

한국영상대학교 혁신기획서

- 글로벌대학 예비지정 신청서-

2023. 5.

본문 및 별첨자료에 사실과 다른 허위 및 과장의 내용이 일체 포함
되지 않았음을 확인합니다.

한국영상대학교

글로벌대학 Concept

문화강국 대한민국 위상을 드높이는 'World Class K-콘텐츠 글로벌 선도대학' 도약

- 대학은 대한민국 최대 규모의 방송·영상분야 전문인력을 양성하는 대학으로서, 특성화분야 연계산업인 '콘텐츠산업1)'을 세종 국회의사당 부원 및 세종DMC(언론사 17개 입주 예정) 설립 예정에 따라 지자체 및 기업과의 협력체계를 강화하여 'K-콘텐츠' 위상을 높이는 'World Class K-콘텐츠 글로벌 선도대학'으로 도약.

세종시(문화)콘텐츠산업 분석 및 시사점		
거시 환경 분석	콘텐츠 유망산업	'21년 국내 콘텐츠산업 매출액 13조 5천억 원(124억 달러, 매년 상승) OTT 시장 유튜브, 넷플릭스 등 성장, IP(무한 확장)의 시대(웹툰, 웹소설) 1인 크리에이터 전성시대 AR/VR 산업 정부투자 개발/메타버스 시장 확대
	국내외 동향	웹툰 시장 성장/게임 시장(모바일, PC) 성장/에이전시 OTT 전환 메타버스 기술, 사회 각 분야 확대 적용 및 시장 성장
세종시 환경 분석	정책	실감형 콘텐츠 미래 먹거리 산업 선정 세종테크노파크 과학문화 콘텐츠 융합 산업 웹툰 캠퍼스 조성/지역별 콘텐츠 개발 사업 실시 세종 DMC 입주 예정(17개 언론사, 콘텐츠 인력 양성 확대)
	경제	세종시 문화콘텐츠산업 규모는 전국 최하위 세종시 청년 창업 열기는 전국 1위 VR/AR 등 융합 콘텐츠 개발 기업 입주 예상 영화, 드라마 촬영지로 부상하는 세종시 영화산업 발전 가능성 KBS, MBC, YTN, MBN 등 17개 언론사 세종 이전 협약
	사회	세종시 청년 인구 증가, 젊은 도시 세종시 지역 내 총생산 지속 증가 스마트 시티 조성으로 인화사업 기회
	기술	유선·무선망 및 인프라 구축 및 우수 인재 보유 3D 그래픽, AR, VR 등 차세대 콘텐츠 개발 역량 보유 산학연계 사업 추진 역량 보유

대학 비전 및 핵심전략 개편	
비전	World Class K-콘텐츠 글로벌 선도대학
전략 ①	학생성공지원 교육 혁신
전략 ②	첨단문화콘텐츠 제작 허브 비즈니스 캠퍼스 구축
전략 ③	World Class 글로벌 역량 강화
전략 ④	지·산·학·연 협력 개방 경영시스템 구축

한국영상대학교(KUMA) 현황 및 역량 분석		
세계 최고 수준의 영상예술 대학 방송영상콘텐츠 교육분야 Global Top Class 1. 학생성공지원 교육 혁신 2. 콘텐츠 제작 허브형 산학일체 비즈니스 캠퍼스 구축 3. 글로벌 역량 확대 4. 수요자 중심 경영시스템 구축	비전	중장기 발전 계획
	목표	4대 전략
방송·영상 콘텐츠 특성화(문화)콘텐츠산업 전문인력, 학사·학위·전공·학과·과정 전문 기술식사학위과정 예체능 계열 100% (2024년 정원내 모교학과 기준) 영화영상, 게임, 애니메이션, 웹툰, 웹소설 융합 개발, 공연 미디어 계열, 메타버스 계열, 방송영상 미디어 영상 연출과, 영상 촬영조명과 영상 편집제작과, 음향제작과, 특수영상제작과, 영상 디자인과, 미디어 애니메이션과 영상 기술 전공학과 '23년 -30.3%, '22년 -27.0%, '21년 -32.0%	특성화 분야 연계산업	특성화 분야 및 학과
	특성화 분야 연계산업	특성화 분야 및 학과
UNC3.0, HIVE사업, 마이스터대 시범사업, 학사·학위·전공·학과·과정 전문 기술식사학위사업 한국영상대 지주회사 설립('22-전국 전문대 단독 2호) 5년 이상 경력자('22년-74명(79.6%), '21년-69명(74.2%) '22년-94.1%, '21년-82.3%, '20년-96.2% '22년-72.6%, '21년-70.5%, '20년-71.6%	재정지원사업	대학 역량 및 교육 성과
	재정지원사업	대학 역량 및 교육 성과

<세종시 문화콘텐츠산업 중장기 발전계획 연구> 재편집, 한국기업지식연구원, 2021.>

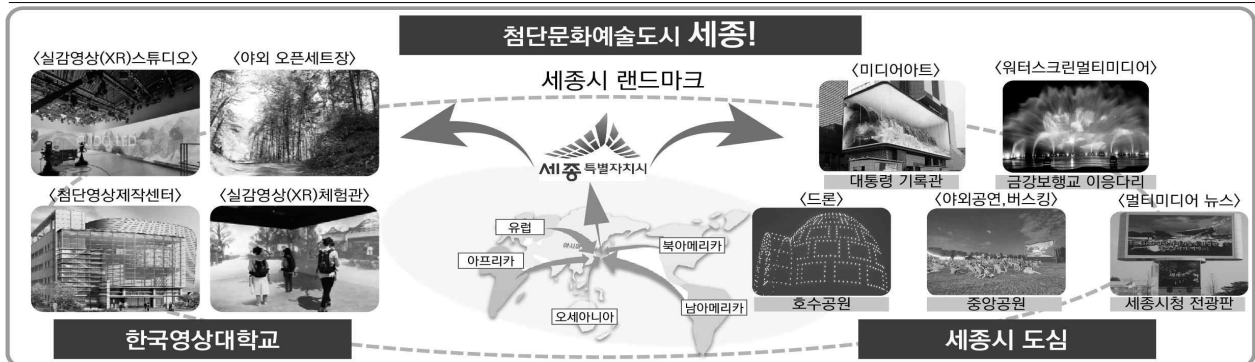
지역사회와 함께, 대한민국을 넘어, 세계가 찾는 '첨단문화예술도시, 세종' 동반 상승

- 세종시 미래먹거리산업(실감형 콘텐츠)이 결합된 '첨단문화콘텐츠산업'을 지·산·학·연 협력을 통해 육성시켜 새로운 일자리 및 고용 창출이 활성화되는 대한민국을 넘어, 세계인이 찾는 '첨단문화예술도시, 세종'으로 발전하여 대학과 동반 상승하고자 함.

-첨단문화산업 육성 과제: 신속 의결 '거버넌스' 구축, 산업 '인프라' 구축, 전문인력 양성 '교육', '콘텐츠' 개발 및 소비 등

한국영상대학교	과제	세종특별자치시
K-콘텐츠 글로벌 대학 추진위원회, 기획위원회 등	거버넌스 -협력구축, 개방-	참여 및 개방
첨단문화콘텐츠 제작 인프라 -실감(XR) 스튜디오, 첨단영상제작센터 등	인프라 구축	첨단문화콘텐츠 상영, 소비 인프라 -미디어아트, 워터스크린, 전광판 등
첨단문화콘텐츠 기획, 제작, 유통 -재학생, 청소년, 성인, 재직자 등 취·창업 협동조합	교육 -전문인력 양성-	Off-campus 개방 -OJL, CO-OP, Living LAB 등
첨단문화예술콘텐츠 연구, 개발 -실감영상(XR, VR, 미디어 파사드), 뉴스, 다큐, 웹드라마, 다큐, 영화, 웹툰, 애니메이션, 게임, 홍보, 공연 등	콘텐츠 -연구, 개발, 소비(유통)-	콘텐츠 상영 및 소비, 유통 -시민, 기관, 기업, 관광객 등

*협력기업(기관): 세종 DMC 입주 예정 언론사(KBS, MBC, YTN 등), TJB 대전방송, KBS대전, 대전 MBC, 세종 TP, 세종테크노파크, 세종상공회의소 등



1) 콘텐츠산업: 한국표준산업분류(특수분류)체계에 따라 12개 영역(출판업, 만화산업, 음악산업, 영화산업, 게임산업, 애니메이션산업, 방송산업, 광고산업, 캐릭터산업, 지식정보산업, 콘텐츠솔루션산업, 공연사업)으로 구성·통계됨

1 (과감한 대도약) 'World Class K-콘텐츠 글로벌 선도대학' 도약

혁신 전략①

학생성공지원 교육 혁신

- (현안) 학령인구감소에도 방송영상 특성화대학으로서 최근 5년 평균 93%이상 신입생 충원을 유지, 향후 10~15년 대학 혁신의 마지막 골든타임(2040년 입학자원 26만명), 경직된 학사제도, 대학 생존 혁신적 학사구조 조정 필요
- (핵심과제) **혁신 구조 조정, 모집정원 감원(2024년 1,046명→ 14%(146명) 감원, 900명)**
-연차별 모집정원 감축으로 성인학습자 및 유학생 유치 확대
* 최근 3년간 신입생 충원율(정보공시): '19년(100%), '20년(96.2%), '21년(82.3%), '22년(94.1%), '23년(93.2%_미공시)
* 연차별 모집인원(정원내) 계획: '24년(1,046명), '25년(1,000명), '26년(1,000명), '27년(950명), '28년(900명)
- (핵심과제) **학생 다양한 교육선택권 보장, '학제 자율화' 및 K-콘텐츠특성화교육모델 'AIMS-5M CS' 운영**
-전학과 무전공 통합모집→다학기제(1년 4학기)운영→1학년 1학기말 전공 및 학제 선택→대학의 특성화교육모델인 AIMS-5M Convergence System(자기주도설계융합전공, 지정융합전공, 복수전공, 부전공, 소단위전공) 선택 및 운영→ Off-Campus 선택→지역 콘텐츠산업 직무단계 및 수준별 맞춤형 창의융합인재양성, 고용 연계

혁신 전략②

첨단문화콘텐츠제작 허브 비즈캠퍼스구축

- (현안) 세종시를 첨단문화예술도시로 조성하기 위해서는 중추적 역할을 할 첨단문화콘텐츠 제작 허브가 필요
- (핵심과제) **지·산·학·연협력 'World Class 첨단문화콘텐츠 인프라 구축' 및 'Off-campus 창의학기 운영'**
- 캠퍼스 내 각종 실감콘텐츠 제작 인프라 확충(실감(XR)스튜디오, 체험관, 오픈 스튜디오 등 설치)→첨단문화콘텐츠 구현 가능 세종시 World Class급 첨단미디어아트 인프라 구축→Off-campus 운영→본교 연계 콘텐츠 기획-제작-유통(소비) 논스톱 시스템 구축→세종시 입주 언론사 협력→첨단문화산업 육성으로 청년 수도권 이주 방지 및 지역 취·창업 활성화→청년들이 사랑하는 첨단문화예술도시 세종 완성
- (핵심과제) **산학일체형 '현장실무교육+재정 자립화+지역 일자리 창출' 자립형 선순환 시스템 확립**
- 대학 첨단영상제작센터(기업 유치, 창업 보육 등)설치 →산학협력단 자회사를 설립→JA교원(겸직) 교육·제작 병행→첨단문화콘텐츠 계약 및 제작→교원 전공실무역량 제고→재학생 도제식 현장교육체계 강화→학생 창업→지역 창직 및 고용연계 자립형 선순환 시스템 확립

혁신 전략③

World Class 글로벌 역량 강화

- (현안) K-콘텐츠 위상 대비 특성화대학 유학생 수 지속 감소(코로나19 등), 낮은 해외 취업률과 취업자 수 최근 증가
* 최근 3개년 유학생 수(정보공시 기준): '20년(453명), '21년(126명), '22년(88명)/ 해외 취업자수: '21년(8명), '22년(11명)
- (핵심과제) **글로벌 체험, 실습프로그램 개발 및 지원 확대로 해외 취업을 제고**
- 글로벌 현장실습 및 인턴십(호주, 캐나다 등), 해외 콘텐츠제작지원(동남아권), 글로벌웹툰콘텐츠(일본), 해외영화제/광고제(미국, 프랑스 등) 참가 등 국가별 맞춤형 프로그램 지원으로 글로벌 역량 강화 및 해외취업 연계
* 최근 3년간 글로벌프로그램(글로벌현장실습, 파란사다리, 글로벌웹툰캠퍼스 등) 참여 인원: '20년(63명), '21년(53명), '22년(79명)
- (핵심과제) **K-콘텐츠 글로벌인재 유치시스템 개선으로 유학생 확대**
- K-콘텐츠제작캠프(4주, 연 4회) 개발→모집→운영, 타이난 세종학당 활용 및 해외대학과 공동학위과정 실현, CILECT 지역 총회 국내최초 추진, 영어강의 교과 개발 등 다각화 글로벌인재 유치 시스템 구축

혁신 전략④

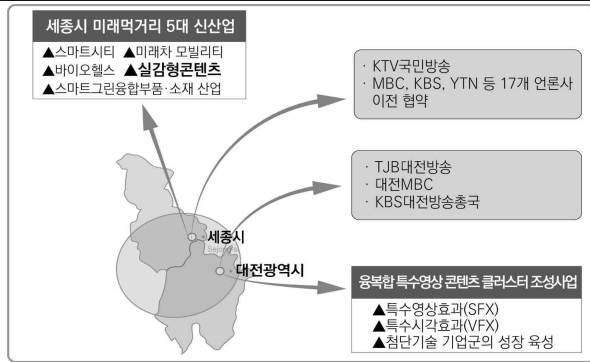
지·산·학·연 협력, 개방 경영시스템 구축

- (현안) 대학 내 주요 계획 수립 및 의사결정 과정의 복잡한 절차로 급변하는 환경 변화 대응 한계
- (핵심과제) **개방과 참여를 보장, K-콘텐츠글로벌대추진위원회' 설치 및 '글로벌동반성장센터' 개편**
- 신속 의결 체계 거버넌스 '글로벌추진위원회'를 설치(교무위원회 및 대학혁신위원회 기능 통합)하고, 대학중장기발전계획·글로벌30사업계획, 주요정책 등 결정, 대학성과관리센터를 '글로벌동반성장센터'로 조직 개편
* K-콘텐츠글로벌대추진위원회: 위원장(총장), 위원(교무위원, 교직원 및 재학생 대표, 지자체, 기관, 산업체) 12명 이내



- (핵심과제) **투명한 경영을 위한 '대학 거버넌스 개방' 추진 (세종시 및 기관, 지역방송사 등 전문가 참여)**
-지역 사회 및 산업 신속 반응을 위한 지자체,산업체 전문가 참여를 위한 대학 거버넌스 개방 추진
-대학 주요 의사결정기구: K-콘텐츠글로벌대추진위원회, 대학평의위원회, 기획위원회, 예결산자문위원회, 자체평가위원회 등

2 (산학협력 허브) 중부권 첨단영상제작 허브로 '첨단문화예술도시 세종' 발전



- 대통령 제2집무실 건립 2027년 완공 목표
- 국회의사당 세종분원 2028년 준공 목표
- **세종디지털미디어센터(DMC) 건립 예정 [대통령 공약]**
- **KBS,SBS,YTN,MBN 등 17개 언론사 세종시 이전 협약**
- **세종시정 61대 공약**
 - ‘예술인 창작공간 및 활동기반 확충’, ‘금강의 관광콘텐츠화’, ‘시민의 문화욕구 충족’ 등
- **중부권 첨단문화콘텐츠 제작 인프라 부족**
 - 대전시 인프라와도 시너지를 낼 수 있는 허브 필요

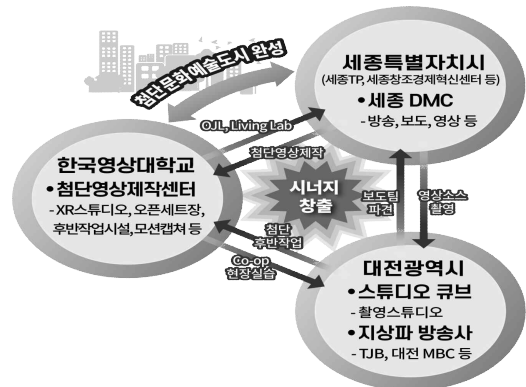
- **(지역 현안)** 세종시 미래먹거리 실감형콘텐츠산업 인프라 부족, 산업의 첨단화로 실무형 융합인재 양성, 세종시 협력 시너지 가능한 인프라와 시스템, 세종시 관광 명소 및 상품 개발로 고용 및 일자리 창출 연계, 세종시 건물 공실, 타지역 출신 약 70%입학, 졸업 후 수도권 취·창업 선호 및 이주, 지역 경제 침체 등

【핵심 과제】 지·산·학·연협력 World Class 첨단문화콘텐츠 인프라 구축

- **(추진방향)** 기존 인프라와 융합이 가능한 대학 내 **첨단문화콘텐츠 제작 및 체험 인프라**(실감스튜디오, 오픈 세트장, 세종 첨단영상제작센터 등) 구축, **세종시 World Class 첨단문화콘텐츠 인프라**(미디어아트시설 및 워터스크린 등) **구축 및 플랫폼 조성**, 대학의 캠퍼스를 세종시 첨단문화콘텐츠 제작 허브로 조성, 테스트베드 도시 세종시에 어울리는 **첨단문화예술 분야 지역 일자리 및 고용창출 연계**
 - ***신규 구축 인프라: (대학) 실감(XR)영상제작스튜디오, 체험관 등 (세종시) 미디어아트/미디어파사드, 워터스크린 설치 등**
- 세종 DMC 등에 입주 예정인 방송사, 제작사가 수도권까지 가지 않고도 **첨단영상 제작이 가능**해지며 **첨단문화콘텐츠 개발 및 상시 상영**으로 관련 분야 **창직 및 창업, 고용 연계 활성화**(언론사, 제작사, 세종TP, 세종창조경제혁신센터, 세종상공회의소 등과 청년 지역 정주 및 유입을 위한 상시 협력 체계 구축)

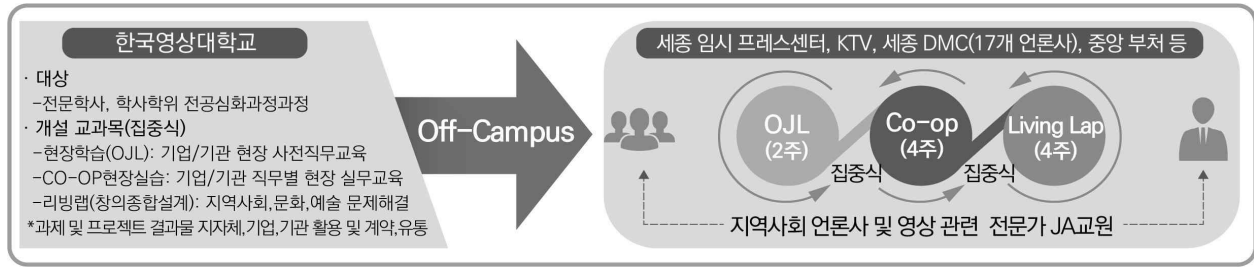
【핵심 과제】 산학 일체형 모델 도입으로 '현장 실무교육 + 재정자립화 + 지역 일자리 창출'

- **(추진방향)** 현재 비영리법인인 대학의 산학협력단이 영리조직인 자회사를 직접 설치 가능케 하는 **규제개선 필요**
 - 대학 부속병원 설립 모델과 같이 **산학협력단에서 직접 자회사*를 설립, JA교원을 통해 교육과 제작 실무 병행**, 교원의 콘텐츠 기획 및 제작 등 제작 활동으로 **전공실무역량 제고, 재학생의 콘텐츠 개발 도제식 교육체계 정착**으로 **창업 및 일자리 창출을 연계한 재정 자립형 선순환 시스템 확립**
 - ***자립화 시스템: 콘텐츠 제작허브형 캠퍼스 운영 영리조직 '세종 첨단영상제작센터' 설립, 교원 파견 제작 및 현장 교육**



【핵심 과제】 지역 첨단문화콘텐츠산업 여건 활성화를 위한 'Off-campus' 운영

- **(추진방향)** 세종시 공실을 Off-campus 조성, 학생들이 직접 세종시 현안 및 문제점 발굴, 해결 과제 설계(리빙랩, PBL) 및 제작하여 세종시의 창의적 첨단문화콘텐츠 개발 및 제작 장려
 - Off-campus내 **임시 프레스센터 조성**, 기존 입주 KTV 및 입주 예정 언론사 협력하여 **현장학습(OJL), CO-OP 현장실습, 리빙랩**을 통한 지역 보도 영상 촬영, **본사 전송, 세종시 상영 실감형콘텐츠(관광) 등 제작 난이도가 높은 콘텐츠는 산학협력 제작, 첨단문화산업 육성**으로 청년 수도권 이주 방지 및 지역 취·창업 활성화



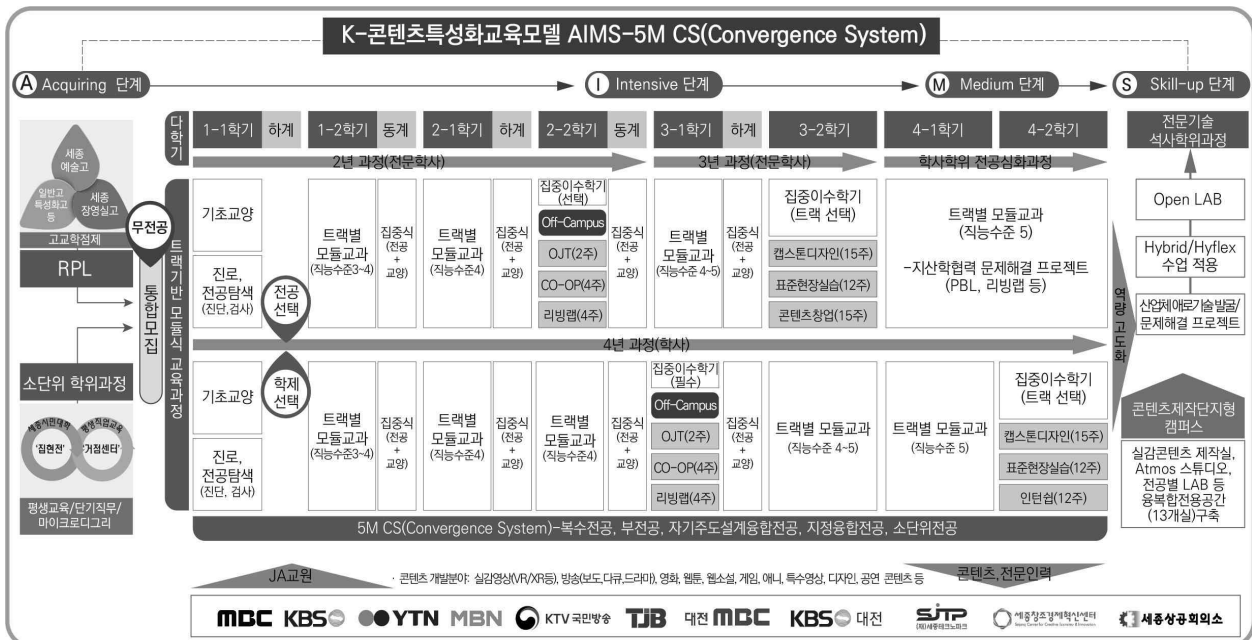
3 (유연 학사제도) 대학의 K-콘텐츠특성화교육모델 'AIMS-5M CS' 운영

【핵심 과제】 지역산업 및 사회 등 외부 요구 신속 반영을 위한 '대학 거버넌스 개방' 추진

- (현안) 대학 주요 정책 의사결정 거버넌스 개방 부족, 지자체(기관) 미참여로 지역사회 변화 신속 대응 한계
- (추진방향) 소통과 협업기반의 지역사회 가치 증진과 지역 산업 및 사회의 변화에 능동적 대응, 외부 요구를 신속하게 반영할 수 있도록 '지자체' 및 '지역 산업체 전문가' 의무 참여로 대학 거버넌스 개방 추진
- K-콘텐츠글로벌대학추진위원회, 대학평의위원회, 기획위원회, 예결산자문위원회, 자체평가위원회, 교육과정심의위원회 등

【핵심 과제】 학생 다양한 교육 선택권 보장, '학제 자율화' 및 특성화교육모델 'AIMS-5M CS' 운영

- (현안) 콘텐츠산업 직무별 요구 교육수준 상이, 영상관련 사전 학습지식 없이 전공선택·입학, 전과 1회, 일부 학생 진로 고민과 갈등 부적응자 발생, 신입생 및 재학생 이탈, 경직된 학사제도 등
 - * 現, 대학의 유연학사제도- 트랙기반모듈식교육과정, 집중이수학기(3-2학기), 융합모듈교과(실감형·연구 등) 운영 중
 - * 신입생 중도탈락률(4.1기준): 2020년(5.6), 2021년(5.9), 2022년(5.6)
- (추진방향) 세종시 입주 (예정)언론사 및 권역내 방송사, 관련 제작사 요구 직무단계 및 수준을 고려한 직무별 교육수준 맞춤형 전문인재 양성을 위한 자율적 학제 운영(규제 개혁 및 세종특별자치시 조례 개정 필요)
 - * 예)언론(방송)사 - VJ(촬영): 2년이상, 영상편집감독: 3년이상, 보도·교양PD: 4년이상, 실감(XR)영상제작전문가: 석사이상 등
- (추진방향) 무전공 통합모집, 1-1학기 신입생 대상 각종 진단 및 검사*결과 기반으로 밀착 상담을 통해 1학년2학기말 전공 및 학제 선택, 다학기제를 통해 K-콘텐츠특성화교육모델 'AIMS-5M CS' 와 'Off-campus' 선택으로 학생의 다양한 교육 선택권 보장을 통해 글로벌 K-콘텐츠제작 창의융합 전문인재 양성
 - * 신입생 진단프로그램: 간이정신진단, MLST-2학습전략검사, 자기주도설계융합진단, 진로개발준비도검사, K-Basc대학생활진단



*Off-campus : 지역 언론사, 제작사 협력 JA교원 중심으로 2학년 2학기, 3학년 1학기 집중이수학기 운영/JA교원 본교 운영
 *현장학습(OJT)(2주)→Co-op현장실습(4주)→Livin LAB(4주) 총 10주, 18학점 운영

* KUMA 5M Convergence System (한국영상대학 5대 융합교육시스템)

-1년 4학기(다학기제)운영에 따라 학과간 장벽을 허무는 5개 융합교육시스템 운영으로 학생들의 다양한 교육 선택권 보장 및 창의융합인재 양성. *다학기제: 1학기(15주), 하계(3주), 2학기(15주), 동계(3주)

번호	구분	내용	2년 과정	3년 과정	4년 과정	교수학습법
1	복수전공(Double Major)	• 소속학과 외 1개 이상의 전공 과정 이수(2개이상 학위)	-	○	○	· 플립러닝 · PBL
2	부전공(Minor)	• 소속학과 외 1개 이상의 전공 과정 이수	-	○	○	· 리빙랩 · 캡스톤디자인
3	소단위전공(Micro Major)	• 사회·산업변화 대응 융복합 단기 교육과정	○	○	○	· 팀프로젝트 · 팀기반학습
4	자기주도설계융합전공 (Self-directed Convergence Major)	• 학생 스스로 수업 설계 이수(2개이상 학과)	○	○	○	· 액션러닝
5	지정융합전공 (Disciplined Convergence Major)	• 학과 및 전공간 공동 새로운 전공과정 이수	○	○	○	· OJT · 현장실습 등

4 (성과관리 및 공개방안) 'BRAVO' 차세대 대학-지자체 통합 성과관리체계

- (추진방향) 대학과 지역사회 협력을 통해 'World Class K-콘텐츠 글로벌 선도대학' 으로 '첨단문화예술도시, 세종' 동반 성장을 목표로 'BRAVO' 동반 성장 지표(자율목표)를 설정하여 체계적 관리 및 지속적인 성과 확산 노력을 추진함. 또한, 성과 달성 및 추진에 관한 체계적인 관리를 위한 차세대 대학-지자체 성과관리시스템(지역사회 기여도 등) 구축·운영
- 글로벌동반성장센터: 각 사업 수행부서의 사업 추진실적에 대해 주기적 모니터링 실시, 성과지표 관련 데이터 수집, 이행률 점검 및 성과분석 결과 공유 및 환류
- 자체평가위원회: 사업 수행 결과에 대한 연 2회 자체평가, 대과제 사업팀에 결과 환류 및 개선방안 마련과 조치결과 보고

<성과관리 체계(Plan-Do-Assessment¹⁾-Act System)>



- 1) PDAA체제는 PDCA 체제의 'C(Check)' 는 결과를 확인하는 수준을 넘어 수행 결과에 대한 사정(Performance Assessment_정량/정성)을 통해 결과적 의의를 고려하는 성과관리의 절차를 추진하고자 함
- 2) ESI(Economic Social Impact Index): 대학에서 산학협력을 통해 창출하는 성과가 지역사회에 미치는 영향을 정량·정성적 측정하는 지수

- (성과지표) 대학-지자체가 함께 고등교육을 통한 지자체 연계 협력 방안 및 목적에 부합하는 'BRAVO 동반 성장 5대 핵심지표' 수립, 데이터 기반 대학-지역사회 기여 및 영향도(Impact) 분석

<BRAVO 동반성장 지표-주요핵심지표별 세부 지표 현황>

핵심지표	세부성과지표	핵심지표	세부성과지표	핵심지표	세부성과지표	핵심지표	세부성과지표	핵심지표	세부성과지표
① 대학교육 역량강화	·핵심역량 관련 프로그램 운영 수 ·핵심역량 관련 프로그램 이수자 수 ·전임교원 강좌 비율 ·학생당 교육비	④ 기술이전 및 지도	·기술이전 계약 건수 ·애로기술 지도 건수	⑦ 산업체 재직자교육	·재직자 교육과정 운영 수 ·재직자 교육과정 이수자 수	⑩ 융복합 교육과정	·융복합 교육과정 운영 수 ·융복합 교육과정 이수자 수	⑬ 공용장비 운영실적	·공용장비 활용 기업 수 ·공용장비 운영 수입
② 현장실습 운영	·현장실습 이수자 수 ·현장실습 이수학생 취업률	⑤ 기술개발및 성과사업화	·교수/학생 지식재산권 창출 수 ·지식재산권 관련 수익	⑧ 사회적 공동체실현	·사회봉사 교과목 수강생 수 ·동문/지역사회 협력정도 (지역 취업률, 프로젝트 등)	⑪ 캡스톤디자인, 리빙랩 운영	·캡스톤디자인, 리빙랩 이수 학생수 ·캡스톤디자인, 리빙랩 이수 학생 취업률	⑭ 열린공간 시설 시너지효과	·산학연 교육 협력 건수 ·산학연 공동 연구 수 ·산학공동연구 지식재산권 창출 수
③ 현장OJL 운영	·현장경력 5년 이상 교원수 (JA교원) ·산업계 전문 인력 활용도 ·Off-Campus 참여 학생 수	⑥ 대학 창업실적	·교수 및 학생 1인당 대학창업 건수 ·대학창업기업 수익금	⑨ 지역문화 커뮤니티 협력	·지역문화 네트워크 참여 정도 (연구, 자문, 심사 등) ·지역사회 정주율 (재학생, 졸업생)	⑫ 혁신적 가치창출	·산학연계 학생프로젝트 기업/지자체 활용 건수 ·산업계 공모전 수상 가치지수		