

2024년
광운대학교 스마트융합대학원
자체평가보고서



광운대학교 스마트융합대학원
2025. 1. 24.

목 차

I. 대학원 자체평가 추진 개요	1p
1. 추진 목적	1p
2. 추진 조직	1p
II. 대학원 개황	2p
1. 교육목표	2p
2. 대학원 조직도	2p
3. 대학원 발전계획	3p
III. 자체평가 결과	5p
1. 각 지표별 대학원 현황 분석 및 개선안 도출	5p
1) 신입생 충원율	5p
2) 재학생 충원율	5p
3) 중도 탈락률	5p
4) 재학생 1인당 장학금	5p
2. 대학원 발전계획 평가 및 추진 과제 도출	6p
IV. 자체평가 추진 효과	9p
1. 자체평가 추진 효과	9p

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 기관 발전을 통한 경쟁력 제고

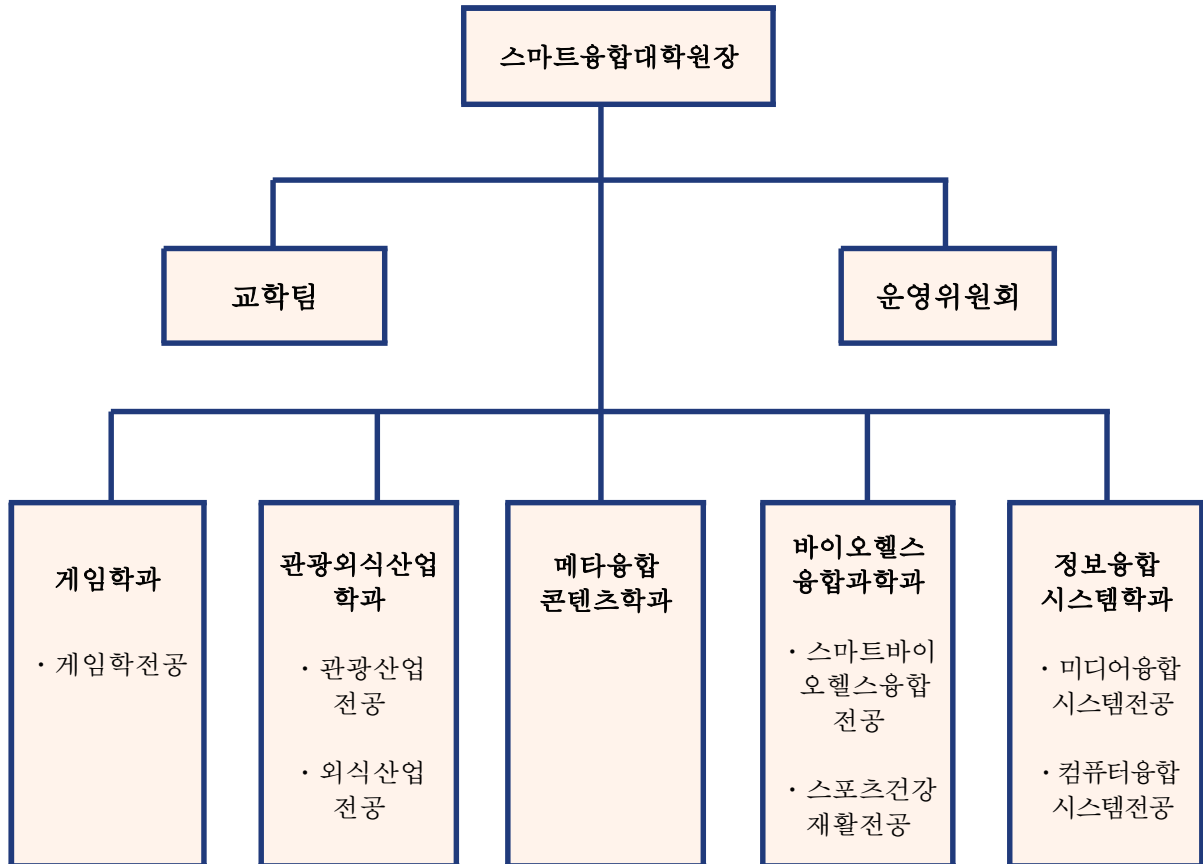
2. 추진 조직

지표관리자	구 성	스마트융합대학원장, 교원, 직원
	역 할	<ul style="list-style-type: none">· 학기별 신입생, 재학생, 중도 탈락율, 장학금 등의 각종 정량지표 산출 및 관리· 정성평가 확인 및 관리
자체평가 위원회	구 성	스마트융합대학원장, 주임교수, 직원
	역 할	<ul style="list-style-type: none">· 지표현황 확인 및 분석· 평가결과 활용 방안 건의
발전계획 위원회	구 성	스마트융합대학원장, 운영위원, 직원
	역 할	<ul style="list-style-type: none">· 자체평가 결과를 토대로 발전계획 수립· 발전계획 내의 각종 사업 추진, 교육 커리큘럼 개편

1. 교육목표

- 가. 이론과 실무 능력을 갖춘 인재 양성
- 나. 글로벌 소양을 갖춘 창의적 인재 양성
- 다. 정보기술 기반의 융합 콘텐츠 역량을 갖춘 인재 양성

2. 대학원 조직도



3. 대학원 발전계획

가. 학과명 : 게임학과

목 표	<ul style="list-style-type: none"> • 공학, 예술, 인문사회학이 융합된 게임 및 교육 분야의 특성을 탐구하고 이를 실제 문제에 응용할 수 있는 학문적 기초와 실무 역량을 함양 • 창의적 사고와 시장 경쟁력을 바탕으로 스마트콘텐츠의 기획과 개발 능력을 갖춘 전문 인재 양성 • 게임 요소를 활용하여 교육, 훈련, 치료 등 다양한 사회적 요구를 충족하는 실용적 콘텐츠 제작 전문가 육성
운영방안	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들의 적성과 진로를 반영하여 게임 프로그래밍, 기획, 디자인 등 전문 분야를 세부적으로 나누고, 각 분야에 맞는 심화 교육 과정을 제공하여 실무 능력을 강화 • 글로벌 역량 강화를 위해 해외 대학 및 연구 기관과의 교류 협력을 확대하고, 국제 학술대회와 교환 프로그램을 활성화

나. 학과명 : 관광외식산업학과

목 표	<ul style="list-style-type: none"> • IT 융복합을 통한 관광외식분야의 창의적인 전문가 양성 • 빅 데이터 기반의 관광외식분야 분석 전문가로서의 역량 함양 • 관광외식 분야의 기획, 개발, 마케팅전략 중심의 교육
운영방안	<ul style="list-style-type: none"> • 이론교육과 현장 체험을 통한 양질의 교육과정 운영 • 관광외식분야 실무종사자 학생유치를 통한 협업체계 구축 및 운영 • 실무위주의 이론과 실제를 겸비한 커리큘럼 개발

다. 학과명 : 메타융합콘텐츠학과

목 표	<ul style="list-style-type: none"> • 현실의 확장 공간에 기반을 둔 미디어 산업의 전문가 양성 • ICT 기반의 차세대 문화콘텐츠 제작 전문가 인력 양성
운영방안	<ul style="list-style-type: none"> • 융/복합화, 스마트화, 3D/VR/AR 실감화 등과 같이 급격한 트렌드 변화에 신속히 대응하고 글로벌 경쟁력을 강화하기 위해서 종합적이고 체계적인 콘텐츠 고급 기획·제작 분야 교육 진행 • 광운대학교 정보과학교육원 멀티미디어학, 만화예술 분야 등과의 연계과정 강화

라. 바이오헬스융합학과

- 스마트바이오헬스융합전공

목 표	<ul style="list-style-type: none"> 스마트 전자공학 센서 및 건강측정 기기 등과 같은 바이오 기술을 학습 ICT기반을 둔 바이오 융합 전문 인력 양성 및 헬스케어 산업 실무 능력을 갖춘 전문가 발굴
운영방안	<ul style="list-style-type: none"> 의료 기관 및 헬스케어와 연계된 데이터 분석을 통한 연구 및 전문 인력 양성 헬스케어 빅데이터를 활용한 개인 맞춤형 정밀 의학 구현 연구 중점 헬스케어와 ICT기술 융합 활용 교육 영역 확장

- 스포츠건강재활전공

목 표	<ul style="list-style-type: none"> 운동과 건강, 헬스케어, 운동재활, 운동심리, 스포츠 경기 및 인체의 움직임 분석 및 측정 등에 대한 학습 스포츠건강 분야의 전문가 양성
운영방안	<ul style="list-style-type: none"> 웰빙 및 웰다잉을 위한 양질의 스포츠 및 운동 건강 관련 전문가 양성 헬스케어, 스포츠경기 분석 및 측정 교과과정 커리큘럼 확장 RISE사업 연결 및 프로그램 운영방안 계획 실무전공 분야 교강사 네트워크를 활용한 산업 현장 소개 및 역량 강화

마. 학과명 : 정보융합시스템학과

목 표	<ul style="list-style-type: none"> ICT 융합 기술 분야의 기술혁신을 이끌고 갈 전문인 양성 인간의 정보 요구와 정보 활용을 이해하고, 우리 사회에서의 정보의 역할을 파악하며, 스마트 인프라 설계에 교육 중점을 둠
운영방안	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터융합시스템, 미디어융합시스템 세부 전공 구성을 통해 지능정보, 콘텐츠, 연결, 시스템, 인간에 대한 융복합교육 진행 광운대학교 정보과학교육원 컴퓨터공학, 전자공학, 정보통신, 인공지능 분야 등과의 연계 과정 강화

III

자체평가 결과

1. 각 지표별 대학원 현황 분석 및 개선안 도출

1) 신입생 충원율 (해당연도 4.1.기준)

기준 연도	입학정원 (A)	지원자						입학자				정원내 신입생충원율(% (D/B)×100	비고
		계	정원내(B)		정원의외		계	정원내(C)		정원의외			
			남	여	남	여		남	여	남	여		
2022	58	73	38	11	21	3	66	35	10	19	2	77.6	
2023	58	82	45	17	17	3	62	34	8	17	3	72.4	
2024	50	83	25	10	40	8	56	24	9	20	3	66	

2) 재학생 충원율 (해당연도 4.1.기준)

기준 연도	학생정원 (A)	학생모집 정지인원 (B)	재학생				재학생 충원율 {(C/(A-B))×100	비고
			계 (C)	석사	박사	석박사통합		
2022	116	0	97	97	0	0	83.6	
2023	116	0	110	110	0	0	94.8	
2024	108	0	110	110	0	0	101.9	

3) 중도 탈락율

기준 연도	재적학생 (A)	재학생									중도탈락 학생비율(% (B/A)×100	비고
		계 (B)	미등록	미복학	자 퇴	학사 경고	학생 활동	유급 제적	수업연 한초과	기 타		
2022	98	9	2	5	2	0	0	0	0	0	9.2	
2023	108	13	2	4	6	0	0	0	0	1	12.04	
2024	122	12	5	0	2	0	0	0	0	5	9.8	

※ 재적학생(A) : 해당연도 4.1. 기준

※ 중도탈락학생 : 해당연도 3.1. ~ 다음 연도 2.28.까지의 재적생 및 자퇴생

4) 재학생 1인당 장학금

(단위 : 명, 천원)

기준 연도	재학생 (A)	교내외 장학금 총계 (B)	재학생 1인당 장학금 (C=B/A)	비고
2022	108	299,998	2,777	
2023	116	385,047	3,086	
2024	108	424,274	3,928	

2. 대학원 발전계획 평가 및 추진 과제 도출

가. 학과명 : 게임학과

목 표	<ul style="list-style-type: none"> • 공학, 예술학, 인문사회학이 융합된 게임과 교육의 특성을 학습하여 학문적 이해와 응용 능력을 배양 • 창의적이고 경쟁력 있는 스마트 콘텐츠의 기획 및 제작 역량을 갖춘 인재를 양성 • 게임 요소를 활용해 교육, 훈련, 치료 등 다양한 목적에 부합하는 콘텐츠를 개발할 수 있는 전문 인력을 육성
운영사항	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들의 진로와 적성을 고려해 게임 프로그래밍, 기획, 아트 등 세부 전공을 체계적으로 세분화하고, 특화된 교육 과정을 통해 전문성을 강화 • 국제 협력과 학술 교류 프로그램 운영
평가	<ul style="list-style-type: none"> • 졸업생 취업률 및 창업 성과 분석 및 학술 발표 및 연구 논문 게재 실적 • 업계 피드백을 반영한 커리큘럼 평가
추진과제	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 산업 트렌드에 맞는 연구 과제 발굴 및 산학 협력을 통한 창의적 프로젝트 활성화 • 글로벌 게임 공모전 및 대회 참여 지원 확대

나. 학과명 : 관광외식산업학과

목 표	<ul style="list-style-type: none"> • 학위 취득 후 IT와 빅데이터 기반의 관광외식전문가로서의 역량 함양 • 글로벌시대에 맞는 K-관광 및 K-푸드 실천 전문가 양성 • 지속적인 학습자와 졸업생 연계를 통한 전공 및 교육 역량 강화
운영사항	<ul style="list-style-type: none"> • 실무위주의 교육과정 운영 • 매학기 2회 이상의 현장방문 교육 및 업체 운영컨설팅 • 졸업생과 학습자 멘토-멘티 시스템 구축을 통한 네트워크 강화
평가	<ul style="list-style-type: none"> • 실무 지향적인 교육과정으로 전환 • 학습자 개인별 관심분야 현장실습-인터쉽-취업연계 • 실무 협업 연계사례 체계화를 통한 네트워크 구축
추진과제	<ul style="list-style-type: none"> • 학과 동문 기업체 관리 및 관광외식 업체 네트워크 확대 • 관광외식분야 기업체 해외진출 컨설팅 및 IT 운영체계 컨설팅 체계화 • 기업체의 직원 학과 유치를 위한 MOU 추진

다. 학과명 : 메타융합콘텐츠학과

목 표	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 분야에서 인문-기술-디자인 융합이 교과과정 강화 • 새로운 패러다임에 부합하는 융합 콘텐츠 분야의 학문적 및 상업적 기술에 대해 연구 역량 함양
운영사항	<ul style="list-style-type: none"> • 인문 사회적 소양을 겸비하고 콘텐츠 스토리텔링 교육을 강화하기 위한, 트랜스미디어 스토리텔링, 문화콘텐츠 산업 관련 신규 교과목 운영 • 문화 콘텐츠 분야의 워크숍 세미나 등의 교외 활동 운영
평 가	<ul style="list-style-type: none"> • 급변하는 관련 문화 콘텐츠 산업 동향에 따른 대응 필요 • 콘텐츠 기획 제작 배포 등 전 주기적인 인력 양성 과정 보완
추진과제	<ul style="list-style-type: none"> • 관련 학과 연계 융복합 교육 과정 개발 • 학술연구 및 워크숍, 세미나 등의 교외 활동 강화 필요 • 신규 산업에 대한 차별화 된 커리큘럼 개발 필요

라. 바이오헬스융합학과

- 스마트바이오헬스융합전공

목 표	<ul style="list-style-type: none"> • 헬스케어 관련 바이오 융합 산업 현장에서 필요한 이론 및 실무 역량 강화 중심의 교육 • 학위취득 후 ICT 헬스케어 산업 현장전문가로서의 역량 함양
운영사항	<ul style="list-style-type: none"> • 특성화 방향 관련 연구 지속 수행 여건 조성 • 지자체 지원 및 신뢰성 확보를 통한 이탈 방지 마련 • ICT 기반 K-바이오, K-뷰티 분야 등 융합 전문 인력 양성 • R&D 성과 기술력 확보 및 산학협력 현장 교육을 통한 실용 학문 운영
평 가	<ul style="list-style-type: none"> • 바이오 장비를 이용한 지역사회 연계 네트워크 연결 강화 • IT를 이용한 건강 관련 연결 교육 프로그램 및 과정 보완
추진과제	<ul style="list-style-type: none"> • 창의적 융복합 프로그램 및 교육 과정 개발 • 지역 사회 연계 안내 및 정착 역할 강화 • 학술연구 및 동문들 교류를 통한 창의적 융합 연구 및 결속력 강화 필요

- 스포츠건강재활전공

목 표	<ul style="list-style-type: none"> • 스포츠건강재활 관련 통합 전문가 양성 및 지도 • 전공 관련 자격증 취득을 위한 집중 학습 프로그램 운영 • 헬스케어 관련 바이오 융합 산업 현장에서 필요한 이론 및 실무 역량 강화 중심의 교육 • 학위취득 후 ICT 헬스케어 산업 현장전문가로서의 역량 함양
운영사항	<ul style="list-style-type: none"> • 스포츠과학 현장 인력 투입 인턴십 진행 • 전공생 진로 방향 관련 연구 지속 수행 여건 조성 • 지역사회 및 헬스케어 산업과의 협력 방안 마련 • 건강관리 및 운동 현장 전문가(건강운동관리사, 스포츠심리상담, 스포츠경기분석, 스포츠산업, 스포츠인권 등) 양성 • 스포츠 관련 현상을 통합적으로 이해할 수 있는 커리큘럼 운영 및 체계화
평 가	<ul style="list-style-type: none"> • 스포츠과학 현장 지식 습득을 위한 이론 지도 및 현장 전문가 초빙 • 전공 세부트랙 역량강화를 위한 인턴십 유지 및 취업 연계 • 신체활동 프로그램 개발 및 현장 전문가 양성 프로그램 교과목 보완 • 원생들의 니즈 파악 후 세부 전공 분야의 실용적/최신 교과목 신설 운영
추진과제	<ul style="list-style-type: none"> • 인체 및 움직임의 이해와 분석 능력 및 해부학적 구조와 기능 등의 교육기반 마련 • 전공생들의 건강에 대한 이해를 위하여 건강 관련 프로그램 기반으로 전공생들의 능력 제고 강화 • 스포츠 현상에 대한 이해 및 능력 제고를 위한 교육, 심리, 산업, 윤리 등의 콘텐츠를 체계적으로 확대

라. 학과명 : 정보융합시스템학과

목 표	<ul style="list-style-type: none"> • 전통적인 ICT와 최근의 인공지능 중심의 융합 교과과정 강화 • 새로운 패러다임에 부합하는 정보 융합 시스템 분야의 학문적 및 상업적 기술에 대해 연구 역량 함양
운영사항	<ul style="list-style-type: none"> • ICT R&D 인력양성 사업 참여를 통한 재학생 연구 활동 활성화 • 외국인 인재 유치를 위한 글로벌 ICT 교과목 운영 • 최신 기술 트렌드를 반영하는 인공지능 융합 교과목 강화
평 가	<ul style="list-style-type: none"> • 실험/실습 교과목을 통한 실무적 인재 양성 과정 강화 필요 • R&D 참여기회 및 외부 학회, 워크숍 참여기회 확대
추진과제	<ul style="list-style-type: none"> • 산업 수요조사에 맞는 교과 과정의 다변화 추진 • 학술연구 및 워크숍, 세미나 등의 교외 활동 강화 필요 • 전일제, 비전일제 학생의 통합 교과 과정 운영 강화

IV. 자체평가 추진 효과

추진효과

- **학과(전공)별 교과과정 확립**
 - 시대에 맞춘 학과(전공)별 교과목 리스트 수정, 커리큘럼의 선순환 시스템 확립
 - 다양한 전공 교과목 수강 기회 확대를 통한 재학생 만족도 제고
 - 이론-실습-심화 과정의 커리큘럼을 토대로 해당 분야의 전문 인재 양성
- **효과적인 재적생 관리**
 - 지도교수의 학생 지도 활성화를 통한 지속적인 재적생 학업 관리
 - 실무위주의 교육운영 및 교과과정에 대한 만족도 제고
 - 석사학위 수여 대상자의 우수한 논문 작성 활성화를 통한 연구 역량 강화
- **신입생 충원을 제고 방안 도출**
 - 정보과학교육원, 학부 등 유사 전공 학과와의 연계활동 따른 신입생 충원 확보
 - 대학원 홍보 및 동문 네트워크 구축을 통한 신입생 확충 방안 도출
 - 국가 R&D 및 학술대회 등의 참여를 통한 재학생의 전문적인 전공 역량강화
 - 다양한 분야의 전공 세부트랙 운영
 - 외국인을 위한 별도의 교과과정 운영을 통한 신입생 유치
 - 산학협력 기관 MOU체결을 통한 신입생 충원 확대