

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

거처 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.