

2024학년도 2학기 캡스톤디자인 교과목 운영 공모 안내

1. 캡스톤디자인 교과목 공모 개요

가. 공모 일정

- 신청서 제출: 2024. 6. 26.(수) - 2024. 7. 14.(일)
- 선정 결과 안내: 2024. 7. 29.(월) 예정 (※ 선정 결과 안내 일정은 사정에 따라 변경될수 있음)

나. 캡스톤디자인 수업의 특징

- 1) 목적: 캡스톤디자인 프로젝트(이하 캡스톤 프로젝트)를 통해 전공에서 배운 이론을 기반으로 산업체 또는 사회가 필요로 하는 실제적인 문제해결 및 아이디어 구현을 경험하고 창의적 문제해결력을 갖춘 실무능력을 개발하도록 함

2) 수업 특징

유형	특징	신청대상
캡스톤 디자인	지금까지 전공에서 학습한 내용을 종합하여 산업체 또는 사회가 필요로 하는 과제를 학생 스스로 기획하고 종합적으로 문제해결을 함으로써 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 개발하는 정규교과목 - 전공지식을 활용한 창의적인 문제해결 과정을 활용하여 창의적인 문제해결력을 갖춘 실무능력 개발에 초점을 둠 - 캡스톤 프로젝트의 선정동기에는 산업체 또는 사회의 구체적인 요구를 명시해야 함 - 캡스톤 프로젝트 결과물은 전공에서 학습한 내용이 기반이 된 제품 또는 서비스의 작동 원리를 명확히 보여주는 최소한의 기능이 구현된 프로토타입이어야 함 - 캡스톤 프로젝트 진행과정 또는 결과에 대한 산업체와 사회의 피드백을 받을 수 있어야 함	3,4학년
어드벤처 디자인	디자인씽킹 등 창의적 문제해결 방법론을 학습하고, 아이디어에 대한 프로토타입을 개발하는 자율적인 창의융합 문제해결 과제를 탐험하는 정규교과목 : Adventure(탐험)+Design(디자인) - 디자인씽킹 등 창의적인 문제해결 방법론을 학습하고 연습하는 탐색활동에 초점을 둠 - 어드벤처디자인 프로젝트(이하 어드벤처 프로젝트)는 산업체 또는 사회의 구체적인 요구와 연결되지 않아도 됨 - 어드벤처 프로젝트 결과물은 창의적인 아이디어를 설명하는 저충실도(low Fidelity) 프로토타입이며, 제품 또는 서비스의 사용 목적, 디자인, 기능의 설명 정도를 평가함	1,2학년

3) 캡스톤 프로젝트 결과물

- 전공에서 학습한 내용이 기반이 된 제품 또는 서비스의 작동 원리를 보여주는 최소한의 기능이 구현된 유·무형의 결과물로, 산업체 또는 사회가 필요로 하는 과제나 요구를 해결하는데 적합여부를 확인할 수 있는 수준이어야 함

구분		내용	예시
시제품형	제품형	유형의 산출물	기계, 로봇, 홍보영상, 제품 등
	소프트웨어형	무형의 산출물	프로그램, 애플리케이션 등
보고서형		보고서 형태의 산출물	제안서, 논문 등

다. 모집계획

- 2024학년도 2학기 학부과정 개설 예정인 **전공교과목** 전체(강사 개설 교과목도 신청가능)
(강사 배정 및 임용이 늦어져 포털 신청이 어려운 경우 산학협력교육센터 별도 문의)

유형		기업연계형		지역연계(인문-사회계열)		일반형	
구성		1개 이상 기업이나 기관과 연계하여 기업/기관 관련 문제 해결을 목적으로 수업내용 및 팀 구성		서울시 지역문제 해결을 위해 기업, 공공기관, 지자체 등과 연계하여 수업내용 및 팀 구성		기업/기관/지자체 등과 연계 없이, 일반적인 사회수요과제를 해결하기 위한 수업내용 및 팀 구성	
내용		2인 이상 팀 과제로 캡스톤 프로젝트의 목적에 맞는 결과물 도출					
학생 1인당 지원 금	참여학과	시제품형	보고서형	시제품형	보고서형	시제품형	보고서형
	LINC3.0	25만 원	15만 원	20만 원	15만 원	15만 원	10만 원
	대학혁신	20만 원	10만 원	20만 원	10만 원		
참여 학과		※ LINC3.0 참여학과(15개) 기초공학부, 화공생명공학부, 인공지능공학부, 지능형전자시스템전공, 신소재물리전공, 소프트웨어학부, 기계시스템학부, 약학부, 생명시스템학부, 글로벌서비스학부, 경영학부, 소비자경제학과, 산업디자인과, 식품영양학과, 홍보광고학과 ※ 대학혁신 참여학과 : LINC3.0 참여학과 제외한 모든 학과					
운영 조건	필수사항	- 전공 교과목만 가능 - 스노우보드 운영 - 교과목명에 “캡스톤디자인”부기 - 캡스톤디자인/어드벤처디자인 수업 취지에 적합한 유·무형의 결과물 도출(시제품형/보고서형) - 2인 이상 팀 기반 수업 운영					
	권장사항	- 교과 조교교육 진행시 조교 참여요청 - 디자인씽킹 프로세스 등 창의적인 생각을 기획, 설계, 제작, 시연하는 과정을 중심으로 수업 - 교과목 내 1팀 이상 교내외 캡스톤디자인경진대회/공모전 등 출전 독려					
제출 서류		① 캡스톤디자인교과목 운영공모 신청서(서식1) ② 강의계획서 ③ 산학협력력 업무 협약서(서식2) ※ LINC3.0 참여학과 해당, 연계 기업 또는 지자체가 있을 경우 필수					

2. 필수 요건 및 지원사항

가. 공통 지원사항

- 교수업적평가 반영
 - 캡스톤디자인, 어드벤처디자인: 교육영역 평가코드 1010 - **과목당 0.4점, 최대 2.0점**
- 학과평가 반영 : 교육과정 우수학과(캡스톤디자인 운영현황, 신규 교수법 운영 등)
- 절대평가 적용 : P/F, 상대평가 필요시 별도 논의

※ 절대평가 적용 교과목 지침

· 평가 항목은 **최소 5개 이상**이어야 함(필수)

· 9주차까지 **최소 2개 이상**의 세부 성적 입력이 완료되어야 함

- 캡스톤디자인교과목 및 우수 지도교원 선정 시 지원사항
 - 학생들의 수강신청 시 전년도 캡스톤디자인경진대회 본선진출팀 지도교수 교과목 우수성 홍보 (공지사항/홍보포스터/SNOWBOARD상 인증표시 등)
 - LINC3.0사업단 소속학과인 경우 교원 인센티브 지급 등 지원 혜택
 - 산학협력교육센터 신사업 교육과정개발시 우선고려 혜택

3. 선정기준

가. 이전학기 수업평가

- 평균 3.7 이하(전체 교과 평균)인 교수자의 신청 과목이 선정될 경우 반드시 수업설계 컨설팅을 받아야 함

나. 캡스톤디자인강의 적용 타당성

- 공모 운영 신청서 및 강의계획서를 기준으로 캡스톤디자인수업 적합성과 효과성 평가
- 적합성 : 프로젝트를 구현하기 적합한 교과목인가?
- 효과성 : 수업의 효과가 예측되는가?
- 절대평가 적절성 : 해당 교과목의 성취를 평가하기 위한 준거가 타당하게 설정되었는가?

다. 재심사요청 또는 선정 제외

- 공모신청서와 강의계획서가 일치하지 않는 경우
- 캡스톤디자인 교과 운영기준에 적합하지 않는 경우

4. 유의 사항

- 분반으로 운영하는 경우, 각 분반별로 신청서를 제출하며 **모든 분반이 공모를 신청하여야 함**
- 절대평가 실시가 가능하며, 평가의 객관성을 확보하기 위한 구체적인 채점 기준을 제시하여야 함
- 교과 개설 및 수강신청 사항은 학칙에 따르며, 과목개설 정보 변경 시 사전 논의 필수
- 수업목표, 수업 운영 및 평가계획이 구체적이지 않거나 취지에 적합하지 않을 경우 수업설계 컨설팅을 실시하고 변경된 수업설계를 재검토하여 재심사 절차를 거칠 수 있음
- 온라인 콘텐츠 개발 시 사용하는 모든 저작물은 저작권법에 위배 되지 않아야 하며, 본교 수업 목적 외에 외부 유출 및 무단 복제, 편집 사용을 금함
- 스노우보드상의 수업 운영 현황을 모니터링하고 필요시 개선방안을 피드백할 수 있음
- 어드벤처디자인 교과목은 캡스톤디자인으로 부기하며 캡스톤디자인과 동일한 방식으로 운영하고 지원함
- 전공별 지원하는 예산사용지침이 사업단별로 상이하므로, 지침가이드를 확인하고 산학협력교육센터로 문의하여야 함

5. 신청 방법

숙명 포털시스템 로그인 후 '교수학습' 선택 > '교수학습지원 서비스'에서 원하는 공모 유형의 신청서를 선택한 후 [신청하기] 클릭. 온라인 신청서 작성과 함께 공모 신청 서식을 첨부하여 신청함

- ※ 온라인 신청서 작성은 과목개설을 위한 강의시간표 입력이 완료된 상태여야 가능함
- ※ 공모 신청서 제출 시, 강의계획서 입력이 완료되어야 함
신청서와 강의계획서를 함께 검토하며, 일치하지 않는 경우 선정에서 제외될 수 있음
- ※ 신청현황은 'My 신청내역'에서 확인 가능

6. 문의

산학협력교육센터, lincedu@sookmyung.ac.kr

구분	실습비 재원	문의처
LINC3.0 미참여학과	대학혁신지원사업	02-2077-7696
LINC3.0 참여학과	LINC3.0사업	02-710-9821

[참고] 2023학년도 (참여)학과별 캡스톤디자인 교과목 일람

※ 2023 캡스톤디자인 경진대회 참여(★) 및 수상작(★★) 출품 교과 / 2024학년도 LINC3.0신규참여학과(*)

연번	학기	구분	주관학과	교과목 명	연계구분
1	1	LINC3.0	IT공학전공	IOT응용(캡스톤디자인)★	기업연계
2	1	LINC3.0	IT공학전공	UI/UX설계(캡스톤디자인)★	
3	1	LINC3.0	기계시스템학부	메카트로닉스이론및실습(캡스톤디자인)	기업연계
4	1	LINC3.0	기계시스템학부	CAD및3D프린팅(캡스톤디자인)	
5	1	LINC3.0	응용물리전공	응용물리종합설계Ⅲ(캡스톤디자인)	기업연계
6	1	LINC3.0	전자공학전공	네트워크프로토콜설계(캡스톤디자인)	기업연계
7	1	LINC3.0	전자공학전공	학부연구(캡스톤디자인)	
8	1	LINC3.0	전자공학전공	기초회로실험(캡스톤디자인)★	
9	1	LINC3.0	컴퓨터과학전공	시스템종합설계(캡스톤디자인)★★	기업연계
10	1	LINC3.0	산업디자인과	리빙시스템디자인(캡스톤디자인)	기업연계
11	1	LINC3.0	산업디자인과	IDCMF스튜디오(캡스톤디자인)	기업연계
12	1	LINC3.0	산업디자인과	ID프로모션Ⅰ:비즈니스모델(캡스톤디자인)★★	기업연계
13	1	LINC3.0	산업디자인과	ID워크숍Ⅱ:비즈니스모델(캡스톤디자인)	기업연계
14	1	LINC3.0	산업디자인과	ID스튜디오Ⅲ(캡스톤디자인)	기업연계
15	1	LINC3.0	산업디자인과	어드밴스디자인Ⅰ(캡스톤디자인)	
16	1	LINC3.0	산업디자인과	ID스튜디오Ⅰ(캡스톤디자인)	
17	1	LINC3.0	산업디자인과	UX디자인Ⅰ(캡스톤디자인)	
18	1	LINC3.0	산업디자인과	트렌드디자인(캡스톤디자인)	
19	1	LINC3.0	경영학부	마케팅전략(캡스톤디자인)★	기업연계
20	1	LINC3.0	글로벌협력전공	미래융합기술과글로벌지식재산전략(캡스톤디자인)★	
21	1	LINC3.0	앙트러프러너십전공	IOT지식재산응용과혁신전략(캡스톤디자인)	기업연계
22	1	LINC3.0	앙트러프러너십전공	앙트러프러너십세미나(캡스톤디자인)	기업연계
23	1	LINC3.0	소비자경제학과	소비자영역에서의창의적문제해결(캡스톤디자인)	기업연계
24	1	LINC3.0	소비자경제학과	서비스디자인(캡스톤디자인)	
25	1	대학혁신	공예과	금속주얼리실기Ⅱ(캡스톤디자인)	
26	1	대학혁신	공예과	목칠제품개발(캡스톤디자인)	
27	1	대학혁신	무용과	크리에이션코칭Ⅰ(캡스톤디자인)	
28	1	대학혁신	무용과	국가무형문화재승무(캡스톤디자인)	
29	1	대학혁신	르꼬르동블루외식경영전공	외식산업마케팅전략(캡스톤디자인)	
30	1	대학혁신	문헌정보학과	도서관브랜드전략과인포그래픽스(캡스톤디자인)	
31	1	대학혁신	한국어문학부	고전문학의전통과스토리텔링(캡스톤디자인)	
32	1	대학혁신	한국어문학부	한자의 해부(캡스톤디자인)	
33	1	대학혁신	정치외교학과	용산구지역정치프로젝트(캡스톤디자인)	
34	1	대학혁신	홍보광고학과*	마케팅커뮤니케이션(캡스톤디자인)★★	기업연계
35	1	대학혁신	홍보광고학과*	브랜드커뮤니케이션전략(캡스톤디자인)	
36	1	대학혁신	아동복지학부	놀이의심리학(캡스톤디자인)	
37	1	대학혁신	의류학과	기능성의류및스마트의류생산(캡스톤디자인)★★	

38	2	LINC3.0	IT공학전공	네트워크(캡스톤디자인)★	기업연계
39	2	LINC3.0	IT공학전공	가상및증강현실응용(캡스톤디자인)★	
40	2	LINC3.0	IT공학전공	HCI개론(캡스톤디자인)★★	
41	2	LINC3.0	IT공학전공	모바일프로그래밍(캡스톤디자인)	
42	2	LINC3.0	기계시스템학부	헬스케어로보틱스(캡스톤디자인)	
43	2	LINC3.0	기계시스템학부	융합캡스톤디자인(캡스톤디자인)★★	
44	2	LINC3.0	응용물리전공	응용물리종합설계(캡스톤디자인)★	기업연계
45	2	LINC3.0	전자공학전공	창의공학설계(캡스톤디자인)	
46	2	LINC3.0	화공생명공학부	친환경플라스틱응용제품디자인및개발(캡스톤디자인)★★	기업연계
47	2	LINC3.0	화공생명공학부	화학공장설계(캡스톤디자인)	기업연계
48	2	LINC3.0	산업디자인과	ID프로모션Ⅱ:비즈니스모델(캡스톤디자인)★★	기업연계
49	2	LINC3.0	산업디자인과	ID워크숍Ⅲ:비즈니스모델(캡스톤디자인)	기업연계
50	2	LINC3.0	산업디자인과	어드밴스디자인Ⅱ(캡스톤디자인)	기업연계
51	2	LINC3.0	산업디자인과	ID스튜디오Ⅱ(캡스톤디자인)	기업연계
52	2	LINC3.0	산업디자인과	ID워크숍Ⅰ:비즈니스모델(캡스톤디자인)	기업연계
53	2	LINC3.0	산업디자인과	ID지식재산스튜디오(캡스톤디자인)	기업연계
54	2	LINC3.0	산업디자인과	퍼블릭시스템디자인(캡스톤디자인)	
55	2	LINC3.0	산업디자인과	퓨전디자인(캡스톤디자인)	
56	2	LINC3.0	경영학부	신상품개발이론과실습(비즈니스모델개발캡스톤디자인)★★	기업연계
57	2	LINC3.0	경영학부	경영데이터분석워크숍(캡스톤디자인)	기업연계
58	2	LINC3.0	앙트러프러너십전공	앙트러프러너십워크숍(캡스톤디자인)	기업연계
59	2	LINC3.0	앙트러프러너십전공	AI기반기술창업과IP전략(캡스톤디자인)★★	
60	2	LINC3.0	소비자경제학과	코딩과소비자응용(캡스톤디자인)★	
61	2	LINC3.0	소비자경제학과	빅데이터와소비자트렌드(캡스톤디자인)	
62	2	LINC3.0	생명시스템학부	현대생물학실험Ⅱ(캡스톤디자인)	
63	2	대학혁신	공예과	주얼리브랜딩(캡스톤디자인)★★	
64	2	대학혁신	공예과	목칠가구와장식(캡스톤디자인)	
65	2	대학혁신	공예과	디지털패턴디자인(캡스톤디자인)	
66	2	대학혁신	무용과	전통문화를활용한공연상품개발★	
67	2	대학혁신	무용과	크리에이션코칭Ⅱ(캡스톤디자인)	
68	2	대학혁신	교육학부	교육학교재연구및지도법(캡스톤디자인)★★	
69	2	대학혁신	르꼬르동블루외식경영전공	푸드투어리즘과큐레이팅(캡스톤디자인)	
70	2	대학혁신	문헌정보학과	디지털출판(캡스톤디자인)	
71	2	대학혁신	한국어문학부	고전문학의텍스트와현장	
72	2	대학혁신	행정학과	행정학연습(캡스톤디자인)	
73	2	대학혁신	홍보광고학과*	국제광고(캡스톤디자인)★★	
74	2	대학혁신	홍보광고학과*	검색광고와애드테크(캡스톤디자인)	
75	2	대학혁신	식품영양학과*	실험조리및식품개발(캡스톤디자인)★★	