

5차년도 수정사업계획서

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

『사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+) 육성사업
-사회맞춤형학과 중점형-』
5차년도 수정사업계획서

2021. 5.

세종대학교

【 사업 실적 요약 】

사업명	사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업 - LINC+(Leaders in Industry-university Cooperation+) -						
유형	사회맞춤형학과 중점형			4차 산업혁명 혁신선도대학 수행여부		미수행	
LINC+사업단장	성명		소속 및 직위				
총 사업기간	2019.3.1.~2022.2.28.(36개월)						
'21년도 사업기간	2021.3.1.~2022.2.28.(12개월)						
국고 지원금 (천원)	구	1차년도 ('17.6 ~ '18.2)	2차년도 ('18.3 ~ '19.2)	3차년도 ('19.3 ~ '20.2)	4차년도 ('20.3 ~ '21.2)	5차년도 ('21.3 ~ '22.2)	합계 (사업비 합계)
	국고지원금	-	-				
5차 년도 주요 계획	사업 개요	<p>□ 사업목적</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 포스트코로나 시대의 도래로 숙박·외식·관광·애니메이션 업종은 무너진 산업 구조 재건을 주도할 새로운 인재양성 패러다임이 요구됨 ○ 숙박·외식·관광·애니메이션 교육과정에 사회의 수요를 반영한 SW·AI·ICT 융합교육을 통해 4차산업혁명 시대 융·복합역량을 갖춘 인재를 양성, 고용 미스매치를 완화하고 학생과 기업 간 전문인력 수요·공급을 매칭해 미래 산업 재건에 앞장섬 <p>□ 주요내용</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 우리 대학이 교육에 강점을 지닌 호텔관광경영, 외식경영, 애니메이션 분야, 유사전공(경영·경제, 언어·문학, 사회과학), 소프트웨어 분야를 아우르는 ICT 초융합과정 트랙의 운영 및 신설 ○ 융·복합 교육 모델을 통해 산업재건을 선도할 전문서비스인의 교육, 취업 연계 및 양성 					
	비전 및 추진 전략	<p>□ 비전: 산업재건을 주도할 ICT 융·복합 기술기반 인재 양성</p> <p>□ 추진전략</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 新전문서비스인 인재풀의 확대: 기존 숙박·외식·애니메이션 전공을 넘어, 컴퓨터·데이터사이언스학과 등 전 학과 포함 융·복합역량 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 현장미러형 실습실을 통한 산업체 및 지역사회 협력 고도화 ○ 융·복합역량강화 중점 교육 프로그램의 운영: 독창적 융·복합 교육과정 모델(NAMU+) 적용을 통한 완성도 높은 ICT 초융합과정 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 연계융합전공과의 시너지 및 빅데이터·AI 역량 심화 ○ 사회맞춤형 교육과정을 위한 대학의 지원체제 구축: LINC+ 사업단, 교육과정 운영인력, 참여 학생에 대한 다각적 지원 체제 수립 <ul style="list-style-type: none"> - 참여학생의 의욕을 고취시키는 장학금, 교육과정 컨설팅을 통한 만족도 개선 등 다각화된 지원을 실시함 					

5차 년도 주요 계획	인프라 구축 성과	<input type="checkbox"/> 조직구성 및 인력운영 <input type="radio"/> 총장 및 주요보직자들을 포함하는 사업추진체계 <input type="radio"/> 안정적인 사업단 전담인력 배치 <input type="checkbox"/> 공간 및 현장실습실 운영 <input type="radio"/> 9개의 교육 공간 배정 및 10개의 현장 미리형 실습실 구축 및 운영 <input type="checkbox"/> 학사 및 인사제도 구축 <input type="radio"/> 유연한 학사제도 및 학생 참여 최대화를 위한 고도화 <input type="radio"/> 산학협력 친화 인사제도 및 고과반영을 높이기 위한 고도화
	교육 과정 운영 성과	<input type="checkbox"/> 포스트코로나 시대 호스피탈리티 산업에 대응한 ICT/SW 융·복합 인재양성 <input type="checkbox"/> ICT융합 스마트 의식경영인, 효율적 데이터관리 수행 위한 맞춤형 인재양성 <input type="checkbox"/> 뉴미디어 산업과 하이브리드 제작환경에 대응할 소프트웨어형 글로벌 융·복합 인재양성 <input type="checkbox"/> ICT 기술역량기반 관광 플랫폼 서비스 융·복합 인재양성
	성과 관리	<input type="checkbox"/> 각 위원회 및 주요 관계부처의 참여 - Plan: 총장을 위원장으로 하는 사업추진위원회의 성과지표 설정 - Do: LINC+사업운영위원회와 교육과정운영위원회의 실행, 자료수집, 수시점검 관계부처 (취업지원처/학적/대외협력/수업/교무)의 자료수집, 수시점검 - Check & Act · 자체평가위원회: 사업관련 성과 평가/개선방안 수립 · 교육과정 총괄위원회: 상시 모니터링 · 창의교육개발원: 교육과정 검수 및 전문가 컨설팅 의뢰 및 피드백

목 차

□ 대학 일반현황	
I. 비전 및 추진전략	
1. LINC+사회맞춤형학과 사업의 비전 및 추진전략	
2. LINC+사업을 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 운영 계획	
□ 사회맞춤형학과 구성 총괄표 (5차년도 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 디자인&마케팅 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('19~ '21년) 총 사업비 구성
- 2. '21년도 사업비 배분 및 집행 계획

VI. 대내·외 환경변화에 따른 사업운영 개선 노력

- 1. 코로나19 등 환경변화 대응 개선 실적
- 2. 코로나19 등 환경변화 대응 운영(개선) 계획

VII. 연차평가 결과 반영 사항

[첨부자료] 5차년도 수정사업계획서 첨부자료

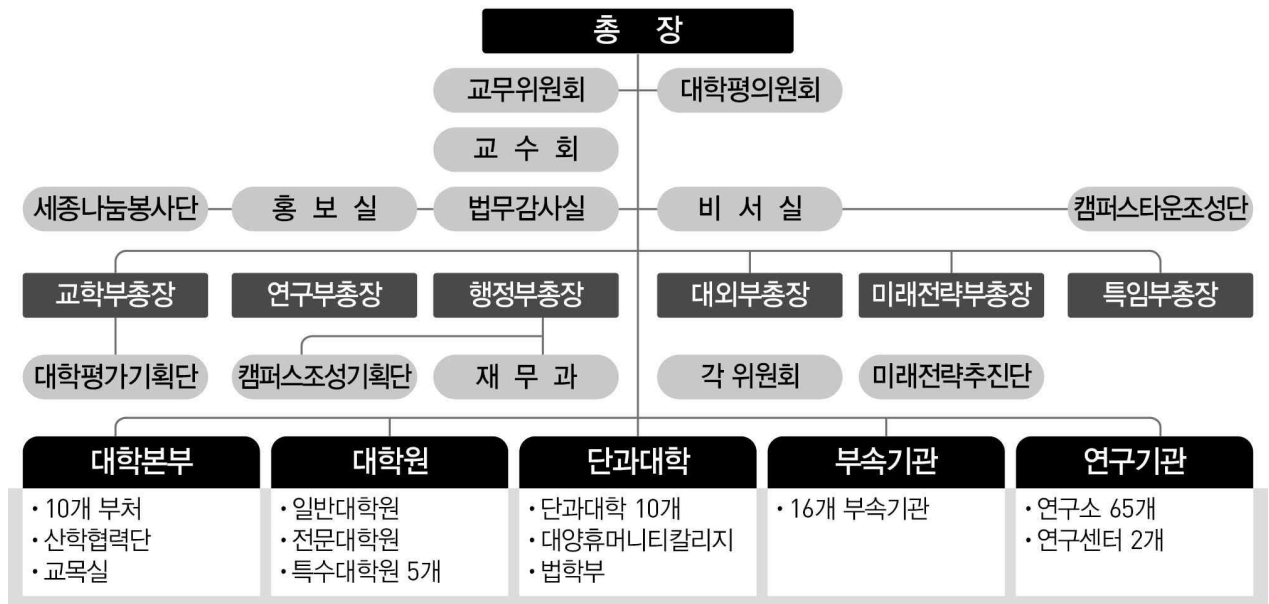
□ 대학 일반현황

1. 대학의 교육목표 및 중장기 발전계획

1.1 대학의 구성 체계, 현황 및 교육목표



설립년도		1940년
소재지		서울시 광진구 능동로 209
재학생 총수	학부	11,946명
	대학원	2,508명
학과 수		50개



- 건학 81년째를 맞은 우리 대학은 학사정원 11,946명의 서울 소재 대형 대학으로, 대양휴머니티 칼리지와 10개 단과대학 및 1개 학부 산하 50개 전공을 운영하며, 10개 부처, 16개 부속기관, 부설 연구소 65개, 연구센터 2개를 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 산학협력의 지역적 대상을 구/시 단위로 제한하기 어려움
- COVID-19 이후 급속도로 악화된 산업현황 및 인력수급 여건을 파악하고 대응방안을 모색하기 위해 국내 숙박·음식·관광·애니메이션 산업 전반을 대상으로 분석을 실시함

산업	전망	고용전망	대응전공	개선방향
숙박 음식	변화	저숙련 인력수요의 급격한 증발 및 SW/ICT 기술융합 인력수요 발생	호텔관광, 조리외식	포스트코로나 시대의 신·융합기술의 습득 및 역량 강화
			경영·언어·문학·사회·컴퓨터	
관광	변화	플랫폼 주도 산업 재건에 따라 SW/AI/ICT/디지털역량 요구	컴퓨터·소프트웨어·데이터사이언스	
애니메이션	변화	실감콘텐츠, 언택트 미디어 SW중점 新분야-新인재 개발	만화애니메이션텍	

◆ 숙박·음식·관광·소프트웨어 산업 현황 및 인력수급 전망

- 『코로나19 확산에 따른 호텔업 고용변화와 대응방안』에 따르면, 국내 2020년 6월 기준 평균객실판매율이 60%에서 10%로 하락하면서 심각한 매출 감소가 발생하였으며, 동일 날짜 기준 호텔 종사자 수가 큰 폭으로 감소함
- 그럼에도 불구하고, 언택트 서비스 니즈 증가와 함께 최근 호텔에서 휴가를 즐기는 방문객이 늘면서 호텔업계에서도 ICT 기술을 접목한 서비스를 도입하고 있음
- 이렇듯, 심각한 침체기를 맞은 호스피탈리티 산업에서도 비대면 일상화에 따른 최신 ICT 기술과 데이터 분석 소프트웨어를 통해 비즈니스 이슈를 도출하여 포스트코로나 시대를 대비할 수 있는 역량을 갖춘 인재가 강조되고 있음
- 실제로 호스피탈리티 산업체 임직원 대상 설문조사 결과, 급변하는 비즈니스 환경에 대응하여 데이터 분석 소프트웨어를 활용한 인사이트 도출 및 알고리즘 기반 의사결정체계 개발을 통해 위기 대처가 가능한 인력에 대한 니즈를 가지고 있었음
- 따라서, 산업체의 인력 니즈에 대응할 수 있는 ICT 역량을 갖춘 인재를 확보하여 호스피탈리티 산업 경영 체계 변화에 탄력적으로 대비해야 함
- 외식산업의 경우 코로나19 거리두기 규제에 의한 영업장의 매출 감소로 기존의 인력수급 양상과 다른 패턴을 보이는 등 외식산업에 심대한 피해를 주고 있음
- 서울시 소재 외식산업 경영진들과의 인터뷰 결과 코로나19로 인해 급감한 매출을 기존인력감축 및 신규채용 연기를 통해 대처한 것으로 나타남
- 이러한 상황에서 업계는 기존과 다른 라이브커머스, 디지털마케팅 등 신사업을 새롭게 진출하고 관련 분야의 이해도가 높은 ICT융합형 인력의 필요성을 제기함
- 관광산업 경영진들과 인터뷰 결과 코로나의 위기로 인해 당분간은 장거리 여행보다는 로컬 여행을, 대도시보다는 비교적 작고, 사람들에게 잘 알려지지 않은 곳으로의 여행 등 개별 소비자들의 취향에 최적화된 여행 상품을 선호할 것이라 예측함에 따라, 관광 소비에 대한

빅데이터를 수집하고, AI기술로 분석하여 디지털마케팅을 통해 타겟 소비자에게 전달할 수 있는 전문인력의 필요성이 강조되고 있음

- 또한 코로나 이후에도 언택트 트렌드는 이어지고, 특히 원격화상회의가 보편화됨에 따라서 VR과 AR 등의 기술이 접목된 하이브리드 형태의 비즈니스 여행 및 전시 등이 등장하여 더욱 확산될 것으로 예상되어, SW/ICT 신기술을 적용한 온오프라인 결합형 여행서비스를 제공할 수 있는 플랫폼을 기획하고, 마케팅 및 운영할 수 있는 전문인력의 양성이 필요함

◆ 애니메이션 산업 현황 및 인력수급 전망

- 『2020년 상반기 콘텐츠산업 동향분석보고서』에 따르면 2020년도에는 COVID-19의 여파로 대면 소비 비중이 크거나 경기변동에 민감한 장르인 애니메이션 (-10.4%), 영화 (-54.2%) 산업의 매출이 크게 감소 했음. 신규 고용은 전년 동기 대비 5.6%, 전반기 대비 6.6% 감소했으며 올해 큰 폭의 하락 할 것이 예상됨
- 국내 애니메이션/CGI 스튜디오 대표들을 대상으로 심층인터뷰를 통해 산업현황 진단 및 포스트 코로나 산업 방향에 대한 논의를 한 결과, 지상파 및 글로벌플랫폼 의존도가 높은 애니메이션 산업은 완구/머천다이징 등 부가산업 매출이 급감하고 극장매출이 큰 타격을 입어 제작사들의 어려움과 고용의 위축으로 이어지고 있음
- 비대면 소비 증가, 유튜브/틱톡 등의 짧은 분량의 스낵커블 (Snackable) 콘텐츠의 급부상 등 뷰어쉽 트렌드가 빠르게 전환됨에 따라서 실감콘텐츠 및 유튜브애니메이션 등 뉴미디어 대상의 언택트 중심 미디어 제작방식으로의 빠른 전환이 필요함
- 산업이 필요로 하는 SW중점 新분야-新인재 양성을 위하여 차별화된 뉴미디어 하이브리드 제작 환경에 대응할 수 있는 교육 및 실습의 지속적인 운영을 통해 뉴미디어 분야의 취업은 물론 새로운 제작방식을 선도할 수 있는 인력양성이 필요함

I. 비전 및 추진전략

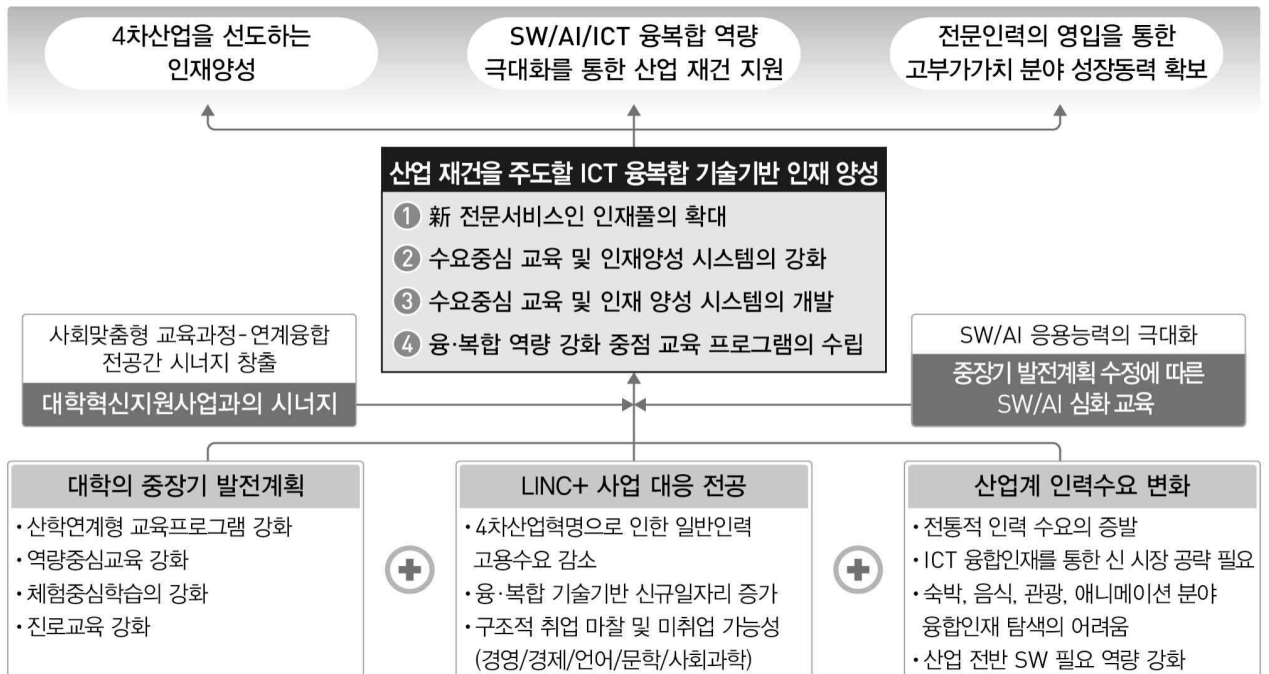
1. LINC+사회맞춤형학과 사업의 비전 및 추진전략

1.1 사회맞춤형학과 중장기 발전계획

○ “ 산업 재건을 주도할 ICT 융·복합 기술기반 인재 양성”을 비전으로 중장기 발전계획, 졸업생 진로여건, 산업계 여건을 종합하여 4대 핵심 추진전략을 수립하고 4개 트랙을 개설 및 운영중임

트랙	교육목표
호스피탈리티 기술경영 트랙 (Hospitality Tech. Management Track: 호스피탈리티 TM)	• 호스피탈리티 산업의 특성을 이해하고 포스트 코로나 시대에 대응하여 복잡한 비즈니스 문제를 해결할 수 있는 ICT/SW 융·복합 인재 양성
스마트 푸드매니지먼트 트랙 (Smart Foodservice Management Track: 스마트 FM)	• 코로나로 침체된 외식산업을 극복하기 위한 ICT융합 스마트 외식경영인 양성 • 기업의 이익 증대를 위해 데이터관리를 효율적으로 수행할 수 있는 맞춤 인력 양성
글로벌 CGI 애니메이션 트랙 (Global CGI Animation Track: 글로벌 CGI 애니메이션)	• 포스트코로나 시대에 대비한 뉴미디어 산업과 하이브리드 제작환경에 대응할 소프트웨어형 글로벌 융·복합인재 양성
관광플랫폼 디자인 & 마케팅 트랙 (Tourism Platform Design & Marketing Track: 관광플랫폼 D&M)	• 관광산업 재건을 위한 디지털 마케팅, 빅데이터, AI 등 ICT 기술 역량 기반 관광 플랫폼 서비스 융·복합 인재 양성

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




1.2 사회맞춤형학과 비전, 사업목표 달성을 위한 추진 전략

비전	산업 재건을 주도할 ICT 융복합 기술기반 인재 양성			
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 호텔, 외식, 애니메이션 산업체 취업연계 · 교육과정 참여자의 융합, 현장, 직무역량 개발 · 유사전공자들의 진입 및 융합역량 강화 진로범위 확대/인재풀의 확장 · ICT 융합역량 제고를 통한 산업 재편 및 경쟁력 강화 지원 			
핵심 추진전략	① 新 전문 서비스인 인재풀의 확대	② 수요중심 교육 및 인재양성 시스템의 강화	③ 융·복합 역량강화 중점 교육 프로그램의 수립	④ 사회맞춤형 교육과정을 위한 대학의 지원체제 구축
세부 추진전략	1-1 대내홍보, 진로지도 등을 통한 유사전공자들의 관심 증대 1-2 학사제도의 유연화를 통한 학생 참여도의 개선 1-3 혁신적, 효과적인 교육기법을 통한 비전공과 이해도 증진 1-4 학생 진입 수월화 및 전 주기 관리 강화 1-5 트랙 이수 수월화 및 SW 전공 참여 확대	2-1 기업의 교육계획 수립 및 운영 직접 참여 2-2 기업전문교수도입 및 역할 강화 2-3 인재양성 목적 산학협력 프로젝트 도입 2-4 현장미러형 실습실을 통한 산업체 및 지역사회 협력 고도화 2-5 관광 및 콘텐츠 관련산업 산학협력 분야 다각화	3-1 독창적인 융·복합 (NAMU)의 적용을 통한 신개념 교육 3-2 교육과정 - ICT 기술간의 초융합을 통한 응용력 향상 3-3 경험학습을 통한 융합의 완성도 제고 3-4 융합연계전공과의 시너지 및 빅데이터·AI 역량 심화 3-5 SW주도 학습 콘텐츠 및 실습학습 심화	4-1 행정 및 교육 전문 인력 지원 4-2 산학사업과 교육에 필요한 예산 및 공간지원 4-3 교원과 학생의 참여 증대를 장려하는 학사 및 인사제도 확립 4-4 사업운영 지원의 다각화 및 고도화 4-5 학과단위 참여 활성화를 위한 인센티브 지원
성과 지표	1, 3, 4 사회맞춤형학과 참여학생수	1, 2 채용약정 인원 학생수	1, 3 참여학생 만족도	2, 4 참여기업 만족도
	2, 3 협약기업 취업률	1, 4 혁신교육기반 달성도	1, 3 경험학습 완성도	2, 4 산업재건 지원 유효도

- 목표 수정에 따라 세부전략을 추가하고 새로운 자율성과지표로의 변경을 제안함
- 특히, 업체에 채용 부담을 가증시키는 전략 보다는 산업 재건을 지원하면서 융합역량 기반 신규 인력 수요를 창출하기 위한 전략의 수정을 단행함
- 연계융합전공과의 시너지 창출을 위해 교무처장과의 트랙-연계융합전공 연계 전략 TF 구성
- 사업의 지속가능성을 높이기 위해 자체평가위원장 포함, 전략 검토/수정을 연 2회 진행함

사회맞춤형 학과 비전	산업 재건을 주도할 ICT 융복합 기술기반 인재 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)	•대내홍보 및 진로지도 를 통한 유사전공자들 의 관심 증대	•기업의 교육계획 수립 및 운영 직접 참여	•독창적인 융·복합모 델(NAMU+)의 적용을 통한 신개념 교육	•행정 및 교육 전문인력 지원
	•학사제도의 유연화를 통한 학생 참여도의 개 선	•기업전문교수의 도입 및 역할 강화	•교육과정-ICT 기술간 의 초융합을 통한 응 용력 향상	•산학사업과 교육에 필요 한 예산 및 공간지원
	•혁신적, 효과적인 교 육기법을 통한 비전공 자 이해도 증진	•인재양성목적형 산학 협력 프로젝트 도입	•경험학습을 통한 융합 의 완성도 제고	•교원과 학생의 참여증대 를 장려하는 학사 및 인 사제도 확립
	•학생 진입 수월화 및 전 주기 관리강화	•현장미러형 실습실을 통한 산업체 및 지역 사회협력 고도화	•연계융합전공과의 시 너지 및 빅데이터 •AI 역량 심화	•사업운영 지원의 다각화 및 고도화
	•트랙 이수 수월화 및 SW 전공 참여 확대	•관광 및 콘텐츠 관련 산업 산학협력 분야 다각화	•SW 중점 학습 콘텐츠 및 실습학습 강화	•학과단위 참여 활성화를 위한 인센티브 지원
기대 효과	•학내 관심 증대 및 학 생들의 성공적 이수 가능	•기업과 지역의 적극적 인 참여를 통한 산업 맞 춤 인재 양성 시스템	•4차산업시대를 선도 할 융·복합, SW/빅데 이터/AI 역량 계발	•다각적, 고도화된 지원 을 통한 LINC+ 사업 성공 가능성 극대화

2. LINC+사업을 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

- SW 융합도 제고 및 참여학과 확대
- 사업단 인력 정규직 전환 검토
- 지자체 협력사업 추진
- 산업 협력 프로젝트 발굴 지원
- 지속가능성에 중점을 둔 사업 지원의 다각화 및 고도화
- 우수사례 확대 및 홍보시스템 고도화
- 민·관·학 협력사업 발굴
- Best Case(최우수사례) 확대 및 홍보·연계

목표 달성



- 4차년도에는 교내 주요 보직자들의 적극적인 참여로 **사업의 위상을 제고**하였으며 **인력, 공간/장비, 제도 개선 등 사업수행 기반을 고도화**하는데 집중하였음
- 5차년도에는 SW 융합도 제고 및 보다 많은 학과 학생들의 참여를 통해 **학내에 사회맞춤형 교육과정의 영향권을 넓히고** 이에 발맞춰 **제도적, 공간적, 인적 인프라 및 홍보시스템을 고도화**하며 **우수사례를 확대해 성과확산의 효과를 높일 것**임
- 지속가능성에 중점을 두고 산업 기반 재건을 위한 **민·관·학 협력사업 발굴에 대응자금의 투입 비중을 늘려나갈 계획**임. **Best Case (최우수사례) 확대 및 홍보연계를 통해 성과를 추가적으로 달성하고 확산의 고도화**를 이루어 나갈 예정임

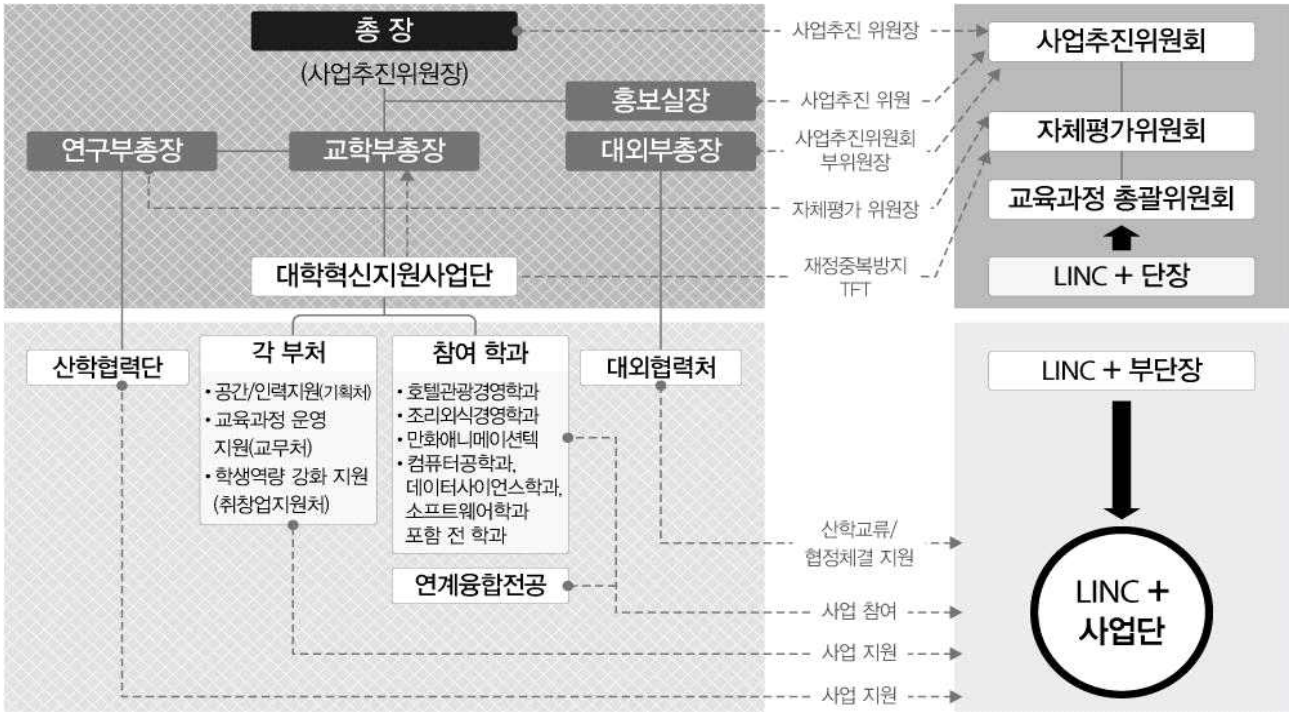
2.1 총장 및 주요 보직자의 LINC+ 사업에 대한 참여계획

총장 및 주요보직자	참여방안	역할	기대효과
총장	사업추진위원장	LINC+ 사업 추진 관련 최종 의결	사업의 성공적인 수행을 위한 추진력 지속
미래전략부총장	대학기본역량진단 평가 준비위원장	중장기전략 수립에 있어 LINC+ 사업 반영	단장 및 주임교수 3인의 위원회 참여를 통해 반영
교학부총장	혁신사업지원단장	재정중복방지 및 연계	대학혁신지원사업과의 시너지 창출
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
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, 사업추진위원회, 자체평가위원회, 교육과정총괄위원회로 3단계로 유지하며 통합적, 전문적인 평가를 안정적으로 실시할 계획임

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	
				2021년도 투입 예산 (백만원)					
				사업비	교비 등 대응	계			
교육공간	1	호스피탈리티 TM (강의실1)	광개토관 615호	109㎡				2022.2	보수
	2	호스피탈리티 TM (강의실2)	광개토관 616호	109㎡				2022.2	보수
	3	호스피탈리티 TM, 스마트 FM (트랙행정실)	광개토관 517호	19㎡				2022.2	보수
	4	스마트 FM (Hybrid Space 1)	광개토관 630A	37㎡				2022.2	보수
	5	스마트 FM (Hybrid Space 2)	광개토관 630A	18㎡				2022.2	보수
	6	스마트 FM (Advanced Computer Room)	광개토관 629호	168㎡				2022.2	보수
	7	스마트 FM (Active Learning Room)	광개토관 616호	109㎡				2022.2	신규
	8	글로벌 CGI 애니메이션	군413/414	278㎡				2022.2	신규
	9	관광플랫폼 D&M (하이브리드 강의실 1)	광개토관 713호	72㎡				2022.2	신규
소 계									

□ 현장 미러(Mirror)형 실습실 확보계획 총괄표

구분	사회맞춤형 학과명	위치	면적	개·보수 계획			완료 시점	비고	
				2021년도 투입 예산 (백만원)					
				사업비	교비 등 대응	계			
실험실 습공간	1	호스피탈리티 TM (미러링랩)	광개토관 628A호	121㎡				2022.2	보수
	2	호스피탈리티 TM (미러링랩회의실)	광개토관 628B호	17㎡					보수
	3	호스피탈리티 TM (미러링랩조교실)	광개토관 628C호	19㎡					보수

구 분	사회맞춤형 학과명	위치	면적	개·보수 계획			완료 시점	비고	
				2021년도 투입 예산 (백만원)					
				사업비	교비 등 대응	계			
실 험 실 습 공 간	4	호스피탈리티 TM (전산실습실)	광개토관 528호	105㎡				2022.2	보수
	5	호스피탈리티 TM, 관광플랫폼 D&M (Data Workspace)	광개토관 527호	95㎡				2022.2	보수
	6	스마트 FM (동양조리실습실)	대양 AI센터 B1 125호	89㎡				2021.2	보수
	7	스마트 FM (외국조리실습실)	대양 AI센터 B1 126호	89㎡				2021.2	보수
	8	글로벌 CGI 애니메이션	광개토관 1224	75㎡				2021.2	보수
	9	관광플랫폼 D&M (현장미러형실습실)	광개토관 529호	110㎡				2022.2	보수
	10	관광플랫폼 D&M, 호스피탈리티 TM (디지털마케팅실)	대양 AI센터 436호	37㎡				2022.2	신규
소 계									

- (호스피탈리티 TM)** ○ 기존 교육공간 및 트랙행정실, 전산실습실에 대해 활용성을 극대화하기 위한 보수비용을 책정하고, 신규 구축한 현장 미러형 실습실과 Data Workplace는 일반 보수 이외에 COVID-19로 인한 비대면 강의 수요로 인한 비대면 강의를 수월하게 할 수 있도록 추가 보수를 할 계획임
- (스마트 FM)** ○ 코로나19로 인하여 위생이 중요시되고 있기 때문에 교육공간 Advanced Computer Room은 외부인에게 개방하는 만큼 유지보수 및 방역에 중점을 둘 예정임
- Hybrid Space는 언택트 시대를 반영한 실시간 비대면 수업과 취업연계와 관련된 촬영스튜디오로 특화시키기 위해 추가적으로 필요한 환경개선을 실시할 예정임
- 조리실습실의 특성상 장비의 노후화가 빠르기 때문에 유지 및 보수가 잘 이루어지도록 지원할 계획임
- SFM 트랙에서는 혁신적 교육방식으로 이루어지는 수업이 많기 때문에 교육환경도 교육방식에 맞춰야 한다고 판단하였음. 따라서 기존의 주입식 교육방식을 버리고 트랙 교과과정의 학습수준을 높이기 위해 토론, 발표, 문제해결, 과제 수행 등을 원활하게 수행할 수 있도록 Active Learning Room을 신규 구축할 계획임
- (글로벌 CGI 애니메이션)** ○ 2021년에는 코로나 극복을 예상하지만 빠른 속도로 트렌드의 중심에 자리잡고 있는 언택트 콘텐츠 산업을 공동 연구하고 주도할 수 있는 효과적인 산학프로젝트 공동 활용 공간 조성이 시급함
- 애니메이션 및 실감콘텐츠 기획 등 다양한 언택트 산학프로젝트 공동 수행이 가능한 포스트코로나 시대의 하이브리드 프로젝트랩 등의 공간을 확대하고 구축할 예정임

- (관광플랫폼 D&M) ○ 혁신교수법(PBL/FL) 및 산학협력 수업 전용 강의실 1개와 실제 현장과 유사한 환경에서 빅데이터/AI 기술 실습을 위한 현장미러형 실습실 1개를 신규로 확보할 예정임
- 관광 서비스 기획, 관광객 빅데이터 분석을 통한 미래 트렌드 예측 등 다양한 교과활동 및 산학협력을 위한 추가 공간 구축 예정임
- 기존 현장미러형 실습실 환경개선을 위해 냉난방 공사 등 추가 보수를 계획함

□ 현장 미러형 실습공간의 실질적 활용 증진을 위한 계획(공간)

사회맞춤형 학과명	구분	활용 증진 계획
호텔리더십 TM	산업체와의 연계 강화 성과	•'20년도와 동일하게 개설되는 트랙 과목의 60% 이상을 PBL 혹은 실습 수업으로 개설하고, 기업 멘토링 및 캡스톤디자인 수업을 현장 미러형 실습실에서 진행하는 등 기업체와 공동으로 활용할 계획임
	지역사회 협력 고도화 성과	•광개토관 628호 현장 미러형 실습실을 지역사회에 개방하여, 다가오는 지역 사회와의 협력 기회로써 활용하고자 함 •COVID-19로 인해 시행하지 않은 호텔리더십 기업 대상 설명회를 현장 미러형 실습실에서 실시하여 현장에서 이루어지는 트랙 교과목을 간접적으로 체험할 수 있도록 할 계획임
	협약기업 과제 수행 성과	•기술개발과제 및 참여기업과의 산학협력 프로젝트 회의를 현장 미러형 실습실에서 실시하여 활용도를 높일 수 있도록 할 계획임
	Spin-off 창업 성과	•팀 프로젝트 및 캡스톤 디자인 성과물을 활용한 발표회를 트랙 외부 학생들도 참여할 수 있도록 하는 등 학생들의 사업화 및 창업을 독려할 수 있도록 할 계획임
스마트 FM	산업체와의 연계 강화	•구축된 미러형 실습공간을 주기적인 보수를 통해 현장과 유사하도록 지속적으로 업데이트 시키고 훌륭한 인재를 양성하여 이들이 산업체에 빠르게 적응할 수 있도록 지원할 예정임 •산업체에서 발생하는 사회적 문제들을 미러형 실습실을 통하여 토론, 발표, 문제해결까지 주도적으로 이루어질 수 있도록 시스템을 구축하고 산업체가 반영하도록 할 예정임 •학교와 산업체의 연계를 위해 미러링 교육공간을 산업체에 개방하고 공동 교육프로그램을 개설할 계획함
	지역사회 협력 고도화	•군자동 일대 상권 활성화를 위해 학교, 학생, 지역시민이 협력하여 레시피 개발에 대한 메뉴개발비를 지원하고 요리연구가의 전문 컨설팅을 통해 완성도 있는 레시피를 개발할 예정. 우수 레시피로 선정된 메뉴는 실제 군자동 지역의 소상공인들과 연계하여 수익모델 개발을 할 계획함 •스마트 FM 트랙에서는 구축된 미러링 실습실을 개방하여 광진구의 소상공인에 대한 컨설팅 교육을 배달의 민족 아카데미와 연계하여 제공할 예정임 •트랙학생들을 대상으로 언택트 시대에 부합하는 특산품 UCC 홍보 콘테스트를 개최하여 지역사회 특산품을 홍보시킬 계획함
	협약기업 과제 수행	•협약기업이 공동기술개발과제, 산업체 워크숍, 세미나 등 트랙과 성과 공유 및 원활한 과제수행을 할 수 있도록 구축공간을 개방하여 공간 활용도를 높일 예정임
	Spin-off 창업	•코로나19 이후 기술기반서비스가 중요해 짐에 따라 신기술을 적용한 수익구조 모델 개발이 중요시되고 있음. 이를 트랙에서 구축된 실습공간을 활용하여 산학 연구 프로젝트를 진행하고 실제 수익구조 모델로 상용화될 수 있도록 지원할 계획함



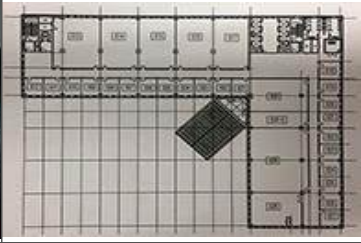


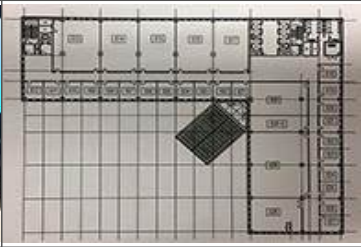


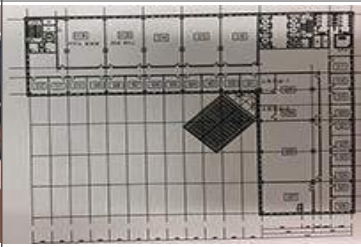


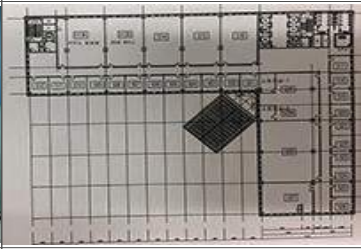


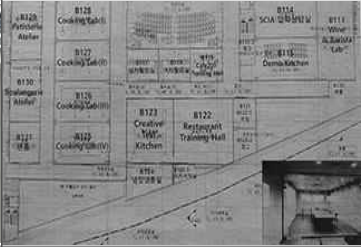


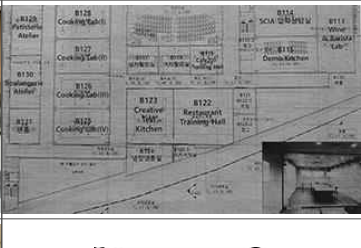


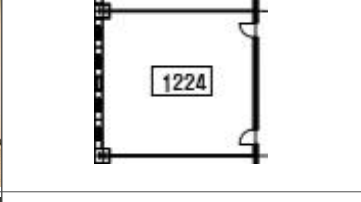


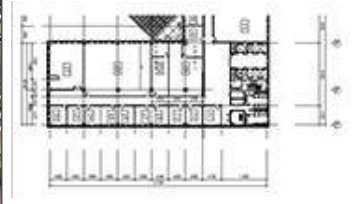
사회맞춤형 학과명	구분	활용 증진 계획
글로벌 CGI 애니메이션	산업체와의 연계 강화 성과	<ul style="list-style-type: none"> • 언택트 작업 파이프라인, 실감형 애니메이션 콘텐츠, OTT/Youtube 등 언택트 미디어 콘텐츠 제작에 특화된 산업체 역량을 갖춘 인재 양성을 위한 산학프로젝트 제작 기획, 워크숍, 특강 등의 진행을 코로나 방역수칙을 준수하며 교육공간 및 미러링랩을 활용하여 기업과 함께 온/오프를 병행하여 진행 할 예정임 • 산업체 재직자 중 적합한 인력을 위촉형 기업전문교수로 추가 채용할 예정이며 학생선발 및 교육, 자문에 적극 참여할 예정임
	지역사회 협력 고도화 성과	<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 예정이었으나, 코로나로 인한 행사 취소로 진행하지 못함. 이를 개선하기 위한 비대면 행사를 개최할 예정임
	협약기업 과제 수행	<ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션프로젝트랩에 구축된 글로벌CGI 트랙 전용 회의실 및 기획실을 활용하여 협약기업과의 산학프로젝트워크숍을 개최할 예정임 • 산학공동프로젝트를 위해 기업 전문가와 프로젝트 참여 학생들에게 미러링랩을 개방하여 3D애니메이션 제작 및 렌더링에 활용할 수 있도록 할 예정임 • 온라인/언택트 교육 및 작업 환경을 더욱 보완하여 대면/비대면 하이브리드 온캠퍼스 인턴십 및 워크숍 등의 구체적 계획을 산학 공동으로 수립 예정임 • 코로나로 인한 매출/고용 문제를 겪고 있는 협약기업을 위하여 XR 스튜디오, 애니메이션 프로젝트 랩등의 공간을 적극 개방하여 활용할 예정임
관광 플랫폼 D&M	산업체와의 연계 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 실제 플랫폼 서비스 기업에서 이용되고 있는 공간을 재현하여 학생들이 빅데이터 및 AI 기술을 활용하여 직접적으로 실무경험을 할 수 있게 기회를 제공할 예정임
	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
	협약기업 과제 수행	<ul style="list-style-type: none"> • 협약기업과 공동으로 포스트-코로나 시대를 대비하는 신규 관광서비스 기획, 소비자 빅데이터 분석을 통한 트렌드 예측 등 신규 산학협력 과제를 발굴할 계획임 • 협약기업 굿윌헌팅의 소비자 성향 조사 빅데이터를 분석하고 디지털마케팅을 통해 실행 및 성과를 측정하는 산학협력을 진행할 계획임 • 한국PCO협회와 캡스톤디자인 교과목 및 MICE 관련 공모전을 공동 운영할 예정임 • PBL 및 캡스톤 수업 산출물 사업화 또는 창업을 독려하기 위한 공간으로 활용할 계획임

2.1.2 교육공간 및 현장 미리(mirror)형 실습실 관련 사진

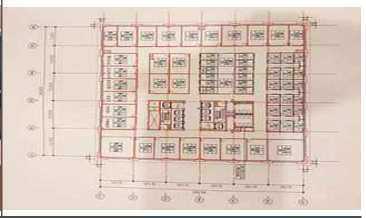
□ 교육공간 관련 사진

<p>호스피탈리티 TM (강의실 1)</p>			
<p>호스피탈리티 TM (강의실 2)</p>			
<p>호스피탈리티 TM, 스마트 FM (트랙 행정실)</p>			
<p>스마트 FM (Hybrid Space 1)</p>			
<p>스마트 FM (Hybrid Space 2)</p>			
<p>스마트 FM (Advanced Computer Room)</p>			
<p>스마트 FM (Active Learning Room)</p>			
<p>글로벌CGI 애니메이션 (Group Project LAB)</p>			
<p>관광플랫폼 D&M (하이브리드 강의실 1)</p>			

□ 현장 미러(mirror)형 실습실 관련 사진

<p>호스피탈리티 TM (미러링랩)</p>			
<p>호스피탈리티 TM (미러링랩 회의실)</p>			
<p>호스피탈리티 TM (전산실습실)</p>			
<p>호스피탈리티 TM, 관광플랫폼 D&M (프로젝트룸)</p>			
<p>스마트 FM (동양조리실습실)</p>			
<p>스마트 FM (외국조리실습실)</p>			
<p>글로벌CGI 애니메이션 (애니메이션 프로젝트 랩)</p>			
<p>관광플랫폼 D&M (현장미러형 실습실)</p>			

관광플랫폼
D&M,
호스피탈리티
TM
(디지털마케팅실)



2.2 장비 확보

2.2.1 장비 확보 계획 총괄표

□ 장비 확보 계획 총괄표

구분	사회 맞춤형 학과명	품명	확보 시점	용도	수량 (개)	투입 예산		설치 장소	관리 부서	사용료 (천원)	일반인 개방 여부
						단가 (백만원)	재원				
1	호스피탈리티 TM	노트북	5차년도 '22.2월	수업 지원			사업비	광개토관 628	LINC+ 사업단	무상	개방
2		태블릿	5차년도 '22.2월	수업 지원			사업비	광개토관 628	LINC+ 사업단	무상	개방
3		프린터	5차년도 '22.2월	수업 지원			사업비	광개토관 628	LINC+ 사업단	무상	개방
4		카메라	5차년도 '22.2월	수업 지원			사업비	광개토관 628	LINC+ 사업단	무상	개방
5		마이크	5차년도 '22.2월	수업 지원			사업비	광개토관 628	LINC+ 사업단	무상	개방
6		스피커/ 앰프	5차년도 '22.2월	수업 지원			사업비	광개토관 628	LINC+ 사업단	무상	개방
7	스마트 FM	교육용PC	2022.2	수업 지원			사업비	광개토관 616	LINC+ 사업단	무상	개방
8		IoT 키트	2022.2	IoT 수업			교비	광개토관 629	LINC+ 사업단	무상	개방
9		S/W	2022.2	통계 수업			교비	광개토관 629	LINC+ 사업단	무상	개방
10		프로젝터	2022.2	수업 지원			교비	광개토관 616	LINC+ 사업단	무상	개방
11		스크린	2022.2	수업 지원			교비	광개토관 616	LINC+ 사업단	무상	개방
12		모니터	2022.2	수업 지원			교비	광개토관 616	LINC+ 사업단	무상	개방
13	글로벌 CGI 애니메이션	XR Studio 액세서리 및 기타장비	2021.6	제작 실습			사업비	군603B	LINC+ 사업단	무상	개방
14		AR타블릿	2021.6	제작 교육			사업비	광개토관 1225	LINC+ 사업단	무상	개방
15		S/W	2021.12	제작 실습			교비	군자관 412 광개토관 1224	LINC+ 사업단	무상	개방
16		PC/노트북	2021.7	제작 실습			교비	군413/421	LINC+ 사업단	무상	개방

구분	사회 맞춤형 학과명	품명	확보 시점	용도	수량 (개)	투입 예산		설치 장소	관리 부서	사용료 (천원)	일반인 개방 여부
						단가 (백만원)	재원				
17	관광 플랫폼 D&M	노트북	2022.1	수업 지원/ 산학 과제			사업비	광개토관 529호	LINC+ 사업단	무상	개방
18		모니터	2022.1	수업 지원/ 산학 과제			사업비	광개토관 529호	LINC+ 사업단	무상	개방
19		비대면교육용 웹캠 및 마이크	2022.1	수업 지원/ 산학 과제			사업비	광개토관 529호	LINC+ 사업단	무상	개방
20		SW	2022.1	수업 지원/ 산학 과제			사업비	광개토관 529호	LINC+ 사업단	무상	개방
21		프로젝터	2022.1	수업 지원/ 산학 과제			교비	대양시 436호	LINC+ 사업단	무상	개방
22		전동 스크린	2022.1	수업 지원/ 산학 과제			교비	대양시 436호	LINC+ 사업단	무상	개방
23		일체형 PC	2022.1	수업 지원/ 산학 과제			교비	대양시 436호	LINC+ 사업단	무상	개방

(호스피탈리티 TM) ○ 사양의 노후화를 개선할 수 있는 노트북을 구입할 계획이며, 새롭게 추가될 수 있는 인력을 위한 PC 구매를 확보하고자 함

○ 광개토관 527호 Data Workplace에 지원용 태블릿과 프린터를 구비하여 활용도를 높일 예정임

○ 온라인 강의/회의 중 사운드 불량, 화질 저하 등의 문제가 발생됨에 따라, 이를 해결할 수 있는 고성능 카메라, 마이크, 스피커 및 앰프를 구매하려고 함

(스마트 FM) ○ ICT기술 기반 다양한 외식서비스들을 학생들에게 소개하고자 실제 외식산업 현장을 반영할 수 있는 IoT 실습 장비를 구비할 예정임

○ 전년도보다 전문화된 교육환경 조성을 위해 전산실습실에 최신식 SW를 구입하여 기초과정만 학습하는 것이 아니라 심화과정까지 교육할 수 있게 할 예정임

○ 5차년도에 구축예정인 Active Learning Room에 필요한 교육용 장비 확보하여 SFM트랙 교육과정에 적합한 학습 환경조성 예정임

(글로벌 CGI 애니메이션) ○ 산학공동프로젝트에 활용할 PC를 구입할 예정임

○ 학생과 기업이 프로젝트 진행에 공동사용 가능한 AR실험용 태블릿을 구입할 예정임

○ 학생과 기업의 디지털애니메이션 교육 및 프로젝트 수행을 위한 소프트웨어 추가구매 및 라이선스 갱신을 진행 할 예정임

○ XR 스튜디오의 고도화된 활용을 위한 악세서리 및 부품을 보강 구입 할 예정임

(관광플랫폼 D&M) ○ 신규 임용 예정인 기업전문교수 및 트랙 학생이 신학협력 프로젝트 및 캡스톤디자인 수업 수행에 활용할 노트북, 모니터, 비대면 교육용 웹캠 및 마이크, SW 등을 추가 구입할 예정임
 ○ 협약기업과 공동 연구 과제 수행 및 캡스톤 수업 산출물의 사업화를 위한 공간을 신규 확보하여 프로젝터, 스크린, 일체형 PC 등 기본적인 장비를 구비할 예정임

□ 현장 미리형 실습공간의 실질적 활용 증진을 위한 계획(장비)

사회맞춤형 학과명	구분	계획대비 성과
호텔리어 TM	산업체와의 연계 강화	• 논의 되고 있는 인천 파라아디스 시티 호텔과의 ‘호텔 부서별 적정 인력 산출 알고리즘 개발 연구’ 프로젝트 진행에 현장 미리형 실습실 또는 프로젝트룸에 비치된 장비를 활용할 계획임
	Spin-off 창업	• 비교과 프로그램을 현장 미리형 실습실에서 진행하게 되었을 때, 실습실에 비치된 장비를 자유롭게 활용할 수 있도록 할 예정임 • 현장 미리형 실습실에 있는 노트북 또는 워크스테이션 장비를 활용하여 실제로 기업의 비즈니스 이슈 및 인사이트를 발견하고, 이를 통해 결과물을 도출할 수 있도록 지속적으로 지원함
스마트 FM	산업체와의 연계 강화	• SW를 구비하여 보다 전문화된 교육을 학습시키고 산업체에서 제시하는 문제들을 분석하고 시사점을 도출할 수 있도록 활용함
	협약기업 과제 수행	• 협약업체의 자문을 받아 최근 이슈들을 다룬 영상교육 콘텐츠 프로그램을 구축된 촬영 장비를 활용해 설계할 예정임
	Spin-off 창업	• 20년도에 스마트 팜과 협약을 체결하여 유통된 식재료들을 미러링 조리실습 장비들을 활용하여 새로운 조리법을 개발할 수 있도록 레시피 경진대회를 개최하고 우수작은 실제로 판매될 수 있도록 지원할 예정임
글로벌 CGI 애니메이션	산업체와의 연계 강화	• 애니메이션 기업의 퍼포먼스 캡처 등 기술 도입에 대한 니즈를 확인하였고 이를 대비하기 위해 하계/동계 산학공동프로젝트 워크숍에 확보된 장비를 활용할 예정임 • 산학공동프로젝트 및 인턴십을 더욱 활성화 하여 애니메이션프로젝트랩 장비의 이용을 확대할 예정임
	협약기업 과제 수행	• 20년도에 진행했던 산학프로젝트 및 워크숍을 확대하여 협약기업과의 협업에 장비를 적극 활용할 예정임 • 온라인 회의장비를 구축하여 협약기업과의 다양한 산학협력 협의를 진행할 수 있는 기반을 구축할 예정임
	Spin-off 창업	• 코로나에도 불구하고 방역 수칙을 준수하여 학생들의 개인구비가 쉽지 않은 소프트웨어, 워크스테이션 등의 고가 장비나 노트북 PC를 지속적으로 활용할 수 있도록 지원할 예정임 • 20년도에 이어 21년도 진행 중인 샌드박스네트워크와의 워크숍에서 각자의 유튜브채널을 기획하고 애니메이션을 제작에 장비를 활용할 예정임
관광 플랫폼 D&M	산업체와의 연계 강화	• 실제 플랫폼 서비스 기업에서 이용되고 있는 실습 장비를 재현해 학생들이 간접적으로 실무적 경험을 할 수 있게 기회를 제공함
	지역사회 협력 고도화	• 지역사회 연계 협력을 위해 고사양 서버 이용을 지역사회에 개방하고 지역 플랫폼 서비스 기업과 연계해 산학과제 수행 예정임
	Spin-off 창업	• PBL 및 캡스톤 수업 산출물 사업화 또는 창업을 독려하기 위해 미리형 실습실 장비를 트랙 참여학생에게 개방할 계획임

2.2.2 장비 확보 계획 관련 사진

[호스피탈리티 TM] 노트북, 태블릿, 프린터			
	수업지원용 노트북 수업시간 학생 활용	수업지원용 태블릿 수업시간 조교/학생 사용	프린터 전 수업 지원
[호스피탈리티 TM] 카메라, 마이크, 스피커/앰프			
	영상회의용 카메라 비대면 수업/산학연계 회의 활용	영상회의용 마이크 비대면 수업/산학연계 회의 활용	영상회의용 스피커/앰프 비대면 수업/산학연계 회의 활용
[스마트 FM] 교육용PC, 스마트 IoT키트, S/W 프로그램			
	교육용 PC SFM 외식산업경영론	스마트 IoT 키트 지능형 IoT 실습 기초	SW 프로그램 SFM 딥러닝기반 빅데이터분석 기초
[스마트 FM] 프로젝터, 스크린, 모니터			
	프로젝터 SFM 외식산업경영론	전동형 노출 스크린 SFM 외식산업경영론	모니터 SFM 외식산업경영론
[글로벌 CGI 애니메이션] 퍼포먼스캡처, S/ W, PC 등			
	XR 스튜디오 부품/장비 애니메이션, VFX, VR 수업	소프트웨어 애니메이션, VFX, VR 수업	PC 애니메이션, VFX, VR 수업

[글로벌 CGI 애니메이션] 퍼포먼스캡처, S/W, PC 등			
	모니터 애니메이션, VFX, VR 수업	XR Studio 액세서리 애니메이션, VFX, VR 수업	AR태블릿 애니메이션, VFX, VR 수업
[관광 플랫폼 D&M] 노트북, 모니터, 비대면 교육용 웹캠 및 마이크			
	노트북 수업 지원 / 산학 과제	모니터 수업 지원 / 산학 과제	비대면 교육용 웹캠 및 마이크 수업 지원 / 산학 과제
[관광 플랫폼 D&M] SW,프로젝터, 전동스크린, 일체형 PC			
	SW 수업 지원 / 산학 과제	프로젝터/ 전동 스크린 수업 지원 / 산학 과제	일체형 PC 수업 지원 / 산학 과제

2.3 전문운영인력 확보 계획

(호스피탈리티 TM) ○ 호스피탈리티 산업 분야에서 25년 경력의 산업체 경력을 갖춘 장덕상 기업전문교수를 통해 현장 미리형 실습실에서 협약기업과 진행할 수 있는 다양한 활동들 - 진로 멘토링, 협약기업 대상 설명회, 취업 소개 등을 진행할 계획임

○ 위촉형 기업전문교수인 고기석 에어비앤비 정책책임을 통해 산학협력 프로젝트를 수주하여 현장 미리형 실습실에서 HTM-호스피탈리티스마트서비스 수업시간에 학생참여 과제를 진행하고자 함

○ 현장 미리형 실습실 및 학생 프로젝트룸은 다양한 산학연계 및 학생활동을 수행함에 있어 불편이 없도록 상시 실습실에 잔류할 수 있는 인력인 김선재 조교를 계속 채용하여 관리할 계획임

○ 더욱이, 워크스테이션 및 다양한 S/W를 활용하여 수업에 필요한 교안 마련 및 학생 지원, 효율적인 산학프로젝트 진행 및 관리를 위해 기 활용하던 석사과정 인력(곽성일, 허어진, 이우진, 홍사회, 류대영)을 운영 조교로 계속 활용하고자 함

(스마트 FM) ○ 산학기술개발 과제의 결과물을 국제학회 발표 및 국제저널에 게재하기 위해 영어가 모국어인 박사급 인력을 채용할 예정임

○ 교과과정뿐만 아니라 비교과과정을 포함한 트랙활동을 원활하게 진행하기 위해 전담인력을 배치할 예정임

(글로벌 CGI 애니메이션) ○ 4차년도에 이어 5차년도에는 산학프로젝트, 인턴십 및 현장실습 등을 확대하기 위해 산업체 경험이 풍부하지만, 전임교원으로 초빙할 수 없는 현장 전문가들을 추가로 위촉형기업전문교수로 초빙하여 활용하고자 함

(관광플랫폼 D&M) ○ 빅데이터 및 AI 전문인력을 신규 기업전문교수로 채용하여 AI for Business, 캡스톤디자인 등 수업을 담당하며 전반적인 트랙운행을 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 수업 관련 장비 활용을 위해 위촉형 기업전문교수의 활동 범위를 넓힐 계획임

3. 학사 및 인사제도 구축 계획

3.1 학사제도

□ 기존 학사제도 고도화 성과

학사제도명	도입시기	학칙·규정 등 관련조항		활용실적
연계융합전공	17.08.23	학칙 제7장 37조 2항	2개 이상의 학과 또는 전공이 연계하여 운영	·호스피탈리티 TM 트랙과목을 연계융합전공 학점으로 인정해 연계융합전공자 진입 원활화
유연학기제	17.08.23	학칙 제3장 7조 2항	교육 필요에 따라 학기를 다르게 운영	·호텔관광의사결정방법론 계절학기 개설
집중이수제	17.08.23	학칙 제3장 8조 3항	필요한 경우 수업 기간 단축	·4차년도부터 집중이수를 통한 트랙교과 이수 고려
현장실습수업	15.06.25	학칙 제8장 43조	현장실습 수업가능	·인턴십 참여학생 55명
계절학기제	07.08.13	학칙 제8장 45조 3항	학기당 6학점 이내 계절수업 가능	·계절학기 수강학생 4명 ·동계 인턴십 수행
성적부여	07.04.09	학사내규 제7장 23조 1항	실습·실기에 의한 성적부여	·실습과목 26건 개설 및 성적부여 1,097건
FL / PBL 성적평가	17.08.18	학사내규 제7장 24조 5항	FL/PBL 과목 상대평가 제외가능	·FL/PBL 과목 22건 개설 및 성적부여 733건
트랙제도 신설	19.10.12	세종대학교 LINC+사업단 운영규정	사회맞춤형 교육과정의 근거 마련	·사회맞춤형 교육과정 4개 신설 (HTM, SFM, GCGI, TPDM)
폐강기준완화	18.07.03	학사내규 제5장 18조 4항	수강인원 미만 강좌 개설	·수강인원 미만강좌 없음
혁신교수법 선정 기준 예외적용	20.03.01	창의교육개발원 지침	LINC+ 트랙 교과에 대한 혁신교수법 선정기준 예외	·비정년 전임교원의 혁신 교수법 적용과목 6개 개설
트랙제도 확대	20.11.11	세종대학교 LINC+사업단 운영규정	트랙 이수 자격에 제한을 두지 않음	·학내 전 학과 및 전공 학생 참여 가능
이수학점 조정	20.11.11	세종대학교 LINC+사업단 운영규정	이수학점 조정을 통한 트랙 이수 수월화	·SW 및 AI 관련 전공 학생 참여의 수월화

[성과] ○ 혁신적 교수법 교과목 선정시 LINC+ 트랙 교과에 대한 예외규정 개정으로 비전임교원을 포함해 **혁신적 교수법 채택 교과목의 비중을 더욱 높였음**

○ 규정 개정을 통해 트랙 자격과 이수학점을 조정해 **트랙에의 진입 가능성을 높이고 관련 전공 학생들의 참여가능성을 높였음**

[진단] ○ 트랙 진입 자격과 트랙 이수에 필요한 학점을 조정해 진입 및 이수 가능성은 높였으나, 주 전공에 따라 그 효과가 달라 **수월성을 추가로 제고해야 함**

□ **학사제도 고도화 방안**

학사제도명	도입시기	학칙.규정 등 관련조항		고도화 방안
연계융합전공	17.08.23	학칙 제7장 37조 2항	2개 이상의 학과 또는 전공이 연계하여 운영	•추가 연계융합전공과의 협력 논의 및 스마트FM - 식품공학 학점 교차인정 논의
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 계절 학기에 적용 고려
현장실습수업	15.06.25	학칙 제8장 43조	현장실습 수업가능	•공모전 확대 등을 통한 추가 인턴십 참여방안 마련
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	•FL/PBL 추가 개설에 따른 상대평가 제외 확대
혁신교수법 선정 기준 예외적용	20.03.01	창의교육개발원 지침	LINC+ 트랙 교과에 대한 혁신교수법 선정기준 예외	•개정된 규정을 바탕으로 FL/PBL 교수법 강의 확대
트랙제도 확대	20.11.11	세종대학교 LINC+사업단 운영규정	트랙 이수 자격에 제한을 두지 않음	•학내 전 학과 및 전공 학생 참여 가능
이수학점 조정	20.11.11	세종대학교 LINC+사업단 운영규정	이수학점 조정을 통한 트랙 이수 수월화	•SW 및 AI 관련 전공 학생 참여의 수월화
폐강기준완화	18.07.03	학사내규 제5장 18조 4항	수강인원 미만 강좌 개설	•트랙 교과에 대한 수강인원 미만 강좌 발생시 개설

○ 전 학과를 대상으로 트랙 유입을 증가시키고 이수를 원활화하기 위해 **학점이수를 수월화하고 집중이수제, 현장실습수업, 계절학기제를 탄력적으로 운영할 계획임**

□ **추가 학사제도 구축 계획**

학사제도명	도입예정시기 (연월)	도입 추진계획	
		추진방안	추진내용
타전공 학점인정제도	2021.9월	<ul style="list-style-type: none"> •2021년 7월 교무위원회 심의 •2021년 9월중 개정예정 	<ul style="list-style-type: none"> •승인된 트랙 학점을 타전공 학생의 주전공 학점으로 인정
트랙간 전공선택 학점인정	2021.9월	<ul style="list-style-type: none"> •2021년 7월 교육과정총괄위원회 논의 및 개정예정 	<ul style="list-style-type: none"> •신규 트랙 개설에 따른 SW 및 AI 심화과목의 교차인정

○ 전 트랙의 진입 수월화 및 주전공 다양화를 위해 전공간 교차인정 추진 예정임

○ 전 트랙의 SW·AI·데이터역량 심화를 위해 트랙과목간 교차인정 추진 예정임

Ⅲ. 사회맞춤형학과 교육과정 운영 계획

□ 사회맞춤형학과 구성 총괄표(5차년도 기준)

연번	구분	사회맞춤형학과			주요 (관련) 산업 분야	참여 학과	교육 과정			참여 협약 기업 수
		협약반명	운영 시작 년도	소개			이수 학점	소요 기간	학생 선발 학년	
1	본 사업	호스피탈리티 TM 트랙	2019 년	데이터 및 4차산업혁명 기술기반 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)	2,3 학년	
2	본 사업	스마트 FM 트랙	2019 년	ICT기반 외식서비스 지식 및 선진 경영기법을 익힌 글로벌 외식경영 전문인력양성	외식산업 분야		27 학점	18개월 (1년 6개월)~ 24개월 (2년)	2,3 학년	
3	본 사업	글로벌 CGI 애니메이션 트랙	2019 년	디지털애니메이션, VFX, 첨단응용영상 글로벌 전문인력양성	애니메이션 /첨단영상 분야		30 학점	30개월 (2년 6개월)	2,3 학년	
4	본 사업	관광플랫폼 D&M 트랙	2020 년	관광산업의 플랫폼 기반 경쟁시대의 빅데이터 분석, AI 활용 전문인력 양성	관광, 플랫폼, D.N.A 분야		24 학점	18개월 (1년 6개월)~ 36개월 (3년)	1,2,3 학년	

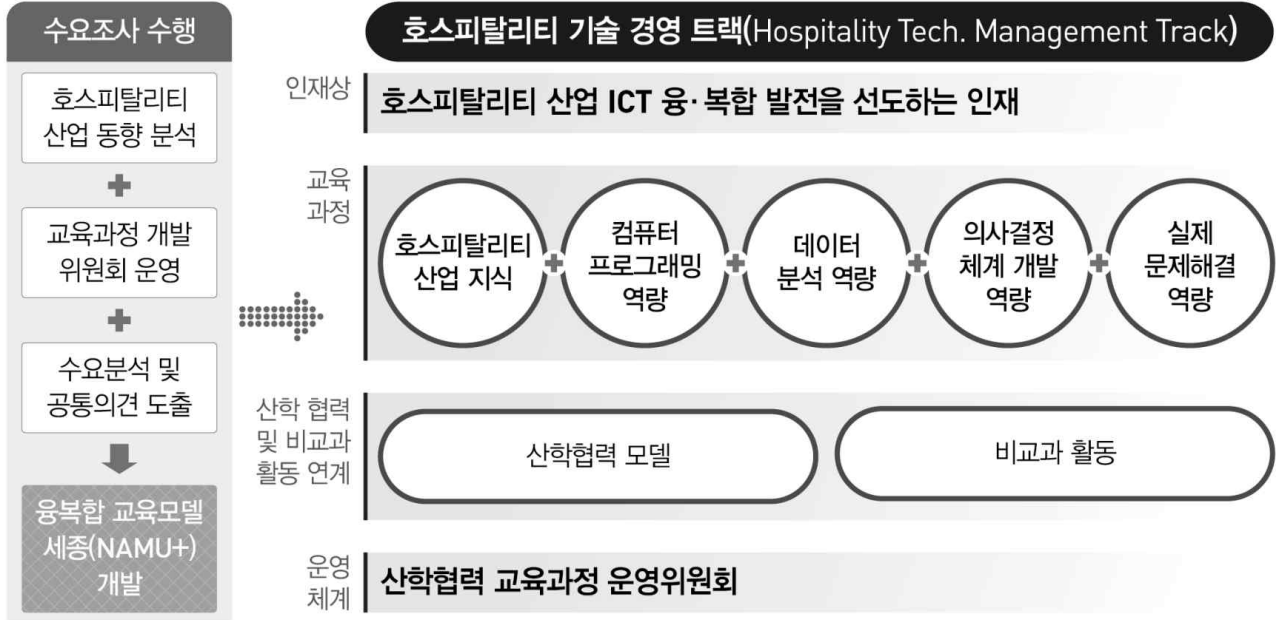
- **호스피탈리티 TM 트랙:** 데이터 및 4차산업혁명 기술을 기반으로 호스피탈리티 산업 비즈니스 환경 특성을 이해하고 포스트코로나 시대에 대응하여, 다양한 비즈니스 이슈를 ICT/SW 융·복합 지식을 통해 해결할 수 있는 인재를 양성하는 것을 목적으로 설계함
- **스마트 FM 트랙:** 코로나로 침체된 외식산업을 스마트 키친 운용 및 빅데이터 경영 등 고도화된 신기술기반 서비스 지식을 통해 효율적으로 재건할 수 있도록 맞춤형 인재양성을 목표로 설계함
- **글로벌 CGI 애니메이션 트랙:** 포스트코로나 시대의 언택트 미디어 수요 및 하이브리드 제작 환경에 대응하고 산업을 재건할 수 있는 글로벌 애니메이션 및 영상 콘텐츠 융·복합 인재를 양성하는 것을 목적으로 설계함
- **관광플랫폼 D&M 트랙:** 빅데이터, AI에 대한 지식을 바탕으로 SW/ICT 신기술을 결합하여 혁신적인 하이브리드 관광플랫폼을 기획, 마케팅, 운영할 수 있는 인재 양성을 목표로 함

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

1. 특성화된 교육과정 운영 계획

1.1. 수요조사

□ 수요조사 수행 내용



- 호스피탈리티 TM 트랙에서는 산업체가 중점적으로 요구하는 직무와 연계된 교육과정을 도출하기 위해 다양한 방법의 수요조사를 시행하였음
- 먼저, 문헌 연구를 활용한 직무 분석을 통해 새로운 경영 기법과 관련된 직무수요로 빅데이터/AI 활용능력, 데이터 기반 의사결정 역량 등을 도출함

산업체 요구 직무	직무 설명	직무 예시
의사결정체계 설계 및 실시간 수익 관리	<ul style="list-style-type: none"> ·수요·공급 상황에 따른 실시간 서비스 가격 결정 체계 수립 ·고객 맞춤형 서비스 관리 	<ul style="list-style-type: none"> ·인공지능 및 데이터 기반 실시간 Pricing 시스템 운영 ·데이터 분석을 통한 고객 세분화 및 맞춤형 서비스 설계
Smart 고객 서비스	<ul style="list-style-type: none"> ·호스피탈리티 산업 직무와 ICT 기술 융합을 통한 서비스 고도화 ·서비스 시설운영 시스템 효율화 	<ul style="list-style-type: none"> ·서비스 자동화 및 대응 ·AI 기반 판매 채널 관리 ·IoT 기반 실시간 시설운영
호스피탈리티 ICT 컨설팅	<ul style="list-style-type: none"> ·ICT 기술을 활용한 호스피탈리티 비즈니스 문제해결 컨설팅 서비스 ·서비스 자동화 솔루션 제공 	<ul style="list-style-type: none"> ·ICT 기술 활용 고객 서비스 경험 고도화 컨설팅 제공 ·데이터 분석 기반 서비스 컨설팅
디지털 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> ·데이터 분석을 통한 니즈 파악 ·AI 기반 마케팅믹스 구성 및 마케팅 비용 절약 방안 도출 	<ul style="list-style-type: none"> ·고객 데이터 분석 알고리즘 개발 ·SNS 기반 광고/홍보 관리 시스템 ·AI 기반 마케팅 비용 최적화
데이터 분석 및 활용 고도화	<ul style="list-style-type: none"> ·호스피탈리티 산업 영역별 데이터 실시간 수집/파악 체계 수립 ·호스피탈리티 운영 관련 데이터 수집/활용 방안 도출 	<ul style="list-style-type: none"> ·고객 점점별 빅데이터 수집 및 관리 시스템 설계 ·IoT 기반 시설 현황 및 점검 데이터 분석

○ 관광업계 선도기업의 임직원들을 대상으로 한 설문조사 결과, 산업체에서는 호스피탈리티 산업의 지식과 동시에 정량적 데이터를 분석할 수 있는 능력 및 컴퓨터 프로그래밍 역량을 가진 인재를 요구하는 것으로 파악됨

연번	업체명	성명	소속/분야	직위(급)	의견 요약
①					•호텔 내 IoT 기반 시설 확대에 의한 데이터 수집이 증대되었으며, 데이터를 분석하기 위해 다양한 방안으로 인력을 운용할 수 있는 방안을 마련하고 있음
②					•다양한 고객 데이터가 쌓이고 있으며, 이 데이터를 활용하여 마케팅을 시도할 수 있는 인재를 총원하려고 함
③					•호텔의 경우, 고객 데이터를 얻기가 매우 용이하며, 해당 데이터를 분석하여 새로운 방식의 경영을 시도할 수 있을 것으로 사료됨
④					•데이터는 비즈니스가 존재하는 어디서나 축적되고 있으므로 호텔에서도 데이터 기반 서비스를 개발할 수 있는 인재를 필요함
⑤					•기업 내 축적되는 방대한 데이터를 활용하기 위해 기존 인력에게도 데이터 분석 능력을 함양할 수 있도록 지원하고 있음

○ 호텔 산업체의 임직원들과 고객 접점에 있는 현직 종사자들을 대상으로 FGI를 실시하여, 4차 산업혁명 시대 신입직원이 갖추어야 할 공통직무 역량을 파악함

연번	업체명	성명	소속/분야	직 위(급)
①			인사팀	파트장
②			인사팀	이사
③				부장
④			그룹 인사팀	차장
⑤			인사팀	이사
⑥			카지노 인사팀	대리
⑦			마케팅팀	지배인
⑧				대리
⑨			경영지원실	대리
⑩			인사팀	이사
공통 의견	<ul style="list-style-type: none"> •4차 산업혁명 신기술을 활용해 기존 비즈니스 방식의 문제점을 도출하고 개선하여 경영 혁신을 시도할 수 있음 •기존 호스피탈리티 지식뿐만 아니라, 실시간으로 축적되는 호스피탈리티 산업 데이터를 통해 비즈니스 이슈에 대한 정의와 문제 해결 방안을 제시할 수 있음 •경쟁이 심화되는 비즈니스 환경 속, 호텔에서 효과적으로 시행할 수 있는 매출 증대 방안을 정량적 근거에 기반하여 제시할 수 있음 			

□ 교육과정개발 운영위원회 구성 계획

연번	구분	성명	소속	직 위(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		교육컨설팅	대표	교외
⑥	위원		호텔기업1	상무	교외
⑦	위원		호텔기업1	팀장	교외
⑧	위원		호텔기업1	부장	교외
⑨	위원		호텔기업2	이사	교외
⑩	위원		호텔기업3	파트장	교외
⑪	위원		항공기업1	센터장	교외
⑫	위원		숙박OTA1	본부장	교외
⑬	위원		호텔기업4	차장	교외
⑭	학생대표		호스피탈리티 TM 트랙	학생대표	교내
⑮	학생대표		호스피탈리티 TM 트랙	학생대표	교내

○ 21년도에는 기존 13명의 운영위원회를 유지하면서, 호스피탈리티 TM 트랙 학생대표를 선발할 예정임. 트랙 교육과정에 가장 밀접하게 관련된 학생의 니즈와 수요를 감안하여 교과/비교과 프로그램을 개선 수립할 계획임

□ '21년도 수요조사 운영 계획

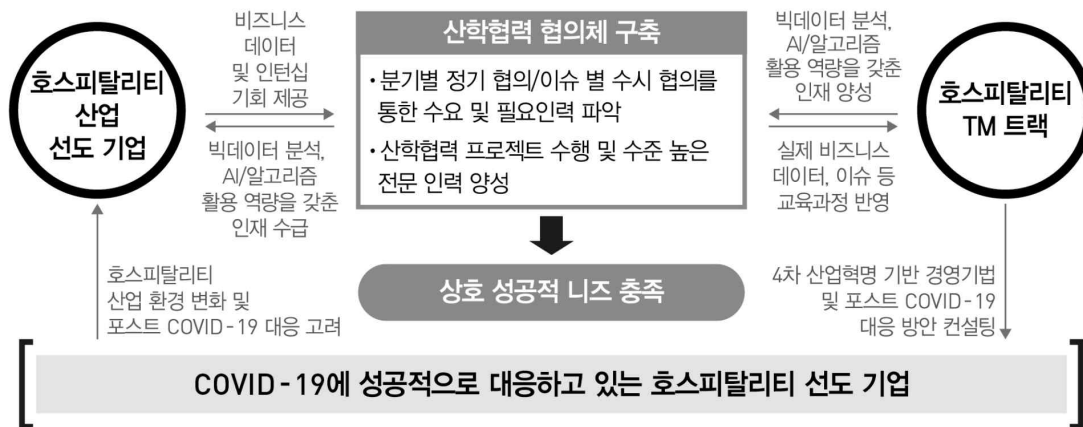


○ 기본적인 수요조사 운영계획은 '20년과 동일하나 COVID-19로 인해 변화한 호스피탈리티 산업 환경과 포스트 COVID-19에 대한 대응을 고려한 공통 직무 수요 및 직무 별 세부 역량을 도출할 계획임

- 협약기업 현직 종사자 대상 LINC+ 호스피탈리티 TM 트랙 및 배출되는 학생들의 역량을 소개하는 영상자료를 제공한 후 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
- 아울러, 비교과과정은 정규교과과정의 학습 중 학생들이 부족한 주제에 대해 수요조사를 통해 제공함으로써 필수역량을 함양할 수 있도록 하여 정규교과와 비교과의 연계성을 강화할 계획임

□ **건설한 참여협약기업 확대를 위한 수요조사의 방법 및 체계의 적절성**

- COVID-19로 인해 호스피탈리티 산업 환경이 변화하였고, 기존 협약기업 중 일정 기업은 포스트 COVID-19에 성장할 것으로 기대되는 기업으로 변경이 필요함
- 4차 산업혁명 기반 경영기법인 빅데이터 분석 및 AI/알고리즘 활용인력에 대한 니즈가 급속도로 확대되고 있으며, 참여학생들이 이에 걸맞는 역량을 함양하여 배출될 수 있도록 참여협약기업을 조정하여야 함
- 기존 협약기업에게도 4차 산업혁명 기반 경영기법 및 포스트 COVID-19에 대한 대응 방안에 대한 세미나/컨설팅 등을 제공하는 산학협력을 통해 향후에도 지속적인 성장이 가능하도록 하여 학생들이 협약기업으로 채용을 극대화할 수 있어야 함



□ **산업체와의 워크숍 개최 계획**

- 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 학생들과 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 광진구 진로직업체험지원센터, 지역 혁신 단체인 한국호텔전문경영인협회와 협력관계를 맺어 협의체에 참여하도록 하고자 함
 - 광진구 진로직업체험지원센터와 MOU를 통해 지역사회의 학생들을 대상으로 미러링랩, 전산실 습실에서 호스피탈리티 산업의 직업진로 체험을 제공할 계획이며 향후 본교에 진학하여 트랙에 참여할 수 있는 잠재학생으로 관리하고자 함
 - 한국호텔전문경영인협회와 협력관계를 기반으로 호스피탈리티 TM 트랙의 협약기업을 다변화/고도화 할 수 있도록 하며, 현재 앰배서더 호텔 그룹과 진행하고 있는 산학협력 프로젝트의 산출물을 홍보하여 다양한 호텔기업으로 확대할 수 있는 창구로 활용할 계획임

□ 호스피탈리티 TM 트랙 융·복합교육과정 모델 적용

- 호스피탈리티 산업 문제의 이해를 위한 융합기본(2학년), 데이터를 기반으로 문제 분석/해결하는 융합응용(3학년), 실제 비즈니스 문제를 다루는 융합고도화(4학년)로 세분하여 세종나무(NAMU+) 융·복합 교육과정을 수립한 바 있음

	운영 내용	타당성	실현 가능성
기본	호스피탈리티 산업 교육 수행	•비즈니스 이슈 분석을 위한 기본 지식 함양	•국내 최고 호텔관광경영 커리큘럼 보유 •다양한 실무 교과 제공
응용	컴퓨터 프로그래밍 교육 수행	•융·복합 역량 적용을 위한 기초 단계	•전공 무관 1학년 대상 코딩 교육 •2~4학년 대상 코딩 교육 연계
	데이터 분석 교육	•코딩능력을 활용한 데이터 분석	•데이터마이닝 교과를 트랙필수로 개발 •실무경험이 있는 산업체 전문가 초빙
	의사결정체계 개발 역량 교육	•데이터 분석 결과와 수립 해결 방안 연결	•의사결정방법론을 트랙선택으로 개발 •비즈니스 애널리틱스 전문 교수진 보유
고도화	캡스톤디자인 교과 도입	•이슈 해결 능력을 갖춘 인력 양성	•산학연계를 통해 비즈니스 데이터와 문제 상황을 제공, 전문가 평가 진행
	현장 실습 및 인턴십 기회 제공	•교육/진로 미스매칭 해소, 취업의 질 향상	•산업체와 협동 교육과정 개발 위원회 구성 및 프로젝트 진행

- '20년도 수요조사를 통해, 호텔에서 필요로 하는 직원이 갖추어야 할 역량으로 산업 지식, 데이터 분석 능력, 인사이트 도출 능력 등을 도출하였음
- 비즈니스 이슈를 직접 분석하고 인사이트를 도출할 수 있도록 컴퓨터 프로그래밍과 관련된 데이터 분석 교과목을 수립했으며, 코딩에 익숙치 않은 학생들을 별도로 지원할 수 있도록 파이썬 특강 프로그램을 운영하였음
- 실제 비즈니스 이슈를 학생들이 직접 경험할 수 있도록 워크숍 프로그램을 개최하였고, 이슈의 해결방안을 도출할 수 있도록 팀 프로젝트를 진행하였음
- 하지만, 최근 COVID-19로 인해 급변한 호스피탈리티 산업 분야 비즈니스 환경에 발맞추어 업무 역량을 구체화할 수 있는 인력의 필요성이 제기됨
- 또한, 아직 누구도 경험해보지 못한 포스트 COVID-19 시대에 적응하고 실질적인 대응 방안을 도출할 수 있는 능력을 갖춘 인재가 필요할 것으로 사료됨

- 따라서, 추후 학생이 색다른 비즈니스 환경에서 새로운 비즈니스 가치를 창출할 수 있는 인재로 발전할 수 있도록 다양한 분야의 현직 종사자들을 대상으로 한 체계적인 직무 수요 및 역량 조사를 시행하여야 함

1.2 교육과정 설계 및 운영

1.2.1 '20년도 운영성과

가. 교육목표 및 인재상

□ 호스피탈리티 TM 트랙 교육목표

- 호스피탈리티 산업의 비즈니스 환경 변화와 포스트코로나 시대에 적절히 대응할 수 있으며, 데이터 및 4차산업 혁명 기술 기반 ICT 기술을 활용하여 복잡한 비즈니스 문제를 융·복합 지식을 통해 해결할 수 있는 인재 양성
- ICT 융·복합 기술을 기반한 호스피탈리티 산업 내 창업 유도

□ 호스피탈리티 TM 트랙 인재상

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

나. 교육과정 개요

□ 교육과정 운영

구 분		호스피탈리티 TM 트랙		
직 무 분 석	직무군	스마트 서비스 기획/ 마케팅	AI 기반 오퍼레이션	스마트 경영 컨설팅
	주요 직무 단위	·스마트 호스피탈리티 고객 서비스 ·데이터/디지털 마케팅	·실시간 RM 및 의사결정체계 설계 ·데이터 분석 및 활용	·호스피탈리티 ICT 컨설팅
	주요 직무 역량	·호스피탈리티 산업지식 ·기획력/창의력 ·스마트 서비스 개발	·호스피탈리티 산업지식 ·프로그래밍 ·데이터 분석 ·의사결정체계 개발	·호스피탈리티 산업 지식 ·실제문제해결 역량 ·데이터 분석 역량 ·기획력/창의력
	주요 ICT 기술	·실시간 IoT ·챗봇, 스마트컨시어지 ·웹 행동 분석	·빅데이터 시각화 ·최적화 SW활용 ·AI 알고리즘	·AI 솔루션 ·데이터 분석 툴 활용 ·최적화 툴 활용
필요 역량	호스피탈리티 산업 스마트 서비스, 데이터 분석/활용	컴퓨터 프로그래밍, 데이터 분석/활용, 의사결정체계 개발	호스피탈리티 산업 문제해결	

□ 학위 및 전공교과목 이수체계 확립

구분	이수학점			비고
	호스피탈리티 TM 4대 역량		캡스톤 디자인	
	소계			

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 역량별 필수 3학점 및 선택 3학점, 융합문제 해결 역량을 위한 캡스톤디자인 필수 3학점을 포함하여 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 호텔경영론, MICE경영론, 관광경영론, 항공경영론 등	신규 기존
		통계 분석, 정형/비정형 데이터 분석, 고객 MOT 관리	데이터마이닝 빅데이터분석, 경영통계, 데이터시각화 등	신규 기존
		정량적 의사결정체계, 4차산업혁명 관련 기술, IoT 운영	스마트 의사결정체계 서비스스케줄링, 생산운영, 인공지능, 기계학습 등	신규 기존
		데이터베이스 활용, 컴퓨터 프로그래밍, 고객 데이터 분석, Pricing	스마트/AI 알고리즘 C/C++ 프로그래밍, 웹프로그래밍, 자료구조, 데이터베이스 등	신규 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
----	------	-------	-------	-------	-------

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	과정 구분	주요 내용	기업참여 성과	이수학생 수(명)		비고
					2021년 1학기	2021년 2학기	
기본	HTM-호스피탈리티 스마트서비스	트랙필수	호스피탈리티 산업의 비즈니스 이슈 관찰과 이슈 발생 원인/해결방안 모색	교과목 공동개발	21	-	트랙필수
	HTM-스마트/AI 알고리즘	트랙필수	시 데이터 분석을 위한 알고리즘 이해와 머신러닝, 딥러닝 통계 기법 학습	교과목 공동개발	35	-	트랙필수
심화	HTM-데이터마이닝	트랙필수	다양한 데이터 마이닝 기법에 대한 이론 학습과 Python 및 R을 통한 구현	교과목 공동개발	27	-	트랙필수
	HTM-스마트 의사결정체계	트랙필수	Operations Research의 개념/이론 학습, 실제 적용을 통한 활용방안 탐색	교과목 공동개발	23	-	트랙필수
응용	HTM-캡스톤 디자인	트랙필수	실제 비즈니스 데이터를 활용하여 다양한 방법론을 통해 문제를 해결	교과목 공동개발	11	-	트랙필수

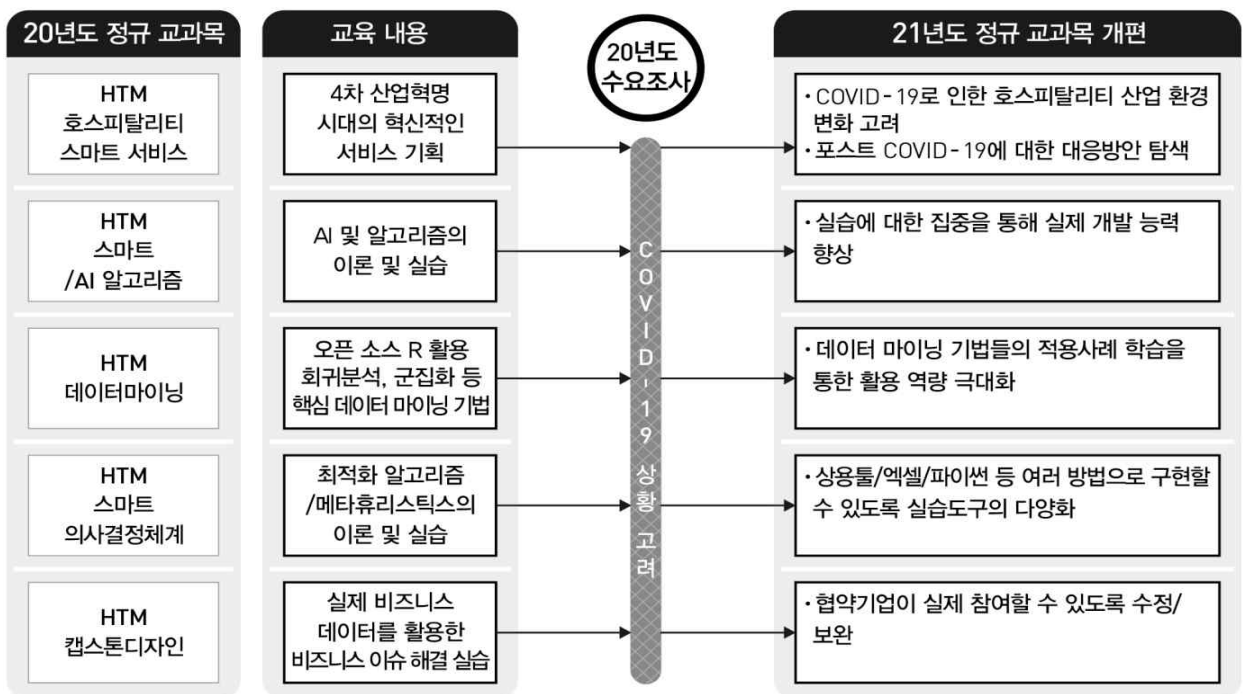
- 2020년도에는 HTM-데이터마이닝을 제외한 모든 트랙 교과목을 전 학기에 개설했으며, 협약기업 인원의 다양한 교육 니즈를 수렴하여 교과목에 반영함
- 외부 환경 변화에 급진적으로 바뀌는 호스피탈리티 산업의 특성에 맞춘 다양한 비즈니스 이슈를 선정하여 강의 교과목을 보완해야 할 필요성이 있음

- 호스피탈리티 비즈니스 산업특성 및 포스트 COVID-19에 맞춘 콘텐츠가 필요함
- '21년에는 교환학생 및 휴학 등으로 학기가 어긋난 학생들이 트랙을 원활하게 이수할 수 있도록 트랙필수 전 교과를 매학기 개설할 계획임
- 참여학생들이 트랙필수 교과를 이수하는 데 어려움이 없도록 트랙이수에 기본이 되는 파이썬 코딩역량을 함양할 수 있는 HTM-컴퓨터프로그래밍 교과를 정규교과로 편성하여 제공함

바. 산학협력 교육과정 운영 계획

산업체와의 공동 교육 개발과정 운영 계획

- '20년 정규교과목에 대해 COVID-19로 인한 호스피탈리티 산업 환경 변화 및 포스트 COVID-19 대응에 대한 내용을 반영하여 콘텐츠를 수정/보완하고자 함
 - 4차 산업혁명 기반 경영기법인 빅데이터 분석 및 AI/알고리즘 개발에 대한 니즈가 급격히 확대됨에 따라 전 교과에 관련 내용을 고도화함
 - 각 교과목이 추구하는 서비스 기획/방법론 이론 및 실습/프로젝트 등의 특성을 고려하여 콘텐츠에 대한 내용을 수정/보완하고, 학생들이 충분히 관련 역량을 함양할 수 있도록 할 계획임
- 연계융합전공 및 신규트랙 교육과정과의 효과적인 연계로 기업이 필요로 하는 융합교육의 파급성을 제고하고 빅데이터·AI역량을 한층 더 강화함
 - 호스피탈리티 TM 트랙의 심화과정으로 연계융합전공 교과과정을 개편하여, 데이터 분석 및 알고리즘 개발 역량 심화 학습을 하고 싶은 학생이 연계할 수 있도록 지원함
 - 신규트랙인 TPDM 트랙의 트랙필수 교과에 대해 HTM 트랙의 트랙선택과목으로 인정함으로써 학생들이 다양한 교과를 수강할 수 있도록 함



산업체 공동 운영 산학협력 파트너스 활동 모델 구축

- T1 파트너스 기업과 산학협력 프로젝트를 진행하여 트랙 학생들의 데이터 분석 및 의사결정 체계 역량을 드높임

- T2, T3 파트너스 기업과 현재까지 트랙과 진행한 비교과 및 산학연계 프로그램을 소개하여 학생들에게 보다 다양한 프로그램 참여 기회를 높이고자 하였음
- 2020년 COVID-19 사태 악화 여파로 진행하지 못한 협약 기업 인턴십 프로그램을 실시할 수 있도록 다양한 기업과 소통할 필요가 있음
- 엠베서더 호텔 그룹과의 산학프로젝트 ‘데이터 기반 멤버십체계 고도화 및 활용 전략 도출 연구’ 최종 성과를 참여기업과 공유하여 더욱 다양한 산학 프로젝트를 발굴할 수 있도록 해야함
- T1 기업들을 확대하고자, 산학연계 프로그램 및 산학협력 프로젝트를 기획하고 있으며 (에어비앤비, 메이필드 호텔, 파라다이스 시티), 인턴십과 현장실습을 통해 하위 tier의 기업들을 2T로 확보할 수 있도록 할 계획임
- 또한, 변화하는 호스피탈리티 산업의 특성을 반영하여 신규 협약기업을 확보하여, 기존의 산학협력이 미진한 기업과 교체할 계획임

년도	Tier 모델	협력업체 수	수혜인원	활동 실적
4차년도 (2020)	T1 파트너스	4개	산학 프로젝트 참여 5명	<ul style="list-style-type: none"> • 산학협력 프로젝트 진행 (엠베서더 호텔 그룹, ‘데이터 기반 멤버십 체계 고도화 및 활용 전략 도출 연구’) • 호텔 탐방 프로그램 개최 (엠베서더 호텔 그룹) • 트랙 필수 교과목 콘텐츠 고도화 지원 • 동계 워크숍/해커톤 행사 개최 (엠베서더 호텔 그룹) • 수요조사
	T2 파트너스	2개	-	<ul style="list-style-type: none"> • 수요조사 • 산학협력 프로젝트 발굴/프로젝트 결과 설명회 개최
	T3 파트너스	20개	-	<ul style="list-style-type: none"> • 수요조사 • 협력단계를 높이기 위한 협약기업 간담회 개최

사. 비교과 프로그램 운영 계획

□ 정규교과과정과 비교과과정의 연계

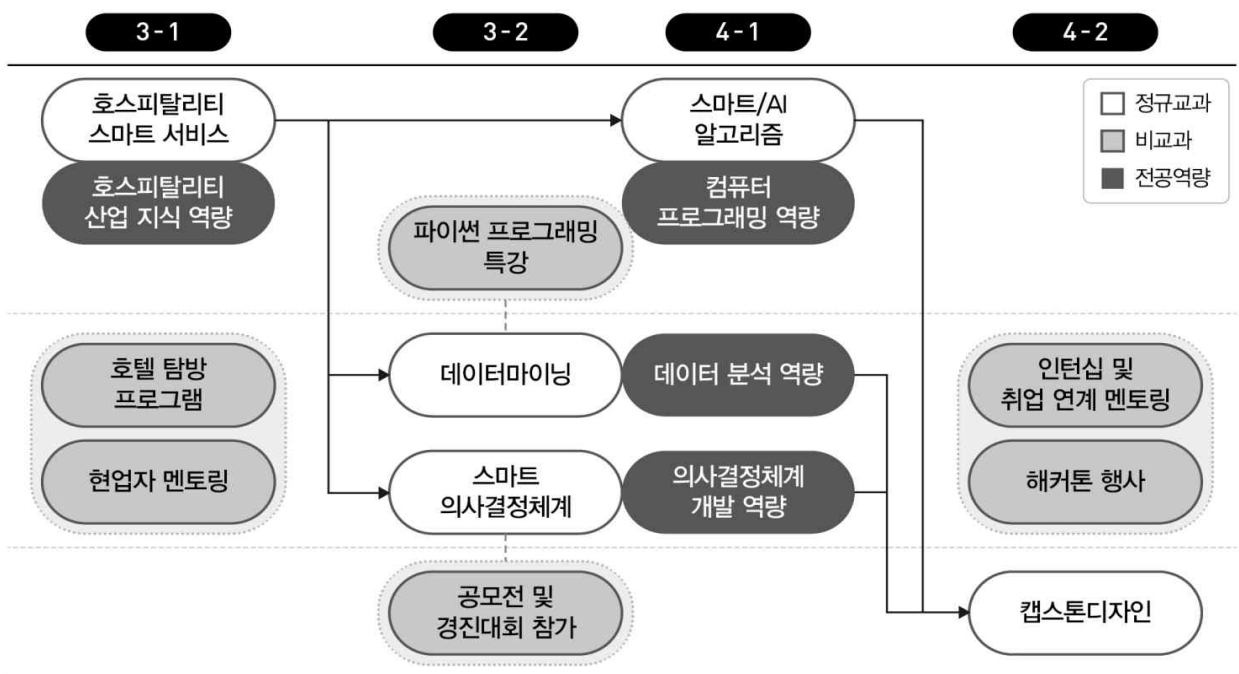
구분	1학년	2학년	3학년	4학년
교과	Python 프로그래밍 (대학 전체 공통)	HTM-호스피탈리티스 마트서비스, HTM-스마트/AI알고리즘	HTM-데이터마이닝, HTM-스마트의사결정 체계	HTM-캡스톤디자인
비교과	호스피탈리티 TM 트랙 Day, 진로 및 학업 상담	공모전, 경진대회 참가 지원		입사 지원서류 / 면접 컨설팅
교과	취업연계 멘토링, 특강 (4차산업혁명, 호스피탈리티 산업), 산업체 견학 및 실습 기회 제공, 전공학습 스터디 그룹 활동(내부 세미나, 공모전, 경진대회 참가) 지원			
실적	동계 파이썬 프로그래밍 특강		제 4회 링크루트, 취업 컨설팅 프로그램, 호텔운영전략 해커톤 행사	
	호스피탈리티 TM 트랙 Day, 호스피탈리티 TM 트랙 우수 후기 공모전, 엠베서더 호텔 탐방 프로그램, 기업 연계 공모전, 세종대학교-에어비앤비 산학협력: 10주 교육 프로그램			

- 지속적인 학생 피드백을 통해 PBL 강의 교과목의 질을 높여야 하며, 각 교과목 콘텐츠가 최근 비즈니스 이슈에 따라 고도화될 수 있도록 수요조사를 시행해야 함

- PBL 강의 콘텐츠를 고도화하여 학생들의 능동적 문제해결역량 및 팀별 활동에 관한 역량을 효과적으로 증진하며, 컨설팅을 통해 교육과정의 질을 지속적으로 개선할 계획임
- 정규 교과목 수강 여부를 기준으로 비교과 과목 추천을 단계적으로 구분하여, 비교과 활동의 효과를 극대화함
- 호스피탈리티 TM 트랙 정규교과 이수체계는 전년도와 같이 구성하나, 각 과목의 콘텐츠는 협약기업/참여학생 수요조사, COVID-19로 인한 호스피탈리티 산업 환경 변화 및 대응에 대한 내용을 통해 도출된 결과에 맞게 재구성함
- 또한, 학생들이 교과수업에 대한 이해도를 높일 수 있도록 교과수업과 연계된 비교과 프로그램을 개발하여 진행할 계획이며, 협약기업과의 산학협력을 강화하여 취업까지 자연스러운 연계를 추진할 계획임

□ 전공 교과 및 비교과 교육 프로그램 운영 계획

- COVID-19로 인한 호스피탈리티 산업 환경 변화 및 포스트 COVID-19에 대한 대응에 대한 내용을 전공 교과 및 비교과 교육 프로그램의 콘텐츠에 반영할 계획임
- PBL 강의 및 캡스톤디자인 결과물을 활용하여 공모전/경진대회 등의 참여를 독려하고, 사업화가 가능한 경우 창업을 지원하며, 협약기업과의 매칭을 통해 실제 서비스로 구현될 수 있도록 spin-off 방식의 창업 문화를 구축하고자 함
- 교육과정개발 운영위원회에 트랙 참여 학생을 포함시키고, 분기별 협약기업 및 참여 학생과의 간담회를 진행하여 비교과 교육 프로그램의 주제를 선정하는 등 수요자 중심의 교육 프로그램을 운영하여 명확한 성과를 거둘 수 있도록 하며, 반복 운영을 통한 환류/피드백으로 체계적인 개선을 이룰 수 있도록 할 예정임



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
- 호스피탈리티 스마트 서비스와 데이터마이닝 과목을 융합연계전공 학생들에게 이수할 수 있도록 독려하였으며 '21년에도 융합연계전공 학생들의 호스피탈리티 기술 경영 트랙 이수를 독려할 계획임

2. 혁신적 교육방식 운영 계획

□ 호스피탈리티 TM 트랙 혁신적 교육방식 도입 교과목

교육방식 구분	적용과목	교과/비교과	운영시기	세부내용
PBL	HTM-호스피탈리티 스마트서비스	교과	'21년도 1학기 '21년도 2학기	•포스트 COVID-19에 대응할 수 있는 새로운 서비스를 기획, 운영할 수 있는 비즈니스 모델 개발
	HTM-스마트 의사결정체계	교과	'21년도 1학기 '21년도 2학기	•경영과학 기법 및 휴리스틱 알고리즘의 이론 및 코딩을 통해 문제를 해결하는 팀 단위 프로젝트 수행
산업 연계 PBL	HTM-캡스톤 디자인	교과	'21년도 1학기 '21년도 2학기	•산업체 전문가 멘토링 기반 산업연계 PBL. 포스트 COVID-19에 각광받는 데이터 기반 의사결정체계 기법을 활용하여, 호스피탈리티 산업 분야의 실제 비즈니스 문제를 해결하는 팀 단위 프로젝트 수행
이론 + 실습	HTM-데이터 마이닝	교과	'21년도 1학기 '21년도 2학기	•기초적인 데이터마이닝 이론을 이해하고 실습을 통해 빅데이터 분석 역량을 습득 •정형/비정형 데이터 분석 기법을 학습하고 직접 코딩을 통한 실습 수행
	HTM-스마트/AI알고리즘	교과	'21년도 1학기 '21년도 2학기	•다양한 알고리즘 이론교육을 진행하고, 라이브러리 기반 머신러닝, 딥러닝 통계기법을 실습하여 4차 산업혁명 기반 경영 기법을 익힌 융복합 인재로 양성

- '20년에 운영한 총 5개의 트랙필수 교과에 대해 '21년에도 동일하게 과목 특성에 따라 PBL, 산업연계 PBL, 이론 + 실습의 형태로 운영하고자 함

- 다만 교환학생, 휴학 등으로 한 학기를 쉬게 되어 학기가 어긋나는 경우 트랙 이수에 어려움이 있을 수 있어, '21년에는 모든 과목을 매 학기 운영을 하고자 함
- 세종대학교에서 운영 중인 창의학기제/집중이수제를 활용하여 학기 중 혹은 방학 기간에 팀을 구성하여 트랙필수 교과 이수를 가능하도록 지원하고자 함
- 세종대학교에서 PBL강의를 관장하는 교수학습센터와 협의를 통해, 2021학년 2학기부터 PBL수업으로 전환을 타진할 계획임

□ 비교과 프로그램에 대한 혁신적 교육방식 운영 계획

- 필수 비교과 중 하나인 '파이썬 프로그래밍' 을 학기 중에도 상시 제공하여 학생들이 트랙필수 교과 수업 중 빅데이터 분석 및 알고리즘 구현을 위한 코딩에 적응할 수 있도록 할 계획임
- 기업들의 수요조사 및 학생들의 니즈를 충족할 수 있는 비교과 프로그램 주제를 추천받아 수요자 중심의 비교과 프로그램을 운영하고자 함

□ 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

- 매 학기 초 트랙 소개 자료를 교내에 부착하고, 비대면 강의 전환에 따른 오프라인 홍보의 효과 저하를 대비하기 위해 이메일을 통해 소개 자료를 발송하였으며, 소개 자료에는 협약기업 리스트 및 정보를 포함하여 트랙 참여율을 높임
- 산업체와 공동으로 평가위원회를 구성하여 우수학생을 선발하였으며, 채용약정기업 취업 보장, 특전을 통해 지원자를 확보하였음

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

- '21년도에는 호텔뿐만 아니라, 다양한 호스피탈리티 산업체 관련 위원들과 공동위원회를 구성하여 우수학생을 선발할 수 있도록 함
- 1단계 서류평가를 통해 신청 학생의 개괄적 학업 능력을 평가하였으며, 2단계 심층면접으로 학생의 트랙 이수 적합성과 발전가능성 및 우수성을 평가함

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
- '21년도에는 포스트 COVID-19에 대한 대응 및 호스피탈리티 산업 환경 변화 등과 같은 최근 이슈를 고려하여 교육 콘텐츠를 업데이트할 계획임
- 또한, 각 기업이 요구하는 인재상을 학생/홍보관리시스템에 등록하고, 기업 수요중심의 직무 역량을 교육하여 채용 연계성을 높일 계획임

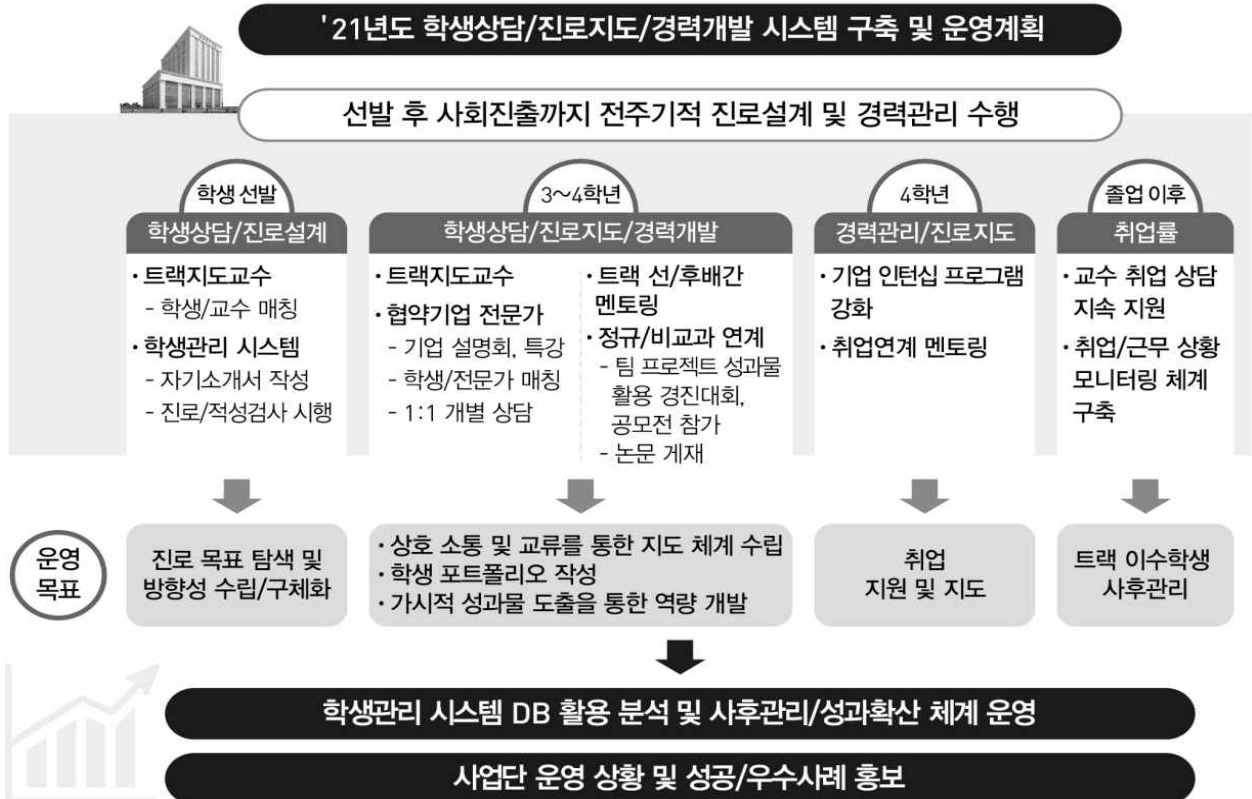
□ 선발된 학생에 대한 역량 강화 및 지원

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 조사 시행을 통한 교육 콘텐츠 개선 • 프로젝트룸 신규 구축 및 미래형 실습실 개방 등 학습 환경 지원 • PBL 강의실 및 전산실습실 활용도 극대화 • 프로젝트룸 활용 공모전, 경진대회 지원 등 자기주도학습 환경 제공
학습역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 파이썬 특강 실시를 통한 코딩 능력 개발, 우수 참여자 대상 장학금 지원 • 호텔 탐방 프로그램을 통한 실제 산업체 특성 및 현황 파악 • 새로운 업스케일 호텔 탐방 및 운영 전략 발표를 통해 호스피탈리티 산업 지식 확대, 전략 발표 중 우수 팀에게 장학금 지원
비교과 활동지원	<ul style="list-style-type: none"> • 기업전문교수의 호스피탈리티 산업 현황 강의 및 취업 컨설팅 진행 • 협약기업과의 연계 공모전을 통해 우수작 출품팀에게 장학금 지원 • 링크루트 행사 지원을 통한 실제 취업 현장 경험 및 현장 이해도 강화

구분	내용
산업체 맞춤형 맞춤형 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> ·협약기업 전문가들의 교과목 구성 조언 개발 참여로 맞춤형 교과과정 수립 ·호텔탐방 프로그램을 진행하는 동안 과제를 부여하고 피드백을 제공하도록 하여 성적을 부여하고 우수학생을 선정
트랙 이수 장려 활동	<ul style="list-style-type: none"> ·비대면 강의 일상화 및 활동 제약으로 인한 중도 탈락률 감소를 위해 트랙 주임교수와의 상담을 통한 여건 개선 시도 ·집중이수제, 창의학기제와 같은 유연학기제를 활용하여 학생들의 효율적인 교과목 이수를 도움으로써 트랙 이수 제한 사항 보완
학생지원	<ul style="list-style-type: none"> ·호스피탈리티 산업 현장에 요구되는 최신 경영기법 강의 ·포스트 COVID-19에 대응할 수 있도록 최신 비즈니스 이슈 교육 ·수요조사 및 학생/홍보관리시스템 학생 관심사를 활용한 비교과 프로그램 기획 및 스터디 그룹 구성을 통한 공모전 참가 장려

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

- 트랙지도교수와의 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 제공함
- 학생선발 및 진로지도 관리시스템인 학생/홍보관리시스템은 학생경력개발시스템(U-Dream)의 DB를 활용하여 학생들의 상담내용을 포트폴리오로 작성함
- 학생경력개발시스템(U-Dream)의 상담기록/분석결과 관리와 연계한 학생/홍보관리시스템의 체계적 사후관리 및 성과확산 시스템을 구축함



□ 사회진출까지의 전주기적 진로설계 및 경력관리체계 구축 및 운영

- 휴학생, 졸업생을 포함한 전 트랙 학생을 대상으로 주임교수 및 기업전문교수와 학생경력개발시스템(U-Dream)의 자기소개서, 진로목표 탐색/구체화 목적의 면담을 진행함
- 또한, PBL 강의의 팀 프로젝트 결과물을 활용하여 Tourism DX 공모전에 참가하는 방식으로 학생의 경력개발을 장려하였으며, 해당 공모전에서 호스피탈리티 TM 트랙을 이수하고 있는 학생이 최우수상을 수상한 바 있음
- 졸업예정학생을 대상으로 호텔 현장 실습 프로그램 ‘해커톤 행사’ 를 기획하였으며, 학생들이 직접 호스피탈리티 산업의 최신 상황을 반영한 비즈니스 이슈 도출 및 문제 해결을 진행할 수 있도록 지원함
- 트랙 학생이 협약기업과의 산학연 프로젝트에 직접 연구원으로 참여하여 실제 데이터를 분석하였으며, 이를 통해 문제해결 역량을 증대시킬 수 있도록 지원하여야 함
- 기업전문교수는 학생들의 진로설계 및 취업 기회를 발굴하기 위해 협약기업과의 상담 및 트랙 교육과정 참여 장려 등의 다양한 활동을 수행하여야 함

□ 취업률 관리체계 구축 및 운영

- 현재 수동으로 관리되는 학생 관리를 체계적으로 실시할 수 있도록 학생/홍보관리시스템 활용성 극대화를 시도해야 함
- 이는 학생별 교과/비교과 활동 및 자기소개서/이력서를 시스템 DB에 저장하여 학생-기업 간 원활한 매칭을 이루어 시행할 수 있음
- 또한, 학생 정보뿐만 아니라 각 기업에서 요구하는 구체적인 인재상을 등록하여야 하며, 이를 통해 학생-기업 간 유기적인 정보 교류가 이루어질 수 있음
- 학생들의 수준 높은 경력 관리를 위해 비교과 프로그램 활동의 질 또한 개선할 필요가 있으며, 이를 위해 활동에 참여한 학생들의 피드백을 수행하여야 함
- 최종적으로는, 지속적으로 발전하는 트랙 활동을 위해 학생 선발/관리/졸업 후 관리까지 효과적으로 운영할 수 있는 체계를 만들어야 함
- 학생/홍보관리시스템은 학생경력개발시스템(U-Dream)의 진로/적성검사, 취업상담, 진로개발 지도 데이터를 학생의 사후면담/취업관리에 활용 및 관리함
- ' 20년도 호스피탈리티 TM 트랙 중도포기자 대상 설문 피드백을 ' 21년도 트랙 선후배 간 멘토링 운영과정에 반영해 트랙 이수 중 중도포기자의 발생을 방지함
- 매년 협약기업별 취업 현황 검토/관리를 수행함 (20년도 협약기업:신규 지정 6개 기업(콘래드 서울, 파라다이스 세가사미 외 3개 기업), 협약변경예정 기업 16개 (코트야드 서울 타임스퀘어, 웨라톤 그랜드 인천, 페어필드 서울 외 13개 기업)
- 트랙 이수 학생들의 졸업 이후 구직 및 근무상황에 대한 주기적 업데이트를 통해 최신 데이터를 유지하고 성공/우수사례를 홍보함
- 학생/홍보관리시스템을 활용하여 주기적으로 졸업생의 취업 상황을 파악하고 미취업자들과 주임교수와의 개별 상담을 통해 진로 목표를 구체화하여 취업 목표를 효과적으로 달성할 수 있도록 지원할 계획임

- 또한, 트랙이수 학생 중 미취업자들에게는 협약기업 혹은 타 연구 프로젝트에 참여할 수 있는 기회를 부여할 계획임
- 뿐만 아니라, 학생들의 실질적인 취업률 향상에 도움이 될 수 있도록 호스피탈리티 전 산업 분야로 협약기업을 확대하거나, 취업 활동에 도움이 될 수 있도록 기업 전문 교수와 상담하여 지원책을 마련할 계획임
- COVID-19 상황을 반영해 협약기업 이외 업체에 취업 하도록 할 필요성이 있음
 - COVID-19로 인해 호스피탈리티 산업은 직격탄을 맞아 급격한 침체에 접어들었고, 그 결과 구조조정이 시행되어 '20년도 협약기업 채용 인원은 극히 드물었음
 - 협약기업들이 이 위기를 잘 극복할 수 있도록 다양한 산학연계 프로그램/산학협력 프로젝트를 수행할 계획이며 이를 통해 가능한 많은 학생이 협약기업으로 취업이 가능하도록 지원할 계획임
 - 다만, COVID-19가 어느정도 해결되어 호스피탈리티 산업이 원상복구를 기대하는 시점을 '23년 ~ '24년으로 추정하고 있는 바, 협약기업 이외의 호스피탈리티 산업을 영위하는 업체로의 취업도 고려해야 하는 상황임



선발 후 사회진출까지의 전주기적 진로설계 및 경력관리체계 구축 및 운영

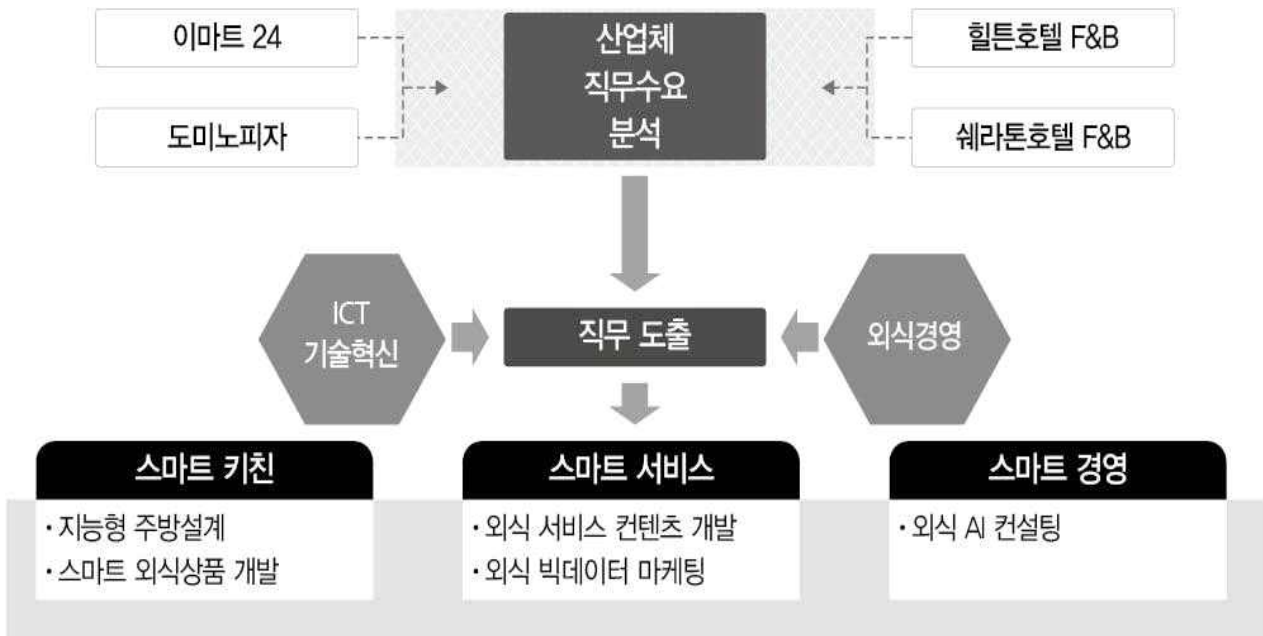
	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년
진로설계	진로 구체화 및 체험 관련 교과목	취업 역량 개발 교과목	
	진로설정과자기계발, 대학생활과진로설계	취업과진로, 취업역량개발론	
	주임교수와 개별 진로 상담, 직업 심리검사	기업전문교수 개별 취업 면담, 취업지원처 상담	
경력관리 체계	<ul style="list-style-type: none"> • 호텔 탐방, 해커톤 행사 등 비교과 프로그램 • 팀 프로젝트 결과물 공모전 제출 및 기업 연계 인턴십 프로그램 참여 		<ul style="list-style-type: none"> • 협약기업과의 산학연 프로젝트 수행

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

1. 특성화된 교육과정 운영 계획

1.1. 수요조사

□ 수요조사 수행 내용



- 코로나19 이후 외식업체와 ICT기술 간 융합이 전례 없이 활성화되고 있는 상황에서, 빠르게 변화하는 현장에 선제적으로 대응하기 위해 지속적이고 보다 심층적인 인터뷰 및 간담회를 수행하고자 함. 특히, 기업 내 인적자원(셰프, 마케팅담당자 등)과 디지털마케팅 외주 전문업체 등 비외식기업이지만 ICT기술을 외식업에 접목시키고 있는 담당자들을 초대하여 업계 내외부적인 지식을 모으고자 함
- 스마트 FM 트랙 교육과정의 적절성에 대해 재점검하고, 현장에서 즉시 활동할 수 있도록 보다 현실성 있고 연계성 높은 과목들을 도출하고자 함

□ 교육과정 운영위원회 구성 계획

- 21년도에는 기존 12명의 운영위원회를 유지하되, 스마트 FM 트랙 학생대표를 공식 선발하여 운영위원회 회의에 배석시킴. 특히 정규과정과 연계되는 비교과 과정을 활성화시키기 위해 관련 방안을 지속적으로 논의하고 대입해보는 시뮬레이션을 수행하여 적합한 정규과정-비교과 과정 연계 프로세스를 구축할 예정임
- 코로나19 위기의 장기화에 대비하여 학생들이 보다 효율적으로 실무교육을 받을 수 있도록 교육과정 운영위원회 차원에서 추가적인 대책을 마련할 계획임

연번	구분	성명	소속	직 위(급)	교내/외
①	위원장		호텔관광대학	학장	교내
②	위원		외식경영학과	교수	교내
③	위원		외식경영학과	교수	교내
④	위원		호텔외식관광프랜차이즈	교수	교내
⑤	위원		서울랜드(CPK)	상무	교외
⑥	위원		메이필드 호텔	대표	교외
⑦	위원		제이알더블유	총괄이사	교외
⑧	위원		한양대학교	교수	교외
⑨	위원		가천대학교	교수	교외
⑩	위원		스마트 FM 트랙	기업전문교수	교내
⑪	위원		관광대학원	교수	교내
⑫	위원		스마트 FM 트랙	기업전문교수	교내
⑬	학생대표		스마트 FM 트랙	학생대표	교내
⑭	학생대표		스마트 FM 트랙	학생대표	교내

건설한 참여협약기업 확대를 위한 수요조사의 방법 및 체계의 적절성

- 4차 산업시대와 더불어 코로나19 사태를 동시에 겪는 시기에서 외식기업들은 생존과 혁신을 위해 ICT 기술을 접목시키고 있음
- 이 과정에서 전통적인 외식기업들은 물론, 전문 ICT분야가 외식업계의 축을 담당하게 되는 경우도 발생함(독일의 딜리버리히어로 등)
- 따라서 단순한 회사의 브랜드 및 입지 외에도 향후 성장가능성 및 스마트 FM 트랙 학생들이 해당 회사에서 성장할 수 있는지 등의 2차적 판단 요소를 도입하여 신규 협약기업들을 확보하고자 함
- 기존 참여협약기업들에게는 스마트 FM 트랙 인적자원의 필요성을 지속적으로 인지시켜 수요를 조사할 예정임

스마트 FM 트랙 협의체 운영

- 지역단체들과의 유기적인 관계 개선을 위해 스마트 FM 트랙에서는 지역 내 영세사업체 대상 디지털마케팅 관련 시사점 제공하는 등의 지식공유를 배민아카데미와 지속적으로 추진할 예정임
- 지역 상권 활성화를 위해 해당 사업체들과 연계하여 라이브커머스 등 온라인판매 시스템을 구축할 계획임
- 레시피 개발에 대한 메뉴개발비를 지원하고 요리연구가의 전문 컨설팅을 통해 완성도 있는 레시피를 개발할 예정임. 우수 레시피로 선정된 메뉴는 실제 군자동 지역의 소상공인들과 연계하여 수익모델을 개발하고자 함
- 언택트 시대에 부합하는 특산품 UCC 홍보 콘테스트를 개최하여 지역사회 특산품을 홍보시킬 수 있는 방안을 마련하고자 함

스마트 FM 트랙 융·복합교육과정 모델 적용

○ 융복합 교육과정인 ‘세종나무(NAMU+) 융·복합 교육과정 모델’을 적용하였으며, 1단계는 1학년 융합탐색(창의 융합적 노마드 강좌 개설), 2단계는 2-3학년 전공심화(컴퓨터 프로그래밍, 스마트 푸드서비스 관련 일체), 3단계는 4학년 융합창작(캡스톤디자인, 산업체 현장실습) 순으로 추진함

운영 계획		타당성	실현 가능성
융합탐색	창의 융합적 노마드 강좌 개설	<ul style="list-style-type: none"> • 융학 교육 역량 배양 • 중핵필수과목을 통한 프로그래밍 능력 배양 	<ul style="list-style-type: none"> • 융합 지식 교류 확산 • 다양한 커리큘럼을 통해 타 학문 간 교류협력 강화
	컴퓨터 프로그래밍 역량 교육	<ul style="list-style-type: none"> • ICT 기반의 SW 역량 배양 	<ul style="list-style-type: none"> • 2학년부턴 다양한 컴퓨터공학 전공과목 수강 • 외식경영과 ICT 융합 전문가 활용
전공심화	스마트 푸드서비스 운영	<ul style="list-style-type: none"> • ICT와 연계된 조리, 서비스 분야 능력 배양 	<ul style="list-style-type: none"> • 각 분야의 현장 전문가 초빙 • 다양한 선택과목 제시, 산업협력 교수진으로 실무 중심 진행
	스마트 푸드서비스 경영	<ul style="list-style-type: none"> • 데이터 분석과 해석을 통해 실질적인 문제를 해결함 	<ul style="list-style-type: none"> • 사회조사방법론을 트랙 필수로 개발 • 경영 이슈를 제시하고 해결 위주로 학생 지도
융합창작	캡스톤디자인 교과도입	<ul style="list-style-type: none"> • 산업현장에서 문제해결 및 실무능력을 가진 인력 양성 	<ul style="list-style-type: none"> • 4학년을 대상으로 산학연계를 통해 실제 발생할 수 있는 문제 상황을 해결하는 교육과정을 제시하고 이를 산업체 전문가와 공동 진행
	산업체 현장실습	<ul style="list-style-type: none"> • 산업체 필요 역량 보유 • 교육/진로 미스매칭 최소화 및 취업의 질 향상 	<ul style="list-style-type: none"> • 산학협동으로 교육과정 개발 및 산업체의 전문가를 확보 • 산업체가 필요로 하는 인력 양성을 위해 연계 지원체제 구축

1.2 교육과정 설계 및 운영

가. 교육목표 및 인재상

□ 스마트 FM 트랙 교육목표 및 인재상

- 실무적 인재 : 외식산업 인프라에 대한 ICT 접목 능력, 스마트키친 능력 등을 고루 갖춘 자
- 융합형 인재 : 코로나로 침체된 외식산업을 재건하기 위해 스마트 경영 기법 및 온라인 홍보마케팅 능력 등 첨단 컴퓨팅 능력을 지닌 자
- 글로벌 인재 : 기업의 이익 증대를 위해 재무자료, 홍보자료, 인적자원자료 등의 데이터관리를 효율적으로 수행할 수 있는 자



나. 교육과정 개요

□ 교육과정 운영

○ 2020년과 마찬가지로 스마트 FM 트랙의 교육과정은 유지하되 일부 비대면 방식으로 진행되는 만큼, 강의 진행방식, 온라인강의 품질 등 강의 외적인 부분의 개선을 추진함

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	

○ 교육과정을 개발할 때의 중점사항은 교육목표와 인재상에 부합하도록 구성하는 것이었으며, 이를 위해 컴퓨터공학 기반 ICT 교육을 강화하고자 하였음. 더 나아가 습득한 ICT기술을 현장에 적용할 수 있도록 실무적용형 교육과정을 개설함

○ 외식경영과 ICT융합 등 두 개의 파트 27학점으로 구성하되 이들이 각각이 아닌 상호연계학습 될 수 있도록 세부커리큘럼을 구성함

- 외식경영은 트랙필수 6학점, 트랙선택 9학점 등 총 15학점을 이수해야 함
- ICT융합은 트랙필수 3학점, 트랙선택 9학점 등 총 12학점을 이수해야 함
- 총 27학점 중 학점 평균 B0 이상인 학생들에게 '스마트 푸드서비스 매니지먼트 트랙 이수' 를 졸업증서에 표기하여 경쟁력을 높임

다. 교육과정 도출체계

□ 교육과정 도출

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

구분	산업체 요구직무	직무별 세부 역량	필요교과	비고	
	지능형 주방 설계	주방 시설 배치, 사용법, 적합성, 운영의 편의성	SFM 주방시설관리론	기존	
		주방 자동화 시스템 구축, 지능형 기기/네트워크 이해	지능형 IoT 기초	신규	
			*5) 인공지능, *6) 지능형시스템, *1) 컴퓨터네트워크	기존	
			산학실무수행능력 융합 프로젝트 기획 및 수행 능력	스마트 FM 캡스톤디자인	신규
스마트 서비스	외식 빅데이터 마케팅	질적 및 양적 데이터 관리 및 분석	SFM 사회조사방법론	신규	
		데이터 분석, 시장조사, 수요예측	외식데이터분석, *4) 디지털마케팅	신규	
		고객의 니즈 파악, 제품 홍보 및 판매	외식서비스 마케팅	기존	
	외식 서비스 콘텐츠 개발	신메뉴, 가격 결정, 평가	메뉴계획과 디자인	기존	
		소프트웨어 기초 이해, 기초 코딩 및 기초 알고리즘 활용	*1) 컴퓨터 사고기반 기초코딩, *1) 프로그래밍입문-P, *6) SW설계기초	기존	
		모바일 앱 제작 기초, 모바일 앱 개발, 적용/응용	SFM 외식 서비스 앱 설계	신규	
			*1) 문제해결및실습: JAVA, *1) 데이터 베이스, *1) 모바일응용설계	기존	
		실감형 콘텐츠, 오감 정보, 증강현실, 경험 극대화	*1) 실감형 콘텐츠 제작 기초	신규	
			*2) 3D제작도구1, *2) 3D제작도구2, *2) 영상컨셉디자인	기존	
	산학실무수행능력 융합 프로젝트 기획 및 수행 능력	스마트 FM 캡스톤디자인	신규		
	스마트 경영	외식 SI 컨설팅	유통 물류, 운영 형태, 적용 방안	외식프랜차이즈 경영론, 외식산업경영론	기존
			공정 관리, 분석기법	외식관리회계	기존
지능형 데이터 분석, 빅데이터 분석 기술, 정보 수집·처리·분석·관리 자동화			SFM 딥러닝 기반 빅데이터 분석기초	신규	
			*3) 데이터마ining, *3) 스마트 의사결정체계, *3) 스마트/AI 알고리즘	기존	
산학실무수행능력 융합 프로젝트 기획 및 수행 능력			SFM 스마트 FM 캡스톤디자인	신규	

*1) 컴퓨터공학과 개설 기존 교과목

*2) 만화애니메이션텍 개설 기존 교과목

*3) 호텔관광경영학과 신규 개설 예정 교과목

*4) 관광플랫폼 D&M 트랙 신규 개설 예정 교과목

*5) 전자정보통신공학과 개설 기존 교과목

*6) 소프트웨어학과 개설 기존 교과목

라. 교육과정 이수체계

□ 스마트 FM 트랙 교육과정 이수체계도

구분	1학년		2학년	3학년	4학년
	기초/융합탐색		트랙기초	트랙심화	융합심화
공통	외식 경영			현장실습	
	ICT 융합	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터 사고기반 기초코딩 프로그래밍입문-P 	<ul style="list-style-type: none"> SW설계기초 외식 서비스 앱 설계 	<ul style="list-style-type: none"> 문제해결 및 실습: JAVA, 데이터베이스, 모바일 응용설계 중 최대 2과목 선택 	캡스톤디자인 (트랙필수)
스마트 키친	외식 경영		<ul style="list-style-type: none"> 기초서양조리실습 조리원리(트랙필수) 주방시설관리론 	<ul style="list-style-type: none"> 외국조리실습 동양조리실습 	
	ICT 융합		<ul style="list-style-type: none"> 지능형 IoT 기초 	<ul style="list-style-type: none"> 인공지능, 지능형시스템, 컴퓨터네트워크 중 최대 2과목 선택 	
스마트 서비스	외식 경영		<ul style="list-style-type: none"> 사회조사방법론 (트랙필수) 외식서비스마케팅 	<ul style="list-style-type: none"> 외식데이터분석 메뉴계획과 디자인 	
	ICT 융합		<ul style="list-style-type: none"> 실감형 콘텐츠 제작 기초 	<ul style="list-style-type: none"> 3D 제작도구1, 2 영상 컨셉디자인 중 최대 2과목 선택 	
스마트 경영	외식 경영			<ul style="list-style-type: none"> 외식프랜차이즈 경영론 외식관리회계 	
	ICT 융합		<ul style="list-style-type: none"> 딥러닝 기반 빅데이터 분석기초 	<ul style="list-style-type: none"> 데이터마이닝, 스마트 의사결정체계, 스마트 /AI 알고리즘 중 최대 2과목 선택 디지털마케팅 	

마. 교과목 개요

□ 스마트 FM 트랙 개설 예정 교과목 개요

구분	교과목	주요내용	기업 참여	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
기초	기초서양조리실습	서양 조리의 기초 이론 및 기초 조리, 응용요리 등 현장수준과 동일하게 교육	산학팀티칭	선택
심화	외국조리실습	세계적으로 인기 있고 대중적인 음식 위주의 외국조리 실습수업으로 진행	산학 팀티칭	선택
심화	동양조리실습	동양음식에서 볼 수 있는 고유한 식재료와 기본 조리법을 익히고 지역과 형식에 따른 맛, 조리법 등을 실습	산학 팀티칭	선택
기초	조리원리	조리 주요 원리와 조리과학에 관하여 강의	산학 팀티칭	필수
기초	SFM 외식 서비스 앱설계	외식서비스 관련된 모바일 앱 개발을 위해 시장 분석 및 개발 절차와 설계방법 이해	산학 팀티칭	선택

구분	교과목	주요내용	기업 참여	비고
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

바. 산학협력 교육과정 운영 계획

□ 산업체와의 공동 교육 개발과정 운영 계획

- 산업체에서는 특정한 하나의 능력만을 요구하는 것이 아닌, 복합적인 능력을 필요로 하므로, 산업체의 요구가 반영된 과목들을 수강하는 학생들과 산업체 간 만남의 장을 자주 개최하는 것을 목표로 함
 - 이 과정에서 산업체는 공동으로 개발한 교육과정에 대한 학생들의 이해정도를 확인할 수 있으며, 학생들은 산업체와의 소통을 토대로 상호 거리를 좁히도록 함
- 본 교육과정에서 2020년 산업체와 공동 개발한 교육과정 중에 산업체의 역할비중이 높은 과목은 [외국조리실습], [사회조사방법론], [스마트 FM 캡스톤디자인], [외식서비스앱 설계], [주방시설관리론] 등임
- 이러한 경험을 토대로 향후 스마트 FM 트랙 교육과정에서는 산업체와의 연계성을 보다 높이기 위해서 ‘전방산업체’ + ‘후방산업체’ + ‘스마트 FM 트랙’ 등 서로 사업적으로 연결된 복수의 기업체와 스마트 FM 트랙 간 논의를 통해 보다 확장성 있는 교육과정을 개설하고자 함
 - 상호의존성이 높은 복수의 기업들이 공동으로 제시하는 교육과정은 이후 보다 다양한 분야에서 활용할 수 있음을 의미함

□ 3T 산학협력 모델 운영

년도	Tier 모델	협력업체 수	운영 내용
3차년도 (2019)	T1	2개	·산학협력 프로젝트 공동 기획 및 인력 양성 ·체계적인 외식경영 시스템 구축 미팅
	T2	3개	·1:1 매칭 멘토링
	T3	5개	·설명회 및 특강
4차년도 (2020)	T1	2개	·기업체 현장견학 진행 ·인턴십 프로그램 진행
	T2	3개	·기업과 트랙학생 1:1 매칭 멘토링
	T3	5개	·학생 수요조사
5차년도 (2021)	T1	2개	·협약업체와 하계/동계 인턴십 프로그램 진행 ·코로나19로 인해 침체된 외식산업 극복 전략에 대한 산학협력 프로젝트 기획
	T2	3개	·산학협력 워크숍 진행 ·1:1 심층 멘토링
	T3	5개	·신규협약반 설명회 및 특강

○ T1 파트너스

- 협약업체와 하계/동계 인턴십 프로그램을 신설 및 운영할 예정임
- 코로나19 위기에 어떤 대응 전략과 추후 발전 전략을 지니고 있는지 등 극복전략에 대한 산학프로젝트를 추진하고자 함

○ T2 파트너스

- 협력업체 워크숍을 부대행사로 개최하여 참여학생들의 기업매칭 멘토링을 실시할 예정. 이는 단발성으로 그치지 않고 담당자와의 연락 유지를 통해 지속적으로 해당 업체 및 직무분야에 대한 멘토링 과정을 수행할 수 있게 지원할 예정임
- 협약기업과의 주기적인 간담회를 통해 트랙 학생과의 멘토 지도 및 1:1 면담을 강화하여 개인 맞춤형 성과관리를 할 수 있는 학생/홍보 관리시스템을 적극 활용할 계획임

○ T3 파트너스

- 협력업체 중 ICT 기반 협력업체를 추가 발굴하여 참여학생들의 관심을 보다 환기시키고 관계 구축을 위해 신규 협약반 설명회 및 특강을 진행할 예정임

사. 비교과 프로그램 운영 계획

정규교과과정과 비교과과정의 연계

구분	1학년	2학년	3학년	4학년
교과	프로그래밍 (대학 전체 공통 교과)	주방시설관리론 사회조사방법론 ICT 융합 기초 과목	외식데이터분석	캡스톤디자인
비교과	스마트 FM 트랙 소개 진로 및 학업 상담		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 매년 1회씩 2년 간 실시하였던 ‘외식서비스 앱설계 공모전’은 정규교과 과정과 비교과과정 연계의 예시로서, 연차를 거듭하여 선행 자료가 누적됨에 따라 학생들의 결과물이 질적 향상될 것으로 기대됨. 더하여 19년 공모전에서의 애로사항을 사전 전달하여 시행착오를 줄여 결과의 품질을 높이고자 함
- 교육과정 내 과목별 개요와 주차별 과정을 토대로 학업주기별 비교과과정(간담회, 산업체 미팅 등) 연계를 추진함
- 특히 21년도에는 COVID-19 완화로 인해 각종 박람회, 외부 교육과정들에 대한 접근성이 점차 높아질 것을 감안하여, 학생들의 필요를 충족할 수 있는 대면·비대면 외부 행사 참여에 대해서도 적극적으로 검토할 예정임

특화된 전공 교과 및 비교과 교육 프로그램 운영 계획

- 외식업계에서는 딥러닝 기반 빅데이터 분석이 활발히 적용되고 있지만, 외식경영학 분야에서는 ICT 융합 과목이 거의 없는 실정이며, 특히 딥러닝 기반 빅데이터 분석 기초와 지능형 IoT 기초 과목은 기존 교육과정과는 완전히 차별화된 형태임

- 이러한 점을 토대로 스마트 FM 트랙 학생들이 지역사회 식당의 데이터를 직접 수집하고 이를 분석하는 등 지역사회 공익형 비교과과정을 매칭함
- 여기에서 도출된 결과물들은 향후 관련 학회에 발표하는 것을 목표로 함

아. 타 프로그램과의 연계 운영 성과 및 계획

빅데이터 외식경영 애널리틱스 융합전공 개설 논의 중

- 외식경영학전공에서 2021년 9월부터 개설하는 빅데이터 외식경영 애널리틱스 융합전공에는 빅데이터를 활용한 4차 산업혁명 기반 외식경영 의사결정체계를 학습하기 위한 논의 중에 있으며, 4차산업혁명시대의 핵심 키워드 중의 하나인 드론을 외식 음식배달 산업에 적용하기 위한 초석을 마련하기 위해 본교 항공우주공학과와의 연계융합과정을 계획하고 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

2. 혁신적 교육방식 운영 계획

혁신적 교육방식 도입 교과목

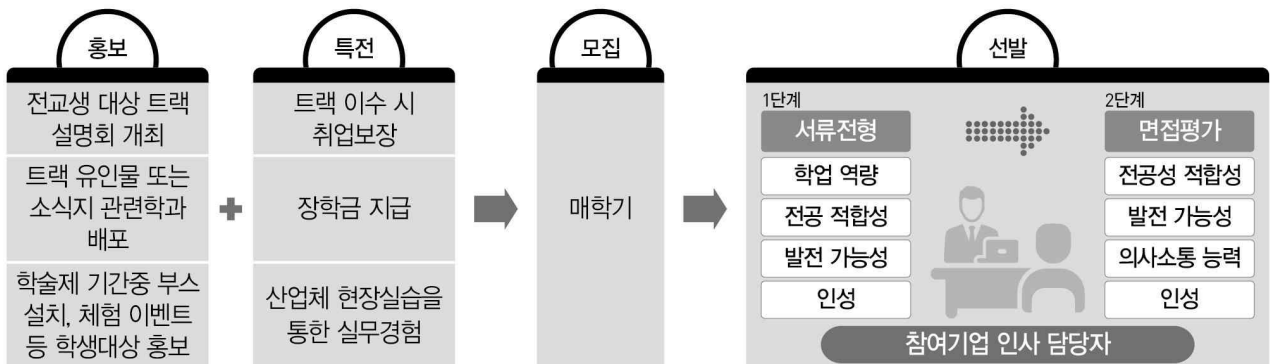
교육방식 구분	적용과목	교과/비교과	운영시기	주요내용
PBL	SFM 외식 데이터 분석	교과	'21년 1학기	외식산업에서 소비자 행동을 예측하기 위한 데이터 분석을 그룹별로 과제(프로젝트)를 바탕으로 PBL수업형태로 진행될 예정
FL	SFM 딥러닝 기반 빅데이터 분석 기초	교과	'21년 1학기	빅데이터 분석을 기반으로 고객의 외식 구매 정보를 분석, 추천 마케팅, 신규 서비스 발굴을 실습을 통해 학습할 예정
이론+실습	외국조리	교과	'21년 1학기	세계적으로 인기 있고 대중적인 음식 위주의 외국조리 실습수업으로 진행
PBL	SFM 외식서비스 앱 설계	교과	'21년 2학기	외식서비스 관련된 모바일 앱 시장 분석, 앱 개발을 위한 관련 기술 이해 및 아키텍처 설계 관련 학습을 PBL 수업형태로 개설
PBL	SFM 캡스톤 디자인	교과	'21년 2학기	모바일앱구축이나 빅데이터 분석기술을 이용하여 포트폴리오 또는 연구논문 작성
이론+실습	동양조리실습	교과	'21년 2학기	동양요리의 변천으로 개발된 응용요리, 지역과 형식에 따른 조리법을 학습
현장실습	외식앱 플랫폼 설계	비교과	'21년 여름학기	방학 중 외식산업의 주축이 되는 배달서비스 앱 디자인 지식을 현장실습을 통해 습득

- SFM 외식데이터분석은 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
- 외국조리와 동양조리실습은 실제 조리과정을 학생들이 직접 참여 및 결과물을 보여준다는 점에서 실습수업의 장점을 극대화할 것으로 기대됨
- SFM 외식 서비스 앱설계는 ICT 융합과목으로써 외식산업과 관련한 모바일 앱 설계의 기초를 학습하고 창의적인 아이디어를 제시하여 해석하는 교과목으로써 학생들의 IT 분야에 대한 개인 역량이 강화될 것임
- SFM 캡스톤 디자인은 사회수요를 반영한 사회맞춤형 교육과정의 결과물을 도출해내는 필수과목으로써 외식산업분야의 여러문제를 ICT기술로 해결할 수 있는 능력을 길러주기 위해 설계된 역량강화 프로그램임
- 현장실습에서는 다양한 브랜드별로 주문 프로세스를 시스템화하여 고객에게 맞춤 서비스를 제공하는 앱 개발에 학생들이 직접 참여한다는 점에서 경험적 가치를 극대화할 것임

3. 학생선발 및 진로지도 운영 계획

□ 우수학생 확보 및 선발



- 교내 학생들을 대상으로 스마트 FM 트랙을 주기적인 설명회, 유인물, 부스 운영, 각종 이벤트 등을 통해 홍보 체계를 구성함
- 트랙 이수 학생 취업 시까지 관리 보장 제도와 장학금 지급, 현장실습 등의 특전으로 충분한 지원자를 확보할 예정임
- 트랙학생 선발 절차는 1단계 서류평가, 2단계 심층면접 진행을 통하여 모집할 예정
- 채용약정기업의 실무자가 반드시 참여하는 형태의 면접을 진행하였으며, 충분한 질의응답 시간을 부여하여 지원자의 목표에 부합하는 트랙에 지원할 수 있도록 함
- 학생/홍보관리시스템을 구축하여 학생들의 정규교과/비교과활동, 자기소개서 등 선발에 필요한 정보들을 학생/홍보관리시스템 DB에 통합 저장하여 인재-기업 간 원활한 매칭을 유도함
- 기업은 원하는 인재상을 학생/홍보관리시스템에 등록하고 기업 수요중심의 직무 역량을 교육하여 학생들의 채용 연계성을 높임

□ 1단계 서류평가 및 2단계 심층면접 진행

선발 절차		전형 방법 및 전형 요소	
서류 제출	제출 서류	지원서, 학부성적표, 공인자격증, 경력증명서, 기타 증빙자료	
1단계 서류 평가	전형 요소	학업역량	직전 학기까지의 평균 학점
		전공적합성	스마트 FM 트랙에 대한 관심도, 융합전공에 대한 이해도, 성적
		발전가능성	어학 점수, 기타 경력 사항
		인성	봉사활동 및 교내외 비교과 활동
2단계 면접 평가	전형 요소	전공적합성	지원동기, 진로계획, 트랙에 대한 관심도와 이해도
		발전가능성	어학 능력 및 기타 경력 사항
		의사소통능력	질문 이해도, 표현력, 시간 활용 능력
		인성	리더십 및 공동체 의식, 정직과 성실성, 면접 태도

※ 사업 참여기업 인사담당 임원 등이 서류평가 및 면접평가에 참여

□ 선발된 학생에 대한 학생 역량 강화 및 지원

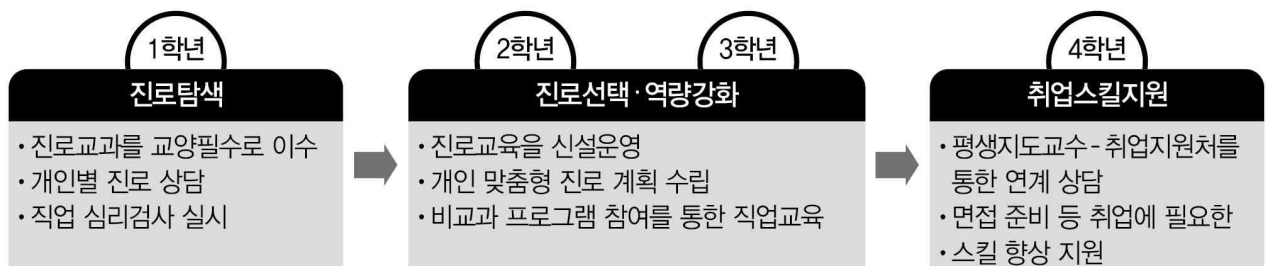
구분	내용
교육 여건 개선	·대학 교육, 취업, 창업 등을 사회맞춤형 시스템으로 전면적 개편 ·교육용 기자재 및 전산실습실 리모델링
장학금 지급	·공모전 지원을 통해 공모전 우수학생 장학금 지급
학습역량 강화	·평생지도교수 배정으로 학사지도, 진로 및 취업상담을 유기적으로 진행
비교과활동 지원	·ICT 관련 비교과프로그램 개발 ·외부 실무전문가 초청 특강/전공에 대한 이해도 및 간접 실무경험 고취

□ 학생상담을 위한 체제 구축, 진로지도 및 경력개발 시스템 운영

- 평생지도 교수제를 채택하여 학생과 교수 간의 밀접한 상담을 실시하고, 학생과 협약기업 전문가의 멘토링을 통해 진로탐색 역량을 향상시킴
- 학교생활지도, 학습지도, 심리상담 및 진로취업 상담이 유연하게 진행될 수 있도록 교수학습개발센터, 학생생활상담소 등 거점에서 상담을 진행할 수 있도록 함
- 스마트 FM 트랙 학생을 대상으로 기업체와의 멘토링 과정을 연계하여 원활한 진로 매칭을 유도함

□ 사회진출까지의 전주기적 진로 설계 및 경력관리체계 운영

- 협업학습 체계를 구축하여 재학생 멘토 지도, 1:1 면담 확대, 학습능력 평가를 수행하고 학생들의 문제해결능력, 의사소통 능력, 협업 능력을 향상시킴
- 전공별 진로에 대한 취업지도를 강화하여 전공 관련 다양한 진출 방안 지도함
- 학생들이 전공역량에 기초하여 본인에게 적합한 분야를 탐색하도록 지도함
- 외식경영 및 컴퓨터 전공자를 대상으로 3학년 2학기에도 별도심사 과정을 거친 뒤 트랙 이수 과정을 허용함



□ 취업률 관리 체계 구축

- 대학 차원에서 전교생을 대상으로 취업 지원 프로그램을 운영하여 학생들의 다양한 실무 대처능력을 배양시킴
- 교육과정 평가센터를 통한 체계적인 질 관리체계를 구축하고 재학생, 기업체 대상 정기적 만족도 평가를 실시함. 더하여 현재 만족도 조사의 측정항목에서 제외된 코로나19 관련 항목들을 추가하여 변화된 교육체계 또한 재점검하고자 함
- 트랙차원에서 분기별로 연 4회 교육과정개발 운영위원회를 개최하여 협약기업의 직무수요를 재점검하고 교육과정개설에 반영할 예정임. 더 나아가 학생/홍보 관리 시스템을 활용하여 수준별 멘토링을 시행할 계획임
- 협약기업 취업 현황을 검토하고, 협약기업을 변경, 취소 및 신규 기업 협약 등 관리함
- 학기 초에 전교생을 대상으로 다양한 홍보 채널(홍보용 전단, SNS, 설명회 등)을 통해 홍보 효과를 높이고, 학기 말 트랙을 시작할 학생을 대상으로 추가 모집을 홍보하여 학생들의 트랙에 대한 접근성을 높임. 더 나아가 영역별 교과 성적 우수자를 대상으로 이메일로 트랙과정을 안내하고 개별 면담을 시행함
- 트랙 이수 과정 내에서 중도포기자가 발생하지 않도록 스마트 FM 트랙 학생 간 이수 선후배 멘토-멘티를 지정 운영하는 형태의 관리체계 구축함

□ 학생 선발 계획 및 학생 선발을 위한 산업체 정보제공 계획

- 학생들에게 트랙 과정상의 이점 및 졸업생들의 후기 등을 소개하며, 트랙에 대한 관심도를 높임
 - 본교 SNS 채널을 적극 활용하고, 선후배간 네트워크를 활용하여 홍보를 장려함
- 학생/홍보관리시스템을 활용한 산업체 정보제공계획
 - 트랙 학생과 기업 간 원활한 취업 매칭을 위해 트랙 학생들의 교과/비교과활동, 포트폴리오 등 선발에 필요한 정보들을 DB화하여 통합 저장 및 공유할 예정임
 - 기업은 시스템에 접속 후 트랙 학생들에 대한 정보를 열람하고, 기업의 인재상과 부합하는 학생들에 대해 채용 및 관리를 실시할 수 있음
 - 다만, 열람 시 학생들의 개인정보는 열람할 수 없음
- 채용 연계 강화계획
 - '21년도에는 산업체의 의견을 반영하여 교과과정을 보다 개선하고 즉각 업무에 투입될 수 있도록 실무적 기회를 늘리고자 함
 - 각 산업체가 원하는 인재상을 학생/홍보관리시스템에 등록한 뒤, 이를 학생들이 자유롭게 열람할 수 있도록 하여 채용 연계성을 높일 계획임

□ 선발된 학생에 대한 학생 역량 강화 및 지원방안

- 교육 여건 개선
 - 신규 공간구축을 통하여 스마트 FM 트랙 학생들의 회의, 연구, 발표 등 세미나 시설과 비교과 프로그램 실습 및 외식경영 방법론 습득에 적합한 환경을 지속적으로 구축 및 개선할 예정임
 - 현장미러형 조리실습실을 통하여 최첨단 조리실습 교과수업을 지원하고 지자체 및 지역 산업체 등과의 협력공간으로 활용할 계획임

- 전문 장비구축을 통하여 전문적이고 자율성이 보장된 학습 분위기를 조성할 수 있도록 하며, 면접영상 촬영용 카메라, 마이크 조명 등 장비를 구축하여 가상면접 시뮬레이션을 진행하는 등 스마트 FM 트랙 학생들의 취업준비에 도움이 될 수 있도록 함

○ 학생 지원방안

- 21년도 트랙에서는 학생들 개개인의 관심사, 보유역량 등을 토대로 맞춤형 산업체 특강을 기획함
- 코로나19로 특강 등이 위축된 가운데 효율적인 온라인 비대면 강의전달 방안을 마련하고 이를 토대로 맞춤형 특강을 제공함
- 또한, 협약기업들이 겪고 있는 경영상의 애로사항 등에 대해 학생들이 해결아이디어를 제시하는 형태의 행사를 기획 예정임

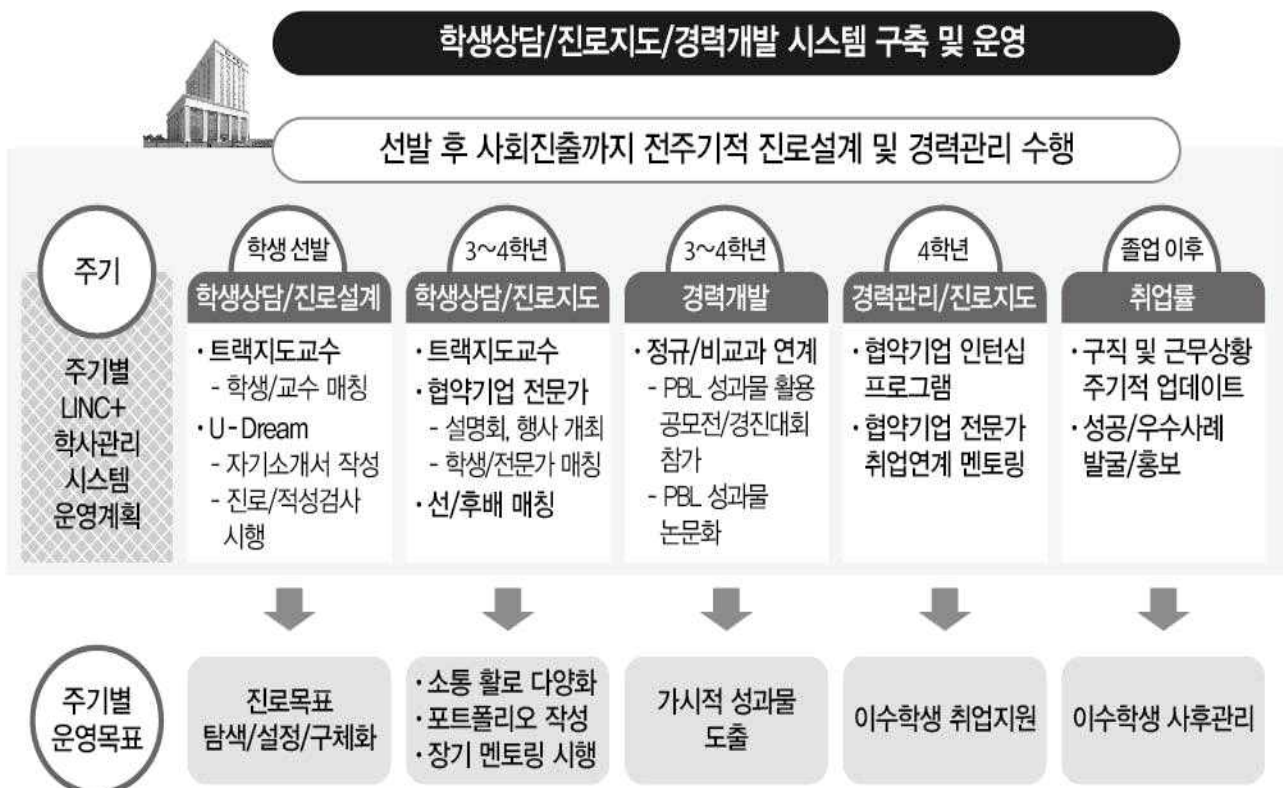
□ 학생상담을 위한 체제 구축, 진로지도 및 경력개발 시스템 구축 및 운영

○ 트랙지도교수 및 기업전담교수들과 정기적 면담을 실시함

- 전문화된 학생들의 개개인 관심사, 보유역량 등에 대한 자료를 토대로 담당자 배정 후 면담을 실시할 계획임
- 21년 졸업생을 배출한 만큼, 트랙 선후배 간 정보 공유, 멘토링 관계 형성 등을 제공할 예정임
- 개인 맞춤형 성과관리를 할 수 있는 학생경력개발시스템을 활용하여 협약기업이 주기적인 멘토 지도 및 1:1 면담을 할 수 있도록 관리할 예정임
- 트랙차원에서 분기별로 연 4회 교육과정개발 운영위원회를 개최하여 협약기업의 직무수요를 재점검하고 교육과정개설에 반영할 예정임. 더 나아가 학생/홍보 관리 시스템을 활용하여 수준별 멘토링을 시행할 계획임

○ 학생경력개발시스템의 DB를 활용한 학생 개개인별 포트폴리오 작성 및 진로지도를 실시함

○ 이후 학생경력개발시스템의 상담기록 및 포트폴리오를 분석한 결과와 연계하여 사후관리를 실시함



□선발 후 사회진출까지의 전주기적 진로설계 및 경력관리체계 구축 및 운영

- 트랙에 선발이 된 학생들은 트랙지도교수, 기업전담교수, 산업체, 트랙 선배 등의 채널을 통해 멘토링 관계를 구축하게 되며, 이후 지속적인 정보교류로 사회진출에 대한 자기만의 가이드라인을 형성할 수 있도록 함
- 공모전, 논문, 산업체 경력 등 학생들의 포트폴리오를 보다 경쟁력있게 만들 수 있는 비교과 과정 활동들을 적극적으로 장려 및 기획함
- 졸업을 앞둔 학생들에게는 학생 개개인에게 적합한 인턴십 프로그램을 매칭하여 향후 완전형태의 취업까지 이어질 수 있도록 과정 간 관리를 실시함

□취업률 관리체계 구축 및 운영

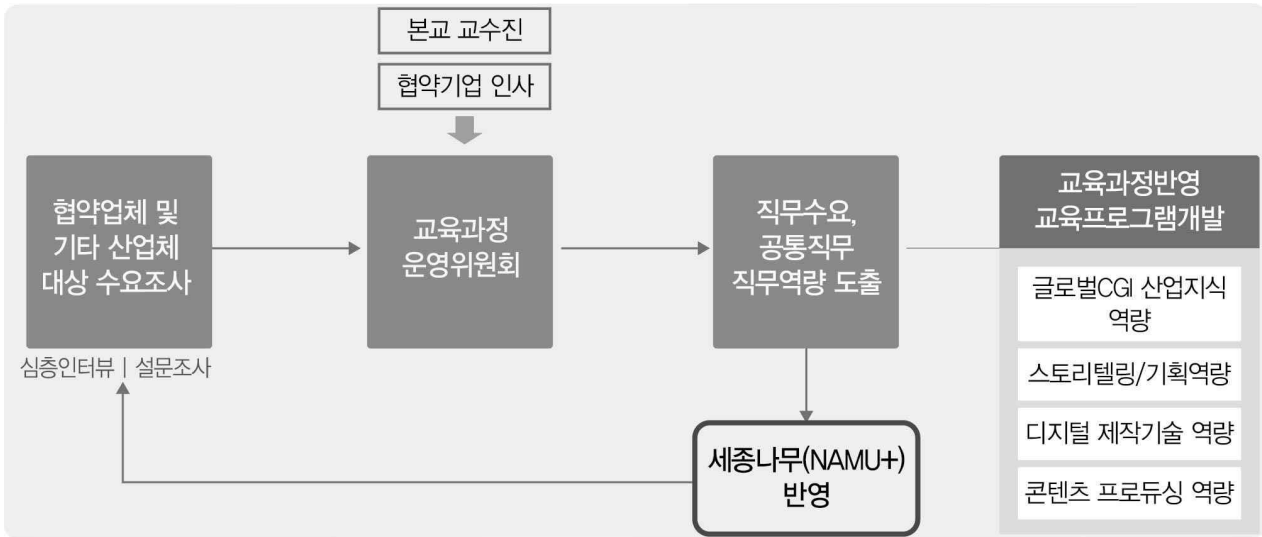
- 취업률 관리는 크게 3단계로 구성됨
 - 1) 중도포기 방지 : 학생들과 주기적으로 맞춤형 면담 및 동기유발형 비교과과정을 적극 추진하여 중도포기를 예방함
 - 2) 학습 및 포트폴리오 전(중)과정 관리 : 학생들의 학습 단계별, 흥미 적합형 활동들을 제시하여 능동적으로 포트폴리오를 관리할 수 있도록 동기를 부여함
 - 3) 졸업 이후 사후관리 : 졸업생의 경우 구직현황, 취업현황, 이직현황 등에 대한 정보를 관리하고, 우수사례를 선정하여 관리체계 고도화에 활용함. 더하여 협약기업 특강 및 워크숍 진행시에 졸업생도 참여시켜 지속적인 사후관리를 진행할 예정임

3 글로벌 CGI 애니메이션 트랙(Global CGI Animation Track)

1. 특성화된 교육과정 운영 계획

1.1. 수요조사

□ 수요조사 수행내용



□ 직무수요 분석 및 공통직무 도출

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

연번	업체명	성명	소속/분야	직위(급)	의견요약
①			3D애니메이션	대표/감독	•COVID-19로 해외공동제작 및 애니메이션에 대한 투자도 중단되어 업계 어려운 상황. 실감콘텐츠 및 뉴미디어를 이용한 활로 개척도 필요할 듯
②			3D애니메이션	대표/감독	•COVID-19로 OTT성장해도 현 국내 애니메이션에는 영향이 미비, 향후 OTT진입을 위한 기획작품개발 필요, 잘 훈련된 기획 및 제작전문인력이 지속적으로 필요함
③			3D애니메이션, 캐릭터	사장	•COVID-19로 캐릭터 및 애니메이션과 깊은 관계인 장난감산업의 침체가 애니메이션산업에 영향, 애니메이션 인력고용형태도 불안정, 포스트코로나 대비한 전문인력양성에 대해 고려해야함
④			3D애니메이션, 캐릭터	대표	•국내 CGI 애니메이션산업의 제작환경과 시스템이 급변, 매우 어려운 상태이나 게임엔진의 활용 등을 통해 제작기간을 단축하고 새로운 플랫폼을 개척할 필요있음. 또한 전문인력 보급위해 산학협동 장려함
⑤			실감형콘텐츠	본부장	•COVID-19로 실감콘텐츠의 실용화가 가속화되면서 CGI 기획 및 제작전문인력이 시급한 상황임. 이를 위해 산학프로그램 등의 개발 및 소통이 필요함

○ 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 애니메이터	2D애니메이터, 3D 애니메이터
테크니컬디렉팅	CGI 애니메이션, 실감콘텐츠 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 디렉팅	기획개발을 운영하고 스토리를 구성하는 크리에이티브 프로듀싱 애니메이션, VFX, 첨단영상을 구성하고 연출	기획자, 프로듀서 애니메이션감독/연출

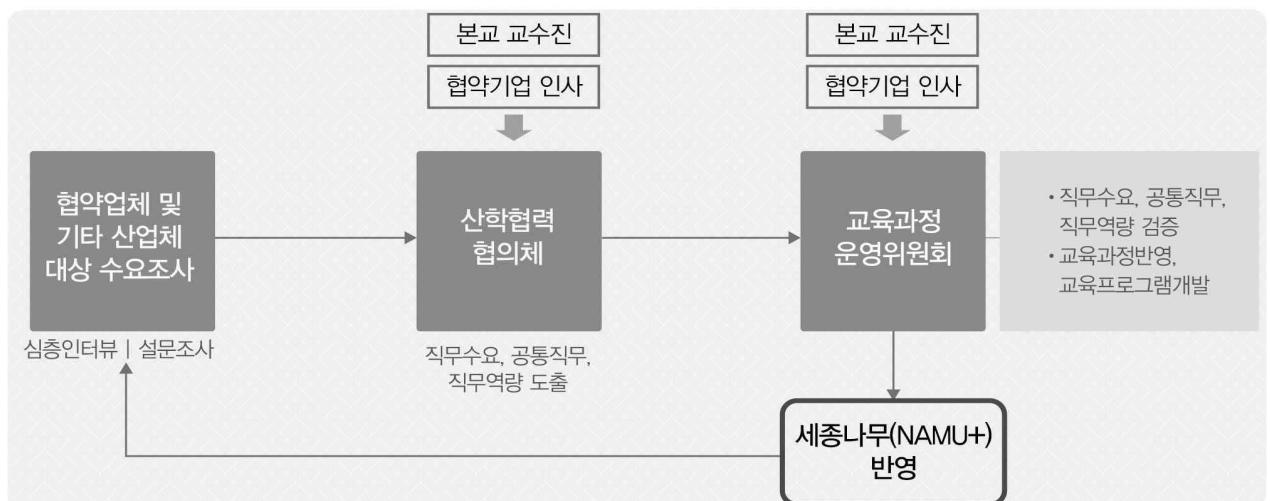
□ 교육과정 운영위원회 구성 및 운영 계획

○ 교육과정 운영위원회는 본교 교수진과 산업체 전문가들을 중심으로 조직

○ 21년도 교육과정 운영위원회는 연 3회 개최 예정

연번	구분	성명	소속	직 위(급)	교내/외
①	위원장		만화애니메이션텍	교수	교내
②	위원		만화애니메이션텍	교수	교내
③	위원		만화애니메이션텍	교수	교내
④	위원		만화애니메이션텍	교수	교내
⑤	위원		만화애니메이션텍	교수	교내
⑥	위원		만화애니메이션텍	기업전문교수	교내
⑦	위원			대표/이사	교외
⑧	위원			대표/부회장	교외
계	총 8명				

□ '21년도 수요조사 운영계획



- COVID-19 상황이 지속되면서 많은 애니메이션 및 CGI관련 산업체가 어려움을 겪고 있는 상황이므로 당분간 수요조사는 협약기업을 대상으로 운영하고, 산업체의 인력관련 요구현황을 보다 정확하게 파악할 수 있도록 일부 설문항목을 추가할 예정임
- 기존의 수요조사 방법이 적절하다고 판단되므로 산업체 인사들을 대상으로 한 심층인터뷰 후 교육과정 운영위원회와 산학협력협의체를 적극 활용하여 교육과정에 충실하게 반영하도록 함

□ **교육과정 반영 체계 계획**

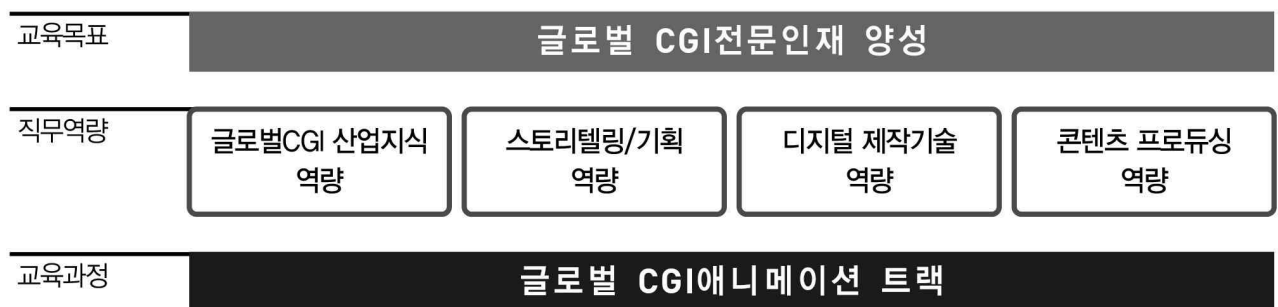
- 산업체 대상 심층인터뷰 및 수요조사 결과를 바탕으로 산학협력협의체의 의견을 거쳐 현재 산업계의 수요에 맞춘 직무역량을 점검하고 교육과정 운영위원회의 회의를 통해 교육과정에 반영하는 환류 시스템으로 운영함. 현장의 수요와 요구를 즉각적으로 파악하고 융통성 있게 교육과정에 적용시킬 수 있다는 장점이 있음
- '21년도 교육과정 개편을 위한 교육과정 개선계획은 아래와 같음

연번	항목	실시시기	참여주체
1	산업체 설문조사	·연 2회	·산업현장 전문가
2	산학협력 협의체	·연 1회	·참여업체 전문가 및 참여교수
3	교육과정 운영위원회	·연 3회'	·교육과정 운영위원
계	총 6회		

- 심층인터뷰 결과 COVID-19 이후 급성장하고 있는 실감콘텐츠 제작전문인력 수요증가 및 4학년 취업역량 증대를 위해 ‘21년도 1학기 개설 예정인 <영상캡스톤디자인> 과목에서 VFX 전문가 강의를 시행하고자 하며, 산학공동프로젝트로 산업체와 공동으로 실감 콘텐츠 제작 프로젝트를 진행할 예정임

1.2. 교육과정 설계 및 운영

가. 교육목표 및 인재상



□ **글로벌 CGI 애니메이션 트랙 교육목표**

- 포스트코로나 시대에 대비하여 애니메이션 및 실감콘텐츠 등의 뉴미디어 산업의 핵심을 선도하고 하이브리드 제작환경에 대응하여 산업의 재건에 이바지할 수 있는 실용적인 직무역량 중심의 소프트웨어형 글로벌 융복합 전문인력을 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 CGI애니메이션트랙의 직무분석 및 필요역량

구분		글로벌 CGI 애니메이션 트랙		
직무 분석	직무군	디지털 애니메이션	VFX	첨단응용영상
	주요 직무 단위	·영상기획 ·디렉팅/디지털애니메이션 ·디자인/컨셉아트	·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 글로벌CGI산업지식 역량	디지털 제작기술 역량	콘텐츠 프로듀싱 역량

글로벌 CGI애니메이션트랙 전공교육과정 운영계획

- 트랙참여학생의 경우 만화애니메이션택 전공과목 중 트랙필수과목 3학점, 트랙선택과목 27학점, 총 30학점을 B0이상 취득 시 ‘글로벌 CGI애니메이션트랙 이수’를 인정하고 졸업장에 표기함

이수구분	이수학점			비고	학위
	전공	복수전공	부전공		
전공필수	28	15	9	필수 이수	소프트웨어융합학사 (글로벌 CGI 애니메이션 트랙 이수 표기)
전공선택	34	24	12		
합계	62	39	21		

다. 교육과정 도출체계

교육과정 도출

- 산업체 심층인터뷰, 교육과정 운영위원회, 산업체 설문조사를 통해 애니메이션 분야 주요 직무 분석 및 수요를 확인, 직무별 역량을 도출하여 교과목을 편성함
- 학생들은 적성에 따라 세부적인 역량을 강화할 수 있도록 필요 교과를 이수하고, 교과 및 비교과과정에 편성된 각종 현장밀착형 프로그램에 참여함으로써 산업 현장에서 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	스토리텔링	내러티브 구조, 스토리텔링 연구	내러티브워크숍	기존
	비주얼 디벨롭먼트	컨셉아트, 배경, 캐릭터룩 개발 기초 설계	비주얼 디벨롭먼트1,2	신규
	디지털 필름메이킹	디지털에디팅, 조명, 필름메이킹	디지털스토리텔링	기존

구분	산업체 요구 직무	직무별 세부 역량	필요교과	비고
디지털 애니메이션 & 코믹스	기획, 마케팅, 리서치	엔터테인먼트 리서치/마케팅/기획	콘텐츠기획1,2	기존
	디지털애니메이션, 디렉팅	애니메이션분석, 액팅능력	애니메이션액팅1,2	기존
	디지털애니메이션	애니메이션 연출 기초 및 심화, 프리비즈 제작	프리비즈워크숍12,	신규
	디지털 코믹스 제작	코믹스 제작기법, 융합코믹스연구	디지털 코믹스 제작1,2	기존
	만화제작	만화제작기법	만화제작1,2	기존
	코믹스기획, 디렉팅	산학실무수행능력/프로젝트설계	코믹스캡스톤디자인	기존
	영상기획, 디렉팅	산학실무수행능력/프로젝트설계	애니메이션코어스튜디오1,2	기존
VFX /첨단 응용영상	테크니컬디렉팅	CGI애니메이션 소프트웨어연구 등	3D 제작도구 1,2	기존
	디지털애니메이션, 디렉팅	영상 및 애니메이션연출, 프리프로덕션 디자인	디지털애니메이션디렉팅1 ,2	기존
	디지털애니메이션, 테크니컬디렉팅	3D/CGI 애니메이션	애니메이션워크숍1,2 이펙트디자인1,2	신규 기존
	영상기획, 디렉팅	산학실무수행능력/프로젝트설계	영상캡스톤디자인	기존
	테크니컬디렉팅	첨단영상기획,AR/VR/Gam	3D제작도구고급1,2	신규

라. 교육과정 이수체계

글로벌 CGI 애니메이션 트랙 교육과정 이수체계도

○ 교육과정을 2학년 기초심화, 3학년 전공심화, 4학년 융합창작으로 세분화함. 과정내에서 트랙교과목을 선택하여 총 30학점을 이수함



글로벌 CGI애니메이션트랙 개설 예정 교과목

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

과정명	2학년	3학년	4학년
	기초심화	전공심화	융합창작
공통	•콘텐츠기획1,2, 내러티브워크숍, 디지털스토리텔링, 프리비즈워크숍1,2, •AI for Business, 빅데이터 플랫폼 경영	•비주얼디벨롭먼트1,2 •애니메이션워크숍1,2	•영상캡스톤디자인, 코믹스캡스톤디자인, 애니메이션코스튜디오1,2
디지털 애니메이션 & 코믹스 과정	•애니메이션액팅1,2, 만화제작1,2	•디지털애니메이션디렉팅1,2 디지털코믹스제작1,2	상동
VFX과정	•3D 제작도구1,2	•이펙트디자인1,2	상동
첨단응용 영상과정		•3D제작도구고급1,2	상동

- 관광플랫폼 D&M에서 개설하는 AI for Business, 빅데이터플랫폼경영 과목에 대해 학점인정을 실시예정임
- 급변하는 산업에 대응하기 위해 산업체 수요조사 결과를 반영한 7개 교과목 및 교육내용 변경, 2021년도 1학기부터 운영 계획(디지털모션스튜디오1,2는 프리비즈워크숍1,2, 3D애니메이션종합설계1,2는 애니메이션워크숍1,2, 3D제작스튜디오1,2는 3D제작도구고급1,2, 비주얼디벨롭먼트와 영상컨셉디자인은 비주얼디벨롭먼트1,2로)

마. 교과목 개요

□ 글로벌 CGI 애니메이션 트랙 교과목 개요

구분	교과목	과정 구분	주요 내용	기업참여 성과	이수학생 수(명)		비고
					2021년 1학기	2021년 2학기	
기초 심화 (2 학년)	콘텐츠기획 1,2	전공필수	마케팅, 기획연구	특강,교과목컨설팅	75	-	
	내러티브워크숍	전공선택	스토리텔링, 내러티브 구조	산업체멘토링	75	-	
	디지털스토리텔링	전공선택	디지털편집/조명/ 필름메이킹	산업체멘토링	-	-	
	프리비즈워크숍1,2	전공선택	애니메이션 연출 및 프리비즈의 이해	특강,교과목컨설팅	47	-	
	애니메이션액팅 1,2	전공선택	애니메이션 액팅의 이해	산업체 특강	50	-	
	3D 제작도구 1,2	전공선택	3D 애니메이션 제작소프트웨어 이해	산업체 특강	65	-	
	만화제작 1, 2	전공선택	만화제작 실무 및 설계	겸임교원강의,특강	49	-	
전공 심화 (3 학년)	비주얼디벨롭먼트 1,2	전공필수	배경, 캐릭터 개발 기초 설계	산업체멘토링	71	-	
	디지털애니메이션 디렉팅 1, 2	전공선택	애니메이션 연출 고급 과정 애니메이션 제작	교과목컨설팅	26	-	
	디지털코믹스 제작 1,2	전공필수	디지털 응용 코믹스 제작 및 연구	겸임교원강의	51	-	
	애니메이션워크숍 1, 2	전공선택	3D애니메이션기획/제작	산업체 특강	44	-	
	이펙트디자인 1,2	전공선택	시각효과 기초 및 심화	겸임교원 팀티칭, 특강	41	-	
	3D제작도구고급1,2	전공선택	CGI, 첨단영상 제작	산업체 특강	54	-	

구분	교과목	과정 구분	주요 내용	기업참여 성과	이수학생 수(명)		비고
					2021년 1학기	2021년 2학기	
융합 창작 (4 학년)	영상캡스톤디자인	전공 선택	VFX분야 직무역량 강화	산업체 전문가 강의진행	15	-	
	코믹스캡스톤디자인	전공 선택	만화제작 직무역량 강화	산업체 특강	-	-	
	애니메이션코어 스튜디오1, 2	전공 필수	다양한 장르의 애니제작	산업체 특강	30	-	

바. 산학협력 교육과정 운영 계획

□ 산업체와의 공동 교육 개발과정 운영 계획

- 교과목별 전문가 특강, 하계 및 동계 인턴십 운영 등 ‘20년도 시행한 산업체와의 공동 교육과정 이 성공적이었음. 이를 더욱 확대해 운영할 예정임
- 아울러 급변하는 산업 환경에 적극적으로 대응하기 위해 공동교재개발보다는 산학공동프로젝트를 개발하여 XR스튜디오를 활용한 실감콘텐츠 및 뉴미디어 콘텐츠 제작 파이프라인을 습득하고 관련 교과목 컨설팅을 받는 방향이 더 효과적이라 판단되어 시행할 예정임. 또한 실감콘텐츠 및 뉴미디어 콘텐츠 관련하여 산업체와 함께 비교과프로그램 뿐만 아니라 트랙교과목으로 교과목 개발을 논의할 예정임
- 일부 과목에 대한 교과목 컨설팅을 확대 실시하도록 하고 산업체에 현장 친화적 전문인력 공급을 위해 현장미러형 실습실인 애니메이션 프로젝트랩(광개토관 1224호)에서 ON CAMPUS 인턴십을 실시할 예정임
- 기 구축된 원격강의시스템을 적극 활용하여 산업체 전문가를 활용한 다양한 비교과프로그램을 개발할 예정임

사. 비교과 프로그램 운영 계획

□ 정규교과과정과 비교과과정의 연계

구분	운영계획		
	2학년	3학년	4학년
교과	프리비즈워크숍1,2	디지털애니메이션디렉팅1,2	영상캡스톤디자인, 애니메이션코어스튜디오1,2
비교과	하계 및 동계 산학공동프로젝트 연계		직무특강, 취업상담, 개별면접컨설팅
교과	만화제작1,2 애니메이션액팅1,2 3D제작도구1,2	이펙트디자인1,2	애니메이션코어스튜디오1,2
비교과	전공역량강화 전문가특강		

- 2020년 진행된 하부과제 중 동계 산학공동프로젝트워크숍의 기획결과물을 2021년 1,2학기 프리비즈워크숍1,2 및 디지털애니메이션디렉팅1,2 등의 정규 교과목과 연계하여 동계산학공동프로젝트 워크숍 종료 이후로도 참여학생으로 하여금 지속적인 작품 제작 및 유튜브 채널관리가 가능하도록 함
- 협약기업과 공동으로 실감콘텐츠 제작기술관련 워크숍 운영을 논의 중임. 이를 통해 현재 수요가 급증하고 있는 실감콘텐츠분야에 학생들의 전문제작기술 습득을 통해 인턴십 및 취업에 도움이 될 수 있도록 함

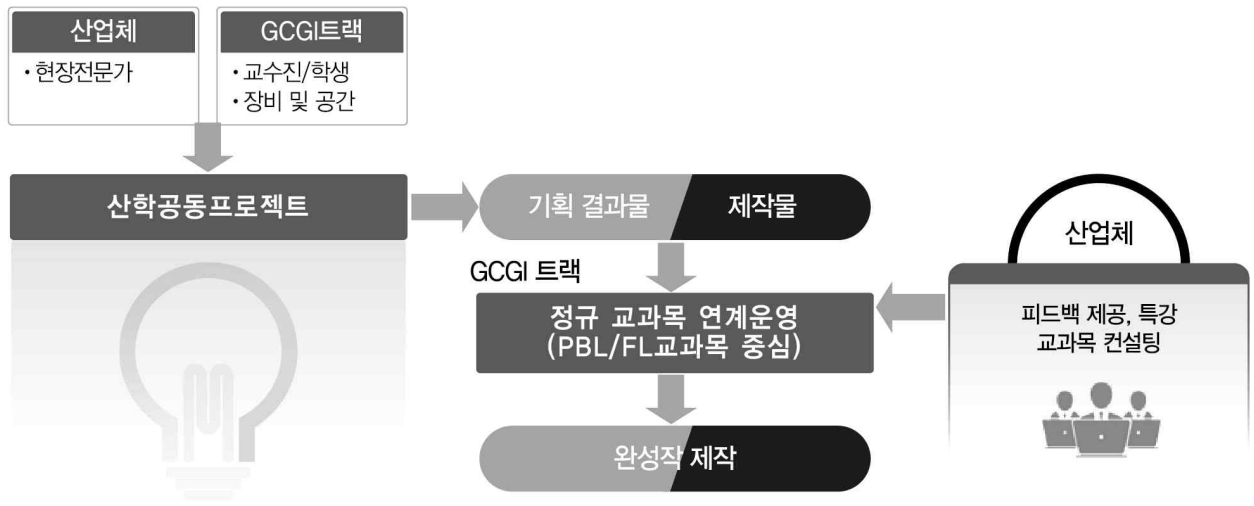
- 이외에도 4학년 대상의 직무특강과 제작기술과 관련된 교과목 위주로 시행하는 역량강화를 위한 전문가 특강 역시 20년도처럼 전 학년 대상으로 운영할 예정임

아. 타 프로그램과의 연계운영계획

- 향후 트랙 학생들이 연계융합전공의 영상디자인과목을 수강할 경우 트랙 학점으로 인정할 예정임

2. 혁신적 교육방식 운영 계획

□ 혁신적 교육방식 운영계획



- 트랙 과목 중 이론 및 실기과목에서 PBL, FL 등의 혁신교수법 교과목을 적극 운영 중임. 특히 PBL/FL 등의 혁신 교수법 적용은 과목 내 과제수행 과정을 통해 학생들의 자기주도적인 문제해결능력을 높이는 효과를 가져왔으며, 이는 인턴십 및 산학공동프로젝트 수행 시 산업체로부터 매우 좋은 평가를 받는 결과로 이어졌음.
- 현재 PBL로 운영중인 프리비즈워크숍1,2와 디지털애니메이션디렉팅1,2는 2020년 동계산학공동프로젝트워크숍에 참여한 학생들의 기획결과물을 지속적으로 제작, 관리할 수 있도록 교과 과정내에서 연계하여 진행하고 있음. 워크숍 종료이후 자신들의 유튜브 채널을 개설하고 정기적으로 콘텐츠를 제작하여 업로드하고 운영하는 과정에서 발생하는 문제점을 자기주도적인 문제해결능력을 요구하는 PBL교수법을 적용하여 해결하도록 유도하고 있으며, 이와 별도로 월 회 샌드박스 PD와의 피드백 시간을 마련하여 개별 채널 분석 및 문제점 해결방식에 대해 점검받음
- 이처럼 비교과프로그램을 정규교과목으로 연계함으로써 산학공동프로젝트의 결과물의 완성도와 지속가능성을 높이고, 아울러 PBL 혁신교수법을 통해 학생 스스로 문제해결능력을 향상시키는 긍정적인 효과를 확인하였으므로 향후 시행할 산학공동프로젝트에서도 이러한 방식을 적극적으로 적용할 계획임
- COVID-19의 영향으로 대면으로 진행되는 전문가 특강, 멘토링, 컨설팅, 현장실습 등에 제한을 받지 않도록 기구축한 원격화상시스템을 좀더 보완하여 원격화상시스템을 적용한 비교과 프로그램을 개발 및 운영 계획임

□ 혁신적 교육방식 도입 교과목

구분	적용과목	교과/비교과	운영시기	주요성과	
교수 학습법 혁신	PBL	애니메이션액팅1,2	교과	2021.3 ~2022.2	•애니메이션 액팅 전문가 특강
		이펙트디자인1,2	교과	2021.3 ~2022.2	•시각효과 관련 전문가특강
		디지털애니메이션디렉팅 1,2	교과	2021.3 ~2022.2	•애니메이션 연출 및 프리프로덕션 과정 전문가 특강, 산학공동프로젝트 연계
		디지털스토리텔링	교과	2021.3 ~2022.2	•전문가특강 및 멘토링
		프리비즈워크숍1,2	교과	2021.3 ~2022.2	•연출 및 프리비즈 전문가 특강, 산학공동 프 로젝트 연계
	FL	콘텐츠 기획 1,2	교과	2021.3 ~2022.2	•엔터테인먼트 리서치/마케팅/기획연구 및 프로젝트 진행, 교과목 컨설팅
		내러티브워크숍	교과	2021.3 ~2022.2	•스토리텔링 관련 전문가 특강
		3D 제작도구1,2	교과	2021.3 ~2022.2	•CGI애니메이션 소프트웨어연구 및 프로젝 트 진행
원격 화상교육	애니메이션워크숍1,2	교과	2021.3 ~2022.2	•국내외 3D/CGI 산업체 전문가 및 프로젝트 연계 원격화상 특강 진행	
	애니메이션액팅1,2	교과	2021.3 ~2022.2	•국내외 산업체 전문가 및 프로젝트 연계 원격 화상 특강 진행	
	이펙트디자인1,2	교과	2020.3 ~2021.2	•원격화상강의시스템 활용 전문가특강	
	3D제작도구1,2	교과	2020.3 ~2021.2	•원격화상강의시스템 활용 전문가특강	
	만화제작1,2	교과	2020.3 ~2021.2	•원격화상강의시스템 활용 전문가특강	
	디지털애니메이션디렉팅 1,2	교과	2021.3 ~2022.2	•디즈니/드림웍스 제작진 연계 글로벌 원격강 의 및 원격 멘토링 세션 진행	
현장실습	영상캡스톤디자인	교과	2021.3 ~2021.8	•실감콘텐츠 전문인력 양성을 위한 집중 교육	
	하/동계산학공동프로젝트	비교과	2021.7 ~2022.2	•산업체 프로젝트 연계 및 기획/제작 실습 체 험 및 멘토링 세션 계획	
	하/동계 인턴십, 온 캠퍼스 인턴십	비교과	2021.3 ~2022.2	•산업체 프로젝트 연계 및 기획/제작 실습 체 험 및 멘토링 세션 계획	

○ 당분간 COVID-19상황이 지속될 예정이므로 교육의 질적 저하를 막고 학생 및 교수자의 강의만
족도를 높이기 위해 원격화상강의시스템을 일부 보완하고, 대면 및 비대면 하이브리드 강의시스
템을 구축할 예정임

○ 또한 2021년은 협약기업과의 논의를 바탕으로 ON CAMPUS 인턴십 프로그램을 개발, 운영할
예정이며 정규 교과과정과의 연계방안을 모색 중임. 이를 통해 산업체 전문가가 교과과정에
참여하여 산업체와의 밀착을 강화하고 취업률 증대를 이루고자 함

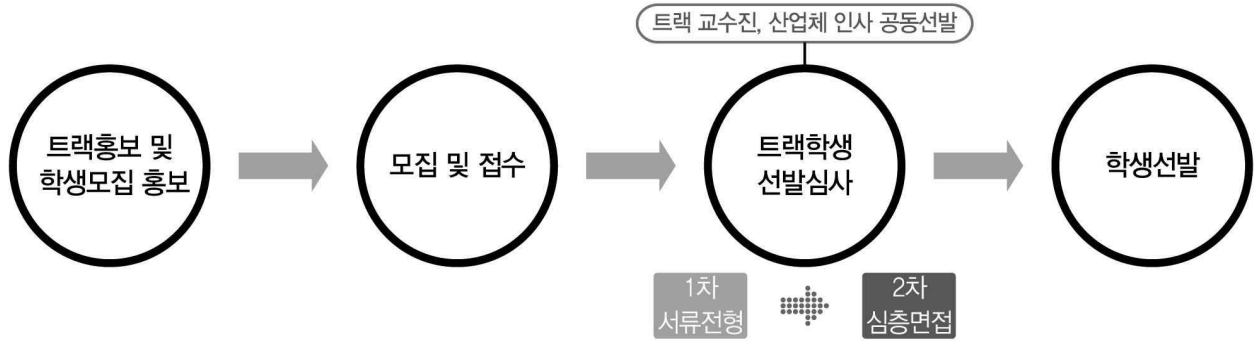
3. 학생선발 및 진로지도 운영 계획

□ 학생 선발 및 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

○ 학생선발에 협약기업소속 전문가가 참여, 1단계 서류평가 및 2단계 면접을 통하여 우수한 학생을 공동 선발함



연번	구분	성명	소속	직위(급)
①	교내평가위원	박재우	학교	GCGI 주임교수, 학과장
②	교내평가위원	강윤극	학교	만화애니메이션선택교수
③	교내평가위원	김민정	학교	기업전문교수
④	교외평가위원	박재현	토이온	팀장
⑤	교외평가위원	허선	크레이지버드스튜디오	대표

○ 산업체와 우수학생 공동선발, 1단계 서류평가 및 2단계 심층면접 진행
아래의 항목에 의거하여 평가위원들이 학생개별역량을 평가하여 선발함

선발 절차		전형 방법 및 전형 요소	
서류 제출	제출서류	지원서, 성적표, 포트폴리오	
1단계 (서류평가)	전형요소	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)	전형요소	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

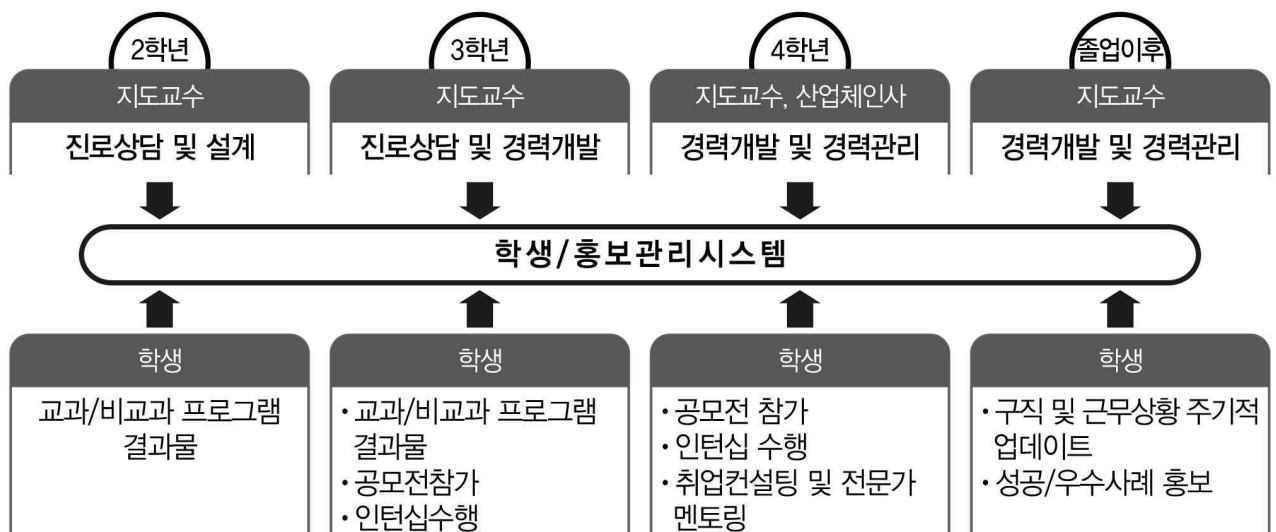
□선발된 학생에 대한 학생 역량강화 및 지원 계획

구분	운영 계획
교육 여건 지원	<ul style="list-style-type: none"> •노후PC교체 및 비대면/대면 교육을 위한 전자칠판 및 화상 약세서리 구입 •트랙 참여 학생들의 디지털애니메이션 교육을 위한 소프트웨어 추가 구매 및 라이선스 갱신 예정
장학금 지급	<ul style="list-style-type: none"> •우수트랙참여학생 대상 장학금 지급
학습역량 강화 활동 지원	<ul style="list-style-type: none"> •작품기획개발 및 제작지원 •작품지도교수 배정 및 멘토링(2회 이상/년) •학생작품, 졸업작품 피드백(2회 이상/년) •저학년이 고학년 팀 어시스턴트 참여 기회 제공
비교과 활동 지원	<ul style="list-style-type: none"> •신입생 대상 워크숍, 설명회(1회/년) •CGI 실무특강(15회/년) •하계/동계 캠프 및 워크숍(3회/년)
동아리 활동 지원	<ul style="list-style-type: none"> •동아리지원, 과제전 지원

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

- 학생경력개발시스템인 U-Dream과 연계된 학생/홍보관리시스템 구축 완료 후 학생의 학사관리, 생활관리, 심리 및 진로상담 등을 유기적으로 행하고, 학생의 경력관리를 위한 온라인 포트폴리오 플랫폼을 학생경력개발시스템에 탑재하여 산업체에서 구인 시 활용할 수 있도록 원스톱 지원체계를 구축할 예정임
- 특히 취업을 준비하는 4학년 재학생 및 휴학생을 대상으로 개별 현황과 진로희망분야를 사전에 파악한 뒤 트랙주임교수와 기업전문교수가 별도의 진로상담을 진행할 예정임.

□선발 후 사회진출까지의 전주기적 진로설계 및 경력관리체계 구축 및 운영계획



- 학생/홍보관리시스템 운영을 통해 재학생, 휴학생, 졸업생을 모두 포함한 학생경력관리를 용이하게 하고 취업 및 기타 인력 수급관련한 산업체의 접근성을 높이도록 함
- 전문제작기술관련 워크숍 및 제작기술 특강을 확대 운영하고, 특히 워크숍의 난이도에 따라 참여 가능한 학년의 제한을 둬으로써 단계별 학생역량강화가 체계적으로 이루어질 수 있도록 유도함
- 참여학생의 경우 트랙 진입부터 졸업이후에도 학생의 교과 및 비교과프로그램 활동 결과물로 구성된 포트폴리오를 손쉽게 관리하고 산업체에 제공할 수 있도록 적극적으로 시스템 활용 유도
- 분기별로 졸업생의 취업 현황을 파악하고 미취업 졸업생들과 주임교수 및 기업전문교수와의 개별 상담을 통해 진로 목표를 구체화하고 취업 목표를 효과적으로 달성할 수 있도록 지원할 계획임

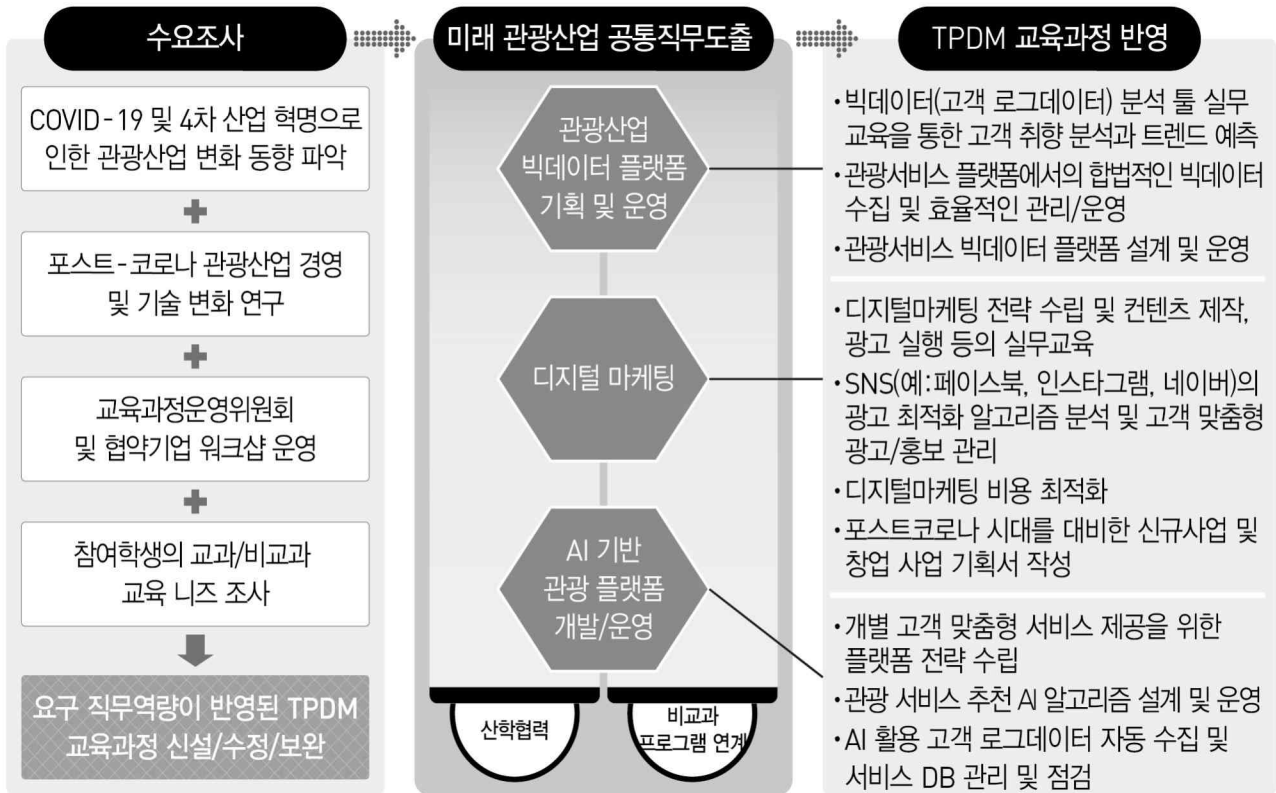
□ 취업률 관리체계 구축 및 계획

- 취업지원처와 연계를 통한 인턴십 학점인정 및 기타 취업관련 프로그램 활용
- 학생/홍보관리시스템 구축완료 후 학생경력개발시스템(U-Dream)의 진로/적성검사, 취업상담, 진로개발지도 데이터를 연계하여 트랙학생 진로상담 및 취업에 활용 및 관리
- 교육과정개발위원회 개최시 분기별로 취업현황을 검토하고 대책을 마련하여 교과 및 비교과과정에 반영하는 환류시스템을 구축
- 급변하는 산업트렌드에 맞는 전문인력양성을 위한 교과 및 비교과 프로그램 운영으로 CGI 관련 실무능력 강화
- COVID 19로 인해 전세계적으로 애니메이션 산업이 큰 타격을 입었으며, 특히 한국 애니메이션 산업은 다른 한국 콘텐츠산업 분야들에 비해 회복률이 가장 낮게 나타남. 이에 협약기업의 현황을 민감하게 파악하여 필요한 경우 교체를 요청하고, 이와 동시에 현재 주목받고 있는 실감 콘텐츠 관련 분야 신규 협약기업 발굴로 취업률 증대 노력
- 기업의 니즈를 반영한 포트폴리오 작성을 위한 별도의 프로그램 및 멘토링 제공 예정
- 전 학년 대상으로 진행하는 직무특강과 취업설명회를 재학생 및 휴학생, 미취업 졸업생들을 대상으로 개최하고, 일방적인 취업정보를 전달하는 취업설명회보다는 학생 및 기업인사가 1:1 개별 면담까지 가능하도록 별도의 시간 및 공간 제공하는 실질적인 행사로 기획 예정
- 협약기업 및 Tier 2,3 기업의 구인모집정보는 학생/홍보관리시스템 뿐만 아니라 종전과 같이 학과 홈페이지 및 단체 카카오톡방에 공지하거나 학생 개별 연락을 통해 적극적으로 전달함으로써 학생들이 중요한 정보를 놓치지 않도록 유도함
- 하계 및 동계 인턴십 참가학생을 대상으로 협약기업과의 논의를 통해 ON CAMPUS 인턴십을 시행, 취업연계를 강화할 예정임

4 관광 플랫폼 디자인&마케팅 트랙(Tourism Platform Design & Marketing Track)

1. 특성화된 교육과정 운영 계획

1.1. 수요조사



□ 관광 플랫폼 디자인&마케팅(TPDM) 트랙 특성화 교육과정 수요조사

- 2020년 하반기 신설된 TPDM 트랙의 교육과정 수요조사를 위해 트랙참여 협약기업과 협업하여 인터뷰, 사례연구, 문헌연구 등 다양한 양적/질적 분석 방법론을 통해 (1) 코로나19로 인해 급격히 변화하는 관광산업 동향을 파악하고, (2) 포스트-코로나 이후 진화될 관광객의 요구사항 및 관광산업 현장의 경영 및 기술 변화에 대해 분석하며, (3) 교육과정운영위원회 및 트랙참여 협약기업 워크숍을 통해 분석/연구 결과를 공유하고 미래 관광산업 공통직무를 도출하는 동시에, (4) 참여학생의 교과/비교과 교육에 대한 니즈를 조사하여 대한민국 관광산업의 플랫폼 경쟁을 선도할 인재 육성을 위한 TPDM 교육과정 신설/수정/보완에 반영함
- 관광산업 관련 플랫폼, 디지털마케팅, 빅데이터, AI 기업 임직원을 대상으로 인터뷰를 통해 코로나19 위기 극복 및 포스트-코로나 시대 대비를 위한 교과/비교과 과정의 중요성을 확인하며 플랫폼 기반 디자인 및 마케팅 직무에 대한 수요를 점검함

<미래 관광산업 직무 방향성 의견 요약>

연번	기업	성명	분야	직위	의견 요약
1					코로나19 확산 및 글로벌 OTA 확장으로 위기 상황인 국내 여행사는 빅데이터, 위치기반 기술을 활용한 플랫폼 기획, 개발, 운영 등 직무역량을 요구하고 있음
2					코로나19로 위축된 관광산업 활성화를 위해 유저 트래픽 알고리즘, 오디언스 타겟 마케팅 등 실시간 모바일 데이터를 분석하여 최적 관광상품을 매칭하는 디지털마케팅 및 플랫폼 전문 역량이 요구됨
3					AI 기술을 플랫폼 형태로 구축하여 모바일/웹 서비스 형태로 제공하는 기획 및 마케팅 역량이 중요함
4					관광객 선호 여행지, 소비 형태 등 라이프스타일 분석 및 예측을 위한 빅데이터 전문 역량이 요구됨

미래 관광산업 공통직무 도출 및 교육과정 반영

- 포스트-코로나 관광산업 환경변화 대응을 위해 기술 기반의 온/오프라인 연계 관광 플랫폼 기획/개발/운영 관련 디자인 및 마케팅 역량을 중심으로 교과과정을 운영함
- 디지털마케팅, 빅데이터 분석, AI 활용 등 교과과정과 더불어 SNS, 블로그 마케팅, 구글 애널리틱스, 바이럴 마케팅 등 관련 분석/활용 툴(S/W) 및 방법을 교육하는 비교과 프로그램을 제공함

<미래 관광산업 공통직무 요약>

요구직무	직무 설명	교육과정
관광산업 빅데이터 플랫폼 기획 및 운영	<ul style="list-style-type: none"> •관광산업 빅데이터 수집/분석을 통한 최신 관광 서비스 트렌드 예측 •개별 고객 니즈 분석을 통한 신규 관광서비스 상품 개발/제안 •포스트 코로나 시대를 대비하기 위한 신규 관광서비스 상품 개발/제안 	<ul style="list-style-type: none"> •빅데이터(고객 로그데이터) 분석 툴 실무 교육을 통한 고객 취향 분석과 트렌드 예측 •관광서비스 플랫폼에서의 합법적인 빅데이터 수집 및 효율적인 관리/운영 •관광서비스 빅데이터 플랫폼 설계 및 운영
디지털 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> •디지털마케팅 성과 지표 확인을 통한 마케팅 비용 최적화 •개별 고객의 관광수요에 대한 니즈 파악 및 그에 대한 마케팅 서비스 설계/제공 •디지털마케팅 믹스(Mix) 구성 및 타겟 마케팅 실행 	<ul style="list-style-type: none"> •디지털마케팅 전략 수립 및 콘텐츠 제작, 광고 실행 등의 실무교육 •SNS(예:페이스북, 인스타그램, 네이버)의 광고 최적화 알고리즘 분석 및 고객 맞춤형 광고/홍보 관리 •디지털마케팅 비용 최적화 •포스트코로나 시대를 대비한 신규사업 및 창업 사업 기획서 작성
AI 기반 관광 플랫폼 개발/운영	<ul style="list-style-type: none"> •개별 고객 맞춤형 관광서비스 상품 추천 플랫폼을 위한 웹/앱 구현 •실시간 관광서비스 수요 예측 및 공급관리를 통한 포트폴리오 최적화 •AI 활용한 관광서비스 고객 데이터 실시간 수집 및 분석 	<ul style="list-style-type: none"> •개별 고객 맞춤형 서비스 제공을 위한 플랫폼 전략 수립 •관광 서비스 추천 AI 알고리즘 설계 및 운영 •AI 활용 고객 로그데이터 자동 수집 및 서비스 DB 관리 및 점검

교육과정운영위원회 구성 및 운영 계획

<교육과정운영위원회 구성 및 운영>

연번	구분	성명	소속	직위(급)	교내/교외
①	위원장		호텔관광경영학과	TPDM 주임교수	교내
②	위원		호텔관광경영학과	LINC+ 사업단장	교내
③	위원		컴퓨터공학과	교수	교내
④	위원		데이터사이언스학과	교수	교내
⑤	위원		호텔관광경영학과	교수	교내
⑥	위원			대표	교내
⑦	위원		빅데이터/AI 기업	실무 전문가	교내
⑧	위원			파트너	교외
⑨	위원			이사 (전략기획실)	교외
⑩	위원			실장 (경영전략실)	교외
⑪	학생대표		관광플랫폼 D&M트랙	트랙 학생대표	교내
계	총 11명				

- 관광산업, 플랫폼, 빅데이터, AI 전문가 및 교수로 구성된 교육과정운영위원회를 분기 1회 운영하며 코로나19 위기를 극복하고, 포스트-코로나 관광산업의 경영 및 기술 발전 방향에 부합하는 공통직무를 도출하고 특성화된 교육과정을 설계할 계획임
- 협약기업 본사를 방문하여 임원 및 실무 전문가와 함께하는 워크숍을 통해 디지털마케팅, 빅데이터, AI 등 관광산업의 최신 경영 및 기술 환경 변화로 인한 직무 변화를 논의하며 관련 교과/비교과 교육과정에 대한 의견을 교환할 계획임

□ '21년도 수요조사 운영 계획



- 2021년 수요조사는 2020년과 유사한 방법론을 활용하여 진행하며, 본격적인 포스트-코로나 관광산업 분석을 위해 AR/VR, 빅데이터, 플랫폼 등 ICT 융복합 기술 관점에서 관광산업 임직원, 학계 교수, 전문가를 활용해 수요조사를 보완할 계획임
- 협약기업과 정기적인 온/오프라인 회의를 통해 신규 직무수요에 신속히 대응하며 관광벤처 등 신규 협약기업을 추가하여 창업 관점의 직무 수요도 반영할 예정임
- 교육과정운영위원회는 기존 교수 및 산업체 대표 멤버를 유지하며, 참여학생 대표를 공식 선발하여 교과/비교과 니즈를 적극 반영할 계획임
- 교육과정운영위원회의 정기 모임뿐만 아니라 온/오프라인 비정기 모임을 활성화하여 지속적으로 수요를 파악할 예정임

□ 건실한 참여협약기업 확대를 위한 수요조사의 방법 및 체계의 적절성

- 수요조사를 통한 직무수요 검증을 위해 산학협력 세미나, 설명회 등 참여학생이 기업의 직무수요를 직접 파악하는 기회를 제공하며 동기부여를 극대화 할 예정임
- 관광벤처 등 관광기업 뿐만 아니라 ICT 기업에서 확대되는 관광 서비스 직무수요를 파악하여 Start-Up에서 대기업까지 다양한 의견을 수렴할 계획임

□ 산업체와의 워크숍 개최 계획

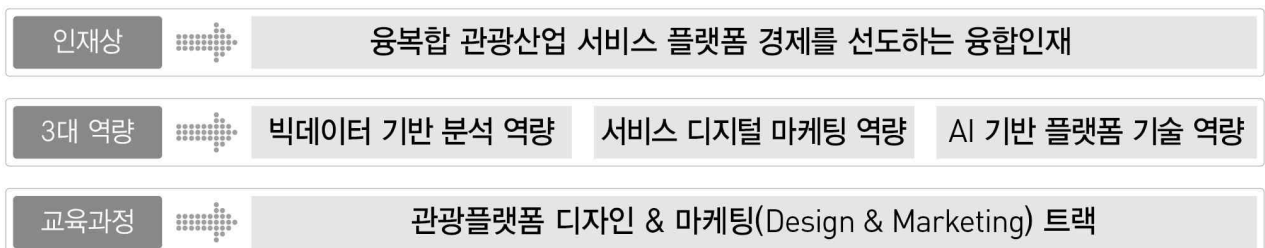
- 학기 중 TPDM 트랙 과정 학생을 교육과정 운영위원의 재직 또는 유관 기업에 초대하여 임직원과 함께 워크숍(Workshop)을 개최할 계획임
- 방학 동안 교육과정 운영위원의 재직 또는 유관 기업에 인턴십 또는 현장 실습 기회를 제공하여 관광서비스 산업 현장에 대한 이해도를 높일 계획임

1.2. 교육과정 설계 및 운영

가. 교육목표 및 인재상

□ 관광 플랫폼 D&M(Design & Marketing) 트랙 교육목표 및 인재상

- 코로나19 위기 상황에서 관광산업을 재건하고 새로 재편되는 국내 관광산업의 서비스 플랫폼 경쟁을 선도하는 ICT 융복합 SW전문 인력을 육성함
- 디지털마케팅, 빅데이터 분석/활용, AI 활용 플랫폼 기술/경영 등 트랙 3대 역량을 함양한 기술기반 융복합 인재를 양성하며 관광벤처 등 창업을 유도함



나. 교육과정 개요

- 관광 플랫폼 D&M(Design & Marketing) 트랙 교육과정 운영

구분		관광 플랫폼 D&M 트랙		
직무 분석	직무군	관광산업 빅데이터 수집/분석	서비스 디지털 마케팅	AI 기반 관광플랫폼 기획/운영
	직무 단위	•빅데이터 수집, 분석, 시각화 •관광 트렌드 분석 •관광객 니즈/행동 분석	•관광 서비스 디지털 마케팅 •관광 서비스 콘텐츠 기획/제작 •융복합 신규 관광서비스 기획	•서비스 플랫폼 전략 기획/실행 •AI 기반 분석/활용 •웹·앱 디자인
직무 분석	직무 역량	•관광 산업 전문지식 •빅데이터 이해/활용 •데이터 사이언스 •서비스 설계 및 구현 •고객DB 관리 및 운영	•디지털 마케팅 •콘텐츠 기획/제작 •퍼포먼스 마케팅 •마케팅 수익분석 •서비스 기획서 제작	•플랫폼/앱 이해/활용 •AI 및 알고리즘 •데이터베이스 관리 •AI 솔루션 활용 서비스 기획
	ICT 기술	•빅데이터 •시각화 •프로그래밍	•데이터 사이언스 •데이터 수집/관리 •SEO, 알고리즘 최적화	•AI 알고리즘 •AI 솔루션 •클라우드
필요 역량		•빅데이터 분석/활용	•서비스 디지털마케팅	•AI 플랫폼 기술/경영

□ 관광 플랫폼 D&M(Design & Marketing) 트랙 학점 및 이수 체계

구분		트랙 3대 역량			캡스톤 디자인	합계
		빅데이터 분석/활용 역량	서비스 디지털 마케팅 역량	AI 기반 플랫폼 기술/경영 역량		
트랙필수	트랙기초	3학점	3학점	3학점		9학점
트랙선택	트랙전문				3학점	3학점
		3학점 이상	3학점 이상	3학점 이상		12학점
합계		6학점 이상	6학점 이상	6학점 이상	3학점	24학점

○ 트랙 3대 역량 영역별 최소 6학점을 필수 및 선택 과목으로 이수하여 관광산업 전문성 및 ICT 융복합 역량을 함양하며, 캡스톤디자인을 포함하여 최소 24학점을 이수함

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

다. 교육과정 도출 체계

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

○ 산업체 직무수요를 바탕으로 관광산업을 재건하는 새로운 ICT 융복합 관광서비스 플랫폼을 기획/설계하고 디지털마케팅을 수행하는 기술기반 인재양성 교육과정으로 설계함

구분	산업체 요구 직무	직무별 세부 역량	필요 교과**	비고
관광산업 빅데이터 수집/분석	•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 기존
		융합 프로젝트 기획 및 수행	캡스톤 디자인	신규

구분	산업체 요구 직무	직무별 세부 역량	필요 교과**	비고
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 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) 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

** 경영/경제/통계 등 유사 과목은 주임교수 및 단장 검토 후 승인

라. 교육과정 이수 체계

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

○ 대체로 3학년 1학기에 트랙에 진입하여 전공영역별 트랙기초 및 트랙전문 교과를 이수한 후 졸업 직전 학기 동안 캡스톤디자인을 이수하여 트랙 학위를 종료함

○ 학생의 참여 의사 및 기존 교육과정을 감안하여 2학년 또는 4학년 1학기에도 트랙 참여의 기회를 제공하여 트랙 참여를 위한 학생 범위를 확대함

전공 역량	3-1학기	3-2학기	4-1학기	4-2학기
	서비스 디지털마케팅	빅데이터 분석/활용	AI 플랫폼 기술/경영	융합
트랙 기초	디지털마케팅	빅데이터 플랫폼 경영	AI for Business	
트랙 전문	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),	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),	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)	

전공	3-1학기	3-2학기	4-1학기	4-2학기
역량	서비스 디지털마케팅	빅데이터 분석/활용	AI 플랫폼 기술/경영	융합
트랙 전문	자료구조및실습*9)	컴퓨터네트워크*5), 데이터분석개론*8), 데이터베이스*9), 오픈소스SW개론*9)		
종합 역량				캡스톤 디자인

- *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

마. 교과목 개요

□ 관광 플랫폼 D&M (Design & Marketing) 트랙 개설 예정 교과목

구분	교과목	주요 강의 내용	기업참여계획	수업방식	학기	비고
기초 교과	빅데이터 플랫폼 경영	빅데이터 이해 및 처리 기술에 대한 기본 지식을 습득하고, 빅데이터 기획 및 분석 역량을 배양하여 빅데이터 전문인력化	교과목 공동개발, 기업 빅데이터 제공	복수교수 참여, PBL 방식	2021년 1학기	트랙 필수
	AI for Business	머신러닝 및 딥러닝 등 AI 개념 학습 후 도메인 지식을 활용하여 관광산업 실제 적용을 목표로 학습	교과목 공동개발	복수교수 참여, PBL 방식	2021년 2학기	트랙 필수
전문 교과	캡스톤 디자인	산업체 연계를 통해 실제 비즈니스 데이터를 활용하여 산학과제를 해결하는 일련의 과정을 프로젝트로 수행	교과목 공동개발	산학연계 수업	2021년 2학기	트랙 필수

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

구분	교과목	과정 구분	주요 내용	기업참여 성과	이수학생 수(명)		증빙 서류 참고
					2021년 1학기	2021년 2학기	
기초 교과	빅데이터 플랫폼 경영	트랙 필수	빅데이터 이해 및 처리 기술에 대한 기본 지식을 습득하고, 빅데이터 기획 및 분석 역량을 배양하여 빅데이터 전문인력化	교과목 공동개발	26	N/A	
	디지털 마케팅	트랙 필수	전통적 기업 정보화로부터 최근의 디지털 전환에 이르는 변화 속에서 마케팅 및 비즈니스 모델의 디지털화 전략 학습	교과목 공동개발	N/A	미정 (약 30명 예상)	
	AI for Business	트랙 필수	머신러닝 및 딥러닝 등 AI 개념 학습 후 도메인 지식을 활용하여 관광산업 실제 적용을 목표로 학습	교과목 공동개발	N/A	미정 (약 30명 예상)	

구분	교과목	과정 구분	주요 내용	기업참여 성과	이수학생 수(명)		증빙 서류 참고
					2021년 1학기	2021년 2학기	
전문 교과	캡스톤디자인	트랙 선택	산업체 연계를 통해 실제 비즈니스 데이터를 활용하여 문제를 해결하는 일련의 과정을 프로젝트로 수행	공동개발, 비즈니스 데이터 활용	N/A	미정 (약 30명 예상)	

- 주요 교과목 대상으로 협약기업 임직원 의견을 수렴하여 강의 주제 및 교안을 제작 하며, 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	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)

- *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

바. 산학협력 교육과정 운영계획

산업체와의 공동 교육 개발과정 운영 계획

- 협약기업 과 빅데이터플랫폼경영 교과목을 공동 개발하여 ICT 기술을 활용하여 포스트-코로나 관광객의 새로운 소비 패턴을 반영한 서비스 플랫폼을 PBL 사례로 기획서를 작성하고 마케팅 방안을 수립할 예정임
- AI 컨설팅 전문 협약기업 와 AI for Business 교과목을 공동 개발하여 실무 임직원이 강의하고 관광객을 위한 맞춤형 상품 개발, 최적 상품 추천 알고리즘 개발 등 사례를 PBL 방식으로 도입할 예정임
- 등 다수 협약기업과 공동으로 캡스톤디자인 교과과정을 설계 및 운영할 예정으로 “스마트 기술과 컨벤션” 등 다양한 주제로 산학과제를 수행할 계획임

사. 정규교과과정 연계 및 비교과 프로그램 운영계획

□ 정규교과과정과 비교과과정의 연계 계획

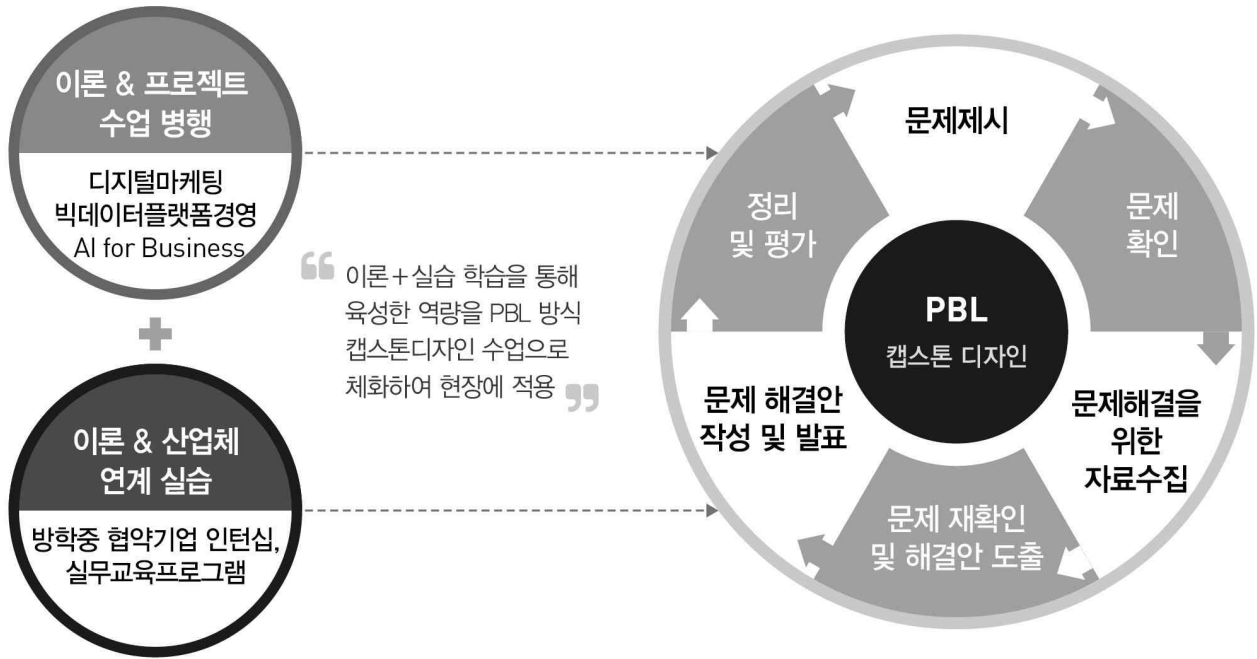
구분	1학년	2학년	3학년	4학년
교과	파이썬 프로그래밍, 신입생 세미나 (대학 전체 공통)	[트랙기초 교과] TPDM-빅데이터플랫폼경영, TPDM-디지털 마케팅 [트랙전문 교과] 학생별 선택 학습		[트랙기초 교과] TPDM-AI for Business [종합역량 교과] 캡스톤디자인
비교과	관광 플랫폼 D&M 트랙 소개 Day, 진로 및 학업 상담	공모전, 경진대회 참가 지원	입사 지원서류 및 면접 컨설팅	취업 연계 멘토링, 특강(4차 산업혁명, 관광/플랫폼 산업), 산업체 견학 및 실습 기회 제공, 전공학습 스터디 그룹 활동(내부 세미나, 공모전, 경진대회 참가) 지원

- 트랙필수 3개 교과목(디지털마케팅, 빅데이터플랫폼경영, AI for Business) 수업이 종료되는 학기말 또는 방학 동안 교과목과 연계된 소프트웨어, 프로그램 등 실무 교육을 제공하여 이론과 실무를 반복 학습하는 기회를 제공할 예정임
- 디지털마케팅, 빅데이터플랫폼경영 등 교과목 학습 내용을 활용하여 신규사업 기획 공모전, 빅데이터경진대회 등 다양한 공모전 참여를 독려할 계획임
- 협약기업 산학협력을 통해 트랙 교육과정과 유사한 직무의 인턴십을 개발하여 운영할 예정임

□ 특화된 전공 교과 및 비교과 교육 프로그램 운영 계획

- 협약기업 굿월헌팅과 공동설계/운영 예정인 빅데이터플랫폼경영 교과목을 통해 1억 6천만개 이상의 소비자 성향 빅데이터를 활용하여 코로나19로 변화한 관광, 레저, 스포츠, 외식 등 분야의 빅데이터 플랫폼을 설계하고 사업기획서를 작성하고, 비교과 프로그램으로 정부기관 및 지자체 등 지원사업 공모전 참여를 지원할 예정임
- AI for Business 교과목과 연계하여 AR/VR 가상체험 등 온/오프라인 융복합 관광 ICT 기술이 융합된 융복합 관광서비스플랫폼 창업 공모전 등을 운영할 계획임

2. 혁신적 교육방식 운영 계획



2.1. '21년도 혁신적 교육방식 운영계획

□ 혁신적 교육방식 운영 계획

교육 방식	적용 과목	교과/ 비교과	운영 시기	운영 계획
이론+ 산업 연계 PBL	빅데이터 플랫폼 경영	교과 (신규)	'21년 1학기	•빅데이터 이해 및 처리 기술에 대한 기본 지식을 기업이 당면한 실무문제 해결의 PBL 방식으로 학습할 예정 •협약기업에서 소비자 빅데이터를 제공 받아 분석하는 프로젝트 방식의 산업연계 PBL 형태로 진행 예정
이론 + PBL	AI for Business	교과 (신규)	'21년 2학기	•머신러닝 및 딥러닝 등 AI 개념 학습 후 도메인 지식을 활용하여 관광산업 적용을 목표로 이론 학습 및 팀 단위 PBL 학습 도입
산업 연계 PBL	캡스톤 디자인	교과 (신규)	'21년 2학기	•협약기업 연계를 통해 업체 전문가 멘토링 기반으로 산학과제를 해결하는 일련의 과정을 팀 단위 산업연계 PBL 프로젝트로 수행
멘토링	창업지도	비교과	2021년 연중	•교내외 창업 및 사업아이디어 공모전에 대한 개인별, 팀별 온/오프 라인 멘토링 상시 진행 예정
이론 +실습	인턴십	비교과	2021년 연중	•협약기업과의 협력을 통해 교과과정에서 학습한 직무를 인턴십 프로그램을 통해 실습

- 트랙필수 교과목은 PBL 등 혁신교수법을 확대 적용하고, 협약기업과 연계를 강화하여 기업의 직무수요에 적극 대응하는 교육방식으로 운영할 계획임
- 세종대학교 교수학습센터의 요구사항을 준수하여 PBL 수업으로 인증받고, 외부 교육 전문가의 교과목 설계 및 운영 컨설팅 서비스를 이수할 예정임

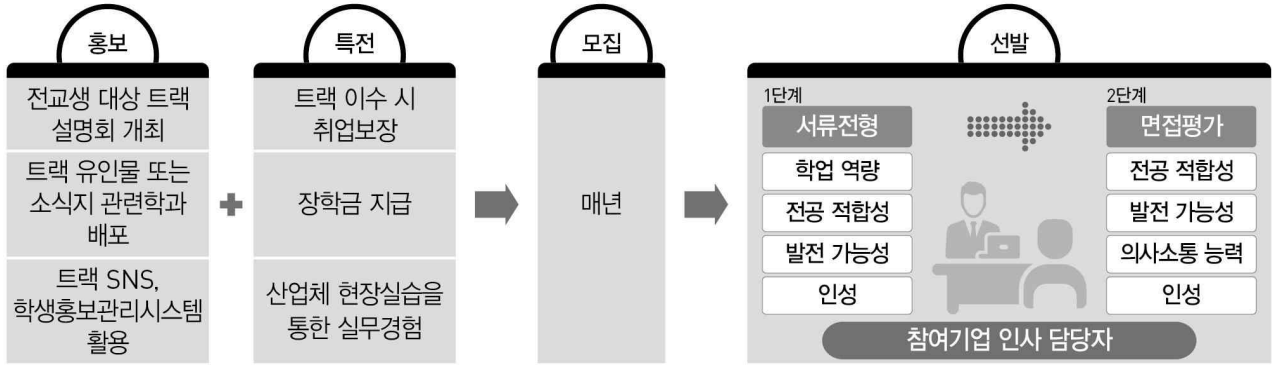
□ 대학차원의 행정적/재정적 지원

- 대학 자체 혁신교수법 운영지침 매뉴얼화
- 혁신교수법 적용 신규 개발 교과목에 대한 OT 및 컨설팅 지원
- 혁신교수법 적용 신규 개발 교과목에 대한 추가 강의수당 지급
- 혁신교수법 적용 교과목 강의 교수에 교육실적 평가점수 2점 부여

3. 학생선발 및 진로지도 운영 계획

3.1. '21년도 학생선발 및 진로지도 운영계획

□ 학생 선발 계획 및 학생 선발을 위한 산업체 정보제공계획

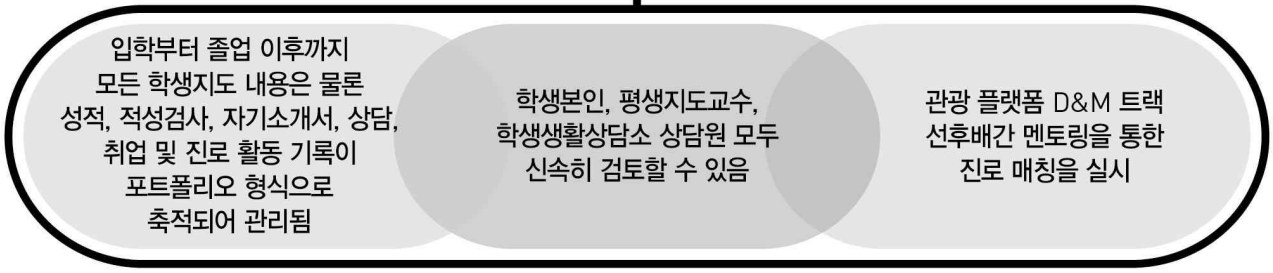


선발 절차		전형 방법 및 전형 요소	
서류 제출	제출 서류	지원서, 학부성적표, 공인자격증, 경력증명서, 기타 증빙자료	
1단계 (서류 평가)	전형 요소	학업역량	·직전 학기까지의 평균 학점
		전공적합성	·관광 플랫폼 D&M 트랙 대한 관심도 ·융합전공에 대한 이해도 ·컴퓨터 사고기반 기초코딩 ·프로그래밍입문-P 성적
		발전가능성	·어학 점수, 기타 경력 사항
		인성	·봉사활동 및 교내외 비교과 활동
2단계 (면접 평가)	전형 요소	전공적합성	·지원동기, 진로계획, 트랙에 대한 관심도와 이해도
		발전가능성	·어학 능력 및 기타 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

- LINC+ 학생/홍보관리시스템을 구축 완료하여 협약기업 설명자료, 교육과정 이수체계, 교과목, 주요 비교과 활동 등 트랙 내용을 DB에 저장하고 학생에게 공유할 예정임
- 과거 주요 교과/비교과 활동 내용을 카드 뉴스, 포스터, 동영상 등 다양한 형태로 제작하여 교내에 배포하며, 향후 트랙 운영 계획도 적극 홍보할 예정임
- 홈페이지, SNS, 선/후배 네트워크 등 다양한 홍보 채널을 확보할 계획임
- 협약기업과 원활한 취업 매칭을 위해 참여학생의 교과/비교과활동, 자기소개서, 포트폴리오 등 개인정보를 제외한 데이터를 시스템을 통해 협약기업이 열람 가능하게 함

LINC+ 학생/홍보관리시스템을 통한 모든 상담기록과 분석결과의 체계적 관리



□ 선발된 학생에 대한 학생 역량 강화 및 지원방안

- 교육 여건 개선을 위해 데이터 시각화, 통계 분석 소프트웨어 확보하여 참여 학생에게 제공하고 교과/비교과의 디지털마케팅 실습, 빅데이터 분석을 지원할 예정임
- 신규 확보된 광개토타운 529호를 소규모 프로젝트, 산학협력 회의, 현장 미리형 프로젝트 진행, 전산 실습, 세미나 발표 등 다용도 공간으로 활용할 예정이며, 추가로 교육 및 실습, 프로젝트 공간을 확보할 계획임
- 학생 학습역량 및 비교과 활동 지원을 위해 관광 플랫폼 및 IT 신기술 전문가 초청 특강을 진행하며, 실무교육, 인턴십, 공모전 등 다양한 비교과 활동을 계획함

□ 선발 후 사회진출까지의 소주기적 진로설계 및 경력관리체계 구축 및 운영 계획

- 취업캠프 진행, 학년별 특성에 맞춘 취업교과목 운영, 기업 인사 실무자가 참여하는 직무콘서트 등 취업 지원 프로그램들을 운영할 계획임
- 주임교수 및 기업전문교수와 함께 신규 구축한 학생/홍보관리시스템을 통해 자기소개서 및 이력서를 검토하며 진로목표 탐색을 구체화하는 면담을 진행할 예정임
- 참여학생의 전공 및 역량 진단/분석을 통해 본인에게 적합한 진로 분야를 탐색할 수 있도록 지도하며, 교과 및 비교과 프로젝트 성과물을 공모전 및 경진대회에 지원하도록 유도하여 경력관리를 강화할 계획임

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, 대학생들과 진로설계	취업과진로, 취업역량개발론	
	1:1 진로 상담, 직업 심리검사	취업캠프 및 직무콘서트 진행	
경력관리 체계구축	전 학년		
	<ul style="list-style-type: none"> • 협약기업 다양한 부서에서의 인턴십 • 협약기업 및 4차 산업혁명 관련 전문가 세미나/강연 제공 • 교육의 질적 수준 종합적으로 평가 관리(만족도 조사) 	<ul style="list-style-type: none"> • 협약기업과의 산학연 프로젝트 수행 • 프로젝트 결과물 공모전, 경진대회 제출 	

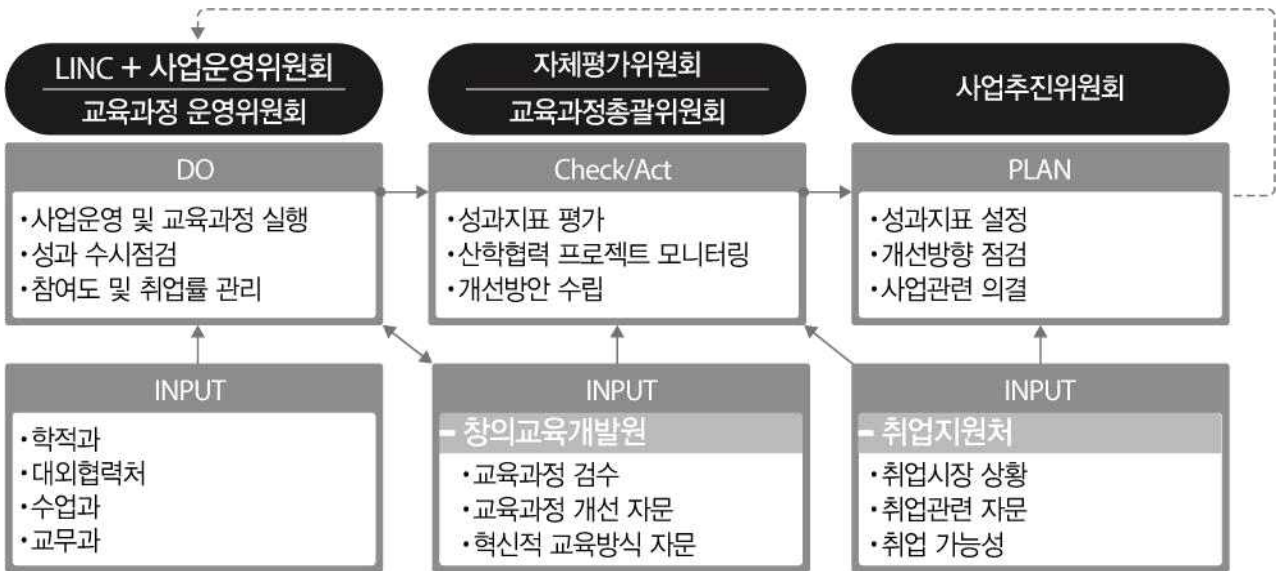
□ 취업률 관리체계 구축 및 운영 계획

- 학생/홍보관리시스템을 통해 진로/적성검사, 취업상담, 진로지도 데이터를 참여학생 사후면담/취업관리에 활용할 계획임
- 학생/홍보관리시스템을 적극적으로 활용하여 참여학생 및 졸업생 중 미취업자 대상 취업률을 철저히 관리하며 협약기업과 지속적인 상담 및 협력을 통해 취업률을 제고할 계획임
- 교육과정위원회 분기별 회의에서 협약기업 대표와 함께 트랙 참여학생 취업률을 관리하며 취업률 제고를 위한 다양한 활동 및 관리 프로그램을 진행할 예정임
- 트랙 이수 학생의 구직 및 근무 상황에 대한 주기적 업데이트를 통해 최신 데이터를 유지하고 성공/우수사례를 홍보할 예정임
- 트랙 학생 인터뷰 및 설문 등을 통해 피드백을 받고 멘토링에 반영해 중도포기자 발생을 방지할 계획임
- 협약기업 인턴십 프로그램을 통해 졸업 후 취업 연계를 독려하며 주기적으로 만족도 조사를 실시할 예정임
- 코로나19 확산으로 인해 채용 계획이 변화된 협약기업을 대상으로 협약 취소 또는 변경하는 한편 포스트-코로나 관광산업의 신규 기업과 협약체결을 적극 주도할 계획임

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, 사업운영위원회 및 교육과정 운영위원회는 사업실행 및 지표 달성도를 수시로 점검하며, 관계부처와 함께 평가에 필요한 데이터를 수집하고 보고함(Do)
- 자체평가위원회, 교육과정총괄위원회, 창의교육개발원, 취업지원처는 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 	연2회
실행 (Do)	사업단/ 사업운영위원회 /교육과정 운영위원회	<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 	상시
점검 (Check) 및 개선 (Act)	자체평가위원회 /교육과정 총괄위원회	<ul style="list-style-type: none"> 사업성과 및 각종 지표 평가 LINC+ 사업성과 개선 방안 수립 및 피드백 중장기 발전계획 의거 운영성과 평가 분기별 협약기업 취업률 및 졸업자 사후관리 점검/개선 	연2회/ 연4회
	창의교육개발원 취업지원처	<ul style="list-style-type: none"> 학생 및 기업 의견을 수렴한 교육과정 점검 교육과정 개선 방안 수립 및 피드백 취업가능성 제고 방안 수립 및 피드백 취업중점 연계 사업 제안 및 협력 	상시

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
	산업재건 지원 유효도	<ul style="list-style-type: none"> 추진전략②와의 연계성: 급변하는 생태계를 선도할 인재양성 추진전략④와의 연계성: 대학의 지원을 통한 산업지원 및 교육

○5개의 공통 핵심성과지표 이외에 급변하는 산업 기반 하에서 목표를 달성하기 위한 신규 자율성과지표를 (산업재건 지원 유효도) 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"> 신규 구축한 학생/홍보관리시스템과 학교 홍보실의 실시간 시스템 업데이트 및 동기화를 통한 신속하고 체계적인 상시 홍보 학기당 트랙 홍보/설명회 최소 1회 실시 직무별, 단위별 소규모 간담회 수시 실시 	<ul style="list-style-type: none"> 각 참여 단위의 적극적 홍보 및 지도의 상시 실시
	채용약정 학생인원 수	<ul style="list-style-type: none"> 트랙별 학생/홍보관리시스템의 체계적 관리를 통한 학생/기업 의견수렴 및 지속 발굴 연택트 관련 신규 직무 공동발굴 및 신규 인력 교육 매 교육과정 총괄위원회에서 점검 	<ul style="list-style-type: none"> 체계적 관리시스템을 통한 상시 수요조사 및 학생/기업수요 반영

구분	지표명	사후관리 계획	계획의 우수성 (노력 수준 및 질적 우수성)
핵심 성과 지표	참여학생의 만족도	<ul style="list-style-type: none"> •창의교육개발원을 통한 환류 프로세스 •교과목 CQI를 통한 교육만족도 지속개선 •졸업생, 재학생, 휴학생등의 세분화를 통한 각기 다른 니즈를 반영할 수 있는 차별화된 만족도 조사 	<ul style="list-style-type: none"> •전문기관의 피드 반영 및 학생 니즈의 세분화 반영을 통한 개선 노력
	참여기업의 만족도	<ul style="list-style-type: none"> •매해 1학기 이후 별도의 만족도/의견 조사 실시 (교육과정 총괄위원회 점검) •학생/홍보관리시스템 활용 기업관계자 면담 기록 후 니즈반영 및 인력 매칭에 활용 	<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 •교원 지도 및 학생/홍보관리시스템을 통한 체계적인 상시매칭 •기업니즈 반영한 세분화된 인력교육 및 프로그램 확대 •기업/학생 분기별 심층조사 및 개선/환류 체계 	<ul style="list-style-type: none"> •졸업대상자, 미취업자 를 포함한 전 주기에서의 취업지도 •상시 원인 분석 및 즉각대응
자율 성과 지표	혁신교육기반 달성도	<ul style="list-style-type: none"> •PBL, FL, BL 등 혁신적 교육법 확대적용 •혁신적교육법의 활용을 통한 교과/비교과내 산학공동프로젝트 수행 •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 및 직무개발 	<ul style="list-style-type: none"> •제도적 지원과 아울러 우수 콘텐츠 개발/확보
	산업재건 지원 유효도	<ul style="list-style-type: none"> •현재 존재하지 않지만 산업 재건에 필요한 직무교육 및 산업문제 해결을 실시하기 위해 지역간 협력을 통해 민·관·학 협의체를 운영하며 상시지원 	<ul style="list-style-type: none"> •신규 고용 창출을 포함 산업문제 해결, 기술지원 등 다각적인 방면의 지원 모색

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