
예술체육대학 발전계획

2026~2027학년도

2026. 10.

강원대학교 예술체육대학

추진 체계(요약)

비전

경계를 넘어 지역과 세계를 잇는 예술·체육 융합 창의대학

목표

- [교육] 전공 전문성 기반의 AI·디지털 융합교육체계 구축
- [학생] 입학부터 사회진출까지 잇는 전 주기 학생성공 체계 구축
- [연구·산학협력] 창작·연구와 산업·지역을 연결하는 실천형 연구생태계 구축
- [특성화] 강릉·강원 기반 예술체육 융합 대표 브랜드 확립
- [지역·글로벌 협력] 지역과 상생하고 세계로 확장되는 협력 네트워크 구축

인재상

전문성을 갖춘 창의 실천인 · 경계를 넘는 융합협업인 · 지역에 뿌리를 둔 글로벌 시민

영역별 추진 전략·과제

교육 전공은 깊게, 융합은 넓게	[1-1] 전공 교육과정 체계화 및 실기교육 내실화 [1-2] AI·디지털 기반 융합교육 확대 [1-3] 전공 간 공동교과·프로젝트 확대 [1-4] 현장·프로젝트 중심 교육 강화
학생 성장-경험-진로를 잇는 학생성공 지원	[2-1] 성장 단계별 지원체계(적응·상담·학업위험 관리) [2-2] 전공 포트폴리오 및 실무역량 강화 [2-3] 취·창업 및 지역정주 지원 [2-4] 졸업생 성과관리 및 동문 네트워크 구축
연구·산학협력 개별 연구를 공동·실천 연구로	[3-1] 교수·학생 공동연구 활성화 [3-2] 지역문제 해결형 연구 확대 [3-3] 산업체 및 기관과의 협력 확대 [3-4] 연구성과의 사회적·산업적 확산
특성화 지역자원 × 예술체육 × AI·디지털	[4-1] 강릉·강원 문화예술·스포츠 자원 특성화 [4-2] AI·디지털 기반 예술체육 특성화 [4-3] 예술·체육 융합 지역콘텐츠 개발 [4-4] Art Space 해람 중심 대표 플랫폼 구축
지역협력 지역과 함께 성장하고, 세계로 확장	[5-1] 지역기관 협력 네트워크 확대 [5-2] 지역문제 해결형 프로젝트 확대 [5-3] 대학 자원의 지역사회 공유 [5-4] 국제교류 및 외국인 학생 유치

목 차

I. 비전 및 목표	01
1.1. 비전	01
1.2. 목표	03
II. 주요 현황	05
2.1. 단과대학 연혁	05
2.2. 교육목표	08
2.3. 주요 현황	09
III. 추진 전략·핵심 과제	11
3.1. 추진 전략	11
3.2. 핵심 과제	11
IV. 추진 체계	12
4.1. 담당 조직	12
4.2. 성과 관리·환류 체계	12
V. 영역별 추진 과제	13
5.1. 교육	13
5.2. 학생	15
5.3. 연구·산학협력	17
5.4. 특성화	19
5.5. 지역협력	21

I . 비전 및 목표

1.1 비전

경계를 넘어 지역과 세계를 잇는 예술·체육 융합 창의대학

- 경계를 넘어 : 전공 · 학문 · 기술의 벽을 허무는 융합 지향
 - 미술 · 공예디자인 · 패션디자인 · 음악 · 체육 5개 전공 간 협업 구조를 전환
 - AI · 디지털 기술, 인문학, 문화콘텐츠, 스포츠과학과 결합
 - 교실과 현장, 대학과 산업 사이의 경계를 해소
- 지역과 세계를 잇는: 지역 기반 글로벌 대학으로서의 정체성
 - 강릉·강원의 자연·역사·문화·스포츠 자원을 교육·연구의 출발점으로 삼음
 - 지역의 가치를 국내외 교류로 확장하는 매개자 역할
- 예술 · 체육 융합: 타 단과대학과 구별되는 고유 정체성
 - 예술과 체육을 한 단과대학에서 운영하는 구조적 강점을 활용
 - 신체 · 감성 · 창작을 아우르는 통합적 인간 역량을 교육
- 창의대학: 결과물을 만들어 내는 실천 중심 대학
 - 작품 · 공연 · 경기 · 제품 · 콘텐츠 등 가시적 성과를 창출
 - 창의성을 핵심역량으로 하는 미래형 인재 양성
- 융합 토대: 미술 · 공예디자인 · 패션디자인 · 음악 · 체육 전공으로 공동 교육과 연구 추진 유리
- 실천 역량: 실기·실습 중심 교육 경험과 Art Space해람, 체육시설 등 인프라로 창의 성과 가능
- 상생 기반: 지역 문화예술 · 체육기관 및 지자체와 협력경험과 국립대학의 공공적 역할 수행 기반
- 기술 변화: AI · XR · 디지털콘텐츠 확산으로 예술 · 디자인 · 스포츠 분야의

융합형 인재 수요 증진

- 지역 여건: 문화·관광·동계 및 해양스포츠 자원 풍부, 지역 소멸 대응에서 지역대학 역할 증대
- 정책 방향: RISE, 글로벌대학 정책, 통합 강원대 출범 등 대학과 지역, 세계를 잇는 방향과 일치

1.2 목표

[교육] 전공 전문성 기반의 AI·디지털 융합교육체계 구축
[학생] 입학부터 사회진출까지 잇는 전 주기 학생성공 체계 구축
[연구·산학협력] 창작·연구와 산업·지역을 연결하는 실천형 연구생태계 구축
[특성화] 강릉·강원 기반 예술체육 융합 대표 브랜드 확립
[지역·글로벌 협력] 지역과 상생하고 세계로 확장되는 협력 네트워크 구축

1. 교육

【목 표】 전공 전문성 기반의 AI·디지털 융합교육체계 구축

【접근원리】

- 전공 심화(Depth)와 융합 확장(Breadth)을 함께 추구하는 T자형 교육모델

【실행 방식】

- 역량 기반 교육과정 설계: 전공역량 도출과 교과목 매핑 후 중복 교과목 조정.
- 모듈형 융합과정: AI·디지털 활용 교과목 1개 이상 마련
- 팀티칭·공동교과 : 2개 이상 학과 교수가 공동 설계 및 운영
- PBL·캡스톤: 실제 과제 해결과 결과물을 전시·공연 형태로 공개

【품질 관리】 강의평가와 학습성과 측정, 교육과정위원회에서 개선

2. 학생

【목 표】 입학부터 사회진출까지 잇는 전 주기 학생성공 체계 구축

【접근원리】 학생 생애주기(적응, 성장, 진로, 사회진출)에 맞춘 단계별 맞춤 지원

【실행 방식】

- 단계별 로드맵: 학년별로 적응→탐색→역량 강화→진로 실현으로 체계화
- DB 기반 관리: 상담·학업 이력 활용을 통한 학업위험 학생 조기 발견 개입
- 포트폴리오 체계화: 작품·공연·경기·자격증·현장실습 이력 통합 관리
- 멘토링 구조: 지도교수, 선배, 동문, 현장 전문가의 다층 멘토링 강화

【품질 관리】 참여율, 만족도, 중도탈락률, 취·창업률 추적, 프로그램 통폐합

3. 연구 산학협력

【목 표】 창작·연구와 산업·지역을 연결하는 실천형 연구생태계 구축

【접근원리】 개인 연구를 공동연구로, 공동연구를 현장 실천으로 확장 전환

【실행 방식】

- 연구팀 구성: 전공 간 공동연구팀 구성, 학부생·대학원생 참여 강화
- 수요 기반 과제 발굴: 지자체·기관·기업 현안을 연구과제로 전환(리빙랩 방식)
- 협력의 정례화: 일회성 협약은 줄이고, 정기 협의체와 공동사업 중심 운영
- 성과 확산 경로 설계: 연구 결과를 콘텐츠, 상품, 서비스, 교육프로그램 연결

【품질 관리】 공동연구, 외부 과제 수주, 성과 확산 실적 관리 및 결과 활용

4. 특성화

【목 표】 강릉·강원 기반 예술체육 융합 대표 브랜드 확립

【접근원리】 지역자원, 전공 전문성, AI·디지털 기술을 결합한 차별화 모델

【실행 방식】

- 자원 발굴: 전통문화, 자연·관광, 동계·해양스포츠, 올림픽 레거시 자원 목록화
- 대표 프로젝트: 5개 전공이 함께 참여하는 단과대학 공동 브랜드 사업 선정
- 플랫폼화: Art Space 해람을 교육, 창작, 전시, 공연, 교류의 거점으로 운영
- 브랜드 축적: 연례행사, 아카이브, 홍보와 연계한 성과 누적 및 대외 홍보

【품질 관리】 대표 사업의 지속 운영 여부, 참여 규모, 대외 인지도 점검

5. 지역 글로벌 협력

【목 표】 지역과 상생하고 세계로 확장되는 협력 네트워크 구축

【접근원리】 대학 자원 개방, 지역문제 해결, 세계로의 확장으로 연결

【실행 방식】

- 협력 네트워크 체계화: 협력 기관별로 역할과 성과를 위한 정례 협의체 운영
- 지역 현안 대응: 지역 소멸, 고령화, 문화소외 대응 프로젝트 교육과 연계
- 자원 공유: 시민대상 전시·공연·체육 개방 및 문화예술 및 생활체육 운영
- 글로벌 확장: 국제 공동 전시·공연 개최, 외국인 학생 적응 프로그램 운영

【품질 관리】 공동사업 수, 주민 참여 인원, 국제교류 실적 관리 및 활용

II. 주요 현황

2.1 단과대학 연혁

- ☐ 2026년 조형예술·디자인학과 파마리서치문화재단과 MOU체결
- ☐ 2026년 조형예술·디자인학과 한국미술협회 강릉지부와 MOU체결
- ☐ 2026년 조형예술·디자인학과 강릉시립미술관과 MOU체결
- ☐ 2026년 조형예술·디자인학과 한국미술협회 강릉지부와 MOU체결
- ☐ 2025년 제9차 지역친화우수학과 인증제 시행
 - 인증학과: 음악학과, 우수학과: 패션디자인학과, 조형예술·디자인학과
- ☐ 2025년 예술체육대학과 강릉문화재단 및 강릉자수박물관과 MOU체결
- ☐ 2025년 조형예술·디자인학과 강릉아트센터와 MOU체결
- ☐ 2025년 조형예술·디자인학과 강릉커피로스팅클럽과 MOU체결
- ☐ 2025년 조형예술·디자인학과 내설악백공미술관과 MOU체결
- ☐ 2025년 조형예술·디자인학과 풍익복지재단과 MOU체결
- ☐ 2025년 조형예술·디자인학과 하슬라아트월드와 MOU체결
- ☐ 2025년 조형예술·디자인학과 화천한옥학교와 MOU체결
- ☐ 2025년 조형예술·디자인학과 × 강릉문화재단 × 제비리미술인촌
[2026 꿈의 스튜디오 운영 사업 협력]
- ☐ 2024년 해람스포츠 콤플렉스 준공
- ☐ 2024년 음악학과 강릉문화재단 대관령음악제와 MOU체결
- ☐ 2024년 제8차 지역친화우수학과 인증제 시행
 - 인증학과: 음악학과, 우수학과: 패션디자인학과, 조형예술·디자인학과
- ☐ 2023년 일반대학원 음악학과 박사과정 신설
- ☐ 2023년 국립학교 설치령 일부 개정(강릉원주대학교 → 국립강릉원주대학교)
- ☐ 2023년 제7차 지역친화우수학과 인증제 시행
 - 우수학과: 패션디자인학과, 조형예술·디자인학과
- ☐ 2023년 예술1호관 리모델링 준공

- ☐ 2022년 조형예술·디자인학과 이생문화재단과 MOU체결
- ☐ 2022년 제6차 지역친화우수학과 인증제 시행
 - 우수학과: 조형예술·디자인학과
- ☐ 2021년 제5차 지역친화우수학과 인증제 시행
 - 최우수학과: 체육학과, 우수학과: 조형예술·디자인학과
- ☐ 2021년 한국공예디자인문화진흥원, 2021 한복전문교육지원 운영기관 선정
- ☐ 2020년 제4차 지역친화우수학과 인증제 시행
 - 인증학과: 조형예술·디자인학과, 패션디자인학과, 체육학과
- ☐ 2020년 미술학과, 공예조형디자인학과 조형예술·디자인학과로 통합
- ☐ 2018년 음악학과 강릉문화원과 MOU체결
- ☐ 2015년 체육학과 2급 생활스포츠지도사 연수기관 선정
- ☐ 2014년 음악과, 패션디자인학과 예술체육대학으로 소속 변경
- ☐ 2011년 의상디자인학과를 패션디자인학과 학과명 변경
- ☐ 2011년 산업공예과를 공예조형디자인학과 학과명 변경
- ☐ 2009년 강릉원주대학교 교명 변경(강릉대학교와 원주대학 통합)
- ☐ 2007년 의상디자인과에서 의상디자인학과로 학과명 변경
- ☐ 2007년 음악과, 의상디자인학과 문화산업대학(원주)으로 소속 변경
- ☐ 2004년 의상과를 의상디자인과로 학과명 변경
- ☐ 2002년 일반대학원 체육학과 박사과정 신설
- ☐ 2001년 예술체육연구소 설립
- ☐ 1997년 강릉대학교 체육부 설립
- ☐ 1995년 무도관 준공
- ☐ 1994년 일반대학원 석사과정 신설
- ☐ 1992년 원주전문대학 의상과 신설
- ☐ 1991년 강릉대학교로 승격
- ☐ 1990년 체육연구소 설치
- ☐ 1988년 산업공예과 신설

- ☐ 1987년 체육과학과를 체육학과로 학과명 변경, 체육관 준공
- ☐ 1985년 자연대학 체육과학과 신설
- ☐ 1979년 강릉대학 음악과, 미술학과 신설

2.2 교육목표

전공 전문성과 융합적 사고를 바탕으로 지역과 세계를 잇는
창의적 예술·체육 인재 양성

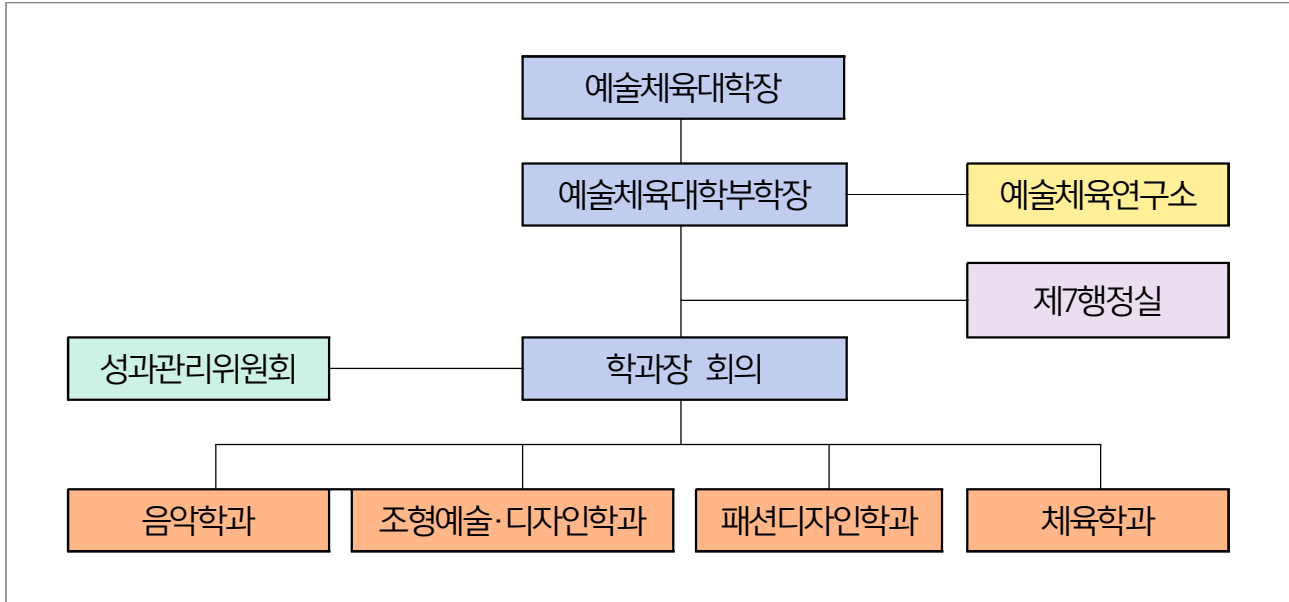
□ 세부 교육목표

- 전공 전문성을 갖춘 창의 실천인 양성
 - 각 분야의 이론과 실기 역량을 체계적으로 교육
 - 작품·공연·경기·제품 등 실제 성과로 표현 실천하는 역량 제고
- 경계를 넘는 융합 협업인 양성
 - 전공 간 공동교육과 프로젝트로 협업 능력과 문제해결 능력 함양
 - AI·디지털 기술과 인문학을 전공에 접목한 가치 창출 역량 함양
- 지역에 뿌리를 둔 글로벌 시민 양성
 - 강릉·강원의 문화·자연·스포츠 자원 이해로 지역사회 기여
 - 국내외 교류로 다양한 문화 이해와 세계와 소통하는 역량 함양

인재상	세부 교육목표	핵심역량
전문성을 갖춘 창의 실천인	전공 이론·실기 역량 및 창의적 실천역량 함양	전공실기역량, 창의표현역량
경계를 넘는 융합 협업인	전공 간·기술 융합을 통한 협업·문제해결 역량 함양	융합사고역량, 디지털활용역량, 협업역량
지역에 뿌리를 둔 글로벌 시민	지역 이해·공동체 의식 및 국제 소통역량 함양	공동체역량, 글로벌소통역량

2.3 주요 현황

1 조직



2 교직원

(매 학년도 4. 1. 기준)

학년도	교직원 (A+B+C)	전임교원				강사	비전임 교원	조교 (B)	직원 (C)
		계(A)	교수	부교수	조교수				
2023	33	25	15	2	8	82	25	7	1
2024	31	23	12	3	8	100	24	7	1
2025	31	23	9	5	9	107	21	7	1
2026	32	25	8	2	15	91	25	6	1

3 학생

(매 학년도 4. 1. 기준)

학사과정

학년도	편제 정원	재적생 (A+B+C)	재학생 수					휴학생 (B)	학위유예 (C)
			계(A)	1학년	2학년	3학년	4학년		
2023	575	704	506	128	121	118	139	198	0
2024	565	699	520	125	125	123	147	178	1

학년도	편제 정원	재적생 (A+B+C)	재학생 수					휴학생 (B)	학위유예 (C)
			계(A)	1학년	2학년	3학년	4학년		
2025	558	692	487	131	101	119	136	201	4
2026	542	690	516	135	116	116	149	167	7

대학원과정

학년도	재학생 (A+B)	석사과정			박사과정		
		재학생(A)	휴학생	수료생	재학생(B)	휴학생	수료생
2023	95	81	22	6	14	1	12
2024	105	78	13	6	27	4(1)	10
2025	105	71	20	12	30(4)	8	8
2026	101	65	23	8	31(5)	7	13

※ ()는 석박사통합과정생 수

4 주요 시설

① 교육·연구 시설

- 예술1호관(지하 1층 · 지상 4층, 연면적 4,598.32㎡)
- 예술2호관(지하 1층 · 지상 3층, 연면적 4,511.46㎡)
- 아트스페이스 해람(전용면적 826.94㎡, 바닥면적 1,780.10㎡)
- 체육관(지하 1층, 지상 2층, 연면적 2,847.44㎡)
- 해람스포츠콤플렉스(지하 0층, 지상 2층, 연면적 2,567.16㎡)
 - 수영장(지상 1층, 연면적 1,918.52㎡)
 - 피트니스(지상 2층, 연면적 648.64㎡)
- 무도관(지하 0층, 지상 1층, 연면적 343.06㎡)
- 테니스장
 - 비령코트 & 미르코트(총 10면)
- 대운동장(17,639㎡)

② 실험·실습 기자재

총 179종 970점

Ⅲ. 추진 전략 · 핵심 과제

비전

경계를 넘어 지역과 세계를 잇는 예술·체육 융합 창의대학

목표

- [교육] 전공 전문성 기반의 AI·디지털 융합교육체계 구축
- [학생] 입학부터 사회진출까지 잇는 전 주기 학생성공 체계 구축
- [연구·산학협력] 창작·연구와 산업·지역을 연결하는 실천형 연구생태계 구축
- [특성화] 강릉·강원 기반 예술체육 융합 대표 브랜드 확립
- [지역·글로벌 협력] 지역과 상생하고 세계로 확장되는 협력 네트워크 구축

분야	추진 전략	핵심 과제	성과 목표
교육	전공은 깊게, 융합은 넓게	[1-1] 전공 교육과정 체계화 및 실기교육 내실화 [1-2] AI·디지털 기반 융합교육 확대 [1-3] 전공 간 공동교과·프로젝트 확대 [1-4] 현장·프로젝트 중심 교육 강화	[1-1] 교육 만족도 및 학습성과 향상 [1-2] 실무역량 및 취업역량 제고
학생	성장-경험-진로를 잇는 학생성공 지원	[2-1] 성장 단계별 지원체계(적응·상담·학업위험 관리) [2-2] 전공 포트폴리오 및 실무역량 강화 [2-3] 취·창업 및 지역정주 지원 [2-4] 졸업생 성과관리 및 동문 네트워크 구축	[2-1] 연주회 참여 기회 확대를 통한 전공 전문성 향상 [2-2] 진로설계 및 취·창업 준비역량 향상
연구· 산학협력	개별 연구를 공동·실천 연구로	[3-1] 교수·학생 공동연구 활성화 [3-2] 지역문제 해결형 연구 확대 [3-3] 산업체 및 기관과의 협력 확대 [3-4] 연구성과의 사회적·산업적 확산	[3-1] 현장 수요 기반 연구·연구 성과 창출 [3-2] 산업체와의 협력 확대를 통한 산학협력 성과 창출
특성화	지역자원 × 예술체육 × AI·디지털	[4-1] 강릉·강원 문화예술·스포츠 자원 특성화 [4-2] AI·디지털 기반 예술체육 특성화 [4-3] 예술·체육 융합 지역콘텐츠 개발 [4-4] Art Space 해람 중심 대표 플랫폼 구축	[4-1] 지역사회 문화향유 수준 향상 [4-2] 지역사회 수요를 반영한 차별화된 공연 활성화
지역협력	지역과 함께 성장하고, 세계로 확장	[5-1] 지역기관 협력 네트워크 확대 [5-2] 지역문제 해결형 프로젝트 확대 [5-3] 대학 자원의 지역사회 공유 [5-4] 국제교류 및 외국인 학생 유치	[5-1] 지역기관과의 MOU구축 [5-2] 지역연주단체·예술인과의 지속적인 협력 네트워크 구축

IV. 추진 체계

4.1 담당 조직

□ 예술체육대학 발전계획 성과관리 추진 체계 구축

- 총괄: 예술체육대학장
- 기획·조정: 부학장 및 행정실
- 실행: 각 학과장 및 학과별 담당교원
- 성과관리: 단과대학 발전계획 추진위원회
- 협력: 대학본부, 관련 사업단, 지자체, 산업체 및 지역 유관기관

※ 영역별 책임 체계 운영

- 교육·학생·연구·산학협력·특성화·지역협력 분야별 책임교원을 지정한다
- 학과별 성과를 정기적으로 공유하고 단과대학 차원의 공동성과를 관리한다

4.2 성과 관리·환류 체계

□ 「계획 → 실행 → 점검 → 개선」의 PDCA 기반 성과 관리

PLAN	○ 발전계획 및 연도별 실행계획 수립 → 추진과제 및 KPI 설정
DO	○ 학과·분야별 사업 추진 → 분기·반기 모니터링
CHECK	○ 성과지표 및 추진 실적 점검 : KPI 달성도 평가(학기별) ○ 정성평가·만족도·수요 조사 → 성과 분석 및 개선 과제 도출
ACTION	○ 결과 분석 및 차년도 계획 반영 ○ 우수성과 공유 및 미달성과 개선계획 수립 → 평가 결과를 차년도 예산·사업·교육과정 개선에 환류

V. 영역별 추진 과제

5.1 교육

1 목표 · 기본 방향 · 핵심 과제

① 목표	전공 전문성 기반의 AI·디지털 융합교육체계 구축
② 기본 방향	1. 전공별 전문교육의 깊이 강화 2. AI·디지털 융합, 전공 간 공동교육, 현장 중심 교육으로 체계 전환
③ 핵심 과제	1. 전공 교육과정 체계화 및 실기교육 내실화 2. AI·디지털 융합교육 확대 3. 전공 간 공동교육 확대 4. 현장·프로젝트 중심 교육 강화

2 현황 · 여건 분석

외적 요인 내적 요인	강점(Strengths)	약점(Weaknesses)
	• 미술·공예·패션·음악·체육 등 다양한 전공 전문교육 기반 보유 • 실기·실습중심 교육의 축적 경험 • 전공별 전문성을 기반으로 한 현장교육 및 프로젝트 운영 가능	• 전공 간 공동 및 융합교육 미흡 • AI·데이터 등 전공교육 적용 교육 체계와 인프라 부족 • 현장실무·산업 연계 교육의 지속성과 체계성 강화 필요
기회(Opportunities)	강화(SO)	보완(WO)
• AI·디지털 기술전에 따른 새로운 예술·디자인·스포츠 교육 확대 • 융합교육 및 교육혁신 정책 연계 • 통합으로 학문·교육자원 공유확대 • 지역 문화·관광·스포츠 자원을 활용한 현장형 교육 확대 가능	• 실기·실습·현장중심 교육 강화 • 각 전공의 전문교육 체계 강화 • 실기·실습교육의 질적 수준 제고 • 전시·공연·스포츠 활동·현장실습 등 실제 경험 중심 교육 확대 • 교육의 점검을 통한 품질 제고	• AI·디지털 전공융합교육체계구축 • 미술·공예·패션·음악·체육 간 공동 교과목 확대 • PBL 등 프로젝트형 수업 확대 • AI·디지털 활용 역량 교육 강화 • 현장실무·산업체 연계교과 확대
위협(Threats)	활용(ST)	제거(WT)
• 학생 모집 및 교육재정 여건 악화 • 급격한 기술 변화에 따른 교육과정의 지속적인 개편 필요 • 온라인·디지털 교육 확산에 따른 전통적 교육방식의 재검토 필요	• 지역자원을 활용한 지역 연계 교육과정을 통한 지역 이해 강화 • 지역문제 해결형 수업 확대 및 국내외 대학과 공동 프로젝트 및 교류 수업 확대	• 전공별·교과목별 중복교육과 분산형 교육활동 조정 및 최소화 • 단순 이론 전달 중심 수업의 단계적 개선 및 체험교육 전환 • 선택과 집중 교육과정으로 핵심 교과목의 경쟁력 강화

3 추진 계획 · 성과 목표

핵심 과제	세부 과제 · 내용	추진 일정				성과 목표
		'24	'25	'26	'27	
핵심 과제 1 전공 교육과정 체계화 및 실기교육 내실화	과제명 전공역량 기반 교육과정 개편 •전공역량 도출, 교과목 매핑, 중복교과 조정			→	→	교육과정 개선 학과 100%
	과제명 실기교육 내실화 •실기 평가기준 표준화, 기자재 확충, 현장 전문가 특강			→	→	실기교과 만족도 4.0 이상
핵심 과제 2 AI·디지털 융합교육 확대	과제명 AI 활용 창작 교과 개발 •전공별 AI·디지털 교과목 1개 이상 개설			→	→	융합 교과목 5개 이상
	과제명 3D·XR·데이터 활용 교육 •디지털 실습 환경 구축, 비교과 워크숍			→	→	참여 학생 연 100명
핵심 과제 3 전공 간 공동교육 확대	과제명 공동 교과·팀티칭 운영 •지역문화콘텐츠 등 2개 이상 학과공동 교과			→	→	공동 교과 연 4개
	과제명 융합 마이크로디그리 •AI 기반 문화·스포츠 콘텐츠 과정			→	→	마이크로디그리 1개 개설
핵심 과제 4 현장·프로젝트 중심 교육 강화	과제명 캡스톤디자인 •졸업작품·공연·경기와 캡스톤 연계			→	→	캡스톤 교과 전 학과 운영
	과제명 지역 프로젝트·현장실습 •지역기관 연계 프로젝트, 현장실습			→	→	참여비율 50% 이상

4 기대 효과

- 전공 전문성과 AI · 디지털 역량을 갖춘 창의 · 융합형 인재 양성
- 공동교육과 프로젝트 수업을 통해 협업 능력과 문제해결 능력 강화
- 현장실습, 전시 · 공연, 캡스톤 디자인으로 교육과 현장의 연계성 제고
- 교육과정의 지속적 개선을 통해 교육 만족도와 학습성과 향상

5.2 학생

1 목표 · 기본 방향 · 핵심 과제

① 목표	입학부터 사회 진출까지 있는 전 주기 학생 성공 체계 구축
② 기본 방향	1. 입학, 교육, 현장경험, 진로, 사회진출의 전 과정 연결 2. 데이터 기반 개인 맞춤형 지원 및 성과 관리
③ 핵심 과제	1. 성장단계별 지원체계 구축 2. 포트폴리오 및 실무역량 강화 3. 취·창업 및 지역정주 지원 4. 졸업생 성과 관리 및 동문 네트워크 구축

2 현황 · 여건 분석

외적 요인	내적 요인	강점(Strengths)	약점(Weaknesses)
	외적 요인	• 다양한 전공과 진로영역 보유 • 실기·창작·공연·스포츠 활동으로 개별 역량 개발 가능 • 작품·공연·경기 등 결과물 축적 기반 • 지역기관 연계 현장경험 제공	• 학생 수와 교육여건 편차 • 단과대학 진로·취업체계 미흡 • 학생활동·성과 통합관리 미흡 • 졸업생 진로 추적과 동문 연계 미흡
기회(Opportunities)		강화(SO)	보완(WO)
• 문화예술·디자인·스포츠산업의 진로 다변화 • 창업·프리랜서·크리에이터 등 새로운 진로 확대 • 대학 차원의 학생 성공 지원사업과 연계 가능		전공역량과 실무역량 강화 • 전공별 포트폴리오 구축 지원 • 공모전·전시·공연·경기참여 확대 • 자격증 취득과 현장실습 확대	전 주기 학생지원 체계 보완 • 신입생 전공 적응 프로그램 강화 • 지도교수 상담 고도화, 학업 위험 조기관리 강화 • 개인별 진로 포트폴리오 구축
위협(Threats)		활용(ST)	제거(WT)
• 신입생·우수학생 확보 경쟁 심화 • 문화예술·스포츠 분야의 불안정한 취업환경 • 수도권 중심 인프라로 인한 활동 기회 제약		지역 네트워크를 진로와 연결 • 지역자원 활용과 지역연계 교육과정을 통한 지역이해 강화 • 지역문제 해결형 수업 확대 및 국내외 대학과 공동 프로젝트 및 교류 수업 확대	분산·행사중심 프로그램 개선 • 유사 비교과 프로그램 통합 • 일회성 특강을 지속형 프로그램으로 전환 • 수요성이 낮은 프로그램 재조정 교과목의 경쟁력 강화

3 추진 계획 · 성과 목표

핵심 과제	세부 과제 · 내용	추진 일정				성과 목표
		'24	'25	'26	'27	
핵심 과제 1 성장단계별 지원체계 구축	과제명 신입생 전공 적응 프로그램 •전공 오리엔테이션, 선후배 멘토링			→	→	동문 멘토링, 홈커밍 전시·공연
	과제명 상담·학업 위험 관리 •정기상담 강화, 학업위험학생 조기개입			→	→	상담비율 80%, 중도탈락률 감소
핵심 과제 2 포트폴리오 및 실무역량 강화	과제명 공모전·전시·공연 참가 및 자격증 취득 •참가비·제작비 지원, 자격증 특강			→	→	포트폴리오 구축 학생 60%
	과제명 디지털 포트폴리오 체계 •활동·성과 통합 관리, 현장실습 연계			→	→	현장실습 참여 연 5명
핵심 과제 3 취·창업 및 지역정주 지원	과제명 창업 지원 •상품·브랜드 개발, 창업보육 연계			→	→	창업팀 연 5팀
	과제명 취업·정주 지원 •지역기업·기관연계 취업, 청년 정주프로그램			→	→	취·창업률 향상
핵심 과제 4 졸업생 성과 관리 및 동문 네트워크	과제명 졸업생 진로 추적 •졸업생 진로·만족도 조사			→	→	조사 응답률 60%
	과제명 동문 네트워크 •동문 멘토링, 홈커밍 전시·공연			→	→	동문 멘토 연 20명

4 기대 효과

- 성장 단계별 관리를 통해 학업 적응력과 만족도를 높이고 중도 탈락 예방
- 포트폴리오와 현장 경험 확대로 취·창업 경쟁력 강화
- 교수·학생·선후배·동문 교류를 통해 소속감과 공동체 의식 강화
- 졸업생 성과를 교육과정과 학생 지원에 반영하는 선순환 구조 확립

5.3 연구 · 산학협력

1 목표 · 기본 방향 · 핵심 과제

① 목표	창작·연구와 산업·지역을 연결하는 실천형 연구생태계 구축
② 기본 방향	1. 개별 전공 연구를 공동·융합 연구로 연결 2. 지역문제·산업수요를 연구과제로 전환하고 성과를 확산
③ 핵심 과제	1. 교수·학생 및 전공 간 공동연구 활성화 2. 지역문제 해결형 연구 확대 3. 산업체·기관 협력 확대 4. 연구성과의 사회적·산업적 확산

2 현황 · 여건 분석

외적 요인 내적 요인	강점(Strengths)	약점(Weaknesses)
	•예술·디자인·음악·체육 분야의 다양한 교수 전문성 •창작연구와 학술 연구를 병행하는 구조 •지역기관·지자체와 협력 경험	•전공 간 공동·융합연구 미흡 •학생의 연구 참여 저조 •AI·데이터 연구인프라 부족 •단기 사업 중심의 산학협력
기회(Opportunities)	강화(SO)	보완(WO)
•AI·디지털·문화콘텐츠·스포츠헬스케어 연구수요 확대 및 지역문제 해결 수요 증가 •RISE 등 대학-지역 연계 사업과 연계 가능	교수의 창작·연구역량 강화 •전공별 연구·창작 활동 지원 •교수·학생 공동연구 확대 •연구 성과를 교육에 반영	융합연구 및 산업 연계 보완 •학과 간 공동연구팀 구성 •예술·체육·AI 융합연구 확대 •연구성과의 콘텐츠·상품화지원
위협(Threats)	활용(ST)	제거(WT)
•정부·지자체사업 수주경쟁심화 •지역 산업기반 및 문화예술·패션산업 기반의 제한성 •연구재원 및 대학 재정의 제약 •성과의 사업화·산업화 과정에서 전문인력 및 인프라 부족	지역정책·산업수요 연구연결 •지역문화정책·지역소멸 대응 연구 •관광·문화콘텐츠, 스포츠·건강 연구 •지자체 정책개발과 연계	1회성·분산형 연구 한계 개선 •형식적 협약 중심 산학협력 축소 •유사 연구의 중복 수행 방지 •개별 성과를 단과대학 공동성으로 연결

3 추진 계획 · 성과 목표

핵심 과제	세부 과제 · 내용	추진 일정				성과 목표
		'24	'25	'26	'27	
핵심 과제 1 교수·학생 및 전공 간 공동연구 활성화	과제명 학부생 연구참여·대학원 연계 •학부연구생 제도, 공동 창작 프로젝트			→	→	공동 연구·창작 연 5건
	과제명 전공 간 융합연구팀 •2개 이상 전공 연구팀 구성·지원			→	→	융합연구 연 2건
핵심 과제 2 지역문제 해결형 연구 확대	과제명 지역관광·문화콘텐츠 연구 •지자체·기관 공동 프로젝트			→	→	공동 프로젝트 연 3건
	과제명 지역 문화예술·체육 정책연구 •지자체 정책연구·용역 수행			→	→	정책연구 연 2건
핵심 과제 3 산업체·기관 협력 확대	과제명 산학 공동 프로젝트 •디자인·패션·공연·스포츠산업 협력 과제			→	→	산학 공동과제 연 3건
	과제명 지자체 정례 협의체 •강릉시·강원도와 정기 협의			→	→	협의체 연 2회
핵심 과제 4 연구성과의 사회적·산업적 확산	과제명 시제품 제작, 지식재산 확보 •연구성과 기반 교육 프로그램·콘텐츠			→	→	성과 확산 연 5건
	과제명 창업·산업화 •시제품 제작, 지식재산 확보			→	→	시제품·지식재 산 연 2건

4 기대 효과

- 공동·융합연구 활성화로 예술·체육 분야의 연구 역량과 창작 역량 강화
- 지역 현안과 연계한 지역 특화형 연구 및 정책 성과 확대
- 산학협력을 통해 학생의 현장 경험과 진로 기회 확대
- 연구 성과를 전시·공연·콘텐츠·상품으로 확산해 사회적 활용도 제고

5.4 특성화

1 목표 · 기본 방향 · 핵심 과제

① 목표	강릉·강원 기반 예술체육 융합 대표 브랜드 확립
② 기본 방향	1. 지역자원, 예술·체육 전문성, AI·디지털을 결합한 차별화 모델 구축 2. 분산된 사업을 대표 사업 중심으로 통합하고 집중
③ 핵심 과제	1. 강릉·강원 문화예술·스포츠 자원 특성화 2. AI·디지털 기반 예술체육 특성화 3. 예술·체육 융합 지역콘텐츠 개발 4. 예술체육대학 대표 플랫폼 구축

2 현황 · 여건 분석

외적 요인 내적 요인	강점(Strengths)	약점(Weaknesses)
	•예술과 체육의 차별화된 구조 •단과대학 5개 전공 연계 가능 •Art Space 해람, 체육시설 등 인프라 보유	•단과대학 대표 브랜드 불명확 •전공특성화 사업 개별 운영 •AI·디지털 결합 공동 특성화 모델 부족
기회(Opportunities)	강화(SO)	보완(WO)
•강릉·강원의 문화·관광·자연·스포츠 자원 풍부 •올림픽 레거시로 국제인지도 •AI·XR·스포츠 등 신산업 확대 •각종 정부재정지원사업과 연계	•예술·체육기반 특성화 강화 •전공별 특성화로 브랜드 연결 •Art Space 해람 활용도 제고 •전공융합형 대표 사업 개발	•AI·디지털 미래 특성화 보완 •미디어아트·XR·확대 •스포츠AI·헬스케어 연계 •예술·체육·기술 융합 프로젝트 운영
위협(Threats)	활용(ST)	제거(WT)
•지역대학 간 특성화 경쟁 심화 •유사 교육기관과 차별화 요구 •1회성 행사의 브랜드구축 한계	•지역자원 활용한 특성화 구축 •전통문화·역사·자연 활용 •동계·해양스포츠 자원 활용 •지역축제·문화 행사와 연계	•분산·일회성 사업 구조 개선 •학과별 유사 사업 통합 •단발성 행사 중심 사업 축소 •예산의 효율화

3 추진 계획 · 성과 목표

핵심 과제	세부 과제 · 내용	추진 일정				성과 목표
		'24	'25	'26	'27	
핵심 과제 1 강릉·강원 문화예술·스포츠 자원 특성화	과제명 지역·전통문화 콘텐츠 •강릉단오제 등 지역 전통문화 기반 창작			→	→	공동 특성화 프로젝트 연 2건
	과제명 동계·해양스포츠·올림픽 레거시 •레거시 시설·자원 연계 프로그램			→	→	연계 프로그램 연 2건
핵심 과제 2 AI·디지털 기반 예술체육 특성화	과제명 미디어아트·XR·디지털패션 •디지털 창작 프로젝트, 전시			→	→	융합 프로젝트 연 2건
	과제명 스포츠 AI·데이터·헬스케어 •동작분석·건강 데이터 활용 과제			→	→	연계 과제 연 1건
핵심 과제 3 예술·체육 융합 지역자원 활용 콘텐츠 개발	과제명 융합 공연·전시 •음악·체육·미디어 결합 퍼포먼스			→	→	융합 콘텐츠 연 1건 이상
	과제명 지역축제 연계 콘텐츠 •지역축제·관광 행사 참여 콘텐츠			→	→	축제 연계 연 2건
핵심 과제 4 예술체육대학 대표 플랫폼 구축	과제명 Art Space 해람 플랫폼화 •교육·창작·전시·공연·교류 거점 운영			→	→	연간 운영 프로그램 10건
	과제명 대표 브랜드 행사·아카이브 •단과대학 통합 페스티벌, 성과 아카이브			→	→	대표 행사 연 1회 정례화

4 기대 효과

- 강릉·강원의 지역자원을 활용한 고유의 특성화 교육모델 구축
- AI·디지털과 예술·체육을 결합한 미래지향적 교육·연구 모델 선도
- 전공 간 융합 프로젝트로 예술체육대학만의 대표 브랜드 확립
- Art Space 해람을 대학과 지역을 잇는 복합 문화 거점으로 발전

5.5 지역협력

1 목표 · 기본 방향 · 핵심 과제

① 목표	지역과 상생하고 세계로 확장되는 협력 네트워크 구축
② 기본 방향	1. 대학의 교육·연구·창작·스포츠 자원을 지역에 개방 2. 지역의 문제와 자원을 교육·연구로 환류하고 세계로 확장
③ 핵심 과제	1. 지역기관 협력 네트워크 확대 2. 지역문제 해결형 프로젝트 확대 3. 대학 자원의 지역사회 공유 4. 국제교류 및 외국인 학생 유치

2 현황 · 여건 분석

외적 요인 \ 내적 요인	강점(Strengths)	약점(Weaknesses)
	•국립대학의 공공역할 수행 •강릉·영동지역 문화예술·체육 기관과의 협력 가능성 •교수·학생의 예술·체육 전문성을 지역에 제공 가능	•개별사업 단위로 지속성 부족 •협력 성과의 체계적 관리미흡 •국제교류 네트워크와 외국인 학생 지원체계 부족
기회(Opportunities)	강화(SO)	보완(WO)
•대학의 지역에서의 역할 확대 •지자체문화·관광·체육 수요증가 •한류와 K-컬처 확산으로 국제 교류 여건 개선	지역사회와 예술·체육강화 •대학 시설의 개방 확대 •지역 주민 대상의 문화예술교육 확대(평생교육기회 제공)	지속가능한 유기적 네트워크 •지자체·기관과 협력체계 구축 •협력 기관별 역할·성과 마련 •외국인 학생 지원체계 정비
위협(Threats)	활용(ST)	제거(WT)
•인구 감소와 청년 유출로 지역 기반 약화 •지자체 재정 여건에 따른 사업 지속성 불확실 •유사 지역혁신 사업 증가	지역 현안 교육·연구 강화 •지역소멸대응 문화예술체육 프로젝트로 문제해결 지향 •생활체육 건강증진 프로그램 •지역문화 기록·아카이브 구축	지속형 프로젝트로 전환 •단순 행사지원형 사업 축소 •형식적 협력 지양 •유사 지역협력 사업 통합

3 추진 계획 · 성과 목표

핵심 과제	세부 과제 · 내용	추진 일정				성과 목표
		'24	'25	'26	'27	
핵심 과제 1 지역기관 협력 네트워크 확대	과제명 협약 및 정례 협의체 •문화예술·체육기관 MOU, 정기 협의			→	→	공동사업 연 3건
	과제명 협력 성과관리 체계 •협력기관 DB 구축, 성과 점검			→	→	성과관리 체계 구축
핵심 과제 2 지역문제 해결형 프로젝트 확대	과제명 문화소외계층 프로젝트 •예술·체육 찾아가는 프로그램			→	→	프로젝트 연 2건
	과제명 지역문화 기록·지역소멸 대응 •지역 아카이브, 청년 예술인 정착 지원			→	→	프로젝트 연 1건
핵심 과제 3 대학 자원의 지역사회 공유	과제명 문화예술교육 •주민 대상 미술·공예·음악 교육			→	→	참여 연 300명
	과제명 스포츠·건강서비스 •생활체육·건강증진 프로그램			→	→	참여 연 300명
핵심 과제 4 국제교류 및 외국인 학생 유치	과제명 해외 대학 공동 전시·공연 •공동 전시·공연·워크숍			→	→	국제교류 학생 연 30명
	과제명 외국인 학생 지원 •전공적응 프로그램, 국제 공동 프로젝트			→	→	공동 프로그램 연 2건

4 기대 효과

- 지역기관과의 정례 협력을 통해 대학의 교육·연구 역량을 지역과 공유
- 지역 소멸·고령화·문화 소외를 문제 해결형 프로젝트로 대학의 실천적 역할 강화
- 문화예술 교육과 생활체육 프로그램으로 지역 주민의 삶의 질 향상에 기여
- 지역 기반 성과를 국제교류와 연결해 강릉·강원의 가치를 세계로 확장