

2022년 대학혁신지원사업 대학 간 공유·협력 추진

□ 세부과제명: 대학 간 캡스톤디자인 · 리빙랩 개발 및 운영

(1) 3개년 추진계획('22~'24년)

개요	목적	● 기업현장문제 해결을 위한 대학간 캡스톤디자인 프로그램 운영 ● 지역사회 문제 해결을 위한 대학 간 공유 리빙랩 운영			
	전략	● 대학 내외 구성원들과의 협업을 통해 기업의 현장 문제 해결을 유도함으로써 재학생들의 직무 관련 업무 체험 기회 확대 ● 지자체와 협력을 통해 지자체에서 해결할 문제들을 제시하고 이를 해결하기 위한 대학 간 협업을 통한 리빙랩을 구성하여 운영 ● 리빙랩에 참여하는 학생, 교수들에게 다양한 인센티브를 제공하여 참여도를 제고			
추진내용 및 방법	<div><div><div>현장문제 발굴</div><div>가족기업 중심의 현장문제 접수</div><div>지자체가 가진 문제 공유</div></div><div>➔</div><div><div>교내외 협업을 통한 현장문제해결</div><div>캡스톤디자인교과목 중심의 문제해결</div><div>대학 특화분야 간 융합을 통한 리빙랩 운영</div></div><div>➔</div><div><div>재학생들의 직무 관련 업무 체험 기회 확대</div><div>신산업 분야 신규인력 취업률 제고</div></div></div>				
	● 기업과 협업 대학, 지자체를 대상으로 한 홍보를 통해 문제 접수 및 해결을 위한 팀구성 활성화 ● 대학별 특화 분야(신산업) 중심의 리빙랩을 구축하고 내부 운영을 수행 ● 구성원간 협력을 통한 지자체 문제 발굴 및 해결을 위한 대학 간 협업체 구성 및 운영 ● 학생, 교수들에게 인센티브 제공을 통한 공유·협업 리빙랩 활성화				
연차별 추진일정	추진내용		'22년	'23년	'24년
	캡스톤디자인 프로젝트 교과목을 통한 기업 현장문제 접수 및 해결 활성화		시범운영	확대운영	고도화
지자체 현장문제 해결을 위한 대학별 리빙랩 운영		시범운영	확대운영	고도화	
기대효과	● 기업 및 지자체의 현장 문제 해결을 통해 기업-대학-지자체 간 협업 접근성을 확대하고 캡스톤 디자인 프로젝트 수행을 통해 직무 관련 업무 수행 경험을 획득함으로써 대학 취업률 제고				

(2) 2022년 세부 추진계획

사업추진내용																
세부추진계획					3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월
캡스톤디자인 프로젝트 교과목을 통한 기업 현장문제 접수 및 해결 활성화																
● 기업과 대학구성원들을 대상으로 한 홍보를 통해 캡스톤디자인 교과목에서 문제해결 활동을 진행					홍보		캡스톤디자인 교과를 통한 문제해결 수행							평가		
대학 간 공유·협업을 위한 리빙랩 프로그램 운영																
● 구성원간 협의체 구성을 통한 지역 문제 발굴을 위한 기반 마련 ● 대학 특화 분야를 고려한 지역문제 발굴 ● 대학 특화분야를 고려한 공유·협업 방안 도출					홍보		리빙랩을 통한 지역 문제 해결 수행							평가		
KPI	● 프로젝트(리빙랩, 캡스톤디자인) 운영 실적 (문제접수 건수, 문제해결 건수)															
추진부서	● 대학혁신단							예산		● 80,000천원						