

2016년
광운대학교 정보콘텐츠대학원
자체평가보고서



광운대학교 정보콘텐츠대학원
2017. 2. 15.

목 차

I. 대학원 자체평가 추진 개요	2p
1. 추진 목적	3p
2. 추진 조직	3p
II. 대학원 개황	4p
1. 교육목표	5p
2. 대학원 조직도	5p
III. 자체평가 결과	6p
1. 각 지표별 대학원 현황 분석 및 개선안 도출	7p
가. SWOT 분석	7p
나. 신입생 현황	7p
다. 재학생 현황	8p
라. 중도탈락생 현황	8p
마. 재학생 장학금 현황(2016년)	9p
바. 발전·개선 방안 도출	10p
2. 대학원 자체평가 결과 및 추진 과제 도출	11p
IV. 자체평가 추진 효과	12p

I. 대학원 자체평가 추진 개요

1. 추진 목적

- 가. 교육 수요 및 고등교육 발전 양상에 맞는 효율적인 교육 제공
- 나. 석사과정 교육 및 연구의 질적 수준 제고
- 다. 지속 발전 가능한 발전계획 수립을 통한 교육 지속 및 인재 양성
- 라. 자체 평가 결과를 토대로 한 자가 발전을 통해 대학 경쟁력 제고

2. 추진 조직

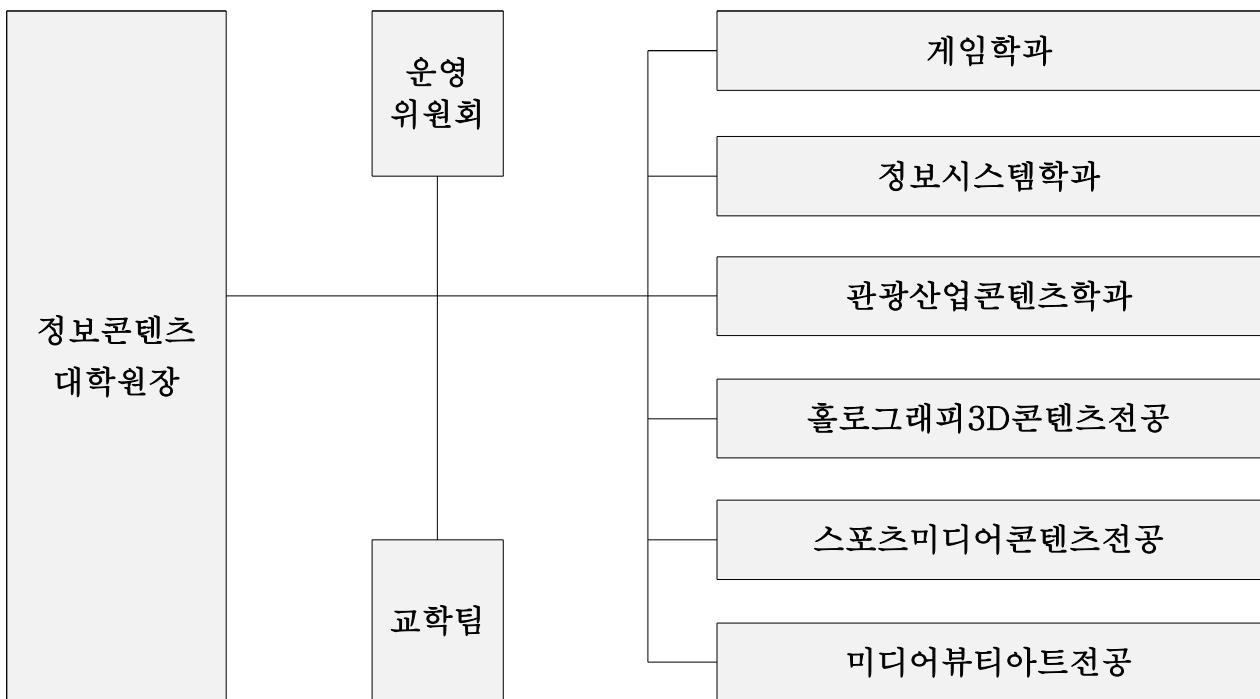
지표관리자	구 성	정보콘텐츠대학원장, 교원, 직원
	역 할	<ul style="list-style-type: none"> • 학기별 신입생, 재학생, 중도 탈락률, 장학금 등의 각종 정량 지표 산출 및 관리 • 정성 평가 확인 및 관리
자체평가위원회	구 성	정보콘텐츠대학원장, 주임교수, 직원
	역 할	<ul style="list-style-type: none"> • 지표 현황 확인 및 분석 • 평가결과 활용 방안 건의
발전계획위원회	구 성	정보콘텐츠대학원장, 운영위원, 직원
	역 할	<ul style="list-style-type: none"> • 자체평가 결과를 토대로 발전계획 수립 • 발전계획 내의 각종 사업 추진, 교육 커리큘럼 개편

II. 대학원 개황

1. 교육목표

- 가. 디지털 콘텐츠 전문인력 양성
- 나. 실무현장의 니즈를 충족할 수 있는 전공 재교육
- 다. 디지털 미디어 문화 산업 선도를 위한 전공 교육

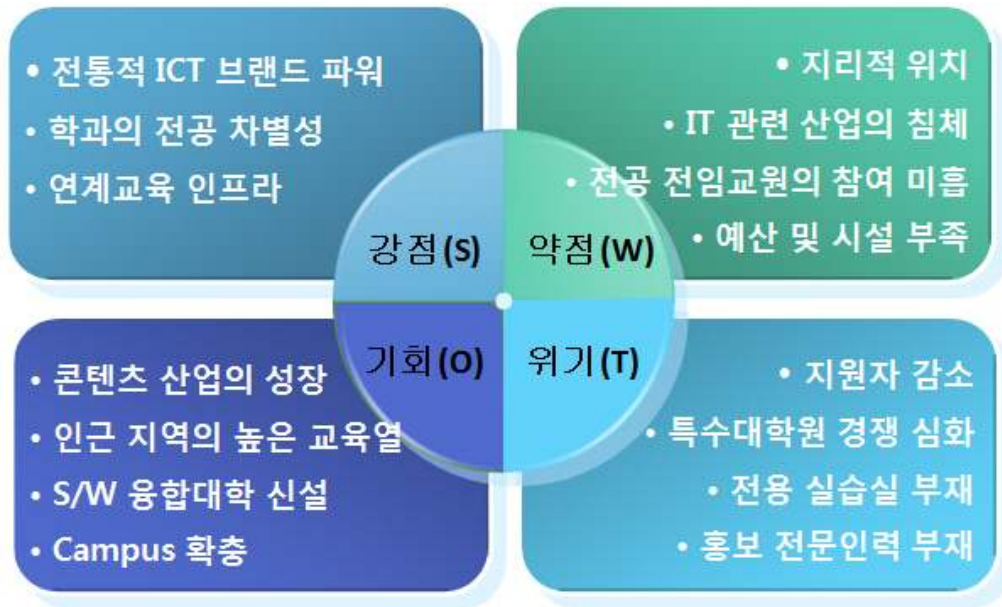
2. 대학원 조직도



III. 자체평가 결과

1. 각 지표별 대학원 현황 분석 및 개선안 도출

가. SWOT 분석



나. 신입생 현황

학과(전공)	2014년	2015년	2016년
E-learning콘텐츠전공	2		
게임학과	8	10	4
관광산업콘텐츠학과	15	3	3
미디어뷰티아트전공	3	6	3
미디어영상콘텐츠전공	6		
스포츠미디어콘텐츠전공	3	1	
정보시스템학과	7	5	5
홀로그래피3D콘텐츠전공	1	7	2
홀로그래픽콘텐츠전공	4		
계	49	32	17

다. 재학생 현황(해당 연도 4.1. 기준)

학과(전공)	2014년	2015년	2016년
3D콘텐츠학과	6		
E-learning콘텐츠전공	7	3	
게임제작전공	2		
게임학과	12	14	13
게임학전공	7	1	
관광산업콘텐츠학과	34	15	6
교육용게임전공		2	
디지털컨텐츠디자인전공	1	1	
미디어뷰티아트전공		8	10
미디어영상콘텐츠전공	29	8	3
스마트시스템전공	2		
스포츠미디어콘텐츠전공	7	3	1
전자정보통신전공			
정보시스템학과		13	10
테크니컬라이팅&커뮤니케이션전공	1		1
홀로그래피3D콘텐츠전공		5	8
홀로그래픽콘텐츠전공	7	5	
계	115	78	52

라. 중도탈락생 현황(해당 연도 4.1. 기준)

기준 연도	재적 학생	사유별 중도탈락생 현황								
		계	미등록	미복학	자퇴	학사 경고	학생 활동	유급 제적	수업 연한 초과	기타
2014	137	2			2					
2015	105	9	1		8					
2016	57	26	2	24						
계		37	3	24	10					

마. 재학생 장학금 현황(2016년)

학과	학기	장학종류	인원	장학금총액
미디어영상콘텐츠전공	1학기	학비감면장학금	3	6,315,400
스포츠미디어콘텐츠전공	1학기	학비감면장학금	1	1,943,200
	2학기	학비감면장학금	1	1,943,200
테크니컬라이팅&커뮤니케이션전공	1학기	학비감면장학금	1	1,943,200
게임학과	1학기	원우회장학금	1	971,600
		학비감면장학금	13	19,917,800
	2학기	원우회장학금	1	971,600
		학비감면장학금	14	21,861,000
관광산업콘텐츠학과	1학기	외국인학생 장학금	1	2,429,000
		학비감면장학금	5	8,744,400
	2학기	학비감면장학금	4	6,801,200
정보시스템학과	1학기	학비감면장학금	10	16,031,400
	2학기	학비감면장학금	9	12,873,700
홀로그래피3D콘텐츠전공	1학기	외국인학생 장학금	2	4,858,000
	2학기	학비감면장학금	6	11,659,200
	2학기	학비감면장학금	9	17,974,600
미디어뷰티아트전공	1학기	학비감면장학금	10	14,574,000
	2학기	학비감면장학금	6	8,744,400
계			97	160,556,900

바. 발전·개선 방안 도출

1) 학과 통·폐합

- 체계적인 교육 커리큘럼 지원을 위한 학과 통·폐합 진행
- 기존 3개 학과/3개 전공을 4개 학과/4개 세부전공으로 통·폐합

현재	통·폐합 이후	
	학과 및 전공명	세부 전공
게임학과	게임학과	
정보시스템학과	정보시스템학과	소프트웨어전공
홀로그래피3D콘텐츠전공		홀로그래피전공
관광산업콘텐츠학과	관광콘텐츠학과	관광IT융합전공
미디어뷰티아트전공		미디어뷰티전공
스포츠미디어콘텐츠전공	실감미디어콘텐츠학과	

2) 교과과정 개편 : 모든 학과/전공 교과과정에 빅데이터와 융합한 교과과정 신설

3) 산학협력 : 계약학과 및 산학협력을 통한 산업체 임직원의 재교육 과정 개설

4) 단기과정 개설

- 빅데이터 S/W, 오픈소스 S/W, 게임 관련, AR/VR 관련 단기과정 개설
- 일반형과 재교육형으로 나눠 효율적인 단기과정 진행

2. 대학원 자체평가 결과 및 추진과제 도출

가. 자체평가 결과

- 1) 신입생 및 재적생 충원율의 지속적 감소
 - 잦은 학과(전공) 개편에 따른 학과(전공) 운영 약화
 - 시대적 흐름에 따른 교과과정 개편 필요
- 2) 중도이탈율
 - 중도이탈율 원인 파악 및 개선 방안 논의 필요
 - 지도교수의 학생 지도 및 면담 체계화 필요
- 3) 교내 시스템 개편
 - 전용 실습실 부재로 인한 실습 교육 약화
 - 전용 실습실, 세미나실 등 강의실 확충 필요
- 4) 원우회 지원
 - 원우회 활동 지원을 통해 동문 간의 커뮤니케이션 강화

나. 추진과제 도출

- 1) 신입생 및 재적생 충원율 증가
 - 적극적인 모집 활동을 통한 정원내외 신입생 충원 활성화
 - 정원외 학생의 학업 성취도 향상을 위한 시스템 제공
 - 지도교수의 학생 지도 및 면담 체계화를 통한 학업 관리
 - 중도이탈율 감소를 위한 학업 관리 방안 논의
- 2) 교육 시스템 개편
 - 학과(전공) 통·폐합 등을 통한 사회맞춤형 교육 시스템 제공
 - 교과과정 개편을 통한 다양한 전공교육의 활성화
- 3) 산학협력을 통한 대내외적 내실 구축
 - 재교육형 계약학과 운영
 - 단기형 인텐시브 강의 등을 통한 전공 교육 내실화
- 4) 대내외 커뮤니케이션을 통한 대학원 네임밸류 제고 및 홍보 활성화

IV. 자체평가 추진 효과

1. 발전계획 수립

가. 2018학년도 학과(전공) 통·폐합 추진

- 3개 학과, 3개 전공을 4개 학과, 4개 세부전공으로 통·폐합

나. 교과과정 개편

- 모든 학과 및 전공 교과과정에 빅데이터와 융합한 교과과정 신설
- 학과(전공)별 교과과정 확립, 커리큘럼 순환 구조 형성

다. 산학협력

- 재교육형 계약학과 및 산학협력을 통한 산업체 임직원 재교육 과정 개설

라. 단기과정 개설

- 빅데이터 관련 S/W 과정
- 오픈소스 관련 S/W 과정
- 게임 관련 단기 과정(ex. 스크래치로 게임 만들기 등)
- AR/VR 관련 단기 과정

2. 학과(전공)별 교과과정 확립

가. 학과(전공)별 20개 교과목 리스트 확립, 커리큘럼의 선순환 구조 형성

나. 다양한 전공 교과목 수강 기회 확대를 통한 재학생 만족도 제고

다. 이론-실습-심화 과정의 커리큘럼을 토대로 해당 분야의 전문 인재 양성

3. 효과적인 재적생 관리

가. 지도교수의 학생 지도 활성화를 통한 지속적인 재적생 학업 관리도 향상

나. 석사학위 수여 대상자의 논문 작성 활성화를 통한 연구 실적·실무 활용도 제고

4. 신입생 충원을 유지 및 증가 방안 도출

가. 전년 대비 신입생 지원을 소폭 상승

나. 대학원 홍보 및 동문 인프라 구축을 통한 신입생 충원을 상승 방안 도출