

소프트웨어중심대학사업단

2023년 1학기 클래스프로젝트 과제 모집 안내

1. 목적

- ☐ SW중심대학 참여 학과 학생들이 교과목 운영과 연계된 프로젝트 진행을 통해 습득한 전문지식을 바탕으로 산업체(또는 사회)에서 도출된 문제를 해결하기 위해 학생들 스스로 설계, 제작, 평가하고자 함.
- ☐ 창의성과 실무능력, 팀워크, 발표 역량을 보유한 전문 인력을 육성하고자 함.

2. 대상

- ☐ 참여 대상 : SW중심대학 참여 학과의 2, 3, 4학년 재학생
- ☐ 운영 교과목 :

| NO | 개설학과 | 학년 | 교과목번호 | 교과목명 | 담당교원 | 분반 |
|----|----------|----|--------|-------------|-------------|-----|
| 1 | 소프트웨어학과 | 4 | 310481 | 캡스톤디자인1 | 박승민/김동현/문미경 | 101 |
| 2 | | 4 | 310481 | 캡스톤디자인1 | 김선용/이상걸/최봉준 | 102 |
| 3 | | 3 | 322674 | 소프트웨어개발실습3 | 김동현 | 101 |
| 4 | | 3 | 322674 | 소프트웨어개발실습3 | 김동현 | 102 |
| 5 | 정보보안학과 | 4 | 310475 | 캡스톤디자인1 | 장원태 | 101 |
| 6 | | 3 | 310474 | 정보보안프로그래밍 | 이훈재 | 101 |
| 7 | 인공지능응용학과 | 4 | 311312 | 인공지능응용프로젝트1 | 황기현 | 101 |
| 8 | | 3 | 326941 | 웹서버프로그래밍 | 정상중 | 101 |
| 9 | 컴퓨터공학과 | 4 | 310481 | 캡스톤디자인1 | 석현태 | 103 |
| 10 | | 3 | 322626 | 모바일프로그래밍 | 김남우 | 101 |
| 11 | 게임학과 | 4 | 310764 | 융합프로젝트2 | 주우석/이병춘 | 101 |
| 12 | | 3 | 310766 | 게임프로젝트2 | 이정민/진형우 | 101 |

3. 운영내용

- ☐ 내용
 - 교과목 운영과 연계된 프로젝트로 진행
 - S/W 연관 개발 결과 필수, 자율적으로 개발 및 결과물을 도출
 - 담당 교수님께서 매칭한 기업에서 자문 및 설계 멘토링 진행 후 과제 결과 평가 참여
- ☐ 참여기준
 - 동일 교과목 수강 학생으로 팀 구성(최소 1인, 최대 4인 가능)
 - 한 교과목당 학생 1인 1개 팀 참여 가능

4. 지원내용

- ☐ 과제지원비(학생)
 - 과제별 작품 기획, 설계, 제작, 수행, 성과물 도출을 위한 비용 지원
 - 지원비 상한액: 1인 팀 10만원, 2인 팀 15만원, 3인 이상 팀 20만원 (※ 인원에 따른 지원비 상한액 상이)
- 상한액 기준을 초과하여 예산이 필요한 경우, 신청서에 상세한 사유 및 산출근거를 작성하여 제출 시 검토

| 항목 | 구매 성격 |
|--------|--|
| 인쇄유인물비 | 과제를 진행하는데 필요한 인쇄(복사)에 대한 경비 지원 ※ 저작권법을 침해한 경우 지원 불가 |
| 회의비 | 과제를 진행하는데 필요한 참여원팀원 지도교수, 기업 회의 개최에 대한 경비 지원 ※ 회의 진행 후 회의록 제출 필수 / 회의록 작성 시 기업 참여 필수 ※ 회의비 1인 기준 최대 3만원 ※ 1인 팀과 2인 팀은 지원금 총액의 50% 이하, 3인 이상 팀은 지원금 총액의 40%이하로 집행 가능 ※ 다른 항목(재료비, 인쇄유인물비 등) 활용 후 집행 가능 |

