● 심사절차 및 기준(경력우수)

전임교원 신규채용 심사기준

Ⅰ. 목적

본 심사기준은 홍익대학교의 교수를 공개 채용함에 있어 공정하고 투명한 평가를 통해 유능하고 학교 발전에 기여할 신임 교수를 선발하기 위한 것입니다.

Ⅱ. 심사의 개요

교수 채용심사는 1, 2, 3차의 단계를 거쳐 이루어지며, 심사단계별 심사자, 심사항목 및 평정방법 등은 아래 표와 같다.

1. 전임교원 [인문계열, 사회계열, 이학계열, 공학계열]

<table>
<tr><th>심사단계</th><th>심사자</th><th colspan="2">심사항목</th><th colspan="4">평가영역</th></tr>
<tr><td>1차심사
(자격심사)</td><td>교무처</td><td colspan="2">자격요건상의 결격 여부</td><td colspan="4">P/F</td></tr>
<tr><td rowspan="6">2차심사
(기초 및
전공심사)</td><td rowspan="6">분야별
심사위원</td><td colspan="2"></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr>
<tr><td colspan="2">채용분야와의 전공/실무 적합성</td><td>O</td><td>O</td><td>O</td><td>O</td></tr>
<tr><td colspan="2">학력 및 교육경력
[※ 교육경력은 대학에서의 교육경력만 반영]</td><td>O</td><td>O</td><td>O</td><td>O</td></tr>
<tr><td colspan="2">채용분야에서의 경력</td><td>O</td><td>O</td><td>O</td><td>O</td></tr>
<tr><td rowspan="2">연구/실무
실적</td><td>양적 평가</td><td>O</td><td>O</td><td>O</td><td>O</td></tr>
<tr><td>질적 평가</td><td>O</td><td>O</td><td>O</td><td></td></tr>
<tr><td>3차심사
(면접심사)</td><td>면접위원</td><td colspan="2">본교 해당분야 교원으로서의 자질 및 인성 등
[공개강의 요청할 수 있음]</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

※ 유형별 해당대학

A : 공과대학, 경영대학, 과학기술대학(건축공학부 제외), 건축도시대학(도시공학과), 게임학부(게임소프트웨어전공), 대학원(문화예술경영학과)

B : 광고홍보학부

C : 건축도시대학(건축이론), 경제학부, 문과대학, 사범대학, 미술대학(예술학과), 과학기술대학(건축이론), 상경대학

D : 대학원(법학과(MIP)), 전문/특수대학원(문화예술경영 제외)

※ 대학원 및 전문/특수대학원 전임교원의 경우 현직에 대한 평가가 포함되며, 심사기준은 동일분야 학부 전임교원 기준을 준용함.

2. 전임교원 [미술계열, 건축설계]

<table>
<tr><th>심사단계</th><th>심사자</th><th colspan="2">심사항목</th><th>평가영역</th></tr>
<tr><td>1차심사
(자격심사)</td><td>교무처</td><td colspan="2">자격요건상의 결격 여부</td><td colspan="2">P/F</td></tr>
<tr><td rowspan="6">2차심사
(기초 및
전공심사)</td><td rowspan="6">분야별
심사위원</td><td colspan="2"></td><td>미술
(C-1)</td><td>건축
(C-2)</td></tr>
<tr><td>학력 및
교육경력</td><td>졸업한 학부 및 대학원의 수준, 교육경력
[※ 교육경력은 대학에서의 교육경력만 반영]</td><td>O</td><td>O</td></tr>
<tr><td rowspan="2">작품/실무
활동경력</td><td>개인전 개최 연수(年數) 및 연속성,
1급(A급) 개인전 횟수 등
[※ 작품을 전시한 화랑의 수준을 반영하여 산출]</td><td>O</td><td></td></tr>
<tr><td>지원분야 관련 기관/사업체 근무/운영 연수의 합
[※ 기관/사업체의 수준을 반영하여 평가]
상용화된 디자인/설계 등록 실적이 있는 연수의 합
개인전을 개최한 연수(年數), 1급(A급) 개인전 횟수 등
[※ 작품을 전시한 화랑의 수준을 반영하여 산출]</td><td></td><td>O</td></tr>
<tr><td rowspan="2">작품/실무
활동의
질적 평가</td><td>수상 실적, 주요 박물관/미술관 작품 소장 내역
[※ 수여 기관 및 소장처의 수준을 반영하여 평가]</td><td>O</td><td></td></tr>
<tr><td>디자인/설계 상용화 실적
[※ 참여도, 실적물의 질적 수준을 반영하여 평가]
수상 실적, 주요 박물관/미술관 작품 소장 내역
[※ 수여 기관 및 소장처의 수준을 반영하여 평가]</td><td></td><td>O</td></tr>
<tr><td>연구 실적</td><td>[※ 한국연구재단 등재학술지 이상의 논문만 반영]</td><td></td><td>O</td></tr>
<tr><td>3차심사
(면접심사)</td><td>면접위원</td><td colspan="2">본교 해당분야 교원으로서의 자질 및 인성 등
[공개강의 요청할 수 있음]</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

※ 유형별 해당대학

C-1 : 미술대학(예술학과 제외), 조형대학, 게임학부(게임그래픽디자인전공)

C-2 : 건축도시대학(건축설계), 과학기술대학(건축설계)

※ 실무경력 및 작품활동 실적의 **국제성**과 **연속성**을 반영하여 평가함.

※ 대학원 및 전문/특수대학원 전임교원의 경우 현직에 대한 평가가 포함되며, 심사기준은 동일분야 학부 전임교원 기준을 준용함.

III. 심사절차별 심사항목 및 기준

가. 1차 심사결과 적격자가 없는 경우 해당분야는 추가공고할 수 있다.

나. 2차심사의 심사위원은 채용분야별로 3인 이상의 해당전공 교수(본교 및 외부)로 구성하되, 외부교수가 1/3이상이 되게 구성하며, 경우에 따라서는 전원을 외부 교수로 구성할 수도 있다.

1. 1차심사 (자격심사)

가. 지원자격 심사 : 본교 인사규정 및 공고 시 채용 분야별로 요구하는 지원자격(해당분야의 학위 및 경력)을 항목별로 평가하여 적격(P)/부적격(F)으로 판정하며, 부적격인 경우 불합격 처리한다.

나. 구비서류를 제출하지 않거나 제출된 서류를 심사한 결과 결격사유가 발견된 경우 부적격 판정한다.

2. 2차심사 (기초 및 전공심사)

가. 기초심사 : 지원자의 경력과 초빙분야와의 적합성

1) 채용분야와의 전공 적합성 : 지원자의 최종 학위논문, 연구(작품) 및 활동분야와 본교 채용분야와의 적합성을 평가한다

2) 학력 및 출신학과의 적합성 : 지원자의 최종학위 취득 대학교 및 출신학과와 본교 채용분야와의 적합도를 종합적으로 평가하되, 권위 있는 국내외 대학평가기관의 자료를 참조한다.

3) 채용분야에서의 경력 : 채용분야와 관련된 교육경력, 실무경력, 자격증 소지 여부 및 해외에서의 Post-doc 경력 등의 적합성 및 해당분야에서 인정되는 경력기간 등을 종합적으로 평가한다.

4) 현직 : 비정년트랙 전임교원의 취지에 있어 중요한 평가 항목으로서, 현직 사업체의 견실성과 지원자 역할의 중요도를 함께 평가한다.

※ 전업작가는 증빙서류가 있는 경우 현직이 있는 것으로 간주함.

나. 전공심사 : 연구업적의 우수성

1) 연구실적의 양적 평가 : 최근 5년(접수 마감일 기준으로 과거 5년간)에 걸쳐 게재 및 출판이 완료된 연구실적(작품) 중 본교의 채용분야와 관련된 것만을 본 심사기준의 부록에 제시된 표에 근거하여 평가한다(연평균 점수로 산정함).

※ 연구실적의 인정 범위 :

1. 최근 5년 이내 연구실적
2. 최근 5년 이내 학위 취득자의 경우, 1.에 의한 실적점수에 비하여 학위취득 이후(최소 1년) 실적점수가 유리한 경우 이를 인정함(다만 학위논문은 제외함).

2) 연구실적의 질적 평가 : 제출된 연구실적(작품)의 질을 종합적으로 평가한다.

3. 3차심사 (면접심사)

가. 면접심사 대상자의 선정

면접심사 대상자는 기초 및 전공심사를 종합하여 교원인사위원회의 심의를 거쳐 총장이 선발한다. 이때, 면접심사 대상자는 채용분야별로 모집인원의 2배수 이상을 선발함을 원칙으로 하되, 분야별로 최고득점자와 차점자의 점수차가 큰 경우에는 최고득점자만 면접하거나 해당분야는 충원하지 않을 수도 있다.

나. 면접심사에서는 기초 및 전공심사에서 평가된 (1) 채용분야와의 전공 적합성, (2) 학력 및 연구실적의 국제적 탁월성을 재확인하며, (3) 교육자로서 갖추어야 할 인성, 품위, 어학능력, 건강 (4) 기타 필요한 사항을 중점적으로 확인하여 본교 교원으로서 부족함이 없는지 평가한다. 충분한 평가를 위해 필요할 때에는 심층면접 심사를 할 수도 있다.

다. 해당학부(학과)의 요청이 있는 경우, 향후 연구 및 교육 계획, 해당 전공분야의 전망 및 본인 전공과 연계성에 대해 20~30분간 발표할 수 있으며, 이를 통해 지원자의 발전 가능성, 발표 및 강의 능력, 질문에 대응하는 능력 및 태도 등 교원으로서의 자질을 평가한다.

※ 부록: 분야별 연구실적 평가점수표

저자수에 따른 점수 가중치:
단독 1.0, 2인 0.7, 3인 0.5, 4인 0.3, 5인 이상은 1/저자수를 곱함.
***공동저자 배분비율은 주저자와 공동저자 모두 동일함.**

1. 논문
   1) 국제 저명 전문 학술지(SCIE,SSCI,AHCI) 8.0
   2) 국제 전문 학술지(Scopus에 포함된 학술지) 6.0
   3) 한국연구재단 등재학술지 4.0

2. 저술
   전문 학술서적 출간(번역서 제외, 초판에 한함) 3.0

3. 수상
   1) 국제적 권위기관 논문상 / 작품상 8.0 (건축전공의 경우 UIA인정기관)
   2) 국내 권위기관 논문상 / 작품상 5.0 (정부기관 및 권위기관, 학회 등)
   3) 국제 권위기관 건축 현상설계 수상(UIA인정) - 당선작 8.0 입상작 6.0

4. 건축설계작품 (동일작품은 1회만 평가)
   1) 국제전 전시(국외개최) 8.0 (3개국이상 공동개최)
   2) 국제전 전시(국내개최) 5.0 (기관에서 지명되어 참여)
   3) 국제건축지 도면 소개 작품 5.0 (국제 유명 건축지)
   4) 국내건축지 도면 소개 작품 2.0 (국내 유명 건축지)
   5) 국내전 전시(정부 및 권위기관 등) 2.0

5. 예체능계 전시/상영, 출품, 수상 (세부내역은 아래 별표 참조)
   1) 개인전, 게임아트 전시, 영상물 상영(국제) 5.0-10.0
   2) 개인전, 게임아트 전시, 영상물 상영(국내) 4.0-8.0
   3) 국제전 출품(3개국이상 구성, 재외한국인 제외) 1.0-3.0
   4) 기획 초대전 1.0-1.5
   5) 단체전 출품 1.0-1.5
   6) 디자인전 추천, 초대출품 1.0-2.0
   7) 디자인설계 0.5-1.5
   8) 영상, 영화 시나리오 4.0
   9) 게임제작 상용화 작품 2.0-6.0
   10) 국제적으로 상영 또는 공연된 작품에 대한 기획, 제작, 창작각본, 연출 3.0-8.0
   11) 국내적으로 상영 또는 공연된 작품에 대한 기획, 제작, 창작각본, 연출 2.0-6.0
   12) 상영 또는 공연된 작품에서의 연기 3.0-6.0
   13) 국제적인 공연에 대한 기획, 홍보, 마케팅 3.0-8.0
   14) 국내 공연에 대한 기획, 홍보, 마케팅 2.0-6.0
   15) 수상(대학 입학부터) 0.2-6.0

※ 별표: 예체능계 전시/상영, 출품, 수상 평가점수표

항목분류				배점
작품발표 ∧최근5년간∨	개인전, 게임아트 전시, 영상물 상영	국외	국제 저명 미술관급 초대, 전시/상영 (국제 저명 미술관 초대 전시회/상영은 광주 비엔날레,베니스 비엔날레,상파울로 비엔날레,카쎌 도큐멘타,휘트니 비엔날레 또는 이와 동등한 수준의 전시회/상영에 한국대표로 참가하는 경우나 MOMA,구겐하임,Metropolitan Museum of Art,National Gallery 등에서의 상영을 의미)	12
			국제 저명 미술관/갤러리급 초대,전시/상영 (게임분야는 Siggraph급을 의미)	9
			국제 기타 개인미술관/갤러리급 초대,전시/상영	6
		국내	국내 국·공립 미술관/갤러리급 초대,전시/상영(국립미술관,시립미술관 등)	8
			국내 저명 미술관/갤러리급 초대,전시/상영(리움,선재,성곡,가나,국제,현대,아르코,예술의전당,공예문화진흥원 등)	7
			국내 기타 개인미술관/갤러리 전시/상영	5
	국제전 (3개국 이상)	국외 공인기관 / 미술관 전시/상영 (해외 국제비엔날레 등)		3
		국내 공인기관 / 미술관 전시/상영 (국내 국제비엔날레 등)		2
		기타(학회,협회 주최전) 전시/상영		1
	기 획 초대전	국내외 공인기관/미술관 주최 (미술대전, 공예대전 등)		2
		국내외 기타 미술관/갤러리 주최		1.5
	단체전 (출품)	국외 공인미술관/갤러리 (2개국이하 구성)		1.5
		국내 기타 미술관/갤러리 (1년간 최대 10.0)		1
	디자인전 추천, 초대출품	공인 기관(대한민국 산업디자인전)		2
		기타 중,소규모 디자인전		1
	디자인 설계	공인된 디자인 A (실용화된 디자인 A급 단독제작) - 참여도를 증명할 수 있는 증빙서류		4
		공인된 디자인 B (실용화된 디자인 B급 단독제작) - 참여도를 증명할 수 있는 증빙서류		3
		기타 디자인 공동제작 - 참여도를 증명할 수 있는 증빙서류		1
	영상,영화 시나리오	Writer's Guild of America(WGA)에서 인증된 영상,영화 시나리오		5
	게임제작 상용화 작품	A급		6
		B급		3.5
		C급		2
	국제적으로 상영 또는 공연된 작품에 대한 기획,제작,창작각본,연출	핵심역할 수행(감독급 등)		8
		주요역할 수행(팀장급 등)		4.5
		단순참여(제작 참여 등)		2
	국내에서 상영 또는 공연된 작품에 대한 기획, 제작, 창작각본, 연출	핵심역할 수행(감독급 등)		5.5
		주요역할 수행(팀장급 등)		3.5
		단순참여(제작 참여 등)		2
	상영 또는 공연된 작품에서의 연기	주연급		5.5
		조연급		2.5
	국제적인 공연에 대한 기획, 홍보, 마케팅	핵심역할 수행(작품에서의 감독급 해당)		8
		주요역할 수행(작품에서의 팀장급 해당)		4.5
		단순참여(작품에서의 제작 참여 해당)		3
	국내 공연에 대한 기획, 홍보, 마케팅	핵심역할 수행(작품에서의 감독급 해당)		5.5
		주요역할 수행(작품에서의 팀장급 해당)		3.5

		단순참여(작품에서의 제작 참여 해당)	2
수상		국제전 대상	6
		국내전 대상	4
		국내외전에서 연구업적에 의한 학·예술상/대상	5
		국제전 우수상 이상	3
		국내전 우수상 이상	2
		국내·외전 특선 이상	1
		국내·외전 입선 이상	0.5

(예술학과의 경우 국제전, 국내전 전시 기획시 작품 발표 기준 점수에 준하여 평가 점수를 부여함.)

※ 별표: 예체능계 공연예술(뮤지컬/실용음악) 작품 발표 평가점수표 : 최근 5년간

항목분류		역할		배점
국제적인 초청 공연 ①국제적인 음악 Festival, 연주단체, 음악회 초청 작품 발표나 연주. ②해외 최고 수준의 대공연장에서의 작품 발표 또는 연주		핵심역할(주역)		8
		주요역할(프로듀서/감독급)		4
		단순 참여(세션 연주)		2
국내외 공연 A급 ①정상급 오케스트라 또는 지명도 높은 공연프로덕션의 대극장 규모 공연에서의 작품 발표나 연주. ②예술의전당, 세종문화회관, LG아트센터, 고양아람누리 등 대관 심사가 엄격하게 이루어지는 서울과 수도권의 공인된 전문공연장과 같은 정상급 홀에서의 작품 발표 및 연주. ③해외 전문공연장에서의 작품 발표나 연주(교회 등 공인된 전문공연장이 아닌 곳에서의 연주는 제외)		핵심역할(주역)		6
		주요역할(프로듀서/감독급)		3
		단순 참여(세션 연주)		2
		보컬감독		2
		보컬코치		1
국내외 공연 B급 ①개인 독주회 및 공공 및 민간의 초청 독주회. ②A급에서 언급되지 않은 서울/수도권 소재 공연장에서의 작품 발표나 연주. ③광역시 대극장 급의 공연장(문화예술회관 대극장 등), 지방 1000석 이상 대극장에서의 작품 발표나 연주(야외공연장 등). ④국내 대규모 음악 Festival에서의 작품 발표 및 연주.		핵심역할(주역)		4
		주요역할(프로듀서/감독급)		2
		단순 참여(세션 연주)		1
국내외 공연 C급 ①A급, B급에서 언급하지 않은 수도권 이외의 공연장이나 교내 음악회에서의 작품 발표나 연주. ②장소를 불문하고 일반적 연주회의 형태가 아닌 각종 축제, 세미나 등에서 연주하는 경우.		핵심역할(주역)		2
		주요역할(프로듀서/감독급)		1
		단순 참여(세션 연주)		0.5
음악방송 출연 ①지상파 방송, 케이블TV 방송 등 TV 방송프로그램에서의 작품 발표나 연주 ②지상파 방송 및 케이블TV 방송국 주최 공개방송에서의 작품 발표나 연주		핵심역할(주역)		6
		주요역할(프로듀서/감독급)		3
		단순 참여(세션 연주)		2
음반 -멜론, KT뮤직, 엠넷, 유니버설뮤직, 소니뮤직, 벅스뮤직, 소리바다 또는 이에 상응하는 공식적인 레이블이 있는 국내외 주요 음반 및 온라인 유통(디지털 음반유통)사를 통해 발표된 온/오프라인 음원 및 음반	A급: 6곡 이상의 정규앨범 수준의 음반(음원)	핵심역할(주역)		6
		주요역할(프로듀서/감독급)		3
		단순 참여(세션 연주)	50% 이상	2
			50% 미만	1
	B급: 3~5곡의 미니앨범 수준의 음반(음원)	핵심역할(주역)		4
		주요역할(프로듀서/감독급)		2
		단순 참여(세션 연주)		1
	C급: 1~2곡 이하의 음반(음원), 그리고 앞에서 언급하지 않은 유통사를 통해 발표된 음반 및 음원	핵심역할(주역)		2
		주요역할(프로듀서/감독급)		1
		단순참여(세션 연주)		0.5

영상 음악 ①개봉관 상영작인 영화의 음악(작품 발표나 연주). 지상파 방송, 케이블TV 방송드라마를 비롯한 방송프로그램(60분 이상)에서의 음악작품 발표나 연주 ②기타 애니메이션, 멀티미디어 콘텐츠, M/V, 게임 등에서의 작품 발표나 연주	주요역할(프로듀서/감독급)	5
	단순 참여(세션 연주)	1
수상 경력	국제적인 경연대회 대상	6
	국내 공인된 경연대회 대상	4
	연구 및 연주 활동에 대한 학술상/예술상(대상 급)	5
	국제적인 경연대회 우수상 이상	3
	국내 공인된 경연대회 우수상 이상	2
	국내외 경연대회 입선 이상	1

- 공연은 정식의 공연 형식을 띤 연극, 뮤지컬, 퍼포먼스, 오페라, 콘서트, 무용극 등을 지칭한다. 모든 연구실적은 인정된 전문연주단체 또는 전문연주자들의 공연에 한하여 인정한다.
- 영상물은 정식으로 상영되거나 상용화된 방송드라마, 애니메이션, 뮤직비디오, 게임, 멀티미디어 콘텐츠를 지칭한다.
- 동일한 타이틀과 컨셉의 공연을 같은 시즌에 반복, 혹은 순회공연 할 때는 1년당 1회의 연구실적으로 인정한다.
- 한 공연을 여러 명이 나누어 하더라도 독립된 팀이나 그룹(2인 이상 6인 이하)의 연주는 중요성을 감안하여 단독으로 인정한다.
- 다수의 출연진이 출연하는 음악 Festival, 공동연주회, 음악방송의 경우 기여도는 다음과 같이 산정한다.

구분	기여도	인정비율	
		국제적인 초청공연	국내외 공연(A/B/C급)
작품 발표 및 연주	단독연주회	100%	100%
	2인(팀) 공동연주회	70%	70%
	3인(팀) 이상 공동연주회	50%	30%

("단순 참여(세션 연주자)"로 공동연주회에 참여하는 경우, 전체 프로그램의 100%를 연주하면 배점의 100%를, 전체 프로그램의 50% 이상 100% 미만을 연주하면 배점의 70%를, 전체 프로그램의 50% 미만을 연주하면 배점의 30%를 인정한다)

(음반과 영상 음악 분야의 공동작업의 경우도 위의 표를 적용하여 기여도를 산정하는 것을 원칙으로 한다)

- 모든 실적은 팜플렛(포스터)이나 영상(음반)을 제출함을 원칙으로 하며 구체적인 역할을 확인할 수 있어야 한다. 영상(음반)이 없는 경우 시간과 분량을 알 수 있는 다른 근거 자료를 제출해야 한다.
- 해외에서 초대된 작품 활동에는 해외 영화제/연극제/음악제에 출품되어 상영 혹은 공연된 작품도 포함된다.