


• [혁신-01호] 사업계획서

	<p align="center">[2025년 전문대학 혁신지원사업] [R-3] K-MOOC 기반 AI 실무활용 교과개발 및 URI 교과군 통합 운영 사업계획서</p>						
관련문서	1. 2025 전문대학 혁신지원 사업 2. [규정] 교양교육운영 규정 3. 2025학년도 교양교육과정운영위원회 회의록						
담당부서	아르케 학부	사업책임	최정심	PM	윤효진	사업담당	박상은
혁신영역	<input type="checkbox"/> 교육혁신		<input checked="" type="checkbox"/> 고등직업교육혁신		<input type="checkbox"/> 산학지역협력혁신		<input type="checkbox"/> 자율혁신
세부내용	⑧ SDGs · AI기반 URI 교양 교육과정 체계 고도화						
세부과제	[R-3] K-MOOC 기반 AI 실무활용 교과개발 및 URI 교과군 통합 운영			상세 프로그램	입문 단계의 AI 활용을 위한 기초 교양 교과목 2종 개발		
대학 중장기 발전계획과의 연계성				No.4 사회수요 반영 교양 교육 운영 No.5 DX 기반 교양 교육 체계 구축 및 운영			

1 목적 및 필요성

가. 현황 분석 및 필요성

- AI 기술은 학습, 창작, 의사결정 전반에 빠르게 확산되고 있으나, 신입생 및 비전공자의 경우 활용 역량 격차가 크게 나타나고 있음
- 기존 AI 교육은 전공·기술 중심으로 구성되어 교양 단계에서 접근 가능한 기초 활용 교육이 부족한 상황임
- 입문 단계에서 AI를 도구로 이해하고 활용하는 교양 교육을 통해 전공 이전 학습 역량의 균형 있는 확보가 요구됨

나. 추진 목적

- AI 기술 확산으로 변화하는 사회·문화·지식 환경을 이해하기 위한 교양 차원의 기초 교육과정 구축
- AI를 기술 숙련의 대상이 아닌 동시대 사회 조건으로 인식하고 비판적으로 사유하는 사고 기반 형성
- 미래 사회의 불확실성에 대비하여 판단력, 책임성, 시민적 감수성을 갖춘 학습자 양성

다. 연도별 추진계획

2025학년도	2026학년도	2027학년도
<ul style="list-style-type: none"> • 2종 교과목 연구 공모 • 연구자 선정 및 연구 수행 • 최종 보고서 제출 	<ul style="list-style-type: none"> • 2종 교과목 K-MOOC 콘텐츠 제작 • 추가 2종 교과목 연구 공모 • 연구자 선정 및 연구 수행 • 최종 보고서 제출 	<ul style="list-style-type: none"> • K-MOOC 탑재 (총 4종 콘텐츠) • 교과목 평가 및 운영 과정 모니터링 • 환류 및 개선점 도출

2 사업 개요

가. 사 업 명: 입문 단계의 AI 활용을 위한 기초 교양 교과목 2종 개발

나. 공모개요

구분	AI를 이해하는 교양: 사회, 창작, 미래를 읽는 교육 연구 공모	
대상 및 시기	2027년 2학기 재학생 대상 교양학부 교과 활용 예정 2027년 2학기 K-MOOC 탑재를 통한 일반인 대상 강좌로 활용	
주요 내용	• AI 시대의 사회 읽기와 미래 보기	• AI 이후 디지털 사회와 문화적 상상력

다. 추진절차

1) 신청

- 신청대상 : AI·디지털 기술·사회문화 분야 등 본 과업과 관련된 전문성을 보유한 외부 전문가 또는 전문기관(개인 또는 2인 공동개발 가능)
- 신청기간 : 2026.01.26.(월) ~ 2026.2.2.(월)까지 심사 : 2.4(예정)
- 연구기간 : 2026.2.6.(금) ~ 2026.2.20.(금)
- 신청 방법 : 연구개발 지원서/계획서 각 1부씩 ARCHE교양학부 담당자 이메일로 제출

2) 선정

- 교육혁신센터에서 심사위원회(교양교육운영위원회)를 구성하고, 연구개발 계획서에 대한 심사를 통해 선정함

3) 콘텐츠 개발

- 선정된 연구 개발 계획서는 2027년 상반기에 제작 예정

3 세부 추진계획

구분	추진 절차	세부 추진내용	2025				2026	
			9	10	11	12	1	2
P	계획수립	- 프로그램 기획 및 구성 검토						
D	연구 공모	- 입문 단계의 AI 활용을 위한 기초 교양 교과목 2종 개발 연구 공모 시행 - 신청 및 계획서 심의						
C	교과 개발	- 교과 개발 완료 (강의계획서 도출) - 개발 완료 교과 심사 (교양교육과정운영위원회)						
A	과제 개선계획 수립	- 차년도 교과 개발 과정 및 내용에 반영할 개선계획 수립 - K-MOOC 콘텐츠 제작 계획 수립						

4 예산 산출내역

세부과제	상세 프로그램	비목	계정명	산출 내역	금액(원)
[R-3] K-MOOC 기반 AI 실무활용 교과개발 및 URI 교과군 통합 운영	입문 단계 의 AI 활용 을 위한 기 초 교양 교 과목 2종 개발	교육·연구 프로그램개 발·운영비	연구비	교양컨텐츠 1종당 2,700,000원 x 2종	5,400,000
			자문비	자문회의 사례비 (20만원 x 3인 - 외부 2인, 내부 1인)	600,000
			회의비	교양교육위원회 컨텐츠 제안/검토 회의 2회	300,000
			합 계		

5 기대성과

가. 정량적 성과

성과명	산출식	전년도 달성값	목표값
신규 교육과정 개발률(D)	교과/비교과 신규 교과목 수	신규	2

나. 정성적 성과

- AI를 단순한 기술이나 도구가 아닌 동시대 사회를 규정하는 구조적 조건으로 인식함으로써, 학생들의 사회 이해와 문제 인식 수준이 심화됨
- AI가 창작, 노동, 지식 생산에 미치는 영향과 한계를 비판적으로 검토하는 교양 학습을 통해 책임 있는 판단과 사유 중심의 학습 태도가 형성됨
- AI 시대의 불확실한 미래를 기술 중심이 아닌 사회·문화적 관점에서 전망할 수 있는 기초 시민 역량을 갖춘 학습자 양성 효과를 창출함