



대진대학교 2023학년도 2학기 교수 초빙

I. 모집분야

| 연번 | 트랙구분 | 단과대학명 | 학과명 | 초빙분야 | 모집인원 | 비고 |
|----|------|--------|-------------------------|------------|------|----|
| 1 | 정년 | 인문예술대학 | 미술만화게임학부 (만화게임그래픽전공) | 게임그래픽, 웹툰 | 1 | |
| 2 | 정년 | 공공인재대학 | 문헌정보학과 | 도서관경영 | 1 | |
| 3 | 정년 | IT융합대학 | 전자공학과 | 임베디드시스템 설계 | 1 | |
| 4 | 정년 | IT융합대학 | 기계공학과 | 지능형 자동차 | 1 | |
| 소계 | | | | | 4 | |

II. 특정대학 채용 제한

- 대상학과 : 해당사항 없음

III. 지원자격

1. 사립학교 교원 임용에 결격사유가 없는 자
2. 박사학위 소지자(단, 별도 학위 기준 초빙분야의 경우 그 기준에 따름)
3. 최근 3년간(2020.05.12.~2023.05.11.) 연구실적이 아래 기준을 충족하는 자
가. 정년트랙 : 300%
4. 초빙 분야별 세부 자격기준을 충족하는 자
※ 초빙 분야별 세부 자격기준은 [붙임 1] 참조

IV. 공고 및 접수기간

1. 인터넷 공고기간 : 2023.04.27.(목) ~ 2023.05.11.(목) 17:00
2. 인터넷 접수기간 : 2023.05.08.(월) ~ 2023.05.11.(목) 17:00 [교원신규채용시스템]
※ 교원신규채용시스템상에서 최종 제출이 완료된 지원자를 대상으로 심사
3. 3차 공개강의 및 4차 면접심사 대상자 통보 : 2023.06.01.(금) 예정[본교 홈페이지]
※ 심사전형 일정에 따라 변경될 수 있습니다.

V. 배점 및 심사절차

1. 정년트랙/비정년트랙(강의전담) 전임교원

| 단계 | 구분 | 평가 항목 | 세부 평가 내용 | 배점 | |
|-----|----------|---------------------------------------|-------------------------|------------------|----|
| 1차 | 기초심사 | | 공고내용의 자격 충족여부 심사 | 적격/부적격 | |
| 2차 | 전공 심사 | 전공적부 심사 | | 적격, 부적격 판정 | - |
| | | 연구 업적 심사 | 학력 및 교육(연구) 경력 평가 | 학사과정 성적(5점) | 60 |
| | | | | 석사 및 박사과정 성적(5점) | |
| | | | | 교육 및 연구경력평가(10점) | |
| | | 전공영역의 적합성(5점) | | 60 | |
| | | 최종 학위논문 질적 우수성(15점) | | | |
| | | 연구업적의 양 및 질 평가 | 연구실적의 양(30점) | | |
| | | | 대표실적물의 질적 우수성(30점) | | |
| 가산점 | | 초빙 분야 우대사항에 대한 평가(10점) | | | |
| 소계 | | 100점 단, 2차 전공심사 총점(100점)을 초과할 수 없음 | | | |
| 3차 | 공개강의 심사 | | | 20 | |
| 4차 | 면접심사 | | | 20 | |
| 총계 | | | | 100 | |

2. 심사절차 및 내용

- 1차 기초심사 : 지원서류 접수 마감 후 자격요건(서류구비여부, 초빙공고에 명시된 자격 조건, 연구실적 충족여부 등)을 심사하여 적격자에 한하여 제2차 전공심사 대상자로 선정
- 2차 전공심사 : 아래와 같이 평가하여 100점 만점 기준 50점 이상인 지원자 중에서 모집분야별 성적 상위 5배수(5배수 미만의 경우 해당 인원)를 공개강의 심사와 면접심사 대상자로 선정

| 구분 | 내용 |
|---------------------|--|
| 전공적부심사 | 지원자의 대학(원) 이수과목, 석·박사과정의 학위논문, 대표연구실적 물 등이 초빙 전공 분야와의 일치하는지 여부를 심사하여 심사위원 1/2이상인 전공 부적격으로 판정할 경우 전공 부적격으로 탈락 |
| 성적, 교육 및 연구경력 평가 | 학·석·박사과정의 성적 및 교육·연구·산업체 경력을 평가 |
| 전공영역의 적합성 평가 | 석사·박사과정의 학위논문을 근거로 초빙 전공 분야와의 일치도를 평가 |
| 연구업적의 양 및 질 평가 | 제출한 연구업적에 대한 양적/질적으로 평가 |
| 가산점 평가 | 초빙 분야에서 요구한 우대사항에 대한 평가 |

- 3차 공개강의 심사 : 교수방법, 강의내용, 의사소통의 정확성 및 논리성 등을 심사
- 4차 면접심사 : 교원으로서의 인격과 품위, 대학발전 기여 가능성, 본교 설립이념에 대

한 이해도, 자기소개서 등을 평가

VI. 연구실적물 인정기준

| 구분 | | 목록 | 기준 |
|-----------------------|------|-------------------------|--|
| 논문 | SCI급 | SCI/SCIE/ SSCI/A&HCI | 미국 톰슨사이언티픽(Thomson Scientific)에서 제공하는 SCI, SCIE, SSCI, A&HCI에 등재되어있는 학술지 |
| | KCI급 | SCOPUS | 네덜란드 엘스비어 출판사가 제공하는 학술지 (단, Conference paper, Article-in Press, Conference Review, Short-survey는 제외) |
| | | 등재(후보) 학술지 | 한국연구재단의 등재(후보)지 학술지 |
| 저서 | | | 국내·외 출판사가 발행한 단행본 형태의 학술도서로서 ISBN이 부여된 경우만 인정 ※ 대학(초/중/고 포함)교재는 불인정 |
| 특허 | | | 동일한 내용으로 국내특허와 국제특허를 중복하여 취득(등록)한 경우에는 하나만 인정 ※ 출원은 불인정 |
| 외부연구비 | | | 초빙 분야와 관련된 <u>공공기관</u> 외부연구비로 연구 결과보고서를 제출한 경우에만 인정(<u>민간기관 외부연구비 불인정</u>) ※ 증빙서류 제출 시 계약금액, 참여인원, 참여구분(연구책임자/연구자), 계약일, 계약기간, 발주기관, 결과보고서 등을 서류로 확인 가능한 업적물에 한하여 인정 ※ <u>산학협력중점교원의 경우 공공기관, 민간기관 외부연구비를 모두 인정</u> |
| 창작 (게임그래픽, 웹툰에 한함) | | | 별도 기준에 따름, [붙임 2] 참조 |

- 연구업적물의 경우 최대 10편까지만 심사
- 대표업적물 지정 : 정년트랙 3편, 비정년트랙 1편
- 최종학위 논문의 경우 연구실적(연구업적의 양)으로 인정하지 않음(별도평가)
- 논문의 연구업적은 최종 출판(publish)된 연월을 기준으로 산정
- 제1저자(first author) : 논문의 저자 list에서 자신의 이름이 제일 처음 명기되는 경우가거나 혹은 제1저자로 논문의 주(註)에 표기된 경우에만 인정
- 교신저자(corresponding author) : 교신저자는 논문의 주(註)에 별도 표기된 경우에만 인정
- 저서 개정판의 경우에는 새로운 장(chapter)이 추가되거나 이와 동등한 수준 이상의 내용 개정이 이루어진 경우에 한하여 해당 점수의 50%까지 인정할 수 있음
- 발표의 기준일자
 - 논문 : 학술지가 출판되어 동 학술지에 기재되어 있는 온/오프라인 상의 발행일자
 - 저서 : 저서 판권면의 발행일자
 - 특허 : 특허취득일
 - 외부연구비 : 보고서 제출일
 - 예술계열 창작 : 별도 기준에 따름, [붙임 2] 참조

■ 참여비율에 따른 연구실적 인정율

| 구분 | | 인정환산율 |
|--|----------------------|-----------------|
| 논문 | 단독 | 100% |
| | 공동연구(제1저자, 교신저자) | $[2/(N+2)]\%$ |
| | 공동연구 | $[1/(N+2)]\%$ |
| 저서/특허 | 단독/참여 | $[1/N] * 100\%$ |
| 외부연구비 | 공공기관 + 연구책임자 | $[1/N] * 100\%$ |
| | 공공기관 + 연구자 | $[1/N] * 70\%$ |
| | 민간기관 + 연구책임자 | 불인정 |
| | 민간기관 + 연구자 | 불인정 |
| 창작 (게임그래픽 또는 웹툰에 한함) | 별도 기준에 따름, [붙임 2] 참조 | |
| ※ N : 연구자수(논문 최대 15인, 기타 최대 10인) ※ KCI급 100%를 기준으로 SCI급은 200%, SCOPUS는 120%, 저서/특허 100% 인정 ※ 외부연구비의 경우 산정된 금액이 인문/예술계열 30,000,000원, 자/공계열 60,000,000원을 기준으로 100%로 인정하며 1건당 최고 200%을 초과할 수 없음 | | |

VII. 교육경력/연구경력(산업체포함) 인정기준

■ 교육경력/연구경력(산업체포함) 인정기준

| 구분 | 인정율 | 인정기준 |
|------------------|--------|--|
| 전임교원 경력 | 100% | ·국내외 대학(전문대포함)에서 전임교원으로 근무한 경력 ※ 공무원연금 또는 사학연금가입 대상자만 인정 |
| 교육경력 | 30~70% | ·국내외 대학(전문대포함)에서 강의한 경력으로 -학기당 9시간 이상 : 70% -학기당 5시간 이상 ~ 9시간 미만 : 50% -학기당 5시간 미만 : 30% ※ 증빙서류 제출 시 담당시간을 확인할 수 있는 서류 제출 ☞ 담당시수 미표기 시 경력 불인정 |
| 연구경력 (산업체 포함) | 50% | · 초빙 분야의 상근직(정규직) 근무만 인정 ※ 증빙서류 제출 시 근무기간(연월일), 담당업무, 상근직(정규직), 유급 여부를 확인할 수 있는 서류 제출 ☞ 건강보험자격득실확인서 제출 |

※ 증빙서류상 인정기준을 확인할 수 없는 경우 불인정

VIII. 제출서류

- ◆ 모든 서류 제출은 온라인 채용시스템 서류제출로 대체 합니다.
※ 증빙서류 업로드 시 PDF파일만 가능합니다.
- ◆ 개인정보보호를 위하여 각종 증명서는 생년월일까지만 표기하시기 바랍니다.
- ◆ 외국어(영어제외) 증명서를 제출할 경우 국문 번역본과 함께 제출바랍니다.

1. 지원서(본교 홈페이지 입력으로 대체) 1부.
2. 학위증명서(학사, 석사, 박사) 각 1부.
3. 성적증명서(학사, 석사, 박사) 각 1부.
※ 외국대학 박사학위 소지자는 한국연구재단의 박사학위 신고 접수증 사본 제출
4. 경력/자격증명서(지원서상의 모든 경력/자격) 각 1부.
5. 학위논문(석사/박사) 각 1부.
※ 외국어로 된 논문은 반드시 국문요약문과 함께 제출
6. 최근 3년(2020.05.12. ~ 2023.05.11.)에 발표된 초빙분야와 관련된 연구실적물 각 1부.

| 구분 | 증빙서류 | 비고 |
|-----------------------|---|--------------------|
| 논문 | 논문, 논문의 등급(SCI급, SCOPUS, KCI급[등재재/후보지]) 발행일, 참여구분, 참여자수, 논문내용을 확인할 수 있는 서류 제출 | |
| 저서 | ISBN번호, 참여자수, 발행일, 개정판 여부를 확인할 수 있는 서류 제출 ※ 저서의 표지, 목차, 판권면 제출 ※ 저서를 대표업적으로 지정하는 경우 저서 전체를 제출 | |
| 특허 | 특허번호, 참여자수, 특허국가 등을 확인할 수 있는 서류 제출 | |
| 외부연구비 | 연구 결과보고서, 기관성격(공공기관/민간기관), 연구비금액, 참여자수, 참여구분(연구책임자/연구자), 제출일 등을 확인할 수 있는 서류 제출 | (양식2) 제출 |
| 창작 (게임그래픽, 웹툰에 한함) | 게임명, 웹툰명, 출시연도, 참여구분, 출시국가 등 확인할 수 있는 서류 및 포트폴리오 제출 | (양식3~6) 중 해당 양식 제출 |

7. 자기소개서(본교 양식)
8. 기타 초빙 분야에서 요구한 서류
※ 학위증명서, 성적증명서, 경력/자격증명서, 학위논문, 연구실적물, 자기소개서 외의 초빙 분야에서 요구한 서류
ex) 미술만화게임학부 [필수자격조건] 중 포트폴리오[제작 또는 개발에 참여한 작품], 기계공학과 [우대사항] 중 산업체 경력 3년 이상을 증명할 수 있는 증빙서류 등

IX. 유의사항

1. 임용예정일 : 2023년 9월 1일
2. 지원자는 모집공고문을 숙지하시고 모집분야에 지원하시기 바라며, 지원서의 기재사항 누락 및 입력 착오 등으로 인한 불이익에 대한 책임은 지원자에게 있음을 유의하시기 바랍니다.
3. 초빙 분야별 복수(이중) 지원은 불가하며, 복수 지원 시 지원 분야 모두 불합격 처리됩니다.
4. 정년트랙 전임교원은 2년간 계약제 전임교원으로 임용 후 심사를 통해 재임용 여부를 결정합니다.
5. 비정년트랙 전임교원의 경우 최초 2년간 임용 후 심사를 통해 재임용 여부를 결정합니다.
6. 증빙서류 제출 시 인정기준을 확인할 수 없는 경우 해당 업적 및 경력 등은 불인정합니다.
7. 신규채용시스템을 통한 온라인 지원으로 최종 제출한 지원자에 한하여 평가함으로 반드시 최종제출 여부(시스템상 표기 : 제출완료)를 확인하시기 바랍니다.
8. 지원서 최종 제출 전 증빙서류의 업로드 상태를 반드시 확인하시기 바라며, 업로드 상태의 파일이 불량하여 심사위원이 판독할 수 없는 경우 불인정합니다.
9. 외국어로 된 증명서류는 반드시 국문번역문과 함께 제출하여야 합니다.
10. 해당분야의 적격자가 없다고 판단될 경우 초빙하지 않을 수 있습니다.
11. 심사 단계별 적격자가 일정 배수가 되지 않을 경우 해당분야는 채용절차를 중단할 수 있습니다.
12. 제출된 서류의 내용이 허위로 판명될 경우에는 임용 후라도 임용을 취소합니다.
13. 본 공고에 명시되지 않은 사항은 본교 「교원인사규정」, 「교원신규채용에 관한 내규」, 「교원신규채용 심사 지침」등 제반 규정에 따릅니다.
14. 기타 자세한 사항은 교무지원팀(Tel 031-539-1022)으로 문의 바랍니다.



[붙임 1] 초빙 분야별 세부 사항 1부.

2023학년도 2학기 전임교원 신규충원 초빙 분야별 세부 사항

| 연번 | 단과대학명 | 학과명 | 트랙구분 | 초빙분야 | 필수자격조건 | 우대사항 |
|----|--------|-------------------------|------|---------------|---|---|
| 1 | 인문예술대학 | 미술만화게임학부 (만화게임그래픽전공) | 정년트랙 | 게임그래픽, 웹툰 | 1. 석사학위 소지자 2. 최근 3년간 연구업적 300% 이상 3. 최근 3년간 KCI(등재지)급 주저자 2편 이상 [등재후보지 제외] 4. 포트폴리오 제출 [제작 또는 개발에 참여한 작품] | |
| 2 | 공공인재대학 | 문헌정보학과 | 정년트랙 | 도서관경영 | 1. 박사학위 소지자 2. 최근 3년간 연구업적 300% 이상 3. 최근 3년간 SCI급 주저자 1편 이상 또는 KCI(등재지) 급 주저자 3편 이상[등재후보지 제외] | |
| 3 | IT융합대학 | 전자공학과 | 정년트랙 | 임베디드시스템 설계 | 1. 박사학위 소지자 2. 최근 3년간 연구업적 300% 이상 3. 최근 3년간 SCI급 2편 이상[단, 주저자 1편 이상] 또는 KCI(등재지)급 주저자 4편 이상[등재후보지 제외] | 1. 산업체 경력자 2. C++/JAVA/Python 활용 H/W 설계 경력자 |
| 4 | IT융합대학 | 기계공학과 | 정년트랙 | 지능형 자동차 | 1. 박사학위 소지자 2. 최근 3년간 연구업적 300% 이상 3. 최근 3년간 SCI급 2편 이상[단, 주저자 1편 이상] 또는 KCI(등재지)급 주저자 4편 이상[등재후보지 제외] | 1. 산업체 경력 3년 이상 |

[붙임 2] 예술계열 창작물 인정기준 각 1부.

예술계열(게임그래픽) 창작물 인정기준

1. 인정기준

| 분야 | 참여 구분 | 등급 | 배점 | 내용 |
|-------|----------|-----|------|---|
| 게임 개발 | 게임그래픽 관련 | A등급 | 100% | 아래 기준표 1위 ~ 10위의 회사에서 최근 3년 이내 상용화한 게임 개발에 참여한 경우 |
| | | B등급 | 75% | 아래 기준표 11위 ~ 20위의 회사에서 최근 3년 이내 상용화한 게임 개발에 참여한 경우 |
| | | C등급 | 50% | 아래 기준표 21위 ~ 30위의 회사에서 최근 3년 이내 상용화한 게임 개발에 참여한 경우 |
| | | D등급 | 25% | 아래 기준표 순위 외의 회사에서 최근 3년 이내 상용화한 게임 개발에 참여한 경우 |

※ 최근 3년 : 2020.05.12.~2023.05.11.

※ 상용화 : 상업적으로 운용된 사례가 있음을 의미함

※ 등급별 게임회사 인정 기준표

| A등급(100%) | | B등급(75%) | | C등급(C등급) | |
|-----------|-----------|----------|--------|----------|--------|
| 순위 | 회사명 | 순위 | 회사명 | 순위 | 회사명 |
| 1 | 넥슨 | 11 | 그라비티 | 21 | 한빛소프트 |
| 2 | 넷마블 | 12 | 웹젠 | 22 | 넷게임즈 |
| 3 | 엔씨소프트 | 13 | 위메이드 | 23 | 베스파 |
| 4 | 크래프톤 | 14 | 네오위즈 | 24 | 넥슨지티 |
| 5 | 더블유게임즈 | 15 | 조이시티 | 25 | 엠게임 |
| 6 | 컴투스 | 16 | 게임빌 | 26 | 썸에이지 |
| 7 | 카카오게임즈 | 17 | 미투온 | 27 | 룽투코리아 |
| 8 | NHN(게임부문) | 18 | 미투젠 | 28 | 위메이드맥스 |
| 9 | 데브시스터즈 | 19 | 선데이토즈 | 29 | 넵툰 |
| 10 | 펄어비스 | 20 | 액토즈소프트 | 30 | 베노홀딩스 |

*2021년도 매출 30위 순위 상장 게임사(금융감독원 전자공시시스템 기준)

2. 제출서류

- 1) 창작(게임그래픽) 현황(양식3 참조)
- 2) 게임 참여 확인서(양식4 참조)
- 3) 게임 소개서(자유 양식)
- 4) 참여 및 역할에 대한 포트폴리오

예술계열(웹툰) 창작물 인정기준

1. 인정기준

가. 웹툰

| 분야 | 등급 | 배점 | 웹툰 플랫폼 |
|------------|-----|------|--|
| 웹툰 (국내) | A등급 | 100% | 네이버웹툰, 카카오페이지, 레진코믹스, 다음웹툰 |
| | B등급 | 75% | 탑툰, 투믹스, 봄툰, 무툰, 케이툰, 배틀코믹스, 버프툰, 미스터블루, 저스툰 |
| | C등급 | 50% | 태피툰, 미소설, 원스토어, 피너툰, 코미코, 폭스툰 |
| | D등급 | 25% | 그 외 플랫폼, 출판만화 |

※ 웹툰 인정기준 : 20화 연재 시, 한 작품으로 인정

※ 최근 3년(2020.05.12.~2023.05.11.) 이내 발표된 작품에 한함

나. 공모전

| 분야 | 수상 종류 | 배점 | 공모전 기준 |
|------------------|---------|------|---------------|
| 공모전 (출판만화 포함) | 최고상/대상 | 100% | 공모전 인정 기준표 참고 |
| | 우수상/장려상 | 50% | |
| | 특선 이상 | 30% | |

※ 수상 작품에 대하여 “웹툰, 다른 실적(출판만화 등)”과 중복인정 불가

※ 최근 3년(2020.05.12.~2023.05.11.) 이내 수상한 작품에 한함

※ 공모전 인정 기준표

| 공모 기관 | 공모전 명 |
|-----------|---|
| 한국만화영상진흥원 | 대한민국 창작만화 공모전, 전국 디지털 만화창작 경연대회, 만화 원작 활성화 공모전, 오늘의 우리만화 시상, 부천만화대상, 만화웹툰 평론 공모전, 울산 웹툰 공모전 |
| 한국콘텐츠진흥원 | 넥스트 크리에이터 공모전, 대한민국 콘텐츠 대상, 만화평론공모전 |
| 네이버웹툰 | 지상최대 공모전 |
| 카카오페이지 | 키워드 공모전 |
| 다음웹툰 | 다음웹툰 공모대전 |
| 레진코믹스 | 세계만화공모전 |

2. 제출서류

- 1) 창작(웹툰) 현황(양식5 참조)
- 2) 웹툰 제작 확인서(양식6 참조)
- 3) 웹툰 소개서(자유 양식)
- 4) 참여 및 역할에 대한 포트폴리오
- 5) 공모전 수상 증빙자료