

2025학년도 동계계절학기 수업계획서

교과목명	산학협력프로젝트2(UNV5085-1)		
과목구분	대학원-기타	학점(시수)	1.0
담당학과(부)	취업지원실	담당교수	김수형
수강학년	1~4	연락처	062-530-3430
강의실	현장실습	E-mail	shkim@jnu.ac.kr
강의시간	토0	면담시간	
선수과목			
교과요목	산업체와 학계의 협력을 통한 프로젝트를 기획하고, 프로젝트에 적합한 기술 조사와 선택, 데이터 처리, 문제해결 방법 모델링 및 평가, 프로젝트 발표 및 문서 작성, 팀 협업 능력 등 산업현장 실무에 필요한 수행과 경험을 습득한다.		

대학 인재상	담당하고 자유로운 전남대								
대학 핵심 역량	구분	창의			감성			공동체	
		융합	문제발견 해결	컴퓨팅사고	인문	문화 예술	놀이	자기 설계	시민
	1역량		○						
	2역량			○					
	3역량						○		

역량 증진을 위한 수업 목표 - 수업 방법 - 학생 평가

수업 목표	수업 설정 역량		수업 목표	
	문제발견		문제를 바라보는 시점을 고객관점(사용자)으로 개념을 바꿔 필요한 웹 어플리케이션의기능구현을 함으로써 문제해결력을 기를 수 있다.	
	컴퓨팅사고		신규로 개발이 필요한 사업영역을 발굴하여 웹 어플리케이션을 개발해봄으로써 프론트엔드, 백엔드 기술역량을 기를 수 있다.	
	자기설계		니즈파악->니즈분석->개념설계->기본 및 상세 설계->결과->평가	

수업 방법	강의	발표	토의·토론	문제중심학습	팀기반학습	플립러닝	실험·실습	기타
	☒	☒	☒	☒	☐	☐	☐	
	<수업방법 세부 기술> <수업방법 세부 기술> 1. 프로젝트 진행 상황 평가 - 산업체와의 협력 프로젝트 진행 상황을 평가하고 중간 결과물을 검토한다. - 프로젝트 목표와 일정을 재평가하고 필요한 조정을 실시한다. 2. 피드백 제공 - 학생들이 제출한 중간 결과물에 대한 피드백을 제공하고 개선점을 안내한다. - 프로젝트 방향성에 대한 조언을 제공하고 추가적인 자료나 지원이 필요한 부분을 파악한다. 3. 어려움 해결과 전략 논의 - 학생들이 프로젝트 진행 중 겪고 있는 어려움을 공유하고 해결 방안을 논의한다. - 효과적인 문제 해결 전략을 도출하고 향후 진행 방향을 정한다. 4. 프로젝트 발표 및 문서 작성 - 프로젝트 발표와 문서 작성에 필요한 계획을 수립한다. - 프로젝트 최종 결과를 토대로 평가자를 설득하는 발표를 실시한다							

학생 평가	중간고사	기말고사	개별과제	팀과제	수업참여도	출석	기타	합계(%)
				50	40	10		100
	<수업평가 세부 기술> 1. 수업참여도: 프로젝트 참여 및 기여도 (40%) - 팀원들 간의 협업 및 역할 분담 여부를 고려하여 평가합니다. - 프로젝트 진행 과정에서의 참여도 및 기여도를 고려하여 점수를 할당합니다. 2. 팀과제: 중간 결과물 및 발표 평가 (30%) - 중간 발표 및 결과물에 대한 평가를 실시합니다. - 발표 기술, 내용 전달력, 결과물의 품질 등을 고려하여 점수를 부여합니다. 3. 팀과제: 최종 결과물 평가 (20%) - 최종 발표 및 프로젝트 결과물에 대한 평가를 실시합니다. - 결과물의 완성도, 기술적 수준, 실용성 등을 고려하여 점수를 부여합니다. 4. 출석: 출석 및 태도 (10%) - 출석, 과제 제출일 준수, 협업 태도 등을 평가합니다. - 적극적인 참여와 긍정적인 태도를 보인 학생에게 추가 점수를 부여할 수 있습니다. 이러한 평가 방법을 통해 학생들의 다양한 역량과 능력을 평가하고 피드백을 제공하여 학습의 질을 높일 수 있습니다.							
	장애 학생 학습 지원 - 시각장애학생: 강의 파일 제공, 대필 도우미 허락, 강의 녹음 허락 등 - 청각장애학생: 강의 파일 제공, 대필 도우미 허락, 원격강의 지원 허락(수화, 속기) 등 - 지체, 뇌병변장애학생: 강의 파일 제공, 대필 도우미 허락, 강의 녹음 허락 등 - 기타 필요하다고 인정되는 사항 ※ 장애학생의 경우 수업관리 지침 제28조에 의거하여 평가방식을 조정할 수 있음							
교재 및 참고자료								
구분	저자	도서명				출판사	출판연도	
주교재								
부교재								
참고자료								
기타자료								

주별 수업계획서

주	수업내용	수업방법	평가방법	자료·과제 기타
1	산업현장 문제와 관련 비즈니스 소개	강의식	수업참여도	- 산학협력 프로젝트 주제 중심 소개를 통해 비즈니스 이해
2	산업현장 문제의 이해 (산업체 요구사항 분석)	강의식, 토론식	수업참여도	- 산학협력 프로젝트 주제별 목표, 접근방법, 평가 등 이해
3	프로젝트 계획 수립	팀 활동(멘토링)	수업참여도	- 프로젝트 목표 및 범위 설정 - 팀 구성과 역할 분담
4	기술 조사 및 선택	팀 활동(멘토링)	수업참여도	- 프로젝트에 적합한 기술 조사 - 기술 선택 기준 및 결정 과정
5	데이터 수집 및 전처리	팀 활동(멘토링)	수업참여도	- 데이터 수집 방법과 도구 소개 - 데이터 전처리 기술 실습
6	모델 개발과 평가	팀 활동(멘토링)	수업참여도	- 모델 개발 기술 소개 - 모델 성능 평가 방법론 소개
7	중간 점검 및 피드백 (중간고사 代)	발표 및 피드백	팀과제 품질	- 중간 결과물 평가 및 피드백 제공 - 프로젝트 방향성 재조정
8	문제해결 방법 모델링 및 구현 1	팀 활동(멘토링)	수업참여도	- 실제 문제 해결을 위한 모델링 - 모델링 과정 실습 및 구현
9	문제해결 방법 모델링 및 구현 2	팀 활동(멘토링)	수업참여도	- 실제 문제 해결을 위한 모델링 - 모델링 과정 실습 및 구현
10	문제해결 방법 모델링 및 구현 3	팀 활동(멘토링)	수업참여도	- 실제 문제 해결을 위한 모델링 - 모델링 과정 실습 및 구현
11	프로젝트 발표 준비	팀 활동	수업참여도	- 발표 슬라이드 제작 - 발표 스킬 향상을 위한 실습
12	문서 작성 및 정리	팀 활동	수업참여도	- 프로젝트 보고서 작성 - 결과물 문서화 및 정리
13	프로젝트 발표 및 피드백	발표 및 피드백	팀과제 품질	- 최종 프로젝트 발표 - 프로젝트 성과에 대한 피드백
14	산학 협력 경험 공유	팀 활동(멘토링)	수업참여도	- 프로젝트 과정 및 경험 공유 - 현업의 도전과 기회에 대한 토론
15	프로젝트 평가 및 향후 계획 (기말고사 代)	팀 활동	수업참여도	- 향후 프로젝트 계획 및 발전 방향 논의

* 수업일정은 수업 진행상황에 따라 변동될 수 있습니다.

기타 참고 사항

전년도 평가 결과 반영

학생
수업평가

교수
수업개선서
(CQI)

참고1. 전남대 핵심역량 정의

영역별 인재상	핵심 역량	세부역량	정의
창의적인 사람	창의 역량	융합역량	다양한 분야의 전문적 지식과 기술을 융합하여 새로운 가치를 창출할 수 있는 역량
		문제발견해결역량	새로운 시각으로 문제를 발견하고 유용한 해결책을 제시할 수 있는 역량
		컴퓨팅사고역량	복잡하고 다양한 유형의 정보를 체계적으로 구조화하고 도식화하여 사고할 수 있는 역량
감성적인 사람	감성 역량	인문역량	풍부한 감수성과 비판적 사고를 바탕으로 상호소통하며 인간을 이해하고 공감하는 역량
		문화예술역량	문화예술에 대한 관심과 이해를 바탕으로 새로운 가치를 발견하고 향유할 수 있는 역량
		놀이역량	감성을 자유롭게 표현하고 즐길 수 있는 역량
함께하는 사람	공동체 역량	자기설계역량	자신의 삶을 주체적으로 계획하고 행복한 삶을 추구할 수 있는 역량
		시민역량	공동체의 일원으로 사회문제에 관심을 갖고 참여하여 공공선을 실천할 수 있는 역량
		글로벌역량	다양성을 존중하며 글로벌 현상을 이해하고 대응할 수 있는 역량

참고2. 수업 방법

구분	정의
강의	학문이나 기술의 일정한 내용을 체계적으로 설명하게 가르치는 교수 방법이다. 주로 해설 위주로 가르친다.
발표	학습 내용을 학생에게 발표하게 하는 학습 지도법이다.
토의·토론	특정 주제에 대하여 교수와 학생 또는 학생들 간 의견을 교환하는 수업 방법이다.
문제중심학습	문제중심학습(Problem Based Learning)은 학습자가 실제적 문제를 이해하고 해결할 수 있도록 하는 교수학습 방법이다.
팀기반학습	팀기반학습(Team Based Learning)은 학습자들이 공동의 학습목표를 달성하기 위해 효율적인 의사소통과 상호 작용을 통해 팀 체계에 바탕을 둔 교수 학습 방법이다.
플립러닝	플립러닝(Flipped Learning)은 학습자가 미리 학습 내용을 공부하고 수업시간에 학습자 중심 활동이 이루어지는 수업 방법이다.
실험·실습	실험·실습은 주로 자연과학 계열에서 많이 이용하며, 실험기기를 다루는 능력, 실험 순서 이해, 실험 수행 과정에 초점을 맞춰 평가한다.
프로젝트학습	프로젝트학습(Project Based Learning)은 특정 주제에 대해 심층적으로 연구하는 학습활동이다.
디자인 씽킹	디자인 사고는 인간중심으로 잠재적 니즈를 관찰, 공감, 체험을 통해 발견하고 해결하는 창의적인 문제해결 방법이다. 실제 프로젝트 수업에서 활용 가능하며, ‘공감→문제정의→아이디어도출→프로토타입→검토’의 5단계 프로세스로 진행된다.
협동학습	협동학습(jigsaw)은 긍정적 상호의존 관계를 중시하고 개개인의 책임을 강조하며 의사소통 능력을 함양할 수 있는 수업 방법이다.