

4차년도 수정사업계획서

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

『사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+) 육성사업
-사회맞춤형학과 중점형-』
4차년도 수정사업계획서

2020. 6.

세종대학교

【 사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업 4차년도 수정사업계획서 요약 】

사 업 명	사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업 - LINC+(Leaders in Industry-university Cooperation+) -						
유 형	사회맞춤형학과 중점형	4차 산업혁명 혁신선도대학 수행여부				미수행	
LINC+ 사업단장	성 명	소속 및 직위					
총 사업기간	2017.6.1. ~ 2022.2.28.(57개월)						
'20년도 사업기간	2020.3.1. ~ 2021.2.28.(12개월)						
연차별 총 사업비 (천원)	구 분	1차년도 (176~182)	2차년도 (183~192)	3차년도 (193~202)	4차년도 (203~212)	5차년도 (213~222)	합 계 (사업비 합계)
	국고지원금	-	-				
4차 년도 주요 계획	사업 개요	<input type="checkbox"/> 사업목적 ○ 4차산업시대의 도래에 따라 숙박·외식·관광·애니메이션 산업은 일반 인력 감소가 예상되며, 융·복합기술기반 고속련 전문인력에 대한 수요가 높아져 구직자 구인자 모두 어려움을 겪는 취업 미스매치 심화 ○ 숙박·외식·관광·애니메이션 교육과정에 사회의 수요를 반영한 ICT·AI·데이터 융합교육을 통해 현장 중심 융·복합역량을 갖춘 인재를 양성, 예상된 구조적 취업 미스매치를 완화하고 고부가가치 전문인력의 취업연계 및 직종 창출 <input type="checkbox"/> 주요내용 ○ 우리 대학이 교육에 강점을 지닌 호텔관광경영, 외식경영, 애니메이션 분야, 유사전공 (경영·경제, 언어·문학, 사회과학), 소프트웨어 분야를 아우르는 ICT 초융합 과정 트랙의 운영 및 신설 ○ 융·복합 교육 모델을 통해 고부가가치 신성장 산업을 선도할 新전문서비스인의 교육, 취업 연계 및 양성					
	비전 및 추진전략	<input type="checkbox"/> 비전: ICT 융·복합기술기반 新전문서비스인의 양성 <input type="checkbox"/> 추진전략 ○ 新전문서비스인 인재풀의 확대: 기존의 숙박·외식 전공을 넘어서 유사전공자들을 포함한 융·복합역량 강화 - 학생진입을 확대하고 지도를 강화해 이탈 예방 및 사후관리까지 실시 ○ 수요중심 교육 및 인재양성 시스템의 강화: 교육계획 수립부터 학생 선발·운영·진로에 이르기까지 기업과의 협력체계 수립 - 현장미러형 실습실을 통한 산업체 및 지역사회 협력 고도화 ○ 융·복합역량강화 중점 교육 프로그램의 운영: 독창적 융·복합 교육 과정 모델 (NAMU+) 적용을 통한 완성도 높은 ICT 초융합과정 운영 - 연계융합전공과의 시너지 및 빅데이터·AI 역량 심화 ○ 사회맞춤형 교육과정을 위한 대학의 지원체제 구축: LINC+ 사업단,					

4차 년도 주요 계획	비전 및 추진전략	<p>교육과정 운영인력, 참여 학생에 대한 다각적 지원 체제 수립</p> <ul style="list-style-type: none"> - 참여학생의 의욕을 고취시키는 장학금, 교육과정 컨설팅을 통한 만족도 개선 등 다각화된 지원을 실시함
	인프라 구축성과	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 조직구성 및 인력운영 <ul style="list-style-type: none"> ○ 총장 및 주요보직자들을 포함하는 사업추진체계 ○ 안정적인 사업단 전담인력 배치 <input type="checkbox"/> 공간 및 현장실습실 운영 <ul style="list-style-type: none"> ○ 8개의 교육공간 배정 및 8개의 현장 미러형 실습실 구축 및 운영 <input type="checkbox"/> 학사 및 인사제도 구축 <ul style="list-style-type: none"> ○ 유연한 학사제도 및 학생 참여 최대화를 위한 고도화 ○ 산학협력 친화 인사제도 및 교과반영을 높이기 위한 고도화
	교육과정 운영성과	<ul style="list-style-type: none"> <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 <input type="checkbox"/> 빅데이터, AI응용 역량을 갖춘 관광플랫폼 선도인력 양성
	성과관리	<ul style="list-style-type: none"> <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 <ul style="list-style-type: none"> · 자체평가위원회: 사업관련 성과 평가 / 개선방안 수립 · 교육과정 총괄위원회: 상시 모니터링 · 창의교육개발원: 교육과정 검수 및 피드백 제공

목 차

□ 대학 일반현황

I. 비전 및 추진전략

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

II. 인프라 구축 계획

1. 조직 및 인력운영 계획
2. 공간 및 장비 구축 계획
3. 학사 및 인사제도 구축 계획
4. 대학 내 재정지원사업 구조분석, 연계 및 중복방지 방안

III. 사회맞춤형학과 교육과정 운영계획

□ 사회맞춤형학과 구성 총괄표(4차년도 기준)

① 호스피탈리티 기술 경영 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

② 스마트 푸드서비스 매니지먼트 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

③ 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

④ 관광 플랫폼 D&M 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 계획
- 3. 자립화 계획

V. 사업비 집행 및 관리

- 1. 5개년('17~ '21년) 총 사업비 구성
- 2. '20년도 사업비 배분 및 집행 계획


VI. 연차평가 결과 반영 사항

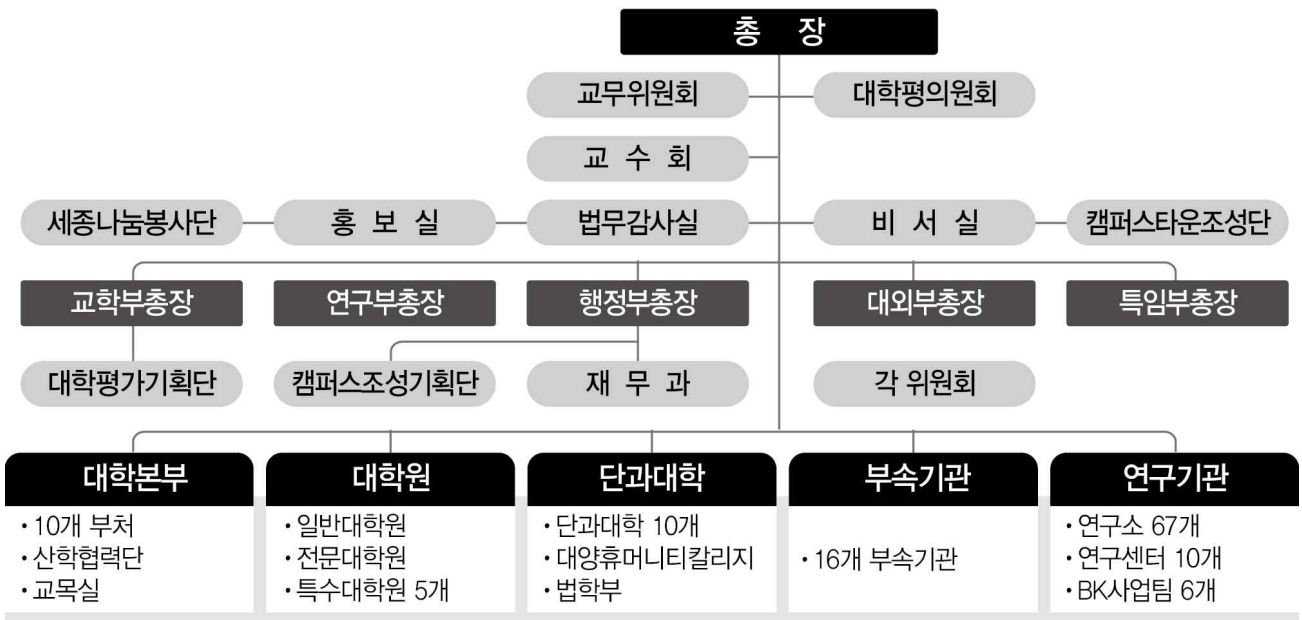
[첨부자료] 4차년도 수정사업계획서 첨부자료

□ 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	11,799명
		대학원	2,409명
학과 수		60개	



○ 건학 80년째를 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 인력수급 여건에 대해 국내 숙박·음식·관광·애니메이션 산업 전반을 대상으로 분석을 실시함

산업	전망	고용전망	대응전공	개선방향
숙박·음식	성장	저숙련 인력수요 감소	호텔관광, 조리외식	신·융합기술의 습득 및 역량 강화
		고숙련 인력수요 증가	경영·언어·문학·사회	
관광	성장	플랫폼 주도 산업 재편에 따라 디지털역량 요구	전자정보통신·컴퓨터 디지털콘텐츠	
애니메이션	성장	일반: 과잉공급, 전문: 부족	만화애니메이션텍	

[숙박·음식·관광·소프트웨어 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

○ 『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

○ 관광산업의 생산과 소비구조가 플랫폼 기반으로 급속하게 재편됨에 따라, 인공지능(AD)과 빅데이터 분석 능력을 기반으로 한 관광종사원의 디지털 역량이 강조되고 플랫폼을 성공적으로 운영하기 위해 필요한 마케팅, 큐레이션 능력이 지속적으로 강조되고 있음

○ 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 가지고 있었음

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

○ 수도권 소재 여행사 대표들은 여행 트렌드가 단체여행객에서 자유여행자 중심으로 바뀌고 있으며 이들의 소비가 관광 서비스 플랫폼을 중심으로 이루어짐에 따라 AI, 빅데이터 분석을 접목한 관광 서비스 플랫폼 운영 역량을 갖춘 전문인력의 영입이 시급함을 강조함

○ 한편 대학 개설전공에 대한 『2014-2024 대학 전공별 인력수급 전망』에 따르면 경영·경제, 언어·문학, 사회과학 전공자의 순으로 구조적 실업 가능성이 가장 높음

전공	공급	수요	차이
언어·문학	117	83	33
경영·경제	250	190	60
사회과학	122	96	26

- 특히 우리 대학의 경영경제, 언어문학, 사회과학은 호텔관광대학에서 연평균 60명에 달하는 복수·부전공자들을 배출하는 유사/관련 전공인 만큼, 인력수급 구조적 변화의 영향권에 있음
- 따라서 성장하는 숙박·음식·관광산업체에 종사할 졸업생들이 안정적으로 취업하기 위해서 전공교육에서 확장된 융·복합기술기반 역량의 습득과 강화가 요구되며, 진입장벽을 허물고 인문사회계열의 우수한 학생들을 유입할 필요가 있음
- 또한 소프트웨어 정책연구소의 『SW 전공자 취업률』에 따르면 2011년대에 각각 70%를 상회하던 소프트웨어·컴퓨터·정보통신 전공자 취업률은 2017년에 60%대로 떨어져 그간 높은 취업률을 보였던 소프트웨어 관련 전공자들이 구조적인 인력과잉에 본격적으로 접어들고 있음을 나타냄
- 인력과잉이 의심되는 소프트웨어·컴퓨터·정보통신 전공자에게는 응용분야에 중점을 둔 교육을 실시해 진로를 확대하고 산업계 요구에 탄력적으로 대응해야 함

[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, 영화, 게임, 음악 등 기타 국내 콘텐츠부문과 비교할 때 종사자의 수가 가장 적어 인력기반이 부실하며 산업의 지속성장을 뒷받침 할 인재의 보장이 시급한 현안임
- 『콘텐츠 산업 중장기 정책비전』에 의하면, 향후 콘텐츠 생산방식의 변화에 따른 VR/AR 및 AI 기술과의 융합이 요구되나, 업계는 전문 기술을 보유한 인력은 공급 부족, 전통적인 직무능력을 가진 일반 인력은 공급 과잉을 겪는 미스매치를 겪고 있으며 이에 따른 산업의 고부가가치화가 어려운 실정임
- 만화애니메이션텍 전공 졸업생들의 취업률과 질을 높이고 애니메이션 산업의 지속적인 성장 및 고부가가치화를 견인하기 위해, 실감형 문화기술과 AI 기술 등의 4차산업 선도기술을 타게팅하여 교육과정에 체계적으로 포함시켜 설계함으로써 학생들의 융·복합 역량 극대화를 도모할 필요가 있음

I. 비전 및 추진전략

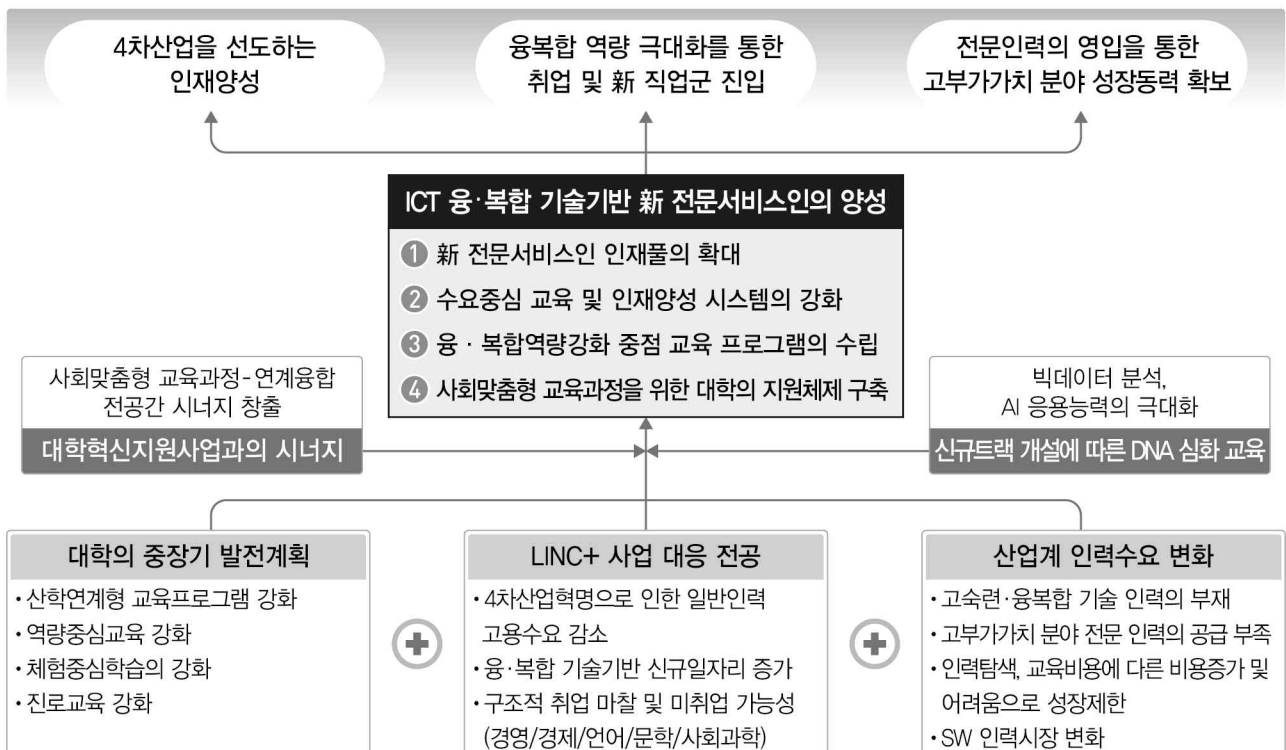
1. LINC+사회맞춤형학과 사업의 비전 및 추진전략

1.1. 사회맞춤형학과 중장기 발전계획

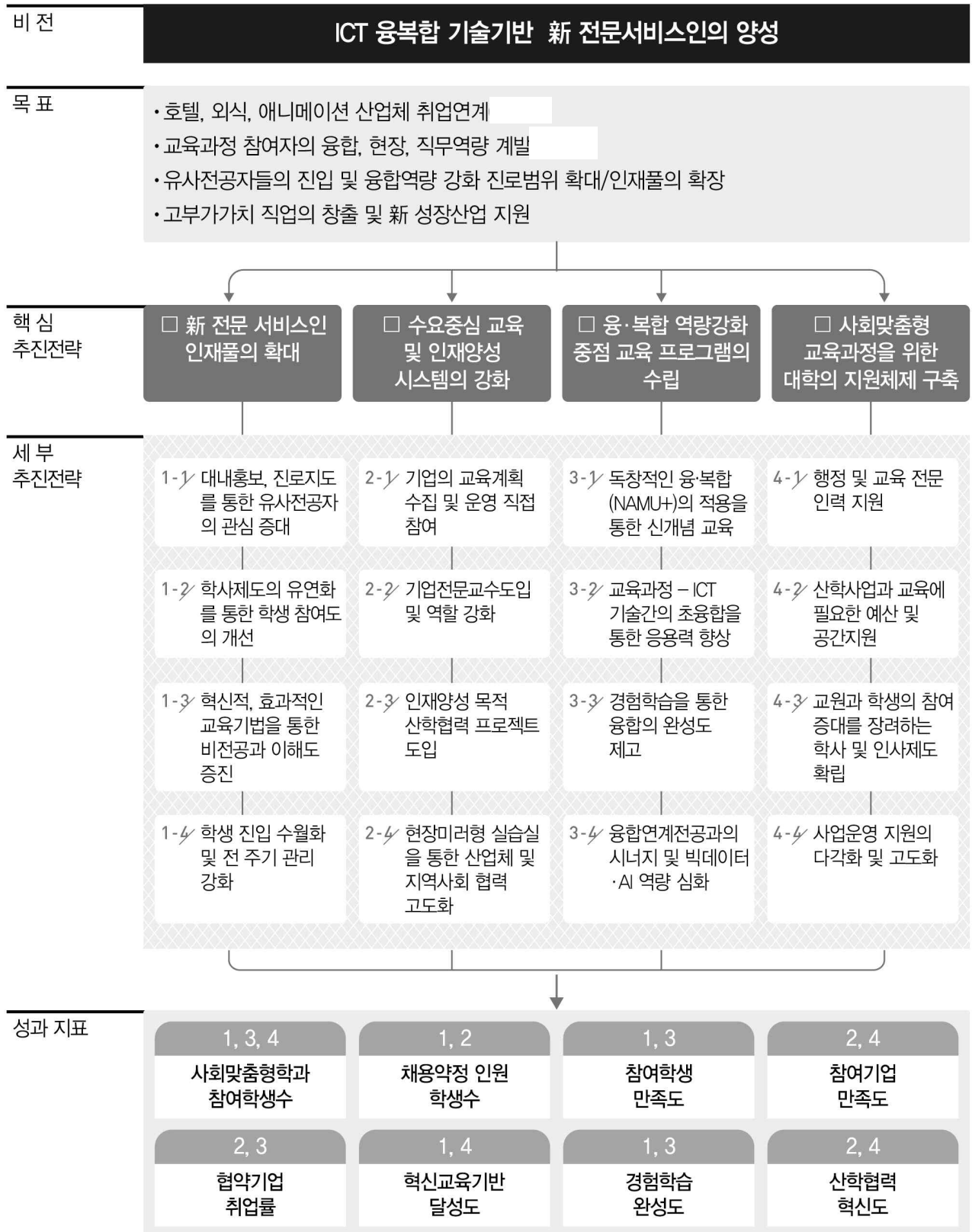
○ “ICT 융·복합 기술기반 新전문서비스인의 양성” 을 비전으로 중장기 발전계획, 졸업생 진로여건, 산업계 여건을 종합하여 4대 핵심 추진전략을 수립하고 3개 트랙을 개설 및 운영하고 있으며, 1개 트랙을 신설할 계획임

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
관광플랫폼 디자인 & 마케팅 트랙 (신규) (Tourism Platform Design & Marketing Track: 관광플랫폼 D&M)	· 빅데이터, AI응용 역량을 갖춘 관광플랫폼 선도인력 양성

- ▶ 전공진입의 벽을 허문 3개 트랙 및 전공 기술전문성을 타계팅한 1개 트랙의 효과적 운영을 통해 고용 미스매치를 해소함
- ▶ 전 트랙에서 AI와 빅데이터 분석 응용능력을 극대화하는 교육을 심화하고 대학의 주요 전략인 연계융합전공과의 시너지를 창출해 직종의 고부가가치화를 선도함
- ▶ 대학은 4차산업혁명 시대를 이끌 융·복합 인재를 양성하고 학생과 기업 간 전문인력 수요·공급을 매칭해 미래 新산업 발전에 앞장섬



1.2. '20년도 사회맞춤형학과 비전, 사업목표 달성을 위한 추진 전략




○ 4차년도 사회맞춤형학과 추진전략의 고도화와 신규트랙의 개설에 따라 목표를 상향조정하고 세부과제를 추가하며, 이에 부합하는 3가지 자율성과지표를 구축함

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"> · 대내 홍보 및 진로지도를 통한 유사전공자들의 관심 증대 · 학사제도의 유연화를 통한 학생 참여도의 개선 · 혁신적, 효과적인 교육기법을 통한 비전공자 이해도 증진 · 학생 진입 수월화 및 전 주기 관리강화 (신규) 	<ul style="list-style-type: none"> · 기업의 교육계획 수립 및 운영 직접 참여 · 기업전문교수의 도입 및 역할 강화 · 인재양성목적형 산학협력 프로젝트 도입 · 현장미러형 실습실을 통한 산업체 및 지역 사회협력 고도화 (신규) 	<ul style="list-style-type: none"> · 독창적인 융·복합모델 (NAMU+)의 적용을 통한 신개념 교육 · 교육과정-ICT 기술간의 초융합을 통한 응용력 향상 · 경험학습을 통한 융합의 완성도 제고 · 연계융합전공과의 시너지 및 빅데이터 · AI 역량 심화 (신규) 	<ul style="list-style-type: none"> · 행정 및 교육 전문인력 지원 · 산학사업과 교육에 필요한 예산 및 공간지원 · 교원과 학생의 참여증대를 장려하는 학사 및 인사제도 확립 · 사업운영 지원의 다각화 및 고도화 (신규)
기대 효과	<ul style="list-style-type: none"> · 학내 관심 증대 및 학생들의 성공적 이수 가능 	<ul style="list-style-type: none"> · 기업과 지역의 적극적인 참여를 통한 산업 맞춤형 인재 양성 시스템 	<ul style="list-style-type: none"> · 4차산업시대를 선도할 융·복합, 빅데이터/AI 역량 계발 	<ul style="list-style-type: none"> · 다각적, 고도화된 지원을 통한 LINC+ 사업 성공 가능성 극대화

2. LINC+사업의 목표달성을 위한 대학의 지원 계획

2.1. LINC+ 사업의 목표달성을 위한 대학의 지원 계획



추진력 확보 및 기반 조성


- 교내 주요 보직자의 참여
- 신입교원 참여 및 산학협력단 인적지원
- 공간 및 대응자금 지원
- 홍보 및 성과확산 지원
- 관련 규정 정비

사업 운영 고도화


- 교육과정 전문부서 참여
- 신입교원 추가채용 및 전담인력 전문성 제고
- 공간 및 대응자금 추가지원을 통한 고도화 지원
- 홍보관리시스템을 통한 성과확산 지원
- 관련 규정 고도화
- 연계융합전공과의 시너지/시·데이터
- 대응자금을 통한 지원의 다각화

사업기반 및 지속가능성 확대

- 참여학과 확대 추진
- 사업단 인력 정규직 전환 검토
- 지자체 협력사업 추진
- 산업 협력 프로젝트 발굴 지원
- 지속가능성에 중점을 둔 사업 지원의 다각화 및 고도화



목표 달성



- 3차년도에는 교내 주요 보직자들의 활발한 참여로 **사업의 위상을 확보**하였으며 인력, 공간/장비, 제도 마련 등 성공적인 사업수행 기반을 마련하는데 집중하였음
- 4차년도에는 신규트랙 개설 및 연계융합전공과의 시너지를 통해 **학내에 사회맞춤형 교육과정의 영향권을 넓히고** 이에 발맞춰 **제도적, 공간적, 인적 인프라를 고도화**시킬 계획임. 대응자금을 통한 **지원의 다각화**를 추진하고 우수사례 도출 및 **홍보시스템을 운영해 성과확산의 효율성을 제고**할 예정임
- 5차년도부터는 **자립화와 지속가능성에 중점**을 두고 **인프라의 고도화**에 지속적으로 대응자금을 투입하며 자립화를 위한 **산학협력 프로젝트 발굴에 대응자금의 예산 비중을 늘려나갈** 계획임. 또한 **Best Case (최우수사례) 발굴 및 집중 홍보**를 통해 **성과확산의 고도화**를 이루어 나갈 예정임

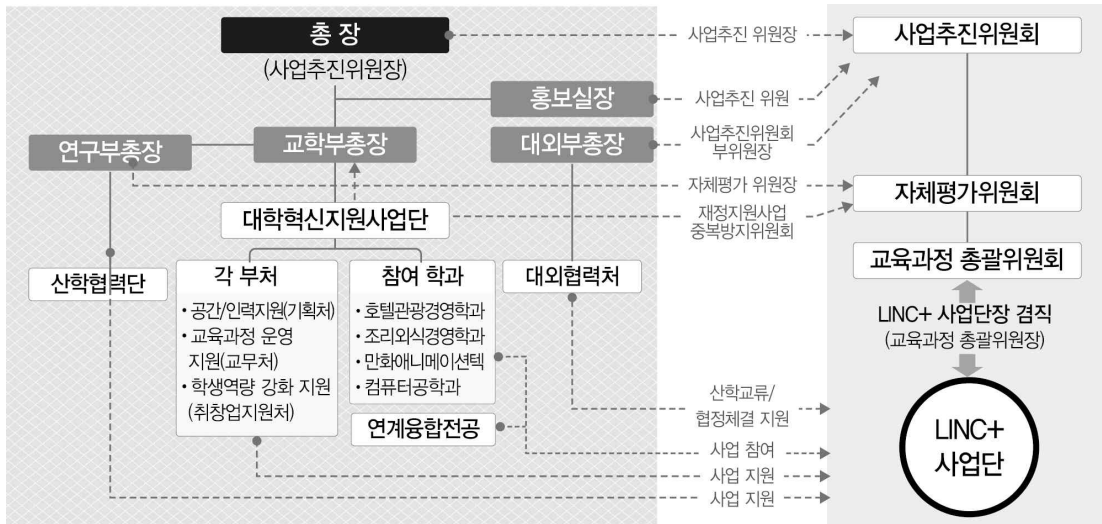
2.2.1 총장 및 주요 보직자의 LINC+ 사업에 대한 참여계획

총장 및 주요보직자	참여방안	역할	기대효과
총장	사업추진위원장	LINC+ 사업 추진 관련 최종 의결	사업의 성공적인 수행을 위한 추진력 지속
대외부총장	사업추진위원회 부위원장	LINC+ 사업관련 대외홍보 및 확산	LINC+ 사업 관련 대외홍보의 수월성 제고
홍보실장	사업추진위원		
연구부총장	자체평가위원장	사업 자체평가 최종 심의	자체평가위원장으로 전문적인 자체평가 수행
교학부총장	혁신사업지원단장 (재정지원사업 중복방지위원회)	LINC+ 사업과 대학혁신지원사업 간 재정중복방지 및 연계	대학 주요 중장기 사업인 대학혁신지원사업과의 시너지 창출
창의교육개발원장	교육과정 모니터링	독립적인 교육과정 모니터링 및 피드백	지속적인 교육과정 개선 및 학생/기업 만족도 제고
연구산학협력처장	사업추진위원	참여기업 협력관리 및 관계지속	3-tier 협력기업 관리 및 협약기업의 우수성 제고
호텔관광대학장 / 미래교육원장	사업추진위원		

II. 인프라 구축 계획

1. 조직 및 인력운영 계획

1.1. 사업추진체계



- 위원회 운영에 따른 진단결과 및 컨설팅 결과를 반영, 산학교육위원회의 기능을 자체평가위원회, 창의교육개발원 및 교육과정총괄위원회로 분리·이관해 각 위원회 기능의 중복을 방지하고 통합적, 전문적인 평가를 실시함
- 교학부총장은 혁신지원사업단장으로 정부재정지원사업 중복방지위원회를 통해 LINC+ 사업단과의 시너지를 창출하는데 집중함

2. 공간 및 장비 구축 계획

2.1 교육공간 및 현장 미러(mirror)형 실습실

2.1.1 교육공간 및 현장 미러(mirror)형 실습실 확보 계획 총괄표

교육공간 확보계획 총괄표

구분	사회맞춤형 학과명	위치	면적	개·보수 계획			완료 시점	비고	
				2020년도 투입 예산 (백만원)					
				사업비	교비	소계			
교육 공간	1	호스피탈리티 TM (강의실1)	광개토관 615호	109㎡				2021.2	보수
	2	호스피탈리티 TM (강의실2)	광개토관 616호	109㎡				2021.2	보수
	3	호스피탈리티 TM, 스마트 FM (트랙행정실)	광개토관 517호	19㎡				2021.2	보수
	4	스마트 FM (세미나룸)	광개토관 630A	86㎡				2021.2	신규
	5	스마트FM (전산실습실)	광개토관 629호	168㎡				2021.2	보수
	6	글로벌 CGI 애니메이션	군자관 4층 전시공간	215㎡				2021.2	보수
	7	관광플랫폼 D&M (강의실 1)	광개토관 713호	72㎡				2021.2	신규
	8	관광플랫폼 D&M (강의실 2)	광개토관 528호	220㎡				2021.2	신규
소계									

현장 미러(Mirror)형 실습실 확보계획 총괄표

구분	사회맞춤형 학과명	위치	면적	개·보수 계획			완료 시점	비고	
				2020년도 투입 예산 (백만원)					
				사업비	교비	소계			
실험· 실습 공간	1	호스피탈리티 TM (미러링랩)	광개토관 628A호	121㎡				2021.2	보수
	2	호스피탈리티 TM (전산실습실)	광개토관 528호	220㎡				2021.2	보수
	3	호스피탈리티 TM, 스마트 FM (프로젝트룸)	광개토관 529호	114㎡				2021.2	신규
	4	스마트 FM (동양조리실습실)	대양 AI센터 B1 125호	89㎡				2021.2	보수
	5	스마트 FM (외국조리실습실)	대양 AI센터 B1 126호	89㎡				2021.2	보수
	6	글로벌 CGI 애니메이션	광개토관 1224	75㎡				2021.2	보수
	7	관광플랫폼 D&M (융합창의실습실)	대양 AI센터 435호	67㎡				2021.2	신규
	8	관광플랫폼 D&M (디지털마케팅실)	대양 AI센터 436호	37㎡				2021.2	신규
소계									

(호스피탈리티 TM) ○ 스마트 FM 트랙과 공동으로 프로젝트 룸을 구축할 계획임

○ 기존 보유하고 있던 교육공간 및 트랙행정실, 전산실습실의 노후화를 개선하기 위해 유지보수 비용을 책정함

(스마트 FM) ○ 전문가 초청특강, 협약기업 설명회, 학생들의 아이디어 발표, 연구회 등 다용도 목적으로 활용될 세미나룸을 광개토관 630A에 구축 예정임

○ 조리실습실과 전산실습실의 경우 3차년도를 진행하는 과정에서 학생들에게 개선할 점을 피드백을 받았고 4차년도에는 이를 반영하여 트랙학생 및 교강사의 교육환경을 개선할 예정임

○ 스마트FM 트랙행정실은 기존의 노후 장비가 많아 차년도를 분배해 예산을 책정하였고 4차년도는 교과조교가 늘어남에 따라 3차년도 실행하지 못한 환경개선을 진행할 예정임

(글로벌 CGI 애니메이션) ○ 2020년에는 기존 보수, 구축된 실습 교육공간 및 애니메이션프로젝트랩, 버추얼스튜디오 등의 미러링랩 시설/장비 구축 및 유지보수를 진행할 예정이라 신규 미러링랩 확보는 계획이 없음

○ 다만, 트랙 작품의 전시공간 확보를 위해 기존 군자관 4층 복도 전시부의 환경을 개선하기 위해 비용을 책정함

(관광플랫폼 D&M) ○ PBL/FL 및 기업연계 강의를 위한 전용 강의실 2개, 실제 현장과 유사한 환경에서 빅데이터 및 AI 기술 실습을 위한 미러형 실습실 2개를 신규로 구비할 예정임

□ 현장 미러형 실습공간의 실질적 활용 증진을 위한 계획 (공간)

사회맞춤형 학과명	구분	활용 증진 계획
호스피탈리티 TM	산업체와의 연계 강화	<ul style="list-style-type: none"> · 호스피탈리티 TM 트랙에서 개설되는 수업의 60% 이상을 PBL 혹은 실습 수업으로 개설하여 미러링랩, 전산실습실에서 진행할 계획임 · 협약기업의 임직원을 대상으로 하는 교육 진행에 미러링랩, 전산실습실을 활용하여 활용도를 높이고, 교육비를 운영재원으로 활용할 계획임
	지역사회 협력 고도화	<ul style="list-style-type: none"> · 지역사회와의 연계 협력을 추진하기 위해, 호스피탈리티 TM 트랙 전용 현장 미러형 실습공간을 지역사회에 개방하여 지역사회와의 협력 거점으로 활용함 · 현장 미러형 실습공간에서는 서울 지역 호스피탈리티 기업을 대상으로 설명회를 개최할 계획이며, 산업체 난제 해결 산학과제를 수행할 예정임 · 광진구 진로직업체험지원센터와 MOU를 통해 지역사회의 학생들을 대상으로 미러링랩, 전산실습실에서 호스피탈리티산업의 직업진로 체험을 제공할 계획임
	협약기업 과제 수행	· 호스피탈리티 TM 트랙 전용 미러링랩 회의실을 활용하여 상시로 협약기업과 산학프로젝트 관련 협업 진행이 가능한 환경 구축 계획임
	Spin-off 창업	· PBL 강의 및 캡스톤 디자인 결과물의 사업화, 창업을 독려하여 수업시간 외에도 미러링랩을 트랙참여학생에게 개방하여 실제 서비스로 구현될 수 있도록 지원함
스마트 FM	산업체와의 연계 강화	<ul style="list-style-type: none"> · 실제 외식산업에서 이용되고 있는 실습공간을 재현하여 학생들이 간접적으로 실무적 경험을 할 수 있게 기회를 제공함 · 전년도 구축된 미러형 실습실의 활용도를 확대하기 위하여 협약기업과 IoT 신기술기반 서비스 관련 산학공동연구개발을 진행하여 공간을



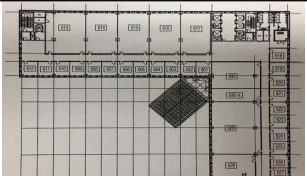
스마트 FM		연구목적으로도 기업체와 공유할 계획. 더 나아가 지역사회/산업체 발전에 공헌할 수 있도록 외식업 교육프로그램인 배민 아카데미와 스마트 FM 트랙 교수진들의 산학공동교육시스템을 구축하여 외식업 종사자, 예비창업자, 학부모와의 교류는 물론 지역사회의 일반인들도 참여하실 수 있는 교육을 제공함
	지역사회 협력 고도화	<ul style="list-style-type: none"> · 광진구 지역 내에 소규모 식당을 대상으로 정량적 데이터 분석을 통해 고객 행동의도의 원인을 파악하여 수익구조 개선 지원 · 조리실습프로그램을 지역주민에게 제공, 공유지식 실현 및 트랙 이미지를 제고함 · 지역 협체 및 단체들과의 유기적인 관계 개선을 위해 스마트 FM 트랙에서는 배달의 민족 아카데미와 연계하여 지역 소상공인 대표들을 본교로 초청하여 4차산업에서 외식산업의 역할에 대한 유상강의를 제공할 계획임 · 광진구청 내에 광진평생교육 프로그램을 통해 지역주민들에게 4차산업에서 요구하는 기술기반서비스 지식 전달을 위한 교육을 제공함
	협약기업 과제 수행	· 4차산업시대 외식산업에 요구하는 기술기반 서비스의 개념 정립 및 기술개발 확산을 위한 공간을 마련함
	Spin-off 창업	· 전산실습실을 통해 학생들의 데이터 분석 및 해석역량 개발을 고도화하고, 이를 통한 기술기반 서비스 창업 지원
글로벌 CGI 애니메이션	산업체와의 연계 강화	<ul style="list-style-type: none"> · 산업체에서 필요로 하는 역량을 갖춘 인재를 양성하기 위해, 글로벌 CGI 애니메이션 트랙에서 개설되는 실습 및 PBL 수업을 미러링랩 및 보수된 교육 공간에서 진행할 예정임 · 산업체 재직자 중 적합한 인력을 위촉형 기업전문교수로 추가 채용하여 실습 교육에 활용함
	지역사회 협력 고도화	<ul style="list-style-type: none"> · 지역 고등학교 학생들을 대상으로 창의인재스쿨등의 전공 및 트랙 체험의 날 등 행사를 개최하고 미러형 실습공간 및 교육공간을 활용하여 진행할 예정임 · 버추얼 스튜디오, 애니메이션프로젝트랩 의 경우 한국애니메이션제작자협회 소속 서울 및 수도권 지역 업체와 연계하여 산학과제 및 기술이전 사업을 기획 및 진행할 계획임
	협약기업 과제 수행	<ul style="list-style-type: none"> · 글로벌CGI 트랙 전용 회의실 및 기획실을 활용하여 언제든 협약기업과의 산학 프로젝트 관련 협업을 진행할 수 있는 환경을 갖추었으며, 온라인 회의 또한 가능케 해 활용성을 극대화하고자 함 · 미러링랩에서는 협약기업과의 산학프로젝트를 진행하면서 효과적인 기술이전 등을 위한 재직자 세미나 및 브리핑을 진행할 계획이며, 전체 협약기업 대상 특강 등을 진행하여 추가적인 산학프로젝트 개발을 추진할 계획임 · 산학프로젝트를 준비하는 학생들에게 수업시간 외에도 미러링랩을 트랙 참여학생에게 개방하여 활용할 수 있도록 할 계획임
관광 플랫폼 D&M	산업체와의 연계 강화	· 실제 플랫폼 서비스 기업에서 이용되고 있는 공간을 재현하여 학생들이 직접적으로 실무경험을 할 수 있게 기회를 제공함
	지역사회 협력 고도화	<ul style="list-style-type: none"> · 지역사회와의 연계 협력을 위해 현장 미러형 공간을 지역사회에 개방하고 서울 지역 플랫폼 서비스 기업과 연계하여 산학과제를 수행할 예정임 · PBL 및 캡스톤 수업 산출물 사업화 또는 창업을 독려하기 위해 미러형 실습실을 트랙 참여학생에게 개방할 계획임

2.1.2 교육공간 및 현장 미러(mirror)형 실습실 관련 사진

□ 교육공간 관련 사진

호스피탈리티 TM (강의실 1)			
호스피탈리티 TM (강의실 2)			
호스피탈리티 TM, 스마트 FM (트랙 행정실)			
스마트 FM (세미나룸)			
스마트 FM 1 (전산실습실)			
글로벌CG애니메 이션 (전사공간)			
관광플랫폼 D&M 강의실 1			
관광플랫폼 D&M 강의실 2			

□ 현장 미러(mirror)형 실습실 관련 사진

호스피탈리티 TM (미러링랩)			
------------------------	---	--	---



2.2 장비 확보

2.2.1 장비 확보 계획 총괄표

구분	사회 맞춤형 학과명	품명	확보 시점	용도	수량 (개)	투입 예산		설치장소	관리 부서	사용료 (천원)	일반인 개방 여부
						단가 (백만원)	재원				
1	호스피 탈리티 TM	노트북 PC	2021.2	수업지원 산학과제			사업비/ 교비	광개토관 628	LINC+ 사업단	30천원 /일	개방
2		데스크톱 PC	2021.2	전산실습			사업비/ 교비	광개토관 528	LINC+ 사업단	20천원 /일	개방
3		대형 모니터	2021.2	팀별활동 산학과제			사업비/ 교비	광개토관 529	LINC+ 사업단	20천원 /시간	개방
4		SW	2021.2	수업지원 산학과제			사업비	광개토관 628	LINC+ 사업단	무상	미개방
5		뇌파 EEG 장비	2021.2	수업활용 산학과제			사업비	광개토관 628	LINC+ 사업단	100천원 /시간	개방

6	스마트 FM	IoT 키트	2020.6	IoT 수업			사업비	광개토관 629	LINC+ 사업단	무상	미개방
7		교육용PC/태블릿	2020.9	IoT 수업			사업비	광개토관 629	LINC+ 사업단	무상	개방
8		S/W (SPSS 통계프로그램)	2020.9	통계수업			사업비/교비	광개토관 629	LINC+ 사업단	무상	미개방
9		S/W (NodeXL Pro)	2020.9	통계수업			사업비/교비	광개토관 629	LINC+ 사업단	무상	미개방
10		모니터	2020.6	전산수업			교비	광개토관 629	LINC+ 사업단	무상	미개방
11		프로젝터	2020.9	전산수업			교비	광개토관 629,630A	LINC+ 사업단	무상	미개방
12		스크린	2020.9	전산수업			교비	광개토관 629,630A	LINC+ 사업단	무상	미개방
13	글로벌 CGI 애니메이션	퍼포먼스 캡처	2020.5	버추얼 스튜디오 실습			사업비/교비	군자관 603호	LINC+ 사업단	1백만원 /일	개방
14		S/W	2020.7	제작실습			사업비/교비	군자관 412 광개토관 1224	LINC+ 사업단	무상	미개방
15		PC	2020.7	제작실습			사업비/교비	군자관 416, 412	LINC+ 사업단	무상	미개방
16		태블릿	2020.8	제작실습			사업비/교비	군자관 412	LINC+ 사업단	무상	미개방
17	관광 플랫폼 D&M	서버	2021.2	수업지원 산학과제			사업비	트랙 운영실	LINC+ 사업단	무상	개방
18		컴퓨터	2020.9	수업지원 산학과제			사업비	트랙 운영실	LINC+ 사업단	무상	개방
19		아이트래킹 장비	2021.2	산학과제			사업비	트랙 운영실	LINC+ 사업단	무상	개방
20		프로젝터	2020.9	수업지원			교비	광개토관 713호	LINC+ 사업단	무상	미개방
21		프린터	2020.9	트랙운영			교비	트랙 운영실	LINC+ 사업단	무상	미개방
22		SW	2020.9	수업활용			교비	광개토관 713호	LINC+ 사업단	무상	미개방
23		대형 모니터	2020.9	트랙운영 산학과제			교비	트랙 운영실	LINC+ 사업단	무상	개방

(호스피탈리티 TM) ○ 추가로 확보될 참여 교수, 조교를 위한 노트북 PC 및 S/W를 구입할 계획임

○ 현재 광개토관 528호에 있는 전산실습실 (데스크톱 PC 대 보유)의 노후화된 데스크톱 PC를 단계적으로 교체하기 위해 대를 확보할 계획임

○ 트랙 참여 학생들의 조별 활동 및 경진대회 준비, 산학프로젝트 참여를 위해 신규 구축되는 프로젝트룸에 설치할 대형 모니터 대를 확보하고자 함

○ 산학 프로젝트를 수행함에 있어, 뇌파 EEG장비를 활용해 잠재고객의 니즈를 파악하는 방법을 적용할 계획이며, 그 결과를 성공 사례로 확산하여 협약기업의 수요를 창출하고, 캡스톤 디자인 등의 수업에도 활용하고자 함

(스마트 FM) ○ IoT 키트는 전년도 구매 예정이었으나 지능형 IoT 기초 과목이 개설 지연되어 예산을 다시 설정하였고 수업을 위해 올해 홈스마트 IoT 키트를 확보 예정임

○ ICT 융합과목의 전문 교육을 위해 해당하는 NodeXL 소프트웨어를 확보 계획임

○ 구축된 전산실습실 보수와 신규 확보할 공간을 위해 프로젝터, 모니터, 스크린 등 기본적인 장비를 구비하고자 함

○ 신규 세미나 룸은 협약기업과의 공동연구 회의공간과 트랙학생의 면접프로필촬영을 위한 공간으로 촬영장비, 회의 기자재 등을 구입할 예정임. 촬영장비는 트랙 학생들의 취업률을 높이기 위해 산학협력중점교수의 지도를 바탕으로 면접프로필영상을 찍을 예정이며, 구축될 회의공간 및 발표공간에서는 취업지도가 필요한 트랙학생을 대상으로 포트폴리오 점검 및 진로지도를 진행할 예정임

(글로벌 CGI 애니메이션) ○ 현재 군자관 412 및 416의 노후화된 PC를 단계적으로 교체하기 위해 대를 확보할 계획임

○ 트랙 참여 학생들의 디지털애니메이션 교육을 위한 Cintiq등 고사양 타블렛을 개 이상 확보할 계획임

○ 트랙 참여 학생들의 디지털애니메이션 교육을 위한 소프트웨어 추가 구매 및 라이선스 갱신을 진행 할 예정임

(관광플랫폼 D&M) ○ 참여 교수 강의용, 미러형 실습실 학습용 등 노트북 PC, S/W, 프린터, 서버 등 구입을 계획함

○ 관광객 행동 및 심리 조사 등 다양한 산학과제를 위한 아이트래킹 장비 및 트랙 운영 및 강의 지원을 위해 프로젝터와 대형 모니터를 구입할 예정임

□ 현장 미러형 실습공간의 실질적 활용 증진을 위한 계획 (장비)

사회맞춤형 학과명	구분	활용 증진 계획
호스피탈리티 TM	산업체와의 연계 강화	<ul style="list-style-type: none"> · 워크스테이션 등 확보된 장비를 활용하여 산학프로젝트를 진행, 실제 비즈니스 데이터를 통한 PBL강의 진행 등 산학협력에 활용할 계획임 · '21년 4월부터 진행할 앰배서더 호텔그룹과의 산학프로젝트인 '데이터 기반 멤버십체계 고도화 및 활용 전략 도출 연구 '와, 현재 협의 중인 인천 파라다이스 시티 호텔과의 산학프로젝트인 '호텔

호스피탈리티 TM	산업체와의 연계 강화	부서별 적정 인력 산출 알고리즘 개발 연구 ‘ 진행에 워크스테이션 등 미러링랩에 구축된 장비를 활용할 계획임
	Spin-off 창업	<ul style="list-style-type: none"> · 워크스테이션, 노트북 PC를 활용하여, PBL 강의 및 캡스톤디자인 수행을 통한 결과물이 다양한 현실 상황을 반영한 고도화된 산출물이 되도록 지원할 계획임 · 참여학생들이 산출물을 발전시켜 창업경진대회 등에 참여하거나 창업계획시, 수업시간 외에도 미러링랩에 구축된 장비를 개방함
스마트 FM	산업체와의 연계 강화	<ul style="list-style-type: none"> · 최신 외식산업 현장을 반영할 수 있는 IoT실습 장비를 구비하여 학생들이 직접적으로 현장 경험을 쌓을 기회를 제공함
	협약기업 과제 수행	<ul style="list-style-type: none"> · IoT 신기술기반 서비스 개발을 위해 협약기업과 산학 공동기술개발 과제를 진행함
	Spin-off 창업	<ul style="list-style-type: none"> · 데이터 분석 및 해석할 수 있는 스마트 경영 관련 수업을 진행하고 결과물을 도출해 학생이 수익창출까지 가능하도록 전문교수진의 멘토링과 기술장비를 지원함
글로벌 CGI 애니메이션	산업체와의 연계 강화	<ul style="list-style-type: none"> · 애니메이션 기업의 퍼포먼스 캡처등 기술 도입에 대한 니즈를 확인하였으며, 버추얼스튜디오 및 전문장비를 활용하여 기술이전 및 산학공동프로젝트를 진행 할 계획임 · 산학프로젝트 결과물에 대한 기술 이전을 위한 산업체 재직자 대상 교육을 시행하고, 성과 확산을 통해 산학프로젝트를 확대할 수 있도록 협약기업 재직자들의 교육에 구축된 장비를 활용할 계획임
	협약기업 과제 수행	<ul style="list-style-type: none"> · 2020년1월 산학프로젝트워크샵에서 개발된 애니메이션기획개발 5작품을 4월부터 디지털애니메이션디렉팅1 수업과 연계하여 참여기업 (주)토이온 (주)크레이지버드 및 협약기업 (주)엔팜과 공동기획 및 제작을 연계해 애니메이션프로젝트랩 장비 활용 예정임 · 온라인 회의장비를 구축하여 협약기업과의 다양한 산학협력 협의를 진행할 수 있는 기반을 마련했으며, 노트북 PC 등 장비를 활용하여 협약기업의 재직자 교육 등에 활용하고자 함
	Spin-off 창업	<ul style="list-style-type: none"> · 학생들의 개인구비가 쉽지 않은 워크스테이션 등의 고가 장비나 노트북 PC를 활용할 수 있도록 하여, PBL 강의 및 캡스톤 디자인 수행을 통한 결과물이 다양한 현실 상황을 반영한 고도화된 산출물이 되도록 지원할 계획임 · 트랙 참여 학생들이 산출물을 발전시켜 창업 경진대회 등에 참여하거나 창업을 원하는 경우, 수업시간 외에도 미러링랩에 구축된 장비들을 개방하여 조교의 지도로 활용할 수 있도록 지원하고자 함
관광 플랫폼 D&M	산업체와의 연계 강화	<ul style="list-style-type: none"> · 실제 플랫폼 서비스 기업에서 이용되고 있는 실습 장비를 재현해 학생들이 간접적으로 실무적 경험을 할 수 있게 기회를 제공함
	지역사회 협력 고도화	<ul style="list-style-type: none"> · 지역사회 연계 협력을 위해 고사양 서버 이용을 지역사회에 개방하고 지역 플랫폼 서비스 기업과 연계해 산학과제 수행 예정임
	Spin-off 창업	<ul style="list-style-type: none"> · PBL 및 캡스톤 수업 산출물 사업화 또는 창업을 독려하기 위해 미래형 실습실 장비를 트랙 참여학생에게 개방할 계획임

나. 장비 확보 계획 관련 사진

[호스피탈리티 TM] 노트북 (수업 지원), 노트북 (산학과제), 대형 모니터			
	노트북 (수업 지원)	노트북 (산학과제 수행)	대형 모니터
	HTM-캡스톤 디자인	HTM-캡스톤 디자인	HTM-호스피탈리티 스마트 서비스, HTM-캡스톤 디자인
[호스피탈리티 TM] 데스크톱, 데이터 시각화 툴, 뇌파 EEG 장비			
	데스크톱 컴퓨터	데이터 시각화 툴	뇌파 EEG 장비
	HTM-호스피탈리티 스마트서비스, HTM-컴퓨터 프로그래밍	HTM-데이터 마이닝, HTM-캡스톤디자인	HTM-캡스톤디자인
[스마트 FM] S/W 프로그램			
	교육용 PC/태블릿	SPSS 통계 프로그램	NodeXL Pro
	지능형 IoT 기초	SFM 외식데이터분석	SFM 딥러닝기반 빅데이터분석 기초
[스마트 FM] 스마트 IoT 키트, 강의보조 모니터, 85인치 모니터			
	스마트 IoT 키트	강의보조 모니터	85인치 모니터
	지능형 IoT 실습수업	외식서비스 앱 설계 수업	세미나 룸 보조모니터
[스마트 FM] 이동식 모니터 받침대,프로 젝터, 스크린			
	이동식 모니터 받침대	프로젝터	전동형 노출 스크린
	세미나 룸 모니터 받침대	세미나 룸 회의용	세미나 룸 회의용

[글로벌 CGI 애니메이션 퍼포먼스캡처, S/W, PC 등]			
	버추얼스튜디오	소프트웨어	PC
	애니메이션, VFX, VR 수업	애니메이션, VFX, VR 수업	애니메이션, VFX, VR 수업
[관광 플랫폼 D&M] 데스크탑 서버, 아이트래킹 장비			
	서버 수업 지원 / 산학 과제		아이트래킹 장비 수업 지원 / 산학 과제
[관광 플랫폼 D&M] 데스크탑 컴퓨터, 프로젝터, 프린터			
	데스크탑 컴퓨터 수업 지원	프로젝터 수업 지원 / 산학 과제	프린터 수업 지원 / 산학 과제
[관광 플랫폼 D&M] 디지털 마케팅 SW, 대형 모니터			
	디지털마케팅 SW 수업 지원	대형모니터 수업 지원 / 산학 과제	노트북 수업 지원 / 산학 과제

2.3 전문운영인력 확보 계획

- (호스피탈리티 TM) ○ 장덕상 기업전문교수를 현장미러형 실습실 총 감독자로 임명하고, 실습 코디네이터 및 교과 조교를 직접 관리/지도하도록 하여 효율적인 장비 및 공간 관리를 추진할 계획임
- 현장미러형 실습실을 교육 및 산업체 연계 활동 등 다양한 영역에서 전문적으로 활용가능토록 다양한 전문분야 참여교수를 추가 확보 계획임
- 4차년도에는 산학프로젝트, 인턴십 및 현장실습 등을 확대하기 위해서, 산업체 경험이 풍부하지만, 전임교원으로 초빙할 수 없는 현장 전문가들을 위촉형 기업전문교수로 초빙하여 활용하고자 함
- 4차년도에는 개설을 계획했던 모든 교과목이 개설되고, 그에 따른 학생들의 조별 활동이 증가함에 따라 현장미러형 실습실의 활용도가 높아질 예정이며, 협약기업과의 산학프로젝트 또한 확대될 것으로 기대되어 장비를 운영할 석박사과정 운영 조교를 추가로 확보할 계획임

○ 석박사과정 운영 조교의 전문성을 함양하기 위해 산학 프로젝트를 통한 실무 경험 확대 및 다양한 외부 교육 이수를 장려할 계획임

(스마트 FM) ○ 산학프로젝트 및 현장실습의 활성화를 위해서 외식 프랜차이즈 기업의 컨설팅 전문가인 정욱 박사를 산학협력 전문위원으로 운용할 예정임. 정욱 박사는 디지털마케팅 노하우를 기반으로 다수의 외식업체의 컨설팅을 진행하였으며, 스마트 FM 트랙에서 학생들 교육 부분에 있어 강조하는 ICT 기반 신기술 서비스 관련해서는 로봇셰프 및 로봇바리스타를 활용한 사회적 기업 론칭에도 많은 경험을 가지고 있음

○ 19년도 기업전문교수인 문혜정 박사를 20년에도 그 직위를 유지하여 딥러닝 빅데이터 및 지능형 IoT 기초 과목 등 ICT 관련 과목을 강의할 계획. 더 나아가 비교과목인 현장실습 및 공모전을 개최할 예정임

○ 기술기반 서비스 등 최신 외식산업 트렌드를 반영할 수 있는 IoT 실습 장비를 구비하여 학생들이 직접적으로 실무 경험을 쌓을 기회를 제공하고 있으나 전문적인 프로그램과 장비들을 유지 및 관리할 전문인력이 필요하다고 판단되어 IoT관련 과목들을 교육하고 있는 SFM 기업전문교수의 관리하에 실습실을 상시 관리할 수 있는 조교를 배치할 예정임. 더 나아가 미래형 조리실습실의 조리기구의 유지 및 관리를 위해 교과조교를 전년도와 같이 유지하였고, 담당교수진들이 관리상태를 주기적으로 감독하여 청결하게 유지될 수 있도록 함

(글로벌 CGI 애니메이션) ○ 4차년도에는 산학프로젝트, 인턴십 및 현장실습 등을 확대하기 위해서, 산업체 경험이 풍부하지만, 전임교원으로 초빙할 수 없는 현장 전문가들을 위촉형 기업전문교수로 초빙하여 활용하고자 함

○ 4차년도에는 계획했던 모든 교과목이 개설되고 이에 따른 학생들의 조별 활동이 증가함에 따라 현장미래형 실습실의 활용도가 높아질 것이며, 협약기업과의 산학프로젝트 또한 확대될 것으로 기대되어 장비 운영 조교를 추가로 확보할 계획임

(관광플랫폼 D&M) ○ 빅데이터 및 AI 전문인력을 기업전문교수로 채용하여 빅데이터 관광경영 등 수업을 담당하며 전반적인 트랙운영을 지원할 예정임

○ 수업 방식 및 일정을 유연하게 진행하여 플랫폼 서비스 기업 임직원을 기업전문교수로 위촉하여 활동하도록 배려할 예정임

○ 현업 임직원과 트랙 참여학생이 공동으로 문제를 해결하는 산학 프로젝트 및 연계 수업을 도입하여 위촉형 기업전문교수의 활동 범위를 넓힐 계획임

3. 학사 및 인사제도 구축 계획

3.1 학사제도

학사제도명	도입시기	학칙·규정 등 관련조항		고도화 방안
연계융합전공	17.08.23	학칙 제7장 37조 2항	2개 이상의 학과 또는 전공이 연계하여 운영	<ul style="list-style-type: none"> · 외식경영전공 주도의 연계융합전공 개설 논의 및 스마트 FM 학점인정 · GCGI 애니메이션 트랙의 연계융합전공 학점인정
유연학기제	17.08.23	학칙 제3장 7조 2항	교육 필요에 따라 학기를 다르게 운영	· 트랙 참여학생 수요에 따라 탄력적으로 운영
집중이수제	17.08.23	학칙 제3장 8조 3항	필요한 경우 수업 기간 단축	· 변경된 학사일정을 고려해 계절학기에 적용 고려
현장실습수업	15.06.25	학칙 제8장 43조	현장실습 수업가능	· 인턴십 이외에도 트랙 과정에 현장실습 포함 추진
계절학기제	07.08.13	학칙 제8장 45조 3항	학기당 6학점 이내 계절수업 가능	· 트랙 참여학생 수요에 따라 탄력적으로 운영
성적부여	07.04.09	학사내규 제7장 23조 1항	실습·실기에 의한 성적부여	· 실습과목 추가 개설에 따른 성적부여 확대
FL / PBL 성적평가	17.08.18	학사내규 제7장 24조 5항	FL/PBL 과목 상대평가 제외가능	· 개정된 규정을 바탕으로 FL/PBL 교수법 강의 확대
폐강기준완화	18.07.03	학사내규 제5장 18조 4항	수강인원 미만 강좌 개설	· 트랙 교과에 대한 수강인원 미만강좌 발생시 개설

○ 연계융합전공자의 이수를 원활화하기 위해 학점인정범위를 늘리고 필요에 따라 집중이수제, 현장실습수업, 계절학기제를 탄력적으로 운영할 계획임

○ 추가 학사제도 구축 계획

학사제도명	도입예정시기 (연월)	도입 추진계획	
		추진방안	추진내용
트랙제도 확산	2020.4월	<ul style="list-style-type: none"> · 2020.3월 교무위원회 심의 · 2020.4월중 개정예정 	· LINC+ 사업만이 아닌 대학 전체에 적용되는 제도 마련
타전공 학점인정제도	2020.4월	<ul style="list-style-type: none"> · 2020.3월 교무위원회 심의 · 2020.4월중 개정예정 	· 승인된 트랙 학점을 타전공 학생의 주전공 학점으로 인정
혁신교수법 선정 기준 예외적용	2020.4월	<ul style="list-style-type: none"> · 2020.1월 혁신교수법회의 의결 · 2020.4월중 개정예정 	· LINC+ 트랙 교과에 대한 혁신교수법 선정기준 예외
트랙간 전공선택 학점인정	2020.7월	· 2020년 4월 교육과정총괄위원회 논의 및 개정예정	· 신규 트랙 개설에 따른 데이터 및 AI 심화과목의 교차인정

○ LINC+ 사업만이 아닌 대학 전체에 적용되는 트랙제 및 학점인정제도를 마련함

○ 혁신적 교수법 교과목 선정시 LINC+ 트랙 교과에 대한 예외규정 개정으로 비전 임교원을 포함해 혁신적 교수법 채택 교과목의 비중을 더욱 높여나갈 계획임

○ 전 트랙의 데이터·AI역량 심화를 위해 트랙과목간 교차인정을 추진 예정임

○ 학내 사업이 확대됨에 따라 학사제도 추가 유연화를 2020년 1학기 내에 추진함

III. 사회맞춤형학과 교육과정 운영계획

□ 사회맞춤형학과 구성 총괄표

연번	구분	사회맞춤형학과			주요 (관련) 산업 분야	참여 학과	교육 과정			참여 협약 기업 수	비고
		협약반명	운영 시작년도	소개			이수 학점	소요 기간	학생 선발학년		
1	본사업	호스피탈리티 TM 트랙	2019년	데이터 및 4차산업혁명 기술 기반 비즈니스 애널리틱스 전문인력 양성	호텔, 관광, 교통 분야	전 학과 (규정 마련을 통해 전 학과 학생 대상으로 트랙 이수를 가능하게 함)	27 학점	18개월 (1년 6개월 ~ 24개월 (2년))	23학년		
2	본사업	스마트 FM 트랙	2019년	ICT기반 외식서비스 지식 및 선진 경영기법을 익힌 글로벌 외식경영 전문인력양성	외식산업 분야		27 학점	18개월 (1년 6개월 ~ 24개월 (2년))	23학년		
3	본사업	글로벌 CGI 애니메이션 트랙	2019년	디지털애니메이션, VFX, 첨단응용영상 글로벌 전문인력양성	애니메이션/첨단 영상 분야		30 학점	30개월 (2년 6개월)	23학년		
4	신규협약반	관광플랫폼 D&M 트랙	2020년	관광산업의 플랫폼 기반 경쟁시대의 빅데이터 분석, AI 활용 전문인력 양성	관광, 플랫폼, D.NA 분야		24 학점	18개월 (1년 6개월 ~ 36개월 (3년))	1, 2, 3학년		

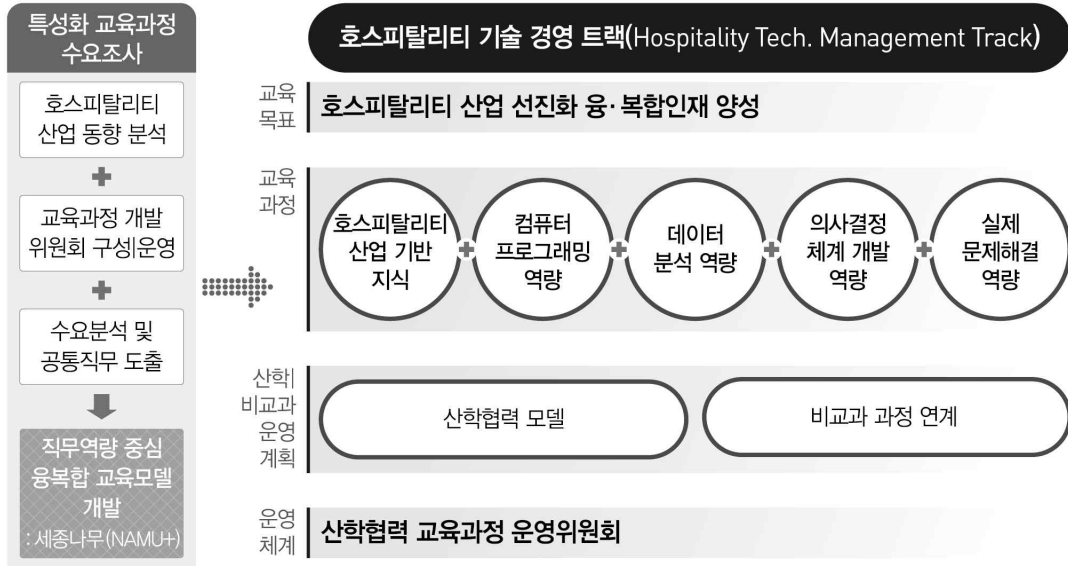
- **호스피탈리티 TM 트랙:** 데이터 및 4차산업혁명 기반 기술을 통해 호스피탈리티 산업의 복잡한 비즈니스 문제를 융·복합 지식을 통해 해결할 수 있는 인재를 양성하는 것을 목적으로 설계함
- **스마트 FM 트랙:** 선진화된 경영기법 및 ICT 기반 서비스 지식을 통해 스마트 키친 운용 및 빅데이터 마케팅 등 외식산업 고도화를 선도할 수 있는 글로벌 융·복합 인재를 양성하는 것을 목적으로 설계함
- **글로벌 CGI 애니메이션 트랙:** 4차산업혁명 시대 뉴미디어 환경에 대응할 수 있는 글로벌 애니메이션 및 영상 콘텐츠를 제작할 수 있는 역량을 갖춘 융·복합 인재를 양성하는 것을 목적으로 설계함
- **관광플랫폼 D&M 트랙:** 빅데이터 및 AI 분석 능력을 기반으로 서비스 설계, 가공, 마케팅 및 판매 역량을 보유한 여행 관련 플랫폼 산업을 선도할 융·복합 인재를 양성하는 것을 목적으로 설계함

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

1. 특성화된 교육과정 운영 계획

1.1. 수요조사

□ 수요조사 수행 내용



- 호스피탈리티 TM 트랙은 '19년 9월 신규 개설에 따른 최우선 과제로 산업체가 요구하는 공통직무와 연계된 교육과정을 개설하기 위한 수요조사를 시행
- 심층면접 결과 호스피탈리티 산업의 제반 지식, 전사 데이터 관리/정제 능력 및 이를 수행할 수 있는 프로그래밍 능력, 데이터 기반 의사결정 능력이 신설 또는 강화될 예정인 직무에 공통으로 필요한 역량으로 도출됨

연번	업체명	성명	소속/분야	직 위(급)	의견 요약
①					데이터 분석 결과가 실제 경영 의사결정에도 활용 필요. 전산시스템을 제대로 활용하기 위해 각종 파라미터값의 데이터 기반 결정 필요
②					다양한 판매 채널을 통해 데이터들이 축적되고 있으나 활용할 데이터 분석인력이 필요
③					다양한 경영 활동의 비효율을 데이터 기반 경영의사결정 체계를 통한 경영혁신 필요. 데이터 분석 및 경영혁신 전문인력 매년 채용
④					호텔 산업의 다양한 데이터를 통합 분석할 필요성이 있으며, 이를 통한 서비스 개발 필요
⑤					최고경영층 사이에서도 축적되는 방대한 데이터의 활용성 증대에 대한 의견 확대. 전사 데이터를 이해하고 분석할 수 있는 인재가 필요

- 호스피탈리티 산업의 주요 산업 분야인 호텔 기업의 직원들을 대상으로 FGI (Focus Group Interview)를 실시하여, 신입 직원에게 필요한 공통직무 역량을 파악함

연번	업체명	성명	소속/분야	직 위(급)
①			인사팀	파트장
②				부장
③			경영지원실	팀장
④			그룹 인사팀	차장
⑤			인사팀	대리
⑥			카지노 인사팀	대리
⑦				대리
⑧			경영지원실	대리
⑨			경영지원실	대리
⑩			마케팅팀	지배인
공통 의견	<ul style="list-style-type: none"> · 빅데이터/AI 등 최신의 기술을 활용하여 기존 직무 방식을 효율화하고, 경영의사결정을 고도화할 수 있는 역량 · 호스피탈리티 산업의 다양한 비즈니스 이슈에 대한 문제 상황을 명확히 정의하고, 지속해서 수집되는 호텔의 데이터를 문제 상황에 맞게 정제하여 합리적인 방향으로 의사결정을 내릴 수 있는 역량 · 최근 설치가 확대되고 있는 IoT 기반 시설, 스마트 모바일 기기 사용 일상화에 따른 모바일 체크인/ 객실 서비스 등 최근 고객 서비스 자동화를 이해하고 대응할 수 있는 역량 			

○ 문헌 연구를 활용한 직무 분석에서도 미래 기술 경영과 관련된 직무수요로 빅데이터/AI 활용능력, 데이터 기반 의사결정 역량 등이 도출됨

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

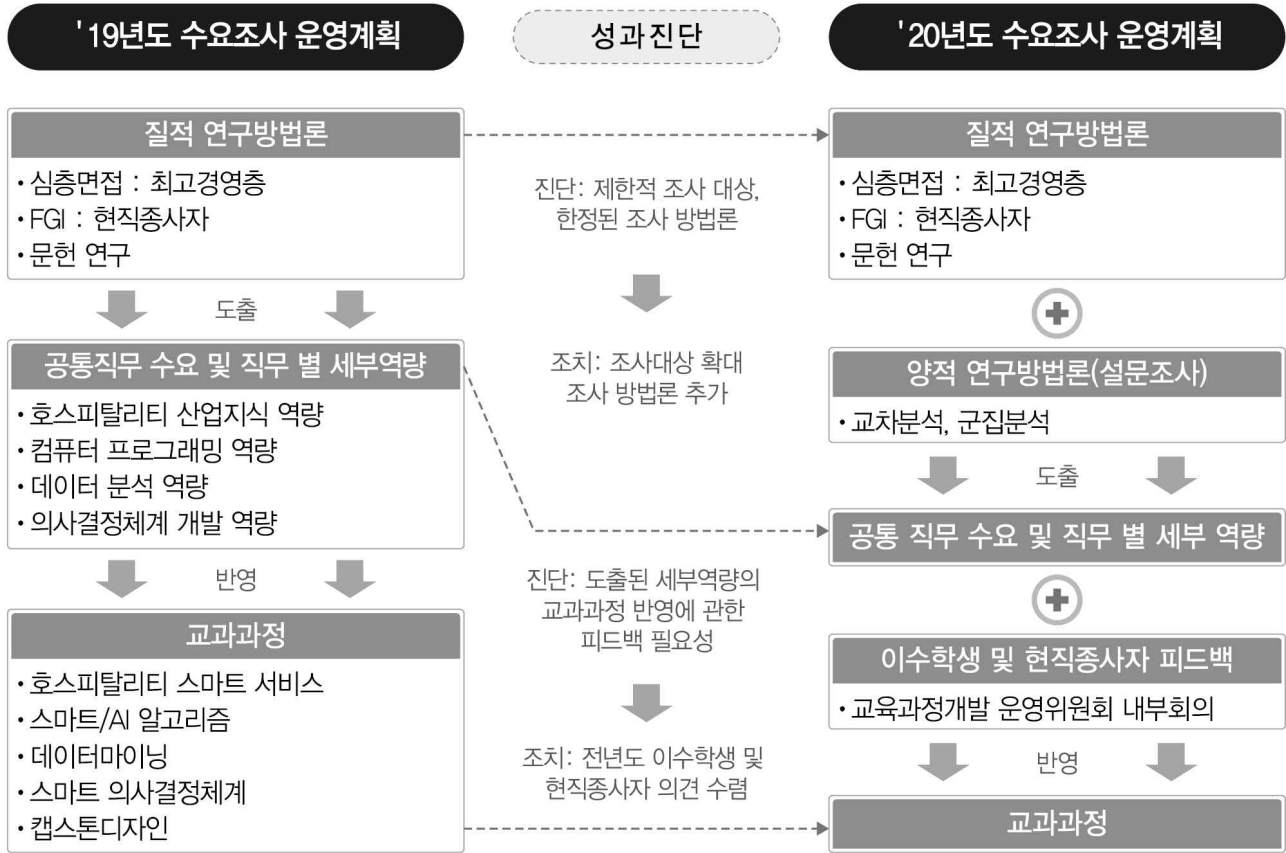
	마케팅 비용 최적화	· AI 기반 마케팅 비용 합리화 모델 개발/운영
호스피탈리티 ICT 컨설팅	· 호스피탈리티 지식 및 ICT 기술 활용 문제해결 컨설팅 서비스 · AI 활용 자동형 솔루션 제공	· ICT 기술 활용 고객 서비스 경험 고도화 컨설팅 제공 · 빅데이터 기반 컨설팅 서비스

□ 교육과정개발 운영위원회 구성 및 운영 계획

연번	구분	성명	소속	직위(급)	교내/외
①	위원장		대학	학장	교내
②	위원		대학	학장	교내
③	위원		대학	학과장	교내
④	위원		대학	부교수	교내
⑤	위원		대학	트랙참여학생	교내
⑥	위원		대학	트랙참여학생	교내
⑦	위원		교육컨설팅	대표	교외
⑧	위원		호텔기업1	팀장	교외
⑨	위원		호텔기업1	부장	교외
⑩	위원		호텔기업1	상무	교외
⑪	위원		항공기업1	센터장	교외
⑫	위원		호텔기업1	총지배인	교외
⑬	위원		숙박OTA1	본부장	교외
⑭	위원		호텔기업2	파트장	교외
⑮	위원		호텔기업3	차장	교외
					합계

- 교육과정개발 운영위원회는 본교 교수진 및 호스피탈리티 산업체 전문가들을 중심으로 조직함
- 효율적인 운영을 위해 교육과정개발 운영위원을 계획대비 4인 충원하였으며, 트랙 참여학생 2인 또한 교육과정개발 운영위원회에 참여하도록 하였음
- 전체 16인의 위원 중 산업체 위원을 9인으로 하여 호텔 산업 종사자, 카지노 분야 전문가 등 호스피탈리티 산업 전문가의 비중을 높임
- '20년도 교육과정개발 운영위원회는 총 4회의 회의를 진행할 계획이며, 정규교과과목 편성에 관한 논의와 더불어 비교과 과목 진행에 있어 산업의 협력을 도모할 계획임
- 자체평가 위원회에서 평가된 협의 내용을 호스피탈리티 TM 트랙의 교육과정개발 운영위원회에서 논의하고, 그 결과를 '20년도 트랙 수요조사 결과와 함께 교육과정 운영 및 예산집행계획에 반영할 수 있도록 지속적으로 고도화할 계획임

□ '20년도 수요조사 운영 계획



○ 협약기업 현직 종사자 대상 4차 산업혁명 시대의 호스피탈리티 산업에 관한 정기 세미나, 트랙운영 교수진의 정기/비정기 강연회를 개최하고 공통직무 수요 및 직무별 세부 역량에 대한 설문조사를 시행할 계획임

○ 현재 인터뷰 시행 대상인 최고경영층뿐만 아니라, 실제 고객 접점에 있는 다양한 현직종사자들을 포괄한 수요조사를 통해 졸업 직후 학생들에게 요구되는 세부 역량에 대한 니즈를 더욱 충실히 반영할 계획임

○ 또한, 도출된 세부 역량에 따라 전년도 이수 학생들과 현직종사자의 의견을 수렴하고 이에 대한 교육과정개발 운영위원회의 내부회의 과정을 거침으로써 현직자 및 관련 직군 취업준비생의 수요를 반영한 교육과정 콘텐츠를 구성할 계획임

- 호스피탈리티 TM의 트랙 필수에 해당하는 각 교과목의 콘텐츠를 매학기 실시되는 만족도 조사를 기반으로 지속적으로 수정/보완하고자 함

- 예시적으로, 학생들의 코딩 교육 수요를 반영하여 HTM-컴퓨터프로그래밍 교과를 신설하였으며, 기존의 HTM-스마트의사결정체계는 경영과학 모형 개발을 팀별 과제로 수행하였으나, 다양한 정량적 의사결정방법에 대한 실무교육의 산업체 니즈를 반영하여 경영과학 모형으로 해결이 되지 않는 의사결정문제를 해결할 수 있는 heuristics/ meta-heuristics 기법에 대한 이론/코딩 교육을 진행하는 것으로 콘텐츠를 변경함

○ 아울러, 비교과과정은 정규교과과정의 반복 학습 및 보충학습보다는 조사된 직무 역량에 대한 수요 중, 정규교과 시간에 미처 다루지 못한 내용을 우선순위를 받

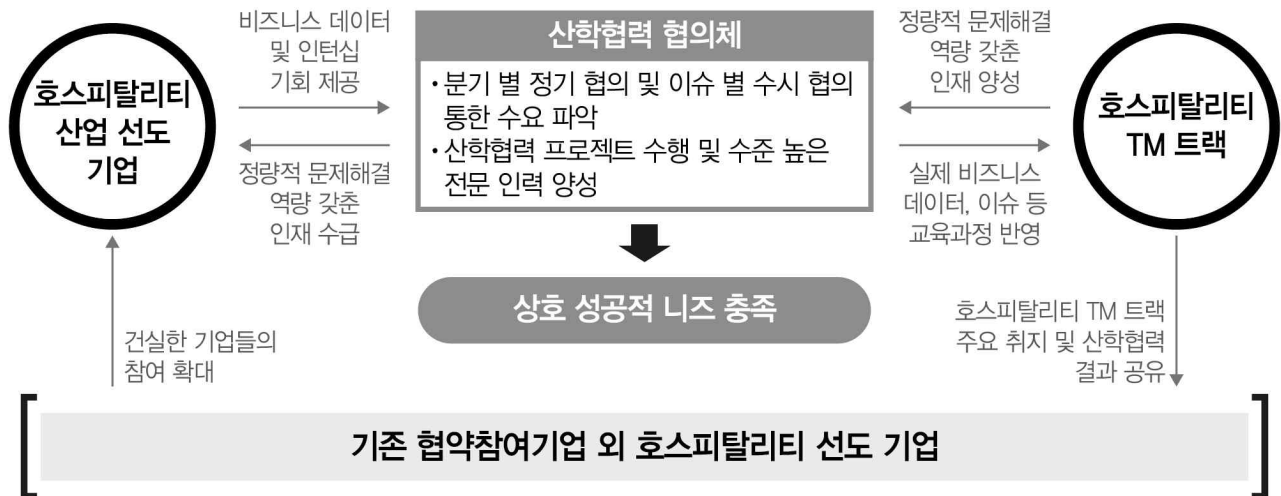
영하여 개설함으로써 정규교과와 비교과의 연계성을 강화할 계획임

○ 연 1회 수행 중인 수요조사를 여름에도 추가 시행하여, 기업이 원하는 신입 직원의 공통 직무 역량, 비즈니스 이슈 등을 교육과정에 신속히 반영할 계획이며, 외부 교육 컨설팅을 통해 성과분석 및 질 관리에 대한 피드백을 수령하여 내년 교육과정 운영에 반영하고자 함

□ 건설한 참여협약기업 확대를 위한 수요조사의 방법 및 체계의 적절성

○ 호스피탈리티 산업의 선도 기업들은 데이터 기반 분석 및 정량적 의사결정체계를 활용한 문제해결이 가능한 인재에 대한 니즈를, 대학은 호스피탈리티 산업 ICT 융·복합 발전을 선도할 수 있는 전문인력 양성을 위한 기업의 실제 비즈니스 데이터 및 문제 상황에 대한 정보, 현장실습, 인턴십에 관한 니즈를 가지고 있음

○ 이에 따라, 호스피탈리티 TM 트랙 운영위원회에서는 호스피탈리티 산업의 주요 선도 기업과의 산학협력 협의체를 구성하여 분기별 협의 및 이슈별 상시협의를 통해 지속적 네트워크를 유지하고 서로의 니즈에 대한 이해도를 높일 수 있음



○ 또한, 호스피탈리티 TM 트랙과 참여협약기업 간 산학협력 협의체에서는 높은 수준의 산학연계 인력 양성 및 산학협력 프로젝트를 수행하여 서로의 니즈를 성공적으로 충족하고자 함

□ 산업체와의 워크숍 개최 계획

○ 호스피탈리티 TM 트랙 이수 학생 대상 호텔탐방 프로그램/워크숍 진행

- 워크숍에서는 학생들이 교육받은 내용을 호스피탈리티 TM 트랙 수업에서 학습한 내용과 연계하여 호텔의 수익관리나 인력관리 등 비즈니스 문제의 해결방안을 고민하고 현직종사자들과 함께 실현 가능성을 확인하는 작업을 진행할 계획임

- 워크숍에 참가한 학생들을 대상으로 한 학기 동안 트랙을 이수하며 느낀 점 및 현직종사자들에게 교육을 받은 이후에 정규교과목에서 개선했으면 좋겠다고 생각한 부분과 확대되었으면 하는 비교과 프로그램에 대한 의견을 수렴하고자 함

- 현직종사자들에게 호스피탈리티 TM 트랙의 교과과정에 대한 설명을 진행하고 학

생들과 진행한 워크숍을 통해서 느낀 부분을 기반으로 향후 기대하는 인재상 및 트랙의 교과과정 진행 방향에 대한 의견을 수렴할 계획임

□ 세종대학교 LINC+ 협의체 운영

○ 호스피탈리티 TM 트랙에서는 지자체인 _____, 지역 혁신 단체인 _____ 와 협력관계를 맺어 협의체에 참여하도록 하고자 함

- _____ 와 MOU를 통해 지역사회의 학생들을 대상으로 미러링랩, 전산실습실에서 호스피탈리티 산업의 직업진로 체험을 제공할 계획이며 향후 본교에 진학하여 트랙에 참여할 수 있는 잠재학생으로 관리하고자 함

- _____ 와 협력관계를 기반으로 호스피탈리티 TM 트랙의 협약기업을 다변화/고도화 할 수 있도록 하며, 현재 _____ 과 진행하고 있는 산학협력 프로젝트의 산출물을 홍보하여 다양한 호텔기업으로 확대할 수 있는 창구로 활용할 계획임

□ 호스피탈리티 TM 트랙 융·복합교육과정 모델 적용

○ ‘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 세분되어 구현됨

운영 내용		타당성	실현 가능성
기본	호스피탈리티 산업 지식 역량 교육	· 비즈니스 문제 이해를 위한 기본 지식 함양	· 국내 최고 호텔관광경영 커리큘럼 보유 · 다양한 실무 교과 제공
응용	컴퓨터 프로그래밍 역량 교육	· 융·복합 역량 적용을 위한 준비단계	· 소프트웨어 중심대학 사업을 통한 전공 무관 1학년 대상 python 코딩 교육 · 2~4학년에 대해 코딩 교육 연계
	데이터 분석 역량 교육	· 코딩능력을 활용한 다양한 형태의 데이터 분석/인사이트 추출	· 데이터마이닝 교과를 트랙필수로 개발 · 데이터 분석 실무경험이 있는 산업체 전문가 초빙
	의사결정체계 개발 역량 교육	· 데이터 분석 결과와 문제해결 방안 연결	· 의사결정방법론을 트랙필수로 개발 · 비즈니스 애널리틱스 전문 교수진 보유
고도화	캡스톤디자인 교과 도입	· 실제 비즈니스 이슈를 해결할 실무능력을 갖춘 전문인력 양성	· 산학연계를 통해 비즈니스 데이터와 문제 상황을 제공, 산업체 전문가와 결과 평가 진행
	산업체 현장 실습 및 인턴십 기회 제공	· 실무 역량 함양 · 교육/진로 미스매칭 해소, 취업의 질 향상	· 산업체 전문가가 교육과정 개발 · 운영위원회에 교외위원으로 구성 · 산학협력 프로젝트 수행

- '19년도 수요조사를 통해, 실제 산업의 임/직원들이 공통적으로 필요로 하는 신입 직원의 핵심 역량으로 호스피탈리티 산업 지식, 데이터 관리/정제 능력, 프로그래밍 능력, 정량적 의사결정 지원 능력 등을 도출하였음
- 도출된 역량을 기를 수 있는 다양한 교과목을 신규 개설하고 도입하여 기업의 인재상에 부합하는 학생을 길러내고자 함
- 교과과정 개설 과정에서 산업의 의견을 반영하였으며, 산업의 참여를 통해 필요한 교재를 제작하고 비교과과정을 개발함
- '20년도 수요조사를 통해, 다양한 직급 및 다수의 현직 종사자들을 대상으로 직무 수요를 조사하여 신입 직원에 필요한 직무역량을 보다 세부적으로 조사할 계획이며, 개선된 수요조사 방법을 사용하여 급격하게 변화하는 호스피탈리티 산업의 주요 비즈니스 이슈, 필요 직무 역량을 빠르게 파악하고자 함

1.2 교육과정 설계 및 운영

가. 교육목표 및 인재상

□ 호스피탈리티 TM 트랙 교육목표

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

□ 호스피탈리티 TM 트랙 인재상

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

나. 교육과정 개요

□ 교육과정 운영

구 분		호스피탈리티 TM 트랙		
직무 분석	직무 군	스마트 서비스 기획/ 마케팅	AI 기반 오퍼레이션	스마트 경영 컨설팅
	주요 직무 단위	<ul style="list-style-type: none"> · 스마트 호스피탈리티 고객 서비스 · 빅데이터/디지털 마케팅 	<ul style="list-style-type: none"> · 실시간 RM (Revenue Mgmt.) 및 의사결정체계 설계 · 데이터 분석 및 활용 고도화 	<ul style="list-style-type: none"> · 호스피탈리티 ICT 컨설팅
	주요 직무 역량	<ul style="list-style-type: none"> · 호스피탈리티 산업 지식 · 기획력/창의력 · 스마트 서비스 개발 역량 	<ul style="list-style-type: none"> · 호스피탈리티 산업 지식 · 프로그래밍 역량 · 데이터 분석 역량 · 의사결정체계 개발 역량 	<ul style="list-style-type: none"> · 호스피탈리티 산업 지식 · 실제문제해결 역량 · 데이터 분석 역량 · 기획력/창의력

직무 분석	주요 ICT 기술	<ul style="list-style-type: none"> · 실시간 IoT · 챗봇, 스마트 컨시어지 · 웹 행동 분석 · AR/VR 	<ul style="list-style-type: none"> · 빅데이터 시각화 · 최적화 SW활용 · AI 알고리즘 	<ul style="list-style-type: none"> · 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	

□ 학위 및 전공교과목 이수체계 확립

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 (“호스피탈리티 산업 지식 역량” , “컴퓨터 프로그래밍 역량” , “데이터 분석 역량” , “의사결정체계 개발 역량”)별 필수 3 학점 및 선택 3학점, 융합문제 해결 역량을 위한 캡스톤디자인 필수 3학점을 포함 하여 총 27학점(트랙필수 15학점 및 트랙선택 12학점)을 트랙이수학점으로 운영함
- 호스피탈리티 TM 트랙 과목 평균이 B0 학점 이상의 학생만 캡스톤디자인 과목 이수 기회를 제공하고 ‘호스피탈리티 TM 트랙’ 학위를 졸업장에 표기함

다. 교육과정 도출체계

□ 교육과정 도출

구분	산업체 요구 직무	직무별 세부 역량	필요 교과	비고
스마트서비스 기획/마케팅	스마트 호스피탈리티 고객 서비스, 빅데이터/디지털 마케팅	호스피탈리티 산업 지식, 고객 서비스 마케팅, 서비스 시설 관리	호스피탈리티 스마트서비스	신규
			호텔경영론, MICE경영론, 관광경영론, 항공경영론 등	기존
		통계 분석, 정형/비정형 데이터 분석, 고객 MOT 관리	데이터마이닝	신규
			빅데이터분석, 경영통계, 데이터시각화 등	기존
AI 기반 오퍼레이션	실시간 RM (Revenue Mgmt.) 및 의사결정체계 설계, 데이터	정량적 의사결정체계, 4차산업혁명 관련 기술, IoT 운영	스마트 의사결정체계	신규
			서비스스케줄링, 생산운영, 인공지능, 기계학습 등	기존

AI 기반 오퍼레이션	분석 및 활용 고도화	데이터베이스 활용, 컴퓨터 프로그래밍, 고객 데이터 분석, Pricing	스마트/AI 알고리즘	신규
			C/C++ 프로그래밍, 웹프로그래밍, 자료구조, 데이터베이스 등	기존
스마트 경영 컨설팅	호스피탈리티 ICT 컨설팅	비즈니스 이슈 통합 해결 능력, AI 솔루션	캡스톤디자인	신규

○ 트랙필수 교과는 호스피탈리티 TM 4대 역량 및 융합문제 해결 역량을 함양하기 위한 융합 교과로 신규개발 되며, 트랙선택 교과는 융합 교과인 트랙필수 교과에 대한 선수과목으로 선정함

○ 학생들은 선수과목을 통해 문제해결을 위한 기본적인 방법론을 학습하고, 트랙필수 교과를 이수하여 이를 실제 비즈니스에 접목하는 방법을 습득하여 산업이 요구하는 인재로 거듭날 수 있도록 하는 환경을 구축함

라. 교육과정 이수체계

□ 호스피탈리티 TM 트랙 교육과정 이수체계도

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

마. 교과목 개요

□ 호스피탈리티 TM 트랙 교과목 개요

구분	교과목	주요 내용	기업 참여 성과	담당교수	비고
----	-----	-------	-------------	------	----

기본	HTM-호스피탈리티 스마트서비스	정량적인 관점으로 호스피탈리티 산업의 비즈니스 이슈를 관찰하고 예상 가능한 원인 및 해결방안 탐색	교과목 공동개발	고영대	트랙필수
	HTM-스마트/AI 알고리즘	데이터 분석을 위한 다양한 데이터 마이닝 기법에 대한 이론학습 및 Python 및 R 언어를 통한 구현 실습	교과목 공동개발	양진욱	트랙필수
심화	HTM-데이터마이닝	데이터 분석을 위한 다양한 데이터 마이닝 기법에 대한 이론학습 및 Python 및 R 언어를 통한 구현 실습	교과목 공동개발	양진욱	트랙필수
	HTM-스마트 의사결정체계	다양한 비즈니스 문제의 최적 해결방안을 도출하기 위한 정량적 방법론인 경영과학(Operations Research)의 개념 및 이론에 대해 익히고, 실제 적용을 통해 활용방안을 학습한 원인 및 해결방안 탐색	교과목 공동개발	고영대	트랙필수
응용	HTM-캡스톤 디자인	업체 연계를 통해 실제 비즈니스 데이터를 활용하여 호스피탈리티 TM 트랙에서 학습한 다양한 방법론을 통해 실제 비즈니스 문제를 해결하는 일련의 과정을 프로젝트로 수행	교과목 공동개발	고영대	트랙필수

○ '19년도 2학기에는 'HTM-호스피탈리티 스마트서비스' 와 'HTM-데이터마이닝' 과목을 개설하였으며, '20년도 1학기에는 'HTM-스마트/AI 알고리즘' 과 'HTM-스마트 의사결정체계', 'HTM-캡스톤디자인' 과목을 최초로 개설하여 운영할 계획임

○ 세종대학교 창의교육개발원의 컨설팅 결과에 따른 피드백을 통해 교수의 수업 역량을 키우고 교육과정의 질을 개선하고자 함

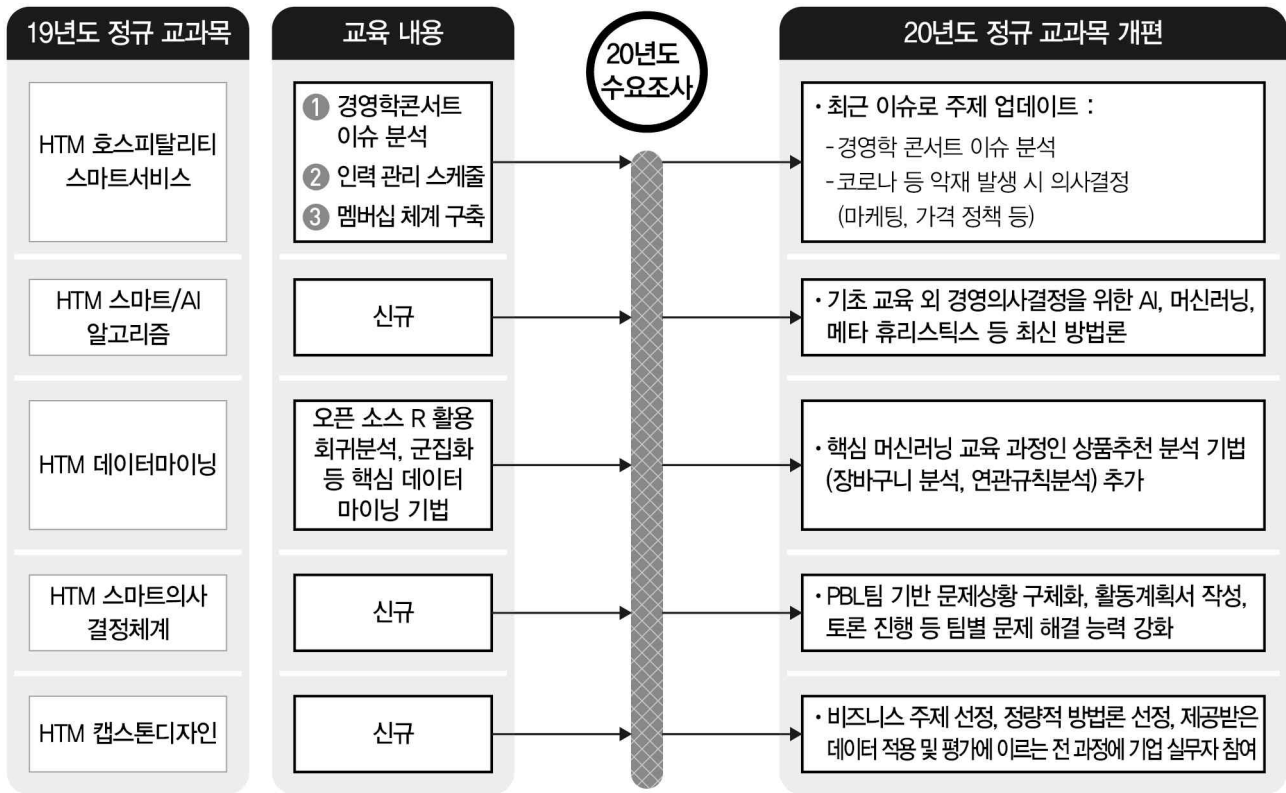
바. 산학협력 교육과정 운영 계획

□ 산업체와의 공동 교육 개발과정 운영 계획

○ '19년 신규개발된 트랙필수 교과는 기업 수요에 맞춰 콘텐츠를 수정/보완하며, '20년 신규 교과의 경우 '20년도 수요조사 결과에 따라 콘텐츠를 구성함

- '19년 2학기 개설된 'HTM-호스피탈리티 스마트서비스' 과목의 경우, '20년도에는 산학협력 협의체 수요조사 결과에 따라 COVID-19 등 급진적 시장변화에 대응하여 기업의 수익을 보장할 수 있는 가격 책정, 마케팅 방안 등을 다루고자 함

- 'HTM-데이터마이닝' 과목의 경우, 기업에서 요구하는 머신러닝, 데이터 마이닝 기법인 장바구니 분석, 연관규칙 분석 등 상품추천 분석 기법 추가



- 연계융합전공 및 신규트랙 교육과정과의 효과적인 연계로 기업이 필요로 하는 융합교육의 파급성을 제고하고 빅데이터·AI역량을 한층 더 강화
 - 신규 트랙에서 '20년 2학기에 개설 예정인 인공지능 기반 과목인 AI for Business 이수 시 호스피탈리티 TM 트랙의 컴퓨터 프로그래밍 역량 영역 트랙 선택과목으로 인정하며, 데이터 분석 역량을 기를 수 있는 빅데이터 플랫폼경영 과목 이수 시 데이터 분석 역량 영역 트랙 선택과목으로 인정함

□ 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

년도	Tier 모델	협력업체 수	활동 계획
3차년도 (2019)	T1 파트너스	6개	· 인턴십 프로그램 진행 · 산학협력 프로젝트 진행 및 발굴 (엠베서더 호텔 그룹, '데이터 기반 멤버십 체계 고도화 및 활용 전략 도출 연구')

3차년도 (2019)	T2 파트너스	9개	· 인턴십 프로그램 진행 · 산학협력 프로젝트 발굴 설명회 개최
	T3 파트너스	17개	· 수요조사 · 협력단계를 높이기 위한 협약기업 간담회 개최

사. 비교과 프로그램 운영 계획

□ 정규교과과정과 비교과과정의 연계

구분	1학년	2학년	3학년	4학년
교과	Python 프로그래밍 (대학 전체 공통)	HTM-호스피탈리티 스마트서비스, HTM-스마트/AI 알고리즘	HTM-데이터마이닝, HTM-스마트 의사결정체계	HTM-캡스톤디자인
비교과	호스피탈리티 TM 트랙 소개 Day, 진로 및 학업 상담	공모전, 경진대회 참가 지원		입사 지원서류 / 면접 컨설팅
	취업연계 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
- 비교과 프로그램을 1) 공모전 및 경진대회 참가, 2) 인턴십 참여, 3) 산학 프로젝트 참여, 4) 취업 컨설팅으로 유형화하여 운영할 계획임
 - 공모전 및 경진대회 참가: 트랙 참여학생들이 트랙 교과를 통해 도출한 산출물을 공모전 및 경진대회에 제출할 수 있도록 독려하고, 우수한 성적을 거둔 학생들을 대상으로 교비를 통해 장학금을 지급
 - 인턴십 참여: 기업들이 필요한 곳이 아닌 트랙 참여학생들이 원하는 부서에서 인턴십을 체험할 수 있도록 인턴십 비용 지원
 - 산학 프로젝트 참여: 트랙 참여학생들이 실질적으로 기업의 일을 체험하고 수행해볼 수 있는 기회를 부여하여 참여학생에 대한 인건비 지원

- 취업 컨설팅: 트랙 참여학생들이 신규 개발될 학생/홍보관리시스템을 통해 취업 컨설팅을 받을 수 있도록 지원

○ 비교과 프로그램에 대한 참여를 점수화 하여 - 공모전 및 경진대회 참가 20점, 인턴십 참여 30점, 산학 프로젝트 참여 50점, 취업 컨설팅 10점 등 - 우수학생들에게 장학금을 부여하는 등의 혜택을 제공하고자 함

아. 타 프로그램과의 연계 운영 계획

□ 스마트 투어리즘 매니지먼트 소프트웨어 융합연계전공과의 협력

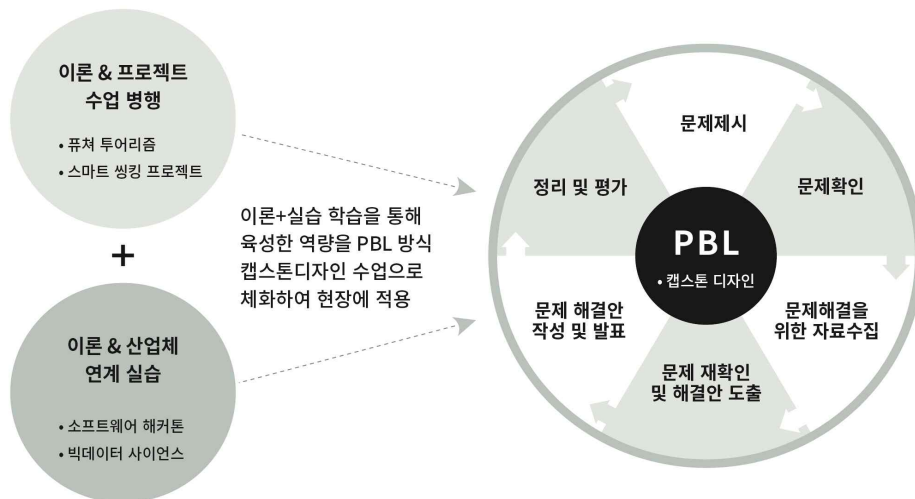
○ 호텔관광경영학전공과 컴퓨터공학과가 기 운영 중인 스마트 투어리즘 매니지먼트 소프트웨어 융합연계전공의 학생들이 호스피탈리티 기술 경영 트랙의 과목을 이수하면 융합연계전공의 전공과목 이수학점을 부여함

○ 트랙 필수로 되어 있는 5개 과목 - 호스피탈리티 스마트 서비스, 데이터마이닝, 스마트/AI 알고리즘, 스마트 의사결정체계, 캡스톤디자인 - 모두 융합연계전공의 전공과목 이수 인정을 받을 수 있도록 협의함

○ 호스피탈리티 기술 경영 트랙의 운영 측면에서는 높은 학업성취 의욕을 갖추고 있어 본 전공 이외에 복수전공으로 연계전공을 이수하는 융합연계전공 학생의 트랙 이수를 촉진할 수 있을 것으로 판단됨

○ '19년 2학기에 개설된 호스피탈리티 스마트 서비스와 데이터마이닝 과목을 융합연계전공 학생들에게 이수할 수 있도록 독려하였으며 결과적으로 융합연계전공을 이수하던 학생 중 15명의 학생이 호스피탈리티 기술 경영 트랙 이수를 신청하였으며, '20년에도 융합연계전공 학생들이 호스피탈리티 기술 경영 트랙 이수를 독려할 계획임

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

교육방식 구분	적용과목	교과/비교과	운영시기	세부내용
PBL	HTM-호스피탈리티 스마트서비스	교과	'20년도 1학기 '20년도 2학기	· 호스피탈리티 산업의 특성을 이해하고 새로운 서비스를 기획, 운영할 수 있는 비즈니스 모델 개발 이론학습 및 팀 단위 PBL 수행
	HTM-스마트 의사결정체계	교과	'20년도 1학기 '20년도 2학기	· 호스피탈리티 산업의 특성을 이해하고 새로운 서비스를 기획, 운영할 수 있는 비즈니스 모델 개발 이론학습 및 팀 단위 PBL 수행
산업 연계 PBL	HTM-캡스톤 디자인	교과	'20년도 1학기 '20년도 2학기	· 산업체 전문가 멘토링 기반 산업연계 PBL. 호스피탈리티 산업 분야의 실제 비즈니스 문제를 SW 및 4차산업혁명 관련 기술을 적용하여 해결하는 팀 단위 프로젝트 수행
이론 + 실습	HTM-데이터 마이닝	교과	'20년도 2학기	· 기초적인 데이터마이닝 이론을 이해하고 실습을 통해 빅데이터 분석 역량을 습득함 · 수치 데이터와 관련한 정형화 데이터 분석 기법 및 텍스트마이닝을 중심으로 비정형화 데이터 분석 기법 실습 수행
	HTM-스마트/ AI알고리즘	교과	'20년도 1학기 '20년도 2학기	· 필수적인 알고리즘 이론교육을 진행하고, 동시에 주요 머신러닝, 딥러닝 통계 기법을 실습하여 알고리즘이 어떻게 실제 비즈니스 문제에 적용될 수 있는지 실습 수행
현장실습	현장실습	비교과	'20년도 겨울학기	· 협약기업 호텔의 경영지원 부서에 파견되어 다양한 업무를 경험함으로써 호스피탈리티 산업의 특수 경영 환경을 이해할 수 있도록 함

- '20년에 개설되는 총 4개의 트랙필수 과목 중 ‘HTM-호스피탈리티 스마트서비스’, ‘HTM-스마트의사결정체계’, ‘HTM-캡스톤디자인’ 교과목에 대해 세종대학교 교수학습센터에서 인정하는 PBL 강의의 형태로 개설을 허가받았으며, PBL 강의계획서에 대해서 숙명여자대학교 교육학부 이재경 교수의 컨설팅을 받아 완결성을 높였음
- 특히 ‘HTM-캡스톤디자인’ 교과목은 협약기업으로부터 실제 비즈니스 데이터

를 제공받아 학생들이 이를 통해 프로젝트를 수행하는 산업연계 PBL의 형태로 진행할 계획임

○ '20년에 신규 개설되는 'HTM-스마트/AI알고리즘' 교과목은 전산실습실에서 수업이 진행되는 100% 실습 교과목으로, 필수적인 알고리즘 교육을 하면서 동시에 주요 머신러닝, 딥러닝 통계 기법을 교육하여 알고리즘이 어떻게 적용되며 실행되는지 이해할 수 있도록 할 계획임

○ COVID-19로 인한 비대면 수업의 확대로 학생들의 트랙 이탈이 증가하고, 호스피탈리티 산업의 어려움으로 취업은 힘든 상황에서 학생들이 트랙 이수를 통해 취업을 할 수 있도록 여름방학/겨울방학 동안 집중이수제를 운영하여 학생들의 트랙 참여를 독려할 계획임

□ 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

○ 산업체와 공동으로 평가위원회를 구성하여 우수학생을 선발, 채용약정기업 취업 보장, 특전을 통하여 지원자를 확보할 계획임

연번	구분	성명	소속	직위(급)
①	교내평가위원		학교	학장
②	교내평가위원		학교	학과장
③	교외평가위원		호텔기업1	총지배인
④	교외평가위원		호텔기업2	부장
⑤	교외평가위원		호텔개발기업1	부사장

○ 학기 초, 1, 2학년 학생 대상 트랙 소개자료를 배포, 각종 안내 및 설명회 홍보 포스터를 제작하여 학교에 부착함

○ 학기 초마다 전교생 대상 설명회를 개최하여 모집 기간, 교육과정, 특전 및 졸업 시 갖추게 될 역량 등에 대한 주기적 안내를 트랙 주임교수가 수행함

○ 영역별 성적 우수자와의 개별 면담을 진행하여 우수학생들의 트랙 참여 확보

○ 1단계 서류평가 및 2단계 심층면접 진행

선발 절차		전형 방법 및 전형 요소	
서류 제출	제출 서류	지원서, 학부성적표, 공인자격증, 경력증명서	
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			

- 학생/홍보관리시스템을 활용한 산업체 정보제공계획
 - 인재-기업 간 원활한 매칭을 위해 학생들의 교과/비교과활동, 자기소개서 등 선발에 필요한 정보들을 학생/홍보관리시스템 DB에 통합 저장할 예정임
 - 이를 통해, 기업이 시스템에 접속하여 등록된 학생의 정보를 수월하게 열람하고 원하는 인재를 선발할 수 있도록 함. 다만, 열람 시 학생들의 개인정보는 열람할 수 없으며, 1차 합격한 학생들을 대상으로 면접 진행 시 제공됨
- 채용 연계성 강화계획
 - '20년도에는 산업체의 공통된 주요 관심사 및 COVID-19 등과 같은 최근 이슈를 고려하여 교육 콘텐츠를 업데이트할 계획임
 - 또한, 각 기업이 요구하는 인재상을 학생/홍보관리시스템에 등록하고, 기업 수요 중심의 직무 역량을 교육하여 채용 연계성을 높일 계획임

□ 선발된 학생에 대한 학생 역량 강화 및 지원

구분	내용
교육 여건 개선	<ul style="list-style-type: none"> · 호스피탈리티 TM 트랙 4대 역량 함양에 중점을 둔 교과목 개설 · 기업/학생 대상 운영 만족도 조사를 시행하여 교육 콘텐츠를 개선함 · 미러링랩 관련 공간의 규모를 확보하였으며, 투입예산 비율 또한 확대함 · 프로젝트룸 구축 공간 신규확보

<p>학습역량 강화</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 전공교수/협약기업 전문가가 공모전 및 대학생 경진대회 참여 팀 공동지도 · 평생지도교수 배정으로 참여 학생들에게 학사지도, 진로 및 취업상담을 유기적으로 진행함 · 호텔 탐방 프로그램, 협약 기업 인턴십, 현직 종사자와의 멘토링 등을 통해 산업체 특성과 요구에 맞추어 역량을 향상시킴
<p>비교과활동 지원</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 인성 및 교양교육연구 비교과프로그램 개발 · 협약을 체결한 다수의 산업체 전문가를 초청하여 참여 학생 대상 특강 실시 · T3 파트너스 기업과의 협약을 통해 코트야드 서울 남대문, 그랜드 하얏트 인천, 파크 하얏트 서울의 총지배인을 섭외하여 멘토링 행사를 진행함 · 외부 실무전문가를 초청하여 진행한 특강을 통해 전공에 대한 이해도를 높이고 간접 실무경험을 고취함
<p>산업체맞춤형 프로그램</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 교육과정개발 운영위원회 협의 내용에 따라 협약기업 전문가들이 교과목 구성 및 진행, 교재 개발에 참여하여 산업체 맞춤형 교과과정을 수립함 · 비교과 과정 중 호텔탐방 프로그램을 진행하는 동안 과제를 부여하고 피드백을 제공하도록 하여 성적을 부여하고 우수학생을 선정

○ 교육 여건 개선 계획

- '20년도에는 PBL 강의실과 전산실습실을 구축하고, 워크스테이션을 설치하는 등 최신의 과학적/정량적 방법론을 습득하기에 적합한 환경을 조성할 계획임

○ 학생 지원방안

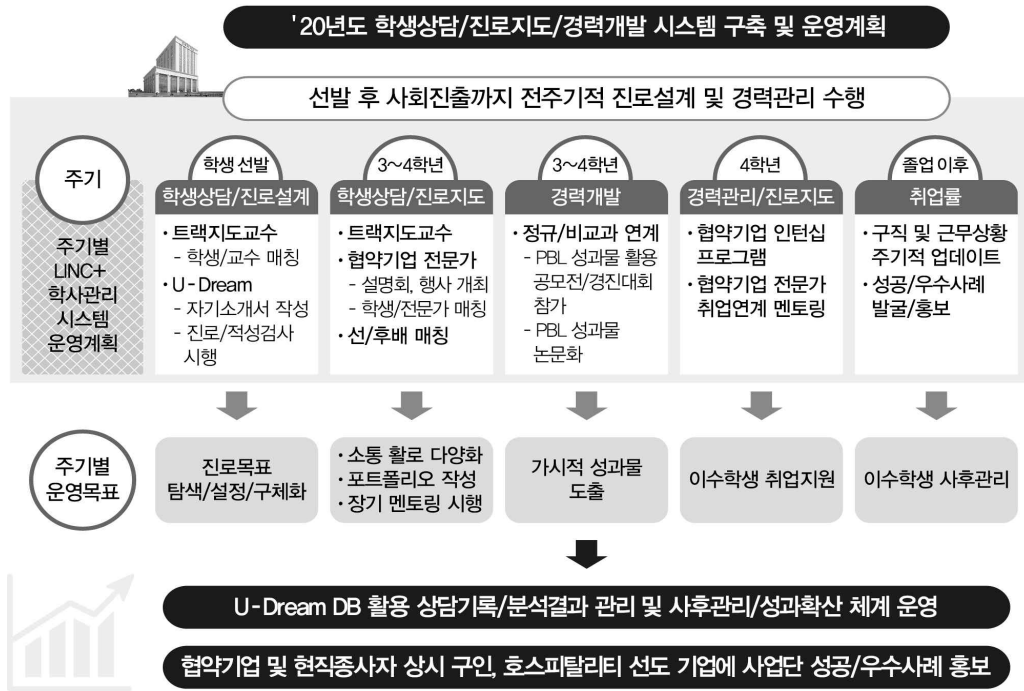
- '20년도 트랙 교과과정에는 COVID-19와 같이 예상 못 한 외부요인에 대한 대처 방안을 마련해보는 등 환대산업에서의 문제해결역량을 기를 수 있도록 할 계획
- 또한, 비교과 수요조사 결과와 학생/홍보관리시스템의 학생 관심사, 보유 역량 분석결과 기반 그룹 스터디를 구성하여 공모전/경진대회 참가를 장려할 계획임
- '20년도 워크숍에서는 현직종사자들이 제시한 다양한 비즈니스 문제를 조별로 해결하는 활동을 통해 기업이 우수 인재를 즉석 선발할 기회를 마련할 계획임

○ 중도탈락률 감소를 위한 노력

- '20년도에는 COVID-19로 인해 비대면 수업이 일상화되고, 트랙 참여 학생들에게 다양한 비교과 활동을 제공하는 데에 제약이 있었기 때문에 중도탈락을 하는 학생이 발생할 가능성이 상대적으로 높을 것으로 추정됨
- 중도탈락을 하고자 하는 학생들에게 트랙 주임교수가 직접 상담을 진행하고 애로사항을 청취하여 가능한 사안을 반영함으로써 중도탈락률을 감소시키고자 함
- 여름/겨울 방학 기간 동안 집중이수제, 정규학기 기간의 창의학기제 등 다양한 유연학기 제도를 활용하여 학생들의 신규 트랙 이수 참여를 확대하고자 함
- 비대면 사이버 공모전 등을 통한 학생들의 관심 환기와 교비/협약기업참여를 통한 장학금 제공으로 학생들의 트랙 잔류를 유도할 계획이며, 4학년 학생의 중도탈락률이 높아 목표 달성이 여의치 않을 경우 3학년을 추가모집할 계획임

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

- 트랙지도교수와 정기적 면담 시행, 학생들의 사전수요조사 및 학생별 진로목표에 따른 학생/전문가 간 매칭을 통해 학생과 협약기업 전문가와의 장기적 멘토링 관계 구축, 트랙 선후배 간 매칭을 통해 학생 간 멘토링 관계 형성 등을 제공
- 학생선발 및 진로지도 관리시스템인 학생/홍보관리시스템은 학생경력개발시스템(U-Dream)의 DB를 활용하여 학생들의 상담내용을 포트폴리오로 작성
- 학생경력개발시스템(U-Dream)의 상담기록/분석결과 관리와 연계한 학생/홍보관리시스템의 체계적 사후관리 및 성과확산 시스템 구축



□ 사회진출까지의 전주기적 진로설계 및 경력관리체계 구축 및 운영

- 트랙에 선발된 학생은 배정된 트랙지도교수와 학생경력개발시스템(U-Dream)의 자기소개서, 진로/적성검사기반 진로목표의 탐색/설정/구체화 목적의 면담을 시행함
- 트랙을 이수 동안 학생들은 트랙지도교수, 협약기업 전문가 멘토링, 선/후배 멘토링과 같이 다양한 방식으로 의사소통하며 상담/지도 내용은 포트폴리오로 작성됨
- PBL 강의 성과물을 활용한 각종 공모전/경진대회 참가, 논문화 작업과 같은 비교과 활동 지원을 통해 가시적 성과물을 도출함으로써 학생의 경력개발을 장려함
- 4학년 학생들에게는 적합한 인턴십 프로그램 기회 및 전문가 취업연계 멘토링을 제공하며, 졸업생들을 대상으로 구직 및 근무상황에 대한 주기적인 조사를 하여 현황을 업데이트하고 이를 바탕으로 성공/우수사례를 발굴하여 홍보함

□ 취업률 관리체계 구축 및 운영

- 학생/홍보관리시스템은 학생경력개발시스템(U-Dream)의 진로/적성검사, 취업상담, 진로개발지도 데이터를 학생의 사후면담/취업관리에 활용 및 관리함
- '19년도 호스피탈리티 TM 트랙 중도포기자 대상 설문 피드백을 '20년도 트랙 선

후배 간 멘토링 운영과정에 반영해 트랙 이수 중 중도포기자의 발생을 방지함

- 매년 협약기업별 취업 현황 검토 및 협약기업 관리를 수행함 ('20년도 협약기업은 '19년도 기준, 신규 지정 3개 기업(협약 중), 협약변경예정 기업 6개 기업)
- 트랙 이수 학생들의 졸업 이후 구직 및 근무상황에 대한 주기적 업데이트를 통해 최신 데이터를 유지하고 성공/우수사례를 홍보함

선발 후 사회진출까지의 전주기적 진로설계 및 경력관리체계 구축 및 운영

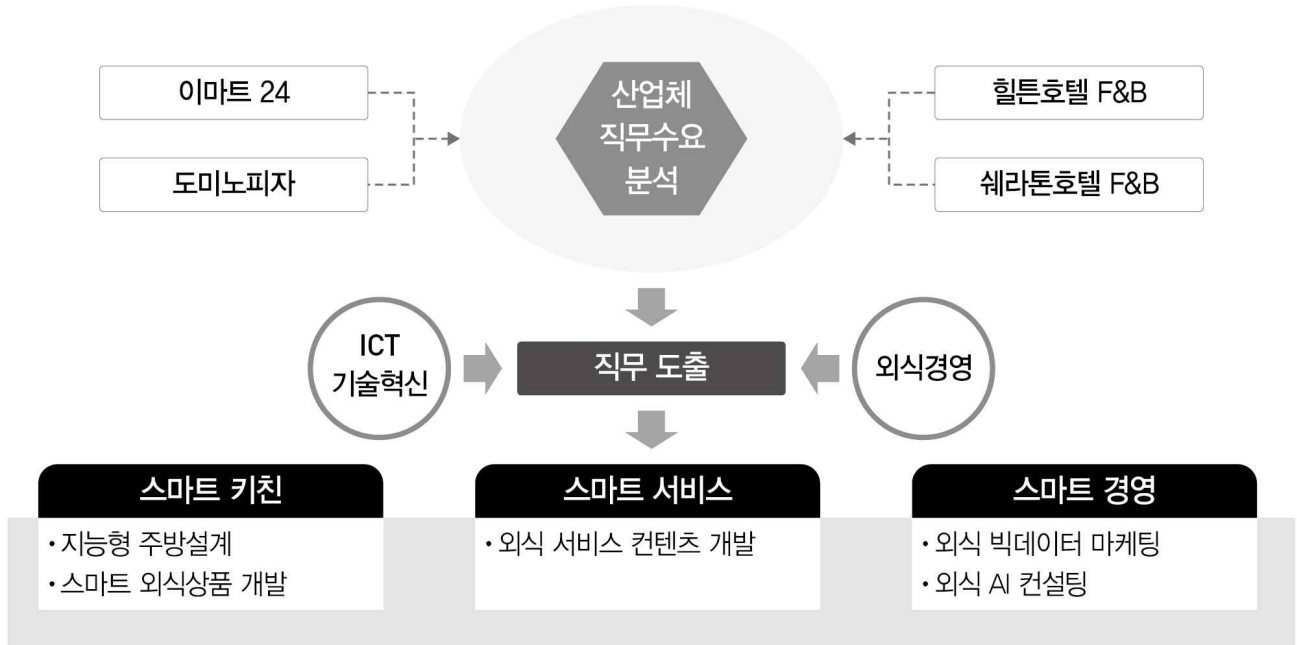
주기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년
진로설계	진로 목표 구체화 지원 교과목	취업 역량 개발 교과목	
	진로설정과자기개발, 대학생활과 진로설계	취업과진로, 취업역량개발론	
	1:1 진로 상담, 직업 심리검사	평생지도교수 면담, 취업지원처 진로취업상담 진행	
경력관리 체계구축	전 학년		
	<ul style="list-style-type: none"> • 호텔에서의 산학실습 지원 • 협약기업 다양한 부서에서의 인턴십 	<ul style="list-style-type: none"> • 협약기업과의 산학연 프로젝트 수행 • 프로젝트 결과물 공모전, 경진대회 제출 	

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

1. 특성화된 교육과정 운영 계획

1.1. 수요조사

□ 수요조사 수행 내용



○ 4차 산업혁명 시대의 외식기업에서는 다양한 ICT 기술을 외식기업 경영에 접목할 수 있는 외식 전문 경영인의 양성이 요구되어, 스마트 FM 트랙에서는 이 분야의 융합된 지식을 갖춘 전문 인력 양성을 목적으로 산업체가 요구하는 공통직무와 연계된 교육과정을 개설하기 위한 수요조사를 시행

○ 국내 외식 프랜차이즈 기업과 5성급 호텔의 관리층을 대상으로 4차 산업에서 필요한 인재상을 인터뷰 형태로 사전 조사한 결과 고객의 니즈나 수요를 추정할 수 있는 데이터 분석 능력 및 ICT 기술 활용 능력이 직무에 공통으로 필요한 역량으로 도출됨

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

○ 사전 조사 결과를 바탕으로 도출된 직무 역량들의 실효성을 검증하기 위해 외식 및 ICT 관련 교수와 심층 인터뷰(In-depth interview)를 수행하였음

연번	학교명	성명	소속/분야	직위(급)	의견요약
①					<ul style="list-style-type: none"> · 많은 산업 분야에서 ICT 기반 서비스가 점차 보편화 되면서 다양한 영역의 인적 노동을 대체하고 결과적으로 인적 노동에 대한 임금과 수요가 감소할 것으로 예측 · ICT 기반의 지식을 전달할 수 있는 교과 과정 필요한 상황
②					<ul style="list-style-type: none"> · ICT 기반 서비스는 외식산업에서 매우 중요. 최근 ICT 기반 로봇 식당이 전 세계적으로 주목을 받고 있음 · 로봇 식당은 로봇이 주문, 요리 및 제공 등의 서비스를 제공하는 식당으로 외식 산업에 많은 이바지를 할 것으로 예상
③					<ul style="list-style-type: none"> · 혁신적인 기술기반 서비스는 외식산업 전체에 큰 영향을 미칠 것으로 예상 · 최근 혁신적인 로봇 기술이 주목을 받는 상황에서 반복적이고 지루한 작업을 혁신적인 로봇 기술로 대체되고 있는 상황
④					<ul style="list-style-type: none"> · 외식산업에서 ICT 기반의 기술 서비스가 보편화 되고 있음 · 특히 자동화 기술의 사용이 증가하는 외식산업에서 효율성이 높은 기술 개발이 필요한 시점

○ 인터뷰를 바탕으로 스마트 FM 트랙에서 갖추어야 할 역량을 ‘소프트웨어’, ‘조리기술’, ‘자동화 시스템’, ‘데이터 분석’의 핵심단어로 도출함

○ 현재 외식산업에서 공통으로 요구되는 직무를 아래 표와 같이 도출하고 앞으로 스마트 FM 트랙에서 진행되어야 할 세부적인 방향을 제시함

산업체 요구 직무	직무 설명
지능형 주방설계	· 고객의 수용력을 고려하여 지능형 주방 시설의 위생, 안전, 운영의 효율성을 기반으로 계획
스마트 외식상품개발	<ul style="list-style-type: none"> · 고객에게 제공되는 다양한 음식의 메뉴를 결정하는 것 · 고객의 욕구 파악, 구매 가능한 식자재, 다양성과 기호를 파악
외식 빅데이터 마케팅	· 표적 마케팅으로 빅데이터에 의존해 고객의 외식 구매 정보를 분석, 구매할 가능성이 큰 고객을 대상으로 한 추천 마케팅
외식 서비스 콘텐츠 개발	· 고객이 흥미가 있거나 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 및 운영 계획

연 번	구 분	성 명	소 속	직 위(급)	비 고
①	위원장		호텔관광대학	학장	교내
②	위원		외식경영학과	교수	교내
③	위원		외식경영학과	교수	교내
④	위원		호텔외식관광프랜차이즈	교수	교내
⑤	위원		관광대학원	교수	교내
⑥	위원		스마트 FM 트랙	기업전문교수	교내
⑦	위원		스마트 FM 트랙	기업전문교수 (2학기 채용 예정)	교내
⑧	위원		세종대학교	트랙참여학생	교내
⑨	위원		세종대학교	트랙참여학생	교내
⑩	위원		한양대학교	교수	교외
⑪	위원		부산대학교	교수	교외
⑫	위원			대표	교외
⑬	위원			상무	교외
⑭	위원			총괄이사	교외
계	총 12명				

○ 교육과정 운영위원회 구성 계획

- 20년도에는 산학연계 교과목 운영을 강화하기 위해 기업전문교수 2인과 학생대표 2명이 추가된 14명으로 운영위원회를 구성할 계획임
- 교육과정 운영위원회가 체계적이고 원활하게 운영하기 위하여 운영위원회를 분기별로 총 4회 실시 할 예정. 더 나아가 내부위원 비중이 많았던 기존의 교육과정 위원회와는 달리 실무 전문가 등 외부 평가위원을 증원해 교육과정의 실무적 적용성을 중점으로 검토하고 개선방안을 도출할 계획

□ '20년도 수요조사 운영 계획

○ 직무수요 분석 및 공통직무 도출 계획

- 4차산업에서 급성장하는 기술기반의 직무들과 현장업무의 갭을 줄여나가기 위해 지속해서 외식업체 경영진들과 학계 교수진의 인터뷰를 통해 개선할 계획임
- 더 나아가 셰프 및 마케터와 같이 외식산업 현장 종사자들과의 정기적인 미팅을 통해 4차산업에서 급변화하는 외식산업의 직무 수요에 대해 반영할 계획임
- 직무 수요 분석 성과를 기초로 미흡한 부분에 대해 보완하고 새로운 직무 수요가 있는지 확인하기 위해 기업전문교수를 통해 여러 산업체 의견을 수렴할 예정임
- 교육과정 운영위원회를 통해 정규교과와 연계한 비교과 과정의 활성화 방안을 지속적으로 논의해 나갈 계획임
- 급변화하는 외식산업 트렌드 직무의 특성을 반영하기 위해 정기 교육과정 운영위원회 이외에 필요에 따라 수시로 회의를 가질 예정임

	캡스톤디자인 교과도입	인력 양성	해결하는 교육과정을 제시하고 이를 산업체 전문가와 공동 진행
융합 창작	산업체 현장실습	· 산업체 필요 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

- '19년도 수요조사 결과, 신입 직원에게 요구하는 공통직무로 ‘지능형 주방설계 직무’, ‘스마트 외식상품개발 직무’, ‘외식 빅데이터 마케팅직무’, ‘외식 서비스 콘텐츠 개발직무’, ‘외식 AI 컨설팅직무’가 도출되었음
- 실무에 중점을 둔 교육과정을 새롭게 개발하기 위해, 대학과 산업체 간 적극적인 의견 교환을 통해 스마트 FM 트랙의 정규교과과정을 개발하였으며, 정규교과과목의 효과를 극대화할 수 있는 비교과 과정을 산업체와 협의 후 수립하였음
- 효과적인 교육체계 구축을 위해 기존 핵심적인 외식 관련 전공과목 유지, 컴퓨터공학과 ICT 과목 도입, 스마트 FM 트랙의 취지에 부합하는 융합과목을 도출함
- '20년도 교육과정 운영위원회를 통해 수요조사를 진행하여 외식산업에서 필요한 인재를 양성하기 위한 효과적인 교과과정을 도출하고, 더 나아가 비교과 과정과의 연계성을 개선할 예정
- 4차 산업에서 급성장하는 기술기반의 직무들과 현장업무의 갭을 줄이기 위해, 업체 경영진들 및 외식산업 현장 종사자들의 의견을 수렴하여 4차산업에서 급변화하는 외식산업의 직무수요를 반영하고자 함

1.2 교육과정 설계 및 운영

가. 교육목표 및 인재상

□ 스마트 FM 트랙 교육목표

- ICT 기반이 적용되는 외식산업의 혁신적인 기술 환경 변화에 대응하여 스마트 키친과 서비스능력을 갖춘 ‘실무적 인재’ 양성
- 스마트 경영의 효율성을 극대화할 수 있는 경영 기법 및 ICT 기반의 컴퓨팅 사고력을 갖춘 ‘융합형 인재’ 육성
- 기업의 수익 구조 극대화를 위해 필요한 데이터를 효과적으로 관리, 분석하여 의사결정 능력을 갖춘 ‘글로벌 인재’ 양성

□ 스마트 FM 트랙 인재상

- 외식산업의 혁신적인 기술 환경 변화에 대응하여 기존의 단순한 제품 및 서비스 판매를 넘어선 ICT 기반의 사고능력을 갖춘 ICT 융합형 인재

나. 교육과정 개요

□ 교육과정 운영

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

구분		스마트 FM 트랙		
직무 분석	직무군	스마트 키친	스마트 서비스	스마트 경영
	주요 직무단위	지능형 주방설계 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	Virtual User Experience(VUX)	모바일 앱, 실감형 콘텐츠	딥러닝 기반 빅데이터 분석기초
필요 역량		창의력, 응용능력	커뮤니케이션	관리, 운영 능력

□ 학위 및 전공교과목 이수체계 확립

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

○ 전공 간의 공통 과목 개발과 컴퓨터공학 기반의 ICT 교육 강화, 산학연계로 실무 능력 향상 등을 통하여 4차 산업에 융합형 인재를 양성하도록 과목을 개발함

○ 전공교과목 구성은 외식 전공과 컴퓨터 공학으로 구성하여 ICT 기반의 4차 산업에서 외식산업의 혁신적 개발과 콘텐츠 혁신을 통한 융합 교과과정으로 확립함

○ 직무별 필수 학점 및 교과목: 전공필수를 제외한 총 15개 교과목 설정하고 이 중에서 필수 3과목을 포함하여 총 27학점을 이수해야 함

- 총 27학점에 대해 평균 B0 이상으로 이수한 학생들을 대상으로 ‘스마트 푸드서비스 매니지먼트 트랙 이수’ 를 졸업장에 표기함

○ 과정별 산업체 요구 역량 반영 및 산학협력 공동티칭 체계를 확립함

- 1학년 기초/융합탐색, 2학년 기초심화, 3학년 전공심화, 4학년 융합심화 등 세분화 과정을 통한 산학협력 친화적 교육 시스템을 구축함

다. 교육과정 도출체계

□ 교육과정 도출

구분	산업체 요구직무	직무별 세부 역량	필요교과	비고
스마트 키친	스마트 외식상품개발	식재료 활용, 메뉴 적용성, 플레이팅	외국조리실습, 동양조리실습	기존

스마트 키친	지능형 주방 설계	주방 시설 배치, 사용법, 적합성, 운영의 편의성	주방시설관리론	신규
		주방 자동화 시스템 구축, 지능형 기기/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 컨텐츠 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/응용	외식 서비스 앱 설계	신규
			문제해결및실습: JAVA, 데이터 베이스, 모바일응용설계	기존* 1)
		실감형 콘텐츠, 오감 정보, 증강현실, 경험 극대화	실감형 콘텐츠 제작 기초	신규
	3D제작도구1, 3D제작도구2, 영상컨셉디자인	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) 만화애니메이션테크 개설 기존 교과목

*3) 호텔관광경영학과 신규 개설 예정 교과목

○ 스마트 FM 트랙에서는 산업체가 요구하는 직무를 반영한 교과목 도출체계로 스마트 키친, 스마트 서비스, 스마트 경영으로 크게 나누어서 구분할 수 있음

○ 기존의 핵심적인 외식 관련 전공과목들은 그대로 가져가되, 컴퓨터공학과에서 진행하는 ICT 과목들을 트랙학생들에게 수강할 수 있게 도입했으며 스마트 FM 트랙 취지에 맞는 융합과목들을 도출하여 신규 개설하였음

라. 교육과정 이수체계

□ 스마트 FM 트랙 교육과정 이수체계도

구분	1학년	2학년	3학년	4학년
		기초/융합탐색	트랙기초	트랙심화

	외식 경영		현장실습(비교과)		
공통	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	

마. 교과목 개요

□ 스마트 FM 트랙 개설 예정 교과목 개요

구분	교과목	주요내용	기업 참여 성과	비고
심화	SFM 외식 데이터 분석	외식산업에서 소비자 행동을 예측하기 위한 데이터 분석을 그룹별 프로젝트 (PBL형태)로 진행	SPSS 프로그램 실무 시사점	선택
기초	SFM 딥러닝 기반 외식 빅데이터 분석	빅데이터 분석 기반 고객의 외식 구매 정보를 분석, 추천 마케팅, 신규 서비스 발굴을 그룹별 프로젝트 (PBL형태)로 진행	빅데이터 처리/ AI 이해 딥러닝 실습	선택
심화	외국조리실습	세계적으로 인기 있고 대중적인 음식 위주의 외국조리 실습수업으로 진행	산학 팀티칭	선택
기초	SFM 외식 서비스 앱설계	외식서비스 관련된 모바일 앱 개발을 위해 시장 분석 및 개발 절차와 설계방법 이해	산학 팀티칭	선택
기초	SFM 사회조사 방법론	4차 산업혁명 시대에서 외식과 기술 융합 케이스를 바탕으로 사회현상에서 발생한 문제 해결 방안 모색	교과목 공동 개발	필수
기초	SFM 지능형 IoT 기초	관심이 있는 IoT 서비스 어플리케이션의 시장을 분석하여 기반으로 설계, 구축	교과목 공동 개발	선택
융합 심화	스마트 FM 캡스톤디자인	산학협력프로젝트로 기획, 설계, 제작	산학팀티칭	필수

- 기초과목 ‘SFM 딥러닝 기반 외식 빅데이터 분석’ 및, ‘SFM 외식 서비스 앱 설계’, ‘SFM 사회조사방법론’, ‘SFM 지능형 IoT 기초’ 의 4과목 개설 예정임
- 심화과목으로는 ‘SFM 외식 데이터 분석’ 및 ‘외국조리실습’ 의 2과목을 개설하고, 트랙에서 배운 모든 지식을 활용하여 결과물을 도출해보는 융합심화과목인 ‘스마트 FM 캡스톤디자인’ 과목을 최초로 개설할 계획임

바. 산학협력 교육과정 운영 계획

□ 산업체와의 공동 교육 개발과정 운영 계획

- 세계적인 외식산업 트렌드를 반영할 수 있는 조리실습 과목의 수요가 증대되어 산학협력 협의체 수요조사를 통해 그 결과를 반영한 외국조리실습 과목을 팀티칭 형식으로 20년도 1학기 트랙선택과목으로 개설함. 본 과목을 통해 외식 소비자의 실수요를 반영한다는 점에서 학생들에게 현장감 있는 강의를 전달함
- 산업체에서 요구하는 외식산업 수익구조를 생산부터 판매까지의 일련의 과정을 학생들이 쉽게 이해시키기 위해 외식산업경영론을 신규 트랙선택과목으로 개발함
- 4차 산업혁명을 통해 변화되는 기술기반과 관련된 외식산업서비스가 증대됨에 따라 산업체에서는 IoT와 관련된 지식을 요구함. 이에 본 트랙에서는 학생들에게 지능형 IoT 기초과목을 트랙과목으로 제공하여 학생들이 직접 IoT 서비스 어플리케이션의 시장을 분석 및 개발할 수 있게 함
- 연계융합전공 및 신규트랙 교육과정과의 효과적인 연계로 기업이 필요로 하는 융합교육의 파급성을 제고하고 빅데이터·AI역량을 한층 더 강화
 - 신규 트랙에서 '20년 2학기에 개설 예정인 AI for Business, 빅데이터 플랫폼경영 과목 이수 시 스마트 FM 트랙과목 이수'로 인정

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

년도	Tier 모델	협력 업체 수	활동 실적
3차년도 (2019)	T1 파트너스	2개	· 산학협력 프로젝트 공동 기획 및 인력 양성 · 체계적인 외식경영 시스템 구축 미팅
	T2 파트너스	3개	· 1:1 매칭 멘토링
	T3 파트너스	5개	· 설명회 및 특강
4차년도 (2020)	T1 파트너스	2개	· 기업체 현장견학 진행 · 인턴쉽 프로그램 진행
	T2 파트너스	3개	· 기업과 트랙학생 1:1 매칭 멘토링
	T3 파트너스	5개	· 학생 수요조사

-3T 산학협력 모델을 연차별로 적용하여 T1파트너스를 통해 학생들의 기업 이해도를 향상시켜 인턴쉽 프로그램 참여 유도. T2 파트너스를 바탕으로 기업과의 1대1 매칭멘토링을 강화하여 취업을 연계. T3 파트너스에서는 학생들의 수요조사를 통해 인턴쉽 및 취업을 강화함

사. 비교과 프로그램 운영 계획

□ 정규교과과정과 비교과과정의 연계

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

○ 스마트 FM 트랙에서 SFM 외식 서비스 앱 설계 과목으로 학생들에게 앱 개발에 관련된 프로그램에 대한 지식을 배양시켜 이를 토대로 학생들이 스스로 외식 앱을 개발하도록 비교과과정으로 앱 설계 공모전을 개최하여 정규교과과정과 비교과과정의 연계성을 높일 계획임. 나아가 해당 분야에 전문가와 교수진을 심사위원으로 초빙하여 제시한 심사기준에 맞게 평가토록하고 학생들에게 다양한 경험과 전문성 있는 평가를 통해 창의적 융합사고 능력을 향상시키도록 함

○ 20년도 혁신적 교육방식을 바탕으로 지능형 IoT 기초가 개설되어 학생들이 사물인터넷의 관련 지식과 기술을 습득할 수 있게 함. 방학 기간에는 비교과 과정으로 IoT 현장실습을 함께 진행하여 IoT 관련 프로그램 응용력을 향상하게 시키고자 함

○ 딥러닝 기반 빅데이터 분석 기초와 같이 기존 외식경영학과에서 개설되지 않은 ICT 융합 과목을 최초로 개설하여 기존 외식경영학과 전공과의 차별성을 보여줌. 더 나아가, 과목에서 배운 내용을 실제로 활용할 수 있게 20년도에는 공모전을 활성화하여 학생들의 적극적인 참여를 유도할 계획

○ 스마트 FM 트랙에서는 학생 및 기업체에게 컨설팅 조사한 데이터를 기반으로 도출한 ICT 과목들을 세분화하여 SFM 외식 앱서비스 설계 과목은 교과과정을 통하여 학생들이 스스로 외식 앱을 개발할 수 있도록 하고 비교과프로그램으로 앱 설계 공모전을 개최하여 정규교과과정과 비교과과정의 연계성을 높일 계획임. 개설될 지능형 IoT 기초 교과목은 학생들이 사물인터넷의 관련 지식과 기술을 학습하여 이를 바탕으로 방학기간에 IoT 현장실습을 함께 진행하여 IoT 관련 프로그램 응용력을 향상시킬 수 있도록 비교과 과정을 연계하였음. 더 나아가 학생들이 SPSS 통계 프로그램을 통해 데이터 분석 및 결과를 제시하는 SFM 외식데이터 분석과목은 기존 교과목과 달리 지역사회식당의 데이터를 수집하여 분석하고 교과과정에서 도출

된 결과물은 방학기간 동안에 개최되는 외식과 관련된 학회에서 발표할 예정임
 ○ 비교과프로그램의 활성화를 위해 정량지표제를 도입(예: 비교과 프로그램 참여 점수, 비교과 프로그램 내에 수상 점수). 트랙 최종 이수 시점에서 누적 점수에 따른 장학금을 지급함

아. 타 프로그램과의 연계 운영 성과 및 계획

□ (가칭) 빅데이터 외식경영 애널리틱스 융합전공 개설 논의 중

- 외식경영학전공에서 2020년 9월부터 개설하는 빅데이터 외식경영 애널리틱스 융합전공에는 빅데이터를 활용한 4차 산업혁명 기반 외식경영 의사결정체계를 학습하기 위한 논의 중에 있음
- 스마트 FM 트랙의 트랙기초/심화 과목을 빅데이터 외식경영 애널리틱스 융합전공 학생들에게 개방함으로써 다양한 전공을 배경으로 하는 융합전공 학생들이 스마트 FM 트랙을 이수할 수 있도록 독려할 계획임
- 캡스톤디자인 등 산학연계 과목들에 대한 공동 수업개설 및 팀티칭 등을 통해 다양한 산업체들과 산학연계가 될 수 있는 시너지를 극대화하고자 함

2. 혁신적 교육방식 운영 계획

□ 혁신적 교육방식 도입 교과목

교육방식 구분	적용과목	교과/비교과	운영시기	주요성과
PBL	SFM 외식 데이터 분석	교과	'20년 1학기	외식산업에서 소비자 행동을 예측하기 위한 데이터 분석을 그룹별로 과제(프로젝트)를 바탕으로 PBL수업형태로 진행될 예정
FL	SFM 딥러닝 기반 외식 빅데이터 분석	교과	'20년 1학기	빅데이터 분석을 기반으로 고객의 외식 구매 정보를 분석, 추천 마케팅, 신규 서비스 발굴을 FL 프로젝트 형식으로 진행될 예정
이론+실습	외국조리	교과	'20년 1학기	세계적으로 인기 있고 대중적인 음식 위주의 외국조리 실습수업으로 진행
현장실습	외식앱 플랫폼 설계	비교과	'20년 여름학기	방학 중 외식산업의 주축이 되는 배달서비스 앱 디자인 지식을 현장실습을 통해 습득

- SFM 외식데이터분석은 4차 산업에서 다양 고객 니즈를 파악하기 위해 실제 데이터를 바탕으로 SPSS 프로그램을 통해 분석, 주차 별 모듈을 해결하기 위해 그룹별 문제해결 및 발표 진행 예정임
- SFM 딥러닝 기반 외식빅데이터 분석 과목에서는 외식산업의 소비자 행동을 논리적 사고를 바탕으로 분석하기 위한 학생들의 능력을 배양하기 위해서 FL 강의 형태의 모듈을 바탕으로 실제 소비자 데이터 중심으로 수업을 진행하고자 계획함
- 외국조리는 아시아 전 지역에 요리와 북아메리카 지역과 중남미를 포함한 아메리카 요리 그리고 아프리카 요리를 중심으로 실제 조리과정을 학생들이 직접 참여

및 결과물을 보여준다는 점에서 실습수업의 장점을 극대화할 것으로 기대됨

○ 현장실습에서는 다양한 브랜드별로 주문 프로세스를 시스템화하여 고객에게 맞춤형 서비스를 제공하는 앱 개발에 학생들이 직접 참여한다는 점에서 경험적 가치를 극대화할 것임

3. 학생선발 및 진로지도 운영 계획

□ 우수학생 확보 및 선발

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
		발전가능성	컴퓨터 사고기반 기초코딩, 프로그래밍입문-P 성적
		인성	어학 점수, 기타 경력 사항
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			

○ 학생/홍보관리시스템을 활용한 산업체 정보제공계획

- 인재-기업 간 원활한 매칭을 위해 학생들의 교과/비교과활동, 자기소개서 등 선발에 필요한 정보들을 학생/홍보관리시스템 DB에 통합 저장할 예정임
- 이를 통해, 기업이 시스템에 접속하여 등록된 학생의 정보를 수월하게 열람하고 원하는 인재를 선발할 수 있도록 함. 다만, 열람 시 학생들의 개인정보는 열람할 수 없으며, 1차 합격한 학생들을 대상으로 면접 진행 시 제공됨

○ 채용 연계성 강화계획

- '20년도에는 산업체의 공통된 주요 관심사 및 COVID-19 등과 같은 최근 이슈를 고려하여 사회전반이슈들을 주제로 팀 프로젝트 과제를 수행하여 외식업에 미치는 영향과 향후 방향성, 해결책을 토론하는 팀 프로젝트를 수행하고 결과물을 트랙관리 시스템을 통해 홍보하여 채용연계성을 높일 예정
- 또한, 각 기업이 요구하는 인재상을 학생/홍보관리시스템에 등록하고, 기업 수요 중심의 직무 역량을 교육하여 채용 연계성을 높일 계획임
- 학생 선발시스템을 구축하여 학생들 진로에 맞는 트랙이수 과정을 특성화하여 맞춤 설계 및 지도. 더 나아가 학생들이 수행한 과제를 포트폴리오로 제작해 기업 임원진들과 담당 교수진들이 실제 심사를 하는 등 트랙을 이수하는 과정이 자연스럽게 취업까지 유도될 수 있도록 함

□ 선발된 학생에 대한 학생 역량 강화 및 지원

구분	내용
교육 여건 개선	· 최신 빅데이터, IoT 기술 활용 외식경영 방법론 습득에 적합한 환경을 조성
장학금 지급	· 트랙 최종 이수 시점에서 누적 점수에 따른 장학금 지급
학습역량 강화	· 평생지도교수 배정으로 학사지도, 진로 및 취업상담을 유기적으로 진행
비교과활동 지원	· ICT 관련 비교과프로그램 개발 · 국내/외 다양한 선진 외식경영 산업체 임직원 특강 · 다양한 비즈니스 문제를 조별로 해결해보는 워크숍 진행

○ 교육 여건 개선 계획

- '20년도에는 전산실습실과 세미나룸을 갖추고, IoT 교육 장비를 구축하는 등 최신 빅데이터, IoT 기술 활용 외식경영 방법론 습득에 적합한 환경을 조성할 계획임

○ 학생 지원방안

- '20년도 트랙 교과과정에는 COVID-19와 같이 예상 못 한 외부요인에 대한 대처 방안을 마련해보는 등 환대산업에서의 문제해결역량을 기를 수 있도록 할 계획

- 또한, 비교과 수요조사 결과와 학생/홍보관리시스템의 학생 관심사, 보유 역량 분석결과기반 국내/외 다양한 선진 외식경영 산업체 임직원 특강을 기획하고자 함

- '20년도 워크숍에서는 현직종사자들이 제시한 다양한 비즈니스 문제를 조별로 해결하는 활동을 통해 기업이 우수 인재를 즉석에서 선발할 기회를 마련할 계획임

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

○ 트랙지도교수와 정기적 면담 시행, 학생들의 사전수요조사 및 학생별 진로목표에 따른 학생/전문가 간 매칭을 통해 학생과 협약기업 전문가와의 장기적 멘토링 관계 구축, 트랙 선후배 간 매칭을 통해 학생 간 멘토링 관계 형성 등을 제공

○ 학생선발 및 진로지도 관리시스템인 학생/홍보관리시스템은 학생경력개발시스템(U-Dream)의 DB를 활용하여 학생들의 상담내용을 포트폴리오로 작성

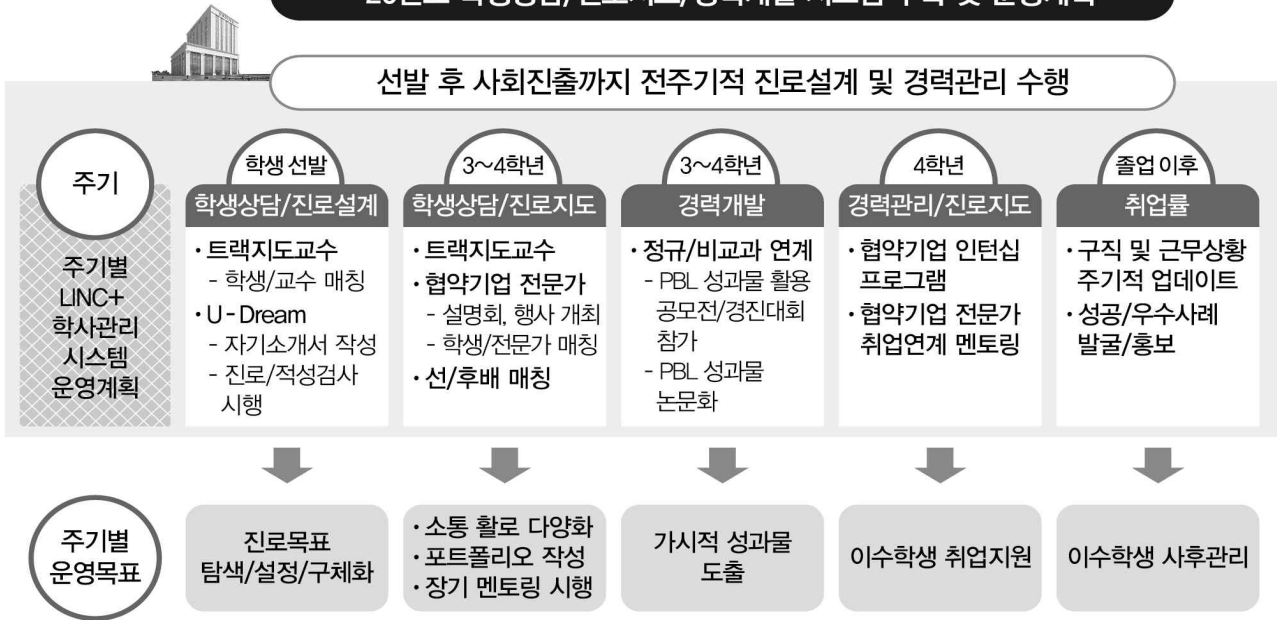
○ 학생경력개발시스템(U-Dream)의 상담기록/분석결과 관리와 연계한 학생/홍보관리시스템의 체계적 사후관리 및 성과확산 시스템 구축

○ 중도탈락률 감소를 위한 노력

- 트랙 이수 과정에서 발생하는 중도이탈 학생 비율을 줄이고, 학생들의 트랙 이수를 독려하기 위해 취업과 관련된 취업컨설팅 교육프로그램을 학생들에게 제공하고 지속적으로 협약기업과 학생대표, 트랙과 유기적인 소통을 통해 학생들에게 트랙이수를 독려할 계획

- 트랙 참여학생의 중도탈락률을 줄이기 위해 산업체에 대한 충분한 정보제공을 협약기업 인사관리자들의 특강을 통해 진행할 예정이며, 채용연계성 강화를 위해 학생들의 취업에 필요한 면접 포트폴리오를 제작하여 학생들이 취업시 본인의 강점을 최대한 어필 할 수 있게 지원

'20년도 학생상담/진로지도/경력개발 시스템 구축 및 운영계획



□ 선발 후 사회진출까지의 전주기적 진로설계 및 경력관리체계 구축 및 운영

- 트랙에 선발된 학생은 배정된 트랙지도교수와 학생경력개발시스템(U-Dream)의 자기소개서, 진로/적성검사기반 진로목표의 탐색/설정/구체화 목적의 면담을 시행함
- 트랙을 이수 동안 학생들은 트랙지도교수, 협약기업 전문가 멘토링, 선/후배 멘토링과 같이 다양한 방식으로 의사소통하며 상담/지도 내용은 포트폴리오로 작성됨
- PBL 강의 성과물을 활용한 각종 공모전/경진대회 참가, 논문화 작업과 같은 비교과 활동 지원을 통해 가시적 성과물을 도출함으로써 학생의 경력개발을 장려함
- 4학년 학생들에게는 적합한 인턴십 프로그램 기회 및 전문가 취업연계 멘토링을 제공하며, 졸업생들을 대상으로 구직 및 근무상황에 대한 주기적인 조사를 하여 현황을 업데이트하고 이를 바탕으로 성공/우수사례를 발굴하여 홍보함
- 학생 선발시스템을 구축하여 학생들 진로에 맞는 트랙이수 과정을 특성화하여 맞춤 지도를 실시함

□ 취업률 관리체계 구축 및 운영

- 학생/홍보관리시스템은 학생경력개발시스템(U-Dream)의 진로/적성검사, 취업상담, 진로개발지도 데이터를 학생의 사후면담/취업관리에 활용 및 관리함
- '19년도 스마트 FM 트랙 중도포기자 대상 설문 피드백을 '20년도 트랙 선후배 간 멘토링 운영과정에 반영해 트랙 이수 중 중도포기자의 발생을 방지함
- 매년 협약기업별 취업 현황 검토 및 협약기업 관리를 수행함
- 트랙 이수 학생들의 졸업 이후 구직 및 근무상황에 대한 주기적 업데이트를 통해 최신 데이터를 유지하고 성공/우수사례를 홍보함
- 트랙이수가 가까운 4학년 학생들을 대상으로 면접 포트폴리오를 점검해주고 취업에 필요한 프로필 영상을 트랙에서 촬영 및 제작해 스마트FM 트랙학생들이 취업지원시 강점을 부각시킬 수 있게 함. 더 나아가 협약업체와 전문 교수진들이 가상

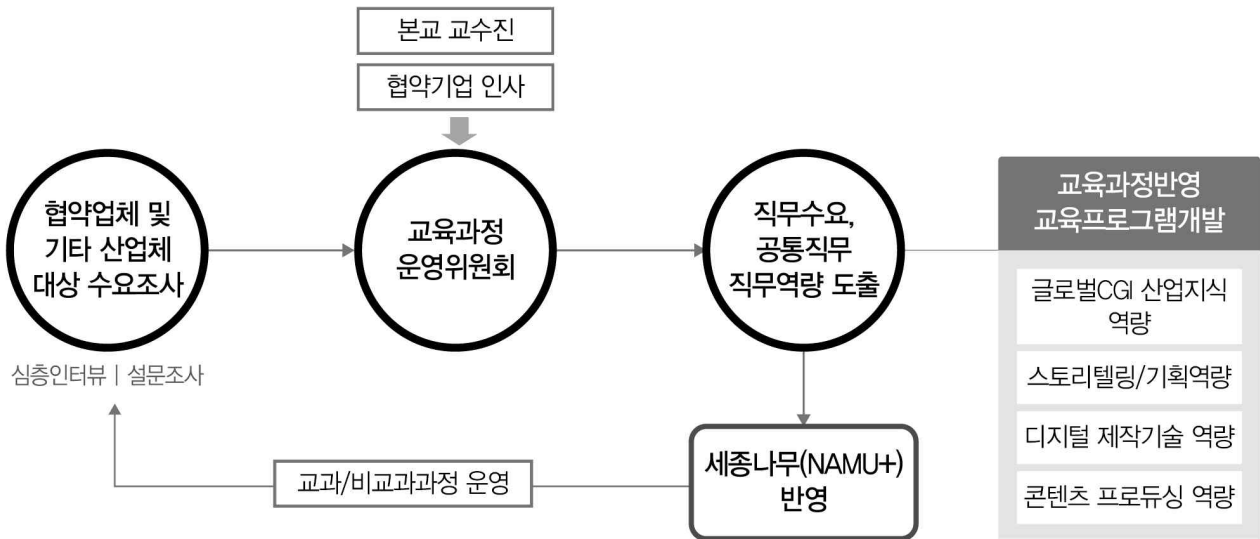
면접을 진행해 피드백을 받게 할 수 있게하고 주기적으로 취업현황을 체크해 사후 관리까지 이루어 질 수 있도록 함

③ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 (Global CGI Animation Track)

1. 특성화된 교육과정 운영 계획

1.1. 수요조사

□ 수요조사 수행 내용



○ 국내외 CGI 스튜디오 산업체 고위 관리직 대상으로 심층인터뷰를 통해 직무수요 및 공통직무역량을 도출, 산학협력간담회에서의 설문조사를 시행한 뒤 교육과정 운영위원회의 검토를 거쳐 교육과정에 반영하는 과정으로 진행함

□ 직무수요 분석 및 공통직무 도출

○ 국내외 CGI 스튜디오 대표들을 대상으로 비대면 심층인터뷰를 통해 글로벌 CGI 애니메이션 산업의 현황과 현장 수요 및 직무 수요, 공통직무역량 등을 파악함

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

○ 글로벌 CGI 애니메이션 산업의 직무수요를 다음과 같이 도출함

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

□ 교육과정 운영위원회 구성 및 운영 계획

연번	구분	성명	소속	직위(급)	교내/외
①	위원장		대학	교수	교내
②	위원		대학	교수	교내
③	위원		대학	교수	교내
④	위원		대학	교수	교내
⑤	위원		대학	교수	교내
⑥	위원		대학	기업전문교수	교내
⑦	위원		대학	트랙참여학생	교내
⑧	위원			대표 / 이사	교외
⑨	위원			대표 / 부회장	교외
⑩	위원			대표	교외
					합계

○ 교육과정 운영위원회는 본교 교수진과 산업체 전문가들을 중심으로 조직하였으며, 효율적 운영을 위해 위원 중 초빙교수 2명을 기업전문교수 1명으로 교체하여 위원회 구성을 변경하였음

○ 실질적인 교육과정개발 및 운영에 관해 학생, 산업체, 대학 간 상호협력을 강화시키기 위해 산업체 위원 1명, 트랙학생 1명을 교육과정 운영위원회에 충원하였음.

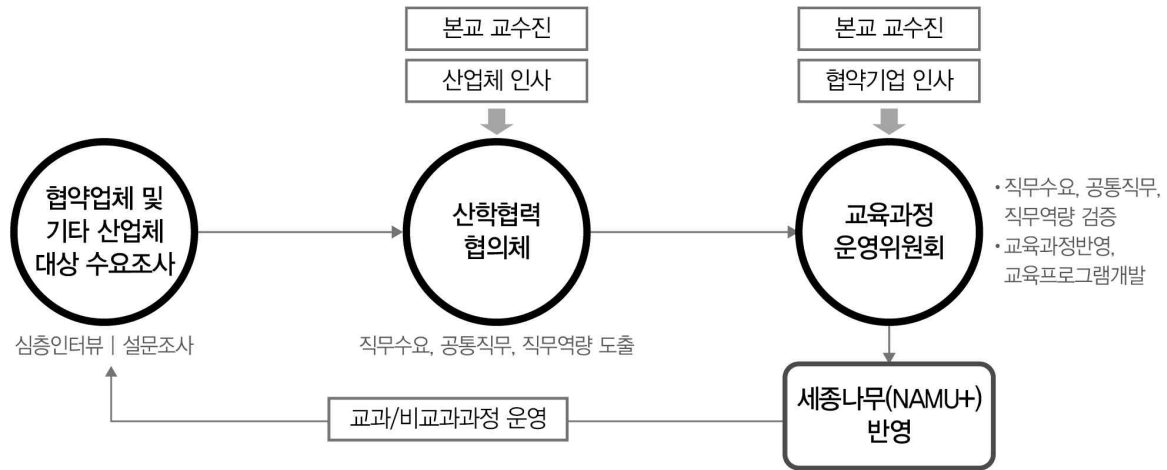
○ 수요조사를 바탕으로 교과목에 적용하는 과정에 보다 전문성과 신뢰성을 확보할 필요가 있으며 이 과정에서 산업체 설문조사, 산학협력협의체, 교육과정 운영위원회의 역할을 각각 강화시킬 계획임

○ ‘20년도 교육과정 운영위원회는 총 4회 개최할 예정이며, 향후 현장의 요구를

적극적으로 반영하기 위해 정규교육과정에 대한 논의와 더불어 비교과 과목의 산학협력에 대한 논의를 진행할 계획임

○ 위원회 참여 실적 제고를 위해 자문료 지급 및 체계적인 관리를 실행할 계획임

□ '20년도 수요조사 운영 계획



○ (사)한국애니메이션 제작자협회의 추천을 통해 신규협약업체를 발굴, 협회 소속의 현장전문가 및 임원 대상의 간담회와 설문조사를 통해 수요조사를 확대함

○ 수요조사 항목을 세분화하여 교육공간 및 설비, 교과 및 비교과과정 프로그램 만족도 등으로 나누어 시행하여 전문성을 향상시킴

○ 산업체 대상 설문조사를 여름 및 겨울 각 1회 실시하여 현장의 수요와 요구를 즉각적으로 파악하고 반영할 수 있도록 할 예정임

□ 교육과정 반영 체계

○ 기존의 교육과정 반영 체계는 산업체 설문조사 및 심층 인터뷰 결과를 교육과정운영위원회에서 논의 후 반영하는 기존 방식을 개선하여 보다 정확한 검증과 의견수렴을 위해 산학협력협의체의 활동을 추가할 예정임

○ 산업체를 대상으로 한 수요조사 결과를 바탕으로 산학협력협의체의 의견을 거쳐 현재 산업계의 수요에 맞춘 직무역량을 점검하고 교육과정 운영위원회의 회의를 통해 교육과정에 반영하는데, 이를 매년 시행하면서 교육과정 개선에 반영하는 환류 시스템으로 운영함. 현장의 수요와 요구를 즉각적으로 파악하고 융통성 있게 교육과정에 적용시킬 수 있다는 장점이 있음

○ '20년도 교육과정 개편을 위한 교육과정 개선계획은 아래와 같음

연 번	항목	실시시기	참여주체
1	산업체 설문조사	· 연 2회	· 산업현장 전문가
2	산학협력 협의체	· 연 2회	· 참여업체 전문가 및 참여교수
3	교육과정 운영위원회	· 학기별 2회 (연 4회)	· 교육과정 운영위원
계	총 8회		

○ 4학년 취업역량 증대를 위한 <애니메이션코어스튜디오 1,2>를 2020-1학기부터

트랙 과목으로 개설 예정임

□ 산업체와의 워크숍 개최 계획

○ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 이수 학생 대상 하계워크숍 진행

- 애니메이션 제작워크숍을 통해 산업체 임직원 특강 및 현장의 전문지식과 경험을 전달함
- 워크숍에 참가한 학생들을 대상으로 한 학기 동안 트랙을 이수하며 느낀 점 및 현장 전문가들에게 교육을 받은 이후에 정규교과목에서 개선했으면 좋겠다고 생각한 부분과 확대되었으면 하는 비교과 프로그램에 대한 의견을 수렴하고자 함
- 현장 전문가들에게 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 교과과정에 대한 설명을 진행하고 학생들과 진행한 워크숍을 통해서 느낀 부분을 기반으로 향후 기대하는 인재상 및 트랙의 교과과정 진행 방향에 대한 의견을 수렴할 계획임

□ 세종대학교 LINC+ 협의체 운영

○ 글로벌CGI애니메이션 트랙에서는 지자체인 광진구의 관할 교육청과 연계하고, 지역 혁신 단체인 한국애니메이션제작자협회, 서울애니메이션센터와 협력관계를 맺어 협의체에 참여하도록 하고자 함

- 광진구청/관할 교육청 연계 관내 청소년 대상으로 애니메이션 프로젝트랩, CGI실습실에서 애니메이션 산업의 직업진로 체험을 제공할 계획이며 향후 본교에 진학하여 트랙에 참여할 수 있는 잠재학생으로 관리하고자 함
- 서울애니메이션센터 연계 특강/멘토링/취업교육을 진행할 계획임
- 한국애니메이션제작자협회와 협력관계를 기반으로 글로벌 CGI 애니메이션 트랙의 협약기업을 다변화 및 고도화할 수 있도록 함

□ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 융복합교육과정 모델 적용

○ 직무역량 중심의 융복합교육을 효과적으로 운영하기 위해 ‘세종나무(NAMU+) 융복합교육과정 모델’ 적용, 1학년 융합탐색(1단계), 2-3학년 전공심화(2단계), 4학년 융합창작(3단계)으로 순차적 용해되어 반영

계획		타당성	실현가능성
융 합 탐 색	통섭과목	· 창의 융합 역량 배양 · 현장기술 응용력 배양	· 연계융합전공 개설로 타 전공과목 수강 · 관광 플랫폼 D&M트랙의 데이터 및 AI 심화 과목의 학점교차인정
	창의융합노마드 강좌 배치	· 융복합 역량 탐색 · 학생중심 모듈 선택, 학습을 통해 진로 탐색	· ICT관련 기술동향을 비롯해 다양한 직무 탐색의 기회 제공 · 창의융합노마드 강좌 4개 학과에서 6개반 10개 모듈 개발

전 공 심 화	최신기술 트렌드와 미래유망산업 중요성을 반영한 교과 편성	· ICT 기반의 CGI SW융합 응용 역량 배양 필요	· 현장전문가의 교과목컨설팅을 통해 최신 기술 트렌드를 반영한 교육과정 개발
	캡스톤디자인 교과 확대	· 산업현장에서 문제해결+협업+ 실무능력을 갖춘 전문 인력 양성 필요	· 직무탐색 및 개별 포트폴리오에 대한 산업체 전문가 컨설팅으로 취업준비 강화 · 2020-1학기 영상캡스톤디자인 개설
융 합 창 작 · 고 도 화	융합프로덕트 종합설계 교과 도입	· 애니메이션 프로젝트 랩, 버츄얼 스튜디오 등 융복합 제작 공간을 통한 현장기술 응용력 배양	· 애니메이션프로젝트랩, 버츄얼 스튜디오를 활용해 현장에 적합한 애니메이션 기획·제작 · 교과과정 외 하계/동계 산학워크샵으로 심층교육 진행
	산업체 연계 인턴십 확대 레지던트 프로그램 도입	· 기술수요 기업과 연계한 현장실무 역량 배양 · 진로 미스매칭 최소화 및 취업 질 향상	· 협약업체 및 Tier 2,3 업체와의 인턴십 진행

1.2 교육과정 설계 및 운영

가. 교육목표 및 인재상

교육목표	글로벌 CGI전문인재 양성			
직무역량	글로벌CGI 산업지식 역량	스토리텔링/기획 역량	디지털 제작기술 역량	콘텐츠 프로듀싱 역량
교육과정	글로벌 CGI애니메이션 트랙			

□ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 교육목표

○ 4차 산업혁명 및 뉴미디어 산업의 핵심을 선도할 수 있는 스마트-문화 융합기술 소양을 갖춘 실용적인 직무역량 중심의 글로벌 전문 인력을 양성함

□ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 인재상

○ 스토리텔링 기반 애니메이션의 창의적 융합으로 디지털애니메이션, VFX, 가상현실, 증감현실 등 다변화된 혁신기술을 활용할 수 있는 고도 전문 인력을 양성함

나. 교육과정 개요

□ 교육과정 운영

○ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙은 트랙 필수 1과목, 트랙 선택 중 9과목 선택, 총 30학점을 필수로 이수함

구분		글로벌 CGI 애니메이션 트랙		
직무	직무군	디지털 애니메이션	VFX	첨단응용영상

분석	주요 직무 단위	· 영상기획 · 디렉팅 · 디자인/컨셉아트 · 디지털애니메이션	· 테크니컬디렉팅 · 비주얼 디벨롭먼트 · 디지털애니메이션	· 테크니컬디렉팅 · 비주얼 디벨롭먼트 · 디지털애니메이션
	주요 직무 역량	· 기획력 · 연출력 · 스토리텔링	· 디지털기술 · 소프트웨어/코딩 · 기술 최적화	· 소프트웨어/코딩 · VR 영상 테크닉 · 모델링&맵핑
필요 역량		스토리텔링 & 기획 역량 글로벌 CGI 산업지식역량	디지털 제작기술 역량	콘텐츠 프로듀싱 역량

□ 학위 및 전공교과목 이수체계 확립

이수구분	이수학점	비고	학위
트랙필수	3학점 (1과목)	필수 이수	‘글로벌 CGI 애니메이션 트랙 이수’ 를 졸업장 표기
트랙선택	27학점 (9과목)	필수 이수	
합계	30학점		

- 글로벌 CGI 애니메이션 트랙은 전공선택 20과목 중 10과목 선택 총 30학점을 필수로 이수함
- 트랙 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 트랙 과목 평균이 B0 학점 이상 ‘글로벌CGI애니메이션 트랙’ 학위를 졸업장에 표기함

다. 교육과정 도출체계

□ 교육과정 도출

- 교육과정 운영위원회와 산업체 설문조사 등을 통해 디지털애니메이션 & 코믹스, VFX, 첨단응용영상분야의 주요 직무 분석 및 수요를 확인, 직무별 필요역량을 도출하여 교과목을 편성함
- 학생들은 적성에 따라 세부적인 역량을 강화할 수 있도록 필요 교과를 이수하고, 교과 및 비교과과정에 편성된 각종 현장밀착형 프로그램에 참여함으로써 산업이 요구하는 전문 인력으로 발전할 수 있음

□ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 교과목 도출 체계

구분	산업체 요구 직무	직무별 세부 역량	필요교과	비고
디지털 애니메이션 & 코믹스 / VFX / 첨단	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

응용영상 디지털 애니메이션 & 코믹스 / VFX / 첨단 응용영상	디지털애니메이션	2D애니메이션 톨 자능형 모션 그래픽스 연구	디지털모션스튜디오1,2	신규
	테크니컬디렉팅	CGI애니메이션 소프트웨어연구 등	3D 제작도구 1,2	기존
	디지털애니메이션, 디렉팅	애니메이션연출, 프리프로덕션 디자인	디지털애니메이션디렉팅1,2	신규
	디지털애니메이션, 테크니컬디렉팅	3D/CGI 애니메이션	3D애니메이션종합설계1,2	기존
	비주얼 디벨롭먼트	배경, 캐릭터룩 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
	테크니컬디렉팅	첨단영상기획,AR/VR/Gam	영상프로젝트기획	신규

라. 교육과정 이수체계

□ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 교육과정 이수체계도

○ 교육과정을 2학년 기초심화, 3학년 전공심화, 4학년 융합창작으로 세분화함. 과
정별 30학점을 선택 및 이수함

과정명	2학년	3학년	4학년
	기초심화	전공심화	융합창작
공통	<ul style="list-style-type: none"> · 디지털스토리텔링 · 내러티브워크샵 · 콘텐츠 기획1,2 · 디지털모션스튜디오1,2 · 3D 제작도구1,2 · 비주얼디벨롭먼트 · AI for Business · 빅데이터플랫폼경영 	<ul style="list-style-type: none"> · 영상컨셉디자인 · 3D애니메이션종합설계1,2 	<ul style="list-style-type: none"> · 영상캡스톤디자인 · 코믹스캡스톤디자인 · 애니메이션코어 스튜디오1,2
디지털 애니메이션 & 코믹스 과정	<ul style="list-style-type: none"> · 애니메이션액팅1,2 · 만화제작1,2 	<ul style="list-style-type: none"> · 디지털애니메이션디렉팅1,2 · 디지털코믹스제작1,2 	상동
VFX 과정	<ul style="list-style-type: none"> · 애니메이션액팅1,2 	<ul style="list-style-type: none"> · 이펙트디자인1,2 	상동
첨단응용 영상과정		<ul style="list-style-type: none"> · 영상프로젝트기획 	상동

마. 교과목 개요

□ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 교과목 개요

구분	교과목	주요 강의 내용	기업참여	담당교수	비고
기초	콘텐츠기획 1,2	마케팅, 기획연구	교과목 컨설팅	한창완	트랙필수

심화 (2학년)	내러티브워크샵	스토리텔링, 내러티브 구조	교과목 공동 개발	박재우	트랙선택
	디지털스토리텔링	디지털편집/조명/필름메이킹	산업체 현장학습	박재우	트랙선택
	디지털모션스튜디오1,2	다양한 디지털 애니메이션 제작 소프트웨어 연구/이해	겸임교원 팀티칭	최은경	트랙선택
	애니메이션액팅1,2	애니메이션 액팅의 이해	산업체 특강 교과목 컨설팅	김민정	트랙선택
	3D 제작도구 1,2	3D 애니메이션 제작소프트웨어 이해	산업체 특강 겸임교원 강의	강윤극	트랙선택
	만화제작1, 2	만화제작 실무 및 설계	산업체 멘토링 교과목 컨설팅	신종민	트랙선택
전공 심화 (3학년)	디지털애니메이션디렉팅 1,2	애니메이션 연출 고급 과정 애니메이션 제작	산업체 멘토링	박재우	트랙선택
	디지털코믹스 제작1,2	디지털 응용 코믹스 제작 및 연구	겸임교원 강의	성연창	트랙선택
	영상컨셉디자인	영상 디자인 설계	산업체직원 티칭	이승환	트랙선택
	3D 애니메이션 종합설계 1,2	3D애니메이션기획/제작	교과목 공동 개발	강윤극	트랙선택
	이펙트디자인 1,2	시각효과 기초 및 심화	산학 팀티칭	정주연	트랙선택
	비주얼디벨롭먼트	배경, 캐릭터 개발 기초 설계	산학 팀티칭	이승환	트랙선택
융합창 작 (4학년)	영상캡스톤디자인	직무역량 강화	산학 팀티칭	박재우/김민정	트랙선택
	코믹스캡스톤디자인	직무역량 강화	산학 팀티칭	이현세/산업체	트랙선택
	애니메이션코어스튜디오1,2	다양한 장르의 애니제작	산학 팀티칭	김세훈	트랙선택

○ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙과목 전반에 걸쳐 산업체 멘토링, 교과목 컨설팅, 특강 등을 병행하여 현장성을 높이기 위한 노력을 기울일 계획임

○ 4차 산업혁명 시대를 맞이하여 디지털콘텐츠의 AI 및 데이터 분야 추가 과목이 계획될 예정임

바. 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

산업체와의 공동 교육 개발과정 운영 계획

○ 산업체와의 공동 교육과정 개발계획으로 일부 과목에 대한 교과목 컨설팅 실시, 교과별 전문가특강, 오프캠퍼스 인턴십 등 ‘19년도 시행한 공동 교육과정이 성공적이었으므로 이를 더욱 확대해 운영할 예정이며, 아울러 산업체와 공동으로 교재 개발 등을 추가 실시할 예정임

○ ’ 20년도는 COVID-19로 공간적 제약이 발생할 우려를 미연에 방지하기 위해 구축된 원격강의시스템을 적극 활용하여 다양한 프로그램을 개발할 예정임

사. 비교과 프로그램 운영 계획

정규교과과정과 비교과과정의 연계

구분	핵심역량	운영계획		
		2학년	3학년	4학년
교과	산업지식역량	콘텐츠기획1,2		영상캡스톤디자인
	스토리텔링 기획역량	내러티브워크샵, 디지털스토리텔링, 만화제작1,2	디지털애니메이션 디렉팅1,2, 비주얼디벨롭먼트, 영상컨셉디자인	애니메이션 코어스튜디오1,2
	디지털 제작기술역량	애니메이션 액팅 1,2, 3D 제작도구 1,2, 디지털모션스튜디오1,2	이펙트디자인 1,2, 3D애니메이션 종합설계1,2	상동

교과		디지털코믹스제작1,2,		
	콘텐츠 프로듀싱역량	내러티브워크샵	디지털애니메이션 디렉팅1,2	영상캡스톤디자인, 코믹스캡스톤디자인
비교과	산업지식역량	전문가 특강 (원격, 현장, 학교)		
	스토리텔링 기획역량	동계 산학프로젝트 워크샵(콘텐츠 기획개발 워크샵)		
	디지털 제작기술역량	하계 산학프로젝트 워크샵(버추얼 스튜디오 워크샵)		
	콘텐츠 프로듀싱역량	전문가 특강 (원격, 현장, 학교)		
		인턴십, 현장학습(기업체 방문)-캡스톤디자인 연계		

- 19년도 커뮤니케이션 & 연출 역량, 디지털기술 역량, 디지털 응용 역량 3대 역량을 세분화하여 4대 역량으로 확대함
- 20년도에는 기 확보한 각종 기반시설 및 장비를 활용하여 기획개발 전문인력 양성 및 전문 CG인력 양성, 융합산학실무 인력을 양성을 위한 교과 및 비교과 프로그램을 다양하게 진행할 예정임
- 또한 비교과과정인 동계 산학프로젝트 워크샵을 통해 나온 5편의 기획작품을 트랙 교과과정인 디지털 애니메이션 디렉팅1, 3D 애니메이션 종합설계 등의 수업에서 더욱 발전된 결과물로 완성할 예정임. 향후 하계 및 동계 산학프로젝트 워크샵 결과물은 교과과정 내 적합한 교과목과 연계하여 완성도를 높일 계획임
- 아울러 학생들의 인턴십 참여 확대 및 내실화를 위하여 인턴십 결과물을 졸업작품으로 인정할 예정임
- 비교과 프로그램의 마일리지제를 도입해서 학년별 20점 이상 3년간 60점을 이수하도록 할 계획임. 마일리지를 통해 비교과 활동, 동아리 활동, 장학금 등 교육여건 지원 및 학습역량 강화 활동 지원을 위한 근거를 마련할 계획임

이수구분	비교과 마일리지				비고
	진로상담	특강 외	동/하계워크샵, 인턴십, 공모전 수상	취업상담	
-	1회 5점	1회 5점	1회 15점	1회 5점	1년 20점
이수총점					3년 60점

아. 타 프로그램과의 연계 운영 계획

□ 연계융합전공과의 협력

- 만화애니메이션텍전공에서 기 운영 중인 영상디자인 연계융합전공의 학생들이 6학점 이내로 글로벌 CGI애니메이션 트랙의 과목을 이수하면 연계융합전공의 전공 과목 이수 인정을 받을 수 있도록 계획함

2. 혁신적 교육방식 운영 계획

○ PBL, FL 등의 혁신교수법 적용 교과목 확대 적용, 아울러 COVID-19의 영향으로 대면으로 진행되는 전문가 특강, 멘토링, 컨설팅, 현장실습 등에 제한을 받지 않도록 기구축한 원격화상시스템을 적극 활용, 원격화상시스템을 적용한 교과 및 비교과 프로그램을 개발함 및 운영 계획임

구분	운영계획	내용	
		구분	2020년
교수 학습법 혁신	· Problem Based Learning(PBL) 및 Flipped Learning(FL) 교육과정 확대 운영	PBL	4과목
		F/L	3과목
		실습	2과목
현장실습 교육과정	· 인턴십 과정 개설 · 원격화상시스템 활용한 인턴십 프로그램 개발	· (온오프) 인턴(장기인턴십)비율 확대계획 · COVID-19로 인해 기업현장에서 인턴십 진행 불가할 경우 대비하여 원격 진행 가능한 인턴십 프로그램 개발	
원격 화상강의	· 원격화상 강의 시스템을 활용하여 국내외 전문가들의 컨설팅, 멘토링, 특강, 현장실습 등 진행	· COVID-19의 영향이 상당기간 지속될 예정이므로 교육 콘텐츠의 질적 저하를 막고 학생들에게 다양한 경험 및 피드백, 경력개발의 기회 제공을 위한 다양한 원격 프로그램을 개발	

□ 혁신적 교육방식 도입 교과목

구분	적용과목	교과/ 비교과	운영 시기	운영계획	
교수 학습 법 혁신	PBL	애니메이션액팅1,2	교과	2020.3~ 2021.2	· 애니메이션 액팅 전문가 특강
		이펙트디자인1,2	교과	2020.3~ 2021.2	· 시각효과 기초 및 심화 프로젝트 연계
		디지털애니메이션디렉팅 1,2	교과	2020.3~ 2021.2	· 애니메이션 연출 및 프리프로덕션 과정 프로젝트 연계 전문가 특강
	FL	영상캡스톤디자인	교과	2020.3~ 2021.2	· 취업관련 전문가특강 및 멘토링, 산학 프로젝트 연계
		콘텐츠 기획 1,2	교과	2020.3~ 2021.2	· 엔터테인먼트 리서치/마케팅/기획연구 및 프로젝트 진행
		내러티브워크샵	교과	2020.3~ 2021.2	· 내러티브 구조, 스토리텔링 연구 및 프로젝트 진행
원격 화상교육	3D 제작도구1,2	교과	2020.3~ 2021.2	· CGI애니메이션 소프트웨어연구 및 프로젝트 진행	
	3D애니메이션종합설계	교과	2020.3~ 2021.2	· 국내외 3D/CGI 산업체 전문가 및 프로젝트 연계 원격화상 특강 진행	
	애니메이션 액팅1,2	교과	2020.3~ 2021.2	· 국내외 산업체 전문가 및 프로젝트 연계 원격화상 특강 진행	
	디지털애니메이션디렉팅 3D애니메이션종합설계	교과	2020.3~ 2021.2	· 디즈니/드림웍스 제작진 연계 글로벌 원격강의 및 원격 멘토링 세션 진행	

현장실습	영상 캡스톤디자인	교과	2020.3~ 2020.8	· 산업체 프로젝트 연계 및 멘토링 세션 계획
	동/하계산학프로젝트	비교 과	2020.3~ 2021.2	· 산업체 프로젝트 연계 및 기획/제작 실습 체험 및 멘토링 세션 계획
	온오프 캠퍼스 인턴십	비교 과	2020.3~ 2021.2	· 산업체 프로젝트 연계 및 기획/제작 실습 체험 및 멘토링 세션 계획

3. 학생선발 및 진로지도 운영 계획

□ 우수학생 확보 및 선발

○ 산업체와 공동으로 평가위원회를 구성하여 우수학생을 선발, 채용약정기업 취업 보장, 특전을 통하여 지원자를 확보할 계획임

연번	구분	성명	소속	직위(급)
①	교내평가위원		학교	학과장
②	교내평가위원		학교	GCGI 주임교수
③	교내평가위원		학교	기업전문교수
④	교외평가위원			팀장
⑤	교외평가위원			대표

○ 산업체와 우수학생 공동선발, 1단계 서류평가 및 2단계 심층면접 진행

선발 절차		전형 방법 및 전형 요소	
서류 제출	제출 서류	지원서, 성적표, 포트폴리오	
1단계 (서류평가)	전형 요소	학업역량	직전 학기까지의 평균 학점
		전공적합성	글로벌CGI애니메이션 트랙에 대한 관심도 융합전공에 대한 이해도
		발전가능성	포트폴리오, 기타 경력 사항
		인성	봉사활동 및 교내외 비교과 활동
2단계 (심층면접)	전형 요소	전공적합성	지원동기, 진로계획, 트랙에 대한 관심도와 이해도
		발전가능성	포트폴리오, 기타 경력 사항
		의사소통능력	질문 이해도, 표현력, 시간 활용 능력
		인성	리더십 및 공동체 의식, 정직과 성실성, 면접 태도

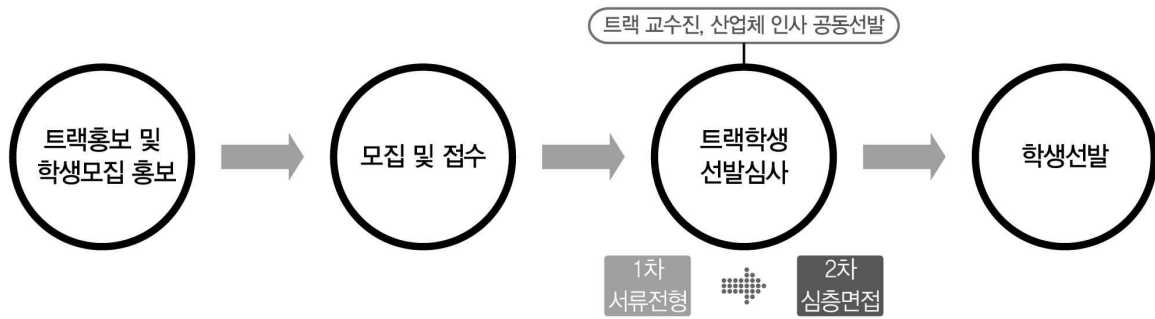
□ 학생 선발을 위한 산업체 정보제공계획

○ 학생/홍보관리시스템을 활용한 산업체 정보제공계획

- 인재-기업 간 원활한 매칭을 위해 학생들의 교과/비교과활동, 자기소개서 등 선발에 필요한 정보들을 학생/홍보관리시스템 DB에 통합 저장할 예정임

- 이를 통해, 기업이 시스템에 접속하여 등록된 학생의 정보를 수월하게 열람하고 원하는 인재를 선발할 수 있도록 함. 다만, 열람 시 학생들의 개인정보는 열람할 수 없으며, 1차 합격한 학생들을 대상으로 면접 진행 시 제공함

○ 1단계 서류평가 및 2단계 면접을 통하여 우수한 학생을 선발함



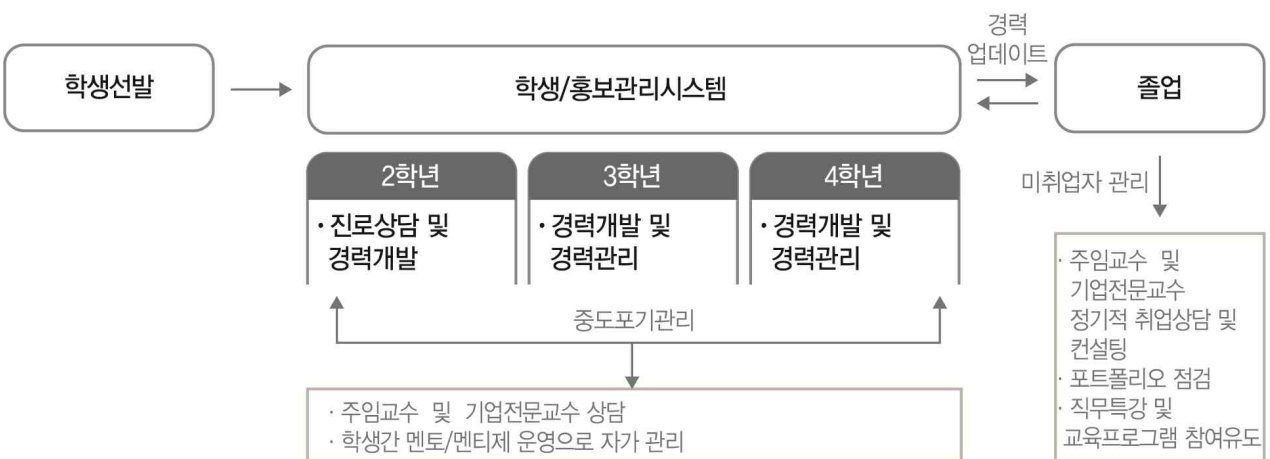
□ 선발된 학생에 대한 학생 역량강화 및 지원 계획

구분	운영 계획
교육 여건 지원	· 버추얼스튜디오 장비 구매 및 노후컴퓨터 교체를 통한 교육환경 개선
장학금 지급	· LINC+ & SECAN AWARD 지원금액 확대
학습역량 강화 활동 지원	· 작품지도교수 배정 및 멘토링 (1회/년) · 학생작품, 졸업작품 피드백 (1회/년) · 저학년이 고학년 팀 어시스턴트 참여 기회 제공
비교과 활동 지원	· 신입생 대상 워크샵, 설명회 (1회/년) · CGI 실무특강 (15회/년) · 하계/동계 캠프 및 워크샵 (2회/년)
동아리 활동 지원	· 동아리지원, 과제전 지원 · SW융합 동아리 활성화 지원

○ 학생들의 핵심역량 및 현장성 제고를 위하여 교육여건 지원, 장학금 지원, 학습역량강화 활동 지원, 비교과 활동지원, 동아리 활동 지원을 하고 있으며, 분야별 현장전문가를 초빙하여 산업계에 대한 지식 습득 및 실습 프로그램을 위한 비교과 프로그램을 다양화할 계획임

○ 중도탈락률 감소를 위한 노력

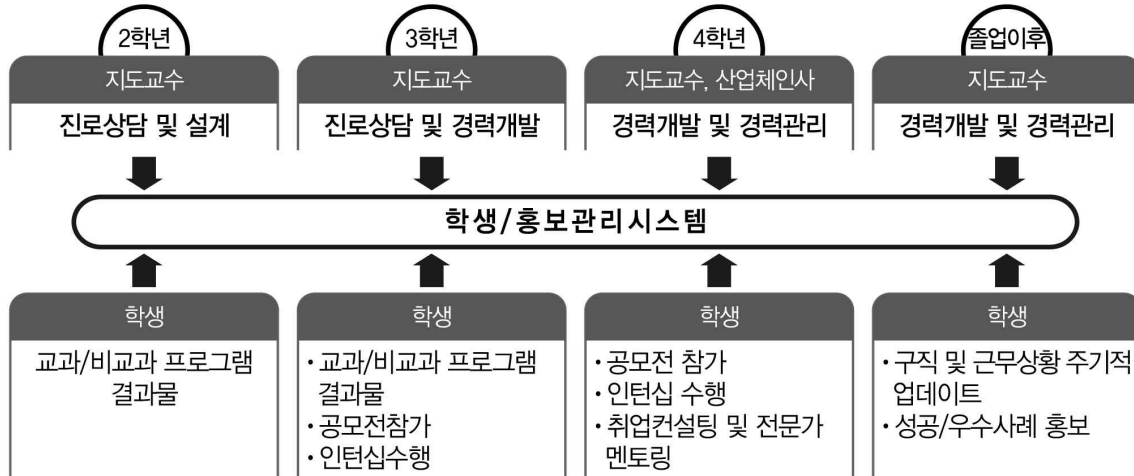
중도탈락을 방지하고자 학생들에게 트랙 주임교수 및 기업전문교수의 정기적인 상담을 통해 애로사항을 청취하여 가능한 사안에 대해 반영함으로써 중도탈락률을 감소시키고자 함



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

○ 학생경력개발시스템인 U-Dream과 연계된 종합시스템을 개발하여 학생의 학사관리, 생활관리, 심리 및 진로상담 등을 유기적으로 행하고, 학생의 경력관리를 위한 온라인 포트폴리오 플랫폼을 학생경력개발시스템에 탑재하여 산업체에서 구인시 활용할 수 있도록 체계화되고 전문화된 원스톱 지원체계 및 경력관리를 위한 질 높은 직무역량 프로그램을 제공할 예정임

□ 선발 후 사회진출까지의 전주기적 진로설계 및 경력관리체계 구축 및 운영계획



□ 취업률 관리체계 구축 및 계획

○ 학생/홍보관리시스템이 운영되면 이를 적극적으로 활용할 계획임. 학생의 경력사항 및 e-포트폴리오를 탑재하여 경력관리를 유도하고 지도교수, 트랙주임교수, 기업전문교수가 상담, 컨설팅 및 피드백을 나누어 시행하여 관리할 예정임

○ 졸업 후 주기적으로 경력사항을 학생/홍보관리시스템에 업데이트하고 평생지도교수제도를 통해 꾸준히 관리하며, 취업성공 및 우수사례 적극 홍보함

○ 취업지원처에서 진행하는 취업관련 프로그램에 동참하도록 유도함

○ 취업률, 취업의 질 제고 등 채용 연계성 강화를 위한 지속적인 취업프로그램 질 개선 및 비교과 프로그램 마일리지제를 도입해 자율적인 프로그램 참여를 유도함

④ 관광 플랫폼 D&M (Design & Marketing) 트랙 (신규 협약반)

□ 선정분야 : 관광산업 D.N.A. (Data, Network, AI) 인재 양성

○ 세종대학교 LINC+ 사업단은 “관광 플랫폼 디자인 & 마케팅 트랙 (Tourism Platform Design & Marketing Track)” 을 신규 협약반으로 선정하여, 최근 COVID-19 바이러스 글로벌 확산 이후에 성장 가속화가 예상되는 비대면 중심 온라인/모바일 관광 서비스를 중계/거래하는 플랫폼 경제에 대비하기 위해 빅데이터 (Big Data) 및 AI 기술 기반으로 여행 서비스 설계, 가공, 마케팅, 판매 역량을 보유한 인재를 양성하고자 함

□ 신규 사회맞춤형학과 신설배경 및 개요

○ 최근 관광산업은 급격히 플랫폼 경제로 재편되어 대다수 국내 및 해외 여행객이 항공, 숙박 등 관광 서비스를 온라인 또는 모바일에서 구글, 네이버 등 포털을 통해 검색하고 (1) 에어비앤비(AirBnb) 등 공유 숙박 플랫폼, (2) 익스피디아(Expedia), 마이리얼트립(MyRealTrip) 등 OTA(온라인여행사, Online Travel Agency) 여행 플랫폼, (3) 씨트립(CTrip), 카약(Kayak), 스카이스캐너(SkyScanner) 등 항공 플랫폼과 같은 다양한 온라인/모바일 관광 서비스 플랫폼을 통해 구매함

○ 플랫폼 중심의 여행 서비스 거래에서 기업이 요구하는 인재의 핵심역량은 관광산업에 대한 이해, 서비스마인드 등 전통적인 오프라인(Off-line) 경영 역량과 더불어 온라인 또는 모바일 환경에서 빅데이터(Big Data), 인공지능(AI) 등 IT 기술을 활용하여 플랫폼을 통해 고객과 소통하고 맞춤형 상품을 제공하는 융합 역량임

○ 세종대학교 LINC+ 기존 사회맞춤형학과인 “호스피탈리티 TM 트랙”, “스마트 FM 트랙”, “글로벌 CGI 트랙” 은 호텔, 식음, 엔터테인먼트 등 관광 개별 산업을 대상으로 맞춤형 인재를 양성하는 반면, 온라인/모바일 플랫폼 차원에서 개별 기업의 관광 서비스를 중계 및 거래하는 비즈니스를 주도하는 융합 인재를 육성하기 위해 신규 사회맞춤형학과 “관광 플랫폼 D&M 트랙” 을 개설하고자 함

○ 특히, “관광 플랫폼 D&M 트랙” 은 D.N.A. (빅데이터, 네트워크, AI) 기술 기반으로 플랫폼을 통해 고객 니즈를 파악하고 디지털 마케팅에 활용하여 고객과 소통하며 개인별 맞춤형 관광 서비스를 설계/제공하는 여행 서비스 플랫폼 경쟁력 확보에 집중된 커리큘럼을 설계함

○ 이에 따라, 신규 관광 플랫폼 D&M 트랙은 빅데이터 기반 분석 역량, 서비스 디지털 마케팅 역량, AI 기반 플랫폼 기술 역량을 3대 핵심 역량으로 선정하여 국내 관광산업 서비스 플랫폼 경제를 선도하는 융합인재를 육성하고 국내 관광산업 발전에 기여할 예정임

○ 관광 플랫폼 D&M 트랙의 주요 과목은 빅데이터 플랫폼 경영, 디지털 마케팅, AI for Business 등으로 FL(Flipped Learning), PBL(Problem Based Learning), 기업연계 실습 등 혁신적 교육 방식을 통해 플랫폼 기업 현장에 필요한 역량을 효과적으로 전수할 예정임

1. 특성화된 교육과정 운영 계획

< 세종대학교 LINC+ 신규협약반 교육과정 도출 체계 >



1.1. 수요조사 계획

□ 관광플랫폼 디자인&마케팅 인재에 대한 수요조사 방법론

- (1) 최근 관광플랫폼 중심의 마케팅 경쟁에 대한 관광산업 동향을 파악하고,
- (2) 관광플랫폼 디자인&마케팅 사례를 연구하며, (3) 관광플랫폼 관련 기업 인터뷰 및 문헌연구를 통해 직무수요를 도출하여 관광플랫폼 Design&Marketing 인재 육성을 위한 교육 방향성을 수립함

□ (1) 관광산업(Tourism Industry) 동향 파악: Data 및 AI 기반 플랫폼 및 마케팅 경쟁

- 최근 관광산업은 오프라인 여행사를 통한 단체 여행객 대상 여행 패키지 상품 판매 보다 항공, 숙박, 액티비티 등 개별 관광 서비스 조합을 통한 최적 맞춤형 서비스 설계를 선호하는 FIT (Free Individual Traveler)가 점차 증가하고 모바일 서비스에 익숙한 밀레니얼 세대가 관광의 주요 소비자 계층으로 대두되며 항공, 숙박 등 여행 서비스를 온라인 또는 모바일에서 검색하여 구매하는 플랫폼 경제로 급격히 재편되고 있음

○ 실제로 (1) 에어비앤비(AirBnb) 등 공유 숙박 플랫폼, (2) 익스피디아(Expedia), 마이리얼트립(MyRealTrip) 등 OTA(온라인여행사, Online Travel Agency) 여행 플랫폼, (3) 씨트립(CTrip), 카약(Kayak), 스카이스캐너(SkyScanner) 등 항공 플랫폼 등 글로벌 관광 플랫폼 기업이 시장 내 지배력을 빠르게 확보하며 전통적인 오프라인 관광 기업 및 소규모 로컬 관광 기업을 위협하는 상황임

○ 국내 숙박, 여행, 항공 등 관광 산업의 대부분 관광 기업도 플랫폼 경쟁력 부족으로 인해 글로벌 관광 플랫폼을 위한 서비스 제공자로 전락하여 매출 15 ~ 30% 수준의 수수료를 제공하고 고객 접점을 상실하는 상황임. 최근 조사에 따르면 70% 이상의 국내 해외여행객이 OTA를 통해 여행 서비스를 구매하며, 투어 패키지 중심의 전통적인 여행사인 하나투어, 모두투어 등 국내 여행사는 점차 시장 점유율을 잃음

○ 관광 산업의 플랫폼 차원의 경쟁에 대한 대응도 일부 국내 여행사 및 OTA가 글로벌 OTA와 파트너십을 통해 관광 서비스를 제공하는 하위 온라인/모바일 플랫폼으로 전환하여 생존을 도모하는 수준임 (예: 국내 로컬 OTA 호텔엔조이(HotelnJoy)의 글로벌 OTA 트립어드바이저(TripAdvisor)와 제휴를 통해 해외 숙박 정보 제공)

○ 국내 관광 산업의 플랫폼 경쟁력 확보를 위해서는 관광객이 다양한 온라인/모바일 채널을 통해 관광정보를 서로 공유하며 방문 관광지뿐만 아니라 항공편, 숙소, 식당, 액티비티 등을 선정하기 때문에 포털 (예: 구글, 네이버), 블로그, SNS (예: 페이스북, 인스타그램) 등 다양한 온라인/모바일 채널에서 공유되는 빅데이터(Big Data)에 대한 수집, 정리, 분석, 해석, 시각화 등 일련의 과정을 통해 관광객의 니즈를 파악하는 빅데이터 기반 분석 역량이 요구됨

○ 또한, 빅데이터 기반으로 분석된 고객 니즈 및 수요를 국내 관광 플랫폼으로 유인하기 위해서는 검색엔진 최적화 (Search Engine Optimization), 키워드 광고 (Keyword Advertisement), 소셜 마케팅 (Social Marketing), 인플루언서 마케팅 (Influencer Marketing) 등 디지털 마케팅(Digital Marketing) 역량이 필요하며, 유입된 고객의 실제 관광 서비스 구매를 위해서 실시간으로 개인화된 맞춤형 관광 서비스를 설계/제공하는 AI 역량이 요구됨

○ 따라서, 미래 4차 산업혁명으로 인한 관광 산업 플랫폼 경쟁 시대의 핵심 인재는 전통적인 관광 산업에 대한 이해 및 경영 역량에 더불어, 빅데이터 분석을 기반으로 고객 니즈를 파악하고 디지털 마케팅을 활용하여 고객을 유인하며 AI 역량을 기반으로 개인별 맞춤형 관광 서비스를 설계/제공하는 “관광 플랫폼 디자인 및 마케팅 (Tourism Platform Design & Marketing)” 역량이 요구됨

□ (2) Data 및 AI 기반 관광 플랫폼 디자인 및 마케팅 사례: Expedia, AirBnb

○ 세계 최대 OTA인 익스피디아(Expedia)는 디지털 마케팅 조직을 운영하며 검색/포털 사이트(예: 구글, 네이버), SNS(예: Facebook, 블로그), 인플루언서 사이트(예: Instagram, Youtube) 등 다양한 온라인/모바일 마케팅 플랫폼과 협업을 통해 잠재 고객을 특정하여 자사의 온라인 및 모바일 상품 플랫폼인 OTA 웹사이트(Website)로 유인함

- 예들 들어, 익스피디아(Expedia) 그룹은 Expedia 뿐만 아니라 Hotels.com, Trivago, Orbitz 등 20여개 OTA 브랜드 웹사이트를 운영하며 자사의 플랫폼으로 유입된 고객의 데이터를 실시간으로 수집 및 분석하며, 고객 유형에 따라 AI를 활용하여 최적화된 맞춤형 항공, 호텔 등 관광서비스를 제안하고 실제 구매를 유도함
- 세계 최대의 숙박 공유 서비스 기업인 에어비앤비(AirBnb)도 빅데이터 분석을 통해 관광객의 숙박 예약에 영향을 미치는 다양한 요인(예: 사진 품질 등)을 추출 및 분석하고, 이를 대응하기 위한 다양한 온라인/모바일 도구(예: 사진 보정 어플)를 개발하여 관광객의 예약률을 제고하는 동시에 숙소 제공자인 호스트(Host) 충성도를 향상함

< 관광 플랫폼 및 마케팅 사례 >

서비스	기업	사례	비고 (기사링크)
OTA 플랫폼 기술 개발 (빅데이터 기반 플랫폼 기획/개발)	익스피디아		http://www.ttlnews.com/article/travel_report/4090
영상 여행 마케팅 (콘텐츠 마케팅)	트래비		http://www.traveltimes.co.kr/news/articleView.html?idxno=106053
여행 빅데이터 및 AI 분석 마케팅	크리테오		https://www.criteo.com/kr/insights

□ (3) 직무수요 분석 및 공통직무 도출 (질적 연구방법론 활용)

- 온라인(Online) 및 오프라인(Off-line) 여행사, 관광서비스 상품 유통회사(예: 인터파크), 호텔, 항공 등 관광서비스 산업의 주요 기업 최고 경영층을 대상으로 심층 면접(In-depth Interview)을 실시하여 미래 기술 발전과 이를 대비해 신설 및 강화 예정인 직무에 대해 파악 및 예측함
- 또한, 유사 업무를 수행하는 직원 대상으로 FGI(Focus Group Interview)를 실시하여 신입 직원에게 필요한 직무 역량에 대해 분석함

< 직무수요 인터뷰 >

연번	기업	성명	분야	직위	의견 요약
①					숙박, 레저 티켓 판매 등 관광서비스 영업 및 마케팅은 OTA, 포털사이트 등 웹 플랫폼과

					더불어 자사 모바일 앱 플랫폼을 통해 영위되어 플랫폼을 설계하고 운영, 확장하는 플랫폼 디자인 직무가 미래 경쟁의 핵심 역량으로 대두될 전망이다
②					FSN의 모바일 광고 플랫폼을 통해 수많은 관광기업에 유저 트래픽 알고리즘, 오디언스 타겟 마케팅 등 실시간 모바일 데이터를 분석하여 최적 관광상품을 매칭하는 서비스를 제공하는데 있어 직원의 디지털 마케팅과 광고 플랫폼에 대한 이해 및 전문 역량이 요구됨
③					항공사, 호텔, 외식기업 등 다양한 관광기업의 마케팅에 있어 페이스북, 네이버 등 마케팅 플랫폼에 대한 이해를 바탕으로 잠재고객을 실제 구매로 연계하는 퍼포먼스 마케팅 등 다양한 디지털 마케팅 기법에 대한 직무역량은 미래에 필수적임
④					국내 관광 예약 플랫폼 기업으로 성장할 목표를 위해 ICT 기술 중심 직무역량을 보유한 인재를 요청해도 관광 산업 및 ICT 기술에 대한 이해에 더불어 플랫폼 비즈니스 관련 마케팅 역량을 보유한 인재를 매우 적음

○ 인터뷰 내용 분석과 더불어 문헌 연구를 통해 관광산업의 서비스 플랫폼 경제 관련 직무 수요에 대해 분석함

요구직무	직무 설명	직무 예시
관광산업 빅데이터 수집/분석	<ul style="list-style-type: none"> 빅데이터 수집/분석을 통한 최신 관광 서비스 트렌트 관찰/분석 개별 고객 니즈 분석을 통한 관광서비스 상품 실시간 개발/제안 웹/앱별 AI 활용 고객 데이터 실시간 수집 체계 수립 및 운영 	<ul style="list-style-type: none"> 온라인/모바일 웹/앱의 빅데이터 수집 및 관리 체계 수립/운영 빅데이터 분석 알고리즘 개발 및 관리 관광 서비스 데이터베이스(Database) 및 시스템 설계 및 운영 관광 서비스 포트폴리오 전략 수립
서비스 디지털 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 마케팅 기법을 활용한 잠재고객 확인 및 고객 유형화 온라인/모바일 고객 취향 및 행동 분석 개별 고객 마케팅 서비스 설계/제공 AI 기반 타겟형 마케팅 믹스 구성 및 마케팅 비용 최적화 	<ul style="list-style-type: none"> 마케팅 플랫폼(예: 페이스북, 네이버) 검색 데이터 알고리즘 이해 및 분석 SNS 네트워크 분석 및 고객 SNS 타겟형 광고/홍보 관리 고객 유형별 인플루언서 마케팅 최적화

		<ul style="list-style-type: none"> · AI 기반 마케팅 비용 합리화 모델 개발/운영
AI 기반 관광 플랫폼 개발/운영	<ul style="list-style-type: none"> · 국가/지역/고객 유형별 AI 기반 관광 플랫폼 개발/운영 최적화 · 다수의 온라인/모바일 관광 플랫폼 운영을 위한 웹/앱 구현 · 실시간 관광서비스 공급자 관리 및 상품 포트폴리오 최적화 	<ul style="list-style-type: none"> · 고객 유형별 서비스 플랫폼 전략 수립 · 관광 서비스 플랫폼 AI 알고리즘 설계 및 운영 · 온라인/모바일 웹/앱 채널 디자인 및 서비스 플랫폼 연계 · AI 활용 고객 및 서비스 데이터 관리 및 점검
관광 ICT 컨설팅	<ul style="list-style-type: none"> · 관광 플랫폼 ICT 기술 활용 문제해결 컨설팅 서비스 · 관광 서비스 개발 컨설팅 	<ul style="list-style-type: none"> · 빅데이터 기반 컨설팅 서비스 · 관광 플랫폼 활용 신규 상품 제안 및 개발 서비스

□ **교육과정 방향성 도출**

○ 현재 국내 관광경영 관련 학과는 주요 관광 산업에 대한 소개와 더불어 전략, 마케팅, 재무, 회계, 인사관리 등 관광 경영에 대한 이론 및 지식 위주로 커리큘럼을 운영하나, 향후 관광산업 플랫폼 경쟁으로 재편되는 산업 현장에서 필요한 관광 플랫폼 디자인 및 디지털 마케팅 역량을 체계적으로 육성할 수 있는 융·복합 역량 교육 과정이 필요함

○ 실제로, 국내 관광 기업의 부족한 경쟁력은 관광 산업 플랫폼화에 대한 이해 부족 보다 관광산업에 대한 전문성과 결합하여 빅데이터 분석, AI 활용 서비스 개발, 사용자/호스트 니즈 및 수급 분석을 통해 관광 서비스를 플랫폼에 구현할 수 있는 역량임

○ 따라서, 국내 대학의 관광경영 교육과정을 여행 산업 트렌드 및 인력 수요에 대응하여 빅데이터 분석, AI 활용, 디지털 마케팅에 필요한 빅데이터 데이터베이스 관리, AI 기반 온라인/모바일 웹·앱 (Web·Ap) 프로그래밍, 관광 서비스 플랫폼 설계/운영 등 4차 산업혁명 시대의 관광 플랫폼에 필요한 마케팅 및 디자인 과정으로 강화할 필요가 존재함

□ **2020년 하반기 직무수요 조사 계획**

○ 협약기업 임직원 대상 4차 산업혁명 시대의 관광 플랫폼 서비스에 대한 정기 세미나, 트랙 참여 교수의 정기/비정기 강연회를 개최하고 공통직무 수요 및 직무별 세부 역량에 대한 설문조사를 시행하고 교육과정 방향성을 재점검할 예정임

○ 관광 플랫폼 기업의 부서별 직원을 포괄한 수요조사를 통해 트랙 졸업생에게 요구되는 세부 역량에 대한 세부 직무 역량을 충실히 반영할 예정임

○ 동시에, 기존 세종대학교 LINC+ 트랙의 이수 학생 및 협약 기업 대상 수요조사 결과를 참고하여, 신규 관광 플랫폼 D&M 트랙만의 고유한 직무를 도출하여 관광 플랫폼 서비스 기업에 적합한 교육 콘텐츠를 구성할 계획임

○ 또한, 비교과과정에 대한 수요 조사를 통해 정규교과에서 포함하기 어려운 단기 소규모 과정을 개설하는 동시에, 비교과과정을 협약기업의 다양한 임직원 대상 내부 인사 및 문화 활동과 연계할 수 있도록 수요조사 및 콘텐츠 구성을 계획함

□ 교육과정개발 운영위원회 구성 및 운영

○ 기존 협약반 참여교수의 중복 참여를 최소화하여 신규 협약반의 독립성 및 운영 효율성을 제고하는 방향에서 관광 산업, 플랫폼 비즈니스, 빅데이터 및 AI 전문가 및 교수로 교육과정개발 운영위원회를 구성하여 미래 경영 및 기술 발전에 부합하는 교육과정에 대해 논의함

〈 교육과정개발 운영위원회 구성 및 운영 〉

연번	구분	성명	소속	직 위(급)	비고
①	위원장		호텔관광경영학과	교수학습개발센터장	교내
②	위원		호텔관광경영학과	LINC+ 사업단장	교내
③	위원		컴퓨터공학과	교수 (LINC+ 신규 참여)	교내
④	위원		데이터사이언스학과	학과장 (LINC+ 신규 참여)	교내
⑤	위원		데이터사이언스학과	교수 (LINC+ 신규 참여)	교내
⑥	위원		호텔관광경영학과	교수	교내
⑦	위원		여행 플랫폼 기업1	임원급 (LINC+ 신규 참여)	교외
⑧	위원		숙박 플랫폼 기업1	임원급 (LINC+ 신규 참여)	교외
⑨	위원		운송 플랫폼 기업1	임원급 (LINC+ 신규 참여)	교외
⑩	위원			부사장	교외
계	총 10명				

□ 교육과정 운영위원회 운영 계획

○ 관광 플랫폼 D&M (Design & Marketing) 트랙 교육과정개발 운영위원회는 LINC+ 선정 이후 교육과정 운영위원회로 재구성되어 상시 조직으로 운영함

○ 최소 분기 1회 주기적으로 운영위원회를 개최하여 미래 기술 변화에 따라 교육과정을 개선하고 교과내용도 현장 수요에 적합하게 변경할 계획임

○ 관광 플랫폼 D&M 트랙 필수 교과는 교육과정 운영위원인 교수 및 기업 임직원이 공동으로 현장 수요 맞춤형 교재를 개발하고 수업을 설계하여 운영함

○ 특히, 캡스톤디자인 과목은 현직 종사자가 수업에서 관광 플랫폼 관련 직무를 시연하며 학생과 함께 그룹을 편성하여 실제 사례와 유사한 과제를 수행함

○ 매년 관광 플랫폼 D&M 트랙의 교육과정에 대한 산업체 전문가 및 참여 학생 피드백을 반영하여 교육과정을 개선함

산업체와의 워크숍 개최 계획

○ 학기 중 관광 플랫폼 D&M (Design & Marketing) 트랙 과정 학생을 교육과정 운영위원의 재직 또는 유관 기업에 초대하여 임직원과 함께 워크숍(Workshop)을 개최함

○ 관광서비스 산업 동향 변화에 따른 기업의 직면 과제를 이해하고 관광 플랫폼 D&M 트랙의 교육목표, 교육과정, 교과목에 대한 이해를 제고함

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

관광 플랫폼 D&M (Design & Marketing) 트랙 신설 운영

○ 세종대학교는 호텔관광경영학과 및 컴퓨터공학과 교수진의 협업을 통해 빅데이터 분석, AI 활용, 디지털 마케팅에 필요한 빅데이터 데이터베이스 관리, AI 기반 온라인/모바일 웹·앱 프로그래밍, 관광 서비스 플랫폼 설계/운영 등 4차 산업혁명 시대에 관광 산업의 비즈니스 문제를 해결할 수 있는 고도화된 경영 기법을 교육하도록 “관광 플랫폼 D&M (Design & Marketing) 트랙” 을 신설하여 운영할 예정임

1.2 교육과정 설계 및 운영

가. 교육목표 및 인재상

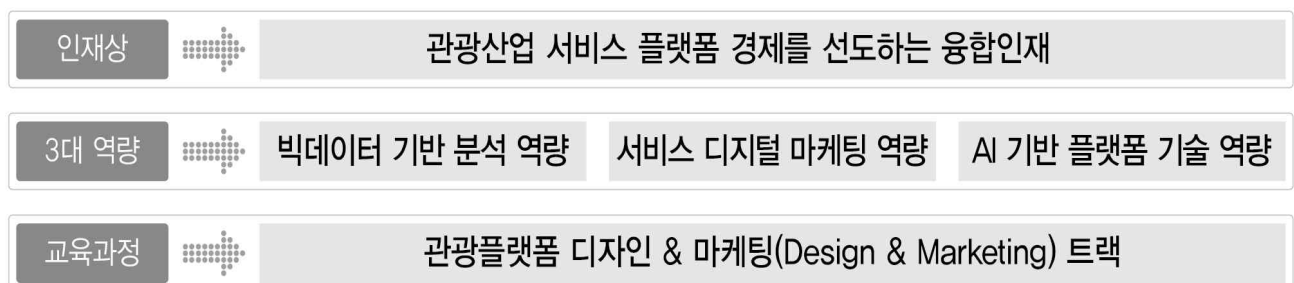
관광 플랫폼 D&M (Design & Marketing) 트랙 교육목표

○ 국내 관광산업의 서비스 플랫폼 경쟁을 선도하는 전문인력 양성

○ 빅데이터(Big Data) 및 AI 기술 기반 디지털 마케팅, 웹·앱 프로그래밍, 플랫폼 설계/운영 등 관광 플랫폼 디자인 및 마케팅 (Design & Marketing) 역량을 함양한 융합 인재 양성

○ 디지털 마케팅 및 ICT 융·복합 기술을 통한 관광서비스 산업 내 창업 유도

관광 플랫폼 D&M (Design & Marketing) 트랙 인재상



○ 관광 플랫폼 D&M 트랙은 “빅데이터 기반 분석 역량”, “서비스 디지털 마케팅 역량”, “AI 기반 플랫폼 기술 역량” 을 3대 핵심 역량으로 선정하여 국내 관광

산업 서비스 플랫폼 경제를 선도하는 융합인재를 인재상으로 설정하여 국내 관광산업 발전에 기여할 예정임

나. 교육과정 개요

교육과정 운영

구 분		관광 플랫폼 D&M 트랙		
직무 분석	직무군	관광산업 빅데이터 수집/분석	서비스 디지털 마케팅	AI 기반 관광플랫폼 개발/운영
	주요 직무 단위	· 빅데이터 수집, 분석, 시각화 · 관광 트렌트 분석 · 관광객 니즈/행동 분석	· 관광 서비스 디지털 마케팅 · 관광 서비스 콘텐츠 기획/제작	· 서비스 플랫폼 전략 기획/실행 · AI 기반 분석/활용 · 웹·앱 디자인
	주요 직무 역량	· 관광 산업 전문지식 · 빅데이터 이해/활용 · 데이터 사이언스 · 서비스 설계 및 구현	· 디지털 마케팅 · 콘텐츠 기획/제작 · 퍼포먼스 마케팅 · 마케팅 수익분석	· 플랫폼/앱 이해/활용 · AI 및 알고리즘 · 데이터베이스 관리
	주요 ICT 기술	· 빅데이터 · 시각화 · 프로그래밍	· 데이터베이스 · AR/VR · 데이터 사이언스	· 플랫폼 & 앱 설계 · AI 알고리즘 · AI 솔루션 · 클라우드
필요 역량		· 빅데이터 기반 분석 역량	· 서비스 디지털 마케팅 역량	· AI 기반 플랫폼 기술 역량

○ 세종대학교 1학년 전체 신입생을 대상으로 Python 프로그래밍 수업을 진행하여 정보통신(ICT) 기초 역량을 배가함

○ 전공과 상관없이 2학년 1학기 ~ 3학년 1학기 학생을 대상으로 관광 플랫폼 D&M 트랙을 이수할 학생을 선발함

○ 협약기업과의 공동 선발과정을 통해 합격한 학생은 2년 동안 트랙 이수를 위해 트랙필수 12학점 및 트랙선택 12학점 등 총 24학점을 수강함

○ (1) 관광산업 전문지식 및 문제해결 역량을 함양한 인재 양성을 위한 트랙기초 교과 과정과 더불어, (2) 빅데이터 및 AI 기술 활용을 위한 전문지식을 융합·연계할 수 있는 인재 양성을 위한 트랙전문 교과로 교육과정을 구성함

트랙 학점 및 이수 체계

구분		이수학점				합계
		관광 플랫폼 D&M 3대 역량			캡스톤 디자인	
		빅데이터 기반 분석 역량	서비스 디지털 마케팅 역량	AI 기반 플랫폼 기술 역량		
트랙필수	트랙기초	3학점	3학점	3학점		9학점
	트랙전문				3학점	3학점
트랙선택		3학점 이상	3학점 이상	3학점 이상		12학점
합계		6학점 이상	6학점 이상	6학점 이상	3학점	24학점

○ 관광 플랫폼 D&M 트랙의 3대 역량 영역(“빅데이터 기반 분석 역량”, “서비스 디지털 마케팅 역량”, “AI 기반 플랫폼 기술 역량”)별 트랙기초 3학점과 관광 산업 전문성 및 ICT 기술 융합 역량 개발을 위한 캡스톤디자인 3학점을 포함하여, 총 12학점을 트랙필수 교과로 지정함

○ 관광 플랫폼 D&M 트랙의 3대 역량 영역별 트랙전문 과목 중 3학점 이상, 총 12학점을 이수하여 전체 24학점을 트랙 이수 학점으로 운영함

○ 관광 플랫폼 D&M 트랙 전체 교과 평균평점이 B0 학점 이상이면 ‘관광 플랫폼 디자인 및 마케팅 트랙’ 학위를 졸업장에 표기함

□ 트랙 교육과정 및 이수 특징

○ 관광 서비스 공급 및 중계의 핵심인 플랫폼 비즈니스 구현을 위해 필요 역량을 3대 역량으로 세분화하여 교육 과정을 설계하고, 단순 이론 학습이 아닌 실제 활용 능력을 함양하기 위해 캡스톤디자인을 포함함

○ 트랙기초 교과는 산업체와 공동으로 직무 니즈를 도출하여 커리큘럼에 반영하며, 트랙전문 교과는 산업체의 실제 비즈니스 문제 상황 및 데이터를 활용하여 개발함

○ 교과별 인증제를 도입하여 트랙기초 교과 평균 B0 이상 학생만 전문교과 이수 기회를 제공하여 학생 역량에 대한 신뢰성을 보증하며, 트랙전문 교과도 평균 B0 이상인 학생에 대해서만 이수를 인정함

다. 교육과정 도출 체계

□ 교육과정 도출

○ 관광 서비스 기업 인터뷰를 통해 관광 플랫폼 필요성 및 이를 통한 신규 관광 서비스 공급 니즈를 확인했으나, 실제 신규 서비스를 기획/설계하여 공급하거나 관광 플랫폼을 개발하고 마케팅 활동을 수행할 수 있는 조직 구성을 위한 직무 역량을 보유한 인재가 부족함

○ 미래 빅데이터 및 AI 기술 기반 관광 플랫폼 경쟁을 선도하는 역량을 갖춘 융합 인재를 양성하기 위해 관광 플랫폼 D&M 트랙 기초교과 및 전문교과를 도출함

□ 관광 플랫폼 D&M (Design & Marketing) 트랙 교과목 도출 체계

구분	산업체 요구 직무	직무별 세부 역량	필요 교과 (예시)	비고
관광산업 빅데이터 수집/분석	<ul style="list-style-type: none"> 관광 서비스 트렌드 및 관광객 니즈 이해 및 분석 빅데이터 수집, 분석, 시각화 	관광산업 및 소비자 행동 관련 전문지식	호텔관광산업의이해 ^{*4} , 관광경영론 ^{*4} , 호스피탈리티 스마트 서비스 ^{*1} , 서비스 경영론 ^{*4} , 스마트 투어리즘 개론 ^{*7}	기존
		통계 및 데이터 사이언스 이해 및 활용	호텔관광경영통계원론 ^{*4} , 마케팅 조사론 ^{*4} , 사회조사방법론 ^{*2} , 데이터분석개론 ^{*5} , 확률통계 및 프로그래밍 ^{*5} , 호텔관광데이터분석 ^{*4}	기존
		빅데이터 수집, 분석, 이해 및 활용	빅데이터 플랫폼 경영 데이터 마이닝 ^{*1} , 딥러닝 기반 빅데이터 분석 기초 ^{*2} , 데이터 분석 및 시각화 ^{*7} , 외식 데이터 분석 ^{*2} , 데이터분석개론 ^{*8} , 데이터베이스 ^{*9} , 오픈소스SW개론 ^{*9}	신규
		융합 프로젝트 기획 및 수행	캡스톤 디자인	신규
서비스 디지털 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> 관광 디지털 마케팅 관광 콘텐츠 기획 및 개발 관광서비스 컨설팅 	디지털 마케팅 이론 및 전문지식	디지털 마케팅 I, 디지털 마케팅 II 호텔관광마케팅 ^{*4} , 서비스 마케팅 ^{*4} , 마케팅 커뮤니케이션 ^{*4}	신규 기존
		관광 서비스 콘텐츠 기획 및 제작	콘텐츠 기획 1&2 ^{*3} , 디지털 스토리텔링 ^{*3} , 실감형 콘텐츠 제작 기초 ^{*3} , 디자인 씽킹 ^{*6} , 영상디자인스튜디오 1&2 ^{*6}	기존
		융합 프로젝트 기획 및 수행	캡스톤 디자인	신규
AI 기반 관광 플랫폼 개발/운영	<ul style="list-style-type: none"> 플랫폼 전략 이해 및 기획 AI 기술 이해 및 활용 관광 플랫폼 관리/활용 	관광 플랫폼 전략 기획 및 실행	컨설팅방법론 ^{*7} , 스마트 의사결정체계 ^{*1}	기존
		AI 및 플랫폼 기술에 대한 이해 및 활용	AI for Business AI 기초/활용 ^{*6} , 인공지능(AI) ^{*5} , 스마트/AI 알고리즘 ^{*7} , 외식서비스 앱 설계 ^{*2} , 데이터베이스 ^{*1}	신규 기존
		융합 프로젝트 기획 및 수행	캡스톤 디자인	신규

*1) LINC+ 호스피탈리티 TM 트랙 개설 기존 교과목

*2) LINC+ 스마트 FM 트랙 개설 기존 교과목

*3) LINC+ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 개설 기존 교과목

*4) 호텔관광경영학과 개설 기존 교과목

*5) 컴퓨터공학과 개설 기존 교과목

*6) 영상디자인 연계융합전공 개설 기존 교과목

*7) 스마트 투어리즘 매니지먼트 소프트웨어 연계융합전공 개설 기존 교과목

*8) 데이터사이언스학과 개설 기존 교과목

*9) 소프트웨어학과 개설 기존 교과목

○ 트랙필수 교과는 관광 플랫폼 D&M 트랙 3대 역량 및 융합 문제 해결 역량을 함양하기 위한 기초 교과로 신규 개발 되며, 트랙선택 교과는 기존 LINC+ 트랙 및 융합연계 전공과 연계를 통해 트랙 참여학생의 니즈에 맞춰 교육과정을 선택하여 설계할 수 있도록 다양한 과목을 포함함

○ 참여 학생은 트랙필수를 통해 플랫폼 서비스에 필요한 기초 이론 및 방법론을 학습하고, 트랙선택 교과를 이수하며 전문성을 확보하는 동시에 실제 비즈니스에 접목하는 방법을 습득하여 산업이 요구하는 인재로 거듭날 수 있도록 하는 환경을 교육과정에 반영함

라. 교육과정 이수 체계

□ 관광 플랫폼 D&M (Design & Marketing) 트랙 교육과정 이수체계도

○ 일반적으로 3학년 1학기에 트랙에 진입하여 1학기 동안 세부 역량 영역의 트랙 기초 교과를 이수하고, 성공적으로 이수한 학생들에 한하여 3학년 2학기과 4학년 1학기에 트랙전문 교과를 이수한 후 4학년 2학기에 마지막으로 캡스톤 디자인 교과 이수를 통해 트랙 학위를 종료함

○ 또한, 학생의 참여 의사 및 기존 교육과정을 감안하여 2학년 또는 4학년 1학기에 트랙 참여의 기회를 제공하여 트랙 참여를 위한 학생 범위를 확대할 예정임

전공역량	3-1학기	3-2학기	4-1학기	4-2학기
	트랙기초	트랙전문		융합
빅데이터 기반 분석 역량	빅데이터 플랫폼 경영	호텔관광산업의이해*4), 관광경영론*4), 호스피탈리티 스마트 서비스*1), 서비스 경영론*4), 스마트 투어리즘 개론*7), 데이터 마이닝*1), 딥러닝 기반 빅데이터 분 석 기초*2), 데이터 분석 및 시각화*7), 외식 데이터 분석*2), C프로그래밍및실습*5), 자료구조및실습*5), 컴 퓨터네트워크*5), 데이터분석개론*8), 데이터베이스*9), 오픈소스SW개론*9)		
서비스 디지털 마케팅 역량	디지털 마케팅 I	디지털 마케팅 II, 호텔관광마케팅*4), 서비스 마케 팅*4), 마케팅 커뮤니케이션*4), 콘텐츠 기획 1&2*3), 디지털 스토리텔링*3), 실감형 콘텐츠 제작 기초*3), 디자인 씽킹*6), 영상디자인스튜디오 1&2*6), 디지털 시스템*5), 데이터시각화*8), 데이터문제해결및실습*8), 자료구조및실습*9)		
AI 기반 플랫폼 기술 역량	AI for Business	컨설팅방법론*7), 스마트 의사결정체계*1), 호텔관광 e-business전략*4), 호텔관광데이터분석*4), AI 기초/활 용*6), 인공지능(AI)*5), 스마트/AI 알고리즘*7), 외식서 비스 앱 설계*2), 데이터베이스*1), 운영체제*5), 컴퓨 터구조*5), 알고리즘및실습*5), 기계학습*8), 운영체제*9)		
종합 역량				캡스톤 디자인

- *1) LINC+ 호스피탈리티 TM 트랙 개설 기존 교과목
- *2) LINC+ 스마트 FM 트랙 개설 기존 교과목
- *3) LINC+ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 개설 기존 교과목
- *4) 호텔관광경영학과 개설 기존 교과목
- *5) 컴퓨터공학과 개설 기존 교과목
- *6) 영상디자인 연계융합전공 개설 기존 교과목
- *7) 스마트 투어리즘 매니지먼트 소프트웨어 연계융합전공 개설 기존 교과목
- *8) 데이터사이언스학과 개설 기존 교과목
- *9) 소프트웨어학과 개설 기존 교과목

마. 교과목 개요

관광 플랫폼 D&M (Design & Marketing) 트랙 주요 교과목 개요

구분	교과목	주요 강의 내용	기업 참여계획	담당 교수	개설 학기	비고
기초 교과	빅데이터 플랫폼 경영	빅데이터 이해 및 처리 기술에 대한 기본 지식을 습득하고, 빅데이터 기획 및 분석 역량을 배양하여 빅데이터 전문인력화	교과목 공동개발	기업 전문 교수	1학기	필수
	디지털 마케팅 I	전통적 기업 정보화로부터 최근의 디지털 전환에 이르는 변화 속에서 마케팅 및 비즈니스 모델의 디지털화 전략 학습	교과목 공동개발	변재문	1학기	필수
	AI for Business	머신러닝 및 딥러닝 등 AI 개념 학습 후 도메인 지식을 활용하여 관광산업 실제 적용을 목표로 학습	교과목 공동개발	기업 전문 교수	1학기	필수
전문 교과	서비스 컨설팅 방법론	플랫폼 기반 관광서비스를 개발하기 위한 비즈니스 목표 및 이를 달성하기 위한 전략 수립 기법 학습	교과목 공동개발	변재문	2학기	선택
	캡스톤 디자인	산업체 연계를 통해 실제 비즈니스 데이터를 활용하여 문제를 해결하는 일련의 과정을 프로젝트로 수행	공동개발, 비즈니스 데이터활용	이슬기 Jenni Lee	2학기	필수

○ 주요 교과목 대상으로 협약기업 임직원 의견을 수렴하여 강의 주제 및 교안을 제작하며, 학생이 문제해결방안을 도출하여 실제 비즈니스 역량을 함양할 예정임

○ 참여 학생 수준/니즈에 따라 다음 기존 과목을 트랙전문 과목으로 선택 가능함

전공역량	트랙 전문 선택 과목 (기존 교과)
빅데이터 기반 분석 역량	호텔관광산업의이해 ^{*4)} , 관광경영론 ^{*4)} , 호스피탈리티 스마트 서비스 ^{*1)} , 서비스 경영론 ^{*4)} , 스마트 투어리즘 개론 ^{*7)} , 데이터 마이닝 ^{*1)} , 딥러닝 기반 빅데이터 분석 기초 ^{*2)} , 데이터 분석 및 시각화 ^{*7)} , 외식 데이터 분석 ^{*2)} , C프로그래밍및실습 ^{*5)} , 자료구조및실습 ^{*5)} , 컴퓨터네트워크 ^{*5)} , 데이터분석개론 ^{*8)} , 데이터베이스 ^{*9)} , 오픈소스SW개론 ^{*9)}
서비스 디지털 마케팅 역량	디지털 마케팅 II, 호텔관광마케팅 ^{*4)} , 서비스 마케팅 ^{*4)} , 마케팅 커뮤니케이션 ^{*4)} , 콘텐츠 기획 1&2 ^{*3)} , 디지털 스토리텔링 ^{*3)} , 실감형 콘텐츠 제작 기초 ^{*3)} , 디자인 씽킹 ^{*6)} , 영상디자인스튜디오 1&2 ^{*6)} , 디지털시스템 ^{*5)} , 데이터시각화 ^{*8)} , 데이터문제해결및실습 ^{*8)} , 자료구조및실습 ^{*9)}
AI 기반 플랫폼 기술 역량	컨설팅방법론 ^{*7)} , 스마트 의사결정체계 ^{*1)} , 호텔관광e-business전략 ^{*4)} , 호텔관광데이터분석 ^{*4)} , AI 기초/활용 ^{*6)} , 인공지능(AI) ^{*5)} , 스마트/AI 알고리즘 ^{*7)} , 외식서비스 앱 설계 ^{*2)} , 데이터베이스 ^{*1)} , 운영체제 ^{*5)} , 컴퓨터구조 ^{*5)} , 알고리즘및실습 ^{*5)} , 기계학습 ^{*8)} , 운영체제 ^{*9)}
<p>*1) LINC+ 호스피탈리티 TM 트랙 개설 기존 교과목 *2) LINC+ 스마트 FM 트랙 개설 기존 교과목 *3) LNC+ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 개설 기존 교과목 *4) 호텔관광경영학과 개설 기존 교과목 *5) 컴퓨터공학과 개설 기존 교과목 *6) 영상디자인 연계융합전공 개설 기존 교과목 *7) 스마트 투어리즘 매니지먼트 소프트웨어 연계융합전공 개설 기존 교과목 *8) 데이터사이언스학과 개설 기존 교과목 *9) 소프트웨어학과 개설 기존 교과목</p>	

바. 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 협약기업 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 협약기업 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 협약기업 50% 범위의 등록업체와의 활동모델
 - ✓ 해외 전문가 초청 특강 및 멘토링, 해외 기업 및 대학과의 글로벌 산학협력

사. 정규교과과정 연계 및 비교과 프로그램 운영계획

□ 정규교과과정과 비교과과정의 연계

구분	1학년	2학년	3학년	4학년
교과	[대학 전체 공통] Python 프로그래밍	학생별 주전공 학습	[트랙기초 교과] 빅데이터 플랫폼 경영, 디지털 마케팅 I, AI for Business	[트랙전문 교과] 디지털 마케팅 II, 데이터 마이닝, 데이터 분석 및 시각화 등
비교과	관광 플랫폼 D&M 트랙 소개 Day, 진로 및 학업 상담		공모전, 경진대회 참가 지원	입사 지원서류 / 면접 컨설팅
	취업 연계 멘토링, 특강(4차 산업혁명, 관광/플랫폼 산업), 산업체 견학 및 실습 기회 제공, 전공학습 스터디 그룹 활동(내부 세미나, 공모전, 경진대회 참가) 지원			

- 세종대학교 공통과목인 Python 프로그래밍을 수강한 1~2학년 학생을 대상으로 “관광 플랫폼 D&M 트랙 Day” 를 개최하여 관광서비스 산업 및 플랫폼 비즈니스 관련 진로 및 학업 상담을 진행함
- 기초교과에서 학습한 내용을 바탕으로 관광 플랫폼 D&M 트랙 3학년 학생의 공모전 및 경진대회 참가를 독려하고 관련 제반 비용을 지원함
- 관광 플랫폼 D&M 트랙 4학년 학생을 대상으로 입사 지원서류 및 면접 컨설팅 서비스를 제공함
- 멘토링, 특강, 견학 및 실습, 스터디 그룹 지원 등 다양한 비교과 활동을 운영함

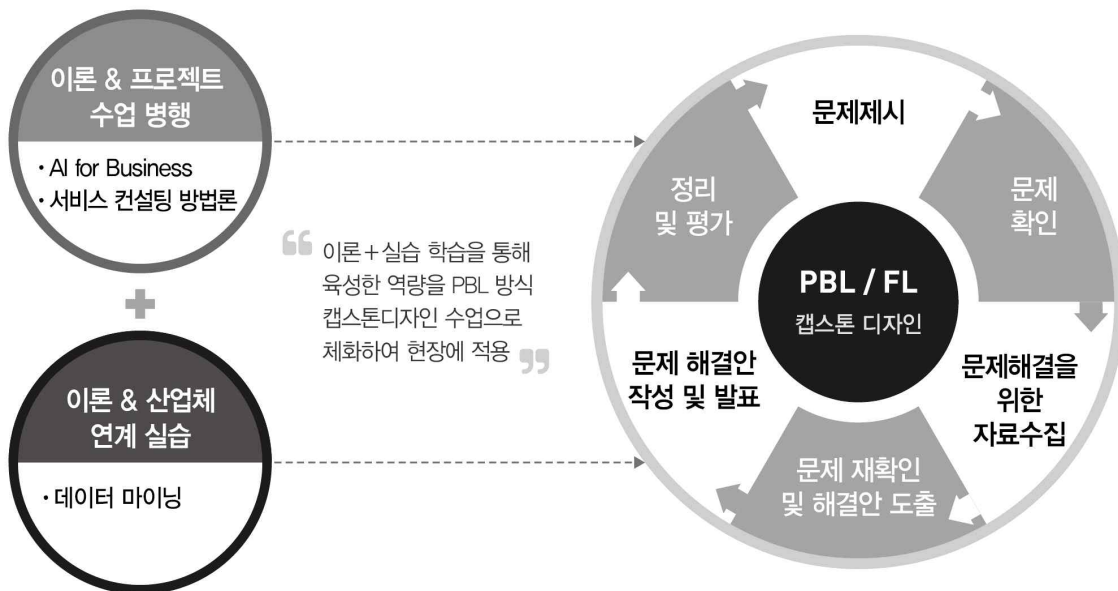
아. 세종대학교 기존 연계융합전공 교육과정과 연계 운영 계획

□ 융합연계전공과 연계를 통한 시너지 확보 및 참여 학생 확보

- 호텔관광경영학전공 및 컴퓨터공학과에서 연계하여 운영하는 스마트 투어리즘 매니지먼트 소프트웨어 융합연계전공 학생이 관광 플랫폼 D&M 트랙 과목을 이수 시 융합연계전공 전공과목 이수 학점을 부여하도록 협의함
- 또한, 관광 플랫폼 D&M 트랙의 트랙필수 교과를 타 융합연계전공의 전공과목로 이수 인정을 받을 수 있도록 협의할 예정임

2. 혁신적 교육방식 운영 계획

2.1. 2020년도 혁신적 교육방식 계획



- 관광서비스 산업 플랫폼 비즈니스 융합인재 양성을 위해 서비스 기획, 데이터 분석, 프로그래밍, 디지털 마케팅, 문제해결 역량을 갖출 수 있는 융합인재를 양성하기 위하여 PBL 및 산업체 연계 실습을 활용한 혁신적 교육방식을 운영할 계획임
- PBL 및 산업체 연계 실습을 활용한 혁신적 교육방식의 적용을 통해 관광 플랫폼 D&M 트랙을 이수하는 학생의 역량 개발 효과를 극대화 하고자 함
- 관광 플랫폼 D&M 트랙의 기초교과에 대해 각 과목별 특성을 고려하여 기업전문교수와 함께 과목을 설계하며, 전문교과는 공동 교과 설계뿐만 아니라 실제 기업의 데이터 및 문제 상황을 차용한 과목 설계를 통해 최적의 교육을 위해 이론 + PBL, 이론 + 산업체 연계 실습, PBL 교육방식을 적용 및 운영 예정임
- 관광 플랫폼 D&M 트랙 주임교수는 교수학습개발센터장을 겸직하여 PBL, FL 등 혁신교육방법에 대한 높은 이해를 보유하며 과거 PBL, FL 등 다양한 혁신교육법을 적용하여 한국어 및 영어 수업을 진행함. 또한, 과거 10년 이상 기업에 근무하여 산학 연계에 대한 이해가 높아 향후 신규 과목을 대상으로 PBL, FL 등 혁신교육법을 도입할 때 적극 관리 및 지원할 예정임.

□ 혁신적 교육방식 도입 교과목

구분	적용과목	운영시기	세부 내용
FL	빅데이터 플랫폼 경영 (신규 과목)	2020.9	데이터 이해 및 처리 기술에 대한 기본 지식을 습득하고, 빅데이터 기획 및 분석 역량을 배양하기 위해 FL 학습 도입
	디지털 마케팅 I (신규 과목)	2020.9	전통적 기업 정보화로부터 최근의 디지털 전환에 이르는 변화 속에서 마케팅 및 비즈니스 모델의 디지털화 전략을 습득하기 위해 FL 학습 도입
이론 + 산업체 연계 실습	데이터마이닝	2021.9	전반부에는 수치 데이터와 관련한 정형화 데이터 분석 이론을 익히며, 후반부에는 텍스트마이닝을 중심으로 비정형화 데이터 분석 기법을 실습
이론 + PBL (PBL 8주 이상)	AI for Business (신규 과목)	2021.3	머신러닝 및 딥러닝 등 AI 개념 학습 후 도메인 지식을 활용하여 관광산업 실제 적용을 목표로 이론 학습 및 팀 단위 PBL 학습 도입
	서비스 컨설팅 방법론 (신규 과목)	2021.9	플랫폼 기반 관광 서비스를 개발하기 위한 비즈니스 목표 및 이를 달성하기 위한 전략 수립을 위해 이론 학습 및 팀 단위 PBL 학습 도입
PBL	캡스톤 디자인 (신규 과목)	2022.3	산업체 전문가 멘토링 기반 산업연계 PBL. 관광 플랫폼 비즈니스의 실제 문제를 SW 및 4차 산업혁명 기술을 적용하여 해결하는 팀 단위 프로젝트 수행
현장실습	현장실습	2022.3	산업체 프로젝트 연계 및 기획 참여

○ 2020년 2학기부터 혁신교육법을 신규 과목에 도입하여 참여 학생의 실질적인 역량 향상 및 산업에 대한 이해를 제고할 예정임

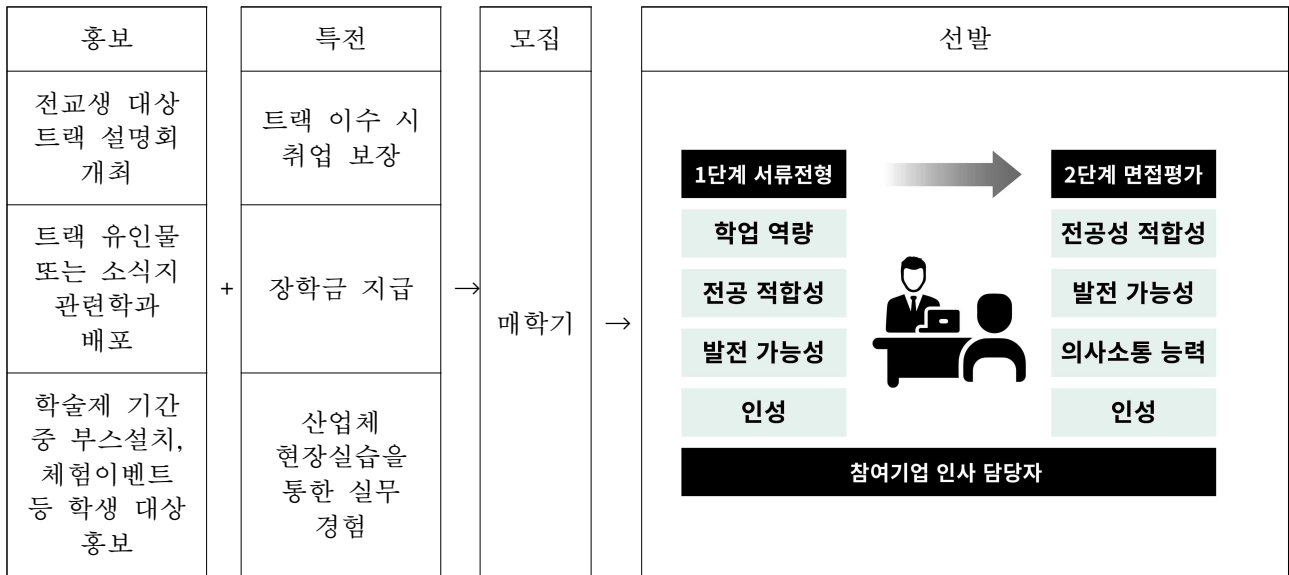
□ 대학차원의 행정적/재정적 지원

- 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

3.1. 2020년도 학생선발 및 진로지도 계획

□ 우수학생 확보 및 선발 계획



○ 신입생 오리엔테이션 및 전교생 대상 학교 차원의 교내 홍보를 통해 관광 플랫폼 D&M 트랙에 대하여 주기적인 안내를 실시함

- 학기 초에 1, 2학년 학생 대상으로 홍보하고, 학기말에 트랙을 시작할 학생 모집
- 관광 플랫폼 D&M 트랙을 구성하는 영역별 교과 성적 우수자 대상 개별 면담을 통하여 트랙 지원 유도

○ 학생참여를 위한 주요 타겟학과는 소프트웨어학과, 데이터사이언스학과, 컴퓨터공학과, 호텔관광경영학과 순으로 기존 협약반과 중복되지 않도록 계획함

○ 채용약정기업 취업 보장과 특전을 통하여 매 학기 많은 지원자 확보

- 장학금 및 산업체 현장실습을 통한 실무경험 제공

○ 1단계 서류평가 및 2단계 면접을 통하여 우수한 학생 선발

- 대학의 인재상과 부합하는 인성 및 채용약정기업의 선발기준을 반영하여 학생 선발
- 면접 시 채용약정기업의 실무자를 참여하도록 하고, 지원자가 충분한 질의응답을 통해 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	관광 플랫폼 D&M 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			

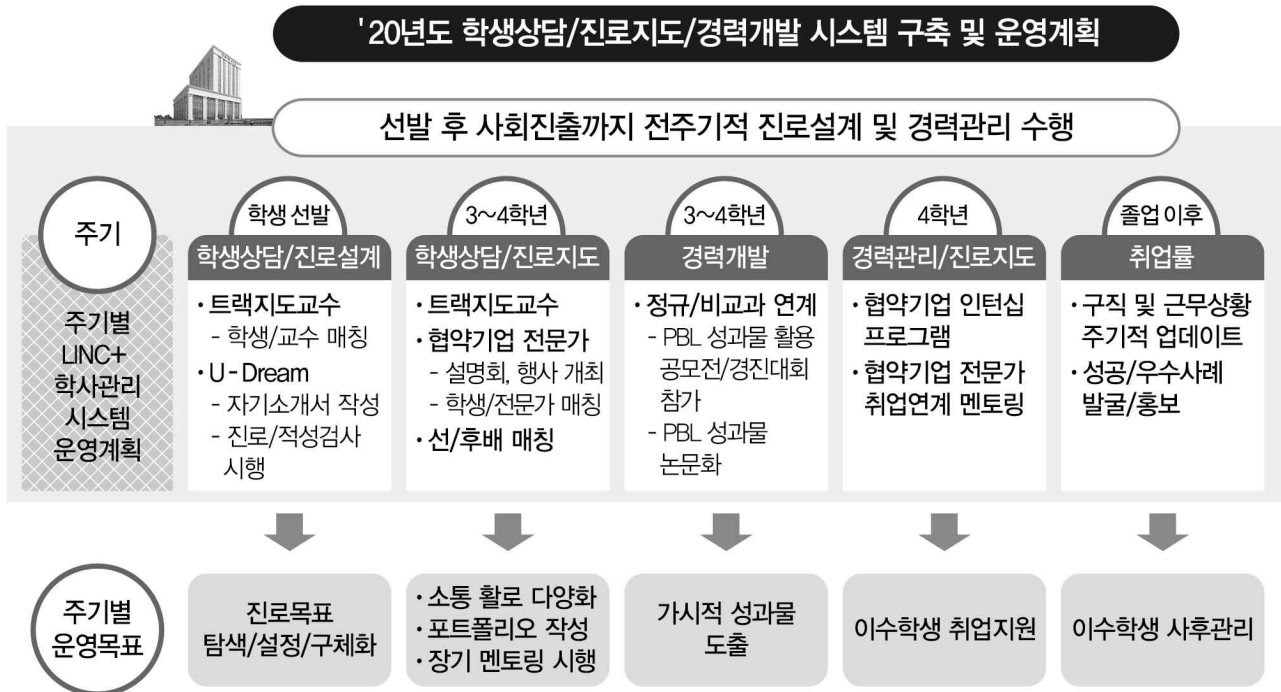
□ 선발된 학생에 대한 학생 역량 강화 및 지원 방안

구분	내용
교육 여건 개선	<ul style="list-style-type: none"> · <진로설정과자기개발>(저학년), <취업과진로>(고학년), <취업역량개발론>(온라인) 등 다양한 맞춤형 교과목 개설 · 우수강의 사례공모 및 포상 제도를 통한 우수 교육 확산 · 교육 기자재 및 실습실 리모델링
장학금 지급	<ul style="list-style-type: none"> · 선발 학생 중에서 학업 우수자에 대한 장학금 지급 · 외부 공모전 지원에 따른 지원금과 수상자에 대한 장학금 지급 · 선발된 학생에게 기숙사를 우선적으로 제공하고, 교내장학금 선정 시 가점을 부여함으로써 우수한 학생들이 지원하도록 유도 · 협약기업 장학금 펀드를 조성하여 참여 기업들이 우수 인재를 선점할 수 있도록 함
비교과활동 지원	<ul style="list-style-type: none"> · 인성 및 교양교육연구 비교과프로그램 개발 · 협약을 체결한 다수의 산업체 전문가 초청 특강 · 외부 실무전문가 초청 특강/전공에 대한 이해도 및 간접 실무경험 고취
학습역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> · 학습부진 학생(매학기 평점평균 2.0 이하)을 대상으로 학습법 특강 수강을 의무화하고 필요 시 심리검사 등 정서적 지원을 함께 제공 · 공모전 및 대학생 경진대회에 전공교수 및 협약기업 전문가 공동지도 · 평생지도교수 배정으로 학사지도, 진로 및 취업상담을 유기적으로 진행 · 산업체 견학, 현장체험을 통하여 산업체 특성과 요구에 맞추어 역량향상
산업체 맞춤형 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> · 수업구성에 협약기업 전문가를 참여시켜 교과목 및 교재 개발 · 약정기업의 현장실습기간 동안 과제를 부여하고 성적으로 반영함

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

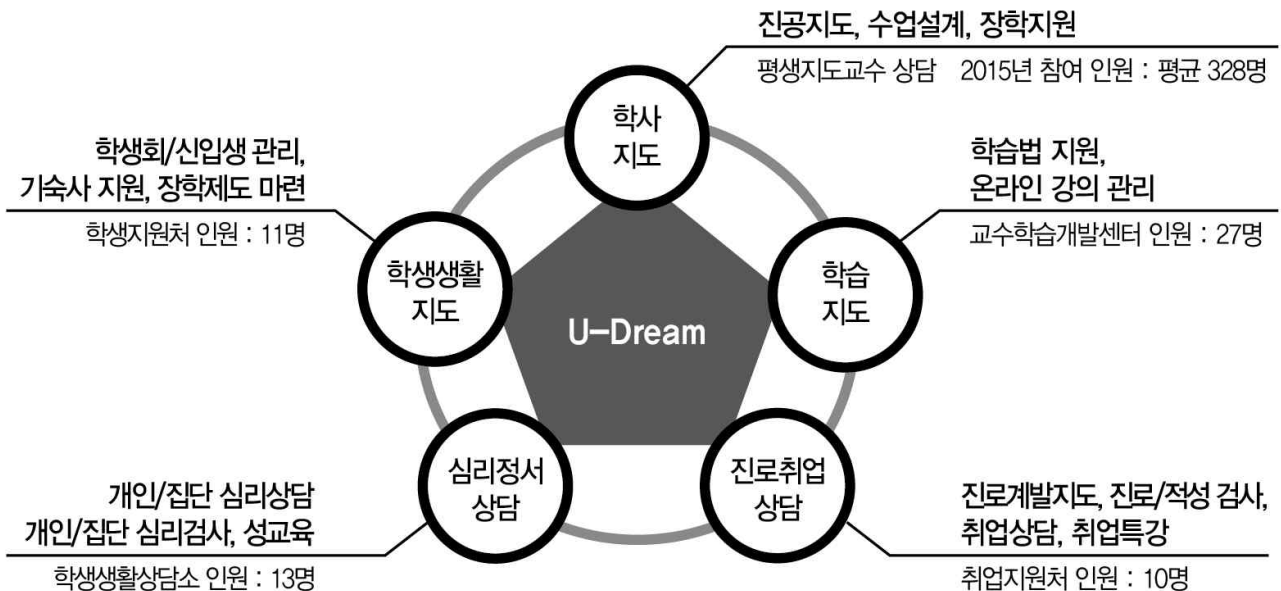
- 신입생 때 <대학생활과 진로설계> 과목을 통해 전원 적성검사를 받도록 하여 자신의 진로목표를 구체화시키고, 자기소개서 작성을 의무화시킴
- 평생지도교수제를 통하여 학생의 전주기에 걸쳐 밀접한 학생상담을 실시하며, 협약기업 전문가와 연계하여 멘토링을 받도록 함으로써 진로탐색 역량을 배양시킴
- 학생지원처, 교수학습개발센터, 학생생활상담소, 취업지원처를 통해 학사지도,

학교생활지도, 학습지도, 심리정서 상담 및 진로취업 상담이 유기적으로 진행됨
 ○ 2020년도 구축 예정인 LINC+ 학생/홍보관리시스템과 U-Dream을 연계해 참여학생의 전 주기를 체계적으로 관리함



- LINC+ 학생/홍보관리시스템을 통한 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
 - 관광 플랫폼 D&M 트랙 선후배간 멘토링을 통한 진로 매칭을 실시함

〈 세종대학교 학생지도 시스템 U-Dream 체계 〉



□ **선발 후 사회진출까지의 소주기적 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 대학생활 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 4차 산업혁명 관련 전문가의 세미나/강연 제공

선발 후 사회진출까지의 전주기적 진로설계 및 경력관리체계 구축 및 운영

단계	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년
진로설계	진로 목표 구체화 지원 교과목	취업 역량 개발 교과목	
	진로설정과자기개발, 대학생활과 진로설계	취업과진로, 취업역량개발론	
	1:1 진로 상담, 직업 심리검사	평생지도교수 면담, 취업지원처 진로취업상담 진행	
경력관리 체계구축	전 학년		
	<ul style="list-style-type: none"> •호텔에서의 산학실습 지원 •협약기업 다양한 부서에서의 인턴십 	<ul style="list-style-type: none"> •협약기업과의 산학연 프로젝트 수행 •프로젝트 결과물 공모전, 경진대회 제출 	

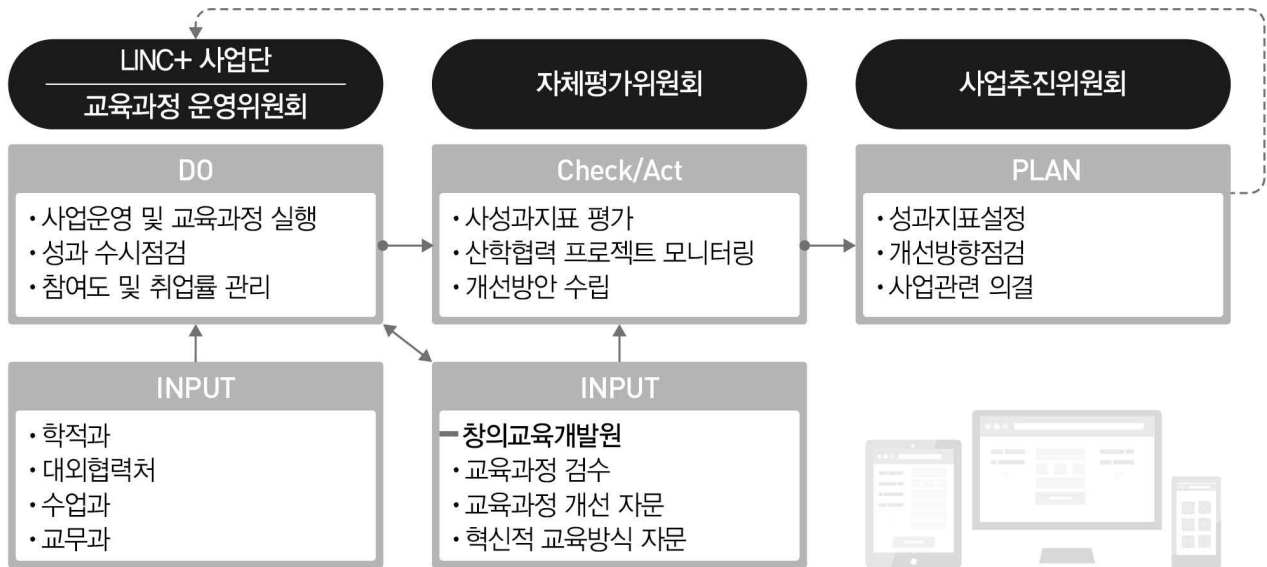
□ **취업률 관리체계 구축 및 운영**

- 취업지원처에서는 대학 차원에서 전교생을 대상으로 다양한 취업지원 프로그램을 운영하여 실무에 대한 대처능력을 배양시키고 있음
- 관광 플랫폼 D&M 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 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
- LINC+ 학사관리시스템은 학생경력개발시스템(U-Dream)의 진로/적성검사, 취업상담, 진로개발지도 데이터를 학생의 사후면담/취업관리에 활용 및 포트폴리오 관리
- 트랙 이수 학생들의 졸업 이후 구직 및 근무상황에 대한 주기적 업데이트를 통해 최신 데이터를 유지하고 성공/우수사례를 홍보

IV. 성과관리 및 자립화

1. 성과관리 체계 및 계획

1.1. 성과관리 체계



- LINC+ 사업의 효과적인 성과관리를 위해 사업단, 각 위원회 및 주요 관계부처가 전문성을 기반으로 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 교육과정 총괄위원회는 사업실행 및 지표 달성도를 수시로 점검하며, 관계부처와 함께 평가에 필요한 데이터를 수집하고 보고함 (Do)
- 자체평가위원회와 창의교육개발원은 각각 전문성을 토대로 LINC+ 사업의 성과 및 사회맞춤형 교육과정에 대한 성과를 평가하고 내용을 점검하며 개선방안을 수립함 (Check / Act)

순서	주체	내용	주기
계획 (Plan)	사업추진위원회	<ul style="list-style-type: none"> · 성과지표의 설정 및 개선방향 점검 · 의결 및 홍보전략과의 연계 및 추진 · 중장기 발전계획 의거 사업계획 수립 	2월/8월
실행 (Do)	사업단 / 교육과정 총괄위원회	<ul style="list-style-type: none"> · 사업운영 및 교육과정 실행 / 수시점검 · 관계부처(학적/대외협력/수업/교무)와 함께 데이터 수집 및 보고 · 산학협력 프로젝트 수시 모니터링 	1월/4월/ 7월/10월
점검 (Check) 및 개선 (Act)	자체평가위원회	<ul style="list-style-type: none"> · 사업성과 및 각종 지표 평가 · LINC+ 사업성과 개선 방안 수립 및 피드백 · 중장기 발전계획 의거 운영성과 평가 	2월/8월
	창의교육개발원	<ul style="list-style-type: none"> · 학생 및 기업 의견을 수렴한 교육과정 점검 · 교육과정 개선 방안 수립 및 피드백 	1월/7월

1.1.1. 성과지표와 LINC+ 사업 추진전략과의 연계성

구분	지표명	추진전략과의 연계성
핵심 성과 지표	사회맞춤형학과 참여학생 수	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 추진전략②와의 연계성: 수요기반 교육과정 수립 추진전략②와의 연계성: 현장 니즈를 반영한 미래형 실습공간 조성
	참여학생의 만족도	<ul style="list-style-type: none"> 추진전략①과의 연계성: 교수법 및 학사제도 유연화 추진전략③과의 연계성: 융합교과목의 유용성
	참여기업의 만족도	<ul style="list-style-type: none"> 추진전략②와의 연계성: 학생들의 현장역량 강화 추진전략④와의 연계성: 현장 미래형 실습공간의 활용
	협약기업 취업률	<ul style="list-style-type: none"> 추진전략②와의 연계성: 산학협력활동 기반 채용연계 추진전략③과의 연계성: 융합을 통한 전문서비스인 배출
자율 성과 지표	혁신교육기반 달성도	<ul style="list-style-type: none"> 추진전략①과의 연계성: 혁신적인 교육기법 적용 추진전략④와의 연계성: 인력, 공간 및 예산 확보
	경험학습 완성도	<ul style="list-style-type: none"> 추진전략①과의 연계성: 경험학습을 통한 융합완성도 제고 추진전략③과의 연계성: 융합역량에 대한 응용 경험 부여
	산학협력 혁신도	<ul style="list-style-type: none"> 추진전략②와의 연계성: 협약기업의 확장된 교육역할 강화 추진전략④와의 연계성: 미래형 실습실을 통한 협력 고도화

○ 5개의 공통 핵심성과지표 이외에 컨설팅의견, 운영에 따른 진단, 전략의 고도화를 반영한 3개의 자율성과지표를 (혁신교육기반 달성도, 경험학습 완성도, 산학협력 혁신도) 도출함

1.1.2. 사후관리 계획

구분	지표명	사후관리 계획	계획의 우수성 (노력 수준 및 질적 우수성)
핵심 성과 지표	사회맞춤형학과 참여학생 수	<ul style="list-style-type: none"> 관리시스템과 홍보실을 통한 상시 홍보 학기당 트랙 홍보/설명회 최소 1회 실시 	<ul style="list-style-type: none"> 각 참여 단위의 적극적 홍보 및 지도 실시
	채용약정 학생인원 수	<ul style="list-style-type: none"> 트랙별 학생/기업 의견수렴 및 지속 발굴 매 교육과정 총괄위원회에서 점검 	<ul style="list-style-type: none"> 상시 수요조사를 통한 학생/기업수요 반영
	참여학생의 만족도	<ul style="list-style-type: none"> 창의교육개발원을 통한 환류 프로세스 교과목 CQI를 통한 교육만족도 지속개선 	<ul style="list-style-type: none"> 전문기관의 피드백 반영을 통한 개선 노력
	참여기업의 만족도	<ul style="list-style-type: none"> 매해 1학기 이후 별도의 만족도/의견 조사 실시 (교육과정 총괄위원회 점검) 	<ul style="list-style-type: none"> 매 학기 이후 참여기업 만족도 개선 활용가능
	협약기업 취업률	<ul style="list-style-type: none"> 졸업대상자 주임교수/기업전문교수 지도 학생/홍보관리시스템을 통한 상시매칭 	<ul style="list-style-type: none"> 졸업대상자를 포함한 전 주기에서의 취업지도
자율 성과 지표	혁신교육기반 달성도	<ul style="list-style-type: none"> PBL, FL, BL 등 혁신적 교육법 확대적용 공간배정 및 대응자금의 시의적절한 집행 	<ul style="list-style-type: none"> 필요 규정 마련 및 대학의 전방위적인 지원
	경험학습 완성도	<ul style="list-style-type: none"> 교육 및 미래형 실습공간 우선배정 비교과 프로그램을 통한 흥미 유발 	<ul style="list-style-type: none"> 제도적 지원과 아울러 우수 콘텐츠 개발/확보
	산학협력 혁신도	<ul style="list-style-type: none"> 매해 최소 1회 초청 또는 방문을 통한 기업과의 연계강화 및 산학협력 논의 	<ul style="list-style-type: none"> 채용을 포함 다각적인 방면의 협력 모색

○ 지속적인 조사, 의견수렴 및 피드백 반영을 통해 만족도를 높여나가고 학생의 전 주기에 걸쳐 관리를 강화해 목표를 달성할 예정임