

2018학년도 1학기 캡스톤디자인 변경내용

I. 과제유형 변경내용

(2017학년도 1학기)			변경(2018학년도 1학기)				
1. 캡스톤디자인 지원유형			1. 캡스톤디자인 지원유형				
과제유형		주요 내용	과제유형		주요 내용		
운영유형	전공융합형	- 각기 다른 전공의 융합으로 과제 수행(기업체 참가 가능)	과제유형I	❶ 창의교육형	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)		
	창업연계형	- 창업과 연계 가능한 과제 수행(기업체 참가 가능)			과제유형II	❷ 창업씨앗형	Capstone Design(창의적 종합설계)을 성공적으로 수행하였을 때 예상되는 결과물이 독자적인 창업으로 발전할 가능성이 있는 과제
	산학연계형	- 산업체와 연계한 실무인재 양성을 위해 반드시 기업체와 연계하여 과제 수행	과제유형II	❸ 이익창출형			Capstone Design(창의적 종합설계)을 성공적으로 수행하였을 때 예상되는 결과물이 이익창출(기술이전, 기술개발 등)의 가능성이 있는 과제
	전공심화형	- 정규 교과목화된 각 학과(전공)에서 전공 관련 심화과제 수행					과제유형II
	개인(팀)프로젝트 (종합설계)	- 각 학과(전공)에서 전공 관련 프로젝트 수행	과제유형II	❺ 사회기여형	경제적인 파급효과는 크지 않지만, 사회에 기여할 수 있는 과제(지자체 및 사회적 기업 연계), 사회 봉사형 과제로 운영		
							❻ 우수 지도교수지원형

(2017학년도 1학기)

변경(2018학년도 1학기)

과제유형Ⅲ	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
과제유형Ⅳ	⑧캡스톤연속형	○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

구 분	지원금액	과제 팀	총 지원금액
캡스톤디자인	전공융합형	2팀	6,000,000원
	창업연계형	10팀	10,000,000원
	산학연계형	20팀	16,000,000원
	전공심화형	80팀	48,000,000원
	개인(팀)프로젝트(종합설계)	30팀	12,000,000원
계		142팀	92,000,000원

2. 유형별 지원내역

과제유형	지원금액	과제 팀	총지원금액	비 고
과제 유형Ⅰ	300,000원	70팀	21,000,000원	아래 선정과제외 전체팀 지원 (5만원/1인당)
과제 유형Ⅱ	300,000원~1,500,000원	35팀	40,500,000원	- 공학 20팀이내 - 비공학 15팀이내
				②창업씨앗형 ③이익창출형 ④기업주도형 ⑤사회기여형 ⑥우수 지도교수지원형
과제 유형Ⅲ	300,000원~500,000원	20팀	9,500,000원	- 공학 10팀이내 - 비공학 10팀이내
과제 유형Ⅳ	2,000,000원~5,000,000원	5팀 (공학)	17,500,000원	선정위원회에서 전 학기 성과와 해당학기 예상 성과를 판단하여 선정함
	1,000,000원~2,500,000원	3팀 (비공학)	6,000,000원	
합 계		133팀	94,500,000원	

3. 사업비 집행: 캡스톤디자인 사업비 집행지침에 따른다.

3. 사업비 집행: 사업비 집행: 캡스톤디자인 사업비 집행지침에 따른다.

(2017학년도 1학기)			변경(2018학년도 1학기)		
지출항목	지원 내용	비 고	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) 		재료비	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해당과제와 관련 있는 순수 재료비 ○ 해당과제 학생들이 직접 할 수 없는 부분의 외주가공(시제품 제작비 등) 	
출장비	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해당과제를 진행하기 위한 벤치마킹, 현장답사 등 출장비 	-출장비 기준	과제추진비 (총 사업비의 20%이내)	<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) 	-출장비 기준 -회의비 기준
회의비 (신청액의 20%이내)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 과제수행 팀원, 지도교수만 회의비 사용가능 	-회의비 기준			