

---

# 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

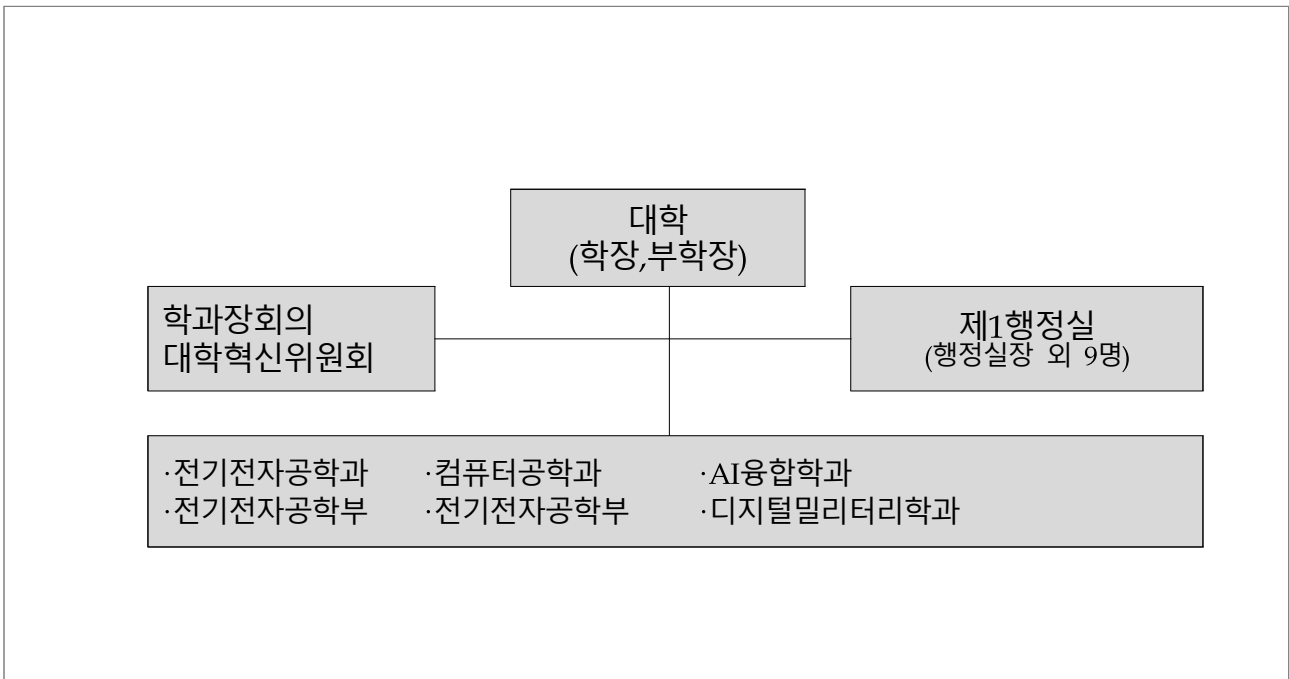
## 목 차

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)
- 디지털밀리터리학과 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 1,469.82m<sup>2</sup>)
2. 공과대학 1호관(지상4층, 연면적 5,059.93m<sup>2</sup>)
3. 공과대학 4호관(지하1층, 지상4층, 연면적 4,433.25연면적 m<sup>2</sup>)
4. 공과대학 5호관(지하1층, 지상5층, 연면적 5,798.22m<sup>2</sup>)
5. 공과대학 6호관(지상6층, 연면적 7,229.22m<sup>2</sup>)

### 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 협력 을 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 프로 그램(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

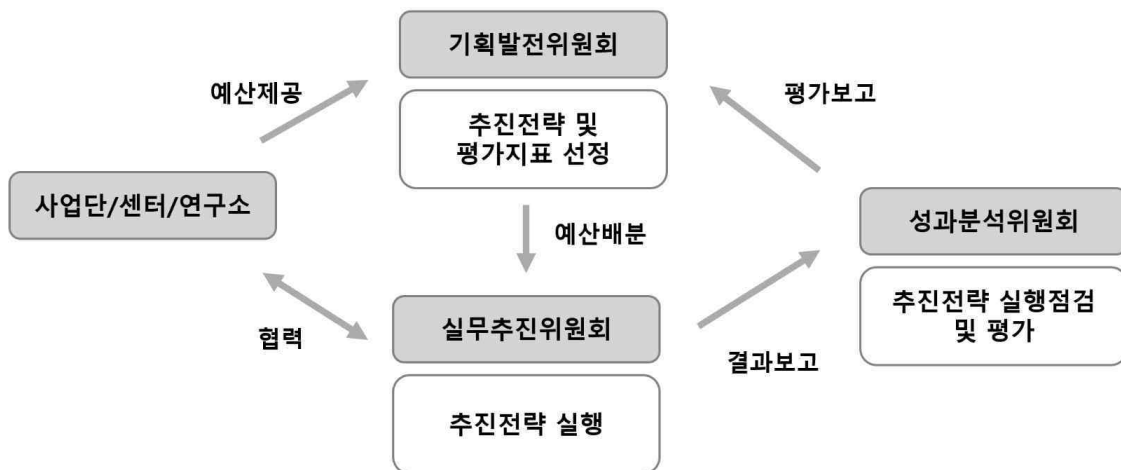
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ IT 대학 내의 주요과제 추진 현황을 학기별 모니터링 하여, 성과의 효율적인 관리가 가능하도록 함</li> <li>■ 추진체계 3개 위원회의 구체적 활동을 통해, 성과관리 모니터링 결과를 분석하고, 이를 성과관리지표에 활용함</li> </ul>
추진내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교육, 산학협력, 지역연계, 특성화 성과를 학생, 교원, 기업 대상으로 주기적 모니터링을 수행함</li> <li>■ 모니터링 결과는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



○ 추진체계 및 3개 위원회의 역할

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

○ 성과관리 체계도

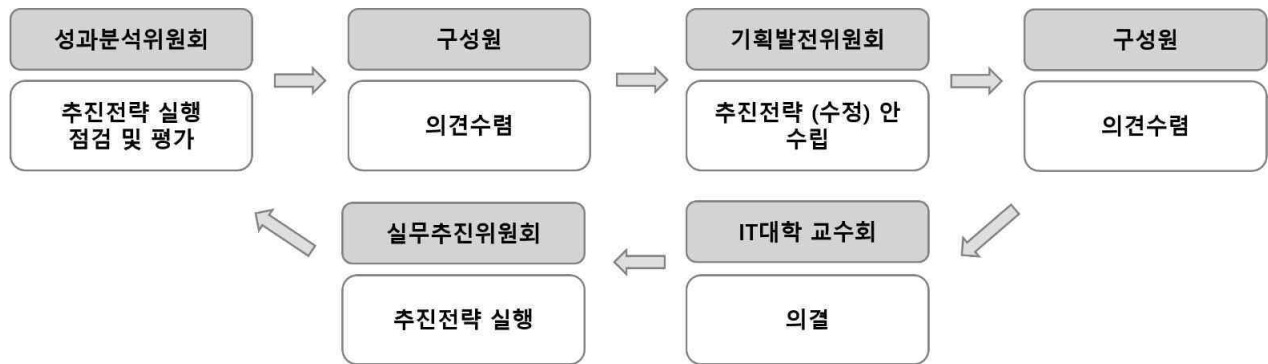


## □ 환류 체계

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

### 핵심 과제 교육환경 개선

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

**핵심 과제**
**실무 중심의 교육과정**

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

**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<br>창의성, 실무력, 첨단기술 활용력, 융합기술력,<br>글로벌역량, 자기계발 의지 등을 고루 갖추기   |
| ② 기본 방향 | 1. 전공무학과 제도 도입으로 인한 신입생 증가에 대응한 인프라 및 리소스 강화<br>2. 유연한 교육 시스템 도입<br>3. 창의적 문제해결 능력 배양<br>4. 실무 프로젝트 수행 역량 강화  |
| ③ 핵심 과제 | 1. 교수 및 조교 자원 확대 배치<br>2. 커리어 서비스 및 취업지원 강화<br>3. 교육 과정의 다양화 및 개선 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내실 있고 실무적인 전공교육 강화</li> <li>- 선배 멘토를 활용한 전공 핵심과목 지도</li> <li>- 문제해결 중심의 프로젝트 운영</li> <li>- 산업계 중심 현장 프로젝트 및 학생주도형 프로젝트 수행</li> </ul> |

### 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"> <li>• 융합 전공 및 교양 과목</li> <li>• 온라인 교육 확대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 융합학과 신설, 교양과목 확대</li> <li>• 온라인 강좌 수 등</li> </ul>
교양 교과목 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 재학생에게 IT의 중요성</li> <li>• 코딩, 파이썬의 이해 등 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IT 교양강좌 확대</li> <li>• 교양교과목 수 등</li> </ul>

## 핵심 과제 교원확대

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

## 핵심 과제 취업지원

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

## 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<br>2. 연구 교류 내실화  |
| ③ 핵심 과제 | 1. 융합 연구 집단 육성 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정부지원 과제 발굴을 위한 연구회 운영핵심 과제</li> </ul> 2. 연구교류 내실화 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신진 교수, 타 대학, 국책 연구소와의 연구 교류회 운영</li> </ul> |

#### 2 추진 내용 · 성과

##### 핵심 과제 대학원 강화

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

##### 핵심 과제 연구 환경개선

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



**핵심 과제**

**교원 창업 활성화**

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

**3 목표 대비 달성도**

핵심 과제	세부 과제	성과 목표	달성 실적	달성도
융합 연구 집단 육성	▶ 교과·비교과 운영	참여인원 (10명/년)	데이터사이언스학과, 빅데이터메디컬학과 등 20여명 참여	200%
연구교류 내실화	▶ 연구, 논문의 활성화	참여인원 (10명/년)	BK학과, 융합학과에 20여명 참여	200%
첨단 군사과학기술 연구소를 통 한 국방 R&D 연구활성화	▶ 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 | <ol style="list-style-type: none"> <li>반도체 소자 및 공정에 대한 교육</li> <li>반도체 소자 및 공정 분야의 인력 배출</li> <li>빅데이터, 인공지능, IoT, 클라우드 등 ICT 기반 기술과 다양한 산업 분야 접목 연구</li> </ol>  |
| ③ 핵심 과제 | <ol style="list-style-type: none"> <li>특성화 분야 전문 인력 배출</li> <li>전문가 세미나 개최</li> <li>반도체 공정 실습 교육 운영</li> <li>산학연 협력 ICT 융합 프로젝트 기획 및 융합 연구 인재 양성</li> <li>디지털과 밀리터리가 통합된 군사과학기술 융합인재양성 특성화 학과운영</li> </ol> |

### 2 추진 내용 · 성과

#### 핵심 과제 미래 교육강화

세부 과제	세부 내용	주요 실적 · 성과
ICT 과목 신설	<ul style="list-style-type: none"> <li>과목개설</li> <li>프로그램 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>교과 운영</li> <li>참가인원</li> </ul>
비교과 교육 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 개발</li> <li>학생 만족도 향상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>비교과 운영</li> <li>학생 만족도</li> </ul>

### 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 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 다양한 학문 분야 융합을 통한 실용적이고 혁신적인 교육을 통해 지역산업 발전의 선두주자로 육성</li> <li>2. 실무경험과 기술능력을 갖춘 인재양성</li> <li>3. 지역 ICT 기업과의 매칭 및 네트워크 강화</li> <li>4. 산학협력을 통한 취업 연계 강화</li> </ol>   |
| ③ 핵심 과제 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 다양한 학문 분야 융합 교육과정 구성.</li> <li>2. 지역산업체와의 긴밀한 협력을 통한 실무인재 양성</li> <li>3. 지역산업 발전을 위한 연구 및 프로젝트 활성화</li> <li>4. 지역사회 문제해결과 지속 가능한 발전체계 구축</li> <li>5. 산학협력 성과 확산 및 홍보 강화               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 성과 전시회, 세미나 등 개최로 기업과 학생 간 교류 활성화</li> </ul> </li> <li>6. 지방자치정부와 연계된 지역발전 선도 인재양성</li> </ol> |

### 2 추진 내용 · 성과

#### 핵심 과제 졸업 작품전 개최

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

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

<b>핵심 과제</b>	<b>멘토-멘티 상담</b>
--------------	-----------------

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

### 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, 적임자 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 담당하는 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<sup>+</sup>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"> <li>• 최근 트렌드 반영</li> <li>• 교양과목 반영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육과정 반영 어려움</li> <li>• 비교과 활성화 필요</li> </ul>
교육환경 개선	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 최근 건물 사용</li> <li>• 공간 활용도 높음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예산부족</li> <li>• 공간부족</li> </ul>
실무중심 교육과정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가족기업 활성화</li> <li>• 현장실습 학점인정</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인턴기업 확대</li> <li>• 인턴 활성화 한계</li> </ul>

## 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"> <li>• 기초교양 편성</li> <li>• 현장실습 학점 반영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기업 지역 한계</li> <li>• 현장실습 확대 필요</li> </ul>
교원확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교수 채용 확대</li> <li>• 학과 신설</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교수채용 한계</li> <li>• 조교정원 확보 어려움</li> </ul>
취업지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 취업위원회 구성</li> <li>• 질적 취업</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 취업위원회 한계</li> <li>• 낮은 취업률</li> </ul>

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

## 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"><li>• 최근 트렌드</li><li>• 필요성 증대</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 교육과정 편성 한계</li><li>• 비교과 프로그램 운영</li></ul>

### 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"><li>• 우수 작품</li><li>• 졸업작품전시</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 참여자 부족</li><li>• 예산 부족</li></ul>
멘토-멘티	<ul style="list-style-type: none"><li>• 신입생 우수</li><li>• 멘토 적극적</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 멘티의 한계</li><li>• 장학금이 목적</li></ul>

## 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