

전공 교과목 인증제 운영 규정

제1조(목적) 이 규정은 루터대학교 학칙 제63조에 따라 산업체에서 요구하는 전공능력을 확보하고 그에 따른 질적 관리가 이루어지도록 하기 위하여 교과목 인증제 운영에 관한 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(인증대상) 전공단위로 교과목 및 교육방법에 대한 인증을 시행하며, 다음과 같이 구분한다. (2020.2.25.개정),(2020.6.24.개정)

1. 캡스톤디자인 인증 : 전공별 1개 (2020.2.25.개정)
2. 산업연계 교과목 및 사회문제해결 교과목 인증 : 교과목 제한 없음 (2020.6.24.개정)
3. 사회공헌형 교육방법 인증 : 교과목 제한없음
4. 기초 교과목: 교과목 제한없음 (2020.6.24.개정)

제3조(인증유형) 인증유형은 인증, 조건부 인증, 불인증이 있으며, 평가인증위원회에서 결정한다.

제4조(인증절차)

- ① 평가인증 대상 전공에서는 자체평가보고서[별지서식]를 작성하여 평가인증위원회에 제출하여야 한다. (2020.2.25.개정)
- ② 평가인증위원회는 전공에서 제출한 자체평가보고서, 증빙자료를 서면평가한다. (2020.2.25.개정)
- ③ 평가인증위원회는 평가결과를 발표하고 전공에 사실여부를 확인할 수 있도록 한다.
- ④ 평가결과는 교무위원회에 보고하여 최종 인증을 확정한다. (2020.2.25.개정)

제5조(인증기준) 위원별 점수의 평균으로 인증평가를 심의하며 그 기준은 다음과 같다.

1. 평균 80점(100점 만점) 이상 : 인증
2. 평균 70점 이상 또는 보완 항목 2개 이상 : 조건부 인증
3. 평균 69점 이하 : 불인증

제6조(평가인증위원회 구성)

- ① 교과목 인증을 위하여 평가인증위원회를 구성하고 위원장은 평가경험이 풍부한 자로 총장이 임명한다.
- ② 평가인증위원회 위원은 다음과 같이 구성한다.
 1. 캡스톤 디자인 : 내부교원과 내용전문가로 구성
 2. 기초교과목, 산업연계 교과목 및 사회공헌형 교육방법: 내부교원 및 교육전문가로 구성
- ③ 회의는 재적위원 과반수 출석으로 성립하고, 출석위원 과반수 찬성으로 의결한다.

제7조(인증효력) 인증의 유효기간은 3년으로 하며, 조건부 인증은 1년으로 한다.

제8조(인증효과) ① 캡스톤디자인은 실험실습비, 재료비, 제품제작비를 우선으로 지원한다.

② 기초교과목, 산업연계 교과목 및 사회공헌형 교육방법은 전공능력 인증서를 발급한다. (2020.6.24.개정)

제9조(기타) 이 규정에서 정하지 않은 기타사항은 교육과정위원회를 통하여 심의 결정하는 것을 원칙으로 한다.

부 칙

(시행일) 이 규정은 2019년 12월 12일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 규정은 2020년 2월 25일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 규정은 2020년 6월 24일부터 시행한다.

별표1. 캡스톤디자인 인증 기준

인증 항목			인증 기준
교육계획 적정성 (30점)	주차별 계획안	10점	<ul style="list-style-type: none"> 주간단위 진행사항, 피드백에 대한 계획 수립 계획발표, 중간보고, 결과보고 일정 반영
	지도 및 피드백	10점	<ul style="list-style-type: none"> 지도방법 및 피드백 계획의 적정성 지도 및 피드백 포인트(체크리스트) 평가 항목
	템플릿 및 포트폴리오 서식	10점	<ul style="list-style-type: none"> 표준 템플릿 활용 과제에 맞는 포트폴리오 서식 제공
참여자 적정성 (20점)	학생	10점	<ul style="list-style-type: none"> 2인 ~ 4인 (4인 초과 시 팀원의 역할 상세 기술) 규정에 의한 자격 요건 충족
	내용전문가	10점	<ul style="list-style-type: none"> 담당교수(전임교원)와 과제 내용의 적정성 담당교수 외 산업체 또는 지역사회 전문가 등 관련분야 5년 이상 종사, 관련 학위 및 논문발행 등의 전문성이 인정되는 내용전문가와의 협업
산출물 적정성 (50점)	주제 선정의 적절성	10점	<ul style="list-style-type: none"> 전공교과목 및 전공능력을 활용한 주제 교회와 사회에 공헌하는 주제
	필수보고서 완성도	10점	<ul style="list-style-type: none"> 과제계획서, 중간보고서, 결과보고서의 완성도 제출 기한 준수
	수행일지의 성실성	10점	<ul style="list-style-type: none"> 담당교수의 주기적 지도(1주~2주 단위) 수행일지 항목별 내용의 충실도 (진행 내용, 이슈 사항, 지도 내용, 팀원 역할)
	작품의 완성도	10점	<ul style="list-style-type: none"> 평가항목에 맞춘 평가의 적절성 작품의 주요 성과, 활용 여부
	예산 배정	10점	<ul style="list-style-type: none"> 예산청구 및 집행의 적정성
총점		100점	

별표2. 산업연계 교과목 인증 기준

- 전공별 1개

인증 항목			인증 기준
교과목 및 교육내용 적정성 (40점)	교과목 적정성	20점	<ul style="list-style-type: none"> • 학과별 1개 • 산업체 수요 기준 및 대학 내부 운영 여건 기준 충족 <ol style="list-style-type: none"> 1) 현업에서 즉시 활용가능한 중요도가 높은 과목 2) 산업체 맞춤형으로 운영 가능한 과목 3) 산업체 사례 및 강사 활용이 가능한 과목
	교육내용 구성 적정성	20점	<ul style="list-style-type: none"> • 산업연계를 충분히 활용한 교육내용 구성 • 전공능력과 연계하여 체계적 내용 구성
산업체 연계기준 적정성 (40점)	산업체 연계 비율	20점	<ul style="list-style-type: none"> • 산업체 연계가 50% 이상 반영 <ul style="list-style-type: none"> - 15주 수업 기준으로 8주 이상 반영
	산업체 연계 형태	20점	<ul style="list-style-type: none"> • 산업체 연계형태의 적정성 <ol style="list-style-type: none"> 1) 연계형태1. 강사 및 코치로 참여 2) 연계형태2. 현장의 사례 및 활용가능한 자료 제공 3) 연계형태3. 현장방문 및 견학 제공
교수학습방 법 적정성 (20점)	사회공헌형 교육방법	10점	<ul style="list-style-type: none"> • 체험→기획→실행→성공경험의 단계 적용
	학생참여비율	10점	<ul style="list-style-type: none"> • 참여형 교수학습방법 활용 <ul style="list-style-type: none"> - 교육내용에 따른 참여비율의 적정성
총점		100점	

별표3. 사회공헌형 교육방법 인증 기준

인증 항목		인증 기준
교과목 적정성	20점	<ul style="list-style-type: none"> • 경험 및 실습 기반 교과목 • 학습자의 참여 비중이 높은 교과목
체험	15점	<ul style="list-style-type: none"> • 사전경험 및 봉사활동 등 반영 • 교과목의 의미 제시
기획	15점	<ul style="list-style-type: none"> • 이론학습 • 아이디어 스케치, 기획안 작성 등 산출물 도출
실행	15점	<ul style="list-style-type: none"> • 프로토타입(시제품) 개발 • 발표
적용	15점	<ul style="list-style-type: none"> • 산출물의 성찰 및 성찰 결과 • 전시 및 포트폴리오 • 타인(학생, 교수, 전문가 등)의 평가와 피드백
강사 및 퍼실리테이터	20점	<ul style="list-style-type: none"> • 퍼실리테이터 교육 이수 • 전임교수, 산업계 전문가(퍼실리테이터 역량 보유)
총점	100점	

[별지서식1] 인증 편람1(캡스톤디자인 자체평가보고서)

[표 4] 캡스톤디자인 교육계획

교과목명	(한글)	(영문)													
전공능력		학점 및 주당시간													
행동역량	문제해결능력, 협업능력, 실무능력	이수구분													
교육목표	1.														
교육내용	1.														
교수학습 방법	<table border="1" style="width:100%; text-align:center;"> <tr> <td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td> </tr> </table>		a	b	c	d	e	f	g	h					
	a	b	c	d	e	f	g	h							
a.이론강의 / b.문제해결시나리오 / c.발표 / d.토론 / e.팀프로젝트 / f. 사례연구 / g.현장탐방 / h.기타															
평가방법	<table border="1" style="width:100%; text-align:center;"> <tr> <td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td> </tr> </table>		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M		
A.포트폴리오 / B.문제해결시나리오 / C.서술형시험 / D.논술형시험 / E. 사례연구 / F.평가자 질문 / G.평가자 체크리스트 / H.피평가자 체크리스트 / I.일지 및 저널 / J.역할연기 / K.구두발표 / L.작업장평가 / M.기타															
평가항목															

주차별 학습내용				
주차	담당교수 및 전문가활 용	진행단계	지도 및 피드백 포인트	학생수 행
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8	중간고사			
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15	학기말 평가			

캡스톤 디자인(Capstone Design) 과제계획서

1. 신청 과제 현황

과제명	국문				
	영문				
팀명					
연도/학기	/	교과목명			학과
지도교수	소속			성명	

2. 과제 형태

작품유형 시작품 아이디어 소프트웨어 논문

3. 참여 학생 현황

구분	학과/학년	학번	성명	휴대전화	E-Mail
대표					
팀원					

4. 과제 수행 내용

1) 개요

- ① 팀 소개
- ② 개발동기
- ③ 개발 필요성에 관해 작성

2) 개발 목표

3) 과제 역할분담

NO	성명	담당	수행역할
1			
2			
3			
4			
5			

4) 수행계획

구체적인 진행 일정 (날짜, 주차별 진행 내용)

4) 아웃풋이미지 및 활용방안

캡스톤디자인(Capstone Design) 중간보고서

1. 요약

과제개요						
과제유형	<input type="checkbox"/> 창작물		<input type="checkbox"/> 논문		<input type="checkbox"/> 융합	<input type="checkbox"/> 아이디어
과목명				학기구분	201○년 ○○학기	
담당교수	성명 / 소속학과 입력					
팀명						
과제명						
참여학생 정보						
구분	성명	소속	학과/학년/학번	연락처(P)	E-mail	
예산지원정보						
예산지원금액(A)					원	
미사용금액(B)					원	
실사용금액(A-B)					원	

II. 중간 보고서

1. 작품과제의 개요 및 필요성												
2. 과제의 목표												
3. 추진현황												
추진항목	백분율(%)	추진 일정(201 . 1 ~ 9)									진척도 (%)	세부결과
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
-	20	■	■								80	
-	20			■	■	■	■	■			30	
-	20			■	■	■	■	■			80	
-	10			■	■	■	■	■			30	
-	10			■	■	■	■	■			20	
-	10							■			0	
-결과보고서 작성	10							■			0	
	100	사업진도율(%)									53	
4. 향후 추진계획												

※ 구체적으로 보고서 작성 필요(최소 4장)

※ 필요에 따라 항목 추가 가능

위와 같이 캡스톤디자인 결과를 보고합니다.

2010. 00. 00.

대표학생 000전공 000 (서명 또는 인)

지도교수 000전공 000 (서명 또는 인)

루터대학교 귀하

캡스톤디자인 과제수행 일지

회 차		일시/장소	
과 제 명			
팀 명			
과 제 수 행 내 용			
진 행 이 슈			
지 도 내 용			
활 동 사 진			
참 석 팀 원 및 역 할 (학생)	팀원 이름 및 역할 (서명)		(서명)
	(서명)		(서명)

캡스톤디자인 결과 보고서

캡스톤디자인 결과 보고서					
캡스톤디자인(Capstone Design) 결과 보고서					
1. 과제 개요					
과제명	국문				
1. 작품 개요 및 필요성					
팀명					
연도/학기	/	교과목명	학과		
지도교수	소속	작품의 이론 및 기술 현황			성명
2. 참여 학생 현황					
구분	학과/학년	학번	이름	휴대전화	E-Mail
3. 작품의 개발 방법 및 과정					
대표					
4. 작품 구조도(작품설계, 제작도 등)					
원					
3. 과제 결과					
5. 기대 효과 및 활용 방안					
작품 유형	<input type="checkbox"/> 저작물 <input type="checkbox"/> 아이디어 <input type="checkbox"/> 소프트웨어 <input type="checkbox"/> 논문				
작품 크기					
6. 역할 분담표					
연번	학과/학년	학번	성명	역할	참여도(%)
1					
2					
3					
4	주요 성과				
5					
6					
7					
루터대학교 캡스톤디자인(Capstone Design)운영에 관한 규정에 따라 캡스톤디자인 결과를 보고합니다.					
20					
과제 결과 및 개선사항			학생 (인)		
지도교수			(인)		

[별지서식2] 인증 편람2(산업연계교과목 자체평가보고서)

○ 사회복지학과 산업연계 교과목 프로파일 예시

[표 1] 산업연계 교과목 프로파일

교과목명	(한글) 사회복지현장탐색		(영문) Practical Social Work										
전공능력	프로그램계획수립		학점 및 주당시간	3									
행동역량	사회복지 문제해결력, 대인관계능력		이수구분	전공 선택									
교육목표	1. 개인, 가족, 집단, 지역사회의 이슈가 되고 있는 문제의 현장을 파악할 수 있다. 2. 다양한 사회복지시설의 유형과 기능, 그 역할을 설명할 수 있다. 3. 다양한 사회복지현장의 탐색을 통해 진로 분야를 구체화할 수 있다.												
교육내용	지역 사회 내 다양한 사회복지현장을 방문하여 다양한 이슈들을 수집/분석												
산업연계 운영방안	연계방법	특강	코칭	사례 활용	현장방문	기타							
	주간	2		2	4	-							
교수학습 방법	a	b	c	d	e	f	g	h					
	○	○	○		○	○	○						
a.이론강의 / b.문제해결시나리오 / c.발표 / d.토론 / e.팀프로젝트 / f.사례연구 / g.현장탐방 / h.기타													
평가방법	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
	○						○				○		
A.포트폴리오 / B.문제해결시나리오 / C.서술형시험 / D.논술형시험 / E.사례연구 / F.평가자 질문 / G.평가자 체크리스트 / H.피평가자 체크리스트 / I.일지 및 저널 / J.역할 연기 / K.구두발표 / L.작업장평가 / M.기타													

주차별 학습내용				
주차	산업계 참여	수업내용	교수법	학습법
1	-	사회복지현장 전반에 대한 이해	강의	
2	-	사회복지현장 이해 - 생활시설	강의	현황조사
3	-	사회복지현장 이해 - 이용시설	강의	현황조사
4	현장탐방	사회복지현장 이해 - 소규모시설(지역아동센터, 정신건강센터 등)	현장탐방	방문 후 보고서 제출
5	현장탐방	사회복지현장 이해 - 공공부문(구청 방문)	현장탐방	방문 후 보고서 제출
6	현장탐방	사회복지현장 이해 - 기관방문(노인요양)	현장탐방	방문 후 보고서 제출

주차별 학습내용				
주차	산업계 참여	수업내용	교수법	학습법
7	사례활용	지역사회 복지시설 조사 팀 과제	팀 프로젝트	팀 과제 보고서
8	중간고사			
9	사례활용	지역사회 복지시설 조사 발표	팀 프로젝트	발표 자료
10	-	사회복지현장이해6 - Secondary Setting	강의	현황조사
11	-	사회복지현장이해7 - 협회, 협의회, 단체	강의	현황조사
12	특강	사회복지현장이해8 - 다문화시설 클라이언트초청특강	강의	감상문 제출
13	현장탐방	사회복지현장이해9 - 선배기관 분야별 선택적 방문	현장탐방	방문 후 보고서 제출
14	특강(또는 현장탐방)	사회복지현장이해10 - NGO, 해외원조기관	강의(또는 현장탐방)	감상문 제출
15	학기말 평가			

○ 교과목 프로파일

[표 17] 산업연계 교과목 프로파일

교과목명	(한글)	(영문)					
전공능력		학점 및 주당시간					
행동역량		이수구분					
교과선정 이유							
교육목표	1.						
교육내용							
산업연계 운영방안	연계방법	특강	코칭	사례 활용	현장방문	기타	
	주간						
교수학습 방법	a	b	c	d	e	f	g
	a.이론강의 / b.문제해결시나리오 / c.발표 / d.토론 / e.팀프로젝트 / f.사례연구 / g.현장탐방 / h.기타						
평가방법	A	B	C	D	E	F	G
	A.포트폴리오 / B.문제해결시나리오 / C.서술형시험 / D.논술형시험 / E.사례연구 / F.평가자 질문 / G.평가자 체크리스트 / H.피평가자 체크리스트 / I.일지 및 저널 / J.역할 연기 / K.구두발표 / L.작업장평가 / M.기타						

주차별 학습내용				
주차	산업계 참여	수업내용	교수법	학습법
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8	중간고사			
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15	기말고사			

[별지서식3] 인증 편람3(사회공헌형 교육방법 자체평가보고서)

[표 18] 사회공헌형 교육방법 교과목 프로파일

교과목명	(한글)	(영문)											
전공능력		학점 및 주당시간											
행동역량		이수구분											
교과선정 이유													
교육목표													
교육내용													
강사 및 퍼실리테이터													
교수학습 방법	a	b	c	d	e	f	g	h					
	a.이론강의 / b.문제해결시나리오 / c.발표 / d.토론 / e.팀프로젝트 / f.사례연구 / g.현장탐방 / h.기타												
평가방법	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
	A.포트폴리오 / B.문제해결시나리오 / C.서술형시험 / D.논술형시험 / E.사례연구 / F.평가자 질문 / G.평가자 체크리스트 / H.피평가자 체크리스트 / I.일지 및 저널 / J.역할연기 / K.구두발표 / L.작업장평가 / M.기타												

주차별 학습내용				
주차	교육프로세스	수업내용	교수법	학습자참여
1	체험			
2				
3	기획			
4				
5				
6				
7				
8	중간고사			
9	실행			
10				
11				
12				
13	적용			
14				
15	기말고사			

4-1-34 전공 교과목 인증제 운영 규정