

코딩, 혁신을 끌어낸다

INNOVATION

삼육대학교

대학혁신지원사업 성과자료집

University Innovation Support Project



삼육대학교
SAHMYOOK UNIVERSITY

Contents

00

대학혁신지원사업 소개

3

03

교육혁신 전략

창의융합 비교과교육을 통한
사회공헌형 PLUS인재 양성

- | | | |
|-----|-------------------------|----|
| 3.1 | 비교과운영시스템 고도화 | 20 |
| 3.2 | SU-인성교육 모델 확산 | 23 |
| 3.3 | 역량강화형 '자라남' 교육 프로그램 체계화 | 26 |
| 3.4 | 사회참여 '더불어' 프로그램 확산 | 29 |

04

교육혁신 전략

사회공헌형 건강과학
전문가 양성

- | | | |
|-----|-------------------------|----|
| 4.1 | 사회공헌형 건강과학 프로그램 개발 및 확산 | 32 |
| 4.2 | 사회공헌형 건강과학 교육인프라 확장 | 33 |
| 4.3 | 사회공헌형 건강과학 비교과 프로그램 운영 | 34 |

01

교육혁신 전략

창의융합 5G이음을 통한 교양교육시스템 구축

- | | | |
|-----|-----------------------|----|
| 1.1 | 창의융합 교육과정 개선 및 체계화 | 8 |
| 1.2 | 교양교육 질 관리 고도화 | 10 |
| 1.3 | 교양교육 전담조직 및 인프라 확대 구축 | 11 |

02

교육혁신 전략

창의융합기반 전공교육 생태계 구축

- | | | |
|-----|------------------------------------|----|
| 2.1 | 창의융합 교육환경 구축 및 운영 | 13 |
| 2.2 | 창의융합기반 다전공 교육과정 확대 | 15 |
| 2.3 | 창의융합기반 글로벌 국제화역량 강화 | 16 |
| 2.4 | 교육의 질 및 성과관리 고도화를 위한
IR정보시스템 구축 | 18 |

05

산학협력혁신 전략

밀착형 산학관 협력을 통한 대학과 지역사회 동반성장 생태계 구축

- | | | |
|-----|------------------------|----|
| 5.1 | 기업연계 캡스톤디자인 운영 | 38 |
| 5.2 | 밀착형 산학연계 선순환 창업생태계 구축 | 39 |
| 5.3 | 기업연계 현장실습 및 실무교육 체계 구축 | 42 |
| 5.4 | 지역사회와 동반성장 생태계 구축 | 44 |

06

ICT혁신 전략

제 4차 산업혁명 중심의 ICT 인재 양성 (SU-Innovation Academy)

- | | | |
|-----|--------------------|----|
| 6.1 | 창의융합 교육환경 구축 및 운영 | 47 |
| 6.2 | 창의융합기반 다전공 교육과정 확대 | 49 |

대학혁신지원사업 소개

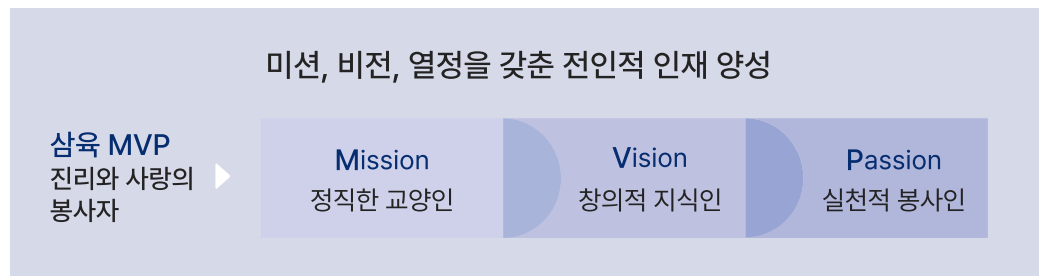
- 1주기 사업 목표 및 혁신전략

우리 대학은 중장기 발전계획과 연계된 교육혁신을 지속적으로 추진하기 위하여 대학혁신지원사업의 목표를 '창의융합 중심의 전인역량을 갖춘 SU-MVP+ 인재 양성'으로 설정하고, 3년간 (2019년~2021년) 대학의 중장기 발전계획에 따라 진행되었던 주요 실행과제들을 대학혁신지원사업의 혁신 프로그램들과 연계하여 운영함



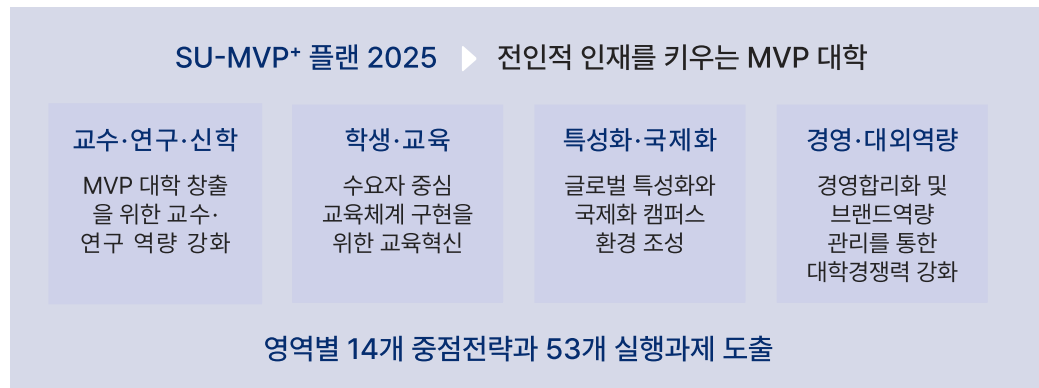
교육 목적

인재상



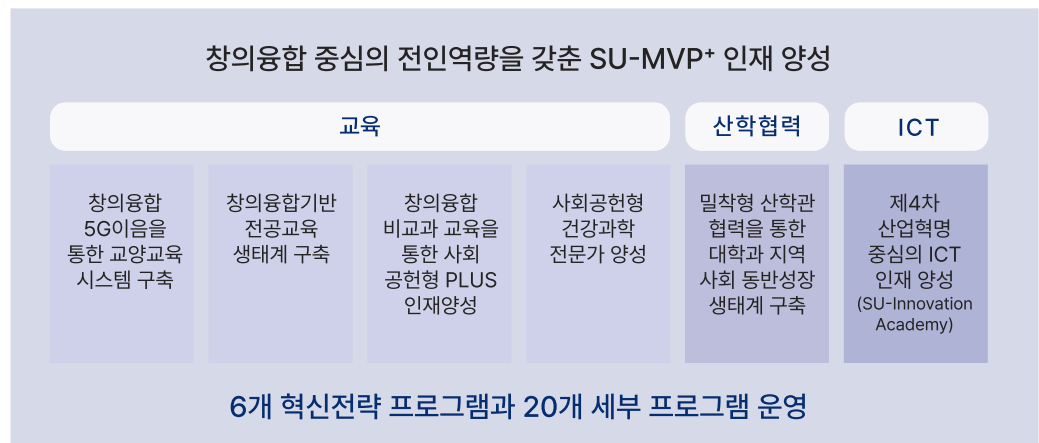
대학 비전

전략 방향



혁신지원사업 목표

혁신전략 프로그램





●
1주기 사업
혁신전략별
실행과제

창의융합 5G 이음을 통한
교양교육시스템 구축

- ▶ 창의융합 교육과정 개선 및 체계화
- ▶ 교양교육 질 관리 고도화
- ▶ 교양교육 전담조직 및 인프라 확대 구축

창의융합기반 전공교육
생태계 구축

- ▶ 창의융합 교육환경 구축 및 운영
- ▶ 창의융합기반 다전공 교육과정 확대
- ▶ 창의융합기반 글로벌 국제화 역량 강화
- ▶ 교육의 질 및 성과관리 고도화를 위한 IR정보시스템 구축

창의융합 비교과교육을 통한
사회공헌형 PLUS 인재 양성

- ▶ 비교과운영 시스템 고도화
- ▶ SU-인성교육 모델 확산
- ▶ 역량강화형 '자라남' 교육프로그램 체계화
- ▶ 사회참여 '더불어' 프로그램 확산

사회공헌형 건강과학
전문가 양성

- ▶ 사회공헌형 건강과학 프로그램 개발 및 확산
- ▶ 사회공헌형 건강과학 교육인프라 확장
- ▶ 사회공헌형 건강과학 비교과 프로그램 운영

밀착형 산학관 협력을 통한
대학과 지역사회 동반성장 생태계 구축

- ▶ 기업연계 캡스톤디자인 운영
- ▶ 밀착형 산학연계 선순환 창업생태계 구축
- ▶ 기업연계 현장실습 및 실무교육 체계 구축
- ▶ 지역사회와 동반성장 생태계 구축

제4차 산업혁명 중심의 ICT 인재 양성
(SU-Innovation Academy)

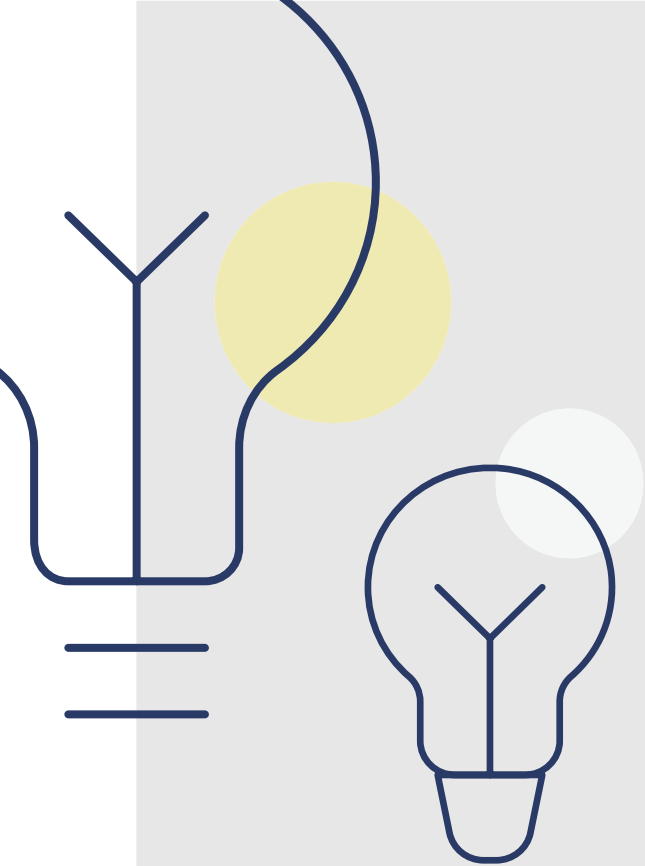
- ▶ ICT 교육환경 구축
- ▶ ICT 통합교육과정 개발 및 운영

창의융합 중심의 전인역량을 갖춘 SU-MVP+ 인재양성





교육혁신 전략
산학협력혁신 전략
ICT혁신 전략



창의융합 5G이음을 통한 교양교육시스템 구축

- 01 창의융합 교육과정 개선 및 체계화
- 02 교양교육 질 관리 고도화
- 03 교양교육 전담조직 및 인프라 확대 구축

1.1

창의융합 교육과정 개선 및 체계화

프로그램 개요

▶ 교양교육 콘텐츠 개발

- 새로운 형태의 학습지원 방법 개발 및 신규 교과목 운영을 통한 학습의 질 향상과 교과 해설 과정을 구축하여 교과에 대한 명확성 제고
- 교양교과목 강의콘텐츠 및 교재개발을 통해 학생들에게 양질의 학습 자료 제공

주요 추진 실적

구 분	프로그램명	실 적
1차년	교양교육 영상 콘텐츠 개발	• 교양교육 영상 콘텐츠 4건 - '현대인의 성과 문화', '영화읽기와 감성수업', '다문화의 이해', '삼육도서 100선의 향기'
2차년	핵심교양교육 콘텐츠 개발	• 핵심교양교육 교과목 콘텐츠(교재) 2건 - '호모 에티쿠스', '행복 레시피' • 인성교양 교과목 콘텐츠(교재) 1건 - '숨쉬는 자연 속 공감디자인', '인공지능과 인간' • 교양 교육과정 비교과프로그램 가이드북 제작
	인성교양교육 영상 콘텐츠 개발	• '인권과 시민교양' 1건
3차년	핵심교양교육 콘텐츠 개발	• 핵심교양교육 영상 콘텐츠 2건 - '호모 에티쿠스', '행복 레시피' • 핵심교양교육 교과목 콘텐츠(교재) 4건 - '미디어로 보는 일본사정', '종교와 인생(스무살의 팽세)', '역사속 문화기행', 'R로 배우는 데이터분석 입문'

영상 및 교과목 콘텐츠



▶ 지역사회공헌 교과목 개발 및 운영

- 인재상 '실천적 봉사인'을 양성하기 위한 지역사회공헌 교육과정 개발 및 구조 개편으로 특화된 지역사회공헌 교양교육 선도모델 구축
- 서비스러닝(S-L)을 기반으로 한 학생주도 지역사회공헌 교과목 및 프로그램 운영

구 분	교과목명	운영내용	참여인원
1차년	- 글로벌리더십 - 글로벌사고와 표현 - 역사와 문화	2020.01.05.~13 (9일간) - 미얀마 양곤 시각장애인학교 파송	25명
3차년	사회적 돌봄과 나눔 실천	- 불특정 다수와 접촉하는 형태의 프로그램을 지양, 개인/팀별 접촉으로 포스트 코로나19 시대에 적합한 봉사프로그램 개발 - 지역사회 복지기관장 멘토로 참여	15명

프로그램 개요

주요 추진 실적

지역사회공헌 교과목 봉사활동



해외봉사대 활동



▶ 삼육토론대회 운영

- 토론을 통해 사회문제를 인권적으로 사고하는 사회적 책무 역량 강화 프로그램
- 2차년도 신규 개발하여 토론 교육 기반 비교과 프로그램 운영

구 분	프로그램명	운영내용	참여인원
2차년	토론 특강	토론 및 인문학 관련 특강	24명
	삼육토론대회	주제: '동물복지, 환경오염, 기후변화 등의 문제를 일으키는 육식을 금지해야 한다'	18명
3차년	토론 특강	토론 방법 관련 특강	45명
	삼육토론대회	주제: '빅데이터 개인정보 수집 찬반토론'	24명

프로그램 개요

주요 추진 실적

삼육토론대회



제 6회 삼육토론대회 결승전



▶▶▶ 추진성과

- 교양-비교과를 연계한 점점교육을 통한 수요자 맞춤형 교육과정 및 교과목 운영
- 창의융합 교양교육과정 개발 및 체계화
- 5G시대 사회 환경 적응과 수요자 맞춤형 교과목 개설 및 운영

1.2

교양교육 질 관리 고도화

프로그램 개요

▶ 핵심역량 중심 교양교육 질 관리 체계 연구

- 교양교육의 패러다임 변화와 급변하는 교육환경에 대비한 교양교육 체계 재정립 및 운영체계 개편안 마련
- 우리 대학과 타대학 교양교육과 그 사례의 비교분석을 통한 새로운 교양교육 모델 제시 및 핵심역량을 기반으로 한 교양교육 개편 연구

주요 추진 실적

구 분	연구명	연구내용
1차년	교양교육과정 개편 연구	• 국내 대학 교양교육과정 구성 및 교양교과목 편성 운영 현황 분석 • 교양교육과정 및 교양교육 비교과 프로그램 운영 개편 방향 제시 • 교양교육 통합적 운영 방향 제시
2차년	교양영어 교육과정 개편 연구	• 우리 대학 및 타대학 교양영어 교육과정 운영 현황 분석 • SU-교양영어 교육과정 개편(안) 마련
3차년	핵심교양-노작교육 고도화 방안 연구	• 기초교양 학습모델 그린교육 교안 작성

주요 보고서
및 발간자료

연구 결과 보고서



추진성과



핵심역량 중심 교양교육시스템을 통한 교양교육 프로그램 운영



핵심역량 중심 교양교육 프로그램 운영을 통한 핵심역량교육 확산



1.3

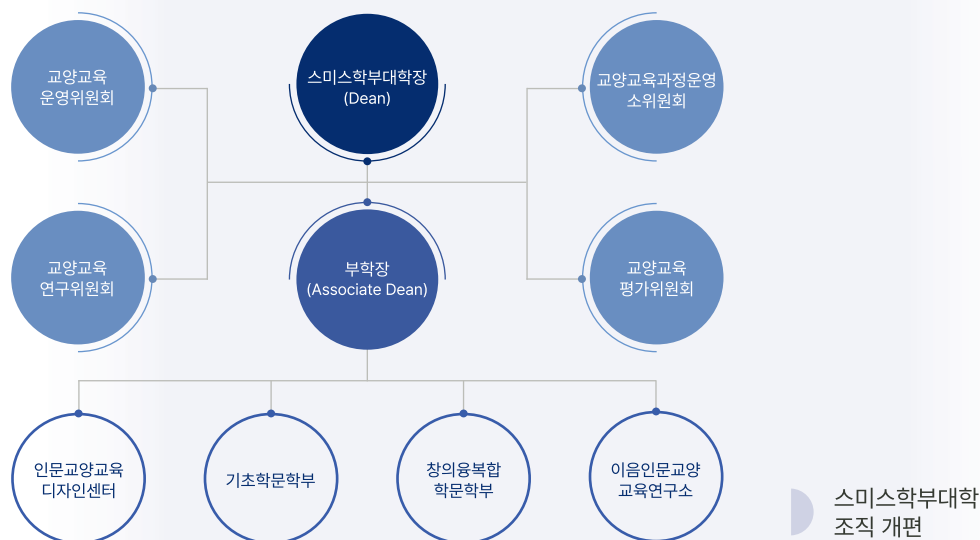
교양교육 전담조직 및 인프라 구축

프로그램 개요

주요 추진 실적

▶ 스미스학부대학 조직 안정화

- 교양교육과정의 운영 및 개선을 위한 조직의 전문화, 지원인력의 충원 및 효율적인 조직 운영으로의 개편



▶ 교양교육 인프라 확충

- 제4차 산업혁명 및 창의융합 교육 지원을 위한 첨단교육환경 구축

구 분	프로그램명	구축장소
1차년	에듀테크 기반 첨단강의시스템 개선	• 국제교육관 장근청홀
2차년	교양강좌 고도화 시스템 (Video Total System) 구축	• 대형강의시설 2개소 - 장근청홀, 대강당
	교양 대형강의 LED(48:9) 첨단강의시설 구축	• 대강당홀
	강의 전자출석 인프라 확충	
3차년	대형강의실 무선강의기기 개선	• 대형강의시설 3개소 - 장근청홀, 대강당, 제2과학관 세미나실
	스마트 첨단강의실 스위치 허브 개선	• 59개소

첨단 교양
교육환경 구축

교양 대형강의
첨단강의시설
LED(48:9) 구축



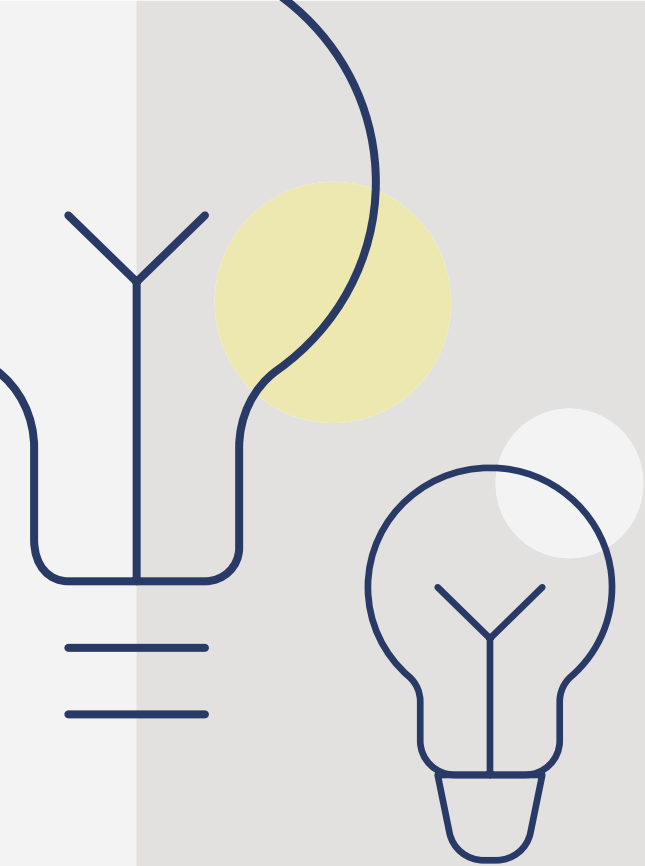
추진성과



학부대학 조직의 체계화 및 교양교육 전담 인프라 확충



교양교육의 학부대학 모델 창출



창의융합기반 전공교육 생태계 구축

- 04 창의융합 교육환경 구축 및 운영
- 05 창의융합기반 다전공 교육과정 확대
- 06 창의융합기반 글로벌 국제화역량 강화
- 07 교육의 질 및 성과관리 고도화를 위한
IR정보시스템 구축

2.1

창의융합 교육환경 구축 및 운영

▶ 창의융합 교육환경 구축

- 창의융합 미래교육을 위한 디지털 테크놀로지 기반 첨단교육환경 조성
- 창의융합 실험실습의 원활한 운영과 전공교육의 질적 제고를 위하여 실습 환경 개선

프로그램 개요

주요 추진 실적

구 분	프로그램명	구축장소	구축내용
1차년	융복합 첨단강의실 구축	• 첨단강의실 요한관 221호 • 실험실습실 제1실습관 404호	• 에듀테크 기반 첨단강의실 및 컴퓨터 실험실습실 구축
	창의융합 교육을 위한 실험실습 기자재 구축	• 간호학과, 건축학과, 화학생명과학과, 물리치료학과, 상담심리학과, 음악학과, 건축학과, 생활체육과	• 근육탄성측정기 • 레이저커팅기 • 근육탄성측정기 • 식물생장상그로스챔버, 착색분광기 • 인지검사 BES2000, 뉴로피드백훈련 BTS200 • 피아노-스타인웨이 해머/생크 세트, 스트링 개선 • CDA(건축학) 실습용 컴퓨터세트
2차년	융복합 첨단강의실 구축	• 신학관 105, 105-1호 • 아트실습실 제2실습관 B101호 • 어학실습실 사무엘관 301호 • 유아스마트강의실 제1실습관 304호 • 전산실습실 제1실습관 207호 • 한국문화실습실 에스라관 403호 • 다니엘관 B103호 • 장근청홀, 대강당	• PBL강의실 환경개선 및 구축 • 아트실습실 환경 개선 및 구축 • 어학실습실(LAB) 환경개선 및 구축 • 스마트강의실 환경개선 및 구축 • 전산실습실 환경개선 및 구축 • 한국문화실습실 환경개선 및 구축 • 온라인강의 녹화 셀프스튜디오 구축 • 온라인강의녹화용호리존스튜디오구축 • 교양강좌 고도화 시스템 구축
	온라인 강의콘텐츠 제작시스템 구축	• 온라인강의 녹화시스템 구축 (30개 강의실)	• 강사자동추적카메라, 카메라, 오디오 인터페이스 등 온라인강의 콘텐츠 제작시스템 • 고화질 온라인강의 저장장치 구입
	출결관리시스템 고도화 구축 및 개발		• SU-Talk(모바일) 기반 출결관리 시스템 연계 및 비교과 프로그램 출결시스템 구축 • 강의실 전자출석용 비콘 구축
	창의융합 교육을 위한 실험실습 기자재 구축	• 식품영양학과, 화학생명과학과, 약학과, 간호학과, IT융합공학과, 융합연구, 음악학과	• 실습조리대 구축 • 전공교육 콘텐츠 전공도서 구비 • 유세포분석기검체 준비세트 • 초저온냉장고 • OMR 리더기 • 둔부근육주사실습모형 • 위관영양모형 • 메모리 소자 측정시스템 • 케이지 세척기 • 액체크로마토그래피 • 표면분석제어장치 • DektakXT Entry System • 음악실기 환경개선 • 임상실습 환경개선

3차년	융복합 첨단강의실 구축	• 다니엘관 502호 • 바울관, 에스라관 2개동 • 사무엘관 107호 • 제1실습관 308호 • 전자교탁시스템 10개 강의실 • 신학관 세미나실, 체육관 세미나실, 무도관, 탁구장 • 바울관 401, 403호	• 강의자동추적녹화시스템 구축 • 무선인터넷AP 설치 • 비대면 교육 온라인 인프라 구축 • 수퍼비전실 구축 • 전자교육실 환경개선 • 전자교탁시스템 구축 • 프로젝트 실습실 구축 • 항공관광 전공실습실 구축
	온라인 강의콘텐츠 제작시스템 구축	• 다니엘관 B103호	• 셀프스튜디오 기자재 구비 • 온라인강의 콘텐츠 편집시스템 구축 • 호리존스튜디오 조명기자재 구비
	창의융합 교육을 위한 실험실습 기자재 구축	• 음악학과, 간호학과, 동물생명자원학과, 생활체육학과, 식품영양학과, 약학과, 화학생명과학과, 공통기기실험실	• 음악관 콘서트홀 환경 개선 • 전공교육 콘텐츠 전공도서 구비 • 3단 전동침대, 흡인시스템(1Set) • 관장실습모형(3Set), 여성도뇨실습모형(1Set) • 나노드립 분광광도계 • 옴저버 XT • HALF RACK • Videotracking System • Live cell imaging system • UV-Visible Spectrophotometer • Agilent 1200Series DAD UV/ VIS Detector • 실험실습용 현미경 세트 • 실험실습용 대용량 원심분리기 • 실험실습용 8구 자동용출시험기

디지털 테크놀로지 기반 융복합 인프라 구축



창의융합 교육환경 구축



출결관리시스템 고도화 구축



온라인 강의콘텐츠 제작시스템 구축

추진성과



디지털 테크놀로지 기반 융복합 인프라 구축을 통한 첨단 교육환경 마련



창의융합 교육환경 구축으로 디지털 변환에 대비한 혁신적 대학교육 기여

2.2

창의융합기반 다전공 교육과정 확대

● 프로그램 개요

- 4차산업 대비 창의융합 인재 양성을 위한 다전공 교육과정 확대 운영
- 창의융합기반 다전공 제도 활성화로 체계적인 교육과정 개선

● 주요 추진 실적

» 창의융합기반 연계/융합전공

구 분	운영 현황	신청인원
1차년	공연예술콘텐츠전공, 데이터과학전공, 미디어콘텐츠전공, 스마트헬스케어전공, 외식산업경영전공, 운동재활전공, 정원디자인전공, 건강운동학전공 (8개)	47명
2차년	중독심리전공, 중독재활전공건강운동학전공, 공연예술콘텐츠전공, 미디어콘텐츠전공, 외식산업경영전공, 운동재활전공, 정원디자인전공, 휴먼ICT전공 (9개)	134명
3차년	공연예술콘텐츠전공, 미디어콘텐츠전공, 운동재활전공, 외식산업경영전공, 정원디자인전공, 휴먼ICT연계전공, 한류콘텐츠전공 (7개)	113명

» 학석사연계과정

구 분	운영 현황	신청인원
1차년	약학과, 물리치료학과, 환경원예학과, 융합학과 (3개)	8명
2차년	물리치료학과, 상담심리학과, 환경디자인원예학과 (3개)	10명
3차년	물리치료학과, 상담심리학과, 화학생명학과 (3개)	14명

» 복수/부전공

구 분	복수전공 신청인원	부전공 신청인원
1차년	127명	139명
2차년	190명	83명
3차년	190명	139명



추진성과



수요자중심 문제해결형 전공교육체계 구축과 다전공 운영을 통한 대학교육 혁신



전공 다변화, 실무기반 강화, 교수의 융복합교육 역량 강화 등 전공교육과정의 전략적 개편 및 선진화



융복합 연계전공교육과정 운영 안정 및 확산으로 전공교육 혁신과 창의적 미래인재 양성을 위한 역량강화 교육 추진

2.3

창의융합기반 글로벌 국제화 역량 강화

프로그램 개요

주요 추진 실적

▶ 서비스러닝 전공교과목(G-S-L) 운영

- 학생중심의 전공-서비스러닝 연계 접점교육을 체계화 한 학생중심, 지역사회중심, 과정중심의 전공연계 봉사학습 프로그램 운영

» 서비스러닝 국외봉사대 파송(1차년)

교과목명	운영내용	참여인원
창업경영사례분석	• 2019.12.15~2019.12.22 • 베트남 파송	11명
글로벌서비스러닝	• 2019.12.14~2019.12.23 • 베트남 파송	13명
데이터베이스 프로그래밍	• 2019.12.18~2020.01.08 • 네팔 파송	10명

서비스러닝
전공교과목
(G-S-L)

서비스러닝 국외봉사대

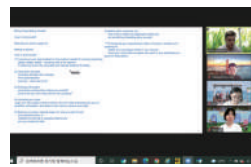
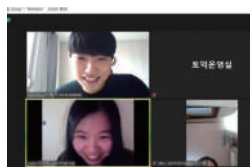
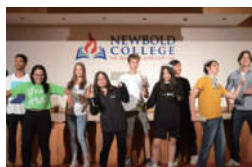
프로그램 개요

주요 추진 실적

▶ 글로벌 융합형 프로그램 운영

- 글로벌 환경에서의 언어와 문화 습득, 팀프로젝트 기반 학습으로 학생들의 글로벌 교육수요 충족 및 글로벌 역량 함양 프로그램 운영

구 분	운영 현황	신청인원
1차년	• 2020.01.19~ 2020.02.07 • 연수기관: 영국 Newbold College • ETL 영어집중 연수, 팀프로젝트 기반 글로벌 현장 연수	36명
2차년	• 원어민 강사와의 Speaking & Writing class • Group Activity를 통한 팀프로젝트 기반 운영	58명
3차년	• 원어민 강사와의 Speaking & Writing class • Group Activity를 통한 팀프로젝트 기반 운영	41명

글로벌 융합형
프로그램 운영

1차년: 글로벌현장연수

2,3차년: 비대면방식 운영

▶ 글로벌 주간(Global Week) 운영

- 다문화 및 글로벌 문화의 이해를 통해 인성과 창의성을 갖춘, 실천하는 글로벌 창의적 지식인 양성 프로그램
- 다문화의 이해를 돕는 다문화 체험부스 운영을 통한 글로벌 문화체험

프로그램 개요

주요 추진 실적

구 분	프로그램명	운영내용	실 적
1차년	글로벌주간 부스 운영	• 다양한 글로벌 문화를 체험하는 부스 운영 • 마네키네코, 피사의사탑, 바실리성당 만들기	• 104명 참여
	글로벌 특강	• 글로벌 사회참여 특강 - '외교관으로서 경계인의 삶', 'The art of travel', '외교부에서 변호사로 일하기', '사막과 무인도에서 살아남기'	• 유튜브 영상 제작: 8편 (특강 4편, 해외 연수활동 4편) • 352명 참여
2차년	한류페스티벌	• 한류를 소개하고 전파할 수 있는 글로벌 능력을 갖춘 인재 양성을 위한 한류 컨퍼런스와 한류 캠퍼스 페스티벌	• 165명 참여
3차년	한류페스티벌	• 한류를 소개하고 전파할 수 있는 글로벌 능력을 갖춘 인재 양성을 위한 한류 컨퍼런스와 한류 캠퍼스 페스티벌	• 13팀 참여
	글로벌 특강	• 글로벌 사회참여 특강 - '포스트 코로나 시대 한류콘텐츠의 생존과 경쟁력 강화', '알아두면 쓸모있는 한국어교육 이야기', '한국의 식문화', '케이뷰티와 한류디자인'	• 141명 참여

글로벌 주간 (Global week)



글로벌 사회참여 특강



글로벌주간 부스



한류페스티벌



추진성과



해외 대학과의 학술문화교류 증진과 글로벌 교육기회 제공



글로벌 인재 양성 프로그램 운영을 통해 산업계의 요구와 국제경쟁력을 갖춘 글로벌 인재 양성

2.4

교육의 질 및 성과 관리 고도화를 위한 IR 정보시스템 구축

프로그램 개요

주요 추진 실적

▶ IR 정보시스템 개발

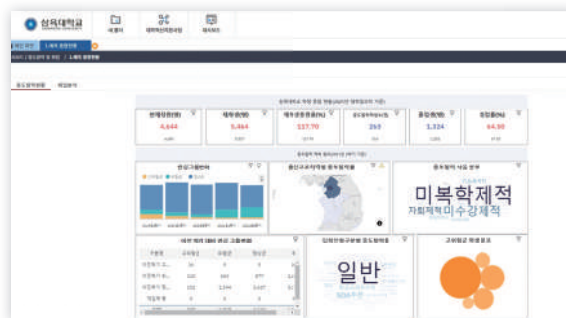
- 교육, 연구 및 학생지도 등 교육의 질 향상과 교육 지표들의 신뢰성 있는 데이터 기반 관리를 위한 IR 정보 시스템 플랫폼 및 교육성과 관리 체계 구축

구 분	구축단계	개발내용
1차년	시스템 개발	- 교육의 성과관리 데이터 분석을 위한 IR 정보시스템 플랫폼 구축 - 데이터 수집, 데이터마트 구성, 데이터분석 Tool 구축, 데이터 시각화 및 합리적 의사결정체계 구축 - 교육의 질 및 성과 관리, 각종 대학평가 지표에 대한 상관관계 분석
2차년	시스템 고도화	IR 정보시스템 플랫폼 기반 데이터 연관분석 고도화
3차년	시스템 안정화	- 머신러닝 기반 예측 모델 개발 - 중도탈락 위험군 도출 - 취업관련 학생지도 데이터 분석 - 분석 결과에 대한 환류 시스템 개발(분석결과 데이터 시각화)

IR 정보시스템

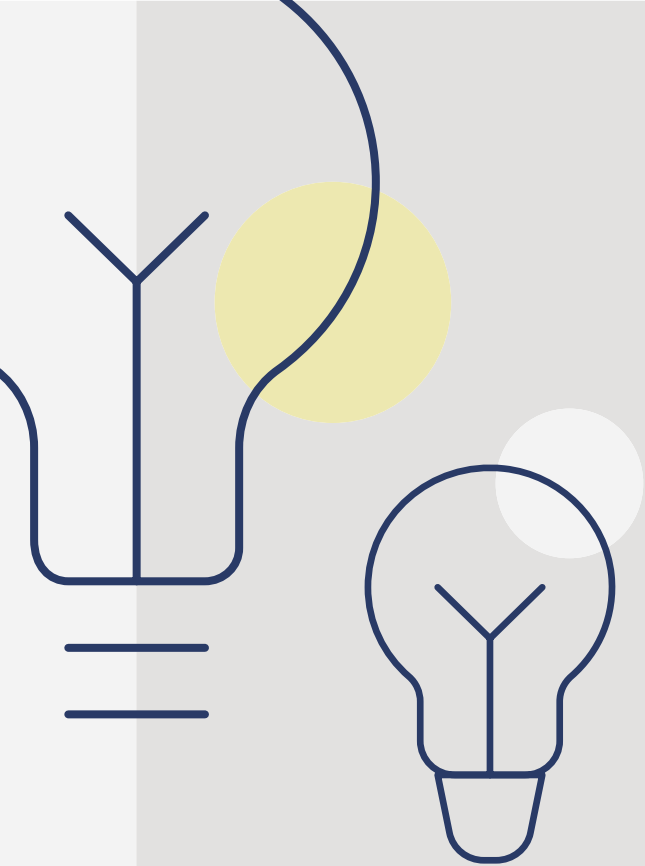


IR 정보시스템 플랫폼



추진성과

- IR 정보시스템 구축을 통한 체계적인 교육 관련 데이터 관리
- 데이터 기반 교육역량 진단을 위한 핵심역량 기반 프로그램 개발
- 교육성과 분석을 위한 교수, 학생, 대학의 협력 모델 구축



창의융합 비교과 교육을 통한 사회공헌형 PLUS 인재양성

- 08 비교과운영시스템 고도화
- 09 SU-인성교육 모델 확산
- 10 역량강화형 '자라남' 교육 프로그램 체계화
- 11 사회참여 '더불어' 프로그램 확산

3.1

비교과운영시스템 고도화

● 프로그램 개요

● 주요 추진 실적

▶ 비교과통합시스템(SU-Plus) 운영

- 비교과통합시스템(SU-Plus) 개선으로 핵심역량 기반 비교과 프로그램의 안정적인 운영 및 지속적인 환류체계 구축
- ACE*사업 1차년도(2017년) 시스템 개발, 대학혁신지원사업에서는 2차년도부터 기존 ACE*사업을 고도화하여 연계 운영

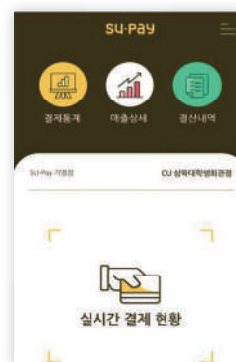
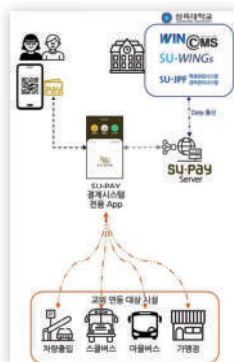
» 비교과통합시스템 운영에 따른 시스템 오류 및 요구사항 반영하여 시스템 개선 및 안정화



● 프로그램 개요

▶ 비교과 SU-Point 통합 운영시스템 (SU-PAY) 구축 및 운영

- 비교과 프로그램 SU-Point 집행체계를 통합하여 SU-Point의 교내 활용도를 제고하기 위한 SU-Point 통합 운영 체계를 모바일 시스템으로 구축
- 3차년도(2021년)부터 SU-Point 제도로 변경하여 마일리지제도의 활용도 높임



● 주요 추진 실적

구 분	구축단계	구축내용
1차년	시스템 개발	• 교내 마일리지 활용을 위한 마일리지 결제 시스템 구축 • 마일리지 현금 환급 기능, 마일리지 조회 및 정산 기능 구축 • 학생 본인인증 및 마일리지 약관동의 기능 구축 • SU-WINGS, SU-JPF, SU-Plus 시스템과 연동하는 체계 구축
2차년	시스템 개선	• 비교과 마일리지 결제시스템 운영환경 개선 • 비교과 관련 증빙 파일의 종합적 관리를 위한 경력관리 증빙 간소화 시스템 개선 • 교내 신규/개선 시스템(SU-ePR, SU-Plus, SUtory, SU-PAY)와 연동 • 결제 내역 발생 시 API 호출방식으로 가맹점 APP와 연동

▶ 비교과 e-Portfolio시스템(SUtory) 구축 및 운영

프로그램 개요

- 자기주도적으로 학습활동을 온라인으로 관리 및 공유할 수 있는 e-Portfolio 시스템(SUtory) 운영
- ACE*사업 1차년도(2017년) 시스템 개발, 대학혁신지원사업에서는 2차년도부터 기존 ACE*사업을 고도화하여 연계 운영

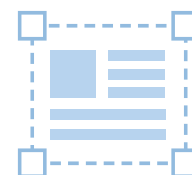
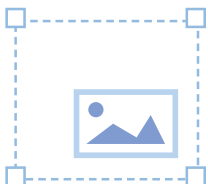
주요 추진 실적

구분	운영내용	실적
2차년	• 수토리(SUtory) 시스템 운영	977개 e-Portfolio 게시
	• 수토리(SUtory) 시스템 활성화를 위한 공모전 및 이벤트 진행 (10회)	453명 참여
3차년	• 시스템 기능개발 및 유지보수 진행	1042개 e-Portfolio 게시
	• 수토리(SUtory) 시스템 활성화를 위한 공모전 및 이벤트 진행 (10회)	453명 참여

주요 포스터



학생들이 업로드한
e-Portfolio



프로그램 개요

▶ 비교과 온라인 홍보시스템(SU-ePR) 구축 및 운영

- 비교과통합시스템(SU-Plus)과 연동하여 비교과 프로그램의 효과적인 홍보시스템 구축(1차년도) 및 운영

주요 추진 실적

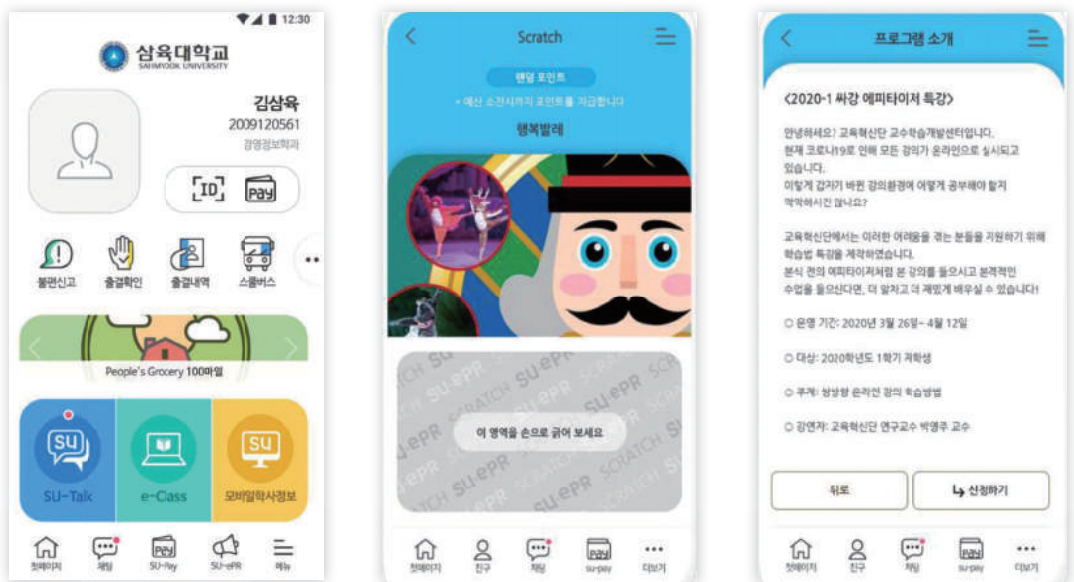
▶ SU-ePR 시스템을 통한 비교과프로그램 홍보

- 스크래치, 룰렛, 두더지 잡기 등 다양한 포인트 획득 방식 구축으로 학생들의 흥미 유발
- 랜덤 포인트 획득 후 비교과통합시스템(SU-Plus)과 연동
- 비교과 프로그램 상세내역 조회

▶ SU-TALK과 연동하여 홍보 효과 극대화 도모

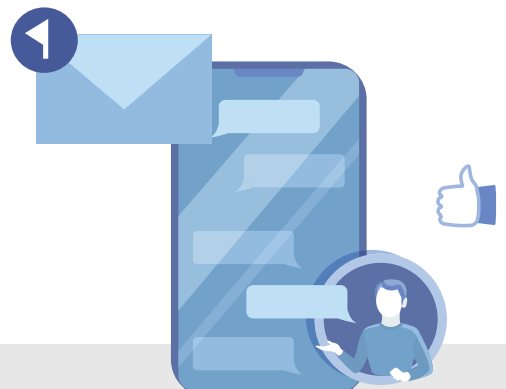
- SU-ePR 메인 화면으로 각종 비교과 프로그램 노출

SU-ePR 시스템



추진성과

- 🕒 비교과통합시스템을 통한 비교과 프로그램의 효과적인 관리 및 운영
- 💡 비교과 시스템 개발을 통한 비교과 프로그램의 학생 참여 확대
- 🏆 비교과 Point 통합 운영을 통한 비교과 프로그램의 질 개선



3.2

SU-인성교육 모델 확산

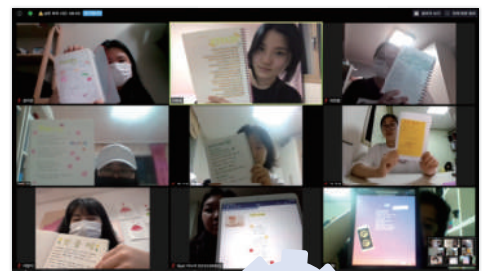
▶ MVP+ 인성교육 프로그램 운영

- 폭넓은 인간관계 형성, 공감능력 개발, 책임 있는 시민의식 강화를 목적으로 6대 핵심역량을 반영한 전인적 인성교육 운영
- '6대 역량 함양'이라는 주제에 따라 일정기간 학생들이 지도교수나 선배학생들과의 협업을 통해 프로그램을 개발하여 운영

구 분	운영내용	참여인원
1차년	• 팀별 지원을 통해 주제를 선정하여 활동 후 성과 보고회 진행	627명 (69개팀)
2차년	• 팀별 지원을 통해 주제를 선정하여 활동 후 성과 보고회 진행	227명 (19개팀)
3차년	• 천보당만보당 프로그램 진행	833명



MVP+교육 팀프로젝트



천보당만보당



▶ 신입생 MVP캠프(입학 전 인성교육) 운영

프로그램 개요

- 신입생들이 동기, 선배, 교수와의 긍정적인 관계를 시작할 수 있도록 관계중심 인성교육 및 학생들의 대학생활 적응을 위한 프로그램 운영
- 코로나19 감염병 확산으로 인해 On-line MVP캠프로 진행

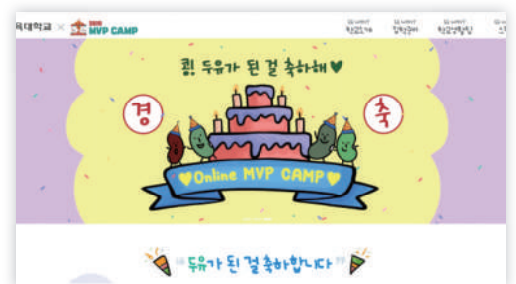
주요 추진 실적

구 분	운영내용	실 적
1차년	신입생 MVP캠프 리더교육	92명 참여
	MVP캠프 On-line 운영	935명 참여
2차년	MVP캠프를 위한 웰컴박스 제공	1,246건 제공
	MVP캠프 On-line 운영	935명 참여
3차년	MVP캠프 On-line 운영	616명 참여

MVP캠프 리더교육



온라인 MVP캠프



▶ 인성교육 공동체리더 HOPE 캠프 운영

- 인성교육 공동체리더(학생자치기구임원, 공동체리더, MVP·MVP*캠프리더)들을 대상으로 소통, 창의적사고, 실천 역량을 함양하기 위한 숙박형캠프 프로그램 진행

프로그램 개요

주요 추진 실적

구분	운영내용	참여인원
1차년	• 사회공헌활동에서의 문제해결 프로세스(디자인씽킹) 교육 - 1차(19.03.29~31) 서울올림픽파크텔 - 2차(19.05.10~11) 사슴의 동산 - 3차(19.09.20~21) 경기미래교육캠퍼스 - 4차(19.11.22~23) 물소리새소리펜션	178명
2차년	• 나에게로 홀로 떠나는 감성 혼캠 - 코로나19로 학교를 찾지 못하는 학생들에게 교내에서의 추억 제공 - 나와 타인을 돌아볼 수 있는 사색의 시간 제공 - 자연과 좀 더 가까워지는 시간을 가짐으로 삶의 목적 재정비 - '나혼자 저녁식사', '담요 시네마', '별이 빛나는 밤'에 불멍, '하루를 돌아보며' 및 취침, '나의 하루는' 명상산책, '우리함께 아침식사' - 16회 운영(회당 10명 내외)	145명
3차년	• 나에게로 홀로 떠나는 감성 혼캠 - 40회 운영(회당 10명 내외)-1학기 16회, 2학기 24회	332명



디자인씽킹 교육



감성 혼캠



▶ 특화 인성교육 중심 비교과프로그램(U2Can 프로그램) 운영

- 학생 스스로 성취 목표를 설정하고 진행하는 자기주도 및 창의 역량 함양을 위한 예술교육 프로그램 운영
- 정규학기에는 학생들에게 원하는 악기에 대한 레슨을 학기마다 10~12회 제공하고, 방학에는 인텐시브 레슨 프로그램인 뮤직캠프(하계), 1년간의 성과에 대한 향상음악회(동계) 개최

프로그램 개요

주요 추진 실적

구분	운영내용	참여인원
1차년	• U2Can프로그램 운영 - 악기 수 21개, 주1회 30분 레슨 • 뮤직캠프 운영: 2019.06.17~21.(5일간) • 향상음악회 운영: 2019.11.25.	• 레슨: 107명 • 뮤직캠프: 13명 • 향상음악회: 5명



추진성과



SU-인성교육 모델을 체계화하여 인성교육의 롤 모델 제시



특화 인성교육 비교과 프로그램 운영 확대를 통한 지역사회 공헌

3.3

역량강화형 '자라남' 교육 프로그램 체계화

프로그램 개요

▶ 스미스인문주간 운영

- 사회적 요구에 부합하는 인성과 창의성을 갖춘 실천적 지식인 양성을 위한 인문, 사회과학 지식 함양 프로그램 운영
- MVP 인재상에 기초한 정직한 교양인 양성을 위한 인문학 특강 운영
- 인문, 사회과학 지식 함양을 위한 독서감상문 공모전 운영

주요 추진 실적

구 분	프로그램명	운영내용	운영횟수	참여인원
1차년	인문학 특강	• 주제: '타자성의 철학-혐오, 신갑질, 구별 짓기', '인문학, 노원에서 평화와 통일을 노래하다'	2회	2,583명
	독서감상문 공모전	• 삼육도서 100선에 대한 독서감상문 공모전	2회	467명
2차년	인문학 특강	• 주제: '별, 새, 꽃, 돌과 함께하는 마음여행' • 방식: e-Class 온라인 비대면 운영	4회	3,536명
	독서감상문 공모전	• 삼육도서 100선에 대한 독서감상문 공모전	2회	510명
3차년	인문학 특강	• 주제: '40분의 행복여행'-정재현 '인문학의 세계'-황영미 '4차 산업혁명과 job 트렌드'-이향수 '맛있게 말하기'-김병찬 '디지털인문학의 신세계'-김일환 '인문학과 기술의 공존, 포스트휴머니즘의 현재와 미래'-이종관 '정보와 가치의 미래-블록체인'-이중구 '국제NGO 활동을 소개합니다'-김용인	8회	2,598명
	독서감상문 공모전	• 삼육도서 100선에 대한 독서감상문 공모전	2회	356명

주요 포스터



프로그램 개요

▶ SU-Book(수북) 프로그램 구축 및 운영

- 독서 증진 프로그램을 통한 즐거운 책읽기 문화 조성 및 인문 역량 증진
- 도서관 이용자 학습역량 강화와 창의적이고 자기 주도적인 학습공간 제공
- 책과 다양한 문화 콘텐츠를 융합하여 새로운 주제를 가지고 다양한 게임과 프로그램을 기획하여 학생들과 소통하는 문화 프로그램 운영

주요 추진 실적

▶ SU-Book 프로그램 운영(2차년)

프로그램명	운영내용	참여인원
29초 내가 쓰는 이야기책 공모전	• 기존 도서의 스토리 결말에서 내가 생각하는 새로운 스토리를 29초 영상으로 쓰는 이야기책 제작	319명
지(知)존게임	• 도서관 이용방법 및 다양한 콘텐츠를 활용한 게임부스를 운영하여 놀이를 통한 프로그램 운영	

중앙도서관 스마트시스템 구축

▶ 도서관 모바일 기반 스마트시스템 구축



다운로드 받기

삼육대학교 모바일 도서관 | 검색

Android | iOS

구글 플레이 & 앱스토어에서 다운 가능



모바일 열람실 배정

1. 열람실 배열 클릭
2. 제1~3열람실 선택
3. 이용할 자리 선택



스터디룸 예약방법

1. '그룹스터디룸' 터치
2. 최소 인원 확인 후 인원 수에 맞게 선택



스터디룸 입구

입장 | 스케줄 조회 | 이용안내



▶ 스터디룸, 열람실 스마트시스템에 맞춘 교육환경 개선



▶ 학생맞춤형 상담시스템 운영

프로그램 개요

- 수요자 중심의 학생 상담을 위한 상담시스템 체계화와 상담시설의 개선 요구를 충족하기 위한 환경 구축
- 학생상담센터 요구도 조사에 따른 학생맞춤형 찾아가는 학생상담 프로그램 개발 및 운영

주요 추진 실적

구 분	프로그램명	운영내용	실 적
1차년	학생상담센터 시설 개선	• 학생상담실 환경 개선	6실
2차년	학생상담 관련 자유주제 공모	• 찾아가는 학생상담 프로그램 개발을 위한 자유 공모전 운영	27명 참여
	상담프로그램 개발 및 운영	• 온라인으로 즐기는 전통놀이-제기차기 • 사포협동화 • 나의 힐링플레이스를 소개합니다 • 그림치료-영화페인팅 • 오늘은 내가 요리왕 • 신생아 모자뜨기 • 나만의 코로나19 극복방법 공유하기	171명 참여
3차년	학생상담 관련 자유주제 공모	• 프로그램 자유 공모전 운영	9명 참여
	상담프로그램 개발 및 운영	• 마음건강지원사업 • 집단상담 프로그램 • 숨(SU-M)프로그램 • 찾아가는 상담 프로그램 • 요구도 조사 • 마인드핏 적응역량검사 • 상담사역량강화 워크샵 • 정신건강지수척도개발	3,451명 참여



추진성과



핵심역량 강화 비교과 프로그램의 체계적 운영



학생맞춤형 상담시스템 구축 및 찾아가는 학생상담 프로그램 운영 체계화



3.4

사회참여 '더불어' 프로그램 확산

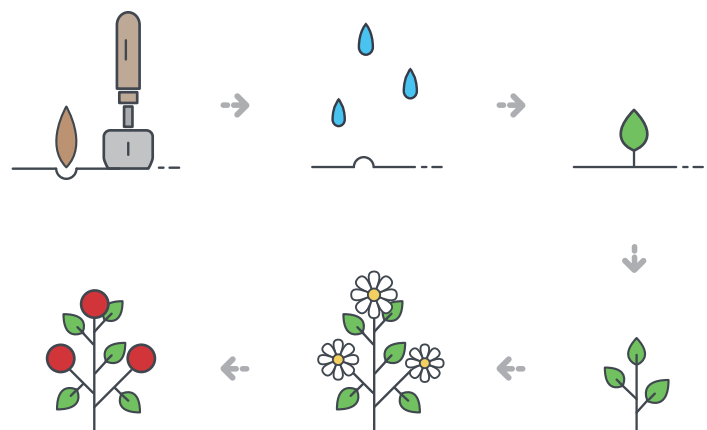
▶ 사회공헌형 비교과 프로그램 운영

- 기존의 사회봉사 프로그램의 체계와 조직화된 봉사활동에서 진보한 자율적, 창의적 봉사활동으로의 체계 변환 모색
- 봉사를 통해 나눔을 실천하는 글로벌 봉사인 양성

▶▶ 사회공헌형 비교과 프로그램 운영

구 분	프로그램명	운영내용	참여인원
2차년	전공연계봉사클럽	• 전공을 활용한 사회수요 맞춤형 봉사활동 운영	51명(4팀)
	학생참여 사회공헌 프로그램	• 학생들 스스로 팀을 조직하여 사회문제를 인식하고 극복할 수 있는 사회 서비스 또는 콘텐츠를 제작하여 공모하는 프로그램	84명(28팀)
	People's Grocery+	• 도시농업(옥상텃밭)을 통해 재배한 채소를 지역 사회공헌활동과 연계하여 학생들이 프로젝트를 기획하고 이를 생활 속 실습으로 진행	57명
3차년	학생참여 사회공헌 프로그램	• 학생들 스스로 팀을 조직하여 사회문제를 인식하고 극복할 수 있는 사회 서비스 또는 콘텐츠를 제작하여 공모하는 프로그램	38명
	People's Grocery+	• 도시농업(옥상텃밭)을 통해 재배한 채소를 지역 사회공헌활동과 연계하여 학생들이 프로젝트를 기획하고 이를 생활 속 실습으로 진행	55명

People's Grocery+



● 주요 추진 실적

» 글로벌 투게더 외국인학생 프로그램 운영

구 분	프로그램명	운영내용	참여인원
1차년	글로벌투게더 프로그램	• 전통문화 체험을 통한 직접적인 한국 문화 이해 프로그램 • 체험장소: 한국민속촌	54명
	글로벌투게더 외국인학생 멘토링 캠프	• 외국인 유학생이 참여하는 2박 3일간의 멘토링 캠프 운영 • 체험장소: 한국민속촌	41명
	글로벌투게더 외국인학생 말하기대회	• 다문화간 교류 활성화를 위한 내국인학생과 멘티외국인 학생이 함께하는 외국인학생 말하기대회 운영	26명(13개팀)
2차년	글로벌투게더 외국인 글쓰기 대회	• 다문화간 교류 활성화를 위한 외국인학생 글쓰기 대회	56명(28개팀)
3차년	글로벌투게더 외국인학생 말하기대회	• 다문화간 교류 활성화를 위한 멘토(내국인학생)와 멘티(외국인학생)가 함께하는 외국인학생 말하기대회 운영	28명(14개팀)

● 글로벌투게더 체험 프로그램



● 외국인학생 말하기 대회

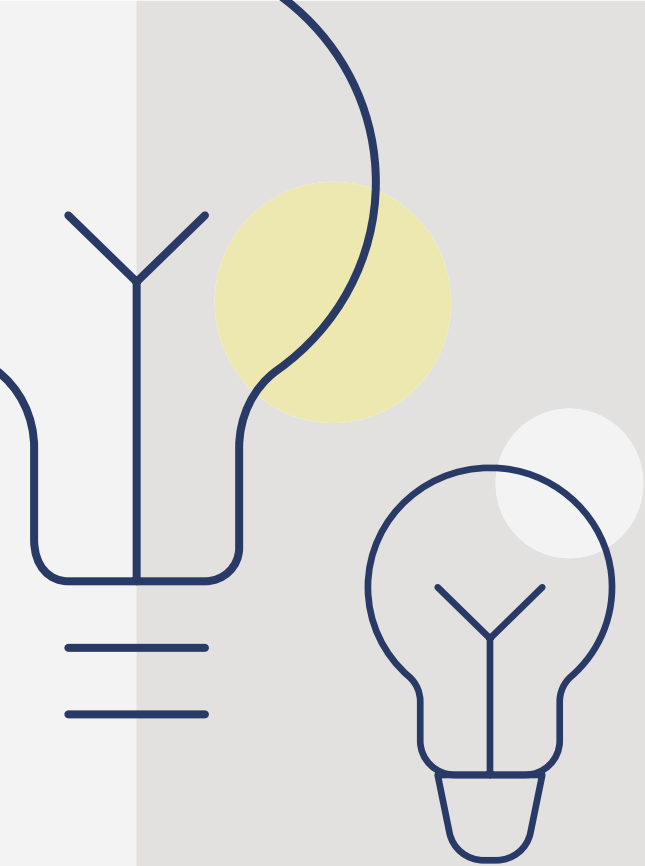


● 외국인학생 멘토링 프로그램



» 추진성과

- 🕒 사회참여 프로그램을 통해 학생들의 창의적 사고 및 자기주도 역량 강화
- 💡 사회공헌형 비교과 교육과정 모델 확산



사회공헌형 건강과학 전문가 양성

- 12 사회공헌형 건강과학 프로그램
개발 및 확산
- 13 사회공헌형 건강과학 교육인프라 확장
- 14 사회공헌형 건강과학 비교과 프로그램

4.1

사회공헌형 건강과학 프로그램 개발 및 확산

▶ 사회공헌형 건강과학 프로그램 개발 및 운영

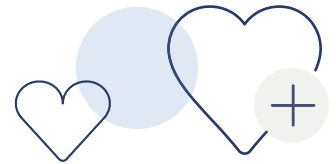
- 지역사회와의 건강증진 프로그램 개발 및 운영으로 사회공헌형 건강과학 프로그램 정착
- 건강과학 특성화 역량 강화와 지역사회 건강증진에 기여할 수 있는 건강과학 프로그램 교재 개발 및 프로그램 운영

프로그램 개요

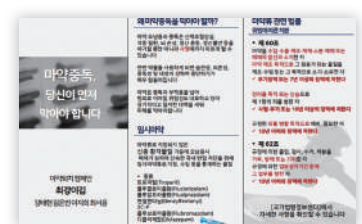
주요 추진 실적

구 분	프로그램명	운영내용	실 적
1차년	건강과학 프로그램 '청소년' 교재 개발	- 건강과학 프로그램 '청소년' 교재 개발 - 스마트미디어 중독재활 프로그램 - 라이프스타일 코칭 프로그램	3건
	3650 건강걷기대회	- 지역사회와의 소통과 유대 강화를 위한 건강증진 프로그램인 건강걷기대회 운영 - 코스종목: 10km, 5km - 일시: 2019.10.13.(일) - 삼육대학교 주변 노원구 일대	- 학생 1,107명 - 교직원 264명 - 지역사회 참여자 1,343명
	사회공헌 스피치 및 UCC 공모전	- 사회공헌 프로그램 공모전 - 금연/마약퇴치 캠페인 공모전 - 봉사활동 수기 공모전	219명 참여
2차년	건강과학 프로그램 '아동용' 교재 개발	- 아동용 중독예방 프로그램 - 아동용 라이프스타일 코칭 프로그램	2건
3차년	건강과학 프로그램 '성인용' 교재 개발	- 중독예방 프로그램 - 알코올 중독 프로그램 - 라이프스타일 코칭 프로그램	3건

건강과학 프로그램 교재



사회공헌형 건강과학 프로그램



추진성과

- 🕒 현장적용 가능한 사회공헌형 건강과학 표준 프로그램 교재 개발
- 💡 사회공헌형 건강과학 프로그램 운영을 통한 사회공헌 역량 증진
- 🏆 건강과학 프로그램 확산을 통한 사회공헌 강화

4.2

사회공헌형 건강과학 교육인프라 확장

프로그램 개요

▶ 사회공헌형 건강과학 교육인프라 운영 및 확충

- 사회공헌형 건강과학 인재 양성을 위한 중독심리 및 중독재활 실습 교육 시설 및 실습교육 프로그램 지원 등 실습교육에 필요한 인프라 개선
- 건강관리를 위한 올바른 운동방법의 학습과 활동 증진을 위한 건강과학교실 운영 및 인프라 확충

주요 추진 실적

구 분	프로그램명	운영 및 구축내용	참여인원
1차년	중독심리실습실 운영	• 중독상담실습 11개 프로그램 운영 • 36개 품목, 실습실 155회 운영	328명
	중독재활실습실 운영 (건강과학교실 건강과학 프로그램 운영)	• 중독재활실습 프로그램 운영 • 근력, 근파워, 근지구력 향상 프로그램 운영 • 체중조절 프로그램 운영 • 기초체력검사 및 신체조성검사 지원 • 생활체육프로그램 지원	1,774명
2차년	건강과학교실 건강과학 프로그램 운영	• 기초체력운동 프로그램 • 체중조절운동 프로그램	426명
3차년	건강과학교실 건강과학 프로그램 운영	• 근력, 근파워, 근지구력 향상 프로그램 운영 • 체중조절 프로그램 운영 • 기초체력검사 및 신체조성검사 지원 • 생활체육프로그램 지원	380명

 >>>
추진성과

- 🏆 사회공헌형 건강과학 교육인프라 확충으로 인한 교육효과 제고
- 💡 실습교육 고도화를 통한 연계전공생의 실무역량 증진
- 🏆 재학생 및 지역주민 대상 교육프로그램 운영을 통한 사회공헌 강화

4.3

사회공헌형 건강과학 비교과 프로그램 운영

▶ 건강과학 전문가 양성 프로그램 운영

프로그램 개요

- 국내 건강과학 및 중독 분야 전문가를 통해 실무 전문지식을 심화시키고, 실무현장의 경험을 간접적으로 체험할 수 있는 기회 제공

주요 추진 실적

구 분	프로그램명	운영내용	참여인원
1차년	산학협력기관 전문가 특강	4차 산업시대의 청소년 미디어 문화(중독)와 정신건강 (김상우 창동아이월센터) - 바르게 걷는 건강비결/바르게 걷기 이론 및 실습 (이강옥·조윤경 대한걷기연맹) - 정신건강증진 서비스 산업의 현황(신주영 EAP전문기업) - 몸과 마음의 소통, 웃음치료(김경자 한강성심병원)	398명
	중독상담전문가 교육 프로그램	- 위탁 전문기관: 한국생산성본부 - 교육방법: SU-MOOC 온라인 강의 및 자격검증시험 - 교육과목: 중독의 이해, 중독평가, 중독상담	53명 (13명 수료)
	청소년 약물 오남용 예방 전문가 교육	- 위탁 전문기관: 한국마약퇴치운동본부 - 교육과정: 청소년 약물 오남용 예방교육전문가 양성교육 - 교육기간: 2020.01.13.~01.16.	43명 (28명 수료)
2차년	산학협력기관 전문가 특강	- 마약류 중독의 이해(조영남 국립법무병원) - 마약중독의 회복과 재활(임상현 경기도약물중독재활센터) - 성중독에 빠진 사람들의 이야기(정미경 위니캣 정신분석 상담센터)	204명
	중독상담전문가 교육 프로그램	- 중독 관련 교육계 및 산업계 요구에 부합하는 실무형 자격증 취득 지원 - 위탁 전문기관: 한국생산성본부 - 교육과목: 중독의이해, 중독평가, 중독상담 교육 - 교육(온라인 16시간/4주) 및 자격 검증 시험 시행	65명 (60명 수료)
	청소년 약물 오남용 예방 전문가 교육	- 중독 예방, 중재, 재활 및 마약퇴치 예방활동에 기여할 수 있는 인재 양성을 위한 청소년 약물 오남용 예방교육전문가 양성교육 프로그램 운영 - 위탁교육 전문기관: 한국마약퇴치운동본부 - 교육내용: 의존과 중독의 기전 외 11강 - 총 31시간 (온라인 비대면교육 진행)	43명 (39명 수료)
3차년	산학협력기관 전문가 특강	- 알코올중독의 이해와 관리(김성재 서울대학교 간호학과) - 암과 중독(백경기 SRC 요양병원) - 생명의 신비(조현정 연세아란 산부인과) - 신종 담배와 흡연 예방(김희진 연세대 보건대학원)	235명
	중독상담전문가 교육 프로그램	- 중독 관련 교육계 및 산업계 요구에 부합하는 실무형 자격증 취득 지원 - 위탁 전문기관: 한국생산성본부 - 교육과목: 중독의이해, 중독평가, 중독상담 교육 - 교육(온라인 16시간/4주) 및 자격 검증 시험 시행	60명 (53명 수료)

▶ 건강과학 국내외 전문기관 연수

프로그램 개요

- 국내 건강과학 및 중독 분야 전문가를 통해 실무 전문지식을 심화시키고, 실무현장의 경험을 간접적으로 체험할 수 있는 기회 제공

주요 추진 실적

구 분	프로그램명	운영내용	참여인원
1차년	해외 중독전문 교육기관 연수	• 근거기반 실무형 중독전문가 연수를 통한 중독분야 선진국의 체계화된 교육프로그램 이수 • 연수기관: 싱가포르 국립중독센터 NAMS • 연수기간: 2020.01.05.~10.(6일간) • 교육내용: 물질중독, 미디어중독, 게임중독 예방 및 치료 연수	19명
	국내 중독전문기관 실습교육	• 중독 문제에 대한 제반 이론과 실습을 통해 창의적인 근거 기반 실무능력을 갖춘 중독예방 특화 실습 프로그램 • 위탁 전문기관: 한국마약퇴치운동본부 • 교육내용: 기소유예 재활프로그램 참여, 중독사례 관리 스터디 운영, 개인·집단 상담 및 가족프로그램 참여 • 교육횟수: 5회(하계방학 2회, 동계방학 3회)	20명
2차년	국내 중독전문기관 실습교육	• 중독전문기관을 통해 최신 중독 치료 및 재활 프로토콜을 반영한 실습 프로그램 • 위탁 전문기관: 한국마약퇴치운동본부 • 이론교육, 사례연구 수행, 치료적 활동프로그램 참여, 지역사회 연계 프로그램 참관·토의, 개인·집단상담 및 가족 프로그램 참관 • 교육횟수: 2회(하계방학 2회)	6명
3차년	국내 중독전문기관 실습교육	• 중독 문제에 대한 제반 이론과 실습을 통해 창의적인 근거 기반 실무능력을 갖춘 중독예방 특화 실습 프로그램 • 위탁 전문기관: 한국마약퇴치운동본부 • 교육내용: 기소유예 재활프로그램 참여, 중독사례 관리 스터디 운영, 개인·집단 상담 및 가족프로그램 참여 • 교육횟수: 3회(동계방학 3회)	12명

해외 중독전문 교육기관 연수



▶ 건강과학 비교과 프로그램 운영

프로그램 개요

- 건강과학 프로그램 개발 및 확산을 통한 사회공헌형 건강과학전문가 양성을 위해 중독 관련 건강과학 자격증 프로그램 운영

주요 추진 실적

구 분	프로그램명	참여인원
1차년	바른자세와 체형교정 필라테스 자격증 과정	55명
	미술심리상담사 자격증 과정	33명
	생활체육지도사 자격증 과정	28명
	건강증진 세계시민교육지도사 자격증 과정	41명
	골든타임 24시 프로젝트 자격증 과정	50명
	청소년 흡연음주예방지도사 자격증 과정	50명
2차년	바른자세와 체형교정 필라테스 자격증 과정	59명
	SU금연 프로그램	57명
	뉴스포츠 지도사 자격증 과정	20명
	사회적 건강증진을 위한 인권교육 자격증 과정	20명
	미술심리상담사 자격증 과정	38명
	흡연음주예방지도사 자격증 취득 과정	50명
	골든타임 24시 프로젝트 자격증 과정	116명
3차년	스포츠테이핑 리더 양성 및 체험 프로그램 1	39명
	스포츠테이핑 리더 양성 및 체험 프로그램 2	41명
	미술심리상담사 자격증 과정	25명
	성건강 증진 프로그램	25명
	자세 및 체형교정 필라테스 지도사 심화과정 프로그램	30명
	골든타임 24 MVP	36명



추진성과



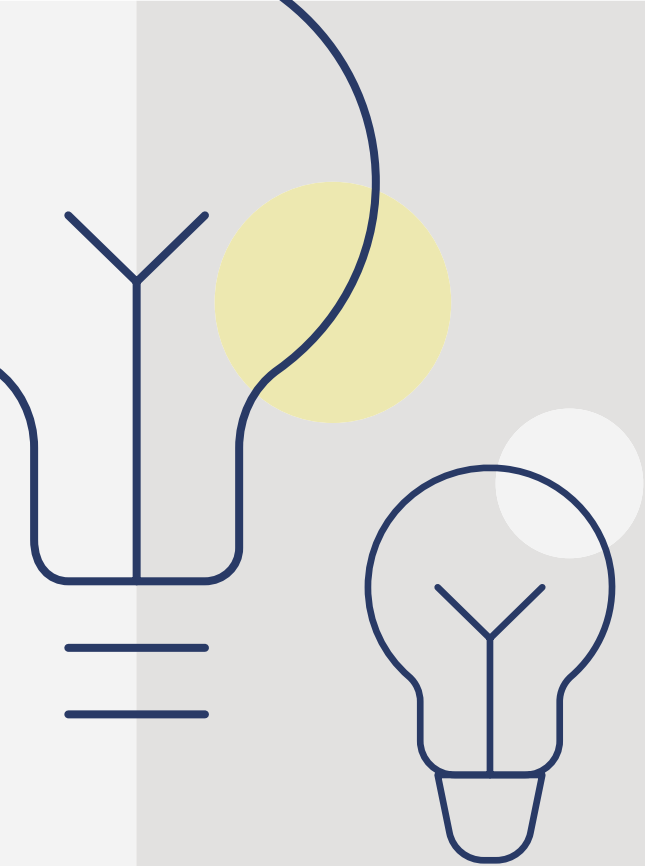
중독 관련 전문가 특강을 통한 건강과학 실무현장 이해도 증진



건강과학 관련 자격증 취득 지원을 통한 연계전공생들의 취업역량 강화



전문가 교육 및 전문기관 자격증 실무연수를 통한 실무역량 증진



밀착형 산학관 협력을 통한 대학과 지역사회 동반성장 생태계 구축

- 15 기업연계 캡스톤디자인 운영
- 16 밀착형 산학연계 선순환 창업생태계 구축
- 17 기업연계 현장실습 및 실무교육 체계 구축
- 18 지역사회와 동반성장 생태계 구축

5.1

기업연계 캡스톤디자인 운영

프로그램 개요

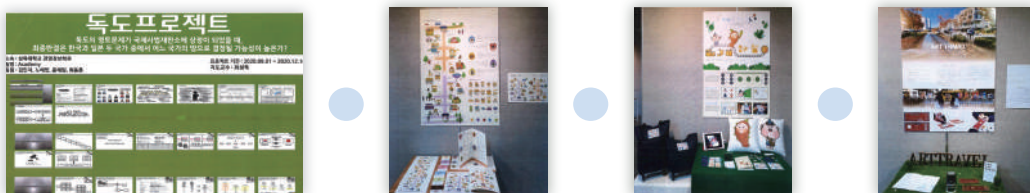
▶ 기업/지역사회 연계 캡스톤디자인 교과목 운영

- 교육과정 중 습득한 전공지식을 바탕으로 학생 스스로 문제를 해결하기 위한 캡스톤디자인(창의적 종합설계) 콘텐츠 개발 및 운영
- 캡스톤디자인 교과목의 팀 프로그램(과제) 활동 및 멘토 지도 지원 및 캡스톤디자인 교과목 상담부스 및 설명회 개최

주요 추진 실적

구 분	개설 교과목 수	참여인원
1차년	26개	600명
2차년	37개	695명
3차년	18개	422명

캡스톤 디자인 교과목 수행성과



프로그램 개요

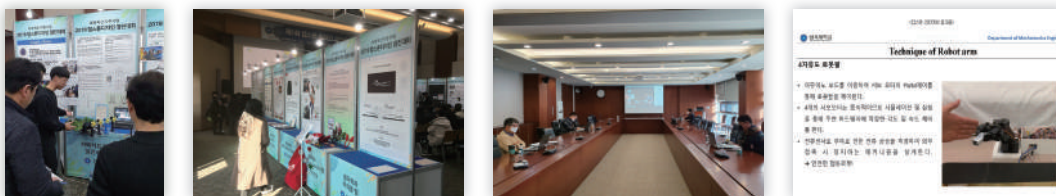
▶ 기업/지역사회 문제 발굴 및 대안 제시를 위한 캡스톤디자인 경진대회 운영

- 학생 자신이 발견한 사회적 문제의 해결 및 개선 방안을 공유하고 그 성과를 확산시키기 위하여 캡스톤디자인 교과목 참가 학생들을 대상으로 한 팀별 경진대회 운영

주요 추진 실적

구 분	운영내용	참여인원
1차년	• 2019년 1, 2학기 캡스톤디자인교과목 실습지원 참가 학생들을 대상으로 신청을 받아 각 팀의 결과물을 심사하여 상금(장학금)지급 • 일사: 2019.12.2. / 장소: 장군청홀	137명 (40팀)
2차년	• 2020년 1, 2학기 캡스톤디자인교과목 실습지원 참가 학생들을 대상으로 신청을 받아 각 팀의 결과물을 심사하여 상금(장학금)지급 • 일사: 2020.12.4. / 장소: 온라인 ZOOM	110명 (20팀)
3차년	• 2021년 1, 2학기 캡스톤디자인교과목 실습지원 참가 학생들을 대상으로 신청을 받아 각 팀의 결과물을 심사하여 상금(장학금)지급 • 일사: 2021.12.10. / 장소: 온라인 ZOOM	59명 (26팀)

캡스톤 디자인 경진대회



추진성과



기업연계 캡스톤디자인 교과목 개발 및 적용을 통한 기업/지역사회와의 네트워크 형성



프로젝트기반 캡스톤디자인을 통한 문제해결능력 향상

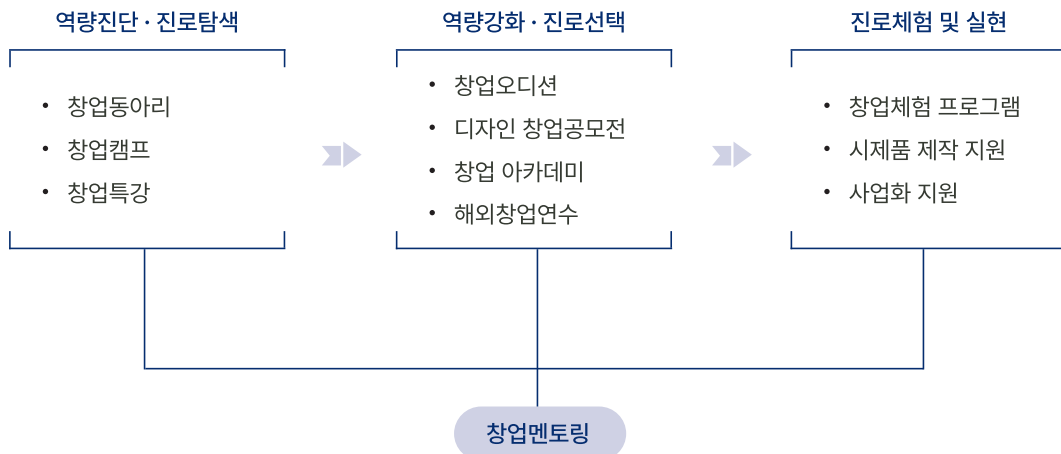
5.2

밀착형 산학연계 선순환 창업생태계 구축

▶ 창업 지원 프로그램 운영

- 창업에 대한 관심, 의지 및 사업성을 지닌 창업동아리 발굴, 창업특강, 전문가 멘토링 등 창업 활동 지원

프로그램 개요



주요 추진 실적

구 분	프로그램명	운영내용	실 적
1차년	창업동아리 운영	• 창업에 대한 관심, 의지 및 사업성을 지닌 동아리 발굴 및 지원 • 창업동아리 네트워킹, 창업특강, 창업멘토링, 창업동아리 공간지원	• 동아리 32개 • 187명 참여
	창업오디션 프로그램 운영	• 창업 아이디어 전략 수립 • 정부과제, 교내외 창업경진대회 관련 전문가 멘토링	• 73명(22팀) 참여
	글로벌창업연수 운영	• 중국, 황저우, 상해 스타트업 회사 및 알리바바 본사 연수 • 일시: 2019.12.15.~12.20 (6일간)	• 30명 참여
2차년	창업동아리 운영	• 창업에 대한 관심, 의지 및 사업성을 지닌 동아리 발굴 및 지원 • 창업동아리 네트워킹 창업특강, 창업멘토링, 창업동아리 공간지원	• 동아리 34개 • 159명 참여 • 학생창업 15개
	창업오디션 프로그램 운영	• 창업 아이디어 전략 수립 • 정부과제, 교내외 창업경진대회 관련 전문가 멘토링	• 104명(31팀) 참여
3차년	창업동아리 운영	• 창업에 대한 관심, 의지 및 사업성을 지닌 동아리 발굴 및 지원 • 창업동아리 네트워킹, 창업특강, 창업멘토링, 창업동아리 공간지원	• 동아리 29개 • 116명 참여
	창업특강	• 스타트업 창업 멘토의 실제 창업 스토리를 통해 창업을 이해하고 기업가정신을 함양하는 온라인 창업 특강 프로그램	• 230명 참여
	창업 부트캠프	• 스타트업 현직자와 5주간 온라인으로 스타트업 실무를 수행함으로써 실무역량 강화 및 멘토링 진행	• 17명 참여
	창업오디션 프로그램 운영	• 창업 아이디어 전략 수립 • 정부과제, 교내외 창업경진대회 관련 전문가 멘토링	• 63명(24팀) 참여

프로그램개요

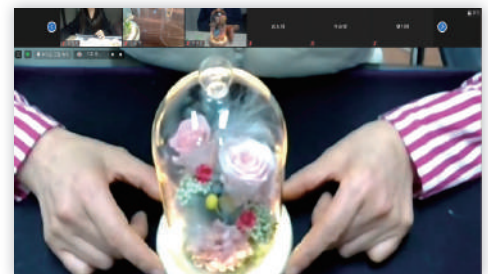
▶ 메이커 체험 프로그램 운영

- 실전창업을 위한 비즈니스 아이템을 구상하고, 이를 토대로 사업계획서 작성 및 창업 멘토링 등의 메이커 스페이스 창업교육 진행

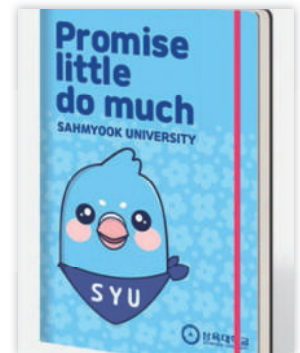
주요 추진 실적

구 분	프로그램명	운영내용	실 적
1차년	메이커 체험 교육	• 베이킹 메이커 프로그램: 마카롱, 케익 • 식물 메이커 프로그램: 리스만들기	• 132명 참여
	3D프린팅 설계교육	• 린스타트업 3D디자인 실무교육 • 식물 메이커 체험 프로그램(리스만들기) • 디자인 창업공모 공모작 시제품 제작	• 250명 참여
	지역사회연계 메이커교육	• 3D 프린터 설계교육 통해 습득한 재능 바탕으로 한빛맹학교 졸업생의 홍상 제작 및 기부	• 졸업생 홍상 12개 제작
2차년	메이커 체험 프로그램	• 나만의 쿠션백 만들기 • 나만의 유리돔 프리저브드 만들기 • 나만의 테라티움 만들기	• 200명 참여
	창업교육 연계 시제품 제작	• 디자인 창업과 연계한 목업 시제품 제작	• 200명 참여 • 시제품 3개 제작
3차년	메이커 체험 프로그램	• 유튜브 크리에이터 • 창업 메타버스 교육 • 드론 기초교육 • 린스타트업 3D프린팅 실무교육 • 외 2개 프로그램 진행중	• 119명 참여

메이커체험 프로그램



시제품 제작



▶ 실전창업 프로그램 운영

- 창업 지원 콘텐츠의 차별화, 다양화 및 전문화 체계를 통한 디자인창업 프로세스 지원 프로그램 운영

프로그램 개요

주요 추진 실적

구 분	프로그램명	운영내용	참여인원
1차년	디자인 창업공모전	• 삼육대학교 Goods 디자인과 스토리텔링 • 시제품 제작 19개	• 28명(17팀)
	SU-startup Boost Camp	• 팀별 맞춤 멘토링을 통해 실행까지의 방법 훈련 및 최종 발표를 위한 집중 교육 실시	• 51명
	실전창업 사업화지원	• 학생창업동아리 및 기업의 창업초기 시제품 제작 지원 • 우수 제품 상용화 지원	• 35명(10팀)
	실전창업 체험프로그램	• 플리마켓 체험 활동을 통한 창업아이템 고도화 및 학생들의 창업 직,간접 경험 제공	• 74명(39팀)
	해커톤	• 학생들의 창업의지와 사업 아이템을 발굴하고 실질적인 창업계획 수립, 창업실현으로 연계	• 30명
	글로벌 e-커머스 창업아카데미	• 해외무역 경험습득을 위한 실제 무역 사례에 대한 케이스 스터디	• 50명
	IR역량강화 프로그램	• 기관(AC/VC) 투자자의 투자 포인트 서면 컨설팅 • 투자자 대상 IR데모데이 및 네트워킹 개최	• 28명
	Value-Up 멘토링 프로그램	• 발표자료 작성 및 피칭 능력 Value-Up 멘토링 운영	• 39명
2차년	창업 아카데미	• 예비 창업자 맞춤형 창업 과정 - 온라인 창업을 위한 SNS마케팅, 알기쉬운 창업 특허 교육, 알기쉬운 창업 세무 교육	• 63명
	디자인창업 공모전	• 디자인창업에 도전하기 위한 콘텐츠 발굴 및 시제품 제작 지원	• 24명(17팀)
	실전창업 사업화 지원	• 전담멘토의 멘토링(상담)을 통해 필요한 지원 사업 결정 • BM 추진 및 세부진행 건에 대한 멘토링 진행 및 시제품 제작	• 9명(3팀)
3차년	실전창업 체험프로그램	• 야 너두! • 스마트스토어 창업하자 • 소셜벤처창업 • SU-StartUp 동아리 사업화지원사업	• 10팀(18명) • 30명 • 25명 • 5팀
	실전 창업아카데미	• 특허기술 사업화 및 창업 전략	• 43명

디자인창업 공모전



추진성과

- ☎ 사회참여 프로그램을 통해 학생들의 창의적 사고 및 자기주도 역량 강화
- 💡 사회공헌형 비교과 교육과정 모델 확산

5.3

기업연계 현장실습 및 실무교육 체계 구축

▶ 취업동아리 지원 프로그램 운영

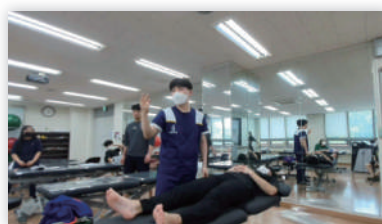
- 학생들 스스로 취업을 준비할 수 있는 환경 제공, 자율적인 취업역량 강화 활동 및 멘토링을 통한 취업 지원

프로그램 개요

주요 추진 실적

구 분	프로그램명	운영내용	실 적
1차년	취업동아리 지원 및 운영	• 3, 4학년 대상으로 IT, 기계설계, 공기업 등 17개 직종/직무별 모집 및 운영 • 담임 컨설턴트와 정기적인 컨설팅을 통해 동아리 활동에 대한 방향성을 검토하고 직무별 맞춤형 교육 및 지도	• 동아리 17개 • 151명 참여
	직무역량 아카데미	• 실무에서 요구하는 직무별 역량개발을 위한 전문 교육 과정 운영 • 1학기 교육과정: ERP정보관리사 회계2급, 인사2급, Auto CAD, GMP아카데미, 언플러그드 알고리즘 퍼던멘탈 • 2학기 교육과정: HACCP 팀장 과정, 6시그마 경영전문가 GB과정, R을 활용한 빅데이터 실무과정	• 233명 참여
	직무 멘토링 프로그램 운영	• 현직 담당자 멘토링을 통해 현업 직무요구역량을 파악하고, 입사전략 코칭	• 32회 운영 • 274명 참여
	직무캠프	• 직무중심 취업동아리의 운영방안에 대한 오리엔테이션, 동아리별 맞춤 멘토의 멘토링 통해 동아리의 목표설정과 월별 계획을 수립하도록 진행	• 134명 참여
2차년	취업동아리 지원 및 운영	• 2, 3학년 학생들을 대상으로 12개의 직무/산업별 직무중심 취업동아리 운영 • 4학년 학생들을 대상으로 채용프로세스 중심의 스터디 형태 동아리 운영 • 전문컨설턴트를 배치하여 월 1회 이상 집단 멘토링 진행 • 동아리장 간담회와 결과보고회를 통해 네트워킹 강화, 환류체계 마련	• 동아리 17개 • 156명 참여
	직무역량 아카데미	• 교육과정: ACA프리미어+, 파이썬 기초실무, 마케팅 실무교육	• 49명 참여
	직무 멘토링 프로그램 운영	• 전문컨설턴트를 배치하여 월 1회 이상 집단 멘토링 진행	• 15회 운영 • 118명 참여
3차년	취업동아리 지원 및 운영	• 2,3,4학년을 대상으로 IT, 마케팅/MD 등 16개 직종/산업별 동아리원 모집 • 선발된 동아리를 대상으로 직무 동아리별 전문멘토와 멘토링 진행	• 동아리 16개 • 164명 참여
	직무역량 아카데미	• 교육과정: 회계실무, 파이썬 프로그래밍 활용능력 2급, 6시그마 기초	• 88명 참여
	직무 멘토링 프로그램 운영	• 전문컨설턴트를 배치하여 월 1회 이상 집단 멘토링 진행	• 8회 운영

직무 멘토링 프로그램



프로그램 개요

주요 추진 실적

▶ 기업연계 현장실습 및 실무교육 운영

- 기업과 학생의 직무매칭을 통한 현장 실습 및 실무교육으로 취업 연계 기회 제공 프로그램 운영

구 분	프로그램명	운영내용	실 적
1차년	현장실습	2학기 및 방학 중 직무역량 강화를 위한 인턴십 파견 현장실습을 진행하고 현장실습 이수자에게 지원금 제공 (국내기준 -인턴십과정 이수, 해외기준 -해외취업완료) - 국제경영원 외 8개 기업과 협약 후 진행	- 직무매칭 기업체 수 : 104개 293명 참여
	실무교육	- 구직스킬 강화 프로그램 레주메&커버레터 지도 1:1 모의면접 지도 / 외국어 면접 훈련	23명 참여
2차년	현장실습	방학 중 직무역량 강화를 위한 인턴십 파견 현장실습 진행 (실습기간 8주)	153명 참여
	오피스 역량교육	- 업무의 전문성을 갖춘 인재양성을 위한 자격증 완성반 운영 - 교육 자격증: 컴퓨터활용능력2급 (이수시간 24시간)	77명 참여
3차년	현장실습	방학 중 직무역량 강화를 위한 인턴십 파견 현장실습 진행 (실습기간 8주)	139명 참여
	오피스 사전직무교육	- 업무의 전문성을 갖춘 인재양성을 위한 자격증 완성반 운영 - 교육: ACA 포토샵, 일러스트	49명 참여

▶ 취업캠프 프로그램 운영

- 학과별 신청을 통해 취업을 앞둔 4학년들이 기업&직무에 적합한 입사지원서를 완성할 수 있게 집중 지도

▶▶ 취업캠프 운영(1차년)

프로그램명	운영내용	참여인원
취업캠프 운영	- 전문컨설턴트의 1:1 개별 컨설팅 3개 학과(아트앤디자인학과, 중국어학과, 사회복지학과) 운영	70명

▶ 밀착상담 세미나/특강

- 현직자와 소그룹으로 직무, 취업에 대해 자유롭게 이야기를 나누며 직무의 역할, 역량을 이해하고 커리어를 설계하는 직무별 맞춤형 취업 프로그램

▶▶ 1대10 직무컨설팅 운영(1차년)

프로그램명	운영내용	참여인원
1대10 직무컨설팅	- 멘토 1명, 멘티 10명이 참여하여 직무별 소그룹 컨설팅 진행 - 직무 구성: 해외영업, 영업관리, IT 개발, 외국계기업, 유통/물류, 항공승무원, 마케팅 (2일간 4개 그룹씩 동시진행)	- 멘토 8명 56명



추진성과



기업밀착형 교육 및 학생지원 활성화를 통한 진로 설계 및 선택 역량 강화



취업역량 강화를 통한 실무 프로그램 체계화와 실무능력 향상을 위한 현장실습 및 실무교육 강화

5.4

지역사회와 동반성장 생태계 구축

프로그램 개요

▶ 삼육마을 프로젝트 돌봄서비스 플랫폼(SU-돌봄숍) 개발

- 돌봄 수요자에 대한 맞춤 서비스 제공을 위한 돌봄서비스 플랫폼 'SU-돌봄숍' 개발
- 학생들이 사회복지서비스를 직접개발하고 이를 인터넷 플랫폼(SU-돌봄숍)에 입점하게 하여 기존의 기관중심의 사회봉사교육에서 탈피하여 수혜자 중심의 사회봉사교육 실현

주요 추진 실적

구분	개발내용
1차년	노인요양서비스 공급자와 수요자를 위한 모바일 앱 개발 (안드로이드, IOS App + Server-Client 프로그램 개발)
2차년	1차년도 SU-돌봄숍 모바일앱 고도화 - 사회공헌 포트폴리오 추가 개발 및 구축
3차년	- SU-돌봄숍 홈페이지 안정화 및 고도화: SU-돌봄숍 반응형 홈페이지 개발 - SU-돌봄숍 모바일앱 고도화: SU-Talk 연계 개발(콜라보레이션 및 회원 확장)

돌봄서비스 플랫폼

▶ 삼육마을 프로젝트 돌봄서비스 운영체계 - 삼육마을 돌봄서비스 제공 과정



▶ 'SU-돌봄숍' 플랫폼



▶ 삼육마을 프로젝트 SU-학생숍 운영

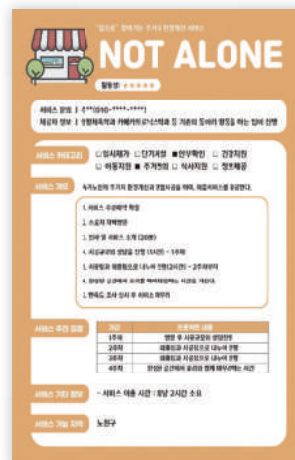
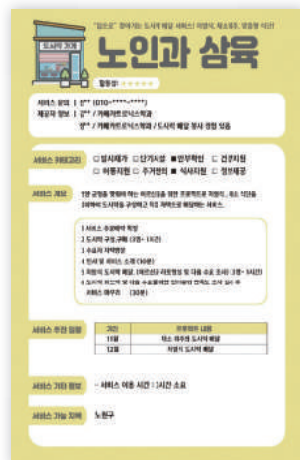
- 전공에 기반한 서비스러닝의 학생참여형 사회공헌프로그램을 사회적 돌봄서비스로 조직화하고 확산하기 위한 'SU-학생숍'으로 체계화하여 운영
- SU-학생숍에 입점하여 운영할 학생활동팀을 모집 및 교육 후 돌봄서비스 개발, 프로그램 활동 후 SU-돌봄숍 사례발표회를 통한 서비스모델 확산

프로그램 개요

주요 추진 실적

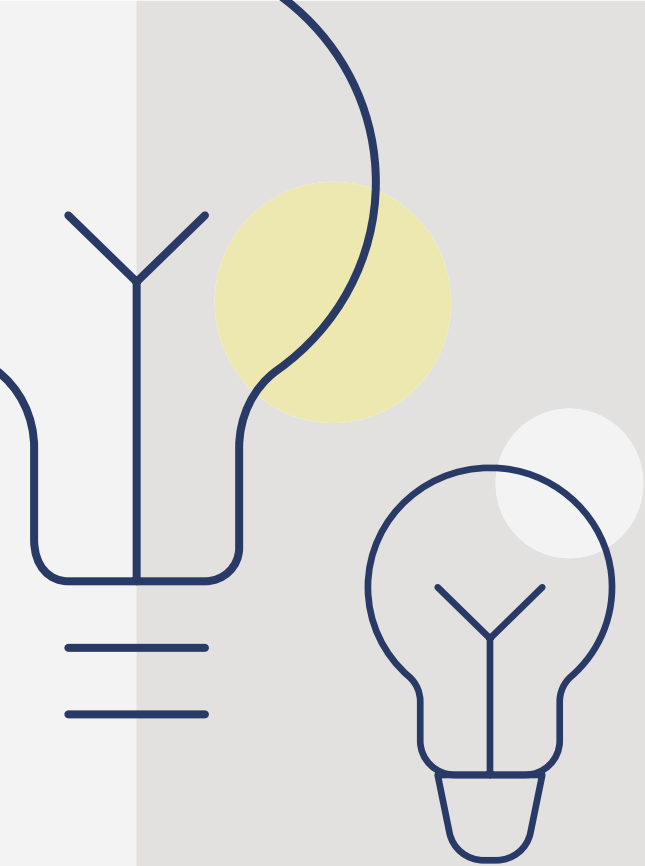
구 분	프로그램명	운영내용	참여인원
1차년	SU-돌봄습 운영을 위한 학생리더 교육	2박 3일 워크숍을 통한 돌봄윤리 및 돌봄경제 교육 및 실습 진행 - 외부 교육(앤티브 서포터, PCD 교육) 및 프로젝트 개발/ 피드백 보고 위주 진행 - 개발 프로젝트(돌봄 서비스)의 질관리 및 확산을 위한 슈퍼 비전 교육 실행	110명
	SU-학생습 운영	- 돌봄서비스(프로젝트) 개발 - 노원구 주민센터와 연계하여 학생활동팀 운영	92명(11팀)
2차년	SU-돌봄습 운영을 위한 학생리더 교육	돌봄 윤리, 사회적 돌봄 이야기, PCT 교육, Active support 교육, ISP 교육, 직접 지원 실습 또는 자체교육 서비스 실습	79명
	SU-학생습 운영	- 돌봄서비스(프로젝트) 개발 - 노원구 주민센터와 연계하여 학생활동팀 운영	146명(21팀)
3차년	SU-돌봄습 운영을 위한 학생리더 교육	- SU학생습에 입점할 학생활동팀을 모집, 교육하여 개발 및 제공 - SU돌봄습 사례발표회를 통한 서비스모델 확산 - 돌봄서비스 개발자 양성 과정 운영	28명
	SU-학생습 운영	- 돌봄서비스(프로젝트) 개발 - 노원구 주민센터와 연계하여 학생활동팀 운영	146명(16팀)

SU-학생소 운영



추진성과

- 지역사회/기업과의 파트너십 강화를 통한 동반성장 생태계 구축
- 지자체-대학-공공기관 네트워크 구축을 통한 지역사회 기여
- 대학-지역 상생발전 프로그램 발굴, 운영 및 공유, 확산



제4 차 산업혁명 중심의 ICT 인재 양성

19 ICT 교육환경 구축

20 ICT 통합교육과정 개발 및 운영

6.1

ICT 교육환경 구축

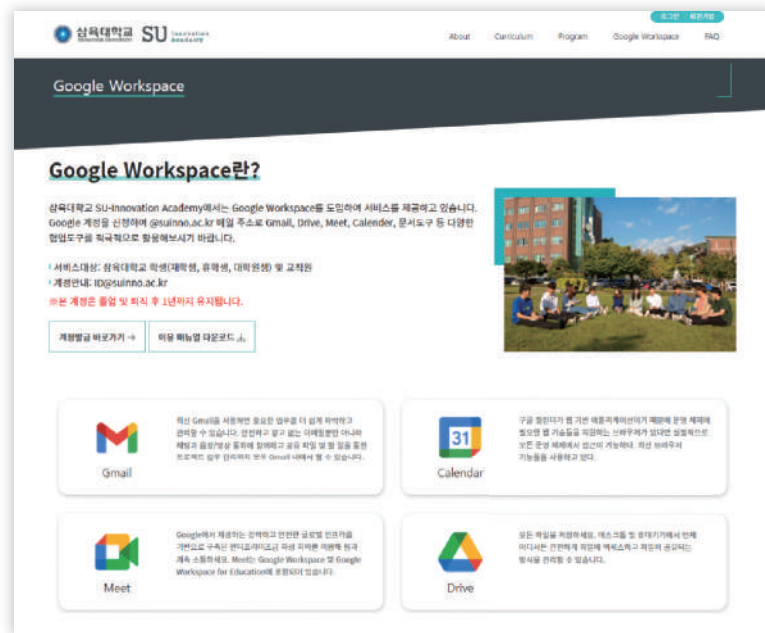
프로그램 개요

▶ SU-Innovation Academy 온라인스쿨 구축

- 온라인 강의 및 학습도구의 도입과 개발 및 구글(Google)의 교육용 버전 탑재
- SU-Innovation Academy의 모든 교육콘텐츠(이론강의, 오프라인 프로젝트, VR/AR콘텐츠 등)가 Google Workspace에서 참여 가능하도록 통합형 교육 체제 구축

주요 추진 실적

▶ 온라인스쿨 웹사이트 개발, 온라인 강의서비스 개발, 온라인 학습도구 솔루션 도입 및 커스터마이징



프로그램 개요

주요 추진 실적

▶ ICT 첨단 교육환경 구축

- 창의융합 인재 양성을 ICT 혁신 교육환경 구축 및 개선

구 분	프로그램명	구축장소	구축내용
1차년	ICT 교육환경 구축	- 통합형 PBL강의실 (바울관 202호, 203호) - SU-Innovation Academy 센터(바울관 305-1호) - 소프트웨어코딩교육센터 (에스라관 208호) - 에듀테크 기반 첨단강의실 (바울관 301호, 305호)	- 통합 PBL 학습을 위한 전용 PBL 강의실 2실 구축 - SU-Innovation Academy 운영 센터 1실 구축 - 소프트웨어코딩 교육 관리 및 운영을 위한 코딩교육센터 1실 구축 - 에듀테크기반 학습자 중심 교육을 위한 첨단강의실 2실 구축
	VR학습장 구축	중앙도서관 1층 VR학습장	- VR 교육시설 및 체험장 1실 구축 3면 프로젝션 1대 - 입식형 단독 VR 체험부스 5대 - VIVE Focus 3대 - VIVE Pro스타터킷 3대 - 독립형 VR OCULUS QUEST 3대 - VR학습장 교육환경 개선
2차년	첨단강의실 교육환경 개선	SU-Innovation Academy 전용강의실(바울관 305호)	학습기기(컴퓨터 및 모니터) 개선
	VR학습장 구축	중앙도서관 1층 VR학습장	- VR 학습기기 독립형 VR OCULUS QUEST 12SET - VR학습장 교육환경 개선
3차년	ICT 교육환경 구축	- AIC 프로젝트 실습실 구축 (바울관 302, 303호) - 인공지능 서버실습실 서버 구축	- ICT 전문 교육 및 AIC 프로젝트 실습실 구축 - 인공지능 서버실습실 서버 구축

VR 학습기기 확충

첨단강의실 ICT 학습기기 개선



추진성과



첨단강의실 및 VR학습장 구축을 통해 디지털 테크놀로지 기반의 교육환경 구축



소프트웨어 코딩교육센터 구축을 통해 온오프 통합 교육환경 구축



IT 교육기자재 및 VR 교육기자재 구축을 통해 에듀테크 기반의 창의융합 교육 프로그램 운영 체계 구축

6.2

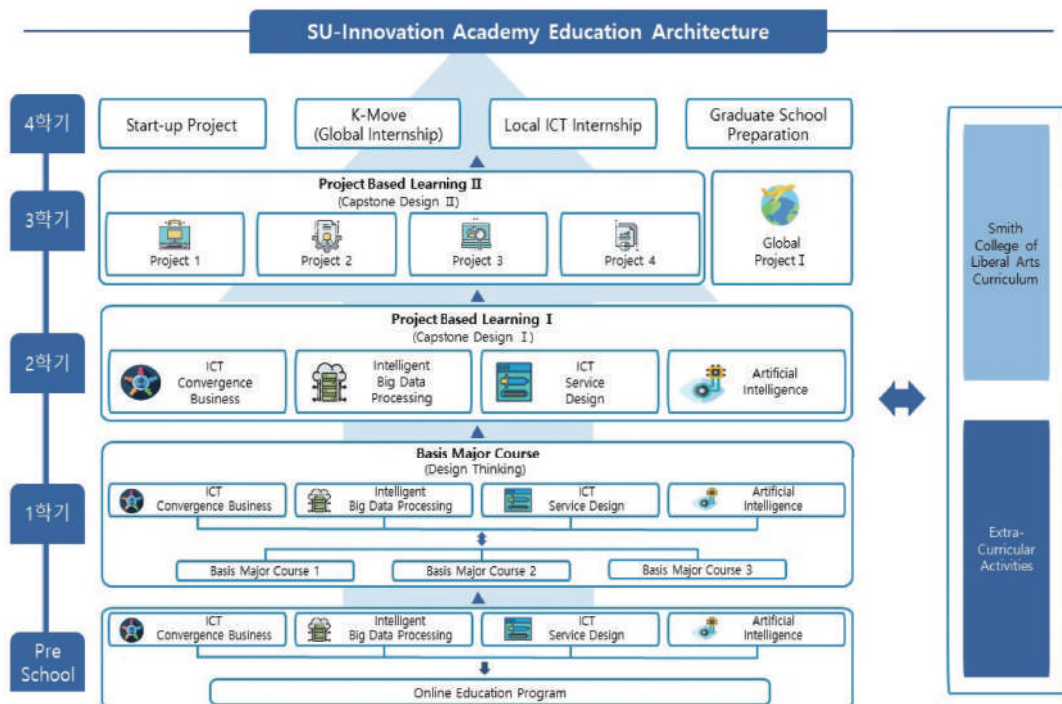
ICT 통합 교육과정 개발 및 운영

▶ 휴먼ICT 연계전공 교육과정 구축 및 운영

- 다양한 전공 학생들이 참여할 수 있는 교육과정 설계 및 ICT 연계전공 운영

» ICT Convergence Business, Intelligent Big Data Processing, ICT Service Design, Artificial Intelligence 4개 트랙을 기반으로 모든 전공 학생들이 참여할 수 있는 융합형 교육과정 설계

» 경영/경영정보학과, 컴퓨터.메카트로닉스공학부, 아트앤디자인학과가 융합된 휴먼ICT 연계전공 신설



▶ 휴먼ICT 연계전공 프로젝트 실습 운영

- 휴먼ICT 교육과정의 현장 실무능력 향상과 현장중심 수업 이해도를 높이기 위한 프로젝트 실습과정 운영

구분	개설교과목	수강인원
1차년	- 공학프로그래밍 및 실습 - 전기전자회로 및 실습 - 시스템 분석 및 설계 - 하이테크마케팅 - 웹프로그래밍II - 데이터베이스 프로그래밍 - 캡스톤디자인 - 디지털디자인II (3D)	302명
2차년	- IT프로젝트 - 경영의사결정론 - 프로그래밍언어2 - 멀티미디어응용 - 리눅스시스템 - 인공지능 - 마이크로프로세서 - 전기전자회로 및 실습 - 디자인스타트업 - 캡스톤디자인2	370명



프로그램 개요

주요 추진 실적

프로그램 개요

주요 추진 실적

▶ 제4차 산업 중심 ICT 콘텐츠 개발 및 제작

- 온라인과 오프라인이 결합된 플립러닝콘텐츠 제작

프로그램 개요

주요 추진 실적

구 분	프로그램명	운영내용	실 적
2차년	플립러닝콘텐츠 개발	- 강좌별 15차시 구성, 교과목 개설에 적용 - 디자인론, 디지털인문학, 빅데이터처리 전기전자회로 및 실습, 정보기술과 혁신 프로그래밍언어2, 하이테크마케팅	• 7개 콘텐츠 개발
	VR/AR콘텐츠 개발 확대	- 항공기내 서비스 훈련 VR콘텐츠 - 테마별 영어 말하기 VR콘텐츠 - 아두이노 코딩 키트 내 부품 구조와 조립방법을 증강현실(AR)로 가이드하는 콘텐츠 제작 및 어플 개발	• 7개 콘텐츠 개발
	S/W 코딩교육 프로그램 개발	- 아두이노 소프트웨어 코딩교육과정 온라인 강좌 개발(총 13강) - 소프트웨어 코딩키트 개발	• 2개 온라인강좌 • 2개 코딩키트 개발
	S/W 코딩교육 프로그램 운영	- 개발된 코딩키트(BBC Micro:bit 2nd, ArduinoA, ArduinoB) 활용 교과목 운영 - 프로그래밍언어1, 프로그래밍언어2, 코딩의 이론과 실제 마이크로프로세서	• 149명 수강
3차년	플립러닝콘텐츠 개발	- 강좌별 15차시 구성, 교과목 개설에 적용 - 4차 산업혁명 기술, 정보자원관리, 시지각과 스마트디자인, 인공지능 반도체, 제4차 산업혁명 시대와 휴머니즘, 현대 경영학의 이해, 컴퓨팅사고 파이썬, 리눅스시스템, 프로그래밍언어3, 4차 산업혁명 시대, 슬기로운 진로준비	• 10개 콘텐츠 개발
	S/W 코딩교육 프로그램 운영	- 개발된 코딩키트(BBC Micro:bit 2nd, ArduinoA, ArduinoB) 활용 교과목 운영 - 마이크로프로세서, 코딩의 이론과 실제 프로그래밍언어2	• 104명 수강

추진성과



SU-Innovation Academy의 휴먼ICT 연계전공 교육과정을 통해 문제해결능력 함양, 융합적 사고능력 함양, 협력적 사회능력 함양의 교육목표 달성



온오프라인 통합 소프트웨어 코딩교육 프로그램을 통한 기초소양 함양



SU-Innovation Academy를 통해 배출되는 인재들을 정부의 제4차 산업혁명 핵심 분야 인재 양성 프로그램 연계

INNOVATION



삼육대학교
대학혁신지원사업단

01795 서울특별시 노원구 화랑로 815