



2022-2학기 세종창의학기제 운영 지침(안)

1

개요

○ 창의학기제 목적

- 학생 스스로 학습 주제와 과제를 설계하고 다양한 체험과 경험을 통해 창의적이고 전문적인 과제를 도전하고 수행하면서 정규 학점으로 인정받는 특별한 교육 과정임.
- 획일화된 교과과정의 한계를 극복하고, 자기주도적, 자기설계 학습을 할 수 있는 열린 교육환경 제공함.
- 4차 산업혁명을 선도하는 창의·융합 뉴칼라인재 양성을 위한 체험중심 교육을 강화함.

○ 창의학습 유형

구분	유형	내용	비고
자기주도 창의학습	개발형	프로그램 및 제품 개발에 도전	※계절학기 집중이수제는 탐구형만 가능
	창업형	참신한 아이디어로 혁신창업에 도전	
	창작형	문화 예술분야의 공연제작, 창작, 전시 활동 등을 통해 출판, 공모전, 문학상 수상 등 도전	
	문제해결형	사회 문제 해결을 위해 국제 및 지역사회에 기여할 수 있는 프로젝트 도전	
	탐구형	실험 및 연구 논문 도전	

2
2022-2학기 세종창의학기제 운영교과 및 분반 현황

- 지도교수 26명, 참여학생 38개 팀(133명)

이수구분	담당교수	학과	I		II		III		IV		수강생 인원	팀수
			분반	인원	분반	인원	분반	인원	분반	인원		
전선	한동일	컴퓨터공학과	001	15	001	7	001	3	001	1	19	5
전선	권기학	컴퓨터공학과	002	5	002	5	002	5	002	1	5	2
전선	김미숙	데이터사이언스학과	003	4	003	2	003	1	003	1	5	2
전선	최유경	스마트기기공학전공	004	5	004	6	004	1			7	2
전선	유영환	컴퓨터공학과	005	4	005	4	005	4			4	1
전선	김영은	디자인이노베이션전공	006	3	006	3	006	3			3	1
전선	이성주	전자정보통신공학과	007	1	007	1	007	1			3	1
전선	김문석	컴퓨터공학과	008	7	008	4					7	2
전선	김세원	무인이동체공학전공	009	6	009	2					8	2
전선	박혁진	에너지자원공학과	010	3	010	3					3	1
전선	임도형	기계공학전공	011	2	011	2					4	1
전선	박기웅	정보보호학과	012	4	012	1					5	1
전선	김동호	전자정보통신공학과	013	2							2	1
전선	김형석	스마트기기공학전공	014	8							8	2
전선	송형규	전자정보통신공학과	015	6							6	2
전선	이문기	중국통상학전공	016	5							5	1
전선	배태석	환경에너지공간융합학과	017	5							5	1
전선	김성한	무인이동체공학전공	018	5							5	1
전선	전창재	인공지능학과	019	5							5	1
전선	장강원	기계공학전공	020	4							4	1
전선	홍석륜	물리학과	021	4							4	1
전선	김천식	컴퓨터공학과	022	3							3	1
전선	이승연	수학통계학과	023	2							2	1
전선	홍성경	항공우주공학전공	024	1							1	1
전선	이귀옥	미디어커뮤니케이션학과			013	2					2	1
교선	신원재	대양휴머니티칼리지	001	4	001	4					8	2
	26명			113		46		18		3	133명	38팀

전선 : 자기주도창의전공 / 교선 : 자기주도창의교양



- 팀별 현황

최종 팀번호	창의과제	성명	최종 유형	지도 교수	승인과목	분반	승인 학점	I	II	III	IV
1	클라우드 서버를 활용한 교 내 팀원 모집 플랫폼 개발	오O석	개발	한동일	자기주도창의전공 I	001	3	O			
		김O린	개발					O			
		안O경	개발					O			
2	GAN 기반 Image Synthesis 모델 & 웹 서비스 개발	이O훈	개발	한동일	자기주도창의전공 I	001	3	O			
		이O익	개발					O			
		김O휘	개발					O			
		박O배	개발					O			
		조O현	개발							O	
		오O목	개발						O	O	
3	컴퓨터 부품 적합도 분석 및 최적 결합 추천 사이트	김O우	개발	한동일	자기주도창의전공 I,II	001	6	O	O		
		윤O진	개발					O	O		
		이O성	개발					O	O		
4	세종대학교 수강신청 도우미 웹서비스 개발	김O희	개발	한동일	자기주도창의전공 I,II	001	6	O	O		
		최O빈	개발					O	O		
		김O규	개발							O	O
		이O주	개발						O		
5	지도 학습 기반의 분류 모델 을 이용한 주거 환경 및 생 활 습관 모니터링 어플리케 이션 개발	이O리	개발	한동일	자기주도창의전공 I	001	3	O			
		동O창	개발					O			
		권O윤	개발					O			
		고O현	창업					O	O	O	O
6	대리운전 웹 기반 위치 제공 B2B 플랫폼 서비스	정O윤	창업	권기학	자기주도창의전공 I,II,III	002	9	O	O	O	
		서O아	창업					O	O	O	
		권O석	창업					O	O	O	
7	소상공인의 안정적 수익 활 동을 돕는 동네 개인 카페 구독 앱 사업화	오O민	창업	권기학	자기주도창의전공 I,II,III	002	9	O	O	O	
		박O서	개발					O	O		
8	현지의 외국인과 한국인이 함께 하는 투어 모임 앱 플 랫폼 개발·출시 및 앱 기대 사용자 확보	강O현	개발	김미숙	자기주도창의전공 I,II	003	6	O	O		
		IONATAN CHISCA	개발					O			
		최O규	개발					O			
		정O경	개발					O	O		
9	(ai+X)음악 플레이리스트 추 천 알고리즘 개발 및 소논문 작성	박O란	탐구	김미숙	자기주도창의전공III,IV	003	6			O	O
		이O형	개발					O	O		
		홍O철	개발					O	O		
		노O욱	개발					O	O		
10	AI 기반 리그오브레전드 실 시간 승률 예측 시스템	부O빈	개발	최유경	자기주도창의전공 I,II	004	6	O	O		
		강O영	개발					O			
		김O솔	개발					O			
		김O욱	개발					O	O	O	
11	Mediapipe와 WebRTC를 이 용한 라이브 트래킹 기술 개 발	김O욱	개발	유영환	자기주도창의전공 I,II,III	005	9	O	O	O	
		김O욱	개발					O	O	O	
		신O훈	개발					O	O	O	
		전O우	개발					O	O	O	
12	Drag and Drop 웹사이트 제 작 및 배포 Saas 제작	이O빈	창업	김영은	자기주도창의전공 I,II,III	006	9	O	O	O	
		최O현	창업					O	O	O	
		변O영	창업					O	O	O	
		문O빈	탐구					O		O	
13	메타버스 3D 'U' 가상공간 제작 기술을 적용한 교육콘 텐츠 자동 제작 프로그램 디 터 및 메타버스 교육플랫폼 ' (UDAUM)' 유다움 개발	양O문	탐구	이성주	자기주도창의전공II	007	3		O		
		김O수	탐구					O			
		박O욱	개발					O	O		
		주O식	개발					O	O		
14	하드웨어 가속기(ALVEO)를 이용한 ADAS 시스템의 물체 인식 향상	유O봉	개발	김문석	자기주도창의전공 I,II	008	6	O	O		
		박O태	개발					O	O		
		박O욱	개발					O	O		
		주O식	개발					O	O		
15	교통약자를 위한 편의설비 위치제공 및 저장버스 안내 웹/앱 서비스 (web/server/android)	유O봉	개발	김문석	자기주도창의전공 I,II	008	6	O	O		
		박O태	개발					O	O		
		박O욱	개발					O	O		
		주O식	개발					O	O		



16	클라우드 네이티브 맛집 추천 서비스 개발	조O래	개발	김문석	자기주도창의전공 I	008	3	O				
		권O원	개발					O				
		정O욱	개발					O				
17	스마트 기숙사 애플리케이션 개발	이O재	개발	김세원	자기주도창의전공 I	009	3	O				
		임O영	개발					O				
		김O영	개발					O				
		김O나	개발					O				
		최O준	개발					O				
18	장애물을 회피하고 지정된 표식에 도킹하는 자율운항 보트 제작	이O향	개발	김세원	자기주도창의전공II	009	3		O			
		이O늘	개발		자기주도창의전공II	009	3		O			
		김O환	개발		자기주도창의전공 I	009	3	O				
19	GIS 및 머신러닝기법을 이용한 산사태 위험도 분석	조O은	탐구	박혁진	자기주도창의전공 I,II	010	6	O	O			
		이O경	탐구					O	O			
		안O아	탐구					O	O			
20	무류관절의 생체역학 특성 분석을 위한 근골격계 모델 개발	손O희	탐구	임도형	자기주도창의전공 II	011	3		O			
		이O우	탐구			011	3	O	O			
		이O찬	탐구			011	3	O	O			
		정O석	탐구			011	3	O	O			
21	정보보호학과를 위한 커뮤니티 사이트 개발	고O현	개발	박기웅	자기주도창의전공 I	012	3	O				
		조O현	개발					O				
		김O식	개발					O				
		이O재	개발					O				
		조O우	개발					O				
22	RIS(Reconfigurable Intelligent Surface) 설계, 제작 및 성능 측정	안O영	탐구	김동호	자기주도창의전공 I	013	3	O				
		오O영	탐구					O				
23	사회적 이슈에 대한 국민의 찬반 여론 게시판 '국민찬반'	이O준	창업	김형석	자기주도창의전공 I	014	3	O				
		서O수	창업					O				
		이O영	창업					O				
		민O준	창업					O				
24	행복기숙사/학사관 정보 취합 웹 서비스 개발	이O빈	개발	김형석	자기주도창의전공 I	014	3	O				
		박O훈	개발					O				
		김O교	개발					O				
		변O성	개발					O				
25	SVD기반의 SC diversity 기법에 대한 연구	신O호	탐구	송형규	자기주도창의전공 I	015	3	O				
		박O영	탐구					O				
		김O도	탐구					O				
26	Best Harmonic Mean 기반의 중계기 선택 기법을 활용한 협력통신에 관한 연구	김O우	탐구	송형규	자기주도창의전공 I	015	3	O				
		김O경	탐구					O				
		박O욱	탐구					O				
27	메타버스 기술을 활용한 중 국인 관광객 대상 한국 관광 정보 플랫폼 개발	박O은	개발	이문기	자기주도창의전공 I	016	3	O				
		민O솔	개발					O				
		정O주	개발					O				
		이O은	개발					O				
		진O정	개발					O				
28	서울시 PM 사고 공간 요인 분석을 통한 위험요인 진단 및 위험 수치 지도 제작	최O원	문제해결	배태석	자기주도창의전공 I	017	3	O				
		이O준	문제해결					O				
		윤O휘	문제해결					O				
		이O호	문제해결					O				
		조O호	문제해결					O				
29	전기자동차 운전자 주행 보조 임베디드 시스템 개발	고O현	개발	김성한	자기주도창의전공 I	018	3	O				
		조O석	개발					O				
		김O태	개발					O				
		김O원	개발					O				
		구O현	개발					O				
30	여러 데이터 시각화 알고리즘을 분석하여 인사이트를 도출하고 관련 공모전에 참여한다.	이O현	탐구	전창재	자기주도창의전공 I	019	3	O				
		김O오	탐구					O				
		이O필	탐구					O				
		김O빈	탐구					O				
		조O형	탐구					O				



31	자율주행 라스트마일 딜리버리 로봇	성O규	개발	장강원	자기주도창의전공 I	020	3	O			
		강O현	개발					O			
		이O상	개발					O			
		정O기	개발					O			
32	고체 물성 계산을 위한 신경망 퍼텐셜 개발 및 그 활용 계산	손O원	탐구	홍석륜	자기주도창의전공 I	021	3	O			
		류O석	탐구					O			
		윤O호	탐구					O			
		강O엽	탐구					O			
33	유니티 모바일 게임 제작 및 운영	박O희	개발	김천식	자기주도창의전공 I	022	3	O			
		박O열	개발					O			
		이O섭	개발					O			
34	쓰레기 발생량 예측 및 발생요인과의 관계 분석(서울시를 사례로) 논문 작성	김O연	탐구	이승연	자기주도창의전공 I	023	3	O			
		김O정	탐구					O			
35	자기장 외란에 강건한 방위각 추정 알고리즘 개발	홍O웅	탐구	홍성경	자기주도창의전공 I	024	3	O			
36	사회문제 해결을 위한 광고 커뮤니케이션 전략 기획	윤O연	문제해결	이귀옥	자기주도창의전공II	013	3		O		
		박O이	문제해결						O		
37	애완로봇과 챗봇(Chatbot) 등 심리 목적의 인공지능 서비스에 관한 인지과학적 탐구	이O현	탐구	신원재	자기주도창의교양 I	001	1	O			
		노O호	탐구					O			
		홍O표	탐구					O			
		유O린	탐구					O			
38	인지심리학과 사회심리학 이론을 바탕으로 기후 변화에 대한 대학생의 인식 조사 및 개선 방안 연구	박O현	탐구	신원재	자기주도창의교양II	001	2		O		
		김O희	탐구						O		
		하O아	탐구						O		
		조O선	탐구						O		



3

운영 일정 및 제출 자료

○ 운영 일정

- 1) 창의 학습기간 : 2022.09.01.(목) ~ 12.14.(수) 총 15주(10주차 이상)
- 2) 보고서 및 평가서 제출 : 2022.12.15.(목) 17:00까지
- 3) 창의학습운영위원회 최종성과보고(평가 및 성적심의) : 2022.12.20.(화) ~ 21.(수) (예정)
- 4) 성적입력 : 2022.12.22.(목) ~ 26.(월) (예정)

* 위 일정은 학사일정에 따라 변동 가능

○ 제출 자료

구분	내용
학생	<p>○ 제출 자료 목록</p> <p>▶ 개별</p> <p>① 주간학습보고서(주차별 시행, 10회 이상) & 최종결과보고서 [PDF 형태]</p> <p>※ 반드시 지도교수 서명날인 및 창의과제명(국문, 영문) 확인</p> <p>※ 신청학점에 따른 주차별 & 총 학습시간을 반드시 수행하고 보고서에 기입</p> <p>② 본인 주민등록번호를 기입한 통장 사본</p> <p>※ 개인정보 자료는 장학금 지급 신청에 사용되며, 지급 완료 후 폐기 예정</p> <p>▶ 팀별</p> <p>③ 최종결과보고 PPT 파일 (+추가결과물 자료)</p> <p>: 창의과제, 최종결과물 및 성과 등을 PPT로 간략 기술(*첨부된 양식 사용)</p> <p>※ 최종결과물 및 성과를 반드시 기술</p> <p>※ 제출된 PPT 파일로 성과보고회 참석 대상 팀 발표 세팅 예정</p> <p>○ 최종성과보고</p> <p>▶ 승인학점 : 3학점 이하 팀</p> <p>④ 결과보고용 팀별 발표 영상 제출 : 해당 PPT를 바탕으로 한 5~10분 분량</p> <p>※ 발표 PPT를 전체화면의 형태로 띄우고 발표 음성을 입힌 형태로, 화질과 음질이 선명해야 함</p> <p>▶ 승인학점 : 6학점 이상 팀</p> <p>오프라인 성과보고회 참석 : 팀별로 5~10분 결과 발표</p> <p>○ 자료제출 방법</p> <p>▶ ①, ②, ③, (④ : 3학점 이하 팀 해당)</p> <p>: 팀대표가 팀원 자료들을 수합하여 하나의 알집 형태로 압축하여 팀별 일괄 이메일 제출 (yyj@sejong.ac.kr)</p> <p>→ 메일 제목 및 파일명</p> <p>: 2022-2학기 세종창의학기제 최종성과보고 자료제출_00번팀(팀대표 이름)</p> <p>▶ ③ : 게시판 업로드(PPT파일 및 추가결과물 자료)</p> <p>※ 게시판 경로: [대양휴머니티칼리지 홈페이지→세종창의학기제→창의학습게시판]에 등록</p> <p>→ 게시판 제목 & 파일명 : 2022-2학기 세종창의학기제_00번팀_창의과제명</p> <p>※ 게시판 제출을 위한 로그인 오류가 있을 경우, 세종대학교 포털에서 로그인 후 대양휴머니티칼리지 홈페이지를 접속해주시기 바랍니다.</p>
지도교수	<p>▶ 평가서 & 지도(멘토)일지 제출</p> <p>※ 평가서 양식은 지도교수님들께 개별 전달 예정이며, 지도교수 서명날인 후 제출</p>



교양				전공		
구분	영역	과목명	학점	구분	과목명	학점
교양 선택	자기계발과 잔로	자기주도 창의교양 I	1	전공 선택	자기주도 창의전공 I	3
		자기주도 창의교양 II	2		자기주도 창의전공 II	3
		자기주도 창의교양 III	3		자기주도 창의전공 III	3
		자기주도 창의교양 IV	3		자기주도 창의전공 IV	3
		자기주도 창의교양 V	3			

○ 세종창의학습 운영교과 인정 기준 및 최대인정학점

1. 과목명 : 자기주도창의전공/자기주도창의교양

- '자기주도창의전공'의 경우 전공 분야의 창의적이고 전문적인 성격의 학습 주제
- '자기주도창의교양'의 경우 창의적이고 융합적인 성격의 학습 주제

2. 최대인정학점 (*해당 학점을 초과하여 신청 및 이수 불가)

- 자기주도 창의전공은 12학점까지 인정 가능
(단, 현장실습(국내, 해외 인턴십)을 포함하여 18학점까지 취득 가능)
- 자기주도 창의교양은 6학점까지 인정 가능
(단, 해외봉사활동을 포함하여 12학점까지 가능)

* 계절학기(집중이수제) 중 신청가능 학점

- 자기주도창의전공(I~IV) 또는 자기주도창의교양(I~V) 중 1~3학점 이내 신청 가능

○ 세종창의학습 학점인정 시간

1. 정규학기

- 1학점 당 **주** 2시간 이상, 총 10주 이상 자기주도 창의학습 실행
- 주차별 주간학습보고서 10회 이상, 학습 완료 후 최종결과보고서 개별 제출
예) 3학점인 경우 주당 6시간 (6x10주 이상) 총 60시간 이상 자기주도 창의학습 진행
6학점인 경우 주당 12시간 (12x10주 이상) 총 120시간 이상 자기주도 창의학습 진행
9학점인 경우 주당 18시간 (18x10주 이상) 총 180시간 이상 자기주도 창의학습 진행
12학점인 경우 주당 24시간 (24x10주 이상) 총 240시간 이상 자기주도 창의학습 진행

2. 계절학기(집중이수제)

- 1학점 당 **일일** 2시간 이상(3학점 신청시 일일 6시간), 총 3주 이상 자기주도 창의학습 실행
- 주차별 주간학습보고서 3회 이상, 학습 완료 후 최종결과보고서 개별 제출



5

승인학점에 따른 성적 반영 기준

1. 평가 방법 : 절대 평가(A/B/F제)(0, + 부여 가능)

※ 성적표에 과제명, 지도교수 기입

예) 창의과제: 씽크홀 초기발견을 위한 드론 개발, 지도교수: 김세종 교수 (지능기전공학부)

2. 지도교수는 학생이 제출한 주간학습보고서, 최종결과보고서의 아래 성과지표에 따라 성적 부여

※ 단, 승인학점이 6학점 이상인 경우 최종 3학점은 창의학습운영위원회에서 '창의학습결과물'을

고려하여 평가하므로 학생들은 개강 전 팀별로 공지한 운영안내 사항의 심사의견 [성과지표]를 충실히 수행하여 결과물을 제출해야 함

※ 승인학점에 따른 성적 반영 방법(안)

성과지표	승인학점				평가자
	1~3학점	6학점	9학점	12학점	
보고서작성능력	자기주도창의전공 I 자기주도창의교양 I, II, III	자기주도창의전공 I 자기주도창의교양 III	자기주도창의전공 I	자기주도창의전공 I	지도교수
수행능력(태도)			자기주도창의전공 II	자기주도창의전공 II	
목표달성과 교육효과				자기주도창의전공 III	
학습결과물		자기주도창의전공 II 자기주도창의교양 IV	자기주도창의전공 III	자기주도창의전공 IV	창의학습운영위원회

※ 창의학습 유형별 성적 반영 방법(안)

유형	내용	성적 반영 방법
개발형	프로그램 및 제품 개발에 도전	제품 개발 완성도(상/중/하)에 따른 성적 반영 방법 제시
창업형	참신한 아이디어로 혁신 창업	창업 성과에 따른 성적 반영 방법 제시
창작형	창작활동 도전	창작물의 완성도(상/중/하)에 따른 성적 반영 방법 제시
문제해결형	사회 문제 해결을 위한 프로젝트 도전	국제 및 지역사회에 기여할 수 있는 프로젝트 도전 결과에 따른 성적 반영 방법 제시
탐구형	실험 및 연구 논문 도전	국내/국제 학술대회, 학회 논문 게재 난이도에 따른 성적 반영 방법 제시

3. 지도교수는 창의학습운영위원회에 학생들이 제출한 주간학습보고서, 최종결과보고서, 그리고 교수가 작성한 평가서와 멘토 일지 제출

4. 창의학습운영위원회에서는 지도교수 평가서를 근거하여 최종결과보고회 성과에 따라 성적 심의



6

지원 혜택

○ 학생 지원 혜택 (장학금 지급)

- 1~3학점 기준 20만원 지급하며 최종 승인학점에 따라 차등 지원함.(대학혁신지원사업 연계)
- 중도포기 등 불성실한 경우 학점 불인정 및 장학금 지원하지 않음.

학점	팀 원 수					비고
	1명	2명	3명	4명	5명	
1~3학점	200,000원	400,000원	600,000원	800,000원	1,000,000원	학생 개별지급
6학점	400,000원	800,000원	1,200,000원	1,600,000원	2,000,000원	
9학점	600,000원	1,200,000원	1,800,000원	2,400,000원	3,000,000원	
12학점	800,000원	1,600,000원	2,400,000원	3,200,000원	4,000,000원	

○ 교수 지원 혜택

- 지도교수 강의수당 지급
- : 시수인정예외과목 강의수당을 기준으로 하며, 팀(학생수)과 지도횟수에 따라 차등 적용

7

창의학기제 FAQ

Q1. 창의학기제란 무엇인가요?

세종창의학기제란 정해진 교과과정의 과목이 아닌 학생이 강의실 밖에서 자신이 도전해보고 싶은 분야의 학습 목표와 주제를 스스로 설계하고 다양한 체험과 경험을 통해 창의적이고 전문적인 학습과제를 도전하고 수행하면서 정규학점으로 인정받고 자신의 진로를 모색하는 기회를 제공받고, 4차 산업혁명을 선도하는 창의 융합적인 세종형 인재를 양성하는 특별한 교육 과정입니다.

Q2. 창의학기제 신청 유형은 어떻게 되나요?

세종창의학기제 신청유형은 아래의 5가지로 구분됩니다.

구분	유형	내용	비고
자기주도 창의학습	개발형	프로그램 및 제품 개발에 도전	※계절학기 집중이수제는 탐구형만 가능
	창업형	참신한 아이디어로 혁신창업에 도전	
	창작형	문화 예술분야의 공연제작, 창작, 전시 활동 등을 통해 출판, 공모전, 문학상 수상 등 도전	
	문제해결형	사회 문제 해결을 위해 국제 및 지역사회에 기여할 수 있는 프로젝트 도전	
	탐구형	실험 및 연구 논문 도전	



Q3. 창의학기제 지원 대상 및 자격은 어떻게 되나요?

자기주도창의전공은 2학기 이상 이수 완료, 자기주도창의교양은 1학기 이상 이수 완료한 재학생이 신청 가능하며, 휴학생 및 초과학기 학생은 신청이 불가합니다. ※마지막 학기(8학기) 중 계절학기 집중이수제 신청 불가
1~5인의 재학생들이 개인 또는 팀으로 신청 가능하며, 창작형의 경우 창의과제 성격에 따라 팀 구성 인원을 달리할 수 있습니다.

Q4. 창의학기제 최대인정 학점은 어떻게 되나요?

자기주도 창의전공은 12학점까지 인정 가능합니다. 단, 현장실습(국내, 해외 인턴십)을 포함하여 18학점까지 취득 가능합니다. 자기주도 창의교양은 6학점까지 인정 가능합니다. 단, 해외봉사활동을 포함하여 12학점까지 가능합니다.

Q5. 창의학기제 운영 과목명은 어떻게 되나요?

교양				전공		
구분	영역	과목명	학점	구분	과목명	학점
교양 선택	자기계발과 잔로	자기주도 창의교양 I	1	전공 선택	자기주도 창의전공 I	3
		자기주도 창의교양 II	2		자기주도 창의전공 II	3
		자기주도 창의교양 III	3		자기주도 창의전공 III	3
		자기주도 창의교양 IV	3		자기주도 창의전공 IV	3
		자기주도 창의교양 V	3			

Q6. 창의학습 창의과제 개설 인정 기준은 어떻게 되나요?

자기주도 창의교양의 경우 창의적이고 융합적인 성격의 학습 주제이며,
자기주도 창의전공의 경우 전공 분야의 창의적이고 전문적인 성격의 학습 주제이어야 합니다.

Q7. 자기주도창의전공의 경우 연계융합전공으로 학점이 인정되나요?

자기주도 창의전공의 경우 창의과제에 따라 창의학습운영위원회에서 승인 시 연계융합전공으로도 인정될 수 있습니다.

Q8. 지도교수는 어떻게 결정되나요?

자기주도 창의학습의 경우 지도교수는 학생이 희망하는 교수님께 직접 요청하셔야 합니다.
지도교수는 전임 및 비전임(초빙교원)만 가능하며, 강사는 불가능합니다.
또한, 지도교수는 학기 당 최대 5개 팀까지 지도 가능합니다.



Q9. 창의학습 지도교수님과 상담 혹은 지도를 받는 횟수나 기간이 정해져 있나요?

정규학기는 매주 정해진 요일에 승인학점 당 주 2~3시간 이상 자기주도 창의학습을 10주 이상 진행하고, 계절학기는 매일 승인학점 당 2~3시간 이상 자기주도 창의학습을 3주 이상 진행해야 하며, 정규 및 계절학기 모두 주차별 주간학습보고서, 최종결과보고서를 지도교수님께 반드시 제출해야 합니다.

Q10. 복수전공·부전공·연계전공 전공선택 학점으로 인정이 가능할까요?

창의과제와 창의유형의 전공 접합성에 따라 창의학습운영위원회 승인 절차를 거쳐 복수전공·부전공·연계전공 전공선택 학점 인정이 가능합니다.

Q11. 창의학습 성적인정 기준은 어떻게 되나요?

- 평가 방법 : 절대 평가(A/B/F제)(0, + 부여 가능)
- 지도교수는 학생이 제출한 주간학습보고서, 최종결과보고서의 아래 성과지표에 따라 성적을 부여합니다.
 - ※ 단, 승인학점이 6학점 이상인 경우 최종 3학점은 창의학습운영위원회에서 '창의학습결과물'을 고려하여 평가하므로 학생들은 개강 전 팀별로 공지한 운영안내 사항의 심사의견 [성과지표]를 충실히 수행하여 결과물을 제출해야 함
 - ※ 승인학점에 따른 성적 반영 방법(안)

성과지표	승인학점				평가자
	1~3학점	6학점	9학점	12학점	
보고서작성능력	자기주도창의전공Ⅰ 자기주도창의교양Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ	자기주도창의전공Ⅰ 자기주도창의교양Ⅲ	자기주도창의전공Ⅰ 자기주도창의전공Ⅱ	자기주도창의전공Ⅰ	지도교수
수행능력(태도)				자기주도창의전공Ⅱ	
목표달성과 교육효과				자기주도창의전공Ⅲ	
학습결과물		자기주도창의전공Ⅱ 자기주도창의교양Ⅳ	자기주도창의전공Ⅲ	자기주도창의전공Ⅳ	창의학습운영위원회