

• [혁신-01호] 사업계획서



[2025년 전문대학 혁신지원사업]
[R-1] AI·ESG 융합형 URI 교양 교과 2종 개발 사업계획서

관련문서	1. 2025 전문대학 혁신지원 사업 2. [규정] 교양교육운영 규정 3. 2025학년도 교양교육과정운영위원회 회의록						
담당부서	아르케 학부	사업책임	최정심	PM	윤호진	사업담당	박상은
혁신영역	<input type="checkbox"/> 교육혁신		<input checked="" type="checkbox"/> 고등직업교육혁신		<input type="checkbox"/> 산학지역협력혁신		<input type="checkbox"/> 자율혁신
세부내용	® SDGs·AI기반 URI 교양 교육과정 체계 고도화						
세부과제	[R-1] AI·ESG 융합형 URI 교양 콘텐츠 개발 및 활용			상세 프로그램	AI·ESG 융합형 URI 교양콘텐츠 2종 개발		
대학 중장기 발전계획과의 연계성				No.4 사회수요 반영 교양 교육 운영 No.5 DX 기반 교양 교육 체계 구축 및 운영			

1 목적 및 필요성

가. 현황 분석 및 필요성

- 예술·디자인 교양 교육은 기초 소양 중심으로 운영되어 사회문화적 변화 반영에 한계가 있음
- 지속가능한 발전과 AI 기반 디지털 전환이 문화·창작 환경 전반에 구조적 변화를 야기하고 있음
- 교양 단계에서 사회·기술 변화에 대한 문화적 이해를 제공하는 신규 교과목 개발이 요구됨

나. 추진 목적

- 예술디자인 교양 교육에 동시대 사회문화 이슈를 체계적으로 반영한 교육과정 구축
- 지속가능성 및 AI 이후 디지털 사회의 문화적 함의를 이해하는 기초 교양 역량 강화
- 전공 학습 및 미래 진로와 연계 가능한 비판적 사고력과 문화 리터러시 함양

다. 연도별 추진계획

2025학년도	→	2026학년도	→	2027학년도
<ul style="list-style-type: none"> • 2종 교과목 연구 공모 • 연구자 선정 및 연구 수행 • 최종 보고서 제출 		<ul style="list-style-type: none"> • 추가 2종 교과목 연구 공모 • 연구자 선정 및 연구 수행 • 최종 보고서 제출 • 교양학부 교과개편 심의 		<ul style="list-style-type: none"> • 교양학부 정규 교과목 편성 • 교과목 평가 및 운영 과정 모니터링 • 환류 및 개선점 도출

2 사업 개요

가. 사업명: AI·ESG 융합형 URI 교양 교과 2종 개발

나. 공모개요

구분	AI 융합형 URI 교과 개발	ESG 융합형 URI 교과 개발
대상 및 시기	2027년 1학기 재학생 대상 교양학부 교과	
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> AI 이후 디지털 사회와 문화적 상상력: AI 이후 디지털 기술사회가 창작과 문화에 미치는 영향을 이해하고 이를 비판적으로 해석하는 문화적 사고력을 함양 	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능한 발전의 사회문화적 맥락을 이해하고 예술디자인의 공공적 역할과 책임을 인식하는 기초 역량을 함양

3 세부 추진계획

구분	추진 절차	세부 추진내용	2025				2026	
			9	10	11	12	1	2
P	계획수립	- 프로그램 기획 및 구성 검토						
D	연구 공모	- AI·ESG 융합형 교과 개발에 대한 각각의 연구 공모 시행 - 신청 및 계획서 심의						
C	교과 개발	- 교과 개발 완료 (강의계획서 도출) - 개발 완료 교과 평가 (교양교육과정운영위원회)						
A	과제 개선계획 수립	- 차년도 교과 개발 과정 및 내용에 반영할 개선계획 수립						

4 예산 산출내역

세부과제	상세 프로그램	비목	계정명	산출 내역	금액(원)
[R-2] URI 교과-비교과 연계 실습형 AI 리터러시 교육모델 운영	시민 인공지능 학교	교육·연구 프로그램 개발·운영비	연구비	교양콘텐츠 1종당 2,700,000원 x 2종	5,400,000
			자문비	자문회의 사례비 (20만원 x 3인 - 외부 2인, 내부 1인)	600,000
			특별강의료	개발 콘텐츠 시범 강연 및 리뷰 1건당 300,000 x 2과목	600,000
			회의비	교양교육위원회 콘텐츠 제안/검토 회의 2회	350,000
합 계					6,950,000

5 기대성과

가. 정량적 성과

성과명	산출식	전년도 달성값	목표값
신규 교육과정 개발률(D)	교과/비교과 신규 교과목 수	신규	2

나. 정성적 성과

- 사회문화적 변화와 기술 환경을 통합적으로 이해하는 교양 교육 체계를 구축하여 학생들의 비판적 사고와 문제 인식 수준이 향상됨
- 지속가능성 및 AI 이후 디지털 사회에 대한 문화적 이해를 바탕으로 예술디자인의 사회적 역할에 대한 학습 태도와 참여도가 강화됨
- 전공 이전 단계에서 가치 중심의 사고 틀을 형성함으로써 향후 전공 학습과 창작 활동의 방향성이 보다 명확해지는 교육적 효과를 창출함