

캡스톤디자인 운영 규정

2021. 04. 01. 최초제정

제1장 총칙

제1조(목적) 이 규정은 학과(전공) 및 현장실습지원팀 등에서 실시하는 캡스톤디자인 (Capstone Design) 정규교과목 및 비교과프로그램의 운영에 필요한 제반 사항을 정하는 것을 목적으로 한다.

제2조(용어의 정의) ① ‘캡스톤디자인’은 학생이 1, 2학년 때에 배운 전공 이론을 바탕으로 과제 기획, 수행, 분석 등의 과정을 팀 활동을 통해 경험하게 함으로써 산업현장과 사회에서 요구하는 문제해결능력, 협업능력, 실무능력 등을 갖춘 창의융합적 인재 양성을 목표로 하는 정규교과목 또는 비교과프로그램이다.

② 산업현장과 사회에서 요구하는 과제와 문제를 해결할 수 있는 능력을 습득하기 위하여 학교 교육과정을 바탕으로 문제 해결에 대한 기획, 설계, 제작 등 전 과정을 경험하는 교육과정을 뜻하며 다음 각 호와 같이 분류한다.

1. 창의(자유주제선정)형 캡스톤디자인 : 산업체 애로기술 해결 또는 산업체에서 제안한 주제에 대한 운영
2. 산업체 연계형 캡스톤디자인 : 산업체 애로기술 해결 또는 산업체에서 제안한 주제에 대한 운영
3. 창업(창업아이디어 구현)형 캡스톤디자인 : 아이디어를 구현할 수 있는 주제 선정 후 작품 및 제품 제작
4. 사회문제해결(지역사회 및 사회문제해결)형 캡스톤디자인 : 지역사회 및 지자체, 공동단체 등과 연계된 사회문제 해결 아이디어 도출 및 방안 제시(봉사활동과 연계 가능) 또는 지역사회/환경/산업 등에 대한 혁신 및 문제 해결형 과제
5. 융합(4차 산업혁명 주제)형 캡스톤디자인 : 미래 산업(4차 산업혁명)을 주제로 신기술(IT, 가상현실, 사물인터넷 등)을 접목하여 학생들의 팀을 구성하고 스스로 아이디어를 도출한 후 산학협력을 통해 프로토타입을 완성하고 시제품까지 제작
6. 기타 주제 : 캡스톤디자인의 특성에 맞는 기타 주제 선정

제2장 조직 및 업무

제3조(조직) ① 캡스톤디자인 학사 관련업무(교육과정편성, 개설, 수강신청, 성적 및 학점 부여 등)는 학사업무 담당부서에서 주관한다.

② 그 밖의 운영(캡스톤디자인 실행계획, 예산배정, 지원비 정산처리, 결과보고서 등)은 현장실습 담당부서에서 주관한다.

제4조(업무) ① 학사업무 담당부서는 다음 각 호의 업무를 수행한다.

1. 캡스톤디자인 교육과정 개발, 편성 및 교과목 개설
2. 캡스톤디자인 학적관리에 관한 사항

3. 캡스톤디자인 학사일정 관리에 관한 사항
 4. 수업운영 및 관리에 관한 사항(강의계획서/계절수업 포함)
 5. 평가(시험)운영에 관한 사항
 6. 학생 출·결에 관한 사항
 7. 그 밖에 캡스톤디자인 교육과정과 관련하여 필요한 사항
- ②현장실습 담당부서는 다음 각 호의 업무를 수행한다.
1. 캡스톤디자인 계획 수립 및 운영에 관한 사항
 2. 캡스톤디자인 지원 및 조정, 관리에 관한 사항
 3. 캡스톤디자인 수요조사 및 참여 신청, 접수 관리 캡스톤디자인 기관 발굴 및 선정에 관한 사항
 4. 캡스톤디자인 운영 자료 관리 및 수행 점검 및 지도
 5. 캡스톤디자인 사무의 통계
 6. 그 밖에 캡스톤디자인 운영과 관련하여 필요한 사항

제3장 운영

제5조(운영기준) ①학과 교육과정 중 정규교과목으로 편성된 과목에 한하여 학점을 부여하고, 교육부 지침과 정보공시 지침에 따라 운영한다.

1. 캡스톤디자인을 운영하는 학과는 학과 교육과정에 정규 교과목으로 개설한다.
2. 교과목명(또는 부기명)에 “캡스톤디자인” 또는 “종합설계” 로 표기한다.
3. 2명 이상 팀별 과제로 1학기 이상 운영해야 한다.
4. 시제(작)품 제작 및 결정된 과제 개발에 필요한 경비(실험실습비, 재료비 등)를 지원한다.
5. 결정된 과제 개발에 필요한 경비(실험실습비, 재료비 등)를 지원한다.
6. 캡스톤디자인 목적에 맞는 결과물이 도출되어야 한다.

②캡스톤디자인을 비교과 프로그램으로 운영할 수 있다.

제6조(강좌개설) ①캡스톤디자인은 고학년(2, 3학년과 4학년)을 대상으로 개설한다.

②캡스톤디자인 명칭은 “캡스톤디자인” 또는 “종합설계”를 부기하여야 한다.

③캡스톤디자인 개설은 주관학과(전공) 교육과정 개설학점 범위 내에서 한다. 단, 융합교육 활성화를 위해 개설학점을 초과하여 개설하거나 정규교육과정 또는 비교과프로그램을 개설할 수 있으며 이에 대한 사항은 따로 정한다.

④캡스톤디자인 각 분류에 따라 실험실습비를 지급할 수 있다.

제7조(이수자격) ①캡스톤디자인 이수자격은 다음 각 호와 같다.

1. 캡스톤디자인을 이수하기 전에 정규학기 2개 학기 이상을 이수한 자
2. 캡스톤디자인 주관학과(전공) 및 부서에서 요구하는 소정의 신청 자격에 합당한 자
3. 캡스톤디자인과 연계한 기업·지역사회에서 요구하는 신청자격에 합당한 자

제8조(운영 및 학점인정기준) ①캡스톤디자인은 교과목을 독립적으로 운영하거나 다른 전공교과에 부가하여 운영할 수 있다.

②캡스톤디자인 성적은 캡스톤디자인 강의계획서의 내용과 캡스톤디자인 결과발표회 등을 근거로 담당교수가 평가한다.

③캡스톤디자인의 학점인정기준은 학칙 및 학칙시행세칙에 정한 기준을 따른다.

제9조(프로그램의 선정) ①프로그램의 선정은 목적, 산업체 참여인사, 학생 참가 인원, 전공교과목의 관련성 등을 종합적으로 고려하여 진행되어야 한다.

②프로그램의 최종 목표는 결과물 도출에 있으므로 프로그램의 선정부터 결과물 제작 가능성을 고려하여야 하며 결과물의 종류는 다음 각 호와 같다

1. 시제(작)품 또는 기술개발 및 제작
2. 분석, 연구, 실험, 논문 결과물 또는 학회 발표 등
3. 조사(탐사)보고서
4. 외부경진대회 참가
5. 특허출원 및 등록
6. 기타 프로그램 취지에 적합하다고 판단되는 결과물

제10조(프로그램의 선정 제외) 다음 각 호에 해당하는 경우 선정에서 제외할 수 있다.

1. 신청서의 내용 중 허위사실이 발견된 경우
2. 담당부서에서 부적합하다고 판정된 경우
3. 기타 본 사업의 목적에 위배되는 경우

제11조(학생선발 절차 및 의무사항) ①프로그램을 신청한 학과는 재학생 모두에게 공평하게 기회를 제공하여야 한다.

②참여 학생은 프로그램 참여 후 시제품 제작, 결과보고서 등 작성에 적극적으로 참여하여야 한다.

③기타 특별한 경우에는 담당부서에서 요구하는 증빙자료를 제출해야 한다.

제12조(운영방법) ①캡스톤디자인 주관학과(전공) 및 부서는 소속 전임교원을 담당교수로 위촉하는 것을 원칙으로 한다. 단, 필요한 경우 학과(전공) 해당 분야의 산업체·지역 사회 전문가를 담당하는 겸임교수로 위촉할 수 있다.

②캡스톤디자인 주관학과(전공) 및 부서는 학생 조별 활동의 효과적인 지도를 위하여 담당교수 외에 별도의 지도교수를 배정할 수 있다.

③제1항의 담당교수는 캡스톤디자인 과정 전반을 책임지고 운영하여야 한다.

④과제의 수행에 필요한 사전지식에 대하여 사전교육을 실시할 수 있으며, 필요한 경우 선수과목을 지정할 수 있다. 사전교육의 기간, 내용 및 강사는 전공의 특성에 따라 자율적으로 결정한다.

⑤캡스톤디자인은 학생 2인 이상의 팀 단위 형태로 운영함을 원칙으로 한다.

제13조(강의료) 캡스톤디자인 소속 전임 및 겸임교수는 강의료를 지급하지 않으며, 외부 강사의 특강, 지도, 자문 등을 위한 강의료 지급은 별도로 정한다.

제4장 보칙

제14조(시행세칙) 이 규정의 시행에 필요한 사항은 현장실습지원 운영위원회의 심의를

거쳐 총장이 이를 따로 정할 수 있다.

제15조(기타사항) 이 규정에 명시되지 않은 세부사항은 별도로 정한 캡스톤디자인 운영 매뉴얼을 따른다.

부 칙

①(시행일) 이 규정은 2021년 4월 1일부터 시행한다.

②(경과조치) 이 규정의 시행일 전에 시행한 사항은 본 규정에 의하여 시행한 것으로 본다.