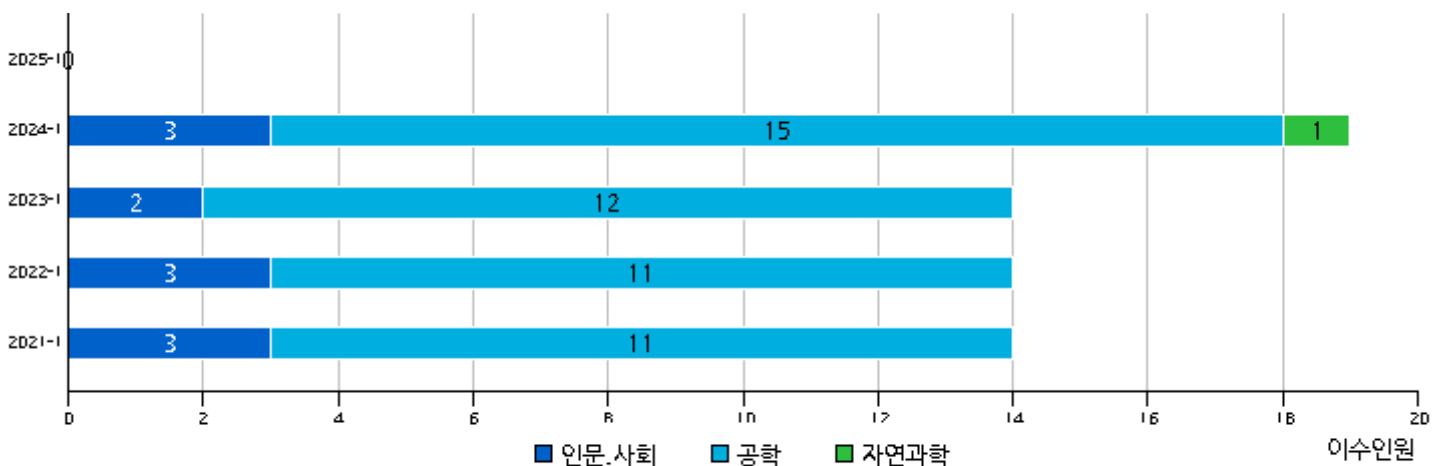
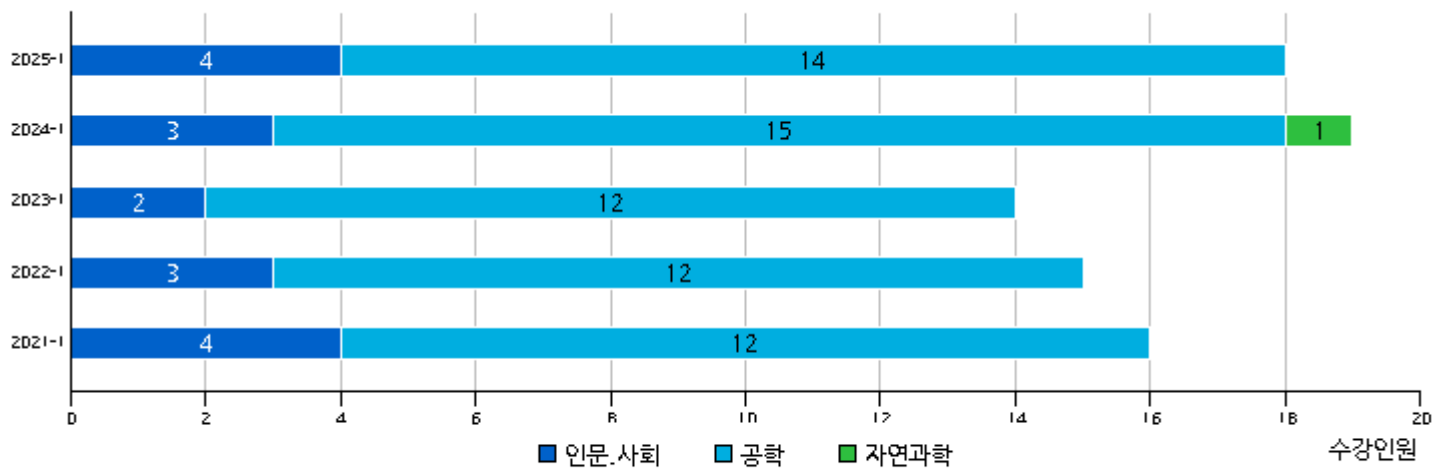
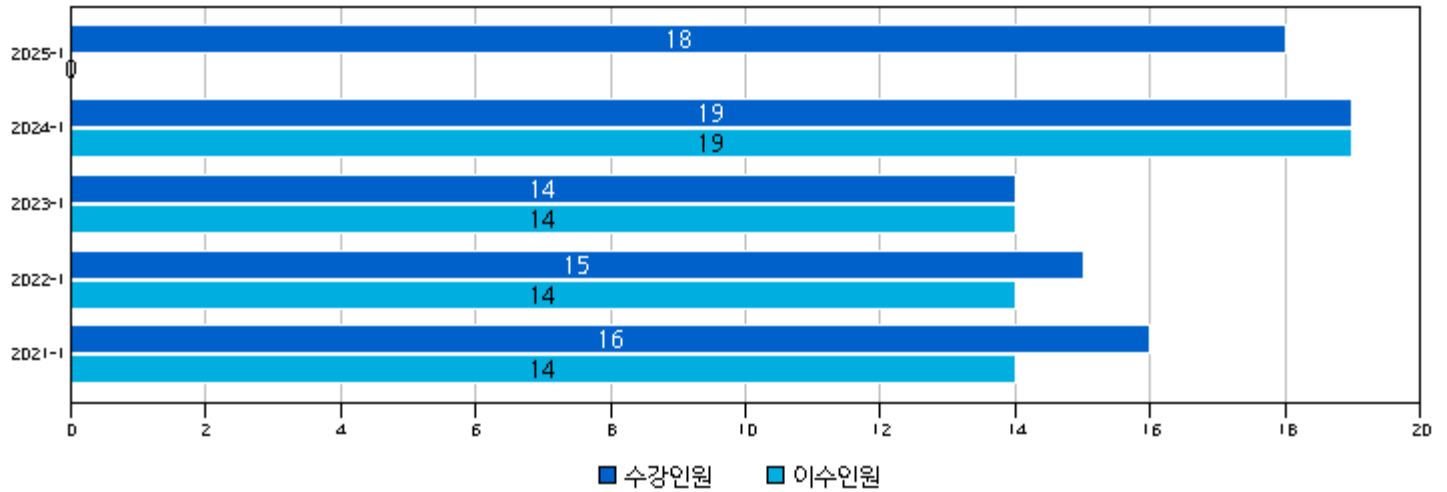


# 교과목 포트폴리오 (ITE4083 소프트웨어기술창업2)

## 1. 교과목 수강인원



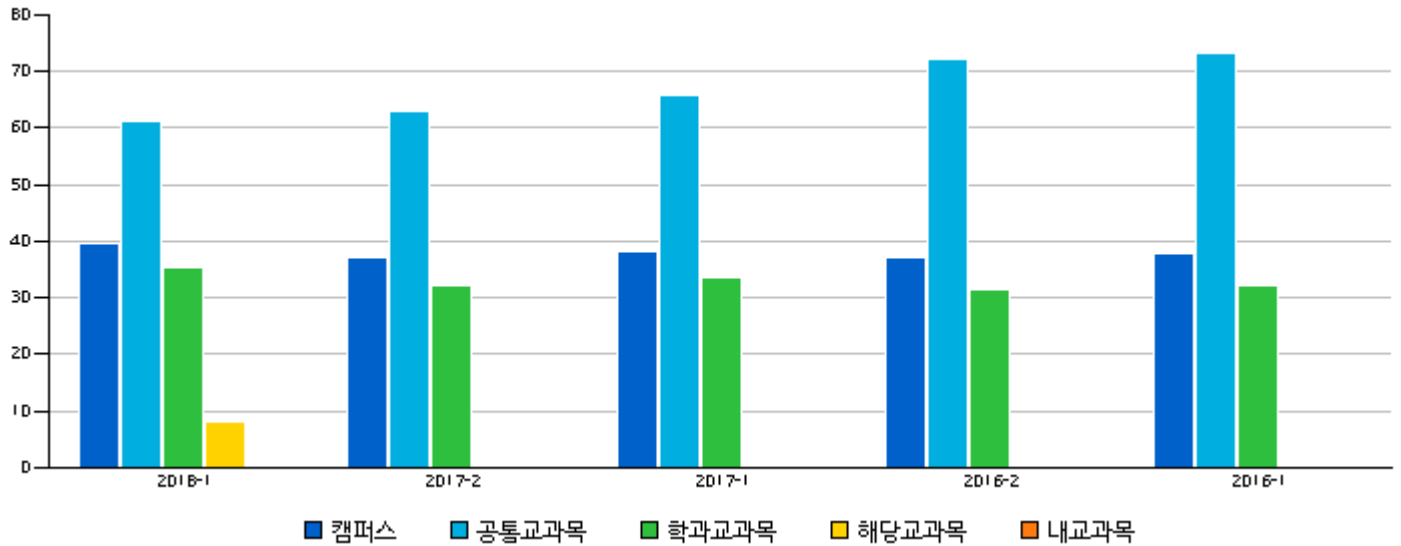
# 교과목 포트폴리오 (ITE4083 소프트웨어기술창업2)

수업년도	수업학기	계열구분	수강인원	이수인원
2021	1	인문.사회	4	3
2021	1	공학	12	11
2022	1	인문.사회	3	3
2022	1	공학	12	11
2023	1	인문.사회	2	2
2023	1	공학	12	12
2024	1	인문.사회	3	3
2024	1	자연과학	1	1
2024	1	공학	15	15
2025	1	인문.사회	4	0
2025	1	공학	14	0



# 교과목 포트폴리오 (ITE4083 소프트웨어기술창업2)

## 2. 평균 수강인원



# 교과목 포트폴리오 (ITE4083 소프트웨어기술창업2)

## 3. 성적부여현황(평점)

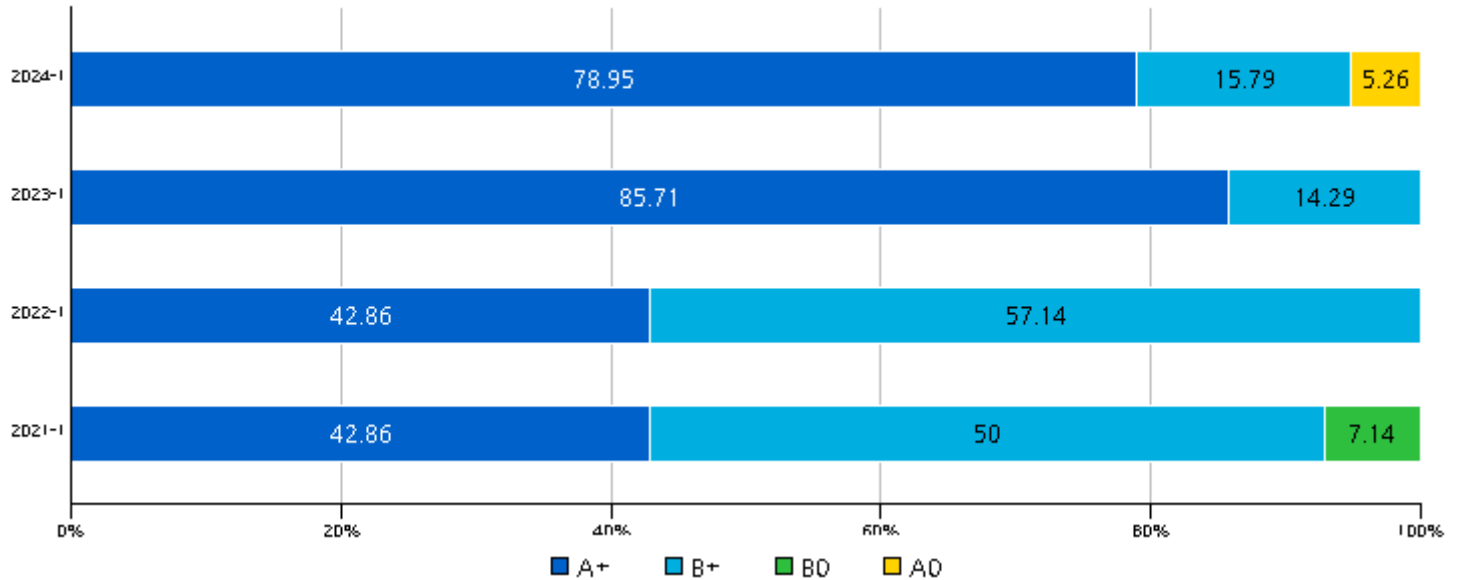


수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
No data have been found.						



# 교과목 포트폴리오 (ITE4083 소프트웨어기술창업2)

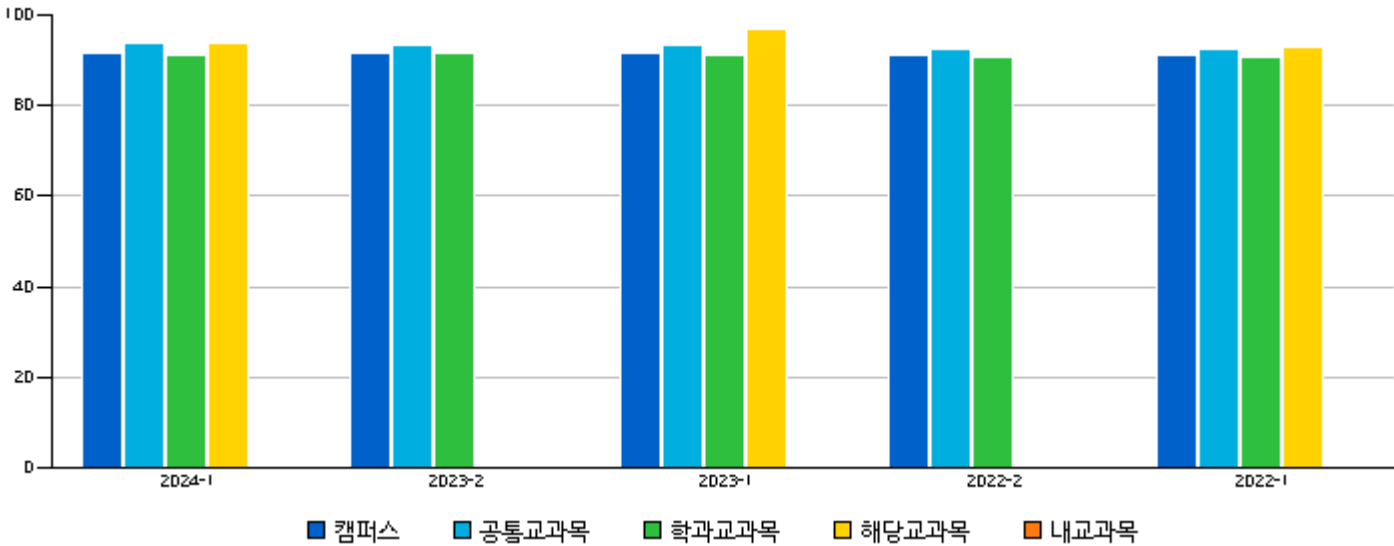
## 4. 성적부여현황(등급)



수업년도	수업학기	등급	인원	비율
2021	1	A+	6	42.86
2021	1	B+	7	50
2021	1	B0	1	7.14
2022	1	A+	6	42.86
2022	1	B+	8	57.14
2023	1	A+	12	85.71
2023	1	B+	2	14.29
2024	1	A+	15	78.95
2024	1	A0	1	5.26
2024	1	B+	3	15.79

# 교과목 포트폴리오 (ITE4083 소프트웨어기술창업2)

## 5. 강의평가점수



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2024	1	91.5	93.79	91.1	94	
2023	2	91.8	93.15	91.56		
2023	1	91.47	93.45	91.13	97	
2022	2	90.98	92.48	90.7		
2022	1	90.98	92.29	90.75	93	

# 교과목 포트폴리오 (ITE4083 소프트웨어기술창업2)

## 6. 강의평가 문항별 현황

번호	평가문항	본인 평 균 (가중 치적용)	소속학과, 대학평균과의 차이 (+초과, -:미달)				점수별 인원분포				
							매우 그렇 않 다	그 렇 다 치 않 다	보 통 이 다	그 렇 다	매우 그 렇 다
		5점 미만	학과		대학		1점	2점	3점	4점	5점
			차이	평균	차이	평균					
	교강사:										

No data have been found.

## 7. 개설학과 현황

학과	2025/1	2024/1	2023/1	2022/1	2021/1
컴퓨터소프트웨어학부	1강좌(3학점)	1강좌(3학점)	1강좌(3학점)	1강좌(3학점)	1강좌(3학점)

## 8. 강좌유형별 현황

강좌유형	2021/1	2022/1	2023/1	2024/1	2025/1
일반	1강좌(16)	1강좌(15)	1강좌(14)	1강좌(19)	1강좌(18)

## 9. 교과목개요

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
학부 2024 - 2027 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터소프트웨어학부	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 본 강좌는 바람직한 기업가정신의 함양을 기초로 하여 창업에 대한 관심 또는 계획을 가지고 있는 수강생을 중심으로 실천적 수업을 진행한다.</li> <li>- 이미 아이템(아이디어, 기술)을 가지고 있거나, 사업계획을 수립 중인 수강생을 일정 규모의 팀으로 구성하여, 아이디어 도출 및 타당성검토, 비즈니스모델의 수립에서 창업 초기 기업의 경영에 이르는 실천적 학습을 중심으로 강좌를 진행한다.</li> <li>- 일반적인 이론 수업의 형식에서 벗어나 팀프로젝트 수행, 토론, 실습, 발표 등을 적절히 혼용하여 수업의 효과를 극대화할 수 있도록 한다.</li> <li>- 암기와 지식습득을 테스트하는 일반적인 시험 방식을 배제하고, 창의적 아이템의 도출과 이를 실천적 활용할 수 있는 자료의 분석, 문서의 작성, 발표 등을 중심으로 평가한다.</li> <li>- 자기소개 및 팀빌딩과 집중적인 토론을 통해 창업의 핵심 요소인 팀웍에 대해 이해하고,</li> </ul>	<p>For students who are interested in start-up business, based on the desirable Entrepreneurship at the University, we are learning idea derivation, business planning, presentation by team project approach.</p> <p>In addition, learning with an understanding of entrepreneurship, an understanding of intellectual property rights, the start-up environment and supporting programs.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 전략적 목표             <ol style="list-style-type: none"> <li>① 수강생(팀)의 성공적인 창업사례 발굴 및 대학 내 창업마인드 제고</li> <li>② 대학 산학협력단(기술이전센터, 기업가센터, 창업보육센터, 기술지주회사)과의 연계프로그램을 통해 기술창업을 통한 실질적 성과창출의 기회 마련</li> <li>③ SW중심대학사업의 교육효과를 제고하고, 이의 가시적 성과창출을 위해 재</li> </ol> </li> </ol>

# 교과목 포트폴리오 (ITE4083 소프트웨어기술창업2)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
		<p>프로젝트의 수행에 대해 팀별 평가를 진행하여 협업과 리더십을 발휘할 수 있도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 최종 기말 평가는 내외부 전문가로 구성된 평가위원을 통해 발표회 형식으로 진행한다.</li> <li>- 적정 수강인원은 30명 ~ 40명 이내, 4~5 정도의 팀으로 구성</li> </ul>		<p>학생을 대상으로 적극적인 기술사업화 교육을 모델링 함.</p> <p>2) 세부목표</p> <p>① 수강생(팀)의 창업(사업화)아이디어를 실전창업에 적용 가능한 수준으로 제고</p> <p>② 지식재산권 창출, prototype 개발 등으로 창업의 실질적 가능성과 타당성 확보</p> <p>(대학의 기술지주회사 자회사 후보 apply, 수강팀 실제 창업 등)</p> <p>③ 우수 수강팀에 실전창업지원(창업경진대회, 창업보육센터 입주, 정부지원 사업 등)</p> <p>④ 창업이 필수는 아니며, 수업의 성과물을 타 사업화 방식으로도 활용토록 유도</p>
학부 2020 - 2023 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터소프트웨어학부	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 본 강좌는 바람직한 기업가정신의 함양을 기초로 하여 창업에 대한 관심 또는 계획을 가지고 있는 수강생을 중심으로 실전적 수업을 진행한다.</li> <li>- 이미 아이템(아이디어, 기술)을 가지고 있거나, 사업계획을 수립 중인 수강생을 일정 규모의 팀으로 구성하여, 아이디어 도출 및 타당성검토, 비즈니스모델의 수립에서 창업 초기 기업의 경영에 이르는 실전적 학습을 중심으로 강의를 진행한다.</li> <li>- 일반적인 이론 수업의 형식에서 벗어나 팀프로젝트 수행, 토론, 실습, 발표 등을 적절히 혼용하여 수업의 효과를 극대화할 수 있도록 한다.</li> <li>- 암기와 지식습득을 테스트하는 일반적인 시험 방식을 배제하고, 창의적 아이템의 도출과 이를 실전적 활용할 수 있는 자료의 분석, 문서의 작성, 발표 등을 중심으로 평가한다.</li> <li>- 자기소개 및 팀빌딩과 집중적인 토론을 통해 창업의 핵심 요소인 팀웍에 대해 이해하고, 프로젝트의 수행에 대해 팀별 평가를 진행하여 협업과 리더십을 발휘할 수 있도록 한다.</li> <li>- 최종 기말 평가는 내외부 전문가로 구성된 평가위원을 통해 발표회 형식으로 진행한다.</li> </ul>	<p>For students who are interested in start-up business, based on the desirable Entrepreneurship at the University, we are learning idea derivation, business planning, presentation by team project approach.</p> <p>In addition, learning with an understanding of entrepreneurship, an understanding of intellectual property rights, the start-up environment and supporting programs.</p>	<p>1) 전략적 목표</p> <p>① 수강생(팀)의 성공적인 창업사례 발굴 및 대학 내 창업마인드 제고</p> <p>② 대학 산학협력단(기술이전센터, 기업가센터, 창업보육센터, 기술지주회사)과의 연계프로그램을 통해 기술창업을 통한 실질적 성과창출의 기회 마련</p> <p>③ SW중심대학사업의 교육효과를 제고하고, 이의 가시적 성과창출을 위해 재학생을 대상으로 적극적인 기술사업화 교육을 모델링 함.</p>



# 교과목 포트폴리오 (ITE4083 소프트웨어기술창업2)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
		<p>- 적정 수강인원은 30명 ~ 40명 이내, 4~5 정도의 팀으로 구성</p>		<p>2) 세부목표</p> <p>① 수강생(팀)의 창업(사업화)아이디어를 실전창업에 적용 가능한 수준으로 제고</p> <p>② 지식재산권 창출, prototype 개발 등으로 창업의 실질적 가능성과 타당성 확보</p> <p>(대학의 기술지주회사 자회사 후보 apply, 수강팀 실제 창업 등)</p> <p>③ 우수 수강팀에 실전창업지원(창업경진대회, 창업보육센터 입주, 정부지원 사업 등)</p> <p>④ 창업이 필수는 아니며, 수업의 성과물을 타 사업화 방식으로도 활용토록 유도</p>
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터공학부 소프트웨어전공	<p>- 본 강좌는 바람직한 기업가정신의 함양을 기초로 하여 창업에 대한 관심 또는 계획을 가지고 있는 수강생을 중심으로 실전적 수업을 진행한다.</p> <p>- 이미 아이템(아이디어, 기술)을 가지고 있거나, 사업계획을 수립 중인 수강생을 일정 규모의 팀으로 구성하여, 아이디어 도출 및 타당성검토, 비즈니스모델의 수립에서 창업 초기 기업의 경영에 이르는 실전적 학습을 중심으로 강좌를 진행한다.</p> <p>- 일반적인 이론 수업의 형식에서 벗어나 팀프로젝트 수행, 토론, 실습, 발표 등을 적절히 혼용하여 수업의 효과를 극대화할 수 있도록 한다.</p> <p>- 암기와 지식습득을 테스트하는 일반적인 시험 방식을 배제하고, 창의적 아이템의 도출과 이를 실전적 활용할 수 있는 자료의 분석, 문서의 작성, 발표 등을 중심으로 평가한다.</p> <p>- 자기소개 및 팀빌딩과 집중적인 토론을 통해 창업의 핵심 요소인 팀웍에 대해 이해하고, 프로젝트의 수행에 대해 팀별 평가를 진행하여 협업과 리더십을 발전할 수 있도록 한다.</p> <p>- 최종 기말 평가는 내외부 전문가로 구성된 평가위원을 통해 발표회 형식으로 진행한다.</p> <p>- 적정 수강인원은 30명 ~ 40명 이내, 4~5 정도의 팀으로 구성</p>	<p>For students who are interested in start-up business, based on the desirable Entrepreneurship at the University, we are learning idea derivation, business planning, presentation by team project approach.</p> <p>In addition, learning with an understanding of entrepreneurship, an understanding of intellectual property rights, the start-up environment and supporting programs.</p>	<p>1) 전략적 목표</p> <p>① 수강생(팀)의 성공적인 창업사례 발굴 및 대학 내 창업마인드 제고</p> <p>② 대학 산학협력단(기술이전센터, 기업가센터, 창업보육센터, 기술지주회사)과의 연계프로그램을 통해 기술창업을 통한 실질적 성과창출의 기회 마련</p> <p>③ SW중심대학사업의 교육효과를 제고하고, 이의 가시적 성과창출을 위해 재학생을 대상으로 적극적인 기술사업화 교육을 모델링 함.</p> <p>2) 세부목표</p> <p>① 수강생(팀)의 창업(사업화)아이디어</p>

# 교과목 포트폴리오 (ITE4083 소프트웨어기술창업2)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
				<p>어를 실전창업에 적용 가능한 수준으로 제고</p> <p>② 지식재산권 창출, prototype 개발 등으로 창업의 실질적 가능성과 타당성 확보</p> <p>(대학의 기술지주회사 자회사 후보 apply, 수강팀 실제 창업 등)</p> <p>③ 우수 수강팀에 실전창업지원(창업 경진대회, 창업보육센터 입주, 정부지원 사업 등)</p> <p>④ 창업이 필수는 아니며, 수업의 성과물을 타 사업화 방식으로 활용토록 유도</p>
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터공학부 컴퓨터전공	<p>- 본 강좌는 바람직한 기업가정신의 함양을 기초로 하여 창업에 대한 관심 또는 계획을 가지고 있는 수강생을 중심으로 실전적 수업을 진행한다.</p> <p>- 이미 아이템(아이디어, 기술)을 가지고 있거나, 사업계획을 수립 중인 수강생을 일정 규모의 팀으로 구성하여, 아이디어 도출 및 타당성검토, 비즈니스모델의 수립에서 창업 초기 기업의 경영에 이르는 실전적 학습을 중심으로 강좌를 진행한다.</p> <p>- 일반적인 이론 수업의 형식에서 벗어나 팀프로젝트 수행, 토론, 실습, 발표 등을 적절히 혼용하여 수업의 효과를 극대화할 수 있도록 한다.</p> <p>- 암기와 지식습득을 테스트하는 일반적인 시험 방식을 배제하고, 창의적 아이템의 도출과 이를 실전적 활용할 수 있는 자료의 분석, 문서의 작성, 발표 등을 중심으로 평가한다.</p> <p>- 자기소개 및 팀빌딩과 집중적인 토론을 통해 창업의 핵심 요소인 팀워크에 대해 이해하고, 프로젝트의 수행에 대해 팀별 평가를 진행하여 협업과 리더십을 발휘할 수 있도록 한다.</p> <p>- 최종 기말 평가는 내외부 전문가로 구성된 평가위원을 통해 발표회 형식으로 진행한다.</p> <p>- 적정 수강인원은 30명 ~ 40명 이내, 4~5 정도의 팀으로 구성</p>	<p>For students who are interested in start-up business, based on the desirable Entrepreneurship at the University, we are learning idea derivation, business planning, presentation by team project approach.</p> <p>In addition, learning with an understanding of entrepreneurship, an understanding of intellectual property rights, the start-up environment and supporting programs.</p>	<p>1) 전략적 목표</p> <p>① 수강생(팀)의 성공적인 창업사례 발굴 및 대학 내 창업마인드 제고</p> <p>② 대학 산학협력단(기술이전센터, 기업가센터, 창업보육센터, 기술지주회사)과의 연계프로그램을 통해 기술창업을 통한 실질적 성과창출의 기회 마련</p> <p>③ SW중심대학사업의 교육효과를 제고하고, 이의 가시적 성과창출을 위해 재학생을 대상으로 적극적인 기술사업화 교육을 모델링 함.</p> <p>2) 세부목표</p> <p>① 수강생(팀)의 창업(사업화)아이디어를 실전창업에 적용 가능한 수준으로 제고</p>

# 교과목 포트폴리오 (ITE4083 소프트웨어기술창업2)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
				② 지식재산권 창출, prototype 개발 등으로 창업의 실질적 가능성과 타당성 확보 (대학의 기술지주회사 자회사 후보 apply, 수강팀 실제 창업 등) ③ 우수 수강팀에 실전창업지원(창업경진대회, 창업보육센터 입주, 정부지원 사업 등) ④ 창업이 필수는 아니며, 수업의 성과물을 타 사업화 방식으로 활용토록 유도
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터소프트웨어학부	<p>- 본 강좌는 바람직한 기업가정신의 함양을 기초로 하여 창업에 대한 관심 또는 계획을 가지고 있는 수강생을 중심으로 실전적 수업을 진행한다.</p> <p>- 이미 아이템(아이디어, 기술)을 가지고 있거나, 사업계획을 수립 중인 수강생을 일정 규모의 팀으로 구성하여, 아이디어 도출 및 타당성검토, 비즈니스모델의 수립에서 창업 초기 기업의 경영에 이르는 실전적 학습을 중심으로 강좌를 진행한다.</p> <p>- 일반적인 이론 수업의 형식에서 벗어나 팀프로젝트 수행, 토론, 실습, 발표 등을 적절히 혼용하여 수업의 효과를 극대화할 수 있도록 한다.</p> <p>- 암기와 지식습득을 테스트하는 일반적인 시험 방식을 배제하고, 창의적 아이템의 도출과 이를 실전적 활용할 수 있는 자료의 분석, 문서의 작성, 발표 등을 중심으로 평가한다.</p> <p>- 자기소개 및 팀빌딩과 집중적인 토론을 통해 창업의 핵심 요소인 팀웍에 대해 이해하고, 프로젝트의 수행에 대해 팀별 평가를 진행하여 협업과 리더십을 발휘할 수 있도록 한다.</p> <p>- 최종 기말 평가는 내외부 전문가로 구성된 평가위원을 통해 발표회 형식으로 진행한다.</p> <p>- 적정 수강인원은 30명 ~ 40명 이내, 4~5 정도의 팀으로 구성</p>	<p>For students who are interested in start-up business, based on the desirable Entrepreneurship at the University, we are learning idea derivation, business planning, presentation by team project approach.</p> <p>In addition, learning with an understanding of entrepreneurship, an understanding of intellectual property rights, the start-up environment and supporting programs.</p>	1) 전략적 목표 ① 수강생(팀)의 성공적인 창업사례 발굴 및 대학 내 창업마인드 제고 ② 대학 산학협력단(기술이전센터, 기업가센터, 창업보육센터, 기술지주회사)과의 연계프로그램을 통해 기술창업을 통한 실질적 성과창출의 기회 마련 ③ SW중심대학사업의 교육효과를 제고하고, 이의 가시적 성과창출을 위해 재학생을 대상으로 적극적인 기술사업화 교육을 모델링 함. 2) 세부목표 ① 수강생(팀)의 창업(사업화)아이디어를 실전창업에 적용 가능한 수준으로 제고 ② 지식재산권 창출, prototype 개발 등으로 창업의 실질

# 교과목 포트폴리오 (ITE4083 소프트웨어기술창업2)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
				<p>적 가능성과 타당성 확보</p> <p>(대학의 기술지주회사 자회사 후보 apply, 수강팀 실제 창업 등)</p> <p>③ 우수 수강팀에 실전창업지원(창업 경진대회, 창업보육센터 입주, 정부지원 사업 등)</p> <p>④ 창업이 필수는 아니며, 수업의 성과물을 타 사업화 방식으로 활용토록 유도</p>
학부 2013 - 2015 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터공학부 소프트웨어전공	<p>- 본 강좌는 바람직한 기업가정신의 함양을 기초로 하여 창업에 대한 관심 또는 계획을 가지고 있는 수강생을 중심으로 실전적 수업을 진행한다.</p> <p>- 이미 아이템(아이디어, 기술)을 가지고 있거나, 사업계획을 수립 중인 수강생을 일정 규모의 팀으로 구성하여, 아이디어 도출 및 타당성검토, 비즈니스모델의 수립에서 창업 초기 기업의 경영에 이르는 실전적 학습을 중심으로 강좌를 진행한다.</p> <p>- 일반적인 이론 수업의 형식에서 벗어나 팀프로젝트 수행, 토론, 실습, 발표 등을 적절히 혼용하여 수업의 효과를 극대화할 수 있도록 한다.</p> <p>- 암기와 지식습득을 테스트하는 일반적인 시험 방식을 배제하고, 창의적 아이템의 도출과 이를 실전적 활용할 수 있는 자료의 분석, 문서의 작성, 발표 등을 중심으로 평가한다.</p> <p>- 자기소개 및 팀빌딩과 집중적인 토론을 통해 창업의 핵심 요소인 팀웍에 대해 이해하고, 프로젝트의 수행에 대해 팀별 평가를 진행하여 협업과 리더십을 발휘할 수 있도록 한다.</p> <p>- 최종 기말 평가는 내외부 전문가로 구성된 평가위원을 통해 발표회 형식으로 진행한다.</p> <p>- 적정 수강인원은 30명 ~ 40명 이내, 4~5 정도의 팀으로 구성</p>	<p>For students who are interested in start-up business, based on the desirable Entrepreneurship at the University, we are learning idea derivation, business planning, presentation by team project approach.</p> <p>In addition, learning with an understanding of entrepreneurship, an understanding of intellectual property rights, the start-up environment and supporting programs.</p>	<p>1) 전략적 목표</p> <p>① 수강생(팀)의 성공적인 창업사례 발굴 및 대학 내 창업마인드 제고</p> <p>② 대학 산학협력단(기술이전센터, 기업가센터, 창업보육센터, 기술지주회사)과의 연계프로그램을 통해 기술창업을 통한 실질적 성과창출의 기회 마련</p> <p>③ SW중심대학사업의 교육효과를 제고하고, 이의 가시적 성과창출을 위해 재학생을 대상으로 적극적인 기술사업화 교육을 모델링 함.</p> <p>2) 세부목표</p> <p>① 수강생(팀)의 창업(사업화)아이디어를 실전창업에 적용 가능한 수준으로 제고</p> <p>② 지식재산권 창출, prototype 개발 등으로 창업의 실질적 가능성과 타당성 확보</p> <p>(대학의 기술지</p>

# 교과목 포트폴리오 (ITE4083 소프트웨어기술창업2)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
				주회사 자회사 후보 apply, 수강팀 실제 창업 등) ③ 우수 수강팀에 실전창업지원(창업 경진대회, 창업보육 센터 입주, 정부지원 사업 등) ④ 창업이 필수는 아니며, 수업의 성과물을 타 사업화 방식으로도 활용토록 유도
학부 2013 - 2015 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터공학부 컴퓨터전공	<p>- 본 강좌는 바람직한 기업가정신의 함양을 기초로 하여 창업에 대한 관심 또는 계획을 가지고 있는 수강생을 중심으로 실전적 수업을 진행한다.</p> <p>- 이미 아이템(아이디어, 기술)을 가지고 있거나, 사업계획을 수립 중인 수강생을 일정 규모의 팀으로 구성하여, 아이디어 도출 및 타당성검토, 비즈니스모델의 수립에서 창업 초기 기업의 경영에 이르는 실전적 학습을 중심으로 강화를 진행한다.</p> <p>- 일반적인 이론 수업의 형식에서 벗어나 팀프로젝트 수행, 토론, 실습, 발표 등을 적절히 혼용하여 수업의 효과를 극대화할 수 있도록 한다.</p> <p>- 암기와 지식습득을 테스트하는 일반적인 시험 방식을 배제하고, 창의적 아이템의 도출과 이를 실전적 활용할 수 있는 자료의 분석, 문서의 작성, 발표 등을 중심으로 평가한다.</p> <p>- 자기소개 및 팀빌딩과 집중적인 토론을 통해 창업의 핵심 요소인 팀웍에 대해 이해하고, 프로젝트의 수행에 대해 팀별 평가를 진행하여 협업과 리더십을 발현할 수 있도록 한다.</p> <p>- 최종 기말 평가는 내외부 전문가로 구성된 평가위원을 통해 발표회 형식으로 진행한다.</p> <p>- 적정 수강인원은 30명 ~ 40명 이내, 4~5 정도의 팀으로 구성</p>	<p>For students who are interested in start-up business, based on the desirable Entrepreneurship at the University, we are learning idea derivation, business planning, presentation by team project approach.</p> <p>In addition, learning with an understanding of entrepreneurship, an understanding of intellectual property rights, the start-up environment and supporting programs.</p>	<p>1) 전략적 목표</p> <p>① 수강생(팀)의 성공적인 창업사례 발굴 및 대학 내 창업마인드 제고</p> <p>② 대학 산학협력단(기술이전센터, 기업가센터, 창업보육센터, 기술지주회사)과의 연계프로그램을 통해 기술창업을 통한 실질적 성과창출의 기회 마련</p> <p>③ SW중심대학사업의 교육효과를 제고하고, 이의 가시적 성과창출을 위해 재학생을 대상으로 적극적인 기술사업화 교육을 모델링 함.</p> <p>2) 세부목표</p> <p>① 수강생(팀)의 창업(사업화)아이디어를 실전창업에 적용 가능한 수준으로 제고</p> <p>② 지식재산권 창출, prototype 개발 등으로 창업의 실질적 가능성과 타당성 확보</p> <p>(대학의 기술지주회사 자회사 후보 apply, 수강팀 실제 창업 등)</p>

# 교과목 포트폴리오 (ITE4083 소프트웨어기술창업2)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
				<p>③ 우수 수강팀에 실전창업지원(창업 경진대회, 창업보육 센터 입주, 정부지원 사업 등)</p> <p>④ 창업을 필수는 아니며, 수업의 성과 물을 타 사업화 방식 으로도 활용토록 유 도</p>

## 10. CQI 등록내역

No data have been found.
--------------------------