

실기계열(예체능·건축설계 실기계열)

[시각디자인학과 심사기준]

계열구분

예체능 실기계열

채용분야명

3D캐릭터디자인

1. 채용공고 시 지원자격

가. 기본자격

- 고등교육법 제16조 및 교원인사규정 제20조의 규정에 의한 교원자격을 갖춘 자
- 접수마감일 기준 박사학위 소지자. 다만, 아래의 경우 교원인사위원회의 동의를 받아 예외로 함.
 - 실기계열(예체능건축설계 실기계열)은 석사학위 이상 또는 그와 동등하다고 인정되는 학력 소지자
 - 특정분야의 전문경력 소지자(법학전문대학원 실무분야 교원 등)

나. 세부자격기준

- 디자인 관련 산업체 실무 경력 3년 이상인 자
- 3D그래픽 디자인 소프트웨어 실기 과목 지도 가능한 자 우대

2. 심사절차: 서류심사 → 전공적합성 및 연구실적심사 → 교육능력심사

3. 서류심사기준: [붙임 1]

4. 전공적합성심사기준: [붙임 2]

5. 연구실적심사기준: [붙임 3]

6. 교육능력심사기준: [붙임 4]

확인자 : 교원인사위원회 위원장(인)



[붙임 1]

실기계열(예체능·건축설계 실기계열) 서류심사 기준표

채용분야명: 3D캐릭터디자인

구 분	심사요소	배점	의 견
연구실적물의 양 (일반계열실적 포함)	창작이나 작품발표 실적과 그 수준이 매우 탁월함	30	심사의견
	창작이나 작품발표 실적과 그 수준이 탁월함	27	
	창작이나 작품발표 실적과 그 수준이 우수함	24	
	창작이나 작품발표 실적과 그 수준이 보통임	21	
	창작이나 작품발표 실적과 그 수준이 다소 부족함	18	
	창작이나 작품발표 실적과 그 수준이 매우 부족함	15	
대표 연구실적물의 질적수준 (일반계열실적 포함)		30	심사의견
총 점		60	

1. 모집 전공과 관련된 최근 3년 이내 발표(게재)한 연구실적을 대상으로 함.
2. 연구실적물의 양 평가는 개별적인 실적을 대상으로 심사하지 아니하고 전체 실적물을 대상으로 일괄 심사함.
3. 대표 연구실적물의 질적수준 심사는 2편이내의 대표실적을 대상으로 심사함.
 - 대표 연구실적물의 질적수준 심사는 학위수여교의 수준, 경력, 발전가능성, 실적물의 창의성·독창성·예술성, 학문적기여도 등을 종합적으로 고려하여 일괄 심사함.
4. 서류심사 점수는 아래의 방법으로 산정함.
 - ① 연구실적물의 양 심사점수는 심사위원의 점수를 합산 평균하여 산출하되 소수 둘째자리에서 반올림하여 계산함.
 - ② 대표 연구실적물의 질적수준 심사점수는 심사위원의 점수를 합산 평균하여 산출하되 소수 둘째자리에서 반올림하여 계산함.
 - ③ 서류심사 총점은 상기 ①항과 ②항의 산정법에 의하여 계산한 점수를 합산함.

※ On-Line 입력에 의한 1차 지원 시 실기계열(예체능·건축설계 실기계열)은 3편 이내의 대표실적을 지정하고, 서류심사 중 대표 연구실적물의 질적 수준 심사대상인 2편 이내의 대표실적은 전문(전체내용)을 탑재한다.

5. 법학전문대학원 등 실무분야의 서류심사 기준표는 상기 실기계열(예체능·건축설계 실기계열) 서류심사 기준표를 준용하여 설계할 수 있다.

[붙임 2]

전공적합성 심사 기준표

채용분야명: 3D캐릭터디자인

심사기준 : 전공적합성 심사 시 학력사항, 경력사항, 연구실적물을 통한 주 연구 분야 등을 종합적으로 고려하여 심사하고 반드시 심사 의견을 기술할 것

1. 심사결과

전공영역 적합성	적합성 여부	
	적 합	부적합

2. 심사의견

반드시 종합 심사의견을 기술할 것

[붙임 3]

실기계열(예체능·건축설계 실기계열) 연구실적심사 기준표

채용분야명: 3D캐릭터디자인

구 분	심사요소				배점	의 견
연구실적물의 양 (일반계열실적 포함)	창작이나 작품발표 실적과 그 수준이 매우 탁월함				30	심사의견
	창작이나 작품발표 실적과 그 수준이 탁월함				27	
	창작이나 작품발표 실적과 그 수준이 우수함				24	
	창작이나 작품발표 실적과 그 수준이 보통임				21	
	창작이나 작품발표 실적과 그 수준이 다소 부족함				18	
	창작이나 작품발표 실적과 그 수준이 매우 부족함				15	
대표 연구실적물의 질적 수준 (일반계열실적 포함)	실 기 능 력	디자인능력	지원자가 제출한 대표 연구 실적물과 포트폴리오를 대상 으로 심사요소에 의거하여 평가하며 1점 간격으로 부여 한다. 다만, 수상경력과 실무 경력에 아래의 점수산정법에 따라 평가한다.	10	30	심사의견
		실무경력		10		
		수상경력		3		
		발전가능성		7		
	총 점					

1. 모집 전공과 관련된 최근 3년 이내 발표(게재)한 연구실적을 대상으로 한다.
2. 연구실적물의 양 평가는 개별적인 실적을 대상으로 심사하지 아니하고 전체 실적물을 대상으로 일괄 평가한다.
3. 대표 연구실적물 질적수준 심사는 개별적인 실적을 대상으로 심사하지 아니하고 대표연구실적물 전체를 대상으로 일괄 평가한다.
 - 대표 연구실적물 질적수준 심사는 지원자가 지정한 3편 이내의 대표실적물을 대상으로 하며 학위수여교의 수준, 경력, 발전가능성, 실적물의 창의성·독창성·예술성, 학문적기여도 등을 종합적으로 고려하여 평가함.
4. 점수산정법
 - ① 연구실적물의 양 평가점수는 심사위원의 점수를 합산 평균하여 산출하되 소수 둘째자리에서 반올림하여 계산함.
 - ② 대표 연구실적물의 질적수준 평가점수는 최고점과 최저점 각 1인을 제외하고 평균하여 산출하되 소수 둘째자리에서 반올림하여 계산함.

③ 연구실적심사 총점은 상기 ①항과 ②항의 산정법에 의하여 계산한 점수를 합산함.

5. 법학전문대학원 등 실무분야 연구실적심사 기준표는 상기 실기계열(예체능·건축설계 실기계열) 연구실적심사 기준표를 준용하여 설계할 수 있다.

- ※ 수상 및 실무경력 점수산정법 : 국제 공모전 및 공공기관 주관 공모전의 수상경력(접수마감일 기준 최근 5년간)과 실무경력(기업 및 공공기관의 재직 기간)을 봄.
- 수상경력이 없는 경우 0점, 수상경력이 있는 경우 1~3점 사이에서 정성 평가
 - 실무경력 3년 미만 0점, 3년 이상 4년 미만 1~8점, 4년 이상 5년 미만 1~9점, 5년 이상 1~10점 사이에서 정성 평가.

[붙임 4]

교육능력심사 기준표

채용분야명: 3D캐릭터디자인

평 가 항 목				배점	의 건
강의능력	1. 강의준비 (30캐릭터디자인 실기)	가. 강의계획 나. 강의준비 충실성	10	30	심사의견
	2. 강의내용	가. 강의내용의 체계성 및 적절성 나. 강의내용의 우수성 다. 관련 지식 수준 등	10		
	3. 강의방법 및 태도	가. 의사전달의 정확성과 논리성 나. 강의의 숙련도 다. 질의응답 태도	5		
	4. 외국어 강의능력	가. 외국어 표현 능력 나. 의사전달의 정확성과 논리성	5		
인성 및 잠재력	1. 인성		10	심사의견	
	2. 잠재력				
총 점				40	

1. 점수산정법

- 최고점과 최저점 각 1인을 제외하고 평균하여 산출하되 소수 둘째자리에서 반올림하여 계산함.

2. 1점 단위로 점수 부여함.

3. 실기계열(예체능·건축설계 실기계열)은 강의능력에 실무능력을 포함하여 평가함.

※ 교육능력 심사방법

1. 실기테스트

- a. 내용 : 주어진 주제에 대한 디자인 실기 능력을 평가
- b. 주제 : 주제는 당일 출제
- c. 시간 : 3시간
- d. 장소 : 디자인미술대학 컴퓨터실

2. 공개세미나

- a. 주제 : 실기테스트 결과물을 활용한 공개강의 (강의주제 추후 공지)
- b. 시간 : 40분 (발표 20분, 토론 및 질의응답 20분)
- c. 장소 : 디자인미술대학 세미나실
- d. 참석범위 : 심사위원, 디자인관련학과 교수, 대학원생