44	46
	국제 페스티벌 수상, 만화 단행본 공동작가 참여 등	4	49	35	35	40
	게임 사기업 공모전 금상 수상 이상, 국내 애니메이션 공모전 수상 등	3	21	6	29	32
	국제 페스티벌 진출, 상용화 프로젝트 참여 등	2	70	176	140	150
	국내 페스티벌 및 전시 참여 등	1	163	80	223	230
	창의역량지수		2.7	2.9	3.2	3.4
기준 시점 (조사 시점)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현재값 - 2012년 성과값(13.2월 기준) ▪ 목표값 - 2014년 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 항목	내용(2012년 성과)	학생수	가중치	환산점수
국제 메이저 공모전/페스티벌 수상 및 진출, 만화 단행본 저작 및 매체 연재, 콘텐츠 상용화 매출발생 등	2012 안시 애니메이션페스티벌 공식경쟁부분 진출(그레이호프), Mobile World Congress 2012 in Spain 초청전시(부스터루스터/투르네), 만화 단행본(햇빛냄새) 등	44	5	220
국제 페스티벌 수상 및 진출, 만화 단행본 공도작가로 참여 등	부천국제학생애니메이션페스티벌(PISAF)2012 수상, 제29회 부산국제단편영화제 경쟁부문 진출 등	35	4	140
게임회사 공모전 금상수상 이상, 국내 애니메이션 공모전 수상 등	2012 IT 정년창업 콘테스트(최우수상), 2012 대한민국 앱 창작 경진대회(금상), 2012 전국캡스톤디자인 경진대회 금상 등	29	3	87
국제 페스티벌 진출, 상용화 프로젝트 참여 등	글로벌 상용화 앱 게임제작 프로젝트, 단편 애니메이션 제작지원사업, K-WAC게임콘텐츠제작 등	140	2	280
국내 페스티벌 및 전시 참여 등	2012 G스타 국제게임전시회 참여, 2012 서울국제도서전 참가 등	223	1	223
브랜드학과 졸업생 수	298명			
현재값= 2012년 실무역량 지수 달성값	환산점수의 합 / 브랜드학과 졸업생수=3.2점			

○ 목표값 설정 근거

내용	2010년	2011년	2012년	현재값	2012년(목표치)
창의역량 지수	2.7	2.9	3.2	3.2	3.4
지표 상승률		7.4%	10.3%		7.0%

- 창의역량 지수는 위 제시한 산식에 따라 '12년 기준으로 달성값은 3.2임
- 현재값은 2012년 달성값인 3.2임
- 2013년에도 학교의 장기발전 비전의 핵심이 되는 3개 학과(만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과)에 집중적으로 역량을 투입하여 현재값 대비 7.0%의 상승을 목표로 목표값 3.4로 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. - 업체의 기술동향에 빠르게 대응하고 졸업과 동시 실전에 즉시 투입 가능한 현장형 전문가로서의 성장 가능한 문화 콘텐츠 제작 전문가를 양성하기 위해서는 창작과정의 교육과 동시, 상용콘텐츠 제작에 직접 참여하여 실무를 다양하게 경험하는 것이 중요함. - 이를 위해서는 교류가 가능한 업체수를 많이 확보하고 지속적인 교류 및 관리가 필요하므로, 산학협력 지수를 우리 대학의 성과지표로 설정하여 관리하고자 함.
세부사업과의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creative Power Foundation Stage(창의역량 기반구축) 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 전공별 요구와 융·복합 비전을 아우르는 융·복합 교과과정과 교재 개발시 전공별 관련 업체의 기술동향과 업체에서 요구되어지는 역량을 반영한 교과과정과 교재개발 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	2013 (목표)
	산학협력프로젝트유치	50만원 /1건	528건 (264,000, 000)	628건 (314,178, 000)	807건 (403,512, ,000)	820건 (410,000, 000)
	신규산학협정체결	5	4	11	10	13
	산학교류(특강, 워크샵, 산업체방문 등)	1	78	166	66	70
	산학협력지수		20.9	22.9	24.9	25.8
기준 시점 (조사 시점)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현재값 - 2012년 성과값('13.2월 기준) ▪ 목표값 - 2014년 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 항목	내용(2012년 성과)	건 수	가중치	환산점수
산학협력프로젝트유치(50만원/1건)	K-WAC게임콘텐츠제작, 2012산학 애니메이션 프로젝트 지원 등	807	1	807
신규산학협정체결	(주)리틀베이클라우드, (주)네시삼십분, 모밀박스 등	10	5	50
산학교류(특강, 워크샵, 산업체견학 등)	특수촬영기자재활용법, 취업연계전문가특강, 창의적만화제작능력향상워크숍, 창업 및 위업을 위한 글로벌 상용화 앱게임제작프로젝트_앱제작 전문가 특강 등	66	1	66
합계				923
브랜드학과 교원 수	37명			
산학협력 지수 현재값= 2012년 산학협력 지수 달성값	환산점수의 합 / 브랜드학과 교원 수 * 100 = 24.9			

○ 목표값 설정 근거

산학협력 지수 산출자료	2010년	2011년	2012년	현재값	2013년 (목표치)
산학협력지수	20.9	22.9	24.9	24.9	26.8
상승률		9.6%	8.7%		7.3%

- 산학협력 지수는 위 제시한 산식에 따라 2012년 기준으로 달성값은 24.9임
- 현재값은 2012년도 성과값인 24.9임
- 학교의 장기발전 비전의 핵심이 되는 3개 학과에 집중적으로 역량을 투자하여 현재값 대비 7.3%의 상승을 목표로 한 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 : 2013년 6월 24일

② 위원 구성 현황

구 분	성 명	소 속	직 위 및 직 급	비 고
위원장	박동호	청강문화산업대학교	총장	교내
위원	이경학	청강문화산업대학교	기획실장/산학협력단장/ 푸드스쿨 원장	교내
	박영철	청강문화산업대학교	교학처장	교내
	방정원	청강문화산업대학교	교육역량사업단장	교내
	박찬일	청강문화산업대학교	콘텐츠스쿨 원장	교내
	조영아	청강문화산업대학교	패션스쿨 원장	교내
	유희성	청강문화산업대학교	뮤지컬스쿨 원장	교내
	정우기	청강문화산업대학교	모바일스쿨 원장	교내
	이병민	건국대학교	문화콘텐츠학과 교수	교외
	하태웅	경원대학교	경기지역 산학연 협의회장	교외
총 계	총 10명 (외부 2명)			

2. 주요 기능 및 역할

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

3. 주요 활동

연도	주요 활동
'11년도	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2010년도 교육역량 강화사업 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 융·복합프로젝트(브랜드) 심사 회의 ('11. 6. 9.) ▪ 2011년도 교원산학프로젝트 중간점검 및 신규프로젝트 심사 회의 ('11. 9. 26.) ▪ 2011년도 교육역량 강화사업 사업 변경 보고 관련 회의 ('11. 11. 14.)
'12년도	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2011년도 교육역량 강화사업 사업결과 자체평가 회의 ('12. 2) ▪ 2012년도 교육역량 강화사업 기본계획 수립 회의 ('12. 4.) ▪ 2012년도 교육역량 강화사업 자체운영규정개정 및 조직개편에 따른 사업단 하부조직 구성 조정 및 역할/기능 조정 ('12. 5) ▪ 2012년도 교육역량 강화사업 사업변경 보고 및 자체운영규정 개정 ('12. 6) ▪ 2012년도 교육역량 강화사업 진행상황 중간 점검 회의 ('12. 8) ▪ 2012년도 교육역량 강화사업 사업계획서 컨설팅 반영안 검토 및 자체운영규정 개정, 지원금 조정에 따른 예산 조정안 검토 ('12. 10) ▪ 2012년도 교육역량 강화사업 2차 컨설팅 반영안 검토에 따른 사업계획서 수정 및 자체운영규정 개정; 수정 사업계획서 예산 조정안 검토, 추경예산 반영 ('12. 12)
'13년도	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2012년도 교육역량 강화사업비 지급 지연에 따른 사업비 집행기간 연장 승인 신청, 자체평가위원회의 산업체 인사 추가 및 강사료 지급규정 개정 ('13. 2) ▪ 2012년도 교육역량 강화사업비 (사업기간 연장에 따른) 4차 수정(최종) 사업계획서 심의 ('13. 2.) ▪ 2012년도 교육역량 강화사업 자체평가 결과 심의 ('13. 2.) ▪ 2013년도 교육역량 강화사업 사업계획서 종합 검토 및 심의, 자체운영규정 및 운영세칙 변경 안 심의, 사업 예산 확정 ('13. 7.) ▪ 2013년도 교육역량 강화사업 진행상황 중간점검('13. 10.) ▪ 2013년도 교육역량 강화사업 사업 변경 관련 회의 ('13. 11.) ▪ 2013년도 교육역량 강화사업 사업결과 최종 자체평가 결과 심의 ('14. 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, 콘텐츠스쿨 게임전공 교수	
사업실무자		박세용	산학협력단	직원	
교육 역량 강화 사업	기획운영팀 (사업실무팀)	팀장	이경학	기획실장/산학협력단 단장 푸드스쿨 원장(교수)	
		팀원	조영아	패션스쿨	패션스쿨 원장(교수)
			유희성	뮤지컬스쿨	뮤지컬스쿨 원장
			정우기	모바일스쿨	모바일스쿨 원장(교수)
			정재영	푸드스쿨	스쿨 행정실 팀장
			공신진	패션스쿨	스쿨 행정실 팀장
			강문정	뮤지컬스쿨	스쿨 행정실 팀장
			유성진	모바일스쿨	스쿨 행정실 팀장
		김효남	취업정보센터	취업정보센터장, 콘텐츠스쿨 게임전공 교수	
	유대근	HRD 센터	HRD 센터장, 유아교육과 교수		
	운영지원팀	팀장	방정원	산학협력단	교육역량사업단장, 콘텐츠스쿨 게임전공 교수
		팀원	박세용	산학협력단	직원
			김은권	콘텐츠스쿨	만화창작전공 교수
			오현주	콘텐츠스쿨	게임전공 교수
			이상준	푸드스쿨	조리 전공 교수
			박건호	모바일스쿨	이동통신 전공 교수
			송장수	콘텐츠스쿨	만화창작전공 교수
	이선주	콘텐츠스쿨	애니메이션전공 교수		
	사업회계팀	위원장	송용우	교육지원처	처장
		위원	이은표	교육지원처	재무팀장
이유로			교육지원처	회계담당 직원	
대학 대표 브랜드 사업	기획운영팀 (사업실무팀)	팀장	박찬일	콘텐츠스쿨 원장(교수)	
		팀원	나기용	콘텐츠스쿨	애니메이션전공 대표교수
			김정영	콘텐츠스쿨	만화창작전공 대표교수
			이종원	콘텐츠스쿨	게임전공 대표교수
			김기대	콘텐츠스쿨	스쿨 행정실 팀장
	이정은	콘텐츠스쿨	직원		
	운영지원팀	교육역량 우수대학 사업지원팀과 동일			
사업회계팀	교육역량 우수대학 사업회계팀과 동일				
총 계		총 27명 (일부 인원 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 		
			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 구성.

Ⅲ. 자체평가 실시 계획

1. 평가 개요

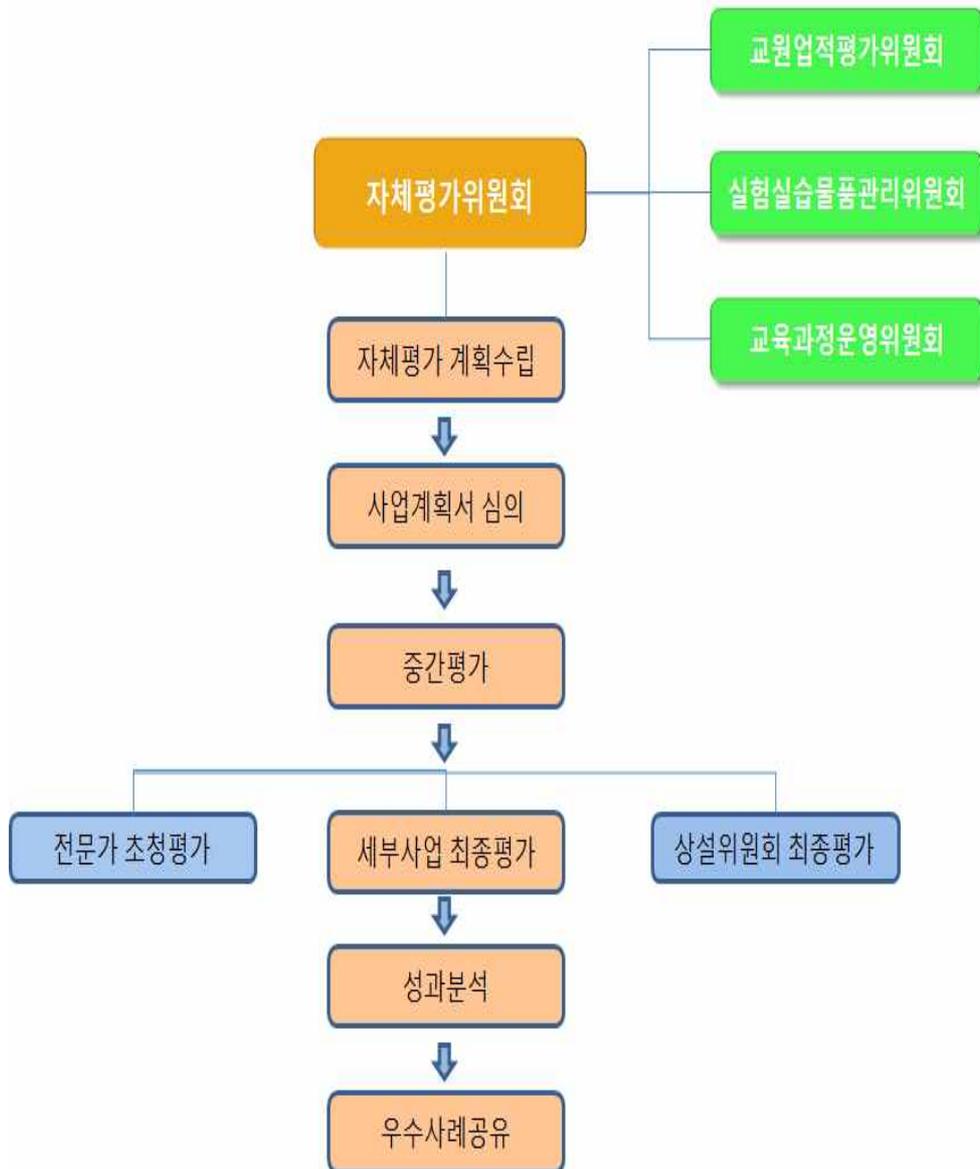
① 평가위원회 구성

- 본 대학의 교육역량강화사업 자체평가는 사업 전반에 대한 총괄평가를 담당하는 자체평가위원회와 학내 3개 상설 위원회(즉, 교원업적평가위원회, 실험실습물품관리위원회, 교육과정운영위원회)의 상호협조 체제로 진행됨.

구 분		성 명	소 속	직 위 및 직 급			
교육 역량 강화 사업	자체평가 위원회	위원장	이경학	기획실	기획실장(교수)		
		위원	방정원	산학협력단	교육역량강화사업단장(교수)		
			박영철	교학처	교학처장(교수)		
			유대근	기획실	HRD 센터장(교수)		
		외부전문위원	박영상	무부	대표		
			이상기	큐랩	대표		
			오용철	(주)주암전기통신	연구소장		
			김영신	임페리얼팰리스호텔	조리과장		
		학내 기 상설 위원회	실험실습물품 관리위원회	위원장	이재철	콘텐츠스쿨	교수
				위원	송용우	교육지원처	처장
이항렬	푸드스쿨				교수		
위혜정	패션스쿨				교수		
구근희	뮤지컬스쿨				교수		
김경신	모바일스쿨				교수		
이명순	유아교육과				교수		
교원 업적평가 위원회	위원장		이경학	기획실	기획실장(교수)		
	위원		박영철	교학처	교학처장(교수)		
			이상희	콘텐츠스쿨	교수		
			박건호	모바일스쿨	교수		
			신미희	뮤지컬스쿨	교수		
			위혜정	패션스쿨	교수		
			윤성은	푸드스쿨	교수		
교육과정 운영위원회	위원장		박영철	교학처	교학처장(교수)		
	위원		이경학	기획실	기획실장(부교수)		
			유대근	기획실	HRD 센터장(교수)		
			윤필현	기획실	HRD 부센터장(교수)		
			김경신	모바일스쿨	교수		
			이종원	콘텐츠스쿨	교수		
			이상희	콘텐츠스쿨	교수		
			전성종	뮤지컬스쿨	교수		
			임지완	패션스쿨	교수		
신재근	푸드스쿨	교수					

② 평가 추진 계획

- 교육역량 사업 전반과 각 세부 사업의 평가는 아래 그림과 같은 절차에 의해 자체평가위원회를 중심으로 학내 기 상설 위원회의 독자적 평가와 상호 유기적 협조에 의한 평가로 시행될 예정이다.



- 각 세부 사업의 평가는 각 관련위원회에 의해 다음과 같은 PDCA 구조에 의해 실시됨.

관련 기구	PLAN	DO	CHECK	ACTION (Feedback)	
자체평가위원회	<ul style="list-style-type: none"> • 자체 운영기준 및 평가기준 개선 계획(2013.6) • 전체 사업계획서 적정성 검토 및 심의(2013.7) 	<ul style="list-style-type: none"> • 개별 사업계획서(기안서) 적정성 검토 및 진행과정 점검(2013.7~2014.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • 중간평가(2013.10) • 외부 전문가 초청 평가(2013.11) • 최종 평가(2014.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • 성과 분석 및 우수사례 공유(2014.2) • 차년도 평가개선안 수립(2014.2) 	
학내 상설 위원회	교원업적 평가위원회	<ul style="list-style-type: none"> • 각 스쿨/전공별 사업평가 계획, 평가기준 기본안 수립(2013.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • 평가 기준 및 계획 발표(2013.2) • 교육품질, 취업역량, 교육여건, 대표브랜드 분야의 사업 평가계획서 검토 및 수정/확정(2013.7) 	<ul style="list-style-type: none"> • 학과/스쿨 담당 개별 사업과 전체사업 평가(2013.11~12) • 평가 방법, 절차 등의 적절성에 대한 평가, 이의신청 접수 및 처리, 차년도 개선안 도출(2013.12) 	<ul style="list-style-type: none"> • 사업평가 결과분석에서 나타난 평가시스템 개선안 차년도 사업계획 수립에 반영(2014.2)
	실험실습 물품관리 위원회	<ul style="list-style-type: none"> • 위원회 구성, 운영관련 주요사항 논의 • 실험실습기자재 전공별 설비기준, 예산 및 구입/검수/관리/운영 평가 기본계획(2013.6) 	<ul style="list-style-type: none"> • 기자재 구입계획, 사양 및 구입절차, 집행과정 및 검수 과정 수시 점검(2013.7~2014.1) • 중간평가(2013.9) 	<ul style="list-style-type: none"> • 기자재 구입 및 유지 관리 최종평가(2014.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • 최종평가 결과를 반영한 차년도 평가 개선 계획 수립(2014.2)
	교육과정 운영위원회	<ul style="list-style-type: none"> • 교재개발계획 및 평가기준 점검, 확정(2013.6) • 교육과정 개편 일정수립 및 심의 기준 개정 검토(2013.9) 	<ul style="list-style-type: none"> • 교재개발계획 및 심의기준 등 발표, 계획서 접수/평가(2013.6~7) • 교육과정 개편 공고 및 접수(2013.10~11) 	<ul style="list-style-type: none"> • 교재개발과정 중간 점검(2013.10) • 교재개발 결과물 최종평가(2014.2) • 교육과정 개편(안) 검토/심의 및 수정 요청(2013.12) • 교육과정 개편 최종안 심의(2013.12) 	<ul style="list-style-type: none"> • 중간/최종평가 결과분석 및 개선안 도출(2014.2) • 교육과정 개편 평가 개선안 수립(2013.1~2)

③ 평가 방법

- 평가 내용(항목): 사업 계획, 추진 과정, 예산 집행 내역, 추진 성과 등
- 평가 방법: 기본적인 평가는 위 그림/도표와 같은 체계와 절차에 따라 실시될 예정이며, 자체평가위원회 및 학내 기 상설 위원회(실험실습물품관리위원회, 교원 업적평가위원회, 교과과정운영위원회)의 구체적인 평가 방법과 기준은 다음과 같음.

① 자체평가위원회

- 각 스쿨과 부서가 기획/작성한 세부 사업계획을 바탕으로 교육역량강화사업단의 기획운영팀(사업전담팀)이 총괄 기획/작성한 전체 사업계획서를 검토하고, 세부사업별 추진계획과 지표, 평가방법의 적정성을 소정의 기준에 의해 심의
- 세부사업 전반에 대해 중간평가, 전문가 초청 평가, 최종 평가를 실시
- CIPO(Context, Input, Process, Output)모형에서의 4가지 기본적 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 - 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?

【자체평가위원회의 세부사업 평가 사례】

2012년 교육역량강화(브랜드) 사업 - 세부사업 평가서

사업명 융합형 차세대 게임 콘텐츠 개발

평가자 이정우

구분	내용	배점	평가점수				
			A	B	C	D	E
상황	프로그램은 이해당사자의 요구가 적절히 반영되었는가?	10	10	6	4	2	
투입	목표가 학과(또는 사업)의 특성을 적절히 반영하고 있는가?	10	10	6	4	2	
	프로그램 내용은 사업의 목표를 잘 반영하고 있는가?	10	10	6	4	2	
	학생선발 방식은 합리적이고 납득이 가능한가?	10	10	6	4	2	
	프로그램에 투입된 예산이 적절히 사용되었는가?	10	10	8	6	4	
	계획서의 내용대로 프로그램이 운영되었는가?	10	10	8	6	4	
과정	체계적인 학생지도가 이루어 졌는가?	10	10	8	6	4	
	학생들의 능력이 프로그램 이수 전보다 많이 향상되었는가?	10	10	6	4	2	
산출	프로그램 이수 후 학생들은 취업활동에 도움을 받았는가?	10	10	8	6	4	
	참여 학생들은 프로그램 이수 결과에 만족하고 있는가?	10	10	6	4	2	
	총계	100	78				

평가 의견

개별적인 평가점으로 나타낸 것보다. 평가 가능한 요소의 비중을
간접적으로 평가한 점도 있다. 상용되는 기본적인 기능적 요소
있는 부분과도 있다. 즉, 본안 반영

2012년 교육역량강화(브랜드) 사업 - 세부사업 평가서

사업명 외국어 구사 능력 강화사업

평가자 방정호

구분	내용	배점	평가점수				
			A	B	C	D	E
상황	프로그램은 이해당사자의 요구가 적절히 반영되었는가?	10	10	8	6	4	2
투입	목표가 학과(또는 사업)의 특성을 적절히 반영하고 있는가?	10	10	6	4	2	
	프로그램 내용은 사업의 목표를 잘 반영하고 있는가?	10	10	6	4	2	
	학생선발 방식은 합리적이고 납득이 가능한가?	10	10	6	4	2	
	프로그램에 투입된 예산이 적절히 사용되었는가?	10	10	8	6	4	
과정	계획서의 내용대로 프로그램이 운영되었는가?	10	10	8	6	4	
	체계적인 학생지도가 이루어 졌는가?	10	10	8	6	4	
산출	학생들의 능력이 프로그램 이수 전보다 많이 향상되었는가?	10	10	6	4	2	
	프로그램 이수 후 학생들은 취업활동에 도움을 받았는가?	10	10	8	6	4	
	참여 학생들은 프로그램 이수 결과에 만족하고 있는가?	10	10	8	6	4	
총계	100	92					

평가 의견

목표 달성도가 다소 낮으나, 경쟁력 있는
해외 연립대학을 위한 목적치 가는 도왔다.
사망 보안을 위해 지속적인 운영을
필요하다.

② 교원 업적평가위원회

- 교원 업적평가위원회는 기획실장, 교학처장을 당연직으로, 근속연수 3년 이상의 평교수 3인 이상, 15인 이하로 총장이 임명한 위원으로 구성.
- 모든 스쿨과 학과는 교육품질 향상, 취업역량제고, 교수직원역량강화, 교육여건 개선 등을 포함한 각 스쿨과 학과 주관의 사업계획과 성과지표를 작성하여 교원 업적평가위원회에 보고.
- 교원 업적평가위원회는 각 스쿨과 학과가 제출한 세부 사업계획의 적정성 및 사업계획의 성공적인 관리를 위해 작성된 성과지표의 타당성 등을 심의.

【성과 지표 샘플】

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		
						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		
						65	100	90	80	70			
						60	90	80	70	60			
						55	80	70	60	50			
						50	70	60	50	40			
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			

- 스쿨이나 학과 주관으로 시행되는 전체사업 종료 시, 각 세부사업계획의 수행 성과를 사업 초기에 설정한 성과지표와 비교하여 평가함(정량평가, 정성 평가).
- 업적평가 완료 후에 평가 기준, 방법 및 절차 등의 적정성에 대한 평가를 실시하고, 평가 개선안을 도출하여 차년도 평가계획에 반영함.

③ 실험실습물품관리위원회

- 실험실습물품관리위원회 위원은 학년 초에 기획실에서 선임하며, 첫 번째 회의에서 위원장을 선출하고 위원회 운영에 대한 주요사항, 설비 기준 및 예산 전반, 구입/검수/관리/운영 등에 대한 평가 계획을 수립함.
- 중간평가 및 최종 평가: 분기별 기자재 선정 및 입고 과정 전반에 대해 2차에 걸쳐(즉, 2013년 9월, 2014년 2월) 평가(즉, 중간평가와 최종평가)를 실시하고, 사업 종료 후에 평가 기준이 적절하였는지에 대한 검토회의를 거쳐 도출된 개선안을 차년도 평가 기준과 절차에 반영함.

- 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, 빔 프로젝터, 책걸상, 질관 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 개발·개선을 위한 우수사례를 구축하여 제시함.
- 엄격한 교육과정 개발·개선 절차와 지침에 의해 체계적인 개발·개선을 유도함.
- 개발·개선이 완료된 교육과정은 자체 인증기준에 의한 엄격한 심사를 실시
- 자체 인증을 통과한 교육과정의 효과 극대화를 위한 후속 사업인 교재 (workbook) 개발 사업의 경우, 교재개발 계획서(초기), 개발 과정(중간), 개발된 결과물(최종) 각각에 대한 3단계 평가를 소정의 기준에 의해 진행함.

- 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				
코스	패션디자인	무대연상디자인	패션스타일리스트	모달
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 위원의 제언 사항 반영 여부를 표로 작성하여 함께 제출 (각 위원의 제언은 최대한 반영하되, 스승, 혹은 전공의 입장에서 위원의 의견과 견해가 다르다면, 반영하지 않는 이유를 기술하여 제출하면 됨) ③ 최종 통과여부는 교수학습지원센터장 결정 (2009년도 교육과정 운영위원회 결정사항)

1. 패션디자인 코스 점수 분포		단위 : 해당 점수를 부여한 평가위원 수					
평가항목	평가항목	평가등급					점수
		매우우수 (10)	우수 (9)	보통 (8)	미흡 (7)	매우미흡 (6)	
I. 스펙트럼 수립	1. 스쿨의 임팩트 (또는 코스) 의 미션이 체계적으로 분석되었다.	6	3				
	2. 분석된 미션과 비전에 의해 명확한 있는 주요분석이 이루어졌다.	4	4	1			
	3. 분석된 미션과 주요분석과 관련된 단계별 방향이 수립되었다.	4	5				
II. 학습역량 설정	4. Terminal Objectives가 학기별로 학습의 위계를 갖고 명확하게 설정되었다.	2	7				
	5. 학습목표가 학습물이 구체적으로 도달해야 할 목적의 학습과 성취수준을 포함하여 구체적으로 정의되었다.	1	6	2			
	6. Terminal Objectives와 Enabling Obj. 들은 지식과 기술이 상호 연관성을 갖고 작성되었다.		8	1			
III. 교수요목	7. 교과목 개발에 있어, 교수의 정성적 판단이 아닌 체계적인 분석방법과 절차에 의해 필요한 지식과 기술 등이 도출되었다.	1	7	1			
	8. 코스 목적과 관련된 교과목의 발달 순이 명확하게 정렬되어 있으며, 4년 연속(중·고·고·대) 대학, 학부, 대학원, 기타로 연계 학습 순서가 정렬되어 있다.		9				
IV. 교육과정표	9. 학습목표는 구체적인 단어로 기술되어 있으며, 학습내용, 학습방법, 학습순서, 학습결과를 포함하고 있는 학습 결과물 혹은 평가방법이 정렬되어 있다.	3	5	1			
	10. 수업연차, 시수, 강의실, 여건, 교과목 간의 연계성 등을 종합적으로 검토하여 교육과정을 작성하였다.	4	5				
V. 전장(코스) 교수들의 교육 과정 개발역량	1. 모든 코스 교수들이 협력하여 교육과정을 작성에 참여하였다.	9	40	30	20	10	
	2. 스쿨 전체 교육과정이 전공별로 유기적인 연계관계를 맺을 수 있도록 구성되었다.	50	40	30	20	10	
총 계	200점 만점						0

Pass 기준	<input type="checkbox"/> 평균 180점 이상 : Pass
	<input type="checkbox"/> 평균 179점 ~ 160점 : 평가위원 평가의견 반영 후 Pass
	<input type="checkbox"/> 평균 159점 이하 : Non Pass

- 교재(workbook) 개발 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 상호 보완할 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?						

【교재 개발·개선 평가 사례】

신청자 심사위원	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	총점	심사결과
김은권	76.0	90.0	80.0	86.0	92.0	80.0	90.0	90.0	90.0	76.0	85.20	승인
김태현	72.0	80.0	90.0	72.0	74.0	76.0	80.0	76.0	86.0	80.0	78.00	승인
박영철	72.0	90.0	78.0	84.0	-	98.0	66.0	78.0	82.0	78.0	80.20	승인
신대영	60.0	72.0	86.0	76.0	60.0	74.0	78.0	72.0	66.0	40.0	75.50	승인
박인하	80.0	72.0	68.0	74.0	76.0	82.0	94.0	68.0	70.0	90.0	76.20	승인
이상희	-	90.0	82.0	86.0	86.0	96.0	98.0	96.0	92.0	86.0	90.20	승인
이종원	76.0	92.0	-	82.0	82.0	78.0	80.0	88.0	92.0	76.0	82.50	승인
장남용	70.0	86.0	80.0	72.0	78.0	96.0	94.0	78.0	76.0	72.0	79.50	승인
정우기	74.0	90.0	80.0	74.0	72.0	94.0	90.0	74.0	76.0	74.0	79.00	승인

④ 자체평가 객관성 및 신뢰성 확보 방안

- 청강문화산업대학교 교육역량 강화사업단은 각 세부사업별 담당 스쿨 및 부서의 자체평가, 사업단 자체평가(중간 평가 및 최종 평가), 그리고 외부 전문가 초청 자체평가 등 3단계의 평가과정을 통해 엄격한 기준에 의해 중복 평가를 실시할 예정이다.
- 자체평가 위원회를 내부 위원과 외부 위원 동수로 구성하고, 공인 회계사를 외부위원에 포함시킴으로써 예산 집행내역의 공정성과 신뢰성을 확보할 것임.

2. 자체평가 추진 일정

구 분		2013년										2014년		
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
자체평가 위원회	자체평가 기본계획 수립					⇒								
	평가 항목 및 지표 개발						⇒							
	개별사업계획 및 전체 사업계획서 평가						⇒							
	개별사업 전반 진행과정 수시점검						⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	
	중간평가									⇒				
	외부전문가 초청 평가										⇒			
	사업계획서 보완내용 심의										⇒			
	최종 평가 및 평가결과 보고													⇒
	평가결과 공유 및 개선계획 수립													⇒
교원업적 평가위원회	스쿨/학과사업 평가 기본계획 수립	⇒												
	평가기준 및 절차/일정(안) 발표	⇒												
	스쿨/학과사업 평가계획서(KPI) 검토 및 수정요청, 심의/확정						⇒							
	스쿨/학과사업 및 목표 성과지수 성취도 평가										⇒	⇒		
	차년도 평가개선계획 수립													⇒
실험실습 물품관리 위원회	위원회 구성, 설비기준, 평가기준 검토 심의					⇒								
	구입신청항목 및 수량, 예산 기본 계획 전체 타당성 평가						⇒							
	구입/입고/검수/관리 등 수시평가						⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒	
	중간 평가									⇒				
	최종 평가 및 개선계획 수립													⇒
교육과정 운영위원회	교재개발/교육과정 개선 지침 및 평가 기준과 절차 기본 계획 수립					⇒	⇒							
	교재개발계획서 접수/평가, 선정						⇒	⇒						
	교재개발과정 중간평가									⇒				
	교육과정 개발/개선 공고 및 접수									⇒	⇒			
	교육과정 개선(안) 심의 및 수정요청											⇒		
	교육과정 개선 최종결과물 평가											⇒	⇒	
	교재개발결과물 최종 평가/심의													⇒
	교육과정 및 교재개발 평가 개선계획 수립													⇒

3. 평가 결과 환류 계획 및 활용 방안

<p style="text-align: center;">자체평가위원회</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 평가 결과 및 우수사례를 공유: 차년도 사업의 평가 기준 및 절차 개선, 우수한 사업의 성과 확산 유도 • 개별 사업의 사업만족도 조사 결과 분석: 사업 참여자의 개선 희망사항을 차년도 유사 사업에 반영 • 사업진행 절차에 심각한 문제가 있거나 결과가 부실한 사업: 차년도 해당 사업 중단이나 개선 요구, 해당 사업의 책임교수나 참여교수의 차년도 사업참여 제한 	
<p style="text-align: center;">학내 상설 위원회</p>	<p style="text-align: center;">교원업적 평가위원회</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학과나 스쿨 사업평가 결과를 학과/스쿨과 소속 개인의 업적평가에 반영하고, 업적 평가 결과를 승진, 재임용 등에 반영함으로써 향후 사업의 성과 제고
	<p style="text-align: center;">실험실습 물품관리 위원회</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 평가 결과가 기준에 크게 미달한 경우, 차년도 기자재 신청 과정에서 기자재 신청 및 구입 우선순위 불이익 부과 • 평가 결과 우수한 사례와 미비한 사례를 공유하여 향후 실험실습물품 구입 과정 개선 유도
	<p style="text-align: center;">교육과정 운영위원회</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 교육과정 개선 및 교재개발 우수사례를 공유하여, 차년도 관련 사업의 질적 개선을 유도 • 평가 과정에서 드러난 기준 및 절차의 문제점과 개선 필요사항을 반영하여 차년도 관련 사업의 평가 기준과 절차를 개선

IV. 자체운영 규정 수립 현황

1. 규정 개요

① 명칭 : 교육역량강화사업 운영규정

② 제정일 : 2009년 4월 28일

③ 개정일 : 2013년 7월 15일

2. 주요 내용

① 수립 목적

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

② 수립 근거

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

③ 사업 추진 조직

- 사업추진위원회 및 사업전담조직(교육역량강화사업단)

④ 사업 추진 절차 및 일정

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

⑤ 국고보조금 관리 및 집행요령

- 사업비 집행 근거 규정
 - 「보조금의 예산 및 관리에 관한 법률 및 동법 시행령」
 - 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 및 동법 시행령」

- 「사학기관의 재무·회계에 대한 특례규칙」
- 「산학협력단 회계처리규칙」
- 「공공기록물 관리에 관한 법률」
- 「전문대학 교육역량 강화 사업 관리운영에 관한 훈령」
- 세부항목별 집행기준
 - 국고보조금 집행기준을 준용하고, 국고보조금 집행에 대해서만 적용
- 사업비 집행절차
 - 사업비 진행은 사업비 지급신청서 및 관련 서류에 의거하여 집행
- 사업비 정산의 원칙
 - 사업비는 사업계획서에 준하고, 사업비 지급신청서 및 관련서식, 증빙서류를 첨부하여 정산
- 사업비 진행 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 개인형 법인카드 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

㉞ 사업 추진 가이드라인

- 집행원칙
- 집행이 불가능한 사항