

[사업운영]

【혁신지원사업 제6차 사업추진위원회】

혁신지원사업 제6차 사업추진위원회가 혁신지원사업 최종 예산집행 계획(안) 심의를 위해 1월 20일 대학본부 2층 대회의실에서 개최되었다. 이날 회의에는 위원 8명이 참석하였다.



혁신지원사업 최종 예산집행 계획(안)의 내용을 살펴보면, 총사업비는 22.4백만원 증액되어 총사업비는 당초 1,423백만원에서 1,445백만원으로 변경되었

으며, 교육혁신영역 예산이 당초 56.9%에서 53.4%로 산학협력혁신영역 예산이 당초 25.4%에서 28.4%로 기타혁신영역이 7.8%에서 7.7%로 사업관리 및 운영영역이 10.0%에서 11.1%로 최종변경 되었다. 최종 예산집행 계획(안)이 사업의 당초 취지를 벗어나지 않고 사업의 효율적인 추진을 도모하고자 하는 것이므로 원안 가격하는 것으로 제안하여 위원 전원 만장일치로 원안가결 되었다.

[사업운영]

【혁신지원사업단 운영회의】

[4차 운영회의] 12월 30일(월) 대학본부 2층 세미나실에서 혁신지원사업단 제4차 운영회의가 혁신지원사업 추진실적 및 예산변경 논의, 예산 모니터링 등의 안건으로 개최되었다.



이번 회의에서는 2020년 1월 중 예산이 집행될 수 있도록 부서 협조 부탁이 있었으며, 각 부서 및 학과 추가 예산 필요 사항 접수 내역 및 추가 접수를 12월 30일(월) 18:00까지 하도록 안내하였다. 또한 사업비 수정에 따른 최종예산 집행계획을 1월 14일(화)까지 제출 하도록 하였다.

[5차 운영회의] 1월 6일(월) 대학본부 2층 대회의실에서 혁신지원사업단 제5차 운영회의가 혁신지원사업 사업추진위원회 사업비 변경

에 따른 예산 사용계획 논의 및 예산 수시 모니터링 등과 관련하여 개최되었다.



추가된 예산은 융합교과목 기자재 구입 21백만원, 창의융합 기자재 56.2백만원, 항공실습실 구축비 12백만원 등이다. 각 부서 및 학과 추가 예산 필요시 1월 13일(월)까지 제출하도록 하였다. 또한 사업비 예산 금액과 세부 산출내역 변경 사항을 제출(1월 14일)받아 제6차 사업추진위원회 개최(1월 20일) 이전에 정리해서 안내하는 것으로 하였다.

[6차 운영회의] 1월 13일(월) 산학협력단 1층 회의실에서 혁신지원사업단 제6차 운영회의가 최종사업계획서 작성 관련 및 예산집행 금액 확인 등과 관련하여 개최되었다.



최종사업계획서 작성을 위해 우선 1차년도 집행 금액 및 잔액을 확인한 후 변경된 예산 집행계획을 최종 제출을 요청하였으며, 예산 금액과 산출내역만 변경하는 것을 안내했다. 산출내역은 기존과 같이 세부

내역이 나타날 수 있도록 작성 부탁 하였으며, 최종 사업비는 사업추진위원회에서 다소 변경될 수 있음을 안내하였다.

[7차 운영회의] 1월 20일(월) 대학본부 2층 대회의실에서 혁신지원사업단 제7차 운영회의가 최종사업계획서 관련 사업비 운영사항 알림 및 부서별 자체평가를 통한 프로그램 추진 결과보고서 작성 안내와 관련하여 개최되었다.



최종사업계획서 관련 사업비 운영사항 알림에서는 1차년도 사업비 세부 산출내역, 예산수정 불가, 조달구매의 경우 조달수수료 포함 등에 대하여 설명하였다. 최종사업계획서 작성을 위해 우선 1차년도 집행

금액 및 잔액을 확인한 후 변경된 예산 집행계획을 최종 제출을 요청하였으며, 예산 금액과 산출내역만 변경하는 것을 안내했다. 산출내역은 기존과 같이 세부 내역이 나타날 수 있도록 작성 부탁 하였으며, 최종 사업비는 사업추진위원회에서 다소 변경될 수 있음을 안내하였다.

[기타혁신]

【제1회 강릉시 초·중·고 창의공학 경진대회】



제1회 강릉시 초·중·고 창의공학 경진대회가 강릉시 녹색도시체험센터에서 레고 자율주행 경진대회, 전문가 특강, 체험부스 운영 등의 행사 내용으로 강원도립대학교, 강릉시, 강원도강릉교육지원청의 공동 주관 및 강원도립대학교 주최로 2020년 1월 18일 ~ 1월 19일 학생, 학부모, 시민들의 참여 속에 개최되었다.

이번 경진대회는 혁신지원사업의 기타혁신영역의 지역사회협력기여 강화 프로그램의 지역사회 상생발전 거버넌스 구축 및 운영 세부 프로그램의 일환으로 개최되는 것으로 대회 참가학생들의 적응력을 높이기 위해 초·중·고별 맞춤형 집중수업을 3주간 진행하였다.



초등학생 8팀 22명, 중학생 5팀 14명, 고등학생 4팀 11명으로 총 17팀 47명이 참가한 이번 대회는 창의공학 실습키트(레고마인드스톰 EV3)를 활용하여 학생들이 직접 로봇 자동차로 모형을 제작한 후 제작된 모형

들을 컴퓨터 프로그래밍을 통해 움직일 수 있도록 코딩한 후 강릉시 관광지를 형상화한 트랙에서 구동하는 방식으로 진행되었다.



경진대회 부대행사로 강릉시민과 함께하는 창의공학 교육 전문가 특강(핸즈온 테크놀로지 강현웅 대표) 및 3D펜을 이용한 창의 캐릭터 디자인 채색 체험, 레이저 가공 기계를 활용한 MDF모형 조립 체험, 유니크 스마트 톱 만들기 등의 4차산업혁명 관련 체험부스가 운영되었는데 관람객들의 큰 호응을 얻었다.

이번 대회 최고상인 대상(강릉시장상)은 고등부 로고스팀(김우빈, 조호윤, 최준혁), 중등부 백전백승팀(함형석, 이주훈), 초등부 KSL팀(이지안, 송유문)이었으며, 최우수상(강원도립대학교 총장상) 및 우수상(강릉교육지원청 교육장상)은 6팀 17명에게 수여되었다.



강원도립대학교, 강릉시, 강원도강릉교육지원청은 학부모와 시민들에게 큰 관심과 호응 속에 끝난 이번 경진대회가 계속적으로 진행될 수 있도록 예산 및 정책적 지원을 계속하기로 했다.