

2022년  
광운대학교 스마트융합대학원  
자체평가보고서



광운대학교 스마트융합대학원  
2023. 1. 20

# 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
3. 대학원 발전계획 .....	5p
III. 자체평가 결과 .....	6p
1. 각 지표별 대학원 현황 분석 및 개선안 도출 .....	7p
1) 신입생 충원율 .....	7p
2) 재학생 충원율 .....	7p
3) 중도 탈락률 .....	7p
4) 재학생 1인당 장학금 .....	8p
2. 대학원 발전계획 평가 및 추진 과제 도출 .....	9p
IV. 자체평가 추진 효과 .....	10p
1. 자체평가 추진 효과 .....	11p

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

## II. 대학원 개황



## 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 신입생 충원율(% (D/B)×100	비고
		계	정원내(B)		정원외		계	정원내(C)		정원외			
			남	여	남	여		남	여	남	여		
2020	48	60	40	18	1	1	53	35	16	1	1	106.3	
2021	58	51	37	14	0	0	40	27	13	0	0	69.0	
2022	58	73	38	11	21	3	66	35	10	19	2	77.6	

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	석박사 통합		
2020	98	0	90	90	0	0	91.8	
2021	106	0	89	89	0	0	83.9	
2022	116	0	97	97	0	0	83.6	

3) 중도탈락률

기준 연도	재적학생 (A)	사유별 중도탈락 학생									중도탈락 학생비율(% (B/A)×100	비고
		계 (B)	미 등 록	미 복 학	자 퇴	학사 경고	학생 활동	유급 제적	수업연 한초과	기 타		
2019	92	7	2	4	1	0	0	0	0	0	7.6	
2020	101	5	1	4	0	0	0	0	0	0	5	
2021	98	9	2	5	2	0	0	0	0	0	9.2	

※재적학생(A) : 해당연도 4.1. 기준

※중도탈락학생 : 해당연도 3.1. ~ 다음 년도 2.28.까지의 제적생 및 자퇴생



4) 재학생 1인당 장학금

※단위: 명, 천원

기준 연도	재학생 (A)	교내외 장학금 총계 (B)	재학생 1인당 장학금 (C=B/A)	비고
2019	87	266,690	3,065.4	
2020	89	282,445	3,173.5	
2021	95	299,997	3,157.8	

## 2. 대학원 자체평가 결과 및 추진과제 도출

### 가. 자체평가 결과

- 1) 신입생 및 재학생 충원을 증가 강화 필요
  - 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 개편 및 활용 계획 수립 필요
  - 전용 세미나실 및 강의실 확충 필요
- 4) 원우회 지원
  - 원우회 활동 지원을 통해 동문 간의 커뮤니케이션 강화

### 나. 추진과제 도출

- 1) 신입생 및 재학생 충원을 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
  - 교과과정 개편을 통한 다양한 전공교육의 활성화
  - 전용 실습실 개편을 통한 학생 복지 지원 및 실습교육 활성화
- 3) 산학협력을 통한 대내외적 내실 구축
  - 산학협력 협약 체결을 통한 학생 모집 및 취업 연계
  - 단기형 인텐시브 강의 등을 통한 전공 교육 내실화
- 4) 대내외 커뮤니케이션을 통한 대학원 네임밸류 제고 및 홍보 활성화

## IV. 자체평가 추진 효과

## 1. 자체평가 추진 효과

### 1. 효과적인 재적생 관리

- 지도교수의 학생 지도 활성화를 통한 지속적인 재적생 학업 관리도 향상
- 석사학위 수여 대상자의 논문 작성 활성화를 통한 연구 실적·실무 활용도 제고

### 2. 산학협력

- 산학협력 체결을 통하여 신입생 충원 확대

### 3. 학과(전공)별 교과과정 확립

- 시대에 맞춘 학과(전공)별 교과목 리스트 수정, 커리큘럼의 선순환 구조 형
- 다양한 전공 교과목 수강 기회 확대를 통한 재학생 만족도 제고
- 이론-실습-심화 과정의 커리큘럼을 토대로 해당 분야의 전문 인재 양성

### 4. 신입생 충원을 유지 및 증가 방안 도출

- 전년 대비 신입생 지원을 상승
- 대학원 홍보 및 동문 인프라 구축을 통한 신입생 충원을 상승 방안 도출

# 스마트융합대학원 발전계획안

2022. 01.

광운대학교 스마트융합대학원

노진서 스마트융합대학원장

# 차례

I

## 현황 및 분석

목표

연혁

현황

SWOT 분석

II

## 발전전략

핵심목표

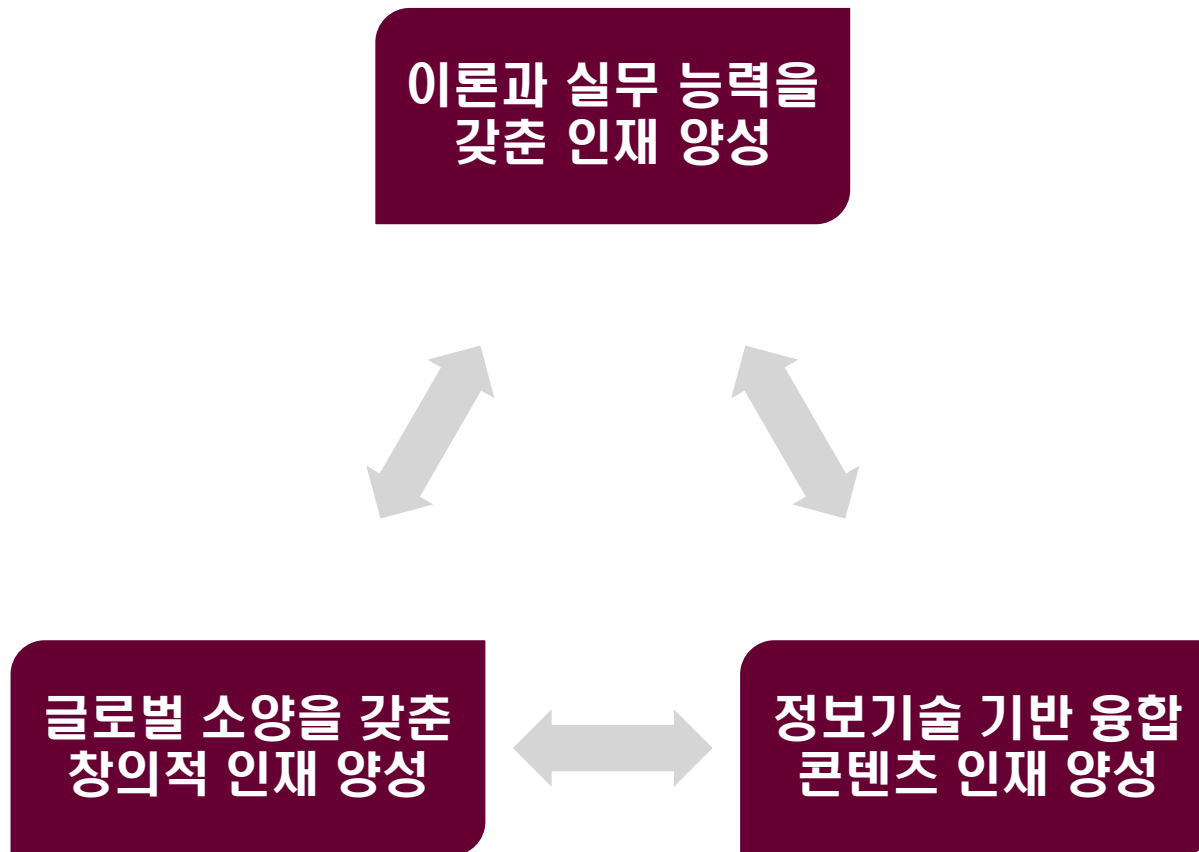
추진계획

학과(전공)별 발전계획

III

## 기대성과

# I. 현황분석 - 교육목표






# I. 현황분석 - 세부목표



## ICT 학문 융합분야를 선도하는 스마트융합대학원

당신도 ICT 학문의 주인공이 될 수 있습니다.

- 
 우수한 융합형 인재 양성과 창의적인 인재로서의 자질 향상을 목표로 다양한 콘텐츠의 **종합적인 학문과 산학연계 프로젝트를 진행함으로써 미래의 핵심 인력으로 양성한다.**
- 
 첨단 기술 발전의 변화에 적극 대처하고, 대학의 강점인 **전자정보공학의 우수한 인프라와 문화 산업 및 미디어 분야에 축적된 인적, 지적, 물적 자원을 융합하여 ICT 핵심 학문 분야와 제 4차산업혁명의 ICT 학문 융합분야에 필요한 교육을 시행한다.**
- 
**산업계 수요 요구를 반영한 맞춤형 교육을 진행하며 콘텐츠 중심의 창의적 기획과 제작 교육의 실무를 겸함으로써 산업계 맞춤형 인력 양성을 목표로 한다.**



# I. 현황분석 - 연혁

- 1990. 11. **전산대학원** 설립 인가
- 2000. 09. **정보과학기술대학원** 으로 명칭 변경
- 2003. 02. **정보통신대학원** 으로 명칭 변경
- 2010. 03. **정보콘텐츠대학원** 으로 명칭 변경
- 2017. 11. **스마트융합대학원** 으로 명칭 변경
- 2018. 08. 정원 48명 / 3개 학과 3개 전공
- 2020. 08. 정원 58명 / 4개 학과 1개 전공
- 2021. 01. 정원 58명 / 6개 학과

# I. 현황분석 - 현황: 교직원 현황

## 스마트융합대학원 조직 및 학과

스마트융합대학원장  
노진서

게임학과



스마트융합대학원  
권순철 교수

스마트시스템학과



글로벌교육센터  
서반우 교수

관광외식산업학과



스마트융합대학원  
류기환 교수

도시계획부동산학과



스마트융합대학원  
고진수 교수

바이오헬스융합학과



산학협력단  
조용천 교수

메타융합콘텐츠학과



정보과학교육원  
황치곤 교수

교학팀

교학팀장  
김대식

직원  
이규미

# I. 현황분석 - 현황: 학과 및 학생 현황

2022년 1학기 기준 (단위: 명)

학과 및 전공	1학기	2학기	3학기	4학기	5학기	계
게임학과	3	3	2	0		8
관광산업전공	0	1	0	2		3
관광외식산업학과	6	7	4	0		17
도시계획부동산학과	5	4	9	1		19
뷰티융합전공	0	0	0	1		1
스마트시스템학과	13	8	7	4		32
의료기기산업전공	0	2	3	0		5
바이오헬스융합학과	6	2	1	0		9
메타융합콘텐츠학과	3	0	0	0		3
계	36	27	26	8		98

# I. 현황분석 - 현황: 학과 및 학생 현황

## 6개 학과 개설

- 6개 학과 [스마트시스템학과, 게임학과, 도시계획부동산학과, 관광외식산업학과, 바이오헬스융합학과, 메타융합콘텐츠학과]

### 스마트시스템학과

- 정보시스템전공
- 실감콘텐츠기술전공
- 데이터사이언스전공

### 게임학과

- 게임학전공

### 도시계획부동산학과

- 도시계획부동산전공
- 부동산자산관리전공
- 스마트도시부동산전공

### 관광외식산업학과

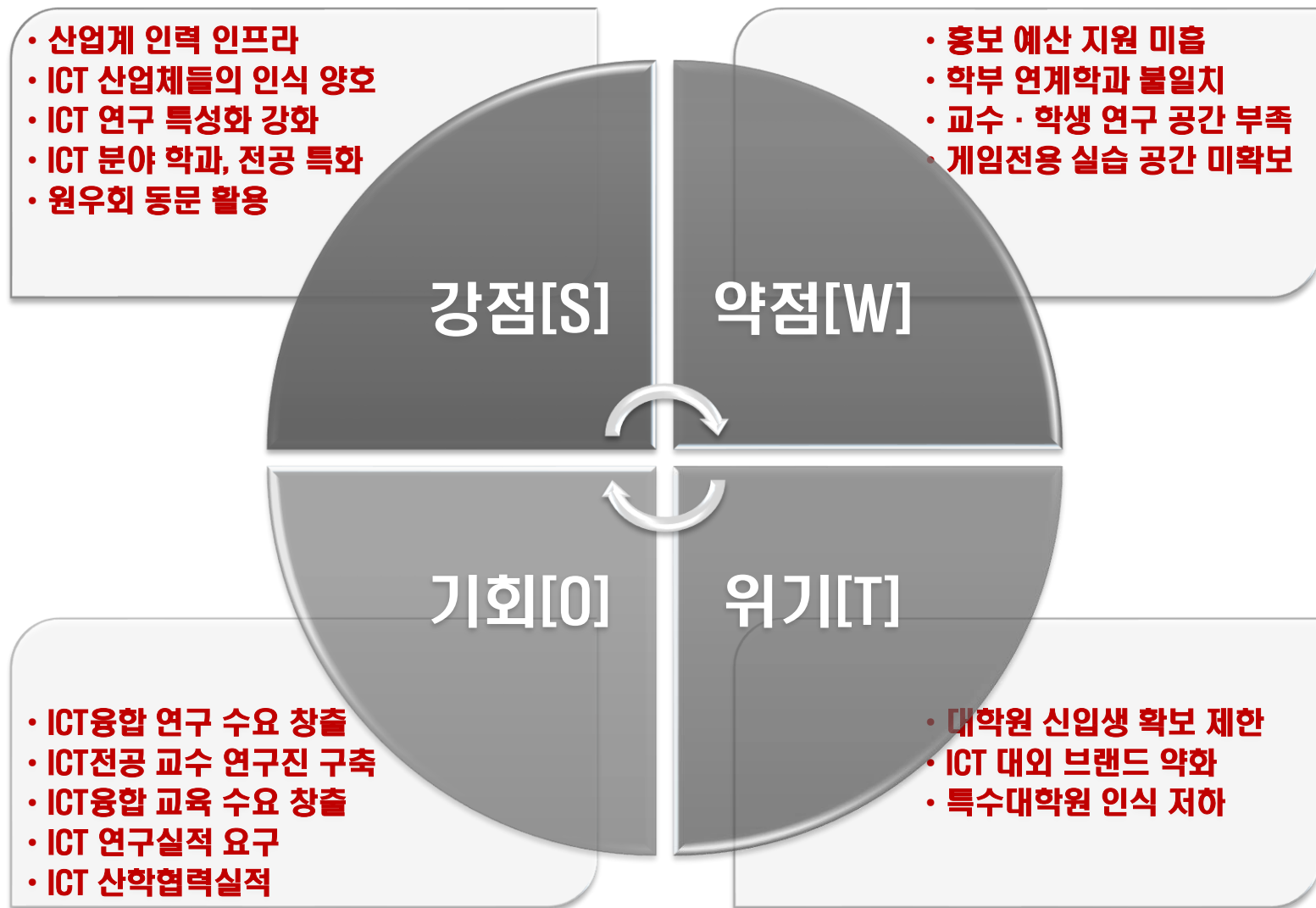
- 관광산업전공
- 외식산업전공

### 바이오헬스융합학과

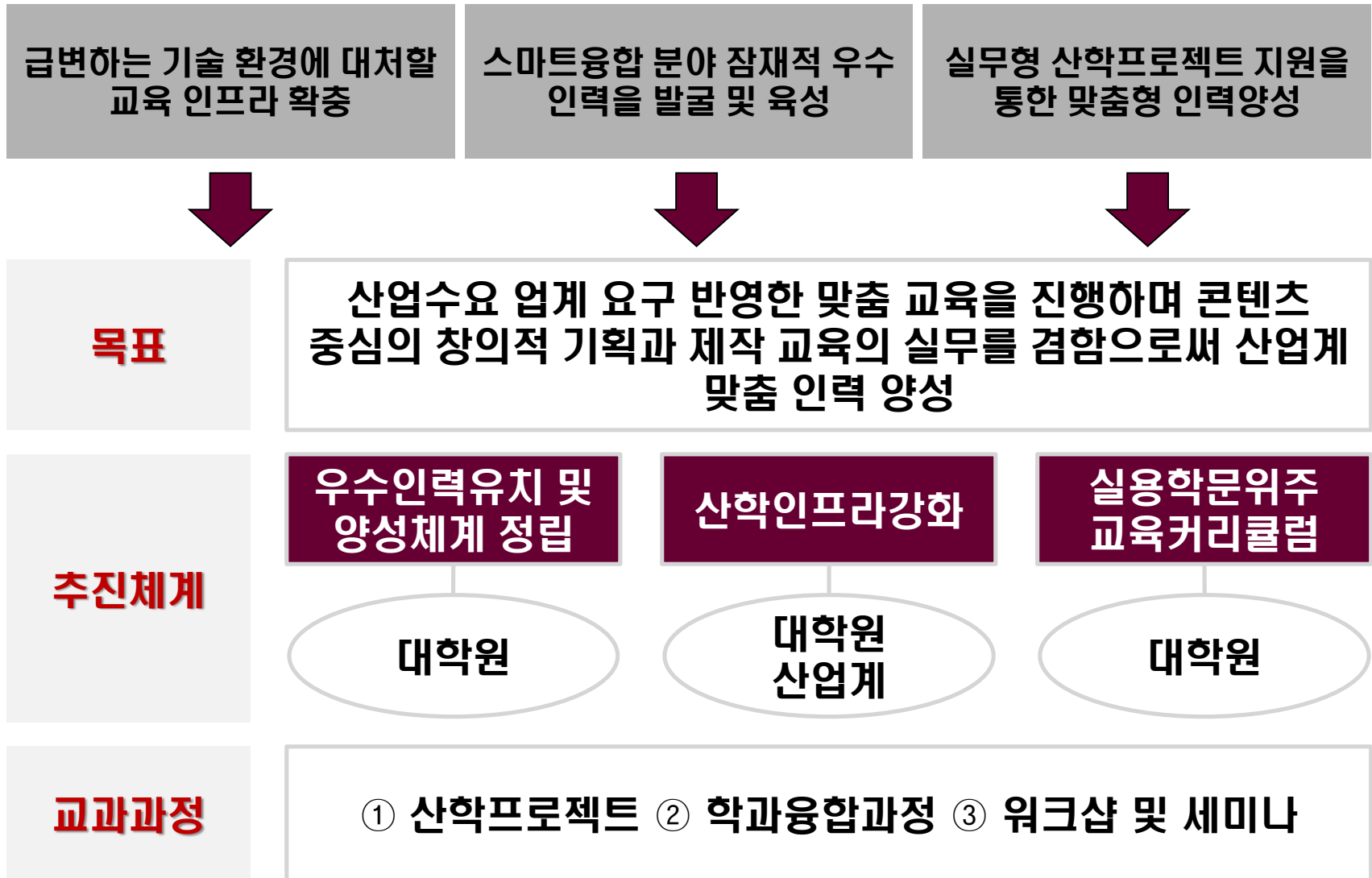
- 스마트바이오헬스융합전공
- 의료기기산업전공

### 메타융합콘텐츠학과

# I. 현황분석 – SWOT 분석



# II. 발전전략 – 핵심목표



## II. 발전전략 – 추진체계

### 제안 1 : 우수 신입생 유치 및 인력양성 체계 정립

- 산업계 수요 조사에 따른 인력 양상 체계
- 공공기관 및 대기업 임직원 유치 : 우수인력 산업계 추천 유도
- 정보과학교육원 학점은행제 연계 우수 학생 유치
- 교직원, 겸임교수, 외래강사 등을 통한 홍보 강화
- 장학금 지원 등 수혜 방안 강구

### 제안 2 : 우수 교원 및 실무형 강사 확보

- 교강사 실적 및 평가 결과 반영
- 대학 학부 연계 전임교원 활용
- CEO 겸임교수 및 외래강사 임용

## II. 발전전략 – 추진체계

### 제안 3 : 탄력적 전공 운영

- 시대적 트렌드 적극 수용
- 융합 분야의 학문 추구
- 광운 강점의 전공 모색
- ICT 분야 전공의 확대, 틈새시장 지향

### 제안 4 : 교과과정의 특성화

- 수요자 중심 과목 개설 : 산업계 수요 조사 必
- 재교육형 실무 위주 과목 개설
- 프로젝트 기반의 교육 커리큘럼 확대



## II. 발전전략 – 추진체계

### 제안 5 : 산학 연계 프로그램 활성화

- 정부기관 및 기업체와의 연계 모색
- 산업체 연계 프로그램 지원 활성화
- 기관 발주 프로젝트 수주 활용
- 프로젝트 결과물 도출에 따른 홍보 및 지원
- 프로젝트 필요 기반 인프라(장비, 공간 등) 구축
- 산업계, 학계, 연구기관 MOU에 따른 인프라 강화
- 프로젝트 수행에 따른 투자 유치 및 발전 기금 체계화

### 제안 6 : 대학원 동문회 활성화

- 동문회 창립: 2010년 3월 29일
- 정기 모임 활성화
- 원우회 대학원 발전 기여 유도

# II. 발전전략 - 추진체계



# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(스마트시스템학과)

## 교육 목표

### 스마트시스템학과 교육목표

광운대학교 스마트융합대학원 스마트시스템학과는 ICT 융합 기술 분야의 기술혁신을 이끌고 갈 전문인 양성을 목표로 한다. 인간의 정보요구와 정보 활용을 이해하고, 우리 사회에서의 정보의 역할을 파악하며, 문화를 이해하는 스마트 인프라 설계에 교육 중점을 둔다. 정보시스템, 데이터사이언스, 실감콘텐츠기술 세부 전공 구성을 통해 지능정보, 콘텐츠, 연결, 시스템, 인간에 대한 융복합 교육을 목표로 한다.

## II. 발전전략 - 학과(전공)별 발전계획(스마트시스템학과)

### 학과전공소개



#### 정보 시스템

모바일 시스템, 임베디드 시스템, 컴퓨터 시스템, 네트워크, 데이터베이스, 정보보호, 웹 소프트웨어 등 컴퓨터 관련 하드웨어와 소프트웨어 이론과 응용을 학습하고 실습을 통하여 정보시스템 전문인력 양성



#### 데이터 사이언스

딥러닝, 기계 학습, 관계 및 논리적 분석, 인공지능, 통계적 분석 등 대용량 데이터로부터 통찰력과 지식을 얻고 추리하기 위한 과학적 방법론 학습을 통해 데이터사이언스 전문인력 양성



#### 실감 콘텐츠기술

실감기술을 이해하고 응용할 수 있는 전문 인력 양성을 목표로 3D, VR, AR, 홀로그램 기술 원리 및 현황에 대해 교육하고, 실습을 통해 다양한 실감 콘텐츠기술 전문인력을 양성

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(스마트시스템학과)

## 주요 교과목

전공명	주요교과목
정보시스템전공	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 데이터시스템특론</li> <li>· 고급C프로그래밍</li> <li>· 마이크로프로세서특론</li> <li>· 모바일인터넷프로그래밍</li> <li>· 시맨틱웹서비스</li> <li>· 소프트웨어개발방법론</li> <li>· 클라우드와 빅데이터</li> <li>· 운영체제</li> </ul>
데이터사이언스전공	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 데이터사이언스 특론</li> <li>· 데이터 마이닝</li> <li>· 데이터베이스시스템</li> <li>· 비정형데이터분석</li> <li>· 딥러닝 분석</li> <li>· 데이터시각화</li> <li>· 비즈니스어널리틱스</li> </ul>
실감콘텐츠기술전공	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 실감디스플레이</li> <li>· 휴먼컴퓨터인터페이스</li> <li>· VR/AR콘텐츠</li> <li>· 홀로그램제작세미나</li> <li>· 디지털홀로그래피</li> <li>· 실감영상콘텐츠제작세미나</li> <li>· 실감영상정보처리</li> <li>· 실감영상휴먼팩터</li> </ul>

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(스마트시스템학과)

## 핵심 목표

IT 융합 기술 분야의 기술혁신을 이끌고 갈 전문 기술 인력을 양성

인간의 정보요구와 정보 활용을 이해하고, 우리 사회에서의 정보의 역할을 파악하며,  
문화를 이해하는 정보 인프라 설계



지능정보

콘텐츠

데이터

시스템

인간



### 세부전공분야

정보시스템전공	데이터사이언스	실감콘텐츠기술
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 광운대 IT 우수 인프라</li> <li>· 정보과학교육원 관련 학과</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 광운대 IT 우수 인프라</li> <li>· 4차산업혁명</li> <li>· 타전공 및 산업 융복합 적용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 광운대 3D, 홀로그램 분야 우수 인프라 구축</li> </ul>

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(스마트시스템학과)

## 학과발전계획

### 광운대학교 강점인 전자공학, 통신, 실감미디어 산업 콘텐츠 특화

- 4차 산업혁명 및 정보과학교육원 관련학과 유사 전공 및 광운대학교 우수한 ICT 인프라 관련 전공 확대
- 실감 미디어 콘텐츠 제작 기술 선도

### 타전공 융복합 교육 커리큘럼의 차별화

- 게임, 부동산, 관광, 뷰티, 의료 전공과의 연계 커리큘럼 강화
- 팀티칭 ICT융합프로젝트 과목으로 타 전공 연계

### 학과 홍보

- 정보과학교육원 및 관련 산업체 홍보
- 현재 연구 중심의 산업 형성이 이루어짐에 따라 관련 학회 및 포럼 홍보

## II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(게임학과)

### 교육목표

#### 게임학과 교육목표

본 학과에서는 공학, 예술학, 인문사회학 등의 총체적인 기술 융합인 게임의 학문적 연구 및 산업적 연구와 개발을 위한 전문 학습 및 교육 등의 내용 속성을 학습하고 연구하여 경쟁력과 상업성을 갖춘 콘텐츠의 기획 및 제작과 더불어, 재미있는 게임 요소를 활용하여 교육, 훈련, 치료 등의 목적성을 가진 콘텐츠 제작 인력을 양성하는 것을 목표로 한다.



# II. 발전전략 - 학과(전공)별 발전계획(게임학과)

## 학과전공소개



### 게임학 전공

게임 산업은 국내시장규모 11조, 수출 6조를 넘어선 엄청난 부가가치를 창출하는 산업으로 각광받고 있다. 엔터테인먼트 산업은 경제적인 측면뿐만 아니라 문화적인 측면에서도 사회 전반에 미치는 파급 효과가 크기 때문에 국가 차원에서 이를 육성 발전시키는 것이 시급한 실정이다. 게임학 전공은 이러한 추세를 반영하여 향후 게임업계, 학계에서 필요로 하는 게임소프트웨어와 디자인 분야의 전문 인력 양성 한다.



### 스마트러닝 전공

스마트교육의 정의는 21세기 학습자들의 역량을 강화하기 위한 지능형 맞춤형 학습체계를 의미하며, 교육환경, 교육내용, 방법, 교육체제의 혁신을 위한 동력이라고 할 수 있다. 현대 사회의 학생들에게 문제시 되고 있는 인터넷 과다 사용을 스마트교육을 통해 긍정적인 방향으로 전환하여 인터넷을 유용하게 활용할 수 있도록 유도하는 것에 목적을 둔다. 스마트교육은 자기 주도적(Self-directed), 흥미(Motivated), 수준별 학습(Adaptive), 풍부한 자료(Resource free), 정보기술활용(Technology embedded)의 학습체제를 의미하며 스마트 기기를 활용하는 것을 권장하는 교육이 아닌 인터넷을 통해 유용한 정보를 얻는 등의 정보능력향상을 목표로 하는 교육이라고 할 수 있다. 이를 위한 콘텐츠를 설계, 기획, 제작하는 중. 고급인력양성을 기본 목표로 하고 있다.

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(게임학과)

## 주요 교과목

### 게임학 전공

- 1 게임학의 이론
- 2 게임문화론
- 3 게임기획론
- 4 게임기술론
- 5 게임분석론
- 6 게임소재론
- 7 게임그래픽 세미나
- 8 게임 고급 프로그래밍
- 9 게임디자인론
- 10 재미이론
- 11 게임스토리텔링
- 12 게임사운드
- 13 게임산업과 법제도연구
- 14 게임제작프로젝트 1, 2

### 스마트러닝 콘텐츠 전공

- A 스마트(e)러닝의 이해
- B 교수학습설계
- C 게임기반학습의 이해
- D 교수학습심리학
- E 에듀테인먼트 이해와 활용
- F 콘텐츠 산업과 마케팅
- G 콘텐츠미디어아트
- H 기능성 게임 세미나
- I 창의적 콘텐츠 발상
- J 교수학습콘텐츠 설계  
교수학습콘텐츠 제작

## II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(게임학과)

### 핵심 목표

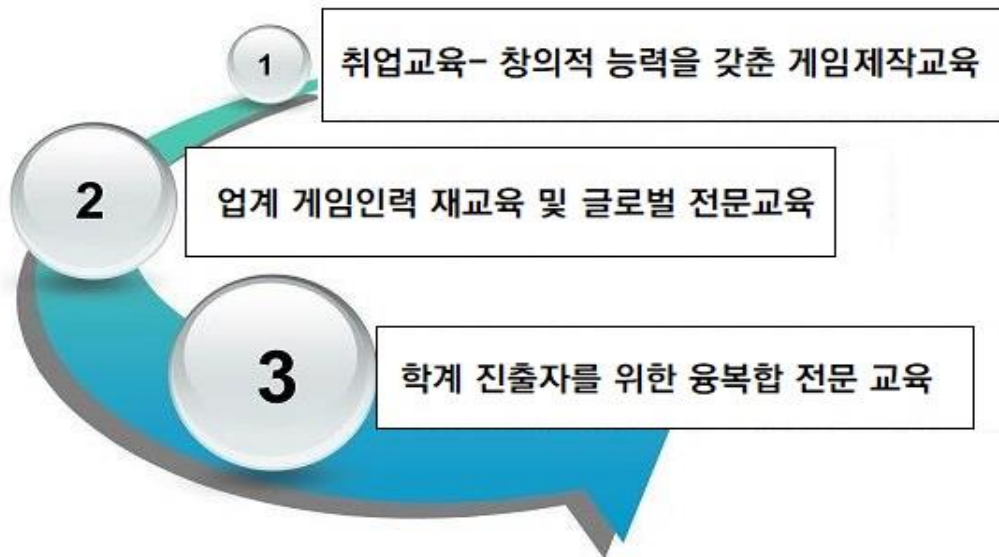


# II. 발전전략 - 학과(전공)별 발전계획(게임학과)

## 추진계획

### 4 차산업혁명과 스마트기술에 기반한 미래형 인간중심의 기능성 게임

창의 현장중심 미래를 위한 전문인력 양성 교육



# II. 발전전략 - 학과(전공)별 발전계획(게임학과)

## 학과발전계획

### 추진 계획

#### 입학

- 학과 홍보 계획 마련

#### 학업 · 연구

- 교육 인프라 마련
- 업계 경력 교·강사 확보
- 연구와 개발에 의한 교육 질적 향상
- 연구실 운영 및 국가 R&D 참여
- 산학 연계 교육과정 혁신

#### 취업

- 게임 산학 네트워크 마련하여 취·창업 추천 및 활성화

### 스마트 기술 기반 교과 개편

- 블록체인
- 빅데이터
- 사물인터넷
- VR/AR 기술
- AI 기술
- 증강인간 기술
- 센서 기술
- 생체인식 기술

**인문·예술·공학 기술을 융합한 미래형 인간 중심 게임 개발 인력 양성**

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(관광외식산업학과)

## 교육 목표

### 관광외식산업학과 교육목표

21세기 글로벌 시대는 IT기술의 발달로 인해 관광외식산업의 환경은 그 어느 때보다도 급변하고 있다. 관광산업의 경제적 효과를 인식한 각국 간의 관광객 유치 열기는 다양화되고 있으며 무한서비스 경쟁시대를 맞이한 외식산업은 IT와의 융합을 통해 산업 비중은 날로 증가하고 있다.

미래 고부가가치 산업인 관광외식산업의 서비스와 IT기술과 자원의 복합을 통해 새로운 가치체계를 창출하고, 관광외식산업과 IT분야와의 융합을 통해 관광외식상품의 기획, 개발 및 마케팅전략 개발을 위한 전문가 양성을 목표로 하고 있다.

## II. 발전전략 - 학과(전공)별 발전계획(관광외식산업학과)

### 학과전공소개

I

#### 관광산업전공

융·복합콘텐츠를 둘러싼 산업 트렌드의 변화에 따른 실감형 융복합콘텐츠(IT산업, 관광, 문화, 호텔) 분야의 창의적 전문 인력 양성

II

#### 외식산업전공

4차 산업혁명의 핵심 분야인 차세대 융·복합콘텐츠 활용을 확대할 IT기반의 융·복합 콘텐츠(IT산업, 외식, 프랜차이즈산업)등 산업 확충에 필요한 전문 인력 양성

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(관광외식산업학과)

## 주요 교과목

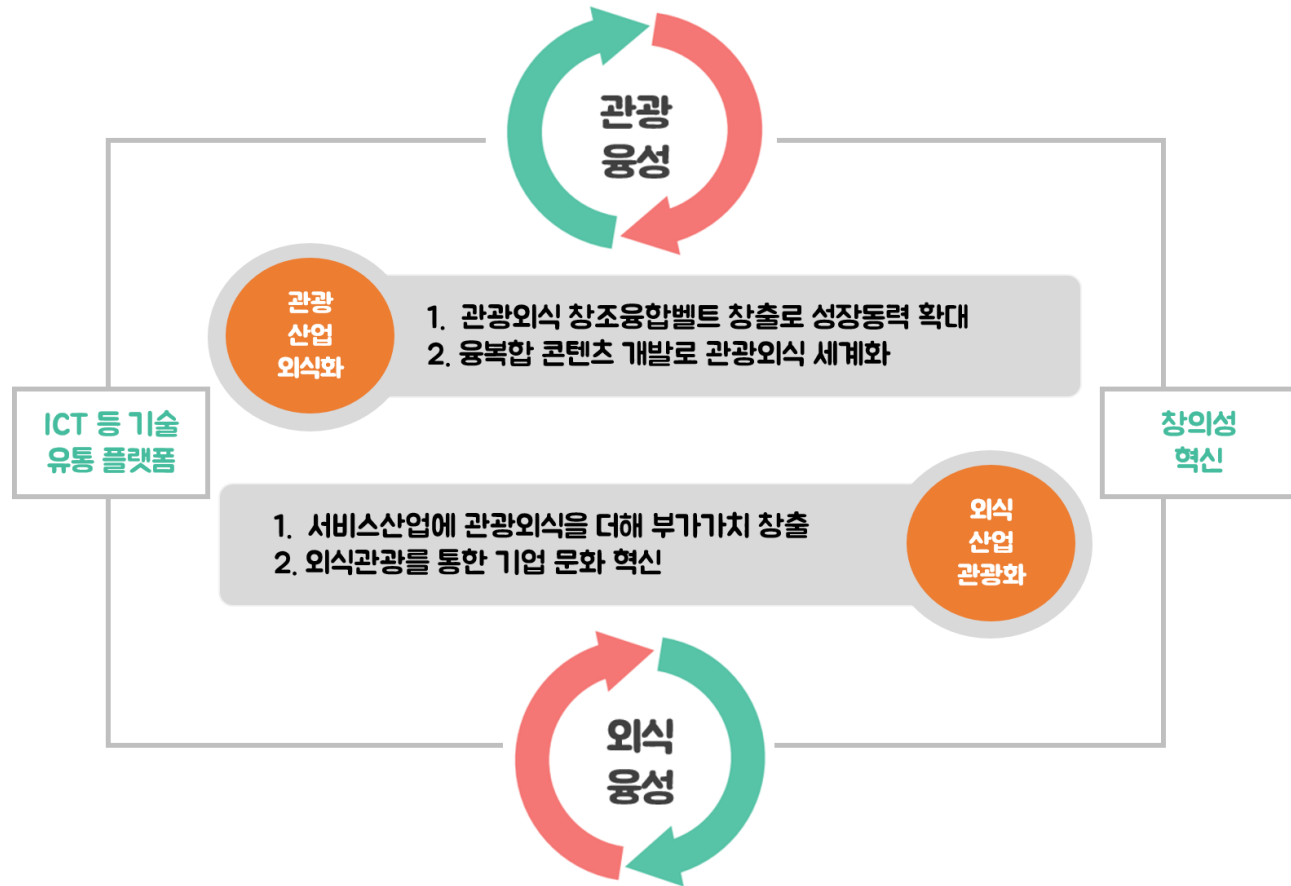
주요 교과목	
	관광마케팅연구
	관광콘텐츠연구
	관광행동연구
	호텔경영연구
	호텔산업트렌드분석
	호텔외식경영전략연구
	외식프랜차이즈경영론
	MICE산업연구
	관광연구방법론
	융복합관광정책세미나
	리조트산업연구
	관광산업과 IT

IT관련 교과목	
	ICT 관광서비스
	관광산업빅데이터
	관광ICT플랫폼
	관광정보클라우드시스템
	관광웹서비스콘텐츠연구
	ICT플랫폼마케팅연구
	앱기반의관광산업
	서비스사이언스론
	관광플랫폼구축방법론
	관광IT컴퓨팅개론



# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(관광외식산업학과)

## 핵심 목표



# II. 발전전략 - 학과(전공)별 발전계획(관광외식산업학과)

## 추진계획

ICT 융·복합

**AR/VR**

현실과 가상이 융합된 증강 현실  
과 현실처럼 보이는 가상현실을  
이용하여 관광외식정보를 실감  
나게 느낄 수 있게 제공

**BIG DATA**

서비스 사이트를 통해 수집된  
데이터와 관광객의 행위에 기  
반한 경험, 데이터와 관광외  
식에 영향을 미치는 외부 데이  
터들을 분석하고 활용

관광외식산업 기획 제작자, 지자체 문화·관광·외식등 컨설팅 기획자,  
공연전시기획, 관광산업, 호텔산업, 외식산업, MICE산업,  
융복합 콘텐츠 디자이너 및 개발자, IT기반의 융복합 플랫폼 설계자  
디지털 문화 유산 콘텐츠 기획자, 교육자 및 출판(e러닝, e북) 분야 의 전문가 양성

# II. 발전전략 - 학과(전공)별 발전계획(관광외식산업학과)

## 학과발전계획

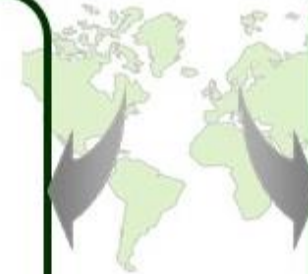
### 빅데이터의 필요성

- 외국 관광객의 증가에 따른 다각적 분석 필요
- 관광외식 환경의 빠른 변화에 따른 고속 분석 필요
- 이종 데이터에 대한 수집/분석 기술 발달
- 공동데이터에 대한 관리 효율성 재고 필요
- 관광외식 활동 전반에 대한 데이터 수집

### 빅데이터의 관광외식정보 활용

#### 비정형분석

관광정보  
숙박정보  
음식점 정보  
관광민원데이터  
관광리뷰데이터  
지자체 정보  
여행사 정보  
여행 뉴스



#### 정형분석

회원정보  
로그 데이터  
GPS  
카드사용내역  
환율 정보  
기상 정보  
여행 가격 정보  
유동인구 정보  
유가 정보

질의자등응대, 관광지코스, 행사, 관광외식정보 검색,  
관광 경비 추산, 마케팅자료 활용

**융·복합콘텐츠를 통한 관광·외식산업 선도 학과로 도약**

## II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(도시계획부동산학과)

### 교육목표

#### 도시계획부동산학과 교육목표

1. 도시계획부동산학과는 전자정보통신과학기술의 융합에 기반한 스마트도시의 조성, 관리, 운영을 통해 미래가치 창출을 목표로 함
2. 도시 쇠퇴 및 노후화에 따라 새로운 성장동력으로 부상하고 있는 도시재생분야의 융합형 미래 도시부동산 전문가 양성을 목표로 함

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(도시계획부동산학과)

## 교육목표

### 도시계획부동산학과 소개

- 도시계획부동산학과는 기존 도시 자산의 효율적 관리를 다루며, 도시 인구 증감에 탄력적 대응을 위해 도시 부동산 인프라에 정보통신기술(ICT)을 융합하고자 함
- 이를 위해 사물인터넷(IoT: Internet of Things), 인공지능(AI), 빅데이터 솔루션, ITS 등 최신 정보통신기술에 기반하여 경제적 효율과 환경적 지속가능성, 편리하고 안전한 삶을 제공하고자 함
- 세부전공으로 도시계획부동산전공, 부동산자산관리전공, 스마트도시부동산전공으로 구성

# II. 발전전략 - 학과(전공)별 발전계획(도시계획부동산학과)

## 전공소개



### 스마트도시 부동산 전공

인구 감소시대의 스마트도시는 쇠퇴한 도시재생을 위한 ICT융합적 접근이 필요하며, 단기간에 대규모 공급된 주택부동산은 리모델링 기법과 정보통신기술을 활용하여 부동산의 부가 가치를 극대화할 수 있는 융합적 접근이 필수적임. 인구구조변화와 고령화에 대비한 기존 스마트홈과 의료기관의 연기술 등을 확보할 수 있는 통합형 도시부동산전략을 탐색한다.



### 도시계획 부동산 전공

스마트도시를 구축하기 위해서는 정보통신기술에 대한 지식뿐 아니라 도시공학의 기초로서 공공 영역의 도시계획과 민간 영역의 부동산 개발에 대한 지식과 정보매체를 통한 새로운 도시공간(스마트홈, 스마트공장, 스마트빌딩 등)의 개발, 발전, 쇠퇴, 재생에 대한 이해와 미래 대응방안을 탐색한다.



### 부동산자산 관리 전공

부동산분야의 미래는 정보통신기술을 활용한 도시 인프라에 대한 정보화가 필수. 공공데이터 개방을 통해 부동산자산의 효율적 관리방안을 탐색하고, 이를 통해 오프라인에 존재하는 다양한 용도의 복합화, 수정/수직적 분화 및 스마트서비스 효율화(O2O(online to offline), O4O(online for offline))및 금융공학기법에 대한 방법론과 전략을 탐색하고 전략을 탐색하고 특화 전문기틀 배출한다.

## II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(도시계획부동산학과)

### 발전계획

#### ICT 융·복합

도시계획부동산학과는 4차산업혁명의 중심에 있는 스마트도시의 조성, 관리, 운영을 위한 전문 인력을 양성하며, 도시재생분야의 융합형 미래 도시부동산 전문가 양성을 위한 이론 교육뿐 아니라 실무 차원의 교육기회를 창출

도시계획부동산학과는 청년창업과 도시재생의 허브 역할을 위한 캠퍼스타운의 조성 및 거점센터/ 추진단(CRC)의 운영, 커뮤니티 비즈니스 및 주민공모사업 등 프로그램 운영과 모니터링에 이르기까지 실무 차원의 교육도 병행함

도시계획부동산학과는 노후화된 지역과의 상생을 통한 발전을 도모하고, 차별화된 대학가 가치/브랜드를 생성하며, 기술기반 창업을 유도함으로써 태릉/석계권역 경춘선축 지역상생-기술창업 클러스터 조성에 중추적 역할을 수행

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(바이오헬스융합학과)

## 교육목표

### 바이오헬스융합학과 교육목표

다학제간 창의적 융복합 교육과 연구를 통하여 융합적 사고 능력을 함양하고 동시에 국제화 시대에 맞는 전문 지식을 갖춘 글로벌 창의리더 및 ICT 기반을 둔 K-바이오, K-뷰티 분야 융합 전문 인력 양성을 목표로 하고 있습니다.



# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(바이오헬스융합학과)

## 학과전공소개

### 스마트바이오 헬스융합전공

스마트 디지털 기술이 의료 분야에 빠르고 광범위하게 접목되고 있으며, 이에 따라 헬스케어 생태계 내에서 다양한 인재 발굴 및 양성이 필요하다. 본 전공은 ICT 기반을 둔 K-바이오 융합 전문 인력 양성을 목표로 하며, 스마트 헬스케어 기반 기술을 학습한다.

### 의료기기 산업전공

본 전공은 바이오디자인과 의공학을 모두 이해할 수 있는 전문 인력을 양성하는데 목적을 둔다. 의료기기의 기획, 설계, 개발, 관리, 성능평가, 인증 등 제반 기술을 다루며, 실무 중심 수업을 통하여 융합형 인재를 양성한다

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(바이오헬스융합학과)

## 주요 교과목

### 스마트바이오헬스융합전공 주요 교과목

	의료영상처리
	생체신호처리
	디지털헬스케어
	전임상 생물학적 안전성 평가론
	생체재료와 조직공학
	전자바이오이해
	생명공학기술
	융합식품학과기술
	자연과학과 ICT 사회

### 의료기기산업전공 주요 교과목

	바이오디자인 I
	바이오디자인 II
	의료기기산업 I
	의료기기산업 II
	의료기기 산업규제 I
	의료기기 산업규제 II
	의료기기 산업규제 III
	의료기기 산업규제 IV
	의료기기 혁신 제품화 I
	의료기기 혁신 제품화 II
	의료기기 혁신 제품화 III
	의료기기 혁신 제품화 IV

## II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(바이오헬스융합학과)

### 핵심목표

#### VISION

선도형 바이오/헬스 산업 전문가 양성

#### 교육목적

바이오/헬스 산업을 이끌 글로벌 혁신리더 배출을 위해 **다학제간 융합지식이 함양된 전문 인재 양성**

#### 교육목표

전인적인 인성을 갖춘 전문가 양성  
세계적 안목의 혁신리더 양성  
**실무능력 글로벌 전문성을 갖춘 전문가 양성**

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(바이오헬스융합학과)

## 추진 계획

### Next, Digital Healthcare

- 전세계 의학 및 의학산업 분야의 패러다임이 전통적인 질병의 치료 및 진단에서 건강 관리의 시대로 변화.
- 정보통신기술의 발달로 헬스케어와 ICT 기술융합의 활용이 증가
- 디지털 헬스케어 시장은 수명 연장 및 개인 건강에 대한 관심의 지속적 증가로 더욱 확대
- ICT기술을 이용하여 효율적이고 편리한 솔루션을 제공함으로써 헬스케어 산업내 활용도를 높이며 지속적 성장 예상
- 바이오헬스융합학과는 Healthcare Big Data를 활용한 개인맞춤형 정밀의학 구현을 위한 연구에 중점
- 의료 정보의 Digital화, Interoperability, 기관간 연계된 Data 및 분석 역량에 대한 니즈 증대로 인한 전문인력의 양성을 추진

# II. 발전전략 - 학과(전공)별 발전계획(바이오헬스융합학과)

## 학과발전계획

40% 지원

기업

R&D 성과  
기술력 확보  
노사협력



30% 지원

대학

산학협력  
현장교육  
실용학부

# 바이오헬스산업

기업 + 지자체 + 대학 → 협력

지자체

청년지원  
신뢰성 확보  
지역 이탈방지

10% 지원

혁신  
인재  
양성

개인  
학위 취득  
자아실현  
R&D 집중  
10%

KWANGWOON  
UNIVERSITY

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(메타융합콘텐츠학과)

## 교육 목표

### 메타융합콘텐츠학과 교육 목표

1. 융복합화,스마트화,3D/VR/AR 실감화 등과 같이 급격한 트렌드 변화에 신속히 대응하고 글로벌 경쟁력을 강화하기 위해서 종합적이고 체계적인 콘텐츠 고급 기획,제작 인재 양성을 목표로 한다.
2. 현장 수요에 부응하는 콘텐츠 전문 인력 및 산업인력 고도화와 창의적이고 융복합적인 있는 인력을 양성을 목표로 한다.
3. 기존기술과 기존기술의 접목, 기존기술과 IT기술의 접목을 통한 고도화, 집중화를 통한 새로운 콘텐츠 생성할 수 있는 인력 양성을 목표로 한다.

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(메타융합콘텐츠학과)

## 학과전공소개

### 메타융합 콘텐츠학과

미래 핵심 산업이 될 융합콘텐츠 분야의 미래지향적 글로벌 인재 양성을 목표로 한다. 미디어, 교육, 관광, 도시산업 등 다양한 분야에서 인문-기술-디자인 융합이 이루어지고 있으며, 현실의 확장공간인 메타버스에 기반을 둔 산업 환경의 변화가 이루어지고 있다. 이에 따른 새로운 패러다임에 부합하는 융합 콘텐츠 분야의 학문적 및 상업적 기술에 대해 연구한다.

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(메타융합콘텐츠학과)

## 주요 교과목

### 메타융합콘텐츠학과 주요 교과목

콘텐츠 기획론

콘텐츠학 기술론

인문콘텐츠학

컴퓨터 그래픽스

에듀테인먼트학 세미나

콘텐츠제작실무프로젝트

디지털콘텐츠디자인연구

메타버스 연구

교육콘텐츠 제작 실무

OSMU세미나



## II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(메타융합콘텐츠학과)

### 교육 목표

#### VISION

산업인력 고도화와 글로벌 경쟁력 있는 인재 양성

#### 교육목적

콘텐츠산업을 이끌 글로벌 혁신리더 배출을 위해  
다학제간 융합지식이 함양된 전문 인재 양성

#### 교육목표

시스템을 혁신하고 산업 전반에 창조성을 높이고  
실무능력 글로벌 전문성을 갖춘 전문가 양성

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(메타융합콘텐츠학과)

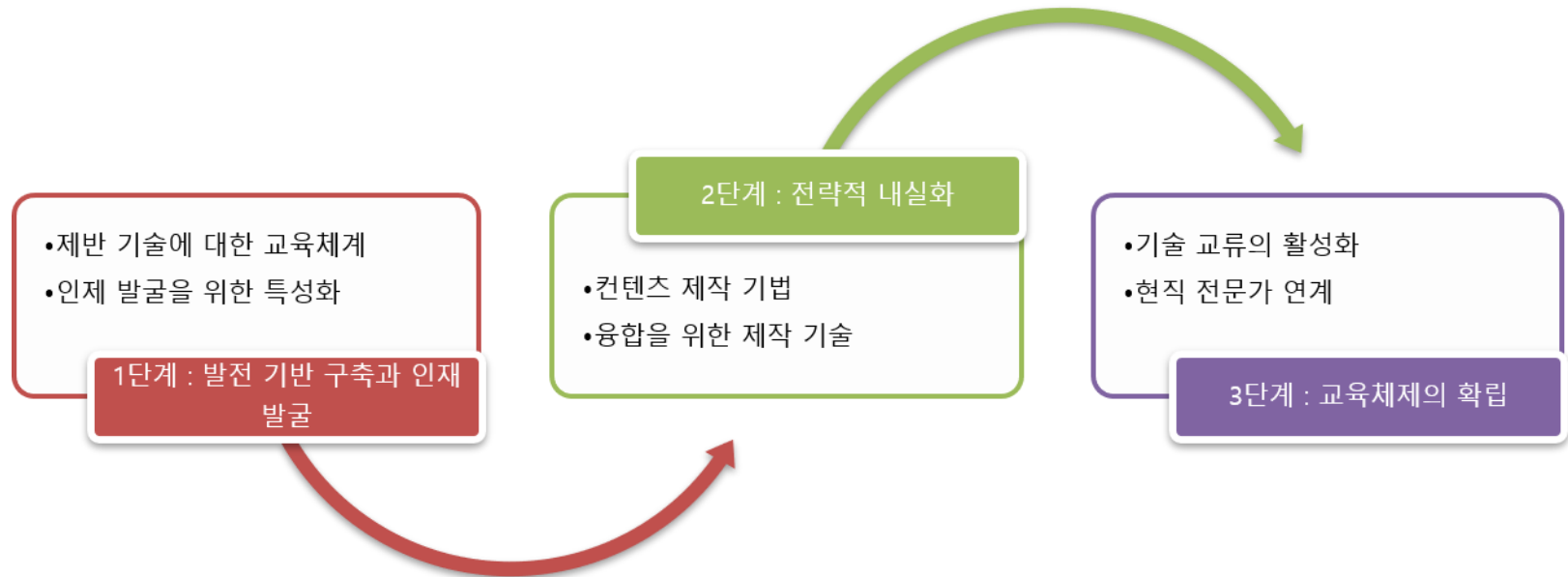
## 추진 계획



- 사회과학의 이해
- 정보기술, 인공지능, 메타버스의 이해
- 교육적 요소 포함
- 멀티미디어 콘텐츠 제작 및 운영
- 인재를 양향할 수 있는 프로그램 운영

# II. 발전전략 – 학과(전공)별 발전계획(메타융합콘텐츠학과)

## 학과발전계획



# III. 기대성과

우수 신입생 유치 및  
인력양성 체계 정립

우수 교원 및 실무형  
강사 확보

탄력적 전공 운영

교과과정의 특성화

산학 연계 프로그램  
활성화

대학원 동문회  
활성화



지속 가능한 발전

산업계 기여 활성화

실용 학문적 성과