

2016-2학기 파란학기제 시행 안내

□ 내가 만드는 대학, 파란학기란?

- 자신만의 도전과제를 직접 설계하고 실천, 정규 학점으로 인정받는 아주대만의 특별한 교육과정
- 자신이 진정으로 도전해보고 싶은 과제를 체험하면서 인생의 방향과 진로에 대한 깨달음과 자신감 배양

□ 유형

- 학생설계 프로그램: 영역의 제약 없이 도전하고자 하는 분야를 선정하여 프로그램을 직접 설계
- 교수제안 프로그램: 본교 교수가 설계한 프로그램으로 학생들이 참여여부를 선택하여 신청

※2016-2학기 교수제안 프로그램은 [붙임1] 참조

□ 신청 및 활동

구분	내용	
신청	신청기한	2016. 6. 3(금) 09:00 ~ 7. 10(일) 23:00
	신청방법	온라인 신청(AIMS2-교과수업-파란학기 신청)
	신청유형	도전과목: 도전과제를 수행하여 학점을 취득하는 일반선택과목 파란학기: 한 학기에 9학점 이상의 도전과목을 이수하는 학기 도전트랙: 여러 학기에 걸쳐 동일한 주제로 12학점 이상 도전과목을 이수할 시 '도전트랙'으로 인정
	신청대상	학부 전체 재학생(개인 또는 팀) *2016-2학기가 초과학기인 학생 제외
	등록금	전액납부(파란학기 지원금 별도 지급)
	신청과목	아주도전1~6(정규수강과목 병행 가능)
	신청학점	개인 수강신청 가능 범위 내 자율(아주도전1~6: 각 3학점) *학생이 설계한 도전과목 중 전공선택 과목 취지에 맞을 경우, 전공선택 과목으로 인정을 요청할 수 있음(전공필수, 교양필수는 불가)
	지도교수 선정	학생이 희망하는 교수에게 지도교수 요청 도전과목에 맞는 지도교수를 찾기 어려울 경우 학교에서 선임 도전과제의 특성상 외부 전문가의 도움이 필요한 경우 그 내용을 계획서에 기술하여 제출
활동	보고서 제출	주차별 / 중간/ 최종 보고서 홈페이지 제출 및 공개 필수
	지원금 (장학금)	도전과목(3학점) 당 최대 30만원 기준으로 지원함을 기본으로 하되 설계한 도전과제의 내용을 위원회에서 심사 후 최종 결정 *장학금 지급규칙에 의거 수혜 가능한 학생을 대상으로 함 *지원금 사용 내역 작성 및 증빙자료 제출 필요 *중도포기, 휴학, 불성실한 활동 이행 시 장학금 환수
	시상	활동우수학생 선발 및 시상
학점 인정	과목명	아주도전1~6 또는 아주도전1~6(대체인정 과목명)으로 표기 *아주도전 과목은 재수강 불가, 아주도전 성적이 'F'인 경우 학점포기는 가능
	성적부여	모든 도전과목은 절대평가(A/B/F) 적용 *활동 증빙자료, 보고서 및 결과물 토대로 지도교수가 성적 부여 도전과목, 파란학기 및 도전트랙을 이수할 경우 성적증명서 상에 표기 성적증명서에 파란학기(과목, 트랙) 목적, 내용, 수행 결과 및 수행 과정 등을 기술

□ 주요 안내사항

1. 신청 및 승인 과정의 온라인화

- 1학기 신청 시에는 신청·계획서 제출 및 승인(지도교수, 대체인정교수) 등을 오프라인으로 진행하였으나 2학기부터는 신청 및 승인을 온라인으로 진행
- 단, 반드시 **지도교수와의 면담을 통해** 도전과제, 학점인정 범위 등 계획서 최종본을 확정해야 함

2. 도전과목의 대체인정

- 학생이 설계한 도전과목이 **전공선택 과목** 취지에 맞을 경우, 대체과목 인정을 요청할 수 있음 (전공필수 및 교양필수는 불가)
- 대체인정여부는 대체인정과목 개설 학과(장)이 심사하며 승인하지 않을 경우 계획서는 반려됨
- 대체인정 신청이 반려될 경우 일반교양선택 과목(아주도전1~6)으로 신청 가능함
- 대체인정이 승인될 경우 성적증명서에는 해당 과목명을 병기(예: 아주도전1(소비자행동론))

3. 도전과제 선정평가

- 도전과제 선정 프로세스

- 1) 학생(팀)은 지도교수와의 면담을 통해 계획서를 완성하여 AIMS에 입력함
 - 2) 지도교수는 해당내용을 확인한 후 승인 또는 반려함
 - 3) 대체과목 인정 신청 시 해당과목 개설학과 회의 등을 통해 과제를 심사하여 학과장이 승인 또는 반려함
 - 4) 학생 소속 학과 자체의 회의 등을 통해 과제를 심사하고 승인 또는 반려함
 - 5) 파란학기 운영위원회에서 과제 심사 결과 승인을 득하면 도전과제로 선정됨
- ※각 단계 반려 시 학생(팀)은 해당 계획서를 수정·보완하여 기한 내 다시 신청할 수 있음

- 도전과제 선정 기준

평가부문	평가지표
과제의 도전성	- 도전과제가 도전적이고 창의적인가? (도전과제의 난이도 및 해결방법)
자기주도성 및 열정	- 과제수행이 자기주도적인가? 동기가 순수하며 충분한 열정을 가지고 있는가?
교과목과의 연계	- 정규 교과목에서 배울 수 없는 내용인가? 창의적, 융합적 내용인가?
계획의 충실성	- 일정계획: 기간 내에 달성할 수 있는가? - 예산계획: 소요비용 추정과 지원금 활용계획이 구체적이고 현실적인가? - 인력계획: 참가인원 각자의 역할이 명확하고 적절한가? - 목표의 구체성: 목표달성 여부를 판단할 수 있는가? - 목표달성계획: 사전조사, 달성전략 등이 구체적인가? - 신청학점의 적절성: 신청학점 수가 과제의 난이도에 비해 적절한가? (하루 2~3시간 정도 투자 시 도전과목 1과목(3학점)으로 산정)
교육적 성과	- 교육적 기대효과가 있는가? - 도전과제 성공/실패 시 학생에게 어떤 긍정적 영향이 있는가?

4. 컨설팅/상담

- 상시컨설팅 및 특별컨설팅 일정 붙임자료 참조

5. 신청학점 가이드라인

- 도전과제의 내용에 따라 학생이 스스로 판단하여 학점을 신청 (통상 하루 2~3시간 정도 시간 투자 시 도전과목 1과목(3학점)으로 산정)
- * 학생의 신청학점에 대해 지도교수/학교가 검토하여 최종 신청학점을 확정 예정

□ 진행일정

일 정	내 용	비 고
6/3(금)~7/10(일)	신청서 및 계획서 접수	온라인 신청
7/27(수)까지	계획서 심사	필요시 신청자의 수정·보완 작성
7/28(목)	심사결과 확정·발표	
8/8(월) ~ 8/12(금)	수강신청	아주도전1~6을 제외한 과목 수강신청
9/1(목)	파란학기 시작	
10/20(목)	중간보고서 제출	
12/15(목)	최종보고서 제출	
12/26(월)	성적 처리 및 열람	

□ 유의사항

1. 신청서 및 계획서 심사 시 학생에게 계획의 수정 및 보완을 요청할 수 있음
2. 활동과 관련한 근거자료(사진 및 동영상, 기관 활동 시 인증서 등), 주차별·중간·최종보고서 (결과물) 제출 필수
3. 중도 포기, 휴학 또는 불성실한 활동 이행 시 장학금 환수
4. 신청 학점 수에 준하는 도전과 교육적 성과가 있어야 함
5. 팀으로 신청하는 경우에도 개인별 신청서·계획서 입력 및 신청

□ 신청방법

- 신청자격: 학부 전체 재학생(개인 또는 팀)
- 신청방법: 온라인 신청(AIMS2) *[붙임2]자료 참조
- 신청기간: **2016. 6. 3(금) 09:00 ~ 7. 10(일) 23:00**
- 문의 및 상담: 대학교육혁신원(219-3380, 3384) / 신학생회관 321호

대 학 교 육 혁 신 원 장

프로그램 1.		창의혁신 촉진 프로그램 (Creativity Innovation Reinforcement Program) - 학문적 수월성을 갖춘 인재 및 창의적 산업인재 양성을 위한
제안자	성명	김도영
	소속 및 직위	경영학과 교수
	연락처 (학생 공지용)	- 전화번호: 031-219-2914, 010-9640-2914 - 이메일: ajoucirp@gmail.com

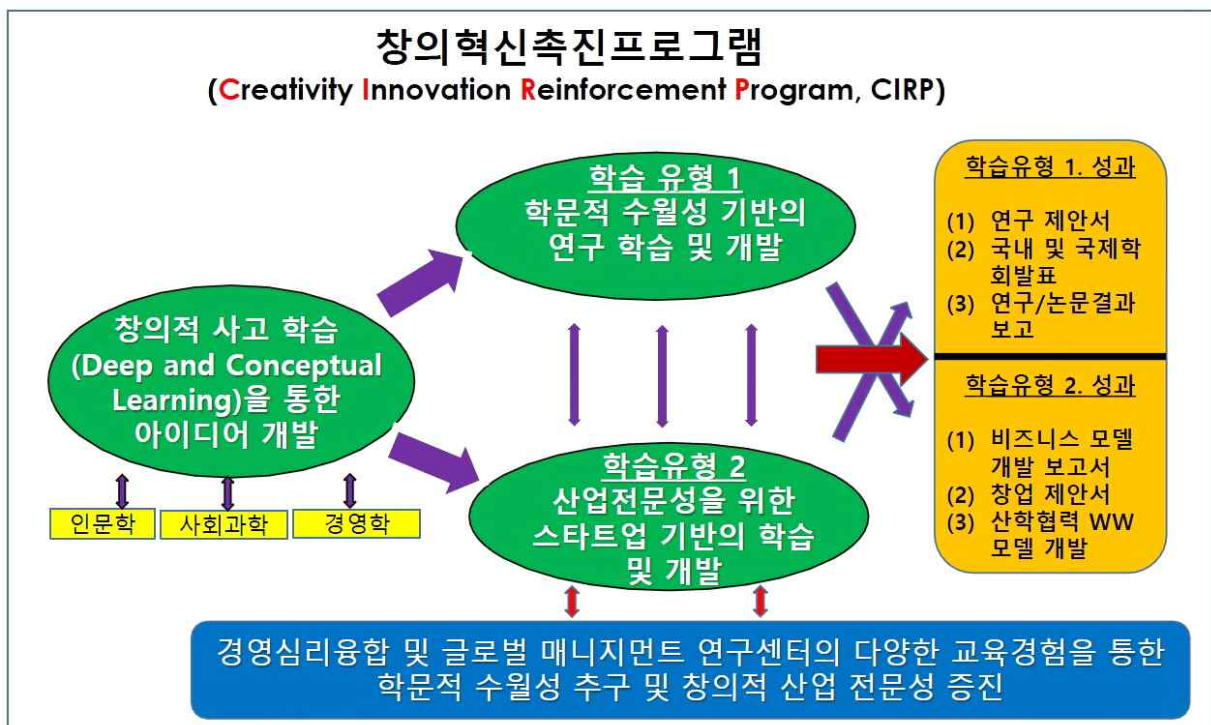
□ 도전과제 목표

- 자기주도적인 실제 연구수행을 통하여 창의적 사고 증진과 학문적 역량 증진
- 학문적 수월성 추구 및 스토리펀딩/크라우드펀딩을 기반으로 한 응용 연구의 중요성 알림
- 기초 및 응용학문을 기반으로 한 국제적으로 경쟁력 있는 창의적이고 혁신적인 연구 및 산업인재 양성

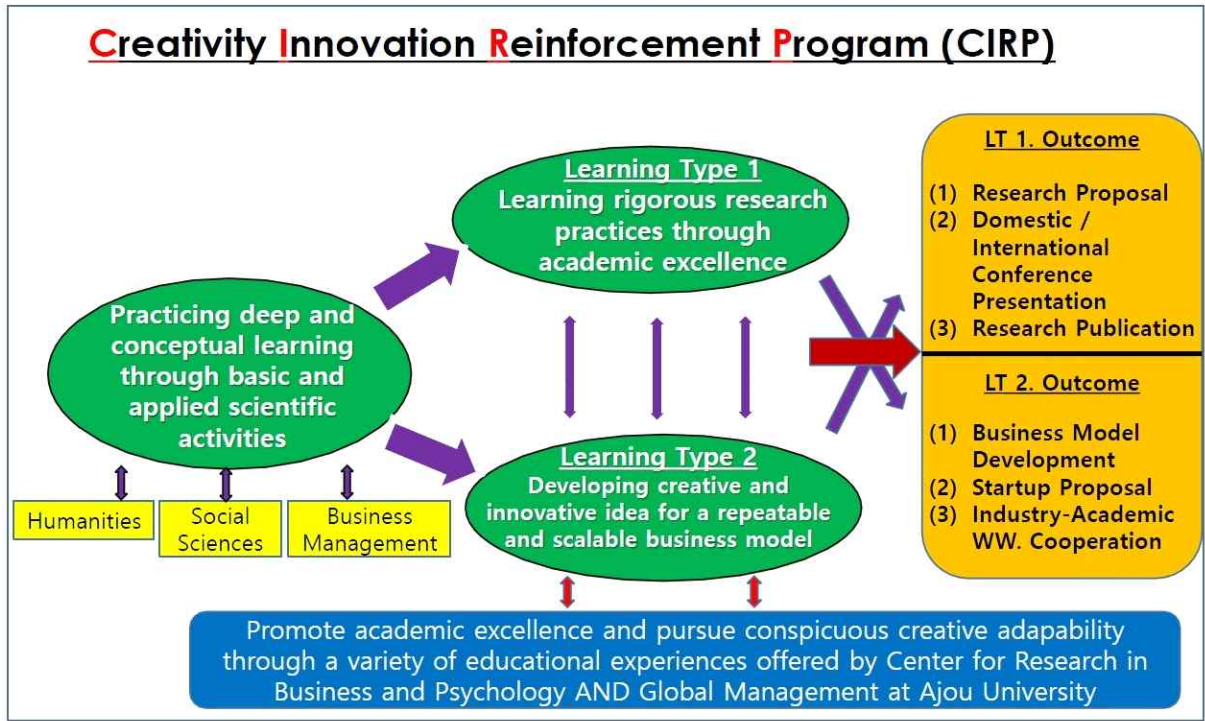
- ※ 경영심리융합 및 글로벌 매니지먼트 연구센터의 인적/물리적 자원을 활용한 수월성기반 교육프로그램
- ※ 경영연구의 실용화를 통한 스타트업 아이디어 창출 기반 조성
- ※ 스토리펀딩 및 크라우드펀딩을 통한 연구의 실용적 활용능력 증진

□ 주요내용

- 학생들의 자발적인 프로젝트 개발 및 공동 연구자 참여(CIRP Advisor, 연구센터 소속 연구원 및 산업체의 지원)
- 실제 연구 학습 과정을 통하여 창조/혁신 과정에 필요한 전략적, 통합적 사고력 개발
- 학부생의 독창적인 아이디어 발전 및 연구 수행을 통한 수월성 있는 학문 및 산업 실용화 결과물 창출
- 궁극적 목표로, CIRP 교육과정을 통해, 국내 및 국제 학회 발표 또는 산업실용화 결과와 국제적 수준의 논문 성과 도출



<창의혁신촉진플랫폼(CIRP) 교육과정 Process>



For more information, contact Prof. Do-Yeong Kim at ajoucirp@gmail.com.

□ 운영개요

- 이수학점: 아주도전 3~9학점 권장
- 연계기관: 경영심리융합 및 글로벌 매니지먼트 연구센터, 산업체
- 운영규모: 1~5명
- 결과제출
 - (1) 연구 보고서 (사업 보고서)
 - (2) 국내 및 국제 학회 발표 또는 공모전 참여 보고서
 - (3) 스토리펀딩 또는 크라우드펀딩 결과물 보고서
 - (4) 논문 결과 보고

□ 프로그램 구성(3~9학점을 자유롭게 구성)

구 분		내 용
각 3학점	아주도전1 (CIRP1)	학생 스스로의 독자적인 아이디어 발전과 그 과정에서 논리적인 사고를 향상 (1) 자기 생각 발전 (2) 논리적 연결고리 찾기
	아주도전2 (CIRP2)	관심있는 주제선정; 학문분야의 발전 수준 탐구; 연구 아이디어 발전에 도움이 되는 기존연구 및 결과물 활용능력 키우기* (3) 자신의 연구 아이디어를 뒷받침하는 기존 연구 학습을 통한 연구 모형 발전
	아주도전3 (CIRP3)	Ver.1 기초학문분야 및 융합분야의 연구진행을 위한 단계 (4-1) 파일럿 실험 진행 및 데이터 분석을 통한 연구 모형 수정 * 통계학습 및 스토리펀딩 참여 시작
		Ver.2 스타트업을 위한 조직문화 기반 플랫폼 형성을 위한 단계* (4-2) 조직을 형성하는 문화적 기반 및 산업 발달을 위해 필요한 기반에 대한 심층적 논의 및 구상 * 산업화 모델링 준비 및 크라우드펀딩 참여 시작
아주도전4 (CIRP4)	Ver.1 데이터 분석을 위한 논리적 사고 발전 및 통계 사용능력 향상 (5-1) 연구 진행 및 데이터 분석	

		Ver.2 스타트업 중목 관련 시장 조사 및 조직 기반 요소 세우기* (5-2) 인적 자원 활용 능력 및 창의, 혁신적인 기업 발달을 위한 조직 기반 세우기 * 산업체와의 미팅 시작
아주도전5 (CIRP5)	Ver.1 연구 output 도출 1 (6-1) 국내/국외 학회 포스터 발표 준비를 위한 논문 초록쓰기 참여	
	Ver.2 산업체와의 협력을 통한 조직 기반 세우기* (6-2) 스타트업을 위한 필요 요소 조사 및 조직기반 요소와의 연계 연구	
아주도전6 (CIRP6)	Ver.1 연구 output 도출 2 (7-1) 국내/국외 학회 포스터 발표 참여/스토리펀딩 결과물 제시	
	Ver.2 학습 및 실용 결과물 제시* (7-2) 스타트업 기반 형성 증명 및 공모전과 크라우드펀딩 결과물 제시	

※과제와 학생 교육 진로에 따라 산업체 멘토 참여 가능

프로그램 2.		Khronos Group의 OpenVG Lite 인증테스트 개발
제안자	성명	이 환 용
	소속 및 직위	소프트웨어학과 산학협력중점교수
	연락처 (학생 공지용)	- 전화번호: 031-219-3858 / 010-6747-3850 - 이메일: hwan@ajou.ac.kr

1. 도전과제 목표

- Khronos Group의 OpenVG Lite 표준의 인증 테스트 (CTS, Conformance Test)를 개발 (오픈 소스)
- OpenVG Lite 개정판의 내용을 포함하는 OpenVG Programming 개정판(3판) 한글 교재 개발

2. 주요내용

- 가. Khronos Group은 세계적으로 가장 영향력있는 표준화 기구 중 하나로, 개방형 표준을 지향
 - OpenGL ES는 스마트폰의 표준 그래픽스 API로 연 수십억대에 탑재
 - OpenGL, OpenCL, OpenVG, Vulkan, OpenVX 등 스마트폰의 API로 활용됨
- 나. 우리 학교에서는 OpenVG를 이용하여 미디어학과의 "게임프로그래밍1" 과목을 진행
 - 전세계에서 가장 활발하게 OpenVG Programmer를 양성하는 기관임
- 다. 최근 Khronos Group은 OpenVG Spec.의 일부를 축소한 OpenVG Lite 표준을 개발 중
 - 이환용 교수 - OpenVG Lite의 Spec. Editor로 활동 중
 - 이환용 교수 - OpenVG 1.1의 CTS 개발 경험이 있음
- 라. OpenVG Lite CTS 개발은 완전히 새로운 개발이 아니라, OpenVG 1.1 CTS 수정 보완임
 - 학부생들의 개발을 통해서 충분한 SW 품질의 개발 가능

3. 운영개요

- 가. 이수학점: 학과 학점 (컴퓨터 그래픽스 3학점) + 아주도전 (6학점)
 - 참여 학생은 반드시 컴퓨터 그래픽스 과목을 수강하여야 함
- 나. 운영규모(인원): 4~5명
- 다. 소요예산: 참여 학생 장학금
 - 실제 개발에 소요되는 예산은 Khronos Group에 지원을 요청할 예정
 - Khronos Group의 지원금이 들어올 경우 SW중심대학사업의 기술이전 실적으로 책정
- 라. 연계기관(파견국가): Khronos Group
- 마. 결과제출: OpenVG Lite CTS를 개발하여 Khronos Git Open Source에 공개
- 바. 관련 문서를 제작하여 Open Source로 공개
- 사. OpenVG Programming 한글 교재의 개정판 제작

4. 기대효과

- 가. 학생들이 국제 표준화 컨소시엄의 활동에 참여하여, 실질적인 기여를 함
(코드 및 개발 문서에 학생 이름을 명시)
- 나. Open Source에 대한 도구에 대한 학습 및 활용 방법을 익힘
- 다. 영어 문서의 작성 스킬과 고객, 전문가, 개발자들과의 커뮤니케이션 스킬 향상
- 라. Khronos Group의 표준을 사용하는 기업 군에 취업 기회를 높여 줌
 - 주요 글로벌 회원 - Intel, NVIDIA, Google, Apple, ARM, Qualcomm, Microsoft, Facebook
 - 주요 국내 회원사 - 삼성전자, LG전자
 - 국내 Academic 회원사 - 아주대, 경북대, ETRI

5. 프로그램 구성

구분	내용	기간
학습	OpenVG Lite Spec. 에 대한 학습	2016.9.1.~2016.9.15
학습	Git 및 Github, Gitlab 학습	2016.9.15.~2016.9.30.
개발	OpenVG Lite Conformance Test Suite 개발	2016.10.1.~2016.11.30.
유지 보수	개발 결과에 대한 유지 보수	2016.12.1.~2016.12.30.
교재 개발	OpenVG Programming 교재 (3판) 개발	2016.10.1.~2016.11.30.
논문 발표	개발 결과에 대한 논문 발표	2017.1.1.~2017.1.30.

프로그램 3.		소셜벤처(Social Venture) 아카데미 및 인큐베이팅 과정
제안자	성명	석혜정
	소속 및 직위	미디어학과 교수
	연락처 (학생 공지용)	- 전화번호: 031-219-1857 - 이메일: dbdip@ajou.ac.kr

1. 도전과제 목표

- Social Venture 양성과정을 통해 사회적 기업에 대한 이해 증진 및 동기부여
- 관련 직무과정을 통한 역량 강화 및 전문가와 연계 인큐베이팅, 사업아이템 발굴 및 시행

2. 주요내용

- 가. 개인 또는 소수의 기업가가 사회문제를 해결할 혁신적인 아이디어를 상업화하기 위해 설립한 신생기업 소셜벤처를 양성하기 위한 자기주도적 도전과정
- 나. 사회적 목적을 지속가능하게 할 모험적 사업에 도전하는 창의적 기업가 정신을 가진 사업가 육성

3. 운영개요

- 가. 이수학점: 6학점
- 나. 운영규모(인원): 15명 내외
- 다. 연계기관(파견국가): 한국사회적기업진흥원, 사람과 세상(사회적 기업), LINC 사업단
- 라. 결과제출: 공모전 참여 및 성과보고서

4. 진행방식

: 아카데미 과정(이론) + 직무과정 + 인큐베이팅(팀별 활동 및 전문가 코칭)

구분	내용	기간
Social Venture 아카데미 과정	- 사회적 경제 및 사회적 기업에의 이해 - 국내외 사회적 기업현황 및 사례	2016.9~10
Social Venture 직무과정	- 스토리텔링, 프리젠테이션, 기획서 작성	2016.9~10
Social Venture 인큐베이팅	- Social Business Model 발굴 및 실천 - 사회적 기업에 대한 아이템 발굴 및 기획회의 - 팀별 Social Venture 공모전 준비 및 지원 - 사회적 기업 탐방 및 우수사례 발굴 - 팀별 성과 보고 준비 및 성과보고발표	2016.10~12

※ 실천사례 : 소셜벤처 기업가 성공사례 및 사회적 기업 탐방 실시(2회)

5. 도전성과 평가

평가항목	반영비율	비고
참여율	30%	- 이론과정의 경우는 출석 80% 이상 - 실습과정 및 팀별 기획회의 등의 과정 80% 이상
성과보고서	50%	- 전체성과보고서 제출 및 발표 - 청년벤처아이디어 공모전(수원시) 및 소셜벤처공모전 준비
수시과제	20%	- 팀별 아이템 발굴 및 실습 - 탐방보고서 등의 수시과제

※ 6월 말 ~7월 초 : 소셜벤처 공모전 OT 예정 (OT 참석자 우선 선정)

6. 세부계획

주차	구분	주제	실천과제
1	아카데미	○ 과정안내 및 왜 소셜벤처인가? - 공통이슈 토론 ○ 사회적 경제의 이해 - 사회적 경제 개념과 발전과정, 한국 사회적 경제 전개과정 및 현황 - 왜 우리지역에 사회적 경제조직이 필요한가?	* 지역사회 이슈찾기
2	아카데미	○ 사회적기업의 개념과 제도의 이해 - 사회적기업의 이해와 개념, 국내외 사회적기업현황 - (예비)사회적기업의 제도의 이해, 소셜벤처기업 사례	* 소셜벤처기업 현황 및 사례조사
3	실천 사례	○ 소셜벤처기업 성공사례 1 ○ 사회적 기업탐방1 - 수원시 사회적기업 또는 협동조합 벤치마킹	* 탐방결과보고
4	아카데미	○ 사회적 경제기업가론 - 소셜미션과 솔루션 도출, 문제와 문제점의 분리인식 - 활동가 vs 기업가	* 팀별 구성
5	아카데미	사회적경제 조직의 BM설계(소셜 비즈니스 모델설계 방법론)	
6	직무	○ 사회적 기업 조직을 위한 스토리텔링 기법 및 실습	* 소셜벤처설립에 대한 스토리텔링
7	아카데미	○ 마을기업과 지역기반 비즈니스 - 마을공동체와 마을 만들기, 마을기업제도의 이해 - 지역기반 비즈니스의 성공원칙 ○ Social Business Model 발굴 및 실천	* 팀별 기획회의
8	실천 사례	○ 소셜벤처기업 성공사례 2 ○ 사회적 기업탐방2(서울시 사회적기업 또는 협동조합 벤치마킹)	* 탐방결과보고
9	아카데미	○ 협동조합의 개념과 운영원리 - 협동조합의 개념과 발전과정, 국내외협동조합의 현황 및 사례 - 협동조합의 성공원리와 운영7원칙 ○ Social Business Model 발굴 및 실천	* 팀별 기획회의
10	직무	○ 한방에 통과되는 기획서 작성 ○ 감동을 주는 프리젠테이션 스킬	
11	인큐 베이팅	○ 문제해결을 위한 소셜 비즈니스 모델 구상 및 팀별 기획회의 ○ 비즈니스 모델 공유 및 분야별 코칭 - 분야별 전문가 그룹 코칭	* 사업계획서 제출 및 발표
12	인큐 베이팅	○ 비즈니스 모델 공유 및 분야별 코칭 - 분야별 전문가 그룹 코칭	

13	인큐 베이팅	○ 소셜비즈니스 모델 구현을 위한 현장실습	
14	인큐 베이팅	○ 소셜비즈니스 모델 구현을 위한 현장실습	성과중간점검
15	인큐 베이팅	○ 소셜비즈니스 모델 구현을 위한 현장실습	
16	도전 성과	○ 성과보고대회 - 팀별 소셜벤처 아이디어 및 실천과정 발표	

※ 수업진행 순서는 사정에 따라 변경될 수 있음.

※ 아카데미 및 직무과정은 외부전문가 강의

인큐베이팅 과정은 한국사회적기업진흥원 및 수원시사회경제지원센터와 연계하여 운영 예정

전체 진행 지원 : 여대생커리어개발센터