

권역	수도권	사업 유형	사회맞춤형학과 중점형
----	-----	----------	-------------

『사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+)  
육성사업  
-사회맞춤형학과 중점형-』  
수정사업계획서

2019. 4.

세종대학교

# 목 차

[사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업 3차년도 수정사업계획서 요약] .....

## I. 비전 및 추진전략 .....

1. LINC+ 사회맞춤형학과 사업의 비전 및 추진전략 .....
2. LINC+사업의 목표달성을 위한 대학의 지원 계획 .....

## II. 인프라구축 계획 .....

1. 조직구성 및 인력운영 계획 .....
2. 공간 및 장비 구축 계획 .....
3. 학사 및 인사제도 구축 계획 .....
4. 예산지원 계획 .....

## III. 교육과정 운영계획 .....

[사회맞춤형학과 구성 총괄개요(3차년도 기준)] .....

[호스피탈리티 TM 트랙]

1. 특성화된 교육과정 운영 계획 .....
2. 혁신적 교육방식 운영 계획 .....
3. 학생선발 및 진로지도 운영 계획 .....
4. 교원확보 및 교수활동 운영 계획 .....
5. 참여기업 협력 계획 .....

[스마트 FM 트랙]

1. 특성화된 교육과정 운영 계획 .....
2. 혁신적 교육방식 운영 계획 .....
3. 학생선발 및 진로지도 운영 계획 .....
4. 교원확보 및 교수활동 운영 계획 .....
5. 참여기업 협력 계획 .....

[글로벌 CGI 애니메이션 트랙]

1. 특성화된 교육과정 운영 계획 .....
2. 혁신적 교육방식 운영 계획 .....
3. 학생선발 및 진로지도 운영 계획 .....
4. 교원확보 및 교수활동 운영 계획 .....
5. 참여기업 협력 계획 .....

## IV. 성과관리 및 자립화 .....

1. 성과관리체계 및 계획 .....
2. 성과확산 및 홍보 계획 .....
3. 자립화 계획 .....

## V. 사업비 집행 및 관리 .....

1. 2단계 총 사업비 구성 .....
2. 3차년도 사업비 투자 계획 .....

## VI. 단계평가 결과 반영 사항 .....

[첨부자료] 3차년도 수정사업계획서 첨부자료 .....

**【 사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업 3차년도 수정사업계획서 요약 】**

구 분	권 역 <sup>1)</sup>	수도권	지원 유형	사회맞춤형 학과중점형				
사업명	사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업 - LINC+(Leaders in INdustry-university Cooperation+) -							
LINC+사업단장	성 명		소속 및 직위					
총 사업기간	2017.6.1. ~ 2022.2.28.(57개월)							
3차년도 사업기간	2019.3.1. ~ 2020.2.29.(12개월)							
총 사업비 <sup>2)</sup> (천원)	구 분	1차년도 (176~182)	2차년도 (183~192)	3차년도 (193~202)	4차년도 (203~212)	5차년도 (213~222)	합 계 (1~5차년도 사업비 합계)	
	국고지원금							
사회맞춤형학과 세부내용 <sup>3)</sup> [3차년도 기준]	사회맞춤형학과 3개, 참여학과 4개, 협약기업 50개							
	구분	사회맞춤형 학과명	주요 산업분야	참여학과	참여 학생 수	채용 약정 인원	산업체 수(개)	사업비 (천원)
	인건비(사업단 전담인력)							
	사회 맞춤형 학과 운영비	호스피탈 리티 T M 트랙	숙박산업 분야	호텔관광 경영학과, 컴퓨터공 학과				
		스마트 FM 트랙	외식산업 분야	조리외식 경영학과, 컴퓨터공 학과				
		글로벌CGI 애니메이 션 트랙	애니메이 션 분야	만화애니 메이션텍				
	산학협력 기반 구축비							
	간접비							
계	-		-					
2단계 주요 계획 <sup>4)</sup>	사업 개요	<input type="checkbox"/> 사업목적 ○ 4차산업시대의 도래에 따라 숙박·외식·애니메이션 산업은 일반 인력 감소가 예상되며, 융·복합기술기반 고속로전 전문인력 대한 수요가 높아져 구직자와 구인자가 모두 어려움을 겪는 취업 mismatch 심화 ○ 숙박·외식·애니메이션 교육과정에 사회의 수요를 반영한 ICT와의 초융합을 통해 현장 중심 융·복합역량을 갖춘 인재를 양성, 예상된 구조적 취업 mismatch를 완화하고 고부가가치 전문인력의 취업연계 및 직종 창출 <input type="checkbox"/> 주요내용 ○ 우리 대학이 교육에 강점을 지닌 호텔경영, 외식경영, 애니메이션 분야 및 유사전공(경영·경제, 언어·문학, 사회과학) 분야를 아우르는 ICT 초융합 과정 트랙의 신설 ○ 융·복합 교육 모델을 통해 고부가가치 신성장 산업을 선도할 新전문서비스인의 교육, 취업 연계 및 양성						


<b>비전 및 추진전략</b>	<input type="checkbox"/> 비전: ICT 융·복합기술기반 新전문서비스인의 양성 <input type="checkbox"/> 추진전략 ① 新전문서비스인 인재풀의 확대: 기존의 숙박·외식 전공을 넘어서 유사 전공자들을 포함한 융·복합역량 강화 ② 수요중심 교육 및 인재양성 시스템의 강화: 교육계획 수립부터 학생선발·운영·진로에 이르기까지 기업과의 협력체계 수립 ③ 융·복합역량강화 중점 교육 프로그램의 운영: 독창적 융·복합 교육과정 모델 (NAMU+) 적용을 통한 완성도 높은 ICT 초융합과정 운영 ④ 사회맞춤형 교육과정을 위한 대학의 지원체제 구축: LINC+ 사업단, 교육과정 운영인력, 참여 학생에 대한 다각적 지원 체제 수립
<b>인프라 구축성과</b>	<input type="checkbox"/> 조직구성 및 인력운영 ○ 총장 및 주요보직자(부총장 3인)를 포함하는 사업추진체계 ○ 총 11인으로 구성된 안정적인 사업단 전담인력 배치 (신규채용 8명) <input type="checkbox"/> 공간 및 현장실습실 운영 ○ 8개의 교육공간 우선배정 및 9개의 현장 미리형 실습실 구축 <input type="checkbox"/> 학사 및 인사제도 구축 ○ 유연한 학사제도 기구축 및 학생 참여를 최대화하는 규정 도입 ○ 산학협력 친화 인사제도 기구축 및 고과반영을 높이는 규정 도입
<b>교육과정 운영성과</b>	<input type="checkbox"/> 호스피탈리티 산업의 4차산업혁명 선도 융합인재 양성 <input type="checkbox"/> ICT 기반 창의적 사고력을 갖춘 스마트 외식경영인 양성 <input type="checkbox"/> 4차산업혁명 및 뉴미디어 시대의 영상제작을 선도할 융합인재 양성
<b>성과관리</b>	<input type="checkbox"/> 각 위원회 및 주요 관계부처의 참여 - Plan: 총장을 위원장으로 하는 사업추진위원회의 성과지표 설정 - Do: LINC+ 사업단과 교육과정 운영위원회의 실행, 자료수집, 수시점검 관계부처 (학적/대외협력/수업/교무)의 자료수집, 수시점검 - Check & Act · 자체평가위원회: 산학협력 관련 성과 평가 / 개선방안 수립 (지표1/2/5/8) · 산학교육위원회: 교육과정 관련 성과 평가 / 개선방안 수립 (지표3/4/6/7)



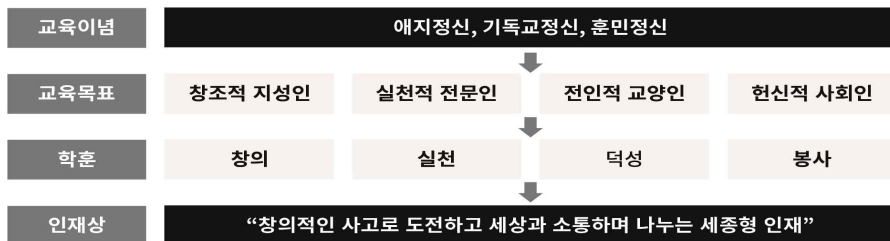
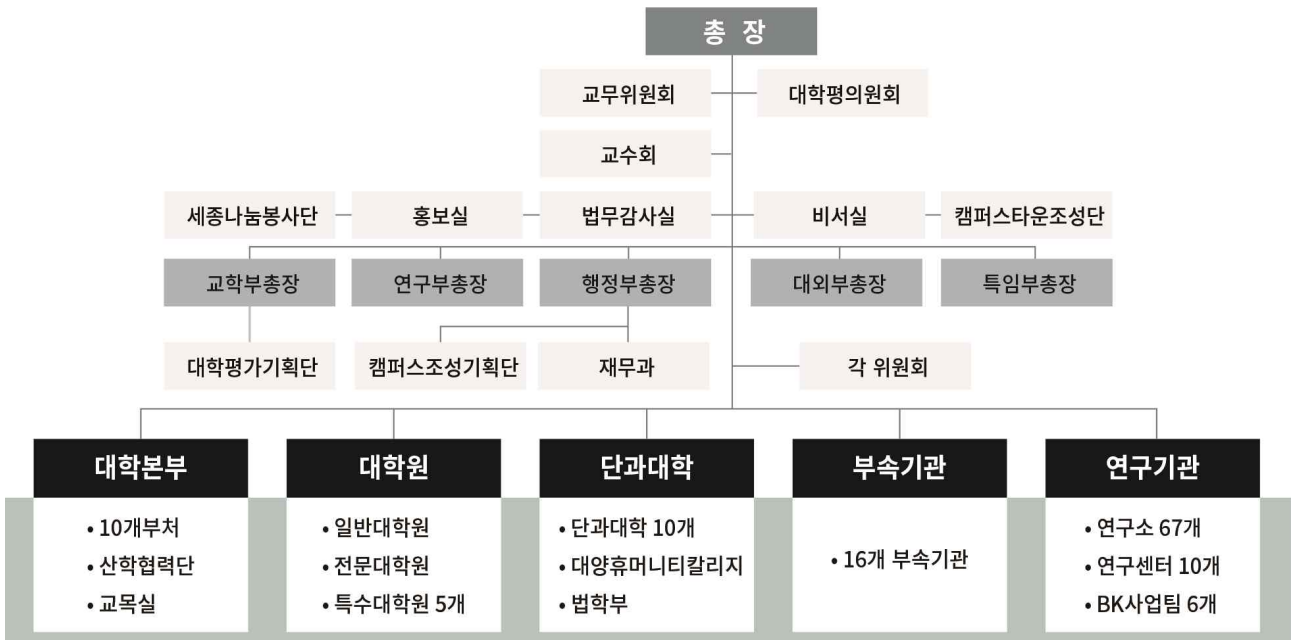
## □ 대학 일반현황

### 1. 대학의 교육목표 및 중장기 발전계획

#### 1.1. 대학의 구성 체계, 현황 및 교육목표

	설립년도		1940년
	소재지		서울시 광진구 능동로 209
	재학생 총 수	학부	11,861명
		대학원	2,363명
	학과 수		60개

※2018년 대학정보공시 기준



○ 건학 79년째를 맞은 우리 대학은 학사정원 2,320명의 서울 소재 대형 대학으로, 대양휴머니티칼리지와 10개 단과대학 및 1개 학부 산하 49개 전공을 운영하며, 10개 부처, 16개 부속기관, 부설 연구소 67개, 연구센터 10개를 두고 있음

○ 창조적 지성인, 실천적 전문인, 전인적 교양인, 헌신적 사회인의 면모를 고루 갖춘 인재 양성을 교육목표로, 애지정신, 기독교정신, 훈민정신을 바탕으로 “창의적인 사고로 도전하고 세상과 소통하며 나누는 세종형 인재” 를 양성함

## 2. 지역산업 여건 및 졸업생 진로 분석

### 2.1. 산업 및 인력수급 현황

○ 우리 대학의 사회맞춤형 학과 운영 계획을 중심으로 볼 때, 학생 진로 및 산학 협력의 지역적 대상을 구/시 단위로 제한하기 어렵기 때문에 산업/인력수급 여건에 대해 국내 전반을 대상으로 분석을 실시함

산업	전망	고용전망	대응전공	개선방향
숙박·음식	성장	저숙련: 감소; 고숙련: 증가	호텔경영, 조리외식 경영·언어·문학·사회	신·융합기술의 습득 및 역량 강화
애니메이션	성장	일반: 과잉공급, 전문: 부족	만화애니메이션텍	

[숙박·음식 산업 및 인력수급 여건]

○ 『2016~2030 4차 산업혁명에 따른 인력수요 전망』은 숙박·음식산업의 지속적 성장을 예측함. 기술혁신으로 저숙련 취업자 수는 감소하는 반면 고숙련 서비스 직업군 고용 수요가 증가할 것으로 예측함, 증빙자료 (p. 227~228)

○ 『4차 산업혁명과 문화·관광산업 정책방향』에서는 4차산업 시대의 노동시장 변화와 관련해 가장 중요하고 시급한 정책현안을 기술기반의 신규 일자리 창출과 문화관광산업 종사원 기술 역량 강화로 선정함, 증빙자료 (p. 229)

○ 서울지역 호스피탈리티 산업체 임원 및 인사담당 직원 대상 인터뷰 결과 4차산업혁명 시대에 대응할 수 있는 데이터 분석 능력 및 알고리즘 기반 정량적 의사결정체계의 확보에 대한 높은 니즈를 확인할 수 있었음

○ 서울시에 위치한 외식산업을 대표하는 기업체의 경영진들과의 심층 인터뷰를 통해 외식경영과 관련된 지식뿐만 아니라 IT기술 역량을 보유한 미래 지향적 인재 양성의 필요성을 확인

○ 대학 개설전공에 대한 『2014-2024 대학 전공별 인력수급 전망』에 따라 경영·경제, 언어·문학, 사회과학 전공자의 구조적 실업 가능성 높음, 증빙자료 (p. 230)

전공	공급	수요	차이	전공	공급	수요	차이
언어·문학	117	83	33	음악	27	19	8
인문과학	59	38	22	생물·화학·환경	91	64	26
경영·경제	250	190	60	수학·물리·천문·지리	38	35	3
법률	35	27	8	건축	40	59	-20
사회과학	122	96	26	토목·도시	27	38	-11
교육일반	7	-2	9	교통·운송	16	20	-4
디자인	57	43	13	기계·금속	51	94	-43
응용예술	23	26	-4	전기·전자	63	104	-41
무용·체육	43	39	5	정밀·에너지	8	4	4
미술·조형	16	20	-4	소재·재료	23	19	4
연극·영화	9	7	3	컴퓨터·통신	100	103	-3

○ 특히 우리 대학의 경영경제, 언어문학, 사회과학은 연평균 60명 이상의 복수·부전공자들을 배출하는 유사/관련 전공인 만큼, 인력수급 구조적 변화의 영향권에 있음, 증빙자료 (p. 231)

○ 따라서 성장하는 숙박·음식산업체에 종사할 졸업생들이 향후 안정적으로 취업하기 위해서 기존 호텔관광경영대학 내 전공교육에서 확장된 융·복합기술기반 역

량의 습득과 강화가 요구되며, 전공 진입의 벽을 허물고 인문·사회·경영계열의 우수한 학생들의 유입을 유도할 필요가 있음

[애니메이션 산업 및 인력수급 여건]

○ 서울, 경기 등 수도권에 집중되어 있는 애니메이션 산업은 세계 7위 수준인 국내 콘텐츠 산업들 중 평균 이상의 성장이 예상되고 있지만, 국내 콘텐츠부문 중 종사자 수가 가장 적음, 증빙자료 (p. 232~233)

○ 『콘텐츠 산업 중장기 정책비전』에 의하면, 향후 콘텐츠 생산방식의 변화에 따른 VR/AR 및 AI 기술과의 융합이 요구되나, 현재 업계는 고부가가치 전문 분야는 공급 부족, 일반 인력은 공급 과잉을 겪는 미스매치임, 증빙자료 (p. 234~235)

○ 만화애니메이션텍 전공 졸업생들의 취업률과 질을 높이고 애니메이션 산업의 성장 및 고부가가치화를 견인하기 위해, 실감형 문화기술과 인공지능 등의 4차산업 선도기술을 타게팅하여 교육과정에 체계적으로 설계함으로써 학생들의 융·복합 역량 극대화를 도모할 필요가 있음





# I. 비전 및 추진전략

## 1. LINC+ 사업의 비전 및 추진전략

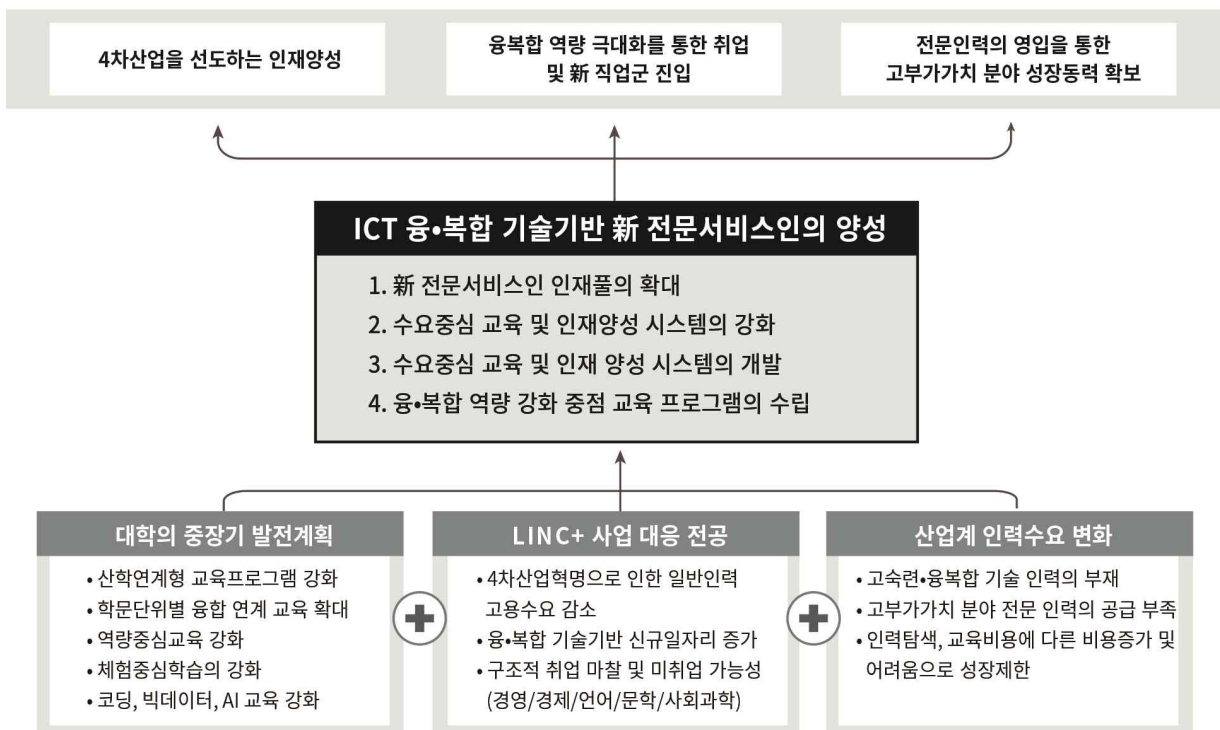
### 1.1. 사회맞춤형학과 증장기 발전계획(요약, 1페이지 내외)

○ “ICT 융·복합 기술기반 新전문서비스인의 양성” 을 비전으로 증장기 발전계획, 졸업생 진로여건, 산업계 여건을 종합하여 3개 트랙을 신설하고 4대 핵심 추진 전략을 수립함

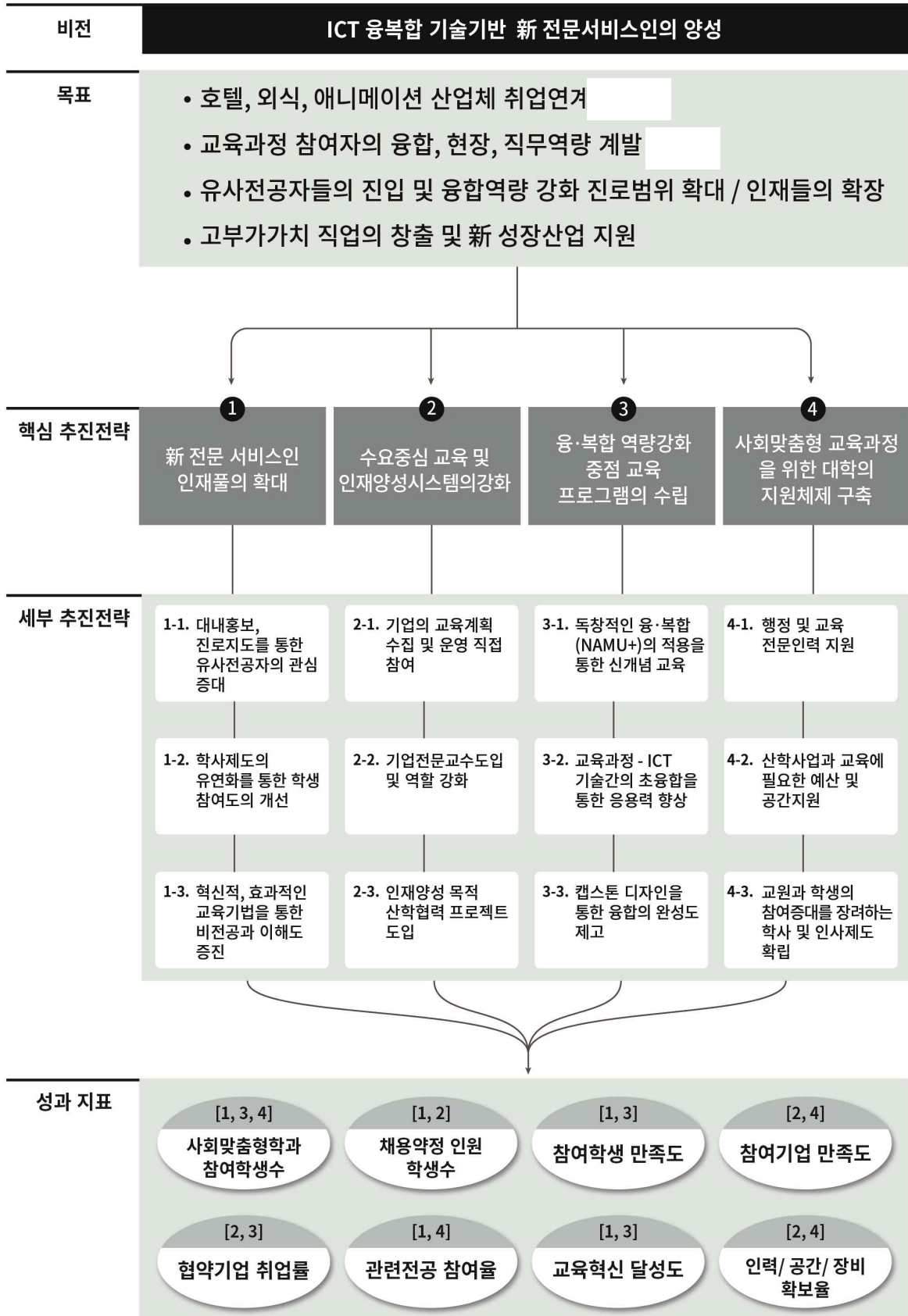
트랙	교육목표
호스피탈리티 기술경영 트랙 (Hospitality Tech. Management Track: 호스피탈리티 TM)	· 호스피탈리티 산업의 4차산업혁명 선도 융·복합 인재 양성
스마트 푸드매니지먼트 트랙 (Smart Foodservice Management Track: 스마트 FM)	· ICT 기반 창의적 사고력을 갖춘 스마트 외식경영인 양성
글로벌 CGI 애니메이션 트랙 (Global CGI Animation Track: 글로벌 CGI 애니메이션)	· 4차산업혁명 및 뉴미디어 시대의 영상제작을 선도할 융·복합인재 양성

▶ 전공진입의 벽을 허문 2개 트랙 및 전공 기술전문성을 타계팅한 1개 트랙의 효과적 운영을 통해 고용 미스매치를 해소하고 고부가가치 전문인력을 양성함

▶ 대학은 4차산업혁명 시대를 이끌 융·복합 인재를 양성하고 학생과 기업 간 전문인력의 수요·공급을 매칭해 미래 新산업 발전에 앞장섬



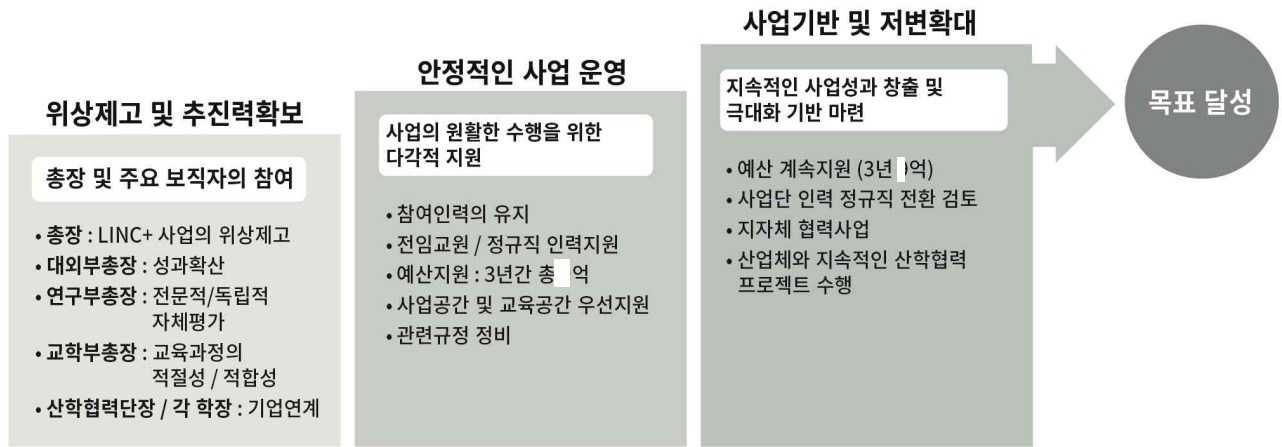
## 1.2. 사회맞춤형 비전, 사업목표 달성을 위한 추진 전략



- 추진전략 ① **新전문서비스인 인재풀의 확대**: 대내 홍보와 진로지도를 통해 관심을 증대시키고 유연한 학사제도와 혁신적 교육기법을 통해 참여도를 높여 나갈
- 추진전략 ② **수요중심 교육 및 인재양성 시스템의 강화**: 기업들이 교육계획 수립 및 운영에 직접 참여하고 기업전문교수를 통한 연계를 강화해 학생 선발부터 교육과정 운영, 최종적으로 취업까지 전 과정에 기업 참여를 활성화함
- 추진전략 ③ **융·복합역량강화 중점 교육 프로그램의 수립**: 우리 대학만의 독창적인 융·복합 교육과정 모델(NAMU+)의 적용과 ICT 기술 과정과의 초융합을 통해 학생들의 응용력을 향상하고 캡스톤 디자인을 활용해 융합교육의 완성도를 제고함
- 추진전략 ④ **사회맞춤형 교육과정을 위한 대학의 지원체제 구축**: 행정 및 교육 인력, 산학협력사업과 융합교육에 필요한 예산 및 공간지원 및 시의적절한 지원과 더불어 학사 및 인사제도 개정을 통해 교원 및 학생 참여를 추동함

사회맞춤형 학과 비전	ICT 융·복합 기술기반 新전문서비스인의 양성			
핵심 추진전략	① 新 전문서비스인 인재풀의 확대	②수요중심 교육 및 인재양성 시스템의 강화	③융·복합역량강화 중점 교육 프로그램의 수립	④사회맞춤형 교육과정을 위한 대학의 지원체제 구축
세부추진 과제 (실행방안)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 대내홍보 및 진로지도를 통한 유사전공자들의 관심 증대</li> <li>· 학사제도의 유연화를 통한 학생 참여도의 개선</li> <li>· 혁신적, 효과적인 교육기법을 통한 비전공자 이해도 증진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기업의 교육계획 수립 및 운영 직접 참여</li> <li>· 기업전문교수의 도입 및 역할 강화</li> <li>· 인재양성목적형 산학협력 프로젝트 도입</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 독창적인 융·복합모델(NAMU+)의 적용을 통한 신개념 교육</li> <li>· 교육과정-ICT 기술간의 초융합을 통한 응용력 향상</li> <li>· 캡스톤 디자인을 통한 융합의 완성도 제고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 행정 및 교육 전문인력 지원</li> <li>· 산학사업과 교육에 필요한 예산 및 공간지원</li> <li>· 교원과 학생의 참여증대를 장려하는 학사 및 인사제도 확립</li> </ul>
기대 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학내 관심과 대응전공자들의 참여도 증대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기업의 적극적인 참여를 통한 산업 맞춤형 인재 양성 시스템 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 4차산업시대를 선도할 융·복합역량의 계발</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 최적화된 지원을 통한 LINC+ 사업 성공가능성 극대화</li> </ul>

## 2. LINC+사업의 목표달성을 위한 대학의 지원 계획



- 총장 및 주요 보직자의 원활하고 지속적인 참여로 위상을 제고함
- 공간, 인력, 예산 및 제도 모든 방면에서 지원을 아끼지 않음

### 2.1. 총장 및 주요 보직자의 LINC+ 사업에 대한 참여 및 기대효과

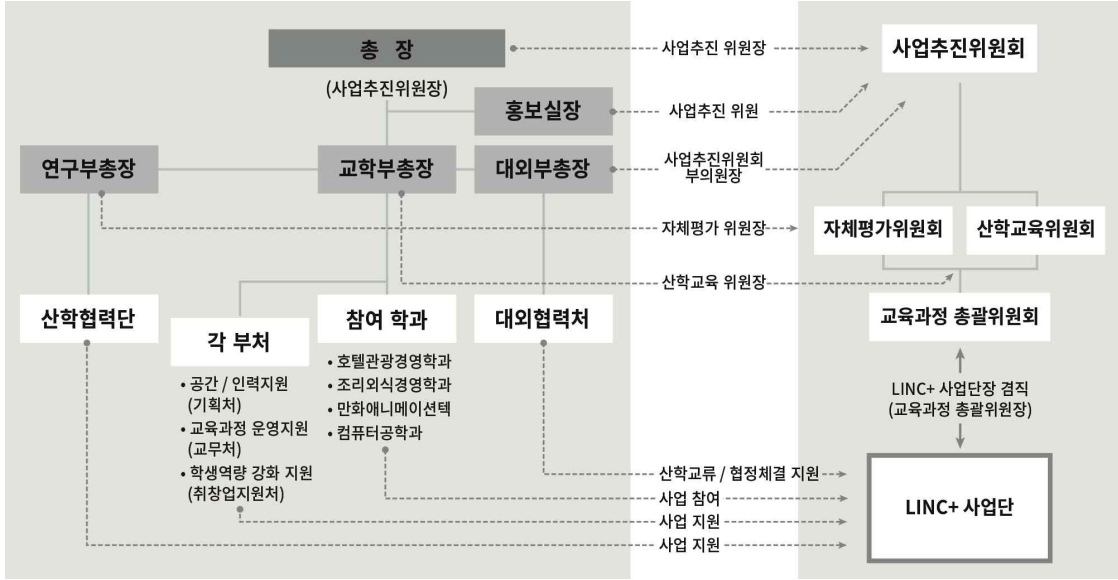
총장 및 주요보직자	참여방안	역할	기대효과
총장	사업추진위원장	LINC+ 사업 추진 관련 최종 의결	사업의 성공적인 수행을 위한 위상 확보
대외부총장	사업추진위원회 부위원장	LINC+ 사업관련 대외홍보 및 확산	사업의 대외 홍보 및 성과 확산 제고
홍보실장	사업추진위원		
연구부총장	자체평가위원장	사업 자체평가 최종 심의	전문성을 바탕으로 독립적인 성과평가 시행
교학부총장	산학교육위원장	산학교육 관련 최종 심의	LINC+ 교육과정의 적절성 및 연계성 검수
연구산학협력처장	사업추진위원	참여기업 협력관리 및 관계지속	기업의 지속적인 참여 독려 및 관계 고도화
호텔관광대학장 / 글로벌지식평생교육원장	사업추진위원		

- 대학의 총장 및 부총장들이 주요 위원회에 참여해 사업의 성공적인 수행을 위한 위상을 확보하고 구조적으로 사업 및 의사결정에 참여할 수 있도록 함
- 대외부총장의 참여로 LINC+ 사업의 홍보와 성과확산을 증대하고, 연구부총장과 교학부총장이 전문성을 바탕으로 산학교육 과정을 점검 및 최종 의결할 계획임
- 연구산학협력처장과 호텔관광대학장, 소프트웨어융합대학장은 사회맞춤형학과 운영위원회를 통해 참여기업들과의 관계를 관리해 나가고 의견을 수렴함
- 주요보직자들이 포함된 각 위원회를 학기별로 개최해 지속적인 참여를 보장



## II. 인프라구축 계획

### 1. 조직구성 및 인력운영 계획



- 총장 및 주요 보직자들이 각 위원회에 위원장 및 핵심위원으로 참여함
- 각 부총장 산하 기관, 부서들의 지원기능을 극대화할 계획임

#### 1.1. 사업추진체계

##### 1.1.1 사업추진을 위한 위원회 구성

구분	역할	구성계획
사업추진 위원회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LINC+ 사업 관련 최종 의결</li> <li>• 대외홍보 및 성과 확산</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 위원장: 총장</li> <li>• 부위원장: 대외부총장</li> <li>• 위원: 홍보실장, 연구산학협력처장, 호텔관광대학장, 글로벌지식평생교육원장, LINC+ 사업단장, 호텔기업2, 외식기업2, 애니메이션기업1, 참여학생2 (총14: 교내7, 교외7)</li> </ul>
자체평가 위원회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LINC+ 사업 성과의 자체 평가, 심의 및 개선사항 도출</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 위원장: 연구부총장</li> <li>• 위원: 연구산학협력처장, 호텔관광대학장, 글로벌지식평생교육원장, LINC+ 사업단장 (교내 5명) 호텔기업1, 외식기업1, 애니메이션기업1, 참여학생1 (총9: 교내5, 교외4)</li> </ul>
산학교육 위원회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사회맞춤형 교육과정의 검수 및 심의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 위원장: 교학부총장</li> <li>• 위원: 연구산학협력처장, 호텔관광대학장, 글로벌지식평생교육원장, LINC+ 사업단장, 교육과정 책임교수 4인 (총9)</li> </ul>
교육과정 총괄위원회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육과정 공통 운영관리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 위원장: LINC+ 사업단장</li> <li>• 위원: 교육과정 책임교수 4인, 참여교수 9인 (총13)</li> </ul>

- 사업추진위원회를 최종 의결기관으로 자체평가위원회와 산학교육위원회가 심의 산학협력과 교육과정을 심의하는 유기적인 협력 체계를 구축함
- 외부기업과 참여학생을 산학협력 심의와 최종 의결에 포함시키며 사업단장은 전 위원회에 당연직으로 참여함

## 2. 공간 및 장비 구축 계획

### 2.1 교육공간 확보 계획

#### 2.1.1. 교육공간 확보 계획 총괄표

구분	사회맞춤형 학과명 (트랙)	위치	면적	개·보수 계획			완료 시점	비고
				투입 예산(A)				
				사업비	교비 등 대응	소계		
1	호스피탈리티 TM	광개토관 615	109㎡				2020년 2월	보수
2	호스피탈리티 TM	광개토관 616	109㎡				2021년 2월	보수
3	스마트 FM	광개토관 801	130㎡				2021년 2월	보수
4	스마트 FM	광개토관 802	130㎡				2021년 2월	보수
5	글로벌 CGI 애니메이션	군자관 416	130㎡				2019년 8월	보수
6	글로벌 CGI 애니메이션	군자관 417	130㎡				2019년 8월	보수
7	글로벌 CGI 애니메이션	군자관 412/419	150㎡				2020년 2월	보수
8	글로벌 CGI 애니메이션	군자관 420	85㎡				2020년 2월	보수
계			973㎡					

#### ○ 교육 공간 개선 및 이용 방향

트랙명	기존	개선 및 이용방향
호스피탈리티 TM	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시설 및 장비의 노후화</li> <li>· 제한적인 투자</li> <li>· 대학의 강의중심 활용</li> <li>· 학생 이용률 저조</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 협약기업과의 산학협력 극대화를 위한 활용</li> <li>· 기존시설 보수 및 활용</li> <li>· 미러링랩: 산학공동프로젝트 활용</li> <li>· 전산실습실: 산업체 재직자 프로그램 운영</li> </ul>
스마트 FM		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 협약기업과의 산학협력 극대화를 위한 활용</li> <li>· 외식경영: 기존시설 사용</li> <li>· ICT융합교과: 전산 실습실 사용</li> <li>· 사업비/교비: 미래형 실습실 구축 투자</li> </ul>
글로벌 CGI 애니메이션		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 협약기업과의 산학협력 극대화를 위한 활용</li> <li>· 기존시설 보수 및 최대한 활용</li> <li>· 미러링랩: 산학공동프로젝트 스튜디오 활용</li> <li>· 전산실습실: 산업체 특강 및 교육프로그램 운영</li> <li>· 산업체 기준 부합 교육 시설 업그레이드</li> </ul>



## 2.1.2 교육공간 관련 사진

트랙명	사진	평면도
호스피탈리티 TM 트랙 1 (광개토태관 615)		
호스피탈리티 TM 트랙 2 (광개토태관 616)		
스마트 FM 트랙 1 (광개토태관 801)		
스마트 FM 트랙 2 (광개토태관 802)		
글로벌 CGI 애니메이션 트랙 1 (군자관 416)		
글로벌 CGI 애니메이션 트랙 2 (군자관 417)		
글로벌 CGI 애니메이션 트랙 3 (군자관 412/419)		
글로벌 CGI 애니메이션 트랙 4 (군자관 420)		

## 2.2 현장 미리(mirror)형 실습실 확보 계획

### 2.2.1. 현장 미리(mirror)형 실습실 확보 계획 총괄표

구분	사회맞춤형 학과명 (실습실명)	위치	면적	개·보수 계획			완료 시점	비고
				3차년도 투입 예산(A)				
				사업비	교비 등 대응	소계		
1	호스피탈리티 TM (미러링랩)	광개토관 714	72㎡				'20.2	신규
2	호스피탈리티 TM (전산실습실)	광개토관 528	220㎡				'22.2	보수
3	호스피탈리티 TM (프로젝트룸)	광개토관 529	114㎡				'21.2	신규
4	스마트 FM (동양조리 실습실)	대양 AI센터 B2 102호	84㎡				'19.9	신규
5	스마트 FM (외국조리 실습실)	대양 AI센터 B2 101호	84㎡				'19.9	신규
6	글로벌 CGI 애니메이션 (버추얼 스튜디오)	대양 AI센터 B1	330㎡				'20.2	신규
7	글로벌 CGI 애니메이션 (VR홀로그램 실습실)	대양 AI센터 B1	160㎡				'20.9	신규
8	글로벌 CGI 애니메이션 (CG 실습 전산실)	대양 AI센터 5층	200㎡				'19.9	신규
9	글로벌 CGI (애니메이션 라이트스테이지)	대양 AI센터 B1	330㎡				'21.6	신규
계			1,594㎡					

#### ○ 현장 미리형 실습실 개선 계획 및 이용 방향

트랙명	기존	개선계획 및 이용방향
호스피탈리티 TM	단순 팀별활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 데이터 분석 및 알고리즘 기반 정량적 의사결정체계 확보에 대한 지역 산업체 니즈를 반영하여 구축</li> <li>· 팀별 대형모니터/공유체계 구축(융합교과활용)</li> <li>· 빅데이터 시각화 툴 및 컴퓨터 업그레이드(SW교과활용)</li> <li>· 산업체 협력 문제해결 프로젝트룸 구축(캡스톤교과활용)</li> </ul>
스마트 FM	없음	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 동서양 음식 조리 가능한 조리실습실 공간 확보</li> <li>· 위생적 식재료 보관 공간 확보</li> <li>· 산업체 기준에 부합하는 교육기자재 및 실습실 운영</li> </ul>
글로벌 CGI 애니메이션	일반 전산실	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 제작스튜디오 기반 실습공간 구성</li> <li>· 퍼포먼스캡처~후반작업 윈스톱 파이프라인 구축</li> <li>· 전문 스튜디오 시스템 갖춘 산학스튜디오 실습실 운영</li> </ul>

## 2.2.2. 현장 미리(mirror)형 실습실 관련 사진

트랙	사진		평면도
호스피탈리티 TM (미러링랩)			
호스피탈리티 TM 트랙 (전산실습실)			
호스피탈리티 TM 트랙 (프로젝트룸)			
스마트 FM 트랙 (외국조리 실습실)			
스마트 FM 트랙 (동양조리 실습실)			
글로벌 CGI 애니메이션 (버추얼스튜디오)			
글로벌 CGI 애니메이션 (VR, 홀로그램 실습실)			
글로벌 CGI 애니메이션 (CG 실습 전산실)			
글로벌 CGI 애니메이션 (라이트스테이지)			

## 2.3 장비 확보 계획

### 2.3.1. 장비 확보 계획 총괄표

구분	사회 맞춤형 학과명	품명	확보 (예정) 시점	용도	수량	투입 예산		설치장소	관리 부서	사용 료	일반인 개방 여부
						단가 (백만원)	재원				
1	호스피 탈리티 TM	워크스테이션급 컴퓨터	3차년도 '20.2월	의사결정체계 컴퓨팅			교 비	광개토관 528	LINC+ 사업단	무상	미개방
2		노트북	3차년도 '20.2월	수업지원			사 업 비	광개토관 502	LINC+ 사업단	무상	미개방
3		프로젝터	3차년도 '20.2월	수업지원			사 업 비	광개토관 502	LINC+ 사업단	무상	미개방
4		프린터	3차년도 '20.2월	수업지원			사 업 비	광개토관 502	LINC+ 사업단	무상	미개방
5		SW	3차년도 '20.2월	수업지원			사 업 비	광개토관 502	LINC+ 사업단	무상	미개방
6		데스크탑 (전산실습실)	5차년도 '22.2월	디자인			교 비	광개토관 528	LINC+ 사업단	무상	미개방
7		대형 모니터 및 공유체계 (미러링랩, 프로젝트룸)	3차년도 '20.2월	전산실습			교 비	광개토관 714, 529	LINC+ 사업단	무상	미개방
8		노트북(미러링 랩, 프로젝트룸)	5차년도 '21.8월 (연차별)	팀별활동 산학과제 수행			교 비	광개토관 714, 529	LINC+ 사업단	무상	미개방
9		S/W	3차년도 '20.2월	전산실습			교 비	광개토관 528	LINC+ 사업단	무상	미개방
10	스마트 FM	PC	3차년도 '19.9월	SW실습			사 업 비	울곡관 101/2	LINC+ 사업단	무상	미개방
11		모니터	3차년도 '19.9월	SW실습			사 업 비	울곡관 101/2	LINC+ 사업단	무상	미개방
12		스마트IoT키트	4차년도 '20.3월	IoT 실습			사 업 비	대양 AI 센터 B207	LINC+ 사업단	무상	미개방
13		실습 주방 오븐	3차년도 '19.5월	조리실습			교 비	대양 AI센터 B2	LINC+ 사업단	무상	미개방
15	푸드 프로세서	3차년도 '19.5월	조리실습			교 비	대양 AI센터 B2	LINC+ 사업단	무상	미개방	
16	냉장냉동고	3차년도 '19.5월	조리실습			교 비	대양 AI센터 B2	LINC+ 사업단	무상	미개방	

17	글로벌 CGI 애니메이션	퍼포먼스 캡처 시스템	4차년도 '20.4월	버추얼스튜디오 (애니메이션 실습)		교비	대양 AI센터 B1	글로벌 CGI	무상	미개방
18		라이트 스테이지	5차년도 '21.6월	라이트 스테이지 (애니메이션 실습)		사업비	대양 AI센터 B1	글로벌 CGI	무상	미개방
19		렌더팜 및 스토리지	3차년도 '19.10월	CG 작업용 렌더 및 파일서버		사업비	대양 AI센터 B1/군자관4	글로벌 CGI	무상	미개방
20		태블릿 (Ipad/cintiq)	3차년도 19.10월	교육용/실습용		사업비	군자관4층	글로벌 CGI	무상	미개방
21		CG컴퓨터/모니터	3차년도 19.10월	교육용/실습용		사업비	군자관4층	글로벌 CGI	무상	미개방
22		S/W	3차년도 19.10월	전산실습		교비	군자관4층	글로벌 CGI	무상	미개방
23		네트워크장비	4차년도 20.3월	전산실습및작업		교비	군자관4층	글로벌 CGI	무상	미개방
24		모니터	3차년도 19.10월	CG 작업용		교비	군자관4층	글로벌 CGI	무상	미개방
25	PC	3차년도 '19.10월	CG 작업용		교비	군자관4층	글로벌 CGI	무상	미개방	

○장비 및 공간 공동 활용 계획

트랙명	활용계획
호스피탈리티 TM	<ul style="list-style-type: none"> <li>교과수업 및 협약기업 산학협력 활용</li> <li>미러링랩활용 협약기업 자문 및 산학프로젝트 수행</li> <li>일반 교육공간은 협업기업대상 트랙 홍보 및 세미나 활용</li> <li>기존 협약기업의 산학협력 수준 고도화 및 신규 협약기업의 확대로 활용도 증진</li> </ul>
스마트 FM	<ul style="list-style-type: none"> <li>교과수업 및 협약기업 산학협력 활용</li> <li>협약기업 직원 직무역량 강화 공동 활용</li> <li>조리관련기술 컨퍼런스 및 시연회 등을 위한 활용</li> </ul>
글로벌 CGI 애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>교과수업 및 협약기업 산학협력 활용</li> <li>협약기업 외 산학협력 파트너스 활동모델(P81)에 따른 다양한 지역 산업체와의 교류 활용</li> <li>미러링랩을 통한 협약기업 프로젝트 지원 및 학생현장학습 활용</li> <li>산업체 스튜디오와 동일한 시스템 구축을 통한 현실적 교육 강화</li> </ul>

2.3.2. 장비 확보 계획 관련 사진

[호스피탈리티 TM] 워크스테이션, 데스크탑, 노트북			
	의사결정체계 컴퓨팅 스마트 의사결정체계	데스크탑 컴퓨터 데이터마이닝	노트북 컴퓨터 캡스톤디자인

[호스피탈리티 TM] 모니터, 공유 기, 시각화틀			
	모니터	모니터 공유기	데이터 시각화 틀
	호스피탈리티 스마트 서비스, 캡스톤디자인	호스피탈리티 스마트 서비스, 캡스톤디자인	데이터마이닝, 캡스톤디자인
[스마트 FM] PC, 모니터, 스마트IoT 키 트			
	SW 실습용 (PC)	SW 실습용 (모니터)	스마트 IoT 키트
	SW 실습수업	SW 실습수업	지능형IoT 실습수업
[스마트 FM] 오븐, 푸드프 로세서, 냉장 냉동고			
	실습 주방 오븐	푸드 프로세서	냉장냉동고
	외국조리/동양조리수업	외국조리/동양조리 수업	외국조리/동양조리 수업
[글로벌 CGI 애니메이션] 퍼포먼스캡처 시스템, 라이 트 스테이지, 렌더팜 스토리 지			
	퍼포먼스 캡처, 버추얼 스튜디오	라이트스테이지	렌더팜, 스토리지
	애니메이션, VFX, VR 수업	애니메이션, VFX, VR 수업, 스캐닝	애니메이션, VFX, VR 수업

## 2.4. 사무공간 확보 계획

구분	위치	면적	확보 시점	개·보수 계획			완료 시점	비고
				1차년도 투입 예산(A)				
				사업비	교비 등 대응	소계		
사업단실	광개토관 1108	72.4㎡	3차년도 '19.6월				'19.8월	사업단 (총11명)
계		72.4㎡						

## 2.5 전문운영인력 확보 계획

### ○ 호스피탈리티 TM 트랙

공간	기능 및 장비	차별성	운영계획	전문운영인력 확보
미러링랩	협업컴퓨팅 환경 및 고성능컴퓨터	· 다수의 학생 협업학습 및 프로젝트 수행	· PBL기반 교과목 강의 · 산학 프로젝트 수행 · 협약기업 재직자 대상 세미나/재교육	· 트랙 참여 교수진+전문조교
전산	컴퓨터 및	· 정형/비정형 데이	· 산업체 연계 실습	· 상동

실습실	데이터분석, 시각화 SW	터 분석/시각화 SW 및 컴퓨팅	· 학생들의 자율적인 전산학습 장소	
프로젝트룸	협업컴퓨팅 환경	· 학생들의 자율적 협업학습 및 프로젝트 수행	· 공모전, 경진대회 준비 및 창업 준비 학생 대상 우선대여	· 상동

○ 스마트 FM 트랙

공간	기능 및 장비	차별성	운영계획	전문운영인력 확보
전산실습실	ICT 교육을 위한 시스템 구축, 의사결정을 위한 통계 프로그램 운영	· 앱 프로그래밍, 지능형 IoT, 실감형 콘텐츠 교육/실습	· 스마트 서비스 및 스마트 경영의 직무에 필요한 교과과정 운영	· 담당교과의 전임 교수 관리 하에 컴퓨터 전공 대학원생을 전문조교 채용
조리실습실	현장형 조리실습실 구축, 식재료 관리공간	· 최신 주방시설 외국 및 동양 음식 조리공간	· 스마트 키친을 구현할 수 있는 교과과정 및 산학협력프로젝트 수행	· 전임/기업전문 교수 공동관리 대학원생 TA

○ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙

공간	기능 및 장비	차별성	운영계획	전문운영인력 확보
버추얼 스튜디오	퍼포먼스 캡처 시스템	· 퍼포먼스 캡처 시스템 구축을 통한 현장감 있는 교육 및 실습 가능	· 로커스, 토이온 연계 애니메이션 및 게임 캐릭터 실시간 퍼포먼스 캡처 프로젝트	· 공동운영시스템: 해당 산업체 전문가 + 트랙별 담당 교수진 + 전문조교
VR/AR 홀로그램 실습실	첨단영상 제작 시스템	· 프로페셔널 수준 첨단영상 구현 및 제작 가능한 수준의 시스템	· EVR스튜디오 연계 첨단영상 프로젝트 공동 제작 및 교육활용	· 상동
CG 실습 전산실	CG Animation / VFX 제작 시스템 및 렌더팜	· 하이퀄리티 CG 애니메이션 및 VFX 제작 가능한 실시간 렌더링 시스템	· 크레이지버드, 퍼니플럭스, 지앤지, 엔팜 연계 · 공동 프로젝트 및 애니메이션 교육 활용	· 상동
라이트 스테이지	VFX 촬영/실습, 조명, 컴퓨터 시스템	· 실감형 CG캐릭터 구축가능 스튜디오 시스템	· 토이온, 로커스, EVR 스튜디오 연계 실감형 CG 콘텐츠 공동 개발 및 교육 활용	· 상동

### 3. 학사 및 인사제도 구축 계획

#### 3.1 학사제도

○ 기 구축된 학사제도 현황, 증빙자료 (p. 246)

학사제도명	학칙·규정 등 관련조항	우수성
연계융합전공	학칙 제7장 37조 2항	· 전공 간 융합의 근거 마련
유연학기제	학칙 제3장 7조 2항	· 필요에 따라 전공별 혹은 학년별로 학기를 다르게 운영
집중이수제	학칙 제3장 8조 3항	· 필요에 따라 이수시간 준수 범위 내에서 교과목 수업기간 단축
현장실습수업	학칙 제8장 43조	· 수업은 출석수업 외에 현장실습수업으로 가능

계절학기제	학칙 제8장 45조 3항	· 계절학기 운영가능 (매 학기단 6학점 이내)
성적부여	학사내규 제7장 23조 1항	· 특수과목에 한해 시험에 의하지 아니하고 실험·실습·실기를 통해 성적 부여
FL / PBL 성적평가	학사내규 제7장 24조 5항	· FL, PBL 과목의 상대평가 대상 제외를 통한 수강 장려

- 유연학기제, 집중이수제, 현장실습수업, 계절학기제를 통해 탄력적으로 운영함
- 성적 부여시 절대평가 및 실습을 통한 산정으로 학생들의 참여를 장려함
- 추가 학사제도 구축 계획, 증빙자료 (p. 242)

학사제도명	도입예정 시기 (연월)	도입 추진계획	
		추진방안	추진내용 및 우수성
트랙제도 신설	3차년도 2019.9월	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2019년 6월: 소관부서 규정마련</li> <li>· 2019년 7월: 기획처장 검토 및 학칙개정안 사전공고</li> <li>· 2019년 8월: 교무위원회 및 대학평의원회 심의</li> <li>· 2019년 9월 총장 확정 및 공포</li> </ul>	· 호텔관광, 외식경영, 만화애니메이션텍 비전공자들의 교육과정 참여 원활화 (증빙)
유사전공 학점인정제도	3차년도 2019.9월		· 유사전공 학생들의 사회맞춤형 학과 전공학점 이수 시 학점을 전공선택으로 인정 (증빙)
폐강기준완화	3차년도 2019.9월		· 사회맞춤형 교육과정 과목에 대해 현재 10명 미만인 폐강기준을 완화 (증빙)

- 호스피탈리티 TM, 스마트 FM 트랙의 운영을 위해 제도를 신설하고 유사전공자들에 대해 이수과목을 전공학점으로 인정하는 제도를 마련해 참여 장려함
- 사회맞춤형 교육과정 과목에 대해 현재 10명 미만인 폐강기준을 완화해 과목의 다양성 확보 및 학생들의 관심과 필요에 따른 수강 가능성을 보장함





### III. 교육과정 운영계획

#### □ 사회맞춤형학과 구성 총괄개요(3차년도 기준)

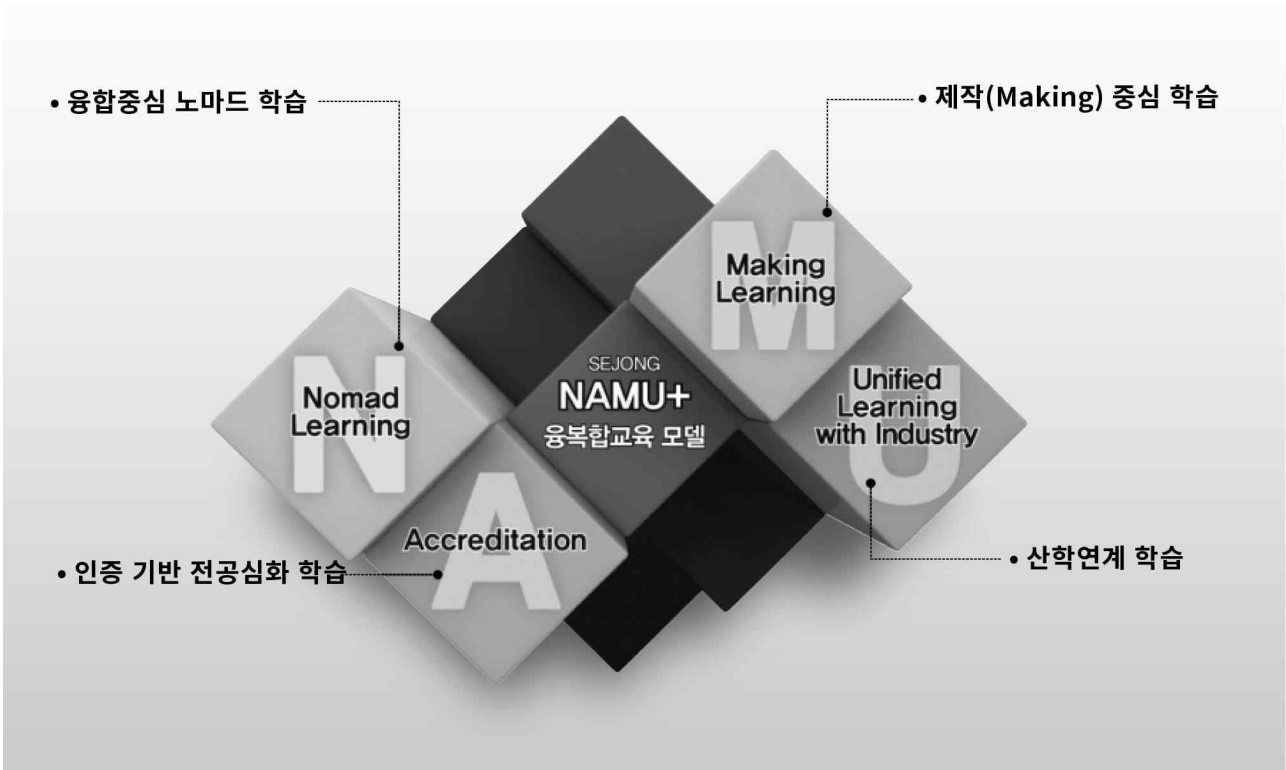
사회 맞춤형 학과명	사회맞춤형 학과 소개	과정 구분	주요(관련 ) 산업분야	참여 학과	참여 학생 수 (명)	교육 과정			산업체명 (약정인원수)	비고
						이수 학점	소요 기간	학생 선발 학년		
호스피탈리티 기술 경영 트랙 (Hospitality Tech. Management Track)	데이터 및 4차산업혁명 기술기반 비즈니스 애널리틱스 전문인력 양성	학사 과정	호텔, 관광, 교통 분야	호텔관광 경영학과 컴퓨터공 학과		27 학점	18개월 (1년 6 개월) ~ 36개월 (3년)	2,3,4 학년		
스마트 푸드서비스 매니지먼트 트랙 (Smart Foodservice Management Track)	ICT기반 외식서비스 지식 및 선진 경영기법을 익힌 글로벌 외식경영 전문인력양성	학사 과정	외식산업 분야	외식경영 학과 컴퓨터공 학과		27 학점	18개월 (1년 6 개월)	2,3,4 학년		
글로벌 CGI 애니메이션 트랙 (Global CGI Animation Track)	디지털애니메 이션, VFX, 첨단응용영상 글로벌 전문 인력양성	학사 과정	애니메이션 /첨단영상 분야	창의소프 트 학부 만화 애니메이 션텍		36 학점	30개월 (2년 6 개월)	2,3 학년		

○ **호스피탈리티 TM 트랙:** 데이터 및 4차산업혁명 기반 기술을 통해 호스피탈리티 산업의 복잡한 비즈니스 문제를 융·복합 지식을 통해 해결할 수 있는 인재를 양성하는 것을 목적으로 설계되었으며, 매년 명 이상의 유사전공을 포함한 학생들을 트랙에 진입하도록 하고, 이 중 명 이상을 협약기업으로 취업시키고자 함

○ **스마트 FM 트랙:** 선진화된 경영기법 및 ICT 기반 서비스 지식을 통해 외식산업의 고도화를 선도할 수 있는 글로벌 융·복합 인재를 양성하는 것을 목적으로 설계되었으며, 전체 학생을 대상으로 전공에 무관하게 매년 명 이상의 유사전공을 포함한 학생들을 트랙에 진입하도록 하고, 이 중 명 이상을 협약기업으로 취업시키고자 함

○ **글로벌 CGI 애니메이션 트랙:** 4차산업혁명 시대 뉴미디어 환경에 대응할 수 있는 글로벌 애니메이션 및 영상 콘텐츠를 제작할 수 있는 역량을 갖춘 융·복합 인재를 양성하는 것을 목적으로 설계되었으며, 전체 학생을 대상으로 전공에 무관하게 매년 명 이상의 유사전공을 포함한 학생들을 트랙에 진입하도록 하고, 이 중 명 이상을 협약기업으로 취업시키고자 함

□ 직무역량 중심의 독창적 융·복합교육과정 모델 적용 : 세종나무(NAMU+)



[세종나무(NAMU+) 융·복합교육과정 모델]

- 직무역량 중심의 융·복합교육을 효과적으로 운영하기 위해 기초 지식 습득을 위한 Nomad Learning(노마드 학습), 학생들의 능력을 보장해 주는 Accreditation(인증), 융합적 사고력을 요구하는 Making Learning(제작중심 학습), 직무역량을 필요로 하는 Unified Learning with Industry(산학연계 학습) 등 4대 축으로 구성된 ‘세종나무(NAMU+) 융·복합교육과정 모델’을 적용
- 호스피탈리티 TM, 스마트 FM, 글로벌 CGI 애니메이션 등 3개의 트랙은 네 가지 영역을 기초로 하는 NAMU+를 적용함으로써 학생들 자신의 생각을 표현하는 수단으로의 소프트웨어 개발이 가능하도록 모든 전공 학생 대상으로 컴퓨팅사고기반기초코딩 과목과 프로그래밍입문·P과 같은 소프트웨어 기초교육 실시하여 학생들을 ICT 기반 수요맞춤형 인재를 양성할 것으로 기대
- ‘세종나무(NAMU+) 융·복합교육과정 모델’을 바탕으로 학생들이 창의적 사고력 및 현장업무 응용력을 배양할 것으로 기대하며 현장실습 인증제 및 SW코딩 인증제와 같이 학생들의 능력에 공신력을 더해 취업 시 자격증을 대체 할 수 있을 것으로 예상
- ‘세종나무(NAMU+) 융·복합교육과정 모델’을 바탕으로 단계별 산학협력 활동 모델 맞춤형 현장실습 프로그램을 운영을 통하여 체계적이고 효율적인 실무위주의 산학협력 활동 수행할 것으로 기대하며, 더 나아가 산업체와 지속적으로 관계를 발전시켜 취업을 위한 네트워크를 강화시킬 수 있는 계기가 될 것으로 예측

# ① 호스피탈리티 기술 경영 트랙 (Hospitality Tech. Management Track)

## 1. 특성화된 교육과정 운영 계획

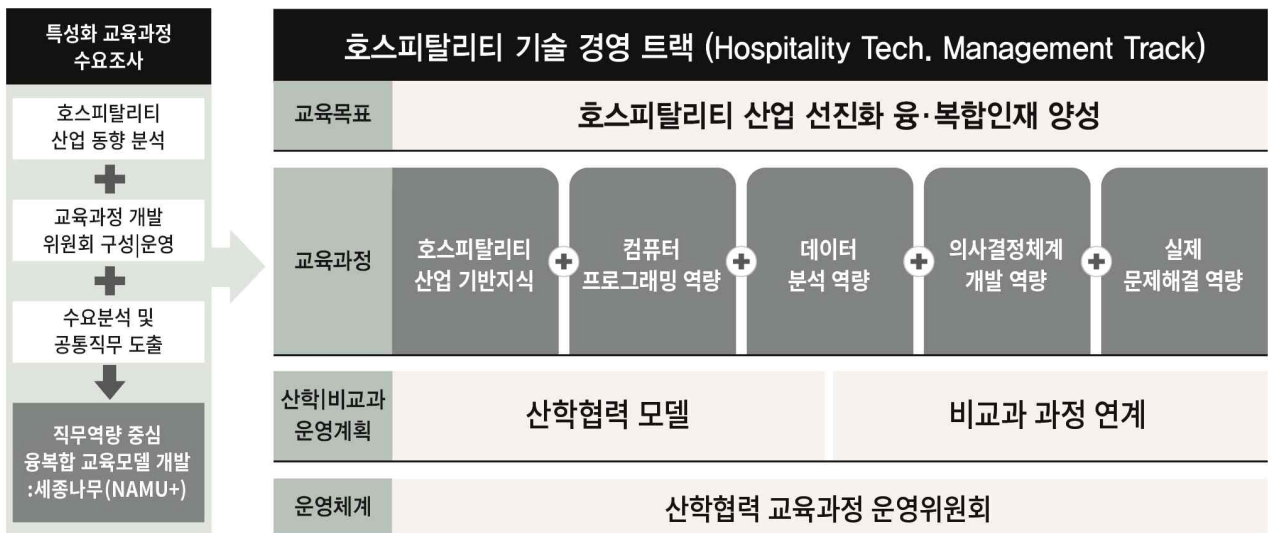
### 1.1. 수요조사

#### □ 호스피탈리티 (Hospitality and Tourism) 산업 동향

○ 호스피탈리티 산업은 최근 무선통신, 빅데이터, 인공지능, 사물인터넷(IoT) 등 다양한 ICT 기술 발전을 통해 고객 서비스 관리, 운영 관리, 수요 예측 등 기업 활동 전반에 걸쳐 고도화 및 자동화됨

○ 또한, 호스피탈리티 산업은 대표적인 서비스 산업으로 고용 창출 효과가 높았지만, 최근 무인화 기술을 통해 점차 단순 접객/응대 직무가 비대면 기계장치 및 컴퓨터 프로그램으로 적극 대체됨

○ 따라서, 미래 4차산업혁명 시대 호스피탈리티 산업 종사자는 고객 서비스 및 운영 관리에 대한 지식과 더불어, 이를 기계장치 및 프로그램을 통해 현실에서 구현하는 기술 경영 (Technology Management) 역량이 요구됨



○ 예를 들어, 최근 호텔 및 항공 산업에서는 고객 수요에 따라 상품 및 서비스 가격을 실시간으로 조정하는 수익 관리 (Revenue Management) 프로그램을 통해 최적 가격을 제시하는 동시에 미판매 재고를 최소화하여 재무 이익을 극대화함

○ 호텔 룸 또는 항공 좌석과 같은 서비스 상품은 판매되지 않으면 미래에 다시 판매할 수 없기 때문에 고객정보, 상품판매, 이벤트 등 다양한 데이터 분석(Data Analytics)을 통해 정확히 고객 수요를 예측해야 함

○ 실제, 힐튼, 메리어트, 아코르 등 글로벌 호텔 체인과 델타, 아메리칸 항공 등 항공사, 익스피디아, 오비츠 등 온라인 여행사는 수익관리 담당 조직을 적극 운영하여 상품 가격을 실시간으로 조정하고 있으며, 이와 같은 글로벌 트렌드에 따라 국내 대형 호텔 및 항공사도 수익 관리를 위한 조직을 신설하여 운영하려 시도함

서비스	기업	사례	비고 (기사링크)
무인 호텔 프런트	일본 헨나호텔		<a href="http://plus.hankyung.com/apps/newsinside.view?aid=201709037489A&amp;category=AA006&amp;sns=y">http://plus.hankyung.com/apps/newsinside.view?aid=201709037489A&amp;category=AA006&amp;sns=y</a>
사물인터넷(IoT) 객실	그랜드 앰배서더 호텔		<a href="https://www.bloter.net/archives/300030">https://www.bloter.net/archives/300030</a>
오토체크인 (Auto Check-in) 서비스	아시아나항공		<a href="http://news.hankyung.com/article/2018041620381">http://news.hankyung.com/article/2018041620381</a>
체험형 테마파크	라플리에		<a href="http://news.samsungdisplay.com/12233">http://news.samsungdisplay.com/12233</a>
IT 테마파크 (VR/AR, IoT 등)	에버랜드		<a href="http://news.mk.co.kr/newsRead.php?year=2017&amp;no=768836">http://news.mk.co.kr/newsRead.php?year=2017&amp;no=768836</a>

○ 호스피탈리티 산업 트렌드에 대응하여 국내 대학교의 호스피탈리티 산업 관련 교육 과정도 고객 서비스 및 경영 관리와 함께 기업 현장에서 활용되는 컴퓨터 프로그래밍, 데이터 분석, 경영의사결정 등 최신 기술경영을 실제로 수업에 적용하여 학생 역량을 제고해야 함

○ 그러나, 국내 호스피탈리티 관련 학과는 전문대학에서는 고객 응대 중심의 단순 서비스를 수업을 통해 훈련하며, 4년제 종합대학 학과는 마케팅, 재무/회계, 인사관리 등 운영 관리와 관련된 교육을 중심을 운영됨

○ 기존 호스피탈리티 학과의 교육은 전통적인 경영학 분야를 호스피탈리티 산업에 전문화하는 것에 불과하기 때문에 최근 4차산업혁명 시대에 호스피탈리티 산업체에서 요구하는 데이터 분석 및 알고리즘 기반 정량적 의사결정체계 확보에 대한 지식을 함양하는 데에 한계가 존재함

○ 따라서, 호스피탈리티 산업 경영에 대한 지식과 더불어 무선통신, 빅데이터, 인공지능, 사물인터넷(IoT) 등 다양한 기술을 현장에서 적용 및 관리하는 융·복합 기술경영 역량을 위한 교육과정이 필요함

□ 직무수요 분석 및 공통직무 도출

○ 호텔, 항공, 테마파크, MICE 등 호스피탈리티 주요 산업의 대표 기업을 선정하여 최고 경영층을 대상으로 심층면접(In-depth Interview)을 실시하며 미래 기술 발전과 이를 대비해 신설 또는 강화될 예정인 직무에 대해 파악 및 예측함

○ 또한, 유사 직무를 수행하는 직원을 대상으로 FGI(Focus Group Interview)를 실시하며 신입 직원에게 필요한 직무 역량에 대해 분석할 계획임

연 번	업체명	성 명	소속/분야	직 위(급)	의견 요약
①					데이터 분석결과가 실제 경영 의사결정에도 활용되는 방안을 찾고자 함. 전산시스템을 제대로 활용하기 위해서는 각종 파라미터 값의 데이터 기반 결정이 필요
②					다양한 판매채널을 통해 데이터들이 축적되고 있으나 활용방안에 대한 고민. 호텔산업을 이해하는 데이터 분석인력이 필요
③					다양한 경영활동의 비효율을 데이터 기반 경영의사결정 체계를 통한 경영혁신으로 개선하고자 함. 데이터 분석 및 경영혁신 전문인력 매년 채용
④					숙박, 티켓, 레저 티켓 판매 및 실제 시설운영 뿐만 아니라 운영체계 개발 등 관광 전 영역에 걸쳐 사업 확장 중임. 모든 영역에서 생성되는 데이터의 통합 관리 필요
⑤					다양한 음식에 대한 국내외 고객들의 선호를 분석하고, 데이터를 활용한 새로운 서비스 개발을 시도 중임

○ 인터뷰 내용 분석과 더불어 문헌 연구를 통해 호스피탈리티 산업의 미래 기술 경영과 관련된 직무 수요에 대해 분석함

산업체 요구직무	직무 설명	직무 예시
스마트 호스피탈리티 고객 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>호스피탈리티 산업의 전통적 직무를 AI, 빅데이터 등 기술을 활용하여 고도화</li> <li>개별화된 고객 니즈 맞춤형 서비스</li> <li>서비스 시설 운영 시스템 효율화 및 이용률(Utilization) 제고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>고도화 및 자동화 고객 서비스 대응 (예: 챗봇, 스마트 컨시어지, AI 비서)</li> <li>AI 기반 온·오프라인 서비스 판매 채널 관리</li> <li>IoT 기반 실시간 시설 운영/관리</li> </ul>
실시간 RM (Revenue Mgmt.) 및 의사결정체계 설계	<ul style="list-style-type: none"> <li>수요·공급 상황에 따른 실시간 서비스 가격 결정 체계 수립/관리</li> <li>고객 니즈 맞춤형 서비스 설계</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI, 빅데이터 기반 실시간 가격 결정 시스템 운영</li> <li>AI, 빅데이터 활용 고객 Segmentation 및 맞춤형 서비스 설계 및 제공</li> </ul>
데이터 분석 및 활용 고도화	<ul style="list-style-type: none"> <li>호스피탈리티 MOT 영역별 데이터 실시간 수집 체계 수립 및 운영</li> <li>호스피탈리티 시설 운영 관련 빅데이터 수집/운영 체계 고도화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>고객 MOT 점점별 빅데이터 수집 및 관리 (예: 웹 스크레이핑)</li> <li>IoT 기반 시설 현황 및 점검 빅데이터 수집/분석</li> </ul>
빅데이터/디지털 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>고객 빅데이터 분석을 통한 고객 취향 및 선호도 추출</li> <li>AI 기반 타겟형 마케팅 믹스 구성 및 마케팅 비용 최적화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI 활용 고객 빅데이터 분석 알고리즘 개발 및 관리</li> <li>고객 SNS 타겟형 광고/홍보 관리</li> <li>AI 기반 마케팅 비용 합리화 모델 개발/운영</li> </ul>

호스피탈리티 ICT 컨설팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 호스피탈리티 지식 및 ICT 기술 활용 문제해결 컨설팅 서비스</li> <li>· AI 활용 자동형 솔루션 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· ICT 기술 활용 고객 서비스 경험 고도화 컨설팅 제공</li> <li>· 빅데이터 기반 컨설팅 서비스</li> </ul>
-------------------	--	---

□ **교육과정개발 운영위원회 구성**

○ 호스피탈리티 산업 및 기술 전문가, 교수로 교육과정개발 운영위원회를 구성하여, 다양한 기술 현황과 미래 발전 방향에 부합하는 교육과정에 대해 논의함

연 번	구 분	성 명	소 속	직 위(급)	비 고
①	위원장		호텔관광대학	학장	교내
②	위원		소프트웨어융합대학	학장	교외
③	위원		대외협력처	부처장	교내
④	위원		호텔관광경영학과	학과장	교내
⑤	위원		호텔관광경영학과	GHTM 주임교수	교내
⑥	위원		호텔관광경영학과	부교수	교내
⑦	위원		관광대학원	교수	교내
⑧	위원		컴퓨터공학과	교수	교내
⑨	위원		호텔	상무	교외
⑩	위원		항공	센터장	교외
⑪	위원		호텔	총지배인	교외
⑫	위원		온라인 서비스	본부장	교외
계	총 12명				

□ **교육과정개발 운영위원회 운영 계획**

- 호스피탈리티 TM 트랙 교육과정개발 운영위원회는 LINC+ 선정 이후 호스피탈리티 TM 트랙 교육과정 운영위원회로 재구성되어 상시 조직으로 운영함
- 최소 분기 1회 주기적으로 운영위원회를 개최하여 미래 기술 변화에 따라 교육과정을 개선하고 교과내용도 현장 수요에 적합하게 변경할 계획임
- 호스피탈리티 TM 트랙 필수 교과는 교육과정 운영위원인 교수 및 기업 임직원이 공동으로 현장 수요 맞춤형 교재를 개발하고 수업을 설계하여 운영함
- 특히, 캡스톤디자인 과목은 현직 종사자가 수업에서 기술 경영 직무를 시연하며 학생과 함께 그룹을 편성하여 실제 사례와 유사한 과제를 수행함
- 매년 호스피탈리티 TM 트랙의 교육과정에 대한 산업체 전문가 및 참여 학생 피드백을 반영하여 교육과정을 개선함

□ **산업체와의 워크숍 개최 계획**

- 학기 중 호스피탈리티 TM 트랙 과정 학생을 교육과정 운영위원의 재직 또는 유관 기업에 초대하여 임직원과 함께 워크숍(Workshop)을 개최함
- 호스피탈리티 산업 동향 변화에 따른 산업체의 직면 과제를 이해하고 호스피탈리티 TM 트랙의 교육목표, 교육과정, 교과목에 대한 이해를 제고함

○ 방학 동안 교육과정 운영위원의 재직 또는 유관 기업에 인턴십 또는 현장 실습 기회를 제공하여 호스피탈리티 산업 현장에 대한 이해도를 높임

□ 호스피탈리티 TM 트랙 융·복합교육과정 모델 개발

○ 4차산업혁명 시대의 호스피탈리티 직무 역량을 효과적으로 교육하기 위해 세종나무(NAMU+) 융·복합교육과정 모델을 적용할 예정임

세종나무 NAMU+		적용	세부
N	Nomad Learning (노마드 학습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>·異전공간 융합 교류 유도</li> <li>·융합진로 탐색 및 가이드 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·2학년 교과목 대상 융합 교류 확산</li> <li>·모듈식 수업을 통한 이중 전공 간 교류 확산</li> <li>·학생 중심 맞춤형 강좌</li> </ul>
A	Accreditation (인증)	<ul style="list-style-type: none"> <li>·트랙 이수 인증제 운영</li> <li>·비교과 프로그램 인증제 도입</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·평균 학점 B0 이상만 인증</li> <li>·ABF 평가제</li> <li>·P/NP 평가제</li> </ul>
M	Making Learning (제작중심 학습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>·캡스톤디자인 과목 운영</li> <li>·PBL, FL 방식 수업 확대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·산업체의 실제 사례(Case) 활용</li> <li>·산학협력 팀티칭 기반 수업</li> </ul>
U+	Unified Learning with Industry + (산학연계학습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>·산학협력 파트너스 활동 모델(3 Tier) 구축</li> <li>·현장실습, 인턴십 등 강화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·학습 내용의 실무 적용 강화</li> <li>·워크숍, 인턴십 등 비교과 운영 확대</li> </ul>

○ ‘세종나무(NAMU+) 융·복합 교육과정’은 호스피탈리티 산업의 비즈니스 문제의 이해를 위한 융합기본(2학년), 데이터를 기반으로 비즈니스 문제를 분석하고 해결할 수 있는 융합응용(3학년), 산학협력을 기반으로 실제 비즈니스 문제를 다루는 경험을 익히는 융합고도화(4학년)로 세분화되어 구현할 예정임

운영계획		타당성	실현 가능성
기본	호스피탈리티 산업 스마트 서비스 역량 교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 융·복합 기반 비즈니스 문제의 이해를 위한 기반지식 함양</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 국내최고의 호텔관광경영 커리큘럼 보유</li> <li>· 다양한 실무 교과 제공</li> </ul>
	컴퓨터 프로그래밍 역량 교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 융·복합 역량 적용을 위한 준비단계</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 소프트웨어 중심대학 사업을 통한 전공 무관 1학년 대상 1년간 python 코딩 교육</li> <li>· 2-4학년에 대해 코딩 교육 연계</li> </ul>
	데이터 분석/활용 역량 교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 코딩능력을 활용한 다양한 형태의 데이터 분석 및 인사이트 추출</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 데이터마이닝 교과를 트랙필수로 개발</li> <li>· 데이터 분석 실무 경험이 있는 산업체 전문가 초빙</li> </ul>
응용	의사결정체계 개발 역량 교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 데이터 분석 결과가 실제 문제해결방안에 연결되어야 함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 의사결정방법론을 트랙필수로 개발</li> <li>· 비즈니스 애널리틱스 경험을 갖춘 교수진 보유</li> </ul>
	캡스톤디자인 교과 도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 실제 비즈니스 이슈를 해결할 실무능력을 갖춘 전문 인력 양성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 산학연계를 통해 실제 비즈니스 데이터와 문제 상황을 제공, 산업체 전문가와 결과 평가 진행</li> </ul>
고도화	캡스톤디자인 교과 도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 실제 비즈니스 이슈를 해결할 실무능력을 갖춘 전문 인력 양성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 산학연계를 통해 실제 비즈니스 데이터와 문제 상황을 제공, 산업체 전문가와 결과 평가 진행</li> </ul>



산업체 현장실습 및 인턴십 기회 제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 산업체 수요에 맞는 역량 함양</li> <li>· 교육/진로 미스매칭 해소, 취업의 질 향상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 산업체 전문가가 교육과정 개발위원회와 운영위원회에 교외위원으로 구성</li> <li>· 산학협력 프로젝트 수행</li> </ul>
----------------------------	---	---

호스피탈리티 TM 트랙 신설 운영

○ 세종대학교는 호텔관광경영학과 및 컴퓨터공학과 교수진의 협업을 통해 호스피탈리티 산업 스마트 서비스 역량, 프로그래밍 역량, 데이터 분석 역량, 의사결정체계 개발 역량 등 호스피탈리티 산업의 비즈니스 문제를 데이터 분석 및 알고리즘 기반 의사결정체계 개발로 해결할 수 있는 수 있는 고도화된 경영 기법을 교육할 수 있는 “호스피탈리티 TM (Tech. Management) 트랙” 을 신설하여 운영할 예정이다

## 1.2 교육과정 설계 및 운영

### 1.2.1 교육목표 및 인재상

호스피탈리티 TM 트랙 교육목표

- 호스피탈리티 산업 ICT 융·복합 발전을 선도하는 전문 인력 양성
- 데이터기반 정량적 의사결정 등 비즈니스 애널리틱스 역량을 함양한 인재 양성
- ICT 융·복합 기술을 기반한 호스피탈리티 산업 내 창업 유도

호스피탈리티 TM 트랙 인재상

인재상	호스피탈리티 산업 ICT 융복합 발전을 선도하는 인재			
4대 역량	호스피탈리티 산업 지식	프로그래밍 역량	데이터 분석 역량	의사결정체계 개발 역량
교육과정	호스피탈리티 TM 트랙			

- 호스피탈리티 산업 지식에 기술경영 역량을 배가하여 호스피탈리티 산업 ICT 융·복합 발전을 선도하는 인재

### 1.2.2 교육과정 개요

교육과정 운영

- 1학년 전체 학생 대상 Python 프로그래밍 수업을 의무화함
- 전공과 상관없이 2학년 1학기 ~ 3학년 1학기 학생은 호스피탈리티 TM 트랙에 진입하여 1.5년 ~ 2.5년 동안 트랙이수를 위해 총 27학점을 수강함
- 호스피탈리티 TM 트랙 4대 역량의 선택 교과목으로 다양한 학과의 유사 전공 교과목을 지정하여 학생의 트랙 진입 용이성을 제고함

구분		호스피탈리티 TM 트랙		
직무 분석	직무 군	스마트 서비스 기획/ 마케팅	AI 기반 오퍼레이션	스마트 경영 컨설팅
	주요 직무 단위	· 스마트 호스피탈리티 고객 서비스 · 빅데이터/디지털 마케팅	· 실시간 RM (Revenue Mgmt.) 및 의사결정체계 설계 · 데이터 분석 및 활용 고도화	· 호스피탈리티 ICT 컨설팅
	주요 직무 역량	· 호스피탈리티 산업 지식 · 기획력/창의력 · 스마트 서비스 개발 역량	· 호스피탈리티 산업 지식 · 프로그래밍 역량 · 데이터 분석 역량 · 의사결정체계 개발 역량	· 호스피탈리티 산업 지식 · 실제문제해결 역량 · 데이터 분석 역량 · 기획력/창의력
	주요 ICT 기술	· 실시간 IoT · 챗봇, 스마트 컨시어지 · 웹 행동 분석 · AR/VR	· 빅데이터 시각화 · 최적화 SW활용 · AI 알고리즘	· AI 솔루션 · 데이터 분석 툴 활용 · 최적화 툴 활용
필요 역량	호스피탈리티 산업 스마트 서비스, 데이터 분석/활용	컴퓨터 프로그래밍, 데이터 분석/활용, 의사결정체계 개발	호스피탈리티 산업 스마트 서비스, 융합문제해결	

□ 트랙 이수학점 및 학위명

구분	이수학점				비고
	호스피탈리티 TM 4대 역량		캡스톤 디자인	합계	
	영역별	소계			
트랙필수	영역별 3학점	12	3	15	4대 영역별 1과목
트랙선택	영역별 3학점	12		12	4대 영역별 1과목
합계	영역별 6학점	24	3	27	

○ 호스피탈리티 TM 트랙 4대 역량 영역(“호스피탈리티 산업 스마트 서비스 영역”, “컴퓨터 프로그래밍 영역”, “데이터 분석/활용 영역”, “의사결정체계 개발 영역”)별 필수 3학점 및 선택 3학점, 융합문제해결 역량을 위한 캡스톤디자인 필수 3학점을 포함하여 총 27학점(트랙필수 15학점 및 트랙선택 12학점)을 트랙이수학점으로 운영함

○ 호스피탈리티 TM 트랙 과목 평균이 B0 학점 이상이면 ‘호스피탈리티 TM 트랙’ 학위를 졸업장에 표기함

□ 특징

○ 4차산업혁명 시대에 정량적, 과학적 분석 방법인 Business Analytics 기법을 4대 역량으로 세분화하여 교육 과정을 설계하고 단순 이론학습이 아닌 실제 활용 능력을 함양하기 위해 캡스톤디자인을 포함함

○ 4대 영역별 트랙필수 교과목은 산업체와 공동으로 직무 니즈를 반영하여 신규 개발함

○ 4대 영역별 인증제를 도입하여 영역별 평균 B0 이상 학생만 캡스톤디자인 과목을 이수 기회를 제공하여 학생 역량에 대한 신뢰성을 보증함

### 1.2.3 교육과정 도출 체계

교육과정 도출

- 호스피탈리티 산업체 인터뷰를 통해 비즈니스 이슈의 과학적, 정량적 해결에 대한 의지를 확인했으나, 데이터 분석 팀 등 조직 구성을 위한 직무 역량을 보유한 인재가 부족함
- 미래 호스피탈리티 산업 종사자의 Business Analytics 역량 강화를 위해 호스피탈리티 TM 트랙 교과목을 도출함

호스피탈리티 TM 트랙 교과목 도출 체계

- 트랙필수 교과는 호스피탈리티 TM 4대 역량 및 융합문제해결 역량을 함양하기 위한 융합교과로 신규개발 되며, 트랙선택 교과는 융합교과인 트랙필수 교과에 대한 선수과목으로 선정함

구분	산업체 요구 직무	직무별 세부 역량	필요 교과	비고
스마트 서비스 기획/마케팅	스마트 호스피탈리티 고객 서비스, 빅데이터/디지털 마케팅	호스피탈리티 산업 지식, 고객 서비스 마케팅, 서비스 시설 관리	호스피탈리티 스마트 서비스	신규
		통계 분석, 정형/비정형 데이터 분석, 고객 MOT 관리	호텔경영론, ICE경영론, 관광경영론, 항공경영론 등 데이터마이닝 빅데이터분석, 경영통계, 사회조사방법론, 데이터시각화 등	기존 신규
AI 기반 오퍼레이션	실시간 RM (Revenue Mgmt.) 및 의사결정체계 설계, 데이터 분석 및 활용 고도화	정량적 의사결정체계, 4차산업혁명관련 기술, IoT 운영	스마트 의사결정체계	신규
		데이터 베이스 활용, 컴퓨터 프로그래밍, 고객 데이터 분석, Pricing	서비스스케줄링, 생산운영, 인공지능, 기계학습 등 스마트/AI 알고리즘 C/C++ 프로그래밍, 웹프로그래밍, 자료구조, 데이터베이스 등	기존 신규 기존
스마트 경영 컨설팅	호스피탈리티 ICT 컨설팅	비즈니스 이슈 통합 해결 능력, AI 솔루션	캡스톤디자인	신규

### 1.2.4 교육과정 이수 체계

호스피탈리티 TM 트랙 교육과정 이수체계도

단계	전공역량	2-1학기	2-2학기	3-1학기	3-2학기	4-1학기
기본	호스피탈리티 산업 지식	트랙선택 (3학점)	트랙필수 (호스피탈리티 스마트 서비스)			
	프로그래밍 역량	트랙선택 (3학점)	트랙필수 (스마트/AI 알고리즘)			
심화	데이터 분석 역량			트랙선택 (3학점)	트랙필수 (데이터마이닝)	
	의사결정체계 개발 역량			트랙선택 (3학점)	트랙필수 (스마트 의사결정체계)	
응용	실제 문제 해결 역량					트랙필수 (캡스톤디자인)

- 일반적으로 2학년 1학기에 트랙에 진입하여 1년 동안 호스피탈리티 산업 스마트 서비스 및 프로그래밍 역량을 트랙필수 및 트랙선택 교과목을 통해 개발하고, 3학년 동안 데이터 분석 및 의사결정체계 개발 역량을 개발하며, 마지막으로 캡스톤 디자인 교과목을 통해 트랙 이수를 종료함
- 계절학기 및 집중 이수를 통해 1.5년 내에 이수 가능하도록 설계함

### 1.2.5 교과목 개요

#### □ 호스피탈리티 TM 트랙 교과목 개요

구분	교과목	주요 강의 내용	기업 참여계획	담당 교수	개설 학기	비고
기본	호스피탈리티 스마트 서비스	정량적인 관점으로 호스피탈리티 산업의 비즈니스 이슈를 관찰하고 예상 가능한 원인 및 해결방안 탐색	교과목 공동개발		1,2학기	필수
심화	스마트/AI 알고리즘	Python 언어를 활용한 기본 알고리즘 개발 이론 학습 및 실습을 통해 컴퓨터 프로그래밍 숙련도를 높임	교과목 공동개발		1,2학기	필수
	데이터 마이닝	데이터 분석을 위한 다양한 데이터 마이닝 기법에 대한 이론 학습 및 Python 언어를 통한 구현 실습	교과목 공동개발		1,2학기	필수
	스마트 의사결정체계	정량적 의사결정기법 중 하나인 경영 과학 기법의 이론을 학습하고 문제 상황에 대한 수리모형 실습	교과목 공동개발		1,2학기	필수
응용	캡스톤 디자인	산업체 연계를 통해 실제 비즈니스 데이터를 활용하여 문제를 해결하는 일련의 과정을 프로젝트로 수행함	교과목 공동개발		1학기	필수

### 1.2.6 산학협력 교육과정 운영계획

#### □ 산업체와 공동으로 운영하는 산학협력 파트너스 활동 모델(3Tier) 구축

- T1(Tier One Partners - 선도형 산학협력 파트너 모델): 산학협력을 적극적으로 선도할 수 있는 가족기업 10% 범위의 등록업체와의 활동모델
  - ✓ 산학 공동센터 유치를 통한 실무위주 산학협력 프로젝트 개발 및 인력 양성
- T2(Tier Two Partners - 협력형 산학협력 파트너 모델): 산학협력 부분의 협력이 가능한 가족기업 40% 범위의 등록업체와의 활동모델
  - ✓ 산학협력 팀티칭, 멘토링, 맞춤형 교과과정 자문 및 개발 등 다양한 분야의 협력
- T3(Tier Three Partners - 연계형 산학협력 파트너 모델): 산학협력 부분의 연계가 용이하고 근시일에 협력이 가능한 가족기업 50% 범위의 등록업체와의 활동모델
  - ✓ 해외 전문가 초청 특강 및 멘토링, 해외 기업 및 대학과의 글로벌 산학협력

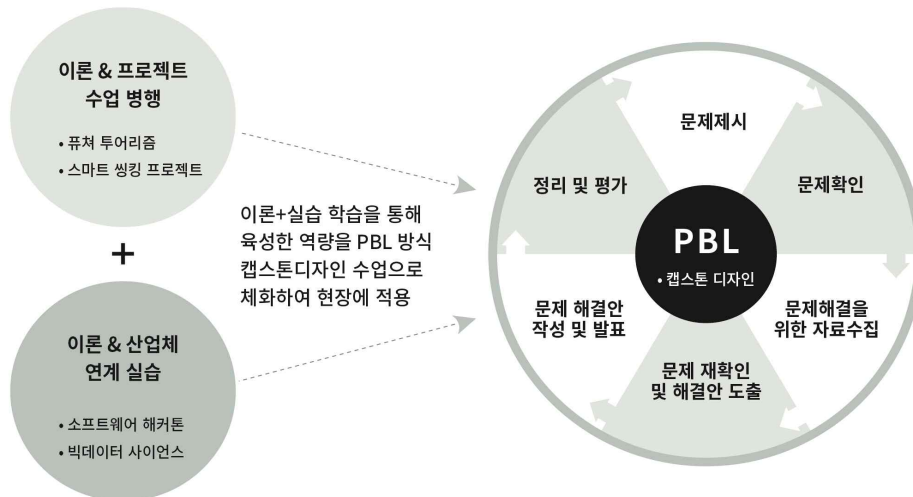
### 1.2.7 비교과 프로그램 운영계획

#### □ 정규교과과정과 비교과과정의 연계

구분	1학년	2학년	3학년	4학년
교과	Python 프로그래밍 (대학 전체 공통)	호스피탈리티 스마트 서비스, 스마트/AI 알고리즘	데이터마이닝, 스마트 의사결정체계	캡스톤디자인
비교과	호스피탈리티 TM 트랙 소개 Day, 진로 및 학업 상담	공모전, 경진대회 참가 지원		입사 지원서류 / 면접 컨설팅
	취업 연계 멘토링, 특강(4차산업혁명, 호스피탈리티 산업), 산업체 견학 및 실습 기회 제공, 전공학습 스터디 그룹 활동(내부 세미나, 공모전, 경진대회 참가) 지원			

- Python 프로그래밍을 수강한 1~2학년 학생을 대상으로 “호스피탈리티 TM 트랙 Day”를 개최하며 졸업 후 호스피탈리티 산업 관련 진로 및 학업 상담을 진행함
- 호스피탈리티 TM 트랙 2~3학년 학생의 공모전 및 경진대회 참가를 지원함
- 호스피탈리티 TM 트랙 4학년 학생을 대상으로 입사 지원서류 및 면접 컨설팅 서비스를 제공함
- 멘토링, 특강, 견학 및 실습, 스터디 그룹 지원 등 다양한 비교과 활동을 운영함

## 2. 혁신적 교육방식 운영 계획



- 호스피탈리티 산업의 다양한 실제 비즈니스 이슈를 SW, 인공지능 등 4차산업혁명 기반 기술을 활용하여 해결할 수 있는 역량을 갖춘 융합인재를 양성하기 위하여 PBL 및 산업체 연계 실습을 활용한 혁신적 교육방식을 운영할 계획
- 트랙필수 과목에 대해 각 과목별 특성을 고려하여 기업전문교수와 함께 과목을

설계하며, 이론 + PBL, 이론 + 산업체 연계 실습, PBL 교육방식을 적용 및 운영

□ 혁신적 교육방식 도입 교과목

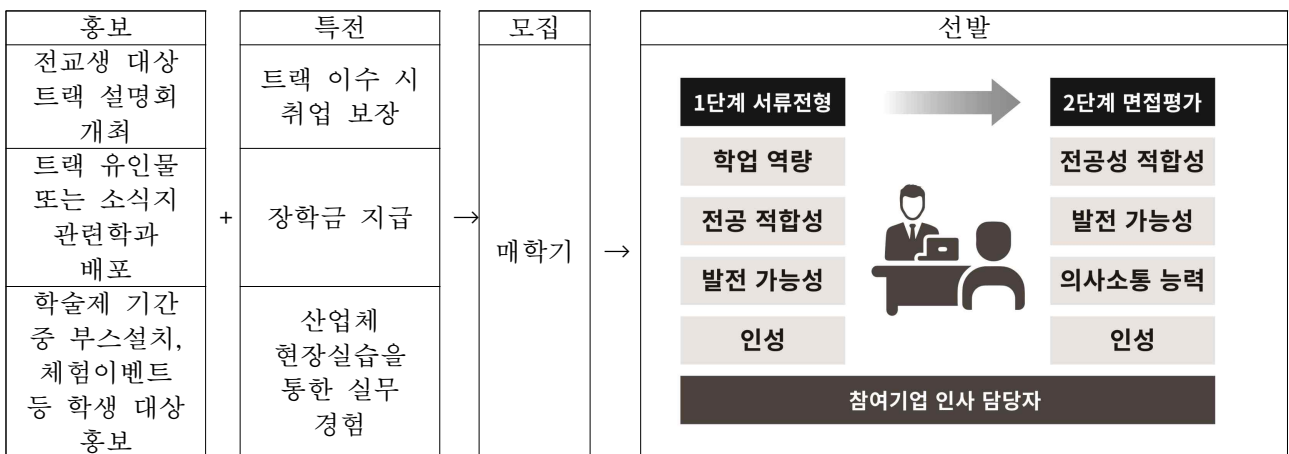
구분	적용과목	운영시기	세부 내용
이론 + PBL (PBL 8주 이상)	호스피탈리티 스마트 서비스 증빙자료 (p. 254~255)	2019.9	호스피탈리티 산업의 특성을 이해하고 새로운 서비스를 기획, 운영할 수 있는 비즈니스 모델 개발 이론 학습 및 팀 단위 PBL 수행
	스마트 의사결정체계	2019.9	데이터 기반 의사결정체계를 구축하여 비즈니스 이슈의 해결을 도모하는 이론 학습 및 팀 단위 PBL 수행
이론 + 산업체 연계 실습 (실습 비율 50% 이상)	스마트/AI 알고리즘	2019.9	SW를 통해 특정 문제의 해법을 도출할 수 있는 기본적인 알고리즘에 대한 이론 학습 및 산업체 연계 주제에 대한 팀 단위 구현 실습 수행
	데이터마이닝	2019.9	다양한 정형/비정형 데이터에서 인사이트를 추출할 수 있는 데이터마이닝 기법의 이론 학습 및 산업체 연계 주제에 대한 팀 단위 분석실습 수행
PBL	캡스톤디자인	2020.3	산업체 전문가 멘토링 기반 산업연계 PBL. 호스피탈리티 산업 분야의 실제 비즈니스 문제를 SW 및 4차산업혁명 관련 기술을 적용하여 해결하는 팀 단위 프로젝트 수행
현장실습	현장실습	2020.9	산업체 프로젝트 연계 및 기획 참여

□ 대학차원의 행정적/재정적 지원

- 대학 자체 혁신교수법 운영지침 매뉴얼화 및 관련 장비(태블릿PC) 지급
- 혁신교수법 적용 신규 개발 교과목에 대한 OT 및 컨설팅 지원
- 혁신교수법 적용 신규 개발 교과목에 대한 추가 강의수당 지급
- 혁신교수법 적용 교과목 강의 교수에 교육실적평가점수 2점 부여

3. 학생선발 및 진로지도 운영 계획

□ 우수학생 확보 및 선발 계획



- 신입생 오리엔테이션 및 전교생 대상 학교 차원의 교내 홍보를 통해 호스피탈리티 TM 트랙에 대하여 주기적인 안내를 실시함
  - 학기 초에 1, 2학년 학생 대상으로 홍보하고, 학기말에 트랙을 시작할 학생 모집
  - 호스피탈리티 TM 트랙을 구성하는 각 영역별 교과 성적 우수자에게 이메일로 안내하고 개별 면담을 통하여 트랙지원 유도
- 채용약정기업 취업 보장과 특전을 통하여 매학기 많은 지원자 확보
  - 장학금 및 산업체 현장실습을 통한 실무경험 제공
  - 호텔관광경영 및 컴퓨터 관련 전공자는 별도 심사를 통해 3학년 2학기에도 트랙이수 시작 허용
- 1단계 서류평가 및 2단계 면접을 통하여 우수한 학생 선발
  - 대학의 인재상과 부합하는 인성과 채용약정기업의 선발기준을 반영하여 학생 선발
  - 면접 시 채용약정기업의 실무자를 반드시 참여하도록 하고, 지원자가 충분한 질의응답을 통하여 자신의 진로목표에 부합하는 트랙을 지원할 수 있도록 함

선발 절차		전형 방법 및 전형 요소	
서류 제출	제출 서류	지원서, 학부성적표, 공인자격증, 경력증명서, 기타 증빙자료	
1단계 (서류 평가)	전형 요소	학업역량	직전학기까지의 평균 학점
		전공적합성	호스피탈리티 TM 트랙에 대한 관심도 융합전공에 대한 이해도 컴퓨터 사고기반 기초코딩 프로그래밍입문-P 성적
		발전가능성	어학 점수, 기타 경력 사항
		인성	봉사활동 및 교내외 비교과 활동
2단계 (면접 평가)	전형 요소	전공적합성	지원동기, 진로계획, 트랙에 대한 관심도와 이해도
		발전가능성	어학 능력 및 기타 경력 사항
		의사소통능력	질문 이해도, 표현력, 시간 활용 능력
		인성	리더십 및 공동체 의식, 정직과 성실성, 면접 태도
※ 사업 참여기업 인사담당 임원, 실무자가 서류평가 및 면접평가에 참여			

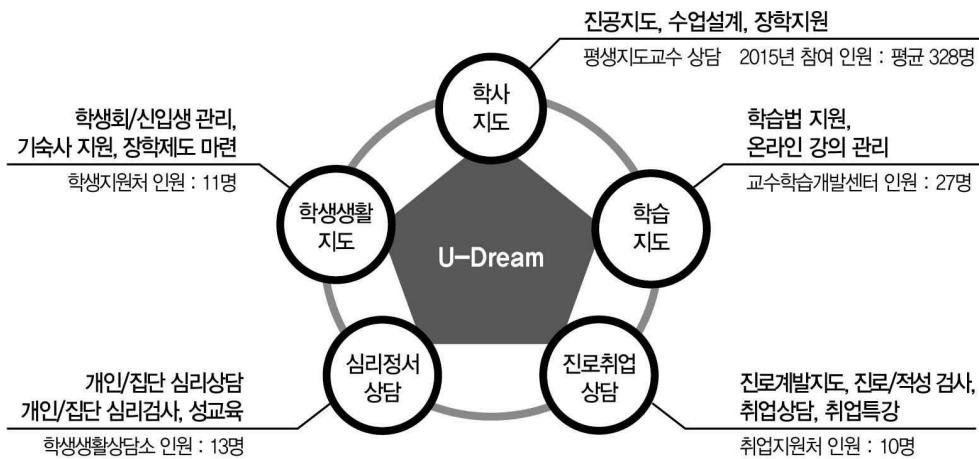
□ 선발된 학생에 대한 학생 역량강화 및 지원방안

구분	내용
교육 여건 개선	<ul style="list-style-type: none"> <li>· &lt;진로설정과자기개발&gt;(저학년), &lt;취업과진로&gt;(고학년), &lt;취업역량개발론&gt;(온라인) 등 다양한 맞춤형 교과목 개설</li> <li>· 우수강의 사례공모 및 포상 제도를 통한 우수 교육 확산</li> <li>· 교육 기자재 및 실습실 리모델링</li> </ul>
장학금 지급	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 선발 학생 중에서 학업 우수자에 대한 장학금 지급</li> <li>· 외부 공모전 지원에 따른 지원금과 수상자에 대한 장학금 지급</li> <li>· 선발된 학생에게 기숙사를 우선적으로 제공하고, 교내장학금 선정 시 가점을 부여함으로써 우수한 학생들이 지원하도록 유도</li> <li>· 협약기업 장학금 펀드를 조성하여 참여 기업들이 우수 인재를 선점할 수 있도록 함</li> </ul>

학습역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습부진 학생(매학기 평점평균 2.0 이하)을 대상으로 학습법 특강 수강을 의무화하고 필요 시 심리검사 등 정서적 지원을 함께 제공</li> <li>· 공모전 및 대학생 경진대회에 전공교수 및 협약기업 전문가 공동지도</li> <li>· 평생지도교수 배정으로 학사지도, 진로 및 취업상담을 유기적으로 진행</li> <li>· 산업체 견학, 현장체험을 통하여 산업체 특성과 요구에 맞추어 역량향상</li> </ul>
비교과활동 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인성 및 교양교육연구 비교과프로그램 개발</li> <li>· 협약을 체결한 다수의 산업체 전문가 초청 특강</li> <li>· 외부 실무전문가 초청 특강/전공에 대한 이해도 및 간접 실무경험 고취</li> </ul>
산업체맞춤형 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 수업구성에 협약기업 전문가를 참여시켜 교과목 및 교재 개발</li> <li>· 약정기업의 현장실습기간 동안 과제를 부여하고 성적으로 반영함</li> </ul>

□ 학생상담을 위한 체제 구축, 진로지도 및 경력개발 시스템 구축 및 운영

- 신입생 때 <대학생활과 진로설계> 과목을 통해 전원 적성검사를 받도록 하여 자신의 진로목표를 구체화시키고, 자기소개서를 작성을 의무화시킴
- 현행 평생지도교수제와는 별도로 호스피탈리티 TM 트랙을 이수하는 학생들을 대상으로 통합상담 및 개별상담을 매 학기 진행하여 트랙이수를 독려하고, 협약기업 전문가와 연계하여 멘토링을 받도록 함으로써 진로탐색 역량을 배양시킴
- 학생지원처, 교수학습개발센터, 학생생활상담소, 취업지원처를 통해 학사지도, 학교생활지도, 학습지도, 심리정서 상담 및 진로취업 상담이 U-Dream 시스템을 통해 유기적으로 진행됨
- 학생경력개발시스템(U-Dream)에 의한 모든 상담기록과 분석결과의 체계적 관리
  - 입학부터 졸업 이후까지 모든 학생지도 내용은 물론 성적, 적성검사, 자기소개서, 상담, 취업 및 진로 활동 기록이 포트폴리오 형식으로 축적되어 관리됨
  - 학생본인, 평생지도교수, 학생생활상담소 상담원 모두 신속히 검토할 수 있음
  - 호스피탈리티 TM 트랙 선후배간 멘토링을 통한 진로 매칭을 개선함



□ 선발 후 사회진출까지의 전주기적 진로설계 및 경력관리체계 구축 및 운영

- 학생들은 단계별 교육과정을 통해 직업군에 접근하게 되며, 4학년에는 지도교수와 함께 1년간 학내 인턴십을 통해 관련 산학연 프로젝트에 참여하도록 유도
- 단과대별 취업지원관 운영, 취업캠프 진행, 학년별 특성에 맞춘 취업교과목 운영, 기업 인사 실무자가 참여하는 직무콘서트 등 취업 지원 프로그램들을 운영



- 교육의 질적 수준을 측정할 수 있는 중요 지표 산출을 위하여 재학생 대학생학 만족도, 졸업생 만족도, 기업의 만족도, 학부모 만족도를 종합적으로 평가, 관리함
- 선발 후 매학기 상담을 통해 각 학생의 니즈에 맞는 진로설계 수행(트랙 참여 교수+협약기업 전문가)
- 프로젝트 성과물의 공모전, 경진대회 의무 제출
- 협약기업 전문가 및 4차산업혁명 관련 전문가의 세미나/강연 제공

#### □ 취업률 관리체계 구축

- 취업지원처에서는 대학 차원에서 전교생을 대상으로 다양한 취업지원 프로그램을 운영하여 실무에 대한 대처능력을 배양시키고 있음
- 호스피탈리티 TM 트랙 이수 선후배간 멘토-멘티로 지정 운영하여 트랙 이수과정 내에서 중도포기자가 발생하지 않도록 특별히 관리함
- 교육과정평가센터를 통하여 재학생, 졸업생, 기업체 및 학부모 대상 정기적 만족도 평가 및 반영 및 개선을 통한 체계적인 질 관리체계 구축
- 매년 취업 현황 검토를 통한 협약기업 관리 (신규 지정, 취소, 변경 등)
- 취업 이후 애로사항 해결 등 취업상태 유지를 위한 맞춤형 지원 제공

## ② 스마트 푸드서비스 매니지먼트 트랙(Smart Foodservice Mgmt. Track)

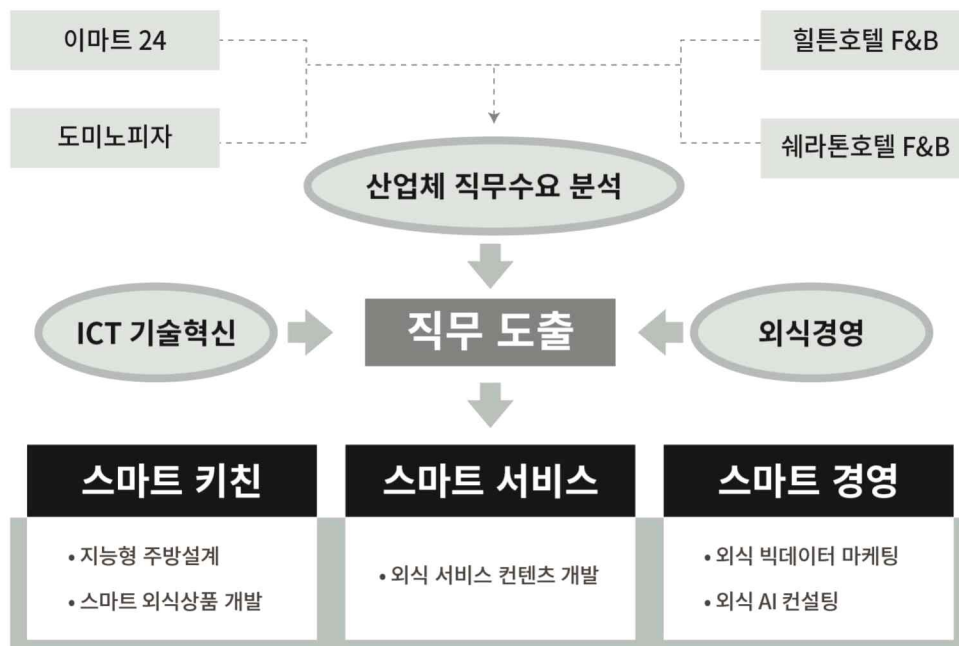
### 1. 특성화된 교육과정 운영 계획

#### 1.1. 수요조사

##### □ 외식서비스(Foodservice) 산업 동향

○ 4차산업혁명 시대의 외식기업은 단순한 제품 판매를 넘어서, 외식서비스를 통해 가치 있는 경험을 전달하기 위한 여러 시도를 하고 있으며, 이 과정에서 고객을 감동시킬 수 있는 서비스를 제공할 혁신적인 ICT 기술들이 등장함

○ 진화하고 있는 기술을 외식기업 경영에 접목시키기 위해서는 ICT 기술들에 대한 이해가 높은 외식 경영인의 양성이 필요하나 이 분야의 융합된 지식을 갖춘 전문인력은 부족한 실정임




○ 이마트24는 올해부터 전문가들과 정보통신기술(ICT)이 접목된 미래형 편의점 연구를 시작함 (동아일보, 2018, 7, “음성인식 자판기가 맞춤상품 추천, 어때요?” )

○ SK브로드밴드가 제공하는 사물인터넷(IoT) 서비스를 통해 온라인 배달 주문 고객을 대상으로 매장에서 고객에게 제품이 전달되기까지 배달 위치 정보와 도착 예정 시간을 실시간으로 제공함 (연합뉴스, 2018, 4, 도미노피자 “실시간 배달 위치 알려드립니다” )

○ 미국 실리콘밸리에서 2016년 개업한 줌피자(Zume Pizza). 피자 조리 로봇이 시간당 288개의 피자를 만들고 배달 트럭에서 조리가 가능하여 따뜻한 피자를 배달하며, 예측시스템을 통해 어떤 종류의 피자가 주문될지를 분석함 (Mail Online, 2017. 06. 29.)

○ 3D를 활용한 레스토랑에서의 음식에 대한 가상 체험을 제공함 (Augustman Food & Drink, 2019.2.8.)

서비스	기업	사례	비고(기사링크)
음성인식 자판기	이마트24		<a href="http://news.donga.com/3/all/20180717/91085779/1">http://news.donga.com/3/all/20180717/91085779/1</a>
IoT를 활용한 실시간 배달 위치 제공 서비스	도미노피자		<a href="https://www.yna.co.kr/view/AKR20180409031800030?input=1195m">https://www.yna.co.kr/view/AKR20180409031800030?input=1195m</a>
로봇이 만드는 피자	Zume Pizza		<a href="https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-4649908/Zume-pizza-uses-robots-deliver-four-minutes.html#ixzz4n5loMqoF">https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-4649908/Zume-pizza-uses-robots-deliver-four-minutes.html#ixzz4n5loMqoF</a>
3D 음식 가상 체험	Le Petit Chef		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=LXyX-OvZIUg&amp;t=39s">https://www.youtube.com/watch?v=LXyX-OvZIUg&amp;t=39s</a>

○ 위와 같은 소비자 트렌드 및 현장에서는 ICT 기반으로 한 외식서비스 산업에 종사할 수 있는 인재를 필요로 하고 있으나 국내 대학 외식경영학과 교육과정에서는 이를 100% 반영하지 못하는 실정임

○ 4차산업에서는 ICT 관련된 교육이 필요함에도 불구하고 이와 관련된 컴퓨터 교육프로그램이 상대적으로 부족한 실정임

#### □ 직무수요 분석 및 공통직무 도출

○ 국내 외식프랜차이즈 기업과 5성급 호텔의 관리층을 대상으로 4차산업에서 필요한 인재상을 인터뷰 형태로 사전 조사함

○ 사전 조사의 결과를 바탕으로 도출된 기술기반의 직무들의 실효성을 검증하기 위해 외식 및 ICT 관련 전문 교수들과 심층인터뷰(In-depth interview)를 수행함

○ 더 나아가, 새롭게 등장하는 기술기반의 직무들과 현장업무와의 갭을 줄이기 위해 실무자 중심으로 최종적으로 개별 인터뷰를 실시함

○ 그 결과 ‘소프트웨어’, ‘조리기술’, ‘자동화 시스템’, ‘데이터 분석’을 핵심단어로 도출하여 이를 반영할 수 있는 ‘스마트 푸드서비스 매니지먼트 트랙(스마트 FM 트랙)’을 신설할 계획임

연번	업체명	성명	소속/분야	직위(급)	의견요약
①					ICT 기술을 활용하여 자동화 모듈의 키친을 관리 및 운영할 수 있는 인재 필요
②					다양한 고객들을 그들의 니즈에 따라 세분화하여 맞춤형 상품을 제공할 수 있는 기술 필요
③					빅데이터를 바탕으로 고객이 원하는 제품을 시기별로 예측하여 마케팅 비용 절감 필요
④					4차산업에서 인적 및 기술 서비스가 결합된 융합적 서비스 콘텐츠 개발 필요
⑤					인공지능형 기술을 바탕으로 상권분석을 통해 최적의 입지를 선정할 수 있는 인재 필요

산업체 요구 직무	직무 설명
지능형 주방 설계	고객의 수용력을 고려하여 지능형 주방 시설의 위생, 안전, 운영의 효율성을 기반으로 계획
스마트 외식상품개발	고객에게 제공되는 다양한 음식의 메뉴를 결정하는 것. 고객의 욕구 파악, 구입 가능한 식자재, 다양성과 기호를 파악
외식 빅데이터 마케팅	타겟 마케팅으로 빅데이터에 의존해 고객의 외식 구매 정보를 분석, 구매할 가능성이 높은 고객을 대상으로 한 추천 마케팅
외식 서비스 콘텐츠 개발	고객이 흥미를 가지거나 만족할 경험이 있는 ICT 융합 서비스를 파악하여 개발하고 제공할 수 있도록 하는 것
외식 AI 컨설팅	고객 또는 외식업 상황에 맞는 운영상황을 제시하는 인공지능 분석 모델 제공

□ 교육과정개발 운영위원회 구성

○ 위에서 언급한 바와 같이 외식경영학과가 직면한 문제를 해결하기 위해 관련 전공 교수 및 실무 전문가로 교육과정개발 운영위원회를 구성함

연번	구분	성명	소속	직위(급)	비고
①	위원장		호텔관광대학	학장	교내
②	위원		외식경영학과	교수	교내
③	위원		외식경영학과	부교수	교내
④	위원		호텔외식관광프랜차이즈	조교수	교내
⑤	위원		컴퓨터공학과	교수	교내
⑥	위원		컴퓨터공학과	교수	교내
⑦	위원			대표	교외
⑧	위원			조리장	교외
⑨	위원			대표	교외
계			총 9명		

□ **교육과정 운영위원회 운영 계획**

- 스마트 FM 트랙 교육과정개발 운영위원회는 LINC+ 선정 이후 스마트 FM 트랙 관리를 위한 상시 조직으로 운영함
- 현장의 직무 변화를 반영하고자 매 학기 현장수요를 조사하여 교육과정 개선함
- 학기초와 학기 말 설문조사를 통해 교과목에 대한 학생들의 요구사항과 이해도를 반영하여 교육에 대한 질적 수준을 향상함

□ **산업체와의 워크숍 개최 계획**

- 특강 형태로 삼성물산, 서원밸리CC, LF Food 등 산업체 임직원을 초청함
- 실무진 특강을 통해 산업 트렌드 및 산업체가 필요로 하는 직무역량을 파악함
- 방학 기간에 인턴십 프로그램을 활용하여 현장 능력을 배양하고 취업 마인드를 고취할 수 있는 기회를 확대함

□ **스마트 FM 트랙 융·복합교육과정 모델 개발**

- 직무역량 중심 융·복합 교육을 효과적으로 운영하기 위해 ‘세종나무(NAMU+) 융·복합교육과정 모델’을 적용함

세종나무 NAMU+		적용	세부
N	Nomad Learning (노마드 학습)	1학년 교과목 대상	SW 및 융합에 대한 대면 교육 프로그래밍 실력배양 모듈식 수업을 통한 융합 교류 학생 중심 맞춤형 강좌
A	Accreditation(인증)	트랙이수 인증제 현장실습 인증제	비교과 프로그램 인증제 실시 ABF 평가제 P/NP 평가제
M	Making Learning (제작중심 학습)	캡스톤디자인	실습과 ICT 융합 위주의 과목 구성 산학협력 팀티칭 기반 수업 워크숍, 인턴십 등 비교과 운영
U+	Unified Learning with Industry (산학연계학습)	산학협력 파트너스 활동 모델 (3 Tier) 구축	융합 지식 교류 확산 인턴십 고도화

- ‘세종나무(NAMU+) 융·복합교육과정’은 1학년 융합탐색(1단계), 2-3학년 전공심화(2단계), 4학년 융합창작(3단계) 순으로 체계화함

운영계획		운영목표	실현 가능성
융합 탐색	창의 융합적 노마드 강좌 개설	융합교육에 대한 역량 배양 중핵필수과목을 통한 프로그래밍 능력 배양	융합 지식 교류 확산 다양한 커리큘럼을 통해 타 학문간 교류 협력 강화
	컴퓨터 프로그래밍 역량 교육	ICT 기반의 SW 역량 배양	2학년부턴 다양한 컴퓨터공학 전공과목 수강 의식경영과 ICT융합에 관한 전문가 활용
	스마트 푸드서비스 운영	ICT와 연계된 조리, 서비스 분야 능력 배양	각 분야의 현장 전문가 초빙 다양한 선택 과목을 제시하고 이에 맞는 산학협력 교수진으로 실무 중심으로 진행
전공 심화	스마트 푸드서비스 경영	데이터 분석과 해석을 통해 실질적인 문제를 해결함	사회조사방법론을 트랙 필수로 개발 경영 이슈를 제시하고 해결 위주로 학생 지도

융 합 창 작	캡스톤디자인 교과 도입	산업현장에서 문제해결 및 실무 능력을 가진 인력 양성	4학년을 대상으로 산학연계를 통해 실제 발생될 수 있는 문제 상황을 해결하는 교육과정을 제시하고 이를 산업체 전문가와 공동 진행
	산업체 현장실습	산업체가 필요로 하는 역량 보유 교육/진로 미스매칭 최소화 및 취업의 질 향상	산학협동으로 교육과정 개발 및 산업체의 전문가를 확보 산업체가 필요로 하는 인력 양성을 위해 연계 지원체제 구축

## 1.2 교육과정 설계 및 운영

### 1.2.1 교육목표 및 인재상

#### □ 스마트 FM 트랙 교육목표

○ 외식과 식품제조에 정보통신기술(ICT)과 접목할 수 있는 푸드테크 산업의 시장 규모가 200조원으로 추정되고 점차적으로 발전하였음. 특히, ICT가 외식업에 반영되면서 앱을 이용하여 매장 밖에서 주문하고 매장에 도착하면 위치기반 시스템을 통해 주문이 접수되는 상황임

○ 4차산업혁명 시대에 외식산업과 ICT는 불가분의 관계로 향후 외식전공자들은 컴퓨터 관련 지식을 갖출 필요가 제기됨

○ 본 스마트 FM 트랙은 스마트 키친, 스마트 서비스, 스마트 경영으로 세분화하여 제품의 생산, 제조, 가공, 조리 단계를 무인화하거나 최적화하기 위한 지능형 IoT 기반 스마트 키친, 고객 맞춤형 서비스, 고객 감동 서비스를 제공하기 위한 실감형 콘텐츠 기반 스마트 서비스, 생산, 유통, 판매 및 수익성의 극대화를 전담하는 인공지능과 빅데이터 분석 기반 스마트 경영과 관련된 지식을 전달하고자 함

○ 외식산업의 선진화된 경영기법과 4차산업혁명에서 중요한 요소인 ICT에 기반한 서비스 지식을 전달하여 글로벌 외식경영 인재를 양성하고자 마련되었음. 즉, 산업체가 필요한 인력 양성을 위하여 산학협력 친화형 모형을 구축하고 산업체와 학교가 동반하여 성장, 발전하고 최고의 인력을 배출함으로써, 미래 외식산업을 선도함

#### □ 스마트 FM 트랙 인재상

○ ICT 기반이 적용되는 외식산업의 혁신적인 기술 환경 변화에 대응하여 스마트한 키친과 서비스 능력을 갖춘 ‘실무적 인재’ 양성

○ 스마트 경영의 효율성을 극대화할 수 있는 경영 기법 및 ICT 기반의 컴퓨팅 사고력을 갖춘 ‘융합형 인재’ 양성

인재상	4차 산업혁명 시대의 ICT 융합형 외식경영인 양성		
3대 역량	실무적 인재	융합형 인재	글로벌 인재
교육과정	스마트 푸드서비스 매니지먼트 트랙 (스마트 키친, 스마트 서비스, 스마트 경영)		

○ 기업의 수익 구조 극대화를 위해 필요한 데이터를 효과적으로 관리, 분석하여 의사결정 능력을 갖춘 ‘글로벌 인재’ 양성

## 1.2.2 교육과정 개요

### □ 교육과정 운영

○ 산업체 협의를 통한 주요 직무를 분석하여, 스마트 키친, 스마트 서비스, 스마트 경영으로 세분화 하여 이에 따른 직무 필요 역량을 도출하여 교과목을 설정함

구 분		스마트 FM 트랙		
직무 분석	직무군	스마트 키친	스마트 서비스	스마트 경영
	주요 직무단위	지능형 주방 설계 스마트 외식상품개발	외식 빅데이터 마케팅 외식 서비스 콘텐츠 개발	외식 AI 컨설팅
	주요 직무역량	조리기술 기획력/창의력 메뉴 계획 커뮤니케이션	서비스능력 기획력/창의력 커뮤니케이션	기획력 통계프로그램 운영 의사결정
	주요 ICT 기술	지능형 IoT	모바일 앱, 실감형 콘텐츠	데이터 기반 빅데이터 분석기초
필요 역량		창의력, 응용능력	커뮤니케이션	관리, 운영 능력

### □ 트랙 이수학점 및 학위명

- 전공 간의 공통 과목 개발과 컴퓨터공학 기반의 ICT 교육 강화, 산학 연계로 실무 능력 향상 등을 통하여 4차산업에 융합형 인재를 양성하도록 과목을 구성
- 스마트 FM 트랙은 총 15과목 중 27학점(9과목) 이수

이수구분	이수학점		내용	비고
	외식경영	ICT 융합		
트랙필수	6	3	필수 이수	'스마트 FM 트랙 이수' 를 졸업장에 표기
트랙선택	9	9		
합계	15	12	트랙이수학점 27학점	

- 전공 교과목 구성은 외식 전공과 컴퓨터 공학으로 구성하여 ICT 기반의 4차산업에서 외식산업의 혁신적 개발과 콘텐츠 혁신을 통한 융합 교과과정으로 설계
- 직무별 필수 학점 및 교과목: 전공필수를 제외한 총 15개 교과목 설정하고 이 중에서 필수 3과목을 포함하여 총 27학점을 이수
  - 총 27학점에 대해 평균 C+ 이상으로 이수한 학생들을 대상으로 '스마트 푸드서비스 매니저먼트 트랙 이수' 를 졸업장에 표기함
- 각 과정별 산업체 요구 역량 반영 및 산학협력 공동티칭 체계 확립
  - 1학년 기초/융합탐색, 2학년 기초심화, 3학년 전공심화, 4학년 융합심화 등 세분화 과정을 통한 산학협력 친화적 교육 시스템 구축

### □ 특징

- 세 분야의 서브 트랙: 다양한 전공의 학생들이 '스마트 FM 트랙' 을 이수할 수 있도록 스마트 키친, 스마트 서비스, 스마트 경영의 세 가지 영역에서 외식경영학과와 컴퓨터공학과와 전공 중 외식 분야와 관련도가 높은 과목을 지정하였음
- 기초+심화 ICT 융합 교과: ICT 교과는 외식경영 전공자 등 SW 비전공자를 위한 융합형 기초 과목들과 각 기초과목과 연계된 심화 과목들로 구분됨. 트랙 이수자는

ICT 교과 선택 과목을 기초과목들로만 구성할 수도 있고, 기초과목 한 과목과 연계된 심화 과목 두 과목으로 구성할 수 있음

- **산업체 문제 해결형 캡스톤 디자인:** 세 영역의 교과목은 산업체의 수요를 반영하여 교과목 내용을 구성하도록 하고, 교과목에 대해 새로운 지식을 익히도록 함. 캡스톤 디자인 과목은 외식경영과 ICT 교과에서 배운 내용들을 융합하여 산업체 문제를 해결하도록 함으로써, 실무적인 문제 해결 능력을 키우도록 함
- **탄력 이수제:** 매학기 학생선발이 이루어지는 트랙의 특성 상, 1학기과 2학기애 트랙 이수를 시작하는 학생들 모두 순차적으로 교과 이수가 가능하도록 교과목의 개설학기를 유연하게 적용하여 본 트랙의 교과과정은 1년 반에 이수가 가능함
- **현장실습 인증제:** 현장실습은 학점 인정을 받는 교과가 아니고, 비교과 과목이나 트랙 이수를 위한 인증 필수 과목으로 규정. 협약이 된 산업체에서의 최소 1회 이상의 현장 실습이 필수이며, 시기는 산업체와 조율하여 2학년부터 4학년 사이에 상시 이수 가능함

### 1.2.3 교육과정 도출 체계

#### □ 교육과정 도출

- 교육과정은 ‘대학-산업체 주도형 교육’, ‘산업체 문제 해결 교육’, ‘산업체 현장실습 교육’의 과정으로 설계됨
- 트랙 교과는 2학년부터 3학년까지 산업체의 수요를 반영한 교육 진행
  - 조리, 서비스 교과목과 ICT 기반의 융합 교과목을 병행 수업하여 전공 이수
  - 세부적인 교육 방향과 과정에 대해서는 산업체와 협의하여 산학팀티칭, 교과목 공동 개발, 공동 교재 개발 등을 진행함
- 비교과과정은 ‘산업체 현장실습 교육’으로 산업체를 방문하여 진행하며, 현장실습 교육에는 산업체 교육 체계를 반영한 소양교육, 방문교육, 견학 등을 포함함
- 캡스톤 디자인은 기업이 제시하는 주제를 중심으로 공동수행함
- 트랙 교과를 위한 교재는 수요조사를 통하여 대학과 산업체가 공동으로 개발함
  - 대학에서 우선 교재를 개발하고, 산업체에서는 교재의 현장 적합성을 검증

#### □ 스마트 FM 트랙 교과목 도출 체계

구분	산업체 요구직무	직무별 세부 역량	필요교과	비고
스마트 키친	스마트 외식상품개발	식재료 활용, 메뉴 적용성, 플레이팅	외국조리실습, 동양조리실습	기존
	지능형 주방 설계	주방 시설 배치, 사용법, 적합성, 운영의 편의성	주방시설관리론	신규
		주방 자동화 시스템 구축, 지능형 기기 및 네트워크 이해	지능형 IoT 기초	신규
			인공지능, 지능형시스템, 컴퓨터네트워크	기존*1)
	산학실무수행능력 융합 프로젝트 기획 및 수행 능력	스마트 FM 캡스톤디자인	신규	



스마트 서비스	외식 빅데이터 마케팅	질적 및 양적 데이터 관리 및 분석	사회조사방법론	신규
		데이터 분석, 시장조사, 수요예측	외식데이터분석	신규
		고객의 니즈 파악, 제품 홍보 및 판매	외식서비스 마케팅	기존
	외식 서비스 콘텐츠 개발	신메뉴, 가격 결정, 평가	메뉴계획과 디자인	기존
		소프트웨어 기초 이해, 기초 코딩 및 기초 알고리즘 활용	SW설계기초	신규
		모바일 앱 제작 기초, 모바일 앱 개발, 적용 및 응용	외식 서비스 앱 설계	신규
			문제해결및실습: JAVA, 데이터베이스, 모바일 응용설계	기존*1)
		실감형 콘텐츠, 오감 정보, 증강현실, 경험 극대화	실감형 콘텐츠 제작 기초 3D제작도구1, 3D제작도구2, 영상컨셉디자인	신규 기존*2)
산학실무수행능력 융합 프로젝트 기획 및 수행 능력	스마트 FM 캡스톤디자인	신규		
스마트 경영	외식 AI 컨설팅	유통 물류, 운영 형태, 적용 방안	외식프랜차이즈 경영론	기존
		공정 관리, 분석기법	외식관리회계	기존
		지능형 데이터 분석, 빅데이터 분석 기술, 정보 수집·처리·분석·관리 자동화	딥러닝 기반 빅데이터 분석기초	신규
			빅데이터분석, 스마트 의사결정체계, 스마트/AI 알고리즘	기존*3)
		산학실무수행능력 융합 프로젝트 기획 및 수행 능력	스마트 FM 캡스톤디자인	신규
*1) 컴퓨터공학과 개설 기존 교과목 *2) 만화애니메이션학과 개설 기존 교과목 *3) 호텔관광경영학과 신규 개설 예정 교과목				

### 1.2.4 교육과정 이수체계

- 스마트 FM 트랙: 주전공 학점 중 스마트 FM 트랙 과목이 27학점 이상 포함됨
  - 트랙필수 9학점 (외식경영 6학점, ICT 융합 3학점)
  - 트랙선택 18학점 중 외식경영 9학점, ICT 융합 9학점
  - 비교과과목 중 현장실습은 트랙이수를 위한 인증 필수 과목이며, 나머지 비교과과목은 유연성 있게 구성함
- 트랙 과정을 종축에 학년별 교육 과정을 횡축에 배열하여 표로 구성함

#### □ 스마트 FM 트랙 교육과정 이수체계도

구 분	1학년		2학년	3학년	4학년
	기초/융합탐색		트랙기초	트랙심화	융합심화
공통	외식 경영	현장실습(비교과)			
	ICT 융합	컴퓨터 사고기반 기초코딩 프로그래밍입문-P	SW설계기초 외식 서비스 앱 설계	문제해결 및 실습: JAVA, 데이터베이스, 모바일 응용설계 중 최대 2과목 선택	캡스톤디자인 (트랙필수)

스마트 키친	외식 경영		주방시설관리론 (트랙필수)	외국조리실습 동양조리실습	
	ICT 융합		지능형 IoT 기초	인공지능, 지능형시스템, 컴퓨터네트워크 중 최대 2과목 선택	
스마트 서비스	외식 경영		사회조사방법론 (트랙필수) 외식서비스마케팅	외식데이터분석 메뉴계획과 서비스	
	ICT 융합		실감형 콘텐츠 제작 기초	3D 제작도구1, 2, 영상프로그래밍 중 최대 2과목 선택	
스마트 경영	외식 경영			외식프랜차이즈경영론 외식관리회계	
	ICT 융합		딥러닝 기반 빅데이터 분석기초	빅데이터 사이언스, 소프트웨어 해커톤, 스마트 씽킹 프로젝트 중 최대 2과목 선택	

- 1학년 기초/융합탐색, 2학년 트랙기초, 3학년 심화, 4학년 융합심화로 세분화함
- 트랙교과에 앞서 1학년 기초/융합탐색 과정은 전교생 대상의 필수 2과목을 포함  
- 대학 필수과목: 1학기 컴퓨팅사고기반 기초 코딩, 2학기 프로그래밍-P
- 트랙교과는 2학년부터 3학년까지 교과 중심으로 진행을 하고 4학년 1학기에는 교과 내용을 융합한 캡스톤디자인을 진행. 캡스톤디자인 교과는 학생 선택에 따라 3학년 2학기 진행도 가능. 비교과과목인 현장실습은 2학년부터 4학년까지 산업체와의 협의에 따라 상시 진행 가능
- 트랙교과는 2학년부터, 스마트 키친, 스마트 서비스, 스마트 경영 3개의 서브트랙으로 세분화. 서브트랙의 선택은 필수 요구 사항이 아니며, 효율적인 트랙교과 이수를 위한 가이드라인임
- ICT 융합 과목의 3학년 트랙심화 과목은 인접 학과, 인접 전공 또는 인접 트랙에서 개설한 트랙 인정 과목임  
- 예를 들어, 2학년에 실감형 콘텐츠 제작 기초 과목을 수강하고, 3학년에는 만화 애니메이션 텍 전공에 개설된 3D 영상 제작 관련 과목들을 수강하여, 실감형 콘텐츠 제작을 심도 있게 공부할 수 있음  
- 다른 예로는 3학년 전공심화과목 대신 2학년 전공기초 과목인 앱프로그래밍, 실감형 콘텐츠 제작 기초, 지능형IoT를 2학년과 3학년에 수강하여, ICT 융합 분야에 대한 폭넓은 기초 지식을 쌓을 수도 있음  
- 학생의 희망 분야와 해당 분야 산업체의 요구에 맞춰 폭넓은 기초 교육 또는 심화 교육이 가능함
- ICT 융합 과목의 트랙 심화 교과목은 하나의 서브트랙에서 최대 2개 과목까지 인정되며, 두 개 이상의 서브트랙에서 1개 과목 이상씩의 선택은 인정되지 않음
- 교과 과목은 대학과 산업체가 협업하여 강의를 진행함

- 사회맞춤형학과 교육과정과 교육과정 운영 모델의 적합성 검증
- 대학과 산업체가 공동으로 개발한 교재 활용
- 비교과 과목은 트랙교과와 연계가 될 수 있는 현장성에 중점을 두고 진행함
- 취업동아리, 전공봉사를 통한 인성교육, 산업체 방문 교육 등

**□ 스마트 FM 트랙 교육과정 이수 예시**

- 본 트랙은 이수 시작 학기, 선택 과목 등에 따라 탄력적인 트랙 이수가 가능함
- 아래는 ‘스마트키친’ 이 주 관심인 학생이 1.5년에 트랙을 이수하는 예시임

구분	2학년		3학년			
	2학기	겨울학기	1학기	여름학기	2학기	겨울학기
외식 경영	주방시설융합관리론 외식서비스 마케팅	사회조사 방법론	외국조리실습	현장 실습	동양조리실습	현장 실습
ICT 융합	외식 서비스 앱 설계	지능형 IoT 기초	SW설계기초		스마트 FM 캡스톤디자인	

**1.2.5 교과목 개요**

- 4차산업혁명의 핵심인 ICT 기술과 외식경영학과 과목을 교육시킴으로써, 산업체에 필요한 융합형 인재를 양성하고자 함
- 교과목의 교과과정 내용은 산업체와 협의하여 확정하게 되며, 연도별 산업체의 인력 수요를 반영하여 교재 개발을 최종적으로 확정
- 산업체에서 필요로 하는 과제를 해결할 능력을 키우는 과정과 산업체의 업무에 바로 투입될 수 있는 능력을 갖춘 교육과정으로 구성
- 교육과정은 4차산업 시대에 산업체에서 발생하는 문제를 해결할 수 있고, 업무에 능동적으로 참여할 수 있는 인재를 육성

**□ 스마트 FM 트랙 교과목 개요**

구분	교과목	주요 강의 내용	기업참여계획	담당교수	개설학년 및 학기	비고
공통	SW설계기초	자료구조 기초 알고리즘	교과목 공동개발		2학년 1, 2학기	선택
	외식 서비스 앱 설계	앱 제작 툴 소개 앱 제작 실습	교과목 공동개발		2학년 1, 2학기	선택
	스마트 FM 캡스톤디자인	산학협력프로젝트 기획, 설계, 제작	산학팀티칭		3학년 2학기, 4학년 1학기	필수
	현장실습	조리/서비스 실습	산업체			필수
스마트 키친	주방시설관리론	주방 시설과 배치 주방 설비	산학팀티칭		2학년 1, 2학기	필수
	외국조리실습	식자재, 조리	산학팀티칭		3학년 1학기	선택

	동양조리실습	식자재, 조리	산학팀티칭		3학년 2학기	선택
	지능형 IoT 기초	IoT 기술 이해 및 IoT 실습	교과목 공동개발		2학년 2학기, 겨울학기	선택
스마트 서비스	사회조사방법론	질적연구/양적연구			2학년 2학기, 겨울학기	필수
	외식데이터분석	SPSS 프로그램 실무적 시사점			3학년 2학기	선택
	외식서비스마케팅	서비스, 마케팅			2학년 2학기, 겨울학기	선택
	메뉴계획과 디자인	메뉴 운영, 계획 가격 결정	산학팀티칭		3학년 2학기	선택
	실감형 콘텐츠 제작 기초	VR/AR 원리 이해 AR 실습	교과목 공동개발		2학년 2학기, 겨울학기	선택
스마트 경영	외식프랜차이즈경영론	프랜차이즈 운영	산학팀티칭		3학년 1학기	선택
	외식관리회계	식음료 원가 분석 의사결정			3학년 1학기	선택
	딥러닝기반 외식 빅데이터 분석	빅데이터 처리 및 인공지능 원리 이해 딥러닝 실습	교과목 공동개발		2학년 2학기, 겨울학기	선택

○ 이외에도 선택한 트랙기초 과목에 맞춰 다음의 기존 과목들 중 트랙심화 과목을 최대 2과목까지 선택 가능

트랙 기초 선택 과목	트랙 심화 선택 과목(개설학기)	개설학과/전공
외식 서비스 앱 설계	문제해결 및 실습: JAVA(2학기), 데이터베이스(1학기), 모바일 응용설계(1학기)	컴퓨터공학과
지능형 IoT 기초	인공지능(1학기), 컴퓨터네트워크(2학기), 지능형시스템 (2학기)	컴퓨터공학과
실감형 콘텐츠 제작 기초	영상프로그래밍(1학기), 3D 제작도구1(1학기), 3D 제작도구2(2학기)	만화애니메이션 텍전공
딥러닝기반 외식 빅데이터분석	빅데이터 사이언스(1,2학기), 소프트웨어 해커톤(1,2학기), 스마트 씽킹 프로젝트(1,2학기)	호텔경영학과

### 1.2.6. 산학협력 교육과정 운영계획

#### □ 산업체와 공동으로 운영하는 산학협력 파트너스 활동 모델(3Tier) 구축

○ T1(Tier One Partners - 선도형 산학협력 파트너 모델): 산학협력을 적극적으로 선도할 수 있는 가족기업 10% 범위의 등록업체와의 활동모델

✓ 산학 공동센터 유치를 통한 실무위주 산학협력 프로젝트 개발 및 인력 양성

○ T2(Tier Two Partners - 협력형 산학협력 파트너 모델): 산학협력 부분의 협력이 가능한 가족기업 40% 범위의 등록업체와의 활동모델

✓ 산학협력 팀티칭, 멘토링, 맞춤형 교과과정 자문 및 개발 등 다양한 분야의 협력

○ T3(Tier Three Partners - 연계형 산학협력 파트너 모델): 산학협력 부분의 가벼

운 연계 가능하고 가까운 미래에 협력이 가능한 가족기업 50% 범위의 등록업체와의 활동모델

- ✓ 해외 전문가 초청 특강 및 멘토링 세션
- ✓ 해외 기업 및 대학 기술 교류를 통한 글로벌 산학협력으로 확산

□ 3T 산학협력 모델 연차별 계획

구분	Tier 모델	협력업체 수	수혜인원 및 산학협력
3차년도 (2019~)	T1 파트너스	2개	현장실습 5명, 인턴십 1명, 채용약정 0명
	T2 파트너스	8개	현장실습 5명, 인턴십 1명, 채용약정 0명
	T3 파트너스	4개	현장실습 5명, 인턴십 1명, 채용약정 0명
4차년도 (2020~)	T1 파트너스	5개	현장실습 10명, 인턴십 5명, 채용약정 5명 자문활동 4회, 산학 프로젝트 2회
	T2 파트너스	20개	현장실습 10명, 인턴십 5명, 채용약정 10명
	T3 파트너스	10개	현장실습 10명, 인턴십 5명, 채용약정 15명
5차년도 (2021~)	T1 파트너스	10개	현장실습 10명, 인턴십 5명, 채용약정 8명 자문활동 4회, 산학 프로젝트 2회
	T2 파트너스	30개	현장실습 10명, 인턴십 5명, 채용약정 12명
	T3 파트너스	10개	현장실습 10명, 인턴십 5명, 채용약정 15명

□ 교육과정 편성 및 운영

- 외식환경 변화에 따른 신산업에 적합한 인재를 양성에 산학협력 체계가 필요함
- 산학협력을 통해 교과목, 현장실습, 산업체 특강 운영과 같은 실무 연계형 교육 과정을 통해 현장성을 반영
- 기업주도형 산학협력 체계를 통해 수요자 중심형 교체체계 강화

구분	내용
산업체 수요에 맞춘 교육과정	- 산업체와 연계한 교육과정 운영(학생선발, 교육과정, 수업방법 등) - 학기 종료 후, 교과목에 대한 분석 및 개선 방향 논의
현장 적합성 제고	- 산업체와 협의를 통한 위원회 구성, 운영 - 정기적인 실무협의를 실시
현장 적응성을 위한 현장실습	- 산업체에서의 현장실습을 통한 실무능력 향상 - 산업체의 수요조사를 통해 대상자 선발 - 현장실습은 트랙 이수를 위한 인증 필수 비교과 과목으로 규정 - 이외에도 산업체와 학생의 요구를 반영한 현장실습 확대 및 학점 인정
산업체 특강	- 산업체 임직원으로 구성된 실무 및 취업 특강 - 방문 교육을 통해 산업체 현장에 대한 이해도를 높임 - 재학생의 자기 계발과 자질 향상을 위한 멘토링

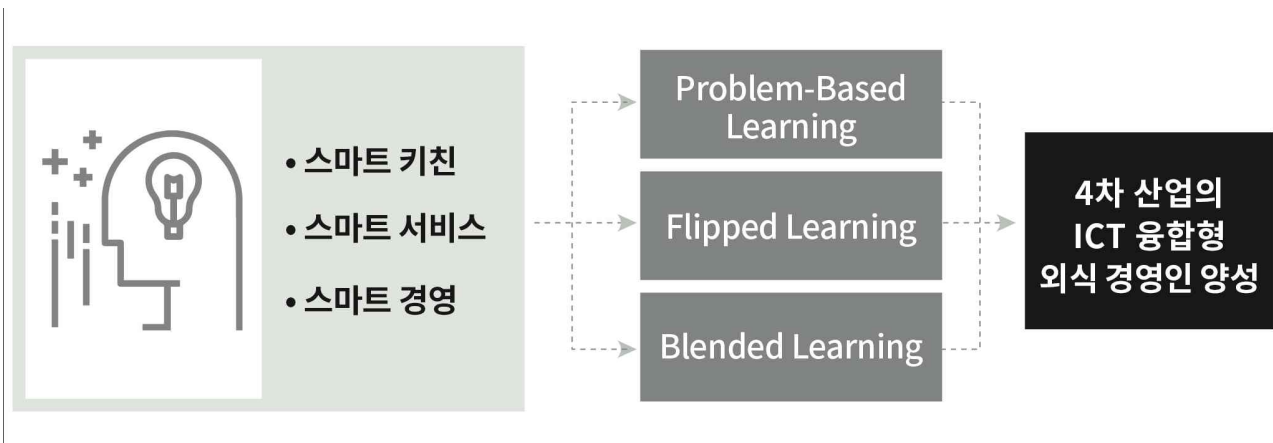
### 1.2.7 비교과 프로그램 운영계획

#### □ 정규교과과정과 비교과과정의 연계

구분	1학년	2학년	3학년	4학년
교과	프로그래밍 (대학 전체 공통 교과)	주방시설관리론 사회조사방법론 ICT 융합 기초 과목	외식데이터분석	캡스톤디자인
비교과	스마트 FM 트랙 소개 진로 및 학업 상담 컴퓨터 활용 교육		박람회, 전시회 참가 외식 공모전 참가 PBL 기반 조사	취업 컨설팅
	산업체 특강 및 견학 산업체 현장 방문 교육 및 현장 실습 어학 능력 향상 공모전 경진대회 참가를 위한 지원			

- 산업체와의 산학연계 사업을 통해 전공과는 별도로 산업체에서 필요로 하는 직무 능력을 파악하여 비교과영역으로 교육함
- 산업체와 관련된 과정은 참여 산업체와 학생을 대상으로 수요조사를 진행하여 구성함
- 산업체 근무를 전제로 필요한 교육내용으로 편성하였으며, 이를 통해 자기 계발과 외식경영전공자의 자질을 함양함
- 현실에 대한 이해와 적응력을 습득하여 자기 분야의 자긍심을 고취함

## 2. 혁신적 교육방식 운영 계획



- 스마트 키친, 스마트 서비스, 스마트 경영 등 ICT 지식을 요구하는 외식경영인을 양성하기 위해 문제 해결 중심의 교수법인 Problem-Based Learning(PBL), Flipped Learning(FL), Blended Learning(BL)을 운영할 계획임
- 실제 문제상황을 통해 학생들에게 기술 기반 서비스의 이해도를 높이기 위해 기업전문교수와 과목을 설계하고, 7개의 과목들의 특성에 맞게 PBL, FL, BL을 적용 및 운영함

□ 혁신적 교육방식 도입 교과목

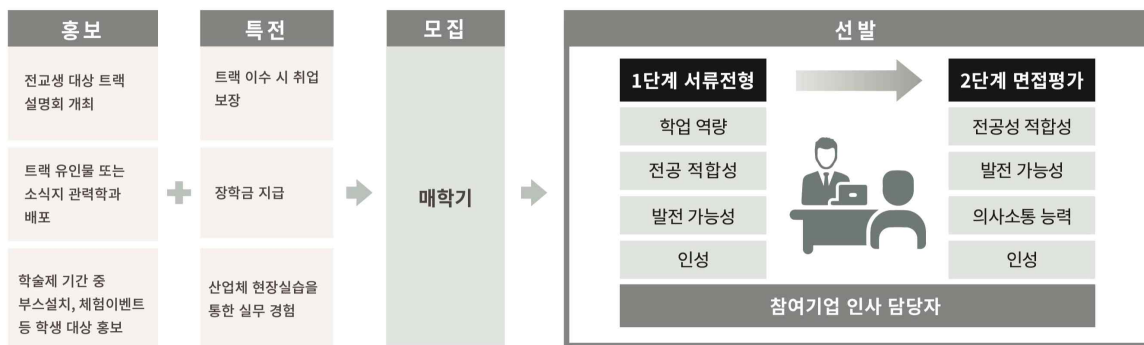
구분	적용과목	운영시기	세부 내용
이론 + PBL (PBL 8주 이상)	외식서비스마케팅	2020.3	실제 외식서비스산업에서 발생하는 다양한 케이스를 마케팅이론을 적용하여 문제를 해결하는 방식으로 프로젝트 수행
PBL	스마트 FM 캡스톤 디자인	2020.3	산업체 전문가 멘토링 기반 산업연계 PBL. 외식산업 분야의 여러 문제를 ICT 기술로 해결하는 방안을 제시하는 팀 단위 프로젝트 진행
이론 + FL (FL 8주 이상)	외식데이터분석	2019.9	사전 학습을 통해 SPSS와 관련된 통계분석 강의 내용을 이해하고 수업시간에 실제 외식데이터를 바탕으로 분석 후 결과를 토론회로 수업 진행
	딥러닝기반 외식 빅데이터 분석	2019.9	딥러닝과 이를 이용한 데이터 분석 방법을 온라인으로 사전 학습하고, 다양한 데이터 분석을 위한 적절한 딥러닝 기법들을 오프라인에서 토론 및 학습
BL (강의실 및 온라인 수업을 각각 50%씩 병행수업)	실감형 콘텐츠 제작 기초	2019.9	실감형 콘텐츠 기초 지식과 다양한 툴 소개를 온라인으로 학습하고, 여러 툴들을 사용한 실습을 진행
	지능형 주압을 위한 IoT 기초	2019.9	지능형 시스템과 무선통신의 기초 지식을 온라인으로 사전 학습하고, IoT 툴을 이용해 학습한 내용을 실습으로 확인
현장실습	현장실습	2020.9	산업체 프로젝트 연계 및 기획 참여

□ 대학차원의 행정적/재정적 지원

- 대학 자체 혁신교수법 운영지침 매뉴얼 화 및 관련 장비 지급(태블릿PC)
- 혁신교수법 적용 신규 개발 교과목에 대한 OT 및 컨설팅 지원
- 혁신교수법 적용 신규 개발 교과목에 추가 강의수당 지급
- 혁신교수법 적용 교과목 강의 교수에 교육실적평가점수 2점 부여

### 3. 학생선발 및 진로지도 운영 계획

□ 우수학생 확보 및 선발 계획



- 신입생 오리엔테이션 및 전교생 대상 학교 차원의 교내 홍보를 통해 스마트 FM 트랙에 대하여 주기적인 안내를 실시함
  - 학기 초에 1, 2학년 학생 대상으로 홍보하고, 학기말에 트랙을 시작할 학생 모집
  - 스마트 FM 트랙을 구성하는 각 영역별 교과 성적 우수자에게 이메일로 안내하고 개별 면담을 통하여 트랙지원 유도

- 채용약정기업 취업 보장과 특전을 통하여 매 학기 충분한 지원자를 확보함
  - 장학금 및 산업체 현장실습을 통한 실무경험 제공
  - 외식경영 및 컴퓨터 전공자는 별도심사를 통해 3학년 2학기에도 트랙 이수 허용
- 1단계 서류평가 및 2단계 면접을 통하여 우수한 학생을 선발함
  - 대학 인재상과 부합하는 인성과 채용약정기업의 선발기준을 반영하여 학생 선발
  - 면접 시 채용약정기업의 실무자를 반드시 참여하도록 하고, 지원자가 충분한 질의응답을 통하여 자신의 진로목표에 부합하는 트랙을 지원할 수 있도록 함

선발 절차		전형 방법 및 전형 요소	
서류 제출	제출 서류	지원서, 학부성적표, 공인자격증, 경력증명서, 기타 증빙자료	
1단계 서류 평가	전형 요소	학업역량	직전학기까지의 평균 학점
		전공적합성	스마트 FM 트랙에 대한 관심도 융합전공에 대한 이해도 컴퓨터 사고기반 기초코딩, 프로그래밍입문-P 성적
		발전가능성	어학 점수, 기타 경력 사항
		인성	봉사활동 및 교내외 비교과 활동
2단계 면접 평가	전형 요소	전공적합성	지원동기, 진로계획, 트랙에 대한 관심도와 이해도
		발전가능성	어학 능력 및 기타 경력 사항
		의사소통능력	질문 이해도, 표현력, 시간 활용 능력
		인성	리더십 및 공동체 의식, 정직과 성실성, 면접 태도
※ 사업 참여기업 인사담당 임원 등이 서류평가 및 면접평가에 참여			

#### □ 선발된 학생에 대한 학생 역량강화 및 지원방안

구분	내용
교육 여건 개선	· 대학 교육, 취업, 창업 등을 사회맞춤형 시스템으로 전면적 개편 · 우수강의 사례공모 및 포상제도를 통한 우수 교육 확산 · 교육 기자재 및 실습실 리모델링
장학금 지급	· 선발 학생 중에서 학업 우수자에 대한 장학금 지급 · 외부 공모전 지원에 따른 지원금과 수상자에 대한 장학금 지급
학습역량 강화	· 평생지도교수 배정으로 학사지도, 진로 및 취업상담을 유기적으로 진행 · 산업체 현장체험을 활용하여 산업체 특성과 요구에 맞도록 업그레이드
비교과활동 지원	· 인성 및 교양교육연구 비교과프로그램 개발 · 협약을 체결한 다수의 산업체 간부 초청 특강 · 외부 실무전문가 초청 특강/전공에 대한 이해도 및 간접 실무경험 고취
산업체 맞춤형 프로그램	· 산업체와 연계하여 교과목 및 교재 개발 · 약정기업의 현장실습기간 동안 과제를 부여하고 성적으로 반영함

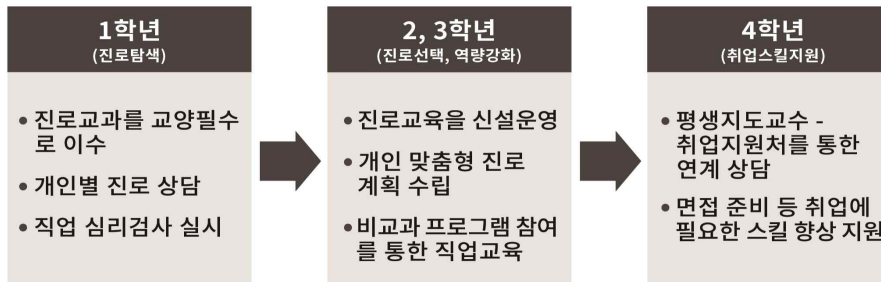
#### □ 학생상담을 위한 체제 구축, 진로지도 및 경력개발 시스템 구축 및 운영

- 신입생 때 <대학생활과 진로설계> 과목을 통해 전원 적성검사를 받도록 하여 자신의 진로목표를 구체화시키고, 자기소개서를 작성을 의무화시킴
- 평생지도교수제를 통하여 학생의 전주기에 걸쳐 밀접한 학생상담을 실시하며, 협약기업 전문가와 연계하여 멘토링을 받도록 함으로써 진로탐색 역량을 배양시킴
- 학생지원처, 교수학습개발센터, 학생생활상담소, 취업지원처를 통해 학사지도, 학교생활지도, 학습지도, 심리정서 상담 및 진로취업 상담이 유기적으로 진행됨



- 학생경력개발시스템(U-Dream)에 의한 모든 상담기록과 분석결과의 체계적 관리
  - 입학부터 졸업 이후까지 모든 학생지도 내용은 물론 성적, 적성검사, 자기소개서, 상담, 취업 및 진로 활동 기록이 포트폴리오 형식으로 축적되어 관리됨
  - 학생본인, 평생지도교수, 학생생활상담소 상담원 모두 신속히 검토할 수 있음
- 스마트 FM 트랙 선후배간 멘토링을 통한 진로 매칭을 개선함

□ 선발 후 사회진출까지의 전주기적 진로설계 및 경력관리체계 구축 및 운영



- 저학년부터 전공기반 학습을 지도함
  - 재학생 멘토 지도, 1:1 면담 확대, 학습능력 평가 등
  - 협업학습을 통해 학생들의 문제 해결, 의사소통, 협업 능력 향상
- 전공별 진로취업지도를 강화함
  - 신입생부터 전공과 관련된 다양한 진로에 대해 시야를 넓히도록 지도
  - 전공역량을 살려 진출할 수 있는 다양한 경로를 지도
  - 자신에게 적합한 진로분야를 탐색하도록 지도
  - 진로설계 및 목표설정 분야로 진출하도록 역량 개발(전공교과 및 비교과)

□ 취업률 관리체계 구축

- 취업지원처에서는 대학 차원에서 전교생을 대상으로 다양한 취업지원 프로그램을 운영하여 실무에 대한 대처능력을 배양시키고 있음
- 스마트 FM 트랙 이수 선후배간 멘토-멘티로 지정 운영하여 트랙 이수과정 내에서 중도포기자가 발생하지 않도록 특별히 관리함
- 교육과정평가센터를 통하여 재학생, 졸업생, 기업체 및 학부모 대상 정기적 만족도 평가 및 반영 및 개선을 통한 체계적인 질 관리체계 구축
- 매년 협약기업 취업 현황 검토를 통한 협약기업 관리(신규 지정, 취소, 변경 등)
- 취업 이후 애로사항 해결 등 취업상태 유지를 위한 맞춤형 지원 제공

### ③ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 (Global CGI Animation Track)

#### 1. 특성화된 교육과정 운영 계획

##### 1.1. 수요조사

###### □ 글로벌 CGI 애니메이션 산업 동향

○ 4차산업혁명 시대의 미디어 환경은 방송, 극장 중심을 탈피하여 소프트웨어 중심의 유튜브, 넷플릭스, 아마존등의 뉴미디어 시대로 급격하게 변화하고 있음. 뉴미디어 스튜디오의 공격적인 가입자 확보 마케팅 전략으로 인하여 패밀리 콘텐츠 수요 및 글로벌 애니메이션 및 영상 콘텐츠 수요가 증가함

○ 글로벌 콘텐츠의 수요 증가는 국내 CGI 스튜디오의 고용확대로 연계 되고 있으나 전문 인력의 부재로 인한 동남아, 캐나다, 인도 역 외주 현상 심화됨

○ 글로벌 콘텐츠 산업현장에서는 AI, VR, CGI, Hologram, Interactive, VFX등 소프트웨어 및 다자간 협업의 시대로 방향 전환이 이루어지고 있으나 국내 전문 인력 부족으로 인한 국내 산업체 경쟁력 속도 둔화됨



○ 최근 국내 애니메이션 스튜디오 엔팍의 “꼬마탐정 토비와테리” Netflix Original 시리즈가 전 세계에 론칭함

○ 한국 제작진이 100% 주도한 “킹덤” Netflix Original 시리즈가 론칭함

○ 영화 “신과함께”가 국내 VFX 기술력을 바탕으로 세계시장에 진출함

제목	제작사	주요성과	비고 (주요기사)
꼬마탐정 토비와 테리	(주)엔팍		<a href="http://www.newsworker.co.kr/news/articleView.html?idxno=20022">http://www.newsworker.co.kr/news/articleView.html?idxno=20022</a>
킹덤	넷플릭스 (주)에이스토리		<a href="http://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2019/02/15/2019021502487.html">http://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2019/02/15/2019021502487.html</a>
신과함께	(주)텍스터디지털 (주)리얼라이즈픽쳐스		<a href="http://news.hankyung.com/article/201809036327H">http://news.hankyung.com/article/201809036327H</a>

□ 직무수요 분석 및 공통직무 도출

연 번	업체명	성 명	소속/분야	직 위(급)	의견요약
①					현장투입인력부재 고도화된 CGI 기술 습득 인력의 부재
②					우수인력 채용의 어려움으로 현재 넷플릭스 프로젝트는 동남아 외주로 제작
③					새로운 기술 및 문화 트렌드를 이해하고 소화할 수 있는 인력의 부재 심화. 산학간의 소통 원활화 및 공동커리큘럼개발 등의 필요성 강조
④					Netflix, Amazon 등 OTT미디어의 약진으로 애니메이션컨텐츠 수요 증가. 국내 CGI Animation 업체의 인력난 심화
⑤					현시점을 “Golden Age of CGI Animation” 으로 표현. 전 세계적으로 CGI 컨텐츠 수요 증가. 한국이 역할을 해 줄 것을 기대

산업체 요구 직무	직무 설명
디지털 애니메이션	디지털 소프트웨어 활용 2D/3D 애니메이션을 제작 다양한 플랫폼에 적용할 수 있는 디지털 애니메이터
테크니컬디렉팅	CGI 애니메이션 제작의 기술적 솔루션 도출 R&D 수행을 통한 원활한 제작파이프라인 구성
영상프로그래밍	CGI 애니메이션 제작의 공학적 솔루션 도출 R&D를 통한 제작 프로그래밍 솔루션 설계 및 보완
디자인/컨셉아트	CGI 애니메이션 프리프로덕션 캐릭터, 배경, 프랍 디자인 구성 VFX 이펙트 디자인
영상 기획	기획개발을 운영하고 스토리를 구성하는 크리에이티브 프로듀싱
디렉팅	애니메이션, VFX, 첨단영상을 구성하고 연출

○ 위와 같이 국내외 제작 현장에서는 ICT 기반으로 한 전문 CGI 인력을 필요로 하고 있으나 현재 교육과정에서는 산업현장의 요구를 100% 반영하지 못하고 있는 실정임

○ 이를 위해 관련 전공 교수 및 실무 전문가를 바탕으로 현재 교육과정의 문제점을 해결위한 교육과정개발 운영위원회를 구성함

연 번	구 분	성 명	소 속	직 위(급)	비 고
①	위원장		만화애니메이션텍	교수	교내
②	위원		만화애니메이션텍	교수	교내
③	위원		만화애니메이션텍	교수	교내
④	위원		만화애니메이션텍	부교수	교내
⑤	위원		만화애니메이션텍	조교수	교내
⑥	위원		만화애니메이션텍	초빙교수	교내
⑦	위원		만화애니메이션텍	초빙교수	교내
⑧	위원			대표 / 이사	교외
⑨	위원			대표 / 부회장	교외
계	총 9명				

교육과정 운영위원회 운영 계획

- 본교 교수진과 산업체 전문가들을 중심으로 교육과정 운영위원회를 조직함
- 산업현장 및 이론교육 경력이 고루 갖추어진 전임/초빙 교수진 및 한국애니메이션협회 간부로 구성된 산업체 위원들을 추가하여 운영위원회를 확장함
- 현장에서 필요한 직무의 변화를 반영하기 위해 매 학기 현장 수요를 조사를 한국애니메이션제작자협회를 통하여 시행 후 교육과정을 개선함

산업체와의 워크숍 개최 계획

- CGI SW융합기술 워크샵, 세미나 및 특강을 개최함
- 산업체 임직원 취업  
특강 (10회 이상/년) 및 현장의 전문지식과 경험을 전달함
- 취업 또는 창업관련 학생들 개별 상담 진행 및 취업지원프로그램 지원
- 산업체 겸임교원 활용 교과목을 운영함
- 산업체 겸임교원을 활용하여 애  
니메이션, VFX, 캡스톤 디자인 등 산학협력 교과목 운영 계획
- 지도교수는 산업현장의 전문가 및 멘토를 학생들과 연계시켜주는 역할 수행

글로벌 CGI 애니메이션 트랙 융복합교육과정 모델 개발

- 직무역량 중심의 융복합교육을 효과적으로 운영하기 위해 ‘세종나무(NAMU+) 융복합교육과정 모델’을 적용함

세종나무 NAMU+		적용	세부
N	Nomad Learning (노마드 학습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창의융합노마드</li> <li>• 1학년 교과목 적용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 융합 지식 교류 확산</li> <li>• 모듈식 수업을 통한 융합 교류 확산</li> <li>• 학생중심 맞춤형 강좌</li> </ul>
A	Accreditation (인증)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학문분야별 인증제 확대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비교과 프로그램 인증제 도입</li> <li>• ABF 평가제</li> <li>• P/NP 평가제</li> <li>• CGI 전문가 인증제도 개발</li> </ul>

M	Making Learning (제작중심 학습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캡스톤디자인</li> <li>• 융합프로덕트종합설계</li> <li>• 종합설계워크샵수업</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창의적 아이디어 구현</li> <li>• 입히고(Make), 공유(Share), 시연(Demo)하며 발전</li> <li>• 융합실무 산학협력 팀티칭 기반</li> </ul>
U+	Unified Learning with Industry + (산학연계학습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 산학협력 파트너스 활동 모델 (3 Tier) 구축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 융복합 학습내용 실무적용</li> <li>• 가족회사 인턴 + 레지던트형 실습</li> <li>• 인턴십 고도화</li> </ul>

○ ‘세종나무(NAMU+) 융복합교육과정’ 은 1학년 융합탐색(1단계), 2-3학년 전공심화(2단계), 4학년 융합창작(3단계)으로 순차적 용해되어 학년별 반영

운영계획		타당성	실현 가능성
융합탐색	통섭과목 (중핵선택)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창의 융합 역량 배양</li> <li>• 현장기술 응용력 배양</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 융복합 지식 교류 확산 교육</li> <li>• 학내 타학문 간 협력 강화</li> </ul>
	창의융합노마드 강좌 배치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 융복합 역량 탐색</li> <li>• 학생중심 모듈 선택, 학습을 통해 진로 탐색</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1학년 대상 창의융합노마드 강좌 모듈 15개 개발 목표 및 산학협력 교강사 인력풀 확보</li> </ul>
전공심화	최신기술 트렌드와 미래유망산업 중요성을 반영한 교과 편성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ICT 기반의 CGI SW융합 응용 역량 배양 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2학년부터 2D / 3D Animation, VFX/VR/AR을 학생 스스로 선택</li> </ul>
	캡스톤디자인 교과 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 산업현장에서 문제해결+협업+실무능력을 갖춘 전문 인력 양성 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3학년부터 실무형 밀착지도를 위해 산학협력중점교수, 산업체 겸임교수를 활용하여 프로젝트 연계 학생 지도</li> </ul>
융합창작·고도화	융합프로덕트종합설계 교과 도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 메이커랩 방식의 현장기술 응용력 배양</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4학년을 대상으로 학제간 제작 중심의 융합고도화 교육과정, 프로젝트 기획·개발, 시제품 제작</li> </ul>
	산업체 연계 인턴십 확대, 레지던트 프로그램 도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기술수요 기업과 연계한 현장실무 역량 배양</li> <li>• 진로 미스매칭 최소화 및 취업질 제고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 산학협력 파트너스와 교과과정 개발 및 산업계 인력풀 지속적 확장, 산업체 연계 지원체계 구축</li> </ul>

## 1.2 교육과정 설계 및 운영

### 1.2.1 교육목표 및 인재상

#### □ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 교육목표

○ 4차산업혁명 및 뉴미디어 산업의 핵심을 선도할 수 있는 스마트-문화 융합기술 소양을 갖춘 전문 인재 양성을 위한 문화/사회/예술/공학 분야가 융합된 ‘글로벌 CGI 애니메이션’ 산학협력 대표 브랜드를 창출하고자 함

○ SW 기술 융합형 산업 분야의 실용적인 직무역량 중심의 글로벌 전문인력 양성을 통해 스마트-콘텐츠(Interactive Webtoon, 3D VR Animation, VR, AR, Hologram, VFX) 산업성장의 견인차 역할을 기대함

#### □ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 인재상

○ 새로운 기술 및 사회의 환경 변화에 대응하여 스마트 기술에 인간중심의 소프트 가치를 담을 수 있는 심미적 솔루션과 양질의 콘텐츠 제작 소프트 파워 인재

및 스토리텔링 기반 애니메이션의 창의적 융합을 통해 VFX, 가상현실, 증감현실 등 다변화된 기술 환경에 적합하고 혁신기술을 활용 할 수 있는 고도 전문 인력을 양성함

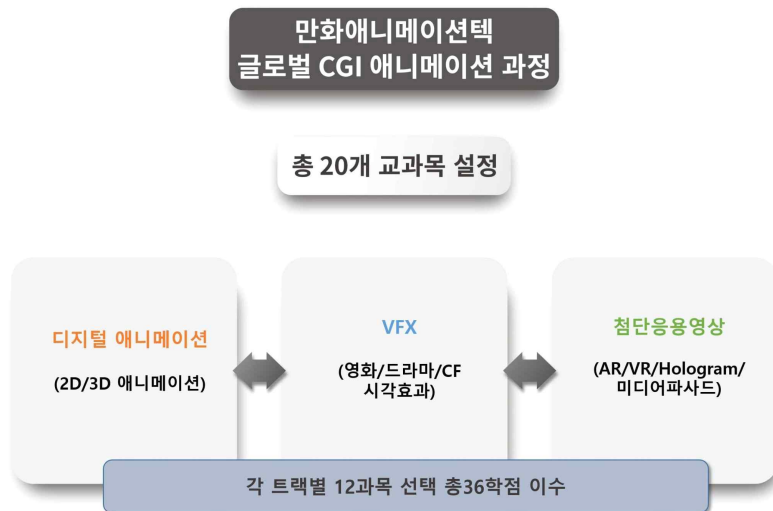
### 1.2.2 교육과정 개요

#### □ 교육과정 운영

○ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙을 설계함

- 직무별 3개 과정 설정: 디지털애니메이션, VFX, 첨단응용영상

- 직무별 필수 학점 및 교과목: 전공필수를 제외한 총 20개 교과목 설정. 직무별 12개 교과목 선택. 총36학점 이수



구 분		글로벌 CGI 애니메이션 트랙		
직무 분석	직무군	디지털 애니메이션	VFX	첨단응용영상
	주요 직무 단위	<ul style="list-style-type: none"> <li>영상기획</li> <li>디렉팅</li> <li>디자인/컨셉아트</li> <li>디지털애니메이션</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>테크니컬디렉팅</li> <li>비주얼 디벨롭먼트</li> <li>디지털애니메이션</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>테크니컬디렉팅</li> <li>비주얼 디벨롭먼트</li> <li>디지털애니메이션</li> </ul>
	주요 직무 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>기획력</li> <li>연출력</li> <li>스토리텔링</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털기술</li> <li>소프트웨어/코딩</li> <li>기술 최적화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>소프트웨어/코딩</li> <li>VR 영상 테크닉</li> <li>모델링&amp;맵핑</li> </ul>
필요 역량		커뮤니케이션 & 연출 역량	디지털 기술 역량	디지털 응용 역량

#### □ 학위 및 전공교과목 이수체계 확립

○ 학부전공 간의 공통 과목 개발을 통해 CGI 애니메이션 교육 강화, 산학연계 및 첨단영상 융합분야 실무 지향적 교과목을 설계하고 구성함

○ 창의소프트학부 만화애니메이션텍 전공과목은 총 72학점 이상 이수, 졸업이수학점은 교양을 포함한 총 140학점 이상 이수하게 됨

○ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙은 전공선택 20과목 중 12과목 선택 총 36학점을 필수로 이수하게 됨

이수구분	이수학점			비고	학위
	전공	복수전공	부전공		
전공필수	36	15	9	필수 이수	'글로벌 CGI 애니메이션 트랙 이수' 를 졸업장 표기
전공선택	36	24	12		
합계	72	39	21	졸업이수학점 140학점	

- 전공 교과목 구성은 SW코딩·하드웨어·SW툴의 비중(74%)과 예술·디자인 비중(26%)을 균형 있게 구성, 종합 디지털 미디어 융합 교과과정으로 설계함
- 글로벌 CGI 애니메이션 트랙은 다음과 같이 설계함
  - 직무별 3개 과정 설정 : 디지털애니메이션 & 코믹스, VFX, 첨단응용영상
  - 트랙 필수 학점 및 교과목: 전공필수를 제외한 총 20개 교과목 설정. 직무별 12개 교과목 선택. 총36학점 이수 필수
  - 1학년 기초/융합탐색, 2학년 기초심화, 3학년 전공심화, 4학년 융합심화 등 세분화 과정을 통한 산학협력 친화적 교육 시스템 구축

### 1.2.3 교육과정 도출체계

#### □ 교육과정 도출

- 산업체 협의를 통한 주요 직무를 분석하여 디지털애니메이션 & 코믹스, VFX, 첨단응용영상으로 세분화하여 이에 따른 직무 필요역량을 도출하여 교과목을 설정함
- 비교과과정은 '산업체 현장실습 교육' 으로 산업체를 방문하여 진행하며, 현장실습 교육에는 산업체의 교육 체계를 반영한 제작실습 교육을 포함함
- 캡스톤 디자인 교과는 기업이 제시하거나 현재 수행 중인 주제를 중심으로 대학과 공동프로젝트를 수행하는 교육과정임

#### □ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 교과목 도출 체계

구분	산업체 요구 직무	직무별 세부 역량	필요교과	비고
디지털 애니메이션 & 코믹스	스토리텔링	내러티브 구조, 스토리텔링 연구	내러티브워크샵	기존
	디지털 필름메이킹	디지털에디팅, 조명, 필름메이킹	디지털스토리텔링	기존
	기획, 마케팅, 리서치	엔터테인먼트 리서치/마케팅/기획	콘텐츠기획1,2	기존
	디지털애니메이션, 디렉팅	애니메이션분석, 액팅능력	애니메이션액팅1,2	기존
	디지털애니메이션	2D애니메이션 툴, 지능형 모션그래픽스 연구	디지털모션스튜디오1,2	신규
	테크니컬디렉팅	CGI애니메이션 소프트웨어연구 등	3D 제작도구 1,2	기존
	디지털애니메이션, 디렉팅	애니메이션연출, 프리프로덕션 디자인	디지털애니메이션디렉팅 1,2	신규
	디지털애니메이션, 테크니컬디렉팅	3D/CGI 애니메이션	3D애니메이션종합설계1,2	기존

	비주얼 디벨롭먼트	배경, 캐릭터 룩 개발 기초 설계	비주얼 디벨롭먼트	신규
	디자인/컨셉아트	영상 디자인 설계	영상컨셉디자인	신규
	디지털 코믹스 제작	코믹스 제작기법, 융합코믹스연구	디지털 코믹스 제작1,2	신규
	만화제작	만화제작기법	만화제작1,2	기존
	코믹스기획, 디렉팅	산학실무수행능력/프로젝트설계	코믹스캡스톤디자인	신규
	영상기획, 디렉팅	산학실무수행능력/프로젝트설계	영상캡스톤디자인	신규
VFX	스토리텔링	내러티브 구조, 스토리텔링 연구	내러티브워크샵	기존
	디지털 미디어	디지털에디팅, 조명, 필름메이킹	디지털스토리텔링	기존
	기획, 마케팅, 리서치	엔터테인먼트 리서치/마케팅/기획	콘텐츠기획1,2	기존
	디지털애니메이션, 디렉팅	애니메이션분석, 액팅능력	애니메이션액팅1,2	기존
	디지털애니메이션	2D애니메이션 툴, 지능형 모션그래픽스 연구	디지털모션스튜디오1,2	신규
	디지털애니메이션	CGI애니메이션 소프트웨어연구 등	3D 제작도구 1,2	기존
	비주얼 디벨롭먼트	배경, 캐릭터 룩 개발 기초 설계	비주얼 디벨롭먼트	신규
	디자인/컨셉아트	영상 디자인 설계	영상컨셉디자인	신규
	디지털애니메이션, 테크니컬디렉팅	3D/CGI 애니메이션	3D애니메이션종합설계1,2	기존
	테크니컬디렉팅	VFX 기초 디자인, 3D 툴 설계	이펙트설계1,2	신규
영상기획, 디렉팅	산학실무능력, 융합프로젝트	영상캡스톤디자인	신규	
첨단 응용영상	스토리텔링	내러티브 구조, 스토리텔링 연구	내러티브워크샵	기존
	디지털 미디어	디지털에디팅, 조명, 필름메이킹	디지털스토리텔링	기존
	기획, 마케팅, 리서치	엔터테인먼트 리서치/마케팅/기획	콘텐츠기획1,2	기존
	디지털애니메이션, 디렉팅	애니메이션분석, 액팅능력	애니메이션액팅1,2	기존
	디지털애니메이션, 디렉팅	2D애니메이션 툴, 지능형 모션그래픽스 연구	디지털모션스튜디오1,2	신규
	디지털애니메이션	CGI애니메이션 소프트웨어연구 등	3D 제작도구1,2	기존
	비주얼 디벨롭먼트	배경, 캐릭터 룩 개발 기초 설계	비주얼 디벨롭먼트	신규
	디자인/컨셉아트	영상 디자인 설계	영상컨셉디자인	신규
	디지털애니메이션, 테크니컬디렉팅	3D/CGI 애니메이션	3D애니메이션종합설계1,2	기존
	테크니컬디렉팅	첨단영상기획,AR/VR/Gam	영상프로젝트기획	신규
	영상기획, 디렉팅	산학실무능력, 융합프로젝트 설계	영상캡스톤디자인	신규

### 1.2.4 교육과정 이수체계

- 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 중축에 배열하고 학년별 교육과정 전략은 횡축에 배열하여 이에 부합하는 강좌를 매트릭스 형태로 아래 표와 같이 구성함
- 총 25개 교과목(아래 볼드) 중 과정별 36학점을 선택 및 이수함

#### □ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 교육과정 이수체계도

과정명	1학년 (공통)	2학년	3학년	4학년
	기초/융합탐색	기초심화	전공심화	융합창작
공통	· 창의융합노마드	· 디지털스토리텔링(전필)	영상컨셉디자인	· 영상캡스



	<ul style="list-style-type: none"> <li>비주얼씽킹</li> <li>소프트웨어기초코딩</li> <li>프로그래밍입문P</li> <li>애니메이션기초</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>네러티브워크샵(전필)</li> <li>콘텐츠 기획1,2(전필)</li> <li>디지털모션스튜디오1,2</li> <li>3D 제작도구1,2</li> <li>비주얼디벨롭먼트</li> </ul>	3D애니메이션종합설계1,2	툰디자인 / 코믹스캐릭터디자인
디지털 애니메이션 & 코믹스 과정	상동	<ul style="list-style-type: none"> <li>애니메이션액팅1,2</li> <li>만화제작1,2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털애니메이션디렉팅1,2</li> <li>디지털코믹스제작1,2</li> </ul>	상동
VFX 과정	상동	<ul style="list-style-type: none"> <li>애니메이션액팅1,2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이펙트디자인1,2</li> </ul>	상동
첨단응용영상 과정	상동		<ul style="list-style-type: none"> <li>영상프로젝트기획</li> </ul>	상동

○ 교육과정을 1학년 기초/융합탐색, 2학년 기초심화, 3학년 전공심화, 4학년 융합창작으로 세분화함

### 1.2.5 교과목 개요

#### □ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 교과목 개요

구분	교과목	주요 강의 내용	기업참여계획	담당교수	개설학기	비고
기초 심화 (2학년)	내러티브워크샵	스토리텔링, 내러티브구조	교과목 공동개발		1학기	전공필수
	콘텐츠기획1,2	마케팅, 기획연구	교과목 공동개발		1,2학기	전공필수
	디지털스토리텔링	디지털편집/조명/필름메이킹	교과목 공동개발		2학기	전공필수
	디지털모션스튜디오1,2	다양한 디지털 애니메이션 제작 소프트웨어 연구/이해	교과목 공동개발		1,2학기	전공선택
	애니메이션액팅1,2	애니메이션 액팅 기초 이해	공동 교재 개발		1,2학기	전공선택
	3D 제작도구 1, 2	3D 애니메이션 제작소프트웨어 이해	공동 교재 개발		1,2학기	전공선택
	비주얼디벨롭먼트	배경,캐릭터 룩의 개발설계	산업체직원 티칭		1학기	전공선택
	만화제작 1,2	만화제작 실무 및 설계	공동 교재 개발		1,2학기	전공선택
전공 심화 (3학년)	디지털애니메이션액팅1,2	애니메이션 연출 고급 과정 애니메이션 제작	교과목 공동 개발		1,2학기	전공선택
	3D애니메이션 종합설계1,2	3D애니메이션기획/제작	교과목 공동 개발		1,2학기	전공선택
	이펙트설계1,2	시각효과 기초 및 심화	산학팀티칭		1,2학기	전공선택
	디지털 코믹스 제작 1,2	디지털 응용 코믹스 제작 및 연구	산업체 티칭		1,2학기	전공선택
	영상컨셉디자인	영상 디자인 설계	산업체직원 티칭		2학기	전공선택
	융합영상프로젝트기획	AR, VR, 홀로그램 응용	산업체직원 티칭		1,2학기	전공선택
융합 심화 (4학년)	영상캐릭터디자인	3개트랙 산학융합 프로젝트 기획	산학팀티칭		1학기	전공선택 (트랙필수)
	코믹스캐릭터디자인	코믹스 산학융합프로젝트 기획/리뷰	산학팀티칭		2학기	전공선택 (트랙필수)

## 1.2.6 산학협력 교육과정 운영 계획

### □ 산업체와 공동으로 운영하는 산학협력 파트너스 활동 모델(3Tier) 구축

#### ○ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 3T 산학협력 모델 체계를 구축함

##### - T1(Tier One Partners - 선도형 산학협력 파트너 모델)

- 모델구분 : 산학협력을 적극 선도하는 가족기업 10% 범위 등록업체와의 활동모델
- 활동분야: 산학 공동센터 유치를 통한 실무위주 산학협력 프로젝트 개발 및 인력 양성, 우수 아이디어 및 기술 인큐베이션 및 공동 프로젝트 기획개발 및 제작, 대학병원모델 산학의 공간, 장비, 인력 공유 → 분야별 인턴 및 레지던트 프로그램

##### - T2(Tier Two Partners - 협력형 산학협력 파트너 모델)

- 모델구분: 산학협력이 가능한 가족기업 40% 범위의 등록업체와의 활동모델
- 활동분야: 산학협력 팀티칭, 멘토링, 맞춤형 교과과정 자문 및 개발 등 다양한 분야의 산학협력

##### - T3(Tier Three Partners - 연계형 산학협력 파트너 모델)

- 모델구분 : 산학협력부분의 가벼운 연계가 가능하고 가까운 미래에 협력이 가능한 가족기업 50% 범위의 등록업체와의 활동모델
- 활동분야 : 해외 전문가 초청 특강 및 멘토링 세션, 해외 기업 및 대학 기술 교류를 통한 글로벌 산학협력으로 확산

□ 산업체와 공동 운영하는 교육과정 편성·운영 계획

교육과정 구성현황	현장성 강화 계획		정량적 계획
산학협력 교과목	운영 내용	· 산업체와 공동교과목개발 및 팀티칭 진행 · 협력기업과 산학협력협의회를 구성/운영. 워크숍 정기개최	산학 연계 과목 (7개 기업)
인턴십 & 레지던트	운영 내용	· 3~4학년 학생을 대상 현장 적응 인턴십 운영(3~12학점) · 협력기업대상 수요조사 및 학생을 선발 · 인턴십 시행 기업의 기술 수요 교과목 반영 선행학습 · 인턴십 결과물 졸업작품인정 및 장학금지급	(총 50개 기업) 인턴십 & 참여학생 (10명이상/년)
사회참여맞춤형과정 운영	운영 내용	· 디지털애니메이션&코믹스, VFX, 첨단응용영상 분야 개발 전문인력 양성 · 트랙별 산학공동 지정 교과목 36학점 이수 후 채용 우대	(7개 기업) 참여학생 (50명/년)
산업체 특강	운영 내용	· 산업체 임직원들을 중심으로 취업특강을 진행 · 취업지도 로드맵을 통한 협력기업과의 취업지원프로그램 지원	워크숍, 세미나, 특강 (총 10회/년)

1.2.7 산학협력 인력 양성 계획

□ 글로벌CGI 애니메이션 “인턴십&레지던트(인턴+)” 산업 몰입형 프로그램

○ 레지던트(인턴+)프로그램 개요

- 현재 3~4학년에 산발적으로 실시하는 4주간의 단순 체험형 인턴십 프로그램의 단점을 보완하여 인턴십 프로그램의 질적 향상과 급변하는 산업체 수요에 부응하는 체계적이고 신뢰할 수 있는 능동적인 인턴십 프로그램

○ 레지던트(인턴+)프로그램 운영방안

- 산업체 선정

· 인턴과정 산업체 선정: T1, T2 산학협력 파트너 기업 중 학과의 레지던트 프로그램 선정위원회와 T1, T2 산학협력 파트너 기업과의 협약

· 레지던트과정 산업체 선정: T1 산학협력 파트너 기업 중 학과의 레지던트 프로그램 선정위원회와 산학협력 파트너 기업과의 협약을 통하여 선정

- 학생 선발

· 인턴과정 대상 및 선발기준: 2~3학년 재학생을 대상으로 레지던트 프로그램 선정위원회와 T1, T2 산학협력 파트너 기업이 선정위원회를 통하여 개인적성과 기업수요에 부합하는 학생을 선별 및 배치

· 레지던트과정 대상 및 선발기준 (인턴과정 3회 이상 이수자): 인턴과정을 이수한 4학년을 대상으로 레지던트 프로그램 선정위원회와 T1, T2 산학협력 파트너 기업이 선정위원회를 통하여 개인적성과 기업수요에 부합하는 학생을 선별 및 배치

- 인턴과정 기간 및 교육내용

· 기간: 12주~24주 (2학년 1학기~3학년 2학기, 방학 기간 중 프로그램별 4~8주)

- 교육내용: T1, T2 산학협력 파트너 기업에서 4~8주간의 산업현장 체험과 산업분야 및 업무의 이해, 그리고 업무에 필요한 기본 지식의 습득, 3학기 인턴교육 기간 중 동일한 업체에 수료 가능하며 필요시 4~8주간의 실습기간 이외에 주말, 방과 후 등의 여가시간을 활용하여 프로그램 참여 가능

### 1.2.8 비교과 프로그램 운영계획

#### □ 정규교과과정과 비교과과정의 연계

구분	1학년	2학년	3학년	4학년
교과	대학생활과 진로설계 애니메이션기초 만화기초	애니메이션액팅 3D 제작도구 디지털모션스튜디오 영상컨셉디자인	디지털애니메이션스튜디오 3D애니메이션종합설계 이펙트디자인 3D애니메이션종합설계 융합영상프로젝트기획	영상캡스톤디자인
비교과	심리·진로·학업 상담·특강		전시회 참관 산업체 현장학습	입사 서류·면접 컨설팅
			동/하계 산학 애니메이션 워크샵 취업 연계 멘토링	

- 다양한 워크샵, 멘토링, 특강을 통한 비교과 프로그램 운영 및 학생 지원
- 전공학습 동아리 활동 적극 장려 및 공모전, 경진대회 참가 지원
- 글로벌 애니메이션 / VFX 전문가 특강, 원격 및 현장 진행
- 우수과제 및 졸업작품 전시회 및 수상

## 2. 혁신적 교육방식 운영 계획

- 원격강의 시스템 구축 및 운영: 교내 특성화 사업과 연계하여 원격강의 시스템 구축. 국내협력업체 및 디즈니/드림웍스 등 해외 전문가 연계 글로벌 원격강의 및 멘토링 세션 추진 예정
- 현장실습: 산업체 프로젝트와 기획 단계부터 연계하여 학생 참여 적극 유도. 액션&피드백 사이클의 반복을 통한 현장체험 극대화



원격강의



현장실습

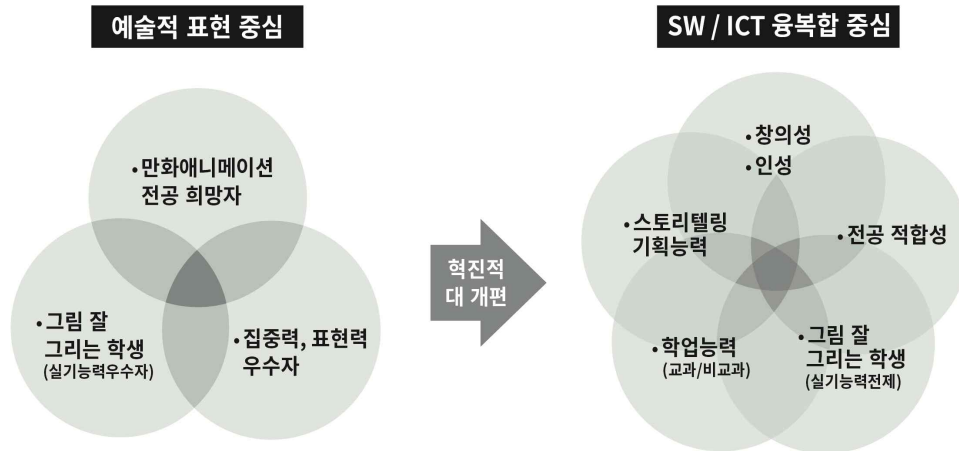
□ 혁신적 교육방식 도입 교과목

구분	적용과목	운영시기	세부 내용
원격화상강의	3D애니메이션종합설계	2020.9	· 국내외 산업체 전문가 및 프로젝트 연계 원격화상 팀티칭 진행
	이펙트디자인	2021.3	· 국내외 산업체 전문가 및 제작 프로젝트 연계 원격화상 팀티칭 진행
	디지털애니메이션디렉팅 3D애니메이션종합설계	2021.9	· 디즈니/드림웍스 제작진 연계 글로벌 원격강의 및 원격 멘토링 세션 진행
현장실습	영상프로젝트기획	2022.3	· 산업체 프로젝트 연계 및 기획/제작 실습 체험 및 멘토링 세션 진행
	산학실무애니메이션캡스톤디자인	2021.3	· 산업체 프로젝트 연계 및 기획/제작 실습 체험 및 멘토링 세션 진행

### 3. 학생선발 및 진로지도 운영 계획

□ 우수학생 확보 및 선발 계획

- 전국규모 세종만화애니메이션대전을 지속적으로 확대 개최함
- 칸만화, 캐릭터, 애니메이션, 상황적 발상의 전환, 웹툰창작, 애니메이션CG, 게임 일러스트레이션 등 7개 응시분야를 실시함
- 고교 방문 세미나 특강, 입시설명회를 실시함
- 입시 설명회 및 간담회, 캠퍼스 투어 프로그램을 운영함
- 본교 출신 초·중·고교, 특성화고에서 활동 중인 교강사를 대상으로 한 연수 프로그램을 운영하고 홍보를 통한 창의인재교육을 확대함
- 재학생 모교 방문 입시 설명회 및 전공체험 프로그램을 운영함



□ 우수학생 선발을 위한 학생부종합(창의인재) 전형 실시 (2017년~현재)

사정방법	전형요소	전형총점	비고
1단계	서류평가 100% 학생기록부, 자기소개서, 교사추천서		모집인원의 3배수 선발
2단계	1단계 성적 70% + 심층면접 30% 다수의 면접위원이 지원자 1인에 대하여 면접을 진행함 (준비 시간 40분, 면접 10분) 제출 서류의 진실성 확인 및 지원자의 인성, 전공적합성, 발전가능성, 의사소통능력 등 평가		모집인원의 100%를 지원자의 총점 순으로 선발

□ 선발된 학생에 대한 학생 역량강화 및 지원방안

구분	내용	성과 지표
교육 여건 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습, 실습 환경 제공</li> <li>• 교육환경 개선</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 기자재 및 실습실 리모델링 4건</li> </ul>
장학금 지급	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SECAN AWARD 외부 지정 장학금 수여</li> <li>• 세종 만화애니메이션 대전</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SECAN AWARD 시상금</li> <li>• 대상/금상 수상자</li> </ul>
학습역량 강화 활동 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 작품지도교수 배정 및 멘토링</li> <li>• 학생작품, 졸업작품 피드백</li> <li>• 저학년이 고학년 팀 어시스턴트 참여 기회 제공</li> <li>• 대학원 RA, TA 튜터링 확대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제작과정 PT 평가 및 피드백 (3회/년)</li> <li>• 작품 발표 (2회/년)</li> <li>• 5개팀 어시스턴트</li> <li>• 대학원생 튜터</li> </ul>
비교과 활동 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신입생 대상 워크샵</li> <li>• 실무특강</li> <li>• 하계동계 캠프 및 워크샵</li> <li>• 네이버&amp;이현세 만화 창작캠프</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수시 합격자 50% 이상 예비대학</li> <li>• 학기 별 8회</li> <li>• 2017년 동계 2회, 하계 2회</li> <li>• 네이버 문화재단 후원</li> </ul>
동아리 활동 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동아리(그리고, 애니크) 지원</li> <li>• SW융합 동아리 활성화 지원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 작품집 제작비 지원</li> <li>• SW융합 동아리 활동비 지원</li> </ul>

□ 학생상담을 위한 체제 구축, 진로지도 및 경력개발 시스템 구축 및 운영

- 진로설계, 경력개발, 실전취업으로 이어지는 전주기 경력관리를 지원함
- ‘학생경력개발시스템’을 활용하여 학생의 진로 개발 과정을 관리하고 지도함
  - 취업역량개발을 위한 심리상담, 교육상담, 진로상담, 현장실습상담 실시
- 개인별 진로 설계 목표에 연계하여 학생 개인별 역량 개발 계획을 설정함
  - 교내 역량별 진로/취업 관련 교과목 및 비교과 프로그램에 적극 참여 권장
  - 졸업생 멘토링제를 운영하여 취창업과 연계하는 진로 매칭 개선
  - 사업단 특성화 분야 취업동아리 지원을 확대

□ 선발 후 사회진출까지의 전주기적 진로설계 및 경력관리체계 구축 및 운영

- 채용약정기업과 연계하여 인턴십을 통한 취업의 질적 우수성을 제고함
  - 정규교육을 마친 학생들이 산업현장에서 필요한 제작기술력 보장을 위한 실전 노하우 강의를 통해 전문 역량 강화
  - 학생 취창업 현황을 공유하고 창업지원 정보 제공
- 온라인 포트폴리오 개발 역량 강화를 통한 취업의 질적 우수성을 확보함
  - 유튜브, 비메오, 인스타그램, 핀터레스트 등 온라인 플랫폼에 학생이 직접 제작한 포트폴리오를 업로드하고 전문가들과 공유, 포트폴리오 개발 역량 강화
  - 희망하는 직업군에 적합한 포트폴리오 및 개인별 아트워크북 제작으로 이론과 실전을 병행한 교육 실시
- 취업지원처 대학일자리사업단 취업프로그램에 적극 연계함
  - 대학일자리사업단과 협업을 통해 학생 수요 중심의 취업프로그램 개발 및 시행

□ 취업률 관리체계 구축

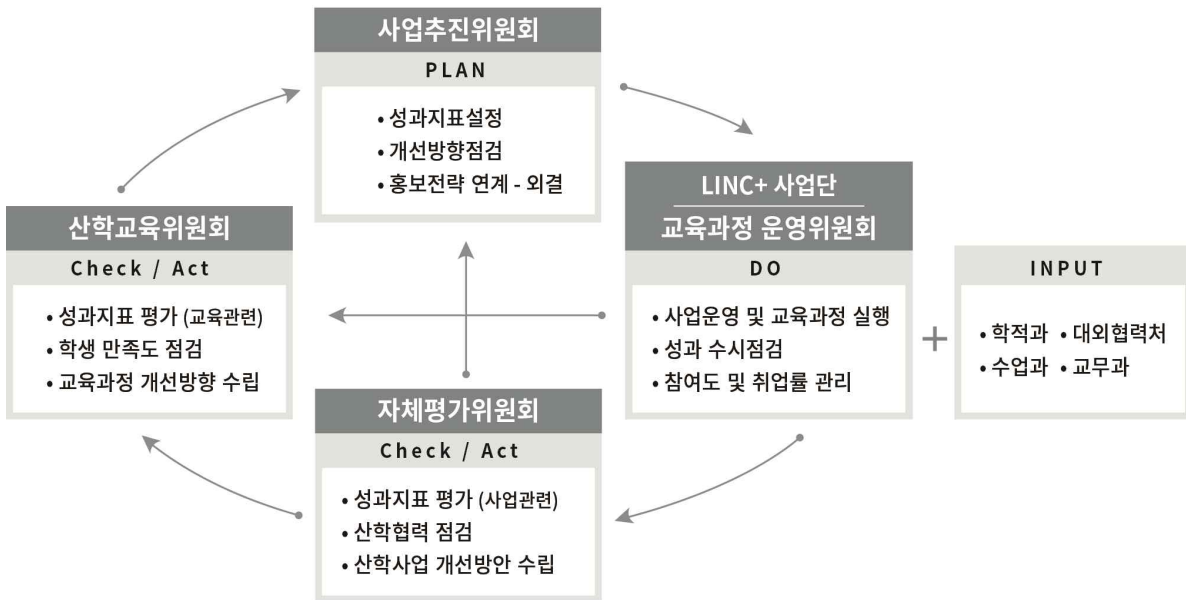
- 취업지원처에서는 대학 차원에서 전교생을 대상으로 다양한 취업지원 프로그램을 운영하여 실무에 대한 대처능력을 배양시키고 있음
- 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 이수 선후배간 멘토-멘티로 지정 운영하여 트랙 이수과정 내에서 중도포기자가 발생하지 않도록 특별히 관리함
- 교육과정평가센터를 통하여 재학생, 졸업생, 기업체 및 학부모 대상 정기적 만족도 평가 및 반영 및 개선을 통한 체계적인 질 관리체계를 구축함
- 매년 협약기업 취업 현황 검토를 통한 협약기업을 관리함 (신규, 취소, 변경 등)
- 취업 이후 애로사항 해결 등 취업상태 유지를 위한 맞춤형 지원을 제공함





## IV. 성과관리 및 자립화

### 1. 성과관리체계 및 계획



#### 1.1. 성과관리 체계

- LINC+ 사업의 효과적인 성과관리를 위해 사업단, 각 위원회 및 주요 관계부처가 참여하는 Plan · Do · Check · Act의 점검 및 환류체계를 실행함
- 사업추진위원회는 개선방향을 점검 및 의결하며 이와 연계한 학생 참여 및 성과확산에 대한 홍보전략을 수립 및 실행하며, 성과관리에 있어서 기업 및 학생들의 참여 및 의견 개진을 보장함 (Plan)
- 사업단 및 개별 교육과정 운영위원회는 사업실행 및 지표 달성도를 수시로 점검하며, 관계부처와 함께 평가에 필요한 데이터를 수집함 (Do)
- 자체평가위원회와 산학교육위원회는 각각 산학사업, 그리고 교육과정에 대한 성과지표를 평가하고 그 내용을 점검하며, 개선방안을 수립함 (Check / Act)

순서	주체	내용	주기
계획 (Plan)	사업추진위원회	· 성과지표의 설정 및 개선방향 점검 · 의결 및 홍보전략과의 연계 및 추진	2월/8월
실행 (Do)	사업단 / 교육과정 운영위원회	· 사업운영 및 교육과정 실행 / 수시점검 · 관계부처(학적/대외협력/수업/교무)와 함께 데이터 수집 및 보고 (자체평가/산학교육 위원회)	1월/7월 보고
점검 (Check) 및 개선 (Act)	자체평가위원회	· 산학협력 관련 성과 평가 (지표: 1, 2, 5, 8) · 산학협력 개선 방안 수립 및 보고 (사업추진위원회)	1월/7월
	산학교육위원회	· 교육과정 관련 성과 평가 (지표: 3, 4, 6, 7) · 교육과정 개선 방안 수립 및 보고 (사업추진위원회)	1월/7월

### 1.1.1. 성과지표와 LINC+ 사업 추진전략과의 연계성

구분	지표명	추진전략과의 연계성
핵심 성과 지표	사회맞춤형학과 참여학생 수	· 추진전략①과의 연계성: 홍보 및 지도를 통한 참여 유도 · 추진전략③과의 연계성: NAMU+를 통한 참여기반 확보 · 추진전략④와의 연계성: 학사제도 개편을 통한 참여 유도
	채용약정 학생인원 수	· 추진전략②와의 연계성: 수요기반 교육과정 수립 · 추진전략②와의 연계성: 현장 니즈를 반영한 미래형 실습공간 조성
	참여학생의 만족도	· 추진전략①과의 연계성: 교수법 및 학사제도 유연화 · 추진전략③과의 연계성: 융합교과목의 유용성
	참여기업의 만족도	· 추진전략②와의 연계성: 학생들의 현장역량 강화 · 추진전략④와의 연계성: 현장 미래형 실습공간의 활용
	협약기업 취업률	· 추진전략②와의 연계성: 산학협력활동 기반 채용연계 · 추진전략③과의 연계성: 융합을 통한 전문서비스인 배출
자율 성과 지표	관련전공 참여율	· 추진전략①과의 연계성: 혁신선도 인재 교육저변 확대 · 추진전략④와의 연계성: 학사제도 개편을 통한 참여 유도
	교육혁신 달성도	· 추진전략①과의 연계성: 혁신적인 교육기법 적용 · 추진전략③과의 연계성: 실질적인 융·복합 교육 실행
	인력/공간/장비 확보율	· 추진전략②와의 연계성: 기업전문교수의 역할 및 강화 · 추진전략④와의 연계성: 인력, 공간 및 예산 확보

- 5개의 공통 핵심성과지표 이외에 3개의 자율성과지표들을 (대응전공 참여율, 교육혁신 달성도, 인력/공간/장비 확보율) 도출함
- 추진전략 성과를 다각적으로 평가함 (4개의 전략들이 모두 복수의 지표와 연계)

### 1.1.2 사후관리 계획

구분	지표명	2단계 사후관리 계획	계획의 우수성 (노력 수준 및 질적 우수성)
핵심 성과 지표	사회맞춤형학과 참여학생 수	홍보실, 사업단, 교육과정 각각 지속적 홍보 참여교수들의 설명회/지도를 통한 참여유도	각 사업 단위에서의 홍보, 행사 및 지도 실시
	채용약정 학생인원 수	사업추진위원회를 통한 수요 조사 및 반영 산학 프로젝트를 통한 채용유도	기업/학생의 의견 직접반영 및 의결 참여
	참여학생의 만족도	유연한 학사제도를 통한 편의성 증진 교과목 CQI를 통한 교육만족도 지속개선	유연한 학사제도의 적용 및 교육만족도 제고
	참여기업의 만족도	교육과정 참여 확대를 통한 기업참여 확대 산학 프로젝트를 통한 유용성 인식개선	교육 참여 증대 및 유용성 인식의 개선
	협약기업 취업률	기업전문교수 및 사업단 전담인력을 통한 관리 및 교육과정 참여 교수의 진로지도	LINC+ 사업단과 트랙별 노력의 공조
자율 성과 지표	관련전공 참여율	관련전공을 대상으로 설명회 진로상담 실시 복수전공, 부전공, 연계전공 대상 집중홍보	대상자 집중 홍보를 통한 학생 참여 증진
	교육혁신 달성도	PBL, FL, BL 등 혁신적 교육법의 적극적용 현장 미래형 실습실 이용 권장	혁신적 교수법 권장과 현장중심 실무교육
	인력/공간/장비 확보율	대응자금의 시의적절한 집행 (산학협력단) 교육/실습공간의 우선적인 배정 (교무처)	교무처와 산학협력단의 화약을 통한 추진

- 사업지원체제 내에서 각 사업 단위의 적극적인 사후관리를 통해 지표달성
- 기업과 학생들이 의사결정 과정부터 직접 참여함으로써 지속적인 추진력 확보