
IT대학 자체평가 보고서

2024학년도

2025. 05 01.

IT대학

자체 평가 요약

1. 교육

- **주요 내용** 4차산업혁명을 선도할 창의·실무형 전문가
- **시사점** 산업현장의 요구를 반영하여 신기술 수요에 부합하는 전문·융합인재양성, 실무형·현장중심 교육
- **개선 방향** 국내·외 현장실습(인턴십), 산학협력프로젝트, 글로벌 영어교육 이수지원, SW전공트랙제, 대학원 진학 지원사업, 시스템 보안동아리 (SIG) 지원 등 다양한 교과 및 비교과 프로그램 운영

2. 학생

- **주요 내용** 학생수 증가에 대응한 교육 및 연구환경 제공
- **시사점** 무학과 제도 도입으로 인한 신입생 증가에 대응한 인프라 및 리소스 강화
- **개선 방향** 교수 및 조교 자원 확대 배치, 교수연구실, 교육기반, 선배 멘토를 활용한 전공 핵심 과목 지도

3. 연구 · 산학협력

- **주요 내용** 4차 산업혁명을 주도하는 융합 연구
- **시사점** 융합 연구 집단 육성, 연구 교육 내실화
- **개선 방향** 정부지원 과제 발굴을 위한 연구회 운영, 신진 교수, 타 대학, 국책 연구소와의 연구 교류회 운영

4. 특성화

- **주요 내용** 미래 산업을 선도하는 ICT 융합
- **시사점** 데이터사이언스 전문인력 양성, 융합보안 전문인력 양성, 차세대 시스템반도체 설계 전문인력양성
- **개선 방향** 차세대 시스템반도체 설계 전문인력양성, 헬스케어 및 의료분야에 특화된 정보보호 교과정 운영, 기업 수요 기반 프로젝트 중심 시스템반도체 설계 전문 인력 양성 및 산·학·관 협력을 통한 시스템반도체 특화 전문 인력 양성

5. 지역협력

- **주요 내용** 지역산업 리더 양성 및 ICT 기업 산학협력 프로젝트 활성화
- **시사점** 지역 ICT 기업과의 매칭 및 네트워크 강화, 산학협력 성과 확산 및 홍보 강화
- **개선 방향** 지역산업체와의 긴밀한 협력을 통한 실무인재 양성, 지역산업 발전을 위한 연구 및 프로젝트 활성화, 지역사회 문제해결과 지속 가능한 발전체계 구축, 성과 전시회, 세미나 등 개최로 기업과 학생 간 교류 활성화

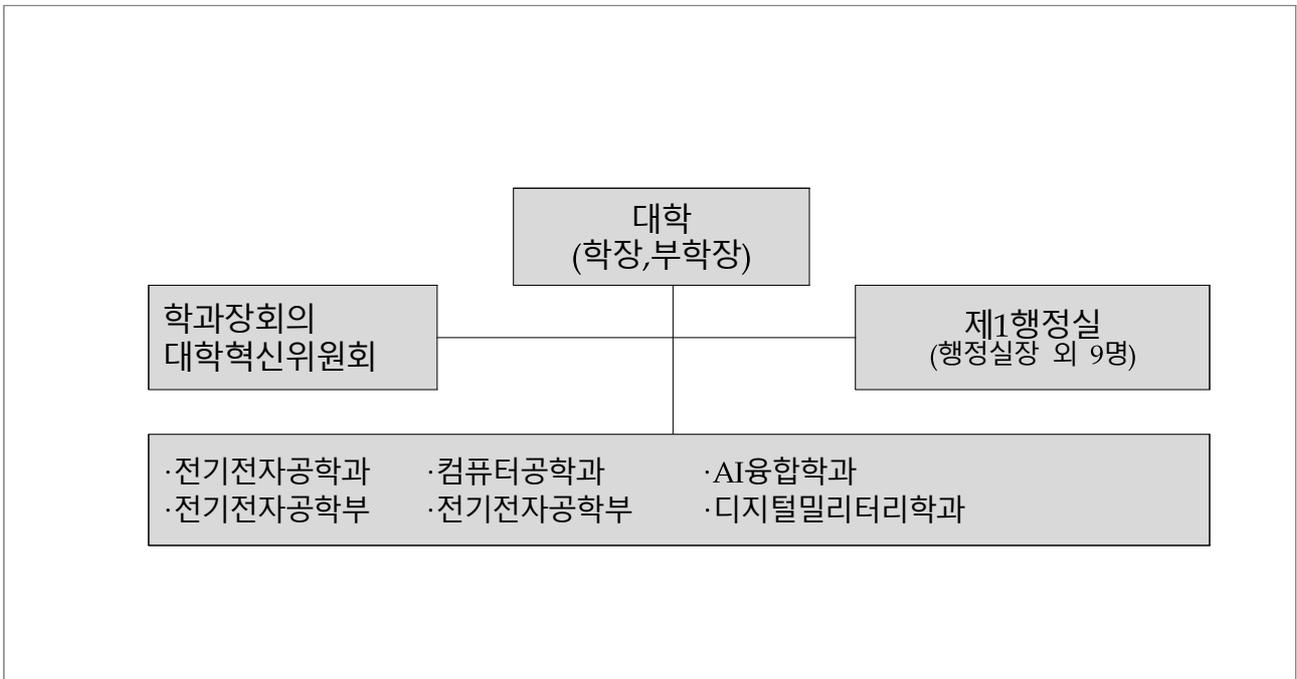
목 차

I. 단과대학 개황	01
1.1. 조직·연혁	01
1.2. 주요 현황	02
1.3. 자체평가 추진 현황	04
II. 추진 전략·핵심 과제	04
2.1. 추진 전략	04
2.2. 핵심 과제	04
III. 자체평가 결과	08
3.1. 교육	08
3.2. 학생	11
3.3. 연구·산학협력	13
3.4. 특성화	15
3.5. 지역협력	17
IV. 종합 및 논의	19
4.1. 교육	19
4.2. 학생	22
4.3. 연구·산학협력	25
4.4. 특성화	27
4.5. 지역협력	29

I . 단과대학 개황

1.1 조직 · 연혁

1 조직



□ 제4차 산업혁명에 맞춘 인재양성

○ 사회와 학생요구에 맞는 학과 폐지 및 설치

- 신규학과의 생성, 개설 확대가 필요하며, 최근 트렌드 반영

※ 2023년 AI융합학과, 2024년 디지털밀리터리학과 신설

2 연혁

□ 주요경력

- 강원국방벤처센터 개소(2024.12)
- 반도체공동연구소 개소(2024.7)
- 첨단분야혁신융합대학사업단 개소(2024.7)
- 디지털멀티미디어학과 신설(2023.3.)
- AI융합학과 신설(2022.3.)
- SW중심대학사업단 개소(2018.7.)
- 전기전자공학부(전기전자전공, 전자공학전공, 전기통신공학전공)를 융합 학부로 체제변경(2014.3.)
- OCI 강원대 사업단 데이터 분석센터 개소(2014.3.)
- 삼성인재양성센터(STEC) 설립(2013.10.)
- 더존 IT그룹과 산학밀착형 융합 인력양성 과정 협약 체결(2012.10.)
- NHN QA전문인력양성과정 개설(2007.7.)
- IT대학 신설(2006.3.)
 - 전기전자전공, 멀티미디어전공, 컴퓨터전공과 자연과학대학 컴퓨터과학전공을 통합
- 삼성전자와 정보통신트랙 협약 체결(2006.1.)

1 교직원

(매 학년도 4. 1. 기준)

학년도	교직원 (A+B+C)	전임교원				강사	비전임 교원	조교 (B)	직원 (C)
		계(A)	교수	부교수	조교수				
2021	67	51	38	3	10	15	9	7	9
2022	69	53	38	3	12	16	9	7	9
2023	68	52	35	6	11	13	13	7	8
2024	68	55	29	8	18	-	7	7	9

2 학생

(매 학년도 4. 1. 기준)

학사과정

학년도	편제 정원	재적생 (A+B+C)	계(A)	재학생 수				휴학생 (B)	학위유예 (C)
				1학년	2학년	3학년	4학년		
2021	1,018	2,073	1,280	273	309	330	368	773	20
2022	1,083	2,055	1,334	355	291	319	369	712	9
2023	1,178	2,171	1,444	378	332	347	387	706	21
2024	1,272	2,281	1,464	378	352	355	379	770	47

대학원과정

학년도	재학생 (A+B)	석사과정			박사과정		
		재학생(A)	휴학생	수료생	재학생(B)	휴학생	수료생
2021	38	31	9	66	7	9	63
2022	43	33	8	52	10	7	50
2023	49	41	10	66	8	7	65
2024	125	101	12	-	24	-	-

3 주요 시설

① 교육·연구 시설

1. 한빛관 (지하1층, 지상4층, 연면적 1,469.82m²)
2. 공과대학 1호관(지상4층, 연면적 5,059.93m²)
3. 공과대학 4호관(지하1층, 지상4층, 연면적 4,433.25연면적 m²)
4. 공과대학 5호관(지하1층, 지상5층, 연면적 5,798,22m²)
5. 공과대학 6호관(지상6층, 연면적 7,229,22m²)

② 실험·실습 기자재

35종 244점

II. 추진 전략 · 핵심 과제

비전 **상상을 현실화 하는 4차산업을 선도하는 IT대학**

목표 **4차 산업혁명을 선도하는 4C형 인재**

분야	추진 전략	핵심 과제	성과 목표
교육	4차 산업혁명을 선도할 창의·실무형 전문가	[1-1] 최신 기술 트렌드에 대응한 기술 교육 [1-2] 실무 중심의 프로젝트 기반 학습 [1-3] 현장 실습 인턴십 확대	[1-1] 참여인원 (40명/년) [1-2] 프로젝트 (20개/년) [1-3] 인턴십 참여 (30개/년)
학생	학생 수 증가에 대응한 교육 연구환경 제공	[2-1] 교수 및 조교 자원 확대 배치 [2-2] 커리어 서비스 및 취업 지원강화 [2-3] 교육 과정의 다양화 및 개선	[2-1] 학생대 교수/조교 비율 20% 개선 [2-2] 6회/년 [2-3] 신규과목 개설 (5개)
연구 산학협력	4차 산업혁명을 주도 하는 융합 연구	[3-1] 융합 연구 집단 육성 [3-2] 연구교류 내실화 [3-3] 첨단 군사과학기술연구소를 통한 국방 R&D 연구활성화	[3-1] 참여인원 (10명/년) [3-2] 참여인원 (10명/년) [3-3] R&D과제 신청 및 유치(1건/년)
특성화	미래 산업을 선도 하는 ICT융합	[4-1] 특성화 분야 전문 인력 배출 [4-2] 산학연 협력 ICT 융합 프로젝트 기획 및 융합 연구 [4-3] 군사 과학기술 융합인재양성	[4-1] 인력배출 (40명/년) [4-2] 프로젝트 기획(1건/년) [4-3] TOEIC 집중 RC 프로그램 참가
지역협력	지역산업 리더 양성 및 ICT기업 산업협력 프로젝트 활성화	[5-1] 지역산업체와의 긴밀한 협력을 통한 실무인재 양성 [5-2] 지역산업 발전을 위한 연구 및 프로젝트 활성화 [5-3] 지역사회 문제해결과 지속 가능한 발전체계 구축	[5-1] 정기 교류 프로그램 (1회/년) [5-2] 프로젝트 (5건/년) [5-3] 정기 교류 프로그램(1회/년)

□ IT대학 발전계획/실행 추진

- 4차 산업혁명을 선도하는 IT대학의 발전계획을 효율적으로 추진하기 위해 학장/부학장 직속 기획발전위원회, 실무추진위원회, 성과분석위원회 등을 운영함
- 교내 조직 및 단체: 정보통신연구소, SW중심대학사업단, LINC+, BK21+, 창업보육센터, 국제협력 본부 등과 IT대학 중심으로 교육, 연구·산학협력, 지역연계와 특성화 분야의 내부 협력 방안을 추진
- 교외 조직 및 단체: 강원도청, 춘천시청, 강원정보문화진흥원, 강원TP, 지역 중견·중소기업 등과 IT대학 중심으로 교육, 연구·산학협력, 지역연계와 특성화 분야의 외부 협력 방안을 추진

위원회	역할	구성 방법
기획발전위원회	IT대학의 비전을 달성할 수 있는 발전계획 수립	IT대학내 이미 운영/활동 중인 기획발전위원회로 대체
실무추진위원회	발전계획이 효과적으로 추진되도록 조정 및 지원	부학장을 위원장으로, 학과장(전공주임)을 위원으로 구성함
성과분석위원회	발전계획 추진 실적을 점검하고 부진 사항 조치 계획을 수립하는 등 자체평가를 통하여 사업의 질을 관리	학장을 위원장으로, 실무추진위와 기획발전위 위원을 위원으로 구성함

□ 성과관리 체계

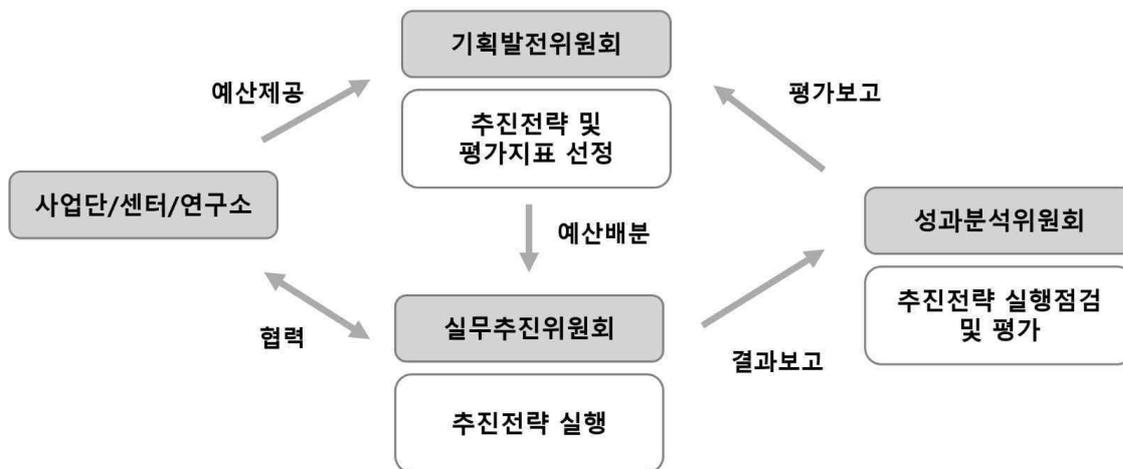
- 성과관리 목표 및 추진내용

목표	<ul style="list-style-type: none"> ■ IT 대학 내의 주요과제 추진 현황을 학기별 모니터링 하여, 성과의 효율적인 관리가 가능하도록 함 ■ 추진체계 3개 위원회의 구체적 활동을 통해, 성과관리 모니터링 결과를 분석하고, 이를 성과관리지표에 활용함
추진내용	<ul style="list-style-type: none"> ■ 교육, 산학협력, 지역연계, 특성화 성과를 학생, 교원, 기업 대상으로 주기적 모니터링을 수행함 ■ 모니터링 결과는 분석을 통해 지표 점검/보완, 실행전략 보완 등에 반영하고, 차년도 기획, 목표설정, 추진전략 수정에 반영함

○ 추진체계 및 3개 위원회의 역할

위원회	주요 역할
기획발전위원회	<ul style="list-style-type: none"> ■ IT대학 발전계획 수립, 성과목표 설정 및 추진전략 구체화 ■ 분야/과제(목표)별 예산계획 수립 및 배분 ■ 성과분석위원회의 ‘평가보고서’를 바탕으로 발전계획 재검토 및 수정
실무추진위원회	<ul style="list-style-type: none"> ■ IT대학, 학과(전공), 부서의 연도/학기/월별 수행과제 수립 및 추진 ■ 성과 목표를 효과적으로 달성할 수 있도록 실무과제 도출 및 추진 ■ 실무과제 수행 후, ‘결과보고서’를 성과분석위원회에 제출
성과분석위원회	<ul style="list-style-type: none"> ■ IT대학, 학과(전공), 부서의 추진실적 점검 및 모니터링 ■ 실무추진위원회의 ‘결과보고서’ 바탕으로 목표달성 현황파악, 부진실적에 대한 원인분석/후속조치 계획수립

○ 성과관리 체계도

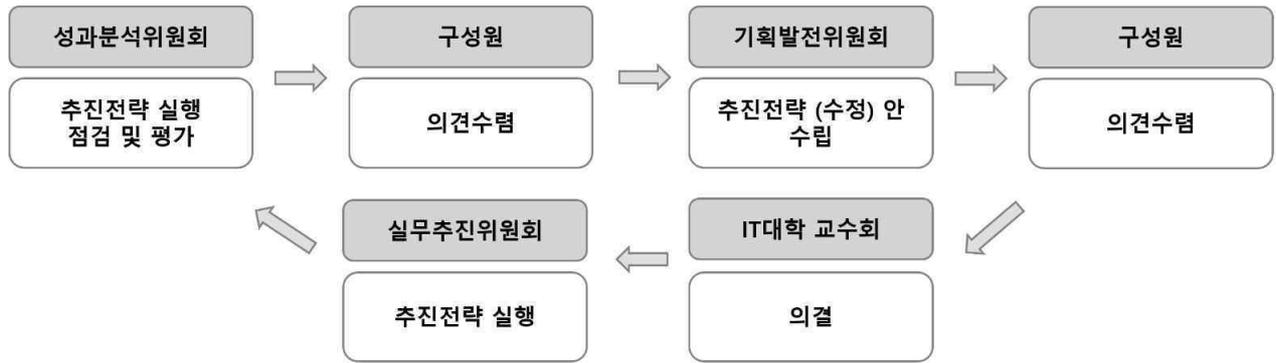


□ 환류 체계

○ 환류 체계의 동작 과정

- 첫째, 연차별로 실행된 추진전략에 대한 평가를 마치면 해당 결과를 구성원(교원, 학생, 기업 등)에게 배포 후, 의견을 수렴하여 기획발전위원회에서 추진전략을 수정함
- 둘째, 기획발전위원회에서 수정된 추진전략에 대해 구성원의 의견수렴을 거쳐서 IT대학 교수회에 보고 및 의결 과정을 거침
- 셋째, IT대학 교수회의 의결을 마친 후, 차년도 추진전략을 확정된 다음 실무추진위원회를 중심으로 추진전략을 실행하고, 다시 성과분석위원회에서 성과분석을 수행함

○ 성과관리 환류 체계도



Ⅲ. 자체평가 결과

3.1 교육

1 목표 · 기본 방향 · 핵심 과제

- ① **목표** 창의적이고 실무 중심의 IT 전문가, 프로젝트 관리자, 최신 기술 주도 인재, 융합 역량을 갖춘 4차 산업혁명을 선도할 창의적 실무형 전문가 양성
- ② **기본 방향**
 - 1. 산업 맞춤형 교육 프로그램 개발 및 운영
 - 2. 협업 및 융합 교육 강화
 - 3. 인공지능, 빅데이터, 사물인터넷 등 최신 IT 기술 변화를 주도하는 미래인재 양성
 - 4. IT 기술 기반으로 다양한 도메인(경영, 스포츠, 비즈니스, 게임, 공연 문화, 의료 등)에서 융합역량을 발휘할 수 있는 융합인재 양성
 - 5. ICT 기반 국방 전문인력 양성.
- ③ **핵심 과제**
 - 1. 최신 기술 트렌드에 대응한 기술 교육
 - 2. 실무 중심의 프로젝트 기반 학습 확대
 - 3. 산업 현장 경험 프로그램
 - 4. 글로벌 역량 강화 프로그램 운영
 - 전공영어 과목 신설 및 영어능력 향상 프로그램 운영
 - 5. 내실 있고 실무적인 전공교육 강화
 - 전공 기초과목 공동기초능력인증제 운영
 - 성적우수자 활용한 전공과목 멘토-멘티 프로그램 운영

2 추진 내용 · 성과

핵심 과제 2024년 IT대학 교수 채용 확대

세부 과제	세부 내용	주요 실적 · 성과
2024년 1학기	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터공학과 1명 AI융합학과 1명 	<ul style="list-style-type: none"> 담당과목 : 자바프로그래밍1, 논리회로, 자료구조, C프로그래밍, 컴퓨터구조, 인공지능, 데이터분석프로그래밍, 컴퓨터그래픽스, 정보검색 학생지도 및 교육 논문연구, 캡스톤디자인 등
2024년 2학기	<ul style="list-style-type: none"> 전기전자공학과 1명 전자공학과 1명 컴퓨터공학과 3명 	<ul style="list-style-type: none"> 담당과목 : 공업수학, 회계처리, 마이크로프로세서응용및실험, 컴퓨터프로그래밍, 인공지능, 알고리즘, 데이터베이스, 컴퓨터구조, 회로이론, 캡스톤디자인, 저전력디지털VLSI설계 등 학생지도 및 교육 논문연구, 캡스톤디자인 등

핵심 과제 교육환경 개선

세부 과제	세부 내용	주요 실적 · 성과
전산실	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터, 책상, 의자 교체 서버, 냉·난방기 교체 등 	<ul style="list-style-type: none"> 55,028,740원(2개 학과)투입 쾌적한 환경개선 수업 등
강의실	<ul style="list-style-type: none"> 의자, 책상 등 교체 냉·난방기, 벽면 등 공사 	<ul style="list-style-type: none"> 42,888,000원(2개 학과) 교육 학생·교수 만족도 증가
교육연구실	<ul style="list-style-type: none"> 천정, 바닥 등 공사 냉·난방기, 책상 등 교체 	<ul style="list-style-type: none"> 97,752,740원(3개 학과, 1개 사업단) 학생상담 및 연구논문 증가

핵심 과제

실무 중심의 교육과정

세부 과제	세부 내용	주요 실적·성과
최근기술 트렌드에 대응한 기술교육	<ul style="list-style-type: none"> • AI기술 확대 • AI융합학과 신설 및 안전화 	<ul style="list-style-type: none"> • AI교육과정 확대 • AI교육과정 전문교원 확보
실무중심의 프로젝트 학습확대	<ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인 프로그램 확장 • 산업맞춤형 팀 프로젝트 	<ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인 참여인원 • 프로젝트 팀 확대
산업현장 경험 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 현장, 실습 교육확대 • 인턴십 프로그램 확대 	<ul style="list-style-type: none"> • 현장 실습 교육 횟 수 와 인원 • 직무교육 및 네트워크

3 목표 대비 달성도

핵심 과제	세부 과제	성과 목표	달성 실적	달성도
최근기술 트렌드에 대응한 기술교육	▸ AI교육확대	▸ 개설현황	▸ 21건/년	100%
	▸ 전공교육강화	▸ 참여인원(40명/년)	▸ 68명/년	170%
실무중심의 프로젝트 학습확대	▸ 캡스톤디자인 프로그	▸ 20개/년	▸ 39개/년	195%
현장 실습 인턴십 확대	▸ 산업 맞춤형 프로젝트	▸ 30명/년	▸ 20명/년	66.7%

3.2 학생

1 목표 · 기본 방향 · 핵심 과제

- ① **목표** 지속적인 학생 수 증가에 대응한 교육 및 연구환경 제
창의성, 실무력, 첨단기술 활용력, 융합기술력,
글로벌역량, 자기계발 의지 등을 고루 갖추기
- ② **기본 방향** 1. 전공무학과 제도 도입으로 인한 신입생 증가에 대응한 인프라 및 리소스 강화
2. 유연한 교육 시스템 도입
3. 창의적 문제해결 능력 배양
4. 실무 프로젝트 수행 역량 강화
- ③ **핵심 과제** 1. 교수 및 조교 자원 확대 배치
2. 커리어 서비스 및 취업지원 강화
3. 교육 과정의 다양화 및 개선
 - 내실 있고 실무적인 전공교육 강화
 - 선배 멘토를 활용한 전공 핵심과목 지도
 - 문제해결 중심의 프로젝트 운영
 - 산업계 중심 현장 프로젝트 및 학생주도형 프로젝트 수행

2 추진 내용 · 성과

핵심 과제 현장 중심의 교육과정

세부 과제	세부 내용	주요 실적 · 성과
교육과정의 다양화 및 개선	<ul style="list-style-type: none"> • 융합 전공 및 교양 과목 • 온라인 교육 확대 	<ul style="list-style-type: none"> • 융합학과 신설, 교양과목 확대 • 온라인 강좌 수 등
교양 교과목 운영	<ul style="list-style-type: none"> • 재학생에게 IT의 중요성 • 코딩, 파이썬의 이해 등 운영 	<ul style="list-style-type: none"> • IT 교양강좌 확대 • 교양교과목 수 등

핵심 과제 교원확대

세부 과제	세부 내용	주요 실적·성과
교수 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 학과, 대학원 신설 • 대학 내 전임교수 비율 확대 	<ul style="list-style-type: none"> • 재학생 1인당 교수 확보비율 • 비교과부문 확대
조교 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 학과 신설 • 학생상담, 학과행정 지도 	<ul style="list-style-type: none"> • 학과 당 배정인원 • 학생지도의 적절성

핵심 과제 취업지원

세부 과제	세부 내용	주요 실적·성과
커리어 서비스 및 취업 지원 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 학과별 취업 현황 • 동문 취업 기업 	<ul style="list-style-type: none"> • 취업위원회 횟수 • 취업률
	<ul style="list-style-type: none"> • 가족 기업 현황 • 잡[-매칭 	<ul style="list-style-type: none"> • 인턴 기업 수 • 인턴 현황

3 목표 대비 달성도

핵심 과제	세부 과제	성과 목표	달성 실적	달성도
교수 및 조교자원 확대 배치	▸ 교수 신규 채용	▸ 학생대 교수/학생 비율 20% 개선	▸ 신규채용: 7명	100%
	▸ 조교 신규 채용	▸ 공무원(조교)정원 조정신청	▸ 배정 없음	0%
커리어 서비스 및 취업 지원 강화	▸ 취업위원회 개최	▸ 6회/년	▸ 5회/년	83.3%
교육과정의 다양화 및 개선	▸ 교육과정의 다양화 및 개선	▸ 신규과목 5개	▸ 신규 6개 개설	120%

3.3 연구 · 산학협력

1 목표 · 기본 방향 · 핵심 과제

- ① **목표** 4차 산업혁명을 주도하는 융합 연구 중심 대학
- ② **기본 방향**
1. 융합 연구 집단 육성
 2. 연구 교류 내실화
- ③ **핵심 과제**
1. 융합 연구 집단 육성
 - 정부지원 과제 발굴을 위한 연구회 운영핵심 과제
 2. 연구교류 내실화
 - 신진 교수, 타 대학, 국책 연구소와의 연구 교류회 운영

2 추진 내용 · 성과

핵심 과제 대학원 강화

세부 과제	세부 내용	주요 실적 · 성과
대학원 학과 신설	<ul style="list-style-type: none"> • 대학원 학과 신설 • 대학원 지원 확대 	<ul style="list-style-type: none"> • 신설학과 현황 • 교원 현황
대학원 교육과정 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 대학원 과목개설 확대 • 대학원생 만족도 향상 	<ul style="list-style-type: none"> • 대학원 과목개설 현황 • 대학원생 만족도

핵심 과제 연구 환경개선

세부 과제	세부 내용	주요 실적 · 성과
연구실 환경개선	<ul style="list-style-type: none"> • 논문 향상 • 연구 논문 만족도 향상 	<ul style="list-style-type: none"> • 논문 편수 • 대학원 만족도
연구 기자재 확충	<ul style="list-style-type: none"> • 논문의 질적 향상 • 연구 활성화 	<ul style="list-style-type: none"> • 우수 논문 확대 • 논문 증대

핵심 과제 교원 창업 활성화

세부 과제	세부 내용	주요 실적·성과
창업 인큐베이터	<ul style="list-style-type: none"> 교원창업 지원 교원창업의 규모 	<ul style="list-style-type: none"> 교원창업 확대 창업 성공확률 증대
창업활성화	<ul style="list-style-type: none"> 창업 아이템 발굴 교원 창업 만족도 향상 	<ul style="list-style-type: none"> 창업지원 확대 창업만족도

3 목표 대비 달성도

핵심 과제	세부 과제	성과 목표	달성 실적	달성도
융합 연구 집단 육성	<ul style="list-style-type: none"> 교과·비교과 운영 	참여인원 (10명/년)	데이터사이언스학과, 빅데이터메디컬학과 등 20여명 참여	200%
연구교류 내실화	<ul style="list-style-type: none"> 연구, 논문의 활성화 	참여인원 (10명/년)	BK학과, 융합학과에 20여명 참여	200%
첨단 군사과학기술 연구소를 통한 국방 R&D 연구활성화	<ul style="list-style-type: none"> 논문 및 협력체결 	R&D과제 신청 및 유치(1건/년)	강원국방벤처센터 설립(1건)	100%

3.4 특성화

1 목표 · 기본 방향 · 핵심 과제

- ① **목표** 반도체 소자 및 공정 관련 인력양성 및 ICT 기술을 다양한 산업에 접목할 수 있는 창의적 인재양성을 통해 미래 산업을 선도하는 ICT 융합 특성화 학과
- ② **기본 방향**
1. 반도체 소자 및 공정에 대한 교육
 2. 반도체 소자 및 공정 분야의 인력 배출
 3. 빅데이터, 인공지능, IoT, 클라우드 등 ICT 기반 기술과 다양한 산업 분야 접목 연구
- ③ **핵심 과제**
1. 특성화 분야 전문 인력 배출
 2. 전문가 세미나 개최
 3. 반도체 공정 실습 교육 운영
 4. 산학연 협력 ICT 융합 프로젝트 기획 및 융합 연구 인재 양성
 5. 디지털과 밀리터리가 통합된 군사과학기술 융합인재양성 특성화 학과운영

2 추진 내용 · 성과

핵심 과제 미래 교육강화

세부 과제	세부 내용	주요 실적 · 성과
ICT 과목 신설	• 과목개설 • 프로그램 운영	• 교과 운영 • 참가인원
비교과 교육 강화	• 프로그램 개발 • 학생 만족도 향상	• 비교과 운영 • 학생 만족도

3 목표 대비 달성도

핵심 과제	세부 과제	성과 목표	달성 실적	달성도
특성화 분야 전문 인력 배출	교과·비교과 운영	▸ 인력배출 (40명/년)	35명/년	87.5%
산학연 협력 ICT 융합 프로젝트 기획 및 융합 연구	프로그램 운영	▸ 프로젝트 기획 (1건/년)	반도체공동연구소, 반도체특성화대학 선정(2건)	200%
군사 과학기술 융합인재양성	외국어 향상	▸ TOEIC 집중 RC 프로그램 참가	참여(인원: 13명)	100%

3.5 지역협력

1 목표 · 기본 방향 · 핵심 과제

- ① **목표** 미래의 지역산업 리더를 양성하고 도내 ICT 기업 산학협력 프로젝트 활성화
- ② **기본 방향**
1. 다양한 학문 분야 융합을 통한 실용적이고 혁신적인 교육을 통해 지역산업 발전의 선두주자로 육성
 2. 실무경험과 기술능력을 갖춘 인재양성
 3. 지역 ICT 기업과의 매칭 및 네트워크 강화
 4. 산학협력을 통한 취업 연계 강화
- ③ **핵심 과제**
1. 다양한 학문 분야 융합 교육과정 구성.
 2. 지역산업체와의 긴밀한 협력을 통한 실무인재 양성
 3. 지역산업 발전을 위한 연구 및 프로젝트 활성화
 4. 지역사회 문제해결과 지속 가능한 발전체계 구축
 5. 산학협력 성과 확산 및 홍보 강화
 - 성과 전시회, 세미나 등 개최로 기업과 학생 간 교류 활성화
 6. 지방자치정부와 연계된 지역발전 선도 인재양성

2 추진 내용 · 성과

핵심 과제 졸업 작품전 개최

세부 과제	세부 내용	주요 실적 · 성과
전공선택	<ul style="list-style-type: none">• 지역 고등학교 접수• 졸업생 팀 구성	<ul style="list-style-type: none">• 참여자 현황• 팀 현황

세부 과제	세부 내용	주요 실적·성과
졸업 작품	<ul style="list-style-type: none"> • 졸업작품 전시 및 설명 • 학생 니즈를 반영 	<ul style="list-style-type: none"> • 졸업작품 전시 • 만족도

핵심 과제 멘토-멘티 상담

세부 과제	세부 내용	주요 실적·성과
멘토 참여	<ul style="list-style-type: none"> • 학과 멘토 배정 • 인원선정 	<ul style="list-style-type: none"> • 멘토 지정, 인원 • 학과 게시물
멘티 참여	<ul style="list-style-type: none"> • 학과에서 신입생 배정 • 멘토 & 멘티지정 	<ul style="list-style-type: none"> • 멘티지정, 인원 • 상담실적

3 목표 대비 달성도

핵심 과제	세부 과제	성과 목표	달성 실적	달성도
지역산업체와의 긴밀한 협력을 통한 실무인재 양성	가족기업 추가	가족기업(1건 이상)	데이터사이언스학과-지역기업 3개사	300%
지역산업 발전을 위한 연구 및 프로젝트 활성화	지역사회 프로젝트	프로젝트(5건/년)	▶ 프로젝트(9건/년)	180%
지역사회 문제해결과 지속 가능한 발전체계 구축	지역사회 기업 추가	정기 교류프로그램 (1회/년)	지역지능화센터-지역 대표 간담회(1회) 데이터사이언스학과-지역협력포럼(1회)	200%

IV. 종합 및 논의

4.1 교육

1 자체평가 요약

핵심 과제 2024년 IT대학 교수 채용확대

- 2024년 1학기 교수 공채
 - 2024년 1학기 신규 교수 공채 현황
 - 신입교수 공채의 경우 정원을 받아야 공채를 진행할 수 있어 대학 차원의 신입교수 정원확보 필요.
 - ※ 2024년 1학기: 신청 4명, 채용 2명
- 2024년 2학기 교수 공채
 - 2024년 2학기 신규 교수 공채 현황
 - 신입교수 공채의 경우 정원을 받았지만, 책임자 부재, 포기 등으로 채용을 못하는 경우 발생하여 대학 차원에서 홍보 필요
 - ※ 2024년 2학기: 신청 11명, 채용 5명

핵심 과제 교육환경 개선

- 전산실 환경 개선
 - 전산실 교육환경
 - 학생들이 수업하는 공간의 오래된 전산실을 업그레이드 하고 새로 프로그램을 설치하는 등 수업의 질적 향상
 - ※ 전산실: 55,028,740원

강의실 교육 환경개선

○ 강의실 교육환경

- 수업하는 공간의 강의실에 책상과 의자를 교체하며, 냉·난방기 새로 교체함에 따라 학생의 수업 만족도 향상

※ 강의실: 55,028,740원

교육 연구실 환경 개선

○ 교육연구실 교육환경

- 교수 연구하며, 학생 꿈-설계 상응하는 교육연구실의 쾌적한 공간으로서 편리하게 연구와 상담

※ 교육연구실: 97,752,740원

핵심 과제 실무 중심의 교육과정

최근 기술 트렌드에 대응한 기술교육

○ AI과목 확대

- 교육과정은 1년에 한 번 이루어짐에 따라 최근 교과목을 반영에 어려움이 있어, 보다 단과대학 차원의 적극적인 교육과정 반영 필요

실무 중심의 프로젝트 학습확대

○ 캡스톤디자인 활성화

- LINC⁺에 지금까지 지원해서 사업으로 진행되었다면, 이제는 국비/지방비사업(글로벌, RISE)로 진행할 필요 있음

산업현장 경험 프로그램

○ 현장실습 확대

- 취업과 관련된 인턴을 확대하고, 기업체와 산학협력을 강화하여 기업체에서 우수 인재 채용하고, 학교는 실무형 인재 양성

2 강점 · 문제점

핵심 과제	강점	문제점
2024년 IT대학 교수 채용 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 최근 트렌드 반영 • 교양과목 반영 	<ul style="list-style-type: none"> • 교육과정 반영 어려움 • 비교과 활성화 필요
교육환경 개선	<ul style="list-style-type: none"> • 최근 건물 사용 • 공간 활용도 높음 	<ul style="list-style-type: none"> • 예산부족 • 공간부족
실무중심 교육과정	<ul style="list-style-type: none"> • 가족기업 활성화 • 현장실습 학점인정 	<ul style="list-style-type: none"> • 인턴기업 확대 • 인턴 활성화 한계

3 시사점

산업현장 경험 프로그램

○ 현장실습 확대

- 최근 교과목을 반영한 인턴을 확대하고, 기업체와 산학협력을 강화하여 기업체에서는 우수인재 채용하고, 학교는 실무형인재 양성을 하여야 함에도 강원도라는 한계가 있음.

4 개선 방향

교과·비교과 활성화

○ 교과에서 한계를 비교과로 활성화

- 교과 중심의 교육에서 비교과를 활성화 함으로서 최근 급속도로 변화하는 최근 트렌드 반영

4.2 학생

1 자체평가 요약

핵심 과제 현장중심의 교육과정

- 교육과정의 다양화 및 개선
 - 교양과목 확대
 - 현재 온라인 과목으로 운영되고 있는 교양과목 수를 늘리며, 교양 필 수 뿐만아니라 교양교육 과정에 선택 과목으로 확대 필요

- 교양 교과목 운영
 - 교양필수 과목
 - 교양필수로 4과목이 운영되고 있으나, 대단위 온라인 강좌로 운영 되고 있어 소규모로 운영 필요
 - ※ 기초교양 6학점, 4과목(컴퓨팅사고력2,파이썬이해와활용,인공지능의이해)

핵심 과제 교원확대

- 교수 채용확대
 - 신규 교수 정원
 - 최근 교과목 개설 및 트렌드를 확대 반영 필요하며, 교양 수업을 운영함에 따라 교수 채용 확대.

- 조교 채용
 - 신규 조교 채용
 - 학과가 새로이 신설됨에 따라 신설학과에 조교 배정될 수 있도록 대학 차원의 노력.

핵심 과제 취업지원

- 커리어 서비스 강화
 - 커리어 관리 프로그램
 - 신입생부터 경력관리를 할 수 있도록 지도하며, 저학년때 진로를 선택하며, 고학년 일 때 진로를 결정할 수 있도록 대학에서 지원

- 취업지원 강화
 - 실무교육 강화
 - 현장중심의 실무교육 강화 및 가족회사를 확대하여 현장실습 활성화 및 실무형 인재양성

2 강점 · 문제점

핵심 과제	강점	문제점
현장 중심의 교육과정	<ul style="list-style-type: none">• 기초교양 편성• 현장실습 학점 반영	<ul style="list-style-type: none">• 기업 지역 한계• 현장실습 확대 필요
교원확대	<ul style="list-style-type: none">• 교수 채용 확대• 학과 신설	<ul style="list-style-type: none">• 교수채용 한계• 조교정원 확보 어려움
취업지원	<ul style="list-style-type: none">• 취업위원회 구성• 질적 취업	<ul style="list-style-type: none">• 취업위원회 한계• 낮은 취업률

3 시사점

- 교육과정
 - 실무형 인재양성
 - 학생의 니즈를 반영한 교육을 실시하며, 이런 교육이 이루어지기 위해서는, 교수 채용부터 학생커리어 관리까지 하나로 이루어져야 함.

4 개선 방향

현장중심의 교육

○ 교육과정 확대

- 학생의 니즈를 반영한 교육과정을 실현하고, 교양과정에도 최근 과목을 반영할 수 있도록 하며, 현장 실습과목을 확대하여 현장중심의 교육 실현

4.3 연구 · 산학협력

1 자체평가 요약

핵심 과제 대학원 강화

- 대학원 학과 신설
 - 첨단 학과
 - 정부, 대학, 학생의 의견을 반영하여, 첨단 학과를 신설하고, 학과의 교원을 채용하며 학생 선발.
- 대학원 교육과정 확대
 - 수업확대
 - 보다 학과 개설이 편리한 대학원에 과목 개설하고, 수업할 수 있는 교수를 채용함으로써 대학원 활성화

핵심 과제 연구 환경개선

- 연구 활성화
 - 교육 연구실 환경개선
 - 꿈-설계상담을 통한 진로 설정 및 진로 결정을 할 수 있는 분위기를 조성하고 상담자 뿐만아니라 내담자에게도 만족도 향상
- 기자재 확충
 - 연구 논문 분위기 조성
 - 연구자들이 쉽고, 편리하게 논문을 작성하며, 논문의 양과 질에서 향상 시키며, 연구자의 만족 향상

- 창업인큐베이터
 - 창업 성공확률 증대
 - 창업을 보다 쉽게 접근하며, 창업의 성공 확률을 증대하여, 교원이면 누구나 쉽게 창업에 도전하고 성공할 수 있도록 지원

- 창업 활성화
 - 창업분위기 조성
 - 창업아이템을 발굴하고 교원의 창업지원을 확대하고, 창업에 대한 교원들의 만족도 향상

2 강점 · 문제점

핵심 과제	강점	문제점
대학원 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 학과 신설 용이 • 대학원 과목개설 편리 	<ul style="list-style-type: none"> • 대학원생 모집 한계 • 예산확보의 어려움
연구 환경개선	<ul style="list-style-type: none"> • 첨단 학과 • 연구 프로젝트 	<ul style="list-style-type: none"> • 논문 양적 편수 • 대학원생 질적 취업률
교원창업 활성화	<ul style="list-style-type: none"> • 창업 지원 • 최신 트렌드 	<ul style="list-style-type: none"> • 아이템 발굴 한계 • 낮은 성공률

3 시사점

- 연구·산학분야
 - 연구지원 확대
 - 논문의 숫자를 늘리는 것도 중요 하지만 논문의 질적 향상과 프로젝트 수행에 대학의 지원 필요

4 개선 방향

- 연구·산학분야
 - 연구지원 확대 필요
 - 연구자원자에게 연구 지원금을 인센티브제도 도입하여 연구 논문 지원에 집중하며, 프로젝트 수행자에게는 대학차원에서 지원

4.4 특성화

1 자체평가 요약

핵심 과제 미래교육강화

- ICT과목 신설
 - 교육과정 신설
 - 기초교양 뿐만아니라 교양과목에도 새로운 개편이 필요하며. 교양 부문에 ICT과목을 편성할 필요가 있으며, 학생의 니즈를 반영 필요
- 비교과 교육 강화
 - 비교과 교육 필요
 - 시대의 흐름에 능동적으로 대응하고자 정해진 교육과정 이외에도 비교과 과목 운영 필요

2 강점 · 문제점

핵심 과제	강점	문제점
미래교육 강화	<ul style="list-style-type: none">• 최근 트렌드• 필요성 증대	<ul style="list-style-type: none">• 교육과정 편성 한계• 비교과 프로그램 운영

3 시사점

특성화

○ 최근 트렌드 반영 교육과정 편성

- 학생들의 수요와 논의 되는 첨단 과학 교과목을 교육과정에 편성할 필요가 있으며, 교과목을 대처하여 비교과 프로그램 운영 필요

4 개선 방향

특성화

○ 교육과정 및 비교과 프로그램 운영

- 교육과정에 ICT과목을 편성하고, 첨단과목은 비교과로 우선 배정

4.5 지역협력

1 자체평가 요약

핵심 과제 졸업작품전 개최

전공선택

○ 지역 고등학교 참여

- 전공 관련 졸업작품전에 고등학교도 참가함으로써 진학할 때 전공 선택을 도와주고, 참가하는 재학생들에게는 졸업작품에 대한 아이디어 제공

졸업작품

○ 졸업 작품 팀 구성

- 졸업작품을 위한 팀을 구성하며, 팀별로 교수를 지정하여. 졸업작품을 제작,전시,설명을 통하며, 우수 작품상을 수상 함.

※ 작품 수: 39개/인원: 109명

핵심 과제 멘토-멘티 상담

멘토참여

○ 재학생

- 멘토를 재학생중에서 선택하여, 신입생 후배들을 멘티로 지정하여 멘토와 멘티를 지정

멘티참여

○ 신입생

- 신입생을 멘티로 지정하여 멘토와 연결하는 프로그램으로 온라인으로 지원 가능하며,대학의 전공.장학제도.동아리,봉사활동 등을 공유

※ 멘토: 76명/ 멘티: 366명

2 강점 · 문제점

핵심 과제	강점	문제점
졸업작품전	<ul style="list-style-type: none">• 우수 작품• 졸업작품전시	<ul style="list-style-type: none">• 참여자 부족• 예산 부족
멘토-멘티	<ul style="list-style-type: none">• 신입생 우수• 멘토 적극적	<ul style="list-style-type: none">• 멘티의 한계• 장학금이 목적

3 시사점

- 지역고등학교 홍보 강화
 - 전공선택 강화
 - 지역 고등학생이 IT대학으로 전공선택을 할 수 있도록 학과 및 전공선택을 강화하고 졸업 작품의 질적 제고 필요

4 개선 방향

- 지역사회 역할강화
 - 지역사회 최근 교육강화 및 프로그램 운영
 - IT대학의 경우 지역사회 비교과 과정으로 교육 강화가 하며, 다양한 프로그램을 운영으로 지역 고등학생 전공선택