

# 이브와 ICT멘토링 운영지침

제정 2010.02.28.  
최종 개정 2021.02.10.

## 제 1 장 총 칙

**제1조(목적)** 이 지침은 과학기술정보통신부 정보통신창의인재양성사업 내 ICT멘토링 사업 수행에 필요한 세부사항을 정함을 목적으로 한다.

**제2조(용어의 정의)** 이 지침에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “이브와 ICT멘토링(이하 “멘토링” 이라 한다)”이란 이브와멘토, 멘티가 팀을 구성하여 실무기술이 반영된 산학협업 프로젝트를 수행하는 것을 말한다.
2. “운영기관”이란 과학기술정보통신부와 정보통신기획평가원을 지원하여 멘토링을 운영하는 IT여성기업인협회를 말한다.
3. “이브와멘토(이하 “멘토”라 한다)”란 멘토링 프로젝트를 지도하는 산업계 ICT전문가를 말한다.
4. “지도교수”란 학생지도, 프로젝트 진도 및 성과 관리 등을 수행하는 대학 교수를 말한다.
5. “멘티”란 국내 소재 대학에 재학 혹은 휴학중인 대한민국 국적 대학생으로 멘토링에 참여하는 학생을 말한다.
6. “멘토수당”이란 멘토링 프로젝트를 지도하는 멘토에게 지원하는 활동수당을 말한다.
7. “한이음 사이트(www.hanium.or.kr)”란 멘토링 프로젝트 수행에 필요한 인프라를 제공하는 온라인 사이트를 말한다.
8. “프로젝트 기간”이란 프로젝트 개설심의 결과, 승인 시점부터 프로젝트 종료 시점까지를 말한다.
9. “성과물”이란 이브와ICT멘토링 프로젝트 참여과정에서 발생된 산출물(결과보고서, 소스 코드, 특허, 논문, 앱, 프로그램)을 말한다.

## 제 2 장 멘토 위촉 및 지원

**제3조(자격요건)** ① 멘토는 산업계 ICT 관련 직무에 종사 중이며, 관련 직종 만 5년 이상의 근무경력을 보유하여야 한다. 단, ICT관련 분야의 전문성이 인정되는 경우 심의위원회 운영세칙 제5조 제1항에 따라 멘토 자격을 부여할 수 있다.  
② 제1항의 자격을 보유한 자는 제4조에 따라 운영기관으로부터 권한을 승인 받아 프로젝트를 지도할 수 있다.

**제4조(신청 및 심사)** ① 멘토가 되고자 하는 자는 한이음 사이트에 가입한 후 멘토 신청을 해야 하며 제3조의 자격요건을 증명할 수 있는 서류를 제출하여야 한다.  
② 운영기관은 제1항에 따른 신청자 중 제3조에 따른 자격요건을 심사하고 필요하다고 인정되는 경우 심의위원회 세칙 제5조 제1항에 따라 추가 심사할 수 있다.

**제5조(승인 및 위촉)** ① 운영기관은 제4조에 따라 승인 받고 제12조에 따라 개설 승인된 프로젝트를 지도하는 자에 대해 과학기술정보통신부에 보고하고 승인을 득한 후 장관 명의의 위촉장을 수여할 수 있다.  
② 제1항의 위촉기간은 당해 연도 12월 31일까지로 한다.

**제6조(멘토활동)** ① 멘토는 본 지침에서 정한 바에 따라 프로젝트 지도에 필요한 온라인 또는 오프라인 활동을 수행하여야 한다.  
② 멘토는 다음 각 호의 활동을 수행한다.  
1. 온라인 또는 오프라인 자문 및 코칭  
2. 멘토링 활동보고서 작성

**제7조(멘토수당)** ① 운영기관은 제16조에 따라 프로젝트를 완료한 멘토에게 최대 5건(한이음-프로보노·이브와 ICT멘토링 전체에서 5건)까지 멘토수당을 지급할 수 있다.  
② 멘토수당은 프로젝트 기간에 한해 일할 산정하여 지급한다.

③ 멘토수당은 기본활동수당과 심화활동수당으로 구분하며 다음의 기준에 따라 프로젝트별로 지급된다.

< 멘토수당 지급기준 >

구분	지급기준	지급액
기본활동수당	프로젝트 기간(개월) (당해연도 프로젝트 종료까지 완료한 프로젝트 최대 5건까지)	월 20만원 이상/건 (단, 사업비 범위 내에서 지급)
심화활동수당	온/오프라인 미팅 3회부터 최대 7회까지 지급 ※ 코로나19로 인한 사회적 거리두기 운동의 일환으로 온라인 미팅에 대한 심화활동수당 인정	10만원/회

④ 중간점검을 통해 프로젝트가 중단되거나, 중간점검 이후 프로젝트가 중단된 경우라도 프로젝트가 상당히 진행되었다면 멘토 수당(기본활동수당)을 지급할 수 있다. 단, 중간점검 이후 중단되는 경우라도 멘토 수당(기본활동수당)은 중간점검 심의결과 시점을 기준으로 지급한다.

⑤ 멘토는 운영기관이 공지한 방법에 따라 기한 내에 수당을 신청해야 한다.

### 제 3 장 프로젝트 수행

**제8조(프로젝트 공고)** ① 멘토, 지도교수, 멘티는 개발 프로젝트<sup>1)</sup>를 기획하여 한이음 사이트에 공고할 수 있다.

② 프로젝트 공고는 ‘[서식1] 이브와 ICT멘토링 프로젝트 개요서’ 양식에 따라 한이음 사이트에 등록하여야 한다.

**제9조(참여 신청)** 프로젝트 참여 신청은 멘토, 지도교수, 멘티 누구나 가능하다.

**제10조(프로젝트 팀 구성)** ① 프로젝트 공고자는 제9조의 신청내역을 확인하고 프로젝트 팀을 구성 할 수 있다.

② 프로젝트 팀은 멘토 1명과 멘티 팀(최소 3명 최대 5명의 멘티)으로 구성되어야 하며, 지도교수의 참여도 가능하다.

1) '개발 프로젝트'란 프로그램, 앱(APP) 등 소프트웨어개발 뿐만 아니라 아두이노, 라즈베리파이 등 하드웨어개발을 포함한 '실제 구현'이 진행되는 프로젝트를 의미함

**제11조(프로젝트 개설신청)** ① 제8조의 공고자는 팀 구성 완료 후 프로젝트 개설 신청을 할 수 있다.

② 제1항의 개설 신청 시 ‘[서식2] 이브와 ICT멘토링 프로젝트 수행계획서’, 멘토의 재직증명서 및 멘티 전원의 재학증명서(최근 3개월 이내)를 제출하여야 한다.

③ 참여자는 프로젝트 수행계획서를 교육 목적으로 재사용할 수 있다.

**제12조(프로젝트 개설심의)** ① 제11조에 따라 개설신청한 팀에 대해 심의를 거쳐 프로젝트 개설을 승인 또는 반려할 수 있다.

② 제1항의 개설심의를 위하여 심의위원회 운영세칙 제3조 제1항의 심의위원회를 운영할 수 있다.

**제13조(프로젝트 수행)** ① 한이음프로보노이브와 ICT멘토링 사업 내에서 멘토는 최대 5건, 멘티는 최대 3건까지 프로젝트를 수행할 수 있다.

② 멘토는 프로젝트 기간 중 한이음 사이트에 멘토링 활동보고서를 등록해야 한다.

③ 프로젝트 수행에 필요한 개발환경 등 지원사항은 이브와 ICT멘토링 지원제도 가이드를 따른다.

**제14조(프로젝트 중간점검)** ① 운영기관은 진행 프로젝트 전체를 대상으로 중간점검을 실시하며, 진행도가 미진한 프로젝트 일부는 심의위원회를 통해서 중단시킬 수 있다.

② 팀에서 제출한 ‘[서식3] 이브와 ICT멘토링 중간보고서’를 기본으로 점검하되 필요시 타 활동을 고려한다.

**제15조(프로젝트 변경)** ① 프로젝트 수행계획의 중요사항이 변경된 경우 심의위원회의 심의를 거쳐 변경 신청을 승인 또는 반려할 수 있다.

**제16조(프로젝트 완료)** ① 제13조, 제14조, 제15조에 따라 프로젝트를 수행한 경

우 프로젝트를 완료한 것으로 본다.

- ② 제1항에 따른 프로젝트 완료는 프로젝트별 수행기간(6개월 이상)에 따르며 최대 11월 30일을 넘길 수 없다.
- ③ 멘티는 프로젝트 완료일 이전까지 ‘[서식4] 이브와 ICT멘토링 결과보고서’를 한이음 사이트에 등록하여야 한다.
- ④ 멘토는 프로젝트 완료일까지 제3항의 결과보고서를 검토하여 ‘최종결과보고서로 확정’하여야 한다.
- ⑤ 운영기관은 프로젝트가 완료된 경우 ‘ICT멘토링 수행확인서’를 발급할 수 있다.

**제17조(프로젝트 중단)** ① 운영기관은 참여자가 멘토링 후 최종결과보고서 미등록 등 중대한 사유로 인하여 프로젝트 완료가 불가능 또는 불필요하다고 판단되는 경우 프로젝트를 중단시킬 수 있고, 필요시 심의위원회를 운영할 수 있다.

- ② 제15조에 따른 승인 없이 프로젝트 수행계획을 변경한 경우, 해당 프로젝트는 중단된 것으로 본다.
- ③ 프로젝트가 중단된 경우, 운영기관은 팀에 지원한 사항에 대해 환수할 수 있으며 프로젝트 팀은 이에 응하여야 한다.
- ④ 프로젝트가 중단된 경우, 멘토 수당은 지급 대상에서 제외될 수 있으며, 참여자의 차기 프로젝트 참여가 제한될 수 있다.

**제18조(장학생 선발)** ① ICT멘토링에 참여하여 우수한 프로젝트 성과를 거둔 팀을 선정하고 그 팀원을 장학생으로 선발하여 장학금(장학연수 포함)을 지급한다.

- ② 장학생 선발을 위한 제반 사항은 별도의 규정으로 제공한다.
- ③ 장학생에게 제공되는 장학금 및 장학연수는 전체 사업진행상황에 따라 변경할 수 있다.

## 제 4 장 보 칙

**제19조(성과물의 활용귀속 등)** ① 멘토링 프로젝트 수행과정에서 발생하는 성과

물의 귀속은 참여자에 한하며 귀속여부는 참여자 간의 협의를 통해 정한다. 단, 별도 협의가 없을 시에는 해당 성과물을 공동 귀속으로 정하며, 운영기관에서 요구하는 서약서에 모든 참여자의 동의를 얻어야 한다.

- ② 성과물의 게재, 홍보 및 전시회 출품 등 대외 발표 시에는 과학기술정보통신부 ICT멘토링운영 사업의 지원을 통해 개발된 결과물임을 표시하여야 한다.

본 프로젝트는 과학기술정보통신부 정보통신창의인재양성사업의 지원을 통해 수행한 ICT멘토링 프로젝트 결과물입니다.

**제20조(운영위원회)** ① 운영기관은 사업운영에 필요하다고 판단되는 경우 운영위원회를 구성하여 사업 전반에 걸친 자문을 구할 수 있다.

- ② 운영위원회는 ICT멘토링 사업에 참여한 멘토 및 교수로 구성한다.

**제21조(준수의무)** ① ICT멘토링 참여자(멘토, 멘티, 지도교수)는 활동함에 있어 본 제도의 목적에 따라 관계 규정 및 지침을 숙지하고 준수하여야 한다.

- ② 참여자는 제1항의 관계규정 및 지침을 위반하거나, 불이행함에 따라 발생하는 모든 불이익에 대해 책임을 지고 감수하여야 한다.
- ③ 운영기관은 본 지침에서 정한 이행사항 위배, 허위 또는 부정한 방법으로 프로젝트를 수행한 경우 멘토 수당 및 멘티 지원 금액 환수, 참여제한 등 필요한 조치를 취할 수 있다.
- ④ 운영기관은 만족도, 취업현황 등의 설문 실시할 수 있으며, 참여자는 설문에 성실히 응해야 한다.

**제22조(준용 규정 등)** ① 본 지침에 규정되지 않은 사항에 대해서는 정보통신·방송 연구개발 관리규정 등을 준용한다.

- ② 본 지침의 변경 및 해석은 운영기관이 정한다.

부 칙 <2010.02.28.>

제1조(시행일) 본 지침은 2006년 2월 28일 부터 시행한다.

부 칙 <2021.2.10.>

제1조(시행일) 본 지침은 2021년 2월 10일부터 시행한다.

□ 서식1\_이브와 ICT멘토링 프로젝트 개요서

<b>주제영역*</b>	<input type="checkbox"/> 생활 <input type="checkbox"/> 업무 <input type="checkbox"/> 공공/교통 <input type="checkbox"/> 금융/핀테크 <input type="checkbox"/> 의료 <input type="checkbox"/> 교육 <input type="checkbox"/> 유통/쇼핑 <input type="checkbox"/> 엔터테인먼트
<b>기술분야</b>	<input type="checkbox"/> IoT <input type="checkbox"/> 모바일 <input type="checkbox"/> 테스트용 SW <input type="checkbox"/> 인공지능 <input type="checkbox"/> 보안 <input type="checkbox"/> 가상현실 <input type="checkbox"/> 빅데이터 <input type="checkbox"/> 자동제어기술 <input type="checkbox"/> 블록체인 <input type="checkbox"/> 영상처리
<b>성과목표</b>	<input type="checkbox"/> 논문게재 및 포스터발표 <input type="checkbox"/> 앱등록 <input type="checkbox"/> 프로그램등록 <input type="checkbox"/> 특허 <input type="checkbox"/> 기술이전 <input type="checkbox"/> 실용화 <input type="checkbox"/> 공모전(공모전명 ) <input type="checkbox"/> 기타( )
<b>구분 No.</b>	프로젝트명
<b>18-개발</b>	

□ 프로젝트 개요

프로젝트소개 (제안배경 및 주요내용)  
.

예상일정	예상팀원(수)	예상난이도
2022. 00. 00. ~ 00. 00.	(명)	상/중/하

활용장비 .

지도방법 .

□ 주요기능 및 예상결과물

	.
	.
	.
	.

(예상 결과물 이미지) (예상 결과물 이미지) (예상 결과물 이미지)

\* 프로젝트를 결과물을 통해 최종적으로 제공하는 서비스를 기준으로 주제영역 선택

핵심기술

	-
	-
	-
	-
	-

기대효과 및 활용분야

	-
	-
	-

참고사항 # 프로젝트 공고자 신분에 따라 작성

희망 멘티	전공분야	
	지 역	<input type="checkbox"/> 수도권 <input type="checkbox"/> 충청권 <input type="checkbox"/> 영남권 <input type="checkbox"/> 호남권 <input type="checkbox"/> 강원권 <input type="checkbox"/> 제주 <input type="checkbox"/> 무관
	학 년	<input type="checkbox"/> 4학년 <input type="checkbox"/> 3학년 <input type="checkbox"/> 2학년 <input type="checkbox"/> 1학년 <input type="checkbox"/> 제한 없음
	필요역량 (프로그래밍언어 등)	
멘티들에게 하고 싶은 말		

---

희망 멘토	전문분야	
	지 역	<input type="checkbox"/> 수도권 <input type="checkbox"/> 충청권 <input type="checkbox"/> 영남권 <input type="checkbox"/> 호남권 <input type="checkbox"/> 강원권 <input type="checkbox"/> 제주 <input type="checkbox"/> 무관
	지도내용	
멘토에게 하고 싶은 말		

서식2\_이브와 ICT멘토링 프로젝트 수행계획서



## 이브와 ICT멘토링 프로젝트 수행계획서

### I. 프로젝트 정보

프로젝트명	
주제영역	<input type="checkbox"/> 생활 <input type="checkbox"/> 업무 <input type="checkbox"/> 공공/교통 <input type="checkbox"/> 금융/핀테크 <input type="checkbox"/> 의료 <input type="checkbox"/> 교육 <input type="checkbox"/> 유통/쇼핑 <input type="checkbox"/> 엔터테인먼트
기술분야	<input type="checkbox"/> IoT <input type="checkbox"/> 모바일 <input type="checkbox"/> 데스크톱 SW <input type="checkbox"/> 인공지능 <input type="checkbox"/> 보안 <input type="checkbox"/> 가상현실 <input type="checkbox"/> 빅데이터 <input type="checkbox"/> 자동제어기술 <input type="checkbox"/> 블록체인 <input type="checkbox"/> 영상처리
성과목표	<input type="checkbox"/> 특허출원 <input type="checkbox"/> 논문발표 <input type="checkbox"/> 앱등록 <input type="checkbox"/> 프로그램등록 <input type="checkbox"/> 기술이전 <input type="checkbox"/> 실용화 <input type="checkbox"/> 공모전(공모전명 ) <input type="checkbox"/> 기타( )
수행예상기간	2022. . . ~ 2022. . .
프로젝트소개 및 제안배경	
주요기능	
적용기술	
예상결과물	(예상 결과물 이미지)
기대효과 및 활용분야	

## II. 프로젝트 수행계획

### 1. 프로젝트 개요

#### 가. 프로젝트 소개

- 
- 
- 

#### 나. 추진배경 및 필요성

- 
- 
- 

## 2. 프로젝트 내용

### 가. 주요 기능 # 필요 시 줄 추가/삭제

구분	기능	설명
S/W		
S/W		
H/W		
H/W		

### 나. 적용 기술

- 
- 
- 

### 다. 필요기자재(기자재/장비) # 필요 시 줄 추가/삭제

품목	활용계획

라. 예상결과물 # 필요 시 줄 추가/삭제

예상 결과물 이미지	설명

마. 성과목표 # 성과목표에 대한 계획과 활용방안 작성

<b>성과목표</b>	<input type="checkbox"/> 특허출원 <input type="checkbox"/> 논문발표 <input type="checkbox"/> 앱등록 <input type="checkbox"/> 프로그램등록 <input type="checkbox"/> 기술이전 <input type="checkbox"/> 실용화 <input type="checkbox"/> 공모전(공모전명 ) <input type="checkbox"/> 기타( )
-------------	---

- 
- 
- 

3. 프로젝트 수행방법

가. 프로젝트 추진일정 # 프로젝트 기간은 노란색 셀 색상으로 표시, 필요 시 줄 추가

구분	추진내용	추진일정									
		2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월
계획											
분석											
설계											
개발											
테스트											
종료											
오피라인 미팅계획											

나. 의사소통방법 # 팀원 간 커뮤니케이션 방법, 프로젝트 수행방법 등 작성

- 
- 

다. 프로젝트 Ground Rule (기본원칙) # 팀별 프로젝트 수행원칙 작성 (주 1회 진행현황 공유 등)

- 
-

### Ⅲ. 기대효과 및 활용분야

#### 1. 기대효과

가. 작품의 기대효과 # 해당 프로젝트를 통한 기존 서비스와의 차별성 등 작성

- 
- 

나. 참여 멘티의 교육적 기대효과

- 
- 

2. 활용분야 # 해당 프로젝트를 통한 서비스 활용분야에서의 실질적 효과 작성

- 
- 

□ 서식3\_이브와 ICT멘토링 프로젝트 중간보고서



## 이브와 ICT멘토링 프로젝트 중간보고서

프로젝트 정보	
프로젝트명	
프로젝트 소개	
구성도	
개발배경 및 필요성	
특·장점	
주요 기능	
기대효과 및 활용분야	

## I. 프로젝트 개요

### 1. 프로젝트 소개

- 
- 
- 

### 2. 추진배경 및 필요성

- 
- 
- 

### 3. 국내·외 기술 현황

- 
- 
- 

### 4. 개발목표 및 내용

- 최종 개발목표
  - 
  - 
  -
- 주요 개발내용(기능중심)
  - 
  - 
  -
- 기존 기술 활용여부 및 차별성
  - 
  - 
  -

## II. 프로젝트 내용

### 1. 구성도

- 

### 2. 주요기능

- 전체 기능 목록

구분	기능	설명	현재진척도(%)
S/W			
H/W			

- S/W 주요 기능

기능	설명

- H/W 주요 기능

기능/부품	설명

### 3. 적용기술

- 
- 
- 

### 4. 예상 결과물

예상 결과물 이미지	설명

## III. 프로젝트 수행내용

### 1. 프로젝트 수행일정

프로젝트 기간 (한이음 사이트 기준)		2022.00.00. ~ 2022.00.00.											
구분	추진내용	프로젝트 기간											
		1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
계획													
분석													
설계													
개발													
테스트													
종료													

### 2. 프로젝트 수행 과정에서의 문제점 및 애로사항

- 
- 
- 

## VI. 기대효과 및 개선사항

### 1. 기대효과

- 
- 
- 

### 2. 개선사항

- 
- 
-

## V. 중간산출물

# 프로젝트 중간산출물을 제출하며 이브와에서 제공하는 '서식7\_SW개발\_HW제작설계서.pptx' 참조  
(필요시 '서식7\_SW개발\_HW제작 설계서.pptx' 화면을 캡처하여 이미지 삽입)

□ 서식4\_이브와 ICT멘토링 프로젝트 결과보고서

# 2022년 이브와 ICT멘토링 프로젝트 결과보고서

프로젝트명

## 요 약 본

프로젝트 정보	
주제영역	<input type="checkbox"/> 생활 <input type="checkbox"/> 업무 <input type="checkbox"/> 공공/교통 <input type="checkbox"/> 금융/핀테크 <input type="checkbox"/> 의료 <input type="checkbox"/> 교육 <input type="checkbox"/> 유통/쇼핑 <input type="checkbox"/> 엔터테인먼트
기술분야	<input type="checkbox"/> IoT <input type="checkbox"/> 모바일 <input type="checkbox"/> 데스크톱 SW <input type="checkbox"/> 인공지능 <input type="checkbox"/> 보안 <input type="checkbox"/> 가상현실 <input type="checkbox"/> 빅데이터 <input type="checkbox"/> 자동제어기술 <input type="checkbox"/> 블록체인 <input type="checkbox"/> 영상처리
달성성과	<input type="checkbox"/> 논문게재 및 포스터발표 <input type="checkbox"/> 앱등록 <input type="checkbox"/> 프로그램등록 <input type="checkbox"/> 특허 <input type="checkbox"/> 기술이전 <input type="checkbox"/> 실용화 <input type="checkbox"/> 공모전(공모전명 ) <input type="checkbox"/> 기타( )
프로젝트명	# 한이음 사이트에 개설된 프로젝트명과 동일하게 기재
프로젝트 소개	
개발배경 및 필요성	
프로젝트 주요기능	
작품의 기대효과 및 활용분야	

## (본문) 프로젝트 결과보고서

### I. 프로젝트 개요

가. 프로젝트 소개  
○

나. 개발배경 및 필요성  
○

다. 작품 구성도  
○

라. 작품의 특징 및 장점  
○

## II. 프로젝트 수행결과

### 가. 주요기능

구분	기능	설명
S/W		
H/W		

### 나. 프로젝트 개발환경

구분	항목	적용내역
S/W 개발환경	OS	
	개발환경(IDE)	
	개발도구	
	개발언어	
H/W 구성장비	디바이스	
	센서	
	통신	
	개발언어	

### 다. 장비(기자재/재료) 활용

번호	품명	작품에서의 주요기능
1	갤럭시S5	-
2	라즈베리파이	-
3		-
4		-

### 라. 프로그램 작동 동영상

#URL(유튜브에 올려서 링크 - 프로그램 작동 되는 화면을 동영상으로 작성)

- 
- 

### 마. 결과물 상세 이미지

(이미지 첨부)	(이미지 첨부)	(이미지 첨부)
----------	----------	----------

### 바. 달성성과

<input type="checkbox"/> 논문게재 및 포스터발표	게재(발표)자명	논문(포스터)명	게재(발표)처	게재(발표)일자 2017. 00. 00.
<input type="checkbox"/> 앱(APP) 등록	등록자명	앱(APP)명	등록처	등록일자 2017. 00. 00.
<input type="checkbox"/> 프로그램 등록	등록자명	프로그램명	등록처	등록일자 2017. 00. 00.
<input type="checkbox"/> 특허/실용신안 출원	출원자명	특허/실용신안명	출원번호	출원일자 2017. 00. 00.
<input type="checkbox"/> 기술이전	기술이전기업명	기술명	금액	이전일자 2017. 00. 00.
<input type="checkbox"/> 공모전	구분(교내/대외)	공모전명	수상여부(출품/수상)	상격
<input type="checkbox"/> 실용화	#실용화한 내용에 대한 구체적 작품설명			
<input type="checkbox"/> 기타				

#입력한 달성성과에 대한 증빙자료는 별첨

### Ⅲ. 프로젝트 수행방법

#### 가. 업무분장

번호	성명	역할	담당업무
1		멘 토	
2		지도교수	
3		팀 장	-
4		팀 원2	-
5		팀 원3	-
6		팀 원4	-
7		팀 원5	

#### 나. 프로젝트 수행일정

구분	추진내용	수행일정									
		3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	
계획											
분석											
설계											
개발											
테스트											
종료											
오프라인 미팅											

#### 다. 문제점 및 해결방안

- 프로젝트 관리 측면

- 작품 개발 측면

### Ⅳ. 기대효과 및 활용분야

- 

### Ⅴ. 참고자료

#### 가. 참고 및 인용자료

- 
-

제정 2010.02.28.

개정 2021.02.10.