

# RIS 2차 연도 DSC 공유대학 교양 교과목 개발 공모 안내

## I 추진배경 및 목적

- ☐ 4차 산업혁명 시대를 선도할 융·복합 미래모빌리티 전문인력 양성을 위한 공통기초 교양교육과정 체제 확립
- ☐ 대과제별 맞춤형 역량 강화를 위한 모빌리티 공통기초 및 교양 교과목 개발
- ☐ 사회가 요구하는 다양한 사회, 문화적 문제를 이해하고 해결할 수 있는 인재 양성
- ☐ 지자체-지역기업체-대학을 연계하는 네트워크 기반을 마련하고 현장 맞춤형 실무 교육 및 특성에 맞는 교수학습법(플립드 러닝, 블렌디드 러닝 등)을 적용하여 학습자의 교육효과 제고

## II 사업 개요 및 추진 일정

- ☐ 사 업 명: RIS\* 2차 연도 DSC 공유대학 교양 교과목 개발
  - \* 지자체-대학 협력기반 지역혁신사업(RIS: Regional Innovation Strategy)
- ☐ 추진방법: 공모를 통해 개발 콘텐츠 선정
- ☐ 개발기간: 2022. 10. ~ 2023. 2.
- ☐ 개발건수: 10개 교과목
  - 원고료(SME)는 총 13,000,000원(개발 주차 당 1,000,000원×13주차)을 지원하며 콘텐츠개발업체에서 진행
  - DSC 공유대학 및 타 대학에서의 공동활용이 가능하도록 MOOC 콘텐츠의 호환성과 편의성을 고려하여 개발
  - 제시된 공모주제 및 개발 방향을 참고하여 해당 주제에 관련된 교과목을 개발하도록 함
  - 개발 완료 후 공유대학 교양강좌로 개설·운영 시 TA 운영 등의 지원 예정

## ☐ 주요 추진일정

추진내용	추진 일정
교양 교과목 개발 공모 공고	2022. 6. 21.(화)
접수마감	2022. 7. 15.(금)
심사	2022. 7. 18.(월) ~ 7. 27.(수)
선정결과발표	2022. 7. 29.(금)
입찰공고 및 제작업체 선정	~ 2022. 9.
강의콘텐츠개발	2022. 10. ~ 2023. 2.
최종 결과물 검수 및 결과보고	~ 2023. 3.

※ 상기 내용은 대학의 업무 추진상황에 따라 변동될 수 있음

## III 신청자격 및 신청방법

### ☐ 신청자격(연구책임자): DSC지역혁신플랫폼 24개 참여대학에 재직 중인 전임교원

DSC지역혁신플랫폼 참여대학			
건양대학교	고려대학교(세종)	공주대학교	나사렛대학교
남서울대학교	대전대학교	대전보건대학교	목원대학교
배재대학교	백석대학교	선문대학교	순천향대학교
신성대학교	아주자동차대학교	우송대학교	우송정보대학
충남대학교	충남도립대학교	한국기술교육대학교	한국영상대학교
한남대학교	한밭대학교	한서대학교	호서대학교

### ☐ 신청제한

- 개발 및 운영기간 중 1개월 이상 장기출장(휴직 포함)을 계획하고 있거나, 1개월 이상 개발 및 운영을 충실히 수행하기 어려운 사유가 발생할 것으로 예상되는 경우
- 각 대학에서 자체 또는 별도 지원 사업에 의해 교과목이 개발된 교과목은 신청대상에서 제외
- 기개발된 과목과 동일한 경우 신청대상에서 제외

- ☐ 신청방법: [별첨1] DSC 공유대학 교양 교과목 개발 지원신청서 작성 후 공문접수(수신처: 충남대학교 RIS 대학교육혁신본부)
- ☐ 신청기한: 2022. 7. 15.(금)까지

## IV 평가 및 선정방법

- ☐ 평가 및 선정방법
- 공정한 평가를 위해 5인 이상의 내외부 평가위원 구성
  - 공모내용에 따른 내용과 과제 분야의 선정 기준의 적합성 여부
  - 평가결과 평균 60점 미만의 평가점수를 득한 과제는 선정대상에서 제외
  - 개발 계획서에 대해 위원회의 평가 결과 고득점순으로 과제 선정
- ☐ 평가항목 및 배점

평가항목	세부 내용
적합성 (40)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공유대학 모빌리티 융복합 교양 교과목으로서 적합한가?</li> <li>• 학문적 소양을 융복합적으로 설계하였는가?</li> <li>• 공모 주제 역량을 함양할 수 있는 콘텐츠를 포함하고 있는가?</li> </ul>
충실성 (20)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공유대학 교육 목표를 실현하기 위한 충실한 내용을 담고 있는가?</li> <li>• 강의계획서가 충실히 작성되었는가? (교과목 내용, 운영방법, 교수학습법 등)</li> </ul>
상호작용 (20)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 적절한 교수방법과 학습운영 전략을 통해 교수자와 학생 간의 상호작용을 촉진하고 있는가?</li> </ul>
창의성 (20)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기존 교과목과 차별된 창의성이 있는가?</li> </ul>

## V 공모주제 및 개발방향

- ☐ 공모주제

주제	주요 내용
비판 정신과 사회적 기술	현대사회에서 비판적 사고와 효과적인 소통을 위한 방법론을 제시, 논리적 사고를 통한 창의성과 문제해결능력을 키울 수 있는 내용
빅데이터 분석	빅데이터를 이해하고, 빅데이터를 활용한 기술 및 데이터 분석에 특화된 프로그램을

주제	주요 내용
디지털 사고	선택하여 실제 데이터의 수집부터 분석과 해석하는 과정을 학습하는 내용 자료와 통계에 기반한 분석적 사고와 시스템적 사고를 통해 문제를 분해하고 패턴을 인식해 개념화 하는 내용
기초학문 중심 인문학 콘텐츠	미래 사회에 필요한 핵심역량을 기르고 권역 내 학생들이 공동으로 활용할 수 있으며 융합적 사고를 증진할 수 있는 심도 있는 콘텐츠
인성 교육 관련 콘텐츠	초지능의 등장으로 인한 인간성 상실의 위기에 대비하기 위해 포스트 휴먼 시대의 인간, 정의에 대한 고민과 함께 바람직한 인성 교육을 위한 콘텐츠
메이커 교육	이론적 지식을 읽고 듣기만 하던 기존의 교육 방식을 벗어나 직접 아이디어를 생각해내고 직접 손으로 만지고 조작하고 경험하며 지식을 습득하는 내용
4차 산업혁명과 인간	제4차 산업혁명을 대비한 창의융합적 성격의 교과목, 사회변화에 대응하기 위한 과학기술 및 기술 교육에 관련된 내용
컴퓨팅 사고 (computational thinking)	다양한 문제를 효율적으로 해결하는 컴퓨팅사고력, 반복되는 패턴 찾기, 문제해결을 위한 해결 과정 순차 나열하기, 과정 안에서의 경우의 수를 처리하는 방법 정의)과 창의력을 기르고, 소프트웨어제작의 원리를 이해하며, 알고리즘 교육을 통한 프로그래밍을 작성하는 내용
문제해결을 위한 주제 중심 융복합	각 주제에 대한 공감(문제 인식)-정의(브레인스토밍)-고안(아이디어 도출)-개발(프로토타이핑)-시험(테스트)의 단계적 접근을 통해 SDGs(Sustainable Development Goals)를 공감하고 융합적 지식을 활용하여 문제를 해결을 위한 체제적 접근 방안을 탐구하는 내용
인공지능의 이해	인공지능이 다루는 다양한 주제와 방법론에 대하여 소개하며, 최신 방법론인 딥러닝과 기계학습에 대하여 알아봄. 인공지능과 관련된 철학적/사회적/이론적 이슈들에 대하여서도 알아보는 학습내용
글로벌 리더십	세계화 시대에 능동적으로 대처해 나갈 수 있는 글로벌 리더로 육성하기 위해 타인과 소통하면서 조화롭게 과업을 진행하는 차별화전략 설정. 조직과 자신의 비전을 설정하고 실행 방안을 만들 수 있는 방법을 학습
지식 재산과 기업가정신	지식 재산권 전반의 이해 및 이론과 실무실습 관련 수업을 운영하여 특허정보 활용능력을 함양하고, 조직관리를 위해 인간에 대한 깊은 이해와 자아정체성 등 기업가정신(Entrepreneurship)의 본질과 특성·지식·마인드를 기르는 교육
모빌리티 분야 기초 교육	4차 산업혁명 시대를 선도할 융·복합 미래모빌리티 소재부품장비·ICT 전문인력 양성을 위한 관련 기초 이론 및 실무 교육 ex) PyThon 프로그래밍, C언어기초, 확률과 통계, 기초역학, 대학수학, 회로이론, 미적분학 등

## □ 개발방향

개발 분량	주차	제작 차시	비고
총 10개 교과목	강좌당 총 13주차 (중간고사, 기말고사 제외)	1주 차별 3차시 구성 (차시 별 25분3차시=총 75분 이상)	- 한글, 영문 자막 - WEB, 모바일용
개발방향	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 참여대학 교육과정에서 접하지 못하는 교양 교과목</li> <li>- 원격수업(MOOC 수준) 방식으로 운영 가능한 교양 교과목</li> <li>- 다양한 학문영역에 대한 상호연관성을 이해하여 통합·체계화함으로써 새로운 지식 창출에 기여하는 교양 교과목</li> <li>- 급변하는 현대사회를 이해, 적응, 주도하기 위해 필요한 교양 교과목</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4차 산업혁명 시대와 사회변화에 대비한 인성 및 창의성 함양을 위한 교양 교과목</li> <li>- 학생들의 자발적인 학습 동기와 열정이 요구되는 교양 교과목</li> <li>- 온라인 실시간 비대면 학습, 프로젝트형 학습, 1대1 첨삭 지도, 실시간 토론 등 새롭고 다양한 온라인 교수-학습법을 적용한 교과목</li> </ul>
--	---

## □ RIS 1차 연도 DSC 공유대학 교양 교과목 개발 리스트

연번	연구책임자 소속 대학명	과목명	학점/시수
1	공주대학교	첨단과학기술로 지키는 충청의 문화유산	3/3/0
2	충남대학교	차세대 디스플레이가 열어갈 메타버스	3/3/0
3	목원대학교	한국문학과 문화콘텐츠	3/3/0
4	목원대학교	환경과 미래에너지	3/3/0
5	배재대학교	포스트 휴먼 시대의 세상읽기	3/3/0
6	배재대학교	호모싸나토스 : 상실품은 인간의 치유와 성장	3/3/0
7	순천향대학교	미래역량 Insight - What&How	3/3/0
8	충남대학교	4차산업혁명 전문인력을 위한 비즈니스 교양	3/3/0
9	충남대학교	충청기업론	3/3/0
10	충남대학교	자기조절의 심리학	3/3/0
11	충남대학교	유전자와 생명	3/3/0
12	충남대학교	글로벌 리더와 정의	3/3/0
13	한밭대학교	공정한 인공지능	3/3/0
14	한밭대학교	모빌리티x한국문학	3/3/0
15	충남대학교	과학기술과 지식재산	3/3/0
16	충남대학교	지식재산과 창업	3/3/0

## VI 콘텐츠 개발

### □ 콘텐츠 기획 및 설계

- DSC 공유대학 교양교과 강의용 K-MOOC 수준의 콘텐츠 개발
- 질의·응답, 퀴즈, 토론 등의 학습관리 및 이용자(교수자-학습자, 학습자-학습자)의 상호작용을 위한 다양한 학습모듈 개발
- 교과목 특성 및 학습 내용에 적합한 보충/심화학습 등 학습자의 적극적인 참여를 제고할 수 있는 참여형 학습 중심 콘텐츠 설계
- 차시별 스토리보드 작성 및 원고(강의 교안) 내 저작권 검토

## ☐ 콘텐츠 개발

- 교과목별 소개(홍보) 및 인트로 영상 제작(15초~3분)
- 교안 및 CG 디자인 제작, 스튜디오 및 로케이션 촬영, 종합 편집
- 한글, 영문 자막 싱크 및 스크립트 개발 및 저작권 확보
- PC, 스마트폰, 태블릿 등 다양한 기기에서 활용이 가능하도록 제작

## ☐ 교과목 개발에 관한 사항

- 콘텐츠 개발은 공모에서 선정된 과제책임자가 개발계획에 따른 발주기관의 과업 지시서에 의해 콘텐츠 개발을 책임짐
- 과제책임자는 주관부서와의 협력을 통해 양질의 콘텐츠 개발에 최선을 다하여야 함
- 개발 계획서의 교안 구성 형식 및 강의 방법 등은 콘텐츠의 질 관리를 위해 필요하다고 판단할 경우 상호 협의 후 조정할 수 있음
- 콘텐츠 개발은 공모과제 선정 후 과업 지시서에서 지정하는 형식 및 일정에 따라 개발하여야 함
- 국가평생교육진흥원 제작기준에 부합하는 콘텐츠 제작
- DSC 공유대학 LMS(Learning Management System) 공개 및 타 대학에서의 공동활용 등 다양한 LMS 환경에서 운영이 용이하도록 MOOC 콘텐츠의 호환성과 편의성을 고려하여 개발
- 콘텐츠 품질 관리 및 저작권 관리를 위해 콘텐츠에 적용되는 사용권·전송권 등 모든 저작권 확보 필요
- 강의 동영상 촬영(녹화/녹음)은 전문기관의 스튜디오 및 장비를 이용하는 것을 원칙으로 하며, 촬영 시 2대 이상의 카메라를 사용하여 교차 편집 진행
- 미래창조과학부의 ‘한국형 웹 콘텐츠 접근성 지침 2.1’을 준수하여 장애인이 비장애인과 동등하게 강의를 수강하고 웹 콘텐츠에 접근할 수 있도록 제작

## VII 교양 교과목 운영 유의사항

☐ DSC 공유대학 교양 교과목 운영 조건

○ 개발책임자 소속대학이 대전·세종·충남 권역대학 교양교육협의회 회원교 중 DSC지역혁신플랫폼 참여대학이며 교양 심의가 완료된 교과목

※ 개발책임자 소속대학이 대전·세종·충남 권역대학 교양교육협의회 회원교 소속이 아닌 경우 개발 교과목은 일반선택으로 운영될 수 있음

대전·세종·충남 권역대학 교양교육협의회 DSC지역혁신플랫폼 참여대학 리스트		
대전대학교	목원대학교	배재대학교
우송대학교	충남대학교	한남대학교
한밭대학교	건양대학교	공주대학교
나사렛대학교	남서울대학교	백석대학교
선문대학교	순천향대학교	한국기술교육대학교
한서대학교	호서대학교	

## VIII 문의

☐ DSC 지역혁신플랫폼 교육혁신본부 교육혁신센터 교육과정운영팀

○ 담당자 연락처: 042-605-3638, dscu@cnu.ac.kr

**대전·세종·충남 지역혁신플랫폼 대학교육혁신본부장 귀하**



[illegible]

## 2. 공동개발 참여자

성명				생년월일		
소속	대학(교)		학과(부)	직위		
주소	(연구실)					
연락처	직장			FAX		
	휴대전화			e-mail		
학력	기간		학교		전공	학위
	년 월 ~ 년 월					
	년 월 ~ 년 월					
	년 월 ~ 년 월					
	년 월 ~ 년 월					
경력	기간		근무기관	직위	담당업무	
	년 월 ~ 년 월					
	년 월 ~ 년 월					
	년 월 ~ 년 월					
	년 월 ~ 년 월					
담당 교양강좌	교과목명				학기	

※ 위 서식을 참여자 수만큼 복사하여 사용

## DSC 공유대학 교양 교과목 개발의 필요성

수업 개요	<국문>
	<영문>
교과목 개발 배경 및 목적	○ 교과목의 개발 배경, 교육목적, 필요성 등 기술
교과목 특징 및 장점	○ 교과목의 특징 및 장점을 구체적으로 기술 ○ 융·복합 교양교과목으로의 특징 기술
기대 효과	○ 본 교과목을 개발 및 운영하였을 경우 예상되는 학습효과 및 기대효과를 기술

## 강의계획서

### 1. 교과목 정보

과목명(국문)		과목명(영문)	
이수구분	핵심분야 융복합 교양	학점시수 및 평가방법	ex) 3-3-0 / 상대평가 or 절대평가
대상학년		개설학기	
영역	<input type="checkbox"/> 언어문학 <input type="checkbox"/> 역사철학 <input type="checkbox"/> 사회과학 <input type="checkbox"/> 자연과학 <input type="checkbox"/> 예술철학 <input type="checkbox"/> 융복합 ※ 해당되는 영역에 체크(✓)		
수업운영방식	<input type="checkbox"/> 원격(영상물) <input type="checkbox"/> 원격(실시간+영상물) ※ 해당되는 수업방식 체크(✓), 원격을 병행하고자 하는 경우 대면 및 원격 중복 체크 ※ 실시간+영상물로 운영하는 경우에도 콘텐츠는 13주차 개발합니다.		
	※ 위의 수업운영방식에 대해 상세 작성		
담당교수 성명		교수소속대학	
담당교수연락처		E-Mail	

### 2. 교과목 개요(Course Overview)

1. 수업개요
2. 선수학습내용
3. 교과목표

#### 4. 수업방법(%)

강의	토의/토론	실험/실습	현장학습	개별/팀 별 발표	문제중심 학습*	프로젝트 기반학습**	플립 러닝***	기타
%	%	%	%	%	%	%	%	%

※ (작성 후 삭제) 각 비율의 총 합계는 100이 되어야 함

\* 문제중심학습: 제시된 실제적인 문제를 학습자들이 해결하는 과정에서 학습이 이루어지는  
학생 중심 학습방법

\*\* 프로젝트기반학습: 학습자가 스스로 문제를 발굴하여 계획을 세우고 협력적인 탐구 활동  
등을 통해 최종 산출물을 개발하여 적극적인 지식 및 경험을 학습

\*\*\* 플립러닝: 사전학습을 온라인 강의로 제공하고 실시간 및 오프라인 등에서 토론 및 심화학습

#### 5. 평가방법(%)

중간고사	기말고사	퀴즈	출석	과제	포트폴리오	참여도	기타
%	%	%	%	%	%	%	%

※ 각 비율의 총 합계는 100%가 되어야 함

#### 6. 사용 교재

#### 7. 참고 문헌

### 3. 주차별 강의계획(Course Schedule)

주차	구분	내용	
1주차	학습목표		
	주요학습내용	1-1	
		1-2	
		1-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
	자료 및 과제		
2주차	학습목표		
	주요학습내용	2-1	
		2-2	
		2-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
	자료 및 과제		
3주차	학습목표		
	주요학습내용	3-1	
		3-2	
		3-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
	자료 및 과제		
4주차	학습목표		
	주요학습내용	4-1	
		4-2	
		4-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
	자료 및 과제		
5주차	학습목표		
	주요학습내용	5-1	
		5-2	
		5-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
	자료 및 과제		
6주차	학습목표		
	주요학습내용	6-1	
		6-2	
		6-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
	자료 및 과제		

7주차	학습목표		
	주요학습내용	7-1	
		7-2	
		7-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
	자료 및 과제		
8주차	학습목표	중간고사	
	주요학습내용	8-1	
		8-2	
		8-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
	자료 및 과제		
9주차	학습목표		
	주요학습내용	9-1	
		9-2	
		9-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
	자료 및 과제		
10주차	학습목표		
	주요학습내용	10-1	
		10-2	
		10-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
	자료 및 과제		
11주차	학습목표		
	주요학습내용	11-1	
		11-2	
		11-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
	자료 및 과제		
12주차	학습목표		
	주요학습내용	12-1	
		12-2	
		12-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
	자료 및 과제		

13주차	학습목표		
	주요학습내용	13-1	
		13-2	
		13-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
14주차	자료 및 과제		
	학습목표		
	주요학습내용	14-1	
		14-2	
		14-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
	자료 및 과제		
15주차	학습목표		
	주요학습내용	15-1	
		15-2	
		15-3	
	수업 방식	<input type="checkbox"/> 비실시간(영상물) <input type="checkbox"/> 실시간+비실시간(ZOOM+영상물)	
	자료 및 과제		

※ 강의계획서는 중간고사, 기말고사 포함 15주차 작성

#### 4. 참고사항

--