

2019학년도 1학기 캡스톤디자인 변경내용

I 과제유형 변경내용

변경 전 (2018학년도 1학기)			변경 후 (2019학년도 1학기)		
1. 캡스톤디자인 지원유형			1. 캡스톤디자인 지원유형		
과제유형	내 용		과제유형	내 용	
과제 유형I	①창의교육형	전공분야에 대한 종합적인 이해력을 증진하고 고찰을 통해 현장에서 가질법한 문제에 대해 창의적으로 주제를 결정하여 수행하는 과제(각 학과에서 개인(팀)프로젝트(종합설계)로 운영하는 과제 포함)	과제 유형I	①창의교육형	전공분야에 대한 종합적인 이해력을 증진하고 고찰을 통해 현장에서 가질법한 문제에 대해 창의적으로 주제를 결정하여 수행하는 과제(각 학과에서 개인(팀)프로젝트(종합설계)로 운영하는 과제 포함)
과제 유형II	②창업씨앗형	Capstone Design(창의적 종합설계)을 성공적으로 수행하였을 때 예상되는 결과물이 독자적인 창업으로 발전할 가능성이 있는 과제	과제 유형II	②창업씨앗형	Capstone Design(창의적 종합설계)을 성공적으로 수행하였을 때 예상되는 결과물이 독자적인 창업으로 발전할 가능성이 있는 과제
	③이익창출형	Capstone Design(창의적 종합설계)을 성공적으로 수행하였을 때 예상되는 결과물이 이익창출(기술이전, 기술개발 등)의 가능성이 있는 과제		③이익창출형	Capstone Design(창의적 종합설계)을 성공적으로 수행하였을 때 예상되는 결과물이 이익창출(기술이전, 기술개발 등)의 가능성이 있는 과제
과제 유형III	④기업주도형	매학기 시작 전에 기업으로부터 pilot프로젝트를 신청 받은 프로젝트를 대상으로 학생 및 지도교수를 매칭	과제 유형III	④기업주도형	매학기 시작 전에 기업으로부터 pilot프로젝트를 신청 받은 프로젝트를 대상으로 학생 및 지도교수를 매칭
	⑤사회기여형	경제적인 파급효과는 크지 않지만, 사회에 기여할 수 있는 과제(지자체 및 사회적 기업 연계), 사회 봉사형 과제로 운영		⑤사회기여형	경제적인 파급효과는 크지 않지만, 사회에 기여할 수 있는 과제(지자체 및 사회적 기업 연계), 사회 봉사형 과제로 운영
	⑥우수 지도교수지원형	캡스톤디자인 전국단위 경진대회 입상 지도교수, 지도실적 우수 교수의 경우 심사 없이 1인 1과제 지원		⑥우수 지도교수지원형	캡스톤디자인 전국단위 경진대회 입상 지도교수, 지도실적 우수 교수의 경우 심사 없이 1인 1과제 지원

변경 전 (2018학년도 1학기)

1. 캡스톤디자인 지원유형

과제 유형 III	⑦현장실습 연계형	현장실습을 수행하는 학생이 해당 회사의 일상적인 업무 외에 업무 개선, 신상품 및 서비스의 개발 등의 프로젝트를 현장실습하고 있는 회사의 관계자와 공동으로 수행하는 프로젝트
과제 유형 IV	⑧캡스톤 연속형	○전(前) 학기 1차적으로 수행한 캡스톤디자인 과제 중에서 연속적으로 수행 할 필요가 있거나 사업단에서 판단할 때 연속적으로 지원하여 추가적인 성과창출 및 프로젝트 성과의 고도화가 가능하다고 판단되어 지원하는 캡스톤 디자인 프로젝트

2. 유형별 지원내역

과제 유형		지원금액	과제팀	총지원금액
과제 유형 I	①창의교육형 [개인(팀)프로젝트(종합설계)]	300,000원	70팀	21,000,000원
과제 유형 II	②창업씨앗형	300,000원~ 1,500,000원	35팀	40,500,000원
	③이익창출형			
	④기업주도형			
	⑤사회기여형			
	⑥우수지도교수지원형			
과제 유형 III	⑦현장실습 연계형	300,000원~ 500,000원	20팀	9,500,000원
과제 유형 IV	⑧캡스톤연속형	2,000,000원~ 5,000,000원	5팀 (공학)	17,500,000원
		1,000,000원~ 2,500,000원	3팀 (비공학)	6,000,000원
		합 계	133팀	94,500,000원

변경 후 (2019학년도 1학기)

1. 캡스톤디자인 지원유형

과제 유형 III	⑦캡스톤 연속형	○전(前) 학기 1차적으로 수행한 캡스톤디자인 과제 중에서 연속적으로 수행 할 필요가 있거나 사업단에서 판단할 때 연속적으로 지원하여 추가적인 성과창출 및 프로젝트 성과의 고도화가 가능하다고 판단되어 지원하는 캡스톤 디자인 프로젝트
-----------	----------	---

2. 유형별 지원내역

과제 유형		지원금액	과제팀	총지원금액
과제 유형 I	①창의교육형	500,000원	90팀	45,000,000원
과제 유형 II	②창업씨앗형	500,000원	10팀	5,000,000원
	③이익창출형	1,000,000원	10팀	10,000,000원
	④기업연계형	1,500,000원	5팀	7,500,000원
	⑤사회기여형	500,000원	10팀	5,000,000원
	⑥우수지도교수지원형	2,000,000원	4팀	8,000,000원
과제 유형 III	⑦캡스톤연속형	1,500,000원	10팀	15,000,000원
합 계			139팀	95,500,000원

변경 전 (2018학년도 1학기)

변경 후 (2019학년도 1학기)

3. 사업비 집행: 캡스톤디자인 사업비 집행지침에 따른다.

지출항목	지원 내용	비 고
재료비	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해당과제와 관련 있는 순수 재료비 ○ 해당과제 학생들이 직접 할 수 없는 부분의 외주가공(시제품 제작비 등) 	
과제추진비 (총 사업비의 20%이하)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 실제 과제 수행에 필요한 경비를 계상함 1. 출장비(팀원이 벤치마킹 현장답사 자료수입 등의 출장) 2. 회의비(과제수행 관련 팀원 회의비) 3. 수용비(과제수행 필요한 일반경비 등) 	<ul style="list-style-type: none"> - 출장비 기준 참고 - 회의비 기준 참고

※유의사항

1. 밤 10시 이후 및 주말, 공휴일 법인카드 사용 금지
2. 개인카드, 현금 사용 금지

3. 사업비 집행: 캡스톤디자인 사업비 집행지침에 따른다.

지출항목	지원 내용	비 고	
재료비	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해당과제와 관련 있는 순수 재료비 ○ 해당과제 학생들이 직접 할 수 없는 부분의 외주가공(시제품 제작비 등) <p>※ 창의교육형은 총 지원 금액의 50%(250,000원) 이상 설정</p>		
과제 추진비	출장비	<ul style="list-style-type: none"> ○ 실제 과제 수행에 필요한 경비를 계상함 ○ 출장비(팀원이 벤치마킹, 현장답사, 자료수입 등의 출장) ○ 수용비(과제수행 필요한 일반경비 등) 	
	회의비	<ul style="list-style-type: none"> ○ 회의비(과제수행 관련 팀원 회의비) <p>※총 지원 금액의 20%이하이며, 최대 300,000원을 초과 할 수 없다</p>	

※유의사항

1. 밤 10시 이후 및 주말, 공휴일 법인카드 사용 금지
2. 개인카드, 현금 사용 금지