

140년 배재,  
역사를 품고 미래를 꿈꾸다

# 2025학년도 대학요람



# 목차

## 2025학년도 배재대학교 요람

1	총장 인사말
2	건학이념, 교육목적, 교육목표, 인재상, 핵심역량
3	발전계획 및 비전과 전략
5	2025학년도 학사일정
7	캠퍼스 맵
제1편 학교법인 배재학당 현황	
11	학교법인 배재학당 운영 기관
12	학교법인 배재학당 정관
64	학교법인 배재학당 이사회 임원
64	학교법인 배재학당 법인사무국
제2편 배재대학교 현황	
66	설립 배경
68	연혁
81	건물 및 시설
88	배재대학교 기구표
89	교무위원 및 교직원 명단
	- 교무위원 명단
	- 전임교원 명단
	- 직원 명단
	- 조교 명단
제3편 학사	
103	배재대학교 학칙
173	배재대학교 학칙 시행세칙(Ⅰ)
234	배재대학교 학칙 시행세칙(Ⅱ)
261	장학제도
267	장학금 지급 규정

	제4편 교육과정
280	교육과정 편성
282	전공 교육과정
284	공유혁신 교육과정
315	연계 및 융합 전공
317	마이크로디그리, DSC공유대학
319	교직 교육과정

	인문사회대학
324	• 유아교육과
337	• 국어국문한국어교육학과
350	• 일본학과
363	• 경찰법학부
	- 경찰학
	- 법학
379	• 행정학과
394	• 심리상담학과

	경영대학
405	• 경영학과
414	• IT경영정보학과
426	• 글로벌비즈니스학과
436	• 관광경영학과
453	• 호텔항공경영학과
466	• 항공서비스학과

	생명보건대학
477	• 간호학과
489	• 식품영양학과
500	• 외식조리학과
510	• 원예산림학과

522 • 보건의료복지학과

534 • 생명공학과

AI · SW창의융합대학

550 • 전기전자공학과

566 • 스마트배터리학과

575 • 드론로봇공학과

584 • 철도건설공학과

595 • 소프트웨어공학부

- 컴퓨터공학

- 소프트웨어학

- 정보보안학

- 게임공학

문화예술대학

658 • 건축학과

667 • 실내건축학과

675 • 조경학과

683 • 아트앤웹툰학부

- 아트앤웹툰

- 게임애니메이션

707 • 디자인학부

- 커뮤니케이션디자인

- 산업디자인

731 • 광고사진영상학과

741 • 미디어콘텐츠학과

752 • 의류패션학과

762 • 뷰티케어학과

772 • 공연예술학과

- 798
- 레저스포츠학부
    - 스포츠지도·건강재활
    - 스포츠마케팅

주시경교양대학

- 826
- 주시경교양대학

아펜젤러공유대학

- 891
- 자율전공학부
- 900
- 글로벌자율융합학부
    - 글로벌IT
    - 글로벌경영
    - 직무한국어번역
    - 한류문화콘텐츠

- 950
- 평생교육융합학부
    - 토털라이프스타일링
    - 토털라이프케어
    - 지역소상공비즈니스

- 968
- 융복합교육지원팀
    - [융합전공]
    - [연계전공]
    - [마이크로디그리]
    - [DSC공유대학]

1139 대덕밸리캠퍼스

	제5편 대학원
1142	대학원 소개
1143	2025학년도 대학원 입학정원 및 학위과정별 학과 편성
1144	2025학년도 대학원 학사일정
1146	대학원 학칙
1175	대학원 학칙 시행세칙
1209	관광축제한류대학원 소개
1210	관광축제한류대학원 학칙 시행세칙
1237	교육대학원 소개
1238	교육대학원 학칙 시행세칙
1270	국방정책대학원 소개
1271	국방정책대학원 학칙 시행세칙
1297	대학원 장학금 지급 규정
1301	배재대학교 석·박사 통합과정 운영규정

	제6편 학생활동 지원기관
1306	학생성장센터
1311	국제학생교류팀
1313	한국어교육원
1317	대학교육혁신원
1324	대학일자리플러스본부
1335	대학혁신지원사업단
1339	RISE사업단
1342	신기술혁신융합대학사업단
1351	스마트ICT융합인재양성센터
1359	IPP사업단
1361	중앙도서관

제7편 부속기관

- 1366 박물관
- 1369 배재인권센터
- 1371 생활관
- 1378 예비군연대
- 1381 배재학당역사박물관
- 1384 배재미디어센터
- 1386 스포츠문화진흥원

제8편 배재대학교 산학협력단

- 1389 배재대학교 산학협력단
- 1392 중소기업산학협력센터
- 1393 지식재산경영센터
- 1394 공용장비센터
- 1395 창업보육센터
- 1396 현장실습지원센터
- 1397 리빙랩센터
- 1397 기업협업센터
- 1398 대전광역시 여성새로일하기센터
- 1400 대전배재대ICT융합세일센터
- 1402 다문화교육센터
- 1404 대전광역시 서구 어린이·사회복지급식관리지원센터
- 1406 계룡시 어린이·사회복지급식관리지원센터
- 1408 대전서구가족센터

제9편 학생군사교육단(ROTC)

- 1412 학생군사교육단(ROTC)



배재대학교를 찾아주신 여러분! 환영합니다!

아펜젤러 선교사님이 이 땅의 복음 전파와 근대교육의 큰 뜻을 안고 1885년 4월 제물포 항에 첫발을 내디딘 이래, 우리 배재는 ‘크고자 하거든 남을 섬기라’는 공존의 교훈을 가슴에 품고 근대 교육 발전과 미래 교육 개척의 앞자리에서 늘 자랑스럽고 당당한 길을 걸어 왔습니다. 그러나 현재 세계는 새로운 차원의 변화를 마주하고 있습니다. 과학기술은 빠르게 발전하며 인류의 삶을 바꾸어 가고 있습니다. 기후, 환경, 전쟁, 팬데믹, 식량, 불평등 등의 사회적 문제역시 계속해서 우리의 삶에 영향을 미칠 것입니다. 그런 중에도 개인의 존엄성과 더불어 공동체의 가치를 함께 지켜야 하는 과제 또한 안고 있습니다. 그렇기에 그 무엇보다 교육이 중요한 시대를 우리는 마주하고 있는 것입니다.

이런 시대사적 변혁기에 우리 배재대학은 아펜젤러 선교사님의 정신을 이어받은 ‘피노베이션(PINNOVATION)’의 가치를 내걸고 다시 한 번 도약하고자 합니다. ‘피노베이션’, 즉 ‘배재 혁신’이란, 한쪽 발은 단단히 땅에 디뎠다 배재 정신을 이어나가고, 다른 한쪽 발은 시대와 사회에 맞춰 끊임없이 움직임으로써 빠르게 변화하는 미래사회를 대비하는 것입니다. 배재 구성원들이, 단단히 디딘 발은 흔들리지 않게 지탱하고 능동적으로 움직이는 발은 더욱 빠르고 자유롭게 움직일 수 있도록 지원함으로써, 배재대학은 혁신적 미래교육을 실현하고 배재브랜드를 확립할 것입니다.

이를 위해 우리 배재대학은 배재 정체성을 기반으로 체계적인 전공교육, 혁신적인 융합교육, 보편타당한 교양교육을 조화롭게 실시하여 자긍, 자존, 자립의 인재를 양성해 갈 것입니다. 구체적으로는 현장 중심 산학교육이 가능한 공간을 구축하고, 세상에 쓸모 있는 학문과 기술을 가르칠 것입니다. 또한 최첨단 학습 시스템을 마련하여 세계인이 공부하는 글로벌 대학으로 나아갈 것입니다. 그를 통해 배재학당 최초의 근대교육 정신이 배재대학교에서 최고의 미래교육의 결과로 나타날 수 있게 하겠습니다.

이 모든 과정에서 총장인 저는 아펜젤러 선교사가 이 땅의 사람들을 섬겼던 그 마음으로 배재와 배재의 구성원을 섬길 것입니다. 배재의 구성원들이 배재의 터전에서 자유롭게 꿈을 꾸고 자신의 미래를 열어갈 수 있도록 아낌없이 지원하겠습니다.

지금, 배재가 우리의 자긍이 되고, 우리가 배재의 자긍이 되는 순간을 꿈꿉니다.

새로운 시대, 새로운 배재의 길을 배재구성원 모두와 함께 굳건히 개척해 나가겠습니다.

이 길에 힘과 지혜를 보태어 주시기 바랍니다. 감사합니다.

배재대학교 9대 총장 정치학 박사 김옥

---

## 건학이념 및 교육목적

---



- 1885년 아펜젤러 선교사에 의해 설립된 배재대학교는 고종황제로부터 「배재학당」 교명을 하사받은 140년의 역사와 전통이 있는 국내 최초이면서 최고(最古)의 고등교육기관이며, ‘크고자 하거든 남을 섬기라(慾爲大者 當爲人役)’는 건학이념과 기독교 정신을 바탕으로, 폭넓은 학문과 그 응용방법을 연구·교수하여 능동적인 자아 발전과 적극적인 사회봉사를 실천할 수 있는 미래사회형 인재를 양성하는 것을 교육목적으로 함

---

## 교육목표

---

실천적 지성인	전인적 감성인	창의적 개척자
사회봉사와 실무 경험을 결합한 실천형 리더	감성과 소통의 사회융합형 인재	디지털 역량을 활용한 혁신형 창의자

- 본 대학은 인재상 구현을 위하여 배재인 모두가 사회봉사와 실무 경험을 조화롭게 결합하여 문제 해결에 능동적으로 참여하는 ‘실천적 지성인’으로, 감성과 소통을 바탕으로 다양한 사회적 환경 속에서 조화롭게 협력하는 ‘전인적 감성인’으로, 디지털 역량을 활용하여 새로운 가치를 창출하는 ‘창의적 개척자’를 양성하는 것을 교육목표로 삼고 있음

---

## 인재상

---



---

## 배재핵심역량(P-CASO+)

---

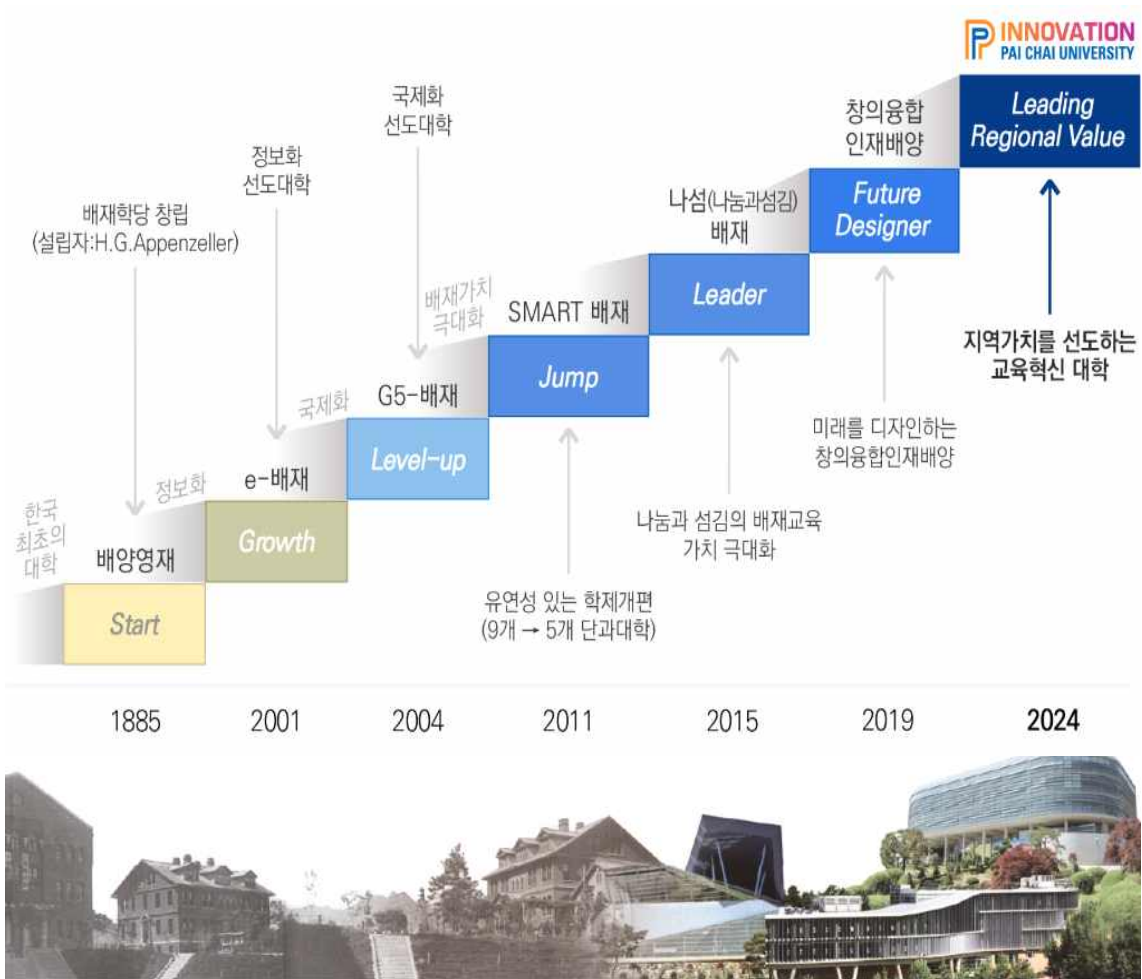


- 배재핵심역량(P-CASO+)은 인성·감성·지성·소통·수행·디지털(ICT) 역량을 균형있게 함양하기 위한 배재인의 핵심 역량 체계임

## 발전계획의 수립

### □ 발전계획의 수립

- 1885년 아펜젤러 선교사에 의해 설립된 배재대학교는 140년의 역사적 전통과 사명감을 가지고 인류와 사회에 이바지할 인재 양성을 목적으로 대학교육의 책무를 다하고 있음
- 우리 대학은 급변하는 고등교육 환경과 학습자의 교육 수요 및 사회적 요구에 부응하기 위하여 내·외부 환경분석을 통하여 ‘미래를 선도하는 교육혁신 대학’이라는 비전 달성을 위해 학생 성장, 교육 혁신, 글로벌 리더, 산학 협력, 경영 혁신 5대 분야의 전략 방향과 15개의 전략과제의 「2024-2028 PINNOVATION 중장기 발전계획 및 특성화 전략」을 수립하여 4차 산업 혁명을 선도할 수 있는 학생중심 교육체계를 정립하였음



## 중장기 발전계획의 비전과 전략

### □ 중장기 발전계획의 비전과 전략

- 중장기 발전전략은 지역가치를 선도하는 교육혁신 대학으로 발돋움하고 미래를 선도하는 창의·융합·실용 인재를 양성하기 위하여 사회적 수요에 맞는 5대 전략방향을 제시하고 있음

### 비전



### 발전목표

미래를 선도하는 창의·융합·실용 인재 양성

### 인재상



### 교육목표



### 핵심가치(Pivot)



### 발전분야 및 전략과제



## 2025학년도 학사일정

### 2025학년도 1학기 학사일정

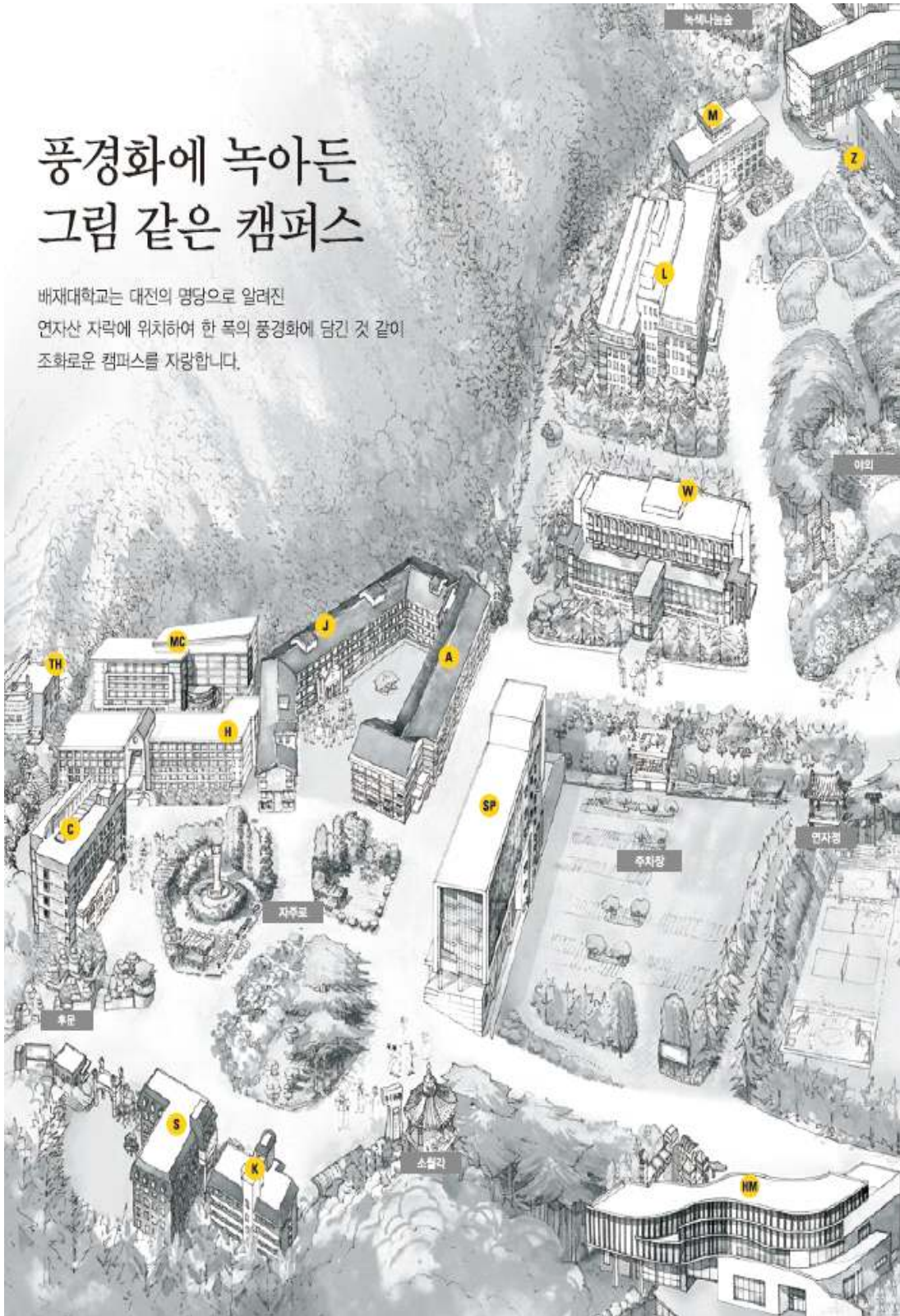
월	일	월	화	수	목	금	토	학 사 계 획
3월							1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : 1학기 시작, 3·1절</li> <li>• 3 : 대체휴일(3·1절)</li> <li>• 4 : 개강</li> <li>• 4~10 : 수강신청 변경</li> <li>• 19~21 : 수강철회 신청</li> </ul>
	2	3	4	5	6	7	8	
	9	10	11	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	21	22	
	<del>23</del> 30	<del>24</del> 31	25	26	27	28	29	
4월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 : 수업일수(1/3)</li> <li>• 22~28 : 중간고사(수업병행)</li> <li>• 24 : 수업일수(1/2)</li> </ul>
			1	2	3	4	5	
	6	7	8	9	10	11	12	
	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	
27	28	29	30					
5월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : 근로자의 날</li> <li>• 2 : 임시휴업일(개교기념일 대체휴일)</li> <li>• 5 : 어린이 날, 석가탄신일</li> <li>• 6 : 대체휴일</li> <li>• 16 : 수업일수(2/3)</li> <li>• 27 : 수업일수(3/4)</li> </ul>
					1	2	3	
	4	5	6	7	8	9	10	
	11	12	13	14	15	16	17	
	18	19	20	21	22	23	24	
25	26	27	28	29	30	31		
6월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2~5 : 여름계절학기 수강신청</li> <li>• 3 : 제21대 대통령선거일</li> <li>• 6 : 현충일</li> <li>• 8 : 개교기념일</li> <li>• 9~20 : 전부(과)/복수(부)/연계/융합전공/MD신청(1차)</li> <li>• 10~16 : 1학기 수업결손 보충강의(5일)</li> <li>• 11~13 : 여름계절학기 등록기간</li> <li>• 17~23 : 학기말고사(수업병행)</li> <li>• 24 : 여름계절학기 개강(6.24~7.14)</li> <li>• 27 : 1학기 성적입력 마감</li> <li>• 6.30~7.4 : 성적공람 및 성적이의 신청</li> </ul>
	1	2	3	4	5	6	7	
	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20	21	
	22	23	24	25	26	27	28	
29	30							
7월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 14 : 여름계절학기 종강</li> <li>• 14~18 : 2025-2학기 전부(과)/복수(부)/연계/융합전공/MD신청(2차)</li> <li>조기졸업, 학사학위 취득유예 신청</li> <li>• 14~25 : 2학기 복학신청</li> <li>• 17 : 여름계절학기 성적입력 마감</li> <li>• 18~21 : 여름계절학기 성적공람 및 성적이의 신청</li> </ul>
			1	2	3	4	5	
	6	7	8	9	10	11	12	
	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	
27	28	29	30	31				
8월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4~8 : 2학기 수강신청</li> <li>• 15 : 광복절</li> <li>• 18~29 : 2학기 휴학신청</li> <li>• 22~31 : 2학기 등록기간</li> <li>• 21 : 후기 학위증 교부</li> </ul>
						1	2	
	3	4	5	6	7	8	9	
	10	11	12	13	14	15	16	
	17	18	19	20	21	22	23	
<del>24</del> 31	25	26	27	28	29	30		

2025학년도 2학기 학사일정

월	일	월	화	수	목	금	토	학 사 계 획
9월		1	2	3	4	5	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : 개강(2학기 시작)</li> <li>• 1~5 : 수강신청 변경</li> <li>• 17~19 : 수강철회 신청</li> </ul>
	7	8	9	10	11	12	13	
	14	15	16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25	26	27	
	28	29	30					
10월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 : 개천절</li> <li>• 6~8 : 추석연휴</li> <li>• 9 : 한글날</li> <li>• 10 : 임시휴업일</li> <li>• 10 : 수업일수(1/3)</li> <li>• 27~31 : 중간고사(수업병행)</li> <li>• 29 : 수업일수(1/2)</li> </ul>
				1	2	3	4	
	5	6	7	8	9	10	11	
	12	13	14	15	16	17	18	
	19	20	21	22	23	24	25	
	26	27	28	29	30	31		
11월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 14 : 수업일수(2/3)</li> <li>• 25 : 수업일수(3/4)</li> </ul>
							1	
	2	3	4	5	6	7	8	
	9	10	11	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	21	22	
<del>23</del> 30	24	25	26	27	28	29		
12월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3~5 : 겨울계절학기 수강신청</li> <li>• 8~12 : 2학기 수업결손 보충강의(5일)</li> <li>• 8~19 : 2026-1학기 전부(과)/복수(부)/연계/융합전공 /MD신청(1차)</li> <li>• 10~12 : 겨울계절학기 등록기간</li> <li>• 15~19 : 학기말고사(수업병행)</li> <li>• 19 : 2학기 종강</li> <li>• 22 : 겨울계절학기 개강(12.22.~ 1.13.)</li> <li>• 25 : 성탄절</li> <li>• 26 : 2학기 성적입력 마감</li> <li>• 12.29~1.2 : 2학기 성적공람 및 이의신청</li> </ul>
		1	2	3	4	5	6	
	7	8	9	10	11	12	13	
	14	15	16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25	26	27	
	28	29	30	31				
2026. 1월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : 신정</li> <li>• 12.29~1.2 : 2학기 성적공람 및 이의신청</li> <li>• 12~16 : 2026-1학기 전부(과)/복수(부)/연계/융합전공 /MD신청(2차)</li> <li>• 조기졸업, 학사학위 취득유예 신청</li> <li>• 12~23 : 1학기 복학신청</li> <li>• 13 : 겨울계절학기 종강</li> <li>• 16 : 겨울계절학기 성적입력 마감</li> <li>• 19~20 : 겨울계절학기 성적공람 및 이의신청</li> </ul>
					1	2	3	
	4	5	6	7	8	9	10	
	11	12	13	14	15	16	17	
	18	19	20	21	22	23	24	
	25	26	27	28	29	30	31	
2026. 2월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 9~13 : 1학기 수강신청</li> <li>• 16~18 : 설연휴</li> <li>• 11~27 : 휴학신청기간</li> <li>• 19~28 : 1학기 등록기간</li> <li>• 24 : 전기 학위수여식</li> </ul>
	1	2	3	4	5	6	7	
	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20	21	
	22	23	24	25	26	27	28	

# 풍경화에 녹아든 그림 같은 캠퍼스

배재대학교는 대전의 명당으로 알려진  
연자산 자락에 위치하여 한 폭의 풍경화에 담긴 것 같이  
조화로운 캠퍼스를 자랑합니다.





제1편

# 학교법인 배재학당



배재학당

# 아펜젤러 선교사의 꿈, 신학문의 씨앗을 뿌리다.



한국 근대교육사는 배재학당에서 시작되었습니다.  
오랜 전통과 역사만큼 자부심을 갖고 교육의 바른 길을 따라 책임을 다하겠습니다.

## 학교법인 배재학당

배재학당은 1885년 미국 감리회 소속 아펜젤러 선교사에 의해 설립되어, 이듬해인 1668년 고종황제로부터 배재학당이란 교명 헌판을 하사받았습니다. 한국 최초의 서양식 대학기관으로 출발한 배재학당은 교육목표를 미국 대학수준의 고등교육기관으로 두고, 암울했던 대한제국 시절에 단비와 같은 신문화와 신학문의 씨앗을 뿌렸습니다.

1895년 대학부를 설치하여 영문학과, 국한문학과, 신학과 등 3개 학과에서 수많은 민족의 선각자를 배출했습니다. 조선총독부에 의해 1925년 배재학당 교명이 폐지되었다가 1938년 배재중학교로 개칭되었으며, 해방 후인 1951년 배재중학교와 배재고등학교로 개편되었습니다.

1958년 재단법인 배재학당이 인가를 받은 후 대전보육학원과 1977년 합병하여 오늘에 이르고 있으며, 지금까지 학당 동문 10만 명, 대학 동문 5만 명 등 모두 15만여 명의 인재를 배출하였습니다. 초대 이사장인 김근호 이사장을 시작으로 현 19대 광명근 이사장에 이르기까지 온갖 역경 속에서도 우리 민족의 전통과 얼을 지켜온 배재학당의 역사야말로 우리 민족의 신교육사 그 자체라 할 수 있습니다.



## 학교법인 배재학당

### 학교법인 배재학당 운영 기관

#### 배재대학교

배재대학교의 뿌리는 배재학당이 1895년 개설한 정규 대학부입니다. 대학부는 1925년 일제의 강압에 의해 폐지된 후 1959년 이승만 대통령이 다시 세우려다 무산되었습니다. 그 후 1977년 허길래 선교사가 1955년 설립한 대전보육학원과 재단 합병하여 다시 대학의 문을 열었습니다.



#### 배재중·고등학교

배재중학교와 고등학교는 배재학당이 설립된 후 1903년 배재중학교(6년제)로 개칭되고, 1951년 중학교와 고등학교로 개편된 이래 줄곧 서울 정동에 위치해 있다가, 1984년 서울특별시 강동구 고덕로 227(고덕동)에 교사를 신축하고 이전에 오늘에 이르고 있습니다.



#### 배재대학교 부속유치원

개원 64년의 전통을 자랑하는 배재대학교 부속유치원은 대전·충남 지역은 물론 국내 최고의 유치원 교육을 지향하고 있습니다. 배재대학교 부속유치원은 우수한 교사진과 2011년 완공된 하워드기념관의 최신식 교육시설을 바탕으로 유아의 전인적 발달을 위한 교육을 실시하고 있습니다.



< 서울 배재빌딩 및 배재학당역사박물관 >

## 제1장 총 칙

**제1조(목적)** 이 법인은 대한민국 교육의 기본이념과 기독교정신을 바탕으로 하여 유아교육, 중등교육 및 고등교육을 실시함을 목적으로 한다.

**제2조(명칭)** 이 법인은 학교법인 배재학당 (이하 “법인”)이라 한다.

**제3조(설치학교)** 이 법인은 제1조의 목적을 달성하기 위하여 다음 각호의 학교를 설치·경영한다.

1. 배재대학교
2. 배재고등학교
3. 배재중학교
4. 배재대학교 부속유치원

**제4조(주소)** 이 법인의 사무소는 서울특별시 중구 서소문동 55번지의 4호에 두고 연락사무소를 대전광역시에 둘 수 있다.

**제5조(정관의 변경)** ①이 법인의 정관의 변경은 이사정수 3분의 2이상의 찬성에 의한 이사회 의결을 거쳐야 한다.

②제1항에 따라 변경된 정관은 교육부장관이 정하여 고시하는 서류를 갖추어 14일 이내에 관할청에 보고하여야 한다. <변경 2010.03.08, 2012.08.17, 2013.08.27>

## 제2장 자산과 회계

### 제1절 자 산

**제6조(자산의 구분)** ①이 법인의 자산은 기본재산과 보통재산으로 구분하되 기본재산은 교육용 기본재산과 수익용 기본재산으로 구분하여 관리한다.

②기본재산은 별도의 대장으로 관리하는 재산과 제11조의 규정에 의한 적립금 및 기타 이사회 의결에 의하여 기본재산으로 정하는 재산으로 한다. <변경 2010.03.08>

③보통재산은 제2항에서 정하는 이외의 재산으로 한다.

**제7조(재산의 관리)** ①제6조 제2항의 규정에 의한 기본재산을 매도, 증여, 교환 또는 용도를 변경하거나 담보에 제공하고자 할 때에는 이사회 의결을 거쳐 관할청의 허

가를 얻어야 한다. 다만, 법이 정하는 경미한 사항은 이를 관할청에 신고하여야 한다.

②기본재산과 보통재산의 운영과 관리에 관하여는 법령과 이 정관에 특별히 규정이 있는 경우를 제외하고는 이사회에서 따로 정한다.

**제8조(경비와 유지방법)** 이 법인의 경비는 기본재산에서 나는 과실 및 수익사업의 수입과 기타의 수입으로 충당한다.

## 제2절 회 계

**제9조(회계의 구분)** ①이 법인의 회계는 학교에 속하는 회계와 법인에 속하는 회계로 구분한다.

②법인회계는 일반회계와 수익사업회계로 구분할 수 있다.

③제1항의 학교에 속하는 회계는 당해 학교의 장이 집행하고 법인의 업무에 속하는 회계는 이사장이 집행한다.

**제10조(예산외의 채무부담)** 수지예산으로써 정한 이외의 의무부담 또는 권리포기는 이사회 의결을 거쳐 관할청의 허가를 얻어야 한다.

**제11조(세계잉여금의 처리)** 이 법인에 속하는 회계의 매년도 세계잉여금은 차입금의 상환과 익년도 이월 사용하는 분을 제외하고는 적립하여야 하며, 이 적립금은 기본재산으로 한다.

**제12조(회계년도)** 이 법인의 회계년도는 3월 1일부터 익년 2월 말일까지로 한다.

**제12조의2(예.결산보고 및 공시)** ①법인은 매 회계연도 개시전에 예산을, 매 회계연도 종료후에는 결산을 관할청에 보고하고 공시하여야 한다.

②제1항에 의한 공시에 관하여 필요한 사항은 규칙으로 따로 정한다.

[본조신설 2007.03.20]

## 제3절 삭 제

제13조~제21조 삭제

## 제3장 기 관

### 제1절 임 원

**제22조(임원의 종류와 정수)** 이 법인에 다음의 임원을 둔다.

- 1.이사 16인 (이사장 1인, 상임이사 1인 포함) <변경 2007.03.20>
- 2.감사 2인

**제23조(임원의 임기)** ①임원의 임기는 다음 각호와 같으며, 이사는 중임할 수 있고 감사는 1회에 한하여 중임할 수 있다. <변경 2007.03.20>

- 1.이사는 4년으로 한다. 다만, 제24조제1항제3호의 동창회 유지이사의 임기는 2년으로 하되 동창회장의 해당 직위 재임기간으로 한다. <변경 2018.04.26.,2022.06.21.>
  - 2.감사 3년 <변경 2007.03.20>
- ②삭제 <2018.04.26.>
- ③학교의 장으로서의 이사의 임기는 학교의 장으로 재임하는 기간으로 한다.

**제24조(임원의 선임방법)** ①이사와 감사는 기독교인으로 하되 다음 비율로 이사회에서 선임하여 관할청 승인을 얻어 취임한다. 이 경우 임원의 성명, 나이, 임기, 현직 및 주요경력 등 인적사항을 대학교 홈페이지에 상시 공개하여야 한다. <변경 2007.03.20>

- 1.기독교 대한감리회 유지 4인 <변경 2007.03.20>
- 2.미감리교 세계선교부 소속 선교사 1인 <변경 2007.03.20>
- 3.학교 동창회 유지 2인 (배재중고 출신 1인, 배재대학교 출신 1인)
- 4.국가, 교육계 또는 배재에 공헌한 자 3인 <변경 2007.03.20>
- 5.이 법인이 경영하는 학교의 장 2인 (배재대학교 총장, 배재고등학교 교장)
- 6.개방이사 4인 <신설 2007.03.20>

②삭제 <2007.03.20>

③임원 중 결원이 생긴 때에는 2월 이내에 이를 보충하여야 한다.

④임원의 선임은 임기만료 2개월 전에 하여야 하며 늦어도 임기 개시 1개월전에 관할청에 취임 승인을 신청하여야 한다.

⑤다음 각 호의 어느 하나에 해당할 때에는 임기만료 전이라도 이사정수 과반수의 찬성으로 임원을 해임할 수 있다.<신설 2022.06.21.>

1.『사립학교법』 등 법령 및 이 정관에 위반되는 사항이 발생한 때

2.이 법인의 설립목적 및 이 법인이 설치·경영하는 학교의 건학이념 구현에 지장을 초래한 때

3.이 법인 및 이 법인이 설치·경영하는 학교의 운영에 중대한 장애를 야기한 때

**제24조의2(개방이사의 자격)** 개방이사는 기독교인 중 세례교인으로서 배재학당의 건학이념을 구현할 수 있는 자이어야 한다. 다만, 각 호의 어느 하나에 해당하는 사람은 개방이사가 될 수 없다.

<변경 2010.03.08.,2021.02.18.>

- 1.당해 학교법인의 설립자
- 2.당해 학교법인의 설립자와 「민법」 제777조의 친족관계에 있는 사람
- 3.당해 법인의 임원(개방이사는 제외한다)이었던 사람
- 4.당해 법인이 설치·경영하는 학교의 장이었던 사람

[본조신설 2007.03.20]

**제24조의3(개방이사의 선임)** ①법인은 개방이사의 선임사유가 발생한 날부터 15일 이내(재직이사의 경우 임기만료 3개월전)에 개방이사추천위원회(이하“추천위원회”라 한다)에 개방이사후보자 추천을 요청하여야 한다. <변경 2010.03.08>

②법인으로부터 추천 요청을 받은 추천위원회는 30일이내에 대상인원의 2배수를 추천하여야 한다. 다만, 동 기간내에 추천이 없을 시에는 법인은 관할청에 추천을 요청한다.<변경 2010.03.08>

③법인은 개방이사 선임대상자를 추천요청할 때 정관에서 정한 자격요건을 함께 제시 할 수 있다. <변경 2010.03.08>

④삭제 <2010.03.08>

[본조신설 2007.03.20]

**제24조의4(개방감사의 선임)** ①감사중 1인은 추천위원회에서 단수 추천한 자를 선임한다. 개방감사의 추천 등에 대하여는 제24조의3의 규정을 준용한다. <변경 2010.03.08>

②~⑤삭제 <2010.03.08>

[본조신설 2007.03.20]

**제24조의5(개방이사추천위원회)** ①개방이사 및 개방감사를 추천하기 위하여 추천위원회를 대학평의위원회에 둔다.

②추천위원회는 개방이사 및 개방감사의 선임사유가 발생한때에 다음 각 호와 같이 7인으로 구성한다.

- 1.이사장이 추천하는 자 3인
- 2.대학평의위원회에서 추천하는 자 2인
- 3.고등학교 학교운영위원회에서 추천하는 자 1인
- 4.중학교 학교운영위원회에서 추천하는 자 1인

③위원장은 위원의 호선으로 선출한다.

④그 밖의 추천위원회 운영에 대한 세부적인 사항은 추천위원회의 의결에 거쳐 따로 정한다.

[본조신설 2010.03.08]

**제25조(임원선임의 제한)** ①이사정수의 반수 이상은 대한민국 국민이어야 한다.

②이사회의 구성에 있어서 각 임원 상호간에 「민법」 제777조에 규정된 친족관계에 있는 자는 임원으로 취임할 수 없다. <변경 2007.03.20.,2021.02.18>

③이사정수의 3분의 1 이상은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 교육경험 또는 합산한 교육경험이 3년 이상인 자라야 한다.<변경 2021.02.18.>

1.«유아교육법» 제2조제2호에 따른 유치원에서 교원으로 근무한 경험

2.«초·중등교육법» 제2조에 따른 학교에서 교원으로 근무한 경험

3.«고등교육법» 제2조에 따른 학교에서 교원 또는 같은법 제17조제1항의 명예교수, 겸임교원 및 초빙교원으로 근무한 경험

4.«사립학교법» 제54조의4 또는 「교육공무원법」 제32조에 따른 기간제교원으로 근무한 경험

5.«초·중등교육법 시행령» 제42조제1항에 따른 산학겸임교사, 영어회화 전문강사 또는 다문화언어강사로 근무한 경험

6.«고등교육법» 제14조제2항에 따른 강사로 근무한 경험

④감사는 감사 상호간 또는 이사와 민법 제777조에 규정된 친족관계에 있는 자가 아니어야 한다.

⑤감사중 1인은 공인회계사의 자격을 가진 자라야 한다.

⑥다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자를 임원으로 선임하고자 하는 경우에는 재적이사 3분의 2 이상의 찬성을 얻어야 한다. <신설 2007.03.20>

1.관할청으로부터 임원취임승인이 취소된 날로부터 5년이 경과한 자

2.사립학교 교원으로 재직중 파면된 날부터 5년이 경과한 자

3.관할청의 요구에 의해 학교의 장에서 해임된 날부터 3년이 경과한 자

**제26조(이사장의 선출방법과 그 임기등)** ①이사장은 이사의 호선으로 선출한다. <변경 2007.03.20>

②이사장의 임기는 이사로 재임하는 기간으로 한다.

③이사장은 당해 학교법인이 설치 경영하는 학교의 장을 겸할 수 없다.

<변경 2007.03.20,2008.09.08>

**제27조(이사장 및 이사의 직무)** ①이사장은 법인을 대표하고 법인의 업무를 통리 한다.

②이사는 이사회에 출석하여 법인의 업무에 관한 사항을 심의 결정하며 이사회 또는 이사장으로부터 위임받은 사항을 처리한다.

**제28조(이사장 직무대행자 지정)** ①이사장이 사고가 있을 때에는 이사장이 지명하는 이사가 이사장의 직무를 대행한다.

②이사장이 결위되었을 때에는 이사회에서 지명하는 이사가 이사장의 직무를 대행한

다.

③제2항의 규정에 의하여 이사장 직무대행자로 지명된 이사는 지체없이 이사장 선출의 절차를 밟아야 한다.

**제29조(감사의 직무)** 감사는 다음의 직무를 행한다.

- 1.법인의 재산상황과 회계를 감사하는 일
- 2.이사회의 운영과 그 업무에 관한 사항을 감사하는 일
- 3.제1호 및 제2호의 감사결과 부정 또는 불비한 점이 있음을 발견한 때 이를 이사회와 관할청에 보고하는 일
- 4.제3호의 보고를 하기 위하여 필요한 때에는 이사회를 소집을 요구하는 일
- 5.법인의 재산상황과 회계 또는 이사회 운영과 그 업무에 관한 사항에 대하여 이사장 또는 이사에게 의견을 진술하는 일

**제30조(임원의 겸직금지)** ①이사는 감사 또는 이 법인이 설치 경영하는 학교의 교원 기타 직원을 겸할 수 없다. 다만, 학교의 장은 예외로 한다.

②감사는 이사장, 이사 또는 이 법인의 직원(이 법인이 설치 경영하는 학교의 교원 기타직원을 포함한다)을 겸할 수 없다.

## 제2절 이 사 회

**제31조(이사회 구성 및 기능등)** ①이사회는 이사로서 구성한다.

②이사회는 다음 각호의 사항을 심의 의결한다.

- 1.법인의 예산, 결산, 차입금 및 재산의 취득, 처분과 관리에 관한 사항
  - 2.정관의 변경에 관한 사항
  - 3.법인의 합병 또는 해산에 관한 사항
  - 4.임원의 임면에 관한 사항
  - 5.이 법인이 설치 경영하는 학교의 장 및 교원의 임용에 관한 사항 <변경 2016.12.12>
  - 6.이 법인이 설치한 학교의 경영에 관한 중요 사항
  - 7.수익사업에 관한 사항
  - 8.기타 법령이나 정관에 의하여 그 권한에 속하는 사항
- ③감사는 이사회에 출석하여 발언할 수 있다.

**제32조(이사회 개회 및 의결정족수)** ①이사회는 재적이사의 과반수가 출석하지 아니하면 개회하지 못한다. <변경 2007.03.20>

②이사회는 이 정관에 특별히 규정한 경우를 제외하고는 이사정수의 과반수 찬성으로 의결한다. <변경 2007.03.20>

**제33조(이사회 의결 제척사유)** 이사장 또는 이사가 다음 각호의 1에 해당할 때에는 그 의결에 참여하지 못한다.

1. 임원 및 학교의 장의 선임과 해임에 있어 자신에 관한 사항
2. 금전 및 재산의 수수를 수반하는 사항으로서 임원 자신이 법인과 직접관계 되는 사항

**제34조(이사회 소집)** ①이사회는 이사장 또는 이사장 직무대행 이사가 소집하고 그 의장이 된다.

②이사회를 소집하고자 할 때에는 적어도 회의 7일 전에 회의의 목적을 명시하여 각 이사에게 통지하여야 한다. 다만, 이사전원이 집합되고 또 그 전원이 이사회 개최를 요구한 때에는 예외로 한다.

**제35조(이사회 소집특례)** ①이사장은 다음 각호의 1에 해당하는 소집 요구가 있을 때에는 그 소집요구일로부터 20일 이내에 이사회가 개최될 수 있도록 7일 이내에 회의 소집 통지를 하여야 한다.

1. 재적이사 반수 이상이 회의의 목적을 제시하여 소집을 요구한 때
2. 제29조 제4호의 규정에 의하여 감사가 소집을 요구한 때

②이사회 소집권자가 궐위되거나 또는 이를 기피함으로써 7일 이상 이사회 소집이 불가능할 때에는 재적이사 과반수의 찬성으로 이사회를 소집할 수 있다. 다만, 소집권자가 이사회 소집을 기피한 경우에는 관할청의 승인을 얻어야 한다. <변경 2007.03.20>

**제35조의2(이사회 회의록 등의 공개)** ①이사회는 회의 종결후 10일 이내에 대학교 홈페이지를 통하여 1년동안 공개하여야 한다. 다만, 이사회에서 사립학교법시행령 제8조의 2의 규정에 따라 비공개하기로 의결한 사항은 공개하지 아니한다. <변경 2021.02.18.>

②이사회 임원과 「민법」 제777조의 친족 관계에 있는 교직원이 임용되는 경우 교직원의 수를 해당 학교 홈페이지에 공개하여야 한다.<신설 2021.02.18.>

[본조신설 2007.03.20.]

**제35조의3(발전자문위원회)** ①법인의 중요정책의 수립에 관한 이사회 자문에 응하기 위하여 발전자문위원회를 둘 수 있다.

②발전자문위원회의 구성 및 운영, 기타 필요한 사항은 이사장이 따로 정한다.

[본조신설 2018.04.26.]

## 제4장 수 익 사 업

**제36조(수익사업의 종류)** 이 법인이 설치 경영하는 학교의 운영을 위하여 다음 각호의 사업을 한다.

- 1.부동산 임대업(건물,토지)
- 2.영리법인에 대한 투자(주식)
- 3.유가증권 투자
- 4.농장 경영
- 5.임업
- 6.기타사업

**제37조(수익사업의 명칭)** 제36조의 사업을 하기 위하여 배재빌딩관리센터를 경영한다.

<변경 2022.02.15.>

**제38조(수익사업의 주소)** 배재빌딩관리센터의 주소는 서울특별시 중구 서소문동 55번지의 4호에 둔다. <변경 2022.02.15.>

**제39조(관리인)** ①제37조에 규정된 사업을 경영하기 위하여 관리인을 둘 수 있다.

②제1항의 규정에 의한 관리인의 임용, 복무, 보수 및 기타 필요한 사항은 이사회회의결을 거쳐 이사장이 정한다.

## 제5장 해 산

**제40조(해산)** 이 법인을 해산하고자 할 때에는 이사정수의 3분의 2 이상의 찬성으로 관할청의 인가를 얻어야 한다. <변경 2008.09.08>

**제41조(잔여재산의 귀속)** 이 법인을 해산하였을 때의 잔여재산은 합병 및 파산의 경우를 제외하고는 관할청에 대한 청산종결의 신고가 종료된 후 다른 학교법인이나 기타 교육사업을 경영하는 자에게 귀속한다. <변경 2010.03.08>

**제42조(청산인)** 이 법인이 해산한 때에는 청산인은 해산 당시의 이사 중에서 선출한다.

<변경 2008.09.08>

## 제6장 교 직 원

제1절 교 원

제1관 임 용

**제43조(임용)** ①이 법인이 설치 경영하는 학교의 장은 이사회의 의결을 거쳐 이사장이 임용하되 그 임기는 4년으로 하고 1회에 한하여 중임할 수 있다. 다만, 대학교 총장의 임기는 4년 단임으로 하고 대학의 총장후보자 추천방법에 관하여는 이사회가 규정으로 따로 정한다.

<변경 2007.03.20.,2016.12.22.,2018.06.28>

②대학교의 총장 또는 부총장을 임기중에 해임하고자 하는 경우에는 이사정수의 3분의 2 이상의 찬성에 의한 이사회 의결을 거쳐야 한다.<변경 2018.08.21.>

③제1항 이외의 교원은 당해 인사위원회의 심의를 거쳐 학교의 장의 제청으로 이사회의 의결을 거쳐 이사장이 임용한다. 다만, 당해 대학의 교원으로 재직중에 대학의 총장 또는 부총장으로 임용된 자는 임기가 만료되는 날의 다음날에 임용 직전의 교원으로 임용된 것으로 보며, 강사의 임용은 학교의 장에게 위임한다. <변경 2016.12.22.,2018.08.21.,2019.07.11>

④신규채용되는 대학교원의 임용은 다음 각 호의 범위안에서 계약조건을 정하여 행한다.

1.근무기간

가.교수 :정년까지. 다만, 본인이 원하거나 교수로 최초 임용되는 경우(본교의 부교수가 교수로 임용되는 경우는 제외한다)에는 계약으로 정한 기간으로 할 수 있다.<변경 2010.03.08>

나.부교수 : 8년 이내의 계약기간

다.조교수 : 최초 2년 이내 및 이후 4년 이내의 계약기간<변경 2012.08.17>

라.삭제 <2012.08.17.>

마.강사 : 1년 이상의 계약으로 정하는 기간. 다만, 고등교육법 제14조의2 제1항 내지 제2항의 경우에는 1년 미만으로 임용할 수 있다.<신설 2019.07.11.>

2.급여 : 정관 제49조의 규정에 따른다.

3.근무조건 : 책임시수 및 소속부서 등에 관한 사항

4.업적 및 성과 : 연구, 교육, 사회봉사, 산학협력 등의 업적과 실적에 관한 사항

<변경 2012.03.29>

5.재계약 조건 및 절차 : 계약기간 종료 후 재계약하는 조건 및 절차에 관한 사항

6.기타 : 임용권자가 필요하다고 인정하는 사항

⑤2002년 1월 1일 현재 재직중인 교원으로서 임용기간 종료 후 다시 임용되는 교원의 경우 교육인적자원부장관이 정한 "재직중인대학교원에대한임용지침"을 준용하며, 근무기간은 교수는 정년까지, 부교수는 8년, 조교수는 4년, 전임강사는 2년의 기간을 정하여 임용한다. 다만, 본인이 원할 경우에는 계약제로 임용할 수 있다. <변경 2002.11.01>

⑥대학 총장 및 부총장을 제외한 교원의 보직은 총장이 보한다.<변경 2018.01.25., 2018.04.26>

⑦제1항 내지 제5항의 규정에 의하여 임용권자가 교원을 임용하였을 때에는 임용한 날로부터 7일이내에 관계증명서류를 첨부하여 관할청에 보고하여야 한다. <변경 2002.11.01., 2016.12.22., 2018.01.25>

⑧삭제 <2012.08.17>

⑨배재중학교와 배재고등학교의 교원의 신규채용은 공개전형에 의한다. <신설 2007.03.20>

⑩제9항에 따른 공개전형에 응시한 자가 전형결과 등에 관한 공개를 요구하는 때에는 신규채용자가 확정된 후 이를 공개하여야 한다. <신설 2007.03.20>

⑪제10항의 정보공개에 대하여는 「공공기관의정보공개에관한법률」제9조 내지 제17조를 준용한다. <신설 2007.03.20.>

⑫강사의 임용에 필요한 사항은 학교의 장이 따로 정한다.<신설 2019.07.11.>

⑬정년전에 임기가 끝나는 교장으로서 교사로 근무할 것을 희망하는 사람(교사자격증을 가진 사람만 해당한다)은 수업 담당 능력과 건강 등을 고려하여 교사로 임용할 수 있다. <신설 2021.04.27.>

⑭제13항에 따라 임용된 교사는 「교육공무원임용령」에 정하는 바에 따라 원로교사로 우대하여야 한다. <신설 2021.04.27.>

**제43조의2(기간제교원)** ①임용권자는 다음 각 호의 1에 해당하는 사유가 있는 경우에는 교원자격증을 가진 자 중에서 기간을 정하여 임용하는 교원(이하 “기간제교원”이라 한다.)을 임용할 수 있다. <변경 2016.10.27>

1.교원이 결원이 생겨 후임자의 보충이 불가피한 때

2.삭제 <2012.12.13>

3.특정교과를 한시적으로 담당할 교원이 필요한 때

②제1항에 의하여 학교장이 아닌 교원을 임용하는 경우 임용권자는 그 권한을 학교의 장에게 위임할 수 있다.

③기간제교원의 임용기간은 1년 이내로 하되, 필요한 경우 3년의 범위내에서 그 기간을 연장할 수 있다.

④기간제교원은 교원인사위원회 심의를 거쳐 이사장과 협의후 학교장이 임용한다. <신설 2021.02.18.>

## 제2관 신 분 보 장

**제44조(휴직)** ①교원이 다음 각호의 1에 해당하는 사유로 휴직을 원하는 경우에는 임용권자는 휴직을 명할 수 있다.다만, 제1호 내지 제4호 및 제12호의 경우에는 본인의 의사에 불구하고 휴직을 명하여야 하고, 제7호 및 제7호의2의 경우에는 본인이 원하는 경우 휴직을 명하여야 한다.

<변경 2016.10.27., 2018.04.26>

1. 신체·정신상의 장애로 장기요양을 요할 때(불임·난임으로 인하여 장기간의 치료가 필요한 경우를 포함한다.) <변경 2018.04.26.>
  2. 병역법의 규정에 의하여 징집 또는 소집된 때
  3. 천재지변 또는 전시, 사변이나 기타의 사유로 인하여 생사 또는 소재가 불명하게 된 때
  4. 기타 법률의 규정에 의한 의무를 수행하기 위하여 직무를 이탈하게 된 때
  5. 학위취득을 목적으로 해외유학을 하게된 때 또는 외국에서 1년이상 연구하게 된 때
  6. 국제기구, 외국기관 또는 재외국민 교육기관에 고용된 때
  7. 만8세 이하 또는 초등학교 2학년 이하의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여성 교원이 임신 또는 출산하게 된 때 <변경 2008.09.08., 2012.03.29., 2018.01.25>
  - 7의2. 만 19세 미만의 아동·청소년(제7호에 따른 육아휴직의 대상이 되는 아동은 제외한다.)를 입양하는 경우 <신설 2016.10.27>
  8. 관할청이 지정하는 국내의 연구기관이나 교육기관등에서 연수하게 된 때 <변경 2008.09.08>
  9. 사고 또는 질병 등으로 장기간 요양을 요하는 부모, 배우자, 자녀 또는 배우자의 부모 간호를 위하여 필요한 때
  10. 배우자가 국외 근무를 하게 되거나 제5호에 해당하게 된 때
  11. 「사립학교교직원연금법」제31조에 따라 계산한 재직기간이 10년 이상인 교원이 자기개발을 위하여 학습·연구 등을 하게 된 때 <신설 2018.01.25.>
  12. 「교원의 노동조합설립 및 운영 등에 관한 법률」제5조의 규정에 의하여 노동조합 전임자로 종사하게 된 때 <신설 2018.04.26.>
- ② 임용권자는 제1항 제7호 및 제7호의 2 규정에 의한 휴직을 이유로 인사상 불리한 처우를 하여서는 아니되며, 동호의 휴직기간은 근속기간에 산입한다. <변경 2016.10.27>

**제45조(휴직의 기간)** ① 교원의 휴직기간은 다음과 같다. <변경 2002.08.09>

1. 제44조 제1항 제1호의 규정에 의한 휴직기간은 1년을 초과하지 아니하는 범위로 한다.
2. 제44조 제1항 제2호 및 제4호의 규정에 의한 휴직기간은 그 복무기간이 만료될 때까지로 한다.
3. 제44조 제1항 제3호의 규정에 의한 휴직기간은 3월로 한다.
4. 제44조 제1항 제5호의 규정에 의한 휴직기간은 3년 이내로 한다.
5. 제44조 제1항 제6호의 규정에 의한 휴직기간은 그 고용기간으로 한다.
6. 제44조 제1항 제7호의 사유로 인한 휴직기간은 자녀 1명에 대하여 3년 이내로 하되 분할하여 휴직할 수 있다. <변경 2008.09.08., 2018.01.25>
- 6의 2. 제44조 제7호의 2 사유로 인한 휴직기간은 입양자녀 1명에 대하여 6개월 이

내로 한다.

<신설 2016.10.27>

7.제44조 제1항 제8호의 규정에 의한 휴직기간은 3년 이내로 한다. <변경 2018.04.26.>

8.제44조 제1항 제9호의 규정에 의한 휴직기간은 1년을 초과하지 아니하는 범위로 하되 재직기간 중 총 3년을 초과할 수 없다.

9.제44조 제1항 제10호의 규정에 의한 휴직기간은 3년 이내로 하되 배우자의 국외 근무, 해외유학, 연구 또는 연수기간을 초과할 수 없다.

10.제44조 제1항 제11호의 사유로 인한 휴직기간은 1년 이내로 하되, 재직기간 중 1회에 한한다. <신설 2018.01.25.>

11.제44조제1항제12호의 사유로 인한 휴직기간은 그 전임자로 종사하는 기간으로 한다.

<신설 2018.04.26.>

②대학에 근무하는 교원의 휴직기간은 임용기간 중의 잔여기간을 초과할 수 없다. 다만, 정관 제44조 제1항 제2호 및 제4호 내지 제10호의 규정에 의한 휴직은 그러하지 아니하다.

**제46조(휴직교원의 신분)** ①휴직중의 교원은 신분을 보유하나 직무에 종사하지 못한다.

②휴직기간 중에 그 사유가 소멸된 때에는 30일 이내에 임용권자에게 이를 신고하여야 하며, 임용권자는 복직을 명하여야 한다.

③제44조 제1항 제3호의 경우를 제외하고는 휴직기간이 만료된 교원이 30일 이내에 복귀를 신고할 때에는 당연히 복직된다.

**제47조(휴직교원의 처우)** ①제44조 제1항 제1호의 규정에 의하여 휴직된 교원에 대하여는 그 휴직기간 중 봉급의 7할을 지급하고 제5호의 규정에 의하여 휴직된 교원에 대하여는 그 휴직기간 중 봉급의 반액을 지급한다. 다만, 결핵성 질환으로 인한 휴직의 경우에는 그 휴직기간 중 봉급의 8할을 지급한다.

②제44조 제1항 제7호 및 제7호의2 사유에 따른 사유로 휴직하는 교원의 신분 및 처우에 관하여는 「교육공무원 승진규정」 제11조제1항제1호나목, 「공무원보수규정」 제15조제6호 및 「공무원수당 등에 관한 규정」 제11조의3 등 국립·공립학교의 교원이 해당 사유로 휴직하는 경우에 적용되는 규정을 준용한다.<신설 2025.03.01.>

③제44조 제1항 제2호 내지 제4호와 제6호, 제8호 내지 제12호의 규정에 의하여 휴직된 교원에 대하여는 봉급을 지급하지 아니한다. <변경 2018.01.25., 2018.04.26., 2025.03.01.>

**제48조(면직의 사유)** ①교원이 다음 각호의 1에 해당할 때에는 임용권자는 이를 면직

시킬수 있다.

1. 휴직 기간이 끝나거나 휴직 사유가 소멸된 후에도 직무에 복귀하지 아니하거나 직무를 감당할 수 없을 때
  2. 근무성적이 극히 불량한 때
  3. 정부를 파괴함을 목적으로 하는 단체에 가입하고 이를 방조한 때
  4. 정치운동을 하거나 집단적으로 수업을 거부하거나 또는 어느 정당을 지지 또는 반대하기 위하여 학생을 지도·선동한 때
  5. 인사기록에 있어서 부정한 채점·기재를 하거나 허위의 증명이나 진술을 한 때
- ②제1항제2호 내지 제5호의 사유에 의하여 면직시키는 경우에는 교원징계위원회의 동의를 얻어야 한다.
- [본조신설 2016.12.22.]

**제48조의2(직위해제)** ①임용권자는 형사사건으로 기소된 교원(약식명령이 청구된 교원은 제외한다.)에 대하여는 직위를 부여하지 아니할 수 있다. <변경 2016.10.27>

②임용권자는 다음 각호의 1에 해당하는 교원에 대하여는 직위를 부여하지 아니할 수 있다.

<변경 2016.10.27.>

1. 직무수행능력이 부족하거나 근무성적이 극히 불량한 자 또는 교원으로서 근무태도가 심히 불성실한 자

2. 징계의결이 요구중인 자 <변경 2016.10.27>

3. 금품비위, 성범죄 등 사립학교법시행령 제24조의 5에 정하는 비위행위로 인하여 감사원 및 검찰·경찰 등 수사기관에서 조사나 수사 중인 사람으로서 비위의 정도가 중대하고 이로 인하여 정상적인 업무수행을 기대하기 현저히 어려운 자 <신설 2016.10.27>

③제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 직위를 부여하지 아니한 경우에 그 사유가 소멸된 때에는 임용권자는 지체없이 직위를 부여하여야 한다. <변경 2016.10.27>

④제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 직위가 해제된 자에 대하여는 봉급의 8할을 지급한다. 다만, 제1항 또는 제2항 제2호 내지 제3호의 규정에 의하여 직위 해제된 자가 직위해제일로부터 3월이 경과한 이후의 기간중에는 봉급의 5할을 지급한다. <변경 2016.10.27>

⑤임용권자는 제2항 제1호에 의하여 직위해제된 자에 대하여 3월 이내의 기간 대기를 명한다. <변경 2016.10.27>

⑥제5항의 규정에 의하여 대기명령을 받은 자에 대하여는 임용권자는 능력 회복이나 태도개선을 위한 교육훈련 또는 특별한 연구과제의 부여 등 필요한 조치를 하여야 한다. <변경 2016.10.27>

⑦제1항과 제2항 제1호와 제2호, 제3호의 직위해제 사유가 경합하는 때에는 제1항과 제2항 제2호, 제3호의 직위해제 처분을 하여야 한다. <변경 2016.10.27>

⑧삭제 <2016.12.22>

**제49조(보수)** 교원의 보수는 자격과 경력 및 직무의 곤란성과 책임의 정도에 따라 이 사회의 의결을 거쳐 따로 규칙으로 정한다.

**제50조(의사에 반한 휴직, 면직 등의 금지)** ①교원은 형의 선고, 징계처분 또는 사립학교법에 정하는 사유에 의하지 아니하고는 본인의 의사에 반하여 휴직 또는 면직 등 부당한 처분을 당하지 아니한다. 다만, 학급, 학과의 개폐에 의하여 폐직이나 과원이 된 때 또는 조건부로 임용된 자에 대하여는 그러하지 아니한다. <신설 2016.12.22, 변경 2016.12.22>

②교원은 권고에 의하여 해직을 당하지 아니한다.

③교원은 징계처분 기타 그 의사에 반하는 불리한 처분에 대하여 불복이 있을 때에는 교원의 지위 향상 및 교육활동보호를 위한 특별법에 따라 교원소청심사위원회에 소청심사를 청구할 수 있다.

<변경 2016.10.27.>

**제50조의2(정년)** ①교원의 정년은 62세로 한다. 다만 대학교원 및 부총장의 정년은 65세로 하고 총장의 정년은 예외로 한다.<변경 2018.08.21.>

②교원은 그 정년이 달한 날이 속하는 학기의 말일에 퇴직한다.

**제50조의3(명예퇴직)** ①교원으로서 20년 이상 근속한 자가 정년 전에 자진하여 퇴직하는 경우에는 예산의 범위 안에서 명예퇴직수당을 지급할 수 있다. 다만, 고등학교 이하 각급학교 교원의 명예퇴직은 국고보조금이 지원되는 경우에만 한 한다.

②제1항의 교원의 명예퇴직수당의 지급대상 범위, 지급액, 지급절차 및 기타 필요한 사항은 대학은 대학 교직원명예퇴직수당 지급세칙, 고등학교 이하 각급학교는 교직원 명예퇴직수당 지급세칙으로 이사회 의결을 거쳐 따로 정한다. <변경 2008.09.08., 2015.01.22., 2018.08.21>

③재직 중 공적이 특히 현저한 자가 제1항에 의하여 명예퇴직할 때에는 특별승진임용 할 수 있다.

**제50조의4(후임자 보충발령의 유예)** 교원이 본인의 의사에 반하여 파면 또는 해임되거나 근무성적불량으로 면직되었을 때에는 그 처분한 날로 부터 30일 이내에 후임자의 발령을 하지 못한다.

### 제3관 교 원 인 사 위 원 회

**제51조(교원 인사위원회 설치)** 교원(학교의 장을 제외한다)의 임용 등 인사에 관한 중

요사항을 심의하게 하기 위하여 배재대학교, 배재고등학교, 배재중학교에 각각 교원인사위원회(이하 “인사위원회”라 한다)를 둔다. <변경 2007.03.20,2016.12.22>

**제52조(인사위원회의 기능)** ①배재대학교 인사위원회는 다음 각호의 사항을 심의한다.

1.총장이 교수, 부교수, 조교수를 임용제청하고자 할 때 임용제청 동의에 관한 사항 <변경 2014.06.24,2016.12.22>

2.총장이 교수 또는 부교수를 부총장의 보직에 발령제청을 하고자 할 때 그 보직제청 동의에 관한 사항<변경 2018.01.25.>

3.삭제 <2012.03.29>

4.기타 총장이 인사위원회의 심의를 필요로 한다고 인정하는 사항

②배재중·고등학교 인사위원회는 다음 각호의 사항을 심의한다.

1.교원(교장 제외)의 임용 등 중요 인사에 관한 중요한 사항 <변경 2007.03.20.,2016.12.22.,2021.04.27.>

2.교원의 보직 및 업무분장에 관한 사항 <변경 2021.04.27.>

3.교원의 연수대상자 및 포상대상자 추천에 관한 사항

4.교감 또는 교사의 자격연수대상자 선정에 관한 사항 <신설 2021.04.27.>

5.신규교사 임용에 따른 공개전형의 시행에 관한 사항 <변경 2007.03.20., 2021.04.27>

6.기타 학교장이 인사위원회의 심의를 필요로 한다고 인정하는 사항 등 <신설 2007.03.20., 변경 2021.04.27>

③배재대학교 인사위원회가 제43조 제3항 규정에 의하여 임용기간이 만료되는 교원에 대하여 제1항의 규정에 의한 임용제청의 동의를 함에 있어서 전 임용기간 중의 다음 사항을 참작하여야 한다. <변경 2014.06.24,2016.12.22>

1.연구실적 및 전문영역의 학회활동

2.학생의 교수, 연구 및 생활지도에 대한 능력과 실적

3.교육관계법령의 준수 및 기타 교원으로서의 품위 유지

**제53조(인사위원회 조직)** ①인사위원회는 학교별로 위원장 1명을 포함한 9인의 교원으로 구성하며 위원은 민주적 절차에 의하여 선출한다. 다만, 대학교는 총장이 임명하는 11인의 교원으로 조직한다.<변경 2018.08.21., 2021.04.27>

②인사위원회 위원의 임기는 1년으로 하되 중임할 수 있다.

**제54조(인사위원회의 위원장 및 직무 등)** ①인사위원회의 위원장과 부위원장 1명은 위원들 중에서 호선하고, 부위원장은 위원장을 보좌하며, 위원장이 부득이한 사유로 직무를 수행할 수 없을 때에는 그 직무를 대행한다. 다만, 대학교의 경우에는 교무기획부총장이 위원장이 되며, 위원장이 부재중일 경우 교무처장이 그 직무를 대행한다.<변경 2014.03.01.,2018.08.21.,2021.04.27>

- ②인사위원회의 위원장은 위원회를 대표하며 회무를 통리한다.
- ③인사위원회의 회의는 위원장이 소집하고 의장이 된다.
- ④위원장이 사고가 있을 때에는 위원장이 지명하는 위원이 그 직무를 대행한다.

**제55조(인사위원회의 회의소집등)** ①인사위원회의 회의는 학교의 장의 요청이 있을 때 또는 위원장이 필요하다고 인정할 때에 위원장이 소집한다. 다만, 배재중·고등학교 각 인사위원회 위원 1/3이상의 요청이 있을 때에도 위원장이 소집한다. <변경 2021.04.27.>

②인사위원회는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

**제56조(회의록 작성)** ①인사위원회는 회의록을 작성하여 학교의 장에게 보고 하여야 한다.

②제1항의 회의록에는 위원장을 포함한 출석위원 2인 이상이 서명 날인한다. 다만, 배재중·고등학교 각 인사위원회 회의록은 출석위원 전원이 서명·날인한다. <변경 2021.04.27.>

**제57조(인사위원회의 간사등)** ①인사위원회의 서무를 처리하게 하기 위하여 간사와 서기를 둘 수 있다.

②간사와 서기는 당해 학교의 교직원 중에서 학교의 장이 임명한다. 다만, 배재중·고등학교 각 인사위원회 간사와 서기는 위원 중에서 위원장이 지명한다. <변경 2021.04.27.>

**제58조(운영세칙)** 인사위원회의 운영에 관하여 이 정관에 규정되지 아니한 사항은 당해 인사위원회의 의결을 거쳐 위원장이 이를 정한다.

## 제2절 교원 징계 위원회

**제59조(교원징계위원회의 조직)** ①이 법인이 설치 경영하는 학교 교원(학교의 장을 포함)의 징계사건과 기타 법령에서 정한 교원징계위원회 소관 사항을 심의·의결하기 위하여 교원징계위원회를 둔다. 다만, 유치원 교원의 징계사건은 교육공무원법 제50조의 규정에 의하여 설치되는 교육공무원 징계위원회에서 심의 의결한다. <변경 2016.10.27>

②교원징계위원회의 위원은 9인으로 하며, 다음 각호에 따라 이사장이 임명한다. 다만, 이 법인의 이사인 위원의 수가 위원의 2분의 1을 초과할 수 없다.<변경 2016.10.27.><변경 2022.03.31.>

- 1.해당 학교의 교원 또는 학교법인 이사 : 7인 <신설 2016.10.27>
- 2.다음 각 목 어느 하나에 해당하고, 이 법인에 속하지 아니한 자로, 이사장의 추천

을 받은 2인(이하 '외부위원'이라 한다.) <신설 2016.10.27>

가.법관, 검사 또는 변호사로 5년이상 근무한 경력이 있는 사람 <신설 2016.10.27>

나.다른 대학에서 법학, 행정학 또는 교육학을 담당하는 조교수 이상으로 재직 중인 사람

<신설 2016.10.27>

다.공무원으로 20년이상 근속하고 퇴직한 사람 <신설 2016.10.27.>

라.학교운영위원회의 학부모위원(『초·중등교육법』 제2조에 따른 학교에 두는 교원징계위원회의 경우로 한정한다) <신설 2021.03.31.>

마.그 밖에 교육이나 교육행정에 대한 전문지식과 경험이 풍부하다고 인정되는 사람 <신설 2016.10.27.>

③교원징계위원회 외부위원의 임기는 3년으로 하며, 한 차례만 연임할 수 있다.

<신설 2016.10.27>

④교원징계위원회 외부위원이 다음 각 호 어느 하나에 해당하는 경우, 이사회 의결로 해당위원을 해촉할 수 있다. <신설 2016.10.27>

1.심신장애로 인하여 직무를 수행할 수 없게 된 경우 <신설 2016.10.27>

2.직무와 관련된 비위사실이 있는 경우 <신설 2016.10.27>

3.직무태만, 품위손상이나 그 밖의 사유로 인하여 위원으로 적합하지 아니하다고 인정되는 경우 <신설 2016.10.27>

4.위원 스스로 직무를 수행하는 것이 곤란하다고 의사를 밝히는 경우 <신설 2016.10.27>

5.제67조의 2에 따른 비밀누설 금지의무를 위반한 경우 <신설 2016.10.27.>

⑤교원징계위원회는 다음 각 호에서 정한 기준에 따라 구성한다. <신설 2022.03.31.>

1. 『초·중등교육법』 제2조에 따른 학교의 경우에는 외부위원에 제59조제2항제2호라 목에 따라 위촉된 위원을 최소 1명이상 포함할 것 <신설 2022.03.31.>

2. 특성 성이 위원장을 포함한 위원 수의 10분의 6을 초과하지 아니할 것 <신설 2022.03.31.>

## 제60조 삭제

**제61조(교원징계위원회의 위원장 선출 및 직무)** ①교원징계위원회의 위원장은 위원회 호선으로 선출한다.

②교원징계위원회의 위원장은 위원회를 대표하며 회무를 통리한다.

③교원징계위원회의 회의는 위원장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.

④위원장이 사고가 있을 때에는 위원 중에서 연장자가 그 직무를 대행한다.

**제62조(징계의결의 기한)** 교원징계위원회가 징계의결 요구를 받은 때에는 그 요구서를 접수한 날로부터 60일 이내에 징계에 관한 의결을 하여야 한다. 다만, 부득이한 사

유가 있을 때에는 징계위원회의 의결로 30일의 범위안에서 1차에 한하여 그 기한을 연장할 수 있다.

**제63조(제척사유)** 교원징계위원회 위원은 그 자신에 관한 징계사건을 심리하거나 피징계자와 친족관계가 있을 때에는 당해 징계사건의 심리에 관여하지 못한다.

**제63조의2(위원의 기피)** ①징계대상자는 교원징계위원회의 위원이 불공정한 의결을 할 우려가 있다고 인정할 만한 상당한 사유가 있을 때에는 그 사실을 서면으로 소명하고 기피를 신청할 수 있다.

②제1항의 규정에 의한 기피신청이 있을 때에는 위원회의 의결로 기피 여부를 결정하여야 한다. 이 경우 기피 신청을 받은 자는 그 의결에 참여하지 못한다.

③제63조의 규정에 의한 제척 또는 제1항의 규정에 의한 기피로 교원징계위원회의 출석위원이 재적위원의 3분의 2에 미달되어 징계사건을 심리할 수 없게된 때에는 위원장은 위원의 수가 재적위원 수의 3분의 2 이상이 될 수 있도록 위원의 임용권자에게 임시위원의 임명을 요청하여야 한다.

<변경 2016.10.27>

**제63조의3(징계의결 요구사유 통지)** 임용권자는 교원에 대한 징계의결을 요구할 때에는 징계의결요구와 동시에 징계대상자에게 징계사유를 기재한 설명서를 송부하여야 한다. <변경 2016.10.27>

**제64조(진상조사 및 의견의 개진)** ①교원징계위원회는 징계사건을 심리함에 있어서 진상을 조사하여야 하며, 징계의결을 행하기 전에 본인의 진술을 들어야 한다. 다만, 2회 이상 서면으로 소환하여도 불응한 때에는 그 사실을 기록에 명시하고 징계의결을 할 수 있다.

②교원징계위원회는 필요하다고 인정한 때에는 관계인을 출석시켜 의견을 들을 수 있다.

**제65조(징계의결)** ①징계위원은 재적위원 3분의 2 이상의 출석과 재적위원 과반수의 찬성으로 행하여야 한다.

②교원징계위원회는 징계사건을 심리하고 징계를 의결한 때에는 주문과 사유를 기록한 징계의결서를 작성하고 이를 임용권자에게 통고하여야 한다. <변경 2016.10.27>

③임용권자가 제2항의 통고를 받은 때에는 그 통고를 받은 날로부터 15일 이내에 그 의결내용에 따라 징계처분을 하여야 한다. <변경 2016.10.27>

④임용권자는 징계처분의 사유를 기재한 결정서를 당해 교원에게 교부하여야 한다. <변경 2016.10.27>

⑤교원징계위원회 회의는 공개하지 아니한다.

**제66조(징계의결시의 정상참작등)** 교원징계위원회가 징계사건을 의결함에 있어서는 징계대상자의 소행, 근무성적, 공적, 개전의 정, 징계요구의 내용, 기타 정상을 참작하여야 한다.

**제66조의2(징계사유의 시효)** 임용권자는 징계 사유가 발생한 날로부터 3년이 지난 경우에는 징계의결을 요구할 수 없다. 다만, 징계사유가 「국가공무원법」 제78조의2제1항 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그 징계 사유가 발생한 날로부터 5년 이내에, 「국가공무원법」 제83조의2제1항제1호 각 목 및 「교육공무원법」 제52조제5호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그 징계 사유가 발생한 날부터 10년 이내에 징계의결을 요구할 수 있다.

1. 삭제 <2025.03.01.>
2. 삭제 <2025.03.01.>
3. 삭제 <2025.03.01.>

<변경 2007.03.20.,2016.10.27.,2018.06.28.,2025.03.01.>

**제67조(교원징계위원회의 간사등)** ①교원징계위원회의 사무를 처리하게 하기 위하여 간사와 서기를 둘 수 있다.

②간사와 서기는 법인 소속 직원중에서 이사장이 임명한다.

**제67조의2(비밀누설의 금지)** 교원징계위원회에 참석한 사람은 직무상 알게 된 비밀을 누설해서는 아니된다. <신설 2016.10.27>

**제68조(운영세칙)** 교원징계위원회의 운영에 관하여 이 정관에 규정되지 아니한 사항은 교원징계위원회의 의결을 거쳐 위원장이 정한다.

### 제3절 삭 제

제69조~제82조 삭제

### 제4절 일 반 직 원

**제83조(자격)** ①다음 각호의 1에 해당하는 자는 일반직원(사무직, 기술직, 관리운영직, 시설관리직등을 말한다. 이하 “일반직원”이라 한다)으로 임용될 수 없다. <변경 2014.03.01>

- 1.금지산자 또는 한정치산자
- 2.파산자로서 복권되지 아니한 자
- 3.금고 이상의 형을 받고 그 집행이 종료되거나 집행을 받지 아니하기로 확정된 후

5년을 경과하지 아니한 자

4.금고 이상의 형을 받고 그 집행유예의 기간이 완료된 날로부터 2년을 경과하지 아니한 자

5.금고 이상의 형의 선고유예를 받은 경우에 그 선고유예 기간중에 있는 자

6.법원의 판결 또는 다른 법률에 의하여 자격이 상실 또는 정지된 자

7.이 법인과 이 법인이 설치 경영하는 학교에서 징계에 의하여 파면의 처분을 받은 때로부터 5년을 경과하지 아니한 자와 해임처분을 받은 때로부터 3년을 경과하지 아니한 자

②일반직원의 신규임용에 있어서는 학력에 제한을 두지 아니한다. 다만, 기술직 및 관리운영직, 시설관리직은 임용될 직종에 관한 자격증, 면허증, 기타 임용권자가 필요로 하는 자격이 있는 자를 인사규정이 정하는 바에 따라 우선 임용할 수 있다. <변경 2014.03.01>

③재직중인 일반직원이 제1항의 규정에 해당하게 된 때에는 당연 퇴직한다.

**제84조(임용)** ①일반직원의 신규임용, 승진, 승급, 근속승진, 대우직원선발, 전직, 전보, 강임, 휴직, 직위해제, 복직, 면직, 해임 및 파면(이하 “임용”)은 임용권자가 공개 채용, 전형 또는 근무 성적, 기타 능력의 실증에 의하여 행함을 원칙으로 한다.

②제1항의 규정에 의한 임용에 있어서 그 시험과목, 방법 절차등에 관하여는 따로 인사규정으로 정한다.

③일반직원은 이사장이 임용하되 학교소속 일반직원은 당해 학교의 장의 제청이 있어야 한다. <변경 2016.12.22.>

④계약제직원의 정원에 관한 사항은 매년 이사장의 승인을 받아야 한다. 다만 국가 및 지방자치단체의 지원사업 수행을 위해 채용하는 계약제직원은 제외한다. <신설 2022.02.15>

**제85조(복무)** 일반직원의 복무에 관하여는 사립학교 교원에게 적용하는 규정을 준용한다.

**제86조(보수)** 일반직원의 보수는 일반의 표준생계비 및 일반의 임금 등을 고려하여 직무의 난이성 및 책임의 정도에 따라 적당하도록 직급 및 근속기간에 따라 이사회의 의결을 거쳐 따로 인사규정으로 정한다.

**제87조(신분보장)** 일반직원의 신분보장에 관하여는 사립학교 교원에게 적용하는 규정을 준용한다.

**제87조의2(정년)** 일반직원의 정년은 인사규정으로 정한다. 다만, 제90조 제4항에 해당하는 부총장의 정년은 65세로 한다.<변경 2018.08.21.>

**제87조의3(명예퇴직)** ①배재중학교, 고등학교, 대학교 일반직원으로 20년 이상 근속한 자가 정년 전에 자진하여 퇴직하는 경우에는 예산의 범위 안에서 명예퇴직수당을 지급할 수 있다. 다만, 대학교 일반직원은 15년이상 근속한 자에 대하여 직원인사위원회 심의 및 총장의 승인을 받아 명예퇴직 신청자격을 부여할 수 있다. <변경 2008.09.08., 2019.02.19>

②제1항의 직원의 명예퇴직수당의 지급대상범위, 지급액, 지급절차, 기타 필요한 사항은 세칙으로 따로 정한다.

③재직 중 공적이 특히 현저한 자가 제1항에 의하여 명예퇴직할 때에는 특별승진 임용할 수 있다.

**제88조(징계 및 재심청구)** ①일반직원의 징계는 사립학교 교원에게 적용하는 규정을 준용하되 일반직원 징계위원회는 법인에 따로 두어야 한다.

②일반직원의 재심청구를 위하여 법인에 일반직원 재심위원회를 두되 그 조직 및 운영등에 관하여는 이사회의 의결을 거쳐 이사장이 따로 규칙으로 정한다.

## 제5절 조 교<신설 2012.08.17>

**제88조의2(조교)** ①교육·연구 및 사무보조를 위하여 조교를 둔다.

②조교는 총장이 임용하되 임용에 관한 사항은 총장이 규정으로 따로 정한다. 다만 정원에 관한 사항은 매년 이사장의 승인을 받아야 한다. <변경 2016.12.22., 2022.02.15>

③조교의 신분보장에 관하여는 사립학교 일반직원에게 적용하는 규정을 준용한다. <신설 2012.08.17>

## 제7장 직 제 제1절 법 인

**제89조(법인의 사무조직)** ①이 법인의 업무를 처리하게 하기 위하여 법인사무국을 두며 사무국장은 3 급 이상의 직원으로 보한다.<변경 2016.10.27., 2018.01.25., 2022.06.21.>

②법인사무국에 기획실을 두고 필요에 따라 연락사무소를 둘 수 있다. 기획실장과 연락사무소장은 4급 또는 5급의 직원으로 보한다. <변경 2016.10.27., 2018.01.25., 2022.02.15., 2022.06.21.>

③기획실에 법인1팀과 법인2팀을 두고 각 법인팀장은 4급 또는 5급의 직원으로 보한다. <변경 2016.10.27.,2018.01.25>

④배재빌딩관리센터의 조직에 관하여는 이사장이 별도로 정한다. <변경 2014.03.01., 2016.10.27., 2018.01.25.,2022.02.15>

- ⑤제1항 내지 제4항의 규정에 의한 분장 업무는 이사장이 규정으로 따로 정한다.
- ⑥법인 사무조직의 직원은 정원내에서 계약직으로 보할 수 있다. <신설 2016.10.27.>

**제89조의2(배재학당역사박물관)** ①법인에 배재학당과 관련된 역사자료의 수집, 전시 및 교육을 위하여 배재학당역사박물관을 둘 수 있다.

- ②배재학당역사박물관에는 관장을 두며, 관장은 교원, 직원 및 외부인사로 보한다.
- ③제2항 외부인사의 자격은 다음 각호의 하나에 해당하는 자로 한다. <신설 2018.04.26.>

- 1.부교수이상의 교원으로 10년이상 근무한 자
  - 2.학예사 자격을 가진 자
  - 3.박물관 관련학과 전공자
  - ④박물관 관리·운영을 위하여 학예실을 둔다. <변경 2018.04.26.>
  - ⑤배재학당역사박물관 관리·운영과 관련하여 필요한 사항은 이사장이 따로 정한다. <변경 2018.04.26.>
- [본조신설 2018.01.25.]

## 제2절 대 학 교

**제90조(총장 등)** ①대학에 총장을 둔다.

②총장은 교무를 통할하고 소속 교직원을 지휘 감독하며 학생을 지도하고 대학교를 대표한다.

③대학교에 교무기획부총장, 대외협력부총장, 산학부총장을 둘 수 있으며 교수, 부교수 또는 외부인사를 보직 발령할 수 있다.<변경 2018.01.25.2018.08.21>

④제3항 외부인사의 자격은 다음 각호의 하나에 해당하는 자로 한다.<신설 2018.04.26.>

- 1.교육 및 교육행정 경력이 5년 이상인 자
- 2.공공기관 및 민간기업의 임원 또는 이에 상당하는 경력이 있는 자
- 3.그 밖에 교육, 교육행정 및 산학협력에 대한 전문지식과 경험이 풍부하다고 인정되는 자

⑤부총장은 총장의 제청을 받아 이사회 의결을 거쳐 이사장이 보하며, 부총장의 임기는 2년으로 하고 1회에 한하여 중임할 수 있다. <신설 2018.01.25., 변경 2018.04.26., 2018.08.21>

⑥부총장은 총장을 보좌하며, 총장이 유고 또는 사고시에는 교무기획부총장, 대외협력부총장, 산학부총장, 교무처장, 기획처장, 입학처장 순으로 총장의 직무를 대행한다. 다만, 총장이 사직하거나 직위해제 및 해임될 경우 이사회에서 지명하는 자가 총장의 직무를 대행한다. <변경 2018.01.25., 2018.04.26., 2018.08.21.,

2022.03.31., 2025.03.01.>

⑦제3항의 각 부총장은 다음 각호의 업무를 통할하며, 이에 필요한 사항은 총장이 따로 정한다. <신설 2018.08.21.>

- 1.교무기획부총장 : 교무·기획 및 일반행정 관련 업무<변경 2019.02.19.>
- 2.대외협력부총장 : 대외협력 및 국제교류 관련 업무
- 3.산학부총장 : 산학협력 및 창업 관련 업무

**제91조(학장, 대학원장, 캠퍼스장)** ①대학교의 각 단과대학에 학장을, 각 대학원에 대학원장을, 대덕밸리캠퍼스에 캠퍼스장을 둔다. <변경 2014.03.01>

②학장과 대학원장, 캠퍼스장은 교수 또는 부교수로 겸보한다.

③학장과 대학원장, 캠퍼스장은 총장의 명을 얻어 단과대학 또는 대학원, 대덕밸리캠퍼스의 교무를 통할하고, 소속 교직원을 지휘, 감독하며 학생을 지도한다. <변경 2012.08.17,2014.03.01>

**제92조(행정부서)** ①대학교에 교목실, 교무처, 기획처, 입학처, 학생처, 취·창업지원처, 사무처, 시설안전처, 국제처를 둔다. <변경 2007.05.18., 2009.03.01., 2011.06.23., 2011.10.18., 2015.12.10., 2016.04.01., 2019.02.19., 2020.03.26., 2023.03.01>

②교목실장, 교무처장, 기획처장, 입학처장, 학생처장, 국제처장은 부교수 이상의 교원으로, 취·창업지원처장, 사무처장, 시설안전처장은 3급 이상의 직원 또는 부교수 이상의 교원으로 보한다. 단, 교목실장은 기독교대한감리회 목사로 보한다. <변경 2007.05.18.,2009.03.01.,2011.06.23.,2011.10.18.,2015.12.10.,2016.04.01.,2016.10.27.,2019.02.19.,2020.03.26.,2022.06.21.,2023.03.01>

③교무처, 기획처, 입학처, 학생처, 취·창업지원처, 사무처, 시설안전처, 국제처에 처장을 보좌하기 위하여 부처장을 둘 수 있고 부처장은 조교수 이상의 교원 또는 4급 이상의 직원으로 보한다. 또한 교목실에는 교목실장을 보좌하기 위해 기독교대한감리회 목사를 교목으로 두며 교목은 조교수 이상의 교원으로 보한다. <변경 2007.03.22.,2009.03.01.,2009.09.01.,2010.03.01.,2011.06.23.,2011.10.18.,2012.02.17., 2012.08.17., 2014.06.24., 2015.12.10., 2016.04.01., 2016.10.27., 2019.02.19., 2020.03.26., 2022.06.21.2023.03.01>

④각 행정부서에 센터, 부, 원, 실, 팀(과)을 둘 수 있으며, 센터장, 부장, 원장, 실장은 조교수 이상의 교원 또는 4급 이상의 직원으로 보하며, 팀(과)장은 5급 이상의 직원으로 보한다. <변경 2011.10.18,2012.12.13,2015.12.10,2016.10.27>

⑤~⑩삭제

⑬제1항 내지 제4항의 규정에 의한 행정부서의 분장업무와 제4항의 직제는 총장이 규정으로 따로 정한다. <변경 2009.03.01,2015.12.10>

**제93조(단과대학등의 하부조직)** ①대학교의 단과대학 및 대학원에 부와 센터를 둘 수

있으며 부학장 및 부원장, 부장은 조교수 이상의 교원으로 보하고 팀(과)장은 5급 이상의 직원으로 보한다. <변경 2012.02.17.,2015.12.10.,2016.10.27.,2019.02.19>

②삭제 <2015.12.10>

③제1항의 규정에 의한 직제 및 분장업무는 총장이 규정으로 따로 정한다.

<변경 2012.02.17,2012.08.17,2015.12.10>

**제94조(부속기관)** ①대학교에는 필요한 부속기관을 둘 수 있다.

②부속기관에 각각 장을 두며, 부속기관의 장은 조교수 이상 교원으로 겸보 또는 4급 이상의 직원으로 보한다. 단, 생활관장은 3급 이상의 직원 또는 부교수 이상의 교원으로 보한다.

<변경 2016.10.27.,2020.03.26>

③부속기관의 장은 총장의 명을 얻어 기관의 업무를 관장하고 소속 교직원을 지휘·감독한다.

④부속기관에 필요한 부서를 둘 수 있으며, 부서장은 일반직 또는 교원으로 보하되 그 분장업무는 총장이 규정으로 따로 정한다.

**제94조의2(배재대학교 산학협력단)** 대학교에 산업교육진흥및산학협력촉진에관한법률 제25조의 규정에 의한 배재대학교 산학협력단을 둘 수 있다.

## 제95조 삭제

## 제3절 고 등 학 교

**제96조(교장 등)** ①고등학교에 교장 1인과 교감 2인을 둘 수 있다.

②교장은 교무를 통할하고 소속 교직원을 지휘 감독하며 학생을 지도하고 학교를 대표한다.

③교감은 교장을 보좌하며 교장이 사고가 있을 때에는 교장의 직무를 대행한다.

**제97조(하부조직)** ①고등학교에 교목실, 교무부, 연구기획부, 생활안전부, 교육지원부, 입학홍보부, 창의인재부, 체육부, 우남학사부, 진학진로부, 학년부 및 행정실을 두며 교목실장은 교목으로 보하고 각 부의 장은 교사로 보하며 행정실장은 5급의 직원으로 보한다. 단, 기관간 인사교류시 행정실장의 직급은 예외로 한다. <변경 2009.04.23., 2012.08.17.,2013.03.01.,2014.03.01.,2015.03.26.,2016.10.27.,2016.12.22, 2023.03.01>

②제1항 규정에 의한 분장업무는 학교장이 규정으로 따로 정한다.

## 제4절 중 학 교

**제98조(교장 등)** ①중학교에 교장 1인과 교감 1인을 둔다.

②교장은 교무를 통할하고 소속 교직원을 지휘 감독하며 학생을 지도하고 학교를 대표한다.

③교감은 교장을 보좌하며 교장이 사고가 있을 때에는 교장의 직무를 대행한다.

**제99조(하부조직)** ①중학교에 교목실, 교무부, 연구부, 생활지도부, 체육부, 정보과학부, 창의인성부, 진로상담부, 학년부 및 행정실을 두며 교목실장은 교목으로 보하고 각 부의 장은 교사로 보하며 행정실장은 6급의 직원으로 보한다. <변경 2012.08.17,2014.03.01,2016.10.27>

②제1항 규정에 의한 분장업무는 학교장이 규정으로 따로 정한다.

## 제5절 유 치 원

**제100조(원장 등)** ①유치원에 원장과 원감 1인을 둔다.

②원장은 원무를 통할하고 소속 직원을 감독하며 원아를 교육한다.

③원감은 원장의 명을 얻어 원무를 정리하며 원아를 교육하고 원장 유고시에는 원장의 직무를 대행한다.

④유치원에 서무과를 두며 그 분장업무는 규정으로 따로 정한다. <변경 2016.10.27.>

## 제6절 정 원

**제101조(정원)** 법인 및 각급학교에 두는 일반직원의 정원은 각각 별표 1 및 별표 2와 같다.

## 제8장 보 칙

**제102조(공고)** 이 법인이 법령과 정관 및 기타 이사회 의결에 의하여 공고하여야 할 사항은 조선일보에 공고한다.

**제103조(시행세칙)** 이 정관의 시행에 관하여 필요한 사항은 이사회 의결을 거쳐 세칙으로 정한다

**제104조(설립당초의 임원)** 이 법인의 설립당초의 임원은 다음과 같다.

직 위	성 명	생년월일	임 기	주 소
이사장	김준원	1918.02.12.	63.09.22 - 67.09.21	
이 사	변호덕	1910.07.20.	61.01.12 - 77.03.26	
"	박우동		61.06.27 - 65.01.11	
"	젠 셴	1904.09.27.	63.04.18 - 69.01.11	

"	엄재희	1898.11.17.	63.09.22 - 69.03.15	
"	모 아	1914.09.27.	61.01.12 - 67.06.12	
"	김주병	1920.05.11.	61.06.27 - 68.01.12	
"	송수천	1909.06.21.	62.05.12 - 71.10.11	
"	송방용	1913.02.18.	63.05.29 - 67.05.28	
"	김광우	1906.05.26.	63.09.22 - 67.09.21	
감사	김용관	1913.11.10.	63.10.12 - 68.04.01	
"	강갑문	1915.01.18.	63.11.23 - 68.04.18	

## 제9장 학교 운영 위원회 <변경 2012.02.20>

**제105조(학교운영위원회 설치)** “초·중등교육법” 제34조 및 동법 시행령 제63조의 규정에 따라 학교운영의 자율성을 높이고 지역의 실정과 특성에 맞는 다양한 교육을 창의적으로 실시할 수 있도록 하기 위하여 배재중학교와 배재고등학교에 학교운영위원회(이하 "운영위원회"라 한다)를 설치한다.

**제106조(운영위원회의 구성)** ① 운영위원회 위원(이하 “위원”이라 한다)의 정수 및 구성 비율은 “초·중등교육법시행령” 제58조를 적용한다.

② 학교운영위원회 위원의 정수 결정을 위한 학생수는 임기개시 해당연도 3월 1일 학생수를 기준으로 한다.

③ 그 밖에 위원 구성 등에 관한 사항은 운영위원회 규정(이하 “규정”이라 한다)으로 정한다.

**제107조(위원의 선출 등)** ① 학교장은 운영위원회의 당연직 교원위원이 된다.

② 학부모위원은 학부모중에서 민주적 대의절차에 따라 학부모 전체회의에서 직접 선출하되 서신, 우편, 전자투표를 이용하여 선출할 수 있다. 다만, 규정이 정하는 바에 의하여 전체회의에서 선출하기 곤란한 사유가 있는 경우에는 학급별 대표로 구성된 학부모 대표회의에서 선출하며, 학급별 대표는 학급별 학부모 전체회의에서 선출하되 서신, 우편, 전자투표를 이용하여 선출할 수 있다.

③ 당연직 교원위원을 제외한 교원위원은 교원중에서 선출하되 교직원 전체회의에서 무기명투표를 거쳐 2배수 추천한 자중에서 학교장이 위촉한다.

④ 지역위원은 학부모위원 또는 교원위원의 추천을 받아 학부모위원 및 교원위원이 무기명투표로 선출하되, 학부모위원 또는 교원위원은 제108조제1항의 선출관리위원회에 지역위원으로 추천할 사람의 공개모집을 요청할 수 있다. 다만, 지역위원 후보자의 수는 지역위원 정수의 2배 이상이 되도록 노력한다.

⑤ 학부모위원 및 교원위원은 임기만료일 10일 이전에 선출하고, 지역위원은 임기만료일 전일까지 선출한다.

⑥ 위원이 결원된 때에는 보궐선출한다. 다만, 남은 임기가 3개월 미만인 경우에는 운영위원회의 결정으로 선출하지 아니할 수 있다.

⑦그 밖에 위원 선출에 관한 사항은 규정으로 정한다.

**제108조(선출관리위원회)** ①학부모위원과 교원위원의 선출을 관리하기 위하여 각각 학부모회(학부모 대표회의를 포함한다)와 교직원 전체회의에서 추천한 사람 등으로 구성된 학부모위원선출관리위원회와 교원위원선출관리위원회를 둔다.

②제1항의 학부모위원선출관리위원회와 교원위원선출관리위원회는 각각 5명 이상 7명 이내로 하고 그 밖에 구성 및 운영에 관한 사항은 규정으로 정한다.

**제109조(위원의 임기)** ①위원의 임기는 2년으로 하며, 1차에 한하여 연임할 수 있다. 다만, 보궐위원의 임기는 전임자 임기의 남은 기간으로 한다.

②위원의 임기개시일은 4월 1일로 한다.

**제110조(위원의 자격)** ①학부모위원 및 지역위원은 “국가공무원법” 제33조의 공무원 결격사유에 해당되지 아니하여야 하며 정당의 당원이 아닌 자이어야 한다.

②위원은 다른 학교의 위원을 겸할 수 없다.

③위원이 제1항 및 제2항에 해당할 때에는 당연히 퇴직한다.

**제111조(위원의 의무 등)** ①위원은 무보수 봉사직으로 수당을 지급하지 않는다.

②위원은 운영위원회 회의에 성실히 참여하여야 하며, 운영위원회를 거치지 아니하고는 학교운영에 관여할 수 없다.

③위원은 그 지위를 남용하여 소속 학교와의 거래 등을 통하여 재산상의 권리·이익을 취득하거나 다른 사람을 위하여 그 취득을 알선하여서는 아니된다.

④학부모위원은 일반 학부모가 부담하는 학교운영지원비 외에는 어떠한 비용도 부담하지 아니한다.

**제112조(위원의 자격상실)** ①위원이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 자격을 상실한다.

1.교원위원이 소속을 달리한 때

2.학부모위원은 자녀학생이 졸업 및 전학·퇴학한 때. 다만, 자녀학생이 졸업한 경우에는 해당 학년도말까지 위원의 자격을 유지한다.

3.회의소집 통지를 받고도 사전연락 없이 3회 연속 회의에 불참한 때

4.학부모위원이 제출한 신상자료에서 허위사실이 있는 것이 발견된 때

5.제111조제3항을 위반한 때

②제1항제4호 및 제5호는 운영위원회 의결로 결정한다.

③위원은 본인의 의사에 따라 사직서를 제출할 수 있으며 이 경우 운영위원회는 그 의결로 위원의 사직을 수리할 수 있다. 다만, 폐회 기간에는 위원장이 수리할 수 있다.

**제113조(위원장 및 부위원장)** ①운영위원회에는 위원장 및 부위원장 각 1인을 두되, 교원위원이 아닌 위원 중에서 선출한다.

②위원장과 부위원장의 임기는 1년으로 하며, 연임할 수 있다.

③위원장과 부위원장은 무기명투표로 선출하되 재적위원 과반수의 득표로 당선된다. 다만, 재적위원 과반수 이상의 득표자가 없을 때에는 2차투표를 하여 최고득표자를 당선자로 하고, 최고득표자가 2인 이상인 경우에는 연장자를 당선자로 한다.

④위원장과 부위원장은 운영위원회의 동의를 얻어 그 직을 사임할 수 있다.

⑤위원장은 운영위원회를 대표하고 회의를 소집하며, 위원장이 부득이한 사유로 직무를 수행할 수 없을 때에는 부위원장이 그 직무를 대행한다.

⑥위원장 또는 부위원장이 임기 중에 결위된 때에는 보궐선출할 수 있으며, 그 임기는 전임자 임기의 남은 기간으로 한다.

**제114조(기능)** ①운영위원회는 “초·중등교육법” 제32조제2항에서 규정한 사항 이외에도 다음 각호의 사항을 자문한다.

1. 학교규정의 제·개정

2. 교복 및 체육복의 선정, 수학여행, 방과 후 프로그램, 학생수련활동(학생야영수련 활동을 포함한다) 등 학부모가 경비를 부담하는 사항. 다만, 특정서클 등에서 특정학생을 대상으로 하는 사항은 제외한다.

3. 지역사회교육에 관한 사항과 학부모 및 일반인을 대상으로 한 평생교육 프로그램의 설치·운영에 관한 사항

4. 학부모, 교직원, 학생, 지역주민으로부터 제출된 학교운영 등과 관련된 건의사항

5. 학교시설의 개방 및 이용에 관한 사항 중 6개월 이상 장기 사용의 경우

6. 국가 또는 지방자치단체의 보조금 및 지원금의 신청에 관한 사항

7. 개방이사추천위원회 위원 추천에 관한 사항

8. 그 밖에 학교운영에 관한 위원들의 제안사항과 학교장이 자문 요청한 사항

②운영위원회는 학교발전기금의 조성·운용 및 사용에 관한 사항에 대하여 심의·의결한다.

③운영위원회는 학부모가 경비를 부담하는 사항을 자문하려는 때에는 다음 각 호의 어느 하나 이상의 방법으로 학부모의 의견을 수렴하여야 한다.

1. 학부모 전체회의

2. 학교 홈페이지

3. 가정통신문

4. 그 밖에 운영위원회의 의결로 정한 방법

④운영위원회는 학생의 학교생활과 밀접한 관련이 있는 사항을 자문할 때에는 학생 대표 등을 회의에 참석하게 하여 의견을 들어야 한다.

⑤운영위원회는 학생의 학교생활과 관련된 사항에 관하여 학생 대표에게 다음 각 호의 어느 하나 이상의 방법으로 학생들의 의견을 수렴하여 제안하게 할 수 있다.

1. 학생 설문조사

2. 학생회(대의원회)

3. 그 밖에 운영위원회의 의결로 정한 방법

⑥ “초·중등교육법” 제32조제1항제5호의 정규 학습시간 종료 후 또는 방학기간 중 학생의 교육활동·수련활동은 인성 및 창의성을 함양하는 교육활동에 중점을 두어야 한다.

⑦ 제1항제4호의 건의사항은 위원 1인 이상의 소개를 얻어 건의서를 제출하여야 한다.

**제115조(건의사항 처리)** ① 위원장은 제114조제1항제4호의 건의서를 접수한 때에는 이를 운영위원회에 회부하여 자문한다.

② 건의사항을 소개한 위원은 운영위원회의 요구가 있을 때에는 건의사항의 취지를 설명하여야 한다.

③ 운영위원회에서 자문하여 채택한 건의사항이 학교장의 권한에 해당하는 경우 운영위원회는 의견서를 첨부하여 건의사항을 학교장에게 이송하고 학교장은 그 처리 결과를 운영위원회에 보고하여야 한다.

④ 위원장은 건의사항의 처리 결과를 건의한 사람에게 통지하여야 한다.

**제116조(서류제출 요구)** 운영위원회는 그 의결로 안건의 자문과 직접 관련된 서류의 제출을 해당 학교장에게 요구할 수 있다.

**제117조(회의소집 등)** ① 회의는 정기회와 임시회로 구분하여 운영하며, 정기회의 소집 시기는 규정으로 정한다. 다만, 위원 선출 후 최초로 소집되는 회의는 학교장이 위원의 임기개시일로부터 15일 이내에 소집한다.

② 임시회 소집은 학교장 또는 재적위원 4분의1 이상의 요구가 있는 때에 위원장이 회의 개최 7일 전에 소집공고와 함께 회의 안건을 첨부하여 위원에게 개별 통지하여야 한다. 다만, 위원장이 긴급을 요하는 의안이라고 인정할 경우에는 그러하지 아니하다.

③ 운영위원회의 회의 일수 및 회기 등 회의에 대한 사항은 규정으로 정한다. 다만, 회의는 연 8회 이상 개최하며, 회의일수는 연 30일을 초과할 수 없다.

④ 위원장은 일과 후, 주말 등 위원들이 참석하기 편리한 시간을 정하여 회의를 소집하여야 한다.

**제118조(의안의 제출·발의)** 운영위원회에서 자문할 의안은 학교장 또는 재적위원 4분의 1 이상의 연서로 제출하거나 발의한다. 다만, 예산안과 결산은 학교장이 이를 제출한다.

**제119조(의사 및 의결정족수)** 운영위원회는 재적위원 과반수의 출석으로 개의하며, 출

석위원 과반수의 찬성으로 결정한다.

**제120조(회의 공개원칙)** ①운영위원회 회의는 공개한다. 다만, 교육 또는 교권의 보호 등을 위하여 필요하다고 인정하는 경우 운영위원회의 결정으로 공개하지 아니할 수 있다.

②운영위원회는 회의를 개최할 때에는 학교 홈페이지, 가정통신문 등을 통하여 회의 개최일자, 안건 등을 알림으로써 학부모, 교직원, 학생, 지역주민 등이 회의에 참관할 수 있도록 하여야 한다.

③위원장은 질서를 유지하기 위하여 방청인의 퇴장을 명할 수 있다.

**제121조(회의록 작성 등)** ①운영위원회는 회의를 개최하였을 때에는 회의 일시, 장소, 참석자, 안건, 발언요지, 결정사항 등이 포함된 회의록을 작성하고 학교장과 위원장이 서명하여야 한다.

②운영위원장은 제1항에 따라 작성한 회의록과 회의결과를 학교 홈페이지 등을 통해 공개하여야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사항은 운영위원회의 의결로 공개하지 아니할 수 있다.

1. 회의록에 포함되어 있는 이름, 주민등록번호 등 개인에 관한 사항으로서 공개될 경우 개인의 사생활의 비밀 또는 자유를 침해할 우려가 있다고 인정하는 사항
2. 공개될 경우 운영위원회 자문의 공정성을 크게 저해할 우려가 있다고 인정하는 사항
3. 학생 교육 또는 교권 보호를 위하여 공개하기에 적당하지 아니하다고 인정하는 사항

③운영위원회는 매 학년도말에 예·결산 내용을 포함한 운영위원회의 활동상황 보고서를 작성하여 학교 홈페이지, 가정통신문 등을 통하여 공개하고 다음 회의 시 보고하여야 한다.

**제122조(자문결과의 시행 등)** ①학교장은 운영위원회의 자문결과를 최대한 존중하여야 한다.

②학교장은 운영위원회의 자문을 거치는 경우 교육활동 및 학교운영에 중대한 차질이 발생할 우려가 있거나 천재·지변, 기타 불가항력의 사유로 운영위원회를 소집할 여유가 없는 때에는 “초·중등교육법” 제32조제2항 및 제114조제1항 각호의 사항에 대하여 운영위원회의 자문을 거치지 아니하고 이를 시행할 수 있다.

③학교장은 제2항의 규정에 의하여 운영위원회의 자문을 거치지 아니하고 시행한 때에는 관련사항과 그 사유를 지체없이 운영위원회와 법인이사회, 관할 교육청에 서면으로 보고하여야 한다.

④운영위원회는 그 의결로 “초·중등교육법 시행령” 제63조제4항에 따른 시정명령을 서울특별시교육감 또는 관할 지역교육지원청의 교육장에게 신청할 수 있다.

**제123조(소위원회의 설치 등)** ①운영위원회는 안건을 효율적으로 자문하기 위하여 학교급식소위원회를 두며, 그 밖에 필요한 경우에 예·결산소위원회 등 분야별 소위원회를 둘 수 있다.

②안건자문의 전문성을 높이기 위하여 소위원회에 학부모, 외부 전문가 등을 참여하게 할 수 있다.

③그 밖에 소위원회의 구성 및 운영 등에 관한 사항은 규정으로 정한다.

**제124조(간사)** 간사는 운영위원회의 회의기록 등 사무를 처리하기 위하여 행정직원 중 학교장의 추천을 거쳐 위원장이 임명한다.

**제125조(운영경비)** 운영위원회 운영에 필요한 제반 경비는 교육청의 예산관련 지침 및 규정에 따른다.

**제126조(이사회의 지원)** 이사장은 운영위원회가 그 설치 취지와 목적을 달성할 수 있도록 지원하여야 한다.

**제127조(학교내외의 자생조직)** 학부모 등으로 구성되는 학교 내외의 자생조직은 규정이 정하는 바에 따라 자율적으로 운영하거나 운영위원회의 산하단체로 둘 수 있되, 그 대표자는 그 조직의 활동과 관련하여 운영위원회의 허가를 얻어 회의에 출석·발언할 수 있다.

**제128조(위임규정)** 운영위원회의 구성·운영 등에 관하여 이 정관에서 정하지 아니한 사항은 규정으로 정한다.

## 제10장 학교교육분쟁조정위원회

**제129조(학교교육분쟁조정위원회의 설치)** 교원 예우에 관한 규정(이하 “영”이라 한다) 제6조 제4항에 의거 본 법인이 설치·경영하는 배재고등학교와 배재중학교에 학교교육분쟁조정위원회를 설치·운영한다.

**제130조(학교교육분쟁조정위원회의 기능 등)** ①학교교육분쟁조정위원회(이하“위원회”라 한다.)는 영 제6조제1항의 규정에 의하여 고등학교 이하의 각급 학교(이하“각급 학교”라 한다)에서 교육활동 중 발생하는 교원(직원을 포함한다. 이하 같다)과 관련된 다음 각 호의 분쟁 사안을 심의·조정·권고(이하 “심의 등”이라 한다.) 한다.

1. 학생생활지도 등 교육활동과 관련하여 교원과 학부모간에 발생한 분쟁
2. 학생안전사고에 대해 서울학교안전공제회(이하 “공제회”라 한다.) 보상액 등에 동

의하지 아니하고 동사고 관련 교원에게 추가 보상 등을 요구하여 일어난 분쟁  
 3.기타 교원 예우 및 교권보호.존중에 위해가 되거나 위해의 우려가 있는 사항  
 ②위원회는 분쟁에 관한 심의 등을 하기 전에 당사자의 의견을 최대한 수렴하여야 한다.  
 ③위원회가 학생 안전사고 관련 분쟁 사안에 관한 심의 등을 하기 위하여 경제적, 법률적 전문지식이 필요한 경우에는 공제회에 지원을 요청할 수 있다.

**제131조(조정위원회의 구성 등)** ①위원회는 위원장 1인을 포함한 5인 내외의 위원으로 구성하되, 학교장은 당연직 위원이 된다.  
 ②위원은 당해 학교 학교운영위원회 위원 중 동 위원회가 추천하는 교원위원, 학부모위원, 지역위원 각 1인을 학교장이 위촉한다.  
 ③학교장은 필요시 법률 또는 행정분야의 전문지식이 있는 자 1인을 위원으로 위촉할 수 있다.  
 ④제3항의 규정에 의하여 위촉하는 위원은 국가 공무원법 제33조의 결격 사유에 해당하지 아니하여야 하며 정당의 당원이 아니어야 한다.

**제132조(위원장)** ①위원회의 위원장은 위원 중에서 호선하며, 임기는 1년으로 하되, 연임할 수 있다.  
 ②위원장은 위원회를 대표하고, 위원회의 업무를 통할한다.  
 ③위원장이 부득이한 사유로 직무를 수행할 수 없는 경우에는 위원장이 미리 지명한 위원이 그 직무를 대행한다.

**제133조(위원의 의무)** ①위원은 무보수 봉사직으로 수당을 지급하지 아니한다.  
 ②위원은 회의에 성실히 참여하여야 한다.  
 ③위원은 당해 학교와 영리를 목적으로 하는 거래를 할 수 없으며, 그 지위를 남용하여 재산상의 권리, 이익의 취득 또는 알선을 하여서는 아니 된다.

**제134조(분쟁조정 신청)** 분쟁에 관련된 교원 또는 학부모인 당사자는 위원장 또는 학교장에게 서면 이나 유선 또는 구두로 분쟁조정 신청을 할 수 있다.

**제135조(회의 개최 등)** ①회의는 분쟁조정의 신청이 있는 때 개최한다.  
 ②분쟁조정 신청이 있을 경우 위원장은 신속히 회의를 개최하여야 하며, 늦어도 신청이 있는 날부터 7일 이내에 개최한다.  
 ③회의의 소집 통지는 위원장이 위원에게 서면 또는 구두로 하되, 개최일 3일 이전에 하여야 한다. 다만, 위원장이 긴급을 요하는 사안이라고 인정하는 경우에는 그러하지 아니한다.

**제136조(위원의 제척)** 위원이 분쟁의 당사자가 된 경우에는 당해 사안의 심의 등에

위원의 자격으로 참여할 수 없다.

**제137조(심의 등 결과의 처리)** ①위원장은 위원회의 심의 등의 결과를 관련 당사자에게 즉시 통지하여야 한다.

②당사자는 위원회의 심의 등 결과를 존중하여야 한다.

③위원회는 심의 등 결과, 보상해결이 필요하거나 당해 교원을 위한 소송대행, 기타 지원이 필요하다고 판단되는 경우, 학교장으로 하여금 공제회에 이를 신청하게 할 수 있다.

④위원회는 분쟁 사안 중 교원에 대한 협박.폭행.폭언 등으로 당해 교원 또는 학교 교육에 과중한 피해를 입혔다고 판단되는 사안에 대하여는 학교장으로 하여금 관련자를 사법기관에 고발하도록 권고할 수 있다.

⑤위원회는 분쟁 사안 중 학생에 대한 폭력 등 학생 인권 침해의 정도가 범죄 수준에 이를 정도로 심각하다고 판단되는 사안에 대하여는 학교장으로 하여금 당해 교원의 징계의결 등 인사 조치를 요청 하도록 권고할 수 있다.

**제138조(간사)** 위원회의 회의 기록 등 사무를 효율적으로 처리하기 위하여 교직원 중에서 학교장이 지명하는 간사 1인을 둘 수 있다.

**제139조(학교운영위원회 규정의 준용)** 위원회의 위원의 임기, 위원의 자격상실, 기타 회의의 운영 등에 관하여 본 장에서 정하지 아니한 사항은 동 정관 중 학교운영위원회의 규정을 준용한다.

**제140조(운영세칙)** 위원회의 구성.운영 등에 관하여 이 정관에 규정되지 아니한 사항은 위원회의 규정으로 정한다.

## 제11장 대 학 평 의 원 회<신설 2007.03.20.>

**제141조(대학평의원회의 설치)** 대학에는 교육에 관한 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의회(이하 이 장에서“평의회”라 한다.)를 설치한다.

[본조신설 2007.03.20.]

**제142조(평의원회의 구성)** ①평의회는 교원,직원,조교 및 학생을 대표할 수 있는 자, 그리고 동문 및 대학발전에 도움이 될 수 있는 자 중에서 학교의 장이 위촉하는 12명의 평의원으로 구성하며, 각 구성위원의 정원은 다음 각호와 같다. <변경 2021.02.18.>

1.교원 5명

2.직원 2명

3.조교 1명

4.학생 1명

5.동문 1명

6.대학발전에 도움이 될 수 있는 자 2명

②평의원회 구성에 있어서 제1항의 각 단위 중 어느 한 단위에 속하는 평의원의 수가 평의원 정수의 2분의 1을 초과할 수 없다.

[본조신설 2007.03.20]

**제143조(교내 평의원의 선임)** ①교원위원은 전체교수회에서 선출하고 직원대표는 전체직원회에서 선출하며, 조교대표는 전체조교회의에서 선출한다. 학생대표는 학생회장으로 하고 동문대표는 배재대학교 총동창회장이 추천하는 자로 하며, 대학발전에 도움이 될 수 있는 자는 총장이 선임한다.

<변경 2021.02.18.>

②제1항에 의하여 평의원이 모두 확정되면 총장이 평의원으로 위촉한다.

[본조신설 2007.03.20]

**제144조(평의원회 의장 등)** ①평의원회에 의장과 부의장 각 1인을 둔다.

②의장과 부의장은 평의원회에서 호선하되, 그 임기는 평의원 임기와 같다.

③의장은 평의원회를 대표하며, 회의를 주재하고, 부의장은 의장을 보좌하며, 의장 유고시 이를 대리한다.

[본조신설 2007.03.20]

**제145조(평의원의 임기)** 평의원의 임기는 2년(학생인 평의원은 1년)으로 한다. 다만, 보궐 평의원의 임기는 전임자의 잔임기간으로 한다.<변경 2019.02.19.>

[본조신설 2007.03.20]

**제146조(평의원회의 기능)** 평의원회는 다음 각호의 사항을 심의한다. 다만, 제3호 내지 제5호의 경우 자문에 한한다.<변경 2010.03.08>

1.대학의 발전계획에 관한 사항

2.학칙의 제정 또는 개정에 관한 사항<변경 2010.03.08>

3.대학현장의 제정 또는 개정에 관한 사항<변경 2010.03.08>

4.대학교육과정의 운영에 관한 사항<변경 2010.03.08>

5.대학의 예산 및 결산에 관한 사항<변경 2010.03.08>

6.추천위원회의 위원의 추천에 관한 사항<변경 2010.03.08>

7.기타 학교의 장이 부의하는 사항

[본조신설 2007.03.20]

**제147조(운영규정)** 평의원회 운영에 대하여 필요한 사항은 총장이 규정으로 따로 정한다.

[본조신설 2007.03.20]

부 칙

(시행일) 이 정관은 1964년 4월 23일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1966년 3월 26일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1974년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1975년 11월 18일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1977년 10월 14일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 규정에 의하여 사무직원으로 임용된 자 중 제41조의 7 제2항 규정에 해당하는 자는 이 정관 시행이후 6월 이내의 당연 퇴직한다.
- ③ (경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 규정에 의하여 임용되어 사무직에 근무하는 사무직원이 이 정관에 의한 정원을 초과하는 경우에는 그 초과하는 직원이 퇴직할 때까지 그 정원이 따로 있는 것으로 보되, 사무직원의 신규임용은 그 초과하는 정원이 있을 때에는 채용하지 못한다.
- ④ (경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 규정에 의하여 제31조 제1항 및 별표 1, 2의 각 직급에 임용된 자는 이 정관에 의하여 임용된 것으로 본다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 1978년 3월 1일부터 시행한다.

- ② (경과조치) 이 정관 시행당시 대전여자초급대학의 교원은 배재대전초급 대학의 교원으로 임용된 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1979년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1979년 3월 13일(문교부장관 인가일)부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1980년 4월 4일(문교부장관 인가일)부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1980년 11월 24일(문교부장관 인가일)부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1981년 3월 1일부터 시행한다.  
② (경과조치) 이 정관 시행당시 배재실업전문대학 소속의 사무직원은 이 정관에 의한 배재대학 사무직원으로 본다.

부 칙

- ① (시행일) 이정관은 1982년 1월 19일부터 시행한다.  
② (교원에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 대학에 근무하는 교원(학장을 제외한다) 및 일반직원은 이 정관에 의하여 학장이 임명한 것으로 본다. 다만, 대학의 교원의 임용기간은 종전의 규정에 의한다.  
③ (교원징계에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 교원징계위원회 및 재심 위원회에 계류중인 징계 및 재심청구 사건은 종전의 규정에 의한다.  
④ (인사위원회 위원에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 정관에 의

하여 임명된 대학의 인사위원회 위원중 이 정관에 의하여 당연  
직 위원이 아닌 위원은 이 정관 시행일에 해임된 것으로 본다.

- ⑤ (일반직원에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 정관에 의하여  
임용되어 근무하는 일반직원이 이 정관에 의한 정원을 초과하  
는 일반직원이 퇴직할 때까지 그 정원이 따로 있는 것으로 보  
되 일반직원의 신규임용은 그 초과하는 정원이 있을 때에는 채  
용하지 못한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1982년 10월 29일부터 시행한다.  
② (경과조치) 이 정관 시행당시 배재유치원에 근무하는 교원(원장 포함)  
및 일반직원은 이 정관에 의하여 배재대학 부속유치원에 임  
용된 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1983년 3월 16일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1983년 5월 6일부터 시행한다.  
② (일반직원에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 정관에 의하여  
배재빌딩 관리사무소에 임용되어 근무하고 있는 일반직원은  
이 정관에 의하여 학교법인 배재학당 사무국에 임용된 것으  
로 본다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1984년 2월 16일부터 시행한다.  
② (교원에 대한 경과조치) 1984년 1월 1일 현재 배재대학에 조교수 전  
임강사로 재직하고 있는 교원의 임기는 종전의 규정에 의한  
임기가 만료될 때까지 종전의 규정을 적용 받는다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1987년 2월 19일부터 시행한다.

- ② (경과조치) 이 정관 시행당시 재임중인 이사는 그 임기만료시까지 이 정관 에 의하여 취임된 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1988년 3월 7일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1989년 3월 17일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1989년 5월 27일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1989년 11월 7일부터 시행한다.
- ② (기능직으로의 특별채용에 관한 조치) 이 정관 시행당시 재직중인 1종 및 2종 고용직중 특별채용 요건을 구비한 자는 기능직으로 특별 채용한다. 다만, 기능직의 특별채용 요건을 구비하지 못한 고용직 에 대하여는 기능직의 특별채용 요건을 구비한 때에 특별채용한 다.
- ③ 제2항 단서 조항에 의하여 이 정관 시행 당시 재직중인 고용직의 정원은 종전의 규정에 의하여 정원이 따로 있는 것으로 한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관을 1990년 6월 19일부터 시행한다.
- ② (기능직 특별채용에 관한 경과조치) 이 정관 시행당시 재직중인 1종 및 2종 고용직중 기능직의 특별채용 요건을 구비한 자는 기능직으 로 특별채용한다. 다만, 기능직의 특별채용 요건을 구비하지 못 한 교용직에 대하여는 기능직의 특별채용 요건을 구비한 때에 특별채용한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1990년 11월 14일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 규정에 의하여 임용되어 근무하는 일반직원이 이 정관에 의한 정원을 초과하는 경우에는 그 초과하는 일반직원이 퇴직할 때까지 그 정원이 따로 있는 것으로 보되, 일반직원의 신규임용은 그 초과하는 정원이 있을 때까지 채용할 수 없다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1991년 5월 27일부터 시행한다.
- ② (교원 및 일반직원에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 배재대학에 근무하는 교원(학장을 제외한다) 및 일반직원은 이 정관에 의하여 법인이 임명한 것으로 본다.
- ③ (교원 징계에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 교원징계위원회 및 재심위원회에 계류중인 사건은 종전의 규정에 의한다.
- ④ (인사위원회 위원에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 정관에 의하여 임명된 배재대학의 인사위원회 위원중 이 정관에 의하여 당연직 위원이 아닌 위원은 이 정관 시행일에 해임된 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1992년 3월 13일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1994년 3월 17일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1995년 9월 4일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1995년 12월 15일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1996년 11월 5일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1996년 12월 16일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1997년 4월 15일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1997년 9월 1일부터 시행한다.

(교원 임명에 대한 경과 조치) 이 정관 시행당시 재임중인 부교수, 조교수의 임용기간은 이 정관 제43조 제3항의 규정에 불구하고 그 임용기간 만료시 까지 종전의 규정에 의한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

② (교원 정년에 관한 경과조치) 이 정관 시행당시 재직중인 교원(대학교원 제외) 중 생년월일이 다음 각 호의 1에 해당하는 자는 변경 정관에 불구하고 각 해당호의 규정된 일자에 당연 퇴직 된다.

1. 1934년 2월 28일 이전인 자 : 1999년 2월 28일
2. 1934년 3월 1일부터 1937년 8월 31일까지의 기간중에 있는 자 : 1999년 8월 31일

부 칙

(시행일) 이 정관은 1999년 10월 7일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2000년 1월 1일부터 시행한다. 단, 제25조제2항의 규

정은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2000년 3월 10일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 2000년 8월 5일부터 시행한다.
- ② (학교운영위원회규정의 제정에 관한 특례) 이 정관 시행 후 최초로 제정하는 학교 운영위원회 규정은 당해 학교의 교원 및 학부모의 의견을 수렴하여 학교장이 정한다.
- ③ (최초로 구성되는 학교운영위원회 위원의 임기 개시 및 만료시기) 이 정관 시행 후 최초로 선출된 운영위원회 위원의 임기는 정관에서 정한 임기에 관한 규정에 불구하고 운영위원회 최초 소집일부터 개시하여, 차기 운영위원회 위원 임기개시일 전일에 만료된다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2001년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2001년 7월 10일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2002년 8월 9일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2002년 11월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2003년 4월 30일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 2003년 7월 15일부터 시행한다.
- ② (대학교 총장 중임 제한 및 재직중 총장으로 임용된 자의 신분보장에 대한 경과조치) 총장의 중임을 1회로 제한하는 규정(제43조제1항) 및 본교 교원 재직중 총장임용자의 임기만료후 임용직전의 신분 보장 규정(제43조제3항)은 이 정관 시행당시 재직중인 총장부터 적용한다.
- ③ (일반직원 근속승진제 적용대상) 제84조제1항의 일반직원 근속승진제는 중,고등학교 및 수익사업체에 재직중인 일반직원에 한하여 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2004년 2월 10일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2005년 2월 21일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 개정 정관은 2007년 3월 20일부터 시행한다.

제2조(임원의 구성에 대한 경과조치) ① 이 정관 시행이후 제24조의 3에 의한 개방이사의 수가 이사정수의 4분의 1에 미달하는 때에는 제24조제1항의 규정에 불구하고 개방이사를 우선 선임하여야 하며 개방이사의 선임은 최초결원발생시부터 대학평의회 추천(2인), 고등학교 학교운영위원회 추천(1인), 중학교 학교운영위원회 추천(1인)으로 선임한다.

② 개방이사의 수가 이사정수의 4분의 1을 충족하는 때에는 제24조제1항의 규정에 따라 결원 발생순으로 임원을 보충하여야 한다.

제3조(감사의 임기에 대한 경과조치) 이 개정 정관 시행당시 재직중인 감사는 개정규정에 불구하고 임기 종료일까지는 종전의 규정에 의한다.

제4조(임원 선임기간의 예외) 이 정관 시행이후 임원의 임기만료 등으로 결원이 발생하여 우선적으로 선임되는 개방이사 또는 감사는 제24조제4항의 규정에 불구하고 그 결원발생일로부터 2월 이내에 보충할 수 있다.

제5조(학교장 임기에 대한 경과조치) 개정정관 시행당시 재임중인 학교장에

대해서는 개정 규정에 불구하고 당해 학교장의 임기 종료일까지 종전 규정에 의한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 개정 정관은 2007년 3월 22일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 개정 정관은 2007년 5월 18일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2008년 9월 8일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2009년 4월 23일부터 시행한다.

② (고등학교 하부조직 변경에 대한 경과조치) 2009년 3월 1일부로 변경된 고등학교의 하부조직 및 각 부, 팀의 장은 이 정관에 의하여 변경 및 발령된 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2010년 3월 8일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2010년 8월 27일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2011년 6월 23일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2011년 10월 18일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 정관은 2011년 12월 9일부터 시행한다. 다만, 제101조, 별표2의 배재고등학교, 배재중학교 개정규정은 2012년 5월 24일부터 시행한다.

제2조(배재고등학교, 배재중학교 기능직10등급 직원으로 재직 중인 직원에 대한 기능직9등급 직원으로 승진임용에 관한 특례) 이 정관 시행 당시 기능직 10등급으로 재직 중이며 4년 이상 경과한 자는 2011년 12월 30일 이전에 승진임용하며, 2년 이상 4년 미만 경과한 자는 2011년 12월 31일 이후 승진임용하고, 2년 미만 경과한 자는 2012년 5월 23일 이후 승진임용한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2012년 2월 17일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2012년 2월 20일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2012년 3월 29일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2012년 4월 24일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 2012년 8월 17일부터 시행한다.
- ② (전임강사 명칭 폐지에 관한 경과조치) 이 정관 시행당시 재직중인 전임강사는 조교수로 명칭변경한다. 다만 그 변경일자(개정 고등교육법 시행에 따라 2012년 7월 22일로 소급하여 적용한다).

부 칙

(시행일) 이 정관은 2012년 12월 13일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2013년 8월 27일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 2014년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 기능직에서 관리운영직 또는 시설관리직으로 전환되는 직원은 전환되기 전 기능직의 직급과 호봉을 승계한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2014년 6월 24일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2015년 1월 22일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2015년 3월 26일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2015년 12월 10일부터 시행한다.

② (경과조치) 제92조에 의한 “학술정보처” 폐지에 관한 사항은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2016년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2016년 10월 27일부터 시행한다.

② (경과조치) 이 정관 시행당시 배재빌딩관리사무소의 기술직으로 재직중인 직원은 종전 규정에 의하여 임용된 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2016년 12월 22일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2018년 1월 25일부터 시행한다. 단, 제89조의2는 2018년 3월 1일부터 시행한다.

② (경과조치) 개정전 정관에 따른 소속부서 및 보직은 개정된 정관에 따라 변경된 것으로 본다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2018년 4월 26일부터 시행한다.

② (경과조치) 이 정관 시행당시 제23조제1항제3호에 의해 재임 중인 이사

는 임기 종료일까지는 종전의 규정에 따른다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 2018년 6월 28일부터 시행한다.
- ② (징계사유의 시효 연장에 관한 적용례) 제66조의2의 개정규정은 이 정관 시행전에 징계 사유가 발생하였으나 종전의 규정에 따른 징계시효가 완성되지 아니한 사람에 대해서도 적용한다.

부 칙

제1조(시행일)이 정관은 2018년 8월 21일부터 시행한다.  
제2조(경과규정)이 정관 시행일 이후 최초로 임용되는 교무기획부총장의 임기는 4년 단임으로 한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2019년 2월 19일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2019년 7월 11일부터 시행한다. 다만, 제43조 제3항 내지 제4항 및 제12항의 변경규정은 2018년 8월 1일 이후 신규임용자부터 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2020년 3월 26일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2021년 2월 18일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 2021년 4월 27일부터 시행한다.

- ② (경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 제53조에 따라 선임된 인사위원회 위원은 그 임기만료시까지 이 정관에 의하여 선임된 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2022년 2월 15일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2022년 3월 31일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 2022년 6월 21일부터 시행한다.  
② (경과조치) 이 정관 개정 전 제23조제1항에 의해 이사로 재임중인 사람이 대하여는 개정규정에도 불구하고 임기가 만료할 때까지는 개정 전 규정에 따른다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 2023년 1월 19일부터 시행한다.  
② (경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 규정에 의하여 별표-2의 각 직급에 임용된 자는 이 정관에 의하여 임용된 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2025년 3월 1일부터 시행한다.

(별표 1)

법 인 일 반 직 원

=====

1. 사 무 국 및 배재학당역사박물관

-----

총 계		9 명
사무직계		9 명
	2급	1 명
	3급	1 명
	4급	1 명
	5급	1 명
	6급	2 명
	7급	1 명
	8급	2 명

2. 배재빌딩관리센터

-----

총 계	19 명
사무직계	5 명
기술직계	11 명
시설관리직계	3 명

(별표 2) <개정 2025.03.01.>

학교 일반직원 정원

=====

1. 배재대학교

총 계 125 명

사무직계 92 명

2급

3급

4급

5급

6급

7급

8급

9급

시설관리직계 33 명

시설관리5급

시설관리6급

시설관리7급

시설관리8급

시설관리9급

2. 배재고등학교

-----

총 계		12 명
행정직계		6 명
	5급	1 명
	7급	2 명
	9급	3 명
시설관리직계		6 명
	시설관리7급	1 명
	시설관리9급	5 명

3. 배재중학교

-----

총 계		6 명
행정직계		4 명
	6급	1 명
	8급	1 명
	9급	2 명
시설관리직계		2 명
	시설관리8급	1 명
	시설관리9급	1 명

4. 배재대학교 부속유치원

-----

총 계		1 명
사무직계		1 명
	9급	1 명

학교법인 배재학당 이사회 임원(2025. 3. 1.자)

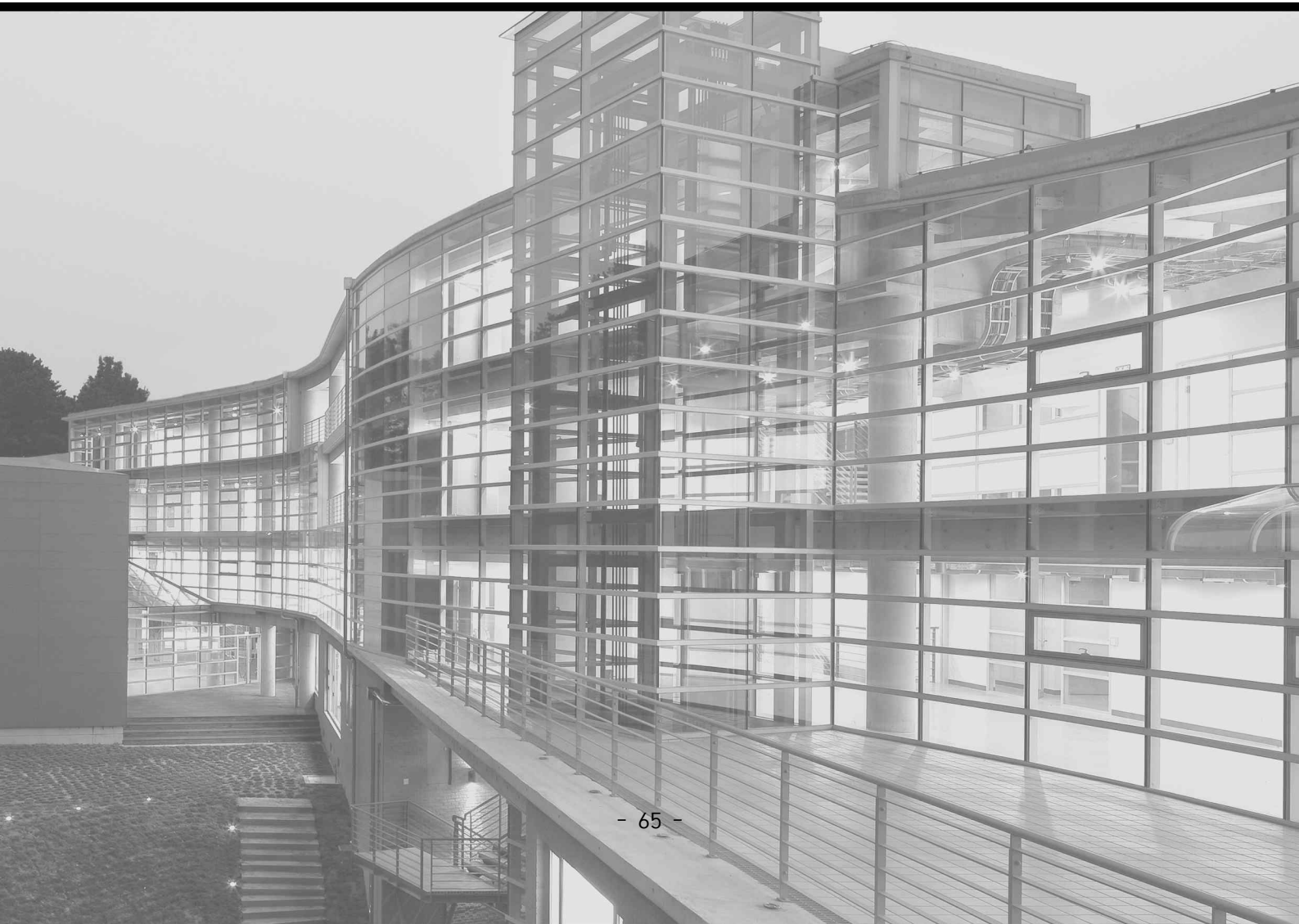
직위	성명	주소
이사장(이사)	조보현	서울특별시 중구 서소문로 103(서소문동)
이사	공영운	//
이사	김욱	//
이사	배경한	//
이사	서명석	//
이사	우관섭	//
이사	이웅천	//
이사	이혜경	//
이사	이효준	//
이사	임용혁	//
이사	최선희	//
이사	최성환	//
이사	태동화	//
이사	황문찬	//
감사	이영철	//
감사	황영선	//

학교법인 배재학당 법인사무국

소속	직위	성명	주소
법인사무국	사무국장	신상남	서울특별시 중구 서소문로 103(서소문동)
법인1팀	총무팀장	장호석	//
법인2팀	법인·수익사업재무, 기본재산관리 담당	심민지	//
법인2팀		한신영	//

제2편

# 배재대학교 현황



## 배재대학교 현황

### 설립 배경

본 대학은 미국 감리회 소속 선교사 아펜젤러(Rev. Henry G. Appenzeller)가 1885년에 한국정부의 허가를 받아 이 땅에 배재학당을 창립함으로써 시작되었다. 이듬해인 1886년 6월 8일에는 정부로부터 인가받은 증표로 당대의 명필 정학교(丁學喬)가 쓴 「培材學堂(The Hall for the Training to the Useful Men)」이라는 교명과 현판을 고종황제로부터 하사 받았다. 그리고 堂訓도 성서(마태복음 20: 26~28)에 있는 「크게 되고자 하는 사람은 남을 섬기는 사람이 되어야 한다」는 성구를 당시의 한학자 조한규(趙漢奎)를 통하여 「欲爲大者 當爲人役」으로 한역하여 정하였다. 1895년 3월에 배재학당은 한국정부와 협정을 맺고 학비 200불을 받고 관비생 200명의 교육을 위탁받았다.



< 고종황제로부터 하사 받은 배재학당 현판 >

정규 대학 과정은 1895년 9월 24일부터 시작되었는데 영문과에 106명, 국한문과에 60명, 신학과에 6명의 학생을 받아 가르쳤고, 교수진은 H. G. Appenzeller, G. H. Jones, F. Ohlinger, W. A. Noble, E. M. Cable, D. A. Bunker와 미국 유학에서 돌아온 윤치호, 서재필 등이었다. 그 후 배재대학은 1902년 6월 아펜젤러가 익사자 구조 도중 순직하여 D. A. Bunker가 그 뒤를 이었으나 일제의 탄압으로 경신학교 대학과와 합동하여 YMCA안에서 잠시 명맥을 유지하다가 연희전문학교가 설립되면서 대학과는 폐지되었다. 해방 후 1959년에 본교 동문인 당시 이승만 박사가 학교부지를 희사하여 서울 장위동에 건물 기공식까지 거행하였으나 이듬해 4. 19혁명으로 무산되고 말았다. 그러다가 1977년

10월 20일에 이르러 허길래(Miss Clara Haward) 박사가 설립(1955. 4. 26., 대전보육학원) 하고 이선희 박사가 학장으로 있던 같은 기독교 학교인 대전여자초급대학과 재단을 합병하여 다시 대학(배재대전초급대학)의 문을 열었다. 그리하여 1978년에는 배재대전초급대학으로, 1979년에는 배재실업전문대학으로 개명하였으며, 1980년 12월 29일에 비로소 10개 학과 (국어국문학과, 영어영문학과, 독어독문학과, 불어불문학과, 경영학과, 원예과, 유아교육과, 가정교육과, 음악교육과, 미술교육과)를 갖춘 4년제 정규 대학인 「배재대학」(Paichai College) 을 1981년 3월 1일부로 인가받기에 이르렀다.



아펜젤러 목사  
(설립자)



허길래 선교사  
(대전보육학원 설립자)



이승만 박사  
(초대 대통령)



소월 김정식  
(민족시인)



신흥우 박사  
(독립운동가 배재학당장)



주시경 선생  
(한글학자)



지청천 장군  
(상해임시정부 광복군  
총사령관)



오공선 박사  
(근대 의학의 선구자)

< 배재의 인물 >

이후 1982년 초대 학장에 김용우 박사가 취임하여 물리학과, 화학과, 무역학과, 법학과, 생물학과의 증과 되었고, 1983년 2대학장에 김대준 박사가 취임하였다. 1986년에 3대학장에 이성근 박사가 취임하였으며, 1987년 11월에 대학원이 설치 인가되었고, 1992년 종합대학교로 체제를 바꾸고 그해 정책과학대학원(현 정보통신대학원)이 인가되었다. 1995년에 박강수 박사가 제2대 총장(제3대 1999년 3월 15일)으로 취임하였고, 2003년 3월 18일에 제4대 정순훈 총장(제5대 2007년 3월 20일)이 취임하였다. 2009년 3월 1일에 교육대학원이 신설되었으며, 2011년 3월 1일에 제6대 총장으로 김영호 박사가 취임(제7대 2015년 3월 1일)하였으며, 2012년 3월 1일에 9개 단과대학을 5개 단과대학으로 개편하였고, 한류문화산업대학원이 신설되었다. 2019년 3월 1일에 제8대 총장으로 김선재 박사가 취임하였으며, 2020년 3월 1일에 기존의 5개 단과대학을 6개 단과대학으로 개편하였다. 2022년 8월 1일에 아펜젤러공유대학을 신설하며 7개 단과대학으로 개편하였고, 2023년 3월 1일에 제8대 총장으로 김욱 박사가 취임하였다.

---

## 연혁

---

1885.08.03.	배재학당 창립(설립자 아펜젤러 H.G.Appenzeller)
1886.04.01.	초대학당장 아펜젤러 취임
1886.06.08.	고종황제의 ‘배재학당’ 교명 하사
1895.09.01.	배재대학부 설치(영문학과, 국한문학과, 신학과)
1896.04.07.	배재학당내에서 「독립신문」 발간(서재필)
1902.06.11.	설립자 아펜젤러(H.G.Appenzeller) 순직(44세, 목포 앞바다)
1903.06.	제2대 학당장 하운셸(C.G.Hounshell) 취임
1906.06.	제3대 학당장 벙커(D.H.Bunker) 취임
1909.04.23.	배재고등학교 인가(사립학교령)
1912.01.	제4대 학당장 신희우 박사 취임
1915.02.	배재고등보통학교 설립인가(조선총독부) 배재학당과 병설운영
1920.05.11.	제5대 학당장 겸 학교장 아펜젤러 2세(H.D.Appenzeller) 취임
1925.09.27.	배재학당 교명 폐지(조선총독부)
1937.03.03.	배재중학교(6년)로 개칭(조선교육령)
1951.08.21.	배재중학교(3년) 및 배재고등학교(3년)로 개편(교육법)
1955.04.26.	대전보육학원 설립(설립자 허길래 Clara Howard)
1956.05.04.	대전보육초급대학 인가(초대 학장 허길래)
1958.04.07.	학교법인 배재학당 인가
1959.11.16.	배재대학 기공식 거행(서울 하월곡동)
1960.04.19.	4.19 혁명으로 공사 중단
1961.10.05.	대전보육초급대학 제2대 학장 이선희 교수 취임
1971.12.31.	대전보육초급대학을 대전여자초급대학으로 교명 변경
1973.08.30.	도마동 학교 이전 부지 매입(8만평)
1977.10.14.	학교법인 배재학당과 학교법인 대전보육학원 합병
1977.11.23.	하워드관 준공(1,460평)
1978.03.01.	대전보육초급대학을 배재대전초급대학으로 교명 변경
1979.02.15.	아펜젤러관 준공(1,885평)
1979.03.01.	배재대전초급대학을 배재실업전문대학으로 교명 변경
1980.12.29.	배재대학(정규 4년제) 설립 인가(10개 학과, 400명) 국어국문학과, 영어영문학과, 독어독문학과, 불어불문학과, 경영학과, 원예과, 유아교육과, 가정교육과, 음악교육과, 미술교육과
1982.06.11.	초대 학장 김용우 박사 취임
1982.11.25.	우남관 준공(1,995평)
1983.10.05.	제2대 학장 김대준 박사 취임
1985.06.08.	배재학당 창립 100주년 기념식
1986.02.18.	제3대 학장 이성근 박사 취임
1987.07.01.	전자계산소 설립
1987.11.09.	대학원 석사과정 설립 인가
1988.03.01.	사회교육원 개원

1989.06.08. 「培材百年史」 발간(배재100년사 편찬위원회)  
 1989.11.03. 백산관 준공(1,600평)  
 1990.02.18. 제4대 학장 이성근 박사 취임  
 1990.02.24. 소월관 준공(800평)  
 1991.02.28. 목련관(780평) 및 서재필관(700평) 준공  
 1991.09.01. 김옥균관 준공(423평)  
 1991.11.16. 대학원 박사과정 설립 인가  
 1992.05.01. 종합대학교로 승격  
 1992.07.08. 초대 총장 이성근 박사 취임  
 정책과학대학원 설립 인가  
 1993.02.26. 주시경 기념 중앙도서관 준공(2,240평)  
 1993.09.03. 2부대학(야간) 설립 인가  
 1993.12.09. 집현관 준공(788평)  
 1995.03.15. 제2대 총장 박강수 박사 취임  
 1996.07.15. 대천수련관 준공(453평)  
 1996.08.01. 정보화 우수대학 선정(동아일보)  
 1996.09.25. 자연과학관 준공(3,240평)  
 1996.11.02. 국제통상대학원 설립 인가  
 1996.11.22. 전자정보실(Cyber Space) 개관  
 1997.05.13. 교육매체원 개원  
 1997.07.11. 정보화 우수대학 선정(동아일보)  
 1997.11.18. 창의적연구진흥사업연구과제 선정 - 향산화단백질연구(과학기술처)  
 1998.03.04. 학생복지종합지원센터 개원  
 1998.07.01. 산학연공동기술개발지역컨소시엄센터 선정(중소기업청, 대전광역시)  
 1998.07.10. 정보통신창업지원센터 선정(정보통신부)  
 1998.09.10. 정보과학관 준공(1,350평)  
 1998.10.01. 창의적연구진흥사업연구과제 선정 - 광혼돈제어연구(과학기술처)  
 1998.12.01. 학사개혁 우수대학 선정(교육부)  
 1999.03.15. 제3대 총장 박강수 박사 취임  
 1999.05.07. 배재 21세기관 준공(6,545평)  
 바이오의약연구센터 선정(RRC)(과학기술부, 한국과학재단)  
 1999.07.09. 중등교원연수원 인가(교육부)  
 1999.09.01. 두뇌한국(BK)21 지역대학 육성사업 선정 - 정보통신분야(교육부)  
 1999.10.25. 생물·의약지역기술혁신센터(TIC) 선정(산업자원부)  
 1999.11.02. 법무대학원 설립 인가  
 2000.02.02. 1999년도 대학종합평가 최우수 대학원, 우수대학 선정(한국대학교육협의회)  
 2000.07.28. 관광경영대학원 설립 인가  
 2000.09.01. 한국어교육원 개원  
 2000.09.25. Life & Image Clinic 개관  
 2000.09.27. 2000년도 교육개혁 추진 우수대학 선정(교육부)  
 2001.07.16. 서울캠퍼스지원센터 신설

2001.08.18. 2001년도 교육개혁 추진 우수대학 선정(교육인적자원부)  
 2001.09.24. 제2회 중소기업청 기술혁신대전 우수기관 선정(국무총리상 수상)  
 2001.11.26. 「해외우수 IT교육기관 파견·연수사업」 수행기관 선정(정보통신부)  
 2002.08.09. 시설운영처 신설  
 2002.08.16. 2002년도 교육개혁 우수대학 3년연속 선정(교육인적자원부)  
 2002.11.18. 2002년도 지방대학 육성사업 선정(교육인적자원부)  
 2003.03.01. 제4대 총장 정순훈 박사 취임  
 2003.06.01. 대외협력센터 → 대외협력처 승격 / 대학발전추진본부, 평가관리본부 신설  
 2003.10.08. 국제교류관, 예술관 기공(총 6,000여평)  
 2003.10.22. 학과신설 및 명칭변경 결정  
     · 외국어로서의 한국어과 신설, 의류패션학과(야)신설, 게임공학과(야) 신설  
     · 전공분리: 관광·호텔경영 → 관광·이벤트 경영, 호텔컨벤션경영  
     · 공연영상학 → 연극영상학, 영상예술학  
 2004.02.10. 산학협력단 설립  
 2004.02.23. 2004학년도 'IT, BIT학과 교과과정개편지원사업' 2개 분야 선정(정보통신부)  
 2004.02.27. 우남관 증축  
 2004.04.06. 2004학년도 '지역대학 우수과학자 지원사업' 신규과제 대학 선정(과학기술부)  
 2004.06.16. '지방대학혁신역량강화(NURI)사업' 선정(IT공학부/협력대학) - 교육인적자원부  
 2004.06.24. 학과신설 결정  
     · 법과대학 신설(법학과, 특수법무학과신설)  
     · 영어영문학부 TESOL 전공 신설  
     · 칠예과 신설  
 2004.06.30. 학교기업 설립 '웃칠데코아트센터'  
 2004.06.30. '지역혁신 인력양성사업' 선정(유전공학과/협력대학)-산업자원부  
 2004.07.30. 학교기업지원사업 선정 '웃칠데코아트센터'(미술학부 웃칠전공) - 교육인적자원부  
 2004.08.02. 지역혁신 특성화 시범사업 선정(원예조경학부/협력대학)-산업자원부  
 2004.10.15. 중국 교남시 중등직업전업학교 내 '청도배재한국어교육원' 설치  
 2005.02.07. 2005년도 상반기 "CEO 공학교육지원사업" 선정  
     (세라믹공학과, 토목공학과) - 한국산업기술재단  
 2005.03.21. 2005년 IT교과과정개편사업 선정(게임공학과) - 정보통신부  
     창의적과제(광혼돈제어연구) 지원 계속과제 선정 - 과학기술부  
 2005.03.24. 예술관, 국제교류관 준공  
 2005.06.07. 배재학당 창립120주년 기념예배 및 행사  
 2005.08.02. 중앙도서관 족보자료실 개관  
 2005.08.30. 2005 한국어교육 연수프로그램 지원사업선정(교육인적자원부)  
 2005.10.07. 배재학당 창립120주년 기념 2005아시아대학총장포럼(제4회) 개최  
 2005.10.24. 학과 신설, 폐지 및 명칭변경  
     · 변경  
     - 자연과학대학 → 과학기술바이오대학  
     - 분자과학부 향장화학 → 화장품학  
     - 유전공학과 → 생명유전공학과

- 원예조경학부(원예학, 환경조경학) → 생명환경디자인학부(도시원예학, 조경디자인학)
  - 세라믹공학과 → 정보전자소재공학과
  - 토목환경공학과 → 건설환경·철도공학과
  - 폐지: 경영학과(야), 무역학과(야), 관광·이벤트경영학과(야), 호텔·컨벤션경영학과(야)
  - 분리: IT공학부 → 컴퓨터공학과, 정보통신공학과, 전자공학과
  - 신설: 광·전기공학과 신설
- 2005.11.14. 생명유전공학과 지역혁신인력양성사업 2회(2005, 2006~2007) 연속 선정 (산업자원부)
- 2005.11.28. 배재학당 창립120주년 기념 제1회 환황해 산·학·관 대학총(학)장포럼 개최
- 2005.12.26. 배재대학교 창업보육센터 사업자 신규 지정(중소기업청)
- 2006.02.20. 2006년도 NEXT(IT분야 교육경쟁력 강화사업 선정(정보통신부)
- 2006.09.18. 배재국제언어생활관(PAITELE) 준공 (5,530여평)
- 2006.09.26. 2006 중앙일보 대학평가 국제화부문 10위
- 2007.03.01. 제5대 총장 정순훈 박사 취임
- 2007.05.01. 아시아선교센터, 공학교육혁신센터 설립
- 2007.05.25. 양자혼돈연구단 2007년도 도약연구지원사업 과제 선정(한국과학재단)  
학과신설 결정
- 아펜젤러국제학부(국제비즈니스학전공, 동아시아학전공) 신설
  - 공공행정학과 신설
- 2007.07.01. 분자진단상용화사업단 2007년도 지방기술혁신사업 선정(산업기술평가원)
- 2007.09.01. 2007년 지능형기술혁신사업단 제안공모과제 수행기관 선정(건설교통부)
- 2007.10.09. 세종문화상 교육부분 수상(한국어교육원, 한국어교육연구소)-문화관광부
- 2008.02.25. 2008년도 정부초청 외국인 학부장학생 위탁대학 선정
- 2008.03. 2008년도 NEXT(IT분야 교육경쟁력 강화사업 선정(정보통신부)
- 2008.05.20. 배재대학교 청원 산학협력관 매입
- 2008.05.26. 2008년도 정부초청 외국인 대학원장학생 위탁대학 및 대학원한국어연수 위탁교육기관 선정
- 2008.05.29. 2008 창업보육센터 확장사업 선정(중소기업청)
- 2008.07.10. 학과 및 세부전공 명칭변경 결정
- 전산수학콘텐츠학과 → 전산정보수학과 변경
  - 성악 → 성악 및 뮤지컬 변경
  - 작곡 → 작곡 및 미디어음악 변경
- 2008.07.14. 대통령영어봉사장학생 모집대학 선정
- 2008.07.22. 아펜젤러목사 동상 건립
- 2008.08.01. 건설교통기술연구개발 스마트하이웨이사업 선정(한국도로공사)
- 2008.08.28. 교육대학원 설립 인가
- 2008.09.10. 행정대학원 → 행정·심리대학원으로 명칭변경  
중등교육연수원 → 교육연수원으로 명칭변경
- 2008.09.29. 2008 중앙일보 대학평가 국제화부문 8위

2008.10.01.	입시정책연구소 설립
2009.03.01.	기구 신설 및 개편 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 교직부 신설, 교육대학원 신설</li> <li>· 관광경영대학원 → 관광축제호텔대학원으로 명칭 변경</li> <li>· 법무대학원, 행정·심리대학원 → 법무·행정대학원으로 명칭 변경</li> <li>· 정보통신대학원 → 기술컨설팅대학원으로 명칭 변경</li> <li>· 학생처 학생지원센터 폐지 및 교무처 학사지원과로 업무 이관</li> <li>· 학생처 → 인재육성처로 명칭 변경</li> <li>· 학생처 학생복지과 → 인재육성처 학생복지센터 학생복지과로 소속 변경</li> <li>· 학생처 취업정보실 → 인재육성처 진로개발센터로 명칭 변경 및 진로개발과 신설</li> <li>· 부속기관 고시실 → 인재육성처 배양영재센터로 소속 및 명칭 변경</li> <li>· 부속기관 학생생활상담소 → 인재육성처 학생생활상담소로 소속 변경</li> <li>· 부속기관 체육부 → 인재육성처 체육부로 소속 변경</li> <li>· 부속기관 대천수련관 폐지 및 시설관리처로 업무 이관</li> <li>· 신문사, 방송국, 영자신문사 → 배재미디어센터로 통합</li> <li>· 부설연구기관 창업보육센터, 바이오진단융합기술센터, 산학연컨소시엄센터 → 산학협력단 창업보육센터, 바이오진단융합기술센터, 산학연컨소시엄센터로 소속 변경</li> <li>· 폐지: 2부교학부</li> </ul>
2009.06.26.	중소기업청 2009년 컨설팅대학원지원사업 선정
2009.07.02.	중소기업청 신기술창업집적지역지원사업 선정
2009.07.15.	2009년도 입학사정관제 지원사업(계속대학) 선정
2009.07.21.	학과 신설 및 명칭 변경 결정 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 비주얼아트디자인학과 신설</li> <li>· 법학과 → 법학부로 변경(법학전공, 공무원법학전공)</li> </ul>
2009.09.01.	기구 개편 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 부속기관 출판부 → 학술정보처 출판지원실로 소속 및 명칭 변경</li> <li>· 부설연구기관: 마그레브연구소, 다문화교육센터 신설</li> </ul>
2010.03.01.	기구 개편 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 교직부 → 교무처 소속으로 변경</li> <li>· 부설교육기관 교양교육지원센터 → 교무처 소속으로 변경</li> <li>· 부속기관 교수학습지원센터 → 교무처 소속으로 변경</li> <li>· 기술컨설팅대학원 → 컨설팅대학원으로 명칭변경</li> </ul>
2010.06.03.	아펜젤러기념관 및 하워드기념관 준공 (총 2,500여평)
2010.08.09.	학과신설 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 간호학과 신설 승인, 모집정원 20명, 소속: 과학기술바이오대학</li> </ul>
2010.08.27.	기구 신설 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 교무처 교수학습지원센터 내 교수학습지원과 신설</li> </ul>
2010.10.05.	지식경제부 대전인쇄문화 RIS 지원사업 선정
2011.03.01.	배재대학교 제 6대 김영호 총장 취임

2011.04.13.	행정조직 개편 - 대학발전추진본부 신설(총장 직속기구)
2011.06.23.	행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인재육성처 + 입학홍보처 → 입학취업처로 통합</li> <li>· 입학홍보처 홍보과 → 비서실 홍보과로 이동</li> </ul>
2011.10.13.	산업단지 캠퍼스 설치계획 인가(교육과학기술부)
2011.10.18.	행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 기획처 기획과, 예산과 → 기획팀, 예산팀, 평가팀으로 변경</li> <li>· 대외협력처 국제교류과, 국제학생지원과 → 국제교류처 국제교류팀, 국제학생지원팀으로 변경</li> <li>· 비서실 홍보과 → 비서실 홍보팀으로 변경</li> </ul>
2011.11.16.	행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 산학협력단 산학협력과, 산학협력진흥계 → 산학협력팀, 산학사업팀으로 변경</li> </ul> 산학협력 선도대학(LINC) 육성사업 1단계 선정(교육과학기술부)
2012.02.09.	지역산업인력양성사업 선정(지식경제부)
2012.02.15.	기구 신설 및 단과대학명 개편
2012.03.02.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 한류문화산업대학원 신설</li> <li>· 인문대학, 외국학대학 → 하워드대학</li> <li>· 경영대학, 사회대학, 법과대학 → 서재필대학</li> <li>· 과학기술바이오대학, 공과대학 → 아펜젤러대학</li> <li>· 관광문화대학, 예술대학 → 김소월대학</li> <li>· 주시경교양대학 신설</li> </ul> 학부(과) 신설 및 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 여가서비스경영학과</li> <li>· 문화예술콘텐츠학과</li> <li>· 실버보건학과</li> <li>· 정치외교학과 → 정치·언론학과</li> <li>· 과학기술학부 → 물리융합전기공학과</li> <li>· 생명유전공학과 → 바이오의생명공학과</li> <li>· 생명환경디자인학부 → 원예조경학부(원예학), 원예조경학부(조경학)</li> <li>· 미술학부 → 미술조형디자인학과</li> <li>· 음악학부 → 음악학과</li> <li>· 공연영상학부 → 사진영상애니메이션학과</li> <li>· 칠예학과 폐지</li> </ul> 기구 개편 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 교양교육지원센터 → 교양교육부</li> </ul>
2012.04.24.	대전 여성 새일지원본부 지원 기관 선정(여성가족부)
2012.04.30.	산업단지캠퍼스 조성사업 선정(교육과학기술부)
2012.08.01.	간호학과 입학정원 30명 증원(교육과학기술부) 총 입학정원 조정 2,335명 → 2,320명
2013.04.10.	서구 다문화가족지원센터 수탁기관 선정(대전광역시 서구청)
2013.05.18.	대전 국제교류센터 수탁기관 선정(대전광역시)

- 2013.06.08. 배재학당사 발간
- 2013.12.27. 어린이급식관리지원센터 운영기관 선정(대전광역시 서구청)
- 2014.01.01. 2013년도 대학기관평가 인증(한국대학교육협의회 한국대학평가원)
- 2014.01.08. 미래창조관 준공(1,830여평)
- 2014.02.04. 기구 개편
  - 주시경교양대학
  - 교양교육부 → 기초교양교육부
  - 국제교육부 폐지
  - 교양교육부 교양지원과 폐지
  - 창업·취업교육부, 융·복합학부 신설
- 2014.03.01. 학부(과) 신설 및 폐지, 명칭변경
  - 항공운항과 신설
  - 중소기업컨설팅학과 신설
  - 사이버보안학과 신설
  - 독일어문화학과 폐지
  - 프랑스어문화학과 폐지
  - 국어국문학과, 외국어로서의한국어학과 → 한국어문학과
  - 심리철학과 → 심리철학상담학과
  - TESOL영어과 → TESOL·비즈니스영어학과
  - 스페인어·중남미학과 → 스페인·중남미학과
  - 중국학부 → 중국학과
  - 정치·언론학과 → 정치언론안보학과
  - 법학부 → 공무원법학과
  - 물리융합전기공학과 → 전기공학과(공학으로 계열 변경)
  - 전산수학과 → 컴퓨터수학과
  - 분자과학부 → 제약공학과
  - 정보전자소재공학과 → 신소재공학과
  - 음악학부 → 실용음악과, 피아노과
  - 미술조형디자인학과 → 미술디자인학부(회화전공)
  - 미술디자인학부(비주얼디자인전공)-김소월 대학으로 전환
  - 미디어정보·사회학과 → 미디어콘텐츠학과(김소월대학으로 전환)
  - 문화예술콘텐츠학과 → 연극영화학과(김소월대학으로 전환)
  - 복지신학과(하워드대학으로 전환)
  - 가정교육과(하워드대학으로 전환)
- 2014.04.16. 총 입학정원 조정 2,320명 → 2,278명  
행정조직 부서명칭 변경
  - 학술정보처 정보운영과
  - 정보기술운영계 → 정보운영계, 시스템개발계 → 정보개발계
- 2014.05.14. 스마트배재관 준공(1,860여평)  
행정조직 기구개편
  - 교수학습지원센터 → 교수학습원으로 변경(총장직속기구로 둠)

- 교수학습개발센터(교수지원팀, 학습지원팀) 신설
  - e-러닝센터 신설
  - 교육품질평가센터 신설
- 2015.01.22. 행정조직 기구 개편
- 입학취업처 배양영재센터 및 학생생활상담소 → 교수학습원 소속으로 변경
  - 주시경교양대학 교직부 → 교무처 소속으로 변경
  - 주시경대학 → 주시경교양대학으로 변경
  - 기초교양교육부 → 기초교육부 및 교양교육부로 변경
  - 창업·취업교육부 삭제
  - 융·복합교육부 → 융복합교육부로 변경
  - 교직부 → 교무처 소속으로 변경
  - 글로벌교육부 신설
  - 미래역량교육부 신설
- 2015.03.01. 제7대 김영호 총장 취임
- 2015.03.01. 학부(학과) 명칭 변경
- 관광·이벤트경영학과, 호텔·컨벤션경영학과 → 관광·호텔·이벤트·컨벤션경영학부
  - 미술디자인학부(비주얼디자인전공, 회화전공) → 미술디자인학부
  - 총 입학정원 조정 2,278명 → 2,173명
- 2015.07.13. 대전인생이모작지원센터 수탁기관 선정(대전광역시)
- 2015.08.31. 대전시 서부청소년성문화센터 수탁기관 선정(대전광역시)
- 2015.09.01. 건설환경·철도공학과 철도 특성화대학 지원사업 선정(국토교통부)
- 2015.10.20. 계룡시 어린이급식관리지원센터 수탁기관 선정(계룡시)
- 2016.02.24. 대학창조일자리센터 선정(고용노동부)
- 2016.02.24. 청해진대학 운영기관 선정(고용노동부)
- 2016.02.29. IPP형 일학습병행제 운영 기관 선정(고용노동부)
- 2016.03.01. 행정조직 기구개편
- 학술정보처 정보운영과 → 기획처 정보운영과
  - 학술정보처 정보열람과, 정보자료과 → 중앙도서관
- 2016.03.01. 학부(학과) 명칭 변경
- 기업컨설팅학과 → 중소기업컨설팅학과
  - 관광·호텔·이벤트·컨벤션경영학부 → 글로벌관광호텔학부
  - 사진영상디자인학과 → 광고사진영상학과
  - 총 입학정원 조정 2,173명 → 2,093명
- 2016.04.01. 행정조직 기구 개편
- 대학발전추진본부 폐지 → 전략평가팀 기획처 편입
  - 대학창조일자리본부 신설(취업지원팀, 창업지원팀, 나섬HUB센터)
  - 교수학습개발센터 교수지원팀, 학습지원팀 → 교수학습개발센터 교육지원팀
  - 기획처 기획과, 예산과 → 기획처 기획예산팀
  - 교무처 교무과, 학사지원과 → 교무처 교무팀, 학사지원팀
  - 입학취업처 진로개발센터, 입학과, 입시정책연구소, 학생복지과 → 입학학생처 입학팀, 입학사정관실, 학생복지팀, 건강증진센터

- 총무처 총무과, 경리과 → 총무처 총무팀, 경리팀
  - 시설관리처 시설과, 관리과 → 시설관리처 시설안전관리팀
  - 국제교류처 국제교류팀, 국제학생지원팀, 한국어교육원 교학과  
→ 국제교류처 국제학생지원팀, 한국어교육원 한국어교육지원팀
  - 배재시민법률상담소 → 배재인권센터
  - 각 대학/대학원/대덕밸리캠퍼스 교학과→각 대학/대학원/대덕밸리캠퍼스 교학팀
  - 평생교육원 평생교육과 → 평생교육원 평생교육팀
  - 학술지원센터 폐지
  - 대덕밸리캠퍼스 IPP사업단 신설
  - 주시경교양대학 나섬인성교육센터 신설
- 2016.07.07. 학부교육선도대학육성사업(ACE) 지원대학 선정(교육부)
- 2017.02.02. 2017 재학생 직무체험 운영기관 선정(고용노동부)
- 2017.02.08. 청해진대학 무역비즈니스 전문가 양성과정(중남미) 운영기관 승인  
K-Move스쿨 하이브리드소프트웨어 전문가 양성과정(일본) 선정(한국산업인력공단)  
K-Move스쿨 비즈니스 실무행정 전문가 양성과정(미국) 선정(한국산업인력공단)  
입학정원 조정 2,093명 → 2,048명
- 2017.03.01. 글로벌산학협력센터 설치  
국제협력선도대학육성 지원사업 선정(교육부)
- 2017.04.04. 대학일자리센터사업 우수대학 선정(고용노동부 일자리지원사업 5년 연속)
- 2017.05.19. 2017 충청권 지역 중소·중견기업 R&D 산업인턴지원사업 선정(산업통상자원부)
- 2017.06.02. 사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+)육성사업 사회맞춤형학과중점형 선정(교육부,  
2017.06.12. 한국연구재단)
- 2018.02.14. 청해진대학 무역비즈니스 전문가 양성과정(중남미) 운영기관 승인  
K-Move스쿨 하이브리드소프트웨어 전문가 양성과정(일본) 선정(한국산업인력공단)  
2018 재학생 직무체험 운영기관 선정(고용노동부)
- 2018.03.20. 대학일자리센터사업 우수대학 선정\_2년 연속(고용노동부 일자리지원사업 6년 연속)
- 2018.05.08. 2018 충청권 지역 중소·중견기업 R&D 산업인턴지원사업 선정(산업통상자원부)
- 2018.05.17. 청년 뉴리더 인재양성 프로그램 운영기관 선정(대전광역시)
- 2018.08.09. 청년TLO육성사업 선정(과학기술정보통신부, 과학기술일자리진흥원)
- 2018.09.04. 대학혁신지원사업 I 유형(자율협약형) 지원대학 선정(교육부)  
대학기본역량진단평가 자율개선대학 선정(교육부)
- 2018.09.06. 2018년 해외취업지원사업(일본, 중남미) 선정(대전경제통상진흥원)
- 2019.02.07. 대전형 코업(co-op) 청년뉴리더 양성 사업 운영기관 선정(대전광역시)
- 2019.02.28. 청해진대학 무역비즈니스 전문가 양성과정(중남미) 운영기관 승인  
K-Move스쿨 하이브리드소프트웨어 전문가 양성과정(일본) 선정(한국산업인력공단)  
K-Move스쿨 비즈니스 실무행정 전문가 양성과정(미국) 선정(한국산업인력공단)
- 2019.03.01. 제8대 김선재 총장 취임
- 2019.03.04. 대학일자리센터사업 우수대학 선정\_3년 연속(고용노동부 일자리지원사업 7년 연속)
- 2019.04.12. 2단계 사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+)육성사업 사회맞춤형학과중점형  
선정(교육부, 한국연구재단)
- 2019.07.23. 2019년 지역선도대학 육성사업 선정(교육부, 한국연구재단)

- 2019.09.11. 행정조직 기구 개편
- ACE+사업단(ACE+사업팀) 폐지
  - 창업지원단(창업교육센터, 창업지원센터, 관리팀) 폐지
  - 대학일자리본부 진로취업지원센터 → 진로취창업지원센터
  - 진로취창업지원센터 창업교육팀 폐지
  - 학생성장센터 신설
  - 평생교육원 대전광역시새일센터, 대전배재대CT융합새일센터  
→ 산학협력단 대전광역시새일센터, 대전배재대CT융합새일센터
- 2019.09.27. SW중심대학지원사업선정 [과학기술정보통신부(정보통신기획평가원)]
- 2019.10.02. 행정조직 기구 개편
- SW중심대학사업단(AI·SW교육혁신원) 신설: AI·SW융합교육센터, AI·SW가치 확산센터, AI·SW산학협력센터
  - 감사실(감사팀) 신설
- 2019.12.27. 2019년도 대학기관평가인증(한국대학교육협의회 한국대학평가원)
- 2020.03.01. 단과대학명 개편(6개 대학)
- 하워드대학 → 인문사회대학
  - 김소월대학(관광계열), 서재필대학 → 경영대학
  - 아펜젤러대학 → 자연과학대학, AI·SW창의융합대학
  - 김소월대학(문화창조융합계열) → 문화예술대학
- 2020.04.01. 행정조직 기구 개편
- 대학교육혁신원 학생상담센터 폐지 → 학생성장센터 학생상담실 신설
  - 미래혁신본부 폐지 → 성과관리센터 기획처 편입
  - SW중심대학사업단 → AI·SW중심대학사업단
  - 감사실 감사팀 폐지 → 감사실 감사위원회 신설, 배재인권지원센터 감사실 편입
  - 입학홍보처 → 입학처
  - 입학홍보처 홍보팀 폐지
  - 학생인재개발처 대학일자리본부 진로취창업지원센터 취업지원팀, 창업지교육팀  
→ 학생인재개발처 대학일자리본부 진로취창업지원센터 취·창업지원팀
  - 학생인재개발처 사회봉사센터, 배양영재센터, 장애학생지원센터, 건강증진센터  
→ 학생인재개발처 학생성장센터 나눔봉사단, 배양영재실, 장애학생지원실, 진료보건실
  - 학생인재개발처 체육부 → 학생인재개발처 학생성장센터 체육부
  - 총무처, 시설관리처 폐지 → 사무처 신설
    - 총무처 총무인사팀 → 사무처 총무인사팀
    - 총무처 재무회계팀 → 사무처 재무회계팀
    - 시설관리처 시설안전관리팀 → 사무처 시설안전관리센터 시설안전관리팀
  - 대외협력처 대외협력팀 폐지
  - 대외협력처 한국어교육원 한국어교육지원팀 폐지 → 대외협력처 한국어교육원
  - 학술정보처 폐지 → 중앙도서관 신설, 정보관리센터 신설
    - 학술정보처 학술정보팀 → 중앙도서관 학술정보지원팀
    - 학술정보처 정보개발운영팀 → 정보관리센터 정보관리팀

- 평생교육원 평생교육팀 폐지
- 2020.09.01. 대학혁신지원사업 평가 최우수(A등급) 대학 선정(교육부)  
간호교육인증평가 인증(한국간호교육평가원)\_5년, 2020년 12월 ~ 2025년 12월
- 2020.10.20. IPP형 일학습병행 2단계 사업 선정(고용노동부·한국산업인력공단)
- 2021.02.09. 대학일자리센터 사업평가 9년 연속 우수대학 선정(고용노동부, 한국고용정보원)
- 2021.03.19. 대학일자리플러스센터 대형 사업 선정(고용노동부)
- 2021.03.24. 행정조직 기구 개편
  - 대학일자리본부 → 대학일자리플러스본부 [명칭변경]
  - 입학처 입학전략홍보센터 [신설, 비서실 대학홍보업무 이관]
- 2021.04.28. 행정조직 기구 개편
  - 대학교육혁신원 e러닝센터 → 대학교육혁신원 원격교육혁신센터 [명칭변경]
- 2021.05.03. 디지털 신기술 인재양성 혁신공유대학 선정(교육부, 한국연구재단)
- 2021.06.25. 행정조직 기구 개편
  - 신기술 혁신공유대학 사업단 [신설]
  - 교무처 교직부 → 인문사회대학 교직부 [소속변경]
- 2021.08.19. IPP형 일학습병행 5년 연속 최우수 등급 선정(고용노동부·한국산업인력공단)
- 2021.09.03. 대학 기본역량 진단 평가 3주기 연속 일반 재정지원대학 선정(교육부)
- 2021.10.01. 행정조직 기구 개편
  - 기획처 성과리센터 교육품질관리팀 [폐지]
- 2022.02.25. 대학일자리플러스센터사업 거점형 운영대학 전환 선정(고용노동부)
- 2022.03.01. 행정조직 기구 개편
  - 교무처 융복합교육센터 [신설]
  - 주시경교양대학 교양교육부, 미래역량교육부, 글로벌교육부 [폐지]
  - 주시경교양대학 중점교육부 [신설]
  - 주시경교양대학 나섬인성교육센터 → 주시경교양대학 나섬교육센터 [명칭변경]
- 2022.03.11. 대학일자리플러스센터사업 거점형 운영대학 전환 선정(고용노동부)
- 2022.04.19. 소상공인 디지털 특성화 대학 운영기관 선정 (중소기업벤처부, 소상공인시장진흥공단)
- 2022.05.01. 행정조직 기구 개편
  - 대학교육혁신원 비교과역량강화센터 [폐지]
  - 정보관리센터 정보관리팀 → 기획처 정보관리팀 [폐지, 소속변경]
- 2022.05.08. K-Move 해외취업지원사업(호주) 선정(고용노동부, 산업인력공단)
- 2022.05.30. 고교교육 기여대학 지원사업 선정(교육부, 한국대학교육협의회) [3년]
- 2022.06.27. 지역지능화혁신인재양성사업 총청권 유일 선정(과학기술정보통신부, 정보통신기획평가원) [2+4+2년]
- 2022.07.01. 행정조직 기구 개편
  - 국책사업총괄관리단 [신설, 총장 직속기구]
  - 기획처 국책사업관리팀 → 국책사업총괄관리단 국책사업관리팀 [소속변경]
  - 지역지능화혁신인재양성사업단(지역지능화혁신인재양성팀) [신설, 총장 직속기구]
  - 디지털전환지원센터 [신설]
  - LINC+ 사업단 [폐지]

2022.07.05.	IPP형 일학습병행사업 2021년 성과평가 우수대학(A등급) 선정
2022.07.16.	정부초청외국인장학생(GKS) 학위과정 수학대학 선정(교육부, 국립국제교육원) [3년]
2022.08.01.	행정조직 기구 개편 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 아펜젤러공유대학 [신설]</li> <li>· 교무처 융복합교육센터 → 아펜젤러공유대학 융복합교육지원팀 [부서단위·소속변경]</li> </ul>
2022.08.16.	행정조직 기구 개편 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 지역지능화혁신인재양성사업단 지능화인재양성센터 [신설]</li> <li>· 지역지능화혁신인재양성사업단 지능화혁신연구센터 [신설]</li> </ul>
2022.09.23.	국제협력선도대학육성지원사업 후속과제 연차평가 우수대학(A등급) 선정
2022.10.19.	행정조직 기구 개편 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 지역지능화혁신인재양성사업단 → 스마트ICT융합인재양성센터 [부서단위·명칭변경]</li> <li>- 지역지능화혁신인재양성사업단 지능화인재양성센터, 지능화혁신연구센터 → 스마트ICT융합인재양성센터 지능화인재양성실, 지능화혁신연구실 [부서단위 변경]</li> </ul>
2023.2.23.	2023 재학생 맞춤형 고용서비스 운영기관 선정
2023.03.01.	제9대 김옥 총장 취임 행정조직 기구 개편 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 소통·협력본부, 대학발전기금본부 [신설, 총장 직속기구]</li> <li>· 입학홍보처 홍보팀 → 소통·협력본부 홍보팀 [소속변경]</li> <li>· 기획처 발전기금 및 국내외 교류 협력업무 대학발전기금본부로 이관</li> <li>· 학생인재개발처 → 학생처, 취·창업지원처 [분리·신설]</li> <li>· 학생인재개발처 학생성장센터, 학생복지팀 → 학생처 [소속변경]</li> <li>· 학생인재개발처 대학일자리본부, 창업지원팀 → 취·창업지원처 [신설, 소속변경]</li> <li>· 사무처 → 사무처, 시설안전처 [분리·신설]</li> <li>- 사무처 시설안전관리센터 → 시설안전처 시설안전관리팀 [폐지 및 신설, 소속변경]</li> <li>· 기획처 정보관리팀 → 시설안전처 정보관리팀 [소속변경]</li> <li>· 대외협력처 → 국제처 [명칭변경]</li> </ul>
2023.06.01.	행정조직 기구 개편 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 대학혁신지원사업단 대학혁신지원사업팀 → 대학혁신지원사업단 대학혁신지원팀 [명칭변경]</li> <li>· 대학혁신지원사업단 대학특성화지원팀 [신설]</li> </ul>
2023.06.21.	· 2주기 대학의 평생교육체제 지원사업(LiFE2.0) 선정(교육부, 국가평생교육진흥원) 행정조직 기구 개편 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 신기술혁신공유대학사업단 → 신기술혁신융합대학사업단 [명칭변경]</li> </ul>
2023.10.16.	IPP형 일학습병행 3단계 사업 선정(고용노동부·한국산업인력공단)
2023.12.17.	2023년도 하반기 대학기관평가인증(한국대학교육협의회 한국대학평가원)
2024.03.01.	학부(학과) 변경 및 신설 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 레저스포츠학과 → 레저스포츠학부(스포츠지도·건강재활전공, 스포츠마케팅 전공)</li> <li>· 글로벌자율융합학부(직무한국어번역 전공, 한류문화콘텐츠 전공) [외국인</li> </ul>

전용학부]

- 평생교육융합학부(토탈라이프스타일링 전공, 토탈라이프케어 전공, 지역소상공비즈니스 전공)

특수대학원 개설 및 학과 신설

- 국방정책대학원 방위사업학과 신설

2024.07.03. 2023년 일학습병행 사업 성과평가 우수대학(A등급) 달성(고용노동부, 한국산업인력공단)

2024.08.16. 2024 미취업 졸업생 특화 시범사업 선정(고용노동부)

2024.09.01. 행정조직기구 개편

- RISE지원사업단[신설, 총장직속기구]

2024.10.23. 2025년 농업계학교 실습장 지원사업 선정

2025.03.01. 학부(과) 변경 및 신설

- 자율전공학부(무전공) 신설
- 추가모집 계열별 통합모집 실시
- 아트앤웹툰학부 학부 분리(→ 아트앤웹툰학부, 디자인학부)
- 기독교사회복지학과 모집정지
- 경찰법학과 → 경찰법학부(경찰학전공, 법학전공) 전환

대학일자리플러스센터 5차년도 사업 시행(2025년 3월~2026년 2월)

재학생 맞춤형 고용서비스 사업 3차년도 사업 시행(2025년 3월~2026년 2월)

고교생 맞춤형 고용서비스 사업 2차년도 사업 시행(2025년 3월~2026년 2월)

졸업생 특화 프로그램 2차년도 사업 시행(2025년 3월~2026년 2월)

---

## 건물 및 시설

---

### □ 아펜젤러관

아펜젤러관은 1979년 건립되었으며, 2002년 1개 층이 증축되었다. 규모는 지하 1층, 지상 5층, 연면적 7,454㎡이다. H. G Appenzeller는 대한민국 최초로 1885년 배재학당을 창립하고 초대 학당장을 지냈다. 아펜젤러관에는 강의실과 교수연구실(1층~5층), 메이커스페이스, IT교육실(1층), 첨단 강의실(2층), 배양영재센터(2층), 한국어교육원(3~5층) 등이 자리하고 있다.

### □ 하워드관

하워드관은 1977년 건립되었고 2002년 1개 층이 증축되었다. 규모는 지하1층, 지상5층, 연면적 5,969㎡이다. Miss Clara Howard 박사는 1955년 대전 보육학원 설립자 겸 초대원장을 지냈다. 하워드관에는 현재 공과계열 소속 학과 실험실, 강의실 등과 함께 창업보육센터 공간으로 활용되고 있다. 또한 2014년에는 국토교통부 주관 그린 리모델링 이자지원 사업에 선정되어 건물의 단열을 강화하고 낡은 창호 교체 및 LED 조명 교체로 약 30%이상의 에너지 절감효과를 얻음과 동시에 낡은 건물 외관을 리모델링하는 효과를 얻음으로서 대내·외적으로 많은 호평을 받고 있다.

### □ 우남관

우남관은 배재인들의 관심 속에 1982년 2월 24일 착공하여 11월 25일 준공식을 가짐으로써 1983년부터 종합강의교사로 활용하여 왔으며 지하 1층, 지상 4층으로, 연면적 8,262㎡이며, 본 대학이 4년제 대학으로 승격·개편된 이래 처음으로 완공을 보게 된 건물로 2005년 증축되었다. 이 건물은 종합강의교사로 처음에는 학관(學館)으로 명명되다가 1983년 9월부터 우남관으로 불리게 되었다. “우남”은 1885년 배재학당 1회 졸업생으로서 대한민국 초대 대통령을 역임한 이승만 박사의 호이다. 이 건물은 약 12억원을 투자하여 41실의 크고 작은 각종 강의실과 260석 규모를 갖춘 현대식 시청각 강의실을 갖추고 있어 수준 높은 수업이 이루어질 수 있는 토대를 마련하였다. 우남관은 산학협력단(지하 1층), 교수연구실(1, 2층), 강의실(3, 4층)다문화가족지원센터, 아이돌봄지원사업사무실, 대전광역새일센터가 자리하고 있다.

### □ U-story

U-story는 1988년 건립되었으며, 1층에는 전시실이 자리하고 있으며, 2층에는 커피전문점이 위치하고 있다. 전시실은 학생 졸업작품 전시회 등으로 활용되며, 역사박물관은 배재학당역사박물관(서울)과 연계되어 1885년 미국 선교사 아펜젤러 목사가 학당을 설립한 과정과 배재학당을 빛낸 인물들의 역사를 한 눈에 볼 수 있다. 특히 Ustory 주변에는 1988년에 조성된 야외강당이 있어 여름철 학생들의 야외 쉼터 역할로 많은 사랑을 받고 있다. 이곳은 대동제, 동아리발표회 등을 할 수 있는 원형강당으로 공부에 지친 학생들의 정서 생활과 야외 활동에 많은 도움을 주고 있다.

#### □ 백산관

백산관은 1989년 11월 3일 지상 5층, 지하 1층, 연면적 5,264㎡로 건립되었다. 이 건물의 명칭을 결정하기 위해 70여 개의 제안을 응모 받아 가칭 학생복지회관으로 명명되었던 이름을 백산관으로 결정하였다. ‘백산’은 배재학당 출신인 독립운동가 지청천 장군의 호이다. 백산관은 동아리실, X-SPACE(가상체험 공간) 및 복지시설로 활용되고 있다. 백산관의 주된 용도가 학생 복지시설임을 감안해 이중창의 번거로움을 피하고 소음방지와 온·냉방이 잘되는 복층 창을 설치했다. 또한 벽 속의 단열재는 인체에 무해한 것을 사용했으며, 재난 시 안전사고 예방과 학생들의 편의를 위해 많은 비상구를 설치하는 등 학생들의 복지 및 안전을 위해 여러 모로 배려를 아끼지 않았다.

#### □ 소월관

소월관은 1990년 2월 24일 지상 5층, 총 건평 2,619㎡으로 건립되었다. ‘소월’은 배재학당 출신으로 한국의 대표적 서정시인 김정식의 호이다. 소월관의 1층과 2층은 정보보안학 전공 실습실 및 일반 강의실, 3, 4층은 가정교육과 실습실과 일반강의실로 활용되고 있으며, 5층은 2015년 항공서비스학과 실습을 위한 항공기 내부 실습실(mock-up실)을 설치하여 현장실습 및 학습을 위한 공간으로 항공서비스학과를 지원하고자 하는 예비 승무원들과 재학생들에게 큰 호평을 받고 있다.

#### □ 목련관

목련관은 1991년 2월 28일 지하 1층, 지상 5층, 연면적 2,578㎡로 시공되어 여학생 기숙사로 활용할 목적으로 준공되었다. 이 건물의 공사비는 학교재정 비용 6억7백4십만 원과 국고지원 9억 원 등 총 15억7백4십만원이 투자되었다. 1991년 3월 신학기부터 더불어 학생들을 수용하였는데, 목련은 배재대학의 교화(校花)로서 순수하고 아름다운 여학생의 이미지를 상징적으로 나타내준다는 의미에서 명명하였다. 목련관의 수용인원은 지상 5층, 86개 호실에 각 방마다 4명씩 총 344명이 입주하였으며, 입실대상자의 선정기준은 신입생들을 위주로 하였으며, 입학시험 성적 우선순위로, 품행이 방정하고 신체건강하며 학업의욕이 높은 학생들이 대상이었다. 2006년과 2019년 개·보수공사를 통해 현재 320명 규모의 남학생기숙사로 사용되고 있으며, 각 층별로 공동샤워실, 세면실, 화장실, 인터넷실이 있고 5층에는 휴게실을 갖추고 있다.

#### □ 서재필관

서재필관도 목련관과 동시에 1991년 2월 28일 지상 6층, 연면적 2,316㎡으로 준공되었다. 2007년 개보수 공사를 통해 외국인 유학생 기숙사로 활용되고 있다.

#### □ 집현관

집현관은 1993년 지하 1층, 지상 4층 연면적 2,604㎡ 규모로 건립되었다. 집현관은 고려와 조선시대의 왕실교육, 국사기록, 실록편찬, 과거시험 등을 주관하던 집현전의 명칭을 붙인 건물로 2006년과 2019년 개·보수공사를 통해 현재 240명 규모의 남·여학생 기숙사로

사용되고 있으며, 각 층별로 공동 샤워장, 세면실, 화장실, 인터넷실이 있고 4층에는 휴게실을 갖추고 있다.

#### □ 김옥균관

김옥균관은 1995년 지상 5층, 총건평 1,400㎡ 규모로 건립되었다. 김옥균은 배재학당 출신으로 조선말기의 정치가이다. 김옥균관은 현재 학군단 전용으로 사용하고 있다.

#### □ 주시경 기념 중앙도서관

주시경 기념 중앙도서관은 1995년 지하 1층, 지상 5층, 연면적 7,402㎡ 규모로 건립되었고 2002년에 4, 5층에 2,060㎡을 증축하여 연면적 9,462㎡에 이르고 있다. 주시경은 배재학당 출신으로 국어학 중흥의 선구자이다. 주시경 기념 중앙도서관에는 도서관(1층~4층), 학술정보지원팀(4층), 정보관리팀(1층), 박물관(4층) 등이 자리하고 있다.

#### □ 자연과학관

자연과학관은 1996년 지하 1층, 지상 4층, 연면적 10,702㎡ 규모로 건립되었다. 자연과학관에는 자연과학계열 학부사무실, 실험실, 교수연구실, 강의실, 기기실 등이 자리하고 있다.

#### □ 정보과학관

정보과학관은 1998년 지하 1층, 지상 5층, 연면적 4,464㎡ 규모로 건립되었다. 소프트웨어공학부, 실험실, 교수연구실, 실습실 등으로 IT관련 학과가 자리하고 있다.

#### □ 배재21세기관

배재21세기관은 1999년 지하 1층, 지상 5층, 연면적 21,638㎡ 규모로 건립되었다. 스포렉스홀(지하 1층), 콘서트홀, 국민은행(1층), 주요 행정부서, 강의실, 교수연구실 등(3, 4, 5층)이 자리하고 있으며, 21세기관에서는 교내·외 행사들이 끊임없이 열리고 있어 우리 대학을 홍보하는 데에도 한 몫을 하고 있다. 특히, 배재21세기관은 1999년 대전광역시 건축대전 준공건축물 부문 대상과 대전광역시 지역추진위원회에서 뽑은 '건축문화 좋은 건축물 40선'에 선정된 바 있다.

#### □ 예술관

예술관은 2005년 지상 5층, 연면적 9,867㎡ 규모로 건립되었다. 예술관은 별도의 토목공사를 하지 않고 자연 경사지면을 그대로 살려 지었는데, 전체적인 외형이 그랜드 피아노 모양이다. 예술관 안에 입주해 있는 미술, 음악, 건축 등 3개 학부의 특성을 살려 3개 공간으로 구분시킴으로써 보는 방향에 따라 모양이 모두 달라 색다른 연출을 보여준다. 또한 전면에 보이는 뉴송 무늬 합판의 노출 콘크리트면에 수직창이 있고, 그 틈새로 자연 채광이 들어와 아름다운 공간 분위기를 연출한다. 특히, 예술관은 미국 건축전문 저널인 'Architectural Record'사의 2004년 세계 11개 건축에 선정돼 소개되었으며, 2005년 한국건축문화대상 본상(국무총리상)과 대한민국 토목건축대상 건축물(업무용 부문) 우수상을 수상하였다.



#### □ 국제교류관

국제교류관은 2005년 지하 1층, 지상 5층, 연면적 9,983㎡ 규모로 건립되었다. 국제교류관은 기존 지형을 복원해 경사지를 그대로 살리면서 노출콘크리트의 대형 기둥으로 강의동을 공중에 들어 올림으로써 아이디어 공간을 구성했다. 아트컨벤션홀, 레저스포츠학과, 광고사진영상학과, 미디어콘텐츠학과, 대학원, 평생교육원 등 입주 학과와 부서의 특성을 살려 벽면과 외부공간을 자연스럽게 실습공간으로 활용할 수 있게 꾸며져 있다. 국제교류관의 주제는 열린 공간이다. 배움을 향해, 학생을 향해, 나아가 사회를 향해 열리는 공간을 만들어 내는 것이다. 이것을 이루기 위해 두 가지의 공간적 구성이 적용되었다. 먼저, 본래의 경사지를 절토하여 주차장으로 사용하고 있던 대지를 원형으로 복원하여 그 하부를 다양한 형태의 실습공간으로 활용하는 것이었으며, 그 다음으로는 자유로운 통과 동선과 시선의 확장을 위하여 주 강의동 매스를 들어 올려 공중에 띄우는 것이었다. 그리고 이 두 공간을 하나로 엮어주기 위해서 둘 사이에 커다란 대 공간을 계획하였다. 결국 이 아트리움은 건물의 허파가 되어 각각의 공간을 열어주고 확장시키는 역할을 하게 되었다. 국제교류관은 2005년 한국건축문화대상에서 특선을 수상하였고, 같은 해 대한민국 건축대전 한국건축가협회상(BEST 7)에 선정되었다. 또한, 2012년 제1회 대한민국 녹색건축대전에서 대통령상인 대상을 수상하였다.



#### □ 배재국제언어생활관(PAITEL)

PAITEL은 2006년 지하 2층, 지상 5층, 연면적 18,275㎡ 규모로 건립되었다. PAITEL A동은 712명 규모의 여학생 기숙사로 다양한 형태의 방(2인×8실-16인실, 3인×2실-6인실 등),

PAITEL B동은 344명 규모의 남학생 기숙사로 다양한 형태의 방(3인×2실-6인실, 4인실, 2인실 등)을 학생들이 선택하여 생활할 수 있도록 하였고, 내부에는 Unit Furniture, 1인당 1port의 인터넷시스템, 개별 세면대, 화장실, 샤워실, 공동거실 등의 시설이 있고 각 층별로 공동 인터넷실, 세탁실, 독서실, 학습실, 세미나실, 휴게실 등을 갖추고 있다. 또한 지하층은 남녀가 공동 사용하는 공간으로 학생식당, 편의점, 헬스장, 골프연습장 등의 복지시설이 자리 잡고 있다. 특히, PAITEL은 2006년 대한민국 건축대전 한국건축가협회상(BEST 7)에 선정되었고, 같은 해 대한민국 토목건축대상 우수상을 수상하였다. 2007년 한국 건축문화 대상에서 최고상인 대상(대통령상)을 수상하여 예술관, 국제교류관에 이어 최고의 건축물을 보유한 캠퍼스로서의 위상을 높였다.



□ 대덕밸리캠퍼스(대덕산학협력관)

대덕밸리캠퍼스(대덕산학협력관) 건립 사업은 2008년 중소기업청에서 지원하는 창업보육센터 확장사업자로 선정되어 14억원의 국고보조금을 지원받은 것을 토대로 추진하게 되었다. 우리 대학이 산학협력관에 주력한 이유는 대학의 새로운 수익사업의 일환으로 산학협력 사업에 대한 관심이 높아지고, 기존 대학 내의 창업 관련 시설이 크게 부족한 데다, 정부의 산학협력 연구용역에 대한 참여요건이 점차 강화되고 있는 시점에서 새로운 공간이 필요했기 때문이다. 대덕산학협력관은 대전시 유성구 관평동 1337번지에 위치해 있다. 산학협력관은 건축면적이 지하 1층, 지상 5층 규모의 16,271㎡로 지역 대학 산학협력관 중 대덕테크노밸리에서 최대 규모를 자랑한다. 주요 시설은 창업보육센터와 대덕밸리캠퍼스로 구성된다.

창업보육센터동에는 BT-NT-IT 관련 벤처기업 80여 업체를 입주시켜 학문 융합을 통한 새로운 개념의 창업 업체를 육성하고 있다. 대덕캠퍼스에는 생명공학과가 이전하였으며 공학계열의 실습실이 마련되어 약 400여명의 학생들이 수업을 받고 있다.



□ 아펜젤러기념관

아펜젤러기념관은 지하 1층, 지상 2층, 건축면적 3,299㎡ 규모로, 2010년에 준공 되었다. 캠퍼스에서 가장 중요한 곳에 자리 잡고 있을 뿐만 아니라 독창적인 설계로 준공 당시부터 주목을 받았다. 아펜젤러기념관은 대전 최초의 비정형 건축물로, 다양한 첨단 시공 공법이 총 동원되어 건축과정에서 건축계의 비상한 관심을 모았다. 이 공법은 중앙에 위치해 있는 대강당을 감싸며 다른 각도로 뒤틀린 콘크리트 옹벽과 그 끝단에서 만나야 될 940개의 철골부재를 맞추어야 하는 정밀성 때문에 한 치의 오차도 허용되지 않았기 때문이다. 아펜젤러기념관에는 채플이 진행되는 대강당과 기독교사회복지학과 교수실과 사무실 및 강의실이 위치해 있으며, 교회건축기금으로 모아진 4억8천여만원이 건축비에 보태졌다.



□ 하워드기념관

하워드기념관은 우리나라 유아교육을 위하여 헌신한 하워드 선교사의 숭고한 뜻을 기리기 위하여 동상을 세움과 동시에 하워드기념관으로 명칭을 변경하여 2010년 6월 배재학당 개교 125주년 기념으로 준공식을 가졌다. 하워드기념관은 중문 위에 있는 좁고 긴 경사지 대지의 형상을 따라 자연스럽게 흘러가도록 설계되었다. 기존 지형을 활용한 레벨계획과 경관적 연속성을 고려하여 주변 환경에 영향을 최소화한 환경친화적 건물로 지어졌다. 하워드기념관에는 유아교육과를 비롯해 유치원과 어린이집, 보육교사교육원 등 유아교육 관련 시설이 입주해 있다. 이 건물은 획일적이고 닫힌 공간이란 기존 개념에서 벗어나 개방적이고 꿈과 희망을 불어넣어 살아 숨 쉬는 공간을 연출했다는 평가를 받았다. 하워드기념관에도 유아교육건축기금으로 모아진 1억9천7백여만원의 성금이 건축비에 투입됐다. 지하 1층, 지상 5층, 연면적 4,998㎡ 규모이다.



□ 미래창조관

미래창조관은 2014년 준공한 건물로써 지상 6층 연면적 6,065㎡로 하워드관 뒤편에 자리잡고 있다. 교사시설 확충을 위해 추진된 현대화된 건물이며 교수연구실, 원격계단 강의실, 스마트강의실, 공학계열 학과 및 간호학과 실습실 등으로 활용하고 있다.

□ SMART배재관

SMART배재관은 2015년 준공한 건물로써 지하 1층, 지상 5층, 연면적 6,148㎡로 건립되었다. SMART배재관은 에너지 절감을 통한 온실가스감축을 위해 1등급 단열재와 친환경 페인트, 전 층에 LED 등가구를 설치한 유일한 건물이다. 본 건물은 공과대학과 인문대학의 경계 선상인 제 3주차장에 건립되어 유연한 동선의 흐름과 지형의 고저차를 극복하고자 노력한 설계가 돋보이는 작품이다. SMART배재관은 편의점, 계단식강의실, 일반강의실, 세미나실, 학습상담실, 학습지도실과 대학일자리플러스본부, 학생성장센터(학생상담실, 건강증진실, 대학교육혁신원(교수학습지원센터, 원격교육혁신센터, 비교과역량강화센터), 주시경교양대학, 아펜젤러공유대학, IPP사업단이 자리하고 있다.

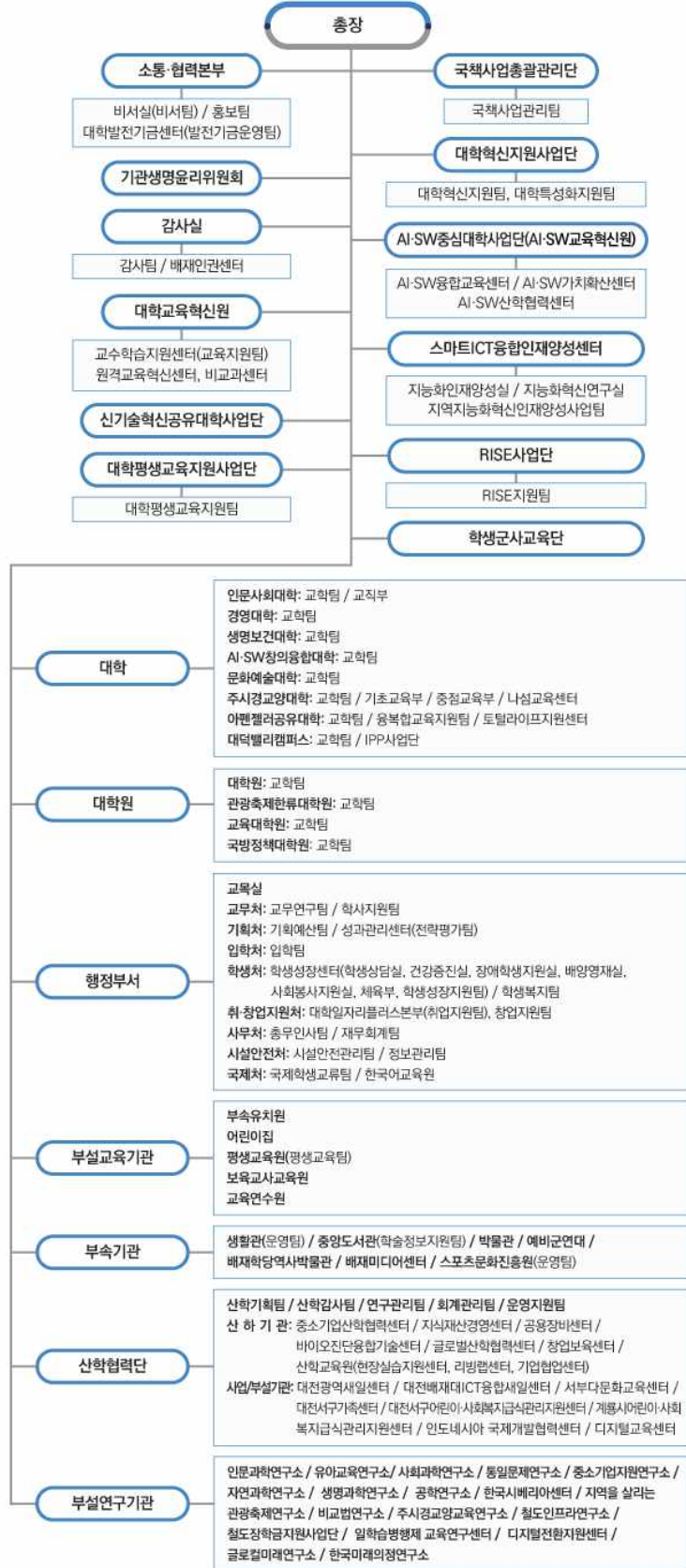


□ 대천수련관

충남 보령시 신흥동 2019번지에 위치한 대천수련관은 1996년 준공하였고, 연면적 1,498㎡로 1층에 자율식당(70석), 2층에 세미나실(60명), 회의실(온돌), 3,4층은 투숙실로 콘도형 및 일반형 총 17실이 자리하고 있으며 재학생과 동문, 교직원들이 이용할 수 있으며, 인터넷 예약제로 운영되고 있다.



< 캠퍼스 전경 >



교직원 명단 (2025. 3. 1.자)

□ 교무위원 명단

직위	성명
총장	김육
교무기획부총장	박석준
산학부총장	정희경
교목실장	이성덕
대학원장	임헌만
평생교육원장	박헌민
인문사회대학장	백정웅
경영대학장	유종서
생명보건대학장	조의영
AI·SW창의융합대학장	이채현
문화예술대학장	오세철
주시경교양대학장/아펜젤러공유대학장	심혜령
대덕밸리캠퍼스장	김창수
산학협력단장	이혁우
입학처장	이준원
학생처장	임광혁
국제처장	김석출
취·창업지원처장	최종희
사무처장	성미경
시설안전처장	전인호
대학교육혁신원장	김현숙
신기술혁신공유대학사업단장	이병엽
교수협의회장	이범희
직원노동조합지부장	전영주

□ 전임교원 명단

단과대학	소 속	성 명	직급
인문사회대학	유아교육과	김숙령	교수
인문사회대학	국어국문한국어교육학과	황은하	조교수
인문사회대학	일본학과	니시하나케이코	조교수
인문사회대학	일본학과	코지마켄지	조교수
인문사회대학	일본학과	나카노히로코	조교수
인문사회대학	글로벌외국어자율전공학부	김태진	부교수
인문사회대학	글로벌외국어자율전공학부	김정훈	부교수
인문사회대학	유아교육과	이성희	교수
인문사회대학	경찰법학과	송승은	조교수
인문사회대학	기독교사회복지학과	이성덕	교수

단과대학	소 속	성 명	직급
인문사회대학	행정학과	임현만	교수
인문사회대학	행정학과	정석환	부교수
인문사회대학	행정학과	양림	부교수
인문사회대학	심리상담학과	윤황	조교수
인문사회대학	일본학과	정순분	교수
인문사회대학	유아교육과	송진숙	교수
인문사회대학	유아교육과	최향준	부교수
인문사회대학	유아교육과	임현주	부교수
인문사회대학	유아교육과	백경순	부교수
인문사회대학	중국통상학과	김옥희	조교수
인문사회대학	중국통상학과	조보로	조교수
인문사회대학	영어과	트로이홀츠	조교수
인문사회대학	영어과	테렌스카바노프	조교수
인문사회대학	교직부	최임숙	부교수
인문사회대학	심리상담학과	조경덕	교수
인문사회대학	행정학과	최호택	교수
인문사회대학	행정학과	정연정	교수
인문사회대학	경찰법학과	김동건	교수
인문사회대학	국어국문한국어교육학과	박석준	교수
인문사회대학	경찰법학과	백정웅	교수
인문사회대학	교직부	이현주	교수
인문사회대학	교직부	강명숙	교수
인문사회대학	국어국문한국어교육학과	백낙천	교수
인문사회대학	국어국문한국어교육학과	지현숙	교수
인문사회대학	국어국문한국어교육학과	심혜령	교수
인문사회대학	경찰법학과	유진숙	교수
인문사회대학	행정학과	오진석	교수
인문사회대학	행정학과	이혁우	교수
인문사회대학	심리상담학과	최애나	교수
인문사회대학	기독교사회복지학과	손의성	교수
인문사회대학	기독교사회복지학과	안신	교수
인문사회대학	일본학과	강철구	교수
인문사회대학	유아교육과	이진화	교수
인문사회대학	경찰법학과	김은기	부교수
인문사회대학	심리상담학과	강영주	조교수
인문사회대학	경찰법학과	전용재	조교수
인문사회대학	기독교사회복지학과	이성호	조교수
경영대학	관광경영학과	정강환	교수
경영대학	호텔항공경영학과	곽용섭	교수
경영대학	호텔항공경영학과	서진욱	교수
경영대학	관광경영학과	유종서	교수
경영대학	관광경영학과	김석출	교수
경영대학	글로벌비즈니스학과	방용태	교수
경영대학	글로벌비즈니스학과	이신규	교수
경영대학	호텔항공경영학과	박근수	교수
경영대학	경영학과	김수현	교수

단과대학	소 속	성 명	직급
경영대학	경영학과	강호정	교수
경영대학	경영학과	김원겸	교수
경영대학	관광경영학과	김주호	부교수
경영대학	관광경영학과	랄프커즌스	조교수
경영대학	관광경영학과	나까무라도모꼬	조교수
경영대학	관광경영학과	박준용	교수
경영대학	호텔항공경영학과	송래헌	부교수
경영대학	호텔항공경영학과	유재원	부교수
경영대학	항공서비스학과	라미진	조교수
경영대학	IT경영정보학과	임광혁	교수
경영대학	경영학과	이정언	교수
경영대학	경영학과	박현민	교수
경영대학	경영학과	김현동	교수
경영대학	경영학과	박상연	교수
경영대학	경영학과	김태석	부교수
경영대학	항공서비스학과	정희용	교수
경영대학	항공서비스학과	조주은	교수
경영대학	IT경영정보학과	김석훈	부교수
경영대학	글로벌비즈니스학과	윤경준	조교수
경영대학	IT경영정보학과	여현진	부교수
경영대학	글로벌비즈니스학과	신범수	조교수
생명보건대학	식품영양학과	채순기	교수
생명보건대학	원예산림학과	서병기	교수
생명보건대학	식품영양학과	김정현	교수
생명보건대학	식품영양학과	차미경	교수
생명보건대학	외식조리학과	류시현	교수
생명보건대학	생명공학과(B)	이준원	교수
생명보건대학	간호학과	김윤정	교수
생명보건대학	간호학과	조의영	교수
생명보건대학	간호학과	문원희	교수
생명보건대학	간호학과	안성윤	교수
생명보건대학	간호학과	전은미	교수
생명보건대학	간호학과	박정화	부교수
생명보건대학	간호학과	서은주	부교수
생명보건대학	외식조리학과	박은혜	조교수
생명보건대학	외식조리학과	김정수	부교수
생명보건대학	식품영양학과	최지유	조교수
생명보건대학	원예산림학과	오시영	조교수
생명보건대학	간호학과	권미형	조교수
생명보건대학	보건의료복지학과(이학)	나영균	조교수
생명보건대학	식품영양학과	송가영	조교수
생명보건대학	외식조리학과	성혜진	부교수
생명보건대학	생명공학과(B)	박신영	조교수
생명보건대학	보건의료복지학과(이학)	정혜원	부교수
생명보건대학	생명공학과(B)	여인석	조교수
생명보건대학	원예산림학과	안영직	부교수

단과대학	소 속	성 명	직급
생명보건대학	보건의료복지학과(이학)	김지언	조교수
생명보건대학	간호학과	전미선	조교수
생명보건대학	간호학과	문미영	조교수
AI·SW창의융합대학	전기전자공학과	성수학	교수
AI·SW창의융합대학	스마트배터리학과	이채현	교수
AI·SW창의융합대학	컴퓨터공학	정회경	교수
AI·SW창의융합대학	소프트웨어학	주기호	교수
AI·SW창의융합대학	소프트웨어학	류황	교수
AI·SW창의융합대학	컴퓨터공학	송정영	교수
AI·SW창의융합대학	소프트웨어학	김익상	교수
AI·SW창의융합대학	소프트웨어학	김도완	교수
AI·SW창의융합대학	전기전자공학과	이수진	교수
AI·SW창의융합대학	게임공학	서래원	교수
AI·SW창의융합대학	철도건설공학과	임유진	교수
AI·SW창의융합대학	철도건설공학과	이범희	교수
AI·SW창의융합대학	전기전자공학과	김홍석	교수
AI·SW창의융합대학	철도건설공학과	이도형	교수
AI·SW창의융합대학	컴퓨터공학	이창훈	교수
AI·SW창의융합대학	정보보안학	이병엽	교수
AI·SW창의융합대학	AI소프트웨어공학부	최옥주	조교수
AI·SW창의융합대학	소프트웨어공학부	전형기	조교수
AI·SW창의융합대학	소프트웨어공학부	정수연	조교수
AI·SW창의융합대학	스마트배터리학과	김성수	교수
AI·SW창의융합대학	정보보안학	신영진	부교수
AI·SW창의융합대학	정보보안학	곽내정	조교수
AI·SW창의융합대학	게임공학	이영호	조교수
AI·SW창의융합대학	스마트배터리학과	송정환	부교수
AI·SW창의융합대학	전기전자공학과	임거수	부교수
AI·SW창의융합대학	전기전자공학과	배선영	부교수
AI·SW창의융합대학	컴퓨터공학	이경희	교수
AI·SW창의융합대학	컴퓨터공학	김창수	교수
AI·SW창의융합대학	정보보안학	함형민	조교수
AI·SW창의융합대학	전기전자공학과	김청훈	조교수
AI·SW창의융합대학	전기전자공학과	서성호	조교수
AI·SW창의융합대학	소프트웨어학	김진홍	조교수
AI·SW창의융합대학	컴퓨터공학	고경민	조교수
AI·SW창의융합대학	게임공학	심윤식	조교수
AI·SW창의융합대학	컴퓨터공학	임선영	조교수
AI·SW창의융합대학	정보보안학	강아름	조교수
AI·SW창의융합대학	철도건설공학과	이경찬	조교수
AI·SW창의융합대학	전기전자공학과	조규정	조교수
AI·SW창의융합대학	소프트웨어공학부(컴퓨터공학)	차현종	조교수
AI·SW창의융합대학	소프트웨어공학부(게임공학)	김태환	조교수
AI·SW창의융합대학	전기전자공학과	김진성	조교수
문화예술대학	공연예술학과	한기남	교수
문화예술대학	건축학과	김종헌	교수

단과대학	소 속	성 명	직급
문화예술대학	실내건축학과	차명열	교수
문화예술대학	미디어콘텐츠학과	임영호	교수
문화예술대학	스포츠지도·건강재활	김홍설	교수
문화예술대학	의류패션학과	이정임	교수
문화예술대학	건축학과	박인규	교수
문화예술대학	건축학과	이정우	교수
문화예술대학	공연예술학과	김형주	교수
문화예술대학	조경학과	이시영	교수
문화예술대학	실내건축학과	이란표	교수
문화예술대학	아트앤웹툰	이영우	교수
문화예술대학	아트앤웹툰	조태준	교수
문화예술대학	스포츠지도·건강재활	최웅재	교수
문화예술대학	조경학과	최종희	교수
문화예술대학	의류패션학과	문희강	교수
문화예술대학	스포츠마케팅	김기탁	교수
문화예술대학	의류패션학과	김현숙	교수
문화예술대학	실내건축학과	김형중	교수
문화예술대학	미디어콘텐츠학과	강병호	교수
문화예술대학	광고사진영상학과	오세철	교수
문화예술대학	공연예술학과	소정화	교수
문화예술대학	미디어콘텐츠학과	전영식	부교수
문화예술대학	건축학과	김영주	부교수
문화예술대학	공연예술학과	황성곤	부교수
문화예술대학	건축학과	이지혜	조교수
문화예술대학	미디어콘텐츠학과	박성순	조교수
문화예술대학	광고사진영상학과	하승용	조교수
문화예술대학	실내건축학과	양정순	부교수
문화예술대학	아트앤웹툰	이지영	부교수
문화예술대학	커뮤니케이션디자인	김덕순	부교수
문화예술대학	아트앤웹툰	김세종	조교수
문화예술대학	산업디자인	최규한	조교수
문화예술대학	공연예술학과	이홍래	조교수
문화예술대학	의류패션학과	박정현	조교수
문화예술대학	게임애니메이션	권인선	조교수
문화예술대학	뷰티케어학과	윤미연	조교수
문화예술대학	건축학과	이택구	조교수
문화예술대학	조경학과	최재혁	조교수
문화예술대학	조경학과	김규연	조교수
문화예술대학	광고사진영상학과	김명관	조교수
문화예술대학	의류패션학과	안효선	조교수
문화예술대학	실내건축학과	박효란	조교수
문화예술대학	아트앤웹툰학부(아트앤웹툰)	김경민	조교수
문화예술대학	레저스포츠학부(스포츠마케팅)	장남경	조교수
문화예술대학	뷰티케어학과	김신미	조교수
아펜젤러공유대학	아펜젤러공유대학	주소은	조교수
아펜젤러공유대학	아펜젤러공유대학	유송이	조교수

단과대학	소 속	성 명	직급
아펜젤러공유대학	글로벌자율융합학부	이상원	교수
아펜젤러공유대학	글로벌자율융합학부	유왕무	교수
아펜젤러공유대학	토털라이프스타일링	정혜민	조교수
아펜젤러공유대학	토털라이프케어	주연선	조교수
아펜젤러공유대학	글로벌자율융합학부	안미진	교수
아펜젤러공유대학	글로벌자율융합학부	장윤선	교수
아펜젤러공유대학	글로벌자율융합학부	박윤기	교수
아펜젤러공유대학	글로벌자율융합학부	강수자	교수
아펜젤러공유대학	글로벌자율융합학부	김정태	교수
아펜젤러공유대학	글로벌자율융합학부	김상옥	교수
아펜젤러공유대학	글로벌자율융합학부	조영우	교수
아펜젤러공유대학	글로벌자율융합학부	백종인	교수
아펜젤러공유대학	글로벌자율융합학부	이혁구	교수
아펜젤러공유대학	글로벌자율융합학부	황성은	부교수
아펜젤러공유대학	자율전공학부	이재현	조교수
아펜젤러공유대학	아펜젤러공유대학	강보람	조교수
주시경교양대학	기초교육부	김진무	부교수
주시경교양대학	기초교육부	권정	부교수
주시경교양대학	기초교육부	김화선	부교수
주시경교양대학	기초교육부	조선문	부교수
주시경교양대학	기초교육부	문은주	부교수
주시경교양대학	기초교육부	박옥희	부교수
주시경교양대학	기초교육부	조은상	부교수
주시경교양대학	기초교육부	강희안	부교수
주시경교양대학	기초교육부	김하윤	부교수
주시경교양대학	기초교육부	로버트모리스	조교수
주시경교양대학	기초교육부	크리스토퍼	조교수
주시경교양대학	기초교육부	레오폴드	조교수
주시경교양대학	기초교육부	스가와라도시히로	조교수
주시경교양대학	기초교육부	심란희	조교수
주시경교양대학	기초교육부	폴해밀턴	조교수
주시경교양대학	기초교육부	브라이언	조교수
주시경교양대학	기초교육부	이희영	부교수
주시경교양대학	기초교육부	박현이	부교수
주시경교양대학	기초교육부	문정현	부교수
주시경교양대학	기초교육부	김성례	조교수
주시경교양대학	기초교육부	이선중	조교수
주시경교양대학	중점교육부	정덕화	부교수
주시경교양대학	중점교육부	한상국	부교수
주시경교양대학	중점교육부	조세린	조교수
주시경교양대학	중점교육부	김영철	부교수
주시경교양대학	중점교육부	이정자	부교수
주시경교양대학	중점교육부	이정우	부교수
주시경교양대학	중점교육부	최순희	부교수
주시경교양대학	중점교육부	배용준	부교수
주시경교양대학	중점교육부	이정환	부교수

단과대학	소속	성명	직급
주시경교양대학	중점교육부	구상욱	교수
주시경교양대학	중점교육부	박찬수	교수
주시경교양대학	기초교육부	이수현	조교수
산학협력단	산학협력단	박재수	부교수
산학협력단	산학협력단	이일행	부교수
산학협력단	산학협력단	송영우	부교수
산학협력단	산학협력단	이지은	조교수
산학협력단	산학협력단	김애령	조교수
산학협력단	산학협력단	최상건	조교수
산학협력단	산학협력단	김종용	조교수
기획처	성과관리센터	송윤숙	조교수
대학교육혁신원	대학교육혁신원	김상언	조교수
스마트ICT융합인재양성센터	지능화인재양성실	장순애	조교수
신기술혁신융합대학사업단	신기술혁신융합대학사업단	이경아	조교수

□ 직원 명단

소속		직급	성명
소통·협력본부	비서실	실장	염경철
소통·협력본부	비서실 비서팀	직원	배성훈
소통·협력본부	비서실 비서팀	직원	홍승기
소통·협력본부	비서실 비서팀	직원	양현지
소통·협력본부	홍보팀	직원	이형규
소통·협력본부	홍보팀	직원	박용범
소통·협력본부	홍보팀	직원	이서연
소통·협력본부	대학발전기금센터 발전기금운영팀	팀장	김연수
소통·협력본부	대학발전기금센터 발전기금운영팀	직원	전영주
감사실	감사팀	팀장	조성남
대학혁신지원사업단	대학혁신지원팀	팀장	이복섭
대학혁신지원사업단	대학혁신지원팀	직원	이지원
대학혁신지원사업단	대학특성화지원팀	직원	배홍희
대학교육혁신원	교수학습지원센터 교육지원팀	팀장	김동환
대학교육혁신원	교수학습지원센터 교육지원팀	직원	유의상
대학교육혁신원	원격교육혁신센터	직원	최현석
대학교육혁신원	비교과센터	직원	이민자
AI·SW중심대학사업단	SW중심대학사업단	팀장	배희재
대학평생교육지원사업단	대학평생교육지원팀	팀장	박용규
대학평생교육지원사업단	대학평생교육지원팀	직원	박희경
대학평생교육지원사업단	대학평생교육지원팀	직원	손영주
인문사회대학	교직부	직원	양종민
주시경교양대학	주시경교양대학교학팀	팀장	조혜숙
주시경교양대학	주시경교양대학교학팀	직원	박영하
주시경교양대학	나섬교육센터	직원	김민서
주시경교양대학	나섬교육센터	직원	곽선주

소속		직급	성명
아펜젤러공유대학	융복합교육지원팀	직원	김재성
아펜젤러공유대학	융복합교육지원팀	직원	김지영
대덕밸리캠퍼스	IPP사업단	직원	장봉임
대덕밸리캠퍼스	IPP사업단	직원	김민아
대덕밸리캠퍼스	IPP사업단	직원	박흥준
대덕밸리캠퍼스	IPP사업단	직원	유선종
대덕밸리캠퍼스	IPP사업단	직원	전해리
대덕밸리캠퍼스	IPP사업단	직원	김은재
대학원	교학팀	팀장	류수영
대학원	교학팀	직원	김찬기
대학원	교학팀	직원	최홍규
대학원	교학팀	직원	김리나
대학원	교학팀	직원	김나연
교목실	-	직원	이현재
교목실	-	직원	조정희
교무처	교무연구팀	팀장	손영탁
교무처	교무연구팀	직원	하월수
교무처	교무연구팀	직원	김서영
교무처	교무연구팀	직원	유지현
교무처	학사지원팀	팀장	지정길
교무처	학사지원팀	직원	황정익
교무처	학사지원팀	직원	조용재
교무처	학사지원팀	직원	최원주
교무처	학사지원팀	직원	송다은
교무처	학사지원팀	직원	김가희
교무처	학사지원팀	직원	김은세
기획처	기획예산팀	팀장	이석원
기획처	기획예산팀	직원	도기춘
기획처	기획예산팀	직원	박성훈
기획처	기획예산팀	직원	김미란
기획처	성과관리센터 전략평가팀	팀장	조준구
기획처	성과관리센터 전략평가팀	직원	이진호
기획처	성과관리센터 전략평가팀	직원	한대희
입학처	입학팀	팀장	한성동
입학처	입학팀	직원	이성일
입학처	입학팀	직원	최강호
입학처	입학팀	직원	김시현
입학처	입학팀	직원	정대훈
입학처	입학팀	직원	오현일
입학처	입학팀	직원	배홍범
입학처	입학팀	직원	김지훈
입학처	입학팀	직원	이영하

소속		직급	성명
학생처	학생복지팀	팀장	한창석
학생처	학생복지팀	직원	최평락
학생처	학생복지팀	직원	한은혜
학생처	학생복지팀	직원	이지영
학생처	학생복지팀	직원	김다은
학생처	학생복지팀	직원	박진수
학생처	학생성장센터 건강증진실	직원	김정인
학생처	학생성장센터 건강증진실	직원	김은선
학생처	학생성장센터 사회봉사지원실	직원	김교중
학생처	학생성장센터 장애학생지원실	직원	조은숙
학생처	학생성장센터 체육부	직원	황정택
학생처	학생성장센터 체육부	직원	신용직
학생처	학생성장센터 체육부	직원	이도경
취·창업지원처	-	부처장	채경천
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	팀장	류영춘
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	채희석
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	곽현민
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	송안나
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	허지현
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	조인희
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	한명신
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	정선화
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	서지호
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	공수진
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	송지현
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	변율선
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	황희진
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	최애리
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	최우정
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	김가영
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	임다린
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	양소현
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	백순철
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	김수진
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	손명주
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	이민희
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	김연경
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	백현정
사무처	-	처장	성미경
사무처	총무인사팀	팀장	박진희
사무처	총무인사팀	직원	이학준
사무처	총무인사팀	직원	김지아

소속		직급	성명
사무처	총무인사팀	직원	장윤아
사무처	총무인사팀	직원	김우석
사무처	재무회계팀	팀장	정옥순
사무처	재무회계팀	직원	박은석
사무처	재무회계팀	직원	안주리
사무처	재무회계팀	직원	채태웅
시설안전처	-	처장	전인호
시설안전처	-	부처장	김정택
시설안전처	시설안전관리팀	팀장	손인호
시설안전처	시설안전관리팀	직원	이숙
시설안전처	시설안전관리팀	직원	연성흠
시설안전처	시설안전관리팀	직원	김학중
시설안전처	시설안전관리팀	직원	유승윤
시설안전처	시설안전관리팀	직원	최장수
시설안전처	시설안전관리팀	직원	최재현
시설안전처	시설안전관리팀	직원	김화수
시설안전처	시설안전관리팀	직원	윤재상
시설안전처	시설안전관리팀	직원	송기만
시설안전처	시설안전관리팀	직원	전우재
시설안전처	시설안전관리팀	직원	김철용
시설안전처	시설안전관리팀	직원	김홍선
시설안전처	시설안전관리팀	직원	한주성
시설안전처	시설안전관리팀	직원	김우중
시설안전처	시설안전관리팀	직원	박민욱
시설안전처	시설안전관리팀	직원	권별이
시설안전처	시설안전관리팀	직원	전영국
시설안전처	정보관리팀	팀장	신민수
시설안전처	정보관리팀	직원	김상훈
시설안전처	정보관리팀	직원	이봉균
시설안전처	정보관리팀	직원	이경원
시설안전처	정보관리팀	직원	강대현
시설안전처	정보관리팀	직원	최재성
국제처	국제학생교류팀	팀장	박종석
국제처	국제학생교류팀	직원	고춘연
국제처	국제학생교류팀	직원	지혜원
국제처	국제학생교류팀	직원	응우옌홍탄타오
국제처	국제학생교류팀	직원	장유경
국제처	국제학생교류팀	직원	유상미
국제처	한국어교육원	직원	주혜진
국제처	한국어교육원	직원	최순호
평생교육원	평생교육팀	팀장	정창덕
평생교육원	평생교육팀	직원	최계영

소속		직급	성명
생활관	-	관장	윤석웅
생활관	운영팀	직원	한승헌
생활관	운영팀	직원	황성연
생활관	운영팀	직원	윤선일
생활관	운영팀	직원	신희종
생활관	운영팀	직원	이재용
생활관	운영팀	직원	정상욱
생활관	씨스뽀바	직원	이주옥
생활관	씨스뽀바	직원	강혜원
생활관	씨스뽀바	직원	이화연
생활관	씨스뽀바	직원	김대성
생활관	씨스뽀바	직원	송현미
생활관	씨스뽀바	직원	이승희
생활관	씨스뽀바	직원	박수정
중앙도서관	-	관장	이영복
중앙도서관	학술정보지원팀	팀장	주현
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	최유진
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	정일정
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	최고은
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	이유화
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	이은솔
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	박현아
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	안의수
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	길유주
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	김미나
예비군연대	-	연대장	김종근
예비군연대	-	직원	남영현
배재학당역사박물관	-	직원	진은영
산학협력단	창업보육센터 창업보육팀	직원	김중환
학생군사교육단	-	직원	황태남

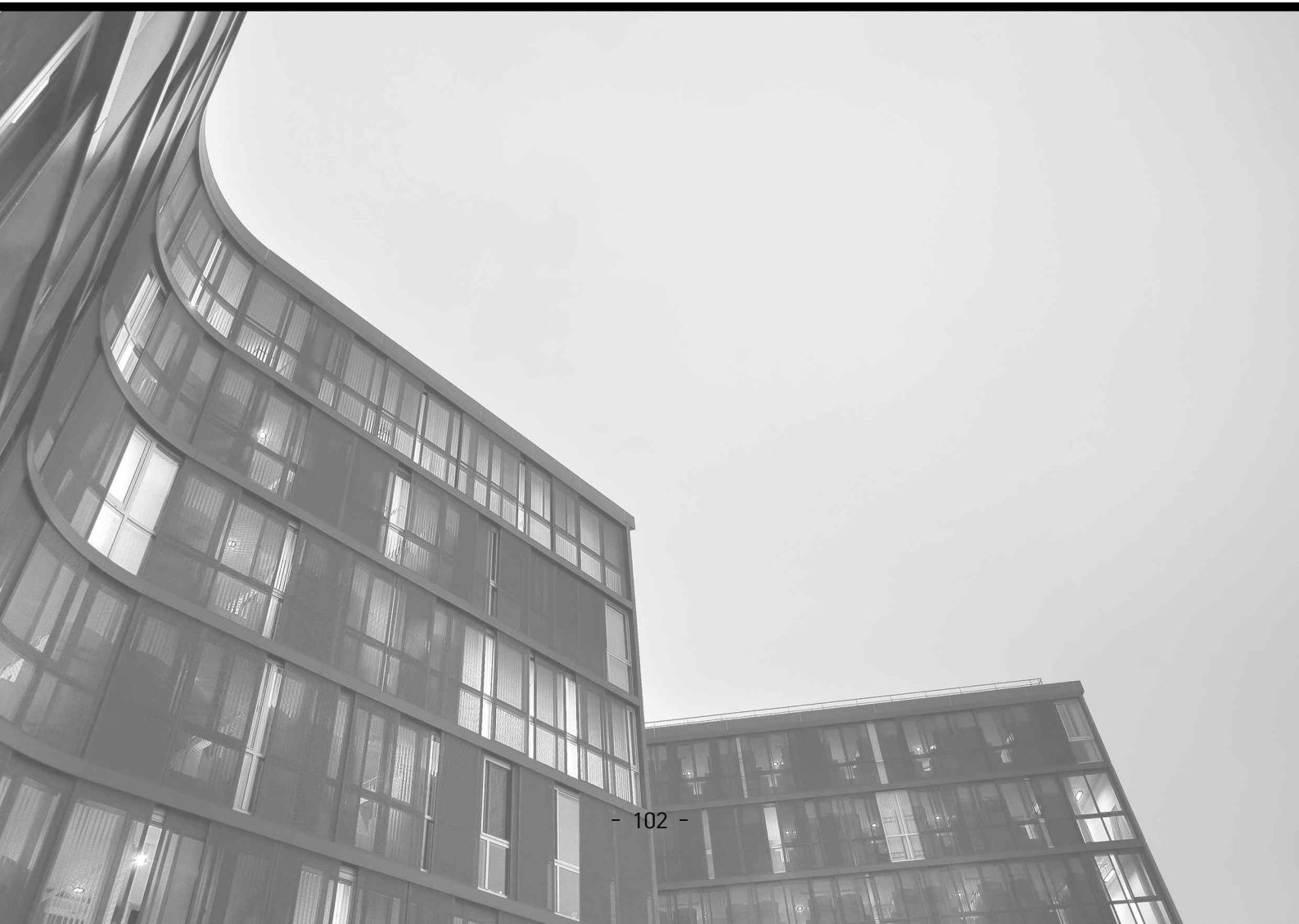
□ 조교 명단

소속 단과대학	소속 학부(과) 및 부서	성명
인문사회대학	교직부 겸 교육연수원	정혜빈
인문사회대학	중국통상학과	박하경
인문사회대학	스페인어·중남미학과	박종현
인문사회대학	국어국문한국어교육학과	정아현
인문사회대학	유아교육과	홍수민
인문사회대학	경찰법학과	서태이
인문사회대학	유아교육과	황은지
인문사회대학	일본학과	민원희

소속 단과대학	소속 학부(과) 및 부서	성명
인문사회대학	행정학과	황차빈
인문사회대학	심리상담학과	문해연
인문사회대학	기독교사회복지학과	김영규
경영대학	경영학과	이혜인
경영대학	경영학과	최서은
경영대학	IT경영정보학과	박은별
경영대학	글로벌비즈니스학과	이상목
경영대학	관광경영학과	박시온
경영대학	호텔항공경영학과	이유재
경영대학	항공서비스학과	박주희
생명보건대학	간호학과	박수빈
생명보건대학	간호학과	고정원
생명보건대학	간호학과	유다예
생명보건대학	간호학과	윤일훈
생명보건대학	생명공학과	이원중
생명보건대학	식품영양학과	박세인
생명보건대학	외식조리학과	권수진
생명보건대학	원예산림학과	박채린
생명보건대학	보건의료복지학과	홍훈기
AI·SW창의융합대학	철도건설공학과	김지영
AI·SW창의융합대학	전기전자공학과	오동현
AI·SW창의융합대학	스마트배터리학과	임주혜
AI·SW창의융합대학	드론로봇공학과	김진희
AI·SW창의융합대학	소프트웨어공학부(컴퓨터공학)	김효림
AI·SW창의융합대학	소프트웨어공학부(컴퓨터공학)	오하연
AI·SW창의융합대학	소프트웨어공학부(소프트웨어학)	정다향
AI·SW창의융합대학	소프트웨어공학부(정보보안학)	조유진
AI·SW창의융합대학	소프트웨어공학부(게임공학)	라수경
문화예술대학	조경학과	김소진
문화예술대학	건축학과	유아름
문화예술대학	아트앤웹툰학부	송영주
문화예술대학	아트앤웹툰학부	한연지
문화예술대학	미디어콘텐츠학과	이하은
문화예술대학	의류패션학과	고건희
문화예술대학	실내건축학과	박소영
문화예술대학	디자인학부	홍지인
문화예술대학	광고사진영상학과	이재윤
문화예술대학	뷰티케어학과	이진주

소속 단과대학	소속 학부(과) 및 부서	성명
문화예술대학	공연예술학과	길다인
문화예술대학	레저스포츠학부	구민희
문화예술대학	레저스포츠학부	김민재
주시경교양대학	중점교육부	정대원
주시경교양대학	중점교육부	강민지
주시경교양대학	기초교육부	이유빈
아펜젤러공유대학	교학팀 겸 자율전공학부	박지원
아펜젤러공유대학	평생교육융합학부	임예슬
아펜젤러공유대학	글로벌자율융합학부	최윤영
대학원	스마트ICT융합학과	김가은
행정부서	인문사회대학 교학팀	김미소
행정부서	경영대학 교학팀	강정은
행정부서	생명보건대학 교학팀	김대규
행정부서	AI·SW창의융합대학 교학팀	임수빈
행정부서	문화예술대학 교학팀	권용세
행정부서	배재인권센터	민대홍
행정부서	교목실	박다빛
행정부서	교무연구팀	김다빈
행정부서	학사지원팀 겸 예비군연대	오민경
행정부서	학사지원팀 겸 예비군연대	송진희
행정부서	한국어교육원	박수빈
행정부서	창업지원팀	정유진
행정부서	학생성장센터 학생상담실	김다현
행정부서	생활관 운영팀	박정은
행정부서	생활관 운영팀	김민상
행정부서	생활관 운영팀	윤근준
행정부서	생활관 운영팀	이희선
행정부서	생활관 운영팀	김민준
행정부서	생활관 운영팀	장유정
행정부서	기관생명윤리위원회 겸 교무연구팀	곽효빈
행정부서	배재미디어센터	이성희
행정부서	배재학당역사박물관	신성연
행정부서	박물관	이민지

제3편  
학사



## 제1장 총칙

**제1조(교육목적)** 본 대학교는 대한민국의 교육이념과 기독교정신을 바탕으로 폭넓은 학문과 그 응용방법을 연구 교수하여 능동적인 자아발전과 적극적인 사회봉사를 이끌 수 있는 미래사회에 필요한 인재의 양성을 목적으로 한다. <개정 2008.9.10.>

**제2조(전공 설치 및 입학 정원)** ① 본 대학교는 대학, 대학원, 부설교육기관으로 구성하며, 각 대학의 학부(과), 전공 설치 및 입학정원은 별지 1과 같이 하고, 일반대학원 및 특수대학원의 전공 설치 및 입학정원은 각 대학원의 학칙에 따른다. <개정 2000.3.1., 2001.3.1., 2001.9.1., 2002.9.1., 2005.2.17., 2005.7.6., 2007.1.16., 2009.1.29., 2009.7.21., 2010.10.20., 2011.5.31., 2012.8.17., 2013.5.15., 2014.4.10., 2015.3.25., 2016.4.15., 2017.12.18., 2018.11.26., 2019.5.29.>

② 입학정원의 일부는 입학전형에 따라 2개 이상의 학부(과)를 통합하여 모집할 수 있다.

③ 본교는「산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률」에 따라 국가, 지방자치단체 또는 산업체 등과의 계약에 의한 학과(이하“계약학과”)를 설치·운영할 수 있다. <신설 2015.1.8.>

④ 제3항에 따른 계약학과의 명칭, 교육과정과 수업, 학생선발 및 입학, 학생정원, 수업료 및 설치 운영기간 등에 관하여 필요한 사항은 따로 정한다. <신설 2015.1.8.>

[전문개정 2023.12.13.]

## 제2장 삭제 <2009.1.29.>

**제3조** 삭제 <2009.1.29.>

## 제3장 수업연한과 재학연한 <제목개정 2005.2.17.>

**제4조(수업연한)** ① 본 대학교의 수업연한은 4년(8학기)으로 한다. 단, 문화예술대학 건축학과의 수업연한은 5년(10학기)으로 한다. <개정 2001.9.1., 2005.2.17., 2005.8.8., 2007.1.16., 2011.8.30., 2012.8.17., 2020.1.16., 2022.4.11.>

② 전 항의 수업연한에도 불구하고 소정의 과정을 조기 이수하고 성적이 우수한 자에 대해서는 1년(2학기) 이내에서 수업연한을 단축할 수 있다. 단, 문화예술대학 건축학과【5년제】 전공은 제외한다. <개정 2005.2.17., 2007.1.16., 2011.8.30., 2020.1.16., 2022.4.11.>

③ 제4조 제2항의 조기졸업에 관한 사항은 따로 정한다. <신설 2007.1.16.>

**제4조의2(재학연한)** ① 본 대학교의 재학연한은 제한하지 아니한다. <개정 2019.2.21.>

②~⑤ 삭제 <2019.2.21.>

[본조신설 2005.2.17.]

#### 제4장 학년, 학기, 수업일수 및 휴업일

**제5조(학년 및 학기)** ① 학년은 매년 3월 1일부터 다음해 2월 말일까지로 한다. 이를 제 1학기과 제 2학기으로 나눈다. 단, 매 학년도 학사일정에 따라 매 학기 수업개시일은 조정할 수 있다. <개정 2007.1.16., 2014.2.4., 2019.6.28.>

1.~2. 삭제 <2014.2.4.>

② 제1항의 일반학기 외에 여름방학과 겨울방학에 총장이 정하는 바에 따라 각각 계절학기를 둘 수 있다. <개정 2005.2.17., 2006.2.16.>

③ 제1항, 제2항에도 불구하고 학과·전공·학년 또는 학위과정별로 학기를 달리 정하는 유연학기제를 운영할 수 있다. <신설 2020.8.20.>

**제6조(수업일수)** ① 수업일수는 매 학년 30주 이상(매 학기 15주 이상)으로 한다.

② 계절학기의 수업일수는 15일 이상으로 한다. 단, 학점 당 이수시간을 준수하되 교과목 특성을 고려하여 수업일수를 단축하여 운영할 수 있다. <개정 2000.9.1., 2005.8.8., 2019.2.21.>

③ 천재·지변 기타 교육과정의 운영상 부득이한 사유로 인하여 제1항의 규정에 의한 수업일수를 충족할 수 없는 경우에는 총장의 결정으로 매 학년도 2주의 범위 내에서 수업일수를 감축할 수 있다. <개정 1998.7.1., 2009. 11.25.>

④ 교과 운영상 필요할 경우 학칙 제22조 제1항에 따른 학점당 수업시간을 준수하여 집중수업으로 운영할 수 있다. 집중수업 운영에 대한 자세한 사항은 따로 정한다.<신설 2020.8.20.>

**제7조(휴업일)** ① 정기휴업일은 다음과 같다.

1. 여름방학 및 겨울방학 <개정 2005.8.8., 2006.2.16.>

2. 개교기념일

3. 일요일

4. 국정 공휴일

② 방학기간의 변경 및 임시휴업은 필요에 따라 총장이 정한다.

③ 휴업 중에도 필요한 때에는 강의, 실험, 실습 등을 부과할 수 있다. <신설 2007.1.16., 2012.8.17.>

## **제5장 입학, 재입학, 편입학, 전부(과) 및 등록**

**제8조(입학시기)** 입학 시기는 학년 초부터 30일 이내로 한다. 다만 재입학, 편입학, 외국대학으로부터의 전입학의 시기는 학기 초부터 30일 이내로 할 수 있다.

**제9조(입학자격)** 각 대학 제1학년에 입학할 수 있는 자는 다음 각 호의 1에 해당하는 자라야 한다.

1. 고등학교 졸업자나 법령에 따라 이와 같은 수준 이상의 학력이 있

다고 인정된 자 <개정 2011.8.30.>

2. 외국에서 12년 이상의 학교 교육과정을 수료한 자 또는 교육부장관이 고등학교에 해당하는 학교교육과정에 상응하는 것으로 인정하는 외국어 교육과정 전부를 수료한 자 <개정 2011.8.30., 2013.5.8.>

3. 삭제 <2011.8.30.>

**제9조의2(입학전형)** ① 입학생 선발은 별도로 정하는 고사 또는 심사로 한다. <개정 1998.7.1., 2016.1.29.>

② 입학전형의 절차와 방법은 모집 시에 공고한다. <개정 1998.7.1., 2016.1.29.>

③ 입학전형에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다. <신설 2016.1.29.>

④ 대학별고사(논술 등 필답고사, 면접·구술고사 등)를 실시하는 경우 선행학습을 유발하는 지에 대한 영향평가를 실시한다. <신설 2016.1.29.>

⑤ 선행학습 영향평가에 관한 사항은 따로 정한다. <신설 2016.1.29.>

**제9조의3(입시공정관리대책위원회)** ① 대학입학전형의 공정한 관리를 위하여 입시공정관리대책위원회를 둘 수 있다.

② 입시공정관리대책위원회는 총장 직속으로 설치하며 위원장 1인과 부위원장 1인을 포함하여 10인 이내의 위원으로 구성하고 그 구성, 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 한다.

**제10조(편입학)** ① 법령이 정한 범위 내에서 각 대학 및 학부(과)의 편입학을 허가할 수 있다. <개정 1999.9.1., 2006.2.16.>

② 편입학할 수 있는 자는 대학 또는 학부(과)의 진급학년 수료자 또는 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자이어야 한다. 단, 학사학위를 가진 자는 제3학년에 편입학할 수 있다. <개정 2000.3.1., 2006.2.16.>

③ 편입학에 관한 세부사항은 따로 정한다. <개정 2003.3.1., 2006.2.16.>

**제10조의2(재입학)** ① 재입학은 입학정원의 여석이 있는 경우에 2회에 한하여 허가하는 것을 원칙으로 한다. <개정 1998.7.1., 2006.2.16., 2007.1.16., 2016.1.29.>

② 삭제 <2016.1.29.>

③ 재입학에 관한 그 밖의 사항은 「학칙 시행세칙( I )」으로 정한다. <신설 2007.1. 16.>

**제11조(입학지원서류)** ① 각 대학에 입학할 지원자는 다음 서류를 갖추어 지원하여야 한다. <개정 1998.7.1., 2016.1.29.>

1. 소정의 입학 원 및 전형료
2. 기타 필요한 서류
3. 기타 본 대학교에서 요구하는 서류

② 이미 제출한 서류는 반환하지 아니한다.

**제12조(입학허가 및 취소)** ① 입학(편입학 포함)이 허가된 자는 소정기간 내에 등록금을 납부하는 외에 본 대학교에서 요구하는 모든 절차를 이행하여야 한다. <개정 2000.3.1., 2015.1.8.>

② 다음 각 호의 1에 해당하는 경우에는 입학 및 졸업 후에라도 입학 허가를 취소하여야 한다. 이 경우 제출한 서류와 등록금은 반환하지 아니한다. <개정 2015.1.8., 2016.9.9., 2022.2.9.>

1. 지원 자격을 위반한 경우
2. 지원자의 귀책사유로 학교생활기록부 및 각종 증명서 등 전형자료에 허위 사실 또는 기재 금지사항이 포함된 경우 <개정 2022.2.9.>
3. 평가자 사전 접촉 등 부정한 방법으로 전형과정에 참여하거나, 이에 협조하여 공정한 학생 선발 업무를 방해한 경우

4. 위조 또는 변조 등 거짓 자료를 제출하거나 다른 사람을 대리 응시하게 하는 등 고등교육법 시행령으로 정하는 부정행위가 있는 경우 <신설 2022. 2.9.>

5. 기타 부정한 방법으로 합격한 경우 <호 이동, 2022.2.9.>

**제13조(보증자) 삭제** <2018.10.1.>

**제14조(등록)** ① 등록은 매 학기 소정의 기일 내에 등록금을 납부하고 수강신청을 함으로써 완료된다. <개정 2006.2.16.>

② 등록 절차에 관한 세부사항은 따로 정한다. <개정 2000.3.1., 2006.2.16.>

**제15조(전부(과))** ① 학부(과)를 변경하려는 자는 해당 학부(과)장 및 대학장의 승인과 총장의 허가를 받아야 한다. <개정 2000.3.1., 2006.2.16.>

② 전부(과)에 관한 세부 사항은 따로 정한다. <개정 2000.3.1., 2006.2.16.>

③ 삭제 <2006.2.16.>

④ 삭제 <1999.3.1.>

**제6장 휴학, 복학, 자퇴 및 제적** <제목개정 2007.1.16.>

**제16조(휴학)** ① 일반 휴학을 하려는 자는 지정된 기간 내에 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 얻어야 한다. <개정 2007.1.16.>

② 학기 중 각 호의 사유로 휴학하고자 하는 자는 관련 서류를 첨부하여 휴학원을 제출하고 총장의 허가를 얻어야 한다.

1. 질병, 상해: 종합병원장 명의의 진단서(학기 중 4주 이상 출석 불가 진단 필요)

2. 임신, 출산: 출산예정일이 기재된 병원(장)의 직인이 날인되어 있는 병원 진단서(소견서)

3. 12세 이하 또는 초등학교 6학년 이하의 자녀 양육: 가족관계증명서, 자녀의 기본증명서, 자녀의 재학증명서(13세 이상인 경우에 한함) <개정 2025.1.23.>

3의2. 신체·정신상의 장애로 장기 요양이 필요한 16세 이하 또는 고등학교 1학년 이하의 자녀 양육: 가족관계증명서, 자녀의 기본증명서, 자녀의 재학명서(17세 이상인 경우에 한함), 종합병원장 명의의 진단서 <신설 2025.1.23.>

4. 본인 창업: 창업을 입증하는 관련 서류

5. 국가재난 또는 감염증 등으로 학업이 불가능한 경우: 관련 서류 제출  
<신설 2020.11.12.>

[각 호 개정 2018.11.26., 2024.2.14.]

③ 휴학에 관한 그 밖의 사항은 학칙시행세칙(Ⅰ)으로 정한다. <신설 2007.1.16.>

**제16조의2(휴학기간)** ① 휴학은 1년 또는 학기단위로 할 수 있으며, 기간은 합산하여 4년(8학기)을 초과할 수 없다. 단, 편입학생은 3년(6학기)을 초과할 수 없다. <개정 2012.8.17., 2019.6.28.>

② 휴학기간은 1회에 1년을 초과할 수 없다. 단, 특별한 경우에는 1년 이내로 기간의 연장을 허가할 수 있다.

③ 제16조 제2항에 의한 휴학은 휴학기간에 산입하지 아니한다. <신설 2014.1.10., 개정 2018.11.26.>

[본조신설 2007.1.16.]

**제17조(입대휴학)** ① 재학 중 병역을 위한 군입대(지원 입대 포함) 및 법령에 의해 이에 준하는 사유로 수학할 수 없는 경우에는 증빙서류를 첨부한 군입대 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 얻어야 한다. <신설 2007.1.16.>

② 제1항의 군복무로 인한 휴학기간은 학칙 제16조의 2를 적용하지

아니한다. <개정 2007.1.16., 2008.9.10.>

**제18조(복학)** ① 제16조 및 제17조에 의한 휴학자는 휴학기간이 만료되거나 휴학 사유가 소멸한 때에는 복학하여야 한다.

② 복학하려는 자는 지정된 기간 내에 복학원을 제출하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

③ 휴학기간 만료 전이라도 수학에 지장이 없다고 인정될 때에는 복학을 허가할 수 있다.

④ 복학에 관한 그 밖의 사항은 「학칙 시행세칙(Ⅰ)」으로 정한다. <신설 2007.1.16.>

**제19조(자퇴)** 자퇴하고자 하는 자는 보호자의 동의로 그 사유를 명시하여 총장의 허가를 얻어야 한다. <개정 2006.2.16., 2018.10.1., 2020.8.20.>

**제20조(제적)** 학생으로서 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 제적된다. <개정 2010.8.31.>

1. 휴학기간 경과 후 다음 등록기간 내에 복학하지 아니한 자
2. 매 학기 소정의 기간 내에 등록을 완료하지 아니한 자
3. 삭제 <2015.1.8.>
4. 삭제 <2019.2.21.>
5. 제19조의 규정에 의하여 자퇴하거나 제40조의 규정에 의하여 퇴학처분을 받은 자 <신설 2006.2.16.>
6. 학생이 사망하였을 경우 <신설 2022.2.9.>

## 제7장 교육과정과 학위수여 <제목개정 2007.1.16.>

### 제1절 교육과정

**제21조(교육과정 및 교과목)** ① 교육과정은 교양교육과정과 전공교육과

정, 교직과정, 공유혁신교육과정으로 구분하며, 교과목 필수와 필수선택, 선택, 자유선택으로 구분한다.<개정 2005.2.17., 2006.2.16., 2009.1.29., 2024.2.14., 2025.1.23.>

② 교양교과목의 총 이수학점은 제한을 둘 수 있으며 세부사항은 따로 정한다. <신설 2009.1.29.>

③ 삭제 <2006.2.16.>

④ 각 학부(과)의 교육과정과 교과목은 별도의 교육과정편람에 의한다. <개정 2000.3.1., 2006.2.16.>

⑤ 교육과정의 운영과 관리를 위하여 교육과정위원회를 두며, 그 구성과 운영에 관한 사항은 따로 정한다. <신설 2006.2.16., 2024.10.24.>

**제21조의2(연계교육과정)** ① 전문대학과 협력을 체결하여 연계교육과정을 운영할 수 있다.

② 연계교육과정 이수에 관한 세부 사항은 따로 정한다.

[본조신설 2003.3.1.]

**제21조의3(교직과정)** ① 교직과정이 설치된 학부(과)의 학생으로서 중등학교 정교사 2급, 유치원정교사 2급, 전문상담교사 2급 자격을 취득하려는 자는 교직과정을 이수하여야 한다. <개정 2008.1.31.>

② 제1항에 관한 사항은 「학칙 시행세칙(Ⅱ)」으로 정한다.

[본조신설 2007.1.16.]

**제21조의4(국내대학 및 외국대학과의 교육과정 공동운영)** 국내대학 및 외국대학과(해당 외국 또는 외국이 공인하는 평가인정기구의 평가인정을 받은 외국대학에 한정한다)교육과정을 공동으로 운영 할 수 있으며 이에 관하여 필요한 사항은 따로 정한다. <개정 2013.5.15.>

[본조신설 2008.1.31.]

**제21조의5** 삭제 <2010.10.20.>

**제21조의6(학·석사연계과정)** ① 학사과정과 대학원과정을 상호 연계하는 학·석사연계과정을 운영한다.

② 학·석사연계교육과정 이수에 관한 세부 사항은 따로 정한다.

[본조신설 2013.1.7.]

**제21조의7(트랙제 교육과정)** ① 변화하는 사회 수요에 적응할 수 있는 창의 융합형 인재 양성을 위해 트랙제 교육과정을 운영한다.

② 트랙제 교육과정 운영에 관한 세부 사항은 따로 정한다.

[본조신설 2019.5.29.]

**제21조의8(현장실습학기제)** ① 학생의 현장 적응력을 높이기 위해 학교 밖에서 이루어지는 현장실습 수업을 운영한다.

② 현장실습학기제 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

[본조신설 2021.8.24.]

**제21조의9(마이크로디그리 과정)** ① 학문 간 융·복합적 사고 능력 함양 및 최소 단위의 실무형 융복합 교육을 통한 창의 융합형 인재 양성을 위해 마이크로디그리 과정을 운영한다.

② 마이크로디그리 과정 운영에 관한 세부 사항은 따로 정한다.

[본조신설 2022.2.9.]

**제22조(이수단위)** ① 교육과정의 이수단위는 학점으로 하고 매 학기 15시간 이상의 강의(온라인에 의한 학점인정교과목 등 포함)에서 얻은 단위를 1학점으로 하되 실험·실습, 실기 및 총장이 지정하는 교과목은 매 학기 30시간 이상의 강의에서 얻은 단위를 1학점으로 할 수 있다. <개정 2001.3.1., 2011.12.26., 2013.5.15.>

② 예체능계열, 인증 및 평가를 위한 교과목은 이를 달리 할 수 있다. <신설 2013.5.15., 2024.7.3.>

③ 간호학과 임상실습의 경우 간호학과 임상실습 교과목 내규에 따른다.<신설 2024.7.3.>

## 제2절 시험과 성적

**제23조(시험)** 시험은 전 교과목에 대하여 매 학기 정기시험으로서 학기말시험을 실시한다. 다만, 필요에 따라 임시시험을 실시할 수 있다.

**제24조(시험방법)** 시험방법은 필기고사를 원칙으로 하되, 필요에 따라 기타 방법에 의할 수도 있다.

**제25조(성적평가)** 학업성적은 각 교과별로 출석, 과제 및 시험성적 등으로 평가한다. <개정 2000.3.1.>

**제26조(성적분류)** 학업성적은 다음과 같이 분류한다. <개정 2000.9.1.>

등급	평점	등급	평점
A+	4.50	C0	2.00
A0	4.00	D+	1.50
B+	3.50	D0	1.00
B0	3.00	P	불계
C+	2.50	F	0.00

**제27조(추가시험)** 질병 기타 부득이한 사유로 정기시험에 응할 수 없는 자가 이에 대한 증빙서류를 첨부하여 시험 개시 전에 제출하였을 때에는 추가시험을 과할 수 있다.

## 제3절 이수학점 및 학점인정 <제목개정 2007.1.16.>

**제28조(이수학점)** ① 이수학점에 관한 상세한 사항은 「학칙 시행세칙(Ⅰ)」에 별도로 정한다. 단, 학칙 제21조의8에 따른 현장실습학기제 이수학점에 대해서는 별도 규정으로 정한다. <개정 2000.3.1., 2005.8.8., 2006.6.14., 2009.1.29., 2011.8.30., 2012.8.17., 2021.8.24.>

② 계절학기로 이수할 수 있는 학점의 범위는 6학점 이내로 한다. 단, 7학기(건축학과는 9학기)를 이수한 자의 경우는 8학점까지 허가할 수 있다. <개정 2007.7.6., 2008.9.10., 2022.4.11.>

③ 삭제 <2021.8.24.>

④ 삭제 <2021.8.24.>

**제29조(다전공)** ① 학생은 재학 중 전공 또는 학부(과)가 제공하는 전공을 이수하되, 총장의 허가를 얻어 다음 각 호의 1에 해당하는 전공을 이수한 경우에는 이를 제2, 3전공으로 인정하며, 그 용어의 설명은 다음과 같다. <개정 2003.3.1., 2011.12.26., 2013.5.15.>

1.“복수전공”: 2개 이상의 전공 <개정 2013.5.15.>

2.“연계전공”: 2개 이상의 학과, 전공이 참여하여 각 학과, 전공에서 개설한 교과목을 연계하여 교육과정을 구성 운영하는 전공 <개정 2013.5.15., 2014.2.4.>

3.“융합전공”: 기존 학과, 전공 개설교과목만으로 운영할 수 없는 전공으로 신설교과목을 개설하여 운영하는 전공 <신설 2011.12.26., 개정 2013.5.15., 2014.2.4.>

4.“자기설계전공”: 학생이 교육과정을 구성하여 총장의 허가를 받은 전공 <개정 2011.12.26., 2013.5.15.>

② 다전공에 관한 세부사항은 따로 정한다. <개정 2003.3.1., 2011.12.26., 2013.5.15.>

③ 삭제 <2014.2.4.>

**제29조의2(부전공)** ① 재학 중 전공이외의 특정전공의 교과목을 18학점 이상 이수한 경우에는 이를 부전공으로 인정한다. <개정 2005.2.17., 2011. 12. 26., 2015.1.8.>

② 부전공 이수에 관한 세부사항은 따로 정한다.

**제30조(학점인정)** ① 제26조에 규정한 학업성적 등급 중 D0 이상을 취득학점으로 인정하고 P는 합격으로 한다.

② 학기당 평점평균이 1.50 미만인 자에 대해서는 학사경고를 한다.

<개정 2004.1.1., 2005.8.8.>

③ 졸업 및 진급에 관한 사정기준은 이를 따로 정한다.

**제30조의2(능력별학점인정)** ① 교양과목 중 특정교과목은 이를 수강하지 아니하여도 학점취득특별시험에 의하여 학기 당 최대취득학점 외에 학점을 취득할 수 있다. 단, 학점취득특별시험에 의하여 취득한 학점 수는 12학점을 초과할 수 없다.

② 학점취득특별시험의 방법, 종류에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

[본조신설 2003.3.1.]

**제31조(학점인정시기)** 학점을 인정하는 시기는 매 학기말로 한다. 다만 인정된 학점이라도 과오 또는 부정행위에 의하여 인정된 것으로 판명되었을 때에는 이를 취소한다.

**제32조(편입 및 전부(과)생의 학점인정)** ① 편입학생에 대하여는 전적 대학에서 이수한 교과목 및 학점을 심사하여 전공 및 교양학점으로 인정하고 소정의 잔여 과정을 이수하게 한다. <개정 2000.3.1., 2008.9.10.>

② 전부(과)한 자에 대하여는 전적학부(과)에서 이수한 교과목 및 학점을 심사하여 전공과목에 대해서는 전부(과)에서 요구하는 교과목 및 학점만을 인정하고 이외의 이수과목은 교양 또는 자유선택 과목 학점으로 인정하여 소정의 잔여 과정을 이수케 한다. <개정 2000.3.1., 2008.9.10., 2015.1.8.>

③ 전문대학과 협력을 체결하여 연계교육과정을 이수한 자는 제1항의 규정을 준용하되 본 대학교 1~2학년 전공은 이수한 것으로 인정한다. 다만, 연계교육과정의 전공과목은 필히 이수해야 한다. 미 이수교과목은 입학 후 이수할 수 있다. <신설 2003.3.1., 2015.1.8.>

**제32조의2(외부학점인정)** ① 재학 중 총장의 승인을 얻어 국내·외 대학, 온라인에 의한 원격강좌 또는 군 휴학 중 군 교육·훈련과정 등에서 취

득한 학점 중 졸업이수 학점의 1/2 범위 안에서 이를 본 대학교에서 취득한 학점으로 인정할 수 있다. 단, 대학의 학기당, 연간 취득학점 허용범위 내에서 인정한다. <개정 1998.7.1., 2001.3.1., 2002.3.1., 2003.3.1., 2006.6.14., 2007. 1.16., 2009.1.29., 2011.12.26.>

② 총장의 승인을 얻은 국내·외 기관에서 시행하는 체험학습, 봉사활동 성격의 교과목이나 과정을 이수한 경우 본 대학에서 취득한 학점으로 인정할 수 있다. <개정 1998.7.1., 2001.3.1., 2002.3.1., 2003.3.1., 2011.8.30., 2021. 8.24.>

③ 국내·외의 교환학생, 학점 교류학생, 해외 유학생 및 해외 연수생, 학점 인정기관의 교류학생, 온라인에 의한 학점인정기관(가상대학)의 수강 학생, 군 교육·훈련과정의 학점인정에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다. <개정 1998.7.1., 2001.3.1., 2009.1.29., 2011.12.26.>

④ 삭제 <2009.1.29.>

⑤ 입학 전 국내·외 고등학교와 고등교육기관에서 대학교육과정에 상당하는 교과목을 이수하여 취득한 학점은 본 대학에서 취득한 학점으로 인정할 수 있다. <신설 2008.1.31.>

⑥ 국내·외의 다른 학교·연구기관 또는 산업체 등에서 학습·연구·실습한 사실이 인정되거나 산업체에서 근무한 사실이 인정되는 경우 졸업에 필요한 학점의 4분의 1 이내에서 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 따로 정한다. <신설 2021.8.24.>

**제32조의3** 삭제 <2007.1.16.>

**제33조(수료학점인정)** 각 학년의 수료를 인정함에 필요한 학점은 다음과 같다. <개정 2002.3.1., 2005.2.17., 2007.1.16., 2009.1.29., 2011.8.30., 2014.1.10., 2022.4.11., 2023.5.8., 2025.1.23.>

1.

졸업최소 인정학점	127학점	130학점	132학점	134학점	140학점	142학점	건축학과 【5년제】
수료학년							

1학년	32학점	33학점	34학점	34학점	35학점	36학점	33학점
2학년	64학점	66학점	67학점	67학점	71학점	72학점	65학점
3학년	96학점	99학점	100학점	100학점	105학점	107학점	97학점
4학년	127학점	130학점	132학점	132학점	140학점	142학점	129학점
5학년			-			-	161학점

단, 건축학과 2021학번 이전의 경우 5학년 수료학점은 160학점으로 한다.

2. 삭제

3. 삭제

4. 삭제

#### 제4절 졸업 및 학위수여 <제목개정 2007.1.16.>

**제34조(졸업 이수학점 및 시기)** ① 졸업에 필요한 최소 이수학점은 교양 교과목, 공유혁신 교과목, 전공 교과목, 교직 교과목, 자유선택 교과목을 포함하여 127학점 이상으로 한다. 다만, 다음에 해당하는 대학 및 학부(학과)의 경우 각 호와 같이 졸업이수학점을 취득하여야 한다. <개정 2002.3.1., 2005.2.17., 2007.1.16., 2008.1.31., 2009.1.29., 2014.1.10., 2025.1.23.>

1. 생명보건대학 간호학과 140학점 이상. 단, 2023학번 이후부터는 134학점 이상으로 한다. <개정 2009.1.29., 2011.1.28., 2011. 8.30., 2014.1.10., 2020.1.16., 2022.4.11., 2023.7.14.>

2. 문화예술대학 건축학과【5년제】 160학점 이상. 단, 2022학번 이후부터는 161학점 이상으로 한다. <개정 2010.10.20., 2011.8.30., 2014.1.10., 2020.1.16., 2022.4.11., 2023.7.14.>

3. 삭제 <2011.8.30.>

4. 삭제 <2014.1.10.>

② 삭제 <2007.1.16.>

③ 졸업 시기는 매년 전·후기로 하되 후기졸업 대상은 조기졸업자, 8학기(건축학과는 10학기)이상을 등록하고 1학기말에 졸업에 필요한 요건을 갖춘 자로 한다. <개정 2005.2.17., 2022.4.11.>

**제35조(졸업자격)** ① 학칙 제34조 제1항의 요건을 충족한 자는 각 학부(과) 및 전공에서 부여한 졸업논문 또는 졸업종합시험, 실험실습보고, 실기발표의 심사과정을 거쳐 졸업자격을 부여한다. <개정 2005.2.17., 2007.1.16., 2008.1.31., 2011.8.30.>

1.~7. 삭제 <2005.2.17.>

② 외국인 유학생은 한국어능력시험(TOPIK) 4급 (단, 이공계열 학부(과) 중 총장이 따로 정한 학과는 3급) 이상을 통과한 자 또는 교육부의 “교육국제화역량 인증제 및 외국인 유학생 유치·관리 실태조사 편람” 또는 “외국인 유학생 및 어학연수생 표준업무처리요령”에 따른 언어능력 요건을 갖춘 자에 한하여 졸업자격을 부여한다. <신설 2011.8.30., 개정 2015.1.8., 2024.5.29.>

**제36조(졸업인정)** ① 학칙 제34조 제1항 및 제35조에 의해 졸업자격이 부여된 자에게는 학부(과)별 졸업사정을 거쳐 졸업을 인정하고 학위증서를 수여한다. <개정 2005.2.17., 2007.1.16., 2008.1.31., 2015.1.8.>

② 졸업이 인정된 자에게는 별지3의 해당학위를 수여한다. 단, 다전공 또는 부전공을 이수한 자에게는 동일한 학위증서 번호로 제1전공 및 다전공 또는 부전공을 병기하여 수여한다. <개정 2000.9.1., 2005.2.17., 2007.1.16., 2008. 9.10., 2011.1.28., 2011.12.26., 2012.2.2., 2013.5.15., 2014.4.10., 2015.3. 25., 2020.8.20., 2021.2.4.>

③ 본 학칙 소정의 전 과정을 이수하고, 각 학부(과) 및 전공에서 부여한 졸업논문 또는 졸업종합시험, 실험실습보고, 실기발표를 이수하지 못한 자, 한국어능력시험(TOPIK) 4급(단, 이공계열 학부(과) 중 총장이 따로 정한 학과는 3급) 이상을 통과하지 못한 외국인 유학생에게는 수료증만 수여한다. 단, 졸업자격을 갖추었을 때 수료 시점의 해당 학위를 수여하고 학위 수여 시기는 졸업자격 제출학기 졸업일로 한다. <개정 2004.1.1., 2005.2.17., 2006. 2.16., 2007.1.16., 2012.8.17., 2015.1.8., 2016.9.9.>

④ 삭제 <2008.9.10.>

⑤ 삭제 <2010.10.20.>

⑥ 국내대학 및 외국대학과의 교육과정 공동운영에 따른 학위의 수여는 본교와 교육과정을 공동운영하는 다른 국내대학 또는 외국대학과 공동명의로 학위를 수여할 수 있다. <신설 2013.5.15.>

**제36조의2(학사학위취득 유예)** 졸업자격을 거쳐 학위수여 요건을 갖춘 자가 학사학위취득을 유예하고자 하는 경우 2회 범위내에서 학기 단위로 유예할 수 있으며, 세부 사항은 따로 정한다. <개정 2016.9.9., 2018.7.3., 2019.2.21.>

[본조신설 2011.8.30.]

**제36조의3(명예졸업)** ① 본교에 입학한 자로서 부득이한 사유로 졸업하지 못한 자에 대하여 명예졸업증서를 수여할 수 있다.

② 명예졸업 수여대상은 다음 각 호와 같다.

1. 국가와 국민을 위하여 희생하거나 공헌한 경우
2. 본교의 명예를 높였거나 발전에 공헌한 경우
3. 기타 총장이 명예졸업의 자격이 있다고 인정한 경우

③ 명예졸업자는 소속 대학장의 추천으로 총장이 정한다.

④ 명예졸업증서는 본교 정규 학위수여일에 수여하는 것을 원칙으로 한다. 특별한 경우에는 예외로 할 수 있다.

⑤ 명예졸업자 명부는 별도 관리한다.

[본조신설 2019.2.21.]

**제37조(학위취소)** 졸업생으로 학칙 제31조에 해당하는 경우에는 졸업 및 학사학위를 취소한다. <개정 2008.9.10.>

## 제8장 포상과 징계

**제38조(포상)** 총장은 품행이 단정하고 학업성적이 우수하거나 선행 또는 공로가 현저한 자에 대하여는 포상할 수 있다.

**제39조 삭제**

**제40조(징계)** ① 학생이 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 소정의 절차를 거쳐 징계처분을 한다. 다만, 징계 절차에 있어서는 당사자 또는 제3자의 의견진술 및 변론의 기회가 부여되어야 한다. <개정 2006.2.16., 2008.9.10.>

1. 본교의 교육이념을 위배하거나 학칙 등 제반규정을 위반한 행위 <개정 2008.9.10.>

2. 고의적인 수업방해 및 기타 학내질서를 심히 문란하게 한 행위 <개정 2008.9.10.>

3. 기타 학생의 품위를 떨어뜨리거나 학생 본분에 위반되는 행위 <개정 2006.2.16.>

② 징계의 종류는 퇴학, 정학(무기정학 및 유기정학)과 근신으로 한다. <개정 2006.2.16., 2008.9.10.>

③ 징계처분은 상벌위원회의 심의를 거쳐 총장이 행한다. 단, 근신은 단과대학 학생징계위원회의 심의를 거쳐 대학장이 행할 수 있다. <신설 2008. 9.10.>

④ 학생은 정학 이상의 징계처분이 내려졌을 때에는 재심을 요구할 수 있으며, 재심절차는 별도로 정한다. <신설 2008.9.10.>

**제40조의2(위원회)** 제38조의 포상과 제40조의 징계를 심의하기 위하여 상벌 위원회와 단과대학 학생징계위원회를 두며, 각 위원회에 관한 사항은 별도로 정한다.

[본조신설 2008.9.10.]

**제9장 등록금** <제목개정 2000.3.1.>

**제41조(등록금의 납부)** 학생은 매학기 등록기간 내에 소정의 등록금을 납부하여야 한다. <개정 2000.3.1., 2005.2.17.>

**제42조(등록금의 종류)** 전 조의 규정에 의한 소정의 등록금이라 함은 입학금, 수업료 등으로 구분한다. <개정 2000.3.1.>

**제42조의2(등록금심의위원회)** ① 등록금의 합리적 책정을 위하여 등록금 심의위원회를 둔다.

② 등록금심의위원회는 위원장을 포함하여 7인 이상으로 구성하고, 그 구성과 운영에 관한 사항은 따로 정한다.

[본조신설 2011.1.28.]

**제43조(등록금의 감면)** 등록금은 결석, 정학, 제적 또는 퇴학 등의 이유로 감면되지 아니한다. <개정 2000.3.1.>

**제44조(등록금의 반환)** ① 이미 납부한 금액은 과오납으로 인한 것 외에는 반환하지 아니한다. <개정 2000.3.1., 2007.1.16.>

② 등록금 반환에 관한 그 밖의 사항은 학칙시행세칙(Ⅰ)으로 정한다. <신설 2007.1.16.>

## 제10장 장학금

**제45조(장학금)** 본 대학교 학생 중 품행이 단정하고 학업성적이 우수한 자와 학비조달이 극히 곤란하여 학업을 계속할 수 없는 자에 대하여 장학금 지급규정이 정하는 바에 따라 장학금을 지급할 수 있다.

## 제11장 위탁생, 외국인 학생, 시간제등록 학생, 장애학생

<제목개정 2003.11.1.>

**제46조(위탁생)** ① 정부 각 기관의 재직자로서 그 소속 기관장의 위탁이 있을 때에는 정원 외로 수학을 허가할 수 있다.

② 삭제

③ 삭제

**제47조(외국인 학생)** ① 외국인 및 교포학생이 제5장의 규정에 의하지 아니하고 신입학 또는 편입학하고자 할 때에는 입학정원 외로 입학을 허가할 수 있다. <개정 2007.1.16.>

② 제1항의 학생으로서 학칙에서 정한 소정의 교육과정을 이수한 자에게는 학력을 검정하여 제34조에서 정하고 있는 학력과 동등 이상의 학력이 있다고 인정될 때 학위를 수여할 수 있다. 단, 교과이수의 정도에 따라 이수 증명서를 발급할 수 있다. <신설 2007.1.16.>

**제47조의2(시간제등록 학생)** ① 제9조의 입학자격이 있는 자는 소정의 선발과정을 거쳐 시간제로 등록하여 수업을 받게 할 수 있다.

② 시간제등록 학생의 등록인원은 입학정원의 100분의 10의 범위 안에서 총장이 따로 정한다.

③ 시간제등록 학생의 선발방법은 고등학교 학교생활기록부의 기록 및 면접고사의 결과 등 기타 전형방법으로 선발하되 예·체능계열은 실기를 평가할 수 있다. <개정 2010.2.2., 2011.8.30.>

④ 시간제등록 학생이 신청할 수 있는 학점은 매 학기 9학점을 초과할 수 없다. <신설 1998.7.1.>

**제47조의3(장애학생)** ① 장애학생은 신체적, 정신적 장애로 인하여 장기간에 걸쳐 교육 및 학습활동에 상당한 제약을 받는 자를 말한다.

② 장애학생이 교육 및 학습활동 등 대학생활의 모든 영역에서 차별받지 않도록 적극 지원해야 한다. 이에 관하여 별도의 규정을 두어 시행한다.

③ 특수교육진흥법 제10조에 의하여 특수교육대상자로 선정된 자가 본 대학교 학칙 제5장의 규정에 의하지 아니하고 입학을 지원하는 경우에는 정원 외로 입학을 허가할 수 있다.

④ 장애학생의 선발 및 전형방법은 총장이 따로 정한다. <신설

2003.11.1.>

**제48조(학칙준용)** 위탁생, 외국인 학생, 시간제등록 학생, 장애학생에게는 별도의 규정이 없는 한 본 학칙을 준용한다. <개정 1998.7.1., 2003.11.1.>

## 제12장 공개강좌 및 학점은행제 <제목개정 2007.1.16.>

**제49조(공개강좌)** ① 본 대학교에 교양 또는 전문분야에 관한 이론 또는 기술의 습득을 희망하는 자를 대상으로 공개강좌를 둘 수 있다.

② 공개강좌에서는 원격교육 프로그램으로 교육과정을 설치·운영할 수 있다.

③ 공개강좌의 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

**제50조(학점은행제)** 학점인정등에 관한 법률에 따라 본교에서 정하는 학위종류 및 한국교육개발원에서 정하는 표준교육과정의 학위종류와 전공이 유사하고, 학점인정등에 관한 법률 제7조에 의하여 교양30학점 이상, 전공60학점 이상, 총 140학점 이상을 취득하고, 그 중에서 84학점 이상을 본교에서 취득하되 학위수여요건이 충족되었을 경우 학점인정등에관한 법률 시행령 제20조의 규정에 의한 심의를 거쳐 총장은 해당 학위를 수여할 수 있다.

## 제13장 직제

**제51조(직제)** 본 대학교의 직제는 따로 정한다.

**제51조의2(배재대학교 산학협력단)** 본 대학교에 학교법인 배재학당 정관 94조의2에 의거 배재대학교 산학협력단을 두며, 목적 및 업무 등에 관한 필요사항은 총장이 정관 및 운영규정으로 따로 정한다.

[본조신설 2004.2.10.]

**제51조의3(학교기업)** ① 본교에 산업교육진흥 및 산학협력촉진에관한 법률 제36조의 규정에 따라 배재대학교학교기업(이하 “학교기업”이라 한다)을 둘 수 있으며, 학교기업별 명칭, 소재지, 사업종목, 관련학부(과)

또는 교육과정은 별지 3과 같다. <개정 2011.1.28., 2021.8.24.>

② 삭제 <2021.8.24.>

③ 학교기업 운영성과 결산 결과 순이익 발생시 순이익의 100분의50 범위 내에서 순이익 발생에 직접 기여한 교직원 및 학생에 대한 보상금을 지급할 수 있다. 이 경우 학생에 대해서는 장학규정이 정한 범위 내에서 장학금을 지급한다. 이외에 학칙에서 정하지 않은 구체적인 보상금 지급기준은 이를 따로 정한다. <신설 2004.6.30.>

**제51조의4(중앙도서관)** ① 대학도서관진흥법 제6조에 의거하여 대학도서관으로 배재대학교 중앙도서관을 둔다. <신설 2016.3.30.>

② 대학도서관 운영의 주요사항을 심의하기 위하여 도서관위원회를 구성하며, 도서관위원회의 장은 총장으로 한다. <신설 2016.3.30.>

③ 대학도서관진흥법 및 대학도서관진흥법 시행령에 따른 도서관 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다. <신설 2016.3.30.>

## 제14장 교수회

**제52조(교수회의 설치)** 본 대학교의 학사에 관한 중요한 사항을 심의하기 위하여 전체 교수회와 대학별 교수회를 둔다.

**제53조(구성 및 소집)** ① 교수회는 정년계열 전임교원으로 구성한다. <개정 2007. 4.5., 2008.9.10., 2012.8.17.>

② 전체 교수회는 총장이, 대학별 교수회는 학장이 이를 소집하여 그 의장이 된다.

③ 총장은 대학별 교수회에 참석할 수 있다.

**제54조(심의사항)** 교수회는 재적인원 과반수의 출석으로써 개최하며, 다음 각 호의 사항을 심의한다. <개정 2008.9.10.>

1. 수업 및 연구에 관한 사항
2. 입학 또는 졸업에 관한 사항

3. 학생의 지도 및 상벌에 관한 사항
4. 대학평의원회의 교원평의원 선출에 관한 사항 <신설 2007.4.5.>
5. 기타 총장 또는 학장이 자문하는 학사에 관한 사항

### 제15장 학생활동

**제55조(학생회의 설치)** ① 학생의 민주적이고 능동적인 자치활동을 신장하여 대학문화의 창달과 국가발전에 이바지하기 위하여 학생회를 두며, 그 조직과 운영에 관한 사항은 학생회 회칙으로 정한다. <개정 2020.3.26.>

② 학생회의 활동을 지도하기 위하여 학생지도복지위원회를 두며, 그 조직과 운영에 관한 사항은 따로 정한다. <개정 2020.3.26.>

③ 학생회는 전시, 사변 또는 이에 준 하는 국가의 비상사태에 있어서는 그 활동이 정지된다. <개정 2020.3.26.>

[제목개정 2020.3.26.]

**제55조의2(간부자격 기준)** 자치기구(총학생회, 단과대 학생회, 총대의원회, 총동아리연합회 등)의 간부는 회장(의장), 부회장(부의장), 사무국장을 말하며, 그 자격은 다음 각 호와 같다. <개정 2020.3. 26., 2024.4.17.>

1. 품행이 방정하고 지휘통솔력이 있는 자
2. 후보 등록 직전학기까지 이수한 전체 학기의 평점평균이 C+(평점 2.50)이상인 자 <개정 2020.3.26.>
3. 4~6학기에 재학중인 자(단, 건축학과의 경우 4~8학기에 재학중인 자) <개정 2024.4.17.>
4. 근신 이상 학사징계를 받지 아니한 자 <개정 2024.4.17.>
5. 형사처벌을 받지 아니한 자(금고 이상의 형을 받지 아니한 자와 그 형의 집행 유예를 받지 아니한 자)

**제56조(회비)** 본교 재학생은 학생회 회원이 되며 소정의 회비를 납부하여야 한다. <개정 2020.3.26.>

**제57조(조직의 승인)** 학생회에 소속되지 아니하는 단체를 조직하고자 할 때에는 학생지도복지위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.<개정 2020.3.26.>

**제58조(학생지도)** 학생자치활동의 효율적인 지도를 위해 지도교수를 둘 수 있다.

**제59조(학생활동제한)** ① 학생은 수업 및 연구활동에 지장을 초래하는 행위와 교육목적에 위배되는 활동은 할 수 없다. <항 신설, 2024.4.17.>

② 학생회는 외부 행사에 학생을 임의 동원할 수 없다. <신설 2024.4.17.>

**제60조(학생활동신고)** 학생단체 또는 학생이 학교의 시설을 이용하여 학생활동을 하고자 할 때에는 그 세부계획을 서면으로 신고하여 총장의 승인을 받아야 한다.

**제61조(간행물의 발행)** 학생단체 또는 학생의 모든 정기, 부정기 간행물에 관한 사항은 총장이 이를 따로 정한다.

## 제16장 교무위원회

**제62조(설치 및 구성)** ① 본 대학교 교육에 관한 중요한 사항을 심의하기 위하여 교무위원회를 둔다.

② 교무위원회는 총장, 각 부총장, 대학원장, 각 대학장, 교목실장, 각 처장, 대덕밸리캠퍼스장, 평생교육원장, 산학협력단장, 교수협의회장, 노동조합지부장, 대학교육혁신원장으로 구성한다. 단, 총장이 필요하다고 인정할 때에는 이외의 자를 포함하여 구성할 수 있다. <개정 1999.9.1., 2000.3.1., 2001.7.16., 2002.9.1., 2003.6.1., 2004.11.19., 2006.2.16., 2009.7.21., 2011.8.30., 2011.12.26., 2012.8.17., 2014.2.4., 2015.1.8., 2016.3.30., 2017.12.18., 2018.10.1.,

2018.11.26., 2019.3.1., 2020.5.13., 2020.6.11., 2023.8.31.>

**제63조(의장)** 교무위원회는 총장이 소집하고 그 의장이 된다.

**제64조(심의사항)** 교무위원회에서는 다음 각 호 1의 사항을 심의한다.

1. 대학, 대학원, 학부(과) 및 부속기관의 설치와 폐지에 관한 사항 <개정 2000.3.1.>
2. 학칙 및 제 규정의 제정과 폐지, 변경에 관한 사항
3. 주요 사업 계획에 관한 사항
4. 대학교 운영에 관한 중요 사항
5. 기타 총장이 필요하다고 인정하는 사항

#### **제17장 교원 <장신설 2005.2.17.>**

**제65조(전임교원의 책임학점 등)** ① 본 대학교 전임교원의 책임학점은 학칙시행세칙( I )에 따른다. <개정 2011.12.26., 2013.1.7.>

② 기타 전임교원의 인사에 관한 사항은 본 대학교 교원인사규정 등 관련 규정에 따른다. <신설 2011.12.26.>

[본조신설 2005.2.17.]

**제65조의2(강사)** 강사의 인사에 관한 사항은 본교‘강사인사 규정’에 따른다.

[본조신설 2019.6.28.]

#### **제18장 학칙개정 <장 신설 2005.2.17>**

**제66조(학칙개정)** ① 학칙 개정사유가 발생한 경우, 소관부서는 학칙개정안을 입안하여야 한다. 단, 학칙개정의 내용이 다른 부서와 관련되는 경우에는 소관부서에서 사전에 해당부서와 협의하여야 한다. <개정 2006.2.16.>

② 전항의 규정에 따라 학칙개정을 입안한 부서의 장은 이를 사전에 7

일 이상의 기간 동안 예고하여야 한다. 다만, 다음 각 호에 해당하는 경우에는 예고를 하지 않을 수 있다. <신설 2006.2.16., 2007.1.16.>

1. 학칙개정이 긴급을 요하는 경우

2. 상위 법령 등의 단순한 집행을 위한 경우

③ 기획처장은 예고를 하지 아니한 학칙개정안의 심사 요청을 받은 경우에 예고를 함이 적당하다고 판단될 때에는 당해 입안부서에 대하여 예고를 권고하거나 직접 예고할 수 있다. <신설 2006.2.16.>

④ 제2항 또는 제3항에 의하여 예고를 하는 부서의 장은 개정안의 취지, 주요내용 또는 전문을 인터넷 등의 방법으로 널리 공고하여야 한다. <신설 2006.2.16.>

⑤ 입안부서는 예고기간동안 수렴된 의견을 반영하여 학칙개정안을 확정하고, 예고기간 만료 후 기획처에 제출하여야 한다. <신설 2006.2.16.>

⑥ 기획처장은 제5항의 규정에 의하여 제출된 학칙개정안을 규정심의 위원회에 회부하여야 한다. <신설 2006.2.16., 2008.9.10.>

⑦ 규정심의위원회는 회부된 학칙개정안을 심의하여 교무위원회에 회부하여야 한다. <신설 2006.2.16.>

⑧ 교무위원회에서 심의된 학칙변경안은 대학평의위원회에 회부하여야 한다. <개정 2006.2.16., 2009.11.25., 2013.1.7., 2014.1.10.>

⑨ 대학평의위원회에서 심의된 학칙변경안은 총장이 확정·공고한다. <신설 2014.1.10.>

### 제19장 보칙 <장 신설 2005.2.17.>

**제67조(시행세칙)** 이 학칙의 시행에 필요한 세칙은 총장이 따로 정한다.

**제68조(준용)** 이 학칙에 규정된 것 이외에 필요한 사항은 고등교육법 및 기타 법령에서 정하는 사항을 준용한다.

**제20장 대학평의원회 <장 신설 2007.4.5.>**

- 제69조(대학평의원회 설치)** ① 배재학당 정관 제146조에 규정된 사항의 심의·자문을 위하여 대학평의원회를 둔다.<개정 2020.11.11.>
- ② 대학평의원회의 구성 및 운영에 관한 사항은 따로 정한다.

**제21장 자체평가 <장 신설 2009.11.25.>**

- 제70조(자체평가)** ① 대학의 교육 및 연구여건 개선을 위하여 교육·연구, 조직·운영, 시설·설비 등의 학교 운영 전반에 대하여 종합적으로 점검·분석·평정하기 위하여 자체평가를 실시하여야 한다.
- ② 자체평가의 세부 기준, 절차 및 방법 등에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

**제22장 아펜젤러공유대학 특별 학사운영 <장 신설 2024.2.14.>**

- 제71조(외국인 전용 학위과정 운영)** ① 아펜젤러공유대학 글로벌자율융합학부는 외국인 전용 학위과정을 운영한다.
- ② 글로벌자율융합학부 외국인 전용 학위과정의 입학, 수업, 교육과정, 학사관리 운영 등에 관한 사항은 따로 정한다.

[본조신설 2024.2.14.]

- 제72조(성인학습자 평생교육 학위과정 운영)** ① 아펜젤러공유대학 평생교육융합학부는 성인학습자 전용 평생교육 학위과정을 운영한다.
- ② 평생교육융합학부 성인학습자 전용 평생교육 학위과정의 입학, 수업, 교육과정, 학사관리 운영 등에 관한 사항은 따로 정한다.

[본조신설 2024.2.14.]

**부칙**

이 변경 학칙은 1986년7월3일부터 시행한다.

### 부칙

1. 이 변경 학칙은 1987년 12월 31일부터 시행한다.
2. (졸업정원 감축학과와 졸업정원 적용에 관한 특례) 가정교육과, 음악교육과, 미술교육과의 1987학년도부터 1990학년도까지의 졸업정원은 제2조의 규정에도 불구하고 40명씩으로 한다.
3. 제26조의 학업성적 분류표시는 1988학년도 1학기부터 시행한다. (단 "P"는 1987학년도 입학자부터 시행한다)

### 부칙

1. 이 변경 학칙은 1988년 4월 8일부터 시행한다.
2. (졸업정원제를 입학정원제로 전환함에 따른 경과조치) 1981학년도부터 1987학년도 사이에 입학하여 1990학년도까지 졸업하는 학생에 대하여는 제2조, 제8조, 제10조, 제34조, 제36조 개정 규정에도 불구하고 구 학칙을 적용한다.
3. 제4조 ①항은 1988학년도 입학자부터 적용한다.

### 부칙

1. 이 변경 학칙은 1989년 7월 7일부터 시행한다.
2. (제적학생 구제를 위한 특례) 1983년 12월 22일부터 1987년 7월 10일 사이에 본 학칙 제40조, 제59조 규정에 의하여 제적된 자 (학칙의 다른 규정에 의하여 제적된 자로서 사실상 학생 활동과 관련하여 제적된 자를 포함한다) 중 재입학을 허가하는 경우 정원이 초과된 때에는 제10조의 규정에 불구하고 그 정원이 따로 있는 것으로 본다.

### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 1991년 7월 5일부터 시행하되(별표1)의 변경사항은 1991년 3월 1일부터 시행한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 1991년 9월 1일부터 시행한다.
2. (학사제적에 관한 경과조치) 이 학칙 시행일 이전의 학사경고는 제20조 제3호의 제적 대상 횟수에 포함하지 아니한다.

### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 1992년 8월 31일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 1993년 4월 1일부터 시행한다.
2. (제적학생 구제를 위한 특례) 대학학생정원령 제2조 제3항 제4호에 해당하는 자 중에서 개선의 정이 있다고 판단되는 자로 재입학을 허가하는 경우에는 제10조의 2의 규정에 불구하고 재입학을 허가할 수 있으며, 이에 필요한 세부사항은 총장이 따로 정한다.
3. (입학시기에 관한 특례) 위 2항에 해당하는 자 중에서 1993학년도 제1학기에 재입학을 신청하는 경우에는 1993년 4월 30일까지 재입학을 허가할 수 있다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 1993년 8월 23일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 1994년 3월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 1995년 3월 1일부터 시행하되, 제33조 및 제34조의 개정규정은 1995학년도 입학생부터 적용한다.
2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행일 현재 2부대학 전산통계학과 재적학생은 산업대학 전자계산학과(야)에, 2부대학 교회음악과 재적학생은 문과대학 음악학과(야)에, 2부대학 의상학과 재적학생은 산업대학 의상학과(야)에 각각 재적하는 것으로 본다.  
② 이 변경 학칙 시행일 현재 사범대학 음악교육과 재적학생은 졸업 시 까지 계속 재적케 한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 1995학년도 이전 입학생은 변경 전 학과에 계속 재적하는 것으로 본다.  
② 1996학년도 이후 복학 또는 재입학하는 학생은 휴학 또는 제적 전 재적했던 학과가 동학칙에 의해 명칭이 변경되거나 학과 통폐합된 경우에는 변경된 학부(과)에 재적하는 것으로 한다. 다만, 1998학년도

까지 졸업하게 되는 학생은 변경 전 학과에 재적하는 것으로 한다.

③ 이 변경학칙 시행 이전 미술교육과 재적학생은 졸업시까지 계속 재적케 한다.

④ 이 변경학칙 시행 이전의 금융보험학과와 해외선교학과 및 산업미술학과 재적생은 각각 경영학과와 신학과 및 미술학부에 재적하는 것으로 본다.

⑤ 이 변경학칙 시행 이후 존속하는 기존학과는 변경된 학과(부) 또는 전공이 소속된 단과대학에 편입한다.

⑥ 1995학년도 이전 입학생 중 1998학년도 이전 졸업생에 대한 수여 학위 종별은 변경 전 학칙에 따른다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 1997년 3월 4일부터 시행하되, 1997년 3월 1일부터 적용한다.

2. (경과조치) ① '93년 3월 1일부터 '96년 2월 28일까지 존속했던 사범대학이 '95년10월 4일에 인문대학으로 조직 개편되었음에도 불구하고 '93, '94, '95학년도에 사범대학으로 입학한 자는 당시 소속됐던 사범대학으로 졸업할 수 있다.

② 이 변경 학칙 시행이전 미술교육과, 미술학부, 음악교육과, 음악학과는 예·체능대학에 편입한다.

③ 이 변경학칙 시행이전의 자치행정학과 재적생은 행정학과에 재적하는 것으로 본다.

④ 1997학년도 이후 복학 또는 재입학 하는 학생은 휴학 또는 제적 전 재적했던 학과가 동 학칙에 의해 명칭이 변경되었거나 통폐합 된 경우에는 변경된 학과(부)에 재적하는 것으로 한다. 다만, 1999학년도 까지 졸업하게 되는 학생은 변경전 학과에 재적하는 것으로 한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 1997년 10월 31일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 1998년 3월 1일부터 시행한다.

2. (경과조치) ① 이 변경 학칙 시행 이전에 존속했던 '96, '97학번인 외

국어학부, 화학 및 생명과학부 및 '97학번인 수물학부는 조직개편이 되었음에도 불구하고 모든 학부생들이 졸업할 때까지 존속하는 것으로 본다.

② 이 변경 학칙 시행 이전 '96, '97학년도에 입학한 건설공학부 소속인 자원 환경공학 및 건축공학 재적생은 명칭이 변경된 토목건축공학부 소속 토목환경공학에 재적하는 것으로 본다. 또한 '95학년도에 입학한 자원환경공학과 재적생도 변경된 토목환경공학과에 재적하는 것으로 본다.

③ 이 변경 학칙 시행 이후 각 학과(부) 및 전공의 소속은 변경된 학부 및 각 단과대학에 편입한다.

④ 이 변경 학칙 시행 이전에 영상예술학과 재적생은 학과 명칭이 변경된 공연영상학과에 재적하는 것으로 본다.

#### 부칙

1. 이 변경 학칙은 1998년 8월 1일부터 시행한다.
2. 제2조의 대학에 두는 학부(과)의 정원 중 1996학년도 이전 입학자가 휴학 후 복학하여 소속 대학 및 학부(과)에 편입토록 하였으나 본인이 희망할 경우 입학당시 학과로 졸업을 허가할 수 있다.
3. 제10조의 편입학 규정에도 불구하고 외국대학에서 1년 이상 재학하고 1998년 6월30일까지 귀국한 자는 1998학년도에 한하여 편입학을 허가할 수 있다.

#### 부칙

- 1 (시행일) 이 변경 학칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 변경 학칙 시행 이전의 영양급식경영학과 재적생은 관광경영학부에 재적하는 것으로 본다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 1999년 9월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2000년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행 이전의 영미학부, 세계지역학부, 예체능대학 재적생은 각각 영어영문학부와 러시아·일본·중국학부, 예술대학에 재적하는 것으로 본다.

② 이 변경 학칙 시행이전의 의류학부는 관광경영대학에 편입한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2000년 9월 1일부터 시행한다. 단 제34조 제②항은 2001학년도 입학(편입학)자부터 적용한다.
2. (경과조치) ① 2000학년도부터 인문학부 야간과 러시아·일본·중국학부 야간의 모집단위가 폐지됨에 따라 2003학년도 1학기 까지 야간강좌를 개설하고 2004년 2월 이후 졸업하게 되는 학생들은 복학 시 입학정원의 여석에 관계없이 동일학부 주간 또는 타 학부(과) 소속으로 학적을 변경할 수 있다.  
② 2000학년도 컴퓨터전자정보공학부 입학생들은 정보통신공학부에 재적하는 것으로 본다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2001년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 1999학년도 경상학부 및 2000학년도 경영정보학부 입학자가 경제학 및 경제정보학전공을 선택 시 전자상거래학 전공에 재적하는 것으로 본다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2001년 7월 16일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 2001학년도 음악학부 야간의 모집단위가 폐지됨에 따라 2004학년도 1학기까지 강좌를 개설하고 2005년 2월 이후 졸업하게 되는 학생들은 복학 시 입학정원의 여석에 관계없이 동일학부 주간 또는 타 학부(과) 소속으로 학적을 변경할 수 있다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 2001학년도 이전에 입학한 관광경영대학의 관광경영학부 입학생은 관광문화대학의 관광경영학부에, 의류학부 입학생들은 관광문화대학 의류패션학부에 재적하는 것으로 본다.
3. (경과조치) ① 2002학년도부터 통합·조정된 관광경영학부와 영어영문

학부의 전공은 관광경영학부의 경우 2001학년도 입학생까지, 영어영문학부의 경우 2000학년도 입학생까지 소급 적용하되, 전공최고학점 등 졸업자격요건은 입학년도별 교육과정을 적용한다.

② 2005년 2월 이후 졸업하게 되는 관광경영학부와 의류패션학부의 복학생 및 재입학생과 2004년 2월 이후 졸업하게 되는 영어영문학부와 정보통신공학부의 복학생 또는 재입학생은 통합된 전공에 재적하는 것으로 본다. 다만, 본인의 희망에 따라 입학당시의 편제로 졸업할 수 있다.

### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2002년 9월 1일부터 시행하되, 새로 개편된 학제는 2003년 3월 1일부터 적용한다.
2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행 이전의 경영정보학부는 경영대학에 재적하는 것으로 보되, 경영학 및 국제통상학 전공은 경영학부의 같은 전공에, 전자상거래학 전공은 전자상거래학부의 전자상거래학 전공에, 전공배정이 안된 학생은 경영정보학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.  
② 이 변경학칙 시행 이전의 중국학전공은 중국학부에, 일본학전공은 일본학과에 러시아학전공은 러시아학과에 재적하는 것으로 하고, 전공배정이 안된 학생은 러시아·일본·중국학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.  
③ 이 변경학칙 시행 이전의 정보통신공학부(컴퓨터전자정보공학부)의 복학생(재입학생)은 재학하는 학년의 편제에 따를 수 있다.  
④ 이 변경학칙 시행 이전의 유전공학전공 및 종전의 생물학전공, 생화학전공, 환경녹지학전공, 철학전공, 응용수학전공, 물리학전공자가 복학(재입학)시 재학하는 학년의 편제에 따를 수 있다.

### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2003년 6월 1일부터 시행한다.

### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2003년 8월 11일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2003년 11월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2004년 1월 1일부터 적용한다.
2. (경과조치) ① 2004학년도 법학부 야간의 모집단위가 폐지됨에 따라 2007학년도 1학기까지 강좌를 개설하고 2008년 2월 이후 졸업하게 되는 학생들은 복학 시 입학정원의 여석에 관계없이 동일학부 주간 또는 타 학부(과) 소속으로 학적을 변경할 수 있다.  
② 2004학년도 IT공학부 야간의 컴퓨터공학 전공이 폐지됨에 따라 2007학년도 1학기 까지 강좌를 개설하고 2008년 2월 이후 졸업하게 되는 IT공학부 야간의 컴퓨터공학 전공을 배정받은 학생들은 복학 시 입학정원의 여석에 관계없이 동일학부 주간의 동일 전공 또는 타 학부(과) 소속으로 학적을 변경할 수 있다.  
③ 이 변경학칙 시행이전의 국어국문학 전공은 국어국문학과에, 심리철학전공은 심리철학과에, 신학전공은 복지신학과에, 전공배정이 안된 학생은 인문학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.  
④ 이 변경학칙 시행 이전의 정치외교학전공은 정치외교학과에, 사회학전공은 사회학과에 행정학전공은 행정학과에, 전공배정이 안된 학생은 사회과학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.  
⑤ 이 변경학칙 시행 이전의 화학전공은 화학과에, 전산정보수학전공은 전산정보수학과에, 전산전자물리학전공은 전산전자물리학과에, 전공 배정이 안된 학생은 자연과학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.  
⑥ 이 변경학칙 시행 이전의 생물의약학 전공은 생물의약학과에, 유전공학(유전체정보공학)전공은 유전공학과에 생명공학전공은 생명공학과에, 전공 배정이 안된 학생은 생명과학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.  
⑦ 이 변경학칙 시행 이전의 세라믹공학 전공은 세라믹공학과에, 고

분자재료공학 전공은 나노고분자재료공학과에, 전공배정이 안된 학생은 신소재공학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.

⑧ 이 변경학칙 시행 이전의 토목환경공학전공은 토목환경공학과에, 건축학 및 실내건축학 전공은 건축학부 각각의 전공에, 전공배정이 안된 학생은 토목건축공학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.

### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2004년 11월 19일부터 시행한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2005년 3월 1일부터 시행하되 제29조의 2, 제33조, 제34조는 2005학년도 입학자부터 적용한다.
2. (경과조치) ① 2005학년도 영어영문학부 야간, 행정학과 야간, 의류패션학부 야간, IT공학부 야간의 모집단위가 폐지됨에 따라 2008년 1학기까지 강좌를 개설하고 2009년 2월 이후 졸업하게 되는 학생들은 복학 시 입학정원의 여석에 관계없이 동일학부 주간 또는 타 학부(과)로 소속을 변경할 수 있다.  
② 이 변경학칙 시행 이전의 화학과 및 세부전공이 칠예인 미술학부의 복학생(재입생)은 각각 분자과학부 및 칠예과의 재학하는 학년의 편제에 따를 수 있다.  
③ 이 변경학칙 시행 이전의 독어독문학 전공은 독일어문화학과에, 불어불문학 전공은 프랑스어문화학과에, 스페인어문학 전공은 스페인어·중남미학과에, 전공배정이 안된 학생은 유럽어문학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.  
④ 이 변경학칙 시행이전의 경영학 전공은 경영학과에 국제통상학 전공은 무역학과에, 전공배정이 안된 학생은 경영학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속하며 전자상거래학 전공은 전자상거래학과에 재적하는 것으로 한다.  
⑤ 이 변경학칙 시행이전의 사회학 전공은 미디어정보·사회학과에 재적하는 것으로 한다.  
⑥ 이 변경학칙 시행이전의 주간과 야간의 법학전공은 각각 법과대학

법학과 및 법과대학 법학부(야)에 재적하는 것으로 한다.

⑦ 이 변경학칙 시행이전의 관광·이벤트경영학 전공은 관광·이벤트경영학과에, 호텔·컨벤션경영학 전공은 호텔·컨벤션경영학과에, 외식·급식경영학 전공은 외식·급식경영학과에, 전공 배정이 안된 학생은 관광경영학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.

⑧ 이 변경학칙 시행이전의 연극영상학을 전공하는 자는 복학(재입)시 연극영화학을 전공하는 학년의 편제에 따를 수 있다.

3. (관련규정의 폐지) 이 변경 학칙의 시행일로부터 졸업논문에 관한 시행규정, 사회봉사교과목 운영규정, 계절학기 운영규정은 이를 폐지한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2005년 7월 6일부터 시행한다. 단, 제2조 ③항의 학부(과) 입학정원은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2005년 9월 1일부터 시행하되 제28조 ①항은 2005학년도 입학자부터, 제34조 및 제65조는 2006년 3월 1일부터 적용한다.
2. (경과조치) 이 변경학칙 시행 이전 주간 의류패션학부는 의류패션학과에 재적하는 것으로 본다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행 한다.
2. (경과조치) ① 2006학년도 경영학과 야간, 무역학과 야간, 관광·이벤트경영학과 야간, 호텔·컨벤션경영학과 야간의 모집단위가 폐지됨에 따라 2009학년도 1학기 강좌를 개설하고 2010년 2월 이후 졸업하게 되는 학생들은 복학시 입학정원의 여석에 관계없이 동일학부 주간 또는 타 학부(과)로 소속을 변경할 수 있다.  
② 이 변경학칙 시행 이전의 자연과학대학은 과학기술바이오대학에 재적하는 것으로 한다.  
③ 이 변경학칙 시행 이전의 유전공학과는 생명유전공학과에, 전공 배정이 안된 학생은 생명과학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이

후에는 변경된 편제에 속한다.

④ 이 변경학칙 시행 이전의 컴퓨터공학 전공은 컴퓨터공학과에, 정보통신공학 전공은 정보통신공학과에, 전자공학 전공은 전자공학에, 전공 배정이 안된 학생은 IT공학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.

⑤ 이 변경학칙 시행 이전의 세라믹공학과는 정보전자소재공학과에, 전공 배정이 안된 학생은 신소재공학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.

⑥ 이 변경학칙 시행 이전의 토목환경공학과는 건설환경·철도공학과에, 전공 배정이 안된 학생은 토목건축공학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.

⑦ 이 변경학칙 시행 이전의 향장화학 전공은 화장품학 전공에, 전공 배정이 안된 학생은 분자과학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.

⑧ 이 변경학칙 시행 이전의 원예조경학부는 생명환경디자인학부에, 원예학 전공은 도시원예학 전공에, 환경조경학 전공은 조경디자인학 전공에, 전공 배정이 안된 학생은 생명환경디자인학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2006년 6월 14일부터 시행한다. 단, 제2조 제③항 ‘별지1’의 2007학년도 입학정원표 및 입학편제 변경에 따른 경과조치는 2007년 3월 1일부터 시행한다.
2. (야간학부(과) 모집단위 폐지로 인한 재입학 허가 경과조치) 야간학부(과)의 모집단위가 폐지되어 최초 모집 단위로 재입학할 수 없는 자는 야간학부(과)의 총정원 범위내에서 교육과정 이수가 가능한 경우에 한하여 재입학을 허락할 수 있다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2006년 12월 14일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2007년 1월 16일 부터 시행한다. 단, 2007학년도 입학편제 변경에 따른 경과조치는 2007년 3월 1일부터 시행

하며, 제33조의 적용은 2007학년도 입학생부터 한다.

2. (입학편제 변경에 따른 경과조치) ① 2007학년도 특수법무학과의 모집단위가 법학과와 통합됨에 따라 2006학년도 이전 특수법무학과에 입학한 자는 통합된 법학과에 재적하는 것으로 한다.  
② 이 변경학칙 시행 이전의 영어영문학부 영어영문학전공은 영어영문학과에, 영어영문학부 TESOL전공은 TESOL영어과에, 전공배정이 안된 학생은 영어영문학부에 재적하는 것으로 하되 전공 배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.  
③ 이 변경학칙 시행 이전의 외식·급식경영학과는 외식경영학과에 재적하는 것으로 하고, 2007학년도 신입생부터 자연계열로 모집한다.  
④ 이 변경학칙 시행 이전의 전산정보수학과는 전산수학콘텐츠학과에 재적하는 것으로 한다.  
⑤ 이 변경학칙 시행 이전의 전산전자물리학과는 과학기술학부 전산전자물리학 전공에 광·전기공학과는 과학기술학부 광·전기공학 전공에 재적하는 것으로 한다.
3. 이 변경 학칙의 시행일로부터 외국인학생 및 재외국민학생 학사에 관한 시행 세칙은 이를 폐지한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2007년 4월 5일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2007년 7월 6일부터 시행한다. 단, 제2조 제⑥항 ‘별지1’의 2008학년도 입학정원은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2008년 1월 31일 부터 시행한다.
2. [야간학부(과) 모집단위 폐지에 따른 경과조치] ① 모집단위가 폐지된 야간 학부(과)의 제적생이 재입학 할 경우 입학정원의 여석에 관계없이 동일학부(과) 전공의 주간으로 학적을 변경할 수 있다. 단, 주간 모집단위가 폐지된 학부(과)로는 재입학을 허용하지 아니한다.  
② 모집단위가 폐지된 야간 학부(과)의 졸업예정자가 졸업요건을 충족하지 못할 경우 입학정원의 여석에 관계없이 동일학부(과) 전공의

주간으로 학적을 변경할 수 있다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2008년 9월 10일부터 시행한다. 단, 제2조 제6항 ‘별지1’의 2009학년도 입학정원은 2009년 3월 1일부터 시행한다.
2. (전공 신설에 따른 경과 조치) 2008학년도 신설된 아펜젤러국제학부의 전공은 국제비즈니스학과 동아시아학으로 한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2009년 1월 29일부터 시행한다. 단, 제21조 제1항, 제2항, 제28조 제1항, 제33조, 제34조 제1항 제1호, 제2호의 적용은 2009학년도 신입생 및 2010학년도 2학년, 2011학년도 3학년, 2012학년도 4학년 편입생부터 한다. <개정 2010.2.2.>
2. (경과조치) 이 변경 학칙 시행 이전의 전산수학콘텐츠학과의 재적생은 전산수학과에 재적하는 것으로 한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2009년 7월 21일부터 시행한다. 단, 제2조 제1항 ‘별지1’의 2010학년도 입학정원은 2010년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ①이 변경 학칙 시행이전의 법학과, 미술학부 입학생은 학적변동(복학, 재입학)없이 졸업하는 연도까지(2013년 8월까지) 해당 모집단위가 존속하는 것으로 본다. 단, 법학과, 미술학부 입학생 중 2014년 2월 이후 졸업자는 변경된 모집단위인 법학부, 미술학부, 비주얼아트디자인학과로 복학 또는 재입학하여야 한다.  
② 2009학년도 이전에“법학과”로 입학한 학생으로서 학적변동(복학, 재입학)으로 인하여 2010학년도 이후 입학생과 같이 졸업하는 학생은 “법학부(법학전공, 공무원법학전공)”에 재적하는 자로 보며, 분리된 전공 중에서 본인의 희망에 따라 배정 할 수 있다.  
③ 2009학년도 이전에“미술학부”로 입학한 학생으로서 학적변동(복학, 재입학)으로 인하여 2010학년도 이후 입학생과 같이 졸업하는 학생은“미술학부”또는“비주얼아트디자인학과”에 재적하는 자로 보며, 분리된 학부(과) 중에서 본인의 희망에 따라 배정할 수 있다. <신설

2010.2.2.>

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙은 2009년 11월 25일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙은 2010년 2월 2일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙은 2010년 8월 31일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2010년 10월 20일부터 시행한다. 단, 제2조 제1항 ‘별지1’의 2011학년도 입학정원은 2011년 3월 1일부터 시행한다.
2. [공학교육인증교육과정 폐지에 따른 경과 조치] 공학교육인증교육과정은 2010년 9월 1일부터 폐지한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙은 2011년 1월 28일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 개정 학칙은 2011년 5월 31일부터 시행한다. 단, 제2조 제1항 ‘별지1’의 2012학년도 입학정원은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2011년 8월 30일부터 시행한다. 단, 제4조 제1, 2항, 제28조 제1항, 제33조, 제34조 제1항은 2012년 3월 1일부터 시행하며, 제35조 제2항은 2011학년도 후기 외국인 신(편)입생부터 적용한다.
2. (경과조치) ① 2012학년도부터 모집단위가 폐지되는 아펜젤러국제학부 및 칠예과의 2011학년도 이전 입학생은 변경 전 학부(과)에 계속 재적하는 것으로 본다. 다만 재학생 중 입학정원 여석에 관계없이 타 학부(과) 소속으로 학적을 변경할 수 있다.  
② 2012학년도 이후 복학 또는 재입학하는 학생은 휴학 또는 제적 전 재적했던 학부(과)가 동 학칙에 의해 명칭이 변경되거나 모집단위가 통합된 경우에는 변경된 학부(과)에 재적하는 것으로 본다.

③ 이 변경 학칙 시행 이전의 정치외교학과, 과학기술학부, 생명유전공학과, 생명환경디자인학부 도시원예학 전공, 조경디자인학 전공, 음악학부, 미술학부, 공연영상학부 연극영화학전공, 영상예술학전공 재적생은 각각 정치.언론학과, 물리융합전기공학과, 바이오의생명공학과, 원예조경학부 원예학 전공, 조경학 전공, 음악학과, 미술조형디자인학과, 문화예술콘텐츠학과, 사진영상애니메이션학과에 재적하는 것으로 본다.

④ 이 변경 학칙 시행 이전의 인문대학, 외국학대학은 하워드대학에 재적하는 것으로 본다.

⑤ 이 변경 학칙 시행 이전의 경영대학, 사회대학, 법과대학은 서재필대학에 재적하는 것으로 본다.

⑥ 이 변경 학칙 시행 이전의 과학기술바이오대학, 공과대학은 아펜젤러대학에 재적하는 것으로 본다.

⑦ 이 변경 학칙 시행 이전의 관광경영대학, 예술대학은 김소월대학에 재적하는 것으로 본다.

⑧ 이 변경 학칙 시행 이전의 인문대학 가정교육과, 예술대학 비주얼아트디자인학과는 아펜젤러대학에, 공과대학 건축학부는 김소월대학에 편입한다.

⑨ 이 변경 학칙 시행 이전의 예술대학 공연영상학부 연극영화학 전공은 주시경대학 문화예술콘텐츠학과에 재적하는 것으로 본다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2011년 12월 26일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 변경 학칙 시행 이전의 과학기술학부 전산전자물리학전공, 광전기공학전공의 입학생이 학적변동(복학, 재입학) 없이 졸업하는 연도까지(2015년 8월까지) 해당 모집단위가 존속하는 것으로 본다. 단, 2016년 2월 이후 졸업자는 변경된 모집단위인 물리융합전기공학과로 복학 또는 재입학하여야 한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2012년 2월 2일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2012년 8월 17일부터 시행한다. 단, 제53조

의 전임강사 폐지는 2012년 7월 22일 부터 시행하고, 제2조 제1항 ‘별지1’의 2013학년도 입학정원은 2013년 3월 1일 부터 시행한다.

2. (경과조치) ① 2011년 8월 31일부 변경학칙의 부칙 2조 제③항의 내용에도 불구하고 미술학부, 정치외교학과의 2009학년도 이전에 입학한 재적생은 졸업하는 연도(2013년 8월)까지 미술학부, 정치외교학과에 재적하는 것으로 본다. 단, 2013년 3월 이후 졸업자는 변경된 모집단위인 미술조형디자인학과, 정치·언론학과로 재적하는 것으로 본다.
- ② 이 변경 학칙 시행 이전의 음악학과 재적생은 음악학부 클래식음악 전공에 재적하는 것으로 본다.
- ③ 이 변경 학칙 시행 이전의 자연계열 실버보건학과 재적생은 인문계열 실버보건학과에 재적하는 것으로 본다.
- ④ 이 변경학칙 시행 이전의 사진영상애니메이션학과, 바이오의생명공학과 재적생은 사진영상디자인학과, 바이오·의생명공학과에 재적하는 것으로 본다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2013년 1월 7일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2013년 5월 15일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2013년 10월 7일부터 시행한다. 단, 제2조 제1항 ‘별지1’의 2014학년도 입학정원은 2014년 3월 1일 부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 2014학년도부터 모집단위가 폐지되는 독일어문화학과, 프랑스어문화학과의 2013학년도이전의 입학생은 학적변동(복학, 재입학)없이 졸업하는 연도까지(2018년 8월까지) 변경 전 학과에 계속 재적하는 것으로 본다. 2019년 2월이후 졸업자는 입학정원 여석에 관계없이 타 학부(과) 소속으로 학적을 변경할 수 있다.
- ② 이 변경 학칙 시행이전의 심리철학과, TESOL영어과, 스페인어·중남미학과, 정치·언론학과, 전산수학과, 정보전자소재공학과 재적생은 변경된 모집단위인 심리철학상담학과, TESOL·비즈니스영어학과, 스

페인·중남미학과, 정치언론안보학과, 컴퓨터수학과, 신소재공학과에 재적하는 것으로 본다.

③ 이 변경 학칙 시행이전의 국어국문학과, 외국어로서의한국어학과, 중국학부 (중국어학전공, 중국통상학전공), 법학부(법학전공, 공무원법학전공), 분자과학부 (화장품학전공, 응용화학전공), 물리융합전기공학과, 미디어정보·사회학과, 비주얼아트디자인학과, 미술조형디자인학과, 문화예술콘텐츠학과는 소속 재적생이 학적변동(복학, 재입학)없이 졸업하는 연도까지(2017년 8월까지) 해당모집단위가 존속하는 것으로 본다. 단, 2018년 2월 이후 졸업자는 변경된 모집단위인 한국어문학과, 중국학과, 공무원법학과, 제약공학과, 전기공학과, 미디어콘텐츠학과, 미술디자인학부(비주얼디자인전공), 미술디자인학부(회화전공), 연극영화학과에 재적하는 것으로 본다.

④ 이 변경 학칙 시행이전의 공공행정학과의 2011학년도 이전의 입학생은 졸업하는 연도(2015년 8월)까지 해당모집단위가 존속하는 것으로 본다. 단, 2016년 2월 이후 졸업자는 변경된 모집단위인 공공정책학과에 재적하는 것으로 본다.

⑤ 이 변경 학칙 시행이전의 음악학부의 실용음악전공 재적생은 실용음악과에 재적하는 것으로 본다.

⑥ 2014학년도부터 모집단위가 폐지되는 음악학부 클래식음악 전공의 2013학년도 이전 입학생은 변경 전 학부(과)에 계속 재적하는 것으로 본다. 다만 본인의 요청이 있을 경우 입학정원 여석에 관계없이 타 학부(과) 소속으로 학적 변경 할 수 있다. <개정 2016.9.9.>

⑦ 이 변경학칙 시행이전의 아펜젤러대학 가정교육과 및 주시경대학 실버보건학과는 하워드대학에, 서재필대학 미디어정보·사회학과와 아펜젤러대학 비주얼아트디자인학과, 주시경대학 문화예술콘텐츠학과는 김소일대학에 편입한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2014년 1월 10일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 제34조(졸업 이수학점 및 시기) 제1항은 2014학년도 신입생부터 적용한다.  
② 2013년 10월 7일부 변경학칙의 부칙 2조 제3항의 내용에도 불구하고

하고 미디어정보·사회학과, 문화예술콘텐츠학과와 재적생은 변경된 모집단위인 미디어콘텐츠학과, 연극영화학과에 재적하는 것으로 본다.

**부칙**

(시행일) 이 변경학칙은 2014년 2월 4일부터 시행한다. 단, 스포츠마케팅학(연계전공) 학위수여명 변경은 2015년 2월 졸업부터 적용한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 변경학칙은 2014년 4월 10일부터 시행한다. 단, 제2조 제1항 ‘별지1’의 2015년도 입학정원은 2015년 3월 1일 부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 변경 학칙 시행이전의 관광·이벤트경영학과, 호텔·컨벤션경영학과, 미술디자인학부(회화전공, 비주얼디자인전공)는 소속 재적생이 학적변동(복학, 재입학)없이 졸업하는 연도까지(2018년 8월까지) 해당모집단위가 존속하는 것으로 본다. 단, 2019년 2월 이후 졸업자는 변경된 모집단위인 관광·호텔·이벤트·컨벤션경영학부, 미술디자인학부에 재적하는 것으로 본다.

**부칙**

(시행일) 이 변경학칙은 2015년 1월 8일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 변경학칙은 2015년 3월 25일부터 시행한다. 단, 제2조 제1항 ‘별지1’의 2016학년도 입학정원은 2016년 3월 1일 부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 변경 학칙 시행이전의 관광·호텔·이벤트·컨벤션경영학부, 중소기업건설팅학과, 사진영상디자인학과와 재적생은 변경된 모집단위인 글로벌관광호텔학부, 기업건설팅학과, 광고사진영상학과에 재적하는 것으로 본다.

**부칙**

(시행일) 이 변경학칙은 2016년 1월 29일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경학칙은 2016년 3월 30일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경학칙은 2016년 4월 15일부터 시행한다. 단, 제2조 제1항‘별지1’의 2017학년도 입학정원은 2017년 3월 1일 부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2016년 9월 9일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2017년 4월 12일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 2014학년부터 모집단위가 폐지되는 독일어문화학과, 프랑스어문화학과 소속 학생의 경과조치에도 불구하고 교과목의 추가 개설 없이 각각의 전공으로 복수전공 또는 부전공을 이수할 수 있다.  
② 김소월대학의 글로벌관광호텔학부, 미술디자인학부의 전공은 글로벌관광호텔학, 미술디자인학으로 한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행이전의 영어영문학과, 러시아학과, 여가서비스경영학과는 소속 재학생이 학적변동(복학, 재입학)없이 졸업하는 연도까지(2021년 8월까지) 해당모집단위가 존속하는 것으로 본다. 단, 2022년 2월 이후 졸업자는 변경된 모집단위인 영어영문.러시아학부 영어영문학 전공, 영어영문.러시아학부 러시아.중앙아시아학 전공, 호텔여가서비스경영학과에 재적하는 것으로 본다.  
② 이 변경학칙 시행이전의 심리철학상담학과, 무역학과, 원예조경학부 원예학 전공 재적생은 변경된 모집단위인 심리상담학과, 무역물류학과, 원예산림학과에 재적하는 것으로 본다.  
③ 이 변경 학칙 시행이전의 정치언론안보학과, 나노고분자재료공학과, 제약공학과 2017학년도 이전 입학생은 변경 전 학부(과)에 계속 재적하는 것으로 본다. 2018학년도부터 정치언론안보학과는 글로벌공공인재학부 글로벌정치·커뮤니케이션전공, 나노고분자재료공학과와 제약공학과는 정밀응용과학부 나노고분자재료공학 전공과 제약공학 전공으로 모집단위를 변경한다. <개정 2019.2.21.>  
④ 이 변경학칙 시행이전의 공공정책학과의 2학기 이상 이수한 재적생은 변경된 모집단위인 글로벌공공인재학부 정부·공기업 전공에 재적하

는 것으로 본다.

⑤ 이 변경 학칙 시행이전의 아펜젤러대학 자연과학계열 원예조경학부 조경학 전공의 2017학년도 이전 입학생은 변경 전 학부(과)에 계속 재적하는 것으로 본다. 단, 2022년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 학부(과)의 승인을 받아 김소월대학 공학계열 조경학과에 재적할 수 있다. <개정 2019.2.21.>

⑥ 이 변경 학칙 시행이전의 글로벌관광호텔학부의 2017학년도 이전 입학생은 변경 전 학부(과)에 계속 재적하는 것으로 본다. 단, 2022년 2월 이후 졸업하는 자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 관광이벤트컨벤션학과 또는 호텔여가서비스학과에 재적할 수 있다. <개정 2019.2.21.>

⑦ 이 변경학칙 시행이전의 하워드대학 글로벌언어비즈니스계열 항공운항과는 김소월대학 관광계열에 편입한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2018년 7월 3일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2018년 10월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2018년 11월 26일부터 시행한다. 단, 제2조 제1항‘별지1’의 각 대학 전공 설치 및 입학정원 및 제36조 제 2항의 ‘별지3’의 졸업 학부(과)별 수여학위 종류는 2019년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경 학칙 시행이전의 글로벌공공인재학부 정부.공기업전공 재적생은 변경된 모집단위인 공공인재학부 정부.공기업전공에 재적하는 것으로 본다.  
② 2019학년도부터 모집단위가 폐지되는 글로벌공공인재학부 글로벌정치·커뮤니케이션 전공의 2018학년도 입학생은 변경 전 학부(과)에 계속 재적하는 것으로 본다. 다만 본인의 요청이 있을 경우 입학정원 여석에 관계없이 타 학부(과) 소속으로 학적 변경 할 수 있다. <개정 2019.2.21.>  
③ 이 변경 학칙 시행이전의 관광이벤트경영학과 재적생은 변경된 모

집단위인 관광축제리조트경영학과에 재적하는 것으로 본다.

④ 2019학년도부터 모집단위가 폐지되는 연극영화학과의 2018학년도 이전 입학생은 변경 전 학과에 계속 재적하는 것으로 본다. 다만 본인의 요청이 있을 경우 입학정원 여석에 관계없이 타 학부(과) 소속으로 학적 변경 할 수 있다. <개정 2019.2.21.>

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2019년 2월 21일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2019년 6월 28일부터 시행한다. 단, 제65조의2는 2019년 8월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행 이전의 하위드대학, 서재필대학, 아펜젤러대학, 김소월대학 재적생은 2020학년도부터 변경되는 학제에 따라 인문사회대학, 경영대학, 자연과학대학, AI·SW창의융합대학, 문화예술대학에 재적하는 것으로 본다. <개정 2020.1.16.>  
② 2020학년도부터 모집하는 실버보건학과는 자연계열로 한다.  
③ 이 변경학칙 시행 이전의 한국어문학과와 호텔여가서비스경영학과 재적생은 변경된 모집단위인 국어국문한국어교육학과와 호텔레저경영학과에 재적하는 것으로 본다.  
④ 이 변경학칙 시행 이전의 미술디자인학부 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 아트앤웹툰학과에 재적 할 수 있다.  
⑤ 이 변경학칙 시행 이전의 영어영문·러시아학부, TESOL·비즈니스 영어학과, 스페인·중남미학과 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업하는 자 중 본인이 원하는 경우 해당 학부장의 승인을 받아 글로벌외국어자율전공학부에 재적 할 수 있다.  
⑥ 이 변경학칙 시행 이전의 공무원법학과 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적 하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후

졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 경찰법학과에 재적할 수 있다.

⑦ 이 변경학칙 시행이전의 공공인재학부 정부·공기업 전공과 경찰소방 전공 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2019학년도에 입학한 공공인재학부 재적생들은 정부·공기업 전공 또는 경찰소방 전공을 선택하여 계속 재적 하는 것으로 보며, 휴학 등으로 인하여 2020학년도 전공 배정을 하지 아니한 학생들은 본인이 원하는 경우 경찰법학과 또는 행정학과로 재적 할 수 있다. 단, 2024년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 정부·공기업 전공은 행정학과에 경찰소방 전공은 경찰법학과에 재적 할 수 있다.

⑧ 이 변경학칙 시행 이전의 생물의약학과와 바이오·의생명공학과 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적 하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업하는 자 중 본인이 원하는 경우 해당 학부장의 승인을 받아 바이오의약학부에 재적 할 수 있다.

⑨ 이 변경학칙 시행 이전의 드론·로봇공학과와 건설환경·철도공학과 의 재적생은 변경된 모집단위인 드론·철도·건설시스템공학과에 재적 하는 것으로 본다. 단, 본인이 원하는 경우 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적 하는 것으로 본다.

⑩ 이 변경학칙 시행 이전의 정밀응용과학부 나노고분자재료공학 전공과 제약공학 전공 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2019학년도에 입학한 정밀응용과학부 재적생들은 나노고분자재료공학 또는 제약공학 전공을 선택하여 계속 재적 하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학부장의 승인을 받아 정밀응용과학부에 재적 할 수 있다.

⑪ 이 변경학칙 시행 이전의 전기공학과 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적 하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 AI·전기공학과에 재적 할 수 있다.

⑫ 2020학년도부터 모집단위가 변경되는 컴퓨터수학과의 2019학년도

이전 입학생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적 하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 학과장의 승인을 받아 AI·전기공학과에 재적 할 수 있다.

⑬ 2020학년도부터 모집단위가 변경되는 기업컨설팅학과의 2019학년도 이전 입학생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적 하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 학과장의 승인을 받아 무역물류학과에 재적 할 수 있다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) (별지 3) 졸업 학부(과)별 수여학위 종류에서 폐지되는 융합 전공 및 연계전공은 2020년 9월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2020년 3월 26일부터 시행한다. 단, ‘별지1’의 각 대학 학부(과), 전공 설치 및 입학정원은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2020년 4월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2020년 6월 11일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2020년 9월 1일부터 시행한다. 단, 2021학년도 학제조정에 따른 경과조치 부칙 및 별지3 졸업학부(과) 별 수여학위 종류는 2021년 3월 1일부터 시행한다.

2. (경과조치)① 이 변경 학칙 시행 이전의 복지신학과 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2025년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 기독교사회복지학과에 재적할 수 있다.

② 이 변경 학칙 시행 이전의 가정교육과 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다.

③ 이 변경 학칙 시행 이전의 생명공학과 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다.

④ 이 변경 학칙 시행 이전의 경영대학 외식경영학과 소속 재적생은 변경된 모집단위인 자연과학대학 외식조리학과에 재적하는 것으로 본다.

⑤ 이 변경 학칙 시행 이전의 정밀응용과학부, 신소재공학과 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2025년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 신소재·화장품공학부에 재적할 수 있다.

⑥ 이 변경 학칙 시행 이전의 정보통신공학과, 컴퓨터공학과, 사이버보안학과, 게임공학과 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집 단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2025년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 지능SW공학부 정보통신학전공, 지능SW공학부 컴퓨터공학전공, 지능SW공학부 정보보안학전공, 지능SW공학부 게임공학전공에 재적할 수 있다.

⑦ 이 변경 학칙 시행 이전의 실용음악과와 피아노과 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2020년 11월 12일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 변경학칙 시행 이전의 학생들도 변경된 융합전공 명칭을 적용한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2021년 4월 28일부터 시행한다. 단, “별지1”의 각 대학 학부(과), 전공 설치 및 입학정원은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2021년 7월 23일부터 시행한다. 단, 2022학

년도 학제개편에 따른 경과조치 부칙, 별지1 각 대학 학부(과), 전공 설치 및 입학정원, 별지3 졸업학부(과)별 수여학위 종류는 2022년 3월 1일부터 시행한다.

2. (경과조치) ① 이 변경 학칙 시행 이전의 글로벌외국어자율전공학부, 바이오의약학부, 정밀응용과학부, 신소재·화장품공학부의 전공은 외국어학, 바이오의약학, 정밀응용과학, 신소재·화장품공학으로 한다.

② 이 변경 학칙 시행 이전의 자연과학대학 재적생은 2022학년도부터 변경되는 학제에 따라 생명보건대학에 재적하는 것으로 본다.

③ 이 변경 학칙 시행 이전의 중국학과, 글로벌외국어자율전공학부 재적생은 변경된 모집단위인 중국통상학과, 영어과, 스페인어·중남미학과에 재적하는 것으로 본다.

④ 이 변경 학칙 시행 이전의 무역물류학과, 전자상거래학과, 관광축제리조트경영학과, 호텔레저경영학과, 항공운항과 재적생은 변경된 모집단위인 무역물류경영학과, e-비즈니스학과, 관광경영학과, 호텔항공경영학과, 항공서비스학과에 재적하는 것으로 본다.

⑤ 이 변경 학칙 시행 이전의 바이오의약학부 재적생은 변경된 모집단위인 의생명과학과에 재적하는 것으로 본다.

⑥ 이 변경 학칙 시행 이전의 바이오헬스케어융합학부 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2026학년도 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우, 해당 학과장의 승인을 받아 식품영양학과에 재적하는 것으로 본다.

⑦ 이 변경 학칙 시행 이전의 AI·전기공학과, 신소재·화장품공학부, 지능SW공학부 컴퓨터공학, 정보통신공학, 정보보안학, 게임공학 전공 재적생은 변경된 모집단위인 전기공학과, 신소재공학과, AI소프트웨어공학부 컴퓨터공학, 인터넷소프트웨어학, 정보보안학, 게임공학 전공에 재적하는 것으로 본다.

⑧ 이 변경 학칙 시행 이전의 건축학부 건축학 전공, 실내건축학 전공 재적생은 변경된 모집단위인 건축학과, 실내건축학과에 재적하는 것으로

본다. 단, 휴학등으로 인하여 2022학년도 전공이 미배정된 학생은 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 건축학과, 실내건축학과에 재적하는 것으로 본다.

⑨ 이 변경 학칙 시행 이전의 아트앤웹툰학과 재적생은 아트앤웹툰학부 아트앤웹툰 전공에 재적하는 것으로 본다.

⑩ 이 변경 학칙 시행 이전의 공연예술학부 실용음악 전공, 클래식 피아노 전공 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2026학년도 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우, 해당 학과 승인을 받아 공연예술학과에 재적하는 것으로 본다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2021년 9월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일)이규정은 2022년2월9일부터 시행한다. 단, 제21조의9는 2022년3월1일부터 적용한다.

2. (경과조치) 2020학년도 글로벌외국어자율전공학부 입학생 중 러시아·중앙아시아 트랙 교육과정을 이수중인 재적생은 영어영문·러시아학부 러시아·중앙아시아학 전공으로 재적할 수 있다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2022년 3월 18일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2022년 4월 8일부터 시행한다.

#### 부칙(학제 변경에 따른 명칭 변경)

(시행일) 이 변경학칙은 2022년 4월 11일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2022년 8월 18일부터 시행한다. 단, 2023학년도 학제개편에 따른 경과조치 부칙 및 “별지3”의 졸업학부(과)별 수여

학위 종류는 2023년 3월 1일부터 시행한다.

2. (경과조치) ① 이 변경 학칙 시행 이전의 생명보건대학 외식조리학과 재적생은 경영대학 외식조리학과에 재적하는 것으로 본다.

② 이 변경 학칙 시행 이전의 중국통상학과, 영어과, 스페인어·중남미학과, 무역물류경영학과, 전자공학과, 신소재공학과 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 본인이 원하는 경우 입학정원 여석에 관계없이 타 학부(과) 소속으로 학적 변경 할 수 있다.

③ 이 변경 학칙 시행 이전의 e-비즈니스학과, 의생명과학과, 실버보건학과 재적생은 변경된 모집단위인 IT경영정보학과, 생명공학과, 보건의료복지학과에 재적하는 것으로 본다.

④ 이 변경 학칙 시행 이전의 AI소프트웨어공학부 컴퓨터공학, 인터넷소프트웨어학, 정보보안학, 게임공학 전공 재적생은 변경된 모집단위인 소프트웨어공학부 컴퓨터공학, 소프트웨어학, 정보보안학, 게임공학 전공에 재적하는 것으로 본다. 단, 모집단위가 정지된 모바일소프트웨어학 전공 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 보며, 본인이 원하는 경우 입학정원 여석에 관계없이 타 학부(과) 소속으로 학적 변경 할 수 있다.

⑤ 이 변경 학칙 시행 이전의 드론·철도·건설시스템공학과 재적생은 변경된 모집단위인 드론·철도건설공학과에 재적하는 것으로 본다. 단, 본인이 원하는 경우 드론·철도·건설시스템공학과로 재적할 수 있다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2023년 1월 4일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2023년 4월 21일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 규정은 2023년 5월 8일부터 시행한다. 단, 제33조제1호는 2023년 3월 1일부터 시행한다.

**부 칙 <2023.7.14.>**

(시행일) 이 규정은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

**부 칙**

(시행일) 이 규정은 2023년 8월 31일부터 시행한다.

**부칙<2023.12.13.>**

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2023년 12월 13일부터 시행한다. 단, 2024 학년도 학제개편에 따른 경과조치는 2024년 3월 1일부터 시행한다.

2. (경과조치) ① 이 변경 학칙 시행 이전의 전기공학과 재적생은 기존 모집단위에 재적하는 것으로 보나, 2023년에 입학한 전기공학과 재적생은 변경된 모집단위인 전기전자공학과에 재적하는 것으로 본다. 단, 2027년 2월 이후 졸업하게 되는 자 중 본인이 원하는 경우에는 해당 학과장의 승인을 받아 전기전자공학과에 재적할 수 있다.

② 이 변경 학칙 시행 이전의 드론·철도건설공학과와 드론로봇공학트랙 교육과정을 이수중인 학생은 변경된 모집단위인 드론로봇공학과에, 철도건설공학트랙 교육과정을 이수중인 학생은 변경된 모집단위인 철도건설공학과에 재적하는 것으로 본다.

③ 이 변경 학칙 시행 이전의 레저스포츠학과 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집 단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 본인이 원하는 경우 해당 전공주임의 승인을 받아 레저스포츠학부 스포츠지도·건강재활 전공, 스포츠마케팅 전공에 재적할 수 있다.

**부 칙<2024.1.22.>**

(시행일) 이 변경학칙은 2024년 1월 22일부터 시행한다.

**부 칙<2024.2.14.>**

(시행일) 이 변경학칙은 2024년 2월 14일부터 시행한다.

**부 칙<2024.4.17.>**

(시행일) 이 변경학칙은 2024년 4월 17일부터 시행한다.

**부 칙<2024.4.25.>**

(시행일) 이 변경학칙은 2024년 4월 25일부터 시행한다.

**부 칙<2024.5.29.>**

(시행일) 이 변경학칙은 2024년 5월 29일부터 시행한다.

**부 칙<2024.7.3.>**

(시행일) 이 변경학칙은 2024년 7월 3일부터 시행한다.

**부 칙<2024.10.24.>**

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2024년 10월 24일부터 시행한다. 단, 부칙 제2조제1항은 2024년 3월 1일부터 적용하며, 2025학년도 학제개편에 따른 경과조치 제2항부터 제4항 및 “별지3”의 졸업학부(과)별 수여학위 종류는 2025년 3월 1일부터 시행한다.

2. (경과조치) ① 이 변경 학칙 시행 이전의 경영대학 외식조리학과 재적생은 생명보건대학 외식조리학과에 재적하는 것으로 한다.

② 이 변경 학칙 시행 이전의 기독교사회복지학과 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 한다. 단, 본인이 원하는 경우 교내 전부(과) 규정에 따라 타 학부(과) 소속으로 학적 변경 할 수 있다.

③ 이 변경 학칙 시행 이전의 경찰법학과 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 한다. 단, 2029년 2월 이후 졸업하게 되는 자 중 본인이 원하는 경우 해당 전공 주임교수의 승인을 받아 경찰법학부 경찰학 전공 또는 경찰법학부 법학 전공에 재적할 수 있다.

④ 이 변경 학칙 시행 이전의 아트앤웹툰학부 커뮤니케이션디자인 전공, 아트앤웹툰학부 산업디자인 전공 재적생은 각각 디자인학부 커뮤니케이션디자인 전공, 디자인학부 산업디자인 전공에 재적하는 것으로 한다.

**부 칙<2025.1.23.>**

(시행일) 이 변경학칙은 2025년 1월 23일부터 시행한다.

(별지 1) 각 대학 학부(과), 전공 설치 및 입학정원 <개정 2009.1.29., 2009. 7.21., 2010.10.20., 2011.5.31., 2012.8.17., 2013.5.15., 2014.4.10., 2015. 3.25., 2016.4.15., 2017.12.18., 2018.11.26., 2019.5.29., 2020.1.16., 2020.3.26., 2021.4.28., 2021.7.23., 2022.3.18., 2022.4.8., 2023.4.21., 2023.5.8., 2024. 4. 25.>

2025학년도					
단대	계열	학부(과) 및 전공 (모집단위)		입학정원	
인문사회대학	인문사회	유아교육과	유아교육과		35
	인문사회	인문사회계열	국어국문한국어교육학과		
	인문사회		일본학과		
	인문사회		경찰법학부	경찰학	
	인문사회		법학		
	인문사회		행정학과		
경영대학	인문사회	인문사회계열	심리상담학과		496
	인문사회		경영학과		
	인문사회		IT경영정보학과		
	인문사회		글로벌비즈니스학과		
	인문사회		관광경영학과		
	인문사회		호텔항공경영학과		
문화예술대학	인문사회	인문사회계열	항공서비스학과		90
	인문사회	인문사회계열	미디어콘텐츠학과		
생명보건대학	자연과학	간호학과	간호학과		269
	자연과학	자연과학계열	생명공학과		
	자연과학		식품영양학과		
	자연과학		외식조리학과		
	자연과학		월예산림학과		
문화예술대학	자연과학	자연과학계열	보건의료복지학과		454
	자연과학	자연과학계열	의류패션학과		
AI·SW장의융합대학	공학	공학계열	전기전자공학과		454
	공학		스마트배터리학과		
	공학		드론로봇공학과		
	공학		철도건설공학과		
	공학	공학계열	소프트웨어공학부	컴퓨터공학 소프트웨어학 정보보안학 게임공학	
문화예술대학	공학	건축학과【5년제】	실내건축학과		41
	공학		조경학과		
	공학		건축학과【5년제】		
문화예술대학	예·체능	예체능계열	아트앤웹툰학부	아트앤웹툰 게임애니메이션	355
			디자인학부	커뮤니케이션디자인 산업디자인	
	예·체능		광고사진영상학과		
	예·체능		뷰티케어학과		
	예·체능		공연예술학과		
	예·체능		레저스포츠학부	스포츠지도·건강재활 스포츠마케팅	
아펜젤러공유대학	예·체능	호텔라이프스타일링	호텔라이프스타일링	10	
	인문사회	호텔라이프케어	평생교육융합학부	호텔라이프케어	9
	인문사회	지역소상공비즈니스	지역소상공비즈니스	9	
	인문사회	자율전공학부	자율전공학부 ※ 전공 자율선택(단, 유아교육과, 간호학과, 건축학과 제외)		30
인문사회	직무한국어번역	글로벌자율융합학부	직무한국어번역	-	

2025학년도					
단대	계열	학부(과) 및 전공 (모집단위)		입학정원	
주시경교양대학	인문사회	한류문화콘텐츠	(*외국인 전담학부)	한류문화콘텐츠	-
	인문사회	글로벌경영		글로벌경영	-
	공학	글로벌IT		글로벌IT	-
<b>합계</b>	<b>7대학 8학부 29학과(48전공)</b>			<b>1,798</b>	

2024학년도					
단대	계열	학부(과) 및 전공		입학정원	
인문사회대학	인문사회	기독교사회복지학과		244	
	인문사회	국어국문한국어교육학과			
	인문사회	일본학과			
	인문사회	경찰법학과			
	인문사회	행정학과			
	인문사회	심리상담학과			
	인문사회	유아교육과			35
경영대학	인문사회	경영학과		230	
	인문사회	IT경영정보학과			
	인문사회	글로벌비즈니스학과			
	인문사회	관광경영학과			
	인문사회	호텔항공경영학과			
생명보건대학	인문사회	항공서비스학과		228	
	자연과학	생명공학과			
	자연과학	식품영양학과			
	자연과학	외식조리학과			
	자연과학	원예산림학과			
	자연과학	보건의료복지학과			
AI·SW창의융합대학	공학	간호학과		88	
	공학	전기전자공학과		157	
	공학	스마트배터리학과			
	공학	드론로봇공학과			
	공학	철도건설공학과			
공학	소프트웨어공학부	컴퓨터공학 소프트웨어학 정보보안학 게임공학	220		
문화예술대학	공학	건축학과【5년제】		40	
	공학	실내건축학과		90	
	공학	조경학과		155	
	예·체능	아트앤웹툰학부	아트앤웹툰 게임애니메이션 커뮤니케이션디자인 산업디자인		
	예·체능	광고사진영상학과			
	인문사회	미디어콘텐츠학과			
	자연과학	의류패션학과		85	
	예·체능	뷰티케어학과		86	
	예·체능	공연예술학과		50	
	예·체능	레저스포츠학부	스포츠지도·건강재활 스포츠마케팅	65	
	주시경교양대학				
	아펜젤러공유대학	인문사회	글로벌자유융합학부 (*외국인 전담학부)	직무한국어번역	-

2024학년도				
단대	계열	학부(과) 및 전공		입학정원
	인문사회	평생교육융합학부	한류문화콘텐츠	-
	예·체능		호텔라이프스타일링	9
	인문사회		호텔라이프케어	8
	인문사회		지역소상공비즈니스	8
<b>합계</b>	<b>7대학 5학부 31학과(46전공)</b>			<b>1,798</b>

2023학년도					
단대	계열	학부(과) 및 전공		입학정원	
인문사회대학	인문사회	기독교사회복지학과		35	
	인문사회	국어국문한국어교육학과		35	
	인문사회	일본학과		35	
	인문사회	경찰법학과		60	
	인문사회	행정학과		54	
	인문사회	심리상담학과		45	
	인문사회	유아교육과		35	
경영대학	인문사회	경영학과		90	
	인문사회	IT경영정보학과		35	
	인문사회	관광경영학과		35	
	인문사회	호텔항공경영학과		40	
	인문사회	항공서비스학과		50	
	인문사회	글로벌비즈니스학과		35	
	자연과학	외식조리학과		70	
생명보건대학	자연과학	생명공학과		35	
	자연과학	식품영양학과		45	
	자연과학	원예산림학과		40	
	자연과학	간호학과		75	
	자연과학	보건의료복지학과		45	
AI·SW창의융합대학	공학	전기공학과		60	
	공학	소프트웨어공학부	컴퓨터공학	80	
			소프트웨어학	40	
			정보보안학	40	
			게임공학	60	
	공학	드론·철도건설공학과		80	
	공학	스마트배터리학과		35	
문화예술대학	공학	건축학과【5년제】		40	
	공학	실내건축학과		40	
	공학	조경학과		50	
	예·체능	아트앤웹툰학부	아트앤웹툰 (60)		146
			게임애니메이션 (35)		
			커뮤니케이션디자인 (51)		
	예·체능	광고사진영상학과		40	
	인문사회	미디어콘텐츠학과		45	
	자연과학	의류패션학과		46	
	예·체능	공연예술학과		55	
	예·체능	레저스포츠학과		54	
예·체능	뷰티케어학과		40		
주시경교양대학					
<b>합계</b>	<b>6대학 2학부 31학과(38전공)</b>			<b>1,845</b>	

2022학년도				
단대	계열	학부(과) 및 전공	입학정원	
인문사회대학	인문사회	기독교사회복지학과	40	
	인문사회	국어국문한국어교육학과	35	
	인문사회	중국통상학과	40	
	인문사회	일본학과	36	
	인문사회	영어과	40	
	인문사회	스페인어·중남미학과	35	
	인문사회	경찰법학과	60	
	인문사회	행정학과	60	
	인문사회	심리상담학과	45	
	인문사회	유아교육과	35	
경영대학	인문사회	경영학과	90	
	인문사회	무역물류경영학과	40	
	인문사회	e-비즈니스학과	35	
	인문사회	관광경영학과	40	
	인문사회	호텔항공경영학과	40	
	인문사회	항공서비스학과	60	
생명보건대학	자연과학	의생명과학과	40	
	자연과학	식품영양학과	40	
	자연과학	원예산림학과	40	
	자연과학	간호학과	70	
	자연과학	실버보건학과	45	
AI·SW창의융합대학	공학	전자공학과	40	
	공학	전기공학과	40	
	공학	AI소프트웨어공학부	컴퓨터공학	80
			인터넷소프트웨어학	50
			정보보안학	60
			게임공학	60
			모바일소프트웨어학	50
공학	드론·철도·건설시스템공학과	90		
공학	신소재공학과	35		
문화예술대학	공학	건축학과【5년제】	36	
	공학	실내건축학과	40	
	공학	조경학과	40	
	예·체능	아트앤웹툰학부	아트앤웹툰 (65)	100
			게임애니메이션 (35)	
	예·체능	광고사진영상학과	40	
	인문사회	미디어콘텐츠학과	45	
	자연과학	의류패션학과	46	
	예·체능	공연예술학과	60	
	예·체능	레저스포츠학과	54	
예·체능	뷰티케어학과	40		
주시경교양대학				
<b>합계</b>	<b>6대학 2학부 35학과(42전공)</b>		<b>2,032</b>	

2021학년도				
단과대학	계열	학부(과) 및 전공	입학정원	
인문사회대학	인문사회	기독교사회복지학과	30	
	인문사회	국어국문한국어교육학과	35	
	인문사회	중국학과	64	
	인문사회	일본학과	36	
	인문사회	글로벌외국어자율전공학부	90	
	인문사회	경찰법학과	60	
	인문사회	행정학과	60	
	인문사회	심리상담학과	36	
	인문사회	유아교육과	35	
경영대학	인문사회	경영학과	90	
	인문사회	무역물류학과	65	
	인문사회	전자상거래학과	40	
	인문사회	관광축제리조트경영학과	60	
	인문사회	호텔레저경영학과	63	
	인문사회	항공운항과	49	
자연과학대학	자연과학	바이오의약학부	65	
	자연과학	바이오헬스케어융합학부	식품영양학 (25) 헬스케어생명공학 (30)	
	자연과학	원예산림학과	40	
	자연과학	간호학과	65	
	자연과학	실버보건학과	41	
	자연과학	외식조리학과	60	
AI·SW창의융합대학	공학	전자공학과	53	
	공학	AI·전기공학과	50	
	공학	지능SW공학부	정보통신공학	70
			컴퓨터공학	86
			정보보안학	60
			게임공학	55
공학	드론·철도·건설시스템공학과	90		
공학	신소재·화장품공학부	75		
문화예술대학	공학	건축학부	건축학【5년제】(30)	
			실내건축학 (30)	
	공학	조경학과	27	
	예·체능	아트앤웹툰학과	61	
	예·체능	광고사진영상학과	31	
	인문사회	미디어콘텐츠학과	40	
	자연과학	의류패션학과	46	
	예·체능	공연예술학부	실용음악	
	클래식피아노			
예·체능	레저스포츠학과	47		
주시경교양대학				
<b>합계</b>		<b>6대학 7학부 27학과(40전공)</b>	<b>2,048</b>	

2020학년도				
단과대학	계열	학부(과) 및 전공		입학정원
인문사회대학	인문사회	복지신학과		24
	인문사회	국어국문한국어교육학과		38
	인문사회	중국학과		67
	인문사회	일본학과		37
	인문사회	글로벌외국어자율전공학부		90
	인문사회	경찰법학과		60
	인문사회	행정학과		60
	인문사회	심리상담학과		38
	인문사회	유아교육과		35
	자연과학	가정교육과		21
경영대학	인문사회	경영학과		106
	인문사회	무역물류학과		65
	인문사회	전자상거래학과		43
	인문사회	관광축제리조트경영학과		65
	인문사회	호텔레저경영학과		65
	자연과학	외식경영학과		61
	인문사회	항공운항과		50
자연과학대학	자연과학	바이오의약학부		65
	자연과학	생명공학과		27
	자연과학	원예산림학과		40
	자연과학	정밀응용과학부		54
	자연과학	간호학과		65
자연과학	실버보건학과		41	
AI·SW창의융합대학	공학	전자공학과		55
	공학	AI·전기공학과		50
	공학	정보통신공학과		60
	공학	컴퓨터공학과		70
	공학	사이버보안학과		50
	공학	게임공학과		42
	공학	드론·철도·건설시스템공학과		90
	공학	신소재공학과		31
문화예술대학	공학	건축학부	건축학【5년제】(36)	65
			실내건축학 (29)	
	공학	조경학과		29
	예·체능	아트앤웹툰학과		62
	예·체능	광고사진영상학과		31
	인문사회	미디어콘텐츠학과		40
	자연과학	의류패션학과		50
	예·체능	실용음악과		34
	예·체능	피아노과		25
예·체능	레저스포츠학과		47	
주시경교양대학				
합계	6대학/4학부 36학과(41전공)			2,048

2019학년도					
단과대학	계열	학부(과)	전공	입학정원	
하워드대학	글로벌언어 비즈니스 계열	인문사회	한국어문학과	한국어문학	40
		인문사회	영어영문·러시아학부	영어영문학 러시아·중앙아시아학	37 24
		인문사회	TESOL·비즈니스영어학과	TESOL·비즈니스영어학	29
		인문사회	스페인·중남미학과	스페인·중남미학	24
		인문사회	중국학과	중국학	69
		인문사회	일본학과	일본학	37
	복지·힐링 계열	인문사회	심리상담학과	심리상담학	35
		인문사회	복지신학과	복지신학	24
		인문사회	실버보건학과	실버보건학	37
	교육 계열	인문사회	유아교육과	유아교육	35
		자연과학	가정교육과	가정교육	21
	서재필대학	경영 계열	인문사회	경영학과	경영학
인문사회			무역물류학과	무역물류학	40
인문사회			전자상거래학과	전자상거래학	43
인문사회			기업컨설팅학과	기업컨설팅학	26
사회 계열		인문사회	행정학과	행정학	34
		인문사회	공공인재학부	정부·공기업 (27) 경찰소방 (26)	53
		인문사회	공무원법학과	공무원법학	50
아펜젤러대학	바이오 계열	자연과학	생물의약학과	생물의약학	31
		자연과학	바이오·의생명공학과	바이오·의생명공학	33
		자연과학	생명공학과	생명공학	29
		자연과학	원예산림학과	원예산림학	39
	IT융복합 계열	공학	컴퓨터공학과	컴퓨터공학	66
		공학	정보통신공학과	정보통신공학	56
		공학	게임공학과	게임공학	38
		공학	사이버보안학과	사이버보안학	47
		공학	전자공학과	전자공학	52
		공학	전기공학과	전기공학	27
		공학	드론·로봇공학과	드론·로봇공학	36
		자연과학	컴퓨터수학과	컴퓨터수학	22
	나노공학 계열	공학	건설환경·철도공학과	건설환경·철도공학	41
		공학	신소재공학과	신소재공학	31
		자연과학	정밀응용과학부	나노고분자재료공학 (24) 제약공학 (30)	54
	보건의료 계열	자연과학	간호학과	간호학	65
	관광 계열	인문사회	관광축제리조트경영학과	관광축제리조트경영학	75
인문사회		호텔여가서비스경영학과	호텔여가서비스경영학	67	
인문사회		항공운항과	항공운항	42	
자연과학		외식경영학과	외식경영학	61	
김소월대학	문화창조융합 계열	예·체능	레저스포츠학과	레저스포츠학	44
		인문사회	미디어콘텐츠학과	미디어콘텐츠학	37
		예·체능	광고사진영상학과	광고사진영상학	28
		자연과학	의류패션학과	의류패션학	56
		공학	건축학부	건축학【5년제】(33) 실내건축학 (27)	60
		공학	조경학과	조경학	26
		예·체능	미술디자인학부	미술디자인학	62
		예·체능	실용음악과	실용음악	34
		예·체능	피아노과	피아노	25
주시경교양대학					
<b>합계</b>		<b>5단과대학 5학부, 42학과(51전공)</b>		<b>2,048</b>	

2018학년도					
단과대학	계열	학부(과)	전공	입학정원	
하위드대학	글로벌언어 비즈니스 계열	인문사회	한국어문학과	한국어문학	41
		인문사회	영어영문·러시아학부	영어영문학 러시아·중앙아시아학	47 24
		인문사회	TESOL·비즈니스영어학과	TESOL·비즈니스영어학	29
		인문사회	스페인·중남미학과	스페인·중남미학	25
		인문사회	중국학과	중국학	69
		인문사회	일본학과	일본학	36
	복지·힐링 계열	인문사회	심리상담학과	심리상담학	33
		인문사회	복지신학과	복지신학	24
		인문사회	실버보건학과	실버보건학	35
	교육 계열	인문사회	유아교육과	유아교육	35
		자연과학	가정교육과	가정교육	21
	서재필대학	경영 계열	인문사회	경영학과	경영학
인문사회			무역물류학과	무역물류학	38
인문사회			전자상거래학과	전자상거래학	42
인문사회			기업컨설팅학과	기업컨설팅학	25
사회 계열		인문사회	글로벌공공인재학부	정부·공기업 (26) 글로벌정치·커뮤니케이션 (26)	52
		인문사회	행정학과	행정학	35
아펜젤러대학	바이오 계열	자연과학	생물의약학과	생물의약학	32
		자연과학	바이오·의생명공학과	바이오·의생명공학	30
		자연과학	생명공학과	생명공학	29
		자연과학	원예산림학과	원예산림학	37
	IT융복합 계열	공학	컴퓨터공학과	컴퓨터공학	62
		공학	정보통신공학과	정보통신공학	54
		공학	게임공학과	게임공학	35
		공학	사이버보안학과	사이버보안학	43
		공학	전자공학과	전자공학	53
		공학	전기공학과	전기공학	24
		공학	드론·로봇공학과	드론·로봇공학	36
		자연과학	컴퓨터수학과	컴퓨터수학	23
	나노공학 계열	공학	건설환경·철도공학과	건설환경·철도공학	42
		공학	신소재공학과	신소재공학	32
	보건의료 계열	자연과학	정밀응용과학부	나노고분자재료공학 (20) 제약공학 (28)	48
자연과학		간호학과	간호학	65	
김소월대학	관광 계열	인문사회	관광이벤트컨벤션학과	관광이벤트컨벤션학	75
		인문사회	호텔여가서비스경영학과	호텔여가서비스경영학	65
		인문사회	항공운항과	항공운항	40
		자연과학	외식경영학과	외식경영학	60
	문화창조융합계열	예·체능	레저스포츠학과	레저스포츠학	42
		인문사회	미디어콘텐츠학과	미디어콘텐츠학	36
		예·체능	광고사진영상학과	광고사진영상학	28
		자연과학	의류패션학과	의류패션학	57
		공학	건축학부	건축학【5년제】(30) 실내건축학 (25)	55
		공학	조경학과	조경학	27
		예·체능	미술디자인학부	미술디자인학	63
		예·체능	연극영화학과	연극영화학	32
예·체능	실용음악과	실용음악	32		
예·체능	피아노과	피아노	23		
주시경교양대학					
합계	5단과대학 5학부, 43학과(52전공)			2,048	

(별지 2) 삭제 <2014.2.4.>

(별지3) 졸업 학부(과)별 수여학위 종류 <개정 2009.1.20., 2009.11.25., 2010.2.2., 2010.10.20., 2011.1.28., 2012.2.2., 2012.8.17., 2013.5.15., 2014.2.4., 2014.4.10., 2015.1.8., 2015.3.25., 2016.9.9., 2017.12.18., 2018.7.3., 2018.11.26., 2019.2.21., 2019.5.29., 2020.1.16., 2020.5.13., 2020.8.20., 2021.2.4., 2021.7.23., 2022.2.9., 2022.4.11., 2022.8.18., 2023.1.4., 2023.8.31., 2024.1.22., 2024.2.14., 2024.10.24.>

단과대학	계열	학부(과) 및 전공		학위명
인문사회 대학	인문사회	국어국문한국어교육학과		문학사
	인문사회	일본학과		문학사
	인문사회	경찰법학부	경찰학	경찰학사
			법학	법학사
	인문사회	행정학과		행정학사
	인문사회	심리상담학과		문학사
인문사회	유아교육과		교육학사	
경영대학	인문사회	경영학과		경영학사
	인문사회	IT경영정보학과		경영정보학사
	인문사회	관광경영학과		경영학사
	인문사회	호텔항공경영학과		경영학사
	인문사회	항공서비스학과		항공경영학사
	인문사회	글로벌비즈니스학과		경영학사
생명보건 대학	자연과학	생명공학과		이학사
	자연과학	식품영양학과		이학사
	자연과학	외식조리학과		이학사
	자연과학	원예산림학과		이학사
	자연과학	간호학과		간호학사
	자연과학	보건의료복지학과		보건의료복지학사
AI·SW창의 융합대학	공학	전기전자공학과		공학사
	공학	소프트웨어공학부	컴퓨터공학	공학사
			소프트웨어학	공학사
			정보보안학	공학사
			게임공학	공학사
	공학	드론로봇공학과		공학사
	공학	철도건설공학과		공학사
공학	스마트배터리학과		공학사	
문화예술 대학	공학	건축학과[5년제]		건축학사
	공학	실내건축학과		공학사
	공학	조경학과		공학사
	예·체능	아트앤웹툰학부	아트앤웹툰	미술학사
			게임애니메이션	미술학사
		디자인학부	커뮤니케이션디자인	디자인학사
			산업디자인	디자인학사
	예·체능	광고사진영상학과		예술학사
	인문사회	미디어콘텐츠학과		미디어학사
	자연과학	의류패션학과		이학사
	예·체능	공연예술학과		공연예술학사
	예·체능	레저스포츠학부	스포츠지도·건강재활	체육학사
			스포츠마케팅	체육학사
	예·체능	뷰티케어학과		뷰티케어학사

단과대학	계열	학부(과) 및 전공	학위명	
아펜젤러 공유대학	인문사회	글로벌자율융합학부	직무한국어번역	번역학사
	인문사회		한류문화콘텐츠	문학사
	인문사회		글로벌경영	경영학사
	공학		글로벌IT	공학사
	예·체능	평생교육융합학부	호텔라이프스타일링	라이프스타일링융합학사
	인문사회		호텔라이프케어	라이프케어융합학사
	인문사회		지역소상공비즈니스	경영학사
	인문사회	자율전공학부		-
연계전공		스포츠마케팅학	경영학사	
		스페인·중남미통상학	경영학사	
		영유아보육학	문학사	
		상담복지학	문학사	
		노인스포츠지도학	노인스포츠지도학사	
		유아스포츠지도학	유아스포츠지도학사	
		공항관리학	항공경영학사	
		기능성화장품/소재학	공학사	
		식품영양학	이학사	
융합전공		벤처창업학	경영학사	
		과학기술·행정융복합	과학기술·행정융복합학사	
		AI·전기융합	공학사	
		AI·전자융합	공학사	
		드론·철도·건설AI융합	공학사	
		한류콘텐츠SW융합	공학사	
		디지털커머스AI융합	공학사	
		AI융합신소재디자인	공학사	
		스마트농산업AI융합	공학사	
		호스피탈리티SW융합	공학사	
		디자인컴퓨테이션AI융합	공학사	
		실내건축오토메이션AI융합	공학사	
		패션AI융합	공학사	
		푸드테크AI융합	공학사	
		친환경동력시스템전공	공학사	
		지능형전장제어시스템전공	공학사	
		첨단센서융합디바이스전공	공학사	
		디스플레이-시스템반도체소부장전공	공학사	
		자율주행시스템전공	공학사	
		스마트휴먼인터페이스전공	공학사	
		차세대통신융합전공	공학사	
		모빌리티SW/AI융합전공	공학사	
		미디어콘텐츠AI융합	공학사	
		보건의료복지AI융합	공학사	
		아트앤웹툰AI융합	공학사	
		광고사진영상AI융합	공학사	
	실감미디어융합	공학사		

(별지 4) 페이지 <2015.3.25.>

(별지5) [서식1] 국문학위증 <신설 2024.1.22.>

제 호

# 학 위 증

성 명: 0 0 0

(0000년 00월 00일생)

위 사람은 소정의 전 과정을 이수하여 학사의 자격을 얻었으므로 이를 증명하고 본 증서를 수여함.

전 공: 00대학 00학부(과) 00전공(00학사)

트 랙: 000트랙, 000트랙

복수 전공1: 00대학 00(과) 00전공(00학사)

복수 전공2: 00대학 00(과) 00전공(00학사)

융복합전공: 00대학 00(과) 00전공(00학사)

부 전 공: 00대학 00학부(과) 00전공

MD 과 정: 000과정, 000과정

0000년 00월 00일



배 재 대 학 교 총 장

00박사(학위명) 0 0 0 (직인)

※학위등록번호 표시형식(예시) : 배재대2023(학)1885호

(별지6) [서식1] DSC 공유대학 공동학위증 서식 - 국문 <신설 2024.1.22.>

제 호

### 학 위 증

○ ○ ○  
년 월 일

위 사람은 충남대학교, 국립공주대학교, 배재대학교 등 참여대학과 대전광역시, 세종특별자치시, 충청남도가 체결한 협약에 따라 공동으로 운영한 DSC 공유대학 교육과정을 이수하여 학사의 자격을 얻었으므로 이 증서를 수여함.

융 합 전 공: ○○전공 (공학사)



[총괄대학]	[중심대학]	[학생소속대학]
충남대학교총장	국립공주대학교총장	배재대학교총장
(학위) ○ ○ ○ (직인)	(학위) ○ ○ ○ (직인)	(학위) ○ ○ ○ (직인)

#### [참여대학]



학위등록번호 : 졸업년도-DSC공유대학-발급번호

[서식2] DSC 공유대학 공동학위증 서식 - 영문 <신설 2024.1.22.>

No - 일련번호

CHUNGNAM NATIONAL UNIVERSITY,  
KONGJU NATIONAL UNIVERSITY  
AND PAI CHAI UNIVERSITY

BASED ON THE RECOMMENDATION OF THE FACULTY OF THE JOINT BACHELOR DEGREE  
PROGRAM WITH UNIVERSITIES AND LOCAL GOVERNMENTS PARTICIPATING IN  
DSC PLATFORM UNIVERSITY HEREBY CONFER UPON:

영문이름

DATE OF BIRTH: [NOVEMBER 12, 1234] 형식으로

THE JOINT DEGREE OF

영문 학위 명

WITH ALL THE RIGHTS AND PRIVILEGES APPERTAINING THERETO,  
GRANTED IN THE REPUBLIC OF KOREA UNDER THE SEALS OF  
THE UNIVERSITIES AND THE SIGNATURES OF THEIR OFFICERS.

학위수여 일자" [NOVEMBER 12, 1234] 형식으로 "

[Representative Univ.]  
Chungnam National University

[Co-Representative Univ.]  
Kongju National University

[Affiliated Univ.]  
Pai Chai University

President (sign) \_\_\_\_\_

President (sign) \_\_\_\_\_

President (sign) \_\_\_\_\_

[The Universities Participating in DSC Platform University]



충남대학교  
Chungnam National University



국립공주대학교  
KONGJU NATIONAL UNIVERSITY

고려대학교 세종캠퍼스  
KOREA UNIVERSITY SEJONG CAMPUS



선문대학교  
SUN MOON UNIVERSITY

SCH 순천향대학교  
SOON CHUN HYANG UNIVERSITY

한국기술교육대학교  
KORER TECH



국립한밭대학교  
KEIMYUNG NATIONAL UNIVERSITY



KOY 건양대학교  
KONYANG UNIVERSITY



나사렛대학교  
KOREA NAZARENE UNIVERSITY



성지는 리더  
남서울대학교  
NAMESEOUL UNIVERSITY



대전대학교  
DAEJEON UNIVERSITY



목원대학교  
MOKWON UNIVERSITY



배재대학교  
PAI CHAI UNIVERSITY



BU 백석대학교  
BAEKSEOK UNIVERSITY



OAC 우송대학교  
WOOSUNG UNIVERSITY



HAN NAM 한남대학교  
Hannam University



한서대학교  
HANSEO UNIVERSITY



호서대학교  
HOSEO UNIVERSITY

Diploma No. 졸업년도-DSCU(B)-발급번호

## 제1장 총칙

**제1조(목적)** 본 「학칙 시행세칙( I )」은 학칙에서 위임된 사항과 그 시행에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

**제2조(적용범위)** 학사에 관하여 따로 규정되지 아니한 사항은 「학칙 시행세칙( I )」에 따른다.

## 제2장 등록

**제3조(등록)** ① 학생은 매 학기 학칙 제14조에 따라 소정의 기일 내에 등록하여야 한다. 단, 부득이한 사정이 있는 경우에는 수업일수 1/3 전까지 총장의 승인을 얻어 수업일수 3/4 선까지 분납하거나 연장할 수 있다.

<개정 2020.1.16.>

② 등록은 당해 학기분 등록금을 납입하고 수강신청을 필함으로 완료된다.

③ 지정된 기일 내에 등록을 하지 않을 경우에는 학칙 제20조 제2항에 의하여 제적된다.

**제4조(등록금의 납부)** ① 등록금은 수업료, 실험실습비, 교육부장관의 인가를 받은 비용 및 그 밖의 납입금 등으로 한다.<개정 2009.6.17., 2024.4.17.>

② 등록금의 금액 및 납입기일은 매 학년도 시작 전에 총장이 정하여 공고한다.

③ 제4조 제1항의 등록금에 관한 예외사항은 다음 각 호에 의한다.<개정 2019.2.15.>

1. 계절학기, 시간제 등록, 학점은행제, 공개강좌 및 총장이 인정하는 장애학생에 대해서는 학점등록을 인정하여 학점단위로 징수한다. 단,

학점 당 수강료는 학기 및 공개강좌 시작 전에 총장이 정하여 공고한다.

2. 현장실습학기제 교육과정에 참여하는 학생의 등록에 관한 사항은 별도로 한다.<신설 2019.2.15., 2021.8.18.>

3. 학사학위 취득 유예 학생이 수학을 계속하고자 할 경우 계절학기에 준하는 등록금을 납부하여야 한다.<신설 2019.2.15.>

④ 정규학기(8학기, 5년제 건축학과는 10학기) 등록의 경우에는 제8조를 적용하지 아니한다.<신설 2010.6.16., 2022.4.11.>

**제5조(등록금의 분납)** ① 등록금의 분할납부 횟수는 최대 4회로 하고, 전액 납부 마감은 수업일수 3/4 선까지로 한다. <개정 2010.6.16., 2018.2.21., 2020.1.16.>

② 납부마감 기간까지 전액 납부하지 않은 경우 이미 납부한 등록금은 반환되지 않으며, 수강신청 및 성적은 무효로 하고 당해 학기를 휴학처리 한다. 단, 휴학이 불가능한 경우 미등록 제적처리 한다.<개정 2018.2.21.>

③ 신입생, 재입학생 및 편입생의 첫 학기는 분할납부 신청대상에서 제외하는 것을 원칙으로 한다. 단, 총장이 인정하는 부득이한 경우에는 허용할 수 있다.<개정 2013.2.19., 2018.2.21., 2021.2.3.>

**제6조(등록금 반환)** ① 등록금이 과오납된 경우에는 그 금액을 전액 반환한다.

② 다음 각 호의 1에 해당하는 경우에는 등록금 반환기준에 따라 반환한다.<개정 2011.1.26.>

1. 법령에 의하여 입학(재입학 및 편입학을 포함)을 할 수 없거나 학업을 계속할 수 없는 경우
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기의 의사를 표시한 경우
3. 재학중인 자가 자퇴의 의사를 표시한 경우
4. 본인의 질병, 사망 또는 천재지변이나 기타 부득이한 사유로 본 대학교에 입학하지 않게 되거나 학업을 계속하지 아니하게 된 경우

5. 휴학 중인 자가 미복학으로 인하여 제적 처리된 경우<신설 2011.1.26.>

6. 등록금을 납부한 후 휴학한 경우 <신설 2021.8.18.>

③ 학칙 제40조에 의해 제적된 자의 등록금은 반환하지 아니한다.

④ 제2항에도 불구하고 같은 항 제6호의 경우 이미 납부한 등록금이 전액 반환에 해당될 때 본인 요청 시 이월할 수 있다. <신설 2021.8.18.>

**제7조(등록금 반환기준)** ① 당해 학기 개시일(입학생의 경우 입학일) 전일까지 반환사유가 발생한 경우에는 이미 납부한 등록금 전액을 반환한다.<개정 2011.1.26.>

② 당해학기 개시일부터 반환사유가 발생한 경우 수업료는 다음의 구분에 의해서 반환한다. 단, 휴학 중인 학생이 제적되는 경우 반환사유 발생일은 최초 휴학일로 한다.<개정 2007.7.6., 2011.1.26., 2019.2.15., 2022.1.25., 2024.4.17.>

반환사유 발생일	반 환 금 액
학기 개시일부터 30일에 해당하는 날까지	수업료의 6분의 5 해당액
학기 개시일부터 31일에 해당하는 날에서 60일에 해당하는 날까지	수업료의 3분의 2 해당액
학기 개시일부터 61일에 해당하는 날에서 90일에 해당하는 날까지	수업료의 2분의 1 해당액
학기 개시일부터 91일에 해당하는 날 이후	반환하지 아니함

③ 등록 후 수업일수 1/3 이전에 휴학할 경우 납부한 등록금 전액을 반환하거나 이월하고, 수업일수 1/3 경과 후 휴학할 경우 제2항의 등록금 반환기준을 적용하여 반환한다. 단, 군입대 휴학과 본인의 질병, 사고로 인해 종합병원에서 발급한 증빙서류를 제출하여 휴학할 경우 등록금 전액을 이월할 수 있다. <신설 2021.8.18.>

**제8조(학업연장자의 등록)** ① 학칙 제4조의 수업연한을 초과하는 학생이 졸업요건 미충족으로 수학을 계속하여야 하는 경우 수강신청 학점에 따라 다음 각 호와 같이 등록금을 납부하여야 한다.<개정 2011.8.24.,

2012.11.7., 2013.2.19., 2014.2.4., 2019.2.15.>

1. 1학점~3학점 이하 : 등록금 전액의 1/6 <신설 2019.2.15.>

2. 4학점~6학점 이하 : 등록금 전액의 1/3 <신설 2019.2.15.>

3. 7학점~9학점 이하 : 등록금 전액의 1/2 <신설 2019.2.15.>

4. 10학점 이상 : 등록금 전액 <신설 2019.2.15.>

② 졸업 이수 학점을 충족하고, 학점이 없는 Pass/Fail 교과목을 이수하기 위하여 등록하는 자는 등록금을 면제한다.<개정 2011.8.24>

③ 삭제<2013.2.19>

**제9조(재입학 및 휴.복학생의 등록)** ① 재입학생은 학기 초 30일 이내에 등록을 필하며, 복학생은 재학생의 지정된 등록기간에 등록하여야 한다. <개정 2014.8.27., 2022.1.25.>

② 재입학생은 재입학 학년의 수업료를 납부하여야 한다. <개정 2022.4.11., 2024.4.17.>

③ 등록 후 수업일수 1/3 이전에 휴학을 한 학생이 등록금을 이월한 경우에는 복학 시 당해 학기 등록금을 면제한다. <개정 2013.2.19., 2016.7.13., 2021.8.18.>

④ 수업일수 1/3 경과 후 본인의 질병 또는 사고로 인해 휴학을 하고 등록금을 이월한 경우에는 복학 시 당해 학기 등록금을 면제한다. <신설 2013. 2. 19., 2018.2.21., 2021.8.18.>

⑤ 등록 후 군입대 휴학을 한 학생이 등록금을 이월한 경우에는 복학 시 당해 학기 등록금을 면제한다. 단, 휴학 시 성적대체 인정을 받고 휴학한 경우에는 등록금을 납부해야 한다.<개정 2013.2.19., 2021.8.18.>

[제목개정 2013.2.19.,2021.8.18.]

### 제3장 교육과정

#### 제1절 교육과정 편성 및 구성

**제10조(편성원칙)** ① 교육과정의 이수단위는 학점으로 한다. 매 학기 15시간 이상의 강의(온라인에 의한 학점인정교과목 등 포함)에서 얻은 단위를 1학점으로 하되, 실험·실습, 실기 및 총장이 지정하는 교과목은 매 학기 30시간 이상의 강의에서 얻은 단위를 1학점으로 할 수 있다. <개정 2013.5.8.>

② 전공과목은 3학점으로 편성함을 원칙으로 한다. <개정 2013.5.8.>

③ 단, 예체능계열 및 인증평가와 관련한 경우는 제1항 및 제2항의 예외로 할 수 있다. <신설 2013.5.8.>

④ 학부(과)별 전공 교육과정의 편성 학점은 따로 정하는 기준에 의하되, 학과 통·폐합 등 특별한 사정이 있는 경우에는 총장의 승인을 얻어 조정할 수 있다. <신설 2013.12.11., 개정 2018.11.14.>

**제11조(편성절차)** ① 교양교육과정은 주시경교양대학에서 편성하여 주시경교양대학 교육과정위원회 심의를 거쳐 교무처장에게 제출한다. 이를 교육과정위원회와 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 확정한다. <개정 2012.4.18., 2018.11.14., 2021.1. 13., 2024.10.23.>

② 전공 교육과정은 학과나 전공에서 편성하여 단과 대학 교육과정위원회 심의를 거쳐 교무처장에게 제출한다. 이를 교육과정위원회와 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 확정한다. <개정 2018.11.14., 2024.10.23.>

③ 교직과정의 편성에 관한 사항은 따로 정한다.

**제12조(교육과정 개편)** ① 교육과정의 개편은 전면 및 부분개편으로 구분하며, 전면개편은 4년 주기로 개편함을 원칙으로 한다.

② 교양 교육과정의 개편 안은 교무처와 주시경교양대학에서 작성하여 주시경교양대학 교육과정위원회 및 교무처 교육과정위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출하고, 전공 교육과정 개편 안은 학과나 전공에서 작성하여 단과대학 교육과정위원회 및 교무처 교육과정위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출한다. <개정 2012.4.18., 2015.12. 16., 2018.11.14., 2024.10.23.>

③ 개편 안에는 개편사유 및 신·구대비표를 첨부하여 제출함을 원칙으

로 한다.

④ 전면개편은 교무위원회와 대학평의원회의 심의를 거쳐 총장이 정하며, 전면개편을 위한 별도의 위원회를 구성하여 운영할 수 있다.<개정 2009.1.29.>

⑤ 부분개편은 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 정한다. 단, 외부사업에 의한 경우는 교무처장이 총장의 승인을 받아 이를 정할 수 있다.<개정 2018.11.14.>

**제13조(교육과정의 구성)** 교육과정은 교양교육과정과 전공교육과정, 교직교육과정으로 구성한다.<개정 2009.1.29.>

① 교양교육과정은 교양필수, 교양필수선택, 교양선택으로 구분한다.<개정 2008.1. 31., 2010.10.13., 2011.8.24., 2011.12.12., 2021.1.13.>

② 전공교육과정은 각 학부(과)의 전공 교과목으로 구성하고, 이를 전공필수, 전공선택으로 구분한다.

③ 교직교육과정은 교원자격검정령 및 동법 시행규칙에 따른다.<신설 2009.1.29.>

④ 다양한 교과목을 조합하여 학생진로 개발을 위한 교양 및 전공교과목 이수과정 체계를 편성할 수 있다.<신설 2009.1.29.>

**제14조(교과목 이수구분)** 교과목의 이수구분은 다음 각 호와 같이 분류한다.

1. 교양필수 : 기초교육 및 중점교육 교과목 중 필수 이수과목 <개정 2008.1.31., 2025. 1.23.>

2. 교양필수선택 : 기초교육 및 중점교육 교과목 중 선택이수과목 <개정 2008.1.31., 2025. 1.23.>

3. 교양선택 : 일반교육 교과목 중 자유선택 이수과목 <개정 2008.1.31., 2009.1. 29., 2010.1.27., 2025.1.23.>

4. 전공필수 : 제1전공 및 공유혁신교과목 중 전공필수과목 <개정 2025.1.23.>

5. 전공선택 : 전공선택과목, 개별 및 집단 연구과목
6. 다전공과목 : 다전공 이수전공의 전공과목, 개별 및 집단연구과목  
<개정 2009.1. 29., 2013.5.8.>
7. 부전공과목 : 부전공 이수전공의 전공과목
8. 교직과목 : 교직과정 이수자의 필수과목
9. 삭제 <2010.10.13.>
10. 자유선택과목 : 위 각호 이외의 과목<신설 2009.1.29.>

**제15조(교과목코드 부여방법)** 교육과정운영상 교과목코드를 부여하여야 하며, 그 세부사항은 총장이 따로 정한다.<개정 2011.12.12.>

**제16조(교육과정위원회)** ① 학칙 제21조 제5항에 의거 전면개편을 제외한 교육과정의 운영 및 관리, 전문대학과의 연계교육과정 편성·개편 등 학사 전반적인 운영에 관한 사항을 심의하기 위하여 교육과정위원회를 둔다. <개정 2020.8.20., 2024.10.23.>

② 본 위원회는 교무처장을 위원장으로 하며, 각 단과대학 부학장, 교무부처장, 기획부처장, 학사지원팀장을 당연직 위원으로 포함하여 12인 내외로 구성한다. 또한 단과대학의 교육과정 심의를 위하여 단과대학 내에 교육과정위원회를 둔다.<개정 2008.9.10., 2009.6.17., 2009.11.11., 2012.1.31., 2016.11.9., 2022.1.25., 2024.10.23.>

③ 회의는 매학기 1회 이상 개최하는 것을 원칙으로 한다.<신설 2020.8.20.>

[제목개정 2024.10.23.]

## 제2절 교육과정 이수 및 교과목 운영

**제17조(이수원칙)** ① 교육과정의 이수는 해당 입학연도의 학년·학부(과)의 교육과정으로 함을 원칙으로 한다.

② 제1항의 규정에도 불구하고 학적변동(전부(과), 재입학 및 소속변경) 또는 교육과정이 개편된 경우는 현재 본인의 해당 학년, 학기에 편성된 신 교육과정으로 이수한다.<개정 2018.2.21., 2025.1.23.>

③ 교육과정의 개편으로 이수구분 변경 또는 폐지된 필수과목은 이수를 면제한다.<개정 2018.2.21.>

④ 교육과정의 개편으로 교과목명이 변경된 경우에는 이수를 면제한다.

단, 동일과목으로 지정된 경우에는 이수함을 원칙으로 하되, 학기가 변동되어 이수가 어렵다고 인정될 때에는 이수를 면제할 수 있다.<개정 2018.2.21.>

⑤ 타 학부(과)에 개설되어 있는 과목 중 소속 학부(과)의 전공과목과 동일하다고 해당 학부(과)장이 인정하는 경우, 이수한 과목의 학점에 대하여 총장의 승인을 받아 소속 학부(과)의 전공과목을 이수한 것으로 인정할 수 있다.

⑥ 기타 규정되지 아니한 사항 중 교양교육과정은 교무처장과 주시경 교양대학장이, 전공교육과정은 학부(과)장이 정하여 총장의 승인을 받아 이를 시행한다. <개정 2021.1.13.>

⑦ 입학연도별 이수원칙은 다음 각 호와 같다. <신설 2025.2.25.>

1. 2024학년도 이전 입학생, 2026년 이전 편입생: 해당 졸업소요 최소학점을 이수해야 한다.

2. 2025학년도 이후 입학생, 2027년 이후 편입생: 융합과정(마이크로 디그리, 트랙, 부전공, 다전공) 중 어느 하나의 과정을 포함하여 해당 졸업소요 최소학점을 이수하여야 한다. 다만, 유아교육과, 간호학과, 건축학과, 글로벌자율융합학부, 평생교육융합학부, 교직 이수자는 융합과정 이수를 예외로 한다.

**제18조(졸업이수학점)** ① 졸업에 필요한 최소 이수학점은 별지 3과 같다.

<개정 2007.7.6, 2008.1.31, 2009.1.29, 2010.10.13., 2011.1.26., 2012.11.7., 2015.12.16., 2021.1.13.>

1. 삭제 <2012.11.7.>

2. 삭제 <2012.11.7.>

3. 삭제 <2012.11.7.>

4. 삭제 <2011.8.24.>

② 다전공, 교직과정의 이수학점은 「학칙 시행세칙(Ⅱ)」로 정한다. <개정 2011.12. 12., 2013.5.8.>

③ 제2항의 각 과정에서 취득한 학점은 졸업학점에 포함된다.

④ <신설 2009.1.29, 2010.10.13.> <개정 2012.11.7.> <삭제 2015.6.10.>

1. 삭제 <2012.11.7.>

2. 삭제 <2011.12.12.>

**제19조(전문대학과의 연계교육과정)** ① 전문대학과 협력을 체결하여 연계교육과정을 운영할 수 있다.

② 연계교육과정은 본 대학교 1학년, 2학년의 전공교과목을 지정하여 이수함을 원칙으로 하되, 협력전문대학에서 미 이수 교과목은 본 대학교 입학 후 이수할 수 있다.

③ 연계교육과정의 교과이수를 위하여 협력전문대학 및 본 대학교에 계절학기를 개설할 수 있다.

**제20조(능력별 학점인정)** ① 학칙 제30조의2에 의한 학점취득 특별시험을 실시하고자 할 때에는 이를 사전에 공고해야 한다.

② 제1항의 특별시험은 특별시험관리위원회에서 실시하며 교무처장, 교무부처장 및 당해 교과목별 담당교수 중에서 총장이 지명하는 자로 구성하고 위원장은 교무처장이 된다.

③ 특별시험 대상과목은 특별시험관리위원회에서 정한다.

④ 특별시험으로 취득할 수 있는 학점은 12학점을 초과할 수 없다.

⑤ 제4항에 의하여 취득한 학점은 당해 학기의 수강신청 제한학점에 포함되지 아니하며 졸업학점에는 산입한다.

⑥ 특별시험의 세부사항은 특별시험 시행 시 마다 따로 정한다.

**제20조의2(특별학점)** ① 정규 수강학기 이외의 자격증 취득으로 인정된 성적 및 K-MOOC강좌 이수로 인정된 성적은 별도 학기로 구분하여 전공, 교양, 또는 자유선택 과목으로 인정할 수 있으며 졸업이수학점에 포함한다. <신설 2012.11.7., 2013.12.11., 2023.8.23.,

2024.12.18.>

② 삭제 <2021.1.13.>

③ 특별학점은 최대 6학점까지 인정할 수 있으며 자격증 취득의 경우 재학중에 취득한 자격증만 허용되며 동일한 자격증으로 2개 이상의 교과목을 인정 받을 수 없다. <신설 2012.11.7.>

④ 매학기 학기 개시 후 2주 이내에 특별학점을 신청하여야 한다. 다만 졸업예정자의 경우 예외적으로 졸업직전 1개월 이내에 신청할 수 있다. <신설 2012.11.7.>

⑤ 특별학점 인정과목 및 자격증의 기준은 총장이 따로 정한다. 단, 자격증의 경우 「자격기본법」에 따른 국가자격과 공인자격의 범위 내로 한다.<신설 2012.11.7., 2023.8.23.>

⑥ K-MOOC 강좌의 학점인정은 K-MOOC강좌 이수에 대한 학점인정 지침안을 따른다. <신설 2024.12.18.>

**제21조(개별 및 집단연구 과목)** ① 개별 및 집단연구 과목은 학생이 교수와 해당전공(혹은 관심 있는 분야)의 연구과제를 선정하여 개별 혹은 집단으로 연구를 수행하는 과목으로 학기 첫 주에 연구계획서를 작성하여 학부(과)장, 대학장을 거쳐 교무처장에게 제출해야 한다.

② 개별 및 집단연구 과목은 매 학기 전공별 1학점을 원칙으로 하되, 3학점을 초과할 수 없다.

③ 개별 및 집단연구 기간은 1학기를 초과할 수 없으며, 연구기간 중 1학점 당 15시간 이상의 연구를 위한 토론회 또는 세미나를 실시해야 한다.

④ 연구결과 보고서는 해당 학기 성적입력기간 안에 학부(과)장, 대학장을 거쳐 교무처장에게 제출해야 한다.

⑤ 개별 및 집단연구 과목은 졸업논문 지도를 위한 것으로 사용할 수 없다.

**제21조의2(캡스톤디자인 교과목)** ① 캡스톤디자인 교과목은 학문분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 산업체 또는 사회가 필요로 하는 과제 등을 학생들이 팀을 구성하여 스스로 기획, 해결함으로써 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 교과목을 말한다.

② 캡스톤디자인 교과목은 전공필수 또는 전공선택 최대 3학점으로 한다. <개정 2025.2.25.>

[ 본조신설 2011.12.12 ]

**제22조(현장실습학기제 교과목)** 현장실습학기제의 교과목 운영 및 학점 인정은 현장실습학기제 운영규정에 따른다.

[전문개정 2021.8.18.]

[제목개정 2020.8.20., 2021.8.18.]

**제22조의2(사회봉사 교과목)** ① 배재인의 섬김과 양보, 절제와 배려를 통한 인성함양을 통해 리더로서의 자질 향상을 도모하기 위하여 사회봉사 교과목을 운영한다.

② 사회봉사 교과목은 교양선택으로 30시간을 1학점으로 하되 4학점까지 인정한다.<개정 2022.12.14.>

③ 사회봉사의 세부 운용에 필요한 사항은 총장이 따로 정한다.

[본조신설 2011.12.12.]

**제22조3(산학협동연계과목)** ① 산학협동연계교과목은 정부기관 및 기업 협의체 등으로부터 재정지원을 받아 개설한 교과목으로서 대학과 기업(기관)이 공동협약으로 참여하여 정해진 기간 동안 교육을 실시하고 이를 통해 학점을 부여하는 것을 말한다.

② 산학협동연계 교과목은 전공, 교양 또는 자유선택으로 다음과 같이 개설할 수 있다.<개정 2016.11.9.>

교과목	학점	총 시수	성적
산학협동연계교육 1	3	75시간 이상	P/F
산학협동연계교육 2	6	150시간 이상	P/F
산학협동연계교육 3	9	225시간 이상	P/F
산학협동연계교육 4	12	270시간 이상	P/F
산학협동연계교육 5	15	315시간 이상	P/F

③ 산학협동연계교과목은 운영 시점과 기간, 지역별 범위에 따라 학기제와 계절제로 구분하고 지역적으로는 국내와 해외로 나누어 운영할 수 있으며 그 구분은 아래와 같다

1.

지역	학기 중	방학 중
국내	국내 학기제 산학협동연계교육	국내 계절제 산학협동연계교육
해외	해외 학기제 산학협동연계교육	해외 계절제 산학협동연계교육

2. 산학협동연계교과목은 사업의 실효성을 고려하여 심화학습교육과정을 운영하는 것을 전제로 실시되는 것을 원칙으로 한다.

④ 학기제와 계절제 산학협동연계교과목에 대한 운영기준은 아래와 같다.

1.

구분	운영시기
학기제	1, 2학기
계절제	하계, 동계방학

2. 산학협동연계교과목 학점은 학기제의 경우 해당 학기의 학점으로, 계절제의 경우 해당 계절학기의 학점으로 인정한다.

3. 산학협동연계 교과목 학점과 성적으로 조기 졸업할 수 없다.

4. 산학협동연계교육교과목의 경우 졸업을 위한 학점으로 최대 15학점까지 인정한다.

5. 산학협동연계교육 대상학년은 산학협력연계 취지 및 전공 교육과정을 고려하여 4학기 이상을 이수한 학생을 대상으로 한다.

6. 기타 산학협동연계교과목의 운영에 필요한 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 산학협동 연계교육교과목 신청 및 관리는 다음과 같다.

1. 산학협동연계교육의 신청은 해당부서에서 학생들의 교육계획서, 협약서, 교육과정표 등을 사전에 교무처에 제출하여 교무처장의 승인을 얻은 후 시행하며. 교육계획서 및 교육일지는 주관부서에서 별도 보관한다.

2. 산학협동연계 교과목의 교육 종료 후 그 결과 (출(석)부, 성적평가표)를 1주 이내에 주관부서장을 거쳐 교무처장에게 제출하여야 한다.

[본조신설 2013.5.8.]

**제23조(단기 해외연수 학점)** ① 자매결연대학 또는 본교에서 인정하는 해외대학 및 기관에서 실시하는 어학연수와 문화체험을 소속에 따라 전공 또는 교양학점으로 인정할 수 있다.

② 어학연수, 문화체험에 대한 학점인정기준은 아래와 같다.<개정 2018.6.20.>

구분	학점	이수 시간
어학연수	1	30시간 ~ 60시간 미만
	2	60시간 이상
문화체험	1	60시간 ~ 120시간 미만
	2	120시간 이상

③ 1회의 어학연수나 문화체험으로 취득할 수 있는 학점은 각 2학점을 초과할 수 없으며, 어학연수나 문화체험은 통산 각 2회를 초과할 수 없다. 단, 인문사회대학의 외국어 관련 학과의 어학연수의 경우 예외로 할 수 있다.<신설 2007.7.6., 개정 2008. 1.31., 2012.4.18., 2018.6.20., 2020.1.16.>

④ 단기해외연수 교과목은 계절학기로 운영하며, 성적은 Pass 또는 Fail로 구분한다.<개정 2008.1.31., 2011.8.24.>

⑤ 단기해외연수는 각 단과대학이 주관하여 실시하며, 세부사항은 각 단과대학별로 따로 정한다.

**제23조의2(해외이수학점인정)** ① 교환학생 및 해외연수생이 해외에서 이수한 교과목을 대학의 학기당 취득학점 허용범위 내에서 교내 취득학점으로 인정할 수 있다.

② 학과장(전공주임)은 교수회의에서 과목을 심사하여 인정할 전공, 교양, 자유선택 학점을 확정된 후 타 대학 이수학점 인정서를 작성하여 소속 대학장을 거쳐 교무처에 제출하여야 한다.

③ 본교에서 인정한 타 대학 이수교과목에 대한 학점은 전공, 교양, 자유선택과목으로 구분하여 총 학점을 기재하고, 개별 과목 및 성적은 표기하지 아니한다.

④ 교환학생 및 해외연수생의 해외연수 기간동안 개설된 전공 필수과목은 이수 면제한다.

⑤ 교환학생 및 해외연수생의 해외연수 기간 동안 문화체험의 학점 이수 기준은 제23조 ②항 및 ③항을 따르며, 1개 학기의 문화체험으로 취득할 수 있는 학점은 2학점을 초과할 수 없다.<신설 2018.6.20.>

[본조신설 2009.1.29.]

**제23조의3(군복무 중 취득학점 인정)** ① 병역법에 따른 징집·소집 또는 지원에 의하여 입영 또는 복무중인 자가 해당기관에서 제공하는 교육·훈련과정 중 학점인정 등에 관한 법률에 따라 평가인정을 받은 과정을 이수하여 취득한 학점은 본 대학에서 취득한 학점으로 인정할 수 있다.

② 학점의 상한은 학기당 6학점 이내, 최대 9학점 이내로 하며, 계절 학기 성적 및 학점으로 한다.<개정 2014.8.27., 2020.1.16.>

③ 학점을 인정받고자 하는 자는 복학하는 학기의 정해진 기간 내에 학점인정 신청서를 아펜젤러공유대학에 제출하여야 한다. <개정 2023.8.23.>

[본조신설 2009.1.29.]

**제23조의4 삭제** <2025.2.25.>

**제23조의5(타 대학 학점인정)** ① 본 대학과 학술교류협정을 체결한 대학에서 수학한 학점은 교내 취득학점으로 인정할 수 있다.

② 타 대학에서 취득한 교과목의 학점 인정은 본교 취득학점을 포함하여 학기당 취득 허용 학점 범위 내로 한다. <개정 2024.8.22.>

③ 타 대학에서 취득한 과목명 및 학점은 그대로 인정하여 증명서에 표기한다. <개정 2023.10.18., 2024.8.22.>

④ 타 대학에서 취득한 교과목의 성적을 인정하되, 본교와 성적환산방법

이 다른 경우에는 별지 2의 평점평균 백분을 환산기준에 따라 환산하여 인정한다. <신설 2023.10.18., 2024.8.22.>

⑤ 타 대학에서 수강한 교과목은 자유선택, 교양선택으로 구분하여 인정하며, 전공인 경우 소속학부(과)에 전공심사를 의뢰하여 전공선택으로 인정할 수 있다. <신설 2023.10.18., 2024.8.22.>

[본조신설 2022.12.14.]

**제24조(특별강의)** 교양과 전문 학술의 특별강의를 실시하고자 할 때에는 강의 제목, 강사의 직 및 성명, 일시, 강의시간 수, 장소, 대상, 강사료 등이 기재된 계획서를 소속 대학장에게 제출하여 총장의 승인을 받아야 한다.

**제25조(교외교육)** ① 교외교육의 계획은 교육의 효과를 제고할 수 있도록 수립되어야 한다.

② 교외교육은 강의계획에 의하여 실시하되, 강의계획에 포함되지 않은 교외교육은 실시 2주전까지 대학장을 경유하여 총장의 승인을 받아야 한다.

## 제4장 수업

### 제1절 학사력

**제26조(학사력)** ① 교무처장은 다음 학년도 개시 2개월 이전에 학사력을 작성하여 공고하여야 한다.

② 학사력에는 학기구분, 수업일수, 방학, 공휴일, 중간·기말시험 및 기타 중요행사 등이 명시되어야 한다.

③ 학사력에 중요 변경사항이 있을 때에는 그 변경내용을 1주일 이상 공고하여야 한다.

### 제2절 수업시간 편성

**제27조(개설교과목 결정)** ① 교양과목은 주시경교양대학 교학팀, 교직과목은 교직부, 전공과목은 소속대학 및 학부(과)에서 주관하되, 교무처의 승인을 받아 개설한다. <개정 2012.11.7., 2021.1.13.>

② 삭제<2012.11.7.>

③ 학부(과)별 개설과목은 48학점 이내, 건축학부 건축학전공은 62학점, 간호학과는 55학점 이내로 한다. 단, 현장실습학기제 교과목, 캡스톤디자인1,2, 교직 교과목, 전공의이해, 전공과진로, 꿈드림설계 교과목, 자기주도설계(PBL) 교과목은 개설학점에 제한을 받지 아니한다. <개정 2009.1.29., 2011.12.12., 2012.11.7., 2013.2.19., 2013.12.11., 2016.9.7., 2017.9.13., 2018.11.14., 2020.1.16., 2020.8.20., 2021.8.18., 2022.4.11., 2022.12.14., 2023.5.17., 2025.2.25.>

④ 개설교과목의 제출 시에는 해당과목의 담당교수를 기재하여 승인을 받아야 한다.

⑤ 온라인 교과목의 개설 및 운영에 관하여는 「원격수업 개설 및 운영 규정」에 따르며, 블렌디드 수업(대면 및 비대면 혼합)은 총장의 승인을 받는 경우 허용할 수 있다.

<신설 2012.11.7., 2024.10.23., 2024.12.18.>

⑥ 학부/과(전공) 모집정지(폐지)에 따른 교육과정 존치기간은 모집정지된 해당학년 도를 기준으로 3년 이내로 한다. <신설 2024.12.18. >

모집정지 학년도	개설 교육과정
0000학년도(모집정지)	2,3,4학년 교육과정
0000학년도(모집정지+1)	3,4학년 교육과정
0000학년도(모집정지+2)	4학년 교육과정

**제28조(수업시간표 작성)** ① 교무처장은 개설교과목의 수업시간표를 수강신청 1주일 전에 공지하여야 한다. <신설 2012.11.7., 2021.1.13.>

② 삭제 <2012.11.7.>

③ 삭제 <2012.11.7.>

④ 확정된 수업시간표는 특별한 사유 없이 변경하지 못하며, 부득이 변경할 때에는 총장의 승인을 받아야 한다.

**제29조(수업시간 편성원칙)** ① 동일과목의 수업은 실험, 실습, 실기 및 총장이 인정하는 특별한 경우를 제외하고는 3시간 이상의 연속강의를

배정할 수 없다.

② 전임교원은 주당 4일 이상 출강하도록 배정한다. 단, 전임교원이 4일 이상 출강할 수 없을 때에는 사전에 총장의 승인을 받아야 한다.

③ 온라인 수업(총장의 승인을 받지 않은 블렌디드 수업 포함)의 경우 주당 강의일 수에 포함하지 않는다. <신설 2024.12.18.>

**제30조(폐강)** ① 교양교과목은 30명, 외국어회화 교양교과목은 15명, 전공과목은 10명 미만인 경우 폐강하는 것을 원칙으로 한다.<개정 2009.1.29, 2011.12.12., 2012. 11.7. 2015.6.10>

② 삭제 <2012.11.7.>

③ Pass/Fail 교과목, 캡스톤디자인 교과목은 예외로 할 수 있다.<개정 2008.1.31., 2010.1.27., 2011.8.24., 2011.12.12., 2012.11.7.>

④ 폐강여부는 수강신청 변경기간 종료 후 1주일 이내에 결정하고 이를 공고하여야 한다.

**제31조(학급규모의 설정원칙)** ① 수강규모는 교양은 60명, 외국어회화 교과목은 20명, 전공은 45명을 기준으로 학급규모를 설정하되, 실험실습관련 교과목은 실험실습실 수용규모와 동일하게 설정하는 것을 원칙으로 한다. 단, 온라인에 의한 학점인정교과목은 300명으로 한다. <개정 2012.4.18., 2012.11.7. 2015.6.10., 2020.1.16.>

② 수강인원이 수강규모를 초과할 경우 분반할 수 있다. <개정 2011.12.12., 2012.4.18.>

### 제3절 수강신청

**제32조(수강신청시기 및 절차)** ① 재학생은 매 학기 지정된 기간 내에 다음 학기 수강신청을 인터넷 신청 또는 소정 양식에 의거 작성한 후 절차에 따라 완료하여야 한다.

② 복학생 및 재입학생은 복학 및 재입학이 허가된 날로부터 1주 이내에 수강신청서를 제출하여야 한다.

**제33조(수강신청)** ① 매 학기 당 12학점 이상 18학점까지 수강신청 할

수 있다. 단, 아래에 해당하는 경우에는 이에 따른다. <개정 2008.9.10, 2009.1.29, 2010.6.16., 2011.8.24, 2012.4.18., 2013.2.19., 2013.12.11., 2016.9.7., 2016.11.9., 2020.1. 16., 2021.8.18., 2022.1.25., 2022.12.14., 2024.8.22., 2025.1.23.>

구 분	졸업학점이 127, 130, 132, 160, 161학점인 경우	졸업학점이 134, 140, 142학점인 경우	
		1, 2학년	3, 4학년
일반 학생	18학점 까지	18학점 까지	21학점 까지
성적 우수자	21학점 까지 (직전학기 15학점 이상 이수하고 평점평균이 4.20이상인자)	21학점 까지 (직전학기 15학점 이상 이수하고 평점평균이 4.20이상인자)	24학점 까지 (직전학기 18학점 이상 이수하고 평점평균이 4.20이상인자)
학사 경고자	15학점 까지	15학점 까지	18학점 까지

단, 졸업예정자로서 졸업학점에 1학점이 부족하여 졸업이 불가한 경우에는 1학점을 초과신청할 수 있다.  
「디자인컴퓨터이션 AI융합전공」 이수학생은 최대 21학점까지 수강신청 할 수 있다.  
채플 1.2.3.4는 수강신청 최대학점 제한에 예외로 한다.

② 최종학기(8학기, 5년제 건축학과는 10학기)에는 신청학점을 최소한 6학점으로 한다.<신설 2010.6.16., 2022.4.11.>

③ 수업시간이 중복되는 교과목은 신청할 수 없다.<개정 2010.6.16.>

④ 수강신청하지 않은 교과목을 이수하여 취득한 학점이나, 동일한 교과목을 중복 수강하여 취득한 학점은 인정되지 아니한다.<개정 2010.6.16.>

⑤ 수강 신청한 교과목을 이수하지 않으면 그 교과목의 성적은 "F"로 처리한다.<개정 2010.6.16.>

⑥ 수강신청 상한선을 초과하여 취득한 학점은 인정되지 않으며, 기준 학점을 초과하여 신청하였을 때에는 자유선택, 교양선택, 전공선택, 교양필수선택, 교양필수, 전공필수의 순으로 삭제한다.<개정 2009.1.29., 2010.6.16.>

⑦ 학사경고자는 수강신청을 할 경우 학부(과)장 또는 지도교수의 지도 및 대학에서 지정하는 교육프로그램을 이수하여야 한다.<개정 2010.6.16., 2013.8.22.>

⑧ 교수 자녀가 부모의 강의를 수강하지 않도록 소속 학과의 학과장 또는 지도교수가 수강지도하여야 한다.<신설 2019.2.15.>

⑨ 불가피하게 교수의 자녀가 부모의 강의를 수강하는 경우 교무처 학사지원팀에 사전에 신고하여야 한다.<신설 2019.2.15.>

⑩ 제1항에도 불구하고, 모집정지된 학부/과(전공) 재학생들은 매 학기당 12학점 이상 21학점까지 수강신청 할 수 있다. <신설 2024.12.18.>

**제33조의2(온라인 교과목의 수강신청)** 온라인 교과목은 학기당 6학점, 총 39학점을 초과할 수 없다. 단, 재난 및 감염병 등 교육과정 운영상 부득이하게 비대면으로 수업이 진행될 경우, 총장이 인정하는 타 대학 공동교육과정 이수자 및 장애학생은 예외로 할 수 있다. <개정 2012.4.18., 2012. 11.7., 2020.8.20., 2021.1.13., 2022. 1.25.>

[본조신설 2010.6.16. ]

**제33조의3(강의평가)** ① 각 교과목 수강학생은 매학기 강의평가를 하여야 하며 이에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

② 대학은 평가 결과를 학생들이 열람할 수 있도록 공개하여야 한다.

[본조신설 2013.12.11. ]

**제33조의4(재수강)** ① 학생은 이미 이수한 교과목과 동일한 교과목에 한하여 한 학기 에 6학점 이내, 재학기간 중 36학점까지 재수강을 신청하여 성적을 취득할 수 있다. 단, 교육과정 변경 등으로 동일 교과목이 개설되지 않은 경우, 또는 B 이상 등급 으로 평가 받은 교과목, Pass/Fail 교과목으로 Pass된 교과목은 재수강 할 수 없다.

② 재수강은 과목별 2회에 한한다.

③ 제1항 및 제2항에도 불구하고, NCS 기반 과정평가형 자격 참여자에 한정하여 출석률 75% 미만이거나, NCS 기반 과정평가형으로 지정되기 전에 교과목을 수강한 학생들의 경우에 재수강 할 수 있다. <신설 2024.10.23.>

[본조신설 2020.8.20. ]

**제34조(수강신청 변경 및 취소)** ① 수강 신청한 교과목은 임의로 변경할 수 없다. 단, 교과목이 폐강되었거나 강의시간 변경 및 기타 부득이한 사유로 변경할 때에는 학기 초 지정기간 내에 수강신청 변경원에 해당 과목 담당교수 및 학부(과)장의 승인을 받은 후에 교무처에 제출하여 허가를 받아야 한다.

② 수강신청 변경원을 제출하지 않고 임의로 변경한 과목의 성적은 인정하지 아니한다.

③ 학기 개시 후 일반 휴학자(중간고사 전에 군입대 휴학자 포함)의 수강신청은 자동적으로 취소된다.

④ 제1항에도 불구하고, 기타 부득이한 사유가 있을 경우 총장의 승인을 받아 수강 신청한 교과목을 취소할 수 있다. <신설 2024.12.18.>

**제35조(수강과목의 철회)** ① 수강과목을 계속 이수할 수 없다고 판단될 때는 매 학기초 30일 이내에 수강철회원을 해당과목 담당교수, 학부(과)장의 승인을 얻은 후 교무처에 제출하여 허가를 받아 그 과목을 철회할 수 있다.

② 수강과목을 철회하였을 때에는 다른 교과목을 대신 신청할 수 없으며, 수강과목의 철회로 인하여 이수신청 학점이 12학점 미만이 되지 않아야 한다. 단, 최종 학기인 경우 6학점 미만이 되지 않아야 한다. <개정 2010.10.13>

③ 철회한 과목은 성적평가에서 제외되며, 학적부상에는 W(Withdraw)로 기재한다.

④ 수강과목을 철회 후 이수 신청 학점이 1~3학년은 15학점, 4학년은 12학점 미만일 경우에는 성적장학 대상에서 제외된다.

**제36조 삭제**<2010.1.27.>

#### 제4절 강의 및 수업진행

**제37조(수업계획서)** ① 강의를 담당하는 모든 교원은 수업계획서를 작성하여 해당학기 수강신청 1주일 전까지 Web 상에 게재하여야 한다. <개정 2013.12.11., 2024.4.17.>

② 삭 제 <2013.12.11.>

**제38조(전임교원의 책임학점)** ① 전임교원의 책임학점은 일반대학원 강의(수강인원이 2명 이상인 강좌에 한하여 매학기 3학점 이내만 인정)를 포함한 별지 5와 같다.<개정 2007. 7.6, 2011.12.12., 2012.4.18., 2012.11.7., 2013.12.11>

② 삭 제 <2013.12.11.>

③ 삭 제 <2013.12.11.>

④ 삭 제 <2013.12.11.>

⑤ 제1항의 책임학점에 미달되는 전임교원의 경우 그 사유서를 교무처에 제출하고 다음 학기에 이를 보충하여야 한다.<개정 2011.12.12., 2012.11.7., 2013.12.11>

⑥ 보직을 맡은 전임교원, 외국어교육중심 전임교원 및 비정년계열 전임교원의 책임학점에 관하여는 따로 정한다.<개정 2009.1.29., 2012.11.7>

⑦ 삭제<2012.11.7.>

⑧ 전임교원 책임학점의 신설 및 변경은 교원인사위원회의 심의를 거쳐 총장이 확정한다.<신설 2013.12.11.>

**제39조** 삭제 <2019.6.26.>

**제40조(외부출강 및 수학)** 전임교원이 타 대학 및 기관에 출강 및 수학하고자 할 때에는 개강 2주전까지는 교무처장을 경유하여 총장의 승인을 받아야 한다.

**제41조(휴강과 보강)** ① 교수가 부득이한 사유로 인해 휴강을 하게 될 경우 대학장에게 보강계획서를 제출하고 그 계획서에 따라 보강한 후 보강 결과보고서를 제출하여야 한다. <개정 2008.1.31., 2018.11.14.>

② 공휴일, 개교기념일로 인한 휴강은 지정된 기간에 보강을 실시하여야 한다. <신설 2018.11.14.>

③ 보강은 보강계획서에 따라 실시하되 휴강 및 보강계획을 학생들에

게 사전 고지하여야 한다. <신설 2018.11.14.>

**제42조(출석 및 결석)** ① 부득이한 사유로 결석을 하는 학생은 사전에 증빙서류를 첨부하여 결석계를 작성하여 학부(과)장을 경유 각 대학교학팀에 제출하여 허가를 받아야 한다. 단, 부득이하여 결석계를 제출하지 못한 경우에는 결석 후 1주일 이내에 결석계를 제출하여야 한다. <개정 2016.11.9.>

② 지각과 조퇴 3회는 결석 1회로 처리한다.

③ 삭제 <2008.9.10>

④ 다음 각 호의 사유로 결석계를 제출한 자는 출석으로 인정한다.

1. 직계가족(부모)의 사망으로 인한 결석은 7일간 출석으로 인정하며, 배우자 및 자녀 사망으로 인한 결석은 5일, 외조부모, 조부모, 형제자매 사망으로 인한 결석은 3일간 인정한다. <개정 2018.11.14.>

2. 병사관계(징병검사)로 인한 결석은 병무청 통지서가 있을 때에 1일간 출석으로 인정한다. <개정 2018.11.14.>

3. 총장이 승인하는 공적 행사에 참가하는 경우 그 참여기간을 출석으로 인정한다.

4. 학부(과)의 학술답사 여행에 참가한 학생은 해당 학부(과)장이 제출한 명단에 따라서 출석으로 인정한다.

5. 본인의 결혼으로 인한 결석은 7일간 인정한다.

6. 본인의 신병으로 인한 결석은 병원에서 인정하는 기간 중 4주를 초과하지 않는 한도 내에서 출석으로 인정한다. 단, 병원에서 발행한 진단서를 첨부하여야 한다.

7. 졸업 예정 학기에 취업, 창업, 인턴, 본교가 인정하는 교육으로 정상적인 수업참여가 불가할 경우 관련 증명서를 첨부하여야 출석으로 인정한다. 단, 국가인증을 받는 건축학과, 간호학과는 예외로 한다. <신설 2016.11.9., 개정 2018.6.20., 2022. 1.25.>

8. 예비군훈련에 참여하고 그 증빙서류를 제출한 경우 그 기간을 출석으로 인정한다. <신설 2018.11.14.>

9. 체육특기자의 출석인정은 체육부 규정에 따른다. <신설

2018.11.14.>

10. 재난 및 감염병 등의 특별한 사유가 발생한 경우 총장이 따로 정한다.  
<신설 2020.8.20.>

11. 본인이 출산한 경우 30일, 배우자가 출산한 경우 10일을 출석으로 인정한다. <신설 2020.8.20.>

⑤ 제4항의 출석인정을 하는 경우 출결, 성적처리 및 학습자료 제공 등에 있어 불리하게 처우 하지 못한다. <신설 2023.8.23.>

⑥ 제4항제8호의 예비군 훈련으로 인해 수업결손이 발생하는 경우 수업보충 등 학생 학습권을 보장해야 한다. <신설 2024.1.10.>

## 제5장 시험 및 성적

### 제1절 시험

**제43조(시험의 실시)** ① 시험은 정기시험, 수시시험, 추가시험, 재시험, 졸업종합시험 등으로 구분하며 다음 각 호와 같이 실시한다.

1. 정기시험은 학기말시험으로 하며, 학기말시험은 총수업 시간의 2/3 이상을 출석한 학생만이 응시할 수 있다. 단 온라인에 의한 학점 인정 교과목 등은 예외로 할 수 있다.<개정 2008.9.10., 2011.12.12.>

2. 수시시험은 과제학습, 세미나 등 계속적인 학습활동을 평가하는 시험으로 담당교수 책임 하에 행한다.

3. 교무처장은 부득이한 사유로 정기시험에 응시하지 못한 학생에게 총장의 허가를 얻어 추가 시험을 과할 수 있다.

4. 재시험은 성적을 D0 이상 취득하지 못한 교과목에 대하여 총장이 필요하다고 인정할 때에 과할 수 있다. 다만, 정기시험에 불응한 자는 재시험에 응시할 수 없다.

② 병역, 질병 또는 기타 부득이한 사유로 시험에 응시할 수 없는 경우에는 그 사유와 증빙서류를 첨부하여 성적 대체원을 제출하여야 한다.<개정 2011.8.24.>

**제44조(시험관리)** ① 모든 시험은 해당과목 담당교수의 책임하에 출제

및 관리함을 원칙으로 한다.

② 시험답안지 및 성적평가의 근거서류는 담당교수가 10년간 보관하여야 한다.<개정 2008.1.31., 2019.2.15.>

**제45조(시험중 부정행위자의 처리)** ① 시험 중 부정행위를 적발하였을 경우 감독교수는 감독보고서에 부정행위 내용을 작성 날인하고 부정행위자의 답안지와 함께 교무처에 제출하여야 한다.

② 교무처장은 이를 학생처장 및 단과 대학장에게 통보하여 징계를 의뢰한다.<개정 2009.6.17., 2011.8.24., 2023.4.12.>

③ 단과 대학장은 학부(과)장 및 담당과목 교수에게 즉시 통보하고 학생징계위원회 회의를 개최하여 그 결과를 교무처에 통보한다.

④ 교무처는 징계내용을 학적부에 기록하고, 유기정학 처분을 받았을 때는 부정행위 교과목만 "F"로 처리 하고, 무기정학 이상의 처분을 받았을 때에는 해당학기 전과목을 "F"로 처리한다.

⑤ 부정행위로 유기정학 이상의 징계를 받을 경우 장학금 지급을 제한한다. <신설 2020.8.20.>

**제45조의2(부정행위의 종류)** 면학분위기나 학습평가의 엄정함을 저해하는 부정행위의 내용은 다음 각 호와 같다.

1. 지정시험장 이외에서 작성한 답안을 제출한 경우
2. 부정행위를 목적으로 종이 및 기타 개인소지품에 준하는 곳에 사전 기록해 온 경우
3. 벽면, 책상 위에 기록한 것을 통하여 부정행위를 한 경우
4. 시험 감독원의 지시에 반항한 경우
5. 대리 출석이나 시험에 응시를 한 학생과 이를 응시하게 한 학생의 경우
6. 비공개 원칙의 퀴즈, 과제, 시험 문제나 답안을 온라인 및 오프라인에 공개한 경우
7. 학번(ID, Password)을 임대, 위임, 증여하는 경우
8. 해킹 등으로 본교 시스템 및 프로그램에 접속하거나 이상을 초래하

게 하는 경우

9. 출석이나 시험응시에 동일 IP Address(인터넷규약주소)를 사용하는 경우

(미리 신고한 경우는 예외로 함)

10. 온라인시험 중 화면을 이탈하거나 다른 프로그램을 사용하는 경우

11. 중복 로그인 하는 경우

12. 기타 위에 준하는 부정행위를 하거나 계획한 경우

13. 기타 부정한 방법으로 시험에 응시한 경우

[본조신설 2020.8.20.]

## 제2절 성적 및 학점

**제46조(성적의 등급 및 평점)** 학업성적은 다음과 같이 분류하며 "D"급 이상을 급제로 하고 "F"급은 낙제로 한다.

등 급	평 점	등 급	평 점
A <sup>+</sup>	4.50	C <sup>0</sup>	2.00
A <sup>0</sup>	4.00	D <sup>+</sup>	1.50
B <sup>+</sup>	3.50	D <sup>0</sup>	1.00
B <sup>0</sup>	3.00	P	불계
C <sup>+</sup>	2.50	F	0.00

**제47조(평점평균의 산출)** ① 평점평균의 산출은 [(교과목별 평점×학점)의 총합]÷수강신청 총학점으로 하며, 소수점 이하 셋째 자리에서 사사오입한다.

② Pass/Fail로 평가되는 교과목은 평점평균 산출시에는 계산하지 아니하며, 학점수로는 인정한다.<개정 2011.8.24>

③ 평점평균 백분을 환산기준은 별지 2와 같다.<개정 2007.7.6., 2013.8.22.>

**제48조(성적평가)** ① 교과목의 성적은 담당교수가 학생의 출석, 과제 및 시험성적 등으로 평가한다. 그러나 실험, 실습, 실기 및 이에 준하는

특수 교과목의 성적은 별도 방법으로 평가할 수 있다.

② 동일 교과목을 재수강하여 취득한 성적을 인정하되 최대 “A” 까지 취득 할 수 있으며 재수강 교과목의 이전 취득 학점 및 성적은 무효로 한다.<개정 2007.7.6, 2014.2.4., 2014.8.27., 2016.11.9.,2017.6.26., 2020. 8.20.>

③ 재수강한 교과목 중 이미 취득한 성적의 무효로 인한 그 당해 학기의 학사경고는 취소되지 아니한다.

④ 교수의 자녀가 부모의 강의를 수강한 경우 최종 성적 부여 시 출석, 과제 제출, 시험 등 성적 산출 근거를 학과장에게 제출하여 학과장이 성적 공정 여부를 확인하여야 한다.<신설 2019.2.15.>

**제49조(등급별 분포비율)** ① 학업성적의 등급별 분포 비율은 다음 기준에 준 한다. <개정 2023.8.23., 2024.10.23.>

등 급	비율
A <sup>+</sup> , A <sup>0</sup>	0 ~ 35%
B <sup>+</sup> 이하	65% 이상

② 삭제 <2023.8.23.>

③ 천재지변 또는 교육과정의 운영상 부득이한 경우 총장이 따로 정한다. <신설 2020. 5.13., 2020.8.20.>

1. 삭제 <2020.8.20.>

2. 삭제 <2020.8.20.>

④ 다음 각 호에 해당하는 교과목은 등급별 분포비율을 적용하지 않는 절대평가를 적용할 수 있다. <신설 2020.8.20.>

1. 삭제 <2024.10.23.>

2. 수강인원 10명 미만의 교과목 <개정 2024.10.23.>

3. 그 밖에 총장이 따로 정하는 교과목 <신설 2024.5.22.>

**제50조(성적처리)** ① 학기 중 수업일수 1/2 이상을 재학하고 중간고사에 응시한 후 입대 휴학한 자의 해당학기 성적은 중간고사 성적 및 과제물 성적으로 100% 대체할 수 있다. <개정 2023.10.18.>

② 총장이 인정한 공식행사로 인하여 중간고사나 기말고사 중 어느 하나를 응시하지 못한 경우에는 한 번의 정기시험 성적으로 100% 대체 인정받을 수 있다.

③ 두 번의 정기시험 중 그 한번을 질병 및 기타 사유로 응시하지 못하였을 경우에 그 불응 사유가 승인되면 한 번의 정기시험 성적의 80%를 인정받을 수 있다.

④ 다음 각 호에 해당하는 과목의 성적은 취소한다.

1. 징계 또는 기타 사정으로 수업일수 2/3 이상의 출석이 불가능한 경우 수강 신청한 모든 과목의 성적

2. 삭제<2008.9.10.>

3. 소정학점을 초과하여 얻은 교과목의 성적

4. 수강신청을 하지 아니한 과목의 성적

5. 시험 중 부정행위 또는 기타 부정한 방법으로 얻은 과목의 성적

6. 행정착오에 의한 성적<개정 2011.12.12.>

7. 교수의 자녀가 부모의 강의를 수강하였을 경우 담당교수가 수강 미신고, 성적 산출 근거 미제출 등의 사항을 위반한 과목의 성적<신설 2019.2.15.>

**제50조의2 (성적확인 및 발송)** ①매 학기 성적표는 세부요소별 평가항목을 포함하여 통합정보시스템에서 열람·확인 한다.<개정 2017.6.26.>

② 학사경고자의 성적표는 다음 학기 개강 전까지 학생보호자의 주소지로 발송한다.

[본조신설 2015.1.7.]

**제51조(성적평가표 제출)** ① 각 교과목의 담당교수는 학기말시험 종료 후 7일 이내에 성적을 산출하여 통합정보시스템에 입력하고, 5일간 성적 공람 및 이의신청 기간을 거쳐 최종 성적평가표를 교무처에 제출한다.<개정 2011.8.24., 2012.11.7., 2020.8.20.>

② 삭제<2011.8.24.>

**제52조(성적이의 신청 및 정정)** ① 성적정정은 성적 공람기간에 해당 학

생이 담당교수에게 통합정보시스템을 통하여 성적이의 신청을 해야 하며, 최종 성적평가표 제출 후에는 성적정정을 불허한다. <개정 2017.6.26., 2018.11.14.>

② 성적정정을 요구 받은 해당과목 담당교수는 성적을 재심하여, 성적 공람기간 중에 통합정보시스템을 통하여 수용여부 결과를 이의 신청자에게 통보하여야 한다. <개정 2017.6.26., 2018.11.14.>

③ 성적이의신청 기간 외에는 성적이의를 신청할 수 없음을 원칙으로 한다. 단, 기재착오 또는 누락의 경우에는 담당교수가 증빙서류를 포함하여 성적 정정을 신청하고 총장의 승인을 얻어야 한다. <개정 2018.11.14.>

**제53조(학점포기) ① 삭제 <2014.2.4.>**

② 삭제 <2014.2.4.>

③ 삭제 <2014.2.4.>

④ 삭제 <2014.2.4.>

**제54조(학기별 성적순위) 학기별 성적의 순위는 다음 각 호의 순서에 따라 정한다.**

1. 소정의 과목을 이수하고 총 평점평균이 높은 자
2. 해당학기의 총 취득학점이 많은 자
3. 제1전공과목의 평점평균이 높은 자
4. 제1전공의 취득학점이 많은 자
5. 직전학기 성적을 위의 순서에 따라 적용하며, 직전학기 성적으로도 처리 안 될 경우 그 전학기를 적용한다. 단 직전학기의 성적이 없는 1학년의 경우 입학성적을 적용한다.<신설 2008.1.31.>

**제55조(학사경고) ① 해당학기 성적의 평점평균이 1.50 미만인 학생에게는 학사경고를 하고 다음 학기 개강 전까지 본인과 보호자에게 통지하여 한다. 단, 8학기(5년제 건축학과는 10학기)이상 등록 후 받은 성적에 대하여는 학사경고 횟수에 포함하지 아니한다. <개정 2015.1.7., 2022.4.11.>**

② 학사경고를 받은 자는 다음 학기 수강 신청시 학점을 제한할 수 있다. 단, 제33조 제7항에 의한 교육프로그램 이수자는 예외로 할 수 있다. <개정 2015.1.7.>

## 제6장 휴학 및 복학

**제56조(일반휴학)** ① 일반휴학은 부득이한 사유로 인하여 당해 학기 등록기간에 등록을 할 수 없거나 등록을 마친 후 수학할 수 없는 경우에 허용한다. <개정 2024.4.17., 2024.12.18.>

1. 삭제 <2024.12.18.>

2. 삭제 <2024.12.18.>

② 신입생 또는 편입생의 경우에는 입학 후 첫 학기에는 휴학을 허용하지 않는다. 단, 총장이 인정하는 부득이한 경우에는 수업일수 3/4선까지 신청할 수 있다. <항 신설 2024.4.17.>

③ 일반휴학은 학기개시 전까지 신청할 수 있으나, 당해학기 등록을 마친 학생의 경우 수업일수 3/4선까지 신청할 수 있다.<개정 2018.2.21.> <항 이동 2024.4.17.>

④ 일반휴학 신청자는 휴학원서를 작성한 후 학부(과)를 경유하여 교무처에 제출한다.<개정 2009.6.17., 2018.2.21.> <항 이동 2024.4.17.>

⑤ 이외 휴학에 관한 기타 사항은 총장이 따로 정한다. <신설 2024.4.17.>

**제57조(군입대 휴학)** ① 군입대 휴학은 입영통지서를 받고 징집, 소집, 지원에 의하여 군부대에 입대하는 경우에 한한다. 단, 군복무를 위한 교육기간도 군 휴학기간에 포함한다.<개정 2018.2.21., 2024.4.17.>

② 군입대 휴학의 제출서류는 다음 각 호와 같다.

1. 입대휴학원서 1부 <개정 2016.7.13.>

2. 입영통지서 사본 또는 입영사실확인서 1부 <개정 2016.7.13.>

③ 군입대 휴학의 절차는 다음 각 호와 같다. <개정 2009.6.17.,2016.7.13.>

1. 휴학원서를 작성한 후 경유처를 경유하여 교무처에 제출한다.
2. 입영 후 귀향조치를 받은 경우에는 귀향 일로부터 1주일 이내에 교무처에 신고하여야 한다.
3. 해당학기 개시 전까지 휴학 또는 등록을 하지 않은 학생이 군입대 휴학을 하고자 할 때에는 먼저 등록금을 납부하여야 한다.
- ④ 일반휴학중 군입대 할 경우에는 입대휴학원서를 제출하여야 한다.  
<개정 2016. 7.13.>

**제58조(복학)** ① 일반휴학을 한 후 휴학기간이 만료되었거나 군입대 휴학 후 제대한 경우에는 복학을 하여야 한다. <개정 2024.4.17.>

② 복학하고자 하는 학생은 매 학기 초 30일 이내에 통합정보시스템을 통하여 복학완료해야 한다.<개정 2018.2.21.>

③ 복학하고자 하는 학생은 다음 각 호의 사항을 이행하여야 한다.<개정 2009.6.17., 2018.2.21.,>

1. 복학신청
2. 등록금 납부
3. 수강신청

④ 일반휴학 후 휴학을 취소하고자 하는 자는 매학기 초 30일 이내에 소정의 절차를 거쳐 휴학취소원을 교무처에 제출하여야 한다.<개정 2009.6.17.>

## 제7장 재입학

**제59조(자격)** 학칙 제10조의2의 규정에 의한 재입학은 본교 입학 후 제적된 자를 대상으로 한다. <개정 2015.12.16., 2018.2.21., 2025.1.23.>

**제60조(신청 및 허가)** ① 재입학하려는 자는 매학기 소정기간 내에 대학에서 정한 절차에 따라 재입학 신청을 하여야 한다.

② 교무처장은 재입학 적격여부를 심사하고 총장이 이를 허가한다.<2018.2.21.>

③ 재입학은 제적 전 이수한 학기의 다음 학기로 허가한다.<2018.2.21., 2024.4.17.>

④ 삭제<2010.1.27.>

**제61조(학년과 학점)** 재입학자에 대해서는 이전에 취득한 학점을 통산하여 인정할 수 있으며, 해당 학부(과) 및 학년 교육과정에 따라 잔여과정을 이수하도록 한다.

**제62조(등록)** 재입학이 허가된 자는 소정기간 내에 수강신청과 등록금납부 등 수학에 필요한 절차를 완료하여야 한다.

### 제8장 편입학

**제63조(편입학)** ① 편입학은 학사편입학과 일반편입학으로 구분하되, 모집에 관한 세부 사항은 모집 시마다 이를 총장이 따로 정한다.

② 일반편입학의 경우 대학에 재적중인 학생이나 또는 재적했던자인 경우 지원할 수 있으며, 매 학년초(또는 학기초) 전 학년도 1, 2학년의 모집 단위별 제적자 수만큼 3학년, 4학년에 편입학을 허가할 수 있다.<개정 2008.9.10.>

③ 학사편입학의 경우 학사학위를 취득한 자 또는 익년학기 개시일 이전까지 취득예정자가 지원할 수 있으며, 매 학년초(또는 학기초) 3학년 전체 정원의 2% 이내와 해당모집 단위 정원의 4% 이내에 한하여 정원외로 허가할 수 있다. <개정 2020. 1.16.>

**제64조(일반 편입생의 학점인정 및 이수)** ① 전적대학에서 이수한 교과목에 대한 학점은 다음 각 목과 같이 인정하고 남은 과정을 이수케 한다.<개정 2008.9.10., 2009. 1.29,2011.8.24.,2014.2.4.,2022.4.11.,2023.5.17.,2025.1.23.>

구 분	졸업최소인정 학점이 127인 학부(과)	졸업최소인정 학점이 130인 학부(과)	졸업최소인정 학점이 132인 학부(과)	졸업최소인정 학점이 134인 학부(과)	졸업최소인정 학점이 140인 학부(과)	졸업최소인정 학점이 142인 학부(과)	건축학과 【5년제】
2학년 편입	32학점 까지	33학점 까지	34학점 까지	34학점 까지	35학점 까지	36학점 까지	32학점 까지
3학년 편입	64학점 까지	65학점 까지	66학점 까지	70학점 까지	70학점 까지	71학점 까지	64학점 까지
4학년 편입	96학점 까지	98학점 까지	99학점 까지	102학점 까지	105학점 까지	107학점 까지	-

② 전공과정은 학부(과)장, 교양과정 및 기타과정은 교무처장이 심사하고, 이를 교무처장이 총장의 승인을 받아 이수를 인정한다.

③ 전적대학 이수학점의 인정심사는 다음 각 호의 기준에 따른다.

1. 전공학점은 전적대학 이수과목 중 편입학 한 학부(과)의 1, 2, 3학년에 개설된 전공과목과 동일 또는 유사한 과목에 한하여 편입학부(과)의 전공과목을 이수한 것으로 인정하고, 학점으로만 표기한다.<개정 2008.9.10.>

2. 교직학점은 전적대학 이수과목 중 본교에 개설된 교직과목과 유사한 과목에 한하여 인정하고, 학점으로만 표기한다.<신설 2009.1.29.>

3. 교양학점은 위 호의 인정과목을 제외한 과목을 인정하고 학점으로만 표기한다.<개정 2008.9.10.>

4. 전적대학 이수과목의 학점이 본 교 교과목의 학점과 상이할 때에는 합산 또는 분리하여 인정할 수 있다.

5. 편입 학년 이전에 개설된 교양필수 및 전공필수 과목은 이수 면제한다. 단,『기독교정신과 아펜젤러인성』은 예외로 하며, 관련 교육인증평가 기준충족을 위해 건축학과는 전공필수과목, 간호학과는 학과 지정 전공과목을 개설학년에 상관없이 이수하여야 한다. <개정 2008.9.10., 2020.1.16., 2022.6.14., 2022.12.14.>

④ 편입학생의 교육과정 이수는 편입학한 학년의 학부(과) 교육과정을 적용함을 원칙으로 한다. 단, 편입학한 이전에 개설된 교육과정이 변동되어 수강이 어렵다고 인정되면 이수 면제 할 수 있다.

⑤ 편입 이후 전공과정의 학점이수는 다음 각 호와 같다.

1. 2, 3학년 편입 단수전공자 : 전적대학 전공 인정학점을 포함하여 45학점 이상(5년제 건축학과는 131학점 이상, 간호학과는 94학점 이상) <개정 2008.9.10., 2018.6.20., 2020.1.16., 2021.8.18., 2022.4.11., 2022.6.14., 2022.12.14.>

2. 4학년 편입 단수전공자 : 전적대학 전공 인정학점을 포함하여 24학점 이상<신설 2008.9.10>

3. 다전공자 : 36학점 이상 <개정 2011.12.12., 2013.5.8., 2014.2.4.>

4. 부전공자 : 18학점 이상 <개정 2011.12.12., 2014.2.4>

5. 교직과정 이수자 : 전적대학 전공교직인정과목을 포함하여 50학점 이상<개정 2009.1.29., 2014.2.4.>

**제65조(학사 편입생의 학점인정기준)** ① 학사편입학생의 학점인정은 전적대학 이수교과목에 대한 개별인정은 하지 않고 총 취득학점으로 졸업이수 학점의 1/2를 인정한다. 단, 문화예술대학 건축학과로 편입할 경우 64학점까지 인정한다.<개정 2011.8.24., 2020.1.16., 2022.4.11.>

② 학사 편입생의 교육과정 이수는 교양과정은 이수면제하고, 전공과정은 편입학한 학년의 학부(과) 전공교육과정 적용을 원칙으로 하며, 편입 이후의 전공필수과목은 전적대학에서의 이수여부에 관계없이 이수하여야 한다. 단, 간호학과의 경우 간호교육인증평가, 건축학과의 경우 건축학교육인증평가 기준 충족을 위해 학과에서 지정한 과목을 이수하여야 졸업할 수 있다.<개정 2020.1.16., 2022.6.14.>

③ 기타 학사 편입생의 일반사항은 일반편입학생에게 적용되는 규정을 준용한다.

**제66조(편입학자의 학적부 기재방법)** 편입학생의 전적대학 이수 학점 중 본교에서 인정한 학점은 교양 및 전공으로 구분하여 총 학점을 기재한다.

## 제9장 졸업

**제67조(졸업자격)** 졸업사정에 합격하여 학사학위를 받으려면 다음 각 호의 기준을 충족하여야 한다.

1. 등록의 횟수

가. 신입학자 : 8학기 이상

나. 2학년 1학기 편입학생 : 6학기 이상

다. 2학년 2학기 편입학생 : 5학기 이상

라. 3학년 편입학생 : 4학기 이상

마. 4학년 편입학생 : 2학기 이상<신설 2009.1.29>

바. 학사편입학생 : 4학기 이상

사. 학칙 제4조 제2항에 의한 조기졸업자 및 문화예술대학 건축학과【5년제】 전공의 경우는 예외로 한다.<개정 2011.8.24., 2022.4.11.>

2. 입학연도별 학부(과) 교육과정표에 명시되어 있는 졸업소요 최저 이수 학점 (별지 3)을 취득한 자로 한다.<개정 2008.1.31., 2010.10.13., 2011.1.26., 2011.8.24., 2011.12.12.>

**제68조(조기졸업)** ① 학칙 제4조 제2항에 따라 조기 졸업을 신청하려는 자는 매학기 "F"에 해당하는 등급이 없는 자로서 6학기 내지 7학기 말 까지 제67조 2호의 기준을 충족해야 하며 총 성적 평점 평균이 4.25 이상인 자이어야 한다.<개정 2010.1.27>

② 제1항의 자격을 갖춘 자로서 조기졸업을 하려는 자는 해당 학기 정해진 기간에 조기졸업신청서를 제출하여 허가를 받아야 한다. <개정 2020.8.20.>

③ 편(재)입학자는 조기졸업을 할 수 없다. 단, 3년제 전문대학을 졸업하고 연계교육과정에 의해 편입한 학생의 경우는 예외로 할 수 있다.

④ 징계처분을 받은 자는 조기졸업을 할 수 없다.

**제69조(졸업성적의 순위)** 졸업성적의 순위는 전.후기 졸업대상자를 모두 포함하여 다음 각 호에 따른다.

1. 총 평점평균이 높은 순서에 따라 정한다.

2. 평점이 동일한 경우에는 총 취득학점이 많은 순에 따라 정한다.

3. 총 취득학점이 동일한 경우에는 제1전공의 평점평균이 높은 순서에 따라 정한다.

4. 제1전공의 평점평균이 동일한 경우에는 제1전공의 취득학점이 많은 순에 따라 정한다.

**제70조** 삭제<2019.2.15.>

**제70조의2(학사학위취득 유예)** ① 학사학위취득 유예 신청은 해당 학기

말 성적공람기간 종료일로부터 21일 이내로 하고, 취소신청은 졸업사정 2일전까지로 하며, 이후로는 학사학위취득 유예를 취소할 수 없다.

② 제1항에도 불구하고 긴급한 필요가 있는 경우 학사학위취득 유예의 허가를 제한할 수 있다.

③ 학사학위취득 유예 학생이 수학을 계속할 경우에는 9학점 이내로 수강할 수 있고, 이미 졸업학점으로 인정된 교과목은 재수강 할 수 없으며, 학칙시행세칙( I ) 제4조에 의거하여 수강신청 학점에 대한 등록금을 납입하여야 한다.

④ 학사학위취득 유예 기간에 취득한 학점은 성적에 반영되나, 학사학위취득 유예 기간 중 취득한 성적을 포함한 추가적인 졸업자격 심사는 실시하지 않는다.

⑤ 학사학위취득 유예 학생은 휴학할 수 없다.

⑥ 학사학위취득 유예 학생이 취업 등의 사유로 수학을 계속할 수 없는 경우 학기말고사 이전까지 수강을 포기할 수 있으며, 당해 학기 졸업신청으로 간주한다.

⑦ 수강하지 않는 학사학위취득 유예학생에게 학교 시설 이용 및 학적보유에 따른 비용을 부과할 수 있다.

[전문개정 2019.2.15.]

[본조신설 2011.8.24.]

## 제10장 학적부 기재사항 변경

**제71조(학적부 기재사항 변경)** ① 학적부와 가족관계등록부상의 기재 사항이 상이하여 정정하고자 하는 경우에는 변경내용이 기재된 서류를 교무처에 제출하여야 한다. <개정 2017.6.26.>

② 정정사항에 따른 제출서류는 다음과 같다. <개정 2017.6.26.>

1. 개명, 성별, 주민등록번호의 변경: 기본증명서 또는 주민등록표초본
2. 국적변경: 국내거소사실증명 또는 국적법에 따른 국적관련증명서
3. 보호자의 주소가 변경: 보호자 기준의 주민등록표등본

## 제11장 제 증명 발급

- 제72조(제 증명 발급) ① 본교에 재학, 제적, 수료 또는 졸업한 학생은 본인의 원에 의하여 대학에서 제공하는 각종 증명서를 발급 받을 수 있다.
- ② 제 증명 발급을 신청할 때에는 소정의 수수료를 납부하여야 한다.
- ③ 제 증명서 발급에 관한 사항은 이를 따로 정한다.

### 부칙

1. (시행일) 본 제정 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2007년 1월 16일 부터 시행한다. 단, 제68조 제①항의 적용은 2007학년도 입학생부터 적용한다.
2. (경과조치) 본 학칙시행세칙(Ⅰ)의 제정에 따라 본 학칙시행세칙(Ⅰ) 시행일로 부터 학사에 관한 내규, 교육과정 운영규정은 폐지한다. 단, 2007년 1월 16일 이전에 관한 사항은 해당 학년도 학사에 관한 내규 및 관련 규정에 따른다.

### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2007년 7월 6일 부터 시행한다. 단, 제7조 제②항의 등록금 반환 기준은 2007년 3월 23일 부로 소급하여 적용한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2008년 1월 31일부터 시행한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2008년 9월 10일부터 시행한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2009년 1월 29일부터 시행한다. 단, 제18조 제1항, 제4항, 제27조 제3항, 제33조 제1항, 제5항, 제64조 제1항, 제5항 5호, 제67조 제2호의 적용은 2009학년도 신입생 및 2010학년도 2학년, 2011학년도 3학년, 2012학년도 4학년 편입생부터 한다.

2. (2009~2012 신(新)교육과정 시행에 따른 경과 조치) 2005~2008 교육과정과 2009~2012 교육과정에서 공통으로 개설된 필수 교과목은 모두 이수하여야 하며, 공통으로 개설되지 않은 필수 교과목은 이수 면제한다. (교양 교과목과 전공 교과목에 동일하게 적용)

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2009년 6월 17일부터 시행한다.

2. (경과조치) 아펜젤러국제학부의 졸업소요 최저 이수학점의 적용은 2009학년도 신입생부터 한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2009년 11월 11일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2010년 1월 27일부터 시행한다. 단, 제68조 제1항은 2010학년도 입학생부터 적용한다.

2. (경과조치) 2009~2012 교육과정을 적용받는 2009학년도 이후의 신(편)입생 및 전 부(과) 학생 중 본인의 의사에 따라 공학교육인증프로그램에 참여하는 학생이 또 다른 공학교육인증교육과정을 복수전공할 때 제1전공 최저 이수학점은 62(설계 18포 함)로 적용한다.

3. (경과조치) 공학교육인증프로그램 참여자가 복수전공을 할 경우 제2전공을 위한 최저 이수학점은 2008학년도 이후의 신(편)입생 및 전 부(과) 학생에게 적용한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2010년 6월 16일부터 시행한다. 단, 제33조 제2항은 2008학년도 이전의 신(편)입생에게도 적용한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2010년 10월 13일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제18조 제1항, 제35조 제2항, 제53조 제1항은 2010년 8월 30일부로 소급하여 적용한다.
3. (경과조치) 공학교육인증교육과정 폐지에 따른 변경은 2008학년도 이후의 신(편)입생에게 적용한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2011년 1월 26일부터 시행한다.
2. (경과조치) 별지 3의 공과대학 건축학 전공에 대한 졸업소요 최저 이수학점은 2011학년도 신입생부터 적용한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2011년 8월 24일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제13조 제1항, 제18조 제1항 제1,2,3,4호, 제4항 제1, 2호, 제33조 제1항, 제38조 제1항, 제3항, 제64조 제1항, 제 65조 제1항, 제67조 제1호의 사, 2호는 2012년 3월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2011년 12월 12일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2012년 4월 18일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(1)은 2012년 11월 7일부터 시행한다.

2. (경과조치) 제27조제3항의 학부(과)별 전공과목 개설학점에서 가정 교육과는 2013학년도에 한해 한시적으로 126학점으로 한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2013년 2월 19일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2013년 5월 8일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2013년 8월 22일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2013년 12월 11일부터 시행한다. 단, 제49조(등급별 분포비율)는 2014학년도 1학기 성적평가부터 적용한다.

**부칙**

1.(시행일) 이 변경 세칙은 2014년 2월 4일부터 시행한다. 단, 제53조(학점포기)는 폐지하나 2013학년도 이전 입학자는 1회에 한하여 2013-2학기이전 성적에 대하여 6학점까지 학점포기를 할 수 있다.

**부칙**

이 개정 세칙은 2014년 8월 27일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2015년 1월 7일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2015년 6월 10일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2015년 12월 16일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2016년 4월 14일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2016년 7월 13일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2016년 9월 7일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 변경 시행세칙( I )은 2016년 11월 09일부터 시행하나 제 42조 ④항의 7호는 2016년 8월 29일부터 소급하여 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2017년 6월 26일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2017년 9월 13일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2018년 2월 21일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2018년 6월 20일부터 시행한다.  
2. (경과조치) 단, 제64조(일반 편입생의 학점인정 및 이수) ⑤항 1에서 5년제 건축학 전공자의 123학점 이상에 대한 적용은 2019학년도 편입생 부터 한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2018년 9월 12일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2018년 11월 14일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2019년 2월 15일부터 시행한다. 단, 제8조(학업연장자의 등록)는 2020학년도 1학기부터, [별지 5] 전임교원의 책임학점표의 보직명칭변경은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2019년 6월 26일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2019년 8월 8일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2020년 1월 16일부터 시행한다.

### 부칙<2020.1.16.> (배재대학교 학칙)

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2020년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행 이전의 하워드대학, 서재필대학, 아펜젤러대학, 김소월대학 재적생은 2020학년도부터 변경되는 학제에 따라 인문사회대학, 경영대학, 자연과학대학, AI·SW창의융합대학, 문화예술대학에 재적하는 것으로 본다. <개정 2020.1.16.>  
②~⑬ <생략>

### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

### 부칙

(시행일) 이 규정은 2020년 9월 1일부터 시행한다. 단, 제33조의2, 제42조④항10호, 제49조③항은 2020년 3월 16일부터 소급하여 시행한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 규정은 2020년 11월 11일부터 시행한다.
2. (경과조치) 성과관리센터장, 중앙도서관장, 정보관리센터장의 책임학점은 2020학년도 1학기부터 소급하여 적용한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 규정은 2020년 12월 9일부터 시행한다.
2. (경과조치) 학생성장센터장의 책임학점은 2020학년도 1학기부터 소급하여 적용한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2021년 1월 13일부터 시행한다.
2. (경과조치) [별지3] 졸업소요 최저 이수학점은 2020년 3월 1일부터 소급하여 시행한다.

### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙( I )은 2021. 2. 3.부터 시행한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 규정은 2021년 8월 18일부터 시행한다. 단, 제4조제3항제2호, 제22조, 제23조의4 및 제27조제3항의 개정규정은 2021년 9월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제6조, 제7조의 경우 2021학년도 1학기 등록금을 납부하고 휴학하는 경우부터 적용한다.
3. (소급적용) 제64조제5항제1호의 경우 2020학년도 편입생부터 소급적용한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2021년 10월 13일부터 시행한다.
2. (경과조치) [별지 5] 비정년계열 전임교원의 강의시수 인정은 시행일 이후 임용계약부터 적용한다.

### 부칙

(시행일) 이 규정은 2022년 1월 25일부터 시행한다.

### 부칙(학제 변경에 따른 명칭 변경)

(시행일) 이 규정은 2022년 4월 11일부터 시행한다.

### 부칙

(시행일) 이 규정은 2022년 6월 14일부터 시행한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 규정은 2022년12월14일부터 시행한다. 단, 제64조제5항의 경우 2023학년도 편입생부터 적용한다.
2. (경과조치) 제22조의2제2항, 제27조제3항은 2022년9월1일부터 적용한다.

### 부칙<2023.4.12.>

1. (시행일) 이 규정은 2023년 9월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 신설보직에 대한 책임학점의 적용은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2023년 5월 17일부터 시행한다. 단, 제64조제1항은 2023년 3월 1일부터 적용한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2023년 6월 21일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2023년 8월 23일부터 시행한다. 다만, [별지3] 1. 2022-2025학년 졸업소요 최저이수학점 중 AI·SW창의융합대학 소프트웨어공학부 변경 사항은 2023년 3월 1일부터 적용한다.

**부칙 <2023.10.18.>**

(시행일) 이 규정은 2023년 10월 18일부터 시행한다. 다만, [별지3]1.2022-2025학년도 졸업소요 최저이수학점 변경 사항은 2023년 3월 1일부터, [별지5]는 2023년 9월 1일부터 적용한다.

**부칙 <2024.1.10.>**

(시행일) 이 규정은 2024년 1월 10일부터 시행한다.

**부칙 <2024.2.7.>**

(시행일) 이 규정은 2024년 2월 7일부터 시행한다.

**부칙 <2024.2.28.>**

(시행일) 이 규정은 2024년 2월 28일부터 시행한다.

**부칙 <2024.4.17.>**

(시행일) 이 규정은 2024년 4월 17일부터 시행한다.

**부칙 <2024.5.22.>**

(시행일) 이 규정은 2024년 5월 22일부터 시행한다.

**부 칙 <2024.7.26.>**

(시행일) 이 규정은 2024년 7월 26일부터 시행한다. 다만, [별지3] 졸업  
소요 최저 이수학점의 변경사항은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

**부 칙 <2024.8.22.>**

(시행일) 이 규정은 2024년 8월 22일부터 시행한다. 다만, 제33조(수강  
신청) 변경사항은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

**부 칙 <2024.10.23.>**

(시행일) 이 규정은 2024년 10월 23일부터 시행한다.

**부 칙 <2024.12.18.>**

(시행일) 이 규정은 2024년 12월 18일부터 시행한다. 다만, 제27조 제6  
항은 2026년 3월 1일 이후 모집정지(폐지)된 학부/과(전공)부터 적용한  
다.

**부 칙 <2025.1.23.>**

(시행일) 이 규정은 2025년 1월 23일부터 시행한다.

**부 칙 <2025.2.25.>**

(시행일) 이 규정은 2025년 2월 25일부터 시행한다.

[별지 1] <삭제 2011.12.12>

[별지 2] 평점평균 백분율 환산기준 (4.5 만점기준) <개정 2013.8.22.>

등급	평점평균	환산점수	등급	평점평균	환산점수
A+	4.5	100.0	C+	2.65~2.74	79.0
	4.45~4.49	99.0		2.55~2.64	78.0
	4.40~4.44	98.0		2.45~2.54	77.0
	4.35~4.39	97.0		2.35~2.44	76.0
	4.30~4.34	96.0		2.25~2.34	75.0
	4.25~4.29	95.0		2.15~2.24	74.0
A	4.15~4.24	94.0	C	2.05~2.14	73.0
	4.05~4.14	93.0		1.95~2.04	72.0
	3.95~4.04	92.0		1.85~1.94	71.0
	3.85~3.94	91.0		1.75~1.84	70.0
	3.75~3.84	90.0		1.65~1.74	69.0
B+	3.65~3.74	89.0	D+	1.55~1.64	68.0
	3.55~3.64	88.0		1.45~1.54	67.0
	3.45~3.54	87.0		1.35~1.44	66.0
	3.35~3.44	86.0		1.25~1.34	65.0
	3.25~3.34	85.0		1.15~1.24	64.0
B	3.15~3.24	84.0	D	1.05~1.14	63.0
	3.05~3.14	83.0		0.95~1.04	62.0
	2.95~3.04	82.0		0.85~0.94	61.0
	2.85~2.94	81.0		0.75~0.84	60.0
	2.75~2.84	80.0	F	0.75미만	0.0

[별지 2-1] 평점평균 백분율 환산기준 (4.0 만점 기준)

등 급	평점평균	환산점수	등 급	평점평균	환산점수
A	4.00	100.0	D	1.49~1.45	69.0
	3.99~3.95	99.0		1.44~1.40	68.0
	3.94~3.90	98.0		1.39~1.35	67.0
	3.89~3.85	97.0		1.34~1.30	66.0
	3.84~3.80	96.0		1.29~1.25	65.0
	3.79~3.75	95.0		1.24~1.20	64.0
	3.74~3.70	94.0		1.19~1.15	63.0
	3.69~3.65	93.0		1.14~1.10	62.0
	3.64~3.60	92.0		1.09~1.05	61.0
	3.59~3.55	91.0		1.04~1.00	60.0
3.54~3.50	90.0				
B	3.49~3.45	89.5	F	0.99~0.95	59.5
	3.44~3.40	89.0		0.94~0.90	59.0
	3.39~3.35	88.5		0.89~0.85	58.5
	3.34~3.30	88.0		0.84~0.80	58.0
	3.29~3.25	87.5		0.79~0.75	57.5
	3.24~3.20	87.0		0.74~0.70	57.0
	3.19~3.15	86.5		0.69~0.65	56.5
	3.14~3.10	86.0		0.64~0.60	56.0
	3.09~3.05	85.5		0.59~0.55	55.5
	3.04~3.00	85.0		0.54~0.50	55.0
	2.99~2.95	84.5		0.49~0.45	54.5
	2.94~2.90	84.0		0.44~0.40	54.0
	2.89~2.85	83.5		0.39~0.35	53.5
	2.84~2.80	83.0		0.34~0.30	53.0
	2.79~2.75	82.5		0.29~0.25	52.5
	2.74~2.70	82.0		0.24~0.20	52.0
2.69~2.65	81.5	0.19~0.15	51.5		
2.64~2.60	81.0	0.14~0.10	51.0		
2.59~2.55	80.5	0.09~0.05	50.5		
2.54~2.50	80.0	0.04~0.00	50.0		
C	2.49~2.45	79.5			
	2.44~2.40	79.0			
	2.39~2.35	78.5			
	2.34~2.30	78.0			
	2.29~2.25	77.5			
	2.24~2.20	77.0			
	2.19~2.15	76.5			
	2.14~2.10	76.0			
	2.09~2.05	75.5			
	2.04~2.00	75.0			
	1.99~1.95	74.5			
	1.94~1.90	74.0			
	1.89~1.85	73.5			
	1.84~1.80	73.0			
	1.79~1.75	72.5			
	1.74~1.70	72.0			
1.69~1.65	71.5				
1.64~1.60	71.0				
1.59~1.55	70.5				
1.54~1.50	70.0				

[별지3] 졸업소요 최저 이수학점<개정 2008.1.31, 2009.1.29, 2011.1.26, 2011.8.24, 2011.12.12., 2012.11.7., 2013.2.19., 2013.5.8., 2013.12.11., 2014.2.4., 2015.6.10., 2016.9.9., 2018.6.20., 2020.1.16., 2020.5.13., 2021.1.13., 2021.8.18., 2022.1.25., 2022.6.14., 2022.12.14., 2023.8.23., 2023.10.18., 2024.2.7., 2024.2.28., 2024.7.26., 2024.8.22., 2025.1.23.>

□ 2025-2028학번 졸업소요 최저 이수학점

단과대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정						교선 이수 학점	전공과정			공유혁신과정				졸업 최저 이수 학점	
			교 필 수 학 점	교양필수선택						단 수 전 공	전 공 필 수	전공선택			소 계			
				글 말 어 영 역	로 언 영 역	글 로 세 계 민 영 역	글 쓰 기 토 영 역	미 와 술 영 역				기 타 영 역	전 공 필 수	전 공 선택		전 공 합 계		비 전 설 계 ( 진 로/ 취 창 업)
이문 사 회 대 학	국어국문한국어교육학과	인문 사회																
	일본학과	인문 사회																
	경찰법학부	경찰학 법학	인문 사회								60 이상	0 (P/ F)	1	9	3	13		
	행정학과	인문 사회																
	심리상담학과	인문 사회																
	유아교육과	인문 사회									66 이상	-	-	-	-	-		
경 영 대 학	경영학과	인문 사회									42 이상							
	IT경영정보학과	인문 사회	11	3	3	3	2	6	-	28	21 이하							
	글로벌비즈니스학과	인문 사회										60 이상						
	관광경영학과	인문 사회																
	호텔항공경영학과	인문 사회										0 (P/ F)	1	9	3	13		
	항공서비스학과	인문 사회																
생 명 보 건 대 학	생명공학과	자연 과학																
	식품영양학과	자연 과학									54 이상	72 이상						
	원예산림학과	자연 과학																
	외식조리학과	자연 과학										60 이상						
	간호학과	자연 과학	11	3	3	3	2	6	-	28	69 이하	35 이상	104 이상	-	-	-	-	134

단과대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							계	전공과정			공유혁신과정				졸업 취업 수점			
			교양필수선택								단수전공			전공필수	전공선택						
			교필수	교필수 영어영역	교필수 문어영역	교필수 글로벌 영어영역	교필수 글로벌 계시문 영역	교필수 쓰와 논문영 역	교필수 미와 미술영 역		교필수 레기 영역	교필수 인하 영역	교필수		전선	소계	듀 디리		전 탐	전 응 합 설 계	비 전 설 계 ( 진 로/ 취 창 업)
														전필수							
AI·SW 창의융합대학	보건의료복지학과	자연과학										42 이상	60 이상								
	전기전자공학과	공학																			
	소프트웨어 공학부	컴퓨터공학	공학	11	3	3	3	2	6	-	28	21 이하	54 이상	72 이상	0 (P/F)	1	9	3	13	127	
		소프트웨어학	공학																		
		정보보안학	공학																		
		게임공학	공학																		
	드론로봇공학과	공학																			
철도건설공학과	공학																				
스마트배터리학과	공학																				
문화예술대학	건축학과【5년제】	공학	11	3	3	3	2	6	-	28	116 이하	15 이상	131 이상	122	36	131	-	-	161		
	실내건축학과	공학																			
	조경학과	공학																			
	아트앤 웹툰학부	아트앤웹툰	예· 체능	11	3	3	3	2	6	-	28	21	42 이상	60 이상	0 (P/F)	1	9	3	13	127	
		게임애니메이션																			
	디자인학부	커뮤니케이션	예· 체능																		
		산업디자인																			
	광고사진영상학과	예· 체능																			
	미디어콘텐츠학과	인문 사회																			
	의류패션학과	자연 과학																			
	공연예술학과	예· 체능																			
	레저스포츠학과	예· 체능																			
	레저스포츠학부	스포츠경영	예· 체능																		
		스포츠마케팅																			
뷰티케어학과	예· 체능																				

단과대학	학부(과) 또는 전공		계열	교양과정							전공과정			공유혁신과정				졸업 필수 학점		
				교양필수	교양필수선택						교양 선택	단수전공			전공 필수	전공선택				
					글로벌 언어 영역	글로벌 세계시 민영 역	글쓰기 와 토론 영역	미래 와 기술 영역	균형 학문 영역	전공 필수		전공 선택	소계	전공 탐색		전공 합계	비전 설계 (진 로/ 취 창 업)		소계	
																				교양 필수
아펜젤러 공유대학	글로벌자 용 융 합 학 부	직무한국어번역	인문 사회	3	3	3	3	2	6	-	20	21 이 하	42 이 상	66 이 상	-	-	-	-	-	127
		한류문화콘텐츠	인문 사회	3	3	3	3	2	6	-	20									
		글로벌경영	인문 사회																	
		글로벌IT	공학																	
평생교육 융합학부	토달라이프코칭	예· 체 능	3	3	-	-	2	6	-	14	21 이 하	42 이 상	60 이 상	-	-	-	-	-	110	
	토달라이프케어	인문 사회	3	3	-	-	2	6	-	14										
	지역상생프로젝트	인문 사회	3	3	-	-	2	6	-	14										
지속전공학부	전공자 용 선택	인문 사회	11	3	3	3	2	6	-	28			60 이 상	0 (P/ F)	1	9	3	-	127	

- 가. 교양필수(11학점): 채플(1, 2, 3, 4) 각 0.5학점(2학점), 기독교정신과아펜젤러인성(2학점), 글쓰기와읽기(3학점), AI이해및활용(2학점), 오픈소스SW(2학점)
- 나. 글로벌언어영역에서 택 1과목(3학점), 글로벌세계시민 영역에서 택 1과목(3학점)
- 다. 글쓰기와토론영역에서 택 1과목(3학점)
- 라. 미래와기술영역에서 택 1과목(2학점)
- 마. 균형학문영역(6학점): 본인 계열이 아닌 2개 소영역 중 각 영역별 택 1개, 총 2개(6학점)
- 바. 아펜젤러공유대학 글로벌자용융합학부/평생교육융합학부 공통: 교양필수(글쓰기와읽기 3학점), 글로벌언어영역(3학점), 미래와기술영역(2학점), 균형학문영역(6학점)
- \* 글로벌자용융합학부는 글로벌세계시민영역(3학점), 글쓰기와토론영역(3학점)
- 사. 공유혁신교육과정 전공필수(0학점 P/F): 혁신교육과미래설계(0학점 P/F)
- 아. 공유혁신교육과정 전공선택(13학점)
- 전공탐색 영역에서 택 2과목(0.5학점×2과목) 1학점 이수
  - 학문설계 영역에서 9학점 이상 이수
  - 비전설계(진로설계/취창업설계) 영역에서 택 1과목(3학점×1과목) 3학점 이수

□ 2022-2024학번 졸업소요 최저 이수학점

단과대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정										전공과정							졸업 최저 이수 학점							
			교양필수	교양필수선택								교양선택	계 가)	단수전공			다전공		부전공								
				글로벌 영어영 역	글로벌 영어영 역	글로벌 영어영 역	글로벌 영어영 역	글로벌 영어영 역	글로벌 영어영 역	글로벌 영어영 역	글로벌 영어영 역			글로벌 영어영 역	글로벌 영어영 역	전 필수	전 선택	소 계	제1 전공		제2 전공	제1 부전공	부 전공				
인문사회대학	기독교사회복지신학과	인문사회																									
	국어국문한국어교육학과	인문사회																									
	중국통상학과	인문사회																									
	일본학과	인문사회																									
	영어과	인문사회																									
	스페인어·중남미학과	인문사회																									
	경찰법학과	인문사회																									
	경찰법학부	경찰학 법학	인문사회																								
	행정학과	인문사회																									
	심리상담학과	인문사회																									
	유아교육과	인문사회																									
경영대학	경영학과	인문사회	11	3	3	3	2	9	3	-	36	24 이하	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130								
	IT경영정보학과	인문사회																									
	글로벌비즈니스학과	인문사회																									
	무역물류경영학과	인문사회																									
	관광경영학과	인문사회																									
	호텔항공경영학과	인문사회																									
	항공서비스학과	인문사회																									
생명보건대학	생명공학과	자연과학																									
	식품영양학과	자연과학											54 이상	78 이상													
	원예산림학과	자연과학											47 이상	66 이상													
	외식조리학과	자연과학																									
	간호학과	자연과학	11	3	3	3	2	6	-	-	30	69 이하	35 이상	104 이상	-	-	-	-	134								
보건의료복지학과	자연과학																										
AI·SW 창의융	전자공학과	공학	11	3	3	3	2	9	3	-	36	24 이하	54 이상	78 이상	39	36	54	18	130								
	전기공학과	공학											42 이	66 이													

단과대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정											전공과정						졸업 최소 점수						
			교양필수	교양필수선택							교양선택	계 가)	단수전공			다전공		부전공								
				글로벌영역	도언영역	글로벌커리어영역	스마트영역	미래기술영역	문화인문영역	비전영역(사)			전필수	교수	전선	소계	제1전공	제2전공	제1부전공		부전공					
합동대학	전기전자공학과	공학															상	상								
	소프트웨어공학부	컴퓨터공학	공학															42 이상	66 이상							
		소프트웨어학	공학																							
		정보보안학	공학																							
		게임공학	공학																							
	드론·철도건설공학과	공학																								
	신소재공학과	공학																								
	스마트배터리학과	공학																								
문화예술대학	건축학과【5년제】	공학	11	3	3	3	2	6	-	-	30	116 이하	15 이상	131 이상				122	36	131	18	161				
	실내건축학과	공학																								
	조경학과	공학																								
	아트앤웹툰학부	아트앤웹툰	예·체능																							
		게임애니메이션																								
	디자인학부	커뮤니케이션디자인	예·체능																							
		산업디자인																								
	광고사진영상학과	예·체능																								
	미디어콘텐츠학과	인문사회	11	3	3	3	2	9	3	-	36	24 이하	42 이상	66 이상				39	36	54	18	130				
	의류패션학과	자연과학																								
	공연예술학과	예·체능																								
	레저스포츠학과	예·체능																								
레저스포츠학부	스포츠관광개발	예·체능																								
	스포츠마케팅																									
뷰티케어학과	예·체능																									
아페첨립리더인문대학	글로벌융합학부	직무한국어번역	인문사회	3	3	3	3	2	9		-	25	24 이하	42 이상	66 이상			39	36	54	18	130				
		한류문화콘텐츠	인문사회	3	3	3	3	2	9		-	25														
	평생융합학부	토탈리프라이빙	예·체능	3	3	-	-	2	9		-	19														
		토탈라이프케어	인문사회	3	3	-	-	2	9		-	19	24 이하	42 이상	60 이상			39	36	54	18	110				
		지역성장연구소	인문사회	3	3	-	-	2	9		-	19														

※ 단, 2022학번 간호학과의 경우 변경 전 규정을 아래와 같이 적용한다.

단과대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정								교양 계	전공과정						졸업 최소 학점
			교양필수선택									단수전공		다전공		부전공		
			교양 필수	글로벌 언어영역	글로벌 세계시민영역	글쓰기 와토론영역	미래 기술영역	문화 예술영역	균형 학문영역	교양 선택		전 필	전 공 선택	소 계	제1 전공	제2 전공	제1 전공	
생명보건대학	간호학과	자연과학	13	3	3	3	2	6	-	30	67 이하	43 이상	110 이상	-	-	-	-	140

가. 2022-2024학번의 졸업소요 최저 이수학점은 36학점(간호학과/건축학과 30학점, 글로벌자율융합학부 25학점, 평생교육융합학부 19학점)

- \* 비전설계영역을 2025년 이전에 이수한 자는 교양 졸업소요 최저 이수학점이 36학점
- \* 비전설계영역을 2025년 이전에 미이수한 자는 교양 졸업소요 최저 이수학점 33학점과 아펜젤러공유대학 '진로설계 또는 취창업설계'영역 3학점을 필히 이수
- \* 생명보건대학 간호학과, 문화예술대학 건축학과(5년제), 아펜젤러공유대학 글로벌자율융합학부 및 평생교육융합학부는 졸업소요 최저 이수학점 변경 없음

나. 교양필수(11학점): 채플(1, 2, 3, 4) 각 0.5학점(2학점), 기독교정신과아펜젤러인성 (2학점), 글쓰기와읽기(3학점), AI이해및활용(2학점), 오픈소스SW(2학점)

- \* 배재인의대학설계(1, 2) 각 1학점(2학점): 이수면제

다. 글로벌언어영역에서 택 1과목(3학점), 글로벌세계시민 영역에서 택 1과목(3학점)

라. 글쓰기와토론영역에서 택 1과목(3학점)

마. 미래와기술영역에서 택 1과목(2학점)

바. 균형학문영역(9학점): 인문과예술 영역에서 택 1과목(3학점), 사회와문화 영역에서 택 1과목(3학점), 자연과과학 영역에서 택 1과목(3학점)

- \* 문화예술대학 건축학과(5년제) 및 생명보건대학 간호학과는 '자연과과학'영역 면제

사. 비전설계영역에서 택 1과목(3학점)

- \* 문화예술대학 건축학과(5년제) 및 생명보건대학 간호학과는 '비전설계'영역 면제

- \* 2025년 이전에 미이수한 자는 아펜젤러공유대학에 개설된 '진로설계 또는 취창업설계'영역에서 이수

아. 아펜젤러공유대학 공통: 교양필수(글쓰기와읽기, 3학점), 글로벌언어영역(3학점), 미래와기술영역(2학점), 균형학문영역(9학점)

- \* 글로벌자율융합학부는 글로벌세계시민영역(3학점), 글쓰기와토론영역(3학점)

□ 2020-2021학번 졸업소요 최저 이수학점

학과	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							계가	전공과정						졸업 소요 최저 이수 학점		
			교양필수	교양필수선택					교양선택		단수전공		다전공		부전공				
				글로벌사통영역	심근영역	화학영역	환경초면역	AI·SW용영역			취창업영역(사)	전필수	전선택	제1전공	제2전공	제1부전공		부전공	
인문사회대학	복지신학과	인문사회																	
	국어국문·한국어교육학과	인문사회																	
	중국학과	인문사회																	
	일본학과	인문사회																	
	글로벌외국어자율전공학부	인문사회																	
	경찰법학과	인문사회																	
	행정학과	인문사회																	
	심리상담학과	인문사회																	
	유아교육과	인문사회										42 이상	66 이상						
경영대학	가정교육과	자연과학																	
	경영학과	인문사회	8	4	2	4	2	2	-	24	24 이하			39	36	54	18	130	
	무역물류학과	인문사회																	
	전자상거래학과	인문사회																	
	관광축제리조트경영학과	인문사회																	
	호텔레저경영학과	인문사회																	
	외식경영학과	자연과학																	
	항공운항과	인문사회																	
	자연과학대학	바이오의약학부	자연과학																
생명공학과		자연과학										54 이상	78 이상						
원예산림학과		자연과학																	
정밀응용과학부		자연과학																	
간호학과		자연과학	8	4	2	4	2	2	1	25	67 이하	43 이상	110 이상						140
AI·SW 창의융합대학	실버보건학과	자연과학										42 이상	66 이상						
	전자공학과	공학										54 이상	78 이상						
	AI·전기공학과	공학	8	4	2	4	2	2	-	24	24 이하	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130	
	정보통신공학과	공학																	
	컴퓨터공학과	공학										54 이상	78 이상						
	사이버보안학과	공학																	
	게임공학과	공학																	

단과대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							전공과정					졸업최소학점			
			교양필수	교양필수선택				교양선택	계가	단수전공		다전공		부전공				
				글로벌의사소통영역	심화글쓰기영역	화학글쓰기영역	균형기초학문영역			AI·SW응용영역	취창업실무영역(사)	전필수	전선택	소계		제1전공	제2전공	제1부전공
문리대학	드론·철도·건설시스템공학과	공학																
	신소재공학과	공학																
	건축학부	실내건축	공학								42 이상	66 이상						
		건축학	공학							108 이하	15 이상	123 이상	114	36	123	18	160	
	조경학과	공학																
	아트앤웹툰학과	예·체능																
	광고사진영상학과	예·체능																
	미디어콘텐츠학과	인문사회							24 이하	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130		
	의류패션학과	자연과학																
	실용음악과	예·체능																
	피아노과	예·체능																

- 가. 2020-2021학번의 졸업 소요 최저 이수학점은 24학점(간호학과 25학점)
- \* 비전설계영역(구, 취·창업실무영역)을 2025년 이전에 이수한 자는 교양 졸업소요 최저 이수학점이 24학점
  - \* 비전설계영역(구, 취·창업실무영역)을 2025년 이전에 미이수한 자는 교양 졸업소요 최저 이수학점 21학점과 아펜젤러공유대학 '진로설계 또는 취창업설계'영역 3학점을 필히 이수
- 나. 교양필수: 채플(1, 2, 3, 4), 기독교정신과아펜젤러인성(2학점), 글쓰기와읽기(구, 기초글쓰기)(2학점), AI이해및활용(2학점), 오픈소스SW(2학점)
- \* 인성리더십(1학점), 감성리더십(1학점), 배재인의대학설계(1, 2): 이수면제
- 다. 글로벌언어영역(구, 글로벌의사소통영역1)에서 택 1과목(2학점)과 글로벌세계시민영역(구, 글로벌의사소통영역2)에서 택 1과목(2학점)
- 라. 글쓰기와토론영역(구, 심화글쓰기영역): 택 1과목(2학점)
- 마. 균형학문영역(구, 균형기초학문영역): 단과대학 및 소속 계열 영역 제한 없이 각각 다른 영역에서 택 2과목(4학점)
- 바. 미래와기술영역(구, AI·SW응용영역): 택 1과목(2학점)
- 사. 비전설계영역(구, 취·창업실무영역): 택 1과목(2학점)
- \* 2025년 이전에 미이수한 자는 아펜젤러공유대학에 개설된 '진로설계 또는 취창업설계'영역에서 이수

대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							전공과정							졸업 최저 이수점	
			교양 필수	교양필수선택				교양 필수 선택 (대체 지정)	교양 선택	계	단수전공			다전공		부전공		
				글로벌 의사 소통 영역	균형 기초 학문 영역	AI· SW 응용 영역	심화 글쓰기 영역				전공 필수	전공 선택	소계	제1 전공	제2 전공	제1 전공		부 전공
대덕밸리 캠퍼스	생명공학과	자연	8	4	-	2	-	8	-	24	24 이하	54 이상	78 이상	39	36	54	18	130

가. 교양필수: 채플(1, 2, 3, 4) 기독교정신과아펜젤러인성(2학점), 글쓰기와읽기(구, 기  
초글쓰기)(2학점), AI이해및활용(2학점), 오픈소스SW(2학점)

- \* 배재인의대학설계(1, 2): 이수면제
- \* 인성리더십(1학점), 감성리더십(1학점): 이수면제
- \* 취.창업실무영역: 지식재산권개론(2학점), 창업과기업가정신(2학점) - 폐지
- \* 실무영역: 컴퓨터활용과MOS(2학점), 이미지메이킹(2학점) - 폐지

나. 글로벌언어영역(구, 글로벌의사소통영역1)에서 택 1과목(2학점)과 글로벌세계시  
민영역(구, 글로벌의사소통영역2)에서 택 1과목(2학점)

다. 미래와기술영역(구, AI·SW응용영역): 택 1과목(2학점)

라. 교양필수(구, 취.창업실무영역) 교과목 폐지에 따라 해당 영역의 학점을 이수하  
지 못한 경우, 교양필수선택(구, 글로벌의사소통영역 및 구, AI·SW응용영역 교  
과목 제외) 교과목으로 대체 이수

□ 2018-2019학번 졸업소요 최저 이수학점

대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							전공과정							졸업 최저 이수점		
			교양 필수	교양필수선택				교양 선택	계	단수전공			다전공		부전공				
				글로벌 의사 소통 영역	심화 글쓰기 영역	균형 기초 학문 영역	AI· SW 응용 영역			전공 필수	전공 선택	소계	제1 전공	제2 전공	제1 전공	부 전공			
아민대	글로벌언어영역, 외국어영역, 영어영역, 러시아어영역, TESOL, 스페인어, 중국어, 일본어	인문	4	4	2	4	2	4	-	24	24 이하	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130	
	복지, 힐링, 리서치, 실버																		
	교육계열, 유아교육과	인문																	
서재필대	교육계열, 가정교육과	자연																	
	경영, 경영학, 전자	사회																	



가. 2018-2019학번의 졸업 소요 최저 이수학점은 24학점(간호학과 25학점)

- \* 비전설계영역(구, 취·창업실무영역)을 2025년 이전에 이수한 자는 교양 졸업소요 최저 이수학점이 24학점
- \* 비전설계영역(구, 취·창업실무영역)을 2025년 이전에 미이수한 자는 교양 졸업소요 최저 이수학점 18학점과 아펜젤러공유대학 '진로설계 또는 취창업설계'영역 2과목을 필히 이수
- 나. 교양필수: 채플(1, 2, 3, 4) 기독교정신과아펜젤러인성(2학점), 글쓰기와읽기(구, 기초글쓰기)(2학점)
  - \* 배재리더십(1, 2, 3, 4)(4학점), 배재인의대학설계(1, 2): 이수면제
- 다. 글로벌언어영역(구, 글로벌의사소통영역1)에서 택 1과목(2학점)과 글로벌세계시민영역(구, 글로벌의사소통영역2)에서 택 1과목(2학점)
- 라. 균형학문영역(구, 균형기초학문영역): 단과대학 및 소속 계열 영역 제한 없이 각각 다른 영역에서 택 2과목(4학점)
- 마. 미래와기술영역(구, 창의와소프트웨어영역): 택 1과목(2학점)
- 바. 글쓰기와토론영역(구, 심화글쓰기영역): 택 1과목(2학점)
- 사. 비전설계영역(구, 취·창업실무영역): 택 2과목(4학점)
  - \* 2025년 이전에 미이수한 자는 아펜젤러공유대학에 개설된 '진로설계 또는 취창업설계'영역에서 이수

대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정								전공과정						졸업 최저 이수 학점	
			교양 필수	교양필수선택				교양 필수 선택 (대체 지정)	교양 선택	계	단수전공			다전공		부전공		
				글로벌 의사 소통 영역	균형 기초 학문 영역	창의 와소 프트 웨어 영역	심화 글 쓰기 영역				전공 필수	전공 선택	소계	제1 전공	제2 전공	제1 전공		부 전공
대덕밸리 캠퍼스	생명공학과	자연	4	4	-	-	-	12	-	24	24 이하	54 이상	78 이상	39	36	54	18	130

가. 교양필수: 채플(1, 2, 3, 4) 기독교정신과아펜젤러인성(2학점), 글쓰기와읽기(구, 기초글쓰기)

- \* 인성리더십(1학점), 감성리더십(1학점), 소통리더십(1학점), 수행리더십(1학점), 배재인의대학설계(1, 2): 이수면제
- \* 취창업영역: 지식재산권개론(2학점), 창업과기업가정신(2학점), 핵심취업전략(2학점) - 폐지
- \* 실무영역: 4차산업혁명과빅데이터(2학점), 컴퓨터활용과MOS(2학점), 이미지메이킹(2학점) - 폐지
- 나. 글로벌언어영역(구, 글로벌의사소통영역1)에서 택 1과목(2학점)과 글로벌세계시민영역(구, 글로벌의사소통영역2)에서 택 1과목(2학점)
- 다. 교양필수(구, 취·창업실무영역) 교과목 폐지에 따라 해당 영역의 학점을 이수하지 못한 경우, 교양필수선택(구, 글로벌의사소통영역 및 구, 창의와소프트웨어영역 교과목 제외) 교과목으로 대체 이수

2014-2017학번 졸업소요 최저 이수학점

대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정						전공과정						졸업 최저 수점						
			공통교양				계열교양 교양필수 교양선택	계	단수전공			다전공		부전공							
			교양필수	언어영역	자기개발영역	창실영역			전공필수	전공필수		전공선택	소계	제1전공		제2전공	제1부전공	부전공			
							필수	계열 기초 전공		전공 필수											
하위대학	글로벌언어문화계열 한국어문학과 영어영문학과	인문	10	4	-	4	-	18	18 이하	6	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130				
	글로벌언어비즈니스계열 TESOL.비즈니스영어학과 스페인·중남미학과 중국학과 일본학과 러시아학과 항공운항과		10	4	-	4	-	18													
	복지·힐링계열 심리철학상담학과 복지신학과 실버보건학과		10	4	-	4	-	18													
	교육계열 유아교육과	인문	10	4	-	4	-	18	18 이하	6	42 이상										
	교육계열 가정교육과	자연	10	4	-	4	-	18	24 이하	0	42 이상										
서재대학	경영계열 경영학과 무역학과 전자상거래학과 중소기업컨설팅학과	사회	10	4	-	4	-	18	18 이하	6	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130				
	사회계열 정치·언론·안보학과 행정학과 공공정책학과 공무원법학과		10	4	-	4	-	18	18 이하	6	42 이상										
아펠리대학	바이오계열 생물의약학과 바이오·의생명공학과 생명공학과	자연	10	4	-	4	0~6	18~ 24	18 이하	6	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130				
	바이오계열 위예조경학부																				
	IT융합계열 컴퓨터공학과 정보통신공학과 게임공학과 사이버보안학과 컴퓨터수학과	공학	10	4	-	4	0~6	18~ 24	18 이하	6	42 이상										
	IT융합계열 전자공학과 전기공학과	공학	10	4	-	4	0~6	18~ 24	24 이하	0	42 이상										
	IT융합계열 건설환경철도공학과	공학	10	4	-	4	0~6	18~ 24	18 이하	6	42 이상										
	나노공학계열 신소재공학과 나노고분자재료공학과	공학	10	4	-	4	0~6	18~ 24	18 이하	6	42 이상										
	나노공학계열 제약공학과	자연	10	4	-	4	3	4	25 이상	67 이하	0							43 이상	110 이상		
김원대학	관광계열 관광·이벤트경영학과 호텔·컨벤션경영학과 여가서비스경영학과	사회	10	4	-	4	-	18	18 이하	6	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130				
	관광계열 외식경영학과	자연	10	4	-	4	-	18	24 이하	0	42 이상										
	관광계열 레저스포츠학과	예체	10	4	-	4	-	18	24 이하	0	42 이상										
	문화창조융합계열 미디어콘텐츠학과	인문	10	4	-	4	-	18	24 이하	0	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130				
	문화창조융합계열 이류패션학과	자연	10	4	-	4	-	18													
	문화창조융합계열 실내건축학전공	공학	10	4	-	4	-	18										18 이하	12	36 이상	66 이상
	문화창조융합계열	예능	10	4	-	4	-	18													

대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정						전공과정						졸업 최저 이수 학점			
			공통교양			계열교양			단수전공			다전공		부전공				
			교양 필수	언어 영역	자기 계발 영역	창업 실무 영역	교양 필수 선택	교양 선택	전공필수			제1 전공	제2 전공	제1 전공		부전공		
									필수	계열 초 전공	전공 선택						소계	
	사진영상디자인학과 미술디자인학부 연극영화학과 실용음악과 피아노과								24 이하	0	42 이상	66 이상						
	문화창조융합계열 건축학전공	공학	10	4	-	4	-		18	96 이하	12	15 이상	123 이상	114	36	123	18	160

대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정						단수전공			다전공		부전공		졸업 최저 이수 학점		
			공통교양			산학융복합 계열교양			전공필수			제1 전공	제2 전공	제1 전공	부전 공			
			교양 필수	언어 영역	대체 지정	자기 계발 영역	실무 영역	창업 영역	계	필수	계열 초 전공						전공 선택	소계
												교양필수선택	교양필수	필수	계열초전공			
대덕밸리 캠퍼스	생명공학과	자연	4	4	12	-	-	-	24	24 이하	0	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130

가. 2014-2017학번의 졸업 소요 최저 이수학점은 18학점(구 아펜젤러대학 18~24학점, 간호학과 25학점 이상)

- \* 비전설계영역(구, 창업실무영역)을 2025년 이전에 이수한 자는 교양 졸업소요 최저 이수학점이 18학점
  - \* 비전설계영역(구, 창업실무영역)을 2025년 이전에 미이수한 자는 교양 졸업소요 최저 이수학점 12학점과 아펜젤러공유대학 '진로설계 또는 취창업설계'영역에서 2과목을 필히 이수
- 나. 교양필수: 채플(1,2,3,4), 기독교정신과아펜젤러인성(구, 기독교와 현대사회)(2학점), 글쓰기와읽기(구, 사고와 표현)(2학점)

- \* 사이버실용영어1(1학점), 사이버실용영어2(1학점), 배재리더십(1,2,3,4) - 폐지
  - \* 자기계발영역, 실무영역, 창업영역 - 폐지
- 다. 글로벌언어영역(구, 언어영역1)에서 택 1과목(2학점)과 글로벌세계시민영역(구, 언어영역2)에서 택 1과목(2학점)

라. 비전설계영역(창업·실무영역): 전 계열 공통으로 택2(4학점)

- \* 2025년 이전에 미이수한 자는 아펜젤러공유대학에 개설된 '진로설계 또는 취창업설계'영역에서 이수

마. 계열교양: 아펜젤러대학은 계열교양으로 0-6학점 이수 - 폐지

바. 교양필수(구, 실무영역, 창업영역) 교과목 폐지에 따라 해당 영역의 학점을 이수하지 못한 경우, 교양필수선택(구, 언어영역 및 미래와기술영역 교과목 제외) 교과목으로 대체 이수

[별지 3-1] 삭제 <2011.12.12.>

[별지 3-2] 삭제 <2010.10.13.>

[별지 4] 삭제 <2021.1.13.>

[별지 5] 전임교원의 책임학점(시수) <신설 2013.12.11., 개정 2014.2.4., 2014.8. 27., 2014. 2015.6.10., 2016.7.13., 2017.9.13., 2018.9.12., 2018.11.14., 2019.2.15., 2019. 8. 8., 2020.11.11., 2020.12.9., 2021.10.13., 2022.12.14., 2023.2.22., 2023.4.12., 2023.6.21., 2023.10.18., 전부개정 2024.10.23.> <제목개정 2024.10.23.>

구분		책임학점(시수)	비고
정년계열전임교원	연구중점교원 및 산학협력중점교원	6	
	교육중점교원	9	
비정년계열전임교원	연구중점교원 및 산학협력중점교원	0~6	시수 적용
	교육중점교원	6~12	

1. 보직자에 대하여 학점(시수) 감면을 적용한다.

구분	감면학점(시수)	비고
부총장	7	
교목실장, 일반대학원장, 단과대학장, 처장, 산학협력단장, 대학교육혁신원장, 소통·협력본부장, 국책사업총괄관리단장, 퇴직까지 남은 기한이 1년 이하인 정년계열전임교원(정년퇴직 또는 명예퇴직에 한함)	6	
교목, 특수대학원장, 대덕밸리캠퍼스장, 단과대학부학장, 부처장, 산학협력부단장, 교수협의회장, 평생교육원장, 대학교육혁신부원장, 성과관리센터장, 중앙도서관장, 국책사업총괄관리단 부단장, 교원노동조합 대표간부 1명, 교수노동조합 대표간부 1명	3	
박물관장, 배재학당역사박물관장, 생활관장, 한국어교육원장, 배재미디어센터장, 창업보육센터장, 중소기업산학협력센터장, 지식재산경영센터장, 교책연구소장, 대학원부원장, 학생성장센터장	2	

2. 정년계열 전임교원의 책임학점 3~6학점은 3학점 이상, 7학점 이상은 6학점 이상 학부 에서 강의하여야 한다.

3. 정부 및 지자체 사업 등 사업단장 또는 수탁 부서장의 책임학점은 총장이 따로 정한다.

4. 학제개편으로 모집이 정지된 학부(과) 소속 교원의 책임학점은 따로 정한다.

## 제1장 총칙

제1조(목적) 본 「학칙 시행세칙(Ⅱ)」은 학칙 제67조에 따라 학칙 시행 상 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

## 제2장 전공 선택 및 배정

제2조(적용범위) ① 학칙 제2조 제1항에 따라 학부제 운영 학부를 대상으로 한다. 단, 순수정원 외의 대상자 및 특수재능보유자 중 각 학부에서 인정된 자는 예외로 한다.<개정 2009.6.17>

② 학부 소속의 모든 학생은 필히 1개 이상의 전공을 선택하여 이수하여야 한다.

제3조(전공신청) ① 전공신청은 2학기말 이전 지정된 기간에 소속 학부장 및 학장의 예비승인을 얻어 전공배정신청서를 교무처에 제출하여야 한다.

② 제1항에 따라 전공배정신청서를 제출한 자는 총장의 허가에 의해 2학년 1학기 진입시 전공을 배정 받는다.

제4조(전공배정) ① 전공배정은 본인의 희망에 따라 선택, 배정하는 것을 원칙으로 한다. 단, 특정영역의 지망자가 편중 될 경우 학생의 적성, 성적 및 전공분야의 교육여건 등을 고려하여 조정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. <개정 2024.4.17.>

② 삭제 <2024.4.17.>

③ 편입학생 및 재입학생의 전공배정은 입학정원에 관계없이 총장의 승인을 얻어 시행한다.

④ 전공배정 대상자가 지정기간 내에 전공배정 신청을 하지 않은 경우 학부장은 전공별 배정인원을 고려하여 임의로 전공을 배정할 수 있다.

제5조(전공변경) ① 이수중인 전공을 변경하고자 하는 학생은 최초 전공

배정으로부터 한 학기 이상을 이수한 재학생에 해당하며 소정기간에 학부장 및 학장의 예비승인을 얻어 전공변경신청서를 교무처에 제출하여야 한다. <개정 2021.8.18., 2024.8.22.>

② 전공변경 시 허용인원을 제한하지 않는다. 단, 특정영역의 지망자가 편중될 경우 학생의 적성, 성적 및 전공분야의 교육여건 등을 고려하여 조정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. <개정 2024.4.17.>

③ 삭제<2015.1.7.>

### 제3장 교내 전부(과)

**제6조(허용범위)** 학칙 제15조의 규정에 의한 전부(과)의 허용범위는 사범계학과를 포함한 전체 학부(과)로 한다. 단, 생명보건대학 간호학과, 문화예술대학 건축학과【5년제】로의 전부(과)는 불허함을 원칙으로 하나, 2021학년도 이전 건축학부 신입학자의 경우 건축학과 전과를 허용한다. <개정 2008.1.31, 2011.1.26, 2011.8.24., 2012. 11.7., 2020.1.16., 2022.4.11., 2022.6.14.>

**제7조(전·출입 허용인원)** ① 학부(과)별 전·출입 허용인원을 제한하지 않고 허가할 수 있다. 다만, 사범계학과로의 전입허용인원은 편입, 재입학, 정원외 입학, 전부(과) 등을 합하여 입학정원의 20%를 초과하지 않는 범위 내에서 허가할 수 있다. <개정 2009.1.29, 2009.11.11., 2011.8.24., 2019. 6.26., 2022.12.14., 2024.4.17., 2024.8.22.>

② 삭제<2011.8.24>

③ 삭제<2009.1.29>

④ 삭제<2024.4.17.>

**제8조(신청시기)** ① 전부(과) 희망자는 제2학기에서 제7학기 학기 시작 전·후 소정 기간에 신청하여야 하며, 편입생은 편입 후 첫 학기 이수 후 신청할 수 있다. 단, 모집단위 폐지에 의한 경우는 예외로 한다.<개정 2011.8.24., 2013.2.19., 2013.12.11., 2018.11.14., 2019.6.26., 2022.12.14., 2024.4.17.>

② 삭제 <2024.8.22.>

③ 삭제 <2018.11.14.>

④ 삭제 <2024.4.17.>

[제목변경 2024.8.22.]

**제9조(제출서류)** 전부(과) 신청자는 다음의 서류를 교무처에 제출하여야 한다.

1. 일반 학부(과) 전입: 전부(과) 지원서 1부.
2. 사범계열 학부(과) 전입: 전부(과) 지원서, 성적확인자료 각 1부.

[전문개정 2024.4.17.]

**제10조(사정원칙)** ① 사범계열 학과의 전입 신청인원이 전입 허용인원을 초과할 경우 전부(과) 직전 학기까지의 성적이 높은 자 및 전부(과) 희망학부(과)의 전공 이수학점이 많은 자를 우선으로 한다.

② 전부(과) 허가를 위한 면담을 실시하기 전, 각 학부(과)는 전부(과) 신청자에게 면담 에 필요한 자료를 요구할 수 있다.

[전문개정 2024.4.17.]

**제11조(교육과정 이수)** ① 전부(과)한 자의 교육과정은 이미 취득한 학점 중 인정되는 과목을 제외하고 당해 학과(부)의 소정의 교육과정에 따라 이수하여야 한다.<개정 2008.9.10., 2015.1.7., 2018.6.20.>

② 전부(과)한 시점 이전의 전공필수 교과목은 이수면제 한다.<신설 2008.9.10.> <개정 2009.2.19., 2011.12.12., 2012.11.7., 2013.2.19., 2015.1.7., 2018.6.20.>

③ 교양필수, 교양필수선택 과목의 이수여부는 전부(과) 시행 학기를 기준으로 한다. <신설 2008.9.10. >

**제12조(등록금 정산)** ① 전부(과) 확정자의 수강신청 변경과 계열 변동에 따른 등록금 차액은 정산한다.<개정 2008.9.10>

② 수업일수 1/2까지 등록금 차액에 따른 정산이 이루어 지지 않을 경우 전부(과)를 취소할 수 있다.<신설 2008.9.10>

## 제4장 다전공 및 부전공 <개정 2011.12.12., 2013.5.8>

**제13조(허용범위)** 다전공 및 부전공의 허용범위는 다음 각 호에 따른다.  
<개정 2008.1.31, 2009.6.17, 2011.1.26., 2011.12.12., 2013.5.8>

1. 모든 학부(과)의 전공을 개방함을 원칙으로 한다. <개정 2023.4.12.>
2. 교직과정을 이수한 학생은 사범계열 학부(과)의 다전공을 할 수 있다. 단, 교원자격 취득과 무관한 경우는 사범계열 학부(과)의 다전공을 할 수 있다. <개정 2009.6. 17., 2012.11.7., 2013.5.8>
3. 문화예술대학 건축학과【5년제】 및 생명보건대학 간호학과와 다전공 및 부전공은 허용하지 아니한다. 단, 건축학과【5년제】의 디자인컴퓨터이전AI융합전공은 예외로 한다.<개정 2007.7.6., 2008. 1. 31, 2010.1.27, 2010.10.13, 2011.1.26, 2011.8.24., 2012.11.7., 2013. 5.8., 2020.1.16., 2020.5.13., 2021. 1.13., 2022.4.11.>
4. 삭제<2015.1.7.>

**제13조의2(다전공 개설 및 폐지)** ① 연계전공 및 융합전공의 신설, 폐지, 변경은 교육혁신처 혁신교육과정위원회, 교무위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아 결정한다.<신설 2019.2.15., 2022.5.11., 2022.12.14., 2024.10.23., 2025.7.23.>

② 삭제 <2022.12.14.>

③ 설치·운영되는 연계전공 및 융합전공은 학칙 (별지3) 졸업 학부(과) 별 수여학위 종류와 같다.<신설 2014. 2.4., 2015.12.16., 2019.2.15., 2020.8.20., 2024.10.23.>

**제14조(신청 자격 및 제한)** ① 제1전공 학부(과)에서 2학기 이상 이수하고 본인의 제1전공이 확정된 자로 한다. 단, 편입생의 경우는 제1전공 학부(과)에서 1학기 이상 이수한 자로 한다.

② 교원자격취득을 목적으로 하는 다전공을 이수하기 위한 자는 성적 평점평균이 2.75 이상인 자로 한다.<개정 2009.1.29., 2013.5.8., 2019.2.15., 2020.8.20.>

③ 제3전공 신청 자격은 제1전공의 전공과목을 18학점 이상, 제2전공의 전공과목을 9학점 이상 이수한 자에 한 한다.

④ 제1전공 계열과 다른 계열 학부(과)의 전공을 지원할 경우 학생의 적성과 이수능력 및 지원 학부(과)의 교육여건 등을 감안하여 제한할 수 있다.

⑤ 다전공 및 부전공자가 제1전공의 졸업요건은 갖추었으나, 다전공 및 부전공의 졸업요건을 갖추지 못한 경우에는 졸업이 불가하다. 단, 다전공 및 부전공을 취소하거나 학기연장으로 다전공 및 부전공의 졸업요건을 충족하면 당해학기 학위수여 일정에 맞추어 학위를 수여한다. <개정 2011.12.12., 2013.5.8>

**제15조(신청 시기 및 절차)** ① 신청 시기는 매학기 소정의 기간 내에 해야 한다. 단, 신청학기를 기준으로 9학기 이상자는 신청할 수 없다. <개정 2013. 5.8., 2018.2. 21., 2020.8.20.>

② 신청자는 학생성장포털시스템을 이용하여 신청을 하고, 학부(과)를 경유하여 교무처장이 승인한다. 단, 다전공 교직과정이수자는 각 해당 전공 지원서를 작성하여 교무처에 제출하여야 한다.<개정 2009.1.29., 2013.5.8., 2018.2.21., 2024.10.23.>

**제16조(교육과정 적용)** 다전공 및 부전공의 교육과정은 제1전공과 같은 연도의 교육과정을 적용함을 원칙으로 한다. 단, 총장이 허락하는 특별한 경우에는 교육과정 적용연도를 이수자가 선택할 수 있다. <개정 2011.12.12., 2013.5.8>

**제17조(다전공의 전공이수 학점)** ① 다전공의 전공이수 학점은 해당 전공 분야의 전공이수 구분에 관계없이 36학점 이상을 이수하여야 한다. <개정 2007.7.6, 2010.1.27, 2011.12.12, 2013.5.8, 2014.2.4>

② 삭제 <2010.10.13.>

③ 다전공의 현장실습학기제 교과목은 전공이수 학점으로 최대 15학점까지 인정한다. <신설 2018.11.14., 2022.1.25., 2025.2.25.>

**제18조(연계 및 융합전공의 교육과정)** <개정 2014.2.4.>

1. 삭제 <2014.2.4.>

2. 삭제 <2014.2.4.>

① 교육과정상의 편성학점은 연계 및 융합전공 이수학생의 편의를 위하여 50학점 이상을 편성하는 것으로 한다. <개정 2014.2.4., 2024.10.23.>

② 교양교과목도 전공교육과정으로 편성할 수 있다. <개정 2014.2.4.>

③ 연계 및 융합전공 교육과정의 편성은 영역별 최소이수기준을 명시하여 각 분야별로 골고루 이수하도록 한다. <개정 2014.2.4.>

④ 연계 및 융합전공 교육과정의 편성은 교육혁신처 혁신교육과정위원회, 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 확정한다. <개정 2014.2.4., 2018.2. 21., 2019.2.15., 2022. 12.14., 2024.10.23., 2025.7.23.>

**제18조의2(연계 및 융합전공운영)** ① 연계 및 융합전공교육의 교육과정 운영을 위하여 교육혁신처 혁신교육과정위원회를 둔다. <개정 2014.2.4., 2015.6.10., 2021.1.13., 2022.5.11., 2022.12.14., 2025.7.23.>

② 연계 및 융합전공의 운영 및 관리는 교육혁신처에서 한다.<개정 2014.2.4., 2019. 2.15., 2019.3.1., 2022.5.11., 2022.12.14., 2025.7.23.>

③ 교육혁신처 혁신교육과정위원회의 세부 사항은 별도로 정한다. <개정 2019.2. 15., 2021.1.13, 2022.12.14., 2025.7.23.>

[본조신설 2011.12.12.]

[제목개정 2014.2.4.]

**제19조(부전공의 전공이수 학점)** ① 부전공의 경우 해당 전공 분야의 전공이수 구분에 관계없이 18학점 이상 이수하여야 한다. <개정 2011.12.12., 2014.2.4., 2021.13.13.>

② 부전공의 현장실습학기제 교과목은 전공이수 학점으로 인정하지 않는다. <신설 2018. 11.14., 2022.1.25., 2025.2.25.>

**제20조(이수과목 인정)** ① 다전공 및 부전공을 중도에 포기하는 경우 이

미 취득한 교과목은 최초의 이수구분 교과목으로 인정한다.<개정 2009.1.29., 2011.12.12., 2013. 5.8., 2024.10.23.>

② 다전공 및 부전공 신청 이전에 다전공 및 부전공의 교과목을 이수하였을 경우 이를 다전공 및 부전공 교과목으로 대체 인정할 수 있다. <개정 2009.1.29, 2011.12.12., 2012.11.7., 2013.5.8>

③ 편입생의 경우 전적대학에서 이수한 교과목으로 다전공 및 부전공 교과목으로 대체 인정받을 수 없다.<개정 2009.1.29., 2011.12.12., 2013.5.8.>

④ 제 1전공에서 이수한 교과목과 연계전공 또는 융합전공의 교과목이 중복될 경우 최대 12학점까지 중복 인정할 수 있다. <신설 2013.5.8.> <개정 2013.8.22., 2014.2.4., 2021.1.13.>

⑤ 삭제 <2014.2.4.>

**제21조(실험실습비)** 다전공 및 부전공에서 실험실습 과목을 수강하는 경우 이에 소요되는 소정의 실험실습비는 본인이 부담하여야 한다. <개정 2013.5.8.>

**제22조(부전공 자격취득)** 복수전공을 이수하는 학생이 부전공으로 전환하고자 할 때에는 부전공전환신청서를 교무처로 제출하며, 이수요건은 제출일자를 기준으로 한다. <개정 2018.2.21.>

**제23조(교직과정 이수자의 적용)** 교직과정 이수자의 다전공에 관한 사항은 다음 각 호와 같다. <개정 2013.5.8.>

1. 사범계열 학부(과) 또는 교직과정 설치 학부(과)의 교직과정 이수 학생으로서 재학 중 주 전공(기본이수과목 또는 분야 21학점 이상 포함)과목 50학점 이상, 다전공 과목(기본이수과목 또는 분야 21학점 이상 포함) 50학점 이상을 취득한 자는 교원자격증을 복수로 발급 받을 수 있다.<개정 2009.1. 29, 2013.5.8>

2. 다전공은 사범계열 학부(과) 및 교직과정이 설치된 학부(과)에서 허용할 수 있다. 다만 다전공하고자 하는 학부(과)의 기본이수영역 또는 과목을 반드시 이수해야 한다.<개정 2009.1.29., 2009.6.17., 2013.5.8>

3. 삭제 <2009.1.29>

4. 자격종별이 다른 다전공의 경우 자격 종별에 관계없이 교육실습은 주전공 과목으로 한번만 실시하며, 다전공의 교육실습은 면제한다. 단, 교과목의 특성상 부득이한 경우 다전공 과목으로 실시할 수 있다.<개정 2008.9.10 , 2009.1.29., 2013.5.8>

5. 교직과정 이수신청자 중에 사범계열 학부(과)는 학년도의 학부(과)별 입학정원의 100% 이내, 교직과정 설치학과는 입학 학년도의 학부(과)별 교직과정 승인인원의 2배수 이내에서 선발한다. <개정 2009.1.29. 2020.1.16.>

## 제5장 교직과정

**제24조(목적)** 학칙 제21조의 3의 규정에 의한 교직과정의 이수와 자격 취득 절차에 관한 사항을 정한다.

**제25조(선발인원)** 교직과정이 설치된 학부(과), 표시과목 및 선발인원 등은 [별지 1]과 같다. <2015.12.16.>

**제26조(지원 자격 및 방법)** 교직과정 이수자의 지원 자격 및 방법은 다음 각 호에 따른다.<개정 2009.6.17, 2010.6.16>

### 1. 지원자격

가. 교직과정이 개설, 인가된 학부(과)의 2학년 재학생 중 3학기 이수자<개정 2009.6.17, 2010.6.16>

나. 3학기 성적 평점평균이 2.75 이상인 자<개정 2010.6.16., 2018.2.21>

다. 국가공무원법 제33조 각호의 1에 해당되지 않는 자<개정 2010.1.27>

2. 지원방법 및 선발방법 : 2학년 1학기 수업 종료 전 지정기간에 교직과정 이수신청서를 소속 학부(과)장의 추천을 받은 후 교무처에 제출하고 총장은 교직과정 신청자 중 인성, 적성 및 성적 등을 고려하여 허가한다.<개정 2009.6.17., 2010.6.16., 2013.5.8., 2021.8.18., 2025.11.12.>

3. 해당 학부(과)의 전공별 승인 인원 범위 내에서 동점자의 경우 다음 각 호의 순서에 따라 선발한다.<신설 2021.1.13.>

가. 교직 적성 및 인성검사 적격자

나. 총 취득학점의 평점평균이 높은 자

다. 전공과목 취득학점의 평점평균이 높은 자

라. 면접 평가 점수가 높은 자

4. 교직과정 이수자로 선발된 학생이 다음 각 호에 해당하는 경우 교직 이수 자격은 취소 처리한다. <신설 2021.1.13.>

가. 학칙 제20조에 따라 제적되는 경우

나. 학칙 제40조에 따라 퇴학하는 경우

다. 교직이수를 포기하는 경우

라. 교직 이수 학생이 전과한 경우 원 교직이수 자격이 취소하는 경우 (교육과 포함)

5. 학과 통폐합 등으로 교직과정이 폐지된 학부(과)로 복학 및 재입학 하는 학생은 교직과정 이수 신청을 할 수 없다. <신설 2021.1.13.>

**제27조 (교직과정 교과목)** ① 교직과정 이수자의 교직과정 교과목은 [별지 2]와 같으며, 영역별 필수여부 및 본인의 학년에 맞는 수강과목을 결정하여 이수하여야 한다.

② 교직과목이 설치된 학부(과)의 기본 이수과목 또는 분야는 [별지 3]과 같으며, 해당 표시과목 자격증을 취득하기 위하여 기본이수과목 또는 분야를 이수하여야 한다.

**제28조 (교직과목 이수학점)** 제27조의 교직과목 이수학점은 [별지4]와 같다.<개정 2009.1.29., 2013.5.8>

**제29조(교원자격증 신청)** 교직과정 이수예정자 명부에 등재되어 교직과정을 이수하고 중등학교 정교사 2급, 유치원 정교사 2급, 전문상담교사 2급 자격증을 취득하려는 자는 졸업학기 소정기간에 교원자격 무시험 검정원서 및 마약·대마·향정신성의약품 중독자가 아님을 증명하는

의사의 진단서 또는 건강검진 결과통보서를 교무처에 제출하여야 한다.  
<개정 2010.1.27., 2015.1.7., 2021.8.18., 2025.11.12.>

1. 삭제 <2015.1.7.>
2. 삭제 <2015.1.7.>

**제30조(무시험 검정기준)** 교직과정을 이수한 자의 무시험 자격검정은 [별지4]와 같다. <개정 2009.1.29., 2013.5.8>

**제31조(학교현장실습)** 교직과정 이수중인 자 중 교원자격증을 취득하고자 하는 경우 해당하는 학교 급에서 소정기간에 4주 이상의 학교현장실습을 이수하여야 한다. <개정 2013.5.8., 2021.1.13.>

[제목개정 2021.1.13.]

**제31조의2(교원양성위원회)** ① 교육과정의 개발·편성 및 운영에 관한 심의·의결, 교원자격 무시험검정실시, 기타 교원양성기관의 장이 별도로 정하는 무시험검정 합격기준 결정 등을 위하여 교원양성위원회를 둔다. <개정 2008.1.31., 2013.5.8>

② 위원회는 외부인사 1인을 포함하여 9명 내외로 구성하며, 위원장은 교무처장으로 한다. <개정 2013.5.8., 2021.8.18., 2025.11.12.>

③ 재적위원 과반수의 출석으로 개의하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다. <신설 2013.5.8.>

④ 그 밖에 교원양성위원회 운영 등에 필요한 사항은 교원양성위원회 위원장이 정한다. <신설 2013.5.8.>

[본조신설 2007.7.6]

**제31조의3(교육봉사활동)** 교육봉사활동은 반드시 교직과정 이수중에 신청하여야 하며, 다음 각 호에 따른다.

1. ‘교육봉사활동’ 과목의 수강 신청 후 교육봉사활동신청서를 작성하여 교육봉사 활동 전에 소속 학부(과)를 경유하여 교무처에 제출하고, 교육봉사활동 인정가능여부를 사전에 확인하여야 한다. <개정 2013.5.8., 2021.1.13., 2021.8.18., 2025.11.12.>

2. 교육봉사활동은 1일 8시간을 초과할 수 없고, 교육봉사활동 후 각

학교(기관)장의 확인을 득한 교육봉사기간을 누적 인정하며 1학점당 30시간 이상 봉사활동 하여야 한다.

3. 교육봉사 후 교육봉사활동 확인서를 해당 학기 기말고사 전까지 교무처에 제출하여야 한다.<개정 2021.1.13., 2021.8.18., 2025.11.12.>

[ 본조신설 2010.6.16. ]

**제31조의4(학교현장실습 실습비)** 교원자격검정령시행규칙 제12조 [별표 3]에 의거 학교 현장실습 소요경비를 해당 학생이 부담하게 할 수 있다.

[본조신설 2021.1.13.]

## 제6장 계절학기

**제32조(계절학기 운영)** 학칙 제5조 제②항의 규정에 의거 계절학기의 개설은 여름방학 및 겨울방학 중 필요에 따라 할 수 있다.

**제33조(수업시간)** 계절학기의 수업시간은 교과목별로 1학점 당 15시간 이상이 되도록 함을 원칙으로 한다.

**제34조(수강신청학점)** ① 계절학기로 취득할 수 있는 학점의 범위는 6학점 이내로 한다. 단, 7학기(건축학과 9학기)를 이수한 자의 경우는 8학점까지 허가할 수 있다.<개정 2007.7.6., 2022.4.11.>

② 현장실습학기제 교과목 신청자는 별도 규정에 따른다.<신설 2016.9.7., 개정 2017. 9. 13., 개정 2017.11.8., 2022.1.25., 2025.2.25.>

**제35조(수강인원)** 계절학기 개설 교과목은 수강인원이 7명 이상인 교과목에 한하여 개설함을 원칙으로 한다. 단, 졸업 학점 미 취득자를 대상으로 한 교과목, 「학칙 시행세칙( I )」 제22조의 현장실습 교과목 및 제23조의 단기해외연수 , IPP, LINC+ 계절학기 교과목의 경우는 예외로 할 수 있다.<개정 2016.9.7., 2017.9.13>

**제36조(성적결과조치)** ① 계절학기에 취득한 학점과 성적으로는 조기졸업 할 수 없다.

② 계절학기에 취득한 학점과 성적은 졸업사정시 졸업소요학점으로만

합산 정리함으로 정규학기 이수교과목과는 관계없이 별도로 인정한다.

③ 계절학기에서 취득한 학점이나 성적은 학사경고, 장학생 선발성적과는 관계하지 아니한다.

**제37조(등록)** ① 계절학기 등록시 수강신청 학점별로 소정의 수업료를 납부하여야 하며, 수업료는 학기개설 전 총장이 이를 따로 정한다. 단, 해외연수관련 교과목은 수업료를 면제한다. <개정 2014.2.4., 2019.2.15.>

② 수강료 반환 사유가 발생한 경우 「학칙 시행세칙(1)」 제6조를 준용한다. <개정 2019.2.15., 2021.8.18.>

**제38조(시행공고)** 계절학기 시작 20일 전 계절학기 개설에 관한 교과목, 수업시간, 수업료 등 제반사항을 공고한다.

**제39조(세부사항)** 기타 계절학기 운영에 관한 세부사항은 정규학기에 관한 규정을 준용한다.

## 제7장 시간제 등록학생

**제40조(목적)** 학칙 제47조의2의 규정에 의한 시간제등록 학생에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

**제41조(등록자격)** 시간제등록 학생의 지원 자격은 고등학교 졸업자(졸업 예정자 포함) 또는 기타 법령에 의하여 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자에 한한다.

**제42조(등록인원)** 시간제등록 학생의 등록인원은 당해연도 입학정원의 100분의 10의 범위 내에서 총장이 따로 정한다. 단, 예체능계와 사범계학부(과)는 제외한다.

**제43조(지원절차)** 본 대학에 지원하고자 하는 자는 전형료와 함께 다음 각 호의 서류를 제출하여야 한다.

1. 입학원서(소정양식) 1부
2. 고등학교 졸업(예정)증명서 또는 기타 그 자격을 증명할 수 있는 서류

3. 고등학교 생활기록부 또는 학교생활기록부 1부

4. 기타 대학에서 필요하다고 요구하는 서류

**제44조(선발방법)** ① 시간제등록 학생의 선발은 출신 고등학교의 성적 또는 면접고사로 선발하되 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

② 본 대학교에서 시간제등록으로 수강하였던 자가 다음 학기에 계속하여 시간제등록을 원할 때에는 우선적으로 선발한다.

**제45조(전형시기)** 시간제등록 학생의 선발은 매 학기별로 하되 지원자에 대한 전형 시기는 총장이 따로 정한다.

**제46조(수강학점)** 시간제등록 학생이 신청할 수 있는 학점은 매 학기(계절학기 포함) 9학점을 초과할 수 없으며 연간 18학점을 초과할 수 없다.

**제47조(등록금)** 시간제등록 학생의 등록금은 매 학기 소정기간에 총장이 정하는 학점 당 등록금을 납부하여야 한다.

**제48조(교과와 수업)** 시간제등록 학생의 교과와 수업은 정규학생과 통합하여 운영함을 원칙으로 한다.

**제49조(학위수여)** ① 대학 졸업자와 동등한 학력이 있다고 인정받은 자에 대하여 학위를 수여할 수 있다. 다만, 본 대학교에서 취득한 학점이 85학점 이상인 자를 대상으로 한다.

② 본 대학에서 학위를 받고자 하는 자는 학칙 및 관련규정에 규정된 졸업요건을 갖추어야 한다.

③ 학위종별은 학칙이 정하는 바에 의한다.

④ 본 대학에서 학위를 받고자 하는 자는 매학기 초 소정기간 내에 해당학부(과)장, 학장을 경유하여 학사학위 신청서를 교무처에 제출하여야 한다.

**제50조(학적관리)** 시간제등록 학생의 학적은 별도로 관리한다.

**제51조(학년배정)** 시간제등록 학생에게는 학년을 배정하지 아니한다.

**제52조(제 증명 발급)** 시간제등록 학생의 학습편의를 제공하기 위하여 학생증, 등록확인서 및 성적증명서를 발급할 수 있다.

**제53조(학칙준수 의무)** 시간제로 등록한 학생은 본 대학의 학칙과 제 규정을 준수하여야 한다.

## 제8장 삭제<2010.10.13>

제54조 삭제 <2010.10.13>

제55조 삭제 <2010.10.13>

제56조 삭제 <2010.10.13>

제57조 삭제 <2010.10.13>

제58조 삭제 <2010.10.13>

제59조 삭제 <2010.10.13>

제60조 삭제 <2010.10.13>

제61조 삭제 <2010.10.13>

제62조 삭제 <2010.10.13>

## 제9장 보칙

**제63조(준용)** 이 「학칙 시행세칙(Ⅱ)」 외의 사항에 관하여는 학칙과 관계 규정을 준용한다.

### 부칙

1. (시행일) 본 제정 학칙시행세칙(Ⅱ) 은 2007년 1월 16일 부터 시행한다.
2. (경과조치) 본 학칙시행세칙(Ⅱ)의 제정에 따라 본 학칙시행세칙(Ⅱ) 시행일로 부터 교직과정 운영규정, 복수전공 운영 규정, 부전공 시행규정, 전공 선택 및 배정에 관한 규정, 전부(과)제도 운영 규정 및 시간제 등록학생 운영규정은 폐지한다. 단, 2007년 1월 16일 이전에

관한 사항은 해당 학년도 관련 규정에 따른다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ) 은 2007년 7월 6일 부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ) 은 2008년 1월 31일 부터 시행한다.
2. (공학교육인증교육과정 시행에 따른 조치) 제8장 제54조~제62조의 적용은 공학교육인증교육과정을 운영하는 학부(과)의 2008. 3. 1일 이후 입학하는 신입생 및 2010. 3. 1일 이후 편입하는 편입생부터 적용한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2008년 9 월 10 일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제23조 4호(복수전공자의 교육실습 면제)의 적용은 2008학년도 교육실습 대상자부터로 한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2009년 1월 29일부터 시행한다. 단, 제11조 제2항, 14조 제2항, 제15조 제2항, 제20조 제1항, 제2항, 제23조 제1호, 제2호, 제4호, 제5호, 제27조 제1항, 제2항, 제28조, 제30조의 적용은 2009학년도 신입생 및 2010학년도 2학년, 2011학년도 3학년, 2012학년도 4학년 편입생부터 한다.
2. (공학교육인증교육과정 참여에 따른 경과조치) 2008학년 3월 1일 이후 공학교육인증교육과정을 실시하는 학부(과) 1학년에 복학 또는 재입학하는 학생의 경우 본인의 의사에 따라 공학교육인증 프로그램에 참여할 수 있다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2009년 6월 17일부터 시행한다.

2. (경과조치) 제13조 제4호의 적용은 2009학년도 신입생부터 한다.
3. (경과조치) 제23조 제2호의 적용은 2009학년도 1학기부터 한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2009년 11월 11일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2009학년도 2학기부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2010년 1월 27일부터 시행한다.
2. (경과조치) 본 학칙시행세칙(Ⅱ) 제13조, 제17조의 적용은 2008학년도 이후의 신(편)입생 및 전부(과) 학생 중 본인의 의사에 따라 공학교육인증 프로그램에 참여하는 자부터 한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2010년 6월 16일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2010년 10월 13일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2011년 1월 26일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2011년 8월 24일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 제4조 제2항, 제6조, 제8조 제3항, 제13조 제3호, 제4호의 단과대학명 및 아펜젤러국제학부 폐지의 적용은 2012학년도 1학기부터 시행한다.  
② 제13조 4호중 건축학부 건축학 전공(5년제) 학생의 복수(부)전공 허용은 2012학년도 신(편)입생부터 적용한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2011년 12월 12일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2012년 11월 7일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2013년 2월 19일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2013년 5월 8일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2013년 8월 22일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2013년 12월 11일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2014년 2월 4일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2014년 8월 27일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2015년 1월 7일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제17조, 제18조는 2014년 이후 다전공 신청자부터 적용한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2015년 6월 10일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2015년 12월 16일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2016년 9월 7일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2017년 9월 13일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2017년 11월 8일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2018년 2월 21일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2018년 6월 20일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2018년 11월 14일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 학칙 시행세칙(Ⅱ)은 2019년 2월 15일부터 시행한다. 단, 제18조의2(연계 및 융합전공운영) 제2항의 명칭변경(융복합교육센터)은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2019년 6월 26일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2020년 1월 16일부터 시행한다.

**부칙<2020.1.16.> (배재대학교 학칙)**

1. (시행일) 이 변경학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행 이전의 하위드대학, 서재필대학, 아펜젤러대학, 김소월대학 재적생은 2020학년도부터 변경되는 학제에 따라 인문사회대학, 경영대학, 자연과학대학, AI·SW창의융합대학, 문화예술대학에 재적하는 것으로 본다. <개정 2020.1.16.>

②~⑬ <생략>

**부칙**

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 규정은 2020년 9월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제13조2의 별지5 개설 연계전공 및 융합전공은 2020년 3월 1일부터 소급하여 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2021년 1월 13일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① [별지1], [별지3], [별지5], 2021년 3월 1일부터 시행한다.
- ② 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ) 시행 이전의 학생들도 변경된 융합전공명칭을 적용한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2021년 8월 18일부터 시행한다.

**부 칙**

(시행일) 이 규정은 2022년 1월 25일 부터 시행한다. 단, 별지5 개설 연계전공 및 융합전공은 2022년 3월 1일부터 적용한다.

**부칙(학제 변경에 따른 명칭 변경)**

(시행일) 이 규정은 2022년 4월 11일부터 시행한다.

**부 칙**

(시행일) 이 규정은 2022년 5월 11일부터 시행한다. 다만, 제13조의2제1항, 제18조의2 제1항·제2항은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2022년 6월 14일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2022년 12월 14일부터 시행한다. 단, 제13조의2, 제18조, 제18조의2는 2022년 8월1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2023년 4월 12일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2023년 6월 21일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2023년 8월 23일부터 시행한다.

**부칙<2024.2.28.>**

(시행일) 이 규정은 2024년 2월 28일부터 시행한다.

**부칙<2024.4.17.>**

(시행일) 이 규정은 2024년 4월 17일부터 시행한다.

**부칙<2024.7.26.>**

(시행일) 이 규정은 2024년 7월 26일부터 시행한다.

**부칙<2024.8.22.>**

(시행일) 이 규정은 2024년 8월 22일부터 시행한다.

**부칙<2024.10.23.>**

(시행일) 이 규정은 2024년 10월 23일부터 시행한다.

**부칙<2025.2.25.>**

(시행일) 이 규정은 2025년 2월 25일부터 시행한다.

**부칙<2025.5.14.>**

(시행일) 이 규정은 2025년 5월 14일부터 시행한다.

**부칙<2025.7.23.>**

(시행일) 이 규정은 2025년 7월 23일부터 시행한다.

**부칙<2025.11.12.>**

(시행일) 이 규정은 2025년 11월 12일부터 시행한다.

[별지 1] 교직과정이 설치된 학부(과), 표시과목 및 선발인원<개정 2008.1.31., 2009. 1.29, 2010.1.27, 2010.10.13, 2011.12.12., 2012.11.7., 2013. 12.11.,2015.12.16., 2018.2.21., 2019.6.26., 2020.1.16., 2021.1.13., 2021.8.18., 2022.5.11., 2024.7.26., 2024.8.22., 2025.11.12.>

학부(과) 및 전공 명	표시과목	선발인원				비고
		2026 학년도	2025 학년도	2024 학년도	2023 학년도	
기독교사회복지학과	종교	-	-	2	2	2025학년도 폐지
국어국문한국어교육학과	국어	3	3	3	3	
심리상담학과	전문상담	3	3	3	3	
조경학과	식물자원조경	2	2	2	2	
아트앤웹툰학부	아트앤웹툰학	5	5	5	5	
공연예술학과	음악	4	4	5	5	

[별지 2] 교직과정 이수자의 교직과정 교과목<개정  
 2009.1.29.,2013.5.8., 2014. 8.27., 2018.2.21., 2022.5.11.,  
 2023.6.21., 2025.5.14.>

영역	과목	2013~2023학년도 입학자	2024학년도 이후 입학자
교직 이론	교육학개론 교육철학및교육사 교육과정 교육평가 교육방법및교육공학 교육심리 교육사회 교육행정및교육경영	12학점	12학점
교직 소양	특수교육학개론 교직실무 학교폭력예방및학생의이해 AI·SW디지털리터러시교육	6학점	8학점
교육 실습	학교현장실습 교육봉사활동	4학점	4학점

[별지 3] 교직과목이 설치된 학부(과)의 기본 이수과목 또는 분야<개정  
 2009. 1.29, 2010.1.27., 2010.10.13., 2013.12.11., 2018.2.21.,  
 2019.6.26., 2021.1.13., 2021.8.18., 2022.5.11., 2024.7.26.,

학부(과) 및 전공 명		표시 과목	기본이수과목 또는 분야	비고
기독교사회복지학과		종교	종교교육론, 종교학개론, 종교현상학, 종교철학, 한국종교, 종교사회학(또는 종교인류학), 종교심리학, 세계종교(또는 종교사, 또는 비교종교학), 현대종교, 종교와과학, 종교학사, 종교와문화	
국어국문한국어교육학과		국어	(1)국어교육론 (2)국어학개론, 국어문법론, 국어사 (3)국문학개론, 국문학사 (4)문학교육론(소설교육론 또는 시가교육론, 또는 희곡교육론, 또는 수필교육론) (5)의사소통교육론(표현교육론, 이해교육론)	(1)-(5)분야 중 각 분야에서 1과목 이상 이수
심리상담학과		전문상담 교사(2급)	심리학개론, 심리검사, 성격심리학, 특수아상담, 집단상담, 가족상담, 진로상담, 상담이론과 실제, 심리치료(또는 임상심리학), 아동심리학, 청소년심리, 상담실습, 직업교육론, 직업정보, 진로지도, 학습심리학, 이상심리학	
유아교육과		유치원 정교사(2급)	유아교육론, 유아교육과정, 영유아발달과교육, 유아언어교육, 유아사회교육, 유아과학교육, 유아수학교육, 유아미술교육, 유아음악교육, 유아교사론, 유아동작교육, 유아놀이지도, 유아교육기관운영관리, 아동권리와복지, 유아건강교육, 유아관찰및실습, 부모교육, 유아안전교육	
조경학과		식물자원· 조경	농업교육론, 작물, 원예, 육종, 생리, 농업정보, 조경계획, 조경관리, 식물자원, 생명공학, 유전학, 조림학, 조경시공	
아트앤웹툰학부	아트앤웹툰학	미술	미술교육론, 현대미술론, 소묘, 색채학, 한국화, 서양화, 조소, 공예, 디자인, 판화, 표현기법, 서예, 영상(또는 애니메이션), 미술사(한국, 동양, 서양미술사 포함)	
공연예술학과		음악	음악교육론, 음악(국악)교수법, 전공실기, 국악실기, 시창·청음, 국악가창지도법, 합창·합주지도법, 국악개론, 국악사, 서양음악사, 화성법, 음악분석및형식론, 장구반주법, 피아노반주법	

2024.8.22., 2025.11.12.>

[별지 4] 교직과목 이수학점 및 주전공 무시험 검정기준 <신설 2013.5.8., 개정 2019.6.26., 2021.8.18., 2022.5.11., 2025.5.14.>

구분	2013~2023학년도 입학자 (2015~2025학년도 편입, 재입학자 포함)	2024학년도 이후 입학자 (2026학년도 이후 편입, 재입학자 포함)
전공과목	50학점 이상 -기본이수과목 21학점(7과목) 이상 포함 -교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함	
교직과목	22학점 이상 -교직이론 12학점(6과목) 이상 -교직소양 6학점(3과목)이상 -교육실습 4학점 이상	24학점 이상 -교직이론 12학점(6과목)이상 -교직소양 8학점(4과목)이상 -교육실습 4학점 이상
성적	전공평균성적 75/100점 이상 교직평균성적 80/100점 이상	
교직 적성 및 인성검사	교직적성 및 인성검사 적격판정 2회 이상	
응급처치 및 심폐소생술 실습	2회 이상	
성인지교육	유아교육과 4회, 교직과정 운영학과 최소 2회 이상 ※ 단, 2021.2.9. 시행일 당시 교원양성과정을 이수 중인 학생: 2회	

\* 입학년도에 대한 해석

- 신입학 : 신입학 한 학년
- 편입학, 재입학, 전과 : 편입학, 재입학, 전과를 통하여 입학한 학년에 재학 중인 학생의 신입학학년도를 편입학, 재입학, 전과 학생의 입학년도로 해석함
- 교직과정 이수자 : 신입학학 학년도와 상관없이“교직과정 선발년도-1”을 교직과정 이수자의 입학년도로 해석함(교직이수대상자는 2학년에 선발하는 것이 원칙임)
- 다전공이수자 : 다전공 선발년도와 관계없이 주전공 입학년도에 따른 검정 기준을 적용함
- 응급처치 및 심폐소생술 실습 기준: 교원양성과정을 이수하는 동안 해당 교원양성기관의 장이 실시하는 응급처치 및 심폐소생술 실습을 2회 이상 받아야 함
- 교직 적성 및 인성검사는 교직과정이수자 선발이후 2회 이상 적격판정을 받아야 함

함 <신설 2019.6.26.>

- 성인지교육: 교원양성과정을 이수하는 동안 해당 교원양성기관의 장이 실시하는 성인지 교육을 4회 이상 받을 것. 다만, 3년 이하의 교원양성과정을 이수하는 경우에는 해당 교육을 2회 이상 받아야 함. <신설 2022.5.11.>
- 교직소양(입학년도별) <신설 2025.5.14.>
  - 2023학년도 이전 입학자는 특수교육학개론, 교직실무, 학교폭력예방및학생의이해 이수
  - 2024학년도 이후 입학자는 특수교육학개론, 교직실무, 학교폭력예방및학생의이해, AI·SW디지털리터러시교육 이수

[별지 5] 삭제 <2024.10.23.>

## 장학제도

### 교내 장학제도

#### □ 목적

- 본교 재학생으로서 학업성적이 우수하고 품행이 단정하며 경제적 사정이 어려운 학생에게 각종 장학혜택을 제공하여 국가나 사회에 대해 감사하는 마음과 사회에 나가 다시 후배들을 위하여 환원하는 자세를 길러주고, 장학생 선정과 장학금 지급에 있어 공정하고 효율적인 운용을 기하는데 목적이 있다.

#### □ 선발기준

- 성적이 우수하고 품행이 바르거나, 가계형편이 곤란한 학생 중 학부(과)의 추천을 받은 자로서 장학생 선발에 결격사유가 없는 학생
- 직전학기 성적 평점평균이 C(1.91) 이상인 학생[단, 성적장학금(전액, 최우수, 우수)은 3.50이상]선발

#### □ 장학금 신청기간

- 매 학년도 학기말 6월, 12월에 신청 접수하여 다음 학기 학비감면으로 장학금 지급

#### □ 장학금 신청절차

- 포털시스템 ⇒ 학적-학적기본사항 조회 및 수정 ⇒ 예금주(학생 본인 성명), 은행명, 계좌번호 입력
- 포털시스템 ⇒ 장학-교내장학금신청 및 결과 ⇒ 신규 ⇒ 저장 하면 신청이 완료되며 출력할 필요가 없음. 단, 「장학금 신청 종류」에 해당되는 학생들은 교내장학금 신청서를 출력하여 해당 증빙서류와 함께 학생복지팀(장학담당자)에 제출
- 교내장학금 신청 확인 방법: '승인'으로 되어있으면 신청이 완료된 것임
- 제출처: 학생처 학생복지팀(장학담당)(21세기관 209호)
  - 연락처: 042-520-5221, 5223, 5420
  - 주소: (35345) 대전광역시 서구 배재로 155-40(도마동)

#### □ 장학금 신청 종류 <별지 1> 참조

- 배재하워드장학금
  - 신청자격: 신입생 중 수시입학생으로 수능성적 국어, 수학 3등급 이내, 영어 2등급 이내 2개 이상 학생
  - 제출서류: 교내장학금 신청서1부, 수능성적표 원본 1부
- 배재가족자녀장학금

- 신청자격: 신입생 중 부 또는 모가 본교(배재중·고등학교 포함)를 졸업한 자의 자녀에게 최초학기 50만원을 장학금으로 지급
- 제출서류: 교내장학금신청서, 가족관계증명서, 부 또는 모의 졸업증명서
- 특기(경연)장학금
  - 신청자격: 본교 주최 경연실기대회(전국고등학생 대상)에서 대상, 1위, 2위를 수상한 학생[대상: 1년, 1위: 최초 학기 등록금 전액, 2위: 최초 학기 등록금 50%면제(단, 음악경연대회는 학과기준에 따라 적용)]
  - 제출서류: 교내장학금신청서, 경연대회 장학증서 각 1부
- 국가유공장학금(전액면제)
  - 신청자격: 국가보훈대상자(교육보호) 및 직계자녀
  - 제출서류: 교내장학금신청서, 대학수업료 면제대상자 증명서(각 지방보훈청 발행) 각 1부
- 새터민장학금(전액면제)
  - 신청자격: 새터민가정 학생
  - 제출서류: 교내장학금신청서, 북한이탈주민확인서(본인 명의 발급)
- 대학교직원복지장학금·법인교직원복지장학금(전액면제)
  - 신청자격: 대학에 재중중인 교직원의 자녀 및 학교법인 배재학당 재직 교직원의 직계자녀
  - 제출서류: 교내장학금신청서, 재직증명서, 가족관계증명서 각 1부
- 한가족장학금
  - 신청자격: 본교에 2촌 이내의 친족 및 배우자가 동시에 본교에 재적할 경우 재학 중인 학생에게 장학금 지급(등록금의 30% 이내)
  - 제출서류: 교내장학금 신청서(2명일 경우 각각 제출), 한가족장학금 신청서, 가족관계증명서 각 1부(최근 6개월 이내)
    - 기존에 한가족장학 혜택을 받았던 학생은 교내장학금 신청만 완료하고, 증빙자료는 제출하지 않아도 됨
- 희망복지장학금 **【국가장학금 반드시 신청】**
  - 신청자격: 기초생활수급자 및 차상위복지급여수급자에게 등록금의 50%이내를 장학금으로 지급
  - 제출서류: 수급자 증명서, 한부모가족증명서, 차상위본인부담경감대상자 확인서 중 1부만 제출
    - 기초생활수급자는 국가장학금 신청 시 기초생활수급자 소득분위 학생에게 지급되므로 학교에 제출하던 수급자증명서를 제출하지 않아도 되며, 반드시 국가장학금을 신청하여야 함
    - 차상위본인부담경감대상자 및 한부모가족증명서 제출자는 **【교내장학금신청서】**와 함께 증빙서류를 첨부하여 학생복지팀으로 제출, 본인명의로 발급받은 서류만 인정
  - 매학기 1개월 이내 발급된 해당 증명서를 제출한 학생에게 장학금을 지급
- 교역직계장학금

- 신청자격: 감리교 교역자 직계자녀에게 매학기 장학금으로 지급(20만원)
  - 제출서류: 교내장학금신청서, 감리교 교역 재직증명서, 가족관계증명서 각 1부
  - 매학기 1개월 이내 발급된 해당 증명서를 제출한 학생에게 장학금을 지급하며, 직전 학기에 교역직계장학금을 신청한 학생들도 증빙 자료를 다시 제출해야만 장학혜택을 받을 수 있음
  - 교육직계장학금
    - 신청자격: 전국교육회 산하(초, 중, 고, 병설유치원 정교사) 자녀에게 매학기 장학금으로 지급(20만원)
    - 제출서류: 교내장학금신청서, 재직증명서, 가족관계증명서 각 1부
    - 매학기 1개월 이내 발급된 해당 증명서를 제출한 학생에게 장학금을 지급하며, 직전 학기에 교육직계장학금을 신청한 학생들도 증빙 자료를 다시 제출해야만 장학혜택을 받을 수 있음
  - 배재사랑장학금
    - 신청자격: 사회적배려대상자(장애학생 및 다문화가정)에게 장학금 지급
      - 장애학생 중 장애등급 1~3급 학생에게 등록금의 30%를 장학금으로 지급
      - 다문화 가정 학생에게 등록금의 30%를 장학금으로 지급
    - 제출서류
      - 장애학생: 교내장학금신청서, 장애인 증명서 각 1부
      - 다문화가정학생: 교내장학금신청서, 부·모 혼인관계증명서, 기본증명서, 가족관계증명서 각 1부
  - 영어성적우수장학금(정규 TOEIC 장학금)
    - 신청자격: 영어성적 취득한지 6개월 이내 학생에게 본교에 재학기간 중 1회에 한하여 지급(1학기 등록금 전액 면제)
    - TOEIC 점수: 재학생은 900점 이상(영문, TESOL 950점 이상)
      - ※ TOEFL, TEPS 성적은 토익점수에 상응하는 점수로 장학금 지급
    - 제출서류: 교내장학금신청서, 토익점수 성적표 원본 각 1부
- \* 위 기재사항 이외의 세부사항은 본교 장학금지급규정에 의하여 지급함

□ 장학금 지급제한 및 장학금 환수

- 휴학(단, 등록금 납부한 후 휴학한 학생은 예외로 한다)
- 수업 연한 초과한 경우(단, 졸업유보 및 학기연장자, 총장이 인정하는 예외 조건인 경우는 제외)
- 재학기간 중 징계를 받은 경우(유기정학 이상)
- 제15조의 기준 성적 및 취득학점 기준을 충족하지 못한 경우
- 교내장학금신청서 또는 증빙자료 미제출자
- 교칙을 위반하거나 기타 본 위원회에서 자격이 없다고 인정하는 경우
- 수강신청 과목 중 미이수(F학점)과목이 있는 경우 성적장학생 선발에서 제외

- 기타 위원회에서 지급 제한 요청이 있는 경우
- 장학금 총액이 등록금을 초과하여 지급한 경우
- 장학금 지급기준 미달 등 반환대상자로 확인된 경우

□ 장학금 이중수혜 금지

- 장학금 지급 규정 제20조(이중수혜금지) 각종 장학금은 별도의 규정이 없는 한 중복으로 지급할 수 없음(단, 국가장학금은 등록금 범위 내에서 중복지원 가능)

교외 장학제도

□ 교외장학금은 선발시기에 따라 선발기준, 성적제한의 변동이 있을 수 있음

□ 교외장학금은 금액, 선발기간 등 주관기관 사정에 따라 변동될 수 있음

장학금명칭	수혜대상	지급내용	비고
국가장학금 I유형	재학생 전원 신청대상이며, 한국장학재단의 소득분위 확인결과 소득 8분위 이하 해당 자	소득분위별로 장학재단에서 정해진 금액 차등지급	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 신입생, 편입생, 재입학생</li> <li>- 성적기준 없음</li> <li>◆ 재학생</li> <li>- 직전학기 12학점 이상 이수자로 백분위 80점(평점평균2.75)이상인 자</li> <li>◆ 장애학생 : 성적기준 미적용</li> </ul>
국가장학금 II유형	지역인재장학금	한국장학재단 지급기준에 준함	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 한국장학재단 지급규정에 준함</li> </ul>
배재플러스장학금	재학생 전원 신청대상이며, 한국장학재단의 소득분위 확인결과 소득 8분위 이하 해당 자	소득분위별로 예산범위 내 일정비율로 차등지급	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 신입생, 편입생, 재입학생</li> <li>- 성적기준 없음</li> <li>◆ 재학생</li> <li>- 직전학기 12학점 이상 이수자로 백분위 80점(평점평균2.75)이상인 자</li> <li>◆ 장애학생 : 성적기준 미적용</li> <li>◆ 2025학년도 일시적 지원</li> </ul>
한국장학재단 국가우수장학금 (인문100년, 예술체육비전)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 신규장학생</li> <li>- 인문사회계열, 예술 및 체육계열 학부(과)에 입학한 우수 신입생</li> <li>◆ 계속장학생</li> <li>- 신규장학생으로 선발 된 학생으로 해당학기 성적기준에 충족된 자</li> </ul>	선발 시 등록금 전액	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 신입생</li> <li>- 경제수준, 학업성적, 전공분야 우수성, 성장가능성 등 평가</li> <li>◆ 재학생(계속 장학생)</li> <li>- 직전학기 12학점 이상 이수자로 백분위 90점 또는 3.6 이상</li> </ul>
한국장학재단 국가우수장학금 (이공계)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 신규장학생</li> <li>- 자연과학 및 공학계열 학부(과)에 입학한 우수 신입생</li> <li>◆ 계속장학생</li> <li>- 신규장학생으로 선발 된 학생으로 해당학기 성적기준에 충족된 자</li> </ul>	선발 시 등록금전액	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 신입생</li> <li>- 정시전형: 수학능력 성적우수</li> <li>- 수시전형: 고교내신 성적우수</li> <li>◆ 재학생(계속 장학생)</li> <li>- 직전학기 12학점 이상 이수자로 백분위 87점 또는 3.5 이상</li> </ul>

장학금명칭	수혜대상	지급내용	비고
한국장학재단 국가근로장학금	지원대상 해당자	장학재단 기준	직전학기 성적이 1.91이상인 자
한국장학재단 다문화멘토링 장학금	지원대상 해당자	장학재단 기준	직전학기 성적이 1.91이상인 자
한국장학재단 대학생 청소년 교육지원장학금	지원대상 해당자	장학재단 기준	직전학기 성적이 1.91이상인 자
농림축산식품부장 학금	- 청년창업농육성장학금	농어촌희망재단 기준	농어촌희망재단 기준에 준함
정수장학회 장학금	가정형편이 곤란하고 타의 모범이 되는 자로서 단과 대학장 추천을 받은 자	등록금 전액	직전학기 성적 백분위 85점 이상이며 학업석차 10%이내인 자
배재장학재단 장학금	가정형편이 곤란하고 타의 모범이 되는 자로서 재단에서 추천하는 자	학기별 100만원	배재장학재단 선발 기준에 준함
대전광역시 인재육성장학금	대전시 거주, 대전소재 대학에 재학중인 예체능, 성적에서 뛰어난 가계곤란학생	대전인재육성장 학재단 기준	대전인재육성장학재단 기준에 준함
의용소방대장학금	의용소방대에서 선발하여 통보한 학생	해당소방서 결정	의용소방대기준에 준함
기독교대한 감리회장학금	감리회 교역자로서 성적이 우수하고 가정형편이 어려운 학생	연 300만원	성적우수자 순, 직전학기 성적 3.25이상인 자
천사장학금	가정형편이 곤란하며 타의 모범이 되는 자로서 학과장이 추천하는 자	수업료일부 면제	직전학기 성적 평점평균 C학점(1.91이상인 자)
후원의집 장학금	가정형편이 곤란하며 타의 모범이 되는 자로서 학과장이 추천하는 자	수업료일부 면제	직전학기 성적 평점평균 C학점(1.91이상인 자)
배재동문직원 장학금	가정형편이 곤란하며 타의 모범이 되는 자로서 학과장이 추천하는 자	수업료일부 면제	직전학기 성적 평점평균 C학점(1.91이상인 자)
학과지정장학금	가정형편이 곤란하며 타의 모범이 되는 자로서 학과장이 추천하는 자	수업료일부 면제	직전학기 성적 평점평균 C학점(1.91이상인 자)

장학금명칭	수혜대상	지급내용	비고
유아교육과동문회 장학금	가정형편이 곤란하며 타의 모범이 되는 자로서 학과장이 추천하는 자	수업료일부 면제	직전학기 성적 평점평균 C학점(1.91이상인 자)
기타 교외장학금	교수선교회장학금 동양복스장학금 충남인재육성장학금 새마을지도자장학금 이장자녀장학금 서울희망재단장학금	해당 기관 기준	해당 기관 기준

## 학자금 대출

구분	취업 후 상환 학자금 대출	일반상환학자금	농촌출신대학생 학자금
신청자격	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 만 35세 이하의 소득분위 8분위 이하 대학(원)생</li> <li>◆ 성적기준 (신입생) 성적기준 없음 (재학생) 직전학기 12학점 이상 이수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 만 55세 이하의 대학(원)생</li> <li>※ 소득분위 제한 없음</li> <li>◆ 성적기준 (신입생) 성적기준 없음 (재학생) 직전학기 12학점 이상 이수 및 성적 70점 (C학점 상당) 이상 충족</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 농어촌 지역에 주소를 두고 6개월(180일) 이상 거주하고 있는 본인 또는 학부모의 자녀</li> <li>◆ 성적기준 (신입생) 성적기준 없음 (재학생) 직전학기 12학점 이상 이수 및 성적 70점 (C학점 상당) 이상 충족</li> </ul>
대출한도	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 등록금 전액</li> <li>◆ 생활비 학기 당 200만원 (연 400만원)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 등록금 전액</li> <li>◆ 생활비 학기 당 200만원 (연 400만원)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 등록금 소요액 전액</li> <li>◆ 생활비 (취업 후/일반 생활비대출 이용 가능)</li> </ul>
대출금리	2025-1학기 기준 연1.7%(변동금리)	2025-1학기 기준 연1.7%(고정금리)	무이자
상환방법	취업 후 일정기준 이상 소득 발생 시 의무적 상환 또는 자발적 상환	원리금 또는 원금균등분할상환 - 거치기간(최대 10년) - 상환기간(최대 10년)	원금 균등분할상환 - 거치기간(최대 10년) - 상환기간(최대 10년)
기타	◆ 특별승인: 성적 및 이수학점 기준 미충족자는 한국장학재단에서 '특별승인 교육' 직접 이수		

## 장학금 지급 규정

[제정 1981.3.1, 일부개정 2025.2.25.]

### 제1장 총칙

**제1조(목적)** 본 규정은 배재대학교(이하“'본교”라 한다)의 장학생 선정과 장학금을 지급함에 있어 공정하고 효율적 운용을 기하기 위하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

**제2조(적용범위)** ① 본교의 장학금 지급은 해당 학년도에 전체학생이 납부해야 할 등록금 총액의 10%이상에 해당하는 등록금을 학생에게 면제하거나 감액하여야 한다. 이 경우 경제적 사정이 곤란한 학생에게 감면하는 액수가 총감면액의 30%이상인 되도록 하여야 한다.

② 본교의 장학금지급과 장학생 선발기준에 관하여는 별도의 기준이 없는 한 본 규정에 의한다. 단, 별도의 기준이라 함은 지급단체의 특정한 지급조건을 말한다.

**제3조(사무관장)** 본 규정의 관리와 운영은 처장이 관장한다.

### 제2장 장학위원회

**제4조(설치)** 본교의 장학금지급 정책에 관한 심의기구로 장학위원회(이하“'위원회”라 한다)를 둔다.

**제5조(구성)** 본 위원회는 다음과 같이 구성한다.

1. 처장을 위원장으로 하며, 기타 위원은 처장의 추천으로 총장이 임명한다.
2. 본 위원회의 업무를 처리하기 위하여 간사를 둘 수 있다.

**제6조(기능)** 본 위원회의 기능은 다음과 같다.

1. 본교 장학금의 예산 및 기본 정책에 관한 심의

2. 본교 및 외부장학금의 종목별 액수 배정
3. 장학금 지급대상자의 자격요건·수혜기간 및 지급 기준 액의 심의·결정
4. 기타 필요한 사항

**제7조(임기)** 본 위원회 위원의 임기는 1년으로 하되 연임할 수 있으며, 당연직은 보직재임기간으로 한다.

**제8조(회의개회)** ① 본 위원회는 재적위원 2/3 이상의 출석으로 개최되고 출석위원 과반수의 찬성으로 결정된다. 다만, 가부동수일 경우에는 위원장이 결정한다.

② 본 위원회는 위원장이 소집한다.

**제9조(장학사정관)** 학생들에게 장학금 지급관련 개별상담 및 각종장학금에 대한 정보를 제공하고, 가계곤란학생들이 장학금 수혜를 받을 수 있도록 지원하는 장학사정관을 둘 수 있다.

**제10조(장학사정관의 역할)** 장학사정관은 장학관련 개별상담을 통하여 적합한 장학금을 지급하고자 할 때는 장학위원회 또는 위원장의 재가를 받아 지급할 수 있다.

### 제3장 장학생 선정 및 지급

**제11조(종류 및 수혜조건)** ① 장학금은 교내장학금과 교외장학금으로 구분한다.

② 교내 장학금의 종류 및 수혜조건은 다음 <별지 1>과 같다. <개정 2015.5.13., 2020.8.20., 2021.1.13., 2024.1.10., 2024.5.22., 2024.12.18., 2025. 2.25.>

③ 교외장학금은 아래와 같다

1. 장학재단 및 지자체, 개인으로부터 추천 의뢰를 받은 사설 장학금 등

2. 국가장학금(국가장학금 I유형, 국가장학금 II유형, 국가근로장학금, 다문화멘토링장학금, 보훈장학금 등)

#### 제4장 장학금 신청 및 장학생 선발

**제12조(장학금 신청)** 장학금을 받고자 하는 학생은 지정된 기간 내에 교내장학금신청서와 관련 증빙자료를 제출 하여야 한다. <개정 2014.10.8.>

**제13조(신청자격의 제한)** 장학생 중 다음 사항에 해당되었을 경우에는 장학금을 지급하지 아니한다.

1. 휴학생 단, 등록금을 납부한 후 휴학한 학생은 예외로 한다. <개정 2014.10.8.>
2. 수업 년한 초과한 경우(단, 총장이 인정하는 예외 조건인 경우는 제외) <개정 2018.11.14.>
3. 재학기간 중·징계를 받은 경우(유기정학 이상)
4. 제15조의 기준 성적 및 취득학점 기준을 충족하지 못한 경우
5. 교내 장학금 신청서 또는 증빙자료 미제출자
6. 교칙을 위반하거나 기타 본 위원회에서 자격이 없다고 인정하는 경우
7. 수강신청 과목 중 미이수(F학점)과목이 있는 경우 성적장학생 선발에서 제외
8. 기타 위원회에서 지급 제한 요청이 있는 경우
9. 장학금은 본교 학칙 제4조(수업년한 및 재학년한)에 의거 8학기(건축학 전공은 10학기)를 초과하여 지급할 수 없다. 단, 국가유공장학금(교육보호)은 예외로 한다. <신설 2014.10.8., 2018.11.14.>

**제14조(장학금배정)** 처장은 매 학년도마다 장학금배정 종목과 액수 및 인원을 결정하여 위원회의 심의를 거친 후 학과 및 해당 기관에 배정

한다. 특별한 경우를 제외하고는 학과별 재학생수에 비례하여 배정함을 원칙으로 한다.

**제15조(장학생 추천)** 각 학부(과)에서는 다음의 장학금 지급 사안에 따라 학과교수회를 소집하여 지급대상자를 선정한다.

1. 직전학기 성적 백분율 환산기준 C학점(1.91)이상인자 단, 성적학습장려장학금은 예외로 한다. <개정 2014.10.8.>
2. 성적우수 장학금은 직전학기 성적 백분율 환산기준 B+학점(평점평균 3.5이상) 및 총 취득학점이 15학점이상(단 4학년, 건축학은 5학년은 12학점이상) 취득자 <개정 2014.10.8.>
3. 경제적 사정 곤란자
4. 학년간 장학생수 평균 유지
5. 기타 장학금 지급이 필요하다고 인정된 자
6. 신입생은 입학전형자료를 활용하여 장학생을 선발한다. <신설 2018. 11. 14.>
7. 특별장학금으로 추천된 자는 제15조 제1호의 제한을 받지 않는다. <신설 2020.8.20.>

**제16조(장학생의 확정)** 처장은 각 학과 및 기관에서 추천된 수혜대상자에 대하여 추천과정, 추천기준, 선발제한학부(과)간 균형, 중복여부 등을 검토하여 장학금 지급여부를 결정한다.

**제17조(지급결정 유효기간)** 장학금 지급결정은 해당학기에 한하여 유효하다.

**제18조(지급기준액)** ① 장학금 지급 기준액은 매 학기마다 본 위원회에서 정하는 바에 따른다.

② 장학금 지급총액이 등록금을 초과하지 않는 것을 원칙으로 한다. 단, 지급 사유에 따라 근로성, 포상성, 학습장려, 생활비지원, 취업진로 및 해외취업지원, 교환학생 및 해외 장. 단기 어학연수장학금, 도전

글로벌배낭여행장학금, 공모전장학금은 예외로 지급할 수 있다. <개정 2014.10.8., 2015.12.16.>

**제19조(지급방법)** 처장은 확정된 장학금 지급대상자의 등록여부에 따라 다음과 같은 방법으로 장학금을 지급한다.

1. 등록 전 : 학비감면
2. 등록 후 : 학사정보시스템에 입력된 계좌로 지급하며, 당해학기 학자금 대출을 받은 경우에는 학자금대출 원금을 상환 처리한다.

**제20조(이중수혜금지)** ① 각종 장학금은 별도의 규정이 없는 한 중복으로 지급할 수 없다. 다만 근로성, 포상성, 학습장려, 취업진로 및 해외 취업지원, 교육 및 교역직계, 교환학생, 한가족, 학생복지, 배재사랑, 배양영재, 총장격려, 학제개편, 특성화학과지원 장학은 예외로 한다. 단, 희망복지장학금과 솔선장학금은 중복수혜 할 수 없다. <개정 2014.3.1., 2014.10.8., 2015. 12. 16., 2016.6.15., 2021.11.10.>

② 기타 사유에 따라 이중수혜 대상이 될 경우 총장의 승인을 얻어 지급한다.

③ 이중수혜 대상자일 경우 학생에게 유리한 장학금을 우선으로 지급하되, 교외장학금, 국가장학금, 교내장학금 순으로 지급한다.

**제21조(장학금의 환수)** ① 장학금을 지급받은 자가 학적변동으로 인한 반환사유 발생 시 「대학등록금에 관한 규칙」 제6조에 의거 환수한다.

② 다음 각 호에 해당하는 경우 사유에 따라 환수한다.

1. 장학금 총액이 등록금을 초과하여 지급한 경우
2. 장학금 지급기준 미달 등 반환대상자로 확인된 경우

**제22조(지급결과보고)** 처장은 장학금 지급결과에 대하여 위원회 및 총장에게 보고하여야 한다.

## 부칙

1. 이 규정을 개폐하고자 할 때는 장학위원회의 심의를 거쳐야 한다.
2. 이 규정에 명시되어 있지 않은 사항은 장학위원회의 결정에 의한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 1981년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 1983년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 1990년 10월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 1993년 10월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 1995년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 규정은 1996년 3월 1일부터 시행한다.
2. 1995학년도 이전 입학생은 종전의 규정을 적용한다. 다만, 1996학년도 이후 입학생과 동일학년에 복학 또는 재입학을 하는 학생은 본 규정을 적용한다.
3. 신입생은 입학당시의 경우 제9조1호에만 적용되며, 제9조4호의 성적 우수장학금, 5호의 성적장려장학금, 6호의 모범 A, B 장학금은 입학당시 학년도의 2학기부터 해당된다.

**부칙**

1. (시행일) 이 규정은 1996년 6월 10일부터 시행한다.

2. 신입생은 입학당시의 경우 제 9조1호에만 적용되며, 제9조4호의 우수 장학금, 5호의 장려장학금, 6호의 모범장학금 및 7호의 솔선장학금은 입학당시 학년도의 2학기부터 해당된다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 1998년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 1998년 9월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 1998년 12월 22일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 1999년 12월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2001년 7월 16일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2001년 9월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2003년 6월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2003년 9월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2004년 6월 30일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2006년 6월 14일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2006년 8월 10일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 규정은 2008년 9월 3일부터 시행한다.

2. 제9조 제4항 및 제21조6호는 2008학년도 입학자부터 적용한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2009년 1월 20일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2009년 3월 18일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 규정은 2009년 11월 11일부터 시행한다.

2. 이 규정 개정에 따라 대여장학금 지급 규정은 폐지한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2010년 6월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2011년 8월 24일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2012년 1월 31일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2012년 6월 13일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2012년 7월 31일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 규정은 2012년 11월 7일부터 시행한다.
2. 제9조 제2항 제1호는 2013학년도부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2013년 5월 8일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 전면 개정 규정은 2013년 11월 13일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2014년 10월 8일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2016년 6월 15일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 규정은 2017년 3월 15일부터 시행한다.
2. <별지 1>은 2016학년도부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 규정은 2017년 4월 12일부터 시행한다.
2. 2017-1학기부터 학자금대출자장학금은 폐지하고, 마중물장학금을 신설하여 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 규정은 2017년 7월 12일부터 시행한다.
2. <별지 1>의 배재하워드장학금은 2018학년도부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 규정은 2017년 9월 13일부터 시행한다.
2. <별지 1>의 격려장학금(학생자치기구)은 2017학년도 2학기부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 규정은 2018년 6월 20일부터 시행한다.
2. <별지 1>의 배재하워드장학금은 2019학년도부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2018년 11월 14일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 규정은 2019년 4월 10일부터 시행한다.
2. <별지 1>의 대학교직원복지장학금, 법인교직원복지장학금 지급기준 변경에 대한 내용은 2019학년도 2학기부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 규정은 2020년 1월 16일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2020년 8월 20일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2021년 1월 13일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2021년 8월 18일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2021년 11월 10일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2022년 1월 25일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2022년 5월 11일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2023년 5월 17일부터 시행한다.

**부칙** <2024.1.10.>

(시행일) 이 규정은 2024년 1월 10일부터 시행한다.

**부칙** <2024.5.22.>

(시행일) 이 규정은 2024년 5월 22일부터 시행한다.

**부칙** <2024.12.18.>

(시행일) 이 규정은 2024년 12월 18일부터 시행한다.

**부칙** <2025.2.25.>

(시행일) 이 규정은 2025년 2월 25일부터 시행한다.

제4편  
교육과정



## 교육과정 편성

### 교육과정 편성 목표

- 건학이념 실천 및 대학의 인재상 구현 교육
- 공유 및 융합 기초 역량 강화 교양 교육
- 창의적 융합 역량 강화 전공 교육

### 편성 기본방향

- 건학이념 실천 및 대학의 인재상 구현 교육
  - 대학 건학이념과 대학 인재상에 부합하는 실천적이고 창의적인 교육 구현
  - 전인적 인재 양성을 위해 기독교 정신과 건학이념이 반영된 교과목 강화: 「기독교 정신과 아펜젤러 인성」을 온라인 교육에서 오프라인 교육으로 전환
  - 지역사회와 산업을 선도하는 맞춤형 인재 배양 교과목 유지 및 강화
- 공유 및 융합 기초 역량 강화 교양 교육
  - ‘직업교육’ 또는 ‘특수전문교육’ 분야의 교양 교과목 편성 지양
    - 2022-2025 교양교육과정의 「비전설계영역」과 「대학설계영역」 제외
  - 한국교양기초교육원 교양기초교육 목표에 근거한 균형 교양 지도 지향
  - ESG 지향 교과목 신설
    - 친환경, 투명한 지배구조, 사회적 책임 등
  - 지역대학과의 교과목 공유 기반 확립
  - 교양 마이크로디그리 과정을 활성화하여 학제적 융합교육 선도
  - 교과연계 프로그램과 비교과 프로그램의 지속적 운영
    - 글쓰기 첨삭, Reading Lab, 나섬인성인증제 유지
  - 영역별 유학생 전용 교과목 내실화
- 창의·융합·실용 인재 양성 역량 강화 전공 교육
  - 학생의 수업 선택권과 학문 간 융합 강화를 위하여 학기와 수업 형식에 구애받지 않는 유연한 교육과정 운영
  - 융복합교육(듀얼디그리) 의무화
    - 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리 등의 융복합 전공 확대 및 자기

- 설계 전공 확대 운영으로 융복합 전공 교육의 고도화 및 융합 역량 강화
- 공유와 융복합 교육과정 활성화를 통해 창의적 융합 역량 강화
    - 학생 주도의 자기 설계 전공, 마이크로디그리, 모듈형 교육과정, 트랙제 등 학생의 교과목 선택권 확대
    - 2개 이상의 학과가 공동 운영하는 캡스톤디자인 교과목과 비교과 프로그램 개발 및 운영
  - 유연한 교수법 적용 및 교육환경 고도화를 통한 수업방식 확대 및 강화
    - 플립드 러닝, 서비스 러닝, 액션 러닝 및 PBL 등 확대

## 전공 교육 과정

### 전공 교육과정 이수체계

- 전공 교육과정 (전공필수 21학점 이내)
  - 편성: 매학기 60학점 이내(예: 4-6-5-5), 1년 총 120학점 이내
  - 개설: 매학기 48학점 이내(예: 3(1)-5-4-4), 1년 총 96학점 이내
  - ※ 건축학과, 간호학과, 글로벌자율융합학부, 평생교육융합학부: 관련 인증 및 평가 내용에 근거하여 편성 및 개설 인정
  - ※ ( ) 표기된 숫자는 전공융합설계 (공유지정) 교과목을 나타냄

### 현장실무 능력과 취업역량 강화를 위한 교육과정

- NCS기반 과정평가형 자격부여 교육과정 강화
  - 관련학과: 조경, 생명공학과 및 원예산림학과
- 취업 관련 교과 편제 강화를 위한 자격증 준비 관련 마이크로디그리 과정 신설 및 비전설계 영역 교과목 확대
- 캡스톤디자인 확대
  - 기존 교과목 캡스톤디자인1, 2 이외에 학과에서 운영 중인 교과목을 캡스톤디자인 방식으로 수업 운영 및 확대
- 현장실습 운영 강화
  - 교육부 「학교 밖 수업 운영 기준」 제2조 제3호 및 「대학생 현장실습학기제 운영규정」에 따라서 전공직무체험(1~6) 교과목을 폐지하고, 표준현장실습학기제(1~6)로 편성 및 개설 운영 확대 및 강화

### 창의·융합·실용 인재 양성을 위한 교육과정

- 유연학기제 확대
- 자율융합전공 운영
- 마이크로디그리 신설 및 확대 [전공심화/융합]

---

공유혁신 교육과정

---

- 전공 간 벽허물기 및 공유와 통합 교과목 운영
- 융복합 교육과정(듀얼디그리) 의무화
- 학점교류 활성화 [정규 학기 학점교류 확대]

## 공유혁신 교육과정

### 공유혁신교육과정 교육목표

- 자기주도적 모색을 통해 미래를 설계하는 혁신융합인재 양성

### 공유혁신교육과정 교육인재상

- 미래지향적인 혁신융합형 청년 아펜젤러

### 공유혁신교육과정 교육전략

- 능동적 미래설계 능력 함양을 위한 자기주도적 모색 기회 제공
- 융합적 인재 양성을 위한 다양한 영역의 기초 지식 제공
- 급변하는 사회 흐름에 최적화될 수 있도록 실용적인 학문 제공

### 공유혁신교육과정 교육체계

- 공유혁신교육 전략을 기반으로 대학설계, 전공융합설계, 비전설계로 영역을 구분하여 교육 실시

대학설계	전공융합설계	비전설계
전공탐색	인문사회계열	진로설계
듀얼디그리	문화예술계열	취창업설계
	자연과학계열	자기설계
	공학기술계열	

### 공유혁신교육과정 특징

- 작게는 전공과 전공의 벽허물기, 크게는 대학과 대학, 대학과 지자체가 벽허물기 할 수 있는 공유와 통합의 교과목을 운영할 수 있는 교육과정

---

## 공유혁신교육과정 주제별 분류

---

- 대분류는 대학설계, 전공융합설계, 비전설계 3개의 영역으로 구분

---

## 공유혁신교육과정 교과목 소개

---

### [대학설계 - 듀얼디그리]

- PINO2501 혁신교육과미래설계 Innovation Education and Future Design (0-0-0, P/F)
  - 신입생이 배재대학교의 건학이념과 교육목표를 이해하고, 대학에서 전공 외에 알아야 할 교양과 공유혁신 교육과정, 듀얼디그리에 대해 정보를 제공하여, 융복합 전공 설계를 할 수 있도록 하는 교과목이다. 이 교과목은 교양교육의 필요성과 교육체계, 공유혁신 교육과정 교육체계, 듀얼디그리의 전반적인 내용을 담고 있다.

### [대학설계 - 전공탐색]

- PSEA2501 전공탐색세미나(국어국문한국어교육학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)
  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
- PSEA2502 전공탐색세미나(일본학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)
  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
- PSEA2503 전공탐색세미나(경찰학) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)
  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
- PSEA2504 전공탐색세미나(법학) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)
  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
- PSEA2505 전공탐색세미나(행정학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)
  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.

- PSEA2506 전공탐색세미나(심리상담학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2507 전공탐색세미나(경영학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2508 전공탐색세미나(IT경영정보학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2509 전공탐색세미나(글로벌비즈니스학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2510 전공탐색세미나(관광경영학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2511 전공탐색세미나(호텔항공경영학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2512 전공탐색세미나(항공서비스학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2513 전공탐색세미나(생명공학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.

- PSEA2514 전공탐색세미나(식품영양학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2515 전공탐색세미나(외식조리학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2516 전공탐색세미나(원예산림학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2517 전공탐색세미나(보건의료복지학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2518 전공탐색세미나(전기전자공학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2519 전공탐색세미나(스마트배터리학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2520 전공탐색세미나(드론로봇공학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2521 전공탐색세미나(철도건설공학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.

- PSEA2522 전공탐색세미나(컴퓨터공학) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학번부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2523 전공탐색세미나(소프트웨어학) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학번부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2524 전공탐색세미나(정보보안학) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학번부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2525 전공탐색세미나(게임공학) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학번부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2526 전공탐색세미나(미디어콘텐츠학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학번부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2527 전공탐색세미나(의류패션학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학번부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2528 전공탐색세미나(실내건축학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학번부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2529 전공탐색세미나(조경학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학번부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.

- PSEA2530 전공탐색세미나(아트앤웹툰) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2531 전공탐색세미나(게임애니메이션) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2532 전공탐색세미나(커뮤니케이션디자인) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2533 전공탐색세미나(산업디자인) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2534 전공탐색세미나(광고사진영상학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2535 전공탐색세미나(뷰티케어학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2536 전공탐색세미나(공연예술학과) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2537 전공탐색세미나(스포츠지도건강재활) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)

  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.

- PSEA2538 전공탐색세미나(스포츠마케팅) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)
  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2539 전공탐색세미나(레저스포츠학부) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)
  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.
  
- PSEA2540 전공탐색세미나(디자인학부) Seminar on Major Searching (0.5-1-0, P/F)
  - 2025학년부터 듀얼디그리 의무화로 신입생은 제1전공 이외에 복수전공, 부전공, 연계전공, 융합전공, 마이크로디그리에서 하나를 선택하여 이수하여야 한다. 따라서 이 <전공탐색세미나> 강좌를 통해 전공 재선택, 듀얼디그리가 가능한 전공의 탐색 기회를 제공하고자 한다.

[전공융합설계 - 인문사회계열]

- PKLL2501 발상과테크닉 Inspiration and Techniques (3-3-0)
  - 매력적인 캐릭터(인물)의 특징을 분석하고, 인물과 서사의 관계를 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 소설, 영화, 드라마, 웹툰, K-컬처 등 다양한 장르의 작품에 등장하는 인물을 분석하고, 다양한 인물 모형을 개발하는 구체적 아이디어를 살펴보고자 한다. 이를 토대로 상상력을 발휘하여 매력적인 캐릭터를 창조하는 활동을 시도 해본다.
  
- PJAP2501 일본사회의이해 Understanding Japanese Society (3-3-0)
  - 우리가 일본을 일컬을 때 일반적으로 '가깝고도 먼 나라'라고 한다. 지정학적으로 바로 이웃에 위치해서 문화권(한자문화권, 유교문화권 등)을 공통으로 하면서도 한편으로는 가치관이나 사회적 인 관념이 큰 차이를 보이며 서로 다른 문화를 형성해왔기 때문이다. 그만큼 우리가 일본을 이해하는 것은 쉽지 않고 복잡하다고 할 수 있으며, 일본의 사회와 문화에 대한 기초적이고 전반적인 이해를 목표로 한다.
  
- PJAP2502 여행일본어회화 Traveling Japanese Conversation (3-3-0)
  - 일본어 회화를 중심으로 일본 언어 문화, 생활을 학습하며, 일본어 회화 구사 능력 향상을 도모한다. 일본인이 생활 속에서 실제로 쓰는 회화표현을 학습하고, 그것을 바탕으로 본인의 이야기를 전개해 나갈 수 있도록 한다.
  
- PPLP2501 경찰학개론 Introduction to Police Science (3-3-0)
  - 경찰학의 기본 구조와 주제에 대한 이해를 목표로 한다. 이를 위해 경찰조직, 경찰직무영역, 경찰사 등의 세부 내용을 다루게 된다.
  
- PPLL2501 헌법학개론 General Principles of Constitutional Law (3-3-0)

- 헌법의 의의와 특징 및 기본원리를 이해하고, 헌법상 국가권력(통치구조)의 조직 및 행사 방식과 그 한계를 이해하는 것을 목적으로 한다. 특히 한국헌법의 기본원리와 통치구조에 관한 이론을 전달함으로써 헌법의 기본적 문제에 관한 일반적 이해를 돕는 것을 목표로 한다.
- PPAC2501 행정학개론1 Introduction to Public Administration 1 (3-3-0)
- 행정학의 기초를 위한 토대과목으로 학생들은 이 과목을 통해 행정학의 전모와 그 내용에 대해 학습하게 된다. 행정학은 행정학의 기초이해를 위한 이론들, 조직, 인사, 재무, 정책 등의 영역에 대한 이론들을 학습하는 것을 주로 하며, 학생들은 이들 분야에 대한 개론적 지식을 학습함으로써 고학년이 되어 세부 전공에 대한 행정학적 지식을 학습하는데 이해도를 높일 수 있다.
- PPAC2502 행정학개론2 Introduction to Public Administration 2 (3-3-0)
- 1학기에 배운 행정이론을 바탕으로 조직, 인사, 예산, 정책, 규제, 정부서비스, 행정개혁 등 행정의 기본 개념을 이해하고 전반적인 행정 지식을 갖도록 한다. 이를 통해 행정에 대한 실재를 확인하며 응용할 수 있는 기반을 마련한다. 특히 행정학은 처음 접하는 학생들에게 내용이 방대하고 어려운 점이 있으므로 실제 현실과 연관짓는다.
- PPSP2501 심리학개론 General Psychology (3-3-0)
- 심리학의 기초이론 학습에 대한 교과목으로 협동학습을 통하여 전공지식을 향상시키며, 전공지식과 사례를 바탕으로 토론하여 심리학에 대한 이해를 높인다.
- PPSP2502 상담이론과실제 Counseling Theories & Practices (3-3-0)
- 상담의 이론과 실제 교과목으로 협동학습을 통하여 상담에 대한 전공지식을 향상시키며, 모둠별 토의를 통하여 사례를 나누고 상담에 대한 이해를 높인다.
- PMGM2501 경영학원론 Principles of Management (3-3-0)
- 급변하는 경영환경 아래에서 기업을 포함한 다양한 목적을 가진 조직들이 생존하고 발전하기 위해 필요한 경영의 기본 개념을 이해한다. 경영학 입문자를 대상으로 기업경영의 상황에서 창의적으로 대응하고 능력을 향상시킬 수 있는 기초적인 지식의 제공과 역량 함양을 목적으로 한다.
- PMGM2502 서비스마케팅 Service Marketing (3-3-0)
- 서비스마케팅은 제품마케팅과 다르며 최근에 급격하게 변화하는 사회에서 서비스의 핵심요소들이 어떻게 응용되고 있는지를 구체적으로 학습하고자 한다. 동시에 서비스마케팅에 관련된 최신의 사례들을 찾아서 그 활동들이 어떻게 새로운 비즈니스로 시장에서 제공되고 있는지도 살펴본다.
- PEBS2501 e-비즈니스개론 Principles of e-Business (3-3-0)
- 전체적인 전공 과목에 대한 이해를 위해, 포괄적인 e-비즈니스와 경영관련 지식을 습득할 수 있는 과목으로, 전반적인 e비즈니스와 전자상거래에 관한 개념과 기반 지식을 학습한다.
- PEBS2502 데이터분석입문 Principles of Data Analysis (3-3-0)
- 현대 비즈니스에서 필수로 사용되는 경영 데이터 분석을 위한 통계의 기초를 배우며, 빅데이터

분석부터 마케팅 시장조사와 같은 다양한 수업의 기초지식을 학습할 수 있다.

- PGBT2501 글로벌비즈니스무역론 Introduction to International Trade (3-3-0)
  - 글로벌비즈니스에 요구되는 기본적인 포괄적인 내용의 학습을 목표로 한다. 글로벌비즈니스가 발생하는 이론적 배경인 경영, 경제적 이론의 학습, 글로벌 무역실무 및 무역 통상정책의 학습내용들을 개괄적 학습함으로써, 글로벌비즈니스 전공에 대한 기본적인 이해의 폭을 넓히고 각 전공역량별 심화학습을 준비할 수 있는 역량을 갖추도록 한다.
  
- PGBT2502 국제물류의이해 Introduction to Public Administration 1 (3-3-0)
  - 제조업을 기반으로 하는 모든 기업들이 물건이나 제품을 만들어 소비자에게 판매하기까지의 모든 과정을 공부하는 기본 학문이다. 사람이 태어나 죽는 날까지 물적유통 없이는 입고, 먹고, 마실 수도 없다. 즉 물류 없이는 사회의 유지 불가능할 정도로 가장 중요한 구성요소이다. 이 과목에서는 물류에 대한 이해를 위하여 물류관련 법, 제도, 정책 등을 알기 쉽게 설명하고 특히 물류의 이해도를 높이기 위해 전체적인 구성을 분야별로 상세히 다루게 하였다. 물류학을 공부하는 기본적인 과목으로 물류 각 기능의 내용과 특징들을 파악하고 공부한다.
  
- PTOM2501 관광이벤트축제 European Cultural Tourism (3-3-0)
  - 관광의 기본적 개념과 관련 필수 항목인 여가, 놀이 및 레크리에이션에 관한 이해를 바탕으로 관광학은 종합 다학제적인 접근 방법론임을 이해한다. 아울러 시대적 흐름 속에서 관광수요의 확대, 관광정책의 변화와 맞물려 관광이벤트의 등장 배경을 살펴보고 관광과 이벤트축제의 관계를 이해한다.
  
- PTOM2502 관광학개론 Principles of Tourism (3-3-0)
  - 관광 산업에 대한 소개를 통하여 각 부분의 사업에 대한 이해를 증진한다.
  
- PHAM2501 체인호텔항공경영의이해 Understanding Chain Hotel & Aviation Management (3-3-0)
  - 세계적인 초특급 호텔들로 많은 비즈니스나 관광객들이 모여든다. 그런 일류 호텔들은 그냥 만들어진 것이 아니고 체인 및 프랜차이즈란 브랜드 호텔로 성장해서 오늘날까지 이어오고 있다. 그런 체인호텔의 운영방식인 위탁경영과 프랜차이즈 경영방식에 대하여 잘 이해할 수 있는 호텔리어의 길을 안내하고자 한다.
  
- PHAM2502 호텔항공서비스이론의적용과실무 Application & Practice of Hotel & Aviation Service Theory (3-3-0)
  - 3차산업인 서비스분야가 급속하게 성장하고 있다. 오늘날의 기업들은 고객 만족의 극대화를 위한 서비스 경영학적 관점에서의 다양한 서비스 전략을 추구하고 있어 그 학문적 가치도 증대되고 있다. 본 강좌의 목표는 서비스 이론과 실무를 중점으로 관광 관련 산업체의 경영자 관리자를 위한 예절, 고객서비스 능력배양, 매출 증대를 위한 각종 서비스기법을 연마하는데 있다.
  
- PASM2501 항공서비스산업의이해 Understanding of Airline Industry (3-3-0)
  - 업무(일)과 휴식(휴가)를 중요시 하는 현대인들의 라이프스타일에 부합하여 관광과 여행에 필요한 다양한 상품이 필요하다. 관광객(항공기 이용객)들을 쾌적하고 신속하게 목적지까지 이동시키는 항공운송산업은 매년 지속적인 성장세를 나타내고 있다. 항공기 객실승무원 이외에도 지상

조업 및 보안 검색 등 다양한 직종의 업무가 융합된 종합 서비스가 항공운송 서비스라는 것을 감안하여 전반적인 항공운송 산업에 대하여 이해시키고자 한다.

□ PASM2502 항공객실업무개론 Introduction to Cabin Service (3-3-0)

- 항공 산업이 발전하면서 고객중심의 항공 서비스의 중요성이 대두되고 있으며 고객의 욕구를 충족하고 항공 서비스 산업을 리드하는 객실 승무원의 역할이 더욱 필요시 되고 있다. 객실 승무원은 투철한 서비스 정신과 교양, 바른 인성, 밝은 인상과 건강한 신체조건 뿐만 아니라 직업의 프로의식을 갖추기 위해 항공 객실 서비스 기본 지식을 이해하는것도 중요한 임무이다. 항공 서비스 본질과 기본 역량을 확보하고 기내 업무를 파악하고 승무원의 역할 및 직무를 이해하고 습득하여 객실 승무원의 전반적인 객실 업무를 쉽게 이해하도록 한다.

[전공융합설계 - 자연과학계열]

□ PBIS2501 생명과학 Life Science (3-3-0)

- 다양한 생명현상과 생물학의 각 분야에 대한 기초 지식을 습득하도록 한다.
- 다양한 생물학의 발전 과정에 대한 강의와 최근의 생물학 발전의 trend 및 hot issue에 대해 강의한다.
- 세포의 기본 구조와 구성 성분 및 대사에 대해서 공부하고, DNA 구조와 기능, 단백질 합성, 유전자 조절, 유전의 원리 등에 관해 학습하고 토의한다.

□ PASM2502 항공객실업무개론 Introduction to Cabin Service (3-3-0)

- 항공 산업이 발전하면서 고객중심의 항공 서비스의 중요성이 대두되고 있으며 고객의 욕구를 충족하고 항공 서비스 산업을 리드하는 객실 승무원의 역할이 더욱 필요시 되고 있다. 객실 승무원은 투철한 서비스 정신과 교양, 바른 인성, 밝은 인상과 건강한 신체조건 뿐만 아니라 직업의 프로의식을 갖추기 위해 항공 객실 서비스 기본 지식을 이해하는것도 중요한 임무이다. 항공 서비스 본질과 기본 역량을 확보하고 기내 업무를 파악하고 승무원의 역할 및 직무를 이해하고 습득하여 객실 승무원의 전반적인 객실 업무를 쉽게 이해하도록 한다.

□ PBIS2502 유기화학 Organic Chemistry (3-3-0)

- 생명과학에 관련된 유기화학의 개요를 배워 진학 시 필요한 생명과학 관련학문의 기본적 지식을 함양시킨다.

□ PFON2501 공중보건학 Public Health (3-3-0)

- 공중 보건학은 예방의학적 내용을 기초로 일반 대중의 건강을 증진시키는 실천 위주의 학문이다. 공중 보건대상은 개인뿐만 아니라 지역사회를 최소 단위로 하는 지역주민 전체, 즉 전 국민이며 질병 예방, 건강수명 연장, 신체적·정신적 건강 증진이 목적이라 할 수 있으며, 지역사회 주민 또는 전국민을 포함하는 인간집단의 건강을 증진시키고 향상시킬 목적으로 연구하는 학문이기에 지역 사회 보건학(community health)이라고도 한다. 공중 보건학의 기본 개념뿐만 아니라 실생활에서의 사례 및 대응 방안, 향후 정책 수립 방향에 대해 파악하고자 한다.

□ PFCS2501 조리과학 Science of Cookery (3-3-0)

- 식품군의 분류별로 조리 과정에서 일어나는 식품의 성분 및 물리적 성질의 변화에 대한 이해를

통해 실생활에 응용하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 조리의 기초와 각 식품의 일반적인 구조 및 성분, 물리적 성질 그리고 조리 원리 관련 실습 등의 세부 내용을 다루게 된다.

- PFCS2502 식생활과문화 Foods & Culture in The World (3-3-0)
  - 식품은 인간의 필수적인 자원임과 동시에 그 사회, 문화와 밀접한 관계를 가진다. 특히 사회, 문화, 환경적 변화, 세계화 등으로 인해 식생활 문화 또한 빠르게 변모하고 있다. 이에 식생활의 변화 및 식생활 관리, 다양한 국가의 음식문화 등 식생활과 관련된 여러 지식들을 습득하고 이해할 수 있도록 한다.
- PHOF2501 재배학범론 Introduction to Crop Production (3-3-0)
  - 재배작물 중 원예작물의 개념과 분류, 육종, 재배환경, 번식, 재배 기술의 기초를 알아보고 식물 보호기사 국가직무능력(NCS) 대비 재배작물 병해충/수도작 잡초와 공무원시험, 원예산림 관련 기업 취업에 필요한 작물 재배의 기초를 알아보고자 한다.
- PHOF2502 숲과인간 Forset & human (3-3-0)
  - 현대인들은 숲 체험을 통해 힐링 하고자 하는 욕구가 커졌다. 본 강좌에서는 숲 체험 활동을 통해서 내적 치유와 자기 개발에 힘쓴다.
- PSIL2501 보건학 Public Health (3-3-0)
  - 보건학은 개인 및 집단의 건강을 유지하고 증진하기 위한 학문으로 다양한 학문 분야와 연계하여 건강과 관련된 다양한 측면을 이해하고 개선하는 데 중점을 두며, 구체적으로 보건학의 기초개념과 보건 행위 이론, 건강관리 및 정책, 감염병 및 만성질환, 보건통계 및 연구방법론, 환경보건 및 안전, 건강 결정요인 등을 이해하는 것을 목적으로 한다.
- PSIL2502 인간행동과사회환경 Human Behavior and The Social Environment (3-3-0)
  - 인간의 일생을 생물학적 신체적 변화의 특징별로 분류하고 연령단계별 신체, 인지, 정서, 사회적 등 발육발달현상의 특징을 습득한다. 인간의 현상에 영향을 미치는 요인과 조건을 이해함으로써 생애주기별 보건 프로그램 개발 시 활용할 수 있는 능력을 함양한다.

[전공융합설계 - 공학기술계열]

- PEEE2501 기초전기전자공학1 Basic Electrical and Electronic Engineering 1 (3-3-2)
  - 전기공학의 기초가 되는 개념들에 대해서 전반적으로 간략하게 다루게 된다. 해당 수업을 통해 전공 과목에서 다루게 될 내용들의 전반적인 개념에 대해서 개념을 익힐 수 있으며, 관련 실습 등을 통해 전공에 대한 이해와 동기부여를 얻을 수 있도록 강의를 진행할 계획이다.
- PEEE2502 기초전기전자공학2 Basic Electrical and Electronic Engineering 2 (3-3-2)
  - 전기공학의 기초가 되는 개념에 대해서 학습한다.
- PSBT2501 일반화학및실험1 Chemistry and Experiment 1 (3-1-4)

- 일반 화학은 자연에서 일어나는 여러 현상들을 이해하고 이것을 바탕으로 환경 위해성이 낮고, 안전한 그리고 필요한 화학물질을 연구 개발하는 것이다. 자연은 크게 물리적인 현상과 화학적인 현상으로 구분되는데 후자는 처음(반응물)과 끝(생성물)만 구별된다. 반응물에서 생성물이 되는 자연 현상을 공부하여 향후 관련되는 분야에 응용 적용하여 자연의 조화로우름을 알아본다. 화학물질은 결코 공해 물질이 아니라 우리가 필요는 물질이란 것이다. 배터리는 매우 복잡한 메커니즘이 혼용된 기술이다. 대부분이 전기화학과 열역학등을 바탕으로 작동되는 원리를 갖는다. 우리는 일반 화학을 통해 이러한 과정을 하나하나 이해할 수 있다.

□ PSBT2502 배터리개론 Introduction to Battery (3-3-0)

- 배터리의 기본적인 지식을 갖출 수 있도록 기초적인 내용 위주로 배터리에 대한 전반적인 지식을 제공한다.

□ PDRR2501 드론로봇공학개론 Introduction of Dron, Robot Engineering (3-2-2)

- 드론/로봇을 활용하여 드론로봇공학을 이해한다.

□ PDRR2502 창의공학설계 Creative Engineering Design (3-2-2)

- 공학설계에 대한 기본적인 내용과 문제해결에 도움이 되는 기술과 지능모형 등의 여러가지기법들을 소개한다. 더불어 공학설계에 대한 내용을 바탕으로 팀별로 진행되는 프로젝트를 통해 주어진 문제에 대한 창의적 해결책을 구하고, 마이크로컨트롤러(ESP32 등)를 이용하여 컴퓨터/통신/전자 시스템에 대한 이해와 설계/제작하는 능력을 배양한다.

□ PCRE2501 철도건설공학입문 Introduction of civil and railway engineering (3-3-0)

- 철도 및 건설공학이 국가기간 산업으로 갖는 역할과 임무를 소개한다. 철도 및 건설 산업을 이루는 국가기관, 공공기관 및 민간 산업 분야에서 수행하는 업무를 이해한다. 또한 철도 및 건설 공학을 설계하는 데 필요한 기초 역량을 습득한다.

□ PCRE2502 철도공학역학 Railway Engineering Mechanics (3-3-0)

- 정지해 있는 물체에 힘이 가해질 때 물체의 상태 및 운동이 변화를 이해하는 것을 역학이라 한다. 공학역학은 역학의 가장 기본이 되는 과목으로, 변형이 없는 강체를 대상으로 힘의 원리를 이해하고 이에 따른 물체의 운동 원리를 학습한다.

□ PAIS2501 컴퓨팅사고 Computing Thinking (3-3-0)

- 컴퓨터와 관련된 새로운 용어와 이에 대한 환경이 인프라속에서 사용됨에 따라 컴퓨터에 대한 필요성과 중요성이 높아지고 있다. 이에 컴퓨터를 통해 문제를 해결하고, 사용할 기술을 개념화하여 정의할 수 있는 사고법에 대해 학습하고자 한다. 또한 이를 통해 컴퓨팅 사고에서 요구되는 SW 파이썬에 대해 간단히 살펴본다.

□ PAIS2502 창의공학설계 Creative Engineering Design (3-2-2)

- 마이크로 콘트롤러와 전기전자기초/응용소자를 소개한다. 입문자에게는 복잡하고 어려운 기술적인 내용을 지양하고, 아두이노보드를 이용하여 학생들이 자신의 아이디어를 쉽게 구현할 수 있게 함으로써 이 분야에 대한 흥미를 가지도록 하는데 중점을 둔다.

- PIAR2501 실내건축의이해 Understanding of Interior Architecture (3-3-0)
  - 실내건축과 관련된 주변 학문과의 연계성과 디자인에 대한 기본적인 설명과 앞으로 배워야 할 과목들에 대한 개괄적인 설명을 통하여 공부의 방향을 설정하고 실내건축에서 기본이 되는 실내 일반 건축구조에 대하여 숙지한다.
  
- PIAR2502 인간공학 Introduction to Landscape Architecture (3-3-0)
  - 인간공학에 대한 이해하고 디자인에서 중요한 요소인 human factor를 디자인에 적용할 수 있는 능력을 배양하며 특히 실내 공간에 적용되는 주거와 일터를 중심으로 환경적 요소와 인체 반응을 살펴본 후 응용 실습한다.
  
- PLAR2501 조경학개론 Public Health (3-3-0)
  - 조경학 전반에 걸친 학문적 소개를 통하여 학생들의 조경학에 대한 궁금증을 풀어주는데 역점을 둔다. 자연과 인간의 관계에서 출발한 조경학의 배경을 설명하고 조경학의 주요 기능인 인간의 정주 공간과 교외의 자연 및 문화 경관에 대한 이해를 기반으로 조경 실무 과정인 조경 계획-설계-시공-관리-사후 평가를 통하여 각 단계에서 요구되는 이론과 실기의 내용을 소개함으로써 학생들의 조경학에 대한 학문적 특성과 실무 내용을 이해하도록 하는데 목적을 둔다.
  
- PLAR2502 조경디자인랭귀지 Graphic Communication in Landscape Design (3-2-2)
  - 조경계획 및 설계 작업을 위한 기초연습과정, 조경계획가 및 설계가의 추상적이고 개념적인 아이디어를 기술적인 제도법과 세련된 일러스트 그래픽 기법 그리고 모형제작을 통하여 시각적이고 구체적인 방법으로 표현하는 기술을 습득한다.

[전공융합설계 - 문화예술계열]

- PARW2501 게임의이해 Video Game Aesthetics (3-2-2)
  - 게임 산업의 발전을 그 역사와 특정 사건들을 탐구하여 앞으로의 방향성 및 발전 가능성을 연구하며, 게임/애니메이션 산업의 파이프라인 및 각 분야의 요구 스킬 및 소프트웨어에 관한 능력을 기를 수 있다.
  
- PARW2502 기초드로잉실습 Basic Drawing Practice (3-2-2)
  - 기본적인 회화 작업을 위한 밑바탕이 되는 드로잉을 실습하며, 자유로운 사고를 바탕으로 개인의 창의적인 작가적 정체성을 탐구한다. 평면탐구를 바탕으로 각자의 조형감과 표현능력을 강화한다. 이를 바탕으로 작업과정 안에서 개인의 조형적 창작 능력을 기를 수 있다.
  
- PDSN2501 기초디자인1 Basic Design 1 (2-1-2)
  - 디자인의 기본기를 익히는 수업으로 디자인의 정의에서부터 자신의 아이디어를 효과적으로 시각화하는 다양한 디자인 방법론을 학습하게 된다. 또한, 프로젝트를 통해 디자인 문제해결능력을 키우며, 작업 시에, 발생하는 문제를 합리적으로 해결하는 능력을 배양하도록 한다.
  
- PDSN2502 디지털그래픽1 Digital Graphic 1 (2-1-2)

- 기초조형능력을 바탕으로 대표적 디자인 툴인 Illustrator를 활용 Vector 방식의 그래픽 디자인 개념의 이해를 돕고 기초조형 기반의 디자인 표현 능력을 배양 한다.

□ PDSN2503 기초디자인2 Basic Design 2 (2-1-2)

- 생성형 AI(Generative AI)의 개념과 다양한 활용법을 학습하고, 이를 기반으로 기초디자인 프로젝트에 생성형 AI를 접목하여 창의적인 디자인 결과물을 도출하도록 한다. 텍스트, 이미지, 영상 등을 활용하여 AI 기반 디자인 과정에 대한 이해와 표현력을 향상시키도록 한다.

□ PPH02501 사진촬영과감상 Photography and Appreciation (3-1-2)

- 사진학의 기초를 다루는 과목으로, 사진의 기본 원리를 이해하고, 다양한 촬영 기법을 습득하며, 촬영된 사진을 감상하고 분석하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 카메라의 구조와 기능을 이해하고, 노출, 조리개, 셔터 속도 등 사진의 핵심 요소를 다루며, 다양한 피사체에 대한 촬영 기법을 익힌다. 또한 사진의 미적 요소를 탐구하여 창의적인 시각적 표현 능력을 기르고, 촬영한 사진을 감상하고, 본인의 사진에 대해 설명하고 분석할 수 있는 능력을 배양한다.

□ PPH02502 모바일영상제작 Mobile Imaging Production (3-1-2)

- 우리가 스마트폰에서 가장 자주 사용하는 기능은 영상이다. 스크린에서 정보를 소비하는 데서 카메라로 정보를 생산하는 단계로 나아갔다. 소비자 차원에서 벗어나 이제 직접 영상을 찍고 제작하는 생산자로 발돋움하는 크리에이터로 나아간다.

□ PMCT2501 미디어의이해 Understanding the Media (3-3-0)

- 변화한 미디어 환경에 적응할 수 있도록 미디어에 대한 새로운 접근을 시도하고 기초적 분야가 될 수 있는 역사적 부분을 포함하여 변화된 환경과의 차이점을 비교하고 미래에 대해 예측해 볼 것이다. 종합적으로 스마트 미디어 시대에 적응할 수 있는 탄탄한 기초 지식과 미래 지향적인 사고를 추구할 것이다. 미래의 미디어는 단순히 영상을 즐기는 매체가 아니라 우리 생활의 중심에 위치할 것이다. 이를 대비하기 위해 미디어의 근본적인 개념을 이해하고, 그 안에서 서비스되는 콘텐츠를 이해하는 능력을 기를 것이다.

□ PMCT2502 미디어와광고홍보 Media and Advertisement/PR (3-3-0)

- 최근 미디어 환경의 변화에 따른 광고의 역할을 이해하고, 광고의 이론적인 부분을 학습함으로써 광고를 비판적으로 바라볼 수 있는 시각을 기른다. 이는 결국 광고를 실제로 구성할 수 있는 능력을 만드는 기초 능력이 될 것이다. 광고의 역사와 광고주, 광고대행사, 프로덕션, 매체사 등 의광고 산업을 구성하는 주체, 그리고 광고기획 및 제작과정, 광고매체 등의 이론을 통해 광고의 기본 개념을 학습한다. 또한, 새로운 미디어 환경에 따라 나타나는 광고 방식, 홍보 방식에 대해서 학습한다. 광고와 홍보의 차이점을 이해하고 적절한 상황에 광고 혹은 홍보의 기법을 실질적으로 활용할 수 있는 능력을 기른다.

□ PCTD2501 의복구성원리 Basic Clothing Construction (3-2-2)

- 의류 설계 및 생산과 관련된 기초적인 지식과 봉제 기술을 습득한다. 의복의 구조를 디자인과 연결시켜 이해하는 능력을 키우고, 옷감과 부자재 등 의복을 구성하는 요소에 대해 학습한다. 또한

의류 제작에 활용되는 기초 봉제법을 실습하고, 의복 패턴 설계에 대한 기초 지식을 쌓는다.

□ PCTD2502 패션디자인기초 Basic Fashion Design (3-2-2)

- 패션디자인의 기초가 되는 개념과 요소 및 원리를 이해하고, 창의적인 패션디자인 발상과 표현을 익혀 독창적인 디자인을 할 수 있는 기본 자질을 키운다.

□ PBTY2501 뷰티산업의발전과전망 The Development and Prospects of Beauty Industry (3-3-0)

- 뷰티산업의 발전 방향과 미래 산업의 방향성을 제시하고, 뷰티산업의 성장을 위해 현재 문제점을 파악하고, 이를 개선할 수 있는 방안을 모색한다.

□ PBTY2502 화장품학개론 Introduction to Cosmetics (3-3-0)

- 화장품의 특성뿐만 아니라 화장품의 활성 성분, 제형 및 그 효과에 대한 전문적인 지식을 습득하고, 올바른 화장품의 선택 및 사용 능력을 함양한다.

□ PTFI2501 영화예술론 Introduction to Film Arts (3-3-0)

- 영화 전반에 대한 이해와 특성에 대한 철저한 분석을 바탕으로 영화예술을 미학적, 철학적, 심리학적, 사회문화적 관점에서 이해할 수 있게 함으로써 궁극적으로 영화 창작과 이론적 연구의 기본적 토대를 제공하게 한다.

□ PTAM2501 음악의이해와감상 Understanding and Appreciation of Music (3-3-0)

- 전공 기초 및 전공 탐험 영역의 측면에서의 음악이해를 다룬다. 심리, 역사, 미학 등의 다양한 관점으로 음악의 이해를 도모하고, 더불어 고전에서 현대, 클래식에서 대중음악에 이르기 까지 다양한 음악작품 감상을 통해 음악 특징, 심미성에 대해 이야기한다.

□ PSPO2501 풋살 Futsal (1-0-2)

- 풋살 종목에 대한 이해와 실제 경기에서 원활한 기능 수행이 가능하도록 기술을 습득하는 것이 수업목표이다. 풋살 수업을 통해서 체력을 향상하고, 동료와 협력 및 소통과정에서 사회성을 함양하고, 생활체육지도자로서 역량을 개발하는 것에 초점을 두고자 한다.

□ PSPO2502 골프1 Golf 1 (2-0-2)

- 레저스포츠의 대표종목인 골프경기에 대한 정확한 경기방법과 골프스윙의 원리를 이해하고, 더 나아가 골프지도자로서 갖추어야할 전문적인 실기능력과 이론을 습득한다. 그와 더불어서 Golf Swing Mechanic의 이해 및 Club Mechanic을 이해하는데 그 목적을 둔다.

□ PSPO2503 스포츠경영학원론 Principle of Sport Management (3-3-0)

- 스포츠 경영학 원론 수업은 스포츠 산업의 다양한 측면을 관리하고 운영하는 데 필요한 핵심적인 이론과 실무 지식을 제공한다. 이 과목은 스포츠 산업의 구조, 경영 및 조직 이론, 마케팅, 이벤트 관리, 스포츠 시설 관리 및 최신 기술 동향 등 광범위한 주제를 다룬다. 강의는 이론적 배경을 소개하고 실제 사례 연구 및 토론을 통해 실무적인 능력을 키울 수 있는 기회를 제공한다.

[비전설계 - 진로설계]

- PGEN2501 글로벌통상환경과국제관계 Global trade environment & international relations (3-3-0)
  - 글로벌통상이란 국제사회 국가 간에 발생하는 거래활동을 의미한다. 국제적 거래활동은 어떻게 전개되고 있고, 그 속에서 한국이 갈 방향이 무엇인지를 찾아본다. 국가 간 글로벌 통상 과정에서 국가 간의 국력의 관계, 역학관계는 어떻게 전개되는지를 찾아본다. 이런 내용속에서 한국이 갈 방향이 무엇인지 탐색해 본다. 그것을 위해서 FTA에 대해서 이해하고, 국제거래와 관련된 중요한 물품 요소들에 대한 점검하며, 권역별, 국가별, 지역별 경제통합과 국제통상환경의 변화, 그리고 국제관계를 총체적으로 이해한다.
  
- PGEN2502 글로벌비즈니스마케팅 Glocal business Marketing (3-3-0)
  - 기업이 해외시장에 진출해 마케팅 활동 시 모국에서 습득한 경쟁우위를 현지시장에 이전하는 표준화와 현지 시장 여건에 마케팅 활동을 적응시키는 현지화가 모두 필요하다. 이 둘을 적절히 조화시키는 전략이 글로벌비즈니스마케팅 전략을 의미한다. 경영학과, 무역학과 뿐만 아니라 다양한 전공의 학생들을 위한 글로벌비즈니스마케팅 기초교육이며, 이론과 실무 및 우수기업 마케팅 사례를 통한 이론적 배경과 실무지식을 겸비한 교육을 실시한다.
  
- PGEN2503 문제해결능력과리더십 Problem Solving and Leadership (3-3-0)
  - 기업조직에서 필요한 문제해결과 리더십의 기본적인 이론과 기법을 학습하여 자신 속에 내재해 있는 리더(관리자)로서의 문제해결 능력을 스스로 찾아내고 개발하는데 있다. 리더나 관리자로써 성공할 수 있는 의사결정 및 문제해결 능력의 지식과 방법을 함양시켜 산업현장에서 지속적으로 경쟁력을 높일 수 있는 이론과 실무를 제공하는 데 있다.
  
- PGEN2504 비즈니스커뮤니케이션 Business Communication (3-3-0)
  - 사회에 나가면 조직인으로서의 역량을 갖추어야 한다. 조직인으로서의 역량중에 소통역량이 중요하다. 앞으로 비즈니스를 잘 하려면 소통기술을 습득해야 한다. 비즈니스를 위한 소통역량을 키우는데 그 목적이 있다. 더 나아가 우리의 삶 속에서도 소통기술은 매우 중요하다.
  
- PGEN2505 코칭리더십 Coaching Leadership (3-3-0)
  - 사회에 나가면 조직인으로서의 역량을 갖추어야 한다. 조직인으로서의 역량 중에 리더십은 매우 중요하다. 그리고 리더십을 효과적으로 발휘하려면 소통 역량이 필요하다. 앞으로의 리더는 코치가 되어야 하고 소통을 잘하려면 코칭을 알아야 한다. 본 과목은 훌륭한 리더, 즉 코치를 양성하는 것이 목적이다. 우리는 모두 코치가 될 수 있다.
  
- PGEN2506 NCS기반블라인드채용의이해 Understanding of NCS-Based Blind Recruitment (3-3-0)
  - NCS(국가직무능력표준)은 산업 현장의 직무를 수행하기 위해 필요한 능력(지식, 기술, 태도)을 국가적 차원에서 표준화 한 것으로 최근 정부기관 및 대기업에 채용과정에서 능력중심의 공정 채용문화 확산을 위하여 NCS기반 블라인드 채용시스템이 활용되고 있다. 4차 산업혁명에 따른 직업세계와 노동시장을 이해, 기업의 인재상의 변화, 자기진단,취업 희망 기업분석, NCS기반 블라인드 채용 프로세스(서류전형-필기전형-면접전형)전반을 체계적인 교육하여 학습자의 취업역량을 강화하는데 있다.

- PGEN2507 진로탐색과직업선택 Career Exploration and Job Choice (3-3-0)

  - 졸업 후의 진로와 그에 맞는 직업을 학생 스스로 찾을 수 있는 능력을 배양하는데 목표를 둔다. 자신과 전공의 특성에 부합하는 직업을 찾기 위하여 다양화·전문화·세분화되고 있을 뿐 아니라, 4차 산업혁명으로 가히 파괴적인 변화가 진행되고 있는 직업 세계의 정확한 이해도 동반되어야 한다. 대학생들이 대학생활의 중요성을 재인식하고 목표지향적인 대학생활을 함으로써 자기주도적인 미래설계를 할 수 있는 능력을 함양하고자 한다.
  
- PGEN2508 직업의탐색과자기개발 Job-Search and Self-development (2-2-0)

  - 대학생활 중에 가장 중요한 것이 자기관리이다. 학생이 자신의 진로 및 직업에 대한 이해를 높이고, 자기 개발을 위한 구체적인 전략을 수립하도록 돕기 위해 설계되어있다. 학생들은 다양한 직업 세계를 탐색하고, 자신의 관심사와 능력에 맞는 직업을 찾는 방법을 배우며, 이를 통해 진로 결정에 필요한 정보를 습득하게 된다.
  
- PGEN2509 글로벌리더십 Glocal Leadership (3-3-0)

  - 세계화(Globalization)와 지역화(Localization)가 공존하는 현대 사회에서 요구되는 리더십 역량을 함양하도록 돕는 교과목이다. 본 수업은 문화 간 소통 능력, 공동체 내 책임 의식, 다문화 사회에서의 협업 능력 등 글로벌 시대의 핵심 역량을 중심으로 이론과 실습을 병행하여 진행된다. 다양한 사례 분석, 역할극, 팀 프로젝트 활동 등을 통해 자기 주도적 리더십을 체험하고, 한국 사회와 국제 사회에서 조화롭게 소통하고 협력할 수 있는 글로벌 시민으로서의 자질을 키워나가게 된다.
  
- PGEN2510 기술비즈니스와기업가정신 Tech to Business & Entrepreneurship (3-3-0)

  - 현대 비즈니스의 특징으로서 기술기반 사업화에 대한 기본적인 개념과 생활속에 숨어있는 기술을 이해함으로써 일상적이고 창의적인 사고를 기를 수 있도록 한다. 컵, 가방, 의자, 연필 등 일상적인 제품에서 스마트폰, 자동차 까지, 그리고 채팅과 같은 대화의 기술, SNS같은 사회화를 위한 숨어있는 기술의 의미를 이해한다. 어렵게 생각되는 기술의 개념과 응용을 보다 편안하게 바라보고 바로 옆에 있는 기술을 찾을 수 있는 시야를 기른다.
  
- PGEN2511 비즈니스모델설계 Business Model Design (3-3-0)

  - 아이디어를 비즈니스로 변환하여 시장에 진입하는 과정을 학습한다. 시장에서 경쟁력있는 비즈니스를 만들기 위해 무엇을 고민해야 하는지 생각해 보는 시간을 가질 것이다. 즉 아이디어와 시장 간의 관계(기술, 제품, 상품)를 탐색해 본다. 비즈니스 모델링 연습을 통해서 아이디어와 시장 간의 사업가능성을 연습하고 개인이 보유하고 있는 잠재적인 역량을 상품과 비즈니스 활동에 투영하는 방법을 습득한다. 나의 잠재력을 비즈니스로 변환할 수 있는 기회를 가져보게 될 것이다.
  
- PGEN2512 아이디어사업화이매지네이션 Imagination of Business Ideas (3-3-0)

  - 비즈니스 설계/개발에 필요한 센싱(sensing)능력을 키운다. 세상 일거리에 관한 센싱을 통해 비즈니스 설계에 필요한 데이터 확보를 고민하고 의미 있는 정보로 바꾸는 과정을 이해한다. 그 출발점과 과정에 여러분의 상상력이 강력한 무기가 된다는 점을 학습한다. 세상 어디라도 데려다 주는 상상력을 통해서 창의적인 비즈니스 설계를 해 나갈 수 있을 것이다. 즉 비즈니스

이미지를 만드는 능력 및 힘으로써 상상력을 이해하고 자신의 비즈니스(자기 일로 바쁘다/비즈니스 기반을 구축한다)를 만드는 내용과 방법, 프로세스를 학습한다. 긍정적인 비즈니스 마인드를 흡수하고 발산할 수 있는 개인 역량의 확장을 기대한다.

[비전설계 - 취창업설계]

□ PGEN2515 역량개발과취업설계 Competency development and Employment Planning (3-3-0)

- 학생 스스로 선택한 진로 목표를 효율적인 준비를 함으로써 성공적으로 사회에 진입할 수 있는 능력을 배양하는데 목적을 둔다. 직업인에게 요구되는 역량을 거시적인 차원에서 이해하고, 직업 기초역량과 함께 채용동향 및 정보수집, 자기 및 기업 분석 등 취업에 필요한 요소를 학습함으로써 성공 취업 역량을 함양하도록 한다.

□ PGEN2516 직업능력개발과취업성공전략 Vocational competency development and successful employment strategies (3-3-0)

- 급변하는 산업구조 및 노동시장 환경에 능동적으로 대응하고, 자신의 진로를 주도적으로 설계하고 직무역량(지식, 기술, 태도)을 체계적으로 학습하여 성공적 취업과 안정적 직업생활을 할 수 있도록 지원하는 데 목적이 있다. 직업의 세계와 최근 노동시장 채용 트렌드의 변화를 이해하고 직업기초능력(의사소통능력, 수리력, 문제해결능력 등) 이론학습과 자기진단, 취업 희망기업분석, 진로목표 설정, 이력서 및 자기소개서 작성, 실전 모의면접 등을 통해 취업에 실질적으로 도움이 될 수 있다.

□ PGEN2517 취업능력개발 Employment Skills Development (3-3-0)

- 취업능력교육은 기업에서 요구하는 신입직원들의 기본소양뿐만 아니라 업무적인 능력과 전공에서 배울 수 없는 교육내용을 보완하여 취업능력을 향상시킨다. 기업조직에서 요구하는 직무능력(경제와 경영 기초능력)을 향상시켜 취업의 방향과 능력개발을 학습한다.

□ PGEN2518 핵심취업전략 Core Employment Strategy (3-3-0)

- 취업 현장에서 자신을 준비된 인재로 부각시키기 위한 전략을 수립하여 성공적인 취업에 도달할 수 있는 능력을 배양하는 것에 목적을 둔다. 기업에서 필요로 하는 인재로 표현하는 방법을 학습함으로써 취업경쟁력을 제고시켜 성공적인 취업에 이를 수 있는 능력을 함양하고자 한다.

□ PGEN2519 직업과취업전략 Job and Employment Strategies (2-2-0)

- 학생 본인의 전문분야를 선정하여 깊이 있게 집중하는 것을 시작으로, 자기 브랜드를 만들어 기록하고 편집하여 새로운 것을 창조해내는 자기주도적 삶을 살 수 있도록 가이드를 주는 부분에 방점을 둔 프로그램으로, 진로와 취업 그리고 창업에 대한 현실적인 설명과 리서치를 통해 감각을 익히는 과정입니다. 실습과제는 모의/실전 크라우드펀딩 대회를 진행한다. 이 대회 속에서 인터넷기자, 홍보, 글쓰기(보고서, 제품상세기술서) 등 현업에서 가장 중요한 부분까지 학습한다.

□ PGEN2520 발명과특허 Invention and Intellectual Property (3-3-0)

- 지식재산기반의 창의융합형 실무인재를 양성하기 위하여, 창의적인 아이디어를 발상하기 위한 여러 가지 사고도구기법들을 소개하고 학생들은 이러한 발명원리들의 이해와 체득을 통하여 전

공을 활용한 전문영역에서 자기주도적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양토록 한다. 문제를 해결하기 위해 찾은 Solution(자기주도적해결방안)을 특허로 보호받기 위해 특허에 대한 기본개념을 이해시켜 아이디어를 고부가가치화 할 수 있는 창의적 인재를 육성한다.

- PGEN2521 벤처창업경영컨설팅 Management Consulting for Startu (3-3-0)
  - 기업의 사업과 그들이 당면하고 있는 다양한 경영환경, 그리고 경영전략 및 관리를 학습한다.
  
- PGEN2522 플랫폼창업아이디어개발 Industry Ecosystem and Platform Startups (3-3-0)
  - 구글이나 애플과 같은 플랫폼 리더들이 주도하는 산업생태계에서 벤처기업들이 생존할 수 있는 전략과 실행방안을 학습하고자 한다. 플랫폼 기반의 창업 아이디어를 개발할 수 있는 기회를 갖을 것이다. 창업 보육 매니저 자격증 준비 과정을 겸할 수 있다.
  
- PGEN2523 여행사창업및경영 Starting travel agency and management (3-3-0)
  - 여가문화의 혁신적인 변화는 일상생활에서 차지하는 개인 욕구를 다양한 방법으로 표출하는 계기가 되었으며 이 계기는 또 다른 여행형태를 잉태하는 모습으로 나타나고 있다. 또한 교통의 발달과 정보의 일상화를 통한 가치관의 변화와 라이프스타일의 변화는 여행시장의 급격한 성장과 함께 여행형태를 변화시키고 있다. 이에 여행과 관련한 지식과 간접적인 경험을 통하여 사회인으로서 창의융합적인 사고력 및 자기주도적 수행능력을 겸비한 리더자로서의 자질을 함양하는데 있다.
  
- PGEN2524 지식재산권의이해 Understanding Intellectual Property (3-3-0)
  - 급격하게 진화하는 Global 환경변화 속에서 국가경쟁력의 중요한 한축을 구성하는 무형의 지식재산권에 대한 개요를 설명하고, 실제로 이러한 지식재산권들이 어떻게 기업의 지식재산경영전략에 접목되어 활용되는가를 적절한 사례와 함께 소개함으로 그 중요성을 이해하게 한다. 또한 기술과 산업의 발전에 따른 인터넷과 기술의 융합에 의한 새로운 개념들의 지식재산권 이슈들을 조별토의등을 통하여 살펴봄으로 자연스럽게 지식재산보호의 변천과정과 지식정보화사회의 패러다임을 알 수 있도록 한다. 이를 통하여 향후 4차산업사회에 통할 수 있는 인재를 양성한다.
  
- PGEN2525 창업과경영이해 Uderstanding Foundation & Management (3-3-0)
  - 실패하지 않는 창업과 취업을 위해 반드시 알아야 할 창업경제상식, 소자본 창업 또는 새로운 사업을 전개하고자 할 때 기획능력을 향상한다. 창업경제상식과 경영실무, 창업계획 작성과 관련된 이론적 내용과 실무적 활동을 이해하고 경쟁력 있는 사회인이 되도록 학습한다.
  
- PGEN2526 창업과창업가정신 Start-up and Entrepreneurship (3-3-0)
  - 사회에 나가면 조직인으로서의 역량을 갖추어야 한다. 조직생활을 잘하려면 매니지먼트를 잘해야 한다. 리더십도 중요하다. 하지만 조직의 생존을 결정짓는 것은 기업가정신이다. 기업가정신을 우리가 습득해야 되는 이유이다. 기업을 세울 때도 기업가정신이 필요하지만 기업이 성장하려할 때도 필요하다. 구성원에게 기업가 정신이 요구되는 이유이다. 조직인의 경쟁력으로 기업가정신이 매우 중요하다.

[비전설계 - 자기설계]

□ PGEN2513 기초토익 Basic TOEIC (3-3-0)

- 토익 시험을 처음 접하는 입문자를 위한 수업이다. 토익(Test of English for International Communication)은 영어가 모국어가 아니 사람들이 일상생활 또는 비즈니스 현장에서 필요한 실용적 영어 능력을 평가하는 시험이다. 토익 문제 풀이를 위한 기본적인 어휘, 문법, 독해, 듣기 등을 학습한다.

□ PGEN2514 JLPT일본어 JLPT Japanese (3-3-0)

- 어휘, 문법, 독해에 이어 듣기까지 전반적으로 기출문제를 풀어봄으로서, 실제시험에 대비하는데 중점을 둘 예정이다. 2급과 3급시험을 준비하는 학생을 대상으로 하는 수업이지만, 실제 수업을 신청한 학생들이 필요로 하는 단계의 시험준비과정을 지도할 계획이다.

□ PGEN2527 디지털시대의패션문화와미디어 Fashion Culture and Media in the Digital Generation (3-3-0)

- 패션만큼 개인의 취향과 개성이 반영되는 영역도 드물다. 또한 패션은 신체를 보호하는 기능을 넘어 개인을 타인에게 인식시키는 동시에 개인과 타인간의 관계를 형성하게 해주는 매우 사회적이고 문화적인 산물이다. 최근 테크놀로지의 발전과 새롭게 변화하고 있는 미디어 환경은 패션을 더욱 사회적으로 변화시키고 있다. 본 교과목은 디지털과 소셜미디어로 대표되는 테크놀로지와 미디어 환경의 변화 속에서 패션이 우리의 삶 속에서 어떤 의미를 가지는지 이해하고, 합리적이고 질적인 패션 라이프스타일을 추구하도록 하는데 목표를 두고 있다. 나아가 미래지향적인 프로슈머로서의 패션소비자로서의 역량을 기르고자 한다.

□ PGEN2528 문화예술교육개론 Introduction of Culture and Arts Education (3-3-0)

- 이 과목은 국가공인자격증 <문화예술교육사> 직무 소양 필수 과목이다. 정부에서는 대학생이 이 강의를 이수하면 자격증 필수 과목을 이수한 것으로 간주한다. 강의는 인문사회 계열, 이공계열 전공과 관계없이 사전 지식 없이도 쉽고 재미있게 이해할 수 있으며 딱딱한 이론이 아닌 다양하고 흥미 있는 영상을 통해 <국가자격증> 소지자가 필요한 지식을 쉽게 습득할 수 있다.

□ PGEN2529 나섬진로캠프 Nasum Career Training Camp (1-0-1, P/F)

- 본교 재학생 1,2학년 취업준비생을 위한 취업대비캠프를 통해 수행 역량을 강화할 수 있다.

□ PGEN2530 나섬취업캠프 Nasum employment Training Camp (1-0-1, P/F)

- 본교 재학생 3,4학년 취업준비생을 위한 취업대비캠프를 통해 수행 역량을 강화할 수 있다.

□ PGEN2531 벤처창업실습 Venture Startup Practicum (3-3-0)

- 벤처창업의 의미와 중요성을 이해하고, 창업성공전략을 학습, 디자인 씽킹 과정을 통해 벤처창업 아이템 발굴, 최종적으로 사업계획서를 작성하는 실습 역량 강화한다.

□ PGEN2532 스타트업과고객발굴 Startups and Customer Discovery (3-3-0)

- 본 과정의 목적은 학생들에게 고객발굴 중심의 창업에 관한 지식을 단기간에 교육시켜 창업에 관한 이해와 관심을 높이기 위함이다. 팀 구성, 비즈니스 모델, 고객 발굴, 투자 유치, 지식재산권, 사업계획서 작

성 및 피칭 등 창업의 주요 단계를 학습하여, KDB 및 교내 창업경진대회 참여를 통해 창업 문화 조성 및 학생 창업 빌드업 지원을 목적으로 한다.

- PGEN2533 스타트업실전창업 Start-up Practice (3-3-0)
  - 고객인터뷰 중심의 창업도구 실습, KDB 창업 교육 프로그램을 통한 외부 창업전문가 특강 및 멘토링을 통한 창업 빌드업, 창업과정에 대한 학생들의 이해 함양한다.
  
- PGEN2534 창업아이템개발 Development of start-up items (3-3-0)
  - 학습자들은 아이디어가 없는 단계에서 참여하고, 창업에 대한 관심을 갖고 있는 단계이기 때문에 다양한 창업 사례를 소개하면서 학습자들이 스스로 발견한 문제 및 기회를 찾아내서 창업 아이디어를 구체화 할 수 있도록 하는데 집중한다. 고객이 원하는 아이템과 제품을 개발하고 성공을 위한 검증 방법을 체계적인 학습과 경험으로 공유한다. 고객인터뷰를 중심으로 비즈니스모델을 지속적으로 검증하여 시장성 있는 창업 아이템을 창출한다.
  
- PGEN2535 스타트업경영과마케팅 Start-up management and marketing (3-3-0)
  - 창업아이템 개발을 위한 아이디어 발상방법, 페르소나 가설설정, 고객인터뷰 방법론, 마케팅 전략 수립 등의 창업의 이론수업을 기반으로하여 팀빌딩, 고객인터뷰, BMC 작성, 프로토타입 및 MVP 개발 등의 실습 수업으로 진행한다. 사업계획서 작성 및 작성한 사업계획서의 마케팅 전략 수립을 목적으로 한다.
  
- PGEN2536 기업가정신과스타트업리더십의핵심 The Core of Entrepreneurship and Startup Leadership(with Career Exploration) (3-3-0)
  - 중소벤처기업부에 등록된 약 420개의 액셀러레이터 중, 2022년 기준 투자 건수 1위, 투자 금액 4위를 기록한 액셀러레이터의 대표이사로서, 실무에서 얻은 스타트업 투자 경험을 바탕으로 기획되었다. 스타트업, 종건·강소기업, 대기업 등에서 실무 경험을 쌓으며 자신의 역량을 키우고, 궁극적으로 자신만의 위대한 기업을 창업할 수 있는 길을 찾아갈 수 있도록 실질적인 힘을 기르게 될 것이다.
  
- PGEN2537 실습형스타트업창업입문 Practical Introduction to Startup Entrepreneurship (with Business Plan) (3-3-0)
  - 중기벤처부에 등록된 420 여개의 액셀러레이터 가운데 22년 기준 투자건수 1위, 투자금액 4위를 하고 있는 액셀러레이터의 대표이사로서 실무에서 얻은 스타트업 투자경험을 바탕으로 창업은 어떤 인재가 해야 하고, 창업하기 전과 후에 무엇을 해야 하는지에 대해 사례를 통해 체감을 하게 하고자 한다. 냉혹한 사회의 기준 속에서 살아남는 것을 넘어 큰 성공을 이루어 내는 회사들의 모습은 어떨고, 우리가 어떤 부분을 배우고 실천해야하는지 실무적 관점에서 심도 있게 분석 할 계획이다. 더불어 이를 바탕으로 수업에서 모의 크라우드펀딩 대회를 진행하여 팀별로 아이템을 구체화(사업화)하여 투자심사역과 일반투자자에게 사업 평가를 받아보면서 실전감각을 키워 나갈 것이다.
  
- PGEN2538 창업기업의회계세무관리 Accounting & Taxation Management for Startups (3-3-0)
  - 초보자의 입장에서 창업에 관심이 있는 학생들에게 회계와 세무를 쉽게 이해할 수 있도록 기초과

정부터 분석하고 활용하는 방법까지 다루는 교과목이고 창업경영의 흐름도 중요하게 다룰 것이다. 창업을 꿈꾸는 학생들에게 필수적인 학습과정이라고 할 수 있다. 창업보육매니저 자격증을 준비하는 과정으로 활용가능하다.

- PGEN2539 안보학 Security science (3-0-6)
  - 장교의 기본소양 함양과 전투체력을 배양할 수 있다.
- PGEN2540 안전및조직관리사례연구 Safety and organizational case study (3-0-6)
  - 장교로서 기본소양과 기본전투기술, 전투지휘 능력, 교육훈련 지도능력을 구비하고 리더십을 배양한다.
- PGEN2541 조직리더십 Organizational Leadership (3-0-6)
  - 장교의 기본소양 함양과 전투체력을 배양할 수 있다.
- PGEN2543 동계군사훈련1 Winter Military Training 1 (1-0-2)
  - 학군사관후보생(ROTC) 으로 입단하기 전 군인으로서의 기본소양을 함양하기 위한 기초군사 훈련을 실시한다.
- PGEN2544 하계군사훈련1 Summer Military Training 1 (1-0-2)
  - 학군사관후보생(ROTC) 으로서 분대 전투지휘능력 배양으로 분대급 제대 편제화기 및 장비 운용 숙달, 전투지휘능력을 구비한다.
- PGEN2545 하계군사훈련2 Summer Military Training 2 (1-0-2)
  - 학군사관후보생(ROTC) 으로서 각 병과별 전투지휘 및 직무수행 능력 배양을 통해 분소대 전투 지휘 / 전투기술을 구비한다.
- PGEN2546 웹소설감상과비평 Web novel appreciation and criticism (3-3-0)
  - 웹소설 관련 산업 분야 진입을 목적으로 웹소설 작품을 이해하고, 좋은 작품을 선별할 수 있는 능력을 강화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해서 웹소설 산업 시장에 대한 이해와 함께, 높은 수익을 거둔 웹소설 작품을 읽고 비평하는 활동을 수행할 것이다.
- PGEN2547 웹스토리기획 Web Story Planning (3-3-0)
  - 웹소설, 웹툰, 웹드라마, 웹오디오 등 웹을 통해 공유되는 콘텐츠의 스토리의 특징을 이해하고, 대중의 요구를 반영한 스토리를 기획할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 웹소설의 작품 분석과 기획 등의 방법을 학습하고 기획 및 창작 실습을 병행할 것이다.
- PGEN2548 웹소설창작실습 Web Nover Creation Practice (3-3-0)
  - 디지털 미디어 시대에 부상한 웹소설을 이해하고 창작하는 것을 목적으로 한다. 웹소설 플랫폼에 대한 이해와 웹소설 특성을 파악한 뒤, 연재가 가능한 수준의 창작 실력을 배양하고자 한다.
- PGEN2549 웹콘텐츠IP산업의이해 Understanding the web content IP industry (3-3-0)

- 디지털 시대의 핵심 산업인 웹 콘텐츠와 지식재산권(IP) 산업에 대한 종합적인 이해를 목표로 한다. 웹 콘텐츠의 기획, 제작, 유통 과정 등을 살피고 IP산업의 현황과 미래에 대해 알아보는 시간을 갖는다.

□ ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)

- HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습을 진행한다.

□ ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software Utilization (3-2-2)

- 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 진행한다.

□ ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)

- R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)을 진행한다.

□ ASC22104 인공지능알고리즘 Artificial Intelligence Algorithms (3-3-0)

- 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)을 진행한다.

□ ASC22105 기계학습활용 Machine Learning Applications (3-2-2)

- 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.

□ ASC22113 언어와문화 Language and Culture (3-3-0)

- 인간의 고유한 특징인 언어의 일반적 특성과 구조에 대해 이해하고, 언어에 반영되고 언어 그 자체의 한 부분인 문화와의 관계를 이해하는 것을 목표로 하고 인간을 이해하는 데에 중요하고 필수적인 요소인 언어와 문화에 대한 기본적이면서도 전반적인 내용에 대해 개괄한다.

□ ASC22114 한국어문학과IT Korean Literature and IT (3-3-0)

- 데이터의 유형은 매우 다양하나 가장 주요한 형태는 음성/문자 텍스트라 하겠다. 따라서 빅데이터 시대에 들어서면서 어문학과 IT 기술의 학제간 융합 연구의 수요가 계속해서 늘고 있다. 이런 시대적 수요에 맞추어 한국어문학과 IT 간 융합 연구의 원리를 알고, 융합 연구 결과물을 직접 체험하고 평가하며 개선안을 탐색하는 것을 목적으로 한다.

□ ASC22115 SW스토리창작 SW Story Creation (3-3-0)

- 한국어 및 한류의 콘텐츠를 기반으로 하는 다양한 소프트웨어와 어플리케이션의 스토리를 창의적으로 구성하는 역량 개발을 목표로 한다. 이를 위해 관련 소프트웨어와 어플리케이션, 게임 등의 스토리 구성의 원리와 특징에 대해 이해하고, 이를 바탕으로 실제로 스토리를 창의적으로 구성하는 활동 등을 세부내용으로 다루게 된다.

□ ASC22116 한류콘텐츠와이미지그리고테크닉 Korean Wave Contents Images and Technology (3-2-2)

- 한류콘텐츠를 소프트웨어화 하기 위해 필요한 시각 자료의 표현 원리와 기법을 학습하고,

시각화의 테크닉을 익히는 데에 목표를 둔다. 이를 위해 다양한 한류콘텐츠가 어플리케이션이나 게임 등에서 어떻게 시각화되었는지를 사례 중심으로 분석하고, 이를 바탕으로 실제 이미지로 표현하는 방법과 과정 등을 세부내용을 다루게 된다.

- ASC22117 한국어정보학 Korean Linguistics Informatics (3-3-0)
  - 말뭉치가 언어정보학에 필수불가결한 연구 대상 자료이기 때문에 언어정보학은 다른 말로 말뭉치언어학이라고도 한다. 말뭉치의 기본적 개념을 익히고 활용 도구의 사용법과 분석의 방법 등을 두루 공부할 것이다. 구체적인 학습의 내용과 학습의 방식을 정리해 보이면 다음과 같다.
- ASC22118 한류SW개발 SW Story Creation (3-2-2)
  - 한류콘텐츠를 실제 소프트웨어로 만들어내는 역량의 함양을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 한류콘텐츠들 중에서 자신이 소프트웨어로 구현하고자 하는 소재를 선택하여 분석하고, 이를 소프트웨어와 어플리케이션에 적합한 내용으로 최적화하며, 실제 코딩 등을 통하여 소프트웨어를 만들어보는 과정을 세부내용으로 다루게 된다.
- ASC22120 창의공학설계 Creative Engineering Design (3-2-2)
  - 전기 관련 시제품을 만들어 보기 위해 인벤터, 솔리드웍스, 솔리드에지 3D 설계 프로그램과 전기 설계 프로그램을 배우며, 3D 프린터를 사용하여 시제품을 만들어본다.
- ASC22121 센서공학 Sensor Engineering (3-2-2)
  - 센서의 개요, 센서의 종류, 각종 센서활용법 등을 익힌다.
- ASC22122 신소재융합물성분석 Materials Convergence Property Analysis (3-3-0)
  - 전공지식을 바탕으로 팀을 이루어 스스로 과제를 해결하는 과정을 익힘으로서 실제 산업 현장에서 부여될 수 있는 과제들에 대한 대응 능력을 함양하는 것을 목적으로 한다.
- ASC22123 신소재융합디자인 Materials Convergence Design (3-3-0)
  - AI융합 신소재디자인 전공의 교과목으로서 신소재의 조성 및 공정과 연관된 기 연구 및 발표자료들을 빅데이터 기법을 적용하여 분석 평가하는 새로운 신소재 조성 및 공정 관련 분석기법 등을 익힌다.
- ASC22124 AI융합프로젝트 AI Convergence Project (3-3-0)
  - 연계전공인 AI융합 신소재디자인 전공의 교과목으로서 신소재의 전반적인 지식을 활용하고 연관 SW 및 AI 기능을 융합한 프로젝트를 수행한다.
- ASC22125 컴퓨터비전 Comeputer Vision (3-2-2)
  - 컴퓨터 비전의 기본 이론 및 최신 방법론을 배우는 것이 목표이며, 기본 뿌리인 동작 원리를 이해함으로써 문제 해결력을 기르고, 효과적인 컴퓨터 비전 시스템 설계 능력까지 키울 수 있다. 알고리즘 간의 비교, 가상 코드, 예제 등을 통해 중요 개념을 확실히 짚어주고, 이론과 실습을 병행하여 학습할 수 있도록 한다.

- ASC22126 패러메트릭디자인 Parametric Design (3-3-0)

  - 디지털 디자인 역량 및 디지털 패브리케이션 역량 배양을 목표로 한다. 이를 위해 디자인 알고리즘 기획에서부터 프로그래밍 작업까지 시각적 결과물 산출과정 학습을 세부내용으로 다루게 된다.
  
- ASC22127 디지털패브리케이션 Digital Fabrication (3-3-0)

  - 디지털 패브리케이션 역량 배양을 목표로 한다. 이를 위해 패브리케이션을 위한 3D모델링과 CNC기기 등의 활용법 교육을 세부내용으로 다루게 된다.
  
- ASC22128 모션그래픽스 Motion Graphics in Architecture (3-3-0)

  - 디지털 디자인 역량 배양을 목표로 한다. 이를 위해 컴퓨터그래픽 소프트웨어를 활용한 렌더링 심화 교육 및 동영상 기획, 편집 등을 세부내용으로 다루게 된다.
  
- ASC22130 드론산림관리및실습 Drone forest management & Practice (3-2-2)

  - 최근 4차산업혁명에 따른 과학기술 중 UAV(드론) 및 VR 기법 등이 다양한 분야에서 활용되고 있다. 특히 항공측량 및 맵핑기술은 고해상도 레스터지도를 생성하고 설계도면을 작성하는데 큰 도움이 되고 있어 산림학 및 원예학 분야에도 적용가능한 기술로 판단된다. 드론 및 항공 VR, 지상 VR을 결합한 정원계획 플랫폼을 구축하여 향후 우리나라 산림관리에 대한 뉴패러다임 적용을 최종 목표로 진행한다.
  
- ASC22131 호텔레저데이터마이닝 Hotel Leisure Data Mining (3-3-0)

  - 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 빅데이터 분석기초, 기초 데이터마이닝 분석 등을 익히게 될 것이다.
  
- ASC22132 빅데이터트렌드분석 Big Data Trend Analysis (3-3-0)

  - 빠르게 변화하는 호텔레저 분야의 트렌드를 단순히 이해하는 것에서 나아가 관련 데이터를 찾아내고 수집하며 분석할 수 있는 과정과 경험을 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔레저 분야 트렌드 관련 용어와 역할을 이해하는 시간을 갖고 이들을 총괄적으로 이해하여 향후 호텔레저 분야에서 어떠한 파급효과를 일으킬 것인가를 추리해 볼 수 있는 분석기법을 등을 익히게 될 것이다.
  
- ASC22133 빅데이터와지리정보 Big Data and Geographic Information (3-3-0)

  - 호텔레저 분야의 빅데이터를 단순히 분석하는 것에서 나아가 해당 데이터 및 분석결과들을 지리데이터와 연관시킬 수 있는 이론과 방법을 학습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 지리정보 데이터의 역할을 이해하는 시간을 갖고 이들을 총괄적으로 이해하여 호텔레저 분야에서 어떻게 사용될 것인지를 알아보고자 한다.

- ASC22134 빅데이터지역경제론 Big Data Regional Economic Theory (3-3-0)

  - 빅데이터를 단순히 분석하는 것에서 나아가 해당 데이터 및 분석결과들을 지역경제와 연관시킬 수 있는 이론과 방법을 학습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 지역경제 데이터의 역할을 이해하는 시간을 갖고 이들을 총괄적으로 이해하여 빅데이터가 지역경제 분야에서 어떻게 사용될 것인지를 알아보고자 한다.
  
- ASC22135 빅데이터마케팅전략 Big Data Marketing Strategy (3-3-0)

  - 빅데이터의 기초 개념과 마케팅 전략의 기본 원리를 이해하고, 빅데이터의 기본 개념을 이해하고, 호텔·항공·관광산업에서의 마케팅 활용 전략을 습득한다. 또한, 간단한 데이터를 통해 마케팅 의사 결정을 어떻게 내리는지 실습을 통해 배운다.
  
- ASC22136 빅데이터와머신러닝 Big Data and Machine Learning (3-3-0)

  - 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하며 데이터에 결과를 도출하기 위해 머신러닝을 학습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 데이터 수집, 데이터 가공, 빅데이터 분석의 세부내용을 다루게 된다.
  
- ASC22137 호텔레저빅데이터세미나 Hotel Leisure Big Data Seminar (3-3-0)

  - 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 빅데이터 논문 등을 살펴봄으로써 분석결과를 해석하고 활용하는 방법을 익히게 될 것이다.
  
- ASC22138 가구디자인과AI Furniture Design with AI (3-2-2)

  - 생활에 필요한 가구를 디자인하고, 제작하는 수업으로 1인 작업 또는 3인이 1조로 팀 작업을 수행한다. 실용적인 가구의 디자인 보다는 창의적이고, 실험적인 디자인을 추구한다.
  
- ASC22140 공공기관의이해 Understanding of Public Institutions (3-3-0)

  - 공공기관의 운영에 대한 이해를 목표로 한다. 이를 위해 공공기관 실무담당자의 강의, 공공기관 기본이론, 공공기관 사례 등을 다룬다.
  
- ASC22145 패션AI프로그래밍 Fashion AI Programming (3-3-0)

  - 패션산업에 적용되는 AI의 기본 개념을 이해하고, 패션 빅데이터 분석에 필요한 프로그래밍 언어를 습득함으로써 패션업계에서 필요로 하는 데이터 분석 능력을 가지게 됨을 목표로 한다. 이를 위해 시기본개념의 이해 및 패션의 적용, 코딩 학습을 배운다.
  
- ASC22146 디지털헬스케어 Digital Healthcare (3-3-0)

  - 디지털 헬스는 건강분야에 ICT를 사용하는 eHealth 용어에 그 기원을 두고, eHealth(mHealth 포함) 분야를 비롯한 빅데이터, 유전체학, 인공지능과 같은 첨단 컴퓨터과학 분야를 포함하고 있다. 본 교과는 디지털 헬스 산업의 이해와 산업 현황 및 전망에

대한 이해를 목표로 하며 나아가 디지털 헬스케어와 관련된 기술적 이해를 제공한다.

□ ASC22147 AI와푸드테크 AI and Foodtech (3-3-0)

- 푸드테크(Food-Tech)는 식품(Food)과 기술(Technology)의 합성어로 식품 관련 산업에 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT), 정보통신기술(ICT) 등 4차 산업기술을 적용하여 이전보다 발전된 형태의 산업과 부가가치를 창출하는 기술이다. 푸드테크의 학문적 배경, 관련 핵심기술 및 관련 연구 산업 분야 등에 대해 학습하고자 한다.

□ ASC22148 AI시대만성질환관리 AI Era and Chronic Disease Management (3-3-0)

- 보건의로 빅데이터를 AI로 분석하여 고혈압, 당뇨, 치매, 뇌졸중 등 의 만성질환의 발병 확률을 예측하고 만성질환의 예방 및 치료효과를 극대화하기 위한 식단관리 및 맞춤형 헬스케어 과정을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 AI 기반 실시간 질병진단기술과 실시간 생체정보 측정, 분석 기술을 이해하고 그에 따른 개인의 맞춤형 영양을 기반에 둔 식단 관리에 대한 내용을 다루게 된다.

□ ASC22149 AI시대푸드스타트업 AI Era and Food Starup (3-3-0)

- 푸드테크는 말 그대로 음식(FOOD)와 기술(Technology)를 합한 신조어로, 식품 등 산업에 4차 산업 기술을 적용, 새로운 형태의 산업과 부가가치를 창출하는 기술이다. 최근 푸드테크(음식+기술) 스타트업에 대한 관심이 늘어나고 건강과 환경, 식사에 대한 사회적 관심이 늘어나는 가운데 ‘지속 가능성’을 찾으려 시도되고 있다. 이에 발맞추어 푸드테크에 대한 기본 지식 및 이론을 이해하고 스타트업에 대한 능력을 증진시키는 데 목표가 있다. 또한 새로운 형태의 산업에 대한 적응 능력을 배양하여 진로에 도움이 되고자 한다.

□ ASC22150 호텔항공빅데이터분석실무 Hotel & Aviation Big Data Analysis Practice (3-3-0)

- 본 과목은 호텔항공의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔항공 데이터들의 특성을 이해하고 데이터 수집, 데이터 가공, 빅데이터 분석 등을 익히게 될 것이다.

□ ASC22151 인공지능e-비즈니스 Artificial Intelligence e-Business (3-3-0)

- 인공지능은 현재 우리 사회의 다양한 분야에서 활용되고 있다. 본 수업에서는 인공지능을 활용한 다양한 e-비즈니스에 대해 배우고 새로운 인공지능 기반 e-비즈니스 아이디어를 도출해 본다.

□ ASC22152 NCS실무기초 Understanding of NCS (3-3-0)

- 공공기관 및 민간기업의 직무역량에 대한 지식함양을 목표로 한다. 이를 위해 NCS의 주요 내용, 적용, 실제연습 등 세부내용을 다루게 된다.

□ ASC22153 보건의료정보세미나 Seminar on Health and Medical Information (3-0-3)

- 보건의료 분야 현장에서의 정보기술을 습득하고 실습한다.

- ASC22154 건강보험빅데이터분석 Analysis of Health Insurance Big Data (3-0-3)
  - 건강보험 및 장기요양보험 빅데이터를 이해하고 빅데이터 통계분석을 수행한다.
  
- ASC22155 사회조사분석세미나 Seminar on Social Research and Analysis (3-0-3)
  - 사회복지 및 보건의로 조사·분석 현장에서 조사방법 및 자료분석을 수행한다.
  
- ASC22156 AI와 커뮤니케이션 AI Communication (3-3-0)
  - 미디어의 기본 개념인 커뮤니케이션에 대해 이해한다.
  - 전통적 미디어 기술부터 신기술인 AI분야까지의 기술적 과정을 습득한다.
  - 새로운 기술영역을 토대로 미디어 영역의 적용과정을 습득한다.
  
- ASC22157 AI기반멀티미디어이해 AI Convergence Content Planning Theory (3-3-0)
  - AI기술에 대해 이해한다.
  - AI기술과 미디어의 연관성에 대해 학습한다.
  - AI기술이 멀티미디어 분야에 어떤 영향을 주는지 파악한다.
  
- ASC22158 AI융합콘텐츠기획론 AI Convergence Content Planning Theory (3-3-0)
  - AI를 기반으로 한 콘텐츠를 직접 기획할 수 있다.
  - AI기반 콘텐츠 기획을 대본으로 발전시킬 수 있다.
  - AI기반 콘텐츠를 직접 영상화하여 활용할 수 있는 계획을 실현 시킬 수 있다.
  
- ASC22301 C.M.S C.M.S (3-1-2)
  - 디지털 사진의 기술적, 미학적 개념을 이해하고 원활한 결과물 제작을 위한 모니터, 프린터 등의 ‘캘리브레이션’에 중점을 둔다.
  
- ASC22302 국방획득관리론 Military Acquisition (3-3-0)
  - 본 과목은 국방획득체계에 대한 이해를 목표로 한다. 이를 위해 국방획득제도 및 관련 국방정책 등에 대한 세부내용을 다루게 된다.
  
- ASC22304 국제정세와테러리즘 International affairs and Terrorism (3-3-0)
  - 국제정세에 대한 이해 및 테러리즘과 테러조직, 테러전략에 대한 이해를 목표로 한다.
  
- ASC22305 콘텐츠카피라이팅 Content Copywriting (3-3-0)
  - 디지털 전자 출판에 필요한 콘텐츠 기획과 카피라이팅에 대해 학습하고, 이를 바탕으로 한 마케팅 방법에 대해 심화학습을 실시한다.
  
- ASC22307 소셜미디어플랫폼과스토리텔링 Social Media Platforms and Storytelling (3-3-0)
  - 소셜미디어는 트위터(Twitter), 페이스북(Facebook)과 같은 소셜 네트워킹 서비스(social networking service, SNS)에 가입한 이용자들이 서로 정보와 의견을 공유하면서 대인관계

망을 넓힐 수 있는 플랫폼을 가리킨다. 기존의 매스미디어에 의존하던 정보 교환을 디지털화 하였고, 현재는 마케팅에 가장 적합한 미디어로까지 확장 되었다. 이에 우리의 강의는 소셜미디어에 대한 간단한 개념 파악 후, 직접 소셜미디어마케팅에 적합한 콘텐츠를 제작하는 데 그 목적이 있다. 바이럴마케팅을 위한 소재 선택부터 기획, 제작, 유통까지에 이르기 전 제작 과정을 학생들이 직접 해봄으로써 현재 가장 트렌드한 미디어 기법을 익힐 수 있다.

- ASC22308 국가정보와안보 National Intelligence and Security (3-3-0)
  - 국가정보학의 개념과 역사, 국가정보조직과 정보활동의 유형, 국가안보를 목적으로 하는 국가 정보 활동에 대한 이해를 목표로 사례분석과 토론 및 발표를 병행한다.
  
- ASC22309 컴퓨터구조 Computer Architecture (3-3-0)
  - 컴퓨터의 주요 구성요소들의 기능과 그들 상호 간의 작용을 이해하고, 컴퓨터 시스템을 구현 하는데 사용 되는 여러 설계 기법들을 학습한다. 명령어집합, 중앙처리장치, 파이프라이닝, 메모리, 입출력장치 등을 다루고 컴퓨터가 발전해 온 역사 및 컴퓨터 시스템의 성능 분석에 필요한 지식을 배운다.
  
- ASC22310 FPGA설계 Field Programmable Gate Array Design (3-3-0)
  - 각종 디지털 논리회로를 ALTERA FPGA tool을 사용하여 설계하는 방법에 대하여 강의한다. 본 강의는 VHDL기초 과목을 이수한 학생들 대상으로 기초 논리회로 설계를 바탕으로 좀 더 실용적인 회로를 다루게 된다.
  
- ASC23101 실감미디어컴퓨팅기초 INTRODUCTION TO REALISTIC MEDIA PROGRAMMING (3-2-2)
  - 실감미디어용 기술 개발 및 콘텐츠 개발을 하기 위한 개발 툴을 사용 할 때 필요한 기본적인 컴퓨터 프로그래밍 능력을 배운다.
  
- ASC23102 XR비즈니스입문 INTRODUCTION TO XR BUSINESS (3-0-3)
  - 3D 애니메이션과 리얼타임 그래픽을 기반으로 하는 기술들의 통합인 XR (Extended Reality)의 개념적인 접근이 아닌 실제 XR프로젝트들의 마케팅부터 기획, 제작, 실행까지의 전 과정을 분석함으로 산업의 구조를 이해하고, 각 기술이 가지는 콘텐츠 산업에서의 비즈니스 확장성과 한계까지 파악할 수 있는 통합적 사고역량을 향상 시키고자 한다.
  
- ASC23103 XR마케팅 XR MARKETING (3-3-0)
  - XR 마케팅 산업군에서 요구되는 다양한 이론적/실무적 능력을 함양하기 위해 마케팅 활동에 대한 이론 및 전반적인 XR 마케팅을 경험하는 것을 중심으로, 이를 통해 실천 적 마케팅 전문가에 대한 이해를 도모하는 것을 목적으로 두고 있다.
  
- ASC23201 3D게임애니메이션아트파이프라인 3D game animation production pipeline (3-2-2)
  - 3D 캐릭터 아트 심화 및 3D오브젝트 및 에셋 제작, 게임 애니메이션 파이프라인에 맞는 토폴로지, UV, 텍스처링 습득할 수 있다.

- ASC23202 XR창업비즈니스모델 XR STARTUP BUSINESS MODEL (3-3-0)

  - 수강생들이 XR 관련 사업계획서에 대한 전반적인 이해를 높이고 경영현장에서 사업계획을 수립하고 사업계획서를 작성할 수 있는 학문적, 실무적인 지식에 대한 내용을 다룬다. 수강생의 경우 XR 창업 지원 관련 정부기관(중소벤처기업부, 중소기업진흥공단, 콘텐츠 진흥 원) 등에서 요구하는 사업계획서 작성에 대한 실전경험을 학습 하고자 한다. 실무분야에는 아 이디 어 창안, 아이템 개발, 비즈니스 모델 수립, 제품개발 계획, 마케팅 계획, 생산 운영계획, 인 적자원 계획, 재무계획, 경제성 분석 등에서 필요로 하는 사업계획서 작성에 대한 능력을 배 양하고자 한다.
  
- ASC23302 ICT경험디자인 ICT USER EXPERIENCE DESIGN (3-3-0)

  - ICT 기술과 서비스가 융합하는 응용 프로그램을 실제로 기획 및 설계하고 직접 제작해보는 실전 수업으로, 사용자 리서치, 요구사항 도출, 정보 구조 설계, 구현, 등 웹 사이트 개발과 모바일 앱 개발에 대한 이론 학습과 실습 과정으로 구성된다.
  
- ASC23601 실감미디어의이해 Understanding of Realistic Experience (3-2-2)

  - 실감미디어 기술과 콘텐츠 전반의 산업, 현업 전문 직무 등에 대한 이해를 기반으로 프로젝트 제작 실습을 통해 프로젝트 파이프라인 경험/습득, 창업까지의 목표를 달성하기 위한 교과목 이다.
  
- ASC23602 실감디자인씽킹(XR) Design Thinking(XR) (3-3-0)

  - 창의적인 디자인사고 능력을 바탕으로 한 메타버스에 대한 이해를 높이도록 하며, 디자인의 정의에서부터 창의적으로 자신의 아이디어를 효과적으로 표현하는 다양한 방법론을 이해하도 록 한다. 또한, 메타버스의 정의와 특성, 기술, NFT 등 메타버스 전반에 걸친 이론을 학습하 도록 한다.
  
- ASC23603 실감디지털드로잉(XR) Digital Drawing(XR) (3-3-0)

  - 그래픽 디자인에 대한 기초 지식을 기반으로 실감미디어 디자인에 대한 원리를 이해하고 구 현함으로써 디자인적 감각으로 응용기술 능력을 함양하는 것을 목표로 한다.
  
- ASC24401 디저트실무실습 Dessert Bakery (3-2-2)

  - 베이커리 제품의 특성을 이해하고 이들을 구성요소로 하여 하나의 디저트를 완성할 수 있는 능력을 함양하며 나아가 디저트 시장의 트렌드를 선도하는 메뉴 개발능력을 학습한다. 이를 위해 다양한 제과제품의 제조 및 활용법을 익히고, 새로운 맛을 입히는 방법을 습득하며 아 이스크림, 소스, 가니쉬, 플레이팅 등 디저트를 완성하는 실무 능력을 학습한다.
  
- ASC25302 K-콘텐츠속한국문화읽기 Reading Korean Culture in K-Content (3-3-0)

  - K-콘텐츠의 발전 흐름과 글로벌 성공 요인을 분석하며, 해당 콘텐츠 속에서 한국 문화가 어떻게 나타나는지 탐구한다. 학생들은 각 장르별로 대표적인 K-콘텐츠를 선정하여 \*\*전통 적인 한국 문화 요소(한복, 한옥, 전통놀이, 한국 음식 등), 한국 사회의 가치관(효 문화, 가족주의, 공동체 의식, 학벌 및 교육열, 직장 문화 등), 한국인의 정서(한(恨)과 정(情),

관계 중심적 사고방식 등)\*\*가 어떻게 반영되고, 해외 시청자들은 이를 어떻게 수용하는지를 학습한다.

## 연계 및 융합 전공

### 연계전공 정의 및 이수조건

- 연계전공 정의
  - 연계전공은 2개 이상의 학부(과), 전공이 참여하여 각 학과, 전공에서 개설한 교과목을 연계하여 교육과정을 구성 운영하는 전공
- 연계전공 이수조건
  - 이수조건: 제1전공 39학점 이상 취득, 연계전공 36학점 이상 취득
    - \*학문분류별 최소취득학점 기준을 충족해야 함
  - 중복인정학점: 제1전공에서 이수한 교과목이 연계전공 교과목과 중복될 경우 최대 12학점 까지 중복인정 가능

### 연계전공 교과과정 운영

- 연계전공의 운영 및 관리는 아펜젤러공유대학에서 한다.
- 연계전공 교육과정의 편성은 영역별 최소이수기준을 명시하여 각 분야별로 골고루 이수하도록 한다.
- 연계전공 교육과정의 편성은 아펜젤러공유대학 교육과정위원회와 교육과정위원회, 교무위원회 심의를 거쳐 총장이 확정한다.
- 연계전공을 중도에 포기하는 경우 이미 취득한 교과목은 최초의 이수구분으로 인정되며, 제1전공의 졸업최소학점은 최초의 제1전공 졸업최소 기준학점으로 변동된다.
- 연계전공 신청 이전에 연계전공 교과목을 이수하였을 경우 이를 연계전공 교과목으로 대체 인정할 수 있다.

### 융합전공 정의 및 이수조건

- 융합전공 정의
  - 융합전공은 기존 학과, 전공 개설교과목만으로 운영할 수 없는 전공으로 신설교과목을 개설하여 운영하는 전공
- 융합전공 이수조건
  - 이수조건: 제1전공 39학점 이상 취득, 융합전공 36학점 이상 취득
    - \*학문분류별 최소취득학점 기준을 충족해야 함
  - 중복인정학점: 제1전공에서 이수한 교과목이 융합전공 교과목과 중복될 경우 최대 12학점 까지 중복인정 가능

---

## 융합전공 교과과정 운영

---

- ❑ 융합전공의 운영 및 관리는 아펜젤러공유대학에서 한다.
- ❑ 융합전공 교육과정의 편성은 영역별 최소이수기준을 명시하여 각 분야별로 골고루 이수하도록 한다.
- ❑ 융합전공 교육과정의 편성은 아펜젤러공유대학 교육과정위원회와 교육과정위원회, 교무위원회 심의를 거쳐 총장이 확정한다.
- ❑ 융합전공을 중도에 포기하는 경우 이미 취득한 교과목은 최초의 이수구분으로 인정되며, 제1전공의 졸업최소학점은 최초의 제1전공 졸업최소 기준학점으로 변동된다.
- ❑ 융합전공 신청 이전에 융합전공 교과목을 이수하였을 경우 이를 융합전공 교과목으로 대체 인정할 수 있다.

## 마이크로디그리(MD), DSC공유대학

### 마이크로디그리 정의 및 이수조건

- 마이크로디그리 정의
  - 4차 산업혁명 시대의 급속한 사회변화로 사회 수요 지향과 실무능력 향상 교육을 통해 융합형 인재를 양성하고자 학문 간 융·복합적 사고능력 함양 및 최소 단위의 실무형 융복합 교육과정
- 마이크로디그리 이수조건
  - 이수조건: 9~15학점 이상
  - \*마이크로디그리 교육과정 마다 이수학점이 다르기 때문에 교육과정 확인 필요
  - 중복인정학점: 제1전공에서 이수한 교과목이 마이크로디그리 교과목과 중복될 경우 이수학점의 50% 이내(최대 2과목)까지 중복 인정 받을 수 있다.

### 마이크로디그리 교과과정 운영

- 마이크로디그리 운영 및 관리는 아펜젤러공유대학에서 한다.
- 마이크로디그리 신설, 개편, 폐지는 아펜젤러공유대학 교육과정위원회, 교육과정위원회, 교무위원회 심의를 거쳐 총장의 승인으로 결정한다.
- 마이크로디그리를 중도 포기한 경우 이미 이수한 교과목의 이수구분은 기존 교과목의 이수구분으로 인정한다.
- 마이크로디그리 각 과정별 이수인정 기준을 충족하여 이수가 완료된 경우 학위기에 관련 사항을 표기한다.

### DSC공유대학 정의 및 이수조건

- DSC공유대학 정의
  - ‘지역혁신 주도형 모빌리티 분야 융·복합 창의인재’를 양성하기 위하여 ‘지역혁신을 선도하는 가치 창출 DSC 공유대학을 교육 비전으로 설정
- 대상
  - DSC 공유대학 융합전공 선발 학생
  - \*DSC 공유대학 대학교육혁신본부에서 융합전공 학생을 선발 및 관리
- 이수조건
  - 이수학점: DSC공유대학 융합전공 36학점 이상
  - 졸업논문: 졸업예정자는 DSC공유대학 융합학부(융합전공)에서 지정한 졸업논문(실험·실습·

설계보고, 실기발표, 졸업종합시험 등을 포함한다)을 정해진 기일 안에 제출하여 심사받아야 한다.

---

#### DSC공유대학 교과과정 운영

---

- 수업은 정규학기(1학기, 2학기) 및 계절학기에 실시한다.
- 수강 대상 학생은 정규학기 12학점, 계절학기 6학점까지 DSC 공유대학 교과목을 수강신청 할 수 있다.
- 최대 수강신청학점은 「배재대학교 학칙 시행세칙(1)」 제33조에 따라 주전공과 융합학부(융합전공)를 합산하여 계산하며 수강신청학점 상한선을 초과할 수 없다.

## 교직 교육 과정

### 교육 목표

교원양성과정은 각급학교 교사로서 올바른 인격과 교육관을 갖추고 교육현장에서 활동할 수 있는 전문적인 교육인력을 양성하는데 목표를 가지고 있다. 교직과정은 인성교육, 창의적교육, 열린교육을 지향하는 배재대학교의 교육목적에 기초하여 각급학교의 교사 양성에 필요한 전문적이면서 조화로운 교육을 효율적으로 제공하는 것을 목표로 한다.

### 교직과정 소개 및 안내

교직부는 유치원 및 중등학교 정교사(2급), 전문상담교사(2급) 자격을 취득하기 위한 교직과정을 운영하고 있다. 교직과정은 교직이론, 교직소양, 교육실습으로 구성되어 총 22학점을 취득해야 한다.(입학년도 2024학년도 이후부터 24학점) 유치원, 전문상담 및 중등학교 정교사(2급) 자격증 취득 관련학과는 유아교육, 교직설치학과[기독교사회복지학, 국어국문한국어교육학, 심리상담학, 조경학, 아트앤웹툰, 공연예술학(실용음악), 공연예술학(클래식피아노)]가 있다.

### 향후 진로 계획

교직과정을 이수하고 일정 요건을 갖춘 자에게 해당 주전공 과목의 유치원·중등학교 정교사(2급), 전문상담교사(2급) 자격이 부여된다. 복수전공 교직과정을 이수한 자에게는 다전공 과목의 자격증도 같이 부여된다. 국·공립 중고등학교의 교사로 임용되기 위해서는 시·도 교육청별로 실시되는 유아·중등교사 임용시험(유치원·중등학교 교사 임용후보자 선정경쟁시험)에 합격하여야 한다. 이외에도 다양한 교육관련 현장에서 활동할 수 있다.

### 교직 교육과정

이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점	강의	실험	비고
교직	EDU22201	교육학개론	Introduction to Pedagogy	2	2	0	
교직	EDU22202	교육철학및교육사	Educational Philosophy & History	2	2	0	
교직	EDU22204	교육심리	Educational Psychology	2	2	0	

이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점	강의	실험	비고
교직	EDU22301	교육과정	Educational Curriculum	2	2	0	
교직	EDU22302	교육사회	Educational Sociology	2	2	0	
교직	EDU22304	교육방법및공학	Teaching Methods & Educational Technology	2	2	0	
교직	EDU22306	교직실무	Practice of Teacher Training	2	2	0	
교직	EDU22307	특수교육학개론	Special Education	2	2	0	
교직	EDU22308	학교폭력예방및학생의 이해	Prevention of School Violence & Student's Understanding	2	2	0	
교직	EDU22310	AI·SW디지털리터러시 교육	AI·SW digital literacy education	2	2	0	
교직	EDU22303	교육행정및교육경영	Educational Administration & Management	2	2	0	
교직	EDU22404	학교현장실습	Teaching Practices	2	2	0	
교직	EDU22402	교육봉사활동1	Educational Activity & Assistance 1	1	0	0	
교직	EDU22403	교육봉사활동2	Educational Activity & Assistance 2	1	0	0	
교선	EDU22207	생활지도	Guidance	2	2	0	
교선	EDU22209	다문화인권교육론	Multicultural & Human Rights Education	2	2	0	
교선	EDU22210	학습소수자지도법	Teaching students with learning problems	2	2	0	
교선	EDU22211	인성교육론	Character Education	2	2	0	
교선	EDU22501	진로교육과진로지도	Career education and career guidance	2	2	0	
교선	EDU22309	세계시민교육론	Global Citizenship Education	3	3	0	

---

### 교직 교과목 해설

---

- EDU22201 교육학개론 (Introduction to Pedagogy, 2-2-0)
  - 현대의 교육을 체계적으로 이해하는데 기초가 되는 교육의 기본적인 원리, 기법, 목적, 과정, 평가 등에 대하여 개관한다.
- EDU22202 교육철학및교육사 (Educational Philosophy & History, 2-2-0)
  - 교육의 사회적, 역사적, 문화적 상황을 이해함으로써 다양한 교육철학 사조 및 교육사의 흐름을 개관한다.
- EDU22204 교육심리 (Educational Psychology, 2-2-0)
  - 교육현상을 심리학적 맥락에서 이해하는데 필요한 기초적인 이론을 학습한다. 교육내용은

학습자의 발달, 학습자의 개인차, 특수한 학습자, 학습의 행동주의 및 인지주의 관점, 학습자 동기, 교수이론, 생활지도 및 상담, 학교교육과 정신건강, 교육평가로 구성된다.

- EDU22301 교육과정 (Educational Curriculum, 2-2-0)
  - 교육과정의 이론 및 실제에 대한 기초를 이해, 토론한다. 교육과정의 기본개념 및 영역, 유형, 기본원리, 주요 논쟁점들 및 문제점들에 관하여 다룬다.
  
- EDU22302 교육사회 (Educational Sociology, 2-2-0)
  - 교육현상을 사회학적 맥락에서 이해하는데 필요한 기초적인 이론을 학습한다. 교육내용은 교육과 사회학, 교육제도, 교육과 사회구조, 교육과 불평등, 학교와 사회, 교육사회학의 과제로 구성된다.
  
- EDU22303 교육행정및교육경영 (Educational Administration & Management, 2-2-0)
  - 교육행정 및 이론의 다양한 개념, 목적, 원리들을 이해하고, 이들을 학교를 비롯한 교육기관의 실제에 적용하며, 우리나라 교육행정 및 경영의 문제 진단을 통하여 효율적인 교육행정 및 경영 방안을 모색한다.
  
- EDU22304 교육방법및공학 (Teaching Methods & Educational Technology , 2-2-0)
  - 교육의 다양한 요구를 만족시킬 수 있는 교육적 방법과 기술들을 개관한다.
  
- EDU22306 교직실무 (Practice of Teacher Training, 2-2-0)
  - 교사가 되기 전 예비교사로서 학교 현장을 이해하기 위한 과정으로 실제수업, 학생지도, 학급운영 등의 교사로서 요구되는 전 영역에 대해서 개관한다.
  
- EDU22307 특수교육학개론 (Special Education, 2-2-0)
  - '특수교육'이란 특수교육대상자의 교육적 요구를 충족시키기 위해서 특성에 적합한 교육과정 및 특수교육 관련 서비스 제공을 통하여 이루어지는 교육을 말한다. 전반적인 특수교육 및 통합교육을 이해하고 각기 다른 특수 교육대상자들의 특성 및 교수방법에 대하여 학습할 수 있다.
  
- EDU22308 학교폭력예방및학생의이해 (Prevention of School Violence & Student's Understanding, 2-2-0)
  - 학교현장에서의 학교폭력의 예방 및 학생을 이해하기 위한 필요한 지식과 역량을 갖추는데 도움을 주기 위한 과목이다. 예비교사는 학교현장에서 학교폭력 예방프로그램을 실시하고, 교과 시간에 수시로 이에 대한 자각과 주의를 환기시키는 예방활동을 전개할 수 있는 지식과 대처방안을 학습한다.
  
- EDU22310 AI·SW디지털리터러시교육 (AI·SW digital literacy education, 2-2-0)

- 디지털 시대에 필수적으로 요구되는 정보 이해 및 표현 능력, 디지털 기기를 활용하여 원하는 작업을 실행하고 필요한 정보를 얻을 수 있는 지식과 능력으로 각종 기술을 이해 및 활용하여 정보탐색이나 관리 창작을 통해 문제를 해결하는 실천적 역량 강화를 학습한다.
- EDU22402,22403 교육봉사활동1,2 (Educational Activity & Assistance 1, 2, 2-2-0)
    - 학교 교육현장이나 교육 관련 분야에서 방과후 학생지도, 장애인 봉사 프로그램 등 실질적인 현장실습 위주로 운영한다.
  - EDU22404 학교현장실습 (Teaching Practice, 2-2-0)
    - 중고등학교에서 4주간 예비교사로서 수업, 학생지도 및 연구능력 개발을 위한 다양한 실습을 함으로써 교사로서의 지식과 능력을 함양한다.
  - EDU22207 생활지도 (Guidance, 2-2-0)
    - 교사로서 학생들의 자기지도 및 문제해결능력 향상을 위하여 조력할 수 있도록 학생생활지도에 필요한 이론적 고찰과 다양한 심리검사의 활용 등 실제적 접근을 통해 생활지도를 개관한다.
  - EDU22209 다문화인권교육론 (Multicultural & Human Rights Education, 2-2-0)
    - 우리 사회의 제 문제를 인권의 관점으로 파악하여 어떻게 교육할 것인가를 다루고자 한다. 다양한 인권교육기법을 다루어 다문화 교육에도 활용할 수 있도록 한다.
  - EDU22210 학습소수자지도법 (Teaching students with learning problems, 2-2-0)
    - 학교학습과 관련한 문제를 학습자가 잘 극복하도록 돕는 예비교사의 역량을 기르며, 자신의 학습행동 이해를 통해 학습부진학생을 돕고자 하는 예비교사로서의 역량을 키울 수 있도록 한다.
  - EDU22211 인성교육론 (Character Education, 2-2-0)
    - 인권의 관점에서 학교 및 교육현상을 이해하고 인권친화적 학교문화 조성 방안을 고민한다.
  - EDU22501 진로교육과진로지도 (Career education and career guidance, 2-2-0)
    - 졸업 후 학생들의 진로선택에 필요한 지식과 진로이해 또는 적성진단 등을 주된 내용으로 하여 생애발달에 필요한 활동을 지도한다.
  - EDU22309 세계시민교육론 (Global Citizenship Education, 3-3-0)
    - 세계화시대 지구촌 문제를 우리의 문제로 바라보고 이해하는 세계시민으로서의 감수성을 향상시키며, 세계화 및 다문화 사회로의 이행에 부합하는 가치와 태도를 체득하고 문제해결에 능동적인 민주시민 역량을 키울 수 있도록 한다.

제4편 교육과정  
인문사회대학

### 교육목표

유아교육과는 기독교적인 사명의식에 기초한 교육관과 유아교육 현장에 대한 이해에 기반한 전문성을 갖추고 변화하는 미래사회에 적극대응하고 선도하는 유아교사 및 교육전문가양성을 목적으로 1. 지식기반 정보화사회에 적극 대응하고 미래교육을 선도하는 교사 2. 유아교육현장의 실무에 강한 교사 3. 사랑과 봉사정신에 기초한 교직 사명감을 갖춘 교사를 양성하는 것을 목표로 하고 있다.

### 학과소개 및 안내

1956년 대전보육대학으로 설립된 배재대학교 유아교육과는 우리나라 유아교육의 역사와 함께 뿌리내리고 성장한 명문학과로 동문들은 대전세종충청권을 비롯해 전국 각지에서 ‘배재유아교육인’ 이란 자부심을 갖고 유아교육 현장에서 솔선수범하고 있다. 유아교육과는 학생들이 건전한 인성을 바탕으로 유아교육에 대한 이론적 기초를 쌓을 뿐 아니라 현장에서의 실무 경험을 폭넓게 갖도록 교육함과 동시에 미래교육역량을 갖추 수 있도록 지원하고 있다. 특히 배재대학교 유아교육과는 2010년 유아교육센터인 하워드기념관을 건축하면서 진일보된 모습으로 발전해 가고 있다.

### 향후 진로계획

유아교육과는 입학에서 졸업에 이르는 기간 동안 학생들이 전공맞춤형 진로를 스스로 개발할 수 있도록 다양한 진로개발 및 취업지원교육을 진행하고 있다. 유아교육을 전공하는 학생들의 진로는 다양하게 설계될 수 있다. 첫째, 공·사립유치원 교사로 유아교육현장 전문가로서 자신의 역량을 발휘할 수 있다. 둘째, 국공립어린이집을 비롯한 여러유형의 어린이집에서 보육교사로 돌봄의 현장에서 진로를 개발할 수 있다. 셋째, 유아교육과 관련한 도서출판, 교재교구제작 등의 일반 기업에서 유아교육 전문가로서 활약할 수 있다. 넷째, 대학원 진학으로 유아교육보육 관련 연구직으로 진출하거나 대학교원으로 진로를 개발할 수 있다. 이 외에도 전공에 기반한 여러 직종들로 진로를 설계할 수 있다.

전공교육과정

학년	학기	구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전필	ECE22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	
1	1	전선	ECE22102	기악	Musical instrument	1	0	2	
1	1	전선	ECE22111	다원화사회와유아교육	Early childhood education in a pluralistic society	3	3	0	
1	1	전선	ECE22103	영유아발달	Early Childhood Development	3	3	0	
1	1	전선	ECE22104	유아교육개론	Introduction to Early Childhood Education	3	3	0	
1	1	전선	ECE22207	유아창의성지도	Creativity Education for Young Children	3	3	0	
1	2	전필	ECE22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	
1	2	전선	ECE22107	유아교육사상사	Philosophy in Early Childhood Education	3	3	0	
1	2	전선	ECE22108	유아기독교교육	Christianity Education for Early Childhood	3	3	0	
1	2	전선	ECE22109	정신건강론	Mental Health in Early Childhood Education	3	3	0	
1	2	전선	ECE22110	지속가능발전과 유아교육	ESD in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22201	놀이이론과실제	Theory & Practice of Play in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22202	아동과학지도	Science in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22203	아동상담	Child Counseling	3	3	0	
2	1	전선	ECE22204	아동음악	Music in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22216	디지털교육과 유아교육	Disital competency in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22205	유아교수매체	instructional Material in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22206	유아언어교육	Language Arts in Early Childhood Education	3	3	0	
2	2	전선	ECE22208	아동생활지도	Guidance for Young Children	3	3	0	
2	2	전선	ECE22209	아동수학지도	Mathematics in Early Childhood Education	3	3	0	
2	2	전선	ECE22415	영유아보육프로그램개발과평가	Development and Evaluation of Edncational Programs for Young children	3	3	0	
2	2	전선	ECE22211	영유아사회정서지도	Social Studies for Young Children	3	3	0	
2	2	전선	ECE22212	유아교육과정	Curriculum for Early	3	3	0	

학 년	학 기	구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
					Childhood Education				
2	2	전선	ECE22213	유아교직논리및논술	Logic&Academic Writing in Early Childhood Education	3	3	0	
2	2	전선	ECE22214	유아국악교육	Korean Traditional Music in Early Childhood Education	3	3	0	
3	1	전선	ECE22301	부모교육론	Parent Education	3	3	0	
3	1	전선	ECE22302	아동관찰및행동연구	Behavior Observation of Young Children	3	3	0	
3	1	전선	ECE22303	아동문학교육	Children's Literature	3	3	0	
3	1	전선	ECE22304	영유아교수방법론	Teaching Methods in Early Childhood Education	3	3	0	
3	1	전선	ECE22305	인지발달과교육	Cognitive Theory & Education	3	3	0	
3	2	전선	ECE22306	현장연구및참여1	Practicum 1	3	3	0	
3	2	전선	ECE22307	아동동작	Movement Education for Young Children	3	3	0	
3	2	전선	ECE22308	아동미술	Children's Art	3	3	0	
3	2	전선	ECE22309	유아교과교육론	Theories of Teaching in Early Childhood Education	3	3	0	
3	2	전선	ECE22310	유아교과교재연구 및지도법	Material Development & Teaching Methods in Early Childhood Education	3	3	0	
3	2	전선	ECE22311	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	ECE22312	보육교사론	Early Childhood Teacher Education	3	3	0	
4	1	전필	ECE22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	
4	1	전선	ECE22403	보육실습	Field Practice in Child Care Centers	3	3	0	
4	1	전선	ECE22404	아동건강교육	Health Education in Early Childhood	3	3	0	
4	1	전선	ECE22405	아동복지	Child Welfare	3	3	0	
4	1	전선	ECE22406	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	ECE22410	특수아동이해	Guidance for Exceptional Children	3	3	0	
4	2	전필	ECE22408	졸업시험	Graduation Exam	0	0	0	
4	2	전선	ECE22409	유아교육기관운영 관리	Management of institute of Early Childhood Education	3	3	0	
4	2	전선	ECE22407	아동안전관리	Child-Safety Management	3	3	0	
4	2	전선	ECE22411	현장연구및참여2	Practicum2	3	3	0	
4	2	전선	ECE22412	창의적교수법과평가	Creative Teaching Method and Evaluation	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

### □ 전공의이해(Understanding of Major, 1-1-0)

- 본 과목은 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계함을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 1학년 초기 학교 적응을 위한 대학생활의 실제 안내, 학과의 교육목표 및 교육과정 소개, 전공교과목 이수로드맵 설명 등의 세부내용을 다룬다

### □ 기악 (Musical instrument, 1-0-2)

- 영유아를 대상으로 한 교수학습 계획 및 운영에서 활용도가 높은 피아노 등의 여러 악기를 학습한다. 이를 위해 본 교과목에서는 피아노와 유아교육현장에서 활용도가 높은 악기에 대한 이론을 학습하고 악기연주 기법과 적용에 대한 실제 연습하는 내용으로 구성된다.

### □ 영유아발달(Early Childhood Development, 3-3-0)

- 본 과목은 영유아의 발달에 대한 이론적 개념과 실재를 이해하고 그에 따른 영유아교사의 적절한 상호작용 및 교사로서의 교수와 실행계획, 수행능력의 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 신체건강, 사회정서, 인지, 언어 발달의 기초 이론과 세부내용을 다루게 된다.

### □ 유아교육개론(Introduction to Early Childhood Education, 3-3-0)

- 본 과목은 유아교육학에 대한 기본적인 이해와 미래 사회 변화를 이해하고 대응하는 유아교사로서 갖추어야 할 지식, 기술, 태도의 기초를 형성함을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 유아교육의 성격, 발달이론, 유아교육과정, 유아교육평가, 놀이, 부모교육, 유아교사, 유아특수교육, 초등교육과의 연계성 등의 세부내용을 다룬다.

### □ 유아멀티미디어교육(Computer in Early Childhood Education, 3-3-0)

- 본 교과목은 예비유아교사들이 유아기 미래교육환경을 이해하고, AI의 비중이 날로 커지는 현대사회에서 유아들의 발달적 목표를 최대로 이룰 수 있도록 유아멀티미디어교육 내용과 방법을 다룬다. 이를 위해 AI와 놀이하기, 가상현실, 소프트웨어 등을 활용한 교수학습 전략을 학습하고 적용하는 내용을 포함한다.

### □ 유아교육사상사(Philosophy in Early Childhood Education, 3-3-0)

- 본 과목은 각 시대마다 대표 될 수 있는 유아교육사상가 및 유아교육실천가들을 그들의 교육철학을 중심으로 재조명하여 오늘의 교육에 대한 지표를 구함으로써 바람직한 유아교사가 되기 위한 철학적 기초를 형성을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 한국의 유아교육사상, 서양의 유아교육사상(중세사회, 인문주의, 실학사상, 계몽주의,

신인문주의, 국가주의), 현대사회의 유아교육사상 등의 세부내용을 다루게 된다.

- 유아기독교교육(Christianity Education for Early Childhood, 3-3-0)
  - 본 교과목은 우리대학 설립 정신에 입각하여 유아기독교교육의 각 분야에 대한 이론과 실재를 연구하고 이해하며 유아의 발달적 특성에 적합한 기독교교육 활동을 계획하고 실행하는 능력을 함양할 수 있도록 진행된다.
  
- 정신건강론 (Mental Health in Early Childhood Education,, 3-3-0)
  - 본 과목은 영유아의 정신 건강에 영향을 미치는 제 요인 및 관련 기초 이론을 습득하여 영유아기 정신 장애 예방 및 대처에 대해 이해 하도록 하는데 목적이 있다. 이를 위해 본 교과목에서는 정신 건강에 관한 기초 이론, 정신 장애 유형 이해 및 지원 방안 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- 지속가능발전교육과 유아교육 (ESD in Early Childhood Education, 3-3-0)
  - 본 교과목은 건강한 미래사회로 나아가기 위한 지속가능발전의 개념을 이해하고 유아교육현장에서 실천할 수 있는 교사에게 필요한 역량을 함양하는 것을 목표로 하며, 기후 및 환경변화, 인구구조변화, 인권감수성함양 등을 주요 내용으로 포함한다.
  
- 놀이이론과실제(Theory & Practice of Play in Early Childhood Education, 3-3-0)
  - 본 과목은 영유아의 놀이에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지를 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 놀이이론, 놀이관련요인, 놀이유형과 놀이에 있어 교사의 개입전략 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- 아동과학지도 (Science in Early Childhood Education, 3-3-0)
  - 본 과목은 영유아들이 여러 가지 물체, 자연환경, 자연현상에 관심과 호기심을 가지고 탐구하는 태도를 기르도록 돕는다. 이를 위해 본 교과목에서는 생명, 물체와 물질, 자연현상에 대해 관심을 가지고 탐구할 수 있도록 하기 위한 지원방안 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- 아동상담 (Child Counseling, 3-3-0)
  - 아동상담의 기본 원리와 주요이론을 학습하고 아동의 심리적, 정서적, 행동적 문제를 알고 이해한다. 상담의 실제 기법을 익혀서 예비유아교사로서 아동이 건강하고 행복하게 성장할 수 있도록 돕는 상담자로서의 역량을 함양한다.
  
- 아동음악 (Music in Early Childhood Education, 3-3-0)
  - 본 과목은 영유아의 음악에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지를 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아 음악교수법, 영유아의 음악감상,

노래부르기, 악기다루기, 신체표현의 중요성, 영유아음악교육을 위한 환경 등의 세부내용을 다루게 된다.

- 유아교수매체(instructional Material in Early Childhood Education, 3-3-0)
  - 본 과목은 유아교수매체에 대한 이론을 탐색하고, 실제 교육활동에서의 다양한 교수매체 활용방법을 계획하고 수행할 수 있는 역량을 함양하기 위해 진행한다. 이를 위해 본 교과목에서는 교육과정에 대한 이해를 바탕으로 교수매체를 활용한 교육을 계획하고 여러 상황과 맥락 안에서 적절하게 활용할 수 있는 교수매체 활용 원리의 실천적 지식 형성 등의 내용을 다루게 된다
  
- 유아언어교육 (Language Arts in Early Childhood Education, 3-3-0)
  - 본 과목은 영유아언어발달의 제 특성을 이해하고 이를 촉진시키는 교수방법을 탐색하는 것을 목표로 한다. 영유아의 구어 및 문어발달의 특성과 내용, 언어발달을 돕는 교수법을 알아보고, 이를 기초로 영유아의 언어 기술에 대한 효과적인 지도 방안을 학습하여 현장에 있어서의 적용가능성과 영유아 언어 교사로서의 자질과 기술을 배우고 익힌다.
  
- 유아창의성지도 (Creativity Education for Young Children , 3-3-0)
  - 예비유아교사로서 창의성을 이해하고 유아를 위한 창의성지도를 위한 교육의 이론적 배경을 학습하고 이해한다. 유아의 발달적 특성에 적합한 유아창의성지도를 위한 교수법과 내용을 알고 이를 실천하는 역량을 기를 수 있도록 창의성 지도를 위한 실제 수업시연을 실행한다.
  
- 아동생활지도 (Guidance for Young Children, 3-3-0)
  - 본 과목은 영유아의 기본생활습관과 화목한 생활습관 형성에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아생활지도의 이해, 문제행동에 대한 시각, 행동수정, 자기조절을 위한 생활지도 전략, 영유아의 행동의 관찰과 평가를 위한 교사 지원방안 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- 아동수학지도(Mathematics in Early Childhood Education, 3-3-0)
  - 본 과목은 영유아의 수학에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 수학교육의 기초, 이론적 배경, 수와 연산, 공간과 도형, 측정, 규칙성, 자료수집 및 분석, 영유아 수학교육의 운영시 교사의 역할 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- 영유아보육프로그램개발과평가(Development and Evaluation of Edncational Programs for Young children, 3-3-0)
  - 본 과목은 영유아 교육 프로그램 개발과 평가에 필요한 이론과 기법을 익히고 유아교육현장에서 실제 학습을 통해 효과적인 적용방법을 탐색하여 프로그램 개발 능력을

향상을 목표로 한다. 영유아를 위한 교육 프로그램을 개발하고 운영하는데 필요한 발달 이론, 교육 과정 계획, 운영 및 평가 원리, 교사의 역할, 환경 구성에 대해 학습한다. 또한 영유아에 적합한 교육환경을 개발하고 현장에 적용 평가하는 과정을 통해서 영유아교육프로그램에 대한 전반적인 이해를 도모한다.

- 디지털교육과 유아교육 (Digital competency in Early Childhood Education, 3-3-0)

  - 본 교과목은 예비유아교사들이 유아기 미래교육환경을 이해하고, AI의 비중이 날로 커지는 현대사회에서 유아들의 발달적 목표를 최대한 이룰 수 있도록 유아멀티미디어교육 내용과 방법을 다룬다. 이를 위해 AI와 놀이하기, 가상현실, 소프트웨어 등을 활용한 교수학습 전략을 학습하고 적용하는 내용을 포함한다.
  
- 영유아사회정서지도 (Social Studies for young children, 3-3-0)

  - 본 과목은 영유아사회정서발달의 제 특성을 이해하고 이를 촉진시키는 교수방법을 탐색하는 것을 목표로 한다. 영유아의 사회성 및 정서발달의 특성과 내용, 사회정서지도 교수법을 알아보고, 이를 기초로 영유아의 사회적 기술과 건강한 정서 발달을 위한 효과적인 지도 방안을 학습하여 현장에 있어서의 적용가능성과 예비유아 교사로서의 자질과 기술을 배우고 익힌다.
  
- 유아교육과정 (Curriculum For Early Childhood Education,, 3-3-0)

  - 본 과목은 유아교육과정의 역사적, 심리적, 철학적 구성 배경을 이해하고, 유치원과 어린이집의 교육 및 보육과정 수립을 위한 전문적 지식, 기술, 태도를 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 유아교육과정의 철학적, 심리학적, 사회학적 구성의 기초, 유아교육과정의 수립, 실행, 평가 및 환류과정 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- 유아교직논리및논술 (Logic&Academic Writing in Early Childhood Education, 3-3-0)

  - 본 교과는 크게 두 부분으로 나누어서 전자는 유아교사의 논리 및 논술 등의 사고력과 표현력 발달을 학습한다. 후자는 유아의 논리, 논술과 창의성에 대해 살펴본다. 유아교사는 전문성을 갖추어야 하는 직업군이며, 전문성의 핵심은 반성적사고이다. 반성적 사고를 함양하는 과정에서 논리적으로 창의적으로 사고하고 표현할 수 있도록 이 교과에서 학습한다. 또한 유아의 창의성과 논리 함양을 위한 여러 방안과 교사의 역할을 살펴본다.
  
- 유아국악교육(Korean Traditional Music in Early Childhood Education, 3-3-0)

  - 본 교과목은 국악의 기초이론을 이해하고 우리 음악의 정서와 주체성을 인식하여 이를 토대로 개정누리과정에 맞추어 놀이를 중심으로 유아의 발달적 특성에 적합하게 교육현장에 적용하여 유아국악교육의 계획, 실행, 평가하는 능력을 함양하기 위한 내용을 다룬다.
  
- 부모교육론 (Parent Education, 3-3-0)

- 본 과목은 부모교육의 역사와 현대부모의 특징에 대해 알아보고 현재 유아교육기관에 서 이루어지고 있는 부모교육과 지원에 대해 알아보는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 다양한 부모교육과 지원의 형태와 내용 등에 대해 효과적인 방안을 계획, 실천을 위한 교사 지원방안 등의 세부내용을 다루게 된다.
- 아동관찰및행동연구 (Behavior Observation of Young Children, 3-3-0)
- 본 과목은 영유아 및 아동발달이해 및 지원 능력, 영유아 및 아동행동관찰 능력, 문제행동발견 및 지도 능력, 영유아 및 아동과의 의사소통능력 증진을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 유아 및 아동 문제 행동 지도의 기초, 영유아 및 아동문제행동의 올바른 기준, 영유아 및 아동문제행동의 판단 기준, 영유아 및 아동문제행동의 유형, 영유아 및 아동행동관찰 등의 세부내용을 다루게 된다.
- 아동문학교육 (Children's Literature, 3-3-0)
- 본 과목은 다양한 아동문학을 감상하는 경험을 통하여 아동문학에 대한 이해를 높이는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 아동문학교육의 기초, 영유아 발달과 문학, 영유아 문학의 역사 및 문학교육의 나아갈 방향, 영유아문학의 장르와 그림책, 전래동요와 동시, 전래동화, 환상동화, 사실동화, 정보그림책, 영유아문학과 교육과정 등의 세부내용을 다루게 된다.
- 영유아교수방법론 (Teaching Methods in Early Childhood Education, 3-3-0)
- 본 과목은 교수-학습방법에 대한 이론을 탐색하고, 실제 교육활동에서의 다양한 교수-학습법을 계획하고 수행할 수 있는 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 교육과정에 대한 이해를 바탕으로 교육을 계획하고 여러 상황과 맥락 안에서 적절하게 활용할 수 있는 교수-학습 원리의 실천적 지식 형성 등 의 세부내용을 다루게 된다.
- 인지발달과교육 (Cognitive Theory & Education, 3-3-0)
- 본 과목은 교수-학습방법에 대한 이론을 탐색하고, 실제 교육활동에서의 다양한 교수-학습법을 계획하고 수행할 수 있는 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 교육과정에 대한 이해를 바탕으로 교육을 계획하고 여러 상황과 맥락 안에서 적절하게 활용할 수 있는 교수-학습 원리의 실천적 지식 형성 등 의 세부내용을 다루게 된다.
- 현장연구및참여1 (Practicum 1, 3-3-0)
- 본 과목은 영유아교육기관에 직접 참여하여 영유아의 행동, 환경, 교사와의 상호작용, 하루일과 등을 관찰하여 현장에서 이루어지는 교육 실재를 이해하는 능력을 신장하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 발달 특성, 놀이특성, 교사의 역할 등을

경험하여 이론과 실재를 접목하는데 필요한 세부내용을 다룬다.

□ 아동동작 (Movement Education for Young Children, 3-3-0)

- 본 과목은 영유아의 동작에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 신체표현, 영유아의 동작, 음악과 다양한 소리에 따른 비언어적인 표현의 중요성, 영유아동작교육을 위한 환경 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ 아동미술 (Children's Art, 3-3-0)

- 본 과목은 영유아의 미술에 관한 제 이론 및 실재를 이해하여 교사로서 미술교육 교수학습 역량을 갖추도록 하는데 그 목적이 있다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아 미술교육 이론, 미술 교수 학습 방법, 미술 감상과 평가 및 미술교육을 위한 환경 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ 유아교과교육론 (Theories of Teaching in Early Childhood Education, 3-3-0)

- 본 과목은 교과와 개념과 특성에 대한 이론고찰을 통하여 통합적인 교수학습 방법을 이해하고 그에 따른 적절한 교수와 실행을 수행할 수 있는 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 교과 이해, 통합교육, 생활경험과 교과경험의 관계성, 다양한 활동 수행능력 발달을 위한 세부적인 내용을 다룬다.

□ 유아교과교재연구및지도법 (Material Development & Teaching Methods in Early Childhood Education, 3-0-0)

- 본 과목은 연령별로 적합한 교구를 제작하는 능력을 기르고 연령별로 제작한 교구를 활용하는 모의수업 운영 능력 함양에 필요한 지식, 기술, 태도를 함양한다. 이를 위해 본 교과목에서는 교구제작에서 유의할 점, 교구 계획하기, 교구 제작하기, 교구 평가하기 및 교구 소개하기 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

- 캡스톤디자인은 1~2학년 동안 배운 전공교과목에 대한 지식을 바탕으로 현장에서 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획하고 종합적인 문제해결을 함으로써 창의성과 실무능력을 배양하고 효율적인 팀워크 운영과 협동심 및 리더십을 함양하도록 지원하는 교과목임.

□ 보육교사론 (Early Childhood Teacher Education, 3-3-0)

- 본 과목은 예비 영유아교사로서 요구되는 역량을 함양하기 위하여 교사로서의 전문적 지식과 자질을 함양하여 유능하고 성숙한 영유아교사로 준비되는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아 교사직의 특성과 교사로서의 윤리와 역량, 자질, 성장에 관한 세부

내용을 다루게 된다.

□ 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

- 본 과목은 예비 영유아교사로서 준비될 4학년 학생들의 졸업 후 진로에 대한 교수와 학생간의 만남과 심층 상담을 통해 교사로서의 자신감과 역량을 높여 자질 있는 교사로 준비되도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아 교사직의 기쁨과 보람, 어려움과 성취 등에 관한 정서적 지원과 함께 영유아교육기관 취업과 관련된 실제적인 정보와 지식과 관련된 세부 내용을 다루게 된다.

□ 보육실습 (Field Practice in Child Care Centers, 3-3-0)

- 본 과목은 보육교사로서 역할을 경험하는 교육 실습의 실재를 다룬다. 이를 위해 본 교과목에서는 보육실습의 개념과 목적, 보육 실습의 내용, 보육 실습과정 및 내용 등 세부내용을 다루게 된다.

□ 아동건강교육 (Health Education in Early Childhood, 3-3-0)

- 본 과목은 영유아의 건강 교육에 관한 제 이론 및 실재를 이해하여 교사로서 건강한 생활을 위해 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 건강교육의 기초, 이론적 배경, 기본생활 습관, 영양, 안전 교육의 운영 시 교사의 역할 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ 아동복지 (Child Welfare, 3-3-0)

- 본 과목은 예비 영유아교사로서 아동의 복지와 권리를 인식하고 복지 서비스에 대해 알아보며 교육현장에서 아동의 인권을 존중하는 교육활동을 실행하는 영유아교사로 준비되는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 아동의 복지와 인권, 현대사회에서 아동의 권리를 침해하는 사례 등을 다루며 아동의 행복을 위해 복지 서비스가 어떻게 실현되는지에 대한 세부 내용을 다루게 된다.

□ 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

- 캡스톤디자인2는 1~3학년 동안 배운 전공교과목에 대한 지식을 바탕으로 현장에서 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획하고 종합적인 문제해결을 함으로써 창의성과 실무능력을 배양하고 효율적인 팀웍 운영과 협동심 및 리더십을 함양하도록 지원하는 교과목임.

□ 특수아동이해 (Guidance for Exceptional Children, 3-3-0)

- 본 과목은 특수교육과 특수교육 대상자에 대한 기본적인 개념을 이해하고 특수교육의 전반적인 내용을 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 특수교육과 통합교육, 개별과 교육, 시각장애, 청각장애, 지체장애, 건강장애, 의사소통장애, 학습장애, 자폐성 장애,

정서 행동장애, 장애가족지원 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ 졸업시험 (Graduation Exam, 0-0-0)

- 유아교육과 4개년간의 기본이수교과목 이수를 비롯하여 교사에게 필요한 지식, 기술, 태도를 성취했는가를 확인하는 것을 목표로 함. 유치원교사자격증 7개 기본이수교과목에서 2개교과목을 선정하여 졸업시험을 시행함

□ 유아교육기관운영관리 (Management of institute of Early Childhood Education , 3-3-0)

- 본 교과목은 유아교육기관 교직원 혹은 원장 등의 관리자로서 기관을 운영하고 유아들과 학부모 관리, 프로그램을 운영하는 방법을 비롯하여 학부모와의 상담, 지역사회와의 연계 등의 역할 수행과 관련하여 유아교육기관의 운영 실재를 학습하는 내용을 다룬다.

□ 아동안전관리 (Child-Safety Management, 3-3-0)

- 본 과목은 영유아의 전인적 성장의 기초가 되는 안전관리를 위해 기관에서의 안전관리 및 안전교육 상황에 따른 예방 및 대처 방안을 알고 실행하는 내용을 다룬다. 이를 위해 아동안전관리의 제 이론 및 실재를 이해하도록 아동안전관리의 기초, 이론적 배경, 기본생활 습관, 안전교육의 운영 시 교사의 역할 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ 현장연구및참여2 (Practicum2, 3-3-0)

- 본 과목은 영유아교육기관에 직접 참여하여 영유아의 행동, 환경, 교사와의 상호작용, 하루일과 등을 관찰하여 현장에서 이루어지는 교육 실재를 이해하는 능력을 신장하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 발달 특성, 놀이특성, 교사의 역할 등을 경험하여 이론과 실재를 접목하는데 필요한 세부내용을 다룬다.

□ 창의적교수법과평가 (Creative Teaching Method and Evaluation, 3-3-0)

- 미래사회의 급변하는 정보기술, 다양한 교육패러다임을 이해하고 미래지향적인 예비교사에게 필요한 다양한 역량을 함양하는 것을 목적으로 한다. 영유아교수법을 기반으로 창의적 교수법, 교수전략구상하기, 실제 구상한 수업시연 등의 다양한 교수전략을 개발하고 실행하는 것을 세부내용으로 다룬다.

□ 다원화 사회와 유아교육 (Early childhood education in a pluralistic society, 3-3-0)

- 본 과목은 다원화 사회의 개념을 이해하고 유아교육현장에서 실천하는 역량을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 다원화사회의 개념 및 특성, 교육현장에서의 다원화사회의 접목 등의 세부내용을 다룬다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	유아교사직 인성 및 전문 성 발달	학습자에 대한 이해	교육과정운영	유아교육기관 운영
1-1	전공의이해 유아교육개론	영유아발달 유아창의성지도	기약 다원화사회와 유아교육	
1-2	전공과진로 정신건강론	유아기독교교육	유아교육사상사 지속가능발전과 유아교육	
2-1		디지털교육과 유아교육	놀이이론과실제 아동과학지도 아동음악 유아언어교육	아동상담 유아교수매체
2-2	유아교직논리및논술 영유아사회정서지도	유아국악교육	아동수학지도 영유아보육프로그램개 발과평가 유아교육과정	아동생활지도
3-1		아동관찰및행동연구 인지발달과교육	아동문학교육 영유아교수방법론	부모교육론
3-2	보육교사론	아동동작	현장연구및참여1 아동미술 유아교과교육론 유아교과교재연구 및 지도법	캡스톤디자인1
4-1	진로지도 아동복지	특수아동이해	보육실습 아동건강교육	캡스톤디자인2
4-2	졸업시험 창의적교수법과평가	아동안전관리	현장연구및참여2	유아교육기관 운영관리

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	정보문해	미래와기술	대학인을 위한 엑셀	유아교육기관운영
			4차산업혁명기술의 이해	교육과정운영
중점교육	나섬소양	기독교인성	기독교정신과 아펜젤러	유아교사직인성 및 전문성발달
			채플1	
			채플2	
			채플3	
			채플4	

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
	균형학문	인문과예술	대학생활과자아탐색	유아교사직인성 및 전문성발달
			행복심리학	
			포스트휴먼시대의감성인문학	
		사회와 문화	디지털사회의문화의이해	교육과정운영
			예비부모교육	학습자에 대한 이해
			팟캐스트방송	유아교사직인성 및 전문성 발달
일반교육	심화응용	자유선택	문화예술교육개론	교육과정운영
			시와미래	유아교사직인성 및 전문성 발달
			리더십	유아교육기관운영
			인성과예티켓	유아교사직인성 및 전문성발달
			숲힐링캠프	
			소통을위한정서수업	

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	신입생진로개발교육1, 2	1	전체
학습역량강화 인성강화	자기주도학습전략 디딤돌프로그램	1~3	전체
	유아교육기관 현장탐방		
	유아교사 인성강화교육1, 2		
	미래교원역량 강화 교육1, 2		
	유아교육전공 맞춤형 멘토링		임용고시대비
경연대회/전시/공연	채움제: 비교과경진대회	1~4	전체
진로/취업/창업	취업동아리	4	유치원취업
	공립유치원 교원임용멘토링		임용고시대비
	취업진로교육 1, 2		유치원취업 어린이집취업

## 교육목표

- 한국어 및 한국 문학의 이해 역량 함양
- 외국인 대상의 한국어교육 역량 함양
- 다문화 역량 및 감수성 함양
- 콘텐츠 창작을 위한 창의 역량 함양
- 한류콘텐츠소프트웨어 개발을 2025 위한 융합적 역량 함양
- 자기표현의 수월성 확보를 위한 공학적 역량 함양

## 학과소개 및 안내

배재대학교 국어국문한국어교육학과는 한국에서 최초로 개설된 국문학과입니다. 우리 학과는 순수 학문인 국어국문학과 응용 학문인 한국어교육학을 필두로 하여, 언어정보학, 소프트웨어공학 등을 융복합하여 한국어와 한국문학, 한국문화에 대한 전문 지식을 함양하고, 외국인에게 한국어와 한국문화, 한국문화를 가르치는 한국어교육 전문가를 길러내며, 창의적인 콘텐츠 창작 전문가를 양성하는 것을 목표로 합니다. 전통적인 국어국문학에서부터 21세기가 요구하는 혁신적이고 실용적인 분야를 함께 전공할 수 있는 미래지향적인 학과입니다.

배재대학교 국어국문한국어교육학과는 배재학당의 문학 정신을 이어 받아 김소월·나도향 등 많은 문인들을 배출하고, 주시경 선생을 비롯한 훌륭한 교육자·학자들을 길러내고 있는 전통 있는 순수 인문학과입니다. 또한 글로벌 시대·한류 전성기를 맞아, 국내외 한국어 교육기관에서 한국어와 한국 문화를 가르치는 전문가와, 다문화 교육 전문가, KSL 교육 전문가를 양성하는 학과입니다. 나아가, 21세기에 필수적으로 요구되는 IT 콘텐츠나 소프트웨어 개발 역량까지 갖춘 융합 인재를 적극 양성하고 있습니다.

## 향후 진로계획

배재대학교 국어국문한국어교육학과에서 소정의 과정을 이수하면 한국어와 한국문화를 가르치는 한국어교원이 될 수 있으며, 교직 과목 이수를 통해 중·고등학교의 국어교사가 될 수 있고, 다문화교사, KSL 교사 등의 교육자가 될 수 있습니다. 또한, 소설가, 시인, 방송작가, 웹툰 작가 등 창작자의 길을 갈 수 있으며, 언론사와 방송사, 광고홍보사, 출판사

등에 취업도 할 수 있습니다. 만약 한류콘텐츠SW 융합 트랙을 이수한다면 문학사와 함께 공학사 학위도 동시에 취득할 수 있으므로 소프트웨어 및 앱 개발 업체, 언어 정보 및 빅데이터 처리 업체 등지에서도 일할 기회를 가질 수 있습니다.

## 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	KLL22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	KLL22102	발상과테크닉	Inspiration and Techniques	3	3	0	한류SW융합
1	1	전선	KLL22103	한국문학의이해	Understanding of Korean Literature	3	3	0	한국어교원
1	1	전선	KLL22104	한국어학개론	Introduction to Korean Linguistics	3	3	0	한국어교원/교직과목
1	1	전선	ASC22113	언어와문화	Language and Culture	3	3	0	한국어교원/한류SW융합
1	2	전필	KLL22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	KLL22107	문장표현론	Practice of Korean Sentence Expression	3	3	0	
1	2	전선	KLL22108	한국어교육개론	Introduction to Korean Language Education	3	3	0	한국어교원
1	2	전선	KLL22109	캐릭터와상상력	Character and Imagination	3	3	0	
2	1	전선	KLL22202	한국현대소설의이해	Understanding of Korean Modern Novel	3	3	0	
2	1	전선	KLL22203	한국어문법론	Studies on Korean Grammar	3	3	0	한국어교원/교직과목
2	1	전선	KLL22204	한국어문어교육론	Education Theory of Korean Written Language	3	3	0	한국어교원
2	1	전선	KLL22205	화법과의사소통	Narration & Communication	3	3	0	한국어교원/교직과목
2	1	전선	KLL22206	뉴미디어와디지털스토리텔링	New media & digital storytelling	3	3	0	한류SW융합
2	1	전선	KLL22207	한국어교사론	KLF Teacher Theory	3	3	0	한국어교원
2	2	전선	KLL22208	한국고전문학개론	Introduction to	3	3	0	한국어교원/교

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
					Korean Classical Literature				직과목
2	2	전선	KLL22209	국어교과교육론	Korean Education Study	3	3	0	교직전용과목
2	2	전선	KLL22210	다문화한국어교육의이해	Understanding of Korean Education in Multiculturalism	3	3	0	한국어교원
2	2	전선	KLL22211	웹소설이해와창작	Understanding of Web Novels and Creating	3	3	0	
2	2	전선	KLL22212	한국어교육방법론	Teaching Methodology of Korean	3	3	0	한국어교원
2	2	전선	KLL22213	한국어어문규범	Korean Orthography	3	3	0	한국어교원
2	2	전선	KLL22214	한국현대시의이해	Understanding of Korean Modern Poetry	3	3	0	한국어교원
2	2	전선	KLL22215	한국어발음교육론	Education Theory of Korean Pronunciation	3	3	0	한국어교원
3	1	전선	KLL22301	국어교과교재연구및지도법	Korean Material Study & Method of Guidance	3	3	0	한국어교원/교직과목
3	1	전선	KLL22302	한국고전문학사	Korean History of Classical Literature	3	3	0	한국어교원/교직과목
3	1	전선	KLL22303	한국어구어교육론	Education Theory of Korean Spoken Language	3	3	0	한국어교원
3	1	전선	KLL22304	한국어문법교육론	Didactics of Korean Grammar	3	3	0	한국어교원
3	1	전선	KLL22305	한국어의미론	Korean Semantics	3	3	0	한국어교원
3	1	전선	KLL22306	아동청소년문학의이해	Understanding of Children's and youth literature	3	3	0	
3	1	전선	ASC22114	한국어문학개T	Korean Literature and IT	3	3	0	한국어교원/한류SW융합
3	1	전선	KLL22308	한국어수업참관및분석1	Observing & Analyzing of KFL Class 1	3	2	2	한국어교원
3	1	전선	ASC22115	SW스토리창작	SW Story Creation	3	3	0	한류SW융합
3	2	전선	KLL22310	국어교직논리및논술	Teaching Logic & Statement	3	3	0	교직과목
3	2	전선	KLL22311	글쓰기교육의실제	Practise of Writing Education	3	3	0	

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선	KLL22312	한국어교실수업론	Teaching Theory of KFL Classroom	3	3	0	한국어교원
3	2	전선	KLL22313	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	한류SW융합
3	2	전선	KLL22314	한국어어휘교육론	Didactics of Korean Vocabulary	3	3	0	
3	2	전선	KLL22315	한국어화용론	Korean Pragmatics	3	3	0	한국어교원
3	2	전선	KLL22316	한국현대문학사	Korean Modern Literature History	3	3	0	한국어교원/교 직과목
3	2	전선	ASC22116	한류콘텐츠와이미지그 리고테크닉	Korean Wave Contents Images and Technology	3	0	0	한류SW융합
3	2	전선	KLL22318	한국어교육실습2	Practicum of Korean Language Education 2	3	2	2	
3	2	전선	KLL22319	디지털출판의이해	Understanding of Digital Publishing	3	3	0	한류SW융합
4	1	전필	KLL22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	KLL22402	대조언어학	Comparative Linguistics	3	3	0	한국어교원
4	1	전선	KLL22403	한국문학교육론	Education Theory of Korean Literature	3	3	0	한국어교원/교 직과목
4	1	전선	KLL22404	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	한류SW융합
4	1	전선	KLL22405	한국어교육과정론	Designing Curriculum Syllabus for KFL	3	3	0	한국어교원
4	1	전선	KLL22406	한국어사	Korean Linguistics Informatics	3	3	0	한국어교원/교 직과목
4	1	전선	ASC22117	한국어정보학	Korean Linguistics Informatics	3	3	0	한국어교원/한 류SW융합
4	1	전선	KLL22408	한국어평가론	KFL Assessment	3	3	0	한국어교원
4	1	전필	KLL22409	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	KLL22410	응용언어학	Applied Linguistics	3	3	0	한국어교원
4	2	전선	KLL22411	한국어교육자료개발	Materials Development in Teaching KFL	3	3	0	한국어교원
4	2	전선	KLL22412	크리에이티브콘텐츠기 획제작	Creative Content Planning and Produce	3	3	0	
4	2	전선	ASC22118	한류SW개발	Korean Wave SW Development	3	2	2	한류SW융합

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	2	전선	ASC22119	편집디자인의실제	Practise of Editing Design	3	3	0	한류SW융합

---

## 교과목 소개

---

- 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

  - 국어국문한국어교육학과 학생들이 학과생활에 제대로 적응하게 하고 학습동기를 유발하여 자신의 전공을 폭넓게 이해하도록 한다.
  
- 발상과테크닉 (Inspiration and Techniques, 3-3-0)

  - 서사작품 창작 과정에 필요한 발상과 테크닉을 학습하는 것을 목적으로 한다. 다양한 장르의 문학작품을 강독하고 그 특징을 분석함으로써 창작 원리를 이해하고, 이를 바탕으로 구체적 작품을 습작하는 활동을 수행한다.
  
- 한국문학의이해 (Understanding of Korean Literature, 3-3-0)

  - 한국문학의 본질과 기능에 대한 일반 이론으로부터 시, 소설, 희곡, 평론, 수필 등 각 장르의 기본적 이론을 개관하여 심화된 문학연구의 기초를 닦게 하며, 문학예술의 창작과 향수를 위한 교양인으로서의 소양을 기른다.
  
- 한국어학개론 (Introduction to Korean Linguistics, 3-3-0)

  - 언어의 기초이론을 통해 언어의 구조와 생성원리를 공부하는 과목이다. 나아가 일반 언어학과 개별 언어학의 상보적 관계, 언어와 사고, 언어와 문학, 언어학과 인접과학 등의 관련성을 이해함으로써 한국어학 연구의 기초이론을 습득한다.
  
- 언어와문화 (Language and Culture, 3-3-0)

  - 인간의 고유한 특징인 언어의 일반적 특성과 구조에 대해 이해하고, 언어에 반영되고 언어 그 자체의 한 부분인 문화와의 관계에 대해 이해한다.
  
- 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

  - 국어국문한국어교육학과 학생들이 학과생활에 제대로 적응하고 학습동기를 유발하여 학생들이 졸업 후 가능한 진로를 모색하고 자신의 전공을 살려 실질적인 취업이 이루어질 수 있도록 진로 방향을 제시한다.
  
- 문장표현론 (Practice of Korean Sentence Expression, 3-3-0)

- 이란 사고 내용의 체계화와 감정 양식의 질서화 그리고 의사소통과 문화의 창조를 위해 불멸의 가치를 지향하는 것이다. 이러한 심도있는 의미를 내포한 글쓰기의 능력을 함양하는데 중점을 둔다. 이를 위해 문장의 구성원리와 이론을 이해하여 올바른 문장구사의 훈련을 실시한다.
- 한국어교육개론 (Introduction to Korean Language Education, 3-3-0)
    - 한국어교육학이라는 교과학의 성립 근거와 의의 역사적 변천을 개괄적으로 고찰한다. 여기에서 나아가 교육과정론, 기능교육론, 교재론, 교수법, 평가 등의 세부 영역을 개괄적으로 살펴봄으로써 한국어 교원이 되기 위한 실제적이고 기초적인 능력을 함양한다.
  - 캐릭터와상상력 (Character and Imagination, 3-3-0)
    - 이 과목은 매력적인 캐릭터(인물)의 특징을 분석하고, 인물이 서사에 미치는 영향력을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 소설, 영화, 웹툰 등 다양한 장르의 작품에 등장하는 인물을 분석하고, 다양한 인물 모형을 개발하는 활동을 수행한다.
  - 한국현대소설의이해 (Understanding of Korean Modern Novel, 3-3-0)
    - 한국소설의 기원, 본질, 구성, 문체 등 소설에 대한 전반적인 이론을 습득한다. 소설의 감상과 창작은 물론 작품의 체계적 분석과 독법을 고찰한다. 이를 위해 중요한 분석 개념과 관련 사항들을 작품을 통하여 연구한다.
  - 한국어문법론 (Studies on Korean Grammar, 3-3-0)
    - 한국어의 형태구조에 대하여 기술구조주의 형태분석 방법으로 고찰하고, 한국어의 품사이론과 체계를 이해하며 단어와 문장의 구조를 체계적으로 규명한다. 특히 실용문법에 준거하여 강의한다.
  - 한국어문어교육론 (Education Theory of Korean Written Language, 3-3-0)
    - 언어교육학의 주요 4기능 교육 영역에 대한 심화과목으로 문자언어를 통한 산출적 기능과 수용적 기능에 대한 이론적 접근과 각 부분별 전략과 특성에 대한 이해를 넓힌다. 더불어, 한국어 학습자의 읽기와 쓰기 능력을 향상시키기 위한 다양한 교수방법들을 익힌다.
  - 화법과의사소통 (Narration & Communication, 3-3-0)
    - 현대사회는 의사소통의 비중이 갈수록 커지고 있다. 더욱이 원만한 대인 관계를 위해서는 말하기, 다 듣기 능력을 통한 효과적인 의사표현이 중요하다. 본 강좌는 국어국문학과 학생들에게 필수적인 화법을 중심으로 강의, 연설 등 실용적이고 전문적인 의사소통의 중요한 내용을 습득한다.
  - 뉴미디어와디지털스토리텔링 (New media & digital storytelling, 3-3-0)

- 스토리텔링의 개념을 이해하고 스토리텔링이 적용된 사례를 분석함으로써 스토리텔링 전략을 세워 아이디어를 이야기로 표현해볼 수 있도록 한다.
- 한국어교사론 (KFL Teacher Theory, 3-3-0)
- 언어 교수법이 가지는 이론적인 배경과 특징을 활용하여 실제 한국어 수업에 어떻게 적용할 것인가에 대한 내용을 모색한다. 구체적으로는 교수법에 대한 이론적 배경, 원리와 특징, 수업에서의 적용 방법을 가지고 한국어 수업을 위한 지도안을 설계하고, 한국어 교재에 나타난 언어교수법에 대해서 분석한다.
- 한국고전문학개론 (Introduction to Korean Classical Literature, 3-3-0)
- 한국 고전문학 연구의 입문 단계로써, 국문학의 형성기로부터 애국계몽기(19세기 말) 이전까지 생산된 문학작품을 대상으로, 원전 강독을 통하여 한국 고전문학에 대한 이해의 폭을 넓힘으로써, 본격적인 전공학습의 기초능력과 토대를 마련토록 한다.
- 국어교과교육론 (Korean Education Study, 3-3-0)
- 국어교육의 이론적, 역사적 배경을 이해하고, 국어교육의 목표, 교육과정의 분석 등 국어교육 전반에 대한 내용을 습득한다.
- 다문화한국어교육의이해 (Understanding of Korean Education in Multiculturalism, 3-3-0)
- 여성결혼이민자, 이주노동자 등의 유입으로 이제 한국은 명실 공히 다문화사회로 진입하였다. 다문화사회의 진입에 따른 새로운 한국어교육의 패러다임에 대해 다각적으로 접근하여 이해하는 시각을 가지도록 이끈다.
- 웹소설이해와창작 (Understanding of Web Novels and Creating, 3-3-0)
- 이 과목에서는 최근 다양한 장르의 원천콘텐츠로 각광받고 있는 웹소설의 세계관과 서사 특징을 학습한다. 또한 디지털 웹시장의 특징을 이해하고, 실제 웹소설을 창작하는 과정을 수행한다. 이를 바탕으로 오늘날 시대에 필요한 디지털 시대 창작자로서의 역량을 강화한다.
- 한국어교육방법론 (Teaching Methodology of Korean, 3-3-0)
- 문법번역식교수법에서 최근의 공학기반의 언어교육에 이르기까지 대표적인 외국어 교수법들을 역사적으로 이해한다. 이와 더불어 교육방법론의 체계적인 비교를 통해 한국어교육방법론에 대한 이론적 기반을 다진 후 이를 토대로 실제적인 한국어 교수법을 연마하는 데에 목적을 둔다.
- 한국어어문규범 (Korean Orthography, 3-3-0)

- 한국어 4대 어문 규정인 한글 맞춤법, 표준어 규정, 외래어 표기법, 로마자 표기법 등을 학습하여 한국어를 바르게 쓸 수 있도록 하고 한국어 어문 규범의 체계를 이론적으로 파악하여 외국인 학습자들에게 바른 쓰기 교육을 할 수 있도록 한다. 또 외국인 한국어 학습자의 글쓰기 자료와 다양한 언론 매체를 대상으로 어문 규범 준수 실태를 조사하고 분석하며, 이를 통해 한국어 어문규범에 대한 지식을 공고히 한다.

□ 한국현대시의이해 (Understanding of Korean Modern Poetry, 3-3-0)

- 1900년대로부터 2000년대에 이르기까지 전개되어 온 한국 현대시의 대표작들을 각 시대순 시인순으로 강독하면서 작품의 감상과 이해의 폭을 넓히고 한국 현대시사의 전반에 걸친 포괄적인 지식을 습득하여 이후 심화된 문학연구의 기초를 닦는다.

□ 한국어발음교육론 (Education Theory of Korean Pronunciation, 3-3-0)

- 외국인 한국어 학습자들에게 한국어의 정확하고 유창한 발음을 효과적으로 교수 학습 지도하는 방법과 그 내용에 대해 연구, 학습한다. 효과적인 한국어 발음 교육을 위해서는 한국어의 음운 현상에 대한 체계적인 지식을 가져야 함은 물론이다. 그러므로 한국어 음운론의 전반적인 내용에 대해서도 살펴본다.

□ 국어교과교재연구및지도법 (Korean Material Study & Method of Guidance, 3-3-0)

- 국어교과의 목적과 특성에 맞는 국어교재의 분석을 통해 적절한 지도 방법과 절차를 설정하고 학습자의 수준에 합당한 지도 내용과 학습과정에서 필요로 하는 교재의 개발을 통한 효과적인 교수학습 방법을 모색한다.

□ 한국고전문학사 (Korean History of Classical Literature, 3-3-0)

- 상대가요로부터 향가, 고려가요, 시조, 가사, 고소설 등으로 전개되어 나가는 고전문학을 역사적 관점에서 고찰하고 이들 문학의 형성 전개과정에서의 장르별 영향관계를 분석함으로써 고전문학전반에 대한 사적인 흐름을 파악할 수 있도록 한다.

□ 한국어구어교육론 (Education Theory of Korean Spoken Language, 3-3-0)

- 언어 교육학의 실제 영역으로 구두 언어를 통한 산출적 기능과 수용적 기능의 특성을 살피고, 이들 주요기술(Skills)의 부분별 전략과 특성을 학습한다. 한국어 말하기와 듣기 교육을 위한 실습을 통해 실제적인 연계를 갖는다.

□ 한국어문법교육론 (Didactics of Korean Grammar, 3-3-0)

- 한국어 문법론에 대한 이해를 바탕으로 효율적인 문법 교육방법론의 모색을 위해 다양한 문법 교육 이론을 탐색하고 한국어 교육문법의 교육 방법론에 대한 이해와 실재를 경험한다.

□ 한국어의미론 (Korean Semantics, 3-3-0)

- 언어의 구성 요소인 음운, 문법, 의미 중 ‘의미’는 의사소통의 중심 요소이다.  
한국어의미론은 언어의 의미를 탐구하는 학문 분야로서 언어가 가진 내용을 파악하여 한국어 문장 속 내포된 의미를 해석하고 이해한다.

□ 아동청소년문학의이해 (Understanding of Children's and youth literature, 3-3-0)

- 아동과 청소년을 대상으로 한 문학작품을 읽고 그 특징을 이해하는 것을 목표로 한다.  
아동문학에서 무엇보다 중요한 일은 어린이(청소년)의 감정과 이해력에 초점을 두는 일이다. 이를 위해서 아동청소년문학이 가지는 문학적 특징과 예술적 특징, 그리고 그 작법까지 다양하게 살펴볼 것이다. 그리고 이를 바탕으로 실제 아동문학 대표작을 분석하는 활동을 수행한다.

□ 한국어문학과IT (Korean Literature and IT, 3-3-0)

- 한국어와 한국문화 및 한국문학의 콘텐츠를 다양한 스마트 기기에 적용할 수 있는 앱/어플리케이션에서 요구하는 기본적인 IT기술에 대해 이해하는 것이 이 과목의 주요 목적이다.

□ 한국어수업참관및분석1 (Observing & analyzing of KFL Class 1, 3-2-2)

- 한국어 교육에 대한 이론 학습을 토대로 실제 한국어 교육현장의 수업을 참관하여 한국어 수업에 대한 이해를 높인다. 나아가 참관한 수업의 분석을 통해 수업준비와 수업 적응을 준비한다.

□ SW스토리창작 (SW Story Creation, 3-3-0)

- 한류콘텐츠를 기반으로 하는 SW스토리를 창의적으로 구성하고 개발하기 위하여, 소프트웨어 및 디지털 기반 매체의 스토리텔링 구성의 원리와 특징에 대해 이야기하고, SW스토리를 창의적으로 구성하는 활동을 수행한다.

□ 국어교직논리및논술 (Teaching Logic & Statement, 3-3-0)

- 국어 교과와 특성에 부합되는 논리적 사고와 논술 교육의 이론과 실재를 습득하여 교육 현장 지도에 필요한 능력을 배양한다.

□ 글쓰기교육의실제 (Practise of Writing Education, 3-3-0)

- 이 과목에서는 글쓰기교사가 갖추어야 할 제반 요건을 체득하여 실제 수업 현장에서 활용하도록 방법을 학습한다. 이를 위해서 다양한 읽기 자료 활용, 논리적 글쓰기, 토론활동, NIE교육 등의 방법을 활용하여 생각을 체계화하여 표현하고 사고력과 창의력을 증진하는 활동을 수행한다. 그리고 이러한 경험을 바탕으로 글쓰기교육 지도안 및 활동지 제작활동을 수행하며, 글쓰기교육지도자로서의 역량을 함양한다.

- 한국어교실수업론 (Teaching Theory of KFL Classroom, 3-3-0)

  - 한국어 교실의 구성 요소별 특징을 이해하고, 교사, 학습자, 교실 여건 등에 따른 수업 과정과 양상 등을 이해한다. 이를 바탕으로 한국어 수업을 효과적으로 이끌어 가는 능력을 기른다.
  
- 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

  - 한국어문학의 여러 세부 전공 관련 지식을 활용하여 실용적인 결과물을 스스로 기획하고 제작 해보는 과정을 통하여, 전공지식의 현장 활용 경험을 쌓음으로서 졸업 후, 전공 전문성의 실제성을 제공하는 데에 목적을 둔다.
  
- 한국어어휘교육론 (Didactics of Korean Vocabulary, 3-3-0)

  - 한국어 어휘 체계에 대한 이해를 넓히고 어휘 교육에 필요한 이론을 탐색한다.
  
- 한국어화용론 (Korean Pragmatics, 3-3-0)

  - 한국어 화용론에 대한 기초 이론의 탐색을 통해 언어 교육에서의 중요성과 효용성을 이해하여 실제 한국어 교육에 적용하는 방법을 모색한다.
  
- 한국현대문학사 (Modern Korean Literature History, 3-3-0)

  - 현대 한국문학의 통시적 흐름을 개관한다. 특히 문학적 사실들의 인과적 관련, 작품 상호간의 영향 관계, 작가와 작품의 연관성과 역사성을 파악하고 현대한국문학이 지니는 문학과 역사성의 바른 인식을 통하여 한국문학의 올바른 이해와 평가에 도달할 수 있도록 한다.
  
- 한류콘텐츠와이미지그리고테크닉 (Korean Wave Contents Images and Technology, 3-3-0)

  - 한류콘텐츠를 소프트웨어화 하기 위해 필요한 시각 자료의 표현 원리와 기법을 학습하고, 시각화의 테크닉을 익혀 실제 이미지로 표현하는 방법과 과정 등을 학습한다.
  
- 한국어교육실습2 (Practicum of Korean Language Education 2, 3-3-0)

  - 예비 한국어 교사로서 습득한 교육 이론과 지식을 적용하기 위해 실제 수업을 참관, 분석하고, 모의 수업 및 수업 실습을 수행한다.
  
- 디지털출판의이해 (Understanding of Digital Publishing, 3-3-0)

  - 21세기는 디지털 매체의 시대로 앞으로 우리 인류는 종이에 인쇄된 활자 매체보다 컴퓨터나 웹에 구성된 디지털 매체에 더욱 익숙한 방향으로 진화해 갈 것이다. 디지털 출판은 인쇄 출판과 달리 종이라는 물리적 제한에서 벗어나 다양한 미디어 매체들을 책 속에 품으며 종합적인 엔터테인먼트로 발전하고 있다. 이 수업에서는 일반적인 종이책

출판과 달리 보다 다변화된 디지털 출판의 다양성과 그에 따른 콘텐츠 개발 및 제작의 특징에 대해 이론부터 실제까지 알아본다.

□ 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

- 한국어문학과 학생들이 학과 생활에 제대로 적응하고 학습 동기를 유발하여 학생들이 졸업 후 가능한 진로를 모색하고, 자신의 전공을 살려 실질적인 취업이 이루어질 수 있도록 진로 방향을 구체적으로 제시하는 것을 목적으로 한다.

□ 대조언어학 (Comparative Linguistics, 3-3-0)

- 한국어 학습자 언어를 대상으로 한국어와 음운, 형태, 통사, 의미, 화용 등 전 분야에 걸친 대조 분석을 시도한다. 주요 학습자 언어에 대한 이해와 지식을 넓히고 향후 교실에서의 응용가능성도 모색한다.

□ 한국문학교육론 (Education Theory of Korean Literature, 3-3-0)

- 이 과목은 문학교육의 성립 토대와 관련 이론을 바탕으로 문학교육 전반에 대한 이해를 높이는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 문학교육의 개념과 특성, 관점을 이해하고 문학교육과정의 구성원리와 목표, 내용과 방법에 대해 학습한다. 또한 문학 교수학습을 위한 구체적인 학습지도안을 작성하는 활동을 수행한다.

□ 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

- 한국어문화 지식을 기반으로 사회 진출 분야에서 요구되는 창의적 콘텐츠를 고안하고 제작하는 과정을 수행한다.

□ 한국어교육과정론 (Designing Curriculum Syllabus for KFL, 3-3-0)

- 외국어 교육과정 설계에 대한 일반 이론의 탐색과 교육과정의 여러 유형, 교육 과정 설계에 대한 새로운 이론과 경향 등의 학습과 아울러 교수요목 설계에 대한 다양한 이론을 학습한다.

□ 한국어사 (History of Korean Language, 3-3-0)

- 우리말과글에 대한 역사적 기록을 확인할 수 있는 고대로부터 오늘날까지 우리말과 글의 변천을 언어 접촉과 언어 사회 변화의 맥락 속에서 폭넓게 이해하고, 아울러 국어사 자료의 독해를 통해 문화 유산에 대한 향유 능력을 함양한다.

□ 한국어정보학 (Korean Linguistic Informatics, 3-3-0)

- 말뭉치가 언어정보학에 필수 불가결한 연구 대상 자료이기 때문에 언어정보학은 다른 말로 말뭉치 언어학이라고 한다. 말뭉치의 기본적 개념을 익히고 활용 도구의 사용법과 분석의 방법을 두루 익힌다.

□ 한국어평가론 (KFL Assessment, 3-3-0)

- 언어 능력 평가와 관련한 일반 이론을 탐색하고 기초적인 평가 용어들을 익힌다. 이를 토대로 하여 기능별 한국어 평가의 원리를 이해하고 타당하고 신뢰도 높은 평가 도구의 제작에 관한 실제적인 문항 개발 연습을 한다.

□ 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

- 국어국문한국어교육학과 학생들이 학과생활에 제대로 적응하고 학습동기를 유발하여 학생들이 졸업 후 가능한 진로를 모색하고 자신의 전공을 살려 실질적인 취업이 이루어질 수 있도록 진로 방향을 제시한다.

□ 응용언어학 (Applied Linguistics, 3-3-0)

- 한국어 교육 교사로서 갖추어야 할 응용언어학적 관련 지식들을 완전히 습득한다. 이를 통해 응용언어학 지식과 한국어 교육의 관련성을 구체적으로 인지한다.

□ 한국어교육자료개발 (Materials Development in Teaching KFL, 3-3-0)

- 국내외에서의 한국어교육, 각 지역에서의 상황별, 학습자별 특성에 맞는 교육 교재 및 교구를 개발하기 위한 다양한 이론 접근과 이미 개발되어 있는 교재의 분석 등을 시도하고 실제 모형을 만들어 본다.

□ 크리에이티브콘텐츠기획제작 (Creative Content Planning and Produce, 3-3-0)

- 이 과목은 창의적인 발상과 표현 역량을 강화하여 콘텐츠 창작 능력을 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 국내외 다양한 디지털 콘텐츠에 나타나는 패턴과 특징을 분석하고, 창의적 감각을 기반으로 한 실제적인 콘텐츠의 기획·창작을 실습한다. 이를 위해 디지털 콘텐츠 시대에 필요한 콘텐츠의 기획 및 제작자로서의 역량을 강화한다.

□ 한류SW개발 (Korean Wave SW Development, 3-3-0)

- 이 시대 한류는 과거와 달리 일시적인 유행에 그치지 않게 되었다. 미국이나 일본처럼 국제적 엔터테인먼트 시장을 대표하는 나라에서의 한국 대중문화의 인기는 더 이상 새로운 이슈가 아니게 되었다. 이러한 다만 유행에는 기한이 분명 존재하고 꾸준히 가꾸고 성장시키지 못하면 사장되어 버리고 만다. 본 수업에서는 한류의 무한한 발전을 위해 요구되는 소프트웨어 개발에 필요한 이론과 방법을 알고 나아가 실제로 한류 콘텐츠 및 소프트웨어를 개발한다.

□ 편집디자인의실제 (Practise of Editing Design, 3-3-0)

- ‘보기 좋은 떡이 먹기도 좋다’는 말처럼 내용만큼이나 형식은 콘텐츠 사용자의 선택에 있어 매우 큰 영향력을 가지는 요소이다. 아무리 잘 쓴 글도 형식적인 부분이 부족하다면 대중에게 쉽게 외면받게 된다. 이 수업에서는 매체의 장르별 특징에 따라 편집 디자인이

어떠한 방향으로 계획되어야 하는지에 대해 실례를 통해 알아보고 나아가 자신이 직접 콘텐츠를 개발하여 특성에 부합하는 편집 디자인을 계획하고 적용해 볼 것이다.

전공 로드맵

학년기	전공역량					
	한국어학 교육과정 교수법 등에 관한 전문 지식	국문학 및 문화에 관한 내용학적 지식	미래 사회를 선도할 스토리텔링 개발 능력	21세기를 이끌 콘텐츠 창작 능력	IT 콘텐츠 개발 능력	소프트웨어의 개발과 운용 능력
1-1	한국어학개론 한국문학의이해 발상과테크닉 전공의이해	한국어학개론 한국문학의이해 발상과테크닉 전공의이해	한국어학개론 한국문학의이해 발상과테크닉 전공의이해	한국어학개론 한국문학의이해 발상과테크닉 전공의이해	한국어학개론 한국문학의이해 발상과테크닉 전공의이해	SW스토리창작 한국어문학과IT
1-2	문장표현론 한국어교육개론 언어와문화 전공과진로	문장표현론 한국어교육개론 언어와문화 전공과진로 캐릭터와상상력	문장표현론 한국어교육개론 언어와문화 전공과진로 캐릭터와상상력	문장표현론 한국어교육개론 언어와문화 전공과진로 캐릭터와상상력	문장표현론 한국어교육개론 언어와문화 전공과진로 캐릭터와상상력	한류콘텐츠와이미지 그리고테크닉 글쓰기교육의실제 캡스톤디자인1
2-1	한국어문법론 한국어문어교육론	한국현대소설의이해 한국어문법론 화법과의사소통	뉴미디어와 디지털스토리텔링	한국현대소설의이해 뉴미디어와 디지털스토리텔링	뉴미디어와 디지털스토리텔링	한국어정보학 캡스톤디자인2 진로지도
2-2	다문화한국어 교육의이해 한국어교사론 한국어교육방법론 한국어어문규범 한국어발음교육론	한국고전문학개론 국어교과교육론 한국어어문규범 한국현대시의이해	다문화한국어 교육의이해	웹소설이해와창작 한국현대시의이해	한국어학개론 한국문학의이해 발상과테크닉 전공의이해	한류SW개발 졸업지도 편집디자인의실제
3-1	한국어구어교육론 한국어문법교육론 한국어의미론 한국어수업참관 및분석1	한국고전문학사 국어교과교재 연구및지도법 한국어의미론 이동청소년문화의이해	한국어수업참관 및분석1 이동청소년 문학의이해	SW스토리창작 한국고전문학사	SW스토리창작 한국어문학과IT	SW스토리창작 한국어문학과IT
3-2	한국어어휘교육론 한국어교실수업론 한국어교육실습2 캡스톤디자인1 현장실습1(3-4) 한국어화용론	국어교직논리및논술 한국현대문학사 글쓰기교육의실제 캡스톤디자인1	한국어교실수업론 한국어교육실습2 캡스톤디자인1	한국현대문학사 한류콘텐츠와이미지 그리고테크닉 글쓰기교육의실제 캡스톤디자인1	한류콘텐츠와이미지 그리고테크닉 글쓰기교육의실제 캡스톤디자인1	한류콘텐츠와이미지 그리고테크닉 글쓰기교육의실제 캡스톤디자인1
4-1	대조언어학 한국어교육과정론 한국어평가론 한국어정보학 캡스톤디자인2 진로지도	한국문학교육론 한국어사 캡스톤디자인2 진로지도	한국어교육과정론 한국어정보학 캡스톤디자인2 진로지도	한국문학교육론 캡스톤디자인2 진로지도	한국어정보학 캡스톤디자인2 진로지도	한국어정보학 캡스톤디자인2 진로지도
4-2	응용언어학 한국어교육자료개발 졸업지도 현장실습5 현장실습2(4-3)	졸업지도 현장실습5 현장실습2 (4-3)	디지털출판의이해 졸업지도 현장실습5 현장실습2 (4-3)	졸업지도 편집디자인의실제	한류SW개발 졸업지도 편집디자인의실제	한류SW개발 졸업지도 편집디자인의실제

---

**교육목표**


---

전반적인 일본의 이해와 관심분야를 보다 심층적으로 연구하여 일본지역전문가로서 사회에 공헌하며, 특히 객관적이고, 비판적인 시각을 겸비하여 지역학으로서의 일본을 이해하여 선도적인 지도자 역할을 담당할 수 있는 인재 양성을 목표로 하고 있다.

---

**학과소개 및 안내**


---

국가 간 사회적·문화적 연대가 긴밀해져 가는 정세 속에서 일본을 정확하게 이해하고 종합적으로 분석하는 일본어 능력을 배양시키며, 이를 바탕으로 정치, 경제, 사회, 문화 등의 다양한 분야에 대한 지식과 소양을 겸비한 전문가 양성을 목표로 하고 있다.

구체적인 교육 목표로는 일본 관련 학문 분야의 기초가 되는 일본어 교육을 단계적으로 실시하여 글로벌 환경 속의 일본 전문가로서의 바탕으로 마련하고, 일본 사회 및 문화의 올바른 이해와 전문적인 시각을 함양하여 글로벌 산업을 선도할 수 있는 전문가를 양성하며, 나아가 한일교류의 장에서 활약할 수 있는 일본어 통번역 전문가 및 지역 전문가를 양성하는 것이다.

---

**향후 진로계획**


---

**□ 향후 진로**

- 공무원(출입국 관리직, 관광공사, 국제교류담당 사무관)
- 무역회사
- 주한 일본회사
- 일본현지 기업
- 통·번역가 및 관광가이드

**□ 자격증**

- JPT, JLPT, JTRA 등

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	JAP2210 1	글로벌시대와일 본1	Globalization & Japan 1	3	3	0	
1	1	전필	JAP2210 3	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	JAP2510 1	생활일본어회화	Daily Japanese Conversation	3	3	0	
1	1	전선	JAP2510 2	기초일본학	Elementary Japanese Studies	3	3	0	
1	1	전선	PJAP250 1	일본사회의이해	Understanding Japanese Society	3	3	0	
1	2	전필	JAP2210 9	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	JAP2510 3	글로벌시대와일 본2	Globalization & Japan 2	3	3	0	
1	2	전선	JAP2510 4	일본문화의이해	Understanding Japanese Culture	3	3	0	
1	2	전선	JAP2510 5	일본어작문	Japanese Writing	3	3	0	
1	2	전선	PJAP250 2	여행일본어회화	Traveling Japanese Conversation	3	3	0	
2	1	전필	JAP2520 1	실용일본어회화	Pragmatic Japanese Conversation	3	3	0	
2	1	전선	JAP2220 2	일본감성문학의 세계	Japanese Sensitive Literature	3	3	0	
2	1	전선	JAP2220 5	일본현대문독해	Interpretation of Japanese Modern Sentences	3	3	0	
2	1	전선	JAP2220 6	현대일본경제	Contemporary Japanese Economics	3	3	0	
2	1	전선	JAP2220 7	현대일본문화론 과현장	Contemporary Japanese Culture & Field	3	3	0	
2	1	전선	JAP2520 2	일본음식문화와 인문학	Japanese Food Culture and Humanities	3	3	0	
2	2	전필	JAP2520 4	소통일본어회화	Communication Japanese Conversation	3	3	0	
2	2	전선	JAP2221 3	일본학세미나	Seminar for Japanese Studies	3	3	0	
2	2	전선	JAP2221 4	일본학특강	Special Lecture of Japanology	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	JAP2520 3	일본서브컬처의 세계	World of Japanese Subculture	3	3	0	
2	2	전선	JAP2520 5	일본문학과영화	Japanese Literature and Film	3	3	0	
3	1	전필	JAP2530 1	실천일본어회화	Practical Japanese Conversation	3	3	0	
3	1	전선	JAP2230 2	영상일본문화론	Screen Japanese Culture	3	3	0	
3	1	전선	JAP2230 3	일본기업론	Japanese Firms	3	3	0	
3	1	전선	JAP2230 4	일본문학과스토리텔링	Japanese Literature & Storytelling	3	3	0	
3	1	전선	JAP2230 6	일본문화트렌드 와인문지식	Japanese Culture Trend and Humanities Knowledge	3	3	0	
3	1	전선	JAP2530 2	지역문화로배우 는일본	Japan Learning from Local Culture	3	3	0	
3	2	전필	JAP2530 3	실무일본어회화	Business Japanese Conversation	3	3	0	
3	2	전선	JAP2230 8	상급활용일본어	Take Advantage of Advanced Japanese	3	3	0	
3	2	전선	JAP2230 9	일본경영론	Japanese Management	3	3	0	
3	2	전선	JAP2231 0	일본문학과문화 콘텐츠	Japanese Literature & Cultural Contents	3	3	0	
4	1	전필	JAP2240 1	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전필	JAP2240 7	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	P/F
4	1	전선	JAP2240 4	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	3	P/F
4	1	전선	JAP2240 5	일본문학특강	Japanese Literature Special Lecture	3	3	0	
4	1	전선	JAP2240 6	현대일본정치론	Modern Japanese Politics	3	3	0	
4	1	전선	JAP2540 1	시사로배우는일 본	Japan Learned bu Articles	3	3	0	
4	1	전선	JAP2540 2	일본현대문학과 문화기획	Modern Literature and Cultural Planning in Japan	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	2	전선	JAP2240 9	일본문학세미나	Seminar for Japanese Literature	3	3	0	
4	2	전선	JAP2241 1	진로와일본사회 문화	Course & Japanese	3	3	0	
4	2	전선	JAP2241 3	현대한일관계론	Study of Contemporsy Korean~Japanese Relstion	3	3	0	

---

#### 교과목 소개

---

- JAP22101 글로벌시대와일본1 (Globalization & Japan 1, 3-3-0)

  - 우리가 알고 있는 지역과 그 분류(구분)는 어떻게 이루어져 있고 역사적 근거는 무엇인가? 글로벌 시대 지역탐방 연구의 의의와 연구의 역사 등을 소개하고 이와 관련된 이론 및 접근방법 등을 공부한다. 전반부는 지역학에 대한 개론(introduction)을 공부하고, 이후 실용학문으로서의 지역연구에 대하여 공부한다.
  
- JAP22103 전공의이해 (Understanding of major, 1-1-0)

  - 본 과목은 전공의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 전공의 세부 분야에 대한 간략한 소개와 진출 분야에 대한 소개 등 전공이해를 위한 세부내용을 다루게 된다.
  
- JAP25101 생활일본어회화 (Daily Japanese Conversation, 3-3-0)

  - 이 수업에서는 일본어의 기초를 학습합니다. 일본어의 문법과 어휘, 표현을 배우면서 말하기, 듣기, 쓰기, 읽기의 4기능을 종합적으로 향상 시키는 것이 이 수업의 목표입니다. 특히 일본 원어민에게서 직접 배우는 수업이기 때문에 자연스러운 발음과 표현, 일본인의 사고방식과 문화에 대해서도 학습할 수 있습니다.
  
- JAP25102 기초일본학 (Elementary Japanese Studies, 3-3-0)

  - 우리와는 숙명적인 역사 문화적 관계를 갖고 있는 일본사회에 대하여 다층적이고 다각적인 시각과 논리에서 바라볼 수 있는 능력 배양을 목표로 한다. 구체적으로는 고등학교의 교과과정, 매스미디어, 가정교육 등에서 왜곡되거나 협소하게 다루어져 왔던 일본에 대한 시각을 버리고 문화적 상대성에 의거하여 일본사회 전반 구체적으로는 일본의 풍토, 일본인의 자연관, 연중행사, 전통의식, 종교의식,

성의식, 역사, 언어 및 문학, 전통예술 등을 풍부하게 이해하는 계기가 주어 질 것이다.

- PJAP22101 일본사회의이해 (Understanding Japanese Society, 3-3-0)
  - 우리가 일본을 일컬을 때 일반적으로 ‘가깝고도 먼 나라’라고 한다. 지정학적으로 바로 이웃에 위치해서 문화권(한자문화권, 유교문화권 등)을 공통으로 하면서도 한편으로는 가치관이나 사회적인 관념이 큰 차이를 보이며 서로 다른 문화를 형성해왔기 때문이다. 그만큼 우리가 일본을 이해하는 것은 쉽지 않고 복잡하다고 할 수 있다. 본 강좌에서는 1학기 과정으로 일본의 사회와 문화에 대한 기초적이고 전반적인 이해를 목표로 한다. 각 주제(키워드)를 중심으로 한 교재를 읽어나가면서 상세한 설명과 알기 쉬운 영상 자료를 더해 일본에 대한 깊이 있고 균형 잡힌 시각을 가질 수 있도록 한다.
  
- JAP22109 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
  - 학생들이 일본학 전공의 특성을 잘 살려서 각 분야로 진출할 수 있도록 도와준다. 앞으로 어떻게 진로를 잡아나가야 할지 각 분야별로 살펴보고 본인의 적성에 맞는 분야가 무엇인지 점검하고 준비하는 기회로 삼는다.
  
- JAP22101 글로벌시대와일본2 (Globalization & Japan 2, 3-3-0)
  - 우리가 알고 있는 지역과 그 분류(구분)는 어떻게 이루어져 있고 역사적 근거는 무엇인가? 지역탐방 연구의 의의와 역구의 역사 등을 소개하고 이와 관련된 이론 및 접근방법 등을 공부한다. 이후 실용학문으로서 글로벌 지역연구에 대하여 공부한다.
  
- JAP25104 일본문화의이해 (Understanding Japanese Culture, 3-3-0)
  - 일본을 일컬을 때 일반적으로 ‘가깝고도 먼 나라’라고 한다. 지정학적으로 바로 이웃해 위치해서 문화권(한자문화권, 유교문화권 등)을 공통으로 하면서도 한편으로는 가치관이나 사회적인 관념이 큰 차이를 보이며 서로 다른 문화를 형성해왔기 때문이다. 그만큼 우리가 일본을 이해하는 것은 쉽지 않고 복잡하다고 할 수 있다. 본 강좌에서는 2학기 과정으로 일본의 사회와 문화에 대한 기초적이고 전반적인 이해를 목표로 한다. 각 주제(키워드)를 중심으로 한 교재를 읽어나가면서 상세한 설명과 알기 쉬운 영상 자료를 더해 일본에 대한 깊이 있고 균형 잡힌 시각을 가질 수 있도록 한다.
  
- JAP25105 일본어작문 (Japanese Writing, 3-3-0)
  - 일본어로 문장작성시 기초적인 문법을 정리하여 정확한 일본어 표현을 이해하고 숙지하도록 한다. 또한 유학준비로 자기소개서 등을 작성할 때 큰 도움이 될 수

있다. 글을 쓰기 전 구성원들과 함께 각 주제에 관련된 모델문을 참고로 이야기를 나누고 글로 쓸 내용을 정리 해본다. 본인의 이야기를 다루는 내용임으로 고민을 하지 않아도 쉽게 접근 할 수 있는 내용으로 일본어 작문학습을 한다.

- PJAP2502 여행일본어회화 (Traveling Japanese Conversation, 3-3-0)
  - 이 수업에서는 일본어의 기초를 학습합니다. 일본어 문법과 어휘, 표현을 배우면서 말하기, 듣기, 쓰기, 읽기의 4기능을 종합적으로 향상 시키는 것이 이 수업의 목표입니다. 특히 일본 원어민에게서 직접 배우는 수업이기 때문에 자연스러운 발음과 표현, 일본인의 사고방식과 문화에 대해서도 학습할 수 있습니다. 일본을 관광할 때 필요한 어휘, 표현, 지식을 학습합니다.
  
- JAP25201 실용일본어회화 (Pragmatic Japanese Conversation, 3-3-0)
  - 이 수업에서는 초급 일본어 후반에서 중급 일본어 수준의 문법 어휘 표현을 학습하고 상황과 장면에 맞는 적절한 회화를 할 수 있게 되는 것을 목표로 하고 있다. 회화가 “ 통하다 알아듣다” 라는 수준에서 더 나아가 “적절하게 맞게” 의사소통할 수 있도록 되는 것이 목표이다.
  
- JAP22202 일본감성문학의세계 (Japanese Sensitive Literature, 3-3-0)
  - 이 과목은 일본감성문학의 세계를 전반적으로 개괄하는 것이다. 일본 문학은 최근 우리나라에서 큰 인기를 끌고 있으며, 외국 문화 번역서 중에 1위를 차지하고 있다. 그 인기요인을 꼽자면 표현이 섬세하고, 문체가 감성적이며, 스토리가 재미있다는 점이다. 이 과목에선 일본 감성 문학의 흐름, 대표 작품, 일본인의 미의식, 한국에서의 인기요인 등을 자세히 살펴본다.
  
- JAP22205 일본현대문독해 (Interpretation of Japanese Modern Sentences, 3-3-0)
  - 본 교과에서는 일본어 초중급 레벨의 어휘 문법을 학습하고, 신일본어능력시험 N3 레벨의 일본어 능력을 습득하는 것을 목적으로 한다. 초중급 레벨의 문자 어휘를 학습하고 단어 시험을 통해 습득 여부를 확인하며, 해당 문법이나 표현을 학습, 정리하여 독해와 청해 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다.
  
- JAP22206 현대일본경제 (Contemporary Japanese Economics, 3-3-0)
  - 한국인들은 일제의 식민지배 경험이 있기 때문에 주관적 편견 및 편향된 이념적 성향으로 일본을 바라보는 경향이 있다. 이에 대해 본 과목에서는 일본이 전후 어떻게 경제선진국이 되었는지, 그 과정을 통시적으로 살펴보기 위해 메이지유신 이후부터 오늘날에 이르기까지의 과정을 살펴보고자 한다. 이를 통해 우리나라가 참고할 만한 시사점은 무엇인지에 대해 고민하고 이를 학생들과 함께 토론하는 시간도 마련한다.

- JAP22207 현대일본문화론과현장 (Contemporary Japanese Culture & Field, 3-3-0)

  - 현대 일본문화에 관한 체계적인 지식을 습득하고 일본의 문화적 특징에 대한 분석능력을 기르는 것을 목표로 한다. 본 강의를 수강하고자 하는 학생은 문화인류학개론이나 사회학개론을 미리 수강하여 둘 것을 권장한다.
  
- JAP25202 일본음식문화와인문학 (Japanese Food Culture and Humanities, 3-3-0)

  - 일본 음식은 일본 역사의 산물이며 생활 문화 뿐만 아니라 예술과 종교, 사상까지 담고 있어 일본의 본질을 나타내는 척도라고 할 수 있다. 일본은 신화 속에 ‘풍요롭기 기름진 쌀의 나라’라고 규정되어 있듯이 고대부터 벼를 재배하며 밥을 주식으로 하였다. 일본에는 밥을 중심으로 한 음식 문화가 일찍이 발달되었으며, 중국으로부터 면이 전래되어 밥을 대체하는 면 요리 또한 발달하였다. 또한 7세기 중반부터 이어진 육식금지령으로 약 1,200년 동안 육고기를 안 먹다가 19세기 서양 문물이 들어오면서 전통적인 음식에 큰 변혁이 일어난다. 본 강좌에서는 일본의 음식 문화를 인문학의 관점에서 분석하고 고찰하여 일본에 대한 이해를 넓히고 지식을 확장시킬 수 있는 기회를 제공한다.
  
- JAP25204 소통일본어회화 (Communication Japanese Conversation, 3-3-0)

  - 본 교과목은 ‘민나노 일본어 초급 1~3’로 학습한 일본어회화를 바탕으로 보다 자연스럽게 유창한 일본어를 구사할 수 있도록 한다. 또한 일본문화, 일본인의 언어습관과 사고방식에 대해서도 다룬다. 필수 문법과 문형을 중심으로 실제 언어생활에서 사용되는 자연스러운 회화표현을 학습하고, 본인의 생각과 의견을 표현할 수 있도록 한다. 수업은 기본 일본어로 진행되며, 부연설명이 필요할 경우에 한해서는 한국어를 사용 할 수 있다.
  
- JAP22213 일본학세미나 (Seminar for Japanese Studies, 3-3-0)

  - 본 교과목은 교과서를 중심으로 일본 문화와 사회에 대해 지식 향상을 도모한다. 문화에 대한 주제로 여러 각도에서 일본이라는 나라에 대해 학습하고 본인의 의견을 정리하여 의견을 나눈다. 한 학기 동안 학습한 내용을 패턴으로 학기말에 본인이 가장 관심이 있는 분야를 조사해 발표하게 된다. PPT를 만들어 발표함으로써 기본적인 발표 스킬을 익히도록 한다.
  
- JAP22214 일본학특강 (Special Lecture of Japanology, 3-3-0)

  - 일본학특강은 일본에 대한 인문학적 및 사회과학적 연구와 이를 토대로 한 전반적인 이슈에 대한 구축을 목표로 진행하고자 한다. 따라서 수업은 일본사회를 전반적으로 이해하기 위해 포괄적이면서도 상식적인, 그러면서도 전문성을 갖춘 내용 등을 주제로 삼아 자료조사 및 정보축적, 그리고 발표 등을 통해 진행하면서 지적 호기심을 충족시켜 나갈 것이다.

- JAP25203 일본서브컬처의세계 (World of Japanese Subculture, 3-3-0)

  - 한국에도 많이 들어와 유행하고 있는 일본 오타쿠 문화를 제대로 이해하고 나아가 창조적인 문화 콘텐츠 개발에 기초가 되도록 하는 것이 본 강좌의 목표이다. 일본에서는 전통적으로 장인 정신이 바탕이 되어 일찍부터 오타쿠 문화가 발달하였는데 전통성을 지닌 메인 컬처보다 만화, 애니메이션과 같은 대중적인 성격의 서브 컬처로 형성되었다. 그러다보니 한 때는 오타쿠 문화가 음성적이고 소모적인 이미지가 강했지만 최근에는 다양한 소프트웨어를 만들어내는 문화 콘텐츠 산업의 한 분야로서 국가브랜드를 높일 수 있는 미래창조적인 분야로 각광받게 되었다. 본 강좌에서는 외국 문화를 이해하고 국제 감각을 키우는 일환으로 일본 오타쿠 문화를 융 복합적인 시각에서 접근, 그 실체를 기초 단계부터 체계적으로 살펴보기로 한다.
  
- JAP25205 일본문학과영화 (Japanese Literature and Flim, 3-3-0)

  - 고대부터 이야기(스토리텔링)가 발달한 일본에서는 소설을 원작으로 하여 문화 콘텐츠가 많이 창작되었다. 특히 현대 문학에서는 다양한 장르의 소설이 발달하여 그것을 모티브로 제작된 드라마나 영화는 크게 인기를 끌었다. 본 강좌에서는 현대 문학 중에서 명작으로 꼽히는 소설과 그 소설을 원작으로 하여 만들어진 영화를 같이 살펴보면, 문학 비평과 영화 비평을 같이 해보기로 한다. 특히, 소설 원작과 영화 사이에 어떤 차이점이 있는지 분석하면서 표현 매체에 따라 어떻게 달라지는지 알아보고 각 작품에 담긴 주제를 도출해 보기로 한다.
  
- JAP25301 실천일본어회화 (Practical Japanese Conversation, 3-3-0)

  - 중상급 레벨의 일본어의 정착을 주안에 두고, 실천적인 일본어 습득을 목표로 한다. 회화 이외에 풀이나 작문 등의 훈련을 하면서 수업을 진행하여 일본어로의 복합적인 수업능력을 높인다. 다양한 인간관계나 상황에서의 정확한 표현을 사용하는 능력을 익혀 일본인을 상대로 원활한 대화를 할 수 있게 되기 위한 지식을 습득한다.
  
- JAP22302 영상일본문화론 (Screen Japanese Culture, 3-3-0)

  - 이 수업에서는 일본의 동영상(영화, 드라마, 뉴스 등)을 보면서 그 속에 나오는 일본고유의 문화에 어떤 것이 있는지 알아본다, 예를 들면 의식주, 습관 등이다. 참가자 전원이 대화를 함으로써, 혼자서는 미처 못했던 다양한 문화를 깨닫게 한다. 또한 한국과 일본의 문화차이에 대한 심도 있는 생각을 통해 문화에 대한 심층적인 고찰도 이루어진다.
  
- JAP22303 일본기업론 (Japanese Firms, 3-3-0)

- 한국인들은 일제의 식민지 지배 경험이 있기 때문에 주관적 편견 및 편향된 이념적 성향으로 일본을 바라보는 경향이 있다. 이에 대해 본 과목에서는 한일정치 및 외교관계에 대해, 그리고 동북아정세와 관련하여 객관적으로 학습하고 평가하기 위해 전후 일본의 정치 및 외교를 체계적으로 이해하는 수업을 진행하고자 한다.
- JAP22304 일본문학과스토리텔링 (Japanese Literature & Storytelling, 3-3-0)
- 유교 영향이 적었던 일본에서는 예로부터 규범이나 사상보다 인간의 감정을 기저로 한 이야기(스토리), 즉 문학이 발달하였다. 특히 남녀간의 사랑을 다룬 연애 문학은 만물 생성의 가장 근본적인 원리를 구현해낸 것으로 인식되어 시대를 막론하고 중요시되었다. 현대 일본이 문화콘텐츠 강국이라는 타이틀을 얻게 된 것은 이러한 역사적인 배경과 밀접한 관련이 있다. 본 강좌에서는 일본 문학의 다채롭고 흥미로운 이야기(스토리)를 통해 재미있고 감동적인 스토리텔링 기법의 기초를 다지도록 한다. 아울러 문학 작품 감상과 함께 관련 영상 자료도 함께 활용하여 이해를 높이도록 한다.
- JAP22306 일본문화트렌드와인문지식 (Japanese Culture Trend and humanities Knowledge 3-3-0)
- 이 과목은 일본 문화 트렌드에 반영되어 있는 인문지식을 배우고 익히는 것이다. 우선 일본 문화 트렌드를 통하여 일본 사회와 문화의 양상, 행동양식, 사고방식 등을 파악하고 일본 사회를 이해한다. 그리고 그 문화 트렌드를 분석하고 탐색하여 그 속에 들어 있는 다양한 인문 지식을 살펴본다.
- JAP25302 지역문화로배우는일본 (Japanese Learning from Local Culture, 3-3-0)
- 본 교과목은 본인이 관심을 가진 일본문화를 교수와 학우 앞에서 발표를 한다. 발표 자료 수집부터 발표까지가 발표자의 역할이고, 학우에 발표를 듣고, 생각하고 관련 내용에 대한 서로의 의견을 나누며 일본문화로 일본을 배우는 시간이 된다. 수업은 일본어로 진행하지만, 필요시 한국어로 진행한다.
- JAP25303 실무일본어회화 (Business Japanese Conversation, 3-3-0)
- 1~2학년에서 학습한 일본어 회화의 기초를 토대로 g k여, 다양한 상황과 인간관계 속에서 원활한 소통이 이루어질 수 있도록 일본어회화 실천력을 키운다. 이 과목에서는 학생이 지금까지 습득한 기초회화의 능력을 응용하는 것으로 일본어회화의 실력을 향상시킨다.
- JAP22308 상급활용일본어 (Take Advantage of Advanced Japanese, 3-3-0)
- 일본어 중상급 사용자로서 회화는 물론, 회화뿐만이 아닌 일본어가 사용되는 다양한 장면과 상황(이메일을 쓰거나, 인터넷에서 검색을 하거나 SNS를

사용하거나 하는)에서, 원활한 소통이 될 수 있도록, 필요한 지식과 표현, 방법을 학습한다.

□ JAP22309 일본경영론 (Japanese Management, 3-3-0)

- 일본경영론에서는 일본 기업의 현황을 다각적으로 분석하여 이른바 ‘일본적 경영’이라는 독특한 일본의 기업 시스템이 어떠한 환경에서 성립했으며 그것이 어떠한 기능을 해왔는지, 그리고 현재 글로벌화가 진행되는 과정에서 일본 기업시스템의 현황은 어떠하며 변화의 논리와 방향은 무엇인지를 이해하는 것을 목표로 한다.

□ JAP22310 일본문학과문화콘텐츠 (Japanese Literature & Cultural Contents, 3-3-0)

- 유교의 영향이 적었던 일본에서는 예로부터 규범이나 사상보다 인간의 감정을 기저로 한 문학이 발달하였다. 특히 남녀간의 사랑을 다룬 연애 문학은 만물 생성의 가장 근본적인 원리를 구현해낸 것으로 인식되어 시대를 막론하고 중요시되었다. 현대 일본이 문화 콘텐츠 강국이라는 타이틀을 얻게 된 것은 이러한 역사적인 배경과 밀접한 관련이 있다. 본 강좌에서는 일본문학의 다채롭고 흥미로운 이야기를 통해 재미있고 감동적인 문화 콘텐츠가 어떻게 탄생되었는지 그 과정에 대하여 살펴본다. 문학 작품의 감상 및 비평과 함께 관련 영상 자료도 적극적으로 활용한다.

□ JAP22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 3-3-0)

- 일본학을 전공하여 졸업 후 나아갈 수 있는 진로에 대하여 살펴본다.

□ JAP22407 졸업논문 (Graduation Thesis, 3-3-0)

- 대학 생활은 물론 미래의 주체적이며 긍정적 삶에 대한 시각과 사유의 과정은 매우 중요하다. 일반 강의 시간의 지식과 정보 습득을 통한 지성의 확대를 넘어서서 인성과 감성, 그리고 타자와 사회와의 소통과 그 실행을 통해 향후 인생에 대한 디아그램을 설계해 보는 시간이 되도록 한다.

□ JAP22404 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-3-0)

- 학부과정을 지나면서 자신의 어학실력과 수상 경력 등을 고려하면서 각종 수업에서 설계했던 프로젝트나 조별 과제 및 PPT 등의 발표과제 등과 관련하여 실제로 사회 현장에나가 현장에 적용할 수 있는 한 단계 높은 실습을 실시한다.

□ JAP252405 일본문학특강 (Japanese Literature Special Lecture, 3-3-0)

- 이 과목은 일본 문학의 세계를 전반적으로 개괄하는 것이다. 일본 문학은 최근 우리나라에서도 큰 일기를 끌고 있으며 외국문화 번역서 중에 1위를 차지하고

있다. 이 과목에서는 일본 무학의 흐름, 각 시대의 대표 작품, 일본인의 미의식 등을 자세히 살펴본다.

- JAP22406 현대일본정치론 (Modern Japanese Politics, 3-3-0)
  - 한국인들은 일제의 식민지배 경험이 있기 때문에 주관적 편견 및 편향된 이념적 성향으로 일본을 바라보는 경향이 있다. 이에 대해 본 과목에서는 한일정치 및 외교관계에 대해, 그리고 동북아정세와 관련하여 객관적으로 학습하고 평가하기 위해 전후 일본의 저치 및 외교를 체계적으로 이해하는 수업을 진행하고자 한다.
  
- JAP25401 시사로배우는일본 (Japan Learned by Articles, 3-3-0)
  - 본 교과에서는 일본어 기초, 중급회화를 학습한 학생을 대상으로 기존에 학습한 문법 및 어휘 표현을 패턴으로 고급 어휘 문형을 학습하여 다양한 시사문제에 대해서 생각하고 실천적인 의사소통을 할 수 있도록, 그룹디스커션 등의 활동을 통해 일본사회에서 무리 없이 의사소통 할 수 있는 회화능력을 갖도록 한다.
  
- JAP25402 일본현대문학과문화기획 (Modern Literature and Cultural Planning in Japan, 3-3-0)
  - 본 강좌에서는 졸업 후 직장에서 바로 활용할 수 있는 실무 능력 배양을 위한 일본어 번역 연습을 실시한다. 쉽고 재미이쁜 내용의 일본 에세이집을 교재로 하여 한국어로 옮겨보는 연습을 하고 일본인들의 최근 관심사나 사회적인 동향도 같이 파악할 수 있도록 한다. 아울러 독해와 번역을 통하여 취업에 절대적으로 필요한 일본어 관련 시험(JLPT, JPT)에서 고득점을 딸 수 있는 기반을 만든다. 내용에 관련된 영상 자료도 같이 보면서 문장의 이해를 돕는다.
  
- JAP22409 일본문학세미나 (Seminar for Japanese Literature, 3-3-0)
  - 일본에서는 유교의 영향이 적었기 때문에 예로부터 규범이나 사상보다 인간의 감정을 기저로 한 문학이 발달하였다. 감정을 은유적이고 상징적으로 표현하는 귀족 문학에서부터 직접적이고 노골적으로 표현하는 서민 문학에 이르기까지 다채롭고 흥미로운 작품들이 많다. 본 강좌에서는 일본 문학의 작품 감상 및 분석을 통해 일본 사회와 일본 문화에 대한 지식을 증진시키도록 한다. 또한 문학 작품 감상과 함께 관련 영상 자료를 적극적으로 활용하여 이해력을 높이도록 한다.
  
- JAP22411 진로와일본사회문화 (Course & Japanese, 3-3-0)
  - 현대 일본문화에 관한 체계적인 지식을 습득하고 일본의 문화적 특징에 대한 분석능력을 기르는 것을 목표로 한다. 본 강의를 수강하고자 하는 학생은 문화인류학개론이나 사회학개론을 미리 수강하여 둘 것을 권장한다.

□ JAP22413 현대한일관계론 (Study of Contemporary Korean - Japanese Relation, 3-3-0)

- 역사적으로 한일관계를 뒤돌아보면 대립과 갈등, 경계와 긴장, 침략과 저항, 멸시와 증오, 분노와 원한과 같은 용어들이 먼저 떠오른다. 한일관계를 ‘가깝고도 먼 나라’라고 보는 인식은 이러한 기억들이 잠재되어 있기 때문이다. 그러나 우호적 선린관계는 없었는지에 대해서는 우리가 인식하지 못하는 부분이 있다. 역사인식도 한일 양국간에 큰 차이가 있어, 이것이 양국민의 갈등을 부추기는 주범이 되고 미래지향적인 한일관계를 추구해 나가는데 장애물이 된다. 이러한 때 한일 양국의 관계를 명확히 인식하고 우리에게 자기성찰의 기회는 필요하지 않은지 되돌아 볼 수 있는 시간이 되었으면 한다. 수업은 한일관계에 대한 전반적인 이해와 포괄적이면서도 상식적인 물음에 대해 토론하고 이해할 수 있도록 진행하겠으며, 일본에 관심을 갖고 있는 학생들에게 한일 관계를 이해할 수 있는 지적호기심을 충족시킬 수 있도록 하겠다.

전공 로드맵

인재상	전공능력	세부능력	최종 교과목 Pool
일본 지역 전문가/ 글로벌 산업 전문가/ 일본어 통번역 전문가	일본어역량	문장 파악	일본현대문독해 시사로배우는일본 일본문학세미나
		문서 작성	일본어작문 일본학세미나 일본학특강 상급활용일본어
일본어 통번역 전문가	일본문학 문화역량	다문화수용	글로벌시대와일본1.2 일본음식문화와인문학 일본서브컬처의세계 여행일본어회화
		사회 공감	일본사회의이해 일본문화의이해 일본문학과영화
일본 지역 전문가/ 글로벌 산업 전문가	일본 사회경제 이해역량	정보 수집 처리	영상일본문화론 실무일본어회화 실용일본어회화
		논점 판별	현대일본경제 현대일본정치론 일본경영론 일본기업론

일본 지역 전문가/ 글로벌 산업 전문가/ 일본어 통번역 전문가	일본어 소통역량	의사 소통	생활일본어회화 실천일본어회화 소통일본어회화
		문장 논점 파악	일본문학과스토리텔링 일본문학과문화콘텐츠 일본현대문학과문화기획
		대인 사고 수용	지역문화로배우는일본 현대한일관계론

※ 모든 영역에 공통되는 기초 과목은 생략하였음.

---

**교육목표**


---

법학전공은 체계적이고 전문적인 법률 교유과정을 통해 다양한 법 분야의 지식과 실무 역량을 갖춘 법률 전문가를 양성하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 헌법, 행정법, 형사법 등 핵심 법학 분야와 더불어 현실 사회에서 요구되는 실용적 법 지식을 교육하며 나아가 경찰·검찰등공무원, 또는 건전한 사회구성원으로서 국가와 공동체에 대한 사명감, 정의감, 그리고 높은 윤리의식을 함양하도록 지도한다.

---

**학과소개 및 안내**


---

법학전공은 전문적인 법률지식과 실무 역량, 그리고 높은 직업적 윤리의식을 갖춘 법률 전문 인력 양성을 목표로 하고 있으며 이러한 교육목표를 실현하기 위해 체계적이고 심화된 법학 중심의 교육과정을 운영하고 있다. 교육과정에서는 헌법, 행정법, 형사법 등 주요 법학과목뿐만 아니라 우리사회의 운영 원리인 법과 제도 전반에 대한 폭넓은 학습을 제공하여 경찰·검찰등공무원 시험준비는 물론 다양한 법률 분야로 진출 역량을 강화하고 있다.

또한 학생들의 실무 이해도와 진로 동기 부여를 높이기 위해 법원 및 공공기관 견학, 법조행정 분야 전문가 특강, 모의재판을 활용한 학술제 등 다양한 비교과프로그램을 운영하고 있으며 학습동아리, 캡스톤디자인을 활용한 공무원 시험준비 등 다양한 교내 동아리 활동을 지원함으로써 학생들의 전공 역량 강화와 진로 준비를 돕고 있다.

---

**향후 진로계획**


---

- 법학전공 졸업생은 경찰공무원은 물론이고 다양한 법률·공공·민간 분야로 진출할 수 있다.
  - 국가 및 지방 공무원(일반행정직, 검찰직, 교정직, 법원직, 보호직, 국회직), 국가정보원, 법무사, 공인노무사, 공인중개사, 경비지도사, 대학원진학 후 변호사, 기업·공공기관 법무팀, 보험·손해사 정분야, 한국형사·법무정책연구원, 등

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	PLC22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	PLL22101	법과정보	An Introduction to the Korean Law	3	3	0	
1	2	전필	PLC22102	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	
1	2	전선		무도(검도)1	Martial Arts1	3	0	3	
1	2	전선	PLL22104	헌법학개론	General Principles of Constitutional Law	3	3	0	
2	1	전선	PLL22102	민법총론	An Introduction to the Korean Civil Law	3	3	0	
2	1	전선		무도(검도)2	Martial Arts2	3	0	3	
2	1	전선	PLL22202	기본권론	Fundamental Human Rights in Theory and Practice	3	3	0	
2	1	전선	PLL22203	형법총론	Criminal Law 1	3	3	0	
2	1	전선		법사회학	Sociology of Law	3	3	0	
2	1	전선	PLL22204	경찰행정법1	Police Administration Law 1	3	3	0	
2	1	전선		과학기술과법	Science Technology and Law	3	3	0	
2	2	전선	PLL22105	채권법	Legal Aspects of the Korean Civil Law	3	3	0	
2	2	전선		형법총론2	Criminal Law 2	3	3	0	
2	2	전선	PLL22208	노동법	Labor Law	3	3	0	
2	2	전선	PLL22211	경찰행정법2	Police Administrative Adjudication Law	3	3	0	
2	2	전선	PLL22210	형사정책	Criminal Policy	3	3	0	
3	1	전선	PLL22311	형사소송법1	Criminal Procedure1	3	3	0	
3	1	전선		환경법	Environmental Law	3	3	0	
4	2	전선		경찰법규론	Police Regulations	3	3	0	
4	2	전선	PLL22308	영화속의범죄와실제사례연구	Case Study for Crimes in films	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	2	전선	PLL22405	법과스포츠	Law & Sports	3	3	0	
4	2	전선	PLL22306	경찰행정법연습	Police Administrative Law Case Study	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

### □ 전공의 이해

- 본 과목은 전공의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 전공의 세부 분야에 대한 간략한 소개와 진출 분야에 대한 소개 등 전공이해를 위한 세부내용을 다루게 된다.

### □ 법과정보

- 이 강좌는 정보사회가 도래하고 있는 현실에 발맞추어 사이버공간에 존재하는 법에 관한 정보의 검색 및 가공 능력을 기르고, 사이버공간에서 발생하는 여러 법률문제에 대한 기본 적인 지식을 갖도록 하여, 정보화시대에 적합한 마인드를 함양하도록 한다.

### □ 무도(검도)1

- 본 과목은 체력단련과 무도 습득을 목표로 하며, 이를 위해 무도의 세부내용을 다루게 된다.

### □ 헌법학개론

- 한국 헌법 및 선진제국의 헌법 이념, 제도를 비교 고찰한다. 먼저 헌법일반이론과 정신에 관하여 살피고, 본론에서 헌법질서와 기본질서와 기본권 등 전반적인 내용을 분석한다.

### □ 전공과진로

- 본 과목은 전공에 기반한 진로설계를 목표로 하며, 이를 위해 노동시장의 분석, 진로설계를 위한 단기 및 중장기 계획의 수립 등 진로설계를 위한 세부내용을 다루게 된다.

### □ 민법총론

- 민사법 중 민법총칙과 채권총론을 다룬다. 민법총칙은 민법전반에 효력을 미치는 민법의 일반원칙이다. 민법총칙에서는 민법의 기본이념과 해석원리 그리고 권리의 주체, 객체에 관하여 강의한다. 채권의 종류, 채무불이행과 그 효과, 여러 채권자와 채무자, 채권양도, 채 권소멸과 관련된 법이론과 대법원의 판례를 중심으로 채권총론을 고찰하여 이론과 실무를 종합할 수 있도록 한다.

### □ 무도(검도)2

- 본 과목은 체력단련과 무도기술의 습득을 목표로 하며, 이를 위해 무도의 세부내용을 다루게 된다.

#### □ 기본권론

- 헌법이 보장하고 있는 기본권에 관한 일반이론과 개별 기본권의 역사적 배경과 내용을 이해 한다. 이러한 지식과 인식을 바탕으로 인권과 관련된 구체적 문제를 해결하는 능력을 기른다.

#### □ 형법총론1

- 범죄의 성립과 처벌에 관한 기초개념 및 일반원리를 강의한다. 형법의 적용범위, 범죄성립의 일반원칙, 공범론, 미수론, 형벌론 등이 주요한 학습대상이다.

#### □ 법사회학

- 법을 사회적 현상으로 바라보고, 법이 사회에 미치는 영향과 사회구조가 법을 어떻게 형성하는지를 탐구하는 교과목입니다. 학생들은 법과 규범, 사회변동, 갈등, 제도 등 다양한 개념을 통해 법과 사회의 상호작용을 이해하게 됩니다.

#### □ 경찰행정법1

- 행정권의 조직과 작용 및 행정구제에 관한 국내작용으로서 행정작용법, 행정조직법, 행정절차법, 행정구제법 등으로 구분되며 그 구체적 내용과 실제 운영을 연구한다.

#### □ 과학기술과법

- 인공지능, 생명공학, 정보통신기술 등 현대 과학기술의 발전이 법과 사회에 미치는 영향을 탐구하는 교과목입니다. 기술 발전에 따라 제기되는 법적·윤리적 쟁점을 살펴보고, 이를 규율하는 법적 원칙과 제도를 이해함으로써 기술사회에서 요구되는 법적 사고를 기르는 것을 목표로 합니다.

#### □ 채권법

- 개인 간 또는 법인 간의 권리·의무 관계를 규율하는 민법의 핵심 분야로, 계약·불법행위·부당이득·사무관리 등 채권 발생 원인과 효력을 다루는 교과목입니다. 이를 통해 학생들은 일상적·사회적 법률관계의 기본 구조를 이해하고 분쟁 해결에 필요한 법적 사고를 기르게 됩니다.

#### □ 형법총론2

- 형법의 기본 원리를 바탕으로 구성요건론, 위법성, 책임론 등 범죄 성립요건의 체계적 이해를 심화하는 교과목입니다. 학생들은 범죄 성립 구조와 각 단계의 법리 적용을 학습하여 형법 전반에 대한 논리적·체계적 사고능력을 갖추게 됩니다.

#### □ 노동법

- 노동법의 연혁, 이론적 체계 및 현행 법제를 개별적 노동관계법과 집단적 노동관계법으로

나누어 체계적으로 강술하여 현대산업사회의 노동법 문제를 올바르게 이해하도록 한다.

□ 경찰행정법2

- 국가행정조직법, 자치행정조직법, 질서행정법, 복지행정법, 군사행정법 등에 관련한 실제 사례를 분석하고 연습함으로써 비판적인 분석능력을 함양한다.

□ 형사정책

- 본 과목은 형사정책의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 .형사정책의 세부내용을 다루게 된다.

□ 형사소송법1

- 형사절차의 기초개념과 그 구체적 절차에 대하여 강의한다. 수사, 공소제기, 재판절차, 형 집행절차 등이 주요한 학습대상이다.

□ 환경법

- 환경오염과 기후변화 등 현대 사회의 환경문제를 법적으로 어떻게 규율하고 해결하는지 살펴보는 교과목입니다. 환경정책의 원칙, 환경영향평가, 오염 규제, 지속가능성 등 주요 법제와 사례를 학습하여 환경 보호와 법적 책임의 구조를 이해하는 데 목적이 있습니다.

□ 형법각론

- 형법총론의 기본 원리를 바탕으로 살인, 절도, 사기, 성범죄 등 개별 범죄 유형의 구성요건과 처벌 규정을 구체적으로 학습하는 교과목입니다. 이를 통해 학생들은 각 범죄의 법적 구조와 해석 기준을 이해하고, 실제 사례에 형법을 적용하는 능력을 기르게 됩니다.

□ 회사법

- 상행위 기타 영리를 목적으로 설립된 사단법인인 회사를 현행 회사법을 중심으로 학설과 판례를 고찰함으로써 현대 경제생활에서 중요한 위치를 차지하고 있는 회사에 관한 법적인 전문지식 습득을 목적으로 한다.

□ 경찰행정법각론

- 현행 행정조직법의 내용으로서 국가행정조직법, 자치행정조직법, 공무원법을 살펴본 후, 행정작용의 내용으로서 질서행정법, 복지행정법, 군사행정법 등을 강의한다.

□ 법과종교

- 법실증주의 내지 법만능주의의 무지와 문제점을 직시하고, 근본주의적 태도에 입각한 종교적인 태도가 야기하는 반공동체적인 결과를 인식함으로써 법과 종교의 문제에 대한 균형 잡힌 이해를 도모한다.

□ 법의학

- 의학적 지식을 법적 문제 해결에 활용하는 학문으로, 사망 원인 규명, 상해 분석, 증거 감정 등 범죄 수사와 재판에 필요한 의학적 원리를 다루는 교과목입니다. 이를 통해 학생들

은 의학과 법의 접점에서 이루어지는 과학적 조사와 증거 해석의 기본 개념을 이해하게 됩니다.

□ 형사소송법2

- 형사절차의 기초개념과 그 구체적 절차에 대하여 강의한다. 수사, 공소제기, 재판절차, 형 집행절차 등이 주요한 학습대상이다.

□ 상법총론

- 상법의 근본원칙과 기본제도, 상법에 대한 개념, 법원, 특색, 이념, 상인, 상업사업인, 상호, 상업장부, 상사매매 기타의 상거래 등에 관한 제도를 연구한다.

□ 교정학개론

- 본 과목은 교정복지의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 교정복지의 기본 이념과 역사, 교정 복지시설의 체계와 조직, 교정공무원의 활동 방식 및 인사관리 등 교정학의 세부내용을 다루게 된다.

□ 헌법연습

- 실제사례를 해결할 수 있도록, 헌법 전반의 개념과 원리를 공부한다. 현실에서 발생하는 다양한 헌법관련 문제에 대한 판례의 입장을 이해하고, 올바른 헌법과 인권보장의 관점에서 판례에 대한 비판적 인식능력을 기름으로써, 헌법학의 사회적 실천성을 폭넓게 이해하도록 한다.

□ 캡스톤디자인1

- 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있도록 학부과정 동안 배운 이론을 바탕으로 팀별로 과제를 정하고 과제를 해결하는 경험을 통하여 산업 현장의 수요에 적합한 법학응용능력을 양성하는 과목이다.

□ 경찰학(연습)

- 본 과목은 경찰학 연습을 목표로 하며, 이를 위해 경찰학의 세부내용에 관련된 경찰공무원 시험 기출문제 풀이 및 분석 등을 통하여 경찰학 분야 시험준비를 지원한다.

□ 사이버범죄와법

- 디지털 환경에서 발생하는 해킹, 개인정보 침해, 온라인 사기 등 주요 사이버범죄를 이해하고, 이에 적용되는 법률과 제도를 살펴보는 교과목입니다. 학생들은 주요 범죄 유형과 법적 책임을 배우며 안전한 정보사회 구축에 필요한 기본 지식을 갖추게 됩니다.

□ 영미법

- 영미법의 발달사, 법률제도를 고찰하고 그 중요 원리를 중심으로 법의 해석과 적용과정을 연구한다. 특히 법의 논리 전개에 중점을 둔 법운영을 파악한다.

□ 진로지도

- 4학년의 진로탐색을 돕고 대학생활을 유익하게 마무리하기 위한 안내 교과목. 강의와 학생과의 상담 및 질의응답, 취업서류의 준비 및 모의면접 실시 등 다양한 방법으로 진행한다.

□ 경찰과인권

- 본 과목에서는 경찰조직 및 경찰활동에 있어서 기본적인 현대사회의 인권존중 원칙이 어떻게 확립 및 유지될 수 있는지에 대한 세부 주제를 비판적으로 탐구하고 분석한다.

□ 형사법연습

- 형사소송의 기본이론에 관한 이해를 바탕으로 피의자의 인권보장과 실체적 진실규명이라는 형사사법과정의 내용을 파악함으로써 형사절차의 각 단계에 있어서의 주요한 논점들을 검토하고 구체적 사례해결을 위한 이론적 토대를 형성한다.

□ 캡스톤디자인2

- 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있도록 학부과정 동안 배운 이론을 바탕으로 팀별로 과제를 정하고 과제를 해결하는 경험을 통하여 산업 현장의 수요에 적합한 법학응용능력을 양성하는 과목이다. 캡스톤디자인1의 연속과목이다.

□ 경찰법규론

- 경찰 조직과 활동을 규율하는 법령 및 제도를 체계적으로 이해하는 교과목입니다. 경찰의 권한과 책임, 직무 수행 기준, 행정법적 규율 등을 다루며, 학생들이 경찰활동의 법적 근거와 절차적 정당성을 이해하도록 돕습니다.

□ 영화속의범죄와실제사례연구

- 본 강의에서는 영화 속에서 다루어진 범죄 사례를 들어 실제 범죄 사건의 특징과 유형 및 법적 대응, 영화를 통해 이루어진 범죄 해석과 담론 등에 대한 비판적 분석이 이루어진다.

□ 법과스포츠

- 스포츠 및 운동선수와 관련된 법원칙을 소개하고, 이들 법원칙이 다양한 스포츠환경에서 어떻게 적용되는지를 다양한 사례를 중심으로 학습한다.

□ 경찰행정법연습

- 국가행정조직법, 자치행정조직법, 질서행정법, 복지행정법, 군사행정법 등에 관련한 실제 사례를 분석하고 연습함으로써 비판적인 분석능력을 함양한다.

□ 졸업시험

- 본 과목에서는 졸업요건에 해당되는 공인영어인증서 준비, 각종 자격증시험 준비, 졸업논문 준비 등이 이루어지며 졸업요건 충족 여부에 대한 인증이 진행된다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	사실관계확정능력	법적사고능력	법적소통능력	법률적용능력	법률정보통합능력
1-1			전공의이해		법과정보
1-2	무도(검도)1	헌법학개론	전공과진로		
2-1	민법총론	기본권론	법사회학	경찰행정법1	과학기술과법
	무도(검도)2	형법총론1			
2-2	채권법	형법총론2	노동법	경찰행정법2	형사정책
3-1	형사소송법1	환경법	회사법	형법각론	법과종교
		형법각론			법의학
3-2	형사소송법2	상법총론	교정학개론	헌법연습	캡스톤디자인1
4-1	경찰학(연습)	경찰행정법각론	영미법	형사법연습	캡스톤디자인2
		사이버범죄와 법	진로지도		
			경찰과인권		
4-2	경찰법규론	영화속의범죄와실제 사례연구	법과스포츠	경찰행정법연습 졸업시험	

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
일반교양 교육	취창업실무 교육	기술실무	법과현대사회	법률적용능력

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
취업역량강화	모의토익경시대회	전학년	전체 재학생

---

**교육목표**


---

법학전공은 체계적이고 전문적인 법률 교유과정을 통해 다양한 법 분야의 지식과 실무 역량을 갖춘 법률 전문가를 양성하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 헌법, 행정법, 형사법 등 핵심 법학 분야와 더불어 현실 사회에서 요구되는 실용적 법 지식을 교육하며 나아가 경찰·검찰등공무원, 또는 건전한 사회구성원으로서 국가와 공동체에 대한 사명감, 정의감, 그리고 높은 윤리의식을 함양하도록 지도한다.

---

**학과소개 및 안내**


---

법학전공은 전문적인 법률지식과 실무 역량, 그리고 높은 직업적 윤리의식을 갖춘 법률 전문 인력 양성을 목표로 하고 있으며 이러한 교육목표를 실현하기 위해 체계적이고 심화된 법학 중심의 교육과정을 운영하고 있다. 교육과정에서는 헌법, 행정법, 형사법 등 주요 법학과목뿐만 아니라 우리사회의 운영 원리인 법과 제도 전반에 대한 폭넓은 학습을 제공하여 경찰·검찰등공무원 시험준비는 물론 다양한 법률 분야로 진출 역량을 강화하고 있다.

또한 학생들의 실무 이해도와 진로 동기 부여를 높이기 위해 법원 및 공공기관 견학, 법조행정 분야 전문가 특강, 모의재판을 활용한 학술제 등 다양한 비교과프로그램을 운영하고 있으며 학습동아리, 캡스톤디자인을 활용한 공무원 시험준비 등 다양한 교내 동아리 활동을 지원함으로써 학생들의 전공 역량 강화와 진로 준비를 돕고 있다.

---

**향후 진로계획**


---

- 법학전공 졸업생은 경찰공무원은 물론이고 다양한 법률·공공·민간 분야로 진출할 수 있다.
  - 국가 및 지방 공무원(일반행정직, 검찰직, 교정직, 법원직, 보호직, 국회직), 국가정보원, 법무사, 공인노무사, 공인중개사, 경비지도사, 대학원진학 후 변호사, 기업·공공기관 법무팀, 보험·손해사정분야, 한국형사·법무정책연구원 등

## 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	PLC22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	PLL22101	법과정보	An Introduction to the Korean Law	3	3	0	
1	2	전필	PLC22102	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	
1	2	전선		무도(검도)1	Martial Arts1	3	0	3	
1	2	전선	PLL22104	헌법학개론	General Principles of Constitutional Law	3	3	0	
2	1	전선	PLL22102	민법총론	An Introduction to the Korean Civil Law	3	3	0	
2	1	전선		무도(검도)2	Martial Arts2	3	0	3	
2	1	전선	PLL22202	기본권론	Fundamental Human Rights in Theory and Practice	3	3	0	
2	1	전선	PLL22203	형법총론	Criminal Law 1	3	3	0	
2	1	전선		법사회학	Sociology of Law	3	3	0	
2	1	전선	PLL22204	경찰행정법1	Police Administration Law 1	3	3	0	
2	1	전선		과학기술과법	Science Technology and Law	3	3	0	
2	2	전선	PLL22105	채권법	Legal Aspects of the Korean Civil Law	3	3	0	
2	2	전선		형법총론2	Criminal Law 2	3	3	0	
2	2	전선	PLL22208	노동법	Labor Law	3	3	0	
2	2	전선	PLL22211	경찰행정법2	Police Administrative Adjudication Law	3	3	0	
2	2	전선	PLL22210	형사정책	Criminal Policy	3	3	0	
3	1	전선	PLL22311	형사소송법1	Criminal Procedure1	3	3	0	
3	1	전선		환경법	Environmental Law	3	3	0	

## 교과목 소개

### □ 전공의 이해

- 본 과목은 전공의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 전공의 세부 분야에 대한 간략한 소개

와 진출 분야에 대한 소개 등 전공이해를 위한 세부내용을 다루게 된다.

□ 법과정보

- 이 강좌는 정보사회가 도래하고 있는 현실에 발맞추어 사이버공간에 존재하는 법에 관한 정보의 검색 및 가공 능력을 기르고, 사이버공간에서 발생하는 여러 법률문제에 대한 기본적인 지식을 갖도록 하여, 정보화시대에 적합한 마인드를 함양하도록 한다.

□ 무도(검도)1

- 본 과목은 체력단련과 무도 습득을 목표로 하며, 이를 위해 무도의 세부내용을 다루게 된다.

□ 헌법학개론

- 한국 헌법 및 선진제국의 헌법 이념, 제도를 비교 고찰한다. 먼저 헌법일반이론과 정신에 관하여 살피고, 본문에서 헌법질서와 기본질서와 기본권 등 전반적인 내용을 분석한다.

□ 전공과진로

- 본 과목은 전공에 기반한 진로설계를 목표로 하며, 이를 위해 노동시장의 분석, 진로설계를 위한 단기 및 중장기 계획의 수립 등 진로설계를 위한 세부내용을 다루게 된다.

□ 민법총론

- 민사법 중 민법총칙과 채권총론을 다룬다. 민법총칙은 민법전반에 효력을 미치는 민법의 일반원칙이다. 민법총칙에서는 민법의 기본이념과 해석원리 그리고 권리의 주체, 객체에 관하여 강의한다. 채권의 종류, 채무불이행과 그 효과, 여러 채권자와 채무자, 채권양도, 채권소멸과 관련된 법이론과 대법원의 판례를 중심으로 채권총론을 고찰하여 이론과 실무를 종합할 수 있도록 한다.

□ 무도(검도)2

- 본 과목은 체력단련과 무도기술의 습득을 목표로 하며, 이를 위해 무도의 세부내용을 다루게 된다.

□ 기본권론

- 헌법이 보장하고 있는 기본권에 관한 일반이론과 개별 기본권의 역사적 배경과 내용을 이해 한다. 이러한 지식과 인식을 바탕으로 인권과 관련된 구체적 문제를 해결하는 능력을 기른다.

□ 형법총론1

- 범죄의 성립과 처벌에 관한 기초개념 및 일반원리를 강의한다. 형법의 적용범위, 범죄성립의 일반원칙, 공범론, 미수론, 형벌론 등이 주요한 학습대상이다.

□ 법사회학

- 법을 사회적 현상으로 바라보고, 법이 사회에 미치는 영향과 사회구조가 법을 어떻게 형성하는지를 탐구하는 교과목입니다. 학생들은 법과 규범, 사회변동, 갈등, 제도 등 다양한 개념을 통해 법과 사회의 상호작용을 이해하게 됩니다.

□ 경찰행정법1

- 행정권의 조직과 작용 및 행정구제에 관한 국내작용으로서 행정작용법, 행정조직법, 행정절차법, 행정구제법 등으로 구분되며 그 구체적 내용과 실제 운영을 연구한다.

□ 과학기술과법

- 인공지능, 생명공학, 정보통신기술 등 현대 과학기술의 발전이 법과 사회에 미치는 영향을 탐구하는 교과목입니다. 기술 발전에 따라 제기되는 법적·윤리적 쟁점을 살펴보고, 이를 규율하는 법적 원칙과 제도를 이해함으로써 기술사회에서 요구되는 법적 사고를 기르는 것을 목표로 합니다.

□ 채권법

- 개인 간 또는 법인 간의 권리·의무 관계를 규율하는 민법의 핵심 분야로, 계약·불법행위·부당이득·사무관리 등 채권 발생 원인과 효력을 다루는 교과목입니다. 이를 통해 학생들은 일상적·사회적 법률관계의 기본 구조를 이해하고 분쟁 해결에 필요한 법적 사고를 기르게 됩니다.

□ 형법총론2

- 형법의 기본 원리를 바탕으로 구성요건론, 위법성, 책임론 등 범죄 성립요건의 체계적 이해를 심화하는 교과목입니다. 학생들은 범죄 성립 구조와 각 단계의 법리 적용을 학습하여 형법 전반에 대한 논리적·체계적 사고능력을 갖추게 됩니다.

□ 노동법

- 노동법의 연혁, 이론적 체계 및 현행 법제를 개별적 노동관계법과 집단적 노동관계법으로 나누어 체계적으로 강술하여 현대산업사회의 노동법 문제를 올바르게 이해하도록 한다.

□ 경찰행정법2

- 국가행정조직법, 자치행정조직법, 질서행정법, 복지행정법, 군사행정법 등에 관련한 실제 사례를 분석하고 연습함으로써 비판적인 분석능력을 함양한다.

□ 형사정책

- 본 과목은 형사정책의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 .형사정책의 세부내용을 다루게 된다.

□ 형사소송법1

- 형사절차의 기초개념과 그 구체적 절차에 대하여 강의한다. 수사, 공소제기, 재판절차, 형집행정차 등이 주요한 학습대상이다.

□ 환경법

- 환경오염과 기후변화 등 현대 사회의 환경문제를 법적으로 어떻게 규율하고 해결하는지 살펴보는 교과목입니다. 환경정책의 원칙, 환경영향평가, 오염 규제, 지속가능성 등 주요 법제와 사례를 학습하여 환경 보호와 법적 책임의 구조를 이해하는 데 목적이 있습니다.

□ 형법각론

- 형법총론의 기본 원리를 바탕으로 살인, 절도, 사기, 성범죄 등 개별 범죄 유형의 구성요건과 처벌 규정을 구체적으로 학습하는 교과목입니다. 이를 통해 학생들은 각 범죄의 법적 구조와 해석 기준을 이해하고, 실제 사례에 형법을 적용하는 능력을 기르게 됩니다.

□ 회사법

- 상행위 기타 영리를 목적으로 설립된 사단법인인 회사를 현행 회사법을 중심으로 학설과 판례를 고찰함으로써 현대 경제생활에서 중요한 위치를 차지하고 있는 회사에 관한 법적인 전문지식 습득을 목적으로 한다.

□ 경찰행정법각론

- 현행 행정조직법의 내용으로서 국가행정조직법, 자치행정조직법, 공무원법을 살펴본 후, 행정작용의 내용으로서 질서행정부, 복지행정부, 군사행정부 등을 강의한다.

□ 법과종교

- 법실증주의 내지 법만능주의의 무지와 문제점을 직시하고, 근본주의적 태도에 입각한 종교적인 태도가 야기하는 반공동체적인 결과를 인식함으로써 법과 종교의 문제에 대한 균형 잡힌 이해를 도모한다.

□ 법의학

- 의학적 지식을 법적 문제 해결에 활용하는 학문으로, 사망 원인 규명, 상해 분석, 증거 감정 등 범죄 수사와 재판에 필요한 의학적 원리를 다루는 교과목입니다. 이를 통해 학생들은 의학과 법의 접점에서 이루어지는 과학적 조사와 증거 해석의 기본 개념을 이해하게 됩니다.

□ 형사소송법2

- 형사절차의 기초개념과 그 구체적 절차에 대하여 강의한다. 수사, 공소제기, 재판절차, 형집행정지 등이 주요한 학습대상이다.

□ 상법총론

- 상법의 근본원칙과 기본제도, 상법에 대한 개념, 법원, 특색, 이념, 상인, 상업사업인, 상호, 상업장부, 당사매매 기타의 상거래 등에 관한 제도를 연구한다.

□ 교정학개론

- 본 과목은 교정복지의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 교정복지의 기본 이념과 역사, 교정

복지시설의 체계와 조직, 교정공무원의 활동 방식 및 인사관리 등 교정학의 세부내용을 다루게 된다.

□ 헌법연습

- 실제사례를 해결할 수 있도록, 헌법 전반의 개념과 원리를 공부한다. 현실에서 발생하는 다양한 헌법관련 문제에 대한 판례의 입장을 이해하고, 올바른 헌법과 인권보장의 관점에서 판례에 대한 비판적 인식능력을 기름으로써, 헌법학의 사회적 실천성을 폭넓게 이해하도록 한다.

□ 캡스톤디자인1

- 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있도록 학부과정 동안 배운 이론을 바탕으로 팀별로 과제를 정하고 과제를 해결하는 경험을 통하여 산업 현장의 수요에 적합한 법학응용능력을 양성하는 과목이다.

□ 경찰학(연습)

- 본 과목은 경찰학 연습을 목표로 하며, 이를 위해 경찰학의 세부내용에 관련된 경찰공무원 시험 기출문제 풀이 및 분석 등을 통하여 경찰학 분야 시험준비를 지원한다.

□ 사이버범죄와법

- 디지털 환경에서 발생하는 해킹, 개인정보 침해, 온라인 사기 등 주요 사이버범죄를 이해하고, 이에 적용되는 법률과 제도를 살펴보는 교과목입니다. 학생들은 주요 범죄 유형과 법적 책임을 배우며 안전한 정보사회 구축에 필요한 기본 지식을 갖추게 됩니다.

□ 영미법

- 영미법의 발달사, 법률제도를 고찰하고 그 중요 원리를 중심으로 법의 해석과 적용과정을 연구한다. 특히 법의 논리 전개에 중점을 둔 법운영을 파악한다.

□ 진로지도

- 4학년의 진로탐색을 돕고 대학생활을 유익하게 마무리하기 위한 안내 교과목. 강의와 학생과의 상담 및 질의응답, 취업서류의 준비 및 모의면접 실시 등 다양한 방법으로 진행한다.

□ 경찰과인권

- 본 과목에서는 경찰조직 및 경찰활동에 있어서 기본적인 현대사회의 인권존중 원칙이 어떻게 확립 및 유지될 수 있는지에 대한 세부 주제를 비판적으로 탐구하고 분석한다.

□ 형사법연습

- 형사소송의 기본이론에 관한 이해를 바탕으로 피의자의 인권보장과 실체적 진실규명이라는 형사사법과정의 내용을 파악함으로써 형사절차의 각 단계에 있어서의 주요한 논점들을 검토하고 구체적 사례해결을 위한 이론적 토대를 형성한다.

□ 캡스톤디자인2

- 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있도록 학부과정 동안 배운 이론을 바탕으로 팀별로 과제를 정하고 과제를 해결하는 경험을 통하여 산업 현장의 수요에 적합한 법학응용능력을 양성하는 과목이다. 캡스톤디자인1의 연속과목이다.

□ 경찰법규론

- 경찰 조직과 활동을 규율하는 법령 및 제도를 체계적으로 이해하는 교과목입니다. 경찰의 권한과 책임, 직무 수행 기준, 행정법적 규율 등을 다루며, 학생들이 경찰활동의 법적 근거와 절차적 정당성을 이해하도록 돕습니다.

□ 영화속의범죄와실제사례연구

- 본 강의에서는 영화 속에서 다루어진 범죄 사례를 들어 실제 범죄 사건의 특징과 유형 및 법적 대응, 영화를 통해 이루어진 범죄 해석과 담론 등에 대한 비판적 분석이 이루어진다.

□ 법과스포츠

- 스포츠 및 운동선수와 관련된 법원칙을 소개하고, 이들 법원칙이 다양한 스포츠환경에서 어떻게 적용되는지를 다양한 사례를 중심으로 학습한다.

□ 경찰행정법연습

- 국가행정조직법, 자치행정조직법, 질서행정법, 복지행정법, 군사행정법 등에 관련한 실제 사례를 분석하고 연습함으로써 비판적인 분석능력을 함양한다.

□ 졸업시험

- 본 과목에서는 졸업요건에 해당되는 공인영어인증서 준비, 각종 자격증시험 준비, 졸업논문 준비 등이 이루어지며 졸업요건 충족 여부에 대한 인증이 진행된다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	사실관계확정능력	법적사고능력	법적소통능력	법률적용능력	법률정보통합능력
1-1			전공의이해		법과정보
1-2	무도(검도)1	헌법학개론	전공과진로		
2-1	민법총론	기본권론	법사회학	경찰행정법1	과학기술과법
	무도(검도)2	형법총론1			
2-2	채권법	형법총론2	노동법	경찰행정법2	형사정책
3-1	항사소송법1	환경법	회사법	형법각론	법과종교
		형법각론			법의학

3-2	형사소송법2	상법총론	교정학개론	헌법연습	캡스톤디자인1
4-1	경찰학(연습)	경찰행정법각론	영미법	형사법연습	캡스톤디자인2
		사이버범죄와 법	진로지도 경찰과인권		
4-2	경찰법규론	영화속의범죄와 실제사례연구	법과스포츠	경찰행정법연습	
				졸업시험	

□전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
일반교양 교육	취창업실무 교육	기술실무	법과현대사회	법률적용능력

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
취업역량강화	모의토익경시대회	전학년	전체 재학생

### 교육목표

- 창의성과 실무역량, 능동적 사고, 유연한 지식 활용 능력, 글로벌 역량, 그리고 따뜻한 인성을 갖춘 균형 있는 인재를 육성한다.
  - 국정 전반의 패러다임을 이해하고 실천할 수 있는 창의적 인재 육성
  - 공직자에게 요구되는 전문 기술능력과 실무능력을 갖춘 인재 육성
  - 다양한 사회문제를 창의적으로 접근할 수 있는 능동적 사고능력을 갖춘 인재 육성
  - 지식과 지혜를 자유롭게 병행하여 사용할 수 있는 능력을 갖춘 유연한 인재 육성
  - 글로벌 지식을 함양해 합리적 의사결정 능력을 갖춘 글로벌 인재 육성
  - 사회적 약자를 배려하는 따뜻한 인성과 봉사 정신을 갖춘 참된 인재 육성

### 학과소개 및 안내

- 행정학과는 행정학트랙과 소방학트랙을 통해 공공조직 운영과 정책, 재난·소방 실무에 대한 이론과 전문역량을 갖춘 인재를 양성하여 공공기관은 물론 민간 분야까지 폭넓은 진출을 준비할 수 있도록 교육한다.
  - 행정학은 공공부문의 작동원리를 학습하고 그 원리를 이해하려는 학문이다. 행정학과는 행정학트랙과 소방학트랙으로 구성되어 있다. 행정학트랙에서는 국가 및 지방 공무원 양성을 목표로 정부의 존재 이유, 정부의 역할, 정부의 운영 원리 등을 배워나가면서 학생들은 공문제를 해석하는 방법, 이해하는 논리, 해결 방안 등을 모색하는 능력을 함양하게 될 것이다. 구체적으로는 행정학개론, 조직론, 인적자원관리, 재무행정, 지방자치, 시민사회, 정책과 같은 행정 내외의 현상을 이해하기 위한 다양한 내용을 가르치고, 행정실무에 대해서도 깊이 있는 지식을 제공한다. 아울러 소방학트랙에서는 최근 빈발하고 있는 각종 재난과 재해로부터 인명과 재산을 보호하기 위하여 필요한 소방공무원의 양성에 힘을 기울이고 있다. 화재 예방, 진압, 인명구조 등 안전관리에 대한 폭넓은 지식 뿐만 아니라 소방조직의 운영, 소방정책의 결정, 소방예산과 회계, 인사, 홍보 등 소방행정의 실무에 필요한 전문지식들도 함양할 수 있도록 돕고 있다. 향후 공공분야로 진출하려는 학생들은 이런 행정학과와 다양한 교육프로그램을 통해 이론과 실무를 겸비한 유능한 인재가 될 수 있을 것이다. 한편, 행정학과에서 가르치는 기획, 인사행정, 정책, 조직론 등의 과목은 공공부문뿐만 아니라 민간기업 및 NGO에서도 필수적으로 요구되는 능력을 함양하는 과목들이다. 이들에 대한 학습을 통해서 학생들은 공공기관, 금융기관, 민간기업 등 다양한 부분으로의 진출도 체계적으로 준비할 수 있다.

## 향후 진로계획

- 학생들은 행정학과에서 마련한 교육프로그램과 체계적인 학습을 통해 우리 사회의 문제를 고민하고 해결하는 성숙한 민주시민으로 성장할 수 있을 것이다. 행정학과의 교과운영은 크게 세 가지 분야로의 진출을 돕는다.
- 첫째, 국가 및 지방 공무원으로 진출하는 길이다. 이를 위해 공공에 대한 봉사가 왜 중요한지를 이해시키고, 공무원 준비를 위한 체계적인 교육과정을 운영한다. 공무원 시험에 합격하기 위한 필수 과목들을 중심으로 교과과정을 운영하고 학생들의 수요에 맞춘 다양한 교과 및 비교과 프로그램을 운영한다.
  - 둘째, 대기업 및 민간기업으로 진출하는 길이다. 조직, 인사, 재무 등 행정학과에 제공하는 응용지식은 학생들이 경쟁력을 갖춘 전문가로 변모하는 데 도움을 줄 것이다. 수동적이고 적응지향적인 조직인이 아니라 창의적인 해결능력을 지닌 전문가가 되기 위해 필요한 지식을 제공한다.
  - 셋째, 소방행정공무원으로 진출하는 길이다. 최근 빈발하고 있는 각종 재난과 재해로부터 인명과 재산을 보호하기 위해 필요한 화재 예방과 진압, 인명구조 등 안전관리에 대한 폭넓은 지식을 확보하게 하고 소방조직의 운영, 소방정책의 결정, 소방예산과 회계, 인사, 홍보 등 실무에 필요한 각종 전문지식을 가르치고 있다. 소방공무원 시험 합격을 제고할 위해 각종 수험정보와 수험노하우도 함께 제공할 것이다.

## 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전필	PAC24101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전필	PAC24102	행정학개론1	Introduction to Public Administration 1	3	3	0	
1	1	전필	PAC24103	정부와영화	Governments in Movies	3	3	0	
1	1	전필	PAC24104	소방학개론1	Introduction to Fire science 1	3	3	0	
1	2	전필	PAC24105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전필	PAC24106	한국사회와정부	Korean Society and Government	3	3	0	
1	2	전필	PAC24107	행정학개론2	Introduction to Public Administration 2	3	3	0	
1	2	전필	PAC24108	소방학개론2	Introduction to Fire	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
					science 2				
2	1	전선	PAA24201	정책학1	Policy Studies 1	3	3	0	
2	1	전선	PAA24202	공공서비스마케팅	Service Marketing	3	3	0	
2	1	전선	PAA24203	지방자치론	Theories & Practices on Local Autonomy	3	3	0	
2	1	전선	PAA24204	기획및프로젝트관리	Planning & Project Management	3	3	0	
2	1	전선	PAA24205	공무원시험국어1	Korean Language in Official Examination 1	3	3	0	
2	1	전선	PAF24201	한국사1	Korean History 1	3	3	0	
2	1	전선	PAF24202	소방관계법규1	Fire Law1	3	3	0	
2	1	전선	PAF24203	인명구조론	Life saving theory	3	3	0	
2	1	전선	PAF24204	소방조직론	theory of fire fighting organization	3	3	0	
2	1	전선	PAF24205	소방정책론	fire-fighting policy theory	3	3	0	
2	2	전선	PAA24206	인사행정론	Human Resources Management	3	3	0	
2	2	전선	PAA24207	조직성과관리	Organization Performance Management	3	3	0	
2	2	전선	PAA24208	지방자치경영	Local Government Business	3	3	0	
2	2	전선	PAA24210	공무원시험국어2	Korean Language in Official Examination 2	3	3	0	
2	2	전선	PAA24211	정책학2	Policy Studies 2	3	3	0	
2	2	전선	PAF24206	한국사2	Korean History 2	3	3	0	
2	2	전선	PAF24207	소방예산과회계	Fire Budget and Accounting	3	3	0	
2	2	전선	PAF24208	소방관계법규2	Fire Law2	3	3	0	
2	2	전선	PAF24209	화재진압론	fire suppression theory	3	3	0	
2	2	전선	PAF24210	재난관리론	theory of disaster management	3	3	0	
3	1	전선	PAA24301	공무원시험영어1	Korean Language in English 1	3	3	0	
3	1	전선	PAA25301	행정조사이론과실제 (캡스톤디자인)	Understanding and practice of public research(Capstone Design)	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
3	1	전선	PAA24303	실전행정학1	Skills Administration Practice 1	3	3	0	
3	1	전선	PAA24304	행정언어논리	administrative language logic	3	3	0	
3	1	전선	PAA24305	지방정부기관구성론	Local government organization composition theory	3	3	0	
3	1	전선	PAF24301	소방경제학1	Fire fighting Economics 1	3	3	0	
3	1	전선	PAF24302	소방설비1	fire fighting equipment 1	3	3	0	
3	1	전선	PAF24303	응급처치론	theory of first aid	3	3	0	
3	1	전선	PAF24304	소방인사론	fire-fighting personnel theory	3	3	0	
3	1	전선	PAF24305	위험물시설론	The Theory of Dangerous Goods Facilities	3	3	0	
3	2	전선	PAA24306	규제관리론	Regulatory Management	3	3	0	
3	2	전선	PAA24307	정책분석론	Policy Analysis	3	3	0	
3	2	전선	PAA24308	실전행정학2	Skills Administration Practice 2	3	3	0	
3	2	전선	PAA24309	정부혁신과행정개혁	Government Innovation & Administrative Reform	3	3	0	
3	2	전선	PAA24310	행정역량강화	Strengthening Administrative Capabilities	3	3	0	
3	2	전선	PAA24311	공무원시험영어2	Korean Language in English 2	3	3	0	
3	2	전선	PAF24306	소방경제학2	Fire fighting Economics 2	3	3	0	
3	2	전선	PAF24307	소방설비2	fire fighting equipment 2	3	3	0	
3	2	전선	PAF24308	위험물질론	dangerous material theory	3	3	0	
3	2	전선	PAF24309	소방점검실무	Fire inspection practice	3	3	0	
3	2	전선	PAC24301	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
4	1	전선	PAA24401	이슈로풀어내는지방자치	Improving Interview competence	3	3	0	
4	1	전선	PAA24402	공기업의이해	Understanding of public corporations	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
4	1	전선	PAA25401	우리사회공공현상이해	Social science and understanding Korean society	3	3	0	
4	1	전선	PAF24401	소방장비론	fire-fighting equipment theory	3	3	0	
4	1	전선	PAF24402	재난대응실무	Disaster Response Practice	3	3	0	
4	1	전선	PAF24403	화재조사론	fire investigation theory	3	3	0	
4	1	전선	PAF24404	소방행정실무1	Fire Protection Administration Practice 1	3	3	0	
4	1	전선	PAC24402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
4	1	전필	PAC24401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	2	전선	PAA24404	행정사례세미나	Seminar on Public Administration Case	3	3	0	
4	2	전선	PAA24405	유튜브와리더십특강	Leadership Seminar with YOUTUBE	3	3	0	
4	2	전선	PAA24406	행정학연구	public administration research	3	3	0	
4	2	전선	PAF24405	한국근현대사	Korean modern history	3	3	0	
4	2	전선	PAF24406	화재학	fire science	3	3	0	
4	2	전선	PAF24407	화생방대응론	the theory of response to chemical and biological systems	3	3	0	
4	2	전선	PAF24408	소방행정실무2	Fire Protection Administration Practice 2	3	3	0	
4	2	전필	PAC24403	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	P/F

## 교과목 소개

### □ PAC24101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

- 행정학 분야의 다양한 진로에 더해 대학생활에서 학생들이 반드시 알아야 할 이론적 실천적 과제들에 대해 강의하고, 학생들에 대한 개별상담을 실시함으로써 학생들이 학교생활에 잘 적응할 뿐만 아니라, 미래의 인생설계에도 도움을 받을 수 있도록 지도한다.

- PAC24102 행정학개론1 (An Introduction to Public Administration, 3-3-0)

  - 행정학의 개념, 발달사, 접근방법 등을 개관하고 조직, 인사, 재무, 정책분야에 걸쳐 이론과 실재를 소개하여 행정현상을 규명하는 시각을 넓힌다.
  
- PAC24103 정부와영화 (Governments in Movies, 3-3-0)

  - 본 과목은 영화와 토론을 통해 학생들로 하여금 학부 학생들에게 기본적인 정치에 대한 이해력을 갖출 수 있게 하며, 정부와 정치에 대한 총합적인 이해의 틀을 확립하게 하는데 있다.
  
- PAC24104 소방학개론1 (Introduction to Fire science, 3-3-0)

  - 소방관련 전공자들의 기초적인 학문을 학습하기 위해 기존의 소방 관련과 관련된 기초적 전공 지식을 학습한다. 예를 들어 공직자로서의 소방관, 소방인사조직, 소방예산, 재난 관리 등과 같은 기초적 학문과 총체적인 소방 시스템의 작동 원리에 대한 지식을 습득하는 것을 목표로 한다.
  
- PAC22107 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

  - 본 과목은 전공분야를 제대로 알고, 진로 설계를 목표로 한다. 이를 위해 학생들은 전공 분야와 진로 설계를 위한 자기 진단 및 적성 탐구에 대한 세부내용을 다루게 된다.
  
- PAC24107 행정학개론2 (An Introduction to Public Administration, 3-3-0)

  - 행정학의 개념, 발달사, 접근방법 등을 개관하고 조직, 인사, 재무, 정책분야에 걸쳐 이론과 실재를 소개하여 행정현상을 규명하는 시각을 넓힌다.
  
- PAC24108 소방학개론2 (Introduction to Fire science 2, 3-3-0)

  - 소방학개론1에 대한 학습을 바탕으로 좀 더 심도 있게 소방학에 대한 기초적인 지식을 학습하게 된다. 학습 내용으로는 화재의 원리, 화재의 원인, 소화의 원리, 소화를 위한 소방시설, 소방방재시스템, 위험물, 화재예방, 화재진압, 화재발생 후의 화재조사, 구조와 구급과 관련된 기초적인 지식을 학습한다.
  
- PAA24201 정책학1 (Policy Studies 1, 3-3-0)

  - 국가를 운영하는 주요 프로그램인 정책에 대한 이해를 통해 행정학에 대한 깊이있는 학습능력을 기르는 것을 목적으로 한다. 더 나아가 행정학에 대한 다양한 정책사례를 통해 국정운영 전반에 대한 정치과 행정의 연계성에 대한 이해능력을 향상시키는 것으로 목적으로 한다.
  
- PAA24202 공공서비스마케팅 (Service Marketing, 3-3-0)

  - 공공부문이 지향하는 공공성과 최소한의 이윤창출이라는 경제성을 동시에 확보하면서도 공공부문의 질적 서비스를 향상시키는 학습. 궁극적으로 국민들에게 질 높은 공공서비스를 제공하기 위해 학문적 실무적 능력을 배양하는 것을 학습목표로 한다.

- PAA24203 지방자치론 (Theories & Practices on Local Autonomy, 3-3-0)

  - 본 과목은 지방자치에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 현재 우리나라에서 도입하고 있는 제도의 특징과 현실(문제점)을 파악한 후 그 발전방향에 대하여 심도 있는 토론을 하고 대안을 창출하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 지방자치이론, 지방자치법, 한국의 지방자치제도 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- PAA24204 기획및프로젝트관리 (Planning & Project Management, 3-3-0)

  - 본 과목은 기획의 중요성과 우수한 기획능력을 발휘하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 기획에 대한 이해와 프로젝트 기획을 통한 목표달성 및 대안 모색에 대한 세부내용을 다루게 된다.
  
- PAA24205 공무원시험국어1 (Korean Language in Official Examination 1, 3-3-0)

  - 공직에 입문하기 위해서는 국어에 대한 지식이 필요하다. 그리고 국어는 기본적으로 문법에 대한 지식을 바탕으로 한다. 이를 위해 문법에 대한 이해는 올바른 의사소통을 위해 필수적이며 체계와 원리의 방법으로 학습하는 것이 중요하다.
  
- PAA24206 인사행정론 (Human Resources Management, 3-3-0)

  - 본 과목은 현대 인사행정의 기능, 절차, 기술에 관한 이론과 제도를 이해하고, 우리나라 인사행정의 현실을 분석하고 개선방안을 모색함으로써 우리정부의 인사행정에 대한 이해를 도모한다. 이를 위해 직업공무원제, 대표관료제, 인사행정기관과 공무원 분류, 인적자원관리 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- PAA24207 조직성과관리 (Organization Performance Management, 3-3-0)

  - 행정조직이 어떠한 원리를 통해 작동되는지에 대한 이해를 통해 행정학에 대한 깊이 있는 통합적 사고력에 대한 학습. 행정조직의 운영에 있어 중요한 사례들에 대한 학습을 통해 국가 운영에 대한 조직차원에서의 이해능력을 향상시키는 것을 목적 조직생산성의 차원에서 성과를 창출하고 관리하는 방법론에 대해 학습한다.
  
- PAA24208 지방자치경영 (Local Government Business, 3-3-0)

  - 본 과목은 지방경영차원에서 지역축제를 이해하고 조사·분석·평가함을 목표로 한다. 이를 위해 지역축제 이해, 지역축제 조사·평가, 지역축제 전략 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- PAA24210 공무원시험국어2 (Korean Language in Official Examination 2, 3-3-0)

  - 공직에 입문하기 위해서는 국어에 대한 지식이 필요하다. 그리고 국어는 기본적으로 어문 규정에 대한 지식이 필수적이다. 이를 위해 규정된 어문에 대한 이해는 올바른 의사소통뿐만 아니라 조직에서의 효율적인 적응을 위해서도 중요하다. 이를 위해 단지 암기식이 아니라 체계와 원리의 방법으로 실생활과 연관지어 학습한다.
  
- PAA24211 정책학2 (Policy Studies 2, 3-3-0)

- 정책학 I 에서 학습한 내용을 보다 심화하는 과정으로 정책의 깊은 이해와 국가운영방식에 대한 전문적 지식 등을 높이는데 목적이 있는 과목임.
- PAA24301 공무원시험영어1 (Korean Language in English 1, 3-3-0)
    - 행정공무원으로서 갖추어야 할 기초적인 영어 능력을 구비한다.
    - 행정공무원시험 영어과목 응시를 위한 기본적인 학습 능력을 배양한다.
  - PAA25301 행정조사이론과실제(캡스톤디자인) (Understanding and practice of public research(Capstone Design), 3-3-0)
    - 본 교과목은 정책 및 행정현상 분석에 필요한 방법론적 이론을 학습하고, 다양한 분석 기법을 실제 행정현상에 적용·실습함으로써 이해를 심화하며, 과제 수행 과정에서 팀워크와 공동문제해결 역량을 함께 배양하는 것을 목표로 한다.
  - PAA24303 실천행정학1 (Skills Administration Practice 1, 3-3-0)
    - 기존의 행정이론에 대한 복습과 문제풀이를 통해 공무원 수험 능력을 향상시키는 것을 주요 목적으로 함. 전체적으로 행정이론에 대한 이해도를 높여 국가의 역할에 대한 지적능력을 향상시키는 것으로 목적으로 함.
  - PAA24304 행정언어논리 (administrative language logic, 3-3-0)
    - 본 과목은 행정학 학습에 필요한 행정의 논리적 학습을 위해 다양한 독서를 통해 행정에 대한 사고력, 비판력을 심화시키고 이를 바탕으로 행정학을 실제 현실에 적용하는 기반을 마련함을 목표로 한다. 또한 이를 바탕으로 행정학 논리에 대해 실제 글쓰기 활동을 함으로써 주체적이고 비판적인 자기주도학습이 가능하게 한다. 이를 위해 행정학의 개념에 대한 정리, 행정원리에 대한 논리적 추론의 이해, 행정학교과서의 논리적 분석, 행정현상에 대한 인과적 이해 등의 세부내용을 다루게 된다.
  - PAA24305 지방정부기관구성론 (Structure of Local Governments, 3-3-0)
    - 본 과목은 글로벌 시대에 있어서의 국가경쟁력은 지방을 단위로 이루어지는 지방자치에 근거한다. 따라서 지방자치의 개념에서 출발하여 지방자치의 사무, 재정, 인사, 주민참여 등을 학습하여 학습자에게 지역 인재로서 활동할 수 있는 역량을 키워나간다. 주로 지방자치에 관한 이론과 사례를 통해 지방자치의 실무에 대비함을 물론 취업에 필요한 지식을 함양을 목표로 한다. 이를 위해 지방자치의 기관구성, 자치단체, 지방의회를 중심으로 지방자치의 재정, 주민참여 등의 세부내용을 다루게 된다.
  - PAA24306 규제관리론 (Regulatory Management, 3-3-0)
    - 본 과목은 정부의 주요 활동인 규제이해를 목표로 한다. 이를 위해 규제의 개념, 규제유형, 규제관리의 세부내용을 다루게 된다.
  - PAA24307 정책분석론 (Policy Analysis, 3-3-0)

- 본 과목은 정책과정 중 정책분석과정을 초점으로 분석이론과 실제에 대한 시화된 이해를 목표로 한다. 이를 위해 정책에 대한 전반적 이해를 기초로 정책분석이론과 접근방법, 분석절차, 분석기법 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ PAA24308 실전행정학2 (Skills Administration Practice 2, 3-3-0)

- 기존의 행정이론에 대한 복습과 문제풀이를 통해 공무원 수험 능력을 향상시키는 것을 주요 목적으로 함. 전체적으로 행정이론에 대한 이해도를 높여 국가의 역할에 대한 지적능력을 향상시키는 것으로 목적으로 함.

□ PAA24309 정부혁신과행정개혁 (Government Innovation & Administrative Reform, 3-3-0)

- 본 과목은 우리나라 정부혁신과 행정개혁에 대한 이론과 실재를 학습하여 조직발전에 기여함을 목표로 한다. 이를 위해 행정개혁이란?, 개혁추진자, 접근방법, 기초이론, 실천적 제안, 한국의 행정개혁 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ PAA24310 행정역량강화 (Strengthening Administrative Capabilities, 3-3-0)

- 본 과목은 공공기관과 관련된 취업을 원하는 경우 공기업에서 요구하는 직무에 대한 이해가 필수적이다. 따라서 국가능력표준(NCS)에서 요구하는 직업기초능력을 10가지로 세분화하여 공기업 및 각종 취업에 대비하고자 한다. 뿐만 아니라 의사소통을 함양하기 위해 한자에 대한 원리도 동시에 이해시킴을 목표로 한다. 이를 위해 의사소통능력, 수리능력, 기술능력, 조직이해능력, 직업윤리 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ PAA24311 공무원시험영어2 (Korean Language in English 2, 3-3-0)

- 행정공무원으로서 갖추어야 할 기초적인 영어 능력을 구비한다.
- 행정공무원시험 영어과목 응시를 위한 기본적인 학습 능력을 배양한다.

□ PAA24401 이슈로풀어내는지방자치 (Local Autonomy with Best Practices, 3-3-0)

- 본 과목은 지방자치 현장에서 제기되는 여러 문제점들의 원인과 대안을 찾는 것을 목표로 한다. 이를 위해 자치현장에서 들려오는 여러 가지 문제들의 세부내용을 다루게 된다.

□ PAA24402 공기업의이해 (Understanding of public corporations, 3-3-0)

- 본 수업은 현대사회에서 점차 비중이 높아지고 있는 공공기관과 공기업의 역할과 구조에 대해서 상세하게 살피는 과목이다. 수강생들은 특히 공기업의 지배구조와 민영화를 둘러싼 최근의 다양한 이론과 논점을 검토한다. 수강생들은 현재 한국에 존재하고 있는 개별 공기업의 현황에 대해서 상세하게 살핀다.

□ PAA25401 우리사회공공현상이해 (Social science and understanding Korean society, 3-3-0)

- 본 교과목은 행정현상을 심층적으로 이해하기 위한 이론적 기초를 다지고, 다양한 공공문제

를 정확히 해석할 수 있는 분석 능력을 배양하며, 토론과 상호작용을 통해 공공영역에서 요구되는 소통 역량을 강화하는 것을 목표로 한다.

□ PAC24401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

- 학생들의 진로선택에 필요한 정보 제공과 적성 진단 및 코칭 훈련 등을 통해 학생들 스스로 자신의 진로를 발굴하고 개발하도록 돕는다.

□ PAA24404 행정사례세미나 (Seminar on Public Administration Case, 3-3-0)

- 본 과목은 정책과정에 대한 전반적 이해를 기초로 한국의 구체적인 정책사례들을 집중 고찰하여 우리나라 행정현실에 대한 심화된 지식을 축적한다. 이를 위해 정책이론 및 사례분석에 대한 강의를 진행한 후 한국의 주요정책을 선정하여 발표 및 토론을 진행함으로써 행정학도로서의 지식을 공고히 한다.

□ PAA24405 유튜브와리더십특강 (Leadership Seminar with YOUTUBE, 3-3-0)

- 본 과목은 유튜브(YouTube)상에 올라와 있는 다양한 리더십관련 특강들을 시청한 후 그 내용을 바탕으로 토론하고 나의 리더십 훈련계기로 삼는 것을 목표로 한다. 이를 위해 미래사회 연구, 리더십에 이해, 유튜브(YouTube) 찾는 방법, 토론기법 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ PAA24406 행정학연구 (Public administration research, 3-3-0)

- 본 과목은 행정학 학습에 필요한 행정의 논리적 학습을 위해 다양한 독서를 통해 행정에 대한 사고력, 비판력을 심화시키고 이를 바탕으로 행정학을 실제 현실에 적용하는 기반을 마련함을 목표로 한다. 또한 이를 바탕으로 행정학 논리에 대해 실제 글쓰기 활동을 함으로써 주체적이고 비판적인 자기주도학습이 가능하게 한다. 이를 위해 행정학의 개념에 대한 정리, 행정원리에 대한 논리적 추론의 이해, 행정학교과서의 논리적 분석, 행정현상에 대한 인과적 이해 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ PAC24403 졸업논문 (Graduation Thesis, 0-0-0)

- 본 과목은 대학에서 수학한 전공 지식을 체계적으로 종합, 정리하는 가운데 학생 스스로 연구주제를 설정하고 분석할 수 있는 능력을 배양하는 데에 수업 목표를 둔다.

□ PAF24201 한국사1 (Korean History 1, 3-3-0)

- 본 수업을 통해 소방공무원으로서 필요한 기본 소양의 하나인 한국사의 기초지식을 습득한다. 본 수업은 이를 수강하는 학생들에게 소방공무원으로서 가져야 할 올바른 역사관, 역사인식을 갖추도록 하고 역사적 방법론을 훈련토록 하는 데에 목표를 둔다.

□ PAF24202 소방관계법규1 (Fire Law1, 3-3-0)

- 국가가 국민에게 제공하는 소방행정서비스는 법규에 근거하여 활동성을 보장받는 합리성에 근거하였다. 그러므로 소방활동과 관련된 관련법규에 대한 심화학습을 통해 소방관계법규의

원리에 적용에 관하여 기초적인 원리를 학습하는 과목이다.

□ PAF24203 인명구조론 (Life saving theory, 3-3-0)

- 본 과목은 화재, 재난·재해 및 테러, 그 밖의 위급한 상황에서 효과적인 인명구조 활동을 수행하기 위한 단계별 인명구조 활동을 이해하고, 인명구조 기술, 구조장비, 현장안전관리 등 인명구조에 관한 내용을 학습한다.

□ PAF24204 소방조직론 (theory of fire fighting organization, 3-3-0)

- 소방행정의 기초가 될 수 있는 소방조직의 개념, 우리나라의 소방조직의 체계, 소방조직을 운영하기 위한 기초이론, 소방자원의 효율적 관리를 위한 소방조직의 효과적 운영, 민간소방조직의 종류와 역할 등에 대한 이론적 지식을 습득하여, 활용하는 능력을 학습하는 과목임.

□ PAF24205 소방정책론 (fire-fighting policy theory, 3-3-0)

- 현실적 문제해결, 미래지향적 가치 등을 해결하기 위한 수단으로써의 정책에 대한 학습을 통해 정책의 한 분야로서의 소방정책의 원리와 특성, 정책집행, 정책평가 등에 관한 학습을 통해 소방정책의 합리적 의사결정 능력을 학습하는 과목임.

□ PAF24206 한국사2 (Korean History 2, 3-3-0)

- 본 수업을 통해 소방공무원으로서 필요한 기본 소양의 하나인 한국사의 기초지식을 습득한다. 본 수업은 이를 수강하는 학생들에게 소방공무원으로서 가져야 할 올바른 역사관, 역사인식을 갖추도록 하고 역사적 방법론을 훈련토록 하는 데에 목표를 둔다.

□ PAF24207 소방예산과회계 (Fire Budget and Accounting, 3-3-0)

- 소방예산은 광역행정 시스템에 의해 제공되며, 구가재정의 운용과 제도적 틀 속에서 확보, 관리, 사용되는 공공경제시스템이라고 할 수 있다. 그러므로 예산의 운영과정에서 소방행정은 관료제 시스템 속에서 다른 부서와 경쟁을 통해 예산을 확보하고, 효과적으로 사용되어야 한다. 본 과목은 이러한 소방예산과 회계에 관한 종합적 관점에서의 학습을 하는 과목임.

□ PAF24209 화재진압론 (fire suppression theory, 3-3-0)

- 화재진압과 관련하여 기존에 축적된 이론, 화재진압메뉴얼, 단계별 화재진압 방법, 일반화재진압, 특수화재진압, 소방현장지휘 등과 관한 전문적 지식을 학습하는 과목임.

□ PAF24210 재난관리론 (theory of disaster management, 3-3-0)

- 사회의 자족적 능력을 파괴함으로써 사회시스템의 심각한 손상을 발생시키는 재난에 관한 체계적인 관리적 지식, 관리방법 등을 학습하는 과목으로 재난의 특성, 재난관리의 단계와 방식 등에 관한 전문적 지식을 학습하는 과목임.

□ PAF24301 소방경제학1 (Fire fighting Economics 1, 3-3-0)

- 본 수업은 소방공무원으로서 필요한 시장경제의 작동원리를 이해하는 데에 목적을 둔다. 수

강생들은 시장경제의 주체인 소비자와 기업의 의사결정 원리에 대해서 기본적인 이해를 목표로 한다. 수강생들은 시장경제의 작동 과정에서 발생하는 폐해에 대해서 이해하고 이를 해결하기 위한 정부의 활동에 대해서도 이해하도록 한다.

□ PAF24302 소방설비1 (fire fighting equipment 1, 3-3-0)

- 본 과목은 소방시설과 관련된 소화설비, 경보설비, 소화용수설비, 소화활동설비에 등에 대한 기초적 이론에 대한 이론과 실제 현장에서 사용되는 다양한 사례 등에 대한 학습을 하는 과목임.

□ PAF24303 응급처치론 (theory of first aid, 3-3-0)

- 소방행정에서 필수적으로 요구되는 응급처치의 원리와 방법, 드레싱 및 붕대법, 골절, 열과 냉에 의한 손상과 이송, 중독, 국제적십자 운동 등 응급처치 전반에 관해 총체적으로 학습하는 과목임.

□ PAF24304 소방인사론 (fire-fighting personnel theory, 3-3-0)

- 본 과목은 소방공무원의 인사관리의 원리와 시스템의 작동구조를 이해하는 것이다. 이를 위한 소방공무원 모집, 선발, 교육훈련, 승진, 경력발전, 근무평정, 퇴직관리, 동기부여 등에 관한 전반적인 내용을 총체적으로 학습하는 과목임.

□ PAF24305 위험물시설론 (The Theory of Dangerous Goods Facilities, 3-3-0)

- 본 과목은 위험물안전관리법에서 규정한 위험물제조소·위험물저장소·위험물 취급소 등의 건축물의 구조, 위험물 저장 탱크의 기준, 위험물의 취급소의 시설기준·위험물 지조소 등의 소방시설 설치 기준·위험물의 저장 및 취급 기준 등에 관한 내용을 학습하는 과목임.

□ PAF24306 소방경제학2 (Fire fighting Economics 2, 3-3-0)

- 본 수업은 소방공무원으로서 필요한 경제학의 기초이론을 습득하는 데에 목적을 둔다. 수강생들은 나라경제의 주요문제인 물가와 인플레이션, 실업, 경기변동에 대한 기초 개념을 확인한다. 경제문제를 해결하기 위한 정부의 행정작용, 특히 재정정책과 금융정책의 운용과정과 그 영향에 대해서 살핀다.

□ PAF24307 소방설비2 (fire fighting equipment 2, 3-3-0)

- 본 과목은 소방설비(1)에서 학습한 경보, 소화, 피난, 소화활동, 소화용수설비 등에 관한 이론적 지식을 바탕으로 실무에서 이러한 것들이 어떻게 활용되는지는 실습해보고, 장비와 관련한 부문에서는 직접 운영해 봄으로써 기술적 숙달능력을 향상 시키는 과목임.

□ PAF24308 위험물질론 (dangerous material theory, 3-3-0)

- 본 과목은 위험물질에 관해 기초적인 이론과 지식을 학습하는 과목이다. 특히, 소방과 관련한 위험물안전관리법에 근거한 위험등급, 지정수량, 공통성질, 저장 및 취급, 예방 등에 관한 부문들을 심도있게 학습하여 소방관으로서 위험물에 대한 지식과 활용능력을 향상을 위한 과목임.

- PAF24309 소방점검실무 (Fire inspection practice, 3-3-0)

  - 소방시설 중에서 가장 기본이 되는 소방시설의 작동점검 및 생활 속에서 함께하는 위험시설물, 소방시설을 대상으로 작동시험을 하는 방법에 대해 학습하는 과목임.
  
- PAF24401 소방장비론 (fire-fighting equipment theory, 3-3-0)

  - 소방관은 인명 손실 및 재산과 환경 파괴를 방지하기 위하여 화재와 투쟁하며, 소방은 일반적인 소방기술과 특수한 전문영역에서 수년간 훈련을 받은 전문성을 요구하는 고난도의 기술이다. 이러한 소방은 소방관계법규들에 의해 지정된 소방장비들을 사용하여 화재를 진압하는 행위이다. 그러므로 본 교과목에서는 주요 소방장비들의 법적 요구사항들, 종류와 특성들, 관계법령들에 대하여 학습하게 된다.
  
- PAF24402 재난대응실무 (Disaster Response Practice, 3-3-0)

  - 본 과목은 재난과 재난관리에 대한 학습을 바탕으로 우리나라의 재난관리법에 대한 학습을 시도하고, 구체적으로 재난대응메뉴얼에 대한 학습을 통해 재난에 대응하기 위한 실무 능력을 함양하는 과목임.
  
- PAF24403 화재조사론 (fire investigation theory, 3-3-0)

  - 본 과목은 화재조사와 관련된 기초이론과 지식을 학습하는 과목이다. 특히, 연소, 화재, 폭발 등과 같은 기초적 원리를 학습하여 화재발생원리, 화재조사 절차, 화재원인에 대한 판단, 방화자에 대한 심리분석 등과 같은 내용을 학습한다.
  
- PAF24404 소방행정실무1 (Fire Protection Administration Practice 1, 3-3-0)

  - 본 과목은 소방행정실무 분야에서 사무관리의 기본 원리와 원칙, 문서관리의 작성 원칙, 업무관리시스템의 구축 및 운영 사용방법을 학습함으로써 소방행정실무에 실천능력을 배양시키기 위한 것임.
  
- PAF24405 한국근현대사 (Korean modern history, 3-3-0)

  - 본 수업을 통해 행정공무원으로서 필요한 기본 소양의 하나인 한국사의 기초지식을 습득한다. 본 수업은 이를 수강하는 학생들에게 행정공무원으로서 가져야 할 올바른 역사관, 역사인식을 갖추도록 하고 역사적 방법론을 훈련토록 하는 데에 목표를 둔다.
  
- PAF24406 화재학 (fire science, 3-3-0)

  - 본 과목은 화재에 대한 전문적 지식을 습득하는 과목으로 화재의 정의, 화재의 종류, 건물화재, 건축물 화재, 건축물 방화계획, 피난계획, 위험물 화재, 위험물 화재의 유별 성상에 등에 대해 학습하게 됨.
  
- PAF24407 화생방대응론 (the theory of response to chemical and biological systems, 3-3-0)

- 화생방은 대량살상 무기인 화학, 생물학, 방사능 무기를 줄여서 부르는 말로써, 적지로 운반·살포함으로써 시설이나 건물을 파괴하고, 동식물 등을 무차별적으로 고사 시키는 무차별 학살을 의미한다. 특히, 화생방은 군사적 의미뿐만 아니라 테러의 관점에서 일반시민, 사회에서도 발생하고 있는 실정이다. 이런 관점에서 화생방에 대한 지식과 대응방법에 대해 학습하는 과목임.

□ PAF24408 소방행정실무2 (Fire Protection Administration Practice 2, 3-3-0)

- 본 과목은 소방행정실무(1)에서 학습한 내용을 심화하는 것이다. 이를 위해 소방행정실무(1)에서 배운 학습내용에 기반하여, 소방인사실무, 소방예산실무, 소방행정법실무 등을 학습함으로써 전문적인 소방행정실무에 관한 실천 능력을 배양 위해 학습하는 것을 목적으로 함.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	전공역량			
	인적자원관리	조직환경관리	행정작용관리	서비스관리
1-1	소방학개론1	전공의이해	정부와영화 행정학개론1	
1-2	소방학개론2	전공과진로	한국사회와정부 행정학개론2	
2-1	기획및프로젝트관리 한국사1 소방조직론 소방정책론	정책학1 지방자치론 공무원시험국어1	소방관계법규1	공공서비스마케팅 인명구조론
2-2	인사행정론 지방자치경영 한국사2	조직성과관리 공무원시험국어2 정책학2	소방예산과회계 소방관계법규2	화재진압론 재난관리론
3-1	공무원시험영어1 행정언어논리 소방인사론		실전행정학1 행정조사이론과실제 (캡스톤디자인) 소방경제학1 소방인사론	지방정부기관구성론 소방설비1 응급처치론 위험물시설론
3-2	정책분석론 행정역량강화 공무원시험영어2		캡스톤디자인1 규제관리론 실전행정학2 정부혁신과행정개혁	소방경제학2 소방설비2 위험물질론 소방점검실무
4-1	진로지도 이슈로풀어내는지방자 치 공기업의이해 재난대응실무 화재조사론	우리사회공공현상이해 소방행정실무1	캡스톤디자인2	소방장비론
4-2	졸업지도 행정학연구	유투브와리더십특강 화재학 소방행정실무2	한국근현대사	행정사례세미나 화생방대응론

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
일반교육	심화·응용	자유선택	기초상식한자	지성
			회계의기초 금융투자자산관리	
			히든챔피언성공CEO특강 국가안보론	
			컴퓨터활용	수행
중점교육	균형학문	사회와문화	한국정치이해 사회관계와소통	지성
기초교육	정보문해	미래와기술	인공지능시대의IT기술의이해 대학인을위한엑셀 비즈니스컴퓨터활용 프레젠테이션실무활용 한글문서작성의실제	디지털, 수행
	글로벌	세계시민	대학영어 기초비즈니스영어 생활속의시사영어표현	소통

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량강화	학생성장 학습 플래너	1학년	자기주도 학습능력 향상을 원하는 학생
	프레젠테이션 스킬 업	1학년	프레젠테이션 능력 향상을 원하는 학생
자격증/공인외국 어	MOS 자격증 취득과정	전학년	공무원, 공기업 취업을 원하는 학생
	컴퓨터활용능력 2급 자격취득과정	전학년	
진로/취업/창업	NCS 관련 프로그램	전학년	공기업 진로 희망자

### 교육목표

심리상담학과는 심리학의 기초지식을 습득하고 상담·임상·심리치료 등의 분야에 대한 실습을 병행하여 장차 적성에 맞는 진로를 선택할 수 있는 능력을 개발하고 인성교육과 실용교육을 중심으로 사회에 봉사할 인재 양성을 교육목표로 한다.

### 학과소개 및 안내

심리상담학과는 심리학의 기초지식을 습득하여 현대사회의 각종 병리현상을 해결하기 위한 실용교육과 실습을 병행하고 있다. 교과과장은 전문상담교사, 임상심리사, 청소년상담사를 위한 이론과 실제 교과목이 개설되어 있다.

심리상담학과에서는 2006학년도 교직과정 설치 승인을 받아 06학년부터 전문상담교사 2급 자격증을 취득할 수 있으며 국가자격증인 임상심리사, 청소년상담사, 직업상담사를 취득할 수 있다. 또한 학회 자격증인 심리상담사 과정이 개설되어 있다.

심리상담학과에서는 매학기 2, 3회 이상의 학과전공에 대한 특강이 열리고 있으며, 학과 전공수업에는 교수님의 지도하에 상담소, 청소년성문화센터, 교도소, 소년원, 보호관찰소, 기타 기관 등을 방문하는 현장학습의 기회를 가진다.

### 향후 진로계획

전문상담교사 2급 자격증, 산업인력공단 국가자격증 (임상심리사, 청소년상담사, 직업상담사), 심리상담사 자격증 (학회 민간자격증), 미술심리상담사, 군 상담사

### 전공교육과정

학년	학기	이수구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전필	PSP22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	2	전필	PSP22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
4	1	전필	PSP22401	진로지도	Guidance	0	0	0	P/NP
4	2	전필	PSP22409	졸업논문	The Graduation Thesis	0	0	0	P/NP
1	1	전선	PSP22104	심리학개론	General Psychology	3	3	0	교직 연계
1	1	전선	PSP22105	청소년심리	Psychology of Youth	3	3	0	
1	1	전선	PSP22102	놀이치료	Play Psychotherapy	3	3	0	
1	1	전선	PSP22103	대인관계심리학	Interpersonal Psychology	3	3	0	
1	2	전선	PPSP2502	상담이론과실제	Counseling Theories & Practices	3	3	0	교직 연계
1	2	전선	PSP22110	학교상담	School Psychology	3	3	0	
1	2	전선	PSP22109	아동심리학	Child Psychology	3	3	0	
1	2	전선	PSP22107	미술치료	Art Psychotherapy	3	3	0	
2	1	전선	PSP22202	성상담	Counseling of Sex	3	3	0	
2	1	전선	PSP22201	성격심리학	Psychology of Personality	3	3	0	교직 연계
2	1	전선	PSP22204	예술심리치료상담	Art Psychotherapy Counseling	3	3	0	
2	1	전선	PSP22205	청소년상담	Counseling for Youth	3	3	0	
2	1	전선	PSP22203	사회심리학	Cyber Counseling	3	3	0	
2	2	전선	PSP22211	학습심리학	Psychology of Learning	3	3	0	교직 연계
2	2	전선	PSP22209	집단상담	Group Counseling	3	3	0	교직 연계
2	2	전선	PSP22206	발달심리	Developmental Psychology	3	3	0	
2	2	전선	PSP22208	음악치료	Music Therapy	3	3	0	
2	2	전선	PSP22210	이상심리학	Abnormal Psychology	3	3	0	교직
2	2	전선	PSP22207	심리상담학	Psychology & Counseling	3	3	0	
3	1	전선	PSP22306	전문상담교과교재 연구및지도법	Material & Methods in Teaching	3	3	0	교직
3	1	전선	PSP22303	사이코드라마	Psychodrama	3	3	0	
3	1	전선	PSP22304	예술심리 치료실기1	Art Psychotherapy Practice1	3	3	0	
3	1	전선	PSP22305	임상심리학	Occupational Psychology	3	3	0	연계

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강의	실습	
3	1	전선	PSP22307	직업상담	Vocational Counseling	3	3	0	
3	1	전선	PSP22302	심리검사	Psychological Test	3	3	0	교직 연계
3	2	전선	PSP22311	전문상담교직논리 및논술	Teaching Logic & Statement	3	3	0	교직
3	2	전선	PSP22310	전문상담교직교과 교육론	Course Education Study	3	3	0	교직
3	2	전선	PSP22313	진로상담	Career Counseling	3	3	0	교직
3	2	전선	PSP22309	예술심리 치료실기2	Art Psychotherapy Practice2	3	3	0	
3	2	전선	PSP22312	정신건강	Mental Health	3	3	0	
3	2	전선	PSP22315	아동이상심리학	Developmental Psychopathology	3	3	0	
3	2	전선	PSP22308	인지심리학	Cognitive Psychology	3	3	0	
4	1	전선	PSP22402	가족상담	Family Counseling	3	3	0	교직
4	1	전선	PSP22405	심리통계	Psychological Statistics	3	3	0	
4	1	전선	PSP22407	심리학연구법	Research Methods in Psychology	3	3	0	
4	1	전선	PSP22408	임상현장 실습및지도1	Clinical Practice and Supervision 1	3	3	0	
4	1	전선	PSP22404	심리상담세미나	Psychology Counseling Seminar	3	3	0	연계
4	2	전선	PSP22412	심리치료	Psychotherapy	3	3	0	교직
4	2	전선	PSP22411	상담실습및 사례연구	Practice Counseling & Case Study	3	3	0	교직 연계
4	2	전선	PSP22414	특수아상담	Special Child Psychology	3	3	0	교직
4	2	전선	PSP22415	임상현장 실습및지도2	Clinical Practice and Supervision 2	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

□ PSP22106 전공과진로 (Special Study and Course , 1-1-0)

- 학교적응을 위한 전공 및 진로 소개, 생활상담과 학습향상법을 강의함으로써 학생들의 자기개발을 촉진한다.

□ PSP22101 전공과진로 (Understanding of Major , 1-1-0)

- PSP22401 진로지도 (Guidance, 0-0-0)
  - 졸업 후 학생들의 진로선택에 필요한 지식과 이해, 또는 적성진단 훈련 등을 내용으로 한다.
  
- PSP22409 졸업논문 (The Graduation Thesis, 0-0-0)
  - 졸업논문은 4년동안 공부한 내용을 정리하는 측면에서 중요한 역할을 하고 있다. 뿐만 아니라 그 동안 배운 이론이나 철학자 혹은 심리학자의 생각과 이론을 정리하기 위한 좋은 기회이기도 하다.
  
- PSP22104 심리학개론 (General Psychology, 3-3-0)
  - 심리학이 어떤 학문인가를 이해하도록 현대 심리학의 여러 영역에서 다루는 기본 개념, 원리, 이론을 소개한다.
  
- PSP22105 청소년심리 (psychology of Youth, 3-3-0)
  - 청소년의 발달에 관한 기본개념, 이론과 원리를 제시하여 청소년 발달의 제측면 -인지적·신체적·정서적·사회적·도덕적·성격적 발달-을 이해한다. 유전과 문화적 영향, 청소년기를 설명하는 주이론, 도덕발달, 성적발달, 교우관계, 가족관계 등의 문제를 다룬다.
  
- PSP22102 놀이치료 (Play Psychotherapy, 3-3-0)
  - 놀이는 아동의 전반적인 발달영역에 많은 영향을 끼친다. 이에 놀이를 매개로 한 놀이 속에서 알 수 있는 심리상태에 대해서 파악하는 능력을 기르고, 사례연구를 통해 놀이치료 기법의 적용방법을 탐구하는 시간을 갖는다.
  
- PSP22103 대인관계심리학 (Interpersonal Psychology, 3-3-0)
  - 이렇듯 중요한 대인관계에 대해 심리학적으로 이해하는 안목을 기르고, 자신의 대인관계를 돌아보며 건강한 상담자로서의 성장을 돕는다.
  
- PPSP2502 상담이론과실제 (Counselling Theories and Practices, 3-3-0)
  - 상담학 학문적 기초를 이해하고 정신분석 상담, 교류분석 상담, 현실요법 상담, 의미요법 상담, 동양적 상담, 본성실현 상담 등 다양한 이론을 탐구한다. 또한 언어적 및 비언어적 대화법, 심리검사의 활용, 윤리적 문제와 상담자의 자격 및 역할을 습득하며, 신앙, 진로, 가족, 성격, 성교육 등의 개인 및 집단 상담에 관한 사례를 익힌다.
  
- PSP22110 학교상담 (School Psychology, 3-3-0)
  - 학교상담에서 흔히 다루어지는 문제의 영역은 교육·직업·성격과 행동·인간관계·여가 등의 광범위한 것이며, 이는 개인적으로 이루어지기도 하고 집단적으로 이루어지기도 한다. 이런 관점에서 학교상담을 통해서 폭넓은 상담문제에 관한 훈련을 익힌다.

- PSP22109 아동심리학 (Child psychology, 3-3-0)

  - 출생으로부터 청년전기까지의 아동의심리기능과 이와 관련이 있는 생리적 과정까지 연구하며 아동심리의 성립과정을 분명히 파악하고 아동의 교육 및 취급방법의 기초를 확립한다.
  
- PSP22107 미술치료 (Art Psychotherapy , 3-3-0)

  - 심리치료의 일종으로 미술 활동을 통해 감정이나 내면세계를 표현하고 기분의 이완과 감정적 스트레스를 완화시키는 방법이다. 말로써 표현하기 힘든 느낌, 생각들을 미술 활동을 통해 표현하여 안도감과 감정의 정화를 경험하게 하고 내면의 마음을 돌아볼 수 있도록 하며 자아 성장을 촉진시키는 치료 법을 훈련한다.
  
- PSP22202 성상담 (Counseling of sex, 3-3-0)

  - 사적인 공간에서 은밀히 소통되던 성과 관련한 이야기가 공론화되는 경향이 증폭하고있다. 이 강의는 대중적 관심의 정도를 넘어서는 이론과 실제 분석의 수준에서 접근한다. 그럼으로써 일상의 삶 속에 숨겨져 있는 성적인 억압의 요소를 드러낸 후 그에 대한 저항의 힘을 모색, 철학의 궁극적 지향점인 인간해방의 길과 합류하는 지점에 도달하고자 한다.
  
- PSP22201 성격심리학 (Psychology of Personality, 3-3-0)

  - 성격심리학은 복잡한 인간행동을 이해하고 예언하기 위해 개인차를 연구하고 환경조건과 개인차의 상호작용에 초점을 둔다. 이 강좌에서는 인간의 성격을 연구하고 분석하는 다양한 이론적 입장들을 고찰하며, 각각의 관점에서 다른 성격의 발달, 변화, 적응, 측정방법, 연구법 및 장단점 등을 조망함으로써 성격에 관한 이해를 심화하고 인간행동에 대한 다각적 시각을 형성하도록 하는 것을 학습목표로 한다.
  
- PSP22204 예술심리치료상담 (Art Psychotherapy Counseling, 3-3-0)

  - 정서적 문제를 지닌 사람들을 치료할 때, 그림이나 조각, 혹은 음악이나 무용 등 광범위한 예술적 표현을 이용하는 예술심리치료상담에 대해 이해하고 탐구하며, 실전에 어떠한 형식으로 적용될 수 있는지 알아본다.
  
- PSP22205 청소년상담 (Counseling for youth, 3-3-0)

  - 인간 발달단계 중 아동 후기부터 청년 후기까지의 단계에 속하는 청소년과 청소년 관련인, 리고 청소년 관련기관을 포함하는 영역을 대상으로 하는 상담사를 양성하는 과정이다. 청소년에 대해서 깊이 파악하고 청소년 이해활동 문제해결과 예방을 돕는 전문적인 상담활동을 배우고 연구한다.
  
- PSP22211 학습심리학 (Psychology of Learning, 3-3-0)

  - 핵심적인 학습의 이론, 원리 및 이론적 개념들을 이해하고, 임상적 및 교육적 문제들에 적용할 수 있도록, 행동주의, 게슈탈트, 인지주의, 및 정보처리적 입장의 주요학습이론들을

체계적으로 개관한다.

- PSP22209 집단상담 (Group Counseling, 3-3-0)
  - 집단상담의 개념과 정의 및 여러 이론들을 연구한다. 정신분석적 접근, 실험적 접근, 참 만남, 집단적 접근, 형태주의적 접근 및 행동주의적 접근 등을 다루고 집단의 역학 과정과 집단발전단계, 집단상담의 실체를 이해한다.
  
- PSP22206 발달심리 (Developmental Psychology, 3-3-0)
  - 임신에서부터 죽음까지의 인간의 전생애적 발달을 이해하는 것을 목적으로 한다. 신체적, 인지적, 사회적, 정서적, 성격 및 직업 및 도덕성 발달 등 다양한 측면의 발달에 대한 최근 연구들과 주요 이론들을 체계적으로 학습한다.
  
- PSP22208 음악치료 (Music Therapy, 3-3-0)
  - 음악 활동을 통해 감정이나 내면세계를 표현하고 기분의 이완과 감정적 스트레스를 완화시키는 방법을 알아본다. 말로써 표현하기 힘든 느낌이나 생각을 음악 활동을 통해 표현하고 이러한 활동이 본인이나 타인에게 어떠한 영향을 미치는지 경험한다.
  
- PSP22210 이상심리학 (Abnormal Psychology, 3-3-0)
  - 이상 행동과 정신 장애에 대해 체계적, 과학적으로 연구하고 새로운 이상행동과 정신 장애의 발견 및 체계적인 분류와 현상학적 기술, 유병율이나 발병률 및 위험 요인 등에 대한 역학 연구, 원인 규명, 치료 및 예방 기법의 개발과 효과를 연구한다.
  
- PSP22207 심리상담학 (Psychology & Counseling, 3-3-0)
  - 인간의 존엄성에 대한 확고한 신념과 의식을 함양하여 인류사회에 공헌할 수 있도록 자질을 향상시키며, 현대사회의 다양성과 급속한 변화로 겪는 심리적·정신적 갈등과 어려움에 대하여 연구하고 관련된 교과를 학습하여 도움이 필요한 상황에 전문적으로 투입 될 수 있도록 다양한 실용 교육과 실습을 병행한다.
  
- PSP22306 전문상담교과교재연구및지도법 (Material and Methods in Teaching, 3-3-0)
  - 장차 학교 현장에서 심리학 교과를 가르치게 될 예비교사들 혹은 상담서비스를 제공할 예비 전문상담교사들이, 심리학을 어떻게 효과적으로 가르칠지, 그리고 학교상담서비스를 어떻게 제공할지에 대한 방안을 모색해 본다.
  
- PSP22302 심리검사 (Psychological Test, 3-3-0)
  - 모든 심리검사에 공통적으로 적용되는 기본개념과 원리를 이해하고, 몇 가지 중요한 심리검사의 활용방법을 숙지하여 심리검사를 효율적으로 사용하는 방안을 배우도록 한다.
  
- PSP22303 사이코드라마 (Psychodrama, 3-3-0)
  - 일정한 대본 없이 환자에게 역할과 상황을 주고 생각나는 대로 연기를 하도록 한 후,

환자의 억압된 감정과 갈등을 표출하게 하는 사이코드라마를 이해하고, 체험하여 실제 어떻게 적용되며 어떠한 방식으로 치료하는 지 탐구한다.

- PSP22304 예술심리치료실기1 (Art Psychotherapy Practice 1, 3-3-0)
  - 정서적 문제를 지닌 사람들을 치료할 때, 그림이나 조각, 혹은 음악이나 무용 등 광범위한 예술적 표현을 이용하는 예술심리치료상담에 대해 이해하고 탐구하며, 실전에 어떠한 형식으로 적용될 수 있는지 알아보고 실제 현장에서 어떠한 방식으로 진행되는지 알아본다.
- PSP22305 임상심리학 (Clinical Psychology, 3-3-0)
  - 전반적인 심리학 내에서 전문분야로서의 임상심리학의 역사와 발전을 개관하고, 임상심리학자의 핵심적인 역할인 심리진단 및 평가, 심리치료 및 임상연구 활동에 대해 소개한다. 또한 전문직으로서의 임상심리사의 활동무대 및 진출가능성에 대하여도 소개한다.
- PSP22307 직업상담 (Vocational Counseling, 3-3-0)
  - 사람의 직업탐색을 위한 상담의 기본 원리와 기법에 바탕을 두고, 직업을 선택하는데 합리적으로 의사결정을 할 수 있도록 도움을 준다. 직업생활 적응 능력과 순조로운 직업전환과 은퇴 후의 효율적인 여가 활동을 탐색하고 개발하며 직업능력을 키우는데 도움을 줄 수 있는 능력을 키운다.
- PSP22311 전문상담교직논리및논술 (Teaching Logic and Statement, 3-3-0)
  - 교직이수를 하는 학생들의 논리적 사고와 표현 능력을 함양하고 이를 통한 합리적 논리적 글쓰기 능력을 배양하며 아울러 이를 지도할 교사의 자질을 고양시킨다.
- PSP22310 전문상담교직교과교육론 (Course Education Study, 3-3-0)
  - 고등학교 교육과정 중 교양과정으로 개설되는 상담교과와 초, 중, 고교의 직업과 진로 교과의 교재 내용을 체계적으로 분석·검토하여 학교현장에서 요구하는 효율적인 수업 설계와 그 적용 능력을 배양하는 데 목적을 둔다.
- PSP22315 아동이상심리학 (Developmental Psychopathology 2, 3-3-0)
  - 아동 및 청소년의 이상행동을 발달적 관점에서 접근하는 교과목이다. 아동 및 청소년 이상행동의 개별 사례분석을 통해 아동기 정신병리를 이해하는 한편, 아동 및 청소년의 발달 경로에 작용하는 위험요인과 보호요인, 취약성 요인에 대한 이해를 통해 아동기 이상심리의 조기발견 및 치료, 예방과 건강한 발달을 촉진시킬 수 있는 다양한 기제에 대해 학습한다.
- PSP22313 진로상담 (Career Counseling, 3-3-0)
  - 개인상담, 집단상담을 통하여 청소년들로 하여금 자신의 적성에 맞는 진로를 선택하도록 도와 주기 위한 기법을 익힌다. 적성검사, 직업흥미검사, 진로성숙도검사 등 진로탐색에

관한 각종 심리검사의 사용법을 연구하고 직업세계에 관한 최신 정보를 수집하고 이를 학생들에게 효율적으로 제공하는 기법을 학습한다.

- PSP22309 예술심리치료실기2 (Art Psychotherapy Practice 2, 3-3-0)
  - 정서적 문제를 지닌 사람들을 치료할 때, 그림이나 조각, 혹은 음악이나 무용 등 광범위한 예술적 표현을 이용하는 예술심리치료상담에 대해 이해하고 탐구하며, 실전에 어떠한 형식으로 적용될 수 있는지 알아보고 실제 현장에서 어떠한 방식으로 진행되는지 알아본다.
- PSP22308 인지심리학 (Cognitive Psychology, 3-3-0)
  - 인지심리학은 인간의 뇌에 의하여 이루어지는 주의, 지각, 기억, 언어 및 사고 등의 정보처리 과정을 탐구하고 그 결과를 응용하는 학문이다. 이러한 주제의 세부내용과 연구방법 및 축적된 연구결과와 그 의의에 대해서 기술하고 그를 통해 인간의 마음에 대한 과학적 설명과 이해를 제시하고자 한다.
- PSP22312 정신건강 (Mental Healthy, 3-3-0)
  - 정신건강에 대한 기제와 정신 질환을 이해함으로써 정신질환을 예방하고 자신과 타인의 정신건강관리를 돕고자한다.
- PSP22402 가족상담 (Family Counseling, 3-3-0)
  - 가족상담과 가족치료의 이론과 실재를 학습하여 상담의 근간이 되는 가족역동을 이해한다.
- PSP22405 심리통계 (Psychological Statistics, 3-3-0)
  - 양적 연구는 사회과학을 공부하는 사람에게는 필수적인 연구방법론이다. 이러한 연구방법론 중에서도 통계적 논술은 그 과정의 핵심이다. 심리상담학과에서 양적연구방법론의 기초와 통계의 기초를 다루며 이러한 과정을 거쳐 수강생이 실제 통계논문에 대한 이해를 가지도록 한다.
- PSP22404 심리상담세미나 (Psychologi Counseling Seminar, 3-3-0)
  - 지금까지 수강한 상담관련 이론을 바탕으로 실제 상담현장에서 이루어지는 개인상담, 심리검사와 관련된 실제 사례를 접하고, 상담의 실제에 관한 기초지식 습득 및 심화 탐구가 이루어진다.
- PSP22412 심리치료 (Psycho Therapy, 3-3-0)
  - 환자가 치료자와의 관계를 통해 자신을 탐색할 수 있도록 안내하고 치료하는 방법을 배운다.
- PSP22411 상담실습및사례연구 (Consultation Exercises, and Case Studies, 3-3-0)
  - 상담의 원리와 이론을 상담 장면에서 실제에 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 학교, 병원, 복지시설, 교회 등 상담 장면을 선정하여 상담자, 내담자, 관찰자로서의 역할을 수행하여

본다. 최소한 하나의 사례를 선정하여 실시한 상담활동에 대한 축어록, 녹음, 비디오 촬영 결과를 분석하여 평가보고서를 작성해봄으로써 상담능력을 신장한다.

- PSP22414 특수아상담 (Special Child Psychology, 3-3-0)
  - 신체, 인지, 정서, 사회, 행동상의 특수한 문제를 지닌 내담자와 전문적인 훈련을 받은 상담자 간의 관계에서 상담사가 내담자의 문제를 이해하고 2차적 문제발생을 예방하기 위해 내담자와 함께 교육, 적응, 진로 및 의사결정, 문제해결, 치료교육, 자기 발전을 위한 노력을 기울일 수 있도록 전문적으로 도와줄 수 있게 한다.
- PSP22407 심리학연구법 (Research Methods in Psychology, 3-3-0)
- PSP22408 임상현장실습및지도1 (Clinical Practice and Supervision 1, 3-3-0)
  - 임상심리사가 다양한 임상현장에서 수행하는 업무를 이해하고 학부 수준에서 가능한 임상실무를 실습한다. 실습을 통해 실습자의 내/외적인 대상과의 만남을 체험하는 기회를 제공하며, 실습에서 실제 기술을 배우는 것과 함께 향후 임상가로서 방향의 틀을 제공할 수 있다. 또한 임상가로서 자신의 내적인 경험에 대해 자각하고 질문하는 태도를 배운다.
- PSP22415 임상현장실습및지도2 (Clinical Practice and Supervision 2, 3-3-0)
  - 임상심리사가 다양한 임상현장에서 수행하는 업무를 이해하고 학부 수준에서 가능한 임상실무를 실습한다. 실습을 통해 실습자의 내/외적인 대상과의 만남을 체험하는 기회를 제공하며, 실습에서 실제 기술을 배우는 것과 함께 향후 임상가로서 방향의 틀을 제공할 수 있다. 또한 임상가로서 자신의 내적인 경험에 대해 자각하고 질문하는 태도를 배운다.

---

전공 로드맵

---

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	임상심리연구	청소년상담 연구개발	위기상담	심리검사활용	개인상담
1-1		청소년심리	심리학개론	대인관계심리학	전공의이해 심리학개론 놀이치료
1-2	아동심리학 미술치료	학교상담			전공과진로 상담이론과실제
2-1	예술심리치료상담	청소년상담	성격심리학	사회심리학	성상담
2-2	심리상담학 학습심리학	발달심리		음악치료	이상심리학
3-1	사이코드라마 예술심리치료실기1	전문상담교과교재 연구및지도법		심리검사	
3-2	인지심리학 예술심리치료실기2 아동이상심리학	전문상담교직 논리및논술 전문상담교직	정신건강	진로상담	

		교과교육론			
4-1	심리통계 심리상담세미나 임상현장실습및지도1	진로지도			가족상담
4-2	상담실습및사례연구 예술심리치료임상연구 임상현장실습및지도2				특수아상담 심리치료

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
일반교육	심화·응용	자유선택	인성과예티켓	개인상담역량
중점교육	균형학문	인문과예술	행복심리학	개인상담역량
일반교육	심화·응용	자유선택	심리학의이해	개인상담역량

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기개발	대학생 나소공	1	심리상담학과 신입생
학습역량강화	또래상담자양성교육	3	심리상담학과 재학생
학습역량강화	따로 또 같이	3	심리상담학과 재학생 및 장애인학생

제4편 교육과정  
경영대학

### 교육목표

- 경영현장의 여러 문제 및 비즈니스 이슈를 종합적으로 파악하여 환경에 올바르게 대응할 수 있는 의사결정 능력 배양
- 효율적인 경영관리의 다양한 기법을 학습하고 이를 발전시키기 위해 연구
- 경영환경의 글로벌화의 경향을 이해하고 이를 활용할 수 있는 분석적 능력 배양

### 학과소개 및 안내

경영학과(Department of Business Administration)는 생산, 마케팅, 인사조직, 재무, 회계, 국제경영, 경영정보 등 최신의 경영 지식을 체계적으로 습득하게 함으로써 경영학적인 사고와 경영현장에서의 실무능력을 배양시키고 있다. 본 학과에서는 1980년에 첫 신입생을 받은 이래 많은 인재를 배출하였으며, 이들은 금융기관, 일반기업, 공무원, 교수, 연구소 등 다양한 분야에서 활발한 활동을 하고 있다.

### 향후 진로계획

금융기관을 포함하여 일반 기업체로 가장 많이 진출하고 있으며, 자격고시를 통해 공인회계사, 세무사, 감정평가사 등을 취득하여 전문분야로 진출할 수 있다. 대학원에 진학하면 산업경영연구소, 기업경영연구소, 해외마케팅연구소 등의 연구원이나 대학교수 등 전문직으로 진출할 수 있다. 또한, 자기자본 또는 자본가와 결합하여 기업체를 설립 경영하기도 하며, 교직을 이수하는 경우 중등교사를 할 수 있다.

### 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전필	MGM22102	전공의 이해	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	1	전필	MGM22101	경영학원론	Theory of Business Administration	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	MGM22103	회계원리1	Principles of Accounting 1	3	3	0	
1	1	전선	MGM22104	경영정보통신론	Introduction to Data Communication	3	3	0	
1	2	전필	MGM22106	전공과 진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전필	MGM22107	비즈니스통계	Business Statistics	3	3	0	
1	2	전선	MGM22110	회계원리2	Principles of Accounting 2	3	3	0	
2	1	전필	MGM22201	마케팅관리론	Principles of Marketing Management	3	3	0	
2	1	전필	MGM22202	생산운영관리	Production & Operations Management	3	3	0	
2	1	전필	MGM22203	재무관리	Financial Management	3	3	0	
2	2	전필	MGM22206	조직행동론	Organizational Behavior	3	3	0	
2	2	전선	MGM22207	경영분석	Business Analysis	3	3	0	
2	2	전선	MGM22209	빅데이터경영론	Big Data Management	3	3	0	
2	2	전선	MGM22210	서비스마케팅	Service Marketing	3	3	0	
2	2	전선	MGM22211	원가회계	Cost Accounting	3	3	0	
3	1	전선	MGM22303	마케팅조사론	Marketing Research Methods	3	3	0	
3	1	전선	MGM22305	인적자원관리	Human Resource Management	3	3	0	
3	1	전선	MGM22306	중급회계	Intermediate Accounting	3	3	0	
3	1	전선	MGM22307	투자론	investment	3	3	0	
3	1	전선	MGM22301	경영정보시스템	Management Information Systems	3	3	0	
3	2	전선	MGM22308	e-비즈니스	E-Biz & Business Management	3	3	0	
3	2	전선	MGM22309	기업재무세미나	Seminar on Corporate Finance	3	3	0	
3	2	전선	MGM22312	소득세법	Individual Income Tax Law	3	3	0	
3	2	전선	MGM22313	소비자행동론	Consumers Behavior	3	3	0	
3	2	전선	MGM22317	물류관리와ERP	Logistics Management and ERP	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전필	MGM22416	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	P/F
4	1	전필	MGM22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	MGM22402	계량경영학	Introduction to Operations Research	3	3	0	
4	1	전선	MGM22404	광고론	Advertising Management	3	3	0	
4	1	전선	MGM22405	금융시장론	Theory of Financial Markets	3	3	0	
4	1	전선	MGM22407	법인세법	Corporate income Tax Law	3	3	0	
4	1	전선	MGM22409	인간관계론	Human Relation	3	3	0	
4	2	전필	MGM22416	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	P/F
4	2	전필	MGM22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	2	전선	MGM22418	경영정보세미나	MIS Seminar	3	3	0	
4	2	전선	MGM22422	유통경로론	Distribution Channel Management	3	3	0	
4	2	전선	MGM22423	회계세무세미나	Seminar on Accounting & Tax	3	3	0	
4	2	전선	MGM22420	노사관계론	Labor Relations	3	3	0	

---

#### 교과목 소개

---

- MGM22102 전공의 이해 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
  - 신입생들을 대상으로 전공과 대학생활에 대한 이해를 돕고 자신의 적성에 맞는 진로를 모색하여 그에 알맞은 학습계획을 세우도록 지도한다.
  
- MGM22101 경영학원론 (Theory of Business Administration, 3-3-0)
  - 기업의 구조와 기능, 경영 환경과의 상호작용에 관련된 다양한 이론적 배경과 관련 개념을 습득하는 것을 목표로 하며, 이와 관련하여 기업과 경영자의 의의를 파악하고 경영학의 이론적 발전과정을 학습한다.
  
- MGM22103 회계원리1 (Principles of Accounting 1, 3-3-0)
  - 재무회계의 기본 개념과 기업에서 발생한 거래가 회계 처리되어 재무제표로 작성되는 회계

- 순환과정을 살펴보고, 재무제표의 구성항목인 자산, 부채, 자본, 손익 등의 세부
- 자원봉사활동의 개념과 특성, 사회복지와 자원봉사활동의 관계, 자원봉사활동의 역사, 자원봉사의 영역과 주요 쟁점 등을 다루면서 자원봉사에 대한 이해와 관리 역량을 갖추도록 하는데 있다.
- MGM22104 경영정보통신론 (Introduction to Data Communication, 3-3-0)
    - IT 기반 경영 기법의 근간이 되는 정보 통신 기본 개념의 이해와 다양한 사례를 통해 학습자로 하여금 IT 경영자로서 자질 소양을 목표로 한다.
  - MGM22106 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
    - 전공분야 학습과 향후 진로와의 연계관계를 파악하고, 본인의 적성과 관련된 진로 설정 및 세부 전공에 대한 미래의 학습방향에 대한 구체적인 방안을 세우도록 지도한다.
  - MGM22107 비즈니스통계 (Business Statistics, 3-3-0)
    - 데이터의 분석에 필요한 확률 및 통계의 기초적 방법을 다루며, 이산형 및 연속형 확률변수와 그 분포함수의 특성을 이해한다. 또한 모수의 추정, 각종 통계량의 분포, 가설의 검정 및 단순 회귀분석을 다룬다.
  - MGM22110 회계원리2 (Principles of Accounting 2, 3-3-0)
    - 회계원리1에 연속되는 교과목으로 회계원리1에서 다루지 않았던 회계학의 나머지 부분을 학습한다. 구체적으로 재고자산, 부채와 자본 관련 계정과목, 그리고 재무제표의 작성 과정과 해석에 대해 다루도록 한다.
  - MGM22201 마케팅관리론 (Principles of Marketing Management, 3-3-0)
    - 기업 경영과 마케팅의 개념과 필요성, 마케팅 환경에 영향을 미치는 환경요인에 대한 이해를 통하여 향후 기업 실무에서 마케팅 전략 활용 능력을 배양한다.
  - MGM22202 생산운영관리 (Production & Operations Management, 3-3-0)
    - 생산 경영이 생산자 중심에서 소비자 중심으로 변화해 가고 있는 현재 경쟁 사회에서 생산관리에 대한 확실한 개념을 이해하고 전략적 기술을 연구하여 생산 시스템의 활동을 계획, 조직, 설계, 운영 및 통제하는 일련의 의사결정과정을 학습한다.
  - MGM22203 재무관리 (Financial Management, 3-3-0)
    - 기업의 자본조달과 운용에 대한 의사결정을 합리적으로 내리기 위한 이론과 기법을 다룬다.
  - MGM22206 조직행동론 (Organizational Behavior, 3-3-0)

- 조직 내 구성원의 개별 행위를 개인 수준, 집단 수준, 조직 전체의 수준으로 구분하여 각 해당 영역의 요소를 구체적으로 이해하고 성과와의 연계 가능성을 찾아보는 것을 목적으로 한다.
- MGM22207 경영분석 (Business Analysis, 3-3-0)
- 기업의 회계자료와 비회계자료를 토대로 기업의 경영 실태와 전망에 대하여 보다 정확하게 파악할 수 있도록 경영분석의 이론과 기법을 체계적으로 다룬다.
- MGM22209 빅데이터경영론 (Big Data Management, 3-3-0)
- 자본주의 사회의 주요한 성장 동력이었던 토지, 노동, 자본이 경제 발전에 있어 한계에 직면하고 지식이 생산력 증대와 경제성장에 핵심적인 역할을 하는 지식 사회로 진입하고 있다. 기업경영에 있어서도 지식 사회의 구현은 빅데이터를 활용한 경영의 형태로 나타나기 시작하였으며 향후 이러한 빅데이터가 지식 사회의 핵심 동인의 역할을 수행할 것으로 예상된다.
  - 본 과목에서는 빅데이터의 이론과 기업 적용 사례를 살펴보고 실습을 통한 빅데이터 활용을 학습한다.
- MGM22210 서비스마케팅 (Service Marketing, 3-3-0)
- 제품 마케팅과 달리 서비스 마케팅에서의 소비자의 경험과 체험의 중요도와 기존 제품 마케팅과의 차이점을 학습하고, 차이점을 통한 마케팅 전략은 무엇인지를 살펴보고자 한다.
- MGM22211 원가회계 (Cost Accounting, 3-3-0)
- 경영자들이 기업 등의 조직운영에 있어서 효율적인 경영 통제와 합리적인 경영 의사결정을 위하여 원가관리회계 시스템을 어떻게 설계하여야 하고, 이를 통하여 원가관리회계정보를 어떻게 생산하며, 또한 이를 어떻게 활용할 것인지에 관한 이론과 실제를 학습한다.
- MGM22303 마케팅조사론 (Marketing Research Methods, 3-3-0)
- 변화하는 시장 환경에 의해 기업은 고객이 원하는 것에 맞춰 창조적이고 통합적인 마케팅을 해야 함을 이해하고, 이를 위해 고객의 기존 욕구를 파악하거나 새로운 욕구를 생성시키기 위해서 마케팅조사의 이론과 실무에 대해 학습해야 함을 이해한다.
- MGM22305 인적자원관리 (Human Resource Management, 3-3-0)
- 인적자원관리의 기초부터 인적자원개발 관리, 인적자원의 보상과 복지, 전략적 인적자원관리까지 학부에서 필수적으로 필요한 이론과 사례 중심의 학습을 다룬다.
- MGM22306 중급회계 (Intermediate Accounting, 3-3-0)

- 기업이 한국채택국제회계기준에 따라 회계 거래와 사건을 기록하고 회계연도 말에 재무제표를 작성하는 일련의 과정을 다룬다.
- MGM22307 투자론 (investment, 3-3-0)
    - 투자론의 기본 이론을 학습하고 구체적인 투자 상품의 종류와 각각의 가치 평가에 대해 다루며 이러한 과정을 통해 다양한 투자환경과 의사결정 과정을 이해한다.
  - MGM22301 경영정보시스템 (Management Information Systems, 3-3-0)
    - 경영정보시스템의 이해를 위해 최소한으로 요구되는 정보시스템 기술에 대해 소개하고, 정보시스템들이 기업 경영에 어떻게 활용되는지를 살펴본다.
  - MGM22308 e-비즈니스 (E-Biz & Business Management, 3-3-0)
    - e-비즈니스는 인터넷을 포함하는 컴퓨터 통신망과 정보기술을 통해 제품, 서비스, 정보를 사고팔고 교환하며 기업 내부의 경영활동을 수행하는 비즈니스 방식이다. 본 강의에서는 e-비즈니스의 개념과 구성요소 등에 대해 이해하고, e-비즈니스가 제공하는 다양한 기회들에 대해 살펴보려고 한다.
  - MGM22309 기업재무세미나 (Seminar on Corporate Finance, 3-3-0)
    - 기업 재무의 주요 내용인 투자 결정, 자본조달 결정, 배당정책, 운전자본정책, M&A 등에 관한 주요 이론과 정책을 체계적으로 습득하여 기업의 재무관리자로서의 지식과 능력을 제고시키는데 목적이 있다.
  - MGM22312 소득세법 (Individual Income Tax Law, 3-3-0)
    - 조세의 개요와 조세법체계의 기본구조를 살펴보고, 소득세법의 과세체계 및 세액계산의 기본구조를 학습한다.
  - MGM22313 소비자행동론 (Consumers Behavior, 3-3-0)
    - 마케팅의 기본이 되는 소비자행동 및 소비자의 구매행동에 영향을 미치는 제반 환경요인에 대한 이해, 소비자의 정보처리 과정과 의사결정모델에 대한 이해, 소비자 행동 분석을 통한 기업/ 조직차원의 마케팅전략 수립 및 응용능력 배양시키는데 목적이 있다.
  - MGM22317 물류관리와ERP (Logistics Management and ERP)
    - 국가공인 민간자격증 ERP정보관리사 생산/물류 취득을 준비하기 위해, 해당 시험의 필기 부분을 수업 주제로 다룸. (실기 부분은 학과 비교과 특강과 연계 → 졸업 전 ERP 생산/물류 정보관리사 취득을 목표로 함)
    - 현장전문과 활용 인증(POP-OJT) 교과목으로 수업 과정 중 생산/물류 현장의 전문가 직무

내용 전달이 포함됨. 학생들이 제출한 직무 훈련(주로 특강으로 이루어짐) 최종 결과물은 시상 및 인증에 활용될 수 있음.

- ❑ MGM22416 졸업논문 (Graduation Thesis, 0-0-0)
  - 경영학 전공자가 졸업을 준비하는 최종과정으로써, 졸업논문과 이에 준하는 창작물을 준비하기 위해서 논문작성법, 도서관 자료검색법 등에 대해 학습하고, 졸업논문 및 이에 준하는 창작물을 완성하여 제출한다.
  
- ❑ MGM22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)
  - 4학년 학생들을 대상으로 전공과목의 학습과 졸업 후 전공지식을 활용한 진로탐색에 도움을 제공한다.
  
- ❑ MGM22402 계량경영학 (Introduction to Operations Research, 3-3-0)
  - 경영 관련 의사결정 문제의 계량분석을 통한 최적화 연습과 데이터에 기반한 합리적 의사결정 방법 활용을 훈련한다. 또한, 일부 주제에 대해 플립 러닝으로 수업하여 동영상 시청 후 실습을 진행한다.
  
- ❑ MGM22404 광고론 (Advertising Management, 3-3-0)
  - 기업 경영과 마케팅전략, 촉진(광고, 홍보, 판매촉진, 인적판매) 전략에 대해 종합적으로 이해하고, 나아가 광고 및 촉진Mix 세부 전략들에 대한 이해를 통한 기업경영 실무에서의 전략적 활용능력을 배양한다.
  
- ❑ MGM22405 금융시장론 (Theory of Financial Markets, 3-3-0)
  - 금융시장과 관련된 전반적인 구조와 주요 금융시장, 구체적으로 단기금융 시장과 장기자본 시장인 증권시장(주식시장, 채권시장)에 대한 이해를 중점적으로 다룬다.
  
- ❑ MGM22407 법인세법 (Corporate income Tax Law, 3-3-0)
  - 법인세에 관한 기초적인 이론을 이해하고 이를 통해 기업 경영활동에 있어 가장 중요한 문제인 세금의 처리와 실무능력을 갖추는 것을 목표로 한다. 법인의 세금계산에 대한 이해와 더불어 관련 자격증 취득을 위한 기초지식을 갖추도록 한다.
  
- ❑ MGM22409 인간관계론 (Human Relation, 3-3-0)
  - 인간관계란 ‘사람들 사이의 상호작용’을 뜻하며, 이는 본인이 수행해야 할 일보다 대인관계의 일이 더 먼저 시작됨을 의미한다. 인간관계론을 배우는 최종적인 목표는 조직 목적을 달성하면서 개인의 욕구를 만족시키는 상황을 유도해가는 데 있다.
  
- ❑ MGM22418 경영정보세미나 (MIS Seminar, 3-3-0)

- 경영정보시스템과 e-비즈니스에 대한 이해를 높이기 위해서는 빠른 속도로 발전하는 다양한 정보기술에 대한 이해가 필요하고 또한 선진 기업이 정보기술을 어떻게 활용하여 목표를 달성하고 있는지에 대해 살펴볼 필요가 있다. 따라서 다양한 정보기술과 기업의 정보기술 활용 사례를 살펴본다.

□ MGM22422 유통경로론 (Distribution Channel Management, 3-3-0)

- 현대 경영에서는 제조에 비하여 유통이 큰 영향력을 갖고 있으며, 인터넷과 스마트 폰 등의 발전으로 인하여 최근 몇 년간 유통환경은 큰 변화를 보이고 있다. 이러한 유통환경의 변화에 유통기업들의 유통전략을 이해하는데 목표를 둔다.

□ MGM22423 회계세무세미나 (Seminar on Accounting & Tax, 3-3-0)

- 본 수업은 회계에 대한 기본적인 이해만 있으면 수강이 가능한 과목이며, 회계이론에 대한 이해를 바탕으로 실제 경영사례를 이해하고 분석하는 것이 본 수업의 목적입니다.

□ MGM22420 노사관계론 (Labor Relations, 3-3-0)

- 기업 노사관계의 기본 개념과 노사관계의 역동성을 이해한다. 기업 노사관계를 둘러싼 다양한 영향요인과 노사관계로 인해 나타나는 다양한 결과를 확인한다. 따라서 노사관계의 중요성을 인식하고 노사관계의 향상을 위한 궁극적 방안을 이해하는 것을 목적으로 한다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	디지털 비즈니스	마케팅 고객관리	운영 및 관리	인사 및 조직 관리	재무 회계 분석
1-1	경영정보통신론			경영학원론	회계원리1
1-2	비즈니스통계			경영환경론	회계원리2
2-1		마케팅관리론	생산운영관리		재무관리
2-2	빅데이터경영론	서비스마케팅		조직행동론	경영분석 원가회계
3-1	경영정보시스템	마케팅조사론		인적자원관리론	투자론 중급회계
3-2	e-비즈니스	소비자행동론	물류관리와ERP		기업재무세미나 소득세법
4-1		광고론	계량경영학	인간관계론	금융시장론

					법인세법
4-2	경영정보세미나	유통경로론		노사관계론	회계세무세미나

\* 전공의이해, 전공과진로, 진로지도, 졸업논문, 교직 교과목은 표시하지 않았음.

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	정보문해	미래와 기술	4차 산업혁명기술의 이해	디지털 비즈니스 역량
			문제해결을 위한 창의코딩	디지털 비즈니스 역량
			스크래치로 배우는 인공지능	디지털 비즈니스 역량
중점교육	미래소양	비전설계	문제해결능력과 리더십	인사 및 조직 관리 역량
			아이디어와 시장	마케팅 고객 관리 역량
			창업과 경영이해	인사 및 조직 관리 역량
			비즈니스커뮤니케이션	인사 및 조직 관리 역량
	균형학문	사회와 문화	실용금융	재무 회계 분석 역량
		자연과과학	컴퓨터와 사이버범죄	디지털 비즈니스 역량
			데이터 리터러시	디지털 비즈니스 역량
일반교육	심화응용	자유선택	리더십	인사 및 조직 관리 역량
			벤처경영실전전략	인사 및 조직 관리 역량
			소비자행동의 이해	마케팅 고객 관리 역량
			유통마케팅 입문	마케팅 고객 관리 역량
			회계의 기초	재무 회계 분석 역량
			히든챔피언성공CEO특강	인사 및 조직 관리 역량

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량강화	프레젠테이션 스킬 업	전학년	학습역량의 강화를 원하는 학생
	자기주도 학습전략		
	학습노트 공모전		
	학습법 특강		
진로/취업/창업	진로검사 및 진로 관련 워크숍	전학년	진로 탐색, 창업에 관심 있는 학생
	P-YES 창업동아리		
	예비창업자를 위한 창업전문교육		

## 교육목표

- IT 융합산업에 필요한 e-비즈니스 경영지식을 함양하고, 정보화 사회에서 요구하는 경영-기술 융합 인력 양성을 목표로 하고 있습니다.
- IT와 경영 지식을 겸비한 융복합 전문인력 양성
  - 경영 데이터분석 기반 문제해결능력을 갖춘 인재양성
  - 4차산업 혁명 시대를 이끌어갈 실무형 e-비즈니스 전문인력 양성
  - 산업계 관점을 반영한 직무친화형 인재 양성

## 학과소개 및 안내

인터넷과 스마트폰 없이 살 수 있나요?

불과 몇 년 전만해도 TV를 보던 우리들은 이제 유튜브, 넷플릭스를 시청하고 PC로 하던 업무 및 쇼핑을 스마트폰으로 하고 있습니다. 그만큼 우리 사회는 IT 기반으로 발전·변화하고 있습니다. 이에 따라 국내외 전문기관이 인정하는 차세대 유망산업은 대부분 IT 기반 산업이며 기업들은 전문 IT와 경영 지식을 두루 갖춘 융합 인재를 요구하고 있습니다.

IT경영정보학과에는 이러한 IT 융합 산업에 대응할 수 있는 실무적 자질과 능력을 보유한 전문 인력을 양성할 목적으로 교육과정을 개편하였습니다. e-비즈니스분야의 다양한 제반 문제를 해결 할 수 있는 능력을 보유한 전문가를 양성하기 위해 컴퓨터 기술과 경영 지식 및 글로벌 마인드를 융합한 이론과 실습 등 풍부하고 다양한 융합 교육 실시하고 있습니다.

## 향후 진로계획

기존 기업들의 인터넷 비즈니스 진출과 신규 인터넷 기업들의 등장으로 그 어떤 실용학문보다 다양한 취·창업의 미래가 준비되어있습니다. 학과에 따라 직업이 결정되는 것이 아닌, 수업을 수강하여 다양하고 폭넓은 진로 선택을 할 수 있습니다.

일반 경영학과 졸업생이 기술직을 제외한 거의 모든 사무직에 진출하고, SW공학과 같은 IT분야 졸업생이 개발 회사에 취직한다면, IT경영정보학과 졸업생은 모든 사무직 뿐 아니라 e-비즈니스 전문 회사, 소프트웨어개발자 및 기획/마케팅 지식서비스 분야에 모두 진출합니다. 대표적인 기업으로는 아마존, 이베이, 카카오, 네이버, 카페24 등이 있으며 최근에는 AR/VR 콘텐츠 회사에도 유관 인력을 필요로 하고 있습니다.

□ e-비즈니스 전문가

- e-비즈니스 관리자: 쇼핑몰 운영관리, 신규 비즈니스모델 개발, 전사 기획 등 인터넷 비즈니스 관리 분야
- e-마케팅 전문가: 마케팅 기획, 고객관계관리, 광고 영상편집, 광고 웹페이지 제작 등 인터넷 마케팅 관련 전반 분야

□ 경영 데이터분석 전문가

- 고객 빅데이터 분석, 경영 데이터 분석 등 방대한 데이터가 생성되는 e-비즈니스의 데이터를 분석하는 분야

□ e-비즈니스 테크니션

- 응용 소프트웨어 개발자, 시스템 설계사, 클라우드 전문가, 디지털 영상 편집 전문가 등 IT비즈니스 관련 분야

□ 비즈니스콘텐츠 크리에이터

- 다양한 e-비즈니스 산업관련 광고, 커머스 영상 및 디자인 콘텐츠 크리에이터 분야

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	EBS22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/N
1	1	전필	EBS22102	1인미디어콘텐츠 실무	Media Contents Practice	3	2	2	
1	1	전선	EBS22105	컴퓨터활용실무	Computer Applications	3	2	2	
1	1	전선	EBS25101	경영학원론	Principles of Management	3	3	0	
1	1	전선	PEBS2501	e-비즈니스개론	Principles of e-Business	3	3	0	전공융합 설계과목
1	2	전필	EBS22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/N
1	2	전필	EBS22109	마케팅의이해	Understanding Marketing	3	3	0	
1	2	전필	EBS22110	디지털기술의이해	Understanding Digital Technology	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	2	전선	EBS22111	빅데이터경영	Big Data Management	3	3	0	
1	2	전선	PEBS2502	데이터분석입문	Principles of Data Analysis	3	3	0	전공융합설 계과목
2	1	전필	EBS22201	e-비즈니스기획	e-Business Planning	3	2	2	
2	1	전선	EBS22202	소비자행동론	Consumer Behaviors	3	3	0	
2	1	전선	EBS22203	웹디자인	Web Design	3	2	2	
2	1	전선	EBS22204	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전선	EBS22205	시장조사론	Market Research Theory	3	3	0	
2	1	전선	EBS22206	라이브커머스실무	Live Commerce Practice	3	2	2	
2	2	전선	EBS22207	e-비즈니스사업기 획실무	e-Business Planning Practice	3	3	0	
2	2	전선	EBS22208	고급웹디자인	Advanced Web Design	3	2	2	
2	2	전선	EBS22209	웹사이트기획및구 축	Website Planning and Building	3	2	2	
2	2	전선	EBS22210	인터넷마케팅	Internet Marketing	3	2	2	
2	2	전선	EBS22212	e-비즈니스회계	e-Business Accounting	3	2	2	
3	1	전선	EBS22301	UI/UX디자인	UI/UX Design	3	2	2	
3	1	전선	EBS22302	데이터관리론	Data Management Theory	3	2	2	
3	1	전선	EBS22303	앱마케팅실무	Web Marketing Practice	3	3	0	
3	1	전선	EBS22304	서비스러닝	Service Learning	3	2	2	
3	1	전선	EBS22306	감성마케팅	Emotional Marketing	3	3	0	
3	1	전선	EBS22314	AR/VR콘텐츠실무	AR/VR Contents Practice	3	2	2	
3	2	전선	EBS22213	AR/VR프로젝트	AR/VR Project	3	2	2	
3	2	전선	EBS22307	고객관계관리	Customer Relationship Management	3	3	0	
3	2	전선	EBS22308	비즈니스앱개발	Business Application Development	3	2	2	
3	2	전선	EBS22309	빅데이터분석개론	Principles of Big Data	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Analysis				
3	2	전선	EBS22310	고급UI/UX디자인	Advanced UI/UX Design	3	2	2	
3	2	전선	EBS22311	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	EBS22313	데이터관리실무	Data Management Practice	3	2	2	
4	1	전필	EBS22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/N
4	1	전선	EBS22403	이커머스창업실무	e-Commerce Start-up Practice	3	2	2	
4	1	전선	EBS22404	광고콘텐츠제작실습	Commercial Contents Practice	3	2	2	
4	1	전선	EBS22405	빅데이터분석실무	Big Data Practice	3	2	2	
4	1	전선	EBS22407	e-비즈니스특강	e-Business Special Lectures	3	3	0	
4	1	전선	EBS22408	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	EBS22416	디지털리빙랩프로젝트	Digital Living Lab Project	3	2	2	
4	2	전필	EBS22409	졸업작품및논문	Graduation Thesis	0	0	0	
4	2	전선	EBS22410	e-비즈니스세미나	e-Business Seminar	3	3	0	
4	2	전선	EBS22411	e-비즈니스사례분석	e-Business Case Study	3	3	0	
4	2	전선	EBS22412	디지털신기술동향	Digital New Technology Trends	3	3	0	
4	2	전선	EBS22413	이커머스운영실무	e-Commerce Operation Practice	3	2	2	

#### 교과목 소개

- EBS22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도한다.
- EBS22102 1인미디어콘텐츠실무 (Media Contents Practice, 3-2-2)

- 유튜브 등 다양한 미디어 콘텐츠 제작 실무기법을 습득하고, 미디어 콘텐츠를 활용한 마케팅 실무 세부 내용 다룬다.
- EBS22103 e-비즈니스개론 (Principles of e-Business, 3-3-0)
    - 전자상거래의 개요부터 B2C, 고객과 CRM, (인터넷)광고, 온라인 경매, 전자상거래 보안 및 결제 등의 이론을 파악한다. 이상의 내용들을 총체적으로 학습하고 습득한다.
  - EBS22104 경영학원론 (Principles of Management, 3-3-0)
    - 경영학에 입문하기 위한 기초 지식을 소개하고, 경영학의 정의, 역사적 전개, 주 대상인 기업을 탐구계획세우고 조직 만들며 지휘, 결과를 피드백하는 관리의 순환과정 이해한다.
  - EBS22105 컴퓨터활용실무 (Computer Applications, 3-2-2)
    - 사무 관련 업무에서 다양한 형태의 데이터를 신속하고 효과적으로 처리하기 위해 그리고 자신의 주장과 의견을 효과적으로 전달하기 위해 엑셀과 파워포인트는 반드시 배워야할 기본적인 자격 요건이므로, 이를 활용하는 방법을 학습한다.
  - EBS22107 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
    - 신입생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 지도하여, 신입생들에게 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식 제공한다. 진로 설계의 근간이 되는 정확한 자기 진단 지도이다.
  - EBS22108 데이터분석입문 (Principles of Data Analysis, 3-3-0)
    - e-비즈니스에 필수적인 통계학 개념과 기초이론을 학습하고 사례를 분석, 공식을 외워 사용하는 방식이 아닌 조사/관찰/적용 해석의 방법으로 통계를 활용할 수 있도록 한다.
  - EBS22109 마케팅의이해 (Understanding Marketing, 3-3-0)
    - 본 과목은 기업경영활동의 기초가 되는 마케팅 개념에 대한 폭넓은 이해와 그 사례 적용을 통하여 실제적 응용능력의 배양을 목적으로 한다.
  - EBS22110 디지털기술의이해 (Understanding Digital Technology, 3-3-0)
    - e-비즈니스 분야는 다양한 실용기술들의 향연이다. 이러한 다양한 e-비즈니스에서 활용되는 기술들에 대한 전반적인 이해를 통해 산업을 이해한다.
  - EBS22111 빅데이터경영 (Big Data Management, 3-3-0)
    - IT based management 환경 하에서 e-Business 기본 개념 및 관련 전문 인력의 포지셔닝을 파악하고 최신 Trend 기술들을 소개하고자 한다. 현업에서 사용하는 기술

등을 소개할 예정이다.

□ EBS22201 e-비즈니스기획 (e-Business Planning, 3-2-2)

- e-비즈니스 기획에는 경영전략 기획, 사업기획, 웹기획, 운영기획, 마케팅기획 등 여러 분야의 기획이 포함된다. 각 학기마다 기획테마를 잡아서 기획에 필요한 지식을 습득하고, 관련 사이트를 조사하고 팀별로 사이트 기획서를 실제로 작성해 봄으로써 실무지식을 쌓아 기획자의 능력을 배양하는데 노력한다. 웹 기획에 관한 강의와 실습을 병행하여 수업을 진행한다.

□ EBS22202 소비자행동론 (Consumer Behaviors, 3-3-0)

- 소비자 행동을 마케팅과 관련하여 개념을 이해하고, 소비자 의사결정과정을 다루는데 문제의 의식, 정보탐색, 대안평가, 구매 및 구매 후 행동을 그 내용을 학습한다. 또한 인지심리학 측정에서 소비자 정보처리과정과 기억을 연계하여 학습하고, 소비자행동에 미치는 영향요인들이 무엇이 있는지를 살펴본다. 본 수업은 소비자행동의 이해를 마케팅전략 수립에 적용하는 것을 배우도록 한다.

□ EBS22203 웹디자인 (Web Design, 3-2-2)

- 웹디자인은 다양한 콘텐츠를 필요로 한다. 홈페이지를 구축하기 위한 일러스트레이터, 포토샵 프로그램을 통해 웹페이지를 구성하는 다양한 콘텐츠의 삽입 및 편집 방법을 익히고 웹브라우저에서 결과를 확인한다.

□ EBS22204 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

- 지금 전 세계 IT 비즈니스의 관심은 모바일 콘텐츠에 집중하고 있고, 다양한 모바일 디바이스의 등장과 보급률의 증가로 모바일 중심의 트렌드는 가속화될 것이다. 모든 사이트 개발과 유지보수에서 자바스크립트가 사용되고 있고, jQuery는 자바스크립트의 기능을 보완한 막강한 라이브러리로서 차세대 웹 기술인 HTML5, CSS3 기반으로 웹의 한계를 극복한 라이브러리를 학습하여 실무현장의 개발능력을 갖출 수 있도록 학습한다.

□ EBS22205 시장조사론 (Market Research Theory, 3-3-0)

- 산업 및 시장에 대한 경제학적인 기초 이론을 공부함으로써 다양한 산업 및 시장의 형태에 대한 분석 및 이해 능력을 높여주는데 그 목적이 있다.

□ EBS22206 라이브커머스실무 (Live Commerce Practice, 3-2-2)

- 라이브 커머스는 새로운 디지털 커머스의 형태로 기존의 홈쇼핑이 이커머스 시장으로 변환된 의미도 가지지만 그에 더해 다양한 Value Chain으로 고객들에게 확대되고 있다. 이에 대한 이론과 실무를 학습 한다.

- EBS22207 e-비즈니스사업기획실무 (e-Business Planning Practice, 3-3-0)

  - 비즈니스에 필수적인 사업기획, 실무의 기초 이론 및 사례를 학습하고 분석, 사업의 목적과 비전, 예상되는 소요자금의 규모와 조달방법, 추진단계별 일정, 예상매출/손익 규모와 손익분기점에 대한 예상시점 분석, 사업계획서 작성을 통해 비즈니스 타당성 분석 및 체계적인 사업 기획을 할 수 있도록 한다.
  
- EBS22208 고급웹디자인 (Advanced Web Design, 3-2-2)

  - 웹디자인은 다양한 콘텐츠를 필요로 한다. 홈페이지를 구축하기 위한 일러스트레이터, 포토샵 프로그램을 통해 웹페이지를 구성하는 다양한 콘텐츠의 삽입 및 편집 방법을 익히고 웹브라우저에서 결과를 확인한다.
  
- EBS22209 웹사이트기획및구축 (Website Planning and Building, 3-2-2)

  - 지금 전 세계 IT 비즈니스의 관심은 모바일 콘텐츠에 집중하고 있고, 다양한 모바일 디바이스의 등장과 보급률의 증가로 모바일 중심의 트렌드는 가속화될 것이다. 모든 사이트 개발과 유지보수에서 자바스크립트가 사용되고 있고, jQuery는 자바스크립트의 기능을 보완한 막강한 라이브러리로서 차세대 웹 기술인 HTML5, CSS3 기반으로 웹의 한계를 극복한 라이브러리를 학습하여 실무현장의 개발능력을 갖출 수 있도록 학습한다.
  
- EBS22210 인터넷마케팅 (Internet Marketing, 3-2-2)

  - 인터넷을 이용한 마케팅에 대한 기본적 이해를 목표로 하고 있다. 인터넷 마케팅에 대한 전반적 이해와 인터넷 마케팅 기법과 운영에 대한 전략 수립과 관련된 지식 습득을 목표로 한다. 이를 위해 우선 인터넷 마케팅의 기본 개념들을 소개하고, 인터넷 마케팅 환경, 소비자행동, 마케팅 조사, 개인화마케팅과 eCRM 등을 다루게 된다. 또한 인터넷 마케팅 전략수립과 인터넷 마케팅 믹스의 세부내용을 다루게 된다.
  
- EBS22212 e-비즈니스회계 (e-Business Accounting, 3-2-2)

  - 회계는 비즈니스 결과의 요약본으로써 모든 산업의 결과는 재무제표로 나타난다. 본 교과에서는 이러한 회계를 전산회계를 기반으로 기본에 대해 설명한다.
  
- EBS22213 AR/VR프로젝트 (AR/VR Project, 3-2-2)

  - AR과 VR은 메타버스 개념의 기본 기술로써 e-비즈니스영역에서도 매우 다양하게 활용되고 있거나 활용 될 것으로 전망된다. 본 수업에서는 AR/VR 콘텐츠실무 수업을 수강한 학생들에게 PBJ(Project Based Learning)을 통해 보다 다양한 콘텐츠를 만드는 경험을 제공한다.
  
- EBS22314 AR/VR콘텐츠실무 (AR/VR Contents Practice, 3-2-2)

  - AR과 VR은 메타버스 개념의 기본 기술로써 e-비즈니스영역에서도 매우 다양하게

활용되고 있거나 활용 될 것으로 전망된다. 본 수업에서는 이런 AR/VR 기술의 실무를 배우고 보다 다양한 응용 콘텐츠를 제작해 본다.

□ EBS22301 UI/UX디자인 (UI/UX Design, 3-2-2)

- 사용자와 컴퓨터가 정보를 주고받기 위해 사용자와 프로그램이 상호 작용하는 프로그램의 일부분이다. 사용자 인터페이스(user interface) 및 사용자 경험(User Experience)디자인을 구축하는 모바일 앱 네비게이션을 익히고 그에 따른 인터페이스 만들기를 한다.

□ EBS22302 데이터관리론 (Data Management Theory, 3-2-2)

- 체계적인 데이터 관리를 위하여 사용되는 데이터베이스의 개념 및 구조를 이해하고, 효율적인 관리를 위하여 데이터베이스를 설계하는 방법을 습득한다. 데이터베이스에 데이터를 저장하고 출력하는 방법을 습득하고, 출력된 데이터를 분석하는 방법을 이해한다.

□ EBS22303 앱마케팅실무 (Web Marketing Practice, 3-3-0)

- 모바일 앱 마케팅은 모바일 기기를 통해 제품과 서비스를 홍보 할 수 있는 잘 정의 및 수용 전략이다. 모바일 웹 사이트의 개발, SMS 캠페인, 모바일 애플리케이션, 모바일 마케팅의 다양한 기법과 단계를 학습하여 모바일 앱마케팅 실력을 갖추어 발전시킬 수 있다.

□ EBS22304 서비스러닝 (Service Learning, 3-2-2)

- 지역-대학의 협력적 관계를 기반으로 학생들이 지역사회기관을 직접 방문하여 관찰 및 인터뷰를 통해 대상자에 대해 깊이 이해하고, 그들의 문제를 공감함으로써 실질적인 문제를 찾고 해결하는 팀 프로젝트 활동을 통해 지역사회에 기여하는 활동을 수행한다.

□ EBS22306 감성마케팅 (Emotional Marketing, 3-3-0)

- 마케팅에 대한 기본적 개념을 이용하여 최신 마케팅 트렌드인 감성마케팅에 대한 학습을 한다.

□ EBS22307 고객관계관리 (Customer Relationship Management, 3-3-0)

- 고객관계관리(CRM)에 대한 전반적인 학습을 목적으로 고객관계관리의 개념 및 주요영역, 핵심이론과 구현 그리고 추진사례 등을 통하여 고객관계관리의 핵심내용과 성공요인을 살펴보고 유비쿼터스시대의 고객관계관리에 대한 발전 방향을 학습하도록 한다.

□ EBS22308 비즈니스앱개발 (Business Application Development, 3-2-2)

- 비즈니스 앱은 비즈니스 프로세스 이해해야만 설계가 가능하다. 이러한 e-비즈니스의 기본

개념과 프로세스를 이해하고 이와 관련된 앱을 실제 개발하는 교과이다.

- EBS22309 빅데이터분석개론 (Principles of Big Data Analysis, 3-3-0)
  - 빅데이터의 개념 및 특징을 이해하고 빅데이터 분석의 기본적인 프로세스를 이해한다. 이를 위해 빅데이터 개념, 빅데이터 특징, 빅데이터분석 개요, 빅데이터분석 프로세스에 대한 세부내용을 다루게 된다.
- EBS22310 고급UI/UX디자인 (Advanced UI/UX Design, 3-2-2)
  - 스마트 디자인 제작 과정 및 디자인 테크닉을 세분화하여 기획 및 실습을 하며 실무제작 능력을 배양하는데 목적을 둔다.
- EBS22313 데이터관리실무 (Data Management Practice, 3-2-2)
  - 컴퓨터 데이터관리 실무에 필요한 다양한 정보처리 관련 소프트웨어의 활용법과 실무능력을 배양하고 정보처리 관련 자격증취득을 위한 지식과 기능을 습득하여 정보처리 실무 수행능력을 향상시킨다. 데이터관리 소프트웨어 활용에서는 정보처리를 위한 자료 수집 및 가공 과정을 수행하고 스토리텔링 기법을 적용시키는 방법을 배운다. 정보처리 실무 자격증 탐색과 정보처리 실무 자격증 취득에서는 관련 자격증에 대한 정보를 수집하고 자격증 취득을 위한 주차별 학습계획을 통해 해당 분야에 대한 학습 및 교육을 진행한다.
- EBS22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)
  - 취업역량을 고취시키고 미래진로탐색에 대한 체계적인 준비지도를 한다. 진로설계의 근간이 되는 정확한 자기진단지도를 하여 진로목표와 실천계획수립 지도를 구체화 할 수 있도록 한다.
- EBS22403 이커머스창업실무 (e-Commerce Start-up Practice, 3-2-2)
  - 인터넷 쇼핑몰 운영에 앞서 오픈 마켓을 기반으로 상품 아이템을 선정하여 각 상품들의 성격을 이해하고 장단점을 분석하여 실무적인 기획을 통해 상품등록 및 판매를 경험한다.
- EBS22404 광고콘텐츠제작실습 (Commercial Contents Practice, 3-2-2)
  - 본 과목은 유튜브를 활용한 마케팅 관련 실무기법을 습득한다. 이를 위해 유튜브 동영상 제작 실무, 유튜브 활용한 마케팅 실무에 대한 세부내용을 다루게 된다.
- EBS22405 빅데이터분석실무 (Big Data Practice, 3-2-2)
  - 빅데이터 분석 시스템을 이해하고, 빅데이터 분석을 위한 실무 프로세스를 이해한다. 이를 위해 빅데이터 분석 시스템, 빅데이터 분석기법, 빅데이터 분석 프로세스에 대한 세부내용을 다루게 된다.

- EBS22407 e-비즈니스특강 (e-Business Special Lectures, 3-3-0)

  - e-비즈니스 분야는 다양한 신기술이 적용되고 있고 트렌드에 민감하다. 따라서 최신 e-비즈니스 분야에 대한 사례와 현장 실무자의 특강을 통해 트렌드를 따라가고자 한다.
  
- EBS22408 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

  - 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있도록 학부과정 동안 배운 이론을 바탕으로 팀별로 과제를 정하고 과제를 해결하기 위한 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험토록 하여 산업 현장의 수요에 적합한 창의적 설계 기술 인력을 양성하는 종합설계 과목이다.
  
- EBS22409 졸업작품및논문 (Graduation Thesis, 0-0-0)

  - e-비즈니스와 관련된 주제 중에서 자신이 관심 있고 심도 있게 조사 및 연구할 주제를 선택하여 교육과정에서 배운 다양한 지식과 활동을 적용하여 최종적으로 논문 또는 작품을 제출한다. 서론, 관련연구조사, 연구내용, 연구내용의 적용, 결론의 일련의 과정을 자신이 직접 수행함으로써 논리적으로 자신의 생각을 정리할 수 있는 능력을 키운다.
  
- EBS22410 e-비즈니스세미나 (e-Business Seminar, 3-3-0)

  - e-비즈니스 분야에 최근 화두가 되는 기술과 창업에 관련된 내용을 세미나 형식을 통해 학습하는 수업이다.
  
- EBS22411 e-비즈니스사례분석 (e-Business Case Study, 3-3-0)

  - e-비즈니스의 성공과 실패사례를 학습하고 분석하여 산업 분야의 전반적인 지식을 습득한다.
  
- EBS22412 디지털신기술동향 (Digital New Technology Trends, 3-3-0)

  - e-비즈니스 산업은 종종 새로운 기술이 새로운 비즈니스 기회를 만들어내고 또 성장시키기도 한다. 본 교과는 산업과 연관성을 차치하고 새로운 기술을 소개하고 이를 응용할 수 있는 방안에 대해 토론한다.
  
- EBS22413 이커머스운영실무 (e-Commerce Operation Practice, 3-2-2)

  - 본 과목은 이커머스 지식 및 기술을 활용하여 실무에 활용될 수 있는 프로젝트를 기획하고 수행한다. 이를 위해 팀을 구성하고 팀이 자율적으로 프로젝트를 기획하고 시행하여 결과물을 산출한다.
  
- EBS22416 디지털리빙랩프로젝트 (Digital Living Lab Project, 3-2-2)

  - 디지털 리빙랩 교육과정은 첨단분야 디지털 신기술 관련 수업을 배운 지식과 기술을 바탕으로 다양한 지-산-학이 협력하여 지역의 현안문제를 발굴하고, 해결방법을 탐구하여 결과물을 도출함으로 지역발전 기여 및 새로운 가치 창출하는 것을 목적으로 한다.

□ 핵심 전공역량

전공역량	정의
경영 기획·마케팅	경영목표를 효과적으로 달성하기 위한 경영 및 마케팅 전략수립/자원분배를 할 수 있으며, 고객과의 관계를 관리하는 업무를 수행하는 역량
경영데이터분석	효과적인 경영의사결정을 위해 고객데이터/시장 데이터와 같이 경영데이터를 분석하고 의사결정을 도울 수 있는 결과를 도출하는 역량
정보기술 기획·개발	SW제품이나 시스템을 기획하고 개발할 수 있는 역량
광고콘텐츠 기획·제작	인터넷 마케팅을 위한 광고/홍보를 기획하고 콘텐츠를 제작할 수 있는 역량

□ 하위 전공역량

전공역량	하위 전공역량	정의
경영 기획·마케팅	사업 분석	신규 또는 기존 사업의 내부 외부 환경분석 및 고객분석을 통계와 기타 데이터과학 역량을 통해 수행
	전략 수립 능력	분석한 데이터를 통해 다양한 전략 수립 방법론으로 사업이나 회사의 경영/마케팅 전략을 도출, 수행하는 능력
	계획 수행 평가 능력	경영/마케팅 전략을 수행하고 이를 평가하며 평가에 따른 개선하고 다시 계획에 반영 할 수 있는 역량
경영데이터분석	경영 통계데이터 분석	통계기술을 활용하여 고객데이터, 판매량 데이터 등 경영환경에서 발생하는 데이터를 분석하는 역량
	빅데이터 분석	센서데이터, 이커머스 트랙잭션 데이터 등 다량의 데이터를 알고리즘을 통해 분석할 수 있는 능력
	데이터 과학 기반 의사결정	의사결정나무, Decision Mining 등 데이터과학 기술을 통해 경영의사결정을 할 수있게 하는 능력
정보기술 기획	사이트 구축 능력	사이트 설계문서를 기반으로 인터페이스 표준과 설계문서를 바탕으로, 인터페이스 구현환경을 준비하고, UI (User Interface) 및 모듈간 또는 타 시스템과의 인터페이스를 구현 역량
	기초 DB 구축 능력	사이트 설계하기와 구축하기의 시스템 정보를 기반으로 사이트에 필요한 정보를 저장하기 위한, 데이터베이스 기술서를 작성하고, 이를 기반으로 개념적/논리적/물리적모델을 바탕으로, 기초데이터 이행 계획을 할 수 있는 역량
정보기술 개발	SW 개발/시스템 설계	e-비즈니스를 위한 PC/모바일 어플리케이션 개발과 시스템을 설계할 수 있는 역량

광고콘텐츠 기획	디자인 능력	인터넷 마케팅을 위한 그래픽/영상 기획과 제작을 할 수 있는 역량
	UI/UX 기획/개발	e-비즈니스 사용자를 위한 인터페이스 기획, 디자인 구축, 인터페이스를 넘어 사용자의 인터넷상 경험을 디자인하고 구축하는 역량
광고콘텐츠 제작	비즈니스 콘텐츠 개발	개발된 콘텐츠 이외에 매출, 프로모션, 품질 등의 변화 요소와 시장상황과 고객의 요구사항을 감안하여 추가적으로 필요한 디지털콘텐츠를 개발, 제작하여 교체, 관리할 수 있는 역량

□ 전공역량 연계 과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
교육	의사소통	글쓰기와읽기	글쓰기와 읽기	경영기획·마케팅
		글쓰기와토론	빅데이터와소통의글쓰기	경영데이터분석
	글로벌	세계시민	비즈니스영어 프레젠테이션영어	경영기획·마케팅
	정보문해	AI와SW	프레젠테이션실무활용	경영기획·마케팅
			SI이해및활용 오픈소스와SW	정보기술 기획·분석
			SNS활용1인미디어제작 고급웹디자인	광고 콘텐츠 기획·제작
일반교육	심화·응용	자유선택	미디어콘텐츠의이해	광고 콘텐츠 기획·제작
			회계의기초	경영기획·마케팅
			소비자행동의이해	경영데이터분석
			AI와미래	정보기술 기획·분석
중점교육	균형학문	자연과과학	알고리즘사이언스	경영데이터분석
			디스플레이와실감영상	광고 콘텐츠 기획·제작
		사회와문화	디지털사회의문화의이해 방송미디어와예능	광고 콘텐츠 기획·제작
	미래소양	비전설계	글로벌비즈니스마케팅	경영기획·마케팅

---

**교육목표**


---

글로벌비즈니스학과는 무역학 전공을 기본으로 국제비즈니스에 적합한 교육과정을 통해 이론, 실무 및 응용지식을 학습하도록 함으로써 글로벌시대에 부응할 수 있는 글로벌비즈니스 경영전문가 양성을 목표로 하고 있다. 이를 통해 글로벌 무역통상환경에 적합한 무역 및 물류인력 육성, 글로벌화를 주도하는 국제경영전문가 육성 및 국제지역 통상전문가를 양성하는 것으로 목표로 하고 있다.

---

**학과소개 및 안내**


---

글로벌비즈니스학과는 글로벌비즈니스 실무·경영 및 마케팅·글로벌통상과 물류에 관한 전문적 지식을 습득함으로써 급변화하는 글로벌비즈니스환경에 능동적으로 대처할 수 있는 교육환경을 제공한다. 복잡하게 변화하는 국제통상환경에 변화를 이해하고 무역, 물류, 국제경영 및 국제통상 분야의 업무를 성공적으로 수행할 수 있도록 이론과 실무지식을 제공함으로써 이들 분야의 전문가를 양성할 수 있도록 맞춤형 교육프로그램을 제공하고 있다.

---

**향후 진로계획**


---

- 글로벌비즈니스학과 관련 전문 자격증으로는 관세사, FTA 원산지관리사, 보세사, 물류관리사, 유통관리사, 스마트해상물류관리사, 국제무역사, 무역영어, 수입관리사 등이며 졸업 후 다음과 같은 분야로 진출할 수 있다.
  - 무역부문: 대기업, 중견기업, 중소기업 및 무역유관 공기업 등
  - 물류부문: 국내외 물류기업 및 유통기업, 해운회사, 항공사 등
  - 국제경영부문: 기업의 국제마케팅, 영업 및 기획, 무역창업기업 등
  - 무역유관기관: 대한무역투자진흥공사(KOTRA), 한국무역협회, 대한상공회의소 및 외국계 무역유관기관
  - 금융기관: 국내외 은행, 보험사, 증권사, 투자은행, 저축은행 등
  - 공무원: 관세청, 지자체(시청, 도청 등)
  - 창업: 관세법인, 스타트업(글로벌비즈니스 관련)

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전필	PGBT2501	글로벌비즈니스무역론	Introduction to International Trade	3	3	0	
1	1	전선	GBT23102	경영학원론	Introduction to Management	3	3	0	
1	1	전필	GBT23103	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	GBT25202	e-로지스틱스	e-Logistics	3	3	0	
1	2	전선	GBT23107	글로벌무역실무	International trade practice	3	3	0	
1	2	전선	PGBT2502	국제물류의이해	Introduction to International Logistics	3	3	0	
1	2	전선	GBT25101	글로벌경영의이해	Understanding the International Management	3	3	0	
1	2	전필	GBT23108	전공과진로	Guidance for Career Direction	1	1	0	P/NP
2	1	전필	GBT23201	글로벌무역영어1	English for International Trade 1	3	3	0	
2	1	전선	GBT23202	FTA의이해	Understanding FTA	3	3	0	
2	1	전선	GBT23220	대외무역법	Introduction to Trade Law	3	3	0	
2	1	전선	GBT23208	글로벌무역계약론	Trade Contract Practice	3	3	0	
2	2	전필	GBT23207	글로벌무역영어2	English for International Trade 2	3	3	0	
2	2	전선	GBT23204	국제무역시뮬레이션	International Trade Simulation	3	3	0	
2	2	전선	GBT25205	GSCM의 이해	Understanding Global SCM	3	3	0	
2	2	전선	GBT25204	디지털무역실무	Digital Trade Practice	3	3	0	
2	2	전선	GBT23209	글로벌마케팅	Marketing management	3	3	0	
3	1	전선	GBT23304	FTA이행과활용	Global FTA implementation and utilization	3	3	0	
3	1	전선	GBT23316	글로벌창업론	International Trade Start-up	3	3	0	
3	1	전선	GBT25301	관세법	Customs Law	3	3	0	
3	1	전선	GBT25302	스마트물류관리론	Smart Logistics	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
					Management				
3	1	전선	GBT25303	글로벌무역상담론	International Trade Negotiation	3	3	0	
3	1	전선	GBT25304	글로벌무역보험론	International Trade Insurance Theory	3	3	0	
3	2	전선	GBT23308	글로벌무역관습론	global trade practice	3	3	0	
3	2	전선	GBT23309	국제물류론	International Logistics	3	3	0	
3	2	전선	GBT23310	국제통상환경론	International Trade Environment	3	3	0	
3	2	전선	GBT23312	경제통합과FTA	Economic Integration and FTA	3	3	0	
3	2	전선	GBT23313	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	GBT23327	신용장실무	Letter of Credit	3	3	0	
4	1	전필	GBT23401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	
4	1	전선	GBT23402	국제무역결제론	International Trade Settlement System	3	3	0	P/NP
4	1	전선	GBT23406	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
4	1	전선	GBT23410	국제물류세미나	Seminar on Global Logistics Practice	3	3	0	
4	1	전선	GBT25401	HS품목분류와 상품학	HS Tariff Schedule and Commodity Science	3	3	0	
4	1	전선	GBT25402	글로벌기업사례	Global Management Cases Study	3	3	0	
4	2	전필	GBT23409	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	
4	2	전선	GBT23411	FTA사례연구	FTA Case Research	3	3	0	
4	2	전선	GBT23413	글로벌협상론	International Trade Dispute Settlement	3	3	0	P/NP
4	2	전선	GBT23416	글로벌경영전략	Global Trade Marketing Strategy	3	3	0	
4	2	전선	GBT23418	글로벌무역실무세미나	Seminar on Global trade practice	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- PGBT2501 글로벌비즈니스무역론 (Introduction to International Trade, 3-3-0)
  - 본 과목은 무역실무, 국제물류, 국제경영 및 국제통상 관련 영역으로 이루어져 있는 전공에 대한 이해와 관심을 높이고, 각 영역별로 심화 학습할 준비를 할 수 있도록 기본적인 개념을 이해한다. 글로벌 비즈니스학 전공의 학습내용들을 개괄적으로 학습함으로써 글로벌비즈니스학 이를 위해 글로벌비즈니스학의 분야인 무역실무, 국제물류, 국제경영 및 국제통상 영역과 관련된 기초내용을 다루게 된다.
  
- GBT23102 경영학원론 (Introduction to Management, 3-3-0)
  - 본 과목은 기업이 국내시장 및 해외시장 진출을 통하여 성공적인 비즈니스를 수행하기 위한 다양한 마케팅활동과 방법 등을 학습한다. 이를 위해 경영에 필요한 기초적인 이론적 지식 및 마케팅의 기본이론들을 익힌다.
  
- GBT23103 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 본 과목은 글로벌비즈니스 전공의 체계를 이해할 수 있도록 한다.이를 위해 글로벌비즈니스 전공의 영역별 학습할 주요 내용을 익히도록 한다.
  
- GBT23107 글로벌무역실무 (International trade practice, 3-3-0)
  - 본 과목은 무역업체의 담당자가 수출과 수입 등의 업무를 효율적으로 수행하기 위한 무역실무의 전반적인 능력을 함양할 수 있도록 해준다. 이를 위해 수출과 수입의 단계 및 절차별로 수행하여야 하는 업무들을 체계적으로 학습하여 전문무역실무능력을 갖출 수 있도록 한다.
  
- PGBT2502 국제물류의이해 (Introduction to International Logistics, 3-3-0)
  - 본 과목은 물류학 분야의 전공 기초과정으로 물류 체계의 기본적인 이론과 실재를 학습함으로써 무역물품에 대한 효율적인 관리를 통하여 물류전문가의 자질을 함양하도록 한다. 이를 위해 운송, 보관, 하역, 유통가공, 포장, 물류정보 등에 관한 역할과 내용을 이해하도록 한다.
  
- GBT23108 전공과진로 (Guidance for Career Direction, 1-1-0)
  - 본 과목은 글로벌비즈니스 전공의 주요 내용과 졸업 후 진로방향 및 분야를 소개한다. 이를 위해 글로벌비즈니스 전공의 체계와 전공과정에서 학습하게 되는 주요 교과목 및 글로벌비즈니스학 전공과 관련된 진출산업 및 분야들을 소개한다.
  
- GBT25101 글로벌경영의이해(Understanding the International Management 3-3-0)
  - 본 과목은 글로벌시장에 대한 특화된 연구를 직접 수행하여 글로벌 시장 전문가로 발돋움할

발판을 마련하려는 목표를 달성하기 위하여, 학습자 주도의 발표 학습을 진행하고자 함.

- GBT23201 글로벌무역영어1 (English for International Trade 1, 3-3-0)
  - 본 과목은 해외 거래처와의 비즈니스 권유, 청약과 승낙, 무역계약체결, 무역운송 및 보험, 무역결제 및 무역클레임 처리하기 위해 영어로 비즈니스 메일을 작성하고 대면 상담이 가능하도록 비즈니스 문서작성 능력과 상담능력을 학습한다. 이를 위해 수출입업무를 중심으로 무역실무의 기본적인 내용을 이해하고 무역실무의 중요한 영문용어를 익히며 영문으로 비즈니스 서신문을 작성하는 방법을 익힌다.
  
- GBT23202 FTA의이해 (Understanding FTA, 3-3-0)
  - 본 과목은 자유무역협정(Free Trade Agreement; FTA)에 대한 이론적 배경에서부터 수출입절차, 원산지기준 및 FTA관련 법령의 내용을 학습하여 FTA의 효율적인 활용방안을 학습한다. 이를 위해 우리나라가 외국과 체결한 FTA의 종류와 내용, 각 FTA별 합의 내용에 대한 분석을 통하여 우리 무역기업들이 활용할 수 있는 방안을 학습한다.
  
- GBT23220 대외무역법 (Introduction to Trade Law, 3-3-0)
  - 본 과목은 대외무역관리의 체계적 이해를 통하여 무역업무를 효율적으로 수행하고 FTA시대의 글로벌 무역환경에 능동적으로 적응할 수 있는 능력과 자질을 함양할 수 있도록 한다. 이를 위해 우리나라 대외무역법의 각 조항별 내용의 분석과 사례를 통하여 대외무역법의 전반적인 내용을 이해한다.
  
- GBT25202 e-로지스틱스(e-Logistics, 3-3-0)
  - 최근 글로벌비즈니스에서 중요한 부분을 차지하는 물류에 대한 이해를 시키기 위한 과목으로 물류 관련 정의와 내용, 제도, 정책 등을 알기 쉽게 설명하고 특히 물류의 이해도를 높이기 위해 전체적인 구성을 분야별로 상세히 다루게 하였다 물류학을 공부하는 기본적인 과목으로 물류 각 기능의 내용과 특징들을 파악하고 공부한다.
  
- GBT23207 글로벌무역영어2 (English for International Trade 2, 3-3-0)
  - 본 과목은 해외 거래처와의 비즈니스 권유, 청약과 승낙, 무역계약체결, 무역운송 및 보험, 무역결제 및 무역클레임 처리하기 위해 영어로 비즈니스 메일을 작성하고 대면 상담이 가능하도록 비즈니스 문서작성 능력과 상담능력을 학습한다. 이를 위해 수출입업무를 중심으로 비즈니스 문서작성방법, 구두상담방법 등의 학습을 통하여 실무능력을 함양할 수 있도록 한다.
  
- GBT23204 국제무역시뮬레이션 (International Trade Simulation, 3-3-0)
  - 본 과목은 국제무역 및 글로벌경영환경에 있어 비즈니스를 원활히 수행할 수 있도록 국제경영 시뮬레이션을 직접 탐색 및 계획하여 무역기업의 담당자의 역할을 수행할 수

있도록 한다. 이를 통해 글로벌 기업이 어떻게 체계적인 경쟁전략을 수립하고 실행하여 차별적 경쟁우위를 확보하며 유지할 수 있는가를 학습하며 게임 시뮬레이션을 직접 참여 운영함으로써 글로벌 경쟁능력의 함양을 추구할 수 있다.

□ GBT25205 GSCM의 이해 (Understanding Global SCM, 3-3-0)

- 본 과목은 기존 물류에서 로지스틱스 나아가 SCM으로 범위가 넓어짐에 따라 글로벌 SCM의 개념과 전략, 공급사슬과 물류관리, 물류관리 이슈, 미래 물류관리 과제와 공급사슬 위험관리, 녹색물류 등에 대한 내용을 자세하게 살펴본다.

□ GBT23208 글로벌무역계약론 (Trade Contract Practice, 3-3-0)

- 본 과목은 외국의 무역업체와 무역계약체결을 통하여 무역업무를 성공적으로 수행할 수 있는 능력을 기르도록 한다. 이를 위해 무역업무의 형태와 종류에 맞는 무역계약서 작성방법을 습득하여 전문무역인의 자질을 함양하도록 한다.

□ GBT23209 글로벌마케팅 (Marketing management, 3-3-0)

- 본 과목은 무역업무수행을 위한 마케팅관리방법과 기법을 통해 마케팅전문가의 능력을 갖추도록 한다. 이를 위해 특정 상품에 대해 주요 권역별, 지역별에 따른 마케팅전략과 관리방법을 익히도록 한다.

□ GBT23312 경제통합과FTA (Economic Integration and FTA, 3-3-0)

- 본 과목은 국제통상환경상 무역의전반적인 분야에 대한 규율과분쟁해결을 위한 지침을 제시하는 것으로 다자주의체제 환경에 대한 이해와 지식의 함양을 추구한다.
- 경제통합의 형태 중 FTA활용에 적극적인 우리나라의 경우는 실무에 협정을 적극적으로 적용하는 것이 매우 중요하다. 따라서 FTA실무 교육을 통해 원산지규정과 원산지결정기준, 품목분류 등 실무적 내용을 중심으로 다양한 분야에 활용할 수 있도록 학습한다.

□ GBT23311 관세법 (Customs Law, 3-3-0)

- 본 과목은 무역관련 관세법의 전반적인 내용을 학습함으로써 무역 업무에 적용할 수 있는 지식을 함양한다. 이를 위해 관세법의 각 영역별 내용을 학습함으로써 무역기업이 활용할 수 있는 법률적 지식을 습득한다.

□ GBT25302 스마트물류관리론 (Smart Logistics Management, 3-3-0)

- 본 과목은 물류체계의 합리화, 자동화, 정보화에 대한 이론 및 내용을 학습함으로써 무역물품에 대한 효율적인 관리를 통하여 물류전문가의 자질을 함양하도록 한다. 이를 위해 운송, 보관, 하역, 유통가공, 포장, 물류정보 등에 관한 역할과 내용을 이해하도록 한다.

□ GBT23316 글로벌창업론 (International Trade Negotiation, 3-3-0)

- 본 과목은 무역기업의 창업을 위한 법률적 검토단계에서부터 제품선정, 시장환경조사, 창업절차, 사후관리에 이르기까지 무역에 관련 업종의 창업에 관한 내용을 익힌다.
- GBT25302 스마트물류관리론 (Smart Logistics Management, 3-3-0)
- 본 과목은 물류체계의 합리화, 자동화, 정보화에 대한 이론 및 내용을 학습함으로써 무역물품에 대한 효율적인 관리를 통하여 물류전문가의 자질을 함양하도록 한다. 이를 위해 운송, 보관, 하역, 유통가공, 포장, 물류정보 등에 관한 역할과 내용을 이해하도록 한다.
- GBT23301 글로벌무역상담론 (International Trade Negotiation, 3-3-0)
- 본 과목은 국내 무역기업이 외국의 거래처와 무역업무를 추진을 위한 상담은 물론 국가간 국제통상협상을 원활하게 수행할 수 있는 이론과 전략을 학습하여 무역 및 국제통상현장에서 활용할 수 있는 방법을 학습한다. 이를 위해 문화권이 다른 외국의 무역인 및 국가대표와 무역상담 및 국제협상을 수행하기 위한 협상이론, 이문화, 경영협상 및 통상협상의 내용을 학습한다.
- GBT23305 글로벌무역보험론 (Trade insurance Theory, 3-3-0)
- 본 과목은 무역업무 수행과정에서 발생할 수 있는 위험을 담보하기 위한 무역관련 보험의 이론을 학습하는데 있다. 이를 위해 해상보험, 항공보험 및 무역보험에 대한 내용과 활용방법을 익힘으로써 무역실무전문가로서의 능력을 갖추도록 한다.
- GBT23308 글로벌무역관습론 (global trade practice, 3-3-0)
- 본 과목은 무역환경의 변화로 인한 다양한 국가의 국제무역거래 등에 필요한 내용에 대해 이해 할 수 있다. 이를 위하여 글로벌무역계약, 글로벌무역거래 등의 내용과 전통적 무역관습에 대하여 학습하도록 한다.
- GBT23309 국제물류론 (International Logistics, 3-3-0)
- 본 과목은 국제무역의 발생이론을 규명하고 국제무역의 효율성을 국제경제학적 관점에서 분석함으로써 무역이론의 합리적인 이해와 분석을 할 수 있도록 한다. 이를 위해 시대별 무역이론의 변화, 국제금융, 국제수지, 국제통화의 문제를 다루고 국제무역환경변화를 통하여 무역의 흐름을 이해하도록 한다.
- GBT23310 국제통상환경론 (International Trade Environment, 3-3-0)
- 본 과목은 국제통상환경변화의 내용을 학습함으로써 무역기업 및 정부의 역할과 정책방향을 모색할 수 있도록 해준다. 이를 위해 국제통상환경의 역사적 추이를 살펴보고 국제통상규범의 주요 내용들을 분석하고 이해함으로써 통상전문가의 자질을 갖추도록 한다.
- GBT23304 FTA이행과활용 (Global FTA implementation and utilization, 3-3-0)

- 본 과목은 자유무역협정(Free Trade Agreement;FTA)에 대한 실제적 이행에 대한 학습을 목표로 원산지관리, 원산지기준, 품목분류 등 수출입과정의 제반 절차에 대한 실무적 역량의 함양을 통해 FTA의 관리자로서의 역량 강화를 목표로 한다.

□ GBT23327 신용장실무(Letter of Credit, 3-3-0)

- 무역결제방식 중 전통적인 결제방식인 신용장 방식의 종류를 살펴 보고 무역현장에서 활용되는 신용장의 사례를 검토한다. 아울러 신용장통일규칙의 각 조항들을 검토하고 관련 사례들을 분석함으로써 무역현장에서 신용장방식의 무역업무를 수행할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

□ GBT23313 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

- 본 과목은 무역 및 물류 관련 전공 내용을 관련 기업에서 직접 참여하여 실무능력을 함양하고 실무 능력을 기를 수 있도록 한다.

□ GBT23401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

- 본 과목은 진로상담, 진로준비에 필요한 사항 등에 대한 전문적인 코칭 등을 통해 학생들의 졸업 후 취업과 창업준비를 돕는다.

□ GBT23402 국제무역결제론 (International Trade Settlement System, 3-3-0)

- 본 과목은 국가간 무역거래에서 활용되고 있는 무역대금결제방식을 살펴보고 각 무역대금결제방식별 업무절차를 다룬다. 이를 위해 주요 무역결제방식인 신용장방식, 기타 무역결제방식 및 특수 결제방식에 해당되는 무역결제방식들의 업무방법을 학습한다.

□ GBT25402 글로벌기업사례 (Global Management Cases Study, 3-3-0)

- 본 과목은 급변하는 글로벌 경영의 국내외 비즈니스 환경변화에 대한 객관적이고 합리적이며 유연한 접근, 기업의 글로벌 활동에 주요요인으로 영향을 주는 정치, 경제, 문화, 환경, 기술, 통상, 전략, 재무적 환경 등의 환경변수들이 국내외 기업에게 있어 다양하고 복잡하게 영향을 주고 있는지를 살펴본다.

□ GBT23406 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-2-2)

- 본 과목은 무역 및 물류 관련 전공 내용을 관련 기업에서 직접 참여하여 실무능력을 함양하고 실무 능력을 기를 수 있도록 한다.

□ GBT23409 졸업논문 (Graduation Thesis, 0-0-0)

- 본 과목은 글로벌비즈니스학과 졸업을 위한 논문작성 및 방법을 학습한다. 이를 위해 글로벌비즈니스학에 관련된 논문의 주제와 작성방법을 습득한다.

- GBT23410 국제물류세미나 (Seminar on Global Logistics Practice, 3-3-0)

  - 본 과목은 그동안 학습한 물류관련 분야의 전반적인 지식을 종합적으로 학습하여 물류전문가 능력을 함양하도록 한다. 이를 위해 물류법규, 보관하역, 국제물류, 무역운송, 물류관리 등의 전 영역에 대한 종합정리와 최신 물류관리기법을 정리하고 학습한다.
  
- GBT25401 HS품목분류와 상품학 (HS Tariff Schedule and Commodity Science, 3-3-0)

  - 본 과목은 관세율 결정의 기준이 되는 물품의 품목을 분류하는 국제적 방식을 이해하고 분류하는 능력을 기름으로써 수출입업무에서 정확한 물품분류능력을 활용할 수 있도록 도와준다. 이를 위해 국제품목분류의 기초체계와 분류방법을 학습하고 품목분류사례를 통하여 품목분류방법을 익힌다.
  
- GBT23413 글로벌협상론 (International Trade Dispute Settlement, 3-3-0)

  - 본 과목은 국제 기업들간의 무역상담, 기업들간의 국제경영협상 및 국제통상협상과 관련된 협상사례를 분석하고 논의하여 효율적인 국제협상이론과 전략수립 능력을 함양한다.
  
- GBT23416 글로벌경영전략 (Global Trade Marketing Strategy, 3-3-0)

  - 본 과목은 글로벌 경영환경에 부응하여 성공적인 무역 업무를 추진할 수 있는 무역경영전략을 수행할 수 있는 능력을 함양하도록 해준다. 이를 위해 국제무역 및 경영사례·기업분석을 통하여 국제시장에서 성공할 수 있는 경영전략을 수립하여 적용할 수 있는 능력을 기른다.
  
- 글로벌무역실무세미나 (Seminar on Global Logistics Practice, 3-3-0)

  - 본 과목은 무역실무의 전반적인 내용을 복습함으로써 무역실무의 종합적인 실무지식을 습득하도록 해준다. 이를 위해 무역실무의 각 영역별 내용을 정리하고 실무적인 사례분석을 통하여 무역실무전문가 능력을 함양할 수 있도록 한다.
  
- GBT23411 FTA사례연구 (FTA Case Research, 3-3-0)

  - 본 과목은 한국과 체결된 FTA의 종류와 주요 내용을 학습함으로써 FTA별 공통점과 차이점을 이해할 수 있도록 한다. 이를 위해 각 FTA별 세부내용을 분석하여 무역업무추진에 정확하게 적용할 수 있는 실무능력을 기른다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년 /학기	역량			
	무역데이터 활용분석	통상규범활용능력	글로벌 경영기획 마케팅	스마트IT활용
1-1	글로벌비즈니스무역론 전공의이해		경영학원론 글로벌경제의이해 글로벌경영의이해	e-로지스틱스
1-2	글로벌무역실무	FTA의이해 전공과진로		국제물류의이해
2-1	글로벌무역계약론	글로벌무역영어1 대외무역법	FTA의이해	
2-2	국제무역시물레이션 디지털무역실무	글로벌무역영어2	글로벌마케팅	GSCM의 이해
3-1	글로벌무역상담론 글로벌무역보험론	FTA이행과활용	관세법	스마트물류관리론
3-2	글로벌무역관습론 신용장실무	국제통상환경론 경제통합과FTA	캡스톤디자인1	국제물류론
4-1	국제무역결제론	HS품목분류와 상품학	캡스톤디자인2 글로벌기업사례	국제물류세미나
4-2	글로벌협상론		글로벌경영전략	글로벌무역실무세미나

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
경연대회	글로벌비즈니스 창업경진대회	3,4	관련학과 재학생
	AI/SW 아이디어 해커톤	2,3	관련학과 재학생
	대학생 FTA 활용 경진대회	3,4	관련학과 재학생
자격증/ 공인외국어	FTA 원산지관리사 취득 강좌	전체	관련학과 재학생
	MOS 자격증 취득과정	전체	모든 학과 재학생
	데이터 분석가를 위한 SQL 교육과정	전체	모든 학과 재학생
진로/취업/창업	배재대학교 창업동아리	2,3	모든 학과 재학생
	돈이되고 경력이 되는 창업 지원 마일리지	2,3	모든 학과 재학생
	취업에 도움이 되는 창업아이디어 경진대회	2,3	모든 학과 재학생
	MAKER 경진대회	1,2,3	모든 학과 재학생
자기계발	Global Leadership	전체	모든 학과 재학생
	이음멘토링 프로그램	1,2,3	모든 학과 재학생
학습역량강화	프레젠테이션 스킬업 특강	전체	모든 학과 재학생

### 교육목표

관광경영학과는 관광산업이 국가 전략산업이자 제2의 외화수입원으로 성장함에 따라, 글로벌 관광환경을 선도할 전문 인력 양성을 목표로 한다. 체계적이고 실무 지향적인 교육을 바탕으로, 관광산업 전반의 전문지식과 현장 실행력을 겸비한 창의적 관광전문가를 육성한다. 더 나아가, 지역·산업·글로벌 사회에 기여할 수 있는 문제해결능력, 의사소통 역량, 융합적 사고를 갖춘 관광인재를 양성하는 것을 핵심 교육목표로 삼고 있다.

### 학과소개 및 안내

관광경영학과는 해외 대학에서 학위를 취득한 우수 교수진과 산업 현장에서 풍부한 경험을 보유한 전문가 교수진을 기반으로, 관광경영학·이벤트경영학·컨벤션경영학 분야를 아우르는 종합적인 교육체계를 구축하고 있다.

학문적 이론과 산업 현장 실무를 균형 있게 반영한 교육과정을 제공하며, 학생들이 관광산업의 최신 트렌드와 변화에 능동적으로 대응할 수 있도록 지원한다.

교육과정은 관광학연구, 관광학연구방법론, 회계원리, 관광개발프로젝트, 관광이벤트 개발 프로젝트, 관광통계연구, 관광소비자행동세미나, 관광마케팅세미나, 이벤트·축제 사례연구 등 관광 분야 핵심 역량을 체계적으로 배울 수 있는 전공과목으로 구성되어 있다. 더불어 MICE 산업, 축제·이벤트 기획, 지역관광 개발, 관광마케팅, 콘텐츠관광, 항공·호텔 관련 실무 등 다양한 교과목을 통해 산업 현장에서 요구되는 실무능력도 함께 강화한다.

졸업생들은 관광·이벤트 전문 인력으로서 여행사, 항공사, 호텔·리조트, 이벤트기획사, 관광개발 및 컨설팅 기관, 컨벤션센터 및 전시산업, 관광공사·지역DMO·지방자치단체, 테마파크 및 엔터테인먼트 산업, 국내외 관광 관련 협회, 문화재단, 크루즈 산업, 연구기관 및 학계, 관광·레저 벤처기업 등 다양한 분야로 진출하고 있다.

특히 글로벌 관광환경 변화와 산업 확장에 따라 졸업생의 진출 분야는 더욱 넓어지고 있으며, 석·박사 과정 진학을 통해 관광정책 전문가, 호텔지배인, 관광연구자 등 고급 전문직으로 성장하는 길도 열려 있다.

### 향후 진로계획

#### □ 향후 진로

관광경영학과 졸업생은 관광서비스 산업 전반뿐 아니라 문화·도시·마케팅 분야 등 다양한 영역에서 활동할 수 있다. 호텔, 항공사, 국제회의산업(MICE), 컨벤션, 카지노, 여행사,

축제·이벤트 기획사, 관광개발 및 컨설팅기관, 문화·예술 관광기관, 테마파크, 레저산업, 관광공사 및 지역관광공사·DMO, 관광·레저 관련 벤처기업 등 진출 분야가 폭넓다. 또한 석·박사 과정 진학 후 호텔지배인, 컨벤션 전문가, 관광정책 연구자, 관광전략 컨설턴트 등 전문직으로 경력을 쌓을 수 있다.

- 호텔·리조트 분야

- 호텔지배인(Hotel General Manager): 호텔 운영 총괄, 서비스 품질 관리, 인사·재무·마케팅 담당
- 객실관리 매니저(Room Division Manager): 프런트오피스, 예약, 하우스키핑 등 객실 운영 관리
- F&B 매니저(Food & Beverage Manager): 레스토랑·연회 운영, 서비스 관리, 메뉴 개발
- 리조트 운영관리자: 레저시설, 객실, 프로그램 운영 등 리조트 전반 관리

- 항공·공항 분야

- 항공승무원(Cabin Crew)
- 지상직(Ground Crew): 체크인, 발권, 수하물, 환승 연결, 고객 응대.
- 항공마케팅 담당자: 노선 개발, 마케팅 전략, 로열티 프로그램 기획.
- 여객서비스 매니저(ASM): 공항 서비스 품질 관리, 게이트 운영.

- 여행사·관광업 분야

- 여행상품 기획자(Product Planner): 국내외 여행상품 개발·견적·계약.
- 인솔자(Outbound Tour Conductor, TC): 해외여행단체 인솔, 일정관리, 고객 지원.
- 국내여행안내사 / 지역관광상품 운영자
- DMO(지역관광조직) 매니저: 지역관광 전략 수립, 콘텐츠 개발, 관광정책 지원.

- MICE·컨벤션·전시 분야

- 국제회의 기획사(PCO)
- 전시기획·박람회 기획자(PEO)
- 컨벤션 비딩(Bidding) 전문가: 국제회의 유치 활동.
- 이벤트 프로듀서(Event Producer): 무대, 프로그램, 스폰서십, 홍보 전략 총괄.
- 이벤트·페스티벌 콘텐츠 디렉터
- 컨벤션센터·전시장 운영관리자

- 축제·이벤트·문화관광 분야

- 축제기획자(Festival Planner)
- 축제 프로그램 디렉터 / 현장운영 총괄
- 문화예술 행사 운영자
- 지역축제·문화재단 직원: 사업 기획, 예산, 홍보, 축제 운영.

- 카지노·레저 분야
  - 카지노 딜러 / 카지노 감독원
  - 카지노 서비스 매니저
  - 복합리조트(IR) 운영 스태프
  
- 도시·문화·관광개발 분야
  - 관광개발 컨설턴트: 도시·지역관광 개발, 관광정책·계획 수립.
  - 지역개발 코디네이터: 관광·문화 기반 도시재생 프로젝트 참여.
  - 문화해설사 / 관광해설사
  - 관광정책 연구원(연구기관·지자체·공공기관)
  
- 테마파크·엔터테인먼트 분야
  - 테마파크 운영매니저: 어트랙션 운영, 안전관리, 파크 이벤트 기획.
  - 콘텐츠 개발자(스토리·공연·체험 콘텐츠)
  - 에듀테인먼트 프로그램 기획자
  
- 미디어·홍보·마케팅 분야
  - 관광마케팅 전문가
  - SNS·콘텐츠 마케터(관광홍보·영상·브랜딩)
  - 관광홍보·PR 담당자(공공기관·기업)

#### □ 자격증

- 국가공인 관광자격
  - 관광통역안내사(국가전문자격)
  - 국내여행안내사
  - 국외여행인솔자(TC, Tour Conductor)
  - 호텔서비스사 / 호텔경영사
  - 카지노딜러(카지노감독원 연계 자격)
  - 문화관광해설사(지자체 인증)
  - 레크리에이션지도자
  
- MICE·컨벤션·이벤트 자격
  - 컨벤션기획사 1급·2급(국가자격)
  - 이벤트기획사(민간)
  - 전시·박람회 기획사 관련 교육 수료증
  - 스포츠이벤트 매니지먼트 관련 자격
  
- 관광개발·문화·도시 관련 자격
  - 도시계획·지역개발 관련 교육·수료증

- 문화예술교육사
- 문화유산해설사 / 관광해설사
  
- 항공·서비스 분야 자격
  - CS Leaders(서비스전문가)
  - AIRLINE 서비스 관련 전문교육 수료증
  - 지상직 관련 공항서비스 교육 이수증
  
- 호텔·리조트 분야 자격
  - 와인소믈리에·칵테일 관련 자격
  - F&B 서비스 관련 민간자격
  
- 마케팅·콘텐츠 분야 자격
  - GTQ 포토샵/일러스트 자격증
  - SNS·영상편집(프리미어/애프터이펙트) 자격
  - 브랜딩·홍보·마케팅 교육 수료증
  - 관광빅데이터 분석 관련 교육

주요 진로	취업처	관련 자격증
행사연출가, 행사기획자, 공연기획자, 이벤트피티, 문화관광해설사, 관광통역안내사, 국내외여행안내사, 여행상품개발원, 호텔 및 리조트 지배인, 컨시어지, 항공발권사무원, 항공기객실, 항공운송사무원, 출입국심사관, 탑승수속사무원, 테마파크 디자이너, 놀이시설 종사원	축제문화재단, 이벤트기획사, 여행사, 관광청, 온라인 여행사(OTA), 랜드사, 컨벤션센터, 이벤트 기획사, 전시 기획사, 기업 행사 기획 부서, 국내외 관광공사, 관광연구소, 국내외 특급호텔, 국내외 여행사, 항공사, 리조트, 테마파크, 지자체 관광과, 광고·마케팅사, IT기업, 여행 플랫폼	축제기획사, 공연기획사, 이벤트기획사, 국내여행안내사, 국외여행인솔자(TC), 관광통역안내사, 컨벤션기획사, 이벤트기획사, 국제회의기획사(CMP), 항공예약발권사, 객실승무원자격(Cabin Crew Certificate), 관광상품기획사, SNS마케팅전문가, 문화관광해설사, 놀이시설관리사, 디지털마케팅전문가, 호텔경영사, 컨벤션기획사, CS리더스관리사

2025-2028 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전필	TOM22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	
1	1	전선	TOM22102	관광이벤트축제	Tourism & Event Festival	3	3	0	
1	1	전선	TOM22105	유럽문화관광	European Cultural Tourism	3	0	0	
1	1	전선	TOM22111	문화관광영어	Culture and Tourism English	3	3	0	
1	2	전필	TOM22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	
1	2	전선	TOM22107	관광트렌드	Tourism Trend	3	3	0	
1	2	전선	TOM22108	관광학개론	Principles of Tourism	3	3	0	
1	2	전선	TOM22113	SNS투어앤 페스티벌	SNS Tour and Festival	3	3	0	
2	1	전필	TOM22201	여행사항공경영론	Travel Agency & Airline Management	3	3	0	
2	1	전선	TOM22204	관광콘텐츠기획과경영	Tourism Contents Planning & Management	3	3	0	
2	1	전선	TOM22205	이벤트축제관광론	Event & Festival Tourism Management	3	3	0	
2	1	전선	TOM22206	투어리즘비즈니스	Tourism Business	3	3	0	
2	1	전선	TOM22216	세계음식문화의 이해	Understanding of Global Food Culture	3	3	0	
2	2	전선	TOM22209	관광이벤트 축제실무	Tourism Event Festival Practice	3	3	0	
2	2	전선	TOM22210	관광컨벤션일어	Tourism Convention Japanese	3	3	0	
2	2	전선	TOM22212	테마파크경영관리	Theme Park Management	3	3	0	
2	2	전선	TOM22214	야간관광	Night Tourism	3	3	0	
2	2	전선	TOM22217	관광과빅데이터	Tourism and Big Data	3	3	0	
2	2	전선	TOM22218	관광콘텐츠 크리에이터실무	Tourism Content Creator Practice	3	3	0	
3	1	전선	TOM22302	관광문화재활용	Utilization of Tourism Cultural Assets	3	3	0	
3	1	전선	TOM22303	관광자원해설일어	Japanese for Tourism Resource	3	3	0	
3	1	전선	TOM22305	이벤트회의 전시기획	Planning of Event, Meeting & Exhibition	3	3	0	
3	1	전선	TOM22306	체험관광실무	H&s-on Experience Tourism Practice	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전필	TOM22314	리조트호텔경영론	ResortHotel Management Practice	3	3	0	
3	1	전필	TOM22315	관광항공마케팅	Tourism Aviation Marketing	3	3	0	
3	2	전필	TOM22307	세계축제경영	Global Festival Management	3	3	0	
3	2	전필	TOM22308	콘텐츠관광자원론	Contents Tourism Resources	3	3	0	
3	2	전선	TOM22309	관광자원해설영어	English for Tourism Resource	3	3	0	
3	2	전선	TOM22310	여행사항공경영실무	Travel Agency & Airline Management	3	3	0	
3	2	전선	TOM22311	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	TOM22312	관광경영세미나	Tourism Management Seminar	3	3	0	
3	2	전필	TOM22316	음식관광	Food of Tourism	3	3	0	
4	1	전필	TOM22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	
4	1	전선	TOM22403	관광이벤트컨벤션리서치	Tourism Event Convention Research	3	3	0	
4	1	전선	TOM22404	이벤트축제경영사례	Case Studies of Event & Festival	3	3	0	
4	1	전선	TOM22405	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	TOM22406	정원관광	Garden Tourism	3	3	0	
4	1	전선	TOM22412	야간크리에이티브관광업무	Night Creative Tourism Business	3	3	0	
4	1	전선	TOM22413	지속가능한관광론	Sustainable Tourism Theory	3	3	0	
4	1	전선	TOM22414	신야간경제관광	New Night Economic Tourism	3	3	0	
4	2	전선	TOM22402	관광이벤트축제특강	Special Lecture for Tourism Event & Festival	3	3	0	
4	2	전필	TOM22407	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	
4	2	전선	TOM22408	관광경제스토리	Story of Tourism Economics	3	3	0	
4	2	전선	TOM22409	관광이벤트축제세미나	Tourism Event & Festival Seminar	3	3	0	
4	2	전선	TOM22415	관광산업취업전략	Tourism Fish Employment Strategy	3	3	0	
4	2	전선	TOM22416	관광축제재단실무	Practice of Tourism Festival Foundation	3	3	0	

- TOM22101 전공의이해 (Understanding of Major) (1-1-0)
  - 본 교과목은 관광경영학과 신입생들이 대학 생활에 원활히 적응할 수 있도록 전공 소개, 학사 제도, 학과 활동을 종합적으로 이해시키는 것을 목표로 한다. 학생들은 관광경영학이라는 학문이 다루는 범위와 핵심 주제를 접하며 자신이 앞으로 학습하게 될 분야의 방향성을 설정하게 된다. 또한 진로 탐색, 학습 역량 강화, 시간관리 등 대학 생활 전반에 필요한 기본 전략을 학습한다. 학과 교수 및 조교와의 상담 활동을 통해 학습 환경을 이해하고 적극적인 대학 생활 태도를 기를 수 있도록 돕는다. 이를 통해 학생들은 안정적인 학교 적응과 자기개발 기반을 마련하게 된다.
  
- TOM22102 관광이벤트축제 (Tourism & Event Festival) (3-3-0)
  - 관광산업에서 중요한 비중을 차지하는 이벤트와 축제의 개념, 역사, 기능을 깊이 있게 이해하며 지역문화와 관광 산업 간의 연계성을 살펴본다. 학생들은 국내외 대표 축제 사례를 분석하여 성공적인 축제의 특징을 파악하고 다양한 프로그램 구성 방식과 운영 전략을 탐구한다. 또한 예산 수립, 시설 관리, 안전 대책, 자원봉사자 운영, 홍보 및 마케팅 전략 등 축제 기획 전 과정을 실무 중심으로 학습한다. 팀 프로젝트를 통해 직접 축제 콘셉트와 프로그램을 개발하는 경험을 하며 현장에서 필요한 문제 해결 능력과 창의적 사고력을 기른다. 이러한 과정을 통해 축제 및 이벤트 분야에서의 전문적 역량을 체계적으로 확보하는 것을 목표로 한다.
  
- TOM22105 유럽문화관광 (European Cultural Tourism) (3-3-0)
  - 본 교과목은 유럽 각 지역의 역사적 배경, 문화적 특성, 관광자원, 사회적 맥락 등을 종합적으로 학습함으로써 유럽 문화관광의 전반적인 구조와 특성을 이해한다. 학생들은 유럽의 예술, 종교, 건축, 음식, 축제 등 다양한 문화 요소가 관광산업과 어떻게 연결되는지 탐구하며 국가별·도시별 차이를 심층적으로 분석한다. 또한 유럽 주요 관광지의 사례 분석을 통해 실제 관광상품 개발 방식과 관광객 선호도를 이해하고, 이를 기반으로 창의적인 관광 콘텐츠 기획 역량을 개발한다. 유럽 관광의 지속가능성, 문화유산 보존, 지역 사회 참여 등 현대 관광이 직면한 이슈도 함께 다룬다. 이를 통해 글로벌 관광 시각을 확장하고 국제무대에서의 관광기획 능력을 강화하는 것을 목표로 한다.
  
- TOM22111 문화관광영어 (Culture and Tourism English) (3-3-0)
  - 본 교과목은 관광 현장에서 실제로 사용되는 영어 표현과 문화 관련 어휘를 체계적으로 학습하는 것을 목표로 한다. 학생들은 관광 안내, 호텔 체크인, 레스토랑 서비스, 항공 서비스 등 다양한 현장 상황을 중심으로 실질적인 영어 의사소통

능력을 키운다. 각 상황별 롤플레잉과 실습 활동을 통해 자연스러운 표현 사용과 응대 기술을 연습하며 자신감을 높인다. 또한 문화적 차이를 고려한 커뮤니케이션 방식과 국제 서비스 에티켓도 함께 익힌다. 실무 중심 영어 능력 향상을 통해 글로벌 관광 현장에서 활용 가능한 전문적 의사소통 역량을 강화한다.

□ TOM22106 전공과진로 (Introduction to Major & Career) (1-1-0)

- 관광경영학의 세부 전공 영역과 직무 세계를 이해하여 학생 스스로의 적성과 장점을 기반으로 진로를 구체화할 수 있도록 돕는 교과목이다. 관광 분야의 다양한 산업군과 직무 설명, 진로 로드맵 설계 방법 등을 통해 학생들은 구체적인 경력개발 방향을 설정하게 된다. 또한 전공 탐색 활동, 자기 분석, 목표 설정 등의 과정을 통해 진로 선택의 기준을 마련한다. 학과에서 제공하는 비교과 프로그램, 자격증, 실습 기회 등도 함께 소개하여 진로 준비의 실질적 도움을 준다.

□ TOM22107 관광트렌드 (Tourism Trend) (3-3-0)

- 본 교과목은 최신 관광 트렌드와 관광 환경 변화를 분석하고 미래 관광산업의 발전 방향을 전망하는 데 초점을 둔다. 스마트관광, AI·빅데이터 활용, 플랫폼 관광, 지속가능 관광, MZ세대 관광 등 다양한 흐름을 종합적으로 이해한다. 학생들은 트렌드 분석 방법을 활용해 실제 관광사례를 평가하고 시장의 변화 요인을 파악한다. 또한 기술 발전과 소비자 행동 변화가 관광 서비스·상품 개발에 어떤 영향을 미치는지 학습한다. 이를 통해 변화하는 관광시장에 대응할 수 있는 문제 해결 능력과 분석 역량을 강화한다

□ TOM22108 관광학개론 (Principles of Tourism) (3-3-0)

- 관광학의 기본 개념과 원리, 관광객 행동, 관광수요·공급 구조, 관광산업 체계 등을 종합적으로 학습하는 기초 이론 교과목이다. 학생들은 관광의 사회·문화·경제적 역할을 이해하고, 다양한 관광 형태와 관광산업 간 연계성을 파악한다. 또한 관광 정책, 관광 개발, 지속가능 관광 등 관광학의 핵심 주제들을 폭넓게 탐구한다. 이러한 기초 지식을 바탕으로 전공 심화 과목을 학습할 수 있는 이론적 기틀을 마련한다.

□ TOM22113 SNS투어앤페스티벌 (SNS Tour and Festival) (3-3-0)

- SNS 플랫폼을 활용한 관광 홍보, 축제 마케팅, 디지털 콘텐츠 제작 기술 등을 실습 중심으로 학습하는 교과목이다. 학생들은 이미지·영상 편집, 카드뉴스 제작, 키워드 분석, 플랫폼 알고리즘 이해 등 실질적인 콘텐츠 제작 역량을 기른다. 또한 SNS를 통한 관광지·축제의 브랜드 이미지 형성과 홍보 전략을 다루며 디지털 마케팅 감각을 키운다. 현장 중심 사례를 기반으로 실전형 콘텐츠 제작 능력을 강화하여 관광 홍보 전문가로 성장할 수 있는 기초를 마련한다.

- TOM22201 여행사항공경영론 (Travel Agency & Airline Management) (3-3-0)

  - 여행사와 항공사의 조직 구조, 업무 흐름, 서비스 운영 방식 등을 학습하며 관광 운송 산업 전반을 폭넓게 이해하는 교과목이다. 예약·발권, 항공 운임 체계, 항공 규정, 서비스 절차 등 실무 중심 내용을 다루어 산업 현장에서 필요한 기본 역량을 기른다. 또한 항공·여행 산업의 최신 동향과 시장 변화 요인도 분석하여 산업 흐름을 이해한다. 이를 통해 항공·여행 분야 취업을 위한 전문적 지식 기반을 마련한다.
  
- TOM22204 관광콘텐츠기획과경영 (Tourism Contents Planning & Management) (3-3-0)

  - 관광콘텐츠 개발의 기획 원리, 지역자원 발굴, 스토리텔링 기법, 상품화 전략 등을 종합적으로 학습하는 교과목이다. 학생들은 콘텐츠 운영·관리·마케팅 전략과 소비자 분석을 통해 실질적인 콘텐츠 제작 흐름을 이해한다. 또한 지역문화, 축제, 관광자원을 활용한 창의적 콘텐츠 개발을 실습하며 기획 능력을 강화한다. 이를 통해 현장에서 요구되는 콘텐츠 개발 및 경영 역량을 갖추도록 지원한다.
  
- TOM22205 이벤트축제관광론 (Event & Festival Tourism Management) (3-3-0)

  - 본 교과목은 이벤트와 축제가 관광산업과 지역사회에 미치는 영향력을 학문적 관점에서 분석하며, 축제와 관광의 상호관계를 깊이 이해하는 것을 목표로 한다. 국내외 다양한 축제 사례를 바탕으로 관광객 행동, 지역경제 효과, 브랜드 가치 형성 등 축제의 다층적 역할을 살펴본다. 학생들은 이벤트 구성 요소, 운영 전략, 프로그램 디자인, 파트너십 구축 등 축제 관리 과정의 핵심 요소를 학습한다. 또한 현장 중심 문제 해결 방식과 실질적인 기획 역량을 기르기 위해 사례 연구와 팀 과제를 수행한다. 이를 통해 축제 기획자·관광 실무자로 성장할 수 있는 분석력과 기획 능력을 갖추게 된다.
  
- TOM22206 투어리즘비즈니스 (Tourism Business) (3-3-0)

  - 관광산업 전반의 구조와 비즈니스 모델을 이해하며 관광기업의 운영 원리를 폭넓게 학습하는 교과목이다. 여행사, 호텔, 항공, 리조트, 축제조직 등 다양한 관광기업의 조직 형태와 서비스 흐름을 분석한다. 학생들은 관광 비즈니스 환경 변화, 시장 구조, 수익 모델, 경쟁 전략 등을 이해하며 관광산업의 경제적 역할을 파악하게 된다. 또한 실제 기업 사례 분석을 통해 현장에서의 문제 해결 방식과 경영 전략 수립 과정을 익힌다. 이를 통해 관광기업 운영 전반을 이해하고 관광 산업 현장에서 적용 가능한 기초 경영 역량을 기른다.
  
- TOM22216 세계음식문화의이해 (Understanding of Global Food Culture) (3-3-0)

  - 본 교과목은 세계 각 지역의 음식문화, 식습관, 조리 방식, 역사적 배경 등을

비교·분석하여 음식과 문화의 밀접한 관계를 이해하도록 한다. 학생들은 아시아·유럽·미주·중동 등 지역별 음식 특성과 문화적 상징성을 탐구하고, 음식이 관광 요소로 발전하는 과정을 살펴본다. 또한 음식관광의 형태, 음식 축제, 미식관광 트렌드 등을 학습하며 음식이 관광산업에 미치는 영향력을 분석한다. 음식과 지역성, 문화적 정체성, 글로벌 미식 트렌드 등 다양한 관점을 종합적으로 이해함으로써 음식관광 연구·기획에 필요한 전문성을 기른다.

- TOM22209 관광이벤트축제실무 (Tourism Event Festival Practice) (3-3-0)

  - 축제 기획 및 운영의 실무 전반을 학습하는 교과목으로, 학생들은 실제 축제 기획서 작성, 프로그램 구성, 현장 운영 시뮬레이션 등을 통해 실질적인 실무 감각을 기른다. 예산 편성, 인력 배치, 안전관리, 협력기관 조정 등 실제 축제 운영에서 요구되는 다양한 실무 요소를 체계적으로 익힌다. 또한 국내 축제의 운영 사례를 기반으로 현장에서 발생할 수 있는 문제 상황과 해결 방안을 분석한다. 팀 프로젝트를 통해 직접 실무 문서를 작성하고 기획안을 발표함으로써 현장형 역량을 강화한다. 이를 통해 이벤트·축제 실무를 희망하는 학생에게 필요한 실전 역량을 확보한다.
  
- TOM22210 관광컨벤션일어 (Tourism Convention Japanese) (3-3-0)

  - 일본어 기초 문형을 기반으로 관광·컨벤션 현장에서 활용되는 실용 일본어를 학습하는 교과목이다. 호텔, 여행사, 안내센터, 공항 등 실무 상황을 중심으로 대화 연습을 진행하여 자연스럽게 정확한 표현 사용 능력을 높인다. 또한 일본 문화·비즈니스 에티켓을 함께 학습하여 서비스 상황에서 적절한 의사소통 방법을 이해한다. 관광객 응대, 예약 안내, 소개 표현 등 현장에서 필요한 상황별 실습을 반복하며 실무형 회화 능력을 기른다. 이를 통해 일본 관광객 대상 관광 서비스 직무 수행에 필요한 언어 역량을 갖추게 된다.
  
- TOM22212 테마파크경영관리 (Theme Park Management) (3-3-0)

  - 테마파크 산업의 구조와 운영 체계를 이해하고 테마파크 기획·관리의 핵심 요소를 학습하는 교과목이다. 학생들은 어트랙션 운영, 파크 안전관리, 고객경험 디자인, 서비스 전략 등 테마파크 운영 전반을 분석한다. 또한 파크 동선 설계, 스토리텔링 기반 파크 구조 기획, 놀이시설 관리 등 실제 운영 사례를 통해 현장 실무 능력을 키운다. 글로벌 테마파크 브랜드(디즈니, 유니버설 등)의 성공 전략을 분석하여 경영 방식과 운영철학을 이해한다. 이를 통해 테마파크 산업 전문가로 성장할 수 있는 실질적인 관리 능력과 분석력을 강화한다.
  
- TOM22214 야간관광 (Night Tourism) (3-3-0)

  - 야간 관광의 개념과 특징을 이해하며, 지역의 야간 경제 활성화와 관광경험 향상을

위한 프로그램 개발 방법을 학습하는 교과목이다. 국내외 야간경관 조성, 빛 축제, 야시장, 야간형 문화행사 등 다양한 사례를 분석하여 야간 관광의 다양한 형태를 파악한다. 학생들은 야간 경험 디자인, 조명 연출, 동선 구성, 안전 문제 등 야간 관광 개발 시 고려해야 할 요소를 실무 중심으로 학습한다. 또한 지역 산업과의 연계, 관광객 행동 분석 등을 통해 야간관광의 지역경제적 효과를 이해한다. 이를 통해 야간관광 기획 및 운영 능력을 갖춘 인재로 성장하도록 돕는다.

□ TOM22217 관광과빅데이터 (Tourism and Big Data) (3-3-0)

- 관광 분야에서 활용되는 빅데이터의 개념과 분석 방법을 이해하고, 관광객 행동 예측 및 관광정책 수립을 위한 데이터 활용 능력을 기르는 교과목이다. 학생들은 관광객 동선 분석, 온라인 리뷰 분석, 수요 예측 모델 등 다양한 데이터 분석 사례를 학습한다. 또한 데이터 기반 관광 마케팅, 정책 의사결정, 서비스 개선 전략 등을 심층적으로 탐구한다. 기초적인 데이터 읽기·해석 역량과 도구 활용 능력을 기르며 관광 실무에서 요구되는 데이터 분석 감각을 형성한다. 이를 통해 데이터 기반 관광기획 및 운영 능력을 키우는 것을 목표로 한다.

□ TOM22218 관광콘텐츠크리에이터실무 (Tourism Content Creator Practice) (3-3-0)

- 관광 홍보를 위한 영상·이미지·카드뉴스·SNS 콘텐츠 제작의 전 과정을 실습 중심으로 학습하는 교과목이다. 학생들은 촬영 기법, 편집 기술, 스크립트 구성, 콘텐츠 기획 등 실제 크리에이터에게 요구되는 역량을 체계적으로 익힌다. 또한 플랫폼 특성에 맞는 콘텐츠 포맷, 알고리즘 분석, 해시태그 전략 등을 이해하며 실무형 마케팅 능력을 강화한다. 관광지·축제·문화자원을 활용한 창의적 홍보 콘텐츠를 직접 제작하여 발표함으로써 실전 감각을 기른다. 이를 통해 관광 디지털 콘텐츠 전문가로 성장할 수 있는 기반을 마련한다.

□ TOM22302 관광문화재활용 (Utilization of Tourism Cultural Assets) (3-3-0)

- 문화재의 개념, 분류, 보존 원칙을 이해하고 이를 관광 자원으로 활용하는 방법을 학습하는 교과목이다. 학생들은 주요 문화유산의 가치와 의미를 이해하며, 문화재 활용 프로그램 및 관광상품 개발 전략을 분석한다. 또한 문화유산 활용 시 발생할 수 있는 보존·관리 문제, 지역사회 갈등, 지속가능성 등 현실적인 이슈도 함께 탐구한다. 다양한 국내외 활용 사례를 통해 문화재와 관광의 조화를 이루는 기획 역량을 기른다. 이를 통해 문화관광 분야에서 전문적 실무 능력을 확보하는 것을 목표로 한다.

□ TOM22303 관광자원해설일어 (Japanese for Tourism Resource) (3-3-0)

- 일본인 관광객을 대상으로 한국의 관광자원을 정확하고 자연스럽게 해설할 수 있는 실무 일본어 능력을 배양하는 교과목이다. 관광 현장에서 활용되는 기본 회화, 안내

표현, 전문 용어를 학습하고, 주요 관광지·문화·축제에 대한 해설문 작성 및 프레젠테이션을 실습한다. 또한 실제 관광 안내 상황을 기반으로 한 역할극을 통해 관광 안내 역량을 강화한다.

□ TOM22305 이벤트회의전시기획 (Planning of Event, Meeting & Exhibition) (3-3-0)

- 이 교과목은 이벤트, 회의(Meeting), 전시(Exhibition)의 기획과 운영에 필요한 전반적인 절차와 실무 능력을 다룬다. MICE 산업의 구조와 특성을 이해하고, 프로그램 개발, 일정 구성, 공간 연출, 예산 편성, 협력업체 관리, 안전관리 등 기획 단계에서 고려해야 할 요소들을 체계적으로 학습한다. 또한 국내외 MICE 사례 분석과 실습형 기획서 작성 활동을 통해 현장에서 요구되는 실무형 기획 역량을 강화한다.

□ TOM22306 체험관광실무 (H&s-on Experience Tourism Practice) (3-3-0)

- 체험 중심 관광의 개념과 운영 방식을 실무적으로 이해하는 교과목으로, 관광객 참여형 콘텐츠의 개발 과정과 운영 관리 절차를 다룬다. 체험 프로그램 설계, 인력 배치, 안전 및 리스크 관리, 현장 진행 운영, 고객 경험 관리 등 체험관광의 핵심 요소를 구체적으로 학습하며, 다양한 국내외 체험관광 사례를 분석하여 실제 현장에서 적용 가능한 실무 능력을 키운다. 실습 활동을 통해 프로그램 운영 능력 또한 함께 향상시킨다.

□ TOM22314 리조트호텔경영론 (ResortHotel Management Practice) (3-3-0)

- 리조트 및 호텔 산업의 구조와 경영 체계를 종합적으로 이해하는 교과목이다. 리조트의 시설 구성, 객실 운영, 식음료 서비스, 레크리에이션 및 부대시설 관리, 고객 서비스 시스템 등 리조트 운영의 핵심 분야를 폭넓게 다룬다. 국내외 리조트호텔 운영 사례 분석을 통해 경영 전략, 서비스 품질 관리, 마케팅, 조직 운영 등 리조트 경영 전반을 실제 산업 환경과 연결하여 학습하며, 리조트 비즈니스의 실무 적용 능력을 함양하도록 한다.

□ TOM22315 관광항공마케팅 (Tourism Aviation Marketing) (3-3-0)

- 관광산업과 항공산업의 연계성을 바탕으로 항공마케팅의 개념과 전략을 다루는 교과목이다. 항공사 상품 및 서비스 구조, 노선 개발, 요금 정책, 항공사 브랜드 전략, 고객 세분화, 로열티 프로그램 등 항공 마케팅의 핵심 요소를 체계적으로 이해한다. 또한 LCC·FSC 비교 분석, 글로벌 항공시장 트렌드, 관광객 이동 패턴 변화 등을 사례 기반으로 학습하여 관광·항공 분야의 융합적 마케팅 전략 수립 능력을 강화한다.

□ TOM22307 세계축제경영 (Global Festival Management) (3-3-0)

- 세계 각국의 대표 축제를 통해 글로벌 축제산업의 구조와 운영 방식을 이해하는

교과목이다. 축제의 기획·프로그램 구성·운영 관리·스폰서십·안전관리·마케팅 등 전반적인 축제 경영 요소를 살펴보고, 해외 선진 축제 사례를 분석하여 지역문화, 관광자원, 브랜드 전략이 어떻게 축제에 반영되는지를 탐구한다. 실제 축제 운영 시 요구되는 현장 관리 능력과 글로벌 트렌드를 바탕으로 한 축제 기획 역량을 함양한다.

□ TOM22308 콘텐츠관광자원론 (Contents Tourism Resources) (3-3-0)

- 다양한 콘텐츠가 관광자원으로 활용되는 과정을 이해하는 교과목이다. 콘텐츠 기반 관광의 개념, 관광객 행동 특성, 팬덤 관광, 로케이션 관광, IP 기반 관광상품 개발 등 콘텐츠와 관광의 융합 구조를 학습한다. 또한 국내외 콘텐츠 관광 사례 분석을 통해 지역활성화, 브랜드 이미지 제고, 관광수요 확대 등에 미치는 영향을 살펴보고, 콘텐츠를 활용한 관광자원화 전략 수립 능력을 기른다.

□ TOM22309 관광자원해설영어 (English for Tourism Resource) (3-3-0)

- 한국의 주요 관광자원을 영어로 설명하고 소개하는 능력을 기르는 교과목이다. 관광 안내 실무에서 사용되는 영어 표현, 설명 구조, 전문 용어를 학습하며, 관광지·문화·역사 자원을 영어로 해설하는 실습을 진행한다. 실제 관광 현장에서 필요한 영어 커뮤니케이션 능력도 함께 강화한다.

□ TOM22310 여행사항공경영실무 (Travel Agency & Airline Management) (3-3-0)

- 여행사와 항공사의 운영 구조를 실무 중심으로 이해하는 교과목이다. 여행상품 구성, 예약 시스템(GDS), 운임 규정, 항공서비스 절차, 고객 응대 등 여행업·항공업의 실질적인 업무 흐름을 다룬다. 산업 현장의 사례 분석을 통해 관광·항공 실무 역량을 종합적으로 익힌다.

□ TOM22311 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1) (3-3-0)

- 관광 분야의 문제 해결형 프로젝트를 수행하는 교과목으로, 팀 기반의 아이디어 기획·조사·분석·기초 설계 과정을 다룬다. 관광 콘텐츠 개발, 이벤트 기획, 지역관광 문제 해결 등 실제 사례를 기반으로 프로젝트를 구성하며, 캡스톤디자인2의 심화 프로젝트 수행을 위한 기초역량을 마련한다.

□ TOM22316 음식관광 (Food of Tourism) (3-3-0)

- 음식문화를 관광자원으로 바라보는 관점을 학습하는 교과목이다. 각 지역의 대표 음식, 식문화 배경, 미식관광 트렌드, 음식 관광상품 개발 방식 등을 다루며, 국내외 미식관광 사례 분석을 통해 관광산업에서 음식이 갖는 가치와 활용 가능성을 탐구한다.

- TOM22401 진로지도 (Guidance for Career Direction) (1-1-0)

  - 관광 분야 취업 및 진로 탐색을 지원하는 교과목으로, 자기이해, 직무 분석, 이력서·자기소개서 작성, 모의면접 등 실질적인 진로 준비 과정을 포함한다. 학과 전공을 기반으로 한 다양한 진로 경로를 탐색하고 취업 역량을 강화한다.
  
- TOM22309 관광자원해설영어 (English for Tourism Resource) (3-3-0)

  - 한국의 주요 관광자원을 영어로 소개하고 설명하기 위한 실무적 능력을 기르는 교과목이다. 관광 안내 현장에서 활용되는 핵심 영어 표현, 전문 용어, 설명 구조 등을 학습하며, 관광지·문화·역사 자원을 영어로 해설하는 연습을 중심으로 진행된다. 또한 실제 관광 안내 상황을 바탕으로 역할극·프레젠테이션 실습을 수행하여 관광 현장에서 요구되는 영어 커뮤니케이션 역량을 강화한다.
  
- TOM22403 관광이벤트컨벤션리서치 (Tourism Event Convention Research) (3-3-0)

  - 관광·이벤트·컨벤션 분야와 관련된 이론 및 연구 방법을 학습하는 교과목이다. 연구 주제 도출, 설문 설계, 사례 분석, 통계적 접근 등 학술적 탐구를 위한 기초 연구 능력을 기르며, MICE 산업 및 관광 이벤트 분야의 주요 연구 동향도 함께 살펴본다.
  
- TOM22404 이벤트축제경영사례 (Case Studies of Event & Festival) (3-3-0)

  - 국내외 다양한 이벤트 및 축제 사례를 분석하여 운영 방식, 프로그램 구성, 마케팅 전략, 안전관리 등을 살펴보는 교과목이다. 성공·실패 사례 비교를 통해 축제 기획의 핵심 요소를 이해하고, 실제 현장에서 적용할 수 있는 실무적 인사이트를 도출한다.
  
- TOM22405 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2) (3-0-6)

  - 캡스톤디자인1에서 개발한 아이디어를 기반으로 실제 관광·축제·콘텐츠 관련 프로젝트를 완성하는 교과목이다. 프로토타입 제작, 프로그램 구체화, 자료 분석, 성과 발표 등을 수행하며, 산업 현장에서 요구되는 실무 역량과 문제 해결 능력을 심화한다.
  
- TOM22406 정원관광 (Garden Tourism) (3-3-0)

  - 정원을 관광자원으로 활용하는 방식을 이해하는 교과목으로, 정원문화의 역사, 조경 디자인, 정원축제, 가든 투어리즘 트렌드를 다룬다. 국내외 정원 사례 분석을 통해 정원이 관광의 새로운 콘텐츠로 활용되는 구조와 가능성을 탐구한다.
  
- TOM22412 야간크리에이티브관광업무 (Night Creative Tourism Business) (3-3-0)

  - 야간시간대에 이루어지는 창의적 관광 콘텐츠의 기획·운영 방식을 학습하는 교과목이다. 야간관광 수요 분석, 미디어아트·라이트쇼·야간공연 등 다양한 야간형 콘텐츠 사례를 살펴봄, 지역 브랜딩·관광 활성화 전략과의 연계성을 탐구한다.

또한 실제 야간관광 프로그램 운영에 필요한 실무 요소를 함께 다룬다.

- TOM22413 지속가능한관광론 (Sustainable Tourism Theory) (3-3-0)
  - 지속가능한 관광의 개념과 원리를 이해하고, 환경·지역사회·경제를 고려한 관광 개발 및 운영 방식을 다루는 교과목이다. 지속가능성 지표, 책임관광, 생태관광, 탄소중립 관광 등의 이론을 학습하며, 국내외 지속가능 관광 사례를 통해 미래 지향적 관광 모델을 탐구한다.
  
- TOM22414 신야간경제관광 (New Night Economic Tourism) (3-3-0)
  - 야간경제(Night Economy)를 기반으로 한 새로운 관광 비즈니스 모델을 학습하는 교과목이다. 야간 상권, 야간 문화예술, 야간형 관광상품 개발, 지역경제 효과 등을 분석하며, 도시 활성화와 관광산업의 융합 전략을 탐구한다. 최신 야간경제 트렌드와 해외 사례를 바탕으로 실무 적용 가능성을 살펴본다.
  
- TOM22402 관광이벤트축제특강 (Special Lecture for Tourism Event & Festival) (3-3-0)
  - 관광·이벤트·축제 분야의 현직 전문가, 실무자, 연구자 등을 초청하여 실무 중심의 특강을 듣는 교과목이다. 산업 트렌드, 프로젝트 사례, 기획 노하우 등을 직접 공유받으며, 이론과 실무를 연결하는 실질적 학습 경험을 제공한다. 학생들의 전공 이해도 및 현장 적응력을 높이는 데 목적이 있다.
  
- TOM22407 졸업논문 (Graduation Thesis) (0-0-0)
  - 졸업 요건 충족을 위한 학술적 연구 활동을 수행하는 교과목이다. 주제 선정, 연구 설계, 자료 수집·분석, 논문 작성 과정을 지도교수의 지도를 통해 체계적으로 진행하며, 관광·축제·이벤트 분야의 연구 능력을 함양한다.
  
- TOM22408 관광경제스토리 (Story of Tourism Economics) (3-3-0)
  - 관광경제의 기본 개념을 스토리텔링 방식으로 이해하는 교과목이다. 관광 수요·공급 구조, 지역경제 파급효과, 관광산업의 경제적 가치 등을 사례 중심으로 설명하며, 학생들이 경제 이론을 쉽게 이해하고 관광산업과의 연관성을 파악할 수 있도록 구성한다.
  
- TOM22409 관광이벤트축제세미나 (Tourism Event & Festival Seminar) (3-3-0)
  - 관광·이벤트·축제 분야의 주요 이슈와 연구 동향을 토론·발표 중심으로 학습하는 심화 교과목이다. 최신 사례 분석, 주제별 세미나, 문제 해결형 토론을 통해 학문적 사고력과 실무적 응용 능력을 동시에 강화한다.
  
- TOM22415 관광산업취업전략 (Tourism Fish Employment Strategy) (3-3-0)

- 관광산업 취업을 대비하기 위한 실무 중심 교과목으로, 직무 분석, 이력서·자기소개서 작성, 면접 전략, 취업 포트폴리오 구성 등을 학습한다. 관광기업의 채용 트렌드 및 직무 요구 역량을 분석하여, 실질적인 취업 준비 능력을 기른다.

□ TOM22416 관광축제재단실무 (Practice of Tourism Festival Foundation) (3-3-0)

- 관광·축제 재단에서 이루어지는 행정 및 실무 과정을 이해하는 교과목이다. 축제 운영 조직, 사업 기획, 예산 관리, 홍보·마케팅, 협력기관 관리 등 재단 업무 전반을 실제 사례를 통해 학습한다. 공공기관 및 재단 취업을 희망하는 학생들에게 필요한 실무 능력을 강화한다.

전공 로드맵

전공능력	학년/학기							
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
이벤트축제 전문가형		SNS투어 앤 페스티벌	이벤트축제 관광론	관광 이벤트 축제실무		세계축제 경영	신야간경제 관광 관광 이벤트 컨벤션 리서치	관광이벤트 축제특강 관광이벤트 축제세미나
여행사 베테랑형	문화 관광 영어	관광 트렌드	투어리즘 비즈니스 세계음식 문화의 이해	관광 컨벤션 일어	체험 관광 실무		지속 가능한 관광론	관광산업 취업전략
테마파크 및 리조트 전문가형				테마파크 경영관리	리조트호텔 경영론			
항공승무원 전문가형	유럽 문화 관광		여행사항공 경영론		관광항공 마케팅 관광자원 해설일어	여행사항공 경영실무		
관광 콘텐츠 및 의료 관광 전문가형			관광콘텐츠 기획과경영	관광콘텐츠 크리에이티브 실무		콘텐츠관광 자원론 음식관광	야간 크리에이티브 관광업무	

전공역량	하위 전공역량	정의
이벤트축제 전문가형	이벤트및축제 실무능력	다양한 이벤트와 축제를 기획·운영·평가하는 과정에서 필요한 실무적 지식과 기술을 활용하여 현장 중심의 문제 해결 능력을 발휘하는 역량.
	외국어능력	글로벌 관광 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있도록 외국어를 이해하고 활용하여 국제적인 이벤트·축제 활동에 참여할 수 있는 역량
여행사 베테랑 형	전문전공지식	여행사 운영 및 관광 산업 전반에 대한 이론과 실무 지식을 습득하여, 고객 상담·상품 기획·여행 일정 관리 등 다양한 업무 상황에 전문적으로 적용할 수 있는 역량.
	자격증	관광통역안내사, 국내·국외여행인솔자 등 관련 자격증을 취득하여 전문성을 객관적으로 입증하고, 여행사 실무에서 경쟁력을 강화할 수 있는 역량.
테마파크 및 리조트 전문가 형	전공지식	테마파크 및 리조트 산업의 기획·운영·마케팅 등에 관한 이론과 실무 지식을 습득하여 현장에서 전문적으로 적용할 수 있는 역량.
	외국어 능력	글로벌 관광객을 대상으로 원활하게 의사소통하고, 국제적 수준의 서비스와 경영 활동을 수행할 수 있도록 외국어를 이해하고 활용하는 역량.
항공 승무원 전문가 형	전문전공지식	항공 서비스, 기내 안전, 고객 응대 및 국제 매너 등 승무원 직무 수행에 필요한 이론과 실무 지식을 체계적으로 습득하여 현장에 적용할 수 있는 역량.
	자격증	항공 서비스 관련 자격증, 안전관리 및 응급처치 등 직무 수행에 필요한 자격증을 취득하여 전문성과 경쟁력을 강화하는 역량.
관광컨텐츠 및 의료관광 전문가	전문전공지식	관광콘텐츠 개발과 의료관광 서비스 전반에 관한 이론과 실무 지식을 습득하여, 관광상품 기획·운영 및 의료관광 프로그램 관리에 전문적으로 활용할 수 있는 역량.
	외국어능력	다양한 국적의 관광객 및 의료관광 수요자와 원활하게 의사소통하고, 국제적 수준의 서비스를 제공할 수 있도록 외국어를 이해하고 활용하는 역량.

전공역량	정의
이벤트축제 전문가형	관광이벤트경영 분야에 교육의 전문성을 강화하며 해외트렌드에 적용하여 글로벌한 관광이벤트 교육을 실시하여 세계축제 협회인 IFEA KOREA와 연계를 통한 교육프로그램을 운영할 방안이다.
여행사 베테랑 형	여행은 현대 생활의 일상적인 생활의 한 부분으로 정착 되면서 여행의 수요가 증가되고 이를 수용하기 위한 여행업이 증가되었다. 본 학과는 이 수요에 대해 실제 여행사의 여러 업무 즉 출·입국 업무, 여권 및 비자 업무, 기내 업무, 호텔 업무, 현지 행사 업무, 위기관리 업무 등을 익힘으로서 미래에 여행사 업무에 대한 프로그램을 실시하고 있다.
테마파크 및 리조트 전문가 형	세계 선진 테마파크를 이해하고, 현실감 있는 주제 공원의 운영 및 현황을 파악하여 전문가를 양성한다.
항공 승무원 전문가 형	21세기 글로벌사회 국제적 실무 능력을 갖춘 서비스 인재양성에 힘쓰며, 항공 승무원 및 관광 전문가 양성을 목표로 다양한 실무 교육과 전문 전공 교육과정을 통해 인재를 양성한다. 학생들에게 여행 및 관광업계에 대한 포괄적인 이해를 제공한다.
관광컨텐츠 및 의료관광전문가	국내 의료관광 업계가 급속히 발달함에 따라 경쟁이 치열해진 의료계 산업에서 코디네이터는 병원의 문화를 주도해 나가는 전문 인력으로서 환자에게 적극적인 서비스를 제공하고, 전문 지식을 통해 글로벌한 의료관광으로 발전 할 수 있도록 한다.

## 교육목표

- 1 글로벌 서비스 정신이 함양된 호텔항공경영 인재 양성
- 2 Hospitality 서비스 리더십 배양
- 3 호텔항공경영 전문지식과 관련된 창의성 함양
- 4 글로벌 커뮤니케이션 능력 개발
- 5 호텔항공경영 분야 창의적 취창업인재 양성

## 학과소개 및 안내

## □ 학과소개

미래사회의 핵심산업 분야인 호텔·항공경영 분야의 글로벌 리더육성을 위해 필요한 전문지식과 실무지향적 교육을 지향하는 인재양성의 요람

## □ 학과의 안내

- 호텔·항공산업분야에서 필요로 하는 국제적인 감각을 지닌 유능한 관리자·경영자 양성이 목표
- 이론과 실무를 겸비한 전문인력을 양성하는 학과로 주목
- 호텔항공 산업분야에 대한 경영이론 및 실무, 탁월한 외국어 구사능력 등 실용적이고 체계적인 커리큘럼
- 참다운 인성과 봉사 정신을 갖춘 차별화된 인재 배양을 책임지는 중부권 최고의 명문 학과!

## 향후 진로계획

국민소득 증가로 인한 삶의 질 향상으로 여가 선택이 국민행복의 핵심 키워드가 되면서 여가관련 서비스산업이 미래지향적 무한/지속성장 산업으로 관심받고 있다. 이러한 시대적 배경 속에서 본 학과를 졸업하는 졸업생들은 여가 및 서비스산업 범주에 속하는 다양한 업체에 광범위하게 종사할 수 있을 뿐만 아니라 국제기구, 중앙 및 지방정부의 서비스 관련 부서, 여가 및 서비스산업 항공분야에서 활동할 수 있으며, 또한 대학원 석·박사 과정에 진학하여 더 심도 있는 학문의 연구를 수행 할 수 있다. 구체적인 예를 들면 다음과 같다.

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	교과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수		
						학점	강의	실습
1	1	전필	HAM22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0
1	1	전필	HAM22102	호텔항공서비스기업경영기초1	Principle on Hotel & Aviation Service Corporation Management 1	3	3	0
1	1	전선	HAM22107	호텔항공레저산업분석	Understanding of Hotel, Aviation & Leisure Industry	3	3	0
1	1	전선	HAM22108	호텔항공서비스경영전략	Hotel & Aviation Service Management Strategy	3	3	0
1	1	전선	PHAM2501	체인호텔항공경영의이해	Understanding Chain Hotel & Aviation Management	3	3	0
1	2	전필	HAM22103	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0
1	2	전필	HAM22104	호텔항공서비스기업경영기초2	Principle on Hotel & Aviation Service Corporation Management 2	3	3	0
1	2	전선	HAM22109	트렌드와호텔항공서비스산업	Trends and Hotel & Aviation Service Industry	3	3	0
1	2	전선	HAM22110	호스피탈리티빅데이터기초	Introduction of Hospitality Big Data	3	3	0
1	2	전선	PHAM2502	호텔항공서비스이론의적용과실무	Application & Practice of Hotel & Aviation Service Theory	3	3	0
2	1	전필	HAM22201	호텔항공서비스경영	Hotel & Aviation Service Management	3	3	0
2	1	전선	HAM22205	호텔항공기업경영전략	Hotel & Aviation Business Management Strategy	3	3	0
2	1	전선	HAM22206	호텔항공레저소비자행동	Hotel, Aviation & Leisure Consumer Behavior	3	3	0
2	1	전선	HAM22207	호텔항공서비스인적자원관리	Human Resource Management in Hotel & Aviation Services	3	3	0
2	1	전선	HAM22208	호텔항공주장실무	Hotel & Aviation Beverage Management	3	3	0
2	1	전선	HAM22216	호텔항공통계	Hotel & Aviation Statistic	3	3	0

2	2	전필	HAM22203	호텔항공레저컨텐츠기획	Hotel, Aviation & Leisure Contents Planning	3	3	0
2	2	전필	HAM22204	호텔항공회계론	Hotel & Aviation Accounting	3	3	0
2	2	전선	HAM22210	카지노복합리조트와호텔항공산업	Casino Integrated Resort & Hotel & Aviation Industry	3	3	0
2	2	전선	HAM22211	항공객실업무론	Theory of Airline Cabin Service	3	3	0
2	2	전선	HAM22212	호텔항공고객만족경영론	Hotel & Aviation Consumer Satisfaction Management	3	3	0
2	2	전선	HAM22214	호텔항공서비스디자인	Hotel & Aviation Service Design	3	3	0
3	1	전선	HAM22301	항공예약발권업무론및실습	Air Reservation Ticketing Practice	3	2	2
3	1	전선	HAM22302	호텔항공미이스산업론	Hotel, Aviation & Mice Industry	3	3	0
3	1	전선	HAM22304	호텔항공빅데이터분석론	Hotel & Aviation Big Data Analysis	3	3	0
4	1	전선	HAM22413	호텔회계와손익관리	Hotel Aviation Employment and Real Investment Strategy Project	3	2	2
4	1	전선	HAM25401	호텔항공취업및실물투자프로젝트	Hotel & Aviation Employment Strategy Project	3	3	0
4	2	전필	HAM22402	졸업시험	Graduation Exam	0	0	0
4	2	전선	HAM22415	창업경영과호텔항공산업	Business Start-Up in Hotel & Aviation Industry	3	3	0
4	2	전선	HAM22416	트렌드분석과이미지메이킹실습	Trends analysis and Image Making Practice	3	2	2
4	2	전선	HAM22417	호텔항공글로벌서비스기업경영	Hotel & Aviation Global Service Corporation Management	3	3	0
4	2	전선	HAM22418	호텔항공레저실버산업	Hotel, Aviation & Leisure Silver Industry	3	3	0
4	2	전선	HAM25402	공항항공실무론	Airport & Aviation Practice	3	3	0

3	1	전선	HAM22305	호텔항공서비스마케팅	Hotel & Aviation Service Marketing	3	3	0
3	1	전선	HAM22306	호텔항공의식창업론	Business Start-Up in Hotel, Aviation & Food Service	3	3	0
3	2	전선	HAM22307	공정생태관광	Fair Travel & Eco-Tourism	3	3	0
3	2	전선	HAM22309	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2
3	2	전선	HAM22310	호텔항공경영세미나	Hotel & Aviation Management Seminar	3	3	0
3	2	전선	HAM22311	호텔항공서비스사례연구	Hotel & Aviation Service Management Case Study	3	3	0
3	2	전선	HAM22312	호텔항공서비스품질경영	Hotel & Aviation Service Quality Management	3	3	0
3	2	전선	HAM22313	호텔항공외식경영분석	Hotel, Aviation & Restaurant Management Analysis	3	3	0
3	4	전선	HAM22314	호텔항공현지답사및실습	Hotel & Aviation Field Trip & Practice	3	0	0
4	1	전필	HAM22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0
4	1	전선	HAM22403	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6
4	1	전선	HAM22404	호텔객실관리및판매촉진	Hotel Room Management & Sales Promotion	3	2	2
4	1	전선	HAM22405	호텔교육과기획전략	Hotel Training & Planning Strategy	3	3	0
4	1	전선	HAM22406	호텔항공경영특강	Special Lecture on Hotel & Aviation Management	3	3	0
4	1	전선	HAM22407	호텔항공기업브랜드관리	Hotel & Aviation Corporate Brand Management	3	3	0
4	1	전선	HAM22409	호텔항공레저경영세미나	Seminar in Hotel, Aviation & Leisure Management	3	3	0
4	1	전선	HAM22410	호텔항공식품료및실습	Hotel&Aviation F&B Practice	3	2	2
4	1	전선	HAM22412	호텔홍보마케팅	Hotel Promotion & Marketing	3	3	0

---

## 교과목 소개

---

- HAM22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습 방법(리포트 작성, 발표 준비, 시험 준비 등)을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회를 제공한다. 전공 분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 적성 탐구 환경을 마련한다.
  
- HAM22102 호텔항공서비스기업경영기초1 (Principle on Hotel & Aviation Service Corporation Management 1, 3-3-0)
  - 본 강의는 대학에서 미래를 준비하는 학생들에게 호스피탈리티 관련 경제학의 이론적 기초, 이에 대한 미시이론, 거시이론, 지역관광과 국제관광에 대해 실증적으로 학습하는 기회를 제공한다.

- HAM22107 호텔항공레저산업분석 (Understanding of Hotel, Aviation & Leisure Industry, 3-3-0)

  - 레저산업에 대한 개념을 이해하고 레저산업의 사례를 조사한다. 레저산업별 기업의 성공 요인을 마케팅적 관점에서 분석한다.
  
- HAM22108 호텔항공서비스경영전략 (Hotel & Aviation Business Management Strategy, 3-3-0)

  - 본 강좌에서는 여가 서비스기업들의 경영기법의 특징과 기법을 연구함으로써 관련 기업의 경영자적 자질을 함양할 수 있다.
  
- PHAM2501 체인호텔항공경영의이해 (Understanding Chain Hotel & Aviation Management, 3-3-0)

  - 일류호텔이 체인이란 브랜드호텔로 성장하는 과정을 살펴봄으로써 체인 브랜드 일류호텔을 잘 이해할 수 있는 호텔리어의 길을 안내한다.
  
- HAM22103 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

  - 학교와 학과 및 전공 분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학 생활을 설계할 수 있도록 지도한다. 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습 방법(리포트 작성, 발표 준비, 시험 준비 등)을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회 제공한다. 전공 분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 적성 탐구 환경 마련한다.
  
- HAM22104 호텔항공서비스기업경영기초2 (Principle on Hotel&Aviation Service Corporation Management 2, 3-3-0)

  - 1, 2차 산업의 발전을 기반으로 3차산업인 서비스 분야가 급속하게 성장하고 있다. 오늘날의 기업들은 고객 만족의 극대화를 위한 서비스 경영학적 관점에서의 다양한 전략을 추구하고 있다. 강좌에서는 서비스의 개념과 정의, 특성, 그리고 서비스 경영의 전반적인 이해와 학습을 통하여 서비스기업의 관리자 또는 경영자로서의 경영 능력과 지식을 배양할 수 있다.
  
- HAM22109 트렌드와호텔항공서비스산업 (Trends and Hotel & Aviation Service Industry, 3-3-0)

  - 본 과목에서는 데이터 분석과 더불어 호텔 트렌드와 호텔 여가서비스산업에 대해 알아볼 수 있다.
  
- HAM22110 호스피탈리티빅데이터기초 (Introduction of Hospitality Big Data, 3-3-0)

  - 본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출할 수 있다.

- PHAM2502 호텔항공서비스이론의적용과실무 (Application & Practice of Hotel & Aviation Service Theory, 3-3-0)

  - 본 강좌는 이러한 산업으로써의 서비스분야를 서비스의 기초 이론과 더불어 서비스기업의 마케팅에 대하여 종합적으로 정리하여 제시하고, 서비스의 실무적 측면에서도 지침을 제시한다.
  
- HAM22201 호텔항공서비스경영 (Hotel & Aviation Service Management, 3-3-0)

  - 본 강좌에서는 서비스의 개념과 정의, 특성, 그리고 서비스경영의 전반적인 이해와 학습을 통하여 서비스기업의 관리자 또는 경영자로서의 경영능력과 지식을 배양한다.
  
- HAM22205 호텔항공기업경영전략 (Hotel & Aviation Business Management Strategy, 3-3-0)

  - 글로벌시대의 여가 서비스 분야의 미래지향적 급성장은 관련기업들의 전략적 기법의 개발과 대응을 절실히 필요로 하고 있다. 본 강좌에서는 여가 서비스기업들의 경영기법의 특징과 기법을 연구함으로써 관련기업의 경영자적 자질을 함양한다.
  
- HAM22206 호텔항공레저소비자행동 (Hotel, Aviation & Leisure Consumer Behavior, 3-3-0)

  - 관광소비자들의 행동, 동기, 유형, 트렌드 분석을 통해 현대관광소비자를 이해하여 소비자들이 만족할 수 있는 관광상품을 만들어낼 수 있다.
  
- HAM22207 호텔항공서비스인적자원관리 (Human Resource Management in Hotel & Aviation Services, 3-3-0)

  - 경영의 가장 중요한 요소로 인정되는 인간을 경영하는 인사관리의 기본적인 과제를 이해하고 해결하는 데 필요한 인사관리의 제이론과 기법들을 종합 정리하여 인사관리를 연구하는 학생 및 미래의 인적자원관리를 담당하는 인재로 육성할 수 있는 인재 양성을 위한 교육에 목표를 둔다.
  
- HAM22208 호텔항공주장실무 (Hotel & Aviation Beverage Management, 3-3-0)

  - 호텔과 외식업을 종사하는데 있어 고객의 기호와 수준에 맞는 음료를 제공하고 수익을 창출할 수 있다.
  
- HAM22216 호텔항공통계 (Hotel & Aviation Statistic, 3-3-0)

  - 호텔 항공 산업의 현상을 통계학적 측면에서 살펴보는 것은 매우 중요한 일이라고 할 수 있다. 이러한 관점에서 본 강의는 대학에서 미래를 준비하는 학생들에게 다양한 통계적 기법과 통계조사기법을 실증적으로 학습하는 기회를 제공한다.

- HAM22203 호텔항공레저콘텐츠기획 (Hotel, Aviation & Leisure Contents Planning, 3-3-0)

  - 관광레저콘텐츠기획과 개발의 제반요소를 다양하게 숙지한다. 관광레저콘텐츠 기획, 개발의 과정을 강의를 통해 이해하고 시청각자료를 통해 국내외 사례를 체험하고 분석해본다. 관광레저콘텐츠기획서를 본인이 작성하여 관광레저상품의 기획과 개발과정을 학생본인이 직접 설계해보면서 관광레저콘텐츠기획전문가로서의 소양을 기른다.
  
- HAM22204 호텔항공회계론 (Hotel & Aviation Accounting, 3-3-0)

  - 글로벌 관광 및 호텔산업에 있어 회계학의 의의 및 회계원칙을 포함한 회계에 대한 전반적인 기초개념 및 호텔기업만의 특수한 회계특성에 대한 지식을 얻는다. 이러한 지식을 바탕으로 회계장부를 기록, 요약, 정리하여 재반 재무제표를 작성할 수 있는 능력을 갖추게 한다. 이러한 재무제표를 이해하고 분석할 수 있는 능력을 갖추게 한다.
  
- HAM22210 카지노복합리조트와호텔항공산업 (Casino Integrated Resort & Hotel & Aviation Industry, 3-3-0)

  - 본 강의를 통해 카지노, 복합리조트, 크루즈, 항공사의 개념과 의미, 산업과 정책 등을 폭넓게 살펴봄으로써 카지노, 복합리조트, 크루즈, 항공사의 여러 영역에 대해 개괄적으로 이해할 수 있다.
  
- HAM22211 항공객실업무론 (Theory of Airline Cabin Service, 3-3-0)

  - 항공객실 업무의 기초적이고 전반적인 내용을 학습하는 수업으로 실무에 위한 이론 습득을 할 수 있다. 기내 고객 응대 서비스와 특수고객 지원 업무를 숙지하여 감동을 줄 수 있는 고객서비스를 제공하는 전문항공인의 소양을 키울 수 있다.
  
- HAM22212 호텔항공고객만족경영론 (Hotel & Aviation Consumer Satisfaction Management, 3-3-0)

  - 호텔과 항공산업에서 고객의 기호와 수준에 맞는 서비스를 제공할 수 있다.
  
- HAM22214 호텔항공서비스디자인 (Hotel & Aviation Service Design, 3-3-0)

  - 본 강좌에서는 기존의 서비스 개선과 새로운 서비스 창출을 위한 서비스 디자인의 활용과 실무적 감각을 배양할 수 있다.
  
- HAM22301 항공예약발권업무론및실습 (Air Reservation Ticketing Practice, 3-3-0)

  - 본 과목에서 항공업과 여행업에서의 항공 예약발권업무론 및 실습에 대한 이론과 실무능력을 습득할 수 있다.
  
- HAM22302 호텔항공마이스산업론 (Hotel, Aviation & Mice Industry, 3-2-2)

  - 국가의 미래경쟁력 산업에 대한 이해도를 도모하고 MICE산업에 종사하고자 하는 인력에

대한 교육, 훈련을 한다.

- HAM22304 호텔항공빅데이터분석론 (Hotel & Aviation Big Data Analysis, 3-3-0)
  - 4차산업혁명 시대를 맞이하여 호텔여가서비스 분야에서도 산업동향 분석, 소비자들의 의식조사 향후 미래예측 등에 있어서 데이터과학 분석의 유용성이 증명됨에 따라 이에 대한 관심이 증대하고 있다. 이러한 상황에서 호텔여가서비스 산업과 데이터과학 분석이 융합된 전공은 변화하는 시대 상황 속에서 학생들의 학업의식 고취와 취업에 직간접적으로 기여할 수 있을 것으로 판단된다. 본 수업에서는 통계조사분석을 호텔여가서비스와 접목하여 살펴본다.
  
- HAM22305 호텔항공서비스마케팅 (Hotel & Aviation Service Marketing, 3-3-0)
  - 21세기 글로벌시대에 들어서 지식, 정보와 함께 서비스산업이 눈부신 성장을 해오고 있다. 오늘날 무형의 자산이 더욱 중시되면서 서비스상품의 비중은 1, 2차 산업을 넘어서 우리 일상생활의 대부분을 차지하고 있다. 우수한 서비스관련 인적자원을 필요로 하는 현 시점에서, 본 강좌는 무형의 서비스상품에 관련된 서비스마케팅전략과 기법, 특성, 사례를 탐구하여 전문적 마케팅전문가로서의 자질을 함양할 수 있다.
  
- HAM22306 호텔항공외식창업론 (Business Start-Up in Hotel, Aviation & Food Service, 3-3-0)
  - 호텔과 외식산업은 한 영역에 같이 공존하여 왔다. 하지만 호텔산업에 비하여 외식산업의 성장과 변화속도는 상상을 초월할 만큼 규모와 속도가 빠르게 발전하고 있다. 이는 한국사회의 경제력, 문화, 사회 구성 인구 등 현대 한국의 모습이 투영되어 있다. 외식 산업의 변화와 흐름을 알지 못하면 차후 호텔리어로서 외식경영자로서 많은 문제점에 봉착하게 될 것이다. 본 수업은 외식산업의 흐름을 파악하고 변화하는 한국의 관광산업과 연계된 외식산업에서 주된 주체가 되도록 교육할 수 있다.
  
- HAM22307 공정생태관광 (Fair Travel & Eco-Tourism, 3-3-0)
  - 에코투어리즘의 특징과 등장배경을 분석하고 숙지한다. 다양한 에코투어리즘의 형태, 필요성과 가능성을 예측해본다. 에코투어리즘과 지속가능한 관광의 국내외 사례를 시청각 자료를 통해 분석 토론하고 숙지한다. 에코투어리즘의 사례를 학생자신 직접 조사하는 과제물을 하는 과정을 통해 이론과 실재를 접목해 본다.
  
- HAM22309 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)
  - 담당교수와 기업관련 실무자의 참여를 바탕으로 실무에 활용할 수 있는 연구 과제 개발을 통해 창의적 설계 기술 인력을 양성한다.
  
- HAM22310 호텔항공경영세미나 (Hotel & Aviation Management Seminar, 3-3-0)
  - 본 교과목을 통해 경영사례를 통해 사례를 분석하고 다루는 방법을 익힘으로써, 지속적

성공을 위한 여러 조직에서의 의사결정과 실제 결과를 비교하고 가장 적절한 판단이 무엇이었는지 간접적으로 살펴볼 수 있다.

- HAM22311 호텔항공서비스사례연구 (Hotel & Aviation Service Management Case Study, 3-3-0)
  - 서비스 경영학에서의 다양한 사례를 통한 생동감 있는 교육을 하고, 새로운시대의 비즈니스를 실무적·학문적으로 학습하고 전략적·기술적으로 접근한다.
  
- HAM22312 호텔항공서비스품질경영 (Hotel & Aviation Service Quality Management, 3-3-0)
  - 1, 2차산업의 발전을 기반으로 3차 산업인 서비스 분야가 더욱 발전하고 성장하는 추세에 발맞추어, 품질경영의 기본 원리와 개념을 강의를 통하여 학습한다. 또한, 기업경쟁력 제고의 관점에서 품질경영의 사례학습과 개선방안에 대한 연구를 활성화함으로써 기업경영에 필요한 품질경영상의 의사결정 능력을 배양한다.
  
- HAM22313 호텔항공외식경영분석 (Hotel, Aviation & Restaurant Management Analysis, 3-3-0)
  - 본강의의 주된 목적은 기업(특히 호스피탈리티산업)의 경영계수자료를 대상으로 기업의 재무상태와 경영성과를 분석 비교하고, 경영의 적정성과 타당성을 관찰하는 것이다. 재무제표및 경영전반관리에서 발생하는 경영정보에 대한 것을 분석 파악하여 경영상의 문제점을 도출하고 그에대한 연구 검토를 통한 개선책을 제시할 수 있는 능력을 학생들로 하여금 갖추도록 한다.
  
- HAM22314 호텔항공현지답사및실습 (Hotel & Aviation Field Trip & Practice, 3-3-0)
  - 전공에서의 현장실무역량을 강화하기 위해 산업현장 근무를 정규 학기에 통합시킨 기업연계형 전공기반 장기현장실습을 한다.
  
- HAM22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 3-3-0)
  - 학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 지도를 한다. 학생들에게 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식 제공을 한다. 진로 설계의 근간이 되는 정확한 자기 진단 지도를 한다. 장기적 관점의 진로 목표와 실천 계획 수립지도를 한다.
  
- HAM22403 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)
  - 담당교수와 기업관련 실무자의 참여를 바탕으로 실무에 활용할 수 있는 연구 과제 개발을 통해 창의적 설계 기술 인력을 양성한다.
  
- HAM22404 호텔객실관리및판매촉진 (Hotel Room Management & Sales Promotion,

3-2-2)

- 본 과목은 호텔산업에 있어 호텔 객실관리 및 판매촉진에 대한 지식을 학생들에게 강의하는 것이 목표이다. 이를 위해 호텔 객실관리 및 판매촉진 이론과 다양한 사례를 통해 세부내용을 다루게 되며 그 이해를 높인다.

□ HAM22405 호텔교육과기획전략 (Hotel Training & Planning Strategy, 3-3-0)

- 본 과목은 호텔 직원의 교육과 기획전략에 대한 이론과 실무능력 습득을 목표로 한다. 이를 위해 호텔교육과 기획전략 이론과 다양한 사례를 통해 전공소양을 함양한다.

□ HAM22406 호텔항공경영특강 (Special Lecture on Hotel & Aviation Management, 3-3-0)

- 학생들로 하여금 4년동안 배운 전공에 대해 총 리뷰하는 시간을 갖게하여 전공에 대한 이해도를 확실히 하며, 장래 졸업후의 진로를 위해 다양한 분야의 인사를 초빙하여 특강을 실시하여 학생들의 졸업 후 취업 및 향후 진로에 대해 깊이 생각해 볼 수 있는 시간을 갖는다.

□ HAM22407 호텔항공기업브랜드관리 (Hotel & Aviation Corporate Brand Management, 3-3-0)

- 본 강좌는 브랜드개발에 관심을 가지고 있는 학생들에게 브랜드의 의미, 전략, 브랜드네이밍, 개발전략, 지식재산권으로의 가치 등을 중점적으로 알아보는데 목적이 있다

□ HAM22409 호텔항공레저경영세미나 (Seminar in Hotel, Aviation & Leisure Management, 3-3-0)

- 호텔항공경영의 다양한 이론을 습득한다. 이러한 이론적인 배경에 연계되는 실무사례를 학습한다. 호텔항공경영에 관련된 주제의 발표, 토론을 통해 레저관광전문인의 소양을 기른다.

□ HAM22410 호텔항공식음료및실습 (Hotel & Aviation F & B Practice, 3-2-2)

- 본 과목은 호텔업과 항공업에서의 식음료 및 실습에 대한 이론과 실무능력 습득을 목표로 한다. 이를 위해 호텔업과 항공업에서의 식음료 이해증진 및 실습을 통해 전공소양을 함양한다.

□ HAM22412 호텔홍보마케팅 (Hotel Promotion & Marketing, 3-3-0)

- 본 과목은 호텔홍보와 마케팅에 대한 이론과 실무능력 습득을 목표로 한다. 이를 위해 호텔홍보와 마케팅 이론과 다양한 사례를 통해 세부내용을 다루게 된다.

□ HAM22413 호텔회계와손익관리 (Hotel Accounting & Profit and Loss Management, 3-2-2)

- 본 과목은 호텔산업에 있어 회계학의 의의 및 회계원칙을 포함한 회계에 대한 전반적인 기초개념 및 호텔기업만의 특수한 회계특성에 대한 지식을 학생들에게 강의하는 것이 일차 목표이다. 이러한 지식을 바탕으로 회계장부를 기록, 요약, 정리하여 재반 재무제표를 작성할 수 있는 능력을 갖추게 하는 것이 두번째 목표이며, 이러한 재무제표를 이해하고 분석할 수 있는 능력을 갖추게 하는 것이 최종 목표이다.

□ HAM25401 호텔항공취업및실물투자프로젝트 (Hotel & Aviation Employment Strategy Project, 3-3-0)

- 환대산업 각각의 전문분야를 만들어 업계의 요구와 취업에 관한 프리젠테이션을 통해 취업 경험의 공유, 진로 상담 및 취업정보 제공 등을 통한 실직적인 취업경쟁력 강화를 목표로 한다.

□ HAM22402 졸업시험 (Graduation Exam, 3-3-0)

- 본 과목은 호텔항공경영학의 기초적이고 전반적인 내용을 점검하는 수업으로 실무에 위한 이론 습득을 목표로 한다. 졸업시험을 준비하면서 호텔, 항공인의 전문가적 소양을 키우는 과목이다.

□ HAM22415 창업경영과호텔항공산업 (Business Start-Up in Hotel & Aviation Industry, 3-3-0)

- 본 강좌는 호텔여가서비스 산업 분야에서 기업을 창업하고자 하는 사람들이 반드시 알아야 할 기초적 사항 등을 이론적으로 제시하고, 이를 실제 적용, 응용하는 측면에서도 지침을 제시한다.

□ HAM22416 트렌드분석과이미지메이킹실습 (Trends analysis and Image Making Practice, 3-2-2)

- 본 과목은 호텔업과 항공업에서의 트렌드분석과 이미지메이킹에 대한 이론과 실무능력 습득을 목표로 한다. 이를 위해 호텔업과 항공업에서의 이미지메이킹 이해증진 및 실습을 통해 전공소양을 함양한다.

□ HAM22417 호텔항공글로벌서비스기업경영 (Hotel & Aviation Global Service Corporation Management, 3-3-0)

- 변화해가는 국제관계에서 군사나 정치 문제보다는 경제 및 기술문제가 더 중요시되게 되었으며, 각 국가와 기업이 경제적으로 더 유리한 위치를 차지하려고 다양한 경쟁과 협력 그리고 갈등관계를 연출하고있는 이 상황에서 기업의 국제화는 피할수 없는 길이되었다. 기업의 경영자나 공부하는 학생들이 국제경영환경이 어떻게 돌아가는지를 항상 민감하게 관찰하고 국제적변화에 대응할 수 있도록 우리나라 기업이 국제화하는데에 요구되는 능력이 무엇이며, 약점이 무엇인지를 정확히 파악하여 이에 대처하는 방법을 학습목표로 한다.

- HAM22418 호텔항공레저실버산업 (Hotel, Aviation & Leisure Silver Industry, 3-3-0)
  - 향후 우리생활의 주역으로 등장할 노인의 심리적, 생리적 특성에 대해서 분석해본다. 노인을 대상으로 한 다양한 실버산업과 대상이 되는 노인의 특성을 고려한 서비스에 대해 정리, 분석해본다. 실버산업서비스에 관련된 주제의 발표, 토론, 현장조사를 통해 여가서비스전문인의 소양을 기른다.
  
- HAM25402 공항&항공실무론 (Airport & Aviation Practice, 3-3-0)
  - 본 수업을 통해 전공지식과 실무능력을 충실히 배양함으로써 공항과 항공객실을 아우르는 전반적인 지식함양을 할 수 있다.

전공 로드맵

학년 학기 전공 역량	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
호텔 항공 레저 산업 지식 역량	호텔 항공 레저 산업 분석	전공과 진로	호텔 항공 서비스경 영	호텔 항공회계 론	호텔 항공 마이스산 업론	공정생 태관광		졸업시험
	체인 호텔 항공 경영의이 해	트렌드와 호텔 항공 서비스산 업						호텔 항공 레저 실버 산업
경영 관리 이해 역량	호텔 항공 서비스기 업 경영 기초1	호텔 항공 서비스기 업 경영 기초2	호텔 항공 기업 경영 전략	호텔 항공 레저 컨텐츠기 획	호텔 항공 빅데 이터 분석론	호텔 항공 경영 세미나	호텔 항공 경영 특강	
	호텔 항공 서비스기 업 경영 전략	호스피탈 리티 빅데이터 기초	호텔 항공 레저 소비자행 동	호텔 항공 고객 만족 경영론	호텔 항공 서비스마 케팅	호텔 항공 서비스 품질 경영	호텔 항공 레저 경영 세미나	
		호텔 항공 서비스 이론의 적용과 실무	호텔 항공 서비스인 적 자원 관리	호텔 항공 서비스디 자인				
			호텔 항공					

			통계					
글로벌 실무 역량				카지노복 합 리조트와 호텔 항공 산업		캡스톤 디자인 1	캡스톤디 자인 2	호텔 항공 글로벌 서비스기 업 경영
						호텔 항공 현지 답사 및 실습	호텔 객실 관리 및 판매 촉진	
							호텔 교육과 기획 전략	
							호텔 홍보 마케팅	
							호텔 회계와 손익 관리	
전문 서비스인 의 인성 역량				항공 객실 업무론	항공 예약 발권 업무론 및 실습	호텔 항공 외식 경영 분석	진로 지도	트렌드분 석과 이미지메 이킹실 습
	전공의이 해						호텔 항공 식음료 및 실습	공항 항공 실무론
							호텔 항공 취업 및 실물 투자 프로 젝트	
창업 실무 역량			호텔 항공 주장 실무	호텔 항공 외식 창업론	호텔 항공 서비스 사례 연구	호텔 항공 기업 브랜드관 리	창업 경영과 호텔 항공 산업	

### 교육목표

글로벌 항공시대가 요구하는 항공 객실 서비스 리더와 항공 비즈니스 리더 양성

### 학과소개 및 안내

21세기의 핵심 교통수단은 수요가 폭발적으로 증가하고 있는 항공기 운항이다. 이런 21세기형 항공 서비스 시대의 요구조건을 충족시킬 수 있는 항공 객실승무원의 양성과 학습자의 니즈를 만족시키는 교육 서비스는 시대적인 요청이라 할 수 있다. 이에 본 항공서비스학과는 전문적 외국어 능력, 항공 산업 및 항공 객실서비스 전문교육을 통하여 보안, 공항 및 항공사에서 필요한 항공 서비스 전문인을 양성한다. 유창한 외국어 능력 강화와 글로벌 서비스 정신 함양을 위해서는 본교의 해외 어학연수 프로그램뿐 아니라 해외 항공 및 국내공항 인턴십도 활용한다. 국·내외 항공사와의 산학협동에 의한 현장 중심 실무교육, 소수 정예로 진행되는 맞춤형 훈련 및 교수와 선배의 멘토링과 같은 학과 내 프로그램 그리고 글로벌 항공 시대에 걸맞는 문화 지식 교육도 병행한다.

### 향후 진로계획

- 국·내외 항공객실승무원
- 기업체 전문 비서직
- 국·내외 공항 지상 직원
- 서비스 전문직
- 국·내외 항공사 일반직
- 서비스 교육 및 이미지 컨설팅 회사

### 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	이론	실습	
1	1	전필	ASM22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	ASM22105	항공사채용영어1	Aviation Recruiting English 1	3	3	0	
1	1	전선	ASM22113	항공서비스교육론	Education of Airline Service	3	3	0	
1	1	전선	PASM2501	항공서비스산업의이해	Understanding of	3	3	0	

					Airline Industry				
1	1	전선	ASM22120	기초항공일본어	Basic Airline Japanese	3	3	0	
1	2	전필	ASM22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	ASM22111	항공사채용영어2	Aviation Recruiting English 2	3	3	0	
1	2	전선	ASM22121	기초항공중국어	Basic Airline Chinese	3	3	0	
1	2	전선	PASM2502	항공객실업무개론	Introduction to Cabin Service	3	3	0	
1	2	전선	ASM22119	기내방송과스피치	In-Flight Announcement & Speech	3	3	0	
2	1	전선	ASM25201	바디컨디셔닝	Body Conditioning	3	3	0	
2	1	전선	ASM22205	항공영어TSP1	Aviation English Three Standardized Proficiency 1	3	3	0	
2	1	전선	ASM22207	항공사기내식과음식문화	In-flight Food & Food Culture	3	3	0	
2	1	전선	ASM22215	항공기객실구조	Aircraft Structure	3	3	0	
2	1	전선	ASM22223	항공영어커뮤니케이션	Cabin English Communication	3	3	0	
2	1	전선	ASM22221	위험물관리	IATA) Dangerous Goods Regulations	3	3	0	
2	2	전선	ASM22212	항공영어TSP2	Aviation English Three Standardized Proficiency 2	3	3	0	
2	2	전선	ASM25202	항공메이크업과헤어	Cabin crew make up & hair	3	3	0	
2	2	전선	ASM22213	항공식음료서비스실무	Practical Approach to in-flight Food & Beverage	3	3	0	
2	2	전선	ASM22217	비행안전	Cabin Safety	3	3	0	
2	2	전선	ASM22218	항공국제테러위기관리	Aero Terrorism Crisis Management	3	3	0	
2	2	전선	ASM22224	항공영어프레젠테이션	Cabin English Presentation	3	3	0	
3	1	전필	ASM22325	객실서비스사례연구1	Case Study on Cabin Service 1	3	3	0	
3	1	전선	ASM22304	항공객실서비스론	Practical Approach to in-flight Service	3	3	0	
3	1	전선	ASM22306	항공인터뷰영어1	Airline Interview English 1	3	3	0	
3	1	전선	ASM22317	항공케이atering	Aero Catering	3	3	0	
3	1	전선	ASM22328	항공면세업무론	Introduction to Duty Free of Airline Industry	3	3	0	
3	2	전필	ASM22327	객실서비스사례연구2	Case Study on Cabin Service 2	3	3	0	

3	2	전선	ASM22313	항공인터뷰영어2	Airline Interview English 2	3	3	0	
3	2	전선	ASM22320	항공관제	Air Traffic Control	3	3	0	
3	2	전선	ASM22323	항공법	Air Law	3	3	0	
3	2	전선	ASM22319	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	0	6	
4	1	전필	ASM22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	ASM22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	ASM22403	항공인재역량개발	Aviation Talent Development	3	3	0	
4	1	전선	ASM22417	항공면접실무	Airline Company Interview Training	3	3	0	
4	1	전선	ASM22418	항공영어디베이트	English Debate	3	3	0	
4	1	전선	ASM22430	항공정보시스템	Aviation information system	3	3	0	
4	2	전선	ASM22409	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/F
4	2	전선	ASM22433	항공역학	Aerodynamics	3	3	0	
4	2	전선	ASM22427	면접사례연구	Interview Case Study	3	3	0	
4	2	전선	ASM22428	인터뷰일본어	Interview of Japanese	3	3	0	
4	2	전선	ASM22429	항공사취업전략	Airline Employment Strategy	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- ASM22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 신입생 대상으로 학과의 전공을 이해하고 체계적인 진로지도를 통해 학생들의 개인별 능력과 적성을 고려한 예비 직업인으로서 취업 역량을 강화한다.
  
- ASM22105 항공사채용영어1 (Aviation Recruiting English 1, 3-3-0)
  - 항공영어를 실제 상황에서 쉽고 실용적으로 말할 수 있도록 훈련하는 회화 중심 수업이다. 항공사 및 서비스 분야로 취업할 때 면접에서 요구되는 영어 말하기 능력을 갖추는 것을 목표로 한다. 영어 면접 빈출 질문에 대한 영어 표현과 응답 기술을 집중적으로 학습한다. 또한 항공사 채용 시 제출해야 하는 공인 영어 성적과 연계하여 스피킹 역량을 강화하는 실전형 학습을 진행한다.
  
- ASM22113 항공서비스교육론 (Education of Airline Service, 3-3-0)
  - 글로벌 항공시대 인재양성이라는 목표로 긍정적인 자아상 확립과 원만한 대인관계를 통한 항공사 취업을 목표로 한다.

- PASM2501 항공서비스산업의이해 (Understanding of Airline Industry, 3-3-0)

  - 관광을 촉진하는 역할로 전 세계를 연결하기 때문에 국가 및 세계적인 관점에서 중요한 산업 구조이다. 따라서 글로벌 항공서비스산업의 발전 방향을 파악한다.
  
- ASM22120 기초항공일본어 (Basic Airline Japanese, 3-3-0)

  - 국내 및 외국 항공사 객실승무원이나 공항에서 Ground Staff으로 근무하려는 항공서비스 전공 재학생들에게 항공 일본어를 습득시킨다.
  
- ASM22107 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

  - 대학 생활에 필요한 기본 규칙을 함양하고 목표 지향적 전공 학문을 통한 미래 비전을 제시한다.
  
- ASM22111 항공사채용영어2 (Aviation Recruiting English 2, 3-3-0)

  - 항공사채용영어1을 학습한 학생들의 채용영어 심화학습과정이다. 항공산업 분야 취업에 필요한 영어 대화문과 용어들을 미리 학습하는 것에 목표를 둔다. 기내 및 공항에서 탑승객을 응대할 때 즉각적으로 활용할 수 있는 상황별 영어 대화를 실제 면접에 대비하여 말하기 유창성을 향상시킨다. 따라서 항공사채용영어2는 항공사 채용 서류에 제출한 공인영어성적과 연계함이 필요하다.
  
- ASM22121 기초항공중국어 (Basic Airline Chinese, 3-3-0)

  - 국내 및 외국 항공사 객실승무원이나 공항에서 Ground Staff로 근무하려는 항공서비스 전공 재학생들에게 항공 중국어를 습득시킨다.
  
- PASM2502 항공객실업무개론 (Introduction to Cabin Service, 3-3-0)

  - 객실승무원은 투철한 서비스 정신과 교양, 바른 인성, 밝은 인상과 건강한 신체 조건 뿐만 아니라 직업의 프로의식을 갖추기 위해 항공객실서비스 기본 지식을 이해하는 것도 중요한 임무이다. 항공서비스 본질과 기본 역량을 확보하고 기내 업무를 평가하고 스무원의 역할 및 직무를 이해하고 습득하여 객실승무원의 전반적인 객실업무를 쉽게 이해하도록 한다.
  
- ASM22119 기내방송과스피치 (In-Flight Announcement & Speech, 3-3-0)

  - 스피치가 스펙이 되어버린 현대에 낮고 부드러운 울림이 있는 목소리는 타인에게 편안함과 신뢰감을 준다. 특히, 비행 중 항공기 탑승객들에게 필요한 정보를 전달하는 역할을 하는 객실 승무원들은 훈련을 통해 매력적인 목소리로 승객들을 효율적으로 통제할 수 있다. 따라서 기대방송 자질을 개발하고 연습한다.
  
- ASM25201 바디컨디셔닝 (Body Conditioning, 3-3-0)

  - 본 교과목은 항공서비스 분야에서 요구되는 체형 관리, 바른 자세 및 건강한 신체

컨디셔닝을 학습하여 서비스 직군에 적합한 신체 균형과 이미지를 형성하는 것을 목표로 한다. 신체적 이미지메이킹과 호감형 인상을 구축하기 위한 이론 및 실습을 병행하며, 승무원으로서의 건강한 신체 및 태도, 대인관계 능력, 긍정적인 이미지 형성을 돕는다.

□ ASM22205 항공영어TSP1 (Aviation English Three Standardized Proficiency 1, 3-3-0)

- 항공사 및 서비스 산업에서 필요한 비즈니스 영어를 학습하는 것을 목표로 한다. 취업에 필요한 다양한 스펙과 경험 중에서 영어 말하기 능력의 중요성은 매우 강조되고 있다. 채용 서류에 제출하는 토익과 토익스피킹, 오픽 등 공인 성적 취득을 위한 실제 시험 상황에서 즉각 활용할 수 있도록 레벨 향상을 목표로 학습시킨다.

□ ASM22207 항공사기내식과음식문화 (In-flight Food & Food Culture, 3-3-0)

- 각 항공사들이 제공하는 기내식은 항공사 마케팅의 일부이며 고객 만족을 실현하는 중요한 수단이다. 승객들은 기내식을 단순히 식욕을 충족시키기 위한 대상이 아니라 기내에서의 즐거운 경험의 수단으로 인식하고 있다. 따라서 각 나라별 음식문화를 익히고 음식문화와 기내식 서비스 제공을 위한 내용을 중심으로 객실 승무원이 알아야 할 필수적인 학습이다.

□ ASM22215 항공기객실구조 (Aircraft Structure, 3-3-0)

- 국내 및 외국항공사(FSC 및 LCC)에서 보편적으로 운영되고 있는 주요 항공기에 대한 구조를 이해하고 항공 안전 관련 전공지식을 통해 비정상 상황 발생 시 신속하게 대처하게 한다.

□ ASM22223 항공영어커뮤니케이션 (Cabin English Communication, 3-3-0)

- 국내 및 해외항공사들은 우수한 인재를 선별하기 위해 지원자의 외국어 커뮤니케이션 심사를 강화하고 있다. 국제화와 세계화 시대에 영어 표현 정도는 지원자의 소통 역량을 파악하는데 필수 항목이므로 영어 말하는 능력을 강화하여 평가하고 있다. 따라서 본 교과목은 전면 영어 강의로 진행되어야 한다. 수업시간에 학생들이 다양한 주제에 대해 영어로 발표하고 토의하는 과정에서 말하기와 듣기 능력을 자연스럽게 통합적으로 발전시키는 것을 목표로 한다.

□ ASM22221 위험물관리 (IATA) Dangerous Goods Regulations, 3-3-0)

- 우리나라에서 항공산업은 일자리 창출이 높고, 한국 경제에 미치는 영향력이 매우 크다. 특히 국제항공운송협회(IATA)의 프로그램은 세계적으로 인정받고 있으므로 본 교과목은 IATA 기준 항공화물 위험물 규정을 파악하는 것에 목적을 둔다.

□ ASM22212 항공영어TSP2 (Aviation English Three Standardized Proficiency 2, 3-3-0)

- 항공사 및 서비스 산업에서 필요한 비즈니스 영어를 학습하는 것을 목표로 한다. 취업에 필요한 다양한 스펙과 경험 중에서 영어 말하기 능력의 중요성은 매우 강조되고 있다.

본 교과목은 채용서류에 제출하는 토익과 토익스피킹, 오픽 등 공인성적 취득을 위한 연계학습을 필요로 한다. 따라서 중급 이상의 어휘 능력을 강화하여 고득점을 취득하게 함으로써 학생들의 취업 역량을 함양시킨다.

- ASM25202 항공메이크업과헤어 (Cabin crew make up & hair, 3-3-0)
  - 객실승무원은 다양한 승객을 많이 만나는 직업인만큼 어피어런스가 중요한 직업이다. 본 교과목을 통하여 면접과 취업에 관한 이미지 메이킹 및 퍼스널 컬러를 찾아서 본인에게 맞는 메이크업과 헤어스타일링을 구현한다.
  
- ASM22213 항공식음료서비스실무 (Practical Approach to in-flight Food & Beverage, 3-3-0)
  - 승객들은 기내식으로 식욕을 충족시키기 위한 대상으로서가 아니고 즐거움을 경험할 수 있는 수단으로 인식하고 있으므로 본 교과목을 통해 항공 기내식이 갖는 특징과 현장에서 활용할 수 있는 서비스 방법을 다루는 것에 목표를 둔다.
  
- ASM22217 비행안전 (Cabin Safety, 3-3-0)
  - 항공사의 궁극적인 목표는 고객과 화물을 안전하고 신속하게 목적지까지 이동시키는 것이다. 본 교과목을 통해 항공기와 승객의 안전에 관한 전문적인 지식과 비상 대비 및 대처 교육을 습득시킨다.
  
- ASM22218 항공국제테러위기관리 (Aero Terrorism Crisis Management, 3-3-0)
  - 항공기가 착륙 직전 기내 폭탄 테러에 의해 비상 착륙한 사례로 항공기의 안전과 테러에 대한 경각심이 부각 되고 있다. 따라서 Crew Resource Management를 통해 항공사 직원(운항승무원, 객실승무원, 지상직원)의 안전의식을 숙지시킨다.
  
- ASM22224 항공영어프레젠테이션 (Cabin English Presentation, 3-3-0)
  - 영어로 프레젠테이션하는 기법과 원리를 익히고 프레젠테이션을 진행하는 것에 목표를 둔다. 프레젠테이션의 주제는 영어가 많이 사용되는 항공 산업 분야의 내용으로 진행한다. 공항 및 기내에서 사용되는 자료를 기반으로 구두로 영어 프레젠테이션 스킬을 중점적으로 학습시킨다. 수업은 영어 강의로 진행함에 따라 학생들을 영어 사용 환경에 최대한 몰입될 수 있도록 구성한다.
  
- ASM22325 객실서비스사례연구1 (Case Study on Cabin Service 1, 3-3-0)
  - 객실서비스사례연구를 통해 항공기 내에서 이루어지는 다양한 상황 및 서비스사례를 연구하고자 한다. 서비스 실천가로서 항공 서비스 현장실무를 익힐 수 있도록 기내서비스 이론과 실천을 중심으로 학습한다.

- ASM22304 항공객실서비스론 (Practical Approach to in-flight Service, 3-3-0)

  - 항공객실 업무에 항공사 취업에 필요한 객실영어표현을 학습하고 현장에서 일어날 수 있는 다양한 기내상황에 대하여 숙지시킨다.
- ASM22306 항공인터뷰영어1 (Airline Interview English 1, 3-3-0)

  - 국내 항공사 영어 면접을 비롯해서 외국 항공사 1차부터 최종면접까지 대비할 수 있도록 설계된 영어 회화 인터뷰 수업이다. 따라서 본 수업은 직무 특성상 예상 가능한 질문 유형을 중심으로 한 전면 영어로 진행되는 수업이다. 실전 영어 회화 연습과 상황별 응답 전략을 강화하여 학생들이 실제 영어 인터뷰 상황에서 자신감 있게 답변할 수 있는 능력을 기르는데 중점을 둔다.
- ASM22317 항공케이터링 (Aero Catering, 3-3-0)

  - 항공사와 국제적 항공케이터링, 음식공급업체들의 네트워크 속에서 항공 기내 서비스에 필요한 제철을 생산, 운영 공급하는 독특한 항공 산업이다. 따라서 항공 케이터링의 공급망이 환경적, 사회적 성과에 대하여 기최지식을 이해시키는 것에 목적을 둔다.
- ASM22328 항공면세업무론 (Introduction to Duty Free of Airline Industry, 3-3-0)

  - 관세법 개성으로 이루어진 면세점 개념과 관련 법규에 대해 학습한다. 이를 위해 공항면세점의 문제점과 개선 방향을 모색하고자 한다.
- ASM22327 객실서비스사례연구2 (Case Study on Cabin Service 2, 3-3-0)

  - 객실서비스사례연구를 통해 항공기 내에서 이루어지는 다양한 상황 및 서비스사례를 연구하고자 한다. 글로벌시대 항공업계에서 보편적으로 요구되는 항공서비스 전문가로서의 직무 역량을 배양할 수 있도록 이론 및 현장실무 중심의 학습을 실시한다.
- ASM22313 항공인터뷰영어2 (Airline Interview English 2, 3-3-0)

  - 국내 항공사 영어 면접을 비롯해서 외국 항공사 1차부터 최종면접까지 대비할 수 있도록 설계된 영어 회화 인터뷰 심화 수업이다. 따라서 본 수업은 직무 특성상 예상 가능한 질문 유형을 중심으로 한 전면 영어로 진행되는 수업이다. 실전 영어 회화 연습과 상황별 응답 전략을 강화함으로써 학생들은 실제 영어 인터뷰 상황에서 자신감 있게 답변할 수 있는 능력을 함양할 수 있을 것이다.
- ASM22320 항공관제 (Air Traffic Control, 3-3-0)

  - 공항 수요 증가에 따라 24시간 공항 운영을 도모하는 것이 전 세계 국제공항의 추세이다. 본 교과목은 정해진 물리적 공간 내에서 많은 항공기가 안전하게 이동할 수 있도록 관제 시스템에 대하여 기초개념을 이해하는데 목적을 둔다.
- ASM22323 항공법 (Air Law, 3-3-0)

- 항공 질서와 항공 발전, 공공복리에 이바지하기 위해 제정된 항공법의 기초이론을 학습한다. 따라서 항공기가 안전하게 항행하고, 항공시설을 효율적으로 설치 및 관리하는 내용을 파악하는 것을 목적으로 한다.

□ ASM22319 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-0-6)

- 항공 산업의 발달은 항공 시장의 환경을 치열한 경쟁구도로 만들었다. 공항 및 항공사가 원하는 항공 전문 인재 또한 높은 수준의 전문지식을 원하고 있다. 항공 현장에서 고객과 직접 대면하는 다양한 문제를 해결하기 위해 항공 산업 경영 전반의 지식과 기술적, 사회 문화적 개념을 폭 넓게 이해하고 거시적인 관점에서 학습자 스스로 차별화된 항공 전문 지식을 기획, 설계, 실현하는 전 과정이다.

□ ASM22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 3-3-0)

- 국내·외 항공사 중심으로 학생의 능력을 고려한 최적화 된 진로 탐색 및 방향을 지도한다.

□ ASM22402 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

- 항공산업의 발달은 항공시장의 환경을 치열한 경쟁 도구로 만들었다. 공항 및 항공사가 원하는 항공전문 인재 또한 높은 수준의 전문지식을 원하고 있다. 항공 현장에서 고객과 직접 대면하는 다양한 문제를 해결하기 위해 항공산업 경영 전반의 지식과 기술적, 사회 문화적 개념을 폭넓게 이해하고 거시적인 관점에서 학습자가 스스로 차별화 된 항공전문 지식을 기획, 설계, 실현하는 전 과정이다.

□ ASM22403 항공인재역량개발 (Aviation Talent Development, 3-3-0)

- 인적요소가 중요한 항공 서비스 산업이 경쟁력 있는 운영과 고객 만족 서비스를 제공하기 위해서는 서비스 담당 직원들의 역량기반이 중요하다. 본 교과목은 직무지식 탐색 및 외국어 능력, 상황대처 능력 등 직무역량을 향상시키는 것을 목적으로 한다.

□ ASM22417 항공면접실무 (Airline Company Interview Training, 3-3-0)

- 항공산업의 다양한 직종 중 객실승무원은 국제화 시대의 항공산업을 이끌어가는 역량과 능력을 지니고 외국어 실력과 승객의 니즈를 파악하여 응대할 수 있는 마인드가 필요하다. 객실승무원의 기준요건과 항공사 지원을 위한 지원서 작성 요령, 항공사 채용 정보, 면접 요령, 항공상식 등을 익혀 노력하는 준비된 지원자가 되기 위한 실무능력을 배양한다.

□ ASM22418 항공영어디베이트 (English Debate, 3-3-0)

- 영어회화 능력은 4차 산업시대의 흐름과 글로벌 항공 산업에서 필수적으로 요구되는 핵심 역량이다. 항공사를 목표로 취업을 준비하는 재학생들에게 실전 중심의 영어 토론수업을 진행함으로써 채용 면접과 직무 수행에 필요한 커뮤니케이션 능력을 강화하는 것을 본 교과의 주요 목표로 한다.

- ASM22430 항공정보시스템 (Aviation information system, 3-3-0)
  - 항공정보시스템 교과목은 항공산업에서 활용되는 정보시스템의 기초 이론과 실무적 응용을 다룬다. 학생들은 항공운항 관리, 예약 및 발권 시스템, 항공 물류, 공항 운영 등의 핵심 정보시스템에 대해 학습하며 이를 통해 항공산업 전반에서 요구되는 IT기술과 데이터 분석 역량을 배양한다.
  
- ASM22409 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)
  - 항공서비스학과 졸업인증제도에 근거하여 요건을 충족시킬 수 있도록 지도한다.
  
- ASM22433 항공역학 (Aerodynamics, 3-3-0)
  - 움직이는 물체와 대기 사이의 상화작용에 대하여 공부하는 동역학 분야이다. 항공기가 비행을 위해 무엇이 필요한지 과학적이고 물리적인 이해를 위해 항공기 비행의 원리를 학습한다.
  
- ASM22427 면접사례연구 (Interview Case Study, 3-3-0)
  - 항공사 및 일반 기업 취업 면접을 대비하여 실전 면접을 진행하여 개인별 면접 역량을 강화한다. 또한 항공사 1차 실무면접 및 2차 임원면접에 대비하여 Role Play Case Study를 실시하는 목적을 가지고 있다.
  
- ASM22428 인터뷰일본어 (Interview of Japanese, 3-3-0)
  - 글로벌 시대 항공사에 종사하려는 재학생들에게 인터뷰 수업은 채용면접, 항공사 직무수행 시 반드시 갖추어야 할 개인 역량이다. 특히 항공사 취항노선이 많은 일본은 공항 및 기내서비스 직무 수행에 필요한 제2외국어이므로, 학습을 통한 항공 외국어 역량 향상에 목적을 둔다.
  
- ASM22429 항공사취업전략 (Airline Employment Strategy, 3-3-0)
  - 국내 및 외국항공사 객실승무원, 지상직원으로서 현장실습 후 항공산업의 대면 서비스 업무 분야에 실질적인 취업으로 연계시키는 것을 목표로 한다. 따라서 서비스 전문인으로서 갖춰야 할 현장 실무 지식과 정보를 최적화하려는 목적이 있다.

전공 로드맵

학년/ 학기	역량			
	기내서비스	공항지상직	항공화물운송	외국어
1-1	전공의이해 항공서비스교육론 항공서비스산업의이해			항공사채용영어1 기초항공일본어
1-2	전공과진로 항공객실업무론 기내방송과스피치			항공사채용영어2 기초항공중국어
2-1	바디컨디셔닝 항공사기내식음식문화 항공기객실구조		위험물관리	항공영어TSP1 항공영어커뮤니케이션
2-2	항공메이크업과헤어 항공식음료서비스실무 비행안전		항공국제테러위기관리	항공영어TSP2 항공영어프레젠테이션
3-1	객실서비스사례연구1 객실서비스론		항공케이터링 항공면세업무론	항공인터뷰영어1
3-2	객실서비스사례연구2	항공객실서비스실무 항공관제 항공법 캡스톤디자인1		항공인터뷰영어2
4-1	진로지도 항공인재역량개발 항공면접실무	캡스톤디자인2 항공정보시스템		항공영어디베이트
4-2	졸업지도 면접사례연구 항공사취업전략	항공역학		인터뷰일본어

제4편 교육과정  
생명보건대학

교육목표

- 간호학과는 대한민국의 교육이념과 대학의 건학이념인 기독교 정신을 바탕으로 인간의 질병예방, 건강회복, 건강유지 및 증진을 위한 돌봄 행위를 책임있게 실현하며, 적극적으로 사회에 봉사하고 미래지향적 지도자로서 능동적인 역할을 수행하는 전문직 간호사 양성이 라는 교육목적을 실현하기 위한 교육목표는 다음과 같음
  - 기독교정신의 함양을 통해 인간 생명과 인격을 존중하는 가치관을 확립한다.
  - 생애주기별 전인간호를 수행하기 위해 간호지식과 기술을 통합한다.
  - 인문, 사회, 자연과학 지식을 바탕으로 건강문제를 해결할 수 있는 간호기술을 적용한다.
  - 효율적 의사소통을 습득하여 다른 보건의료팀과 상호 협력하는 능력을 기른다.
  - 창의적 능력과 비판적 사고를 통해 문제해결 능력을 함양한다.
  - 근거중심 간호실무의 발전을 위해 연구를 수행한다.
  - 다양한 문화를 이해하고 국제적 및 정책적 역량을 지닌 간호지도자로서 리더십을 발휘한다.

학과소개 및 안내

간호학과는 ‘크고자 하거든 남을 섬겨라’라는 대학의 건학이념을 바탕으로 나눔과 섬김의 간호인재 양성을 비전으로 2010년 설립된 이후 국내 우수한 의료기관을 비롯하여 다양한 현장에서 돌봄의 가치와 나눔과 섬김을 실천하고 있다. 간호학과는 인간존중과 배려를 기반으로 사회와 보건의료 현장에서 요구하는 핵심 간호역량을 체계적으로 함양할 수 있도록 체계적인 학과운영시스템과 교육환경, 우수한 교수진과 임상실습기관을 갖추고 교육과정을 구성하여 운영하고 있다. 간호학과는 다양한 학생자치활동을 지원하고 있으며, 학생들은 교내·외 다양한 봉사활동, 국제 교류 프로그램, 학부 연구 활동 등을 통해 전문적 성장과 리더십을 경험하게 된다. 또한, 2021년 3월에는 대학원을 개설하여 간호학과의 체계성과 지속적인 발전을 도모하고 있다.

간호학과는 2015년(2주기), 2020년(3주기), 2025년(4주기) 간호교육인증평가 평가결과 모두 5년인증을 획득함으로써 간호교육의 질을 지속적으로 유지하고 있다.

향후 진로계획

- 간호학과 졸업생은 다양한 보건의료 분야에서 전문적 역량을 발휘할 수 있으며, 다음과 같은 진로로의 확장이 가능하다.

- 임상분야
  - 상급종합병원, 대학병원, 종합병원 등에서의 간호사
  - 중환자실(ICU), 응급실(ER), 수술실(OR), 분만실 등 전문 영역
  - 감염관리, 환자안전, 중환자·암간호, 상처전문간호 등 특성화 분야
- 지역사회 및 공공보건 분야
  - 보건소, 지역보건의료기관, 방문건강관리사업 등 관련직 공무원
  - 산업장 보건관리자
- 전문 및 상급실무 분야
  - 전문간호사 과정
  - 간호관리자
  - 연구간호사(CRC), 임상시험 코디네이터
- 교육·연구 분야
  - 대학원 진학(간호학 석·박사)
  - 간호교육자, 보건의료 연구자 등
- 글로벌 및 기타 분야
  - 해외 병원 취업 및 국제보건 분야
  - NGO 활동, 보건의료 스타트업 및 헬스케어 산업 분야
  - AI 기반 헬스케어, 디지털 헬스 관련 융합 직무

---

## 전공교육과정

---

- 전공 교육과정은 간호전문직으로서 요구되는 핵심 역량을 체계적으로 함양할 수 있도록 기초 지식 습득에서부터 임상실무 역량 강화, 문제해결 중심의 통합 교육에 이르기까지 폭넓은 학습 경험을 제공하여, 급변하는 보건의료 환경에서 요구되는 핵심 직무 능력을 갖추도록 설계되었다.

학년	학기	이수 구분	교과목 코드	교과목명 (한글)	교과목명 (영문)	학점	이론 시수	실습 시수	P/F
1	1	전필	NUR22101	간호역사와윤리	Nursing History & Ethics	3	3	0	
1	1	전필	NUR22102	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	NUR22103	교육과사회	Education & Social	2	2	0	
1	2	전필	NUR22104	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	NUR22107	인간관계와의사소 통론	Theory of Human Relations & Communication	2	2	0	
1	2	전선	NUR22108	인간심리의이해	Understanding of Human Psychology	2	2	0	
1	2	전선	NUR22109	인체해부학	Human Anatomy	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	교과목 코드	교과목명 (한글)	교과목명 (영문)	학점	이론 시수	실습 시수	P/F
1	2	전선	NUR22110	인체생리학	Human Physiology	2	2	0	
2	1	전필	NUR22201	기본간호학및실습 1	Fundamental of Nursing & Practice 1	3	2	2	
2	1	전선	NUR22206	보건학	Public Health	2	2	0	
2	1	전선	NUR22207	응급간호학	Emergency Nursing	1	1	0	
2	1	전선	NUR22208	의학및간호용어	Medical & Nursing Terminology	2	2	0	
2	1	전선	NUR22215	국제간호	International Nursing Practice	1	1	0	
2	1	전선	NUR22216	병리학	Pathology	2	2	0	
2	1	전선	NUR22217	미생물과감염	Microbiology & Infection	2	2	0	
2	1	전선	NUR22218	약리학	Pharmacology	2	2	0	
2	2	전필	NUR22209	기본간호학및실습 2	Fundamental of Nursing & Practice 2	3	2	2	
2	2	전필	NUR22210	성인간호학1	Adult Health Nursing 1	3	3	0	
2	2	전선	NUR22211	간호과정과비판적 사고	Nursing Process & Critical Thinking	2	2	0	
2	2	전선	NUR22212	건강사정	Health Assessment	2	2	0	
2	2	전선	NUR22214	인간성장발달	Human Growth & Development	2	2	0	
3	1	전필	NUR22301	성인간호학2	Adult Health Nursing 2	3	3	0	
3	1	전필	NUR22304	아동간호학1	Child Health Nursing 1	3	3	0	
3	1	전필	NUR22305	정신간호학1	Mental Health 1	3	3	0	
3	1	전선	NUR22319	기본종합실습	Complex Practice of Fundamental Nursing	2	0	6	
3	1	전선	NUR22320	간호연구와정보	Nursing Research and Information	2	2	0	
3	1	전필	NUR22321	성인간호학실습1	Adult Health Nursing Practice 1	2	0	6	
3	2	전필	NUR22309	성인간호학3	Adult Health Nursing 3	2	2	0	
3	2	전필	NUR22311	아동간호학2	Child Health Nursing 2	2	2	0	
3	2	전필	NUR22312	아동간호학실습1	Child Health Nursing Practice 1	1	0	3	
3	2	전필	NUR22313	여성건강간호학1	Women Health Nursing1	2	2	0	
3	2	전필	NUR22314	여성건강간호학실 습1	Women Health Nursing Practice1	1	0	3	

학년	학기	이수 구분	교과목 코드	교과목명 (한글)	교과목명 (영문)	학점	이론 시수	실습 시수	P/F
3	2	전필	NUR22315	정신간호학2	Mental Health Nursing 2	2	2	0	
3	2	전필	NUR22316	정신간호학실습1	Mental Health Nursing Practice 1	2	0	6	
3	2	전필	NUR22317	지역사회간호학1	Community Health Nursing 1	3	3	0	
3	2	전선	NUR22318	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전필	NUR22322	성인간호학실습2	Adult Health Nursing Practice 2	2	0	6	
4	1	전필	NUR22401	간호관리학1	Nursing Management 1	2	2	0	
4	1	전필	NUR22402	성인간호학4	Adult Health Nursing 4	2	2	0	
4	1	전필	NUR22403	아동간호학실습2	Child Health Nursing Practice 2	2	0	6	
4	1	전필	NUR22404	여성건강간호학2	Women Health Nursing2	3	3	0	
4	1	전필	NUR22405	여성건강간호학실습2	Women Health Nursing Practice2	2	0	6	
4	1	전필	NUR22406	정신간호학실습2	Mental Health Practice 2	1	0	3	
4	1	전필	NUR22407	지역사회간호학2	Community Health Nursing 2	2	2	0	
4	1	전필	NUR22408	지역사회간호학실습1	Community Health Nursing Practice 1	2	0	6	
4	1	전필	NUR22409	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	NUR22410	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	NUR22411	노인및재활간호	Rehabilitation Nursing & Elderly	1	1	0	
4	1	전선	NUR22412	노인및재활간호실습	Practical Nursing & Rehabilitation for The Elderly	1	0	3	
4	2	전필	NUR22413	간호관리학2	Nursing Management 2	2	2	0	
4	2	전필	NUR22414	간호관리학실습	Nursing Management practice	2	0	6	
4	2	전필	NUR22415	보건의료법규	Public Health Law & Policies	2	2	0	
4	2	전필	NUR22416	성인간호학5	Adult Health Nursing 5	2	2	0	
4	2	전필	NUR22417	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/F
4	2	전필	NUR22418	지역사회간호학실습2	Community Health Nursing Practice 2	1	0	3	
4	2	전선	NUR22421	성인통합실습	Adult Integration Nursing Practice	2	0	6	

학년	학기	이수 구분	교과목 코드	교과목명 (한글)	교과목명 (영문)	학점	이론 시수	실습 시수	P/F
4	2	전선	NUR22422	통합시뮬레이션	Integrated Simulation System	1	0	2	
4	2	전선	NUR22423	간호실무역량평가	Nursing Competency Assessment	1	0	2	
4	2	전선	NUR22424	다문화의이해	Understanding Multiculturalism	1	1	0	
4	2	전선	NUR22425	웰다잉의이해	Understanding Well-Dying	1	1	0	

---

### 교과목 소개

---

- ☐ 간호학과 교육과정에 구성된 교과목은 간호학 전공의 기본 원리와 실무 적용 능력을 함양하도록 설계되었으며, 각 교과목의 학습 목표 및 주요 내용은 다음과 같다.
- NUR22101 간호역사와윤리 (Nursing History & Ethics, 3-3-0)  
간호의 개념과 전문직을 이해하고 세계 및 한국 간호발달의 역사를 통해 간호전문직업에 대한 지식과 윤리적인 태도를 함양한다.
  - NUR22102 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)  
학과의 전공과 연계된 교육과정 확인 및 전공에 대한 이해를 도모함으로써 학생 스스로 성공적인 대학생활을 계획할 수 있는 방향을 제시하며, 학교생활과 교우관계 등을 파악하여 간호학에 적응할 수 있도록 도움을 준다.
  - NUR22103 교육과사회 (Education & Social, 2-2-0)  
교육현상에 대한 사회학적 인식능력과 논리적이고 과학적인 비판능력을 함양하고, 우리 교육현실을 이해하고 설명할 수 있는 능력 함양한다.
  - NUR22104 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)  
전공에 대한 이해와 진로 탐색을 바탕으로 자신의 적성과 상황에 맞는 진로를 설계하며, 성공적인 대학생활 및 학과적응을 도모한다.
  - NUR22107 인간관계와의사소통론 (Theory of Human Relations & Communication, 2-2-0)  
인간관계와 관련된 다양한 요인을 이해하고 인간관계와 의사소통의 중요성과 필요성을 통해 의사소통과 관련된 이론과 기법을 학습함으로써, 의사소통의 실제상황을 이해하며, 다양한 인간관계에서 효과적인 의사소통을 적용한다.
  - NUR22108 인간심리의이해 (Understanding of Human Psychology, 2-2-0)  
인간의 행동에 관한 심리학의 주요 주제를 포괄적으로 다루며, 심리학적 원리를 숙지하여 심리학의 기초 이론을 토대로 인간의 사고와 행동에 대한 이해를 증진시키고 구체적인 예를 살펴본다.
  - NUR22109 인체해부학 (Human Anatomy, 3-3-0)

인체의 구조와 형태를 학습하고 각 기관의 계통과 구조와 기능적 관계를 관련지어 이해함으로써, 인체의 정상적인 구조와 기능을 이해하고, 더불어 인체 생리적 기능과 신체질환의 병리적 연계성을 이해한다.

- NUR22110 인체생리학 (Human Physiology, 2-2-0)  
인체의 생명현상의 기전, 즉 생명을 유지하기 위하여 필수적인 인체의 물리화학적인 제반 활동 및 현상을 이해하는 과목으로, 인체의 기능 및 생명현상의 과정, 활동, 현상을 학습함으로써 간호 대상자인 인간을 신체적, 정신적 측면에서 이해한다.
- NUR22201 기본간호학및실습1 (Fundamental of Nursing & Practice 1, 3-2-2)  
기본개념인 인간, 건강, 환경, 간호에 대해 이해하고 대상자의 기본요구에 따라 간호과정을 적용할 수 있도록 이에 필요한 지식, 태도, 기술을 습득하며, 간호대상자의 기본욕구를 충족시키는데 필요한 기본간호술과 간호사로서의 태도를 습득하고 수행한다.
- NUR22206 보건학 (Public Health, 2-2-0)  
지역사회의 건강유지와 증진, 질병예방과 관리, 지역 환경의 보전과 생활환경의 개선, 보건행정과 관리활동 등에 필요한 지식과 정보를 제공한다. 이 교과목에서는 보건문제를 해결하기 위한 기본지식을 습득한다.
- NUR22207 응급간호학 (Emergency Nursing, 1-1-0)  
응급상황에 처해있는 대상자에게 신속하고 정확한 응급간호를 시행함으로써 효과적인 응급환자 관리와 간호가 이루어질 수 있도록 하며 응급의료체계를 한 단계 발전시키는 전문적 지식을 학습한다.
- NUR22208 의학및간호용어 (Medical & Nursing Terminology, 2-2-0)  
의학용어의 어근, 접두사, 접미사, 복합형, 결합모음을 간단하게 정의할 수 있으며, 의학용어를 분석, 다양한 보건의료인과 의사소통시 정확하고 원활한 소통을 할 수 있도록 학습한다.
- NUR22215 국제간호 (International Nursing Practice, 1-1-0)  
국제화 시대에 발맞추어 다양한 문화를 이해하고 국제적 역량을 갖추기 위한 지식을 습득하고 국제 보건정책의 변화를 이해한다.
- NUR22216 병리학 (Pathology, 2-2-0)  
질병의 원인, 발병기전, 병리학적 진행과정 그리고 질병이 인체에 미치는 영향 등을 학습하여 간호대상자인 인간을 신체적, 정신적 측면에서 이해하고 설명한다.
- NUR22217 미생물과감염 (Microbiology & Infection, 2-2-0)  
병원 미생물의 기초적 이론과 배경적 지식을 학습함으로써 병원 미생물학을 이해하고 설명한다.
- NUR22218 약리학 (Pharmacology, 2-2-0)  
약리학적 특성에 대한 지식을 습득함으로써 신체계통별 사용하는 약물의 작용기전에 대해 학습하여 약의 효과와 부작용을 이해하고 임상적 약물사용의 원리를 학습한다.
- NUR22209 기본간호학및실습2 (Fundamental of Nursing & Practice 2, 3-2-2)  
신체적, 정신적, 사회적, 문화적, 영적 측면을 통합한 전인간호를 하기 위하여 대상자를 이해하고 기본간호술을 설명하고 수행할 수 있으며, 술기 절차에 따라 규칙을 준수하는 태도를 취할 수 있는 능력을 함양한다.

- NUR22210 성인간호학1 (Adult Health Nursing 1, 3-3-0)  
성인의 병태·생리적 개념과 중환자, 재활, 임종간호와 호스피스, 수술환자의 특성에 따른 간호에 필요한 지식, 태도, 기술을 이해하고 습득한다.
- NUR22211 간호과정과비판적사고 (Nursing Process & Critical Thinking, 2-2-0)  
간호과정에 대한 이론을 학습하고 개념을 정립하여, 간호 실무에서 간호과정을 적용하는 능력을 함양함으로써 비판적 사고를 통한 간호문제 해결 방법을 학습한다.
- NUR22212 건강사정 (Health Assessment, 2-2-0)  
대상자의 건강문제를 체계적으로 수집하고 분석할 수 있는 능력을 함양하기 위한 과정으로 이를 위해 신체 계통별 해부학적 구조와 기능에 대한 이해를 바탕으로 한 건강력 수집과 체계적인 신체검진방법을 습득한다.
- NUR22214 인간성장발달 (Human Growth & Development, 2-2-0)  
전 생애 동안 다양한 변화와 위기를 경험하며 성장 발달하는 인간성장발달에 대한 원리를 이해하기 위해, 전 생애에 걸친 인지, 언어, 심리, 사회, 정서, 도덕, 영적 성장발달이론을 접함으로써 정상 변화 및 잠재적 발달 이슈에 대한 포괄적인 지식을 학습한다.
- NUR22301 성인간호학2 (Adult Health Nursing 2, 3-3-0)  
소화기계 및 호흡기계 질환을 가진 대상자로의 간호문제 사정자료를 근거로 간호진단을 도출하고, 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 지식, 태도, 기술을 학습한다.
- NUR22304 아동간호학1 (Child Health Nursing 1, 3-3-0)  
아동간호의 본질을 이해하고, 가족중심의 관점에서 아동의 성장발달 특성 및 발달단계별 건강요구와 간호문제를 확인하며, 비판적 사고능력과 과학적 간호원리에 근거한 통합적 간호접근방법을 학습한다.
- NUR22305 정신간호학1 (Mental Health Nursing 1, 3-3-0)  
대상자의 정신건강을 유지, 증진시키기 위하여 정신건강과 정신질환의 개념을 이해하고 치료적 의사소통과 인간관계형성 능력과 정신건강사정 기술, 정신간호 중재기법을 학습한다.
- NUR22319 기본종합실습 (Complex Practice of Fundamental Nursing, 2-0-6)  
신체적, 정신적, 사회적, 문화적, 영적 측면을 통합한 전인간호를 하기 위하여 대상자를 이해하고 대상자의 기본요구에 따라 간호과정을 적용할 수 있도록 이에 필요한 지식, 태도, 기술을 습득하여 수행한다.
- NUR22320 간호연구와정보 (Nursing Research and Information, 2-2-0)  
연구목적과 변수의 종류에 따른 통계분석법을 선택, 적용, 결과 해석을 하여 작성할 수 있고 학술지에 게재된 논문의 통계분석과 그 결과를 비평하는 능력을 갖게 된다. 간호학의 발전과 건강관련 실무 영역에서 간호현상을 탐구하기 위해 기본적인 연구의 주요 개념을 이해하고, 과학적 접근 방법의 구체적인 적용과정을 학습한다.
- NUR22321 성인간호학실습1 (Adult Health Nursing Practice 1, 2-0-6)  
내·외과계 질환을 가진 일반병동에 입원한 성인대상자의 건강문제를 정확하게 파악하고 비판적 사고에 근거한 간호진단 및 간호지식에 근거한 과학적이고 체계적인 간호계획을 수행하기 위해 요구되는 지식, 태도 기술을 습득함으로써 임상 간호사로서의 실무능력을 함양한다.

- NUR22309 성인간호학3 (Adult Health Nursing 3, 2-2-0)  
심혈관계, 혈액 및 조혈기관의 질환을 가진 대상자의 간호문제를 이해하고 사정자료에 근거한 간호진단을 도출하고 우선순위에 따라 간호중재를 수행·평가하기 위해 필요한 지식, 태도, 기술을 습득한다.
- NUR22311 아동간호학2 (Child Health Nursing 2, 2-2-0)  
아동간호의 본질을 이해하고, 가족중심의 관점에서 아동의 성장발달 특성 및 발달단계별 건강요구와 간호문제를 확인하며, 비판적 사고능력과 과학적 간호원리에 근거한 통합적 간호접근방법을 학습한다.
- NUR22312 아동간호학실습1 (Child Health Nursing Practice 1, 1-0-3)  
정상 신생아와 아동의 성장발달에 대한 이론적 및 과학적 지식을 바탕으로 아동과 가족의 간호문제를 추론하고 우선순위에 의거하여 근거기반 간호과정을 수행할 수 있는 능력을 임상실무현장에서 학습한다.
- NUR22313 여성건강간호학1 (Women Health Nursing 1, 2-2-0)  
모성간호 관련 개념 및 이론의 이해, 국내 모성건강 현황의 이해, 정상 임신기, 정상 분만기 및 정상 산욕기 여성의 간호 요구를 이해하고 올바른 간호중재를 할 수 있는 능력 함양한다.
- NUR22314 여성건강간호학실습1 (Women Health Nursing Practice 1, 1-0-3)  
여성건강간호의 개념과 임신, 분만, 산욕기에 대한 전문적 지식과 기술을 습득하고 간호과정을 적용한 대상자의 간호문제를 관찰하여 문제 해결을 적용하는 실습 수행한다.
- NUR22315 정신간호학2 (Mental Health Nursing 2, 2-2-0)  
정신건강문제를 가진 대상자의 간호문제를 파악하고, 건강팀의 일원으로서 대상자의 건강회복, 유지 및 증진을 위한 간호원리와 실재를 학습한다. 이를 통해 비판적 사고과정을 적용한 간호중재를 수행할 수 있는 역량 함양한다.
- NUR22316 정신간호학실습1 (Mental Health Nursing Practice 1, 2-0-6)  
주요정신장애 대상자의 정신역동과 간호문제에 대한 이론적 및 과학적 지식을 바탕으로 정신장애대상자와 가족의 간호문제를 추론하고 우선순위에 의거하여 간호과정을 수행할 수 있는 능력을 임상간호실무현장에서 학습한다.
- NUR22317 지역사회간호학1 (Community Health Nursing 1, 3-3-0)  
지역사회와 지역사회간호의 기본개념, 보건 의료체계, 역학, 재난관리를 이해하고 지역사회를 대상으로 건강문제를 사정하고 간호계획을 수립, 수행, 평가할 수 있는 능력 함양한다.
- NUR22318 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)  
간호학의 발전과 건강관련 실무 영역에서 간호현상을 탐구하기 위해 기본적인 연구의 주요 개념 이해 및 산업체(또는 사회)가 필요로 하는 과제를 주제로 연구계획서를 작성함으로써 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양한다.
- NUR22322 성인간호학실습2 (Adult Health Nursing Practice 2, 2-0-6)  
특수부서의 성인대상자에 대한 건강문제를 사정하고 중재 제공 및 평가하는 과정에서 복합적이고 총체적 간호를 제공하기 위해 필요한 폭넓은 지식, 비판적 사고와 근거기반 실무능력,

상황에 맞는 핵심간호술 적용 능력을 습득한다.

- NUR22401 간호관리학1 (Nursing Management 1, 2-2-0)  
간호관리의 원리를 이해하고 간호관리자로서 역할수행에 필요한 능력을 향상시키며 다양한 임상현장에 사용하는 관리 기술을 학습한다.
- NUR22402 성인간호학4 (Adult Health Nursing 4, 2-2-0)  
근골격계, 신경계의 기능을 이해하고 이와 관련된 성인의 건강문제를 체계적인 간호사정을 통하여 규명하며 이에 따른 간호진단, 간호계획 및 간호중재를 학습한다.
- NUR22403 아동간호학실습2 (Child Health Nursing Practice 2, 2-0-6)  
고위험 아동(고위험 신생아, 건강문제를 가지고 있는 아동) 및 가족에게 이론적 및 과학적 지식을 바탕으로 아동과 가족의 간호문제를 추론하고 우선순위에 의거하여 근거기반 간호과정을 수행할 수 있는 능력을 임상간호실무현장에서 학습한다.
- NUR22404 여성건강간호학2 (Women Health Nursing 2, 3-3-0)  
보편적인 여성주의 관점을 바탕으로 고위험 임신과 분만, 산욕과정 및 부인과 질환 여성과 가족의 요구를 사정하는 방법을 학습하는 과목으로, 이 과목을 이수 후 학생들은 국내 여성 건강 현황의 이해, 고위험 임신, 분만 및 부인과 질환 여성의 간호 요구를 이해하고 올바른 간호중재를 할 수 있는 능력 함양한다.
- NUR22405 여성건강간호학실습2 (Women Health Nursing Practice 2, 2-0-6)  
국내 여성건강 현황의 이해, 고위험 임신, 분만 및 부인과 질환 여성의 간호 요구를 이해하고 올바른 간호중재를 할 수 있는 능력 함양한다.
- NUR22406 정신간호학실습2 (Mental Health Nursing Practice 2, 1-0-3)  
지역사회 정신간호사의 역할을 습득하여 대상자가 치료와 사례관리에 순응하며 적응하도록 돕는 과정을 학습한다.
- NUR22407 지역사회간호학2 (Community Health Nursing 2, 2-2-0)  
보건 의료체계와 가족, 학생건강관리와 근로자의 건강관리, 환경에 대한 기본지식을 습득하여 이를 통한 지역사회의 건강요구와 사회적 이슈를 확인하고 지역사회 건강문제를 해결하기 위한 과학적인 접근방법을 학습한다.
- NUR22408 지역사회간호학실습1 (Community Health Nursing Practice 1, 2-0-6)  
지역사회간호학의 이론 및 개념을 바탕으로 보건소 간호사업에 대한 올바른 이해를 통해 개인, 가족, 집단 및 지역사회의 건강유지 및 증진을 위한 지역사회 간호사로서의 기본능력을 개발한다.
- NUR22409 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)  
자신의 적성에 맞는 진로를 탐색하고 선택함으로써 진로결정 및 취업전략을 수립하고 준비할 수 있도록 도움을 준다.
- NUR22410 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)  
간호학의 발전과 건강관련 실무 영역에서 간호현상을 탐구하기 위해 기본적인 연구의 주요 개념 이해 및 산업체(또는 사회)가 필요로 하는 과제를 주제로 한 연구계획에 따라 통계를 수행하고 보고서를 작성함으로써 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성

과 실무능력, 팀웍, 리더십을 배양한다.

- NUR22411 노인및재활간호 (Rehabilitation Nursing & Elderly, 1-1-0)  
노화과정의 최신이론에 대한 이해, 노인간호학 및 노년학에 대한 개관 및 신체 각 계통별 노화과정과 관련된 노인건강증진과 노인건강문제 및 재활에 대한 간호사의 역할을 이해한다.
- NUR22412 노인및재활간호실습 (Practical Nursing & Rehabilitation for The Elderly, 1-0-3)  
노인 및 재활 입원대상자에게 체계적인 간호과정을 적용하여 최적의 건강수준에 도달할 수 있도록 간호중재를 적용하고 평가하는 실습과정을 통해 이에 필요한 지식과 태도와 기술을 연마한다.
- NUR22413 간호관리학2 (Nursing Management 2, 2-2-0)  
간호관리자로서 간호단위 관리에 필요한 기술을 향상시키며, 다양한 간호조직 및 직무 환경에서 요구되는 간호정보체계와 마케팅 및 법적 책임에 대한 관리적 시각을 함양한다.
- NUR22414 간호관리학실습 (Nursing Management practice, 2-0-6)  
간호관리의 원리를 이해하기 위하여 건강관리 전달체계 속에서 병원간호조직을 규명하고 관리자의 역할을 확인, 분석, 평가한다.
- NUR22415 보건의료법규 (Public Health Law & Policies, 2-2-0)  
의약관계 법률지식을 학습함으로써 국민의 건강증진 및 국가 보건사업과 관련된 주요 법률적, 윤리적 기준을 확립하여 국민보건 및 의료향상에 기여할 수 있는 자질을 습득한다.
- NUR22416 성인간호학5 (Adult Health Nursing 5, 2-2-0)  
비뇨기계, 내분비계, 감각기계의 기능을 이해하고 이와 관련된 성인의 건강문제를 체계적인 간호사정을 통하여 규명하며 이에 따른 간호진단, 간호계획 및 간호중재를 학습한다.
- NUR22417 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)  
졸업을 앞둔 예비 간호사로서 자신의 적성과 역량에 적합한 진로방향을 정하고 그에 따른 취업전략 수립 및 이행으로 성공적인 대학생활 마무리 뿐 아니라 졸업 후 만족스런 직장생활을 영위할 수 있도록 도모한다.
- NUR22418 지역사회간호학실습2 (Community Health Nursing Practice 2, 1-0-3)  
지역사회간호학의 이론 및 개념을 바탕으로 개인, 가족, 집단 및 지역사회의 건강유지 및 증진을 위한 지역사회 간호사로서의 기본능력을 개발한다.
- NUR22421 성인통합실습 (Adult Integration Nursing Practice, 2-0-6)  
성인 환자 대상의 임상실습을 통해 증례에 관련된 기초이론부터 전 과정에 대한 학생들의 탐구를 문제 중심의 학습과 실습을 통해 비판적 사고능력을 배양한다.
- NUR22422 통합시뮬레이션 (Integrated Simulation System, 1-0-2)  
전문직 간호사로서 임상에서 요구되는 과학적 간호지식과 핵심간호수행능력 및 비판적 사고능력을 바탕으로 임상 시뮬레이션 상황에서 팀 상호작용, 효과적 의사소통능력, 실무 대처능력, 의사결정 능력 및 임상간호 문제 해결능력을 배양한다.
- NUR22423 간호실무역량평가 (Nursing Competency Assessment, 1-0-2)  
대상자가 처한 상황에서 빈번하게 발생하는 주요 간호문제에 대한 기본 개념을 이해하고 주

요 간호문제를 파악하고 해결하기 위한 적절한 의사소통과 핵심기본간호술을 적용하여 예비 간호사로서 문제해결 능력 향상을 도모한다.

- NUR22424 다문화의이해 (Understanding Multiculturalism, 1-1-0)  
세계화의 추세에 따라 인종적, 문화적 다양성으로 다문화사회로 이행됨에 따라 대상자들의 다문화사회를 이해하고 다양한 현장실무에서 다문화간호를 수행할 수 있도록 역량을 배양한다.
- NUR22425 웰다잉의이해 (Understanding Well-Dying, 1-1-0)  
인구구조의 빠른 노령화의 추세에 따라 건강한 죽음의 과정과 좋은 죽음을 이해하고, 현장실무에서 웰다잉과 호스피스간호를 수행할 수 있도록 역량을 배양한다.

## 전공 로드맵

### □ 핵심 전공역량

전공역량	정의
간호지식통합 적용역량	생애주기별 전인간호를 수행하기 위해 간호직식과 기술을 통합한다.
간호실무수행 적용역량	인문, 사회, 자연과학 지식을 바탕으로 건강문제를 해결할 수 있는 간호기술을 적용한다.
간호문제해결 역량	창의적 능력과 비판적 사고를 통해 문제해결 능력을 함양한다.
보건의료 소통·협력역량	기독교 정신의 함양을 통해 인간생명과 인격을 존중하는 가치관을 확립하고 효율적 의사소통을 습득하여 다른 보건의료팀과 상호 협력하는 능력을 기른다.
간호리더십 역량	다양한 문화를 이해하고 국제적 및 정책적 역량을 지닌 간호지도자로서 리더십을 발휘하고, 근거중심실무의 발전을 위해 연구를 수행한다.

### □ 하위 전공역량 정의

전공역량	하위 전공역량	정의
간호지식통합 적용역량	간호지식통합적용역량	간호학과 다양한 학문 분야의 지식을 응용한다.
		안전과 질 향상 원리를 적용한다.
간호실무수행 적용역량	간호실무수행적용역량	임상 추론을 통해 간호 상황에 적합한 간호를 제공한다(L3).
간호문제해결 역량	비판적사고역량	임상추론을 통해 간호 상황에 적합한 간호를 제공한다(L1, L2).
보건의료 소통·협력역량	법적·윤리적역량	기독교정신을 바탕으로 법과 윤리에 따라 간호를 수행한다.
	의사소통·상호협력역량	건강증진과 건강문제 해결을 위해 보건의료팀과 협력한다.
간호리더십 역량	글로벌문화역량	보건의료체계 내에서 인구집단 건강을 관리한다.
	리더십역량	개인과 전문직 발전을 위해 리더십을 개발한다.
	연구·디지털역량	정보통신과 최신 보건의료기술을 활용한다.

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기 전공역량	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
간호지식 통합 적용역량	교육과사회 간호역사와윤 리	인간관계와 의사소통론 인간심리의이 해 인체생리학 인체해부학	미생물과감염 병리학 약리학 기본간호학및 실습1 보건학 국제간호 응급간호학 의학및간호용 어	인간성장발달 기본간호학및 실습2 성인간호학1 건강사정	성인간호학2 아동간호학1 정신간호학1	성인간호학3 아동간호학2 정신간호학2 여성건강간호 학1 지역사회간호 학1 캡스톤디자인 1	성인간호학4 여성건강간호 학2 지역사회간호 학2 간호관리학1 노인및재활간 호 캡스톤디자인 1	성인간호학5 간호관리학2 보건의료법규 간호관리학실 습 다문화의이해 웰다잉의이해
간호실무 수행 적용역량							정신간호학실 습2 노인및재활간 호실습	지역사회간호 학실습2 성인통합실습 간호실무역량 평가 통합시뮬레이 션
간호문제 해결 역량				간호과정과비 판적사고	성인간호학실 습1 기본종합실습	성인간호학실 습2 아동간호학실 습1 여성건강간호 학실습1 정신간호학실 습1		
보건의료 소통· 협력역량	간호역사와윤 리						아동간호학실 습2 여성건강간호 학실습2	
간호리더 십역량			보건학		간호연구와정 보		간호관리학1 지역사회간호 학실습1	간호관리학2

교육목표

식품영양학과는 미래사회 인류의 먹거리를 책임지는 실무형 전문가를 양성한다. 공동체 속에서 공감과 소통으로 미래사회 창조에 적극 협력하는 전인적 감성을 배양한다. 끈임 없는 도전과 모험으로 새로운 가치를 만들어내는 창의적 개척자를 배양한다. 식품영양학 전공 기반 자기 주도적 창의융합 인재를 양성한다.

학과소개 및 안내

식품영양학과는 실무형 전문가 양성에 최적화된 전공 교과과정, 다양한 실험·실습 과목, 현장 실습 등이 준비되어 있다. 첫째, 식품영양학분야 정부기관의 위탁을 받아 6개의 센터(대전서구어린이급식관리지원센터, 계룡시어린이급식관리지원센터, 대전서구건강가정·다문화가족지원센터, 식생활교육대전네트워크, 대전광역새일센터, 대전배재대ICT융합새일센터)를 운영하고 있다. 재학생이 각 센터별 다양한 활동 및 행사에 실습에 참여하고, 졸업생은 취업 연계가 가능하다. 둘째, 다양한 정부기관 프로젝트들을 수행하거나 각종 건강 관련 프로그램에서 전 국민을 대상으로 식품 및 영양 정보를 전달하고, 다양한 산업체 경력을 보유하는 등 높은 인지도와 출중한 실력, 다양한 경력으로 무장한 교수진이 있다. 셋째, 융합전공의 기회가 있다. 식품영양학과 내 융합전공과정(푸드테크SI융합전공)이 개설되어 있어 AI·SW융합대학 내 각종 첨단 시설을 이용할 수 있다. 융합전공은 복수전공 또는 부전공으로 선택이 가능하다.

향후 진로계획

- 식품영양학과 졸업생은 면허증과 자격증을 취득하여 다양한 분야로 취업이 가능하다.
  - 면허증: 영양사, 위생사, 보건교육사(3급)
  - 자격증: 임상영양사(실무경력), 조리기능사, 조리산업기사, 식품기사, 식품기술사 등
  - 일반 기업 및 관련 단체·센터·협회: 단체급식회사, 어린이급식관리지원센터 등

- 공공기관: 한국식품안전관리인증원, 식품의약품안전처, 질병관리본부, 공무원 등
- 의료기관: 병·의원, 요양원
- 대학원: 식품영양학 관련 일반대학원 또는 특수대학원
- 기타 전문분야: 푸드스타일리스트, 푸드코디네이터, 식품 전문 기자/PD 등

### 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	FON22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	PFON2501	공중보건학	Public Health	3	3	0	
1	1	전선	FON22103	일반화학	Chemistry	3	3	0	
1	1	전선	FON22104	기초영양학	Basic Nutrition	3	3	0	
1	1	전선	FON22113	조리과학	Science Of Cookery	3	2	2	
1	2	전필	FON22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	FON22108	유기화학	Organic Chemistry	3	3	0	
1	2	전선	FON22111	식음료실습	Food and Beverage practice	3	2	2	
1	2	전선	PFON2502	생명과학	Biology	3	3	0	
1	2	전선	FON25101	식품학	Food Science	3	3	0	
1	2	전선	FON22112	식품외식산업마케팅	Food and Dining Industry Marketing	3	3	0	
2	1	전선	FON22201	생화학	Biochemistry	3	3	0	
2	1	전선	FON25201	식품미생물학	Food Microbiology	3	3	0	
2	1	전선	FON22203	생리학	Physiology	3	3	0	
2	1	전선	FON22204	한국음식연구	Korean Food Cooking	3	2	2	
2	1	전선	FON22207	서양조리및실습	Western Cuisine And Practice	3	2	2	
2	2	전선	FON22209	외식산업과다량조리	Management Of Eat-Out & Quantity Production	3	2	2	
2	2	전선	FON22210	식생활관리	Meal Management	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	FON22211	면역학	Immunology	3	3	0	
2	2	전선	FON22212	식품화학	Food Chemistry	3	3	0	
2	2	전선	FON22213	식품유통관리	Food Distribution Management	3	3	0	
2	2	전선	FON25204	생애주기영양학	Life Cycle nutrition	3	3	0	
3	1	전선	FON22301	임상영양학	Clinical Nutrition	3	3	0	
3	1	전선	FON25301	분자생물학1	Molecular Biology 1	3	3	0	
3	1	전선	FON25302	고급영양학	Advanced Nutrition	3	3	0	
3	1	전선	FON25303	실험조리및관능평가	Experimental cookery and sensory evaluation	3	2	2	
3	1	전선	FON25304	식품위생및법규	Food Hygiene & Laws	3	3	0	
3	2	전필	FON22307	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	FON22308	영양판정	Nutritional Assessment	3	3	0	
3	2	전선	FON22309	식사요법	Diet therapy	3	3	0	
3	2	전선	FON22310	식품가공및저장학	Food Processing and Preservation	3	3	0	
3	2	전선	FON25305	분자생물학2	Molecular Biology 2	3	3	0	
3	2	전선	FON25306	기능성식품학	Functional Food Science	3	3	0	
4	1	전필	FON22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전필	FON22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	FON22403	급식경영학	Food Service Management	3	3	0	
4	1	전선	FON22405	효소학	Enzymology	3	3	0	
4	1	전선	FON22407	보건영양학	Public Health Nutrition	3	3	0	
4	1	전선	FON25401	영양교육및상담	Nutrition Education & Counseling	3	2	2	
4	1	전선	FON25402	식품구매론	Food Purchasing Management	3	3	0	
4	1	전선	FON25403	식품산업특강1	Special Lecture on Food	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Industry 1				
4	2	전필	FON22409	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	FON22410	지역사회영양학	Community Nutrition	3	3	0	
4	2	전선	FON22412	식품영양세미나	Food And Nutrition Seminar	3	3	0	
4	2	전선	FON22414	식품영양트렌드분석	Food And Nutrition Trend Analysis	3	3	0	
4	2	전선	FON22431	영양사현장실습	Nutritionist Field Placement	3	0	6	
4	2	전선	FON25404	식품산업특강2	Special Lecture on Food Industry 2	3	3	0	

---

#### 교과목 소개

---

- 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 대학교와 학과 및 전공분야에 대한 이해를 통해 능동적인 대학생활을 목표로 한다. 이를 위해 학생들 개개인의 효과적인 학습방법, 전공분야의 진로 및 미래전망의 세부내용을 다루게 된다.
  
- 공중보건학 (Public Health, 3-3-0)
  - 공중건강의 유지증진을 위한 예방책과 기초적인 환경위생 등 이해를 목표로 한다. 이를 위해 건강, 위생, 보건행정 등에 대한 내용을 다루게 된다.
  
- 일반화학 (Chemistry , 3-3-0)
  - 식품영양학에서 다루는 화학분야에 대한 전반적인 이론을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 화학분야에 대한 기초정보와 더불어 최신정보에 대한소개로 화학에 대한 정확한 이해와 화학현상 이해를 다루게 된다.
  
- 기초영양학 (Basic Nutrition, 3-3-0)
  - 식품영양학과 모든 학생에게 필수적인 과목으로 일반적인 영양 원리를 이해 목표로 한다. 이를 위해 영양소 요구량, 영양소의 기능, RDAs 등을 포함하여 일반적인 내용을 다루게 된다.

- 조리과학 (Science Of Cookery, 3-2-2)

  - 각 식품마다의 영양성분과 특수성분, 구조와 조직, 물리화학적 성질 등을 바탕으로 조리과정에서 일어나는 변화를 이해한다. 또한 기초조리방법과 조리기구, 식품의 평가방법을 익히고, 이를 실제 조리과정에 접목시켜 합리적인 조리를 위한 과학적인 조리방법을 확립하는데 응용한다.
  
- 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

  - 신입생들의 학교 적응력을 높이기 위해 담당교수와 친밀도를 높이고, 학우들과도 친밀감을 가져 한과내의 일체감 조성을 목표로 한다. 이를 위해 학생 집단 상담이나 개개인 면담, 고민이나 학과에 대한 고충, 대인관계 유지 등을 다루게 된다.
  
- 유기화학 (Organic Chemistry, 3-3-0)

  - 유기화합물의 기초 이론 및 응용에 대한 내용 이해를 목표로 한다. 이를 위해 구조, 성질, 반응성 및 반응 메커니즘 등에 대한 내용을 다루게 된다.
  
- 생명과학 (Biology, 3-3-0)

  - 생물학의 기본적인 사실과 원리를 생명현상을 중심으로 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 생물학에 대한 기초정보와 더불어 최신정보에 대한소개로 생명체에 대한 정확한 이해와 생명현상 이해를 다루게 된다.
  
- 식품학 (Food Science, 3-3-0)

  - 식품 상품의 과학적 특성을 소개하고, 질적 향상과 소비자들에 대한 상품 구매력에 영향을 미치는 화학적 구성과 물리적 질감, 식품 구성 요소의 기능적 성질에 대한 이해를 목표로 한다. 이를 위해 식물성 식품재료와 동물성 식품재료 등에 대한 내용을 다루게 된다.
  
- 식음료실습 (Food and Beverage practice, 3-2-2)

  - 알코올 음료(양조주, 증류주, 혼성주, 칵테일, 한국의 전통주)와 비알코올 음료(차, 커피, 한국의 음청류와 기타 음료)로 구분하여 어원과 역사, 제조와 분류, 효과적인 시음 방법 등을 이론과 실습을 통해 학습한다.
  
- 식품외식산업마케팅 (Food and Dining Industry Marketing, 3-3-0)

  - 빅데이터, 소비자 행동, 글로벌 트렌드를 바탕으로 시장 변화에 맞는 마케팅 전략을 세우는 방법을 배운다. 가격, 서비스, 물리적 환경 관리 등 실무적인 내용을 학습한다.
  
- 생화학 (Biochemistry , 3-3-0)

  - 생물학적 현상을 화학적으로 이해하고 연구하는 학문으로 생화학의 기초 원리를 알고 이들이 인체 내에서 조화롭게 통합적으로 조절되는 과정을 이해하여 흥미 유발을 목표로 한다. 이를

위해 탄수화물, 지질 및 단백질의 대사 부분을 자세히 학습하여 화학적 이해를 통해 응용을 가능할 수 있도록 내용을 다룬다.

☐ 생리학 (Physiology, 3-3-0)

- 체내 항상성에 관련하여 신체, 기관, 조직에 대한 기능을 연구하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 인체생리에 대해 다루게 된다.

☐ 서양조리및실습 (Western Cuisine And Practice, 3-2-2)

- 서양음식의 특징과 발전과정을 이해하고, 조리도구, 기기의 안전한 사용과 위생관리, 식재료 준비 및 조리 실습에 대한 내용을 다룬다.

☐ 한국음식연구 (Korea Food Cooking, 3-2-2)

- 한국음식연구를 종합적으로 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 한국 전통 음식에 대한 세부적인 내용을 다룬다.

☐ 식품미생물학 (Food Microbiology, 3-3-0)

- 미생물이 지니고 있는 우수한 기능과 잠재적인 능력을 갖고 있는 기술을 개발하기 위한 기초를 확립하는데 목적을 둔다. 이를 위해 정의, 발전, 역사를 시작으로 세부 내용을 다루게 된다.

☐ 면역학 (Immunology, 3-3-0)

- 면역의 정의 및 전반적인 과학적 사고를 증진시키는데 목표로 둔다. 이를 위해 인간의 건강과 복지 증진에 기여할 수 있는 면역에 대한 세부내용을 다루게 된다.

☐ 식품화학 (Food Chemistry, 3-3-0)

- 식품 구성성분의 유기적 및 생물적 반응과 식품의 조직, 색깔, 맛과 향미, 안전성 및 영양적인 질에 영향을 미치는 식품의 가공 및 저장 시 화학적 변화를 다룬다. 이를 위해 식품의 색깔, 식품의 향과 맛 등에 대해 다루게 된다.

☐ 식품유통관리 (Food Distribution Management, 3-3-0)

- 식품을 제조,가공단계부터 판매까지 각 단계별로 이력추적정보를 기록,관리하여 소비자에게 제공, 해상 식품의 안전성 등에 문제가 발생할 경우 신속한 유통차단과 회수조치를 할 수 있도록 관리하는 방법 등에 대해 다루게 된다.

☐ 외식산업과다량조리 (Management Of Eat-Out & Quantity Production, 3-2-2)

- 급식 산업 경영에 대한 체계적인 접근과 대상 시장의 목적에 기초한 급식 산업의 운영, 식품 위생과 안정성, 인사 경영 및 관리에 대한 학습을 목표로 한다. 이를 위해 급식 메뉴관리,

구매, 시설관리, 위생 등에 대해 다루게 된다.

☐ 식생활관리 (Meal Management, 3-2-2)

- 식생활에 필요한 다양한 관리 이해를 목표로 한다. 이를 위해 식단 계획, 식단 관리, 주방 관리 등 대해 다룬다.

☐ 분자생물학1 (Molecular Biology 1, 3-3-0)

- 생명현상의 분자수준에서의 이해를 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 원핵 및 진핵생물에서의 유전자 의 발현 및 조절 등의 내용을 다루게 된다.

☐ 고급영양학 (Advanced Nutrition, 3-3-0)

- 기초영양학을 포함한 영양학의 기본적인 내용을 좀 더 심도 있게 다루는 것을 목표로 한다. 이를 위해 영양소의 생화학적인 대사 과정에 대해 다루게 된다.

☐ 생애주기영양학 (Nutrition through the Life Cycle , 3-3-0)

- 생애주기에 따라 변하는 신체적 생리적 특성에 대해 살펴보는 것을 목표로 한다. 이를 위해 각 생애주기 별 영양 필요량과 건강문제를 파악하여 각 시기에 적절한 영양관리 방법을 모색할 수 있는 능력을 기르는 것에 대해 다룬다.

☐ 임상영양학 (Clinical Nutrition, 3-3-0)

- 각종 질병의 발생기전과 영양과의 관계 및 증상을 알고, 영양이론을 이용한 관리와 개선방법과 예방법에 대해 배우는 것을 목표로 한다. 이를 위해 소화기계 질환, 간질환, 당뇨병 등에 대해 다룬다.

☐ 분자생물학1 (Molecular Biology 1, 3-3-0)

- 생명현상의 분자수준에서의 이해를 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 원핵 및 진핵생물에서의 유전자 의 발현 및 조절 등의 내용을 다루게 된다.

☐ 고급영양학 (Advanced Nutrition, 3-3-0)

- 사람은 생명과 건강을 유지하기 위해서 음식에서 영양소를 얻어야 한다. 음식에 함유된 영양소의 종류와 생체 내 대사과정 및 체외과정들을 이해하고 기존의 영양학 지식에 새로운 정보를 습득하여 영양소와 관련된 질병을 예방하고 건강을 유지하는 식생활에 대해 다룬다.

☐ 실험조리및관능평가 (Experimental cookery and sensory evaluation, 3-2-2)

- 식재료의 특성을 파악하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 조리과정에서 일어나는 물리, 화학적 변화 원리의 세부내용을 다루게 된다.

- 식품위생및법규 (Food Hygiene & Laws, 3-3-0)

  - 식품으로 인하여 생기는 위생상의 위해를 방지하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 식품영양의 질적 향상을 도모하며 식품에 관한 올바른 정보를 제공하여 국민보건의 증진에 이바지한다.
  
- 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

  - 전공지식을 바탕으로 학생들이 팀을 이루어 스스로 과제를 해결하는 과정을 익히며 과제에 대한 다양한 대응 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 팀티칭 및 주제와 실험에 대한 다양한 피드백을 위주로 지도한다.
  
- 영양판정 (Nutritional Assenssment , 3-3-0)

  - 전 세계적으로 질병과 식이 간의 관계에 대한 관심이 증가하는 가운데 개인 및 집단의 영양 상태를 정확하게 판정하는 ‘영양판정’의 중요성과 그 용도는 점점 확대되어 가고 있다. 본 강의에서는 인간의 식이를 측정하는 여러 방법들을 알아보고, 이를 특정 기준에 맞추어 평가하는 원리를 살펴본다. 이를 통해 식이섭취 판정 외에도 신체계측, 생화학적, 임상적 판정 등 실제 활용되고 있는 여러 영양판정 방법을 확인하고 영양전문인으로서의 실무능력을 향상시킨다.
  
- 식사요법 (Diet therapy, 3-3-0)

  - 각종 질환의 생리적 변화 및 병인, 증상 등을 파악하며 이러한 질병을 예방하고 치료하는데 식이요법의 기본문제를 인지토록 한다. 이를 위해 건강을 유지하고 질병의 예방과 치료를 위해서 식이요법의 지식을 습득하여 실제 식생활에 응용할 수 있는 능력을 기르도록 한다.
  
- 식품가공및저장학 (Food Procesing and Preservation, 3-3-0)

  - 시장에서 유통되는 다양한 제품의 생산에서부터 소비에 이르기까지 전 과정에 걸쳐 이용되고 있는 식품 저장 및 가공기술 전반에 관한 기본 원리와 응용 기술 학습을 목표로 한다. 이를 위해 식품 가공 및 저장학을 통해 과학적, 기술적 원리의 이해뿐만 아니라 식품학, 식품미생물학, 영양학, 조리원리, 조리과학 등의 내용을 기초로 하여 다양한 식품 원료의 특성을 이해하고 식품의 안전성, 영양성, 기호성, 경제성 등을 고려함으로써 다차원적인 시각으로 식품산업을 해석하는 능력을 기를 수 있도록 다룬다.
  
- 분자생물학2 (Molecular Biology2, 3-3-0)

  - 생명현상의 분자수준에서의 이해를 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 원핵 및 진핵생물에서의 유전자의 발현 및 조절 등의 내용을 심화해서 다루게 된다.
  
- 기능성식품학 (Functional Food Science, 3-3-0)

  - 건강기능식품의 정의, 현황 및 법률적 관리, 기능성 소재의 작용기작, 건강기능소재의 생산과 평가 등을 다룸으로써 기능성소재 및 식품에 관하여 전반적인 과학적 사고를 증진시키는데

목표로 둔다. 이를 위해 인간의 건강과 복지 증진에 기여할 수 있는 바이오기능성식품소재에 대한 세부내용을 다루게 된다.

□ 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

- 4학년 졸업예정자들의 생명공학전공자 졸업 후의 진로에 대한 심층 상담 및 지도를 중점으로 한다. 이를 위해 학생들 개개인의 진로상담 및 진로지도를 다루게 된다.

□ 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

- 전공지식을 바탕으로 학생들이 팀을 이루어 스스로 과제를 해결하는 과정을 익히며 과제에 대한 다양한 대응 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 팀티칭 및 주제와 실험에 대한 다양한 피드백을 위주로 지도한다.

□ 급식경영학 (Food Service Management, 3-3-0)

- 급식소의 관리책임자로서 알아야 할 급식과 급식경영의 기초지식을 습득하며, 다양한 급식시설을 파악하고, 급식소의 경영조직에 대해 학습한다. 이를 통해 급식의 이해, 급식경영론 등에 대한 내용을 다룬다.

□ 효소학 (Enzymology, 3-3-0)

- 효소의 원리의 이해를 목표로 한다. 이를 위해 효소에 관련된 주요 병원성 미생물과 그 분류, 생리 기능, 역학, 병인, 동정 및 관리에 대하여 탐구한다.

□ 보건영양학 (Public Health Nutrition, 3-3-0)

- 보건영양학의 정의와 역사, 그리고 중요성, 보건영양학의 범위, 보건영양활동을 개발, 실행, 관리, 평가하는 과정, 실제 수행되고 있는 보건영양활동의 종류와 사례, 보건영양 자료를 수집하고 분석하는 여러 가지 방법, 국내.외 보건영양 문제의 현황에 대해 다룬다.

□ 영양교육및상담 (Nutrition Education & Counseling, 3-2-2)

- 보건교육의 일환으로 영양상태 개선을 위하여 지식, 태도 및 식행동을 변화시키고자 하는 일련의 계획된 교육과정으로 건강결정요인으로서 식행동의 중요성을 이해를 목표로 한다. 이를 위해서 다양한 사회 및 심리적 요인들의 파악과 중재를 통해 구체적으로 식행동을 변화시키고 대상 집단의 특성에 맞는 건강증진을 위한 내용, 방법과 기술이 적용될 수 있도록 적절한 매체를 이용하여 교육의 효과를 높일 수 있는 내용을 다룬다.

□ 식품구매론 (Food Purchasing Management, (3-3-0)

- 식품을 구매하는데 필요한 구매계획, 계약, 검수관리, 저장관리 등을 배우고 전산정보 시스템을 이용하는 방법에 대해 다루게 된다.

- 식품산업특강1 (Special Lecture on Food Industry 1, 3-3-0)
  - 식품산업기사, 식품안전기사 등 식품 관련한 자격증을 대비하고 농식품산업의 미래, 첨단기술 접목 사례, 경영혁신 등 산업 전반의 발전 전략과 현장 사례를 다룬다.
  
- 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)
  - 4학년 졸업예정자들의 졸업요건의 충족을 목표로 한다. 이를 위해 학생들 개개인의 졸업상담 및 졸업지도를 다루게 된다.
  
- 지역사회영양학 (Community Nutrition, 3-3-0)
  - 지역사회 구성원의 건강증진을 위해 영양문제를 파악하고 이를 개선하기 위한 영양사업을 실시하는데에 목표로 한다. 이를 위해 식생활을 개선하고 나아가 건강과 삶의 질을 향상시키는 세부내용을 다루게 된다.
  
- 식품영양세미나 (Food And Nutrition Seminar, 3-3-0)
  - 식품영양 분야의 최신 연구 결과, 영양사 실무, 식품영양 관련 정책 동향을 이야기하고 의견을 나누는 활동을 하게 된다.
  
- 식품영양트렌드분석 (Food And Nutrition Trend Analysis, 3-3-0)
  - 개인 맞춤형 영양, 영양성분표기 강화, 건강성분 중심 식품 개발에 대한 내용을 배우고 식생활 트렌드에 대해 분석하는 방법에 대한 내용을 다루게 된다.
  
- 영양사현장실습 (Nutritionist Field Placement, 3-0-6)
  - 영양사의 실무능력을 배양을 목표로 한다. 이를 위해 직접 다양한 현장에서 영양사의 역할, 급식관리실무 등을 경험해 본다.
  
- 식품산업특강2 (Special Lecture on Food Industry 2, 3-3-0)
  - 식품산업기사, 식품안전기사 등 식품 관련한 자격증을 대비하고 농식품산업의 미래, 첨단기술 접목 사례, 경영혁신 등 산업 전반의 발전 전략과 현장 사례를 심화해서 다룬다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량				
	식품영양 기초 이해 능력	식품성분 분석 및 응용 능력	영양정보 제공 및 관리 능력	조리 및 급식 수행 능력	식품 위생 관리 능력
1-1	전공의이해 일반화학 기초영양학 공중보건학		조리과학		
1-2	전공과진로 유기화학 식품학 생명과학			식음료실습 식품외식산업마케팅	
2-1	생화학 생리학		식품미생물학	서양조리및실습 한국음식연구	
2-2	면역학 식품화학 식생활관리 생애주기영양학		식품유통관리	외식산업과다량조리	
3-1	임상영양학 분자생물학1 고급영양학		실험조리 및 관능평가		
3-2	캡스톤디자인1 영양판정 식사요법 식품가공및저장학 분자생물학2 기능성식품학				식품위생및법규
4-1	진로지도 캡스톤디자인2 효소학 보건영양학 영양교육 및 상담 식품산업특강1			급식경양학 식품구매론	
4-2	졸업지도 지역사회영양학 식품영양세미나 식품영양트렌드분석 영양사현장실습 식품산업특강2				

### 교육목표

외식조리학과는 조리, 외식경영, 위생, 영양, 유통 등에 관한 이론과 조리실무, 현장실습 및 산학협력으로 구성된 체계적인 교육과정을 통하여 학문적 지식과 조리실무 및 외식경영능력을 갖춘 조리·외식분야의 글로벌 인재양성을 교육목표로 한다.

### 학과소개 및 안내

외식조리학과에서는 외식산업에서 필요로 하는 글로벌 인재 양성을 위해 조리, 외식경영, 식품품질관리, 외식유통분야 등이 포괄적인 전공 역량 강화에 힘쓰고 있으며 학과 특성에 맞는 체계적인 이론교육과 다양한 실험·실습 교육과정을 제시하고 있다. 또한 조리소모임, 디저트소모임, 마케팅소모임 등의 소모임 활성화를 통해 자기주도적인 전공심화학습과 더불어 각종 국내외 공모전 및 조리대회에서 수상하고 있다.

### 향후 진로계획

- 외식조리학과 졸업생들은 외식 관련 전문 이론과 함께 현장 중심의 교육과정을 기반으로 외식산업관리자, 조리전문가, 외식유통전문가, 외식품질관리사, 외식영양전문가 등 외식산업의 다양한 분야로 진출해있다.
- 취득 자격증(국가)
  - 조리산업기사, 조리기능사(한식/양식/중식/일식/복어), 제과기능사, 제빵기능사, 떡제조기능사, 조주기능사
  - 위생사, 식품산업기사, 식품기사, 식품가공기능사, 식품품질관리사
  - CS리더스관리사, 유통관리사, 물류관리사, 품질경영기사
- 취득 자격증(민간)
  - 외식경영관리사1·2급, 브랜드관리사, 바리스타, 와인소믈리에, 푸드코디네이터

전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	FCS22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	FCS22102	서양조리	Western Cuisine	3	2	2	
1	1	전선	FCS22103	외식산업론	Foodservice Industry	3	3	0	
1	1	전선	PFCS2501	조리과학	Science of Cookery	3	3	0	
1	2	전필	FCS22105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	FCS22108	한국조리	Korean Cuisine	3	2	2	
1	2	전선	FCS22109	영양학	Nutrition	3	3	0	
1	2	전선	PFCS2502	식생활과문화	Foods & Culture in The World	3	3	0	
2	1	전선	FCS22202	식품학	Food Science	3	3	0	
2	1	전선	FCS22203	외식마케팅	Restaurant Marketing	3	3	0	
2	1	전선	FCS22205	궁중음식과병과실습	Korean Royal Cuisine and Traditional Korean Sweets	3	2	2	
2	1	전선	FCS22212	식품구매관리	Food purchase management	3	3	0	
2	1	전선	FCS22214	이탈리안조리	Italian Cuisine	3	2	2	
2	1	전선	FCS22313	메뉴관리론	Menu Management	3	3	0	
2	2	전선	FCS22206	중식조리	Chinese Cuisine	3	2	2	
2	2	전선	FCS22207	급식경영학	Institutional Foodservice Administration	3	3	0	
2	2	전선	FCS22208	식음료실습	Food and Beverage Practice	3	2	2	
2	2	전선	FCS22210	주방관리론	Kitchen care Theory	3	3	0	
2	2	전선	FCS22211	식품유통관리	Food Distribution Management	3	3	0	
3	1	전선	FCS22301	공중보건학	Public Health	3	3	0	
3	1	전선	FCS22304	외식소비자행동	Restaurant Consumer Behavior	3	3	0	
3	1	전선	FCS22312	프랜차이즈경영론	Franchise Management	3	3	0	
3	1	전선	FCS25301	기초제과제빵	Basic Pastry	3	2	2	
3	2	전선	FCS22209	외식마케팅조사및실습	Marketing Research in Foodservice Industry	3	2	2	

3	2	전선	FCS22305	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	FCS22306	식품위생법규	Food Sanitation Laws	3	3	0	
3	2	전선	FCS22307	식품위생학	Food Sanitation and Safety	3	3	0	
3	2	전선	FCS22413	외식원가관리	Food Service Cost Control	3	3	0	
3	2	전선	FCS25302	고급제과제빵	Advanced Pastry	3	2	2	
4	1	전필	FCS22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	FCS22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	FCS22403	외식창업실습	Foodservice Start up Training	3	2	2	
4	1	전선	FCS22404	단체급식관리	Quantity Food Production & Service Management	3	3	0	
4	1	전선	FCS22406	영양사현장실습	Nutritionist Practical	3	0	0	P/F
4	1	전선	FCS22407	외식경영연구실습	Seminar in Foodservice Management	3	2	2	
4	1	전선	FCS22416	푸드스타일링및데코레이션	Food styling and Decoration	3	3	0	
4	1	전선	FCS22418	식이요법	Diet Therapy & Practice	3	3	0	
4	2	전선	FCS22408	외식창업특허실무	Patent practice for restaurant entrepreneurship	3	2	2	
4	2	전필	FCS22410	졸업작품및논문	Graduation Work & Thesis	0	0	0	P/F
4	2	전선	FCS22412	식품가공및저장학	Food Processing & Storage	3	3	0	
4	2	전선	FCS22417	일식조리	Japanese cuisine	3	2	2	
4	2	전선	FCS25401	발효식품및개발	Fermented Food & Development	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- FCS22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 본 교과목은 학교와 학과, 전공분야를 소개 및 이해하며, 원만한 대학생활과 기본적인 대학생활을 이해하고 경험하는 것에 목적을 두고 있다. 전공의 이해를 바탕으로 효율적인 학습법과 교내·외 활동 참가 등 기본 지식과 활용법을 교육한다.
  
- FCS22102 서양조리 (Western Cuisine, 3-2-2)

- 본 교과목은 서양조리의 기초지식 및 기술의 조리실습이며 시연 및 강의 후 반복적인 실습을 통하여 분류된 아래의 주제를 생산할 수 있는 능력을 배양하는데 목표로 한다. 이를 위해 조리이론, 기초조리기술 및 방법, stock, sauce, soup, canape, salad, 육류, 가금류, 어류 등의 기초조리실습 과정의 세부내용을 다루게 된다.
- FCS22103 외식산업론 (Foodservice Industry, 3-3-0)
    - 본 교과목은 외식산업의 현황과 전망, 발전과정과 분류 및 문제점 등 외식산업 전반에 대해 이해하고, 외식업 운영에 필요한 경영관리 기초이론들에 대해 학습한다.
  - FCS22110 조리과학 (Science of Cookery, 3-3-0)
    - 본 과목은 식품군의 분류별로 조리과정에서 일어나는 식품의 성분 및 물리적 성질의 변화에 대한 이해를 통해 실생활에 응용하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 조리의 기초와 각 식품의 일반적인 구조 및 성분, 물리적 성질 그리고 조리원리 관련 실습 등의 세부내용을 다루게 된다.
  - FCS22105 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
    - 본 교과목은 전공과진로는 신입생들의 학습능력을 상승과 진로탐색에 대한 체계적인 준비 및 대학을 체계적이고 계획적으로 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식 제공을 목표로 한다. 이를 위해 대학생활 안내, 직업에 대한 이해와 직업탐색, 자기진단을 통한 진로 설정 등의 세부내용을 다루게 된다.
  - FCS22108 한국조리 (Korean Cuisine, 3-2-2)
    - 본 교과목은 한국 식문화의 발달 및 특성을 이해하고 한식 기초 조리법의 습득을 목표로 한다. 이를 위해 한국 식문화의 기초 이론수업과 밥류, 면류, 김치 및 장아찌, 밀반찬류, 찌개 및 탕류 등 조리 실무내용을 다루게 된다.
  - FCS22109 영양학 (Nutrition, 3-3-0)
    - 본 과목은 올바른 식생활과 외식업무 분야에 적용되는 건강증진과 질병예방을 위한 지식습득과 적용을 목표로 한다. 이를 위해 열량 영양소와 열량균형에 관한 세부내용을 다루게 된다.
  - FCS22411 식생활과문화 (Foods & Culture in The World, 3-3-0)
    - 본 교과목은 각 나라마다 민족이 지닌 식생활 문화의 발달 배경과 주요 특징을 중심으로 주식과 부식, 조리법을 포함한 고유한 식재료와 대표 음식, 식사 형태와 예절 등을 학습한다. 또한 다양한 문화권 사이에서 각 나라들의 음식문화 형성 배경과 특징을 살펴봄으로써 여러 나라의 음식문화를 올바르게 이해한다.

- FCS22202 식품학 (Food Science, 3-3-0)

  - 본 교과목은 식품학에 대한 체계적인 지식을 영양소별 특징과 구조를 중심으로 이해하고 조리 및 외식실무에서 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 이를 위해 수분, 탄수화물, 단백질, 지질, 식품의 색, 식품의 냄새, 식품의 맛, 식품의 물성, 동물성·식물성식품, 독성성분, 식품첨가물 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- FCS22203 외식마케팅 (Restaurant Marketing, 3-3-0)

  - 본 교과목은 외식사업의 마케팅 개념을 이해하고 외식산업에서의 STP전략 및 마케팅 7P를 사례 중심으로 분석하고 향후 외식관련 실무에서 효과적 마케팅 커뮤니케이션에 필요한 개념과 원리와 활용한 창의적인 마케팅 전략수립이 가능하도록 함을 목표로 한다. 이를 위해 외식사업 마케팅의 개요, 외식사업 마케팅 프로세스, 전략적 계획 수립, 외식사업 마케팅 환경분석, STP전략, 외식사업 7P 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- FCS22205 궁중음식과병과실습 (Korean Royal Cuisine and Traditional Korean Sweets, 3-2-2)

  - 본 교과목은 조선왕조 궁중음식은 한국음식의 정수라고 할 수 있다. 왕실은 법도가 엄격했던 곳이라 그 음식도 법칙에 따라 짜임새 있게 만들어졌고 상차림, 음식, 예법에 다양한 사상과 의미가 담겨져 있다. 본 교과목에서는 궁중음식의 조리 실제와 궁중음식에 담긴 문화론적 이해를 통해 한국음식의 정체성을 확고히 하며 나아가 옛것을 통해 새로운 메뉴를 창조할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- FCS22212 식품구매관리(Food Purchase Management, 3-3-0)

  - 본 교과목은 식품구매의 전반적인 이해를 바탕으로 구매관리 구조를 파악하고 분석하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 식품구매의 개념과 기능, 식재료 전반의 구매관리 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- FCS22302 메뉴관리론 (Menu Management, 3-3-0)

  - 본 교과목은 외식업체의 대표적인 상품인 메뉴의 개념을 이해하고 메뉴 계획, 메뉴판 디자인, 마케팅 전략, 원가관리, 메뉴가격결정 등에 대해 학습한다. 동시에 메뉴의 계획과 제작할 수 있는 능력을 배양한다. 이러한 학습을 통해 조리직무를 포함한 외식산업 현장에서 필요한 메뉴를 이해하고, 이를 실무에서 적용할 수 있도록 한다.
  
- FCS22308 이탈리아조리 (Italian Cuisine, 3-2-2)

  - 본 교과목은 이태리 요리의 기초지식 및 기술의 조리실습이며 시연 및 강의 후 반복적인 실습을 통하여 분류된 아래의 주제를 생산할 수 있는 능력을 배양하는데 목표로 한다. 이를 위해 이탈리아의 요리를 음식문화와 연계하여 소개하고 지역별 특징과 요리를 이해하여 요리에 흥미를 끌어올리도록 노력하고자 한다.

- FCS22206 중식조리 (Chinese Cuisine, 3-2-2)

  - 본 교과목은 중국요리의 이론과 실기를 통하여 볶음조리, 튀김조리, 면 조리, 밥 조리에 대한 기초적인 지식과 지혜를 습득하고 조리 원리를 이해할 수 있다. 중국요리를 만들 수 있게 훈련하여 학업성취도를 높이고 향후 외식산업현장에서 잘 적용하고 활용할 수 있도록 한다.
  
- FCS22207 급식경영학 (Institutional Foodservice Administration, 3-3-0)

  - 본 교과목은 급식조직의 관리자로서 알아야 할 경영이론을 습득하여 실무에 적용할 수 있는 능력배양을 목표로 급식경영의 개념과 급식시스템 모형을 이해하고 급식 인적자원관리와 마케팅 관리에 관한 주요 이론에 대해 학습한다.
  
- FCS22208 식음료실습 (Food and Beverage Practice, 3-2-2)

  - 본 교과목은 레스토랑 서비스의 개념을 이해하고 접객서비스 실무에 적용하여 식음료 운영 관리 및 와인서비스 실무 역량을 개발하고자 한다. 이를 위해 서비스산업의 개념, 접객 서비스의 이해, 서비스 품질관리, 식음료 운영관리실무, 와인서비스실무 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- FCS22210 주방관리론 (Kitchen Care Theory, 3-3-0)

  - 본 교과목은 주방관리에 필요한 안전과 위생, 인사, 시설설비와 장비배치 및 관리, 식재료의 특성과 구매 및 관리 등 외식조리분야의 주방관리자(총주방장)의 주된 실무의 전반적인 내용을 배운다.
  
- FCS22211 식품유통관리 (Food Distribution Management, 3-3-0)

  - 본 교과목은 유통기능의 중요성과 식품 유통관리의 체계를 이해하고 식품 및 식재료의 전반적 유통구조를 학습하여 식품 유통구조의 개선에 관한 전반적인 지식과 식품 유통전략 수립 방법을 습득한다. 또한 사례 학습을 통하여 외식산업의 유통경로에 관한 구체적인 내용을 연구하고 환경변화에 따른 문제를 해결할 수 있도록 한다.
  
- FCS22301 공중보건학 (Public Health, 3-3-0)

  - 본 교과목은 질병의 예방 및 관리, 자연환경의 보전과 생활환경 개선, 보건복지 행정과 관리 활동에 대한 학문으로 인간의 건강 유지와 건강 증진 및 삶의 질 향상에 필요한 지식을 학습한다. 질병의 치료보다는 예방에 초점을 맞추고 있는 현대 삶에서 건강을 유지 하기 위해 필요한 사회적, 환경적, 위생학적 요인들을 바르게 숙지하고 공중보건의 중요성을 인지하여, 산업보건, 보건 의료 및 행정뿐만 아니라 영유아, 성인의 보건관리 등을 학습한다.
  
- FCS22304 외식소비자행동 (Restaurant Consumer Behavior, 3-3-0)

  - 본 교과목은 외식소비자행동의 개념을 이해하고, 소비자 의사결정과정과 정보처리과정을 이해하고 외식실무에 적용하여 마케터로서의 역량을 강화시키기 위해 학습한다. 이를 위 해

소비자 의사결정과정에서의 문제의 인식, 정보탐색, 대안평가, 태도, 구매 및 구매 후 행동과 함께 소비자 정보처리과정 및 기억 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ FCS22310 프랜차이즈경영론 (Franchise Management, 3-3-0)

- 본 교과목은 외식프랜차이즈 경영에 대한 이해와 실무적 역량 배양을 위해 외식프랜차이즈 경영에 대한 개념을 이해하고, 실무적인 마케팅 전략과 과업을 고찰할 수 있으며, 외식프랜차이즈에 대한 실제 사례를 분석하여 향후 외식산업현장에서 활용하고자 한다. 이를 위해 외식프랜차이즈 적합성 이해하고 콘셉트 개발하고 모델점포의 구축과 운영하며 사업타당성 분석을 통한 투자 규모와 콘셉트 확정, 외식프랜차이즈 시스템 구축 등의 세부 내용을 다루게 된다.

□ FCS25301 기초제과제빵 (Basic Pastry, 3-2-2)

- 본 교과목은 제빵에 사용되는 주요 식재료의 특성을 파악하고 발효 및 제빵의 원리를 이해하며 실제 제빵 기술의 습득을 목표로 한다. 이를 위해 제빵 재료학, 제빵법, 제빵공정, 제품평가 등의 이론 수업과 다양한 빵류 제품의 실기 수업이 이루어지며 제품 제조에서 나아가 창의적 메뉴 개발 능력을 배양한다.

□ FCS22209 외식마케팅조사및실습 (Marketing Research in Foodservice Industry, 3-2-2)

- 본 교과목은 외식조직이 직면한 문제 해결을 위한 마케팅 조사 방법과 절차에 대해 학습하며 데이터의 수집, 분석, 해석 및 관리적 시사점 도출에 중점을 둔다.

□ FCS22305 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

- 본 교과목은 캡스톤디자인에 적용하여 프로젝트를 진행할 수 있도록 캡스톤디자인의 개념과 적용법을 이해하고 비이공계 학생을 포함하여 누구라도 캡스톤디자인을 지도 및 수행해 나갈 수 있도록 소개한다.

□ FCS22306 식품위생법규 (Food Sanitation Laws, 3-3-0)

- 본 교과목은 조리분야 뿐만 아니라 외식 창업, 프랜차이즈산업 등 전반적인 외식산업에 필수적으로 필요한 식품 위생 법령을 학습한다. 식품 위생 법규는 식품으로 인한 위생상의 위해를 방지하고 식품영양 질적 향상을 도모함으로써 국민건강을 향상시키기 위한 법률로서 위생관리역량을 향상시켜 실무에 적용할 수 있도록 한다.

□ FCS22307 식품위생학 (Food Sanitation and Safety, 3-3-0)

- 본 교과목은 식품 안전 원칙과 적용, 외식산업과 관련된 안전 문제에 대해 학습한다. 이를 위해 식품위생의 개념, 식품과 미생물, 식품의 변질과 부패, 식중독, 식품과 감염병, 기생충과 위생동물, HACCP, 식품영업의 위생관리, 식품위생검사, 식품첨가물에 관해 다룬다.

- FCS22413 외식원가관리 (Food Service Cost Control, 3-3-0)

  - 본 교과목은 원가관리의 중요성을 이해하고 원가관리, 메뉴분석 등을 통하여 효과적인 경영분석을 할 수 있는 실무능력을 함양하여 외식운영관리 역량을 키우고자 한다. 이를 위해 원가관리의 의의와 분류, 원가율, 식재료 원가관리, yield 분석, 메뉴분석 및 메뉴가격 결정방법 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- FCS25302 고급제과제빵 (Advanced Pastry, 3-2-2)

  - 본 교과목은 제과에 사용되는 주요 식재료의 특성과 그 기능을 파악하고 제과 원리를 이해하며 실제 제과기술의 습득을 목표로 한다. 이를 위해 제과 재료학, 제과 반죽법의 종류 및 특징, 제과공정, 제품 평가 등의 이론 수업과 제과 실기 실습이 이루어지며 이를 토대로 창의적 메뉴를 개발할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- FCS22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

  - 본 교과목은 외식 및 급식관련 분야에 대한 학생들의 취업준비를 도우며 졸업 전 취업분야에 대한 이해력 증진을 목표로 한다. 이를 위해 채용포털사이트 활용하기, 전략적 입사 서류 작성법, 선배 초청 강연 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- FCS22402 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

  - 본 교과목은 캡스톤디자인에 적용하여 프로젝트를 진행할 수 있도록 캡스톤디자인의 개념과 적용법을 이해하고 비이공계 학생을 포함하여 누구라도 캡스톤디자인을 지도 및 수행해 나갈 수 있도록 소개한다.
  
- FCS22403 외식창업실습 (Foodservice Start up Training, 3-2-2)

  - 본 교과목은 외식창업에 대한 산업의 개요 및 전망에 대하여 이해하고 경영설계, 상권분석, 메뉴구성, 재무관리에 대한 내용으로 사업계획서를 작성하는 방법을 이론적으로 학습한다. 외식창업을 위한 소스, 육류, 어패류 등의 조리메뉴에 대하여 실기 위주로 학습한다.
  
- FCS22404 단체급식관리 (Quantity Food Production & Service Management, 3-0-0)

  - 본 교과목은 식생산 및 운영관리에 관한 전문지식과 실무능력 배양을 목표로 급식현장에서의 메뉴관리, 구매관리, 생산관리, 시설관리, 위생 및 안전관리, 원가 및 정보관리에 대해 학습한다.
  
- FCS22406 영양사현장실습 (Nutritionist Practical, 3-0-0)

  - 본 교과목은 급식업체 영양사의 직무 수행에 필요한 실무를 현장실습을 통하여 고취하고자함을 목표로 한다. 이를 위해 급식업체 영양사의 직무 수행에 필요한 메뉴관리, 영양관리, 작업관리, 조직관리, 위생관리, 식자재 구매 및 검수, 저장, 출고관리, 원가관리 등 여러 가지 실무를 현장실습 등의 세부내용을 다루게 된다.

- FCS22407 외식경영연구실습 (Seminar in Foodservice Management, 3-2-2)

  - 본 교과목은 외식분야에서의 최근동향과 다양한 이슈들에 대해 토의하고, 주제 선정, 설문지 작성, 자료수집, 통계처리 및 분석을 통해 보고서를 작성한다.
  
- FCS22416 푸드스타일링및데코레이션 (Food Styling and Decoration, 3-2-2)

  - 본 교과목은 푸드스타일링과 데코레이션의 기초지식 및 기술을 습득하기 위한 교과목으로 이론 강의와 실제 테크닉의 시연 후 반복적인 실습을 통하여 식공간디자인 능력을 배양한다. 이를 위해 식공간 연출의 개념 및 실제, 디자인 기초이론, 테이블세팅, 플레이팅, 푸드카빙 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- FCS22418 식이요법 (Diet Therapy & Practice, 3-3-0)

  - 본 교과목은 각 질병의 정의와 원인, 증상 및 영양소 대사 변화에 대한 이해를 통하여 영양 문제를 진단하고 식이요법을 통한 영양 관리 계획을 학습하여 질병에 따른 식단 작성에 대한 지식과 실무능력을 향상하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 식이요법의 개요, 병원식의 종류, 각 질병의 원인·증상·진단법·식이요법·식품알레르기 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- FCS22408 외식창업특허실무 (Patent Practice for Restaurant Entrepreneurship, 3-2-2)

  - 본 교과목은 외식창업에 대한 산업의 개요 및 전망에 대하여 이해하고 경영설계, 상권분석, 메뉴구성, 재무관리에 대한 내용으로 사업계획서를 작성하는 방법을 이론적으로 학습하고 개인특허출원을 한다
  
- FCS22410 졸업작품및논문 (Graduation Work & Thesis, 0-0-0)

  - 본 교과목은 4학년 동안 배운 교육과정을 토대로 선수과목(외식마케팅조사및실습, 외식경영연구실습, 외식창업특허실무, 외식창업실습)을 통해 논문 작성 또는 개인 작품 및 레포트 제출을 목표로 한다. 이를 위해 테마 선정, 서론 및 설문지 배부, 본조사, 통계조사, 메뉴연구 및 강의, 레시피 작성법 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- FCS22412 식품가공및저장학 (Food Processing & Storage, 3-3-0)

  - 본 교과목은 가공식품의 처리과정과 보관과정에 대한 올바른 지식과 정보를 습득하고, 식품가공저장의 필요성과 가공과 저장기술의 원리와 적용분야에 대해 이해하고 설명할 수 있도록 하며, 식품별 가공 과정에 대한 이해와 사례를 통한 현장분석능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 따라서 본 교과목은 식품가공 및 저장의 개념 및 영향인자, 식품가공의 기초공정, 저장원리 등에 대한 기본지식을 학습한다. 또한 이와 함께 식품가공저장에 관한 최신 정보와 산업동향을 함께 학습한다.

□ FCS22417 일식조리 (Japanese Cuisine, 3-2-2)

- 본 교과목은 일식조리의 기초지식 및 기술의 조리실습이며 시연 및 강의 후 반복적인 실습을 통하여 분류된 아래의 주제를 생산 할 수 있는 능력을 배양하는데 목표로 한다. 이를 위해 조리이론, 기초조리기술 및 방법, 썰기, 맑은국, 생선회, 초밥, 튀김, 조림, 찜 등의 기초조리실습 과정의 세부내용을 다루게 된다.

□ FCS25401 발효식품및개발 (Fermented Food & Development, 3-3-0)

- 본 과목은 발효식품에 대한 전반적인 원리를 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 각 발효식품의 유래, 미생물, 제조 과정을 다룬다.

전공 로드맵

학년 학기	전공능력				
	음식조리역량	외식경영역량	위생관리역량	영양및메뉴관리 역량	식재료구매및유 통관리역량
1-1	전공의이해 서양조리 조리과학	외식산업론			
1-2	전공과진로 한국조리			영양학 식생활과문화	
2-1	공중음식과병과 실습 이탈리안조리	외식마케팅		식품학 메뉴관리론	식품구매관리
2-2	중식조리 식음료실습	급식경영학	주방관리론		식품유통관리
3-1	기초제과제빵	외식소비자행동 프랜차이즈경영 론	공중보건학		
3-2	캡스톤디자인1 고급제과제빵	외식마케팅조사 및실습 외식원가관리	식품위생법규 식품위생학		
4-1	진로지도 캡스톤디자인2 외식창업실습 영양사현장실습 푸드스타일링및 데코레이션	단체급식관리 외식경영연구실 습		식이요법	
4-2	외식창업특허실 무 졸업작품및논문 일식조리 발효식품및개발				식품가공및저장 학

교육목표

- ❑ 원예학과 산림학이 통합된 창의적 사고와 문제해결능력을 지니고 융합역량을 발휘할 융복합 전문 인재를 양성한다.
- ❑ 현대 사회에 유용한 치유농업 및 산림복지 서비스 전문 인재를 양성한다.
- ❑ NCS 과정평가형 식물보호(산업)기사 교육과정 운영과, 맞춤형 원예치료, 산림복지, 유아숲해설사, GAP 인증 농산물 심사원 등 관련 자격증을 취득할 수 있게 한다.
- ❑ 스마트팜 실습 등 체험 중심의 수업과 교육의 질 관리를 통해서 원예산림 분야 현장에서 창의적인 문제 해결능력을 발휘할 수 있도록 한다.

학과소개 및 안내

- ❑ 미래를 디자인하는 원예산림 인재의 요람
  - 원예산림학과는 원예학과 산림학의 전문 지식을 결합하여, 창의적 사고와 뛰어난 문제 해결 능력을 갖춘 융복합 전문인재를 양성하는 데 중점을 둡니다. 현대 사회의 다양한 요구에 부응하며 지속 가능한 미래를 선도할 인재를 키워냅니다. 원예산림 분야에서 융합적 역량을 발휘하여 현장의 문제를 해결할 수 있는 전문가를 육성하고 현대 사회에 필수적인 치유농업 및 산림복지 서비스를 제공할 전문 인재를 양성합니다.
- ❑ 주요 교육 및 자격증 취득 지원
  - 학과에서는 학생들의 전문성을 강화하고 취업 경쟁력을 높이기 위해 다음과 같은 교육과정을 운영하고 자격증 취득을 적극 지원합니다.
    - NCS 과정평가형 교육: 식물보호(산업)기사 교육과정을 NCS(국가직무능력표준) 기반의 과정평가형으로 운영하여 실무 역량을 검증하고 국가 기술 자격증 취득을 돕습니다.
    - 맞춤형 전문 자격증 취득: 산림복지(산림치유, 숲해설 등), 원예치료, 농산물우수관리인증 안전농산물 생산 등 관련 분야의 전문 자격증을 취득할 수 있도록 맞춤형 교육을 제공합니다.
- ❑ 현장 중심의 실습 교육
  - 체험 중심의 실습: 스마트팜 실습을 비롯한 다양한 현장 중심의 체험 교육을 통해 학생들이 이론을 실제에 적용하는 능력을 키웁니다.
    - 교육 품질 관리: 체계적인 교육의 질 관리를 통해 원예 및 산림 분야 현장에서 즉시 창의적인 문제 해결능력을 발휘할 수 있는 실무형 인재를 양성합니다.

## 향후 진로계획

원예산림학과 졸업자 중 정부 산하 기관이나 지자체의 연구 및 지도직, 산림직 공무원과 한국산림복지진흥원 등 공공기관에서 130여 명이 근무하고 있는 것을 바탕으로 공무원 및 다양한 전공 관련 직장을 찾을 수 있다. 그 외 플로리스트, 식물원 코디네이터, 골프장 그린키퍼, 국·공·사립 수목원의 연구 및 관리직, 농자재·종묘회사의 연구직 또는 영업직, 산림 관련 모든 기관에서 전공과 관련된 업무를 담당하게 된다. 특히, 숲에서 활동하는 산림복지전문가는 휴양산업의 발전과 함께 촉망받는 직업이고, 스마트팜 운영 및 컨설팅, GAP 인증 농산물 심사원 등 정밀농업과 안전 농산물 생산 분야에서 일할 수 있다. 기타 대학원 석·박사과정도 개설되어 있다.

## 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전필	HOF22103	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	HOF22104	농장실습	Farm Practice	3	2	2	NCS
1	1	전선	HOF22106	수목의이해	Understanding Trees	3	3	0	
1	1	전선	HOF22109	플라워디자인및실습	Flower Design Practice	3	2	2	
1	1	전선	PHOF2501	재배학범론	Introduction to Crop Production	3	3	0	NCS
1	2	전필	HOF22105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	HOF22108	컴퓨터활용및실습	Computer Usage & Practice	3	2	2	
1	2	전선	HOF25101	안전농산물생산	Good Agricultural Practises	3	3	0	
1	2	전선	HOF25102	화훼장식학	Floral Design	3	3	0	
1	2	전선	PHOF2502	숲과인간	Forset & human	3	3	0	
2	1	전선	HOF22201	수목학및실습	Dendrology & Practice	3	2	2	
2	1	전선	HOF22202	식물보호학및실습	Plant Pathology & Pest	3	2	2	NCS
2	1	전선	HOF22203	식물생리학	Plant Physiology	3	3	0	
2	1	전선	HOF25201	채소학및병해충실습	Vegetable Crop Science & Pest Control Practice	3	2	2	NCS
2	1	전선	HOF25202	정원휴양문화	Garden recreation culture	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전선	HOF25203	시설원예학	Protected Horticulture	3	3	0	
2	2	전선	HOF22205	농약및잡초방제	Pesticide & Weed Control	3	3	0	NCS
2	2	전선	HOF22206	산림생태학	Forest Ecology	3	3	0	
2	2	전선	HOF25204	원예산림병해충 실습	Horticulture and Forestry Pest Control Practice	3	2	2	NCS
2	2	전선	HOF25205	토양학및병해충 관리	Soil Science & Pest Control Practice	3	3	0	NCS
2	2	전선	HOF25206	식물번식학및실 습	Plant Propagation & Practice	3	2	2	
2	2	전선	HOF25207	임도및사방공학	Forest Policy & Rural Development	3	3	0	
3	1	전선	HOF25301	식물유전육종학	Plant Genetic Breeding	3	3	0	
3	1	전선	HOF25302	화훼학및병해충 실습	Floricultural Science & Pest Control Practice	3	2	2	NCS
3	1	전선	HOF25303	과수학및병해충 실습	Fruit Science & Pest Control Practice	3	2	2	NCS
3	1	전선	HOF25304	식용작물학및병 해충실습	Crop Science & Pest Control Practice	3	2	2	NCS
3	2	전필	HOF22309	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	HOF22310	스마트팜및실습	Theories and Practices of Smart Farming	3	2	2	NCS
3	2	전선	HOF22313	산림치유학및실 습	Forest therapeutics & practices	3	2	2	
3	2	전선	HOF22314	산림자원식물학	Forest and Natural Resources	3	3	0	
3	2	전선	HOF25305	식물조직배양학 및실습	Plant Tissue Culture & Practice	3	2	2	
3	2	전선	HOF25306	농림해충학및실 습	Agriculture and Forestry Pestology & Practice	3	2	2	
4	1	전필	HOF22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전필	HOF22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	HOF22404	산림관련법규	Forest related laws and regulations	3	3	0	
4	1	전선	HOF22406	원예치료학	Horticultural Therapy	3	3	0	
4	1	전선	HOF25307	조림학	Afforestation	3	3	0	
4	2	전필	HOF22407	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	HOF22408	산림보호학및실 습	Forest Protection & Practice	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	2	전선	HOF22409	산림복지학	Forest welfare studies	3	3	0	
4	2	전선	HOF22411	원예산림세미나	Horticulture & Forestry Seminar	3	3	0	
4	2	전선	HOF22412	원예산림실무	Horticulture & Forestry Practice	3	2	2	
4	2	전선	HOF25401	허브및아로마테라피	Herbs & aromatheraphy	3	3	0	

---

### 교과목 소개

---

☐ PHOF2501 재배학범론 (Introduction to Crop Production, 3-3-0)

- 재배학범론은 작물의 재배와 원예산림학 분야의 연구에 필요한 생리학적, 재배학적 기초지식을 습득시키기 위하여 개설된 과목입니다. 그리고 재배학범론은 전공분야의 모든 과목의 내용이 포함된 광범위한 과목이어서 학습하기에 어려움이 있을 것으로 예상됩니다. 그리고 광범위한 내용이 포함되어 있기 때문에 본 과목은 각종 자격증, 지도직, 연구직 시험이 외에 7급, 9급 공무원시험에 필수과목으로 지정되어 있습니다. 1학년 때 배우기는 하지만 4학년 때까지 지속적으로 학습을 하여야 하는 과목입니다.

☐ HOF22104 농장실습 (Farm Practice, 3-2-2)

- 현대사회는 고도화, 집중화가 이루어진 효율이 극대화된 효율적인 시스템에서 재화가 생산된다. 근대화 이전 노동력 집약적인 생산 시스템에서 산업혁명을 통해 대량 생산 시스템으로 변화되었고, 점차 1차산업에 종사는 인구보다 2차, 3차산업에 종사하는 인구가 증가하게 되었다. 최근 국내농업 인구의 고령화와, 도시화로 인하여 농업인의 수는 점차 감소하고, 1인당 농업 경작 면적은 증가하는 추세에 있다. 이러한 구조적 변화는 생산자는 효율적인 농업의 기술이 필요하고, 소비자는 고품질의 농산물에 대한 요구가 증가하고 있다. 이러한 문제를 해결하기 위하여 최근 농업에서는 ICT, 로봇기술 등과 같은 4차 산업의 기술을 이용한 스마트 농업기술이 부각되고 있다. 이에 본 농장실습에서는 센서를 이용하여 작물 재배환경(기상요소 : 광, 온도, 습도, 수분, 바람, CO2등 / 토양요소 : 지온, 수분, 유기성분등)을 활용하여 자동 및 원격으로 제어하는 기술을 실제 작물재배에 적용할 수 있게 실습 위주로 강의하고자 한다.

☐ HOF22109 플라워디자인및실습 (Flower Design Practice, 3-2-2)

- 플라워디자인은 삶의 아름다움을 추구하고 보고 느끼면서 직접 만들고자 하는 욕구와 만드는 과정에 참여하는 행위이다. 이러한 과정을 통해 새로운 디자인이 창출되는 미래의 산업임으로 기본적인 이론을 바탕으로 국내외 자격증에 도전하고 나아가 창업을 할 수 있는

능력을 교육한다.

□ HOF22103 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

- 처음 학과에 입학한 1학년 학생들을 대상으로 하며 학과의 역량을 소개하고 학업 및 진로 설계에 도움을 주는 교과목임. 개인 면담을 통해 학생들의 고민을 상담하고 진로 설정에 도움을 주고자 함.

□ HOF22106 수목의이해 (Understanding Trees, 3-3-0)

- 수목을 처음 배우는 학생들에게 나무에로의 접근을 쉽게 유도하기 위해서 나무의 감상과 체험 위주의 주제 강연을 한다. 강의 내용에서는 나무의 이름과 그에 대한 유래, 그리고 나무 관련 문화 등을 다룬다. 또한, 팀 기반 학습(TBL)의 일환으로 캠퍼스 나무 투어 후 팀별 토론, 조경수목의 특징 세밀화 그리기와 관찰 일지를 작성한다. 한밭수목원 나무 해설 투어에 참여 한다. 본 강좌는 LMS 혼합강좌로 진행하면서, 플립러닝과 팀 기반 학습(TBL) 방식을 적용하여 배재 LMS 플랫폼을 동시에 활용한다.

□ HOF22108 컴퓨터활용및실습 (Computer Usage & Practice, 3-2-2)

- 컴퓨터 활용 및 실습 과목은 앞으로 컴퓨터를 활용하는 데 있어 필요한 주요 업무용 프로그램과 사진,영상 편집프로그램의 사용법을 학습하는 과목입니다.

□ HOF25102 화훼장식학 (Floral Design, 3-3-0)

- 화훼식물들은 공공장소, 공원 등의 조경 및 가정의 정원을 아름답게 꾸미고, 실내 환경을 자연친화적이며 아름답게 꾸밀 수 있게 해주는 문화적 작물이다. 많은 종의 화훼식물들의 종류와 특징에 대하여 알아보고 전체 화훼산업의 현황과 이용방안에 대하여 배운다.

□ HOF25101 안전농산물생산 (Good Agricultural Practises, 3-3-0)

- GAP(Good Agricultural Practices, 농산물우수관리) 인증 제도를 이해하고, 작물보호와 안전한 농산물 생산을 위한 농약안전사용, PLS 등 이론과 실무를 학습하는 것을 목표로 하고, 농산물의 재배, 수확, 유통 과정에서 식품 안전과 환경보호를 실천하는 방법을 익힘

□ HOF22105 전공과진로 (Mentoring of Major, 1-1-0)

- 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도함.
- 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법(리포트 작성, 발표 준비, 시험 준비 등)을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회 제공
- 전공 분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 적성 탐구 환경 마련
- 본 교과목은 전문적인 지식의 습득을 넘어선 문제를 더 폭넓게 이해하고 해결하는 능력을

배양하기 위한 디자인 씹킹 학습법을 적용한다.

□ PHOF2502 숲과인간 (Forset & human, 3-3-0)

- 현대인들은 숲 체험을 통해 힐링 하고자 하는 욕구가 커졌다. 본 강좌에서는 숲 체험 활동을 통해서 내적 치유와 자기개발에 힘쓰고, 또한 팀 활동을 통한 리더십 함양과 나만의 자연 다큐멘터리 제작을 주제로 한 발표를 수행한다.

□ HOF22203 식물생리학(Plant Physiology, 3-3-0)

- 원예산림학에서 식물의 생리적 특성과 원리를 이해하는 것은 가장 중요한 전공역량이라고 할 수 있습니다. 식물생리학은 식물이 주변의 물리적·생물학적 환경과 상호작용하면서 성장·발달하는 과정에서 식물체 내에서 발생하는 생명현상들을 체계적으로 분석·연구하는 학문입니다. 이 수업에서는 식물이 생명체로서 가지는 특성들을 학습합니다. 재배학에서는 작물의 재배에 중점을 두고 환경과의 상호작용을 학습하였다면, 식물생리학에서는 생물학적인 측면에서 식물의 특성을 학습합니다.

□ HOF25201 채소학및병해충실습(Vegetable Crop Science & Pest Control Practice, 3-2-2)

- 채소학은 각종 자격증 시험에 필수과목으로 이론과 실습이 각각 두 시간씩 배정이 되어 있다. 이론 강의는 채소작물의 생리생태적인특성과 육묘, 시비, 시설물 등을 이용한 재배관리 그리고 수확 후 생산물의 취급과 유통에 관하여 강의한다. 코로나로 인하여 인터넷으로 강의할 경우에는 학생들은 저장된 강의를 편리한 시간에 수강하고 질의응답은 정해진 시간에 실시간으로 실시할 예정이다. 그리고 실습은 동영상으로 대체하여 강의할 것이다.

□ HOF22405 시설원예학 (Protected Horticulture & Practice , 3-3-0)

- 시설원예란 유리온실과 같이 외부 환경과 분리한 환경에서 작물을 재배하는 것을 말합니다. 온도 및 수분환경 등의 주요 환경 조건을 조절할 수 있어서 작물의 품질과 수량을 향상시킬 수 있습니다. 지구온난화 및 기상이변으로 인해 시설원예의 중요성은 계속 증가하고 있으며, 우리나라는 시설원예 분야에서 그 규모와 기술 측면에서 세계적으로 앞서 있는 나라입니다. 이 과목에서는 온실의 종류 및 특징과, 일반 노지 재배와는 다른 환경 요인들의 특성과 재배 관리 방법에 대하여 학습합니다.

□ HOF22202 식물보호학및실습 (Plant Pathology & Pest, 3-3-0)

- 식물병 및 해충에 대한 개요와 분류 등에 대해 소개하고, 개념을 이해시킨다. 식물병의 원인과 발생, 발병과 환경, 병원성과 저항성 등을 소개하고 각 병원의 진단과 동정, 방제 방법 등을 강의한다. 균류, 세균, MLO, 바이러스, 바이로이드에 의한 병을 설명한다. 해충의 종류, 생태 와 피해양상 등을 소개하고, 이를 숙지 및 응용하여 효율적인 방제법을 선택할 수 있도록 강의한다.

- HOF22201 수목학및실습 (Dendrology & Practice, 3-2-2)

  - 수목의 우리말 이름 유래와 학명, 한자명, 영명 등 네이밍 분석을 통해서 나무와 인간관계에 대한 이해를 높인다. 캠퍼스에서 볼 수 있는 상록수, 화목류, 녹음수, 도솔산 산림 식생과 낙엽 후 동아(冬芽) 특징을 익힌다. 이 중에서 학명분석을 플립러닝으로 진행하는데, 매 해당 주차별로 Pre-class에서 8분 분량의 학명해설 동영상 강의를 예습하고 In-class 강의에 참여한다. 플립러닝에서 예습한 콘텐츠를 보완하여 In-class에서 팀별 협동으로 퀴즈 풀이를 수행한다. Post-class에서는 캠퍼스 현장에서 수목 스킨십과 함께 특징을 확인하는 팀 체험 활동을 수행한다. 이 때 팀 체험 활동 장면을 다큐멘터리로 제작한다. 또한, Post-class에서는 개인별 LMS 퀴즈 풀이를 하여 성적평가에 반영한다.
  
- HOF25202 정원휴양문화 (Garden recreation culture, 3-3-0)

  - 정원의 기능 및 의미를 이해하고, 세계 유명 정원을 소개하면서 정원 휴양의 의미와 정원 문화에 대한 이해를 도모한다. 전통 정원이 보유한 휴양 및 관광 기능에 관한 전반적인 이해와 정원휴양자원요소를 탐색 및 개발하여 여가 수요를 충족시킨다. 또한 정원휴양자원의 효율적 관리로 최적의 휴양서비스를 제공하여 삶의 질을 향상시키는 방안을 학습한다.
  
- HOF25205 토양학및병해충관리 (Soil Science & Pest Control Practice, 3-3-0)

  - 토양은 식물이 생육하는데 근간이 되는 중요한 환경 요소이다. 토양학은 토양의 물리적, 화학적 특성과 식물과의 상호관계, 산업적 아용에 대한 전반적인 내용을 다룰 것이다.
  - 본 교과목은 학생들의 사고 전략과 영역 지식을 함께 습득하도록 문제기반학습(PBL)방법을 적용하여 수업을 진행한다.
  
- HOF25204 원예산림병해충실습 (Horticulture and Forestry Pest Control Practice, 3-2-2)

  - 본 과목은 지금까지 이론으로 배워왔던 원예식물의 전공지식을 여러 실험을 실습하는데 의의가 있다. 본 과목을 통해 학생들은 실험계획과 분석 및 보고서 작성을 하게 될 것이다. 본 교과목은 수업 중에 토론과 토의를 함께 하는 액티브러닝의 학습법을 활용한다.
  
- HOF25206 식물번식학및실습 (Plant Propagation & Practice, 3-2-2)

  - 원예식물 번식의 종류와 방법에 대한 지식 습득과 식물의 생리학적 이해를 통해 원예 및 조경식물의 번식, 종자 생산, 품질 관리, 판매, 유통에 대한 능력을 배양하고자 한다. 최신 원예식물 번식 기술과 현황을 알아보고 첨단 기술을 이용한 앞으로의 원예식물 번식 산업의 중요성을 이해한다.
  
- HOF22205 농약및잡초방제 (Pesticide & Weed Control, 3-3-0)

  - 농약에 대한 정의와 분류 등에 대해 소개하고, 개념을 이해시킨다. 농약의 형태, 특성,

형태별 물리성, 독성 및 안전사용 등에 대해 강의하고 농약에 대한 작물의 반응, 병해충의 반응, 환경과의 조화 등에 대해 설명한다. 살균, 살충, 살비, 살선충, 제초제 및 생장조절제와 기타 제제에 대해 설명하여 상황에 맞게 선택할 수 있도록 강의한다.

□ HOF22206 산림생태학 (Forest Ecology, 3-3-0)

- 산림생태계의 구조와 기능에 대해 이해하고, 산림 생태계에 대한 정보를 산림 관리에 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 산림내 에너지 이동과 물질 순환, 수목의 생장에 영향을 미치는 환경 요인 그리고 환경의 변화에 대한 식생의 대응전략 등에 관해 배운다.

□ HOF25207 임도및사방공학 (Forest Policy & Rural Development, 3-3-0)

- 산림의 벌목 및 벌출작업의 기술 및 시설의 설계, 시공에 관하여 살펴보고, 합리적인 산림경영을 위한 기반시설인 임도(Forest road)의 계획, 설계, 시공 및 유지관리에 관한 이론과 기술을 이해한다. 지리정보시스템(GIS)의 기본 개념과 임업분야에의 적용에 대하여 학습한다. 공간자료의 구조 지도투영법, GIS 좌표계 등의 기본 개념을 익힌다. GIS를 활용한 공간자료의 생성 및 주제도의 작성과 공간분석기법에 대해 공부한다. 산지재해의 예측 및 저감과 임도 설계와 산림유역의 관리 등 산림자원의 효율적 관리에 대해서 강의 한다.

□ HOF25302 화훼학및병해충실습 (Floricultural Science & Pest Control Practice, 3-2-2)

- 화훼식물들은 공공장소, 공원 등의 조경 및 가정의 정원을 아름답게 꾸미고, 실내 환경을 자연친화적이며 아름답게 꾸밀 수 있게 해주는 문화적 작물이다. 많은 종의 화훼식물들의 종류와 특징에 대하여 알아보고 전체 화훼산업의 현황과 이용방안에 대하여 배운다.

□ HOF25303 과수학및병해충실습 (Fruit Science & Pest Control Practice, 3-2-2)

- 주요 과수의 현황과 전망을 살펴보고, 고품질 과실을 생산하고 유통하기 위한 번식, 재배관리, 수확, 저장, 마케팅을 강의함으로써 과수산업을 이해할 수 있는 기본 소양을 배양하고자 함

□ HOF25304 식용작물학및병해충실습 (Crop Science & Pest Control Practice, 3-2-2)

- 식용작물학은 주요 작물의 생태적 특성, 재배 관리 기술, 종류 및 분류, 이용법 등을 다루는 학문 분야.
- 공무원이나 각종 자격증 취득에 필요한 과목임.
- 관련 병해충에 대한 실습을 실시.
- 수도작과 전작(맥류, 두류, 서류, 잡곡 등)을 중심으로 작물의 정의와 재배의 역사 등을 포함한 작물의 분류와 생산현황에 대하여 강의한다.
- 각 작물의 특성, 재배환경, 품종, 재배기술, 수확 및 조제에 이르기까지의 재배기초이론과 육종의 필요성과 육종방법 등 기초적인 육종이론을 이해하고 응용할 수 있도록 강의한다,

- 재배기술의 개선 등 이용 및 저장, 경영에 따른 제반사항 등과 병해충 관리에 대해 실습을 통해 강의한다.
- HOF25303 과수학및병해충실습 (Fruit Science & Pest Control Practice, 3-2-2)
- 주요 과수의 현황과 전망을 살펴보고, 고품질 과실을 생산하고 유통하기 위한 번식, 재배관리, 수확, 저장, 마케팅을 강의함으로써 과수산업을 이해할 수 있는 기본 소양을 배양하고자 함
- HOF25301 식물유전육종학 (Plant Genetic Breeding, 3-3-0)
- 유전학은 생물학의 많은 분야에서 광범위하게 필요로 하는 기초적이면서도 핵심적인 학문입니다. 인간의 건강과 질병을 분석·치료하는 것부터 인류의 숙원인 식량 문제를 해결하기 위한 근본적인 노력까지도 모두 유전학을 필요로 합니다. 이 과목에서는 생명을 이해하기 위한 유전의 기본 원리와 이를 이용한 육종에 대하여 다룹니다.
- HOF22310 스마트팜실습 (Theories and Practices of Smart Farming, 3-2-2)
- 스마트팜이란 전기전자정보통신 기술을 적용한 지능형 농업생산방식으로, 노동력과 생산비용을 절감하는 동시에 작물의 품질과 수량을 크게 증대시킬 수 있습니다. 이 과목에서는 스마트팜 중 가장 기술적 수준이 높은 수직농장을 대상으로 하여, 미래의 농업이 가지는 기술적 특성과 현실적 경제성, 노지재배와의 차이점에 대하여 학습합니다.
- HOF25306 농림해충학및실습 (Agriculture and Forestry Pestology & Practice, 3-2-2)
- 농업과 임업에서 발생하는 주요 병과 해충에 대해 정의, 종류에서부터 생태와 방제까지 강의하고 실습을 통해 실용이 가능하도록 한다.
  - 식물병 및 해충에 대한 개요와 분류 등에 대해 소개하고, 개념을 이해시킨다.
  - 식물병의 원인과 발생, 발병과 환경, 병원성과 저항성 등을 소개하고 각 병원의 진단과 동정, 방제 방법 등을 강의한다. 균류, 세균, LMO, 바이러스, 바이로이드에 의한 병을 설명한다.
  - 해충의 종류, 생태 와 피해양상 등을 소개하고, 이를 숙지 및 응용하여 효율적인 방제법을 선택할 수 있도록 강의한다.
- HOF22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)
- 사회에 진출할 4학년 취업준비생들에게 진로에 대한 목표 확립과 계획 설립을 지도하여 사회에서의 인재로 성장할 수 있도록 한다. 개인면담을 기본으로 하되 집단면담도 병행하도록 한다.
- HOF22309 캡스톤디자인1 (Capstone Design1, 3-0-6)

- Capstone Design(창의적 종합설계) 이란 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖추도록 교육하는 프로그램입니다. 졸업논문 대신 학부교육 과정 중 배운 이론을 바탕으로 하나의 작품을 기획, 설계, 제작 하도록 하여 그 전 과정을 경험하게 함으로써 산업현장에서 요구하는 창의성, 효율성, 안전성, 경제성, 실무능력과 팀워크 등 다양한 경험을 보유한 기술 인력을 양성하기 위한 종합설계 과목입니다. 2002년 국내에서 처음으로 도입되었습니다. 첫 강의시간에 본인이 개발하고 싶은 것, 만들고 싶은 것, 사업화 하고 싶은 것 등에 대해서 5분 이내에 발표할 수 있도록 준비해 오는 것이 필수입니다.

□ HOF25305 식물조직배양학및실습 (Plant Tissue Culture & Practice, 3-2-2)

- 식물조직배양의 이해와 현장적용 및 응용 기술을 습득하게 한다. 또한 종자기사 등의 자격시험과 공무원시험 등에 필수과목으로 지정되어 있다. 2시간 이론 강의와 2시간 실습 과정으로 이루어져 있다. 학습목표는 조직배양의 이론 이해, 조직배양 기술습득 및 스스로 문제해결 방법을 습득하게 하고자 한다.

□ HOF22313 산림치유학및실습 (Forest Therapeutics & practices, 3-2-2)

- 산림치유는 숲의 다양한 자연 요소를 치유 인자로 활용해 인체의 면역력과 심신 건강을 증진하는 활동이며, 산림치유지도사는 산림치유 현장에서 국민에게 숲의 치유 혜택을 전달하는 전문가이다. 본 과목은 산림치유의 이해와 산림치유지도사가 갖추어야 할 기본적인 역량을 탐색해 본다. 본 과목의 학습효과를 극대화하기 위해서 학생들이 산림치유지도사의 입장에서 준비해야 할 기본적인 지식과 활동 내용을 익히며 숲 치유 이론과 국내외 자연 요소 관련 영상을 소개한다.

□ HOF22406 원예치료학 (Horticultural Therapy, 3-3-0)

- 원예치료는 식물을 통한 원예활동에 의해서 사회적, 교육적, 심리적 혹은 신체적 적응력을 기르고, 육체적 재활과 정서적 회복을 추구하는 전반적인 활동을 의미한다.
- 원예치료의 대상은 누구나 될 수 있지만 원예에 대한 관심도와 적응분야에 따라 원예치료의 수용정도와 효과가 다르게 나타날 수 있다. 다양한 커리큘럼의 원예활동을 통해 원예치료의 목적을 이해하고, 전문원예치료사 양성을 위한 수업이다.

□ HOF22407 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

- 졸업 자격 인증을 위한 프로그램으로 팀 활동 또는 개인 활동으로 수행한다.

□ HOF22402 캡스톤디자인2(Capstone Design2, 3-0-6)

- Capstone Design(창의적 종합설계) 이란 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖추도록 교육하는 프로그램입니다. 졸업논문 대신 학부교육 과정 중 배운 이론을 바탕으로 하나의 작품을 기획, 설계, 제작 하도록 하여 그 전 과정을 경험하게 함으로써 산업현장에서 요구하는 창의성, 효율성, 안전성, 경제성, 실무능력과 팀워크 등 다양한

경험을 보유한 기술 인력을 양성하기 위한 종합설계 과목입니다. 2002년 국내에서 처음으로 도입되었습니다. 첫 강의시간에 본인이 개발하고 싶은 것, 만들고 싶은 것, 사업화 하고 싶은 것 등에 대해서 5분 이내에 발표할 수 있도록 준비해 오는 것이 필수입니다.

- HOF22404 산림관련법규 (Forest related laws and regulations, 3-3-0)
  - 산림을 조성하고 경영·관리하는 것은 과학적·기술적인 전문성을 필요로 한다. 산림을 심고 가꾸는데 오랜 기간이 필요하고, 산불·병해충과 같은 재해에 취약하다. 산림정책은 이러한 문제를 해결하는 데 있어 과학과 기술에 의존하면서 그 성과를 산림관련 법률에 제도화하고 있으며, 또한 산림행정은 강한 계획행정적 성격을 갖는다. 이러한 산림행정을 규율하는 산림관련 법률은 공법성의 특징을 가지고 있다.
  
- HOF25307 조림학 (Afforestation, 3-3-0)
  - 조림학을 이해하기 위하여 수목의 생리, 생태 및 토양학적 기초 이론은 물론 숲을 생태적, 경제적, 공익적 기능을 지속가능하게 관리하는 종합적인 이론과 기술에 대한 강의
  - 산림자원을 조성하기 위한 임목종자의 이해와 식재기술을 습득하며, 나아가 숲을 가꾸고 관리하는 산림자원화 기술을 정립
  - 생태적으로 건전한 산림의 육성과 산림의 공익적 기능 등 다양한 사회적 수요에 충족시킬 수 있도록 보호와 관리가 필요
  
- HOF25401 허브및아로마테라피 (Herbs & aromatherapy, 3-3-0)
  - 허브 및 아로마테라피는 식물 기반의 향기치유와 건강증진에 대한 이론을 통합적으로 배우는 수업. 식물의 향기와 효능을 활용해 심신의 건강을 증진하고 삶의 질을 향상시키는 자연치유적 접근을 배우는 과목.
  - 이론과 실습을 병행하며, 허브 식물의 이해부터 에센셜오일의 활용, DIY제품 제작까지 폭넓게 다루는 과목.
  
- HOF22411 원예산림세미나 (Horticulture & Forestry Seminar, 3-3-0)
  - 최근 원예산림분야(GAP, 드론, 스마트팜)의 산업 동향을 살피는 한편 취업과의 연계를 위한 세미나 중심의 수업
  
- HOF22408 산림보호학및실습 (Forest Protection & Practice, 3-2-2)
  - 산림보호학은 산림자원학의 한분야로 산림이나 수목에 직·간접으로 피해를 주는 다양한 인자(비생물적 요인과 생물적 요인 등)들의 발생원인을 밝히고 이에 대한 피해예방과 적기방제로 수목의 정상적인 성장과 산림생태계의 안정적 관리와 유지를 위한 이론과 실제
  
- HOF22409 산림복지학 (Forest welfare Studies, 3-3-0)

- 2000년대 초반까지 자연휴양림을 중심으로 추진하던 산림휴양정책이 산림치유, 숲해설, 유아숲체험 등 산림에 대한 국민적 욕구가 다양화됨에 따라 새로운 정책적 개념으로 산림복지가 도입되었습니다. 이러한 산림복지는 산림을 기반으로 산림문화·휴양, 산림치유 및 산림교육 등의 서비스를 창출, 제공함으로써 국민의 복리 증진에 기여하기 위한 경제적, 사회적, 정서적 지원과 관련된 활동입니다.

□ HOF22412 원예산림실무 (Horticulture & Forestry Practice, 3-2-2)

- 산림을 전반적으로 이해하고 현장실습을 통하여 원예와 산림을 융합한 산업의 가치를 알아보고 이를 활용한 사례중심의 지식 함양을 목표로 함

전공 로드맵

학년/학기	역량				
	스마트팜 기술	화훼장식 기술	식물보호 기술	식물재배 기술	산림복지 이해
1-1	재배학범론 농장실습	플라워디자인및실 습	전공의이해		수목의이해
1-2	컴퓨터활용및실습	화훼장식학	안전농산물생산		전공과진로 숲과인간
2-1	식물생리학 채소학및병해충실 습 시설원예학		식물보호학및실습		수목학및실습 정원휴양문화
2-2	토양학및병해충관 리	원예산림병해충실 습		식물번식학및실습	농약및잡초방제 산림생태학 임도및사방공학
3-1	화훼학및병해충실 습 과수학및병해충실 습		식용작물학및병해 충실습	식물유전육종학	
3-2	스마트팜및실습 농림해충학및실습		진로지도	캡스톤디자인1 식물조직배양학및 실습	산림치유학및실습 산림자원식물학
4-1	원예치료학		졸업지도	캡스톤디자인2	산림관련법규 조립학
4-2		허브및아로마테라 피		원예산림세미나	산림보호학및실습 산림복지학 원예산림실무

교육목표

- 고령화 시대의 보건 복지 수요에 대응하는 사회복지 보건 융합형 실무 전문인력 양성
  - 보건의료복지학과는 고령화 시대에 폭발적인 수요가 예측되는 복지 및 보건 분야의 전문 인력을 양성하여 향후 노인 보건복지 발전에 이바지 하는 것을 목적으로 한다. 사회복지학과 보건학이 접목된 학제 간 융합전공을 통해 그간 분절적으로 이루어져 오던 사회복지와 보건학을 체계적으로 통합하고 이를 통해 이론과 실무적 감각 그리고 실천 현장의 요구를 반영한 맞춤형 보건복지전문 인력을 양성하는 것이다.

학과소개 및 안내

- 급속한 고령화 시대에 대응하는 보건 복지 융합형 실무 인재 양성 학과
  - 우리나라 노인인구는 지난 2000년 7.2%를 돌파해 고령화 사회(aging society)에 진입했으며, 2008년에는 501만 명을 넘어 전체인구에서 차지하는 비율도 10.3%로 집계 되었다. 이후, 2021년 16.5%로 이미 고령사회(aged society)에 들어오며, 고령사회로 진입하는 데 일본이 24년, 미국이 72년 걸렸던 것과 비교하면 우리나라는 세계에서 유례를 찾아 볼 수 없을 정도로 급속한 고령화 현상을 경험하고 있으며 노인 인구가 20% 이상인 초고령사회(super-aged society)도 목전을 두고 있다. 이에 따라 국민들의 건강증진은 물론 노후의 안락하고 풍요로운 삶에 대한 관심이 크게 증가하고 있고, 이로 인해 복지와 보건에 대한 사회적 필요성과 인력의 수요 또한 급증할 것으로 예측된다. 본교 보건의료복지학과는 최근의 이러한 국내외 흐름에 따라 새롭게 부상되고 있는 성장 동력분야인 노인복지 및 보건 분야의 실무형 인재양성을 목표로 한다. 사회복지와 보건학을 서로 독립적인 학과로 육성해오던 기존의 교과과정을 탈피하고 상호학문 간의 시너지 효과를 극대화한 다학제적인 접목을 통해 학과의 경쟁력을 갖춘 것이 본교 보건의료복지학과의 차별화된 특성이다. 이에 본 학과에서는 복지와 보건분야의 전반적인 기초지식과 전문지식을 폭넓게 습득할 수 있도록 기초와 다양한 심화 교과목을 편성해 교육과정을 운영하게 된다. 이러한 교육과정에 따라 학생은 먼저 자신의 적성과 진로 방향에 따라 복지와 보건분야와 희망 자격증 등을 정한 후 각자의 진로에 접목하게 과목들을 선택 수강하고 적극적으로 강의와 실습에 참여함으로써 직업 현장에서의 요구하는 실무능력을 배양하고 전문지식을 습득한다. 또한 취업에 기반 한 산학 협력을 구축하여 노인 전문 사회복지사는 물론, 보건교육사, 병원행정사, 병원코디네이터 등의 보건복지 전문 인력을 육성한다.

---

## 향후 진로계획

---

### □ Silver tree I 보건 분야

- 보건복지부 및 지방자치단체 보건직공무원
- 보건복지부, 국민건강보험공단, 건강보험심사평가원, 질병관리본부, 국립암센터 등의 보건 관련 공기업
- 노인병원 및 대학병원, 종합병원의 원무팀, 보험팀, 병원코디네이터
- 생명보험 의료비 심사팀, 제약회사 마케팅팀. 의무부서관 및 3서관 의정장교 고령친화산업 전문가
- 의약, 대체의약 및 건강 식품회사 취업
- 대학원 진학, 외국 유학 등을 통한 교수직 및 연구소 취업
- 기타

### □ Silver tree II 복지 분야

- 보건복지부 및 지방자치단체 사회복지 전담공무원, 교정직공무원 및 보호 관찰직 공무원
- 국민건강보험공단(요양직, 건강직), 근로복지공단, 국민연금공단, 장애인고용촉진공단 등 복지 관련 공기업
- 종합사회복지관, 노인종합사회복지관, 대기업 사회공헌팀 및 각종 사회복지재단의 사회복지사
- 병원 의료사회사업실(의료사회복지사), 정신보건센터(정신보건사회복지사), 사회복지시설의 사회복지사
- 고령친화산업 창업 및 운영을 통한 실버산업 전문가
- 실버타운 관리직 및 취업컨설팅 전문가
- 각종 사회복지시설(노인병원, 노인요양원, 실버타운, 장애인복지관, 부랑인시설 등)
- 대학원 진학, 외국 유학 등을 통한 교수직 및 연구소 취업
- 기타

### □ 전공관련 자격분야

- 국가(공인)자격증 : 보건교육사, 국제의료관광코디네이터, 병원행정사, 위생사, 사회복지사, 정신보건사회복지사 등
- 민간자격증 : 의료사회복지사, 의료보험사, 건강보험심사평가사, 병원코디네이터, 케어사회복지사, 건강가정사, 심리치료사, 노인상담사 등

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	PSIL2501	보건학	Public Health	3	3	0	
1	1	전필	SIL22102	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	SIL22108	사회복지개론	Introduction to Social Welfare	3	3	0	
1	1	전선	SIL22206	병원경영개론	Hospital Management	3	3	0	
1	2	전선	PSIL2502	인간행동과사회환경	Human Behavior and The Social Environment	3	3	0	
1	2	전필	SIL22105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	SIL22107	보건교육학	Health Education	3	3	0	
1	2	전선	SIL22110	보건행정학	Health Administration	3	3	0	
2	1	전선	SIL22201	노인복지론	Gerontological Social Welfare	3	3	0	
2	1	전선	SIL22202	보건교육방법론	Health Education Method	3	3	0	
2	1	전선	SIL22203	사회복지실천론	Social Welfare Practice	3	3	0	
2	1	전선	SIL22204	의학용어	Medical Termionlogy	3	3	0	
2	1	전선	SIL25201	자원봉사론	Volunteerism Management	3	2	2	
2	1	전선	SIL22207	보건의료법규	Medical Laws	3	3	0	
2	1	전선	SIL25206	지역사회복지론	Community Welfare	3	3	0	
2	1	전선	SIL25205	병원조직인사론	Human Resource Management Of Health Care Organizatoin	3	3	0	
2	2	전선	SIL22209	사회복지실천기술론	Foun. Of Social Welfare Prac. Skill	3	3	0	
2	2	전선	SIL25203	보건통계학	Health Statics	3	3	0	
2	2	전선	SIL25204	해부생리	Anatomy and Physiology	3	3	0	
2	2	전선	SIL25414	건강보험론	Health Insurance	3	3	0	
2	2	전선	SIL25208	병원원무관리론	Hospital administration	3	3	0	
2	2	전선	SIL25207	가족복지론	Family Welfare	3	3	0	
3	1	전선	SIL25301	장애인복지론	Disability Welfare	3	3	0	
3	1	전선	SIL22316	사회복지프로그램개발과평가	Health Program Development & Evaluation	3	3	0	
3	1	전선	SIL22314	조사방법론	Research Methdolgy	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	SIL22311	사회복지자료분석론	Social Welfare Data Analysis	3	2	2	
3	1	전선	SIL22312	의료서비스질관리	Healthcare Service Quality Assurance	3	3	0	
3	2	전선	SIL22315	사회복지현장실습및 세미나	Social Welfare Practice and Seminar	3	3	0	P/F
3	2	전선	SIL22317	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	0	6	
3	2	전선	SIL22304	노인보건	Public health for older people	3	3	0	
3	2	전선	(신설) SIL25304	병리학	Pathology	3	3	0	
3	2	전선	SIL25302	병원재무회계	Hospital Financial Accounting	3	3	0	
3	2	전선	SIL25303	사회복지행정론	Social Welfare Administration	3	3	0	
4	1	전필	SIL22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	SIL22410	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	SIL25402	보건사업관리	Health Project Management	3	3	0	
4	1	전선	SIL25412	보건프로그램개발및 평가	Health Program Development & Evaluation	3	3	0	
4	1	전선	(신설) SIL25409	병원기획및마케팅	Hospital Planning & Marketing	3	3	0	
4	1	전선	SIL22318	아동복지론	Child Welfare	3	3	0	
4	1	전선	SIL22408	사회복지법제론	Social Welfare and Law	3	3	0	
4	1	전선	SIL22409	사회복지정책론	Social Welfare Policy	3	3	0	
4	2	전필	SIL22406	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/F
4	2	전선	SIL22407	사례관리론	Case Management	3	3	0	
4	2	전선	SIL25403	지역사회보건	Community Health	3	3	0	
4	2	전선	SIL25405	보건정보	Health Information	3	3	0	
4	2	전선	SIL25406	보건교육실습	Health Education Practicum	3	3	0	P/F
4	2	전선	SIL22205	사회보장론	Social Security	3	3	0	
4	2	전선	SIL25202	의료사회복지론	Medcial Social Work	3	3	0	
4	2	전선	SIL22212	정신보건사회복지론	Mental Health and Social Welfare	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- ❑ PSIL2501 보건학 (Health Science, 3-3-0)
  - 보건에 대한 인식을 새롭게 하고 보건의 현황 및 특성을 파악하여 건강의 개념, 보건제도 및 정책, 환경문제, 질병예방, 인간행동의 장애, 의료서비스 등 보건과 관련된 전반적인 이해의 폭을 넓힌다.
  
- ❑ SIL22102 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도한다.
  
- ❑ SIL22108 사회복지개론 (Introduction to Social Welfare, 3-3-0)
  - 사회복지학의 학문적 연구와 실천에 관한 지식을 개괄적으로 소개하고 이해한다. 사회복지의 개념, 가치와 이념, 발달과정, 사회복지의 미시적 분야와 거시적 분야, 사회복지실천방법론과 정책 및 제도, 그리고 실천의 주요 분야와 함께 학문으로서의 사회복지학의전망과 사회복지제도의 실천적 전망을 살펴본다.
  
- ❑ SIL22206 병원경영개론 (Hospital Management, 3-3-0)
  - 병원을 이용하는 인원 및 외래환자들에게 제공되는 의료 서비스의 질 (quality) 향상과환자의 권리보호, 이용만족도 향상을 위한 제반 활동을 말하는 것으로 양질의 서비스제공, 질 향상 여건조성, 모니터링 활동, 연구, 개발 등을 포함하여 환자 만족도를 향상시키는 방법을 학습한다.
  
- ❑ PSIL2502 인간행동과사회환경 (Human Behavior and The Social Environment, 3-3-0)
  - 인간행동에 대한 폭넓은 이해를 위해 인간의 성장발달에 대한 주요 이론을 사회복지적관점에서 학습하며, 동시에 사회 체계론적 관점에서 인간행동과 상호작용 하는 환경에대해 학습한다.
  
- ❑ SIL22105 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
  - 학생들에게 체계적이고 성공적인 대학생활을 할 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하고 학생 스스로가 미래에 자신들이 선택할 적절하고 가능한 일들을 탐색할 수 있는 기회를 제공한다.
  
- ❑ SIL22107 보건교육학 (Health Education, 3-3-0)
  - 보건에 대한 인식을 새롭게 하고 보건의 현황 및 특성을 파악하여 건강의 개념, 보건제도 및 정책, 환경문제, 질병예방, 인간행동의 장애, 의료서비스 등 보건과 관련된 전반적인 이해의 폭을 넓힌다.

- SIL22110 보건행정학 (Health Administration, 3-3-0)

  - 보건행정학의 외연과 내포를 규정하고, 그 응용 학문적 특성을 이해하고 정부의 역할을 정부와 시장의 관점에서 고찰한다. 또한 한국보건의료제도와 보건행정의 역할을 개관하며, 보건의료 행정 및 관리를 위한 기초과정으로 보건의료체계에 대한 지식을 제공하고 정책 결정과 행정과정에 대한 이론 등을 이해시킨다.
  
- SIL22201 노인복지론 (Gerontological Social Welfare, 3-3-0)

  - 노인복지는 사회복지 정책과 서비스의 틀 속에서 노화와 노인의 특성을 고려하여 필요한 국가정책과 프로그램, 서비스를 계획하고 실천하는 활동이다. 이를 통해 노화에 따른 개인의 신체적, 심리적 및 사회적 요인의 변화와 노인문제를 이해하고 이에 근거한 노인복지 정책프로그램과 실천기술을 개괄적으로 연구한다.
  
- SIL22202 보건교육방법론 (Health Education Method, 3-3-0)

  - 보건교육방법의 이해, 교수-학습 이론, 교수 설계, 소집단 보건교육교육, 대집단 보건교육, 교육매체의 개발 및 활용에 대해 배운다.
  
- SIL22203 사회복지실천론 (Social Welfare Practice, 3-3-0)

  - 사회복지실천의 기본 과정으로, 개인, 가족, 그리고 지역사회에 대한 직접적인 사회복지 실천방법을 전반적으로 익힌다.
  
- SIL22204 의학용어 (Medical Termionlogy, 3-3-0)

  - 의무기록에 사용하고 있는 의학용어를 공부함으로써 의무기록을 읽고 이해하며 통계작성, 질병수술분류 등 내용분석 업무를 해낼 수 있는 능력을 기른다.
  
- SIL25201 자원봉사론 (Volunteerism Management, 3-3-0)

  - 사회복지 실천현장에서 최근 그 중요성이 커지고 있는 자원봉사의 의미와 개념, 이론들을 이해하고, 자원봉사자들을 관리하는데 필요한 이론과 기술을 학습한다. 또한 현재 다양한 분야에서 활용되고 있는 자원봉사 프로그램 현황을 파악하고, 자원봉사프로그램을 개발, 관리할 수 있는 능력을 높인다.
  
- SIL22207 보건의료법규 (Medical Laws, 3-3-0)

  - 보건 관련 직무 수행과 관련된 법률적 내용들을 포괄적으로 숙지하도록 의료법, 보건법, 보건소법, 건강보험법, 전염병예방법 등을 교육한다.
  
- SIL25206 지역사회복지론 (Community Welfare, 3-3-0)

  - 지역사회복지 향상과 촉진을 위해 지역사회의 개념과 이해의 틀, 지역사회복지 실천 및 모델과 행정에 대한 지식을 배우는 것으로, 조직관리이론, 기획, 프로그램 설계, 정보관리, 의사결정, 직원개발, 그리고 프로그램 평가 등을 배우게 된다.

- SIL 25205 병원조직인사론 (Human Resource Management Of Health Care Organizatoin, 3-3-0)

  - 다양한 직종에 종사하는 구성원들과 이들 간의 긴밀한 상호의존적 기능 수행을 특징으로하는 병원 조직을 대상으로 하여, 조직 내 개인과 집단, 그리고 조직체 수준에서 발생하는 각종 행동과 구조를 이해함으로써 구성원들의 고(高)성과 및 고(高)몰입을 유도할 수 있는 조직관리 방법을 학습한다. 또한 의료서비스를 제공하며, 다양하고 전문적인 직종에 종사하는 인력들로 구성된 병원조직에서 인적자원의 효과적인 확보와 유지, 전략적인활용과 개발을 통해 '사람을 통한 경쟁우위'를 달성할 수 있는 제반 인적자원관리 방법들을 학습한다. 구체적으로, 병원조직의 직무 분석과 인력계획, 병원인력의 모집과 선발관리, 인사고과와 보상관리를 학습한다.
  
- SIL22209 사회복지실천기술론 (Foun. Of Social Welfare Prac. Skill, 3-3-0)

  - 사회복지실천가로서 갖추어야 할 실천 지식, 기술, 윤리 등을 숙지하고 개인과 가족을 돕는 실천 기술을 연마한다.
  
- SIL25203 보건통계학 (Health Statics, 3-3-0)

  - 보건·의료 분야의 기초 통계 이론을 학습하고, 각종 보건자료를 수집·분석·해석하는 능력을 기른다. 기술통계, 추리통계, 상관·회귀분석 등 핵심 분석방법을 익혀 실제 보건의료 연구와 정책 자료 활용에 필요한 기초 역량을 강화한다.
  
- SIL25204 해부생리 (Anatomy and Physiology, 3-3-0)

  - 인체의 구조와 기능을 체계적으로 이해하며, 각 장기계통의 생리적 작용을 학습한다. 질병 발생 메커니즘 이해를 위한 기초를 제공하고 보건·복지 현장에서 필요한 생물학적 지식을 습득하도록 한다.
  
- SIL25414 건강보험론 (Health Insurance , 3-3-0)

  - 의료보험(공적보험 및 민간보험)의 기본 원리와 의료제도 그리고 이러한 것들이 우리나라의 현실 속에서 시행되고 있는 구체적인 적용 형태에 대한 지식을 습득하고, 차후 보건의료분야에서의 활동에 필요한 의료보험제도에 대한 비판적이고 창조적인 시각을 갖출 수 있도록 한다.
  
- SIL25208 병원원무관리론 (Hospital administration, 3-3-0)

  - 병원에서 환자관리와 관련된 제반의 행정내용을 다루며, 접수, 청구, 구매관리, 문서관리 등의 내용을 익힌다.
  
- SIL25207 가족복지론 (Family Welfare, 3-3-0)

  - 현대사회에서 여러 가지 사회적 여건에 따라 변화하는 가족을 이해하기 위해 가족구조, 가족관계, 가족의 기능, 가족의 생활주기, 가족문제 등에 관해 학습하고, 가족복지정책과 서비스 현황 등에 관해 고찰한다. 또한 가족복지 서비스의 대상, 가족의 문제에 대한 사정과 치료적 접근 등을 학습한다.

- ❑ SIL25301 장애인복지론 (Disability Welfare, 3-3-0)

  - 장애의 개념, 유형, 정책 동향을 이해하고 장애인복지 서비스 체계를 학습한다. 장애인의 삶의 질 향상을 위한 제도·서비스·실천기법을 탐구하며 현장 중심의 복지 실천 전략을 다룬다.
  
- ❑ SIL22316 사회복지프로그램개발과평가 (Health Program Development & Evaluation, 3-3-0)

  - 이 과정은 사회복지 관련된 직업현장에서의 생동하는 업무를 위한 창의적 사고능력과 사회환경분석(내부역량, 외부환경)을 통한 사회문제 해결을 목적으로 한 프로그램 개발의 개념, 과정 그리고 관련된 지식습득이 본 과목의 목적이다.
  
- ❑ SIL22314 조사방법론 (Research Methodology, 3-3-0)

  - 사회과학·보건의료 분야 연구 수행에 필요한 조사 설계, 표본추출, 자료수집, 분석 기법을 학습한다. 양적·질적 연구의 특징을 이해하고 연구계획서 작성 및 실제 연구 과정에 필요한 실무 능력을 기른다.
  
- ❑ SIL22311 사회복지자료분석론 (Social Welfare Data Analysis, 3-3-0)

  - 복지 및 이와 관련한 다양한 영역에서 조사(연구)자료의 양적자료와 질적자료 중 양적 조사자료의 기본적 특성과 분석절차를 이해한 후에 구체적인 조사질문이나 가설에 따른 통계적 분석 방법을 소개한다.
  
- ❑ SIL22312 의료서비스질관리 (Healthcare Service Quality Assurance, 3-3-0)

  - 병원고객(환자)의 욕구를 충족시킬 수 있는 의료서비스를 생산하기 위하여 전 직원들의 적극적인 참여 속에 과학적인 방법을 이용하여 지속적으로 업무과정을 개선해 가는 과정에 대해 학습한다.
  
- ❑ SIL22315 사회복지현장실습및세미나 (Social Welfare Practice and Seminar, 3-3-0)

  - 학생들이 실제로 보건복지 분야에서 서비스를 기획, 전달, 평가하는 과정에 참여하게 하고 사회복지기관 슈퍼바이저의 지도와 학교 실습교수의 지도를 받게 한다. 이 과정에서 학생들은 실습 보고서를 제출하고 보건복지기관의 슈퍼바이저와 학교 지도교수가 이를 검토하여 학생이 사회복지사와 보건복지 전문가로서의 자질과 능력을 향상할 수 있도록 한다.
  
- ❑ SIL22317 캡스톤 디자인1 (Capstone Design 1, 3-3-0)

  - 전공에서 습득한 지식을 활용하여 지역사회 문제 해결, 프로그램 개발, 정책 제안 등 실제 프로젝트를 수행한다. 팀 기반의 문제해결 능력, 기획·분석 능력, 발표 역량을 강화하며 실무 중심의 창의적 과제를 완성한다.
  
- ❑ SIL22304 노인보건 (Public health for older people, 3-3-0)

  - 고령화 사회에서 요구되는 노인의 건강 특성, 주요 질환, 예방·관리 전략을 학습한다. 노인보

건 정책과 서비스 체계를 이해하고 지역사회 중심의 노인 건강관리 방안을 탐구한다.

□ SIL25304 병리학 (Pathology, 3-3-0)

- 질병의 원인, 발생 기전, 조직 변화 등을 이해함으로써 건강과 질병의 기본 개념을 확립한다. 각 장기계 질환의 병리적 특성과 증상, 임상적 의미를 학습하여 보건직으로 실무에 필요한 기초 의학 지식을 제공한다.

□ SIL25302 병원재무회계 (Hospital Financial Accounting, 3-3-0)

- 병원회계의 특성에 따라 병원의 자산, 부채, 자본 및 수익, 비용에 관한 경제적 거래나 사건을 회계 처리하여 재무제표를 작성하는 과정을 학습한다. 병원회계 준칙의 내용을 파악 하여 회계정보 이용자에게 제공되는 병원회계정보의 산출방법과 제공내용을 구체적으로 습득한다. 이 과목을 통해 병원의 경영성과와 재무상태를 평가할 수 있는 병원재무 회계정보의 내용을 이해하여 활용할 수 있다.

□ SIL25303 사회복지행정론 (Social Welfare Administration, 3-3-0)

- 사회복지행정에 대한 지식을 배우는 것으로, 조직관리이론, 기획, 프로그램 설계, 정보관리, 의사결정, 직원개발, 그리고 프로그램 평가 등을 배우게 된다.

□ SIL22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

- 취업과 진로선택을 앞둔 4학년 1학기에 제공되는 강의로서 모의면접, 이력서작성법, 진로탐색의 방법 등 소주제를 다루는 과정에서 직업적 전망에 대한 구체적인 탐색과 준비가 이루어진다.

□ SIL22410 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-3-0)

- 전공에서 습득한 지식을 활용하여 지역사회 문제 해결, 프로그램 개발, 정책 제안 등 실제 프로젝트를 수행한다. 팀 기반의 문제해결 능력, 기획·분석 능력, 발표 역량을 강화하며 실무 중심의 창의적 과제를 완성한다.

□ SIL25402 보건사업관리 (Health Project Management, 3-3-0)

- 지역사회 보건사업 기획, 실행, 평가의 전 과정을 이해하고 실제 보건사업 운영에 필요한 관리 능력을 학습한다. 인력·재정관리, 사업 성과관리, 건강증진 프로그램 설계 등 실무 중심의 내용을 다룬다.

□ SIL25412 보건프로그램개발및평가 (Health Program Development & Evaluation, 3-3-0)

- 보건 분야의 프로그램 개발과 평가에 관한 개념과 이론을 종합적으로 정리한 뒤 PIE 모델이라는 개념적 틀에 따라 프로그램개발과 평가를 기획 및 설계단계, 실행단계, 평가단계의 세 단계로 구분하여 이에 대해서 심도 있는 학습을 시도한다. 또한 프로그램 개발과 평가의 전 과정에서 보건 전문가가 터득하여 할 실천기법의 활용방법과 사례에 대해 집중 탐구한다.

- SIL25409 병원기획및마케팅 (Hospital Planning & Marketing, 3-3-0)

  - 병원의 경영환경 분석, 서비스 기획, 마케팅 전략 수립 등 의료기관 운영에 필요한 지식을 학습한다. 환자중심 서비스 개발, 경쟁력 강화 전략 등 병원 현장에서 요구되는 실무적 역량을 강화한다.
  
- SIL22318 아동복지론 (Child Welfare, 3-3-0)

  - 아동복지에 필요한 이론적 근거를 분석탐구하고 복지사업을 알아보며 아동복지 문제를 개선할 방법을 연구하며 아동의 특징에 대한 이해를 기초로 하여 아동의 교육, 보건, 노동, 법무, 여가지도 등 일체의 보호 원조지도를 통한 아동문제 전반의 예방과 치료대책을 강구한다.
  
- SIL22408 사회복지법제론 (Social Welfare and Law, 3-3-0)

  - 사회복지와 관련된 다양한 체계를 법적인 접근을 통해 이해한다.
  
- SIL22409 사회복지정책론 (Social Welfare Policy, 3-3-0)

  - 사회복지 정책의 개념과 배경, 이론과 방법, 형태와 내용 등을 연구하며, 이를 바탕으로 사회복지 정책에 대한 실제분석을 시도하고 정책대안의 가능성을 조망함으로써 한국 사회복지정책의 방향과 미래를 전망한다.
  
- SIL22406 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

  - 학과 자체 졸업인증제인 필수 봉사활동 시간 500시간이상 이수 여부와 실무자격증 취득여부를 점검한다. 또한 취업 준비의 일환으로 최종적으로 이력서와 자기 소개서 작성법을 강의하고, 개별적으로 점검하여 취업 준비를 도와준다.
  
- SIL22407 사례관리론 (Case Management, 3-3-0)

  - 사례관리는 지속적이고 장기적인 사회복지개입이 필요한 대상자들에게 효율적인 서비스 개입이면서 주요한 실천모델로 대두되었다. 그에 따라 개념정의, 가치, 발전과정, 모델과 구성요소, 단계별 실천과정, 사례관리자의 역할을 학습한다.
  
- SIL25403 지역사회보건 (Community Health, 3-3-0)

  - 지역사회 건강수준을 평가하고 주요 보건문제를 파악하는 방법을 학습한다. 보건지표 분석, 건강증진 프로그램 개발, 보건정책 적용 등 지역사회 기반 보건활동 전반을 다룬다.
  
- SIL25405 보건정보 (Health Information, 3-3-0)

  - 보건의료 정보의 수집·관리·활용 방식을 학습하고, 전자의무기록(EHR), 보건의료 DB, 보건통계 시스템 등 정보기술의 역할을 이해한다. 보건정보 관리 능력과 데이터 기반 의사결정 역량을 기른다.

- SIL25406 보건교육실습 (Health Education Practicum, 3-3-0)
  - 보건교육을 실시하고 있는 기관에서의 실무를 직접 접하고 체험함으로써 학습의욕을 고취하고 장래 진로의 방향설정에 도움을 주며, 보건교육에 대한 현장 적응 능력을 높이며 취업에 도움을 주고자 하는 것이다.
  
- SIL22205 사회보장론 (Social Security, 3-3-0)
  - 사회보험, 공공부조, 사회서비스 등 사회보장제도의 구조와 운영 원리를 학습한다. 우리나라 사회보장제도의 현황과 과제를 파악하고 복지정책의 방향성과 적용 방안을 탐구한다.
  
- SIL25202 의료사회복지론 (Medcial Social Work, 3-3-0)
  - 의료현장에서의 사회복지 실천 역할을 이해하며 의료사회복지사의 개입 과정, 사례관리, 상담 기법을 학습한다. 환자·가족의 심리사회적 문제를 다루는 실제 실천모델을 중심으로 의료·복지 연계 역량을 강화한다.
  
- SIL22212 정신보건사회복지론 (Mental Health and Social Welfare, 3-3-0)
  - 정신건강영역에서 사회사업활동을 통하여 정신질환자나 그 가족 및 공동체를 원조하는 정신보건사회복지사들의 역할을 학습하고, 정신장애인의 지역사회 재활을 증진시키는 전문적인 지식을 습득한다.

---

전공 로드맵

---

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	병원행정역량	사회복지역량	보건교육역량	프로그램기획역량
1-1	병원경영개론	사회복지개론	보건학	전공의이해
1-2	보건행정학	인간행동과사회환경	보건교육학	전공과진로
2-1	의학용어	사회복지실천론	보건교육방법론	-
	보건의료법규	노인복지론		
	병원조직인사론	자원봉사론		
2-2	보건통계학	지역사회복지론	해부생리	-
	건강보험론	사회복지실천기술론		
	병원원무관리론	가족복지론		
3-1	의료서비스질관리	장애인복지론	-	사회복지 프로그램개발과평가 조사방법론
		자료분석론		
3-2	노인보건	사회복지행정론	병리학	캡스톤디자인1
	병원재무회계	사회복지현장실습및세미나		
4-1	보건사업관리	아동복지론	-	진로지도
		사회복지법제론		보건

	병원기획및마케팅			프로그램개발및평가
		사회복지법제론		캡스톤디자인2
4-2	보건정보	사회보장론	지역사회보건학	졸업지도
	의료사회복지론	사례관리론	보건교육실습 해부생리	

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량	
교양교육	글로벌 의사소통영역1	기초외국어	기초영어1	전공실무역량	
			기초영어2		
	균형기초학문	문화와예술	경제와사회	현대사회와제테크	문제해결역량
				현대사회부모와자녀	문제해결역량
				세계축제문화	창의융합적사고역량
				음악어드벤처	창의융합적사고역량

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
전공실무역량	아리따움	전학년	보건 및 복지현장을 경험해보고 싶은 학생
대인관계역량	치토스	전학년	학과 적응을 원활하게 풋살 활동을 통해 경험해보고 싶은 학생

## 교육목표

- 생명공학과는 생명과학 전반에 대한 기초 지식을 교육하고 인류 건강과 관련된 학문 분야를 생명공학적 관점에서 접근할 수 있도록 실무적 소양을 배양하여 제약업체, 바이오산업체, 병원 및 생명공학 관련 국공립 연구소, 보건/의료/환경/식품 분야의 공무원 또는 대학원에 진학할 인재를 양성함을 목적으로 한다. 학생들의 미래를 설계할 수 있도록 다양한 교육프로그램을 제공하고 각 분야에서 꼭 필요한 인재를 양성하여 국가와 지역사회에 기여함을 목적으로 한다.
- 본 학과의 교육 목적을 달성하기 위하여 아래와 같은 목표를 갖는다.
  - 생명공학 분야의 핵심적 이론교육을 통해 바이오 분야의 환경 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 적응 능력 배양
  - 실험실습 교육과 산업체 현장실습을 통한 연구능력 향상 및 현장형 교육 강화
  - 바이오 산업체 및 생명공학 관련 연구소에 필요한 전문 바이오 인재 양성
- 목표를 달성하기 위해 3대 전략을 설정하고 추진하고 있다.
  - [전략 1] 실무형 인재양성 플랫폼 구축
  - [전략 2] 미래 바이오 산업 수요에 맞는 인재 양성
  - [전략 3] 적응형 첨단바이오 인력양성

## 학과소개 및 안내

- 국가경쟁력을 향상시키기 위한 지식기반의 21세기 핵심기술로서 부각되고 있는 생명공학은 복잡하고도 신비로운 생명현상의 기초적 연구를 통하여, 인류에게 필요한 의학 및 바이오산업의 응용을 창출해 내는 최첨단 과학기술이다.
- 유전자 조작, 단백질공학, 세포조작 기술 등의 눈부신 발전으로 생명에 대한 이해가 급증하였으나, 뇌의 기능, 노화기능, 면역 방어기능 등 아직도 생명현상은 여전히 인류가 잘 이해하고 있지 못한 대상으로 남아있다. 이 때문에 생명공학 분야는 생명의 신비로움을 밝히고, 이를 인류의 복지에 응용할 수 있는 기술로 개발하는데 기여할 수 있는 여지가 넓은 학문 분야라 할 수 있다.
- 특히 최근 AI 시대에 인공지능을 이용한 유전자 연구, 단백질 치료제 디자인, 생명체 복제, 줄기 세포와 면역세포를 이용한 치료제를 개발하는 등 사회적인 관심이 급증하면서, 새로운 지식 가치 창출을 선도할 수 있는 창의적인 생명공학기술자를 요구하고 있다.

- 생명공학과는 전반적인 생명과학 분야의 기초지식 습득과 이를 바탕으로 광범위한 생명공학 분야의 전문지식을 폭넓게 습득할 수 있도록 기초와 응용의 다양한 분야를 교과과정으로 개설하였다. 이러한 교과과정에 따라 학생들은 쉽게 각자의 진로에 적합하게 과목들을 선택하고 수강함으로써 적극적으로 수업에 참여할 수 있다. 특히 팀프로젝트, 현장실습, 실험실습 교육 등을 강화하여 학습의 이해를 도우며, 실무 현장에서 쉽게 적응할 수 있는 취업 교육을 하고 있다.
- 교육목표를 달성하기 위한 3대 전략을 구축하고 이를 실현하기 위해 재학생들에게 다양한 교육 프로그램을 다음과 같이 제공한다.
  - [전략 1] 실무형 인재양성 교육 플랫폼 구축
    - 교과·비교과 실무과정 교육플랫폼 구축
    - 산업현장에 적응할 수 있는 기초부터 심화교육까지 단계별 집중실습 과정 제공
    - 실무형 인재양성을 위한 단계별 몰입형 실습 강좌 구성
    - 방학 및 계절학기를 이용한 full-time 교육 및 실습
    - 과정평가형자격교육훈련과정(NCS)을 도입하여 바이오화학제품제조기사 취득
    - 비교과 인력개발과정의 교과형 연결 체계 관리
    - 부트캠프형 몰입 교육(의약품 품질관리자, 제조공정 관리자) 실시
    - 교육 이수자 선택에 따라 마이크로디그리, 부전공, 복수전공의 교과과정으로 전환할 수 있도록 구성
  - [전략 2] 미래 바이오 산업 수요에 맞는 인재 양성
    - AI를 이용한 의약품 개발교육
    - 지역특화산업과의 직접적 연계
    - 대덕연구단지(생명공학연구원 등)와 지역과의 협업으로 교육과정의 확장
    - 영역별 인력수급수요 충족
    - 생산공정, 품질관리, 개발과 기능성 평가 및 규제 실무, 인증 등 바이오 산업 제품의 실용화에 필요한 다분야 교육기회 제공
    - 현장적응을 위한 기반 지식교육
    - 다변화하고 있는 바이오 산업현장 수요에 맞춰 다양한 바이오 산업현장에 적응할 수 있는 기초 기반 지식교육
    - PBL(Problem Based Learning) 기반 기초·실무 집중교육과 성과발표회를 통한 다양한 분야의 실무지식 습득 기회 제공
  - [전략 3] 적응형 첨단바이오 인력양성
    - 첨단산업에 적응할 수 있는 능동적·혁신적 교육
    - 능동적 문제 해결형 접근법 교육
    - 실무현장에서 발생하는 문제를 예측, 인지하고 능동적으로 해결방안을 제시할 수 있는 능동적 문제 해결형 접근법 교육
    - 프로젝트 해결형 PBL(Project Based Learning)을 통한 교수·연구자들과의 직접 연구교육을 통하여 주제대응형 몰입형 교육 진행

- 참여 산업체 및 기관들과의 지속적인 세미나, 특강 교육으로 학생들의 선택 폭을 넓힐 기회 제공
- 혁신형 첨단바이오 대응능력 개발
- “첨단바이오 실무인재양성 전공”의 교과 선택과정에 다양한 첨단바이오 교과과정 배치, 교육의 기회 제공

### 향후 진로계획

- 기업체 취업: 의약 및 약학, 식품, 화장품, 바이오기기, 동물실험회사, 기타 에너지, 농업 및 환경 분야
- 연구직: 제약회사, 생명과학 관련 산업체, 병원/벤처기업의 연구직, 생명과학관련 각종 국·공립 연구소, 보건·환경 공무원
- 생명 및 보건분야의 연구원(한국생명공학연구원, 질병관리본부, 국립과학수사연구소, 국립보건원, 국립환경보건연구원, 한국식품연구원, 농촌진흥청, 식의약청 등)
- 기타: 환경단체 연구원, 국립생물자원관, 생태관의 연구원, 제약회사 연구원, 바이오융합관련 연구원
- 대학원: 바이오 관련 국내외 일반대학원, 의대대학원 및 약대대학원 진학

### 전공교육과정

학년	학기	이수구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전필		전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선		일반화학	Introduction to Chemistry	3	3	0	
1	1	전선		생명공학실무영어	Practical English for Biotechnology	3	3	0	
1	1	전선		생명과학	Life Science	3	3	0	
1	2	전필		전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선		생명공학균주관리	Biotechnology & strain management	3	2	2	
1	2	전선		바이오공정관리입문	Introduction to Bio-Process Management	3	2	2	
1	2	전선		유기화학	Organic Chemistry	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필		바이오횰약기초실 험	Experiments in Medicinal Science & Biotechnology	3	1	4	
2	1	전선		임상조직해부학	Clinical Histology and Anatomy	3	3	0	
2	1	전선		의약품분석화학	Pharmaceutical Analytical Chemistry	3	3	0	
2	1	전선		기초합성생물학	Principles of Synthetic Biology	3	3	0	
2	1	전선		미생물학	Microbiology	3	2	2	
2	1	전선		산업미생물학	Industrial Microbiology	3	2	2	
2	2	전필		바이오횰약응용실 험	Application Experiments in Medicinal Science & Biotechnology	3	1	4	
2	2	전선		AI융합생명공학	AI Convergence Biotechnology	3	3	0	
2	2	전선		인체발생학	Human Embryology	3	3	0	
2	2	전선		발효학	Fermentology	3	2	2	
2	2	전선		생화학	Biochemistry	3	2	2	
2	2	전선		동물세포배양공학	Animal cell culture engineering	3	3	0	
2	2	전선		세포생물학	Cell Biology	3	2	2	
3	1	전선		합성생물공학	Synthetic Bioengineering	3	3	0	
3	1	전선		바이오GMP입문	Introduction to Bio-GMP	3	3	0	
3	1	전선		생물공학	Biotechnology	3	2	2	
3	1	전선		종양생물학	oncology	3	2	2	
3	1	전선		바이러스학	Virology	3	2	2	
3	1	전선		인체생리학	Human Physiology	3	3	0	
3	2	전선		분자생명공학	Molecular Biotechnology	3	3	0	
3	2	전선		면역학	Human Physiology	3	2	2	
3	2	전필		캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선		미생물공학	Microbial Biotechnology	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선		세포신호전달론	Cell Signaling	3	3	0	
3	2	전선		바이오제조공정	Bio-Good Manufacturing Practice	3	2	2	
3	2	전선		줄기세포공학	Stem Cell Engineering	3	3	0	
4	1	전필		진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전필		캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선		바이오의약품공정 관리	Process Management of Biopharmaceutical	3	2	2	
4	1	전선		바이오의약품생산 관리	Production Management of Biopharmaceutical	3	2	2	
4	1	전선		바이오의약품시험 법관리	Test Method Validation of Biopharmaceutical	3	2	2	
4	1	전선		바이오의약품품질 관리	Quality Control of Biopharmaceutical	3	2	2	
4	1	전선		생물공정학	Bio-Processing	3	3	0	
4	1	전선		신경생물학	Neurobiology	3	3	0	
4	1	전선		단백질생산공학	Protein Production Engineering	3	3	0	
4	1	전선		첨단의약품품질관 리	Advanced Biopharmaceutical Quality Management	3	3	0	
4	2	전필		졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선		생명공학논문강독	Reading Biotechnology Papers	3	3	0	
4	2	전선		바이오의약품약리 학	Pharmacology of Biopharmaceuticals	3	3	0	
4	2	전선		AI융합단백질공학	AI-Integrated Protein Engineering	3	3	0	
4	2	전선		생명공학방법론	Methods in Biomedicine	3	3	0	
4	2	전선		바이오의약품시설 설비관리	Facility Equipment Management for Biopharmaceutical	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	2	전선		바이오의약품컴퓨터시스템관리	Computer System Validation for Biopharmaceutical	3	2	2	
3	4	전선		몰입형실무1 (기초실무집중교육)	Immersive Practice 1 (Basic Intensive Practical Training)	3	2	2	P/F
4	4	전선		몰입형실무2 (전문실무교육 PBL)	Immersive Practice 2 (Professional Practical Training PBL)	3	2	2	P/F
3	3	전선		바이오의약품허가 실무	Biopharmaceutical Regulatory Affairs Practice	3	3	0	
3	3	전선		바이오의약품생산 기초	Basics of Biopharmaceutical Production	2	2	0	
3	3	전선		바이오의약품품질 기초	Basics of Biopharmaceutical Quality	2	2	0	

---

## 교과목 소개

---

□ 전공의 이해 (Understanding of Major, 1-1-0, P/F)

- 신입생들에게 의생명과학에 대한 전공 소개, 최근 연구 동향, 관련 바이오산업 동향을 소개하고 관심 분야를 찾는다.

□ 일반화학 (Introduction to Chemistry, 3-3-0)

- 화학에 관련된 기초지식을 보여주고, 그원리를 바탕으로 우리몸과 환경을 포함한 세계에 대한 이해를 넓히고, 그 이해를 바탕으로 화학이 어떻게 응용되는지를 학습한다. 즉, 유기화학 및 생화학의 기초를 확립하도록 한다.

□ 생명공학실무영어 (Practical English for Biotechnology, 3-3-0)

- 바이오의약 분야의 전공명과 영단어 대한 기초 지식을 쌓고 기본역량을 키우수 있도록 도와주는 전공 입문 교과목이다.

□ 생명과학 (Life Science 1, 3-3-0)

- 세포의 기본 구조와 구성 성분 및 대사에 대해서 공부하고, DNA 구조와 기능, 단백질 합성,

유전자 조절, 세포 분열, 유전의 원리 등에 관해 학습하고 토의한다.

□ 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0, P/F)

- 신입생들에게 관심분야의 바이오산업 동향을 및 다양한 관련 직업 등 졸업 후 진로에 관해 소개하고 토의한다.

□ 생명공학균주관리 (Biotechnology&strain management, 3-2-2)

- 세포분열, 유성 생식, 인간 유전 및 재조합 DNA 기술 등을 이용한 유전공학의 이론 및 현황, 인체와 관련된 조직과 기관계, 내분비조절, 면역 및 생식과 발생에 대해 강의한다.
- NCS 학습모듈로 균주관리를 주제로 학습한다.

□ 바이오공정관리입문 (Introduction to Bio-Process Management, 3-2-2)

- 바이오의약 분야의 다양한 기술 및 산업 분야에 대한 기초 지식을 쌓고 기본역량을 키우수 있도록 도와주는 전공 입문과 NCS 바이오공정관리 입문 교과목이다.

□ 유기화학 (Organic Chemistry, 3-3-0)

- 생물체를 이루고 있는 생체고분자 유기화합물의 일반적인 구조와 특성에 대하여 강의한다.

□ 바이오의약기초실험 (Experiments in Medicinal Science & Biotechnology, 3-1-4)

- 2학년을 대상으로 한 실험 입문 과정으로서 생화학, 미생물학, 생물공학, 유전공학 분야 등의 생명과학 전공자가 숙지해야 할 기본적인 실험 방법에 대해 학습하고 실습한다.

□ 임상조직해부학 (Clinical Histology and Anatomy, 3-3-0)

- 조직의 미세구조와 기능에 대하여 알아보고 인체를 중심으로 한 동물의 4대 기본조직(상피조직, 결합조직, 근육조직, 신경조직)에 대한 조직학적 구조와 기능을 살펴본다. 인체의 구조와 기능을 설명함으로써 인체에 대한 이해를 높이도록 한다. 이해를 돕기 위하여 각 단원이 끝날 때마다 교재에 있는 문제로 진행한다.

□ 의약품분석화학(Pharmaceutical Analytical Chemistry, 3-3-0)

- 의약품 성분의 정확한 분석을 위해 필요한 기초 화학지식과 현대 분석장비의 응용 방법을 다룬다. 이를 통해 실제 제약 산업에서 요구되는 분석 능력과 데이터 해석 능력을 강화한다.

□ 기초합성생물학 (Principles of Synthetic Biology, 3-3-0)

- 분자생물학적 기법과 공학적 설계 원리를 결합하여 생물 시스템을 이해하고 재설계하는 방법을 다룬다. 실제 사례를 통해 의료·바이오 제조·환경 응용에서의 기초적 활용 가능성을 탐구한다.

- 미생물학 (Microbiology, 3-2-2)
  - 미생물 세포의 구조, 기능, 생장, 생리, 2차 산물의 유용성, 발효, 물질대사, 세균광합성, 질소고정, 환경적응현상, 생태계 내 중요한 역할 및 미생물과 다른 고등 동/식물의 상호작용 등에 대하여 강의한다. 또한, NCS 학습모듈인 불량대책수립에 대해 학습한다.
  
- 산업미생물학 (Industrial Microbiology, 3-2-2)
  - 현재 산업적으로 이용되고 있는 미생물의 종류와 이들의 주요 특성을 강의하고 새로운 균주 개량방법을 소개하여 미생물에 대한 산업적 응용력을 고취시킨다.
  - 또한, NCS 학습모듈인 품질관리에 대해 학습한다.
  
- 바이오응용실험 (Advanced Experiment for Biomedical Science, 3-1-4)
  - 생명공학의 원리와 기술을 바이오의약 분야에 적용하는 방법을 실험을 통해 학습한다.
  - 기본적인 생명공학 기술과 실험방법을 이해하고, 현대 의학에서 중요한 역할을 하는 다양한 바이오의약품의 개발 및 분석 방법에 대해 실습한다.
  
- AI융합생명공학 (AI Convergence Biotechnology, 3-3-0)
  - AI를 이용한 전공 과정으로 세균의 유전자 발현조절 과정에 있어서 AI 응용, 유전적 변이(돌연변이, 수선 및 재조합 과정)에 관한 소개, 재조합 DNA 기술 소개 및 AI 응용 기술 습득한다.
  
- 인체발생학 (Human Embryology, 3-3-0)
  - 배우자생성, 수정, 그리고 배발생을 세포와 분자수준에서 소개하여 인체의 발생과정과 인체내부의 형태 및 구조에 대하여 이해하도록 한다.
  
- 발효학 (Fermentology, 3-2-2)
  - 발효학의 원리를 이해하고 알콜발효부터 환경 등 특수 발효분야까지 현재 활용되고 있는 발효기술과 물질생산 들을 강의한다. 또한, NCS 관련 생물학적 전환에 대해 학습한다.
  
- 생화학 (Biochemistry, 3-2-0=2)
  - 생체 내에서 일어나는 각종 중간대사 경로와 관련 효소들 및 중간물질들에 대한 화학적,열역학적인 분석을 통해 대사물질의 분해 및 합성 경로를 이해하고자 함.
  - 또한, NCS 학습모듈인 원부재료관리에 대해 학습한다.
  
- 동물세포배양공학 (Animal cell culture engineering, 3-3-0)
  - 최근 발달하고 있는 유전자 치료법, 자가세포 배양 치료법 등의 발전에 따라 동물세포의

배양법에 관한 배양액의 제조, 세포의 유지, 세포의 동결 등에 관한 기초이론을 배우고 이를 현장에서 적용 가능하도록 한다.

□ 세포생물학 (Cell Biology, 3-2-2)

- 생명체의 기본 구성단위인 세포를 이루고 있는 각 소기관의 구조와 기능을 학습함으로써, 세포들로 이루어진 조직, 기관, 개체의 생리현상을 이해하도록 한다.
- 또한, NCS 학습모듈인 바이오화학제품생산관리에 대해 학습한다.

□ 합성생물공학(Synthetic Bioengineering, 3-3-0)

- 공학적 설계 원리를 이용하여 유전자회로와 세포 기반 시스템을 설계·구현하는 이론과 실습을 다룬다. 설계-구축-검증(Design-Build-Test) 사이클을 중심으로 합성생물학의 공정·모델링·응용을 통합적으로 학습한다.

□ 바이오GMP입문 (Introduction to Bio-GMP, 3-3-0)

- 바이오의약 및 제약, 발효 공정 제품, 바이오소재, 기능성식품, 효소 분야의 제조회사들은 GMP, HACCP 등 인증 체계하에서 생산시설들을 운영해야한다. 바이오의약품을 생산하기 위한 규정과 체계에 대하여 학습한다.

□ 생물공학 (Biotechnology, 3-2-2)

- 생물공학의 개념과 응용범위를 강의하고 물질 생산과 이용에 관한 하류 기술 공정을 중점적으로 강의하고 토론한다. 또한 단백질 공학과 대사 공학 등 현대 분자 생물공학에 관해서 토론한다.
- 또한, NCS 학습모듈인 화학적 전환에 대해 학습한다.

□ 종양생물학 (oncology, 3-2-2)

- 인간의 최대 난치병의 하나인 암의 생물학적 특성에 대한 이해를 도모하기 위해 암의 기본적인 생리와 발생, 전이와 치료에 대한 전반적인 사항에 대해 공부하며, 최근 연구되는 암의 분자생물학적 특성을 분석하여 암치료의 가능성을 조망해본다.
- 또한, NCS 학습모듈인 균주세포주 관리에 대해 학습한다.

□ 바이러스학 (Virology, 3-2-2)

- 인체감염 유발의 다양한 바이러스들의 특성 및 변이, Replication Cycle에 대해 소개하고, 바이러스들의 병원성과 전파성 및 현재 인체감염 유발의 다양한 바이러스들의 최근 백신과 치료제 동향 뿐만 아니라, 현재 기후변화에 따른 아열대성 바이러스에 대한 개요도 살펴본다.
- 또한, NCS 학습모듈인 바이오의약품후보물질도출에 대해 학습한다.

- 인체생리학 (Human Physiology, 3-3-0)
  - 인체의 여러 시스템에 대하여 세포수준에서의 기능을 설명하고 또 어떻게 항상성을 유지할 수 있는지에 대하여 이해시킨다.
  
- 분자생명공학 (Molecular Biotechnology, 3-3-0)
  - 유전정보를 가지고 있는 유전물질인 DNA, RNA의 구조, 기능, 대사 과정 등에 대해서 학습한다. 유전물질들을 연구하는 실험 기법 및 연구 접근방법을 이해함으로써 생명현상에 대한 과학적 이해를 높이고자 한다.
  
- 면역학 (Immunology, 3-2-2)
  - 인체의 면역체계에 작용하는 조직, 세포, 물질 등에 대한 기본개념을 학습하며 외부의 침입으로부터 자신을 방어하는데 있어서 면역체계의 상호작용을 배운다.
  - 또한, NCS 학습모듈인 바이오의약품개발전략수립에 대해 학습한다.
  
- 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)
  - 바이오 전공 전문지식을 바탕으로 전공 분야 또는 사회가 필요로 하는 과제 등을 스스로 기획, 해결함으로써 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 교육과정으로 캡스톤디자인 1은 기본적인 자료를 수집하고 팀워크를 새로운 창의적 과제를 도출하는 과정이다.
  
- 미생물공학(Microbial Biotechnology, 3-3-0)
  - 미생물의 생리·대사 특성을 공정 관점에서 해석하여 산업적 생산(발효·바이오 공정)의 설계와 최적화를 다룬다.
  - 배양 조건, 반응속도, 전·후처리 공정, 공정제어 및 품질관리에 중점을 두어 실무형 능력을 향상한다.
  
- 세포신호전달론 (Cell Signaling, 3-3-0)
  - 생물체 유전정보의 근간이 되는 게놈에 대한 기본적인 개념과 전반적인 특성들에 관해 강의한다. 또한 유전체의 구조와 기능에 관한 최근의 연구 내용과 방법을 소개하며, 'omics'연구와 관련된 최신의 연구동향을 강의한다.
  
- 바이오제조공정 (Bio-Good Manufacturing Practice, 3-2-2)
  - 건강기능식품 제조, 가공 공정을 전반적으로 이해한다.
  - 또한, NCS 학습모듈인 바이오의약품생산관리에 대해 학습한다.

- 줄기세포공학 (Stem Cell Engineering, 3-3-0)
  - 본 과목을 통해 면역 및 특정 조직들의 줄기세포 분화 과정을 살펴보고 발생 및 분화 과정에 작용하는 유전자들의 기능 및 기작을 고찰. 이러한 분화된 세포 및 조직의 기능과 관련하여 현재 세계 각국에서 경쟁적으로 진행 중인 줄기세포 연구를 살펴보고 그 내용과 전망을 살핀다.
  
- 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0, P/F)
  - 생명공학과 4학년 분담지도 학생들에게 자신들의 취업분야를 설정하는데 도움을 주고자 개인 및 집단 상담을 실시하고 취업처 진로개발센터 등과 연계하여 면접 등을 포함하는 취업준비 요령과 실습을 받도록 한다.
  
- 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)
  - 전공 지식을 바탕으로 캡스톤디자인1과 연계되어 팀별로 도출된 창의적 과제를 스스로 해결하고 제품을 기획하거나 제작하여 현장에서 필요로 하는 경험을 습득한다.
  
- 바이오의약품공정관리 (Process Management of Biopharmaceutical, 3-3-0)
  - IPP(Industry Professional Practice)\_바이오의약품공정관리는 대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간 (4개월 이상) 이수하도록 하는 기업연계형 장기현장실습 교과목
  
- 바이오의약품생산관리 (Production Management of Biopharmaceutical, 3-3-0)
  - IPP(Industry Professional Practice)\_바이오의약품공정관리는 대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간 (4개월 이상) 이수하도록 하는 기업연계형 장기현장실습 교과목
  
- 바이오의약품시험법관리 (Test Method Validation of Biopharmaceutical, 3-2-2)
  - IPP(Industry Professional Practice)\_바이오의약품공정관리는 대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간 (4개월 이상) 이수하도록 하는 기업연계형 장기현장실습 교과목
  
- 바이오의약품품질관리 (Quality Control of Biopharmaceutical, 3-2-2)
  - IPP(Industry Professional Practice)\_바이오의약품공정관리는 대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간 (4개월 이상) 이수하도록 하는 기업연계형 장기현장실습 교과목
  
- 생물공정학 (Bio-Processing, 3-3-0)
  - 전공심화과정에서 다루게 될 과학 논문들을 이해하고, 비평하는 방법론을 강의한다. 학생들이 직접 참여토록 한다.
  
- 신경생물학 (Nurobiology, 3-3-0)

- 인간의 신경계 구조의 특수성과 화학적 기능을 설명하여 복잡한 뇌의 기능을 이해시킴으로써 인간의 사고, 느낌 그리고 기타 행위 등이 어떻게 조성되는가를 생물학적인 입장에서 강의한다.
- 단백질생산공학 (Protein Production Engineering, 3-3-0)
  - 단백질 공학의 개념과 원리 및 특징에 대하여 강의하고 응용현황을 관련 논문 등을 통하여 이해시킨다.
- 첨단바이오의약품품질관리 (Advanced Biopharmaceutical Quality Management, 3-3-0)
  - 첨단 바이오의약품의 정의 및 작용기전에 대하여 이해한다. 규제 사례 분석과 실무 문서화(GMP 문서·SOP 작성)를 통한 실전형 교육으로 구성된다.
- 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0, P/F)
  - 의생명과학과 4학년 학생들에게 다양한 취업정보제공과 자격증 취득 보충강의 및 기업체 선배 초청 세미나 등을 통하여 취업률들을 증진시키고자한다.
- 생명공학논문강독 (Reading Biotechnology Papers, 3-3-0)
  - 생명공학 전공자로서 향후 전공 관련 분야의 진학 및 취업을 위해 전공 영어의 중요성 및 학습 방법에 대해 강의한다. 전공 서적 및 과학 논문의 문장 구성 파악 요령 및 기본적 독해 요령에 대해 학습한다. 다양한 생명공학 분야의 기본적 전공 영어 단어에 대해 학습한다.
- 바이오의약품약리학 (Pharmacology of Biopharmaceuticals, 3-3-0)
  - 약리학의 기본 개념을 바탕으로 계통별 약물의 특징 및 작용기전, 유해효과에 관해 학습한다. 약물 및 환경 독성물질의 생체 내 작용기전을 이해하고, 천연 생리활성 물질들의 탐구한다.
- AI단백질공학 (AI-Integrated Protein Engineering, 3-3-0)
  - 단백질 서열 데이터, 구조 예측 및 생성 모델(예: 딥러닝 기반 언어 모델)을 활용하여 새로운 단백질 기능을 설계하는 최신 기술을 소개한다. 학생들은 머신러닝 모델을 구축하고 실험 설계에 적용하는 과정에서 병목을 발견하고 개선안을 제안할 수 있다.
- 생물공학방법론 (Methods in Biomedicine, 3-3-0)
  - 생명공학 연구 및 산업에서 필수적인 실험 기법들을 학습하고, 학생들이 실제 문제 해결에 적용할 수 있는 실용적인 능력을 개발하도록 한다.
- 바이오의약품시설설비관리 (Facility Equipment Management for Biopharmaceutical, 3-3-0)

- IPP(Industry Professional Practice)\_바이오의약품공정관리는 대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간 (4개월 이상) 이수하도록 하는 기업연계형 장기현장실습 교과목
- 바이오의약품컴퓨터시스템관리 (Computer System Validation for Biopharmaceutical, 3-3-0)
- IPP(Industry Professional Practice)\_바이오의약품공정관리는 대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간 (4개월 이상) 이수하도록 하는 기업연계형 장기현장실습 교과목
- 바이오의약품 인허가실무 (Biopharmaceutical Regulatory Affairs Practice, 3-3-0)
- 바이오의약품의 인허가와 관련된 법령 및 실무적 지식을 학습하여, 바이오산업 현장에서 요구되는 핵심 역량을 배양하는 것을 목표로 한다. 의약품 인허가 과정에서 필수적으로 요구되는 안전성, 유효성, 품질 관리 기준을 이해하고, 비임상 및 임상 연구와 CTD(Common Technical Document) 작성에 대한 실무적 지식을 습득한다. 또한, 식약처 실무 전문가의 강의를 통해 현장 중심의 학습 기회를 제공한다.
- 바이오의약품 생산기초 (Basics of Biopharmaceutical Production, 2-2-0)
- 바이오의약품의 생산을 위한 우수 의약품 제조 및 품질 관리 기준(GMP)을 이해하고, 일반적인 생산 공정 개요를 비롯한, 세포 배양공정, 단백질 정제공정 및 제형화와 완제의약품 제조공정에 대하여 소개합니다.
- 바이오의약품 품질기초 (Basics of Biopharmaceutical Quality, 2-2-0)
- 첨단 바이오 의약품 품질 분석 분야 실무 인력을 양성하기 위한 교과목으로 바이오의약품의 생산 및 품질 관리에 대해 기초이론을 바탕으로 실무적 관점에서 학습한다.

---

전공 로드맵

---

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	바이오산업 업무실행역량	바이오산업 지식역량	바이오의약품 개발역량	바이오진단 제품개발· 서비스역량	발효 및 식품 산업지식역량
1-1	전공의이해 생명과학	일반화학 생명공학실무영어			
1-2	전공과 진로 생명공학균주관리	유기화학 바이오공정관리입문			
2-1	바이오의약기초실험		기초합성생물학	의약품분석화학	미생물학 산업미생물학
2-2	바이오의약응용실험		동물세포배양공학	생화학	발효학

			인체발생학	분자생명공학	시용합성생명공학
3-1			종양생물학	세포생물학 합성생물공학	생물공학 바이오GMP입문
3-2	장기현장실습 (IPP)3 캡스톤 디자인1		면역학 세포신호전달론	바이러스학 줄기세포공학	바이오제조공정
4-1	캡스톤 디자인2 현장실습5		단백질생산공학	첨단의약품품질관리 생물공학	진로지도
4-2	장기현장실습 (IPP)4	생명공학논문강독	졸업지도	약리학	생명공학방법론 시용합단백질공학

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
교양교육	글로벌의사소통영역1	기초외국어	기초영어1	바이오산업업무실행역량
			기초일본어 1	바이오산업업무실행역량
	글로벌의사소통영역2	기초외국어	기초영어2	바이오산업업무실행역량
			기초일본어 2	바이오산업업무실행역량
	취창업실무영역		비즈니스커뮤니케이션	바이오산업지식역량
			블루오션과창업트랜드	바이오산업지식역량
			아이디어와시장	바이오산업업무실행역량
			프론티어창업솔루션	바이오산업업무실행역량
			창업과경영이해	바이오산업지식역량
			직업과취업전략	바이오산업지식역량
	균형기초학문 영역	인문과철학	철학이해와상상력	바이오산업지식역량
			르네상스스토리	바이오산업지식역량
		경제와사회	현대사회와재테크	바이오산업지식역량
			과학기술의융복합적이해	바이오산업지식역량
		과학과수리	손안의유비쿼터스	바이오산업지식역량
			예술속과학이야기	바이오산업지식역량
	창의와소프트웨어영역	창의와 소프트웨어	SNS 1인미디어제작	바이오산업지식역량
			대학인을위한엑셀	바이오산업지식역량
			동영상편집기초	바이오산업지식역량
			대학인을위한프로그래밍	바이오산업지식역량
파워포인트인포그래픽스			바이오산업업무실행역량	
포토샵그래픽활용			바이오산업업무실행역량	
4차산업혁명과빅데이터			바이오산업지식역량	
예술적상상력과글쓰기			바이오산업지식역량	
심화글쓰기영역	심화글쓰기	자기성찰글쓰기와토론	바이오산업지식역량	
		판타지SF그리고상상력	바이오산업지식역량	

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천 학년	추천 대상
자기계발	생명공학과 신입생을 위한 릴레이 세미나	1, 2	신입생
	연구기관·기업·생산시설 견학	1, 2, 3	재학생
	창업해커톤 대회	1, 2, 3	재학생
학습역량강화	생명공학과 재학생을 위한 릴레이세미나 특강	2, 3, 4	재학생
	바이오GMP 몰입형 부트캠프	3, 4	재학생

	품질관리를 위한 HPLC교육	3, 4	재학생, 대학원생
	PBL 실험 프로그램	2, 3, 4	재학생, 대학원생
	역량강화 프로젝트 경진대회	2, 3, 4	재학생, 대학원생
창의적자기계발	멘토·멘티 프로그램	1-4	재학생, 대학원생
	실험실도우미	2-4	재학생, 대학원생

제4편 교육과정

# AI·SW창의융합대학

## 교육목표

전기전자공학과에서는 자연 에너지를 전기에너지로 변환하고 이를 효율적·안정적으로 운용·제어하는 전기 및 전력 기술, 그리고 반도체 기반 회로·지능형 전자시스템·임베디드 소프트웨어 등 첨단 전자기술을 아우르는 기초 이론과 응용 기술을 함께 교육하고 있습니다. 이를 위해, 에너지의 변환과 관련된 소재 및 시스템 분야를 다루며, 태양광·풍력 등 신재생에너지 활용 기술과 전력변환 기술을 통해 산업 현장에서 요구되는 실무 역량을 갖춘 창의적이고 실용적인 인재 양성을 목표로 하고 있습니다.

또한, 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT), 자율주행차, 가상현실(VR), 로봇 등 4차 산업혁명의 핵심이 되는 원천기술을 교육하고 있으며, 반도체 기반 회로 및 시스템 설계와 임베디드 소프트웨어 역량을 강화하고 있습니다.

이를 기반으로, 맞춤형 교육과정을 통해 실무 위주의 교육과 실험·실습·프로젝트·현장실습·창업 교육 등을 운영함으로써, 미래 산업을 선도할 수 있는 전문 기술 인재를 양성하고 있습니다.

## 학과소개 및 안내

전기전자공학과에서는 현대사회의 핵심 동력인 전기에너지의 생산·변환·제어 시스템부터, 4차 산업혁명을 이끄는 반도체·인공지능(AI)·임베디드 시스템 등 첨단 전자 정보기술에 이르기까지 미래 산업 전반을 아우르는 폭넓은 학문을 교육합니다.

전기 분야에서는 에너지 발생 원리, 전력시스템 운용 및 제어, 전력전자 기술 등을 중심으로 전기에너지의 효율적 활용을 다룹니다. 기초회로이론과 전자기학을 기반으로 전력시스템, 발전공학, 제어이론, 전기기기 등을 이론과 실험을 병행하여 학습하며, 태양광·풍력 등 신재생에너지와 에너지 변환 기술을 통해 산업 현장에서 요구되는 실용적 역량을 갖춘 인재를 양성하고 있습니다.

전자 분야에서는 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT), 자율주행, 가상현실(VR), 로봇 등 첨단 기술의 기반이 되는 반도체 회로, 디지털 시스템, 임베디드 소프트웨어 등을 폭넓게 교육합니다. 학생들은 전자회로, 회로설계, 디지털이론 등 전자공학의 핵심 원리를 바탕으로 다양한 실험 및 응용 학습을 수행하며, 첨단 전자·정보기술을 활용한 시스템 개발 역량을 강화하고 있습니다.

학생들은 실험·실습·프로젝트 중심의 교육을 통해 회로설계부터 지능형 시스템 구현까지 실무 능력을 체계적으로 강화하며, 산학 프로젝트와 맞춤형 교육과정을 통해 산업체에서 요구하는 전문성과 응용 능력을 갖춘 기술 인재로 성장하고 있습니다.

## 향후 진로계획

- 전기전자공학은 산업 전반의 기술 기반을 이루는 학문으로, 전기•전자•정보기술이 융합된 다양한 산업군에서 필요로 하는 핵심 역량을 제공합니다. 전력회사, 전기기계 제작업체, 발전설비 및 산업 플랜트 분야와 같은 전기 중심의 산업은 물론, 반도체•전자부품 기업, 임베디드 및 시스템 소프트웨어 분야, IT 스타트업 등 전자•정보 기반 산업으로의 진출도 폭넓게 가능합니다. 또한 국가 연구소와 국책연구기관, 민간 R&D 센터, 정부기관의 기술관리 직무 등 연구•정책 분야로의 경로도 열려 있으며, 대학원 진학을 통해 전문 연구자로 성장하거나 향후 학계로 진출하는 진로 역시 선택할 수 있습니다.
- 취득자격증: 전기기사, 전기공사기사, 전기산업기사, 건축설비기술사, 발송배전기술사, 철도신호기술사, 전기철도기술사, 조명기사, 광학기사, 전자기사, 전자산업기사, 정보통신기사, 반도체설계기사, 임베디드기사, 정보처리기사, 무선설비기사, 로봇소프트웨어개발기사

## 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전필	EEE22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전필	EEE22103	일반수학1	General Mathematics 1	3	3	0	
1	1	전필	EEE22109	프로그래밍언어1	Programming Language 1	3	2	2	
1	1	전선	EEE23103	기초인공지능1	Basic Artificial Intelligence 1	3	2	2	
1	1	전선	PEEE2501	기초전기전자공학1	Basic Electrical and Electronic Engineering 1	3	2	2	
1	2	전필	EEE22105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전필	EEE22107	일반수학2	General Mathematics 2	3	3	0	
1	2	전필	EEE22110	프로그래밍언어2	Programming Language 2	3	2	2	
1	2	전선	EEE23104	기초인공지능2	Basic Artificial Intelligence 2	3	2	2	
1	2	전선	PEEE2502	기초전기전자공학2	Basic Electrical and Electronic Engineering 2	3	2	2	
2	1	전선	EEE22227	C언어1	C Language 1	3	2	2	
2	1	전선	EEE22251	전자기학1	Electromagnetism 1	3	2	2	
2	1	전선	EEE23202	공학수학1	Engineering Mathematics 1	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전선	EEE23205	수치해석	numerical analysis	3	2	2	
2	1	전선	EEE23206	디지털설계1	Digital Design 1	3	2	2	
2	1	전필	EEE23207	회로이론1	Circuit Theory 1	3	2	2	
2	1	전선	EEE23209	머신러닝과실습1	Machine Learning & Practice 1	3	2	2	
2	1	전선	EEE25201	리눅스운영체제	Linux Operating System	3	2	2	
2	2	전선	EEE22228	C언어2	C Language 2	3	2	2	
2	2	전선	EEE22254	전자기학2	Electromagnetism 2	3	3	0	
2	2	전선	EEE22255	회로이론2	Circuit Theory 2	3	2	2	
2	2	전선	EEE23203	공학수학2	Engineering Mathematics 2	3	3	0	
2	2	전선	EEE23204	디지털설계2	Digital Design 2	3	2	2	
2	2	전선	EEE23208	임베디드프로그래밍	Embedded Programming	3	2	2	
2	2	전선	EEE23210	머신러닝과실습2	Machine Learning & Practice 2	3	2	2	
3	1	전선	EEE22351	전기기기1	Electric Machine 1	3	3	0	
3	1	전선	EEE22353	전자회로1	Electronics1	3	2	2	
3	1	전선	EEE22354	전력공학	Power Engineering	3	3	0	
3	1	전선	EEE23301	신호및시스템1	Signal and Systems 1	3	3	0	
3	1	전선	EEE23302	객체지향프로그래밍1	Object Oriented Programming 1	3	2	2	
3	1	전선	EEE23303	마이크로프로세서	Microprocessors	3	2	2	
3	1	전선	EEE23310	제어공학	Control Engineering	3	3	0	
3	1	전선	EEE23311	시퀀스제어	Sequence Control	3	2	2	
3	1	전선	EEE23312	송배전공학	transmission and distribution engineering	3	3	0	
3	1	전선	EEE23313	전기설비1	Electric Facilities 1	3	2	2	
3	2	전필	EEE22303	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	EEE22355	전자회로2	Electronics2	3	2	2	
3	2	전선	EEE22356	전기기기2	Electric Machine 2	3	3	0	
3	2	전선	EEE23305	신호및시스템2	Signal and Systems 2	3	3	0	
3	2	전선	EEE23306	전력전자공학	Power Electronics	3	3	0	
3	2	전선	EEE23307	객체지향프로그래밍2	Object Oriented Programming 2	3	2	2	
3	2	전선	EEE23309	임베디드시스템	Embedded Systems	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선	EEE23314	PLC프로그래밍	PLC Programming	3	2	2	
3	2	전선	EEE23315	전기설비2	Electric Facilities 2	3	2	2	
3	2	전선	EEE25301	전력계통공학	Power System Engineering	3	3	0	
4	1	전필	EEE22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전필	EEE22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	EEE22452	에너지변환공학	Energy Conversion Engineering	3	3	0	
4	1	전선	EEE22453	전기설계	Electric Facility Design	3	3	0	
4	1	전선	EEE23401	디지털신호처리	Digital Signal Processing	3	3	0	
4	1	전선	EEE23403	전자공학특강1	Special Topics in Electronic Engineering 1	3	3	0	
4	1	전선	EEE23405	반도체공학	Semiconductor Engineering	3	3	0	
4	1	전선	EEE23409	전기응용1	Electrical Application 1	3	2	2	
4	1	전선	EEE23410	신재생에너지	Renewable Energy	3	3	0	
4	1	전선	EEE23411	전자장비PLC제어	Electronic Equipment PLC Control	3	2	2	
4	1	전선	EEE23412	태양광연계제어	Photovoltaic integrated control	3	2	2	
4	1	전선	EEE25401	자율주행시스템	Autonomous driving system	3	2	2	
4	2	전선	EEE22304	졸업논문프로젝트	Graduation Project	0	0	0	P/F
4	2	전선	EEE23402	컴퓨터비전	Computer Vision	3	2	2	
4	2	전선	EEE23408	전자공학특강 2	Special Topics in Electronic Engineering 2	3	3	0	
4	2	전선	EEE23413	배터리관리시스템	battery management system	3	2	2	
4	2	전선	EEE23414	공정장비PLC제어	Process Equipment PLC Control	3	2	2	
4	2	전선	EEE23415	태양광발전시스템	Photovoltaic generation system	3	2	2	
4	2	전선	EEE23416	전기응용2	Electrical Application2	3	2	2	
4	2	전선	EEE25402	로봇공학	Robot Engineering	3	2	2	

---

## 교과목 소개

---

- EEE22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 이해하여 전공에 대한 자신감을 갖고 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도한다. 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법(리포트 작성, 발표 준비, 시험준비 등)을 갖기 위한 기본 지식의 습득과 체험 기회를 가져보고, 전공 분야 관련 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 적성 탐구를 진행해 본다.
  
- EEE22103 일반수학1 (General Mathematics 1, 3-3-0)
  - 전기전자공학과 관련된 대학 수학의 기초를 적립하고 고교과정에서 학습한 내용을 점검하며 대학 미분적분학을 학습한다. 미분의 기본 및 응용과 적분의 기본 학습을 한다.
  
- EEE22109 프로그래밍언어1 (Programming Language 1, 3-2-2)
  - 시를 깊이 파헤치려면 양질의 머신러닝 및 딥 러닝 라이브러리가 많은 언어가 좋다. 또한 런타임 성능이 우수해야 하고 충실한 튜 지원과 대규모 프로그래머 커뮤니티, 견실한 지원 패키지 생태계도 필요하다. 이러한 조건에 부합하는 언어는 꽤 많으나 그 중 AI 개발에 가장 많이 사용되어지는 언어들은 파이썬, 자바, C/C++, 자바스크립트, R 등이 있다.
  - 파이썬은 넘파이(NumPy), 판다스(Pandas), 스페이시(SpaCy), 사이킷-런(Scikit-learn)등 다양한 라이브러리를 제공해줌으로써 머신러닝이나 딥 러닝을 지원하며 현재의 모든 라이브러리(텐서플로우(TensorFlow), 파이토치(PyTorch), 체이너(Chainer), 아파치 MXNet(Apache MXNet), 테아노(Theano) 등)가 사실상 파이썬을 가장 우선시하는 프로젝트다. 바로 이러한 이유로 파이썬은 AI 프로그래밍 언어 중 1위로 꼽힌다. 따라서, 프로그래밍1에서는 파이썬을 통해 쉽고 재미있게 개념과 원리를 익히고 충분한 예제 프로그램을 이용, 실습해봄으로써 AI에 한발 더 다가가도록 한다.
  
- EEE23103 기초인공지능1 (Basic Artificial Intelligence 1, 3-3-0)
  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학과 기초 인공지능 알고리즘인 선형회귀, 자연어 처리, 이미지 인식에 대해서 공부한다.
  
- PEEE2501 기초전기전자공학1 (Basic Electrical Engineering 1, 3-3-0)
  - 전기전자공학의 기초가 되는 개념들에 대해서 전반적으로 간략하게 다루게 된다. 해당 수업을 통해 전공 과목에서 다루게 될 내용들의 전반적인 개념에 대해서 개념을 익힐 수 있으며, 관련 실습등을 통해 전공에 대한 이해와 동기부여를 얻을 수 있도록 강의를 진행한다.
  
- EEE22105 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

- 학습 역량을 고취시키고 미래 진로 탐색에 대한 체계적인 준비 및 지도를 한다. 전공에 대한 이해를 높이고 진로 부분에 대해서 학생들이 스스로가 적극적으로 알아갈 수 있게 한다.
- EEE22107 일반수학2 (General Mathematics 2, 3-3-0)
    - 전기전자공학과 관련된 대학 수학의 기초를 정립하고 고교과정에서의 학습한 내용 점검, 일반수학1의 내용 검토 및 초월함수에 대한 미분적분학을 학습한다.
  - EEE22110 프로그래밍언어2 (Programming Language 2, 3-2-2)
    - 더 쉽고 재미있게 IT 관련 개념들을 빠르게 이해할 수 있도록 각각의 주제에 대하여 개념과 원리를 다양한 자료를 통해 자세하게 설명하고 충분한 예제 프로그램을 가지고 실습한다.
  - EEE23104 기초인공지능2 (Basic Artificial Intelligence2 1, 3-3-0)
    - 인공지능 알고리즘을 활용하기 위해서 먼저 데이터를 분석해야한다. 데이터 분석 도구인 넘파이, 맷플롯립, 시본 라이브리, 판다스 등을 공부한다. 그리고 기초적인 머신러닝 알고리즘을 구현해본다.
  - PEEE2502 기초전기전자공학2 (Basic Electrical Engineering2, 3-3-0)
    - 교류 회로 해석, 전기계측 및 배전선로, 자동제어, 반도체 소자에 대한 내용을 심도있게 학습한다.
  - EEE22227 C언어1 (C Language 1, 3-2-2)
    - AI를 깊이 파헤치려면 양질의 머신러닝 및 딥 러닝 라이브러리가 많은 언어가 좋다. 또한 런타임 성능이 우수해야 하고 충실한 툴 지원과 대규모 프로그래머 커뮤니티, 건실한 지원 패키지 생태계도 필요하다. 이러한 조건에 부합하는 언어는 꽤 많으나 그 중 AI 개발에 가장 많이 사용되어지는 언어들은 파이썬, 자바, C/C++, 자바스크립트, R 등이 있다.
    - C/C++는 속도와 형식, 보안, 성능면에서 좋은 선택이며 이미 텐서플로우 바인딩이 제공된다. 따라서 C언어1에서는 C언어를 통해 쉽고 재미있게 개념과 원리를 익히고 충분한 예제 프로그램을 이용, 실습해봄으로써 AI에 한발 더 다가가도록 한다.
  - EEE22251 전자기학1 (Electromagnetism 1, 3-3-0)
    - 전기의 원인은 전하이다. 전하 사이에는 힘이 작용하는데, 이것을 법칙으로 표현한 것이 쿨롱의 법칙이다. 힘 보다는 전계라는 개념을 도입하여 전하가 전계를 만들고, 전계 안에 전하를 두면 힘이 작용하는 것으로 나누어 해석할 수 있다. 전하 분포에 따른 전계를 구하는 방법을 배우고, 대칭적인 전하 분포의 경우 가우스 법칙을 사용하여 전계를

구하는 방법을 배운다. 전하에 힘이 작용하여 전하가 움직이면 일을 하게 되는데, 전하에게 한 일은 전하의 위치 에너지 차이로 설명할 수 있다. 단위 전하 당 위치에너지가 전위인데, 전위의 단위는 Volt로 전위를 알면 기울기를 구하여 전계를 구할 수 있다. 전하에 의한 전위를 구할 수 있으면 정전용량도 구할 수 있는데, 정전 용량은 회로 해석 및 전력 계통 공학에서 중요한 역할을 한다.

- EEE23202 공학수학1 (Engineering Mathematics1 1, 3-3-0)
  - 벡터의 기초, 행렬 대수, 행렬식, 역행렬, 행렬의 고유값 문제, 행렬의 대각화, 직교행렬 및 응용, 벡터함수의 이해, 곡선 운동 문제, 방향 도함수, 선적분 문제, 경로독립성 문제, 이중적분에 대해 배운다.
  
- EEE23205 수치해석 (numerical analysis, 3-2-2)
  - 수치적 알고리즘에 대한 해석 능력과 알고리즘 작성을 위한 이론과 실습을 한다.
  
- EEE23206 디지털설계1 (Digital Design 1, 3-2-2)
  - 디지털 논리회로의 동작 원리 및 기본 설계방법에 대한 이해를 위해수체계, 연산 및 코드, 논리게이트 등을 학습한다.
  
- EEE23207 회로이론1 (Circuit Theory 1, 3-2-2)
  - 옴의 법칙, 키르히호프법칙, 중첩의 원리, 회로해석, 연산증폭기, RC 및 RL 회로, 정현파회로 해석, 3상회로, 라플라스 변환, 실습시간에 문제풀이 및 pspice 프로그램을 배운다.
  
- EEE23209 머신러닝과실습1 (Machine Learning & Practice 1, 3-2-2)
  - 편리한 머신러닝 라이브러리를 이용하는 대신 간단한 회귀와 분류 머신러닝 알고리즘의 내부 구조와 원리를 공부하고 파이썬으로 구현 실습한다.
  
- EEE25201 리눅스운영체제 (Linux Operating System, 3-2-2)
  - 리눅스 운영체제에 대해 이해하고, 설치에서 서버 구축까지 리눅스를 관리하는데 있어서 필요한 유틸리티 및 프로그램 사용법을 익히며, 시스템의 상태를 검사하고 관리하는 능력을 배양한다.
  
- EEE22228 C언어2 (C Language 2, 3-2-2)
  - IT 관련 개념들을 빠르게 이해하고 C언어 프로그래밍의 각 주제에 대한 개념과 원리를 자세하게 설명하고 충분한 예제 프로그램을 가지고 실습한다. 또한 단계별 문제를 다양하게 접해보므로써 다양한 쓰임도 익힌다.

- EEE22254 전자기학2 (Electromagnetism 2, 3-3-0)

  - 전자기학2에서는 주로 자계에 대해 학습한다. 자계는 전기기기에서 기계적에너지와 전기적 에너지 변환에서 중요한 역할을 한다. 자계는 전하의 흐름 즉 전류에 의해 형성되며, 전계가 시간에 따라 변해도 자계가 만들어진다. 시간에 따라 변하는 자속밀도에 의한 유도기전력, 인덕턴스 등에 대해 배운다. 송전선로 등에서 인덕턴스는 매우 중요한 역할을 하고 전기기기에서도 인덕턴스는 중요한 역할을 한다. 전계와 자계가 시간에 따라 변할때는 전파가 발생하게 되는데 맥스웰 방정식을 통해 전계와 자계가 어떻게 서로 연계되어 있는지를 배운다.
  
- EEE22255 회로이론2 (Circuit Theory 2, 3-2-2)

  - 주파수 응답과 벡터 궤적, 1포트 회로망, 2포트 회로망, 다상 교류 해석, 대칭 좌표법, 주기성 신호의 해석, 1계 및 2계 회로 해석, 라플라스 변환과 회로 해석, 분포정수회로 등에 대해 배운다.
  
- EEE23203 공학수학2 (Engineering Mathematics2 1, 3-3-0)

  - 벡터공간, 일차독립 및 종속, 선형변환, 행렬의 기초, 행렬을 이용한 연립방정식 풀이, 행렬식, LU 분해 등 벡터공간에서 다양한 연산과 행렬의 특성들에 대해 공부한다.
  
- EEE23204 디지털설계2 (Digital Design 2, 3-2-2)

  - 디지털 순차회로와 조합 논리회로, 래치, 플립플롭, 카운터 등에 대해 공부한다.
  
- EEE23208 임베디드프로그래밍 (Embedded Programming, 3-2-2)

  - 임베디드 시스템에 대한 기초적인 개념을 이해하고, 시스템의 구성요소인 하드웨어와 소프트웨어에 대한 이해를 바탕으로 시스템 구현 기술을 습득한다. 프로세서 보드와 인터페이스 장치에 대해 익히고, 임베디드 시스템 개발환경에서 I/O포트 제어, 센서 제어, 시리얼 통신 등의 프로그래밍에 대하여 학습한다.
  
- EEE23210 머신러닝과실습2 (Machine Learning & Practice 2, 3-2-2)

  - 파이썬 라이브러리를 활용한 딥러닝과 응용을 구글 코랩을 이용하여 실습한다.
  
- EEE22351 전기기기1 (Electric Machine 1, 3-3-0)

  - 주요한 전기기기는 변압기, 직류기, 교류기로 나눌 수 있다. 전기기기 1에서는 전기기기를 해석하기 위한 회로 이론의 기초를 배우고 변압기와 직류기에 대해 배운다. 변압기의 기본 특성, 변압기 등가회로, 변압기의 전압변동, 배전 변압기, 변압기의 병렬결선, 단권 변압기, 단상 변압기의 3상 결선, 변압기의 스코트 결선, 기계-전기에너지 변환의 기초에 대해 배우고, 직류기의 동작특성 및 등가회로에 대해 배운다.

- EEE22353 전자회로1 (Electronics Circuit 1, 3-2-2)

  - 전자회로에서 기본적인 소자는 전원, 저항, 인덕터, 축전기, 반도체등이다. 반도체를 이해하기 위해서는 다이오드 이론을 이해하고, 다이오드 회로, 특수목적 다이오드 동작 원리를 이해하고 전자회로 구성을 할 수 있어야 한다. 트랜지스터는 베이스 전류로 콜렉터 전류를 제어할 수 있는 소자로서 트랜지스터 기초, 트랜지스터 바이어스를 이해하고, 교류모델, 전압증폭기, 전력증폭기, 에미터폴로어의 특성을 이해하여 전자회로를 해석할 수 있도록 교육한다.
  
- EEE22354 전력공학 (Power Engineering, 3-3-0)

  - 선로 정수 및 코로나, 송전 특성 및 전력 원선도, 유도 장애 및 안정도, 중성점 접지 방식, 이상 전압 및 개폐기, 전선로, 배전 선로의 구성과 전기 방식, 선로의 전기적 특성 고장 계산, 배전 선로의 운용과 보호, 수력 발전, 화력 발전, 원자력 발전
  
- EEE23301 신호및시스템1 (Signal and Systems 1, 3-2-2)

  - 신호 및 시스템은 전자공학은 물론 다양한 분야에서 기초가 되는 과목이다. 전자 및 기계 등 공학적 시스템에 적용되는 기본 이론과 도구들이 소개된다. 연속시간 기본적인 신호 유형, 시스템 입력-출력 관계식, 푸리에급수와 변환을 다룬다. 수업 시간 중 간단한 연습문제를 통해 자신의 이해를 확인하고, 과제를 통해 학습을 강화한다.
  
- EEE23302 객체지향프로그래밍1 (Object Oriented Programming 1, 3-3-0)

  - 객체지향 프로그래밍 언어인 자바의 기초문법과 구조를 익히고 객체지향 프로그래밍을 통한 응용 프로그램 작성을 목표로 한다. 자바 언어의 기본구조와 문법, 객체지향개념, 클래스 정의, 상속, 다형성, 자바 클래스 라이브러리에 대하여 학습한다.
  
- EEE23303 마이크로프로세서 (Microprocessors, 3-2-2)

  - 마이크로컨트롤러에 대한 기본 지식과 응용 방법을 아두이노 메가2560 보드를 통해 습득한다. 강의를 통해 아날로그와 디지털 데이터간 차이를 이해하고 마이크로컨트롤러가 이해할 수 있는 언어를 활용하여 보드의 기본적인 입출력 기능을 응용할 수 있다. 즉 임베디드시스템용 마이크로프로세서와 운영체제 전반을 이해하고 응용 프로그래밍 개발 능력을 기를 수 있다.
  
- EEE23310 제어공학 (Control Engineering, 3-3-0)

  - 제어에 필요한 전반의 개념에 대해서 다루게 된다. 먼저 시스템 모델링을 위한 기본 물리 수식에 대한 이해와 더불어 전기공학의 회로 분석을 통한 모델링을 토대로 시스템을 모델링하고, 전달함수 및 제어, 그리고 안정도 해석에 대한 전반적인 것을 다루게 된다. 본 교과목을 수강함으로써, 자격증 취득은 물론 전기공학의 다양한 응용분야에 접목하기 좋은 분야로 진로를 개척할 때 필요한 전공 지식을 쌓는데 중요한 핵심 전공 개념들을

다루게 된다.

- EEE23311 시퀀스제어 (Sequence Control, 3-2-2)
  - 본 교과목은 자동제어 및 스마트팩토리 분야에서 핵심적으로 사용되는 릴레이(Relay), 타이머(Timer), 카운터(Counter)를 활용하여 기계·설비의 동작 순서를 제어하는 시퀀스 제어(Sequence Control) 기술을 학습하는 것을 목표로 한다. 시퀀스 제어는 산업 현장에서 모터 구동, 공정 자동화, 안전 제어, 설비 연동 등 다양한 자동화 시스템의 기반이 되는 필수 기술로, 이를 조합하여 다양한 시퀀스 회로를 설계·구현하게 된다. 또한 실제 산업 현장에서 활용되는 표준 제어 시나리오를 기반으로 시퀀스 설계 능력과 문제 해결 역량을 향상시키는 데 중점을 둔다.
  
- EEE23312 송배전공학 (transmission and distribution engineering, 3-3-0)
  - 송전계통 및 배전계통을 해석하는데 있어 필요한 기초 이론과 실무에 관한 지식 전반을 습득한다. 전력계통 내에서 전력이 전송되는 과정을 이론적으로 배우고, 관련 설비들이 실제로 어떻게 운영되는지 배운다.
  
- EEE23313 전기설비1 (Electric Facility 1, 3-3-0)
  - 전기설비의 기본, 배선설비, 조명설비, 동력설비, 수변전설비, 예비전원설비, 방재설비, 옥내 배선공사, 전기설비의 시험 및 검사, 견적에 대하여 이해하도록 하며 옥내배선용 그림기호에 대해 숙달되도록 한다.
  
- EEE22303 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-3-0)
  - AI트랙 전문지식을 바탕으로 전공 분야 또는 사회가 필요로 하는 과제 등을 스스로 기획, 해결함으로써 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 교육과정으로 기본적인 자료를 수집하고 팀워크를 통해 새로운 창의적 과제를 도출하는 과정이다.
  
- EEE22355 전자회로2 (Electronics Circuit 2, 3-2-2)
  - 접합 전계효과 트랜지스터, 금속산화물 - 반도체 트랜지스터, 사이리스터, 주파수 효과, 차동증폭기, 연산증폭기, 부귀환, 선형 연산증폭기 회로, 능동필터, 비선형 연산증폭기 회로, 발진기, 안정된 공급전원
  
- EEE22356 전기기기2 (Electric Machine 2, 3-3-0)
  - 전기기기2에서는 주로 교류 전동기와 발전기에 대해 배운다. 유도전동기, 농형 유도전동기, 권선형 유도전동기, 분상전동기, 유도 전동기의 기동, 동기기, 만능전동기, 영구자석 전동기와 릴럭턴스 전동기에 대해 배운다.
  
- EEE23305 신호및시스템2 (Signal and Systems 2, 3-2-2)

- 신호 및 시스템은 전자공학은 물론 다양한 분야에서 기초가 되는 과목으로 전자나 기계 시스템에 적용되는 기본이론과 도구들이 소개된다. 이산시간 신호와 시스템을 중심으로, 주파수 응답, 푸리에 변환, Z-변환이론을 배우고 필터분석과 설계에 응용하는 기술을 학습한다.
- EEE23306 전력전자공학 (Power Electronics, 3-3-0)
- 전력전자공학은 전력을 효율적으로 변환·제어하기 위한 반도체 소자 및 회로 기술을 다루는 학문이다. AC/DC, DC/DC, DC/AC, AC/AC 변환기 구조와 스위칭 소자의 동작 원리를 이해하고 실제 전력 변환장치 설계에 필요한 파형 분석, 스위칭 손실, 제어기법 등을 학습한다. 산업용 인버터, 모터 드라이브, 신재생에너지 변환장치 등에 적용되는 핵심 기술을 다룬다.
- EEE23307 객체지향프로그래밍2 (Object Oriented Programming 2 2, 3-2-2)
- 객체지향프로그래밍 교과목의 심화과정으로, 클래스 설계 기법, 상속, 다형성, 예외 처리, 제네릭, 인터페이스, 컬렉션 프레임워크, 디자인 패턴 등 고급 OOP 개념을 학습한다. 대규모 소프트웨어 개발을 위한 구조적 설계 능력을 기르고, 실습 프로젝트를 통해 객체지향적 문제 해결 능력을 향상시키는 데 목적이 있다.
- EEE23309 임베디드시스템 (Embedded Systems, 3-2-2)
- 임베디스 시스템은 스마트폰을 비롯한 각종 모바일 기기, 각종 네트워크 장비, 산업용 제어 장비, 의료용 진단 장비 등 일반 및 산업계에서 사용이 매우 확장된 분야이다. 따라서 임베디드 시스템용 프로세서 및 운영체제와 교차개발환경을 이해하고, 임베디드 보드 구성 및 설계를 할 수 있으며, 임베디드 시스템 디바이스 드라이버를 작성하고 시스템 여러분야에 적용 가능한 응용 프로그래밍 개발 능력을 가질 수 있게 한다.
- EEE23314 PLC프로그래밍 (PLC Programming, 3-2-2)
- 최근 자동제어 분야뿐만 아니라 스마트팩토리과 같은 산업 응용 분야에서도 PLC의 활용도가 지속적으로 증가하고 있다. 그러나 PLC 입문자들은 장비의 특성과 프로그래밍 방식에 대한 이해 부족으로 학습에 어려움을 겪는 경우가 많으며, 실제로 PLC를 접할 기회 또한 제한적이다. 본 교과목은 이러한 문제를 해결하기 위해 실험 중심의 교육 방식을 채택하여, 학생들이 PLC의 기초 이론뿐 아니라 배선, 장치 연결, 제어 응용 등 실무에 필요한 역량을 체계적으로 익힐 수 있도록 설계되었다. 특히 실습을 통해 자동제어 시스템의 구성 원리와 동작 과정을 직접 경험함으로써, 산업 현장에서 요구되는 실질적인 기술 습득을 목표로 한다.
- EEE23315 전기설비2 (Electric Facilities, 3-3-0)
- 전기공학의 응용 수업으로, 회로이론 및 송배전공학을 기초로하여 전기 설비 법규에 대한 내용을 다루는 수업이다. 전기공학 관련 자격증취득과 관련하여 교과목으로 전기공학의

필수 교과목이라고 할 수 있다.

- EEE25301 전력계통공학 (Power System Engineering, 3-3-0)
  - 전력 생산, 송전, 배전으로 이어지는 전력계통 전체의 구성과 동작 원리를 다루는 학문이다. 전력계통에서 고장 발생 시 단락 전류 계산, 비대칭 고장 해석을 위한 대칭 성분 해석 방법, 전력계통의 보호 등 전력계통의 보호 및 제어에 필요한 분석 기법을 중점적으로 다룬다. 신재생에너지 연계, 스마트그리드 등 현대 전력계통이 겪고 있는 문제점들도 포함한다.
  
- EEE22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)
  - 4학년 학생들을 대상으로 졸업 후 진로 결정을 위한 실질적 준비사항 토의 및 관련 기업체 및 연구소등에 대한 취업 전략을 소개하고 토의한다.
- EEE22402 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-3-0)
  - 시트랙 전공 전문지식을 바탕으로 전공 분야 또는 사회가 필요로 하는 과제 등을 스스로 기획, 해결함으로써 창의성과 실무능력, 팀웍, 리더십을 배양하도록 지원하는 교육과정으로 기본적인 자료를 수집하고 팀워크를 통해 새로운 창의적 과제를 도출하는 과정이다.
  
- EEE22452 에너지변환공학 (Energy Conversion Engineering, 3-3-0)
  - 신재생에너지 원리 및 개요에서부터 태양광`발전 시스템 정의 및 종류, 구성요소, 태양광모류의 설치 분류, 태양광 인버터의 기능, 바이패스소자와 역류방지 소자 등을 학습한다.
  
- EEE22453 전기설계 (Electrical Design, 3-3-0)
  - 한국전기설비규정, 전기설비의 기본, 배선설비, 조명설비, 동력설비, 옥내 배선공사, 전력시설물 설계 등을 배운다.
  
- EEE23401 디지털신호처리 (Digital Signal Processing , 3-2-2)
  - 신호를 디지털 형태로 분석·처리하기 위한 이론과 알고리즘을 다루는 과목이다. 푸리에 변환(DFT, FFT), Z-변환, 필터 설계(FIR, IIR), 샘플링 이론, 신호 복원 등 디지털 신호의 특징과 처리 기법을 학습한다. 오디오·영상·통신·제어 등 다양한 분야에 응용된다.
  
- EEE23403 전자공학특강1 (Special Topics in Electronic Engineering 1, 3-3-0)
  - 반도체에 관한 적절한 물리적 지식, 반도체 재료의 종류와 성장방법, 기본적인 반도체 소자의 동작 원리와 동작특성, 그리고 반도체 응용 소자에 대해서 배운다.
  
- EEE23403 반도체공학 (Semiconductor Engineering, 3-2-2)
  - 반도체에 관한 적절한 물리적 지식, 반도체 재료의 종류와 성장방법, 기본적인 반도체

소자의 동작 원리와 동작특성, 그리고 반도체 응용 소자에 대해서 배운다.

□ EEE23409 전기응용1 (Electric Appliances 1, 3-3-0)

- 전기에너지는 다양한 산업분야에서 사용되고 있다. 전기응용에서는 전기 에너지를 활용하는 대표적인 응용분야의 기초 이론과 관련 설비들을 소개한다. 구체적으로 조명공학, 전열공학, 전기철도, 전기화학 분야에 대하여 배운다.

□ EEE23410 신재생에너지 (Renewable Energy, 3-3-0)

- 신재생에너지 분야는 에너지의 효율적인 이용기술, 에너지 변환기술 및 지구환경에 미치는 환경기술 등 다양한 분야의 전공이 결합된 학문이다. 태양광, 태양열, 풍력, 소수력발전, 연료전지, 해양에너지, 지열에너지, 바이오에너지, 수소에너지, 폐기물에너지 등 신재생에너지 분야는 11개분야로 정의되는데 본 교과목에서는 가장 널리 보급된 신재생에너지 분야인 태양광발전 시스템에 관하여 이론과 실무를 겸비할 수 있도록 하고자 한다. 신재생에너지 분야의 종류와 원리 및 특징을 이해한다. 태양광발전 시스템 개요를 통한 구성요소를 이해한다. 태양광 모듈, 태양광 인버터, 관련기기 및 부품을 이해한다. 태양광 발전 설계 기술 및 시공의 과정을 이해한다. 태양광발전의 기본계획 및 인허가에 관련 사항을 이해한다

□ EEE23411 전자장비PLC제어 (Electronic Equipment PLC Control, 3-2-2)

- 본 교과목은 산업 자동화 환경에서 필수적으로 요구되는 PLC(Programmable Logic Controller)와 산업용 통신 기술의 융합 제어 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 최근 스마트팩토리, 설비 자동화, 스마트그리드 기반 산업 장비는 단순 입출력 제어를 넘어서 통신 기반의 데이터 교환과 원격 제어 기능이 요구되고 있다. 이러한 산업 현장의 요구에 부응하여, 본 수업에서는 PLC와 다양한 통신 프로토콜을 활용한 전자장비 제어 기술을 실습 중심으로 학습한다.

□ EEE23412 태양광연계제어 (Photovoltaic integrated control, 3-2-2)

- 급격히 늘어나고 있는 태양광 발전 시스템에 대한 전반적인 내용에 대해서 다루게 된다. 해당 부분에 대해서 이해를 위해 태양광 시스템의 구성에 대해서 이해하고, 태양광 발전 출력에 대한 이론적 이해와 동시에 시뮬레이션을 통하여 발전 특성에 대해서 직관적으로도 학생들이 이해하는 것이 주요 목표이다. 또한, 최근 배전계통에 태양광 시설이 연계되고 있고, 또 그 연계율을 높이려고 노력하고 있는 상황에서 이러한 연계 이슈에 대해서 이해함으로써 학생들이 자연스럽게 해당 분야 진출하는데 있어서 강점을 가질 수 있도록 돕는다.

□ EEE25401 자율주행시스템 (Autonomous driving system, 3-2-2)

- 자율주행차의 구성 요소와 핵심 기술을 종합적으로 다루는 과목이다. 인지(센서, 컴퓨터

비전, 딥러닝), 판단(경로 계획, 환경 모델링), 제어(차량 제어 알고리즘), 통신(V2X), 안전성 및 시스템 통합 등 자율주행 시스템 전체 구조를 학습한다. 실습을 통해 센서 데이터 처리 및 주행 알고리즘 구현 능력을 배양한다.

□ EEE22304 졸업논문프로젝트 (Graduation Project, 0-0-0)

- 논문 작성에 대한 전체적인 프로세스를 경험하면서, 기존 기술들에 대해서 조사 및 분석하는 것에서부터 직접 시뮬레이션과 데이터 취득을 통해서 본인의 아이디어를 프리젠테이션 하는 경험을 쌓는다. 이를 통해 본인만의 관심사에 대해서도 더 깊게 고찰해본다.

□ EEE23402 컴퓨터비전 (Computer Vision, 3-2-2)

- 디지털영상을 분석하고 이해하기 위한 다양한 기법의 알고리즘을 소개하고 컴퓨터 비전의 전처리 단계를 위해 필요한 경계검출, 영상분할 등 관련 기초영상처리 기법에 관하여도 다룬다. 이론 강의를 통해 소개한 대부분의 알고리즘들은 시뮬레이션 실험을 통해 그 동작 원리를 이해하고 문제점을 파악할 수 있도록 함으로써 컴퓨터비전에 대한 실질적인 기술을 습득하도록 한다.

□ EEE23408 전자공학특강2 (Special Topics in Electronic Engineering 2, 3-3-0)

- 반도체에 관한 적절한 물리적 지식, 반도체 재료의 종류와 성장방법, 기본적인 반도체 소자의 동작 원리와 동작특성, 그리고 반도체 응용 소자에 대해서 배운다.

□ EEE23413 배터리관리시스템 (battery management system, 3-2-2)

- 전기차 및 에너지저장장치(ESS)에 사용되는 배터리의 상태를 감시하고 안전하게 제어하는 시스템을 다룬다. 상태추정(SOC, SOH), 셀 밸런싱, 충·방전 제어, 배터리 보호 알고리즘, 열관리, 통신 및 제어 아키텍처 등을 학습한다. 리튬이온 배터리의 특성과 모델링도 주요 내용이다.

□ EEE23414 공정장비PLC제어 (Process Equipment PLC Control, 3-2-2)

- 공정장비 PLC 자동제어 교과목은 산업 자동화 시스템에서 널리 사용되는 스테핑모터의 구동 원리와 PLC(Programmable Logic Controller)를 이용한 제어 기술을 학습하는 실무 중심 과목입니다. 본 강좌에서는 스테핑모터의 구조·특성·제어 방식뿐만 아니라, 실제 산업 현장에서 적용되는 PLC 래더 프로그램 설계, I/O 인터페이싱, 속도·위치 제어 알고리즘 구현 등을 체계적으로 다룹니다. 스테핑모터는 정밀한 각도 제어와 반복 정밀도가 우수하여 CNC 장비, 로봇, 3D 프린터, 반도체·검사 장비, 자동화 라인 등에서 핵심적으로 사용됩니다. 본 교과목은 이러한 산업기반 기술을 학생들이 직접 실습하고 구현해보면서 제어 능력을 갖출 수 있도록 구성된 교과목입니다.

- EEE23415 태양광발전시스템 (Photovoltaic generation system, 3-2-2)
  - 급격히 늘어나고 있는 태양광 발전 시스템에 대한 전반적인 내용에 대해서 다루게 된다. 해당 부분에 대해서 이해를 위해 태양광 시스템의 구성에 대해서 이해하고, 태양광 발전 출력에 대한 이론적 이해와 동시에 시뮬레이션을 통하여 발전 특성에 대해서 직관적으로도 학생들이 이해하는 것이 주요 목표이다. 또한, 최근 배전계통에 태양광 시설이 연계되고 있고, 또 그 연계율을 높이려고 노력하고 있는 상황에서 이러한 연계 이슈에 대해서 이해함으로써 학생들이 자연스럽게 해당 분야 진출하는데 있어서 강점을 가질 수 있도록 돕는다.
  
- EEE23416 전기응용2 (Electrical Application2, 3-2-2)
  - 전기기술을 산업 및 생활기기 등에 실제로 응용하는 기술을 심화 학습하는 과목이다. 전기기기 응용, 전기열·전기화학 응용, 자동제어, 조명·전열 시스템, 전력변환장치 응용 등 다양한 분야를 다룬다. 실습 또는 설계 중심으로 전기공학 응용기술의 실제 적용 능력을 강화한다.
  
- EEE25402 로봇공학 (Robot Engineering, 3-2-2)
  - 로봇의 구조, 동작원리, 제어기법을 다루는 종합 학문이다. 로봇의 좌표계, 기구학, 역기구학, 운동학 및 동역학, 로봇 제어 알고리즘, 경로 계획, 조작기(Manipulator)의 원리를 학습한다. 실습을 통해 로봇 시스템 구현 및 제어 능력을 기른다.

---

전공 로드맵

---

학년/ 학기	전공역량					
	전설비 설계 및 운영 전문가	신재생 에너지 전문가	반도체 자동제어 설계 및 개발자	임베디드 시스템 전문가	AI 프로그램 전문가	응용 SW 개발 전문가
1-1	기초전기전자 공학1	기초전기전자 공학1	기초전기전자 공학1	기초전기전자 공학1 프로그래밍언 어1	프로그래밍언 어1 기초인공지능1	프로그래밍언 어1 기초인공지능1
1-2	기초전기전자 공학2	기초전기전자 공학2	기초전기전자 공학2	기초전기전자 공학2 프로그래밍언 어2	프로그래밍언 어2	기초인공지능2
2-1	전자기학1 회로이론1	전자기학1 회로이론1	수치해석 회로이론1	수치해석 디지털설계1 리눅스운영체 제	C언어1 머신러닝과실 습1	
2-2	전자기학2 회로이론2	전자기학2 회로이론2	회로이론2	디지털설계2 임베디드프로 그래밍	C언어2 머신러닝과실 습2	임베디드프로 그래밍

3-1	전기기기1 전력공학 제어공학 전기설비1	전기기기1 전력공학 제어공학 시퀀스제어 송배전공학 전기설비1	전자회로1 신호및시스템1 객체지향프로 그래밍1 마이크로프로 세서 송배전공학	전자회로1 신호및시스템1 객체지향프로 그래밍1 마이크로프로 세서 송배전공학	객체지향프로 그래밍1	
3-2	전기기기2 전기설비2 PLC프로그램 전력계통공학	전기기기2 전기설비2 전력계통공학	전자회로2 신호및시스템2	전자회로2 신호및시스템2 객체지향프로 그래밍2 전력전자공학 임베디드시스 템	객체지향프로 그래밍2	임베디드시스 템
4-1	전기설계 전기응용1 전자장비PLC 제어	에너지변환공 학 전기응용1 신재생에너지 태양광연계제 어	전자공학특강1 반도체공학	전자공학특강1 반도체공학	자율주행시스 템 컴퓨터비전	디지털신호처 리
4-2	전기응용2 공정장비PLC 제어	기응용2 배터리관리시 스템 태양광발전시 스템	전자공학특강2	전자공학특강2		

---

## 교육목표

---

스마트배터리학과는 차세대 배터리 기술의 핵심 인재를 양성하여, 지속가능한 에너지 산업 발전과 글로벌 배터리 시장 경쟁력 강화에 기여하는 것을 목표로 합니다. 이를 위해 배터리 소재, 제조 공정, 안전성 평가, 재활용 및 친환경 기술, AI·데이터 분석 기반 배터리 최적화 등 배터리 전반에 대한 전문 지식을 함양하고, 산업 맞춤형 실무 중심 교육을 통해 배터리 연구개발 및 생산 현장에서 즉시 활용할 수 있는 실무 역량을 갖춘 인재를 배출합니다.

---

## 학과소개 및 안내

---

스마트배터리학과는 기초화학을 기반으로 공학의 여러 분야가 유기적으로 복합된 새로운 융합응용학문입니다. 물리, 화학, 재료 및 시스템공학에 기반을 둔 첨단 나노 및 환경기술을 신에너지 생산, 저장 및 활용 시스템에 접목할 수 있는 이론과 공정기술을 교육하고 연구 개발하는데 중점을 둡니다. 배터리 소재, 구조, 물성, 공정 및 기능을 규명하고 이해하는 것에서 출발하여 배터리 특성을 극대화하고, 차세대 성장 동력 분야인 이차전지, 연료전지 및 태양전지 기술 발전을 도모합니다. 차세대 배터리의 에너지 절감 소재 및 공정기술, 신재생에너지 융합 분야 교육 및 연구개발에 역점을 두고 전문인력을 양성합니다.

---

## 향후 진로계획

---

### □ 취득 가능한 자격증

- 국가자격증 : 전기기사, 전기공사기사, 그린전동자동차기사, 반도체설계기사, 전자기사, 세라믹기술사, 금속재료기사, 화공, 화학분석기사, 정밀화학기사, 위험물산업기사, 산업안전기사, 가스기사, 신재생에너지발전설비기사, 초음파비파괴검사기사, 수질환경기사, 대기환경기사, 폐기물처리기사
- 민간자격증 : 배터리성능평가사
- 기타 : 기타 IT관련기사

### □ 졸업 후 진로

- 정보전자 소재 관련 : 삼성전자, LG전자, SK하이닉스 등 반도체 관련 기업, 정부 출연 연구소 및 대기업 연구소
- 환경에너지 소재 관련 : LG, SK 등 이차전지, 태양전지 관련 기업

- 신소재 및 고분자 관련 : 신소재, 정보전자 부품 및 재료 관련 기업

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	교과목코드	교과목명	영문명	학점,시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전선	PSBT2501	일반화학및실험1	Chemistry and Experiment 1	3	1	4	
1	1	전필	SBT23111	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	
1	1	전선	SBT25101	일반물리	Physics	3	3	0	
1	1	전선	SBT25102	일반수학1	Calculus 1	3	3	0	
1	2	전선	PSBT2502	배터리개론	Introduction to Battery	3	3	0	
1	2	전필	SBT23112	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	
1	2	전선	SBT25103	일반화학및실험2	Chemistry and Experiment 2	3	1	4	
1	2	전선	SBT25104	일반수학2	Calculus 2	3	3	0	
2	1	전선	SBT23204	물리화학1	Physical Chemistry 1	3	3	0	
2	1	전선	SBT23217	배터리공학	Battery engineering	3	3	0	
2	1	전필	SBT23218	재료과학1	Materials Science 1	3	3	0	
2	1	전선	SBT23219	프로그래밍기초1	Basic Programming 1	3	2	2	
2	1	전필	SBT23224	전기전자회로	Electrical and Electronic Circuits	3	2	2	
2	1	전필	SBT25201	공업수학	Engineering Mathematics	3	3	0	
2	2	전선	SBT23211	물리화학2	Physical Chemistry 2	3	3	0	
2	2	전필	SBT23212	배터리공정	Battery Processing	3	3	0	
2	2	전선	SBT23215	반도체소재및공정	Semiconductor Materials and Processes	3	3	0	
2	2	전선	SBT23220	프로그래밍기초2	Basic Programming 2	3	2	2	
2	2	전선	SBT23223	재료과학2	Materials Science 2	3	3	0	
2	2	전선	SBT23208	유기화학	Organic Chemistry	3	3	0	
3	1	전선	SBT23301	열역학	Thermodynamics	3	3	0	
3	1	전선	SBT23302	배터리소재구조학및실습	Battery Material Structure and Practice	3	2	2	
3	1	전필	SBT23305	배터리실험1	Battery Experiment 1	3	1	4	
3	1	전필	SBT23306	배터리화학1	Battery Chemistry 1	3	3	0	
3	1	전선	SBT25301	고분자과학	Polymer Science	3	3	0	

3	1	전선	SBT25302	배터리제어공학	Battery Control Engineering	3	3	0	
3	2	전선	SBT23304	나노소재공학	Nanomaterials Engineering	3	3	0	
3	2	전선	SBT23309	상변태	Phase Transformations	3	3	0	
3	2	전선	SBT23311	촉매및분리막공학	Catalyst and Separator Engineering	3	3	0	
3	2	전선	SBT23312	배터리실험2	Battery Experiment 2	3	1	4	
3	2	전선	SBT23313	배터리화학2	Battery Chemistry 2	3	3	0	
3	2	전필	SBT23314	배터리물성학	Properties of Battery	3	3	0	
3	2	전필	SBT23317	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	SBT23318	배터리공정모델링	Battery process modeling	3	2	2	
4	1	전선	SBT23404	배터리관리시스템	Battery Management System	3	3	0	
4	1	전선	SBT23406	전도성고분자	Conductive Polymer	3	3	0	
4	1	전필	SBT23415	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	
4	1	전필	SBT23416	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
4	1	전선	SBT23418	배터리에너지저장시스템	Battery energy storage system	3	2	2	
4	1	전선	SBT25401	전력전자공학	Power Electronics Engineering	3	3	0	
4	1	전선	SBT25402	배터리환경기술	Battery Environmental Technology	3	3	0	
4	2	전선	SBT23408	연료전지	Fuel Cell Engineering	3	3	0	
4	2	전선	SBT23410	태양전지공학	Solar Cell Engineering	3	3	0	
4	2	전선	SBT23412	차세대배터리기술	Advanced Battery Technology	3	3	0	
4	2	전필	SBT25403	졸업논문	Thesis for Graduation	0	0	0	
4	2	전선	SBT25404	친환경에너지소재	Eco-friendly energy materials	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

### □ PSBT2501 일반화학및실험1(Chemistry and Experiment 1, 3-1-4)

- 배터리 및 재료 분야의 기초가 되는 화학 개념과 실험 기술을 통합적으로 학습한다. 본 교과목은 재료공학 전공 과목을 이수하기 위한 필수 기초 단계로서, 물질의 구조와 성질, 주기성, 화학 결합, 화학양론, 용액의 성질 및 기본적인 화학반응을 다룬다.

또한 강의에서 배운 이론을 실험을 통해 직접 확인하고 적용함으로써 재료 현상에 대한 과학적 이해를 높인다. 조성 분석, 용액 제조, 농도 계산, 산·염기 및 산화·환원 반응 등 화학의 핵심 개념을 실험적으로 수행하여 기초 분석 능력과 실험 안전성을 습득한다. 특히 배터리 소재 및 에너지 재료와 관련된 화학적 원리와 반응을 이해할 수 있도록 이론과 실험을 연계하여 구성하며, 이를 통해 재료의 화학적 특성을 과학적으로 다루는 능력을 기르고 전공 학습에 대한 흥미와 기초 역량을 강화한다.

□ SBT23111 전공의이해(Understanding of Major, 1-1-0)

- 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계 할 수 있도록 지도한다.
- 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회를 제공한다.
- 전공 분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 탐구 환경을 마련한다.

□ SBT25101 일반물리(Physics, 3-3-0)

- 복잡한 물리이론을 광범위한 영역에서 정확하게 원리와 응용을 소개하고, 공과대학생들의 창의력인 탐구능력을 배양하는데 있다. 고전역학을 통해 뉴턴법칙과 에너지 보존법칙을 공부하고, 공학 분야에 있어서 기초가 되는 전자기학에 적용시켜 연구영역의 확대의 동기를 부여하여 창의력을 키우는데 목적이 있다.

□ SBT25102 일반수학1(Calculus 1, 3-3-0)

- 스마트배터리학을 전공하는 학생들이 수학의 기초를 정립할 수 있도록 한다.
- 고교과정에서의 수학적 내용을 점검하고 미분적분학을 공부한다.

□ PSBT2502 배터리개론(Introduction to Battery, 3-3-0)

- 배터리공학에서 다루게 되는 배터리의 분류 및 소재의 전반적인 물성의 원리와 응용에 대하여 개괄적인 예와 설명을 통하여 배터리공학 전반에 대한 기초 개념을 익힌다.

□ SBT23112 전공과진로(Introduction to Major & Career, 1-1-0)

- 신입생들의 학교 적응력을 높이기 위한 교육과정의 일환으로 담당교수와의 친밀도를 높인다. 학우들 간의 친밀도 또한 높이고, 학과내의 일체감 조성에 기여한다.

□ SBT25103 일반화학및실험2(Chemistry and Experiment 2, 3-1-4)

- 본 교과목은 자연 현상과 물질의 구조·성질을 이해하기 위해 필수적인 화학의 기본 개념을 심화하여 다룬다. 화학반응, 분자 구조, 열역학, 평형, 전기화학 등 물질과 반응의 근본 원리를 학습함으로써 다양한 화학적 현상을 과학적으로 이해할 수 있는 기반을 강화한다. 또한 이론에서 학습한 내용을 실험을 통해 직접 확인하고 적용한다. 용액과 화학반응, 화학양론, 산·염기 및 산화·환원 관련 실험 등을 수행하여 재료 현상과 화학적 과정의

연계성을 실험적으로 이해하도록 한다. 실험 과정에서 기초 분석 능력, 데이터 처리 능력, 실험 안전성을 함께 기르고, 재료공학 전공 학습에 대한 이해와 흥미를 높인다.

□ SBT25104 일반수학2(Calculus 2, 3-3-0)

- 일반수학1에 이어지는 과목으로 공학을 전공하는 학생들이 수학의 기초를 정립시킬 수 있도록 한다.

□ SBT23204 물리화학1(Physical Chemistry 1, 3-3-0)

- 거시적 관점에서의 화학변화에 대한 이해도를 높이기 위한 열역학 이론과 용액의 특성에 대하여 다룬다.

□ SBT23217 배터리공학(Battery engineering, 3-3-0)

- 배터리 기술에 대한 기본적인 개념과 원리를 소개하며 배터리의 작동 원리, 역사, 응용 분야, 향후 동향 등을 학습한다. 배터리의 기본 원리, 설계, 제조, 운영 및 유지 관리 등 배터리 기술에 대한 광범위한 이해를 제공하며 다양한 배터리 유형 (예: 리튬 이온 배터리, 니켈-카드뮴 배터리, 연료전지 등)에 대한 이론과 실무 지식을 습득과 배터리 기술 분야에서의 역할을 이해한다.

□ SBT23218 재료과학1(Materials Science 1, 3-3-0)

- 재료공학의 이해에 필요한 기본적인 재료 물성의 원리를 원자구조, 결정구조, 결함, 확산, 전위 등으로 설명하고 금속, 세라믹 재료의 구조와 특성에 대하여 전반적으로 가르친다.

□ SBT23219 프로그래밍기초1(Basic Programming 1, 3-2-2)

- 다양한 전지 제조나 설계에 사용되는 컴퓨터 프로그램 언어의 기초를 배운다.

□ SBT23224 전기전자회로(Electrical and Electronic Circuits, 3-2-2)

- 산업사회의 눈부신 발전에는 전기, 전자 및 통신분야 학문의 역할이 매우 컸다. 또한 첨단부품소재 및 소자에 있어서 중요한 영역을 차지할 뿐만 아니라 이 모든 학문의 기초가 바로 회로 이론이라는 것은 누구도 부인할 수 없는 사실이다. 따라서, 본 강좌는 회로이론에 대한 기본 원리를 이해하고 더 나아가 응용할 수 있는 수준까지 나아가고자 한다.

□ SBT25201 공업수학(Engineering Mathematics, 3-3-0)

- 스마트배터리학학의 전공과목을 이수함에 있어서 수학적 기초지식을 확립하게 한다. 1계 미분방정식, 2계 및 고계 선형미분 방정식과 미분방정식의 거듭제곱급수해법을 이수하게 한다. 복잡한 재료의 물성을 간결한 수학적 표현으로 가능하게 하여 전공이수에 도움이 되게 한다.

- SBT23211 물리화학2(Physical Chemistry 2, 3-3-0)

  - 거시적 관점에서의 양자역학 및 전자기 원리에 대하여 다룬다.
  
- SBT23212 배터리공정(Battery Processing, 3-3-0)

  - 다양한 전지의 제조를 위한 공정 전반에 대해 학습한다.
  
- SBT23215 반도체소재및공정(Semiconductor Materials and Processes, 3-3-0)

  - 전자,정보 기술분야를 전공하는 공학자들의 전문기초지식으로 습득해야 하는 중요한 과목의 하나인 반도체 소재공학은 여러종류의 디지털 회로 및 전자회로의 해석 및 설계를 위해서는 반도체 재료와 소자에 관한 현상이나 원리를 학습하는 것을 목표로 하고 있다. 또한 반도체 및 집적회로를 이해하는데 도움이 되도록 반도체 제조현장에서 사용되는 반도체 제조공정기술의 전반적인 내용을 다뤘다.
  
- SBT23220 프로그래밍기초2(Basic Programming 1, 3-2-2)

  - 다양한 전지 제조나 설계에 사용되는 컴퓨터 프로그램 언어의 기초를 배운다.
  
- SBT23223 재료과학2(Materials Science 2 3-3-0)

  - 배터리소재공학의 이해에 필요한 기본적인 재료 물성의 원리를 원자구조, 결정구조, 결합, 확산 등으로 설명하고, 이러한 원리를 활용한 소재 전반의 응용 분야에 접목한다.
  
- SBT23208 유기화학(Organic Chemistry, 3-3-0)

  - 배터리와 연료전지와 제조공정 시에 사용되는 다양한 유기물들의 기초적인 원리와 이론, 그리고 여러 응용에 대해 학습한다.
  
- SBT23301 열역학(Thermodynamics, 3-3-0)

  - 배터리 산업 분야에서의 에너지 관련 문제를 다루는 열역학의 기본 원리 및 개념과 그 응용에 대하여 다룬다.
  
- SBT23302 배터리소재구조학및실습(Battery Material Structure and Practice, 3-2-2)

  - 배터리소재구조학은 원자 크기 범위에서의 원자의 배열과 원자들의 대칭성 등을 중심으로 하여 재료의 구조를 설명하는 학문이며, X-선은 소재의 구조를 해석하는 데 있어서 가장 기본이 되는 도구의 하나이다.이 강좌에서는 학부과정에서 요구되는 최소한의 소재구조의 전문 지식과 그 해석의 기본도구인 X-선의 성질과 특징, 그리고 이 X-선을 사용한 X-선 회절의 원리와 실제 해석 방법등을 실습을 병행하여 강의한다.
  
- SBT23305 배터리실험1(Battery Experiment 1, 3-1-4)

  - 배터리를 테스트하거나 제조하는 역량을 키우기 위한 기본적인 실험들에 대해 경험하고

학습한다.

- SBT23306 배터리화학1(Battery Chemistry 1, 3-3-0)
  - 배터리를 테스트하거나 제조하는 역량을 키우는데 필수적인 화학에 대해 학습한다.
- SBT25301 고분자과학(Polymer Science, 3-3-0)
  - 배터리와 연료전지에 사용되는 다양한 고분자들을 중심으로 고분자에 대한 기초적인 원리와 이론 등에 대해 학습하고 실제 고분자가 응용되는 분야들에 구체적으로 배운다. 또한 미래에 응용될 만한 고분자소재와 경향에 대해서도 학습한다.
- SBT25302 배터리제어공학(Battery Control Engineering, 3-3-0)
  - 소규모와 대규모의 배터리시스템을 관리하는 전반적인 역량을 키우는데 필요한 내용들을 학습한다.
- SBT23304 나노소재공학(Nanomaterials Engineering, 3-3-0)
  - 다양한 나노스케일의 소재들의 특성과 제법, 그리고 응용에 대하여 학습하고 이를 통한 나노과학의 원리와 응용, 그리고 사회에 주는 영향에 대해 이해한다. 나노소재의 특성과 응용 등을 설명하고 나노구조박막, quantum dots, 나노튜브, 나노선, 나노 분말, 등 배터리와 연료전지 관련 내용을 강의한다.
- SBT23309 상변태(Phase Transformations, 3-3-0)
  - 우수한 물성을 갖는 배터리 소재를 탐색하기 위해서는 열적 평형 상의 관계를 이해하고 제어하여야 한다. 이러한 상의 평형, 생성, 가열 및 냉각 과정에서의 변화들을 습득하게 하여 전공에 기초가 되게 한다.
- SBT23311 촉매및분리막공학(Catalyst and Separator Engineering, 3-3-0)
  - 전지에 사용되는 다양한 촉매와 분리막의 종류, 물성, 화학적 특성, 기능, 장단점 등에 대해 이해하고 학습한다.
- SBT23312 배터리실험2(Battery Experiment 2, 3-1-4)
  - 배터리를 테스트하거나 제조하는 역량을 키우기 위한 기본적인 실험들에 대해 경험하고 학습한다.
- SBT23313 배터리화학2(Battery Chemistry 2, 3-3-0)
  - 배터리를 테스트하거나 제조하는 역량을 키우는데 필수적인 화학에 대해 학습한다.
- SBT23314 배터리물성학(Properties of Battery, 3-3-0)
  - 배터리에 적용되는 소재의 이해에 필요한 기본적인 물성의 원리를 원자구조, 결정구조,

결함, 확산, 전위등으로 설명하고, 배터리 응용에 필요한 여러 가지 원리를 가르친다.

- SBT23317 캡스톤디자인1(Capstone Design 1, 3-2-2)
  - 이미 배운 전공 지식을 바탕으로 학생들이 팀을 이루어 스스로 과제를 해결하는 과정을 익힘으로서 실제 산업현장에서 부여될 수 있는 과제들에 대한 대응 능력을 함양하는 것을 목적으로 한다.
  
- SBT23404 배터리관리시스템(Battery Management System, 3-3-0)
  - 소규모와 대규모의 배터리시스템을 관리하는 전반적인 역량을 키우는데 필요한 내용들을 학습한다.
  
- SBT23406 전도성고분자(Conductive Polymer, 3-3-0)
  - 미래형 배터리와 연료전지에 또는 그 외에 다양한 전자부품에 필요한 전도성 고분자의 종류, 원리, 배경이론, 그리고 응용분야와 예시들에 대해 학습한다.
  
- SBT23416 캡스톤디자인2(Capstone Design 2, 3-2-2)
  - 이미 배운 전공 지식을 바탕으로 학생들이 팀을 이루어 스스로 과제를 해결하는 과정을 익힘으로서 실제 산업현장에서 부여될 수 있는 과제들에 대한 대응 능력을 함양하는 것을 목적으로 하며, 종합설계1의 후속과정으로 중간단계이후 과제의 최종 마무리 단계까지 이르게 한다.
  
- SBT25401 전력전자공학(Power Electronics Engineering, 3-3-0)
  - 전력 반도체 소자를 이용한 전력 변환, 전력 개폐, 즉, 전력제어에 관한 기술을 이해하고 학습한다.
  
- SBT25402 배터리환경기술 (Battery Environmental Technology, 3-3-0)
  - 환경오염을 저감하는데 도움이 되는 다양한 배터리 재활용, 재사용 기술과 그 외에 친환경 배터리기술에 대한 응용 예들에 대해서도 이해하고 학습한다.
  
- SBT23408 연료전지(Fuel Cell Engineering, 3-3-0)
  - 수소연료전지를 포함하는 연료전지의 기본 원리, 다양한 적용 소재와 그들의 물리적 화학적 특성, 그리고 다양한 응용 예들에 대해서 이해하고 학습한다.
  
- SBT23415 진로지도(Guidance for Career Direction, 0-0-0)
  - 졸업반 학생들의 진로 결정 및 취업준비 지도 : 4학년 학생들의 희망취업분야를 확인하고 타겟기업군을 선정한 다음 각 희망분야별로 맞춤형 진로지도를 수행한다. 지도는 주로 희망 분야에 따라 맞는 전공 자기소개서와 이력서의 작성요령 그리고 면접 스킬을

지도한다.

- SBT23410 태양전지공학(Solar Cell Engineering, 3-3-0)
  - 태양에너지, 태양전지의 기초이론, 기본 소재, 제작공정, 측정법, 그리고 각종 응용 예들과 장래전망에 대해 이해하고 학습한다.
  
- SBT23412 차세대배터리기술(Advanced Battery Technology, 3-3-0)
  - 미래에 출현할 여러 형태의 배터리 기술의 원리, 소재, 그리고 최신 학문적인 경향에 대해 이해하고 학습하며 장래전망을 가늠해 본다.
  
- SBT25403 졸업논문(Thesis for Graduation, 0-0-0)
  - 매년 학기말 겨울 졸업예정자 및 정시 졸업생을 대상으로 졸업에 필요한 필수사항들을 지도함으로써 원만하게 졸업하도록 유도한다.

전공 로드맵

학년 학기 전공 역량	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
배터리 제조 관리 역량		배터리개론	배터리공학 프로그래밍기초 1	프로그래밍기초 2 배터리공정	배터리실험1 배터리화학1 배터리제어공학 배터리소재구조 학및실습	배터리실험2 배터리화학2 배터리공정모델링	배터리에너지저장시스템 전도성고분자	차세대배터리기술
전기전자 재료 제조 역량	일반화학 및실험 1	일반화학 및실험 2	배터리공학 재료과학 1	재료과학 2 반도체소재 및공정 유기화학	배터리소재구조 학및실습 고분자과학	캡스톤디자인1	캡스톤디자인2 전도성고분자	
광학재료 제조 역량	일반화학 및실험 1	일반화학 및실험 2		유기화학	고분자과학	나노소재공학		
재료분석 및 개발 역량						나노소재공학 캡스톤디자인1	캡스톤디자인2	친환경에너지소재

### 교육목표

- 드론 및 로봇은 4차 산업혁명의 중심이 되는 분야로 미래에 무한한 잠재적 시장이 형성됨으로써 산업체 및 연구소 등에 전문 인력 수요가 증가하고 있습니다.
- 드론로봇관련 산업체 현장에서 필요로 하는 실무적 능력을 갖춘 엔지니어 양성
  - 효과적인 의사전달 능력 및 조직구성원으로서의 팀웍 능력을 갖춘 인재 양성
  - 자기주도적 학습 능력을 갖춘 인재 양성
  - 바른 가치관과 조화로운 인성을 갖춘 인재 양성
  - 차세대 무인 항공기 드론과 인간과 유사한 인지/판단/운동을 가능하게 하는 지능형 로봇에 대한 전문 인력 양성

### 학과소개 및 향후 진로계획

드론로봇공학과는 드론 및 로봇 분야를 선도할 4차 산업혁명시대 인재를 양성합니다. 산업 규모가 급성장해가고 있는 드론 및 로봇은 택배물류, 재난안전, 군사, 소방 수색, 영상 촬영, 보안, 측량, 광고, 탐사, 농약살포 등 산업 전 분야에서 미래가 보장되는 학과입니다. 비약적인 성장을 하고 있는 차세대 드론과 인간과 유사한 인지/판단/운동을 가능하게 하는 로봇에 대한 전문 인력 양성을 목표로 하고 있습니다. 드론 제작부터 비행제어 컴퓨터 프로그래밍, 조종 및 항공 촬영 훈련, 자동비행까지 전 과정에 대한 교육을 실시하고 로봇과 자동화기기를 제작/운용하는 능력을 기르며, 로봇 산업에서 가장 필수적인 관련이론 실습 그리고 다양한 실무 프로젝트를 중심으로 한 학사 운영을 진행합니다.

### 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	교과목코드	교과목명	영문명	학점,시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	DRR24101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	DRR25101	3D설계1	3D Design1	3	2	2	
1	1	전필	DRR25102	C프로그래밍	C Programming	3	2	2	
1	1	전선	PDRR2501	드론로봇공학개론	Introduction of Dron, Robot Engineering	3	2	2	

1	2	전필	DRR24105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	DRR25104	3D설계2	3D Design2	3	2	2	
1	2	전선	DRR25103	드론설계및제작1	Drone Design and Construction1	3	2	2	
1	2	전선	PDRR2502	창의공학설계	Creative Engineering Design	3	2	2	
2	1	전선	DRR24205	드론공학	Drone Engineering	3	2	2	
2	1	전선	DRR25201	객체지향프로그래밍	Object-Oriented Programming	3	2	2	
2	1	전선	DRR25202	드론설계및제작2	Drone Design and Construction2	3	2	2	
2	1	전선	DRR25203	리눅스운영체제	Linux Operating System	3	2	2	
2	1	전선	DRR25204	드론로봇전자회로	Electronic Circuit for Drones and Robotics	3	2	2	
2	1	전선	DRR25205	3D프린팅	3D Printing	3	2	2	
2	2	전선	DRR24204	드론정비	Drone Maintenance	3	2	2	
2	2	전선	DRR24206	로봇공학1	Robotics1	3	2	2	
2	2	전선	DRR24207	드론프로그래밍	Drone Programming	3	3	0	
2	2	전선	DRR24208	자동제어	Automatic Control	3	3	0	
2	2	전선	DRR25206	드론로봇회로설계	Circuit Design for Drones and Robotics	3	2	2	
2	2	전선	DRR25207	드론로봇통신시스템	Drone and Robot Communication Systems	3	2	2	
3	1	전선	DRR24302	임베디드시스템	Embedded System	3	2	2	
3	1	전선	DRR24304	드론오픈소스시스템	Drone Communication System	3	2	2	
3	1	전선	DRR24309	로봇공학 2	Robotics 2	3	2	2	
3	1	전선	DRR25301	인공지능프로그래밍	AI Programming	3	2	2	
3	1	전선	DRR25302	로봇운영체제	Robot Operating System	3	2	2	
3	2	전선	DRR24306	스마트센서공학	Smart Sensor Engineering	3	2	2	
3	2	전필	DRR24307	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	DRR25303	자율주행시스템	Autonomous Driving System	3	2	2	
3	2	전선	DRR25304	로봇비전시스템	Robot Vision System	3	2	2	

3	2	전선	DRR25305	지상관제시스템	Ground Control System	3	2	2	
4	1	전필	DRR24401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전필	DRR24402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	DRR24403	로봇공학특론	Special Topics in Robotics	3	3	0	
4	1	전선	DRR25404	드론공학특론	Special Topics in Drone Engineering	3	3	0	
4	1	전선	DRR25401	기계학습활용비행제어	Flight Control with Machine Learning	3	3	0	
4	2	전필	DRR24405	졸업논문및시험	Graduation Thesis & Exam	0	0	0	P/NP
4	2	전선	DRR24406	드론응용	Drone Applications	3	2	2	
4	2	전선	DRR24407	로봇응용	Robot Applications	3	2	2	
4	2	전선	DRR25402	드론자율비행	Drone Autonomous Flight	3	2	2	
4	2	전선	DRR25403	사물인터넷	internet of Things	3	2	2	

---

## 교과목 소개

---

- DRR24101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 대학, 학과 및 전공 분야를 제대로 알고 , 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계 할 수 있도록 지도한다. 이를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회 제공한다.
  
- DRR25101 3D설계1 (3D Design 1, 3-2-2)
  - 자신의 아이디어를 자유롭게 시각적으로 표현하고 이를 구체화시킬 수 있도록 학습자들의 설계 감각을 향상시키고 3D CAD 소프트웨어를 다루는데 필요한 기능적 측면에 대한 전반적인 지식과 기술 향상에 초점을 맞추어 과정을 진행한다.
  
- DRR25102 C프로그래밍(C Programming, 3-2-2)
  - C언어는 드론과 로봇에 사용되는 임베디드 시스템을 구현하기 위한 핵심 프로그래밍언어이다. 본 교과목에서는 C언어의 구조, 데이터 타입, 기본 연산자, 제어문, 함수, 배열, 포인터, 문자열 등을 학습하고 활용하는 능력을 배양한다.
  
- PDRR2501 드론로봇공학개론 (Introduction of Dron, Robot Engineering, 3-2-2)
  - 드론로봇 전공 신입생에게 드론과 로봇 시스템에 대한 전반적인 소개를 한다. 드론과 로봇

시스템 구성과 조종, 제어, 학습에 의한 자율주행/비행에 대한 전반적인 내용을 다룬다.

- DRR24105 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
  - 신입생들의 학교 적응력을 높이기 위한 교육과정의 일환으로 담당교수와의 친밀도를 높인다. 학우들 간의 친밀도 또한 높이고, 학과 내의 일체감 조성에 기여한다.
  
- DRR25104 3D설계2 (3D Design 2, 3-2-2)
  - 3D CAD 소프트웨어를 사용하여 무인기나 로봇을 제작에 필요한 3D 설계도면을 작성하는 심화된 방법을 습득한다. 모델링 실습을 통해 설계 감각을 익히는데 중점을 둔다.
  
- DRR25103 드론설계및제작1 (Drone Design and Manufacturing 1, 3-2-2)
  - 드론의 기본 구조와 핵심 부품에 대한 이해를 바탕으로 기본 형태의 드론 하드웨어를 설계하고 제작하는 실습을 진행한다. 프레임 조립, 모터 및 전자속도조절기(ESC), GPS, 비행제어기, 배터리 및 전원 등 하드웨어 구성 요소의 조립과 테스트를 수행한다.
  
- PDRR2502 창의공학설계 (Creative Engineering Design, 3-2-2)
  - 공학과 관련하여 설정된 목표를 성공적으로 실현하기 위하여 창의적 발상법, 체계적인 창의공학 설계 프로세스, 프로젝트를 보다 효율적으로 수행할 수 있는 방법론 등에 대해 살펴본다.
  
- DRR24205 드론공학 (Drone Engineering, 3-2-2)
  - 드론의 발전역사, 비행원리, 구성요소, 공기역학, 추진 시스템, 자율비행, 운용 등 드론 전반에 관한 내용을 다루며, 드론의 제어 및 응용 기술을 학습한다. 이를 통해 다양한 환경에서 드론을 효과적으로 활용할 수 있는 기술적 역량을 배양한다.
  
- DRR25201 객체지향프로그래밍 (Object-Oriented Programming, 3-2-2)
  - 객체지향프로그래밍 언어(파이썬, 자바)의 기본 구조와 변수, 제어문, 함수, 라이브러리 활용 등을 학습하며, 실제 문제 해결을 위한 프로그램을 작성하는 능력을 배양한다. 주로 데이터 처리, 인식, 로봇 제어 등 실무에 적용 가능한 기술을 익힌다.
  
- DRR25202 드론설계및제작2 (Drone Design and Manufacturing 2, 3-2-2)
  - 제작된 드론을 기반으로 오픈소스 지상관제시스템을 활용한 비행제어기 설정 및 튜닝을 진행하고, 기본적인 비행 조작과 자율비행을 실습한다. 센서 및 통신 모듈을 연계한 고급 제어 기법을 학습하며, 안정적인 드론 운용 및 응용 기술을 익힌다.
  
- DRR25203 리눅스운영체제 (Linux Operating System, 3-2-2)
  - 리눅스 운영체제의 기본적인 사용법과 시스템 관리 기술을 학습한다. 리눅스 명령어와 셸

스크립트를 통해 시스템을 효율적으로 관리하고, 서버 운영에 필요한 기초적인 설정과 유지보수 방법과 리눅스를 활용한 네트워크 구성 및 관리 기술을 다룬다.

- DRR25204 드론로봇전자회로 (Electronic Circuit for Drones and Robotics, 3-2-2)
  - 드론 및 로봇 시스템을 구성하는 전자 소자와 관련 회로, 모듈의 동작 원리를 학습한다. 센서, 마이크로컨트롤러, 전원 회로 등 핵심 하드웨어 구성 요소를 다루며, 회로 설계 및 실습을 통해 드론 및 로봇의 전자제어 시스템을 설계하고 개발하는 역량을 배양한다.
  
- DRR25205 3D프린팅 (3D Printing, 3-2-2)
  - 3차원의 형상을 만드는 도구인 3D 프린터의 사용법뿐만 아니라 제반 사항들을 다룬다. 드론과 로봇의 기구부를 제작하기 위한 다양한 소재 및 원료의 특성을 이해하고 적절한 소재와 설계 방법을 선택하여 제작하여 구동하기 위한 지식을 습득한다.
  
- DRR24204 드론정비 (Drone Maintenance, 3-2-2)
  - 드론의 구조와 드론을 구성하는 부품 및 시스템에 대한 이해와 공구 사용법을 통한 기초단계 드론을 제작할 수 있는 능력을 배양한다. 완구용, 레저용, 산업용 등 다양한 형태와 크기의 드론에 대한 분해 및 수리를 통하여 드론 정비능력을 함양한다.
  
- DRR24206 로봇공학1 (Robotics 1, 3-2-2)
  - 로봇의 기본 개념과 원리를 이해하고, 기구학 및 동역학을 바탕으로 로봇 시스템에 대한 기초 이론을 학습한다. 밸런싱 로봇을 대상으로 센서, 액추에이터, 마이크로컨트롤러 등의 구성 요소를 다루며, 제어 프로그래밍 실습을 진행한다.
  
- DRR24207 드론프로그래밍 (Drone Programming, 3-3-0)
  - 드론의 구조 및 프로그램 개발환경 소개와 함께, 파이썬 기반 드론 조종 방법을 학습한다. 특히 인공지능을 활용한 드론에서의 이미지 인식과 음성을 통한 드론 조종 방법 실습으로 산업계 요구 기능 구현을 위한 기초 지식을 습득한다.
  
- DRR24208 자동제어 (Automatic Control, 3-3-0)
  - 자동제어 시스템에 대한 개요, 전달함수, 상태방정식, 블록선도, 신호흐름선도, 실제 시스템의 수학적 모델링, 선형제어시스템의 상태방정식 해석, 가제어성, 가관측성, 선형제어시스템의 안정도 판별법, 제어시스템의 시간영역해석 등에 대해 학습한다.
  
- DRR25206 드론로봇회로설계 (Circuit Design for Drones and Robotics, 3-2-2)
  - 드론과 로봇에 사용되는 전자회로 부품인 다이오드, 트랜지스터, MOSFET, 연산증폭기 등에 대한 전기적인 특성을 이해하고 적용되는 회로를 다룬다. 이와 함께 구동부의 핵심인 DC 모터, 스테핑 모터, BLDC 모터, 서보 모터의 구조와 구동원리를 이해하고 이를 제어하기

위한 제어회로와 방법을 학습한다.

- DRR25207 드론로봇통신시스템 (Drone and Robot Communication Systems, 3-2-2)
  - 드론 및 로봇의 원격 제어와 자율운용을 위한 유무선통신 기술을 학습하며, UART, I2C, SPI, RF, Bluetooth, WiFi, LoRa 등 다양한 통신 프로토콜을 다룬다. 센서 데이터 전송, 실시간 영상 스트리밍, 다중 로봇 간 네트워크 통신 기법을 실습하며, 안정적인 통신 시스템 구축 능력을 배양한다.
  
- DRR24302 임베디드시스템 (Embedded System, 3-2-2)
  - 드론 및 로봇의 핵심 제어시스템인 임베디드시스템의 원리와 설계 기법을 학습한다. 마이크로컨트롤러의 하드웨어 및 소프트웨어 구조를 이해하고, 센서 및 액추에이터 제어, 실시간 제어 프로그래밍, 통신 인터페이스 등을 실습한다.
  
- DRR24304 드론오픈소스시스템 (Drone Communication System, 3-2-2)
  - PX4, ArduPilot 등 오픈소스 드론 플랫폼의 구조와 기능을 학습하며, 비행 제어 시스템의 구성 및 커스터마이징 방법을 익힌다. 하드웨어 설정, 펌웨어 개발, MAVLink 기반 통신, QGroundControl 등의 지상관제 소프트웨어 활용하여 실습한다. 이를 통해 오픈소스 드론 시스템을 활용한 맞춤형 드론 개발 및 자율비행 구현 역량을 배양한다.
  
- DRR24309 로봇공학2 (Robotics 2, 3-2-2)
  - 자율주행로봇을 대상으로 고급 로봇 제어 기법과 인공지능 기반 자율 로봇 기술을 학습하며, 경로 계획, 환경 인식, 머신러닝 응용 등을 다룬다. ROS 및 시뮬레이션 환경을 활용한 실습을 통해 복잡한 로봇 시스템을 설계하고 제어하는 능력을 배양한다.
  
- DRR25301 인공지능프로그래밍 (AI Programming, 3-2-2)
  - ‘문제해결을 위한 공학적 사고방식’ 확립과, 활용성 높은 프로그램인 파이썬에 대한 이해와 코딩 능력 습득을 목표로 한다. 이를 위하여 이론 강의와 함께 프로그램 코딩 실습을 병행하여 실시한다. 프로그램 코딩 기초, 연산, 배열, 입출력, 함수, 셀 배열, 그래픽 등의 코딩방법 및 이를 활용한 문제해결에 대해 강의한다.
  
- DRR25302 로봇운영체제 (Robot Operating System, 3-2-2)
  - 대표적인 로봇운영체제 ROS2의 구조와 기능을 학습하며, 로봇 소프트웨어 개발을 위한 분산 시스템 및 미들웨어 개념을 익힌다. 노드, 토픽, 서비스, 액션, 메시지 기반 통신을 실습하고, 센서 데이터 처리, 로봇 제어, 시뮬레이션(Gazebo) 환경에서의 구현을 수행한다. 이를 통해 실시간 로봇 제어 및 자율 시스템 개발 역량을 배양한다.
  
- DRR24306 스마트센서공학 (Smart Sensor Engineering, 3-2-2)

- LiDAR, 카메라, IMU, GPS, 근접센서, 초음파센서 등을 중심으로 스마트센서의 작동 원리와 특징, 센서의 선택, 캘리브레이션, 데이터 처리, 응용 기술을 학습한다. 로봇과 드론 시스템에서 물체 및 자세 인식을 위해 효율적인 센서 활용과 실시간 데이터 분석 기술을 익힌다.

□ DRR24307 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

- 공학자로서의 설계개념을 훈련하기 위하여 설계법의 기본 원리를 학습하고 드론로봇 분야의 기본 지식을 결합하여 창의적 설계 계획부터 최종발표까지의 실무 계획진행과정을 팀별 과제로 수행하고 관련 프로그램들을 숙지하여 최종결과를 낼 수 있도록 한다.

□ DRR25303 자율주행시스템 (Autonomous Dring System, 3-2-2)

- 자율주행 기술의 원리와 구현 방법을 학습하며, 센서 기반 환경 인식, 경로 계획, 제어 알고리즘 등을 다룬다. LiDAR, 카메라, GPS, IMU 등의 센서를 활용한 데이터 처리 및 자율주행 차량·로봇의 내비게이션을 실습한다. ROS 및 시뮬레이션 환경을 활용하여 자율주행 시스템을 개발하고, 실제 적용 가능한 기술을 익힌다.

□ DRR25304 로봇비전시스템 (Robot Vision System, 3-2-2)

- 로봇의 비전 시스템 설계 및 구현을 위해 카메라, 이미지 처리, 객체 인식 및 추적 알고리즘을 다룬다. 컴퓨터 비전 기술을 활용해 로봇이 환경을 인식하고, 경로 계획 및 장애물 회피에 필요한 정보를 추출하는 방법을 학습한다. 또한, 머신러닝 기반의 이미지 분석 및 딥러닝 기술을 통한 고급 비전 시스템 개발 능력을 배양한다.

□ DRR25305 지상관제시스템 (Ground Control System, 3-2-2)

- 드론 및 로봇의 원격 제어와 모니터링을 위한 지상관제 시스템의 설계 및 구현을 학습한다. 데이터 수집 및 분석, 실시간 위치 추적, 상태 모니터링 기능을 제공하는 소프트웨어 시스템을 다루며, QGroundControl, Mission Planner 등 오픈소스 지상관제 소프트웨어를 활용하여 실습한다. 이를 통해 효율적인 지상관제 시스템을 구축하고 드론과 로봇의 운용 효율성을 극대화하는 기술을 배운다.

□ DRR24401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

- 학생들이 자신의 적성과 역량을 바탕으로 미래 진로를 효과적으로 탐색하고 준비할 수 있도록 돕는다. 산업 동향 분석, 직무 이해, 취업 전략, 창업 가능성 탐색 등을 포함하여 진로 설계를 지원한다.

□ DRR24402 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

- 공학자로서의 설계개념을 훈련하기 위하여 설계법의 기본 원리를 학습하고 드론로봇 분야의 기본 지식을 결합하여 창의적 설계 계획부터 최종발표까지의 실무 계획진행과정을 팀별

과제로 수행하고 관련 프로그램들을 숙지하여 최종결과를 낼 수 있도록 한다.

□ DRR24403 로봇공학특론 (Special Topics in Robotics, 3-3-0)

- 로봇공학의 최신 연구 동향과 기술 발전을 탐구하는 교과목이다. 다양한 매체(논문, 특허, 산업 보고서 등)를 활용하여 최신 로봇 기술, 응용 분야, 혁신적인 시스템 등을 조사하고 분석한다. 인간-로봇 상호작용, 자율 로봇, 협업 로봇, 로봇의 미래 기술 등을 학습하며, 연구와 기술적 발전에 대한 깊이 있는 이해를 높인다.

□ DRR24404 드론공학특론 (Special Topics in Drone Engineering, 3-2-2)

- 드론 기술과 관련된 최신 트렌드와 혁신적인 연구 성과를 다루는 교과목이다. 신문, 방송, 유튜브, 학술 논문 등을 통해 드론 산업의 발전 동향, 자율비행, 센서 기술, 통신 시스템 등의 최신 기술을 분석하고 연구한다. 드론의 응용 분야와 미래 기술을 탐구하며, 드론 산업의 혁신적인 변화를 따라가고 실습을 통해 이를 실용적인 지식으로 변환한다.

□ DRR25401 기계학습활용비행제어 (Flight Control with Machine Learning, 3-3-0)

- 인공지능 이미지 분석 기술을 기반으로 한 조종자 추적 기능, 장애물 회피 기능, 자율비행 기능 등 다양한 인공지능 기술의 원리를 이해하고 활용할 수 있도록 관련 내용을 학습한다.

□ DRR24405 졸업논문및시험 (Graduation Thesis & Exam, 0-0-0)

- 학부 과정에서 배운 전공 지식을 종합적으로 활용하여 연구를 수행하고, 이를 바탕으로 졸업논문을 작성하거나 졸업시험을 통해 전공 역량을 평가받는 과정이다. 이를 통해 학문적 탐구 능력과 실무 적용 능력을 배양하며, 전문 분야에서 요구되는 연구 및 문제 해결 역량을 강화하는 것을 목표로 한다.

□ DRR24406 드론응용 (Drone Application, 3-3-0)

- 드론 기술을 실질적인 문제 해결에 적용하는 프로젝트 중심의 교과목이다. 드론을 활용한 다양한 응용 분야(농업, 물류, 환경 모니터링 등)에 대해 연구한다. 현장 실험을 통해 드론의 성능을 최적화하고, 실용적인 드론 솔루션을 개발하는 프로젝트를 진행한다.

□ DRR24407 로봇응용 (Robot Application, 3-2-2)

- 로봇 기술을 실제 문제 해결에 적용하는 프로젝트 중심의 교과목이다. 팀을 이루어 다양한 로봇 응용 분야(산업 자동화, 의료, 서비스 로봇 등)에서 요구되는 로봇 시스템을 구현하여 실험과 문제 해결을 통해 기술적 역량을 배양한다.

□ DRR25402 드론자율비행 (Drone Autonomous Flight, 3-2-2)

- LiDAR, 카메라, IMU, GPS 등 다양한 센서를 활용한 센서 융합 기술을 기반으로 실시간 환경 인식, 경로 계획, 장애물 회피 및 자율 비행 제어 알고리즘을 학습한다. 자율비행

시뮬레이션과 실제 드론을 활용한 실습을 통해 드론의 자율운용 능력을 향상시킨다.

□ DRR25303 사물인터넷 (internet of Things, 3-2-2)

- 사물인터넷의 개념과 구현을 위한 주요 기술요소를 학습하고, ESP32를 활용하여 시나리오 별로 실습을 통해 학습한다. 각종 센서로 부터 데이터를 수집, 전송, 저장 및 분석하여 가치 있는 서비스를 제공하고 액추에이터 제어 등을 통해 시스템을 자동화한다.

전공 로드맵

학년/ 학기	전공역량					
	드론 및 로봇 시스템 설계	AI 및 머신러닝 적용	제어 시스템 개발	자동화 기술 적용	데이터 분석 및 문제 해결	협업 및 프로젝트 관리
1-1	3D설계1	C프로그래밍	드론로봇공학 개론	3D프린팅		
1-2	3D설계2					창의공학설계
	드론설계및제 작1					
2-1	드론설계및제 작2		드론로봇전자 회로		리눅스운영체 제	
	객체지향프로 그래밍					
2-2	드론로봇회로 설계		자동제어	드론프로그래 밍	드론정비	
				로봇공학1		
3-1	드론오픈소스 시스템	인공지능프로 그래밍	로봇운영체제	임베디드시스 템		
				로봇공학2		
3-2		자율주행시스 템	스마트센서공 학	지상관제시스 템		캡스톤디자인 1
		로봇비전시스 템				
4-1		기계학습활용 비행제어			로봇공학특론 드론공학특론	캡스톤디자인 2
4-2		드론자율비행	사물인터넷		드론정비	드론응용
						로봇응용

### 교육목표

- 21세기 인간이 필요로 하는 공간 환경을 개발, 보존 디자인할 수 있는 건설, 환경 및 철도분야의 전문 공학도 양성
  - 건설, 환경 및 철도 관련 기술의 개발과 활용을 이끌고 나갈 전문 인력을 배출
  - 21세기 사회가 요구하는 건설, 환경 및 철도 분야의 소양과 현장 기술 집중 교육
  - 건설, 환경 및 철도 관련 기술을 사회에 환원하여 지역사회와 함께 발전 도모
  - 새로운 학문의 개척자로 이를 사회에 전달할 수 있는 공학자 양성
  - 습득한 지식과 학문을 인류의 평화와 복지 향상을 위해 우선으로 쓸 수 있는 건전한 시민을 양성

### 학과소개 및 안내

- 철도건설공학과는 21세기 인간이 필요로 하는 공간 환경을 개발, 보존, 디자인할 수 있는 건설 환경 및 철도 분야의 전문 기술인 양성을 목표로 하며 철도, 도로, 교량, 항만, 공항, 상하수도 시설 등 사회간접 자본시설의 효율적인 설계, 경제적인 건설 및 안전한 운용에 필요한 공학적인 지식과 기술은 물론 환경친화적인 개발과 보존 방안을 연구하고 교육하여 21세기 친환경 고도산업사회에서 필요로 하는 우수한 전문 인력을 양성한다.
  - 첨단기술 집약이 요구되는 철도 건설 산업은 사회 간접자본 시설 중 그 수요가 최근 급증하고 있으며, 시스템 건설기술이 융합되어야 하는 등 고도의 종합 건설기술이 적용되는 분야이다.
  - 고속철도, 도시철도, 경전철, 자기부상철 등의 다양한 국내 수요뿐 아니라 국내외적으로 건설 시급성이 강조되고 있는 남북철도 연결사업(TKR), 동북아 대륙 철도망 건설 사업(TCR, TSR)을 담당할 수 있는 전문 기술인을 양성한다.

### 향후 진로계획

- 철도 건설 분야의 다양한 기관 및 기업
  - 철도운영기관: 한국철도(KORAIL), 대전교통공사, 서울교통공사, 도시철도공사, 국가철도공단 등
  - 시공사: 삼성물산, 현대건설, 계룡건설, 한화건설, 석정건설, 금호건설, 태영건설 등
  - 설계사: 유신, 서현기술단, 케이알티씨, 동명기술공단 등
  - 전문건설사: 컨택이앤씨, 효명C&S, 삼현B&E, SR ENC 등

- 정부 및 연구소: 한국토지주택공사, 한국수자원공사, 시설직 공무원, 철도기술연구원, 건설기술연구원, 국립해양연구소 등

□ 취득 가능한 자격증

- 철도토목기사, 철도기술사, 토목기사, 건설재료시험기사, 콘크리트기사, 지적기사, 측량및지형공간정보기사, 수질환경기사, 건설안전기사

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	CRE24101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	CRE24104	공학적사고	Engineering Mindset	3	3	0	
1	1	전선	CRE24108	일반수학	Mathematics	3	3	0	
1	1	전선	PCRE2501	철도건설공학입문	Introduction of civil and railway engineering	3	3	0	
1	2	전필	CRE24105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	CRE24103	파이썬활용인공지능	AI with Python	3	2	2	
1	2	전선	CRE25104	공학수학	Engineering Mathematics	3	3	0	
1	2	전선	PCRE2502	철도공학역학	Railway Engineering Mechanics	3	3	0	
2	1	전선	CRE24201	유체역학	Fluid Mechanics	3	3	0	
2	1	전선	CRE24202	재료역학	Mechanics of Materials	3	3	0	
2	1	전선	CRE24203	철도공학	Railway Engineering	3	3	0	
2	1	전필	CRE24205	기초지형정보 측량학	Basic Geoinformatics & Surveying	3	2	2	
2	1	전선	CRE24206	기본동역학	Fundamental Dynamics	3	3	0	
2	1	전선	CRE24212	IOT와센서측정기초	Basic Structural Sensing Practice with IOT	3	3	0	
2	2	전선	CRE24204	토질역학	Soil Mechanics	3	3	0	
2	2	전필	CRE24207	응용역학	Applied Mechanics	3	3	0	
2	2	전필	CRE24208	철도시스템공학	Railway System Engineering	3	3	0	
2	2	전선	CRE24209	수리학	Hydraulics	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의 시 수	실 습	
2	2	전선	CRE24210	환경공학	Environmental Engineering	3	3	0	
3	1	전선	CRE24301	응용공간정보 측량학	Applied Geoinformatics	3	3	0	
3	1	전선	CRE24302	꿈드림설계	Dream Design	3	0	0	P/F
3	1	전필	CRE24303	구조해석	Structural Analysis	3	3	0	
3	1	전선	CRE24304	수문학	Hydrology	3	3	0	
3	1	전필	CRE24305	철도궤도공학	Railway Track Engineering	3	3	0	
3	1	전선	CRE24307	철도안전공학	Railway Safety Engineering	3	3	0	
3	1	전선	CRE24314	철도선로설계	Railway Track Design	3	3	0	
3	1	전선	CRE24316	지반공학	Geotechnical Engineering	3	3	0	
3	2	전필	CRE24309	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	CRE24310	상하수도공학	Water supply & Sewerage Engineering	3	3	0	
3	2	전필	CRE24311	철근콘크리트 설계	Design of Reinforced Concrete Structures	3	3	0	
3	2	전선	CRE24312	철도건설시공학	Railway Construction Engineering	3	3	0	
3	2	전필	CRE24313	기초공학	Foundation Engineering	3	3	0	
3	2	전선	CRE24315	부정정구조해석	Indeterminate Structure Analysis	3	3	0	
3	2	전선	CRE25301	철도궤도유지관리	Railway Track Maintenance	3	3	0	
3	2	전선	CRE25302	전산구조해석및실 습	Computational Structure Analysis and Practice	3	2	2	
4	1	전필	CRE24401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전필	CRE24402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
4	1	전선	CRE24403	프리스트레스트 콘크리트설계	Pre-stressed Concrete Design	3	3	0	
4	1	전선	CRE24404	수자원공학	Water Resources	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Engineering				
4	1	전선	CRE24405	철근콘크리트 응용	Applied Design of Reinforced Concrete Structures	3	3	0	
4	1	전선	CRE24406	구조설계공학	Structural Design Engineering	3	3	0	
4	1	전선	CRE24407	철도구조동역학	Railway Structure Dynamics	3	3	0	
4	2	전필	CRE24408	졸업논문및시험	Graduation Thesis & Exam	0	0	0	P/F
4	2	전선	CRE24409	강구조설계	Steel Structure Design	3	3	0	
4	2	전선	CRE24411	환경지하수	Groundwater Environment	3	3	0	
4	2	전선	CRE24412	내진공학입문	Fundamental Earthquake Engineering	3	3	0	
4	2	전선	CRE25401	GIS및원격탐측	GIS and Remote Sensing	3	2	2	

---

## 교과목 소개

---

- CRE24101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

  - 학교와 학과 및 전공 분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학 생활을 설계할 수 있도록 지도함  
전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습 방법(리포트 작성, 발표 준비, 시험 준비 등)을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회 제공  
전공 분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 탐구 환경 마련
  
- CRE24104 공학적사고 (Engineering Mindset, 3-3-0)

  - 창의적 공학 설계에 필요한 공학적 사고 학습을 할 수 있도록, 창의적 발상 도구인 브레인스토밍과 강제연결법 및 팀 운영 방법, 마인드맵 등을 학습하여 공학 실무에 활용할 수 있는 역량 계발을 목표로 한다.
  
- CRE24108 일반수학 (Mathematics, 3-3-0)

- 철도건설공학에 필요한 다양한 수학적 정의 및 이론들을 이해하고 공학 문제로의 적용 과정을 익힌다.
- PCRE2501 철도건설공학입문 (Introduction of civil and railway engineering, 3-3-0)
    - 철도건설공학이 국가 기간 산업으로 갖는 역할과 임무를 소개한다. 철도 및 건설 산업을 이루는 국가기관, 공공기관 및 민간 사업 분야에서 수행하는 업무를 이해한다. 또한 철도 및 건설 공학을 학습하는데 필요한 기초 역량을 습득한다.
  - CRE24105 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
    - 신입생들의 학교 적응력을 높이기 위한 교육과정의 일환으로 담당교수와의 친밀도를 높인다. 학우들 간의 친밀도 또한 높이기, 학과 내의 일체감 조성에 기여한다.
  - CRE24103 파이썬활용인공지능 (AI with Python, 3-2-2)
    - 프로그램 코딩 기초, 연산, 배열, 입출력, 함수, 셀 배열, 그래픽 등의 코딩 방법 및 이를 활용한 문제해결에 대해 강의한다. 철도건설공학 전공에 반드시 필요한 내용인 ‘문제해결을 위한 공학적 사고방식’ 확립과 활용성 높은 프로그램인 Python에 대한 이해와 코딩 능력 습득을 목표로 한다. 이를 위하여 이론 강의와 함께 프로그램 코딩 실습을 병행하여 실시한다.
  - CRE25104 공학수학 (Engineering Mathematics, 3-3-0)
    - 철도건설공학 실무설계에 필요한 다양한 단면의 기하학적 성질과 특성 그리고 공학역학 문제 해결을 위한 미분방정식에 대한 이론과 풀이 과정을 익힌다.
  - PCRE2502 철도공학역학 (Railway Engineering Mechanics, 3-3-0)
    - 정지해 있는 물체에 힘을 가해질 때 물체의 상태 및 운동이 변화를 이해하는 것을 역학이라 한다. 공학역학은 역학의 가장 기본이 되는 과목으로, 변형이 없는 강체를 대상으로 힘의 원리를 이해하고 이에 따른 물체의 운동 원리를 학습한다.
  - CRE24201 유체역학 (Fluid Mechanics, 3-3-0)
    - 유체역학의 기본 원리들이 공학적으로 어떻게 활용될 수 있는지를 강의하고, 기본적인 설계 방법 및 실험 기법들을 이해한다.
  - CRE24202 재료역학 (Mechanics of Materials, 3-3-0)
    - 구조물을 구성하고 있는 재료의 역학적 특성과 물성 그리고 다양한 하중작용에 의한 구조물 내의 응력과 변형에 대한 이해와 습득을 목표로 한다.
  - CRE24203 철도공학 (Railway Engineering, 3-3-0)
    - 고속철도를 운영하는 우리나라 철도 산업과 기술 현황에 대하여 이해한다. 철도의 계획과

건설, 선로의 구성, 구조물의 종류 등을 학습한다.

- CRE24205 기초지형정보측량학 (Basic Geoinformatics & Surveying, 3-2-2)
  - 기초적인 지형공간정보, 측량학 및 측지학의 개념과 중요성을 배우고, 현대적인 측량법 및 지형공간정보학 관련 기본 이론과 관측 방법을 숙지하여 실무에 응용할 수 있는 능력을 배양한다. 측량 및 지형공간정보학을 활용한 현장 실무 문제의 해결 능력을 습득하도록 한다.
- CRE24206 기본동역학 (Fundamental Dynamics, 3-3-0)
  - 위치, 속도 및 가속도에 대한 기본 개념 이해를 통해 질점운동학을 습득하고, 힘과 가속도 및 일과 에너지에 대한 이해를 통해 질점의 운동역학을 습득한다.
- CRE24212 IOT와센서측정기초 (Basic Structural Sensing Practice with IOT, 3-3-0)
  - SOC구조물에 사용되는 재료 특성과 역학적 분석 및 구조물의 거동 모니터링을 위해 다양한 센서가 사용되고 있다. 이러한 센서는 유무선의 네트워크로 연결되어 측정된 데이터를 수집, 축적, 분석함으로써 사물인터넷(IoT)기반의 재해 감지와 상황판단, 그리고 신속한 계획과 대처를 진행할 수 있다. 센서에 대한 기본적인 이해와 사용법, 측정데이터 수집 기구에 대한 기초적인 구성법 등에 대한 훈련과 이를 통한 스마트 인프라 관리법에 대한 학습 또한 필요하다. 응력, 변형률, 온도, 가속도, 거리, 진동 측정 등 다양한 물리 값의 측정 원리를 습득하고 이들을 측정할 수 있는 센서의 기능 및 사용법과 실제 아두이노(Arduino) 및 라즈베리(raspberry) 보드를 활용한 간단한 회로 구성과 작동 기구 조립을 통해 사물인터넷(IOT) 기반의 센서 실무 기초를 익힌다.
- CRE24204 토질역학 (Soil Mechanics, 3-3-0)
  - 지반을 구성하는 주재료인 흙의 구성과 물리적 및 역학 특성을 명확히 이해하고 이를 바탕으로 지반구조물 및 기초구조물을 해석하고 설계 및 시공하는데 필요한 지식을 학습한다. 흙과 지반의 특성에 대한 기본 지식을 바탕으로 유효응력 이론 등 지반 내의 응력계산법을 익힌다. 흙의 특성 해석에 필요한 각종 토질시험법 학습한다.
- CRE24207 응용역학 (Applied Mechanics, 3-3-0)
  - 다양한 외부하중을 받는 구조 부재의 반력, 전단력 및 모멘트에 대한 이해와, 전단력 및 모멘트에 의한 부재의 단면 내 응력해석 과정을 통해 구조 부재의 거동에 대한 이해를 습득한다.
- CRE24208 철도시스템공학 (Railway System Engineering, 3-3-0)
  - 철도는 기계, 토목, 전기의 다양한 공학 분야의 기술들이 복합적으로 운영되는 시스템 공학의 성격을 갖는다. 본 과목을 통하여 철도 차량, 전력, 신호, 구조물, 정거장 등의 시스템에 대하여 학습하고, 각각의 구성 요소 간의 유기적인 관계 및 인터페이스를

이해함으로써 철도 운영 전반에 관하여 학습한다.

- CRE24209 수리학 (Hydraulics, 3-3-0)
  - 수리학의 기본 원리들이 공학적으로 어떻게 활용될 수 있는지를 강의하고, 기본적인 설계 방법 및 실험 기법들을 이해한다.
  
- CRE24210 환경공학 (Environmental Engineering, 3-3-0)
  - 환경의 기본 개념을 학습하여 환경과 공존할 수 있는 건설기술 역량을 확보한다.
  
- CRE24301 응용공간정보측량학 (Applied Geoinformatics, 3-3-0)
  - 사진측량을 활용한 현대 응용측량학 및 공간정보학의 응용 기법을 배우고, 관련된 이론과 측량 방법을 숙지하여 실무에 응용할 수 있는 능력을 배양한다. 공간 측량 및 지형정보학의 응용 기술과 실무와 관련된 문제해결 능력을 습득하도록 한다.
  
- CRE24302 꿈드림설계 (Dream Design, 3-0-0)
  - 이 과정은 특별히 미래에 학교에서 가르치는 것을 준비하는 학생들을 위한 것이다. 다양한 교육 자료들과 교수법을 제공한다.
  
- CRE24303 구조해석 (Structural Analysis, 3-3-0)
  - 외력을 받는 구조물의 반력과 부재내력 그리고 구조물 내 힘의 전달 원리에 대한 이해를 통해 외력을 받는 다양한 형태의 구조물 해석방법을 습득한다.
  
- CRE24304 수문학 (Hydrology, 3-3-0)
  - 유출 및 수문/수리학적 홍수추적 방법의 소개, 확정론/확률론/추계학적 수문분석 방법의 제시, 수공구조물의 수문학적 설계 기법의 제시 및 응용프로그램의 실습한다.
  
- CRE24305 철도궤도공학 (Railway Track Engineering, 3-3-0)
  - 궤도 구조의 설계와 관련된 일반적인 지식을 교습한다. 레일의 구조적 특성, 요구조건 및 하부구조와의 상호작용 등에 대하여 배우도록 하며 침묵과 하부구성층인 도상 및 강화노반 층의 설계, 시공기면의 역할, 지지력의 계산, 배수 및 동상방지층 설계를 배운다. 아울러 궤도 하부구조 각층의 구조적 특성과 역할을 배우도록 유도하며 차륜과 레일 사이의 상호작용을 동역학적 이론에 근거하여 이해하도록 하고 이를 기반으로 궤도 전반의 역학적 안정성에 대한 설계검토가 가능하도록 유도한다.
  
- CRE24307 철도안전공학 (Railway Safety Engineering, 3-3-0)
  - 철도는 다양한 기술 요소가 복합된 선로(궤도)를 통해 고속으로 이동하는 고에너지의 중량(열차)을 시간적, 공간적으로 정밀하게 제어하고 안전하게 관리해야 하는 시스템으로서

잠재된 위험 요소가 매우 다양하다. 본 과목에서는 이러한 철도의 안전에 대한 개념을 이해하고, 철도시설 측면에서의 위험 요소 파악 및 사고 예방, 피해 경감 방법 및 설계법과 관련 법령 등의 이해에 주력한다.

- CRE24314 철도선로설계 (Railway Track Design, 3-3-0)
  - 선로는 열차가 주행하는 통로로서 차량을 직접 지지하고 유도하는 궤도, 궤도를 지지하는 노반 및 부속 설비나 구조물 등을 포함한다. 철도 선로의 종류 및 구성을 학습하고 나아가 안전한 선로를 설계, 건설 및 유지 관리하기 위한 기본 공학 지식을 다룬다.
  
- CRE24316 지반공학 (Geotechnical Engineering, 3-3-0)
  - 토질역학에서 학습한 지반 내 유효응력 및 응력계산법을 기초로 지반의 변형, 압밀침하 계산법 및 흙의 전단강도 이론을 익히고 사면안정해석과 토압 계산 등을 학습한다. 각종 지반구조물의 설계와 안정성 평가에 기본적으로 요구되는 해석 능력을 배양한다.
  
- CRE24309 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)
  - 공학자로서의 설계 개념을 훈련하기 위하여 설계법의 기본 원리를 학습하고 철도 건설 분야의 기본 지식을 결합하여 창의적 설계 계획부터 최종 발표까지의 실무 계획 진행 과정을 팀별 과제로 수행하고 관련 프로그램들을 숙지하여 최종결과를 낼 수 있도록 한다.
  
- CRE24310 상하수도공학 (Water supply & Sewerage Engineering, 3-3-0)
  - 상하수도의 기본 개념을 파악하고 상수 및 하수처리 과정의 이론과 적용에 대하여 학습한다. 이를 통하여 수자원의 이용과 처리 과정을 이해한다.
  
- CRE24311 철근콘크리트설계 (Design of Reinforced Concrete Structures, 3-3-0)
  - 철근과 콘크리트의 재료적 물성 특성, 철근콘크리트 부재의 물리적 거동에 대한 이해와 설계 예제 학습을 통해 철근콘크리트 부재의 실무 설계 방법을 습득한다.
  
- CRE24312 철도건설시공학 (Railway Construction Engineering, 3-3-0)
  - 철도 차량이 주행하는 궤도 및 구조물의 종류, 역할 및 세부 구성을 이해한다. 원활한 철도 운영을 위한 철도 궤도 및 구조물의 설계, 시공 및 유지보수 방법의 기본 원리 및 수행 방법을 학습한다. 궤도 및 철도 구조물에 가해지는 하중과 그 효과를 계산하는 방법을 학습한다.
  
- CRE24313 기초공학 (Foundation Engineering, 3-3-0)
  - 지반공학을 통해 배운 흙의 기본적인 성질과 지반의 거동 및 지반-구조물 상호작용에 관련된 이해를 바탕으로 하여 건설 실무에서 필요로 하는 기초 구조물(foundations)과 지반구조물(earth structures)의 다양한 실무 적용 설계 예를 배우고 이들 지반구조물의

설계에 필요한 이론, 해석방법을 습득도록 한다. 각종 기초 및 지반구조물의 안정 해석 이론 및 설계법을 강의한다.

- CRE24315 부정정구조해석 (Indeterminate Structure Analysis, 3-3-0)
  - 외력을 받는 부정정 구조물의 반력과 부재내력 그리고 구조물 내 힘의 전달 원리에 대한 이해를 통해 부정정 구조물의 다양한 해석방법을 습득한다.
- CRE25301 철도궤도유지관리 (Railway Track Maintenance, 3-3-0)
  - 철도궤도의 유지보수 기준, 점검 주기, 보수기술 등에 대해 이해하여 궤도 유지보수 계획을 수립할 수 있다.
- CRE25302 전산구조해석및실습 (Computational Structure Analysis and Practice, 3-2-2)
  - 범용구조해석프로그램을 사용하여 외부 하중을 받는 구조물의 해석을 수행하고, 해석 결과를 사용하여 구조물의 설계 과정과 방법을 습득한다.
- CRE24401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)
  - 4학년 학생들의 진로에 대한 심층 상담 및 지도한다.
- CRE24402 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-2-2)
  - 공학자로서의 설계 개념을 훈련하기 위하여 설계법의 기본 원리를 학습하고 철도건설 분야의 기본 지식을 결합하여 창의적 설계 계획부터 최종 발표까지의 실무 계획 진행 과정을 팀별 과제로 수행하고 관련 프로그램들을 숙지하여 최종결과를 낼 수 있도록 한다.
- CRE24403 프리스트레스트콘크리트설계 (Pre-stressed Concrete Design, 3-3-0)
  - 현대적인 토목 및 철도의 콘크리트 구조물에 널리 활용되는 프리스트레스트 (pre-stressed) 콘크리트의 기본 원리를 이해하고, 프리스트레스트 콘크리트의 설계 방법, 긴장력 손실 및 구조물 거동에 대한 개념과 지식을 제공한다.
- CRE24404 수자원공학 (Water Resources Engineering, 3-3-0)
  - 수자원과 환경공학과와의 관련성을 파악하고 사업의 타당성 조사 및 환경설계 문제의 해결 방안을 학습한다. 이에 더하여 다목적·다목표 개발과 최적화 기법의 적용과정을 습득한다.
- CRE24405 철근콘크리트응용 (Applied Design of Reinforced Concrete Structures, 3-3-0)
  - 철근콘크리트 부재의 사용성 평가와 파괴 모드에 있어 중요한 비틀림에 대한 설계 그리고 철근콘크리트 압축부재인 기둥(단주 및 장주)의 거동에 대한 이해와 실무 설계 방법을

습득한다.

- CRE24406 구조설계공학 (Structural Design Engineering, 3-3-0)
  - 외부하중을 받는 다양한 인프라 구조물에 대해 현행 설계기준에 따른 설계 과정과 설계 방법을 습득한다.
  
- CRE24407 철도구조동역학 (Railway Structure Dynamics, 3-3-0)
  - 외부 힘으로 가속도를 갖고 움직이는 물체의 운동을 이해하는 동역학에 대하여 학습한다. 빠른 속도로 이동하는 열차와 구조물 사이에 발생하는 동적인 힘의 영향과 그에 따른 구조물의 진동과 이를 활용한 해석 및 설계 원리를 학습한다.
  
- CRE24408 졸업논문및시험 (Graduation Thesis & Exam, 0-0-0)
  - 전공 능력 확인을 목표로 한다. 이를 위해 학부 전공 과정을 통하여 습득한 지식 및 경험을 이용하여 다양한 현장 문제를 해결하는 과정을 통해 졸업단계에서 갖추어야 할 전공 능력을 논문과 시험을 통해 확인하는 세부 내용을 다루게 된다.
  
- CRE24409 강구조설계 (Steel Structure Design, 3-3-0)
  - 건설 분야에서 구조용 강재는 주요한 건설 재료 중 하나이다. 교량, 철도, 건물 등 수많은 강구조물은 사회 간접 자본 시설 중 가장 기본적인 구조물이다. 본 과목에서는 강구조물의 거동에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 강구조 설계 능력을 갖추며, 구조용 강재의 성질 및 특징, 구조물의 한 요소로서의 거동, 완성된 구조계의 거동을 학습한다.
  
- CRE24411 환경지하수 (Groundwater Environment, 3-3-0)
  - 지하수의 개발과 이용을 위한 제반 기술 분야 중에서 지질 매체에 의한 환경 문제를 다루는 학문으로서, 지하수의 부존 가능 지역의 탐사, 개발 및 채수에 이르는 종합적인 과정을 환경적인 측면에서 고찰하는 강의이다. 특히 화학적인 측면의 환경문제를 다루어 지하수 기사 취득을 위한 수질 환경, 지하수학 및 환경지질 분야의 지식을 함양하고자 한다.
  
- CRE24412 내진공학입문 (Fundamental Earthquake Engineering, 3-3-0)
  - 구조동역학에 대한 기본 개념과 함께 지진하중에 의한 구조물의 지진해석, 지진응답 및 내진설계에 대한 기초를 습득한다.
  
- CRE25401 GIS및원격탐측 (GIS and Remote Sensing, 3-2-2)
  - GPS와 관측위성/플랫폼(UAV, UGV)을 활용한 현대 응용측량학 및 공간정보학의 활용성을 배우고, 관련된 원격탐측이론 및 해석방법을 숙지하여 실무에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

전공 로드맵

학년/ 학기	전공역량				
	토목설계감리	토목시공	측량·지리정보	환경관리	안전관리
1-1			·철도건설공학 입문		·공학적사고 ·일반수학
1-2	·철도공학역학 ·파이썬활용 인공지능 ·공학수학				
2-1	·철도공학	·재료역학 ·기본동역학	·기초지형정보 측량학	·유체역학	·IoT와센서측정 기초
2-2	·철도시스템공학 ·토질역학	·응용역학		·환경공학 ·수리학	
3-1	·철도선로설계	·구조해석 ·지반공학	·응용공간정보 측량학 ·수문학	·철도궤도공학	·철도안전공학
3-2	·캡스톤디자인1 ·전산구조해석 및 실습	·철도건설시공학 ·기초공학		·상하수도공학 ·철도궤도유지 관리	·철근콘크리트 설계 ·부정정구조해석
4-1	·프레스트레스트 콘크리트설계 ·캡스톤디자인2	·철도구조동역학		·수자원공학	·철근콘크리트 응용 ·구조설계공학
4-2	·강구조설계	·내진공학입문	·GIS및원격탐측	·환경지하수	

### 교육목표

국가사회의 리더로서 자질과 능력을 갖춘 우수한 인재를 양성하여 졸업 후 사회에 바로 적응할 수 있는 실용적 인력을 배출하는 목표를 둔다. 즉 개방화 교육을 통하여, 인성의 개방화, 전문기술의 개방화, 정보의 개방화 등으로 현 시대에 맞는 실용적 교육을 실현한다.

### 학과소개 및 안내

- 4차 산업혁명 시대에서 요구하는 컴퓨터 및 정보산업 분야에 종사할 전문공학도를 양성하는 학과
  - AI·SW에 대한 전문적인 지식과 능력을 갖춘 인재 양성
  - 머신러닝기반데이터 분석, 응용SW기초기술, DB엔지니어링, 인공지능서비스활용, 정보시스템운영을 핵심 교육으로 주력
  - 전문기술의 “현장화/실용화 교육”을 통해 학생 1인 1전문 기술을 가질 수 있도록 교육
  - 4차 산업혁명시대에 맞춰 등장하는 다양한 정보기술 산업 주제들을 창의적으로 해결 할 수 있는 첨단 공학도 양성

### 향후 진로계획

졸업생들은 대부분 자신의 전공분야를 살려 기업의 연구소 및 개발 부서에서 활동한다. 정보처리기사, 네트워크관리사, CCNA, OCP 등 컴퓨터 관련 국내 및 국제 자격증 취득을 바탕으로 소프트웨어 프로그래머, 웹마스터, 네트워크 엔지니어, 데이터베이스 개발, 임베디드 시스템 개발, 시스템 반도체, 기술지원전문가 등 IT 분야의 제조 산업이나 서비스 산업에서 활동할 수 있다. 또한 컴퓨터 전문 기술을 기반으로 정보 통신, 인터넷, 정보보안, 전자상거래 등의 분야를 비롯하여 웹, 게임, 디지털방송, 멀티미디어, 애니메이션, 그래픽스, 가상현실 관련 분야에서 전문가로서 일할 수 있다.

전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	AIS22101	기초C프로그래밍	Basic C Programming	3	2	2	
1	1	전필	AIS22103	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	PAIS2501	컴퓨팅사고	Computing Thinking	3	3	0	
1	1	전선	COM22105	이산수학	Discrete Mathematics	3	3	0	
1	1	전선	COM22101	기초웹프로그래밍	Basic Web Programming	3	2	2	
1	2	전필	AIS22104	고급C프로그래밍	Advanced C Programming	3	2	2	
1	2	전필	AIS22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	PAIS2502	창의공학설계	Creative Engineering Design	3	2	2	
1	2	전선	COM22103	논리회로	Digital Logic Circuit	3	3	0	
1	2	전선	COM22102	인공지능수학	Artificial Intelligence Mathematics	3	3	0	
1	2	전선	COM22104	고급웹프로그래밍	Advanced Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	AIS22201	자바프로그래밍	Java Programming	3	2	2	
2	1	전선	INF22201	데이터통신	Data Communications	3	3	0	
2	1	전선	COM22203	리눅스활용	Linux Utilization	3	3	0	
2	1	전선	COM22201	컴퓨터구조	Computer Architecture	3	3	0	
2	1	전선	COM22202	C++프로그래밍	C++ Programming	3	2	2	
2	1	전선	COM22210	자료구조	Data Structure	3	2	2	
2	2	전필	AIS22202	데이터베이스	Database	3	3	0	
2	2	전선	COM22205	소프트웨어공학	Software Engineering	3	3	0	
2	2	전선	COM22209	운영체제	Operating System	3	3	0	
2	2	전선	COM22206	윈도우프로그래밍	Window Programming	3	2	2	
2	2	전선	COM22207	C#프로그래밍	C# Programming	3	2	2	
2	2	전선	COM22208	알고리즘	Computer Algorithms	3	3	0	
3	1	전필	AIS22301	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	1	전선	COM22306	임베디드프로그래밍	Embedded Programming	3	2	2	
3	1	전선	COM22204	컴퓨터네트워크	Computer Network	3	3	0	
3	1	전선	COM22303	데이터베이스프로	Database Programming	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
				그래밍					
3	2	전필	AIS22302	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
3	2	전선	COM22307	패턴인식	Pattern Recognition	3	2	2	
3	2	전선	COM22309	분산컴퓨팅	Distributed Computing	3	2	2	
3	2	전선	COM22308	네트워크프로그래 밍	Network Programming	3	2	2	
3	2	전선	COM22313	머신러닝활용	Machine Learning Utilization	3	2	2	
3	2	전선	COM22311	디지털콘텐츠저작	Digital Content Authoring	3	3	0	
3	2	전선	COM22310	고급데이터베이스 프로그래밍	Advanced Database Programming	3	2	2	
4	1	전필	AIS22402	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전필	AIS25401	산학캡스톤디자인1	Industry-Academic Capstone Design 1	3	2	2	
4	1	전선	COM22402	빅데이터통합분석	Big Data Integrated Analysis	3	2	2	
4	1	전선	COM22403	데이터시각화	Data Visualization	3	2	2	
4	1	전선	COM22404	장기인턴십1	Intenship1	15	0	0	P/F
4	1	전선	COM22405	C응용프로그래밍	C Applications Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22406	JAVA응용프로그래 밍	Java Applications Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22407	서버프로그래밍	Server Programming	3	3	0	
4	1	전선	COM22408	웹프로그래밍응용	Applied Web Programming	3	3	0	
4	1	전선	COM22416	고급네트워크프로 그래밍	Advanced Network Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM25401	인공지능윤리	AI Ethics	3	3	0	
4	2	전필	AIS22404	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/F
4	2	전선	AIS25402	산학캡스톤디자인2	Industry-Academic Capstone Design 2	3	2	2	
4	2	전선	COM22414	클라우드컴퓨팅	Cloud Computing	3	3	0	
4	2	전선	COM22417	빅데이터머신러닝	Big Data Machine Learning	3	3	0	
4	2	전선	COM22413	장기인턴십2	Intenship2	15	0	0	P/F
4	2	전선	INF25403	지능형임베디드SW	Intelligent Embedded	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
				프로젝트	Software Project				
4	2	전선	COM22418	지능형웹프로그래밍	Intelligent Web Programming	3	2	2	
4	2	전선	COM22419	지능형모바일프로그래밍	Intelligent Mobile Programming	3	2	2	
4	2	전선	COM22412	빅데이터정보검색	Big Data Information Search	3	3	0	

---

### 교과목 소개

---

- AIS22101 기초C프로그래밍 (Basic C Programming, 3-2-2)

  - C언어는 현재 공학 전반의 실무 현장에서 많이 사용되는 언어로 C언어의 문법을 학습함으로써 컴퓨터 프로그래밍을 이해하고 컴퓨터를 전공하는 프로그래밍 입문자들에게 프로그램의 기초를 배양한다.
  
- AIS22103 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

  - 학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.
  
- PAIS2501 컴퓨팅사고 (Computing Thinking, 3-3-0)

  - 우리의 일상생활에 영향을 미치는 컴퓨터 기술의 발달과 다양한 사례를 학습하고, 컴퓨팅 사고를 기반으로 여러 전공 분야를 탐구함으로써 컴퓨터 관련 전공에 대한 이해도를 높인다.
  
- COM22105 이산수학 (Discrete Mathematics, 3-3-0)

  - 컴퓨터공학과에서 필요한 수학을 공부한다. 수, 집합, 행렬, 관계, 함수, 그래프, 트리, 알고리즘, 불대수 등을 공부하여, 연속치 데이터를 이산치 데이터로 변환하는데 필요한 지식을 공부한다. 그 위에, 수학적 모델링을 학습한다.
  
- COM22101 기초웹프로그래밍(Basic Web Programming, 3-2-2)

  - HTML과 Java Script의 기본 문법을 이해하고 웹 프로그래밍 연습을 통해 홈페이지 제작과 관련된 기초 능력을 배양한다.
  
- AIS22104 고급C프로그래밍 (Advanced C Programming, 3-2-2)

- C프로그래밍 언어를 기반으로 하여 기초 C언어에서 심화된 C언어 기법 및 응용 프로그래밍을 배운다.
- AIS22106 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
    - 학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.
  - PAIS2502 창의공학설계 (Creative Engineering Design , 3-2-2)
    - 공학적 문제에 국한하지 않고, 학생들이 주어진 문제나 과제의 본질을 파악하고 해결하는 능력을 갖추게 하여 스스로가 창의적인 발상을 하고 설계하고 기획하는 등 문제를 직접 해결하는 능력을 배양한다. 특히 아두이노를 학습하여 IoT의 기본 개념을 익힌다.
  - COM22103 논리회로 (Digital Logic Circuit, 3-3-0)
    - HDL(Hardware Description Language)을 사용하여 구현하고자 하는 디지털 회로를 설계하고 이를 컴파일한 후에 simulation을 통해 동작검증을 하게 된다. 컴파일된 디지털 회로의 코드를 CPLD(Complex Programmable Logic Device)에 다운로드해서 hardware test를 한다.
  - COM22102 인공지능수학 (Artificial Intelligence Mathematics, 3-3-0)
    - 인공지능기반 수학에 필요한 지식 습득을 목표로 한다. 이를 위해 수, 집합, 행렬, 관계, 함수, 그래프, 트리, 알고리즘, 불대수 등의 세부내용을 다루게 된다.
  - COM22104 고급웹프로그래밍 (Advanced Web Programming, 3-2-2)
    - 기초 웹프로그래밍의 개념을 기반으로 고급과정이다. 동적으로 웹 사이트를 구성하기 위한 서버사이드 기술인 JSP, ASP, PHP 등 중에서 1개를 선택하여 실행 환경 구축, 기본 태그, FORM 생성, 쿠키, 세션, DB 사용법 등을 학습한다.
  - AIS22201 자바프로그래밍 (Java Programming, 3-2-2)
    - 자바 언어를 이용한 프로그래밍 기본 지식과 구현 능력을 습득하는 것을 목표로 학습한다. 자바의 문법, 객체지향적인 구조와 특성, 기초 API 라이브러리 등을 충분히 이해하고 효과적으로 활용할 수 있도록 이론 학습과 프로그래밍 실습을 병행한다. 초/중급 자바 프로그래머로서 필요한 필수 역량을 갖추고, 향후 웹/모바일, 빅데이터, AI 등 고급 프로그래밍 분야로 확장하는데 필요한 기반 지식을 습득한다.
  - INF22201 데이터통신 (Data Communications, 3-3-0)
    - 데이터통신분야에 기본적인 원리 및 데이터 전송기술을 기반으로 한 통신 응용에 대한

전반적인 이해를 돕는다.

□ COM22203 리눅스활용 (Linux Utilization, 3-3-0)

- 리눅스 시스템의 기본 개념 이해와 실습 방법을 학습한다. 리눅스 OS를 설치 방법과 C&C++ 기반의 리눅스 시스템 프로그래밍을 학습하여 리눅스 API의 활용, 리눅스 파일 시스템과 관련 API의 활용 능력을 배양한다.

□ COM22201 컴퓨터구조 (Computer Architecture, 3-3-0)

- 컴퓨터에서 Von Neumann 개념의 특징과 순차적 수행 개념의 장점과 단점, 특히 제어부와 연산 처리부의 상호 관계와 CPU 내에서 명령어 수행을 위한 제어부의 역할 과 근대 마이크로 알고리즘으로 구성된 firmware의 장단점과 내부 수행에서 사용되는 수리 체계에 대한 수행원리 및 기억장치와 입출력장치의 논리적 작용과 물리적 구조에 대하여 학습한다.

□ COM22202 C++프로그래밍 (C++ Programming, 3-2-2)

- 객체지향의 개념을 이해하고 C++의 기본 문법에서부터 클래스, 객체, 상속, 다형성과 같은 고급 객체지향 개념을 실습 중심으로 익히며 나아가 실무 프로젝트에서 직접 C++로 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

□ COM22210 자료구조 (Data Structure, 3-2-2)

- 컴퓨터 기반 문제 해결 능력을 배양하기 위한 컴퓨터공학 전공 핵심 교과목으로서, 컴퓨터 내부의 자료(데이터) 표현 방법, 자료를 효율적으로 구성하여 관리하는 방법, 그리고 이를 활용하고 응용하는 방법을 학습하는 것을 주 목표로 한다. 이를 위해 컴퓨터에서 사용되는 중요한 자료구조(배열, 리스트, 스택, 큐, 트리, 그래프 등)의 개념과 원리를 자세히 배우고, 또한 프로그래밍 언어를 이용하여 그러한 자료구조를 실제로 구현하고 활용해 보는 실습을 병행하는 과정으로 수업을 진행한다.

□ AIS22202 데이터베이스 (Database, 3-3-0)

- 데이터베이스 설계 및 구현 능력을 배양한다. 데이터의 관점 및 의미, 각종 데이터 모델, SQL, 데이터베이스 설계시 고려해야 하는 데이터베이스의 정규형, 트랜잭션 관리 등 데이터베이스 관련 이론 및 구현 기법을 학습한다.

□ COM22205 소프트웨어공학 (Software Engineering, 3-3-0)

- 소프트웨어의 개발 전반에 걸쳐 체계적으로 이해하고 효율적인 시스템을 구축하기 위하여 계획, 요구분석, 설계, 구현 및 유지보수에 이르는 소프트웨어 개발 단계를 학습하며, 전통적 개발 프로세스부터 현대적 개발 프로세스 및 관리 기법 등을 함께 익힌다.

□ COM22209 운영체제 (Operating System, 3-3-0)

- 메모리 관리 및 자원분배, 가상메모리, 페이징 및 세그멘테이션, 멀티미디어 프로그래밍, 스케줄링 및 인터럽트 처리 등의 컴퓨터 시스템 설계와 시스템 프로그래밍 언어에 대한 내용을 공부한다.
- COM22206 윈도우프로그래밍 (Window Programming, 3-2-2)
    - 뛰어난 사용자 인터페이스를 제공하고, Multitasking이 가능한 윈도우즈 환경 하에서 응용 프로그램 작성 능력을 배양한다.
  - COM22207 C#프로그래밍 (C# Programming, 3-2-2)
    - Visual C# 언어 등을 사용하여 자료처리를 하는 프로그래밍을 배우고, PC windows system 응용 개발에 가장 널리 사용되는 visual studio를 이용한 GUI(Graphical User Interface)와 message 처리 개념, windows graphic 처리 방법과 dialog box, controls 등의 개념 및 응용 프로그램 개발 학습한다.
  - COM22208 알고리즘 (Algorithm, 3-3-0)
    - 컴퓨터 프로그래밍 역량을 키우려는 학생들이 주어진 문제를 정확히 이해, 분석하고 그 문제를 해결하기 위한 적절한 알고리즘을 선택하여 적용할 수 있는 능력을 배양하는 것을 학습의 목표로 한다. 이를 위해 주요 알고리즘(분할 정복, 그리디 알고리즘, 동적 프로그래밍, NP-완전 문제, 근사 알고리즘, 해 탐색 알고리즘 등)에 대해 배우고, 그 핵심 아이디어를 실제 문제 해결에 적용해 보는 과정으로 학습을 진행한다.
  - AIS22301 캡스톤디자인1 (Capstone Design1, 3-2-2)
    - 학문 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하는 작품 혹은 공학인 으로서 제작 가치가 있는 작품들을 학생들 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 복합학제적인 팀웍 능력, 리더의 역할을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.
  - COM22306 임베디드프로그래밍 (Embedded Programing, 3-2-2)
    - 입출력, 타이머, 인터럽트, 통신 프로토콜 등 마이크로컨트롤러의 소프트웨어 구조를 이해하고 프로그래밍을 통해 임베디드 시스템을 운영할 수 있는 능력을 배양한다. 센서 및 액추에이터 제어, 실시간 제어 프로그래밍, 통신 인터페이스 등의 실습으로 제한된 자원에서 효율적인 코드를 작성하는 방법을 학습한다.
  - COM22204 컴퓨터네트워크 (Computer Network, 3-3-0)
    - 오늘날 정보통신 산업 발전의 근간이 되는 인터넷의 핵심기술 파악과 그에 관련된 필수 지식 습득을 목표로 학습한다. 이를 위해 컴퓨터 네트워크 기초 개념으로부터 데이터 전송의 원리, 프로토콜과 네트워크 계층 구조, 라우팅 기법, TCP/IP, 무선/이동 네트워크, 네트워크

관리 및 보안 등 이론과 응용 분야의 다양한 학습 내용을 폭넓게 다룬다.

- COM22303 데이터베이스프로그래밍 (Database Programming, 3-2-2)
  - 데이터베이스의 기본개념을 바탕으로 기존의 데이터베이스 시스템들을 운용해보며 실제로 데이터베이스를 설계하고 구현하는 프로젝트를 수행함으로써 데이터베이스프로그래밍 능력을 배양한다.
  
- AIS22302 캡스톤디자인2 (Capstone Design2, 3-0-6)
  - 학문 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하는 작품 혹은 공학 인으로써 제작 가치가 있는 작품들을 학생들 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 복합학제적인 팀워크 능력, 리더의 역할을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- COM22307 패턴인식 (Pattern Recognition, 3-2-2)
  - 패턴인식은 AI/Software가 IT산업의 핵심적인 키워드로 떠오르면서, 더불어 주목받고 있는 기술 중 하나이다. 본 교과목에서는 패턴인식 기술에 대해 알아봄과 더불어 오픈소스 기반의 실습을 통해 패턴인식 기술에 대해 자세히 알아본다.
  
- COM22309 분산컴퓨팅 (Distributed Computing, 3-2-2)
  - IT서비스가 대형화됨에 따라 관련 시스템 구축 시 필요한 컴퓨팅 자원의 양이 급격히 늘어나고 있다. 분산컴퓨팅 기술은 이와 같이 늘어난 컴퓨팅 자원을 효율적으로 사용하기 위한 기술로서, 본 교과목을 통해 관련 핵심기술을 이해하고, 실습을 통해 관련 기술의 기초를 배운다.
  
- COM22308 네트워크프로그래밍 (Network Programming, 3-2-2)
  - 다양한 네트워크 애플리케이션의 기본 원리와 구현 방법을 학습하고, 이를 실제 기업에서 활용하는 방안과 시험 방법에 대해 다룬다.
  
- COM22313 머신러닝활용 (Machine Learning Utilization, 3-2-2)
  - 인공지능의 핵심 분야인 머신러닝의 기본 개념을 학습한다. 퍼셉트론, 뉴럴 네트워크, 로지스틱 회귀, SVM, 커널화, decision tree, k-NN, PCA, clustering 등 기초적인 머신러닝 기법의 이론과, 파이썬(Python) 언어를 사용하여 어떻게 이러한 기계학습 기법을 적용하고 학습한다.
  
- COM22311 디지털콘텐츠저작 (Digital Content Authoring, 3-3-0)
  - 통계 데이터 및 빅데이터 처리 및 표현을 위한 언어인 프로그래밍에 대해 이론 및 실습을 기반으로 수업을 진행하여 정형, 비정형, 데이터 처리에 대한 내용을 습득한다.

- COM22310 고급데이터베이스프로그래밍 (Advanced Database Programming, 3-2-2)

  - 데이터베이스 모델링 및 관계형 데이터베이스에 대한 기본 개념을 토대로 SQL 프로그래밍을 통해 데이터 정의, 조작, 처리에 대해 학습하며, 데이터베이스의 고급 기능과 실무 운영 능력을 강화한다. 또한, 응용 프로그램과의 연동을 실습을 통해 학습하며 데이터 중심 애플리케이션을 설계 및 구현할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다.
  
- AIS22402 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

  - 졸업 후 취업계획에 따라 자신의 진로탐색과 진로방향을 설계하고 체계적이고 계획적인 대학 생활을 할 수 있도록 진로 설계 수립하는 능력을 배양한다.
  
- AIS25401 산학캡스톤디자인1 (Industry-Academic Capstone Design 1, 3-2-2)

  - IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- COM22402 빅데이터통합분석 (Big Data Integrated Analysis, 3-2-2)

  - 빅데이터의 전반적 저장/처리/분석/표현/시각화 등 응용능력을 배양하는데 목표로 한다. 빅데이터 저장기술, 빅데이터 처리기술, 빅데이터 분석기술, 빅데이터 표현기술, 빅데이터 시각화 기술 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- COM22403 데이터시각화 (Data Visualization, 3-2-2)

  - 통계기법, R프로그래밍을 통한 데이터 시각화 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- COM22404 장기인턴십1 (Intenship1, 15-0-0)

  - 졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.
  
- COM22405 C응용프로그래밍 (C Applications Programming, 3-2-2)

  - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 C 프로그래밍 능력을 기반으로 하여 게임, 네트워크, 데이터베이스, 디바이스 프로그래밍 능력을 배양하고 프로젝트 개발을 중점적으로 학습한다.
  
- COM22406 JAVA응용프로그래밍 (Java Applications Programming, 3-2-2)

  - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 기초 자바 프로그래밍 능력을 기반으로 하여 고급 객체 지향 프로그래밍 능력을 배양하고 자바

어플리케이션 프로젝트 개발을 통해 실무 수준의 기능을 익히는 것을 목표로 한다.

- COM22407 서버프로그래밍 (Server Programming, 3-3-0)
  - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 리눅스 기반의 시스템 프로그래밍을 학습한다. 리눅스 OS를 설치 방법과 C&C++ 기반의 리눅스 시스템 프로그래밍을 학습하여 리눅스 API의 활용, 리눅스 파일 시스템과 관련 API의 활용 능력을 배양한다.
  
- COM22408 웹프로그래밍응용 (Applied Web Programming, 3-3-0)
  - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 고급 웹 프로그래밍을 기반으로 하여 웹 서비스 시스템 구축을 위한 전문적인 지식을 습득하고 실제 웹 서비스 시스템 구축 프로젝트를 개발을 통해 실무 수준의 기능을 익히는 것을 목표로 한다.
  
- COM22416 고급네트워크프로그래밍 (Advanced Network Programing, 3-2-2)
  - 선수과목(네트워크 프로그래밍)을 통해 네트워크 프로그래밍에 대한 기본적인 이해와 활용 능력을 갖춘 학생들을 대상으로 하며, 네트워크 프로그래밍 실무 능력을 심화 배양하는 것을 목표로 한다. 서버-클라이언트 모델 및 고급 IO 멀티플렉싱과 멀티스레드를 이용한 다중접속 서버 구현에 이르기까지 필요한 고급 지식과 프로그래밍 능력을배양하는 것을 목표로 한다.
  
- COM25401 인공지능윤리 (AI Ethics, 3-3-0)
  - 인공지능 기술이 사회, 경제, 문화 전반에 미치는 영향과 이에 따른 윤리적 및 법적 쟁점을 이해하는 것을 목표로 한다. 현대 인공지능 시스템의 핵심 윤리 쟁점을 고찰하고, 실제 AI 적용 사례 분석을 통해 기술적 이해와 윤리적 판단을 통합하여 책임있는 AI 개발 및 활용을 위한 전문적 역량을 함양한다.
  
- AIS22404 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)
  - 대학생활을 마무리하면서 졸업생 자신의 전공과진로방향을 설계하고 스스로의 전공 적성을 이해하고 컴퓨터공학 관련 관심 주제에 대해 전문가로서의 자질을 함양한다.
  
- AIS25402 산학캡스톤디자인2 (Industry-Academic Capstone Design 2, 3-2-2)
  - IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- COM22414 클라우드컴퓨팅 (Cloud Computing, 3-3-0)
  - IT 분야 필수 전공 교과목(컴퓨터 구조, 운영체제, 데이터베이스, 컴퓨터 네트워크 등)을

이수한 학생들을 대상으로 클라우드 컴퓨팅의 개념 및 특징을 이해하고, 더 나아가 클라우드 시스템의 아키텍처, 보안, 네트워킹, 가상화 컴퓨팅, 스토리지 및 데이터베이스 등 핵심 기술에 대한 지식과 경험을 쌓는 것을 목표로 한다. 강의 내용은 산업계 현장에서 활용도가 높은 주요 상용 클라우드 서비스 플랫폼을 중심으로 구성되며, 필수 이론 강의 및 클라우드 입문 수준의 기초 실습을 병행한다.

- COM22417 빅데이터머신러닝 (Big Data Machine Learning, 3-3-0)
  - 인공지능 발전을 이끌고있는 현대적 신경망과 관련한 기계학습 분야인 딥러닝에 대한 기초적인 이론을 토대로 그 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.
  
- COM22413 장기인턴십2 (Intenship2, 15-0-0)
  - 졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이 과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.
  
- INF25403 지능형임베디드SW프로젝트 (Intelligent Embedded Software Project, 3-2-2)
  - 본 과목은 ROS2 기반 소프트웨어 개발을 다루며, 센서 데이터 처리, 노드 간 통신, 소프트웨어 기능 구현 등에 대한 학습을 통해 실제 로봇 시스템 개발에 필요한 소프트웨어 역량을 향상시키는 것을 목표로 한다.
  
- COM22418 지능형웹프로그래밍 (Intelligent Web Programming, 3-2-2)
  - 현재의 웹이 사람이 마우스나 키보드를 이용해 원하는 정보를 찾아 눈으로 보고 이해해야 하는 거대한 정보창고라면, 지능형 웹은 사람의 조작 없이 컴퓨터가 자동으로 정보자원의 뜻을 해석하고 기계들끼리 서로 정보를 주고받으면서 일을 처리해 나가는 '지능형' 웹이다. 이 지능형 웹프로그래밍에 방법에 대해 학습한다.
  
- COM22419 지능형모바일프로그래밍 (Intelligent Mobile Programing, 3-2-2)
  - 지능형 모바일 웹앱과 웹서비스를 모바일 애플리케이션에서 이용 가능하게 하는 하이브리드앱을 쉽고 빠르게 개발하도록 지원해 주는 프레임워크의 활용 방법에 대해 학습한다.
  
- COM22414 빅데이터정보검색 (Big Data Information Search, 3-3-0)
  - 통계적, 언어적, 의미론적인 방법에 의한 검색 기법, 빅데이터 정보검색 시스템의 성능을 결정하는 검색 효율성과 제반요인에 대한 평가방법 등의 세부내용을 다루게 된다.

전공 로드맵

▣ 역량별 교과목 구성

- 소프트웨어공학부 공통과목

학년 /학기	역량					
	프로그래밍	인공지능 기술 활용	정보시스템 운영	데이터 분석	네트워크 및 보안	협업 및 프로젝트 관리
1-1	기초C프로그래밍					전공의이해 컴퓨팅사고
1-2	고급C프로그래밍					전공과진로 창의공학설계
2-1	자바프로그래밍					
2-2				데이터베이스		
3-1						캡스톤디자인1
3-2						캡스톤디자인2
4-1						진로지도 산학캡스톤디자인1
4-2						졸업지도 산학캡스톤디자인2

- 전체 과목(공통과목 제외)

학년 /학기	역량					
	머신러닝 기반 데이터 인사이트 도출	AI 기반 서비스 기획 및 설계	데이터베이스 설계 및 최적화	IT 시스템 운영 및 관리	다학제적 문제 해결 능력	AI 서비스 적용 및 운영
1-1	이산수학			기초웹프로그래밍		
1-2	논리회로	인공지능수학 고급웹프로그래밍				
2-1	리눅스활용 컴퓨터구조		데이터통신 자료구조			C++프로그래밍
2-2	고급자바프로그래밍 C#프로그래밍		운영체제 알고리즘	소프트웨어공학 윈도우프로그래밍		
3-1	인공지능 임베디드프로그래밍 안드로이드프로그래밍 빅데이터분석프로그래밍 데이터마이닝		컴퓨터네트워크	빅데이터시스템 분석및설계		
3-2	패턴인식 분산컴퓨팅	머신러닝활용 디지털콘텐츠제작	고급데이터베이스프로그래밍	네트워크프로그래밍		

4-1	빅데이터통합분석 장기인턴십1 지능형임베디드 SW프로젝트	임베디드시스템	서버프로그래밍 모바일앱프로그래밍 고급네트워크프로그래밍	웹프로그래밍응용 인공지능윤리		C응용프로그래밍 JAVA응용프로그래밍
4-2	빅데이터머신러닝	장기인턴십2	지능형웹프로그래밍 지능형모바일프로그래밍			클라우드컴퓨팅

---

**교육목표**


---

- 시대적 흐름에 부응하기 위해 이론과 응용 방법을 연구하여 21세기를 선도해 나가는 전문 IT인력을 양성하는 것을 목표로 한다. 이러한 목표를 달성하기 위해 수준 높은 프로그램을 제공하고 다양한 형태의 프로젝트를 수행하며 이론 및 응용능력을 길러내고 사회적으로 필요한 인재들을 보다 많이 육성할 수 있도록 노력하고 있다.

---

**학과소개 및 안내**


---

- 최근에는 전자, 컴퓨터, 통신분야의 기술을 융합하여 새로운 서비스를 만들어내는 스마트시대로 변화하는 추세입니다. 따라서 인터넷 소프트웨어전공에서는 네트워크에 연결된 다양한 스마트기기 및 센서를 활용하는 IoT 서비스 및 지능형 인터넷 서비스 분야의 실무형 소프트웨어 인력을 양성한다는 목표로 지능SW공학부내의 IoT트랙의 교육과정을 제공합니다.

---

**향후 진로계획**


---

- 향후 진로
  - ICT 관련 대기업체 및 중견/중소기업, 유망벤처기업, 정부기관의 연구소, 국내외 대학원, 공무원 등
- 졸업 후 진로 취업분야
  - 소프트웨어 개발자, 웹디자이너, IOT 관련 업체 엔지니어, 임베디드 시스템 개발자, SI기업, IT 시스템 유지/관리업체
  - ICT 관련 연구기관 및 기술직공무원, 군무원, 공사직원
  - 대학원 및 해외유학
  - 삼성전자, 삼성SDS, LGCNS, SKTelecom, LGU+, 한화, 두산, LIG Nex1, 동부, Hyundai/Kia Motor, Oracle, Amazon, 쌍용정보통신, 교보정보통신, 대신정보통신, 대보정보통신 등의 소프트웨어 개발사, 웹디자이너, IoT 관련 기업 엔지니어, 임베디드 시스템 기업, IT 시스템 유지/관리기업, 정보통신 관련 국가연구소 및 기술직공무원

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	AIS22103	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전필	AIS22101	기초C프로그래밍	Basic C Programming	3	2	2	
1	1	전필	AIS22102	컴퓨팅사고	Computing Thinking	3	3	0	
1	1	전선	MOS22101	이산수학	Discrete Mathematics	3	3	0	
1	1	전선	COM22101	기초웹프로그래밍	Basic Web Programming	3	2	2	
1	1	전선	SEC22101	사이버사회이해	Understanding of The Cyber Community	3	3	0	
1	2	전필	AIS22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전필	AIS22105	창의공학설계	Creative Engineering Design	3	2	2	
1	2	전필	AIS22104	고급C프로그래밍	Advanced C Programming	3	2	2	
1	2	전선	COM22102	인공지능수학	Artificial Intelligence Mathematics	3	3	0	
1	2	전선	COM22103	논리회로	Digital Logic Circuit	3	3	0	
1	2	전선	COM22104	고급웹프로그래밍	Advanced Web Programming	3	2	2	
1	2	전선	SEC22102	정보보호학개론	Cryptology Outline	3	3	0	
2	1	전필	AIS22201	자바프로그래밍	Java Programming	3	2	2	
2	1	전선	COM22201	컴퓨터구조	Computer Architecture	3	3	0	
2	1	전선	INF22201	데이터통신	Data Communications	3	3	0	
2	1	전선	COM22202	C++프로그래밍	C++ Programming	3	2	2	
2	1	전선	COM22203	리눅스활용	Linux Utilization	3	3	0	
2	1	전선	MOS22201	자료구조	Data Structure	3	3	0	
2	1	전선	GME22201	기초게임엔진	Basic Game Engine	3	2	2	
2	1	전선	SEC22201	윈도우OS보안	Window OS Security	3	3	0	
2	2	전필	AIS22202	데이터베이스	Database	3	3	0	
2	2	전선	COM22204	컴퓨터네트워크	Computer Network	3	3	0	
2	2	전선	COM22205	소프트웨어공학	Software Engineering	3	3	0	
2	2	전선	COM22206	윈도우프로그래밍	Window Programming	3	2	2	
2	2	전선	COM22207	C#프로그래밍	C# Programming	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	COM22208	알고리즘	Computer Algorithms	3	3	0	
2	2	전선	COM22209	운영체제	Operating System	3	3	0	
2	2	전선	GME22202	고급게임엔진	Advanced Game Engine	3	2	2	
2	2	전선	SEC22202	LINUX계열보안	Linux Affiliation Security	3	3	0	
3	1	전필	AIS22301	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	1	전선	COM22301	빅데이터시스템분석 및설계	Big Data System Analysis and Design	3	3	0	
3	1	전선	COM22302	데이터마이닝	Data Mining	3	3	0	
3	1	전선	COM22303	데이터베이스프로그 래밍	Database Programming	3	2	2	
3	1	전선	COM22304	빅데이터분석프로그 래밍	Big Data Analysis Programming	3	2	2	
3	1	전선	COM22305	인공지능확률	Artificial Intelligence probability	3	3	0	
3	1	전선	GME22303	디지털영상처리	Digital Image Processing	3	2	2	
3	1	전선	COM22306	임베디드프로그래밍	Embedded Programming	3	2	2	
3	1	전선	MOS22301	안드로이드프로그래 밍	Android Programming	3	2	2	
3	1	전선	INF22301	회로이론	Circuit Theory	3	2	2	
3	1	전선	INF22302	마이크로프로세서	Microprocessor	3	2	2	
3	1	전선	INF22303	컴퓨터비전	Computer Vision	3	3	0	
3	1	전선	SEC22301	네트워크보안	Network Security	3	3	0	
3	1	전선	GME22301	인공지능	Artificial Intelligence	3	3	0	
3	1	전선	GME22302	게임엔진응용	Game Engine Application	3	2	2	
3	1	전선	GME22304	시게임프로그래밍	AI Game Programming	3	2	2	
3	1	전선	GME22305	게임프로그래밍	Game Programming	3	2	2	
3	1	전선	GME22306	지능형게임프로젝트1	Intelligent Game Project 1	3	2	2	
3	1	전선	SEC22302	운영체제보안	Operating System Security	3	3	0	
3	1	전선	SEC22303	데이터베이스보안	Database Security	3	2	2	
3	2	전필	AIS22302	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선	INF22304	전자회로	Electronic Circuit	3	2	2	
3	2	전선	INF22305	통신이론	Communication Theory	3	3	0	
3	2	전선	COM22307	패턴인식	Pattern Recognition	3	2	2	
3	2	전선	MOS22302	머신러닝활용	Machine Learning Utilization	3	2	2	
3	2	전선	COM22308	네트워크프로그래밍	Network Programming	3	2	2	
3	2	전선	COM22309	분산컴퓨팅	Distributed Computing	3	2	2	
3	2	전선	SEC22304	어플리케이션보안	Application Security	3	3	0	
3	2	전선	COM22310	고급데이터베이스프로그래밍	Advanced Database Programming	3	2	2	
3	2	전선	GME22307	시뮬레이션	AI Simulation	3	2	2	
3	2	전필	GME22308	컴퓨터그래픽스	Computer Graphics	3	2	2	
3	2	전선	GME22309	VR/AR프로그래밍	VR/AR Programming	3	2	2	
3	2	전선	GME22310	고급게임프로그래밍	Advanced Game Programming	3	2	2	
3	2	전선	GME22311	지능형게임프로젝트2	Intelligent Game Project 2	3	2	2	
3	2	전선	SEC22305	SW취약점분석	SW Weakness Analysis	3	3	0	
3	2	전선	SEC22306	해킹실무	Hacking	3	2	2	
3	2	전선	SEC22307	사이버보안관리법규	Cyber Security Management Act	3	3	0	
3	2	전선	SEC22308	시스템보안실무	System Security Practice	3	2	2	
3	2	전선	SEC22309	네트워크보안응용	Network Security Application	3	2	2	
3	2	전선	SEC22310	운영체제보안응용	Operating System Security Application	3	3	0	
3	2	전선	COM22311	디지털콘텐츠저작	Digital Content Authoring	3	3	0	
3	2	전필	MOS22303	멀티미디어프로그래밍	Multimedia Programming	3	2	2	
3	2	전선	MOS22304	모바일어플리케이션보안	Mobile Application Security	3	3	0	
4	1	전필	AIS22402	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전필	AIS22401	산학프로젝트1	Industry-Academic Project 1	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	INF22401	사물인터넷	Internet of Things	3	2	2	
4	1	전선	INF22402	초고속이동통신	5G Mobile Communication	3	2	2	
4	1	전선	COM22401	웹서비스프로그래밍	Web Service Programming	3	2	2	
4	1	전선	MOS22401	클라우드컴퓨팅	Cloud Computing	3	3	0	
4	1	전선	COM22402	빅데이터통합분석	Big Data Integrated Analysis	3	2	2	
4	1	전선	COM22403	데이터시각화	Data Visualization	3	2	2	
4	1	전선	GME22401	고급VR/AR프로그래 밍	Advanced VR/AR Programming	3	2	2	
4	1	전선	GME22402	모바일게임프로그래 밍	Mobile Game Programming	3	2	2	
4	1	전선	GME22403	게임서버프로그래밍	Game Server Programming	3	2	2	
4	1	전선	GME22404	포트폴리오1	Portfolio 1	3	2	2	
4	1	전선	SEC22401	포렌식기술	Forensics Technique	3	3	0	
4	1	전선	SEC22402	보안제품인증제도	Security Product Certification System	3	2	2	
4	1	전선	SEC22403	지능형융합보안	Intelligent Convergence Security	3	2	2	
4	1	전선	SEC22404	저작권보호기술	Copyright Protection Technology	3	3	0	
4	1	전선	SEC22405	차세대보안기술1	Next Generation Security Technology 1	3	3	0	
4	1	전선	SEC22406	소프트웨어시험	Software Test	3	3	0	
4	1	전선	MOS22402	모바일앱프로그래밍	Mobile APP Programming	3	2	2	
4	1	전선	MOS22403	고급네트워크프로그 래밍	Advanced Network Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22404	장기인턴십1	Intenship1	15	0	0	P/NP
4	1	전선	COM22405	C응용프로그래밍	C Applications Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22406	JAVA응용프로그래밍	Java Applications Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22407	서버프로그래밍	Server Programming	3	3	0	
4	1	전선	COM22408	웹프로그래밍응용	Applied Web Programming	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	COM22409	LINC+프로젝트(사물 인터넷)	LINC+Project(Internet of Things)	3	2	2	P/NP
4	1	전선	COM22410	LINC+프로젝트(빅데 이터/머신러닝)	LINC+ Project(Big Data/Machine Learning)	3	2	2	P/NP
4	1	전선	COM22411	LINC+프로젝트(게임 알고리즘(AR&VR))	LINC+ Project(Game Algorithm(AR&VR))	3	2	2	P/NP
4	2	전필	AIS22403	산학프로젝트2	Industry-Academic Project 2	3	2	2	
4	2	전필	AIS22404	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	INF22403	로봇프로그래밍	Robot Programming	3	2	2	
4	2	전선	COM22413	장기인턴십2	Intenship2	15	0	0	P/NP
4	2	전선	MOS22404	빅데이터머신러닝	Big Data Machine Learning	3	3	0	
4	2	전선	SEC22407	지능형보안프로젝트	Intelligent Security Project	3	2	2	
4	2	전선	MOS22405	지능형웹프로그래밍	Intelligent Web Programming	3	2	2	
4	2	전선	COM22412	빅데이터정보검색	Big Data Information Search	3	3	0	
4	2	전선	GME22405	AI게임응용	AI Game Application	3	2	2	
4	2	전선	GME22406	포트폴리오2	Portfolio 2	3	2	2	
4	2	전선	SEC22408	차세대보안기술2	Next Generation Security Technology 2	3	3	0	
4	2	전선	SEC22409	제어망보안	Control Network Security	3	3	0	
4	2	전선	SEC22410	보안프로젝트	Security Project	3	2	2	
4	2	전선	MOS22406	지능형모바일프로그 래밍	Intelligent Mobile Programming	3	2	2	
4	2	전선	MOS22407	모바일S/W프로젝트	Mobile S/W Project	3	2	2	
4	3	전선	COM22431	고급데이터베이스	Advanced Database	3	3	0	
4	3	전선	COM22432	소프트웨어설계공학	Software Design Engineering	3	3	0	
3	2	전선		표준현장실습학기제5		15	0	0	
4	1	전선		표준현장실습학기제6		15	0	0	
4	2	전선		표준현장실습학기제6		15	0	0	
		전선		전공직무체험1	Professional Work	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Experoence1				
		전선		전공직무체험2	Professional Work Experoence2	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- ❑ AIS22103 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

  - 학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.
  
- ❑ AIS22101 기초C프로그래밍 (Basic C Programming, 3-2-2)

  - C언어는 현재 공학 전반의 실무 현장에서 많이 사용되는 언어로 C언어의 문법을 학습함으로써 컴퓨터 프로그래밍을 이해하고 컴퓨터를 전공하는 프로그래밍 입문자들에게 프로그램의 기초를 배양한다.
  
- ❑ AIS22102 컴퓨팅사고 (Computing Thinking, 3-3-0)

  - 컴퓨터 기술의 발전과 정보 통신 기술의 획기적인 발달이 인간의 일상생활을 크게 변모시킴에 따라 본 수업을 통해 컴퓨터와 관련된 다양한 주제들에 대해 쉽게 이해하고 이를 통해 상급 학년에 필요한 전공을 이해하는 데 교육 목표를 두고 있다.
  
- ❑ MOS22101이산수학 (Discrete Mathematics, 3-3-0)

  - 이산수학은 집합론, 관계 이론, 함수 이론, 그래프 이론, 대수계, 부울 대수계 등 컴퓨터의 이론 및 응용의 기본이 되는 수학적 기초를 학습한다.
  
- ❑ COM22101 기초웹프로그래밍(Basic Web Programming, 3-2-2)

  - HTML과 Java Script의 기본 문법을 이해하고 웹 프로그래밍 연습을 통해 홈페이지 제작과 관련된 기초 능력을 배양한다.
  
- ❑ SEC22101 사이버사회이해 (Understanding of The Cyber Community, 3-3-0)

  - 사이버 사회에서 인터넷을 통한 정보획득 방법에 대하여 배운다. 특히 전자우편, 원격시스템접속, 파일전송, 홈페이지운영, 문서검색 등을 배우고 학내 전산망의 이용방법과 그 활용을 익힌다.

- AIS22106 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
  - 학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.
  
- AIS22105 창의공학설계 (Creative Engineering Design , 3-2-2)
  - 공학적 문제에 국한하지 않고, 학생들이 주어진 문제나 과제의 본질을 파악하고 해결하는 능력을 갖추게 하여 스스로가 창의적인 발상을 하고 설계하고 기획하는 등 문제를 직접 해결하는 능력을 배양한다.
  
- AIS22104 고급C프로그래밍 (Advanced C Programming, 3-2-2)
  - C프로그래밍 언어를 기반으로 하여 기초 C언어에서 심화된 C언어 기법 및 응용 프로그래밍을 배운다.
  
- COM22102 인공지능수학 (Artificial Intelligence Mathematics, 3-3-0)
  - 인공지능기반 수학에 필요한 지식 습득을 목표로 한다. 이를 위해 수, 집합, 행렬, 관계, 함수, 그래프, 트리, 알고리즘, 불대수 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- COM22103 논리회로 (Digital Logic Circuit, 3-3-0)
  - HDL(Hardware Description Language)을 사용하여 구현하고자 하는 디지털 회로를 설계하고 이를 컴파일한 후에 simulation을 통해 동작검증을 하게 된다. 컴파일된 디지털 회로의 코드를 CPLD(Complex Programmable Logic Device)에 다운로드해서 hardware test를 한다.
  
- COM22104 고급웹프로그래밍 (Advanced Web Programming, 3-2-2)
  - 웹 프로그래밍과 웹 디자인을 학습하는 데, 웹 프로그래밍으로서 동적으로 웹 사이트를 구성하기 위한 서버사이드 기술인 JSP, ASP, PHP 등 중에서 1개를 선택하여 실행 환경 구축, 기본 태그, FORM 생성, 쿠키, 세션, DB 사용법 등을 학습한다.
  
- SEC22102 정보보호학개론 (Cryptology Outline, 3-3-0)
  - 사이버보안 기술의 이해를 위한 정보보호 및 암호학 기초 기술을 철저히 습득케 한다.
  
- AIS22201 자바프로그래밍 (Java Programming, 3-2-2)
  - 자바 프로그래밍은 차세대 인터넷 언어이며 객체지향 프로그래밍 언어인 JAVA를 활용하여 정보처리, 정보관리 및 정보통신 고급 응용 프로그램 개발 기술을 익힌다.
  
- COM22201 컴퓨터구조 (Computer Architecture, 3-3-0)

- 컴퓨터에서 Von Neumann 개념의 특징과 순차적 수행 개념의 장점과 단점, 특히 제어부와 연산 처리부의 상호 관계와 CPU 내에서 명령어 수행을 위한 제어부의 역할 과 근대 마이크로 알고리즘으로 구성된 firmware 의 장단점과 내부 수행에서 사용되는 수리 체계에 대한 수행원리 및 기억장치와 입출력장치의 논리적 작용과 물리적 구조에 대하여 학습한다.
- INF22201 데이터통신 (Data Communications, 3-3-0)
    - 데이터통신은 데이터통신의 기본개념과 통신시스템의 구성요소, 데이터연결 프로토콜, 디지털 부호화 기법, 데이터 링크제어와 관련한 전송방식, 에러 및 흐름제어, 각 데이터 교환방식 등을 다룬다.
  - COM22202 C++프로그래밍 (C++ Programming, 3-2-2)
    - 객체지향 프로그래밍 기본 개념을 배우고, C++에 대한 프로그래밍 언어에 대해 배운다.
  - COM22203 리눅스활용 (Linux Utilization, 3-3-0)
    - Linux는 리눅스 시스템의 기본개념 이해와 설치방법, 명령어, VI 편집기에 관련한 네트워크의 이해, 네트워크 관리, X window 시스템 등을 익힌다.
  - MOS22201 자료구조 (Data Structure, 3-3-0)
    - 데이터와 그 표현, 그리고 분류 탐색 및 세분화를 위한 선형 / 비선형 링크된 리스트, 스트링, 어레이, 스택, 큐, 트리, 그래프 및 알고리즘의 실행과 응용에 관한 내용을 공부한다.
  - GME22201 기초게임엔진 (Basic Game Engine, 3-2-2)
    - 게임 개발에 필요한 물리 엔진과 그래픽 및 사운드 효과를 통합 개발환경 내에서 모두 제어할 수 있는 현재 가장 널리 쓰이고 있는 게임 통합 개발 엔진이자 개발환경이다. 초보 개발자에게는 쉽게 개발을 할 수 있게 해주며, 전문 개발자에게는 매우 고급스럽고 정교한 툴을 제공한다. 본 강의에서는 수강생들이 게임엔진 유니티를 익힘으로써 게임을 개발 할 수 있는 기초적인 역량을 다지는 것을 목표로 한다. (단, 본 강의는 C#언어에 대한 기초적인 지식이 필요함.
  - SEC22201 윈도우OS보안 (Window OS Security, 3-3-0)
    - 윈도우서버를 이용하여 서버응용 애플리케이션들을 설치하고 운영 관리해 봄으로서 시스템 관리자로서의 전문가적 기술을 습득한다. 그리고 운영체제의 로그인 보안, 파일 보안, 역할 기반 액세스 기법, 운영체제의 취약점을 이용한 다양한 해킹 기법 등의 이론과 실습을 강의한다.

- AIS22202 데이터베이스 (Database, 3-3-0)
  - 데이터베이스 설계 및 구현 능력을 배양한다. 데이터의 관점 및 의미, 각종 데이터 모델, SQL, 데이터베이스 설계시 고려해야 하는 데이터베이스의 정규형, 트랜잭션 관리 등 데이터베이스 관련 이론 및 구현 기법을 학습한다.
  
- COM22204 컴퓨터네트워크 (Computer Network, 3-3-0)
  - 컴퓨터 네트워크의 구조 및 기반기술을 다룬다. 네트워크를 구성하는 각 계층에 요구되는 기능과 사용된 알고리즘을 학습하고 다양한 형태의 네트워크들이 TCP/IP에 의하여 연동되는 원리를 이해한다.
  
- COM22205 소프트웨어공학 (Software Engineering, 3-3-0)
  - 소프트웨어의 개발 단계인 계획, 요구사항 정의, 설계, 구현 및 유지보수에 보다 신뢰성이 있고 효율적으로 수행할 수 있는 과학적인 기법들을 학습한다.
  
- COM22206 윈도우프로그래밍 (Window Programming, 3-2-2)
  - 뛰어난 사용자 인터페이스를 제공하고, Multitasking이 가능한 윈도우즈 환경 하에서 응용 프로그램 작성 능력을 배양한다.
  
- COM22207 C#프로그래밍 (C# Programming, 3-2-2)
  - Visual C# 언어 등을 사용하여 자료처리를 하는 프로그래밍을 배우고, PC windows system 응용 개발에 가장 널리 사용되는 visual studio를 이용한 GUI(Graphical User Interface)와 message 처리 개념, windows graphic 처리 방법과 dialog box, controls 등의 개념 및 응용 프로그램 개발 학습한다.
  
- COM22208 알고리즘 (Algorithm, 3-3-0)
  - 고급 데이터 구조에 대한 연구와 이를 이용한 효율적인 고급 알고리즘의 설계기법 및 복잡도를 배우고 알고리즘의 기법 분류, 효율성, 시간, 공간차원의 복잡도, 최적도(optimality), 병렬 알고리즘 등을 다룬다.
  
- COM22209 운영체제 (Operating System, 3-3-0)
  - 메모리 관리 및 자원분배, 가상메모리, 페이징 및 세그멘테이션, 멀티미디어 프로그래밍, 스케줄링 및 인터럽트 처리 등의 컴퓨터 시스템 설계와 시스템 프로그래밍 언어에 대한 내용을 공부한다.
  
- GME22202 고급게임엔진 (Advanced Game Engine, 3-2-2)
  - 기초게임엔진 과목에서 익힌 유니티 사용법을 기반으로 여러 3D 효과 및 사운드와 물리엔진, AI를 심도있게 알아보고, 다양한 애셋들을 활용하여 간단하면서도 완성된

형태의 게임을 제작할 수 있는 역량을 기르는 것을 목표로 한다.

- SEC22202 LINUX계열보안 (Linux Affiliation Security, 3-3-0)
  - 운영체제론을 기반으로 하여, 리눅스와 유닉스의 배경과 특성을 학습하고, 기본 명령어, 에디터에 대해서 설명하며, 쉘 프로그래밍에 대해서 학습하고 실습한다. 또한 리눅스 시스템에 대한 기초적인 보안기술도 다룬다.
  
- AIS22301 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)
  - 학문 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하는 작품 혹은 공학인으로서 제작 가치가 있는 작품들을 학생들 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 복합학제적인 팀워크 능력, 리더의 역할을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- COM22301 빅데이터시스템분석및설계 (Big Data System Analysis and Design, 3-3-0)
  - 팀 프로젝트 중심의 정보시스템의 구조적, 객체지향적 시스템 분석 및 설계 개념과 기법 학습 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- COM22302 데이터마이닝 (Data Mining, 3-3-0)
  - 데이터를 통계적 모형 또는 패턴인식 기술을 이용하여 탐색하고 분석하여 기업의 의사결정에 이용하는 과정을 학습하는 것을 목표로 한다.
  
- COM22303 데이터베이스프로그래밍 (Database Programming, 3-2-2)
  - 데이터베이스의 기본개념을 바탕으로 기존의 데이터베이스 시스템들을 운용해보며 실제로 데이터베이스를 설계하고 구현하는 프로젝트를 수행함으로써 데이터베이스프로그래밍 능력을 배양한다.
  
- COM22304 빅데이터분석프로그래밍 (Big Data Analysis Programming, 3-2-2)
  - 본 과목은 머신러닝 개념과 빅데이터 시스템에서의 데이터 분석을 목표로 한다. 이를 위해 머신러닝의 개념, R 프로그래밍, R을 이용한 통계 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- COM22305 인공지능확률 (Artificial Intelligence Probability, 3-3-0)
  - 데이터의 인공지능기반 확률 및 통계에 대한 개념과 확률이론, 확률변수와 분포, 특징 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- GME22303 디지털영상처리 (Digital Image Processing, 3-2-2)
  - 본 교과목은 디지털 영상 기초, 영상 복원, 컬러 영상 처리, 다해상도 웨이블릿 처리, 영상 압축, 영상 분할을 다룬다.

- COM22306 임베디드프로그래밍 (Embedded Programming, 3-2-2)
  - 임베디드 시스템에 대한 기본적인 지식을 학습한다. 임베디드 시스템의 하드웨어와 소프트웨어 통합 설계 기법과 전용 프로세서의 구조 등을 다룬다. 임베디드 시스템에 꼭 필요한 개발 방법론을 기획 단계에서부터 패키징 방법까지 배운다. 또한, 부트스트랩 로더, 컴파일러, 라이브러리를 비롯한 교차 개발 환경 구축 방안과 파일 전송, 디버깅을 위해 타겟 보드와 통신하는 네트워크 환경 구축 등의 실제적인 기술들을 습득한다.
  
- MOS22301 안드로이드프로그래밍 (Android Programming, 3-2-2)
  - Android 기반 스마트폰 운영체제와 해당 어플리케이션 개발 교육을 학습한다.
  
- INF22301 회로이론 (Circuit Theory, 3-2-2)
  - 오옴의 법칙, 키르히호프의 전류/전압 법칙, 테브난/노턴 등가회로의 응답, 2차회로의 응답 특성, 정현파의 성질과 페이지 표현법, 임피던스 및 어드미턴스, 교류 정상상태 해석법, 교류정상상태 전력의 개념, RMS 개념, 역률, 라플라스 변환을 이용한 회로 해석법, 주파수 응답과 공진 등에 대하여 학습한다.
  
- INF22302 마이크로프로세서 (Microprocessor, 3-2-2)
  - 마이크로프로세서는 컴퓨터 하드웨어의 두뇌에 해당되는 특정 마이크로프로세서의 구조 및 동작 특성들을 이해한다. 마이크로프로세서와 주변 칩들과의 하드웨어 인터페이스 및 동작 원리, 컴퓨터 시스템을 기동하기 위한 부트로더와 같은 프로그램의 동작을 이해하고 실습 과정을 통해 다양한 형태의 응용을 학습하게 된다.
  
- INF22303 컴퓨터비전 (Computer Vision, 3-3-0)
  - 음성, 화상, 영상의 데이터를 받아들여 디지털 데이터로 변환한 후 전처리로서 중심보정, 세션화, 데이터를 심볼로 만든 후 참조 패턴과의 매칭을 행함으로 패턴 인식을 행한다. 매칭 방법은 최근의 퍼지이론 및 뉴럴 네트워크 등을 이용하여 좋은 결과를 도출할 수 있는 것에 대해 배운다.
  
- SEC22301 네트워크보안 (Network Security, 3-3-0)
  - 네트워크 보안을 위한 네트워크 통신, TCP/IP, 네트워크 장비 및 장비 보안, 네트워크 공격기술, 침입차단, 탐지, 기술을 다룬다.
  
- GME22301 인공지능 (Artificial Intelligence, 3-3-0)
  - 인공지능의 개념인 부합(matching), 목표 축소 방법(goal reduction), 제한조건의 이용(constraint exploitation), 제어(control), 문제해결(problem solving) 그리고 논리(logic)에 대한 기본 개념들에 대한 이해 및 지능적 행동을 유발시키기 위하여 필요한 정보처리기법 및 게임 AI에 대한 고찰이다.

- GME22302 게임엔진응용 (Game Engine Application, 3-2-2)

  - 유니티 엔진을 활용하여 자신의 게임을 개발 할 수 있도록 엔진의 다양한 기능에 대한 소개 및 C# 프로그래밍 과정을 제공.
  
- GME22304 AI게임프로그래밍 (AI Game Programming, 3-2-2)

  - 알파고와 알파스타의 성과에 힘입어 게임을 위한 인공지능 기술의 중요성과 필요성은 지속적으로 커지고 있다. 본 과목은 게임제작에 있어서 전통적으로 쓰여 왔던 인공지능 알고리즘을 비롯하여 현대 실무와 관련된 응용기법들의 기초지식을 함양하고 관련 저작도구를 사용하여 응용 및 실습과정을 제공한다.
  
- GME22305 게임프로그래밍 (Game Programming, 3-2-2)

  - 유니티3D를 위한 C# 및 Shader 프로그래밍에 대해 다루며 컴퓨터 그래픽스와 게임제작에 대한 이해를 위한 과정이다. 유니티의 기본과정을 마친 학생들을 위한 과정으로, 새로운 프로그래밍 개념 및 수학, 알고리즘 등을 유니티의 기능을 이용하여 풀어나간다. 본 과정은 초보와 숙련 개발자에게 모두 유용함을 목표로 한다.
  
- GME22306 지능형게임프로젝트1 (Intelligent Game Project 1, 3-2-2)

  - 개별 실습 및 조별 프로젝트를 통하여 게임을 기획하며 실제 구현한다.
  
- SEC22302 운영체제보안 (Operating System Security, 3-3-0)

  - 운영체제의 구성, 개념 및 기능에 대하여 살펴봄으로써 컴퓨터 프로그램 처리의 전 처리 과정을 OS가 관리하고 있음을 이해하게 된다. 운영체제의 각 기능이 실제로 어떻게 동작하는지 이해할 수 있도록 한다.
  
- SEC22303 데이터베이스보안 (Database Security, 3-2-2)

  - 데이터베이스의 기본 개념과 일반 이론에 대하여 학습하며, 데이터베이스 모델을 설계한다. 데이터베이스 언어인 MySQL, MSSQL등을 사용하여 데이터베이스를 설계하고 데이터베이스 시스템을 구축한다. 데이터베이스의 기본 설계 이론과 구현 방법 등에 대한 이해력과 응용력을 배양한다.
  
- AIS22302 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-2-2)

  - 학문 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하는 작품 혹은 공학 인으로써 제작 가치가 있는 작품들을 학생들 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 복합학제적인 팀웍 능력, 리더의 역할을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- INF22304 전자회로 (Electronic Circuit, 3-2-2)

- 도체 물리, PN접합 Diode의 특성과 그 응용회로, 쌍극성 트랜지스터의 특성, 직류 바이어스회로 및 설계법, Biolar 트랜지스터 및 FET의 소신호증폭기, 다단 증폭회로, 전력증폭기, 접합 및 MOS형 전계효과 트랜지스터회로, 차동증폭기, 연산증폭기, 선형 영산증폭 회로의 응용, 여러 가지의 발진회로, AM 및 FM 변조회로, 안정화 전원회로 등을 공부하여 아날로그회로의 설계 능력을 배양함을 목표로 한다.

□ INF22305 통신이론 (Communication Theory, 3-3-0)

- 신호 및 시스템의 기본성질, 진폭변조, DSB 및 SSB, VSB, 주파수분할 다중화방식, 전력스펙트럼과 변조시스템에서의 신호대잡음비, 주파수변조, 위상변조, PLL과 수신기구조, PCM, DM, DPCM 등의 펄스 변복조방식, 확률과 랜덤 변수 등에 대해 학습한다.

□ COM22307 패턴인식 (Pattern Recognition, 3-2-2)

- 패턴인식은 AI/Software가 IT산업의 핵심적인 키워드로 떠오르면서, 더불어 주목받고 있는 기술 중 하나이다. 본 교과목에서는 패턴인식 기술에 대해 알아봄과 더불어 오픈소스 기반의 실습을 통해 패턴인식 기술에 대해 자세히 알아본다.

□ MOS22302 머신러닝활용 (Machine Learning Utilization, 3-2-2)

- 인공지능의 핵심 분야인 머신러닝의 기본 개념을 학습한다. 퍼셉트론, 뉴럴 네트워크, 로지스틱 회귀, SVM, 커널화, decision tree, k-NN, PCA, clustering 등 기초적인 머신러닝 기법의 이론과, 파이선(Python) 언어를 사용하여 어떻게 이러한 기계학습 기법을 적용하고 학습한다.

□ COM22308 네트워크프로그래밍 (Network Programming, 3-2-2)

- 컴퓨터 네트워크의 트랜스포테이션 계층을 구성하는 프로토콜의 원리와 구조를 학습하고 이들 프로토콜의 API를 이용하여 응용프로그램을 작성하는 기법을 다룬다.

□ COM22309 분산컴퓨팅 (Distributed Computing, 3-2-2)

- IT서비스가 대형화됨에 따라 관련 시스템 구축 시 필요한 컴퓨팅 자원의 양이 급격히 늘어나고 있다. 분산컴퓨팅 기술은 이와 같이 늘어난 컴퓨팅 자원을 효율적으로 사용하기 위한 기술로서, 본 교과목을 통해 관련 핵심기술을 이해하고, 실습을 통해 관련 기술의 기초를 배운다.

□ SEC22304 어플리케이션보안 (Application Security, 3-3-0)

- 어플리케이션 보안을 위하여 사용되는 주요 기반 기술을 암호기술, 프로토콜 등을 전반적으로 살펴본다. 아울러 세계 각 국의 PKI, SET을 위한 PKI, 전자공증 서비스 등을 알아본다. 점차 보편화되는 전자화폐와 전자지불시스템, 스마트카드, 무선 이동통신

시스템에 대한 보안 기술을 다룬다.

- COM22310 고급데이터베이스프로그래밍 (Advanced Database Programming, 3-2-2)
  - 데이터베이스 모델링 및 관계형 데이터베이스에 대한 기본 개념을 토대로 SQL 프로그래밍을 통해 데이터 정의, 조작, 처리에 대해 학습함으로써 빅데이터 시스템 활용하는 것이 목표이다.
  
- GME22307 AI시뮬레이션 (AI Simulation, 3-2-2)
  - 지능적인 게임 캐릭터의 움직임과 행동을 위한 인공지능 기법은 물리엔진의 발달과 에이전트 기반 알고리즘의 도입을 통하여 디자이너의 노력을 최소화하는 동시에 실시간으로 사실적인 시뮬레이션을 가능하게 한다. 이러한 물리 기반 캐릭터 애니메이션 및 물리적 환경과의 상호작용에 필요한 제어기법의 기초를 학습하고 관련 도구를 사용하여 실습을 진행한다.
  
- GME22308 컴퓨터그래픽스 (Computer Graphics, 3-2-2)
  - 컴퓨터 그래픽을 위한 입출력장치 등의 구조와 특성, 그래픽의 기본원소인 선분, 원, 타원, 문자 등을 그리는 방법과 각각의 속성을 학습하고 이들 원소를 이용하여 그래픽 패키지를 작성하는 경우 좌표변환, 윈도우, 뷰포드, 세그먼트, 클리핑, 페인팅, 논리적 입출력 장치 등의 개념, 프랙탈, 곡선의 근사방법 등의 수학적 모형, 3차원 그래픽을 위해 선, 면, 물체의 표현방법을 배우고 3차원 그래픽의 기본 개념을 학습한다.
  
- GME22309 VR/AR프로그래밍 (VR/AR Programming, 3-2-2)
  - 가상 콘텐츠로 새로운 경험을 제공하는 가상현실과 현실세계에 가상의 콘텐츠를 결합한 증강현실은 현재의 게이밍 트렌드를 반영하는 대표적인 기술이라고 할 수 있다. AR/VR 콘텐츠 개발을 위한 프로그래밍의 기초를 학습하고 이를 IoT 플랫폼에 접목하기 위한 3D, Unity 응용 기술에 대하여 알아본다.
  
- GME22310 고급게임프로그래밍(Advanced Game Programming, 3-2-2)
  - PC 환경에서 Windows기반의 3차원 게임개발 및 다양한 3D 응용 툴 제작을 목표로 Microsoft DirectX 11 API 와 c++을 사용한 프로그래밍 기법을 학습한다. 또한 그래픽 하드웨어 가속을 이용한 실시간 렌더링 기술을 익히고, 이를 바탕으로 한 게임개발을 목표로 한다.
  
- GME22311 지능형게임프로젝트2 (Intelligent Game Project 2, 3-2-2)
  - 게임 공학에 관계된 내용의 프로젝트를 작성하고 처음부터 체계적으로 진행하며 두 번의 중간발표를 걸쳐 최종프로젝트를 완성시킨다.

- ❑ SEC22305 SW취약점분석 (SW Weakness Analysis, 3-3-0)

  - 소프트웨어 취약점은 찾고 보안 위협에 대응하기 위한 실무 중심의 정보보안 지식과 방법을 학습한다.
  
- ❑ SEC22306 해킹실무 (Hacking, 3-2-2)

  - 컴퓨터 시스템의 위협과 취약성을 파악하기 위하여 각종 운영체제와 어플리케이션, 프로토콜의 기본 동작을 분석한다. 이를 기반으로 다양한 해킹 기법에 관련한 이론과 기술 습득하고, 정보보호 전문가로서 대응 방안을 모색하는 것을 목표로 한다.
  
- ❑ SEC22307 사이버보안관리법규 (Cyber Security Management Act, 3-3-0)

  - 사이버보안과 관련 있는 현 법규에 대하여 구체적으로 살펴본다.
  
- ❑ SEC22308 시스템보안실무 (System Security Practice, 3-2-2)

  - 정보보호의 목적을 달성하기 위하여 시스템 보안을 침해하는 보안 위협에 대해 살펴보고 그에 대한 대응 방안 학습을 목표로 한다. 이를 위하여 운영체제에 대한 전반적인 내용과 주요 기술에 기반을 두어 클라이언트 보호를 위한 백신, 보안 도구 활용, 방화벽 운용을 학습하고, 서버 보호를 위하여 인증, 접근통제, 보안관리, 보안 도구 활용에 대하여 학습한다.
  
- ❑ SEC22309 네트워크보안응용 (Network Security Application, 3-2-2)

  - 네트워크 및 보안장비에 대한 전문지식과 응용기술을 갖추고 네트워크 분야별 보안업무를 수행할 수 있도록 관련 지식을 학습한다. 이를 통해 실제 정보보안 산업 현장에서 곧바로 네트워크보안 실무를 수행할 수 있도록 중요 기술에 대해 실습하고, 정보보안기사(국가기술자격) 자격 취득과 연계할 수 있도록 준비한다.
  
- ❑ SEC22310 운영체제보안응용 (Operating System Security Application, 3-3-0)

  - 운영체제 보안과 관련 있는 다양한 주제에 대한 전문지식을 갖추고 운영체제 관련 보안업무를 수행하기 위한 실무 중심의 지식을 학습하여, 실제 정보보안 산업 현장의 운영체제 보안 업무에 즉각 투입 가능하도록 한다. 학습 범위는 정보보안기사(국가기술자격) 자격 필기/실기의 범위를 참고하여, 수강생들의 자격증 취득과 연계할 수 있도록 한다.
  
- ❑ COM22311 디지털콘텐츠저작(Digital Contents Authoring, 3-3-0)

  - 문자 자료 이외의 음성, 그림, 영상, 정보의 코드화 및 그에 대한 저장 방식과 전송에 대하여 공부한다. 이러한 다중매체를 기초로 하는 다중매체 데이터베이스, 다중매체 운영체제 등 다중매체 계산 및 통신(multimedia computing & communications) 전반에 걸쳐 기본 개념과 프로그래밍을 학습한다.

- MOS22303 멀티미디어프로그래밍 (Multimedia Programming, 3-2-2)

  - 멀티미디어 프로그래밍의 개념 및 멀티미디어 프로그래밍과 관련된 프로그래밍 언어 지식을 습득하며 멀티미디어 프로그래밍 관련 프로젝트를 통해 멀티미디어 프로그래밍에 대한 실습을 진행한다.
  
- MOS22304 모바일어플리케이션보안 (Mobile Application Security, 3-3-0)

  - 모바일 어플리케이션의 보안에 대한 개념에 대해 소개하고, 여러 사례를 통해 모바일 어플리케이션의 보안 기술에 대해 학습한다. 모바일 어플리케이션의 접근제어와 사용자 인증 기술을 소개하고, 어플리케이션에 적용할 수 있는 방법을 다룬다.
  
- AIS22402 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

  - 졸업 후 취업계획에 따라 자신의 진로탐색과 진로방향을 설계하고 체계적이고 계획적인 대학 생활을 할 수 있도록 진로 설계 수립하는 능력을 배양한다.
  
- AIS22401 산학프로젝트1 (Industry-Academic Project 1, 3-2-2)

  - IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- INF22401 사물인터넷 (Internet of Things, 3-2-2)

  - 스마트폰이나 스마트패드 시대에 모든 사물이 네트워크에 연결되는 사물인터넷 시대가 도래하여 안드로이드 같은 스마트기기에서 가장 많이 사용하는 리눅스 개발자를 양성하기 위해 대표적인 임베디드 보드인 라즈베리파이를 이용하여 사물인터넷의 기본 원리와 통신 방법을 이론 및 실습을 통해 습득 가능하다.
  
- INF22402 초고속이동통신(Anthropology of Religion, 3-2-2)

  - 4차 산업혁명을 주도할 AI, 사물인터넷, 클라우드, 빅데이터 등에 결합할 수 있는 핵심기술로서 주목받는 초고속이동통신 기술에 대한 기초 지식을 습득하여 사물인터넷에 활용할 수 있는 기초 과정을 익힌다.
  
- COM22401 웹서비스프로그래밍 (Web Service Programming, 3-2-2)

  - 웹서비스 프로그래밍 구현 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 웹서비스 프로그램에 대한 이해와 프로그래밍을 하는 방법론과 그 방향을 제시하고 JSP, MySql 등을 이용하여 웹 서버를 구축하고 사용자 요구에 부합되는 실무 프로그램을 구현한다.
  
- MOS22401 클라우드컴퓨팅 (Cloud Computing, 3-3-0)

- 클라우드 시스템에 기반한 IT 서비스의 제공은 비용절감 및 시스템 구성의 효율화 측면에서의 장점이 있기에 클라우드컴퓨팅 기술은 IT현장에서 필수적인 기술이 되어가고 있다. 따라서, 본 교과목에서는 클라우드컴퓨팅 관련 기술에 대해 소개하고, 실습을 통해 해당 기술에 대한 이해를 진행한다.
- COM22402 빅데이터통합분석 (Big Data Integrated Analysis, 3-2-2)
    - 빅데이터의 전반적 저장/처리/분석/표현/시각화 등 응용능력을 배양하는데 목표로 한다. 빅데이터 저장기술, 빅데이터 처리기술, 빅데이터 분석기술, 빅데이터 표현기술, 빅데이터 시각화 기술 등 의 세부내용을 다루게 된다.
  - COM22403 데이터시각화 (Data Visualization, 3-2-2)
    - 통계기법, R프로그래밍을 통한 데이터 시각화 등의 세부내용을 다루게 된다.
  - GME22401 고급VR/AR프로그래밍 (Advanced VR/AR Programming, 3-2-2)
    - 차세대 VR/AR 콘텐츠 제작에 필수 기술인 네트워크 기반의 온라인 멀티플레이어 VR/AR 콘텐츠 제작 기법을 학습하고 다양한 VR 하드웨어 기기를 활용함으로써 현장 적응력이 높은 교육과 실습을 통해 VR/AR 콘텐츠 전문 개발자로서의 역량을 기른다
  - GME22402 모바일게임프로그래밍 (Mobile Game Programming, 3-2-2)
    - 다양한 실습을 통해 경험하고 자신의 휴대폰에 자신이 직접 제작한 게임을 올려 구동시켜 볼 수 있다. 대다수의 플랫폼에 표준화된 위피 프로그래밍을 배우고 이를 어떻게 모바일 플랫폼에 적용하는지 이해한다. 모바일 프로그래밍 환경을 실습하고, 모바일 환경에서 구동할 수 있는 다양한 프로그래밍을 실습한다. 기본적인 출력부터 시작하여 게임에서 사용할 수 있는 간단한 애니메이션 구현까지 실습하는 것을 목표로 한다.
  - GME22403 게임서버프로그래밍(Game Server Programming, 3-2-2)
    - C++프로그래밍 언어를 기초지식으로 게임 시스템에 있어 네트워크를 통해 연결되는 구조를 가지는 온라인 게임 서버의 구조와 원리 및 관련 기술에 대한 프로그래밍을 학습한다.
  - GME22404 포트폴리오1 (Portfolio 1, 3-2-2)
    - 게임 공학에 관계된 내용의 프로젝트를 작성하고 처음부터 체계적으로 진행하며 두 번의 중간발표를 걸쳐 최종프로젝트를 완성시켜 이를 포트폴리오 한다.
  - SEC22401 포렌식기술 (Forensics Technique, 3-3-0)
    - 전자적으로 처리되어 보관, 전송되는 디지털 데이터를 적법한 절차와 과학적 기법을 사용하여 수집, 분석하여 수사하는 컴퓨터 포렌식의 개념과 포렌식 도구의 원리를

학습한다.

- SEC22402 보안제품인증제도 (Security Product Certification System, 3-2-2)
  - 다양한 전자서명 및 은닉 전자서명 기술과 인증서 및 인증서 취득, 인증 서버의 설계, 키복구 기술, 인증 관리 프로토콜, 인증서 정책 및 국내외의 공개키 기반구조(PKI)에 대해 강의한다.
- SEC22403 지능형융합보안 (Intelligent Convergence Security, 3-2-2)
  - 융합보안의 개념을 이해하기 위해 사이버보안과 물리보안의 주요 기술 및 관계, 물리보안 개요 및 체계, 정보/공공/민간부문 물리보안 구축사례를 알아본다.
- SEC22404 저작권보호기술 (Copyright Protection Technology, 3-3-0)
  - 디지털 콘텐츠 저작권을 보호하기 위해 보편적으로 사용되는 정보보호 기술인 워터마킹을 종류별로 원리와 함께 살펴보고, 보다 광의의 영역인 은닉학에 대한 개념도 소개한다.
- SEC22405 차세대보안기술1 (Next Generation Security Technology 1, 3-3-0)
  - 차세대 보안을 위한 주요 기술들 즉, 암호화, 해킹기법, 방화벽 구축방법들에 대하여 다루고 보안유지를 위한 정책이슈에 대하여 살펴본다.
- SEC22406 소프트웨어시험 (Software Test, 3-3-0)
  - 소프트웨어 개발방법론, 소프트웨어 분석 및 설계 기법을 습득하여 실제 보안 소프트웨어 시험 및 분석 실무를 수행할 수 있는 역량을 기른다.
- MOS22402 모바일앱프로그래밍 (Mobile APP Programming, 3-2-2)
  - 본 과목은 모바일 앱프로그램 개발 및 구현이 가능하도록 학습한다. 모바일 앱의 구성 요소 및 동작 원리를 학습하고 이를 구현한다. 또한 다양한 모바일 애플리케이션 개발 기술학습 및 API를 활용한 애플리케이션 개발 기술을 학습한다.
- MOS22403 고급네트워크프로그래밍(Advanced Network Programming, 3-2-2)
  - 본 수업은 선수과목(네트워크 프로그래밍)을 통해 네트워크 프로그래밍에 대한 기본적인 이해와 활용 능력을 갖춘 학생들을 대상으로 하며, 네트워크 프로그래밍 실무 능력을 심화 배양하는 것을 목표로 한다. 서버-클라이언트 모델 및 고급 IO 멀티플렉싱과 멀티스레드를 이용한 다중접속 서버 구현에 이르기까지 필요한 고급 지식과 프로그래밍 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.
- COM22404 장기인턴십1 (Intenship1, 15-0-0)
  - 졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로

한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이과목을 통하여 학점 수여가 가능하다.  
현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.

- COM22405 C응용프로그래밍 (C Applications Programming, 3-2-2)
  - 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 C 프로그래밍 능력을 기반으로 하여 게임, 네트워크, 데이터베이스, 디바이스 프로그래밍 능력을 배양하고 프로젝트 개발을 중점적으로 학습한다.
  
- COM22406 JAVA응용프로그래밍 (Java Applications Programming, 3-2-2)
  - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 기초 자바 프로그래밍 능력을 기반으로 하여 고급 객체 지향 프로그래밍 능력을 배양하고 자바 어플리케이션 프로젝트 개발을 중점적으로 학습한다.
  
- COM22407 서버프로그래밍 (Server Programming, 3-3-0)
  - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 리눅스 기반의 시스템 프로그래밍을 학습한다. 리눅스 OS를 설치 방법과 C&C++ 기반의 리눅스 시스템 프로그래밍을 학습하여 리눅스 API의 활용, 리눅스 파일 시스템과 관련 API의 활용 능력을 배양한다.
  
- COM22408 웹프로그래밍응용 (Applied Web Programming, 3-3-0)
  - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 고급 웹 프로그래밍을 기반으로 하여 웹 서비스 시스템 구축을 위한 전문적인 지식을 습득하고 실제 웹 서비스 시스템 구축 프로젝트를 개발을 중점적으로 학습한다.
  
- COM22409 LINC+프로젝트(사물인터넷) (LINC+Project(Internet of Things), 3-2-2)
  - 스마트폰이나 스마트패드 시대에 모든 사물이 네트워크에 연결되는 사물인터넷 시대가 도래하여 안드로이드 같은 스마트기기에서 가장 많이 사용하는 리눅스 개발자를 양성하기 위해 대표적인 임베디드 보드인 라즈베리파이를 이용하여 사물인터넷의 기본 원리와 통신 방법을 이론 및 실습을 통해 습득 가능하다.
  
- COM22410 LINC+프로젝트(빅데이터/머신러닝) (LINC+ Project(Big Data/Machine Learning), 3-2-2)
  - 사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업(Leaders in INdustry-university Cooperation, LINC+) 교과목으로 R과 R-studio 설치 및 기초 사용법부터 시작하여, R을 활용한 데이터 관리.데이터 이해와 탐구, 하고 오픈소스 기반의 DBMS 인 MariaDB 를 설치해 보고 테이블 생성, 데이터의 검색 및 추가, 삭제, 갱신 뿐 아니라 정렬 및 연산과 서브쿼리 등 SQL 실습을 통해 다양하게 데이터를 다뤄보고 핸들링 할 수 있는 기초

역량을 배양한다.

- COM22411 LINC+프로젝트(게임알고리즘(AR&VR)) (LINC+Project(Game Algorithm(AR&VR)), 3-2-2)
  - 사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업(Leaders in INdustry-university Cooperation, LINC+) 교과목으로 게임 프로그램에서 적용 가능한 효과적인 알고리즘을 작성하는 기법과 목적에 충실하게 특정 게임 엔진이나 플랫폼에 얽매이지 않고 2D, 3D 그래픽, 수학, 물리학, 사운드, 인공지능, 사용자 인터페이스 등 게임 개발에 쓰이는 다양한 알고리즘과 기법을 학습한다.
  
- AIS22403 산학프로젝트2 (Industry-Academic Project 2, 3-2-2)
  - IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- AIS22404 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)
  - 대학생활을 마무리하면서 졸업생 자신의 전공과진로방향을 설계하고 스스로의 전공 적성을 이해하고 컴퓨터공학 관련 관심 주제에 대해 전문가로서의 자질을 함양한다.
  
- INF22403 로봇프로그래밍 (Robot Programming, 3-2-2)
  - 로봇 시스템 제어를 위한 기본적인 개념, 원리와 로봇 프로그래밍에 관한 기초지식을 익히고, 이미지 센싱, 모션 제어를 실제의 로봇 매니퓰레이터에 소프트웨어 코딩을 통해 적용함으로써 로봇에 대한 초보자의 접근의 용이성과 활용성을 극대화하고, 이를 통해 로봇 시스템과 관련된 설계과제를 수행할 수 있도록 하는 데 그 목적이 있다.
  
- MOS22404 빅데이터머신러닝 (Big Data Machine Learning, 3-3-0)
  - 인공지능 발전을 이끌고 있는 현대적 신경망과 관련한 기계학습 분야인 딥러닝에 대한 기초적인 이론을 토대로 그 능력을 배양하는 것을 목표로 한다
  
- SEC22407 지능형보안프로젝트 (Intelligent Security Project, 3-2-2)
  - 융합보안의 개념을 이해하기 위해 사이버보안과 물리보안의 주요 기술 및 관계, 물리보안 개요 및 체계, 정부/공공/민간부문 물리보안 구축사례를 알아본다.
  
- MOS22405 지능형웹프로그래밍 (Intelligent Web Programming, 3-2-2)
  - 현재의 웹이 사람이 마우스나 키보드를 이용해 원하는 정보를 찾아 눈으로 보고 이해해야 하는 거대한 정보창고라면, 지능형 웹은 사람의 조작 없이 컴퓨터가 자동으로 정보자원의 뜻을 해석하고 기계들끼리 서로 정보를 주고받으면서 일을 처리해 나가는 ‘지능형’

웹이다. 이 지능형 웹프로그래밍에 방법에 대해 학습한다.

- COM22412 빅데이터정보검색 (Big Data Information Search, 3-3-0)
  - 통계적, 언어적, 의미론적인 방법에 의한 검색 기법, 빅데이터 정보검색 시스템의 성능을 결정하는 검색 효율성과 제반 요인에 대한 평가방법등의 세부내용을 다루게 된다
  
- GME22405 AI게임응용 (AI Game Application, 3-2-2)
  - 체스, 오델로, 바둑, 포커 등 턴제 게임과 함께 스타크래프트와 같은 실시간 전략 시뮬레이션까지 다양한 게임들에 대해 인간과 대결할 수 있는 인공지능 프로그램에 대해 이론과 프로그래밍 실습을 진행한다. npc 스케줄링 및 게임난이도 조절과 같은 실무에 쓰이고 있는 게임인공지능 기술들에 대해 알아보고, 그 기저에 있는 인공지능 기술의 이해와 실습을 병행한다.
  
- GME22406 포트폴리오2 (Portfolio 2, 3-3-0)
  - 게임 공학에 관계된 내용의 프로젝트를 작성하고 처음부터 체계적으로 진행하며 두 번의 중간발표를 걸쳐 최종프로젝트를 완성시켜 이를 포트폴리오 한다.
  
- SEC22408 차세대보안기술2 (Next Generation Security Technology 2, 3-3-0)
  - 차세대 보안을 위한 주요 기술들 즉, 암호화, 해킹기법, 방화벽 구축방법들에 대하여 다루고 보안유지를 위한 정책이슈에 대하여 살펴본다.
  
- SEC22409 제어망보안 (Control Network Security, 3-3-0)
  - 국가 및 산업체 시설 제어망 보안과 사이버보안 CERT의 기능 및 역할에 대해 학습한다. 구체적으로 제어망 보안의 개념, CERT 대응 체계, 정부/공공/민간부문 CERT 운영사례, 예방/탐지/분석/대응 체계 및 관련 정보보안 기술에 대해 알아본다.
  
- SEC22410 보안프로젝트 (Security Project, 3-2-2)
  - 사이버보안관련 실무능력을 배양하기 위해 작은 단위의 프로젝트를 수행하게 지도한다. 프로젝트는 각 응용 분야에 따라서 전자상거래 보안 프로토콜, 네트워크 보안 프로토콜을 수행하는 시스템을 설계 및 구축하는 것을 목표로 한다.
  
- MOS22406 지능형모바일프로그래밍 (Intelligent Mobile Programming, 3-2-2)
  - 지능형 모바일 웹/앱과 웹서비스를 모바일 애플리케이션에서 이용 가능하게 하는 하이브리드앱을 쉽고 빠르게 개발하도록 지원해 주는 프레임워크의 활용 방법에 대해 학습한다.
  
- MOS22407 모바일S/W프로젝트 (Mobile S/W Project, 3-2-2)

- 안드로이드 기반 모바일 앱 개발(DB 저장과 관리, Google 맵, 서비스) 및 고급 안드로이드 프로그래밍 기법을 프로젝트를 통해 학습한다.
- COM22431 고급데이터베이스 (Advanced Database, 3-3-0)
    - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 데이터베이스의 기본개념을 바탕으로 기존의 데이터베이스 시스템들을 운용해보며 실제로 데이터베이스를 설계하고 구현하는 프로젝트를 수행함으로써 데이터베이스프로그래밍 능력을 배양한다.
  - COM22432 소프트웨어설계공학 (Software Design Engineering, 3-3-0)
    - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 소프트웨어의 개발 단계인 계획, 요구량 정의, 설계, 구현 및 유지보수에 보다 신뢰성이 있고 효율적으로 수행할 수 있는 과학적인 기법들을 학습한다.
  - 표준현장실습학기제5 ( 15-0-0)
    - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 6학기 째에 컴퓨터공학 관련분야의 연구소 또는 산업체 등에서 현장실습을 통하여 실무를 접해 봄으로서 학교에서 습득한 이론을 체계화 하고 이를 바탕으로 하여 취업 후 실무에 투입될 수 있는 능력을 배양한다.
  - 표준현장실습학기제6 ( 15-0-0)
    - 졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.
  - 전공직무체험1 (Professional Work Expeoence1 1, 3-3-0)
    - 컴퓨터공학 관련분야의 연구소 또는 산업체 등에서 현장실습을 통하여 실무를 접해 봄으로서 학교에서 습득한 이론을 체계화 하고 이를 바탕으로 하여 취업 후 실무에 투입될 수 있는 능력을 배양한다.
  - 전공직무체험2 (Professional Work Expeoence1 2, 3-3-0)
    - 실제 산업체 근무를 통한 취업능력 향상

## 전공 로드맵

### □ 역량별 교과목 구성

전공역량/학년학기	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
소프트웨어/ 하드웨어융합	이산수학	논리회로	컴퓨터구조	운영체제	회로이론	전자회로		로봇프로그래밍
	기초C프로그래밍	고급C프로그래밍			마이크로프로세서			
	컴퓨팅사고	창의공학설계			컴퓨터비전	패턴인식		
					임베디드프로그래밍			
응용소프트웨어	기초웹프로그래밍	고급웹프로그래밍	자바프로그래밍	C#프로그래밍	안드로이드프로그래밍	네트워크프로그래밍	웹서비스프로그래밍	지능형웹프로그래밍
			C++프로그래밍	윈도우프로그래밍			C응용프로그래밍	
			자료구조	데이터베이스		어플리케이션보안	서버응용프로그래밍	고급데이터베이스
			리눅스 활용	소프트웨어공학 알고리즘			웹프로그래밍응용	
네트워크 및 통신시스템			데이터통신	컴퓨터네트워크	네트워크보안	통신이론	초고속이동통신	지능형보안프로젝트
사물인터넷(IoT)		인공지능수학			빅데이터시스템분석 및 설계	머신러닝활용	사물인터넷	빅데이터머신러닝
						분산컴퓨팅	클라우드컴퓨팅	
ICT실무	전공의이해	전공과진로			캡스톤디자인1	캡스톤디자인2	진로지도	졸업지도
							산학프로젝트2	
						산학프로젝트1	장기인턴십2	
						현장실습1	현장실습2	
장기현장실습(IPP)3	장기인턴십1	현장실습5	장기현장실습(LINC+)					
				장기현장실습(IPP)1				
현장실습1	LINC+ 프로젝트	장기현장실습(IPP)2	장기현장실습(IPP)4					

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵교양교육	균형기초학문교육	과학과수리	정보통신입문손안의유비쿼더스	네트워크 및 통신시스템 사물인터넷(IoT)
기초교양교육	4차산업기반교육	창의와소프트웨어	대학설계와포트폴리오 컴퓨터활용과MOS SNS활용1인미디어제작 대학인용위험액셀 대학인용위험피워포인트 디지털사회와문화의이해 비즈니스컴퓨터활용 인터넷과정보관리 캠퍼스생활을위한컴퓨터기초 컴퓨터와생활수학 피워포인트인포그래픽스 대학인용위험워드와한글	ICT실무
일반교양교육	취창업실무교육	취창업	기술사업화개론 블루오션과창업트렌드 나심진로캠프 나심취업캠프	ICT실무
		기술실무	개인정보관리사입문 기술창업실무 발명과특허 비즈니스커뮤니케이션 직무능력향상	ICT실무
	주제교양교육	자연과과학	4차산업혁명과기술경영	사물인터넷(IoT)
		사회와문화	빅데이터와세상읽기	사물인터넷(IoT)

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
나눔과섬김	프리젠테이션 Skill up	1,2,3,4	발표능력을 향상시키고 싶은 학생
진로목표달성	프레젠테이션스킬업(실전형)	1,2,3,4	발표능력을 향상시키고 싶은 학생
봉사/리더십	재능나눔SW봉사단	1,2,3,4	리더십과 소톤 능력을 향상시키고 싶은 학생
경진대회/전시/공연	캡스톤디자인 경진대회	3,4	캡스톤디자인 수강생
자격증/공인외국어	자격증취득과정	3,4	자격증 취득
진로/취업/창업	P-YES창업경진대회	3,4	창업
자기개발	경력 및(IT)기 프로그램	3,4	취업

---

### 교육목표

---

- 정보화 사회에 요구되는 시스템 개발 및 구축 능력을 갖춘 사이버보안 전문가 육성
  - 창의적 설계 능력과 문제해결 능력을 갖춘 정보보안 전문가 양성
  - 프로젝트 중심의 전공 심화 교육과 실무 중심의 현장 교육을 통해 실무형 사이버보안 전문가 양성

---

### 학과소개 및 안내

---

- 정보보안학과는 사이버 공간에서 발생하는 각종 정보보호 이슈와 사이버범죄 대응에 필요한 신기술을 교육하는 최첨단 IT 학과이다. 개인의 정보 보호는 물론, 국가 및 기관의 중요 정보 관리에 필요한 보안정책 수립, 보안시스템 구축, 보안시스템 운영 등의 핵심 역량을 체계적으로 습득할 수 있도록 교육 프로그램을 구성하고 있다.
  - 정보보안학과의 교육과정은 급증하는 정보보안 전문가 수요를 충족시키기 위해 실무 중심으로 설계되어 있다. 주요 교육 내용은 다음과 같다.
  - 해킹 및 바이러스
  - 운영체제보안
  - 정보보안 시스템 구축
  - 암호화
  - 네트워크
  - 보안기술
  - 파일시스템 보안기술 및 백신 프로그램 개발
  - 응용소프트웨어 보안

---

### 향후 진로계획

---

- 취득 가능한 자격
  - 보안관련
    - 국가공인: 정보보안기사 및 산업기
    - 국제공인: CISA(Certified Information Systems Auditor)
    - 국제공인: CISSP(Certified Information System Security Professional)

• IT관련

- 국가공인: 정보처리기사 및 산업기사
- 국제공인 네트워크: CCNA (Cisco Certified Network Associate), CCNP (Cisco Certified Network Professional)
- 국제공인 시스템 및 서버: LPIC (Linux Professional Institute)
- 국제공인 프로그래밍&데이터베이스: OCP (Oracle Certified Java Programmer), OCP (Oracle Certified Professional)

□ 졸업 후 진로

- 보안관제 및 침해대응 (CERT, Computer Emergency Response Team) 외부로부터의 침해시도를 예방하고 내부 정보 자산을 보호
- 보안 솔루션 개발 (보안 엔지니어) 보안문제를 해결하기 위해 보안장비를 개발, 설치, 유지 보수
- 침해사고 분석 (보안 애널리스트) 기업의 내부 정보 및 개인 정보 유출, 자산의 가용성 저하, 시스템 파괴, 해킹 등의 침해사고가 발생하면, 원인, 피해 범위 산정, 공격자 색출을 수행하고, 보안 대응책 제시
- 모의해킹 및 보안 컨설팅 사전 점검을 통해 기업의 보안 취약점을 제거하고 대응책을 제시하여, 보안문제 및 침해사고를 사전에 예방

전공교육과정

□ 공통 과목

학년	학기	이수 구분	교과목코드	교과목명	영문명	학점,시수		
						학점	강의	실습
1학년	1학기	전필	AIS22101	기초C프로그래밍	Basic C Programming	3	2	2
1학년	1학기	전필	AIS22103	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0
1학년	1학기	전선	PAIS2501	컴퓨팅사고	Computing Thinking	3	3	0
1학년	2학기	전필	AIS22104	고급C프로그래밍	Advanced C Programming	3	2	2
1학년	2학기	전필	AIS22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0
1학년	2학기	전선	PAIS2502	창의공학설계	Creative Engineering Design	3	2	2
2학년	1학기	전필	AIS22201	자바프로그래밍	Java Programming	3	2	2
2학년	2학기	전필	AIS22202	데이터베이스	Database	3	3	0
3학년	1학기	전필	AIS22301	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2
3학년	2학기	전필	AIS22302	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6
4학년	1학기	전필	AIS22402	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0

4학년	1학기	전필	AIS25401	산학캡스톤디자인1	Industry-Academic Capstone Design 1	3	2	2
4학년	2학기	전필	AIS22404	졸업지도	Gradu	0	0	0
4학년	2학기	전필	AIS25402	산학캡스톤디자인2	Industry-Academic Capstone Design 2	3	2	2

□ 전체 과목(공통과목 제외)

학년	학기	이수 구분	교과목코드	교과목명	영문명	학점,시수		
						학 점	강 의	실 습
1학년	1학기	전선	SEC25101	디지털사회와기 술	Digital Society and Technology	3	3	0
1학년	1학기	전선	COM22105	이산수학	Discrete Mathematics	3	3	0
1학년	1학기	전선	COM22101	기초웹프로그래 밍	Basic Web Programming	3	2	2
1학년	1학기	전선	SEC22102	정보보호학개론	Cryptology Outline	3	3	0
1학년	1학기	전선	COM22103	논리회로	Digital Logic Circuit	3	3	0
1학년	2학기	전선	COM22102	인공지능수학	Artificial Intelligence Mathematics	3	3	0
1학년	2학기	전선	COM22104	고급웹프로그래 밍	Advanced Web Programming	3	2	2
2학년	1학기	전선	INF22201	데이터통신	Data Communications	3	3	0
2학년	1학기	전선	SEC25201	보안인프라해킹 과방어	Hacking and Defense of Security Infrastructure	3	3	0
2학년	1학기	전선	GME25201	게임제작플랫폼	Game Development Platforms	3	2	2
2학년	1학기	전선	COM22203	리눅스활용	Linux Utilization	3	3	0
2학년	1학기	전선	COM22201	컴퓨터구조	Computer Architecture	3	3	0
2학년	1학기	전선	COM22202	C++프로그래밍	C++ Programming	3	2	2
2학년	1학기	전선	COM22210	자료구조	Data Structure	3	2	2
2학년	2학기	전선	COM25201	공개SW기초	Basic Open SW	3	2	2
2학년	2학기	전선	INF25201	고급자바프로그 래밍	Advanced Java Programming	3	2	2
2학년	2학기	전선	SEC25202	리눅스보안	Linux Security	3	3	0
2학년	2학기	전선	GME25202	게임엔진	Game Engine	3	2	2
2학년	2학기	전선	COM22205	소프트웨어공학	Software Engineering	3	3	0
2학년	2학기	전선	COM22209	운영체제	Operating System	3	3	0
2학년	2학기	전선	COM25202	공개SW심화	Advanced Open SW	3	3	0
2학년	2학기	전선	COM25203	시큐어코딩기초	Basic Secure Coding	3	2	2
2학년	2학기	전선	COM22206	윈도우프로그래 밍	Window Programming	3	2	2
2학년	2학기	전선	COM22207	C#프로그래밍	C# Programming	3	2	2
2학년	2학기	전선	COM22208	알고리즘	Computer Algorithms	3	3	0
3학년	1학기	전선	INF22301	회로이론	Circuit Theory	3	2	2

3학년	1학기	전선	INF22302	마이크로프로세서	Microprocessor	3	2	2
3학년	1학기	전선	INF22303	컴퓨터비전	Computer Vision	3	3	0
3학년	1학기	전선	SEC22301	네트워크보안	Network Security	3	3	0
3학년	1학기	전선	SEC22302	운영체제보안	Operating System Security	3	3	0
3학년	1학기	전선	SEC22303	데이터베이스보안	Database Security	3	2	2
3학년	1학기	전선	GME22301	인공지능	Artificial Intelligence	3	3	0
3학년	1학기	전선	GME22302	게임엔진응용	Game Engine Application	3	2	2
3학년	1학기	전선	GME22312	실감형게임프로젝트	Immersive Game Project	3	2	2
3학년	1학기	전선	GME25301	디지털렌더링	Digital Rendering	3	2	2
3학년	1학기	전선	GME25302	시게임에이전트	AI Game agents	3	2	2
3학년	1학기	전선	COM22306	임베디드프로그래밍	Embedded Programming	3	2	2
3학년	1학기	전선	COM22301	빅데이터시스템 분석및설계	Big Data System Analysis and Design	3	3	0
3학년	1학기	전선	COM22312	안드로이드프로그래밍	Android Programming	3	2	2
3학년	1학기	전선	COM22204	컴퓨터네트워크	Computer Network	3	3	0
3학년	1학기	전선	COM25301	시큐어코딩심화	Advanced Secure Coding	3	2	2
3학년	1학기	전선	COM25302	공개SW활용	Practical Open SW	3	2	2
3학년	1학기	전선	COM25303	소프트웨어역량 검증기초	Basic TOPCIT	3	3	0
3학년	1학기	전선	COM22304	빅데이터분석프로그래밍	Big Data Analysis Programming	3	2	2
3학년	1학기	전선	COM22305	인공지능확률	Artificial Intelligence probability	3	3	0
3학년	1학기	전선	COM22302	데이터마이닝	Data Mining	3	3	0
3학년	1학기	전선	COM22303	데이터베이스프로그래밍	Database Programming	3	2	2
3학년	2학기	전선	INF22304	전자회로	Electronic Circuit	3	2	2
3학년	2학기	전선	INF22305	통신이론	Communication Theory	3	3	0
3학년	2학기	전선	SEC22305	SW취약점분석	SW Weakness Analysis	3	3	0
3학년	2학기	전선	SEC22306	해킹실무	Hacking	3	2	2
3학년	2학기	전선	SEC22309	네트워크보안응용	Network Security Application	3	2	2
3학년	2학기	전선	SEC25301	개인정보보호기술	Personal Data Protection Technology	3	3	0
3학년	2학기	전선	SEC25302	보안공학	Security Engineering	3	3	0
3학년	2학기	전선	GME22308	컴퓨터그래픽스	Computer Graphics	3	2	2
3학년	2학기	전선	GME22309	VR/AR프로그래밍	VR/AR Programming	3	2	2
3학년	2학기	전선	GME22313	지능형게임프로젝트	Intelligent Game Project	3	2	2

3학년	2학기	전선	GME22307	시뮬레이션가시 화	AI Simulation	3	2	2
3학년	2학기	전선	GME22305	게임프로그래밍	Game Programming	3	2	2
3학년	2학기	전선	COM22307	패턴인식	Pattern Recognition	3	2	2
3학년	2학기	전선	COM22309	분산컴퓨팅	Distributed Computing	3	2	2
3학년	2학기	전선	COM22308	네트워크프로그 래밍	Network Programming	3	2	2
3학년	2학기	전선	COM25304	시큐어코딩활용	Practical Secure Coding	3	2	2
3학년	2학기	전선	COM25305	소프트웨어역량 검증심화	Advanced TOPCIT	3	3	0
3학년	2학기	전선	COM22313	머신러닝활용	Machine Learning Utilization	3	2	2
3학년	2학기	전선	COM22311	디지털콘텐츠저 작	Digital Content Authoring	3	3	0
3학년	2학기	전선	COM22310	고급데이터베이 스프로그래밍	Advanced Database Programming	3	2	2
4학년	1학기	전선	INF22402	초고속이동통신	5G Mobile Communication	3	2	2
4학년	1학기	전선	INF25401	임베디드시스템	Imbedded System	3	2	2
4학년	1학기	전선	INF25402	디지털포렌식	Digital Forensics	3	3	0
4학년	1학기	전선	SEC25401	개인정보보호정 책	Personal Data Protection Policy	3	2	2
4학년	1학기	전선	SEC25402	화이트해커로드 맵	White Hat Hacker Roadmap	3	2	2
4학년	1학기	전선	SEC25403	차세대보안이론	Next-Generation Security Theory	3	3	0
4학년	1학기	전선	SEC25404	악성코드	Malware	3	3	0
4학년	1학기	전선	GME22403	게임서버프로그 래밍	Game Server Programming	3	2	2
4학년	1학기	전선	GME25401	메타버스기술응 용	Metaverse Technology and Applications	3	2	2
4학년	1학기	전선	GME25402	게임디자인	게임디자인	3	2	2
4학년	1학기	전선	COM22401	웹서비스프로그 래밍	Web Service Programming	3	2	2
4학년	1학기	전선	COM22402	빅데이터통합분 석	Big Data Integrated Analysis	3	2	2
4학년	1학기	전선	COM22403	데이터시각화	Data Visualization	3	2	2
4학년	1학기	전선	COM22404	장기인턴십1	Intenship2	15	0	0
4학년	1학기	전선	COM22405	C응용프로그래밍	C Applications Programming	3	2	2
4학년	1학기	전선	COM22406	JAVA응용프로그 래밍	Java Applications Programming	3	2	2
4학년	1학기	전선	COM22407	서버프로그래밍	Server Programming	3	3	0
4학년	1학기	전선	COM22408	웹프로그래밍응 용	Applied Web Programming	3	3	0
4학년	1학기	전선	COM25401	인공지능윤리	AI Ethics	3	3	0
4학년	1학기	전선	COM25402	소프트웨어역량 검증활용	Practical TOPCIT	3	3	0

4학년	1학기	전선	COM22415	모바일앱프로그래밍	Mobile APP Programming	3	2	2
4학년	1학기	전선	COM22416	고급네트워크프로그래밍	Advanced Network Programming	3	2	2
4학년	2학기	전선	INF25403	지능형임베디드SW프로젝트	Intelligent Embedded Software Project	3	2	2
4학년	2학기	전선	SEC22407	지능형보안프로젝트	Intelligent Security Project	3	2	2
4학년	2학기	전선	SEC25405	차세대보안실무	Next-Generation Security Practices	3	3	0
4학년	2학기	전선	SEC25406	보안위협탐지프로젝트	Security Threat Detection Project	3	2	2
4학년	2학기	전선	GME25403	게임시시스템	Game AI System	3	2	2
4학년	2학기	전선	GME25404	포트폴리오	Portfolio	3	2	2
4학년	2학기	전선	COM22414	클라우드컴퓨팅	Cloud Computing	3	3	0
4학년	2학기	전선	COM22417	빅데이터머신러닝	Big Data Machine Learning	3	3	0
4학년	2학기	전선	COM22413	장기인턴십2	Intenship2	15	0	0
4학년	2학기	전선	COM22418	지능형웹프로그래밍	Intelligent Web Programming	3	2	2
4학년	2학기	전선	COM22419	지능형모바일프로그래밍	Intelligent Mobile Programming	3	2	2
4학년	2학기	전선	COM22420	모바일SW프로젝트	Mobile S/W Project	3	2	2
4학년	2학기	전선	COM22412	빅데이터정보검색	Big Data Information Search	3	3	0

---

## 교과목 소개

---

- AIS22103 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

  - 학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.
  
- AIS22101 기초C프로그래밍 (Basic C Programming, 3-2-2)

  - C언어는 현재 공학 전반의 실무 현장에서 많이 사용되는 언어로 C언어의 문법을 학습함으로써 컴퓨터 프로그래밍을 이해하고 컴퓨터를 전공하는 프로그래밍 입문자들에게 프로그램의 기초를 배양한다.
  
- PAIS2501 컴퓨팅사고 (Computing Thinking, 3-3-0)

  - 컴퓨터 기술의 발전과 정보 통신 기술의 획기적인 발달이 인간의 일상생활을 크게 변모시킴에 따라 본 수업을 통해 컴퓨터와 관련된 다양한 문제들에 대해 쉽게 이해하고 이를 통해 상급 학년에 필요한 전공을 이해하는 데 교육 목표를 두고 있다.

- COM22101 기초웹프로그래밍(Basic Web Programming, 3-2-2)
  - HTML과 Java Script의 기본 문법을 이해하고 웹 프로그래밍 연습을 통해 홈페이지 제작과 관련된 기초 능력을 배양한다.
  
- SEC22201 사이버사회이해 (Understanding of The Cyber Community, 3-3-0)
  - 사이버 사회에서 인터넷을 통한 정보획득 방법에 대하여 배운다. 특히 전자우편, 원격시스템접속, 파일전송, 홈페이지운영, 문서검색 등을 배우고 학내 전산망의 이용방법과 그 활용을 익힌다.
  
- AIS22106 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
  - 학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.
  
- PAIS2502 창의공학설계 (Creative Engineering Design , 3-2-2)
  - 공학적 문제에 국한하지 않고, 학생들이 주어진 문제나 과제의 본질을 파악하고 해결하는 능력을 갖추게 하여 스스로가 창의적인 발상을 하고 설계하고 기획하는 등 문제를 직접 해결하는 능력을 배양한다.
  
- AIS22104 고급C프로그래밍 (Advanced C Programming, 3-2-2)
  - C프로그래밍 언어를 기반으로 하여 기초 C언어에서 심화된 C언어 기법 및 응용 프로그래밍을 배운다.
  
- COM22102 인공지능수학 (Artificial Intelligence Mathematics, 3-3-0)
  - 인공지능기반 수학에 필요한 지식 습득을 목표로 한다. 이를 위해 수, 집합, 행렬, 관계, 함수, 그래프, 트리, 알고리즘, 불대수 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- COM22104 고급웹프로그래밍 (Advanced Web Programming, 3-2-2)
  - 웹 프로그래밍과 웹 디자인을 학습하는 데, 웹 프로그래밍으로서 동적으로 웹 사이트를 구성하기 위한 서버사이드 기술인 JSP, ASP, PHP 등 중에서 1개를 선택하여 실행 환경 구축, 기본 태그, FORM 생성, 쿠키, 세션, DB 사용법 등을 학습한다.
  
- SEC22102 정보보호학개론 (Cryptology Outline, 3-3-0)
  - 사이버보안 기술의 이해를 위한 정보보호 및 암호학 기초 기술을 철저히 습득케 한다.
  
- AIS22201 자바프로그래밍 (Java Programming, 3-2-2)
  - 자바 프로그래밍은 차세대 인터넷 언어이며 객체지향 프로그래밍 언어인 JAVA를

활용하여 정보처리, 정보관리 및 정보통신 고급 응용 프로그램 개발 기술을 익힌다

- COM22201 컴퓨터구조 (Computer Architecture, 3-3-0)
  - 컴퓨터에서 Von Neumann 개념의 특징과 순차적 수행 개념의 장점과 단점, 특히 제어부와 연산 처리부의 상호 관계와 CPU 내에서 명령어 수행을 위한 제어부의 역할 과 근대 마이크로 알고리즘으로 구성된 firmware 의 장단점과 내부 수행에서 사용되는 수리 체계에 대한 수행원리 및 기억장치와 입출력장치의 논리적 작용과 물리적 구조에 대하여 학습한다.
  
- INF22201 데이터통신 (Data Communications, 3-3-0)
  - 데이터통신은 데이터통신의 기본개념과 통신시스템의 구성요소, 데이터연결 프로토콜, 디지털 부호화 기법, 데이터 링크제어와 관련한 전송방식, 에러 및 흐름제어, 각 데이터 교환방식 등을 다룬다.
  
- COM22202 C++프로그래밍 (C++ Programming, 3-2-2)
  - 객체지향 프로그래밍 기본 개념을 배우고, C++에 대한 프로그래밍 언어에 대해 배운다.
  
- CMOS22210 자료구조 (Data Structure, 3-3-0)
  - 데이터와 그 표현, 그리고 분류 탐색 및 세분화를 위한 선형 / 비선형 링크된 리스트, 스트링, 어레이, 스택, 큐, 트리, 그래프 및 알고리즘의 실행과 응용에 관한 내용을 공부한다.
  
- SEC22201 윈도우OS보안 (Window OS Security, 3-3-0)
  - 윈도우서버를 이용하여 서버응용 애플리케이션들을 설치하고 운영 관리해 봄으로서 시스템 관리자로서의 전문가적 기술을 습득한다. 그리고 운영체제의 로그인 보안, 파일 보안, 역할 기반 액세스 기법, 운영체제의 취약점을 이용한 다양한 해킹 기법 등의 이론과 실습을 강의한다.
  
- AIS22202 데이터베이스 (Database, 3-3-0)
  - 데이터베이스 설계 및 구현 능력을 배양한다. 데이터의 관점 및 의미, 각종 데이터 모델, SQL, 데이터베이스 설계시 고려해야 하는 데이터베이스의 정규형, 트랜잭션 관리 등 데이터베이스 관련 이론 및 구현 기법을 학습한다.
  
- COM22204 컴퓨터네트워크 (Computer Network, 3-3-0)
  - 컴퓨터 네트워크의 구조 및 기반기술을 다룬다. 네트워크를 구성하는 각 계층에 요구되는 기능과 사용된 알고리즘을 학습하고 다양한 형태의 네트워크들이 TCP/IP에 의하여 연동되는 원리를 이해한다.

- COM22205 소프트웨어공학 (Software Engineering, 3-3-0)
  - 소프트웨어의 개발 단계인 계획, 요구사항 정의, 설계, 구현 및 유지보수에 보다 신뢰성이 있고 효율적으로 수행할 수 있는 과학적인 기법들을 학습한다.
  
- COM22209 운영체제 (Operating System, 3-3-0)
  - 메모리 관리 및 자원분배, 가상메모리, 페이징 및 세그멘테이션, 멀티미디어 프로그래밍, 스케줄링 및 인터럽트 처리 등의 컴퓨터 시스템 설계와 시스템 프로그래밍 언어에 대한 내용을 공부한다.
  
- SEC22202 LINUX계열보안 (Linux Affiliation Security, 3-3-0)
  - 운영체제론을 기반으로 하여, 리눅스와 유닉스의 배경과 특성을 학습하고, 기본 명령어, 에디터에 대해서 설명하며, 셸 프로그래밍에 대해서 학습하고 실습한다. 또한 리눅스 시스템에 대한 기초적인 보안기술도 다룬다.
  
- AIS22301 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)
  - 학문 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하는 작품 혹은 공학인 으로서 제작 가치가 있는 작품들을 학생들 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 복합학제적인 팀워크 능력, 리더의 역할을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- SEC22301 네트워크보안 (Network Security, 3-3-0)
  - 네트워크 보안을 위한 네트워크 통신, TCP/IP, 네트워크 장비 및 장비 보안, 네트워크 공격기술, 침입차단, 탐지, 기술을 다룬다.
  
- GME22301 인공지능 (Artificial Intelligence, 3-3-0)
  - 인공지능의 개념인 부합(matching), 목표 축소 방법(goal reduction), 제한조건의 이용(constraint exploitation), 제어(control), 문제해결(problem solving) 그리고 논리(logic)에 대한 기본 개념들에 대한 이해 및 지능적 행동을 유발시키기 위하여 필요한 정보처리기법 및 게임 AI에 대한 고찰이다.
  
- SEC22302 운영체제보안 (Operating System Security, 3-3-0)
  - 운영체제의 구성, 개념 및 기능에 대하여 살펴봄으로써 컴퓨터 프로그램 처리의 전 처리 과정을 OS가 관리가 관리하고 있음을 이해하게 된다. 운영체제의 각 기능이 실제로 어떻게 동작하는지 이해할 수 있도록 한다.
  
- SEC22303 데이터베이스보안 (Database Security, 3-2-2)
  - 데이터베이스의 기본 개념과 일반 이론에 대하여 학습하며, 데이터베이스 모델을

설계한다. 데이터베이스 언어인 MySQL, MSSQL등을 사용하여 데이터베이스를 설계하고 데이터베이스 시스템을 구축한다. 데이터베이스의 기본 설계 이론과 구현 방법 등에 대한 이해력과 응용력을 배양한다.

□ AIS22302 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-2-2)

- 학문 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하는 작품 혹은 공학 인으로써 제작 가치가 있는 작품들을 학생들 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 복합학제적인 팀웍 능력, 리더의 역할을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.

□ SEC22304 어플리케이션보안 (Application Security, 3-3-0)

- 어플리케이션 보안을 위하여 사용되는 주요 기반 기술을 암호기술, 프로토콜 등을 전반적으로 살펴본다. 아울러 세계 각 국의 PKI, SET을 위한 PKI, 전자공증 서비스 등을 알아본다. 점차 보편화되는 전자화폐와 전자지불시스템, 스마트카드, 무선 이동통신 시스템에 대한 보안 기술을 다룬다.

□ SEC22305 SW취약점분석 (SW Weakness Analysis, 3-3-0)

- 소프트웨어 취약점은 찾고 보안 위협에 대응하기 위한 실무 중심의 정보보안 지식과 방법을 학습한다.

□ SEC22306 해킹실무 (Hacking, 3-2-2)

- 컴퓨터 시스템의 위협과 취약성을 파악하기 위하여 각종 운영체제와 어플리케이션, 프로토콜의 기본 동작을 분석한다. 이를 기반으로 다양한 해킹 기법에 관련한 이론과 기술 습득하고, 정보보호 전문가로서 대응 방안을 모색하는 것을 목표로 한다.

□ SEC22307 사이버보안관리법규 (Cyber Security Management Act, 3-3-0)

- 사이버보안과 관련 있는 현 법규에 대하여 구체적으로 살펴본다.

□ SEC22308 시스템보안실무 (System Security Practice, 3-2-2)

- 정보보호의 목적을 달성하기 위하여 시스템 보안을 침해하는 보안 위협에 대해 살펴보고 그에 대한 대응 방안 학습을 목표로 한다. 이를 위하여 운영체제에 대한 전반적인 내용과 주요 기술에 기반을 두어 클라이언트 보호를 위한 백신, 보안 도구 활용, 방화벽 운용을 학습하고, 서버 보호를 위하여 인증, 접근통제, 보안관리, 보안 도구 활용에 대하여 학습한다.

□ SEC22309 네트워크보안응용 (Network Security Application, 3-2-2)

- 네트워크 및 보안장비에 대한 전문지식과 응용기술을 갖추고 네트워크 분야별 보안업무를

수행할 수 있도록 관련 지식을 학습한다. 이를 통해 실제 정보보안 산업 현장에서 곧바로 네트워크보안 실무를 수행할 수 있도록 중요 기술에 대해 실습하고, 정보보안기사(국가기술자격) 자격 취득과 연계할 수 있도록 준비한다.

- SEC22310 운영체제보안응용 (Operating System Security Application, 3-3-0)
  - 운영체제 보안과 관련 있는 다양한 주제에 대한 전문지식을 갖추고 운영체제 관련 보안업무를 수행하기 위한 실무 중심의 지식을 학습하여, 실제 정보보안 산업 현장의 운영체제 보안 업무에 즉각 투입 가능하도록 한다. 학습 범위는 정보보안기사(국가기술자격) 자격 필기/실기의 범위를 참고하여, 수강생들의 자격증 취득과 연계할 수 있도록 한다.
  
- 표준현장실습학기제5 ( 15-0-0)
  - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 6학기 째에 컴퓨터공학 관련분야의 연구소 또는 산업체 등에서 현장실습을 통하여 실무를 접해 봄으로서 학교에서 습득한 이론을 체계화 하고 이를 바탕으로 하여 취업 후 실무에 투입될 수 있는 능력을 배양한다.
  
- AIS22402 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)
  - 졸업 후 취업계획에 따라 자신의 진로탐색과 진로방향을 설계하고 체계적이고 계획적인 대학 생활을 할 수 있도록 진로 설계 수립하는 능력을 배양한다.
  
- AIS22401 산학프로젝트1 (Industry-Academic Project 1, 3-2-2)
  - IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- SEC22401 포렌식기술 (Forensics Technique, 3-3-0)
  - 전자적으로 처리되어 보관, 전송되는 디지털 데이터를 적법한 절차와 과학적 기법을 사용하여 수집, 분석하여 수사하는 컴퓨터 포렌식의 개념과 포렌식 도구의 원리를 학습한다.
  
- SEC22402 보안제품인증제도 (Security Product Certification System, 3-2-2)
  - 다양한 전자서명 및 은닉 전자서명 기술과 인증서 및 인증서 취득, 인증 서버의 설계, 키복구 기술, 인증 관리 프로토콜, 인증서 정책 및 국내외의 공개키 기반구조(PKI)에 대해 강의한다.
  
- SEC22403 지능형융합보안 (Intelligent Convergence Security, 3-2-2)

- 융합보안의 개념을 이해하기 위해 사이버보안과 물리보안의 주요 기술 및 관계, 물리보안 개요 및 체계, 정보/공공/민간부문 물리보안 구축사례를 알아본다.
- SEC22404 저작권보호기술 (Copyright Protection Technology, 3-3-0)
    - 디지털 콘텐츠 저작권을 보호하기 위해 보편적으로 사용되는 정보보호 기술인 워터마킹을 종류별로 원리와 함께 살펴봄, 보다 광의의 영역인 은닉학에 대한 개념도 소개한다.
  - SEC22405 차세대보안기술1 (Next Generation Security Technology 1, 3-3-0)
    - 차세대 보안을 위한 주요 기술들 즉, 암호화, 해킹기법, 방화벽 구축방법들에 대하여 다루고 보안유지를 위한 정책이슈에 대하여 살펴본다.
  - SEC22406 소프트웨어시험 (Software Test, 3-3-0)
    - 소프트웨어 개발방법론, 소프트웨어 분석 및 설계 기법을 습득하여 실제 보안 소프트웨어 시험 및 분석 실무를 수행할 수 있는 역량을 기른다.
  - COM22404 장기인턴십1 (Intenship1, 15-0-0)
    - 졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 초과근로를 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.
  - COM22405 C응용프로그래밍 (C Applications Programming, 3-2-2)
    - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 C 프로그래밍 능력을 기반으로 하여 게임, 네트워크, 데이터베이스, 디바이스 프로그래밍 능력을 배양하고 프로젝트 개발을 중점적으로 학습한다.
  - COM22406 JAVA응용프로그래밍 (Java Applications Programming, 3-2-2)
    - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 기초 자바 프로그래밍 능력을 기반으로 하여 고급 객체 지향 프로그래밍 능력을 배양하고 자바 어플리케이션 프로젝트 개발을 중점적으로 학습한다.
  - COM22407 서버프로그래밍 (Server Programming, 3-3-0)
    - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 리눅스 기반의 시스템 프로그래밍을 학습한다. 리눅스 OS를 설치 방법과 C&C++ 기반의 리눅스 시스템 프로그래밍을 학습하여 리눅스 API의 활용, 리눅스 파일 시스템과 관련 API의 활용 능력을 배양한다.

- COM22408 웹프로그래밍응용 (Applied Web Programming, 3-3-0)

  - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 고급 웹 프로그래밍을 기반으로 한여 웹 서비스 시스템 구축을 위한 전문적인 지식을 습득하고 실제 웹 서비스 시스템 구축 프로젝트를 개발을 중점적으로 학습한다.
  
- COM22409 LINC+프로젝트(사물인터넷) (LINC+Project(Internet of Things), 3-2-2)

  - 스마트폰이나 스마트패드 시대에 모든 사물이 네트워크에 연결되는 사물인터넷 시대가 도래하여 안드로이드 같은 스마트기기에서 가장 많이 사용하는 리눅스 개발자를 양성하기 위해 대표적인 임베디드 보드인 라즈베리파이를 이용하여 사물인터넷의 기본 원리와 통신 방법을 이론 및 실습을 통해 습득 가능하다.
  
- COM22410 LINC+프로젝트(빅데이터/머신러닝) (LINC+ Project(Big Data/Machine Learning), 3-2-2)

  - 사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업(Leaders in INdustry-university Cooperation, LINC+) 교과목으로 R과 R-studio 설치 및 기초 사용법부터 시작하여, R을 활용한 데이터 관리.데이터 이해와 탐구, 하고 오픈소스 기반의 DBMS 인 MariaDB 를 설치해 보고 테이블 생성, 데이터의 검색 및 추가, 삭제, 갱신 뿐 아니라 정렬 및 연산과 서브쿼리 등 SQL 실습을 통해 다양하게 데이터를 다뤄보고 핸들링 할 수 있는 기초 역량을 배양한다.
  
- COM22411 LINC+프로젝트(게임알고리즘(AR&VR)) (LINC+Project(Game Algorithm(AR&VR)), 3-2-2)

  - 사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업(Leaders in INdustry-university Cooperation, LINC+) 교과목으로 게임 프로그램에서 적용 가능한 효과적인 알고리즘을 작성하는 기법과 목적에 충실하게 특정 게임 엔진이나 플랫폼에 얽매이지 않고 2D, 3D 그래픽, 수학, 물리학, 사운드, 인공지능, 사용자 인터페이스 등 게임 개발에 쓰이는 다양한 알고리즘과 기법을 학습한다.
  
- 표준현장실습학기제6 (15-0-0)

  - 졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.
  
- AIS22403 산학캡스톤2 (Industry-Academic Project 2, 3-2-2)

  - IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.

- AIS22404 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

  - 대학생활을 마무리하면서 졸업생 자신의 전공과진로방향을 설계하고 스스로의 전공 적성을 이해하고 컴퓨터공학 관련 관심 주제에 대해 전문가로서의 자질을 함양한다.
  
- SEC22407 지능형보안프로젝트 (Intelligent Security Project, 3-2-2)

  - 융합보안의 개념을 이해하기 위해 사이버보안과 물리보안의 주요 기술 및 관계, 물리보안 개요 및 체계, 정부/공공/민간부문 물리보안 구축사례를 알아본다.
  
- SEC22408 차세대보안기술2 (Next Generation Security Technology 2, 3-3-0)

  - 차세대 보안을 위한 주요 기술들 즉, 암호화, 해킹기법, 방화벽 구축방법들에 대하여 다루고 보안유지를 위한 정책이슈에 대하여 살펴본다.
  
- SEC22409 제어망보안 (Control Network Security, 3-3-0)

  - 국가 및 산업체 시설 제어망 보안과 사이버보안 CERT의 기능 및 역할에 대해 학습한다. 구체적으로 제어망 보안의 개념, CERT 대응 체계, 정부/공공/민간부문 CERT 운영사례, 예방/탐지/분석/대응 체계 및 관련 정보보안 기술에 대해 알아본다.
  
- SEC22410 보안프로젝트 (Security Project, 3-2-2)

  - 사이버보안관련 실무능력을 배양하기 위해 작은 단위의 프로젝트를 수행하게 지도한다. 프로젝트는 각 응용 분야에 따라서 전자상거래 보안 프로토콜, 네트워크 보안 프로토콜을 수행하는 시스템을 설계 및 구축하는 것을 목표로 한다.
  
- COM22413 장기인턴십2 (Intenship2, 15-0-0)

  - 졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.
  
- 표준현장실습학기제6 ( 15-0-0)

  - 졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.
  
- COM22431 고급데이터베이스 (Advanced Database, 3-3-0)

  - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 데이터베이스의 기본개념을 바탕으로 기존의 데이터베이스 시스템들을 운용해보며 실제로 데이터베이스를 설계하고 구현하는 프로젝트를 수행함으로써 데이터베이스프로그래밍 능력을 배양한다.

- COM22432 소프트웨어설계공학 (Software Design Engineering, 3-3-0)
  - 기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 소프트웨어의 개발 단계인 계획, 요구사항 정의, 설계, 구현 및 유지보수에 보다 신뢰성이 있고 효율적으로 수행할 수 있는 과학적인 기법들을 학습한다.
  
- 전공직무체험1
  - 컴퓨터공학 관련분야의 연구소 또는 산업체 등에서 현장실습을 통하여 실무를 접해 봄으로서 학교에서 습득한 이론을 체계화 하고 이를 바탕으로 하여 취업 후 실무에 투입될 수 있는 능력을 배양한다
  
- 전공직무체험2
  - 실제 산업체 근무를 통한 취업능력 향상

전공 로드맵

학년 /학기	역량				
	보안 시스템 분석	보안 시스템 개발 및 운영	보안 사고 분석 및 대응	정보 시스템 진단	정보 보안 정책 및 법률
1-1		기초C프로그래밍 컴퓨팅사고	사이버사회이해		
1-2	정보보호학개론	고급C프로그래밍 창의공학설계			
2-1		자바프로그래밍		컴퓨터구조 자료구조 데이터통신 윈도우OS보안	
2-2		소프트웨어공학		데이터베이스 컴퓨터네트워크 LINUX계열보안	
3-1	네트워크보안	캡스톤디자인1 인공지능		운영체제보안 데이터베이스보안	
3-2		캡스톤디자인2 어플리케이션보안 SW취약점분석		해킹실무 시스템보안실무 네트워크보안응용 운영체제보안응용	사이버보안관리법 규
4-1		산학캡스톤디자인1 차세대보안기술1 소프트웨어시험	지능형융합보안 포렌식기술	저작권보호기술	보안제품인증제도
4-2		산학캡스톤디자인2 보안프로젝트	차세대보안기술2 제어망보안		

### 교육목표

- 게임·디지털 엔터테인먼트를 위한 컴퓨터그래픽스와 프로그래밍 기술 중심의 인재 양성
- 게임프로그래밍·기획·디자인 등 게임 산업 핵심 기술과 실감미디어(VR/AR·메타버스) 교육과정 제공
- 디지털 콘텐츠 분야 전문가, 고급 프로그래머, 콘텐츠 제작자를 육성 목표
- 창의적 R&D 인력과 국제적 감각을 갖춘 인재 양성 목표

### 학과소개 및 안내

게임 및 실감미디어 산업은 저비용으로 고부가 가치를 창출하는 국가 신성장동력 사업이다. 본 게임공학전공에서는 첨단 유비쿼터스 스마트 IT 신기술을 접목한 차세대 게임프로그래밍, 그래픽디자인 및 가상/증강현실 등에 대한 기술교육과 함께 관련분야를 위한 창의력 함양 교육, 외국어 교육 등의 프로그램으로 국제적 감각을 지닌 공학 예술인을 양성하고 있다. 본 전공은 정부의 AI·SW중심대학, 신기술혁신공유대학, 지역지능화혁신인재양성, 대학일자리플러스 사업 등의 여러 대규모 국가 지원 사업을 통해 우수한 최신시설 및 교육 프로그램을 갖추고 있으며, 한국의 실리콘밸리라고 불리는 대전 대덕연구단지의 연구소 및 기업체들과의 밀착형 산학연 협력 체계도 구축하고 있다.

### 향후 진로계획

게임공학전공 졸업생들은 게임제작 관련회사 및 관련 연구소와 교육기관을 중심으로 게임기획자, 게임디렉터, 게임분석가, 게임비평가, 게임마케터, 멀티미디어콘텐츠 제작자, 벤처창업, 웹프로그래머, 디지털광고회사, 컴퓨터 관련 광고 및 홍보설계자, 방송광고 디자이너, 효과음악 작곡자, 멀티미디어 디자이너, 미디어유통 및 홍보담당자, 애니메이션 디자이너, 영상작가, 연구원, 교수, 중고교 교사 등의 진로를 갖는다. 특히 이 분야에 대한 국내 뿐만 아니라 해외에서의 인력수요도 나날이 증가하고 있어 해외진출 가능성도 크게 열려 있다고 할 수 있다.

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	AIS22101	기초C프로그래밍	Basic C Programming	3	2	2	
1	1	전필	PAIS2501	컴퓨팅사고	Computing Thinking	3	3	0	
1	1	전필	AIS22103	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	COM22101	기초웹프로그래밍	Basic Web Programming	3	2	2	
1	2	전필	AIS22104	고급C프로그래밍	Advanced C Programming	3	2	2	
1	2	전필	PAIS2502	창의공학설계	Creative Engineering Design	3	2	2	
1	2	전필	AIS22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	COM22102	인공지능수학	Artificial Intelligence Mathematics	3	3	0	
1	2	전선	COM22104	고급웹프로그래밍	Advanced Web Programming	3	2	2	
2	1	전선	COM22201	컴퓨터구조	Computer Architecture	3	3	0	
2	1	전필	AIS22201	자바프로그래밍	JAVA Programming	3	2	2	
2	1	전선	GME25201	게임제작플랫폼	Game Development Platforms	3	2	2	
2	1	전선	COM22202	C++프로그래밍	C++ Programming	3	2	2	
2	1	전선	COM22210	자료구조	Data Structure	3	2	2	
2	1	전선	COM25201	공개SW기초	Basic Open SW				
2	2	전필	AIS22202	데이터베이스	Database	3	3	0	
2	2	전선	INF25201	고급자바프로그래밍	Advanced Java Programming	3	2	2	
2	2	전선	GME25202	게임엔진	Game Engine	3	2	2	
2	2	전선	COM22206	윈도우프로그래밍	Window Programming	3	2	2	
2	2	전선	COM22207	C#프로그래밍	C# Programming	3	2	2	
2	2	전선	COM22208	알고리즘	Computer Algorithms	3	3	0	
2	2	전선	COM22209	운영체제	Operating System	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	COM25202	공개SW심화	Advanced Open SW	3	3	0	
2	2	전선	COM25203	시큐어코딩기초	Basic Secure Coding	3	2	2	
3	1	전필	AIS22301	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	1	전선	GME22301	인공지능	Artificial Intelligence	3	3	0	
3	1	전선	GME22302	게임엔진응용	Game Engine Application	3	2	2	
3	1	전선	GME22306	실감형게임프로젝트	Immersive Game Project	3	2	2	
3	1	전선	GME25301	디지털렌더링	Digital Rendering	3	2	2	
3	1	전선	GME25302	시게임에이전트	AI Game agents	3	2	2	
3	1	전선	COM25301	시큐어코딩심화	Advanced Secure Coding	3	2	2	
3	1	전선	COM25302	공개SW활용	Practical Open SW	3	2	2	
3	1	전선	COM25303	소프트웨어역량검증기 초	Basic TOPCIT	3	3	0	
3	2	전선	COM22313	머신러닝활용	Machine Learning Utilization	3	2	2	
3	2	전필	AIS22302	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
3	2	전선	GME22308	컴퓨터그래픽스	Computer Graphics	3	2	2	
3	2	전선	GME22309	VR/AR프로그래밍	VR/AR Programming	3	2	2	
3	2	전선	GME22311	지능형게임프로젝트	Intelligent Game Project	3	2	2	
3	2	전선	GME25303	시뮬레이션가시화	Simulation and Visualization	3	2	2	
3	2	전선	GME25304	게임프로그래밍	Game Programming	3	2	2	
3	2	전선	COM25304	시큐어코딩활용	Practical Secure Coding	3	2	2	
3	2	전선	COM25305	소프트웨어역량검증심 화	Advanced TOPCIT	3	3	0	
3	3	전선	AIS22605	표준현장실습학기제5	Co-op 5	15	0	0	P/NP
4	1	전필	AIS22401	산학캡스톤디자인1	Industry-Capstone Design 1	3	2	2	
4	1	전선	COM22404	장기인턴십1	Intenship 1	15	0	0	P/NP
4	1	전선	COM22405	C응용프로그래밍	C Applications Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22406	JAVA응용프로그래밍	Java Applications	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Programming				
4	1	전선	COM22407	서버프로그래밍	Server Programming	3	3	0	
4	1	전선	COM22408	웹프로그래밍응용	Applied Web Programming	3	3	0	
4	1	전선	COM25401	인공지능윤리	AI Ethics	3	3	0	
4	1	전선	COM25402	소프트웨어역량검증활 용	Practical TOPCIT	3	3	0	
4	1	전필	AIS22402	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	GME22403	게임서버프로그래밍	Game Server Programming	3	2	2	
4	1	전선	GME25401	메타버스기술응용	Metaverse Technology and Applications	3	2	2	
4	1	전선	GME25402	게임디자인	Game Design	3	2	2	
4	1	전선	GME22404	포트폴리오1	Portfolio 1	3	2	2	
4	2	전선	COM22418	지능형웹프로그래밍	Intelligent Web Programming	3	2	2	
4	2	전필	AIS22403	산학캡스톤디자인2	Industry-Capstone Design 2	3	2	2	
4	2	전선	GME25403	게임AI시스템	Game AI System	3	2	2	
4	2	전선	COM22413	장기인턴십2	Intenship 2	15	0	0	P/NP
4	2	전필	AIS22404	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	AIS22606	표준현장실습학기제6	Co-op 6	15	0	0	P/NP
4	3	전선	COM22601	표준현장실습학기제1	Co-op 1	3	0	0	P/NP
4	3	전선	AIS22602	표준현장실습학기제2	Co-op 2	3	0	0	P/NP

---

## 교과목 소개

---

### □ AIS22101 기초C프로그래밍 (Basic C Programming, 3-2-2)

- C언어는 현재 공학 전반의 실무 현장에서 많이 사용되는 언어로 C언어의 문법을 학습함으로써 컴퓨터 프로그래밍을 이해하고 컴퓨터를 전공하는 프로그래밍 입문자들에게 프로그램의 기초를 배양한다.

- AIS22102 컴퓨팅사고 (Computing Thinking, 3-3-0)
  - 컴퓨터 기술의 발전과 정보 통신 기술의 획기적인 발달이 인간의 일상생활을 크게 변모시킴에 따라 본 수업을 통해 컴퓨터와 관련된 다양한 주제들에 대해 쉽게 이해하고 이를 통해 상급 학년에 필요한 전공을 이해하는 데 교육 목표를 두고 있다.
  
- AIS22103 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.
  
- COM22101 기초웹프로그래밍(Basic Web Programming, 3-2-2)
  - HTML과 CSS 및 Java Script의 기본 문법을 이해하고 웹 프로그래밍 연습을 통해 홈페이지 제작과 관련된 기초 능력을 배양한다.
  
- AIS22104 고급C프로그래밍 (Advanced C Programming, 3-2-2)
  - C프로그래밍 언어를 기반으로 하여 기초 C언어에서 심화된 C언어 기법 및 응용 프로그래밍을 배운다.
  
- AIS22105 창의공학설계 (Creative Engineering Design , 3-2-2)
  - 공학적 문제에 국한하지 않고, 학생들이 주어진 문제나 과제의 본질을 파악하고 해결하는 능력을 갖추게 하여 스스로가 창의적인 발상을 하고 설계하고 기획하는 등 문제를 직접 해결하는 능력을 배양한다.
  
- AIS22106 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
  - 학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.
  
- COM22104 고급웹프로그래밍 (Advanced Web Programming, 3-2-2)
  - 웹 프로그래밍과 웹 디자인을 학습하는 데, 웹 프로그래밍으로서 동적으로 웹 사이트를 구성하기 위한 서버사이드 기술인 JSP, ASP, PHP 등을 활용하여 실행 환경 구축, 기본 태그, FORM 생성, 쿠키, 세션, DB 사용법 등을 학습한다.
  
- AIS22201 자바프로그래밍 (Java Programming, 3-2-2)
  - 자바 프로그래밍은 차세대 인터넷 언어이며 객체지향 프로그래밍 언어인 JAVA를 활용하여 정보처리, 정보관리 및 정보통신 고급 응용 프로그램 개발 기술을 익힌다.
  
- GME25201 게임제작플랫폼 (Game Development Platform, 3-2-2)

- 게임제작플랫폼 중 가장 많이 사용되고 있는 유니티(Unity) 엔진의 기본적인 사용법과 C# 프로그래밍을 활용한 기초 게임 제작 방법을 익힌다. 강의 초반에는 유니티(Unity) 엔진 사용법을 익히고, C# 프로그래밍 기술을 다루며, 게임 제작을 통하여 유니티(Unity) 엔진 전반에 대한 이해 및 컴포넌트 사용법을 학습할 수 있다.
- COM22202 C++프로그래밍 (C++ Programming, 3-2-2)
    - 객체지향 프로그래밍 기본 개념을 배우고, C++에 대한 프로그래밍 언어의 문법과 함께 응용 프로그래밍에 대해 학습한다.
  - COM22210 자료구조 (Data Structure, 3-3-0)
    - 데이터와 그 표현, 그리고 분류 탐색 및 세분화를 위한 선형/비선형 링크드 리스트, 스트링, 어레이, 스택, 큐, 트리, 그래프 및 관련 알고리즘들의 구현과 응용에 관한 내용을 공부한다.
  - AIS22202 데이터베이스 (Database, 3-3-0)
    - 데이터베이스 설계 및 구현 능력을 배양한다. 데이터의 관점 및 의미, 각종 데이터 모델, SQL, 데이터베이스 설계 시 고려해야 하는 데이터베이스의 정규형, 트랜잭션 관리 등 데이터베이스 관련 이론 및 구현 기법을 학습한다.
  - COM22207 C#프로그래밍 (C# Programming, 3-2-2)
    - Visual C# 언어 등을 사용하여 자료처리를 하는 프로그래밍을 배우고, PC windows system 응용 개발에 가장 널리 사용되는 visual studio를 이용한 GUI(Graphical User Interface)와 message 처리 개념, windows graphic 처리 방법과 dialog box, controls 등의 개념 및 응용 프로그램 개발 학습한다.
  - COM22208 알고리즘 (Algorithm, 3-3-0)
    - 고급 데이터 구조에 대한 연구와 이를 이용한 효율적인 고급 알고리즘의 설계기법 및 복잡도를 배우고 알고리즘의 기법 분류, 효율성, 시간, 공간차원의 복잡도, 최적도(optimalty), 병렬 알고리즘 등을 다룬다.
  - GME25202 게임엔진 (Game Engine, 3-2-2)
    - 게임제작플랫폼 과목에서 익힌 게임제작도구 및 관련 소프트웨어의 사용법을 기반으로 여러 3D 효과 및 사운드와 물리엔진, AI를 심도 있게 알아보고, 다양한 Asset들을 활용하여 초급수준 이상의 완성된 형태의 게임을 제작할 수 있는 역량을 기르는 것을 목표로 한다.
  - AIS22301 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)
    - 전공 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하거나 엔

지니어링 면에서 개발가치가 있는 소프트웨어를 학생들 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 융합학제적인 팀워크 능력 및 프로젝트 리더십 등의 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

□ GME22302 게임엔진응용 (Game Engine Application, 3-2-2)

- 게임 엔진을 활용하여 자신의 게임을 개발 할 수 있도록 게임알고리즘과 관련된 엔진의 다양한 기능에 대한 학습 및 C# 프로그래밍 과정을 제공한다.

□ GME25304 게임프로그래밍 (Game Programming, 3-2-2)

- 게임엔진 소프트웨어 및 도구 활용을 위한 C# 및 Shader 프로그래밍과 함께 컴퓨터 그래픽스와 게임제작에 대한 이해를 다룬다. 게임엔진 기본과정을 마친 학생들을 위한 과정으로, 새로운 프로그래밍 개념 및 수학, 알고리즘 등을 게임엔진의 기능을 이용하여 해결함으로써 초보와 숙련 개발자에게 모두 유용한 기술들의 습득을 목표로 한다.

□ GME22306 실감형게임프로젝트 (Immersive Game Project, 3-2-2)

- 개별 실습 및 조별 프로젝트를 통하여 게임을 기획 및 구현한다.

□ AIS22302 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-2-2)

- 전공 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하거나 엔지니어링 면에서 개발가치가 있는 소프트웨어를 학생들 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 융합학제적인 팀워크 능력 및 프로젝트 리더십 등의 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

□ GME22308 컴퓨터그래픽스 (Computer Graphics, 3-2-2)

- 컴퓨터 그래픽을 위한 입출력장치 등의 구조와 특성, 그래픽의 기본원소인 선분, 원, 타원, 문자 등을 그리는 방법과 각각의 속성을 학습하고, 이들 원소를 이용하여 그래픽 패키지의 작성에 필요한 좌표변환, 윈도우, 뷰포드, 세그먼트, 클리핑, 페인팅, 논리적 입출력 장치 등의 개념, 프랙탈, 곡선의 근사방법 등의 수학적 모형 등을 배운다. 3차원 그래픽의 기본개념과 함께 선, 면, 물체의 수학적 표현방법을 배우고 기본적인 구현에 대해 학습한다.

□ GME22309 VR/AR프로그래밍 (VR/AR Programming, 3-2-2)

- 가상 콘텐츠로 새로운 경험을 제공하는 가상현실과 현실세계에 가상의 콘텐츠를 결합한 증강현실은 현재의 게이밍 및 소셜 엔터테인먼트 트렌트를 반영하는 대표적인 기술이라고 할 수 있다. AR/VR 콘텐츠 개발을 위한 프로그래밍의 기초를 학습하고 이를 IoT 플랫폼에 접목하기 위한 3D, 게임엔진 응용 기술에 대하여 알아본다.

- GME22311 지능형게임프로젝트 (Intelligent Game Project, 3-2-2)

  - 게임 공학에 관계된 내용의 프로젝트를 작성하고 처음부터 체계적으로 진행하며 두 번의 중간발표를 걸쳐 최종프로젝트를 완성시킨다.
  
- AIS22401 산학캡스톤디자인1 (Industry-Capstone Design 1, 3-2-2)

  - IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- AIS22402 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

  - 졸업 후 취업계획에 따라 자신의 진로탐색과 진로방향을 설계하고 체계적이고 계획적인 대학 생활을 할 수 있도록 진로 설계 수립하는 능력을 배양한다.
  
- GME22403 게임서버프로그래밍(Game Server Programming, 3-2-2)

  - C++ 프로그래밍을 기반으로 게임 시스템에 있어 실시간 네트워크를 통신의 이해와 함께 온라인 게임 서버의 구조와 원리 및 관련 기술에 대한 프로그래밍을 학습한다.
  
- GME22404 포트폴리오 (Portfolio, 3-2-2)

  - 게임 제작에 관련된 내용의 프로젝트의 계획과 구현의 전반적인 과정을 체계적으로 진행하여 프로젝트의 중간발표를 통한 피드백과 수정의 과정을 거쳐 최종 결과물을 완성시키고 이를 포트폴리오화 한다.
  
- AIS22403 산학캡스톤디자인2 (Industry-Capstone Design 2, 3-2-2)

  - IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- AIS22404 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

  - 대학생활을 마무리하면서 졸업생 자신의 전공과 진로 방향을 설계하고 스스로의 전공 적성을 이해하고 컴퓨터공학 관련 관심 주제에 대해 전문가로서의 자질을 함양한다.
  
- GME25403 게임AI시스템 (Game AI System, 3-2-2)

  - 체스, 오델로, 바둑, 포커 등 턴제 게임과 함께 스타크래프트와 같은 실시간 전략 시뮬레이션까지 다양한 게임들에 대해 인간과 대결할 수 있는 인공지능 프로그램에 대해 이론과 프로그래밍 실습을 진행한다. NPC 스케줄링 및 게임난이도 조절과 같은 실무에 쓰이고 있는 게임인공지능 기술들에 대해 알아보고, 그 기저에 있는 인공지능 기술의 이해와 실습을 병행한다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	전공역량				
	논리적분석력	창의융합력	문제해결능력	자아존중	상호신뢰
1-1	기초C프로그래밍	컴퓨팅사고	기초웹프로그래밍	전공의이해	
1-2	고급C프로그래밍	인공지능수학 고급웹프로그래밍 창의공학설계		전공과진로	
2-1	자바프로그래밍 C++프로그래밍 자료구조 게임제작플랫폼	컴퓨터구조			
2-2	윈도우프로그래밍 C#프로그래밍 운영체제 게임엔진	데이터베이스	알고리즘		
3-1	디지털영상처리 게임프로그래밍 AI게임프로그래밍	캡스톤디자인1	인공지능 게임엔진응용 실감형게임프로젝트		
3-2	시뮬레이션 VR/AR프로그래밍 게임프로그래밍 머신러닝활용	컴퓨터그래픽스 캡스톤디자인2	네트워크프로그래밍 지능형게임프로젝트		장기현장실습(IPP)3 현장실습1
4-1	서버프로그래밍	C응용프로그래밍 JAVA응용프로그래밍 웹프로그래밍응용	게임서버프로그래밍		산학캡스톤디자인1 장기인턴십1 진로지도
4-2			지능형웹프로그래밍 AI게임응용 포트폴리오		산학캡스톤디자인2 장기인턴십2 현장실습5 졸업지도 현장실습2

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초 교양교육	4차산업기반교 육	창의와소프트웨어	디지털사회와문화의이해	창의융합력
일반 교양교육	주제교양교육	자연과과학	사물인터넷의이해	문제해결능력
			4차산업혁명과기술경영	창의융합력
		사회와문화	빅데이터와세상읽기	문제해결능력

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량강화	AI·SW 안향 교육 프로그램(멘토-멘티)	전체	학과 전공과목의 성적향상 및 진로탐색, 자기계발에 관심이 있는 학생 누구나
	재능나눔 SW봉사단 모집		

제4편 교육과정  
문화예술대학

### 교육목표

건축학과는 빠르게 변화하는 산업구조와 점점 늘어나는 건축 전문성에 대한 수요에 대비하여 실무형 건축전문가 양성을 목표로한다. KAAB(한국건축학교육인증원)로부터 건축학교육인증을 획득한 5년제 건축학교육 프로그램으로 운영되고 있다. “창의적 리더십을 바탕으로 문화 및 과학기술 전문성을 갖춘 실무형 건축 인재 양성”을 목적으로 한다.

### 학과소개 및 안내

학교가 일관적으로 지향하는 교육목표인 “실천적 지성인, 전인적 감성인, 창의적 개척자”를 “종합 디자인역량”, “실천 학습”, “창의적 사고”, “지역·국제 교류”, “건축실무 역량”, “혁신기술”의 6대 핵심가치를 근간으로 한 건축 교육 모토로 재해석한 것으로, “크고자하거든 남을 섬기라”는 건학이념을 바탕으로 학문의 진리를 추구하고 나눔과 섬김의 실천을 통해 사회에 이바지하는 건축 전문가를 양성하고자 함이다.

이러한 학과의 목표를 달성하기 위한 학과인재상은 다음과 같다.

- ❑ 통합 디자인 교육을 통한 창의적 인재 (Creative professionals cultivated through integrated design education)
- ❑ 사회 융합형 교육을 통한 통섭형 인재(Transdisciplinary thinkers nurtured through socially convergence-based education)
- ❑ 실무 중심 교육을 통한 실천적 인재 (Practice-oriented professionals developed through hands-on architectural education)

### 향후 진로계획

건축학과 졸업생은 건축전문직으로 다양한 분야로 진출한다.

- ① 건축물의 설계와 감리를 담당하는 건축설계직, 건축사 자격증 취득
- ② 종합건설사무소, 건축자재회사 등 건축관련 대기업 취업
- ③ 한국토지주택공사, 주택관리공단, 지자체도시개발공사 등 건설관련 공기업
- ④ 관공서, 문화재청, 지자체 시설공단 등 공무원직
- ⑤ 건설기술연구소, 친환경관련 연구소 등 연구직
- ⑥ 문화재 설계수리복원 사무소 등 건축문화유산 관련 연구·설계·수리

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	ARC22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	ARC22107	건축캐드1	CAD in Architecture 1	3	3	0	
1	1	전선	ARC22103	조형연습	Basic Design	3	3	0	
1	2	전필	ARC22104	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전필	ARC22108	건축캐드2	CAD in Architecture 2	3	3	0	
1	2	전필	ARC22106	기초건축설계	First Tear Architectural Design Studio	6	4	8	
2	1	전필	ARC22201	건축설계방법론	Architectural Design Methodology	3	3	0	
2	1	전필	ARC22202	근대건축	History of Modern Architecture	3	3	0	
2	1	전필	ARC22203	건축설계1	Architectural Design Studio 1	6	4	8	
2	1	전필	ARC22204	구조시스템	Structural System	3	3	0	
2	1	전선	ARC22211	디지털이미징기초	Basic Digital Imaging	3	3	0	
2	2	전필	ARC22206	환경계획	Environmental Planning	3	3	0	
2	2	전필	ARC22207	구조역학	Architectural Statics	3	3	0	
2	2	전필	ARC22208	재료와구법	Construction Materials & Methods	3	3	0	
2	2	전필	ARC22209	건축설계2	Architectural Design Studio 2	6	4	8	
2	2	전선	ARC22212	디지털이미징설계	Advanced Digital Imaging	3	3	0	
3	1	전필	ARC22301	한국건축사	History of Korean Architecture	3	3	0	
3	1	전필	ARC22302	건축설계3	Architectural Design Studio 3	6	4	8	
3	1	전필	ARC22303	건축설비	Mechanical System for Architecture	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	ARC25301	건축과미디어	Architecture and Media	3	3	0	
3	2	전필	ARC22305	서양건축사	History of Western Architecture	3	3	0	
3	2	전필	ARC22306	건축공간론	Architectural Space Theory	3	3	0	
3	2	전필	ARC22307	건축설계4	Architectural Design Studio 4	6	4	8	
3	2	전필	ARC22308	지속가능한건축	Sustainable Architecture	3	3	0	
4	1	전필	ARC22401	건축법규	Building Code	3	3	0	
4	1	전필	ARC22402	건축시공및적산	Building Construction	3	3	0	
4	1	전필	ARC22403	건축설계5	Architectural Design Studio 5	6	4	8	
4	1	전필	ARC22404	도시설계	Urban Design	3	3	0	
4	2	전필	ARC22405	건축설계6	Architectural Design Studio 6	6	4	8	
4	2	전필	ARC22406	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
4	2	전선	ARC22408	BIM설계	BIM Design	3	3	0	
5	1	전필	ARC22501	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
5	1	전필	ARC22502	건축설계7	Architectural Design Studio 7	6	4	8	
5	1	전필	ARC22504	구조디자인	Architectural Structure Design	3	3	0	
5	1	전선	ARC22505	건축실측	Architectural Survey	3	3	0	
5	2	전필	ARC22506	졸업설계	Graduation Design Project	0	0	0	P/NP
5	2	전필	ARC22507	건축실무	Architectural Practice	3	3	0	
5	2	전필	ARC22508	건축설계8	Architectural Design Studio 8	6	4	8	
5	2	전필	ARC22503	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	

---

## 교과목 소개

---

- ARC22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계 할 수 있도록 지도한다.
  
- ARC22107 건축캐드1 (CAD in Architecture 1, 3-3-0)
  - 본 강의는 컴퓨터를 활용하여 건축적 아이디어를 표현하는 능력을 배양하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 오토데스크사의 오토캐드의 각종 명령어들을 연습하고 건축도면의 표현요소들을 학습한다. 수업 내용은 크게 두 부분으로 나누어지는데 전반부는 2차원 도면의 작성 및 편집으로 후반부는 3차원 모델링으로 구성된다.
  
- ARC22103 조형연습 (Basic Design, 3-3-0)
  - 조형 원리에 대한 이해와 이와 관련된 여러 개념과 표현방식을 습득하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22104 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
  - 대학 생활 전반 및 전공분야에 대한 소개와 학습방법 및 기타 학교생활 관련 상담을 통해 신입생들이 조기에 대학 및 학부생활에 적응할 수 있도록 하기 위하여 개설된 교과목이다.
  
- ARC22108 건축캐드2 (CAD in Architecture 2, 3-3-0)
  - 1학기에 진행되는 ‘건축캐드1’의 연속과정으로 Autocad 및 Sketchup 등의 그래픽 프로그램 심화연습 과정으로 건축도면 작성순서, 건축물 골조구성, 내외장재, 창호 구성방식 등의 이해 및 표현 능력 배양
  
- ARC22106 기초건축설계 (First Tear Architectural Design Studio, 6-4-8)
  - 건축설계 입문단계로 건축의 기본적인 정의, 건축의 이론적 배경에 관한 기본 연구와 기초 어휘, 표현 기법 등을 익혀 건축구성과 공간에 대한 기본원리를 이해하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22201 건축설계방법론 (Architectural Design Methodology, 3-3-0)
  - 건축설계에서 사고하는 방법과 표현하는 방법을 익히는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22202 근대건축 (History of Modern Architecture, 3-3-0)
  - 현대 건축에 대한 내용을 이론적 연구가 아닌 실질적인 작품의 어휘를 파악하는 과정으로서 접근하는 것을 목표로 한다.

- ARC22203 건축설계1 (Architectural Design Studio 1, 6-4-8)

  - 학부과정 설계수업의 첫 번째 단계로 설계 관련 자료들을 조사, 분석하는 능력을 배양하고 주거공간의 설계 과정과 방법을 체득하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22204 구조시스템 (Structural System, 3-3-0)

  - 건축공학적 접근이 아닌 구조의 개념적인 접근을 통하여 구조를 이해하고 설계할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22211 디지털이미징기초 (Basic Digital Imaging, 3-3-0)

  - 컴퓨터 그래픽을 활용하여 건축 프리젠테이션 능력을 향상하기 위한 스케치업 모델링, 엔스케이프 렌더링, 어도비 포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 등 기초 프로그램을 습득함으로써 건축 설계디자인과 연계된 학습으로 디자이너로서의 경쟁력을 높이는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22206 환경계획 (Environmental Planning, 3-3-0)

  - 건축인으로서 건축과 인간 및 환경에 대한 독자적 가치관을 정립하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22207 구조역학 (Architectural Statics, 3-3-0)

  - 건축공학적 접근이 아닌 구조의 개념적인 접근을 통하여 구조를 이해하고 설계할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22208 재료와구법 (Construction Materials & Methods, 3-3-0)

  - 건축재료의 종류별 성질과 특성을 알고 사용원리를 이해하여 구조적인 구성방법을 이해하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22209 건축설계2 (Architectural Design Studio 2, 6-4-8)

  - 도시성과 소규모 대지의 기능, 형태의 구성을 학습하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22212 디지털이미징설계 (Advanced Digital Imaging, 3-3-0)

  - 디지털이미징기초의 심화과정으로 건축 프레젠테이션 능력을 심화하여 라이노 모델링, 그라스호퍼를 이용한 파라메트릭 디자인 및 브이레이 렌더링 의 개념을 이해하고 디자인 의도와 기술적 능력의 습득, 결과물의 제작원리가 디자인 생성 원리로 작용하는 관계를 습득하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22301 한국건축사 (History of Korean Architecture, 3-3-0)

  - 한국건축이라는 역사적인 자료가 우리 생활과 어떠한 연관을 지니고 있고 과거의 역사적 자료들이 앞으로의 우리 생활에 어떠한 도움을 줄 수 있는지 찾는 것을 목표로 한다.

- ARC22302 건축설계3 (Architectural Design Studio 3, 6-4-8)
  - 건축설계에 있어서 필요한 개념 및 계획, 프로세스를 습득하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22303 건축설비 (Mechanical System for Architecture, 3-3-0)
  - 건물환경을 보다 위생적이며 안전하고 능률적으로 유지하기 위한 각종 설비시스템의 기본원리와 계획방안을 습득하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC25301 건축과미디어 (Architecture and Media, 3-3-0)
  - 건축의 정의를 바탕으로 1) 건축 창작론의 구조, 2) 건축 개념과 건축가, 건축 사용자 사이의 관계, 3) 건축작품의 의미를 미디어 개념을 통해서 파악한다. 역사적 건축물, 건축가와 건축이론가들의 텍스트, 다른 장르의 예술 등 다양한 매체를 통해서 건축의 이해에 심도있게 다가가는 것을 수업의 목적으로 한다.
  
- ARC22305 서양건축사 (History of Western Architecture, 3-3-0)
  - 서양건축이라는 역사적인 자료가 우리 생활과 어떠한 연관을 지니고 있고 과거의 역사적 자료들이 앞으로의 우리 생활에 어떠한 도움을 줄 수 있는지 찾는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22306 건축공간론 (Architectural Space Theory, 3-3-0)
  - 건축의 정의와 건축 작품을 바탕으로 공간이 무엇이고 어떤 의미이며 어떻게 표현되는지를 학습하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22307 건축설계4 (Architectural Design Studio 4, 6-4-8)
  - 문화 및 교육시설의 설계를 통해 도심지 속 복합기능 건물의 설계 방법에 대해 학습하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22308 지속가능한건축 (Sustainable Architecture, 3-3-0)
  - 건물을 다양한 재료와 요소들의 집합체로 인식하고 각 부분에 대한 이해를 넓히는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22401 건축법규 (Building Code, 3-3-0)
  - 건축에 관련된 제반 법규를 이해하고 숙지하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22402 건축시공및적산 (Building Construction, 3-3-0)
  - 건축시공 및 적산에서 필수적으로 알아야 할 원리와 개념을 습득하는 것을 목표로 한다.
  
- ARC22403 건축설계5 (Architectural Design Studio 5, 6-4-8)

- 역사적 건축물의 보존과 활용을 주제로 하여 도시공간의 재생에 대한 의미를 학습하는 것을 목표로 한다.
- ARC22404 도시설계 (Urban Design, 3-3-0)
    - 현대 건축에 대한 내용을 이론적 연구가 아닌 실질적인 작품의 어휘를 파악하는 과정으로서 접근하는 것을 목표로 한다.
  - ARC22405 건축설계6 (Architectural Design Studio 6, 6-4-8)
    - 현대사회에서 증가되고 있는 1인가구를 위한 소형주택의 필요성 및 특징을 이해하고 각자의 재해석을 바탕으로 셰어하우스를 계획하는 것을 목표로 한다.
  - ARC22406 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)
    - 1~3학년동안 배운 전공교과목을 바탕으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하는 것을 목표로 한다.
  - ARC22408 BIM설계 (BIM Design, 3-3-0)
    - Autodesk사의 Revit 소프트웨어 활용을 통한 BIM설계 역량 배양을 목표로 한다.
  - ARC22501 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)
    - 졸업예정 학생들을 대상으로 졸업 후 취업 및 진학 등의 진로 등에 대해 상담하기 위해 개설된 과목이다.
  - ARC22502 건축설계7 (Architectural Design Studio 7, 6-4-8)
    - 학부에서의 전공 수련과정을 총체적으로 정리하는 단계로 학생 본인이 설계 테마, 대상 부지 및 프로그램을 선정하고 프리젠테이션의 전 과정을 종합적으로 수행하는 것을 목표로 한다.
  - ARC22504 구조디자인 (Architectural Structure Design, 3-3-0)
    - 구조에 관한 기초 이론과 역학적인 구조의 원리를 이해하는 것을 목표로 한다.
  - ARC22505 건축실측 (Architectural Survey, 3-3-0)
    - 기록의 필요성과 의미를 찾고 실측기술에 관해 이해하는 것을 목표로 한다.
  - ARC22506 졸업설계 (Graduation Design Project, 0-0-0)
    - 졸업설계작품을 수행하여 평가를 받아야만 본 과목을 패스할 수 있다.
  - ARC22507 건축실무 (Architectural Practice, 3-3-0)

- 건축사사무소에서 진행되는 프로젝트의 실제과정을 알아보고 건축사의 역할과 직업윤리에 대해 습득하는 것을 목표로 한다.

□ ARC22508 건축설계8 (Architectural Design Studio 8, 6-4-8)

- 졸업작품전 참가와 실시 설계를 진행하는 것을 목표로 한다.

□ ARC22503 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

- 4차 산업의 건축을 대비한 수업으로 1~4학년동안 배운 전공교과목을 바탕으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하는 것을 목표로 한다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량					
	종합 디자인 역량	실천 학습	창의적 사고	지역·국제 교류	건축 실무 역량	혁신 기술
1-1	건축캐드1 조형역습	전공의이해				건축캐드1
1-2	건축캐드2 기초건축설계	전공과진로				건축캐드2
2-1	건축설계1	건축설계1	근대건축 건축설계방법론		구조시스템	디지털이미징기 초
2-2	건축설계2	건축설계2 재료와구법	구조역학 재료와구법		구조역학 재료와구법 환경계획	디지털이미징설 계
3-1	건축설계3		한국건축사 건축과미디어	건축설계3	건축설비	
3-2	건축설계4		서양건축사 건축공간론	건축설계4	지속가능한건축	지속가능한건축
4-1	건축설계5		현대건축비평 도시설계	건축설계5	건축법규 건축시공및적산 표준현장실습	BIM설계
4-2	건축설계6		캡스톤디자인1	건축설계6		
5-1	건축설계7 구조디자인			건축설계7	건축실측 구조디자인 표준현장실습	
5-2	건축설계8				건축실무	

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중점 교양교육	나섬인성교육	기독교인성교육	채플	건축설계운영관리
		아펜젤러인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	건축설계운영관리
	미래소양교육	비전설계	창업과경영이해	건축설계운영관리
	균형학문교육	인문과예술	동아시아의미학	건축설계조사분석
		사회와문화	나의한국문화유산산책	건축설계조사분석
		자연과과학	지구환경과자원	건축설계운영관리

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	MAKER 초급 교육	1,2	전공과 연계된 IT 지식을 학습하고자 하는 학생
학습역량강화	프리젠테이션 스킬 업	1	대학 학습에 필요한 발표 노하우를 얻고 싶은 학생

## 교육목표

실내건축은 실내외 모든 공간을 대상으로 공간에 거주하는 주체와 주변 환경을 고려하여 공간의 아이덴티티를 결정하고 그들의 삶을 디자인하는 학문으로, 철학과 사회, 환경에 기초한 지식과 사고, 기획을 통해 기술, 실무에 적용할 수 능력을 배양하는 것이 필요합니다. 이를 위해 실내건축학과는 예술성과 창의성 그리고 미적가치를 가진 공간을 디자인하고 실현시키는 전문가를 양성하는 것을 목표로 합니다.

## 학과소개 및 안내

실내건축학과는 물리적 환경에 대한 폭넓은 이해와 창의성을 갖춘 인재를 양성하기 위해 다음과 같은 방향성을 갖고 교육하고 있습니다.

- 정보화 시대가 요구하는 미래지향적이며 창의적인 사고와 다양한 컴퓨터 운용 능력 개발
- 지속가능한 친환경의 이해와 전통문화에 대한 계승정신의 확립
- 실습을 중심으로 한 교육과정 운영을 통한 실무형 전문가 양성

## 향후 진로계획

실내건축학과 졸업생은 창조적이고 예술적 감각을 발휘 할 수 있는 다양한 분야로 진출하고 있으며 대표적으로 공간디자인을 담당하는 실내디자인회사/환경디자인회사/건축사무소 그리고 시공을 담당하는 건설사, 빛을 매개로 설계하는 조명설계회사, 다양한 매체를 통해 전시를 기획, 시공하는 전시디자인회사, VMD, 가구디자인회사 등 여러 방면으로 진출하고 있습니다.

## 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전선	IAR22103	공간조형	Space Sculpture.	3	3	0	
1	1	전필	IAR22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전필	IAR22102	공간드로잉과제도	Space Drawing Task	3	3	0	
1	1	전선	PIAR2501	실내건축의이해	Understanding of	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Interior Architecture				
1	2	전필	IAR22104	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전필	IAR22105	CAD	Computer Aided Design	3	2	2	
1	2	전필	IAR22106	기초공간디자인	Basic Space Design	3	2	2	
1	2	전선	PIAR2502	인간공학	Ergonomics	3	3	0	
2	1	전필	IAR22201	공간디자인계획1	Space Design Studio 1	3	2	2	
2	1	전선	IAR25201	디지털디자인1	Digital Design1	3	2	2	
2	1	전선	IAR22203	공간디자인기초1	Space Design Introduction 1	3	2	2	
2	1	전선	IAR22206	인테리어표현기법	Interior Presentation Technique	3	3	0	
2	2	전필	IAR22207	공간디자인계획2	Space Design Studio 2	3	2	2	
2	2	전선	IAR22209	공간디자인기초2	Space Design Introduction 2	3	2	2	
2	2	전선	IAR25202	디지털디자인2	Digital Design2	3	2	2	
2	2	전선	IAR22212	색채와공간	Color and Space	3	3	0	
3	1	전필	IAR22301	실내디자인계획1	Interior Design Studio 1	3	2	2	
3	1	전선	IAR22302	한국실내건축사	Korean Interior	3	3	0	
3	1	전선	IAR22304	공간디자인스튜디오1	Space Design Studio1	3	2	2	
3	1	전선	IAR22307	빛환경과조명디자인	Lighting Design	3	2	2	
3	1	전선	IAR22312	서양실내건축사	Interior Architecture History	3	3	0	
3	2	전필	IAR22308	실내디자인계획2	Interior Design Studio2	3	2	2	
3	2	전필	IAR22309	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	IAR25303	가구디자인	Furniture design	3	3	0	
3	2	전선	IAR22311	공간디자인스튜디오2	Space Design Studio2	3	2	2	
3	2	전선	IAR22314	실내건축시공	Interior Architecture Construction	3	3	0	
4	1	전필	IAR22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전필	IAR22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	IAR22403	실내디자인계획3	Interior Design Studio	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					3				
4	1	전선	IAR22404	공간디자인스튜디오3	Space Design Studio3	3	2	2	
4	1	전선	IAR25402	실내건축환경과디테일	Interior Space & Details	3	3	0	
4	1	전선	IAR22407	실내건축법규	Building Code	3	3	0	
4	2	전필	IAR22409	졸업설계	Graduation Works	0	0	0	P/NP
4	2	전선	IAR22410	실내디자인계획4	Interior Design Studio 4	3	2	2	
4	2	전선	IAR22414	공간디자인스튜디오4	Space Design Studio4	3	2	2	
4	2	전선	IAR22413	실내건축실무	Interior Practice	3	3	0	

#### 교과목 소개

- IAR22101 전공의 이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 학교와 학과에 대해 알아보고 학교 및 학과생활에 적응하기 위한 프로그램을 진행한다. 전공에 대해 탐구하고 수업활동을 통해 소속감을 증진하며 대학생활을 계획한다.
- IAR22103 공간조형 (Space Sculpture., 3-3-0)
  - 조형 원리에 대한 이해와 이와 관련된 여러 개념과 표현방식을 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 디자인의 형태와 공간의 연계성을 실습하여 디자인의 주제와 개념을 표현하는 공간 창조 학습을 세부내용으로 다루게 된다.
- IAR22106 기초공간디자인 (Basic Space Design, 3-2-2)
  - 실내건축설계 입문단계로 건축의 기본적인 정의, 건축의 이론적 배경에 관한 기본 연구와 기초 어휘, 표현기법 등을 익혀 실내건축 공간에 대한 기본원리를 이해하는 것을 목표로 한다. 매주 담당교수와 개별 크리틱을 통해 설계안을 발전시키는 실습위주의 수업으로 진행된다.
- IAR22102 공간드로잉과제도 (Space Drawing Task, 3-3-0)
  - 공간을 표현하는 방법으로 건축도면을 이해하고 도면의 작성 요령과 공간을 표현하기 위한 다양한 기법을 연습한다.
- IAR22104 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

- 대학생활과 전공수업에 적응하기 위한 학습방법 소개와 학과생활 관련 상담을 진행하여 대학생활의 원활한 적응과 전공분야로의 진출을 위한 계획을 설정한다.
- IAR22107 실내건축의이해 (Understanding of Interior Architecture, 3-3-0)
  - 실내건축에 대한 기초를 이해하고 실내건축의 실제 적용능력을 증진시키는 데에 목표가 있다. 공간인식과 형상화를 통해 실내건축의 역할과 의미를 파악하여 공간에서의 문제를 해결하는 능력을 갖추고 문제에 대한 다양한 대안을 제시할 수 있도록 한다.
- IAR22105 CAD (Computer Aided Design, 3-2-2)
  - 컴퓨터를 활용하여 건축적 아이디어를 표현하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 오토데스크사의 오토캐드 각종 명령어들을 연습하고 건축도면의 표현요소 학습을 세부내용으로 다루게 된다.
- PIAR2502 인간공학 (Ergonomics, 3-3-0)
  - 디자인에서 중요한 요소인 휴먼팩터를 적용할 수 있는 능력 배양을 목표로 한다. 이를 위해 인간 행동의 매커니즘을 이해하고 환경 요소를 고려하여 디자인에 적용하는 연습을 한다.
- IAR22201 공간디자인계획1 (Space Design Studio 1, 3-2-2)
  - 미래 주거 기능에 대한 조사, 분석 능력을 학습하고, 이를 바탕으로 설계의 과정과 방법을 체득하여, 더 심화되는 건축설계로 발전해갈 기초 설계 능력을 배양함을 목적으로 한다.
- IAR22203 공간디자인기초1 (Space Design Introduction 1, 3-2-2)
  - 건축에 대한 이해도를 높여 공간구성과 설정에 대해 고찰하고 기초적인 환경분석을 통해 공간디자인을 도출하는 능력을 배양하며 기초 도면작성 연습을 병행한다.
- IAR25201 디지털디자인1 (Digital Design1, 3-2-2)
  - 실내건축설계에 필요한 프리젠테이션의 요소로 가상공간을 효과적으로 표현하는 ‘디자인툴’로서의 3D MAX, Sketchup 등의 프로그램을 다룬다. 위 프로그램을 통한 가상 세계의 구현은 현실세계의 또 다른 표현으로서 다양한 시뮬레이션을 통해 구체적 공간을 구현한다.
- IAR22206 인테리어표현기법 (Interior Presentation Technique, 3-3-0)
  - 표현은 디자인 분야에서 소통의 중요한 도구로서 중요한 역할을 수행한다. 본 수업의 목표는 공간, 환경 및 문화에 대한 이해를 바탕으로 이와 관련된 개념과 표현방식을 습득하는 데에 있다. 다양한 실습을 통해 인테리어 디자인의 주제와 개념을 표현하는 공간창조의 능력을 배양하기 위해 아이디어 스케치, 투시도 등 2차원과 3차원 표현기법을 배우고 익힌다.
- IAR22212 색채와공간 (Color and Space, 3-3-0)

- 색채에 대한 기본이론을 이해하고 색채적용능력을 증진시키는 데에 목표가 있다.  
색채시스템과 색채이론의 이해와 색채실습을 통해 색채의 역할과 의미를 파악하여 색채 문제를 해결하는 능력을 갖추고 공간에서의 색채디자인의 대안을 제시할 수 있도록 한다.
- IAR22207 공간디자인계획2 (Space Design Studio 2, 3-2-2)
  - 공간에 대한 이해도를 증진시키고 디자인개념으로 발전하는 단계를 연습함으로써 디자인과정을 익히고 이해를 도모하는 수업이다.
- IAR22209 공간디자인기초2 (Space Design Introduction 2, 3-2-2)
  - 공간디자인기초를 보다 심화하는 과정으로 다양한 디자인 방법을 모색하고 적용하여 기초 설계 능력을 배양함을 목적으로 한다.
- IAR25202 디지털디자인2 (Digital Design2, 3-2-2)
  - 실내건축설계에 필요한 프리젠테이션의 요소로 가상공간을 효과적으로 표현하는 ‘디자인툴’로서의 3D MAX, Sketchup 등의 프로그램을 다룬다. 위 프로그램을 통한 가상 세계의 구현은 현실세계의 또 다른 표현으로서 다양한 시뮬레이션을 통해 구체적 공간을 구현한다.
- IAR25402 실내건축환경과디테일 (Interior Space & Details 3-3-0)
  - 실내 건축환경과 디테일 수업은 실내건축환경에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 디자인 공간을 구현하기 위한 실무 디테일 도면 작성에 대한 이해와 적용을 통해 실무 능력 향상을 목적으로 한다.
- IAR22302 한국실내건축사 (Korean Interior , 3-3-0)
  - 아름다운 우리 건축의 미학적 방법론을 이해하고 습득하여, 현대 디자인에 적용할 수 있도록 하는 것이 본 교육과정의 목표이다. 독특한 창의력의 원천을 한국전통의 지시라 정의하고, 학생들에게 고유한 전통 형태, 방법론, 재료 등에 대하여 깊이 있는 고찰과 이해를 통하여 자신의 디자인 방법론으로 승화시키도록 한다.
- IAR22307 빛환경과조명디자인 (Lighting Design, 3-2-2)
  - 공간과 빛환경에 대한 이해를 바탕으로 공간조명 디자인 방법을 학습하는 목표로 한다. 자연광 변화와 그 역할, 공간에서 빛환경의 중요성, 조명디자인 방법에 대한 세부 내용으로 구성하였다.
- IAR22301 실내디자인계획1 (Interior Design Studio 1, 3-2-2)
  - 인간과 공간, 환경 및 문화에 대한 이해를 바탕으로 실내건축에 대한 체계적인 이론을 습득하고 실내 공간 디자인에 영향을 주는 디자인 요소의 상호작용이 어떻게 이루어지는지 단계별 설계과정을 통해 이해하는 것을 목표로 한다.

- IAR22304 공간디자인스튜디오1 (Space Design Studio1, 3-2-2)
  - 자신의 아이디어를 표현하고 공간 이용자의 활동 및 프로그램을 해석하여 이를 디자인에 반영하는 과정의 실습을 목표로 한다.
  
- IAR22312 서양실내건축사 (Interior Architecture History, 3-3-0)
  - 실내건축의 역사적 고찰을 통해 인간과 공간, 환경 및 문화에 대한 지식습득을 바탕으로 시대별, 지역별 실내건축의 특성을 이해하고 역사적 맥락을 전유하는 데에 있다.
  
- IAR25303 가구디자인 (Furniture design, 3-3-0)
  - 다양한 디자인 톨을 사용하여 창의적이고, 실험적인 디자인을 도출하고 제작하여 1개의 제품을 완성한다.
  
- IAR22308 실내디자인계획2 (Interior Design Studio2, 3-2-2)
  - 공간의 구조와 기능, 공간의 조직에 관한 고찰을 통해 인간형태에 관한 개념 이해를 목표로 한다. 디자인 과정에 있어서 실내공간의 요소들과 공간과의 연계성을 파악하고 공간의 기본적인 구조와 기능, 크기에 대한 이해와 함께 공간을 계획하고 3차원 디지털 프로그램을 통해 공간의 동선, 형태, 연계 등을 고려한 공간계획을 기반으로 한 인테리어 디자인을 완성한다.
  
- IAR22311 공간디자인스튜디오2 (Space Design Studio2, 3-2-2)
  - 관심주제를 개별적으로 설정하고 주요관심주제에 대해 집중적인 연구수행하여 주제를 밀도있게 탐구하여 완결된 결과물을 제시하는 것을 목표로 한다.
  
- IAR22314 실내건축시공 (Interior Architecture Construction, 3-3-0)
  - 이론 및 실제 시공 실무 수업을 통해 실내건축시공에 대한 내용을 충분히 숙지하도록 하는데 목적이 있다.
  
- IAR22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 1-1-0)
  - 졸업 후 진로 선택을 위한 사전 조사 및 상담을 진행하여 본인의 진로계획을 세운다.
  
- IAR22403 실내디자인계획3 (Interior Design Studio 3, 3-2-2)
  - 실내디자인계획을 통해 공간 감각을 발전시키고 졸업 후 실무에서 디자이너 혹은 시공기술자로 그 역할을 할 수 있도록 지식과 역량을 갖추도록 하는 것을 목표로 한다.
  
- IAR22404 공간디자인스튜디오3 (Space Design Studio3, 3-2-2)
  - 전공수업을 기초로 관련 분야와의 통합 디자인을 구현하며 실무적 능력 배양을 목표로 한다. 이를 위해 실내디자인계획3 설계과정과 연계하여 설계과정에 필요한 법규검토, 구조계획,

재료계획 등을 학습, 적용하여 디자인 완성도를 높인다.

- IAR22407 실내건축법규 (Building Code, 3-3-0)
  - 건축물과 관련된 설계 및 디자인을 위한 건축법과 관련 규정의 이해를 목표로 한다. 이를 위해 건축법의 취지를 이해하여 실무 디자인을 진행하는데 바탕이 될 수 있도록 한다.
  
- IAR22410 실내디자인계획4 (Interior Design Studio 4, 3-2-2)
  - 실내건축학 과정을 이수하며 익힌 내용을 응용, 적용하여 졸업작품을 수행하는 것을 목표로 한다. 또한 실내건축학 과정에서 수행한 작품들을 정리하여 포트폴리오 제작을 한다.
  
- 공간디자인스튜디오4 (Space Design Studio4, 3-2-2)
  - 실내건축학 전공 4학년의 졸업전시 준비를 위한 교과목으로 실내디자인 관련 분야에 종사할 역량이 있는 인재를 육성하는 것을 목표로 한다.
  
- IAR22413 실내건축실무 (Interior Practice, 3-3-0)
  - 디자인 분야 실무에 적응하기 위한 실시도면 작성 및 내역작업을 이해하고 연습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 실시도면의 내용을 확인하고 실습하며 인테리어 내역을 이해하고 내역서를 작성한다.
  
- IAR22409 졸업설계 (Graduation Works, 0-0-0)
  - 졸업설계와 졸업전시를 계획 및 발표한다.

---

전공 로드맵

---

학년학기	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
전공역량								
공간이해 역량	공간조형	기초공간 디자인			한국실내 건축사			
	실내건축 의 이해	인간공학			서양실내 건축사			
공간계획 역량				색채와공 간	빛환경과 조명디자인	가구디자인		
디자인 관리역량			공간디자인 인기초1	공간디자인 인기초2	공간디자인 인스튜디오 오1	공간디자인 인스튜디오 오2	공간디자인 인스튜디오 오3	공간디자인 인스튜디오 오4
			공간디자인 인계획1	공간디자인 인계획2	실내디자인 인계획1	실내디자인 인계획2	실내디자인 인계획3	실내디자인 인계획4
								졸업설계

환경계획 역량						실내건축 시공	실내건축 법규	실내건축 실무
							실내건축 환경과디 테일	
디지털 활용 역량	공간드로 잉과제도	CAD	디지털디 자인1	디지털디 자인2				
			인테리어 표현기법					

교육목표

- NCS 과정평가형 (조경기사) 교육과정을 기반으로 실무 전문 인력 양성
- 4차 산업혁명을 함께하는 스마트조경 전문가 양성
- 정원산업 및 문화 확산을 주도하는 정원 전문가 양성

학과소개 및 안내

- 국가직무능력표준(NCS)에 기반하여 조경전문 인력 인재를 양성하는 학과이며  
2019학년도부터 고용노동부 산하 한국산업인력공단 과정평가형 자격 인증을 통해 졸업 전 국가기술자격증인 조경기사 자격증 취득
- 조경직, 녹지직 공무원의 양성과 교직과정 운영으로 조경 전공 교사 배출

향후 진로계획

- (조경 계획/설계) 종합 및 전문 엔지니어링 회사/조경 설계 사무소/건축 설계 사무소
- (조경 시공) 조경 식재 전문 공사 업체/조경 시설물 전문 공사 업체/건설 회사
- (조경 관리) 수목 생산 농장/식물 병원, 골프장 관리/공원 녹지, 국가유산 관련 공무원
- (교직) 농업계 중고등학교 교사, 대학교 조경 관련 학과 교수

전공교육과정

교과목명	전공능력					핵심역량					이수구분	학점	선수과목	학기	
	조경시공능력	조경계획능력	조경관리능력	조경식재능력	조경설계능력	인성	감성	지성	소통	수행					디지털
전공의이해	●	●	●	●	●	●		◎	○			전필	1		1
조경영어	●	●					○	◎	●			전선	3		1
조경컴퓨터디자인	●	●						○		●	◎	전선	3		1
조경수목학	◎			●			●	◎		○		전선	3		1
조경학개론	●	●	●	●	●		●	◎	○			전선	3		2
전공과진로	●	●	●	●	●	●		◎	○			전필	1		2
조경기초설계		●						●	○	◎		전선	3		2
조경컴퓨터시뮬레이션	◎	●						○		●	◎	전선	3		2
도시건축조경개론	●	●					●	◎	○			전선	3		2
조경디자인랭귀지		●					○	●		◎		전선	3		2

교과목명	전공능력					핵심역량					이수구분	학점	선수과목	학기	
	조경시공능력	조경계획능력	조경관리능력	조경식재능력	조경설계능력	인성	감성	지성	소통	수행					디지털
조경계획	●	◎						◎	●	○		전필	3		1
조경기본구상	◎	●					○	●		◎		전선	3		1
환경조사분석	●	◎						◎	○	●		전선	3		1
주택정원설계	◎	●					○	●		◎		전필	3		1
지리정보체계	◎	●			◎			●		○	◎	전선	3		1
조경포럼	●	●	●	●	●		○	●	◎			전선	3		1
조경기본계획	◎	●						●	○	◎		전선	3		2
조경설계프리젠테이션	●	●					●		○		◎	전선	3		2
조경미학	◎	●	◎				◎	●	○			전선	3		2
조경시설설계		●	●				○	●		◎		전선	3		2
조경공무관리	◎	●	◎	◎	○	○			●	◎		전선	3		2
식물자원조경교과교육론	◎		●	○	○	○		●	◎			전선	3		2
세계역사정원재현	●		◎				●	◎		○		전선	3		2
단지설계스튜디오	◎	●	○					●	○	◎		전필	3		1
조경시설물공사	●	◎	◎	○				●	○	◎		전선	3		1
이용관리	◎	○			●		●	◎	○			전선	3		1
식물자원조경교과교재연구및 지도법	○	◎	●			○		●	◎			전선	3		1
한국전통정원설계	●	◎	◎				●	◎		○		전선	3		1
식재설계		◎	●	◎			○	●		◎		전선	3		1
문화경관계획및설계	◎	◎	○		●			●	○	◎		전선	3		1
캡스톤디자인1	◎	●			◎		○	●		◎		전필	3		2
도시공간디자인론	◎	●	◎				●	◎		○		전선	3		2
병해및충해관리			◎	◎	●			◎	●	○		전선	3		2
조경적산	◎	◎	●	●				◎	○	●		전선	3		2
일반식재공사			◎	●				●	○	◎		전선	3		2
생태복원공사			●	◎				●	○	◎		전선	3		2
주제공간설계	◎	●					○	●		◎		전필	3		2
식물자원조경교직논리및논술	◎	○	●			○		●	◎			전선	3		2
진로지도	●	●	●	●	●	◎		○	●			전필	0		1
캡스톤디자인2	◎	●			◎		○	●		◎		전필	3		1
환경설계법규	●	◎	◎		◎	●		◎	○			전선	3		1
환경설계스튜디오(캡스톤 디자인)	◎	●						●	○	◎		전선	3		1
조경스마트계획및설계	●	●					○	●		◎		전선	3		1
국가조경유산론	●	◎		◎	◎		●	◎		○		전선	3		1
졸업논문	◎	◎	●					●	○	◎		전필	0		2
도시재생	●	◎			◎		●	◎		○		전선	3		2
현대조경론	●	○			◎		●	◎		○		전선	3		2

교과목명	전공능력					핵심역량					이수구분	학점	선수과목	학기	
	조경시공능력	조경계획능력	조경관리능력	조경식재능력	조경설계능력	인성	감성	지성	소통	수행					디지털
정원식물재료학	◎	◎		●	◎		●	◎		○		전선	3		2
조경BIM설계	◎	●					○	●			◎	전선	3		2

## 교과목 소개

교과목명	교과목 수업 목표/내용
전공의이해	학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도함. 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에게 맞는 효과적인 학습 방법(리포트 작성, 발표 준비, 시험 준비 등)을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회 제공. 전공 분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 적성 탐구 환경 마련
조경영어	전 세계의 국제화로 인해 전 교육 분야의 연구 실적들이 항상 영어로 발표되는 상황이며 조경 분야에서도 영어 교재 및 자료들을 이용한 수업을 많은 대학에서 진행하고 있으나, 기존의 고교 교과과정에서 배운 영어만으로는 장문의 전공 서적들을 이해하고 내용들을 응용하기에 많은 어려움이 있으며 이러한 문제들을 극복하고 효율적인 수업을 진행하기 위하여 조경을 대학에서 전공하는 새내기들에게 더욱 친숙하게 조경에 대한 전반적인 이해를 돕기 위해 조경학개론 수업과 연계하여 일반적으로 사용되는 영어(용어, 문장 등)들과 표현 등을 주제별로 교육
조경컴퓨터디자인	조경 분야에서 필수적인 표현 도구인 CAD 프로그램과 이미지 편집 프로그램에 대한 이해와 실습으로 실제 업무에서 쉽게 사용할 수 있도록 능력을 배양
조경수목학	조경수목의 개념, 분류, 특성 등의 기본적 이론을 다루고 조경 식물의 생리·생태적 특성을 파악하여 식재계획 및 생태복원계획, 조경 관리학 등의 학습에 필요한 기초적인 지식을 습득하도록 한다. 특히, 정원설계, 도시조경, 가로수 등 다양한 조경 분야에서 사용되는 주요 조경식물 및 우리나라의 전국에 분포한 주요 자생식물 등의 생리·생태 등의 수목학적 특징과 기능, 미적 가치 등을 학습함으로써 수목의 올바른 이해와 실제적 지식을 습득하여 적지적수(Proper site proper tree)로의 조경학적 식물 사용의 학술적 기반을 구축
조경학개론	조경학 전반에 걸친 학문적 소개를 통하여 학생들의 조경학에 대한 궁금증을 풀어주는 데 역점을 둔다. 강의 내용은 자연과 인간의 관계에서 출발한 조경학의 배경을 설명하고 조경학의 주요 기능인 인간의 정주 공간과 교외의 자연 및 문화 경관에 대한 이해를 기반으로 조경 실무 과정인 조경 계획-설계-시공-관리-사후 평가를 통하여 각 단계에서 요구되는 이론과 실기의 내용을 소개함으로써 학생들의 조경학에 대한 학문적 특성과 실무 내용을 이해 교직 이수 과목으로 학생들 간 협동학습 방식의 활용에 대해 실습
전공과진로	신입생의 대학생활에 대한 이해, 미래에 대한 로드맵 설정을 위한 것으로, 학습 습관 제고 및 시간 관리의 효율화 등에 대한 전반적인 지식을 습득
조경기초설계	조경설계를 효율적으로 수행하기 위해서 기초적으로 갖추어야 할 조경재료에 대한 이해를 토대로 도서를 표현
조경컴퓨터시뮬레이션	조경 교육 및 실무에 컴퓨터의 활용이 보편화되고 BIM 등의 3차원

교과목명	교과목 수업 목표/내용
	설계/관리 등이 전 분야에서 확대됨에 따라 개인의 컴퓨터 활용능력 향상이 필수조건이 되고 있다. 이에 2D 기반의 CAD뿐만 아니라, 3D 기반의 스케치업 등이 다분야에 활용됨에 따라 조경 분야에서도 3차원 공간계획/설계/시공을 위한 프로그램을 익히고, 컴퓨터시뮬레이션의 기본과 응용력을 익힘
도시건축조경개론	도시 계획 차원에서 '그린 인프라'를 구축하는 것으로 시작한 현대의 조경은 도시를 건축하는 많은 분야 중 하나이다. 우리의 삶과 일상을 풍요롭게 해주는 도시 문화 환경이 어떠해야 하는지, 조경과 관련 분야의 관계를 중심으로 탐구해 보고 도시 환경에 중요한 조경설계 흐름을 이해
조경디자인랭귀지	조경계획 및 설계 작업을 위한 기초연습 과정. 조경계획이 및 설계가의 추상적이고 개념적인 아이디어를 기술적인 제도법과 세련된 일러스트 그래픽 기법 그리고 모형제작을 통하여 시각적이고 구체적인 방법으로 표현하는 기술을 습득
조경계획	조경계획의 총론으로 조사분석(사회, 행태적 분석 및 미적, 시각적 분석)과 조경계획의 이론적 접근방법을 다루며, 환경설계 및 계획에 관련된 사회, 심리적 측면의 이행 및 이론적 틀을 학습하고 이들을 문제해결에 응용 교직 이수 과목으로 학생들 간 협동학습 방식의 활용에 대해 실습
조경기본구상	계획 방향에 따라 개념을 설정하고 공간을 기능적으로 구성하기 위해 시설의 종류와 규모를 산정하여 최적의 대안을 결정
환경조사분석	문헌조사와 현장조사, 수요자 요구조사를 통해 대상지 내 자연생태환경과 인문사회환경을 분석하고, 이에 근거하여 대상지가 지닌 문제점과 잠재력을 파악하여 대상지를 종합적으로 분석
주택정원설계	개인 주택, 공동 주택, 주거 단지 내 소정원 등을 대상으로 사전 협의와 대상지 조사를 통해 공간을 구상하여 기본 계획안을 수립하고 기본 설계, 식재 설계, 시설물 설계 등에 관한 설계 업무를 수행
지리정보체계	조경계획 설계 과정에 필요한 대상지 분석, 환경 분석, 계획 설계 적용 후의 시뮬레이션 과정에 필요한 GIS 적용 기법에 관한 실기 능력을 함양하고, GIS 적용의 원리와 공간정보 이해력을 높이는 것을 주목적으로 한다. 이용할 수 있는 디지털 정보를 종합하여 단시간 내에 여러 가지 다른 알고리즘을 도입하였을 때 어떤 다른 결과가 발생할 수 있는지 알아보고, 조경 계획 설계 과정에 어떻게 적절히 적용할 것인지에 대해 학습한다. 자료수집 및 생성을 통한 디지털 데이터 가공 방법을 학습하고, 이를 이용하는 여러 방법을 익혀, 다양한 대응 방법을 숙지하고 직접 실습을 통해 실질적인 GIS 이용 능력 향상을 목표
조경포럼	자연환경과 인문환경에 대한 현장조사 및 현황조사 분석을 기초로 기본구상 및 기본계획을 수립하고 실시설계를 작성하여 시공 및 감리 업무를 통해 조경 결과물을 도출하고 이를 관리하는 행위를 수행할 수 있는 조경 전문 인력 양성을 목표로 포럼 형식의 수업 진행을 통해 과정평가형 국가 기술자격의 조경 분야 필수, 선택능력단위 제반 지식과 실무능력의 함양을 통한 자격 취득을 목표
조경기본계획	기본구상에 의한 토지이용계획과 동선계획을 통하여 모든 내용이 종합적으로 반영된 기본계획도를 작성하고 이에 대한 공간별, 부문별 계획을 수립
조경설계프리젠테이션	계획과 설계 과정의 성과물을 시청각 매체 등으로 제작하여 효과적으로 설명
조경미학	조경디자인을 위한 미적 감각과 경관에 대한 안목을 키우기 위하여 인간과 환경 간의 관계를 경관의 미학적 관찰을 통하여 파악하고 이를 장소 및 장소성의 개념에서 이해하기 위한 경관과 의장 이론을 다룬다. 색채와 조형 이론에 대한 이해를 돕고 디자인을 구성하는 내용적 요소와 형태적 요소를 널리 파악하며, 조경설계의 대상으로서 경관의 미적 현상에 대한 체계적 지식을 습득한다. 본 강의를 통해 조경 활동에

교과목명	교과목 수업 목표/내용
	요구되는 미적 감각과 경관에 대한 안목을 키우고, 인간 삶의 공간에 대한 미적 고찰을 통해 장소 및 장소성의 개념 이해
조경시설설계	공간 특성에 따른 시설 개념을 구상하여 휴게시설, 놀이시설, 운동시설 등 개별 시설물을 배치하고 세부적인 설계도면을 작성
조경공무관리	공사 진행을 위해 설계도서를 검토하여 실행예산을 편성하고, 시공계획서, 현장 서류를 작성하고 자재 승인 발주, 설계변경, 기성고 작성, 준공 준비와 관련된 업무를 수행
식물자원조경교과교육론	중등 단계 농업계고에서 관련 교과를 가르칠 교사를 양성하는 교육과정입니다. 농업계고 중등교사는 직업교육으로서의 농업을 가르칩니다. 이 교과는 농업을 가르칠 교사가 알아야 할 농업교육의 의미, 농업교육의 역사, 농업교육과정, 농업교수학습 등 기초가 되는 이론부터 농업교육만의 특수한 영역에 이르기까지 망라된 내용으로 구성됩니다. 농업 교사에게 이 교과는 필수적이며, 기본이 됩니다. 이에 본 교과목에서는 이론을 중심으로 농업교육의 다양한 측면들에 대한 지식과 기술, 사례들을 배우게 될 것입니다. 또한 중등 농업교육으로서 농업교육을 가르치지 않는다 하더라도 전공 관련 교육학의 기본에 대해 이해하고 다양하게 활용
세계역사정원재현	중국과 일본 등의 동양역사정원과 이슬람·이탈리아·프랑스·영국 등의 서양역사정원을 대상으로 국가별 주요 양식에 따른 역사정원 사례에 대한 지식을 가지고 설계도와 모형을 제작하여 세계정원을 구체화
단지설계스튜디오	여가 및 주제 공간의 옥외공간을 기능적 미적 생태적 관리적 측면을 고려하여 설계 과정에 따라 분석해야 할 내용을 습득하게 하고 실제 설계에 임할 수 있는 능력을 배양
조경시설물공사	설계도서에 따라 필요한 자재와 시설물을 구매하여 조경시설물을 생태적·기능적·심미적으로 배치하고 설치
이용관리	이용관리 연간계획 수립, 이용자 실태 파악, 이용 방법 지도, 이용 프로그램 기획, 개발, 이용 프로그램 운영, 문화 이벤트 행사 관리, 안전관리, 홍보 마케팅, 자원봉사 운영, 관리, 이용편의 개선을 수행
식물자원조경교과교재연구및지도법	중등 단계 농업계고에서 관련 교과를 가르칠 교사를 양성하는 교육과정입니다. 중등교사에게 있어 교재 연구와 지도 능력은 필수적인 실무능력이기 때문에 수업의 바탕이 되는 교과교육 이론뿐 아니라 실제 수업 설계와 수업 수행 능력을 배우는 것은 매우 중요합니다. 식물자원, 조경 교과 교육의 목표는 직업교육입니다. 따라서 일반적인 수업이론과 방법으로는 직업교육으로서의 의미를 수업에 담아내기 어렵습니다. 이에 본 교과목에서는 일반론에서부터 구체적인 수업 설계 이론, 수업모형에 따른 수업 분석과 설계 작업, 수업실연 등을 중심으로 보다 실제적으로 사례와 활동을 중심으로 전개
한국전통정원설계	궁궐·서원·향교·민가·사찰·별서 등 각기 다른 공간에 조성된 한국전통정원의 주요 양식을 바탕으로 대상지 공간을 구상하여 기본계획안을 수립하고 설계 업무를 수행
식재설계	식재 개념 구상, 기능 식재 설계, 조경 식물의 선정, 식재 기반 설계, 교목·관목·지피·초화류 식재 설계, 훼손지 녹화 설계, 생태 복원 식재 설계에 따른 세부적인 설계도면을 작성
문화경관계획및설계	문화경관은 자연경관 위에 인간의 활동이 더해진 복합적이고 종합적인 그 지역의 총체로서, 그 지역의 가시적인 특성을 나타낸다. 그뿐만 아니라 그 지역의 역사·문화·정치·사회·전통·이데올로기 등 다양한 사상들이 함유되어 표출된 텍스트(text)로 이해되기도 한다. 문화경관에 대한 이해를 바탕으로 경관계획 이론 및 분석기법 등을 연구함으로써 경관계획의 실증적 지식을 습득
캡스톤디자인1	사회와 산업체가 필요로 하는 조경 관련 전공 기반의 프로젝트를 선정하여 현장의 애로 사항이나 문제점에 대해서 학생들이 배운 지식과

교과목명	교과목 수업 목표/내용
	기술을 바탕으로 스스로 기획하고 연구하면서 종합적으로 문제를 해결토록 하여 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 한다. 나아가 각종 조경 관련 공모전과 졸업작품전을 연계하여 평가를 받을 수 있게 함으로써 전공 교육에 대한 실무적 직무 능력 완성도를 높이는 데 주력한다. 팀은 전임교수별로 균형 있게 학생 자율적으로 구성
도시공간디자인론	도시 지역의 실제 개발 프로젝트의 일부로 다루어야 하는 다양한 계획 및 설계 문제에 대한 이해를 제공하는 것이며, 학생들이 사이트에 대한 아이디어를 효과적으로 시각화하고 전달할 수 있도록 돕기 위한 것이다. 현재 도시공간 계획 설계 분야의 기본이 되는 그린인프라와 LID에 대해 학습하고 이를 학생들이 각자가 자신의 프로젝트 제안서를 작성해 보게 된다. 따라서 본 수업은 일련의 실습으로 도시 경관 디자인의 적절한 이해를 돕는 것에 중점을 두고 있다. 수업에서는 두 가지 목표를 달성하기 위해 도시공간의 디자인 방법 및 기술; 및 프로세스나 문서화 작업을 수행하며, 그린인프라뿐만 아니라 도시 경관 장소의 물리적 구조와 기능을 다루는 다양한 계획 및 설계 개념을 소개받게 된다. 도시공간 디자인에 대한 개념을 명확히 이해하는 것을 돕기 위해 학생들은 독립적으로 또는 팀으로 모두 작업하도록 수업을 진행
병해및충해관리	연간 병해 방제 계획 수립, 병해 예방, 병해 진단, 생리적 피해 진단, 병해 방제, 병해 식물 처리를 수행, 연간 충해 방제 계획 수립, 예방, 진단, 방제, 피해 식물 처리를 수행
조경적산	설계도서를 검토하여 수량산출과 단가조사를 통해서 조경공사비를 산정하기 위한 산출 근거를 만들고 공종별 내역서와 공사비 원가계산서 작성을 수행
일반식재공사	설계도서에 따라 식재계획을 수립하고 가식, 식재 기반을 조성하여 식물을 생태적·기능적·심미적으로 식재
생태복원공사	생태계 환경이 파괴되거나 개선하기 위한 곳을 대상으로 설계도서에 따라 시공계획을 수립한 후 환경을 생태적으로 복원하기 위한 공사를 하는 능력
주제공간설계	조경 분야에서 폭넓게 다루고 있는 다양한 주제에 대응하여 설계 작업을 수행할 수 있는 실무능력을 함양하는 과목으로 주어진 주제에 대해 스스로 창의적인 설계 작업을 수행
식물자원조경교직논리및 논술	중등 단계 농생명 산업 계열의 고등학교에서 관련 교과를 가르칠 교사를 양성하는 과정에 해당합니다. 중등 직업 과목 교사에게 있어 일반적으로 필요한 능력은 전공 교과에 대한 지식 이해와 실기 능력, 교육학 이론의 이해와 적용, 수업 설계 및 수행 능력, 행정실무 능력 등입니다. 이러한 능력의 바탕에 교직 논리와 논술이 있습니다. 교직은 필연적으로 미리 경험하지 못한 수많은 상황과 만나는 일입니다. 이러한 상황을 정확히 해석하고 교육적으로 판단, 대응하는 능력은 논리적 사고의 연습을 통해 길러집니다. 또한 논리적 사고를 표현하는 글쓰기와 말하기는 교사가 수행할 업무의 바탕이 됩니다. 교사들은 종종 학생들에게 자신의 생각을 논리적으로 말하도록 요청합니다. 글쓰기를 잘하도록 지도합니다. 따라서 이 과목은 교사의 필수 직무 능력의 하나인 교육학의 논리적 사고와 표현능력을 기르는 데 목표
진로지도	진로 개발에 대한 학생들의 지속적 관심과 준비를 도울 수 있으며 졸업 전 진로 분야에 대한 이해력을 증진할 수 있다. 또한 학우/동문 간의 네트워크 형성과 강화를 통하여 진로 개발 경쟁력을 강화할 수 있고 이력서 작성, 면접기법 교육, 이미지 코디 교육 등을 통하여 취업 경쟁력을 강화
캡스톤디자인2	사회와 산업체가 필요로 하는 조경 관련 전공 기반의 프로젝트를 선정하여 현장의 애로 사항이나 문제점에 대해서 학생들이 배운 지식과 기술을 바탕으로 스스로 기획하고 연구하면서 종합적으로 문제를 해결토록 하여 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 한다.

교과목명	교과목 수업 목표/내용
	나아가 각종 조경 관련 공모전과 졸업작품전을 연계하여 평가를 받을 수 있게 함으로써 전공 교육에 대한 실무적 직무 능력 완성도를 높이는 데 주력한다. 팀은 전임교수별로 균형 있게 학생 자율적으로 구성
환경설계법규	조경 및 자연환경과 관련된 법규의 개념 등 기본적인 이론을 바탕으로 조경계획 및 환경보전, 관리 등에 필요한 관련 법률 지식을 습득. 조경기사, 자연생태복원기사 등 조경 분야 관련 자격증 시험에 대비
환경설계스튜디오 (캡스톤 디자인)	매년 급변하는 세계적 이슈에 적절히 대응하기 위하여 특정 주제를 설정하고 이를 해결하기 위한 실질적(Practical) 해결 방안을 제시하는 방식으로 협업을 통한 수업으로, 2학년, 3학년 전공과목 수업을 통해 개별과목에서 얻은 지식과 설계 능력 등을 4학년 환경설계스튜디오를 통하여 꾸러미화하고 이를 토대로 종합적인 교과목으로 수업을 진행함으로써 주제별로 교수들이 팀을 나누어 주제에 관한 논의를 통하여 조율하고 각자의 강점인 전공 분야를 토대로 더 효율적인 교육 방법을 찾아 최적화하고, 프로젝트 과정을 통해 전 세계적인 추세인 Ecological Landscape 이론을 바탕으로 환경·경관·생태 중심의 디자인 스튜디오 과목을 공동 수업(Team Teaching) 방식으로 진행
조경스마트계획및설계	기존의 전통적인 방식으로 진행되는 조경 계획 및 설계 방식에 최근 다양한 방식의 첨단 기술들을 접목하여 시행되는 새로운 패러다임을 실습을 통해 학습하는 과목으로 이를 통해 졸업 후 현장에서 적용하고 있는 기술들을 미리 체험하여 프로젝트를 수행할 수 있는 능력을 함양하는 수업임. 전통적인 방식의 조경 분야에 필요한 능력들을 함양한 고학년을 대상으로 하는 수업으로 현장 실무형 수행 능력을 함양함
국가조경유산론	국가유산 체제의 변화에 따라 한국 조경유산의 시공간적 맥락이 확장되어 가는 현대에 국가조경유산의 정의, 종류, 범위, 가치 등을 학습하여 국가조경유산의 보존·관리·활용을 이해
도시재생	지역사회와 경제발전의 이론과 실천에 관해 학생들에게 그 진행 과정을 소개하고 이해를 돕도록 하는 데 초점을 맞추고 있다. 지금 우리나라는 인구의 감소, 산업구조의 변화, 도시의 무분별한 확장, 주거환경의 노후화 등으로 쇠퇴하는 도시를 지역 역량의 강화, 새로운 기능의 도입·창출 및 지역자원의 활용을 통하여 경제적·사회적·물리적·환경적으로 활성화하기 위해 많은 예산과 인력을 투입하여 도시재생을 위해 노력하고 있다. 이러한 흐름은 향후 수십 년간 지속될 것이고 따라서 학생들이 도시재생을 수행하는 전문가로서 역할을 할 수 있도록 본 과목을 통해 역량을 기르도록 하는 것이 목적
현대조경론	현대조경의 대표적인 조경설계가들과 그들의 작품을 통하여 현대조경의 흐름을 파악하고, 제이론 등을 살펴봄으로써 앞으로의 조경설계 경향과 발전 방향을 논하여 본다. 변화하고 있는 현대조경의 모습을 이해하고 그 변화 원인에 대해 파악하는 것을 목표로 한다. 또한 이를 바탕으로 학생들은 급격하게 변화하는 현대사회에서 시대적 가치를 조경에 반영할 수 있는 능력을 갖추도록 한다. 특히 근대 이후의 조경 작품과 시대적 경향에 대해 파악하고, 시기별 문화 예술적 특징이 조경 작품에 어떻게 반영되고 있는가에 주목하며, 그 시기를 대표하는 개별 작품과 작가에 주목함으로써 각각의 특징을 이해하고, 학생들이 스스로 조사하고 발표하도록 함으로써 능동적인 수업이 될 수 있도록 함
정원식물재료학	정원식물의 정의, 수목명, 명명법, 원산지, 수목, 지피, 초화류의 분류, 특징과 성상, 이용, 환경과의 관계, 규격 표시 방법, 이식, 관리 방법 등을 이해하고, 정원에 적용하는 시설물들의 종류 재료 물질의 성질 적용 방법에 따른 구성원리 등에 대한 폭넓은 지식을 습득
조경BIM설계	다차원 정보를 가지는 건축물의 설계 정보를 컴퓨터로 이용하여 3차원 데이터 모델(BIM)로 작성하고, 작성된 모델을 각 분야의 용도에 맞게 활용하며, 분야별로 구현된 모델을 관리

전공 로드맵

학 년 구 분	1학년		2학년		3학년		4학년		계
	과목명	학 점 전 후	과목명	학 점 전 후	과목명	학 점 전 후	과목명	학 점 전 후	
전 공 기 초	조경학개론	3 3							
	조경디자인랭귀지	3 3							
소 계									
전 공 필 수	전공의이해	1 1	조경계획	3 3	단지설계스튜디오	3 3	진로지도	0 0	
	전공과진로	1 1	주택정원설계	3 3	캡스톤디자인1 주제공간설계	3 3	캡스톤디자인2	3 3	
							졸업논문	0 0	
소 계									
전 공 선 택	조경영어	3 3	조경기본구상	3 3	조경시설물공 사	3 3	환경설계법규	3 3	
	조경컴퓨터디자인	3 3	환경조사분석	3 3	이용관리	3 3	환경설계스튜디 오 (캡스톤 디자인)	3 3	
	조경수목학	3 3	지리정보체계	3 3	식물자원조경 교과교재연구 및지도법	3 3	조경스마트계획 및설계	3 3	
	조경기초설계	3 3	조경포럼	3 3	한국전통정원 설계	3 3	국가조경유산론	3 3	
	조경컴퓨터시뮬레이션	3 3	조경기본계획	3 3	식재설계	3 3	도시재생	3 3	
	도시건축조경개론	3 3	조경설계프리젠테이션	3 3	문화경관계획 및설계	3 3	현대조경론	3 3	
			조경미학	3 3	도시공간디자 인론	3 3	정원식물재료학	3 3	
			조경시설설계	3 3	병해및충해관 리	3 3	조경BIM설계	3 3	
			조경공무관리	3 3	조경적산	3 3			
			식물자원조경교 과교육론	3 3	일반식재공사	3 3			
		세계역사정원재 현	3 3	생태복원공사	3 3				
				식물자원조경 교직논리및논 술	3 3				
소 계		10 10		13 13		15 15		11 11	
합 계		26 26		39 39		45 45		27 27	

## 교육목표

아트앤웹툰학부 아트앤웹툰은 동·서양의 문화조류를 학습하고 다방면의 지식을 축적하여 다양한 스토리텔링 구성력을 갖춘 만화가 또는 웹툰작가의 소양과 자질을 갖추고, 순수미술과 디자인을 바탕으로 한 여러 가지 응용 실기능력을 배양하여 회화, 웹툰 대중문화 예술로 승화시킬 수 있는 능력을 갖추게 한다.

첨단의 각종 디지털장비를 다룰 수 있는 기술을 연마하여 회화, 웹툰 산업디자인 작업에 활용하고, 현대 사회에서의 종합적인 자질과 작품제작능력을 함양하여 문화산업 발전에 기여할 뿐만 아니라 독립작가로서 국내외를 넘나들며 활약할 수 있는 최고의 글로벌 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.

## 학과소개 및 안내

아트앤웹툰전공은 회화, 웹툰의 결합, 다양한 교육과정을 경험하고 콜라보레이션(collaboration)의 방법론으로 미래지향의 퓨전전공을 지향하며, 그 핵심은 융복합의 컨버전스 전공으로의 발전을 목표로 하고 있다. 따라서 현대사회에서 요구하는 인재 즉, 멀티 문화콘텐츠의 창의적인 인재를 양성함에 있어 각 전공영역의 전문 심화과정을 통해서 '다원예술'/Inter-Art과 '멀티플아트'/Multi-Art의 미래지향적인 작가양성에 주력하고자 한다. 아트앤웹툰전공은 융복합적이고 창의적인 교육방법 적용을 통해 다방면의 예술관련 직업군에서 유연성 있게 그 수요를 충족할 수 있는 미래지향적 전공이다.

- 미래 창조적인 인재를 양성하기 위한 새로운 방안들을 제시하며 경쟁력 강화
- 기초 교육과정 습득 후 심화 과정 진행
- 학생 스스로가 자신의 적성과 비전을 숙고하여 진로를 설정하는 자율전공 제도 도입
- 실무 경험이 풍부한 전공 및 분야별 전문가들의 강의
- 체험 중심의 다양한 특화 프로그램 운영
- 체계적인 취업지원 전략 수립 시행

## 향후 진로계획

- 예술현장: 미술관 및 갤러리 운영, 작가, 화실운영, 미술관 및 박물관 학예사
- 만화관련 업종: 만화예술가, 웹툰작가, 게임·캐릭터·애니메이션 회사, 웹디자인, 웹툰PD, 3D모델러, 만화관련사업가, 캐릭터 디자이너, 인터넷관련 전문회사의 웹 애니메이터 기획자
- 교육문화: 중·고등학교 미술교사, 대학 강사, 사회미술교육현장 실무자,

전시기획자(큐레이터), 갤러리스트, 학원운영, 미술심리치료사, 문화예술 교육사  
 □ 기업: 국내외 대기업, 스타트업, 개인창업

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	ARW22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전필	ARW25101	기초회화기법	Basic Painting Technique	3	2	2	
1	1	전필	ARW25102	웹툰기초1	Basic Webtoon 1	3	2	2	
1	1	전선	PARW2501	게임의이해	Video Game Aesthetics	3	2	2	
1	2	전필	ARW22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	ARW22120	캐릭터디자인	Character Design	3	2	2	
1	2	전필	ARW25103	웹툰기초2	Basic Webtoon 2	3	2	2	
1	2	전필	ARW25104	디지털인체해부학	Digital Human Anatomy	3	2	2	
1	2	전선	PARW2502	기초드로잉실습	Basic Drawing Practice	3	2	2	
2	1	전선	ARW22201	응용회화1	Creative Paintings 1	2	1	2	
2	1	전선	ARW22202	드로잉연구1	Drawing Study 1	2	1	2	
2	1	전선	ARW22222	기초회화1	Drawing Basics 1	2	1	2	
2	1	전선	ARW22223	웹툰제작프로세스실습	Webtoon Production Process Practice	2	1	2	
2	1	전선	ARW22224	웹툰기획	Webtoon Project	3	2	2	
2	1	전선	ARW25201	웹툰캐릭터창작실습	Webtoon Character Creation Practice	3	2	2	
2	2	전선	ARW22208	드로잉연구2	Drawing Study 2	2	1	2	
2	2	전선	ARW22210	응용회화2	Creative Paintings 2	2	1	2	
2	2	전선	ARW22226	기초회화2	Drawing Basics 2	2	1	2	
2	2	전선	ARW22227	단편웹툰제작	Production of short webtoons	2	1	2	
2	2	전선	ARW22228	웹툰분석과비평	Webtoon Analysis and Criticism	3	2	2	
2	2	전선	ARW25204	콘티장면연출	Contemporary scene production	3	2	2	
3	1	전선	ARW22303	미술교과교육론	Curriculum Education Theory	3	3	0	
3	1	전선	ARW22304	미술교과교재연구및지도법	Study of Teaching Materials & Guidance	3	3	0	
3	1	전선	ARW22305	창작실기1	Creation Skill 1	2	1	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	ARW22306	현대미술의표현과이해 1	Expressions and Understanding of Modern Art 1	2	1	2	
3	1	전선	ARW22307	웹툰창작1	Creating Webtoons 1	2	1	2	
3	1	전선	ARW22309	웹툰연출	Webtoon Production	2	1	2	
3	1	전선	ARW22327	고급실감디지털스토리 텔링	Advanced Immersive Digital Storytelling	3	2	2	
3	1	전선	ARW22337	게임UX/UI디자인	Game UX/UI Design	3	2	2	
3	1	전선	ARW25302	웹툰채색기법	Webtoon coloring technique	2	1	2	
3	2	전선	ARW22314	미술교직논리및논술	Teaching Logic and Essay	3	3	0	
3	2	전선	ARW22315	창작실기2	Creation Skill 2	2	1	2	
3	2	전선	ARW22319	현대미술의표현과이해 2	Expressions and Understanding of Modern Art 2	2	1	2	
3	2	전선	ARW22320	웹툰창작2	Creating Webtoons 2	2	1	2	
3	2	전선	ARW22331	웹툰프로젝트1	Webtoon Project 1	2	1	2	
3	2	전선	ARW22336	3D애니메이션	3D Animation	3	2	2	
3	2	전선	ARW25303	웹툰시나리오창작	Webtoon Scenario Creation	3	2	2	
3	2	전선	ARW25304	웹툰편집	Webtoon Edit	2	1	2	
4	1	전필	ARW22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	ARW22403	그래픽디자인1	Graphic Design 1	2	1	2	
4	1	전선	ARW22411	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	ARW22426	창작회화1	creative painting 1	2	1	2	
4	1	전선	ARW22427	웹툰프로젝트2	Webtoon Project 2	2	1	2	
4	1	전선	ARW22428	웹툰창작워크샵1	Webtoon Creation Workshop 1	2	1	2	
4	1	전선	ARW22429	웹툰실무프로젝트	Webtoon Practical Project	2	1	2	
4	1	전선	ARW22430	서비스디자인	Service Design	2	1	2	
4	1	전선	ARW22431	제품디자인스튜디오1	Product Design Studio 1	2	1	2	
4	1	전선	ARW22440	포트폴리오1	Portfolio 1	2	1	2	
4	1	전선	ARW22441	유니버설디자인1	Universal Design 1	2	1	2	
4	1	전선	ARW25401	현대회화1	Modern Painting 1	2	1	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	ARW25402	미술과창작	Art and Creation	2	1	2	
4	2	전필	ARW22414	졸업작품	Graduation Exhibition	0	0	0	P/F
4	2	전선	ARW22416	그래픽디자인2	Graphic Design 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW22420	현대회화2	Modern Painting 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW22434	창작회화2	creative painting 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW22435	웹툰프로젝트3	Webtoon Project 3	2	1	2	
4	2	전선	ARW22436	웹툰창작워크샵2	Webtoon Creation Workshop 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW22437	포트폴리오제작	Portfolio creation	2	1	2	
4	2	전선	ARW22438	제품디자인스튜디오2	Product Design Studio 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW22439	포트폴리오2	Portfolio 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW22442	유니버설디자인2	Universal Design 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW25403	현대예술론	Theories of contemporary arts	2	1	2	

## 교과목 소개

- ARW22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

  - 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도한다. 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회를 제공한다.
  
- 기초회화기법 (Basic Painting Technique, 3-2-2)

  - 현대미술 맥락의 흐름을 이해시키고, 그 해석에 따른 작품제작을 유도한다. 회화의 역사적 이해와 재료 및 매체에 대한 탐구함과 동시에 전통적 기법과 현대적 표현, 그리고 새로운 매체와의 복합적 기법 등을 체험한다.
  
- 웹툰기초1 (Basic Webtoon 1, 3-2-2)

  - 웹툰 제작의 기초적인 프로그램 사용법과 만화를 통해 이야기를 전달하는 기본 구조를 배우고, 이를 적용하여 콘티, 스케치, 칸 구성을 통해 기초적인 작품을 제작한다.
  
- 게임의이해(Basic Webtoon 1 ,3-2-2)

  - 게임의 장르와 역사, 게임을 구성하는 다양한 요소들을 알아보고 이를 바탕으로 재미와 감동을 구현할 수 있는 게임 콘텐츠를 제작할 수 있는 기초 소양을 쌓는 것을 목표로 한다.

- ARW22107 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
  - 작품 제작 기술 및 현대 사회를 선도하는 창의적이고 실무능력을 겸비한 인재양성을 목표로 한다.
  
- ARW22120 캐릭터디자인 (Character Design, 3-2-2)
  - 게임을 구성하는 다양한 그래픽 요소들을 제작하여 시각적 재미와 감동을 구현할 수 있는 콘텐츠를 제작하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 캐릭터 디자인 정의와 이해, 컨셉 아트의 활용, 디지털 그래픽 툴을 숙지를 목표로 한다.
  
- 웹툰기초2 (Basic Webtoon 1, 3-2-2)
  - ‘웹툰기초1’의 연장선상의 수업으로, 장면간 이동연출과 만화 및 웹툰의 이론을 학습하고, 이를 적용하여 기초적인 웹툰을 제작한다.
  
- 디지털인체해부학 (Digital Human Anatomy , 3-2-2)
  - 게임, 애니메이션, 웹툰 등의 모든 디지털 기반 아트 창작에 기초가 되는 인체 해부학을 연구하고, 이를 바탕으로 보다 사실적이고 퀄리티 높은 게임/애니메이션/웹툰 캐릭터 제작을 목표로 한다.
  
- 기초드로잉실습 (Basic Drawing Practice, 3-2-2)
  - 표현방법과 다양한 조형정신을 연구하여 창의적인 조형언어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 기르고 세부적으로는 개개인의 독창성과 개별성을 에스키스 제작과 토론을 통하여 구체화하고, 다양한 방법적 실험을 적극적으로 지도한다.
  
- ARW22201 응용회화1 (Creative Paintings 1, 2-1-2)
  - 순수미술과 자유미술에 대해서 실용성과 유용성 등에 근거를 둔 미술인만큼 현대의 디자인적 요소를 순수회화에 접목시킬 수 있는 다각적인 방법을 생각해 보고 캔버스에 직접 실현함을 목표로 한다. 이를 위해 수업마다 나만의 조형언어를 만들어 갈 수 있도록 다각적으로 다양한 방법을 알 수 있도록 세부내용을 다루게 된다.
  
- ARW22202 드로잉연구1 (Drawing Study 1, 2-1-2)
  - 기본적인 표현능력을 배양하는데 목적이 있으며, 신체, 자연, 인공, 일상 등 다양한 주제를 사실적 재현, 표현성의 강조 등의 다양한 표현법을 통해 표현한다. 또한 기본적인 드로잉 재료들의 사용법을 익히고 이를 표현도구로 활용할 수 있도록 한다.
  
- ARW22215 기초회화1 (Drawing Basics 1, 2-1-2)
  - 기초실기 과목으로, 회화의 기본적인 도구 및 재료의 사용법을 학습하고, 이를 기반으로 기초적인 표현기법을 실습한다. 이를 위해 사물을 관찰하고, 재현하는 회화표현능력을

체계적으로 증진함으로써 유화를 다루고, 조형적 창작을 위해 유화로 기초회화표현기법을 세부적으로 다루게 된다.

□ ARW22223 웹툰제작프로세스실습 (Drawing Study 1, 2-1-2)

- 웹툰의 정의와 제작프로세스의 이해를 바탕으로 웹툰 제작에 필요한 전 과정을 실습해 보는 것을 목표로 한다. 이를 위해 스토리의 발상, 극으로 구성하기, 캐릭터(화자)만들기, 연재물의 속성, 장르의 속성, 콘티구성, 단편작업의 세부내용을 다루게 된다.

□ 웹툰기획 (Webtoon Project, 2-1-2)

- 플랫폼 및 공모전 지원이 가능한 웹툰을 제작하기 위한 기획안을 작성하는 것을 목표로 기존 작품의 기획안을 연구 분석한다. 이를 위해 ‘작품분석’, ‘로그라인’, ‘시놉시스작성기’, ‘캐릭터설정’의 세부내용을 다루게 된다.

□ 웹툰캐릭터창작실습 (Webtoon Character Creation Practice, 2-1-2)

- 웹툰제작을 위한 기초실기 과목으로 캐릭터의 정의와 개념을 이해하고 이를 바탕으로 웹툰에 등장하는 캐릭터들을 창작하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 장르 별 캐릭터의 성격 및 디자인 유형을 학습하고 자신의 이야기에 맞는 캐릭터를 창작할 수 있는 능력 함양을 목표로 한다.

□ ARW22208 드로잉연구2 (Drawing Study 2, 2-1-2)

- 미술에서 드로잉의 가장 기초가 되는 표현으로 인체표현에 대해 연구하며, 또한 학교 미술교육의 기초로서 드로잉연구는 기초형태, 선의 표현, 색채표현 등 기초적인 미술표현을 지도할 수 있는 능력을 길러 미술 교과 교육은 물론 자신의 창의적인 작품세계 토대를 마련하고 미술연관의 교육자로서의 역량을 키울 수 있는 과정을 다루게 된다.

□ ARW22210 응용회화2 (Creative Paintings 2, 2-1-2)

- 순수미술과 자유 미술에 대해서 실용성과 유용성 등에 근거를 둔 미술활동으로 현대의 다양한 매체와 요소를 순수회화에 접목시킬 수 있는 다각적인 방법을 제시하고 캔버스에 직접 실현함을 목표로 한다. 이를 위해 수업 중 자신의 조형언어를 만들어 갈 수 있도록 다각적으로 다양한 방법을 이해하도록 각 장르의 표현기법과 내용을 다루게 된다.

□ RW22306 현대미술의표현과이해1 (Expressions and Understanding of Modern Art 1, 2-1-2)

- 대학에서 습득한 지식과 제반교육 이론을 바탕으로 다양한 현대미술 실기에 대해 알아보고 다양한 인간의 감정을 기반으로 해서 자신의 진로결정에 도움을 받을 수 있다. 자기 나름의 안목으로 자신을 객관적으로 살펴 볼 수 있는 기회를 갖고 자신의 여러 감정들을 작품에 풀어내는 방법을 터득해서 자신을 찾아갈 수 있도록 한다.

- ARW22307 웹툰창작1 (Creating Webtoons 1, 2-1-2)

  - 웹툰의 정의와 제작프로세스의 이해를 바탕으로 웹툰 제작에 필요한 전 과정을 적용하여 본인의 창작물을 만드는 것을 목표로 한다. 이를 위해 시나리오, 캐릭터 구성, 콘티구성, 완성원고 제작 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- ARW22309 웹툰연출 (Webtoon Production, 2-1-2)

  - 웹툰의 시퀀스 연출과 형식적 연출의 구성요소를 이해하며 칸의 이동연출을 심화 실습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 연출의 개념, 만화연출과 영화연출의 차이점, 웹툰에서 새로 생겨나거나 두드러지는 연출파악, 컷 이동에 따른 연출실습의 세부내용을 다루게 된다.
  
- ARW22327 고급실감디지털스토리텔링 (Advanced Immersive Digital Storytelling, 3-2-2)

  - 웹툰의 시나리오에 있어서 형식적, 내용적 구성요소의 이해를 바탕으로 웹툰 시나리오를 창작하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 매체의 스토리텔링의 정의, 만화의 구성요소, 캐릭터 설정, 스토리와 플롯 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- ARW22337 게임UX/UI디자인 (Game UX/UI Design, 3-2-2)

  - 현대 게임 산업에서 크게 각광받고 있는 UX(유저 익스피리언스 디자인)와 UI(유저 인터페이스 디자인)을 이해하고 제작하려는 게임의 특성에 맞는 올바른 UX/UI 디자인에 관하여 학습한다.
  
- 웹툰채색기법 (Webtoon coloring technique, 2-1-2)

  - 웹툰의 장르와 스토리를 고려하여 명도, 채도, 대비 및 명암과 채색의 정도를 이론과 실습을 통해 학습하며, 디지털 툴을 활용하여 실제 작품을 제작할 수 있다.
  
- ARW22314 미술교직논리및논술 (Teaching Logic and Essay, 3-3-0)

  - 미술교과의 개념과 미술교직에서 필요로 하는 논리 및 논술의 기초를 이해하고 비판적 사고력을 키울 수 있다. 이를 바탕으로 현장 교육에서 적용할 교수학습지도안을 작성하여 이를 바탕으로 현장에서 활용가능하고 논리적인 발표를 한다, 또한 세부적으로 모의수업의 발표와 피드백의 경험을 통해 예비교사의 자질을 키운다.
  
- ARW22315 창작실기2 Creation Skill 2, 2-1-2)

  - 다양하고 광범위한 예술적 표현 활동을 한정된 시각에 국한하지 않고 다양한 매체를 통해 예술적 시각을 넓히고 세부적으로 다양한 장르를 적용하여 창의적 예술 활동 역량을 키우기 위해 다루게 된다.
  
- ARW22319 현대미술의표현과이해2 (Expressions and Understanding of Modern Art 2, 2-1-2)

- 대학에서 습득한 지식과 제반교육 이론을 바탕으로 다양한 현대미술 실기에 대해 알아보고 다양한 인간의 감정을 기반으로 해서 자신의 진로결정에 도움을 받을 수 있다. 자기 나름의 안목으로 자신을 객관적으로 살펴 볼 수 있는 기회를 갖고 자신의 여러 감정들을 작품에 풀어내는 방법을 터득해서 자신을 찾아갈 수 있도록 한다.

□ ARW22320 웹툰창작2 (Creating Webtoons 2, 2-1-2)

- ‘웹툰창작1’의 연장선상의 수업으로 플랫폼 투고를 위한 웹툰 창작물을 만드는 것을 목표로 한다.

□ ARW22331 웹툰프로젝트1 (Webtoon Project 1, 2-1-2)

- 웹툰의 개념부터 심화연출까지의 웹툰 제작프로세스의 이해를 바탕으로 졸업작품 창작을 위한 준비과정을 세팅하는 것을 목표로 한다.

□ ARW22326 3D애니메이션 (3D Animation, 3-2-2)

- 3D 애니메이션의 개념을 이해하고, 다양한 학습을 통하여 3D 애니메이션의 기초를 다지는 수업이다.

□ 웹툰시나리오창작 (Webtoon Scenario Creation, 3-2-2)

- ‘고급실감디지털스토리텔링’의 연장선상의 수업으로 졸업작품 제작을 위한 웹툰 시나리오를 창작하는 것을 목표로 한다.

□ 웹툰편집

- 웹툰에서의 칸 설정과 말풍선, 폰트, 효과음, 효과선 등 여러 후작업이 포함된 웹툰 편집이론을 학습하며, 이를 본인의 작품에 적용한다.

□ ARW22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

- 학생들의 진로선택에 필요한 정보 제공과 적성 진단 및 코칭 훈련 등을 통해 학생들 스스로 자신의 진로를 발굴하고 개발하도록 돕는다.

□ ARW22403 그래픽디자인1 (Graphic Design 1, 2-1-2)

- 자인의 조사, 분석 및 평가의 각 과정에서 파생되는 제반 문제를 효율적으로 디자인하며 이미지와 텍스트 의미적 관계를 파악하고 안정된 시각정보로 재생산해내는 것을 목적으로 한다. 시각정보 전달매체로서 편집디자인의 목적과 구성요소를 인식하고, 디자인 결과물의 조형성에 대한 이해와 합리적인 정보표현 및 전달매체로서의 기능을 습득한다. 조화로운 디자인 결과물 제작으로 디자이너의 표현 영역을 넓히는데 목적이 있다.

□ ARW22411 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

- 작품에 대한 기획과 제작 등에 대한 전반적인 수업과 함께 전시회에 대한 계획을 하며 졸업을 준비하는 예비 디자이너로서의 필요한 소양과 지식에 대하여 토론하고 방향을 제시한다. 결과물로서 전공과목과 연계된 어플리케이션 디자인 개발 방향 및 컨셉을 제안한다.
- ARW22426 창작회화1 (creative painting 1, 2-1-2)
- 회화의 역사적 이해와 재료 및 매체에 대한 지식을 탐구함과 동시에 전통적 기법과 현대적 표현, 그리고 새로운 매체와의 복합 기법 등을 체험한다. 이를 통해 다채로운 표현방법과 다양한 조형정신을 연구하여 창조적인 조형 언어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 키운다.
- ARW22427 웹툰프로젝트2 (Webtoon Project 2, 2-1-2)
- 그동안 쌓아온 웹툰 제작 능력을 바탕으로 플랫폼 투고가 가능한 웹툰 작업을 제작하는 것을 목표로 한다. 이 과정에서 동료와의 집단 크리틱을 통해 완성도 높은 결과물을 만들어 내고 결과물들을 플랫폼의 공모전 제출을 목표로 한다.
- ARW22428 웹툰창작워크샵1 (Webtoon Creation Workshop 1, 2-1-2)
- 4년간 수학한 학생들의 구체적인 장래진로를 설정하고 그에 맞는 졸업전시회 및 플랫폼 투고용 작품 준비를 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 레퍼런스, 지도교수와 소통방법, 졸업작품의 기획/기획서 작성 등 의 세부내용을 다루게 된다.
- ARW22429 웹툰실무프로젝트 (Webtoon Practical Project, 2-1-2)
- 4년간 교육과정을 통해 습득한 웹툰 관련 전공이론과 실습을 통한 제작 경험을 바탕으로, 보다 완성도 높은 결과물이 제작될 수 있도록 관련분야 전문가의 자문을 통해 실무 감각을 익힐 수 있다.
- ARW22430 서비스디자인 (Service Design, 2-1-2)
- 본 수업을 통해 서비스디자인의 기본 프로세스를 이해하고 무형의 가치를 만들어 내는 일련의 디자인적 접근과정을 습득하는 훈련을 하도록 한다. 또한, 독창적인 아이디어를 도출하고 이를 기반으로 우리 사회의 근본적인 문제점을 해결을 하도록 한다.
- ARW22431 제품디자인스튜디오1 (Product Design Studio 1, 2-1-2)
- 제품디자인개발에 있어 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖춰야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.
- ARW22440 포트폴리오1 (Portfolio 1, 2-1-2)
- 졸업 및 취업을 준비하는 과정과 밀접한 연관이 있다. 편집 디자인의 개념과 방법을 적용해

개별 포트폴리오를 제작한다.

- ARW22441 유니버설디자인1 (Universal Design 1, 2-1-2)
  - 기후변화를 기반으로 UN의 지속가능 목표들을 대입한 디자인의 이론적인 배경과 사례등을 공유하는 이론수업과 이를 기반으로 학생들 스스로 인간을 위한 디자인을 제안하는 수업이다.
  
- ARW25401 현대회화1 (Modern Painting 1, 2-1-2)
  - 개인의 경험, 인문학을 바탕으로 깊이 있는 실험을 통해 개인의 특수한 조형언어를 확립한다. 또한 작품 주제에 대한 논리적 사고와 이론적 배경을 심화시켜 창의적이고 독창적 작품을 제작하며, 그 제작 과정을 통해 작가관과 세계관을 확립한다.
  
- ARW25402 미술과창작 (Art and Creation, 2-1-2)
  - 동서고금의 유명 회화와 벽화, 동판화, 그래피티, 카툰 등 다양한 시각 이미지에 내재되어 있는 문맥과 텍스트성을 이해하기 위한 다각적인 인식 방법론을 익히는데 주안점을 두고 있다. 이를 위해 언어학, 철학, 역사, 사회학, 심리학 등 인문학 제 분야에 근거한 과학적 접근법을 제시하고 예술작품 속에 담겨 있는 인문 사회적 담론을 공유함으로써 예술 서사의 전형과 현대 예술 창작의 방향성 탐구와 관련한 지적 동기를 자극하도록 유도한다.
  
- ARW22414 졸업작품 (Graduation Exhibition, 0-0-0)
  - 졸업전시회 준비수업으로 학사학위 논문을 대체하는 작품에 대한 기획과 제작 등을 한다. 이에 대한 전반적인 수업과 함께 전시회에 대한 계획을 준비하며 졸업 작품 전시를 위한 작품의 구상과 제작, 평가를 위한 심화수을 진행한다. 세부적으로 작품의 조형적 특성과 구조적 분석을 심화시키는 작업을 유도하여 졸업 후 작가로서 역량 있는 작품 활동을 전개할 수 있도록 교육한다.
  
- ARW22416 그래픽디자인2 (Graphic Design 2, 2-1-2)
  - 그래픽디자인의 다양한 표현방법을 안다. 그래픽 디자인의 우수사례를 통한 디자인 방법론 기획서를 통한 디자인을 제작한다.
  
- ARW22420 현대회화2 (Modern Painting 2, 2-1-2)
  - 개인의 경험, 인문학을 바탕으로 깊이 있는 실험을 통해 개인의 특수한 조형언어를 확립한다. 또한 작품 주제에 대한 논리적 사고와 이론적 배경을 심화시켜 창의적이고 독창적 작품을 제작하며, 그 제작 과정을 통해 작가관과 세계관을 확립한다.
  
- ARW22434 창작회화2 (creative painting 2, 2-1-2)
  - 회화의 역사적 이해와 재료 및 매체에 대한 지식을 탐구함과 동시에 전통적 기법과 현대적

표현, 그리고 새로운 매체와의 복합 기법 등을 체험한다. 이를 통해 다채로운 표현방법과 다양한 조형정신을 연구하여 창조적인 조형 언어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 키운다.

- ARW22435 웹툰프로젝트3 (Webtoon Project 3, 2-1-2)
  - 웹툰 관련 지원사업 수행(기획서 작성,PPT 기법의 숙달) 을 목표로 한다. 이를 위해 제작팀의 구성, CP회사(창작팀)의 창업 매트릭스, 정부(진흥원)지원사업의 수행 매트릭스의 세부내용을 다루게 된다. 이를 위해 문화콘텐츠에서 산업콘텐츠로 변모된 웹툰의 위상, 콘텐츠 제작의분업화, 분업화를 통한 웹툰의 제작 프로세스의 세부내용을 다루게 된다.
  
- ARW22436 웹툰창작워크샵2 (Webtoon Creation Workshop 2, 2-1-2)
  - 4년간 수학한 학생들의 구체적인 장래진로를 설정하고 그에 맞는 졸업전시회 및 플랫폼 투고용 작품 준비를 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 레퍼런스, 지도교수와 소통방법, 졸업작품의 기획/기획서 작성 등 의 세부내용을 다루게 된다.
  
- ARW22437 포트폴리오제작 (Portfolio creation, 2-1-2)
  - 졸업작품 및 취업포트폴리오의 기획 제작을 목표로 한다. 제작중인 창작품 및 포트폴리오를 수정 재검토하고 작품의 완성도를 높이는 것을 목표로 한다.
  
- RW22438 제품디자인스튜디오2 (Product Design Studio 2, 2-1-2)
  - 제품디자인개발에 있어 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖춰야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.
  
- ARW22439 포트폴리오2 (Portfolio 2, 2-1-2)
  - 졸업 및 취업을 준비하는 과정으로 융합디자인의 개념과 방법을 적용해 개별 포트폴리오를 제작한다.
  
- ARW22442 유니버설디자인2 (Universal Design 2, 2-1-2)
  - 기후변화를 기반으로 UN의 지속가능 목표들을 대입한 디자인의 이론적인 배경과 사례등을 공유하는 이론수업과 이를 기반으로 학생들 스스로 인간을 위한 디자인을 제안하는 수업이다.
  
- ARW25403 현대예술론 (Theories of contemporary arts, 2-1-2)
  - 현대예술이론을 학습함에 있어서 반드시 필요한 철학적, 사회학적 접근방식을 터득하고 이해하기 위해 개설된 강좌이다. 현대철학과 현대예술의 연관관계 안에서 다양한 표현, 의식, 개념, 쟁점 등을 다루도록 한다. 특히 각 예술 장르에 나타나는 사상을 중심으로, 그것이 형성되는 배경 및 양상을 파악하고 어떻게 각 실제 작품에서 나타나게 되는지를 연구한다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	전공역량		
	창조적 융합 예술창작 역량	디지털 콘텐츠 실무 전문가 역량	글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량
1-1	전공의이해 현대회화기법1 게임의이해		웹툰기초1
1-2	전공과진로 현대회화기법2 디지털인체해부학	캐릭터디자인	웹툰기초2
2-1	기초회화1 응용회화1 드로잉연구1	웹툰캐릭터창작실습	웹툰기획 웹툰제작프로세스실습
2-2	기초회화2 응용회화2 드로잉연구2	콘티장면연출	웹툰분석과비평 단편웹툰제작
3-1	형상표현1 현대미술표현과이해1 미술교과교육론 미술교과교재연구및지도법	웹툰채색기법	웹툰창작1 고급실감디지털스토리텔링 웹툰연출
3-2	형상표현2 현대미술표현과이해2 미술교직논리및논술	웹툰편집 3D애니메이션 실감3D캐릭터디자인	웹툰창작2 웹툰시나리오창작 웹툰프로젝트1
4-1	창작회화1 현대회화1 미술과창작	진로지도	웹툰창작워크샵1 웹툰실무프로젝트 웹툰프로젝트2
4-2	창작회화2 현대회화2 현대예술론	졸업작품	웹툰창작워크샵2 포트폴리오제작 웹툰프로젝트3

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초 교양교육	글쓰기교육	기초글쓰기영역	글쓰기와읽기	글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량
중핵 교양교육	나성인성교육	기독교인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	창조적 융합 예술창작 역량

---

**교육목표**


---

게임애니메이션전공은 디지털 멀티 미디어산업 개발에 필요한 전문적인 인력 양성을 목표로 한다. 현재 게임애니메이션 산업은 예술문화 등의 콘텐츠 융합산업으로서 남녀노소 구분 없이 폭넓은 소비자층을 확보할 수 있는 거대한 문화산업으로 성장하고 있다. 고부가가치 산업인 게임과 애니메이션은 인터넷의 폭발적인 성장, 컴퓨터 기술의 향상, 모바일 서비스 시장의 발전 등의 새로운 기술 흐름에 따라 더욱더 그 가치가 확산되고 있다. 따라서 2022년도에 신설된 게임애니메이션 전공은 기획, 제작, 콘텐츠비즈니스 등의 사회과학 지식과 스토리텔링, 캐릭터, 애니메이션 제작 및 게임 엔진작업 등의 문화예술 지식을 폭넓게 학습하는 것을 목표로 한다. 전공 학생은 게임 및 애니메이션의 기획과 제작 과정, 각 분야의 전문적인 파이프라인과 해당 툴과 기술을 집중적으로 학습하며 졸업 후 해당 분야에서 활발하게 활동할 수 있는 것을 목표로 한다. 또한 AR(증강현실) 및 VR(가상현실) 기술을 게임 및 애니메이션 제작과정에 융합하는 방식으로 다가오는 메타버스 시대에 발맞추어 준비된 아티스트 및 디자이너 육성에 힘쓰고자 한다.

---

**학과소개 및 안내**


---

게임애니메이션전공은 순수 미술 영역과 디지털/컴퓨터 아트 분야의 융합을 통하여 보다 발전적이고 실용적인 교육과정을 지향하고 있다. 전공 학생들은 다양한 기초 과정과 심화 과정을 경험하고 각 분야의 콜라보레이션 작업을 통하여 현대사회가 요구하는 인재상 즉 멀티 문화콘텐츠 분야를 선도하는 창의적인 인재로 성장될 것이다. 본 전공의 목표는 디지털 아트, 게임, 애니메이션, 영화산업을 이해하고 각 파이프라인에 맞는 기술과 역량을 학습하여 다양한 예술 관련 직업군의 수요를 충족하는 유연한 예술인 양성이다. 나아가 학제간 연계 및 융합의 확대, 로컬과 글로벌의 연계를 가능하게 하는 창조적인 미래 인재를 지향하는 전공이다.

- 급속하게 변화하는 현대 미술계의 흐름에 앞서가며 새로운 방안 탐색에 적극적인 교육을 통한 경쟁력 강화
- 기초 교육과정 습득 후 심화 과정 진행
- 학생 스스로가 자신의 적성과 비전을 숙고하여 진로를 설정하는 자율전공 제도 도입
- 실무 경험이 풍부한 전공 및 분야별 전문가들의 강의
- 체험 중심의 다양한 특화 프로그램 운영
- 체계적인 취업지원 전략 수립 시행

## 향후 진로계획

### □ 게임기획과정

- 게임개발기획자: 시스템기획자(게임시스템), 콘텐츠기획자(캐릭터 등), 시나리오기획자(스토리 등), 레벨기획자(배경동선 등), 밸런스기획자(게임균형조율)

### □ 게임운영과정

- 게임운영기획자: QA(게임분석), GM(게임운영), 게임마케팅, 게임사업기획, 게임방송해설자, 게임기자

### □ 게임그래픽과정

- 캐릭터 원화가, 배경 원화가, 캐릭터 모델러, 배경 모델러, 키애니메이터, 3D이펙터, FX편집디자이너, UI디자이너

### □ 게임제작과정

- 게임개발사: PC·온라인·모바일 등 플랫폼별 개발사
- 어플리케이션개발사: 시스템 컨설팅 및 소프트웨어 개발사

## 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전필	ARW22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전필	ARW25101	기초회화기법	Basic Painting Technique	3	2	2	
1	1	전필	ARW25102	웹툰기초1	Basic Webtoon 1	3	2	2	
1	1	전선	PARW2501	게임의이해	Video Game Aesthetics	3	2	2	
1	2	전필	ARW22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	ARW22120	캐릭터디자인	Character Design	3	2	2	
1	2	전필	ARW25103	웹툰기초2	Basic Webtoon 2	3	2	2	
1	2	전필	ARW25104	디지털인체해부학	Digital Human Anatomy	3	2	2	
1	2	전선	PARW2502	기초드로잉실습	Basic Drawing Practice	3	2	2	
2	1	전선	GMA22212	캐릭터아트1	Character Art 1	3	2	2	
2	1	전선	GMA22216	디지털페인팅	Digital Painting	3	2	2	
2	1	전선	GMA22302	3D모델링1	3D Modeling 1	3	2	2	
2	1	전선	GMA22403	디지털스토리텔링1	Digital Storytelling 1	3	2	2	
2	1	전선	GMA25203	2D애니메이션1	2D Animation1	3	2	2	
2	1	전선	GMA25204	3D프린트아트1	3D Print Art1	3	2	2	
2	2	전선	GMA22214	캐릭터아트2	Character Art 2	3	2	2	
2	2	전선	GMA22219	애니메이션스토리보드	Animation Storyboard	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
2	2	전선	GMA22309	3D모델링2	3D Modeling 2	3	2	2	
2	2	전선	GMA22412	디지털스토리텔링2	Digital Stoytelling 2	3	2	2	
2	2	전선	GMA25201	2D애니메이션2	2D Animation2	3	2	2	
2	2	전선	GMA25202	3D프린트아트2	3D Print Art2	3	2	2	
3	1	전선	GMA22316	게임애니메이션캐릭터 파이프라인	Game Animation Character Pipeline	3	2	2	
3	1	전선	GMA22318	3D애니메이션1	3D Animation1	3	2	2	
3	1	전선	GMA22330	애니메이션카메라레이 아웃	Aniamtion Camera Layout	3	2	2	
3	1	전선	GMA25301	라이팅렌더링기법	Writing&Rendering	3	2	2	
3	1	전선	GMA25302	실감3D캐릭터모델링	Realistic 3D Character Modelling	3	2	2	
3	2	전선	GMA22315	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	GMA22322	3D애니메이션2	3D Animation2	3	2	2	
3	2	전선	GMA22328	게임애니메이션다이내 믹스	GameAnimation Dynamics	3	2	2	
3	2	전선	GMA25303	3D월드제작배경아트	3D World Creation: Environment Art	3	2	2	
3	2	전선	GMA25304	자기주도프로젝트	Independent Project	3	2	2	
3	2	전선	GMA25305	2D애니메이션3	2D Animation3	3	2	2	
4	1	전필	GMA22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	GMA22409	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	GMA25401	게임엔진과기획	Game Engine Project	3	2	2	
4	1	전선	GMA25402	3DStudio1	3D Studio1	3	2	2	
4	1	전선	GMA25403	포트폴리오1	Portfolio 1	3	2	2	
4	1	전선	GMA25404	2DStudio1	2D Studio1	3	2	2	
4	1	전선	GMA25405	졸업작품워크샵1	Graduation Exhibition workshop 1	3	2	2	
4	2	전필	GMA22410	졸업작품	Graduation Exhibition	0	0	0	P/F
4	2	전선	GMA25406	3DStudio2	3D Studio 2	3	2	2	
4	2	전선	GMA25407	포트폴리오2	Portfolio 2	3	2	2	
4	2	전선	GMA25408	2DStudio2	2D Studio 2	3	2	2	
4	2	전선	GMA25409	3D애니메이션3	3D Animation3	3	2	2	
4	2	전선	GMA25410	졸업작품워크샵2	Graduation Exhibition workshop 2	3	2	2	

---

## 교과목 소개

---

### □ 전공의이해

- 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도한다. 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회를 제공한다.

### □ 기초회화기법

- 현대미술 맥락의 흐름을 이해시키고, 그 해석에 따른 작품제작을 유도한다. 회화의 역사적 이해와 재료 및 매체에 대한 탐구함과 동시에 전통적 기법과 현대적 표현, 그리고 새로운 매체와의 복합적 기법 등을 체험한다. 표현방법과 다양한 조형정신을 연구하여 창의적인 조형언어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 기르고 세부적으로는 개개인의 독창성과 개별성을 에스키스 제작과 토론을 통하여 구체화하고, 다양한 방법적 실험을 적극적으로 지도한다.

### □ 웹툰기초1

- 만화에 대한 매체로서의 이해와 기초적인 카투닝 감각을 기르고 만화(웹툰)의 형식적/내용적 구성요소를 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 만화의 정의와 이해, 만화의 내용적/형식적 구성요소, 캐릭터의 정의, 카투닝, 스토리와 플롯, 연출개론의 세부내용을 다루게 된다.

### □ 게임의이해

- 게임의 장르와 역사, 게임을 구성하는 다양한 요소들을 알아보고 이를 바탕으로 재미와 감동을 구현할 수 있는 게임 콘텐츠를 제작할 수 있는 기초 소양을 쌓는 것을 목표로 한다.

### □ 전공과진로

- 작품 제작 기술 및 현대 사회를 선도하는 창의적이고 실무능력을 겸비한 인재양성을 목표로 한다.

### □ 캐릭터디자인

- 게임을 구성하는 다양한 그래픽 요소들을 제작하여 시각적 재미와 감동을 구현할 수 있는 콘텐츠를 제작하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 캐릭터 디자인 정의와 이해, 컨셉 아트의 활용, 디지털 그래픽 툴 숙지를 목표로 한다.

### □ 웹툰기초2

- 만화에 대한 매체로서의 이해와 기초적인 카투닝 감각을 기르고 만화(웹툰)의

형식적/내용적 구성요소를 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 만화의 정의와 이해, 만화의 내용적/형식적 구성요소, 캐릭터의 정의, 카투닝, 스토리와 플롯, 연출개론의 세부내용을 다루게 된다.

#### □ 디지털인체해부학

- 게임, 애니메이션, 웹툰 등의 모든 디지털 기반 아트 창작에 기초가 되는 인체 해부학을 연구하고, 이를 바탕으로 보다 사실적이고 퀄리티 높은 게임/애니메이션/웹툰 캐릭터 제작을 목표로 한다.

#### □ 기초드로잉실습

- 현대미술 맥락의 흐름을 이해시키고, 그 해석에 따른 작품제작을 유도한다. 회화의 역사적 이해와 재료 및 매체에 대한 탐구함과 동시에 전통적 기법과 현대적 표현, 그리고 새로운 매체와의 복합적 기법 등을 체험한다. 표현방법과 다양한 조형정신을 연구하여 창의적인 조형언어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 기르고 세부적으로는 개개인의 독창성과 개별성을 에스키스 제작과 토론을 통하여 구체화하고, 다양한 방법적 실험을 적극적으로 지도한다.

#### □ 캐릭터아트1

- 게임애니메이션 산업의 초반 단계인 3D 모델링을 시작으로 디지털 조각에 관하여 심도있게 학습하는 것을 목표로 한다. 현재 게임 애니메이션 산업 파이프라인에 맞는 효율적인 모델링 방식과 캐릭터 디자인에 관하여 연구한다.

#### □ 디지털페인팅

- 게임애니메이션 산업의 기초가 되는 디지털 페인팅 작업 과정을 연구, 학습하며 애니메이션 또는 게임 시네마틱에 사용되는 스토리보드를 제작을 하는 방식을 학습한다. 레이아웃과 구성, 빛과 색의 이해로 프리 프로덕션에서 필요한 요소를 효과적으로 전달하는 디자인 기술을 연구, 학습한다.

#### □ 3D모델링1

- 3D 프로그램을 이용하여, 3D 모델링의 개념을 이해하고,
- 기본도형 위주의 다양한 모델링 학습을 통해 3D 모델링의 기초를 다지는 수업이다.

#### □ 디지털스토리텔링1

- 게임의 정의와 제작프로세스의 이해를 바탕으로 게임 제작에 필요한 전 과정을 실습하는 것을 목표로 한다.
- 이를 위해 스토리의 발상, 극 구성하기, 캐릭터 구성, 장르의 속성 등의 세부내용을 다루게 된다.

#### □ 2D애니메이션1

- 2D 애니메이션의 입문과정으로 기본 개념과 원리를 소개하며, 애니메이션 제작의 기본 요소와 기술을 다룬다. 현실의 움직임 관찰로 물리 법칙을 이해하고, 소프트웨어 학습으로 애니메이션 결과물에 적용하는 방식을 연구, 학습한다.

#### □ 3D프린트아트1

- 전반적인 3D 프린팅 에셋 제작 방식의 전반부를 연구한다.
- 디지털 톨로 제작한 모델을 3D 프린터를 사용하여 출력하는 새로운 방식의 아트 제작을 학습한다.

#### □ 캐릭터아트2

- 게임애니메이션 산업의 초반 단계인 3D 모델링을 시작으로 디지털 조각에 관하여 심도있게 학습하는 것을 목표로 한다. 현재 게임 애니메이션 산업 파이프라인에 맞는 효율적인 모델링 방식과 캐릭터 디자인에 관하여 연구한다.

#### □ 애니메이션스토리보드

- 애니메이션 제작 과정의 프리프로덕션(초반부) 단계를 학습하고 해당 과정에서 필요한 지식과 기술을 습득하는 것을 목표로 한다. 애니메이션 스토리 기획과 플롯, 시나리오 작업 및 스토리 보드 제작 과정을 학습하고 실습을 통한 실무 기획 단계의 방식을 습득한다. 위 과정을 통하여 애니메이션 제작 초반 과정의 역량을 학습할 수 있다.

#### □ 3D모델링2

- 3D 프로그램을 이용하여, 3D 모델링의 개념을 이해하고,
- 기본도형 위주의 다양한 모델링 학습을 통해 3D 모델링의 기초를 다지는 수업이다.

#### □ 디지털스토리텔링2

- 게임의 정의와 제작프로세스의 이해를 바탕으로 게임 제작에 필요한 전 과정을 실습하는 것을 목표로 한다.
- 이를 위해 스토리의 발상, 극 구성하기, 캐릭터 구성, 장르의 속성 등의 세부내용을 다루게 된다.

#### □ 2D애니메이션2

- 2D 애니메이션의 심화과정으로 기본 움직임의 이해를 바탕으로 영상의 완성도를 높일 수 있는 방법들을 다룬다. 캐릭터 설정, 화면구성, 물리와 시각효과, 시간 제어 등 애니메이션에서 고려해야 할 다양한 요소들을 탐구한다. 자신이 표현하고 싶은 것을 영상에 함축적으로 표현할 수 있는 방법을 연구, 학습한다.

#### □ 3D프린트아트2

- 전반적인 3D 프린팅 에셋 제작 방식의 후반부를 연구한다.
- 디지털 툴로 제작한 모델을 3D 프린터를 사용하여 출력하는 새로운 방식의 아트 제작을 학습한다.
- 3D 프린팅 되어진 작업물의 후가공 및 완성방식을 학습한다.

#### □ 게임애니메이션캐릭터파이프라인

- 게임애니메이션 캐릭터/에셋 모델링 이후 UV 작업과 텍스처링 이후 셰이딩을 통한 3D 프로젝트 프레젠테이션의 완성을 목표로 한다.
- 게임애니메이션 캐릭터/에셋 모델링 이후 UV 작업과 텍스처링 이후 셰이딩을 통한 3D 프로젝트 프레젠테이션의 완성을 목표로 한다.

#### □ 3D애니메이션1

- 3D 게임애니메이션의 필수 과정인 리깅과 애니메이션의 기초를 연구하고 다양한 방식의 프로젝트로 실무 산업에 필요한 3D 애니메이션의 제작 역량을 학습한다.

#### □ 애니메이션카메라레이아웃

- 3D 게임 및 애니메이션 제작에 필요한 카메라 워크와 3D 공간에서의 레이아웃 기술을 습득하는 것을 목표로 한다. 간단하게 셋 드레싱된 가상 공간 안에서 기본적인 카메라 기법, 3D 공간에서의 구도 및 레이아웃 기술을 통한 시네마토그래피 과정을 학습한다.

올바른 카메라 움직임, 타이밍 등을 학습하여 게임애니메이션 프리비주얼(Pre-Visualization) 과정을 학습할 수 있다.

#### □ 라이팅&렌더링기법

- 게임, 애니메이션 작업에서의 후반 단계인 라이팅과 렌더링 기술을 관하여 연구, 학습한다. 작업한 3D 에셋을 정교한 라이팅을 적용, 여러 가지 패스를 사용하여 높은 퀄리티의 렌더링 작업물 확보를 목표로 한다.

#### □ 실감3D캐릭터모델링

- 현재 게임 애니메이션 산업 파이프라인에 맞는 효율적인 모델링 방식과 캐릭터 디자인에 관하여 연구한다. 한학기 동안 학생 본인의 컨셉 아이디어를 시작으로 캐릭터 포징 및 베이스 제작, 디지털 조각, 캐릭터 아트 및 렌더링 등을 심도있게 다루고 학습한다.
- 여러 중간 과제를 거쳐 완성도 있는 3D 캐릭터 포토폴리오를 제작하는 것을 목표로 한다.

#### □ 캡스톤디자인1

- 작품에 대한 기획과 제작 등에 대한 전반적인 수업으로 예비 디자이너로서의 필요한 소양과 지식에 대하여 토론하고 방향을 제시한다. 결과물로서 전공과목과 연계된 어플리케이션 디자인 개발 방향 및 컨셉을 제안한다.

#### □ 3D애니메이션2

- 3D 애니메이션의 개념을 이해하고, 다양한 모델링 학습을 통해 3D 애니메이션의 기초를 다지는 수업이다.

#### □ 게임애니메이션다이나믹스

- 3D 게임애니메이션 VFX 산업에서 활용하는 다양한 방식의 이펙트 및 다이나믹스기술을 습득하는 것을 목표로 한다. 게임 및 애니메이션 제작 과정의 후반부에 활용 가능한 여러 종류의 디지털 이펙트를 활용하여 VFX(Visual Effects) 제작 과정을 학습할 수 있다.

#### □ 3D월드제작:배경아트

- 게임, 애니메이션, 영상 등 다양한 산업분야에서 활용되고 있는 3D 그래픽, 디지털아트를 통한 오브젝트 및 환경 제작을 목표로 한다. 다양한 소프트웨어를 사용하여 3D작업 전반을 이해하고 이를 통하여, 실무 작업에 필요한 작품 제작에 활용할 수 있다. 또한 다양한 작품을 보면서 조형, 색감, 원근, 빛 등의 감각을 기를 수 있다.

#### □ 자기주도프로젝트

- 게임 및 애니메이션 제작을 위한 다양한 분야 중 하나를 학생 본인이 직접 선택하여 연구 및 학습 하는 것을 목표로 한다. 현대 게임애니메이션 산업에서 필수적으로 필요한 여러 필드를 분석하고 그중에 본인에게 맞는 한 분야를 집중적으로 탐구하여 해당 분야에 필요한 포트폴리오 제작을 목표로 게임 및 애니메이션 제작 역량을 학습한다.

#### □ 2D애니메이션3

- 기본적인 2D 애니메이션 원리에 대한 이해를 바탕으로, 다양한 기법과 개념을 접목하여 창의적 애니메이션 제작 능력을 기른다.
- 학생들은 전통 미술 기법부터 디지털 도구까지 학습하며, 폭 넓은 사고를 통해 독특한 시각 언어를 개발한다.
- 본인이 표현하고 싶은 것을 영상이라는 형식으로 효과적으로 표현해내는 능력을 키우며, 동시에 실험적 접근을 통해 애니메이션의 경계를 확장하고 새로운 표현 가능성을 탐구한다.
- 이 과정에서 학생들의 사고력 확장과 창의적 표현 능력 향상이 이루어진다.

#### □ 진로지도

- 학생들의 진로선택에 필요한 정보 제공과 적성 진단 및 코칭 훈련 등을 통해 학생들 스스로 자신의 진로를 발굴하고 개발하도록 돕는다.

#### □ 캡스톤디자인2

- 디자인 작품에 대한 기획과 제작등에 대한 전반적인 수업과 함께 전시회에 대한 계획을 하며 졸업을 준비하는 예비 디자이너로서의 필요한 소양과 지식에 대하여 토론하고 방향을 제시한다. 결과물로서 전공과목과 연계된 어플리케이션 디자인 개발 방향 및 컨셉을 제안한다.

#### □ 게임엔진과기획

- 게임 산업의 필수적으로 요구되는 기획 역량을 학습하고 엔진 작업을 통하여 디지털 아트 작업물을 엔진에 적용 및 활용하는 방식을 학습한다. 게임 그래픽 엔진의 기초와 응용을 통한 소규모 프로젝트 작업 및 에셋 제작을 목표로 한다.

#### □ 3DStudio1

- 게임애니메이션 전공 졸업예정인 4학년 학생들의 졸업 팀 프로젝트 제작을 위한 3D 게임/3D 애니메이션 작업을 학습한다. 팀을 짜고 각 팀에 맞는 주제와 작업물을 결정한 후 1학기 동안 중반까지의 작업을 이행한다.

#### □ 포트폴리오1

- 졸업학년 학생들의 진로선정 및 그에 맞는 포트폴리오를 제작한다.
- 졸업학년 학생들의 진로에 맞는 이력서 및 포트폴리오 형식을 결정 한 후 각각의 프로젝트를 실습한다.

#### □ 2DStudio1

- 게임애니메이션 전공 졸업예정인 4학년 학생들의 졸업 팀 프로젝트 제작을 위한 2D 게임/2D 애니메이션 작업을 학습한다.
- 팀을 짜고 각 팀에 맞는 주제와 작업물을 결정한 후 1학기 동안 중반까지의 작업을 이행한다.

#### □ 작품워크샵1

- 게임애니메이션 전공 4학년 학생들은 본인이 선택한 전공분야에서의 개인 포트폴리오 작업물과 2D 스튜디오/3D 스튜디오 수업에서 작업한 팀 프로젝트 게임 또는 단편 애니메이션을 제출해야 한다. 본 수업에서는 각기 다른 수업들(2D Studio 1, 3D Studio 1, 포트폴리오1 등의 수업에서의 작업물을 가져와 평가 받고 업데이트 하여 보다 완성도 높은 개인 포트폴리오 및 팀 프로젝트 결과물 완성을 목표로 한다.

#### □ 졸업작품

- 졸업전시회 준비수업으로 학사학위 논문을 대체하는 작품에 대한 기획과 제작 등을 한다. 이에 대한 전반적인 수업과 함께 전시회에 대한 계획을 준비하며 졸업 작품 전시를 위한 작품의 구상과 제작, 평가를 위한 심화수를 진행한다. 세부적으로 작품의 조형적 특성과 구조적 분석을 심화시키는 작업을 유도하여 졸업 후 게임디자이너로서 역량 있는 작품 활동을 전개할 수 있도록 교육한다.

#### □ 3DStudio2

- 게임애니메이션 전공 졸업예정인 4학년 학생들의 졸업 팀 프로젝트 제작을 위한 3D 게임/3D 애니메이션 후반부 작업을 학습한다. 1학기 작업 프로젝트에 이어서 2학기 동안 프로젝트 완성 및 전시 준비를 이행한다.

#### □ 포트폴리오2

- 졸업학년 학생들의 진로선정 및 그에 맞는 포트폴리오를 제작한다.
- 졸업학년 학생들의 진로에 맞는 산업체 및 회사를 조사하고 이미 제작한 이력서 및 포트폴리오를 사용하여 지원하며 개인 프로젝트에서 부족한 부분을 보충 작업한다.

#### □ 2DStudio2

- 게임애니메이션 전공 졸업예정인 4학년 학생들의 졸업 팀 프로젝트 제작을 위한 2D 게임/2D 애니메이션 후반부 작업을 학습한다. 1학기 작업 프로젝트에 이어서 2학기 동안 프로젝트 완성 및 전시 준비를 이행한다.

#### □ 3D애니메이션3

- 동물의 움직임을 연구하고 파악한다.
- 다양한 동물의 움직임을 3D로 옮겨 표현한다.
- 대사가 있는 애니메이션 클립을 제작하며 감정표현에 대해 깊이 있게 이해하고 표현하는 방법에 대해 연구한다.

#### □ 작품워크샵2

- 게임애니메이션 전공 4학년 학생들은 본인이 선택한 전공분야에서의 개인 포트폴리오 작업물과 2D 스튜디오/3D 스튜디오 수업에서 작업한 팀 프로젝트 게임 또는 단편 애니메이션을 제출해야 한다. 본 수업에서는 각기 다른 수업들(2D Studio 2, 3D Studio 2, 포트폴리오2 등의 수업에서의 작업물을 가져와 평가 받고 업데이트 하여 보다 완성도 높은 개인 포트폴리오 및 팀 프로젝트 결과물 완성을 목표로 한다.

## 전공 로드맵

### □ 핵심 전공역량

전공역량	정의
창조적 융합 예술창작 역량	글로벌한 문화예술의 구현을 위한 다양한 예술장르에 대한 이해와 예술 외 영역의 유기적 융합을 통한 창조적 표현 능력 개발
디지털 콘텐츠 실무 전문가 역량	신기술 및 디지털 툴 활용 능력을 익히고 다양한 분야와 융합하여 적용할 수 있는 능력 개발
글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량	문화와 기술을 접목한 현장형 교육 제공을 통해 시대가 요구하는 웹툰 콘텐츠 창조 능력 개발
융합적 창조 역량	다양한 전문 분야와의 유기적인 결합을 통한 창조적 능력 개발
독창적 사고 역량	4차 산업혁명이라는 패러다임의 전환에 따른 독창적인 사고 능력
콘텐츠 제작 역량	문화와 기술을 접목한 현장형 실무 교육 제공을 통한 게임애니메이션 콘텐츠 창조 능력 개발

### □ 하위 전공역량

전공역량	하위 전공역량	정의
창조적 융합 예술창작 역량	감성공감 및 소통능력	예술 문화의 이해와 감상 그리고 창작을 위한 공감과 이해 능력을 바탕으로 작품 창작을 통해 미술이 가진 감성적 공감과 소통을 가능하게 하는 능력
	창의적 발상 능력	창의적 사고력을 통한 능동적 예술 표현능력과 전문 예술인 양성을 위한 예술 창작역량을 향상시키는 능력
디지털 콘텐츠 실무 전문가 역량	디지털 기술 적용 능력	작품 제작에 사용되는 디지털 툴 및 프로그램, 신기술을 익히고 적용할 수 있는 능력
	융합적 사고 능력	다양한 분야의 지식과 스토리를 문화예술 측면에서 융합하여 결과물을 만들어 낼 수 있는 능력
글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량	웹툰 제작 및 창작 능력	웹툰 제작 및 창작 능력 향상을 위한 현장형 교육을 통해 한국 및 글로벌 시장을 주도할 창의력을 갖춘 작가로 성장할 수 있는 역량
	웹툰 기획 및 연구 능력	웹툰 기획서 작성, 스토리 구성, 캐릭터 설정 웹툰 제작 과정 등 전반적인 이해와 연구를 바탕으로 좋은 작품을 발굴 개발하여 웹툰 산업 발전에 기여할 수 있는 역량
융합적 창조 역량	다원적 소통 역량	문화적 포용력과 인지적 유연성을 기반으로 한 사회문화적 사고력과 창작을 통한 소통의 실천 역량
	창의적 발상 역량	창의적 사고력을 통한 능동적 표현능력과 전문 게임애니메이션 디자이너 양성을 위한 실무능력을 향상시킬 수 있는 역량
	융합적 사고능력	주어진 문제를 창의적 관점으로 해결할 수 있는 문제해결 역량
독창적 사고 역량	창의적 문제해결능력	주어진 문제를 논리적으로 분석하고 객관화하는 역량
	논리적 분석능력	사회, 문화, 기술, 과학 등 타 분야와의 경계를 허물고 종합적으로 판단할 수 있는 융합적 사고 역량
	게임애니메이션 창작 역량	주어진 문제를 창의적 관점으로 해결할 수 있는 문제해결 역량
콘텐츠 제작 역량	게임애니메이션 기획 역량	주어진 문제를 논리적으로 분석하고 객관화하는 역량
	디지털 기술 역량	게임애니메이션 제작능력 향상을 위한 현장 형 실무 기반 교육을 통해 K-콘텐츠를 주도할 창의력을 갖출 수 있는 역량
	게임애니메이션 연구 역량	게임애니메이션 기획서 작성, 스토리 구성, 캐릭터 설정 제작 과정 전반적인 이해를 바탕으로 좋은 작품을 발굴 개발하여 게임 애니메이션 산업 발전에 기여할 수 있는 역량

□ 역량별 교과목 구성

학년학기 전공역량	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
창조적 융합 예술창작 역량	기초회화 기법	기초드로 잉실습		애니메이 션스토리 보드	캡스톤디 자인1		캡스톤디 자인2	
디지털 콘텐츠 실무 전문가 역량	게임의이 해				게임애니 메이션캐 릭터파이 프라인	3D애니 메이션2		3D애니 메이션3
					3D애니 메이션1	게임애니 메이션다 이나믹스		
					애니메이 션카메라 레이아웃			
					라이팅렌 더링기법	자기주도 프로젝트		
글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량	웹툰기초 1	웹툰기초 2						
융합적 창조 역량	전공의이 해	전공과진 로	디지털스 토리텔링 1	디지털스 토리텔링 2			진로지도	졸업작품
독창적 사고 역량		캐릭터디 자인	디지털페 인팅			3D월드 제작배경 아트	게임엔진 과기획	3DStudi o2
			2D애니 메이션1	2D애니 메이션2	실감3D 캐릭터모 델링	2D애니 메이션3	3DStudi o1	
							2DStudi o1	
콘텐츠 제작 역량		디지털인 체해부학	캐릭터아 트1	캐릭터아 트2	3D프린 트아트1	3D프린 트아트2	포트폴리 오1	포트폴리 오2
			3D모델 링1	3D모델 링2			작품워크 샵1	작품워크 샵2

---

**교육목표**


---

새로운 패러다임에 부합하는 실무형 디자이너 양성하는 것을 목표로 이를 실현하기 위해 학생들은 다음과 같은 4가지 디자인 사고 역량을 중점적으로 학습하게 됩니다. 01. 사회문화, 첨단기술, 공학적 지식 등 타 분야와의 경계를 허물고 종합적으로 판단할 수 있는 융합적 사고 역량, 02. 산학협력/캡스톤디자인을 통한 실무 중심의 디자인 역량, 03. 주어진 문제를 창의적 관점으로 해결할 수 있는 문제해결 역량, 04. 문제를 논리적으로 분석하고 객관화하는 논리적 사고 역량 등을 키우고, 이를 바탕으로 시대를 이끌어 가는 디자인리더로 거듭날 수 있도록 합니다.

---

**학과소개 및 안내**


---

커뮤니케이션디자인전공은 새로운 패러다임에 부합하는 실무형 디자이너 양성의 요람으로 문화를 이해하는 통찰력으로 새로운 가치를 창출하는 융합적 디자이너를 양성하고 있습니다. 재학생들은 글로벌 디자인 어워드에 출품하여 디자인 역량을 향상시키고 있으며, 현업 디자이너 특강, 현장실습, IPP 장기현장실습 등 다양한 프로그램을 진행하고 있습니다. 또한, 대전디자인진흥원과의 MOU 체결을 통한 디자인 협력을 강화하고 있으며, 2021년 디지털 신기술 인재양성혁신공유대학 참여전공으로 선정되어 VR/AR, 메타버스를 디자인에 접목한 미래지향적 인재를 양성하고 있습니다.

---

**향후 진로계획**


---

본 전공을 졸업 후, 졸업생들은 학교에서 학습한 창의적 디자인 역량을 바탕으로 미래를 주도하는 디자인 리더로서, 다음과 같은 디자인 분야에서 두각을 나타내고 핵심적인 역할을 수행하게 됩니다. 그래픽디자인, 브랜드디자인, 패키지디자인, 편집디자인, 웹디자인, 인터랙션디자인, 광고디자인 등 다양한 분야의 디자이너로 활약할 수 있으며, 대학원 진학 및 해외 유학을 통해 학부에서 배운 디자인 지식을 바탕으로 깊이 있는 학문 탐구와 국제 무대에서의 다양한 기회를 접할 수 있습니다.

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	DSN25101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전필	DSN25102	디자인방법론1	Design Methodology 1	2	1	2	
1	1	전선	DSN25103	평면디자인	Two-Dimensional Design	2	1	2	
1	1	전선	DSN25104	색채디자인	Color Design	3	2	2	
1	1	전선	PDSN2501	기초디자인1	Basic Design 1	2	1	2	
1	1	전선	PDSN2502	디지털그래픽1	Digital Graphic 1	2	1	2	
1	2	전필	DSN25105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전필	DSN25106	실감콘텐츠디자인	Immersive Content Design	3	2	2	
1	2	전필	DSN25107	디지털그래픽2	Digital Graphic 2	2	1	2	
1	2	전필	DSN25108	디자인방법론2	Design Methodology 2	2	1	2	
1	2	전선	DSN25109	입체디자인	Three-Dimensional Design	2	1	2	
1	2	전선	PDSN2503	기초디자인2	Basic Design 2	2	1	2	
2	1	전선	DSN25201	디자인씽킹	Design Thinking	3	2	2	
2	1	전선	DSN25202	디자인사	Design History	2	1	2	
2	1	전선	DSN25203	AI디자인	AI Design	3	2	2	
2	1	전선	DSN25204	그래픽디자인	Graphic Design	3	2	2	
2	1	전선	DSN25205	북디자인1	Book Design 1	2	1	2	
2	1	전선	DSN25206	2D디자인1	2D Design 2	2	1	2	
2	1	전선	DSN25210	포토그래피	Photography	2	1	2	
2	2	전선	DSN25207	서비스디자인	Service Design	2	1	2	
2	2	전선	DSN25208	디자인기획	Design Planning	2	1	2	
2	2	전선	DSN25209	VR디자인	VRDesign	3	2	2	
2	2	전선	DSN25211	북디자인2	Book Design 2	2	1	2	
2	2	전선	DSN25212	2D디자인2	2D Design 2	2	1	2	
2	2	전선	DSN25213	타이포그래피	Typography	3	2	2	
2	2	전선	DSN25214	일러스트레이션	Illustration	3	2	2	
3	1	전선	DSN25301	디지털디자인1	Digital Design 1	3	2	2	
3	1	전선	DSN25302	UX디자인1	UX Design 1	3	2	2	
3	1	전선	DSN23304	편집디자인1	Editorial Design 1	2	1	2	
3	1	전선	DSN25303	패키지디자인1	Package Design 1	2	1	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	DSN25304	웹디자인1	Web Design 1	2	1	2	
3	1	전선	DSN25305	브랜드디자인1	Brand Design 1	2	1	2	
3	2	전선	DSN25306	디지털디자인2	Digital Design 2	3	2	2	
3	2	전선	DSN25307	UX디자인2	UXDesign 2	3	2	2	
3	2	전선	DSN23310	편집디자인2	Brand Design 2	2	1	2	
3	2	전선	DSN23313	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	DSN25308	패키지디자인2	Package Design 2	2	1	2	
3	2	전선	DSN25309	웹디자인2	Web Design 2	2	1	2	
3	2	전선	DSN25310	브랜드디자인2	Brand Design 2	2	1	2	
4	1	전선	DSN25401	융합디자인프로젝트1	Convergence Design Project 1	3	2	2	
4	1	전선	DSN25402	인터랙션디자인1	Interaction Design 1	3	2	2	
4	1	전선	DSN25403	포트폴리오	Portfolio	3	2	2	
4	1	전필	DSN23401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	DSN23408	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
4	1	전선	DSN25404	인포그래픽디자인	Infographics Design	2	1	2	
4	1	전선	DSN25405	광고디자인	Advertising Design	2	1	2	
4	1	전선	DSN25406	모바일디자인1	Mobile Design 1	2	1	2	
4	2	전선	DSN25407	융합디자인프로젝트2	Convergence Design Project 2	3	2	2	
4	2	전선	DSN25408	인터랙션디자인2	Interaction Design 2	3	2	2	
4	2	전선	DSN25409	디자인창업	Design Startup	2	1	2	
4	2	전선	DSN23409	졸업작품	Graduation Exhibition	0	0	0	P/F
4	2	전선	DSN25410	모션그래픽디자인	Motiongraphics Design	2	1	2	
4	2	전선	DSN25411	영상미디어디자인	Video/Media Design	2	1	2	
4	2	전선	DSN25412	모바일디자인2	Mobile Design 2	2	1	2	

---

## 교과목 소개

---

### □ DSN25101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

- 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도한다. 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회를 제공한다.

- DSN25102 디자인방법론1 (Design Methodology 1, 2-1-2)

  - 디자인 문제를 해결하기 위한 다양한 접근법과 방법론을 배우고, 이를 실제 디자인 프로젝트에 효과적으로 적용하는 능력을 개발하는 것을 목표로 한다. 이 수업은 디자인 프로세스의 체계적인 이해와 함께, 창의적인 문제 해결 능력을 키우고, 다양한 디자인 도구와 기법을 활용하여 실용적인 결과물을 창출하는 방법을 다룬다.
  
- DSN25103 평면디자인 (Two-Dimensional Design 2-1-2)

  - 다양한 평면 디자인의 특징을 파악하고, 이를 바탕으로 창의적인 평면조형 디자인을 만드는 것을 목표로 한다. 2D 공간에서 시각적 요소를 배치하고, 메시지 전달을 위한 디자인 원칙을 배우는 과정이다. 평면 디자인의 기초 원리와 최신 디자인 트렌드를 적용하여 창의적이고 기능적인 디자인을 창출하는 능력을 배양하도록 한다.
  
- DSN25104 색채디자인 (Color Design 3-2-2)

  - 색채를 전문적으로 다룰 수 있도록 색채 이론을 이해하고 구체적인 배색과 색채계획 능력을 키운다. 기존 디자인의 색채 분석을 통해 자신의 디자인의 색채를 계획하고 설명할 수 있도록 한다.
  
- PDSN2503 기초디자인1 (Basic Design 1 (2-1-2)

  - 디자인의 기본요소를 파악하고 디자인 작업을 진행한다. 다양한 표현을 통해 차별화되고 개성있으며, 조화롭고 균형잡힌 디자인 결과물을 이끌어낸다.
  
- PDSN2502 디지털그래픽1 (Digital Graphic 1 2-1-2)

  - 포토샵, 일러스트등 기초적인 그래픽 디자인 표현기법을 습득한다. 이 수업은 디지털 디자인 툴을 사용한 창의적 작업을 통해 시각적 커뮤니케이션의 기법과 이론을 학습하며, 실제 프로젝트를 통해 디자인 프로세스를 적용하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 디지털 그래픽 디자인의 기본 원리부터 고급 기술까지 다양한 기술을 배우고, 실무에서 사용할 수 있는 역량을 키운다.
  
- DSN25105 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

  - 학생들의 진로 선택에 필요한 정보 제공과 적성 진단 및 코칭 훈련 등을 통해 학생들 스스로 자신의 진로를 발굴하고 개발하도록 돕는다.
  
- ARW22114 실감콘텐츠디자인 (Immersive Content Design, 3-2-2)

  - 콘텐츠는 이미 시장을 선도하고 트렌드를 주도하는 문화 IP로 자리매김하였다. 이에 콘텐츠디자인의 기본기를 학습하고 디자인의 관점에서 콘텐츠를 해석하여 시장에서 요구하는 창의적인 디자인 결과물을 도출할 수 있도록 한다.

- DSN25107 디지털그래픽2 (Digital Graphic 1, 2-1-2)

  - 포토샵, 일러스트 등 기초적인 그래픽 디자인 표현기법을 습득한다. 이 수업은 디지털 디자인 툴을 사용한 창의적 작업을 통해 시각적 커뮤니케이션의 기법과 이론을 학습하며, 실제 프로젝트를 통해 디자인 프로세스를 적용하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 디지털 그래픽 디자인의 기본 원리부터 고급 기술까지 다양한 기술을 배우고, 실무에서 사용할 수 있는 역량을 키운다.
  
- DSN25108 디자인방법론2 (Design Methodology 2 2-1-2)

  - 디자인 문제를 해결하기 위한 다양한 접근법과 방법론을 배우고, 이를 실제 디자인 프로젝트에 효과적으로 적용하는 능력을 개발하는 것을 목표로 한다. 이 수업은 디자인 프로세스의 체계적인 이해와 함께, 창의적인 문제 해결 능력을 키우고, 다양한 디자인 도구와 기법을 활용하여 실용적인 결과물을 창출하는 방법을 다룬다.
  
- DSN25109 입체디자인 (Three-Dimensional Design, 2-1-2)

  - 다양한 평면 디자인의 특징을 파악하고, 이를 바탕으로 창의적인 디자인의 평면조형을 만드는 것을 목표로 하며, 제품, 건축, 조각, 자연물 등에서 보여지는 다양한 입체 조형의 특징과 구조를 파악하고, 이를 바탕으로 창의적인 형태와 구조의 입체물을 만드는 것을 목표로 한다.
  
- PDSN2503 기초디자인2 (Basic Design 2, 2-1-2)

  - 디자인의 기본요소를 파악하고 디자인 작업을 진행한다. 다양한 표현을 통해 차별화되고 개성있으며, 조화롭고 균형잡힌 디자인 결과물을 이끌어낸다.
  
- DSN25201 디자인씽킹 (Design Thinking 3-2-2)

  - 디자인 분야에 대한 새로운 관점과 각 개인들의 디자인 방향성 수립을 목표로 한다. 다양한 디자인을 기획하고 실현해가기 위한 접근과정에 있어서, 실제적 사례탐구를 통한 디자인학을 정립하고 다가올 새로운 시대환경에 부응할 수 있도록 한다. 이를 통해 각자의 디자인 발상법을 모색하고 실습하며 제안과 경험을 습득하는 과정에서 사실적이며 합리적인 창의력을 키우고자 한다.
  
- DSN25202 디자인사 ( Design History, 2-1-2)

  - 디자인의 역사적 발전과 다양한 디자인 분야에 대한 이해를 증진시키는 것을 목표로 한다. 이 수업은 디자인이 어떻게 사회, 문화, 기술, 경제적 변화에 영향을 받으며 발전해왔는지를 탐구하고, 이를 통해 디자인의 중요성과 그 변화 과정을 인식할 수 있도록 한다.
  
- DSN25203 AI디자인 (AI Design 3-2-2)

  - AI디자인에 대한 이해를 기반으로 다양한 생성형 AI 프로그램 활용하여 창의적인 결과물을

도출하도록 한다. AI 기술을 활용한 디자인 혁신과 관련된 이론과 실습을 다루며, AI를 활용하여 디자인 프로세스를 개선하고 새로운 창의적 결과물을 창출할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

□ DSN25204 그래픽디자인 (Graphic Design 3-2-2)

- 그래픽디자인의 기초를 다지는 수업으로 디자인의 조사, 분석 및 평가의 각 과정에서 파생되는 제반 문제를 효율적으로 디자인하며 이미지와 텍스트 의미적 관계를 파악하고 안정된 시각정보로 생산해내는 것을 목적으로 한다.

□ DSN25205 북디자인1 (Book Design 1 2-1-2)

- 책의 시각적 요소를 설계하는 과정으로, 텍스트와 이미지를 효과적으로 결합하여 독자에게 시각적 매력을 주고, 내용의 전달력을 극대화하는 방법을 배우는 수업이다. 학생들은 실제 출판물 디자인을 통해 실무적 경험을 쌓고 창의적인 아이디어를 발전시킬 수 있는 능력을 배운다.

□ DSN25206 2D디자인1 (2D Design 2, 2-1-2)

- 2D 그래픽 소프트웨어를 이용하여 디지털 표현기법의 기본을 학습하고, 이를 바탕으로 창의적인 2D 결과물을 제작하는데 그 목적이 있다.

□ DSN25210 포토그래피 (Photography 2-1-2)

- 사진 촬영의 기초부터 고급 기법까지 다양한 사진 촬영 기술과 이론을 배우는 과정이다. 카메라를 활용해 다양한 촬영 기법을 익히고, 창의적인 시각을 통해 감동적이고 의미 있는 이미지를 창출하는 데 필요한 기술과 이론을 제공한다.

□ DSN25207서비스디자인1 (Service Design 1, 2-1-2)

- 서비스디자인의 기본 프로세스를 이해하고 무형의 가치를 만들어 내는 일련의 디자인적 접근과정을 습득하는 훈련을 하도록 한다. 또한, 독창적인 아이디어를 도출하고 이를 기반으로 우리 사회의 근본적인 문제점을 해결을 하도록 한다.

□ DSN25208 디자인기획 (Design Planning, 2-1-2)

- 시디자인 시대로 진입하면서 디자이너의 창의력과 함께 디자인의 방향성을 제시하는 기획력의 중요성이 더욱 부각되고 있다. 이에 디자인기획에 대한 이해를 바탕으로 한 창의적인 디자인 프로젝트 제안하도록 한다. 디자인의 창의적 과정과 전략적 계획 수립을 통해 성공적인 디자인 결과물을 만들어 내는 데 필요한 이론과 실습을 다룬다. 이 수업은 디자인 프로젝트를 체계적으로 계획하고 관리할 수 있도록 돕기 위한 과정으로, 시장 분석, 타겟 설정, 디자인 컨셉 개발, 실행 계획 수립 등 디자인 기획 전반에 대한 이해를 높인다.

- DSN25209 VR디자인 (VRDesign 3-2-2)

  - 가상 현실(VR) 기술을 활용한 디자인의 이론과 실습을 다루며, VR 환경에서의 디자인 원리와 창의적 문제 해결 방법을 학습하도록 돕는 과정이다. 또한, VR 기술이 디자인에 미치는 영향을 이해하고, 미래의 디자인 환경에서의 응용 가능성을 탐구한다.
  
- DSN25211 북디자인2 (Book Design 2, 2-1-2)

  - 책의 시각적 요소를 설계하는 과정으로, 텍스트와 이미지를 효과적으로 결합하여 독자에게 시각적 매력을 주고, 내용의 전달력을 극대화하는 방법을 배우는 수업이다. 학생들은 실제 출판물 디자인을 통해 실무적 경험을 쌓고 창의적인 아이디어를 발전시킬 수 있는 능력을 배운다.
  
- DSN25212 2D디자인2 (2D Design 2 2-1-2)

  - 2D 그래픽 소프트웨어를 이용하여 디지털 표현기법의 기본을 학습하고, 이를 바탕으로 창의적인 2D 결과물을 제작하는데 그 목적이 있다.
  
- DSN25213 타이포그래피 (Typography, 3-2-2)

  - 사진 촬영의 기초부터 고급 기법까지 다양한 사진 촬영 기술과 이론을 배우는 과정이다. 카메라를 활용해 다양한 촬영 기법을 익히고, 창의적인 시각을 통해 감동적이고 의미 있는 이미지를 창출하는 데 필요한 기술과 이론을 제공한다.
  
- DSN25214 일러스트레이션 (Illustration, 3-2-2)

  - 다양한 시각적 스타일을 활용하여 감성적이고 창의적인 이미지를 제작하는 과정이다. 일러스트레이션의 기초부터 고급 기술까지 학습하게 되며, 그림을 통한 메시지 전달 방법과 다양한 매체에서 활용할 수 있는 일러스트레이션 기법을 다룬다. 전통적인 기법과 디지털 도구를 모두 활용하여 자신만의 스타일을 개발하고, 실제 프로젝트에 적용할 수 있는 능력을 학습한다.
  
- DSN25301 디지털디자인1 (Digital Design 1, 2-1-2)

  - 디지털디자인에 관한 기본 스킬을 습득하고 그와 관련된 프로그램에 관한 이해를 돕고 다양한 사례를 통해서 디지털디자인의 지식을 습득하며, 이를 기반으로 자신의 작업으로 환원하는 프로젝트 중심의 스튜디오 과정이다.
  
- DSN25302 UX디자인1 (UX Design 1 3-2-2)

  - UX디자인의 기본기를 다지는 과목으로 인간중심 디자인을 기반으로 한 UX디자인의 주요한 디자인 방법론을 학습하고 새로운 경험과 행동을 통해 직관적이고 합리적으로 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다.

- DSN23304 편집디자인1 (Editorial Design 1, 2-1-2)

  - 다양한 미디어가 넘쳐나고 있는 현재, 디자이너는 정보전달과 미적 만족을 동시에 충족시킬 수 있는 창의적 정보전달 방법을 이해하고 시각적 감각을 키워야 한다. 타이포그래피, 그리드, 이미지, 일러스트레이션, 레이아웃, 칼라 등의 요소를 학습하고 편집디자인의 개념을 확장시켜 그 가능성을 모색한다. 명함, 신문, 잡지, 리플렛, 브로슈어, 포스터, 책 등 다양한 인쇄자료를 리서치하여 디자인 분석능력을 키우고, 기획 단계부터 체계적인 프로세스 과정을 통해 출판물 제작능력을 갖추도록 한다. 인디자인 프로그램을 활용한 다양한 과제물을 실제로 제작해 봄으로써 표현능력을 향상시키고 실무능력을 키운다.
  
- DSN25303 패키지디자인1 (Package Design 1 2-1-2)

  - 제품의 시각적, 기능적, 그리고 감성적 가치를 극대화하는 패키지를 디자인하는 과정을 배우는 수업이다. 이 수업은 학생들이 제품의 목적에 맞는 패키지를 설계하고, 브랜드 아이덴티티를 반영하는 동시에 소비자의 경험을 고려한 디자인을 창출하는 능력을 배양하는데 중점을 둔다.
  
- DSN25304 웹디자인1 (Web Design 1 2-1-2)

  - 웹사이트와 웹 애플리케이션을 시각적으로 매력적이고 사용자 친화적으로 설계하는 방법을 배우는 과정이다. 이 수업은 디자인의 기본 원칙을 바탕으로 웹 특성에 맞는 레이아웃, 인터페이스, 사용자 경험(UX) 및 사용자 인터페이스(UI) 디자인을 어떻게 조화롭게 구현할 수 있는지를 다룬다. 또한, 최신 웹 디자인 트렌드와 기술을 적용하여, 효율적이고 접근 가능한 웹 환경을 구축하는 방법을 학습한다.
  
- DSN25305 브랜드디자인1 (Brand Design 1, 2-1-2)

  - 브랜드디자인 고유의 특성을 기획, 표현할 수 있도록 한다. 체계적인 사고력을 기반으로 디자인의 기초를 구성하며 다양한 결과물을 도출할 수 있다.
  
- DSN25306 디지털디자인2 ( Digital Design 2 2-1-2)

  - 디지털디자인에 관한 기본 스킬을 습득하고 그와 관련된 프로그램에 관한 이해를 돕고 다양한 사례를 통해서 디지털디자인의 지식을 습득하며, 이를 기반으로 자신의 작업으로 환원하는 프로젝트 중심의 스튜디오 과정이다.
  
- DSN25307 UX디자인2 (UXDesign 2 3-2-2)

  - UX디자인의 기본기를 다지는 과목으로 인간중심 디자인을 기반으로 한 UX디자인의 주요한 디자인 방법론을 학습하고 새로운 경험과 행동을 통해 직관적이고 합리적으로 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다
  
- DSN23310 편집디자인2 (Editorial Design 2, 2-1-2)

- 다양한 미디어가 넘쳐나고 있는 현재, 디자이너는 정보전달과 미적 만족을 동시에 충족시킬 수 있는 창의적 정보전달 방법을 이해하고 시각적 감각을 키워야 한다. 타이포그래피, 그리드, 이미지, 일러스트레이션, 레이아웃, 칼라 등의 요소를 학습하고 편집디자인의 개념을 확장시켜 그 가능성을 모색한다. 명함, 신문, 잡지, 리플렛, 브로슈어, 포스터, 책 등 다양한 인쇄자료를 리서치하여 디자인 분석능력을 키우고, 기획 단계부터 체계적인 프로세스 과정을 통해 출판물 제작능력을 갖추도록 한다. 인디자인 프로그램을 활용한 다양한 과제물을 실제로 제작해 봄으로써 표현능력을 향상시키고 실무능력을 키운다.

□ DSN23313 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 2-1-2)

- 기업연계형 캡스톤디자인 과정으로 리서치, 컨셉 빌딩, 아이디어 스케치, 시나리오, 프로토타이핑등 이론과 실습을 병행하여 디자인 역량을 키우고 문제를 발굴하고 해결할 수 있도록 한다.

□ DSN25308 패키지디자인2 (Package Design 1, 2-1-2)

- 제품의 시각적, 기능적, 그리고 감성적 가치를 극대화하는 패키지를 디자인하는 과정을 배우는 수업이다. 이 수업은 학생들이 제품의 목적에 맞는 패키지를 설계하고, 브랜드 아이덴티티를 반영하는 동시에 소비자의 경험을 고려한 디자인을 창출하는 능력을 배양하는데 중점을 둔다.

□ DSN25309 웹디자인2 ( Web Design 2, 2-1-2)

- 웹사이트와 웹 애플리케이션을 시각적으로 매력적이고 사용자 친화적으로 설계하는 방법을 배우는 과정이다. 이 수업은 디자인의 기본 원칙을 바탕으로 웹 특성에 맞는 레이아웃, 인터페이스, 사용자 경험(UX) 및 사용자 인터페이스(UI) 디자인을 어떻게 조화롭게 구현할 수 있는지를 다룬다. 또한, 최신 웹 디자인 트렌드와 기술을 적용하여, 효율적이고 접근 가능한 웹 환경을 구축하는 방법을 학습한다.

□ DSN25310 브랜드디자인2 (Brand Design 2 2-1-2)

- 브랜드디자인 고유의 특성을 기획, 표현할 수 있도록 한다. 체계적인 사고력을 기반으로 디자인의 기초를 구성하며 다양한 결과물을 도출할 수 있다.

□ DSN25401 융합디자인프로젝트1 (Convergence Design Project , 3-2-2)

- 융합디자인프로젝트는 졸업전시 작품으로 본인의 디자인 역량을 종합적으로 보여주는 중요한 프로젝트이다. 이를 통해 자신의 프로젝트를 업계관계자 및 일반에 공개함으로써 프로디자이너로 거듭날 수 있도록 한다.

□ DSN25402 인터랙션디자인1 (Interaction Design 1, 3-2-2)

- 인터랙션디자인의 기본기를 다지는 과목으로 인간중심 디자인을 기반으로 한

인터랙션디자인의 주요한 디자인 방법론을 학습하고 새로운 경험과 행동을 통해 직관적이고 합리적으로 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다.

□ DSN25403 포트폴리오 (Portfolio, 3-2-2)

- 졸업 및 취업을 준비하는 과정으로 융합디자인의 개념과 방법을 적용해 개별 포트폴리오를 제작한다. 자신의 디자인 작업을 체계적으로 정리하고, 직업적인 차원에서 자신의 능력과 경험을 효과적으로 표현할 수 있는 포트폴리오를 제작하는 과정이다.

□ DSN23401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

- 학생들의 진로선택에 필요한 정보 제공과 적성 진단 및 코칭 훈련 등을 통해 학생들 스스로 자신의 진로를 발굴하고 개발하도록 돕는다.

□ DSN23408 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-2-2)

- 기업연계형 캡스톤디자인 과정으로 리서치, 컨셉 빌딩, 아이디어 스케치, 시나리오, 프로토타이핑등 이론과 실습을 병행하여 디자인 역량을 키우고 문제를 발굴하고 해결할 수 있도록 한다.

□ DSN25404 인포그래픽디자인 (Infographics Design, 2-1-2)

- 텍스트, 데이터, 이미지 등을 시각적으로 정리하여 정보를 빠르고 직관적으로 이해할 수 있도록 돕는 인포그래픽을 제작하는 방법을 중심으로 진행된다. 데이터 분석, 시각적 커뮤니케이션, 디자인 요소들을 결합하여 다양한 형태의 인포그래픽을 제작하고, 효과적인 정보 전달 방안을 익히게 된다.

□ DSN25405 광고디자인 (Advertising Design, 2-1-2)

- 광고의 시각적 전달력을 극대화하고, 효과적인 메시지 전달을 위해 다양한 디자인 기법을 학습하는 과정이다. 이 수업은 광고 캠페인의 성공적인 시각적 구성 요소를 이해하고, 창의적이고 전략적인 접근으로 광고 디자인을 제작하는 데 중점을 둔다. 이를 통해 학생들은 시각적 언어, 타겟 마케팅, 브랜딩 등을 고려하여 효과적인 광고를 설계하는 능력을 기른다.

□ DSN25406 모바일디자인1 (Mobile Design 1, 2-1-2)

- 스마트폰, 태블릿 등 모바일 기기에서 최적화된 사용자 경험(UX)과 사용자 인터페이스(UI)를 제공하는 디자인 기술을 배우는 과정이다. 모바일 환경에 맞는 직관적이고 기능적인 디자인을 개발하는 데 필요한 기본 원리와 기술을 다루며, 모바일 기기의 화면 크기와 상호작용 방식에 최적화된 디자인을 제작할 수 있는 능력을 배양한다.

□ DSN25407 융합디자인프로젝트2 (Convergence Design Project 2, 3-2-2)

- 융합디자인프로젝트는 졸업전시 작품으로 본인의 디자인 역량을 종합적으로 보여주는 중요한

프로젝트이다. 이를 통해 자신의 프로젝트를 업계관계자 및 일반에 공개함으로써 프로디자이너로 거듭날 수 있도록 한다.

□ DSN25408 인터랙션디자인2 (Interaction Design 2, 3-2-2)

- 인터랙션디자인의 기본기를 다지는 과목으로 인간중심 디자인을 기반으로 한 인터랙션디자인의 주요한 디자인 방법론을 학습하고 새로운 경험과 행동을 통해 직관적이고 합리적으로 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다.

□ DSN25409 디자인창업 ( Design Startup, 2-1-2)

- 디자인을 기반으로 한 창업 아이디어를 구상하고, 이를 실제 사업으로 발전시키기 위한 이론과 실습을 제공하는 과정이다. 디자인과 창업의 융합을 통해, 창의적이고 혁신적인 비즈니스 모델을 개발하고, 디자인 스타트업을 실제로 운영할 수 있는 능력을 배양하는 데 중점을 둔다. 학생들은 창업에 필요한 기초적인 비즈니스 지식부터 마케팅, 재무 관리, 브랜드 전략 등 다양한 창업 관련 영역을 배우며, 창업 과정에 필요한 기술과 역량을 쌓게 된다.

□ DSN23409 졸업작품 (Graduation Exhibition, 0-0-0)

- 졸업전시회 준비수업으로 학사학위 논문을 대체하는 작품에 대한 기획과 제작 등을 한다. 이에 대한 전반적인 수업과 함께 전시회에 대한 계획을 준비하며 졸업 작품 전시를 위한 작품의 구상과 제작, 평가를 진행한다. 졸업 후 역량 있는 디자이너로 활동할 수 있도록 교육한다.

□ DSN25410 모션그래픽디자인 ( Motiongraphics Design 2-1-2)

- 시각적 디자인과 애니메이션을 결합하여 동적이고 창의적인 콘텐츠를 제작하는 기술과 이론을 배우는 과정이다. 영상과 그래픽 디자인, 애니메이션 기법을 활용하여 다양한 미디어 콘텐츠에서 활용 가능한 모션 그래픽을 제작하는 방법을 익히게 된다.

□ DSN25411 영상미디어디자인 (Video/Media Design, 2-1-2)

- 영상과 미디어 기술을 활용하여 시각적 메시지를 효과적으로 전달하는 디자인을 배우는 과정이다. 영상 콘텐츠가 가진 시각적 요소와 미디어 특성을 이해하고, 창의적이고 효과적인 영상 디자인을 만드는 데 필요한 기술과 이론을 학습한다.

□ DSN25412 모바일디자인2 (Mobile Design 2, 2-1-2)

- 스마트폰, 태블릿 등 모바일 기기에서 최적화된 사용자 경험(UX)과 사용자 인터페이스(UI)를 제공하는 디자인 기술을 배우는 과정이다. 모바일 환경에 맞는 직관적이고 기능적인 디자인을 개발하는 데 필요한 기본 원리와 기술을 다루며, 모바일 기기의 화면 크기와 상호작용 방식에 최적화된 디자인을 제작할 수 있는 능력을 배양한다.

## 전공 로드맵

### □ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량			
	융합적 사고능력	실무중심의 디자인능력	창의적 문제해결 능력	논리적 분석능력
1-1	전공의 이해, 기초디자인1	디자인방법론1 디지털그래픽1	평면디자인	색채디자인
1-2	디지털그래픽2 입체디자인	실감콘텐츠디자인 기초디자인2	디지털그래픽2	디자인방법론2
2-1	디자인씽킹 북디자인1	2D디자인1	시디자인 포토그래피	디자인사 그래픽디자인 서비스디자인
2-2	타이포그래피	VR디자인 일러스트레이션	북디자인2	디자인기획 2D디자인2
3-1	디지털디자인 웹디자인1	UX디자인1 브랜드디자인1	편집디자인1	패키지디자인1
3-2	디지털디자인2 패키지디자인2 캡스톤디자인1	UX디자인2 웹디자인2	편집디자인2 브랜드디자인2	
4-1	융합디자인프로젝트1 캡스톤디자인2	인터랙션디자인1 인포그래픽디자인	포트폴리오 광고디자인	진로지도 모바일디자인1
4-2	융합디자인프로젝트2 모션그래픽디자인	인터랙션디자인2 영상미디어디자인	디자인창업 모바일디자인2	졸업작품

### □ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초 교양교육	글쓰기교육	기초글쓰기영역	글쓰기와읽기	글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량
중핵 교양교육	나성인성교육	기독교인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	창조적 융합 예술창작 역량
일반 교양교육	심화응용	자율선택	실감디자인씽킹	창조적 디자인 사고 역량
			실감디지털드로잉	창조적 디자인 사고 역량

#### 교육목표

4차 산업혁명을 이끌어가는 창의적 디자이너를 양성하는 것을 목표로 이를 실현하기 위해 학생들은 다음과 같은 4가지 디자인 사고 역량을 중점적으로 학습하게 됩니다. 01. 사회문화, 첨단기술, 공학적 지식 등 타 분야와의 경계를 허물고 종합적으로 판단할 수 있는 융합적 사고 역량, 02. 산학협력/캡스톤디자인을 통한 실무 중심의 디자인 역량, 03. 주어진 문제를 창의적 관점으로 해결할 수 있는 문제해결 역량, 04. 문제를 논리적으로 분석하고 객관화하는 논리적 사고 역량 등을 키우고, 이를 바탕으로 시대를 이끌어 가는 디자인리더로 거듭날 수 있도록 합니다.

#### 학과소개 및 안내

산업디자인전공은 4차 산업혁명을 이끌어가는 창의적 디자이너 양성의 메카로 첨단 기술과 디자인을 접목한 융합적 디자이너 양성을 목표로 하고 있습니다. 재학생들은 글로벌 디자인 어워드에 출품하여 디자인 역량을 향상시키고 있으며, 현업 디자이너 특강, 현장실습, IPP 장기현장실습 등 다양한 프로그램을 진행하고 있습니다. 또한, 대전디자인진흥원과의 MOU 체결을 통한 디자인 협력을 강화하고 있으며, 2021년 디지털 신기술 인재양성혁신공유대학 참여전공으로 선정되어 VR/AR, 메타버스를 디자인에 접목한 미래지향적 인재를 양성하고 있습니다.

#### 향후 진로계획

본 전공을 졸업 후, 졸업생들은 학교에서 학습한 창의적 디자인 역량을 바탕으로 미래를 주도하는 디자인 리더로서, 다음과 같은 디자인 분야에서 두각을 나타내고 핵심적인 역할을 수행하게 됩니다. 제품디자인, 자동차디자인, 가구디자인, 인테리어디자인, UX/UI디자인, 서비스 디자인 등의 분야로 진출할 수 있으며, 대학원 진학 및 해외 유학을 통해 학부에서 배운 디자인 지식을 바탕으로 깊이 있는 학문 탐구와 국제 무대에서의 다양한 기회를 접할 수 있습니다.

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	DSN25101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전필	DSN25102	디자인방법론1	Design Methodology 1	2	1	2	
1	1	전선	DSN25103	평면디자인	Two-Dimensional Design	2	1	2	
1	1	전선	DSN25104	색채디자인	Color Design	3	2	2	
1	1	전선	PDSN2501	기초디자인1	Basic Design 1	2	1	2	
1	1	전선	PDSN2502	디지털그래픽1	Digital Graphic 1	2	1	2	
1	2	전필	DSN25105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전필	DSN25106	실감콘텐츠디자인	Immersive Content Design	3	2	2	
1	2	전필	DSN25107	디지털그래픽2	Digital Graphic 2	2	1	2	
1	2	전필	DSN25108	디자인방법론2	Design Methodology 2	2	1	2	
1	2	전선	DSN25109	입체디자인	Three-Dimensional Design	2	1	2	
1	2	전선	PDSN2503	기초디자인2	Basic Design 2	2	1	2	
2	1	전선	DSN25201	디자인씽킹	Design Thinking	3	2	2	
2	1	전선	DSN25202	디자인사	Design History	2	1	2	
2	1	전선	DSN25203	AI디자인	AI Design	3	2	2	
2	1	전선	IND24208	CMF디자인	CMF Design	2	1	2	
2	1	전선	IND25201	스케치렌더링기법	Sketch Rendering Technique	3	2	2	
2	1	전선	IND25202	3D디자인1	3D Design 1	2	1	2	
2	1	전선	IND25203	디자인리서치1	Design Research1	2	1	2	
2	2	전선	DSN25207	서비스디자인	Service Design	2	1	2	
2	2	전선	DSN25208	디자인기획	Design Planning	2	1	2	
2	2	전선	DSN25209	VR디자인	VRDesign	3	2	2	
2	2	전선	IND24205	유니버설디자인	Universal Design	3	2	2	
2	2	전선	IND24211	실감UX제품디자인	Immersive UX Product Design	3	2	2	
2	2	전선	IND25204	3D디자인2	3D Design 2	2	1	2	
2	2	전선	IND25205	디자인리서치2	Design Research 2	2	1	2	
3	1	전선	DSN25301	디지털디자인1	Digital Design 1	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	DSN25302	UX디자인1	UX Design 1	3	2	2	
3	1	전선	IND25301	IOT제품디자인1	IOT Product Design 1	2	1	2	
3	1	전선	IND25302	모빌리티디자인1	Mobility Design 1	2	1	2	
3	1	전선	IND25303	스페이스디자인1	Space Design1	2	1	2	
3	1	전선	IND25304	3D프린팅1	3D Printing 1	2	1	2	
3	2	전선	DSN25306	디지털디자인2	Digital Design 2	3	2	2	
3	2	전선	DSN25307	UX디자인2	UXDesign 2	3	2	2	
3	2	전선	IND24311	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	IND25305	IOT제품디자인2	IOT Product Design 2	2	1	2	P/F
3	2	전선	IND25306	모빌리티디자인2	Mobility Design 2	2	1	2	
3	2	전선	IND25307	스페이스디자인2	Space Design2	2	1	2	
4	1	전선	DSN25401	융합디자인프로젝트1	Convergence Design Project 1	3	2	2	
4	1	전선	DSN25402	인터랙션디자인1	Interaction Design 1	3	2	2	
4	1	전선	DSN25403	포트폴리오	Portfolio	3	2	2	
4	1	전필	IND24401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	IND24407	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
4	1	전선	IND25401	서스테이너블디자인	Sustainable Design	2	1	2	
4	1	전선	IND25402	디자인엔지니어링	Design Engineering	2	1	2	
4	1	전선	IND25403	사회혁신디자인1	Social Innovation Design1	2	1	2	

---

## 교과목 소개

---

### □ DSN25101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

- 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도한다. 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회를 제공한다.

### □ DSN25102 디자인방법론1 (Design Methodology 1, 2-1-2)

- 디자인 문제를 해결하기 위한 다양한 접근법과 방법론을 배우고, 이를 실제 디자인

프로젝트에 효과적으로 적용하는 능력을 개발하는 것을 목표로 한다. 이 수업은 디자인 프로세스의 체계적인 이해와 함께, 창의적인 문제 해결 능력을 키우고, 다양한 디자인 도구와 기법을 활용하여 실용적인 결과물을 창출하는 방법을 다룬다.

□ DSN25103 평면디자인 (Two-Dimensional Design 2-1-2)

- 다양한 평면 디자인의 특징을 파악하고, 이를 바탕으로 창의적인 평면조형 디자인을 만드는 것을 목표로 한다. 2D 공간에서 시각적 요소를 배치하고, 메시지 전달을 위한 디자인 원칙을 배우는 과정이다. 평면 디자인의 기초 원리와 최신 디자인 트렌드를 적용하여 창의적이고 기능적인 디자인을 창출하는 능력을 배양하도록 한다.

□ DSN25104 색채디자인 (Color Design 3-2-2)

- 색채를 전문적으로 다룰 수 있도록 색채 이론을 이해하고 구체적인 배색과 색채계획 능력을 키운다. 기존 디자인의 색채 분석을 통해 자신의 디자인의 색채를 계획하고 설명할 수 있도록 한다.

□ PDSN2503 기초디자인1 (Basic Design 1 (2-1-2)

- 디자인의 기본요소를 파악하고 디자인 작업을 진행한다. 다양한 표현을 통해 차별화되고 개성있으며, 조화롭고 균형잡힌 디자인 결과물을 이끌어낸다.

□ PDSN2502 디지털그래픽1 (Digital Graphic 1 2-1-2)

- 포토샵, 일러스트등 기초적인 그래픽 디자인 표현기법을 습득한다. 이 수업은 디지털 디자인 툴을 사용한 창의적 작업을 통해 시각적 커뮤니케이션의 기법과 이론을 학습하며, 실제 프로젝트를 통해 디자인 프로세스를 적용하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 디지털 그래픽 디자인의 기본 원리부터 고급 기술까지 다양한 기술을 배우고, 실무에서 사용할 수 있는 역량을 키운다.

□ DSN25105 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

- 학생들의 진로 선택에 필요한 정보 제공과 적성 진단 및 코칭 훈련 등을 통해 학생들 스스로 자신의 진로를 발굴하고 개발하도록 돕는다.

□ ARW22114 실감콘텐츠디자인 (Immersive Content Design, 3-2-2)

- 콘텐츠는 이미 시장을 선도하고 트렌드를 주도하는 문화 IP로 자리매김하였다. 이에 콘텐츠디자인의 기본기를 학습하고 디자인의 관점에서 콘텐츠를 해석하여 시장에서 요구하는 창의적인 디자인 결과물을 도출할 수 있도록 한다.

□ DSN25107 디지털그래픽2 (Digital Graphic 1, 2-1-2)

- 포토샵, 일러스트등 기초적인 그래픽 디자인 표현기법을 습득한다. 이 수업은 디지털 디자인

툴을 사용한 창의적 작업을 통해 시각적 커뮤니케이션의 기법과 이론을 학습하며, 실제 프로젝트를 통해 디자인 프로세스를 적용하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 디지털 그래픽 디자인의 기본 원리부터 고급 기술까지 다양한 기술을 배우고, 실무에서 사용할 수 있는 역량을 키운다.

□ DSN25108 디자인방법론2 (Design Methodology 2 2-1-2)

- 디자인 문제를 해결하기 위한 다양한 접근법과 방법론을 배우고, 이를 실제 디자인 프로젝트에 효과적으로 적용하는 능력을 개발하는 것을 목표로 한다. 이 수업은 디자인 프로세스의 체계적인 이해와 함께, 창의적인 문제 해결 능력을 키우고, 다양한 디자인 도구와 기법을 활용하여 실용적인 결과물을 창출하는 방법을 다룬다.

□ DSN25109 입체디자인 (Three-Dimensional Design, 2-1-2)

- 다양한 평면 디자인의 특징을 파악하고, 이를 바탕으로 창의적인 디자인의 평면조형을 만드는 것을 목표로 하며, 제품, 건축, 조각, 자연물 등에서 보여지는 다양한 입체 조형의 특징과 구조를 파악하고, 이를 바탕으로 창의적인 형태와 구조의 입체물을 만드는 것을 목표로 한다.

□ PDSN2503 기초디자인2 (Basic Design 2, 2-1-2)

- 디자인의 기본요소를 파악하고 디자인 작업을 진행한다. 다양한 표현을 통해 차별화되고 개성있으며, 조화롭고 균형잡힌 디자인 결과물을 이끌어낸다.

□ DSN25201 디자인씽킹 (Design Thinking 3-2-2)

- 디자인 분야에 대한 새로운 관점과 각 개인들의 디자인 방향성 수립을 목표로 한다. 다양한 디자인을 기획하고 실현해가기 위한 접근과정에 있어서, 실제적 사례탐구를 통한 디자인학을 정립하고 다가올 새로운 시대에 환경에 부응할 수 있도록 한다. 이를 통해 각자의 디자인 발상법을 모색하고 실습하며 제안과 경험을 습득하는 과정에서 사실적이며 합리적인 창의력을 키우고자 한다.

□ DSN25202 디자인사 ( Design History, 2-1-2)

- 디자인의 역사적 발전과 다양한 디자인 분야에 대한 이해를 증진시키는 것을 목표로 한다. 이 수업은 디자인이 어떻게 사회, 문화, 기술, 경제적 변화에 영향을 받으며 발전해왔는지를 탐구하고, 이를 통해 디자인의 중요성과 그 변화 과정을 인식할 수 있도록 한다.

□ DSN25203 AI디자인 (AI Design 3-2-2)

- AI디자인에 대한 이해를 기반으로 다양한 생성형 AI 프로그램 활용하여 창의적인 결과물을 도출하도록 한다. AI 기술을 활용한 디자인 혁신과 관련된 이론과 실습을 다루며, AI를 활용하여 디자인 프로세스를 개선하고 새로운 창의적 결과물을 창출할 수 있는 능력을

배양하는 것을 목표로 한다.

□ IND24208 CMF디자인 (CMF Design, 2-1-2)

- 적용할 수 있는 CMF디자인의 가능성을 연구한다.

□ IND24207 스케치렌더링기법 (Sketch Rendering Technique, 3-2-2)

- 디자이너의 가장 중요한 표현수단인 스케치와 디지털 드로잉을 익히는 수업으로 머릿속의 아이디어를 구체적인 3차원으로 표현하는 것에 중점을 둔다. 볼펜, 수성펜, 샤프, 색연필, 마커를 활용한 다양한 스케치와 Photoshop을 중심으로 한 효과적인 디지털 표현기법을 배우도록 한다.

□ IND25202 3D 디자인1 (3D Design 1, 2-1-2)

- 라이노 프로그램을 이용하여, 3D 모델링의 개념을 이해하고, 기본도형 위주의 다양한 모델링 학습을 통해 3D 모델링의 기초를 다지는 수업이다.

□ IIND25203 디자인리서치1 (Design Research1, 2-1-2)

- 디자인 문제를 해결하기 위해 필요한 데이터를 수집, 분석, 해석하는 과정에 대해 학습하는 수업이다. 사용자의 요구와 문제를 이해하고, 이를 바탕으로 창의적이고 실용적인 디자인 솔루션을 도출하는 방법을 학습한다.

□ IND24206 서비스디자인 (Service Design, 2-1-2)

- 서비스디자인의 기본 프로세스를 이해하고 무형의 가치를 만들어 내는 일련의 디자인적 접근과정을 습득하는 훈련을 하도록 한다. 또한, 독창적인 아이디어를 도출하고 이를 기반으로 우리 사회의 근본적인 문제점을 해결을 하도록 한다.

□ DSN25208 디자인기획 (Design Planning, 2-1-2)

- 시디자인 시대로 진입하면서 디자이너의 창의력과 함께 디자인의 방향성을 제시하는 기획력의 중요성이 더욱 부각되고 있다. 이에 디자인기획에 대한 이해를 바탕으로 한 창의적인 디자인 프로젝트 제안하도록 한다. 디자인의 창의적 과정과 전략적 계획 수립을 통해 성공적인 디자인 결과물을 만들어 내는 데 필요한 이론과 실습을 다룬다. 이 수업은 디자인 프로젝트를 체계적으로 계획하고 관리할 수 있도록 돕기 위한 과정으로, 시장 분석, 타겟 설정, 디자인 컨셉 개발, 실행 계획 수립 등 디자인 기획 전반에 대한 이해를 높인다.

□ DSN25209 VR디자인 (VRDesign 3-2-2)

- 가상 현실(VR) 기술을 활용한 디자인의 이론과 실습을 다루며, VR 환경에서의 디자인 원리와 창의적 문제 해결 방법을 학습하도록 돕는 과정이다. 또한, VR 기술이 디자인에 미치는 영향을 이해하고, 미래의 디자인 환경에서의 응용 가능성을 탐구한다.

- IND24205 유니버설디자인, (Universal Design ,3-2-2)

  - 유니버설디자인은 기후변화를 기반으로 UN의 지속가능 목표들을 대입한 디자인의 이론적인 배경과 사례등을 공유하는 이론수업과 이를 기반으로 학생들 스스로 인간을 위한 디자인을 제안하는 수업이다.
  
- IND24211 실감UX제품디자인 (Immersive UX Product Design , 3-2-2)

  - 제품디자이너에게 요구되는 능력인 리서치, 컨셉트 빌딩, 아이디어 스케치, 렌더링, 프로토타이핑 등의 역량을 키우고 이론과 실습을 병행함으로써 제품디자인의 기초를 다지는 수업이다.
  
- IND25204 3D 디자인2 (3D Design 2, 2-1-2)

  - 라이노 프로그램을 이용하여, 3D 모델링의 개념을 이해하고, 기본도형 위주의 다양한 모델링 학습을 통해 3D 모델링의 기초를 다지는 수업이다.
  
- IND25205 디자인리서치2 (Design Research 2, 2-1-2)

  - 디자인 문제를 해결하기 위해 필요한 데이터를 수집, 분석, 해석하는 과정에 대해 학습하는 수업이다. 사용자의 요구와 문제를 이해하고, 이를 바탕으로 창의적이고 실용적인 디자인 솔루션을 도출하는 방법을 학습한다.
  
- DSN25301 디지털디자인1 (Digital Design 1, 2-1-2)

  - 디지털디자인에 관한 기본 스킬을 습득하고 그와 관련된 프로그램에 관한 이해를 돕고 다양한 사례를 통해서 디지털디자인의 지식을 습득하며, 이를 기반으로 자신의 작업으로 환원하는 프로젝트 중심의 스튜디오 과정이다.
  
- DSN25302 UX디자인1 (UX Design 1 3-2-2)

  - UX디자인의 기본기를 다지는 과목으로 인간중심 디자인을 기반으로 한 UX디자인의 주요한 디자인 방법론을 학습하고 새로운 경험과 행동을 통해 직관적이고 합리적으로 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다.
  
- IND25301 IOT제품디자인1 (IOT Product Design 1, 3-2-2)

  - IOT제품디자인 개발에 있어 초기 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖춰야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.
  
- IND24302 모빌리티디자인1 (Mobility Design 1, 3-2-2)

  - 모빌리티디자인 개발에 있어 초기 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인

전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖춰야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.

□ IND25303 인테리어디자인1 (Interior design1, 2-1-2)

- 공간을 어떻게 기능적이고 미적으로 구성할 것인지에 대한 디자인 원칙을 배우는 과정이다. 건축, 인테리어, 전시 디자인, 상업적 공간 설계 등 다양한 분야에서 공간을 구성하는 데 필요한 이론과 실습을 다룬다. 공간의 기능과 목적에 맞게 시각적, 심리적, 사회적 요소를 반영하여 효율적이고 아름다운 공간을 설계하는 방법을 배우며, 실제 디자인 프로젝트를 통해 창의적 문제 해결 능력을 키운다.

□ IND25304 3D프린팅1 (3D Printing 1, 2-1-2)

- 3D 프린트의 프로세스 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖춰야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.

□ IND24308 디지털디자인2 (Digital Design 2, 2-1-2)

- 디지털디자인에 관한 기본 스킬을 습득하고 그와 관련된 프로그램에 관한 이해를 돕고 다양한 사례를 통해서 디지털디자인의 지식을 습득하며, 이를 기반으로 자신의 작업으로 환원하는 프로젝트 중심의 스튜디오 과정이다

□ DSN25302 UX디자인2 (UX Design 2, 3-2-2)

- UX디자인의 기본기를 다지는 과목으로 인간중심 디자인을 기반으로 한 UX디자인의 주요한 디자인 방법론을 학습하고 새로운 경험과 행동을 통해 직관적이고 합리적으로 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다.

□ IND24311 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

- 기업연계형 캡스톤디자인 과정으로 리서치, 컨셉 빌딩, 아이디어 스케치, 시나리오, 프로토타이핑등 이론과 실습을 병행하여 디자인 역량을 키우고 문제를 발굴하고 해결할 수 있도록 한다.

□ IND24305 IOT제품디자인2 (IOT Product Design 2, 3-2-2)

- IOT제품디자인 개발에 있어 초기 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖춰야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.

□ IND24306 모빌리티디자인2 (Mobility Design 2, 3-2-2)

- 빌리티디자인 개발에 있어 초기 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖춰야 할 기본기를

다지는데 목적이 있다.

□ IND25307 스페이스디자인1 (Space Design1, 2-1-2)

- 공간을 어떻게 기능적이고 미적으로 구성할 것인지에 대한 디자인 원칙을 배우는 과정이다. 건축, 인테리어, 전시 디자인, 상업적 공간 설계 등 다양한 분야에서 공간을 구성하는 데 필요한 이론과 실습을 다룬다. 공간의 기능과 목적에 맞게 시각적, 심리적, 사회적 요소를 반영하여 효율적이고 아름다운 공간을 설계하는 방법을 배우며, 실제 디자인 프로젝트를 통해 창의적 문제 해결 능력을 키운다.

□ IND25304 3D프린팅2 (3D Printing 2, 2-1-2)

- 3D 프린트의 프로세스 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖추어야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.

□ DSN25401 융합디자인프로젝트1 (Convergence Design Project , 3-2-2)

- 융합디자인프로젝트는 졸업전시 작품으로 본인의 디자인 역량을 종합적으로 보여주는 중요한 프로젝트이다. 이를 통해 자신의 프로젝트를 업계관계자 및 일반에 공개함으로써 프로디자이너로 거듭날 수 있도록 한다.

□ DSN25402 인터랙션디자인1 (Interaction Design 1, 3-2-2)

- 인터랙션디자인의 기본기를 다지는 과목으로 인간중심 디자인을 기반으로 한 인터랙션디자인의 주요한 디자인 방법론을 학습하고 새로운 경험과 행동을 통해 직관적이고 합리적으로 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다.

□ DSN25403 포트폴리오 (Portfolio, 3-2-2)

- 졸업 및 취업을 준비하는 과정으로 융합디자인의 개념과 방법을 적용해 개별 포트폴리오를 제작한다. 자신의 디자인 작업을 체계적으로 정리하고, 직업적인 차원에서 자신의 능력과 경험을 효과적으로 표현할 수 있는 포트폴리오를 제작하는 과정이다.

□ IND24401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

- 학생들의 진로선택에 필요한 정보 제공과 적성 진단 및 코칭 훈련 등을 통해 학생들 스스로 자신의 진로를 발굴하고 개발하도록 돕는다.

□ IND24407캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-2-2)

- 기업연계형 캡스톤디자인 과정으로 리서치, 컨셉 빌딩, 아이디어 스케치, 시나리오, 프로토타이핑등 이론과 실습을 병행하여 디자인 역량을 키우고 문제를 발굴하고 해결할 수 있도록 한다.

- IND25401 서스테이너블디자인 (Sustainable Design, 2-1-2)

  - 환경적, 사회적, 경제적 측면에서 지속 가능성을 고려한 디자인 접근 방식을 배우고 실천하는 과정이다. 디자인을 통해 자원의 낭비를 최소화하고, 환경에 미치는 영향을 줄이며, 장기적으로 지속 가능한 사회적 가치를 창출하는 방법을 학습한다. 서스테이너블디자인은 지속 가능한 개발 목표(SDGs)를 실현하는 데 중요한 역할을 하며, 다양한 분야에서 디자인을 통해 지속 가능한 미래를 위한 솔루션을 제시하는 데 중점을 둔다.
  
- IND25402 디자인엔지니어링 (Design Engineering, 2-1-2)

  - 디자인과 엔지니어링의 융합을 통해 창의적이고 실용적인 제품을 개발하는 과정이다. 기술적 요구와 디자인적 요구를 동시에 충족시키는 방법을 배우고, 실제 산업 환경에서 발생할 수 있는 문제를 해결하는 데 필요한 다양한 기술과 디자인 사고를 익히는 것을 목표로 한다.
  
- IND25403 사회혁신디자인1 (Social Innovation Design1, 2-1-2)

  - 디자인을 활용하여 사회적 문제를 해결하고, 혁신적인 방법으로 사회 변화를 이끌어내는 방법을 배우는 과정이다. 사회적 가치 창출을 중심으로, 디자인이 어떻게 사회적 혁신을 촉진하고 지속 가능한 발전에 기여할 수 있는지를 탐구한다.
  
- DSN25407 융합디자인프로젝트2 (Convergence Design Project 2, 3-2-2)

  - 융합디자인프로젝트는 졸업전시 작품으로 본인의 디자인 역량을 종합적으로 보여주는 중요한 프로젝트이다. 이를 통해 자신의 프로젝트를 업계관계자 및 일반에 공개함으로써 프로디자이너로 거듭날 수 있도록 한다.
  
- DSN25408 스페이스디자인2 (Space Design2, 3-2-2)

  - 인터랙션디자인의 기본기를 다지는 과목으로 인간중심 디자인을 기반으로 한 인터랙션디자인의 주요한 디자인 방법론을 학습하고 새로운 경험과 행동을 통해 직관적이고 합리적으로 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다.
  
- DSN25409 디자인창업 ( Design Startup, 2-1-2)

  - 자인을 기반으로 한 창업 아이디어를 구상하고, 이를 실제 사업으로 발전시키기 위한 이론과 실습을 제공하는 과정이다. 디자인과 창업의 융합을 통해, 창의적이고 혁신적인 비즈니스 모델을 개발하고, 디자인 스타트업을 실제로 운영할 수 있는 능력을 배양하는 데 중점을 둔다. 학생들은 창업에 필요한 기초적인 비즈니스 지식부터 마케팅, 재무 관리, 브랜드 전략 등 다양한 창업 관련 영역을 배우며, 창업 과정에 필요한 기술과 역량을 쌓게 된다.
  
- IND25404 로봇드론디자인 (Robot/Drone Design, 2-1-2)

  - 로봇드론디자인 개발에 있어 초기 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖춰야 할 기본기를

다지는데 목적이 있다.

□ IIND25405 퍼블릭디자인 (Public Design, 2-1-2)

- 공공 공간, 시설, 커뮤니케이션, 제품 등 다양한 공공 환경에서 사용되는 디자인을 다루며, 사회적 문제를 해결하고, 공동체의 삶의 질을 향상시키는 디자인 접근 방법을 제공한다. 퍼블릭디자인은 사회적 책임감과 공공의 이익을 고려한 디자인으로, 시민 참여와 사회적 가치 창출에 중점을 둔다.

□ IND25406 사회혁신디자인2 (Social Innovation Design2, 2-1-2)

- 디자인을 활용하여 사회적 문제를 해결하고, 혁신적인 방법으로 사회 변화를 이끌어내는 방법을 배우는 과정이다. 사회적 가치 창출을 중심으로, 디자인이 어떻게 사회적 혁신을 촉진하고 지속 가능한 발전에 기여할 수 있는지를 탐구한다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량			
	융합적 사고능력	실무중심의 디자인능력	창의적 문제해결 능력	논리적 분석능력
1-1	전공의 이해, 기초디자인1	디자인방법론1 디지털그래픽1	평면디자인	색채디자인
1-2	디지털그래픽2, 입체디자인	실감콘텐츠디자인 기초디자인2	디지털그래픽2	디자인방법론2
2-1	디자인씽킹	스케치렌더링기법 3D디자인1 CMF디자인	시디자인	디자인사
2-2	유니버설디자인	VR디자인 3D디자인2	실감UX제품디자인	디자인기획 서비스디자인
3-1		IOT제품디자인1 모빌리티디자인1 스페이스디자인1 UX디자인1	실감디지털페인팅	
3-2	캡스톤디자인1	IOT제품디자인2 모빌리티디자인2 스페이스디자인2 UX디자인2	디지털디자인	
4-1	융합디자인프로젝트1 캡스톤디자인2	인터랙션디자인1	서스테이너블디자인 포트폴리오	디자인엔지니어링 진로지도
4-2	융합디자인프로젝트2	인터랙션디자인2	퍼블릭디자인 디자인창업	로봇드론디자인 졸업작품

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초 교양교육	글쓰기교육	기초글쓰기영역	글쓰기와읽기	글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량
중핵 교양교육	나섬인성교육	기독교인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	창조적 융합 예술창작 역량
일반 교양교육	심화응용	자율선택	실감디자인씽킹	창조적 디자인 사고 역량
			실감디지털드로잉	창조적 디자인 사고 역량

### 교육목표

광고를 중심으로 특화된 사진영상의 교육커리큘럼과 취업연계 시스템을 통해 다양한 광고·사진·영상분야에 적극적이고 능동적으로 실력을 발휘할 수 있는 창의적 실무 전문가를 양성하는 것을 목표로 함

### 학과소개 및 안내

- 다양한 광고·사진·영상분야에 적극적이고 능동적으로 실력을 발휘할 수 있는 크리에이티브한 전문가 양성
- 사진·영상의 기록성을 순수예술의 창의적이고 능동적으로 주관적인 관점과 접목시켜 채집하고 기록
- 현장 실무형수업과 자격증(사진기능사, GTQ, 컴퓨터그래픽스운용기능사, 무인멀티콥터 조종자격증 등) 취득 관련 수업 강화
- 세미나 형식의 수업을 통해 소통과 분석의 눈을 능동적으로 확장

### 향후 진로계획

- 다양성과 실용성을 요구하는 현재의 광고사진영상의 세계에서 현장 실무형 수업과 자격증 취득 관련 수업의 강화로 사회에서 꼭 필요로 하는 실무형의 비즈니스인재를 양성한다.
- 사진 및 영상 제작 분야 - 사진 스튜디오, 방송국, 영화 제작사, 다큐멘터리 및 보도사진 제작사, 패션 및 제품 촬영 스튜디오
- 디지털 미디어 및 크리에이티브 분야 - 유튜브 및 SNS 콘텐츠 제작사, 온라인 플랫폼 운영사, VR/AR 콘텐츠 제작사
- 디자인 및 미디어 기획 분야 - 웹·모바일 UX/UI 디자인 기업, 인터랙티브 미디어 제작사, 비주얼 스토리텔링 전문가
- 특수 촬영 및 기술 분야 - 드론 촬영 및 항공 영상 제작사, AI 기반 영상 분석 및 편집 전문가, 미디어 기술 기업
- 공공기관 및 연구소 - 관공서 홍보팀, 정부 및 지자체 소속 영상·미디어 기획팀, 미디어 및 광고 연구소, 박물관 및 문화유산 연구원 촬영부, 기업 홍보 및 마케팅 부서

전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	교과목코드	교과목명	영문명	학점,시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	PHO22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	
1	1	전필	PHO22102	기초암실실기	Technique of Basic Darkroom	3	2	2	
1	1	전필	PHO25101	기초영상기법	Basic imaging technique	3	1	2	
1	1	전필	PPHO2501	사진촬영과감상	Photography and Appreciation	3	1	2	
1	2	전필	PHO22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	
1	2	전필	PHO22107	Photoshop	Photoshop	3	1	2	
1	2	전필	PHO25103	조명표현기법	Lighting expression technique	3	2	2	
1	2	전선	PPHO2502	모바일영상제작	Mobile Imaging Production	3	1	2	
2	1	전선	PHO22206	스튜디오라이팅	Studio Lighting	3	2	2	
2	1	전선	PHO22209	비주얼스토리텔링	Visual Storytelling	3	2	2	
2	1	전선	PHO25201	영상콘텐츠제작	Video content production	3	2	2	
2	1	전선	PHO25202	미디어리터러시	Media literacy	3	2	2	
2	1	전선	PHO25203	이미지테크놀로지	Image Technology	3	2	2	
2	2	전선	PHO22214	포토북제작실기	Photo book production machine	3	2	2	
2	2	전선	PHO25205	미디어프로젝트	Media Project	3	2	2	
2	2	전선	PHO25206	이미지사이언스	Image Science	3	2	2	
2	2	전선	PHO25207	스테이지포토	Stage Photo	3	2	2	
2	2	전선	PHO25208	1인미디어제작	Personal media	3	2	2	
3	1	전선	PHO22304	디지털광고사진제작 세미나1	Digital Advertising Production Seminar 1	3	2	2	
3	1	전선	PHO25301	비주얼저널리즘	Visual journalism	3	2	2	
3	1	전선	PHO25302	드론영상실습	Drone imaging practice	3	2	2	
3	1	전선	PHO25303	크리에이티브포토	Creative Photo	3	2	2	
3	1	전선	PHO25304	웹모바일광고제작	Web Mobile Advertising Production	3	1	2	
3	2	전선	PHO22307	디지털광고사진제작 세미나2	Digital Advertising Production Seminar 2	3	1	2	
3	2	전선	PHO25305	웹모바일영상광고제 작	Web Mobile Video Advertising Production	3	1	2	
3	2	전선	PHO25306	미디어아트	Media Art	3	1	2	
3	2	전선	PHO25307	다큐멘터리프로젝트	A Documentary project	3	2	2	

3	2	전선	PHO25308	패션이미징(캡스톤디자인)	Fashion Imaging(Capstone Design)	3	2	2	
4	1	전필	PHO22401	진로지도	Career Guidance	0	0	0	
4	1	전선	PHO22403	광고촬영제작세미나 1	Commercial production seminar 1	3	1	3	
4	1	전선	PHO22405	웹모바일광고제작세미나1	Web Mobile Advertising Production Seminar 1	3	2	2	
4	1	전선	PHO22406	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
4	1	전선	PHO25401	디지털리터칭프린팅	Digital Literature & Printing	3	1	2	
4	2	전필	PHO22408	졸업작품및논문	Graduation work and thesis	0	0	0	
4	2	전선	PHO22409	Exhibition세미나	Seminar in Exhibition(Capstone Design 3)	3	1	2	
4	2	전선	PHO22410	광고촬영제작세미나 2	Commercial production seminar 2	3	2	2	
4	2	전선	PHO22412	웹모바일광고제작세미나2	Web Mobile Advertising Production Seminar 2	3	2	2	

---

## 교과목 소개

---

### □ PHO22101 전공의이해 Understanding of Major

- 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도함
- 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법(리포트 작성, 발표 준비, 시험 준비 등)을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회 제공
- 전공 분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 적성 탐구 환경 마련

### □ PHO22102 기초암실실기 Technique of Basic Darkroom

- 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도함
- 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법(리포트 작성, 발표 준비, 시험 준비 등)을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회 제공
- 전공 분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 적성 탐구 환경 마련

- PHO25101 기초영상기법 Basic imaging technique
  - 영상을 촬영하기 위한 DSLR 및 스마트폰 카메라의 구조와 원리를 이해하고 영상언어 및 영상문법에 대하여 실습한다.
  
- PPHO2501 사진촬영과감상 Photography and Appreciation
  - 본 교과목은 사진학의 기초를 다루는 과목으로, 사진의 기본 원리를 이해하고, 다양한 촬영기법을 습득하며, 촬영된 사진을 감상하고 분석하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.
  - 본 과목에서는 카메라의 구조와 기능을 이해하고, 노출, 조리개, 셔터 속도 등 사진의 핵심요소를 다루며, 다양한 피사체에 대한 촬영 기법을 익힌다.
  - 또한 사진의 미적 요소를 탐구하여 창의적인 시각적 표현 능력을 기르고, 촬영한 사진을 감상하고, 본인의 사진에 대해 설명하고 분석할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- PHO22106 전공과진로 Introduction to Major & Career
  - 졸업 전에 상담 및 다양한 방법을 통해 자신의 적성을 구체화 시키며 취업 및 창업 등의 자신의 진로에 대해 구체적인 설계를 유도한다.
  
- PHO22107 Photoshop Photoshop
  - 온갖 이미지의 범람은 사진 영상에 대한 올바른 개념정립 및 이해를 필요로 한다. 사진 작품세계에 자신의 세계를 투영함으로써 예술과의 접목을 유도하며 실생활 및 타 장르에 응용할 수 있는 폭 넓은 시야 육성과 창작심의 배양을 목표로 한다.
  
- PHO25103 조명표현기법 Lighting expression technique
  - 조명의 기초 이론을 알고 텅스텐 조명을 사용하여 위치, 높이, 각도에 따른 기본 7가지 종류의 라이팅을 실습하여 습득하고 창의적인 영상, 사진을 제작하기 위한 빛과 그림자의 이용법을 이해하는데 목적이 있다. 사진의 빛을 이해하고 광원의 성질, 광원의 위치를 실습하여 조명비에 따른 그림자 이용 및 빛의 특성을 습득한다.
  
- PPHO2502 모바일영상제작 Mobile Imaging Production
  - 우리가 스마트폰에서 가장 자주 사용하는 기능은 영상이다. 스크린에서 정보를 소비하는 데서 카메라로 정보를 생산하는 단계로 나아갔다. 소비자 차원에서 벗어나 이제 직접 영상을 찍고 제작하는 생산자로 발돋움하는 크리에이터로 나아간다.
  
- PHO22206 스튜디오라이팅 Studio Lighting
  - 스튜디오에서 인물촬영 및 상품촬영을 하기 위한 조명의 활용 능력을 넓히고 다양한 조명술에 대한 기초를 배워 작가의 창의적인 사진 표현 역량을 키우는데 목적을 둔다.
  
- PHO22209 비주얼스토리텔링 Visual Storytelling

- 디지털 시대에 특성에 맞는 이야기하기, 자신의 시각 언어를 찾는데 집중한다. 이를 위해 드로잉, 사진, 디지털이미지 등 복합적인 미디어를 디지털 툴로 다루고 실험한다.
- PHO25201 영상콘텐츠제작 Video content production
- DSLR을 활용하여 동영상촬영과정의 필수적인 원칙과 주의사항들에 대해 중점적으로 학습한다. 직접 촬영한 영상을 편집하여 콘텐츠를 제작의 기본 개념과 기초를 실습한다.
- PHO25202 미디어리터러시 Media literacy
- 미디어 리터러시는 단순히 미디어를 이해하고 활용할 수 있는 능력을 넘어 여러 차원의 리터러시와 능력을 포함하는 복합 개념이다. 커뮤니케이션 기술의 발달은 미디어의 범위를 확장하고 의사소통 방식은 물론 그 사회적 효과까지 변화 시키고 있다. 이에 따라 미디어 리터러시 역시 새로운 방식의 미디어 활용과 의사소통 능력을 포괄하여 확장하고 있으며, 새로운 문화적 기술적 지식과 능력을 요구하고 있다. 다양한 리터러시 개념을 이해하고, 각 개념이 미디어 리터러시를 중심으로 어떻게 관련 되는 지를 이해하고 그 개념과 의미 그리고 사회적 차원에서 복잡 다단하게 변하는 이론적·개념적 지형을 파악할 수 있다.
- PHO25203 이미지테크놀로지 Image Technology
- 다양성과 실용성을 요구하는 현재 광고사진영상의 세계에서 카메라 매커니즘과 디지털 전반에 걸친 이해를 통해 이론과 기술을 습득하고 응용해 새로운 표현의 가능성을 모색하여 미래의 이미지 산업과 새로운 사과의 확장으로 창의성을 높이는 것을 목표로 한다.
- PHO22214 포토북제작실기 Photo book production machine
- 책을 제작하기 위한 레이아웃, 편집에 대한 기초적인 실습을 한다. 디지털 프로그램인 Adobe Photoshop, Illustrator 와 InDesign 의 자주 쓰는 기능들을 알아본다. 실물의 책을 직접 손으로 제작하는 바인딩을 하여 책의 기본 형태와 구조를 깨우친다.
- PHO25205 미디어프로젝트 Media Project
- 광고사진영상학의 핵심 매체인 광고, 사진, 영상 콘텐츠의 기획 및 제작 과정을 실제 프로젝트 형태로 수행하는 전공 심화 실습 과목입니다. 학생들은 팀 혹은 개인 단위로 주제를 선정하고, 기획안을 구성하며, 스토리보드 작성, 촬영, 편집, 후반 제작에 이르는 전 과정을 직접 수행하게 됩니다. 결과물은 프레젠테이션 및 피드백 과정을 통해 완성도를 높이고, 현장 실무 감각을 기릅니다. 이 과정을 통해 창의력, 문제 해결력, 협업 능력, 기술적 완성도를 함께 향상 시키는 것을 목표로 합니다
- PHO25206 이미지사이언스 Image Science
- 다양성과 실용성을 요구하는 현재 광고사진영상의 세계에서 특수촬영, 과학사진, 인공지능 등 현재 실무에서 활용되는 첨단사진영상의 과학 이론 및 기술을 습득하고 응용하여 미래의

이미지 산업과 새로운 사과의 확장으로 창의성을 높여 뉴미디어 예술 분야에서 새로운 콘텐츠를 창작해본다.

□ PHO25207 스테이지포토 Stage Photo

- Staged Photography는 연출사진으로 광고사진을 촬영하기 위한 기초 수업이다. 촬영하기 위해 Styling과 Lighting을 계획하고 조합하여 제품과 인물을 사진작가가 원하는 콘셉트로 촬영할 수 있는 능력을 키우기 위한 목적이다. 상업적 콘셉트에 맞게 기획하고 스스로 공간을 디스플레이 하여 제품과 인물의 적절한 라이팅을 선택 촬영 하고, 화면 구성을 연구하여 미적으로 사진연출 및 기획할 수 있는 능력을 키운다.

□ PHO25208 1인미디어제작 Personal media

- 스마트폰 또는 DSLR을 활용하여 동영상의 기획 및 촬영, 제작과정의 필수적인 원칙과 주의사항들에 대해중점적으로 학습한다.
- 1학기에 진행된 기초를 바탕으로 2학기의 강의는 제작능력을 높이기 위한 실무적인 방법에 대하여 배운다.
- 직접 촬영한 영상을 편집하여 콘텐츠를 제작의 실무 능력을 학습한다.
- 공모전 또는 외부의 프로젝트와 연계할 수 있도록 실습한다.

□ PHO22304 디지털광고사진제작세미나1 Digital Advertising Production Seminar 1

- 광고사진에 대한 올바른 이해를 제공하고, 사진의 기본 이론과 실제를 학습하여 상업광고를 위한 전문 인력인 광고사진가로서 갖춰야 할 능력과 자질을 양성하는 것을 목표로 한다. 광고사진 제작을 위한 광고기획의 전반적인 과정을 다층적으로 고찰하며, 사진 촬영에 필요한 이론적 실제적 지식을 습득하고 제품의 판매를 증진시킬 수 있는 사진 제작을 목적으로 한다.

□ PHO25301 비주얼저널리즘 Visual journalism

- 저널리즘의 역사와 현재 트렌드를 이해하고, 사진의 구성 요소와 시각적 스토리텔링 기법을 익히는 것을 목표로 한다.
- 사진 기획, 촬영, 편집을 직접 경험하며, 이를 통해 시각적 콘텐츠 제작 역량을 강화한다

□ PHO25302 드론영상실습 Drone imaging practice

- 최첨단 미래산업인 드론의 개요를 이해하고, 드론의 전문 기술 습득과 훈련 과정을 통하여 전문 지식을 습득한다.
- 드론의 메카니즘 교육 과정과 비행 훈련을 통한 드론의 기초 조종 기술을 습득하고, 드론의 촬영 기법을 숙달하여 사진/영상 작품제작이 가능한 드론 전문 인력을 양성한다.
- 교육과정은 다음의 세 단계로 학습한다.
  - 드론의 기계적 매카니즘

- 드론의 기초 조종 기법
- 드론의 사진/영상 촬영 기법

□ PHO25303 크리에이티브포토 Creative Photo

- 본 과목은 지난학기의 순수사진세미나와 예술사진촬영실기 과목을 현재 사진의 사회상과 교과외의 현실적 대안으로 대체된 새로운 교과목이다. 사진의 영역 경계가 무너지고 상업사진가들이 순수작업으로 전시를 열고 순수사진가들을 상업사진영역으로 초대하는 경우가 빈번 해졌다. 이런 경계의 범장르화를 수행해내는 기본 역량은 메커니즘에 대한 이해와 그것을 바탕으로 다양한 표현 방식을 익히고 여러장르의 사진과 사진가들의 작품을 분석하여 학생 본인의 작품 창작을 함양시키기 위한 수업이다.

□ PHO25304 웹모바일광고제작 Web Mobile Advertising Production

- 웹과 모바일을 활용한 창의적 제작 능력, 능동적 사고력, 실무적 능력, 의사 전달 능력의 배양을 토대로 디지털 시대의 중심에 서있는 크리에이터로서의 창작 능력을 극대화 하는데 수업 목적이 있음.

□ PHO22307 디지털광고사진제작세미나2 Digital Advertising Production Seminar 2

- 광고사진의 대표적인 피사체를 중심으로 촬영을 위한 이론과 실습을 통하여 조명, 구성, 후반 작업 등의 광고사진 촬영에 필요한 테크닉을 숙지하여 광고사진가로서의 전문적인 자질과 능력을 배양한다. 광고 제작 과정의 컨셉을 이해하고 창의적이며 감성적 능력을 발휘하여 비주얼 리터러시를 표현하며 실무에 활용하기 위한 개인별 광고사진 포트폴리오를 제작한다.

□ PHO25305 웹모바일영상광고제작 Web Mobile Video Advertising Production

- 의사전달 능력, 능동적 사고적, 실무적 능력, 창의적 능력을 토대로 광고, 웹 디자인 전문가로 학생들의 학습능력을 배양

□ PHO25306 미디어아트 Media Art

- 본 교과는 사진, 영상, 텍스트, 디지털 미디어의 경계가 허물어진 현대 예술 환경 속에서 미디어아트의 개념적 이해와 실천적 탐구를 병행하는 과목이다. 특히 롤랑 바르트의 『밝은 방(La Chambre Claire)』 과 같은 비평서와 이론서들을 읽고, 이미지의 본질과 감성적 해석에 대한 비판적 사유를 확장하며, 각자의 시각 언어로 이를 실천하는 ‘비판적 창작’을 경험하게 된다. 학생들은 매주 핵심 개념에 대한 토론과 함께 자신의 촬영 주제를 도출하고, 중간·기말에는 포트폴리오 형태로 작업을 정리하여 발표함으로써 이론-토론-창작-비평의 통합적 학습을 경험한다.

□ PHO25307 다큐멘터리프로젝트 A Documentary project

- 본 교과목은 다큐멘터리 사진의 이론과 실습을 종합적으로 다루는 과정이다.

- 다큐멘터리 사진의 역사적 맥락과 사회적 의미를 알아보고, 대표적인 다큐멘터리 사진작가들의 예술 세계를 심층적으로 이해하는 것을 목표로 한다. 학생들이 직접 주제를 발굴하고, 취재부터 촬영, 편집, 비평에 이르는 전 과정을 경험함으로써 실전적인 다큐멘터리 제작능력을 배양하는 데 중점을 둔다. 이론 수업에서는 다큐사진의 본질적 개념, 윤리적 딜레마, 사회적 메시지 전달 전략 등을 심도 있게 학습한다. 각 작가의 발표와 분석을 통해 시각적 문법의 다양성과 개인적 관점의 차이를 세밀하게 검토한다. 이후 학생들은 개인 또는 팀 단위로 독창적인 주제를 선정하고, 직접 사진을 촬영하며, 지속적인 피드백과 심도 있는 크리틱 과정을 거쳐 자신들의 표현력과 구성력을 지속적으로 발전시킨다.
- PHO25308 패션이미징(캡스톤디자인) Fashion Imaging(Capstone Design)
    - 광고 사진의 꽃이라 불리는 패션사진은 산업화 된 이후 광고분야 외에도 사진예술에서 막대한 영향을 미치고 있다. 무엇보다 사진가의 역량을 최대로 발휘 할 수 있다는 점에서 매우 매력적인 분야다. 이 수업은 패션사진의 전반적 이해와 다양한 제작방식을 익히고 목적에 따른 다양한 패션 사진 제작 실무를 익히고 작품을 완성하고자 한다
  - PHO22401 진로지도 Career Guidance
    - 졸업 전에 상담 및 다양한 방법을 통해 자신의 적성을 구체화 시키며 취업 및 창업 등의 자신의 진로에 대해 구체적인 설계를 유도한다.
  - PHO22403 광고촬영제작세미나1 Commercial production seminar 1
    - 이미지로 시작되는 비주얼 커뮤니케이션의 이해와 함께 광고사진 전반의 제작 과정을 습득하며 커뮤니케이션과정과 방법을 읽어내는 능력을 양성함으로 합리적인 의사 전달 방법 분석을 목적으로 한다. 이를 위해 광고, 홍보, 커뮤니케이션, 마케팅, 브랜드의 학습을 통해서 광고 이론 및 관리의 전반적인 과정을 이해하며, 광고사에 대한 일반적인 고려사항, 비판, 그리고 실용적인 적용지식을 포함한 학습을 진행한다.
  - PHO22405 웹모바일광고제작세미나1 Web Mobile Advertising Production Seminar 1
    - 사진과 블록체인/AI를 활용한 창의적 제작 능력, 능동적 사고력, 실무적 능력, 의사 전달 능력의 배양을 토대로 디지털 시대의 중심에 서있는 크리에이터로서의 창작 능력을 극대화 하는데 수업 목적이 있음.
  - PHO22406 캡스톤디자인2 Capstone Design 2
    - 그동안 배운 전공 관련 지식을 기초로 관심 분야의 작품을 제작하는 것을 목표로 하여 취업 또는 창업하였을 때, 관련 작품 및 상품들을 직접 제작할 수 있는 능력을 배양하도록 돕는다.
  - PHO25401 디지털리터칭프린팅 Digital Literature & Printing

- 각 개인이 선택한 장르(순수 및 다큐멘터리사진)에 맞춘 졸업작품 제작 및 개인 포트폴리오 제작을 목표로 한다. 졸업작품 전시를 통해 작가적 감성과 역량을 완성하며 포트폴리오 제작을 통해 4년간의 학습을 정리하고 취업에 임할 수 있는 능력을 기른다.

□ PHO22408 졸업작품및논문 Graduation work and thesis

- 졸업작품 제작수업과 연계하여 효율적인 전시와 포트폴리오 제작이 이루어 지도록 개별 면담과 보정 작업을 통해 완성도를 높혀간다.

□ PHO22409 Exhibition세미나 Seminar in Exhibition(Capstone Design 3)

- 개인의 장르(순수및다큐멘터리사진)에 따른 졸업작품 제작 및 포트폴리오를 완성하고 졸업전시를 위한 작품 편집 및 레이아웃을 완성한다. 또한 취업을 위한 준비과정으로 1:1 개인지도 병행 한다.

□ PHO22410 광고촬영제작세미나2 Commercial production seminar 2

- 이미지로 시작되는 비주얼 커뮤니케이션의 이해와 함께 광고사진 전반의 제작 과정을 습득하며 커뮤니케이션 과정과 방법을 읽어내는 능력을 양성함으로 합리적인 의사 전달 방법 분석을 목적으로 한다. 이를 위해 광고, 홍보, 커뮤니케이션, 마케팅, 브랜드의 학습을 통해서 광고 이론 및 관리의 전반적인 과정을 이해하며, 광고사진에 대한 일반적인 고려사항, 비판, 그리고 실용적인 적용 지식을 포함한 학습을 진행한다.

□ PHO22412 웹모바일광고제작세미나2 Web Mobile Advertising Production Seminar 2

- 의사전달 능력, 능동적 사고적, 실무적 능력, 창의적 능력을 토대로광고, 웹 디자인 전문가로 학생들의 학습능력을 배양

전공 로드맵

□ 전공역량

전공역량	하위 전공역량	정의
사진제작역량	사진기초능력	사진에 관한 이론을 정립하고 카메라 메커니즘을 활용하여 사진작업을 수행할 수 있는 능력
	사진촬영능력	카메라와 사진장비를 활용한 예술사진 및 광고사진, 다큐멘터리사진 등을 촬영할 수 있는 능력
	사진출력능력	다양한 사진 인화지 성질을 이해하고 목적에 맞게 출력할 수 있는 능력
디지털이미징 프로세스역량	CMS능력	Color Management System에 대한 이론적 개념을 이해하고 카메라, 모니터, 프린트의 색상관리를 파악할 수 있는 능력
	포토샵능력	컴퓨터 그래픽 소프트웨어인 포토샵 원리를 이해하고 목적에 맞게 활용할 수 있는 능력
	프리미어능력	영상편집 소프트웨어인 프리미어 원리를 이해하고 목적에 맞게

		활용할 수 있는 능력
특수촬영역량	드론촬영능력	항공법 및 드론의 원리, 구성 등을 이해하고 이를 바탕으로 드론 조종법 및 촬영기법을 습득하고 제작에 활용할 수 있는 능력
	장비활용능력	카메라 악세서리(짐벌, 타임랩스 등)를 활용한 촬영능력
영상제작역량	영상기획능력	아이디어 발상법을 적용하여 영상의 컨셉 및 대본단계를 습득할 수 있는 능력
	영상촬영능력	영상법과 영상언어에 대한 이해를 바탕으로 다양한 영상 촬영법을 습득할 수 있는 능력
광고매체분석역량	영상편집능력	영상편집 방식에 대한 이해를 바탕으로 편집과정을 습득하고 영상제작의 법적 윤리적 문제를 관리할 수 있는 능력
	광고매체분석능력	광고계의 트렌트를 파악하고 광고매체를 분석하여 상황에 맞게 활용할 수 있는 능력
	디지털매체활용능력	웹·모바일 기반의 광고매체에서 사진영상을 활용할 수 있는 능력

□ 역량별 교과목 구성

학년학기 전공역량	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
사진제작 역량	기초암실 실기, 사진촬영 과감상		미디어리 터러시	스테이지 포토	크리에이 티브포토	다큐멘터 리프로젝 트	광고촬영 제작세미 나1	광고촬영 제작세미 나2
디지털이 미징프로 세스역량		Photos hop	이미지테 크놀로지	이미지사 이언스, 포토복제 작실기	디지털광 고사진제 작세미나 1	디지털광 고사진제 작세미나 2	디지털리 터칭&프 린팅	웹모바일 광고제작 세미나2
광고매체 역량		조명표현 기법	스튜디오 라이팅		드론영상 실습	패션이미 징(캡스 톤디자인 )	웹모바일 광고제작 세미나1	
영상제작 역량역량	기초영상 기법	모바일영 상제작	영상콘텐 츠제작	1인미디 어제작		웹모바일 영상광고 제작		
특수촬영 역량			비주얼스 토리텔링	미디어프 로젝트	비주얼저 널리즘, 웹모바일 광고제작	미디어아 트		

## 교육목표

- 미디어 실무 교육 강화
- 환경 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 능력 배양
- 인문학, 사회과학, 예술적 능력을 갖춘 실무형 인재 양성

## 학과소개 및 안내

- 미디어크리에이터를 양성하는 요람
- 이론은 물론 다양한 영상제작실습을 통해 미디어콘텐츠 산업 분야의 전문 인력 양성
- 뉴미디어 시대가 요구하는 융합형 인재, 미디어콘텐츠 시장을 주도할 멀티태스크 인재 양성
- 인문학적 상상력, 사회과학적 분석력, 예술적 창조력과 미디어 경영 능력을 고루 배양할 수 있는 교육과정 운영
- 지역 지상파 방송에 재학생 작품 송출 및 지역 지상파 방송국 정기 인턴십 운영
- 유튜브, OTT, 지상파 방송현장, 광고제작 환경까지 경험을 통한 학습

## 향후 진로계획

- 미디어(방송영상)
  - 기업의 홍보 및 전략 기획팀, 기업의 유튜브 채널 운영팀, 영상 연출, 영상 촬영, 영상 편집, 엔터테이너, 웹드라마 제작 및 기획, 작가 등
- 광고홍보마케팅
  - 홍보·광고 기획사, 인터넷 및 뉴미디어 홍보·광고 기획자, 기업 홍보 기획실
- 뉴미디어창업
  - 1인 미디어 창업, 콘텐츠 전략 기획, 인터넷 서비스 기획, 외주 프로덕션, 기업·공공기관 기획실, 기업 일반 관리부서

전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비 고
						학 점	이 론	실 습	
1	1	전필	MCT22101	전공의이해	Understanding of Major Media	1	1	0	P/F
1	1	전선	MCT22102	미디어보기	Media Appreciation	3	3	0	
1	1	전선	MCT22103	미디어와창조적사고	Media and Creative Thinking	3	3	0	
1	1	전선	MCT22104	미디어읽기	Media Reading	3	3	0	
1	1	전선	MCT22106	커뮤니케이션개론	Introduction of Communication	3	3	0	
1	1	전선	PMCT2501	미디어의이해	Understanding the Media	3	3	0	
1	2	전필	MCT22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	MCT22108	미디어경영	Media Business Management	3	3	0	
1	2	전선	MCT25101	미디어제작기초1	Media Production 1	3	3	0	
1	2	전선	PMCT2502	미디어와광고홍보	Media and Advertisement/PR	3	3	0	
2	1	전필	MCT22202	미디어콘텐츠산업론	Theory of Media Contents Industry	3	3	0	
2	1	전선	MCT25201	미디어촬영기초	Media Filming	3	2	2	
2	1	전선	MCT25202	미디어와문화	Media and Culture	3	3	0	
2	1	전선	MCT25203	미디어제작기초2	Media Production 2	3	3	0	
2	1	전선	MCT25206	AI와미디어	AI and Media	3	3	0	
2	2	전선	MCT22210	미디어경제학	Media Economics	3	3	0	
2	2	전선	MCT22211	미디어스토리텔링	Media and Story Telling	3	3	0	
2	2	전선	MCT22212	미디어와ICT기술	Media and ICT	3	3	0	
2	2	전선	MCT22213	미디어조사방법론	Theory of Media Survey Research	3	3	0	
2	2	전선	MCT25204	미디어씬스터디	Media Scene Study	3	2	2	
2	2	전선	MCT25205	미디어편집기초	Media Editing	3	2	2	
2	2	전선	MCT25207	AI와커뮤니케이션	AI and Communication	3	0	0	
3	1	전선	MCT22303	미디어심리학	Media Psychology	3	3	0	
3	1	전선	MCT22304	미디어이미지메이킹	Media and Image Making	3	3	0	
3	1	전선	MCT22305	미디어콘텐츠마케팅론	Theory of Media Contents Marketing	3	3	0	

3	1	전선	MCT22306	미디어프레젠테이션	Media Presentation	3	3	0	
3	1	전필	MCT25301	다큐멘터리제작	Documentary Production	3	2	2	
3	1	전선	MCT25302	소셜미디어프로젝트	Social Media Project	3	2	2	
3	2	전필	MCT22308	미디어벤처창업론	Theory of Media Venture Start-Up	3	3	0	
3	2	전선	MCT22310	미디어기호학	Media Semiology	3	3	0	
3	2	전선	MCT22312	미디어콘텐츠분석	Media Contents Analysis	3	3	0	
3	2	전선	MCT22313	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전필	MCT25303	드라마제작	Drama Production	3	2	2	
3	2	전선	MCT25304	설득커뮤니케이션	Persuasive Communication	3	3	0	
4	1	전필	MCT22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	MCT22404	미디어리터러시	Media Literacy	3	3	0	
4	1	전선	MCT22405	미디어법과제도	Media Law and Policy	3	3	0	
4	1	전선	MCT22407	소셜미디어비즈니스	Social Media Business	3	3	0	
4	1	전선	MCT22408	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	MCT25401	미디어콘텐츠기획1	Media Contents Planning 1	3	2	2	
4	2	전필	MCT22409	졸업지도	Graduate Guidance	0	0	0	P/F
4	2	전선	MCT22412	미디어문화산업정책론	Theory of Media Culture Industry Policy	3	3	0	
4	2	전선	MCT22413	미디어문화연구	Research of Media Culture	3	3	0	
4	2	전선	MCT22414	미디어비평론	Theory of Media Criticism	3	3	0	
4	2	전선	MCT22415	미디어수용자분석	Media Receiver Analysis	3	3	0	
4	2	전선	MCT25402	미디어콘텐츠기획2	Media Contents Planning 2	3	2	2	

---

교과목 소개

---

<1학년 1학기>

- ☐ MCT22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

- 미디어콘텐츠학과 전공을 이해하고, 전공을 심화하여 앞으로 나아가야 할 방향성에 대해서 학습한다. 이 과정을 통해 본인이 하고 싶은 관련 분야의 범위를 확정하고 이를 학습하기 위한 계획을 세운다.

□ MCT22102 미디어보기 (Media Appreciation, 3-3-0)

- 본 과목에서는 다양한 매체의 영상표현법에 대한 탐구를 한다. 영상분석을 통해 매스미디어의 영상문법을 이해하고 매체 간 상호 관련성에 대해 알아본다. 특히 SNS등에 나타나는 영상의 구조를 심화와 기본적인 뉴스 리터러시의 이론적 논의에 대해 학습한다.

□ MCT22103 미디어와창조적사고 (Media and Creative Thinking, 3-3-0)

- 미디어콘텐츠 제작에 필요한 창조력을 함양하는 방법을 참여와 토론을 통해 습득하도록 한다. 미디어콘텐츠 산업의 근간이 되는 문화와 콘텐츠의 이론적이고 산업적인 측면의 기본 개념을 이해한다.

□ MCT22104 미디어읽기 (Media Reading, 3-3-0)

- 본 과목에서는 미디어 환경을 통찰해서 미디어 구조에 대해 알아본다. 매체의 특성과 정치 경제학적 의미가 생산하는 미디어 의미를 분석한다. 자본과 편집제작, 정치권력과 언론관계 등의 함의를 심층 분석한다.

□ MCT22106 커뮤니케이션개론 (Introduction of Communication, 3-3-0)

- 본 과목은 인간행위의 시발점인 커뮤니케이션의 기초이론과 매스커뮤니케이션 현상에 대한 이해를 다짐으로써 기본적인 지식을 축적하는 개론 강좌이다. 커뮤니케이션에 대한 기본적인 이해에서부터 방송미디어, 인쇄미디어, 뉴미디어(인터넷) 등의 개별 미디어들과 사회의 관계를 이해하는데 초점을 둔다.

□ PMCT2501 방송미디어이해 (Understanding Broadcasting Media, 3-3-0)

- 정보사회를 폭넓게 이해하고 방송영상에 대한 기초적인 지식과 최근 변화하는 방송영상미디어의 현황을 상세하게 다루며 미디어를 통한 정보의 이용과 방송의 특성 및 역할 등 사회적 기능을 학습한다.

<1학년 2학기>

□ MCT22107 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

- 본 과목은 미디어콘텐츠의 개념과 다양한 진로의 세계를 이해하고 자기 주도적으로 대학생활을 할 수 있게 도와준다. 또한, 전공을 활용하여 진출할 수 있는 진로에 대한 이해를 높이는 것을 목표로 한다.

- MCT22108 미디어경영 (Media Business Management, 3-3-0)
  - 미디어콘텐츠 전공자가 습득해야 할 기업 활동 및 경영조직의 기본지식을 학습하며 미디어 및 콘텐츠 분야에서 활용될 기본적인 경제 지식을 탐구한다. 경제신문을 통해 경제 경영환경을 논리적으로 해석하는 방법을 습득하며 미디어콘텐츠 기업 현황을 이해한다.
  
- **MCT25101 미디어제작기초1** (Media Production 1, 3-3-0)
  - 미디어 프로그램, 뉴스 등 다양한 매스미디어 콘텐츠의 기초 제작능력의 배양을 위해 마련되었다. 이를 위해 본 강의는 다양한 콘텐츠 제작의 기획, 제작, 편집, 편성 등에 관련된 기초 지식과 실습하며 장르별 미디어 프로그램에 대한 사례분석을 통해서 미디어 제작에 대한 이해력을 향상시킨다.
  
- **PMCT2502 미디어와광고홍보** (Media and Advertisement/PR, 3-3-0)
  - 광고의 기본적인 지식함양과 효과적인 광고전략 수립의 기반을 구축할 수 있는데 본 과목의 목표가 있다. 매체별 광고의 기능과 역할을 파악하고 기본 광고 이론과 실생활에서 접하는 사례 중심으로 광고의 이론과 설득커뮤니케이션 분야를 탐구한다.

#### <2학년 1학기>

- MCT22202 미디어콘텐츠산업론 (Theory of Media Contents Industry, 3-3-0)
  - 미디어 콘텐츠 산업 개념과 환경 그리고 전반적 현황을 이해한다. 문화예술과 산업이 결합하는 개념과 현상을 각종 콘텐츠(드라마, 영화, 게임)를 통하여 이해한다. 실제 콘텐츠를 통하여 문화산업 각 분야 즉 미디어영상, 영화, 게임, 이벤트 등의 특성과 현황을 탐구한다.
  
- **MCT25201 미디어촬영기초** (Media Filming, 3-2-2)
  - 미디어 제작에 대한 기술적인 기초 이론과 매체의 기본적인 운용 방식을 이해하고 영상제작 실습 중 포스트프로덕션에 중점을 둔 영상편집을 실습, 실행함으로써 학생 스스로의 포트폴리오 제작에 초점을 맞추어 진행한다.
  
- **MCT25202 미디어와문화** (Media and Culture, 3-3-0)
  - 문화의 발달에 미디어는 대단히 많은 역할을 하고 있다. 본 강의는 이처럼 불가분의 관계인 미디어와 문화의 관계에는 어떤 것들이 있으며, 현대인들의 일상에 어떠한 영향을 끼쳤는지 문화적 사례를 중심으로 다루고 미디어와 문화의 연관성에 대해 학습한다.
  
- **MCT25203 미디어제작기초2** (Media Production 2, 3-3-0)
  - 미디어 프로그램, 뉴스 등 다양한 매스미디어 콘텐츠의 기초 제작 능력의 배양을 위해 마련되었다. 이를 위해 본 강의는 다양한 콘텐츠 제작의 기획, 제작, 편집, 편성 등에 관련된 기초 지식과 실습하며 장르별 미디어 프로그램에 대한 사례분석을 통해서 미디어 제작에 대한 이해력을 향상시킨다.
  
- **MCT25206 AI와미디어** (AI and Media, 3-3-0)

- 미디어 환경에서 발전하고 있는 AI의 개념, 적용 범위와 종류, 특성에 대해 이해하고 이를 콘텐츠 크리에이터의 관점에서 활용한다. 문화콘텐츠 산업에서의 트렌드와 시기술과의 관계 및 영향에 대해 구체적 사례 분석한다. 미디어 기초 이론을 습득하며, 응용적인 AI와 융합하는 방안에 대해 학습한다.

## <2학년 2학기>

- MCT22210 미디어경제학 (Media Economics, 3-3-0)
  - 본 과목에서는 전통매체와 뉴미디어에 대한 정치 경제학적 접근을 한다. 미디어 생태계에서의 수요와 공급, 시장의 변화, 미디어정책에 대한 탐구를 한다. 또한 미디어시장에서 생산되는 미디어문화의 유통과 소비에 대한 거시적 통찰도 심화 학습한다.
- MCT22211 미디어스토리텔링 (Media and Story Telling, 3-3-0)
  - 미디어콘텐츠의 창작 기반이자 CT(문화기술)의 한 축으로 역할 하는 스토리텔링의 정의와 범주를 이해한다. 또한 스토리텔링의 구성요소로서 꾸준히 재가공&재생산 되고 있는 문화원형의 성질을 이해하고 이를 콘텐츠화하는 방식을 분석하여, 스토리텔링에 대한 전문가적 안목을 배양한다. 스토리텔링과 문화콘텐츠 접목을 통해 제작&창작 전문가로서 안목 향상한다.
- MCT22212 미디어와ICT기술 (Media and ICT, 3-3-0)
  - 미디어콘텐츠 제작에 사용되는 각종 Tool과 카메라 소프트웨어 작동방법을 습득하며. 디지털 영상에 대한 기본 지식을 학습한다.
- MCT22213 미디어조사방법론 (Theory of Media Survey Research, 3-3-0)
  - 관찰된 사회현상을 일반화 또는 설명하기 위하여 사회조사를 통해서 수집된 양적 자료를 분석할 수 있는 통계 방법의 개념과 원리를 습득하며, 실제 자료를 이용하여 분석 연습을 수행한다. 사회조사방법론의 기초를 이해하고 학습한다.
- MCT25204 미디어씬스터디 (Media Scene Study, 3-2-2)
  - 미디어 제작의 기본이 되는 단위인 씬(장면)을 구성하는 실습 능력 향상한다. 영상을 편집이 되게 찍을 수 있으며 직접 편집을 하여 전문 영역의 제작을 높인다.
- MCT25205 미디어편집기초 (Media Editing, 3-2-2)
  - 미디어 제작에 대한 기술적인 기초 이론과 매체의 기본적인 운용 방식을 이해하고 영상제작 실습 중 포스트프로덕션에 중점을 둔 영상편집을 실습, 실행함으로써 학생 스스로의 포트폴리오 제작에 초점을 맞추어 진행한다.
- **MCT25207 AI와커뮤니케이션 (AI and Communication, 3-0-0)**
  - AI가 커뮤니케이션의 주요한 수단이 될 것이고, 이것이 미디어와 융합될 것이기 때문에 이에 대한 이해 AI의 특성에 따른 커뮤니케이션 방법에 대해서 고찰하고 적용하여 학습한다.

## <3학년 1학기>

- MCT22303 미디어심리학 (Media Psychology, 3-3-0)
  - 사회심리학은 인간의 행동을 사회적 맥락에서 이해하고자 한다. 수업내용은 자아발달, 사회화, 사회적 인지, 태도와 행동, 의사소통과 대인관계, 친사회적 및 반사회적 행동, 집단행동 등을

포함한다. 사회심리학적 지식은 비즈니스, 미디어, 의료 등 사회 여러 분야에서 활용된다.

- MCT22304 미디어이미지메이킹 (Media and Image Making, 3-3-0)
  - 본 과목에서는 영상이미지의 구축과정에 대한 이론적 탐색을 목표로 한다. 창의적인 영상 이미지를 효과적인 메시지로 표현해주는 미학적 요소를 선택, 적용하는 기술과 지식을 습득한다. 이를 위해 영상제작의 미학적 원리와 제작방법을 탐구한다.
- MCT22305 미디어콘텐츠마케팅론 (Theory of Media Contents Marketing, 3-3-0)
  - 최신 영상 콘텐츠를 이용하여 미디어콘텐츠 마케팅의 기본적인 개념을 이해하며 콘텐츠 마케팅 경영전략의 기본 개념을 최신 동향을 통하여 탐구한다.
- MCT22306 미디어프레젠테이션 (Media Presentation, 3-3-0)
  - 미디어 전공자로서 가져야 하는 기본적인 연구능력과 프레젠테이션 능력을 함양한다.
- **MCT25301 다큐멘터리제작 (Documentary Production, 3-2-2)**
  - 다큐멘터리의 개념과 특성을 이해하고, 다양한 형식의 다큐멘터리를 기획하고 제작한다. 본 강의는 제작과 창작을 위한 기초과정이다. 이야기 구성과 이미지 창출의 기본 과정을 익힌다. 또한 영상물 제작에 필요한 기본적인 디지털 도구인 포토샵, 일러스트레이터, 파이널 컷 등의 조작을 익히고 색채학의 이해와 적용 및 영상제작의 구성요소를 습득한다.
- MCT25302 소셜미디어프로젝트 (Social Media Project, 3-2-2)
  - 소셜미디어에 대한 간단한 개념 파악 후, 직접 소셜미디어 마케팅에 적합한 콘텐츠를 제작하는 데 그 목적이 있다. 바이럴 마케팅을 위한 소재 선택부터 기획, 제작, 유통까지에 이르는 전 제작 과정을 학생들이 직접 해봄으로써 현재 가장 트렌드한 미디어 기법을 익힐 수 있다.

### <3학년 2학기>

- MCT22308 미디어벤처창업론 (Theory of Media Venture Start-Up, 3-3-0)
  - 미디어콘텐츠 산업분야(뉴미디어, 인터넷, 게임 콘텐츠)에서 비즈니스 마케팅의 기본 개념을 이해하고 이를 이용한 기초적 콘텐츠 전략 개발 방법을 습득한다.
- MCT22310 미디어기호학 (Media Semiology, 3-3-0)
  - 본 과목에서는 미디어가 생산하는 콘텐츠의 의미를 구조적으로 접근한다. 언어구조주의를 기반으로 소쉬르와 퍼스의 기호학을 기초 탐구한다. 또한 텔레비전과 영화 그리고 광고 등이 함의하는 문화적 의미를 기호학을 토대로 고찰한다.
- MCT22312 미디어콘텐츠분석 (Media Contents Analysis, 3-3-0)
  - 방송의 산업적, 경제적 중요성이 증대함에 따라 많은 기업들이 경쟁적으로 콘텐츠산업에 뛰어들고 있다. 본 강의는 이러한 상황에서 방송 콘텐츠에 대한 경제적 측면의 이해를 높

이는데 초점을 둔다. 이를 위해 방송 콘텐츠의 가치사슬의 변화, 비즈니스모델 등 실무적인 지식과 정보를 제공한다.

□ MCT22313 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

- 소규모의 팀을 구성하여, 담당교수와 방송기업관련 실무자의 도움과 참여를 바탕으로 방송 분야 실무에 활용할 수 있는 참신하고 기발한 연구 과제 개발을 통해 연구과제 해결 능력 배양 및 창의적 설계 기술 인력을 양성한다.

□ MCT25303 드라마제작 (Drama Production, 3-2-2)

- 드라마의 개념과 특성을 이해하고, 다양한 형식의 드라마를 기획하고 제작한다. 본 강의는 연극, 영화, 프로덕션 창작을 위한 기초과정이다. 이야기 구성과 이미지 창출의 기본 과정을 익힌다. 또한 영상물 제작에 필요한 기본적인 디지털 도구인 포토샵, 일러스트레이터, 파이널 컷 등의 조작을 익히고 색채학의 이해와 적용 및 영상제작의 구성요소를 습득한다.

□ MCT25304 설득커뮤니케이션 (Persuasive Communication, 3-3-0)

- 본 과목에서는 설득커뮤니케이션의 이해와 활용에 학습목표가 있다. 광고를 비롯한 선전과 PR, 설득 관련 다양한 요소와 설득 매체에 대한 기초 이론을 탐구한다. 실생활에서 적용 되는 설득 메시지와 매체 현상에 대한 폭넓은 이해를 도모한다.

<4학년 1학기>

□ MCT22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

- 4학년 학생을 대상으로 목표 진로와 Career Path를 탐색한다. 자아를 존중하며 책임감 있는 사회인 양성과 리더로서의 도덕적 추진력을 배양하고 적극적인 자기 표현력과 건강한 사회 구성원으로 양성한다.

□ MCT22404 미디어리터러시 (Media Literacy, 3-3-0)

- 미디어 이용자에게 다양한 능력을 필요로 하는 현시대에, 미디어 교육의 의미, 목적, 방법 등에 대한 고찰을 통해서 새로운 시대의 미디어리터러시에 대해 살펴본다. 세계의 다양한 미디어 교육을 이해하고, 디지털 시대의 미디어리터러시 방법론에 대하여 토론한다.

□ MCT22405 미디어법과제도 (Media Law & Policy, 3-3-0)

- 본 과목에서는 미디어가 수용자에게 도달하기까지의 정책과 이에 관련된 법률에 관하여 탐색한다. 미디어생산자의 윤리와 강령, 사례를 통한 언론법제에 대한 전반적인 지식습득과 실천요강을 제시한다. 영상제작에서의 지식적 접목을 유도하며 다양한 매체를 통한 초

상권, 명예훼손, 표현의 자유 등에 대한 폭넓은 지식을 포괄한다.

- MCT22407 소셜미디어비즈니스(서비스러닝) (Social media Business, 3-3-0)
  - 지역 진흥기관과 연계하여 SNS(소셜 네트워크 서비스)를 통해 미디어콘텐츠 업계에서 유행하는 Viral 마케팅 전략을 이해하며 현장 프로젝트에 참여한다. 최근 뉴미디어의 동향과 정보사회의 관계를 이해한다. 또한, Blind 채용 취업의 성공 조건은 면접 준비와 관련 직무 파악 능력 향상시킨다. 서비스러닝을 통해 학생들의 학문적 기술(학습) 향상 외 지식의 실천과 시민적 책임성을 함양한다.
  
- MCT22408 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)
  - 소규모의 팀을 구성하여, 담당교수와 방송기업관련 실무자의 도움과 참여를 바탕으로 방송 분야 실무에 활용할 수 있는 참신하고 기발한 연구 과제 개발을 통해 연구과제 해결 능력 배양 및 창의적 설계 기술 인력을 양성한다.
  
- MCT25401 미디어콘텐츠기획1 (Media Contents Planning 1, 3-2-2)
  - 본 강의는 미디어의 전반적인 과정을 이해한 상태에서 제한 없이 자유로운 콘텐츠 제작을 위한 기초 기획이다. 이러한 결과물을 바탕으로 사회에 진출하여 전문적인 콘텐츠 제작이 가능하다.

#### <4학년 2학기>

- MCT22409 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)
  - 4년 동안의 각 과목에서 얻어진 연구학습 성과물을 총 결산해서 일정의 졸업 기준에 부합하도록 연구, 지도해서 최종 포트폴리오를 완성한다. 미디어콘텐츠 업계의 다양한 취업의 세계 이해와 취업을 향한 잠재력을 파악하고 실제적인 전략 수립
  
- MCT22412 미디어문화산업정책론 (Theory of Media Culture Industry Policy, 3-3-0)
  - 미디어콘텐츠 산업분야의 국가 및 지방자치단체의 최근 정책을 탐색하며 이를 논술을 통해 기술할 수 있는 능력을 배양한다. 이 과목을 통해 자기소개서, 면접, 논술 세 분야를 철저히 준비한다.
  
- MCT22413 미디어문화연구 (Research of Media Culture, 3-3-0)
  - 역사적으로 표출된 문화현상을 이해하고 이를 해석하는 다양한 방법론을 탐구한다. 영상을 포함한 미디어 생산물에 대한 문화이론 적용 및 해독능력을 함양한다.
  
- MCT22414 미디어비평론 (Theory of Media Criticism, 3-3-0)

- 본 과목에서는 대중매체를 통해 전달되는 드라마, 광고, 영화, 음악, 다큐멘터리 등이 사회 문화적으로 갖는 특성과 의미를 체계적으로 살펴본다. 매스미디어 콘텐츠의 제작에서부터 수용에 이르는 전 과정을 구조적인 접근과 사례분석을 통해 유형별 미디어 콘텐츠를 심도 있게 이해한다.

□ MCT22415 미디어수용자분석 (Media Audience Analysis, 3-3-0)

- 미디어의 변화에 따라 수용자는 어떻게 진화되어 왔는지 살펴보고, 현재 미디어 수용자의 자율성과 나아갈 방향을 논하고, 미디어환경에서 수용자의 역할을 이해한다.

□ MCT25402 미디어콘텐츠기획2 (Media Contents Planning 2, 3-2-2)

- 본 강의는 미디어의 전반적인 과정을 이해한 상태에서 제한 없이 자유로운 콘텐츠 제작을 위한 기초 기획이다. 이러한 결과물을 바탕으로 사회에 진출하여 전문적인 콘텐츠 제작이 가능하다.\

---

전공 로드맵

---

□ 역량별 교과목 구성

학년 /학기	역량				
	미디어콘텐츠 기획능력	창의적미디어 콘텐츠제작능력	의사전달능력	뉴미디어 전략개발능력	소셜미디어 콘텐츠 기획 제작능력
1-1		전공의이해 미디어창조적사고 커뮤니케이션개론	미디어보기 미디어읽기 미디어의이해		
1-2	전공과진로 미디어경영	미디어제작기초1	미디어와광고홍보		
2-1		미디어촬영기초	미디어와문화 미디어제작기초2		미디어콘텐츠산업론 AI와미디어
2-2		미디어씽스터디	미디어스토리텔링 미디어와CT기술	미디어와조사방법론	미디어경제학 미디어편집기초 AI와커뮤니케이션
3-1	미디어콘텐츠마케팅론	미디어프레젠테이션	미디어이미지메이킹	다큐멘터리제작	미디어심리학 소셜미디어프로젝트
3-2	미디어콘텐츠분석	캡스톤디자인1	드라마제작	설득커뮤니케이션	미디어벤처창업론 미디어기호학

4-1	미디어콘텐츠기획1	미디어법과제도		소셜미디어비즈니스	진로지도 미디어리터러시 캡스톤디자인2
4-2	미디어콘텐츠기획2	미디어수용자분석	미디어문화산업정책론	미디어문화연구	졸업지도 미디어비평론

□ 전공역량 연계 교양 교과목

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교양 교육	4차산업 기반교육	창의와소프트웨어영역	SNS활용1인미디어제작	의사전달능력
		창의와소프트웨어영역	동영상편집기초	창의융합력
		창의와소프트웨어영역	포토샵그래픽활용	뉴미디어전력개발능력

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기개발	복학생, 편입생, 전과생멘토링프로그램	전체학년	복학생, 편입생, 전과생
학습역량강화	Star-role Mangement Tutor프로그램	전체학년	3-4학년, 신입생
자기계발	MAKER초급교육(영상편집 및 유튜브 교육)	전체학년	전체재학생
진로/취업/창업	학과별담임교수 연계모의면접	전체학년	4학년

---

### 교육목표

---

의류패션학과의 교육목표는 나눔과 섬김의 인성을 바탕으로 도전하고 성취하는 대학 생활을 통해 탁월한 전공 능력을 배양하여 “디지털 패션산업 리더”를 양성하는 것입니다. 최첨단 디지털 교육 시스템과 현장 실무중심의 교육과정뿐 아니라 동반성장을 지향하는 학과 분위기는 최고의 실력과 성품을 갖춘 인재 양성에 최적의 환경을 제공합니다.

- 디지털 패션산업을 이끌어갈 전문 인재 양성
- 창의적 융복합 현장 실무 교육으로 혁신적 디지털 패션산업 리더, 전인적 글로벌 패션 전문인 양성
- 글로벌 패션인재실무형

---

### 학과소개 및 안내

---

의류패션학과는 패션업계를 이끌어갈 창의적 인재 양성을 위해 1988년에 설립되었습니다. 지난 36년간 배출된 2000명이 넘는 졸업생 중 다수가 우리나라 패션산업의 주역으로 활동하고 있습니다.

의류패션학과 전공은 패션디자인, 패션마케팅, 의복설계, 의복소재의 세부영역으로 구성되며 각 영역에서 우수한 교수 인력과 특화된 커리큘럼을 제공하고 있습니다.

의류패션학과 교육의 특징 및 장점은 아래와 같습니다.

- 최첨단 디지털 교육 시스템 제공
  - 디지털 수요를 반영한 최첨단 교과목 커리큘럼 제공
  - 디지털패션실습실, 패션CAD실, 디지털사이니지 등 최첨단 실습환경 구축
  - 패션AI 융합전공으로 빅데이터·AI기반 디지털 패션 인재 양성
  - 융복합 마이크로디그리 제공: 라이브커머스, 패션포토그래피, 무대의상디자인, 패션광고
  - 학과 특성화로 3D버추얼 디지털 패션 크리에이팅, 글로벌 브랜드 런칭 프로젝트 등 진행
- 현장실무중심 교육과정 제공
  - 현장전문가 참여 S-OJT 전공 교과목 운영
  - 취창업지원을 위한 다양한 비교과 프로그램 운영
  - 해외 박람회 부스 운영, 글로벌 브랜딩 프로젝트 지원
  - 졸업생 연계 프로젝트 지원
  - 학점 연계 표준현장실습 운영

- 함께 성장하는 학과 분위기 지원
  - 패션쇼 및 전시회 준비를 위한 학과 동아리 지원
  - 의류제작 실습실 및 CAD실 전면 개방으로 상호 협력 학습 지향
  - 멘토, 멘티 프로그램으로 전공 수업 경쟁력 강화
  - 졸업생 지원으로 산업계 네트워크 강화
  - 지역사회 문제해결 및 글로벌 네트워킹 지원
  - 패션쇼 및 전시회 준비를 위한 학과 동아리 지원
- 개인맞춤형 대학생활 지원
  - 전담지도교수제 운영으로 맞춤형 진로 및 학습지도
  - 취업 및 지역사회 연계 프로그램 제공 및 창업 지원
  - 전공 심화를 위한 작품전시회, 멘토멘티, 학습모둠, 동아리 운영
  - 글로벌 체험을 위한 해외연수 및 교환학생 프로그램 운영

## 향후 진로계획

패션 전공을 기반으로 취업이 가능한 직군은 매우 다양하며 특히 근래에는 패션 감각 및 비주얼 콘텐츠에 대한 사회의 전반적인 수요 증가로 디지털디자인, 온라인유통, 디지털마케팅 등 다양한 영역으로의 진출이 확대되고 있습니다.

세부 전공 영역별 주요 취업 분야는 다음과 같습니다.

- 패션디자인
  - 패션디자이너, 니트디자이너, 액세서리디자이너, 스타일리스트, 코디네이터, 디스플레이어, 컬러리스트, 디지털패션디자이너
- 패션마케팅
  - 패션머천다이어, 패션바이어, 패션정보분석가, VMD, 샵마스터, 패션저널리스트, 디지털마케터, SNS마케터
- 의복생산설계
  - 패턴사, 테크니컬디자이너, 컨버터, 컴퓨터니트프로그래머, 생산관리자, 3D가상의류디자이너
- 텍스타일
  - 텍스타일디자이너, 섬유공학 기술자, 섬유시험연구원
- 연구
  - 대학원진학, 연구소

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	교과목코드	교과목명	영문명	학점,시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	CTD22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	PCTD2501	의복구성원리	Basic Clothing Construction	3	2	2	
1	1	전필	CTD22104	패션마케팅	Fashion Marketing	3	3	0	
1	1	전선	CTD22106	패션산업	Fashion Industry	3	3	0	
1	1	전선	CTD22110	패션드로잉	Fashion Drawing	3	2	2	
1	2	전선	PCTD2502	패션디자인기초	Basic Fashion Design	3	2	2	
1	2	전필	CTD22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	CTD22111	패션소재	Textiles in Fashion	3	3	0	
1	2	전필	CTD22114	패션데이터분석	Fashion Data Analysis	3	2	2	
1	2	전선	CTD22115	테크니컬디자인	Technical Design	3	2	2	
2	1	전필	CTD22201	의류재료학	Textile Materials	3	3	0	
2	1	전필	CTD22202	평면패턴실습	Flat Pattern Making	3	2	2	
2	1	전선	CTD22205	패션일러스트레이션	Fashion Illustration	3	2	2	
2	1	전선	CTD22207	한국복식	Korean Costume	3	3	0	
2	1	전선	CTD25201	패션색채실습	Fashion Color Practice	3	2	2	
2	1	전선	CTD25202	패션머천다이징	Fashion Merchandising	3	2	2	
2	2	전선	CTD22210	테일러링	Tailoring	3	2	2	
2	2	전선	CTD22211	옴니채널리테일링	Omni-channel Retailing	3	3	0	
2	2	전선	CTD22212	패션코디네이션	Fashion Coordination	3	3	0	
2	2	전선	CTD22213	피복과학실험1	Experiments in Textile Science 1	3	2	2	
2	2	전선	CTD22216	서양복식사	History of Western Costume	3	3	0	
2	2	전선	CTD25203	패턴CAD와 3D의류설계	Pattern CAD & 3-D Clothing Design	3	2	2	
3	1	전선	CTD22302	남성복패턴실습	Men's Wear Pattern Making	3	2	2	
3	1	전선	CTD22303	소재기획	Textile Planning	3	3	0	
3	1	전선	CTD22305	패션CAD	Fashion CAD	3	2	2	
3	1	전선	CTD25301	한복구성	Korean Costume Construction	3	2	2	
3	1	전선	CTD25302	3D비주얼머천다이징	3-D Visual Merchandising	3	2	2	
3	1	전선	CTD25303	패션커뮤니케이션	Fashion Communication	3	2	2	

3	2	전선	CTD22307	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	CTD22308	머천다이징 데이터분석	Merchandising Data Analysis	3	3	0	
3	2	전선	CTD22316	우븐디자인	Woven Design	3	3	0	
3	2	전선	CTD25304	입체패턴실습	Draping	3	2	2	
3	2	전선	CTD25305	빅데이터소비자분석	Big Data Consumer Analysis	3	2	2	
3	2	전선	CTD25306	패션디자인발상	Fashion Design Inspiration	3	2	2	
3	2	전선	CTD25307	의류설계생산	Apparel Design & Production	3	3	0	
4	1	전필	CTD22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/ F
4	1	전선	CTD22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	CTD22407	크리에이티브패턴	Creative Pattern	3	2	2	
4	1	전선	CTD22416	염색공예실습	Dyeing and Crafts Practice	3	2	2	
4	1	전선	CTD25401	패션디자인실습	Fashion Design Practice	3	2	2	
4	1	전선	CTD25402	패션디지털 커머스창업	Start-up of Fashion Digital Commerce	3	2	2	
4	2	전선	CTD22408	패션무역실무	Fashion Trade Practice	3	3	0	
4	2	전필	CTD22409	졸업지도	Graduate Guidance	0	0	0	P/ F
4	2	전선	CTD22417	트렌드패턴실습	Trend Pattern Making	3	2	2	
4	2	전선	CTD22418	패션디자인 포트폴리오	Fashion Design Portfolio	3	2	2	
4	2	전선	CTD22419	니트디자인	Knit Design	3	2	2	

---

#### 교과목 소개

---

□ CTD22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

- 1학년생의 대학 생활 적응 및 설계를 위해 필요한 정보와 가이드라인을 제공하며 전공에 대한 이해를 바탕으로 세부 전공 선택 및 학업 성취도를 높이도록 한다.

□ PCTD2501 의복구성원리 (Basic Clothing Construction, 3-2-2)

- 본 과목은 의복설계 및 제작 과정에서 요구되는 디자인에 따른 기초봉과 부분봉을 익히고 의복의 구조에 대해 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 의복 제작에 사용되는 도구를 사용하여 재봉틀 사용, 봉제기법, 의복 구조와 패턴 설계에 대한 세부 내용을 다루게 된다.

- CTD22104 패션마케팅 (Fashion Marketing, 3-3-0)
  - 패션마케팅의 기본 개념 및 이론을 학습하고, 패션 시장 및 소비자에 대한 이해를 바탕으로 패션마케팅 현안에 대한 창의적 해결 능력 및 패션마케팅 실무 능력을 배양한다.
  
- CTD22106 패션산업 (Fashion Industry, 3-3-0)
  - 글로벌 패션시스템의 역사적 흐름과 구조를 이해하고, 글로벌 패션산업의 현황 및 주요 이슈를 파악하여 미래 패션산업의 경쟁력을 키울 수 있는 능력을 배양한다.
  
- CTD22110 패션드로잉 (Fashion Drawing, 3-2-2)
  - 패션디자인 아이디어의 정확한 커뮤니케이션을 위해 인체의 골격구조와 근육의 형태에 대한 이해를 바탕으로 다양한 포즈의 모델에 디자인을 표현하는 능력을 배양한다.
  
- PCTD2502 패션디자인기초 (Basic Fashion Design, 3-2-2)
  - 본 과목에서는 패션디자인의 요소와 원리, 전개 방법을 학습한다. 패션디자인 프로세스의 실습으로 창의적인 디자인을 전개할 수 있는 역량을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 패션디자인 요소와 원리 이해, 패션 아이템 개발과 도식화 그리기 등의 세부 내용을 다루게 된다.
  
- CTD22107 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
  - 1학년 학생들이 세부 전공 분야별 사회진출 가능성 및 진로에 대한 이해를 바탕으로 목표를 달성할 수 있도록 최적의 학업 설계 및 대학 생활 계획을 지도한다.
  
- CTD22111 패션소재 (Textiles in Fashion, 3-3-0)
  - 섬유고분자에 대한 기초지식을 배우고, 의류용 섬유와 산업용 섬유의 특성과 용도에 대해 폭넓게 학습한다.
  
- CTD22114 패션데이터분석 (Fashion Data Analysis, 3-2-2)
  - 본 과목은 패션데이터를 수집, 분석하고 효과적으로 시각화하여 전달하는 방법을 학습함으로써 다양한 패션정보를 마케팅 의사결정에 활용할 수 있도록 패션정보 디자인 전략을 수립하고 수행하는 능력을 배양함을 목표로 한다. 이를 위해 환경, 소비자, 트렌드, 시장 정보 수집, 분석 및 활용, 대쉬보드 디자인 및 개발, 데이터 스토리텔링 등의 세부 내용을 실습교육을 통해 다루게 된다.
  
- CTD22115 테크니컬디자인 (Technical Design, 3-2-2)
  - 본 과목은 글로벌 패션산업 환경에서 소통하며 일하는 테크니컬 디자이너가 갖추어야 할 기본적인 지식을 익히는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 도식화, 디자인 디테일, 의복구조와 패턴, 스티치와 솔기, 시접 처리법, 원부자재, 사이즈스펙 등 테크니컬패키지 작성에 필요한 기초적 내용을 다루게 된다.

- CTD22201 의류재료학 (Textile Materials, 3-3-0)
  - 의복 재료 섬유류의 종류와 구조 및 특성에 관한 전문적인 지식과 신소재 정보를 획득하여 의복의 종류에 따라 요구되는 성능에 부합하는 올바른 재료 선택 능력을 배양한다.
  
- CTD22202 평면패턴실습 (Flat Pattern Making, 3-2-2)
  - 인체특징과 디자인을 고려해 의복원형을 설계하는 의복설계생산의 기초과목으로 블라우스와 스커트의 원부자재 선정, 공업용패턴 제작, 생산공정, 생산의뢰서 등을 다룬다.
  
- CTD22205 패션일러스트레이션 (Fashion Illustration, 3-2-2)
  - 패션상품기획 및 포트폴리오 제작에 필요한 복식디자인 아이디어의 시각적 표현 실습 과정으로 패션상품의 색채와 형태에 의한 비주얼커뮤니케이션 능력을 배양한다.
  
- CTD22207 한국복식 (Korean Costume, 3-3-0)
  - 한국 복식의 변천 과정을 고찰하고 한국 문화의 특색이 복식에 미친 영향을 탐구한다.
  
- CTD25201 패션색채실습 (Fashion Color Practice, 3-2-2)
  - 색채구성의 실습을 통해 다양한 색상의 특성과 배색에 대해 연구하고, 실제 복식디자인에 응용되는 색채 효과를 감각적으로 체험 습득하여 복식 색채구성능력을 배양한다.
  
- CTD25202 패션머천다이징 (Fashion Merchandising, 3-2-2)
  - 머천다이징 의사결정에 필요한 자료분석 기법의 획득 및 포트폴리오 제작 실습으로 구성된다. 이를 위해 머천다이징 프로세스에 대한 이해를 바탕으로 데이터를 분석할 수 있는 컴퓨터 활용 등의 세부 내용을 다루게 된다.
  
- CTD22210 테일러링 (Tailoring, 3-2-2)
  - 산업패턴설계, 디자인 분석, 도식화, 작업지시서 작성, 원부자재 선택 과정을 학습하며 원형을 활용한 다양한 재킷 설계 및 응용과 봉재 및 제작 과정을 실습 한다.
  
- CTD22211 옴니채널리테일링 (Omni-channel Retailing, 3-3-0)
  - 소비자 중심의 통합적 패션 옴니채널 리테일 전략을 이해하고 리테일 경영에 필요한 기본 개념 및 원리를 학습하여 전략적 패션리테일 경영능력 및 실무역량을 배양한다.
  
- CTD22212 패션코디네이션 (Fashion Coordination, 3-3-0)
  - 다양한 패션아이템을 파악, 분류하여 복식과 조화시킴으로써 복식의 미적 감각을 표현, 연출하는 방법을 익히고 새로운 착장법을 제안하여 창조적 코디네이션 감각을 익힌다.
  
- CTD22213 피복과학실험1 (Experiments in Textile Science 1, 3-2-2)
  - 의류재료에 대한 다양한 실험을 통해 섬유의 특성을 이해하고, 실험 방법 및 실험적 고찰을

통해 의복소재의 선택 능력 및 창의력과 과학적 사고력을 배양한다.

- CTD22216 서양복식사 (History of Western Costume, 3-3-0)
  - 본 과목은 유럽 문화권의 복식문화의 변천과정을 고찰하며 문화의 특색이 복식에 미치는 영향을 탐색하고, 이를 현대적 감각으로 재해석하여 의복을 디자인 할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 각 시대별 사회문화적 배경, 복식의 종류와 특징에 관한 세부 내용을 다룬다.
  
- CTD25203 패턴CAD와 3-D의류설계 (Pattern CAD & 3-D Clothing Design, 3-2-2)
  - Yuka Pattern CAD를 사용하여 패턴제작과 그레이딩, 마킹 등을 실습하여 자동화 생산에서 패턴 CAD를 활용한 패턴제작 및 생산공정 설계 능력을 배양한다.
  
- CTD22302 남성복패턴실습 (Men's Wear Pattern Making, 3-2-2)
  - 남성의 체형 특징과 남성복 사이즈 체계에 대한 이해를 바탕으로 남성복 재킷과 바지의 산업패턴을 설계하고 제작 실습을 한다.
  
- CTD22303 소재기획 (Textile Planning, 3-3-0)
  - 직물의 감성적 특성과 디자인과 직물 소재의 상호관계를 이해하고 이에 관한 이론 및 실습을 통해 유행 소재를 예측하고 선별할 수 있는 소재 기획력을 배양한다.
  
- CTD22305 패션CAD (Fashion CAD, 3-2-2)
  - Photoshop, Illustrator, Texpro, CLO 등의 소프트웨어를 활용한 컴퓨터 실습을 통해 의복 스타일, 인체, 소재, 패턴 등으로 이루어지는 디지털 패션디자인 표현 능력을 배양한다.
  
- CTD25301 한복구성 (Korean Costume Construction, 3-2-2)
  - 기본적인 한국 의복의 구성 원리와 제작법을 배우고 전통복식에 대한 이해와 창조적인 한복디자인을 연구한다.
  
- CTD25302 3D비주얼머천다이징 (3-D Visual Merchandising, 3-2-2)
  - 패션매장에서 비주얼 커뮤니케이션을 통해 SI전달, 매출향상, 상품가치 향상에 이비지할 수 있도록 VMD이론 및 사례를 연구하고 실습을 통해 VMD실무 역량을 배양한다.
  
- CTD25303 패션커뮤니케이션 (Fashion Communication, 3-2-2)
  - 본 교과목은 패션 산업과 미디어 커뮤니케이션의 융합을 탐구하며, 학생들이 현대 미디어 환경에서 패션 브랜드의 메시지를 효과적으로 전달할 수 있는 창의적인 전략과 실용적인 기술을 습득할 수 있도록 하는데 목적을 두고 있다. 다양한 미디어 플랫폼에서 패션 커뮤니케이션의 원리를 적용하고, 디지털 시대에 맞는 혁신적인 콘텐츠를 생성하는 방법을 학습한다.

- CTD22307 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)
  - 세부전공 분야별 전문지식을 바탕으로 팀별 작업을 수행하여 트렌드 분석, 산업체 수요 분석, 창의적 패션상품 개발 등의 과정을 학습하고 3-D 패션디자인 컬렉션을 제작한다.
  
- CTD22308 머천다이징데이터분석 (Merchandising Data Analysis, 3-3-0)
  - 패션머천다이징 실무에서 사용하는 컴퓨터 활용과 빅데이터 자료수집, 분석 및 해석에 관한 실습을 통해 패션 MD가 필요로 하는 데이터 분석 및 활용능력을 배양한다.
  
- CTD22316 우븐디자인 (Woven Design, 3-3-0)
  - 본 과목에서는 직물 디자인을 위한 기초 이론 및 실습을 통해 다양한 소재와 기법을 활용한 창의적인 직물 디자인 능력을 개발한다. 직물 디자인의 산업 트렌드와 디자인 이론을 접목하여 시각적 감각 및 디자인 역량을 향상시키며, 디지털 직물디자인을 통해 소재 개발 및 생산 능력을 강화한다.
  
- CTD25304 입체패턴실습 (Draping, 3-2-2)
  - 입체재단 기초 이론 및 원리에 대한 이해를 바탕으로 디자이너의 감성 및 아이디어를 유형화하고 입체패턴 기초 실습을 통해 의복 디자인을 위한 감각 및 능력을 배양한다.
  
- CTD25305 빅데이터소비자분석 (Big Data Consumer Analysis, 3-2-2)
  - 빅데이터와 AI를 활용한 소비자 분석 및 환경 분석에 필요한 이론과 실무를 배우고 직접 빅데이터를 수집, 분석, 적용하는 실습을 통해 디지털마케터의 능력을 배양한다.
  
- CTD25306 패션디자인발상 (Fashion Design Inspiration, 3-2-2)
  - 본 과목에서는 다양한 발상법을 이해하고, 패션디자인 프로세스에 따라 창의적인 발상의 적용으로 고유한 패션디자인을 개발한다. 다양한 영감물과 정보 수집, 컨셉과 목표에 합당한 디자인 발상, 소재 표현 연구, 구조적 측면에서의 형태와 기능 연구 등의 세부 내용을 다루게 된다.
  
- CTD25307 의류설계생산 (Apparel Design & Production, 3-3-0)
  - 산업현장에서 의복제작 실무에서 사용되는 도식화, 제품 치수, 작업지시서, 패턴제작기술, 생산 공정, 현장용어의 전문적 사용과 더불어 상업패턴 제작 심화과정을 학습한다.
  
- CTD22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)
  - 4학년 학생들에게 진로 및 취업 관련 최신 정보를 제공하고, 개인별로 맞춤형 이력서, 자소서, 면접, 포트폴리오 준비를 통해 최적의 진로 설계를 할 수 있도록 지원한다.
  
- CTD22402 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)
  - 세부전공 분야별 전문지식을 바탕으로 팀별 작업을 수행하여 트렌드 분석, 산업체 수요

분석, 창의적 패션상품 개발 등의 과정을 학습하고 3-D 패션디자인 컬렉션을 제작한다.

- CTD22407 크리에이티브패턴 (Creative Pattern, 3-2-2)
  - 패턴제작의 기본원리를 바탕으로 창의적인 디자인 패턴을 개발할 수 있도록 고도화된 전문 패턴 기술을 익힌다.
  
- CTD22416 염색공예실습 (Dyeing and Crafts Practice, 3-2-2)
  - 섬유별 염료 선택 및 염색 방법에 관한 이론을 습득하고, 염색실습을 통해 다양한 염색 기법과 창작 감각을 익혀 소재개발 능력을 배양한다.
  
- CTD25401 패션디자인실습 (Fashion Design Practice, 3-2-2)
  - 최신의 패션 트렌드에 대한 이해를 바탕으로 창의적 디자인컨셉 결정 및 패션 상품 디자인 개발 실습을 통해 디자인 응용력과 창의적, 예술적 표현능력을 배양한다.
  
- CTD25402 패션디지털커머스창업 (Start-up of Fashion Digital Commerce, 3-2-2)
  - 패션 디지털 커머스를 위한 쇼핑몰 창업 및 구축과 운영 실무를 학습하고, 디지털마케팅에 필요한 기본 개념 및 실무 지식을 학습하여 패션 디지털 전문 인력을 배양한다.
  
- CTD22408 패션무역실무 (Fashion Trade Practice, 3-3-0)
  - 글로벌 패션비즈니스를 이해하고 무역이론과 무역실무 및 무역영어를 학습하여 패션산업 현장에서 무역업무를 원활히 수행할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- CTD22409 졸업지도 (Graduate Guidance, 0-0-0)
  - 4학년 학생들의 졸업 후 성공적인 취업 및 진로 선택을 위해 개인별로 맞춤형 정보를 제공하고 필요한 가이드라인을 제공한다.
  
- CTD22417 트렌드패턴실습 (Trend Pattern Making, 3-2-2)
  - 패턴설계의 원리를 바탕으로 트렌드를 반영한 의복디자인에 대해 이해하고, 디자인별 패턴 제작으로 최신 트렌드 디자인에 맞는 패턴설계 및 핏을 학습한다.
  
- CTD22418 패션디자인포트폴리오 (Fashion Design Portfolio, 3-2-2)
  - 본 과목은 전공 분야에서 습득한 전문지식과 결과물을 바탕으로 학생들이 자신만의 강점과 패션 산업 직무를 알아보고, 이에 적합한 패션포트폴리오를 개발하는 것을 목표로 함. 학생들은 희망하는 패션 산업 직무에 따라 패션포트폴리오 컨셉을 설정하고, 디지털 프로그램을 활용하여 완성도 높은 패션포트폴리오를 제작한다.
  
- CTD22419 니트디자인 (Knit Design, 3-2-2)
  - 본 과목에서는 니트디자인의 기본 이론과 다양한 니팅 기법 및 패턴을 학습하고 제작하는

실습 과정을 통해 패션 트렌드와 소비자의 요구에 부합하는 창의적인 니트 제품을 개발함을 목적으로 함.

## 전공 로드맵

### □ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	능력				
	패션상품 디자인 능력	패션상품 제작 능력	패션 기획 능력	패션 마케팅 능력	소재기획 및 관리 능력
1-1	패션드로잉	의복구성원리		패션마케팅	
				패션산업	
1-2	패션디자인기초	테크니컬디자인	패션데이터분석		패션소재
2-1	패션색채실습	평면패턴실습	패션머천다이징		의류재료학
	패션 일러스트레이션				
	한국복식				
2-2	서양복식사	테일러링		옴니채널 리테일링	피복과학실험1
	패션상품 코디네이션	패턴CAD와 3D의류설계			
3-1	패션CAD	남성복패턴실습	3D비주얼 머천다이징	패션커뮤니케이션	소재기획
		한복구성			
3-2	패션디자인발상	입체패턴실습	머천다이징 데이터분석		우븐디자인
		의류설계생산			
		캡스톤디자인1	빅데이터 소비자분석		
4-1	패션디자인실습	크리에이티브패턴		패션디지털 커머스창업	염색공예실습
		캡스톤디자인2			
4-2	패션디자인 포트폴리오	트렌드패턴실습		패션무역실무	니트디자인

---

**교육목표**


---

뷰티케어학과는 배재대학교 교육목표인 실천적 지성인 양성, 전인적 감성인 양성, 창의적 개척자 양성에 부합하는 뷰티분야의 전문적인 이론적 지식 습득과 실무적인 기술을 바탕으로 창의적인 역량을 갖춘 융복합적 뷰티 인재양성을 목표로 한다. 또한 4차 산업혁명과 관련하여 디지털 미디어와 IoT, AI 등 최첨단 기술을 접목한 스마트 뷰티 전문가 양성을 목표로 한다.

---

**학과소개 및 안내**


---

뷰티케어학과는 급변하는 뷰티산업을 주도적으로 이끌어갈 인재를 양성하기 위해 전문적인 이론을 바탕으로 한 실무중심의 교과과정을 운영하여 피부미용, 헤어미용, 메이크업, 네일미용 등의 각 분야에서 활약할 수 있는 예술적인 감각과 창의적이고 진취적인 인재를 양성을 위해 힘쓰고 있다. 따라서 3학년 2학기까지 토탈미용을 공부하며 자신의 적성에 맞는 전공을 찾고, 4학년 1학기부터 현장실무 교육을 통해 취업 준비가 가능하도록 하며, 현장 시뮬레이션이 가능한 실습실 환경을 갖춰 산업체 모의 실무 훈련을 통해 실무능력을 강화한다. 또한 실감미디어, 소프트웨어 중심대학의 강점을 적용하여 뷰티분야의 기술적인 요소와 스마트 뷰티케어 학습의 적절한 조화를 이룬 교과과정을 지속적으로 개발하며, 재능봉사, 작품전시, 졸업논문 등을 통해 전공 직무역량을 강화하며, 입학과 동시에 취업까지 맞춤형으로 지도하여 뷰티업계의 최고 전문가를 양성하고자 한다.

---

**향후 진로계획**


---

뷰티케어학과 졸업생은 피부미용, 헤어미용, 메이크업, 네일미용 등 적성에 맞는 전공으로 진로를 결정할 수 있다. 첫째 피부미용 전공자는 에스티션, 스타테라피스트로 활동할 수 있으며, 피부과, 성형외과 등 메디컬 분야에서 직무 활동을 할 수 있는 메디-에스티션, 병원코디네이터로 활동할 수 있다. 둘째 헤어미용 전공자는 헤어디자이너, 트리콜로지스트, 코디네이터, 스타일리스트 등의 직무 활동을 할 수 있다. 셋째 메이크업/네일 전공자는 메이크업 아티스트, 네일아티스트, 분장사, 컬러리스트, 뷰티 컨설턴트, 방송연예코디네이터, 패션 메거진 코디네이트 등의 직무 활동을 할 수 있다. 각 전공 공히 전공분야별 전문지 에디터, 뷰티 아카데미 강사, 화장품 교육 강사 및 마케터 등 다양한 분야에서 활동할 수 있다.

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	BTY22101	전공의이해	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	1	전선	PBTY2501	뷰티산업의발전과전망	The Development and Prospects of Beauty Industry	3	3	0	
1	1	전선	BTY25101	미용학개론	Introduction to Cosmetology	3	3	0	
1	1	전선	BTY22104	피부과학	Dematology	3	3	0	
1	2	전필	BTY22106	전공과진로	Major and Course	1	1	0	P/NP
1	2	전선	BTY25102	기초에스텍	Basic Facial Treatment	3	2	2	
1	2	전선	BTY25103	기초퍼머넌트	Basic Hair Perming	3	2	2	
1	2	전선	BTY25104	기초메이크업	Basic Make-up	3	2	2	
1	2	전선	PBTY2502	화장품학개론	Introduction to Cosmetics	3	3	0	
2	1	전선	BTY22202	체형관리에스텍	Body Management Aesthetic	3	2	2	
2	1	전선	BTY22203	베이직헤어커트	Basic Hair Cutting	3	2	2	
2	1	전선	BTY25204	기초네일케어	Basic Nail Care	3	2	2	
2	1	전선	BTY25201	뷰티색채학	Beauty Coloring	3	3	0	
2	1	전선	BTY25203	향료학	Fragrance	3	2	2	
2	2	전선	BTY22208	기기응용에스텍	Aesthetic Instrument Application	3	2	2	
2	2	전선	BTY22209	응용퍼머넌트	Advanced Hair Perming	3	2	2	
2	2	전선	BTY25202	무대메이크업	Stage Make-up	3	2	2	
2	2	전선	BTY22212	창작용용헤어커트	Advanced Hair Cutting	3	2	2	
2	2	전선	BTY22213	토탈코디네이션	Total Coordination	3	3	0	
2	2	전선	BTY22215	화장품제조및실습	Cosmetics Manufacturing and Practice	3	2	2	
2	2	전선	BTY22216	응용네일케어	Advanced Nail Care	3	2	2	
2	2	전선	BTY25206	맞춤형화장품조제실무	Customized Cosmetics Manufacturing Practice	3	2	2	
3	1	전선	BTY22301	응용에스텍	Advanced Aesthetic	3	2	2	
3	1	전선	BTY22302	트렌드헤어컬러디자인	Trend Hair Color Design	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	BTY22303	미디어메이크업	Media Makeup	3	2	2	
3	1	전선	BTY22306	인체해부생리학	Human Anatomical Physiology	3	3	0	
3	1	전선	BTY22307	디지털드로잉과특수분장	Digital Drawing & Special Makeup	3	2	2	
3	1	전선	BTY25301	코스메틱마케팅	Cosmetic Marketing	3	3	0	
3	1	전선	BTY25306	패션메이크업	Fashion Make-up	3	2	2	
3	2	전선	BTY22309	캡스톤디자인1	Capston Desin1	3	2	2	
3	2	전선	BTY22310	한국형특수에스테틱	Meridian therapy	3	2	2	
3	2	전필	BTY22311	창작업스타일디자인	Creative Hair Up-Styling	3	2	2	
3	2	전필	BTY22312	히스토리메이크업	History Makeup	3	2	2	
3	2	전선	BTY22313	메디컬에스테틱	Medical Aesthetic	3	2	2	
3	2	전선	BTY25302	바버링디자인	Barbering Design	3	2	2	
3	2	전선	BTY22315	디지털바디페인팅	Digital Body Painting	3	2	2	
3	2	전선	BTY25307	공중보건학과위생	Public Health & Hygiene	3	3	0	
4	1	전필	BTY22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전필	BTY22402	캡스톤디자인2	Capston Desin2	3	0	6	
4	1	전선	BTY22404	스마트뷰티개발연구	Smart Beauty Development Study	3	3	0	
4	1	전선	BTY25403	뷰티케어임상세미나	Beauty Care Clinical Seminar	3	3	0	
4	1	전선	BTY25404	뷰티아트임상세미나	Beauty Arts Clinical Seminar	3	3	0	
4	1	전선	BTY22407	메이크업트렌드임상세미나	Makeup Trend Clinical Seminar	3	3	0	
4	2	전필	BTY22408	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	BTY22409	디지털뷰티경영과마케팅	Digital Beauty Management & Marketing	3	3	0	
4	2	전선	BTY25402	뷰티창업종합설계	Comprehensive Design of Beauty Entrepreneurship	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

### □ 전공의이해

- 뷰티케어학 전공분야에 대한 이해를 높이고, 능동적인 대학생활을 할 수 있도록 지도함. 뷰티케어 전공 활용 방안을 모색한다.

### □ 뷰티산업의발전과전망

- 뷰티산업의 발전 방향과 미래 산업의 방향성을 제시하고, 뷰티산업의 성장을 위해 현재 문제점을 파악하고, 이를 개선할 수 있는 방안을 모색한다.

### □ 미용학개론

- 피부미용, 헤어미용, 메이크업 및 네일 미용, 미용경영 등을 포함한 미용 전 영역별 기본 개념과 현장실무를 파악하여 뷰티인으로서의 기본 자질을 함양하고, 미용영역에 대한 전반적인 이해와 뷰티인으로서의 자세와 역할을 체득한다.

### □ 피부과학

- 피부의 구조와 생리적 기능 및 생물학적 변화에 대한 철저한 이론적 지식을 목적으로 하여 미래의 전문 뷰티테라피스트로서 요구되는 실무지식과 기술을 현장에 적용할 수 있는 능력을 함양한다.

### □ 전공과진로

- 뷰티 전공분야를 제대로 알고, 전공선택 대한 긍정적인 마인드를 갖게하여 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 하며, 전공과 관련된 다양한 진로를 소개하고 학생 적성과 맞는 진로를 선택할 수 있도록 한다.

### □ 기초에스테틱

- 기초 안면관리를 기반으로 지식과 기술을 확장할 수 있도록 구성하며, 클렌징, 마사지 이론을 응용한 매뉴얼 테크닉, 팩 적용 등에 대한 기초적인 실습을 습득하여 안면관리를 실제로 할 수 있는 능력을 함양한다.

### □ 기초퍼머넌트

- 퍼머넌트 웨이브의 기초이론 및 여러 가지 도구의 이해를 통해 퍼머넌트의 원리를 습득하고, 기본적인 퍼머넌트의 종류와 테크닉을 통해 나온 결과물의 특징에 대해 이해한다.

### □ 기초메이크업

- 메이크업 제품뿐만 아니라 기본적인 도구 및 장비의 사용법과 함께 기초메이크업에 수행에 필요한 지식과 기술을 습득한다.

□ 화장품학개론

- 화장품의 특성뿐만 아니라 화장품의 활성 성분, 제형 및 그 효과 등에 대해 구체적인 지식을 습득하고, 올바른 화장품의 선택 및 사용 능력을 함양한다.

□ 기초네일케어

- 네일 관리의 이론적 지식 및 사용제품을 비롯하여 큐티클 케어, 네일 폴리시, 핸드 마사지, 팁핑, 실크 익스텐션 등 인조 네일 테크닉을 포함한 기초 네일 테크닉을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 익히도록 한다.

□ 체형관리에스테틱

- 신체 표층부에 위치한 근육에 초점을 맞춘 기초 해부학과 함께 전통적인 스웨디시 매뉴얼 테크닉을 응용하여 안면을 제외한 전신 수기 마사지 테크닉을 습득한다.

□ 베이직헤어커트

- 커트 이론과 커트 도구의 종류, 기본적인 커트 전문 용어의 이해를 바탕으로 커트의 기본적 스타일인 원랜스, 그라데이션, 인크리스레이어, 세임레이어 커트에 대한 실전학습과 이에 따른 도해도를 통해 특징을 학습한다.

□ 뷰티색채학

- 뷰티 색채 감각을 익히고 기본적인 색채 이론을 적용하여 미적 감각을 발휘하여 실전 능력을 익히며, 트렌드와 기능성을 고려한 미용 색채를 계획하고 색채 적응 지식을 습득한다.

□ 기기응용에스테틱

- 얼굴과 몸매 부위의 관리를 위하여 압력, 열, 물리적인 힘을 이용한 기구를 적절하게 활용할 수 있도록 다양한 기기의 사용을 통해 관리를 실행하는데 있어 요구되는 올바른 지식 및 기술을 습득한다.

□ 응용퍼머넌트

- 실질적으로 사용 가능한 퍼머넌트 기법으로 고객에게 접근할 수 있으며, 고객의 얼굴형태, 크기, 색, 모발의 색 등과 같은 비자지짐에 따른 스타일링을 연출할 수 있는 기술을 습득한다.

□ 무대메이크업

- 무대를 위한 메이크업의 사용과 적용에 관한 교과목으로, 무대공연을 유형별로 분류하고 공간의 특성·조명을 분석하여 무대의 크기에 따라 메이크업을 할 수 있는 능력을 개발한다.

□ 향료학

- 향료는 각각 독특한 냄새를 가진 각종 유기물질의 혼합체로서, 화장용 향수, 화장수, 비누 등의 화장관련 물질 외에 세제·광택제·피혁·고무 등 다양한 공업제품에 사용되는 여러 종류의 향료에 대한 지식을 이해하도록 한다.

□ 창작응용헤어커트

- 질감과 모량 조절을 통하여 커트의 재질감과 느낌을 바탕으로 여러 가지 스타일의 트렌드 커트 스타일을 눈과 감각으로 분석하고 작품에 실제화하는 학습과정 등을 통해 커트 기술을 익히도록 한다.

□ 토탈코디네이션

- 코디네이션의 기초가 되는 디자인요소와 원리, 색채, 체형, 디자인 사조에 대한 이론적 이해를 바탕으로 패션, 토탈 스타일링 기법을 체득하고, 메이크업, 헤어스타일링 등 뷰티 스타일링에 맞는 연출기법을 습득한다.

□ 화장품제조및실습

- 화장품을 만들기 위해 필요한 다양한 학문적 지식을 쌓고 빠르게 변화하는 시장의 수요에 발맞추기 위하여 기술개발을 하도록 능력을 키운다. 화장품에 대한 학제간 융합지식과 기술을 탐구한다.

□ 응용네일케어

- 기초 안면관리 지식을 바탕으로 다양한 종류의 특수 마스크를 적용한 고급 안면관리에 필요한 심도 있는 지식과 기술을 익히도록 하고, 확장된 기술을 적용하는 능력을 함양한다.

□ 맞춤형화장품조제실무

- 소비자 요구에 따라 제조·수입된 화장품을 덜어서 소분(小分)하거나 다른 화장품의 내용물 또는 원료를 추가·혼합하여 개인별 피부상태에 따라 적용하는 맞춤형화장품을 조제할 수 있는 실무능력을 배양한다.

□ 트렌드헤어컬러디자인

- 다양한 컬러링 테크닉과 염색 테크닉들을 기본으로 이미지를 분류하고, 해당되는 이미지와 헤어컬러의 상관관계를 연출하고, 고객에 어울리는 칼라선정이론, 고객상담, 두피·모발 진단 등과 같은 퍼스널 컬러에 대한 기술을 익히도록 한다.

□ 미디어메이크업

- 다양한 영상매체에 따른 메이크업 및 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 전반적인 내용을 인지하고, 뷰티 산업 현장에서 효과적인 메이크업을 할 수 있는 능력을 함양한다.

□ 인체해부생리학

- 인체에 대한 생물학적 및 생화학적 지식, 인체구조의 일반적인 이해, 피부의 기능 및 케라틴으로 형성된 인체 내 구조물들에 대해 이해하도록 한다.

□ 디지털드로잉과 특수분장

- 마우스나 태블릿 등 컴퓨터 기기나 디지털 기기를 이용하여 캐릭터 이미지를 그려 내는 기술을 습득하고 포토샵이나 페인터 같은 그래픽 프로그램을 활용하여 드로잉에서 채색까지 처리하거나 밑그림을 스캔 받은 후 채색을 하여 특수분장에 적용에 필요한 고급 지식과 기술을 습득한다.

□ 패션메이크업

- 메이크업의 최신 트렌드와 이론적 이해를 바탕으로, 화보, 패션쇼, 미디어에서 활용되는 창의적인 메이크업 디자인을 전개하고 이를 통해 새로운 정보와 특수 기법을 연구하고 습득한다.

□ 캡스톤디자인1

- 이 과정은 산업현장에서 부딪칠 수 있는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 길러줄 수 있다.

□ 한국형특수에스테틱

- 한의학의 경락이론을 바탕으로 12경락의 위치와 주행순서, 경락미용의 기본 수법, 경락미용의 사진법을 배우도록 한다. 경부·하체·복부·견관절·팔·두경부 다루기 등의 학습과정을 통해 신체부위별 경락의 특징을 파악하고, 경락미용 수법과 진단 및 수기요법 실습을 통해 피부미용에 적용할 수 있는 기술을 익히도록 한다.

□ 창작업스타일디자인

- 질감과 모양 조절을 통하여 다양한 컬러링 제품과 스타일링 제품의 사용방법을 익히고 연출상황, 두상의 형태, 헤어컬러, 헤어 길이에 맞는 업스타일 기술을 업그레이드한다.

□ 히스토리메이크업

- 매체별 작품 분석을 통해 캐릭터를 분석·개발하고, 효과적인 캐릭터 표현을 위한 적합한 분장기술을 익히도록 한다. 시나리오 분석과정부터 표현 유형의 이미지 제안 과정까지 캐릭터 디자인의 총 과정을 체계적으로 학습한다.

□ 메디컬에스테틱

- 피부과, 성형외과 등 병·의원에서 미용효과를 극대화하기 위해 이루어지는 메디컬 스킨케어의 영역인 스킨 스케일링과 화학 박피, 각종 레이저 처치에 대한 개요 및 시술방법, 성형 전 후 관리 프로그램 등을 학습한다.

#### □ 바버링디자인

- 남성 대상의 뷰티시장의 변화를 이해하고 시장을 분석하여, 소비자의 욕구를 파악하고 헤어스타일링 할 수 있는 능력을 제고한다.

#### □ 디지털바디페인팅

- 예술적인 무늬나 그림을 인체에 그리는 현대적 예술의 새로운 장르인 바디페인팅을 다양한 재료와 창의적 기술로 완성도 높은 작품을 제작하는 방법과 함께 실감미디어 기술을 접목하는 학습을 함으로써 메이크업 아티스트의 창의적인 예술적 자질을 함양하고, 디지털혁명 기술과의 연계 능력을 제고한다.

#### □ 공중보건학과 위생

- 다양한 뷰티 서비스 분야와 비즈니스 및 뷰티 테라피스트들에게 필수적으로 요구되는 공중보건과 위생의 기초적인 지식을 이해한다. 직장에서 작업을 수행함에 있어서 높은 안전성 달성 및 유지를 위해 요구되는 기술과 지식을 배우도록 한다.

#### □ 진로지도

- 취업을 앞둔 4학년 학생을 대상으로 뷰티 전공분야를 제대로 알고, 전공별 세분화된 다양한 진로를 소개하고 학생 적성과 맞는 진로를 선택할 수 있도록 한다.

#### □ 캡스톤디자인2

- 캡스톤디자인1의 과정에서 더 나아가 심화과정을 배우는 것이다.

#### □ 스마트뷰티개발연구

- IoT, AI, Big Data, 실감미디어 등 4차 산업혁명 기술을 뷰티분야에 접목하여 원격스킨케어, 개인맞춤형 헤어아트·메이크업 등 새롭게 대두되는 뷰티 시장에 선제적으로 대응하여 뷰티업계의 최정예 선도주자로 발돋움하도록 한다.

#### □ 뷰티케어임상세미나

- 국내·외 에스테틱시장의 트렌드를 파악·분석하여 취업 시 현장 적응력을 높일 수 있도록 하고, 전문적인 에스테틱 테크닉을 체득하여 다양한 응용기술과 시장상황에 적용하는 능력을 함양하고, 토론식 임상 경험학습으로 진행한다.

#### □ 뷰티아트임상세미나

- 국내·외 헤어미용 시장의 트렌드를 파악·분석하여 취업 시 현장 적응력을 높이도록 한다. 전문적인 헤어디자인 테크닉을 체득하여 다양한 응용기술과 시장상황에 적용하는 능력을 함양하고, 토론식 임상 경험학습으로 진행한다.

□ 메이크업트렌드임상세미나

- 국내·외 메이크업 및 네일미용 시장의 트렌드를 파악·분석하여 취업 시 현장 적응력을 높이도록 한다. 전문적인 헤어디자인 테크닉을 체득하여 다양한 응용기술과 시장상황에 적용하는 능력을 함양하고, 토론식 임상 경험학습으로 진행한다.

□ 졸업작품및논문지도

- 졸업을 앞둔 학생들이 수강한 과목 및 전공과 다전공 등에 대한 평가와 진단을 바탕으로 대학생활의 성과를 집대성 할 수 있도록 하며, 졸업에 문제가 발생되지 않도록 점검한다.

□ 디지털뷰티경영과마케팅

- AI와 Big Data 등을 활용한 신개념의 고객관리와 마케팅을 응용하는 기술을 체득한다. 소셜 빅데이터 분석 등을 통해 뷰티시장의 변화를 이해하고 시장을 분석하여, 소비자의 욕구를 파악하고 이를 기초로 제품 컨셉을 설정·기획하고 커뮤니케이션 전략을 수립하여 뷰티시장의 독자적 영역을 구축하는 능력을 함양한다.

□ 뷰티창업종합설계

- 살롱 경영 희망자, 창업 준비자들을 위한 경영관리 능력을 배양하기 위해 창의적 디자인 연출 능력을 갖출 뿐 아니라 창업에 필요한 미용경영개론, 경영이념과 목표, 조직구조의 확립과 업무분장, 제도와 시스템, 정책과 전략, 업무의 체계화 및 매뉴얼화, 상권의 인지도와 점유율 확립, 광고 및 인터넷 마케팅,接客예절, 인사관리, 재무관리, 소비자 행동과 제품, 가격 및 유통전략, 마케팅 등 뷰티 경영자로서의 자질과 능력을 함양한다.

전공 로드맵

학년/ 학기	전공역량				
	뷰티산업 창의역량	뷰티산업 지식정보역량	뷰티산업 감성지능역량	뷰티산업 자원관리역량	복합문제해결
1-1	뷰티산업의 발전과전망	미용학개론			피부과학
1-2	기초메이크업	기초에스텍	화장품학개론	기초퍼머넌트	
2-1	베이직헤어커트, 뷰티색채학	디지털드로잉과 특수분장	기초네일케어, 향료학		체형관리에스텍
2-2	무대메이크업	기기응용에스텍, 창작용용헤어커트	응용네일케어	토탈코디네이션	응용퍼머넌트, 화장품 제조및실습
3-1	응용에스텍, 뷰티케어임상세미 나,	트렌드헤어컬러 디자인, 패션메이크업,			미디어메이크업, 인체해부생리학
3-2	캡스톤디자인1, 창작업스타일	디지털 바디페인팅	히스토리메이크업	맞춤형화장품 조제실무,	한국형특수 에스텍,

	디자인			공중보건과위생	메디컬에스테틱
4-1	스마트뷰티개발 연구	뷰티케어임상세미 나	뷰티아트임상세미 나	메이크업트렌드 임상세미나	캡스톤디자인2, 뷰티케어임상세미 나
4-2		디지털뷰티 경영과마케팅		뷰티창업 종합설계	

## 교육목표

- 깊이 있는 음악적 소양 및 창의적 융합 역량을 갖춘 연주자, 교육자, 예술인 양성
- 음악 교육교수 역량과 음악기관 경영 역량을 갖춘 전인적 음악인재 양성
- 공연 및 앙상블 능력과 문화예술 기획 및 참여 능력을 갖춘 창의적 통합예술전문인 양성
- 공연 기획 및 제작 능력과 작곡 및 미디 프로덕션 능력을 갖춘 음악 제작 전문인 양성

## 학과소개 및 안내

- 실용음악(Applied Music)
  - 단순한 기능인이 아닌, 교양과 실력을 갖추고 다양한 관련 분야에서 활동할 수 있는 음악인을 양성함
  - 체계적인 실기교육과 다양한 실용학문과의 연계를 통한 새로운 직업군의 발굴과 취업까지의 과정을 실질적으로 연마하고 교육함
- 현대클래식음악(Modern Classical Music)
  - 체계적인 전공실기와 음악이론 교육을 병행하여 실기와 이론이 균형 있게 겸비된 전문음악인을 양성함
  - 기독교 가치관과 실력을 갖추며 이웃과 사회에 봉사하는 참 음악인으로 성장할 수 있도록 체계화되고 집중적인 교육이 이루어짐

## 향후 진로계획

- 연주가
  - 전문 연주자, 재즈 뮤지션, 케이팝 뮤지션, 뮤지컬 배우, 작·편곡가, 프로듀서, 오케스트라 및 합창단 반주자 등
- 교육자
  - 중·고등학교 음악교사, 초등학교 전문음악강사, 문화예술교육사, 음악학원 경영자 및 강사 등
- 음악 산업 종사자
  - 공연기획자, 음반제작자, 평론가, 음악저널 기자, 방송사 음향기사 등
- 사운드 엔지니어링
  - 라이브 엔지니어, 스튜디오 엔지니어, 사운드 디자이너, 사운드 엔지니어, 레코딩 엔지니어 등

전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	AFA24101	전공의이해	Understanding Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	AFA24102	제2전공1	Second Major 1	1	0	1	
1	1	전선	AFA24103	퍼포먼스워크샵1	Performance Workshop 1	2	1	2	
1	1	전선	TFI24104	발성과표현	Voice&Acting	1	0	2	
1	1	전선	TAM24001	전공실기1	Major Practice 1	2	0	2	
1	1	전선	TAM24002	시창청음1	Sight Singing & Ear Training 1	1	0	2	
1	1	전선	TAM24004	앙상블1	Ensemble 1	2	1	2	
1	1	전선	TAM25101	음악통론	Music Theory	3	3	0	
1	2	전필	AFA24105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	AFA24106	제2전공2	Second Major 2	1	0	1	
1	2	전선	AFA24107	퍼포먼스워크샵2	Performance Workshop 2	2	1	2	
1	2	전선	PTAM2501	음악의이해와감상	Understanding and Appreciation of Music	3	3	0	
1	2	전선	TAM24006	전공실기2	Major Practice 2	2	0	2	
1	2	전선	TAM24007	시창청음2	Sight Singing & Ear Training 2	1	0	2	
1	2	전선	TAM24008	기초화성학	Basic Harmony	2	2	0	
1	2	전선	TAM24009	앙상블2	Ensemble 2	2	1	2	
2	1	전선	AFA24201	퍼포먼스워크샵3	Performance Workshop 3	2	1	2	
2	1	전선	TAM24201	전공실기3	Major Practice 3	2	0	2	
2	1	전선	TAM24202	고급화성학	Advanced Harmony	2	2	0	
2	1	전선	TAM24203	서양음악사1	History of Western Music 1	2	2	0	
2	1	전선	TAM24205	컴퓨터음악프로그램1	Computer Music Program 1	1	0	2	
2	1	전선	TAM24207	앙상블3	Ensemble 3	2	1	2	
2	1	전선	TAM24209	일렉티브1	Elective 1	1	0	2	
2	1	전선	TAM25201	국악실습	Practice in Korean Traditional Music	1	0	2	
2	2	전선	AFA24202	퍼포먼스워크샵4	Performance Workshop 4	2	1	2	
2	2	전선	TAM24211	전공실기4	Major Practice 4	2	0	2	
2	2	전선	TAM24212	대위법	Counterpoint	2	2	0	

2	2	전선	TAM24213	서양음악사2	History of Western Music 2	2	2	0	
2	2	전선	TAM24214	컴퓨터음악프로그램2	Computer Music Program 2	1	0	2	
2	2	전선	TAM24215	앙상블4	Ensemble 4	2	1	2	
2	2	전선	TAM24218	일렉티브2	Elective 2	1	0	2	
2	2	전선	TAM25202	즉흥연주기법과반주	Improvisational Technique and Accompaniment	3	2	1	
3	1	전선	AFA24301	뮤지컬제작워크샵	Musical Production	2	1	2	
3	1	전선	TFI24301	콘텐츠기획제작1	Planning& Production of Visual Contents 1	1	0	2	
3	1	전선	TAM24301	전공실기5	Major Practice 5	2	0	2	
3	1	전선	TAM24302	음악교과교재 연구및지도법	Music Textbook Research and Pedagogy	3	3	0	
3	1	전선	TAM24303	기초편곡법	Basic Arranging	2	1	1	
3	1	전선	TAM24304	앙상블5	Ensemble 5	2	1	2	
3	1	전선	TAM24305	퍼포먼스워크샵5	Performance Workshop 5	2	1	2	
3	1	전선	TAM24306	건반음악세미나	Keyboard Music Seminar	2	1	1	
3	2	전선	TAM25302	현대발성의이해	Voice Craft	2	1	2	
3	2	전선	AFA24302	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	AFA24303	스타일분석연구	Analysis of Artistic Performance Style	1	0	2	
3	2	전선	TFI24312	콘텐츠기획제작2	Planning& Production of Visual Contents 2	1	0	2	
3	2	전선	TAM24308	전공실기6	Major Practice 6	2	0	2	
3	2	전선	TAM24310	음악교과교육론	Theory of Music Education	3	3	0	
3	2	전선	TAM24311	음악교육프로그램개발	The Curriculum Development of Music Education	2	2	0	
3	2	전선	TAM24313	고급편곡법	Deepened Arranging	2	1	1	
3	2	전선	TAM24314	앙상블6	Ensemble 6	2	1	2	
3	2	전선	TAM24315	퍼포먼스워크샵6	Performance Workshop 6	2	1	2	
3	2	전선	TAM24316	서양악기연구	Study of Western Musical Instruments	2	2	0	

3	2	전선	TAM25301	음악분석연구	Research in Music Analysis	3	3	0	
4	1	전필	AFA24401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	TFI25401	작품제작1	Intensive workshop project 1	3	2	2	
4	1	전선	TAM24401	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	TAM25402	문화예술교육 현장의이해와실습	The Study of Culture Art Education Field & The Practice	2	2	0	
4	1	전선	TAM24402	전공실기7	Major Practice 7	2	0	2	
4	1	전선	TAM24404	피아노교수법	Piano Pedagogy	2	1	1	
4	1	전선	TAM24405	무대음향개론	Introduction to Stage Sound	1	0	2	
4	1	전선	TAM25401	지휘법	Conducting	1	0	2	
4	2	전필	AFA24402	졸업연주및작품	Graduation Works	0	0	0	P/F
4	2	전선	TFI25402	작품제작2	Intensive workshop project 2	3	2	2	
4	2	전선	TAM24407	전공실기8	Major Practice 8	2	0	2	
4	2	전선	TAM24408	뮤직비즈니스	Music Business	2	2	0	
4	2	전선	TAM24410	음악교직논리및논술	Logic and Thesis In Music Education	3	3	0	
4	2	전선	TAM24412	음악치료의이해	Understand Music Therapy	2	2	0	
4	2	전선	TAM24413	유리드믹스	Eurythmics	2	1	1	

---

## 교과목 소개

---

### □ 1학년 과목

- 전공의이해(Understanding Major, 1-1-0)

음악 전공자로서 가질 수 있는 직업과 그 준비 과정에 대해 알아본다.

- 제2전공1(Second Major1, 1-0-1)

제2전공실기는 전공 악기의 연주력 확대와 전공 분야와 관련하여 폭넓은 음악표현의 이해를 위해 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발하는 것이 목적이다.

- 퍼포먼스워크샵1(Performance Workshop 1, 2-1-2)

각자의 전공 역량을 연주 시간을 통하여 평가하고, 실제적인 무대 실습으로 훈련한다.

- 발성과표현(Voice&Acting, 1-0-2)

언어 구사와 화술 체득 과정의 전제 수업으로서 호흡과 발성, 공명, 발음, 휴지와 억양, 리듬과 템포 등의 음성 훈련에서부터 대사의 의미 분석과 정서 해석, 말하기에 이르기까지 화술 연기의 제반 과정을 익힌다.

- 전공실기1(Major Practice 1, 2-0-2)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발하는 것이 목적이다.

- 시창청음1(Sight Singing & Ear Training 1, 1-0-2)

음악의 청각적 감지 능력의 개발, 독보력 향상, 악보의 기보력 등 음악적 종합 훈련의 기본이 되는 음악의 기초적 능력을 기른다.

- 앙상블1(Ensemble 1, 2-1-2)

전문 음악인으로서 갖추어야 할 앙상블 협동 능력을 개발하고, 전문 연주가로서 숙달된 앙상블 연주를 훈련한다.

- 음악통론(Music Theory, 3-3-0)

음악 창작과 표현을 위한 기초적 이론을 학습한다.

- 전공과진로(Introduction to Major & Career, 1-1-0)

음악 전공자로서 가질 수 있는 직업과 그 준비 과정에 대해 알아본다.

- 제2전공2(Second Major 2, 1-0-1)

제2전공실기는 전공 악기의 연주력 확대와 전공 분야와 관련하여 폭넓은 음악표현의 이해를 위해 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발하는 것이 목적이다.

- 퍼포먼스워크샵2(Performance Workshop 2, 2-1-2)

각자의 전공 역량을 연주 시간을 통하여 평가하고, 실제적인 무대 실습으로 훈련한다.

- 음악의이해와감상(Understnading and Appreciaton, 3-3-0)

전공 기초 및 전공 탐험 영역의 측면에서 음악 이해를 다룬다. 심리, 역사, 미학 등의 다양한 관점으로 음악의 이해를 도모하고, 더불어 고전에서 현대, 클래식에서 대중음악에 이르기까지 다양한 음악 작품 감상을 통해 음악 특징, 심미성에 관해 이야기한다.

- 전공실기2(Major Practice 2, 2-0-2)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발하는 것이 목적이다.

- 시창청음2(Sight Singing & Ear Training 2, 1-0-2)

음악의 청각적 감지 능력의 개발, 독보력 향상, 악보의 기보력 등 음악적 종합 훈련의 기본이 되는 음악의 기초적 능력을 기른다.

- 기초화성학(Basic Harmony 2-2-0)

‘음악통론’ 과목을 선수과목으로 하며, 기초 화성의 진행을 다루고 그 예들을 숙지하도록 훈련한다.

- 앙상블2(Ensemble 2, 2-1-2)

전문 음악인으로서 갖추어야 할 앙상블 협동 능력을 개발하고, 전문 연주가로서 숙달된 앙상블 연주를 훈련한다.

#### □ 2학년 과목

- 퍼포먼스워크숍3(Performance Workshop 3, 2-1-2)

각자의 전공 역량을 연주 시간을 통하여 평가하고, 실제적인 무대 실습으로 훈련한다.

- 전공실기3(Major Practice 3, 2-0-2)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발하는 것이 목적이다.

- 고급화성학(Advanced Harmony, 2-2-0)

‘기초화성학’ 과목을 선수과목으로 하며 재즈를 필두로 한 거의 모든 대중음악의 바탕을 이루고 있는 화성적 지식의 심층적 측면들을 고찰하고 실습 문제를 통해 훈련한다.

- 서양음악사1(History of Western Music 1, 2-2-0)

서유럽에서 발달한 서양음악의 변천사를 통해 다양한 음악 양식을 이해하고 자신의 전공과 연계하여 연주 및 분석, 음악적 가치를 고찰한다.

- 컴퓨터음악프로그램1(Computer Music Program 1, 1-0-2)

음악 활동에서 수요가 많아지는 컴퓨터 프로그램을 음악적 활동에 따라 유동적으로 활용할 수 있는 수업을 진행한다. 컴퓨터 시퀀싱 작업과 가상악기를 통한 디지털 악기 사용 방법을 알고 실습한다.

- 앙상블3(Ensemble 3, 2-1-2)

전문 음악인으로서 갖추어야 할 앙상블 협동 능력을 개발하고, 전문 연주가로서 숙달된 앙상블 연주를 훈련한다.

- 일렉티브1(Elective 1, 1-0-2)

전공 교과목에서 시간 및 공간적 한계로 다루지 못하는 이론, 실습을 보강하여 원활한 교과과정의 이수를 돕는 과목으로써 기초적인 musicianship을 기르는 것을 목표로 한다. 음악인으로서의 가치관을 정립하고 원활한 사회적 역할을 수행할 수 있도록 개인적 역량을 강화한다.

- 국악실습(Practice in Korean Traditional Music, 1-0-2)

한국 전통음악 전반에 대한 이론적 이해와 감상 능력을 함양하는 데 목적이 있다. 한국 음악의 역사와 장르적 특성, 전통 악기와 음악 구조, 민속음악의 지역성과 문화적 의미를 중심으로 학습하며, 정악과 민속악, 기악과 성악의 특성을 비교·분석한다. 이를 통해 학생들은 전통음악의 미학적 가치를 체계적으로 이해하고, 현대적 해석의 기반을 마련할 수 있다.

- 퍼포먼스워크숍4(Performance Workshop 4, 2-1-2)

각자의 전공 역량을 연주 시간을 통하여 평가하고, 실제적인 무대 실습으로 훈련한다.

- 전공실기4(Major Practice 4, 2-0-2)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발하는 것이 목적이다.

- 대위법(Counterpoint, 2-2-0)

효과적인 선율의 수평적 진행을 통제하고 조직하는 기술인 대위법을 고찰하고 실습한다.

- 서양음악사2(History of Western Music 2, 2-2-0)

서유럽에서 발달한 서양음악의 변천사를 통해 다양한 음악 양식을 이해하고 자신의 전공과 연계하여 연주 및 분석, 음악적 가치를 고찰한다.

- 컴퓨터음악프로그램2(Computer Music Program 2, 1-0-2)

음악 활동에서 수요가 많아지는 컴퓨터 프로그램을 음악적 활동에 따라 유동적으로 활용할 수 있는 수업을 진행한다. 컴퓨터 시퀀싱 작업과 가상악기를 통한 디지털 악기 사용 방법을 알고 실습한다.

- 앙상블4(Ensemble 4, 2-1-2)

전문 음악인으로서 갖추어야 할 앙상블 협동 능력을 개발하고, 전문 연주가로서 숙달된 앙상블 연주를 훈련한다.

- 일렉티브2(Elective 2, 1-0-2)

전공 교과목에서 시간 및 공간적 한계로 다루지 못하는 이론, 실습을 보강하여 원활한 교과과정의 이수를 돕는 과목으로써 기초적인 musicianship을 기르는 것을 목표로 한다. 음악인으로서의 가치관을 정립하고 원활한 사회적 역할을 수행할 수 있도록 개인적 역량을 강화한다.

- 즉흥연주기법과반주(Improvisational Technique and Accompaniment, 3-2-1)

대중음악에 나타나는 다양한 즉흥연주 형태를 살펴보고 그러한 즉흥연주를 구성하는 다양한 기법들을 고찰한다.

#### □ 3학년 과목

- 뮤지컬제작워크샵(Musical Production, 2-1-2)

다양한 뮤지컬의 스타일을 살펴보고 실습과 실연을 통하여 보다 심층적으로 뮤지컬을 이해한다.

- 콘텐츠기획제작1(Planning&Production of Visual Contents 1, 1-0-2)

콘티 제작, 영상 제작 프로그램 활용 등 콘텐츠를 기획하는 데 필요한 기술을 학습하고 실제로 영상을 제작하여 결과물을 도출해 낸다.

- 전공실기5(Music Practice 5, 2-0-2)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발하는 것이 목적이다.

- 음악교과교재연구및지도법(Music Textbook Research and Pedagogy, 3-3-0)

음악 교사가 갖춰야 하는 교재 연구와 개발 그리고 그 지도법을 연구하고 습득하는 과정이다. 예비 음악교사들을 위한 학교 교육에 대한 이해도 제고를 위하여 교육현장에서 실제적으로 사용되고 있는 교과교재 및 지도법 연구를 목표로 한다. 현행 교육과정에 의한 음악 교과서의 구성과 내용을 분석하고, 향후 지도 방안을 고찰함으로써 미래 교육 환경 변화에 대한 역량을 강화한다.

- 기초편곡법(Basic Arranging, 2-1-1)

건반, 기타, 베이스, 드럼으로 구성된 기초적 밴드와 보컬, 스트링, 더 나아가 빅밴드와 팝스 오케스트라를 음악적으로 조직하는 기초적 편곡법을 고찰한다. 현장에서 사용하는 편곡의 예제들을 학습하고 현대 대중음악의 형식과 편곡법을 파악하고 적용하기 위해 이론적인 부분을

학습한다.

- 앙상블5(Ensemble 5, 2-1-2)

전문 음악인으로서 갖추어야 할 앙상블 협동 능력을 개발하고, 전문 연주가로서 숙달된 앙상블 연주를 훈련한다.

- 퍼포먼스워크숍5(Performance Workshop 5, 2-1-2)

각자의 전공 역량을 연주 시간을 통하여 평가하고, 실제적인 무대 실습으로 훈련한다.

- 건반음악세미나(Keyboard Music Seminar, 2-1-1)

초기 건반악기인 합시코드, 클라비코드, 오르간과 현대의 융합적 악기인 일렉톤의 구조와 특징을 이해하고 연주법을 다뤄본다. 플립드러닝의 수업 방식을 통해 자기 능동적이고 적극적인 사고와 학습을 도모한다.

- 현대발성의이해(Voice Craft, 2-1-2)

현대에 나타난 다양한 발성의 양상과 그 기술들을 연구하고 습득하는 수업이다. 대중음악에 나타난 다양한 발성법과 그 해법을 제시하며 클래식 성악이나 뮤지컬 발성 등의 다양한 테크닉을 고찰한다.

- 캡스톤디자인1(Capstone Design 1, 3-2-2)

습득한 지식과 기술들을 창의적으로 활용하여 지역사회에 이바지할 수 있는 문화적 콘텐츠를 제작해 보는 과정이다.

- 스타일분석연구(Analysis of Artistic Performance Style, 1-0-2)

창의적 예술 분야에서의 깊은 이해와 창의성 계발을 목표로 하는 강의로, 다양한 예술적 표현 형식에 관한 심층적인 연구를 중심으로 진행된다. 이 강의는 학생들에게 예술과 창의성의 다양한 측면을 탐구하고 발전시키는 기회를 제공하여 예술적 표현력을 향상하는 데 초점을 둔다.

- 콘텐츠기획제작2(Planning&Production of Visual Contents 2, 1-0-2)

콘텐츠 제작, 영상 제작 프로그램 활용 등 콘텐츠를 기획하는 데 필요한 기술을 학습하고 실제로 영상을 제작하여 결과물을 도출해 낸다.

- 전공실기6(Major Practice 6, 2-0-2)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발하는 것이 목적이다.

- 음악교과교육론(Theory of Music Education, 3-3-0)

음악 교사로서 가져야 할 교육적 철학 및 자질을 함양한다. 음악교육학의 이론과 교육과정 및 교수 방법을 다루고자 한다. 음악교육의 역사를 시작으로 철학적 기초, 심미적 기초, 심리학적 기초, 사회학적 기초, 음악과 교육과정, 교수법, 평가, 공학, 설계, 그리고 음악 교사론까지 실제 현장에서 필요로 하는 음악교육의 학습 방법을 구체적으로 습득하고, 이를 실습으로 적용한다.

- 음악교육프로그램개발(The Curriculum Development of Music Education, 2-2-0)

음악 교수학습 모형에 대한 이해를 기반으로 하여 문화예술 교육 패러다임에 적합한 음악 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기른다.

- 고급편곡법(Deepend Arranging, 2-1-1)

‘기초편곡법’ 과목을 선수과목으로 하며 기존 곡의 편곡을 분석하고 현장감 있는 편곡 실습을 통해 뮤직 프로듀싱 과정에서 필요한 편곡법에 대한 전문 지식을 갖추도록 한다.

- 앙상블6(Ensemble 6, 2-1-2)

전문음악인으로서 갖추어야 할 앙상블 협동 능력을 개발하고, 전문 연주가로서 숙달된 앙상블 연주를 훈련한다.

- 퍼포먼스워크숍6(Performance Workshop 6, 2-1-2)

각자의 전공 역량을 연주 시간을 통하여 평가하고, 실제적인 무대 실습으로 훈련한다.

- 서양악기연구(Study of Western Musical Instruments, 2-2-0)

대중음악에 활용되는 피아노, 플룻, 바이올린, 베이스, 색소폰 등과 같은 다양한 서양 음악 악기들의 음역, 음색, 주법 등의 제반 사항들을 연구한다.

- 음악분석연구(Research in Music Analysis, 3-3-0)

클래식, 재즈, 팝, 록, 블루스 등 다양한 음악의 형식이나 화성, 음계와 같은 요소들을 분석하고 자신의 개별적 작업에 활용할 수 있도록 한다.

#### □ 4학년 과목

- 진로지도(Guidance for Career Direction, 0-0-0)

음악 전공자로서 가질 수 있는 직업과 그 준비 과정에 대해 알아본다.

- 작품제작1(Intensive workshop project 1, 3-2-2)

공연예술과 영상예술의 콘텐츠 생산을 목표로 하며 기획 과정과 작품 성과를 통해 학문 융합의 성과를 공유하는 과정을 체험하도록 한다.

- 캡스톤디자인2(Capston Design 2, 3-0-6)

습득한 지식과 기술들을 창의적으로 활용하여 지역사회에 이바지할 수 있는 문화적 콘텐츠를 제작해 보는 과정이다.

- 문화예술교육현장의이해와실습(The Study of Culture Art Education Field & The Practice, 2-2-0)

문화예술 교육의 사례 학습과 연구를 통해 현재의 문화예술 교육 현장을 이해하고 미래의 문화예술 기획, 제작, 교육을 위한 실기와 이론을 학습한다.

- 전공실기7(Major Practice 7, 2-0-2)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발하는 것이 목적이다.

- 피아노교수법(Piano Pedagogy, 2-1-1)

피아노 교육의 본질과 다양한 교수법의 접근을 통하여 질적으로 우수한 피아노 교육을 체험하게 한다. 이론과 실기를 겸하여 귀 훈련, 음악의 구조, 연주 기술을 연마하여 학생에게 단계별로 음악을 체험하게 하는 교수법을 연구한다.

- 무대음향개론(Introduction to Stage Sound, 1-0-2)

음향의 기초 이론과 음향 장비의 기초적인 사용법을 배우며, 공연이나 녹음 시에 음향의 전체적인 상황을 이해하고 통제할 수 있는 능력을 키우는 데 목적을 둔다.

- 지휘법(Conducting, 1-0-2)

지휘법 기술을 습득하고 음악을 분석하며, 앙상블 및 합창을 리드하는 역량을 개발한다.

- 졸업연주및작품(Graduation Works, 0-0-0)

4년간 습득한 전공실기의 개인 기량을 최종 무대를 통해 발표한다.

- 작품제작2(Intensive workshop project 2, 3-2-2)

공연예술과 영상예술의 콘텐츠 생산을 목표로 하며 기획 과정과 작품 성과를 통해 학문 융합의 성과를 공유하는 과정을 체험하도록 한다.

- 전공실기8(Major Practice 8, 2-0-2)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발하는 것이 목적이다.

- 뮤직비즈니스(Music Business(2-2-0)

공연예술 분야의 뮤직 비즈니스에 대한 전반을 이해하고, 공연 기획, 홍보 마케팅 등 분야로의 역량 확장을 위한 초석을 마련한다.

- 음악교직논리및논술(Logic and Thesis In Music Education, 3-3-0)

중등교사를 위한 교직 수업의 하나로서 논리적 글쓰기에 관한 수업이다. 예비 음악 교사들이 갖춰야 할 음악 교육 현장에 대한 이해 제고 및 미래 교육 환경 변화에 대응하는 전문적 역량을 키우도록 한다. 교직 이수 및 교사 준비에 필요한 인성 함양 및 글쓰기 능력을 신장 시키도록 한다.

- 음악치료의이해(Understand Music Therapy, 2-2-0)

음악치료란 무엇인지 기본적인 이해를 돕는 교과로서, 음악이 인간에게 미치는 영향을 이해하고, 음악에 대한 관점과 가치를 새롭게 갖는다. 기초적인 음악 심리학적 내용과 음악치료학에서 다루는 철학과 인간 발달 이론, 그리고 음악치료가 적용되는 교육, 의료, 복지 영역에서의 적용 내용을 이론적으로 살펴본다.

- 유리드믹스(Eurythmics, 2-1-1)

유리드믹스의 교수법을 바탕으로 유리드믹스 학문의 이해와 경험 및 신체 표현을 익히며 달크로즈 이론을 익힌다. 글을 읽지 못하는 유아에게 유리드믹스 교수법으로 피아노를 지도하는 방법에 대해 배우며, 수업 중 유아 피아노 부교재를 제작하여 실제 교육 현장에서 유아를 지도할 때 수업 내용을 활용할 수 있도록 실습한다. 수업 이수 후 '(주)유리드믹스'의 수료증이 발급된다.

전공 로드맵

학년 학기	전공능력					
	음악 테크놀로지 역량	콘텐츠 창조 및 경영 역량	공연 및 분석 역량	문화예술 현장의 이해와 적용 역량	음악 교육 역량	음악교육 프로그램 개발 역량
1-1			전공의이해 제2전공1 퍼포먼스 워크샵1	전공실기1 음악통론 양상별1 시창청음1 발성과표현		
1-2			전공과진로 제2전공2 퍼포먼스 워크샵2	전공실기2 기초화성학 양상별2 시창청음2	음악의 이해와감상	
2-1	컴퓨터 음악 프로그램1		퍼포먼스워크샵3 전공실기3 고급화성학 양상별3	국악이론 및실습 일렉티브1	서양음악사1	
2-2	컴퓨터 음악 프로그램2		퍼포먼스워크샵4 전공실기4 대위법 양상별4	즉흥연주 기법과반주 일렉티브2	서양음악사2	
3-1		뮤지컬 제작워크샵 콘텐츠 기획제작1	퍼포먼스워크샵5 전공실기5 기초편곡법 양상별5	건반음악 세미나	음악교과 교재연구및 지도법	
3-2		콘텐츠 기획제작2	현대발성의이해 스타일분석연구 퍼포먼스워크샵6 전공실기6 고급편곡법	캡스톤디자인1 서양악기연구	음악분석연구 음악교과 교육론	음악교육 프로그램 개발
4-1			진로지도 무대음향개론 작품제작1 전공실기7	캡스톤디자인2 문화예술 교육현장의 이해와실습 지휘법 피아노교수법		
4-2		뮤직 비즈니스	작품제작2 전공실기8 졸업연주및작품	음악치료의이해	음악교직 논리및논술	유리드 믹스

## 교육목표

- 인문학적 소양과 예술적 창의성을 갖춘 예술인재 양성
- 문화기술의 응용과 비즈니스 역량을 겸비한 멀티태스크형 인재 양성
- 콘텐츠 창작과 통섭적 능력을 발휘할 미래지향적 예술인 육성

## 학과소개 및 안내

- 2024년 신설되어 ‘연기’와 ‘연출및스태프’의 세부전공으로 구성
  - 연기와 영상콘텐츠제작의 두 분야를 융복합교육을 통해 전공교육으로 체계화
  - 현장전문가로 구성된 교수진을 통한 소수정예에 최적화된 실무중심의 교육과정을 운영
  - 기술적 역량과 응용 능력을 두루 갖춘 통섭적인 수요자 중심의 예술교육 실행
  - 다양한 매체와 뉴미디어 등 새로운 플랫폼과의 결합을 통한 첨단 스타일 및 표현기법을 응용, 적용
  - 매학기 공연영상콘텐츠(연극/뮤지컬/광고/뮤직드라마/단편영화 등) 제작을 통한 매체 적응력과 전공능력 배양

## 향후 진로계획

- 공연영상분야의 교육자
  - 예술 및 인문학 교수, 예술강사
- 영화·드라마·연극·뮤지컬 등 다양한 매체의 배우
  - 배우, 엔터테이너
- 영상콘텐츠 전문인력
  - 방송 및 시나리오 작가, 연극 영화 및 영상 전문가, 영상 녹화 및 편집 기사, 무대 및 세트 디자이너, 감독 및 연출가
- 공연영상콘텐츠 기획홍보마케팅 전문가
  - 기획, 배급, 마케팅, 유통 등
- 영상콘텐츠 제작사
  - 영화제작사, 외주프로덕션, 광고제작사, 방송국, 케이블채널 등

전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	AFA24101	전공의이해	Understanding Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	AFA24102	제2전공1	Second Major 1	1	0	1	
1	1	전선	AFA24103	퍼포먼스워크샵1	Performance Workshop 1	2	1	2	
1	1	전선	TFI24104	발성과표현	Voice&Acting	1	0	2	
1	1	전선	PTFI2501	영화예술론	Introduction to Film Arts	3	3	0	
1	1	전선	TFI24102	촬영조명실습1	The Practice&lab. of Cinematography & Lighting1	1	0	2	
1	1	전선	TFI24103	기초연기1	Basic Acting1	1	0	2	
1	1	전선	TFI25101	영상편집1	Editing1	1	0	2	
1	2	전필	AFA24105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	AFA24106	제2전공2	Second Major 2	1	0	1	
1	2	전선	AFA24107	퍼포먼스워크샵2	Performance Workshop 2	2	1	2	
1	2	전선	TFI24106	연기예술론	Introduction to Acting	2	2	0	
1	2	전선	TFI24107	촬영조명실습2	The Practice&lab. of Cinematography & Lighting2	1	0	2	
1	2	전선	TFI24108	기초연기2	Basic Acting2	1	0	2	
1	2	전선	TFI24109	배우화술	Practice In Actings Vocal	1	0	2	
1	2	전선	TFI25102	영상편집2	Editing2	1	0	2	
2	1	전선	AFA24201	퍼포먼스워크샵3	Performance Workshop 3	2	1	2	
2	1	전선	TFI24201	분장과코디네이트	Make-up & Coordinate	1	0	2	
2	1	전선	TFI24202	영상특수효과	Visual Effects	1	0	2	
2	1	전선	TFI24203	광고영상제작	CF Production	2	1	2	
2	1	전선	TFI24204	스토리창작	Creative of Story	1	0	2	
2	1	전선	TFI24205	캐릭터연기	Character Acting	1	0	2	
2	1	전선	TFI24206	매체연기실습1	Practice of Media Acting1	2	1	2	
2	1	전선	TFI24207	리듬과연기1	Rhythm & Acting1	1	0	2	
2	1	전선	TFI25202	뮤지컬넘버플레이1	Musical Number Play 1	1	0	2	
2	2	전선	AFA24202	퍼포먼스워크샵4	Performance Workshop 4	2	1	2	

2	2	전선	TFI24208	영화와사회	Movie & Society	3	3	0	
2	2	전선	TFI24209	특수영상제작	VFX production	1	0	2	
2	2	전선	TFI24210	뮤직드라마제작	Music Drama Production	2	1	2	
2	2	전선	TFI24211	장면연기	Scene Acting	1	0	2	
2	2	전선	TFI24212	매체연기실습2	Practice of Media Acting2	2	1	2	
2	2	전선	TFI24213	뮤지컬넘버플레이2	Musical Number Play 2	1	0	2	
2	2	전선	TFI24214	리듬과연기2	rhythm & Acting2	1	0	2	
3	1	전선	AFA24301	뮤지컬제작워크샵	Musical Production	2	1	2	
3	1	전선	TFI24301	콘텐츠기획제작1	Planning&Production of Visual Contents 1	1	0	2	
3	1	전선	TFI24302	뉴미디어영상제작	Visual Contents Production for New Media	1	0	2	
3	1	전선	TFI24303	연기실습1	Practices of Acting1	2	1	2	
3	1	전선	TFI24304	연기매소드	Method of the Acting	1	0	2	
3	1	전선	TFI24305	음악유희1	Musical Recreation1	2	1	2	
3	1	전선	TFI24306	카메라연기1	Camera Acting1	1	0	2	
3	1	전선	TFI24307	사운드디자인1	Sound Design 1	2	1	2	
3	1	전선	TFI24309	작품분석과인물창조	Analysis Text & Creating a Role	1	0	2	
3	1	전선	TFI25301	다큐멘터리제작	Documentary Production	2	2	0	
3	1	전선	TFI25302	영화사연구	Film History	3	3	0	
3	1	전선	TFI25303	AI영상제작실습1	AI Video Production Practice 1	2	1	2	
3	1	전선	TFI25304	시나리오저작1	Scenario 1	1	0	2	
3	2	전선	AFA24302	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	AFA24303	스타일분석연구	Analysis of Artistic Performance Style	1	0	2	
3	2	전선	TFI24312	콘텐츠기획제작2	Planning&Production of Visual Contents 2	1	0	2	
3	2	전선	TFI24310	연기공연워크샵1	Workshop of Acting1	2	1	2	
3	2	전선	TFI24311	단편영화제작워크샵	Short Film Production	2	1	2	
3	2	전선	TFI24313	연기실습2	Practices of Acting2	2	1	2	
3	2	전선	TFI24314	사운드디자인2	Sound Design2	2	1	2	
3	2	전선	TFI24315	음악유희2	Musical Recreation2	2	1	2	
3	2	전선	TFI24316	카메라연기2	Camera Acting2	1	0	2	
3	2	전선	TFI25305	AI영상제작실습2	AI Video Production Practice 2	2	1	2	
3	2	전선	TFI25306	시나리오저작2	Scenario 2	1	0	2	
4	1	전필	AFA24401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F

4	1	전선	TFI25401	작품제작1	Intensive workshop project1	3	2	2	
4	1	전선	TFI24402	연기공연워크샵2	Workshop of Acting2	2	1	2	
4	1	전선	TFI24403	콘텐츠매니지먼트	Management of Visual Contents	1	0	2	
4	1	전선	TFI24404	연기오디션연습1	Practices of Audition1	1	0	2	
4	2	전필	AFA24402	졸업연주및작품	Graduation Works	0	0	0	P/F
4	2	전선	TFI25402	작품제작2	Intensive workshop project 2	3	2	2	
4	2	전선	TFI24406	콘텐츠비즈니스	Business of Visual Contents	1	0	2	
4	2	전선	TFI24407	연기오디션연습2	Practices of Audition2	1	0	2	
4	2	전선	TFI24409	영상미학	Visual Aesthetics	2	2	0	

---

## 교과목 소개

---

### □ 1학년 과목

- 전공의이해(Understanding Major, 1-1-0)

신입생의 대학 생활 적응 및 계획적인 4년간의 대학 생활을 위한 효과적인 학습 방법에 대한 지식을 전달하고, 전공에 대한 진로 목표와 실천 계획을 수립하여 지도하는 것을 목적으로 한다.

- 제2전공1(Second Major 1, 1-0-1)

주 전공의 전공 역량을 확장하는 데 도움이 될 수 있는 이론 및 실기 교과목을 이수케 한다.

- 퍼포먼스워크샵1(Performance Workshop 1, 2-1-2)

프로덕션 창작을 위한 기초과정으로써, 이야기 구성과 이미지 창출의 기본 과정을 익히며 공연영상 프로덕션 과정에 임하여 직능별 메소드를 통해 실제적인 창작물을 구축한다.

- 발성과표현(Voice&Acting, 1-0-2)

연기 예술의 요체 가운데 하나인 언어 구사와 화술 체득 과정의 전제 수업으로서 호흡과 발성, 공명, 발음, 휴지와 억양, 리듬과 템포 등의 음성 훈련에서부터 대사의 의미 분석과 정서 해석, 말하기에 이르기까지 화술 연기의 제반 과정을 익힌다.

- 영화예술론(Introduction to Film Arts, 3-3-0)

영화 전반에 대한 이해와 특성에 대한 철저한 분석을 바탕으로 영화예술을 미학적, 철학적,

심리학적, 사회문화적 관점에서 이해할 수 있게 함으로써 궁극적으로 영화 창작과 이론적 연구의 기본적 토대를 제공하게 한다.

- 촬영조명실습1(The Practice&lab. of Cinematography & Lighting1, 1-0-2)

영화와 영상 콘텐츠의 제작을 위한 촬영과 조명의 기초 이론과 운용 방법 등을 습득시킴으로써 영상 제작 실습을 원활하게 할 수 있도록 한다.

- 기초연기1(Basic Acting1, 1-0-2)

배우로서의 자기 자신을 발견, 인식하고 연기 표현의 객관적 조건을 모색하는 과정으로 신체 운용, 발성, 화술, 연극 게임 등을 통해 극적 상상력과 예술적 직관을 형성해 나간다.

- 영상편집1(Editing1, 1-0-2)

영상물 제작에 필요한 기본적인 편집 프로그램인 포토샵과 일러스트레이터, 프리미어 등의 조작을 익히고 색채학의 이해와 적용 및 영상 제작의 구성요소를 습득한다.

- 전공과진로(Introduction to Major & Career, 1-1-0)

공연예술학 전공자로서 가질 수 있는 직업과 그 준비과정에 대해 알아본다.

- 제2전공2(Second Major 2, 1-0-1)

주 전공의 전공 역량을 확장하는 데 도움이 될 수 있는 이론 및 실기 교과목을 이수케 한다.

- 퍼포먼스워크샵2(Performance Workshop 2, 2-1-2)

프로덕션 창작을 위한 기초과정으로써, 이야기 구성과 이미지 창출의 기본 과정을 익히며 공연영상 프로덕션 과정에 임하여 직능별 메소드를 통해 실제적인 창작물을 구축한다.

- 연기에술론(Introduction to Acting, 2-2-0)

유구한 역사와 전통을 갖고 있는 공연예술에 대한 일반적인 이해를 도모하는 기초 교과목으로서 극장과 무대 건축, 연기, 연출, 관객의 본질적 요소와 그 성립 조건에 대해 살펴보고, 오늘날 다양한 양식으로 진화해 온 연기 예술 장르의 유형적 특성을 개괄적으로 고찰한다.

- 촬영조명실습2(The Practice&lab. of Cinematography & Lighting2, 1-0-2)

영화와 영상 콘텐츠의 제작을 위한 촬영과 조명의 기초 이론과 운용 방법 등을 습득시킴으로써 영상 제작 실습을 원활하게 할 수 있도록 한다.

- 기초연기2(Basic Acting2, 1-0-2)

배우로서의 자기 자신을 발견, 인식하고 연기 표현의 객관적 조건을 모색하는 과정으로 신체 운용, 발성, 화술, 연극게임 등을 통해 극적 상상력과 예술적 직관을 형성해 나간다.

- 배우화술(Practice In Actings Vocal, 1-0-2)

자신으로서 말하는 법과 가창 및 음악적 언어 표현을 이용하여 역할연기에 따른 캐릭터 화술을 익히고 완성한다.

- 영상편집2(Editing2, 1-0-2)

선형 편집과 비선형 편집의 장단점을 이해하고, 급변하는 방송 환경에서 디지털 편집을 이용하여 ‘One Source Multi Use’의 현실에 접근하는 능력을 키운다.

## □ 2학년 과목

- 퍼포먼스워크샵3(Performance Workshop 3, 2-1-2)

집단 창작 예술인 공연과 영상 프로덕션의 각 스텝 영역을 각 직능 역할 중심으로 세분화하여 전공 실기 능력 함양을 유도하는 프로젝트 교과목이다.

- 분장과코디네이트(Make-up & Coordinate, 1-0-2)

무대, 의상, 조명, 소품, 분장 등 연기를 제외한 공연 영상 매체 표현의 디자인 이론과 실기를 익히는 과정으로 프로덕션 제작과 실제로 연계할 수 있는 교과 내용과 과제를 수행한다.

- 영상특수효과(Visual Effects, 1-0-2)

다양한 기능들로 구성된 디지털 영상편집 프로그램인 ‘Adobe After Effects’를 이해하고 영상편집에 있어서 응용할 수 있는 범위를 확장한다.

- 광고영상제작(CF Production, 2-1-2)

광고영상의 특성과 이해를 바탕으로 실제적인 광고 창작의 전 과정에 대해 학습하고 제작한다.

- 스토리창작(Creative of Story, 1-0-2)

스토리의 구조와 작법에 대한 이론을 숙지하고 스토리가 갖는 의미를, 영상을 통해 분석함으로써 창작 능력을 배가하여 실제로 기초 시나리오를 창작하게 한다.

- 캐릭터연기(Character Acting, 1-0-2)

배우가 작품에 근접하는 기초적인 단계에 포함되는 과정으로써 스토리에 바탕을 둔 인물을 바라보는 정확한 시각을 학습하고 창조해 낸 인물을 실현하게 한다.

- 매체연기실습1(Practice of Media Acting1, 2-1-2)

연기 행위가 매체와 만나는 방법, 즉 대중 영상매체에 활용되고 있는 연기를 분야별로 심도 있게 학습하고 활용하는 방법을 습득한다.

- 리듬과연기1(Rhythm & Acting1, 1-0-2)

작품의 양식과 표현 목표에 따라 연기자 스스로 자신의 신체를 기능적인 관점에서 자유자재로 운용할 수 있도록 한국무용과 현대무용, 아크로바틱, 마임, 무술 등의 신체 훈련 메소드 및 표현 기법을 익히도록 한다.

- 뮤지컬넘버플레이1(Musical Number Play 1, 1-0-2)

뮤지컬의 기본 요소인 노래 및 춤에 대한 전반적인 기초 기술을 습득하고, 이에 따라 뮤지컬 연기를 보다 심도 있게 학습한다.

- 퍼포먼스워크숍4(Performance Workshop 4, 2-1-2)

집단 창작 예술인 공연과 영상 프로덕션의 각 스텝 영역을 각 직능 역할 중심으로 세분화하여 전공 실기 능력 함양을 유도하는 프로젝트 교과목이다.

- 영화와사회(Movie & Society, 3-3-0)

미디어에 노출된 영화 문화의 텍스트와 이미지를 인문·사회과학적 이론에 접목하여 살펴볼 것이다. 이에 따라 대중문화와 연계된 사회적 이슈들을 비교·분석하고, 비평함으로써 주체의 역량을 확장하고 사회 인식에 대한 지적 지평을 확대하고자 한다.

- 특수영상제작(VFX production, 1-0-2)

특수 영상 내용에 근거하여 보다 수준 높은 이펙트와 합성 기술을 구현한다. 따라서 선 학습과 적극적인 과제 실습이 요구된다.

- 뮤직드라마제작(Music Drama Production, 2-1-2)

음악적 스토리와 감성을 바탕으로, 영상으로 Dramatize 할 수 있는 방법론을 연구하고 실제 뮤직 콘텐츠를 제작한다.

- 장면연기(Scene Acting, 1-0-2)

공연 프로덕션 능력 배양을 위한 필수 교과목으로서 특정 작가의 특정 작품을 선정하여 무대 작업을 통해 각 장면의 기능적 성립 조건과 그 미학적 쟁점 사안들을 인지하고, 그 결과를 토대로 무대화의 가능성을 타진해 보는 실기 교과목이다.

- 매체연기실습2(Practice of Media Acting2, 2-1-2)

연기 행위가 매체와 만나는 방법, 즉 대중 영상매체에 활용되고 있는 연기를 분야별로 심도 있게 학습하고 활용하는 방법을 습득한다.

- 뮤지컬넘버플레이2(Musical Number Play 2, 1-0-2)

뮤지컬의 기본 요소인 노래 및 춤에 대한 전반적인 기초 기술을 습득하고, 이에 따라 뮤지컬 연기를 보다 심도 있게 학습한다.

- 리듬과연기(rhythm & Acting2, 1-0-2)

기본적인 신체 훈련과 함께, 올바른 행동의 미 창출을 위한 요소 훈련과 신체적 행동의 기억 훈련을 통해 교감과 소통의 주체로서의 몸을 인식하도록 유도한다.

### □ 3학년 과목

- 뮤지컬제작워크샵(Musical Production, 2-1-2)

뮤지컬 넘버플레이의 심화 과정으로써, 실제적인 뮤지컬을 제작하는 수업이다.

- 콘텐츠기획제작1(Planning&Production of Visual Contents 1, 1-0-2)

콘티 제작, 영상 제작 프로그램 활용 등 콘텐츠를 기획하는 데 필요한 기술을 학습하고 실제로 영상을 제작하여 결과물을 도출해 낸다.

- 뉴미디어영상제작(Visual Contents Production for New Media, 1-0-2)

1인 미디어와 SNS의 활성화 등 급변하는 영상 환경에 대비하기 위한 뉴미디어 기반의 영상 콘텐츠 제작 능력을 학습하기 위한 교과목이다.

- 연기실습1(Pracitces of Acting1, 2-1-2)

실제적인 연기술을 습득하고 연기자로서의 기량을 쌓아가는 과정으로 특정 인물이나 상황, 장면, 단막 형태의 연극적 서사를 통해 극 행위의 양식과 스타일에 대한 기초 인식을 다지도록 한다.

- 연기메소드(Method of the Acting, 1-0-2)

다수의 프로덕션 경험을 가진 학생 연기자의 기량 향상과 자기 계발을 돕기 위한 고급 연기 과정, 특정 목적의 메소드와 연습 환경 창출을 통해 다양한 연기 스타일을 탐색한다.

- 음악유희1(Musical Recreation1, 2-1-2)

일종의 음악 놀이 형식을 통해 연기 표현의 추상성과 구체성이라든가, 리듬과 템포가 일으키는 형식의 힘, 음악의 선율과 플롯의 상호 연관성 등을 탐색한다.

- 카메라연기1(Camera Acting1, 1-0-2)

카메라를 통한 연기를 분석하고 다양한 환경에서의 방법론을 실험하고 학습하여 매체 연기의

적응력을 향상한다.

- 사운드디자인1(Sound Design 1, 2-1-2)

공연 영상 콘텐츠의 완성도를 배가시키기 위한 믹싱, 녹음 등 사운드 제작을 위해 사운드 저작도구를 사용하여 실습한다.

- 작품분석과인물창조(Analysis Text & Creating a Role, 1-0-2)

배우가 작품에 접근하는 방법 중 가장 기초 단계에 포함되는 과정으로써 소설, 희곡, 시나리오를 중심으로 인물을 창조해 내고 인물로써 무대 위에 존재하는 방법을 배운다.

- 다큐멘터리제작(Documentary Production, 2-2-0)

다큐멘터리 영상의 역사 및 개념과 관점의 이해와 사회문화적 기능과 역할, 가능성 등에 대해 고찰하고 다큐멘터리 영상물을 기획하고 제작한다.

- 영화사연구(Film History, 3-3-0)

영화의 탄생부터 새로운 매체로 등장하기까지의 과정, 예술적 표현력과 실험적 기반을 확보해 온 과정을 시대와 사조를 통해 살펴봄으로써 영화의 변화와 변천을 이해하고 미래의 영화 영상을 탐구한다.

- AI영상제작실습1(AI Video Production Practice 1, 2-1-2)

본 교과목은 인공지능 기술을 활용하여 영화 및 숏폼 콘텐츠 등 다양한 형식의 영상물을 기획, 제작, 완성하는 데 필요한 실질적 역량을 기르기 위한 실습 중심의 전문 교육과정이다.

- 시나리오저작1(Scenario 1, 1-0-2)

시나리오의 구조와 작법에 대한 이론을 숙지하고 영화작업에서 시나리오가 갖는 의미를, 영상을 통해 분석함으로써 창작 능력을 배가하여 실제로 기초 시나리오를 창작한다.

- 캡스톤디자인1(Capstone Design 1, 3-2-2)

습득한 지식과 기술들을 창의적으로 활용하여 지역사회에 이바지할 수 있는 문화적 콘텐츠를 제작해 보는 과정이다.

- 스타일분석연구(Analysis of Artistic Performance Style, 1-0-2)

자신이 창조해 낸 인물을 실현하고 평가해 보는 과정을 통해 인물과 연기 스타일을 분석하는 정확한 시간을 배양한다.

- 콘텐츠기획제작2(Planning&Production of Visual Contents 2, 1-0-2)

콘티 제작, 영상 제작 프로그램 활용 등 콘텐츠를 기획하는 데 필요한 기술을 학습하고 실제로 영상을 제작하여 결과물을 도출해 낸다.

- 연기공연워크샵1(Workshop of Acting1, 2-1-2)

배우의 궁극적 목적은 ‘작가가 제시하는 등장인물을 자신의 신체를 통해 훌륭히 형상화’하는 데 있다. 이 수업은 배우의 ‘역할에 대한 작업’ 단계이며, 극작가나 타인에 의해 제시되는 상황과 역할에 대하여 자기 자신이 아닌 ‘등장인물’로서의 논리를 받아들이고 행동하는 훈련에 해당한다. 이를 위한 준비 단계로 인물에 대한 ‘관찰’ 과정을 진행하고, 선택된 작품에 대한 분석과 연구를 통하여 ‘주요 장면’을 종합적으로 구축하는 과정을 배우게 된다.

- 단편영화제작워크샵(Short Film Production, 2-1-2)

단편영화의 제작 과정 전반에 걸쳐 학습하고 팀별로 작품을 직접 제작한다. 집단 창작 예술이 단편영화를 제작하면서 각 스텝 영역을 연기, 제작, 기획, 연출, 디자인, 촬영, 조명, 편집 등 역할 중심으로 세분화하여 직능별 실기 능력 함양을 유도하는 프로젝트 교과목이다.

- 연기실습2(Practices of Acting2, 2-1-2)

이 수업에서는 배우의 ‘자신에 대한 작업’에 초점을 맞춘 교육이 진행된다. 이는 언제, 어디서나, 무엇이든 주체자인 ‘나’로서 출발하여 자신에 대한 탐구와 훈련을 하는 단계이며, 이를 위해 ‘행동을 위한 요소 훈련’과 ‘신체적 행동의 기억 훈련’, ‘에튀드(Etude)’ 등의 교육이 진행된다.

- 사운드디자인2(Sound Design2, 2-1-2)

공연 영상 콘텐츠의 완성도를 배가시키기 위한 믹싱, 녹음 등 사운드 제작을 위해 사운드 저작도구를 사용하여 실습한다.

- 음악유희2(Musical Recreaion2, 2-1-2)

일종의 음악 놀이 형식을 통해 연기 표현의 추상성과 구체성이라든가, 리듬과 템포가 일으키는 형식의 힘, 음악의 선율과 플롯의 상호 연관성 등을 탐색한다.

- 카메라연기2(Camera Acting2, 1-0-2)

카메라를 통한 연기를 분석하고 다양한 환경에서의 방법론을 실험하고 학습하여 매체 연기의 적응력을 향상한다.

- AI영상제작실습2(AI Video Productin Practice 2, 2-1-2)

이 교과목은 AI 기반 영상 제작 도구를 활용하여 영화적 내러티브와 숏폼 콘텐츠 형식의 특성을 동시에 이해하고, 이를 실제 프로젝트에 적용하는 데 중점을 둔다. 학생들은 ChatGPT, Midjourney, Kling, RunwayML, Udio, Suno, Elevenlabs 등의 생성형 AI 툴을 활용하여

기획·연출·편집·효과·사운드 등 콘텐츠 제작 전 과정을 실습하며, 유튜브 쇼츠, 인스타그램 릴스, 틱톡 등 다양한 플랫폼에 적합한 형식의 콘텐츠를 설계한다. 숏폼 콘텐츠 제작은 창의성과 전달력, 몰입감을 동시에 요구하며, 본 수업은 이러한 요소를 반영한 완성도 높은 결과물을 제작하는 데 중점을 둔다.

- 시나리오제작2(Scenario 2, 2-1-2)

시나리오의 구조와 작법에 대한 이론을 숙지하고 영화작업에서 시나리오가 갖는 의미를, 영상을 통해 분석함으로써 창작 능력을 배가한다. ‘시나리오제작1’ 과목을 선수과목으로 한다.

#### □ 4학년 과목

- 진로지도(Guidance for Career Direction, 0-0-0)

공연예술학 전공자로서 가질 수 있는 직업과 그 준비 과정에 대해 알아본다.

- 작품제작1(Intensive workshop project1, 3-2-2)

축적되어 온 인문학적 소양과 안목을 토대로 하여 실제적인 콘텐츠 제작 실무능력을 유기적으로 결합하여 매체 장르의 특성에 부합하는 작품들을 만드는 과정이다. 크게 공연예술과 영상 예술의 콘텐츠 생산을 목표로 하며 기획 과정과 작품 성과를 통해 학문 융합의 성과를 공유하는 과정을 체험하도록 한다.

- 연기공연워크샵2(Workshop of Acting2, 2-1-2)

배우의 궁극적 목적은 ‘작가가 제시하는 등장인물을 자신의 신체를 통해 훌륭히 형상화’하는 데 있다. 이 수업은 배우의 ‘역할에 대한 작업’ 단계이며, 극작가나 타인에 의해 제시되는 상황과 역할에 대하여 자기 자신이 아닌 ‘등장인물’로서의 논리를 받아들이고 행동하는 훈련에 해당한다. 이를 위한 준비 단계로 인물에 대한 ‘관찰’ 과정을 진행하고, 선택된 작품에 대한 치밀한 분석과 연구를 통하여 ‘주요 장면’을 종합적으로 구축하는 과정을 배우게 된다. 연기공연워크샵1 과목을 선수과목으로 한다.

- 콘텐츠매니지먼트(Management of Visual Contents, 1-0-2)

서로 다른 문화 속에서 영상 이미지가 지니는 의미를 조명함으로써 영상문화에 대한 이슈들을 광범위하게 다루고 다양한 형태의 시각 매체들이 어떻게 활용되는지 그리고 서로 다른 문화적 범위를 넘어서 우리 삶 속에 이러한 이미지가 어떻게 융합되는지를 이해한다.

- 연기오디션연습1(Practices of Audition1, 1-0-2)

공연과 영상 작품제작과 관련 단체 취업 현장에서 요구되는 각종 오디션에 대비하여 연기자 혹은 스텝이 갖춰야 할 소양과 자세, 포트폴리오 작성 등 취업을 위한 가상훈련 등 실제적인 준비 작업을 실습한다.

- 졸업연주및작품(Graduation Works, 0-0-0)

졸업 자격을 획득하기 위한 창작 활동

- 작품제작2(Intensive workshop project 2, 3-2-2)

축적되어 온 인문학적 소양과 안목을 토대로 하여 실제적인 콘텐츠 제작 실무능력을 유기적으로 결합하여 매체 장르의 특성에 부합하는 작품들을 만드는 과정이다. 크게 공연예술과 영상 예술의 콘텐츠 생산을 목표로 하며 기획 과정과 작품 성과를 통해 학문 융합의 성과를 공유하는 과정을 체험하도록 한다. ‘작품제작1’ 과목을 선수과목으로 한다.

- 콘텐츠비즈니스(Business of Visual Contents, 1-0-2)

인류의 생활 방식과 모습을 변화시킨 영상콘텐츠산업의 특징을 분석하고 미디어의 발달 과정을 인류 생활 발전과 연계하여 학습한다. 디지털미디어와 예술과의 관계를 이해하고 뉴미디어 사회의 미래를 예측·대비하는 능력을 향상함과 동시에 궁극적으로 영상콘텐츠산업의 비즈니스 관계를 사례분석과 실제적 체험을 통해 학습한다.

- 연기오디션연습2(Practices of Audition2, 1-0-2)

공연 작품제작과 관련 단체 취업 현장에서 요구되는 각종 오디션에 대비하여 연기자 혹은 스텝이 갖춰야 할 소양과 자세, 포트폴리오 작성 등 취업을 위한 가상훈련 등 실제적인 준비 작업을 실습한다.

- 영상미학(Visual Aesthetics, 2-2-0)

영상 작품의 직접적 요소에 따른 분석과 비평뿐 아니라 여러 문화와 사회, 인류학적 비평 이론을 바탕으로 영상 작품에 관한 이해를 넓힐 수 있는 분석과 해석의 틀을 제공한다.

---

### 전공 로드맵

---

학년 학기	전공능력					
	공연예술분야 창의적 예술과 문화기술 역량	공연예술분야 콘텐츠 비즈니스 역량	공연예술분야 콘텐츠 융복합 제작 역량	영상예술분야 창의적 예술과 문화기술 역량	영상예술분야 콘텐츠 비즈니스 역량	영상예술분야 콘텐츠 융복합 제작 역량
1-1	영화예술론	기초연기1 발성과표현	전공의이해 제2전공1 퍼포먼스워크숍1	영상편집1 촬영조명실습1		
1-2		연기예술론 기초연기2 배우화술	제2전공2 퍼포먼스워크숍2	전공과진로	영상편집2 촬영조명실습2	

2-1	캐릭터연기 매체연기실습1 리듬과연기1 뮤지컬넘버 플레이1	분장과 코디네이트	퍼포먼스워크샵3 영상특수효과			광고영상제작 스토리창작
2-2	영화와사회 장면연기 매체연기실습2 뮤지컬넘버 플레이2	리듬과연기2	퍼포먼스워크샵4		특수영상제작	
3-1	뮤지컬제작 워크샵 연기매소드	영화사연구	콘텐츠기획제작1 작품분석과 인물창조 시나리오저작1	시영상 제작실습1	뉴미디어 영상제작 음악유희1 사운드디자인1 다큐멘터리제작	연기실습1 카메라연기1
3-2	스타일분석연구	연기공연워크샵1	콘텐츠기획제작2 시나리오저작2	시영상 제작실습2	연기실습2 음악유희2 사운드디자인2 카메라연기2	단편영화제작 워크샵
4-1		연기오디션연습1	연기공연워크샵2	작품제작1	진로지도 콘텐츠 매니지먼트	
4-2	콘텐츠비즈니스 연기오디션연습2		졸업연주및작품 작품제작2	영상미학		

## 교육목표

미래사회는 여가사회이고 스포츠 활동이 넘쳐나는 사회가 될 것이다. 레저스포츠학부 스포츠지도·건강재활전공은 이러한 미래사회의 수요에 부응하고자 스포츠와 관련한 전문화된 교육을 통하여 유능한 생활스포츠지도자를 양성하고, 운동 중 발생할 수 있는 부상에 대하여 효과적으로 대처할 수 있는 건강재활 관련 지도자를 양성하는데 목적이 있다. 이러한 과정을 통하여 양성된 전문지도자는 우리 사회가 필요로 하는 현장 곳곳에서 활약함으로써 현대인의 삶의 질을 한층 높여줄 것이다.

## 학과소개 및 안내

여가시간이 점점 늘어나는 오늘날 삶의 질을 높이기 위한 중요 분야인 스포츠 활동을 통해 전문지식과 현장에서 적용할 수 있는 실무능력을 겸비한 운동전문가를 양성한다. 구체적으로 우리 전공은 골프, 스키, 수영, 보디빌딩, 항공스포츠, 해양수상스포츠 등과 관련한 레저스포츠 전문지도자를 양성하고, 또한 스포츠 활동 중 부상관리를 위한 재활치료 지도자 양성 및 건강관리를 위한 건강 전문지도자를 양성하는 데 중점을 두고 있다.

## 향후 진로계획

레저스포츠학부 스포츠지도·건강재활전공을 졸업하면, 스포츠협회지도자, 노인스포츠지도자, 유아스포츠지도자, 입시체육지도자, 방과후스포츠지도자, 스포츠테이핑지도자와 같은 다양한 직군에서 활약할 수 있다. 또한 운동처방사, 선수트레이너, 인명구조사, 건강운동관리사, 수중재활운동사 등으로도 진로를 선택할 수 있다.

## 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전선	PSPO2501	풋살	Futsal	1	0	2	
1	1	전선	PSPO2502	골프1	Golf 1	2	0	2	
1	1	전필	SPO24101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	SPO24102	스포츠학개론	Introduction of Sports Theory	2	2	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	SPO24117	스포츠시장의이해	Introduction of Sport market	3	2	1	
1	1	전선	SPO24105	배구1	Volleyball 1	1	0	2	
1	1	전선	SPO24106	수영1	Swimming 1	2	0	2	
1	1	전선	SPO24108	농구	Basketball	1	0	2	
1	2	전선	PSPO2503	스포츠경영학원론	Principle of Sport Management	3	2	1	
1	2	전필	SPO24109	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	SPO24111	스포츠윤리	Sports Ethics	2	2	0	
1	2	전선	SPO24112	스포츠심리학	Sport Psychology	2	2	0	
1	2	전선	SPO24115	체력육성1	Fitness Training 1	1	0	2	
1	2	전선	SPO25101	수상안전인명구조	Water Safety & Rescue	1	0	2	
1	2	전선	SPO25102	스키스노보드1	Ski & Snowboarding 1	2	1	2	
1	2	전선	SPO25103	골프2	Golf 2	2	0	2	
2	1	전선	SIH24203	스포츠사회학	Sports Sociology	3	3	0	
2	1	전선	SIH24204	배드민턴1	Badminton 1	2	0	2	
2	1	전선	SIH24205	스포츠교육학	Sports Education	2	2	0	
2	1	전선	SIH24206	스포츠해부학	Sports Anatomy	2	2	0	
2	1	전선	SIH24207	체력육성2	Fitness Training 2	2	0	2	
2	1	전선	SIH24213	체육측정평가	Measurement in Physical Education	2	2	0	
2	1	전선	SIH25201	골프3	Golf 3	2	1	2	
2	1	전선	SPO25201	테니스1	Tennis 1	2	0	2	
2	1	전선	SPO25202	전공스포츠1	Sports Activity 1	2	0	2	
2	2	전선	SIH24202	트레이닝방법론	Training Methods	2	2	0	
2	2	전선	SIH24212	스포츠생리학	Sports Physiology	2	2	0	
2	2	전선	SIH24215	스포츠지도법	Sports Guidance Act	2	2	0	
2	2	전선	SIH24216	배구2	Volleyball 2	2	0	2	
2	2	전선	SIH24217	수영2	Swimming 2	2	0	2	
2	2	전선	SIH24219	사회체육개론	Introduction to Sports for All	3	3	0	
2	2	전선	SIH24220	노인스포츠론	Theory of Senior Sports	2	2	0	

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	SIH25202	골프4	Golf 4	2	1	2	
2	2	전선	SPO25203	전공스포츠2	Sports Activity 2	2	0	2	
3	1	전선	SIH24302	체육사	Sports History	2	2	0	
3	1	전선	SIH24304	배구3	Volleyball 3	2	0	2	
3	1	전선	SIH24305	축구	Football	2	0	2	
3	1	전선	SIH24307	테니스2	Tennis 2	2	0	2	
3	1	전선	SIH24308	특수체육론	Physical Education for The Disabled	2	2	0	
3	1	전선	SPO25302	캠핑오리엔티어링	Camping & Orienteering	2	0	2	
3	1	전선	SIH25302	골프5	Golf 5	2	1	2	
3	1	전선	SPO25303	전공스포츠3	Sports Activity 3	2	0	2	
3	2	전선	SPO25301	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	SIH24311	카이로프랙틱	Chiropractic	2	0	2	
3	2	전선	SIH24313	배드민턴2	Badminton 2	2	0	2	
3	2	전선	SIH24315	운동처방	Exercise Prescription	2	2	0	
3	2	전선	SIH24316	체력육성3	Fitness Training 3	2	0	2	
3	2	전선	SIH24319	테니스3	Tennis 3	2	0	2	
3	2	전선	SIH25303	골프6	Golf 6	2	1	2	
3	2	전선	SIH25304	파크골프1	Park Golf 1	2	1	2	
3	2	전선	SPO25304	전공스포츠4	Sports Activity 4	2	0	2	
4	1	전선	SPO25401	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전필	SIH24401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	SIH24402	전공실기5	Mandatory Field Training 5	2	0	2	
4	1	전선	SIH24404	배드민턴3	Badminton 3	2	0	2	
4	1	전선	SIH24405	배구4	Volleyball 4	2	0	2	
4	1	전선	SIH24407	유아스포츠론	Theory of Kids Sports	2	2	0	
4	1	전선	SIH24408	건강교육론	Theory of Health Education	2	2	0	
4	1	전선	SIH24409	항공스포츠	Aerial Sports	2	0	2	
4	1	전선	SIH25401	골프7	Golf 7	2	1	2	
4	2	전필	SIH24412	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	P/F

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	2	전선	SIH24413	전공실기6	Mandatory Field Training 6	2	0	2	
4	2	전선	SIH24415	운동상해예방	Sports injury Prevention	2	2	0	
4	2	전선	SIH24417	체력육성4	Fitness Training 4	2	0	2	
4	2	전선	SPO25402	테니스4	Tennis 4	2	0	2	
4	2	전선	SIH24421	레크리에이션론	Theory of Recreation	2	2	0	
4	2	전선	SIH25402	운동학습제어	Motor Learning & Control	2	2	0	
4	2	전선	SIH25403	스포츠마사지테이핑	Sports Massage & Taping	2	0	2	
4	2	전선	SIH25405	파크골프2	Park Golf 2	2	1	2	
4	2	전선	SPO25403	스키스노보드2	Ski & Snowboarding 2	2	1	2	

---

#### 교과목 소개

---

- PSPO2501 풋살 (Futsal, 1-0-2)
  - 풋살의 역사와 특징을 이해하고 단체 경기의 특징과 풋살 경기의 기술 및 신체능력 함양에 기여한다.
- PSPO2502 골프1 (Golf 1, 2-0-2)
  - 골프에 대한 제반 지식을 습득하고 골프의 기본자세 및 스윙 등의 주요 기술에 대한 기초를 다짐으로써 골프를 즐기기 위한 기반을 마련한다.
- SPO24101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 학생들에게 학사, 대학생활 등을 적극적으로 지도함으로써 신입생의 대학 생활 적응을 유도한다.
- SPO24102 스포츠학개론 (Introduction of Sports Theory, 2-2-0)
  - 체육의 의의와 가치를 고찰하고 기본적인 체육의 내용을 연구함으로써 체육학에 대한 철학적 사고력을 길러주고 스포츠 관련 올바른 인간상을 형성하는데 도움을 준다.
- SPO24117 스포츠시장의이해 (Introduction of Sport market, 3-2-1)

- 스포츠 시장이 크게 성장함에 따라 거대 산업 분야로 자리잡고 있고, 다른 분야와는 다른 독특한 특성이 있어 이에 대한 본질적인 이해가 필요하다. 스포츠 본원시장을 중심으로 다양한 스포츠시장을 직접 경험하고 체험하면서 그 특성을 파악하고 현장을 이해하기 위한 목적으로 개설되었다.

□ SPO24105 배구1 (Volleyball 1, 1-0-2)

- 배구의 특성, 경기 방법, 이론 등의 지식을 쌓고 패스, 토스, 스파이크, 블로킹 등의 기초기술을 습득하여 경기에 응용할 수 있는 기반을 마련한다.

□ SPO24106 수영1 (Swimming 1, 2-0-2)

- 수영의 역사와 효과를 이해하며 수영기법의 이론과 물의 원리 및 역학 이론을 습득하고 실기를 습득하여 평생 체육으로서의 동기를 부여한다.

□ SPO24108 농구 (Basketball, 1-0-2)

- 정확한 자세와 기술 및 기초/응용 전술을 습득하고 경기에서 응용하는 연습을 반복함으로써 지도자의 자격을 갖추도록 한다.

□ PSPO2503 스포츠경영학원론 (Principle of Sport Management, 3-2-1)

- 스포츠경영 및 스포츠산업에 대한 이해를 바탕으로 기초지식을 습득하고 현장을 경험하고 탐구함으로써 스포츠경영환경을 파악하고, 나아가 관심 분야의 발전방안을 논의하기 위한 목적으로 개설되었다.

□ SPO24109 전공과진로 (Introduction to Major & Career 1, 1-1-0)

- 학생들에게 학사, 대학생활 등을 적극적으로 지도함으로써 신입생의 대학 생활 적응을 유도한다.

□ SPO24111 스포츠윤리 (Sports Ethics, 2-2-0)

- 스포츠 윤리에 대한 기초 지식을 습득하고 중요성을 이해하며, 다양한 스포츠 현장에 적용할 수 있는 능력을 기른다.

□ SPO24112 스포츠심리학 (Sports of Psychology, 2-2-0)

- 스포츠 심리학의 제반 이론들을 살펴보고 스포츠 장면에서 야기되는 심리적인 문제들을 관찰, 분석, 이해, 통제하는 경험을 통해 선수 및 지도자에게 필요한 능력을 향상시키고 개발하는데 목적을 둔다.

□ SPO24115 체력육성1 (Fitness Training 1, 1-0-2)

- 합리적이고 계획적인 운동자극을 통해 신체를 단련하는 방법론과 기초체력을 개선하는

방법을 습득한다.

- SPO25101 수상안전·인명구조 (Water Safety & Rescue, 1-0-2)
  - 수상안전에 필요한 수영 및 사고방지법, 익사자 구조법 등 수상 안전에 필요한 전반적인 이론과 실기기술을 학습한다. 또한 손상의 정도와 부위에 따라 이루어지는 재활에 대해 학습하며 스포츠현장에서 실습을 통해 종합적인 이해를 도모한다.
- SPO25102 스키·스노보드1 (Ski & Snowboarding 1, 2-1-2)
  - 동계 스포츠로서 스키의 특성과 효과를 이해하고, 이를 수행할 수 있는 기초기능을 습득한다.
- SPO25103 골프2 (Golf 2, 2-0-2)
  - 골프1에서 습득한 기초 기술을 반복하여 기능을 향상시키고, 응용기술에 대한 연습을 시작한다.
- SIH24203 스포츠사회학 (Sports Sociology, 3-3-0)
  - 현대사회 스포츠에 대한 사회학적 사고력을 높이는 데 그 목적이 있다. 이를 위해 오늘날 사회제도의 다양한 영역에서 증대되고 있는 스포츠의 영향력과 그에 수반되는 제반 문제점을 고찰하고 사회학의 주요개념과 이론에 대해서도 살펴본다.
- SIH24204 배드민턴1 (Badminton 1, 2-0-2)
  - 배드민턴의 경기력과 지도력을 습득하고, 역사와 경기규칙을 교육함으로써, 생활체육 지도자 영역을 배우는 데 의의를 가진다.
- SIH24205 스포츠교육학 (Sports Education, 2-2-0)
  - 스포츠교육학에 대한 기초 지식을 학습하고, 실제 교육현장에서 활용할 수 있는 다양한 교육방법을 학습하고 실습한다.
- SIH24206 스포츠해부학 (Sports Anatomy, 2-2-0)
  - 인체의 구조를 근육계, 골격계, 신경계, 심혈관계, 소화기계, 호흡기계, 비뇨생식기계, 감각기 등을 중심으로 이론적으로 강의하여 기초의학 지식의 습득과 전공과목을 이해하기 위한 토대를 세우는 데 도움을 준다.
- SIH24207 체력육성2 (Fitness Training 2, 2-0-2)
  - 체력육성의 특성에 따라 다양한 기구를 이용하여 우리 몸을 건강하게 만드는 데 목적이 있다.
- SIH24213 체육측정평가 (Measurement in Physical Education, 2-2-0)

- 일반인이나 전문체육인에게 건강 및 일상생활을 유지하는 데 있어서의 체력을 평가하는데 필요한 기본지식과 기술을 제공한다. 또한 기본적인 체력측정 및 체력측정 기자재에 대한 매뉴얼을 습득하고 체력측정 장비의 이해도를 습득하는 데 그 목적이 있다.

□ SIH24208 골프3 (Golf 3, 2-0-2)

- 레저스포츠 종목의 핵심적인 종목으로써 골프의 심화적인 이론과 실기를 습득하여서 전문적인 골퍼지도자가 갖추어야 할 지식을 습득한다.

□ SIH24209 테니스1 (Tennis 1, 2-0-2)

- 스트로크를 완성하고 발리를 학습하여 복식경기 능력을 함양한다.

□ SPO25202 전공스포츠1 (Sports Activity 1, 2-0-2)

- 시대적 상황 및 산업 수요, 학생들의 수요에 부응하여 유연한 종목 및 내용으로 구성한다.

□ SIH24202 트레이닝방법론 (Training Methods, 2-2-0)

- 엘리트선수들 위주로 해오던 신체 트레이닝이, 건강에 대한 관심이 고조되면서 신체활동의 중요성이 널리 인식되고 있는 시점이다. 이 수업을 통하여 여러 가지 체력요소에 맞는 운동방법을 숙지하고 트레이닝기구에 대한 매뉴얼과 사용법을 정확하게 숙지하여 본인의 운동은 물론 지도자가 되어서도 신체훈련을 지도하는 이론적인 배경과 실기적인 방법을 숙지하는 데 목적이 있다.

□ SIH24212 스포츠생리학 (Sports Physiology, 2-2-0)

- “운동생리학”이란 일회적이거나 반복적인 운동으로 초래되는 생리기능학적 변화와 그 변화의 원인을 설명하기 위한 학문이다. 즉 운동자극에 반응하여 일어나는 기능적인 변화 그리고 규칙적이고 반복적인 훈련의 결과로 나타나는 적응현상을 규명한 학문이다. 따라서 신체활동을 포함한 스포츠현장에서의 생리적 변화를 이해하고 학습한다.

□ SIH24215 스포츠지도법 (Sports Guidance Act, 2-2-0)

- 스포츠지도법은 각 운동종목의 특성에 따른 스포츠의 스킬이나 전술 등을 학습하거나 생활체육의 일환으로 생활체육 프로그램을 운영할 수 있는 방법을 습득하는 데 중점을 둔다.

□ SIH24216 배구2 (Volleyball 2, 2-0-2)

- 본 과목은 배구경기에 필요한 기초체력과 기술 능력을 향상시키고, 경기 규칙을 확실하게 이해함으로써 배구를 통해 평생스포츠의 참여 태도를 함양하는 것이 핵심이다.

□ SIH24217 수영2 (Swimming 2ocial Welfare Practice, 2-0-2)

- 수영에 대한 이론 및 실기강의를 통하여 기초 수영을 익히며 건강과 체력 증진을 도모하고 상호 협력하는 태도 및 수상안전 습관을 생활화한다.
- SIH24219 사회체육개론 (Introduction to Sports for All, 3-3-0)
- 1988년 서울 올림픽 이후 붐이 일고 있는 사회체육 활동에 대한 전반적 이론적 지식의 축적과 아울러 사회체육 지도자로서 갖추어야 할 자질과 능력을 배양한다.
- SIH24220 노인스포츠론 (Theory of Senior Sports, 2-2-0)
- 노인 인구의 증가라는 시대적 요구에 맞게 노인의 건강 및 여가 선용을 위한 다양한 스포츠 활동에 관한 이론적 실천적 탐구이다. 노인스포츠 이론 및 심리, 사회, 생리학적 이론을 통해 다양한 노인스포츠 분야에 대해 살펴본다.
- SIH24214 골프4 (Golf 4, 2-0-2)
- 레저스포츠 종목의 핵심적인 종목으로써 골프의 심화적인 이론과 실기를 습득하여서 전문적인 골프 지도자가 갖추어야 할 지식을 습득한다.
- SPO25203 전공스포츠2 (Sports Activity 2, 2-0-2)
- 시대적 상황 및 산업 수요, 학생들의 수요에 부응하여 유연한 종목 및 내용으로 구성한다.
- SIH24302 체육사 (Sports History, 2-2-0)
- 역사 공부의 목적은 인간의 지난날의 경험을 현실에 조명할 수 있는 능력을 함양하는 데 있다. 인류가 문명을 이룩한 이래 체육과 스포츠는 인간의 삶 속에서 밀접한 관련을 맺으며 변화·발전해 왔다.
- SIH24304 배구3 (Volleyball 3, 2-0-2)
- 배구의 정의 및 역사, 기술과 운동특성 그리고 경기규칙에 대하여 이해하고, 실제로 개별기능과 전체기능을 학습하고 배구경기에 직접 참여할 수도 있으며, 학교생활 및 동아리, 여가선용 그리고 건강한 삶을 영위하는 데 도움이 되고자 한다.
- SIH24305 축구 (Football, 2-0-2)
- 축구 전술의 전반적 내용을 이해함으로써 실전경기에 대한 전술, 자체 분석평가 능력을 배양시키고, 실제 연습에 의한 전술훈련을 통해 실전경기에 전술적용 능력을 키워줌으로써 축구 지도 능력을 함양케 한다.
- SIH24307 테니스2 (Tennis 2, 2-0-2)
- 스트로크를 완성하고 서브와 발리의 기초를 학습한다.

- SIH24308 특수체육론 (Physical Education for The Disabled, 2-2-0)

  - 특수체육 활동에 대한 이해를 통해 신체적, 정서적, 사회적 발달을 학습하고 현장의 특수체육 대상자들의 활동을 지도할 수 있다.
  
- SPO25302 캠핑·오리엔티어링 (Camping & Orienteering, 2-0-2)

  - 캠핑 및 오리엔티어링을 통하여 단체생활에 대한 적응력을 함양하고 사회생활에 꼭 필요한 조직생활에 관한 생활태도를 배우며 이론과 실재를 겸한 교육을 통해 사회에서 요구하는 모범적인 지도자로서의 능력을 기른다.
  
- SIH24303 골프5 (Golf 5, 2-0-2)

  - 골프 종목은 현대사회에서 많은 사람들이 즐기고 선풍적인 인기를 끌고 있는 레저스포츠 종목의 핵심적인 종목이다. 이 수업을 통하여 골프의 심화적인 이론과 실기를 습득하여서 실기능력을 배양하고 나아가 전문적인 골프 지도자가 갖추어야 할 지식과 기술을 습득한다.
  
- SPO25303 전공스포츠3 (Sports Activity 3, 2-0-2)

  - 시대적 상황 및 산업 수요, 학생들의 수요에 부응하여 유연한 종목 및 내용으로 구성한다.
  
- SIH24311 카이로프랙틱 (Chiropractic, 2-0-2)

  - 카이로프랙틱은 약물이나 수술을 사용하지 않고, 예방과 유지적인 측면에 역점을 두어 신경, 근골격계를 복합적으로 다루는 치료방법으로 인체의 골격계와 근육계 등의 포괄적인 학습을 통하여 상해를 입은 부위를 치료하는 방법이다.
  
- SIH24313 배드민턴2 (Badminton 2, 2-0-2)

  - 배드민턴 종목의 특성을 이해하고 기초기술 및 다양한 응용동작을 습득하여, 배드민턴 경기를 수행할 수 있는 경기력과 지도력을 길러 생활체육지도자로서의 능력을 키운다.
  
- SIH24315 운동처방 (Exercise Prescription, 2-2-0)

  - 오늘날의 우리는 서구화된 식생활과 운동부족으로 인해 많은 생활습관 질환에 노출되어 있으며, 이미 질환으로 고통받는 환자들이 많다. 궁극적으로 추구하는 행복의 근간이자 이 시대의 가장 큰 보편적 트렌드는 건강하게 오래 사는 것이다. 이에 따라 건강한 삶의 질에 대한 관심 또한 증가하고 있으며, 특히 건강 유지와 질병예방을 위해 실제로 그 효과가 과학적으로 규명된 올바른 운동방법이 절실히 요구되는 바이다. 건강과 운동에 대한 이해도를 높이고 임상에서 실질적인 관리를 위해 운동처방이 필요하다.
  
- SIH24316 체력육성3 (Fitness Training 3, 2-0-2)

  - 체력육성의 특성에 따라 다양한 기구를 이용하여 우리 몸을 건강하게 만드는 데 목적이

있다.

- SIH24319 테니스3 (Tennis 3, 2-0-2)
  - 스트로크를 완성하고 발리를 학습하여 복식경기 능력을 함양한다.
  
- SIH24312 골프6 (Golf 6, 2-0-2)
  - 최근 대중 레저스포츠 종목으로서 각광받고 있는 골프에 대한 체계적이고 과학적인 훈련 및 지도방법, 그리고 실전기술의 축적을 통하여 미래를 선도할 레저스포츠 전문학도로서 자질을 함양한다.
  
- SIH25304 파크골프1 (Park Golf 1, 2-1-2)
  - 파크골프의 기본기 습득과 경기 운영 이해를 통해 생활체육 현장에서의 적용 역량을 기르는 것을 목표로 한다. 필드 실습 중심으로 진행되며 규칙, 에티켓, 안전관리 등을 통합적으로 다룬다. 연령층 전반에 적용 가능한 저강도 생활스포츠로서 지도자 및 실무 역량 향상에 적합한 교과이다.
  
- SPO25304 전공스포츠4 (Sports Activity 4, 2-0-2)
  - 시대적 상황 및 산업 수요, 학생들의 수요에 부응하여 유연한 종목 및 내용으로 구성한다.
  
- SPO25401 캡스톤디자인2 (Capstone design 2, 3-0-6)
  - 학부 교과과정을 통하여 습득한 지식을 이용한 종합적인 프로젝트를 지도교수 지도하에 수행한다.
  
- SIH24401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)
  - 스포츠 분야의 진로에 대해 탐색하고 각자 자신의 관심분야의 구체적인 진로를 모색한다.
  
- SIH24402 전공실기5 (Mandatory Field Training 5, 2-0-2)
  - 본 과목은 전공생들에게 있어서 중요시되는 골프 실기과목을 중심으로 교육과정이 구성되었으며, 골프의 7동작(어드레스, 테이크 어웨이, 백스윙 탑, 다운스윙, 임팩트, 팔로 드로, 피니시)을 익히고, 아이언, 드라이버샷, 스크린 골프능력, par3 필드 실전능력, 골프 강의능력 신장을 목표로 한다. 이를 위해 골프의 7동작 숙련, 7번 아이언 스크린 135m 보내기(여학생 100m 보내기), 드라이버 200m 보내기, 스크린 정규코스 체험하기, 슛 게임 능력, 실기수업 시작 전 골프동작, 골프관련 시사, 골프 규칙과 같은 주제로 5분발표 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- SIH24404 배드민턴3 (Badminton 3, 2-0-2)
  - 배드민턴 종목의 특성을 이해하고 기초기술 및 다양한 응용동작을 습득하여, 배드민턴

경기를 수행할 수 있는 경기력과 지도력을 길러 생활체육지도자로서의 능력을 키운다.

□ SIH24405 배구4 (Volleyball 4, 2-0-2)

- 배구의 정의 및 역사, 기술과 운동특성 그리고 경기규칙에 대하여 이해하고, 실제로 개별기능과 전체기능을 학습하고 배구경기에 직접 참여할 수도 있으며, 학교생활 및 동아리, 여가선용 그리고 건강한 삶을 영위하는 데 도움이 되고자 한다.

□ SIH24407 유아스포츠론 (Theory of Kids Sports, 2-2-0)

- 유아는 발달 중에 있는 존재이기 때문에 성인과는 전혀 다른 존재로 인식해야 하며, 성인을 가르치는 체육지도 방법으로는 유아를 지도하는 데 한계가 있다. 따라서 유아체육의 대상인 유아에 대해 정확히 이해하고 실제적인 프로그램을 제공하는 데 대한 기초적인 이론과 실제에 대해 학습하는 것인 필요하며, 국가공인 자격증인 유소년스포츠지도자 필수과목으로써 자격증 취득을 준비하는 데 그 목적이 있다.

□ SIH24408 건강교육론 (Theory of Health Education, 2-2-0)

- 현대사회에서 추구하는 건강의 정의를 알아보고, 현대인들에게 많이 발병하는 생활습관 질병의 예방 및 개선을 위한 다양한 건강 교육방법에 대해 살펴본다.

□ SIH24409 항공스포츠 (Aerial Sports, 2-0-2)

- 항공스포츠는 체육 동력 또는 무동력으로 하늘을 비행하는 장비를 이용해 상공에서 즐기는 스포츠이다. 대표적으로 패러글라이더(행글라이더), 스카이다이빙이 있다. 이 중 패러글라이딩은 패러슈팅과 행글라이딩의 비행원리를 이용해 고안되었으며 바람에 몸을 실어 활공과 체공의 자유자재로 조정할 수 있는 스릴 만점의 레포츠이다.

□ SIH24403 골프7 (Golf 7, 2-0-2)

- 최근 대중 레저스포츠 종목으로써 각광받고 있는 골프에 대한 체계적이고 과학적인 훈련 및 지도방법, 그리고 실전기술의 축적을 통하여 미래를 선도할 레저스포츠 전문학도로서 자질을 함양한다.

□ SIH24412 졸업논문 (Graduation Thesis, 0-0-0)

- 미래를 선도할 레저스포츠학부 재학생들로 하여금 학습역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비지도를 하며, 4년간 대학생활 기간 동안 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공한다. 나아가 진로설계에 근간이 되는 정확한 자기진단 지도와 아울러 장기적인 관점의 진로 목표와 실천 계획을 수립하고 지도한다.

□ SIH24413 전공실기6 (Mandatory Field Training 6, 2-0-2)

- 본 과목은 전공생들에게 있어서 중요시되는 골프 실기과목을 중심으로 교육과정이

구성되었으며, 골프의 7동작(어드레스, 테이크 어웨이, 백스윙 탑, 다운스윙, 임팩트, 팔로드로, 피니시)을 익히고, 아이언, 드라이버샷, 스크린 골프능력, par3 필드 실전능력, 골프 강의능력 신장을 목표로 한다. 이를 위해 골프의 7동작 숙련, 7번 아이언 스크린 135m 보내기(여학생 100m 보내기), 드라이버 200m 보내기, 스크린 정규코스 체험하기, 슛 게임 능력, 실기수업 시작 전 골프동작, 골프관련 시사, 골프 규칙과 같은 주제로 5분발표 등의 세부내용을 다루게 된다.

- SIH24415 운동상해예방 (Sports injury Prevention, 2-2-0)

  - 운동상해 예방에 관한 일반적인 기초에서부터 손상의 예방, 평가, 관리 및 재활의 과정에 대한 개념을 학습하여 운동손상관리와 스포츠의학 분야의 전반적인 개념을 이해하고 현장에 적용할 수 있는 기법을 배운다.
  
- SIH24417 체력육성4 (Fitness Training 4, 2-0-2)

  - 체력육성의 특성에 따라 다양한 기구를 이용하여 우리 몸을 건강하게 만드는 데 목적이 있다.
  
- SPO25402 테니스4 (Tennis 4, 2-0-2)

  - 테니스의 응용기술 및 실제 경기에서 사용되는 다양한 전술을 습득한다.
  
- SIH24421 레크리에이션론 (Theory of Recreation, 2-2-0)

  - 현대인의 여가선용에 필수적인 다양한 레크리에이션 활동의 이론과 실습을 학습한다. 레크리에이션이 가지는 가치와 역할을 이해하고 일반, 노인, 유아 등 대상별 특성에 따른 레크리에이션 프로그램을 기획하고 지도할 수 있는 레크리에이션 리더로서 능력과 자질을 배양한다.
  
- SIH24416 운동학습·제어 (Motor Learning & Control, 2-2-0)

  - 운동행동의 이론적 기반과 운동협응 및 결과 측정 등에 대한 지식을 습득하고 실제 학습 환경에서 적용한다.
  
- SIH24420 스포츠마사지·테이핑 (Sports Massage & Taping, 2-0-2)

  - 주로 운동선수들의 부상예방과 경기력 향상을 위해 연구 개발된 순수맨손요법으로 경기력 향상에 지대한 영향을 미치고 마사지 기술을 통하여 효과적으로 피로물질을 빠르게 배출, 이는 근육의 파워 증진, 부상예방 등 생리학적 효과를 얻을 수 있다. 테이핑은 운동에 의한 상해예방과 부상방지를 위해 신체부위에 점착성 테이프나 붕대를 이용하여 부착하는 방법이다.
  
- SIH25405 파크골프2 (Park Golf 2, 2-1-2)

- 파크골프 I 에서 습득한 기초기술을 바탕으로 경기 전략, 코스 매니지먼트, 심판·운영 등 실전 적용 역량을 고도화하는 과정이다. 경기 상황별 의사결정 훈련과 기록·채점 이해를 병행하며, 대회 운영 및 생활체육 지도자의 실무 수행력을 강화하는 심화 실습형 교과이다.

---

## 전공 로드맵

---

### □ 역량별 교과목 구성

- 학과 공통 교육과정

학년/ 학기	전공역량		
	스포츠마케팅관리역량	스포츠실기지도역량	체력 및 건강관리역량
1-1	스포츠학개론 스포츠시장의이해	풋살 골프1 배구1 수영1 농구	
1-2	스포츠경영학원론 스포츠윤리	수상안전인명구조 스키스노보드1 골프2	체력육성1
2-1		테니스1	전공스포츠1
2-2			전공스포츠2
3-1		캠핑오리엔티어링	전공스포츠3
3-2		캡스톤디자인1	전공스포츠4 캡스톤디자인1
4-1		캡스톤디자인2	캡스톤디자인2
4-2		테니스4 스키스노보드2	

- 2~4학년 교육과정

학년/ 학기	전공역량	
	스포츠실기지도역량	체력 및 건강관리역량
2-1	전공실기1 배드민턴1 골프3 수상스포츠1 스포츠사회학 스포츠교육학	체육측정평가 스포츠해부학 체력육성2
2-2	전공실기2 골프4 스포츠지도법 배구2	스포츠생리학 트레이닝방법론 노인스포츠론

	수영2 야구 사회체육개론	
3-1	전공실기3 골프5 배구3 축구 테니스2 특수체육론 수상스포츠2	체육사
3-2	전공실기4 골프6 배드민턴2 볼링 스포츠전공세미나 테니스3	카이로프랙틱 운동처방 체력육성3
4-1	전공실기5 골프7 배드민턴3 배구4 유아스포츠론 항공스포츠	스포츠영양학 건강교육론 운동역학
4-2	전공실기6 운동학습·제어 탁구 레크리에이션론	운동상해예방 체력육성4 스포츠마사지·테이핑

학년/ 학기	전공역량		
	스포츠마케팅관리역량	스포츠실기지도역량	체력 및 건강관리역량
1-1	스포츠학개론 스포츠시장의이해	풋살 골프1 배구1 수영1 농구	
1-2	스포츠경영학원론 스포츠윤리	수상안전인명구조 스키스노보드1 골프2	체력육성1
2-1		테니스1	전공스포츠1
2-2			전공스포츠2
3-1		캠핑오리엔티어링	전공스포츠3
3-2		캡스톤디자인1	전공스포츠4 캡스톤디자인1
4-1		캡스톤디자인2	캡스톤디자인2
4-2		테니스4 스키스노보드2	

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중점 교육	글로벌언어영역	글로벌언어영역	대학영어	스포츠마케팅관리역량
		글로벌세계시민영역	비즈니스영어	스포츠마케팅관리역량
	비전설계영역		자기경영과리더십	스포츠마케팅관리역량 체력 및 건강관리역량 스포츠실기지도역량
			비즈니스커뮤니케이션	스포츠마케팅관리역량
	교양 선택		시와미래	스포츠마케팅관리역량
			인성과예(禮)티켓	스포츠실기지도역량 스포츠마케팅관리역량

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
봉사리더십	대학축구 U리그 경기 보조 자원봉사	1	봉사활동 입문자
전공실무 역량	헤라클래스	전학년	체력육성에 대한 전반적인 체험을 원하는 학생
대인관계 역량	PLFC	여학생	활발한 학과 활동을 원하는 여학생
문제해결 역량	스킬업특강	전학년	자기주도학습 필요자

## 교육목표

다양한 체험을 통해 스포츠 및 스포츠 산업에 대한 이해를 높이고, 세련된 의사소통 능력과 스포츠 마케팅 실무 능력을 배양하여, 스포츠를 통해 사회의 행복과 번영에 공헌할 수 있는 스포츠 마케팅 전문 인력 양성을 목표로 한다.

## 학과소개 및 안내

인간의 스포츠에 대한 욕구가 확대됨에 따라 스포츠시장이 지속적으로 성장하고 있고, 대부분 국가에서 스포츠를 전략 산업으로 규정하고 투자를 확대하는 등 스포츠 산업은 빠른 속도로 성장하고 있으며 전문 인력의 수요가 확대되고 있다. 그중에서도 스포츠마케팅은 스포츠 산업의 핵심 분야이며, 레저스포츠학부 스포츠마케팅 전공은 그에 따른 스포츠 마케팅 전문 인력 양성에 힘쓰고자 한다.

## 향후 진로계획

레저스포츠학부 스포츠마케팅 전공 졸업생은 첫째, 스포츠기업 관리자로서 스포츠기업 및 일반 기업을 경영·관리할 수 있다. 둘째, 스포츠 이벤트업에 종사하며 스포츠이벤트의 기획과 실행, 평가 역량을 발휘할 수 있다. 셋째, 프로스포츠 구단의 경영을 위한 기획·사무·마케팅 역량을 발휘하며 프로스포츠 구단 프런트로서 활동할 수 있다. 이외에도 스포츠공공기관 및 협회 관리직으로서 활동할 수 있으며, 스포츠관광업에도 종사할 수 있다.

## 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전선	PSPO2501	풋살	Futsal	1	0	2	
1	1	전선	PSPO2502	골프1	Golf 1	2	0	2	
1	1	전필	SPO24101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	SPO24102	스포츠학개론	Introduction of Sports Theory	2	2	0	
1	1	전선	SPO24117	스포츠시장의이해	Introduction of Sport market	3	2	1	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	SPO24105	배구1	Volleyball 1	1	0	2	
1	1	전선	SPO24106	수영1	Swimming 1	2	0	2	
1	1	전선	SPO24108	농구	Basketball	1	0	2	
1	2	전선	PSPO2503	스포츠경영학원론	Principle of Sport Management	3	2	1	
1	2	전필	SPO24109	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	SPO24111	스포츠윤리	Sports Ethics	2	2	0	
1	2	전선	SPO24112	스포츠심리학	Sport Psychology	2	2	0	
1	2	전선	SPO24115	체력육성1	Fitness Training 1	1	0	2	
1	2	전선	SPO25101	수상안전인명구조	Water Safety & Rescue	1	0	2	
1	2	전선	SPO25102	스키스노보드1	Ski & Snowboarding 1	2	1	2	
1	2	전선	SPO25103	골프2	Golf 2	2	0	2	
2	1	전필	SMA24201	스포츠시장환경분석	Analysis of Sport Market Environment	3	2	1	
2	1	전선	SMA24202	스포츠이벤트산업론	Sport Event Industry	3	2	1	
2	1	전선	SMA24203	스포츠시장조사방법론	Market Research Methods in Sport	3	2	1	
2	1	전선	SMA24205	프로스포츠산업의이해	Understanding of Professional Sport Industry	3	3	0	
2	1	전선	SPO25201	테니스1	Tennis 1	2	0	2	
2	1	전선	SMA24207	배드민턴	Badminton	2	0	2	
2	1	전선	SPO25202	전공스포츠1	Sports Activity 1	2	0	2	
2	2	전필	SMA25201	스포츠마케팅전략	Sport Marketing Strategies	3	2	1	
2	2	전선	SMA24210	스포츠소비자행동	Understanding of Sport Consumer Behavior	3	3	0	
2	2	전선	SMA24211	스포츠이벤트운영기획	Sport Event Management	3	2	1	
2	2	전선	SMA24212	e스포츠산업론	Introduction of Esport Industry	3	3	0	
2	2	전선	SMA24213	글로벌스포츠 산업의이해1	Understanding of Global Sport Industry 1	3	2	4	
2	2	전선	SMA24214	바디디자인1	Body Design 1	2	0	2	
2	2	전선	SMA24215	테니스2	Tennis 2	2	0	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	SPO25203	전공스포츠2	Sports Activity 2	2	0	2	
3	1	전선	SPO25302	캠핑오리엔티어링	Camping & Orienteering	2	0	2	
3	1	전선	SMA24301	스포츠빅데이터분석	Big Data Analytics in Sport	3	3	0	
3	1	전선	SMA24302	스포츠고객관계관리	Customer Relationship Management in Sport	3	3	0	
3	1	전선	SMA24304	글로벌스포츠 산업의이해2	Understanding of Global Sport Industry 2	3	2	4	
3	1	전선	SMA24306	바디디자인2	Body Design 2	2	0	2	
3	1	전선	SPO25303	전공스포츠3	Sports Activity 3	2	0	2	
3	1	전선	SMA25301	스포츠경영사례연구 (캡스톤디자인)	Case Study in Sport Management	3	2	1	
3	2	전선	SPO25301	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	SMA24309	스포츠와e비즈니스	Ebusiness in Sport	3	3	0	
3	2	전선	SMA24310	스포츠프로모션의이해	Understanding of Sport Promotion	3	3	0	
3	2	전선	SMA24311	스포츠산업정책론	Sport Industry and Policy	3	3	0	
3	2	전선	SPO25304	전공스포츠4	Sports Activity 4	2	0	2	
3	2	전선	SMA25304	피클볼	Pickleball	2	0	2	
3	2	전필	SMA25302	스포츠마케팅기획 (캡스톤디자인)	Understanding of Sport Marketing Plan	3	2	1	
4	1	전선	SPO25401	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전필	SMA24401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	SMA24404	스포츠관광마케팅	Sport Tourism Marketing	3	3	0	
4	1	전선	SMA24406	테니스3	Tennis 3	2	0	2	
4	1	전선	SMA24407	전공스포츠5	Sports Activity 5	2	0	2	
4	1	전선	SMA25401	스포츠프로모션기획1 (캡스톤디자인)	Sport Promotion Planning 1	3	2	1	
4	1	전선	SMA25402	스포츠시설운영기획 (캡스톤디자인)	Managing and Planning Sport Facilities	3	2	2	
4	2	전선	SPO25402	테니스4	Tennis 4	2	0	2	
4	2	전선	SPO25403	스키스노보드2	Ski & Snowboarding 2	2	1	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	2	전필	SMA24408	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	P/F
4	2	전선	SMA24412	스포츠산업법	Legal Aspects in Sport Industry	3	3	0	
4	2	전선	SMA24414	전공스포츠6	Sports Activity 6	2	0	2	
4	2	전선	SMA25403	스포츠프로모션기획2 (캡스톤디자인)	Sport Promotion Planning 2	3	2	2	
4	2	전선	SMA25404	스포츠창업기획 (캡스톤디자인)	Sport Startup Planning	3	2	2	

---

### 교과목 소개

---

- PSPO2501 풋살 (Futsal, 1-0-2)

  - 풋살의 역사와 특징을 이해하고 단체 경기의 특징과 풋살 경기의 기술 및 신체능력 함양에 기여한다.
  
- PSPO2502 골프1 (Golf 1, 2-0-2)

  - 골프에 대한 제반 지식을 습득하고 골프의 기본자세 및 스윙 등의 주요 기술에 대한 기초를 다짐으로써 골프를 즐기기 위한 기반을 마련한다.
  
- SPO24101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

  - 학생들에게 학사, 대학생활 등을 적극적으로 지도함으로써 신입생의 대학 생활 적응을 유도한다.
  
- SPO24102 스포츠학개론 (Introduction of Sports Theory, 2-2-0)

  - 체육의 의의와 가치를 고찰하고 기본적인 체육의 내용을 연구함으로써 체육학에 대한 철학적 사고력을 길러주고 스포츠 관련 올바른 인간상을 형성하는데 도움을 준다.
  
- SPO24117 스포츠시장의이해 (Introduction of Sport market, 3-2-1)

  - 스포츠 시장이 크게 성장함에 따라 거대 산업 분야로 자리잡고 있고, 다른 분야와는 다른 독특한 특성이 있어 이에 대한 본질적인 이해가 필요하다. 스포츠 본원시장을 중심으로 다양한 스포츠시장을 직접 경험하고 체험하면서 그 특성을 파악하고 현장을 이해하기 위한 목적으로 개설되었다.

- SPO24105 배구1 (Volleyball 1, 1-0-2)

  - 배구의 특성, 경기 방법, 이론 등의 지식을 쌓고 패스, 토스, 스파이크, 블로킹 등의 기초기술을 습득하여 경기에 응용할 수 있는 기반을 마련한다.
  
- SPO24106 수영1 (Swimming 1, 2-0-2)

  - 수영의 역사와 효과를 이해하며 수영기법의 이론과 물의 원리 및 역학 이론을 습득하고 실기를 습득하여 평생 체육으로서의 동기를 부여한다.
  
- SPO24108 농구 (Basketball, 1-0-2)

  - 정확한 자세와 기술 및 기초/응용 전술을 습득하고 경기에서 응용하는 연습을 반복함으로써 지도자의 자격을 갖추도록 한다.
  
- PSPO2503 스포츠경영학원론 (Principle of Sport Management, 3-2-1)

  - 스포츠경영 및 스포츠산업에 대한 이해를 바탕으로 기초지식을 습득하고 현장을 경험하고 탐구함으로써 스포츠경영환경을 파악하고, 나아가 관심 분야의 발전방안을 논의하기 위한 목적으로 개설되었다.
  
- SPO24109 전공과진로 (Introduction to Major & Career 1, 1-1-0)

  - 학생들에게 학사, 대학생활 등을 적극적으로 지도함으로써 신입생의 대학 생활 적응을 유도한다.
  
- SPO24111 스포츠윤리 (Sports Ethics, 2-2-0)

  - 스포츠 윤리에 대한 기초 지식을 습득하고 중요성을 이해하며, 다양한 스포츠 현장에 적용할 수 있는 능력을 기른다.
  
- SPO24112 스포츠심리학 (Sports of Psychology, 2-2-0)

  - 스포츠 심리학의 제반 이론들을 살펴보고 스포츠 장면에서 야기되는 심리적인 문제들을 관찰, 분석, 이해, 통제하는 경험을 통해 선수 및 지도자에게 필요한 능력을 향상시키고 개발하는데 목적을 둔다.
  
- SPO24115 체력육성1 (Fitness Training 1, 1-0-2)

  - 합리적이고 계획적인 운동자극을 통해 신체를 단련하는 방법론과 기초체력을 개선하는 방법을 습득한다.
  
- SPO25101 수상안전·인명구조 (Water Safety & Rescue, 1-0-2)

  - 수상안전에 필요한 수영 및 사고방지법, 익사자 구조법 등 수상 안전에 필요한 전반적인 이론과 실기기술을 학습한다. 또한 손상의 정도와 부위에 따라 이루어지는 재활에 대해

학습하며 스포츠현장에서 실습을 통해 종합적인 이해를 도모한다.

- SPO25102 스키·스노보드1 (Ski & Snowboarding 1, 2-1-2)
  - 동계 스포츠로서 스키의 특성과 효과를 이해하고, 이를 수행할 수 있는 기초기능을 습득한다.
  
- SPO25103 골프2 (Golf 2, 2-0-2)
  - 골프1에서 습득한 기초 기술을 반복하여 기능을 향상시키고, 응용기술에 대한 연습을 시작한다.
  
- SMA24201 스포츠시장환경분석 (Analysis of Sport Market Environment, 3-2-1)
  - 시장이론과 스포츠 시장에 대한 이해를 바탕으로 다양한 시장을 체험하고 현장 조사 실무를 병행한다.
  
- SMA24202 스포츠이벤트산업론 (Sport Event Industry, 3-2-1)
  - 세계적으로 거대 산업화되어 있는 스포츠이벤트 산업을 이해하기 위해 이벤트론, 스포츠이벤트 등에 대한 이론 학습과, 스포츠이벤트 산업 현장의 체험학습으로 구성한다.
  
- SMA24203 스포츠시장조사방법론 (Market Research Methods in Sport, 3-2-1)
  - 스포츠시장에 대한 정확한 이해와 판단을 위해 다양한 방법으로 조사하고 조사된 데이터를 효과적으로 분석하는 방법을 학습한다.
  
- SMA24205 프로스포츠산업의이해 (Understanding of Professional Sport Industry, 3-3-0)
  - 스포츠산업의 핵심인 프로스포츠에 대해 이해하고 경험하며, 국내 프로스포츠산업 현장을 이해하며, 글로벌 프로스포츠 현황에 대해 학습한다.
  
- SPO25201 테니스1 (Tennis 1, 2-0-2)
  - 테니스의 특성, 가치, 현황 및 규칙에 대한 지식을 습득하고, 기초 기술을 집중적으로 연마하여 경기에 임할 수 있는 자격을 갖춘다.
  
- SMA24207 배드민턴 (Badminton, 2-0-2)
  - 배드민턴의 경기력과 지도력을 습득하고, 역사와 경기규칙을 교육함으로써, 생활체육 지도자 영역을 배우는데 의의를 가진다.
  
- SPO25202 전공스포츠1 (Sports Activity 1, 2-0-2)

- 시대적 상황 및 산업 수요, 학생들의 수요에 부응하여 유연한 종목 및 내용으로 구성한다.
- SMA25201 스포츠마케팅전략 (Sport Marketing Strategies, 3-2-1)
    - 시장 분석을 바탕으로 스포츠 마케팅 전략 수립의 원리를 학습하고, 현장에서 필요한 전략을 도출한다.
  - SMA24210 스포츠소비자행동 (Understanding of Sport Consumer Behavior, 3-3-0)
    - 스포츠소비자에 대해 이해하고 분석한다. 스포츠소비자의 분류와 특성에 대해 학습하고, 스포츠소비행동 이론을 이해한다.
  - SMA24211 스포츠이벤트운영기획 (Sport Event Management, 3-2-1)
    - 스포츠 이벤트 기획의 원리와 과정을 이해하고, 우수 사례를 학습하며, 현장 경험을 통해 스포츠 이벤트 개발, 기획 및 운영을 목표로 한다.
  - SMA24212 e스포츠산업론 (Introduction of Esport Industry, 3-3-0)
    - e스포츠 산업을 이해하고 그 특성을 파악한다. e스포츠 산업 현장 체험을 통해 실무 감각을 기른다.
  - SMA24213 글로벌스포츠산업의이해1 (Understanding of Global Sport Industry 1, 3-2-4)
    - 중국을 중심으로 아시아 스포츠 산업에 대해 학습하고 직접 체험하여 국제적인 감각을 기른다.
  - SMA24214 바디디자인1 (Body Design 1, 2-0-2)
    - 자신의 신체를 원하는 대로 디자인하고 만들어가는 과정을 배우고 실행한다.
  - SMA24215 테니스2 (Tennis 2, 2-0-2)
    - 테니스를 전문적으로 즐기기 위해 다양한 기술을 익힌다. 테니스의 재미를 느끼고 기본 기술을 숙달한다.
  - SPO25203 전공스포츠2 (Sports Activity 2, 2-0-2)
    - 시대적 상황 및 산업 수요, 학생들의 수요에 부응하여 유연한 종목 및 내용으로 구성한다.
  - SPO25302 캠핑·오리엔티어링 (Camping & Orienteering, 2-0-2)
    - 캠핑 및 오리엔티어링을 통하여 단체생활에 대한 적응력을 함양하고 사회생활에 꼭 필요한 조직생활에 관한 생활태도를 배우며 이론과 실재를 겸한 교육을 통해 사회에서

요구하는 모범적인 지도자로서의 능력을 기른다.

- SMA24301 스포츠빅데이터분석 (Big Data Analytics in Sport, 3-3-0)
  - 데이터마케팅 시대에 부응하기 위한 빅데이터 처리 실습을 통해 현장실무 역량을 기르며, 스포츠 기업에서 활용할 수 있는 빅데이터 분석을 학습하고 실무 능력을 배양한다.
  
- SMA24302 스포츠고객관계관리 (Customer Relationship Management in Sport, 3-3-0)
  - 마케팅의 핵심역량인 고객관리 능력을 배양하기 위해 관련 이론을 학습하고 효율적인 관리방안을 모색한다.
  
- SMA24304 글로벌스포츠산업의이해2 (Understanding of Global Sport Industry 2, 3-2-4)
  - 미국 등 스포츠 선진국의 산업에 대해 학습하고 직접 체험하여 국제적인 감각을 기른다.
  
- SMA24306 바디디자인2 (Body Design 2, 2-0-2)
  - 자신에게 적합하게 신체를 디자인하고, 목표 달성을 위해 신체활동을 수행하고 지도법을 학습한다.
  
- SPO25303 전공스포츠3 (Sports Activity 3, 2-0-2)
  - 시대적 상황 및 산업 수요, 학생들의 수요에 부응하여 유연한 종목 및 내용으로 구성한다.
  
- SMA25301 스포츠경영사례연구(캡스톤디자인) (Case Study in Sport Management, 3-2-1)
  - 우수 스포츠기업의 경영사례를 분석하여 그 특성을 파악하고 적용할 수 방안을 모색한다. 또한, 다양한 스포츠 분야의 우수 기업을 선정하여 경영사례를 분석하고 발전방안을 모색한다.
  
- SPO25301 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)
  - 학부 교과과정을 통하여 습득한 지식을 이용한 종합적인 프로젝트를 현장실무자 및 지도교수와 협력하여 수행한다.
  
- SMA24309 스포츠와e비즈니스 (Ebusiness in Sport, 3-3-0)
  - 최근 일상생활이 되고 있는 e비즈니스 분야에서 스포츠 산업을 조사하고 그 특성을 이해한다.
  
- SMA24310 스포츠프로모션의이해 (Understanding of Sport Promotion, 3-3-0)

- 마케팅 활동에서 많은 부분을 차지하고 있는 프로모션에 대해 이해하고, 관련 이론을 학습한다.
- SMA24311 스포츠산업정책론 (Sport Industry and Policy, 3-3-0)
    - 스포츠산업은 정책적 지원이 필수이고 산업의 성장에 큰 영향을 미치게 된다. 이에 스포츠산업 관련 정책의 특성과 흐름을 이해할 필요가 있다. 이 과정으로 스포츠산업 관련 정책의 특성과 현황을 이해하고 적용할 수 있다.
- SPO25304 전공스포츠4 (Sports Activity 4, 2-0-2)
    - 시대적 상황 및 산업 수요, 학생들의 수요에 부응하여 유연한 종목 및 내용으로 구성한다.
- SMA25304 피클볼 (Pickleball, 2-0-2)
    - 피클볼의 개요 및 특성 이해, 피클볼의 기초 기술 및 전술 습득과 경기 체험을 통한 피클볼 확산 배경 파악한다.
- SMA25302 스포츠마케팅기획(캡스톤디자인) (Understanding of Sport Marketing Plan, 3-2-1)
    - 현장에서 적용 가능한 스포츠 마케팅 프로그램을 기획한다. 이 과정을 통해 마케팅 기획에 대한 기본 지식을 학습하고 실제 현장에서 적용할 수 있는 프로그램을 기획할 수 있다.
- SPO25401 캡스톤디자인2 (Capstone design 2, 3-0-6)
    - 학부 교과과정을 통하여 습득한 지식을 이용한 종합적인 프로젝트를 지도교수 지도하에 수행한다.
- SMA24401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)
    - 스포츠 분야의 진로에 대해 탐색하고 각자 자신의 관심분야의 구체적인 진로를 모색한다.
- SMA24404 스포츠관광마케팅 (Sport Tourism Marketing, 3-3-0)
    - 스포츠관광은 사회의 글로벌화에 따라 크게 성장하고 있으며 인력수요가 늘어나고 있는 분야이기 때문에 이에 대한 관심을 유도하고 현장 중심의 지식을 습득한다.
- SMA24406 테니스3 (Tennis 3, 2-0-2)
    - 테니스를 전문적으로 즐기기 위해 다양한 기술을 익힌다.
- SMA24407 전공스포츠5 (Sports Activity 5, 2-0-2)

- 시대적 상황 및 산업 수요, 학생들의 수요에 부응하여 유연한 종목 및 내용으로 구성한다.
- SMA25401 스포츠프로모션기획1(캡스톤디자인) (Sport Promotion Planning 1, 3-2-1)
    - 스포츠 기업 또는 일반 기업의 스포츠 대상 프로모션을 실습하여 현장실무 능력을 배양한다. 이 과정은 다양한 스포츠비즈니스 분야의 프로모션 특성과 트렌드를 파악하고, 효과적인 프로모션 기획을 목표로 한다.
  - SMA25402 스포츠시설운영기획(캡스톤디자인) (Managing and Planning Sport Facilities, 3-2-2)
    - 스포츠시설 운영업은 스포츠 산업의 중요한 분야이며 지속적으로 성장하고 있는 분야이기 때문에, 관련 이론과 데이터 및 실무 능력을 배양할 필요가 있다. 이에 향후 시설 운영업을 희망하는 학생들에게 도움이 될 지식과 실무 능력을 배양한다.
  - SPO25402 테니스4 (Tennis 4, 2-0-2)
    - 테니스의 응용기술 및 실제 경기에서 사용되는 다양한 전술을 습득한다.
  - SPO25403 스키·스노보드2 (Ski & Snowboarding 2, 2-0-3)
    - 스키에 대한 기술을 심화하여 중급 이상의 스키 실력을 기른다.
  - SMA24408 졸업논문 (Graduation Thesis, 0-0-0)
    - 미래를 선도할 레저스포츠학부 재학생들로 하여금 학습역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비지도를 하며, 4년간 대학생활 기간 동안 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공한다. 나아가 진로설계에 근간이 되는 정확한 자기진단지도와 아울러 장기적인 관점의 진로 목표와 실천 계획을 수립하고 지도한다.
  - SMA24412 스포츠산업법 (Legal Aspects in Sport Industry, 3-3-0)
    - 스포츠산업과 관련된 다양한 법과 제도를 학습하여 비즈니스 활동에 도움을 주고자 한다.
  - SMA24414 전공스포츠6 (Sports Activity 6, 2-0-2)
    - 시대적 상황 및 산업 수요, 학생들의 수요에 부응하여 유연한 종목 및 내용으로 구성한다.
  - SMA25403 스포츠프로모션기획2(캡스톤디자인) (Sport Promotion Planning 2, 3-2-2)
    - 스포츠 기업 또는 일반 기업의 스포츠 대상 프로모션을 실습하여 현장실무 능력을 배양한다.
  - SMA25404 스포츠창업기획(캡스톤디자인) (Sport Startup Planning, 3-2-2)

- 졸업 후 창업을 희망하는 학생들을 위한 창업 기획 관련 지식과 실무 능력을 배양한다.

## 전공 로드맵

### □ 역량별 교과목 구성

- 학과 공통 교육과정

학년/ 학기	전공역량		
	스포츠마케팅관리역량	스포츠실기지도역량	체력 및 건강관리역량
1-1	스포츠학개론 스포츠시장의이해	풋살 골프1 배구1 수영1 농구	
1-2	스포츠경영학원론 스포츠윤리	수상안전인명구조 스키스노보드1 골프2	체력육성1
2-1		테니스1	전공스포츠1
2-2			전공스포츠2
3-1		캠핑오리엔티어링	전공스포츠3
3-2		캡스톤디자인1	전공스포츠4 캡스톤디자인1
4-1		캡스톤디자인2	캡스톤디자인2
4-2		테니스4 스키스노보드2	

- 2~4학년 교육과정

학년/ 학기	전공역량	
	스포츠마케팅관리역량	스포츠이해 역량
2-1	스포츠시장환경분석 스포츠이벤트산업론 스포츠시장조사방법론 스포츠조직행동론 프로스포츠산업의이해	배드민턴
2-2	스포츠마케팅전략 스포츠소비자행동 스포츠이벤트운영기획 e스포츠산업론 글로벌스포츠산업의이해1	바디디자인1 테니스2
3-1	스포츠빅데이터분석 스포츠고객관계관리 스포츠경영사례연구 글로벌스포츠산업의이해2	바디디자인2
3-2	스포츠마케팅기획	피클볼

	스포츠와e비즈니스 스포츠프로모션의이해 스포츠산업정책론	
4-1	진로지도 스포츠프로모션기획1 스포츠시설운영기획 스포츠관광마케팅	테니스3 전공스포츠5
4-2	졸업논문 스포츠프로모션기획2 스포츠창업기획 공공스포츠서비스론 스포츠산업법	전공스포츠6

학년/ 학기	전공역량		
	스포츠마케팅관리역량	스포츠실기지도역량	체력 및 건강관리역량
1-1	스포츠학개론 스포츠시장의이해	풋살 골프1 배구1 수영1 농구	
1-2	스포츠경영학원론 스포츠윤리	수상안전인명구조 스키스노보드1 골프2	체력육성1
2-1		테니스1	전공스포츠1
2-2			전공스포츠2
3-1		캠핑오리엔티어링	전공스포츠3
3-2		캡스톤디자인1	전공스포츠4 캡스톤디자인1
4-1		캡스톤디자인2	캡스톤디자인2
4-2		테니스4 스키스노보드2	

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중점 교육	글로벌언어영역	글로벌언어영역	대학영어	스포츠마케팅관리역량
		글로벌세계시민영역	비즈니스영어	스포츠마케팅관리역량
	비전설계영역		자기경영과리더십	스포츠마케팅관리역량 체력 및 건강관리역량 스포츠실기지도역량
			비즈니스커뮤니케이션	스포츠마케팅관리역량
	교양 선택		시와미래	스포츠마케팅관리역량
			인성과예(禮)티켓	스포츠실기지도역량 스포츠마케팅관리역량

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
봉사리더십	대학축구 U리그 경기 보조 자원봉사	1	봉사활동 입문자
전공실무 역량	헤라클래스	전학년	체력육성에 대한 전반적인 체험을 원하는 학생
대인관계 역량	PLFC	여학생	활발한 학과 활동을 원하는 여학생
문제해결 역량	스킬업특강	전학년	자기주도학습 필요자

제4편 교육과정

# 주시경교양대학

주시경교양대학

교육목표

주시경교양대학 교양교육 목표인 “나섬인성 기반의 도전하는 균형교양인재 양성”을 통해 배재의 ‘도전하는 청년 아펜젤러’ 인재상 구현

- 나눔과 섬김을 실천하는 나섬인성교육
- 전인적 인재 양성을 위한 균형교양교육
- 나섬인성인증제도를 통한 자기주도적 실천교육
- 학생동반성장을 위한 배재안향교육

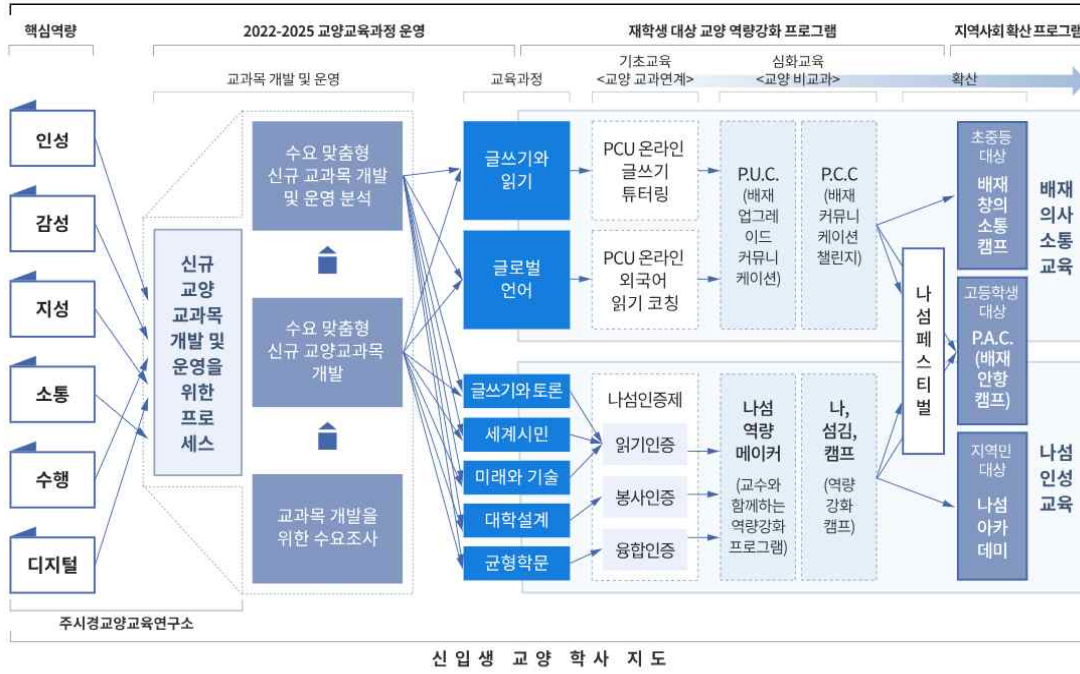
학교-주시경교양대학 교육목표 연관성

주시경교양대학 학교 교육목표		1	2	3	4
		나눔과 섬김을 실천하는 나섬인성교육	전인적 인재 양성을 위한 균형교양교육	나섬인성인증제도 를 통한 자기주도적 실천교육	학생동반성장을 위한 배재안향교육
1	실천적 지성인	◐	●	●	●
2	전인적 감성인	●	●	○	○
3	창의적 개척자	○	○	●	◐

주시경교양대학 교육목표-필수역량 연관성

주시경교양대학 필수역량		1	2	3	4
		나눔과 섬김을 실천하는 나섬인성교육	전인적 인재 양성을 위한 균형교양교육	나섬인성인증제도 를 통한 자기주도적 실천교육	학생동반성장을 위한 배재안향교육
1	행동인성	●	●	◐	●
2	자유감성	●	●	◐	◐
3	자립지성	○	●	●	●
4	공감소통	○	◐	●	●
5	도전수행	◐	◐	●	◐

배재대학교 교양 교육



6대 핵심역량 및 하위역량과의 교과목 연계성



<그림> 6대 핵심역량 모형

<표> 6대 핵심역량 및 하위역량

역량	하위역량	하위역량 정의	준거기준
인성	나눔과 섬김	평소 타인을 배려하는 마음을 가지고 사회적으로 보람이 있는 일이나 타인에게 도움이 필요한 일에 솔선수범하여 힘과 정성을 기울이는 능력	솔선수범 배려 봉사의식
	자아존중	자신에 대한 이해를 바탕으로 삶에 대한 올바른 가치와 신념을 수립하고, 스스로를 믿고 행동할 수 있는 능력	자기이해 자애 자기신뢰
	책임감	자신에게 주어진 일이나 역할을 중요하게 여기고, 적극적이고 끈기 있는 자세로 성실하게 수행하는 능력	적극성 끈기 인내
감성	공감	상대방의 말과 행동을 잘 관찰하여 감정과 의도를 잘 이해하고, 상대방에게 긍정적인 반응을 전달하는 능력	경청 관심 긍정
	정서조절	자신의 감정을 효과적으로 조절하고, 타인과 조화롭게 화합하는 능력	침착 화합 감정조절
	협력	서로에 대한 믿음을 바탕으로 어떤 상황에서도 예의를 지키고, 상호 도움이 되는 행동을 할 것이라고 믿는 능력	포용 질서 헌신
지성	이해력	필요한 지식을 습득하는 과정에서 내용을 정확하게 파악하고 응용하는 능력	문해력 학습능력 메타인지
	논리적 분석력	문제의 인과관계를 명확히 파악하고 다른 지식과 비교·분석하여 의미나 결과를 추리하는 능력	분석력 논리력 추론력
	통합적 사고력	다양한 지식의 통합과 재구조화를 통해 타당한 결론을 도출하는 능력	사고력 통찰력 판단력
소통	의사전달	자신의 생각, 감정, 의견 등을 상대방에게 말이나 글로 정확하고, 효율적으로 전달하는 능력	구성력 전달력 설득력
	대인관계	타인과 친밀감을 형성하여 원만한 관계를 유지하고, 사회적 상호작용을 통해 적절한 갈등관리와 리더십을 발휘할 수 있는 능력	관계형성 갈등해결 갈등관리
	글로벌	다양한 문화를 편견 없이 수용하며 타인과 연대할 수 있는 능력	로컬 개방성 글로벌
수행	자기주도성	스스로 성취 목표를 설정하고, 이를 달성하기 위한 과정과 방법을 체계적으로 계획하며, 관리·실행·평가할 수 있는 능력	기획력 실행력 점검·평가
	추진력	목표를 달성하기 위한 수행 과정에서 끈기와 인내심을 잃지 않고, 최선의 결과를 얻기 위해 적극적으로 노력하는 능력	도전, 열정, 노력
	창의융합	고정관념에서 벗어나 새롭고 다양한 아이디어를 모색하고 융합할 수 있는 능력	창의, 응용, 혁신
디지털 (ICT)	디지털(ICT)이해	디지털 사회와 미래 기술 변화를 이해할 수 있는 능력	디지털 이해력 디지털 감수성 데이터 선별능력
	디지털(ICT)활용	디지털 정보와 미래 기술을 활용할 수 있는 능력	정보 수집 기술 및 정보 활용력 디지털 리터러시

역량	하위역량	하위역량 정의	준거기준
	디지털(ICT)윤리	디지털 윤리와 규범을 이해하고 실천할 수 있는 능력	디지털 에티켓 데이터 윤리 저작권 준수

교양교육과정 교양영역 분류

대영역	중영역	소영역
I. 기초 교육	1. 의사소통	1) 글쓰기와읽기 2) 글쓰기와토론
	2. 글로벌	1) 언어 2) 세계시민
	3. 정보문해	1) AI·SW 2) 미래와기술
II. 중점 교육	1. 나섬소양	1) 기독교인성 2) 아펜젤러인성
	2. 균형학문	1) 인문과예술 2) 사회와문화 3) 자연과과학
III. 일반 교육	1. 심화·응용	자유선택

교양교육과정 이수체계

이수구분	교과목/영역	학점		
교필	채플1,2,3,4	2(P/N)	11	
	기독교정신과아펜젤러인성	2		
	글쓰기와읽기	3		
	SI이해및활용	2		
	오픈소스SW	2		
교필선	글로벌언어영역	3	17	
	글로벌세계시민영역	3		
	균형 학문 영역	인문과예술		6
		사회와문화		
		자연과과학		
	미래와기술영역	2		
글쓰기와토론영역	3			
총 계			28	

교양교육과정

연번	중분류	소분류	역량	이수 구분	교과목명(국문)	교과목명(영문)	학점	이론 시수	실습 시수
1	의사소통	글쓰기와읽기	소통	교필	글쓰기와읽기	Writing and Reading	3	3	0
2	의사소통	글쓰기와토론	지성	교필선	고전읽기세미나	Classical Work Reading Seminar	3	3	0
3	의사소통	글쓰기와토론	소통	교필선	AI와데이터시대의글쓰기	Writing in the era of AI and data	3	3	0
4	의사소통	글쓰기와토론	감성	교필선	예술적상상력과글쓰기	Artistic Imagination and Writing	3	3	0
5	의사소통	글쓰기와토론	소통	교필선	자기성찰글쓰기와토론	Self-reflection Writing and Discussion	3	3	0
6	의사소통	글쓰기와토론	소통	교필선	학술적글쓰기와프레젠테이션	Academic Writing and Presentation	3	3	0
7	의사소통	글쓰기와토론	소통	교필선	한국어글쓰기와토론	Korean Writing and Debate	3	3	0
8	글로벌	언어	소통	교필선	대학영어	College English	3	3	0
9	글로벌	언어	소통	교필선	대학일본어	Japanese for College Students	3	3	0
10	글로벌	언어	소통	교필선	대학중국어	Chinese for College Students	3	3	0
11	글로벌	언어	소통	교필선	대학스페인어	Spanish for College Students	3	3	0
12	글로벌	언어	소통	교필선	대학프랑스어	French for College Students	3	3	0
13	글로벌	언어	소통	교필선	대학러시아어	Russian for College Students	3	3	0
14	글로벌	언어	소통	교필선	대학아랍어	Arabic for College Students	3	3	0
15	글로벌	언어	소통	교필선	대학한국어	Korean for College Students	3	3	0
16	글로벌	세계시민	소통	교필선	기초비즈니스영어	Basic Business English	3	3	0
17	글로벌	세계시민	소통	교필선	드라마영어	Drama English	3	3	0
18	글로벌	세계시민	소통	교필선	만화영어	Comic Book English	3	3	0
19	글로벌	세계시민	소통	교필선	생활속의시사영어표현	Current English in Everyday Life	3	3	0
20	글로벌	세계시민	소통	교필선	실용영문법	English Grammar for College Students	3	3	0
21	글로벌	세계시민	소통	교필선	실용영어회화	Practical English	3	3	0
22	글로벌	세계시민	소통	교필선	영어듣기	English Listening	3	3	0
23	글로벌	세계시민	소통	교필선	영어로만나는쉬운성경	Exploring the Bible in Easy English	3	3	0
24	글로벌	세계시민	소통	교필선	영어작문	Basic English Writing	3	3	0
25	글로벌	세계시민	소통	교필선	비즈니스일본어	Business Japanese	3	3	0
26	글로벌	세계시민	소통	교필선	일본어실용회화	Practical Japanese Conversation	3	3	0
27	글로벌	세계시민	소통	교필선	일본어쓰기	Japanese writing	3	3	0
28	글로벌	세계시민	소통	교필선	SNS중국어	SNS Chinese	3	3	0
29	글로벌	세계시민	소통	교필선	생활중국어	Daily Life Chinese	3	3	0
30	글로벌	세계시민	소통	교필선	여행중국어	Chinese Traveling Conversation	3	3	0
31	글로벌	세계시민	소통	교필선	실용프랑스어	Practical French	3	3	0
32	글로벌	세계시민	소통	교필선	글로벌시사한국어	Korean Language for Global Current Affairs	3	3	0
33	정보문해	AI·SW	수행	교필	AI해맞활용	Principles of Artificial Intelligence	2	2	0
34	정보문해	AI·SW	수행	교필	오픈소스SW	Open Source Software	2	2	0
35	정보문해	미디어기술	다형	교필선	인공지능시대의기술의이해	Understanding IT Technology in the Age of Artificial Intelligence	3	3	0
36	정보문해	미디어기술	다형	교필선	SNS활용1인미디어제작	OnePerson Media Production Using SNS	3	3	0
37	정보문해	미디어기술	다형	교필선	고급웹디자인	Advanced Webpage Design	2	1	2
38	정보문해	미디어기술	다형	교필선	대학인을위한엑셀	Excel for College Students	2	1	2
39	정보문해	미디어기술	다형	교필선	동영상편집기초	Introduction to Moving Picture Editing	2	1	2
40	정보문해	미디어기술	다형	교필선	문제해결을위한창의코딩	Creative Coding for Problem Solving	2	1	2

연번	중분류	소분류	역량	이수 구분	교과목명(국문)	교과목명(영문)	학점	이론 시수	실습 시수
41	정보문화	미래과학기술	다혈	교필선	비즈니스컴퓨터활용	Business Computer Application	2	1	2
42	정보문화	미래과학기술	다혈	교필선	사물인터넷의이해	Internet of things (IoT) in daily life	3	3	0
43	정보문화	미래과학기술	다혈	교필선	스크래치로배우는인공지능	Learning Artificial Intelligence with Scratch	2	1	2
44	정보문화	미래과학기술	다혈	교필선	인터넷과정보관리	Internet and Information Management	2	1	2
45	정보문화	미래과학기술	다혈	교필선	포토샵그래픽활용	Graphic Creations with Photoshop Graphic	2	1	2
46	정보문화	미래과학기술	다혈	교필선	프레젠테이션실무활용	Presentation Practice	2	1	2
47	정보문화	미래과학기술	다혈	교필선	한글문서작성의실제	Practice of Word processor	2	1	2
48	나섬소양	기독교인성	인성	교필	채플1	Chapel1	0.5	0	0
49	나섬소양	기독교인성	인성	교필	채플2	Chapel2	0.5	0	0
50	나섬소양	기독교인성	인성	교필	채플3	Chapel3	0.5	0	0
51	나섬소양	기독교인성	인성	교필	채플4	Chapel4	0.5	0	0
52	나섬소양	기독교인성	인성	교필	기독교정신과아펜젤러인성	Christian Spirit & Appenzeller Character	2	2	0
53	균형학문	인문과예술	인성	교필선	AI인공지능과인문학읽기	Artificial Intelligence and Reading Literary Works	3	3	0
54	균형학문	인문과예술	감성	교필선	고사성어와성현의지혜	Idiom Stories and Its Wisdom	3	3	0
55	균형학문	인문과예술	감성	교필선	국악에서K-Pop까지 (21세기한류와한국의소프트파워)	From Gugak to KPop South Korea's Soft Power Prowess in the 21st Century	3	3	0
56	균형학문	인문과예술	지성	교필선	그림을통한세계문화읽기	Reading World Culture Through Pictures	3	3	0
57	균형학문	인문과예술	감성	교필선	논어와현대생활	The Analects of Confucius and Contemporary Life	3	3	0
58	균형학문	인문과예술	감성	교필선	동아시아의미학	Aesthetics of East Asia	3	3	0
59	균형학문	인문과예술	감성	교필선	르네상스스토리	Renaissance Story	3	3	0
60	균형학문	인문과예술	감성	교필선	미디어로본역사속의 라이벌이야기	Rival story in history seen through the media	3	3	0
61	균형학문	인문과예술	지성	교필선	신화의세계	The World of Mythology	3	3	0
62	균형학문	인문과예술	감성	교필선	싸나톨로지 (상실을이기는인생수업)	Thanatology: Life Lessons for Overcoming Loss	3	3	0
63	균형학문	인문과예술	감성	교필선	영상으로보는중국근현대사	China's modern and contemporary history through video	3	3	0
64	균형학문	인문과예술	인성	교필선	영화로읽는동아시아종교철학	Religions of East Asia through Film	3	3	0
65	균형학문	인문과예술	감성	교필선	유럽박물관탐방	Visiting Europe Museum	3	3	0
66	균형학문	인문과예술	감성	교필선	음악으로의초대	Invitation to Music	3	3	0
67	균형학문	인문과예술	감성	교필선	음악의역사와문화	Music History and Culture	3	3	0
68	균형학문	인문과예술	감성	교필선	인물과사건으로본중국역사	Chinese History through People and Key Events	3	3	0
69	균형학문	인문과예술	감성	교필선	입문자를위한철학교실	Introduction to Philosophy	3	3	0
70	균형학문	인문과예술	감성	교필선	철학과윤리그리고행복한인생	Philosophy of Happiness	3	3	0
71	균형학문	인문과예술	감성	교필선	포스트휴먼시대의감성인문학	Emotional Humanities in the Post-Human Era	3	3	0
72	균형학문	인문과예술	감성	교필선	한국사의새로운이해	A new understanding of Korean history	3	3	0
73	균형학문	인문과예술	감성	교필선	현대건축의이해	Introduction to Architecture	3	3	0
74	균형학문	인문과예술	감성	교필선	포스트휴먼시대 휴머니즘과예술	Humanism and Art in the Posthuman Era	3	3	0
75	균형학문	인문과예술	감성	교필선	한국어문학탐구	Exploring Korean Literature	3	3	0

연번	중분류	소분류	역량	이수 구분	교과목명(국문)	교과목명(영문)	학점	이론 시수	실습 시수
76	균형학문	사회외문화	감성	교필선	긍정심리학과 행복코칭커뮤니케이션	Positive Psychology and Coaching Communication for Well-being	3	3	0
77	균형학문	사회외문화	감성	교필선	나의한국문화유산산책	My Korean cultural heritage walk	3	3	0
78	균형학문	사회외문화	지성	교필선	대학생을위한실용금융	Practical finance	3	3	0
79	균형학문	사회외문화	지성	교필선	동남아시아역사와문화	History and Culture of Southeast Asia	3	3	0
80	균형학문	사회외문화	지성	교필선	라틴문화와중남미로의 신기한여행	Latin culture and a curious journey to Latin America	3	3	0
81	균형학문	사회외문화	소통	교필선	러시아도시산책	Portrait of Russian cities	3	3	0
82	균형학문	사회외문화	지성	교필선	미국문화와사회	American Culture & Society	3	3	0
83	균형학문	사회외문화	지성	교필선	방송미디어와예능	The Entertainment contents in Media	3	3	0
84	균형학문	사회외문화	지성	교필선	북한의이해	North Koreanology	3	3	0
85	균형학문	사회외문화	소통	교필선	사회관계와소통	Social relations and communication	3	3	0
86	균형학문	사회외문화	지성	교필선	상상력과문화	Imagination and Culture	3	3	0
87	균형학문	사회외문화	지성	교필선	세계문화유산답사	Studies of World Cultural Heritage	3	3	0
88	균형학문	사회외문화	지성	교필선	요리로읽는중국문화	Chinese culture through cooking	3	3	0
89	균형학문	사회외문화	지성	교필선	유럽축제문화산업	European festival and culture	3	3	0
90	균형학문	사회외문화	지성	교필선	이슬람예술과문화	Islamic art and culture	3	3	0
91	균형학문	사회외문화	인성	교필선	인성과미래사회	Character for Future Society	3	3	0
92	균형학문	사회외문화	지성	교필선	중국도시기행	Chinese City to Travel	3	3	0
93	균형학문	사회외문화	감성	교필선	중동국가산책	Middle East country walk	3	3	0
94	균형학문	사회외문화	지성	교필선	통일과한국의미래	Unification and the Future of Korea	3	3	0
95	균형학문	사회외문화	수행	교필선	패키지여행과배낭여행의이해	Understanding of package travel and backpackage	3	3	0
96	균형학문	사회외문화	소통	교필선	한국정치의이해	Understanding Korean Politics	3	3	0
97	균형학문	사회외문화	감성	교필선	행복심리학	Psychology of happiness	3	3	0
98	균형학문	사회외문화	지성	교필선	현대사회와가족학	Modern society and family science	3	3	0
99	균형학문	사회외문화	수행	교필선	현상과통계	Phenomena and Statistics	3	3	0
100	균형학문	사회외문화	지성	교필선	글로벌대전학	Glocal Daejeon University	3	3	0
101	균형학문	사회외문화	지성	교필선	글로벌역사사회지식탐구	Exploring Global Historical and Social Knowledge	3	3	0
102	균형학문	자연과학	소통	교필선	시시대미디어와재미의본질	The Essence of Media and Entertainment in the Age of AI	3	3	0
103	균형학문	자연과학	지성	교필선	SF와과학적상상력	SF & Imagination	3	3	0
104	균형학문	자연과학	지성	교필선	과학자의실험실	Laboratory of Scientists	3	3	0
105	균형학문	자연과학	지성	교필선	기후와생태계	Climate and ecosystem	3	3	0
106	균형학문	자연과학	다혈	교필선	데이터리터러시	Data literacy	3	3	0
107	균형학문	자연과학	지성	교필선	도시와나무	City and Tree	3	3	0
108	균형학문	자연과학	지성	교필선	디스플레이와실감영상	Display Metaverse	3	3	0
109	균형학문	자연과학	소통	교필선	디자인과디지털리터러시	Design And Digital Literacy	3	3	0
110	균형학문	자연과학	다혈	교필선	디지털사회와문화의이해	Digital Society and Digital Culture	3	3	0
111	균형학문	자연과학	지성	교필선	몸의이해	The Understanding of Bodies	3	3	0
112	균형학문	자연과학	지성	교필선	물리의법칙	Law of Physics	3	3	0
113	균형학문	자연과학	지성	교필선	미디어로보는과학역사	Science history through the media	3	3	0
114	균형학문	자연과학	지성	교필선	북극의이해	Understanding the Arctic	3	3	0
115	균형학문	자연과학	지성	교필선	생활속의생명과학	The life sciences of life	3	3	0

연번	중분류	소분류	역량	이수 구분	교과목명(국문)	교과목명(영문)	학점	이론 시수	실습 시수
116	균형학문	자연과학	지성	교필선	식물과건강	Health, Healing and Plants	3	3	0
117	균형학문	자연과학	지성	교필선	식품과건강	Food and Health	3	3	0
118	균형학문	자연과학	지성	교필선	인간과우주	Humans and the universe	3	3	0
119	균형학문	자연과학	지성	교필선	지구환경과자원	The Earth Environment and Resource	3	3	0
120	균형학문	자연과학	지성	교필선	컴퓨터와사이버윤리	Computers and Cyber Ethics	3	3	0
121	균형학문	자연과학	수행	교필선	몸으로이해하는인생	Life Understood through the Body	3	3	0
122	균형학문	자연과학	지성	교필선	글로벌과학지식탐구	Exploring Global Scientific Knowledge	3	3	0
123	심화응용	자유선택	지성	교선	4차산업혁명과우리의삶	The Fourth Industrial Revolution and Our lives	3	3	0
124	심화응용	자유선택	감성	교선	K-POPsvsJ-POP문화적이해	Cultural Perspectives on K-POP and J-POP	3	3	0
125	심화응용	자유선택	지성	교선	건축과창작	Architecture and the Project	3	3	0
126	심화응용	자유선택	지성	교선	고령사회의이해와전망	Understanding and prospect of aged society	3	3	0
127	심화응용	자유선택	지성	교선	금융투자자산관리	Strategies for Startups and Investments	3	3	0
128	심화응용	자유선택	지성	교선	기초상식한자	Basic Chinese Characters	3	3	0
129	심화응용	자유선택	지성	교선	기후변화와지구촌이슈	Climate Change and Global Issues	3	3	0
130	심화응용	자유선택	감성	교선	뉴욕의예술과음식문화	Art, Culture and Food in New York	3	3	0
131	심화응용	자유선택	감성	교선	대중음악과현대사회	Popular Music in Modern Society	3	3	0
132	심화응용	자유선택	소통	교선	대학생커뮤니케이션스킬업	College student Communication skill up	2	2	0
133	심화응용	자유선택	인성	교선	대학생활과자아탐색	College Life and Self Exploration	3	3	0
134	심화응용	자유선택	인성	교선	동양역사속의노마드의삶	The Nomadic Life in Oriental History	3	3	0
135	심화응용	자유선택	지성	교선	드라마중국어	Drama Chinese	3	3	0
136	심화응용	자유선택	소통	교선	러시아먼나라이웃나라	Russia, a distant country, a neighboring country	3	3	0
137	심화응용	자유선택	지성	교선	문명간의충돌과공존그리고화해	Conflicts, Coexistence and Reconciliation between Civilizations	3	3	0
138	심화응용	자유선택	지성	교선	미드를통한상황별언어	Learning Contextual Expression through American Drama	3	3	0
139	심화응용	자유선택	지성	교선	미디어로보는명작	A Masterpiece Seen in Media	3	3	0
140	심화응용	자유선택	지성	교선	미디어크리에이터의세계	The world of media creators	3	3	0
141	심화응용	자유선택	수행	교선	버클리스타일의K-POP	Berklee Style K-POP	3	3	0
142	심화응용	자유선택	지성	교선	법과현대사회	Law and Modern society	3	3	0
143	심화응용	자유선택	감성	교선	브랜드로고와인문학적문화읽기	Cultural Relevance in Brand Logo Recognition	3	3	0
144	심화응용	자유선택	지성	교선	사진표현과감상	Photography expression & appreciation	3	3	0
145	심화응용	자유선택	소통	교선	성과권력	Gender & Authority	3	3	0
146	심화응용	자유선택	지성	교선	소설영어	Novel English	3	3	0
147	심화응용	자유선택	감성	교선	소통을위한정서수업	Emotion Class for Communication	3	3	0
148	심화응용	자유선택	지성	교선	수화로세상다시보기	Korean Sign Language	3	3	0
149	심화응용	자유선택	인성	교선	숲힐링캠프	Forest Healing Camp	3	3	0
150	심화응용	자유선택	감성	교선	스크린속세계음식문화	The world's food culture on screen	3	3	0
151	심화응용	자유선택	지성	교선	스포츠와자기수양(양궁)	Sports and self-discipline(Archery)	3	3	0

연번	중분류	소분류	역량	이수 구분	교과목명(국문)	교과목명(영문)	학점	이론 사수	실습 사수
152	심화응용	자유선택	지성	교선	시트콤영어속으로	Into Sitcom English	3	3	0
153	심화응용	자유선택	소통	교선	실내형기술스포츠의실제(당구)	Theory and Practice of Indoor Sports Technique (Billiards)	2	1	2
154	심화응용	자유선택	지성	교선	언어문화산책	Exploring Language and Culture	3	3	0
155	심화응용	자유선택	지성	교선	여행영어	Travel English	3	3	0
156	심화응용	자유선택	지성	교선	영어SF판타지이야기	English SF and Fantasy Stories	3	3	0
157	심화응용	자유선택	지성	교선	영웅으로본삼국지	The Three Kingdoms through Heroes	3	3	0
158	심화응용	자유선택	소통	교선	영화로보는통일이슈와북한사회	Unification Issues and North Korean Society in Movies	3	3	0
159	심화응용	자유선택	감성	교선	영화를통한 격동의동아시아근대사	Understanding East Asia's Turbulent 20th Century th	3	3	0
160	심화응용	자유선택	지성	교선	예술과삶	Art and life	3	3	0
161	심화응용	자유선택	지성	교선	유통마케팅입문	Introduction to Distribution Marketing	3	3	0
162	심화응용	자유선택	인성	교선	인성과예(禮)티켓	Personality & Etiquette	3	3	0
163	심화응용	자유선택	지성	교선	일본어한단계업	Japanese Listening	3	3	0
164	심화응용	자유선택	소통	교선	전쟁속경이로운인물과사건	Amazing characters and events in the war	3	3	0
165	심화응용	자유선택	지성	교선	중국경제여행	China Economy Tour	3	3	0
166	심화응용	자유선택	지성	교선	중국어한단계업	One Step Up Chinese	3	3	0
167	심화응용	자유선택	지성	교선	차마고도와소수민족	Ancient tea route and ethnic minorities	3	3	0
168	심화응용	자유선택	지성	교선	축구전략전술의이해와적용	Understanding and Application of Football Strategy Tactics	2	1	2
169	심화응용	자유선택	지성	교선	팝송의역사	A Brief History of English Popular Music	3	3	0
170	심화응용	자유선택	지성	교선	팟캐스트방송	Podcast-Broadcasting	3	3	0
171	심화응용	자유선택	지성	교선	평생학습시대와 자기주도성의이해	Understanding the Era of Lifelong Learning and Student Agency	3	3	0
172	심화응용	자유선택	지성	교선	한류와트랜스 미디어스토리텔링	Hallyu and Transmedia(Storytelling)	3	3	0
173	심화응용	자유선택	지성	교선	한반도와국제관계	Korean Peninsula and International Relations	3	3	0
174	심화응용	자유선택	인성	교선	현대인의글로벌비즈니스매너	Global Business Manner	3	3	0
175	심화응용	자유선택	지성	교선	호모나랜스의이야기학	Homo-narrans's Storyology	3	3	0
176	심화응용	자유선택	지성	교선	회계의기초	The Fundamentals of Accounting	3	3	0
177	심화응용	자유선택	지성	교선	히든챔피언성공CEO특강	Special Lecture by Famous CEO	3	3	0
178	심화응용	자유선택	수행	교선	글로벌지식네트워크	Glocal Knowledge Network	3	3	0
179	심화응용	자유선택	수행	교선	창의적사고와 지역기반문제해결	Creative Thinking and Distric Based Problem Solving	3	3	0
180	심화응용	자유선택	소통	교선	그리스로마신화읽기	Reading Greek and Roman Mythology	3	3	0
181	심화응용	자유선택	소통	교선	메가트렌드와미래사회	Mega Trends and Future Society	3	3	0
182	심화응용	자유선택	지성	교선	문화콘텐츠와스토리텔링	Cultural content and Storytelling	3	3	0
183	심화응용	자유선택	감성	교선	색채심리컬러테라피	Color Psychology & Color Therapy	3	3	0
184	심화응용	자유선택	지성	교선	국가안보론	National Security Theory	3	3	0
185	심화응용	자유선택	소통	교선	리더십	leadership	3	3	0
186	심화응용	자유선택	지성	교선	무기체계론	Weapons System Theory	3	3	0
187	심화응용	자유선택	감성	교선	전쟁사	War History	3	3	0
188	심화응용	자유선택	인성	교선	사회봉사1	Credit for Voluntary Work 1	1	0	0

연번	중분류	소분류	역량	이수 구분	교과목명(국문)	교과목명(영문)	학점	이론 사수	실습 사수
189	심화응용	자유선택	인성	교선	사회봉사2	Credit for Voluntary Work 2	1	0	0
190	심화응용	자유선택	인성	교선	사회봉사3	Credit for Voluntary Work 3	1	0	0
191	심화응용	자유선택	인성	교선	사회봉사4	Credit for Voluntary Work 4	1	0	0
192	심화응용	자유선택	수행	교선	해외어학연수1	Foreign Language Study Abroad 1	1	0	0
193	심화응용	자유선택	수행	교선	해외어학연수2	Foreign Language Study Abroad 2	2	0	0
194	심화응용	자유선택	수행	교선	해외문화체험1	International Cultural Practice 1	1	0	0
195	심화응용	자유선택	수행	교선	해외문화체험2	International Cultural Practice 2	2	0	0
196	심화응용	자유선택	다학	교선	글로벌사회와디지털투어	Glocal Society and Digital Tour	3	3	0
197	심화응용	자유선택	인성	교선	실내스포츠와건강	Indoor Sports and Health	3	3	0
198	심화응용	자유선택	지성	교선	한국문화의이해	Understanding of Korean cultural	3	3	0
199	심화응용	자유선택	지성	교선	한국어능력평가의실제	Practice of Korean Language Ability Assessment	3	3	0
200	심화응용	자유선택	인성	교선	섬김의리더십	Servant Leadership	3	3	0
201	심화응용	자유선택	소통	교선	실용글쓰기의실제	Practical Writing Practice	3	3	0
202	심화응용	자유선택	지성	교선	AI와미래	Artificial Intelligence and the Future	1	1	0
203	심화응용	자유선택	지성	교선	SW전공기초영어	Basic English for SW Major	3	3	0
204	심화응용	자유선택	지성	교선	SW전공실무영어	Business English for SW Major	3	3	0
205	심화응용	자유선택	지성	교선	SW전공실용영어	Practical English for SW Major	3	3	0
206	심화응용	자유선택	지성	교선	SW전공전문영어	Professional English for SW Major	3	3	0
207	심화응용	자유선택	지성	교선	SW전공취업영어	Career English for SW Major	3	3	0
208	심화응용	자유선택	지성	교선	SW전공프로젝트영어	Project English for SW Major	3	3	0
209	심화응용	자유선택	인성	교선	유라시아공동체론	Eurasia community	3	3	0
210	심화응용	자유선택	다학	교선	다문화종교교육과영화	Multicultural Religious Education and Films	3	3	0
211	심화응용	자유선택	소통	교선	성서한국어	Bible and Korean Language	3	3	0
212	심화응용	자유선택	소통	교선	지역·종교·언어그리고다문화	Regional·Religious·Linguistic and Multicultural Issues	3	3	0
213	심화응용	자유선택	감성	교선	대전의재발견	Rediscovery of Daejeon	2	2	0
214	심화응용	자유선택	감성	교선	인문학의향기	Perfume of Humanities	2	2	0
215	심화응용	자유선택	감성	교선	미술감상법	Art Appreciation Method	3	3	0
216	심화응용	자유선택	감성	교선	영어로공부하는 아시아경제의이슈	Studies of Asian Economic Issues in English	3	3	0
217	심화응용	자유선택	다학	교선	뉴미디어와문화예술	New Media and Convergence Arts	3	3	0
218	심화응용	자유선택	인성	교선	세계와여행	World travel and tourism	3	3	0
219	심화응용	자유선택	소통	교선	세계종교와평화	World Religions and Peace	3	3	0
220	심화응용	자유선택	인성	교선	소셜벤처의이해	Understanding Social Ventures	3	3	0
221	심화응용	자유선택	지성	교선	지식재산개론	Introduction to Intellectual Property	3	3	0
222	심화응용	자유선택	다학	교선	4차산업혁명과수학	4th Industrial Revolution and Mathematics	3	3	0
223	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어듣기1	Korean Listening 1	3	3	0
224	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어듣기2	Korean Listening 2	3	3	0
225	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어듣기3	Korean Listening 3	3	3	0
226	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어듣기4	Korean Listening 4	3	3	0
227	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어말하기1	Korean Speaking 1	3	3	0
228	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어말하기2	Korean Speaking 2	3	3	0
229	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어말하기3	Korean Speaking 3	3	3	0
230	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어말하기4	Korean Speaking 4	3	3	0
231	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어문법과어휘1	Korean Grammar & Vocabulary 1	3	3	0
232	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어문법과어휘2	Korean Grammar & Vocabulary 2	3	3	0

연번	중분류	소분류	역량	이수 구분	교과목명(국문)	교과목명(영문)	학점	이론 사수	실습 사수
233	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어문법과어휘3	Korean Grammar & Vocabulary 3	3	3	0
234	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어문법과어휘4	Korean Grammar & Vocabulary 4	3	3	0
235	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어쓰기1	Korean Writing 1	3	3	0
236	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어쓰기2	Korean Writing 2	3	3	0
237	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어쓰기3	Korean Writing 3	3	3	0
238	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어쓰기4	Korean Writing 4	3	3	0
239	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어읽기1	Korean Reading 1	3	3	0
240	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어읽기2	Korean Reading 2	3	3	0
241	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어읽기3	Korean Reading 3	3	3	0
242	심화응용	자유선택	소통	교선	한국어읽기4	Korean Reading 4	3	3	0
243	심화응용	자유선택	수행	교선	경호학	Security science	3	0	6
244	심화응용	자유선택	감성	교선	군사회봉사2	military community service 2	2	0	0
245	심화응용	자유선택	지성	교선	기본간호학및실습	Fundamental of Nursing & Practice	2	0	4
246	심화응용	자유선택	수행	교선	기초체육1	Basic Physical Education 1	1	0	2
247	심화응용	자유선택	수행	교선	기초체육2	Basic Physical Education 2	2	0	4
248	심화응용	자유선택	수행	교선	단체급식실습	Institutional Foodservice Practice	3	0	6
249	심화응용	자유선택	수행	교선	대공무기실습	Antiaircraft Weapon Practice	3	0	6
250	심화응용	자유선택	소통	교선	리더십1	Leadership 1	1	1	0
251	심화응용	자유선택	수행	교선	위험물실습	Hazardous Material Practice	3	0	6
252	심화응용	자유선택	지성	교선	유도무기학	Guided Hopology	2	0	4
253	심화응용	자유선택	인성	교선	인성교육1	Personality Education 1	1	1	0
254	심화응용	자유선택	인성	교선	인성교육2	Personality Education 2	2	2	0
255	심화응용	자유선택	수행	교선	전파공학	Radio engineering	3	0	6
256	심화응용	자유선택	다학	교선	정보보호개론	Introduction to Information Protection	3	0	6
257	심화응용	자유선택	다학	교선	정보보호개론및실습	Introduction to Information Protection	3	0	6
258	심화응용	자유선택	다학	교선	정보통신기기실습	Information and communication device practice	3	0	6
259	심화응용	자유선택	수행	교선	차량운전1	Vehicle Driving 1	3	0	6
260	심화응용	자유선택	다학	교선	컴퓨터활용	Computer Application	2	0	4
261	심화응용	자유선택	수행	교선	특수무기1	special weapon 1	2	0	4
262	심화응용	자유선택	지성	교선	항공스포츠	Aerial Sports	3	0	6
263	심화응용	자유선택	수행	교선	화생방학	NBC Disciplines	3	0	6

---

## 교양 교과목 소개

---

### □ 채플1, 2, 3, 4 (Chapel 1, 0.5-1-0)

- 건학이념에 바탕이 되는 기독교 정신에 기초하여 자신과 이웃과 사회와 인류공동체를 위한 삶의 의미와 가치를 발견하고, 기독교 복음에 기반한 섬김의 리더십 소양을 함양하기 위함이다.

### □ 글쓰기와읽기 (Writing and Reading, 3-3-0)

- <글쓰기와 읽기>는 대학생이 갖추어야 할 기본적인 글쓰기 능력과 읽기 능력을 배양하는 데 목표를 둔다. 원래 글쓰기는 읽고 이해하고 생각하고 표현하는 단계가 하나의 회로처럼

연결되어 있으므로 글을 잘 쓰기 위해서는 마땅히 읽고 이해하고 쓰는 능력을 함께 키워나가야 한다. 따라서 본 교과는 대학 신입생들이 스스로를 성찰하고 주변을 돌아보며 세상을 보는 눈을 키우고, 이를 토대로 자신의 생각을 표현해보는 연습을 함으로써 읽기와 글쓰기를 중심으로 한 대학생의 의사소통 능력을 함양하고자 한다. 글쓰기교실의 필독서 가운데 한 권의 책을 골라 읽고 독서에세이를 쓴 후 튜터의 첨삭과 교수자의 첨삭을 받으며 학생 스스로 글을 퇴고하는 과정에서 대학생에게 필요한 읽기와 기초 글쓰기 능력을 길러나갈 수 있기를 기대한다.

- 기독교정신과아펜젤러인성 (Christian Spirit & Appenzeller Character, 2-2-0)

  - 배재대학교의 건학이념인 기독교정신을 예수의 가르침과 삶을 통해 고찰하고, 배재학당 설립자인 아펜젤러의 기독교정신을 구현한 삶과 업적을 살펴보고자 한다.
  
- AI인공지능과인문학읽기 (Artificial Intelligence and Reading Literary Works, 3-3-0)

  - 서구 문학과 대중 문화에 나타나 있는 미래 인공 지능(AI)에 대한 예언과 경고를 분석한다.
  - 예술과 문학적 상상력을 통해 AI 초 현실 시대를 그리고 있는 공상 과학 소설(영화)를 개관한다.
  - AI 인공지능으로 인한 범 세계적인 사회, 문화, 경제적 유/디스토피아적 미래를 개관한다.
  
- AI이해및활용 (Principles of Artificial Intelligence, 2-2-0)

  - 본 교과목은 배재대학교에 입학하는 모든 신입생들을 대상으로 4차 산업혁명 시대에 요구되는 AI·SW 분야 기초 소양을 갖추도록 교육하기 위한 이론 강의 과정을 제공한다. 이를 위해 AI 기술에 대한 전반적인 기초 상식으로부터 머신러닝, 인공지능경망 등 주요 AI 기술 분야의 기초 원리를 이해할 수 있는 단계까지 학습한다.
  - AI 기술의 발전사, 활용분야, 산업가치, 미래 전망 등 개요 파악
  - 머신러닝, 인공지능경망 등 주요 AI 기술의 기초 원리 및 특징 이해
  - 자신의 전공과 융합될 수 있는 AI 기술 활용분야 탐색
  
- 오픈소스SW (Open Source Software, 2-2-0)

  - 본 과목은 전체학과 1학년생을 대상으로 앞으로 사회 각 분야에서 활용할 수 있는 오픈소스 소프트웨어에 대한 지식을 배양하는 것을 목표로 한다. 오픈소스의 개념, 활용예제, 라이선스 정책, 오픈소스 기반 소프트웨어 개발방법 등 오픈소스가 가지는 특성에 대해 이해한 후, 오픈소스가 적용되고 있는 분야별 적용사례 소개들을 통해 앞으로 전공하게 될 분야에서 오픈소스를 활용할 수 있는 방안을 익힌다.
  
- 인공지능시대의IT기술의이해 (Understanding IT Technology in the age of Artificial Intelligence, 3-3-0)

  - 이 교과목은 제4차산업혁명시대의 핵심기술인 인공지능(AI)과 정보기술(IT)의 융합에 대한

기초지식을 제공한다. AI의 발전 역사, 핵심개념(머신러닝, 딥러닝, 자연어처리 등), 다양한 활용사례(교육, 의료, 금융, 스마트시티 등), 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터, IoT 등의 상호작용에 대해 학습한다. 또한, AI기술이 사회, 윤리, 법적측면에 미치는 영향도 고찰하며, 기본적인 디지털 리터러시와 비판적 사고력을 함양한다. 일부 시간은 AI 도구 실습 및 토론을 포함한다.

□ 대학영어 (English for College Students, 3-3-0)

- 이 과목은 학생들이 영어에 흥미와 자신감을 갖고, 향후 영어 학습이 지속 발전할 수 있는 기초를 다지는 것을 목표로 한다. 어휘 및 문법 학습, 말하기, 듣기 활동을 통해 다양한 상황에서 영어로 말할 수 있도록 도우며, 읽기와 쓰기도 병행함으로써 영어의사소통능력 향상을 도모한다.

□ 대학일본어 (Japanese for College Students, 3-3-0)

- 일본어를 처음 시작하는 학생을 대상으로 기초부터 단계적으로 배워나갈 수 있도록 수업과정이 구성되어 있다.
- 각 과의 내용으로는 대학생활에 자주 사용되는 기본적인 문형과 단어를 반복, 습득하게 하여, 여러 상황에 알맞게 대처할 수 있는 기본적인 회화능력을 길러준다.
- 실용적인 내용의 회화문을 통해 초급 문법과 자주 사용되는 기본 한자를 학습한다.
- 또한 총4회 원어민교수와의 말하기연습을 통하여 원어민과의 기초회화의 기반을 만들도록 한다.

□ 대학중국어 (Chinese for College Students, 3-3-0)

- 중국어를 처음 학습하는 학생들을 대상으로 중국어 발음, 성조를 익히고 실생활에서 유용하게 사용할 수 있는 기초적인 중국어 생활문을 익히는데 목표를 둔다.
- 말하기와 더불어 중국어 한자에 대한 쓰기 훈련과 간단한 상용어구를 작문할 수 있는 작문 능력을 배양하는데 목표를 둔다.

□ 대학스페인어 (Spanish for College Students, 3-3-0)

- 이 과목은 기초적인 스페인어를 숙지하기 위하여 스페인어가 갖는 문법체계의 근간을 이해하고 확립시키는 것에 중점을 두며 외국어 교육을 통해 그들의 문화와 사고체계 이해를 증진시키는 것에도 도움을 주고자 한다.

□ 기초비즈니스영어 (Basic Business English, 3-3-0)

- 이 교과목은 국내외 비즈니스 환경 속의 기초적인 비즈니스영어 능력과 의사소통 전략을 학습하여 중점을 둔다. 학생들은 기초 비즈니스 용어, 자기소개, 이력서 작성, 전화 및 회의 영어, 이메일 작성법, 마케팅과 광고 영어, 비즈니스 협상기술, 기초적인 보고서 및 문서

작성법, 채용 인터뷰 영어, 글로벌 비즈니스 문화 이해 등을 체계적으로 배우고 탐구하게 된다. 이를 통해 국내외 기업, 외국계기업, 해외취업과 교환학생을 준비하는 첫걸음이 될 것이다.

□ AI와데이터시대의글쓰기 (Reading in the era of AI and data, 3-3-0)

- 4차 산업혁명 시대를 맞이하여 생성형 인공지능과 빅데이터(Big Data), 소통의 중요성이 대두되고 있다. 본 강좌는 생성형 인공지능과 더불어 살아갈 수밖에 없는 테크놀로지의 시대에 글쓰기가 갖는 의미가 무엇인가를 생각해보고 기술과 협력하여 자신의 생각을 표현하고 의미를 파악하는 능력을 기르는 데 그 목적을 둔다. 그리하여 본 강좌는 인문학적 관점에 토대를 두고 생성형 인공지능과 빅데이터가 우리의 사고를 어떤 방식으로 바꾸고, 읽고 쓰는 행위를 어떻게 변화시키고 있는가에 대한 논의를 펼치고자 한다.
- 이를 위해 다양한 글쓰기 이론을 배워 자신의 생각을 표현하는 능력을 키우면서 생성형 인공지능으로 대표되는 과학기술문화의 성격을 이해하는 한편 디지털 리터러시 능력을 함양해나갈 것이다. 본 강좌에서 프롬프트 엔지니어링의 방법을 익혀 생성형 인공지능과 함께 글쓰기를 진행하고, 데이터 시대와 관련한 다양한 주제로 토론하고 글을 쓰면서 비판적 사고력과 의사소통능력을 지닌 과학기술시대의 교양인으로 성장할 수 있기를 기대한다.

□ 대학독일어 (German for College Students, 3-3-0)

- 세계화 시대의 교양인에게 요구되는 제2외국어, 그 가운데 유럽연합의 중심국가인 독일어 구사능력의 중요성을 인식하고 독일, 오스트리아와 스위스 (D-A-CH)로 대표되는 독어권의 문화를 소개하는 과목이다.
- 이 과목에서는 해당 언어의 기초적인 구사능력뿐만 아니라 일상생활 속 문화적 차이에 대해서도 다루게 될 것이다. 해당 언어권에 대한 문화 지식과 이해는 올바른 독어 구사력 습득과 매우 밀접한 관계에 있는 언어 영역의 강의임으로 대면강의로 이루어진다.

□ 대학프랑스어 (French for College Students, 3-3-0)

- 프랑스어를 처음 배우는 학생들을 대상으로 정확한 발음을 익히게 하고, 각 단원별 대화문에 나오는 어휘 및 문법, 표현을 습득하게 함으로써 프랑스어를 읽고, 쓰고, 듣고, 말하기를 위한 기초를 다지며, 아울러 프랑스어와 문화에 관한 이해의 폭을 넓힐 것이다.

□ 대학러시아어 (Russian for College Students, 3-3-0)

- 본 과목을 수강하시면 러시아어를 읽고 말할 수 있습니다. 조금만 더 노력하면 일정 부분의 일상 회화도 가능합니다. 제 2외국어에 관심이 있으신 학생에게 유익한 시간이 될 것으로 기대합니다.

□ 대학아랍어 (Arabic for College Students, 3-3-0)

- 아랍어는 아라비아반도의 사우디아라비아로부터 서쪽으로 북부 아프리카의 모로코까지

22개국의 공용어이며 UN의 6대 공용어 중 하나이다. 그리고 전 세계 15억 무슬림들의 종교언어이기도하다. 또한 우리나라와 중동 지역은 경제적, 정치적으로 긴밀한 관계를 맺고 있기 때문에 아랍어의 중요성은 나날이 높아지고 있다. 상황별 회화를 중심으로 학습한다면 아랍어 배우기가 어렵지 않으며, 충분히 실력을 높일 수 있을 것이다.

□ 대학한국어 (Korean for College Students, 3-3-0)

- 본 수업은 대학 생활과 관련된 주제를 바탕으로 어휘와 문법을 학습하고 듣기, 읽기 능력을 향상시키는 것이 목적이다. 이 수업을 통해 외국인 유학생들이 자신감을 갖고 대학 생활을 하면서 한국어 능력을 향상 시키는 것을 목표로 한다.

□ 고전읽기세미나 (Classical Work Reading Seminar, 3-3-0)

- 고전읽기는 대부분의 대학생들이 부담스러워하거나 접근하기 힘들어하는 경향이 있다. 그러나 고전은 시대가 변해도 변하지 않는 불변의 진리를 지니며, 독자들에게 깊은 감동과 여운을 주고 있다. 21세기 들어서면서 고전이나 인문학의 중요성 대두도 이에 부응하고 있는 현실에, 다양한 고전들을 접하고 이해하여 온전한 교양인으로 거듭나고자 한다.

□ 빅데이터와소통의글쓰기 (Big Data and Communication Writing, 3-3-0)

- 4차 산업혁명 시대를 맞이하여 빅데이터(Big Data)와 소통의 중요성이 대두되고 있다. 특히 빅데이터의 등장은 혁명이라고 표현할 정도로 우리 생활과 산업 전반에 걸쳐 커다란 영향력을 행사하고 있다. 본 강좌는 우리의 삶에 중요한 영향을 미치는 빅데이터를 주제로 한 다양한 이슈들에 대해 생각해보고, 글쓰기 이론을 배워 자신의 생각을 표현해보는 경험을 해 나가고자 한다. 그리하여 세상을 주체적인 시각으로 바라볼 수 있는 비판적 사고력을 갖추고 글쓰기 능력을 함양함으로써 의사소통능력을 지닌 교양인의 자질을 갖추는 데 그 목적을 둔다. 이를 위해 본 강좌는 인문학적 관점에 토대를 두고 빅데이터가 우리의 사고를 어떤 방식으로 바꾸고 우리 삶의 생활 패턴을 어떻게 변화시키고 있는가에 대한 논의를 펼치고자 한다. SNS를 비롯한 공공정책과 범죄예방 분야, 마케팅 전략과 정치·사회·문화·예술 등의 구체적 사례를 살펴보면서 빅데이터로 인해 변화하고 있는 세상의 여러 모습을 읽어내고 이를 다양한 전략을 활용한 글쓰기로 표현해볼 것이다. 학생들이 빅데이터와 관련한 흥미로운 주제에 대해 사유하고 이를 표현할 수 있는 구체적인 글쓰기 전략을 배우고 익히면서 소통하는 자세를 갖춘 교양인으로 성장할 수 있기를 기대한다.

□ 한국어글쓰기와토론 (Korean Writing and Debate, 3-3-0)

- 이 과목은 외국인 재학생 전용 교과목으로 한국어를 모어로 하지 않는 학습자들을 대상으로 하여 한국어로 학술적 맥락에서 필요한 글쓰기와 토론 기술을 익히도록 한다. 대학 강의를 수강하는 외국인 학부생들이 학문적 담화 상황에서 능동적으로 자신의 생각을 논리적으로 쓰고, 주체적인 토론자로서의 능력을 갖추 수 있도록 지도하는 것이 목표이다. 이를 위해 학문목적 한국어 쓰기에

필요한 기술을 익히고, 그것을 전략적으로 이용하는 능력을 갖추어, 자신의 견해를 논리적인 근거를 통해 뒷받침하는 방식을 학습한 후, 토론에 필요한 말하기 기능을 익혀 논리적인 말하기 능력을 향상할 수 있도록 할 것이다. 학습자들은 한국어로 자신의 의견을 논리적으로 표현하는 글쓰기와 말하기(토론) 연습을 통해 능동적이고 자기주도적으로 학습을 수행할 능력을 갖추게 될 것이다.

□ 예술적상상력과글쓰기 (Artistic imagination and writing, 3-3-0)

- 이 강좌는 예술적 상상력과 글쓰기의 특성을 인지한 후 직접 글쓰기를 통해 예술의 상상력을 체감해볼 수 있는 교양 강좌이다. 논리적 글쓰기와는 다른 예술적 표현 기법을 통해 대상의 특질을 어떻게 통찰하여 삶의 진실과 인간적 정서를 고양시키는가에 관해서도 깨달을 수 있는 계기가 될 것이다. 따라서 문학이라는 예술은 단순한 정서 반응이나 정서의 환기가 아니라 이를 어떤 이미지를 통해 어떻게 상호 길항하는가에 관한 이론적 고찰이 선행될 것이다.

□ 자기성찰글쓰기와토론 (Self-reflection Writing and Discussion, 3-3-0)

- 무한경쟁 시대를 살아가는 현대의 대학생들은 '경제적 인간', '경쟁적 개인'의 삶을 강요당하며, 자기성찰의 시간을 가지지 못하고 있다. 자기 성찰은 스스로를 되돌아보며, '나는 인간답게 살아가고 있는가'에 대한 근원적 질문에서 출발한다. 본 강좌는 해당 질문에 대한 답을 찾는 짧은 과정이다. 그 과정에 글쓰기와 토론이 함께 있다.

□ 학술적글쓰기와프레젠테이션 (Academic Writing and Presentation, 3-3-0)

- 21세기 지식기반사회는 지식과 정보를 디자인한 후, 논리적으로 표현하는 능력을 요구한다. 따라서 다양한 정보에 대한 수집과 해석, 활용 능력에 기반한 지식의 구성능력과 표현능력이 중요하다. <학술적 글쓰기와 프레젠테이션>은 비판적·논리적 사고력 함양과 대학생이 갖추어야 할 학술적 글쓰기 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과는 학술적 글쓰기가 무엇인지 이해한 후, 작성방법을 터득하여 학술적 글쓰기를 수월하게 수행하는 방안을 찾고자 한다. 또한, 주제에 따른 전문자료를 개별·팀별로 찾아 분석하고 논평하는 과정을 통해 전문지식을 키우고자 하며, '칼럼 작성, 토론 및 발표, 소논문 프레젠테이션' 등을 통해 의사소통능력을 강화하고자 한다. 궁극적으로 정보활용능력, 문제해결력, 나아가 학술적 탐구정신을 함양함으로써 주어진 문제를 자기주도적으로 소통하는 역량을 갖추 수 있기를 기대한다.

□ 글쓰기와말하기 (Writing and Speaking, 3-3-0)

- 본 교과목은 심화 글쓰기 과정이다. 수강 대상자는 기초글쓰기를 익힌 학생들로서, 수업은 다양한 장르의 읽기 자료, 또는 영상자료를 글로 재구성하는 방식으로 이루어진다. 글쓰기는 말하기와 함께 우리의 생각을 표현하는 도구이다. 유학생을 위한 심화 글쓰기 수업에서는 먼저 쓰기에 대한 부담감을 줄이기 위해 쉬운 읽기 자료를 읽거나 관련 영상 자료를 보고,

그 내용을 분석하는 연습을 한 뒤, 조금씩 자신의 내면을 들여다보고, 이를 글로 표현해 볼 것이다. 이 수업을 통해 자신을 참 모습을 발견할 수 있기를 기대한다. 또한 비교를 통한 설명글, 사회 문제에 대한 자신의 주장글 쓰기 등을 연습해 본다.

- 본 수업에서 모든 글쓰기는 말하기와 연계하여 쓰기 전후로 생각 발표 및 보고서 발표 등을 함께 공부한다. 수업은 대면 수업으로 진행한다.

#### □ 드라마영어 (Drama English, 3-3-0)

- 드라마영어는 네 가지 언어 능력이 모두 포함될 수업이다. 우리는 드라마를 보고 그것들에 대해 수업 토론을 할 것입니다. 모든 학급 학생들은 그들이 본 비디오에 대한 이해 퀴즈를 해야 할 것이다. 그리고 나서 학생들은 그룹 워크와 수업 토론에 참여할 것입니다. 이 수업은 참여가 매우 중요합니다. 또한, 수업이 어떻게 진행되는지에 따라 등급이 바뀔 수 있습니다. 이것은 나중에 수업시간에 논의될 것이다.

#### □ 만화영어 (Comic Book English, 3-3-0)

- 만화는 학생들이 뒷받침하는 이미지가 있는 이야기를 읽는 것을 돕는 이상적인 방법입니다. 이러한 이미지는 학생들이 이야기와 맥락을 이해하는데 도움이 될 뿐만 아니라 단어를 페이지에서 보는 이미지와 연결함으로써 어휘력을 향상시키는 데 도움이 됩니다. 언어를 배우는 사람들에게, 그래픽 소설을 읽는 것은 학생들이 이야기를 이해하기 위해 단어와 그림을 천천히 읽고, 다시 읽고, 공부하는 것을 요구합니다. 이 과정의 목표는 영어를 모국어로 사용하지 않는 사람들의 읽기 능력을 향상시킬 뿐만 아니라 만화책이나 그래픽 소설을 사용하여 전쟁, 갈등, 기술, 인간 본성과 같은 사회적, 문화적 주제를 검토하는 것입니다. 본 코스의 성공 여부는 할당된 판독치를 완료하고, 강의 토론에 참여하고, 그룹 작업을 포함한 모든 강의 활동에 적극적으로 참여하느냐에 따라 결정됩니다. 독서 과정을 탐구하고 조사함으로써, 여러분은 더 자신감 있고, 독립적이고, 효과적이고, 효율적인 독자가 될 것입니다.

#### □ 비즈니스영어 (Business English, 3-3-0)

- 본 수업은 비즈니스에 필요한 영어를 습득하는 것을 목표로 한다. 구체적으로 회의, 전화 통화, 유통, 구매와 판매, 출장 및 사교 활동 등 다양한 환경에서 영어를 매개로 업무를 성공적으로 소통하는 능력을 키우는데 있다. 이 수업을 통해 말하기 능력뿐만 아니라 듣기, 비즈니스 어휘, 독해, 영문법 및 문화별 다양성 등 비즈니스 영어에 필요한 전반적인 지식을 함양할 수 있을 것이다.

#### □ 실용영문법 (English Grammar for College Students, 3-3-0)

- 본 <실용 영문법>은 영어 학습 초보자들이 영어의 기초를 탄탄하게 다지는 것을 목표로 한다. 우리나라 학생들처럼 외국어로서 영어를 배우는 상황에서는 영어 문법을 제대로 알면 영어를 더 빠르고 효과적으로 배울 수 있고, 영어에 대한 자신감을 가질 수 있다. 이를 위해

본 교과에서는 영문법에 두려움을 가지고 있는 학습자들을 위해 쉬운 문법 설명으로 기초부터 영문법 전반을 자세히 다룬다. 그리고 실생활에서 사용할 수 있는 실용 영어위주의 연습문제를 통해 문법뿐만 아니라 말하기와 쓰기 능력도 함께 기를 수 있다.

□ 실용영어회화 (Practical English, 3-3-0)

- 본 수업은 일상생활에서 실제로 활용 가능한 영어회화 능력을 신장시키는 데 그 목적이 있다. 이를 위해 그 기초가 되는 영어 어휘, 발음, 문법을 학습함으로써 영어 말하기의 정확성과 유창성을 기른다. 특히 쉐도잉(shadowing) 방법을 활용한 영어 발음, 강세, 억양 및 끊어 읽기 연습을 통해 영어 말하기에 대한 흥미와 자신감을 증진시킨다. 아울러 다양하고 흥미로운 주제에 대한 듣기, 읽기, 쓰기 활동도 병행함으로써 궁극적으로 영어 의사소통능력을 향상시키고자 한다.

□ 영어독해전략 (English Reading Strategy, 3-3-0)

- 이 과목의 목표는 영어 읽기의 기초를 익히는 것으로 영어읽기를 위해 단어, 문장, 문단의 차이를 알고 단문 문장 구성부터 단계별로 읽기를 학습한다.
- 아울러 영어읽기를 위해 단어 학습과 문법 학습을 함께 병행하여 읽기의 기초를 익히고 실제주제에 따라 실제 읽기를 하는 과정을 익히고 다양한 읽기 전략을 학습한다.

□ 영어듣기 (English Listening, 3-3-0)

- 토익듣기 및 미디어 영어 청해의 전 단계에 해당하는 과목으로 기초듣기능력을 개발 및 향상 시키는데 목적을 둔다. 전체 학년을 대상으로 한다. 본 강좌는 “어린이 영어 지도사 과정” 패키지에 해당하는 하는 과목이다.

□ 영어로만나는쉬운성경 (Exploring the Bible in Easy English, 3-3-0)

- 본 수업은 영어 성경 이야기(Bible Stories) 읽기를 통해 영어 의사소통 능력을 향상시키고, 성경에 대한 기초적인 지식을 함양하는 것을 목표로 한다. 동시에 자신과 타인에 대한 성찰을 바탕으로 자아존중감을 높이며 나눔과 섬김의 정신을 기르는 데 기여하고자 한다. 쉬운 영어로 풀어 쓴 성경 이야기를 읽으며 그 속에 포함되어 있는 어휘와 문장 구조를 학습한다. 아울러 쉐도잉(Shadowing) 등 다양한 읽기 방법을 활용하여 영어 강세, 억양, 끊어읽기 연습을 함으로써 영어에 대한 흥미와 자신감을 증진시키는 데에 초점을 둔다.

□ 영어말하기패턴연습 (Practicum for English conversation, 3-3-0)

- 이 과목은 영어 초급자 학생들을 대상으로 영어 대화 능력을 키우기 위함에 초점을 맞추었습니다. 학생들은 일상 표현들과 어법을 배움으로 단어, 문법 그리고 억양과 같은 영어에 있어, 기초 필요들을 충족하여 어떻게 영어로 말할 수 있을지에 대하여 이해할 것이다. 또한 이 강좌에서 수강생들은 다양하고 유익한 활동들을 통하여 언어 기술들을 말하기 연습을 할 것이다.

- 영어어휘충전소 (Charge Your English Vocabulary, 3-3-0)

  - 본 수업은 학생들의 영어 어휘 지식 향상 및 어휘 학습 능력 함양을 목표로 한다. 영어 코퍼스를 기반으로 선정한 일상생활과 관련된 기본 어휘들을 주제별로 학습하고, 다양한 유형의 활동을 통해 새로운 단어와 구를 문맥에 맞게 사용하는 방법을 배운다. 또한 성공적인 의사소통에 필수적인 핵심 동사(key verbs)와 연어(collocations) 학습을 통하여 유창성을 기른다.
  
- 영어작문 (Basic English Writing, 3-3-0)

  - 영어로 작문을 하고자 하는 학습자들이 영어작문에 필요한 기본 개념을 학습하고 기초적인 단계의 글쓰기를 통해 영어작문 능력을 향상시키는 강좌이다.
  
- 영화를통한영어연습 (Learning English through Movies, 3-3-0)

  - 본 수업의 목표는 영미문화권의 영화를 감상함으로써 영어 의사소통능력을 향상시키고 영미문화에 대한 이해를 넓히는 것이다. 영화를 통해서 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기, 발음, 어휘, 문법 등 영어의 전반적인 기능을 모두 다루게 된다. 특히 대사에 나오는 살아 움직이는 생생한 영어표현들을 익힘으로써 대화구조, 대화자세 등도 배우며 Role Play를 통한 연습으로 실제상황에 응용해서 활용할 수 있는 기반을 마련해준다.
  
- 취미와영어 (The Hobby Project, 3-3-0)

  - 새로운 언어를 배우는 가장 효과적이고 즐거운 방법 중에 하나는 흥미로운 것을 배우는 것이다. 언어를 배우는 것 자체는 재미없고 지루할 수 있다. 그러나 사진 찍기나 스카이다이빙을 배운다면 훨씬 더 흥미로울 것이고 그것을 영어로 배운다 해도 말이다. 이 과제는 학생들 스스로가 자신의 관심사에 따라 선택한 실용적인 상황 속에서 영어를 활용할 수 있도록 계획되었다. 이를 통해 여러분들의 영어가 극적으로 향상될 뿐만 아니라, 문법과 원리들로 가득 찬 수업에서 벗어나 무엇인가를 배울 수 있을 것이다.
  
- 디베이트영어 (Debate English, 3-3-0)

  - 이 강좌에서 우리는 토론 주제들을 정하여 주제에 대하여 넓은 범위의 의견들을 토론하고 의논할 것이다. 매주, 저는 학생들에게 논제와 주제에 관한 찬성 의견과 반대 의견에 대한 주요 부분을 알려줄 것이다. 이로써, 학생들은 주어진 주제에 대한 자신의 의견을 말할 수 있을 것이다.
  
- 토익문법AtoZ (TOEIC Grammar A to Z, 3-3-0)

  - 본 강좌는 영어 공부를 하고 싶으나 기초가 부족하여 자신이 없거나 영어의 가장 기초적인 부분부터 다시 공부하고자 하는 학생을 대상으로 하는 강좌이다. TOEIC 뿐 아니라 여러 시험대비에 어려움이 있거나 좀 더 나은 영어능력을 갖고자 하는 학생들이 영어의 가장

기본이 되는 문법 사항들을 체계적으로 쉽게 이해하고 습득할 수 있도록 구성되어 있다. 상세한 설명과 영어 구문에 대한 반복적인 연습을 통해 영어의 어휘와 구조에 대한 핵심적이고 기본적인 능력을 키워 영어에 대한 자신감과 흥미를 갖게 하는 것이 본 강좌의 목표이다. 영어의 어휘, 문법, 독해, 듣기의 기본영역 중 가장 기본이 되는 문법을 집중적으로 다루어 다음 단계의 공부를 할 수 있는 기본적인 능력을 갖추게 하고, 더 나아가서 TOEIC 뿐 아니라 기타 시험이나 사회에서 필요로 하는 영어능력을 갖추는데 도움을 주고자 한다.

□ 프레젠테이션영어 (Presentation English, 3-3-0)

- 이 강좌는 초급에서 중급 정도의 영어를 사용하는 강의로서 프레젠테이션에 초점을 둔다. 학생들은 발표에 있어서 기초 전략과 기술들을 배울 수 있을 것이고, 또한 학생들은 전보다 더 나은 발표자가 될 수 있을 것이다. 더불어 이 강좌는 언어 강좌기 때문에, 수강생들은 영어 회화 기술을 연습할 수 있는 기회를 얻을 수 있다. 이 강좌의 과제는 오프라인 과제 또는 온라인 과제로 부여할 것이다. 만약 수강생들이 발표를 원하지 않는다면, 수강생들에게 발표를 강요하지 않지만 높은 점수를 얻기 위해서는 발표를 최소 2번은 해야 할 것이다.

□ 생활속의시사영어표현 (Current English in Everyday Life, 3-3-0)

- 우리 주변에는 자주 접하지만 이해하지 못하고 지나쳐버리는 영어 표현들이 많이 있다. 이 강좌는 우리가 생활하면서 쉽게 접할 수 있는 여러 시사 영어 표현들 뿐 아니라 어렵게 느껴지는 광고, 신문, 방송 영상이나 기사들 중 자주 접하는 용어나 표현을 좀 더 쉽게 이해하고 습득하기 위해 마련된 강좌이다. 우리생활 주변의 사회, 문화, 정치, 경제, 국제상황 등에서 우리 주변에서 익숙하게 접할 수 있는 기본적인 어휘나 표현을 살펴보고 문법적 구문분석이 아니라 필수 표현들을 통해 내용을 이해해보는 시간이 될 예정이다. 지금 우리가 사는 세상의 문제들을 바로바로 살펴볼 수 있고, 좀 더 많은 영역을 살펴보기 위해 기사 전체를 읽는 어려움을 피하고 기사의 필요한 부분을 발췌하여 우리 생활에서 익숙하게 듣거나 읽을 수 있는 표현들을 알아보는 방식으로 수업이 진행되므로 영어에 자신이 없는 학생들도 쉽게 접근할 수 있는 수업이다.

□ 비즈니스일본어 (Business Japanese, 3-3-0)

- 경어는 비즈니스는 물론 일상생활에서도 원활한 커뮤니케이션을 위해 매우 중요한 역할을 한다. 이 수업에서는 그런 경어를 중심으로 학습하여 상대방이나 상황에 맞추어 적절한 표현을 구사할 수 있도록 연습한다.

□ 일본어실용회화 (Practical Japanese Conversation, 3-3-0)

- “대학일본어(구 의사소통일본어)”에서 배운 것을 바탕으로 간단한 대화를 나눌 수 있도록 연습한다. 친근한 화제에 대해 정리된 내용의 이야기를 할 수 있도록 연습한다.

- 일본어쓰기 (Japanese writing, 3-3-0)

  - 이 수업에서는 “대학일본어(구 의사소통일본어)”에서 배운 것을 토대로 친근한 화제에 대한 글쓰기를 통해 실제로 일본어를 구사할 수 있는 능력을 강화한다.
  
- SNS중국어 (SNS Chinese, 3-3-0)

  - 일상생활의 주제와 관련하여 웨이보, 위챗 등 중국의 sns에서 흔히 사용되는 표현들을 배움으로써 중국 젊은 층의 사이버 문화를 이해하고 sns 의사소통 능력을 키운다.
  
- 여행중국어 (Chinese Traveling Conversation, 3-3-0)

  - 기초 수준의 중국어를 학습한 학생을 대상으로 여행 중국어의 기초를 철저히 닦는다. 정확한 표준 발음, 기본어휘, 기본 구문을 습득할 수 있도록 듣기, 말하기, 쓰기를 기초부터 종합적으로 연습한다. 특히 듣기와 말하기를 중심으로 수업을 하며 중국에 여행을 갔을 때 실제 사용할 수 있는 여행중국어 학습한다.
  
- 대학생활중국어 (Chinese on campus life, 3-3-0)

  - 대학생활과 관련된 여러 가지 주제 및 상황에 필요한 중국어 표현을 학습함으로써 한국과 중국의 캠퍼스 문화에 대하여 중국어로 말할 수 있게 하며, 중국 유학 등 실전 상황에서의 의사소통을 준비한다.
  
- 실용프랑스어 (Practical French, 3-3-0)

  - 이 강의는 학생들의 프랑스 체류라는 새로운 문화적, 언어적 환경 접촉을 상정하여 실제 프랑스 생활에서 알아야 할 실용적인 프랑스어를 공부하는 것을 목표로, 프랑스어의 발음 및 어휘, 문법, 일상적인 표현들을 습득하게 함으로써 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기 등 종합적인 프랑스어 구사 능력을 함양하며, 아울러 프랑스 문화에 관한 이해의 폭을 좀 더 넓히려 한다.
  
- 글로벌시사한국어 (Korean Language for Global Current Affairs, 3-3-0)

  - 본 수업은 현재 한국에서 일어나고 있는 사회적 사건과 관련된 정보를 파악하는 것을 목적으로 한다. 이를 통해 한국 현대 사회 및 문화에 대해 이해하고 고급 수준의 한국어 능력을 높일 수 있다.
  
- 4차산업혁명기술의이해 (Understanding of the 4th Industrial Revolution Technology, 3-3-0)

  - 이미 도래한 4차 산업혁명의 시대에 4차 산업의 내용과 기술을 이해하는 것은 시대적인 요청이고 꼭 필요한 지식이다. 이 강의는 4차 산업 혁명을 이해하고 그 기술들이 일상생활에 접목되는 양상을 이해하는 데 있다. 그래서 이 강의는 다음과 같은 내용을 강의한다.
    1. 4차 산업혁명에 대한 개념과 의미를 이해한다.

2. 4차 산업혁명이 이루어지는 영역들에 대한 일반적 고찰
3. 4차 산업 혁명이 실생활에 미치는 효과 영향에 대한 이해
4. 4차 산업 혁명과 빅데이터의 관계에 대한 이해
5. 4차 산업으로 인한 미래의 변화와 전망 그리고 이에 대한 준비

□ SNS활용1인미디어제작 (One-Person Media Production Using SNS, 3-3-0)

- 커뮤니케이션 학에 대한 이해를 돕는다.
- 미디어의 활용을 통해 사회와 소통하는 의미를 이해하도록 한다.
- 1인 미디어 활용을 통해 공적 사회적 소통 능력을 높인다.

□ 고급웹디자인 (Advanced Webpage Design, 2-1-2)

- 본 과목에서는 고급웹디자인의 기초가 되는 웹디자인 제작 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 웹사이트 제작을 위한 웹디자인 제작원리와 방법을 학습한다. 언어로는 html, css, javascript를 배운다.

□ 대학인을위한엑셀 (Excel for College Students, 2-1-2)

- 컴퓨터 활용에 대한 지식과 깊은 이해는 정보화 사회의 기초 구성원이 되기 위해 기본적인 소양일 뿐 아니라, 그 활용 정도가 점차 고도화 되어 가고 있다. 따라서 이 강좌에서는 가장 널리 쓰이는 엑셀 프로그램을 처음 접하고 있거나 활용 수준을 높이려는 학생을 위한 과목으로 기본과 고급기능을 잘 수행할 수 있는 능력을 함양시킨다. 또한 관련 자격증 취득을 돕고, 학생 개개인의 능력 향상뿐 아니라 사회에서 요구하고 있는 역량 있는 인재양성에 만전을 기하고자 한다.

□ 동영상편집기초 (Introduction to Moving Picture Editing, 2-1-2)

- 디지털 캠코더, 디지털 카메라 등을 이용해 실생활에서 촬영된 영상을 편집하고 인코딩하여 CD-ROM, DVD 등으로 보존하기 위한 전반적인 과정을 이해하고 실습한다. 어도비 프리미어 프로와 포토샵을 활용하여 영상 편집의 기본 원리부터 TV, 영화 등에서 사용되는 편집 기법을 배운다. 본 과목을 수강하면 가족 동영상 앨범 정도는 직접 제작할 수 있다

□ 문제해결을위한창의코딩 (Creative Coding for Problem Solving, 2-1-2)

- 본 과목에서는 소프트웨어 개발의 기초가 되는 프로그래밍 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 다양한 문제 해결을 위한 프로그래밍의 기초를 학습한다. 프로그래밍 언어로는 파이썬을 활용한다.

□ 비즈니스컴퓨터활용 (Business Computer Application, 2-1-2)

- 엑셀은 스프레드시트 프로그램 중의 하나로 일반적인 문서 작성이나 정보의 관리차원을 넘어 데이터와 수치를 계산하고 관리하는 프로그램이다. 본 교과목에서는 실무에 필요한 기능인

입력한 데이터를 분석하여 시각화하고 업무를 자동화 할 수 있는 능력을 배양하기 위해 엑셀의 다양한 함수와 데이터분석 기능 및 자동화 기능을 최대한 활용할 수 있도록 하는데 목표를 둔다. 또한 업무현장에서 많이 사용되고 있는 실무문서를 제시하여, 직접 작성토록 하고 이에 관련된 함수 및 편리한 자동화 기능을 숙지하여 엑셀의 실무 활용 기술을 높일 수 있도록 진행한다.

- 사물인터넷의이해 (Internet of things (IoT) in daily life, 3-3-0)
  - 빠르게 변화하는 다양한 환경 속에서 우리의 일상생활에 가장 밀접한 IT기반 기술과 사례에 대해 학습하고자 한다. 또한, 본 수업을 통해 전공분야와 융합할 수 있는 미래사회의 인재로 성장할 수 있도록 하는 그 능력을 배양함에 있다.
  
- 스크래치로배우는인공지능 (Learning Artificial Intelligence with Scratch, 2-1-2)
  - 본 교과목에서는 스크래치를 이용하여 비전공 학생들을 대상으로 프로그래밍 기술이나 수학적 지식이 없어도 누구나 쉽고 간편하게 인공지능을 배우고 실제로 적용해 볼 수 있는 능력을 높인다. 스크래치는 키보드 입력을 최소화한 블록기반 언어로 비주얼한 요소들을 많이 도입하여 레고 블록을 조립하는 것처럼 프로그래밍 하도록 되어 있다. 추가로 스크래치를 이용한 다양한 인공지능 예제를 이용하여 기계학습(Machine Learning)과 인공지능(AI)의 개념을 쉽게 설명하고 학습할 수 있는 기회를 제공한다.
  
- 인터넷과정보관리 (Internet and Information Management, 2-1-2)
  - 본 교과에서는 인터넷상에서 정보관리에 필수적인 웹페이지를 이해하고 작성하는 능력을 함양함을 목표로 한다. 구체적으로 HTML및 CSS를 이용하는 법을 실습을 하면서 웹페이지를 활용한 직무능력을 높이며, 다양한 실습을 통해 실무적인 능력을 배양할 수 있도록 한다.
  
- 포토샵그래픽활용 (Graphic Creations with Photoshop Graphic, 2-1-2)
  - 포토샵 기능을 이해하고 다양한 기능을 직접 활용하여 이미지 보정과 편집, 디자인을 기획하고 제작하는 것을 목표로 한다. 2D프로그램 중 최강의 편집 기능을 다양하게 갖춘 포토샵을 이용한 사진 수정 및 보정 작업, 이미지 합성 및 디자인 분야에서의 활용, 포토샵에 내장된 프로그램인 이미지레디를 활용한 웹 디자인 제작 및 애니메이션 제작뿐만 아니라, 포스터 등과 같은 다양한 응용 작업을 할 수 있는 능력을 키운다.
  
- 프레젠테이션실무활용 (Presentation Practice, 2-1-2)
  - 파워포인트를 처음 접하고 있거나 활용 수준을 높이려는 학생을 위한 과목으로 기본과 고급기능을 익혀 세련된 프레젠테이션을 수행할 수 있는 능력을 함양시킨다. 자신이 표현하려는 내용이나 정보를 슬라이드 문서로 작성하여 상대방에게 정확하게 전달하는 것은 더 이상 선택사항이 아니다. 따라서 이 강좌에서는 가장 널리 쓰이는 파워포인트 프로그램을

체계적으로 공부하여 다양한 작성기법을 익혀 효과적으로 의사를 전달할 수 있도록 한다. 추가로 관련 자격증 취득을 돕고, 학생 개개인의 능력 향상뿐 아니라 사회에서 요구하고 있는 역량 있는 인재양성에 만전을 기하고자 한다.

□ 한글문서작성의실제 (Practise of Word processor, 2-1-2)

- 컴퓨터 활용 능력은 이 시대에 필수적인 능력 중 하나이다. 본 수업은 다양한 컴퓨터 활용 능력 중 한글 문서 작성 능력을 함양하는 데 목적이 있다. 한국 대학에서 보고서를 작성할 때 기본이 되는 도구인 “한컴 오피스” 및 기타 한글 문서 작성 프로그램을 활용하여 어떻게 하면 양질의 보고서를 작성할 수 있는지에 대해 학습할 것이다.

□ 기초상식한자 (Basic Chinese Characters, 3-3-0)

- 영상, 정보, 미디어 분야가 비약적으로 발전하고 문화산업이 중심이 되고 있는 이때에 중국의 위상 변화와 더불어 한자에 대한 요구가 증대되고 있다. 이에 따라 21세기는 여러 방면의 새로운 태도, 지식, 기술로 무장하기를 요구하고 있다. 바로 한자는 국제화를 지향하는 데 반드시 알아야 할 글자이며, 앞으로 우리는 ‘한자’라는 지수를 통해 ‘인류의 문화유산’이라는 미지수를 자기화하는 전략을 세워 나가야 할 것이다. 한편, 우리의 한글을 좀 더 잘 파악하고 이해하기 위해서는 한자문화를 습득해 나가지 않을 수 없다. 실제로 우리말을 논리적으로 사용하는 방법에는 여러 가지가 있겠지만 그 중의 하나는 한자를 정확하게 이해하고 사용하는 것이다. 통계적으로 볼 때, 우리말의 70% 이상이 한자어로 이루어져 있다. 그 만큼 국어생활에서 한자는 필수요소인 것이다. 따라서 한자를 재인식하고, 한자의 영향력을 절감할 필요가 있는 것이다.

□ 뉴욕의예술과음식문화 (Art, Culture and Food in New York, 3-3-0)

- 세계적인 문화의 중심지인 뉴욕에서 발전한 예술과 음식 문화의 상호작용과 역사적, 사회적 영향을 탐구하는 교양 과목이다. 뉴욕의 다양한 인종, 사회적 배경이 예술과 음식에 어떻게 반영되었는지, 그리고 이러한 문화적 산물이 어떻게 세계적인 아이콘이 되었는지를 중점적으로 다루며, MZ세대들이 열광하는 SNS 핫플 맛집과 명소도 빼놓지 않고 학습한다. 뉴욕에서 7년간 맨해튼에서 살며, N.Y.U를 졸업하고 직장 생활을 경험한 지도 교수의 생생한 경험을 바탕으로 글로만 읽는 가상 뉴욕이 아니라 리얼한 뉴욕커들의 실제 생활과 현실을 주제로 뉴욕만의 독창성과 다채로움을 정확한 정보로 공부할 수 있는 것이 본 수업의 특징임

□ 고사성어와성현의지혜 (Idiom Stories and Its Wisdom, 3-3-0)

- 갈수록 한자에 대한 관심이 높아가고 있는 추세이다. 중국 오천년 역사속에 녹아있는 성현과 민초들의 삶을 통해 지혜를 배우고 자연스럽게 한자와 성어를 익히는데 목적이 있다. 고사성어를 역사적 문화적 맥락에서 익히게 하여 성어의 올바른 이해와 정확한 활용을 할 수 있도록 돕는다.

- 국악에서K-Pop까지:21세기한류와한국의소프트파워 (From Gugak to K-Pop: South Korea's Soft Power Prowess in the 21st Century, 3-3-0)

  - 한류는 마침내 21세기 한국을 세계 대부분의 사람들이 보는 창이 되었습니다. K라는 글자는 이제 K-Classic에서 K-Pop에 이르기까지 거의 모든 한국 문화를 포괄하여 사실상의 국가 브랜드가 되었다. 이 수업은 한류 (영어: Korean Wave)의 파도를 타고 싶고 휩쓸리는 것을 피하고 싶은 장르인 국악에 중점을 둔다. 학생들은 먼저 국악 자체(악기, 리듬, 모드, 장르)에 대해 배운 다음 전통을 유지하고 K-pop(“대취타”의 BTS 슈가(8월 D)) 하고 이른바 조선팝(풍류대전)과 같은 현대적 용도를 알리고 기여하는 역할을 탐구한다.
  
- 그림을통한세계문화읽기 (Reading World Culture Through Pictures, 3-3-0)

  - 동서양 문화의 공통점과 차이점을 예술 텍스트인 그림을 통해 엿볼 수 있으며 이에 관련된 문화적 자취를 탐구할 수 있는 시각을 키울 수 있다. 문화적 차이에 대한 이해 및 인식을 보다 넓힘으로써 문화와 예술을 통한 글로벌 리더의 자질을 갖출 수 있다.
  
- 논어와현대생활 (The Analects of Confucius and Contemporary Life, 3-3-0)

  - 논어는 공자와 제자 사이에 주고받은 대화를 모은 책으로, 전통 시대에 누구나 읽어야 하는 필독서로 한국 사회에 절대적인 영향을 끼쳤다. 유가 사상과 관련된 내용도 있지만, 더욱 중심이 되는 내용은 인간관계와 수양에 대한 것이다. 공자와 그 시대를 배경으로 논어의 주요한 내용을 이해하고 현대생활과 관련된 부분을 추출하여 토론하고자 한다. 본 강의에서는 공자의 생각과 논어의 내용을 단순히 본받고 따르려는 것이 아니라, 공자와 논어를 통해 지금의 사회를 비추어보고 비판적인 태도에서 더 나은 삶과 사회가 무엇인지 생각해보고자 한다.
  
- 대학생생활자아탐색 (College life and self exploration, 3-3-0)

  - 본 교과목에서는 자기이해, 자기성장을 도모하는 작업과 자신의 진로에 대해 탐색하고 진로를 결정하는 내용을 학습한다. 그리고 실제의 다양한 관계 속에서 겪는 갈등해결 및 대처방법을 통한 대인관계 기술 습득을 위한 활동과 효과적인 의사소통 훈련을 통한 인간관계 개선을 위한 실질적 기술 훈련 활동 및 내용을 습득한다.
  
- 동아시아의미학 (Aesthetics of East Asia, 3-3-0)

  - 이 수업은 주로 일본, 중국, 한국의 예술에서의 미를 가지고, 동아시아 미학의 주요 주제를 다룬다. 학기과제는 비교되는 주제를 심도 있게 다루어야 한다.
  
- 러시아도시산책 (Portrait of Russian cities, 3-3-0)

  - 세계 대륙의 1/8을 차지하고 있는 러시아의 다양한 도시에 대해 알아본다.
  - 여러분들이 이 수업과정을 성실히 이수하면 러시아의 주요도시들에 대한 많은 상식을 얻게 된다. 또한 다양한 교수법을 적용하여 동료 수강생들과의 소통을 할 수 있는 기회가 있어,

사회에서 꼭 필요한 팀워크 능력을 조금이나마 이해하고 느낄 수 있을 것이다. 적은 시간이지만 대면으로 수업을 들으며 자신의 감성을 기를 수 있는 시간도 될 수 있을 것으로 기대한다.

□ 르네상스스토리 (Renaissance Story, 3-3-0)

- 천년의 중세 암흑시대에 빛을 비춘 ‘르네상스’는, 이탈리아 꽃의 도시인 ‘피렌체’를 중심으로 전개되었으며, 당대 최고 가문인 ‘메디치’가의 후원 때문에 가능하였다. 그런데 350년 동안 세상을 지배한 메디치가는 어떻게 ‘사람의 마음을 얻는 법’을 알았을까? 메디치 가문의 이야기, 르네상스 거장인 다빈치와 미켈란젤로의 스토리, 피렌체 도시여행, 우피치 미술관 산책 등을 살펴보면서 그 해답을 찾아본다.
- 삼성경제연구소 추천도서인 "사람의 마음을 얻는 법"을 함께 읽어가면서, 문화, 예술, 사회적인 에피소드와 다양한 영상자료를 통하여 쉽고 흥미롭게 르네상스 이야기를 풀어가도록 한다.

□ 미디어로본역사속의라이벌이야기 (Rival story in history seen through the media., 3-3-0)

- 고대에서 부터 현대에 이르는 시기에 역사적인 인물을 조명한다. 특히 역사적으로 위상이 두드러지고 그 독특성이 있는 인물을 이해한다. 미디어라는 매체를 활용하여 강의하고 설명하며, 쉽고 재미있고 유익하게 진행하고자 한다.

□ 신화의세계 (The World of Mythology, 3-3-0)

- 이 교과목은 우리에게 잘 알려진 그리스·로마 신화를 비롯하여 북유럽신화, 이집트신화, 히브리, 바벨론 메소포타미아신화, 동아시아(중국신화) 등 다양한 문화권의 신화를 비교 분석하여, 각 문화의 가치관과 세계관을 이해하고, 신화 속 공통된 주제와 차이점, 그리고 그 속에 담긴 상징적 의미를 파악한다.
- 아울러 영화, 게임, 웹툰 등에서 재창조된 다양한 신과 영웅들의 스토리텔링을 통해 신화의 매력을 경험하고, 세계 문화와 관련한 인문교양 상식을 쌓는다.

□ 싸나톨로지:상실을이기는인생수업 ( Thanatology: Life Lessons for Overcoming Loss, 3-3-0)

- 상실이나 상처가 부정적이고 절망과 좌절만을 주는 것이 아니라 인생에 주는 진지함과 성숙함이 있다는 것을 고찰하게 한다. 아울러 상실이나 상처를 바라보는 세계관과 해석이 어떠한지 알려주고 직시하게 함으로써 삶의 가치와 인생의 의미를 새롭게 보게 한다. 그래서 상처나 죽음을 비롯한 여러 상실들을 주제로 하여 토론하고 성찰하게 함으로써 삶의 가치와 의미를 발견하고 학생들로 하여금 수동적인 아니라 긍정적으로 자신의 삶에 주도성을 갖추도록 한다.

- 영상으로보는중국근현대사 (China's modern and contemporary history through video, 3-3-0)

  - 중국의 경제 성장은 더 이상 새로울 것이 없을 정도로 이미 많은 사람들이 인식하고 있는 현상이다. 중국의 GDP가 일본을 넘어선지 오래 되었고 곧 미국을 따라잡을 것으로 예상하고 있다. 이에 많은 나라들은 중국을 배우는데 여념이 없다. 얼마 전까지 중국은 값싼 노동력을 바탕으로 경제성장을 주도했다면 이제는 반도체나 전기자동차 분야 등으로 발전을 꾀하고 있으며, 나아가 단순한 제조업을 통한 성장이 아닌 소비를 통한 경제발전의 전환을 시도하고 있다. 이러한 발전과 시스템의 전환에는 중국의 독특한 정치적인 특징이 배경이 된다. 중국의 독특한 정치, 경제방식은 현 중국이 건립되면서 시작되었으며 지금의 중국이 있기까지 많은 인물의 출현과 사건이 발생하였다. 이러한 인물들과 사건이 어떻게 중국에 영향을 주었는지 살펴보는 것이 본 수업의 주요 방향이다. 이를 통해 지리적으로 가까운 중국에 대해서 잘 이해할 수고, 앞으로 한국이 나아가야할 방향에 대해서도 검토해 볼 수 있으리라 본다.
  
- 영화로읽는동아시아종교철학 (Religions of East Asia through Film, 3-3-0)

  - 이 수업은 동아시아의 역사적 발전 및 현재의 다양하고 풍부한 종교적, 철학적 전통의 내용을 영화를 통해 다룬다. 기본적인 강의 목적인 동아시아 전통의 철학적 개념을 이해하는 동안, 수업에서 다루어지는 모든 시대와 요소를 통해 우리는 또한 현재의 살아있는 문화를 이해하는 방법 및 그 개념을 배울 수 있다. 또한 기독교와 사회주의(공동체주의) 등 동양 전통이 서양 철학전통 및 관념과 관련성 있는 점을 언급함으로써, '현대화', '서구화' 등 지난 반세기 동안 아시아에 영향을 준 의미를 더욱 적절히 맥락화 할 수 있을 것이다.
  
- 유럽박물관탐방 (Visiting Europe Museum, 3-3-0)

  - 박물관은 인류 문명의 역사적 발자취가 남아있는 곳으로, 현재에서 과거를 탐색하고 미래를 내다볼 수 있는 곳이다. 따라서 본 강좌는 유럽의 주요 박물관을 소개하고 대표적인 소장품들을 감상하면서 인류의 역사와 다양한 문화 예술을 폭 넓게 이해할 수 있는 기회를 제공하자고 한다.
  
- 음악으로의초대 (Invitation to Music, 3-3-0)

  - 현대 대중음악의 뿌리인 재즈Jazz 를 전문적으로 학습하는 수업으로, 재즈의 발생과 사회적 배경(재밌는 부분만 골라서), 그리고 주요 재즈 뮤지션들과 일상생활에서 필수로 알고 있어야 할 기본 재즈곡들을 감상하고 교양 그 이상의 전문가 수준으로 숙지하도록 담당 교수가 재즈 명문 버클리 음대에서 배운 본토 지식을, 쉽고 재밌게 전달해 주는 것이 본 수업의 특징임
  
- 음악의역사와문화 (Music History and Culture, 3-3-0)

  - '음악으로의 초대' 교필선 교양과목 내용에 이은 2부 수업이라 할 수 있는 본 교과목은 현대

대중음악의 뿌리인 재즈 음악이 그 이후 뿔어나간 파퓰러 대중음악을 집중적으로 학습한다. 미,영국을 중심으로 생긴 현대 Pop&Rock 대중음악과 사회,문화적 이슈 배경을 한 학기 속성으로, 음악 전공 학과 수준의 빠센 진도와 깊은 지식을 잠시도 지루하지 않고, 재밌게 배울 수 있는 것이 본 수업의 특징이다.

- 인물과사건으로본중국역사 (Chinese History through People and Key Events, 3-3-0)

  - 역사는 시대의 기록이며 삶의 기록이기도 하다. 5천년 역사를 자랑하는 중국의 수많은 인물들, 위로는 황제로부터 아래로는 백성 민초까지, 무수한 인물들이 시대와 직조하여 5천년의 역사와 문화를 만들어냈다. 그 속에는 삶의 애환과 역사의 비극이 있으며, 수많은 유적과 유물이 역사의 흔적을 간직하고 있다. 이 교과목은 중국의 주요 핵심 역사 인물과 사건을 중심으로 중국 역사를 흥미롭게 탐색하는 여정을 하고자 한다. 중국 역사의 수많은 그와 그녀, 황제와 신하, 영웅과 간신, 만리장성, 자금성 등 , 세계 역사의 한 축을 이루는 동아시아 중국 역사와 문화의 발자취를 교수의 재미있는 스토리텔링을 통해서 같이 학습한다.
  
- 입문자를위한철학교실 (Introduction to Philosophy, 3-3-0)

  - 이 강의는 전통적으로 알려지고, 전해 내려오는 철학의 개념과 이론을 입문적 수준에서 개략적으로 설명하고 이를 시대적 문제와 주제에 적용하여 재해석한다. 이와 함께 철학이 담고 있는 내용을 통해서 우리의 삶의 본질과 문제를 살펴보고자 한다. 그래서 이러한 강의 내용을 바탕으로 철학적 사고력과 통찰력을 함양하며 교양인으로서 소양을 갖추하고자 한다. 아울러 오늘날 가장 필요로 하는 융복합의 정신과 창의력을 배양하여 하고자 한다.
  - 수업의 내용은 철학 영역 전반에 관한 내용들을 개론적인 수준에서 강의한다. 전통적으로 내려오는 존재의 인식에 관한 철학, 윤리학과 미학, 논리학 등의 내용을 1차적으로 강의하며 이를 기반으로 현대의 철학과 현대 사회가 지닌 문제나 주제를 철학적 관점에서 반성하고 검토하고자 한다.
  - 강의는 일반적인 강의와 소크라테스의 대화법, 스토리텔링의 방법으로 진행되며 짧은 동영상 자료도 시청한다.
  
- 중국역사바로알기 (Introducing to Chinese History, 3-3-0)

  - 삶의 총화는 역사로 기록되므로, 역사를 통해 중국을 이해하는 작업은 무척 유용하다. 장구한 시기 동안 중국에서 일어난 왕조의 변천과 주요한 역사적 사건을 살펴보고 지금의 중국이 어떤 과정을 거쳐 이루어졌는지 파악한다. 나아가 중국인의 역사적 경험에서 오늘날 우리의 삶에 도움이 되는 유익한 점을 추출한다.
  
- 철학과윤리그리고행복한인생 (Philosophy of Happiness, 3-3-0)

  - 현대의 행복론은 자본을 통한 행복 마케팅 혹은 고통을 언급해서 행복을 말하는 고통마케팅으로 행복을 주장하고 있다. 이 과목은 행복론에 관한 강의이다. 강의는 이러한

마케팅과는 달리 철학자들의 삶을 중심으로 영혼의 자유와 즐거운 마음으로 행복을 찾는 철학자들의 이야기이다.

- 철학자들이 다 모두 부유하고 고통 없는 삶을 산 것은 아니지만 그렇다고 철학자들이 돈과 명예를 소유한 것도 아니다. 이 강의에서 철학자들의 삶을 통해서 철학자들이 인생의 즐거움과 행복을 생각해 보고 수강생 스스로 그들이 즐겼던 삶에 대한 태도와 방식에서 지혜를 얻는 것이 이 강의 지향점이다. 철학자들이 누렸던 삶의 지혜와 즐거움의 태도를 자신의 삶에 비추어 스스로 자신의 즐거움과 행복을 찾는 과정에서 자신의 행복과 즐거움을 찾을 것이라 생각한다. 그래서 본 과목은 철학자들이 그들의 삶에서 느꼈던 즐거움과 행복을 찾아보고 이를 내면화하여 자신의 행복을 찾는 계기로 삼고자 한다.

#### □ 포스트휴먼시대의감성인문학 (Emotional Humanities in the Post-Human Era, 3-3-0)

- 현대사회는 감성의 시대로 도구적 이성에 대한 비판적 성찰의 결과로써 인간다운 삶의 가치를 회복해야 한다는 목소리가 높아지고 있다. 본 교과는 다양한 감각으로 외부 세계를 인지하고 타인과 소통하며 세계를 상상함으로써 감성 역량을 지닌 감성적 인재를 육성해야 하는 대학 교양교육의 소임을 실천하기 위해 감성 인문학의 시선으로 자신의 감정을 이해하고 나아가 인간과 공동체를 이해하고자 한다. 여기서 감성적 인간이란 감성과 감각에 기반을 두고 우리 사회의 다양한 존재들과 네트워크적 관계망을 형성하며 상호협력적으로 공생해가는 존재를 의미한다. 감성 인문학은 변화하고 있는 시대적 문제의식에 공감하며 감성을 바탕으로 네트워크를 형성하며 살아가는 인간을 사유하고자 한다.
- 그리하여 본 교과는 테크놀로지의 발전과 더불어 변화하고 있는 삶의 제 영역을 아우르는 영화와 문학, 회화, 게임 등 다양한 분야의 문화 예술 콘텐츠를 바탕으로 인간의 감정을 체험하고 감정의 본질을 설명하는 세계적 석학들의 이론을 섭렵함으로써 감성의 세계를 사유해 볼 것이다. 그리고 이를 토대로 청년들을 위한 감성 인문학 프로젝트를 기획해보면서 감성의 세계가 갖는 가치를 실제 삶의 맥락에 적용해 볼 수 있는 가능성을 타진하는 디자인적 사고를 펼쳐보고자 한다.

#### □ 한국사의새로운이해 (A new understanding of Korean history, 3-3-0)

- 한국의 고대시대부터 근대시대까지 역사변화의 중요한 사건이나 중요한 인물을 중심으로, 그 시대의 상황을 이해하고 생각해 본다. 제도의 변화나 문화의 변동에 대해서 살펴보고, 역사적인 주요 세력내지 인물의 동향을 이해하여 본다. 특히 변화와 동향에 대한 구조적인 역사적 관계를 문제의식을 가지고 접근해 보고, 한국역사의 내용을 쉽고 재미있고 의미 있게 이해하고자 한다.

#### □ 행복심리학 (Psychology of happiness, 3-3-0)

- 본 교과목은 많은 사람들이 가장 관심 있어 하는 주제인 행복에 대해 그 의미를 살펴보고, 행복의 정의에 대해 탐색해본다. 행복과 관련된 여러 요인들과의 관계에 대해 살펴보고, 진정한 행복의 결과와 조건에 대해 이해한다. 나아가 행복을 증진시키기 위한 방법을

알아보고 실제 생활에서 행복을 실천하는 노력을 해보도록 한다.

□ 현대건축의이해 (Introduction to Architecture, 3-3-0)

- <현대건축의이해> 과목은 시대상으로서의 현대의 정의, 건축의 개념, 건축가들의 이론과 작품을 바탕으로 현대건축의 여러 주제와 그 표현을 다룬다. <현대건축의이해>는 우리가 살고 있는 환경을 이해하는 과정이며, 미래의 생활 세계를 스스로 구상하고 실천할 수 있는 바탕이기도 하다.

□ 포스트휴먼시대휴머니즘과예술 (Humanism and Art in the Posthuman Era, 3-3-0)

- 포스트 휴먼시대 인간의 삶과 예술을 이해하고, 사람들이 살아가는 삶의 변화방식 예측 해 본다.

□ 한국어문학탐구 (Exploring Korean Literature, 3-3-0)

- 이 과목은 외국인 유학생들이 한국어로 이루어진 문학에 대해 이해하고 한국문학 작품을 감상할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 아울러 문학을 통해 한국 사회와 문화를 이해하고 나아가 한국어 능력의 향상을 함께 꾀하고자 한다. 따라서 미시적인 개념에서 전통적인 양식의 문학만을 다루는 것이 아니라 변화된 한국 사회와 문화를 반영한 다양한 양식의 작품들을 대상으로 삼아 수업을 진행할 것이다. 시대의 변화에 따라 새로이 모색되고 있는 문학과 다양한 주변 장르의 넘나듦에 대해 살펴보고 양식의 변화에 따른 문학의 변화도 학습할 것이다. 문학의 장르적 특징과 문학과 비문학의 경계 설정에 대해 살펴보고 다양한 매체를 통해 문학이 지닌 기본적인 속성을 이해하고 그것을 인접 장르와 연관해서도 다룰 예정이다. 그러한 학습과 적용 과정을 통해 학습자들은 한국어 문학의 이론을 배우고 작품을 감상할 수 있는 능력을 갖추게 될 것이다.

□ 긍정심리학과행복코칭커뮤니케이션 (Positive Psychology and Coaching Communication for Well-being, 3-3-0)

- 긍정심리학 이론을 기반으로 나 자신, 타인, 공동체와 성공적인 소통 수행으로 행복한 삶을 실현할 수 있는 코칭커뮤니케이션 기법을 습득한다. 먼저, U&I성격유형검사를 통한 자신의 고유한 존재가치 자각으로 강력한 자존감을 확립하여 상대적인 능력/소유비교 프레임을 극복한다. 둘째, 긍정심리학 기반 코칭수업을 통하여 자신의 존재가치에 부합하는 강점재능을 발굴 및 배양한다. 셋째, 행복한 미래 자아상을 설정하고 실현하기 위한 추진 로드맵을 개발한다. 마지막으로 확고한 자아상과 미래 비전을 바탕으로 타인 및 조직내의 커뮤니케이션을 자신감있게 수행할 수 있는 강력한 코칭커뮤니케이터가 될 수 있는 구체적인 자기관리, 조절, 및 소통기술을 습득한다.

□ 나의한국문화유산산책 (My Korean cultural heritage walk., 3-3-0)

- 고대에서 부터 근대에 이르는 우리문화유산 가운데 주목되는 것을 살펴보고자 한다.

- 특히 우리문화의 고유성과 독특성이 반영된 문화유산을 집중적으로 조명하여 우리문화유산을 감상하고 이해하는 능력을 기르고자 하며, 쉽고 재미있고 유익하게 진행하고자 한다.

□ 디지털사회의문화의이해 (Digital Society and Digital Culture, 3-3-0)

- 지식정보사회의 전반적 흐름과 그에 따른 영향요인
- 전자정부구현과정에서의 국가비전, 보편적서비스, 전자주민차참여, 정보윤리 등 이해
- 사이버 커뮤니티 활용 등 정보 활용 증대에 따른 정보윤리와 정보보호 등 제시
- 스마트 사회구현에 따른 환경변화와 새로운 비전(스마트 전자정부, 홈네트워크 서비스등)에 관한 이해

□ 미국문화와사회 (American Culture & Society, 3-3-0)

- 신대륙의 발견에서부터 현재의 미국에 이르기까지의 미국의 형성, 제도, 전통, 축제, 음식 등의 미국 문화와 사회에 대한 전반적인 이해를 목표로 한다. 다양하고 역동적인 미국을 학습하기 위해 수업은 원서 강독, 동영상, 시청각 자료 등 다양한 방법이 사용될 것이다.

□ 방송미디어와예능 (The Entertainment contents in Media, 3-3-0)

- 방송 미디어에 대한 사회적 개인적 의미를 이해하도록 한다.
- 방송 미디어 콘텐츠에서 찾는 재미요소를 알아본다.
- 일상 안에서 찾는 재미요소의 핵심을 이해하고 각자의 삶을 성찰한다.

□ 상상력과문화 (Imagination and Culture, 3-3-0)

- 인터넷 및 대중매체가 발달하면서 시공간의 경계를 무너뜨리고 어디서든 문화를 즐길 수 있는 환경이 되었다. 지금까지는 문화에 대해 수용적이었다면, 현대를 살아가는 지식인에게는 새로운 문화를 생산하는 능력이 요구된다. 따라서 우리는 문화를 제대로 알고, 다변화하는 사회의 흐름 속에서 핵심을 파악해야 한다. <상상력과문화>는 상화문화주의 관점으로 문화를 이해하고 이를 바탕으로 현대 사회의 트렌드를 이끌어 갈 수 있는 문화 활용법을 제안하며, 창의성, 소통 능력을 키우는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목은 문화, 콘텐츠, 스토리텔링, 상상력이라는 키워드를 중심으로 이론을 이해한 후, 문화를 소재로 일상생활에서 활용할 수 있는 아이디어를 제시하고자 한다. 궁극적으로 다문화수용능력, 도전적 추진력을 함양함으로써 시대를 이끌어갈 수 있는 지성역량을 갖출 수 있기를 기대한다.

□ 세계문화유산답사 (Studies of World Cultural Heritage, 3-3-0)

- 세계문화유산답사 과목은 건축과 도시를 중심으로 세계의 문화유산을 찾아 그들의 가치와 의미를 탐구하려고 한다. 이 유산들을 통해 문화를 이해하고 역사적 안목을 키워나가며, 구체적으로는 세계와 역사를 이해하는 교양인이 되는 것을 수업의 목적으로 한다.
- 본 수업의 방법은 1)중요한 문화유산의 소개를 다루며, 2)문학 작품으로서의 여행기를

참고로 해서 답사의 방법과 의미를 함께 읽어가며, 3)이를 통해 답사기 서술의 능력도 키우고자 한다. 이를 위해 참고 교재는 괴테의 <이탈리아 기행>이다. 괴테는 1786-1788년 이탈리아를 여행한 후 이 여행 기간 서간과 인상들을 모아 <이탈리아 기행>의 책을 남겼다. 괴테는 나폴레옹도 심취할 만큼 문학의 위인이었고, 실러와 함께 독특한 낭만주의의 세계를 보여주었다. 우리는 이 발자취를 새로운 시각으로 되돌아보고자 한다.

□ 대학생위한실용금융 (Practical finance, 3-3-0)

- 실용금융은 금융상품의 이해, 저축, 금융투자, 연금, 보험, 부채와 신용관리, 금융사기 및 금융소비자 보호제도 등 실제 금융생활에 도움이 되는 실용적인 금융지식을 대상으로 하며, 본 과목은 대학생이 꼭 알아야 할 금융 기초지식의 배양 및 향후 독립적 주체로서 갖추어야 할 기본적인 금융역량을 제고하기 위하여 필요한 내용을 학습하여 향후 실제 금융 관련 다양한 의사결정에 도움이 되도록 할 예정이다.

□ 글로벌대전학 (Glocal Daejeon University, 3-3-0)

- 대전의 역사 문화, 과학기술과 미래 비전을 이해하고 설명하며, 내가 살고 있는 대전에 대한 이해를 고취한다.

□ 현대사회와가족학 (Modern Society and Family Science, 3-3-0)

- 사랑하는 사람을 만나 결혼하고 자녀를 낳아 기르는 것은 축복받은 일이다. 그러나 이 축복받은 일이 힘들고 저주스러운 일로 바뀌는 것은 부부 각자가 어린 시절 뇌에 각인된 인격의 어두운 그늘, 풀어지지 않은 정서적 앙금, 문제의 원인을 자기 안에서 찾지 않고 상대방에게 투사하기 때문이다. 이에 본 교과목에서는 자신의 발달과정을 통해 마음을 들여다보고 자신의 마음을 다스릴 수 있는 방법을 이해하고, 나아가 자녀양육에 관련된 개념을 이해하고 양육기술 및 기법을 습득하도록 한다.

□ 유럽축제문화산업 (European festival and culture, 3-3-0)

- 다양한 나라 다양한 문화가 공존하는 유럽은 국가 단위의 개별적 이해보다는 유럽의 각 나라에서 연중 열리는 '축제'를 통해 유럽의 문화를 이해하는 것도 흥미로울 것이다. 따라서 본 강의는 유럽의 주요 축제를 주제별로 조명하여 유럽 문화의 진면목을 이해하고, 균형 있는 국제적 감각을 갖춘 인재로 성장할 수 있도록 인문학적 교양을 쌓고자 한다.

□ 이슬람예술과문화 (Islamic art and culture, 3-3-0)

- 20세기 말 이후, 전 세계인들의 입에 가장 자주 오르내리는 말 중의 하나는 아랍과 이슬람이라는 단어일 것이다. 신문과 방송을 포함한 거의 모든 언론 매체에서 아랍과 이슬람이라는 말이 하루도 빠짐없이 언급되고 관련 기사들이 보도되는 것을 보면 아랍과 이슬람은 이미 우리의 삶에 상당한 영향을 주고 있음에 틀림없다. 그럼에도 불구하고 “아랍은 무엇이며, 이슬람은 무엇인가?”에 대하여 명쾌하게 대답하기는 쉽지 않다. 아랍,

아랍인, 중동, 이슬람 등의 개념과 정의를 통해 아랍이슬람 문화를 이해해야 할 것이다. \*\*  
대면 수업으로 집행됩니다. 사진으로보는 아랍이슬람문화코드 교과목명이 변경되었습니다.

□ 인성과미래사회 (Character for Future Society, 3-3-0)

- 4차혁명시대를 이미 살아가는 우리 세대는 앞으로 예측하기 어려운 변화가 있을 미래사회를 눈앞에 두고 있다. 이러한 미래사회는 세계시민의 다양한 역량을 요구하는데, 그 중 한가지가 성품이다. 인성, 정서적 감성, 도덕성 등의 요소를 포함하고 있는 성품의 가치에 대해 고찰하고 액션러닝 방식의 그룹활동을 통해 성품의 가치를 토의하고 스스로 정의해 본다. 다양한 활동을 통해 세계시민의 역량이 무엇인지 이해하고 자신의 성품을 점검하여 미래사회에 걸맞는 성품을 갖추도록 한다.

□ 동남아시아역사와문화 (History and Culture of Southeast Asia, 3-3-0)

- 최근 동남아시아는 세계로부터 많은 주목을 받고 있다. 과거 서양 열강의 식민지로 여겨졌던 동남아시아가 과거 중국이 그랬던 것처럼 세계 경제의 한 축을 담당하는 곳으로 인식되어 가고 있다. 미중의 패권 경쟁에서 미국의 중국을 견제하면서 베트남이 중국을 대체할 수 있다는 희망을 가질 정도로 그 관심이 높아지고 있다. 이에 맞추어 본 교과목에서는 동남아시아가 어떤 나라이고, 어떤 역사를 가지고 있으며, 그들이 향유하는 문화는 무엇인지 살펴보고자 한다. 그들의 역사와 문화 속에는 그들의 삶과 관련된 풍습이나 음식, 종교, 경제 등이 포함된다. 그것들은 동남아시아를 입체적으로 이해하는데 도움을 줄 것이다. 동남아시아를 살펴보는 데 있어서 기본적으로 개별적인 국가를 중심으로 놓고 보겠지만 필요에 따라서는 지역으로 블록을 나누어 살펴볼 것이다.

□ 요리로읽는중국문화 (Chinese culture through cooking, 3-3-0)

- 최근 중국의 경제가 급속도로 발전하고 한국과의 교류가 빈번해지고 있다. 특히 한국의 드라마나 노래 등의 중국에 많은 영향을 미치고 있는 현상은 더 이상 새로운 것이 아닐 정도로 흔히 한류는 매우 보편적인 현상이 되어 가고 있다. 이와 동시에 한국에서도 중국에 대한 관심이 높아지고 있으며 중국 음식이 대표적이다. 중국 음식은 일찍이 우리의 개화시기에 들어와 누구나 쉽게 접할 수 있는 음식이 되었다. 특히 자장면이나 탕수육 같은 것이 그렇다. 요즘 들어서는 마라를 이용한 음식과 꼬치 같은 음식이 많이 알려지고 있다. 그만큼 관심이 많아지고 있는 추세이다. 중국 음식은 넓은 땅만큼 많은 종류의 음식이 있다. 크게 남과 북으로 나눌 수 있다. 4대 지역 혹은 8대 지역 등으로 나누어 볼 수도 있다. 지역에 따른 음식에는 그 지역만의 문화가 깃들여 있으며, 그것들이 모여서 중국의 문화를 형성하고 나타낸다. 중국 음식은 중국 어디에나 있고, 어디에서나 즐길 수 있다. 중국인은 어떤 음식을 어떻게 만들어 먹는지 그 의미는 무엇인지 등을 살펴보는 것이 본 수업의 기본적인 방향이다. 음식에는 문화와 이야기가 깃들여 있기 때문이다.

□ 중국도시기행 (Chinese City to Travel, 3-3-0)

- 한국과 중국은 그 지리적인 위치 때문에 유사 이래 떼려야 뗄 수 없는 사이이다. 이에 본 수업을 통해 중국의 도시를 이해하는 동시에 각 지역의 문화와 역사를 공부할 것이다.
- 중동국가산책 (Middle East country walk, 3-3-0)
- 본 교과목은 영화라는 영상매체를 수업자료로 활용하여 중동·아프리카 문화를 이해한다. 자신의 감정과 욕구를 조절하여 자신의 느낌을 잘 전달하고 타인과의 유대감 형성을 통해 타문화에 대한 공감적 수용에 그 목적이 있다.
- 라틴문화와중남미로의신기한여행 (Latin culture and a curious journey to Latin America, 3-3-0)
- 다양한 자연환경과 역사 문화 예술 등 풍부한 인문학적 가치를 지닌 라틴아메리카 지역을 이해하여 세상을 향한 열린 시각을 갖게 한다. 주요내용은 다음과 같다: 각 나라의 역사적 지리적 개관, 음악 미술 건축 등 라틴예술의 세계, 중요 인물 탐구, 세계 정치 경제와의 관계 등에 있다.
- 팟캐스트방송 (Podcast-Broadcasting, 3-3-0)
- 미디어를 이해하고 사회와 지성 역량 능력을 기르도록 한다.
- 패키지여행과배낭여행의이해 (Understanding of package travel and backpackage, 3-3-0)
- 여행행동을 통한 활동 등이 확대 증가됨과 동시에 이에 따른 여행상품의 다양화는 개인 여행욕구를 만족시키는 방향으로 발전하고 있다. 아울러 저 비용항공사들의 출현으로 인하여 대량의 이동을 통한 여행자들의 증가를 가져왔으며 이는 국가 간 교류의 확대 즉 국가의 경제적 이익과 지방의 경제 활성화 효과를 가져와 세계를 하나의 경제공동체를 이루는 역할을 하고 있다. 또한 이러한 현상 등은 개인 여행자들의 확대로 이어져 글로벌한 여행시장의 트렌드를 형성하고 있다. 이에 교과목을 통하여 관광관련 지식을 바탕으로 상호신뢰와 공동체적 의식을 함양함과 동시에 통합적사고력을 배양하여 사회에 순 적응하는 리더로서의 자질을 함양함에 있다.
- 북한의이해 (North Koreanology, 3-3-0)
- 교양수준에서 우리에게 위협이면서 동시에 협력의 대상인 북한의 이중성을 이론과 역사적 사례를 통해 올바르게 이해하면서 동시에 건전한 안보관을 확립하고 평화통일을 지향하는 바람직한 대북관을 형성한다. 또한 장차 안보관련 분야에 대한 추가적인 연구와 토대를 제공하고 통일한국의 비전과 향후 과제를 제시한다.
- 사회관계와소통 (Social Relation and Communication, 3-3-0)
- 의사소통은 개인의 자아정체감 형성에 영향을 미치면서 동시에 의사소통을 통해 자신에 대한

기본 신뢰감을 형성한다. ‘인간관계’란 말은 두 사람 혹은 그 이상의 사람들 상호간에 일어나는 관계이다. 인간관계는 생활 속에서 서로를 인식하며 이해하는 방법을 터득하게 된다. 긍정적인 인간관계는 그 자체로 만족감을 주게 된다. 대인관계가 만족스럽고 효과적일 때, 바로 그러한 인간관계의 경험을 통하여 우리는 한 인간으로서 바람직한 성장과 발달을 하게 될 것이다. 삶 속에서 우리가 해결해야 할 중요한 과제는 함께 살아가야 할 여러 영역의 사람들과 불필요한 갈등을 해결하고 관계를 회복함으로써 우리의 삶을 풍요롭고 행복하게 만들어 나가는 일이다. 소통과 관계회복 교과목명이 변경되었습니다.

□ SF와과학적상상력 (SF & Imagination, 3-3-0)

- 다매체 융합시대와 문화산업시대가 도래하면서 SF 문학과 영화가 각광을 받고 있다. 특히 문화콘텐츠 산업이 발달하면서 SF 장르가 현대인이 관심을 갖는 중요한 장르로 부상하고 있다. 이에 본 강좌는 SF에 반영된 과학적 상상력이 지니는 의미를 다양한 방향에서 모색해보고자 한다. 미래 문화산업의 주요한 키워드가 되는 SF 장르를 중심으로 예술적 심미안과 융합적 사고력이 어떤 방식으로 구성되고 어떻게 표현되고 있는가를 살펴봄으로써 과학적 상상력에 기반한 새로운 표현의 패러다임을 이해하고자 한다. 다양한 SF 작품들을 감상하고 과학적 상상력이 어떤 방식으로 표현되었는지 살펴보면서 과학 기술과 상상력의 관계에 대해 사유해 볼 것이다. 그리하여 본 강좌는 상상력과 현실의 관계를 파악하고 예술적 상상력과 과학기술이 결합한 표현의 세계를 모색하며 비판적 사고력과 분석력, 공동체를 상상하는 방식과 문학과 예술과 결합한 과학적 상상력이 갖는 의미를 이해하는 안목을 기르는 데 그 목표를 둔다.

□ 도시와나무 (City and Tree, 3-3-0)

- 예로부터 나무는 우리 인간이 살아가는 데 없어서는 안 될 존재였다. 홍수와 가뭄을 막고 공기를 맑게 해주었으며 녹음을 제공해주었다. 그 나무가 최근의 산업화된 도시에서는 더욱 더 절실한 존재가 되었다. 도시에서는 자연이 훼손되고 모든 것이 인공적으로 바뀌어 우리의 건강이 위협받고 있기 때문이다. 인간의 의식주와 무엇보다도 밀접한 나무, 그 나무에 대해 관심을 가져야 할 때가 바로 지금이다.
- 본 강좌에서는 나무의 이름과 그에 대한 유래, 그리고 나무와 관련된 문화 등을 이해할 수 있는 기회를 제공하여 도시에 사는 우리가 자연과 함께 잘 살아갈 수 있는 방법을 터득한다.

□ 디스플레이와실감영상 (Display Metaverse, 3-3-0)

- 현대 사회는 정보화 혁명과 4차 산업혁명으로 인해 정보화 사회를 넘어 지능정보화가 진행되고 있고 이에 따라 정보 콘텐츠는 물론 정보를 생산, 소통, 표시하는 도구와 그 환경인 플랫폼은 더욱 중요해졌다. 그 중 정보 디스플레이는 정보의 시각적 표현결과를 통해 인간과 인간사이의 인터페이스는 물론 인간과 사물간의 인터페이스를 형성하는 주요 도구이다. 또한 디스플레이의 기술의 발달로 인해 표현되는 다양한 콘텐츠의 수준은 가상현실에 접근하고 있어서 기술의 발달이 인간과 사회에 미치는 영향이 막대하다. 따라서

정보 디스플레이에 대한 이해와 다양한 분야의 응용을 통해 미래의 생활상을 조망하고 준비할 필요가 있다.

- 미디어로보는과학역사 (Science history through the media., 3-3-0)
  - 우리과학 발달사에 대한 내용을 미디어라는 매체를 활용하여 종합적으로 이해한다. 강의는 쉽고 재미있고 유익하게 진행하고자 합니다.
- 생활속의생명과학 (The life sciences of life, 3-3-0)
  - 생명과학은 자연과학뿐만 아니라 많은 학문분야를 통합하는 학문으로서 자리매김을 하고 있다. 일상생활과 생명과학간의 관련성을 알게 하고 생명과학이 어떻게 우리의 일상전체에 걸쳐 엮어 있는지를 이해할 수 있도록 하기 위해 지식만을 전달하는 것이 아니라 생명현상에 대한 접근방법과 생활 속에 관련된 생명과학의 실제 예들의 소개 및 살고 있는 인류에게 어떤 메시지를 전달하는지 파악할 수 있는 자료들도 제공하여 세상을 살아가는 지혜를 얻도록 하는 것을 목적으로 한다.
- 컴퓨터와사이버윤리 (Computer & Cyber Ethics, 3-3-0)
  - 스마트 폰, 인터넷 등이 생활의 전반적인 부분에서 활용되고 있는 디지털 사회에서 사이버 범주는 우리가 직면하고 있는 삶의 문제로 대두되고 있다. 피싱, 스미싱처럼 문자메시지나 SNS를 통한 금융사기, 바이러스 등으로 인해 불편함을 겪고 피해를 입게 된다. 본 강의는 이러한 사이버 범죄를 알고 그 대처방법인 보안을 학습한다.
- 글로벌과학지식탐구 (Exploring Global Scientific Knowledge, 3-3-0)
  - 본 교과목은 주제별 과학 현상에 대한 이해를 통해 과학 지식과 정보, 주제와 관련된 한국어 표현을 익히는 것을 목표로 한다. 기초 학문에 대한 지식과 한국어 실력을 강화함과 동시에 궁극적으로 주어진 내용을 합리적으로 이해함으로써 이해력, 통합적 사고력을 함양하여 지성 역량을 갖출 수 있다.
- 지구환경과자원 (The Earth Enviroment and Resource, 3-3-0)
  - 환경의 정의와 특성을 알아본다.
  - 대학생으로서 알아야 할 환경에 대한 상식과 이의 보호를 위한 행동요령에 대하여 파악한다.
  - 환경관련 기사, 이슈에 대하여 토론할 수 있는 기초지식과 이해방법을 전달한다.
- 생활과과학 (Science of Living, 3-3-0)
  - 현대사회는 기초학문을 바탕으로 한 교양 및 지식 능력을 요구한다. 따라서 기초학문의 기본 중 하나인 과학 상식을 쌓는 것이 중요하다. <생활과학>은 일상생활에서 일어나는 과학현상을 다양한 매체를 통해 그 원리를 이해하고 한국어 능력을 향상 시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목은 주제별과 과학 현상을 이해한 후, 과학 지식과 정보,

주제와 관련된 한국어 표현을 익힐 수 있다. 이를 통해 기초학문화 한국어 실력을 강화하고자 한다. 궁극적으로 이해력, 통합적사고력을 함양함으로써 주어진 내용을 합리적으로 습득하여 지성 역량을 갖출 수 있기를 기대한다.

□ 과학기술과사회 (Science Technology and Society, 3-3-0)

- 다변화하는 사회와 과학 속에서 다양한 IT환경에서 펼쳐지는 기술과 사례에 대해 학습하고자 한다. 또한, 본 수업을 통해 전공분야와 융합할 수 있는 미래사회의 인재로 성장할 수 있도록 하는 그 능력을 배양함에 있다.

□ 기후와생태계 (Climate and ecosystem, 3-3-0)

- 기후변화, 특히 지구온난화에 대한 관심이 국제적 차원을 넘어 우리의 일상의 주요 관심사가 되고 있다. 온난화의 원인은 아직까지 명확하게 규명되지 않았으나, 온실효과를 일으키는 온실기체가 유력한 원인으로 꼽힌다. 온실기체로는 이산화탄소가 가장 대표적이며 인류의 산업화와 함께 그 양은 계속 증가하고 있다. 지구의 온난화로 인해 세계 곳곳에서 이상 기후 현상, 빙하감소, 홍수, 가뭄 미 사막화, 해수면 상승, 생태계변화 등이 발생하고 있다. 과연 기후변화는 인류 및 생태계에 어떠한 변화를 주고 있으며, 우리의 삶은 어떠한 변화를 겪게 될 것이며, 우리가 해야 할 것은 무엇인지에 대한 심각한 고민을 함께 해보고자 한다.

□ 데이터리터러시 (Data literacy, 3-3-0)

- 데이터리터러시는 데이터를 읽고 이해하고 분석하며 비판적으로 수용 및 활용할 수 있는 능력으로서 데이터리터러시의 개념과 활용에 대해 이해하고 데이터 리터러시 능력을 배양하기 위해 데이터의 수집, 정제, 시각화 방법을 알아보고 프로그램 해본다.

□ 몸의이해 (The Understanding of Bodies, 3-3-0)

- 인체 구조와 기능에 대한 포괄적이며 총체적인 내용을 다룸으로써 몸에 대한 인문사회적인 지식을 쉽게 이해하고 인체해부생리학적 특성에 따라 나타날 수 있는 다양한 질병의 이해 및 건강유지를 위한 기초지식을 습득하는데 도움을 줄 수 있다.

□ 식물과건강 (Health, Healing and Plants, 3-3-0)

- 많은 현대인들은 일상 생활의 스트레스에서 벗어날 수 있는 방법을 찾고 있다. 그러나 직장생활, 사회생활, 정서생활의 목표를 추구하느라 자신의 운명을 바꿔 줄 수 있는 건강을 위한 식물에 대해서는 잃어버린 채 살아간다. 이 과목에서는 심신을 치유하고, 건강하고 행복한 삶을 영위하기 위한 대안으로서의 식물의 기능에 대하여 이야기하고자 한다.

□ 식품과건강 (Food and Health, 3-3-0)

- 본 수업은 '건강 식생활'을 위한 지식 습득과 실생활 적용을 함께 해보는 교과목입니다. 과목명에는 건강 행복'식단'으로 되어 있지만 '식생활'에 관한 전반적인 내용을 배우게

됩니다. 매주 이론 강의를 하며 총 네 번의 과제가 주어집니다. 첫 번째, 두 번째 과제는 간단한 설문 이고(건강 나이 계산, 성인 영양지수 설문), 세 번째 과제는 '본인 식생활 점검 및 개선계획 수립', 네 번째 과제는 '식생활 개선계획 실천 및 소감 작성'입니다.

□ 인간과우주 (Humans and the universe, 3-3-0)

- 천문학은 중세 Liberal Arts 교육의 7가지 과목 중 하나로, 오랜 시간 동안 시민교육의 중요한 일부가 되어 왔다. 우주는 우리가 태어나고 살아가고 있는 곳이며, 우리가 가야할 곳이다. 이 강좌를 통해서, 우주의 기원과 시간의 역사, 우주의 미래, 우주 속에 존재하는 생명체로서의 인간을 주제로 하여 우주가 함의하고 있는 과학적 진리를 탐구한다. 또한 우주의 관점에서 문명, 생명, 예술, 철학, 종교 등의 다양한 인문학적 주제를 논할 것이다. 이를 통해 자연과과학 분야의 기초로서 천문, 우주를 다루면서 동시에 인문학적 관점으로도 사유하는 융복합 교육을 실현해보고자 한다.

□ 북극의이해 (Understanding The Arctic, 3-3-0)

- 지구촌의 새로운 자원개발과 경제적 혜택의 기회를 제공하고 기후생태계 변화의 중요한 척도로 알려진 '북극'에 대해 학생들의 전반적인 이해와 관련 전문 학술지식을 증진시키기 위해 마련된 강의이다. 특히 인류전체의 공동자신인 북극에서 가중되고 있는 생태환경적 위협의 원인과 현황, 해결책 등에 대한 국제적 관심사를 학생들과 공유 및 분석하고자 한다. 아울러 한반도의 미래 성장공간으로 급부상 중인 북극에 관한 한국의 정책적 관심사의 중요성도 학생들과 함께 논의해보고자 한다.

□ 몸으로이해하는인생 (Life Understood through the Body, 3-3-0)

- 생애 주기에 맞는 신체에 대한 이해와 건강 정보를 학습하여 생애 주기에 따른 건강 및 관리법, 병원 선택법, 건강 식단 등을 학습한다.

□ 디자인과디지털리터러시 (Design And Digital Literacy, 3-3-0)

- 디지털 기술, 데이터, 콘텐츠 및 미디어 등 디지털과 관련한 모든 것을 디자인적으로 알아보고 분석하여 목적에 맞게 활용하도록 한다.

□ 과학자의실험실 (Laboratory of Scientists, 3-3-0)

- 세상을 움직이는 과학실험실로서 물리, 화학, 생명과학 등의 기초연구에 대해 이해한다.

□ 물리의법칙 (Law of Physics, 3-3-0)

- 알아두면 좋은 물리 법칙들과 종류에 대하여 배운다.

□ 영화를통한격동의동아시아근대사 (Understanding East Asia's Turbulent 20th Century thr, 3-3-0)

- 이 수업의 목적은 영화를 통해 학생 들이 동양 역사, 사회, 문화의 어떤 특정적인 면을 넓게 이해하는 것이 다. 동양 역사, 문화 사회의 특정면에 대하여 기본적, 기초적 정보를 제공하고, 때로는 서로 다른 관점을 통해 영화에 대한 적절한 맥락을 갖도록 하겠다. 결과적으로 이 수업에 서 다루는 주제의 범위가 넓다. 즉 모든 학생에게 개방되는 수업이다. 동양 영화, 역사, 문화에 친숙하지 않더라도, 그 주의 화제 등을 또한 다룰 것이므로 누구든지 수강할 수 있다. 수업 토론장에서 일어나는 토론 및 토의가 이 수업의 주요한 부분이다.

#### □ 예술과삶 (Art and Life, 3-3-0)

- 예술은 아름다움을 표현하고 창의성을 발휘하는 것으로 주로 이해된다. 아름다움이란 무엇일까? 예술에서 아름다움을 발견할 수 있지만 우리는 우리의 삶에서도 아름다움을 발견한다. 삶 속에서 다양한 아름다움을 발견한 예술가와 유명한 인물들의 이야기들을 수업을 통해서 알아보자. 이러한 과정을 통해 우리의 삶의 의미와 주제들을 사유해보고 토론 활동을 통하여 예술과 삶에 관련한 주제를 생각해보며 현시대에 필요한 실천적 행위와 가치가 무엇인지 함께 고민한다.

#### □ 유통마케팅입문 (Introduction to Distribution Marketing)

- 국가공인 유통관리사2-3급 자격시험의 합격을 위하여 유통물류이론에 대한 전반적인 이해와 기초적인 지식을 습득
- 문제풀이 과정을 통해서 유통관리사 자격 취득하여 취업경쟁력을 확보
- 영업마케팅 직무를 원하는 학생들에게 현장에서 실천가능한 이론과 실무를 학습
- 효율성과 주도적인 학습을 위해 대면과 비대면(하이브리드)수업이 병행 예정임

#### □ 건축과창작 (Architecture and the Project, 3-3-0)

- 우리가 살고 있는 환경에서 '건축'은 어떤 역할을 하는 지, '건축가'는 누구이며, 그가 어떻게 이 환경을 창조해 내며, 어떤 재료들이 사용되고, 또 '건축물'의 모양은 어떤 생각으로 결정하는지, 또 어떤 작품이 우리에게 의미 있는 지 다루는 과목이다.
- 역사적으로 건축은 어떤 모습이었고, 왜 각 시대마다 건축은 다른 모습이었는지, 그 원인을 알아보고, 각 시대별 대표 작품을 분석해서 건축이 변화해 온 과정도 살펴본다.

#### □ 고령사회의이해와전망 (Understanding and prospect of aged society, 3-3-0)

- 고령사회의 이해와 전망이라는 교양 교과목은 고령화에 대해서 젊은 세대가 가져야 할 기본적인 소양과 자질, 올바른 가치관과 지성을 정립하기 위해 개설된 교과목이다. 본 교과목에서는 노년기 나타나는 신체적, 사회적, 심리적 변화를 올바르게 인식하고 그 동안 우리가 가졌던 노인에 대한 잘못된 이해와 편견을 해소하는 시간을 갖는다. 노인과 관련된 다양한 시청각 자료와 실제 노인 인터뷰를 통해 노인에 대한 긍정적 인식과 생각을 갖도록

한다. 또한 젊은 세대로 하여금 노후준비의 중요성을 깨달도록 하며 성공적인 노년기 삶이 무엇인지에 대해 깊이 고민하고 준비하는 시간을 갖는 것이 본 교과목의 목적이다.

- 금융투자자산관리 (Strategies for Startups and Investments, 3-3-0)
  - 최근 SNS 등 다양한 디지털 채널을 통해 투자관련 정보가 쏟아지면서 직접투자에 대한 관심도가 커짐에 따라 MZ세대 대학생들에게 올바른 투자전략을 제시하고, 세금 등 각종 이슈에 대한 체계적인 교육을 지원하고자 한다.
  
- 국가안보론 (National Security Theory, 3-3-0)
  - 국가안보란 무엇인가에 대한 개념이해를 통한 개인별 가치관을 형성하고, 현재와 미래의 대한민국 안위를 위한 본인의 역할 구상 및 마인드를 형성한다.
  
- 그림으로본동양과서양 (Understanding the Orient & the West History through photography, 3-3-0)
  - 그림은 사람의 생각을 가장 극명하게 표현한 텍스트 가운데 하나이다. 동양화와 서양화는 동서양 사람의 인식의 차이를 가장 뚜렷하게 드러낸 문화적 텍스트로, 투시법, 붓과 브러시, 제재, 산수화, 인물화, 색채, 입체와 평면, 서로 간의 영향 등 다양한 주제를 둘러싸고 동서양이 각기 어떻게 달리 생각하고 표현했는지 추적함으로써, 동서양 문화의 동일성과 차이점을 인식하고 폭넓은 문화적 주제를 검토하여 글로벌 세계에 대한 기본적인 교양과 인식을 갖춘다.
  
- 대학생을위한글로벌에티켓 (global etiquette for university student, 3-3-0)
  - 상대방에게 호감을 줄 수 있도록 자신의 이미지를 외형은 물론 내면적인 아름다움으로 바꿔가는 과정을 습득하기 위해 얼굴형, 체형, 피부색 등에 어울리는 토털 코디네이션 방법론을 이해한다.
  
- 동양역사속의노마드의삶 (The Nomadic Life in Oriental History, 3-3-0)
  - 유목민(노마드)들이 겪어온 다이나믹한 역사를 전해줄 뿐만 아니라, 그들의 역사를 통해 21세기의 새로운 삶의 방식으로 떠오른 도시유목민적인 삶의 원형을 살펴보고 있다. 또한 척박한 환경 속에서도 유라시아 대륙에 걸친 광대한 영토를 정복했던 유목민의 성공을 통해 21세기 기업의 경영 전략을 제시한다.
  
- 드라마중국어 (Drama chinese, 3-3-0)
  - 중국 드라마를 통해 일상적 의사소통에 필요한 중국어 표현을 학습한다.
  
- 러시아먼나라이웃나라 (Russia, a distant country, a neighboring country, 3-3-0)
  - 본 과목은 대면으로 진행되며, 이수하게 되면 우주 강국, 군사 강국이자 세계적인 문화가 및

예술가들을 배출한 러시아에 대한 상식을 많이 얻을 수 있습니다. 러시아에 대한 관심이 없으셨다면 본 과목을 통해 러시아에 대한 오해와 사실을 알 수 있는 시간이 될 것입니다.

□ 디지털시대의패션문화와미디어 (Fashion Culture and Media in the Digital Generation, 3-3-0)

- 패션만큼 개인의 취향과 개성이 반영되는 영역도 드물다. 또한 패션은 신체를 보호하는 기능을 넘어 개인을 타인에게 인식시키는 동시에 개인과 타인간의 관계를 형성하게 해주는 매우 사회적이고 문화적인 산물이다. 최근 테크놀로지의 발전과 새롭게 변화하고 있는 미디어 환경은 패션을 더욱 사회적으로 변화시키고 있다. 본 교과목은 디지털과 소셜 미디어로 대표되는 테크놀로지와 미디어 환경의 변화 속에서 패션이 우리의 삶 속에서 어떤 의미를 가지는지 이해하고, 합리적이고 질적인 패션 라이프 스타일을 추구하도록 하는데 목표를 두고 있다. 나아가 미래지향적인 프로슈머로서의 패션소비자로서의 역량을 기르고자 한다.

□ 리더십 (leadership, 3-3-0)

- 리더십의 중요성과 정의, 특성이론, 행동이론, 상황이론, 현대적 리더십인 전략적, 변혁적, 서번트, 진정성, 팔로워십, 카리스마, 셀프리더십 등을 학문적으로 이해하고 실천사례를 통하여 학습한다.

□ 무기체계론 (Weapons System Theory, 3-3-0)

- 인류의 역사는 전쟁의 역사라고 할 만큼 수많은 전쟁으로 점철되어 왔으며, 인간은 생존과 안전을 위하여 다양한 도구와 무기를 만들어 내면서 과학기술의 발전이 시작되었고, 무기체계로 발전되었다. 그동안 전쟁과 과학기술, 무기체계는 불가분의 관계를 가지고 발전하여 왔다. 2차 세계대전시 독일은 새로운 무기의 전차를 앞세우고 전격전을 수행하여 프랑스를 단숨에 점령하였으며, 미국은 맨해튼 프로젝트로 개발된 원자폭탄을 투하하여 일본을 항복시키고 세계대전을 종식시켰다. 무기체계의 성능은 과학기술의 수준을 가장 잘 나타내는 척도라 할 수 있으며, 강력한 무기체계는 국방력으로 이어지고 국력으로 나타나고 있다. 본 과목은 장차 우리나라의 주역으로서 전쟁을 잊고 있는 대학생들에게 무기체계의 중요성을 인식하고 안보의식을 고양한다.

□ 문명간의충돌과공존그리고화해 (Conflicts, Coexistence and Reconciliation between Civilizations, 3-3-0)

- 문명간의 교류는 때론 충돌을 낳는다. 충돌은 이해관계의 모순으로 생긴다. 인간은 부족한 물자를 구하기 위해, 때로는 한층 나은 무엇인가를 구하기 위해 다른 지역을 점령한다. 인간은 종교적 신념을 위해 다른 지역을 점령하여 파괴하기도 한다. 인류 역사에서 종교가 낳은 전쟁은 적지 않다. 교류와 충돌은 인류에게 이익과 손해, 행복과 고통, 기쁨과 슬픔을 안겨준다. 이처럼 인류 문명의 교류와 충돌은 인류 역사의 흐름을 파악하는 중요한 요소이자

현재 인간의 삶을 이해하는 주요 개념이기도 하다. 특별히 종교의 역사를 문명사와 함께 조망해보고자 한다. 이를 통해 차이를 넘어 문명 간의 공존과 화해의 길을 모색한다.

□ 문화예술교육개론 (Introduction of Culture and Arts Education, 3-3-0)

- 국가공인자격증 <문화예술교육사> 직무소양 필수 과목으로, 정부에서는 대학생이 이 강의를 이수하면 자격증 필수 과목을 이수한 것으로 간주한다.
- 강의는 문과이과 관계없이 사전 지식 없이도 쉽고 재미있게 이해 가능하며 딱딱한 이론이 아닌 다양하고 흥미 있는 영상 사례를 통해 <국가자격증> 소지자가 필요한 지식을 습득할 수 있게 한다.
- 시험은 강의 중 풀어 본 객관식 문제 중심으로 출제하며, 이해를 위한 퀴즈와 과제는 강의 시간 안에 끝내도록 하여 강의 시간 외에 학생들에게 집에 가져가는 과제는 주어지지 않습니다.
- <문화예술교육사>는 예술교육 기획/진행/분석/평가 및 교수 업무를 위한 국가공인자격증으로, 앞으로 각종 사설 교육기관(예: 음악, 미술 학원)에서도 문화예술교육사 자격증을 요구할 가능성이 크다. 2012년 2월 정부는 전국 1,300개 어린이집, 유치원, 학교(1만1532개)에 <문화예술교육사>를 파견, 배치하기로 결정했다.

□ 미드를통한상황별언어 (Learning Contextual Expression through American Drama, 3-3-0)

- 이 강좌는 대화 수업입니다. 본 강좌에서는 각기 다른 다양한 미국 미디어와 소셜미디어 플랫폼을 통하여 논의 주제들을 취할 것이다. 요구되는 실력은 초급이상부터 중급까지입니다. 이 강좌를 듣는 학생에게 말하기 또는 시도해보기 요구가 되어 질 것이다. 또한 다양한 문화 생각들과 주어지는 단어들은 수강생들의 의견들을 표현할 때 요구가 되어 질 것이다. 성적부여방법은 얼마나 학생이 수업에 참여한 것과 주어진 과제를 완성해왔는지에 따라 주어질 것이다. 또한 중간고사 및 기말고사는 수업에서 배운 단어와 표현 패턴들을 시험으로 볼 것이다. 수강생은 부지런히 영어 연습을 하여야 할 것이고 모든 수강생들은 회화 능력 즉, 말하기 및 듣기 능력들이 향상될 것이다.

□ 미디어크리에이터의세계 (The world of media creators, 3-3-0)

- 다양한 형태의 미디어 제작방식 가운데, 방송미디어를 제작하는 현장과 직업적인 영역의 활동을 알아보고. 이를 창의적인 활동을 해야 하는 현대인들이 배워야 할 소양으로 익히도록 한다.

□ 버클리스타일의K-POP (Berkeley Style K-POP, 3-3-0)

- 체험이 중심이 되어 악기가 없어도 누구나 연주가 가능한 ‘보컬’을 K-POP 발라드 레파토리 위주로 매 시간 배워보는 ‘캠퍼스 노래교실’ Campus Vocal Studio’ 강좌이다. 미국 버클리 음대 졸업생인 지도 교수의 본토 그대로 학습법으로 노래 전 워밍업, 발성 체험, 가사

해석법, 노래 잘 부르는 주요 포인트를 버클리음대 스타일 그대로 배워, 긴가민가 했던 음악적 상식 부분에 대하여 자신감을 주며 기존과는 다른 고급 기량으로 향상 시켜준다.

□ 법과현대사회 (Law and Modern society, 3-3-0)

- 사회에 있어서 법은 그 사회의 현상과 이념을 대변하며 한편으로는 발전 성장시키는 발판이 된다. 현대사회에 있어서 사회변화에 따른 새로운 법적 쟁점이 출현하게 됨에 따라 법은 이러한 새로운 문제점을 해결하기 위하여 끊임없이 변화하며 적응해 간다. 이 과목은 법을 통하여 현대사회를 이해하고 해석하며 새로운 미래를 규범적으로 이해할 수 있는 능력을 배양한다.

□ 브랜드로고와인문학작문화읽기 (Cultural Relevance in Brand Logo Recognition, 3-3-0)

- 세계적인 브랜드 로고에 담긴 스토리와 창의적 아이디어를 인문학적 상상력으로 해석한다.
- Amazon, Nike, McDonalds, Google, Starbucks, Apple 등 브랜드 로고를 신화적인 측면에서 해석한다.
- 글로벌 브랜드 로고가 비즈니스 계에 미치는 영향과 브랜드 로고의 가치 및 대중 심리를 이해한다.

□ 시트콤영어속으로 (Into Sitcom English, 3-3-0)

- 본 강좌는 수강생들의 현지 외국 미디어를 듣고 봄으로써 영어를 능숙하게 향상시키는데 초점을 두었다. 수강생은 비디오를 볼 것이고 영어 말하기와 관련된 비디오 시청을 통하여 실용적인 영어 사용 및 영어 말하기에 관한 이해력과 지식이 향상될 것이다. 학급에서 수강생이 적극적으로 참여하는 것은 학급 토의에서 중요하다.

□ 사진표현과감상 (Photography Expression & appreciation, 3-3-0)

- 셔터를 누르기만 하면 알아서 촬영해주는 일률적이고 수동적인 이미지 생산에서 벗어나 자신의 의지와 주관으로 촬영, 보다 창의적으로 편집하는 일련의 과정을 공유한다. 이러한 새로운 경험과 즐거움은 각 전공수업의 기초가 될 뿐 아니라, 실생활에서도 유용하게 활용될 수 있으리라 기대된다.

□ 소설영어 (Novel English, 3-3-0)

- 이 과정은 학생들에게 실용적인 언어 기술 개발을 위한 충분한 연습을 제공하도록 고안되었다. 불의 바다(Ocean of Fire)라는 책은 활화산의 마그마 챔버 안에 함께 갇힌 다양한 배경을 가진 여덟 명의 고등학생에 대한 이야기이다. 그들은 화산을 탈출하고 뒤따르는 "불의 바다"를 능가하기 위해 함께 일하고 고유한 재능과 수제 발명품을 사용해야 한다. 높이 나는 고카트와 전동 등산 장비부터 용암 강과 비밀스러운 지하 계단에 이르기까지 독자는 모험, 유머, 순수한 사랑, 다문화주의에 대한 이야기에 빠져들게 된다. 모든 과제는 수업 시간에 완료되며, 집에 가져가야하는 숙제는 없을 것이다.

- 소통을위한정서수업 (Emotion Class for Communication, 3-3-0)

  - 자기 욕구를 인식하고 표현하는데 기초가 되는 감정에 대한 전반적인 이해와 더불어 상황에 맞게 감정조절을 할 수 있도록 도와 효과적인 의사소통을 할 수 있도록 돕는데 그 목적이 있다. 이를 위해 감정 조절에 영향을 미치는 요인과 부정적인 감정을 조절할 수 있는 다양한 방법을 학습하고 타인에게 상처 주지 않고 대화하는 구체적인 기술을 함양한다.
  
- 수학의여행 (Elementary Mathematics, 3-3-0)

  - 수학에서 보여주는 결과를 재해석하여 ‘사회, 역사, 정치, 환경, 종교, 철학 그리고 음악’의 현상을 설명한다.
  
- 수화로세상다시보기 (Korean Sign Language, 3-3-0)

  - 수화의 이론과 실재를 체계적이며 유용하게 학습한다.
  
- 숲힐링캠프 (Forest healing camp, 3-3-0)

  - 캠핑 문화가 확산되고 있는 것처럼 현대인들은 숲 체험을 통해 힐링하고자 하는 욕구가 커졌다. 본 강좌에서는 숲 체험 활동을 통해 내적 치유와 자기개발에 힘쓰고 리더십 함양을 위한 나만의 자연 다큐멘터리 제작을 시도해 본다.
  
- 스포츠와자기수양(양궁) (Sports and Self-discipline(Archery), 3-3-0)

  - 양궁은 활과 화살을 이용하여 일정한 거리에 떨어져 있는 과녁을 향해 쏘아 득점을 겨루는 타깃 종목이다. 양궁은 고도의 정신집중 종목이며 현 사회에 누구나 즐길 수 있는 고급스포츠로 발전 하고 있다. 활을 쏜다는 건 일시적인 놀이가 아닌 정신집중을 하게되며, 호흡법을 기를 수 있고, 학습효과에 좋은 영향력을 줄 수 있다. 양궁수업을 통해 양궁 역사, 양궁장비의 명칭, 경기규칙, 경기방식, 안전수칙을 숙지하고 양궁에 대한 이해를 돕는다.
  
- 영어SF판타지이야기 (English SF and Fantasy Stories, 3-3-0)

  - Discover the exciting worlds of science fiction and fantasy while improving your English reading skills. This course offers engaging way to explore vocabulary in context, understand captivating stories, and participate in lively class discussions. Throughout the course, we will dive into a variety of works—including prose, poetry, and graphic novels—by diverse English-speaking authors and artists. Along the way, we’ll explore thought-provoking social and cultural topics like war, conflict, technology, and human nature.
  
- 여행영어 (Travel English, 3-3-0)

  - 기초부터 중급까지의 영어 수업으로 여행에서 흔히 쓰이는 회화 표현들에 초점을 두었다. 학생들은 넓고 다양한 주제들과 문화와 음식, 여행 목적지들과 기타 등등 넓은 범위들로부터

학습할 것이다. 또한 수강생들은 다양한 모의 회화들과 여행을 다루는 활동들을 연습하는 기회를 가질 것이다. 이 강좌에서는 참여는 큰 역할을 할 것이고 학생들은 자신의 의견과 생각들을 표출해야 하며, 언어 강좌이기 때문에 당연히 학기 중에 말하기, 듣기, 읽기 및 쓰기 즉, 네 가지 영역을 다룰 것이다.

□ 영웅으로본삼국지 (The Three Kingdoms through Heroes, 3-3-0)

- 동아시아 최고의 문화 콘텐츠 '삼국지'는 중국 삼국시대의 인물, 역사, 군사, 지리, 문화, 인간관계 등 다양한 내용이 녹아 있는 중국 최고의 고전이자 문화이다. 삼국지는 오늘날까지도 2차 창작물인 게임, 애니메이션, 드라마, 영화, 웹툰 등의 주요 소재로 활용될 정도로 여전히 21세기에도 유용한 문화 장르이자, 영감과 아이디어를 제공하는 창작물이다.
- 본 교과목은 소설 삼국지의 주요 내용과 역사적 인물들의 발자취를 교수의 흥미로운 스토리텔링으로 따라가며, 당시 삼국시대 사회적 배경의 역사적 맥락을 살펴보면, 영웅, 간신, 난세의 이야기를 통해서 리더십, 인간관계, 전략, 전술, 삶의 가치와 의미, 인생무상 등, 인문학적 교훈과 의미를 살펴본다.

□ 인성과예(禮)티켓 (Personality & Etiquette, 3-3-0)

- 사회가 개인 간의 경쟁과 일류주의만을 추켜세우면서 인간의 지성을 더욱더 그 중요성이 경시되는 추세로 흐르고 있다. 인간으로서 기본인 지성도 제대로 갖추지 않은 상태에서의 성공은 사상누각에 불과하고, 온전한 인격체로서 성장할 수가 없는 것이다. 이러한 상황에서 2015년 7월에 인성교육진흥법이 시행되었고, 사회에서 원하는 인재상도 개인의 지식이나 능력보다 올바른 지성을 갖춘 인재를 필요로 하고 있는 실정이다.
- 이에 대학에서도 사회에 내보낼 인재를 미리 준비하고 양성해서 성공적으로 취업을 시켜야 한다. 전공지식의 습득도 중요하지만 기본적인 인성, 인품, 인격을 제대로 갖춘 인재를 미리 준비시켜서 성공적인 사회생활을 할 수 있도록 도와야 하는 것이다.
- 본 수업은 우리가 대학생으로서, 나아가 지성인, 교양인으로서 필요한 지성의 다양한 모습들을 동, 서양의 다양한 명언, 명구들을 되짚어보며, 몸소 실천하고 깨닫는 것에 그 목적이 있다. 그래서 우리의 조그만 생각의 변화에서 출발하여 행동과 습관의 변화를 불러오고, 나아가 그것이 온전한 인격으로 자리 잡을 수 있도록 노력하고자 한다. 그리고 이 과목은 콘텐츠를 저장해서 업로드하는 수업방식을 원칙으로 한다.

□ 일본어한단계업 (Japanese Listening, 3-3-0)

- 본 수업을 수강하기 위해서는 히라가나를 읽을 수 있어야 한다. 초급단계의 일본어를 듣고 읽고 이해할 수 있는 능력을 함양시킴으로써, 일본어 실력을 한 단계 올리는 것을 목표로 한다.

□ 전쟁속경이로운인물과사건 (Amazing Characters and Events in the War, 3-3-0)

- 웹소설, 웹툰, 크리에이터 등 창작자들에게 유명한 전쟁과 전쟁 속 관련 캐릭터들의 사건과

삶에 관련된 콘텐츠를 제공하기 위함

□ 전쟁사 (War History, 3-3-0)

- 6.25 전쟁의 원인과 배경, 진행과정상의 주요국면 및 전투(강의, 영화리뷰 / 다큐멘터리 시청)를 살펴봄으로써 시사점과 교훈을 도출, 국가안보 및 전쟁에 대한 공감대 / 가치관 형성, 미래 국가안전 및 발전에 대한 개인의 사고 / 역할 인식, 전쟁과 관련된 인문학적 사고를 형성한다.

□ 중국경제여행 (China Economy Tour, 3-3-0)

- 중국경제이해: 이론과 현실
- 중국지역경제분석
- 경제적인 측면에서 한중관계 분석

□ 중국어한단계업 (One Step Up Chinese, 3-3-0)

- 1학년에서 배운 기초를 한 단계 업 시키는 과정이다. 좀 더 다양한 표현과 정확한 발음 연습을 통해 중국인과의 대화에서 자연스러운 대화를 할 수 있도록 훈련한다.

□ 차마고도와소수민족 (Ancient tea route and ethnic minorities, 3-3-0)

- 차마고도란 차와 말의 교역로를 뜻한다. 구체적으로 언제부터 생겨났는지 모를 길, 어쩌면 오늘날 우리가 걷는 길이 과거의 차마고도처럼 만들어지고 있는 것인지도 모른다. 차마고도, 이 길의 주역은 누구이며, 왜 이 길을 만들어야 했나? 그리고 이 길을 따라 사는 사람들은 어떤 사람들이며, 그들의 독특한 삶의 방식은 무엇인가? 또 이들의 삶은 우리에게 무엇을 말하고 있는가? 이러한 의문점을 가지고 우리는 차가 어디서 만들어지고 어떻게, 어디로 운반되는지 살펴보면서 차마고도를 걸어가 보고자 한다.

□ 축구전략전술의이해와적용 (Understanding and Application of Football Strategy Tactics, 3-3-0)

- 축구는 참여하는 모든 대상과 소통하는 스포츠이다. 축구에 참가하는 학생은 체력을 증진시키면서 자신과 소통하고, 연습이나 경기 중 같은팀 동료와 소통한다. 경기 중에는 상대팀과 다양한 방식으로 소통할 수 있으며, 심판과 소통할 수 있다. 무엇보다 축구는 볼을 다루는 과정에서 볼과의 소통을 통해 득점할 수 있다. 이처럼 축구는 심신발달과 체력증진, 단체스포츠의 특성이 반영되어 학생들 간 원활한 소통에 기여한다.

□ 평생학습시대와자기주도성의이해 (Understanding the Era of Lifelong Learning and Student Agency, 3-3-0)

- 본 강좌는 평생학습 시대에 개인의 삶과 대학 공부에서 핵심적 역할을 하는 자기주도성에 관한 수업이다. 학생 주도성은 자신의 삶과 학교생활, 사회생활에서 스스로 목표를 정하고

그것을 주체적으로 성취하고 책임지는 역량을 말한다. 먼저 대학 교육의 목적을 고찰하고, 청년기 자기주도성의 역할에 대한 본질적 질문을 제기한다. 그리하여 인간과 세계에 대한 균형 잡힌 이해와 가치관을 정립하도록 돕는다. 또한 대학에서 진행되는 다양한 비교과 활동 탐색과 주도적 참여를 권장한다. 대학생이 자기 자신에 대한 이해를 바탕으로 주도적으로 생활할 수 있도록, 학습 동기와 관련 기본 지식 획득을 구체적 학습 목표로 한다. (본 강좌는 대학 생활의 의미와 즐거움을 찾아가는 수업입니다. 매주 수강생들과 함께 관심 있는 주제를 다루면서, 대학 생활의 진정한 의미를 찾아보기 바랍니다.)

□ 팝송의역사 (A Brief History of English Popular Music, 3-3-0)

- 이 수업은 1950년대 Rock and Roll의 시작부터 1990년대 팝과 댄스 음악까지, 유명한 영어 음악의 역사를 시험할 것이다. 우리는 다양한 음악의 장르 (rock, soul, reggae, hip hop, 등등)와 그 시대의 평가된 음악들에 대해 다룰 것이다. 또한 우리는 노래에 사용된 각기 다른 영어 작사 능력을 볼 것이다.

□ 한류와트랜스미디어스토리텔링 (Hallyu and Trasmmedia Storytelling, 3-3-0)

- 이 수업은 한류라 불리는 한국 대중문화의 열풍에 대해 이해하고, 한류 콘텐츠가 트랜스미디어의 시대에 갖가지 모습으로 재탄상하는 스토리텔링의 현재와 미래를 추적한다. 이를 통해 개개인의 세계관과 이야기 경험을 확장시키는 콘텐츠의 힘과 새로운 인문학의 가능성으로서 트랜스미디어 스토리텔링의 미래를 전망할 수 있을 것이다.

□ 한반도와국제관계 (Korean Peninsula and International Relations, 3-3-0)

- '자신의 집에 문제가 있을 때, 해결해야 되는 첫번째 주체는 바로 주인이다'. '한반도라는 삶의 공간의 주인은 바로 나!'
- 21세기, 현재 국제사회 속의 한반도에 대한 이해와 인식이 그리 긍정적이지 못한 상태이다. 이에 대한 요인은 국내의 정치적 불안정 등 여러 요인이 있을 수 있다. 근본적 문제점에 대한 우리 스스로의 이해와 인식이 명확해야 될 순간이다. 특히 한반도에 대한 국제적 관심이 집중되고 있는 상태에서 주인의식을 가지고 한반도와 국제사회, 특히 한반도에 영향을 미쳤고, 현재까지 그리고 앞으로도 지속될 수 밖에 없는 열강들과의 관계에 대해 집중을 해야 한다[식민지배, 독도 영유권 주장, 위안부문제와 역사 왜곡 문제 등 해결되지 않은 상태로 지속되는 일본과의 관계, 그에 앞서 중국이 추진한 동북공정, 그리고 미국의 북핵 문제, 러시아와 우크라이나 사태의 북한군 파병 그리고 유라시아 대륙 발전 등의 문제로 세계의 이목이 이곳 한반도에 집중되고 있다].
- 성조기를 휘두르며 군사적 애국주의를 미화하는 네오콘이 득세하는 미국, 여전히 독도를 넘보고 역사를 왜곡하는 등 극우화가 고개를 쳐드는 일본, 국가주의가 우선인 러시아, 그리고 중화민족주의가 공산주의를 대체해가고 있는 중국, 이것이 오늘날 열강들의 현주소이며 이 나라들과 역사적으로 좋은 나쁜 깊은 연관을 맺어 온 우리로서는 이 열강들의 움직임 하나하나를 손쉽게 볼 수 없다.

- 외부로부터 급작스레 밀어닥치고 있는 거센 도전에 우리는 제대로 대응하고 있는가라는 질문은 아직도 유효하며 이에 대한 인식은 그 해결점의 첫걸음이라 생각한다.
- 이에 따라 사건 위주로, 열강과 한반도의 관계를 쉽게 이해할 수 있는 기회를 제공하고, 이를 바탕으로 한반도라는 '삶의 공간'의 주인인 자신이 스스로 문제를 해결하려는 '주인 의식' 의 확립이 본 수업의 목표이다.

□ 현대인의글로벌비즈니스매너 (Global Business Manner, 3-3-0)

- 예절이란 구태의연한 구닥다리가 아니다. 사회가 발전하고 변화함에 따라서 삶의 모습도 변화하기 마련이다. 우리는 이러한 치열한 경쟁사회에서 남보다 앞서나가기 위한 전략이 필요한 시대에 살고 있다. 우리는 사회생활의 예비단계인 대학에서 가장 필수적인 글로벌 매너를 아는 예절바른 지성인을 배출하고자 하는데 교육의 목적을 두고자 한다.

□ 호모나랜스의이야기학 (Homo-narrans's Storyology, 3-3-0)

- 바야흐로 소통의 시대이다. 이제 인류는 인간 대 인간은 물론, 기기와 사물 같은 무생물 객체와도 유기적으로 소통하며 새로운 가치를 창출하고 나아가 혁신해야 하는, 초연결시대에 진입했다. 원한다면(혹은 이제 곧 원하지 않더라도) 언제든지, 어디에서든지, 누구든지 소통할 수 있게 된 것이다. 때문에 이야기의 힘은 더욱 중요해졌다. 이제 사람들은 인터넷 속에 범람하는 이야기를 통해 공부하고 놀이하며, 일하고 휴식한다. 손쉽게 자신의 목소리를 남기고 또 공유한다. 지금 이 시대를 살아가는 사람들은 그 이야기 속에서 성숙한다. 인간이 상상으로 만들어낸 이야기는 현실이 되고, 인간은 그 현실을 뿌리로 다시 상상한다. 그러므로 이야기를 읽어내고, 또 다른 이야기를 할 수 있는 능력, 무엇보다 나의 이야기를 할 수 있는 힘이 필요하다. <호모나랜스의 이야기학>은 초연결 시대를 살아갈 본교 학부생이 세상의 이야기를 능숙하게 읽어내고, 또 그를 바탕으로 새로운 이야기를 창출하고 나아가 자신의 이야기를 할 수 있는 능력을 기르는 것을 목적으로 한다.

□ 회계의기초 (The Fundamentals of Accounting, 3-3-0)

- 회계는 기업경영활동을 이해하는데 필수적인 정보이자 언어로서 현대사회의 필수적인 교양지식에 해당한다. 본 수업은 이러한 회계에 대한 가장 기초적인 지식을 이해하는 것에 목적을 두고 있다. 본 수업의 수강을 통해 경영학 관련 교과목을 수강할 수 있는 배경지식을 갖출 수 있다. 또한 경영학 전공을 염두에 두지 않더라도 경제, 경영지식의 이해를 통한 재테크를 위한 유용한 정보를 습득할 수 있다. 본 수업은 온라인 수업으로 진행되며 모든 학습활동은 온라인으로 진행된다.

□ 히든챔피언성공CEO특강 (Special Lecture by Famous CEO, 3-3-0)

- 본 강의는 지역의 성공한 CEO들로부터 특강을 듣고, 멋진 내 인생을 설계하는데 그 목적이 있다.

- 재미있는역사이야기 (Interesting Korean History, 3-3-0)

  - 본 교과목은 한국의 역사를 통해 한국 사회를 이해하고 아울러 자신의 유학생생활을 좀 더 알차게 수행할 수 있도록 돕는 데 수업 목적이 있다. 수업 내용은 한국의 건국부터 조선시대에 걸쳐 대표적인 사건과 인물을 중심으로 알아보고, 학생들의 이해를 돕기 위해 영화나 영상 자료를 적극 활용할 것이다. 또한 한국의 역사와 비교하여 학생 자국의 역사를 살펴보고, 친구들과 공유하며 공감대를 형성함으로써 유학 생활에 도움이 되기를 바란다.
  
- 한국문화의이해 (Understanding of Korean cultural, 3-3-0)

  - 이 수업의 목적은 외국인 유학생들의 한국 생활 적응과 한국의 대학 생활 적응을 위한 기본적인 한국문화에 대한 이해를 위한 것이며, 한국의 다양한 문화를 이론과 체험을 통해 한국 문화에 대해 이해하도록 한다.
  - 나아가 문화를 통하여 한국어 실력을 향상시키고 한국의 다양한 배경 지식을 넓히도록 한다.
  
- 한국어능력평가의실제 (Practise of Korean Language Ability Assessment, 3-3-0)

  - 본 수업은 한국어능력시험(TOPIK)II에 자주 출제되는 문제 중 중급(3,4급)에 해당하는 문제 유형과 어휘, 문법 표현들을 학습하는 데 일차적인 목적이 있다. 이후 배운 내용을 토대로 각 영역(듣기, 읽기, 쓰기)의 기출 문제와 예상 문제를 풀어 봄으로써 최종적으로 본 수업을 수강하는 학생이 한국어능력시험 4급 자격을 획득하는 데 궁극적인 목적을 두고 있다.
  
- 한국어프레젠테이션 (Korean Presentation, 3-3-0)

  - 본 과목은 외국인 유학생 및 교환학생을 대상으로 학부 수업에서 발표를 잘 할 수 있도록 하기 위한 수업이다. 발표를 잘 하기 위해서는 한국어의 발음을 정확히 하고, 띄어읽기와 끊어 읽기, 자연스럽게 공식적인 말하기에 대한 충분한 연습이 필요하다. 한 학기 동안 위와 같은 것을 공부한 뒤 주제를 정해 발표문을 작성하고, 피피티를 사용하여 발표 영상을 찍은 뒤 기말고사로 대체한다.
  
- 꿈드림설계S (Dream Design S, 1-0-0)

  - 신입생을 대상으로 대학적응, 자아발견, 자기주도적학습, 진로 관련 프로그램을 운영하여 신입생의 대학 생활 조기 적응을 돕고 "도전하는 청년 아펜젤러" 인재상을 반영하고자 한다.
  
- AI와미래 (Artificial Intelligence and The Future, 1-1-0)

  - 배재대학교에 입학하는 모든 신입생들을 대상으로 PCU 예비대학을 통해 AI·SW 분야 기초 소양을 갖추도록 교육하기 위한 입문 과정을 제공한다.
  - 4차산업혁명을 통한 우리 사회의 변화를 이해하고, AI 및 빅데이터 기술 발전에 따라 달라질 미래를 전망해 보는 것을 주 학습 내용으로 한다.
  
- 감성리더십 (Emotional Leadership, 1-0-1)

- 배재대학교 학생들의 자발적 설계 및 참여를 통해 배재인에게 필요한 감성리더십을 배양하여 나눔과 섬김의 정신을 실천할 수 있는 토대를 마련함을 기본 목표로 한다. 또한 이러한 일련의 과정을 통해 구성원들과 함께 배우고 협력하는 방법을 익히면서 공감적 수용, 정서 조절, 상호신뢰, 공동체 의식 등의 핵심역량을 배양한다. 또한, 감성리더십을 통해 대인관계 능력, 자기주도적 수행 능력 및 문제 해결능력 등의 역량을 함께 배양한다.

□ 소통리더십 (Gommunicative Leadership, 1-0-1)

- 배재대학교 학생들의 자발적 설계 및 참여를 통해 배재인에게 필요한 소통리더십을 배양하여 나눔과 섬김의 정신을 실천할 수 있는 토대를 마련함을 기본 목표로 한다. 또한이런일련의 과정을 통해 구성원들과 함께 배우고 협력하는 방법을 익히면서 자기주도적 수행능력, 문제해결능력, 정보활용능력, 도전적 추진력 등의 핵심역량을 배양한다. 또한, 소통리더십을 통해 대인관계능력, 공동체의식 및 문제해결능력 등의 역량을 함께 배양한다.

□ 수행리더십 (Fulfillment Leadership, 1-0-1)

- 배재대학교 학생들의 자발적 설계 및 참여를 통해 배재인에게 필요한 수행리더십을 배양하여 나눔과 섬김의 정신을 실천할 수 있는 토대를 마련함을 기본 목표로 한다. 또한 이런 일련의 과정을 통해 구성원들과 함께 배우고 협력하는 방법을 익히면서 자기주도적 수행능력, 문제해결능력, 정보활용능력, 도전적 추진력 등의 핵심역량을 배양한다. 또한, 수행리더십을 통해 대인관계능력, 공동체의식 및 문제해결능력 등의 역량을 함께 배양한다.

□ 인성리더십 (Personality Leadership, 1-0-1)

- 배재대학교 학생들의 자발적 설계 및 참여를 통해 배재인에게 필요한 인성리더십을 배양하여 나눔과 섬김의 정신을 실천할 수 있는 기틀을 마련할 수 있는 것을 목표로 한다. 본 과목 내에서 이뤄지는 팀 활동과 수강생간 상호작용을 통해 지성인으로서의 갖춰야 할 필수적인 인성을 배양하여 사회구성원으로서 타인과 조화롭게 어울릴 수 있는 인화력을 갖춘 인재로 성장할 수 있는 계기가 되도록 한다.

□ 나섬진로캠프 (nasum career training camp, 1-0-1)

- 참가대상: 본교 재학생 1, 2학년
- 진행방법: 오프라인(금산 현대해상 연수원)

□ 나섬취업캠프 (nasum employment training camp, 1-0-1)

- 취업준비생을 위한 취업대비캠프
  1. 참가대상: 본교 재학생 3,4학년
  2. 진행방법: 온라인 비대면 수업 진행(메타버스 게더타운 및 Zoom)

□ 안보학 (Security science, 3-0-6)

- 목표: 장교의 기본소양 함양과 전투체력 배양
  - 중점 1. 수행, 리더역량 개발 및 육군가치관 확립 2. 확고한 정신무장 및 전투체력 배양  
3. 입영훈련 과목에 대한 선행 학습
- 안전및조직관리사례연구 (Safety and organizational case study, 3-0-6)
- 안전및조직관리사례를 통해 장교로서의 기본자질과 소양을 함양함으로써 정예장교를 양성한다.
- 조직리더십 (Organizational Leadership, 3-0-6)
- 목표 : 장교의 기본소양 함양과 전투체력 배양
  - 중점 1. 수행 리더역량 개발 및 육군가치관 확립 2. 확고한 정신무장 및 전투체력 배양  
3. 입영훈련 과목에 대한 선행학습
- 조직리더십사례연구 (Organizational Leadership case study, 3-0-6)
- 조직 리더십 사례를 통해 장교로서의 기본 자질과 소양을 함양함으로써 정예장교를 양성한다.
- SW전공기초영어 (Basic English for SW Major, 3-3-0)
- 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 저학년을 대상으로 IT관련 정보 습득에 필요한 기초적인 영어활용에 대한 내용을 학습한다.
  - 이러한 학습을 통해 학습자들은 SW와 관련된 영어를 이해하고 활용하는데 필요한 내용을 제대로 파악할 수 있게 될 것이다.
- SW전공실무영어 (Business English for SW Major, 3-3-0)
- 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 저학년을 대상으로 IT관련 정보 습득에 필요한 실무적인 영어활용에 대한 내용을 학습한다.
  - 이러한 학습을 통해 학습자들은 SW와 관련된 영어를 이해하고 활용하는데 필요한 내용을 제대로 파악할 수 있게 될 것이다.
- SW전공실용영어 (Practical English for SW Major, 3-3-0)
- 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 저학년을 대상으로 IT관련 정보 습득에 필요한 실용적인 영어활용에 대한 내용을 학습한다.
  - 이러한 학습을 통해 학습자들은 SW와 관련된 영어를 이해하고 활용하는데 필요한 내용을 제대로 파악할 수 있게 될 것이다.
- SW전공전문영어 (Professional English for SW Major, 3-3-0)

- 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 학생들이 SW관련 전문적인 지식을 탑재하며, 전문지식을 수행할 수 있는 영어활용역량을 배양하는데 있다. 이러한 학습을 통해 학습자들은 SW분야의 전문 영어를 습득할 수 있게 된다.

□ SW전공취업영어 (Career English for SW Major, 3-3-0)

- 이 수업의 목적은 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 학년을 대상으로 SW관련 진로를 탐색하며 취업하는 데에 현장에서 필요로 하는 지식, 기술, 태도를 획득함에 목적을 둔다. 이 과정을 통하여 SW 관련 분야 취업에 필요한 프로세스를 파악하고, 이력서, 포트폴리오, 잡 인터뷰를 비롯하여 취업에 필요한 전반적인 영어를 학습하여 숙련하게 된다. SW 전공 취업 영어 과목을 통하여 학습자들은 SW 분야로 취업하기에 필요한 영어와 취업 과정을 선경험으로 향후 진로를 탐색하는 데에 준비된 인재로 거듭나게 된다.

□ SW전공프로젝트영어 (Project English for SW Major, 3-3-0)

- 이 수업의 목적은 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 학생들이 SW관련 프로젝트를 수행 시에 필요한 영어활용역량을 배양하는데 있다.
- 이러한 학습을 통해 학습자들은 SW프로젝트를 수행할 수 있게 된다.

□ 사회봉사1, 2, 3, 4 (Credit for Voluntary Work 1, 1-0-0)

- 학생의 사회봉사 활동을 제고하여 공동체 의식을 제고하기 위한 교과목임. 학생 본 과목에서 요구하는 사항을 수행함으로써 사회봉사 활동에 요구하는 교과목의 요건을 이수해야 함. 본 교과목을 수강해서 학생들은 사회공동체의 구성원으로서의 의식을 함양할 수 있다.

□ 학생성장과역량강화 (Student Growth and Empowerment, 1-0-0)

- 배재대학교 복학생의 성공적인 대학생활 적응과 자기주도적 학생성장을 위해, 새로운 학사제도에 대한 정보를 제공하고 배재핵심역량진단을 통한 학습역량 진단과 강화 특강을 진행한다.

□ 유라시아공동체론 (Eurasia community, 3-3-0)

- 본 강좌는 역사, 문화, 정치, 경제, 사회, 교육 등 다양한 분야로 구성된 옴니버스식 강좌로, 아시아를 이어주는 공동체 의식의 약화라는 문제를 해결하기 위해, 다양한 영역에서의 상호이해를 심화시켜, 이를 토대로 세계번영에 기여할 수 있도록 한다.
- 배재대교수진 및 국내외 전문가 총 13명의 강사진으로 이루어지며, 수강 학생 대상 장학금을 수여(총100만 원, 10만원\*10명) 한다. 본 수업은 매 주마다 다른 강사를 초대하여 수업을 진행한다.

□ 지속가능국제개발협력1 (Introduction to Sustainable Development 1, 2-2-0)

- 지속가능 국제개발협력에 대한 인식제고와 액션플랜 수립 능력 함양
- 국제개발협력에 대한 대학생 인식제고와 실천적 참여의식 고취
- 지구촌 시민의식 고양과 개발도상국 관련지역 지식 확산

□ 지속가능국제개발협력2 (Introduction to Sustainable Development 2, 2-2-0)

- 지속가능 국제개발협력이 개도국에만 해당하는 것이 아니고, 우리나라에도 적용됨을 학생들이 인식하도록 한다. 단순히 지식을 전달하는 것이 아니라, 학생들이 참여해서 생각하고 의견을 나타낼 수 있도록 한다. 교재에 나와 있는 참고 자료에 게시된 자료들을 분석하는 과제를 내 줌으로써 수강생들이 지속가능 개발에 대한 데이터를 수집하고, 데이터를 활용할 수 있도록 한다.

□ 대전의재발견 (Rediscovery of Daejeon, 2-2-0)

- 매주 다른 강사들의 대전에 대한 다양한 이야기들로 진행되는 강의로, 대전의 역사, 문학, 문화 등에 대한 강의를 통하여 대전에 대한 이해를 높인다.
  - 수업운영방법: 온라인 강의(구글 클래스룸 사용)
  - 평가방법: 출석 100% / 포인트가감제(81점 이상시 PASS, 결석 -7점, 지각 -4점)

□ 인문학의향기 (Perfume of Humanities, 2-2-0)

- 매주 다른 강사들의 다양한 인문학 주제로 수업이 진행되며, 인문학 관련 유명강사들의 강의를 통해 인문학적 소양을 함양한다. 다양한 인문학 분야의 강의를 통해 인문학에 대한 시야를 넓힐 수 있는 기회를 제공한다.
  - 수업운영방법: 온라인 강의(구글 클래스룸 사용)
  - 평가방법: 출석 100% / 포인트가감제(81점 이상시 PASS, 결석 -7점, 지각 -4점)

□ 미술감상법 (Way to Art Appreciation, 3-3-0)

- 미술감상은 시대적 배경 속에서 이루어지는 미술의 흐름의 이해를 기본으로 한다. 단지 작품 하나만의 조형적 특징만이 아니라 각 시대별로 나타나는 정치, 경제, 사회, 문화 등의 종합적인 접근을 통해 이루어질 수 있다. 따라서 하나의 미술품은 각각의 미술적 특성의 이해와 함께 그 시대의 미적 특징과 가치를 포함한 다양한 문맥에서 설명되어야 한다. 이러한 맥락에서 본 강좌는 각 시대적 문맥과 더불어 주요 작품을 중심으로 각 시대별 미적 표현과 특성을 구체적으로 살펴보고 미술품에 대한 미적 안목과 깊이 있는 작품감상의 요령을 습득하도록 한다.

□ 영어로공부하는아시아경제의이슈 (Studies of Asian Economic Issues in English, 3-3-0)

- 본 과정에서는 아시아의 일부 국가들 즉, 대만, 라오스, 미얀마, 말레이시아, 필리핀, 베트남, 싱가포르, 태국, 인도네시아, 일본, 중국 및 캄보디아의 역사, 문화, 인종, 교육, 정치 등을 비롯하여, 아시아의 경제발전, 1997년 시작된 금융위기의 원인, 아직도 현존하는 아시아의

빈부격차 문제, 싱가포르와 홍콩의 상이한 경제발전 전략, 일본 무역의 문제, 말레이시아의 이슬람 finance, 중국경제의 inflation, 중국과 일본의 환율이슈, 중국의 일대일로 및 AIIB (Asian Infrastructure Investment Bank)의 설립과 운영 그리고 베트남 경제성장과 커피산업의 생산성 등에 대하여 공부·연구한다.

□ 한국어듣기1 (Korean Listening 1, 3-3-0)

- 본 수업은 외국인 유학생들의 한국어 듣기 능력을 향상시키기 위해서 개설된 수업이다.
- 수업 중 교사의 말하기와 기자재를 활용하여 한국어 발음을 정확하게 듣고 이해하며, 나아가 쓰고 대답할 수 있는 능력도 향상 시킬 수 있다.

□ 한국어듣기2 (Korean Listening 2, 3-3-0)

- 본 수업은 외국인 유학생들의 한국어 듣기 능력을 향상시키기 위해서 개설된 수업이다. 수업 중 교사의 말하기와 기자재를 활용하여 한국어 발음을 정확하게 듣고, 이해하며, 나아가 쓰고 대답할 수 있는 능력도 향상할 수 있도록 할 것이다.

□ 한국어듣기3 (Korean Listening 3, 3-3-0)

- 지금까지 배운 기초 한국어를 좀 더 정확하게 구사하기 위해 다양한 형태의 듣기를 함으로서 한국어 실력을 완성하는 데 목적이 있다. 듣고 난 후에는 말하기 활동을 함으로써 한국어 의사소통능력을 향상시키고자 한다.

□ 한국어말하기1 (Korean Speaking 1, 3-3-0)

- 한국어 말하기를 통해 한국어를 배우고 있는 학습자에게 자유로운 의사소통을 할 수 있도록 함을 목적으로 한다. 배운 어휘와 문법을 활용하여 학교생활에서 일어날 수 있는 다양한 상황을 만들어 자유롭게 이야기하는 것을 이 과목의 목표로 삼는다. 일반적인 의사소통에서 자신이 직접 말을 하여 필요한 사항을 해결하고 한국의 일반적인 사회 문화적인 내용을 이해할 수 있도록 한다.

□ 한국어말하기2 (Korean Speaking 2, 3-3-0)

- 본 강의는 한국어를 배우는 외국인. 수업은 2급 수준에 맞는 문법을 익히고, 배운 문법을 사용하여 자연스럽게 말할 수 있도록 말하기 연습을 집중적으로 실시할 것이다. 특히 대학에 진학한 학생들을 주 대상으로 하기 때문에 강의 시간에 대답하거나, 발표 수업에 임할 수 있도록 충분한 연습 위주로 진행할 예정이다.

□ 한국어말하기3 (Korean Speaking 3, 3-3-0)

- 교재를 중심으로 하여 지금까지 배운 기초 한국어를 토대로 3급에 맞는 정확한 문법과 어휘를 익히고, 다양한 실생활 한국어 말하기를 연습하여 한국어 의사소통 능력을 향상시키는 방법으로 수업을 진행한다.

- 한국어문법과어휘1 (Korean Grammar & Vocabulary1, 3-3-0)
  - 한국어 문법 부분을 중심으로 하여 정확한 문법과 어휘를 익히고 다양한 상황들을 연습하여 한국어 의사소통능력을 향상시키는 방법으로 수업을 진행한다.
  - 또한 여러 가지 학습 자료를 활용하여 수업의 흥미를 유발시키고 실생활에서 자주 접하게 되는 생생한 내용으로 수업을 한다.
  
- 한국어문법과어휘2 (Korean Grammar & Vocabulary2, 3-3-0)
  - 한국어의 표현 및 이해 능력을 향상시키기 위한 내용을 다룬 과목이다. 학생들이 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기의 네 가지 기능을 실생활에서 효율적으로 사용할 수 있도록 어휘와 문법을 가르친다. 특히 학문 목적의 학생들은 보다 많은 한국어 어휘와 문법의 학습을 통해서 한국어 실력이 향상될 수 있도록 해야 한다. 이 과목은 학생들의 전반적인 한국어 능력 신장에 기여할 수 있다.
  
- 한국어문법과어휘3 (Korean Grammar & Vocabulary3, 3-3-0)
  - 한국어 표현 및 이해 능력을 향상시키기 위한 내용을 다루는 과목으로 학습자들이 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 네 가지 기능을 효율적으로 활용할 수 있도록 한국어 어휘와 문법을 가르친다. 학생들의 전반적인 한국어 능력 신장에 기여할 수 있다.
  
- 한국어쓰기1 (Korean Writing 1, 3-3-0)
  - 한국어 글의 구조를 학습하여 짜임새 있는 글을 쓸 수 있고, 적절한 어휘와 다양한 표현을 학습하여 작문 실력을 기르며, 실생활에서 자주 접하게 되는 생생한 자료를 학습하여 유학생들에 도움이 되는 글쓰기를 할 수 있다.
  
- 한국어쓰기2 (Korean Writing 2, 3-3-0)
  - 외국인 유학생들의 한국어 쓰기 능력을 향상시키기 위한 과목이다. 수업을 통해 목표 어휘 및 표현을 활용하여 주제에 대해 확장하여 말하거나 쓸 수 있도록 할 것이다.
  
- 한국어쓰기3 (Korean Writing 3, 3-3-0)
  - 한국어의 문어 표현 및 이해 능력을 향상시키기 위해 다양한 장르의 글쓰기 방법을 제시하고, 이때 요구되는 다양한 장르적 글쓰기 지식을 제공한다. 학문 목적 한국어 학습자로서 요구받는 능숙한 학술적 글쓰기 능력을 함양하는 데 궁극적인 목적을 가지고 있다.
  
- 한국어읽기1 (Korean Reading 1, 3-3-0)
  - 이 수업을 통해 한국어로 된 텍스트를 유창하게 읽게 하는 것을 목표로 둔다.

- 더 나아가 단순한 읽기뿐 아니라 언어와 문화를 배경지식과 경험을 활용해 정보의 획득과 문화 수용을 할 수 있게 하고, 어휘력을 향상할 수 있도록 한다.
- 한국어읽기2 (Korean Reading 2, 3-3-0)
    - 한국어를 배우는 외국인 유학생들의 읽기 능력 향상을 위한 수업으로 읽기 텍스트를 읽고 주제와 내용을 파악하여 필요한 정보를 얻고 활용할 수 있도록 할 것이다.
  - 한국어읽기3 (Korean Reading 3, 3-3-0)
    - 한국어 읽기 능력 향상을 위해 다양한 장르의 읽기 지문과 어휘 및 표현을 제시한다. 학문 목적 학습자로서 요구받는 능숙한 읽기 능력을 함양하는 데 목적을 가지고 있다.
  - 경호학 (Security Science 3, 3-0-6)
    - 군 교육훈련 학점 인정 과목 (육군종합행정학교)
  - 군사회봉사 2 (Military Community Service 2, 2-0-0)
    - 군 복무경험 학점 인정 과목 (육군참모총장), 30시간 이수
  - 기본간호학및실습 (Fundamental of Nursing & Practice, 2-0-4)
    - 군 교육훈련 학점 인정 과목
  - 기초체육 1 (Basic Physical Education 1, 1-0-2)
    - 군 복무경험 학점 인정 과목, 30시간 이수
  - 기초체육 2 (Basic Physical Education 2, 1-0-2)
    - 군 복무경험 학점 인정 과목, 60시간 이수
  - 단체급식실습 (Institutional Food service Practice, 3-0-1)
    - 군 교육훈련 학점 인정 과목 (육군종합군수학교)
  - 대공무기실습 (Antiaircraft Weapon Practice, 3-0-6)
    - 군 교육훈련 학점 인정 과목 (육군방공학교)
  - 리더십 1 (Leadership 1, 1-1-0)
    - 군 복무경험 학점 인정 과목, 30시간 이수
  - 위험물실습 (Hazardous Material Practice, 3-0-6)

- 군 교육훈련 학점 인정 과목 (육군공병학교)
- 유도무기학 (Guided Hopology, 2-0-4)
  - 군 교육훈련 학점 인정 과목 (공군교육사령부 군수1학교)
- 인성교육 1, 2 (Personality Education, 1-1-0)
  - 군 교육훈련 학점 인정 과목, 30시간 이수
- 전파공학 (Radio Engineering, 3-0-6)
  - 군 복무경험 학점 인정 과목, 60시간 이수
- 정보보호개론 (Introduction to Information Protection, 3-0-6)
  - 군 교육훈련 학점 인정 과목 (해군정보통신학교)
- 정보보호개론및실습 (Introduction to Information Protection, 3-0-6)
  - 군 교육훈련 학점 인정 과목 (해군정보통신학교)
- 정보통신기기실습 (Information and Communication Device Practice, 3-0-6)
  - 군 교육훈련 학점 인정 과목 (해군정보통신학교)
- 차량운전1 (Vehicle Driving 1, 3-0-6)
  - 군 교육훈련 학점 인정 과목 (공군교육사령부)
- 컴퓨터활용 (Computer Application, 2-0-4)
  - 군 교육훈련 학점 인정 과목 (해군정보통신학교)
- 특수무기1 (Special Weapon, 2-0-4)
  - 군 교육훈련 학점 인정 과목 (공군교육사령부 군수1학교)
- 항공스포츠 (Air Sports, 3-0-6)
  - 군 교육훈련 학점 인정 과목 (특수전학교)
- 화생방학 (NBC Disciplines, 2-0-2)
  - 군 교육훈련 학점 인정 과목 (육군공병학교)
- 성과권력 (Gender & Authority, 3-3-0)

- 젠더가 권력관계의 문제라면 섹슈얼리티는 주체와 권력, 그리고 그 사이에 있는 차이와 욕망에 관한 이야기라고 할 수 있다. 특히 최근 젠더문제가 정치사회적 이슈와 연결되어 한국사회를 더욱 복잡하게 변화시키고 있다. 따라서 본 강좌는 성(性)과 권력과의 관계를 고찰하는 데 목적이 있으며, 본 강좌를 통해 인간본능으로써의 성(性)을 권력관계와 함께 이해하여 다양한 관점을 갖도록 하고자 한다.

□ 대중음악과현대사회 (Popular music in Modern Society, 3-3-0)

- K-pop의 인기에 힘입어 대중음악과 현대 사회의 수업을 통해 다양한 음악을 접하고 경험하여 대학 생활의 활력을 불어 넣고 음악을 통해 문화적인 혜택을 누리고 음악을 즐기는 방법을 익혀 나가며 다양한 음악을 접해보는 계기가 되기를 바란다.

□ 실용글쓰기의실제 (Practical Writing Practice, 3-3-0)

- 사회가 다변화하면서 각 기관에서 요구하는 인재의 능력도 다양해지고 수준도 높아지고 있다. 기관에서는 인재의 경험과 실무 능력을 높게 평가하고 있으며, 인재는 자신의 역량을 주장만 하는 것이 아닌 입증을 해야 하는 것이 현실이다. 우리 사회에서 직무를 수행하는데 중요한 능력으로 의사소통능력과 기초직무능력을 들 수 있다. <실용 글쓰기의 실제>는 실용 및 직무 글쓰기가 무엇인지 이해하고 목적에 맞는 글쓰기 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목은 ‘글쓰기의 원리, 직무 글쓰기의 실제, 사고력, 직업 및 글쓰기 윤리’라는 주제를 중심으로 이론을 이해한 후 실제 연습을 통해 사회에서 수월하게 직무 수행을 할 수 있도록 도움을 주고자 한다. 궁극적으로는 의사소통능력, 정보활용능력을 함양함으로써 주어진 문제를 자기 주도적으로 수행하는 실무형 인재가 될 수 있기를 기대한다.

□ 지역·종교·언어그리고다문화 (Regional·Religious·Linguistic and Multicultural Issues, 3-3-0)

- 급격히 다문화 사회로 가고 있는 한국의 다문화 양상을 이해하고, 다문화 구성원들이 부딪치고 있는 문제점들을 파악하도록 하기 위해, 지역적 요인과 종교적 배경, 언어적 요인들이 어떤 관련을 갖는지 살펴 이해하도록 하는 교과목이다

□ 다문화종교교육과영화 (Multicultural Religious Education and Films, 3-3-0)

- 영화 매체를 통하여 다문화와 종교를 공감적으로 교육한다. 지역과 문화권에 따라서 문화의 다양성과 영화의 창조성을 이해하고, 영화를 비평적으로 감상하는 역량을 강화하고 세상을 바라보는 여러 시각의 특징을 설명한다.

□ 성서한국어 (Bible and Korean Language, 3-3-0)

- 기독교적 가치를 전파하는 데에 한국어교육을 접목한 과목이다.
- 한국어교육의 교수요목을 성서에 기반하여 재조정함으로써 선교와 복지 차원의 특수목적

한국어교육의 확장을 구체화하고자 한다.

- 섬김의리더십 (Servant Leadership, 3-3-0)
  - 섬김의 리더십에 대한 심층적이고 실천적인 교육과 훈련을 통하여 배재대학교의 건학이념이나 교육목표에 부합하는 섬김의 가치를 확산하고 사회의 빛과 소금이 되어 변화시킬 수 있는 힘을 배양한다.
  
- 세계와여행 (World travel and tourism, 3-3-0)
  - 근세 이후 세계사와 문화에 영향을 준 유럽 5개국(프랑스, 스페인, 이탈리아, 독일, 영국) 지역에 대한 정보를 습득하고, 각 국의 문화에 대한 이해의 폭을 심화하여 학생들이 대학 시절 경험할 수 있는 유럽 여행의 의미와 가치를 극대화하도록 돕는다.
  
- 소셜벤처의이해 (Understanding Social Ventures, 3-3-0)
  - 사회적 문제를 보다 혁신적 방법으로 해결할 수 있는 문제해결 능력을 배양하고, 사회문제해결과 경제발전의 동력으로서의 벤처정신과 창업 생태계에 대한 지식을 함양한다.
  
- 실내스포츠와건강 (Indoor Sports and Health, 3-3-0)
  - 평생교육학습자들이 실내에서 즐길 수 있는 스포츠를 소개하고 이를 통한 건강 증진을 돕는다.
  
- 요리로읽는영미문화 (Understanding English-American Culture through Cooking, 3-3-0)
  - 요리를 통한 영미 문화를 쉽게 이해하고 이를 통해 실생활에서 활용할 수 있는 영어 학습이 이루어지는 지성 역량을 강화협력을 살펴봄에 대학생으로서의 기본적인 소양을 쌓고, 미래를 준비한다.
  
- 통일과한국의미래 (Unification and the Future of Korea, 3-3-0)
  - 남한과 북한을 비교하여 특징을 이해하고, 다양한 통일 이슈를 학습하여 통일한국의 미래를 자신의 삶과 연결하여 상상하는 해 본다.
  
- 4차산업혁명과우리의삶 (The Fourth Industrial Revolution and Our lives, 3-3-0)
  - 4차 산업에 대한 이해, 분야별 4차 산업 분류, 4차 산업에 대한 각국의 대처와 준비상태, 갈등 및 협력을 살펴봄에 대학생으로서의 기본적인 소양을 쌓고, 미래를 준비한다.
  
- K-POPvsJ-POP문화적이해 (Cultural Perspectives on K-POP and J-POP, 3-3-0)
  - 한국과 일본의 대중음악을 통하여 각국의 문화적 특성과 음악이 주는 사회 문화적 영향력을 분석하며 시대별 주요 뮤지션과 히트곡들을 습득하여 일상 생활에서 자주 흘러나오는 음악이

무엇인지 인지할 수 있는 놀라운 능력을 가지도록 도와준다.

- 수업의 내용은 음악 전공 학과 수준으로 짝세지만,재밌는 사건 사고와, 책에서는 볼 수 없는 현역 음악인들의 막장 비하인드 스토리와 함께 지루하지 않고 재밌는 시간이 될 것이며, 유익함이 많은 수업이 되도록 한다.

□ 지식재산개론 (Introduction to Intellectual Property, 3-3-0)

- 지식기반사회가 요구하는 지식재산 인재 양성, 지식재산제도에 대한 올바른 인식 제고를 통해 공정한 사회인으로 자리잡도록 한다.

□ 영화로보는통일이슈와북한사회 (Unification Issues and North Korean Society in Movies, 3-3-0)

- 통일이슈와 북한사회를 영화(영상매체)로 이해함으로써 통일 관련 키워드를 흥미있게 학습, 학생들간의 감상포인트를 비교 및 공유함으로써 통일에 대한 다양한 관점을 이해한다.

□ 한국정치의이해 (Understanding Korean Politics, 3-3-0)

- 한국 정치의 역사와 제도, 한국정치사회의 특징, 최근 한국 정치 이슈에 대한 토론한다.

□ 현상과통계 (Phenomena and Statistics, 3-3-0)

- 교과목은 우리 주변의 다양한 현상을 통계적 관점에서 이해하고 분석하는 능력을 함양하기 위한 과목입니다. 본 교과목에서는 기초 통계학의 이론적 개념을 학습하고, SPSS 통계 프로그램을 활용하여 실제 데이터를 분석하는 실무 능력을 배양합니다. 현대 사회에서 데이터 기반 의사결정의 중요성이 증가함에 따라, 학생들이 일상생활과 학문 분야에서 접하는 다양한 현상을 객관적이고 과학적으로 분석할 수 있는 통계적 소양을 갖추도록 합니다. 기술통계부터 추론통계까지 단계적으로 학습하며, SPSS를 활용한 실습을 통해 이론과 실무를 균형 있게 습득할 수 있도록 구성되었습니다. 이를 통해 학생들은 데이터를 기반으로 한 합리적 사고와 의사결정 능력을 함양하여 다양한 학문 분야와 직업 세계에서 활용할 수 있는 역량을 갖추게 될 것입니다.

□ 글로벌역사사회지식탐구 (Exploring Global Historical and Social Knowledge, 3-3-0)

- 본 수업은 한국의 역사를 통해 한국, 한국 사회, 한국인을 이해하는 데 있다.
- 수업은 한국의 건국으로부터 현대에 이르기까지 역사적 흐름과 대표적 사건, 인물을 중심으로 알아보는 방식으로 진행된다. 그리고 자국의 역사와 세계 역사의 흐름에 대해서도 비교할 수 있다. 이러한 지식을 통해 한국에 대한 지식은 물론 한국인에 대한 이해를 넓혀 한국에서의 유학 생활에 도움이 될 것으로 기대한다.

□ 대학생커뮤니케이션스킬업 (College student Communication skill up, 2-2-0)

- 취업시장 동향에 따른 역량 준비 계획 수립, 직무별 역량강화를 위한 계획 수립 및 이론

학습, 직장 내 비즈니스 매너 이해 및 커뮤니케이션 역량 등을 강화한다.

- **대학생활과자아탐색 (College Life and Self Exploration, 2-2-0)**
  - 본 교과목에서는 자기이해, 자기성장을 도모하는 작업과 자신의 진로에 대해 탐색하고 진로를 결정하는 내용을 학습한다. 그리고 실제의 다양한 관계 속에서 겪는 갈등해결 및 대처방법을 통한 대인관계 기술 습득을 위한 활동과 효과적인 의사소통 훈련을 통한 인간관계 개선을 위한 실질적 기술 훈련 활동 및 내용을 습득한다.
  
- **실내형기술스포츠의실제(당구) (Theory and Practice of Indoor Sports Technique (Billiards), 2-1-2)**
  - 당구 교육을 통해 집중력, 자제력, 사고능력과 인지능력 등을 향상한다.
  
- **언어문화산책 (Exploring Language and Culture 2-2-0)**
  - 비전공자를 위한 교양 수업으로, 다양한 언어 속에 담긴 문화의 모습을 산책하듯 가볍고 흥미롭게 탐구한다.
  
- **세계종교와평화 (World Religions and Peace, 3-3-0)**
  - 글로벌 시대에 종교가 갖는 의미를 이해하고, 세계 주요 종교와 한국 민족 종교의 개념과 특성, 세계 평화를 위한 종교간의 대화와 협력의 중요성을 이해한다.
  
- **해외어학연수1 (Foreign Language Study Abroad 1, 1-0-0)**
  - 자매결연대학 또는 본교에서 인정하는 해외 대학 및 기관에서 실시하는 어학연수
  
- **해외어학연수2 (Foreign Language Study Abroad 2, 2-0-0)**
  - 자매결연대학 또는 본교에서 인정하는 해외 대학 및 기관에서 실시하는 어학연수
  
- **해외문화체험1 (International Cultural Practice 1, 1-0-0)**
  - 자매결연대학 또는 본교에서 인정하는 해외 대학 및 기관에서 실시하는 문화체험
  
- **해외문화체험2 (International Cultural Practice 2, 2-0-0)**
  - 자매결연대학 또는 본교에서 인정하는 해외 대학 및 기관에서 실시하는 문화체험
  
- **글로벌지식네트워크 (Glocal Knowledge Network, 3-3-0)**
  - 지역기반 글로벌 인식을 제고하고, 다양한 분야의 주제로 지적 기반을 확장하기 위해 각 지역 전문가 초청하여 문제 해결 지식과 지혜를 공유한다.

- 창의적사고와지역기반문제해결 (Creative Thinking and Distric Based Problem Solving, 3-3-0)

  - 역사, 문화, 사회, 경제, 정치, 교육 등 다양한 분야에서 새로운 시각과 견해를 공유하고, 지방과 지역을 망라한 다양한 배경에서의 문제해결능력 함양을 위한 역량을 갖춘 강사 초빙하여 지식의 지변을 확장한다.
  
- 그리스로마신화읽기 (Reading Greek and Roman Mythology, 3-3-0)

  - 본 과정에서는 여러 세대에 걸쳐 전해지면서 다양하게 각색된 고대 그리스 로마의 신들과 영웅들에 관한 이야기를 소개한다.
  - 본 과정에서는 고대 그리스와 로마의 문명이 형성되는 과정에서 신화가 끼친 중요성에 대해 설명한다.
  - 본 과정에서는 단순히 신화 자체의 내용에만 익숙해지는 것이 아니라 고대 문명과 그것의 관계를 깊이 있게 탐색한다.
  - 본 과정에서는 신화 읽기를 통해 그리스와 로마인들이 당시 세계를 이해했던 방식에 대해서도 연구한다.
  
- 메가트렌드와미래사회 (Mega Trends and Future Society, 3-3-0)

  - 미래 기술의 발달로 우리의 라이프 스타일과 제반 사회문화적, 경제적 환경이 어떻게 변화하고 있는지 예측해 봅니다.
  - 이를 통해 미래를 보는 융복합적 안목과 시야를 기르고, 변화하는 트렌드를 주도해나갈 수 있는 리더의 자질을 함양합니다.
  
- 색채심리컬러테라피 (Color Psychology & Color Therapy, 3-3-0)

  - 우리 삶에서 색채가 주는 효과를 경험하는 일은 흥미롭다. 나아가 색채 이론에 관련한 역사와 색의 의미, 색과 예술, 색을 통한 심리 및 효과 등을 탐구하고 이를 통해 일상생활에 색을 통해 볼 수 있는 다양한 가치를 살펴본다.
  
- 뉴미디어와문화예술 (New Media and Convergence Arts, 3-3-0)

  - 일상에서 조우하는 다양한 예술 장르와 뉴미디어를 살펴보고, 뉴미디어와 올드미디어 특징, 디지털 테크놀로지를 창작 및 표현과정의 핵심요소로 활동하는 문화예술을 이해한다.
  
- 4차산업혁명과수학 (4th Industrial Revolution and Mathematics, 3-3-0)

  - 4차 산업혁명 시대 기술의 핵심 원리를 이해하고, 다양한 사회 전반의 현상과 문제를 분석하고 해결, 자기 전공 분야에서 4차 산업혁명의 혁신 기술을 활용할 수 있는 역량을 함양한다.

□ 글로컬사회와디지털투어 (Glocal Society and Digital Tour, 3-3-0)

- 지역사회의 특성화 요소를 파악하고, 국내 주요 도시의 역사와 문화 이해를 기반으로 지역의 관광 콘텐츠 기획 및 개발한다.

제4편 교육과정

# 아펜젤러공유대학

## 교육목표

자율전공학부는 학문 간 경계를 넘나드는 폭넓은 탐색과 융합적 학습을 바탕으로, 스스로 전공을 설계하고 다양한 분야를 통합할 수 있는 실천형 융합 인재를 양성하는 것을 목표로 합니다. 이를 실현하기 위해 학생들은 다음과 같은 다섯 가지 핵심 역량을 중점적으로 학습하게 됩니다.

- ❑ 학문 간 융합 이해 및 탐색 역량: 다양한 학문 분야의 기초 개념을 이해하고, 이를 비교·탐색하여 전공 선택과 융합 학습의 기초를 다집니다.
- ❑ 탐구 설계 및 분석 역량: 주제 중심의 탐구 활동을 수행하며 문제를 구조화하고, 논리적 분석을 통해 학문적 탐구 능력을 기릅니다.
- ❑ 창의적 문제해결 역량: 사회·문화·기술 등 다양한 영역의 문제를 다각적으로 해석하고, 새로운 방식으로 해결 전략을 도출하는 창의적 사고를 익힙니다.
- ❑ 글로벌 소통 및 협력 역량: 지역과 세계의 변화를 이해하고, 다문화적 소통과 협업 능력을 통해 융합적 관점에서 사회적 이슈를 해석합니다.
- ❑ 지역사회 기여 및 실천 역량: 배재대학교 교육이념인 '나눔과 섬김'을 바탕으로 지역의 문제를 탐색하고, 공동체와 협력하여 공공적 가치를 실현하는 실천 역량을 갖추입니다.

## 학과소개 및 안내

배재대학교 자율전공학부는 2025년 신설된 학부로, 학문 간 경계를 넘는 융합 교육과정을 통해 학생들이 인문, 사회, 자연, 디지털 등 다양한 분야를 탐색하며 지적 호기심과 학문적 역량을 키워갈 수 있도록 설계되었습니다. 입학 후 1학년 2학기부터 전공을 자유롭게 탐색하고 선택하여 전과할 수 있는 'Dual Road' 시스템을 제공하며, 다양한 전공 융합 및 자기 설계 학습을 통해 폭넓은 진로를 설계하도록 지원하고 있습니다. 전공 탐색, 전공설계 교과목과 수준별 학습, 복수학위 등을 통해 학생 주도적인 맞춤형 교육을 강조하는 것이 특징입니다. 학생들은 인문·사회·자연·디지털 등 다양한 영역의 기초 개념을 학습하며, 전공 탐색과 진로 설계를 체계적으로 진행할 수 있습니다. 또한 주제탐구, 문제해결, 프로젝트 기반 학습 등을 통해 복합적 문제를 분석하고 실천적으로 해결하는 능력을 기릅니다. 자연스럽게 다전공·융합전공으로 연결되는 교육 구조를 통해 폭넓은 진로 선택이 가능하며, 지역사회와 협력하는 활동을 통해 실천 역량 또한 강화할 수 있습니다. 자율전공학부는 학생 주도 학습을 중심으로 새로운 진로를 스스로 설계하고 확장할 수 있는 융합형 인재 양성을 목표로 합니다.

---

## 향후 진로계획

---

### □ 자격증

자율전공학부는 다양한 학문 영역을 융합적으로 학습할 수 있는 교육 구조를 기반으로, 학생 개개인이 선택한 전공 조합에 따라 다양한 자격증 취득이 가능합니다.

- 듀얼디그리(Dual Degree) 시스템을 통해 2개 전공 이수 가능하며, 전공별 필수 역량을 함께 갖출 수 있습니다.
- 인문·사회·경영·공공·디지털 등 선택 분야에 따라 사회복지사, 청소년지도사, 컴퓨터활용능력, 빅데이터 분석 관련 자격, 행정·경영 실무 관련 자격 등 폭넓은 취득 경로를 마련할 수 있습니다.
- 주제탐구·문제해결·리빙랩 등 실천 기반 교과목과 연계하여 프로젝트·포트폴리오 기반 자격 연계 준비가 가능하며, 학부 진로·자격 상담을 통해 개인별 자격 로드맵을 설계할 수 있습니다.

### □ 졸업 후 진로

자율전공학부는 특정 전공에 한정되지 않고 여러 학문을 통합적으로 학습하는 교육과정을 바탕으로, 학생들이 다양한 분야로 진출할 수 있는 폭넓은 진로 선택권을 제공합니다.

- 공공기관 및 공기업 분야: 지역사회 이해, 공공리더십, 문제 해결 기반 교과를 활용한 행정·정책 분야 및 공공서비스 직무
- 민간기업 및 산업 현장: 기획·인사·마케팅, 문화·콘텐츠 기획, 디지털 기반 서비스 기획 등 융합형 직무
- 지역사회·비영리·사회혁신 분야: 리빙랩·사회공헌 프로젝트를 기반으로 한 사회혁신 조직, 시민단체, 문화·지역 기획 영역
- 디지털·데이터 활용 분야: 디지털이노베이션 교과를 기반으로 한 기초 데이터 분석, 서비스 분석·운영, 플랫폼 기획 등
- 창업·자기설계 진로: 다전공 조합을 활용한 융합형 창업 모델 발굴 및 프로젝트 기반 창업 준비
- 대학원 진학: 사회과학·인문학·문화예술·교육·기초과학·융합학 등 다양한 분야로의 진학 가능
- 학생들은 자율전공학부에서 제공하는 전공탐색-융합-탐구-문제해결-실천 프로젝트의 학습 흐름을 통해 통합적 사고와 실천 능력을 갖추며, 이를 바탕으로 학문 융합형 전문 인재로 성장할 수 있습니다.

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	SSM25101	신입생전공 탐색캠프	Freshman Major Searching Camp	1	1	0	P/F
1	1	전필	SSM25102	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	SSM25103	인문사회 융합세미나	Seminar on Convergence of Humanities and Social science	3	3	0	
1	1	전선	SSM25104	디지털창의 융합세미나	Seminar on Digital Creative Convergence	3	3	0	
1	2	전필	SSM25105	전공과진로	Introduction of Major & Career Path	1	1	0	P/F
1	2	전선	SSM25106	자연과학 융합세미나	Seminar on Natural Science Convergence	3	3	0	
1	2	전선	SSM25107	문화예술융합세미 나	Seminar on the Convergence of Culture and Arts	3	3	0	
2	1	전선	SSM25202	주제탐구 세미나1	Topic Exploration Seminar 1	3	3	0	
2	1	전선	SSM25203	창의적문제 해결	Creative solution on problems	3	3	0	
2	2	전선	SSM25204	주제탐구세미나2	Topic Exploration Seminar 2	3	3	0	
2	2	전선	SSM25205	디지털이노베이션	Digital Innovation	3	3	0	
3	1	전선	SSM25301	휴머니즘과 사회경영	Humanism and Social Management	3	3	0	
3	1	전선	SSM25302	문화예술과 사회변혁	Cultural Arts and Social Transformation	3	3	0	
3	2	전선	SSM25303	과학기술융합커뮤 니케이션	Convergence Communication of Science and Technology	3	3	0	
3	2	전선	SSM25304	지역사회캡스톤디 자인	Local Community Capstone Design	3	3	3	
4	1	전필	SSM25401	진로지도	Guidance for Career Path	0	0	0	P/F
4	1	전선	SSM25402	글로벌휴먼사이언 스	Glocal Human Science	3	3	0	
4	1	전선	SSM25403	글로벌리빙랩	Glocal Living Lab	3	2	2	
4	2	전필	SSM25404	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/F

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	2	전선	SSM25405	사회공헌프로젝트	Project of Social Contribution	3	2	2	
4	2	전선	SSM25406	공공거버넌스워리더십	Public Governance and Leadership	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- SSM25101 신입생전공탐색캠프 (Freshman Major Searching Camp, 1-1-0)

  - 이 교과목은 신입생이 대학의 다양한 학문 분야를 폭넓게 이해하고 전공 선택의 기초 방향을 설정할 수 있도록 구성됩니다. 학생들은 관심과 강점을 파악하기 위한 기초 진단 활동과 전공 관련 사례 분석을 수행하며, 전공별 교육과정 구조와 진로 흐름을 비교할 수 있습니다. 선배 및 교수와의 소통 활동을 통해 전공 탐색 과정에서 필요한 실제적 정보를 습득합니다. 또한 그룹 토의와 간단한 기획 활동을 통해 스스로 가치관과 흥미를 정리하는 시간을 갖습니다. 이를 통해 전공 선택 과정의 주도성을 확보하고 대학 생활의 초기 적응력을 높일 수 있습니다.
  
- SSM25102 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

  - 이 교과목은 자율전공학부에서 제공하는 전공 선택 체계와 대학 학습의 기본 구조를 이해하는 데 목적이 있습니다. 학문 간 연계 방식과 전공별 교육 목표를 분석하면서, 학생들은 자신의 흥미와 적성에 따라 가능한 학업 경로를 설계할 수 있습니다. 학교·학부 차원의 지원 제도, 융합전공·다전공 운영 방식 등을 살펴봄에 전공 선택 시 고려해야 할 요소를 명확히 파악합니다. 강의와 활동을 통해 개인의 목표와 학습 동기를 점검하고 구체적인 학습 계획을 수립합니다. 이를 통해 전공 탐색 초기 단계에서 필수적인 기초 이해와 자기주도적 방향성을 확보할 수 있습니다.
  
- SSM25103 인문사회융합세미나 (Seminar on Convergence of Humanities and Social science, 3-3-0)

  - 이 교과목은 인문학과 사회과학의 핵심 개념을 융합적 관점에서 탐구하며, 다양한 사회현상을 다층적으로 해석할 수 있는 능력을 기르는 데 중점을 둡니다. 철학·문학·사회·정치·문화 등 다양한 텍스트를 분석하고, 이를 사례 중심으로 적용하여 현실 이슈를 이해합니다. 수업은 토론·발표·소그룹 분석 활동을 포함하여 능동적 참여를 촉진합니다. 학생들은 텍스트 기반의 분석 능력뿐 아니라 비교·비판적 사고를 적용하는 역량을 강화할 수 있습니다. 이를 통해 복합적 사회문제를 다양한 관점에서 파악하는 기초 융합 역량이 형성됩니다.

- SSM25104 디지털창의융합세미나 (Seminar on Digital Creative Convergence, 3-3-0)

  - 이 교과목은 AI·데이터·디지털 플랫폼 등 주요 디지털 기술의 개념과 활용 방식을 이해하는 융합 교과목입니다. 기술의 구조뿐 아니라 실제 사회·경제·문화 분야에서 나타나는 활용 사례를 분석하여 디지털 변화의 흐름을 파악합니다. 학생들은 간단한 데이터 탐색 활동이나 기술 기반 문제 분석 활동을 수행하며 디지털 사고의 기초를 다질 수 있습니다. 또한 기술 변화와 사회적 이슈를 연결해 보는 사고 훈련을 통해 다양한 분야와 연계할 수 있는 창의적 융합 역량을 기릅니다. 디지털 전환 시대에 요구되는 기초 리터러시 확립에 초점을 둔 교과목입니다.
  
- SSM25105 전공과진로 (Introduction of Major & Career Path, 1-1-0)

  - 이 교과목은 전공 선택과 진로 설계를 체계적으로 준비할 수 있도록 구성된 교과목입니다. 학생들은 전공별 학습 내용과 핵심 역량, 진로 현황 등을 분석하여 자신의 진로 방향을 구체화합니다. 자기소개서 작성, 진로 성향 진단, 직무 탐색 활동 등 실습 중심의 학습을 통해 실제 준비도를 높일 수 있습니다. 또한 다양한 진로 사례를 기반으로 복수전공·융합전공 등 학업 선택의 전략적 활용 방안을 탐색합니다. 이를 통해 학생들은 장·단기 목표를 설정하고 대학 생활 전반을 효과적으로 설계할 수 있습니다.
  
- SSM25106 자연과학융합세미나 (Seminar on Natural Science Convergence, 3-3-0)

  - 이 교과목은 자율전공학부 1학년 학생들이 자연과학(물리, 생명, 화학, 공학 등)에 대한 기초 개념을 익히고, 이를 사회 문제와 연결지어 사고하는 힘을 기르도록 돕는 융합세미나입니다. 자연과학의 기초 개념을 이해하고 이를 사회·기술적 이슈와 연계하여 분석하는 교과목입니다. 물리·생명·환경·에너지 등 다양한 자연과학 개념을 사례 중심으로 탐구하며, 과학적 사실과 사회문제의 관계를 설명할 수 있습니다. 간단한 자료 분석 활동을 통해 과학적 사고와 논리적 판단 능력을 강화할 수 있습니다. 또한 자연과학 지식이 다른 분야와 어떻게 연결되는지 살펴봄으로써 기초 융합 이해를 확장합니다. 다양한 분야의 문제를 과학적으로 해석할 수 있는 기반을 마련하는 것이 목표입니다.
  
- SSM25107 문화예술융합세미나 (Seminar on the Convergence of Culture and Arts, 3-3-0)

  - 이 교과목은 문화예술의 기본 개념과 표현 방식을 이해하고, 이를 사회·문화적 맥락에서 분석하는 교과목입니다. 이를 위해 문화예술의 기본 개념과 표현 방식을 이해하고, 이를 사회·문화적 맥락에서 분석하며 문화 예술을 중심으로 다양한 영역 간의 연결과 융합을 탐색합니다. 여러 사례를 통해 우리 사회와 예술의 관계를 다각도로 바라보고, 실생활과도 연결할 수 있는 융합적 사고력을 키웁니다. 학생들은 창작 활동, 비평 활동, 토론 등을 통해 표현력과 해석력을 기를 수 있습니다. 문화예술이 갖는 공공적 의미와 사회적 역할을 이해하며, 문화 기반 융합적 사고를 확장할 수 있습니다. 이를 통해 문화예술 관련 다양한 진로 탐색에도 기초적 기반을 확보할 수 있습니다.

- SSM25202 주제탐구세미나1 (Topic Exploration Seminar 1, 3-3-0)

  - 이 교과목은 학생 스스로 관심 주제를 선정하고 기초적인 탐구 절차를 수행하는 연구 기반 교과목입니다. 문헌 조사, 자료 정리, 문제 정의 등의 분석 활동을 통해 탐구 과정의 기본 단계와 흐름을 익힐 수 있습니다. 조별 토론·발표 활동을 통해 주제와 관련된 다양한 관점을 접하고 탐구 구조를 정교화할 수 있습니다. 또한 탐구 계획서를 작성하며 연구 설계 능력의 기초를 다집니다. 이후 심화 과정을 위한 기초적 탐구 능력 강화에 중점을 둡니다.
  
- SSM25203 창의적문제해결 (Creative solution on problems, 3-3-0)

  - 이 교과목은 문제 해결을 위한 사고 기법과 분석 도구를 학습하는 교과목으로, 문제 정의-아이디어 발상-해결 전략 구성-평가의 전 과정을 경험할 수 있습니다. 디자인씽킹 등 대표적 문제해결 프레임워크를 실제 사례에 적용하며 과정 중심 문제해결 능력을 기릅니다. 다양한 팀 활동을 통해 사고를 확장하고 다각적인 접근 방식을 시도할 수 있습니다. 실습 기반 문제 해결 경험을 통해 상황 분석력과 창의적 대안 제시 능력을 함께 강화합니다. 대학 이후의 학제·현장 문제 해결에 적용 가능한 기초 역량을 구축합니다.
  
- SSM25204 주제탐구세미나2 (Topic Exploration Seminar 2, 3-3-0)

  - 이 교과목은 주제탐구세미나1에서 다룬 탐구 활동을 심화하여 보다 체계적인 연구 절차를 수행하는 교과목입니다. 학생들은 자료 분석, 탐구 모델 설계, 결과 해석 등의 활동을 통해 탐구의 구조를 정교화합니다. 결과 발표와 상호 피드백을 통해 논리적 표현력과 분석력을 강화할 수 있습니다. 또한 다양한 연구 사례를 검토하여 연구 설계의 유효성을 점검하고 탐구윤리를 이해합니다. 심화된 학술적 탐구 능력을 확립하는 데 목적이 있습니다.
  
- SSM25205 디지털이노베이션 (Digital Innovation, 3-3-0)

  - 이 교과목은 디지털 전환 과정에서 발생하는 기술 혁신과 사회적 변화의 구조를 이해하는 교과목입니다. 데이터 기반 서비스, 플랫폼 구조, 스마트 기술 등 다양한 혁신 사례를 분석하여 디지털 변화의 흐름을 파악할 수 있습니다. 기술의 핵심 작동 원리를 이해하고 산업·공공 분야 적용 사례를 비교함으로써 분석 능력을 기를 수 있습니다. 학생들은 간단한 도구 활용 및 기초 실습을 통해 디지털 리터러시를 강화합니다. 디지털 사회에서 요구되는 기초 분석 역량 확보가 목적입니다.
  
- SSM25301 휴머니즘과사회경영 (Humanism and Social Management, 3-3-0)

  - 이 교과목은 사회경영의 다양한 요소를 인간 중심 관점에서 이해하는 교과목입니다. 조직 내에서 나타나는 인간 행동, 의사소통, 윤리적 가치 등을 분석하여 사회경영이 지향하는 기본 원리를 파악할 수 있습니다. 다양한 사례 분석을 통해 조직 경영의 구조를 이해하고, 인간 중심 경영의 필요성을 확인할 수 있습니다. 학생들은 토의 활동을 통해 사례를 비교하며 문제 해결 능력을 확장합니다. 전반적으로 사회경영 분야의 기초적 분석 능력을 기르도록 구성됩니다.

- SSM25302 문화예술과사회변혁 (Cultural Arts and Social Transformation, 3-3-0)

  - 이 교과목은 문화예술이 사회 변화에 미치는 영향을 다양한 사례를 통해 분석합니다. 공동체 예술, 공공예술, 사회예술 프로젝트 등 문화예술이 작동하는 영역을 비교하며 사회변혁 과정의 구조를 이해합니다. 학생들은 콘텐츠 분석·토론·발표 활동을 수행하며 문화예술의 사회적 의미를 깊이 있게 탐구할 수 있습니다. 또한 사회적 가치 창출과 문화 기반 공동체 형성의 기제를 파악합니다. 문화예술을 바탕으로 한 융합적 사고력과 분석 능력 강화에 중점을 둡니다.
  
- SSM25303 과학기술융합커뮤니케이션 Convergence Communication of Science and Technology, 3-3-0)

  - 이 교과목은 과학기술 정보를 명확하고 효과적으로 전달하기 위한 커뮤니케이션 기법을 학습하는 교과목입니다. 기술문서 작성, 도표·그래프 구성, 시각자료 설계 등 실무 도구를 활용하여 정보 전달 능력을 강화합니다. 기술적 개념을 일반 시민·정책 담당자·산업계 등 다양한 대상에게 적합한 방식으로 설명하는 방법을 다룹니다. 학생들은 발표와 설명 실습을 통해 전달 구조를 체계화하고 표현력을 높일 수 있습니다. 과학기술 내용을 사회적으로 공유하는 데 필요한 핵심 역량을 구축합니다.
  
- SSM25304 지역사회캡스톤디자인 (Local Community Capstone Design, 3-3-3)

  - 이 교과목은 지역사회 문제를 분석하고 해결 방안을 도출하는 프로젝트 기반 교과목입니다. 배재대학교 교육이념 ‘나눔과 섬김’을 실천하는 대표 교과로, 지역사회 현장에서 실제로 필요한 문제를 발굴하고 공동의 해결 과정을 설계합니다. 학생들은 현장 조사, 인터뷰, 자료 분석을 수행하며 문제의 구조를 구체적으로 파악합니다. 팀 프로젝트를 통해 해결 방안을 기획·실행·평가하는 전 과정을 경험할 수 있습니다. 이를 통해 지역사회 기여 능력과 실천적 문제 해결 역량을 함께 강화합니다.
  
- SSM25401 진로지도 (Guidance for Career Path, 0-0-0)

  - 이 교과목은 졸업 예정 학생이 진로 준비 상황을 점검하고 필요한 사항을 정리하는 교과목입니다. 진로 상담, 서류 점검, 포트폴리오 구성 등의 활동을 통해 졸업 후 계획을 구체화할 수 있습니다. 학생들은 개별 진로 목표에 따라 필요한 역량을 재정비하고 준비도를 점검합니다. 이를 통해 졸업 이후의 방향성을 명확하게 확립할 수 있습니다. 전체적으로 진로 준비를 체계적으로 마무리하는 데 목적이 있습니다.
  
- SSM25402 글로컬휴먼사이언스 (Glocal Human Science, 3-3-0)

  - 이 교과목은 지역과 세계의 사회·문화 현상을 비교·분석하는 교과목입니다. 다양한 지역·국가의 변화 사례를 검토하며 글로컬 관점에서 사회 변동을 이해할 수 있습니다. 학생들은 분석 과제와 토론 활동을 통해 복합적 사회현상을 해석하는 능력을 강화합니다. 또한 지역과 세계를 연결하는 요소를 식별하며 융합적 사고를 확장할 수 있습니다. 이를

통해 글로벌·지역사회 관련 분야로의 진로 탐색에도 도움을 얻을 수 있습니다.

□ SSM25403 글로벌리빙랩 (Glocal Living Lab, 3-2-2)

- 이 교과목은 현장에서 발생하는 문제를 공동으로 탐구·해결하는 실천 중심 교과목입니다. 배재대학교의 ‘나눔과 섬김을 통한 지역사회 기여’ 교육철학을 바탕으로, 주민·기관과 협력하여 문제를 조사하고 해결안을 설계하는 활동을 수행합니다. 학생들은 사용자 참여 방식의 조사, 공동 설계(Co-design), 적용 검증 실습 등을 통해 현장 적용 능력을 기를 수 있습니다. 프로젝트 과정에서 실천적 사고력과 협업 역량을 함께 강화합니다. 지역문제 해결 기반의 실천적 역량을 함양하는 데 중점을 둡니다.

□ SSM25404 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

- 이 교과목은 학생의 졸업 준비 과정을 점검하고 필요 사항을 정리하는 교과목입니다. 진로 방향 점검, 이수 학점 확인, 서류 준비 등 졸업 요건 관련 사항을 체계적으로 검토합니다. 학생들은 최종 포트폴리오 구성을 통해 학업 성과를 정리하고 졸업 이후 계획을 구체화할 수 있습니다. 진로 상담을 통해 남은 준비 요소를 확인하고 실행 전략을 마련합니다. 졸업 과정의 마지막 점검과 정리가 목적입니다.

□ SSM25405 사회공헌프로젝트 (Project of Social Contribution, 3-2-2)

- 이 교과목은 사회적 요구 기반 문제를 분석하고 해결하는 프로젝트 교과목입니다. 나눔과 섬김의 실천을 바탕으로 지역사회와 협력하여 공익적 프로젝트를 기획·실행합니다. 학생들은 문제 분석, 프로그램 설계, 실행 및 평가 과정을 단계별로 수행하며 공동체 기여 경험을 체계화할 수 있습니다. 실제 지역 기관과 연계한 활동을 통해 공공성 기반의 실천 역량을 강화합니다. 사회적 책임 의식을 바탕으로 한 프로젝트 수행 능력 배양에 초점을 둡니다.

□ SSM25406 공공거버넌스와리더십 (Public Governance and Leadership, 3-3-0)

- 이 교과목은 공공 영역에서의 의사결정 구조와 리더십 개념을 이해하는 교과목입니다. 다양한 정책 사례와 조직 운영 사례를 비교하며 협력 기반 의사결정의 필요성을 파악할 수 있습니다. 학생들은 모의 의사결정 활동을 통해 공공 리더십의 역할을 경험하고 실천적 통찰을 얻습니다. 분석·토론 활동을 통해 공공조직 구조에 대한 이해를 확장합니다. 전반적으로 공공 분야의 기초 이해와 실천 능력 강화를 목표로 합니다.

전공 로드맵

▣ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	전공역량				
	전공탐색 & 학문이해	기초융합 & 통합사고	탐구설계 & 분석	창의적 문제해결	실천·프로젝트 & 소통
1-1	전공의이해, 신입생전공탐색캠 프	인문사회융합세미 나, 디지털창의융합세 미나			
1-2	전공과진로	자연과학융합세미 나, 문화예술융합세미 나			
2-1			주제탐구세미나1	창의적문제해결	
2-2		디지털이노베이션	주제탐구세미나2		
3-1		휴머니즘과사회경 영, 문화예술과사회변 혁			
3-2		과학기술융합커뮤 니케이션			지역사회캡스톤디 자인
4-1	진로지도(P/F)	글로벌휴먼사이언 스	글로벌리빙랩		글로벌리빙랩
4-2	졸업지도(P/F)				사회공헌프로젝트, 공공거버넌스자리 더십

## 교육목표

글로벌IT전공은 디지털 전환 시대의 핵심 기술과 인공지능(AI) 기반 혁신 기술을 종합적으로 학습하여 실무형, 미래형 IT 인재를 양성하는 것을 목표로 합니다. 이를 실현하기 위해 학생들은 다음과 같은 네 가지 핵심 기술 역량을 중점적으로 학습하게 됩니다.

- AI를 포함한 디지털 기반 기술을 융합적으로 이해하고 활용하는 IT 사고 역량: 프로그래밍, 데이터 분석, 정보통신기술(ICT), 머신러닝·생성형 AI 등 디지털 시대의 기반 기술을 통합적으로 이해하고, 이를 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 IT 사고 능력을 기릅니다.
- AI 활용을 기반으로 한 실무 중심 소프트웨어·데이터 처리 기술 역량: 소프트웨어 개발, 데이터 처리 및 분석, AI 모델 활용, 정보 시스템 운영 등 산업 현장에서 즉시 적용 가능한 실무 중심 기술 역량을 강화합니다.
- 산업 현장의 디지털·AI 문제를 분석하고 해결하는 시스템 설계 및 문제해결 역량: 다양한 산업의 디지털 전환 과제를 분석하고, AI 기반 의사결정, 자동화 기술, 데이터 기반 설계를 통해 효과적 해결 방안을 제시할 수 있는 실천적 문제해결 역량을 배웁니다.
- 미래 디지털 생태계에 대응하는 AI·클라우드·UI/UX 기반 신기술 역량: 빠르게 변화하는 글로벌 IT 환경에 대응하기 위해 클라우드 컴퓨팅, 네트워크, UI/UX 설계, 생성형 AI·멀티모달 AI 등 신기술을 학습하여 미래지향적 디지털 역량을 갖추게 됩니다.

이를 바탕으로 학생들은 글로벌 디지털 산업을 선도하며, AI 시대의 변화에 주도적으로 대응하는 실천적 IT 전문가로 성장할 수 있습니다.

## 학과소개 및 안내

글로벌IT전공은 프로그래밍, 네트워크, 데이터 분석, 인공지능(AI) 기술 등 IT 기술 전반을 실무 중심으로 학습하여, AI 시대에 즉시 활용 가능한 실질적인 기술 역량을 갖춘 전문 IT 인재를 양성하고 있습니다.

학생들은 프로젝트 기반 수업(PBL), 문제 해결형 실습, 산업체 요구 분석을 반영한 커리큘럼을 통해 실제 현장에서 요구되는 IT 기술을 자연스럽게 습득하게 됩니다.

또한 웹/모바일 애플리케이션 개발, UI·UX 디자인, 클라우드 기반 서비스 운영, 데이터 처리 및 분석, 그리고 AI 모델 활용 및 생성형 AI 기반 문제 해결 실습 등 다양한 IT 분야를 체계적으로 학습합니다. 더불어 현업 전문가 특강, 현장실습, 기업 연계 프로젝트 등을 통해 산업 현장의 실무 능력을 심화시키고 있습니다.

특히 디지털 전환(DX) 가속화에 맞춰 AI, 빅데이터, 네트워크 보안, 클라우드 자동화 기술 등

신기술 교육을 강화하여 미래 산업 변화를 주도할 수 있는 창의적이고 실천적인 IT 인재 양성에 초점을 두고 있습니다.

---

### 향후 진로계획

---

글로벌IT전공 졸업생들은 학부에서 익힌 실무 중심의 IT 기술과 AI·데이터 기반 문제 해결 능력, 디지털 전환(DX) 대응 역량을 바탕으로 다양한 산업 분야에서 전문성을 발휘할 수 있습니다.

국내외 IT기업, 플랫폼 기업, AI 기술 기반 스타트업, 연구기관 등 다양한 분야로 진출 가능하며, 다음과 같은 직무에서 활약할 수 있습니다.

- ❑ 소프트웨어 개발 분야: 웹/모바일 앱 개발자, 풀스택 개발자, 시스템 개발자, AI 기반 서비스 개발자(AI Product Developer), AI API 활용 개발자
- ❑ 디지털 콘텐츠·UI/UX 분야: UI/UX 디자이너, 디지털 콘텐츠 제작자, AI 기반 사용자 경험 설계자(UX for AI), 인터랙티브 콘텐츠 개발자
- ❑ 시스템 운영·관리 분야: 클라우드 엔지니어, 네트워크 엔지니어, 정보보안 실무자, AI Ops(AIOps) 엔지니어, 클라우드 기반 AI 서비스 운영자
- ❑ 데이터·AI 분야: 데이터 분석가, 데이터 사이언티스트, AI 개발 및 연구, AI 모델 엔지니어, 머신러닝 엔지니어, 생성형 AI 활용 전문가, AI 솔루션 기획·운영자
- ❑ 교육·연구 분야: IT 교육 전문가, 연구개발(R&D) 분야, AI 교육 콘텐츠 개발자, AI 윤리·정책 연구자

또한 대학원 진학이나 해외 유학을 통해 소프트웨어공학, 데이터 사이언스, AI, AI 응용서비스 개발, 인간-AI 상호작용(HCI for AI) 등 미래 핵심 분야에서 학문적·전문적 역량을 더욱 확장할 수 있습니다.

---

### 전공교육과정

---

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전선	GIS24101	한국문화탐색	K-Culture Explorer	3	3	0	
1	1	전선	GIS24102	한국어듣고말하기	Korean Conversation	3	3	0	
1	1	전선	GIS24103	한국어기초문법표현1	Basic Korean Grammar 1	3	3	0	
1	1	전선	GIS24104	한국어기초표현연습1	Basic Korean Practice 1	3	3	0	
1	1	전선	GIS25104	한국어듣기	Korean Listening	3	3	0	
1	1	전선	GIS25105	한국어말하기	Korean Speaking	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	GIS25106	한국어어휘문법1	Korean Vocabulary and Grammar1	3	3	0	
1	1	전필	GIS25107	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	GIS25115	글로벌IT의이해	Understanding Global IT	3	3	0	
1	1	전선	GIS25116	컴퓨팅사고와IT기술 의기초	Computational Thinking and IT Technology	3	3	0	
1	2	전선	GIS24105	한국사회탐색	K-Society Explorer	3	3	0	
1	2	전선	GIS24106	글로벌한국학의이해	Understanding Global Korean Studies	3	3	0	
1	2	전선	GIS24107	한국어읽고쓰기	Korean Literacy	3	3	0	
1	2	전선	GIS24108	한국어기초문법표현2	Basic Korean Grammar 2	3	3	0	
1	2	전선	GIS24109	한국어기초표현연습2	Basic Korean Practice 2	3	3	0	
1	2	전선	GIS25111	한국어쓰기	Korean Writing	3	3	0	
1	2	전선	GIS25112	한국어어휘문법2	Korean Vocabulary and Grammar2	3	3	0	
1	2	전선	GIS25113	한국어읽기	Korean Reading	3	3	0	
1	2	전필	GIS25114	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	GIS25117	AI시대의IT기술탐구	Exploring IT Technology in the Age of Artificial Intelligence	3	3	0	
1	2	전선	GIS25118	스크래치AI코딩기초	Basics of AI Coding Starting with Scratch	3	3	0	
2	1	전선	GIS25207	의사소통한국어	Communicative Korean	3	3	0	
2	1	전선	GIS25208	학습도구한국어	Korean as a Learning Tool	3	3	0	
2	1	전선	GIS25209	한국어어휘문법3	Korean Vocabulary and Grammar3	3	3	0	
2	1	전선	GIS25205	기초웹프로그래밍	Introduction to Web Programming	3	2	2	
2	1	전선	GIS25206	자바프로그래밍1	Java Programming1	3	2	2	
2	1	전선	GIS25216	SW테크놀로지의이 해	Understanding Software Technology	3	3	0	
2	2	전선	GIS25214	자바스트립트	JavaScript	3	2	2	
2	2	전선	GIS25215	자바프로그래밍2	Java Programming2	3	2	2	
2	2	전선	GIS25217	SW테크놀로지의실 제	Practical Aspects of Software Technology	3	3	0	
3	1	전선	GIS25305	고급웹프로그래밍1	Advanced Web	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Programming1				
3	1	전선	GIS25306	파이썬프로그래밍	Python Programming	3	2	2	
3	1	전선	GIS25307	데이터베이스	Database	3	2	2	
3	1	전선	GIS25316	SW기술보고서작성 과발표전략	Software Technical Reporting and Presentation Strategies	3	3	0	
3	2	전선	GIS25313	고급웹프로그래밍2	Advanced Web Programming2	3	2	2	
3	2	전선	GIS25314	고급파이썬프로그래 밍	Advanced Python Programming	3	2	2	
3	2	전선	GIS25315	리눅스활용	Practical Linux	3	2	2	
3	2	전선	GIS25317	SW기술보고서작성 과발표실제	Practical Software Technical Reporting and Presentation	3	3	0	
4	1	전선	GIS25318	글로벌IT프로젝트커 뮤니케이션	Global IT Project Communication	3	3	0	
4	1	전선	GIS25407	서버프로그래밍	Server Programming	3	2	2	
4	1	전선	GIS25408	모바일앱개발1	Mobile APP Development1	3	2	2	
4	1	전선	GIS25409	웹개발프로젝트	Web Development Project	3	2	2	
4	2	전선	GIS25319	글로벌엔지니어링커 뮤니케이션	Global Engineering Communication	3	3	0	
4	2	전선	GIS25415	데브옵스	Development&Operation	3	2	2	
4	2	전선	GIS25416	모바일앱개발2	Mobile APP Development2	3	2	2	
4	2	전선	GIS25417	모바일앱프로젝트	Mobile APP Development Project	3	2	2	

---

## 교과목 소개

---

### □ GIS24101 한국문화탐색 (K-Culture Explorer, 3-3-0)

- 국제적 관점에서 한국 문화를 다각도로 탐구하고 이를 통해 한국과 한국인에 대한 이해를 심화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 역사·예술·대중문화·생활문화 등 다양한 주제를 다루며, 영어·베트남어·중국어 등 학습자의 모국어로 토의·발표 활동을 진행함으로써 문화 비교와 비판적 사고 능력을 함께 기른다. (이 수업은 영어, 베트남어, 중국어 등 학생의 모

국어로 수업이 진행됨.)

□ GIS24102 한국어듣고말하기 (Korean Conversation, 3-3-0)

- 대학 수학에 요구되는 기초 단계의 한국어 듣기와 말하기 능력을 향상시킴으로써 한국어 구어 의사소통 능력을 갖추도록 돕는 것을 목표로 한다. 이를 위해 교실·생활·기초 학업 상황에서 자주 사용되는 표현을 반복 연습하고, 역할극·짧은 인터뷰·대화 활동을 통해 자연스럽게 말하기와 듣기 능력을 키운다.

□ GIS24103 한국어기초문법표현1 (Basic Korean Grammar 1, 3-3-0)

- 대학 수학에 요구되는 기초 단계의 한국어 문법과 기본 표현을 익혀 기본적인 의사소통이 가능하도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 필수 문형과 종결 표현, 높임법 등을 상황별 예문과 연계하여 학습하고, 간단한 말하기·쓰기 활동을 통해 실제 사용 능력을 점차 확장한다.

□ GIS24104 한국어기초표현연습1 (Basic Korean Practice 1, 3-3-0)

- 기초 문법과 어휘를 활용해 한국어로 자신을 소개하고 일상생활을 표현할 수 있는 기초 표현 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 짧은 문장 만들기, 짝 활동, 대화 완성하기 등 실습 위주의 활동을 통해 표현 능력을 자연스럽게 확장한다.

•

□ GIS25104 한국어듣기 (Korean Listening, 3-3-0)

- 학문 및 일상 담화의 주요 정보와 세부 내용을 파악하는 중급 수준의 한국어 듣기 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 강의, 뉴스, 인터뷰, 토론 등 다양한 텍스트 유형을 듣고 중심 내용과 화자의 의도, 세부 정보를 체계적으로 정리·해석하는 연습을 진행한다.

□ GIS25105 한국어말하기 (Korean Speaking, 3-3-0)

- 학업·사회적 상황에서 자신의 의견을 논리적으로 전달하고 자연스럽게 상호작용할 수 있는 중급 수준의 한국어 말하기 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 발표, 토론, 인터뷰, 문제 해결형 말하기 활동 등을 수행하며, 상황에 맞는 어휘·표현·담화 구조를 연습한다.

□ GIS25106 한국어어휘문법1 (Korean Vocabulary and Grammar 1, 3-3-0)

- 중급 수준의 어휘와 문법 체계를 학습하여 한국어 담화 구성 능력과 정확한 표현 능력을 확장하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 주제별 어휘, 문법 형태와 의미, 쓰임의 차이를 집중적으로 학습하고, 말하기·쓰기 과제를 통해 실제 담화 속에서 적절히 활용하는 연습을 한다.

□ GIS25107 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

- 전공의 기본 개념과 학문적 특성을 이해하여 향후 학업과 진로 탐색의 기초를 마련하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 전공 교육과정, 관련 직무 분야, 졸업 후 진로 사례 등을 살펴보고, 자신의 관심과 강점을 바탕으로 전공 학습 계획을 세워 본다.
- GIS25115 글로벌IT의이해 (Understanding Global IT, 3-3-0)
- 글로벌 IT 산업 구조와 기술 변화의 흐름을 이해한다. 국가·산업별 IT 전략을 비교하며 글로벌 디지털 환경에 대한 통찰을 기른다.
- GIS25116 컴퓨팅사고와IT기술의기초 (Computational Thinking and IT Technology, 3-3-0)
- 문제를 단계적으로 분석하고 알고리즘 기반으로 해결하는 컴퓨팅 사고력을 향상한다. 디지털 기술의 기반 원리를 이해해 IT 학습의 기초를 마련한다.
- GIS24105 한국사회탐색 (K-Society Explorer, 3-3-0)
- 국제적 관점에서 한국 사회의 구조와 특징을 탐구하고 이를 통해 한국과 한국인에 대한 이해를 심화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 정치·경제·교육·가족·미디어 등 다양한 사회 주제를 학습자의 모국어(영어, 베트남어, 중국어 등)로 살펴보고, 자국 사회와 비교·분석하는 활동을 진행한다. (이 수업은 영어, 베트남어, 중국어 등 학생의 모국어로 수업이 진행된다.)
- GIS24106 글로벌한국학의이해 (Understanding Global Korean Studies, 3-3-0)
- 글로벌 시대에 한국어와 한국 문화를 탐구하는 것이 갖는 학문적·실무적 가치를 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 한국학의 주요 연구 분야와 글로벌 현장에서 요구되는 한국 전문가의 역할을 살펴보고, 학생 스스로 향후 역량 개발 방향을 모색하는 활동을 진행한다.
- GIS24107 한국어읽고쓰기 (Korean Literacy, 3-3-0)
- 대학 수학에 요구되는 기초 단계의 한국어 읽기와 쓰기 능력을 길러 한국어 문어 의사소통 능력을 갖추도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 짧은 글, 공지, 안내문, 간단한 보고서 등을 읽고 요약·정리하며, 자기소개문·일지·간단한 의견문 쓰기 연습을 병행한다.
- GIS24108 한국어기초문법표현2 (Basic Korean Grammar 2, 3-3-0)
- 기초 단계(확장)의 한국어 문법과 표현을 익혀 보다 다양한 상황에서 한국어로 의사소통할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 과거·미래 표현, 연결 어미, 보조 용언 등 기본 문법을 확장하여 학습하고, 실제 대화와 작문 활동으로 쓰임을 확인한다.
- GIS24109 한국어기초표현연습2 (Basic Korean Practice 2, 3-3-0)
- 기초 단계(확장)의 표현을 활용하여 일상생활과 학교생활을 좀 더 풍부하게 설명할 수 있

는 한국어 표현 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 상황별 대화 만들기, 역할극, 짧은 발표 등 연습 활동을 통해 말하기와 쓰기 표현을 동시에 강화한다.

□ GIS25111 한국어쓰기 (Korean Writing, 3-3-0)

- 학문적 글쓰기와 실무적 문서 작성에 필요한 논리적 구성과 표현 전략을 익혀 중·고급 수준의 쓰기 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 요약문, 보고서, 의견·주장 글, 이메일 등 다양한 글쓰기 유형을 연습하며, 문장 구성, 응집·일관성, 문체 선택을 체계적으로 점검한다.

□ GIS25112 한국어어휘문법2 (Korean Vocabulary and Grammar 2, 3-3-0)

- 중·고급 단계의 어휘·문법 체계를 심화하여 복잡한 의미 관계와 담화 맥락에 맞는 정확한 표현 능력을 확장하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 유의어·반의어, 높임·격식 차이, 담화 표지 등 고급 어휘·문법 요소를 분석하고, 실제 텍스트와 말하기 과제에 적용해 보는 활동을 진행한다.

□ GIS25113 한국어읽기 (Korean Reading, 3-3-0)

- 다양한 학문·사회·문화 텍스트를 읽고 주제, 관점, 논지 구조를 파악하는 고급 독해 능력을 강화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 기사, 칼럼, 학술 텍스트, 에세이 등을 읽고 요약, 비판적 분석, 의견 제시 활동을 수행한다.

□ GIS25114 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

- 전공 분야의 학문적 특성과 산업 동향을 이해하여 개인의 진로 목표를 구체화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 진로 탐색 활동, 선배·현장 전문가 사례 분석, 진로 로드맵 작성 등을 통해 실질적인 진로 설계 역량을 기른다.

□ GIS25117 AI시대의IT기술탐구 (Exploring IT Technology in the Age of Artificial Intelligence, 3-3-0)

- AI 기술의 핵심 개념과 구조를 이해한다. 머신러닝·딥러닝 등 최신 IT 기술 동향을 사례 중심으로 탐구한다.

□ GIS25118 스크래치AI코딩기초 (Basics of AI Coding Starting with Scratch, 3-3-0)

- 스크래치를 활용해 프로그래밍 구조와 알고리즘 사고를 익힌다. 기초적인 AI 블록 코딩을 통해 간단한 인공지능 모델을 구현한다.

□ GIS25207 의사소통한국어 (Communicative Korean, 3-3-0)

- 다양한 사회·학문적 상황에서 목적에 맞게 말하고 이해하는 고급 한국어 의사소통 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 발표, 토론, 협상, 문제 해결 상황을 중심으로 담화 전략과 상호작용 기술을 연습하고, 실제 의사소통 사례를 분석하여 표현 레퍼토리를 확장한다.

- GIS25208 학습도구한국어 (Korean as a Learning Tool, 3-3-0)
  - 학문 활동에 필요한 요약, 인용, 발표, 자료 분석 등 학습 도구로서의 한국어 활용 능력을 강화하여 대학 학업 수행력을 높이는 것을 목표로 한다. 이를 위해 강의 노트 정리, 도표·그래프 설명, 보고서 구조 분석, 발표문 작성 등 실질적인 학습 기술을 한국어로 연습한다.
  
- GIS25209 한국어어휘문법3 (Korean Vocabulary and Grammar3, 3-3-0)
  - 고급 단계의 어휘·문법 지식을 통합적으로 적용하여 복잡한 담화를 구성하고 정교하게 표현하는 능력을 심화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 담화 표지, 관용 표현, 추상적·학술적 어휘, 복문 구조 등을 학습하고, 말하기·쓰기 과제를 통해 자연스럽게 사용할 수 있도록 훈련한다.
  
- GIS25205 기초웹프로그래밍 (Introduction to Web Programming, 3-2-2)
  - HTML과 CSS를 활용하여 웹 페이지를 설계하고 구현하는 방법을 학습한다. 웹의 구조적 요소(HTML)와 스타일링 요소(CSS)를 이해하고, 사용자 친화적인 웹 페이지를 제작하는 기초 역량을 배양한다. 이를 통해 웹 개발의 기초를 다지고 실무 활용 능력을 키운다.
  
- GIS25206 자바프로그래밍1 (Java Programming 1, 3-2-2)
  - 객체지향 프로그래밍 언어인 자바(Java)의 기본 문법과 구조를 학습한다. 변수, 조건문, 반복문 등의 기본 개념부터 클래스와 객체를 활용한 프로그래밍 기법을 익힌다. 이를 통해 소프트웨어 개발의 기초를 다지고 문제해결 능력을 기른다.
  
- GIS25216 SW테크놀로지의이해 (Understanding Software Technology, 3-3-0)
  - 소프트웨어 개발 과정의 전반을 이해한다. 최신 소프트웨어 기술 동향과 활용 가능성을 탐구한다.
  
- GIS25214 자바스크립트 (JavaScript, 3-2-2)
  - 자바스크립트의 기본 문법, DOM 조작, 이벤트 처리, 비동기 프로그래밍 등의 개념을 학습한다. 이를 통해 사용자와 페이지 간에 상호작용이 일어나는 동적인 반응형 웹 페이지를 구현하는 능력을 배양한다.
  
- GIS25215 자바프로그래밍2 (Java Programming 2, 3-2-2)
  - 파일 입출력, 예외 처리, 스레드 관리 및 GUI 프로그래밍을 중심으로 자바의 심화 기능을 학습한다. 자바의 고급 기능을 사용하여 효율적이고 견고한 응용 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- GIS25217 SW테크놀로지의실제 (Practical Aspects of Software Technology, 3-3-0)
  - 소프트웨어 개발 도구와 환경을 실제로 활용해 개발 과정을 수행한다. 요구 분석부터 구현·테스트까지 실무 프로세스를 경험한다.

- GIS25305 고급웹프로그래밍1 (Advanced Web Programming 1, 3-2-2)
  - 동적 웹 프로그래밍 기초로 JSP 기본 문법(스크립트 태그, 디렉티브 태그, 액션 태그 등)과 페이지 처리 기법(폼 태그, 파일 업로드, 유효성 검사 등)을 학습한다. HTML과 Java 코드를 결합하여 서버 측에서 동적으로 콘텐츠를 생성하고 관리하는 방법을 익힌다. 실습을 통해 동적 웹 애플리케이션을 구현하는 능력을 향상시킨다.
  
- GIS25306 파이썬프로그래밍 (Python Programming, 3-2-2)
  - 파이썬 언어의 기본 문법과 구조로 변수, 제어문, 함수, 객체지향 프로그래밍(OOP), 라이브러리 활용 등을 학습하며, 실제 문제 해결을 위한 프로그램을 작성하는 능력을 배양한다. 주로 데이터 처리, 웹 개발 등 실무에 적용 가능한 기술을 익힌다. 코딩 실력을 키우고 문제해결 능력을 배양하는 데 중점을 둔다.
  
- GIS25307 데이터베이스 (Database, 3-2-2)
  - 데이터의 효율적 저장, 관리, 검색을 다루며, 관계형 데이터베이스 설계와 SQL 활용을 중심으로 학습한다. 데이터 모델링, 정규화, 트랜잭션 처리 등 데이터베이스 시스템의 이론과 실습을 통해 실제 데이터베이스 구축과 운영 능력을 익혀 대규모 데이터를 효과적으로 다루는 기본 역량을 배양한다.
  -
  
- GIS25316 SW기술보고서작성과발표전략 (Software Technical Reporting and Presentation Strategies, 3-3-0)
  - 기술 문서 작성의 구조와 형식을 학습한다. 발표 전략과 시각 자료 구성 능력을 익혀 전문적 커뮤니케이션 역량을 강화한다.
  
- GIS25313 고급웹프로그래밍2 (Advanced Web Programming 2, 3-2-2)
  - 동적 웹 애플리케이션을 개발하기 위한 심화 기술로 세션 관리, 쿠키 처리, 데이터베이스 연동, 그리고 MVC 아키텍처에 대해 학습한다. 실습을 통해 Java 기반 동적 웹 애플리케이션을 효율적으로 설계하고 개발하는 방법을 익힌다.
  
- GIS25314 고급파이썬프로그래밍 (Advanced Python Programming, 3-2-2)
  - 파이썬 언어의 고급 기능과 라이브러리를 활용하여 복잡한 소프트웨어 시스템을 개발할 수 있도록 돕는 과정이다. Flask, Django와 같은 웹 프레임워크를 이용한 웹 애플리케이션 개발 및 데이터베이스 연동과 성능 최적화 기법을 다룬다. 실제 프로젝트를 통해 실무에 적용 가능한 능력을 기른다.
  
- GIS25315 리눅스활용 (Practical Linux, 3-2-2)
  - 리눅스 운영체제의 기본적인 사용법과 시스템 관리 기술을 학습한다. 리눅스 명령어와 셸 스크립트를 통해 시스템을 효율적으로 관리하고, 서버 운영에 필요한 기초적인 설정과 유지보수 방법과 리눅스를 활용한 네트워크 구성 및 관리 기술을 다룬다.

- GIS25317 SW기술보고서작성과발표실제 (Practical Software Technical Reporting and Presentation, 3-3-0)
  - 실제 프로젝트 기반으로 기술 문서 작성과 발표를 수행한다. 기술 설명, 시각 자료 제작, 협업 보고 등의 실전 능력을 강화한다.
  
- GIS25318 글로벌IT프로젝트커뮤니케이션 (Global IT Project Communication, 3-3-0)
  - 글로벌 환경에서 IT 프로젝트의 협업·소통 방식을 이해한다. 다문화 팀에서 효과적인 커뮤니케이션 전략을 개발한다.
  
- GIS25407 서버프로그래밍 (Server Programming, 3-2-2)
  - 웹 애플리케이션의 서버 측 로직을 구현하는 과정으로, HTTP 프로토콜과 클라이언트-서버 모델을 이해하고, 서버 애플리케이션을 설계하고 구현하는 기술을 학습한다. 이를 위해 Java, Python, Node.js 등 다양한 서버 프로그래밍 언어와 프레임워크를 사용하여 데이터베이스 연동, 세션 관리, 보안 등의 기본적인 웹 개발 기술을 익히고, 실제 웹 애플리케이션을 개발할 수 있는 능력을 기른다.
  
- GIS25408 모바일앱개발1 (Mobile APP Development1, 3-2-2)
  - 안드로이드 플랫폼을 기반으로 한 모바일 애플리케이션 개발에 필요한 기술과 도구를 배운다. 사용자 인터페이스(UI) 설계, 액티비티 및 프래그먼트 관리, 데이터베이스 연동 등 모바일 앱의 핵심 기능을 실습을 통해 익힌다. 또한, 다양한 Android API를 활용하여 실용적인 앱을 개발하는 능력을 기른다.
  
- GIS25409 웹개발프로젝트 (Web Development Project, 3-2-2)
  - 실무 기반의 프로젝트를 통해 웹 애플리케이션 개발에 필요한 기술과 경험을 쌓는 과목이다. 팀 단위로 협업하며, 웹 개발 전반에 필요한 요구 사항 분석부터 설계, 구현 및 테스트를 포함한 배포 과정까지 경험한다. 다양한 웹 기술을 적용하여 실제 웹 애플리케이션을 완성하는 것을 목표로 한다.
  
- GIS25319 글로벌엔지니어링커뮤니케이션 (Global Engineering Communication, 3-3-0)
  - 글로벌 기술 환경에서 요구되는 전문 커뮤니케이션 능력을 학습한다. 기술 문서 작성과 프로젝트 소통 전략을 심화한다.
  
- GIS25415 데브옵스 (Development&Operation, 3-2-2)
  - 소프트웨어 개발과 운영을 통합하는 방법론을 다룬다. 자동화, 협업, 지속적 통합(CI), 지속적 배포(CD) 등을 포함한 기술과 프로세스에 대해 학습한다. DevOps의 핵심은 개발과 운영 팀 간의 원활한 협력을 통해 빠르고 효율적인 소프트웨어 개발을 추구하는 것이다. DevOps 도구로 Docker, Jenkins, Kubernetes에 대해 학습한다.

- GIS25416 모바일앱개발2 (Mobile APP Development 2, 3-2-2)
  - iOS 플랫폼을 기반으로 한 앱 개발에 필요한 기초부터 고급 기술을 학습한다. Swift 언어와 Xcode 개발 환경을 사용하여 iOS 앱의 구조와 UI 구성, 기능 구현 등을 배우며, 실습을 통해 실제 앱을 개발하는 능력을 기른다.
  
- GIS25417 모바일앱프로젝트 (Mobile APP Development Project, 3-2-2)
  - 모바일 애플리케이션의 기획, 설계, 개발, 테스트, 배포에 이르는 전 과정을 실습 중심으로 학습하는 교과목이다. 학생들은 팀 프로젝트를 통해 최신 모바일 개발 도구와 기술을 활용하여 실제 모바일 애플리케이션을 완성하는 것을 목표로 한다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량				
	프로그래밍 역량	정보 처리 역량	정보 시스템 운영 역량	글로벌 공동체 역량	한국어 역량
1-1	컴퓨팅사고와IT기술기초	전공의이해 글로벌IT의이해		한국문화탐색	한국어듣기 한국어말하기 한국어어휘문법1 한국어듣고말하기 한국어기초문법표현1 한국어기초표현연습1
1-2	스크래치시코딩기초		전공과진로 시대의IT기술탐구	한국사회탐색 글로벌한국학의이해	한국어읽기 한국어쓰기 한국어어휘문법2 한국어읽고쓰기 한국어기초문법표현2 한국어기초표현연습2
2-1	기초웹프로그래밍 자바프로그래밍1	SW테크놀로지의 이해			의사소통한국어 학습도구한국어 한국어어휘문법3
2-2	자바스크립트 자바프로그래밍2	SW테크놀로지의 실제			
3-1	고급웹프로그래밍 1 파이썬프로그래밍	데이터베이스		SW기술보고서작성 성과발표전략	
3-2	고급웹프로그래밍 2 고급파이썬프로그래밍		리눅스활용	SW기술보고서작성 성과발표실제	
4-1	서버프로그래밍모 바일앱개발1웹개			글로벌IT프로젝트 커뮤니케이션	

	발프로젝트				
4-2	데브옵스 모바일앱개발2 모바일앱프로젝트			글로벌엔지니어링 커뮤니케이션	

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	의사소통	글쓰기와읽기	글쓰기와읽기	한국어 역량 글로벌 공동체 역량
		글쓰기와토론	한국어글쓰기와토론	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 공동체 역량
	글로벌	언어	대학한국어	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 공동체 역량
		세계시민	글로벌시사한국어	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 공동체 역량 통·번역 실무 역량
	정보문해	미래와기술	한글문서작성의실제	한국어 역량 글로벌 공동체 역량 지식·정보 처리 역량
중점교육	균형학문	인문과예술	한국어문학탐구	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 통·번역 실무 역량
		사회와문화	글로벌역사사회지식탐구	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 마케팅 역량
		자연과과학	글로벌과학지식탐구	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량
일반교육	심화응용	자유선택	한국문화의이해	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 통·번역 실무 역량
			한국어능력평가의실제	한국어 역량 글로벌 공동체 역량

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량강화	나섬인성인증	1, 2	
학습역량강화	학생성장 학습법 특강	전학생	
학습역량강화	학생성장 노트 공모전	전학생	
학습역량강화	프레젠테이션 스킬 업	전학생	
학습역량강화	자기주도 학습전략 디딤돌	전학생	튜터(학점에 따라) 튜티(학습 부진 및 외국인)
학습역량강화	STEP BY STEP	전학생	학습 부진 학생
학습역량강화 및 대학생활적응	신·편입 외국인 유학생 멘토링	전학생 (직전학기 1.91 미만 참여 불가)	

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량강화	전공학습 도우미	전학생 (직전학기 1.91 미만 참여 불가)	
학습역량강화 및 대학생활적응	TOPIK 우수자 국내 문화체험	전학생 (직전학기 1.91 미만 참여 불가)	

### 교육목표

글로벌경영전공은 글로벌 시장 환경의 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 전략형 경영 인재를 양성하는 것을 목표로 합니다. 이를 실현하기 위해 학생들은 다음과 같은 네 가지 핵심 경영·비즈니스 역량을 중점적으로 학습하게 됩니다.

- 국제 무역, 마케팅, 유통, 조직관리 등 다양한 비즈니스 분야를 종합적으로 이해하고 판단할 수 있는 융합적 경영 사고 역량
- 산업 현장에서 요구되는 무역 실무, 마케팅 전략, 글로벌 유통 구조 등을 실제 사례 기반으로 학습하는 실무 중심 경영 역량
- 다양한 글로벌 비즈니스 문제를 데이터 기반과 전략적 관점에서 분석하고 해결하는 문제해결 및 전략적 사고 역량
- 디지털 전환 시대에 필요한 e-비즈니스, 글로벌 플랫폼 활용 능력 등 디지털 기반 경영 실무 역량

이를 바탕으로 학생들은 국제 비즈니스 환경에서 전문성을 발휘하며 다양한 산업 분야에서 활약할 수 있는 글로벌 경영 리더로 성장할 수 있습니다.

### 학과소개 및 안내

글로벌경영전공은 무역, 마케팅, 유통, 조직관리 등 글로벌 비즈니스 전반을 다루는 통합적 교육과정을 운영하며, 이론과 실무가 유기적으로 결합된 학습을 통해 글로벌 시장에서 필요한 전략적 사고력과 실천적 경영 능력을 기를 수 있도록 설계되어 있습니다.

학생들은 실제 산업 사례, 프로젝트 기반 학습(PBL), 기업 협력 프로그램을 통해 다양한 산업에서 발생하는 경영 문제를 분석하고 해결하는 능력을 갖추게 됩니다.

또한 글로벌 무역 실무, 마케팅 기획, 브랜드 관리, 소비자 분석, 데이터 기반 경영 등 다양한 실무 교육과 더불어, 산업체 전문가 특강, 현장실습, 기업 연계 프로젝트 등을 통해 글로벌 기업이 요구하는 실무 역량을 강화하고 있습니다.

특히 디지털 비즈니스 환경 변화에 대응하기 위해 e-비즈니스, 온라인 유통, 글로벌 플랫폼 전략 등 미래 지향적 경영 역량을 갖춘 인재 양성에 주력하고 있습니다.

## 향후 진로계획

글로벌경영전공을 졸업한 학생들은 학부에서 습득한 국제 비즈니스 지식과 실무 역량을 바탕으로 다양한 산업 분야에서 글로벌 전문 인재로서 역할을 수행하게 됩니다. 국내외 기업, 유통기업, 무역회사, 글로벌 플랫폼 기업 등 폭넓은 분야로 진출할 수 있으며, 다음과 같은 직무에서 전문성을 발휘할 수 있습니다.

- ❑ 무역·통상 분야: 무역업무, 수출입 관리, 글로벌 물류, 국제 통상 전문가
- ❑ 국제 비즈니스 분야: 해외영업, 글로벌 파트너십 관리, 해외 시장 개척
- ❑ e-비즈니스·디지털 산업 분야: 온라인 유통, e-비즈니스 운영, 글로벌 플랫폼 기획
- ❑ 마케팅·브랜드 분야: 시장조사기관, 마케팅 전략 기획, 브랜드 관리, 소비자 분석
- ❑ 콘텐츠·유통 분야: 콘텐츠 기획 및 유통, 글로벌 미디어·커머스 관련 직무

또한 졸업생들은 대학원 진학, 해외 유학 등을 통해 경영학·국제통상학·마케팅 분야 연구자로 성장하거나, 글로벌 기업에서 경영·기획 리더로서 커리어를 확장할 수 있습니다.

## 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전선	GIS24101	한국문화탐색	K-Culture Explorer	3	3	0	
1	1	전선	GIS24102	한국어듣고말하기	Korean Conversation	3	3	0	
1	1	전선	GIS24103	한국어기초문법표현1	Basic Korean Grammar 1	3	3	0	
1	1	전선	GIS24104	한국어기초표현연습1	Basic Korean Practice 1	3	3	0	
1	1	전선	GIS25104	한국어듣기	Korean Listening	3	3	0	
1	1	전선	GIS25105	한국어말하기	Korean Speaking	3	3	0	
1	1	전선	GIS25106	한국어어휘문법1	Korean Vocabulary and Grammar1	3	3	0	
1	1	전필	GIS25107	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	GIS25101	국제통상학개론1	Introduction to International Trade 1	3	3	0	
1	1	전선	GIS25102	글로벌비즈니스의이해1	Understanding Global Business 1	3	3	0	
1	1	전선	GIS25103	글로벌디지털마케팅1	Global Digital Marketing 1	3	3	0	
1	2	전선	GIS24105	한국사회탐색	K-Society Explorer	3	3	0	
1	2	전선	GIS24106	글로벌한국학의이해	Understanding Global Korean Studies	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	2	전선	GIS24107	한국어읽고쓰기	Korean Literacy	3	3	0	
1	2	전선	GIS24108	한국어기초문법표현2	Basic Korean Grammar 2	3	3	0	
1	2	전선	GIS24109	한국어기초표현연습2	Basic Korean Practice 2	3	3	0	
1	2	전선	GIS25111	한국어쓰기	Korean Writing	3	3	0	
1	2	전선	GIS25112	한국어어휘문법2	Korean Vocabulary and Grammar2	3	3	0	
1	2	전선	GIS25113	한국어읽기	Korean Reading	3	3	0	
1	2	전필	GIS25114	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전선	GIS25108	국제통상학개론2	Introduction to International Trade 2	3	3	0	
1	2	전선	GIS25109	글로벌비즈니스의이해2	Understanding Global Business 2	3	3	0	
1	2	전선	GIS25110	글로벌디지털마케팅2	Global Digital Marketing 2	3	3	0	
2	1	전선	GIS25207	의사소통한국어	Communicative Korean	3	3	0	
2	1	전선	GIS25208	학습도구한국어	Korean as a Learning Tool	3	3	0	
2	1	전선	GIS25209	한국어어휘문법3	Korean Vocabulary and Grammar3	3	3	0	
2	1	전선	GIS25201	경제학원론	Principles of Economics	3	3	0	
2	1	전선	GIS25202	국제e-비즈니스개론1	Introduction to International e-Business 1	3	3	0	
2	1	전선	GIS25203	국제통상통계분석1	International Trade Statistics Analysis 1	3	3	0	
2	1	전선	GIS25204	글로벌시장조사1	Global Market Research 1	3	3	0	
2	2	전선	GIS25210	경영학의이해	Principles of Business Administratio	3	3	0	
2	2	전선	GIS25211	국제e-비즈니스개론2	Introduction to International e-Business 2	3	3	0	
2	2	전선	GIS25212	국제통상통계분석2	International Trade Statistics Analysis 2	3	3	0	
2	2	전선	GIS25213	글로벌시장조사2	Global Market Research 2	3	3	0	
3	1	전선	GIS25301	글로벌시장분석1	Global Market Analysis 1	3	3	0	
3	1	전선	GIS25302	글로벌산업경제분석1	Global Industrial	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Economic Analysis 1				
3	1	전선	GIS25303	글로벌비즈니스문화1	Global Business Culture 1	3	3	0	
3	1	전선	GIS25304	국제운송과물류1	International Transport and Logistics 1	3	3	0	
3	2	전선	GIS25308	글로벌시장분석2	Global Market Analysis 2	3	3	0	
3	2	전선	GIS25309	글로벌산업경제분석2	Global Industrial Economic Analysis 2	3	3	0	
3	2	전선	GIS25310	글로벌비즈니스문화2	Global Business Culture 2	3	3	0	
3	2	전선	GIS25311	국제운송과물류2	International Transport and Logistics 2	3	3	0	
3	2	전선	GIS25312	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
4	1	전선	GIS25401	국제무역실무1	International Trade Practice 1	3	3	0	
4	1	전선	GIS25402	글로벌마케팅전략실무1	Global Marketing Strategy Practice 1	3	3	0	
4	1	전선	GIS25403	소비자빅데이터분석1	Consumer Big Data Analysis 1	3	3	0	
4	1	전선	GIS25404	인공지능과디지털소비자1	AI & Digital Consumer 1	3	2	2	
4	1	전선	GIS25405	국제거래관습1	International Commerce Customs and Practice 1	3	3	0	
4	1	전선	GIS25406	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
4	2	전선	GIS25410	국제무역실무2	International Trade Practice 2	3	3	0	
4	2	전선	GIS25411	글로벌마케팅전략실무2	Global Marketing Strategy Practice 2	3	3	0	
4	2	전선	GIS25412	소비자빅데이터분석2	Consumer Big Data Analysis 2	3	3	0	
4	2	전선	GIS25413	인공지능과디지털소비자2	AI & Digital Consumer 2	3	3	0	
4	2	전선	GIS25414	국제거래관습2	International Commerce Customs and Practice 2	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- GIS24101 한국문화탐색 (K-Culture Explorer, 3-3-0)
  - 국제적 관점에서 한국 문화를 다각도로 탐구하고 이를 통해 한국과 한국인에 대한 이해를 심화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 역사·예술·대중문화·생활문화 등 다양한 주제를 다루며, 영어·베트남어·중국어 등 학습자의 모국어로 토의·발표 활동을 진행함으로써 문화 비교와 비판적 사고 능력을 함께 기른다. (이 수업은 영어, 베트남어, 중국어 등 학생의 모국어로 수업이 진행됨.)
  
- GIS24102 한국어듣고말하기 (Korean Conversation, 3-3-0)
  - 대학 수학에 요구되는 기초 단계의 한국어 듣기와 말하기 능력을 향상시킴으로써 한국어 구어 의사소통 능력을 갖추도록 돕는 것을 목표로 한다. 이를 위해 교실·생활·기초 학업 상황에서 자주 사용되는 표현을 반복 연습하고, 역할극·짧은 인터뷰·대화 활동을 통해 자연스럽게 말하기와 듣기 능력을 키운다.
  
- GIS24103 한국어기초문법표현1 (Basic Korean Grammar 1, 3-3-0)
  - 대학 수학에 요구되는 기초 단계의 한국어 문법과 기본 표현을 익혀 기본적인 의사소통이 가능하도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 필수 문형과 종결 표현, 높임법 등을 상황 별 예문과 연계하여 학습하고, 간단한 말하기·쓰기 활동을 통해 실제 사용 능력을 점차 확장한다.
  
- GIS24104 한국어기초표현연습1 (Basic Korean Practice 1, 3-3-0)
  - 기초 문법과 어휘를 활용해 한국어로 자신을 소개하고 일상생활을 표현할 수 있는 기초 표현 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 짧은 문장 만들기, 짝 활동, 대화 완성하기 등 실습 위주의 활동을 통해 표현 능력을 자연스럽게 확장한다.
  -
  
- GIS25104 한국어듣기 (Korean Listening, 3-3-0)
  - 학문 및 일상 담화의 주요 정보와 세부 내용을 파악하는 중급 수준의 한국어 듣기 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 강의, 뉴스, 인터뷰, 토론 등 다양한 텍스트 유형을 듣고 중심 내용과 화자의 의도, 세부 정보를 체계적으로 정리·해석하는 연습을 진행한다.
  
- GIS25105 한국어말하기 (Korean Speaking, 3-3-0)
  - 학업·사회적 상황에서 자신의 의견을 논리적으로 전달하고 자연스럽게 상호작용할 수 있는 중급 수준의 한국어 말하기 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 발표, 토론, 인터뷰, 문제 해결형 말하기 활동 등을 수행하며, 상황에 맞는 어휘·표현·담화 구조를 연습한다.

- GIS25106 한국어어휘문법1 (Korean Vocabulary and Grammar 1, 3-3-0)
  - 중급 수준의 어휘와 문법 체계를 학습하여 한국어 담화 구성 능력과 정확한 표현 능력을 확장하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 주제별 어휘, 문법 형태와 의미, 쓰임의 차이를 집중적으로 학습하고, 말하기·쓰기 과제를 통해 실제 담화 속에서 적절히 활용하는 연습을 한다.
  
- GIS25107 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 전공의 기본 개념과 학문적 특성을 이해하여 향후 학업과 진로 탐색의 기초를 마련하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 전공 교육과정, 관련 직무 분야, 졸업 후 진로 사례 등을 살펴보고, 자신의 관심과 강점을 바탕으로 전공 학습 계획을 세워 본다.
  
- GIS25101 국제통상학개론1 (Introduction to International Trade 1, 3-3-0)
  - 이 교과목은 국제통상학의 개괄적인 내용을 소개하고 심화교과목을 수강하기 위한 기초를 다지는 것을 목표로 한다. 그 주요 내용은 국제경제, 국제경영, 국제상무, 국제통상법 등을 포함한다. 본 교과과정은 무역 관련 이론에 관한 강의와 학생들의 응용능력 제고를 위한 분야별 관련 사례의 소개로 구성된다.
  
- GIS25102 글로벌비즈니스의이해1 (Understanding Global Business 1, 3-3-0)
  - 이 교과목은 글로벌비즈니스의 개괄적인 내용을 소개하고 심화교과목을 수강하기 위한 기초를 다지는 것을 목표로 한다. 그 주요 내용은 글로벌비즈니스의 개념, 글로벌비즈니스의 환경, 글로벌비즈니스의 모델 등을 포함한다.
  
- GIS25103 글로벌디지털마케팅1 (Global Digital Marketing 1, 3-3-0)
  - 디지털 전환으로 이뤄지는 시장 및 소비자의 변화에 따라 기업은 차별화된 전략을 수립해야 한다. 본 교과목은 디지털 전환에 대한 이해 및 경영환경에서 디지털 전환과 R&D와 기획에서의 디지털 전환, 제조, 생산 및 유통에서의 디지털 전환, 그리고 디지털 소비자와 마케팅에서 디지털 전환으로 구성하였다.
  
- GIS24105 한국사회탐색 (K-Society Explorer, 3-3-0)
  - 국제적 관점에서 한국 사회의 구조와 특징을 탐구하고 이를 통해 한국과 한국인에 대한 이해를 심화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 정치·경제·교육·가족·미디어 등 다양한 사회 주제를 학습자의 모국어(영어, 베트남어, 중국어 등)로 살펴보고, 자국 사회와 비교·분석하는 활동을 진행한다. (이 수업은 영어, 베트남어, 중국어 등 학생의 모국어로 수업이 진행된다.)
  
- GIS24106 글로벌한국학의이해 (Understanding Global Korean Studies, 3-3-0)
  - 글로벌 시대에 한국어와 한국 문화를 탐구하는 것이 갖는 학문적·실무적 가치를 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 한국학의 주요 연구 분야와 글로벌 현장에서 요구되는 한국 전문가의 역할을 살펴보고, 학생 스스로 향후 역량 개발 방향을 모색하는 활동을 진행한다.

다.

- GIS24107 한국어읽고쓰기 (Korean Literacy, 3-3-0)
  - 대학 수학에 요구되는 기초 단계의 한국어 읽기와 쓰기 능력을 길러 한국어 문어 의사소통 능력을 갖추도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 짧은 글, 공지, 안내문, 간단한 보고서 등을 읽고 요약·정리하며, 자기소개문·일지·간단한 의견문 쓰기 연습을 병행한다.
  
- GIS24108 한국어기초문법표현2 (Basic Korean Grammar 2, 3-3-0)
  - 기초 단계(확장)의 한국어 문법과 표현을 익혀 보다 다양한 상황에서 한국어로 의사소통할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 과거·미래 표현, 연결 어미, 보조 용언 등 기본 문법을 확장하여 학습하고, 실제 대화와 작문 활동으로 쓰임을 확인한다.
  
- GIS24109 한국어기초표현연습2 (Basic Korean Practice 2, 3-3-0)
  - 기초 단계(확장)의 표현을 활용하여 일상생활과 학교생활을 좀 더 풍부하게 설명할 수 있는 한국어 표현 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 상황별 대화 만들기, 역할극, 짧은 발표 등 연습 활동을 통해 말하기와 쓰기 표현을 동시에 강화한다.
  
- GIS25111 한국어쓰기 (Korean Writing, 3-3-0)
  - 학문적 글쓰기와 실무적 문서 작성에 필요한 논리적 구성과 표현 전략을 익혀 중·고급 수준의 쓰기 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 요약문, 보고서, 의견·주장 글, 이메일 등 다양한 글쓰기 유형을 연습하며, 문장 구성, 응집·일관성, 문체 선택을 체계적으로 점검한다.
  
- GIS25112 한국어어휘문법2 (Korean Vocabulary and Grammar 2, 3-3-0)
  - 중·고급 단계의 어휘·문법 체계를 심화하여 복잡한 의미 관계와 담화 맥락에 맞는 정확한 표현 능력을 확장하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 유의어·반의어, 높임·격식 차이, 담화 표지 등 고급 어휘·문법 요소를 분석하고, 실제 텍스트와 말하기 과제에 적용해 보는 활동을 진행한다.
  
- GIS25113 한국어읽기 (Korean Reading, 3-3-0)
  - 다양한 학문·사회·문화 텍스트를 읽고 주제, 관점, 논지 구조를 파악하는 고급 독해 능력을 강화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 기사, 칼럼, 학술 텍스트, 에세이 등을 읽고 요약, 비판적 분석, 의견 제시 활동을 수행한다.
  
- GIS25114 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
  - 전공 분야의 학문적 특성과 산업 동향을 이해하여 개인의 진로 목표를 구체화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 진로 탐색 활동, 선배·현장 전문가 사례 분석, 진로 로드맵 작성 등을 통해 실질적인 진로 설계 역량을 기른다.

- GIS25108 국제통상학개론2 (Introduction to International Trade 2, 3-3-0)
  - 이 교과목은 국제통상학의 개괄적인 내용을 소개하고 심화교과목을 수강하기 위한 기초를 다지는 것을 목표로 한다. 그 주요 내용은 국제경제, 국제경영, 국제상무, 국제통상법 등을 포함한다. 본 교과과정은 무역 관련 이론에 관한 강의와 학생들의 응용능력 제고를 위한 분야별 관련 사례의 소개로 구성된다.
  
- GIS25109 글로벌비즈니스의이해2 (Understanding Global Business 2, 3-3-0)
  - 이 교과목은 글로벌비즈니스의 개괄적인 내용을 소개하고 심화교과목을 수강하기 위한 기초를 다지는 것을 목표로 한다. 그 주요 내용은 글로벌비즈니스의 개념, 글로벌비즈니스의 환경, 글로벌비즈니스의 모델 등을 포함한다.
  
- GIS25110 글로벌디지털마케팅2 (Global Digital Marketing 2, 3-3-0)
  - 디지털 전환으로 이뤄지는 시장 및 소비자의 변화에 따라 기업은 차별화된 전략을 수립해야 한다. 본 교과목은 디지털 전환에 대한 이해 및 경영환경에서 디지털 전환과 R&D와 기획에서의 디지털 전환, 제조, 생산 및 유통에서의 디지털 전환, 그리고 디지털 소비자마케팅에서 디지털 전환으로 구성하였다.
  
- GIS25207 의사소통한국어 (Communicative Korean, 3-3-0)
  - 다양한 사회·학문적 상황에서 목적에 맞게 말하고 이해하는 고급 한국어 의사소통 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 발표, 토론, 협상, 문제 해결 상황을 중심으로 담화 전략과 상호작용 기술을 연습하고, 실제 의사소통 사례를 분석하여 표현 레퍼토리를 확장한다.
  
- GIS25208 학습도구한국어 (Korean as a Learning Tool, 3-3-0)
  - 학문 활동에 필요한 요약, 인용, 발표, 자료 분석 등 학습 도구로서의 한국어 활용 능력을 강화하여 대학 학업 수행력을 높이는 것을 목표로 한다. 이를 위해 강의 노트 정리, 도표·그래프 설명, 보고서 구조 분석, 발표문 작성 등 실질적인 학습 기술을 한국어로 연습한다.
  
- GIS25209 한국어어휘문법3 (Korean Vocabulary and Grammar3, 3-3-0)
  - 고급 단계의 어휘·문법 지식을 통합적으로 적용하여 복잡한 담화를 구성하고 정교하게 표현하는 능력을 심화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 담화 표지, 관용 표현, 추상적·학술적 어휘, 복문 구조 등을 학습하고, 말하기·쓰기 과제를 통해 자연스럽게 사용할 수 있도록 훈련한다.
  
- GIS25201 경제학원론 (Principles of Economics, 3-3-0)
  - 본 과목에서는 경제학을 이해하는데 필요한 이론적, 수학적 기초를 다룬다. 이를 위해 미시경제학원론 부분에서는 개별 경제 주체인 가계, 기업의 경제활동의 동기와 행동을 최적화 접근방법으로 살펴보고 시장 가격의 결정과 자원배분의 효율성에 대해 학습한다. 거시경제학원론 부분에서는 총체화 된 경제단위들의 행동과 상호관계를 살펴봄으로써 국민소득, 소비,

저축, 투자, 고용, 물가, 통화, 임금, 이자 등의 결정과정을 분석한다.

- GIS25202 국제e-비즈니스개론1 (Introduction to International e-Business 1, 3-3-0)
  - 인터넷 기술의 발달로 비즈니스형태는 과거 오프라인(off -line) 에서 발생 되는 전통적 상거래가 아닌 on -line 기반의 비즈니스 형태로 진화되어왔다. 이에 대해 본 수업에서는 어떻게 전통적 상거래와 전자상거래의 차이점을 지니는지에 대해 이해하고 , 효과적인 on -line 기반의 기반의 상거래 위해선 무엇이 필요한지 , 더 나아가 on -line을 활용한 구체적인 전략을 활용 할 수 있는 방안에 대해서 생각할 수 있다.
  
- GIS25203 국제통상통계분석1 (International Trade Statistics Analysis 1, 3-3-0)
  - 본 수업은 경제경영 관련 통계 문제를 엑셀을 통해 해결하는 방법을 학습하는 것을 목표로 한다. 통계학의 기본개념을 복습하고 엑셀 실습을 통해 통계 문제를 해결하는 방법을 익힌다. 기본적으로 정보를 요약하는 방법과 확률론을 바탕으로 표본분포 및 기초적인 추론이론을 배운다. 더 나아가 표본으로부터 모집단 분포에 관한 가설검정, 상관분석, 회귀분석 등을 엑셀을 활용해 해결하는 방법을 학습한다.
  
- GIS25204 글로벌시장조사1 (Global Market Research 1, 3-3-0)
  - 정보수집은 성공적인 국제경영에서 필수적인 요소이다. 본 교과목은 일반적인 시장조사기법을 학습하고 나아가 기업의 국제경영활동을 지원하기 위한 해외 시장환경, 해외 소비자, 글로벌 경쟁사에 대한 정확한 정보를 수집하고 분석하는 기법을 학습한다.
  
- GIS25210 경영학의이해 (Principles of Business Administratio, 3-3-0)
  - 경영학의 입문과목으로서, 경영학의 발전역사, 경영학의 연구접근방법, 기업형태, 기업제도, 기업환경, 기업행동 기타 기초적 개념들을 소개한다. 경영관리론 및 경영학 각론을 필요에 따라 간략히 포함시킨다.
  
- GIS25211 국제e-비즈니스개론2 (Introduction to International e-Business 2, 3-3-0)
  - 인터넷 기술의 발달로 비즈니스형태는 과거 오프라인(off -line) 에서 발생 되는 전통적 상거래가 아닌 on -line 기반의 비즈니스 형태로 진화되어왔다. 이에 대해 본 수업에서는 어떻게 전통적 상거래와 전자상거래의 차이점을 지니는지에 대해 이해하고 , 효과적인 on -line 기반의 기반의 상거래 위해선 무엇이 필요한지 , 더 나아가 on -line을 활용한 구체적인 전략을 활용 할 수 있는 방안에 대해서 생각할 수 있다.
  
- GIS25212 국제통상통계분석2 (International Trade Statistics Analysis 2, 3-3-0)
  - 본 수업은 경제경영 관련 통계 문제를 엑셀을 통해 해결하는 방법을 학습하는 것을 목표로 한다. 통계학의 기본개념을 복습하고 엑셀 실습을 통해 통계 문제를 해결하는 방법을 익힌다. 기본적으로 정보를 요약하는 방법과 확률론을 바탕으로 표본분포 및 기초적인 추론이론을 배운다. 더 나아가 표본으로부터 모집단 분포에 관한 가설검정, 상관분석, 회귀분석 등을 엑셀을 활용해 해결하는 방법을 학습한다.

- GIS25213 글로벌시장조사2 (Global Market Research 2, 3-3-0)
  - 정보수집은 성공적인 국제경영에서 필수적인 요소이다. 본 교과목은 일반적인 시장조사기법을 학습하고 나아가 기업의 국제경영활동을 지원하기 위한 해외 시장환경, 해외 소비자, 글로벌 경쟁사에 대한 정확한 정보를 수집하고 분석하는 기법을 학습한다.
  
- GIS25301 글로벌시장분석1 (Global Market Analysis 1, 3-3-0)
  - 선진국 시장 및 신흥시장으로 부상하고 있는 동아시아를 바르게 이해하고, 그에 따른 비즈니스 문화를 돕는 정보를 습득한다. 글로벌 비즈니스를 준비하는 신규 진입자 및 실무자에게 필요한 지식을 갖추도록 하는 과목이다.
  
- GIS25302 글로벌산업경제분석1 (Global Industrial Economic Analysis 1, 3-3-0)
  - 글로벌 산업에 대한 이해를 바탕으로 글로벌 주요 기업들에 대한 분석을 통해 글로벌 공급망이 가지는 역할에 대해 학습한다.
  
- GIS25303 글로벌비즈니스문화1 (Global Business Culture 1, 3-3-0)
  - 글로벌 비즈니스 문화에 대해 학습한다. 글로벌 지역은 각각 다른 문화적 배경을 가지고 있는데 이러한 문화적 차이가 비즈니스에 어떠한 영향을 미치는가를 학습한다..
  
- GIS25304 국제운송과물류1 (International Transport and Logistics 1, 3-3-0)
  - 본 교과목은 학생들로 하여금 국제간 무역거래를 수행함에 있어 국제운송의 제 형태를 이해하고 무역거래에 활용할 수 있는 능력을 배양하는데 목표를 두고 있다. 그 주요내용으로 해상운송을 중심으로 육상운송 및 항공운송과 복합운송 등 국제운송의 형태와 절차 및 운송당사자의 권리·의무 등 물품의 운송에 따른 실무적 제반절차를 다룬다. 이를 위해 본 교과목은 해상운송의 하나로 개품 또는 용선운송계약의 체결, 항공운송, 컨테이너선에 의한 복합운송 및 이와 관련된 국제협약 등 최근 이슈를 논의한다.
  
- GIS25308 글로벌시장분석2 (Global Market Analysis 2, 3-3-0)
  - 선진국 시장 및 신흥시장으로 부상하고 있는 동아시아를 바르게 이해하고, 그에 따른 비즈니스 문화를 돕는 정보를 습득한다. 글로벌 비즈니스를 준비하는 신규 진입자 및 실무자에게 필요한 지식을 갖추도록 하는 과목이다.
  
- GIS25309 글로벌산업경제분석2 (Global Industrial Economic Analysis 2, 3-3-0)
  - 글로벌 산업에 대한 이해를 바탕으로 글로벌 주요 기업들에 대한 분석을 통해 글로벌 공급망이 가지는 역할에 대해 학습한다.
  
- GIS25310 글로벌비즈니스문화2 (Global Business Culture 2, 3-3-0)
  - 글로벌 비즈니스 문화에 대해 학습한다. 글로벌 지역은 각각 다른 문화적 배경을 가지고 있는데 이러한 문화적 차이가 비즈니스에 어떠한 영향을 미치는가를 학습한다.

- GIS25311 국제운송과물류2 (International Transport and Logistics 2, 3-3-0)
  - 본 교과목은 학생들로 하여금 국제간 무역거래를 수행함에 있어 국제운송의 제 형태를 이해하고 무역거래에 활용할 수 있는 능력을 배양하는데 목표를 두고 있다. 그 주요내용으로 해상운송을 중심으로 육상운송 및 항공운송과 복합운송 등 국제운송의 형태와 절차 및 운송당사자의 권리·의무 등 물품의 운송에 따른 실무적 제반절차를 다룬다. 이를 위해 본 교과목은 해상운송의 하나로 개품 또는 용선운송계약의 체결, 항공운송, 컨테이너선에 의한 복합운송 및 이와 관련된 국제협약 등 최근 이슈를 논의한다.
  
- GIS25312 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)
  - 본 학과에서 수학한 무역실무지식에 기반하여 내수기업의 수출기업화에 조력하는 실무적 능력 배양에 목적을 둔다.
  
- GIS25401 국제무역실무1 (International Trade Practice 1, 3-3-0)
  - 본 교과목은 국제상무분야의 기초 강좌로 학생들로 하여금 무역거래절차에 대한 이론적 지식을 함양하고 이를 바탕으로 실무적 대응 능력의 제고를 목표로 한다. 이 교과목의 주요 내용은 해외시장진출을 위한 기초로 해외시장조사 및 거래처 선정, 거래상대방에 대한 신용조사 등을 학습한다. 이 외에도 거래상대방과 무역계약의 체결과 그 이행을 위한 국제운송, 해상보험, 국제결제 등을 학습토록 한다. 한편 본 교과과정은 무역거래의 절차를 무역계약 체결이전 단계, 무역계약 체결 단계, 무역계약의 이행 및 종료 단계로 나누어 고찰하며 해당 절차별 관련 규범 및 사례의 소개로 구성된다.
  
- GIS25402 글로벌마케팅전략실무1(Global Marketing Strategy Practice 1, 3-3-0)
  - 본 교과목은 국제마케팅에 필요한 필수적인 개념과 전략을 학습한다. 해외시장의 이해를 위해 문화적, 경제적, 법적, 사회적 차이점을 사례를 통해서 살펴보고, 마케팅 전략에 필요한 제품전략, 광고홍보전략, 유통전략, 가격전략 등을 이론적접근과 실무적 접근을 통해서 학습한다.
  
- GIS25403 소비자빅데이터분석1 (Consumer Big Data Analysis 1, 3-3-0)
  - 기업과 정부 등에서 핫 이슈가 되고 있는 빅데이터 사례를 살펴보고, 소비자분야에서 빅데이터 활용방안을 살펴본다. 또한 빅데이터 분석가 더 나아가 데이터 과학자에게 요구되는 능력 배양을 위하여 빅데이터 분석방법을 실습한다.
  
- GIS25404 인공지능과디지털소비자1 (AI & Digital Consumer 1, 3-3-0)
  - 본 교과목은 디지털 트랜스포메이션 개념을 이해하고 그 중에 가장 핵심적인 분야인 인공지능에 대해서 개념적 이론적 이해를 더하고 나아가 실제 실습을 통해서 디지털 마케팅 분야에 적용하는 것이다. 특히 시장 시스템을 인공지능을 통해서 적용 가능한 분야를 서치하고 이 부분에 대한 프로그램을 개발하는 것이 목적이다.
  
- GIS25405 국제거래관습1 (International Commerce Customs and Practice 1,

3-3-0)

- 국제무역의 합리적 이행을 위해서는 국제거래실무에서 광범위하게 채용되어 사용되는 법률과 실무에 대한 이해가 필수적이라 할 수 있다. 이에 본 과목은 국제무역거래의 기본조건, 정형무역거래조건, 실무 등에 관한 지식제공을 목적으로 무역 당사자간 권리와 의무를 국제상학적으로 연구한다. 이를 통해, 수강생들이 무역전문가로서 갖추어야 할 소양과 지식을 함양할 수 있도록 한다.
- GIS25406 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-2-2)
- 본 학과에서 수학한 무역실무지식에 기반하여 내수기업의 수출기업화에 조력하는 실무적 능력 배양에 목적을 둔다.
- GIS25410 국제무역실무2 (International Trade Practice 2, 3-3-0)
- 본 교과목은 국제상무분야의 기초 강좌로 학생들로 하여금 무역거래절차에 대한 이론적 지식을 함양하고 이를 바탕으로 실무적 대응 능력의 제고를 목표로 한다. 이 교과목의 주요 내용은 해외시장진출을 위한 기초로 해외시장조사 및 거래처 선정, 거래상대방에 대한 신용조사 등을 학습한다. 이 외에도 거래상대방과 무역계약의 체결과 그 이행을 위한 국제운송, 해상보험, 국제결제 등을 학습토록 한다. 한편 본 교과과정은 무역거래의 절차를 무역계약 체결이전 단계, 무역계약 체결 단계, 무역계약의 이행 및 종료 단계로 나누어 고찰하며 해당 절차별 관련 규범 및 사례의 소개로 구성된다.
- GIS25411 글로벌마케팅전략실무2 Global Marketing Strategy Practice 2, 3-3-0)
- 본 교과목은 국제마케팅에 필요한 필수적인 개념과 전략을 학습한다. 해외시장의 이해를 위해 문화적, 경제적, 법적, 사회적 차이점을 사례를 통해서 살펴보고, 마케팅 전략에 필요한 제품전략, 광고홍보전략, 유통전략, 가격전략 등을 이론적접근과 실무적 접근을 통해서 학습한다.
- GIS25412 소비자빅데이터분석2 (Consumer Big Data Analysis 2, 3-3-0)
- 기업과 정부 등에서 핫 이슈가 되고 있는 빅데이터 사례를 살펴보고, 소비자분야에서 빅데이터 활용방안을 살펴본다. 또한 빅데이터 분석이 더 나아가 데이터 과학자에게 요구되는 능력 배양을 위하여 빅데이터 분석방법을 실습한다.
- GIS25413 인공지능과디지털소비자2 (AI & Digital Consumer 2, 3-2-2)
- 본 교과목은 디지털 트랜스포메이션 개념을 이해하고 그 중에 가장 핵심적인 분야인 인공지능에 대해서 개념적 이론적 이해를 더하고 나아가 실제 실습을 통해서 디지털 마케팅 분야에 적용하는 것이다. 특히 시장 시스템을 인공지능을 통해서 적용 가능한 분야를 서치하고 이 부분에 대한 프로그램을 개발하는 것이 목적이다.
- GIS25414 국제거래관습2 (International Commerce Customs and Practice 2, 3-3-0)

- 국제무역의 합리적 이행을 위해서는 국제거래실무에서 광범위하게 채용되어 사용되는 법률과 실무에 대한 이해가 필수적이라 할 수 있다. 이에 본 과목은 국제무역거래의 기본조건, 정형무역거래조건, 실무 등에 관한 지식제공을 목적으로 무역 당사자간 권리와 의무를 국제상학적으로 연구한다. 이를 통해, 수강생들이 무역전문가로서 갖추어야 할 소양과 지식을 함양할 수 있도록 한다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량				
	국제통상 역량	국제통상 협상 역량	국제 비즈니스 역량	글로벌 공동체 역량	한국어 역량
1-1	국제통상학개론1	글로벌비즈니스의이해1	글로벌디지털마케팅1	전공의이해 한국문화탐색	한국어듣기 한국어말하기 한국어어휘문법1 한국어듣고말하기 한국어기초문법표현1 한국어기초표현연습1
1-2	국제통상학개론2	글로벌비즈니스의이해2	글로벌디지털마케팅2	전공과진로 한국사회탐색 글로벌한국학의이해	한국어읽기 한국어쓰기 한국어어휘문법2 한국어읽고쓰기 한국어기초문법표현2 한국어기초표현연습2
2-1	국제e-비즈니스개론1 국제통상통계분석1	글로벌시장조사1	경제학원론		의사소통한국어 학습도구한국어 한국어어휘문법3
2-2	국제e-비즈니스개론2 국제통상통계분석2	글로벌시장조사2	경영학의이해		
3-1	글로벌시장분석1 국제운송과물류1	글로벌비즈니스문화1	글로벌산업경제분석1		
3-2	글로벌시장분석2 글로벌산업경제분석2 국제운송과물류2	글로벌비즈니스문화2	캡스톤디자인1		
4-1	국제무역실무1 소비자빅데이터분석1	국제거래관습1	글로벌마케팅전략실무1 인공지능과디지털소재	캡스톤디자인2	
4-2	국제무역실무2 소비자빅데이터분석2	국제거래관습2	글로벌마케팅전략실무2 인공지능과디지털소재		

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	의사소통	글쓰기와읽기	글쓰기와읽기	한국어 역량 글로벌 공동체 역량
		글쓰기와토론	한국어글쓰기와토론	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
	글로벌	언어	대학한국어	글로벌 공동체 역량
				한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 공동체 역량
		세계시민	글로벌시사한국어	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 공동체 역량 통·번역 실무 역량
	정보문해	미래와기술	한글문서작성의실제	한국어 역량 글로벌 공동체 역량 지식·정보 처리 역량
중점교육	균형학문	인문과예술	한국어문학탐구	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 통·번역 실무 역량
		사회와문화	글로벌역사사회지식탐구	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 마케팅 역량
		자연과과학	글로벌과학지식탐구	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량
일반교육	심화응용	자유선택	한국문화의이해	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 통·번역 실무 역량
			한국어능력평가의실제	한국어 역량 글로벌 공동체 역량

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량강화	나섬인성인증	1, 2	
학습역량강화	학생성장 학습법 특강	전학생	
학습역량강화	학생성장 노트 공모전	전학생	
학습역량강화	프레젠테이션 스킬 업	전학생	
학습역량강화	자기주도 학습전략 디딤돌	전학생	튜터(학점에 따라) 튜티(학습 부진 및 외국인)
학습역량강화	STEP BY STEP	전학생	학습 부진 학생
학습역량강화 및 대학생활적응	신·편입 외국인 유학생 멘토링	전학생 (직전학기 1.91 미만 참여 불가)	
학습역량강화	전공학습 도우미		
학습역량강화 및 대학생활적응	TOPIK 우수자 국내 문화체험		

---

### 교육목표

---

직무한국어번역전공은 글로벌 산업 환경에서 요구되는 실무 중심의 언어 능력을 갖춘 전문 번역 인재를 양성하는 것을 목표로 합니다. 이를 실현하기 위해 학생들은 다음과 같은 네 가지 핵심 번역·언어 역량을 중점적으로 학습하게 됩니다.

- 기초 한국어 능력과 다양한 문서 유형을 다룰 수 있는 실용 한국어 문식성 역량
- 산업 분야별 전문 용어와 문서 형식을 습득하여 실제 비즈니스 상황에 대응할 수 있는 산업·직무 기반 번역 역량
- 복잡한 정보를 명확하고 정확하게 분석하여 번역 결과물에 반영할 수 있는 논리적·분석적 사고 역량
- 실제 현장과 유사한 번역 실습과 프로젝트 수행을 통해 문제를 해결하는 실무형 번역 문제해결 역량

이러한 역량을 바탕으로 학생들이 글로벌 환경에서 요구되는 문서 처리 능력과 의사소통 능력을 갖추어, 한국어와 번역 분야의 전문성을 갖춘 실무 중심 번역 전문가로 성장하도록 합니다.

---

### 학과소개 및 안내

---

직무한국어번역전공은 유학생이 한국 사회와 글로벌 산업 환경에서 요구되는 실질적인 한국어 능력과 전문 번역 기술을 갖추 수 있도록 설계된 실무 중심 교육과정입니다. 기초 한국어, 비즈니스 한국어, 산업 분야별 전문 용어 교육, 실제 문서 번역 실습 등을 통해 현장에서 즉시 활용 가능한 번역 역량을 개발합니다.

또한 재학생들은 한국어 문서 작성, 비즈니스 이메일, 보고서, 계약서, 안내문 등 다양한 실제 문서 유형을 학습하며, 산업별 프로젝트 기반 학습(PBL)과 실무 번역 실습을 통해 번역가로서의 문제 해결 능력을 강화하고 있습니다.

대학·기관·기업과의 협업, 외부 전문가 특강, 현장 실습 프로그램을 통해 전문 번역가가 갖추어야 할 실전 감각을 익히고 있으며, 여러 산업 영역에서 요구하는 번역·의사소통 능력을 기반으로 글로벌 커뮤니케이션을 수행할 수 있는 인재를 양성하고 있습니다.

## 향후 진로계획

본 전공을 졸업한 학생들은 학부 과정에서 학습한 직무 기반 한국어 능력과 전문 번역 역량을 바탕으로 다양한 분야에서 전문적인 역할을 수행하게 됩니다.

국내외 기업, 기관, 교육기관, 미디어 산업 등 폭넓은 분야로 진출할 수 있으며 다음과 같은 직무에서 두각을 나타낼 수 있습니다.

- 통·번역 분야: 전문 번역가, 통역가, 법률 번역가, 의료 번역가, 자막 번역가
- 교육·연구 분야: 외국어 교사, 한국어 교육 전문가, 언어·교육 관련 연구자
- 글로벌 비즈니스·마케팅 분야: 국제무역 관리자, 해외 영업 및 마케팅 전문가, 글로벌 커뮤니케이션 담당자
- 콘텐츠·미디어 분야: 출판 편집자, 게임·웹툰·디지털 콘텐츠 기획자, 멀티미디어 콘텐츠 개발자
- 관광·의료·서비스 분야: 국제 관광 및 서비스 전문가, 의료 코디네이터, 의료·관광 관련 서비스 관리자

또한 대학원 진학 및 해외 유학을 통해 번역학·한국어교육·응용언어학 등 학문 분야에서 전문성을 더욱 심화할 수 있으며, 국제 무대에서 활약할 수 있는 다양한 경로가 열려 있습니다.

## 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전선	GIS24101	한국문화탐색	K-Culture Explorer	3	3	0	
1	1	전선	GIS24102	한국어듣고말하기	Korean Conversation	3	3	0	
1	1	전선	GIS24103	한국어기초문법표현1	Basic Korean Grammar 1	3	3	0	
1	1	전선	GIS24104	한국어기초표현연습1	Basic Korean Practice 1	3	3	0	
1	1	전선	GIS25104	한국어듣기	Korean Listening	3	3	0	
1	1	전선	GIS25105	한국어말하기	Korean Speaking	3	3	0	
1	1	전선	GIS25106	한국어어휘문법1	Korean Vocabulary and Grammar1	3	3	0	
1	1	전필	GIS25107	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	2	전선	GIS24105	한국사회탐색	K-Society Explorer	3	3	0	
1	2	전선	GIS24106	글로벌한국학의이해	Understanding Global Korean Studies	3	3	0	
1	2	전선	GIS24107	한국어읽고쓰기	Korean Literacy	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	2	전선	GIS24108	한국어기초문법표현2	Basic Korean Grammar 2	3	3	0	
1	2	전선	GIS24109	한국어기초표현연습2	Basic Korean Practice 2	3	3	0	
1	2	전선	GIS25111	한국어쓰기	Korean Writing	3	3	0	
1	2	전선	GIS25112	한국어어휘문법2	Korean Vocabulary and Grammar2	3	3	0	
1	2	전선	GIS25113	한국어읽기	Korean Reading	3	3	0	
1	2	전필	GIS25114	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
2	1	전선	GIS25207	의사소통한국어	Communicative Korean	3	3	0	
2	1	전선	GIS25208	학습도구한국어	Korean as a Learning Tool	3	3	0	
2	1	전선	GIS25209	한국어어휘문법3	Korean Vocabulary and Grammar3	3	3	0	
2	1	전선	GIS24201	한국어실용회화	Korean Practical Conversation	3	3	0	
2	1	전선	GIS24202	한국어실용글쓰기	Korean Practical Writing	3	3	0	
2	1	전선	GIS24203	한국어실용문법표현1	Practical Korean Grammar 1	3	3	0	
2	1	전선	GIS24204	한국어실용표현연습1	Practical Korean Practice 1	3	3	0	
2	2	전선	GIS24205	한국어표현과생각	Korean Expression and Thought	3	3	0	
2	2	전선	GIS24206	한국어화법과의사소통	Korean Speech and Communication	3	3	0	
2	2	전선	GIS24207	한국어실용문법표현2	Practical Korean Grammar 2	3	3	0	
2	2	전선	GIS24208	한국어실용표현연습2	Practical Korean Practice 2	3	3	0	
3	1	전선	GIS24301	비즈니스한국어	Business Korean	3	3	0	
3	1	전선	GIS24302	소셜미디어와한국어	Social Media and Korean	3	3	0	
3	1	전선	GIS24303	직무한국어번역입문	Introduction to Business Korean Translation	3	3	0	
3	1	전선	GIS24304	한국사회문화의이해	Understanding Korean Society and Culture	3	3	0	
3	2	전선	GIS24305	드라마한국어	Drama Korean	3	3	0	
3	2	전선	GIS24306	한국어어문규범의실제	Practical Korean Language Norms	3	3	0	
3	2	전선	GIS24307	직무한국어번역연습	Business Korean	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Translation Practice				
3	2	전선	GIS24308	관광및여가서비스한 국어	Tourism and Leisure Service Korean	3	3	0	
4	1	전선	GIS24401	고급한국어회화	Advanced Korean Conversation	3	3	0	
4	1	전선	GIS24402	한류콘텐츠한국어	Korean Wave Contents Korean	3	3	0	
4	1	전선	GIS24403	직무한국어번역실습	Business Korean Translation Practicum	3	2	2	
4	1	전선	GIS24404	의료서비스한국어	Medical Service Korean	3	3	0	
4	2	전선	GIS24405	고급한국어작문	Advanced Korean Composition	3	3	0	
4	2	전선	GIS24406	한국문학작품의이해	Understanding Korean Literary Works	3	3	0	
4	2	전선	GIS24407	행정및공공서비스한 국어	Administration and Public Service Korean	3	3	0	
4	2	전선	GIS24408	경영무역한국어	Trade Business Korean	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

### □ GIS24101 한국문화탐색 (K-Culture Explorer, 3-3-0)

- 국제적 관점에서 한국 문화를 다각도로 탐구하고 이를 통해 한국과 한국인에 대한 이해를 심화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 역사·예술·대중문화·생활문화 등 다양한 주제를 다루며, 영어·베트남어·중국어 등 학습자의 모국어로 토의·발표 활동을 진행함으로써 문화 비교와 비판적 사고 능력을 함께 기른다. (이 수업은 영어, 베트남어, 중국어 등 학생의 모국어로 수업이 진행됨.)

### □ GIS24102 한국어듣고말하기 (Korean Conversation, 3-3-0)

- 대학 수학에 요구되는 기초 단계의 한국어 듣기와 말하기 능력을 향상시킴으로써 한국어 구어 의사소통 능력을 갖추도록 돕는 것을 목표로 한다. 이를 위해 교실·생활·기초 학업 상황에서 자주 사용되는 표현을 반복 연습하고, 역할극·짧은 인터뷰·대화 활동을 통해 자연스럽게 말하기와 듣기 능력을 키운다.

### □ GIS24103 한국어기초문법표현1 (Basic Korean Grammar 1, 3-3-0)

- 대학 수학에 요구되는 기초 단계의 한국어 문법과 기본 표현을 익혀 기본적인 의사소통이

가능하도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 필수 문형과 종결 표현, 높임법 등을 상황별 예문과 연계하여 학습하고, 간단한 말하기·쓰기 활동을 통해 실제 사용 능력을 점차 확장한다.

□ GIS24104 한국어기초표현연습1 (Basic Korean Practice 1, 3-3-0)

- 기초 문법과 어휘를 활용해 한국어로 자신을 소개하고 일상생활을 표현할 수 있는 기초 표현 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 짧은 문장 만들기, 짝 활동, 대화 완성하기 등 실습 위주의 활동을 통해 표현 능력을 자연스럽게 확장한다.

□ GIS25104 한국어듣기 (Korean Listening, 3-3-0)

- 학문 및 일상 담화의 주요 정보와 세부 내용을 파악하는 중급 수준의 한국어 듣기 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 강의, 뉴스, 인터뷰, 토론 등 다양한 텍스트 유형을 듣고 중심 내용과 화자의 의도, 세부 정보를 체계적으로 정리·해석하는 연습을 진행한다.

□ GIS25105 한국어말하기 (Korean Speaking, 3-3-0)

- 학업·사회적 상황에서 자신의 의견을 논리적으로 전달하고 자연스럽게 상호작용할 수 있는 중급 수준의 한국어 말하기 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 발표, 토론, 인터뷰, 문제 해결형 말하기 활동 등을 수행하며, 상황에 맞는 어휘·표현·담화 구조를 연습한다.

□ GIS25106 한국어어휘문법1 (Korean Vocabulary and Grammar 1, 3-3-0)

- 중급 수준의 어휘와 문법 체계를 학습하여 한국어 담화 구성 능력과 정확한 표현 능력을 확장하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 주제별 어휘, 문법 형태와 의미, 쓰임의 차이를 집중적으로 학습하고, 말하기·쓰기 과제를 통해 실제 담화 속에서 적절히 활용하는 연습을 한다.

□ GIS25107 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

- 전공의 기본 개념과 학문적 특성을 이해하여 향후 학업과 진로 탐색의 기초를 마련하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 전공 교육과정, 관련 직무 분야, 졸업 후 진로 사례 등을 살펴보고, 자신의 관심과 강점을 바탕으로 전공 학습 계획을 세워 본다.

□ GIS24105 한국사회탐색 (K-Society Explorer, 3-3-0)

- 국제적 관점에서 한국 사회의 구조와 특징을 탐구하고 이를 통해 한국과 한국인에 대한 이해를 심화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 정치·경제·교육·가족·미디어 등 다양한 사회 주제를 학습자의 모국어(영어, 베트남어, 중국어 등)로 살펴보고, 자국 사회와 비교·분석하는 활동을 진행한다. (이 수업은 영어, 베트남어, 중국어 등 학생의 모국어로 수업이 진행된다.)

- GIS24106 글로벌한국학의이해 (Understanding Global Korean Studies, 3-3-0)
  - 글로벌 시대에 한국어와 한국 문화를 탐구하는 것이 갖는 학문적·실무적 가치를 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 한국학의 주요 연구 분야와 글로벌 현장에서 요구되는 한국 전문가의 역할을 살펴보고, 학생 스스로 향후 역량 개발 방향을 모색하는 활동을 진행한다.
  
- GIS24107 한국어읽고쓰기 (Korean Literacy, 3-3-0)
  - 대학 수학에 요구되는 기초 단계의 한국어 읽기와 쓰기 능력을 길러 한국어 문어 의사소통 능력을 갖추도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 짧은 글, 공지, 안내문, 간단한 보고서 등을 읽고 요약·정리하며, 자기소개문·일지·간단한 의견문 쓰기 연습을 병행한다.
  
- GIS24108 한국어기초문법표현2 (Basic Korean Grammar 2, 3-3-0)
  - 기초 단계(확장)의 한국어 문법과 표현을 익혀 보다 다양한 상황에서 한국어로 의사소통할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 과거·미래 표현, 연결 어미, 보조 용언 등 기본 문법을 확장하여 학습하고, 실제 대화와 작문 활동으로 쓰임을 확인한다.
  
- GIS24109 한국어기초표현연습2 (Basic Korean Practice 2, 3-3-0)
  - 기초 단계(확장)의 표현을 활용하여 일상생활과 학교생활을 좀 더 풍부하게 설명할 수 있는 한국어 표현 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 상황별 대화 만들기, 역할극, 짧은 발표 등 연습 활동을 통해 말하기와 쓰기 표현을 동시에 강화한다.
  
- GIS25111 한국어쓰기 (Korean Writing, 3-3-0)
  - 학문적 글쓰기와 실무적 문서 작성에 필요한 논리적 구성과 표현 전략을 익혀 중·고급 수준의 쓰기 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 요약문, 보고서, 의견·주장 글, 이메일 등 다양한 글쓰기 유형을 연습하며, 문장 구성, 응집·일관성, 문체 선택을 체계적으로 점검한다.
  
- GIS25112 한국어어휘문법2 (Korean Vocabulary and Grammar 2, 3-3-0)
  - 중·고급 단계의 어휘·문법 체계를 심화하여 복잡한 의미 관계와 담화 맥락에 맞는 정확한 표현 능력을 확장하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 유의어·반의어, 높임·격식 차이, 담화 표지 등 고급 어휘·문법 요소를 분석하고, 실제 텍스트와 말하기 과제에 적용해 보는 활동을 진행한다.
  
- GIS25113 한국어읽기 (Korean Reading, 3-3-0)
  - 다양한 학문·사회·문화 텍스트를 읽고 주제, 관점, 논지 구조를 파악하는 고급 독해 능력을 강화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 기사, 칼럼, 학술 텍스트, 에세이 등을 읽고 요약, 비판적 분석, 의견 제시 활동을 수행한다.

- GIS25114 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
  - 전공 분야의 학문적 특성과 산업 동향을 이해하여 개인의 진로 목표를 구체화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 진로 탐색 활동, 선배·현장 전문가 사례 분석, 진로 로드맵 작성 등을 통해 실질적인 진로 설계 역량을 기른다.
  
- GIS25207 의사소통한국어 (Communicative Korean, 3-3-0)
  - 다양한 사회·학문적 상황에서 목적에 맞게 말하고 이해하는 고급 한국어 의사소통 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 발표, 토론, 협상, 문제 해결 상황을 중심으로 담화 전략과 상호작용 기술을 연습하고, 실제 의사소통 사례를 분석하여 표현 레퍼토리를 확장한다.
  
- GIS25208 학습도구한국어 (Korean as a Learning Tool, 3-3-0)
  - 학문 활동에 필요한 요약, 인용, 발표, 자료 분석 등 학습 도구로서의 한국어 활용 능력을 강화하여 대학 학업 수행력을 높이는 것을 목표로 한다. 이를 위해 강의 노트 정리, 도표·그래프 설명, 보고서 구조 분석, 발표문 작성 등 실질적인 학습 기술을 한국어로 연습한다.
  
- GIS25209 한국어어휘문법3 (Korean Vocabulary and Grammar3, 3-3-0)
  - 고급 단계의 어휘·문법 지식을 통합적으로 적용하여 복잡한 담화를 구성하고 정교하게 표현하는 능력을 심화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 담화 표지, 관용 표현, 추상적·학술적 어휘, 복문 구조 등을 학습하고, 말하기·쓰기 과제를 통해 자연스럽게 사용할 수 있도록 훈련한다.
  
- GIS24201 한국어실용회화 (Korean Practical Conversation, 3-3-0)
  - 실생활에서 자연스럽게 정확하게 한국어를 구사할 수 있도록 돕는 것을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 상황별 회화 표현과 의사소통 전략을 학습하며, 발음과 억양 교정, 롤플레이 및 토론 등을 통해 실전 의사소통 능력을 키우는 데 중점을 둔다.
  
- GIS24202 한국어실용글쓰기 (Korean Practical Writing, 3-3-0)
  - 다양한 상황에서 정확하고 효과적으로 한국어를 활용하여 글을 작성하는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 실생활 및 업무 환경에서 자주 사용하는 글쓰기 유형을 학습하며, 문장 구성, 문법, 어휘 사용을 강화하고 논리적이고 명확한 글을 쓰는 연습을 진행한다.
  
- GIS24203 한국어실용문법표현1 (Practical Korean Grammar 1, 3-3-0)
  - 실생활과 대학 생활에서 자주 사용되는 한국어 실용 문법 표현을 정확하게 이해하고 활용할 수 있도록 돕는 것을 목표로 한다. 이를 위해 요청, 제안, 허락, 의무, 계획 등 기능별 문법 표현을 상황과 연계하여 학습하고, 대화 및 짧은 글쓰기를 통해 실제 사용 능력을 강화한다.

- GIS24204 한국어실용표현연습1 (Practical Korean Practice 1, 3-3-0)
  - 기본 실용 문법과 어휘를 활용하여 다양한 일상 상황을 자연스럽게 표현하는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 상황별 역할극, 표현 바꾸기, 짝·소그룹 활동 등 실습 중심의 수업을 통해 말하기와 쓰기의 표현력을 동시에 향상시킨다.
  
- GIS24205 한국어표현과생각 (Korean Expression and Thought, 3-3-0)
  - 한국어로 자신의 생각을 정확하고 논리적으로 표현할 수 있도록 돕는 것을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 주제에 대한 말하기와 글쓰기 활동을 통해 표현력을 향상시키고, 어휘와 문법을 심화 학습하며, 토론과 발표를 통해 논리적 사고력을 기른다.
  
- GIS24206 한국어화법과의사소통 (Korean Speech and Communication, 3-3-0)
  - 다양한 상황에서 적절한 화법을 사용하여 효과적으로 의사소통할 수 있도록 돕는 것을 목표로 한다. 이를 위해 공식적·비공식적 말하기 방식, 존대법, 대화 전략 등을 학습하며, 토론·발표·면접 연습 등을 통해 실전 커뮤니케이션 능력을 강화한다.
  
- GIS24207 한국어실용문법표현2 (Practical Korean Grammar 2, 3-3-0)
  - 보다 복잡한 상황에서 활용되는 실용 한국어 문법 표현을 정확하게 이해하고 구사할 수 있도록 돕는 것을 목표로 한다. 이를 위해 감정 표현, 의견 제시, 이유·결과, 가정·추측 등을 나타내는 문법 형태를 학습하고, 실제 대화와 글쓰기 활동을 통해 자연스럽게 사용할 수 있도록 연습한다.
  
- GIS24208 한국어실용표현연습2 (Practical Korean Practice 2, 3-3-0)
  - 실용 단계의 다양한 표현을 활용하여 구체적인 상황을 풍부하게 설명하고 대화할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 발표, 인터뷰, 상황극, 문제 해결형 대화 등 실습을 통해 표현의 폭과 깊이를 확장한다.
  
- GIS24301 비즈니스한국어 (Business Korean, 3-3-0)
  - 비즈니스 환경에서 적절하고 정확한 한국어를 사용할 수 있도록 돕는 것을 목표로 한다. 이를 위해 비즈니스 회화, 이메일 및 보고서 작성, 공식적인 발표와 협상 등 실무에서 활용할 수 있는 언어 표현과 문서 작성 방법을 학습하며, 다양한 실전 연습을 통해 전문적인 의사소통 능력을 기른다.
  
- GIS24302 소셜미디어와한국어 (Social Media and Korean, 3-3-0)
  - 소셜미디어에서 사용되는 다양한 한국어 표현과 담화 양식을 이해하고 이를 통해 현대 한국어의 특성을 파악하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 댓글, 게시글, 해시태그, 밈(meme) 등 실제 온라인 자료를 분석하고, 직접 콘텐츠를 만들어 보며 디지털 환경에서의 언어 사용 전략을 학습한다.

- GIS24303 직무한국어번역입문 (Introduction to Business Korean Translation, 3-3-0)
  - 직무 관련 한국어 번역의 기본 개념과 기초 역량을 익히는 것을 목표로 한다. 이를 위해 번역 이론과 기법을 학습하고, 다양한 직무 분야의 텍스트를 번역하는 연습을 통해 실무 번역 능력을 향상시킨다.
  
- GIS24304 한국사회문화의이해 (Understanding Korean Society and Culture, 3-3-0)
  - 한국 사회와 문화에 대한 심도 있는 이해를 바탕으로 한국과 한국인의 삶의 방식과 가치관을 폭넓게 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 교육, 가족, 직장 문화, 세대 문화, 대중 문화 등 다양한 주제를 토론·발표와 연계하여 탐구한다.
  
- GIS24305 드라마한국어 (Drama Korean, 3-3-0)
  - 영상 매체의 하나인 드라마를 통해 실제 한국어 사용 양상을 이해하고 자연스러운 표현을 익히는 것을 목표로 한다. 이를 위해 드라마 속 대사를 분석하고, 장면을 재구성·연기해 보며 표현·역양·문화적 맥락을 함께 학습한다.
  
- GIS24306 한국어어문규범의실제 (Practical Korean Language Norms, 3-3-0)
  - 한국어 어문 규범을 이해하고 이를 실제 쓰기과 말하기에 정확히 적용할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 한글 맞춤법, 표준어 규정, 외래어 표기, 띄어쓰기 등 규범을 사례와 함께 학습하고, 실제 텍스트를 고쳐 쓰는 활동을 통해 규범 활용 능력을 기른다.
  
- GIS24307 직무한국어번역연습 (Business Korean Translation Practice, 3-3-0)
  - 실무에서 활용할 수 있는 직무 관련 한국어 번역 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 직무 분야의 실제 텍스트를 번역하며, 번역 전략, 용어 선택, 문장 구조 등을 심층적으로 연습하여 실전 번역 역량을 강화한다.
  
- GIS24308 관광및여가서비스한국어 (Tourism and Leisure Service Korean, 3-3-0)
  - 관광 및 여가 서비스 분야에서 원활하게 한국어를 활용할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 관광 안내, 숙박·교통·음식 서비스 관련 표현, 고객 응대 및 상담 기술 등을 학습하며, 실전 회화 연습을 통해 현장 의사소통 능력을 강화한다.
  
- GIS24401 고급한국어회화 (Advanced Korean Conversation, 3-3-0)
  - 고급 수준의 한국어를 활용하여 다양한 주제에 대해 깊이 있는 의견을 나누고 토론할 수 있는 회화 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 시사·문화·학문적 주제에 대한 발표와 토론, 문제 해결 활동 등을 수행하며, 설득·비판·분석적 담화 전략을 집중적으로 연습한다.

- GIS24402 한류콘텐츠한국어 (Korean Wave Contents Korean, 3-3-0)
  - 드라마, 영화, K-POP, 예능 등 한류 콘텐츠에 등장하는 한국어 표현과 담화 특징을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 실제 콘텐츠를 시청·분석하며, 그 안에 담긴 언어적 특징과 문화적 함의를 파악하고, 관련 표현을 활용한 말하기·쓰기 활동을 진행한다.
  
- GIS24403 직무한국어번역실습 (Business Korean Translation Practicum, 3-3-0)
  - 실무 환경에서 실제로 활용할 수 있는 번역 실력을 갖추는 것을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 직무 분야의 전문 텍스트를 번역하고, 번역 도구 활용법과 품질 검토 과정을 익히며, 실습을 통해 실전 감각을 기른다.
  
- GIS24404 의료서비스한국어 (Medical Service Korean, 3-3-0)
  - 의료 서비스 분야에서 정확하고 원활하게 한국어로 의사소통할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 병원 방문, 진료 예약, 증상 설명, 의료 상담 및 환자 응대에 필요한 표현과 용어를 학습하며, 실전 연습을 통해 의료 현장에서의 의사소통 능력을 향상시킨다.
  
- GIS24405 고급한국어작문 (Advanced Korean Composition, 3-3-0)
  - 고급 수준의 문어체 한국어를 활용하여 다양한 목적과 형식의 글을 정교하게 작성할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 논설문, 비평문, 보고서, 자기표현 글 등 여러 장르의 글쓰기를 연습하며, 논리 전개, 문체 선택, 어휘의 뉘앙스 조절을 심화 학습한다.
  
- GIS24406 한국문학작품의이해 (Understanding Korean Literary Works, 3-3-0)
  - 한국 문학 작품을 읽고 감상하며 작품 속에 담긴 한국 사회와 문화, 인간 이해를 심화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 시, 소설, 수필 등 다양한 장르의 작품을 읽고 토론·감상문 작성 등을 통해 해석 능력과 비판적 읽기 능력을 기른다.
  
- GIS24407 행정및공공서비스한국어 (Administration and Public Service Korean, 3-3-0)
  - 행정 및 공공 서비스 분야에서 정확하고 적절하게 한국어를 사용할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 공공기관 이용, 민원 처리, 행정 서류 작성 및 공식적인 의사소통 표현을 학습하며, 실무 중심의 연습을 통해 공공서비스 분야에서의 언어 활용 능력을 향상시킨다.
  
- GIS24408 경영무역한국어 (Trade Business Korean, 3-3-0)
  - 경영 및 무역 분야에서 요구되는 전문 한국어 표현과 의사소통 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 회의·프레젠테이션·계약 관련 표현, 무역 서류 읽기·작성 연습 등을 통해 실제 비즈니스 상황에서 활용 가능한 언어 능력을 강화한다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량					
	한국어역량	통·번역 실무 역량	한국문화 및 글로벌 문화 역량	글로벌 공동체 역량	글로벌 마케팅 역량	지식·정보 처리 역량
1-1	한국어듣기 한국어말하기 한국어어휘문법 1 한국어기초문법 표현1 한국어기초표현 연습1 한국어듣고말하 기	전공의이해	한국문화탐색			
1-2	한국어읽기 한국어쓰기 한국어어휘문법 2 한국어읽고쓰기 한국어기초문법 표현2 한국어기초표현 연습2	전공과진로	한국사회탐색	글로벌한국학의 이해		
2-1	한국어어휘문법 3 한국어실용글쓰 기 학습도구한국어 한국어초중급1 한국어실용문법 표현1	한국어실용회화 한국어실용표현 연습1	의사소통한국어			
2-2	한국어실용문법 표현2	한국어화법과의 사소통 한국어실용표현 연습2 한국어표현과생 각				
3-1		직무한국어번역 입문	한국사회문화의 이해 소셜미디어와한 국어		비즈니스한국어	
3-2	한국어어문규범 의실제	직무한국어번역 연습	드라마한국어	관광및여가서비 스한국어		
4-1		직무한국어번역 실습	고급한국어회화		한류콘텐츠한국 어	의료서비스한국 어
4-2	고급한국어작문		한국문학작품의 이해		경영무역한국어	행정및공공서비 스한국어

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	의사소통	글쓰기와읽기	글쓰기와읽기	한국어 역량 글로벌 공동체 역량
		글쓰기와토론	한국어글쓰기와토론	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 공동체 역량
	글로벌	언어	대학한국어	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 공동체 역량
		세계시민	글로벌시사한국어	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 공동체 역량 통·번역 실무 역량
	정보문해	미래와기술	한글문서작성의실제	한국어 역량 글로벌 공동체 역량 지식·정보 처리 역량
중점교육	균형학문	인문과예술	한국어문학탐구	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 통·번역 실무 역량
		사회와문화	글로벌역사사회지식탐구	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 마케팅 역량
		자연과과학	글로벌과학지식탐구	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량
일반교육	심화응용	자유선택	한국문화의이해	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 통·번역 실무 역량
			한국어능력평가의실제	한국어 역량 글로벌 공동체 역량

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량강화	나섬인성인증	1, 2	
학습역량강화	학생성장 학습법 특강	전학생	
학습역량강화	학생성장 노트 공모전	전학생	
학습역량강화	프레젠테이션 스킬 업	전학생	
학습역량강화	자기주도 학습전략 디딤돌	전학생	튜터(학점에 따라) 튜티(학습 부진 및 외국인)
학습역량강화	STEP BY STEP	전학생	학습 부진 학생
학습역량강화 및 대학생활적응	신·편입 외국인 유학생 멘토링	전학생 (직전학기 1.91 미만 참여 불가)	
학습역량강화	전공학습 도우미		
학습역량강화 및 대학생활적응	TOPIK 우수자 국내 문화체험		

### 교육목표

한류문화콘텐츠전공은 한국문화와 글로벌 문화가 교차하는 지점에서 새로운 가치를 창출하는 문화콘텐츠 전문가 양성을 목표로 합니다.

학생들은 다음과 같은 네 가지 핵심 역량을 중심으로 학습하게 됩니다.

- 한류 콘텐츠의 기획·제작·유통 전 과정을 이해하고 이를 실무에 적용할 수 있는 글로벌 한류 콘텐츠 제작 역량
- 한국문화와 세계 문화의 특성을 비교·분석하여 다양한 문화권의 요구에 대응할 수 있는 융합적 문화 이해 역량
- 디지털 미디어 환경에서 요구되는 창의적 콘텐츠 발굴 능력과 플랫폼별 콘텐츠 전략을 구성하는 혁신적 디지털 콘텐츠 기획 역량
- 글로벌 문화·미디어 시장의 흐름을 분석하고 문화 교류를 촉진할 수 있는 국제문화 커뮤니케이션 역량

이러한 교육 목표를 통해 학생들이 한류 콘텐츠 산업 전반을 이끌어 갈 실무형 문화콘텐츠 리더로 성장할 수 있도록 지원합니다.

### 학과소개 및 안내

한류문화콘텐츠전공은 K-POP, K-드라마, 영화, 예능, 웹툰, 게임 등 다양한 한류 콘텐츠를 기반으로 기획·제작·유통·마케팅까지 아우르는 전문 교육을 제공하는 전공입니다. 학생들은 한국문화의 정체성과 스토리텔링 구조를 이해하고, 이를 세계 시장에 맞게 재해석할 수 있는 문화적 감수성과 기획 역량을 체계적으로 쌓게 됩니다.

전공 교육과정은 콘텐츠 기획, 스토리텔링, 디지털 영상 제작, 소셜 미디어 콘텐츠 운영, 글로벌 마케팅 전략, 현지화 및 문화 번역, 팬덤 비즈니스 분석, 문화 트렌드 분석 등으로 구성되어 있으며, 이론과 실무를 균형 있게 학습할 수 있도록 설계되어 있습니다.

또한 프로젝트 기반 학습(PBL), 영상 촬영·편집 실습, 콘텐츠 제작 워크숍, 국내 문화기관 및 콘텐츠 기업과의 산학협력 프로그램 등을 통해 학생들이 실제 산업 환경을 경험하고 실전 감각을 강화할 수 있도록 다양한 활동을 제공합니다.

특히 글로벌 시장에서 활약하기 위해 필요한 다국어 기반의 콘텐츠 현지화, 자막 제작, 번역 실습 등도 함께 교육하여 문화 간 소통 능력을 함께 키울 수 있도록 돕고 있습니다.

이러한 교육 시스템을 통해 학생들은 한류를 기반으로 새로운 가치를 창출하고, 문화산업의 흐름을 선도할 수 있는 전문 인재로 성장하도록 준비됩니다.

## 향후 진로계획

한류문화콘텐츠전공 졸업생들은 문화, 미디어, 콘텐츠 산업 전반에서 전문성을 발휘하며 다음과 같이 폭넓은 문화·콘텐츠 영역에서 활동할 수 있습니다.

- 방송 콘텐츠 기획 분야: 방송사, OTT 플랫폼, 콘텐츠 제작사 등에서 한류 콘텐츠의 기획·제작·연출·프로듀싱을 담당
- 글로벌 마케팅 및 브랜딩 분야: 글로벌 마케팅 회사, 콘텐츠 기업 등에서 한류 콘텐츠의 국제 마케팅·홍보·브랜드 전략 수행
- 문화 행사 및 관광 콘텐츠 기획 분야: 문화재단, 관광공사, 이벤트 기획사 등에서 한류 기반의 문화행사·축제·관광 프로그램 기획
- 콘텐츠 번역·현지화 분야: 게임사, 출판사, 콘텐츠 유통사 등에서 번역, 자막 제작, 현지화 편집 등 글로벌 유통 과정 담당
- 디지털 제작 및 영상·미디어 분야: 방송·영화 제작사, 디지털 플랫폼 등에서 영상 제작, 콘텐츠 편집, 디지털 미디어 전략 기획

또한 대학원 진학이나 글로벌 문화콘텐츠 관련 해외 유학을 통해 더욱 전문적인 연구와 실무 역량을 발전시키며 국제적인 문화 전문가로 성장할 수 있습니다.

## 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전선	GIS24101	한국문화탐색	K-Culture Explorer	3	3	0	
1	1	전선	GIS24102	한국어듣고말하기	Korean Conversation	3	3	0	
1	1	전선	GIS24103	한국어기초문법표현1	Basic Korean Grammar 1	3	3	0	
1	1	전선	GIS24104	한국어기초표현연습1	Basic Korean Practice 1	3	3	0	
1	1	전선	GIS25104	한국어듣기	Korean Listening	3	3	0	
1	1	전선	GIS25105	한국어말하기	Korean Speaking	3	3	0	
1	1	전선	GIS25106	한국어어휘문법1	Korean Vocabulary and Grammar1	3	3	0	
1	1	전필	GIS25107	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	2	전선	GIS24105	한국사회탐색	K-Society Explorer	3	3	0	
1	2	전선	GIS24106	글로벌한국학의이해	Understanding Global Korean Studies	3	3	0	
1	2	전선	GIS24107	한국어읽고쓰기	Korean Literacy	3	3	0	
1	2	전선	GIS24108	한국어기초문법표현2	Basic Korean Grammar 2	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	2	전선	GIS24109	한국어기초표현연습2	Basic Korean Practice 2	3	3	0	
1	2	전선	GIS25111	한국어쓰기	Korean Writing	3	3	0	
1	2	전선	GIS25112	한국어어휘문법2	Korean Vocabulary and Grammar2	3	3	0	
1	2	전선	GIS25113	한국어읽기	Korean Reading	3	3	0	
1	2	전필	GIS25114	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
2	1	전선	GIS25207	의사소통한국어	Communicative Korean	3	3	0	
2	1	전선	GIS25208	학습도구한국어	Korean as a Learning Tool	3	3	0	
2	1	전선	GIS25209	한국어어휘문법3	Korean Vocabulary and Grammar3	3	3	0	
2	1	전선	GIS24250	한국어초중급1	Korean Low-intermediate 1	3	3	0	
2	1	전선	GIS24251	한국대중문화의이해	Understanding Korean Pop Culture	3	3	0	
2	1	전선	GIS24252	미디어로본한국의현대사	Korea's Modern History Through Media	3	3	0	
2	2	전선	GIS24253	한국어초중급2	Korean Low-intermediate 2	3	3	0	
2	2	전선	GIS24254	한국전통문화이해	Understanding Korean Traditional Culture	3	3	0	
2	2	전선	GIS24255	글로벌미디어와한류	Global Media and Korean Wave	3	3	0	
3	1	전선	GIS24350	한국어중급1	Korean Intermediate 1	3	3	0	
3	1	전선	GIS24351	한국의패션과뷰티트렌드	Korean Fashion and Beauty Trends	3	3	0	
3	1	전선	GIS24352	한국의언어와문화	Korean Language and Culture	3	3	0	
3	1	전선	GIS24353	한국역사와인물	Korean History and Figures	3	3	0	
3	1	전선	GIS24354	한국산업과경제	Korean Industry and Economy	3	3	0	
3	2	전선	GIS24355	한국어중급2	Korean Intermediate 2	3	3	0	
3	2	전선	GIS24356	한국의지역과문화	Regions and Culture of Korea	3	3	0	
3	2	전선	GIS24357	한국전통문화콘텐츠	Korean Traditional Cultural Contents	3	3	0	
3	2	전선	GIS24358	소셜미디어와한국사	Social Media and Korean	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
				회	Society				
3	2	전선	GIS24359	한국의과학기술과산업	Science, Technology, and Industry in Korea	3	3	0	
4	1	전선	GIS24450	한국어중고급1	Korean High-intermediate 1	3	2	2	
4	1	전선	GIS24451	한국의자연과문화유산	Korean Nature and Cultural Heritage	3	3	0	
4	1	전선	GIS24452	한국디지털미디어콘텐츠	Korean Digital Media Content	3	3	0	
4	1	전선	GIS24453	국제사회속한국	Korea in the International Community	3	3	0	
4	1	전선	GIS24454	한국의법과정치	Korean Law and Politics	3	3	0	
4	2	전선	GIS24455	한국어중고급2	Korean High-intermediate 2	3	3	0	
4	2	전선	GIS24456	한국현대문학과문화콘텐츠	Korean Modern Literature and Cultural Contents	3	3	0	
4	2	전선	GIS24457	한국고전과전통예술	Korean Classics and Traditional Arts	3	3	0	
4	2	전선	GIS24458	한국의전통사상과종교	Traditional Korean Philosophy and Religion	3	3	0	
4	2	전선	GIS24459	한국문화콘텐츠비평	Korean Culture Content Critique	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

### □ GIS24101 한국문화탐색 (K-Culture Explorer, 3-3-0)

- 국제적 관점에서 한국 문화를 다각도로 탐구하고 이를 통해 한국과 한국인에 대한 이해를 심화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 역사·예술·대중문화·생활문화 등 다양한 주제를 다루며, 영어·베트남어·중국어 등 학습자의 모국어로 토의·발표 활동을 진행함으로써 문화 비교와 비판적 사고 능력을 함께 기른다. (이 수업은 영어, 베트남어, 중국어 등 학생의 모국어로 수업이 진행됨.)

### □ GIS24102 한국어듣고말하기 (Korean Conversation, 3-3-0)

- 대학 수학에 요구되는 기초 단계의 한국어 듣기와 말하기 능력을 향상시킴으로써 한국어 구어 의사소통 능력을 갖추도록 돕는 것을 목표로 한다. 이를 위해 교실·생활·기초 학업

상황에서 자주 사용되는 표현을 반복 연습하고, 역할극·짧은 인터뷰·대화 활동을 통해 자연스럽게 말하기와 듣기 능력을 키운다.

- GIS24103 한국어기초문법표현1 (Basic Korean Grammar 1, 3-3-0)
  - 대학 수학에 요구되는 기초 단계의 한국어 문법과 기본 표현을 익혀 기본적인 의사소통이 가능하도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 필수 문형과 종결 표현, 높임법 등을 상황별 예문과 연계하여 학습하고, 간단한 말하기·쓰기 활동을 통해 실제 사용 능력을 점차 확장한다.
  
- GIS24104 한국어기초표현연습1 (Basic Korean Practice 1, 3-3-0)
  - 기초 문법과 어휘를 활용해 한국어로 자신을 소개하고 일상생활을 표현할 수 있는 기초 표현 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 짧은 문장 만들기, 짝 활동, 대화 완성하기 등 실습 위주의 활동을 통해 표현 능력을 자연스럽게 확장한다.
  
- GIS25104 한국어듣기 (Korean Listening, 3-3-0)
  - 학문 및 일상 담화의 주요 정보와 세부 내용을 파악하는 중급 수준의 한국어 듣기 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 강의, 뉴스, 인터뷰, 토론 등 다양한 텍스트 유형을 듣고 중심 내용과 화자의 의도, 세부 정보를 체계적으로 정리·해석하는 연습을 진행한다.
  
- GIS25105 한국어말하기 (Korean Speaking, 3-3-0)
  - 학업·사회적 상황에서 자신의 의견을 논리적으로 전달하고 자연스럽게 상호작용할 수 있는 중급 수준의 한국어 말하기 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 발표, 토론, 인터뷰, 문제 해결형 말하기 활동 등을 수행하며, 상황에 맞는 어휘·표현·담화 구조를 연습한다.
  
- GIS25106 한국어어휘문법1 (Korean Vocabulary and Grammar 1, 3-3-0)
  - 중급 수준의 어휘와 문법 체계를 학습하여 한국어 담화 구성 능력과 정확한 표현 능력을 확장하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 주제별 어휘, 문법 형태와 의미, 쓰임의 차이를 집중적으로 학습하고, 말하기·쓰기 과제를 통해 실제 담화 속에서 적절히 활용하는 연습을 한다.
  
- GIS25107 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)
  - 전공의 기본 개념과 학문적 특성을 이해하여 향후 학업과 진로 탐색의 기초를 마련하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 전공 교육과정, 관련 직무 분야, 졸업 후 진로 사례 등을 살펴보고, 자신의 관심과 강점을 바탕으로 전공 학습 계획을 세워 본다.
  
- GIS24105 한국사회탐색 (K-Society Explorer, 3-3-0)

- 국제적 관점에서 한국 사회의 구조와 특징을 탐구하고 이를 통해 한국과 한국인에 대한 이해를 심화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 정치·경제·교육·가족·미디어 등 다양한 사회 주제를 학습자의 모국어(영어, 베트남어, 중국어 등)로 살펴보고, 자국 사회와 비교·분석하는 활동을 진행한다. (이 수업은 영어, 베트남어, 중국어 등 학생의 모국어로 수업이 진행된다.)
- GIS24106 글로벌한국학의이해 (Understanding Global Korean Studies, 3-3-0)
- 글로벌 시대에 한국어와 한국 문화를 탐구하는 것이 갖는 학문적·실무적 가치를 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 한국학의 주요 연구 분야와 글로벌 현장에서 요구되는 한국 전문가의 역할을 살펴보고, 학생 스스로 향후 역량 개발 방향을 모색하는 활동을 진행한다.
- GIS24107 한국어읽고쓰기 (Korean Literacy, 3-3-0)
- 대학 수학에 요구되는 기초 단계의 한국어 읽기와 쓰기 능력을 길러 한국어 문어 의사소통 능력을 갖추도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 짧은 글, 공지, 안내문, 간단한 보고서 등을 읽고 요약·정리하며, 자기소개문·일지·간단한 의견문 쓰기 연습을 병행한다.
- GIS24108 한국어기초문법표현2 (Basic Korean Grammar 2, 3-3-0)
- 기초 단계(확장)의 한국어 문법과 표현을 익혀 보다 다양한 상황에서 한국어로 의사소통할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 과거·미래 표현, 연결 어미, 보조 용언 등 기본 문법을 확장하여 학습하고, 실제 대화와 작문 활동으로 쓰임을 확인한다.
- GIS24109 한국어기초표현연습2 (Basic Korean Practice 2, 3-3-0)
- 기초 단계(확장)의 표현을 활용하여 일상생활과 학교생활을 좀 더 풍부하게 설명할 수 있는 한국어 표현 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 상황별 대화 만들기, 역할극, 짧은 발표 등 연습 활동을 통해 말하기와 쓰기 표현을 동시에 강화한다.
- GIS25111 한국어쓰기 (Korean Writing, 3-3-0)
- 학문적 글쓰기와 실무적 문서 작성에 필요한 논리적 구성과 표현 전략을 익혀 중·고급 수준의 쓰기 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 요약문, 보고서, 의견·주장 글, 이메일 등 다양한 글쓰기 유형을 연습하며, 문장 구성, 응집·일관성, 문체 선택을 체계적으로 점검한다.
- GIS25112 한국어어휘문법2 (Korean Vocabulary and Grammar 2, 3-3-0)
- 중·고급 단계의 어휘·문법 체계를 심화하여 복잡한 의미 관계와 담화 맥락에 맞는 정확한 표현 능력을 확장하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 유의어·반의어, 높임·격식 차이, 담화 표지 등 고급 어휘·문법 요소를 분석하고, 실제 텍스트와 말하기 과제에 적용해 보는 활동을 진행한다.

- GIS25113 한국어읽기 (Korean Reading, 3-3-0)
  - 다양한 학문·사회·문화 텍스트를 읽고 주제, 관점, 논지 구조를 파악하는 고급 독해 능력을 강화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 기사, 칼럼, 학술 텍스트, 에세이 등을 읽고 요약, 비판적 분석, 의견 제시 활동을 수행한다.
  
- GIS25114 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)
  - 전공 분야의 학문적 특성과 산업 동향을 이해하여 개인의 진로 목표를 구체화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 진로 탐색 활동, 선배·현장 전문가 사례 분석, 진로 로드맵 작성 등을 통해 실질적인 진로 설계 역량을 기른다.
  
- GIS25207 의사소통한국어 (Communicative Korean, 3-3-0)
  - 다양한 사회·학문적 상황에서 목적에 맞게 말하고 이해하는 고급 한국어 의사소통 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 발표, 토론, 협상, 문제 해결 상황을 중심으로 담화 전략과 상호작용 기술을 연습하고, 실제 의사소통 사례를 분석하여 표현 레퍼토리를 확장한다.
  
- GIS25208 학습도구한국어 (Korean as a Learning Tool, 3-3-0)
  - 학문 활동에 필요한 요약, 인용, 발표, 자료 분석 등 학습 도구로서의 한국어 활용 능력을 강화하여 대학 학업 수행력을 높이는 것을 목표로 한다. 이를 위해 강의 노트 정리, 도표·그래프 설명, 보고서 구조 분석, 발표문 작성 등 실질적인 학습 기술을 한국어로 연습한다.
  
- GIS25209 한국어어휘문법3 (Korean Vocabulary and Grammar3, 3-3-0)
  - 고급 단계의 어휘·문법 지식을 통합적으로 적용하여 복잡한 담화를 구성하고 정교하게 표현하는 능력을 심화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 담화 표지, 관용 표현, 추상적·학술적 어휘, 복문 구조 등을 학습하고, 말하기·쓰기 과제를 통해 자연스럽게 사용할 수 있도록 훈련한다.
  
- GIS24250 한국어초중급1 (Korean Low-intermediate 1, 3-3-0)
  - 초중급 단계의 한국어 의사소통 능력을 함양하고 이를 통해 한국 및 대학에서의 적응력을 향상시킨다.
  
- GIS24251 한국대중문화의이해 (Understanding Korean Pop Culture, 3-3-0)
  - 한국의 대중문화를 통해 한국의 사회문화와 한국인, 한류 문화에 대해 이해한다.
  
- GIS24252 미디어로본한국의현대사 (Korea's Modern History Through Media, 3-3-0)
  - 다양한 미디어를 통해 한국의 현대사에 대해 알고 나아가 한국 현대 사회에 대한 이해력을 향상시킨다.
  
- GIS24253 한국어초중급2 (Korean Low-intermediate 2, 3-3-0)

- 중급 초 단계의 한국어를 배우고 의사소통을 하는 능력을 기른다.
- GIS24254 한국전통문화이해 (Understanding Korean Traditional Culture, 3-3-0)
  - 학생의 모국어로 한국 전통문화를 배워 한국 사회와 한국인들의 정신 세계를 이해한다.
- GIS24255 글로벌미디어와한류 (Global Media and Korean Wave, 3-3-0)
  - 글로벌 미디어의 특징을 이해하고 한류 현상을 파악한 후 이를 분석할 수 있는 능력을 기른다.
- GIS24350 한국어중급1 (Korean Intermediate 1, 3-3-0)
  - 중급 단계의 한국어를 배우고 의사소통을 하는 능력을 기른다.
- GIS24351 한국의패션과뷰티트렌드 (Korean Fashion and Beauty Trends, 3-3-0)
  - 한국의 현대 패션과 미용 산업의 트렌드를 이해하고 분석하는 능력을 기른다.
- GIS24352 한국의언어와문화 (Korean Language and Culture, 3-3-0)
  - 한국의 언어 문화를 이해하여 한국어를 더 깊이 있게 이해한다.
- GIS24353 한국역사와인물 (Korean History and Figures, 3-3-0)
  - 학생의 모국어로 인물을 중심으로 한국의 역사를 배우고 현대 한국의 사회를 이해하는 능력을 기른다.
- GIS24354 한국산업과경제 (Korean Industry and Economy, 3-3-0)
  - 학생의 모국어로 한국의 산업과 경제가 이루어진 배경과 역사를 배워 한국 사회를 이해한다.
- GIS24355 한국어중급2 (Korean Intermediate 2, 3-3-0)
  - 중급 단계의 한국어를 배우고 의사소통을 하는 능력을 기른다.
- GIS24356 한국의지역과문화 (Regions and Culture of Korea, 3-3-0)
  - 학생의 모국어로 한국의 지리 및 이와 연관된 문화적 내용을 배움으로써 한국에 대한 이해를 더한다.
- GIS24357 한국전통문화콘텐츠 (Korean Traditional Cultural Contents, 3-3-0)
  - 학생의 모국어로 한국의 전통 문화에 대해 배우고 이가 드러나는 콘텐츠를 이해하고 분석할 수 있는 능력을 기른다.
- GIS24358 소셜미디어와한국사회 (Social Media and Korean Society, 3-3-0)
  - 소셜미디어에서 드러나는 한국 사회의 특징을 파악하여 현대 한국 사회를 이해한다.

- GIS24359 한국의과학기술과산업 (Science, Technology, and Industry in Korea, 3-2-2)
  - 학생의 모국어로 한국의 과학 기술과 산업에 대해 배워 한국의 경제와 관련된 지식을 더한다.
- GIS24450 한국어중고급1 (Korean High-intermediate 1, 3-3-0)
  - 중고급 단계의 한국어를 배우고 의사소통을 하는 능력을 기른다.
- GIS24451 한국의자연과문화유산 (Korean Nature and Cultural Heritage, 3-3-0)
  - 학생의 모국어로 한국의 자연과 문화 유산에 대해 배워 한국에 대한 이해를 더한다.
- GIS24452 한국디지털미디어콘텐츠 (Korean Digital Media Content, 3-3-0)
  - 학생의 모국어로 한국의 디지털 미디어 콘텐츠에 대해 배우고 이를 이해하는 능력을 기른다.
- GIS24453 국제사회속한국 (Korea in the International Community, 3-3-0)
  - 학생의 모국어로 한국의 국제 관계를 배우고 국제 정세를 이해한다.
- GIS24454 한국의법과정치 (Korean Law and Politics, 3-3-0)
  - 학생의 모국어로 한국의 법과 정치에 대해 배우고 한국 사회를 이해한다.
- GIS24455 한국어중고급2 (Korean High-intermediate 2, 3-3-0)
  - 중고급 단계의 한국어를 배우고 의사소통을 하는 능력을 기른다.
- GIS24456 한국현대문학과문화콘텐츠 (Korean Modern Literature and Cultural Contents, 3-3-0)
  - 학생의 모국어로 한국의 현대 문학과 그것이 반영된 콘텐츠에 대해 이해하고 분석할 수 있는 능력을 기른다.
- GIS24457 한국고전과전통예술 (Korean Classics and Traditional Arts, 3-3-0)
  - 학생의 모국어로 한국의 고전을 읽어 보며 전통 예술의 아름다움을 이해한다.
- GIS24458 한국의전통사상과종교 (raditional Korean Philosophy and Religion, 3-3-0)
  - 학생의 모국어로 한국의 전통 사상과 종교에 대해 배워 한국인의 정신 세계를 이해한다.
- GIS24459 한국문화콘텐츠비평 (Korean Culture Content Critique, 3-3-0)
  - 한국 문화를 전반적으로 이해하고 이가 반영된 콘텐츠를 비평할 수 있는 능력을 기른다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량					
	한국어역량	문화커뮤니케이션 역량	콘텐츠기획·스토리텔링 역량	문화예술비평·환경분석 역량	디지털 콘텐츠 활용 역량	문화 마케팅 역량
1-1	한국어듣기 한국어말하기 한국어어휘문법 1 한국어기초문법 표현1 한국어기초표현 연습1 한국어듣고말하기	전공의이해 한국문화탐색				
1-2	한국어읽기 한국어쓰기 한국어어휘문법 2 한국어읽고쓰기 한국어기초문법 표현2 한국어기초표현 연습2	전공과진로 한국사회탐색 글로벌한국학의 이해				
2-1	한국어어휘문법 3 의사소통한국어 학습도구한국어 한국어초중급1	한국대중문화의 이해	미디어로본한국 의현대사			
2-2	한국어초중급2			한국전통문화이해		글로벌미디어와 한류
3-1	한국어중급1	한국의언어와문화	한국역사와인물	한국산업과정제		한국의패션과뷰티 트랜드
3-2	한국어중급2	한국의지역과문화 한국의과학기술과산업	한국전통문화콘텐츠 소셜미디어와한국사회			
4-1	한국어중고급1	국제사회속한국 한국디지털미디어콘텐츠 한국의법과정치	한국의자연과문화유산			
4-2	한국어중고급2		한국현대문학과 문화콘텐츠 한국고전과전통 예술 한국의전통사상 과종교	한국문화콘텐츠 비평		

□ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	의사소통	글쓰기와읽기	글쓰기와읽기	한국어 역량 글로벌 공동체 역량
		글쓰기와토론	한국어글쓰기와토론	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 공동체 역량
	글로벌	언어	대학한국어	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 공동체 역량
		세계시민	글로벌시사한국어	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 공동체 역량 통·번역 실무 역량
	정보문해	미래와기술	한글문서작성의실제	한국어 역량 글로벌 공동체 역량 지식·정보 처리 역량
중점교육	균형학문	인문과예술	한국어문학탐구	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 통·번역 실무 역량
		사회와문화	글로벌역사사회지식탐구	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 글로벌 마케팅 역량
		자연과과학	글로벌과학지식탐구	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량
일반교육	심화응용	자유선택	한국문화의이해	한국어 역량 한국문화 및 글로벌 문화 역량 통·번역 실무 역량
			한국어능력평가의실제	한국어 역량 글로벌 공동체 역량

□ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량강화	나섬인성인증	1, 2	
학습역량강화	학생성장 학습법 특강	전학생	
학습역량강화	학생성장 노트 공모전	전학생	
학습역량강화	프레젠테이션 스킬 업	전학생	
학습역량강화	자기주도 학습전략 디딤돌	전학생	튜터(학점에 따라) 튜티(학습 부진 및 외국인)
학습역량강화	STEP BY STEP	전학생	학습 부진 학생
학습역량강화 및 대학생활적응	신·편입 외국인 유학생 멘토링	전학생 (직전학기 1.91 미만 참여 불가)	
학습역량강화	전공학습 도우미		
학습역량강화 및 대학생활적응	TOPIK 우수자 국내 문화체험		

교육목표

융·복합적 사고 능력을 함양하고 미래 사회의 변화를 주도할 창의적 리더를 양성

학과소개 및 안내

뷰티·패션·푸드·주거·평생교육·스타일링이 융·복합된 전공으로 미래의 라이프스타일링을 주도적으로 이끌어 나갈 수 있는 인재를 양성하는 학과이다.

향후 진로계획

평생교육융합학부 라이프스타일링전공 졸업 후 뷰티(미용)산업, 공간 인테리어, 외식산업, 패션산업, 평생교육기관 등에서 취업하여 활약할 수 있으며 뷰티디자이너, 생활소품디자이너, 외식디자이너, 패션스타일리스트, 평생교육가 등의 직업을 가지고 현장에서 활동할 수 있다.

전공교육과정

단계 구분	개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목명(한글)	교과목명(영문)	학점	이론 시수	실습 시수
기초	1	1	전선	LLE24103	인생과스타일링	Life Styling	3	3	0
기초	1	1	전선	LLE24104	뷰티산업의발전과전망	The Development and Prospects of Beauty Industry	3	3	0
기초	1	1	전선	LLE24101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0
기초	1	1	전선	LLE24306	노인교육론	Senior education	3	3	0
기초	1	2	전필	LLE24106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0
기초	1	2	전선	LLE24107	식생활과문화	Foods & Culture in The World	3	3	0
기초	1	2	전선	LLE24108	퍼스널컬러	Personal color	3	3	0
기초	1	2	전선	LLE24110	평생교육론	Lifelong Education	3	3	0
기초	1	2	전선	LLE24111	기초메이크업	Basic Make-up	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE25102	서비스커뮤니케이션	Service Communication	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE24202	의복소재	Apparel Fabric	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE24205	평생교육프로그램개발론	Development of lifelong education program	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE24203	제과제빵실무이론	Theory of Baking & Pastry	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE25202	색채디자인	Color Design	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE25216	공간과디자인	Space Design	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE24208	이미지메이킹	Image making	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE24209	패션매장운영	Fashion Store Management	3	3	0

단계 구분	개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목명(한글)	교과목명(영문)	학점	이론 시수	실습 시수
발전	2	2	전선	LLE24211	공간디자인프로세스	Space Design process	3	3	0
발전	2	2	전선		성인학습및상담	Adult Learning and Counseling	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE24212	평생교육방법론	Lifelong education methodology	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE25309	서비스마케팅	Service Marketing	3	3	0
심화	3	1	전선	LLE24303	스토어비주얼머천다이징	Store Visual Merchandising	3	3	0
심화	3	1	전선	LLE24304	제과실습	Pastry Art	3	2	2
심화	3	1	전선	LLE24305	공간디자인개론	Introduction to Space Design	3	3	0
심화	3	1	전선	LLE24405	평생교육경영론	Lifelong education management	3	3	0
심화	3	1	전선	LLE25301	뷰티코디네이션	Beauty coordination	3	3	0
심화	3	2	전선	LLE24308	패션판매기법	Fashion Sales Technique	3	3	0
심화	3	2	전선	LLE24309	공간디자인스타일링	Space Design styling	3	3	0
심화	3	2	전선	LLE24313	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2
심화	3	2	전선	LLE24402	퍼스널메이크업실습	Personal Makeup practice	3	2	2
심화	3	2	전선	LLE24413	평생교육실습	Lifelong education practice	3	3	0
체험	4	1	전선	LLE25201	서비스경영	Service Management	3	3	0
체험	4	1	전선	LLE25302	이미지브랜딩전략	Image branding strategy	3	3	0
체험	4	1	전선	LLE24312	시민교육론	Citizen education	3	3	0
체험	4	1	전필	LLE24401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0
체험	4	1	전선	LLE24404	커피바리스타실무	Barista Practice	3	2	2
체험	4	1	전선	LLE24406	교수설계	Instructional Design	3	3	0
체험	4	1	전선	LLE24408	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6
체험	4	2	전선	LLE24213	교육조사방법론	Educational Research Methodology	3	3	0
체험	4	2	전필	LLE24409	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0
체험	4	2	전선	LLE24410	카페앤레스토랑창업	Starting a restaurant and bakery	3	3	0
체험	4	2	전선	LLE24412	평생교육복지론	Lifelong education welfare	3	3	0
체험	4	2	전선	LLE25407	서비스디자인	Service Design	3	3	0

## 교과목 소개

개설 시기	교과목명	교과목 수업 목표/내용
1-1	인생과 스타일링	대학에서 새로운 인생의 역사를 그려나가고 있는 나를 위한 시간으로 나를 이해하고 나를 분석하며 새로운 나의 제2의 인생을 주도적으로 그려나가 볼 수 있는 시간을 제공한다.
1-1	뷰티산업의 발전과 전망	뷰티산업의 발전 방향과 미래 산업의 방향성을 제시하고, 뷰티산업의 성장을 위해 현재 문제점을 파악하고, 이를 개선할 수 있는 방안을 모색한다.
1-1	노인교육론	고령화 사회와 변화를 이해하고 노인교육에 대한 중요성을 숙지한다. 노인의 생물학적, 사회적, 심리학적 특성을 통해 노인교육에 대한 방향을 학습하고 프로그램을 개발하는 등 다양한 노인교육의 전반적인 기본이론을 학습한다.
1-2	전공과진로	전공에 기반한 진로설계를 목표로 하며, 이를 위해 노동시장의 분석, 진로설계를 위한 단기 및 중장기 계획의 수립 등 진로설계를 위한 세부내용을 다루게 된다.

개설 시기	교과목명	교과목 수업 목표/내용
1-2	식생활과문화	각 나라마다 민족이 지닌 식생활 문화의 발달 배경과 주요 특징을 중심으로 주식과 부식, 조리법을 포함한 고유한 식재료와 대표 음식, 식사 형태와 예절 등을 학습 한다. 또한 다양한 문화권 사이에서 각 나라들의 음식문화 형성 배경과 특징을 살펴봄으로써 여러 나라의 음식문화를 올바르게 이해한다.
1-2	퍼스널컬러	자신에게 가장 어울리는 컬러가 무엇인지 찾아보는 과목으로 색에 대한 전반적인 이론을 바탕으로 패션, 메이크업, 헤어 컬러 스타일링의 방법까지 학습할 수 있는 토털컬러스타일링 시간으로 이론과 실습을 실시하여 퍼스널컬러 컨설턴트 자격증을 취득한다.
1-2	평생교육론	평생교육에 대해 이해하는 가장 기본이 되는 과목으로 평생교육학습체제를 확립하기 위한 과정, 방법, 실태 등 전반적인 평생교육론에 대해 이해한다.
1-2	기초메이크업	메이크업 제품뿐만 아니라 기본적인 도구 및 장비의 사용법과 함께 기초메이크업에 수행에 필요한 지식과 기술을 습득한다.
2-1	서비스커뮤니케이션	사회생활을 하면서 필요한 서비스 커뮤니케이션을 실행할 수 있도록 다양한 대화법을 학습하며 상대방과의 효과적인 커뮤니케이션 기술을 습득할 수 있다.
2-1	의복소재	의복 소재를 이해하기 위해 섬유의 종류와 구조 및 특성에 관한 전문적인 지식을 배우고 관련한 올바른 소재 선택 능력을 배양하는 등 폭넓게 학습한다.
2-1	평생교육프로그램개발론	평생교육 전문가로서 다양한 학습자들의 특징을 분석하고 요구를 충족시킬 수 있는 교육 프로그램 개발의 방법을 연구하고 탐구한다.
2-1	제과제빵실무이론	제과제빵 실습 이전에 제과제빵 식재료에 대한 특성을 이해하고 식재료가 미치는 영향 등 기본적인 이론을 학습하여 빵과 케이크를 제조하고 개발하기 위한 능력을 갖춘다.
2-1	색채디자인	색의 이론과 조화 원리를 바탕으로 디자인에 색채를 효과적으로 활용하는 능력을 함양한다.
2-1	공간과디자인	건축의 기본적인 정의, 표현 기법, 방법 등을 익히고 실내 공간에 대한 기본 원리를 이해한다.
2-2	이미지메이킹	개인의 이미지를 분석하고 목적에 맞는 이미지를 만들기 위해 기본적인 이론을 바탕으로 외적, 내적, 사회적 이미지 방법을 통해 나만의 이미지를 호감있게 만들 수 있도록 능력을 배양한다.
2-2	패션매장운영	패션산업의 변화와 트렌드를 파악하고 매출을 활성화시키고 매장관리 실무방안을 연구하는 과목으로 기본적인 마케팅과 운영방법을 습득한다.
2-2	공간디자인프로세스	실내 공간 디자인에 대한 이해도를 높이고 공간 구성과 디자인에 대한 방법을 고찰하고 프로세스를 통해 디자인을 도출하는 능력을 배양한다.
2-2	성인학습 및 상담	성인학습 및 상담은 성인학습자의 특성과 학습이론을 이해하고, 효과적인 상담기법을 통해 학습 동기와 자기성장을 지원하는 방법을 탐구한다.
2-2	평생교육방법론	평생교육 이론 및 기술 등을 바탕으로 현장에서 적용하면서 교육환경을 관찰하고 실질적으로 교수방법과 기술을 습득한다.
2-2	서비스 마케팅	빠르게 변화하고 성장하고 있는 환경에 따라 서비스를 기반으로 하는 산업은 지속적으로 성장하고 있으며 핵심적인 역할을 하는 서비스 마케팅과 관리 기법을 학습한다.
3-1	서비스비주얼디자인	기업이 지향하는 이미지를 고객에게 일관성있게 전달하기 위해 시각적 방법을 비주얼머천다이징을 통해 구체화 시키는 과목으로 패션산업 및 전반적인 마케팅과 디렉팅의 방법을 학습한다.
3-1	제과실습	제과에 사용되는 주요 식재료의 특성과 그 기능을 파악하고 제과 원리를 이해하며 실제 제과기술의 습득을 목표로 한다. 이를 위해 제과 재료학, 제과 반죽법의 종류 및 특징, 제과공정, 제품 평가 등의 이론 수업과 제과 실기 실습이 이루어지며 이를 토대로 창의적 메뉴를 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

개설 시기	교과목명	교과목 수업 목표/내용
3-1	공간디자인개론	공간디자인의 기본 개념을 올바르게 세우기 위해 사용하는 용어, 디자인의 전개, 구성요소, 방법론 등을 익힌다.
3-1	평생교육경영론	평생교육은 학습자의 변화와 경영학적 접근의 조화를 통해 성과를 이루어 낼 수 있으므로 평생교육기관과 기관에 대한 경영요소를 이해한다.
3-1	뷰티코디네이션	뷰티코디네이션 교과목은 메이크업, 헤어, 패션, 퍼스널컬러 등 다양한 뷰티 요소를 종합적으로 조화시켜 개인의 이미지와 스타일을 효과적으로 연출하는 능력을 기른다
3-2	패션판매기법	패션매장에서 소비자의 욕구를 파악하고 소비자 만족도를 높이기 위해 판매 기술을 습득하는 과목이다.
3-2	공간디자인스타일링	실내 공간 디자인 스타일링을 위해 스타일 분석, 트렌드 이해, 건축 스타일 발전 과정 등을 연구한다.
3-2	캡스톤디자인1	이 과정은 산업현장에서 부딪칠 수 있는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 개발한다.
3-2	퍼스널메이크업실습	기초메이크업과 퍼스널컬러를 학습한 이론을 바탕으로 실질적으로 개인의 얼굴에 맞는 메이크업을 직접 해보며 메이크업 기술을 함양한다.
4-2	평생교육실습	평생교육 이론 및 기술 등을 바탕으로 현장에서 적용하면서 교육환경을 관찰하고 실질적으로 교수방법과 기술을 습득한다.
4-1	서비스경영	지금은 모든 분야가 서비스를 기반으로 경영을 하고 있다. 현장에서 서비스를 효율적으로 잘 경영하기 위한 기본 지식 및 개념을 배우고 경험을 간접적으로 하여 능력을 함양한다.
4-1	이미지브랜딩전략	개인이나 브랜드의 정체성을 시각적·심리적으로 표현하여 차별화된 이미지를 구축하고, 효과적인 커뮤니케이션 전략을 수립하는 능력을 함양한다
4-1	진로지도	진로 상담과 지도 방법을 학습한다. 다양한 진로 상담 기법과 사례를 통해 실무 능력을 배양한다. 이를 통해 학생들의 진로 목표 설정과 달성을 돕는 역량을 기른다.
4-1	시민교육론	민주주의 사회의 시민으로서 시민교육과 민주주의의 의미를 이해하고 시민으로 지녀야 할 지식을 통해 시민성 함양의 중요성을 이해한다.
4-1	커피바리스타실무	바리스타 전문가가 되기 위한 기본 교육으로 커피의 역사, 커피의 특징 등 전반적인 커피에 관한 전문적인 이론 지식을 습득하고 이를 바탕으로 제조법의 기술을 습득한다.
4-1	교수설계	교육의 목적을 달성하기 위해 절차를 학습하고 절차를 통해 프로그램을 구성하고 개발 및 연구한다.
4-1	캡스톤디자인2	캡스톤디자인1의 과정에서 더 나아가 심화과정을 배우는 것이다.
4-1	교육조사방법론	교육연구의 일반적인 고찰을 통해 주요 교육조사방법의 이론을 학습하고 연구를 수행할 수 있는 역량을 배양한다.
4-2	졸업지도	4학년 학생들에게 다양한 취업정보제공과 자격증 취득 보충강의 및 기업체 선배 초청 세미나 등을 통하여 취업률들을 증진 시키고자 한다.
4-2	카페엔레스토랑창업	카페엔레스토랑 이론과 실습을 통해 익힌 기술을 바탕으로 창업하기 위한 메뉴개발, 메뉴 및 가격 선정, 마케팅, 운영 전략, 직원관리, 고객응대법 등 실질적으로 활용할 수 있는 기술들을 함양한다.
4-2	평생교육복지론	평생교육복지의 개념과 기본적 이론을 이해하며 현장에서 교육복지를 실천하기 위해 문제점을 분석하고 실천하기 위한 기법 등을 습득한다.
4-2	서비스디자인	서비스 기반에 따른 마케팅으로 디자인에 대한 관점을 새롭게 이해하고 인식하여 다양한 성공사례를 통해 나만의 서비스 디자인을 기획할 수 있는 능력을 배양한다.

전공 로드맵

학년 /학기	역량					
	뷰티산업 이해 및 스타일링 기술	패션 어드바이저 기술	외식조리 실무역량	공간스타일링 실무역량	평생교육	서비스 전문가실무역량
1-1	뷰티산업의 발전과전망				인생과스타일링 노인교육론	
1-2	기초메이크업 퍼스널컬러		식생활과문화		평생교육론	
2-1	색채디자인	의복소재	제과제빵 실무이론	공간과디자인	평생 교육프로그램 개발론	서비스 커뮤니케이션
2-2	이미지메이킹	패션매장운영		공간디자인 프로세스	평생교육방법론 성인학습 및 상담	서비스마케팅
3-1	뷰티코디네이션	스토어비주얼 머천다이징	제과실습	공간디자인개론	평생교육경영론	
3-2	퍼스널 메이크업 실습	패션판매기법		공간디자인 스타일링	평생교육실습	
4-1			커피 바리스타실무		시민교육론 교수설계	이미지 브랜딩전략 서비스경영
4-2			카페앤레스토랑 창업		교육조사방법론 평생교육복지론	서비스디자인

## 교육목표

라이프케어 전공은 고령화로 인해 심화되는 다양한 사회문제에 효과적으로 대응하기 위해 노인, 장애인, 아동, 가족 등 생애주기 전반에서 발생하는 복지 욕구를 이해하고 이를 지원할 수 있는 사회복지 전문 인력을 양성하는 것을 목표로 한다.

본 전공은 사회복지 이론, 정책, 프로그램 개발, 상담기술 등 실천 현장에서 요구되는 핵심역량을 체계적으로 학습할 수 있도록 구성되어 있으며, 학생들이 전문성과 사회적 책임성을 갖춘 사회복지사로 성장하도록 돕는다. 또한 이론과 실무를 균형 있게 반영한 교육과정, 교수진의 1:1 밀착지도, 현장 중심의 실습 교육을 통해 실제 복지 현장에서 즉시 활용 가능한 실천 능력을 갖춘 유능한 인재를 배출한다.

## 학과소개 및 안내

라이프케어 전공은 평생교육융합학부의 성인학습자 중심 교육체계를 기반으로, 고령화 시대의 돌봄·복지 수요에 대응할 실무형 사회복지 인력을 양성하는 전공이다.

노인·장애인·아동·가족 등 다양한 대상자에 대한 이해를 바탕으로 상담, 사례관리, 프로그램 운영 등 현장 중심 핵심 역량을 교육하고, 지역사회 복지기관과 연계한 실습과 맞춤형 지도를 통해 성인학습자의 경력 전환 및 전문성 향상을 지원한다.

## 향후 진로계획

- ❑ 사회복지기관 분야: 종합사회복지관, 지역아동센터, 가족·아동·장애인복지기관 등에서 사회복지사로 활동 가능함.
- ❑ 상담·사례관리 분야: 건강가정지원센터, 청소년상담복지센터, 아동·가족 상담기관 등에서 상담 및 사례관리 전문가로 진출 가능함.
- ❑ 공공 및 공기업 분야: 지방자치단체 사회복지전담공무원, 국민연금공단·건강보험공단 등 복지 관련 공공기관으로 진출 가능함.
- ❑ 노인복지·돌봄 분야: 노인요양시설, 주간보호센터, 노인병원, 실버타운 등 고령자 돌봄·복지시설에서 전문 인력으로 활동 가능함.
- ❑ 사회적경제 및 민간영역: 사회적기업, 자활센터, 복지재단, 기업사회공헌(CSR) 분야 등에서 사회복지 관련 기획·운영 업무 수행 가능함.
- ❑ 성인학습자의 경력 확장: 기존 경력과 복지 전문성을 결합하여 복지기관 재취업, 전문상담 인력, 실버케어 분야 창업 등 다양한 형태의 경력 개발이 가능함.

전공 교육과정

단계 구분	개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목명(한글)	교과목명(영문)	학점	이론 시수	실습 시수
기초	1	1	전선	LLE24131	사회복지학개론	Introduction to Social Welfare	3	3	0
기초	1	1	전선	LLE24132	자원봉사론	Volunteerism Management	3	3	0
기초	1	1	전선	LLE25103	사회문제론	Social Problems Theory	3	3	0
기초	1	1	전선		장애인복지론	Social Welfare for the Disabled	3	3	0
기초	1	2	전필	LLE24134	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0
기초	1	2	전선	LLE24135	인간행동과사회환경	Human Behavior And Social Environment	3	3	0
기초	1	2	전선	LLE24136	사회복지실천론	Social Welfare Practice	3	3	0
기초	1	2	전선	LLE24137	노인복지론	Welfare for the Aged	3	3	0
기초	1	2	전선		사회복지발달사	History of Social Welfare	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE24233	사회복지정책론	Social Welfare Policy	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE24241	가족복지론	Social Work with Families	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE25203	프로그램개발과평가	Program Development & Evaluation	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE25204	노인상담의이해	Understanding Counseling for the Elderly	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE25205	아동복지론	Child Welfare	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE24230	사회보장론	Social Security	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE24239	사회복지실천기술론	Skills and Techniques for Social Work Practice	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE24240	지역사회복지론	Community Welfare	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE25211	정신건강사회복지론	Social Work in Mental Health	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE24331	사회복지자료분석론	Social Welfare Data Analysis	3	3	0
심화	3	1	전선	LLE24336	사회복지조사론	Research Methodolgy	3	3	0
심화	3	1	전선	LLE24337	사회복지윤리와철학	Social Welfare Ethics and Philosophy	3	3	0
심화	3	1	전선	LLE24431	사회복지행정론	Social Welfare Administration	3	3	0
심화	3	1	전선	LLE25304	사회복지현장실습	Social Welfare Practice and Seminar	3	3	0
심화	3	2	전선	LLE24436	사례관리론	Case Management	3	0	0
심화	3	2	전선	LLE25212	가족상담과가족치료	Family Counseling and Family Therapy	3	3	0
심화	3	2	전선	LLE25408	사회복지법제와실천	Social Welfare Law and Practice	3	3	0
심화	3	2	전선	LLE24342	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2
체험	4	1	전필	LLE24430	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0
발전	4	1	전선	LLE25303	정신건강론	Mental Health	3	3	0
체험	4	1	전선	LLE24434	아동이상심리학	Abnormal psychology of children	3	3	0

단계 구분	개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목명(한글)	교과목명(영문)	학점	이론 시수	실습 시수
체험	4	1	전선	LLE25402	집단상담의이론과실제	Theory and Practice of Group Counseling	3	3	0
체험	4	1	전선	LLE25403	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6
체험	4	2	전필	LLE24435	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0
체험	4	2	전선	LLE24340	놀이치료	play Therapy	3	3	0
체험	4	2	전선	LLE25310	상담이론과실제	Counseling theory and practice	3	3	0
체험	4	2	전선		사회복지와문화다양성	Social Welfare and Cultural Diversity	3	3	0
체험	4	2	전선	LLE25409	사회복지경영론	Theory of Social Welfare Management	3	3	0

## 교과목 소개

개설 시기	교과목명	교과목 수업 목표/내용
1-1	사회복지학개론	사회복지의 개념, 역사, 주요 제도를 폭넓게 살펴보고 전공의 기초 틀을 잡는다. 사회복지사의 역할과 실천 영역을 이해하며 전공 학습의 출발점을 마련한다.
1-1	자원봉사론	자원봉사의 의미와 필요성을 이해하고 조직·운영 방식을 학습한다. 실제 사례와 연계하여 지역사회 참여의 가치와 실천적 감각을 기른다.
1-1	사회문제론	현대 사회에서 발생하는 다양한 사회문제를 구조적 관점에서 분석한다. 문제 발생 요인과 사회적 대응 방식 등을 통해 복지정책의 필요성을 이해한다.
1-2	장애인복지론	장애의 개념과 장애인 복지정책, 서비스 체계를 학습한다. 실제 사례를 통해 장애인에 대한 이해를 높이고 현장에서의 지원 방식을 익힌다.
1-2	전공과진로	전공 영역과 직무 특성을 소개하고 학생의 적성·진로를 탐색하도록 돕는다. 사회복지 분야의 직업 세계를 이해하며 실질적인 진로 방향을 잡을 수 있도록 안내한다.
1-2	인간행동과사회환경	인간 발달과 사회환경의 상호작용을 이해하고 복지실천에 필요한 발달 이론을 학습한다. 개인·가족·지역사회의 특성을 연결해보는 기초적 시각을 제공한다.
1-2	사회복지실천론	사회복지실천의 가치·원리·절차를 배우며 다양한 실천 상황을 이해한다. 면접·관계 형성과 같은 기본 실천기술을 사례 중심으로 익힌다.
1-2	노인복지론	고령화와 노인문제를 이해하고 관련된 제도와 서비스 체계를 학습한다. 노인복지 현장에서의 지원 방식과 사례를 통해 실천적 감각을 기른다.
2-1	사회복지발달사	사회복지제도의 형성과 발전과정을 역사적으로 정리한다. 시대 변화 속 복지체계가 어떻게 발전했는지를 이해함으로써 전문적 시각을 확장한다.
2-1	사회복지정책론	사회복지정책의 개념, 형성 요인, 분석틀을 통해 정책의 흐름을 이해한다. 주요 복지정책을 비교·분석하며 현 사회복지 제도의 구조를 파악한다.
2-1	가족복지론	가족문제를 이해하고 가족기능 강화를 위한 복지서비스와 정책을 학습한다. 가족 형태 변화에 따른 실천과 개입 전략을 함께 살펴본다.
2-1	프로그램개발과평가	복지프로그램 기획·운영·평가 절차를 실제 사례 중심으로 학습한다. 지역사회 욕구를 반영한 프로그램 구성 능력을 기르는 실무형 과목이다.

개설 시기	교과목명	교과목 수업 목표/내용
2-1	노인상담의이해	노년기의 심리·사회적 특성을 이해하며 노인상담의 기본 이론과 기법을 배운다. 다양한 상담 사례를 통해 노인상담 실천 역량을 강화한다.
2-1	아동복지론	아동권리와 보호체계를 중심으로 아동복지의 주요 이슈를 학습한다. 학대, 방임 등 아동문제를 다루며 이에 대한 정책·실천 방향을 탐색한다.
2-2	사회보장론	사회보험·공공부조·사회서비스 등 사회보장제도의 구조를 학습한다. 각 제도의 역할과 상호연계를 통해 복지전달체계를 입체적으로 이해한다.
2-2	사회복지실천기술론	개별·가족·집단 과정에서 필요한 실천기술을 사례 기반으로 익힌다. 면접, 의사소통, 개입기술 등을 실습하며 현장적용 능력을 높인다.
2-2	지역사회복지론	지역사회 문제를 파악하고 지역조직화, 자원연계 등 실천 전략을 학습한다. 지역사회 기반 복지 실천의 실재를 다양한 사례로 이해한다.
2-2	정신건강사회복지론	정신건강과 정신질환의 기본 개념을 배우고 지역사회 정신건강서비스 체계를 이해한다. 정신건강영역의 사례관리와 실천 원리를 함께 학습한다.
2-2	사회복지자료분석론	사회복지 연구에서 활용되는 기초 통계 개념과 자료분석 기법을 실습 중심으로 학습한다. 데이터를 활용한 문제 분석 능력을 기르는 데 중점을 둔다.
2-2	사회복지조사론	조사의 설계, 자료수집, 분석까지 전 과정을 배우며 실제 조사 절차를 체계적으로 익힌다. 현장 요구에 맞는 조사기법을 실천적으로 학습한다.
3-1	사회복지윤리와철학	사회복지사의 윤리적 가치와 딜레마를 다루며 전문직의 윤리적 기준을 이해한다. 사례 검토를 통해 실제 상황에서의 판단능력을 기른다.
3-1	사회복지행정론	복지조직의 구조와 운영방식을 이해하고 행정관리 기법을 학습한다. 조직 내 리더십, 인사·재무관리 등 실무 능력을 강화한다.
3-1	사회복지현장실습	현장에서 직접 실습하며 실천기술을 실제 경험으로 익히는 핵심 과정이다. 실습 세미나를 통해 경험을 정리하고 전문성을 심화한다.
3-1	사례관리론	사례관리의 개념·과정·방법을 배우며 복합적 욕구를 가진 대상자 지원 방식을 익힌다. 다양한 사례를 통해 실제 개입과 조정 능력을 기른다.
3-1	가족상담과가족치료	가족상담의 주요 이론과 치료모델을 학습한다. 사례 중심으로 가족관계 문제를 분석하고 상담 개입 기법을 익힌다.
3-2	사회복지법제와실천	사회복지 실천과 관련된 주요 법제와 제도를 이해한다. 법적 기반에 근거한 사례관리와 실무 적용 능력을 기른다.
3-2	캡스톤디자인1	전공에서 배운 내용을 바탕으로 실제 문제를 해결하는 프로젝트를 수행한다. 팀 기반 활동을 통해 기획·조사·실행 역량을 종합적으로 기른다.
3-2	캡스톤디자인2	캡스톤 프로젝트의 심화 과정으로, 문제 해결 결과를 구체화하고 실천 가능한 모델을 제시한다. 전공지식의 종합적 적용을 목표로 한다.
3-2	진로지도	학생의 적성·능력·경험을 분석하여 진로 방향을 구체화한다. 취업 준비, 자격증 정보, 진로설계를 체계적으로 지원한다.
4-2	졸업지도	졸업 준비 과정을 점검하며 취업, 진학, 자격 취득 등 학생별 경로를 설계한다. 개인 맞춤형 상담을 통해 졸업 후 진로를 구체화한다.
4-1	정신건강론	정신건강을 이해하기 위한 기초 개념과 주요 이슈를 학습한다. 정신질환에 대한 이해를 넓히고 예방·개입의 기초를 다진다.
4-1	아동이상심리학	아동기의 정서·행동문제를 이해하고 주요 장애 특성을 학습한다. 사례를 통해 아동 이상심리 평가와 개입방법을 익힌다.
4-1	집단상담의이론과실제	집단상담의 구조, 절차, 진행 기술을 배우며 실제 진행 경험을 통해 실천역량을 기른다.
4-1	놀이치료	아동의 심리·정서를 이해하는 주요 접근법을 배우고 놀이치료 기법을 실습한다. 아동상담 실천에 필요한 기초 역량을 기른다.

개설 시기	교과목명	교과목 수업 목표/내용
4-1	상담이론과실제	상담의 기본 이론과 상담기법을 배우며 다양한 사례를 통해 실제 적용 능력을 높인다. 상담현장에서 필요한 관계 형성·개입기술을 함께 익힌다.
4-1	사회복지와문화다양성	다양한 문화적 배경을 가진 대상자를 이해하고 문화감수성 기반의 복지실천을 학습한다.
4-1	사회복지경영론	복지기관 경영의 전략·조직구조·리더십을 학습한다. 변화하는 복지환경 속 조직 운영 능력을 기르는 실무 중심 과목이다.

---

전공 로드맵

---

학년 /학기	역량					
	복지 욕구 분석 능력	맞춤형 서비스 기획 능력	윤리적 실천 능력	조직 협력 및 운영 능력	프로그램 운영 및 평가 능력	디지털 복지 활용 능력
1-1	사회복지학개론	장애인복지론	사회문제론		자원봉사론	
1-2	인간행동과 사회환경	노인복지론	사회복지발달사		사회복지실천론	
2-1	가족복지론	아동복지론	사회복지정책론	프로그램 개발과평가	노인상담의이해	
2-2	정신건강사회복지론	지역사회복지론	사회복지자료 분석론	사회보장론	사회복지실천 기술론	
3-1	사회복지 윤리와철학		사회복지조사론	사회복지행정론	사회복지 현장실습	
3-2	사례관리론			사회복지 법제와실천	가족상담과 가족치료	캡스톤디자인1
4-1	정신건강론	아동이상심리학			집단상담의 이론과실제	캡스톤디자인2
4-2	사회복지와 문화다양성		사회복지경영론		놀이치료	상담이론과실제

교육목표

나눔과 섬김의 가치를 바탕으로, 현장 중심의 전문지식과 기술을 겸비한 농산업 실무 전문가 양성

학과소개 및 안내

성인학습자들이 지역에서 새로운 변화를 만들어갈 수 있도록, 협력과 소통을 중심에 둔 교육을 추구하는 전공입니다. 지역사회에서 일할 수 있는 농업·농촌·도시분야의 산업을 현장 중심으로 분석해 스스로 일할 수 있는 능력을 배양합니다. 또한 도시와 농촌지역의 자원과 문화를 융합해 6차산업형 비즈니스 모델을 기획하고 운영하는 경험을 제공하여 도시와 농산업과의 연계를 자연스럽게 체득하도록 합니다. 스마트농업과 친환경기술 등 최신 농업기술을 배우고 실제 삶과 현장에 적용할 수 있는 실무 역량을 강화하며, 경영·재무·데이터 분석을 활용한 의사결정 능력도 함께 다집니다. 이를 통해 성인학습자가 지역 농산업과 도시농업에 기여할 수 있는 경쟁력을 높이는 주체로 성장하고, 자신의 경험을 기반으로 지역사회에 진출할 수 있는 전문성을 갖추도록 전공을 운영하고자 합니다.

향후 진로계획

전공을 통해 성인학습자는 지역 농산업과 도시농업에 실질적으로 기여할 수 있는 경쟁력 있는 주체로 성장하며, 자신의 풍부한 경험을 바탕으로 농업 6차산업 플래너, 농산물 손해평가사, 유아숲해설사, GAP 인증 심사원, 치유농업, 도시농업 전문가 등 전문성을 갖출 수 있는 기반을 습득하여 지역사회에 성공적으로 진출할 수 있습니다.

전공교육과정

단계 구분	개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목명(한글)	교과목명(영문)	학점	이론 시수	실습 시수
기초	1	1	전선	LLE24160	작물재배	Agricultural Practice	3	3	0
기초	1	1	전선	LLE24161	시장트렌드분석	Market Trend Analysis	3	3	0
기초	1	1	전선	LLE24162	사업과경영기획	Business and Management Planning	3	3	0
기초	1	1	전선	LLE24163	마케팅협상력강화실무	Marketing Negotiation Practice	3	3	0

단계 구분	개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목명(한글)	교과목명(영문)	학점	이론 시수	실습 시수
기초	1	2	전필	LLE24164	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0
기초	1	2	전선	LLE24165	오프라인마케팅실무	Offline Marketing Practice	3	3	0
기초	1	2	전선	LLE24166	온라인및홈쇼핑마케팅	Online & Home Shopping Marketing Practices	3	3	0
기초	1	2	전선	LLE24167	소상공인지원사업	A small Business Support Project	3	3	0
기초	1	2	전선	LLE24168	원예작물재배	Horticultural Practice	3	3	0
기초	1	2	전선	LLE24169	제품개발과기획	Product Development and Planning Practice	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE24262	유통채널의구분과특성	Classification & Characteristics of Distribution Channels	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE24264	라이브커머스방송장비활용	Using Live Streaming Commerce Broadcasting Equipment	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE24265	재배학개론	Introduction to Crop Production	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE25206	식물영양과토양	Plant Nutrition and Soil	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE25207	GAP인증안전농산물생산실무	GAP Certified Safety Agricultural Products Production Practice	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE25208	작물생리학	Crop Physiology	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE25209	소상공세무및회계	Taxation and Accounting for Small Businesses	3	3	0
발전	2	1	전선	LLE25210	창업과기업가정신	Entrepreneurship and Entrepreneurial Spiri	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE24263	라이브커머스기획과운영	Planning & Operation of Live Streaming Commerce	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE24267	상품프레젠테이션	Product Presentation	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE24268	소비자보호	Consumer Protection	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE24269	인사노무	Personnel & Labor Management	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE24270	법인설립	Incorporation	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE24272	화훼장식학	Floral Design	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE24273	공간이해와활용	Understanding and Utilizing Space	3	3	0
심화	2	2	전선	LLE25213	스마트팜과양액재배	Smart Farm and hydroponic	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE25214	인사노무및법인설립	Personnel, Labor Management & Corporate Establishment	3	3	0
발전	2	2	전선	LLE25215	경영및재무관리	Management and Financial Management	3	3	0
심화	3	1	전선	LLE24362	HACCP과GMP인증	HACCP, GMP Certification Practice	3	3	0
심화	3	1	전선	LLE24364	식품공장및제조공정구축	Establishment of Food Factories & Manufacturing Processes	3	3	0
심화	3	1	전선	LLE25305	공급망계약입점절차실무	Practice of Supply Chain, Contract, Occupation Procedures	3	3	0
심화	3	1	전선	LLE25306	제품품질관리	Quality Management Practice	3	3	0
심화	3	1	전선	LLE25307	제품생산운영관리	Production & Operations Management	3	3	0
심화	3	1	전선	LLE25308	화훼학개론	Introduction to Floriculture	3	3	0
심화	3	2	전선	LLE24366	건강기능성식물학	Functional Plant	3	3	0
심화	3	2	전선	LLE24367	사물인터넷(IoT)기초	Introductory of the Internet of Things	3	3	0

단계 구분	개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목명(한글)	교과목명(영문)	학점	이론 시수	실습 시수
심화	3	2	전선	LLE24368	광고심의	Advertising Review	3	3	0
심화	3	2	전선	LLE24369	지적재산권과저작권	Copyright & Intellectual Property	3	3	0
심화	3	2	전선	LLE24370	원예치료학	Horticultural Therapy	3	3	0
심화	3	2	전선	LLE24371	공간수납방법론	Space Storage Methodology	3	2	2
심화	3	2	전선	LLE24372	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2
심화	3	2	전선	LLE25311	디지털마케팅과전자상거래	Digital Marketing and E-Commerce	3	3	0
체험	4	1	전필	LLE24460	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0
체험	4	1	전선	LLE24461	건강기능식품인증및제조	Health Functional Food Certification & Manufacturing	3	3	0
체험	4	1	전선	LLE24462	수출입실무	Import & Export Practice	3	3	0
체험	4	1	전선	LLE24464	공간수납실습	Space Storage Practice	3	3	0
체험	4	1	전선	LLE24465	소비자컨설팅	Consumer Consulting	3	3	0
체험	4	1	전선	LLE24466	세무회계	Tax Accounting	3	3	0
체험	4	1	전선	LLE24467	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6
체험	4	1	전선	LLE25404	해외시장개척및수출입	International Market Development & Export-Import	3	3	0
체험	4	1	전선	LLE25405	농촌융복합산업	Rural Convergence-based Industries	3	3	0
체험	4	1	전선	LLE25406	지역시장조사및분석	Local Market Research and Analysis	3	3	0
체험	4	2	전필	LLE24468	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0
체험	4	2	전선	LLE24469	의료기기인증및제조	Medical Device Certification & Manufacturing Practice	3	3	0
체험	4	2	전선	LLE24471	화장품임상및제조	Cosmetics Clinical & Manufacturing	3	3	0
체험	4	2	전선	LLE24472	원예산림세미나	Horticulture & Forestry Seminar	3	3	0
체험	4	2	전선	LLE24473	생활원예	Horticulture for Living	3	3	0
체험	4	2	전선	LLE25410	KC전자 파적합인증및제조	KC, Electromagnetic Compatibility (EMC) Testing & Certification	3	3	0

교과목 소개

개설 시기	교과목명	교과목 수업 목표/내용
1-1	작물재배	농작물의 재배 및 농산업과 관련된 기술과 지식을 학습하는 것으로 작물 생육의 환경인 빛, 흙, 온도, 물, 영양, 병해충관리 등의 기본적인 작물 재배 지식을 제공하며 이 수확물을 가공산업에 이용할 수 있게 한다.
1-1	시장트렌드분석	산업 및 시장의 변화에 대응하고 기업이 성장할 수 있도록 시장 동향 및 트렌드를 분석하는 기술과 지식을 습득해 현대 비즈니스 환경에서 경쟁 우위를 확보할 수 있게 한다.
1-1	사업과경영기획	기업의 미래에 대한 예측과 목표를 설정하고 이 목표를 효과적으로 달성할 수 있는 방법을 효과적으로 달성할 수 있게 기업의 목표, 방침, 절차, 예산 등의 다양한 활동을 합리적으로 처리할 수 있게 한다.
1-1	마케팅협상력강화실무	마케팅 협상력 강화 실무는 비즈니스 환경에서 마케팅 협상 능력을 향상시키는데 필요한 기술과 전략을 제공하는 교육과정으로 협상 기술, 의사소통 전략, 관계 구축, 계약 관리 등을 중점적으로 다루어 실무적인 마케팅 협상 능력을 강화하도록 한다.
1-2	전공과진로	학교와 평생교육융합학부 및 전공분야의 지식을 습득한 것을 바탕으로 능동적인 사회진출, 사업가가 될 수 있는 방향을 제시한다.
1-2	오프라인마케팅실무	기업이 오프라인 채널을 통해 제품이나 서비스를 소비자에게 효과적으로 홍보하고 판매하는 데 필요한 전략과 기술을 습득하여 오프라인 환경에서의 광고, 판촉, 판매, 브랜딩 등 다양한 마케팅 활동으로 현장에서 오프라인 마케팅을 성공적으로 수행할 수 있도록 한다.
1-2	온라인및홈쇼핑마케팅	디지털 시대에 적합한 마케팅 전략 및 기술을 이해하고, 온라인 플랫폼 및 홈쇼핑 채널을 활용하여 제품이나 서비스를 효과적으로 홍보하고 판매하는 데 필요한 기술과 지식을 습득한다.
1-2	소상공인지원사업	중앙정부와 각 지자체에서 소상공인들에게 지원하고 있는 각종 지원사업에 대한 제도, 정책자금 등을 알아보고 이를 소상공인이 활용해 기업이 도약할 수 있는 방안을 찾을 수 있게 한다.
1-2	원예작물재배	원예산업에 관련된 기술과 지식을 습득하는 것으로 채소, 과수, 화훼 등의 작물을 시설 또는 밭과 논에서 재배하는 기초지식을 함양하여 생활원예와 경제원예를 할 수 있는 역량을 배양한다.
1-2	제품개발과기획	제품 개발과 기획은 새로운 제품을 개발하고 시장에 성공적으로 출시하기 위한 기술과 전략을 제공하는 교육과정으로 제품 수명의 과정에서 기획, 개발, 마케팅, 생산 등의 다양한 측면을 다루며, 창의적이고 효과적으로 제품을 기획하고 개발하는 역량을 키우도록 한다.
2-1	유통채널의구분과특성	생산자, 중간상, 최종사용자를 포함하는 각종 유통채널을 구분하고 이것의 특성을 이해하여 소상공인에 최적화된 유통경로를 선택하고 활용할 수 있는 역량을 습득한다.
2-1	라이브커머스방송장비활용	라이브 커머스의 기획을 바탕으로 실제 실시간 방송을 할 때 필요한 촬영, 음향, 조명, 기록 장비 등을 알아보고 이것을 활용하기 위한 인력구성에 대한 기초지식을 습득한다.
2-1	식물영양과토양	작물 필수 영양소의 기능 및 토양 특성 간의 관계와 중요성을 파악하고 식물체 내 양분 대사 과정과 토양 내 양분 순환 및 관리 방법에 대하여 알아보고 토양 분석 결과를 바탕으로 비료 시비 계획을 수립하고 토양을 개량할 수 있는 실무적 활용 능력을 배양한다.
2-1	GAP인증농산물생산실무	GAP 인증은 농산물의 생산과 수확 후 관리, 유통 등 각 단계에서 농업환경과 위해요소를 합리적이고 적절하게 관리하여 농산물의 안전성을 확보하고 농업환경을 보전하기 위한 제도임. 이 과정에서는 GAP 인증을 위한 실제 업무를 수행할 수 있는 GAP 심사원 자격증을 취득할 수 있도록 함

개설 시기	교과목명	교과목 수업 목표/내용
2-1	작물생리학	작물의 생리적 특성과 효율적인 재배 기술의 관계 및 중요성을 파악하고 작물 생육에 영향을 미치는 환경 요인 및 재배 관리 기술에 대한 지식을 정확하게 이해한다. 품종 선택, 병해충 방제, 수확 후 품질 관리 등 전 과정을 수행할 수 있는 실무적 활용 능력을 배양한다.
2-1	소상공세무및회계	중앙정부와 각 지자체에서 소상공인들에게 지원하고 있는 각종 지원사업에 대한 제도, 정책자금 등을 알아보고 이를 소상공인이 활용해 기업이 도약할 수 있는 방안을 찾을 수 있게 한다.
2-1	창업과기업가정신	한 방면의 전문가로서 창업을 이해하는 것이 아닌 다방면의 역량 확보로 성장 단계에 접어들면 들수록 비즈니스 인프라의 확충과 이를 관리하는 경영에 대해서 알아보고 이해한다.
2-2	라이브커머스기획과운영	소비자와 소통하며 실시간으로 제품과 상품을 판매하는 방식으로 제품의 특징과 장점의 설명과 경험, 흥미유발, 소통방식 등을 어떻게 할 것인가를 기획하고 운영하는 기초 지식을 습득한다.
2-2	상품프레젠테이션	제품과 상품의 특징과 장점을 소비자가 쉽게 알 수 있도록 표현하는 방법의 역량을 배양하여 소상공인의 제품이 소비로 이어질 수 있는 실무적인 내용을 강의한다.
2-2	소비자보호	소비자보호는 시장과 소비자의 행동을 이해하고 시장에서 발생하는 소비자문제를 예방하고 해결하기 위해 필요한 소비자보호의 개념, 이론 및 전략을 습득하는 것으로 시장, 제도를 개괄하고 다양한 소비자문제를 파악하고 이를 해결할 수 있는 소비자보호 방안을 강의한다.
2-2	인사노무	조직의 목표달성에 필요한 인적자원의 효율적 운영을 위하여 인사전략을 수립하고 인력, 인건비 운영에 대한 계획을 수립하는 능력을 배양한다.
2-2	법인설립	기업 활동을 위해 법인을 설립하는 전 과정과 관련된 지식을 제공하는 과정으로 기업가들이 법인을 효과적으로 설립하고 관리하는데 필요한 법적, 경영, 재무, 세무 등 다양한 영역의 기술을 다루며, 기업을 창업하거나 법인을 설립하는 데 필요한 지식을 습득하도록 한다.
2-2	화훼장식학	화훼 디자인에 대한 정의, 개념, 종류에 대해 실습과 이론을 교육하며, 화훼장식에 관련된 역사를 알아보고 활용 방법을 습득한다.
2-2	스마트팜과양액재배	스마트 팜과 수직농장은 시설원예의 기초적인 정보 및 세부 분야에 대해서 소개하는 강좌로 수 강생들로 하여금 스마트 팜과 수직농장의 정의, 중요성, 주요 이론 및 응용에 걸친 기초적이면서 포괄적인 내용을 강의한다.
2-2	인사노무및법인설립	조직의 목표달성에 필요한 인적자원의 효율적 운영을 위하여 인사전략을 수립하고 인력, 인건비 운영에 대한 계획을 수립하는 능력을 배양하며 기업 활동을 위해 법인을 설립하는 전 과정과 관련된 지식을 제공하는 과정으로 기업가들이 법인을 효과적으로 설립하고 관리하는데 필요한 법적, 경영, 재무, 세무 등 다양한 영역의 기술을 다루며, 기업을 창업하거나 법인을 설립하는 데 필요한 지식을 습득하도록 한다.
2-2	경영및재무관리	현대 재무관리의 이론과 기법을 바탕으로, 기업의 경영 활동과 부가가치 창출 매커니즘을 체계적으로 학습한다.
3-1	HACCP과GMP인증	HACCP(식품안전관리인증기준)과 GMP(제조품질관리기준)에 필요한 기본 개념을 익히고 현장에서 적용가능한 지식을 습득함으로써 식품과 의약품 제조기업에 필요한 제품의 안전성을 확보하실 수 있는 실무를 익힌다.
3-1	식품공장및제조공장구축	식품 제조 공장을 건축하고 제조 공정을 구축하기 위한 공정흐름도와 작업장 평면도를 작성하는 것과 이를 위해 HACCP관리, 공장등록,식품영업 등록, 사업자 등록을 하는 실무를 습득한다.
3-1	공급망계약업점절차실무	기업의 원재료 획득부터 최종 제품의 유통까지의 과정의 공급망과 공급업체, 제조공장, 유통센터, 소매할인점, 고객이 연결되어 제품 및 서비스를 설명하고 입점 계약 진행부터 상품 등록, 발주서 확인, 입고 진행, 정산까지의 실무를 익힌다.

개설 시기	교과목명	교과목 수업 목표/내용
3-1	제품품질관리	제품 소비자의 건강과 안전을 보호하고 제조업체의 신뢰성을 높이기 위해 제품의 안전성, 신선도, 영양성, 맛, 향 등의 개선과 유지를 수행하는 생산과 유통, 판매 등 과정의 관리를 강의한다.
3-1	제품생산운영관리	현대 경영 활동에서 재무적인 의사결정이 갖는 핵심적인 역할을 이해하고, 이를 바탕으로 기업의 가치를 극대화하기 위한 재무관리의 이론과 기법을 체계적으로 습득하는 것을 익힌다.
3-1	화훼학개론	주요 화훼작물의 현황과 전망을 살펴보고, 고품질 화훼를 생산, 포장, 유통하기 위한 번식, 재배관리, 수확, 저장, 마케팅을 이해할 수 있는 기본 소양을 갖추며 생활 화훼작물을 재배할 수 있게 한다.
3-2	건강기능성식물학	인체 내에서 생체방어, 리듬조절, 질병방지와 회복 등에 관한 생체조절 기능을 하는 기능성 식품의 원료가 되는 자원식물의 종류와 성분 특성을 강의한다.
3-2	사물인터넷(IoT)기초	스마트 팜의 설비와 장비에 연결할 수 있는 센서, 오픈 소스 IoT 플랫폼 등을 포함한 사물 인터넷(IoT) 기술의 기초와 개념에 대해 강의한다.
3-2	광고심의	광고 심의는 광고 산업에서 사용되는 광고물에 대한 심의 및 평가로 광고 활동이 사회적, 윤리적, 법적으로 적절하게 이루어지고, 소비자와 사회에 긍정적인 영향을 미치도록 광고와 관련된 윤리, 법, 규제에 대한 것을 습득하고, 광고물을 평가하고 개선하는 기술과 능력을 배양한다.
3-2	지적재산권과저작권	기업경영에서 지식재산을 창출하고 활용하는 능력이 왜 중요한지를 이해하고, 지식재산 관련 법과 제도를 이해하고 효율적으로 활용할 수 있는 역량을 배양하는데 필요한 내용을 강의한다.
3-2	원예치료학	원예활동이 인간의 신체적, 심리적, 사회적 건강 증진에 미치는 치료적 효과를 과학적으로 이해하고 다양한 대상에 맞는 원예치료 프로그램을 기획, 실행, 평가할 수 있는 전문적인 능력을 함양한다.
3-2	공간수납방법론	주거 및 업무 공간에서 효율성과 심미성을 동시에 충족시키는 수납 시스템을 구축하기 위한 이론적 원칙과 실제적인 방법론을 학습한다.
3-2	캡스톤디자인1	전공에서 학습한 이론과 실무 역량을 바탕으로 현실의 부동산·금융·재테크 관련 문제를 주도적으로 발굴하고 해결하는 종합 프로젝트 수행 능력과 팀 기반 문제 해결, 기획·분석·설계·실행 과정을 경험함으로써 실무 현장에서 요구되는 창의성·협업능력·문제해결 역량을 강화한다.
4-1	진로지도	학교와 학과 및 진로분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생살을 설계할 수 있도록 지도한다.
4-1	건강기능식품인증및제조	건강기능식품 산업에서 제품의 안전성, 효능, 품질, 그리고 법적 규정에 부합하는 제조 프로세스를 이해하는 교육과정으로 산업현장에서 적용할 수 있는 실무를 강의한다.
4-1	수출입실무	국제무역 및 글로벌 비즈니스 환경에서 수출입 프로세스를 이해하고 관리하는 데 필요한 기술과 지식을 제공하는 교육과정. 국가 간의 무역 거래, 통관 절차, 국제 무역 협정, 관세 및 세금, 무역금융 등 다양한 측면을 강의해 국제 시장에서 효과적으로 수출입을 관리하고 글로벌 경쟁에서 성공할 수 있는 능력을 배양하게 한다.
4-1	공간수납실습	공간과 수납에 대하여 알아보고, 공간을 활용할 수 있도록 효율적인 방법에 대하여 생각하는 방법을 알려준다.
4-1	세무및회계	지원사업에 대한 제도 및 정책자금 등을 알아보고 이를 활용하여 기업이 도약할 수 있는 방안을 찾을 수 있게 한다.
4-1	캡스톤디자인2	전공에서 학습한 이론과 실무 역량을 바탕으로 현실의 부동산·금융·재테크 관련 문제를 주도적으로 발굴하고 해결하는 종합 프로젝트 수행 능력과 팀 기반 문제 해결, 기획·분석·설계·실행 과정을 경험함으로써 실무 현장에서 요구되는 창의성·협업능력·문제해결 역량을 강화한다.

개설 시기	교과목명	교과목 수업 목표/내용
4-1	해외시장개척및수출입	기업이 해외시장에서 제품을 판매하기 위해 필요한 정보를 수집하고 분석하는 과정으로 해외 시장의 전반적인 개황(정치, 경제, 사회, 문화, 풍토, 기후, 언어, 종교 등)의 조사와 취급 상품의 세부적인 내용을 분석하는 실무를 습득한다.
4-2	농촌융복합산업	농업과 산업의 융합현상 및 최신 동향을 이해하고 농산업 분야의 현안과 미래과제를 살피고 농식품, 유통, 스마트농업, 6차산업, 지역농업정책 등 다양한 주제를 중심으로 전문가 특강, 사례분석, 토론 및 발표활동으로 실무적 통찰력과 비판적 사고력을 기르며, 학생 스스로 연구주제를 선정하여 발표함으로써 농산업 분야의 전문적 지식과 현장연계 역량을 심화한다.
4-2	졸업지도	졸업 후 자신의 목표를 설정하고, 자신의 선택에 책임을 지게 하여 보다 능동적인 삶이 될 수 있도록 지도한다.
4-2	의료기기인증및제조	의료기기 산업에서 제품의 안전성, 효능, 품질, 규제 준수 및 임상시험에 관한 기초 기술과 지식을 제공하는 교육과정. 의료기기의 개발, 생산, 품질 관리, 규제 요구사항 및 임상시험에 대한 이해를 통해 해당 산업에서 성공적으로 작업할 수 있도록 한다.
4-2	화장품임상및제조	제조 및 생산 과정에서 발생할 수 있는 다양한 요인들을 고려하여 제품의 품질을 유지하고 향상시키는 데 중점을 둔 과목으로 제품 생산의 전 과정에 걸쳐 품질을 관리하는 방법과 기술을 다루며, 특히 공산품 및 화장품 분야에서 특유의 품질 요구사항을 강의한다.
4-2	생활원예	원예의 기초 지식과 기술을 바탕으로 식물을 재배하고 가꾸는 다양한 원예활동 실내·옥외원예, 도시농업, 테라리움, 반려식물 관리 등을 실습하며 원예치유와 환경개선 효과를 이해하고 이를 일상생활과 지역사회 활동에 활용하여 생활 속 심리적 안정과 삶의 질을 높이는 방법을 배운다.
4-2	KC전자파적합인증및제조	안전·보건·환경·품질 등의 법정강제인증제도를 단일화한 국가인증통합마크의 개념과 공산품의 전자파 방출을 확인하고 인증하는 프로세스를 강의한다.

전공 로드맵

학년 /학기	역량					
	경영·기획	마케팅	생산관리	품질관리	재무·세무·회계	조직관리
1-1	사업과경영기획	시장트렌드분석 마케팅협상력강 화실무	작물재배			
1-2	전공과진로 소상공인지원사 업	오프라인마케팅 실무 온라인및홈쇼핑 마케팅	원예작물재배 제품개발과기획			
2-1	창업과기업가정 신	라이브커머스방 송장비활용 식물영양과토양 GAP인증안전농 산물생산실무	재배학개론 작물생리학		유통채널의구분 과특성 소상공세무및회 계	
2-2	라이브커머스기 획과운영	상품프레젠테이 션	화훼장식학 스마트팜과양액 재배	공간이해와활용	경영및재무관리	소비자보호 인사노무 법인설립 인사노무및법인 설립
3-1			식품공장및제조 공정구축 공급망계약입점 절차실무 제품생산운영관 리 화훼학개론	HACCP과GMP 인증 제품품질관리		
3-2	캡스톤디자인1		건강기능성식물 학 사물인터넷 (IoT)기초 원예치료학	공간수납방법론		광고심의 지적재산권과저 작권
4-1	진로지도 캡스톤디자인2	소비자컨설팅 해외시장개척및 수출입	건강기능식품인 증및제조 농촌융복합산업	공간수납실습	세무회계	수출입실무
4-2	졸업지도		의료기기인증및 제조 화장품임상및제 조 원예산림세미나 생활원예 KC전자파적합 인증및제조			

융합전공 운영 현황

연번	융합전공명	참여학과
1	벤처창업학	주시경교양대학
2	AI·전기융합	전기전자공학과
3	AI·전자융합	전자공학과, 전기전자공학과
4	디자인컴퓨테이션시융합	건축학과
5	디지털커머스시융합	IT경영정보학과
6	스마트농산업시융합	원예산림학과
7	한류콘텐츠SW융합	국어국문·한국어교육학과
8	호스피탈리티SW융합	호텔항공경영학과
9	드론·철도·건설시융합	드론로봇공학과, 철도건설공학과
10	시융합신소재디자인	신소재공학과
11	실내건축오토메이션시융합	실내건축학과
12	패션시융합	의류패션학과
13	푸드테크시융합	식품영양학과
14	아트앤웹툰시융합	아트앤웹툰학부, 디자인학부
15	광고사진영상시융합	광고사진영상학과
16	실감미디어 융합	IT경영정보학과, 건축학과, 소프트웨어학 게임공학전공, 소프트웨어학 정보보안전공, 아트앤웹툰학부, 디자인학부
17	미디어콘텐츠시융합	미디어콘텐츠학과
18	보건의료복지시융합	보건의료복지학과

연계전공 운영 현황

연번	연계전공명	참여학과
1	스페인·중남미통상학	스페인어·중남미학과, 경영학과, 글로벌비즈니스학과
2	영유아보육학	유아교육과, 기독교사회복지학과, 보건의료복지학과
3	상담복지학	심리상담학과, 기독교사회복지학과, 보건의료복지학과, 교직부
4	노인스포츠지도학	레저스포츠학부, 보건의료복지학과
5	유아스포츠지도학	레저스포츠학부, 유아교육과
6	공항관리학	일본학과, 항공서비스학과
7	기능성화장품/소재학	정밀응용과학부

교육목표

- ❑ 현장경험을 통한 글로벌 벤처창업 산학네트워크 구축을 통한 도제기업 발굴 및 맞춤형 교육 극대화
- ❑ 문·이과 통합형 융합학제로서의 양트러프러너십학
- ❑ 국내외 벤처창업 분야 주요 협회와의 협업을 통한 안정적인 우수학생 유치
- ❑ NCS 기반의 벤처창업 부문 직무수행능력과 직업기초능력 획득을 목표로 한 글로벌 양트러프러너십학 교과과정 구축
- ❑ 해외 선도 벤처창업 교육과정 도입을 통한 현장중심의 교육과정 구축

학과소개 및 안내

- ❑ 21세기 산업변화 속도를 고려하여 새로운 사업 아이디어를 창출하고 사업화 할 수 있는 역량이 필요함
- ❑ 산업환경의 불확실성과 세계화 경쟁의 심화속에서는 융합적 비즈니스 마인드 함양은 필수적임
- ❑ 각종 사회요소와의 융합에 대한 올바른 인식 없이는 경쟁력을 갖춘 기술의 습득 및 적용이 불가능하므로 본 융합전공 교육을 통해서 벤처창업을 촉진하고 취업을 활성화하고자 함

향후 진로계획

- ❑ 기술사업화를 통한 벤처기업 창업
- ❑ 창투자, 벤처캐피탈, 프라이빗에쿼티, 은행 등 벤처기업투자심사역
- ❑ 국내외 기업, 기업연구소, 공공연구기관, 정부부처, 지자체, 정부 및 지자체 산업기관의 사업기획 및 전략경영 분야

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
1	1	교필선	GEN22340	창업과경영이해	Understanding Foundation & Management	3	3	0	기업과정신 6학점 이상

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
1	1	교필선	GEN22341	창업과창업가정신	Start-up and Entrepreneurship	3	3	0	
1	2	교필선	GEN22328	비즈니스상상력	Business Planning	3	3	0	
1	2	교선	GEN22620	벤처경영실전전략	Practices in Strategy Formulation for Venture Startups	3	3	0	
3	1	교필선	GEN22402	벤처창업경영 컨설팅	Management Consulting for Startu	3	3	0	창업환경론 6학점 이상
2	1	교필선	GEN22330	산업생태계와 플랫폼창업	Industry Ecosystem and Platform Startups	3	3	0	
2	1	교필선	GEN22331	아이디어와시장	Idea to Market	3	3	0	
4	1	교필선	GEN22324	기술사업화개론	Technology Commercialization	3	3	0	
3	2	교필선	GEN22326	발명과특허	Invention and Intellectual Property	3	3	0	사업화 기획론 6학점 이상
1	2	교필선	GEN22325	문제해결능력과리 더십	Problem Solving & Leadership	3	3	0	
3	1	교필선	GEN22329	비즈니스 커뮤니케이션	Business Communication	3	3	0	
4	1	교선	GEN22655	창업기업의 회계·세무관리	Accounting & Taxation Management for startups	3	3	0	
									창업영역론 학과별 18학점 이상

---

## 교과목 소개

---

- GEN22340 창업과정영이해 Understanding Foundation & Management (3-3-0)
  - 본 강좌의 목적은 실패하지 않는 창업을 위해 반드시 알아야 할 창업경제방식, 조사본창업 또는 새로운 사업을 전개하고자 할 때 기획능력을 향상하기 위함이다.
  
- GEN22341 창업과창업가정신 Start-up and Entrepreneurship (3-3-0)
  - 본 강좌의 창업과창업과정은 사회에 나가면 조직인으로서의 역량을 갖추어야 한다. 조직

생활을 잘하려면 매니지먼트를 잘해야 한다. 하지만 조직의 생존을 결정짓는 것은 어렵기 때문에 기업가정신을 우리가 습득하기 위함이다.

- GEN22328 비즈니스상상력 Business Planning (3-3-0)
  - 본 강좌의 목적은 이미지를 만드는 능력 및 힘으로써 상상력을 이해하고 자신의 비즈니스를 만드는 내용과 방법, 프로세스를 학습하기 위함이다.
- GEN22620 벤처경영실전전략 Practices in Strategy Formulation for Venture Startups (3-3-0)
  - 본 강좌의 목적은 창업아이디어의 사업화를 위한 전략수립을 실전 학습하기 위함이다.
- GEN22402 벤처창업경영컨설팅 Management Consulting for Startu (3-3-0)
  - 본 과목은 기업의 사업과 그들이 당면하고 있는 다양한 경영환경, 그리고 경영전략 및 관리를 학습한다.
- GEN22330 산업생태계와플랫폼창업 Industry Ecosystem and Platform Startups (3-3-0)
  - 본 강좌의 목적은 구글이나 애플과 같은 플랫폼 리더들이 주도하는 산업생태계에서 벤처 기업들이 생존할 수 있는 전략과 실행방안을 학습하고자 하기 위함이다.
- GEN22331 아이디어와시장 Idea to Market (3-3-0)
  - 본 강좌의 목적은 아이디어와 시장 간의 관례를 학습하기 위함이다. 이를 위해 비즈니스 모델링 연습을 통해서 아이디어와 시장 간의 사업가능성을 연습하고 개인이 보유하고 있는 잠재적인 역량을 상품과 비즈니스 활동에 투영하는 방법을 습득하게 된다.
- GEN22324 기술사업화개론 Technology Commercialization (3-3-0)
  - 본 강좌의 목적은 현대 비즈니스의 특징으로서 기술기반 사업화에 대한 기본적인 개념과 생활속에 숨어있는 기술을 이해함으로써 상적이고 창의적인 사고를 기르기 위함이다.
- GEN22326 발명과특허 Invention and Intellectual Property (3-3-0)
  - 지식재산 기반의 창의 융합형 실무 인재를 양성하기 위하여, 창의적인 아이디어를 발상하기 위한 여러 가지 사고도구 기법들을 소개하고 학생들은 이러한 발명원리들의 이해와 체득을 통하여 전공을 활용한 전문영역에서 자기 주도적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양토록 한다.
- GEN22325 문제해결능력과리더십 Problem Solving & Leadership (3-3-0)
  - 본 강좌의 목적은 기업조직에서 필요한 문제해결과 리더십의 기본적인 이론과 기법을 학

습하여 자신 속에 내재해 있는 리더(관리자)로서의 문제해결 능력을 스스로 찾아내고 개발하기 위함이다.

- GEN22329 비즈니스커뮤니케이션 Business Communication (3-3-0)
  - 비즈니스를 잘하려면 효과적으로 커뮤니케이션을 하는 것이 매우 중요하다. 따라서 본 교과목에서는 비즈니스에서의 효과적인 커뮤니케이션 방법이 어떤 것이 있는지를 학습하고, 효과적으로 커뮤니케이션을 하기 위한 스킬을 학습하게 된다.
  
- GEN22655 창업기업의회계·세무관리 Accounting & Taxation Management for startups (3-3-0)
  - 초보자의 입장에서 창업에 관심이 있는 학생들에게 회계와 세무를 쉽게 이해할 수 있도록 기초과정부터 분석하고 활용하는 방법까지 다루는 교과목이다. 물론 창업경영의 흐름도 중요하게 다룰 것이다. 이 교과목이 담고 있는 주요 내용은 첫째, 창업기업의 경영에서 빼놓을수 없는 회계와 세무 원리를 다루었다. 둘째, 각 계정과목 및 세목별로 세부적인 내용과 영향 등을 쉽게 파악할 수 있도록 했다.

#### 전공 로드맵

#### □ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	기업가정신	아이디어이션	사업모델링	사업전략	조사분석
1-1	창업과창업가정신	벤처창업경영 컨설팅, 창업과경영이해			
1-2	벤처경영실전전략		문제해결능력관리 더십	비즈니스상상력	
2-1		산업생태계와 플랫폼창업			
2-2					
3-1				비즈니스 커뮤니케이션	
3-2		발명과특허			
4-1	기술사업화개론				창업기업의 회계·세무관리
4-2					

## 교육목표

- ❑ 미래사회에 필요한 능동적, 창의적 대처능력 향상
- ❑ 4차산업사회에 필요한 능력 배양
- ❑ AI분야의 전문지식습득과 소통능력함양
- ❑ AI 관련 지식을 통한 건전한 인성과 사회봉사 고취

## 학과소개 및 안내

- ❑ AI·전기공학과는 2020년도에 신설한 학과로 AI(인공지능) 트랙과 전기공학 트랙으로 이루어져 있으며, 1학년에서는 두 트랙에 관계 없이 공통과목을 공부하며, 2~4학년에서는 두 트랙에서 개설한 과목을 자유롭게 공부하며, 졸업할 때에는 트랙에서 요구하는 필요학점을 이수하면 그 트랙전공으로 졸업하게 된다.
- ❑ 전기공학 전공에서는 현대사회의 가장 중요한 에너지원이라 할 수 있는 전기 에너지의 발생과 에너지 발생과 에너지 변환을 다루는 전기기기, 생산된 전기의 공급과 관련된 전력계통 설계와 운용, 전기기기의 제어와 관련된 자동제어 등 전기공학 관련 광범위한 분야의 내용을 교육합니다. 전기공학은 산업의 근간이 되는 학문이므로 졸업 후 전기 관련 산업체를 포함하여 제철, 제강, 석유화학설비, 해양설비, 전자계산기, 전자업체, 종합건설에 이르기까지 산업 전반에 걸쳐 모든 산업체에 진출할 수 있습니다.

## 향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 취업률 향상을 위해서 재학중에 관련 자격증을 취득할 수 있게 지원하며, 학습 부진 학생을 위한 별도의 프로그램을 개발하여 한 명의 낙오자도 없게 한다. 전기 회사, 전기 설비 제작 기업, 발전 설비 및 산업 플랜트 분야, 전기 시설 관리업체, 국가 및 기업 연구소, 전기 공사 기업, 전기 설계 직업, 엔지니어링 기업, 첨단 중소 기업, 일반 기업 전기 관리직, 공기업 전기 관리직, 태양광 설비 기업, 건설 기업, 교수 등으로 진출
- ❑ 전공 유관 자격증
  - 정보처리기사, 전기기사 및 전기공사기사, 정보처리기사, Sun자격증, Cisco네트워크 자격증 등

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공통 15학점 이상
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	1	전필	EEE22109	프로그래밍언어1	Programming Language 1	3	2	2	AI전기융합 21학점 이상
1	2	전필	EEE22110	프로그래밍언어2	Programming Language 2	3	2	2	
1	1	전필	EEE22103	일반수학1	Calculus 1	3	3	0	
1	2	전필	EEE22107	일반수학2	Calculus 2	3	3	0	
1	1	전선	EEE23107	기초전기전자공학1	Basic Electrical and Electronic Engineering 1	3	2	2	
1	2	전선	EEE22108	기초인공지능2	Basic Artificial Intelligence 2	3	2	2	
2	1	전선	EEE22227	C언어1	C Language 1	3	2	2	
2	1	전선	EEE23209	머신러닝과실습1	Machine Learning & Practice 1	3	2	2	
3	2	전선	ASC22120	창의공학설계	Creative Engineering Design	3	2	2	
1	2	전선	PEEE2502	기초전기전자공학2	Basic Electrical and Electronic Engineering 2	3	2	2	
2	2	전선	EEE23210	머신러닝과실습2	Machine Learning & Practice 2	3	2	2	
3	1	전선	EEE23310	제어공학	Control Engineering	3	3	0	
4	1	전선	EEE22453	전기설계	Electric System Design	3	3	0	

교과목 소개

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)
  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.
  
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)
  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.

- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)
  - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)한다.
  
- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)
  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)을 익힌다.
  
- ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)
  - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.
  
- EEE22109 프로그래밍언어1 Programming Language 1 (3-2-2)
  - 본 과목은 프로그래밍을 처음 접하는 학생들이 프로그래밍을 한결 수월하게 익힐 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 이미지, 애니메이션, 인터랙션을 구현하는 소프트웨어 작성 및 프로그래밍 방법을 세부 내용으로 다루게 된다.
  
- EEE22110 프로그래밍언어2 (Programming Language 2 (3-2-2)
  - 본 과목은 컴퓨터 프로그래밍의 개념을 흥미롭게 접하며 이해하는 데 도움을 주고 컴퓨터 프로그래밍을 처음 접하는 학생들이 고급 객체지향 프로그래밍을 한결 수월하게 익히는 것을 목표로 한다. 이를 위해 이미지, 애니메이션, 인터랙션을 구현하는 소프트웨어를 쉽게 작성할 수 있는 프로세싱과 아두이노 간 시리얼 통신을 통한 연결 방법 등을 세부 내용으로 다루게 된다.
  
- EEE22103 일반수학1 Calculus 1 (3-3-0)
  - 본 과목은 전기공학을 전공하는 학생들이 수학의 기초를 정립할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 고교과정에서의 수학적 내용을 점검하고 미분적분학을 공부하는 것을 세부 내용으로 다루게 된다.
  
- EEE22107 일반수학2 Calculus 2 (3-3-0)
  - 일반수학1의 후속 과목으로 인공지능 트랙과 전기공학트랙에서 필요로 하는 수학을 한다.
  
- PEEE2501 기초전기전자공학1 Basic Electrical and Electronic Engineering 1 (3-2-2)
  - 본 과목은 전기회로 설계 및 이해에 대한 기초지식을 다루며 전기소자의 특성과 원리를 이해하는 것을 목표로 한다.
  
- EEE23104 기초인공지능2 Basic Artificial Intelligence 2 (3-2-2)

- 인공지능 트랙과 전기공학트랙에서 필요로 기초 인공지능을 한다.

□ EEE22227 C언어1 C Language 1 (3-2-2)

- 본 과목은 최근 널리 사용되는 컴퓨터 언어인 C 언어의 문법을 학습함으로써 컴퓨터 소프트웨어의 전반적인 이해 및 전자공학 관련 타 과목의 수강에 기초를 닦는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 C 언어를 사용한 응용프로그램 작성에 대해 배운다. C언어 프로그래밍에 필요한 주요 명령어들을 중심으로 간단한 알고리즘 작성법에 대해 익힌 후 이를 바탕으로 전자공학 분야에 필요한 응용프로그램 작성 기법을 세부 내용으로 다룬다.

□ EEE23209 머신러닝과실습1 Machine Learning & Practice 1 (3-2-2)

- 기초 머신러닝의 이론과 실습을 한다.

□ ASC22120 창의공학설계 Creative Engineering Design (3-2-2)

- 전기 관련 시제품을 만들어 보기 위해 인벤터, 솔리드웍스, 솔리드에지 3D 설계 프로그램과 전기 설계 프로그램을 배우며, 3D 프린터를 사용하여 시제품을 만들어 본다.

□ PEEE2502 기초전기전자공학2 Basic Electrical and Electronic Engineering 2, 3-2-2)

- 본 과목은 전기회로 설계 및 이해에 대한 기초지식을 다루며 전기소자의 특성과 원리를 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 저항, 캐패시터 및 인덕터를 포함한 회로소자들의 특성과, kirchhoff 법칙, 교류 및 직류회로의 해석, 교류회로를 이용한 전력전송 등에 관한 세부내용을 다루게 된다.

□ EEE23210 머신러닝과실습2 Machine Learning & Practice 2, 3-2-2)

- 머신러닝의 이론과 실습을 한다.

□ EEE23310 제어공학 Control Engineering (3-3-0)

- 본 과목은 기초적인 제어이론의 학습을 목표로 한다. 전달함수, 안정도와 정상상태 오차, 근궤적 기법, 주파수 응답에 대해 이해하고 송배전 설계, 전기기기 설계, 전력 변환장치 설계 등에 적용할 수 있는 역량을 함양한다.

□ EEE22453 전기설계 (Electric System Design (3-3-0)

- 본 과목은 전기/전력 회로 설계를 위한 CAD 프로그램의 사용방법을 익히고 회로의 문제점을 시뮬레이터를 통해 분석하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 응용 전력회로, OrCAD, Pspice, OrCAD PCB 등에 관한 세부내용을 다루게 된다.

전공 로드맵

▣ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량					
	AI프로그램 설계역량	AI프로그램 분석역량	빅데이터 분석역량	프로그램 개발역량	스마트 유지보수	AI/융합전공 공동교과목
1-1	프로그래밍 언어1	일반수학1	기초전기 전자공학1			
1-2	프로그래밍 언어2	일반수학2	기초전기 전자공학2	기초인공지능		
2-1	C언어1	머신러닝과 실습1		C언어1		웹프로그래밍 오픈소스SW활용
2-2	C언어2	머신러닝과 실습2				빅데이터처리
3-1					제어공학	인공지능 알고리즘
3-2					창의공학설계	기계학습활용
4-1					전기설계	
4-2						

## 교육목표

- ❑ 충실한 기초지식을 갖춘 기술인 양성
- ❑ 창의력 있는 기술인 양성
- ❑ 실무능력을 갖춘 기술인 양성
- ❑ 팀으로 일하는 기술인 양성

## 학과소개 및 안내

- ❑ 전자공학은 21세기 지식기반사회의 핵심이 되는 컴퓨터, 정보통신, 반도체 분야의 원천기술을 주도하는 학문 분야로서 거의 모든 과학 및 공학 분야에 지대한 영향을 끼친 학문 분야이다.
- ❑ 전자공학 전공에서는 미래의 디지털 세상을 열어주는 첨단 실용학문을 연구하고 교육함으로써 21세기 정보화 사회를 이끌어갈 핵심적인 전문 기술 인력을 양성하고 있다. 본 전공에서는 급변하는 전자공학 기반 산업 기술의 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 응용력과 국제적 감각을 갖춘 전문기술인력을 양성하기 위해 컴퓨터 소프트웨어 및 하드웨어, 통신 및 네트워크, 반도체, 신호처리 및 멀티미디어 시스템, 로봇공학, 컴퓨터공학, 의료전자공학 등 현대 전자산업 분야의 기술 발전을 위한 다양한 교육과정을 제공하고 있다.
- ❑ 이를 위해 각 핵심 분야에서 선도적 역할을 담당하고 있는 우수한 교수진을 보유하고 있으며, 다양한 교육기자재를 활용한 실험 및 실습을 통하여 이론 교육의 이해를 증진함으로써 교육효과를 극대화하고 있다.
- ❑ 또한, 본 학과의 교수진은 재학생들과 더불어 산업체 및 연구소와의 산학 연구 협동 프로젝트를 활발히 수행함으로써 국내 전자산업체 및 연구소에서 필요로 하는 첨단기술개발에 앞장서고 있다.

## 향후 진로계획

- ❑ 전자 상업체, 국가기관(기술관리), 대학원 진학, 국책연구기관, 민간연구기관
- ❑ 광학기기산업기사, 광학기능사, 광학기사, 반도체설계기사, 반도체설계산업기사, 산업계측제어 기술사, 의공기사, 의공산업기사, 의료전자기능사, 임베디드기사, 전자계산기기능사, 전자계산 기기사, 전자계산기제어산업기사, 전기기기기능사, 정보처리산업기사, 정보통신기사, 전기기사, 전기공사기사, 전기공사산업기사, 발송배전기술사, 전기기능장, 전기응용기술사, 전기철도 기사, 전기철도기술사, 전기철도산업기사, 무선설비산업기사, 무선설비기사, 전기산업기사

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공통 15학점 이상
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
2	1	전선	EEE23206	디지털설계1	Digital Design 1	3	2	2	AI전자융합 21학점 이상
2	1	전선	EEE22227	C언어1	C Language 1	3	2	2	
2	1	전선	EEE23207	회로이론1	Circuit Theory 1	3	2	2	
2	2	전선	EEE22228	C언어2	C Language 2	3	2	2	
2	2	전선	EEE23204	디지털설계2	Digital Design 2	3	2	2	
2	2	전선	ELE22207	통계	Statics	3	2	2	
2	2	전선	EEE22255	회로이론2	Circuit Theory 2	3	2	2	
3	1	전선	EEE23303	마이크로프로세서	Microprocessors	3	2	2	
3	1	전선	ASC22121	센서공학	Sensor Engineering	3	2	2	
3	1	전선	EEE23301	신호및시스템1	Signals & Systems 1	3	3	0	
3	2	전선	EEE23305	신호및시스템2	Signals & Systems 2	3	3	0	
3	2	전선	EEE23309	임베디드시스템	Embedded System	3	2	2	

---

## 교과목 소개

---

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)
  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.
  
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)
  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.
  
- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)
  - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)한다.
  
- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)
  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)을 익힌다.
  
- ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)
  - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.
  
- EEE23206 디지털설계1 Digital Design 1 (3-2-2)
  - 디지털회로의 기본 원리와 설계방법을 배우는 기본 교과목으로 기본 논리함수, 부울대수, 조합논리회로의 간략화, 디코더, 인코더, 멀티플렉서, 디멀티플렉서, 비교기, 패리티발생기, 반가산기, 전가산기, 2진 병렬가산기, 감가산기, BCD가산기 등의 조합논리회로, PLD 종류, 특성, VHDL 언어, VHDL에 의한 조합논리회로의 설계 등을 다룬다. TTL IC를 이용한 조합논리회로 구현 실습 및 VHDL을 이용한 실습, FPGA 실습 키를 이용한 ALU 설계 및 구현한다.
  
- EEE22227 C언어1 C Language 1 (3-2-2)
  - 최근 널리 사용되는 컴퓨터 언어인 C 언어의 문법을 학습함으로써 컴퓨터 소프트웨어의 전반적인 이해 및 전자공학 관련 타 과목의 수강에 기초를 닦는다. C 언어를 사용한 응용 프로그램 작성에 대해 배운다. C 언어 프로그래밍에 필요한 주요 명령어들을 중심으로 간단한 알고리즘 작성법에 대해 익힌 후 이를 바탕으로 전자공학 분야에 필요한 응용프로그램 작성 기법에 대해 중점적으로 배운다.
  
- EEE23207 회로이론1 Circuit Theory 1 (3-2-2)
  - 회로의 기본개념, 회로법칙, 회로해석, 에너지 저장소자, 회로방정식, 일차회로, 이차회로에 대하여 학습한다. 전자공학, 정보통신공학, 컴퓨터공학 등 유사학과 공부를 위한 전기/전자 분야의 포괄적인 기초지식을 공부한다.

- EEE22228 C언어2 C Language 2 (3-2-2)

  - 최근 널리 사용되는 컴퓨터 언어인 C 언어의 문법을 학습함으로써 컴퓨터 소프트웨어의 전반적인 이해 및 전자공학 관련 타 과목의 수강에 기초를 닦는다. C 언어를 사용한 응용 프로그램 작성에 대해 배운다. C 언어 프로그래밍에 필요한 주요 명령어들을 중심으로 간단한 알고리즘 작성법에 대해 익힌 후 이를 바탕으로 전자공학 분야에 필요한 응용프로그램 작성 기법에 대해 중점적으로 배운다.
  
- EEE23204 디지털설계2 Digital Design 2 (3-2-2)

  - 디지털시스템을 설계, 구현할 수 있는 응용력 배양하기 위한 교과목으로 카운터, 레지스터 등 순서논리회로, 상태기계, 논리 게이트의 전파지연, 팬아웃, 전력소모, 잡음여유 등의 전기적 특성, ADC, DAC, 데이터 획득, 기억소자, DRAM 모듈, 대용량 메모리 시스템을 다룬다. TTL IC를 이용한 순서논리회로 구현, FPGA 실습 키트를 이용한 Stopwatch 및 시계의 설계 및 구현한다.
  
- ELE22207 통계 Statics (3-2-2)

  - 많은 통계 이론 중에서 특히 조건부확률 또는 베이지언확률 ( Bayesian probability )은 인공지능 분야에 결정적인 역할을 하게 되므로 조건부 확률을 이해하여 인공지능이 좀 더 정확한 미래를 예측 할 수 있도록 도와준다.
  
- EEE22255 회로이론2 Circuit Theory 2 (3-2-2)

  - 정현파와 복소수, 교류회로, 주파수 응답 및 필터, 유도결합회로, 2단자 쌍회로, 라플라스 변환, S-영역 해석에 대해 학습한다.
  
- EEE23303 마이크로프로세서 Microprocessors (3-2-2)

  - 마이크로프로세서 및 주변 IC 등의 하드웨어 시스템 구성, 이를 이용하기 위한 프로그램 작성 방법, 마이크로프로세서 키트를 이용한 실습을 실시한다.
  
- ASC22121 센서공학 Sensor Engineering (3-2-2)

  - 센서의 개요, 센서의 종류, 각종 센서활용법 등을 익힌다.
  
- EEE23301 신호및시스템1 Signals & Systems 1 (3-3-0)

  - 신호와 시스템의 개념, 정의, 유형, 정현파, 복소지수함수, 스펙트럼 표현, 샘플링, FIR 필터, FIR 필터의 주파수 응답 등에 대하여 학습한다.
  
- EEE23305 신호및시스템2 Signals & Systems 2 (3-3-0)

  - 연속시간 신호와 시스템의 주요 개념, 특성, 콘볼루션 적분, 푸리에변환, 라플라스 변환에 대하여 학습한다.

□ EEE23309 임베디드시스템 Embedded System (3-2-2)

- 센서의 개요, 센서의 종류, 각종 센서활용법 등을 익힌다.

---

전공 로드맵

---

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량					
	회로설계	신호처리	무선통신	임베디드 소프트웨어	로봇공학 및 자동제어	AI/ML융합전공 공통교과목
1-1						
1-2						
2-1	회로이론1	디지털설계1		C언어1		웹프로그래밍 오픈소스SW활용
2-2	회로이론2	디지털설계2	통계	C언어2		빅데이터처리
3-1	신호및시스템1			마이크로 프로세서	센서공학	인공지능 알고리즘
3-2	신호및시스템2			임베디드시스템		기계학습활용
4-1						
4-2						

교육목표

- ❑ 컴퓨테이션 방식의 이해를 통한 논리적 디자인 능력 배양
- ❑ 디자인 SW활용 교육을 통한 실무적 디자인 능력 배양
- ❑ 새로운 디자인 툴의 체득을 통한 창의적 디자인 능력 배양

학과소개 및 안내

- ❑ 4차 산업혁명의 변화하는 건축 산업구조에 대응하기 위해 건축학전공의 교육을 바탕으로 심화된 컴퓨터 교육을 실시한다. 알고리즘적 사고와 디지털 기기를 활용한 패브리케이션을 교육의 중심으로 삼으며, 새로운 툴의 학습이 창의적 디자인 능력 배양으로 연계되는 학습효과를 기대한다.

향후 진로계획

- ❑ 건축설계, 건축 프리젠테이션, 3D그래픽 전문가, BIM설계 전문가, 동영상 제작자, 게임배경 제작자, VR전문가, 영화특수효과, 건축 파사드 엔지니어, 건축 패브리케이션, 종합건설사
  - BIM운영전문가, 3D프린터운영기능사

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공통 15학점 이상
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	2	전필	ARC22108	건축캐드2	CAD in Architecture 2	3	3	0	디자인 컴퓨테이션 시 21학점 이상

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전선	ARC22211	디지털이미징기초	Basic Digital Imaging	3	3	0	
2	2	전선	ARC22212	디지털이미징설계	Advanced Digital Imaging	3	3	0	
3	1	전선	ASC22126	패러메트릭디자인	Parametric Design	3	3	0	
4	1	전선	ASC22127	디지털 패브리케이션	Digital Fabrication	3	3	0	
3	2	전선	ASC22128	모션그래픽스	Motion Graphics in Architecture	3	3	0	
4	2	전선	ARC22408	BIM설계	BIM Design	3	3	0	
2	2	전선	ARC22208	재료와구법	Construction Materials & Methods	3	3	0	
3	1	전선	ARC22303	건축설비	Mechanical System for Architecture	3	3	0	
4	1	전선	ARC22402	건축시공및적산	Building Construction	3	3	0	
4	1	전선	ARC22308	지속가능한건축	Sustainable Architecture	3	3	0	
2	1	전선	ARC22204	구조시스템	Structural System	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)
  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)
  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.
- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)
  - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)한다.
- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)
  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)을 익힌다.
- ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)
  - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플

로우 등 활용한다.

□ ARC22108 건축캐드2 CAD in Architecture 2 (3-3-0)

- 본 과목은 컴퓨터를 활용하여 건축적 아이디어를 표현하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 오토데스크사의 오토캐드의 각종 명령어들을 연습하고 건축도면의 표현요소 학습을 세부내용으로 다루게 된다.

□ ARC22211 디지털이미징기초 Basic Digital Imaging (3-3-0)

- 본 과목은 컴퓨터 그래픽을 활용하여 프리젠테이션 능력 뿐만 아니라 건축 설계디자인과 연계된 학습으로 디자이너로서의 경쟁력을 높이는 것을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 프로그램의 개념과 구조를 이해하여 프리젠테이션 방법에 관한 것을 세부내용으로 다루게 된다.

□ ARC22212 디지털이미징설계 Advanced Digital Imaging (3-3-0)

- 본 과목은 컴퓨터그래픽1의 심화과정으로 CAM의 개념을 이해하고 디자인 의도와 기술적 능력의 습득, 결과물의 제작원리가 디자인 생성 원리로 작용하는 관계를 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 CAD를 활용한 디자인 결과물을 3D 프린터, 레이저 커터 등을 활용하여 생산, 제작하는 방법을 학습하는 것을 세부내용으로 다루게 된다.

□ ASC22126 패러메트릭디자인 Parametric Design (3-3-0)

- 본 과목은 디지털 디자인 역량 및 디지털 패브리케이션 역량 배양을 목표로 한다. 이를 위해 디자인 알고리즘 기획에서부터 프로그래밍 작업까지 시각적 결과물 산출과정 학습을 세부내용으로 다루게 된다.

□ ASC22127 디지털패브리케이션 Digital Fabrication (3-3-0)

- 본 과목은 디지털 패브리케이션 역량 배양을 목표로 한다. 이를 위해 패브리케이션을 위한 3D모델링과 CNC기기 등의 활용법 교육을 세부내용으로 다루게 된다.

□ ASC22128 모션그래픽스 Motion Graphics in Architecture (3-3-0)

- 본 과목은 디지털 디자인 역량 배양을 목표로 한다. 이를 위해 컴퓨터그래픽 소프트웨어를 활용한 렌더링 심화 교육 및 동영상 기획, 편집 등을 세부내용으로 다루게 된다.

□ ARC22408 BIM설계 BIM Design (3-3-0)

- 본 과목은 BIM설계 역량 배양을 목표로 한다. 이를 위해 Autodesk사의 Revit 소프트웨어 활용을 통한 BIM설계를 세부내용으로 다루게 된다.

□ ARC22208 재료와구법 Construction Materials & Methods (3-3-0)

- 건축재료의 특성을 정확히 알고 재료별 사용목적과 원리를 이해한다. 건축물 주요구조부

구성방식과 재료별 구성방식 응용 원리를 이해한다.

□ ARC22303 건축설비 Mechanical System for Architecture (3-3-0)

- 본 과목은 건물환경을 보다 위생적이며 안전하고 능률적으로 유지하기 위한 각종 설비시스템의 기본원리와 계획방안을 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 위생설비, 급수설비, 급탕설비, 배수설비, 통기설비, 공기조화설비, 소화설비등을 세부내용으로 다루게 된다.

□ ARC22402 건축시공및적산 Building Construction (3-3-0)

- 본 과목은 건축시공 및 적산에서 필수적으로 알아야 할 원리와 개념을 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 건설공사에서 안전하고 경제적인 공사를 하기 위한 공법과 건설공사에 필요한 재재와 인력을 산출하는 세부내용으로 다루게 된다.

□ ARC22308 지속가능한건축 Sustainable Architecture (3-3-0)

- 본 과목은 인간의 건축행위가 자연과 공존할 수 있도록 건축의 지속가능성에 대한 기본원리를 학습하는 것을 목표로 한다.

□ ARC22204 구조시스템 Structural System (3-3-0)

- 본 과목은 건축공학적 접근이 아닌 구조의 개념적인 접근을 통하여 구조를 이해하고 설계할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 건축 디자인과 구조 디자인의 상호관계, 기본적인 역학이론과 개념, 하중에 따른 부재의 거동, 부재구성에 따른 힘의 흐름과 효율성을 세부내용으로 다루게 된다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량			
	디지털디자인역량	디지털 패브리케이션역량	BIM설계역량	AISW융합전공 공동교과목
1-1				
1-2	건축캐드2			
2-1	디지털이미징기초		구조시스템	웹프로그래밍 오픈소스SW활용
2-2		디지털이미징설계	재료와구법	빅데이터처리
3-1	패러메트릭디자인		건축설비	인공지능알고리즘
3-2	모션그래픽스		지속가능한건축	기계학습활용
4-1		디지털패브리케이션	건축시공및적산	
4-2			BIM설계	

교육목표

- ❑ AI·SW 기술과 디지털커머스 지식을 겸비한 융복합 전문인력 양성
- ❑ 차세대 글로벌 시대에 부응하는 창의적 AI·SW융합기술 전문인력 양성
- ❑ 데이터 분석을 기반으로 하는 전략적 정보 분석 지식인 양성

학과소개 및 안내

- ❑ 디지털커머스와 AI·SW 관련 기술을 겸비한 융복합 인재 양성을 위한 융합전공으로 AI·SW 공통 교과목을 통하여 인공지능 및 소프트웨어에 대한 기본적인 지식을 습득하고 이를 이용하여 디지털 커머스에 접목할 수 있는 인재 양성을 목표로 한다.

향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 전자상거래전문가, 소프트웨어개발자, 데이터분석전문가
- ❑ 전공 유관 자격증
  - 전자상거래관리사, 정보처리기사, DAsP, DAP 등

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공통 15학점 이상
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	1	전선	EBS22105	컴퓨터활용실무	Computer Applications	3	2	2	디지털 커머스 21학점

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	EBS22201	e-비즈니스기획	e-Business Planning	3	2	2	이상
2	1	전필	EBS22201	웹디자인	Web Design	3	2	2	
2	2	전선	EBS22209	웹사이트기획및구축	Website Planning and Building	3	2	2	
2	2	전선	EBS22210	인터넷마케팅	Internet Marketing	3	2	2	
4	1	전선	EBS22403	이커머스창업실무	e-Commerce Start-up Practice	3	2	2	
3	1	전선	EBS22302	데이터관리론	Data Management Theory	3	2	2	
3	2	전선	EBS22309	빅데이터분석개론	Principles of Big Data Analysis	3	3	0	
3	2	전선	EBS22310	고급UI/UX디자인	Advanced UI/UX Design	3	2	2	
4	1	전선	EBS22405	빅데이터분석실무	Big Data Practice	3	2	2	
4	1	전선	ASC22151	인공지능e-비즈니스	Artificial Intelligence e-Business	3	3	0	
4	2	전선	EBS22413	이커머스운영실무	e-Commerce Operation Practice	3	2	2	

---

## 교과목 소개

---

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)
  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)
  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.
- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)
  - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)한다.
- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)
  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)을 익힌다.
- ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)
  - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플

로우 등 활용한다.

□ EBS22105 컴퓨터활용실무 Computer Applications (3-2-2)

- 엑셀은 주어진 자료를 이용하여 원하는 정보를 가공하거나 통계를 내는데 상당히 유용한 프로그램이다. 특히, 이러한 작업의 수행이 쉽고 간단하며 정확하다. 또한 쉽고 간단히, 자료를 기반으로 품위 있는 문서와 시각적 분석을 위한 다양한 차트도 작성할 수 있다. 파워포인트는 현재 프레젠테이션을 위한 도구로 가장 많이 사용되고 있다. 도형, 스마트아트, 그림, 동영상, 소리 등의 다양한 개체를 이용해 자료를 작성할 수 있으며 효과적인 발표를 위해 애니메이션, 예행 연습, 발표자 도구 등의 기능도 제공한다. 따라서 사무 관련 업무에서 다양한 형태의 데이터를 신속하고 효과적으로 처리하기 위해 그리고 자신의 주장과 의견을 효과적으로 전달하기 위해 엑셀과 파워포인트는 반드시 배워야 할 기본적인 자격 요건이다.

□ EBS22201 e-비즈니스기획 e-Business Planning (3-2-2)

- 전자상거래 기획에는 경영전략 기획, 사업기획, 웹기획, 운영기획, 마케팅기획 등 여러 분야의 기획이 포함된다. 각 학기마다 기획테마를 잡아서 기획에 필요한 지식을 습득하고, 관련 사이트를 조사하고 팀별로 사이트 기획서를 실제로 작성해 봄으로써 실무지식을 쌓아 기획자의 능력을 배양하는데 노력한다. 웹기획에 관한 강의와 실습을 병행하여 수업을 진행한다.

□ EBS22203 웹디자인 Web Design (3-2-2)

- 웹디자인은 다양한 콘텐츠를 필요로 한다. 홈페이지를 구축하기 위한 일러스트레이터, 포토샵 프로그램을 통해 웹페이지를 구성하는 다양한 콘텐츠의 삽입 및 편집 방법을 익히고 웹브라우저에서 결과를 확인한다.

□ EBS22209 웹사이트기획및구축 Website Planning and Building (3-2-2)

- 지금 전 세계 IT 비즈니스의 관심은 모바일 콘텐츠에 집중하고 있고, 다양한 모바일 디바이스의 등장과 보급률의 증가로 모바일 중심의 트렌드는 가속화될 것이다. 모든 사이트 개발과 유지보수에서 자바스크립트가 사용되고 있고, jQuery는 자바스크립트의 기능을 보완한 막강한 라이브러리로서 차세대 웹 기술인 HTML5, CSS3 기반으로 웹의 한계를 극복한 라이브러리를 학습하여 실무현장의 개발능력을 갖출 수 있도록 학습한다.

□ EBS22210 인터넷마케팅 Internet Marketing (3-2-2)

- 본 과목은 인터넷을 이용한 마케팅에 대한 기본적 이해를 목표로 하고 있다. 인터넷 마케팅에 대한 전반적 이해와 인터넷 마케팅 기법과 운영에 대한 전략 수립과 관련된 지식 습득을 목표로 한다. 이를 위해 우선 인터넷 마케팅의 기본 개념들을 소개하고, 인터넷 마케팅 환경, 소비자행동, 마케팅 조사, 개인화마케팅과 eCRM 등을 다루게 된다. 또한 인터넷

마케팅 전략수립과 인터넷 마케팅 믹스의 세부내용을 다루게 된다.

□ EBS22403 이커머스창업실무 e-Commerce Start-up Practice, 3-2-2)

- 인터넷 쇼핑몰 운영에 앞서 오픈마켓을 기반으로 상품 아이템을 선정하여 각 상품들의 성격을 이해하고 장단점을 분석하여 실무적인 기획을 통해 상품등록 및 판매를 경험한다.

□ EBS22302 데이터관리론 Data Management Theory (3-2-2)

- 체계적인 데이터 관리를 위하여 사용되는 데이터베이스의 개념 및 구조를 이해하고, 효율적인 관리를 위하여 데이터베이스를 설계하는 방법을 습득한다. 데이터베이스에 데이터를 저장하고 출력하는 방법을 습득하고, 출력된 데이터를 분석하는 방법을 이해한다. 데이터베이스에 관한 강의와 실습을 병행하여 수업을 진행한다.

□ EBS22309 빅데이터분석개론 Principles of Big Data Analysis (3-3-0)

- 본 과목은 빅데이터의 개념 및 특징을 이해하고 빅데이터 분석의 기본적인 프로세스를 이해한다. 이를 위해 빅데이터 개념, 빅데이터 특징, 빅데이터분석 개요, 빅데이터분석 프로세스에 대한 세부내용을 다루게 된다.

□ EBS22310 고급UI/UX디자인 Advanced UI/UX Design (3-2-2)

- 스마트 디자인 제작 과정 및 디자인 테크닉을 세분화하여 기획 및 실습을 하며 실무제작 능력을 배양하는데 목적을 둔다.

□ EBS22405 빅데이터분석실무 Big Data Practice (3-2-2)

- 본 과목은 빅데이터 분석 시스템을 이해하고, 빅데이터 분석을 위한 실무 프로세스를 이해한다. 이를 위해 빅데이터 분석 시스템, 빅데이터 분석기법, 빅데이터 분석 프로세스에 대한 세부내용을 다루게 된다.

□ ASC22151 인공지능e-비즈니스 Interlectual e-Business (3-3-0)

- 인공지능은 현재 우리 사회의 다양한 분야에서 활용되고 있다. 본 수업에서는 인공지능을 활용한 다양한 e-비즈니스에 대해 배우고 새로운 인공지능 기반 e-비즈니스 아이디어를 도출해 본다.

□ EBS22413 이커머스운영실무 Interlectual e-Business (3-2-2)

- 졸업 후 사회에서 바로 적용 가능한 실무 위주의 수업을 진행합니다. 학과의 특/장점을 최대한 살려 현장에서 필요로 하는 항목들에 대해 교육합니다. 온라인마케팅, 온라인쇼핑몰 등 실질적인 경험과 노하우를 습득하고 더불어 체계적이고 전문적인 실습을 통해 관련 업계에 취업 또는 창업 할 경우 바로 현업에 종사할 수 있는 인재가 되도록 지도합니다.

전공 로드맵

▣ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	경영,기획,마케팅	경영데이터분석	정보기술기획,개발	광고콘텐츠 기획제작	AISW융합전공 공통교과목
1-1			컴퓨터활용실무		
1-2					
2-1	e-비즈니스기획			웹디자인	웹프로그래밍 오픈소스SW활용
2-2	인터넷마케팅		웹사이트기획및구축		빅데이터처리
3-1		데이터관리론			인공지능 알고리즘
3-2		빅데이터분석개론		고급UI/UX디자인	기계학습활용
4-1	이커머스창업실무	빅데이터분석실무, 인공지능 e-비즈니스			
4-2	이커머스운영실무				

## 교육목표

- ❑ 원예·산림의 가치를 활용하여 급변하는 미래사회에 적극 대처하는 그린리더 양성
- ❑ 건전한 인성과 협동의식을 바탕으로 한 전공 관련 공무원 및 전문 산업인력 양성
- ❑ 산림교육을 통한 대국민 산림치유 서비스를 제공하는 전문 인력 양성
- ❑ 귀농, 귀촌 인력을 직·간접적으로 지원하는 6차산업 전문 인력 양성
- ❑ 해외농업개발에 참여하는 도전정신과 진취적 기상을 가진 창의 인재 배양
- ❑ 도심형 스마트팜 시설 식물조직배양 인재 양성
- ❑ 소비자들의 선호도에 맞는 트렌드를 반영한 전문적인 플로리스트 양성
- ❑ 대상자들을 중심으로 다양한 원예치료 프로그램을 개발하는 전문적인 원예치료사 양성

## 학과소개 및 안내

- ❑ 원예산림학과는 2018년 학제개편에 따라 기존의 원예조경학부 원예학 전공과 새로운 일자리 창출이 기대되는 산림분야를 아우르는 전국에서 유일한 원예·산림 융합 학과임 다양한 실습 기반 시설(실험 온실과 장비 등)과 산림교육을 할 수 있는 주변 환경(도솔산, 갑천 등)이 갖추어 있어 이론과 실무를 겸비한 전문인을 양성하고 있음 4차 산업혁명시대 시대에 발맞추어 IoT를 이용한 스마트팜, 드론을 이용한 산림조사와 같은 새로운 수업을 개발하여 신 산업 현장에서 요구하는 전문인을 배출할 것이며, 힐링의 요구가 커가고 있는 현대인에게 숲 체험과 교육을 할 수 있는 산림교육전문가를 양성하는 등 변화되는 사회의 필요에 대응 할 것임 원예산림학과는 동문회가 활성화 되어 있어 정기적으로 학교에 장학금을 기부하고 있으며 동일 분야에 진출하기 원하는 재학생들에게 진로 상담, 소개를 시켜주는 인적 네트워크가 잘 형성되어 있음

## 향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 대전, 충남 지역을 비롯한 전국의 관공서(농림부, 농업기술센터 등)에 지금까지 100여명의 공무원을 배출하였고 다양한 농업관련 산업계(육종, 농약, 농자재 회사 등)에서 활약하는 졸업생들을 배출하였음 공무원과 농업계 회사 진출 이외에도 지역사회에 요구를 반영하여 스마트농산업, 농촌융복합산업, 국공립수목원 등 새로운 수요처를 탐색하고 학생들이 진출 하도록 할 것임
- ❑ 전공 유관 자격증
  - 종자(산업)기사, 식물보호(산업)기사, 산림(산업)기사, 화훼장식(산업)기사

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공통 15학점 이상
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	2	전선	HOF25101	안전농산물생산	Safe agricultural product production	3	3	0	스마트 농산업 21학점 이상
3	1	전선	HOF25302	화훼학및병해충실습	Floricultural Science & Pest Control Practice	3	2	2	
3	1	전선	HOF25303	과수학및병해충실습	Fruit Science & Pest Control Practice	3	2	2	
1	2	전선	HOF22108	컴퓨터활용및실습	Computer Usage & Practice	3	2	2	
2	2	전선	HOF25204	원예산림병해충실습	Horticulture and Forestry Pest Control Practice	3	2	2	
3	2	전선	HOF22310	스마트팜및실습	Theories and Practices of Smart Farming	3	2	2	
2	1	전선	HOF25203	시설원예학	Protected Horticulture	3	3	0	
2	1	전선	HOF22201	수목학및실습	Dendrology & Practice	3	2	2	
3	1	전선	HOF25301	식물유전육종학	Plant Genetic Breeding	3	3	0	
2	1	전선	HOF25201	채소학및병해충실습	Vegetable Crop Science & Pest Control Practice	3	2	2	
3	2	전선	HOF25305	식물조직배양학및실습	Plant Tissue Culture & Practice	3	2	2	
4	1	전선	HOF25307	조림학	Afforestation	3	3	0	
4	2	전선	HOF22408	산림보호학및실습	Forest Protection & Practice	3	2	2	
3	2	전선	ASC22130	드론산림관리및실습	Drone forest management & Practice	3	2	2	

---

## 교과목 소개

---

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)
  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.
  
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)
  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.
  
- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)
  - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)한다.
  
- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)
  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)을 익힌다.
  
- ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)
  - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.
  
- HOF25101 안전농산물생산 Safe agricultural product production (3-3-0)
  - GAP(Good Agricultural Practices, 농산물우수관리) 인증 제도를 이해하고, 작물보호와 안전한 농산물 생산을 위한 농약안전사용, PLS 등 이론과 실무를 학습하는 것을 목표로 한다. GAP 인증 기준을 숙지하고, 농산물의 재배, 수확, 유통 과정에서 식품 안전과 환경보호를 실천하는 방법을 익힌다.
  
- HOF25302 화훼학및병해충실습 Floricultural Science & Pest Control Practice (3-2-2)
  - 화훼의 정의 및 분류, 생리, 번식, 육종, 병충해, 시설, 유통, 이용 및 장식, 도시농업, 정원 등 17개의 장으로 구성이 되어 있고, 화훼총론과 각론으로 구성되어 있습니다. 소비자 중심의 화종을 저비용, 고품질 생산과 유통방법 개선 등에 대하여 이론이 바탕이 된 과목이다.
  
- HOF25303 과수학및병해충실습 Fruit Science & Pest Control Practice (3-2-2)
  - 주요 과수의 현황과 전망을 살펴보고, 고품질 과실 생산과 유통을 위한 번식, 재배 및 병해충관리, 수확, 저장, 마케팅 등의 기초 지식을 습득함으로써 과수산업을 이해할 수 있는 기본 소양을 배양하고자 한다.
  
- HOF22108 컴퓨터활용및실습 Computer Usage & Practice (3-2-2)
  - 컴퓨터 활용 및 실습 과목은 앞으로 컴퓨터를 활용하는 데 있어 필요한 주요 업무용 프로그램과 사진·영상 편집프로그램의 사용법을 학습하는 과목이다.

- HOF25204 원예산림병해충실습 Horticulture and Forestry Pest Control Practice (3-2-2)

  - 채소원예, 과수원예, 화훼원예, 시설원예, 생활원예 등에 필요한 기초 개념을 소개하고, 2차 가공, 3차 마케팅 및 체험에 이용되는 농산물 생산에 관한 기초 역량을 기른다. NCS 과정평가형 식물보호산업기사 대비 수도작 병해충관리를 알아본다.
  
- HOF22310 스마트팜및실습 Theories and Practices of Smart Farming (3-2-2)

  - 스마트팜이란 전기전자·정보통신 기술을 적용한 지능형 농업생산방식으로, 노동력과 생산비용을 절감하는 동시에 작물의 품질과 수량을 크게 증대시킬 수 있다. 이 과목에서는 스마트팜 중 가장 기술적 수준이 높은 수직농장을 대상으로 하여, 미래의 농업이 가지는 기술적 특성과 현실적 경제성, 노지재배와의 차이점에 대하여 학습한다.
  
- HOF25203 시설원예학 Protected Horticulture & Practice (3-3-0)

  - 시설원예란 유리온실과 같이 외부 환경과 분리한 환경에서 작물을 재배하는 것을 말한다. 온도 및 수분환경 등의 주요 환경 조건을 조절할 수 있어서 작물의 품질과 수량을 향상시킬 수 있다. 지구온난화 및 기상이변으로 인해 시설원예의 중요성은 계속 증가하고 있으며, 우리나라는 시설원예 분야에서 그 규모와 기술 측면에서 세계적으로 앞서 있는 나라이다. 이 과목에서는 온실의 종류 및 특징과, 일반 노지 재배와는 다른 환경 요인들의 특성과 재배 관리 방법에 대하여 학습한다.
  
- HOF22201 수목학및실습 Dendrology & Practice (3-2-2)

  - 수목의 우리말 이름 유래와 학명, 한자명, 영명 등 네이밍 분석을 통해서 나무와 인간관계에 대한 이해를 높인다. 캠퍼스에서 볼 수 있는 상록수, 화목류, 녹음수, 도솔산 산림 식생과 낙엽 후 동아(冬芽) 특징을 익힌다. 이 중에서 학명분석을 플립러닝으로 진행하는데, 매 해당 주차별로 Pre-class에서 8분 분량의 학명해설 동영상 강의를 예습하고 In-class 강의에 참여한다. 플립러닝에서 예습한 콘텐츠를 보완하여 In-class에서 팀별 협동으로 퀴즈 풀이를 수행한다. Post-class에서는 캠퍼스 현장에서 수목 스킨십과 함께 특징을 확인하는 팀 체험 활동을 수행한다.
  
- HOF25301 식물유전육종학 Plant Genetic Breeding (3-3-0)

  - 유전학은 생물학의 많은 분야에서 광범위하게 필요로 하는 기초적이면서도 핵심적인 학문입니다. 인간의 건강과 질병을 분석·치료하는 것부터 인류의 숙원인 식량 문제를 해결하기 위한 근본적인 노력까지도 모두 유전학을 필요로 한다.
  
- HOF25201 채소학및병해충실습 Vegetable Crop Science & Pest Control Practice (3-2-2)

  - 채소 작물의 기원, 생리학적 특성, 재배기술, 채소의 품종, 수확 후 관리 등 과학적인 채소관련 지

식 및 기술을 학습하는 것을 목표로 다양한 채소 작물의 재배에 대한 전반적인 이해를 높이고, 실제 재배 현장에서 필요한 실무 능력을 기르게 된다. 주요 내용으로는 채소의 중요성, 분류와 이용, 육종 및 채종, 생장과 발육, 영양생리, 근권환경과 채소 생육, 기상환경, 시설재배, 육묘, 재배 관리, 주요 병해충 관리, 수확 후 관리 및 유통 등 채소 전반에 관한 내용과 주요 채소에 대한 소개 등이 있다.

□ HOF25305 식물조직배양학및실습 Plant Tissue Culture & Practice (3-2-2)

- 식물의 세포, 조직, 기관을 무균 환경에서 인공적으로 배양하여 증식하거나 재생하는 기술과 이론을 바탕으로 식물 조직 및 세포배양 원리를 이해하고, 이를 활용하여 다양한 식물의 무균 번식, 대량 생산, 유전자원 보존, 특정형질 개량, 이차 대사 산물 생산 등 농업적 응용 기술을 익히는 것을 목표로 한다. 주요 내용으로는 주요 내용으로는 식물조직배양의 종류, 조직배양 기내환경 조절 및 기외 순화, 육종효율 증진을 위한 조직배양 방법, 조직배양에 의한 유용 물질의 생산, 체세포 영양계 변이 및 유용 유전자의 선발, 채소, 과수, 화훼, 임목 조직배양 기술, 식물 형질전환 및 유전체 편집기술에 대한 소개 등이 있다.

□ HOF25307 조림학 Afforestation (3-3-0)

- 조림학을 이해하기 위하여 숲의 역사와 더불어 수목의 기초적인 생리 및 생태적 입지환경의 이론을 습득하여 숲이 지닌 생태적, 환경적, 경제적 기능을 지속가능하게 관리할 수 있다.

□ HOF22408 산림보호학및실습 Forest Protection & Practice (3-2-2)

- 산림보호학은 산림자원학의 한분야로 산림이나 수목에 직·간접으로 피해를 주는 다양한 인자(비생물적 요인과 생물적 요인 등)들의 발생원인을 밝히고 이에 대한 피해예방과 적기방제로 수목의 정상적인 생장과 산림생태계의 안정적 관리와 유지를 위한 이론과 실제이다.

□ ASC22130 드론산림관리및실습 (Drone forest management & Practice (3-2-2)

- 최근 4차산업혁명에 따른 과학기술 중 UAV(드론) 및 VR 기법 등이 다양한 분야에서 활용되고 있다. 특히 항공측량 및 맵핑기술은 고해상도 레스터지도를 생성하고 설계도면을 작성하는데 큰 도움이 되고 있어 산림학 및 원예학 분야에도 적용가능한 기술로 판단된다. 본 강의는 드론 및 항공 VR, 지상 VR을 결합한 정원계획 플랫폼을 구축하여 향후 우리나라 산림관리에 대한 뉴패러다임 적용을 최종 목표로 진행한다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량					
	재배이론 및 농촌교육	환경 제어 기술	식물 재배 기술	식물 자재 관리	산림 숲 해설	AISW융합전공 공통교과목
1-1						
1-2		컴퓨터활용및실습	안전농산물 생산			
2-1				시설원예학 채소학 및 병해충및실습	수목학및실습	웹프로그래밍 오픈소스 SW활용
2-2		원예산림 병해충실습				빅데이터처리
3-1	식물유전 육종학			화훼학 및 병해충실습 과수학 및 병해충실습		인공지능 알고리즘
3-2	식물조직배양 학및실험	스마트팜및실습 드론산림관리및실습				기계학습활용
4-1	조림학					
4-2	산림보호학및 실습					

교육목표

- ❑ 인문학에서의 IT 기술을 접목 현황을 이해 할 수 있다.
- ❑ 소프트웨어 및 어플리케이션의 스토리 창의적으로 구상할 수 있다.
- ❑ 한류콘텐츠를 소프트웨어화 하여 시각화의 테크닉을 익힐 수 있다.
- ❑ 한류콘텐츠 소프트웨어 및 어플리케이션을 개발 할 수 있다.

학과소개 및 안내

- ❑ 한류콘텐츠와 AI·SW 관련 기술을 겸비한 융·복합 인재 양성을 위한 융합전공으로 AI·SW 공통 교과목 및 융합전공 교과목을 통하여 인공지능 및 소프트웨어의 기본적인 지식을 습득하고 이를 활용하여 한류콘텐츠에 접목시켜 한국어 교수학습용 소프트웨어 개발 인력, 한국어 데이터의 인공지능적 처리 전문 인력, 한국어 및 한국문화 학습용 게임 어플리케이션 개발 인력 등 다양한 한류콘텐츠의 SW화 실현해 낼 융합 인재 양성을 목표로 한다.

향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 한류콘텐츠 소프트웨어 및 어플리케이션 기획전문가 및 개발전문가
- ❑ 전공 유관 자격증
  - 한류콘텐츠 소프트웨어 및 어플리케이션 관련 자격증

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학점	강의	실습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공통 15학점 이상
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	1	전선	PKLL2501	발상과테크닉	Inspiration and Techniques	3	3	0	한류콘텐츠 21학점 이상
1	1	전선	ASC22113	언어와문화	Language and Culture	3	3	0	
2	1	전선	KLL22206	뉴미디어와디지털 스토리텔링	New media & digital storytelling	3	3	0	
3	1	전선	ASC22114	한국어문학과IT	Korean Literature and IT	3	3	0	
3	2	전선	KLL22313	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	1	전선	ASC22115	SW스토리창작	SW Story Creation	3	3	0	
3	2	전선	ASC22116	한류콘텐츠와이미지 그리고테크닉	Korean Wave Contents Images and Technology	3	3	0	
4	1	전선	KLL22404	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	ASC22117	한국어정보학	Korean Linguistics Informatics	3	3	0	
4	2	전선	ASC22118	한류SW개발	Korean Wave SW Development	3	2	2	
3	2	전선	KLL22319	디지털출판의이해	Understanding of Digital Publishing	3	3	0	
4	2	전선	ASC22119	편집디자인의실제	Practise of Editing Design	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)
  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)
  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.
- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)
  - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)한다.
- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)
  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/

분류, 딥러닝, 인공지능경망 등)을 익힌다.

- ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)
  - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.
  
- PKLL2501 발상과테크닉 Inspiration and Techniques (3-3-0)
  - 본 강의는 현대문학 창작에 대한 기본 지식을 바탕으로 학생들의 창작능력을 고취시키는 데 그 목적이 있다. 학생들이 각자 지니고 있는 잠재력을 일깨워 문학적 표현 능력을 배가시키는 동시에 창작의 구체적 사례와 이론적 바탕을 토대로 창작 방법의 이해 및 창작의 실재를 추구한다.
  
- ASC22113 언어와문화 (Language and Culture (3-3-0)
  - 언어 자체에 대해 폭 넓게 이해하고 지식 정보로서의 문화에 대한 이해의 폭을 넓히며 심화시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 인간의 의사소통의 이론과 기술의 세부내용을 다루게 된다.
  
- KLL22206 뉴미디어와디지털스토리텔링 (New media & digital storytelling (3-3-0)
  - 본 과목은 시대 트렌드에 따라 변화하는 이야기 방식과 한국인들의 인생을 이해하는 기본 방법을 살펴보고 이해하는, 타인과의 소통방법을 배우고 익히는 과정을 목표로 한다.
  
- ASC22114 한국어문학과IT Korean Literature and IT (3-3-0)
  - 한국어문학의 다양한 분야에서 IT기술의 어떻게 접목되어 상호 상승효과를 일으킬 수 있는지 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 인문학 분야에서 IT 기술의 접목이 가져온 효과를 학습하고, 한국어문학 분야에서의 성과에 대해서도 학습하며, 이를 바탕으로 한국어문학의 각 지식과 성과들이 IT기술과 접목되어 실용성 높은 콘텐츠로 활용될 수 있는지 등에 대해 다루게 된다.
  
- KLL22313 캡스톤디자인1 Capstone Design 1 (3-2-2)
  - 본 과목은 한국어문학의 여러 세부 전공 관련 지식을 활용하여 실용적인 결과물을 스스로 기획하고 제작해 보는 과정을 통하여, 전공 지식의 현장 활용 경험을 쌓음으로서 졸업 후 전공 전문성의 실제성을 제고하는 데 목적이 있다. 이에 한국어교육, 한국문학, 한류콘텐츠 창작, 퍼블리싱 등의 한국어문학 제 분야에서 실용적 아이템을 찾아 팀별로 제작, 수행하는 과정으로 진행한다.
  
- ASC22115 SW스토리창작 SW Story Creation (3-3-0)
  - 한국어 및 한류의 콘텐츠를 기반으로 하는 다양한 소프트웨어와 어플리케이션의 스토리를

창의적으로 구성하는 역량 개발을 목표로 한다. 이를 위해 관련 소프트웨어와 어플리케이션, 게임 등의 스토리 구성의 원리와 특징에 대해 이해하고, 이를 바탕으로 실제로 스토리를 창의적으로 구성하는 활동 등을 세부내용으로 다루게 된다.

□ ASC22116 한류콘텐츠와이미지그리고테크닉 Korean Wave Contents Images and Technology (3-3-0)

- 한류콘텐츠를 소프트웨어화 하기 위해 필요한 시각 자료의 표현 원리와 기법을 학습하고, 시각화의 테크닉을 익히는 데에 목표를 둔다. 이를 위해 다양한 한류콘텐츠가 어플리케이션이나 게임 등에서 어떻게 시각화되었는지를 사례 중심으로 분석하고, 이를 바탕으로 실제 이미지로 표현하는 방법과 과정 등을 세부내용으로 다루게 된다.

□ KLL22404 캡스톤디자인2 Capstone Design 2 (3-0-6)

- 한국어문학의 여러 세부 전공 관련 지식을 활용하여 실용적인 결과물을 스스로 기획하고 제작해 보는 과정을 통하여, 전공 지식의 현장 활용 경험을 쌓음으로서 졸업 후 전공 전문성의 실제성을 제고하는 데 목표가 있다. 이에 한국어교육, 한국문학, 한류콘텐츠 창작, 퍼블리싱 등의 한국어문학 제 분야에서 실용적 아이템을 찾아 팀별로 제작, 수행하는 과정으로 진행한다.

□ ASC22117 한국어정보학 Korean Linguistics Informatics (3-3-0)

- 말뭉치의 기본적 개념을 익히고 활용 도구의 사용법과 분석의 방법 등을 두루 공부한다.

□ ASC22118 한류SW개발 Korean Wave SW Development (3-2-2)

- 한류콘텐츠를 실제 소프트웨어로 만들어내는 역량의 함양을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 한류콘텐츠들 중에서 자신이 소프트웨어로 구현하고자 하는 소재를 선택하여 분석하고, 이를 소프트웨어와 어플리케이션에 적합한 내용으로 최적화하며, 실제 코딩 등을 통하여 소프트웨어를 만들어보는 과정을 세부내용으로 다루게 된다.

□ KLL22319 디지털출판의이해 Understanding of Digital Publishing (3-3-0)

- 인쇄출판물 및 전자출판물의 제작 과정에 대해 이해하고 전문적인 편집출판인으로서 갖추어야 할 소양을 함양하는 데에 목적을 둔다. 이를 위해 기획에서부터 편집과 제작 그리고 마케팅에 이르기까지 출판의 전 과정에 대해 이론적으로 학습하고, 이를 바탕으로 실제 출판 과정을 연습하는 것을 세부내용으로 다루게 된다.

□ ASC22119 편집디자인의실제 Practise of Editing Design (3-3-0)

- 인쇄출판물 및 전자출판물의 편집 과정에 대해 이해하고 전문적인 편집과 디자인 능력을 함양하는 데에 목적을 둔다. 이를 위해 기획에서부터 편집과 디자인에 대해 이론적으로 학습하고, 이를 바탕으로 편집과정과 디자인을 연습하는 것을 세부내용으로 다루게 된다.

전공 로드맵

▣ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량					
	한국어 교육역량	한국문학역량	한국문화 및 다문화이해역량	콘텐츠 창작 창의 역량	한류콘텐츠 SW융합역량	AISW융합전공 공통교과목
1-1	언어와문화			발상과테크닉		
1-2						
2-1				뉴미디어와 디지털 스토리텔링		웹프로그래밍 오픈소스 SW활용
2-2						빅데이터처리
3-1	캡스톤디자인1			SW스토리창작	한국어문학과IT	인공지능 알고리즘
3-2					한류콘텐츠와 이미지그리고 테크닉, 디지털출판의 이해	기계학습활용
4-1	캡스톤디자인2				한국어정보학	
4-2					한류SW개발, 편집디자인의 실제	

## 교육목표

- ❑ 글로벌 서비스 정신이 함양된 호텔여가서비스 인재 양성
- ❑ Hospitality 서비스 리더십 배양
- ❑ 관련 전문지식과 관련된 창의성 함양
- ❑ 글로벌 커뮤니케이션 능력 개발
- ❑ 호텔여가서비스 분야 창의적 취창업인재 양성

## 학과소개 및 안내

- ❑ 전공 내 장점 안내
  - 대학 내 학과평가 교수업적분야 51개학과중 1위 학과
  - 대학 내 학과평가 S등급학과(최우수학과-51개학과중 11위)
  - 학생취업률(80%) 대학 내 최상위그룹
  - 대학 내 특성화(CK)사업 선정학과:해피시니어라이프 창의인재양성사업단
  - 고용노동부 IPP(일학습병행제)사업 참여학과
  - 대전광역시 대전인생이모작지원센터 수탁운영학과
  - 다양한 해외인턴십프로그램 운영
- ❑ 적성 안내
  - 국제화 시대에 맞는 국제적 감각과 투철한 서비스 마인드를 가지고 있다면 흥미를 가질 수 있는 학문입니다. 올바른 인성, 외향적인 성격, 그리고 타인에 대한 배려심을 기본적으로 가지고 있어야 하며, 다양한 문화의 사람들을 접하게 되므로 외국어에 관심이 높고, 외국어 능력을 함양할 의지가 있으면 더욱 좋습니다.
- ❑ 전공강화 프로그램 구성 안내
  - 미국 월트디즈니월드 인턴십 프로그램
  - 미국 월트디즈니월드 인턴십 프로그램
  - 필리핀 비다호텔 인턴십 프로그램
  - 삼성 에버랜드 서비스 아카데미 인턴십 프로그램
  - 보라카이 JP World 인턴십 프로그램
  - 대전인생이모작지원센터 수탁운영(산학관 협력프로그램)
  - 고용노동부 IPP사업 참여학과
  - 대학내 특성화사업 선정: 해피시니어라이프창의인재양성사업단
  - 대만 명전 대학교 장학생 파견

- 실버, 크루즈, 의료관광, 서비스 이미지클리닉, 숙박 등과 같은 여가 서비스기업과의 산학 협력 프로그램 체결 및 개발, 지역 서비스기업을 위한 봉사 연계 프로그램 개발

## 향후 진로계획

### □ 향후 진로계획

- 호텔 산업 - 국내외 특급호텔, 호텔카지노, 복합리조트, 관광호텔, 크루즈(유람선)
- 여가 서비스 - 국내외 여행사, 항공사, 관광개발 컨설팅 이벤트업, 의료관광, 서비스경영지도사
- 산업 - 서비스기업 CS관리사, 승무원, 유통서비스, 백화점, 면세점, 서비스컨설턴트
- 레저 산업 - 국제회의산업, 국내외 테마파크, 외식산업, 레저산업컨설팅
- 공공기관 - 문화관광부, 한국관광공사, 국제관광기구(WTO) 등, 지방자치단체

### □ 전공 유관 자격증

- 관광 - 국내여행안내사, 관광통역안내사, 국외여행인솔자
- 호텔 - 호텔서비스사, 호텔관리사, 호텔경영사, HIS(호텔정보시스템)자격증 등
- 외식 - 조주기능사, 바리스타, 소믈리에, 조리산업기사 및 기능사(한식,양식), 제과제빵사 등
- 컨벤션 - 컨벤션기획사 (1,2등급)
- 외국어 - TOEFL, TOEIC, JLPT, JPT, HSK 등
- 항공 - TOPAS, ABACUS 등
- 힐링·레저 - 레크리에이션 자격증, 산림치유지도사, 국제의료관광코디네이터 등
- 서비스 - NCS(국가표준직무능력) SMAT서비스경영 자격증-실무자, 관리자, 컨설턴트
- 서비스경영지도사(기술표준원), 고객관리지도사, 이미지컨설턴트1·2급, cs전문 컨설턴트, CS관리사, 서비스매니저, 전문비서, 비즈니스경영, 비서관리사(코디네이터, 서비스총괄매니저), 프리젠테이션마스터, 보이스 트레이닝, CEO스피치코칭, 리더십지도사
- 사회분석- 사회조사분석사, 빅데이터 국가 공인 자격증(ADP/ADSP)

## 전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공통 15학점 이상
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
2	1	전선	ASC22131	호텔레저데이터마 이닝	Hotel Leisure Data Mining	3	3	0	호스피 탈리티 21학점 이상
2	1	전선	ASC22132	빅데이터트렌드분석	Big Data Trend Analysis	3	3	0	
2	2	전선	ASC22133	빅데이터와지리정보	Big Data and Geographic Information	3	3	0	
3	1	전선	ASC22134	빅데이터지역 경제론	Big Data Regional Economic Theory	3	3	0	
3	2	전선	ASC22135	빅데이터마케팅전략	Big Data Marketing Strategy	3	3	0	
4	1	전선	ASC22136	빅데이터와 머신러닝	Big Data and Machine Learning	3	3	0	
4	1	전선	ASC22137	호텔레저빅데이터 세미나	Hotel Leisure Big Data Seminar	3	3	0	
3	2	전선	HAM22308	데이터과학과 호텔항공서비스	Data Science and Hotel Leisure	3	3	0	
3	1	전선	HAM22304	호텔항공빅데이터분석론	Hotel & Aviation Big Data Analysis	3	3	0	
1	2	전선	HAM22110	호스피탈리티 빅데이터기초	Hospitality Big Data Fundamentals	3	3	0	
3	1	전선	HAM22303	호텔항공마케팅조사론	Hotel Aviation Marketing Research	3	3	0	
2	1	전선	HAM22216	호텔항공통계	Hotel & Aviation Statistic	3	3	0	
3	2	전선	ASC22150	호텔항공빅데이터 분석실무	Hotel & Aviation Big Data Analysis Practice	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)
  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.
  
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)
  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.
  
- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)

- R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)한다.
- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)
    - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)을 익힌다.
  - ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)
    - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.
  - ASC22131 호텔레저데이터마이닝 Hotel Leisure Data Mining (3-3-0)
    - 본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 빅데이터 분석기초, 기초 데이터마이닝 분석 등을 익히게 될 것이다.
  - ASC22132 빅데이터트렌드분석 Big Data Trend Analysis (3-3-0)
    - 본 과목은 빠르게 변화하는 호텔레저 분야의 트렌드를 단순히 이해하는 것에서 나아가 관련 데이터를 찾아내고 수집하며 분석할 수 있는 과정과 경험을 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔레저 분야 트렌드 관련 용어와 역할을 이해하는 시간을 갖고 이들을 총괄적으로 이해하여 향후 호텔레저 분야에서 어떠한 파급효과를 일으킬 것인가를 추리해 볼 수 있는 분석기법을 등을 익히게 될 것이다.
  - ASC22133 빅데이터와지리정보 Big Data and Geographic Information (3-3-0)
    - 본 과목은 호텔레저 분야의 빅데이터를 단순히 분석하는 것에서 나아가 해당 데이터 및 분석결과들을 지리데이터와 연관시킬 수 있는 이론과 방법을 학습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 지리정보 데이터의 역할을 이해하는 시간을 갖고 이들을 총괄적으로 이해하여 호텔레저 분야에서 어떻게 사용될 것인지를 알아보고자 한다.
  - ASC22134 빅데이터지역경제론 Big Data Regional Economic Theory (3-3-0)
    - 본 과목은 빅데이터를 단순히 분석하는 것에서 나아가 해당 데이터 및 분석결과들을 지역경제와 연관시킬 수 있는 이론과 방법을 학습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 지역경제 데이터의 역할을 이해하는 시간을 갖고 이들을 총괄적으로 이해하여 빅데이터가 지역경제 분야에서 어떻게 사용될 것인지를 알아보고자 한다.
  - ASC22135 빅데이터마케팅전략 Big Data Marketing Strategy, (3-3-0)
    - 본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하여 마케팅 전략

을 세우는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔 레저 데이터들의 특성을 이해하고 데이터 수집, 데이터 가공, 빅데이터 분석 등을 익히게 될 것이다.

□ ASC22136 빅데이터와머신러닝 Big Data and Machine Learning (3-3-0)

- 본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하며 데이터에 결과를 도출하기 위해 머신러닝을 학습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 데이터 수집, 데이터 가공, 빅데이터 분석의 세부내용을 다루게 된다.

□ ASC22137 호텔레저빅데이터세미나 Hotel Leisure Big Data Seminar (3-3-0)

- 본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 빅데이터 논문 등을 살펴봄으로써 분석 결과를 해석하고 활용하는 방법을 익히게 될 것이다.

□ HAM22308 데이터과학과호텔항공서비스 Data Science and Hotel Leisure (3-3-0)

- 본 과목은 호텔항공서비스의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔항공서비스 데이터들의 특성을 데이터과학을 활용하여 이해하고 다양한 사례들과 빅데이터 논문 등을 살펴봄으로써 분석결과를 해석하고 실무에서 활용하는 방법을 익히게 될 것이다.

□ HAM22304 호텔항공빅데이터분석론 Hotel & Aviation Big Data Analysis (3-3-0)

- 본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 다양한 사례들과 빅데이터 논문 등을 살펴봄으로써 분석결과를 해석하고 실무에서 활용하는 방법을 익히게 될 것이다.

□ HAM22110 호스피탈리티빅데이터기초 Hospitality Big Data Fundamentals (3-3-0)

- 본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 빅데이터 분석기초를 익히게 될 것이다.

□ HAM22303 호텔항공마케팅조사론 Hotel Aviation Marketing Research (3-3-0)

- 본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 데이터 수집, 데이터 가공, 빅데이

터 분석 등을 익히게 될 것이다.

□ HAM22216 호텔항공통계 Hotel & Aviation Statistic (3-3-0)

- 호텔 항공 산업의 현상을 통계학적 측면에서 살펴보는 것은 매우 중요한 일이라고 할 수 있다. 이러한 관점에서 본 강의는 대학에서 미래를 준비하는 학생들에게 다양한 통계적 기법과 통계조사기법을 실증적으로 학습하는 기회를 제공하게 될 것이다. 통계의 개념을 이해하려면 실제로 자료를 이용하여 통계 분석을 해보는 것이 중요하다. 따라서 본 수업에서는 특히 통계조사분석을 배우고자 하는 학생들의 실무활용 측면을 역셀을 중심으로 살펴보고자 한다.

□ ASC22150 호텔항공빅데이터분석실무 Hotel & Aviation Big Data Analysis Practice (3-3-0)

- 본 과목은 호텔항공의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔항공 데이터들의 특성을 이해하고 데이터 수집, 데이터 가공, 빅데이터 분석 등을 익히게 될 것이다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량					
	호텔항공 산업지식 역량	호텔항공 경영관리 역량	글로벌 실무역량	전문서비스인 인성역량	창업실무역량	AISW융합전공 공통교과목
1-1						
1-2		호스피탈리티 빅데이터기초				
2-1	호텔레저데이 터마이닝, 호텔항공통계			빅데이터트렌드 분석		웹프로그래밍 오픈소스 SW활용
2-2				빅데이터와 지리정보		빅데이터처리
3-1		호텔항공마케팅 조사론		호텔항공빅데 이터분석론	빅데이터 지역경제론	인공지능 알고리즘
3-2	호텔항공빅데 이터분석실무		빅데이터 마케팅전략, 데이터과학과 호텔항공서비스			기계학습활용
4-1	빅데이터와 머신러닝	호텔레저 빅데이터세미나				
4-2						

## 교육목표

- 동기부여를 통한 자립과 자율정신을 바탕으로 바른 인성과 실력을 지닌 창의 인재 양성 (창의 인재)
- 드론로봇 및 철도·건설 분야의 핵심 전공 교육을 통해 산업/사회 수요에 능동적으로 대처하는 적응 능력 배양(능동형 인재)
- 드론로봇 및 철도·건설 관련 융·복합형 인재양성 (융·복합형 인재)
- 현장실무형 및 학문지향형 교육을 통한 맞춤형 인재양성(직능별 맞춤형 인재)
- 새로운 학문의 개척자로 사회에 봉사할 수 있는 인재 양성. (섬김 인재)

## 학과소개 및 안내

- 드론·철도·건설시스템공학은 4차산업혁명 핵심분야인 드론의 개발과 운용에 대한 실무적 학습과 더불어 국내 및 해외에서의 미래 교통의 주요한 축으로 성장하고 있는 철도건설시스템의 융합분야로 드론 기술의 다양한 적용을 포함하는 모든 공간정보 공학 분야와 관련되어 있다. 이런 이유로 드론로봇 트랙과 철도건설 트랙, 두 기술의 융합 적용을 목표로 한 응용 소프트웨어 트랙을 복수 전공하면서 관련 공학 분야 및 기초과학 기술을 두루 알 수 있다는 장점이 있으며 응용 전반에 대한 지식과 과학적 분석들을 습득할 수 있기 때문에 사회가 요구하는 다양한 분야로 진출이 가능하다.
  - 4차 산업혁명의 주역으로서 우리나라의 8대혁신 성장동력인 “스마트시티”, “자율주행차”, “드론”, “지능형철도”, “건설자동화”, “가상국토공간”, “스마트물류”를 구현하는 핵심인력을 양성
  - 미래의 IoT 및 스마트 모빌리티의 시대를 맞아 스마트 응용 소프트웨어 활용 전문지식, 차세대 무인항공기 드론과 자율 주행차, 지능형 철도 및 스마트 로봇을 창의적으로 구현, 설계, 제작, 운용 및 응용할 줄 아는 전문인력을 양성
  - 드론로봇 공학, 철도건설시스템공학, 스마트 응용소프트웨어 공학의 세 개 트랙으로 구성되며 이 중 2개 트랙이상을 선택, 이수함으로써 복수 학위 취득이 가능하다.

## 향후 진로계획

- 향후 진로계획
  - 정부기관: 국토교통 공무원: 정책 개발, 재해재난 감독, 무인비행체운용
  - 국방공무직: 육해공군 무인비행체 운용 및 정비
  - 기업체: 항공 측량/모니터링 업체, 건설회사, 엔지니어링 설계회사, 감리회사, 방위산 업체

- 연구원, 비파괴시험전문회사, 무인비행체 제작사, 드론비행교육원, 유통회사/택배 물류업체
- 공공기관: 교통안전공단(TS), 한국철도공사(KORAIL), 한국철도시설공단, 도시철도 공사, 한국도로공사, 한국토지주택공사, 한국수자원공사, 철도기술연구원, 한국교통연구원

□ 전공 유관 자격증

- 토목기사, 철도토목기사, 측지기사, 응용지질기사, 건설재료시험기사, 도시계획기사, 건설안전기사, 해양공학기사, 지하수기사, 환경기사(대기소음, 수질, 자연환경, 폐기물처리), 철도기술사, 토목기술사, 토목시공기술사, 상하수도기술사, 수자원개발기술사, 토질 및 기초기술사, 도로 및 공항기술사, 토목품질시험기술사, 측량 및 지형공간정보기술사, 항만 및 해안기술사
- 드론 국가자격증: 초경량비행장치(드론) 종자자격, 초경량비행장치(드론) 지도조종자자격
- 드론 민간자격증: 멀티콥터(드론)정비사, 멀티콥터(드론)방제사, 드론항공지도사, 드론촬영전문가, 드론지도사, 드론조종사, 드론교육지도사

전공교육과정

학년	학기	이수구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학점	강의	실습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공동 15학점 이상
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
2	1	전선	DRR25201	객체지향프로그래밍	Object-Oriented Programming	3	2	2	드론철도 건설 21학점 이상
1	2	전선	CRE24103	파이썬활용인공지능	AI with Python	3	2	2	
2	1	전선	CRE24212	IOT와센서측정기초	Basic Structural Sensing Practice with IOT	3	3	0	
2	1	전선	DRR24205	드론공학	Drone Engineering	3	2	2	
2	2	전선	DRR24208	자동제어	Automatic Control	3	3	0	
4	1	전선	DRR25401	기계학습활용비행제어	Flight Control with Machine Learning	3	3	0	
3	1	전선	DRR24302	임베디드시스템	Embedded System	3	2	2	
3	1	전선	CRE24301	응용공간정보측량학	Applied Geoinformatics	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
4	2	전선	CRE25401	GIS및원격탐측	GIS and Remote Sensing	3	2	2	
1	1	전선	PCRE2501	철도건설공학입문	Introduction of civil and railway engineering	3	3	0	
3	2	전선	ASC22125	컴퓨터비전	Comeputer Vision	3	2	2	
3	2	전필	DRR24307	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
4	1	전필	DRR24402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	

---

## 교과목 소개

---

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)

  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.
  
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)

  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.
  
- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)

  - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)한다.
  
- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)

  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)을 익힌다.
  
- ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)

  - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.
  
- DRR25201 객체지향프로그래밍 Object-Oriented Programming (3-2-2)

  - 파이썬 사용능력을 숙달하며 기계학습을 이해한다.
  
- CRE24103 파이썬활용인공지능 AI with python (3-2-2)

  - 프로그램 코딩 기초, 연산, 배열, 입출력, 함수, 셀 배열, 그래픽 등의 코딩 방법 및 이를 활용한 문제해결에 대해 강의한다. 철도건설공학 전공에 반드시 필요한 내용인 ‘문제해결을 위한 공학적 사고방식’ 확립과, 활용성 높은 프로그램인 Python에 대한 이해와 코딩

능력 습득을 목표로 한다. 이를 위하여 이론 강의와 함께 프로그램 코딩 실습을 병행하여 실시한다.

- CRE24212 IOT와센서공학 Basic Structural Sensing Practice with IOT (3-3-0)
  - SOC구조물 및 교통인프라에 사용되는 공학재료의 재료적 특성 및 안정성 검토, 역학적 특성분석 및 구조물의 거동 모니터링을 위해 다양한 센서가 사용되고 있다. 이러한 센서는 유무선의 네트워크로 연결되어 측정된 데이터를 수집, 축적, 분석함으로써 사물인터넷(IoT) 기반의 재해감지와 상황판단, 그리고 신속한 계획과 대처를 진행할 수 있다. 특히, 스마트 인프라 시대가 다가옴에 따라 다양한 센서에 대한 기본적인 이해와 사용법, 측정데이터 수집기구에 대한 기초적인 구성법 등에 대한 훈련과 이를 통한 스마트인프라 관리법에 대한 학습 또한 필요하다. 따라서 응력, 변형률, 온도, 가속도, 거리, 진동측정 등 다양한 물리값의 측정원리를 습득하고 이들을 측정할 수 있는 센서의 기능 및 사용법과 실제 아두이노(Arduino) 기반의 간단한 회로구성과 작동기구 조립을 통해 사물인터넷(IOT) 기반의 스마트인프라 시대에 필요한 센서 실무기초를 익힌다.
  
- DRR24205 드론공학 Drone Engineering (3-2-2)
  - 본 과목은 드론에 대한 심화된 학습을 목표로 한다. 이를 위해 드론 시스템 및 비행역학 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- DRR24208 자동제어 Automatic Control (3-3-0)
  - 본 과목은 자동제어시스템에 대한 개요, 전달함수, 상태방정식 등에 대해 학습한다. 또한 시스템의 수학적 모델링과 안정도 판별법에 대해 학습한다.
  
- DRR25401 기계학습활용비행제어 Flight Control with Machine Learning, 3-3-0)
  - 본 과목은 드론 비행제어를 위한 기계학습 방법 학습을 목표로 한다. 이를 위해 기계학습 활용 비행제어의 세부내용을 다루게 된다.
  
- DRR24302 임베디드시스템 Embedded System (3-2-2)
  - 본 과목은 드론 및 로봇 시스템 구성요소의 구현기술 습득을 목표로 한다. 이를 위해 드론 및 로봇 시스템 구현기술의 세부내용을 다루게 된다.
  
- CRE24301 응용공간정보측지학 Remote Sensing (3-2-2)
  - GPS와 관측위성/플랫폼(UAV, UGV)을 활용한 현대 응용측량학 및 공간정보학의 활용성을 배우고, 관련된 원격탐측이론 및 해석방법을 숙지하여 실무에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.
  
- CRE25401 GIS및원격탐측 GIS and Remote Sensing (3-2-2)
  - 토목 및 철도공사 생애주기(기획, 설계, 시공, 유지관리)에 걸쳐 발생하는 정보를 통합 및

관리하고, 수정된 정보의 갱신에 따라 연관된 프로세스 정보들이 일괄적으로 재생산, 공유, 교환 및 재배포 될 수 있는 3차원기반 정보운영환경을 토대로 설계하는 지식을 습득하고자 한다.

- PCRE2501 철도건설공학입문 introduction of civil and railway engineering (3-3-0)
  - 철도건설공학이 국가 기간 산업으로 갖는 역할과 임무를 소개한다. 철도 및 건설 산업을 이루는 국가기관, 공공기관 및 민간 산업 분야에서 수행하는 업무를 이해한다. 또한 철도 및 건설 공학을 학습하는 데 필요한 기초 역량을 습득한다.
  
- ASC22125 컴퓨터비전 computer vision (3-2-2)
  - 컴퓨터비전의 기본 이론 및 최신 방법론을 배우는 것이 목표이며, 기본 뿌리인 동작 원리를 이해함으로써 문제 해결력을 기르고, 효과적인 컴퓨터비전 시스템 설계 능력까지 키울 수 있다. 알고리즘 간의 비교, 가상 코드, 예제 등을 통해 중요 개념을 확실히 짚어주고, 이론과 실습을 병행하여 학습할 수 있도록 한다.
  
- DRR24307 캡스톤디자인1 Capstone Design 1 (3-2-2)
  - 로봇 분야의 기본지식을 결합하여 공학적 문제해결 절차를 통해 팀별 과제를 수행하고 최종결과를 발표한다.
  
- DRR24402 캡스톤디자인2 Capstone Design 2 (3-0-6)
  - 로봇 분야의 기본 지식을 결합하여 공학적 문제해결 절차를 통해 팀별 과제를 수행하고 최종결과를 발표한다.

## 전공 로드맵

### □ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량					AISW융합전공 공통교과목
	통합적사고력	창의융합력	대인관계능력	문제해결능력	정보활용능력	
1-1	파이썬 활용인공지능		철도건설공학 입문			
1-2						
2-1		객체지향 프로그래밍 드론공학				웹프로그래밍 오픈소스 SW활용
2-2	자동제어		IoT와 센서측정기초			빅데이터처리
3-1		임베디드 시스템		응용공간정보 측량학		인공지능 알고리즘

3-2			GIS및 원격탐측	캡스톤디자인1	컴퓨터비전	기계학습활용
4-1	기계학습활용 비행제어			캡스톤디자인2		
4-2						

## 교육목표

- ❑ 동기부여를 통한 자립과 자율정신을 가진 바른 인성 및 실력을 지닌 창의 인재양성
- ❑ 신소재 및 첨단부품소재 분야의 핵심적 전공기초 교육을 통한 산업적/사회적 수요에 능동적으로 대처하는 적응 능력 배양
- ❑ 신소재 및 첨단부품소재 관련 융·복합형 인재양성
- ❑ 현장 실무형 및 학문지향형 교육을 통한 인재양성
- ❑ 전공과 산업의 연계, 전공과 지역의 연계, 지역산업과 국제산학협력을 통한“Mutual Cooperation” 교육

## 학과소개 및 안내

- ❑ 인류의 문화와 산업의 발달은 소재의 발달로부터 기인한다. 또한 모든 제품은 여러 형태로 만들어진 소재의 집합체이기도 하다. 신소재공학과에서는 기본적으로 신소재의 구조, 물성, 공정 및 기능 등의 본질을 규명하고 이해하는 것에서 출발하여 소재의 특성을 극대화시켜 나노기술(NT), 정보기술(IT), 환경·에너지기술(ET), 항공기술(ST), 생체기술(BT) 분야에 이르기까지 관련된 기초과학과 응용과학이 어우러진 첨단부품 소재를 다루고자 한다. 특히 새로운 기능의 소재는 새로운 기기, 새로운 산업, 새로운 문화를 창조하는 힘이며 국가 산업 경쟁력의 원동력으로서 차세대 성장산업 품목 중 디스플레이 관련산업(LCD, PDP, OLED), 디지털 TV, 차세대 연료전지, 지능형 로봇, 차세대 이동통신, 신재생에너지 등 대부분의 분야가 신소재공학 관련 산업품목이다. 신소재공학과는 이러한 새로운 소재의 연구 및 개발을 위하여 반도체, 금속, 세라믹스, 고분자 및 하이브리드 소재에 관한 이론적이고 실제적인 교과과정과 연구프로그램을 제공하고 있다.

## 향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 신소재공학은 반도체, 자동차, 디스플레이, 전자, 에너지환경, 정밀화학, 생체 및 의약분야 등 거의 모든 공학 분야와 관련되어 있다. 이런 이유로 신소재공학을 전공하면 다른 여러 공학 분야 및 기초과학 기술을 두루 알 수 있다는 장점이 있으며 공학 전반에 대한 지식과 과학적 분석들을 습득할 수 있기 때문에 사회가 요구하는 다양한 분야로 진출이 가능하다. 최근의 조사결과에 따르면 지난 5년간 전국 51개 신소재공학 관련 대학의 학부 및 대학원 졸업생 취업률이 80% 이상으로 상당히 높다. 이중 전자, 반도체, 정보통신, 디스플레이 등의 전기전자 관련 소재 분야로의 진출이 가장 많았고, 나노소재, 에너지환경 및

에너지 하베스팅 소재와 그 외의 산업기계, 정밀화학 관련 소재분야 등의 중소기업, 벤처 기업 등에도 다양하게 진출하고 있다. 또한 기술고시나 행정고시를 통해 정부 부처의 관료로 진출하거나, 변리사 시험을 통해 변리사가 되어 소재에 관련한 특허소송을 다루는 길들이 열려 있기도 하다. 또한 본 학과에서는 외국 유학을 통해 석·박사로 진학을 하고 있다. 연구개발 관련 수요가 많은 국공립 및 기업 연구소, 학교 등의 교육 및 연구직으로 진출할 수 있다.

□ 전공 유관 자격증

- 세라믹기술사, 대기환경기사, 수질환경기사, 에너지관리기사, 세라믹기사, 반도체설계기사, 전기기사, 반도체 장비유지보수기능사, 품질관리기사, 비파괴검사기사, 위험물관리기사, 화학분석기사, 환경영향평가사, 기타 컴퓨터 관련 자격증 등

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학점	강의	실습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공동 15학점 이상
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
2	1	전선	MSE22204	신소재입문	Introduction to Advanced Materials	3	3	0	신소재 디자인 21학점 이상
2	1	전필	MSE22201	재료과학1	Materials Science 1	3	3	0	
2	1	전선	MSE22206	전기전자회로	Electronic Circuit Theory	3	3	0	
2	2	전선	MSE22211	반도체소재공학	Semiconductor Materials Engineering	3	3	0	
2	2	전필	MSE22208	고분자화학및실험	Polymer Chemistry and Lab	3	2	2	
3	1	전선	MSE22302	결정학및실습	Crystallography and Practices	3	2	2	
3	1	전선	MSE22303	신소재합성실험1	Materials Synthesis Lab 1	3	1	4	
3	2	전선	MSE22311	신소재공정	Advanced Materials Processing	3	3	0	
3	1	전선	MSE22304	재료열역학	Thermodynamics of Materials	3	3	0	
3	2	전선	ASC22122	신소재융합물성분석	Materials Convergence	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
					Property Analysis				
4	1	전선	ASC22123	신소재융합디자인	Materials Convergence Design	3	3	0	
4	1	전선	ASC22124	AI융합프로젝트	AI Convergence Project	3	3	0	

---

### 교과목 소개

---

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)

  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.
  
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)

  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.
  
- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)

  - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)한다.
  
- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)

  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공지능경망 등)을 익힌다.
  
- ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)

  - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.
  
- MSE22204 신소재입문 Introduction to Advanced Materials (3-3-0)

  - 신소재공학에서 다루게 되는 소재의 전반적인 물성의 원리와 응용에 대하여 개괄적인 예와 설명을 통하여 신소재 전반에 대한 기초 개념을 익힌다.
  
- MSE22201 재료과학1 Materials Science 1 (3-3-0)

  - 재료공학의 이해에 필요한 기본적인 재료 물성의 원리를 원자구조, 결정구조, 결함, 확산, 전위등으로 설명하고, 금속, 세라믹 재료의 응용에 필요한 여러 가지 원리를 가르친다. 전위 강화 기구, 파손, 상태도, 금속합금, 세라믹 재료의 구조와 특성에 대하여 전반적으로 가르친다.

- MSE22206 전기전자회로 Electronic Circuit Theory (3-3-0)

  - 산업사회의 눈부신 발전에는 전기, 전자 및 통신분야 학문의 역할이 매우 컸다. 또한 첨단 부품소재 및 소자에 있어서 중요한 영역을 차지할 뿐만 아니라 이 모든 학문의 기초가 바로 회로 이론이라는 것은 누구도 부인할 수 없는 사실이다. 따라서, 본 강좌는 회로이론에 대한 기본 원리를 이해하고 더 나아가 응용할 수 있는 수준까지 나아가고자 한다.
  
- MSE22211 반도체소재공학 Semiconductor Materials Engineering (3-3-0)

  - 전자,정보 기술분야를 전공하는 공학자들의 전문기초지식으로 습득해야 하는 중요한 과목의 하나인 반도체 소재공학은 여러종류의 디지털 회로 및 전자회로의 해석 및 설계를 위해서는 반도체 재료와 소자에 관한 현상이나 원리를 학습하는 것을 목표로 하고 있다. 또한 반도체 및 집적회로를 이해하는데 도움이 되도록 반도체 제조현장에서 사용되는 반도체 제조공정기술의 전반적인 내용을 다룬다.
  
- MSE22208 고분자화학및실험 Polymer Chemistry and Lab (3-2-2)

  - 유기화학적인 면의 고분자를 학습하여 고분자의 본질, 합성, 특성 등을 이해하는 기본을 배우고 이해한다.
  
- MSE22302 결정학및실습 Crystallography and Practices (3-2-2)

  - 결정학은 원자 크기 범위에서의 원자의 배열과 원자들의 대칭성 등을 중심으로 하여 재료의 구조를 설명하는 재료공학에서는 기본이 되는 학문분야이다. 또 X-선은 이러한 재료의 결정 구조를 해석하는 데 있어서 가장 기본이 되는 도구의 하나이다. 따라서 이 강좌에서는 학부과정에서 요구되는 최소한의 결정학적인 전문 지식과 그 해석의 기본도구인 X-선의 성질과 특징, 그리고 이 X-선을 사용한 X-선 회절의 원리와 실제 해석 방법등을 실험을 병행하여 강의한다.
  
- MSE22303 신소재합성실험1 Materials Synthesis Lab 1 (3-1-4)

  - 세라믹 분말을 합성하는 여러 가지 방법에 대하여 각 학생들로 하여금, 새로운 물질의 합성의 기초 단계인 설계, 자료 조사, 실험 계획, 실험, 재료분석, 경제성 분석 등을 일관되게 하게 한다. 이러한 기초 설계 실험과정을 거쳐서 학생들이 제조하고자 하는 목표 물질에 어떻게 접근하고, 어떤 방식의 실험을 실시 하여야 하는 가를 이해한다.
  
- MSE22311 신소재공정 Advanced Materials Processing (3-3-0)

  - 신소재공학을 전공하는 학생에게 세라믹 재료 제조에 필요한 전반적인 제조공정을 소개 학습시키며, 이후 현장에 적용할 수 있는 기초 지식 및 능력을 배양 학습시킨다.
  
- MSE22304 재료열역학 Thermodynamics of Materials (3-3-0)

  - 신소재공학과 3학년 학생들을 대상으로 신소재공학 분야에서의 에너지 관련 문제를 다루는 열역학의 기본 원리 및 개념과 그 응용에 대하여 다룬다.

- ASC22122 신소재융합물성분석 Materials Convergence Property Analysis (3-3-0)
  - 이미 배운 전공 지식을 바탕으로 학생들이 팀을 이루어 스스로 과제를 해결하는 과정을 익힘으로서 실제 산업현장에서 부여될 수 있는 과제들에 대한 대응 능력을 함양하는 것을 목적으로 한다.
  
- ASC22123 신소재융합디자인 Materials Convergence Design (3-3-0)
  - AI융합 신소재디자인 전공의 교과목으로서 신소재의 조성 및 공정과 연관된 기 연구 및 발표자료들을 빅데이터 기법을 적용하여 분석 평가하는 새로운 신소재 조성 및 공정 관련 분석기법에 대하여 강의한다.
  
- ASC22124 AI융합프로젝트 AI Convergence Project (3-3-0)
  - 이 과목은 연계전공인 AI융합 신소재디자인 전공의 교과목으로서 신소재의 전반적인 지식을 활용하고 연관 SW 및 AI 기능을 융합한 프로젝트를 수행한다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량					
	전기전자재료 제조역량	광학재료 제조역량	내열구조재료 제조역량	에너지환경재료 제조역량	재료분석 및 개발 역량	AI/SW융합전공 공통교과목
1-1						
1-2						
2-1	신소재입문	재료과학	전자기회로			웹프로그래밍 오픈소스SW활 용
2-2	반도체소재공학	고분자화학및실험				빅데이터처리
3-1	신소재합성실험1	재료열역학			결정학및실험	인공지능 알고리즘
3-2	신소재공정	신소재융합물성분석				기계학습활용
4-1	신소재융합디자인	AI융합프로젝트				
4-2						

교육목표

- 인간의 삶을 수용하는 물리적 환경에 대한 폭넓은 이해와 이의 창조적 개선 능력을 갖춘 인재를 양성하는 것을 궁극적인 목표로 하고 있습니다.

학과소개 및 안내

- 실내건축의 과제가 궁극적으로는 공간의 아이덴티티 형성을 위해 공간 활용 주체의 삶을 디자인해주는 것에 놓여 있다고 할 때, 실내건축 전공교육의 목표는 삶의 질의 향상을 위한 디자인이라는 총체적 능력의 배양이라고 할 수 있습니다.
  - 고도의 정보화 시대가 요구하는 미래지향적이며 창의적인 사고의 개발.
  - 지속가능한 개발의 키워드가 될 수 있는 자연에 대한 사랑과 전통문화에 대한 겸허한 계승정신의 확립
  - 실습위주의 교육과정 운영을 통한 실무형 전문가 양성

향후 진로계획

- 향후 진로계획
  - 미래의 실내건축은 철학(이념성)과 사회분석(환경성)에 기초한 기반지식과 사고(개념성), 기획(창의성), 기술(방법), 실무(전문성)를 기초로 한 전문기술을 토대로 하여 차별성, 국제성, 다학제성을 원리로 하는 유기적이고 종합적인 교육을 실시하여 예술적 창조성 및 미적 가치를 공간에 실현하는 전문가 양성을 목표로 합니다.
- 전공 유관 자격증
  - 건축기사, 실내건축기사, 산업안전기사, 소방안전기사, 조경기사

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공통 15학점 이상
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	2	전필	IAR22108	CAD	Computer Aided Design	3	2	2	실내건축 오토메이션 21학점 이상
2	1	전선	IAR22202	컴퓨터그래픽	Computer Graphics	3	2	2	
2	1	전선	IAR22205	인간공학	Ergonomics	3	3	0	
2	2	전선	IAR22211	BIM	BIM	3	2	2	
3	2	전선	IAR22310	건축생산과AI	Architectural production with AI	3	3	0	
3	2	전선	IAR22314	실내건축시공	Interior Architecture Construction	3	3	0	
3	1	전선	IAR22307	빛환경과조명 디자인	Lighting Design	3	3	0	
4	1	전선	IAR22407	실내건축법규	Building Code	3	3	0	
4	2	전선	ASC22138	가구디자인과AI	Furniture Design with AI	3	2	2	
3	1	전선	IAR22305	재료와코디네이션	Materials & coordination	3	3	0	
4	1	전선	IAR22406	디테일디자인	Interior Detail Design	3	3	0	
4	2	전선	IAR22413	실내건축실무	Interior Design Practice	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)
  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)
  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.
- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)
  - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)한다.
- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)
  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/

분류, 딥러닝, 인공지능경망 등)을 익힌다.

□ ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)

- 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.

□ IAR22108 CAD Computer Aided Design (3-2-2)

- 본 과목은 컴퓨터를 활용하여 건축적 아이디어를 표현하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 오토데스크사의 오토캐드의 각종 명령어들을 연습하고 건축도면의 표현요소 학습을 세부내용으로 다루게 된다.

□ IAR22202 컴퓨터그래픽 Computer Graphics (3-2-2)

- 실내건축설계에 필요한 프리젠테이션의 요소로 가상공간을 효과적으로 표현하는 ‘디자인툴’로서의 3D MAX, Sketchup등의 프로그램을 다룬다. 위 프로그램을 통한 가상 세계의 구현은 현실세계의 또 다른 표현으로서 다양한 시뮬레이션을 통해 구체적 공간을 구현한다.

□ IAR22205 인간공학 Ergonomics (3-3-0)

- 디자인에서 중요한 요소인 휴먼팩터를 적용할 수 있는 능력 배양을 목표로 한다. 이를 위해 인간 행동의 매커니즘을 이해하고 환경 요소를 고려하여 디자인에 적용하는 연습을 한다.

□ IAR22211 BIM BIM (3-2-2)

- 디자인 초기 컴퓨터를 이용하여 창조적인 설계를 할 수 있도록 돕는데 그 목적이 있다. 컴퓨터를 이용한 3D 모델링, 맵핑, 애니메이션에 대해서 습득하고, 형태문법, 유전인자 알고리즘, 프랙탈 디자인 등 컴퓨터를 응용한 건축 디자인 방법론에 대하여 연구한다.

□ IAR22212 색채와공간 Color and Space (3-3-0)

- 본 수업은 색채에 대한 기본이론을 이해하고 색채적용능력을 증진시키는 데에 목표가 있다. 색채시스템과 색채이론의 이해와 색채실습을 통해 색채의 역할과 의미를 파악하여 색채문제를 해결하는 능력을 갖추고 공간에서의 색채디자인의 대안을 제시할 수 있도록 한다.

□ IAR22310 건축생산과AI Architectural production with AI (3-3-0)

- 다양한 디자인 툴을 사용하여 창의적이고, 실험적인 디자인을 도출하고 제작한다.

□ IAR22314 실내건축시공 Interior Architecture Construction (3-3-0)

- 과거 고도성장시기 신축일변도의 건축 시장은 현재, 안정기를 맞아 신축 보다는 증축 및 용도변경 등 관리 위주의 시장으로 넘어가고 있음이 건축관련 통계에서 명확해지고 있다. 따라서 점점 건축물의 적절한 유지관리 및 실내건축, 인테리어 시장에 대한 관심과 중요성

은 높아지고 있다고 볼 수 있다. 본 수업은 이론 및 실제 시공 실무 수업을 통해 실내건축시공에 대한 내용을 충분히 숙지하도록 하는데 목적이 있다.

□ IAR22307 빛환경과조명디자인 Lighting Design (3-3-0)

- 본 과목은 공간과 빛환경에 대한 이해를 바탕으로 공간조명 디자인 방법을 학습하는 목표로 한다. 자연광 변화와 그 역할, 공간에서 빛환경의 중요성, 조명디자인 방법에 대한 세부 내용으로 구성하였다.

□ IAR22407 실내건축법규 Building Code (3-3-0)

- 건축물과 관련된 설계 및 디자인을 위한 건축법과 관련 규정의 이해를 목표로 한다. 이를 위해 건축법의 취지를 이해하여 실무 디자인을 진행하는데 바탕이 될 수 있도록 한다.

□ ASC22138 가구디자인과AI Furniture Design with AI (3-2-2)

- 생활에 필요한 가구를 디자인하고, 제작하는 수업으로 1인 작업 또는 3인이 1조로 팀 작업을 수행한다. 실용적인 가구의 디자인 보다는 창의적이고, 실험적인 디자인을 추구한다.

□ IAR22305 재료와코디네이션 Materials & coordination (3-3-0)

- 실내디자인에 사용되는 다양한 재료의 특성을 파악하고 이를 적용하는 방법을 배우고, 조화와 균형을 이룰 수 있는 코디네이션 기법을 학습하는 데 목표가 있다. 이를 위해 실내디자인에서 사용되는 재료와 특성을 이해하고 활용하는 방법에 대한 내용을 학습한다.

□ IAR22406 디테일디자인 Interior Detail Design (3-3-0)

- 실내건축의 도면구성, 도면기호, 재료마감 표현에 대한 이해와 더불어 상세도가 필요한 공간영역을 세분화하여 직접 디테일 도면작업을 수행함으로써 실무적 경험을 강화시키는 것에 목적을 두고 있다.

□ IAR22413 실내건축실무 Interior Design Practice (3-3-0)

- 본 과목은 디자인 분야 실무에 적응하기 위한 실시도면 작성 및 내역작업을 이해하고 연습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 실시도면의 내용을 확인하고 실습하며 인테리어 내역을 이해하고 내역서를 작성 한다.

전공 로드맵

▣ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량					
	공간이해역량	환경계획역량	공간계획역량	디자인관리역량	공간표현역량	AISW융합전공 공통교과목
1-1						
1-2					CAD	
2-1	인간공학				컴퓨터그래픽	웹프로그래밍 오픈소스 SW활용
2-2		색채와공간			BIM	빅데이터처리
3-1	재료와코디네 이션	빛환경과조명 디자인				인공지능 알고리즘
3-2		건축생산과시		실내건축시공		기계학습활용
4-1				실내건축법규, 디테일디자인		
4-2		가구디자인과 시			실내건축실무	

교육목표

- ❑ AI·SW 기술과 패션 전문지식을 겸비한 융복합 인재 양성
- ❑ AI·빅데이터 시대의 사회적 요구에 부응하는 창의적인 패션 인재 양성
- ❑ 패션업계에서 요구하는 최신 SW활용 능력을 갖춘 패션 전문인 양성

학과소개 및 안내

- ❑ 패션 전문지식과 AI·SW 활용능력을 겸비한 융복합 인재 양성을 위한 전공으로, AI·SW 교과목 및 융합전공 교과목의 이수를 통해 패션업계에서 필요로 하는 인공지능 및 소프트웨어에 대한 기본 지식 및 기술을 습득하도록 하고, 이를 패션 전문지식과 접목하여 창의적으로 활용할 수 있는 미래 주도형 인재 양성을 목표로 한다.

향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 패션마케터, 패션MD, 온라인MD, 3D패션디자이너, 3D의복설계사, 텍스타일디자이너, 디지털마케터, 빅데이터 분석전문가, 패션데이터 분석가
- ❑ 전공 유관 자격증
  - office자격증: 컴퓨터활용능력검정1급, 2급 워드프로세스, MOS, ITQ
  - graphic자격증: ACA포토샵, ACA일러스트, GTQ포토샵, GTQ일러스트, 컴퓨터그래픽스운용기능사, 웹디자인기능사
  - 전공자격증: 컬러리스트산업기사, 컬러리스트기사, 양장기능사, 패션디자인산업기사, 패션머천다이징산업기사, 의류기사, 섬유디자인산업기사, 패션스타일리스트, 샵마스터, 컴퓨터패션디자인운용마스터, 테크니컬디자이너

전공교육과정

학년	학기	이수구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학점	강의	실습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공통 15학점 이상

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	2	전필	CTD22114	패션데이터분석	Fashion Data Analysis	3	2	2	패션 21학점 이상
1	2	전선	CTD22115	테크니컬디자인	Technical Design	3	2	2	
2	1	전필	CTD22202	평면패턴실습	Flat Pattern Making	3	2	2	
2	1	전선	CTD25202	패션머천다이징	Fashion Merchandising	3	2	2	
2	2	전선	CTD22211	옴니채널리테일링	Omni-channel Retailing	3	3	0	
3	1	전선	CTD25302	3D비주얼머천다이징	3D Visual Merchandising	3	2	2	
3	1	전선	CTD22305	패션CAD	Fashion CAD	3	2	2	
2	2	전선	CTD22315	패턴CAD와3-D 의류설계	Pattern CAD & 3-D Clothing Design	3	2	2	
3	2	전선	CTD25305	빅데이터소비자분석	Big Data Consumer Analysis	3	2	2	
3	2	전선	CTD22316	우븐디자인	Woven Design	3	3	0	
4	1	전선	CTD25402	패션디지털커머스창업	Start-up of Fashion Digital Commerce	3	2	2	
2	1	전선	ASC22145	패션AI프로그래밍	Fashion AI Programming	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)
  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.
  
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)
  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.
  
- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)
  - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)한다.

- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)

  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)을 익힌다.
  
- ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)

  - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.
  
- CTD22108 패션데이터분석 Fashion Data Analysis (3-3-0)

  - 본 과목은 데이터분석을 통해 다양한 패션정보를 마케팅 의사결정에 활용할 수 있는 능력을 배양함을 목표로 한다. 이를 위해 환경, 소비자, 트렌드, 시장 정보 수집, 분석 및 활용 등의 세부 내용을 다루게 된다.
  
- CTD22109 테크니컬디자인 Technical Design (3-3-0)

  - 본 과목은 글로벌 패션산업 환경에서 소통하며 일하는 테크니컬 디자이너가 갖추어야할 기본적인 지식을 익히는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 도식화, 디자인 디테일, 의복구조와 패턴, 스티치와 솔기, 시접 처리법, 원부자재, 사이즈스펙 등 테크니컬패키지 작성에 대한 세부 내용을 다루게 된다.
  
- CTD22202 평면패턴실습 Flat Pattern Making (3-2-2)

  - 본 과목은 의복 원형에 대한 개념을 이해하고 원형을 활용한 다양한 패턴 지식을 응용하여 창의적인 패턴 개발과 봉제법을 익히는 것을 목표로 한다. 이를 위해 블라우스, 스커트의 다양한 패턴을 디자인, 패턴 및 봉제법 개발과 관련된세부 내용을 다루게 된다.
  
- CTD25202 패션머천다이징 Fashion Merchandising (3-2-2)

  - 빠르게 변화하는 소비자의 니즈에 대응하기 위해 패션머천다이징 업무는 분화되었다. 특히 국내 패션산업과 유통의 특징에 따라 직무역량이 상이하다. 전반적인 국내외 패션시장과 유통을 이해하고, 기획/바이 프로세스에 따른 머천다이징 전략을 강의와 실습을 통해 학습하여 패션머천다이저의 업무를 익히고 진로를 탐색해본다. 나아가 머천다이징의 기본 이론을 토대로 실제 브랜드 상품기획 작업을 수행함으로써 응용능력을 키울 수 있도록 한다. 나아가, 패션 기획 및 마케팅 분야 진로를 준비하는 학생들이 취업 포트폴리오를 준비하는 과정을 포함한다.
  
- CTD22211 옴니채널리테일링 Omni-channel Retailing (3-3-0)

  - 본 과목은 온·오프라인 채널을 통합하는 패션리테일 전략 수립 및 실행능력을 획득함을 목표로 한다. 이를 위하여 리테일링 기본 이론 및 리테일 테크놀로지에 대한 이해를 바탕으로 데이터베이스 리테일링 실무를 배우는 등의 세부 내용을 다루게 된다.

- CTD25302 3D비주얼머천다이징 3D Visual Merchandising (3-2-2)

  - 패션매장에서 고객과의 시각적 커뮤니케이션을 통해 스토어 아이덴티티의 전달, 매출향상, 상품 가치 향상에 이바지할 수 있도록 다양한 VMD이론을 학습하고, 매장 공간의 기획, 실행, 시각화 실습을 통해 VMD실무자로서의 역량을 개발한다.
  
- CTD22305 패션CAD (Fashion CAD (3-2-2)

  - 본 과목은 포토샵과 일러스트레이터의 사용 방법을 익히고 패션 포트폴리오를 제작하기 위한 기초 실력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 텍스타일 디자인과 매핑프로그램인 Texpro 프로그램을 학습하여 실제 패션디자인에 접목시킴으로써 독창적인 디자인 작업을 수행하는 등의 세부 내용을 다루게 된다.
  
- CTD25305 빅데이터소비자분석 Big Data Consumer Analysis (3-2-2)

  - 본 과목은 패션마케팅 목표 달성을 위한 빅데이터 기반 소비자행동 분석을 목표로 한다. 이를 위하여 소비자행동의 기초 이론 학습을 기반으로 소프트웨어를 활용하여 소비자행동 데이터의 다양한 분석 기법 및 활용법을 학습하는 등의 세부 내용을 다루게 된다.
  
- CTD22315 패턴CAD와3-D의류설계 Pattern CAD & 3-D Clothing Design (3-2-2)

  - Yuka Pattern CAD system을 이용하여 패턴제작과 그레이딩, 마킹 등을 실습해 봄으로써 Pattern CAD system의 활용 능력을 익히고, CAD의 중요성과 역할에 대한 이해하며, 패턴 제작 및 테크니컬디자인, 어패럴 생산 공정에 관한 전공 역량을 갖춘다.
  
- CTD22406 우븐디자인 Woven Design (3-3-0)

  - 본 과목은 섬유에서 직물이 만들어지기까지의 제조과정 전반에 걸친 제 공정을 학습하는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 직물조직도 이해, 조직도 그리는 방법, CAD 프로그램을 이용한 직조디자인 제안 등의 세부 내용을 다루게 된다.
  
- CTD25402 패션디지털커머스창업 Start-up of Fashion Digital Commerce (3-2-2)

  - 본 과목은 온라인, 모바일의 디지털 패션쇼핑몰 창업 노하우 및 디지털마케팅 기법의 습득을 통해 창업 인력의 양성을 목표로 한다. 이를 위해 디지털커머스 창업 프로세스, 플랫폼 구축 및 디지털마케팅 실무 등의 세부 내용을 다루게 된다.
  
- ASC22145 패션AI프로그래밍 Fashion AI Programming (3-3-0)

  - 이 과목은 패션산업에 적용되는 AI의 기본 개념을 이해하고, 패션 빅데이터 분석에 필요한 프로그래밍 언어를 습득함으로써 패션업계에서 필요로 하는 데이터 분석 능력을 가지게 됨을 목표로 한다. 이를 위해 시기본개념의 이해 및 패션의 적용, 코딩 학습을 배운다.

전공 로드맵

▣ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량					
	패션상품 디자인 역량	패션상품 제작 역량	패션 기획 역량	패션 마케팅 역량	소재기획 및 관리역량	AISW융합전공 공동교과목
1-1						
1-2		테크니컬 디자인	패션데이터 분석			
2-1		평면패턴실습	패션머천 다이징, 패션시프로그 래밍			웹프로그래밍 오픈소스 SW활용
2-2				옴니채널 리테이링		빅데이터처리
3-1	패션CAD			3D비주얼 머천다이징		인공지능 알고리즘
3-2		패턴CAD와3-D 의류설계				기계학습활용
4-1				빅데이터 소비자분석	우븐디자인	
4-2				패션디지털 커머스창업		

## 교육목표

- ❑ 미래 푸드테크 분야를 선도하는 AI/SW 식품영양학전공 융합인재 양성
- ❑ 4차 산업혁명 시대가 요구하는 식품영양학전공 전문성 및 창의성을 겸비한 실무형·융합형 인재 육성
- ❑ 분석 및 평가, 의사결정 능력 향상을 통해 AI시대 푸드테크 기술을 갖춘 전문인 양성

## 학과소개 및 안내

- ❑ 배재대의 “도전하는 청년 아펜젤러”라는 인재상에 따라 능동적인 자아 발전과 적극적인 사회봉사를 이끌어 미래 푸드테크 분야를 선도하는 푸드테크 AI융합 식품영양 전문인을 양성한다.
  - 새로운 가치 창출 능력을 갖춘 창의적, 혁신적 융복합 능력 강화
  - 정확한 자기표현과, 실천력, 의사 전달 능력 강화
  - 분석 및 평가, 의사결정 능력 향상을 통해 인공지능 시대 실무역량 강화
  - 업무 완수 및 관리 능력, 책임감 강화
  - 공동체 협력과 리더십 강화

## 향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 식품품질관리자: 식품 생산, 유통, 판매에 이르기까지 전반적인 품질 관리를 책임지는 인력
  - 식품분석기술자: 식품 성분을 분석하여 관련된 정보를 제공하는 기술 인력
  - 식품개발자: 시장조사 및 소비자 수요조사 등을 통해 새로운 식품을 개발하는 인력
- ❑ 전공 유관 자격증
  - 임상영양사(실무경력), 조리기능사, 조리산업기사, 식품기사, 식품기술사, 식품산업기사, 식품가공기능사, 농산물품질관리사, 식품품질관리사

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공통 15학점 이상
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	2	전선	FON22108	유기화학	Organic Chemistry	3	3	0	푸드테크 21학점 이상
2	2	전선	ASC22146	디지털헬스케어	Digital Healthcare	3	3	0	
3	1	전선	FON22301	임상영양학	Clinical Nutrition	3	3	0	
2	2	전선	FON22211	면역학	Immunology	3	3	0	
3	1	전필	ASC22147	AI와푸드테크	AI and Foodtech	3	3	0	
4	1	전선	FON22405	효소학	Enzymology	3	3	0	
3	2	전선	FON22310	식품가공및저장학	Food Processing and Preservation	3	3	0	
3	2	전선	FON22309	식사요법	Diet Therapy	3	3	0	
3	2	전선	ASC22148	AI시대만성질환관리	AI Era and Chronic Disease Management	3	3	0	
3	2	전선	FON22311	기능성식품학개론	Introduction to functional food science	3	3	0	
4	1	전선	FON22404	영양정보관리및상담	Nutrition Information Management and Counseling	3	3	0	
4	1	전선	ASC22149	AI시대푸드스타트업	AI Era and Food Startup	3	3	0	
2	1	전선	FON22203	생리학	Physiology	3	3	0	
3	1	전선	FON22205	분자생물학1	Molecular Biology 1	3	3	0	
2	2	전선	FON22214	분자생물학2	Molecular Biology 2	3	3	0	

교과목 소개

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)
  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.

- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)

  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.
  
- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)

  - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)한다.
  
- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)

  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)을 익힌다.
  
- ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)

  - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.
  
- FON22108 유기화학 Organic Chemistry (3-3-0)

  - 본 과목은 유기화합물의 기초 이론 및 응용에 대한 내용 이해를 목표로 한다. 이를 위해 구조, 성질, 반응성 및 반응 메커니즘 등에 대한 내용을 다루게 된다.
  
- ASC22146 디지털헬스케어 DigitalHealthcare (3-3-0)

  - 디지털 헬스는 건강분야에 ICT를 사용하는 eHealth 용어에 그 기원을 두고, eHealth(mHealth 포함) 분야를 비롯한 빅데이터, 유전체학, 인공지능과 같은 첨단 컴퓨터과학 분야를 포함하고 있다. 본 교과는 디지털 헬스 산업의 이해와 산업 현황 및 전망에 대한 이해를 목표로 하며 나아가 디지털 헬스케어와 관련된 기술적 이해를 제공한다.
  
- FON22301 임상영양학 ClinicalNutrition (3-3-0)

  - 본 과목은 각종 질병의 발생기전과 영양과의 관계 및 증상을 알고, 영양이론을 이용한 관리와 개선방법과 예방법에 대해 배우는 것을 목표로 한다. 이를 위해 소화기계 질환, 간질환, 당뇨병 등에 대해 다룬다.
  
- FON22211 면역학 Immunology (3-3-0)

  - 본 과목은 면역의 정의 및 전반적인 과학적 사고를 증진시키는데 목표로 둔다. 이를 위해 인간의 건강과 복지 증진에 기여할 수 있는 면역에 대한 세부내용을 다루게 된다.
  
- ASC22147 AI와푸드테크 AI and Foodtech (3-3-0)

  - 4차 산업기술인 인공지능(AI)등의 기술을 활용하여, 먹거리를 대상으로 다양한 기술을 접목해 미래의 식량문제, 환경문제 등을 극복하고, 부가가치를 창출할 수 있는 푸드테크:(식품(Food)과 기술(Technology)의 합성어)에 대한 기본 지식 및 이론을 이해하고, 보다 더

발전된 기술 개발에 도움을 줄 수 있는 능력을 증진시키는 데 목표가 있다. 또한 새로운 형태의 산업에 대한 적응 능력을 배양하고자 한다.

□ FON22405 효소학 Enzymology (3-3-0)

- 본 과목은 효소의 원리의 이해를 목표로 한다. 이를 위해 효소에 관련된 주요 병원성 미생물과 그 분류, 생리 기능, 역학, 병인, 동정 및 관리에 대하여 탐구한다.

□ FON22310 식품가공및저장학 Food Processing and Preservation (3-3-0)

- 본 과목은 시장에서 유통되는 다양한 제품의 생산에서부터 소비에 이르기까지 전 과정에 걸쳐 이용되고 있는 식품 저장 및 가공기술 전반에 관한 기본 원리와 응용 기술 학습을 목표로 한다. 이를 위해 식품 가공 및 저장학을 통해 과학적, 기술적 원리의 이해뿐만 아니라 식품학, 식품미생물학, 영양학, 조리원리, 조리과학 등의 내용을 기초로 하여 다양한 식품 원료의 특성을 이해하고 식품의 안전성, 영양성, 기호성, 경제성 등을 고려함으로써 다차원적인 시각으로 식품산업을 해석하는 능력을 기를 수 있도록 다룬다.

□ FON22309 식사요법 Diet Therapy (3-3-0)

- 본 과목은 각종 질환의 생리적 변화 및 병인, 증상 등을 파악하며 이러한 질병을 예방하고 치료하는데 식이요법의 기본문제를 인지토록 한다. 이를 위해 건강을 유지하고 질병의 예방과 치료를 위해서 식이요법의 지식을 습득하여 실제 식생활에 응용할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

□ ASC22148 AI시대만성질환관리 (AI Era and Chronic Disease Management) (3-3-0)

- 본 과목은 보건의료 빅데이터를 AI로 분석하여 고혈압, 당뇨, 치매, 뇌졸중등의 만성질환의 발병 확률을 예측하고 만성질환의 예방 및 치료효과를 극대화하기 위한 식단관리 및 맞춤형 헬스케어 과정을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 AI 기반 실시간 질병진단 기술과 실시간 생체정보 측정, 분석 기술을 이해하고 그에 따른 개인의 맞춤형 영양을 기반으로 한 식단관리에 대한 내용을 다루게 된다.

□ FON22311 기능성식품학개론 Introduction to functional food science (3-3-0)

- 본 과목은 건강기능식품의 정의, 현황 및 법률적 관리, 기능성 소재의 작용기작, 건강기능소재의 생산과 평가 등을 다룸으로써 기능성소재 및 식품에 관하여 전반적인 과학적 사고를 증진시키는데 목표로 둔다. 이를 위해 인간의 건강과 복지 증진에 기여할 수 있는 바이오기능성식품소재에 대한 세부내용을 다루게 된다.

□ FON22404 영양정보관리및상담 Nutrition Information Management and Counseling (3-3-0)

- 본 과목은 보건교육의 일환으로 영양상태 개선을 위하여 지식, 태도 및 식행동을 변화시키

고자 하는 일련의 계획된 교육과정으로 건강결정요인으로서 식행동의 중요성을 이해를 목표로 한다. 이를 위해서 다양한 사회 및 심리적 요인들의 파악과 중재를 통해 구체적으로 식행동을 변화시키고 대상 집단의 특성에 맞는 건강증진을 위한 내용, 방법과 기술이 적용될 수 있도록 적절한 매체를 이용하여 교육의 효과를 높일 수 있는 내용을 다룬다.

□ ASC22149 AI시대푸드스타트업 AI Era and Food Starup (3-3-0)

- 푸드테크는 말 그대로 음식(FOOD)와 기술(Technology)를 합한 신조어로, 식품 등 산업에 4차 산업 기술을 적용, 새로운 형태의 산업과 부가가치를 창출하는 기술이다. 최근 푸드테크(음식+기술) 스타트업에 대한 관심이 늘어나고 건강과 환경, 식사에 대한 사회적 관심이 늘어나는 가운데 ‘지속 가능성’을 찾으려 시도되고 있다. 이에 발맞추어 푸드테크에 대한 기본 지식 및 이론을 이해하고 스타트업에 대한 능력을 증진시키는데 목표가 있다. 또한 새로운 형태의 산업에 대한 적응 능력을 배양하여 진로에 도움이 되고자 한다.

□ FON22203 생리학 Physiology (3-3-0)

- 본 과목은 체내 항상성에 관련하여 신체, 기관, 조직에 대한 기능을 연구하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 인체생리에 대해 다루게 된다.

□ FON22205 분자생물학1 Molecular Biology 1 (3-3-0)

- 본 과목은 생명현상의 분자수준에서의 이해를 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 원핵 및 진핵생물에서의 유전자의 발현 및 조절 등의 내용을 다루게 된다.

□ FON22214 분자생물학2 Molecular Biology 2 (3-3-0)

- 본 과목은 생명현상의 분자수준에서의 이해를 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 원핵 및 진핵생물에서의 유전자의 발현 및 조절 등의 내용을 다루게 된다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량					
	연구역량	문제해결역량	실험진행역량	통합적사고역량	논리분석역량	AISW융합전공 공통교과목
1-1						
1-2	유기화학					
2-1	생리학					웹프로그래밍 오픈소스 SW활용
2-2			분자생물학1	디지털 헬스케어		빅데이터처리

3-1	면역학		분자생물학2 임상영양학	AI와푸드테크		인공지능 알고리즘
3-2	효소학 식품가공 및 저장학	식사요법		AI시대만성 질환관리	기능성 식품학개론	기계학습활용
4-1				AI시대푸드 스타트업	영양정보관리 및상담	
4-2						

## 교육목표

- ❑ 웹툰과 디자인의 융합을 통한 창의적인 아티스트 양성
- ❑ 디자인 SW활용 교육을 통한 실무적 디자인 능력 배양
- ❑ 4차 산업혁명, 메타버스 시대의 맞는 인재양성
- ❑ 실무에 사용되어지는 SW위주의 실용적인 교육

## 학과소개 및 안내

- ❑ 융복합적이고 창의적인 교육방법을 적용하여 다방면의 예술관련 직업군에서 탄력적이고 유연성 있게 그 수요를 충족하고자 하는 미래지향적인 인재를 양성하고자 한다. 더 나아가 공감과 소통으로 창의적 문화 콘텐츠를 발표하여 공동체와 상생의 시너지를 창출하여 K-콘텐츠를 선도하고자 한다.

## 향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 예술계는 순수회화, 산업디자인, 웹툰 등 다양한 분야를 다루며 디지털 시대가 도래됨에 따라 기존과 달리 복합 산업으로 진화하고 있다. 따라서 변화된 플랫폼에 맞는 전인적인 인재 양성이 필요하다. 이에 아트앤웹툰학과의 인재양성 유형은 예술가, 미술교원, 각 분야별 디자이너, 기획자, 웹툰 작가, 기획자, 콘텐츠 산업 전문가 등으로 도출 되었다. 따라서 각 유형별 인재 양성을 위한 전공 역량으로는 창조적 융합 예술창작 역량, 창조적 디자인 역량, 글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량으로 도출되었으며 이 3개의 역량은 서로 유기적으로 종합하여 각 역량의 정의 및 세부역량을 재구성 하였다.
- ❑ 전공 유관 자격증
  - 디자인: 제품디자이너, 모빌리티(자동차)디자이너, UX/UI디자이너, 서비스디자이너, 생활용품디자이너
  - 웹툰, 게임: 만화예술가, 웹툰작가, 게임·캐릭터·애니메이션 회사, 웹디자인, 웹툰PD, 3D 모델러, 만화관련사업가, 캐릭터 디자이너, 인터넷관련 전문회사의 웹 애니메이터 기획자

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의 시 수	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공통 15학점 이상
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	1	전선	PARW2501	게임의이해	Video Game Aesthetics	3	2	2	아트앤웹툰 21학점 이상
1	1	전선	PDSN2501	기초디자인1	Basic Design 1	2	1	2	
1	1	전필	ARW25102	웹툰기초1	Basic Webtoon 1	3	2	2	
1	2	전필	DSN25106	실감콘텐츠디자인	Immersive Content Design	3	2	2	
1	2	전필	ARW25103	웹툰기초2	Basic Webtoon 2	3	2	2	
1	2	전필	ARW25104	디지털인체해부학	Digital Human Anatomy	3	2	2	
2	1	전선	ASC23201	3D게임애니메이션아트파이프라인	3D game animation production pipeline	3	2	2	
2	1	전선	ARW22223	웹툰제작프로세스실습	Webtoon Production Process Practice	2	1	2	
2	1	전선	ARW22224	웹툰기획	Webtoon Project	3	2	2	
2	1	전선	ARW25201	웹툰캐릭터창작실습	Webtoon Character Creation Practice	3	2	2	
2	1	전선	IND25201	스케치렌더링기법	Sketch Rendering Technique	3	2	2	
2	2	전선	ARW22227	단편웹툰제작	Production of short webtoons	2	1	2	
2	2	전선	ARW22228	웹툰분석과비평	Webtoon Analysis and Criticism	3	2	2	
2	2	전선	ARW25204	콘티장면연출	Contemporary scene production	3	2	2	
3	1	전선	GMA25302	실감3D캐릭터모델링	Realistic 3D Character Modelling	3	2	2	
2	2	전선	IND24211	실감UX제품디자인	Immersive UX Product Design	3	2	2	

---

## 교과목 소개

---

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)
  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.
  
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)
  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.
  
- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)
  - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)한다.
  
- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)
  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)을 익힌다.
  
- ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)
  - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.
  
- PARW2501 게임의이해 Video Game Aesthetics (3-2-2)
  - 게임 산업의 발전을 그 역사와 특정 사건들을 탐구하여 앞으로의 방향성 및 발전 가능성 연구하며, 애니메이션 산업의 파이프라인 및 각 분야의 요구 스킬 및 소프트웨어 등을 익힌다.
  
- PDSN2501 기초디자인 Basic Design 1 (2-1-2)
  - 본 수업은 디자인의 기본기를 익히는 수업으로 디자인의 정의에서부터 자신의 아이디어를 효과적으로 시각화하는 다양한 디자인 방법론을 학습하게 된다. 또한, 프로젝트를 통해 디자인 문제 해결능력을 키우며, 작업 시에, 발생하는 문제를 합리적으로 해결하는 능력을 배양하도록 한다.
  
- ARW25102 웹툰기초1 Basic Webtoon 1 (3-2-2)
  - 본 과목은 만화에 대한 매체로서의 이해와 기초적인 카투닝 감각을 기르고 만화(웹툰)의 형식적/내용적 구성요소를 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 만화의 정의와 이해, 만화의 내용적/형식적 구성요소, 캐릭터의 정의, 카투닝, 스토리와 플롯, 연출개론의 세부내용을 다루게 된다.
  
- DSN25106 실감콘텐츠디자인 Immersive Content Design (3-2-2)
  - 콘텐츠는 이미 시장을 선도하고 트렌드를 주도하는 문화 IP로 자리매김하였다. 이에 콘텐츠 디자인의 기본기를 학습하고 디자인의 관점에서 콘텐츠를 해석하여 시장에서 요구하는 창의적인 디자인 결과물을 도출할 수 있도록 한다.

- ARW25103 웹툰기초2 Basic Webtoon 2 (3-2-2)

  - ‘웹툰기초1’의 연장선상의 수업으로 기초적인 카툰링 감각을 익힌 후 실질적으로 장면간 이동연출과 만화의 형식적 다양성을 숙달/실습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 스코트 맥클라우드의 이론, 6가지 이동연출, 스토리의 3단구성과 4단 구성, 4/8컷 만화 창작실습, 단편만화제작의 세부내용을 다루게 된다.
  
- ARW25104 디지털인체해부학 Digital Human Anatomy (3-2-2)

  - 게임애니메이션 산업의 초반 단계인 3D 모델링을 시작으로 디지털 조각에 관하여 심도 있게 학습하는 것을 목표로 한다. 웹툰, 디자인, 게임, 애니메이션 작업에 필수적인 인체 해부학을 3D소프트웨어를 사용하여 제작, 완성하는 것을 목표로 한다.
  
- ASC23201 3D게임애니메이션아트파이프라인 3D game animation production pipeline (3-2-2)

  - 3D 게임애니메이션의 필수 과정인 리깅과 애니메이션의 기초를 연구하고 산업현장의 실무에서 요구되는 다양한 기술력과 창의성을 학습과 실습을 통하여 연마한다.
  
- ARW22223 웹툰제작프로세스실습 Webtoon Production Process Practice (2-1-2)

  - 웹툰 제작의 과정을 순서대로 경험하여, 과정 안에서 작품에 필요한 부분을 스스로 탐구하고 적용한다. 자체 시나리오를 바탕으로 세부 항목별 탐구를 통해 개인 작품의 전반적인 작업 과정을 익히고, 작품의 완성도를 끌어올리고자 한다.
  
- ARW22224 웹툰기획 Webtoon Project (3-2-2)

  - 웹툰 플랫폼과 산업의 이해를 바탕으로 좋은 웹툰 작품을 기획할 수 있다. 웹툰 분석을 통해 웹툰의 구조를 이해하고 비평능력을 기를 수 있다.
  
- ARW25201 웹툰캐릭터창작실습 Webtoon Character Creation Practice (3-2-2)

  - 캐릭터의 정의와 개념을 이해하고 분석하여 실질적이고 대중적인 웹툰 캐릭터의 창작을 목표로 한다. 이를 위해 캐릭터의 정의, 스테레오 타입과 정형화된 캐릭터(클리셰), 장르별 캐릭터의 세부내용을 다루게 된다.
  
- IND25201 스케치렌더링기법 Sketch Rendering Technique (3-2-2)

  - 스케치렌더링기법은 디자이너의 가장 중요한 표현수단인 스케치와 디지털 드로잉을 익히는 수업으로 머릿속의 아이디어를 구체적인 3차원으로 표현하는 것에 중점을 둡니다. 볼펜, 수성펜, 샤프, 색연필, 마커를 활용한 다양한 스케치와 Photoshop을 중심으로 한 효과적인 디지털 표현기법을 배우도록 합니다.
  
- ARW22227 단편웹툰제작 Production of short webtoons (2-1-2)

- 본 과목은 웹툰의 대중성을 파악하고 그에 입각해 플랫폼 및 공모전 지원이 가능한 단편 웹툰을 제작하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 직전학기에 학습한 웹툰 제작 공정의 이해를 바탕으로 단편 웹툰을 제작한다.

□ ARW22228 웹툰분석과비평 Webtoon Analysis and Criticism (3-2-2)

- 본 과목은 ‘웹툰기획’의 연장선상의 수업으로 플랫폼 지원이 가능한 웹툰을 제작하기 위한 자신만의 차별화 전략이 담긴 기획안을 제작하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 기존 작품 분석 분석을 통해 웹툰 제작을 위한 필수요소들을 연구하고 자신의 작품에 적용시킨다.

□ ARW25204 콘티장면연출 Contemporary scene production (3-2-2)

- 시나리오를 통해 효과적인 내용을 전달할 수 있는 콘티 장면 연출을 배운다.

□ GMA25302 실감3D캐릭터모델링 Realistic 3D Character Modelling (3-2-2)

- 3D 메쉬에 생동감을 더해주는 텍스처를 제작하고, 실제 엔진이나 렌더러에서 머테리얼을 만들어 적용한다. 다양한 기술을 응용해 재질의 특징을 매력적으로 드러내는 능력을 기를 수 있다.

□ IND24211 실감UX제품디자인 Immersive UX Product Design (3-2-2)

- 다양한 산업들의 등장과 사회 환경의 변화로 인해서, 제품, 모빌리티에도 새로운 변화가 일어나고 있습니다. 사용자들도 이러한 변화에 따라 그들의 Needs가 구체화되고 세분화 되는 상황입니다. 이런 변화를 디자인 적 사고를 바탕으로 바라보고 제품, 모빌리티의 미래 혁신은 어떤 방향으로 진행될 지에 대해 진지하게 고찰하고 고민해야 합니다. 이번 수업을 통해서 스스로가 디자이너로서 이룩하고자 하는 방향성 수립과 아이덴티티를 확보하고자 합니다.

---

전공 로드맵

---

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량			
	창조적융합 예술창작 역량	창조적 디자인 사고역량	글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량	AISW융합전공 공동교과목
1-1	게임의이해	기초디자인1	웹툰기초1	
1-2	디지털인체해부학	실감콘텐츠디자인	웹툰기초2	
2-1	3D게임애니메이션아트 파이프라인	스케치렌더링기법	웹툰제작프로세스실습 웹툰기획 웹툰캐릭터창작실습	웹프로그래밍 오픈소스SW활용
2-2		실감UX제품디자인	단편웹툰제작 웹툰분석과비평 콘티장면연출	빅데이터처리
3-1	실감3D캐릭터모델링			인공지능알고리즘

3-2				기계학습활용
4-1				
4-2				

## 교육목표

- ❑ 능동적이고 크리에이티브한 전문 인재양성
- ❑ 실무형 비즈니스 인재양성
- ❑ 책임감과 성실성을 겸비한 인재양성
- ❑ 사진영상을 기반으로 한 광고홍보 인재양성
- ❑ 어느 분야에서도 인정받을 수 있는 인재양성
- ❑ 뛰어난 콘텐츠 제작 인재양성

## 학과소개 및 안내

- ❑ 배재대학교의 인재상은 도전하는 청년 아펜젤러로서, 이는 Servant Leadership, Valuable Followership, Creative Frontiership을 갖춘 인재를 의미한다. 광고사진영상학과의 교육목표는 이러한 배재대학교의 인재상과 교육목표를 기반으로 지식과 실무능력을 갖춘 사진영상 분야의 글로벌 전문인 양성을 목표로 한다. 이를 구현하기 위해서 학과 특성에 맞는 세부 교육 목표를 수립하였다. 또한 문화예술대학의 인재상 및 교육목표인 창의적 전문인재 양성, 현장실무능력을 갖춘 전문인재 양성, 글로벌 역량과 소통능력을 갖춘 전문인재 양성, 책임감과 리더십을 발휘할 수 있는 전문인재 양성은 광고사진영상학과의 교육목표와 강한 연관성을 나타낸다.

## 향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 인재양성분야 유형은 한국 고용 직업 분류, 한국 표준 직업 분류표와 졸업생 취업 가능한 직업군을 탐색하여 분류하였다. 직업군으로는 촬영기사, 영상녹화 및 편집기사, 사진작가, 사진기자, 사진가, 광고디자이너, 웹디자이너, 멀티미디어디자이너로 분류되었으며 유사한 직업군을 하나의 인재양성 유형으로 통합한 결과 사진영상전문가와 광고 웹 디자인 전문가의 인재 양성 유형이 설정되었다.
- ❑ 전공 유관 자격증
  - 사진기능사, 컴퓨터그래픽스 응용기능사, GTO, 초경량비행장치(드론)조종자

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공통 15학점 이상
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	1	전선	PPHO2501	사진촬영과감상	Photography and Appreciation	3	1	2	광고사진 영상 21학점 이상
1	1	전필	PHO22104	기초영상기법	Basic imaging technique	3	1	2	
1	2	전필	PHO22107	Photoshop	Photoshop	3	1	2	
1	2	전필	PHO22108	조명포현기법	Lighting expression technique	3	2	2	
1	2	전선	PPHO2502	모바일영상제작	Mobile Imaging Production	3	1	2	
2	1	전선	PHO22202	영상콘텐츠제작	Video content production	3	2	2	
2	1	전선	PHO22204	이미지테크놀로지	Image Technology	3	2	2	
2	1	전선	PHO22206	스튜디오라이팅	Studio Lighting	3	2	2	
3	1	전선	PHO22303	드론영상실습	Drone imaging practice	3	2	2	
3	2	전선	ASC23301	C.M.S	C.M.S	3	1	2	
4	2	전선	PHO22409	Exhibition세미나	Seminar in Exhibition(Capstone Design 3)	3	1	2	
4	1	전선	PHO25401	디지털리터칭프린팅	Digital Literature & Printing	3	1	2	

교과목 소개

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)
  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.
  
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)

- 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.
- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)
    - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)한다.
  - ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)
    - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)을 익힌다.
  - ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)
    - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.
  - PHO22102 기초암실실기 Technique of Basic Darkroom (3-2-2)
    - 실습과 이론을 병행한 사진 촬영 및 프린트제작(현상,확대인화)을 통해서 사진의 제작과정 및 감광재료에 대한 이해를 돕고 사진 전반적인 기초지식의 습득을 목적으로 한다.
  - PPHO2501 사진촬영과감상 Photography and Appreciation (3-1-2)
    - 본 교과목은 사진학의 기초를 다루는 과목으로, 사진의 기본 원리를 이해하고, 다양한 촬영 기법을 습득하며, 촬영된 사진을 감상하고 분석하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 본 과목에서는 카메라의 구조와 기능을 이해하고, 노출, 조리개, 셔터 속도 등 사진의 핵심 요소를 다루며, 다양한 피사체에 대한 촬영 기법을 익힌다. 또한 사진의 미적 요소를 탐구하여 창의적인 시각적 표현 능력을 기르고, 촬영한 사진을 감상하고, 본인의 사진에 대해 설명하고 분석할 수 있는 능력을 배양한다.
  - PHO22104 기초영상기법 Basic imaging technique (3-1-2)
    - 영상을 촬영하기 위한 DSLR 및 스마트폰 카메라의 구조와 원리를 이해하고 영상언어 및 영상 문법에 대하여 실습한다.
  - PHO22107 Photoshop (Photoshop (3-1-2)
    - 온갖 이미지의 범람은 사진 영상에 대한 올바른 개념정립 및 이해를 필요로 한다. 사진 작품세계에 자신의 세계를 투영함으로써 예술과의 접목을 유도하며 실생활 및 타 장르에 응용할 수 있는 폭 넓은 시야 육성과 창작심의 배양을 목표로 한다.
  - PHO22108 조명표현기법 Lighting expression technique (3-2-2)
    - 조명의 기초 이론을 알고 텡스텐 조명을 사용하여 위치, 높이, 각도에 따른 기본 7가지 종류의 라이팅을 실습하여 습득하고 창의적인 영상, 사진을 제작하기 위한 빛과 그림자의 이용법을

이해하는데 목적이 있다. 사진의 빛을 이해하고 광원의 성질, 광원의 위치를 실습하여 조명비에 따른 그림자 이용 및 빛의 특성을 습득한다.

□ PPH02502 모바일영상제작 Mobile Imaging Production (3-1-2)

- 우리가 스마트폰에서 가장 자주 사용하는 기능은 영상이다. 스크린에서 정보를 소비하는 데서 카메라로 정보를 생산하는 단계로 나아갔다. 소비자 차원에서 이제 직접 영상을 찍고 제작하는 생산자로 발돋움하는 크리에이터로 나아간다.

□ PHO22202 영상콘텐츠제작 Video content production (3-2-2)

- DSLR을 활용하여 동영상촬영과정의 필수적인 원칙과 주의사항들에 대해 중점적으로 학습한다. 직접 촬영한 영상을 편집하여 콘텐츠를 제작의 기본 개념과 기초를 실습한다.

□ PHO22204 이미지에너지기술 Image Technology (3-2-2)

- 다양성과 실용성을 요구하는 현재 광고사진영상의 세계에서 카메라 매커니즘과 디지털 전반에 걸친 이해를 통해 이론과 기술을 습득하고 응용해 새로운 표현의 가능성을 모색하여 미래의 이미지 산업과 새로운 사고의 확장으로 창의성을 높이는 것을 목표로 한다.

□ PHO22206 스튜디오라이팅 Studio Lighting, 3-2-2)

- 조명실기의 발전된 과목으로 스트로브를 사용하여 인무 촬영 및 상품촬영을 중심으로 인공조명(스트로브)에 대한 활용능력을 넓힘과 동시에 다양한 광고 사진 제작에 기초가 될 수 있도록 한다.

□ PHO22303 드론영상실습 Drone imaging practice (3-2-2)

- 드론의 원리와 비행 시뮬레이션을 통한 드론 조종을 습득하고 무인 멀티콥터 조종자 4급 자격증을 취득하여 직접 드론비행 및 항공촬영을 할 수 있는 전문인력을 양성한다.

□ ASC23301 C.M.S C.M.S (3-1-2)

- 디지털 사진의 기술적, 미학적 개념을 이해하고 원활한 결과물 제작을 위한 모니터, 프린터 등의 ‘캘리브레이션’에 중점을 둔다.

□ PHO22409 Exhibition세미나 Seminar in Exhibition (3-1-2)

- 개인의 장르에 따른 졸업작품 제작 및 포트폴리오를 완성하고 졸업전시를 위한 작품 편집 및 레이아웃을 완성한다. 또한 취업을 위한 준비과정으로 1:1 개인지도 병행한다.

□ PHO25401 디지털리터칭프린팅 Digital Literature & Printing (3-1-2)

- 각 개인이 선택한 장르(순수 및 다큐멘터리사진)에 맞춘 졸업작품 제작 및 개인 포트폴리오 제작을 목표로 한다. 졸업작품 전시를 통해 작가적 감성과 역량을 완성하며 포트폴리오 제작을

통해 4년간의 학습을 정리하고 취업에 임할 수 있는 능력을 기른다.

---

전공 로드맵

---

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량					
	사진제작 역량	디지털이미징 프로세싱역량	특수촬영역량	영상제작역량	광고매체역량	AISW융합전공 공통교과목
1-1	기초암실실기 사진촬영과 감상	Photoshop		기초영상기법		
1-2	조명표현기법			모바일영상 제작		
2-1	스튜디오라이팅	이미지 테크놀로지		영상콘텐츠 제작		웹프로그래밍 오픈소스SW활용
2-2						빅데이터처리
3-1			드론영상실습			인공지능 알고리즘
3-2		C.M.S				기계학습활용
4-1		디지털리터칭 프린팅				
4-2	Exhibition 세미나					

교육목표

- 실감미디어 분야를 선도하고 사회에 기여하는 글로벌 창의융합 인재 양성
- 국가수준에서 지역·산업·대학이 상생하는 지속 가능한 교육 생태계 구축

학과소개 및 안내

- 실감미디어 분야를 선도하고 사회에 기여하는 글로벌 창의융합 인재 양성
- 수요자 중심 교육 공유 및 확산을 통한 상호협력 및 상생

향후 진로계획

- 향후 진로계획
  - 콘텐츠 크리에이터, 실감미디어 콘텐츠 기획자, 게임개발회사 게임콘텐츠 기획자, 게임프로듀서, 게임마케터, 실감미디어 QA 전문가, 전문저널리스트, 가상현실콘텐츠 기획 및 개발, K-콘텐츠 기획 창업, 실감미디어 콘텐츠 기획/디렉팅 관련 창업자 및 사업자 등

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
9	1,2	전선	ASC23101	실감미디어컴퓨팅기초	INTRODUCTION TO REALISTIC MEDIA PROGRAMMING	3	2	2	실감미디어 기초 6학점 이상
9	1,2	전선	ASC23601	실감미디어의이해	Understanding of Realistic Experience	3	1	2	
9	1,2	교선	GEN22745	실감디자인씽킹	Design Thinking	3	3	0	
9	1,2	전선	ASC23602	실감디자인씽킹(XR)	Design Thinking(XR)	3	3	0	
1	1	전선	ASC23102	XR비즈니스입문	INTRODUCTION TO XR BUSINESS	3	3	0	
2	2	전선	ASC23202	XR창업비즈니스모델	XR STARTUP BUSINESS MODEL	3	3	0	
1	1	전선	ASC23103	XR마케팅	XR MARKETING	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
9	1,2	교선	GEN22746	실감디지털드로잉	Digital Drawing	3	3	0	실감미디어 응용 30학점 이상
9	1,2	전선	ASC23603	실감디지털드로잉(XR)	Digital Drawing(XR)	3	3	0	
3	1	전선	EBS22314	AR/VR콘텐츠실무	AR/VR Contents Practice	3	2	2	
3	2	전선	ASC23302	ICT경험디자인	ICT USER EXPERIENCE DESIGN	3	3	0	
3	1	전선	EBS22301	UI/UX디자인	UI/UX Design	3	2	2	
3	2	전선	EBS22310	고급UI/UX디자인	Advanced UI/UX Design	3	2	2	
1	2	전선	ARW22120	캐릭터디자인	Character Design	3	2	2	
3	1	전선	GMA22217	실감3D캐릭터모델링	Realistic 3D Character Modelling	3	2	2	
3	2	전선	ARW22336	3D애니메이션	3D Animation	3	2	2	
3	1	전선	ARW22337	게임UX/UI디자인	Game UX/UI Design	3	2	2	
3	1	전선	DSN25110	실감디지털페인팅	Realistic Digital Painting	3	2	2	
2	2	전선	IND24211	실감UX제품디자인	UX Product Design	3	2	2	
1	2	전필	DSN25106	실감콘텐츠디자인	Realistic Contents Design	3	2	2	
3	1	전선	ARW22327	고급실감디지털스토리텔링	Advanced Immersive Digital Storytelling	3	2	2	
4	1	전선	EBS22416	디지털리빙랩프로젝트	Digital LivingLab Project	3	2	2	
3	2	전선	EBS22213	AR/VR프로젝트	AR/VR Project	3	2	2	
3	2	전선	GME22309	VR/AR프로그래밍	VR/AR Programming	3	2	2	
3	1	전선	GME22312	실감형게임프로젝트	Immersive Game Project	3	2	2	
3	1	전선	GME22301	인공지능	Application Intelligence	3	3	0	
2	1	전선	ARC22205	디지털이미징기초	Digital Imaging Foundation	3	3	0	
2	2	전선	ARC22210	디지털이미징설계	Digital Imaging Design	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- ASC23101 실감미디어컴퓨팅기초 INTRODUCTION TO REALISTIC MEDIA PROGRAMMING (3-2-2)
  - 실감미디어용 기술 개발 및 콘텐츠 개발을 하기 위한 개발 툴을 사용 할 때 필요한 기본적인 컴퓨터 프로그래밍 능력을 배운다.
  
- ASC23601 실감미디어의이해 Understanding of Realistic Experience (3-2-2)
  - 본 교과목은 실감미디어 기술과 콘텐츠 전반의 산업, 현업 전문 직무 등에 대한 이해를 기반으로 프로젝트 제작 실습을 통해 프로젝트 파이프 라인 경험/습득, 창업까지의 목표를 달성하기 위한 교과목이다.
  
- GEN22745 실감디자인씽킹 Design Thinking (3-3-0)
  - 4차 산업혁명으로 인해 우리 사회는 급속도로 변화하고 있으며, 시대를 이끌어가는 인재가 되기 위한 준비가 그 어느 때 보다도 중요시 되고 있다. 이에 본 수업에서는 창의적인 디자인사고 능력을 바탕으로 한 메타버스에 대한 이해를 높이도록 하며, 디자인의 정의에서부터 창의적으로 자신의 아이디어를 효과적으로 표현하는 다양한 방법론을 이해하도록 한다. 또한, 메타버스의 정의와 특성, 기술, NFT등 메타버스 전반에 걸친 이론을 학습하도록 한다.
  
- ASC23602 실감디자인씽킹(XR) Design Thinking(XR) (3-3-0)
  - 본 수업에서는 창의적인 디자인사고 능력을 바탕으로 한 메타버스에 대한 이해를 높이도록 하며, 디자인의 정의에서부터 창의적으로 자신의 아이디어를 효과적으로 표현하는 다양한 방법론을 이해하도록 한다. 또한, 메타버스의 정의와 특성, 기술, NFT등 메타버스 전반에 걸친 이론을 학습하도록 한다.
  
- ASC23102 XR비즈니스입문 INTRODUCTION TO XR BUSINESS (3-3-0)
  - 3D 애니메이션과 리얼타임 그래픽을 기반으로 하는 기술들의 통합인 XR (Extended Reality)의 개념적인 접근이 아닌 실제 XR프로젝트들의 마케팅부터 기획, 제작, 실행까지의 전 과정을 분석함으로 산업의 구조를 이해하고, 각 기술이 가지는 콘텐츠 산업에서의 비즈니스 확장성과 한계까지 파악할 수 있는 통합적 사고역량을 향상시키고자 한다.
  
- ASC23202 XR창업비즈니스모델 XR STARTUP BUSINESS MODEL (3-3-0)
  - 수강생들이 XR 관련 사업계획서에 대한 전반적인 이해를 높이고 경영현장에서 사업계획을 수립하고 사업계획서를 작성할 수 있는 학문적, 실무적인 지식에 대한 내용을 다룬다. 수강생의 경우 XR 창업 지원 관련 정부기관(중소벤처기업부, 중소기업진흥공단, 콘텐츠 진흥원) 등에서 요구하는 사업계획서 작성에 대한 실전경험을 학습 하고자 한다. 실무분야에는 아이디어 창안, 아이템 개발, 비즈니스 모델 수립, 제품개발 계획, 마케팅 계획, 생산 운영 계획, 인적자원 계획, 재무계획, 경제성 분석 등에서 필요로 하는 사업계획서 작성에 대한

능력을 배양하고자 한다.

□ ASC23103 XR마케팅 XR MARKETING (3-3-0)

- 본 교과목은 XR 마케팅 산업군에서 요구되는 다양한 이론적/실무적 능력을 함양하기 위해 마케팅 활동에 대한 이론 및 전반적인 XR 마케팅을 경험하는 것을 중심으로, 이를 통해 실천적 마케팅 전문가에 대한 이해를 도모하는 것을 목적으로 두고 있다.

□ GEN22746 실감디지털드로잉 Digital Drawing (3-3-0)

- 기본적 표현능력을 배양하는데 목적을 갖고 다양한 주제를 다양한 표현기법을 통해 표현한다. 드로잉의 다양한 표현방법을 육성하고, 자유로운 발상과 실험적 전개를 시도하며, 이 과정을 통해 창의적 사고를 바탕으로 한 새로운 시각언어개발에 중점을 둔다. 본 과목은 디지털 프로그램 도구를 이용하여 다양한 영역에 활용되는 사진 이미지를 목적에 맞도록 수정하고 편집하는 기술을 익힘으로써 창의적인 이미지 표현에 활용할 수 있는 제작 능력을 목표로 한다. 이를 위해 편집할 수 있는 포토샵 프로그램 기능을 알고 제작에 맞도록 자료 분석능력을 키우는 영역도 다루게 된다.

□ EBS22314 AR/VR콘텐츠실무 AR/VR Contents Practice (3-2-2)

- AR과 VR은 메타버스 개념의 기본 기술로써 e-비즈니스영역에서도 매우 다양하게 활용되고 있거나 활용 될 것으로 전망된다. 본 수업에서는 이런 AR/VR 기술의 실무를 배우고 보다 다양한 응용 콘텐츠를 제작해본다.

□ ASC23302 ICT경험디자인 ICT USER EXPERIENCE DESIGN (3-3-0)

- ICT 기술과 서비스가 융합하는 응용 프로그램을 실제로 기획 및 설계하고 직접 제작해보는 실천 수업으로, 사용자 리서치, 요구사항 도출, 정보 구조 설계, 구현, 등 웹 사이트 개발과 모바일 앱 개발에 대한 이론 학습과 실습 과정으로 구성된다.

□ EBS22310 고급UI/UX디자인 Advanced UI/UX Design (3-2-2)

- 스마트 디자인 제작 과정 및 디자인 테크닉을 세분화하여 기획 및 실습을 하며 실무제작 능력을 배양하는데 목적을 둔다.

□ ARW22120 캐릭터디자인 Character Design (3-2-2)

- 본 과목은 게임을 구성하는 다양한 그래픽 요소들을 제작하여 시각적 재미와 감동을 구현할 수 있는 콘텐츠를 제작하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 캐릭터 디자인 정의와 이해, 컨셉 아트의 활용, 디지털 그래픽 툴을 숙지를 목표로 한다.

□ GMA22217 실감3D캐릭터모델링 Realistic 3D Character Modelling (3-2-2)

- 게임애니메이션 산업의 초반 단계인 3D 모델링을 시작으로 디지털 조각에 관하여 심도있

게 학습하는 것을 목표로 한다. 현재 게임 애니메이션 산업 파이프라인에 맞는 효율적인 모델링 방식과 캐릭터 디자인에 관하여 연구한다.

□ ARW22336 3D애니메이션 3D Animation (3-2-2)

- 본 수업은 3D 애니메이션의 개념을 이해하고, 다양한 학습을 통하여 3D 애니메이션의 기초를 다지는 수업이다.

□ ARW22337 게임UX/UI디자인 Game UX/UI Design (3-2-2)

- 현대 게임 산업에서 크게 각광 받고 있는 UX(유저 익스피리언스 디자인)와 UI(유저 인터페이스 디자인)을 이해하고 제작하려는 게임의 특성에 맞는 올바른 UX/UI 디자인에 관하여 학습한다.

□ DSN25110 실감디지털페인팅 Realistic Digital Painting (3-2-2)

- 사회적 이슈를 분석하여 블렌더, 일러스트레이터 등의 프로그램 혹은 실제 영상을 촬영하여 단편 디자인 영상을 제작하는 것을 목표로 한다.

□ IND24211 실감UX제품디자인 UX Product Design (3-2-2)

- 다양한 산업들의 등장과 사회 환경의 변화로 인해서, 제품, 모빌리티에도 새로운 변화가 일어나고 있다. 사용자들도 이러한 변화에 따라 그들의 Needs가 구체화되고 세분화 되는 상황이다. 이런 변화를 디자인 적 사고를 바탕으로 바라보고 제품, 모빌리티의 미래 혁신은 어떤방향으로 진행될 지에 대해 진지하게 고찰하고 고민해야한다.

□ DSN25106 실감콘텐츠디자인 Realistic Contents Design (3-2-2)

- 콘텐츠는 이미 시장을 선도하고 트렌드를 주도하는 문화 IP로 자리매김하였다. 이에 콘텐츠디자인의 기본기를 학습하고 디자인의 관점에서 콘텐츠를 해석하여 시장에서 요구하는 창의적인 디자인 결과물을 도출할 수 있도록 한다.

□ ARW22327 고급실감디지털스토리텔링 Advanced Immersive Digital Storytelling (3-2-2)

- 디지털 스토리텔링의 개념을 이해하고 기존의 스토리텔링과 디지털스토리텔링의 차이를 이해한다. 기존의 전달방식이 아닌 상호텍스트 작용을 통해 발생하는 쌍방향 소통에 대한 이해를 바탕으로 실감 미디어 콘텐츠 시대에 맞는 창작자의 소양을 기를 수 있도록 한다.

□ EBS22416 디지털리빙랩프로젝트 Digital LivingLab Project (3-2-2)

- 본 수업은 AR/VR콘텐츠실무나 프로젝트와 같이 게임엔진(유니티)를 이용한 AR/VR 콘텐츠 개발 수업을 이수하였거나 관련 기술을 알고 있는 학생들과 함께 진행하는 캡스톤디자인 수업이다. 수업내용은 엔진이나 스크립트 수업은 이루어지지 않으며 학생들이 팀을 이루어 마

케팅/지역사회 기여 콘텐츠 등 다양한 콘텐츠를 제작하는 프로젝트식 수업으로 이루어진다.

□ EBS22213 AR/VR프로젝트 AR/VR Project (3-2-2)

- 본 수업은 게임엔진을 활용, AR/VR 콘텐츠를 프로젝트 형식으로 개발하는 수업이다.

□ GME22309 VR/AR프로그래밍 VR/AR Programming (3-2-2)

- 본 과목은 게임엔진을 이용한 게임제작에서 실감 영상 및 상호작용에 사용되는 AR/VR 기능을 적용하여 게임엔진을 이용한 게임 개발을 심화하기 위한 프로그래밍 실습을 중심으로 진행된다. 게임엔진을 활용하여 다양한 플랫폼에서 디스플레이 및 하드웨어와의 연동, 캐릭터 액션을 위한 컨트롤, 게임 내 다양한 환경에서 활용 가능한 상호작용 및 물리효과 등을 학습한다. 또한 VR/AR 개발 환경 구축부터 UI 구성 방법 및 이벤트 처리, 스마트폰과의 연동을 통한 VR/AR 게임 콘텐츠 개발, HMD 제품에서 활용될 수 있는 VR 게임 콘텐츠 제작을 위한 프로그래밍 방법들을 익혀나간다.

□ GME22312 실감형게임프로젝트 Immersive Game Project (3-2-2)

- 개별 실습 및 조별 프로젝트를 통하여 실감형 게이밍 콘텐츠를 기획 및 구현한다. 개인 간 협력 또는 조별 프로젝트를 통해 협업에 대한 이해와 학습을 도모한다.

□ GME22301 인공지능 Artificial Intelligence (3-2-2)

- 머신러닝의 기초 지식부터 파이썬 패키지 활용, 머신러닝 회귀기법에 관한 내용을 학습한다. 머신러닝의 학습 프로세스와 종류에 대해 학습하고, 머신러닝의 환경을 구축하는 방법에 대해 실습한다. 피쳐의 개념과 표기법에 대해 알아보고, 차원의 저주에 대해 학습한다. 데이터 테이블의 기본 용어를 살펴보고, 판다스로 데이터 다루는 방법을 실습한다. 데이터 전처리의 개념과 데이터 품질 문제에 대해서 알아보고, 타이타닉 생존자를 예측하는 데이터 전처리 실습을 진행한다. 선형회귀와 경사하강법의 개념에 대해 알아보고, 코드로 선형 회귀를 구현해본다.

□ ASC23603 실감디지털드로잉(XR) Digital Drawing(XR) (3-3-0)

- 그래픽 디자인에 대한 기초 지식을 기반으로 실감미디어 디자인에 대한 원리를 이해하고 구현함으로써 디자인적 감각으로 응용기술 능력을 함양하는 것을 목표로 하며, 다양한 미디어 콘텐츠 제작 환경에서 적용될 수 있는 실감미디어 이미지 테크닉 활용 방법 학습한다. 이미지 툴(TOOL)을 기초로 한 프로젝트 과제 진행을 통하여 실감미디어 영상 미디어 환경을 기반으로 한 다양한 인터랙티브 이미지 구현 방법과 영상 콘텐츠 제작을 위한 창조적인 디자인 기획 능력 배양 목표로 한다.

□ ARC22211 디지털이미징기초 Digital Imaging Foundation (3-3-0)

- 본 과목은 컴퓨터 그래픽을 활용하여 프리젠테이션 능력 뿐만 아니라 건축 설계디자인과 연

계된 학습으로 디자이너로서의 경쟁력을 높이는 것을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 프로그램의 개념과 구조를 이해하여 프리젠테이션 방법에 관한 것을 세부내용으로 다루게 된다.

□ ARC22212 디지털이미징설계 Digital Imaging Design (3-3-0)

- 본 과목은 디지털이미징기초의 심화과정으로 CAM의 개념을 이해하고 디자인 의도와 기술적 능력의 습득, 결과물의 제작원리가 디자인 생성 원리로 작용하는 관계를 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 CAD를 활용한 디자인 결과물을 3D 프린터, 레이저 커터 등을 활용하여 생산, 제작하는 방법을 학습하는 것을 세부내용으로 다루게 된다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량					
	실감미디어 펀더멘탈	실감미디어 디자인	게임그래픽 디자인	실감미디어 콘텐츠디자인	실감미디어 콘텐츠디자인 테크	버추얼 그래픽 디자인
1-1	실감미디어의 이해 실감디자인씽킹 실감디자인씽킹 (XR) XR비즈니스입문 XR마케팅	실감디지털 드로잉				실감 디지털드로잉 (XR)
1-2	실감미디어컴 퓨팅기초		캐릭터디자인	실감콘텐츠 디자인		
2-1						디지털이미징기초
2-2	XR창업비즈니스 모델			실감UX제품디 자인		디지털이미징설계
3-1		AR/VR콘텐츠 실무	게임UX/UI디 자인	실감UX제품디 자인	실감형게임프로 젝트 인공지능응용	
3-2		ICT경험 디자인 고급UI/UX 디자인	실감3D캐릭터 모델링 3D애니메이션		AR/VR 프로젝트 VR/AR 프로그래밍	
4-1					디지털리빙랩 프로젝트	
4-2						

교육목표

- ❑ 미디어 기술의 발달로 융합 환경에 적응하는 인재 양성
- ❑ AI기술을 활용한 미디어 플랫폼 환경에 적응하는 인재 양성
- ❑ AI 플랫폼에 활용할 수 있는 미디어콘텐츠 구현 인재 양성
- ❑ 미디어 분야에 AI기술을 종합적으로 접목할 수 있는 인재 양성

학과소개 및 안내

- ❑ 미디어는 커뮤니케이션을 본성으로 하는 인간에게 매우 중요한 분야다. 특히 미디어 분야는 기술과 융합하여 발전하는데 최근 등장한 AI 역시 미디어 분야에서 간과할 수 없는 중요한 영역이라고 할 수 있다. 따라서 미디어에 관심 있는 학생들이 AI의 기술적 내용을 학습함으로써 융합형 인재로 거듭날 수 있다.

향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 미디어콘텐츠 창작자
  - 미디어콘텐츠 디자이너
  - 멀티미디어콘텐츠 디자이너
  - AI콘텐츠 제작자

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공동 15학점 이상
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점	
						학 점	강 의	실 습		
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2		
1	2	전선	MCT25101	미디어제작기초1	Media Production 1	3	3	0	미디어 콘텐츠 기획 제작	21 학점 이상
1	1	전선	MCT22103	미디어와창조적사고	Media and Creative Thinking	3	3	0		
2	1	전선	MCT25201	미디어촬영기초	Media Filming	3	2	2		
4	1	전선	MCT22405	미디어법과제도	Media Law and Policy	3	3	0		
1	1	전선	PMCT2501	미디어의이해	Understanding the Media	3	3	0	뉴미디어 전략 개발	
1	1	전선	MCT22106	커뮤니케이션개론	Introduction of Communication	3	3	0		
3	1	전선	MCT25302	소셜미디어프로젝트	Social Media Project	3	2	2		
2	2	전선	MCT22212	미디어와ICT기술	Media and ICT	3	3	0	AI 미디어 콘텐츠 기획 제작	
2	1	전선	MCT25206	AI와미디어	AI and Media	3	3	0		
2	2	전선	MCT25207	AI와커뮤니케이션	AI and Communication	3	3	0		
2	2	전선	ASC22157	AI기반멀티미디어이해	Understanding AI-based Multimedia	3	3	0		
3	2	전선	ASC22158	AI융합콘텐츠기획론	AI Convergence Content Planning Theory	3	3	0		

---

## 교과목 소개

---

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)
  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습을 진행한다.
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)
  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.
- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)
  - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)을 진행한다.
- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)
  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)을 익힌다.

- ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)

  - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.
  
- MCT25101 미디어제작기초1 Media Production 1 (3-3-0)

  - 방송을 꼭 텔레비전 앞에서 시청해야 했던 과거와 달리 우리사회는 이제 다매체 다채널 시대가 되었다. 기본적으로 시청할 수 있는 채널이 늘어났으며, 유료방송이라고 할 수 있는 케이블TV와 IPTV 등의 등장으로 시청자들은 다양한 콘텐츠를 기호에 맞게 선택할 수 있게 되었다. 또한, OTT를 중심으로 하는 스마트 미디어의 등장은 미디어를 접하는데 있었던 시공간적 제약이 사라지게 하였다. 이 같은 미디어 환경의 변화는 더 이상 우리가 과거와 같은 개념을 고찰하는 것에는 한계점을 지닐 수 있다는 것을 제시해준다. 따라서 본 과목에서는 변화한 미디어 환경에 적응할 수 있도록 미디어에 대한 새로운 접근을 시도할 것이다. 그렇다고 해서 기존의 공부 방법을 모두 부정하는 것은 아니다. 가장 기초적 분야가 될 수 있는 역사적 부분도 소홀히 하지 않을 것이며, 변화된 환경과의 차이점을 비교하고 미래에 대해 예측해 볼 것이다. 종합적으로 스마트 미디어 시대에 적응할 수 있는 탄탄한 기초 지식과 미래 지향적인 사고를 추구할 것이다. 미래의 미디어는 단순히 영상을 즐기는 매체가 아니라 우리 생활의 중심에 위치할 것이다. 이를 대비하기 위해 미디어의 근본적인 개념을 이해하고, 그 안에서 서비스되는 콘텐츠를 이해하는 능력을 기를 것이다.
  
- MCT22103 미디어창조적사고 Media and Creative Thinking (3-3-0)

  - 문화와 콘텐츠의 기본 개념과 미디어콘텐츠학과에서 수강할 과목들을 위한 ‘창조적으로 생각하는 방식’을 배우게 된다. <싸이강남스타일>, <젠틀맨>, 뮤직비디오, 영화<검은사제들>, <건축학개론>, <광해>, 드라마<도깨비>, <응답하라1988> 등 10개 영상 콘텐츠, <소녀시대일본상륙> 등 7개 다큐멘터리를 감상하면서 문화콘텐츠의 창조성 개념과 문화산업을 쉽게 이해한다. 고등학교까지 입시교육으로 발휘하지 못한 개인 창조력을 간단한 콘텐츠 기획을 통해 향상시키며 창조적 사고의 기술을 연계하여 학습한다.
  
- MCT25201 미디어촬영기초 Media Filming (3-2-2)

  - 실습을 통해 실무 영상편집 작업에서 학생들이 알아야 할 영상편집의 필수적인 원칙과 주의 사항들에 대해 중점적으로 학습한다. 영상편집을 통한 영상제작분야 (포스트프로덕션)의 이해와 능력을 향상한다. 학생 자신들의 포트폴리오를 제작한다.
  
- MCT22405 미디어법과제도 Media Law and Policy (3-3-0)

  - 영상제작과 기타 표현물에서의 법리적 규정을 이해한다. 신문, 방송, 광고 등에서의 표현에 관한 법제를 습득한다. 방송통신의 규제내용과 문화산업에 관한 법제를 습득한다.
  
- PMCT2501 미디어의이해 Understanding the Media (3-3-0)

- 방송을 꼭 텔레비전 앞에서 시청해야 했던 과거와 달리 우리사회는 이제 다매체 다채널 시대가 되었다. 기본적으로 시청할 수 있는 채널이 늘어났으며, 유료방송이라고 할 수 있는 케이블TV와 IPTV 등의 등장으로 시청자들은 다양한 콘텐츠를 기호에 맞게 선택할 수 있게 되었다. 또한, OTT를 중심으로 하는 스마트 미디어의 등장은 미디어를 접하는데 있었던 시공간적 제약이 사라지게 하였다. 이 같은 미디어 환경의 변화는 더 이상 우리가 과거와 같은 개념을 고찰하는 것에는 한계점을 지닐 수 있다는 것을 제시해준다. 따라서 본 과목에서는 변화한 미디어 환경에 적응할 수 있도록 미디어에 대한 새로운 접근을 시도할 것이다. 그렇다고 해서 기존의 공부 방법을 모두 부정하는 것은 아니다. 가장 기초적 분야가 될 수 있는 역사적 부분도 소홀히 하지 않을 것이며, 변화된 환경과의 차이점을 비교하고 미래에 대해 예측해 볼 것이다. 종합적으로 스마트 미디어 시대에 적응할 수 있는 탄탄한 기초 지식과 미래 지향적인 사고를 추구할 것이다. 미래의 미디어는 단순히 영상을 즐기는 매체가 아니라 우리 생활의 중심에 위치할 것이다. 이를 대비하기 위해 미디어의 근본적인 개념을 이해하고, 그 안에서 서비스되는 콘텐츠를 이해하는 능력을 기를 것이다.

□ MCT22106 커뮤니케이션개론 Introduction of Communication (3-3-0)

- 커뮤니케이션의 의미와 개념에 대한 이론을 습득한다. 커뮤니케이션의 발전과 미디어를 이해한다. 매스커뮤니케이션 이론을 이해한다.

□ MCT25302 소셜미디어프로젝트 Social Media Project (3-2-2)

- 소셜 미디어는 소셜 네트워킹 서비스(social networking service, SNS)에 가입한 이용자들이 서로 정보와 의견을 공유하면서 대인관계망을 넓힐 수 있는 플랫폼을 말한다. 소셜 미디어는 기존의 미디어가 가져야 했던 필수적 요소가 있는 것이 아니고 누구나 쉽게 접근하고 만들고 활용할 수 있다는 장점이 있다. 또한 짧은 시간 안에 다양한 내용을 담고 재미 위주의 접근방식으로 이루어진다는 특징이 있다. 따라서 본 강의는 소셜 미디어의 특성을 명확히 파악하고 소셜 미디어에 활용 가능한 콘텐츠를 제작하는데 목적을 둘 것이다. 소재와 장르에 제한을 두지 않을 것이며 되도록 자유로운 창작을 권장 할 것이다. 이 같은 연습을 통해서 스스로 소셜 미디어를 운영하며 콘텐츠를 양산할 수 있는 능력을 기를 수 있을 것이다.

□ MCT22212 미디어와ICT기술 Media and ICT (3-3-0)

- 미디어콘텐츠업계에서 요구하는 ‘산업계관점 미디어분야 요구과목’이며 PD, 제작자, 기획자, 방송사지망학생을 위해 YouTube / Excel / Digital영상 이해와 활용 Tip / 각종 카메라(드론, 광고용 Cine급, High End)실습, ICT기술 상식학습 을 통해 현장 과업중심으로 학습하게 됩니다.

□ MCT25206 AI와미디어 AI and Media (3-3-0)

- 미디어의 기본 개념인 커뮤니케이션에 대해 이해하며, 전통적 미디어 기술부터 신기술인 AI분야까지의 기술적 과정을 습득한다. 새로운 기술영역을 토대로 미디어 영역의 적용과정

을 습득한다.

□ MCT25207 AI와커뮤니케이션 AI and Communication (3-3-0)

- AI 기술은 인간 고유의 영역이었던 커뮤니케이션 본질을 바꾸고 인간 사회에 다층적인 영향을 미치고 있다. 단순한 기술적 이해를 넘어, AI 시대에 변화하는 인간의 존재론적인 가치를 고찰하고 AI와 인간의 바람직한 관계 설정을 모색할 필요가 있다. 나아가 AI와의 커뮤니케이션에서 발생하는 편향, 오남용 문제, 사회 불신 등 윤리적·사회적 쟁점들을 비판적으로 분석하여 AI 시대에 필요한 새로운 커뮤니케이션 역량과 리터러시를 함양하고자 한다.

□ ASC22157 AI기반멀티미디어이해 Understanding AI-based Multimedia (3-3-0)

- AI기술에 대해 이해하며, AI기술과 미디어의 연관성에 대해 학습한다. AI기술이 멀티미디어 분야에 어떤 영향을 주는지 파악한다.

□ ASC22158 AI융합콘텐츠기획론 AI Convergence Content Planning Theory (3-3-0)

- AI를 기반으로 한 콘텐츠를 직접 기획할 수 있으며, AI기반 콘텐츠 기획을 대본으로 발전시킬 수 있다. AI기반 콘텐츠를 직접 영상화하여 활용할 수 있는 계획을 실현시킬 수 있다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	미디어콘텐츠 기획능력	미디어콘텐츠 제작능력	뉴미디어전략 개발능력	AI미디어콘텐츠 기획제작능력	AISW융합전공 공통교과목
1-1	미디어의이해 케이션개론		미디어 창조적사고		
1-2		미디어제작기초1		AI와 커뮤니케이션	
2-1			미디어촬영기초		웹프로그래밍 오픈소스SW활용
2-2				미디어와 ICT기술 AI기반 멀티미디어이해	빅데이터처리
3-1			소셜미디어 프로젝트		인공지능알고리즘
3-2				AI융합 콘텐츠기획론	기계학습활용
4-1				미디어법과제도	
4-2					

교육목표

- ❑ 보건학 및 사회복지학의 다학제적 교육과정(multidisciplinary course)에 기반 한 실무경쟁력 강화
- ❑ 이론과 실무능력을 배양하고 실천현장의 욕구를 반영한 맞춤형 보건복지 전문인력 양성
- ❑ 올바른 인성과 핵심역량을 갖춘 보건복지 전문인력 양성

학과소개 및 안내

- ❑ 고령화 사회에 대비한 노인 복지와 건강분야의 핵심 실무형 인재양성을 목표, 따라서 기존의 보건복지 외에 실버분야 진출까지 가능
- ❑ 보건과 사회복지학을 서로 독립적인 학과로 육성해오던 기존의 전형적인 교육과정을 탈피하고 두 전공을 유기적으로 융합하여 시너지 효과를 극대화 한 것이 차별화된 특성임
- ❑ 최근 고령화 트렌드에 맞춰 보건/복지의 수요가 함께 요구되는 요양병원 및 재활병원 등에서 사회복지형 병원행정가 요구의 증가
- ❑ 고령화와 웰빙에 따라 기존의 보건/복지 분야와 더불어 실버/고령친화 분야의 수요가 증가하고 있음

향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 보건과 사회복지학의 학제 간 융합을 통해 그간 분절적으로 이루어져 오던 사회복지와 보건학을 체계적으로 통합하여 학생의 진로 및 취업에 대한 선택의 폭을 넓히고 이를 통해 이론과 실무적 감각을 겸비한 맞춤형 보건복지 전문인력을 양성한다.
  - 높은 취업률과 보건과 사회복지 다양한 분야의 졸업생이 배출됨에 따라, 현장에 동문들에 의한 실무교육 그리고 취업연계가 가능해진다.

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	SW중심대학 공통

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고	
						학 점	강 의	실 습		
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	15학점 이상	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2		
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0		
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2		
1	1	전선	PSIL2501	보건학	Public Health	3	3	0	병원행정	
1	2	전선	SIL22110	보건행정학	Health Administration	3	3	0		
2	1	전선	SIL22204	의학용어	Medical Termionlogy	3	3	0		
3	1	전선	SIL22303	건강보험론	Health Insurance	3	3	0		
3	2	전선	SIL22314	조사방법론	Research Methdolgy	3	3	0		
4	1	전선	SIL22402	병원원무관리론	Hospital administration	3	3	0		
4	1	전선	SIL22403	병원재무회계	Hospital Financial Accounting	3	3	0		
3	2	전선	SIL22311	사회복지자료분석론	Social Welfare Data Analysis(Data Analysis for Social Welfare)	3	2	2		사회복지
2	2	전선	SIL22207	보건의료법규	Medical Laws	3	3	0		보건교육
4	1	전선	ASC22154	건강보험빅데이터분석	Analysis of Health Insurance Big Data	3	0	3		프로그램 기획
4	2	전선	ASC22155	보건의료정보세미나	Seminar on Health and Medical Information	3	0	3		
4	1	전선	ASC22153	사회조사분석세미나	Seminar on Social Research and Analysis	3	0	3		

21  
학점  
이상

## 교과목 소개

- ASC22101 웹프로그래밍 Web Programming (3-2-2)
  - HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습한다.
- ASC22102 오픈소스SW활용 Open Source Software (3-2-2)
  - 리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등을 익힌다.

- ASC22103 빅데이터처리 Big Data Processing (3-2-2)

  - R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)을 익힌다.
  
- ASC22104 인공지능알고리즘 AI Algorithm (3-3-0)

  - 인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)을 익힌다.
  
- ASC22105 기계학습활용 Application of Machine Learning (3-2-2)

  - 기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용한다.
  
- PSIL2501 보건학(Public Health (3-3-0)

  - 경제 발전과 의학 발전이 평균 수명을 늘려 가면서 질병예방, 건강증진, 웰빙, 힐링 등이 우리 생활에서 필요한 분야로 자리 매김하고 있다. 국민보건 향상을 위한 건강유지와 건강증진의 문제점을 분석하고 가용 자산을 효율적으로 활용하는 지식과 기술을 활용하는 보건학은 삶의 질 향상과 건강에 대한 관심이 증대하고 각종 암, 고혈압, 당뇨 등 만성퇴행성 질환으로 인한 비용 증대, 건강생활 습관의 개선, 체계적이고 효율적인 보건사업을 계획, 수행, 평가하는 보건교육 전문인력 양성 등에 대해 구체적인 학습을 진행한다.
  
- SIL22110 보건행정학 Health Administration (3-3-0)

  - 보건행정분야에 대한 개괄적인 내용을 포괄적으로 소개하는 과목이다. 이를 통해 수강생들이 보건행정 전반에 걸쳐 중요한 이론을 습득하도록 하는 한편, 보건행정학의 제반 이론을 학습하고 현실 적응 능력을 높이는 것에 중점을 두고 강의를 진행한다.
  
- SIL22204 의학용어 Medical Termionlogy (3-3-0)

  - 병행병원에서 사용하는 실무적인 용어를 습득하여, 보건의료인으로서 의사소통에 문제가 없을 만한 지식을 함양한다.
  
- SIL22207 보건의료법규 Medical Laws (3-3-0)

  - 주요 보건의료관계 법규를 고찰하고 보건의료인으로서의 기본 지식을 함양한다.
  
- SIL22303 건강보험론 Health Insurance (3-3-0)

  - 사회보험의 원리와 건강보험의 원리를 이해하고, 병원에서 배우는 건강보험의 이론적 지식을 함양한다.
  
- SIL22314 조사방법론 Research Methdolgy (3-3-0)

  - 조사방법론은 인간현상이나 사회현상에서 나타나는 사회복지현상이나 사회문제들을 과학적

인 방법인 논리실증적이고 경험적 인 관점에서 조사하고 분석하는 과정을 배우는 것이다. 상당수의 사회복지를 전공하는 학생들에게 이미 드러난 사회복지문제들을 처우하고 개선하는 실천적 지식과 기술의 학습 뿐만 아니라 사회복지문제가 발생하게 된 원인과 결과를 찾아서 분석하는 양적이나 질적인 조사연구 방법이나 기술을 체계적으로 습득 하는 것이 본 과목의 개요이다.

- SIL22311 사회복지자료분석론 Social Welfare Data Analysis(Data Analysis for Social Welfare), 3-2-2)
  - 사회복지자료분석론은 사회복지 조사를 통해 수집된 자료를 다양한 통계기법을 통해 분석하고 보고서를 작성하는 능력을 배양하는 과목이다.
  
- SIL22402 병원원무관리론 Hospital administration (3-3-0)
  - 의료기관의 외부환경 변화에 능동적으로 대처 하고 새로운 경영 기법과 경영 전략을 창출해야 하는 원무분야는 진료와 관련된 행정 처리의 완성으로 범위와 역할은 증대 되고 있다. 의료기관 간 무한 경쟁과 좋은 병원을 만들어야 하는 노력은 진행 될 것으로 보이고 고객 위주의 새로운 서비스 시도는 생존과 관련된 항목이다. 이에 원무에서 알아야 하는 외래, 입원, 각종보험, 미수관리, 의료사고, 의료법규 등을 숙지한다.
  
- SIL22403 병원재무회계 Hospital Financial Accounting (3-3-0)
  - 재무회계의 일반 원리를 이해하고, 병원현장에 적용 할 수 있는 실무 능력을 배양한다. 병원의 특수성을 반영한 재무 및 회계 원리 습득한다.
  
- ASC22154 건강보험빅데이터분석 Analysis of Health Insurance Big Data (3-0-3)
  - 건강보험 및 장기요양보험 빅데이터를 이해하고 빅데이터 통계분석을 수행한다.
  
- ASC22155 보건의료정보세미나 Seminar on Health and Medical Information (3-0-3)
  - 보건의료 분야 현장에서의 정보기술을 습득하고 실습한다.
  
- ASC22153 사회조사분석세미나 (Seminar on Social Research and Analysis (3-0-3)
  - 사회복지 및 보건의료 조사·분석 현장에서 조사방법 및 자료분석을 수행한다.

전공 로드맵

▣ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	병원행정역량	사회복지역량	보건교육역량	프로그램기획역량	AISW융합전공 공통교과목
1-1	보건학				
1-2	보건행정학				
2-1	의학용어				웹프로그래밍 오픈소스SW활용
2-2			보건의료법규		빅데이터처리
3-1	건강보험론				인공지능알고리즘
3-2		사회복지자료분석론		조사방법론	빅데이터처리
4-1	병원원무관리론 병원재무회계 건강보험빅데이터 분석	사회조사분석세미나			
4-2		보건의료정보세미나			

교육목표

- ❑ 충실한 기초지식을 갖춘 기술인 양성
- ❑ 창의력 있는 기술인 양성
- ❑ 실무능력을 갖춘 기술인 양성
- ❑ 팀으로 일하는 기술인 양성

학과소개 및 안내

- ❑ 스페인어 구사능력과 국제화 실무역량 갖춘 21세기 신 글로벌 전문가 및 중남미 지역 전문가 양성

향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 교육과정 개발 및 개선을 통한 학생 맞춤형 교육을 실시
- ❑ 전공 유사 자격증
  - DELE 스페인어 능력시험(초, 중, 고급): 스페인 정부주관
  - FLEX 스페인어 능력시험: 한국외대 주관
  - EPLE 스페인어 능력시험(중, 고급): 멕시코 정부주관
  - 관광스페인통역가이드 자격증: 한국관광공사 주관
  - 관광스페인어 검정시험(초, 중, 고급): 스페인 Madrid 상공회의소 주관
  - 비즈니스 스페인어 검정시험(초, 중, 고급): 스페인어 Marderd 상공회의소 주관
  - 클로컬마케터자격증: (사)한국글로벌마케터양성협회주관
  - 국제무역사, 무역영어검정 1,2급, 물류관리사 등

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전선	SPN22103	초급스페인어문법1	Basic Spanish Grammar 1	3	3	0	외국어

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	SPN22102	초급스페인어강독1	Basic Spanish Reading 1	3	3	0	및 국제감각 18학점 이상
1	1	전선	SPN22105	초급스페인어회화1	Basic Spanish Conversation 1	3	3	0	
1	2	전선	SPN22110	초급스페인어회화2	Basic Spanish Conversation 2	3	3	0	
2	1	전선	SPN22202	시청각스페인어1	Beginner's Spanish Conversation With A-V 1	3	3	0	
2	1	전선	SPN22203	실용스페인어	Practical Use Spanish	3	3	0	
2	2	전선	SPN22206	중급스페인어회화2	Intermediate Spanish Conversation 2	3	3	0	
3	1	전선	SPN22307	중남미현대문화	Modern Culture of Latin America	3	3	0	
3	2	전선	SPN22311	라틴아메리카문화읽기	Reading for Latin American Culture	3	3	0	
4	1	전선	SPN22404	스페인어회화연습	Spanish Conversation Exercise	3	3	0	
4	1	전선	SPN22405	시사스페인어	Current Spanish	3	3	0	
4	2	전선	SPN22412	중남미사회와문학	Latin American Society & Literature	3	3	0	
4	1	전선	SPN22402	비즈니스스페인어	Business Spanish	3	3	0	
4	2	전선	SPN22410	스페인어실무회화	Practical Conversation in Spanish	3	3	0	
2	2	교필선	GEN22756	라틴문화와중남미로의신기한여행	Latin culture and a curious journey to Latin AmericaV	3	3	0	
1	1	전필	MGM22103	회계원리1	Principles of Accounting 1	3	3	0	
1	2	전선	MGM22110	회계원리2	Principles of Accounting 2	3	3	0	
2	2	전필	MGM22203	재무관리	Financial Management	3	3	0	
2	1	전필	MGM22201	마케팅관리론	Principles of Marketing Management	3	3	0	
2	1	전필	MGM22202	생산운영관리	Production and Operations Management	3	3	0	
2	2	전필	MGM22206	조직행동론	Oranizational Behavior	3	3	0	
3	1	전선	MGM22301	경영정보시스템	Management Information Systems	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	MGM22305	인적자원관리	Personal Management	3	3	0	
3	2	전선	MGM22317	물류관리와ERP	Logistics Management and ERP	3	3	0	
3	2	전선	MGM22313	소비자행동론	Consumers Behavior	3	3	0	
3	2	전선	MGM22308	e-비즈니스	e-Business	3	3	0	
4	1	전선	MGM22405	금융시장론	Theory of Financial Markets	3	3	0	
1	2	전필	GBT23107	국제무역실무	International trade practice	3	3	0	
2	1	전필	GBT25201	글로벌무역영어1	English for International Trade 1	3	3	0	
2	2	전필	GBT25206	글로벌무역영어2	English for International Trade 2	3	3	0	
3	1	전선	GBT25303	글로벌무역상담론	International Trade Negotiation	3	3	0	
3	2	전선	GBT23310	국제통상환경론	International Trade Environment	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- SPN22103 초급스페인어문법1 Basic Spanish Grammar 1 (3-3-0)

  - 스페인어 기초 문법을 학습하여 스페인어 능력의 기반을 다진다.
  
- SPN22102 초급스페인어강독1 Basic Spanish Reading 1 (3-3-0)

  - 초급문법을 활용한 다양한 스페인어 텍스트를 독해하면서 내용의 전체적인 의미를 파악하는 능력을 습득하는 것을 목표로 함. 특히 독해의 기본인 문법과 어휘력을 향상시킨다.
  
- SPN22105 초급스페인어회화1 Basic Spanish Conversation 1 (3-3-0)

  - 학습자가 기본적으로 상호 작용에 필요한 의사소통 능력을 습득하는 것이다. 즉, 자신을 소개하고 일상적인 문제에 대해 이야기할 수 있다.
  
- SPN22202 시청각스페인어1 Beginner's Spanish Conversation With A-V 1 (3-3-0)

  - 다양한 시청각 자료들과 현지광고 문구, 유인물 등을 활용하여 실생활에 보탬이 되는 실용적인 스페인어 회화표를 익히고 공부한다. 스페인과 중남미의 영화, 시트콤 시청을 통해 스페인 회화표현의 활용역과 응용력을 배양한다. 다양한 상황에 능동적으로 대처할 수 있

도록 의사소통 표현의 기본적인 문형패턴을 분석해 현장회화 위주의 공부를 한다.

□ SPN22203 실용스페인어 Practical Use Spanish (3-3-0)

- 초급문법을 활용한 다양한 스페인어 텍스트를 독해하면서 내용의 전체적인 의미를 파악하는 능력을 습득하는 것을 목표로 함. 특히 독해의 기본인 문법과 어휘력을 향상시킨다.

□ SPN22410 스페인어실무회화 Practical Conversation in Spanish (3-3-0)

- 학습자가 기본적인 방식으로 상호 작용하는 데 필요한 의사소통 능력을 습득하는 것입니다. 즉, 자신을 소개하고, 일상적인 문제에 대해 이야기하고, 자신의 취향과 선호를 표현하고, 자신의 의사소통 수준에 맞는 주어진 상황에 직면하여 행동할 수 있다.

□ SPN22405 시사스페인어 Current Spanish (3-3-0)

- 스페인어 신문 기사를 통해 고급 스페인어 실력 향상과 함께 세계의 정치 경제 문화에 관한 기사를 스페인어로 읽음으로써, 스페인어 실력을 종합적으로 기른다.

□ SPN22412 중남미사회와문학 Latin American Society & Literature (3-3-0)

- 중남미 지역의 문화적 정체성에 관한 탐구를 목적으로 한, 라틴 아메리카 문화의 기본적인 특성과 중남미인들의 생활양식을 이해하는데 도움을 주기위한 과목이다. 신대륙 발견이후부터 식민화 과정과 독립, 그리고 현대에 이르기까지의 중남미의 역사, 정치, 경제, 사회 상황등을 살펴보고 그들 고유의 문화적 특성을 탐구, 분석한다. 우리나라와의 정치, 경제적 상황과 서로 연계하며 미래 성장동력으로서의 중남미의 중요성을 새롭게 살펴본다.

□ SPN22402 비즈니스스페인어 Business Spanish (3-3-0)

- 취업에 대비하여 실제 적용할 수 있는 비즈니스 서한문 작성 및 이해능력 제고할 수 있으며, 실제 무역업의 프로세스를 익혀서 취업 후 적용할 수 있는 능력 제고할 수 있다. 졸업 후 비즈니스에 필요한 정도의 중남미 사회와 경제환경에 대한 이해 고취할 수 있다.

□ SPN22307 중남미현대문화 Modern Culture of Latin America (3-3-0)

- 중남미의 사회 변동상황과 실제 현황을 이해하기 위해 매우 간단한 문학 텍스트를 활용할 수 있으며, 졸업 후 비즈니스에 필요한 정도의 중남미 사회와 문학에 대한 이해 고취할 수 있다.

□ SPN22110 초급스페인어회화2 Basic Spanish Conversation 2 (3-3-0)

- 학습자가 기본적인 방식으로 상호 작용하는 데 필요한 의사소통 능력을 습득하는 것입니다. 즉, 자신을 소개하고, 일상적인 문제에 대해 이야기하고, 자신의 취향과 선호를 표현하고, 자신의 의사소통 수준에 맞는 주어진 상황에 직면하여 행동할 수 있다.

□ SPN22311 라틴아메리카문화읽기 Reading for Latin American Culture (3-3-0)

- 중남미 지역의 문화적 정체성에 관한 탐구를 목적으로 한, 라틴 아메리카 문화의 기본적인 특성과 중남미인들의 생활양식을 이해하는데 도움을 주기위한 과목이다. 신대륙 발견이후부터 식민화 과정과 독립, 그리고 현대에 이르기까지의 중남미의 역사, 정치, 경제, 사회상 황등을 살펴보고 그들 고유의 문화적 특성을 탐구, 분석한다. 우리나라와의 정치, 경제적 상황과 서로 연계하며 미래 성장동력으로서의 중남미의 중요성을 새롭게 살펴본다.

□ SPN22206 중급스페인어회화2 Intermediate Spanish Conversation 2 (3-3-0)

- 학습자가 기본적인 방식으로 상호 작용하는 데 필요한 의사소통 능력을 습득하는 것입니다. 즉, 자신을 소개하고, 일상적인 문제에 대해 이야기하고, 자신의 취향과 선호를 표현하고, 자신의 의사소통 수준에 맞는 주어진 상황에 직면하여 행동할 수 있습니다.

□ SPN22404 스페인어회화연습 (Spanish Conversation Exercise (3-3-0)

- 학습자가 기본적인 방식으로 상호 작용하는 데 필요한 의사소통 능력을 습득하는 것입니다. 즉, 자신을 소개하고, 일상적인 문제에 대해 이야기하고, 자신의 취향과 선호를 표현하고, 자신의 의사소통 수준에 맞는 주어진 상황에 직면하여 행동할 수 있다.

□ GEN22756 라틴문화와중남미로의신기한여행 Latin culture and a curious journey to Latin America (3-3-0)

- 다양한 자연환경과 역사 문화 예술 등 풍부한 인문학적 가치를 지닌 라틴아메리카 지역을 이해하여 세상을 향한 열린 시각을 갖게 한다.

□ MGM22203 재무관리 Financial Management (3-3-0)

- 본 교과목은 기업의 자본조달과 운용에 대한 의사결정을 합리적으로 내리기 위한 이론과 기법을 다룬다.

□ MGM22103 회계원리1 Principles of Accounting 1 (3-3-0)

- 재무회계의 기본개념과 기업에서 발생한 거래가 회계처리되어 재무제표로 작성되는 회계 순환과정을 살펴보고, 재무제표의 구성항목인 자산, 부채, 자본, 손익등의 세부계정에 대해 이해한다.

□ MGM22201 마케팅관리론 Principles of Marketing Management (3-3-0)

- 기업경영과 마케팅의 개념과 필요성, 마케팅환경에 영향을 미치는 환경요인에 대한 이해를 통하여 향후 기업실무에서 마케팅전략의 활용 능력을 배양한다.

□ MGM22206 조직행동론 Organizational Behavior (3-3-0)

- 조직행동론은 조직내 사람과 관련된 문제를 다루는 분야이다. 본 교과목은 조직의 성과에 영향을 주는 중요한 요인인 개인행동, 집단행동, 조직행동에 대한 이론 및 방법론을 학습함

으로써 인간의 행위를 체계적으로 이해, 설명, 예측하는 능력을 체득하는 데에 목적이 있다.

- MGM22202 생산운영관리 Production and Operations Management (3-3-0)
  - 생산경영이 생산자 중심에서 소비자 중심으로 변화해 가고 있는 현재 경쟁사회에서 생산 관리에 대한 확실한 개념을 이해 및 토론하고 전략적 기술을 연구함으로써 경영학에 대한 깊은 이해를 도운다.
  
- MGM22301 경영정보시스템 (Management Information Systems (3-3-0))
  - 기업에서 계획, 실행, 조정, 의사결정 등을 지원하기 위한 정보의 수집, 검색, 처리, 저장 및 확산에 관련된 제반 사항을 학습한다.
  
- MGM22317 물류관리와ERP Logistics Management and ERP (3-3-0)
  - 국가공인 민간자격증 ERP정보관리사 생산/물류 취득을 준비하기 위해, 해당 시험의 필기 부분을 수업 주제로 다루며 ERP를 활용하여 생산/물류와 연계된 실무 수행에 관한 능력을 배양 하도록 한다.
  
- MGM22110 회계원리2 Principles of Accounting 2 (3-3-0)
  - 본 수업은 회계원리1에 연속되는 과목으로 회계원리1에서 다루지 않았던 회계학의 나머지 부분을 학습한다. 구체적으로 재고자산, 유형자산 및 무형자산, 금융자산, 부채와 자본, 재무제표의 작성과 분석에 대해 살펴본다. 본 교과목을 통해 기초 수준의 회계학에 대한 이해가 가능하고, 회계와 관련된 고급과목 및 세무관련 과목수강을 위한 기초지식을 갖출 수 있다.
  
- MGM22305 인적자원관리 Personal Management (3-3-0)
  - 기업의 인적자원의 확보, 개발, 보상, 유지, 방출에 대한 이론과 실재를 습득하여 문제해결 능력을 제고시키며, 기업의 경쟁력에 중요한 영향을 미치는 인적자원관리의 동향, 최근이론, 인적 자원의 관리활동에 대해 살펴본다. 인적자원관리는 크게 채용, 보상, 평가, 교육 훈련, 경력관리, 이동 및 이직관리 등으로 구분되는데 각각의 영역에서 효과적인 관리지침과 원칙 그리고 적용 사례에 대해 학습한다.
  
- MGM22313 소비자행동론 Consumers Behavior (3-3-0)
  - 소비자행동의 기본개념을 연구하고, 특히 소비자의 의사결정, 정보처리, 영향요인, 마케팅 전략 수립을 위한 소비자 행동분석 및 활용 등을 연구한다.
  
- MGM22405 금융시장론 Theory of Financial Markets (3-3-0)
  - 금융시장과 관련하여 단기금융시장의 금융상품, 주식시장과 관련 내용, 채권시장 관련 내용, 파생상품시장 관련 내용을 다룬다.

- MGM22308 e-비즈니스 e-Business (3-3-0)

  - e-비즈니스의 개념, 구성요소 등에 대해 이해하고, e-비즈니스가 제공하는 다양한 기회들에 대해 학습한다.
  
- GBT23107 국제무역실무 Internationa trade practice (3-3-0)

  - 무역업체의 담당자가 수출과 수입등의 업무를 효율적으로 수행하기 위한 무역실무의 전반적인 능력을 함양할 수 있도록 해준다. 이를 위해 수출과 수입의 단계 및 절차별로 수행하여야 하는 업무들을 체계적으로 학습하여 전문무역실무능력을 갖출 수 있도록 한다.
  
- GBT25206 글로벌무역영어2 (English for International Trade 2 (3-3-0)

  - 해외 거래처와의 비즈니스 권유, 청약과 승낙, 무역계약체결, 무역운송 및 보험, 무역결제 및 무역클레임 처리하기 위해 영어로 비즈니스 메일을 작성하고 대면 상담이 가능하도록 비즈니스 문서작성 능력과 상담능력을 학습한다. 이를 위해 수출입업무를 중심으로 비즈니스 문서작성방법, 구두상담방법 등의 학습을 통하여 실무능력을 함양할 수 있도록 한다.
  
- GBT25303 글로벌무역상담론 International Trade Negotiation (3-3-0)

  - 국내 무역기업이 외국의 거래처와 무역업무를 추진을 위한 상담은 물론 국가간 국제통상 협상을 원활하게 수행할 수 있는 이론과 전략을 학습하여 무역 및 국제통상현장에서 활용할 수 있는 방법을 학습한다. 이를 위해 문화권이 다른 외국의 무역인 및 국가대표와 무역상담 및 국제협상을 수행하기 위한 협상이론, 이문화, 경영협상 및 통상협상의 내용을 학습한다.
  
- GBT23310 국제통상환경론 International Trade Environment (3-3-0)

  - 본 과목은 국제통상환경변화의 내용을 학습함으로써 무역기업 및 정부의 역할과 정책 방향을 모색할 수 있도록 해준다. 이를 위해 국제통상환경의 역사적 추이를 살펴보고 국제통상규범의 주요 내용들을 분석하고 이해함으로써 통상전문가의 자질을 갖추도록 한다.
  
- GBT25201 글로벌무역영어1 English for International Trade 1 (3-3-0)

  - 본 과목은 해외 거래처와의 비즈니스 권유, 청약과 승낙, 무역계약체결, 무역운송 및 보험, 무역결제 및 무역클레임 처리하기 위해 영어로 비즈니스 메일을 작성하고 대면상담이 가능하도록 비즈니스 문서작성 능력과 상담능력을 학습한다. 이를 위해 수출입업무를 중심으로 무역실무의 기본적인 내용을 이해하고 무역실무의 중요한 영문용어를 익히며 영문으로 비즈니스 서신문을 작성하는 방법을 익힌다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	공감적 수용	통합적 사고력	의사전달 능력	대인관계 능력	도전적 추진력
1-1	초급스페인어강독1	회계원리1	초급스페인어문법1	초급스페인어회화1	
1-2		회계원리2		초급스페인어회화2	무역실무
2-1	실용스페인어	시청각스페인어1, 재무관리	마케팅관리론, 생산운영관리, 무역영어1		
2-2			무역영어2	중급스페인어회화2, 조직행동론	
3-1		중남미현대문화, 경영정보시스템, 국제운송론		인적자원관리	무역상담론
3-2	라틴아메리카 문화읽기, 소비자행동론	품질경영론, e-비즈니스	국제통상환경론		
4-1		금융시장론, 시사스페인어		스페인어회화연습, 비즈니스스페인어	
4-2	중남미사회와문학			스페인어실무회화	

교육목표

- ❑ 기독교 정신을 바탕으로 미래사회 역량을 갖춘 영유아 교사 양성
- ❑ 자기주도적 실천 교육을 통해 영유아교육 현장의 실무에 강한 영유아 교사 양성
- ❑ 사랑과 봉사정신에 기초한 교직 사명감을 갖춘 영유아 교사 양성

학과소개 및 안내

- ❑ 영유아기는 발달과 교육 및 사회적 기초를 형성하는 시기로 인식되고 있으며, 시대적 요구와 사회적 제반 여건의 변화에 따른 보육과 교육에 관한 관심과 지원이 확대되고 있다. 이에 영유아보육 연계전공에서는 영유아에 관련한 폭넓은 이해와 소양을 갖춘 보육교사를 양성하여 실제 영유아보육 현장 취업기회를 제공한다.

향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 어린이집교사, 육아종합지원센터 보육전담요원, 유치원·어린이집·초등학교 방과후교사
- ❑ 전공 유관 자격증
  - 보육교사자격증

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	ECE22103	영유아발달	Early Childhood Development	3	3	0	보육 지식과 기술 30학점 이상
1	1	전선	ECE22104	유아교육개론	Introduction to Early Childhood Education	3	3	0	
1	1	전선	PSIL2502	인간행동과사회환경	Human Behavior & Social Environment	3	3	0	
1	2	전선	ECE22109	정신건강론	Mental Health in Early Childhood Education	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점	
						학 점	강 의	실 습		
3	2	전선	THE22311	정신건강론	Mental Health in Early Childhood Education	3	3	0		
2	1	전선	ECE22201	놀이이론과실제	Theory & Practice of Play in Early Childhood Education	3	3	0		
2	1	전선	ECE22202	아동과학지도	Science in Early Childhood Education	3	3	0		
2	1	전선	ECE22204	아동음악	Music in Early Childhood Education	3	3	0		
2	1	전선	ECE22206	유아언어교육	Language Arts in Early Childhood Education	3	3	0		
2	2	전선	ECE22208	아동생활지도	Guidance for Young Children	3	3	0		
2	2	전선	ECE22209	아동수학지도	Mathematics in Early Childhood Education	3	3	0		
2	2	전선	ECE22415	영유아보육프로그램개발과평가	Development and Evaluation of Edncational Programs for Young children	3	3	0		
2	2	전선	ECE22212	유아교육과정	Curriculum for Early Childhood Education	3	3	0		
3	1	전선	ECE22301	부모교육론	Parent Education	3	3	0		
3	1	전선	ECE22302	아동관찰및행동연구	Behavior Observation of Young Children	3	3	0		
3	1	전선	ECE22303	아동문학교육	Children's Literature	3	3	0		
3	1	전선	ECE22304	영유아교수방법론	Teaching Methods in Early Childhood Education	3	3	0		
3	2	전선	ECE22308	아동미술	Children's Art	3	3	0		
3	2	전선	ECE22312	보육교사론	Early Childhood Teacher Education	3	3	0		
4	1	전선	ECE22403	보육실습	Field Practice in Child Care Centers	3	3	0		
4	1	전선	ECE22404	아동건강교육	Health Education in Early Childhoo	3	3	0		
1	2	전선	THE22109	아동복지론	Child Welfare	3	3	0		교사인성과 보육실무 6학점 이상
4	1	전선	ECE22405	아동복지	Child Welfare	3	3	0		
4	1	전선	SIL22407	가족복지론	Family Welfare	3	3	0		

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전선	THE22206	가족복지론	Family Welfare	3	3	0	
4	2	전선	ECE22409	유아교육기관 운영관리	Management of institute of Early Childhood Education	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- ECE22103 영유아발달 Early Childhood Development (3-3-0)

  - 본 과목은 영유아의 발달에 대한 이론적 개념과 실재를 이해하고 그에 따른 영유아교사의 적절한 상호작용 및 교사로서의 교수와 실행계획, 수행능력의 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 신체건강, 사회정서, 인지, 언어 발달의 기초 이론과 세부내용을 다루게 된다.
  
- ECE22104 유아교육개론 Introduction to the Bible (3-3-0)

  - 본 과목은 유아교육학에 대한 기본적인 이해와 미래 사회 변화를 이해하고 대응하는 유아교사로서 갖추어야 할 지식, 기술, 태도의 기초를 형성함을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 유아교육의 성격, 발달이론, 유아교육과정, 유아교육평가, 놀이, 부모교육, 유아교사, 유아특수교육, 초등교육과의 연계성 등의 세부내용을 다룬다.
  
- PSIL2502 인간행동과사회환경 Introduction to the Bible (3-3-0)

  - 본 과목은 사회복지실천의 기본 지식인 인간의 행동과 인간발달 그리고 사회체계에 대한 이론적 기반을 형성하고자 한다. 구체적으로 인간행동과 사회환경의 다양한 요소와 이들의 상호작용에 관한 지식을 인간행동을 설명하는 이론들과 생태체계 관점에서 본 개인, 가족, 사회, 문화적 요소간의 상호작용 그리고 생애주기이론에 입각해서 본 발달단계와 발달과제 이렇게 세 차원에 입각하여 살펴보고 각각의 이론과 사회복지 실언의 연관성도 파악함으로써 인간과 환경에 대한 이해를 높이고자 한다.
  
- ECE22109 정신건강론 Mental Health in Early Childhood Education (3-3-0)

  - 본 과목은 영유아의 정신 건강에 영향을 미치는 제 요인 및 관련 기초 이론을 습득하여 영유아기 정신 장애 예방 및 대처에 대해 이해하도록 하는데 목적이 있다. 이를 위해 본 교과목에서는 정신 건강에 관한 기초 이론, 정신 장애 유형 이해 및 지원 방안 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- THE22311 정신건강론 Mental Health in Early Childhood Education (3-3-0)

- 본 교과에서는 증가하고 있는 현대인의 환경적 스트레스와 정신건강의 관계, 생애주기에 따른 다양한 정신건강의 문제를 이해하고, 정신건강 관련 사회복지실천방법을 학습함으로써 정신건강을 증진할 수 있는 지식과 실천능력을 습득하는 데 목적을 둔다.

□ ECE22201 놀이이론과실제 Theory & Practice of Play in Early Childhood Education (3-3-0)

- 본 과목은 영유아의 놀이에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 놀이이론, 놀이관련요인, 놀이유형과 놀이에 있어 교사의 개입전략 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ ECE22202 아동과학지도 Science in Early Childhood Education (3-3-0)

- 본 과목은 영유아들이 여러 가지 물체, 자연환경, 자연현상에 관심과 호기심을 가지고 탐구하는 태도를 기르도록 돕는다. 이를 위해 본 교과목에서는 생명, 물체와 물질, 자연현상에 대해 관심을 가지고 탐구할 수 있도록 하기 위한 지원방안 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ ECE22204 아동음악 Music in Early Childhood Education (3-3-0)

- 본 과목은 영유아의 음악에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아 음악교수법, 영유아의 음악감상, 노래부르기, 악기다루기, 신체표현의 중요성, 영유아음악교육을 위한 환경 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ ECE22206 유아언어교육 Language Arts in Early Childhood Education (3-3-0)

- 본 과목은 영유아언어발달의 제 특성을 이해하고 이를 촉진시키는 교수방법을 탐색하는 것을 목표로 한다. 영유아의 구어 및 문어발달의 특성과 내용, 언어발달을 돕는 교수법을 알아보고, 이를 기초로 영유아의 언어 기술에 대한 효과적인 지도 방안을 학습하여 현장에 있어서의 적용가능성과 영유아 언어 교사로서의 자질과 기술을 배우고 익힌다.

□ ECE22208 아동생활지도 Guidance for Young Children (3-3-0)

- 본 과목은 영유아의 기본생활습관과 화목한 생활습관 형성에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아생활지도의 이해, 문제행동에 대한 시각, 행동수정, 자기조절을 위한 생활지도 전략, 영유아의 행동의 관찰과 평가를 위한 교사 지원방안 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ ECE22209 아동수학지도 Mathematics in Early Childhood Education (3-3-0)

- 본 과목은 영유아의 수학에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 수학교육의 기초, 이론적 배경, 수와 연산, 공간과 도형, 측정, 규칙성, 자료수집 및 분석, 영유아 수학교육의 운영시

교사의 역할 등의 세부내용을 다루게 된다.

- ECE22415 영유아보육프로그램개발과평가 Development and Evaluation of Educational Programs for Young children (3-3-0)
  - 본 과목은 영유아 교육 프로그램 개발과 평가에 필요한 이론과 기법을 익히고 유아교육현장에서 실제 학습을 통해 효과적인 적용방법을 탐색하여 프로그램 개발 능력을 향상을 목표로 한다. 영유아를 위한 교육 프로그램을 개발하고 운영하는데 필요한 발달 이론, 교육과정 계획, 운영 및 평가 원리, 교사의 역할, 환경 구성에 대해 학습한다. 또한 영유아에 적합한 교육환경을 개발하고 현장에 적용 평가하는 과정을 통해서 영유아교육프로그램에 대한 전반적인 이해를 도모한다.
  
- ECE22212 유아교육과정 Curriculum for Early Childhood Education (3-3-0)
  - 본 과목은 유아교육과정의 역사적, 심리적, 철학적 구성 배경을 이해하고, 유치원과 어린이집의 교육 및 보육과정 수립을 위한 전문적 지식, 기술, 태도를 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 유아교육과정의 철학적, 심리학적, 사회학적 구성의 기초, 유아교육과정의 수립, 실행, 평가 및 환류과정 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- ECE22301 부모교육론 Parent Education (3-3-0)
  - 본 과목은 부모교육의 역사와 현대부모의 특징에 대해 알아보고 현재 유아교육기관에서 이루어지고 있는 부모교육과 지원에 대해 알아보는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 다양한 부모교육과 지원의 형태와 내용 등에 대해 효과적인 방안을 계획, 실천을 위한 교사 지원방안 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- ECE22302 아동관찰및행동연구 (Behavior Observation of Young Children (3-3-0)
  - 본 과목은 영유아 및 아동발달이해 및 지원 능력, 영유아 및 아동행동관찰 능력, 문제행동 발견 및 지도 능력, 영유아 및 아동과의 의사소통능력 증진을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 유아 및 아동 문제 행동 지도의 기초, 영유아 및 아동문제행동의 올바른 기준, 영유아 및 아동문제행동의 판단 기준, 영유아 및 아동문제행동의 유형, 영유아 및 아동행동관찰 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- ECE22303 아동문학교육 Children's Literature (3-3-0)
  - 본 과목은 다양한 아동문학을 감상하는 경험을 통하여 아동문학에 대한 이해를 높이는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 아동문학교육의 기초, 영유아 발달과 문학, 영유아 문학의 역사 및 문학교육의 나아갈 방향, 영유아문학의 장르와 그림책, 전래동요와 동시, 전래동화, 환상동화, 사실동화, 정보그림책, 영유아문학과 교육과정 등의 세부내용을 다루게 된다.

- ECE22304 영유아교수방법론 Teaching Methods in Early Childhood Education (3-3-0)

  - 본 과목은 교수-학습방법에 대한 이론을 탐색하고, 실제 교육활동에서의 다양한 교수-학습법을 계획하고 수행할 수 있는 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 교육과정에 대한 이해를 바탕으로 교육을 계획하고 여러 상황과 맥락 안에서 적절하게 활용할 수 있는 교수-학습 원리의 실천적 지식 형성 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- ECE22308 아동미술 Children's Art (3-3-0)

  - 본 과목은 영유아의 미술에 관한 제 이론 및 실재를 이해하여 교사로서 미술교육 교수학습 역량을 갖추도록 하는데 그 목적이 있다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아 미술교육 이론, 미술 교수 학습 방법, 미술 감상과 평가 및 미술교육을 위한 환경 등의 세부내용을 다루게 된다.
  
- ECE22312 보육교사론 Early Childhood Teacher Education (3-3-0)

  - 본 과목은 예비 영유아교사로서 요구되는 능력을 함양하기 위하여 교사로서의 전문적 지식과 자질을 함양하여 유능하고 성숙한 영유아교사로 준비되는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아 교사직의 특성과 교사로서의 윤리와 역량, 자질, 성장에 관한 세부 내용을 다루게 된다.
  
- ECE22403 보육실습 Field Practice in Child Care Centers (3-3-0)

  - 본 과목은 보육교사로서 역할을 경험하는 교육 실습의 실재를 다룬다. 이를 위해 본 교과목에서는 보육실습의 개념과 목적, 보육 실습의 내용, 보육 실습과정 및 내용 등 세부내용을 다루게 된다.
  
- ECE22404 아동건강교육 Health Education in Early Childhood (3-3-0)

  - 본 과목은 보육교사로서 역할을 경험하는 교육 실습의 실재를 다룬다. 이를 위해 본 교과목에서는 보육실습의 개념과 목적, 보육 실습의 내용, 보육 실습과정 및 내용 등 세부내용을 다루게 된다.
  
- THE22109 아동복지론 Child Welfare (3-3-0)

  - 아동복지와 관련된 이론과 실천방법을 학습하여 아동복지분야에서 활동할 사회복지사의 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 아동복지의 특성과 개념, 권리, 아동복지의 역사, 아동의 욕구와 문제, 정책과 제도, 실천대상과 관련서비스, 실천방법과 기술을 습득하도록 한다. 또한 사회복지사들이 관여하고 있는 아동복지 관련 영역을 사례별로 고찰하여 아동의 욕구와 문제를 자원의 동원과 조정을 통하여 해결할 수 있는 방법을 탐구하도록 한다.

□ ECE22405 아동복지 Child Welfare (3-3-0)

- 본 과목은 예비 영유아교사로서 아동의 복지와 권리를 인식하고 복지 서비스에 대해 알아 보며 교육현장에서 아동의 인권을 존중하는 교육활동을 실행하는 영유아교사로 준비되는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 아동의 복지와 인권, 현대사회에서 아동의 권리를 침해하는 사례 등을 다루며 아동의 행복을 위해 복지 서비스가 어떻게 실현되는지에 대한 세부 내용을 다루게 된다.

□ SIL22407 가족복지론 Family Welfare (3-3-0)

- 본 과목은 현대사회 속에서 변화되고 다양한 가족의 문제와 욕구에 대해 효과적인 개입과 실천을 위해 가족복지 정책과 행정 및 실천을 이해하고 가족 문제 해결을 위한 실천 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 가족 및 가족복지의 개념, 가족의 문제와 욕구, 가족복지의 역사와 이론, 가족복지의 정책과 서비스, 가족복지의 실천과 정과 기술 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ THE22206 가족복지론 Family Welfare (3-3-0)

- 가족과 가족복지의 다양한 개념을 이해합니다. 가족복지의 국내외 유형과 특징을 설명합니다. 가족복지실천을 위한 이론과 과정 및 가족의 다양한 유형을 구체적으로 탐구합니다.

□ ECE22409 유아교육기관운영관리 Management of institute of Early Childhood Education (3-3-0)

- 본 과목은 유아교육기관의 운영관리에 대한 이론과 실재를 이해하고, 바람직한 운영관리 능력을 수행할 수 있는 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 물리적인 관리(재정, 시설, 위생, 안전, 행사, 부모, 학급), 인적관리(교직원의 임용, 복지)에 대한 세부내용을 다루게 된다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	보육교사직 인성 및 전문성 발달	학습자(영유아)에 대한 이해	교육(보육) 과정 운영	유아교육기관 운영
1-1	인간행동과사회환경, 유아교육개론			
1-2	정신건강론	영유아발달		
2-1			놀이이론과실제, 아동과학지도, 아동음악, 유아언어교육	가족복지론

2-2			아동수학지도, 영유아보육프로그램개 발과평가, 유아교육과정	아동생활지도
3-1		아동관찰및행동연구	아동문학교육, 영유아교수방법론	부모교육론, 부모교육, 가족복지론
3-2	보육교사론, 정신건강론, 아동복지론		아동미술	
4-1	아동복지		보육실습, 아동건강교육	
4-2				유아교육기관운영관리

교육목표

- ❑ 사회복지사 자격 취득에 필요한 교과목에 대한 공부 및 실습과 더불어 상담의 이론과 실재를 갖춘 인재 양성
- ❑ 중·고등학교에서 학생들의 학업, 진로 및 학교생활 전반에 관해 상담하고, 지도하기 위한 전문상담 인력 양
- ❑ 학교폭력, 가출, 학업중단, 왕따, 집단 괴롭힘, 약물남용, 청소년 성매매 등 다양화 되고, 심각해지는 청소년 문제에 대해 현실적으로 대처하기 위한 전문상담 인력 양성
- ❑ 인성과 지성을 겸비한, 사회적 약자와 공감하는 실력 있는 전문인 양성
- ❑ 지역사회가 요구하는 실용적이며 통섭적인 인재를 배출하여 사회발전에 기여
- ❑ 탁월한 교육과 연구 및 봉사를 수행하는 교육자와 연구자를 만든다.

학과소개 및 안내

- ❑ 심리상담 및 사회복지의 필수분야에 대한 강의 및 실습을 통해 상담복지 분야의 전문가로 활동 할 수 있는 능력을 배양한다.

향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 상담기관, 복지기관, 청소년센터기관
- ❑ 전공 유관 자격증
  - 사회복지사, 심리상담사

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	THE22103	사회복지학개론	Introduction to Social Welfare	3	3	0	사회복지 영역 18학점 이상
1	1	전선	SIL22108	사회복지개론	An Introduction to Social Welfare	3	3	0	
1	2	전선	THE22107	인간행동과사회환경	Human Behaviors & Social Environments	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	PSIL2502	인간행동과사회환경	Human Behaviors & Social Environments	3	3	0	
2	1	전선	THE22205	장애인복지론	Welfare for Persons with Disabilities	3	3	0	
2	1	전선	THE22206	가족복지론	Social Work With Families	3	3	0	
4	1	전선	SIL22407	가족복지론	Social Work With Families	3	3	0	
2	2	전선	THE22211	노인복지론	Welfare for The Elderly	3	3	0	
2	1	전선	SIL22201	노인복지론	Welfare for The Elderly	3	3	0	
2	2	전선	THE22212	사회복지실천론	Social Work Practice Theories	3	3	0	
2	1	전선	SIL22203	사회복지실천론	Social Work Practice Theories	3	3	0	
2	2	전선	THE22214	지역사회복지론	Welfare for Community	3	3	0	
3	1	전선	SIL22306	지역사회복지론	Welfare for Community	3	3	0	
3	1	전선	THE22301	사회복지정책론	Social Welfare Policy	3	3	0	
4	2	전선	SIL22409	사회복지정책론	Social Welfare Policy	3	3	0	
3	1	전선	THE22304	사회복지실천기술론	Skill & Techniques for Social Welfare	3	3	0	
2	2	전선	SIL22209	사회복지실천기술론	Skill & Techniques for Social Welfare	3	3	0	
3	2	전선	THE22309	사회복지현장실습	Social Welfare Practice	3	3	0	
3	2	전선	SIL22315	사회복지현장실습 및세미나	Social Welfare Practice Seminar	3	3	0	
1	2	전선	THE22109	아동복지론	Child Welfare	3	3	0	
2	2	전선	SIL22210	정신건강론	Mental Health	3	3	0	
4	1	전선	THE22410	사회복지행정론	Social Welfare Administration	3	3	0	
4	1	전선	SIL22404	사회복지행정론	Social Welfare Administration	3	3	0	
4	2	전선	THE22408	사회복지법제와실천	Social Welfare & Law	3	3	0	
4	2	전선	SIL22408	사회복지법제론	Social Welfare Legislation	3	3	0	
2	1	전선	SIL22205	사회보장론	Social Security Theory	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선	SIL22314	조사방법론	Survey Methodology	3	3	0	
4	2	전선	SIL22407	사례관리론	Case Management	3	3	0	
1	1	전선	PPSP2501	심리학개론	General Psychology	3	3	0	상담 영역 18학점 이상
1	2	전선	PPSP2502	상담이론과실제	Psychology of Personality	3	3	0	
2	1	전선	PSP22201	성격심리학	Psychological Test	3	3	0	
3	1	전선	PSP22302	심리검사	Counseling Theories & Practices	3	3	0	
2	2	전선	PSP22209	집단상담	Psychology of Learning	3	3	0	
2	2	전선	PSP22211	학습심리학	Group Counseling	3	3	0	
3	1	전선	PSP22305	임상심리학	Practice Counseling & Case Study	3	3	0	
4	1	전선	PSP22404	심리상담세미나	Psychology of Youth	3	3	0	
4	2	전선	PSP22411	상담실습및사례연구	Occupational Psychology	3	3	0	
2		전선	EDU22204	교육심리	Educational Psychology	2	2	0	

---

## 교과목 소개

---

### □ THE22103 사회복지학개론 Introduction to Social Welfare (3-3-0)

- 본 과목은 사회복지의 기본 이해와 함께 사회복지 법과 정책, 실천방법을 비롯하여 대상별 사회복지 영역에 대한 전반적인 사회복지의 이해를 목표로 한다. 이를 위해 사회복지 개념과 가치 및 윤리, 사회복지 역사와 체계, 사회복지실천 및 기술, 사회복지 정책 및 행정, 사회복지 실천현장 등의 세부내용을 다루게 된다.

### □ SIL22108 사회복지개론 An Introduction to Social Welfare (3-3-0)

- 본 과목은 사회복지의 기본 이해와 함께 사회복지 법과 정책, 실천방법을 비롯하여 대상별 사회복지 영역에 대한 전반적인 사회복지의 이해를 목표로 한다. 이를 위해 사회복지 개념과 가치 및 윤리, 사회복지 역사와 체계, 사회복지실천 및 기술, 사회복지 정책 및 행정, 사회복지 실천현장 등의 세부내용을 다루게 된다.

### □ THE22107 인간행동과사회환경 Human Behaviors & Social Environments (3-3-0)

- 본 과목은 사회복지실천의 기본 지식인 인간의 행동과 인간발달 그리고 사회체계에 대한

이론적 기반을 형성하고자 한다. 구체적으로 인간행동과 사회환경의 다양한 요소와 이들의 상호작용에 관한 지식을 인간행동을 설명하는 이론들과 생태체계 관점에서 본 개인, 가족, 사회, 문화적 요소간의 상호작용 그리고 생애주기이론에 입각해서 본 발달단계와 발달과제 이렇게 세 차원에 입각하여 살펴보고 각각의 이론과 사회복지 실언의 연관성도 파악함으로써 인간과 환경에 대한 이해를 높이고자 한다.

- PSIL2501 인간행동과사회환경 Human Behaviors & Social Environments (3-3-0)
  - 본 과목은 사회복지실천의 기본 지식인 인간의 행동과 인간발달 그리고 사회체계에 대한 이론적 기반을 형성하고자 한다. 구체적으로 인간행동과 사회환경의 다양한 요소와 이들의 상호작용에 관한 지식을 인간행동을 설명하는 이론들과 생태체계 관점에서 본 개인, 가족, 사회, 문화적 요소간의 상호작용 그리고 생애주기 이론에 입각해서 본 발달단계와 발달과제 이렇게 세 차원에 입각하여 살펴보고 각각의 이론과 사회복지 실언의 연관성도 파악함으로써 인간과 환경에 대한 이해를 높이고자 한다.
  
- THE22205 장애인복지론 Welfare for Persons with Disabilities (3-3-0)
  - 본 강좌에서는 장애인복지의 이론과 실천에 대하여 소개한다.
  
- THE22206 가족복지론 Social Work With Families (3-3-0)
  - 가족에 관한 다양한 관점과 정책 및 관련법을 이해한다. 그리고 가족복지 서비스 분야를 이해하고 서비스를 효과적으로 제공할 수 있는 실천방법과 기술을 살펴봄으로써 사회복지사로서의 실천능력을 키운다. 이를 바탕으로 현재 우리나라 가족이 당면하는 다양한 가족문제를 이해하고 그 대책과 개입 방안을 탐색한다.
  
- SIL22407 가족복지론 Social Work With Families (3-3-0)
  - 가족에 관한 다양한 관점과 정책 및 관련법을 이해한다. 그리고 가족복지 서비스 분야를 이해하고 서비스를 효과적으로 제공할 수 있는 실천방법과 기술을 살펴봄으로써 사회복지사로서의 실천능력을 키운다. 이를 바탕으로 현재 우리나라 가족이 당면하는 다양한 가족문제를 이해하고 그 대책과 개입 방안을 탐색한다.
  
- THE22211 노인복지론 Welfare for The Elderly (3-3-0)
  - 본 과목은 고령화사회에서의 노인복지 이해와 노인복지전문가로서의 자질 고취를 위해 노년기 삶과 문제와 관련한 다양한 이론적 기반과 노인복지 실천방법 방법 및 관련 정책과 제도를 고찰하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 노인의 문제, 노화이론, 노인의 문제와 욕구, 노인복지 정책, 서비스, 프로그램, 실천 등의 세부내용을 다루게 된다. 노인복지는 사회복지 정책과 서비스의 틀 속에서 노화와 노인의 특성을 고려하여 필요한 국가정책과 프로그램, 서비스를 계획하고 실천하는 활동이다. 이를 통해 노화에 따른 개인의 신체적, 심리적 및 사회적 요인의 변화와 노인문제를 이해하고 이에 근거한 노인복지 정책프로그램

과 실천기술을 개괄적으로 연구한다.

□ SIL22201 노인복지론 Welfare for The Elderly (3-3-0)

- 본 과목은 고령화사회에서의 노인복지 이해와 노인복지전문가로서의 자질 고취를 위해 노년기 삶과 문제와 관련한 다양한 이론적 기반과 노인복지 실천방법 방법 및 관련 정책과 제도를 고찰하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 노인의 문제, 노화이론, 노인의 문제와 욕구, 노인복지 정책, 서비스, 프로그램, 실천 등의 세부내용을 다루게 된다. 노인복지는 사회복지 정책과 서비스의 틀 속에서 노화와 노인의 특성을 고려하여 필요한 국가정책과 프로그램, 서비스를 계획하고 실천하는 활동이다. 이를 통해 노화에 따른 개인의 신체적, 심리적 및 사회적 요인의 변화와 노인문제를 이해하고 이에 근거한 노인복지 정책프로그램과 실천기술을 개괄적으로 연구한다.

□ THE22212 사회복지실천론 Social Work Practice Theories (3-3-0)

- 본 과목은 사회복지실천의 전문적 실천에 필요한 기본 이해와 가치, 지식, 기술에 대한 기본이론을 이해하며, 다양한 사회복지실천현장에 대한 이해와 사회복지사의 역할 및 사회복지실천 방법과 과정을 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 사회복지의 가치와 윤리, 실천현장, 실천관점, 실천 관계 및 면접, 실천 과정 등의 세부내용을 다루게 된다. 전문적인 사회복지실천에 필요한 기본적인 개념과 정의, 가치와 윤리, 역사적 변천과정을 이해하며 다양한 사회복지실천현장에 대한 이해와 현장에서 활동하는 사회복지사의 역할을 살펴본다. 그리고 사회복지실언의 개입수준과 통합적 접근방법, 관계 형성에 대한 이해, 그리고 면접의 방법과 기술을 파악하고 사회복지실언 과정을 단계별로 나누어 각 단계에 필요한 지식과 기술, 사례관리 실천 방법을 이해한다.

□ SIL22203 사회복지실천론 Social Work Practice Theories (3-3-0)

- 본 과목은 사회복지실천의 전문적 실천에 필요한 기본 이해와 가치, 지식, 기술에 대한 기본이론을 이해하며, 다양한 사회복지실천현장에 대한 이해와 사회복지사의 역할 및 사회복지실천 방법과 과정을 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 사회복지의 가치와 윤리, 실천현장, 실천관점, 실천 관계 및 면접, 실천 과정 등의 세부내용을 다루게 된다. 전문적인 사회복지실천에 필요한 기본적인 개념과 정의, 가치와 윤리, 역사적 변천과정을 이해하며 다양한 사회복지실천현장에 대한 이해와 현장에서 활동하는 사회복지사의 역할을 살펴본다. 그리고 사회복지실언의 개입수준과 통합적 접근방법, 관계 형성에 대한 이해, 그리고 면접의 방법과 기술을 파악하고 사회복지실언 과정을 단계별로 나누어 각 단계에 필요한 지식과 기술, 사례관리 실천 방법을 이해한다.

□ THE22214 지역사회복지론 Welfare for Community (3-3-0)

- 본 과목은 지역사회에 대한 관점과 이해, 지역사회복지의 분야와 영역 및 실천분야에 대한 지식과 이론을 습득함으로써 지역사회에서의 사회복지실천역량을 함양하는 것을 목표로 한

다. 이를 위해 지역사회복지의 이론과 실천모델, 실천과정, 지방자치와 지역사회보장계획, 복지네트워크 및 자원개발, 실천 현장 등의 세부내용을 다루게 된다. 본 과목은 지역사회를 개입단위를 삼는 사회복지로 전문적 지역사회복지실천의 과정에 관한 이론과 기술학습에 역점을 두어 지역사회 및 그 구성원들이 지니는 사회적 문제와 욕구 해결에 필요한 지식과 역량을 키우고자 한다. 이를 위해 지역사회복지 관련 주요 개념과 역사 및 기초이론 등에 대한 이해를 비롯하여 변화하는 지역의 문제와 욕구를 규명하고 이에 대응하는 다양한 지역사회복지 접근법 및 추진체계들을 비판적으로 살펴보고 합당한 대안을 강구해 보도록 한다.

□ SIL22306 지역사회복지론 Social Welfare Policy (3-3-0)

- 본 과목은 지역사회에 대한 관점과 이해, 지역사회복지의 분야와 영역 및 실천분야에 대한 지식과 이론을 습득함으로써 지역사회에서의 사회복지실천역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 지역사회복지의 이론과 실천모델, 실천과정, 지방자치와 지역사회보장계획, 복지네트워크 및 자원개발, 실천 현장 등의 세부내용을 다루게 된다. 본 과목은 지역사회를 개입단위를 삼는 사회복지로 전문적 지역사회복지실천의 과정에 관한 이론과 기술학습에 역점을 두어 지역사회 및 그 구성원들이 지니는 사회적 문제와 욕구 해결에 필요한 지식과 역량을 키우고자 한다. 이를 위해 지역사회복지 관련 주요 개념과 역사 및 기초이론 등에 대한 이해를 비롯하여 변화하는 지역의 문제와 욕구를 규명하고 이에 대응하는 다양한 지역사회복지 접근법 및 추진체계들을 비판적으로 살펴보고 합당한 대안을 강구해 보도록 한다.

□ THE22301 사회복지정책론 Social Welfare Policy (3-3-0)

- 사회복지정책 개념 이해를 기초로 공공정책(경제정책, 외교정책, 국방정책 등)과 어떻게 다른지 파악하고 사회복지실천과 사회복지정책의 긴밀한 관계성을 이해한다. 나아가 사회복지정책 결정과정과 정책 수행과정, 정책비용 그리고 정책 결과 등을 이해할 수 있도록 한다.

□ SIL22409 사회복지정책론 Social Welfare Policy (3-3-0)

- 사회복지정책 개념 이해를 기초로 공공정책(경제정책, 외교정책, 국방정책 등)과 어떻게 다른지 파악하고 사회복지실천과 사회복지정책의 긴밀한 관계성을 이해한다. 나아가 사회복지정책 결정과정과 정책 수행과정, 정책비용 그리고 정책 결과 등을 이해할 수 있도록 한다.

□ THE22304 사회복지실천기술론 Skill & Techniques for Social Welfare (3-3-0)

- 본 과목은 사회복지 실천의 전문성을 이해하고 사회복지실천을 위한 지식과 기술에 대하여 학습하며, 실제적인 면접기술 및 실천모델을 습득하며, 개인, 집단, 가족 대상 사회복지실천 기술을 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 사회복지실천 기술 습득을 위한 의사소통 및 면접 기술, 심리사회모델, 인지행동모델, 해결중심모델, 기록과 평가 등의 세부내용을 다루게 된다. 사회복지실천의 대상이 되는 개인, 집단, 가족 특성과 욕구를 이해하고

다양한 영역의 사회복지실천현장에서 필요한 기술을 사례 혹은 토론 주제를 통하여 현장에 쉽게 적용할 수 있도록 하여 사회복지사로서의 능력과 전문성을 배양한다.

□ SIL22209 사회복지실천기술론 Skill & Techniques for Social Welfare (3-3-0)

- 본 과목은 사회복지 실천의 전문성을 이해하고 사회복지실천을 위한 지식과 기술에 대하여 학습하며, 실제적인 면접기술 및 실천모델을 습득하며, 개인, 집단, 가족 대상 사회복지 실천 기술을 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 사회복지실천 기술 습득을 위한 의사소통 및 면접 기술, 심리사회모델, 인지행동모델, 해결중심모델, 기록과 평가 등의 세부내용을 다루게 된다. 사회복지실천의 대상이 되는 개인, 집단, 가족 특성과 욕구를 이해하고 다양한 영역의 사회복지실천현장에서 필요한 기술을 사례 혹은 토론 주제를 통하여 현장에 쉽게 적용할 수 있도록 하여 사회복지사로서의 능력과 전문성을 배양한다.

□ THE22309 사회복지현장실습 Social Welfare Practice (3-3-0)

- 사회복지현장과 학교수업을 통합한 것으로, 다양한 사회복지현장을 이해하고 현장실습과 기관 실무자의 지도감독과 수업시간의 피드백을 통한 사회복지현장 실무자로서의 기본 자질을 향상시킨다.

□ SIL22315 사회복지현장실습및세미나 Social Welfare Practice Seminar (3-3-0)

- 사회복지현장과 학교수업을 통합한 것으로, 다양한 사회복지현장을 이해하고 현장실습과 기관 실무자의 지도감독과 수업시간의 피드백을 통한 사회복지현장 실무자로서의 기본 자질을 향상시킨다.

□ THE22109 아동복지론 Child Welfare (3-3-0)

- 아동복지와 관련된 이론과 실천방법을 학습하여 아동복지분야에서 활동할 사회복지사의 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 아동복지의 특성과 개념, 권리, 아동복지의 역사, 아동의 욕구와 문제, 정책과 제도, 실천대상과 관련서비스, 실천방법과 기술을 습득하도록 한다. 또한 사회복지사들이 관여하고 있는 아동복지 관련 영역을 사례별로 고찰하여 아동의 욕구와 문제를 자원의 동원과 조정을 통하여 해결할 수 있는 방법을 탐구하도록 한다.

□ SIL22210 정신건강론 Mental Health (3-3-0)

- 아동 및 청소년의 정신건강을 살펴봄, 발달적 특성과 함께 이 시기에 많이 나타나는 정신건강의 문제 및 발달 이상에 대해 알아보고 연구한다.

□ THE22410 사회복지행정론 Social Welfare Administration (3-3-0)

- 사회복지행정에 대한 지식을 배우는 것으로, 조직관리이론, 기획, 프로그램 설계, 정보관리, 의사결정, 직원개발, 그리고 프로그램 평가 등을 배우게 된다.

- SIL22404 사회복지행정론 Social Welfare Administration, 3-3-0)
  - 사회복지행정에 대한 지식을 배우는 것으로, 조직관리이론, 기획, 프로그램 설계, 정보관리, 의사결정, 직원개발, 그리고 프로그램 평가 등을 배우게 된다.
  
- THE22408 사회복지법제와실천 Social Welfare & Law (3-3-0)
  - 사회복지법은 사회복지정책을 집행하기 위한 지침서로서 사회복지직무수행 및 실천과정에서 법적 환경에 효과적으로 대처하기 위해 개론적인 법률지식과 사회복지법의 생성, 발달 및 범위, 법적권리, 개별 사회복지법령의 구체적 조문 등 기초지식을 습득한다.
  
- SIL22408 사회복지법제론 Social Welfare Legislation (3-3-0)
  - 사회복지법은 사회복지정책을 집행하기 위한 지침서로서 사회복지직무수행 및 실천과정에서 법적 환경에 효과적으로 대처하기 위해 개론적인 법률지식과 사회복지법의 생성, 발달 및 범위, 법적권리, 개별 사회복지법령의 구체적 조문 등 기초지식을 습득한다.
  
- SIL22205 사회보장론 Social Security Theory (3-3-0)
  - 사회보장이란 사회복지적 개입을 통해 국민들의 안녕한 삶을 보장하기 위한 제도적 접근이다. 사회보장제도, 사회복지환경 및 정책의 변화에 대하여 학습한다.
  
- SIL22314 조사방법론 Survey Methodology (3-3-0)
  - 조사방법론은 인간현상이나 사회현상에서 나타나는 사회복지현상이나 사회문제들을 과학적인 방법인 논리 실증적이고 경험적인 관점에서 조사하고 분석하는 과정을 배우는 것이다. 상당수의 사회복지를 전공하는 학생들에게 이미 드러난 사회복지문제들을 처우하고 개선하는 실천적 지식과 기술의 학습뿐만 아니라 사회복지문제가 발생하게 된 원인과 결과를 찾아서 분석하는 양적이나 질적인 조사연구 방법이나 기술을 체계적으로 습득하는 것이다.
  
- SIL22407 사례관리론 Case Management (3-3-0)
  - 사례관리는 1970년대 지역정신보건사업을 위한 핵심개입모델로 미국에서 등장한 통합적 실천방법이다. 한국의 경우 1990년대 중반부터 중요성이 인식되기 시작하여 현재까지 학문적, 실천적 합의가 진행 중이다. 본 교과과정은 사례관리의 기본관점인 강점관점을 중심으로 개념정의, 역사, 모델, 실천과정, 사례관리자의 역할, 사례관리를 위한 체계구축과 팀워크와 네트워크기술 등을 현장에 접목하여 다각적으로 살펴보고자 한다.
  
- PPSP2501 심리학개론 General Psychology (3-3-0)
  - 심리학의 기초이론 학습에 대한 교과목으로 협동학습을 통하여 전공지식을 향상시키며, 전공지식과 사례를 바탕으로 토론하여 심리학에 대한 이해를 높인다.

- PPSP2502 상담이론과실제 Psychology of Personality (3-3-0)

  - 상담의 이론과 실제 교과목으로 협동학습을 통하여 상담에 대한 전공지식을 향상시키며 모둠별 토의를 통하여 사례를 나누고 상담에 대한 이해를 높인다.
  
- PSP22201 성격심리학 Psychological Test (3-3-0)

  - 성격에 대한 이해 및 심리이론 학습 교과목. 협동학습을 배울 수 있으며 토론능력을 향상 시킨다.
  
- PSP22302 심리검사 Counseling Theories & Practices (3-3-0)

  - 심리검사의 의미와 그 목적에 대해 정확하게 파악하며, 심리검사와 심리척도의 차이에 대해 파악한다. 객관적 검사와 투사검사의 종류와 그 목적에 대해 학습한다.
  
- PSP22209 집단상담 Psychology of Learning (3-3-0)

  - 이론적인 내용이나 개념을 집단의 실제에 어떻게 적용하는가에 대한 이해를 돕기 위해 대 화상자를 활용하여 집단상담자와 집단원들 간의 대화의 형식으로 제시한다. 협동학습의 방 법으로 모둠을 이루어 사례를 연구하며 집단상담에 대하여 실습한다.
  
- PSP22211 학습심리학 (Group Counseling (3-3-0)

  - 교육심리학과 학습심리학에 대한 차이점에 대해 이해하고 학습심리학의 기본 개념에 대해 숙지한다. 학습심리학의 기본개념을 응용하여 일상생활에서 적용되고 있는 학습심리학에 대해 연구한다. 응용행동분석 방법 및 내담자 행동관찰 방법 및 기록 방법에 대해 연구한 다. ABA 프로그램에 대해 연구하고 적용해본다.
  
- PSP22305 임상심리학 Practice Counseling & Case Study (3-3-0)

  - 임상심리학 이해 및 임상심리사 2급 대비 교과목 협동학습의 방법으로 모둠을 이루어 사 례를 연구하며 심리검사 및 임상심리 이론에 대하여 실습한다.
  
- PSP22404 심리상담세미나 Psychology of Youth (3-3-0)

  - 상담관련 이론을 바탕으로 실제 상담 현장에서 이루어지는 개인상담, 심리검사와 관련된 실제 사례를 접하고, 상담 이론을 근거로 실제에 관한 기초 지식 습득 및 실습으로 진행된 다. 심리상담이론의 주제를 통하여 전문적으로 체계화하는 과정을 학습한다. 심리상담 전 문가로서 기본적인 이론을 구조화하여 내담자의 호소문제 사례를 개념화 할 수 있도록 능 령을 갖추고 상담현장에서 실제로 적용할 수 있는 전문적인 능력을 갖는다.
  
- PSP22411 상담실습및사례연구 Occupational Psychology (3-3-0)

  - 상담 연습을 하기 전의 문제, 상담 연습자의 자기 점검, 촉진적 관계의 형성을 위한 공감, 수용, 일관성, 구체성, 문제의 이해와 새로운 조망을 위한 요약, 정보제공, 직면, 자기 공

개, 즉시성, 질문 등 통합적 연습, 상담 목표의 설정, 상담 실행 방법, 상담과정에서 발생하는 문제 처리, 협동학습의 방법으로 모둠을 이루어 협동학습을 진행하며 토의를 통하여 전문지식을 향상시킨다.

□ EDU22204 교육심리 Educational Psychology (2-2-0)

- 다양한 교육심리학적 요소들에 대한 이론적 접근을 통해 학교 현장에서 교사와 학생의 역할을 이해하고, 다양한 교육적 상황에 맞는 교수학습이론을 접목할 수 있는 교직수행능력을 함양할 수 있다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	나눔과섬김	공감적수용	대인관계능력	문제해결능력	공동체의의식
1-1	사회복지학개론, 사회복지개론		인간행동과사회환경	심리학개론	
1-2		상담이론과실제	인간행동과사회환경		
2-1	성격심리학	사회복지실천론, 노인복지론, 가족복지론	교육심리	장애인복지론, 사회보장론	
2-2		사회복지실천론, 노인복지론			학습심리학, 집단상담
3-1				사회복지실천기술론, 지역사회복지론, 사회복지정책론, 심리검사	임상심리학
3-2	사회복지현장실습, 사회복지현장실습 및세미나		아동복지론	조사방법론, 정신건강론	
4-1		가족복지론	사회복지행정론		심리상담세미나
4-2	사례관리론, 상담실습및사례연구			사회복지정책론, 사회복지법제와실천, 사회복지법제론	

## 교육목표

- ❑ 노인스포츠지도 분야의 다양한 학문적·지적능력 배양
- ❑ 세련된 의사소통 능력 배양
- ❑ 다양한 전공 관련 실기 및 이론 능력 배양
- ❑ 투철한 소명의식 함양

## 학과소개 및 안내

- ❑ 레저스포츠관련 중부권 최고의 명문학과로서 스포츠를 통해 행복과 번영에 공헌할 수 있는 인재를 육성합니다. 현대사회에서 스포츠는 인간의 삶에 있어서 선택이 아닌 필수적인 요소가 되면서 인간의 스포츠에 대한 욕구는 갈수록 커져가고, 다양화, 전문화, 국제화되어 가고 있으며 우리사회는 이러한 욕구를 충족시켜줄 수 있는 전문시스템, 전문지식, 전문 인력 등을 필요로 하고 있습니다. 배재대학교 레저스포츠학과는 이러한 사회적 요구에 부응하여 스포츠를 통해 사회의 행복과 번영에 공헌할 수 있는 인재를 양성하고자 1997년 국내 최초의 레저스포츠 전문 학과를 설립하였습니다. 또한 성적우수장학금, 출신장학금 등의 내부 장학금과 후원의집 장학금, M-sport 장학금, K-PAPS 장학금 등 활발한 산학협력관계를 통해 많은 외부 장학금을 유치하여 학생들에게 지급하고 있으며, 이러한 우수 업체들과의 산학협력관계는 높은 취업률로 이어지고 있습니다. 한편 스포츠산업분야는 빠르게 성장하고 변화하여 단순히 실기 기능이 우수한 인재를 양성하는 구시대적 패러다임으로는 사회적 요구에 부응할 수 없습니다. 따라서 실기 능력이 우수한 학생 뿐 아니라 스포츠분야에 대한 관심과 열정이 있는 학생들이라면 누구나 진학하여 다양한 진로를 모색할 수 있도록 기회를 부여하고 있습니다. 저희 학과는 아래와 같은 비전과 전략으로 더 나은 미래를 위해 오늘도 쉬지 않고 땀을 흘리고 있습니다.

## 향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 시니어타운의 노인스포츠 전문지도자, 시도체육회, 교육청 등 각급기관 노인스포츠지도자
- ❑ 전공 유관 자격증
  - 종목별 국가공인 스포츠지도사 자격증, 건강운동 관리사 자격증, 노인스포츠지도사 자격증, 에어로빅 지도자 자격증, 구급안전 및 인명구조원 자격증, 레크리에이션 지도자 자격증, 스포츠 마사지 자격증, 각 종목별 국내·외 심판 자격증, 운동처방사 자격증 등

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점	
						학 점	강 의 시 수	실 습		
1	1	전선	SPO24102	스포츠학개론	Introduction of Sports Theory	2	2	0	스포츠 18학점 이상	
1	1	전선	SPO24106	수영1	Swimming 1	2	0	2		
1	2	전선	SPO25102	스키·스노보드1	Ski & Snowboarding 1	2	1	2		
2	1	전선	SIH24213	체육측정평가	Measurement in Physical Education	2	2	0		
2	1	전선	SIH24203	스포츠사회학	Sports Sociology	3	3	0		
2	1	전선	SIH24204	배드민턴1	Badminton 1	2	0	2		
2	1	전선	SMA24206	테니스1	Tennis 1	2	0	2		
4	2	전선	SIH24421	레크리에이션론	Theory of Recreation	2	2	0		
2	2	전선	SIH24219	사회체육개론	Introduction to Sports for All	3	3	0		
2	2	전선	SIH24220	노인스포츠론	Theory of Senior Sports	2	2	0		
1	2	전선	SPO24112	스포츠심리학	Sport Psychology	2	2	0		
4	2	전선	SIH24415	운동상해예방	Sports injury Prevention	2	2	0		
4	2	전선	SIH25402	운동학습제어	Motor Learning & Control	2	2	0		
1	1	전선	PSIL2501	보건학	Public Health	3	3	0		실버 18학점 이상
2	1	전필	SIL25201	자원봉사론	Volunteerism	3	2	2		
1	1	전선	SIL22108	사회복지개론	An Introduction to Social Welfare	3	3	0		
2	1	전선	SIL22201	노인복지론	Welfare Theory of The Elderly	3	3	0		
3	1	전선	SIL22304	노인보건	Geriatric Health	3	3	0		
3	1	전선	SIL22306	지역사회복지론	Community Welfare	3	3	0		
1	2	전선	SIL22107	보건교육학	Health Education	3	3	0		
3	2	전선	SIL22312	의료서비스질관리	Healthcare Service Quality Assurance	3	3	0		
4	2	전선	SIL22409	사회복지정책론	Social Welfare Policy	3	3	0		

---

## 교과목 소개

---

- SPO24102 스포츠학개론 Introduction of Sports Theory (2-2-0)
  - 오늘날 점차 대중화 되어가고 있는 체육스포츠의 개념을 규명하고, 운동이 미치는 영향과 체육스포츠의 가치를 알아본다. 그리고 체육스포츠의 목표와 그것을 이루는 원리를 학문적 측면에서 고찰, 분석, 정리한다. 나아가 오늘날 체육 스포츠 분야의 위상을 살펴보며, 체육 스포츠관련 전공자의 진로탐색과 그 방향을 제시한다.
  
- SPO24106 수영1 Swimming 1 (2-0-2)
  - 수영에 대한 이론 및 실기강의를 통하여 기초 수영을 익히며 건강과 체력 증진을 도모하고 상호 협력하는 태도 및 수상안전 습관을 생활화한다.
  
- SPO25102 스키·스노보드1 Ski & Snowboarding 1 (2-1-2)
  - 전공생들에게 있어서 중요시되는 스키 및 스노보드 실기과목을 중심으로 교육과정이 구성되었으며, 스키 및 스노보드의 기본자세와 기초기술, 중급기술, 고급기술 숙달을 통하여 스키 및 스노보드의 실기능력 신장을 목표로 한다. 이를 위해 스키(스노보드) 벗기 신기, 폴 잡기, 방향 바꾸기, 걷기(균형 있는 자세, 넘어지기와 일어서기, 스케이팅, 산 오르기, 직선 활강, 정지동작, 방향전환) 등의 기본자세와 플러그, 플러그 파렌, 플러그 보겐, 사이드 슬리핑)(베이직 턴, 너비스턴) 등의 기초기술과 그룬트 슈빙, 기르란데, 슈템 턴 등의 중급기술, 패럴렐 턴, 점프턴, 스텝 턴, 벤딩 턴, 베데른(점프 트릭, 회전 트릭, 다이내믹 턴, 벤딩 턴) 등의 고급기술 숙달 등과 같은 세부내용을 다루게 된다.
  
- SIH24213 체육측정평가 Measurement in Physical Education (2-2-0)
  - 일반인이나 전문체육인에게 건강 및 일상생활을 유지하는데 있어서의 체력을 평가하는데 필요한 기본지식과 기술을 제공한다. 또한 기본적인 체력측정 및 체력측정기자재에 대한 메뉴얼을 습득하고 체력측정 장비의 이해도를 습득하는데 그 목적이 있다.
  
- SIH24203 스포츠사회학 Sports Sociology (3-3-0)
  - 현대사회 스포츠에 대한 사회학적 사고력을 높이는데 그 목적이 있다. 이를 위해 오늘날 사회제도의 다양한 영역에서 증대되고 있는 스포츠의 영향력과 그에 수반되는 제반 문제점을 고찰하고 사회학의 주요개념과 이론에 대해서도 살펴본다.
  
- SIH24204 배드민턴1 Badminton 1 (2-0-2)
  - 배드민턴의 경기력과 지도력을 습득하고, 역사와 경기규칙을 교육함으로써, 생활체육 지도자 영역을 배우는데 의의를 가진다.
  
- SMA24206 테니스1 Tennis 1 (2-0-2)
  - 스트로크를 완성하고 발리를 학습하여 복식경기 능력을 함양한다.

- SIH24421 레크리에이션론 Theory of Recreation (2-2-0)

  - 현대인의 여가선용에 필수적인 다양한 레크리에이션 활동의 이론과 실습을 학습한다. 레크리에이션이 가지는 가치와 역할을 이해하고 일반, 노인, 유아 등 대상별 특성에 따른 레크리에이션 프로그램을 기획하고 지도할 수 있는 레크리에이션 리더로서 능력과 자질을 배양한다.
  
- SIH24219 사회체육개론 Introduction to Sports for All (3-3-0)

  - 88서울 올림픽 이후 붐이 일고 있는 사회체육 활동에 대한 전반적 이론적 지식의 축적과 아울러 사회체육 지도자로서 갖추어야 할 자질과 능력을 배양한다.
  
- SIH24220 노인스포츠론 Theory of Senior Sports (2-2-0)

  - 노인 인구의 증가라는 시대적 요구에 맞게 노인의 건강 및 여가 선용을 위한 다양한 스포츠 활동에 관한 이론적 실천적 탐구이다. 노인스포츠 이론 및 심리, 사회, 생리학적 이론을 통해 다양한 노인스포츠 분야에 대해 살펴본다.
  
- SPO24112 스포츠심리학 Sports of Psychology (2-2-0)

  - 스포츠 심리학의 개념과 이론을 이해한다. 여러 이론의 현장적용에 대하여 탐구한다.
  
- SIH24415 운동상해예방 Sports of Psychology (2-2-0)

  - 운동상해예방에 관한 일반적인 기초에서부터 손상의 예방, 평가, 관리 및 재활의 과정에 대한 개념을 학습하여 운동손상관리와 스포츠의학 분야의 전반적인 개념을 이해하고 현장에 적용할 수 있는 기법을 배운다.
  
- SIH25402 운동학습제어 Motor Learning & Control (2-2-0)

  - 운동행동의 이론적 기방과 운동협응 및 결과 측정 등에 대한 지식을 습득하고 실제 학습 환경에서 적용한다.
  
- PSIL2501 보건학 Public Health (3-3-0)

  - 경제 발전과 의학 발전이 평균 수명을 늘려 가면서 질병예방, 건강증진, 웰빙, 힐링 등이 우리 생활에서 필요한 분야로 자리 매김하고 있다. 국민보건 향상을 위한 건강유지와 건강증진의 문제점을 분석하고 가용 자산을 효율적으로 활용하는 지식과 기술을 활용하는 보건학은 삶의 질 향상과 건강에 대한 관심이 증대하고 각종 암, 고혈압, 당뇨 등 만성퇴행성 질환으로 인한 비용 증대, 건강생활 습관의 개선, 체계적이고 효율적인 보건사업을 계획,수행, 평가하는 보건교육전문인력 양성 등에 대해 구체적인 학습을 진행한다.
  
- SIL25201 자원봉사론 Volunteerism (3-2-2)

  - 최근 들어 자원봉사에 대한 관심과 활동이 폭발적으로 증가하는 등 자원봉사가 번성하고

있다. 국가와 사회 역시 자원봉사에 대한 여러 가지의 제도적 장치와 정책을 통해서 자원봉사활동을 지원하고 더욱 활성화하려고 경주하고 있다. 이에 본 과목에서는 자원봉사에 대한 심도 있는 이해와 더불어 실제 자원봉사활동을 통해 예비 사회복지사로서의 자질을 함양하고자 한다.

- SIL22108 사회복지개론 (An Introduction to Social Welfare) (3-3-0)
  - 사회복지에 대한 개괄적인 내용과 전반적인 이해를 갖는 것이 본 강의의 주목적이다. 사회복지학에 갖고 입문하는 1학년 학생들이 사회복지에 대한 기본적인 지식을 습득하고 예비 사회복지사로서 전문적인 역량을 갖기 위한 기본학문을 배운다.
  
- SIL22201 노인복지론 Welfare Theory of The Elderly (3-3-0)
  - 노인복지는 사회복지 정책과 서비스의 틀 속에서 노화와 노인의 특성을 고려하여 필요한 국가정책과 프로그램, 서비스를 계획하고 실천하는 활동이다. 이를 통해 노화에 따른 개인의 신체적, 심리적 및 사회적 요인의 변화와 노인문제를 이해하고 이에 근거한 노인복지 정책프로그램과 실천기술을 개괄적으로 연구한다.
  
- SIL22304 노인보건 Geriatric Health (3-3-0)
  - 고령화 사회로 급속히 진행 되어가고 있는 상황에서 노인에 대한 사회적 관심이 지대해지고 있다. 노인에 대한 이해와 신체적 변화에 따른 긍정적 사고의 진작과 건강하게 생활해야 하는 심적인 대책과 치료, 운동, 보건교육 및 노인 복지 제도에 따른 내용을 학습한다.
  
- SIL22211 지역사회복지론 Community Welfare (3-3-0)
  - 지역사회를 개입단위로 삼는 사회복지로 전문적 지역사회복지실천의 과정에 관한 이론과 기술학습에 역점을 두어 지역사회 및 그 구성원들이 지니는 사회적 문제와 욕구 해결에 필요한 지식과 역량을 키우고자 한다. 이를 위해 지역사회복지 관련 주요 개념과 역사 및 기초이론 등에 대한 이해를 비롯하여 변화하는 지역사회의 문제와 욕구를 규명하고 이에 대응하는 다양한 지역사회복지 접근법 및 추진체계들을 비판적으로 살펴보며 합당한 대안을 강구해 보도록 한다.
  
- SIL22107 보건교육학 Health Education (3-3-0)
  - 보건교육의 개념을 이해하고 이론적 방법론을 공부하여 실무에 적용할 수 있다.
  
- SIL22312 의료서비스질관리 Healthcare Service Quality Assurance (3-3-0)
  - 코로나19 확산 이후 의료기관의 질 관리 부분의 중요성이 커지고 있는 지금 의료의 질 개념, 질 관리 활동, 의료의 질 평가제도 등을 습득함으로써 보건의료전문가가 되기 위한 기초 지식을 습득하고자 한다.
  
- SIL22409 사회복지정책론 Social Welfare Policy (3-3-0)

- 사회복지정책론은 사회복지의 이념과 목표를 실현하기 위한 제도적 수단으로서의 사회복지정책을 체계적으로 이해하고 분석한다. 사회복지정책의 개념, 역사적 배경, 형성과정, 구성요소, 이론적 틀을 학습하며, 이를 바탕으로 다양한 사회복지정책을 비판적으로 분석할 수 있는 능력을 기른다. 특히 현대 복지국가의 변화 속에서 등장하는 빈곤, 고령화, 아동·청년·장애인·가족 정책 등 다양한 영역별 사회복지정책을 다루고, 정책의 수립, 집행, 평가 과정과 그에 영향을 미치는 정치·경제·사회적 요인을 종합적으로 이해한다. 이를 통해 학생들은 사회복지정책이 개인의 삶과 사회구조에 어떤 영향을 미치는지를 이해하고, 미래의 사회복지 전문가로서 정책적 사고력과 실천적 역량을 함양하는 데 초점을 둔다.

## 전공 로드맵

### □ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	스포츠마케팅관리역량 병원행정역량	스포츠실지도역량 프로그램기획	체력및건강관리역량 사회복지역량	보건교육
1-1	스포츠학개론	수영1	사회복지개론	보건학
1-2		스키·스노보드1		보건교육학
2-1	자원봉사론	배드민턴1, 테니스1, 노인복지론	체육측정평가	
2-2	사회체육개론	레크리에이션론	노인스포츠론	
3-1	노인보건, 지역사회복지론	스포츠심리학	스포츠심리학	
3-2				의료서비스질관리
4-1				
4-2				사회복지정책론

## 교육목표

- 유아스포츠지도 분야의 다양한 학문적·지적능력 배양
- 세련된 의사소통 능력 배양
- 다양한 전공 관련 실기 및 이론 능력 배양
- 투철한 소명의식 함양

## 학과소개 및 안내

- 레저스포츠관련 중부권 최고의 명문학과로서 스포츠를 통해 행복과 번영에 공헌할 수 있는 인재를 육성합니다. 현대사회에서 스포츠는 인간의 삶에 있어서 선택이 아닌 필수적인 요소가 되면서 인간의 스포츠에 대한 욕구는 갈수록 커져가고, 다양화, 전문화, 국제화되어 가고 있으며 우리사회는 이러한 욕구를 충족시켜줄 수 있는 전문시스템, 전문지식, 전문 인력 등을 필요로 하고 있습니다. 배재대학교 레저스포츠학과는 이러한 사회적 요구에 부응하여 스포츠를 통해 사회의 행복과 번영에 공헌할 수 있는 인재를 양성하고자 1997년 국내 최초의 레저스포츠 전문 학과를 설립하였습니다. 또한 성적우수장학금, 출선장학금 등의 내부 장학금과 후원의집 장학금, M-sport 장학금, K-PAPS 장학금 등 활발한 산학협력관계를 통해 많은 외부 장학금을 유치하여 학생들에게 지급하고 있으며, 이러한 우수 업체들과의 산학협력관계는 높은 취업률로 이어지고 있습니다. 한편 스포츠산업분야는 빠르게 성장하고 변화하여 단순히 실기 기능이 우수한 인재를 양성하는 구시대적 패러다임으로는 사회적 요구에 부응할 수 없습니다. 따라서 실기 능력이 우수한 학생 뿐 아니라 스포츠분야에 대한 관심과 열정이 있는 학생들이라면 누구나 진학하여 다양한 진로를 모색할 수 있도록 기회를 부여하고 있습니다. 저희 학과는 아래와 같은 비전과 전략으로 더 나은 미래를 위해 오늘도 쉬지 않고 땀을 흘리고 있습니다.

## 향후 진로계획

- 향후 진로계획
  - 레저스포츠지도자, 엘리트스포츠지도자, 생활체육협의회의, 물리치료사, 상해 치료 및 선수 트레이너, 사회복지기관 등
- 전공 유관 자격증
  - 종목별 국가공인 스포츠지도사 자격증, 건강운동 관리사 자격증, 장애인스포츠지도사 자격증, 유소년스포츠지도사 자격증, 노인스포츠지도사 자격증, 에어로빅 지도자 자격증, 레크리에이션 지도자 자격증, 유아체육 지도자 자격증, 스포츠 마사지 자격증, 각 종목별 국내·외 심판 자격증, 세미프로골퍼 자격증, 스포츠 경영 관리사 자격증, 운동처방사 자격증 등

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득학점	
						학 점	강 의	실 습		
1	1	전선	SPO24102	스포츠학개론	Introduction of Sports Theory	2	2	0	스포츠 18학점 이상	
1	1	전선	SPO24106	수영1	Swimming 1	2	0	2		
1	2	전선	SPO25102	스키·스노보드1	Ski & Snowboarding 1	2	1	2		
2	1	전선	SIH24203	스포츠사회학	Sports Sociology	3	3	0		
2	1	전선	SIH24204	배드민턴1	Badminton 1	2	0	2		
2	1	전선	SMA24206	테니스1	Tennis 1	2	0	2		
4	2	전선	SIH24421	레크리에이션론	Theory of Recreation	2	2	0		
2	2	전선	LEP22218	사회체육개론	Introduction to Sports for All	3	3	0		
1	2	전선	SPO24112	스포츠심리학	Sport Psychology	2	2	0		
4	1	전선	SIH24407	유아스포츠론	Theory of Kids Sports	2	2	0		
4	2	전선	SIH25402	운동학습제어	Motor Learning & Control	2	2	0		
1	1	전선	ECE22103	영유아발달	Early Childhood Development	3	3	0		유아 18학점 이상
1	1	전선	ECE22104	유아교육개론	Introduction to Early Childhood Education	3	3	0		
2	1	전선	ECE22201	놀이이론과실제	Theory & Practice of Play in Early Childhood Education	3	3	0		
2	2	전선	ECE22208	아동생활지도	Guidance for Young Children	3	3	0		
4	1	전선	ECE22404	아동건강교육	Health Education in Early Childhood	3	3	0		
4	1	전선	ECE22405	아동복지	Child Welfare	3	3	0		
1	2	전선	ECE22109	정신건강론	Mental Health in Early Childhood Education	3	3	0		
3	1	전선	ECE22301	부모교육론	Parent Education	3	3	0		

교과목 소개

□ SPO24102 스포츠학개론 Introduction of Sports Theory (2-2-0)

- 오늘날 점차 대중화 되어가고 있는 체육스포츠의 개념을 규명하고, 운동이 미치는 영향과

체육스포츠의 가치를 알아본다. 그리고 체육스포츠의 목표와 그것을 이루는 원리를 학문적 측면에서 고찰, 분석, 정리한다. 나아가 오늘날 체육 스포츠 분야의 위상을 살펴보고, 체육 스포츠관련 전공자의 진로탐색과 그 방향을 제시한다.

□ SPO24106 수영1 Swimming 1 (2-0-2)

- 수영에 대한 이론 및 실기강의를 통하여 기초 수영을 익히며 건강과 체력 증진을 도모하고 상호 협력하는 태도 및 수상안전 습관을 생활화 한다.

□ SPO25102 스키·스노보드1 Ski & Snowboarding 1 (2-1-2)

- 본 과목은 전공생들에게 있어서 중요시되는 스키 및 스노보드 실기과목을 중심으로 교육 과정이 구성되었으며, 스키 및 스노보드의 기본자세와 기초기술, 중급기술, 고급기술 숙달을 통하여 스키 및 스노보드의 실기능력 신장을 목표로 한다. 이를 위해 스키(스노보드) 벗기 신기, 폴 잡기, 방향 바꾸기, 걷기(균형 있는 자세, 넘어지기와 일어서기, 스케이팅, 산 오르기, 직선 활강, 정지동작, 방향전환) 등의 기본자세와 플러그, 플러그 파렌, 플러그 보겐, 사이드 슬리핑)(베이직 턴, 너비스턴) 등의 기초기술과 그룬트 슈붕, 기르란데, 슈템 턴 등의 중급기술, 패럴렐 턴, 점프턴, 스텝 턴, 벤딩 턴, 베데른(점프 트릭, 회전 트릭, 다이나믹 턴, 벤딩 턴) 등의 고급기술 숙달 등과 같은 세부내용을 다루게 된다.

□ SIH24203 스포츠사회학 Sports Sociology (3-3-0)

- 현대사회 스포츠에 대한 사회학적 사고력을 높이는데 그 목적이 있다. 이를 위해 오늘날 사회제도의 다양한 영역에서 증대되고 있는 스포츠의 영향력과 그에 수반되는 제반 문제점을 고찰하고 사회학의 주요개념과 이론에 대해서도 살펴본다.

□ SIH24204 배드민턴1 Badminton 1 (2-0-2)

- 배드민턴의 경기력과 지도력을 습득하고, 역사와 경기규칙을 교육함으로써, 생활체육 지도자 영역을 배우는데 의의를 가진다.

□ SMA24206 테니스1 Tennis 1 (2-0-2)

- 스트로크를 완성하고 발리를 학습하여 복식경기 능력을 함양한다.

□ SIH24421 레크리에이션론 Theory of Recreation (2-2-0)

- 현대인의 여가선용에 필수적인 다양한 레크리에이션 활동의 이론가 실습을 학습한다. 레크리에이션이 가지는 가치와 역할을 이해하고 일반, 노인, 유아 등 대상별 특성에 따른 레크리에이션 프로그램을 기획하고 지도할 수 있는 레크리에이션 리더로서 능력과 자질을 배양한다.

□ SIH24219 사회체육개론 Introduction to Sports for All (3-3-0)

- 88서울 올림픽 이후 붐이 일고 있는 사회체육 활동에 대한 전반적 이론적 지식의 축적과

아울러 사회체육 지도자로서 갖추어야 할 자질과 능력을 배양한다.

- SPO24112 스포츠심리학 Sports of Psychology (2-2-0)
  - 스포츠 심리학의 개념과 이론을 이해한다. 여러 이론의 현장적용에 대하여 탐구한다.
- SIH24407 유아스포츠론 Theory of Kids Sports (2-2-0)
  - 유아는 발달 중에 있는 존재이기 때문에 성인과는 전혀 다른 존재로 인식해야 하며, 성인을 가르치는 체육지도 방법으로는 유아를 지도하는데 한계가 있다. 따라서 유아체육의 대상인 유아에 대해 정확히 이해하고 실제적인 프로그램을 제공하는데 대한 기초적인 이론과 실제에 대해 학습하는 것이 필요하며, 국가공인 자격증인 유소년스포츠지도자 필수과목으로서 자격증 취득을 준비하는데 그 목적이 있다.
- SIH25402 운동학습제어 Motor Learning & Control (2-2-0)
  - 운동행동의 이론적 기반과 운동협응 및 결과 측정 등에 대한 지식을 습득하고 실제 학습 환경에서 적용한다.
- ECE22103 영유아발달 Early Childhood Development (3-3-0)
  - 본 과목은 영유아의 발달에 대한 이론적 개념과 실재를 이해하고 그에 따른 영유아교사의 적절한 상호작용 및 교사로서의 교수와 실행계획, 수행능력의 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 신체건강, 사회정서, 인지, 언어 발달의 기초 이론과 세부내용을 다루게 된다.
- ECE22104 유아교육개론 Introduction to Early Childhood Education (3-3-0)
  - 본 과목은 유아교육학에 대한 기본적인 이해와 미래 사회 변화를 이해하고 대응하는 유아교사로서 갖추어야 할 지식, 기술, 태도의 기초를 형성함을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 유아교육의 성격, 발달이론, 유아교육과정, 유아교육평가, 놀이, 부모교육, 유아교사, 유아특수교육, 초등교육과의 연계성 등의 세부내용을 다룬다.
- ECE22201 놀이이론과실제 Theory & Practice of Play in Early Childhood Education (3-3-0)
  - 본 과목은 영유아의 놀이에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 놀이이론, 놀이관련요인, 놀이유형과 놀이에 있어 교사의 개입전략 등의 세부내용을 다루게 된다.
- ECE22208 아동생활지도 Guidance for Young Children (3-3-0)
  - 본 과목은 영유아의 기본생활습관과 화목한 생활습관 형성에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는

영유아생활지도의 이해, 문제행동에 대한 시각, 행동수정, 자기조절을 위한 생활지도 전략, 영유아의 행동의 관찰과 평가를 위한 교사 지원방안 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ ECE22404 아동건강교육 Health Education in Early Childhood (3-3-0)

- 본 과목은 영유아의 건강 교육에 관한 제 이론 및 실재를 이해하여 교사로서 건강한 생활을 위해 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 건강교육의 기초, 이론적 배경, 기본생활 습관, 영양, 안전 교육의 운영 시 교사의 역할 등의 세부내용을 다루게 된다.

□ ECE22405 아동복지 Child Welfare (3-3-0)

- 본 과목은 예비 영유아교사로서 아동의 복지와 권리를 인식하고 복지 서비스에 대해 알아 보며 교육현장에서 아동의 인권을 존중하는 교육활동을 실행하는 영유아교사로 준비되는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 아동의 복지와 인권, 현대사회에서 아동의 권리를 침해하는 사례 등을 다루며 아동의 행복을 위해 복지 서비스가 어떻게 실현되는지에 대한 세부 내용을 다루게 된다.

□ ECE22109 정신건강론 Mental Health in Early Childhood Education (3-3-0)

- 정신건강에 영향을 미치는 요인, 발달 및 심리장애 유형에 관한 이론 및 지식 이해를 통해 유아교사로서 인성 함양 및 전문성 발달을 돕고자 한다. 또한 정신 건강을 위한 예방과 치료를 다루며 공감적 의사소통 역량을 함양하도록 한다.

□ ECE22301 부모교육론 Parent Education (3-3-0)

- 부모로 하여금 자녀 교육의 책임을 인지하고, 주어진 책임을 수행하는데 필요한 지식과 기능을 습득하여, 부모에게 요구되는 기본적인 태도를 지니도록 하기 위해 의도적으로 주어지는 교육의 과정을 의미합니다. 자녀에 대한 발달 및 성공적인 성장을 위하여 부모 역할을 효과적으로 수행할 수 있도록 체계적인 교육을 실시하여 부모 교육에 도움을 주며, 학부모에게 효율적으로 자녀를 양육하는데 필요한 기술을 가르치고 알게 하여 가정 교육에 연계되어 합니다.부모교육의 이론과 연구동향을 살펴보고 이를 바탕으로 현장 적용에 필요한 교수학습방법을 모색하여 부모교육의 중요성을 인식하고, 사례중심으로 학부모 상담을 위한 상담법을 익혀 전문적인 상담을 실시할 수 있습니다.

전공 로드맵

□ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	스포츠마케팅관리역량 보육교사직 인성 및 전문성 발달	스포츠실기지도역량 학습재(영유아)에대한이해	체력및건강관리역량 교육(보육)과정운영	유아교육기관운영
1-1	스포츠학개론, 유아교육개론	수영1, 영유아발달		
1-2		스키·스노보드1		정신건강론
2-1	스포츠사회학	테니스1, 배드민턴1	놀이이론과실제	
2-2	사회체육개론	레크리에이션론	아동생활지도	
3-1			스포츠심리학	부모교육론
3-2				
4-1	아동복지	유아스포츠론	아동건강교육	
4-2		운동학습제어		

## 교육목표

- ❑ 21세기 글로벌 항공시대에 부응하는 공항관리 전문인 양성
- ❑ 글로벌 항공 분야를 주도할 수 있는 창의적인 지식융합형 전문인을 양성한다.
- ❑ 글로벌 항공 분야에서 특성화된 전공분야의 이론과 실기 교육, 산학연계 실습을 통해 현장 실무능력을 전문인을 양성한다.
- ❑ 글로벌 항공 산업분야의 사회적 수요에 맞추어 창작능력과 경영능력을 갖춘 멀티 테스크형 전문인을 양성한다.
- ❑ 글로벌 항공 분야의 전공 역량과 소통 능력을 갖춘 전문인을 양성한다.

## 학과소개 및 안내

- ❑ 공항관리학 연계전공은 항공 전문가 양성을 통한 해외취업, 특히 일본 공항 및 항공사 취업에 특화된 전문가 양성을 목표로 합니다. 해외 취업은 장기적 관점에서 대학의 새로운 시장 창출 기회가 될 수 있습니다. 21세기 글로벌 항공시대에 부응하는 창의적이며 전문적인 인재 양성을 목표로 하고 있습니다.
  - 해외의 새로운 취업 시장 개척
  - 대학인재의 글로벌 가치 사슬 편입
  - 해외, 특히 해당국 업종 전문가 양성
  - 대학인재의 해외 신기술 경험 및 추후 활용 등

## 향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 국내외 항공사 객실 승무원, 국내외 항공사 일반직, 국내외 항공사 지상직, 국내외 공항 지상직, 국내외 항공사 일반직, 국내외 공항 일반직, 국내외 항공사 화물운송직, 국외 항공사 Interpreter, 전문비서직, 한 일본계 회사, 무역회사, 통·번역가, 관광공사, 국제교류당 당사무관, 관광가이드, 면세점
- ❑ 전공 유관 자격증
  - 항공예약발권자격증, IATA(캐빈크루, 항공화물, 항공안전, 항공운임정산), 비서자격증, 조주사자격증

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	ASM22113	항공서비스교육론	Education of Airline Service	3	3	0	항공 경영학 18학점 이상
1	1	전선	PASM2501	항공서비스 산업의이해	Understanding of Airline Industry	3	3	0	
2	1	전선	ASM22215	항공기객실구조	Aircraft Structure	3	3	0	
2	1	전선	ASM22207	항공사기내식과 음식문화	In-flight Food & Food Culture	3	3	0	
2	2	전선	ASM22213	항공식음료서비스실무	Practical Approach to in-Flight Food & Beverage	3	3	0	
2	2	전선	ASM22217	비행안전	Cabin Safety	3	3	0	
3	1	전선	ASM22304	항공객실서비스론	Practical Approach to in-Flight Service	3	3	0	
4	1	전선	ASM22403	항공인재역량개발	Avationt Talent Development	3	3	0	
1	1	전선	PJAP2501	일본사회의이해	Understanding Japanese Society	3	3	0	외국어 및 국제감각 18학점 이상
1	1	전선	JAP25101	생활일본어회화	Daily Japanese Conversation	3	3	0	
1	2	전필	JAP25104	일본문화의이해	Understanding Japanese Culture	3	3	0	
2	1	전필	JAP25201	실용일본어회화	Pragmatic Japanese Conversation	3	3	0	
2	1	전선	JAP22202	일본감성문학의세계	Japanese Sensitive Literature	3	3	0	
2	1	전선	JAP25202	일본음식문화와인문학	Japanese Food Culture and Humanities	3	3	0	
2	1	전선	JAP22206	현대일본경제	Contemporary Japanese Economics	3	3	0	
2	2	전필	JAP25204	소통일본어회화	Communicating Japanese conversation	3	3	0	
2	2	전선	JAP22212	일본전통문화론	Traditional Japanese Culture	3	3	0	
3	1	전필	JAP25301	실천일본어회화	Practical Japanese Conversation	3	3	0	
3	1	전선	JAP25302	지역문화로배우는일본	Japan Learning from Local Culture	3	3	0	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선	JAP22308	상급활용일본어	Take Advantage of Advanced Japanese	3	3	0	
3	2	전선	JAP22309	일본경영론	Japanese Management	3	3	0	
4	1	전선	JAP25401	시사로배우는일본	Japan Learned by Articles	3	3	0	
4	1	전선	JAP25402	일본현대문학과 문화기획	Modern Literature and Cultural Planning in Japan	3	3	0	
4	2	전선	JAP22410	일본어통번역실습	Japanese Interpretation & Translation Practical Training	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- PJAP2501 일본사회의이해 Understanding Japanese Society (3-3-0)

  - 일본의 사회와 문화에 대한 기초적이고 전반적인 이해를 목표로 한다. 각 주제(키워드)를 중심으로 한 교재를 읽어나가면서 상세한 설명과 알기 쉬운 영상 자료를 더해 일본에 대한 깊이 있고 균형 잡힌 시각을 가질 수 있도록 한다.
  
- JAP25101 생활일본어회화 Daily Japanese Conversation (3-3-0)

  - 일본어의 문법과 어휘, 표현을 배우면서 말하기, 듣기, 쓰기, 읽기의 4기능을 종합적으로 향상 시키는 것이 이 수업의 목표입니다. 특히 일본 원어민에게서 직접 배우는 수업이기 때문에 자연스러운 발음과 표현, 일본인의 사고방식과 문화에 대해서도 학습할 수 있습니다.
  
- JAP25104 일본문화의이해 Understanding Japanese Culture (3-3-0)

  - 일본의 사회와 문화에 대한 기초적이고 전반적인 이해를 목표로 한다. 각 주제(키워드)를 중심으로 한 교재를 읽어나가면서 상세한 설명과 알기 쉬운 영상 자료를 더해 일본에 대한 깊이 있고 균형 잡힌 시각을 가질 수 있도록 한다.
  
- JAP25201 실용일본어회화 Pragmatic Japanese Conversation (3-3-0)

  - 초급일본어의 후반부터 중급일본어 레벨의 문법 어휘 표현을 학습해 상황이나 장면에 맞는 적절한 표현의 회화능력 향상을 목표로 한다. 이를 위해 회화의 듣기, 말하기표현 레벨을 올리기 위한 적절하고 정확한 의사소통에 관하여 세부내용을 다루게 된다.

- JAP22202 일본감성문학의세계 Japanese Sensitive Literature (3-3-0)

  - 일본감성문학의 세계를 전반적으로 개괄하는 것이다. 일본 문학은 최근 우리나라에서 큰 인기를 끌고 있으며 외국문학 번역서 중에 1위를 차지하고 있다. 그 인기 요인을 꼽자면 표현이 섬세하고, 문체가 감성적이며, 스토리가 재미있다는 점이다. 이 과목에서는 일본 감성 문학의 흐름, 대표 작품, 일본인의 미의식, 한국에서의 인기요인 등을 자세히 살펴본다.
  
- JAP25202 일본음식문화와인문학 Japanese Food Culture and Humanities (3-3-0)

  - 일본에 대한 전공적인 지식의 기반이 될 수 있는 문학사를 공부한다. 가까운 근대 이전까지만 해도 지식을 전달하는 매체는 주로 책이었기 때문에 문학사라고 해도 문화, 예술, 역사를 다 포괄하고 있다. 근대 이후 서구화되기 이전, 즉 일본의 전통이 살아있는 근세까지의 문학사를 1년에 걸쳐 공부해나가기로 한다. 1학기에는 중국 대륙으로부터 문화를 수용한 상대시대와 그 대륙문화를 일본화 시키는 중고시대에 대해서 학습하기로 한다.
  
- JAP22206 현대일본경제 Contemporary Japanese Economics (3-3-0)

  - 세계역사처럼 일본경제 역시 역사적인 연속성을 갖고 있기 때문에 과거를 통한 오늘날 일본의 경제구조와 경제운영이 어떠한 연결고리를 갖고 있는지, 이를 이해 할 수 있는 통찰력이 필요하다. 이를 위해 무엇보다 일본경제의 역사적인 배경과 고도성장기, 그리고 세계 제 2의 경제 대국이 될 수 있었던 일본만이 갖고 있는 경제시스템 및 경영전략 그리고 일본경제의 독특한 특징과 과제 등에 대하여 분석, 고찰한다.
  
- JAP25204 소통일본어회화 Communicating Japanese conversation (3-3-0)

  - 중급레벨의 일본어 실력을 키워 완벽하게 사용할 수 있는 것을 목표로 한다. 이를 위해 주된 인간관계 나 장면에 맞는 표현을 사용하는 능력을 익혀 일본인 상대로 원만한 회화가 가능할 수 있는 관련 지식의 세부내용을 다루게 된다.
  
- JAP22212 일본전통문화론 Introduction to the Bible (3-3-0)

  - 일본 전통문화의 구체적 영역과 사건 등을 채집하고 분석하고 제시하는 과정을 통하여 일본인과 일본사회 그리고 일본문화에 대한 이해를 심층화해 본다. 일본에 관한 기본적인 지식과 정보의 획득을 넘어서서 이문화에 비취진 사회문화를 바라보는 비교적 시각과 인문적 역량의 확대를 목표로 한다. 이는 미래와의 연결 선상에서 전통과 현대라는 이분법을 넘어 새로운 시대와 삶의 선을 찾기 위한 여행이기도 하다.
  
- JAP25301 실천일본어회화 Practical Japanese Conversation (3-3-0)

  - 중 상급레벨의 일본어능력을 습득하는 것을 목표로 한다. 회화 외의 독해나 작문 등의 훈련을 진행하면 수업을 진행해 일본어의 종합적인 전달능력을 높인다. 다양한 인간관계의 장면에서의 정확한 표현을 사용하는 능력을 몸에 익혀 일본인을 상대할 때 원만한 회화가 이루어질 수 있도록 지식을 습득한다.

- JAP25302 지역문화로배우는일본 Japan Learning from Local Culture (3-3-0)

  - 주로 비즈니스 일본어를 학습하며, 이력서 작성을 통하여 작성 요령을 함께 학습한다.
  
- JAP22308 상급활용일본어 Take Advantage of Advanced Japanese (3-3-0)

  - N2, N1 수준의 문법을 공부하면서 문자, 어휘 능력을 습득한다.
  
- JAP22309 일본경영론 Japanese Management (3-3-0)

  - 일본경영론에서는 일본 기업의 현황을 다각적으로 분석하여 이른바 ‘일본적 경영’ 이라는 독특한 일본의 기업시스템이 어떠한 환경에서 성립했으며 그것이 어떠한 기능을 해 왔는지 그리고 현재 글로벌화가 진행되는 과정에서 일본기업시스템의 현황은 어떠한지 변화의 논리와 방향은 무엇인지를 이해하는 것을 목표로 한다.
  
- JAP25401 시사로배우는일본 Japan Learned by Articles (3-3-0)

  - 일본 사회와 문화의 구체적 영역과 사건등과 관련한 다양한 자료와 정보를 채집하고 분석하고 제시하는 과정을 통하여 일본인과 일본사회 그리고 일본문화에 대한 이해를 심층화해 본다.
  
- JAP25402 일본현대문학과문화기획 Modern Literature and Cultural Planning in Japan (3-3-0)

  - 졸업 후 직장에서 바로 활용할 수 있는 실무 능력 배양을 위한 일본어 번역 연습을 실시한다. 쉽고 재미있는 내용의 일본 에세이집을 교재로 하여 한국어로 옮겨보는 연습을 하고 일본인들의 최근 관심사나 사회적인 동향도 같이 파악할 수 있도록 한다.
  
- JAP22410 일본어통번역실습 Japanese Interpretation & Translation Practical Training (3-3-0)

  - 졸업 후 직장에서 바로 활용할 수 있는 실무 능력 배양을 위하여 일본어 번역 실습을 실시한다. 쉽고 재미있는 내용의 일본 에세이집을 교재로 하여 한국어로 옮겨보는 연습을 하고 일본인들의 최근 관심사나 사회적인 동향도 같이 파악할 수 있도록 한다. 아울러 독해와 번역을 통하여 취직에 절대적으로 필요한 일본어 관련 시험(JPT나 JLPT)에서 고득점을 딸 수 있는 기회를 제공한다. 해당 도서에 관련된 영상 자료도 같이 보면서 문장의 이해를 돕는다.
  
- ASM22113 항공사서비스교육론 Education of Airline Service (3-3-0)

  - 21세기 세계화, 국제화시대에 핵심성장산업인 항공산업의 중요성이 부각되고 있으며, 더불어 항공기를 이용하는 승객들의 문화수준 또한 높아지고 있다. 따라서 글로벌 항공시대에 따른 인재양성이라는 목표 아래 항공교육론 교과목을 통해 긍정적인 자아상을 확립하고 원만한 대인관계를 위해 사고와 행동의 변화를 추구하여 성공적인 결과를 얻기 위한 전략을 목표로 한다.

- PASM2501 항공서비스산업의이해 Understanding of Airline Industry (3-3-0)

  - 항공서비스산업은 관광을 촉진하는 역할로 전 세계를 연결하기 때문에 국가 및 세계적인 관점에서 중요한 산업 구조이다. 따라서 글로벌 항공서비스 산업의 발전방향을 파악한다.
  
- ASM22215 항공기객실구조 Aircraft Structure (3-3-0)

  - 국내외 항공사에서 보편적으로 운영되어지고 있는 주요 항공기에 대한 구조의 이해와 항공 안전 관련 상식을 접함으로써 예비승무원으로서의 자질을 갖춘다. 비정상상황 발생 시 객실승무원들의 대처법과 비상장비 사용법등을 익히고 비행기 탑재금지물품과 제한품목에 대해 학습함으로써 안전의식을 갖도록 하는 목적이 있다.
  
- ASM22213 항공식음료서비스실무 Practical Approach to in-Flight Food & Beverage (3-3-0)

  - 기내식음료는 항공기 내에서 항공사가 제공하는 맛있는 식사와 음료를 총칭한다. 특히 기내 칵테일은 대한항공 뿐 만 아니라 국내 저비용항공사 를 비롯해서 해외 항공사에서도 진행하고 있는 항공사 마케팅 차원의 서비스 이다. 고급스럽고 탑승객들이 만족할 수 있는 칵테일을 선보이기 위해 항공사들은 많은 노력을 하고 있다. 본 교과목을 통해 여행객의 눈높이에 맞는 칵테일을 선정하고 제조방법까지 숙지한다. 따라서 항공기 내 서비스에 필요한 식음료 관련 이론과 실무 능력을 함양시킨다.
  
- ASM22304 항공객실서비스론 Practical Approach to in-Flight Service (3-3-0)

  - 객실승무직의 이해와 객실서비스의 업무 흐름을 익힌다. 객실승무원의 기본자세 및 서비스응대능력 향상을 목표로 하며, 객실승무원의 국내선 서비스업무에 대해 배우고 국내선 서비스 실습을 실시한다. 특별승객 케이스스터디를 통해 각 상황 별 승무원의 응대방법에 대해 배우며 예비객실 승무원으로서 업무이해도를 높인다. 외국어로 서비스 응대하는 법을 배우며 실습을 진행한다.
  
- ASM22403 항공인재역량개발 Avationt Talent Development (3-3-0)

  - 차등화된 취업전략을 통해 4학년 재학생들의 성공적인 취업을 목표로 한다. 따라서 개인별 문제점을 발견하여 대안을 제시하고 제안하는 것이 목표이다.

전공 로드맵

▣ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	기내서비스관리역량 일본어역량	공항서비스관리역량 일본문학·문화역량	화물운송관리역량 일본사회경제이해역량	항공통번역관리역량 일본어소통역량
1-1	생활일본어회화, 항공사서비스교육론	일본사회의이해		
1-2		일본문화의이해, 항공서비스산업의이해		
2-1	항공사기내식과 음식문화	일본감성문학의세계, 일본음식문화와인문학, 항공예약실무실습	현대일본경제, 항공여객운송실무	실용일본어회화
2-2	항공식음료서비스실무	일본전통문화론, 비행안전		소통일본어회화
3-1	지역문화로배우는일본	항공객실서비스론 항공인재역량개발		실천일본어회화
3-2			일본경영론	상급활용일본어
4-1		시사로배우는일본, 일본현대문학과 문화기획		
4-2		일본현대문학과 문화기획		

교육목표

- ❑ 화학을 기초로 의약품, 화장품에 대한 기초 및 전공교육
- ❑ 기능성 화장품 개발 전문가를 양성하기 위하여 관련 산업체와 정부출연연구소와 산학연 협조를 통하여 학생들의 현장실습, 학과교수들의 공동연구 기회를 확대한다.

학과소개 및 안내

- ❑ 기능성화장품/소재학은 정밀응용과학부인 제약공학과, 나노고분자재료공학과가 퓨전 되어 나노물질, 고분자, 제약, 화장품 중 자유로이 선택하여 공부할 수 있는 연계전공입니다. 첨단과 실용이 조화된 학부로서 2018학년도에 신설되어 미래지향형 산업인력 및 연구인력을 양성하고 있습니다.

향후 진로계획

- ❑ 향후 진로계획
  - 대학원진학: 일반대학원, 치의대, 의대, 약대
  - 기업계: 화장품 제조 회사, 제약회사, 자동차 부품회사, 타이어 및 고분자 생산 회사, 의료용품 제조
  - 공무원: 기술직 공무원, 화학/환경분야
  - 기타: 환경영향평가 기술사, 품질관리 기술사
- ❑ 전공 유관 자격증
  - 화학분석기사 공업화학기사, 화약류관리기사, 산업안전기사, 가스기사, 수질환경, 대기환경, 소음진동환경기사, 품질관리기사, 위험물관리, 열관리, 산업위생 및 폐기물관리기사 등이 있습니다.

전공교육과정

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득 학점
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	FSE18308	품질관리및분석1	Quality Control & instrumental Analysis 1	3	1	4	공통 24학점 이상
3	1	전선	FSE18360	품질관리및분석1	Quality Control &	3	1	4	

학년	학기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			학문분류 및 최소취득 학점
						학 점	강 의	실 습	
					instrumental Analysis 1				
3	2	전선	FSE18316	품질관리및분석2	Quality Control & instrumental Analysis 2	3	1	4	
3	2	전선	FSE18371	품질관리및분석2	Quality Control & instrumental Analysis 2	3	1	4	
3	1	전선	FSE18306	캡스톤디자인3	Capstone Design 3	3	2	2	
3	1	전선	FSE18359	캡스톤디자인3	Capstone Design 3	3	2	2	
4	1	전선	FSE18408	캡스톤디자인4	Capstone Design 4	3	2	2	
4	1	전선	FSE18460	캡스톤디자인4	Capstone Design 4	3	2	2	
4	2	전선	FSE21806	전공직무체험6	Professional Work Experience 6	15	0	0	소재
4	2	전선	FSE21856	전공직무체험6	Professional Work Experience 6	15	0	0	
2	1	전선	FSE18205	유기화학개론	Introduction to Organic Chemistry	3	3	0	
3	1	전선	FSE18307	콜로이드계면화학	Colloid & Surface Chemistry	3	3	0	
4	1	전선	FSE18405	산업과유기화학	Organic Chemistry & Industrial Practice	3	3	0	
2	2	전필	MCC21301	유기합성실험1	Organic Synthesis & Lab 1	3	1	4	
3	1	전필	FSE18302	소재합성및분석실험1	Preparation & Characterization of Polymeric Materials 1(Lab.)	3	1	4	
3	2	전필	FSE18310	소재합성및분석실험2	Preparation & Characterization of Polymeric Materials 2(Lab.)	3	1	4	
3	1	전선	FSP20301	기기분석1	instrumental Analysis 1	3	3	0	
3	2	전선	FSE18365	기기분석2	instrumental Analysis 2	3	3	0	
3	1	전선	FSE18361	화장품제제학1	cosmetics manufacturing pharmacy 1	3	3	0	기능성화장품
3	2	전선	FSE18372	화장품제제학2	cosmetics manufacturing pharmacy 2	3	3	0	
4	1	전선	FSE20402	기능성화장품학	Functional Cosmetology	3	3	0	
2	2	전선	FSE18262	화장품학개론	An Introduction to Cosmetics Science	3	3	0	

---

## 교과목 소개

---

- FSE18308 품질관리및분석1 Quality Control & instrumental Analysis 1 (3-1-4)
  - 고분자 및 나노 입자를 합성하고 합성한 못질을 스스로 분석함으로써 소재의 합성과 분석을 모두 공부한다.
- FSE18360 품질관리및분석1 Quality Control & instrumental Analysis 1 (3-1-4)
  - 고분자 및 나노 입자를 합성하고 합성한 물질을 스스로 분석함으로써 소재의 합성과 분석을 모두 공부한다.
- FSE18316 품질관리및분석2 Quality Control & instrumental Analysis 2 (3-1-4)
  - 품질관리 및 분석 1에 이어 더 심화 된 내용의 분석을 진행하여 시료(시편)의 준비, 분석 장치에 대한 더욱 깊이 있는 이해를 하도록 한다.
- FSE18371 품질관리및분석2 Quality Control & instrumental Analysis 2 (3-1-4)
  - 고분자 및 나노 입자를 합성하고 합성한 물질을 스스로 분석함으로써 소재의 합성과 분석을 모두 공부한다.
- FSE18306 캡스톤디자인3 Capstone Design 3 (3-2-2)
  - 링크+사업의 일환으로 업체 및 교수가 지정하는 내용의 과제를 수행한다.
- FSE18359 캡스톤디자인3 Capstone Design 3 (3-2-2)
  - 링크+사업의 일환으로 업체 및 교수가 지정하는 내용의 과제를 수행한다.
- FSE18408 캡스톤디자인4 Capstone Design 4 (3-2-2)
  - 링크+사업의 일환으로 업체 및 교수가 지정하는 내용의 과제를 수행한다.
- FSE18460 캡스톤디자인4 Capstone Design 4 (3-2-2)
  - 링크+사업의 일환으로 업체 및 교수가 지정하는 내용의 과제를 수행한다.
- FSE18205 유기화학개론 Introduction to Organic Chemistry (3-3-0)
  - 유기물, 즉, 탄소를 근간으로 하는 모든 화학물질의 원리와 이론 그리고 실제 응용에 대한 예들을 배우고 학습한다. 특히 유기물들의 종류와 특성 그리고 이들의 분석을 예를 통해 배우고 학습한다. 이를 통해 유기화학의 학문적인 또한 산업적인 응용의 토대를 구축한다.
- FSE18307 콜로이드계면화학 Colloid & Surface Chemistry (3-3-0)
  - 마이크론 이하 미립자의 특유한 성질을 이해하고 그 입자를 포함한 계의 계면 및 그 표면에 관한 원리 및 개념을 명확히 이해함으로써 미립자 상태의 물성을 이해하고 재료과학(고분

자화학, 의약학, 식품화학)과 그 산업에서의 계면활성제의 관련성을 학습한다.

- FSN20402 산업과유기화학 Organic Chemistry & Industrial Practice (3-3-0)
  - 석유, 천연가스로부터 기본 원료 (에틸렌, 프로필렌, 벤젠 등)의 제조과정, 이로부터 공업 제품의 제조과정과 그 공정 들의 변화 과정을 아해한다. 그리고 그 제조과정들의 배경이 되는 유기화학의 기본원리와 촉매(호모/헤테로)의 원리 및 물성의 원리를 이해하도록 지도 한다. 또한 생산과정 및 제조활동에 따른 원가, 투자비, 이윤산출 등 기본적인 제조원가의 개념을 이해하도록 한다.
  
- MCC21301 유기합성실험1 Organic Synthesis & Lab 1 (3-1-4)
  - 탄소로 이루어진 화합물을 다루는 학문을 유기화학이라 한다. 이미 알려진 유기화합물만 해도 수백만 개에 이르며, 매년 수천개의 화합물이 새로이 만들어지고 있다. 따라서, 본 강의에서는 학생들로 하여금 이렇게 많은 유기화합물들이 지니는 구조와 특성을 잘 이해 할 수 있도록 이론과 일부 실험을 통해 그 기반을 닦아 주는데 주력을 기울이고자 한다.
  
- FSE18302 소재합성및분석실험1 Preparation & Characterization of Polymeric Materials 1(Lab.) (3-1-4)
  - 고분자 합성을 위주로 유기화학적 기술을 배우고 소재 (고분자) 분석 방법을 배운다.
  
- FSE18310 소재합성및분석실험2 Preparation & Characterization of Polymeric Materials 2(Lab.) (3-1-4)
  - 고분자 합성 및 합성 후 열적 분석, 스펙트로스코피를 이용한 분석을 통하여 고분자 합성 반응, 정제, 물리화학적 분석 및 기계적 분석 방법과 그 의미를 공부한다. 입자제조를 통하여 나노 소재의 특성, 응용성, 정성적 분석 방법을 공부한다.
  
- FSP20301 기기분석1 instrumental Analysis 1 (3-3-0)
  - 여러 가지 기기를 사용한 분석 방법의 이론을 공부한다.
  
- FSE18365 기기분석2 Introduction to the Bible (3-3-0)
  - 여러 가지 기기를 사용한 분석 방법의 이론을 공부한다.
  
- FSE18361 화장품제제학1 cosmetics manufacturing pharmacy 1 (3-3-0)
  - 화장품 제조에 사용되는 화장품 원료들(수성성분, 계면활성제, 색소, 향료 등)의 화학적 특성, 작용 메커니즘, 인체에 대한 영향, 화장품 제품에 사용 시 제품에 미치는 영향 등에 관한 지식을 습득한다. 화장품 제조에 관련된 물리화학(계면화학, 계면활성제 등)에 관련된 지식을 습득한다.

- FSE18372 화장품제제학2 cosmetics manufacturing pharmacy 2 (3-3-0)
  - 화장품 제조에 사용되는 화장품 원료들(수성성분, 계면활성제, 색소, 향료 등)의 화학적 특성, 작용 메커니즘, 인체에 대한 영향, 화장품 제품에 사용 시 제품에 미치는 영향 등에 관한 지식을 습득한다. 화장품 제조에 관련된 물리화학(계면화학, 계면활성제 등)에 관련된 지식을 습득한다.
  
- FSP20402 기능성화장품학 Functional Cosmetology (3-3-0)
  - 기능성화장품에 대한 세부적인 개론으로써 피부의구조와 생리, 기능성기초화장품, 기능성 모발화장품, 그리고 기능성화장품의 안전성/유효성/평가방법에 대하여 배운다.
  
- FSE18262 화장품학개론 An Introduction to Cosmetics Science (3-3-0)
  - 화장품학의 입문과정으로 화장품의 개요, 역사, 산업현황을, 그리고 화장품을 제조하는 데 필요한 화장품 원료 또는 소재에 대해 학습한다. 특히 화장품 원료에 대해서는 화장품 원료가 가지는 기본적인 물리화학적 특성, 유성 원료, 수성 원료, 계면활성제 등의 대해 화학적 특성과 화장품에서의 기능/역할에 대해 학습한다.

## 전공 로드맵

### □ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	기초화학분석	포물레이션 랩실험계획	품질관리	기능성화장품제조	기능성고분자설계
1-1					
1-2					
2-1			유기화학개론		
2-2		유기합성실험1		화장품학개론	
3-1		품질관리및분석1, 캡스톤디자인3	기기분석1	화장품제제학1	콜로이드계면화학, 소재합성및분석실험1
3-2	기기분석2	품질관리및분석2		화장품제제학2	소재합성및분석실험2
4-1		캡스톤디자인4		기능성화장품학	산업과유기화학
4-2		전공직무체험6			

운영목적

- 4차 산업혁명 시대의 급속한 사회변화로 사회 수요 지향과 실무능력 향상 교육을 통해 창의 융합형 인재를 양성하고자 학문 간 융·복합적 사고능력 함양 및 최소 단위의 실무형 융복합 교육과정 운영

유형

- 전공MD
  - 단일 전공 교육과정 내에서 ‘전공 심화, 전공 직무, 전공 수요 맞춤’ 중 하나를 선택하는 교육과정
- 융합MD
  - 전공 교과목, 교양 교과목, 공유혁신 교과목, 그 외 기타 교과목을 ‘직무, 수요 맞춤’ 중 하나로 융합하는 교육과정
- 자기설계MD
  - 학생 스스로가 전공 교과목, 교양 교과목, 공유혁신 교과목, 그 외 기타 교과목을 ‘전공 심화, 전공 직무, 전공 수요 맞춤, 직무, 수요 맞춤’ 중 하나를 선택하는 교육과정

마이크로디그리 과정 현황

마이크로디그리 과정명	담당학과	과정주임	유형	이수학점
글로벌비즈니스영어	영어과	조영우	전공MD	15
서비스커뮤니케이션영어	영어과	조영우	전공MD	15
디지털비즈니스	경영학과	김수현	전공MD	12
의료사회복지	보건의료복지학과	나영균	융합MD	12
게임그래픽디자인	아트앤웹툰학부	김세종	융합MD	9
실감미디어디자인	IT경영정보학과	김석훈	융합MD	9
멀티컬처전문가	국어국문한국어교육학과	심혜령	융합MD	12
웹스토리창작전문가	국어국문한국어교육학과	박석준	융합MD	15
실감미디어편더멘털	소프트웨어공학부	이병엽	융합MD	12
실감미디어콘텐츠디자인	아트앤웹툰학부	김세종	융합MD	9
실감미디어콘텐츠디자인테크	IT경영정보학과	김석훈	융합MD	9
스펙업HSK자격증취득	중국통상학과	장윤선	전공MD	12

마이크로디그리 과정명	담당학과	과정주임	유형	이수학점
고속철도건설전문가	철도건설공학과	이경찬	융합MD	9
환경분석전문가	철도건설공학과	이범희	전공MD	9
행정공무원시험대비	행정학과	양림	전공MD	9
웹기반역사문화콘텐츠	중국통상학과	백종인	융합MD	12
실감게임융합디자인	건축학과	이택구	융합MD	9
실감디지털콘텐츠프로그래밍	소프트웨어공학부	강아름	융합MD	9
국제범죄수사및안보	경찰법학부	김은기	융합MD	12
태양광발전시스템공학	전기전자공학과	김청훈	융합MD	15
반도체장비전기제어	전기전자공학과	임거수	전공MD	15
반도체회로설계	전기전자공학과	서성호	융합MD	15
반도체시스템SW	전기전자공학과	서성호	융합MD	15
배터리공정엔지니어	스마트배터리학과	김성수	전공MD	15
식품공학	생명공학과	이준원	융합MD	12
국방	드론로봇공학과	이창훈	융합MD	9
항공·우주	드론로봇공학과	이창훈	전공MD	9
미디어영상제작실무	미디어콘텐츠학과	박성순	융합MD	12
콘텐츠워크숍	디자인학부	최규한	융합MD	9
뷰티포토크리에이터	광고사진영상학과	하승용	융합MD	9
뷰티포토폴리오	뷰티케어학과	윤미연	융합MD	9
라이브커머스	의류패션학과	김현숙	융합MD	9
푸드콘텐츠디렉터	외식조리학과	박은혜	융합MD	12
웹콘텐츠창작실무	국어국문한국어교육학과	박석준	융합MD	12
디지털출판전문가	국어국문한국어교육학과	박석준	융합MD	12
프로페셔널라이프뮤직지도자	주시경교양대학	주소은	융합MD	9
문화예술큐레이팅전문가	주시경교양대학	유송이	융합MD	9
트래블가이드전문가	주시경교양대학	유송이	융합MD	12
무대의상디자인	의류패션학과	박정현	융합MD	9
패션광고	의류패션학과	문희강	융합MD	9
패션포토그래피	의류패션학과	안효선	융합MD	9
디저트베이커리	외식조리학과	박은혜	융합MD	12
실감미디어지산학협력	소프트웨어공학부	강아름	융합MD	9
전력반도체기반전력계통해석	전기전자공학과	조규정	융합MD	15
문화콘텐츠기획(글로벌)	주시경교양대학	하승용	융합MD	12

교육과정

□ 글로벌비즈니스영어/전공MD/이수학점:15

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목 코드	교과목 명	학점	담당 학과
2	2	전선	ENT22203	영어화용론과비즈니스 커뮤니케이션	3	영어과
3	1	전선	ENT22301	고급실무영작문	3	
3	2	전선	ENT22307	글로벌영어비즈니스응용	3	
3	2	전선	ENT22306	비즈니스영어프레젠테이션	3	
4	1	전선	ENT22402	글로벌영어비즈니스실무	3	
4	1	전선	ENT22401	고급비즈니스영어말하기쓰기연 습	3	

□ 서비스커뮤니케이션영어/전공MD/이수학점:15

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목 코드	교과목 명	학점	담당 학과
2	1	전선	ENT22201	비즈니스영어커뮤니케이션	3	영어과
2	1	전선	ENC22203	중급영어읽기쓰기연습1	3	
2	1	전선	ENC22202	중급영어듣기말하기연습1	3	
2	2	전선	ENT22203	영어화용론과비즈니스커뮤니 케이션	3	
3	1	전선	ENT22303	서비스영어커뮤니케이션	3	
3	2	전선	ENT22306	비즈니스영어프레젠테이션	3	

□ 디지털비즈니스/전공MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목 코드	교과목 명	학점	담당학과
2	2	전선	MGM22209	빅데이터경영론	3	경영학과
3	1	전선	MGM22301	경영정보시스템	3	
3	1	전선	MGM22303	마케팅조사론	3	
3	2	전선	MGM22308	e-비즈니스	3	
3	2	전선	MGM22316	품질경영론	3	
4	1	전선	MGM22402	계량경영학	3	
4	2	전선	MGM22418	경영정보세미나	3	

□ 의료사회복지/융합MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목 코드	교과목 명	학점	담당 학과
1	1	전선	PSIL2501	보건학	3	공유혁신교육과정
2	2	전선	SIL22206	병원경영개론	3	
2	2	전선	SIL22207	보건의료법규	3	
2	2	전선	SIL22209	사회복지실천기술론	3	
2	2	전선	SIL22212	정신보건사회복지론	3	
3	1	전선	SIL22316	프로그램개발과평가	3	
4	2	전선	SIL22407	사례관리론	3	

□ 게임그래픽디자인/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	2	전선	ARW22120	캐릭터디자인	3	아트앤웹툰학부
3	1	전선	GMA25302	실감3D캐릭터모델링	3	
3	2	전선	ARW22336	3D애니메이션	3	
3	1	전선	ARW22337	게임UX/UI디자인	3	

□ 실감미디어디자인/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
9		교선	GEN22746	실감디지털드로잉	택1 3	주시경교양대학
9		전선	ASC23603	실감디지털드로잉(XR)		3
3	1	전선	EBS22301	UI/UX디자인	3	IT경영정보학과
3	1	전선	EBS22314	AR/VR콘텐츠실무	3	
3	2	전선	ASC23302	ICT경험디자인	3	공유혁신교육과정

□ 멀티컬처전문가/융합MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목 코드	교과목 명	학점	담당 학과
1	1	전선	ASC22113	언어와문화	3	공유혁신교육과정
2	2	전선	KLL22210	다문화한국어교육의이해	3	국어국문한국어 교육학과
9		교선	GEN23703	지역·종교·언어그리고다문화	3	주시경교양대학
9		교선	GEN23704	다문화종교교육과영화	3	
9		교선	GEN23705	성서한국어	3	
3	2	전선	ASC25302	K-콘텐츠속한국문화읽기	3	공유혁신교육과정

□ 웹스토리창작전문가/융합MD/이수학점:15

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	1	전선	PKLL2501	발상과테크닉	3	공유혁신교육과정
1	2	전선	PKLL2502	캐릭터와상상력	3	
2	2	전선	KLL22211	웹소설이해와창작	3	국어국문한국어 교육학과
9		전선	PGEN2546	웹소설감상과비평	3	공유혁신교육과정
9		전선	PGEN2547	웹스토리기획	3	
9		전선	PGEN2548	웹소설창작실습	3	
9		전선	PGEN2549	웹콘텐츠IP산업의이해	3	

□ 실감미디어펀더멘탈/융합MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	2	전선	ASC23101	실감미디어컴퓨팅기초	3	공유혁신교육과정
9	2	전선	ASC23601	실감미디어의이해	3	
9		교선	GEN22745	실감디자인씽킹	3	주시경교양대학
9		전선	ASC23602	실감디자인씽킹(XR)	3	공유혁신교육과정
1	1	전선	ASC23102	XR비즈니스입문	3	
2	2	전선	ASC23202	XR창업비즈니스모델	3	
1	1	전선	ASC23103	XR마케팅	3	

□ 실감미디어콘텐츠디자인/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	2	전필	ARW22114	실감콘텐츠디자인	3	아트앤웹툰학부
2	2	전선	DSN23209	실감UX제품디자인	3	디자인학부
3	1	전선	ARW22332	실감디지털페인팅	3	아트앤웹툰학부
3	1	전선	ARW22327	고급실감디지털스토리텔링	3	
3	2	전선	GMA22217	실감3D캐릭터모델링	3	

□ 실감미디어콘텐츠디자인테크/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
3	1	전선	GME22301	인공지능	3	소프트웨어공학부 (정보보안학, 게임공학)
3	1	전선	GME22312	실감형게임프로젝트	3	소프트웨어공학부 (게임공학)
3	2	전선	GME22309	VR/AR프로그래밍	3	소프트웨어공학부 (게임공학)
3	2	전선	EBS22213	AR/VR프로젝트	3	IT경영정보학과
4	1	전선	EBS22416	디지털리빙랩프로젝트	3	

□ 스펙업HSK자격증취득/전공MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
2	1	전필	CTB22201	중급중국어강독1	3	중국통상학과
2	1	전선	CTB22215	초급HSK리스닝	3	
2	2	전필	CTB22209	중국어문법작문2	3	
2	2	전선	CTB22216	중급HSK리스닝	3	
3	1	전선	CTB22308	중국어시청각회화	3	
3	2	전선	CTB22310	고급중국어2	3	
4	2	전선	CTB22417	실전HSK연습	3	

□ 고속도로철도전문가/전공MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	1	전선	PCRE2501	철도건설공학입문	3	공유혁신교육과정
2	1	전선	CRE24203	철도공학	3	철도건설공학과
2	2	전필	CRE24208	철도시스템공학	3	
3	1	전필	CRE24305	철도궤도공학	3	
3	2	전선	CRE24312	철도건설시공학	3	
3	2	전선	CRE25301	철도궤도유지관리	3	

□ 환경분석전문가/전공MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
2	1	전선	CRE24201	유체역학	3	철도건설공학과
2	2	전선	CRE24210	환경공학	3	
3	2	전선	CRE24310	상하수도공학	3	
4	1	전선	CRE24404	수자원공학	3	
4	2	전선	CRE24411	환경지하수	3	

□ 행정공무원시험대비/전공MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
2	1	전선	PAF24201	한국사1	3	행정학과
2	2	전선	PAF24206	한국사2	3	
2	1	전선	PAA24205	공무원시험국어1	3	
2	2	전선	PAA24210	공무원시험국어2	3	
3	1	전선	PAA22303	실전행정학1	3	
3	2	전선	PAA24308	실전행정학2	3	

□ 웹기반역사문화콘텐츠/융합MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
2	1	전선	PAF2401	한국사1	3	행정학과
2	2	전선	PAF24206	한국사2	3	
9		교선	GEN25620	전쟁속경이로운인물과사건	3	주시경교양대학
4	1	교선	GEN25613	스크린속세계음식문화	3	
2	1	교필선	GEN25213	인물과사건으로본중국역사	3	
9		교선	GEN25618	영웅으로본삼국지	3	
2	1	교필선	GEN25210	신화의세계	3	

□ 실감게임융합디자인/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
9		교선	GEN22745	실감디자인씽킹	택1 3	주시경교양대학
9		전선	ASC23602	실감디자인씽킹(XR)		공유혁신교육과정
3	2	전선	GME22309	VR/AR프로그래밍	3	소프트웨어공학부 (게임공학)
3	1	전선	GME22312	실감형게임프로젝트	3	소프트웨어공학부 (게임공학)
2	1	전선	ARC22211	디지털이미징기초	3	건축학과
2	2	전선	ARC22212	디지털이미징설계	3	건축학과

□ 실감디지털콘텐츠프로그래밍/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
9		전선	ASC23602	실감디자인씽킹(XR)	3	공유혁신교육과정
9		전선	ASC23603	실감디지털드로잉(XR)	3	
1	1	전필	AIS22101	기초C프로그래밍	3	소프트웨어공학부
1	2	전필	AIS22104	고급C프로그래밍	3	
1	2	전선	PAIS2502	창의공학설계	3	공유혁신교육과정
3	1	전선	EBS22314	AR/VR콘텐츠실무	3	IT경영정보학과

□ 국제범죄수사및안보/융합MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
2	2	전선	PLP25208	경찰수사론	3	경찰법학과
3	1	전선	PLP25204	경찰영어	3	
3	2	전선	PLP25402	과학수사론	3	
4	1	전선	ASC22304	국제정세와테러리즘	3	공유혁신교육과정
4	2	전선	ASC22308	국가정보와안보	3	

□ 태양광발전시스템공학/융합MD/이수학점:15

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	1	전선	PEEE2501	기초전기전자공학1	3	공유혁신교육과정
1	2	전선	PEEE2502	기초전기전자공학2	3	
2	1	전필	EEE23207	회로이론1	3	전기전자공학과
3	1	전선	EEE22354	전력공학	3	
3	2	전선	EEE23306	전력전자공학	3	
4	1	전선	EEE23412	태양광연계제어	3	
4	2	전선	EEE23415	태양광발전시스템	3	

□ 반도체장비전기제어/전공MD/이수학점:15

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
2	1	전필	EEE23207	회로이론1	3	전기전자공학과
2	2	전선	EEE22255	회로이론2	3	
3	1	전선	EEE23311	시퀀스제어	3	
3	2	전선	EEE23314	PLC프로그래밍	3	
4	1	전선	EEE23411	전자장비PLC제어	3	
4	2	전선	EEE23414	공정장비PLC제어	3	

□ 반도체회로설계/융합MD/이수학점:15

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
2	1	전필	EEE23206	디지털설계1	3	전기전자공학과
2	2	전선	EEE23204	디지털설계2	3	
3	1	전선	EEE22353	전자회로1	3	
3	2	전선	EEE22355	전자회로2	3	
4	1	전선	EEE23405	반도체공학	3	
4	2	전선	ASC22310	FPGA설계	3	공유혁신교육과정

□ 반도체시스템SW/융합MD/이수학점:15

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
2	1	전선	EEE22227	C언어1	3	전기전자공학과
2	2	전선	EEE23204	디지털설계2	3	
3	1	전선	EEE23303	마이크로프로세서	3	
3	2	전선	EEE23309	임베디드시스템	3	
4	2	전선	EEE23405	반도체공학	3	
3	1	전선	ASC22309	컴퓨터구조	3	공유혁신교육과정

□ 배터리공정엔지니어/전공MD/이수학점:15

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
2	1	전선	SBT23217	배터리공학	3	스마트배터리학과
2	2	전필	SBT23212	배터리공정	3	
3	1	전필	SBT23306	배터리화학1	3	
3	1	전필	SBT23305	배터리실험1	3	
3	2	전선	SBT23318	배터리공정모델링	3	
4	1	전선	SBT23418	배터리에너지저장시스템	3	
4	2	전선	SBT23412	차세대배터리기술	3	

□ 식품공학/융합MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	2	전선	FCS22109	영양학	3	외식조리학과
2	1	전선	BIS22214	산업미생물학	3	생명공학과
2	1	전선	FCS22202	식품학	3	외식조리학과
2	2	전선	BIS22215	발효학	3	생명공학과
2	2	전선	BIS22216	생화학	3	
3	1	전선	FCS22301	공중보건학	3	외식조리학과
4	2	전선	FCS22412	식품가공및저장학	3	

□ 국방/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	2	전필	DRR24106	드론설계및제작1	3	드론로봇공학과
4	1	전선	DRR24403	로봇공학특론	3	
4	1	전선	DRR24404	드론공학특론	3	
4	2	전선	DRR24406	드론응용	3	
3	2	전선	ASC22302	국방획득관리론	3	공유혁신교육과정

□ 항공·우주/전공MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	2	전필	DRR24106	드론설계및제작1	3	드론로봇공학과
2	1	전선	DRR24201	드론로봇공학개론	3	
2	2	전선	DRR24205	드론공학	3	
4	1	전선	DRR24404	드론공학특론	3	

□ 미디어영상제작실무/융합MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	1	전선	MCT22103	미디어와창조적사고	3	미디어콘텐츠학과
1	2	전선	MCT25101	미디어제작기초1	3	
2	1	전선	MCT25201	미디어촬영기초	3	
2	1	전선	MCT25202	미디어와문화	3	
3	1	전선	MCT25302	소셜미디어프로젝트	3	
2	1	전선	ARW22224	웹툰기획1	2	아트앤웹툰학부
3	1	전선	BTY22303	미디어메이크업	3	뷰티케어학과

□ 콘텐츠워크숍/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	2	전선	PPHO2502	모바일영상제작	3	공유혁신교육과정
2	1	전선	GMA22403	디지털스토리텔링1	3	아트앤웹툰학부
2	1	전선	DSN25204	그래픽디자인기초	3	디자인학부
2	2	전선	IDN24211	실감UX제품디자인	3	

□ 뷰티포토크리에이터/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
2	1	전선	PHO22206	스튜디오라이팅	3	광고사진영상학과
2	1	전선	PHO25203	이미지테크놀로지	3	
2	2	전선	BTY25202	무대메이크업	3	뷰티케어학과
3	2	전선	BTY22315	디지털바디페인팅	3	

□ 뷰티포토폴리오/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
2	1	전선	BTY22207	뷰티색채학과염색	3	뷰티케어학과
2	2	전선	PHO22208	디지털사진편집실기	3	광고사진영상학과
3	1	전선	BTY22303	미디어메이크업	3	뷰티케어학과
3	2	전선	PHO22313	패션사진실습세미나	3	광고사진영상학과

□ 라이브커머스/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	2	전선	PMCT2502	미디어와광고홍보	3	공유혁신교육과정
2	1	전선	CTD25202	패션머천다이징	3	의류패션학과
3	1	전선	MCT25302	소셜미디어프로젝트	3	미디어콘텐츠학과
4	2	전선	CTD25402	패션디지털커머스창업	3	의류패션학과

□ 푸드콘텐츠디렉터/융합MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	1	전선	PMCT2501	미디어이해	3	공유혁신교육과정
1	1	전선	MCT22103	미디어와창조적사고	3	미디어콘텐츠학과
1	1	전필	PHO25101	기초영상기법	3	광고사진영상학과
2	1	전선	FCS22203	외식마케팅	3	외식조리학과
1	2	전선	PPHO2502	모바일영상제작	3	공유혁신교육과정
2	2	전선	FCS22208	식음료실습	3	외식조리학과
1	2	전선	PFCS2502	식생활과문화	3	공유혁신교육과정

□ 웹콘텐츠창작실무/융합MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
2	1	전선	KLL22206	뉴미디어와디지털스토리텔링	3	국어국문한국어 교육학과
4	2	전선	KLL22412	크리에이티브콘텐츠기획제작	3	
3	1	전선	ASC22115	SW스토리창작	3	공유혁신교육과정
2	1	전선	MCT25202	미디어와문화	3	미디어콘텐츠학과
3	1	전선	MCT25302	소셜미디어프로젝트	3	
9	2	전선	PGEN2549	웹콘텐츠IP산업의이해	3	공유혁신교육과정
4	1,2	전선	ASC22307	소셜미디어플랫폼과스토리텔링	3	

□ 디지털출판전문가/융합MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
2	2	전선	KLL22213	한국어어문규범	3	국어국문한국어 교육학과
3	2	전선	KLL22319	디지털출판의이해	3	
4	2	전선	KLL22413	편집디자인의실제	3	
1	2	전필	PHO22107	Photoshop	3	광고사진영상학과
2	1	전선	PHO22209	비주얼스토리텔링	3	
2	2	전선	PHO22214	포토복제작실기	3	
4	1,2	전선	ASC22305	콘텐츠카피라이팅	3	공유혁신교육과정

□ 프로페셔널라이프뮤직지도자/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
9		교필선	GEN25204	국악에서 K-Pop까지 (21세기 한류와 한국의 소프트웨어)	3	주시경교양대학
9		교선	GEN25603	K-POPvsJ-POP문화적이해	3	
9		교선	GEN25608	미디어크리에이터의이해	3	
9		전선	GEN25609	버클리스타일의K-POP	3	

□ 문화예술큐레이팅전문가/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
9		교필선	GEN25209	그림을통한세계문화읽기	3	주시경교양대학
9		교필선	GEN22282	유럽박물관탐방	3	
9		교필선	GEN22360	유럽축제문화산업	3	
9		교선	GEN25619	예술과삶	3	

□ 트래블가이드전문가/융합MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
9		전선	PGEN2523	여행사창업및경영	3	공유혁신교육과정
9		교선	GEN25612	사진표현과감상	3	주시경교양대학
9		교선	GEN25606	뉴욕의예술과음식문화	3	
9		교선	GEN24624	미디어로보는명작	3	
3		교필선	GEN22354	상상력과문화	3	

□ 무대의상디자인/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
2	2	전선	BTY25202	무대메이크업	3	뷰티케어학과
2	2	전선	CTD22216	서양복식사	3	의류패션학과
3	1	전선	BTY22303	미디어메이크업	3	뷰티케어학과
2	2	전선	CTD25203	패턴CAD와3D의류설계	3	의류패션학과

□ 패션광고/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
3	1	전선	MCT25302	소셜미디어프로젝트	3	미디어콘텐츠학과
1	2	전선	PMCT2502	미디어와광고홍보	3	공유혁신교육과정
3	2	전선	CTD25303	패션커뮤니케이션	3	의류패션학과
3	1	전선	CTD25305	빅데이터소비자분석	3	

□ 패션포토그래피/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	2	전선	PCTD2502	패션디자인기초	3	공유혁신교육과정
1	2	전필	PHO25103	조명표현기법	3	
2	1	전선	CTD25201	패션색채실습	3	의류패션학과
3	2	전선	PHO25308	패션이미징(캡스톤디자인)	3	광고사진영상학과

□ 디저트베이커리/융합MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	1	전선	PFCS2501	조리과학	3	공유혁신교육과정
2	2	전선	FCS22208	식음료실습	3	외식조리학과
3	1	전선	FCS25301	기초제과제빵	3	
3	2	전선	FCS25302	고급제과제빵	3	
4	1	전선	ASC24401	디저트실무실습	3	공유혁신교육과정

□ 실감미디어자산학협력/융합MD/이수학점:9

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
9		전선	ASC25602	실감디자인씽킹(XR)	3	공유혁신교육과정
4	1	전필	AIS25401	산학캡스톤디자인1	3	소프트웨어학부 (정보보안학/ 게임공학)
4	2	전선	AIS25402	산학캡스톤디자인2	3	
9		전선	ECU23006	글로벌리빙랩프로젝트	3	계명대학교 (학점교류)
9	3, 4	전선	ECU23003	소셜리빙랩실감미디어PBL	3	전주대학교 (학점교류)

□ 전력반도체기반전력계통해석/융합MD/이수학점:15

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	1	전선	PEEE2501	기초전기전자공학1	3	공유혁신교육과정
1	2	전선	PEEE2502	기초전기전자공학2	3	
2	1	전필	EEE23207	회로이론1	3	전기전자공학과
3	1	전선	EEE23312	송배전공학	3	
3	2	전선	EEE23306	전력전자공학	3	
4	1	전선	EEE22452	에너지변환공학	3	
4	2	전선	EEE22425	최적화이론	3	

□ 문화콘텐츠기획(글로벌)/융합MD/이수학점:12

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
9		교필선	GEN22375	미디어로보는과학역사	3	주시경교양대학
9		교필선	GEN22356	세계문화유산답사	3	
9		교필선	GEN22253	SNS활용1인미디어제작	3	
9		교선	GEN23603	뉴미디어와문화예술	3	주시경교양대학 (목원대학교)
9		교선	GEN23606	세계와여행	3	
9		교선	GEN24708	문화콘텐츠와스토리텔링	3	

---

**비전 및 목표**


---

- ❑ DSC공유대학은 ‘지역혁신 주도형 모빌리티 분야 융·복합 창의인재’를 양성하기 위하여 ‘지역혁신을 선도하는 가치 창출을 DSC공유대학을 교육 비전으로 설정함
- ❑ DSC공유대학의 비전을 실현하고 인재상을 구현하기 위해 미래고급인재양성, 지역융합인재양성, 전문실무인재양성, 문제해결인재양성의 목표를 설정함
- ❑ 대전·세종·충남 지역의 전략사업 기반 미래모빌리티 분야 인재 양성을 위해 전통적 학문구조와 교육수요를 탈피하여, 대학 간 자원공유 활성화 및 새로운 고등교육 혁신 패러다임을 구축

---

**모집절차**


---

- ❑ 추가 모집 안내 및 홍보 → 원서접수(진학어플라이 홈페이지) → 서류전형 합격자 발표 → 면접고사 → 최종 합격자 발표

---

**개설전공 현황**


---

융합전공명	담당학과	편성학점	비고
친환경동력시스템전공	DSC공유대학	60	
지능형전장제어시스템전공	DSC공유대학	78	
첨단센서융합디바이스전공	DSC공유대학	84	
디스플레이-시스템반도체소부장전공	DSC공유대학	87	
자율주행시스템전공	DSC공유대학	72	
스마트휴먼인터페이스전공	DSC공유대학	60	
차세대통신융합전공	DSC공유대학	63	
모빌리티SW/AI융합전공	DSC공유대학	63	

교육과정 및 이수체계도

□ 친환경동력시스템전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전선	모빌리티 메카트로닉스개론	3/3/0
3	1	전선	모빌리티 에너지공학개론	3/3/0
3	1	전선	모빌리티 역학	3/3/0
3	1	전선	스마트소재개론	3/3/0
3	1	전선	친환경모빌리티 신기술 세미나 I	2/2/0
3	2	전선	기초실험	3/2/2
3	2	전선	친환경전력전자	3/3/0
3	2	전선	모빌리티 동역학 및 제어	3/3/0
3	2	전선	모빌리티 열유체	3/3/0
3	2	전선	모빌리티에너지재료	3/3/0
3	2	전선	경량소재공학	3/3/0
4	1	전선	응용실험	3/1/4
4	1	전선	모빌리티 캡스톤디자인 I	3/0/6
4	1	전선	전기차 구동 파워일렉트릭 시스템	3/3/0
4	1	전선	친환경 연료전지공학	3/3/0
4	1	전선	모빌리티 CAE	3/3/0
4	1	전선	모빌리티 리빙랩 캡스톤디자인	3/1/4
4	1	전선	모빌리티 요소설계	3/3/0
4	2	전선	모빌리티 캡스톤디자인 II	3/0/6
4	2	전선	모빌리티 설계 및 생산	3/3/0
4	2	전선	친환경모빌리티 신기술 세미나 II	1/1/0

□ 지능형전장제어시스템전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전선	모빌리티시스템	3/3/0
3	1	전선	전기회로이론	3/3/0
3	1	전선	차량구조CAE	3/3/0
3	1	전선	생체동역학	3/3/0
3	1	전선	XR콘텐츠개발	3/3/0
3	1	전선	고급 C++프로그래밍	3/3/0
3	2	전선	모빌리티 캡스톤디자인 I	3/2/2
3	2	전선	모빌리티윈도우프로그래밍	3/3/0
3	2	전선	친환경차량 공조및유동 CAE	3/3/0
3	2	전선	지능형유체기계	3/3/0
3	2	전선	생체데이터분석	3/3/0
3	2	전선	산업용 증강현실	3/3/0
3	2	전선	차량동역학	3/3/0
4	1	전선	모빌리티 캡스톤디자인 II	3/2/2
4	1	전선	모터이론및제어	3/3/0
4	1	전선	센서공학	3/3/0
4	1	전선	지능형제어공학	3/3/0
4	1	전선	고급 XR프로그래밍	3/3/0
4	1	전선	자동차제조공학	3/3/0
4	2	전선	자율주행V2X통신	3/3/0

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
4	2	전선	친환경차량 배터리및성능 CAE	3/3/0
4	2	전선	지능형정밀 농업기계공학	3/3/0
4	2	전선	생체신호해석	3/3/0
4	2	전선	XR ML-AGENT	3/3/0

□ 첨단센서융합디바이스전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전선	센서공학	3/3/0
3	1	전선	마이크로모빌리티공학	3/3/0
3	1	전선	센서시스템프로그래밍	3/2/2
3	1	전선	나노과학기술개론	3/3/0
3	1	전선	센서분석화학	3/3/0
3	1	전선	센서 네트워크	3/3/0
3	2	전선	센서 소자 및 회로	3/3/0
3	2	전선	센서 신호 처리	3/3/0
3	2	전선	에너지 하베스팅	3/3/0
3	2	전선	마이크로나노시스템	3/3/0
3	2	전선	나노소재 및 응용	3/3/0
3	2	전선	영상센서처리	3/3/0
3	2	전선	센서융합 모빌리티 캡스톤디자인	3/3/0
4	1	전선	첨단센서융합 캡스톤디자인1	3/2/2
4	1	전선	무선통신	3/3/0
4	1	전선	아날로그 센서 회로	3/2/2
4	1	전선	디지털 센서 회로	3/3/0
4	1	전선	센서IoT프로그래밍	3/2/2
4	1	전선	나노센서융합화학	3/3/0
4	1	전선	MATLAB/Simulink를 이용한 제어 프로그래밍	3/3/0
4	2	전선	첨단센서융합 캡스톤디자인2	3/2/2
4	2	전선	센서 시스템 설계	3/2/2
4	2	전선	인공지능 및 알고리즘	3/3/0
4	2	전선	제어시스템 설계	3/2/2
4	2	전선	첨단기기분석	3/3/0
4	2	전선	광전자소재	3/3/0
4	2	전선	모빌리티 리빙랩 캡스톤디자인	3/1/4
4	2	전선	무선센서개론	3/3/0

□ 디스플레이시스템반도체소부장전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전선	디스플레이 공학개론	3/3/0
3	1	전선	반도체 공학개론	3/3/0
3	1	전선	부품장비 디스플레이공학	3/3/0
3	1	전선	부품장비 반도체 공학	3/3/0
3	1	전선	전기전자회로	3/3/0
3	1	전선	디지털회로	3/3/0
3	1	전선	나노재료공학	3/3/0
3	1	전선	디스플레이-반도체 소재	3/3/0

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전선	반도체장비 열유동해석	3/3/0
3	2	전선	모빌리티 캡스톤디자인 I	3/1/4
3	2	전선	디스플레이-반도체 공정	3/3/0
3	2	전선	디스플레이-반도체 부품장비	3/3/0
3	2	전선	마이크로프로세서	3/3/0
3	2	전선	제어공학	3/3/0
3	2	전선	디스플레이-반도체 역학 개론	3/3/0
3	2	전선	유기전자소재 및 응용	3/3/0
3	2	전선	반도체 패키징	3/3/0
4	1	전선	디스플레이 소자 및 공정실습	3/2/2
4	1	전선	반도체 소자 및 공정실습	3/2/2
4	1	전선	로봇공학	3/3/0
4	1	전선	열유체 공학 개론	3/3/0
4	1	전선	디스플레이-반도체 CAE	3/3/0
4	1	전선	광전자공학	3/3/0
4	2	전선	모빌리티 리빙랩 캡스톤디자인	3/1/4
4	2	전선	모빌리티 캡스톤디자인 II	3/1/4
4	2	전선	차세대 디스플레이 공학	3/3/0
4	2	전선	차세대 반도체 공학	3/3/0
4	2	전선	디스플레이-반도체 응용 열전달	3/3/0
4	2	전선	디스플레이-반도체 부품 장비 시스템 설계 및 제어	3/3/0

#### □ 자율주행시스템전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전선	자율주행 시스템 개론	3/3/0
3	1	전선	자율주행을 위한 인공지능	3/3/0
3	1	전선	인공지능 로봇틱스	3/3/0
3	1	전선	교통운영분석	3/3/0
3	1	전선	자율주행 AI-IoT PBL	3/2/2
3	1	전선	신뢰성공학	3/3/0
3	1	전선	인공신경망 제어시스템	3/3/0
3	2	전선	모빌리티 캡스톤디자인 I	3/1/4
3	2	전선	영상처리 및 딥러닝	3/3/0
3	2	전선	데이터베이스	3/3/0
3	2	전선	자율주행 데이터 처리	3/3/0
3	2	전선	도시모빌리티 시뮬레이션	3/3/0
3	2	전선	네트워크 기반 자동제어 PBL	3/2/2
3	2	전선	차량동역학 및 제어	3/3/0
4	1	전선	자율주행 시뮬레이션 응용	3/3/0
4	1	전선	자율주행 통신시스템	3/3/0
4	1	전선	이동로봇 운행시스템	3/3/0
4	1	전선	자율주행 빅데이터 분석 PBL	3/2/2
4	1	전선	모빌리티 캡스톤디자인 II	3/1/4
4	2	전선	모빌리티 리빙랩 캡스톤디자인	3/1/4
4	2	전선	자율주행 시뮬레이션 심화	3/3/0
4	2	전선	자율주행 안전 및 보안	3/3/0
4	2	전선	지능형교통체계	3/3/0
4	2	전선	스마트모빌리티시스템 설계	3/3/0

□ 스마트휴먼인터페이스전공환경동력시스템전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전선	자동차인간공학	3/3/0
3	1	전선	인간과컴퓨터상호작용(HCI)	3/3/0
3	1	전선	휴먼데이터분석	3/3/0
3	1	전선	모빌리티디자인리서치	3/3/0
3	1	전선	디자인프로토타이핑	3/2/2
3	2	전선	인터페이스디자인	3/3/0
3	2	전선	모빌리티 캡스톤디자인 I	3/2/2
3	2	전선	감성공학	3/3/0
3	2	전선	자동차메카트로닉스	3/3/0
3	2	전선	인터페이스모델링	3/3/2
4	1	전선	스마트제품디자인	3/1/4
4	1	전선	모빌리티 리빙랩 캡스톤디자인	3/1/4
4	1	전선	인터페이스프로그래밍	3/3/0
4	1	전선	XR인터페이스	3/3/0
4	1	전선	컴퓨터비전및응용	3/3/0
4	2	전선	고급인터페이스공학	3/3/0
4	2	전선	모빌리티 캡스톤디자인II	3/2/2
4	2	전선	UX디자인	3/3/0
4	2	전선	모빌리티공간디자인	3/1/4
4	2	전선	미래모빌리티HMI	3/3/0

□ 차세대통신융합전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전선	스마트모빌리티 신기술 세미나	3/3/0
3	1	전선	V2X 데이터통신	3/3/0
3	1	전선	모빌리티 마이크로파개론	3/3/0
3	2	전선	연구참여A	3/0/6
3	2	전선	V2X 컴퓨터 네트워크	3/3/0
3	2	전선	V2X 통신개론	3/3/0
3	2	전선	V2X 임베디드시스템	3/3/0
4	1	전선	모빌리티 캡스톤디자인 I	3/0/6
4	1	전선	연구참여B	3/0/6
4	1	전선	미래모빌리티 SDN	3/3/0
4	1	전선	V2X 무선네트워크	3/3/0
4	1	전선	V2X 네트워크 프로그래밍	3/3/0
4	1	전선	V2X 통신시스템	3/3/0
4	1	전선	모빌리티 통신디바이스	3/3/0
4	2	전선	모빌리티 리빙랩 캡스톤디자인	3/1/4
4	2	전선	차량통신시스템	3/3/0
4	2	전선	이동 및 무선 네트워크	3/3/0
4	2	전선	모빌리티 융합보안	3/3/0
4	2	전선	V2X 통신시스템설계	3/3/0
4	2	전선	모빌리티 RF시스템설계	3/3/0

□ 모빌리티SW/AI융합전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전선	자율주행 개론	3/2/2
3	1	전선	영상처리	3/2/2
3	1	전선	디지털신호처리	3/2/2
3	1	전선	운영체제	3/2/2
3	1	전선	데이터베이스	3/2/2
3	2	전선	컴퓨터비전	3/2/2
3	2	전선	제어공학	3/3/0
3	2	전선	디지털시스템설계	3/3/0
3	2	전선	기계학습	3/2/2
3	2	전선	차량 통신 및 네트워크	3/3/0
4	1	전선	딥러닝	3/3/0
4	1	전선	임베디드소프트웨어	3/2/2
4	1	전선	센서처리와 모터제어	3/2/2
4	1	전선	모빌리티 서비스	3/3/0
4	1	전선	모빌리티 캡스톤디자인 I	3/0/6
4	1	전선	모빌리티 리빙랩 캡스톤디자인	3/1/4
4	2	전선	로보틱스	3/2/2
4	2	전선	모빌리티 캡스톤디자인 II	3/0/6
4	2	전선	자율주행플랫폼	3/3/0
4	2	전선	인간-차량 인터랙션	3/2/2
4	2	전선	모빌리티보안	3/3/0

제4편 교육과정

# 대덕밸리캠퍼스

## 대덕밸리캠퍼스

### 캠퍼스 소개

배재대학교 대덕밸리캠퍼스는 연면적 16,074m<sup>2</sup>(지상 5층, 지하 1층)의 건물로, 대덕연구개발특구, 대덕과학산업단지 및 대덕산업단지(3, 4단지)의 중심축에 위치하고 있으며, 캠퍼스 내 4년제대 재학형 일학습병행 공동훈련센터(바이오의약품제조\_L5, SW개발\_L5, 마케팅전략기획\_L5, 호텔관리\_L5 등 NCS 자격 과정 운영)가 구축되어 산학협력 교육을 활발히 추진하고 있다. 본 캠퍼스는 현장 밀착형 One Roof System 산학협력 모델 구축을 통해 대덕밸리캠퍼스 내에 입주한 40여개의 기업들과 현장실습, 인턴십, 캡스톤 디자인, 산학융합연구실 등을 운영하고 있으며, 이를 통해 교육 - 연구 - 취업의 선순환 고리 창출 및 창의적 인재 양성을 위해 전력을 다하고 있다.

### 캠퍼스 특징

본 캠퍼스는 교육부의 산업단지캠퍼스 조성사업에 선정되어, 2012년~2015년까지 매년 10억원의 사업비를 지원받아 대덕밸리캠퍼스 이전학과 학생의 현장실습, 인턴십, 캡스톤 디자인, 각종 취업연계 프로그램 및 전문역량 강화 프로그램 등의 지원과 학생 장학금, 학생 복지 지원 등으로 활용하여 캠퍼스 기반 조성에 기여 하였으며, 현재는 자립화 단계로 캠퍼스 정착 및 재도약을 위해 노력하고 있다.



## 산업단지캠퍼스 개요

### □ 산업단지캠퍼스란?

산업단지 내 또는 인접지역에 산학협력 시설을 포함한 대학 일부를 이전한 교육-R&D-고용이 연계된, 대학-기업이 물리적·화학적으로 일체화된 캠퍼스로 학생의 취업률 제고에 기여하고자 조성된 캠퍼스이다.

- 캠퍼스 주소 : 대전광역시 유성구 테크노1로 11-3(관평동 1337)

### □ 교육시설 현황

일학습병행 공동훈련센터 교육·훈련 시설로 강의실 및 실험실 4개와 공동훈련센터 사무실 및 회의실 등이 구축되어 있다.

#### 【 대덕밸리캠퍼스 산학협력관내에 공동훈련센터 구축 】

- 일학습병행 사업은 참여기업 방문 지원 및 기업과의 상호 추수 교류가 중요
- ⇒ 대전 산업단지내 위치하고 있는 대덕밸리캠퍼스에 센터 구축하여 효율적 사업 운영 도모



- 위 치: 대전광역시유성구테크노1로 (관평동)
- 연 면 적: 16,031.72㎡(지상5층)
- 학과이전 및 45개의 입주기업보유
- 행정·문화·체육·연구모형 구현
- 전용 강의실(17개)
- 바이오 실험실(1개)
- 컴퓨터실(1개)
- 통계분석 실험실(1개)
- 회의실(1개)



### □ 편의시설

교육용 편의시설로는 지하 구내식당, 각 층마다 휴게실 및 3층의 북카페 시설이 있으며, 체육시설로는 1층 실외 농구장이 설치되어 있다.

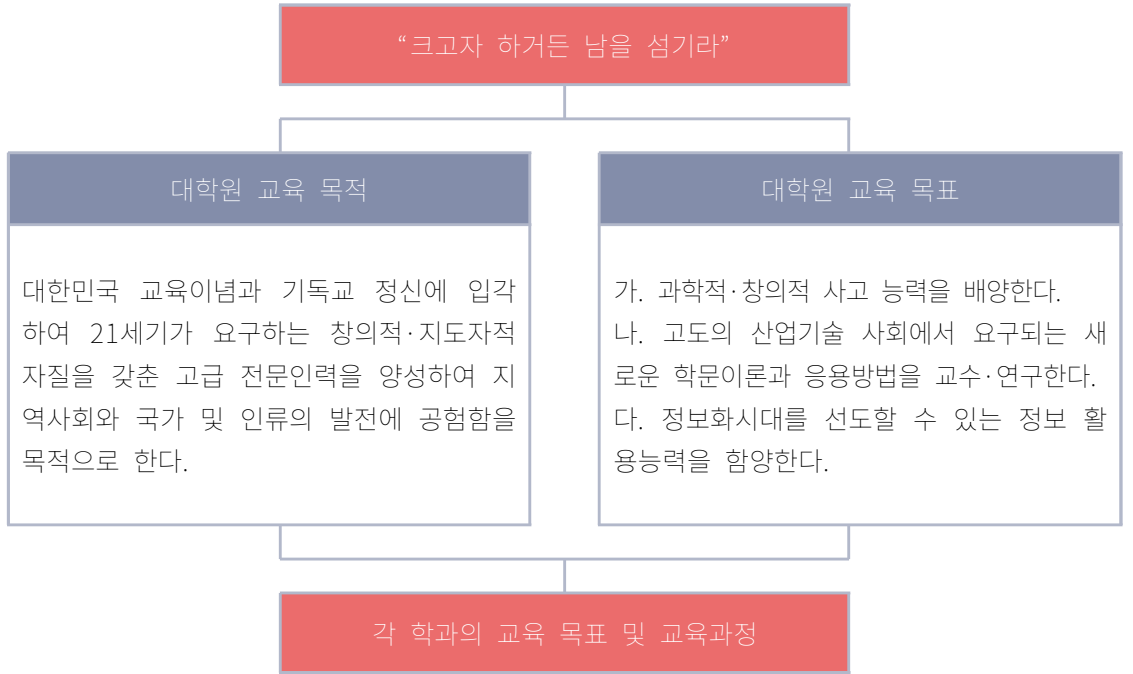
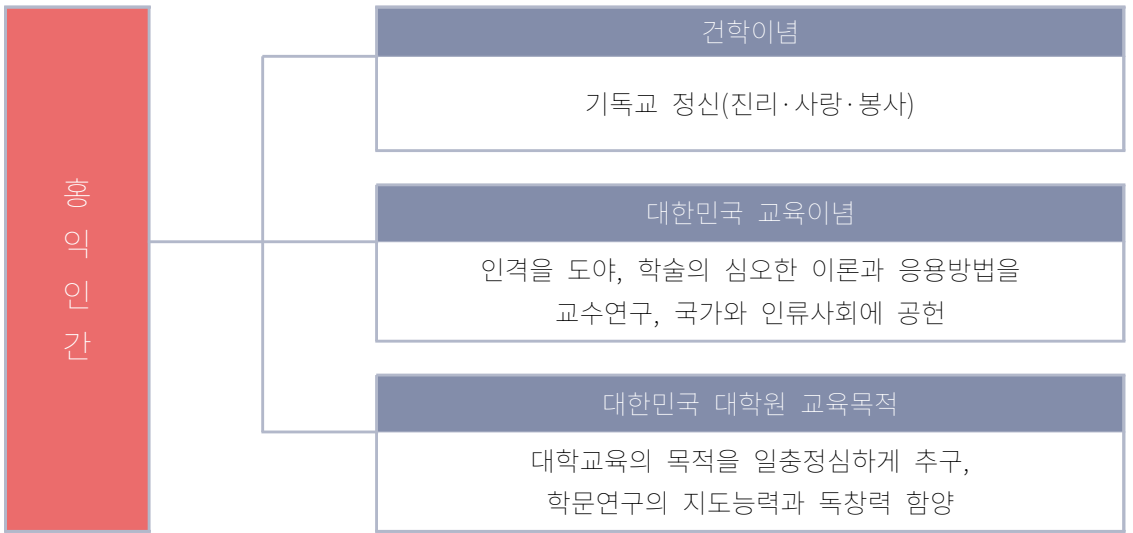


# 제5편 대학원



# 대학원 소개

## 교육이념 • 교육목적 • 교육목표



2025학년도 대학원 입학정원 및 학위과정별 학과 편성

□ 2025학년도 대학원 입학정원

구분	석사학위과정	박사학위과정
일반과정	109명	51명
학·연·산 협동과정	3명	2명

□ 학위과정별 학과 편성

2025학년도			
계열	학과		전공
	석사과정	박사과정	
인문 사회	한국어교육학과	한국어교육학과	한국어교육학전공
	영어영문·TESOL영어교육과	영어영문·TESOL영어교육과	영어영문·TESOL영어교육전공
	동아시아학과	동아시아학과	동북아경제통상전공
	유아교육과	유아교육과	유아교육전공
	경영학과	경영학과	경영학전공
	국제통상학과	국제통상학과	국제통상학전공
	전자상거래학과	전자상거래학과	전자상거래학전공
	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학전공
	경찰법학과	경찰법학과	경찰법학전공
	행정학과	행정학과	행정학전공
	컨설팅학과	컨설팅학과	컨설팅학전공
	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학전공
	복지신학과	복지신학과	복지신학전공
	-	상담심리학과	상담심리학전공
자연 과학	생명과학과	생명과학과	생명과학전공
	원예조경학과	원예조경학과	원예학전공, 조경학전공
	간호학과	-	간호학전공
공학	재료공학과	재료공학과	재료공학전공
	컴퓨터공학과	컴퓨터공학과	컴퓨터공학전공
	정보통신공학과	정보통신공학과	정보통신공학전공
	건설환경·철도공학과	건설환경·철도공학과	건설환경·철도공학전공
	전기전자공학과	전기전자공학과	전기전자공학전공
	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학전공
	사이버보안학과	사이버보안학과	사이버보안학전공
	스마트ICT융합학과	스마트ICT융합학과	스마트ICT융합전공
예·체 능	음악학과	-	음악학전공
	미술학과	미술학과	미술학전공

2025학년도 대학원 학사일정

2025학년도 1학기 대학원 학사일정

월	일	월	화	수	목	금	토	학 사 계 획
3월							1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : 1학기 시작, 3·1절</li> <li>• 3 : 대체휴일(3·1절)</li> <li>• 4 : 개강</li> <li>• 4~10 : 수강신청 변경</li> <li>• 10~14 : 외국어 및 종합시험 접수</li> <li>• 19~21 : 수강철회 신청</li> </ul>
	2	3	4	5	6	7	8	
	9	10	11	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	21	22	
	23	30	24	31	25	26	27	
4월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 : 외국어 및 종합시험</li> <li>• 7 : 수업일수(1/3)</li> <li>• 14~18 : 학위청구논문 심사원 접수</li> <li>• 22~28 : 중간고사(수업병행)</li> <li>• 24 : 수업일수(1/2)</li> <li>• 28~5.7 : 학위청구논문 중간발표</li> </ul>
			1	2	3	4	5	
	6	7	8	9	10	11	12	
	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	
27	28	29	30					
5월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : 근로자의 날</li> <li>• 2 : 임시휴업일(개교기념일 대체휴일)</li> <li>• 5 : 어린이 날, 석가탄신일</li> <li>• 6 : 대체휴일</li> <li>• 12~16 : 학위청구논문 예비심사</li> <li>• 16 : 수업일수(2/3)</li> <li>• 26~30 : 학위청구논문 공식예비심사</li> <li>• 27 : 수업일수(3/4)</li> </ul>
					1	2	3	
	4	5	6	7	8	9	10	
	11	12	13	14	15	16	17	
	18	19	20	21	22	23	24	
25	26	27	28	29	30	31		
6월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 : 제21대 대통령선거</li> <li>• 6 : 현충일</li> <li>• 8 : 개교기념일</li> <li>• 9~13 : 학위청구논문 본심사</li> <li>• 10~16 : 1학기 수업결손 보충강의(5일)</li> <li>• 17~23 : 학기말고사(수업병행)</li> <li>• 23 : 1학기 종강</li> <li>• 27 : 1학기 성적입력 마감</li> <li>• 6.30~7.4 : 성적공람 및 성적이의 신청</li> </ul>
	1	2	3	4	5	6	7	
	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20	21	
	22	23	24	25	26	27	28	
29	30							
7월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 7~15 : 학위청구논문 dCollection 입력</li> <li>• 14~25 : 2학기 복학신청</li> </ul>
			1	2	3	4	5	
	6	7	8	9	10	11	12	
	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	
27	28	29	30	31				
8월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : 학위청구논문 인쇄본 제출 마감</li> <li>• 4~8 : 2학기 수강신청</li> <li>• 15 : 광복절</li> <li>• 18~29 : 2학기 휴학신청</li> <li>• 22~31 : 2학기 등록기간</li> <li>• 21 : 후기 학위증 교부</li> </ul>
						1	2	
	3	4	5	6	7	8	9	
	10	11	12	13	14	15	16	
	17	18	19	20	21	22	23	
24	31	25	26	27	28	29	30	

2025학년도 2학기 대학원 학사일정

월	일	월	화	수	목	금	토	학 사 계 획
9월		1	2	3	4	5	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : 개강(2학기 시작)</li> <li>• 1~5 : 수강신청 변경</li> <li>• 8~12 : 외국어 및 종합시험 접수</li> <li>• 17~19 : 수강철회 신청</li> </ul>
	7	8	9	10	11	12	13	
	14	15	16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25	26	27	
	28	29	30					
10월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1: 외국어 및 종합시험</li> <li>• 3 : 개천절</li> <li>• 6~8 : 추석연휴</li> <li>• 9 : 한글날</li> <li>• 10 : 임시휴업일</li> <li>• 20~24 : 학위청구논문 심사원 접수</li> <li>• 27~31 : 중간고사(수업병행)</li> <li>• 29 : 수업일수(1/2)</li> </ul>
				1	2	3	4	
	5	6	7	8	9	10	11	
	12	13	14	15	16	17	18	
	19	20	21	22	23	24	25	
	26	27	28	29	30	31		
11월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10~14 : 학위청구논문 중간발표</li> <li>• 14 : 수업일수(2/3)</li> <li>• 24~28 : 학위청구논문 예비심사</li> <li>• 25 : 수업일수(3/4)</li> </ul>
							1	
	2	3	4	5	6	7	8	
	9	10	11	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	21	22	
12월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8~12 : 학위청구논문 공식예비심사</li> <li>• 8~12 : 2학기 수업결손 보충강의(5일)</li> <li>• 15~19 : 학기말고사(수업병행)</li> <li>• 22~29 : 학위청구논문 본심사</li> <li>• 19 : 2학기 종강</li> <li>• 25 : 성탄절</li> <li>• 26 : 2학기 성적입력 마감</li> <li>• 12.29~1.2 : 2학기 성적공람 및 이의신청</li> </ul>
		1	2	3	4	5	6	
	7	8	9	10	11	12	13	
	14	15	16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25	26	27	
	28	29	30	31				
2026. 1월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : 신정</li> <li>• 12.29~1.2 : 2학기 성적공람 및 이의신청</li> <li>• 5~13 : 학위청구논문 dCollection입력</li> <li>• 12~23 : 1학기 복학신청</li> <li>• 13 : 겨울계절학기 종강</li> <li>• 30 : 학위청구논문 인쇄본 제출</li> </ul>
					1	2	3	
	4	5	6	7	8	9	10	
	11	12	13	14	15	16	17	
	18	19	20	21	22	23	24	
	25	26	27	28	29	30	31	
2026. 2월	일	월	화	수	목	금	토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 9~13 : 1학기 수강신청</li> <li>• 16~18 : 설연휴</li> <li>• 11~27 : 휴학신청기간</li> <li>• 19~28 : 1학기 등록기간</li> <li>• 24 : 전기 학위수여식</li> </ul>
	1	2	3	4	5	6	7	
	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20	21	
	22	23	24	25	26	27	28	

대학원 학칙

[제정 2009.11.18., 일부개정 2024.10.24.]

제1장 총칙

제1조(목적) ① 배재대학교 대학원(이하“본 대학원”)은 대한민국 교육이념과 기독교 정신에 입각하여 21세기가 요구하는 창의적·지도자적 자질을 갖춘 고급 전문 인력을 양성하여 지역사회와 국가 및 인류의 발전에 공헌함을 목적으로 한다.

② 제1항의 목적을 달성하기 위해서 다음과 같은 목표를 둔다.

1. 과학적·창의적 사고 능력을 배양한다.
2. 고도의 산업기술사회에서 요구되는 새로운 학문이론과 응용방법을 교수·연구한다.
3. 정보화시대를 선도할 수 있는 정보 활용능력을 함양한다.

제2조(대학원 종류) 우리 대학교에는 다음 각 호의 대학원을 둔다.

1. 일반대학원 : 대학원
2. 특수대학원 : 관광축제한류대학원, 교육대학원, 국방정책대학원 <개정 2019.12.11., 2023.11.15.>

제3조(대학원 학위과정) ① 일반대학원에 석사학위과정, 박사학위과정, 석·박사통합과정을 둘 수 있으며, 석사학위과정과 박사학위과정 안에 외부 연구기관 또는 산업체가 계약을 체결하여 공동으로 설치·운영하는 학·연·산 협동과정과 2개 이상의 학과 또는 전공이 공동으로 설치·운영하는 학과간 협동과정을 둘 수 있다. <개정 2022.10.19.>

② 특수대학원에 석사학위과정을 두며, 교육대학원에 자격증과정을 둘 수 있다.

③ 석·박사 통합과정에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

- ④ 각 대학원에 학위를 수여하지 아니하는 연구과정과 공개강좌를 둘 수 있다.
- ⑤ 일반대학원에 학·석사연계과정을 둘 수 있으며, 세부사항은 세칙으로 정한다.
- ⑥ 학과간 협동과정 운영에 관한 사항은 세칙으로 정한다. <신설 2022.10.19.>

**제4조(학과, 전공 및 입학정원)** ① 일반대학원에 설치한 각 학위과정별 학과, 전공 및 입학정원은 총정원제로 운영하며 (별표 1)과 같다. 다만, 석·박사통합과정 입학정원은 박사학위과정의 입학정원에서 산정한다. <개정 2014.10. 8., 2022.10.19., 2023.11.15.>

② 특수대학원에 설치한 학과, 전공 및 입학정원은 총정원제로 운영하며 (별표 2)와 같다. <개정 2022.10.19., 2023.11.15.>

③ 아래 각 호에 해당하는 자는 정원 외로 입학할 수 있다.

1. 교육부령으로 정하는 위탁학생 <개정 2018.6.20., 2019.5.22.>
2. 북한이탈주민 <신설 2019.5.22.>
3. 부모가 모두 외국인인 외국인 <개정 2019.5.22.>
4. 외국에서 우리나라 초·중등교육과 대학교육에 상응하는 교육과정을 전부 이수한 재외국민 및 외국인 <개정 2019.5.22.>

## 제2장 입학 및 등록

**제5조(입학시기)** 각 대학원의 입학(편입학, 재입학을 포함한다)시기는 매 학기 초 30일 이내로 한다.

**제6조(입학지원자격)** ① 석사학위과정과 석·박사통합과정에 입학할 수 있는 자는 다음 각 호와 같다.

1. 국내·외 대학교에서 학사학위를 받은 자 또는 동 예정자

2. 법령에 의하여 제1호와 동등이상의 학력이 있다고 인정받은 자

② 박사학위과정에 입학할 수 있는 자는 다음 각 호와 같다.

1. 국내·외 대학원에서 석사학위를 취득한 자 또는 동 예정자

2. 법령에 의하여 제1호와 동등 이상의 학력이 있는 자

3. 본 대학교에 재직하는 정년계열전임교원은 박사과정에 입학할 수 없다. 다만 부득이한 경우 그 재학 기간 동안 휴직하는 것을 조건으로 지원할 수 있다. <개정 2021.1.13.>

③ 삭제 <2018.6.20.>

**제7조(입학전형)** ① 각 대학원 학위과정에 입학을 지원하는 자는 소정의 서류를 제출하고 전형료를 납부하여야 한다.

② 입학전형은 다음 각 호에 의하여 시행한다. 다만, 필요한 경우에는 대학원위원회의 심의를 거쳐 이와 달리할 수 있다.

1. 서류심사

2. 전공구술·면접시험

3. 실기시험(예·체능계 지원자) <개정 2018.11.14.>

③ 입학전형에 관한 세부사항은 각 대학원의 세칙으로 정한다.

**제8조(등록)** ① 등록은 매 학기 소정의 기일 내에 등록금을 납부하고 수강신청을 함으로써 완료된다.

② 수업연한 내에 수료하지 못한 자가 수강신청을 할 경우 부분등록을 하여야 하며 세칙으로 따로 정한다.

**제9조(등록금 및 등록금 반환)** ① 등록금은 입학금, 수업료, 그 밖의 납입금으로 한다.

② 등록금의 액수 및 납입기일은 매학기 시작 전에 공시한다.

③ 등록금 반환 기준은 본 교 학칙과 관계법령에 의거 각 대학원의 세칙으로 따로 정한다. 단, 징계에 의해 제적된 자에게는 반환하지 아니한다.

**제10조(편입학)** 편입학은 당해년도의 입학정원 범위 내에서 총장이 허가할 수 있다.

**제11조(재입학)** ① 자퇴한 자 또는 제적된 자가 재입학을 지원할 때에는 정원의 범위 내에서 재입학을 허가할 수 있다. <개정 2024.1.10.>

② 재입학 자격, 학점 인정 등의 사항은 각 대학원의 세칙으로 정한다.

③ 삭제 <2018.6.20.>

### 제3장 학적변동

**제12조(휴학 및 복학)** ① 매 학기 1개월 이상 수강할 수 없는 사유가 있을 때에는 휴학원을 제출하여 대학원장의 승인을 얻어야 한다. <개정 2018. 11. 14.>

② 휴학은 1년 또는 학기단위로 할 수 있으며 연속할 경우 1년(2학기), 통산할 경우 4학기를 초과할 수 없다. 단, 군입대, 질병 또는 상해, 임신, 출산, 육아 및 해외근무, 창업으로 인한 휴학은 그 증빙에 의하여 휴학기간에 산입하지 아니한다. <개정 2014.2.12., 2016.12.7., 2018.6.20., 2018.11.14.>

③ 신(편)입생은 입학 후 첫 학기에 휴학을 할 수 없다. 단, 군입대, 질병 또는 상해, 임신·출산 휴학은 허가할 수 있다. <신설 2016.12.7., 개정 2018. 6.20.>

④ 병가휴학은 종합병원에서 발행한 4주 이상의 진단서를 첨부하여야 한다. <신설 2016.12.7., 개정 2018.6.20.>

⑤ 휴학자의 복학은 정하여진 기일 내에 복학원을 제출하여 허가를 받아야 한다.

**제13조(전과)** ① 전과는 매학기 개시 일부터 30일 이내에 총장의 승인을 받아야 한다. 다만, 전과에 관한 상세한 사항은 각 대학원의 세칙으로 정한다.

**제14조(제적, 자퇴)** ① 다음 각 호의 1에 해당하는 자는 제적한다.

1. 휴학기간이 종료하여도 복학하지 아니한 자
2. 매학기 소정기간 내에 등록을 완료하지 않은 자
3. 삭제 <2013.10.22.>
4. 재학연한이 경과하여도 수료하지 못한 자
5. 기타 징계처분에 의거 제적사유에 해당된 자

② 자퇴하고자 하는 자는 소정의 절차를 밟아 대학원장의 허가를 받아야 한다.

#### **제4장 수업연한 교육과정, 학점, 성적 및 수료**

**제15조(수업연한 및 재학연한)** ① 석사학위과정의 수업연한은 다음 각 호의 1과 같다.

1. 일반대학원의 수업연한은 2년(4학기)으로 하고, 재학연한은 3년을 초과할 수 없다.
2. 특수대학원의 수업연한은 2년(4학기)으로 하고, 재학연한은 5년을 초과할 수 없다. 단, 교육대학원 재학연한은 4년을 초과할 수 없다.

② 박사학위과정의 수업연한은 3년(6학기)으로 하고 재학연한은 5년을 초과할 수 없다.

③ 학·석사 및 석·박사 통합과정은 학사학위과정과 석사학위과정의 수업연한을 합한 연한과 석사학위과정과 박사학위과정의 수업연한을 합한 연한으로 하고, 재학연한은 각 단위 학위과정의 연한을 초과할 수 없다. <개정 2018. 6.20.>

④ 일반대학원 각 학위과정의 학생 중에서 학업성적이 우수하며 연구능력이 탁월하여 주임교수의 추천과 대학원위원회의 인정을 받은 자는 수업연한을 단축할 수 있으며, 이에 관한 사항은 세칙으로 정한다.

⑤ 상기 각 항의 수업연한 및 재학연한에는 휴학기간을 포함되지 아니한다.

**제16조 (수업일수 및 방법)** ① 수업일수는 매학기 15주 이상으로 한다.

② 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업으로 구분한다. 단, 주말을 포함할 수 있다. <개정 2022.10.19.>

③ 수업방법은 강의실 수업, 방송·정보통신 매체 등을 활용한 원격수업(이하 '원격수업'이라 함), 현장실습수업, 팀티칭(Team-teaching), 프로젝트 연계 수업 등으로 할 수 있으며, 각 수업방법은 서로 병행할 수 있다. <개정 2022. 10.19.>

④ 천재·지변 기타 교육과정의 운영상 부득이한 사유로 인하여 제1항의 규정에 의한 수업일수를 충족할 수 없는 경우에는 총장의 승인을 얻어 매 학년도 2주의 범위 내에서 수업일수를 감축할 수 있다.

**제17조(교육과정)** ① 각 학위과정의 학생들이 이수해야 할 교과목은 각 대학원의 교육과정에 따라 개설한다.

② 교육과정 및 운영에 필요한 사항은 각 대학원의 세칙에 따른다.

**제18조(이수학점과 선수과목)** ① 각 대학원 석사학위과정 최소이수학점은 24학점으로 한다. 단, 교육대학원 최소이수학점은 30학점으로 한다. <개정 2012.6. 26., 2014.2.12.>

② 박사학위과정은 석사학위과정에서 이수한 학점을 포함하여 60학점 이상을 취득하여야 한다.

③ 석·박사통합과정은 54학점 이상을 취득하여야 한다.

④ 각 학위과정에 입학한 자가 하위학위과정에서 이수한 전공과 다른 경우 별도의 선수과목 또는 보충과목을 이수하여야 하며, 이에 관한

사항은 세칙으로 따로 정한다.

**제19조(학기당 이수학점)** ① 일반대학원 각 학위과정은 매 학기 12학점을 초과하여 이수할 수 없다. 단, 박사과정 보충과목을 이수하는 경우 최대 15학점을 이수할 수 있다. <개정 2018.11.14.>

② 특수대학원은 매 학기 8학점을 초과하여 이수할 수 없다. 단, 교육대학원은 매학기 10학점까지 이수할 수 있다. <개정 2012.6.26., 2014.2.12.>

**제20조(학위과정 연계)** ① 학사과정 재학생 중 학업성적이 우수하여 새로운 학문이론과 응용방법을 연구할 수 있는 능력이 있다고 인정된 자는 대학원 주임교수와 대학원장의 승인을 얻어 대학원 교과목을 수강할 수 있으며, 석사과정 이수할 시 이를 석사과정의 이수학점으로 6학점까지 인정할 수 있다.

② 이 경우 대학졸업학점으로는 포함되지 아니하고 대학원 진학 후 수료에 필요한 학점으로 인정된다.

**제21조(수료)** 수료는 각 학위과정의 이수학점을 모두 취득하고 수업연한을 마쳐야 하며 그 시기는 매학기말로 한다.

**제22조(학업성적)** ① 학위과정의 학업성적 평가는 아래와 같다. 단, 취득학점이 없는 연구과목의 평가는 S(합격), U(불합격)으로만 구분한다.

등급	점수	평점
A <sup>+</sup>	95 ~ 100	4.5
A	90 ~ 94	4.0
B <sup>+</sup>	85 ~ 89	3.5
B	80 ~ 84	3.0
C <sup>+</sup>	75 ~ 79	2.5
C	70 ~ 74	2.0
F	69이하	0

② 강의시간의 2/3 이상 출석하고 학업성적이 C(2.0)이상일 때 이수학점으로 인정하고 각 학위과정 수료에 필요한 평점평균은 B(3.0) 이상이어야 한다.

③ 교원의 자녀가 부모의 강의를 수강한 경우 최종 성적 부여 시 출석, 과제제출, 시험 등 성적산출근거를 주임교수에게 제출하여 주임교수가 성적 공정여부를 확인하여야 한다. 단, 주임교수와 학생이 이에 해당할 경우에는 대학원 부원장이 주임교수의 업무를 수행한다. <신설 2020.11.11.>

**제23조(학점인정)** ① 박사학위과정에 입학한 학생이 석사학위과정에서 취득한 학점은 24학점까지 박사학위과정 학점으로 인정할 수 있다. 다만, 석·박사 공통과목을 이수하여 3.0 이상을 받은 경우 6학점 범위 내에서 24학점에 추가하여 박사학위과정 학점으로 인정할 수 있다.

② 편입학, 자퇴, 제적된 자가 각 대학원 학위과정의 동일 학과(전공)에 편입학 또는 재입학하였을 경우 이전 취득학점은 소속 대학원장의 승인을 받아 인정받을 수 있다.

**제24조(학점교류 및 국내·외 대학과의 교육과정 공동운영)** ① 본 대학원은 타 대학교의 대학원과 협약에 의하여 학점을 상호 인정할 수 있다.

② 학생이 재학 중 전공분야의 필요에 따라 지도교수의 신청과 대학원장의 승인을 받아 국내·외 타 대학교에서 각 과정 수준이상의 과목을 이수할 수 있으며, 그 취득학점은 석사과정은 15학점, 박사과정은 18학점까지 이를 인정할 수 있다. <개정 2018.11.14., 2021.1.13.>

③ 교육대학원은 8학점 이내에서 이를 인정 할 수 있다. 단, 학점교류 협약에 의한 경우는 협약내용을 우선을 한다.

④ 교류협력을 맺은 국내·외 대학과 상호 교육과정을 공동으로 운영할 수 있으며, 이에 대한 세부사항은 협정서 및 총장이 따로 정한다.

**제25조(학·군 제휴 교류협약에 의한 학점인정)** 각 특수대학원은 학·군 제휴교류협약에 따라 군내 교육기관 및 협약체결 대학원에서 이수한 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 시행세칙에 따른다.

## 제5장 자격시험

**제26조(종합시험, 외국어시험)** 학위논문을 제출하기 전까지 석·박사학위

과정 학생은 종합시험 및 외국어시험에 합격하여야 하며, 시험 과목 및 기타 운영에 관한 사항은 각 대학원 시행세칙에 따른다. <개정 2016.6.15.>

**제27조(시험면제, 재시험)** 외국어시험 면제와 외국어 시험 및 종합시험의 재시험에 관한 사항은 각 대학원시행세칙에 따른다. <개정 2016.6.15.>

## 제6장 지도 및 장학금

**제28조(총학생회)** ① 대학원 학생의 자치활동기구로 대학원에 총학생회를 둘 수 있다.

② 총학생회의 운영에 관한 사항은 따로 정한다. <신설 2016.6.15.>

**제29조(학생지도)** 학생은 본 학칙을 준수하고 대학원장의 지도를 받아야 한다.

**제29조의2(대학원생의 권익보호)** 대학원생 권익보호를 위해 대학원생 권익위원회를 둘 수 있다. <신설 2015.11.11.>

**제30조(장학금)** 장학금 지급에 대한 사항은 대학원 장학금지급규정으로 정한다.

**제31조(징계)** ① 학생으로서 그 본분에 위배되는 행위가 있을 때에는 대학원 위원회의 의결을 거쳐 대학원장의 보고에 의하여 총장이 이를 징계한다.

② 징계를 받는 학생에게는 변호할 진술기회를 부여하여야 한다.

## 제7장 학위논문

**제32조(논문지도교수)** ① 논문지도교수는 학생의 소속학과 박사학위 소지 전임교원으로 한다. 예·체능계열은 조교수 이상으로 위촉할 수 있고, 명예교수는 퇴직 전 지도학생에 대하여 학위취득 시까지 논문지도할 수 있다. 단, 특별한 사유가 있는 경우 각 대학원장은 외부인사를 논문지도교수로 위촉할 수 있다. <개정 2016.6.15., 2024.10.24.>

② 교원은 자녀의 논문지도교수가 될 수 없다. <신설 2020.11.11.>

③ 논문지도교수는 학생의 학술활동과 학위청구논문 작성을 지도하며 논문지도학점을 부여한다. <개정 2020.11.11.>

**제33조(논문계획서, 논문작성 및 제출)** 논문계획서, 논문작성 및 제출에 관한 사항은 각 대학원의 세칙에 따른다.

**제34조(논문심사위원회)** ① 학위청구논문심사는 논문심사위원회가 행한다. 심사위원은 논문제출자의 전공분야 교수, 학계권위자 중에서 위촉한다.

② 심사위원은 석사학위과정은 3인, 박사학위과정은 5인으로 한다.

③ 학위청구논문 심사의 합격판정은 석사학위는 심사위원 2인 이상, 박사학위는 심사위원 4인 이상의 찬성으로 결정한다.

## 제8장 학위수여

**제35조(학위수여)** ① 총장은 각 대학원의 학위과정을 이수하고 학위논문이 통과된 자에게 각 학위과정별로 해당학위를 수여한다.

② 학위수여에 관한 세부사항은 각 대학원의 세칙에 따른다.

③ ①항에도 불구하고 특수대학원 및 교육대학원은 학위과정별 수료학점 외 논문대체학점 6학점을 추가로 이수하고, 전공보고서 심사를 통과한 자에게 해당학위를 수여할 수 있다. <개정 2014.2.12., 2019.8.8.>

④ 일반대학원은 석사학위논문에 상응하는 대체실적으로 학위를 수여할 수 있으며 세부사항은 시행세칙으로 정한다. <신설 2020.2.26.>

**제35조의2(복수학위 및 공동학위)** ① 본 대학원과 국내·외 대학원과의 협정을 통해 복수학위 및 공동학위를 수여할 수 있다. <개정 2014.10.8.>

② 복수학위는 본 대학원과 협정을 체결한 국내·외 대학원에서 소정의

교과과정을 이수하고 학위를 취득하는데 필요한 요건을 충족한 자에게 각각 학위를 수여하는 제도를 말한다. <개정 2014.10.8.>

③ 공동학위는 본 대학원과 협정을 체결한 국내·외 대학원에서 소정의 교육과정을 이수하고 학위를 취득하는데 필요한 요건을 충족한 자에게 양 대학교가 하나의 학위증서를 공동의 이름으로 수여하는 제도를 말한다. <신설 2014.10.8.>

④ 복수학위 또는 공동학위 수여에 관한 세부 사항은 본 대학원과 국내·외 대학원과의 각각의 협약에 의해 시행한다. <개정 2014.10.8.>

[제목개정 2014.10.8.]

**제36조(학위종별)** ① 각 대학원에서 수여하는 학위종별은 (별표 3), (별표 4)와 같다. <개정 2023.11.15.>

② 학위기는 석사학위과정은 (별지서식 1), 박사학위과정은 (별지서식 2)와 같다.

**제37조(학위수여 절차)** 학위수여 절차에 관한 사항은 각 대학원의 세칙으로 정한다.

**제38조(학위수여 취소)** 학위를 받은 자가 그 학위과정 이수중에 학생신분에 위배되는 행위가 있었음이 밝혀졌을 경우 또는 학위를 받은 후 그 명예를 손상하는 행위를 했을 경우에는 총장은 학위수여를 취소할 수 있다

**제39조(명예박사학위)** 문화, 학술, 사회 및 본교의 발전에 특별한 공헌을 하였거나 공적이 있는 자에게는 대학원위원회의 의결 후 소정의 절차를 거쳐 총장이 명예박사학위를 수여할 수 있다.

**제40조(명예박사학위 종별)** 본 학칙 제4조의 범위 내에서 이를 받는 자의 공헌 또는 공적의 성질에 따라 구분하고 학위기는 (별지서식 3)에 의하여 행한다.

## 제9장 공개과정, 연구생

**제41조(공개과정)** ① 각 대학원은 필요에 따라 공개과정을 개설하고 이수자에게 이수증명서를 교부할 수 있다.

② 공개과정의 과목, 제목, 기간, 수강인원, 장소, 기타에 관한 사항은 대학원위원회에서 결정하여 각 대학원장이 발표한다.

**제42조(연구생)** ① 각 대학원의 입학자격을 가진 자로서 석사·박사학위 과정에서 연구 또는 수강을 희망하는 자는 총장의 허가를 득한 후 자격시험을 거쳐 연구생으로 입학할 수 있다.

② 연구생의 수강에 관한 사항은 각 대학원장으로부터 승인된 과목에 한하여 수강할 수 있고, 등록 절차와 등록금에 관한 사항은 별도사항으로 정한다.

③ 연구생에게는 연구실적증명서(별지서식 4)를 교부할 수 있다.

## 제10장 직제 및 대학원위원회

**제43조(직제)** 각 대학원의 직제는 총장이 따로 정한다.

**제44조(주임교수, 지도교수)** 각 대학원 각 학과에는 학사를 담당할 주임교수와 개별학생의 연구 지도를 담당할 지도교수를 둔다.

**제45조(대학원위원회 구성)** ① 각 대학원의 운영에 관한 사항을 심의하기 위하여 대학원위원회를 둔다. <개정 2012.6.26.>

② 대학원위원회 구성 및 운영은 일반대학원의 세칙에 따른다. <개정 2012.6.26.>

**제46조(대학원위원회 심의사항)** 대학원위원회는 다음사항을 심의, 의결한다.

① 입학·수료 및 학위수여에 관한 사항

② 교육과정에 관한 사항

③ 학과 또는 전공의 설치·폐지 및 학생정원에 관한 사항

④ 학칙의 제정·개정·폐지에 관한 사항

- ⑤ 학생의 징계에 관한 사항
- ⑥ 공개과정 설치 및 운영에 관한 사항
- ⑦ 기타 대학원 운영에 관한 사항

### 제11장 보칙

**제47조(준용규정)** 본 학칙에 규정되지 않은 사항에 관하여는 본 대학교 학칙과 제 규정을 준용한다.

**제48조(학칙개정)** 이 학칙의 개정은 본 대학교 학칙개정 절차와 동일하게 진행한다. <개정 2013.10.22.>

**제49조(시행세칙 및 제규정의 제정)** ① 이 학칙의 시행에 필요한 사항은 대학원위원회의 심의·의결을 거쳐 시행세칙 및 제 규정으로 정한다.

② 각 대학원의 시행세칙은 별도로 정한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 통합학칙은 2009년 11월 18일부터 시행한다.
2. (폐지규정) 이 학칙의 시행과 동시에 일반대학원, 특수대학원, 교육대학원의 학칙은 폐지한다.
3. (경과조치) 이 학칙은 2010년 이전 입학자도 적용한다. 단, 이 통합학칙 시행으로 각 대학원 재학생에게 불리하게 적용될 경우에는 종전의 학칙을 적용할 수 있다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2011년 10월 20일부터 시행한다. 단, 제2조 및 제4조 제1항, 2항의 (별표 1), (별표 2)의 2012학년도 입학정원은 2012년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 2012학년도부터 폐지되는 컨설팅대학원은 재학생이 전원 졸업 또는 수료하는 2013학년도까지 유지하며 이후 발생하는 학적사항은 국제통상대학원에서 담당한다.

#### 부칙

(시행일) 이 학칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

### 부칙

(시행일) 이 학칙은 2012년 6월 26일부터 시행한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2012년 10월 17일부터 시행한다.
2. (경과조치) 2013학년도부터 모집단위가 폐지되는 레저스포츠학과 재학생은 여가서비스스포츠학과에 재적하는 것으로 본다.

### 부칙

(시행일) 이 학칙은 2012년 12월 13일부터 시행한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2013년 10월 22일부터 시행한다. 단, 제4조 제1항, 2항의 (별표 1), (별표 2)의 2012학년도 입학정원 및 제36조 제1항의 (별표 3), (별표 4)의 학위종별은 2014년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 학과명 변경에 따라 토목환경공학과에 재적중인 학생은 건설환경.철도공학과에 재적하는 것으로 본다.  
② 2014학년도부터 폐지되는 한류문화산업대학원 문화산업학과 문화예술콘텐츠학전공은 재학생이 전원 졸업 또는 수료하는 시점까지 유지한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2014년 2월 12일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 2014학년도 신입생 모집에서 일반대학원 국어국문학과와 외국어로서의한국어교육학과로 모집한 학생들은 한국어문학과에 재학하는 것으로 본다.  
② 이 변경 학칙 시행이전의 국어국문학과와 외국어로서의한국어교육학과는 소속 재적생이 학적변동(복학,재입학)없이 졸업하는 연도(석사 - 2015년 2월, 박사 - 2016년 2월)까지 해당모집단위가 존속하는 것으로 본다. 단, 존속연도 이후의 졸업자는 한국어교육학과에 재적하는 것으로 본다.  
③ 제18조(이수학점과 선수과목) 관련 규정과 관련하여 한류문화산업대학원 2013학년도 입학자까지는 종전 규정을 적용하여 운영한다.  
④ 제35조(학위수여) ③항 관련하여 적용은 2014학년도 입학자부터 적용한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2014년 10월 8일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 2014학년도 신입생모집에서 일반대학원 국어국문학과와 외국어로서의한국어교육학과에 입학하여 한국어문학과에 재학중인 학생은 각각 한국어문학과 한국어문학전공과 한국어교육학과 한국어교육학전공에 재학하는 것으로 본다.  
② 2013학년도 이전에 국어국문학과와 외국어로서의한국어교육학과에 입학한 학생은 학적변동(복학, 재입학)없이 졸업하는 연도(석사-2015년 2월, 박사-2016년 2월)까지 해당 학과에 재적하는 것으로 본다. 단, 해당 졸업년도 이후에도 재적하는 학생은 각각 한국어문학과와 한국어교육학과 재적생으로 본다.  
③ 전자상거래학과 석사과정 '경영학석사'학위명 변경은 2014학년도 입학자부터 적용한다.

### 부칙

(시행일) 이 학칙은 2015년 3월 11일부터 시행한다.

### 부칙

(시행일) 이 학칙은 2015년 11월 11일부터 시행한다.

### 부칙

(시행일) 이 학칙은 2016년 6월 15일부터 시행한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2016년 12월 7일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경 학칙 시행이전의 관광축제호텔대학원 문화유산 학과의 재적생은 문화재활용학과에 재적하는 것으로 본다.  
② 이 변경 학칙 시행이전의 국제통상대학원 투자무역컨설팅학과, 관광축제호텔대학원 관광.서비스경영컨설팅학과는 소속 재적생이 학적변동 없이 졸업하는 연도(2018년 8월)까지 존속하는 것으로 본다. 단, 2018년 9월 이후에는 각각 국제통상대학원 통상물류학과, 관광축제호텔대학원 관광.서비스경영학과에 재적하는 것으로 본다.

### 부칙

(시행일) 이 학칙은 2018년 6월 20일부터 시행한다.

### 부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 2019학년도부터 모집단위가 폐지되는 한국어문학과와 2018학년도 이전 입학생은 변경 전 학과에 계속 재적하는 것으로 본다.

**부칙**

(시행일) 이 학칙은 2019년 5월 22일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 학칙은 2019년 8월 8일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행 전의 일본학과, 수학과, 화학과는 해당모집단위를 폐지한다.  
② 이 변경학칙 시행 전의 물리학과는 전기공학과로 모집단위를 변경한다.  
③ 이 변경학칙 시행 전의 화학과 생화학전공(박사과정)은 생화학과 생화학전공(박사과정)에 편제한다.
3. (경과조치) ① 이 변경 학칙 시행이전의 관광축제호텔대학원의 관광·서비스경영학과, 호텔·컨벤션경영학과 및 한류문화산업대학원의 문화산업학과의 2020년 이전 입학생은 변경 전 대학원의 해당 학과에 계속 재적하는 것으로 본다. 단, 관광축제한류대학원의 관광·호텔경영학과 및 한류문화산업학과에 재적할 수 있다.  
② 2020학년도부터 모집단위가 폐지되는 국제통상대학원의 국제경영학과, 통상물류학과 및 법무·행정대학원의 지식재산권학과, 법무행정학과, 행정학과 및 관광축제호텔대학원의 문화재활용학과의 재적생은 변경 전 대학원의 해당 학과에 계속 재적하는 것으로 보며, 재적생 수료(졸업)이후에는 관광축제한류대학원으로 이관하여 관리한다.

**부칙**

(시행일) 이 변경학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 변경학칙은 2020년 11월 11일부터 시행한다. 다만, 제4조제1항 (별표1) 대학원 학위과정별 학과·전공 및 입학정원계열 및 그에 따른 경과조 치, 제4조제2항 (별표2) 특수대학원 입학정원, 제

36조제1항(별표3)대학원 학위과정별 학위명, (별표4) 특수대학원 학위과정별 학위명은 2021년 3월 1일 부터 시행한다.

2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행 전의 의류학과, 건축학과는 해당모집단위를 폐지한다.

② 이 변경 학칙 시행 이전의 영어영문학과, TESOL영어교육과 소속의 재적생(재학생 및 휴학생)은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다.

③ 이 변경 학칙 시행 이전의 관광경영학과는 소속 재학생이 학적변동(복학, 재입학)없이 졸업하는 연도(석사: 2022년 8월, 박사 2023년 8월까지) 해당모집단위가 존속하는 것으로 본다. 단, 2023년 2월 이후 석사과정 졸업자와 2024년 2월 이후 박사과정 졸업자는 변경된 모집단위인 관광축제문화유산경영학과에 재적하는 것으로 본다.

④ 이 변경 학칙 시행 이전의 법학과 소속의 재적생(재학생 및 휴학생)은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다.

⑤ 이 변경 학칙 시행 이전의 생화학과, 생물학과, 생명유전공학과 소속의 재적생(재학생 및 휴학생)은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다.

⑥ 이 변경 학칙 시행 이전의 전기공학과, 전자공학과 소속의 재적생(재학생 및 휴학생)은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2021년 1월 13일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2021년 11월 10일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2022년 10월 19일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2023년 11월 15일부터 시행한다.

**부칙**<2024.1.10.>

(시행일) 이 변경학칙은 2024년 1월 10일부터 시행한다.

**부칙**<2024.10.24.>

(시행일) 이 변경학칙은 2024년 10월 24일부터 시행한다.

(별표 1) 대학원 학위과정별 학과·전공 및 입학정원계열 <개정 2012.10.17., 2013.10.22., 2014.2.12., 2014.10.8., 2015.3.11., 2015.11.11., 2019.12.11., 2020.11.11., 2021.11.10., 2022.10.19., 2023.11.15., 2024.10.24.>

## 1. 입학정원

구분	석사학위과정	박사학위과정
일반학위과정	109명	51명
학과간 협동과정		
학·연·산 협동과정	3명	2명

\* 석·박사통합학위과정 입학정원은 박사학위과정의 입학정원으로 한다.

## 2. 학위과정별 학과 및 전공 편성

### 가. 일반학위과정

2025학년도			
계열	학과		전공
	석사과정	박사과정	
인문 사회	한국어교육학과	한국어교육학과	한국어교육학전공, 현대문학전공
	영어영문.TESOL영어교육과	영어영문.TESOL영어교육과	영어영문.TESOL영어교육전공
	동아시아학과	동아시아학과	동북아경제통상전공
	유아교육과	유아교육과	유아교육전공
	경영학과	경영학과	경영학전공
	국제통상학과	국제통상학과	국제통상학전공
	전자상거래학과	전자상거래학과	전자상거래학전공
	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학전공
	경찰법학과	경찰법학과	경찰법학전공
	행정학과	행정학과	행정학전공
	컨설팅학과	컨설팅학과	컨설팅학전공
	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학전공
자연 과학	복지신학과	복지신학과	복지신학전공
	상담심리학과	상담심리학과	상담심리학전공
	생명과학과	생명과학과	생명과학전공
	원예조경학과	원예조경학과	원예학전공, 조경학전공
	간호학과	-	간호학전공
공학	재료공학과	재료공학과	재료공학전공
	컴퓨터공학과	컴퓨터공학과	컴퓨터공학전공
	정보통신공학과	정보통신공학과	정보통신공학전공
	건설환경.철도공학과	건설환경.철도공학과	건설환경.철도공학전공
	전기전자공학과	전기전자공학과	전기전자공학전공
	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학전공
사이버보안학과	사이버보안학과	사이버보안학전공	

예.	음악학과	-	음악학전공
체능	미술학과	미술학과	미술학전공

2024학년도

계열	학과		전공
	석사과정	박사과정	
인문 사회	한국어교육학과	한국어교육학과	한국어교육학전공, 현대문학전공
	영어영문.TESOL영어교육과	영어영문.TESOL영어교육과	영어영문.TESOL영어교육전공
	동아시아학과	동아시아학과	동북아경제통상전공
	유아교육과	유아교육과	유아교육전공
	경영학과	경영학과	경영학전공
	국제통상학과	국제통상학과	국제통상학전공
	전자상거래학과	전자상거래학과	전자상거래학전공
	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학전공
	경찰법학과	경찰법학과	경찰법학전공
	행정학과	행정학과	행정학전공
	컨설팅학과	컨설팅학과	컨설팅학전공
	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학전공
복지신학과	복지신학과	복지신학전공	
-	상담심리학과	상담심리학전공	
자연 과학	생명과학과	생명과학과	생명과학전공
	원예조경학과	원예조경학과	원예학전공, 조경학전공
	간호학과	-	간호학전공
공학	재료공학과	재료공학과	재료공학전공
	컴퓨터공학과	컴퓨터공학과	컴퓨터공학전공
	정보통신공학과	정보통신공학과	정보통신공학전공
	건설환경.철도공학과	건설환경.철도공학과	건설환경.철도공학전공
	전기전자공학과	전기전자공학과	전기전자공학전공
	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학전공
사이버보안학과	사이버보안학과	사이버보안학전공	
예.	음악학과	-	음악학전공
체능	미술학과	미술학과	미술학전공

2023학년도

계열	학과		전공
	석사과정	박사과정	
인문 사회	한국어교육학과	한국어교육학과	한국어교육학전공, 현대문학전공
	영어영문.TESOL영어교육과	영어영문.TESOL영어교육과	영어영문.TESOL영어교육전공
	동아시아학과	동아시아학과	동북아경제통상전공
	유아교육과	유아교육과	유아교육전공
	경영학과	경영학과	경영학전공
	국제통상학과	국제통상학과	국제통상학전공
	전자상거래학과	전자상거래학과	전자상거래학전공
	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학전공
	경찰법학과	경찰법학과	경찰법학전공
	행정학과	행정학과	행정학전공
	컨설팅학과	컨설팅학과	컨설팅학전공
	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학전공
복지신학과	복지신학과	복지신학전공	
-	상담심리학과	상담심리학전공	

2023학년도			
계열	학과		전공
	석사과정	박사과정	
자연 과학	생명과학과	생명과학과	생명과학전공
	원예조경학과	원예조경학과	원예학전공, 조경학전공
	간호학과	-	간호학전공
공학	재료공학과	재료공학과	재료공학전공
	컴퓨터공학과	컴퓨터공학과	컴퓨터공학전공
	정보통신공학과	정보통신공학과	정보통신공학전공
	건설환경.철도공학과	건설환경.철도공학과	건설환경.철도공학전공
	전기전자공학과	전기전자공학과	전기전자공학전공
	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학전공
예. 체능	사이버보안학과	사이버보안학과	사이버보안학전공
	음악학과	-	음악학전공
	미술학과	-	미술학전공

나. 학과간 협동과정 <신설 2022.10.19., 2023.11.15., 2024.10.24.>

2025학년도			
계열	학과		전공
	석사학위과정	박사학위과정	
공학	스마트ICT융합학과	스마트ICT융합학과	스마트ICT융합전공
	은퇴설계융합학과		디지털튜터전공

2024학년도			
계열	학과		전공
	석사학위과정	박사학위과정	
공학	스마트ICT융합학과	스마트ICT융합학과	스마트ICT융합전공

2023학년도			
계열	학과		전공
	석사학위과정	박사학위과정	
공학	스마트ICT융합학과		스마트ICT융합전공

다. 학·연·산 협동과정 <개정 2019.12.11., 2020.11.11., 2021.11.10., 2022.10.19.>

2023학년도			
계열	학과		전공
	석사학위과정	박사학위과정	
자연 과학	생명과학과	생명과학과	생명과학전공
자연 과학	원예조경학과	원예조경학과	원예학전공, 조경학전공
공학	컴퓨터공학과	컴퓨터공학과	컴퓨터공학전공
공학	정보통신공학과	정보통신공학과	정보통신공학전공
공학	사이버보안학과	사이버보안학과	사이버보안학전공

(별표 2) 특수대학원 입학정원 <개정 2012.6.26., 2013.10.22., 2014.1.12., 2016.12.7., 2019.12.11., 2020.11.11., 2021.11.10., 2022.10.19., 2023.11.15.>

대학원별	계열	2025학년도 석사학위과정		
		학과	전공	입학정원
관광축제한류 대학원	인문사회	관광·호텔경영학과 이벤트축제경영학과 한류문화산업학과	관광·호텔경영학전공 이벤트축제경영학전공 한류문화산업학전공	20명
	예·체능	사진영상드론학과	사진영상드론학전공	
교육대학원	인문사회	-	TESOL교육전공 상담심리교육전공 외국어로서의 한국어교육전공	40명
국방정책대학원	인문사회	방위사업학과		20명

대학원별	계열	2024학년도 석사학위과정		
		학과	전공	입학정원
관광축제한류 대학원	인문사회	관광·호텔경영학과 이벤트축제경영학과 한류문화산업학과	관광·호텔경영학전공 이벤트축제경영학전공 한류문화산업학전공	20명
	예·체능	사진영상드론학과	사진영상드론학전공	
교육대학원	인문사회	-	TESOL교육전공 상담심리교육전공 외국어로서의 한국어교육전공	50명
국방정책대학원	인문사회	방위사업학과		10명

대학원별	계열	2023학년도 석사학위과정		
		학과	전공	입학정원
관광축제한류 대학원	인문사회	관광·호텔경영학과 이벤트축제경영학과 한류문화산업학과	관광·호텔경영학전공 이벤트축제경영학전공 한류문화산업학전공	30명
	예·체능	사진영상드론학과	사진영상드론학전공	
교육대학원	인문사회	-	TESOL교육전공 상담심리교육전공 외국어로서의 한국어교육전공	50명

대학원별	계열	2022학년도 석사학위과정		
		학과	전공	입학정원
관광축제한류 대학원	인문사회	관광·호텔경영학과 이벤트축제경영학과 한류문화산업학과	관광·호텔경영학전공 이벤트축제경영학전공 한류문화산업학전공	30명
	예·체능	사진영상드론학과	사진영상드론학전공	
교육대학원	인문사회	-	TESOL교육전공 상담심리교육전공 외국어로서의 한국어교육전공	50명

(별표 3) 대학원 학위과정별 학위명 <개정 2011.2.12., 2013.10.22., 2014.1.12., 2014.10.8., 2015.11.11., 2019.12.11., 2020.11.11., 2021.11.10., 2022.10.19., 2023.11.15., 2024.10.24.>

계열	학과	학위명	
		석사과정	박사과정
인문 사회	한국어문학과	문학석사	문학박사
	한국어교육학과	문학석사	문학박사
	영어영문학과	문학석사	문학박사
	TESOL영어교육과	문학석사	문학박사
	영어영문.TESOL영어교육과	문학석사	문학박사
	동아시아학과	경제학석사	경제학박사
	유아교육과	문학석사	문학박사
	경영학과	경영학석사	경영학박사
	국제통상학과	무역학석사	경영학박사
	전자상거래학과	경영학석사	경영학박사
	관광경영학과	관광경영학석사	관광경영학박사
	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학석사	관광축제문화유산경영학박사
	법학과	법학석사	법학박사
	경찰법학과	법학석사	법학박사
	행정학과	행정학석사	행정학박사
	컨설팅학과	컨설팅학석사	컨설팅학박사
	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학석사	여가서비스스포츠학박사
복지신학과	복지신학석사	복지신학박사	
상담심리학과	상담심리학석사	상담심리학박사	
자연 과학	생화학과	이학석사	이학박사
	생물학과	이학석사	이학박사
	생명유전공학과	이학석사	-
	생명과학과	이학석사	이학박사
	의류학과	이학석사	이학박사
	원예조경학과	이학석사	이학박사
	간호학과	간호학석사	-
공학	재료공학과	공학석사	공학박사
	컴퓨터공학과	공학석사	공학박사
	정보통신공학과	공학석사	공학박사
	건설환경·철도공학과	공학석사	공학박사
	전자공학과	공학석사	공학박사
	전기전자공학과	공학석사	공학박사
	게임멀티미디어공학과	공학석사	공학박사
	사이버보안학과	공학석사	공학박사
예·체능	음악학과	음악학석사	-
	미술학과	미술학석사	미술학박사
학과간 협동과 정	스마트ICT융합학과	공학석사	공학박사
	은퇴설계융합학과	공학석사	-

(별표 4) 특수대학원 학위과정별 학위명 <개정 2012.6.26., 2013.10.22., 2016.12.7., 2018.6.20., 2019.12.11., 2023.11.15.>

대학원	계열	석사학위과정	
		학과(전공)	학위명
관광축제한류 대학원	인문사회	관광·호텔경영학과 이벤트축제경영학과 한류문화산업학과	관광·호텔경영학석사 이벤트축제경영학석사 한류문화산업학석사
	예·체능	사진영상드론학과	영상예술학석사
교육대학원	인문사회	TESOL교육전공 상담심리교육전공 외국어로서의 한국어교육전공	교육학석사
국방정책대학원	인문사회	방위사업학과	방위사업학석사

(별지서식 1) 석사학위 <개정 2020.11.11.>

① 학위논문 제출자

석 제 호

학 위 기

성 명 :

19 년 월 일생

위 사람은 우리대학교 대학원 〇〇 학과( 〇〇 전공) 석사학위 과정을 이수하고 소정의 시험과 논문심사에 합격하여 〇〇 학 석사의 자격을 갖추었음을 인정함.

20 년 월 일

배재대학교 대학원장 학 위 〇〇〇  
위의 인정에 의하여 〇〇 학 석사 학위를 수여함.

20 년 월 일

배재대학교 총 장 학 위 〇〇〇

학위번호 : 배재대 〇〇(석) 〇〇〇〇

② 학위논문대체 과정 이수자 <신설 2020.11.11.>

석 제 호

학 위 기

성 명 :

19 년 월 일생

위 사람은 우리대학교 대학원 00 학과(00 전공) 석사학위  
과정을 이수하고 소정의 시험에 합격하여 00 학 석사의 자격  
을 갖추었음을 인정함.

20 년 월 일

배재대학교 대학원장 학 위 000  
위의 인정에 의하여 00 학 석사 학위를 수여함.

20 년 월 일

배재대학교 총 장 학 위 000

학위번호 : 배재대 00(석) 0000

(별지서식 2) 박사학위

박 제 호

# 학 위 기

성 명 :

19 년 월 일생

위 사람은 우리대학교 대학원 〇〇 학과( 〇〇 전공) 박사학위 과정을 이수하고 소정의 시험과 논문심사에 합격하여 〇〇 학박사의 자격을 갖추었음을 인정함.

20 년 월 일

배재대학교 대학원장 학 위 〇〇〇

위의 인정에 의하여 〇〇 학 박사 학위를 수여함.

20 년 월 일

배재대학교 총 장 학 위 〇〇〇

학위번호 : 배재대 〇〇(박) 〇〇〇〇





## 제1장 총칙

**제1조(목적)** 이 세칙은 본 대학원 학칙에서 위임한 사항과 기타 학사운영에 관한 사항을 규정함으로써 효율적인 학사업무의 수행을 기하는데 그 목적이 있다.

**제2조(적용범위)** ① 학사에 관하여 학칙에 규정되지 아니한 사항은 이 규정에 따른다.

② 대학원 학칙과 시행세칙을 적용함에 있어서 필요한 사항은 대학원장이 따로 정한다.

## 제2장 입학 및 등록

**제3조(입학절차)** 본 대학원 입학절차는 다음과 같다.

- ① 입학지원서류 제출
- ② 서류심사
- ③ 전공구술시험 및 면접
- ④ 실기시험(예.체능계 지원자에 한함)
- ⑤ 입학사정
- ⑥ 합격자 발표
- ⑦ 입학등록

**제4조(입학지원 제출서류)** ① 대학원 입학전형에 지원하려는 자는 다음 구비서류를 제출하여야 하며 소정의 입학전형료를 납부하여야 한다.

가. 석사학위과정 및 석·박사통합과정

- 1) 입학원서(소정양식)
- 2) 대학졸업(예정)증명서
- 3) 대학 성적증명서
- 4) 사진1매 (최근 3개월 이내 촬영한 탈모상반신형 3cmX4cm)
- 5) 학·연·산 협동과정 연구원장의 추천서(학·연·산 협동과정 지원자)

<개정

2018.11.14.>

- 6) 삭제 <2020.2.26.>
- 7) 개인정보 수집·이용 동의서 <신설 2018.11.14.>
- 8) 삭제 <신설 2018.11.14.> <삭제 2020.2.26.>
- 9) 기타 대학원장이 필요하다고 인정하는 서류

나. 박사학위과정

- 1) 입학원서(본 대학원 소정양식)부
- 2) 석사학위(예정)증명서
- 3) 대학원 성적증명서
- 4) 삭제 <2020.2.26.>
- 5) 사진1매 (최근 3개월 이내 촬영한 탈모상반신형 3cm X 4cm)
- 6) 4대 사회보험 가입자 가입내역 확인서  
<개정 2018.11.14., 2020.2.26.>
- 7) 학·연·산 협동과정 연구원장의 추천서(학·연·산 협동과정 지원자)  
<개정 2018.11.14.>
- 8) 삭제 <2020.2.26.>
- 9) 경력 및 재직증명서(경력자에 한함)
- 10) 학업계획서
- 11) 개인정보 수집·이용 동의서 <신설 2018.11.14.>
- 12) 기타 대학원장이 필요하다고 인정하는 서류

**제5조(전형방법 및 절차)** ① 각 학위과정별 입학전형 방법은 다음과 같다.

1. 석사과정 및 석·박사통합과정

가. 일반학과 : 서류심사, 전공구술·면접으로 하되, 필요한 경우에는 별도

의 시험(영어 및 전공)을 부가하여 면접에 반영할 수 있다.

나. 예.체능계학과 : 서류심사, 전공구술·면접, 실기시험

2. 박사과정 : 서류심사, 전공구술·면접으로 하되, 필요한 경우에는 학업계획서 및 별도의 시험(영어 및 전공)을 부가하여 면접에 반영할 수 있다.

② 전공구술·면접 및 실기시험은 학과주임교수를 포함하여 3인의 평가위원으로 구성하여 실시한다.

③ 전형방법 및 절차 등에 관한 구체적인 사항은 모집요강에 공고한다.

④ 공정한 전형의 시행을 위하여 입학전형 회피제 및 제척제를 둔다.

<신설 2020.11.11.>

1. 회피제 : 전형위원을 포함한 전형참여 교직원(본인 및 배우자의 형제, 자매, 자녀, 친인척(4촌) 또는 이해관계에 있는 자가 지원한 전형의 평가 및 운영 관련 업무 전반을 회피하여야 하며, 이를 위하여 사전에 회피자진신고서를 제출하여야 한다.

2. 제척제 : 전형위원을 포함한 전형참여 교직원(본인 및 배우자의 형제, 자매, 자녀, 친인척(4촌) 또는 이해관계에 있는 자가 입학전형에 지원한 경우 해당 전형의 평가 및 운영관련 업무 전반에서 제외한다.

**제6조(서류 심사)** 서류 심사는 대학 또는 대학원 학업성적 및 전공일치도를 고려하여 각 학과 교수회의에서 정한 기준에 의거 평가한다.

**제7조(전공구술·면접시험)** ① 전공에 대한 지식 및 학문에 대한 열의 등을 기본항목으로 평가한다.

② 외국에 거주하는 자 등의 경우에는 전공구술·면접시험을 통신수단 등 다른 방법에 의할 수 있다.

**제8조(과목별 배점 및 합격기준)** ① 각 학위과정의 과목별 배점 및 합격기준은 다음과 같다.

1. 전공구술시험 및 서류심사

가. 석사학위과정 : 서류심사 20점, 전공구술·면접 80점으로 100점 만점에

평균 60점 이상

나. 박사학위과정 : 서류심사 20점, 전공구술·면접 80점으로 100점 만점에

평균 70점 이상

2. 실기시험(예.체능계학과) : 100점 만점에 평균 60점 이상

3. 면접은 점수로 환산하지 않고 가.부로 판정하며, 부는 불합격으로 한다.

**제9조 삭제** <2019.5.22.>

**제10조(제출서류)** 외국인 학생의 입학전형 관련 제출서류는 다음 각 호와 같다.

1. 입학원서(본 대학원 소정양식)
2. 졸업(예정)증명서
3. 성적증명서
4. 본인 여권사본
5. 외국인등록증 사본(국내 거주 외국인의 경우)
6. 기타 대학원장이 필요하다고 인정하는 서류

**제11조(합격의 결정 및 취소)** ① 학과(전공)별로 서류심사와 전공구술·면접시험의 점수를 합한 순위에 따라 합격자를 선발하며 대학원위원회에 심의를 거쳐 총장의 승인을 얻어 합격자를 결정한다.

② 총장은 합격자중 등록을 하지 않은 자에 대하여 합격을 취소시키고 그 인원내 대하여 추가합격자를 선발할 수 있다.

③ 입학자격의 미달 또는 부정한 방법에 의하여 합격한 사실이 발견된 때에는 합격 또는 입학은 취소한다.

**제12조(입학등록)** 입학전형에 합격한 자는 소정기일 내에 입학금 및 등록금을 납부하여 등록을 완료하여야 한다.

**제13조(재입학)** ① 자퇴 또는 제적된 자가 재입학을 하고자 할 경우 재학시 학업성적과 품행을 심사하여 매학기초 등록기간 내에 허가할 수 있다.

② 재입학한 학생의 수업연한 및 재학연한은 자퇴 또는 제적 이전의 잔여기간에 한한다.

③ 재입학한 학생의 휴학은 자퇴 또는 제적 이전의 잔여횟수에 한한다.

다.

④ 정규등록학기로 재입학한 경우에는 재입학금을 납부하여야 한다.

**제14조(특별재입학)** <삭제 2018.6.20.>

**제15조(재입학 학생의 학점인정)** 재입학한 학생의 퇴학 및 제적이전에 이수한 교과목 및 학점은 특별한 사정이 없는 한 그대로 인정한다.

**제16조(등록금 반환기준)** ① 등록금이 과오납된 경우에는 그 금액을 전액 반환한다.

② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 아래 표의 기준에 따라 이미 납부한 등록금을 반환한다.

1. 법령에 따라 입학할 수 없거나 학업을 계속할 수 없는 경우
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기의 의사를 표시한 경우
3. 재학 중인 자가 자퇴의 의사를 표시한 경우
4. 휴학 중인 자가 복학하지 않아 제적된 경우
5. 본인의 질병·사망 또는 천재지변이나 그 밖에 부득이한 사유로 입학할 수 없게 되거나 학업을 계속하지 않게 된 경우

반환사유 발생일	반환 금액
학기 개시일 전일까지	등록금 전액
학기 개시일부터 30일까지	등록금의 6분의 5 해당액
학기 개시일에서 30일이 지난 날부터 60일까지	등록금의 3분의 2 해당액
학기 개시일에서 60일이 지난 날부터 90일까지	등록금의 2분의 1 해당액
학기 개시일에서 90일이 지난 날	반환하지 않음

③ 이미 납부한 입학금은 해당학기 개시일 이후 2항의 각 호의 반환사유가 발생하여도 반환하지 아니한다.

[전문개정 2018.11.14.]

**제17조(부분수강과 등록)** ① 수업연한 내에 수료하지 못한 자가 수강신

청 할 때에는 다음의 구분에 의해서 등록금을 납입하여야 한다.

수강신청 학점	등록 금액
1학점 ~ 3학점	등록금의 1/2 해당액
4학점 ~ 5학점	등록금의 2/3 해당액
6학점이상	등록금 전액

[전문개정 2018.11.14.]

### 제3장 학적변동, 장학, 징계

**제18조(편입학)** ① 각 학위과정 당해 학년도 입학정원에 여석이 있을 경우 편입학을 허가할 수 있다.

② 각 학위과정에 편입학을 지원할 수 있는 자의 자격은 편입 전 대학원에서의 정규 이수학기 수와 이수학점에 따라 다음과 같으며, 동일계열 편입을 원칙으로 한다.

학위과정	편입학기	지원자격		인정학점
		이수학기	이수학점	
석사과정	2	1학기 이상	6학점 이상	6학점 이내
	3	2학기 이상	12학점 이상	12학점 이내
박사과정	2	1학기 이상	6학점 이상	6학점 이내
	3	2학기 이상	12학점 이상	18학점 이내

[전문개정 2018.11.14.]

**제19조(전공의 변경 및 전과)** ① 각 학위과정의 학과 내 전공의 변경은 해당학과의 지도교수와 주임교수의 승인을 받아 대학원장이 이를 허락할 수 있다. 단, 이수학점은 신전공의 교육과정에 해당하는 과목에 한하여 인정한다.

② 각 학위과정의 전과는 동일 계열 내에서 전공을 옮기는 것을 말하며, 학과간 협동과정 학과로의 전과는 동일계열을 적용하지 아니한다. 전과를 원하는 자는 해당학과 지도교수와 주임교수의 승인을 받아 대학원장이 허락할 수 있다. 다만, 이수학점은 전과한 학과의 교육과정

에 해당하는 과목에 한하여 인정한다. <개정 2022.10.19.>

③ 전공의 변경 및 전과를 지원하는 자는 다음 서류를 제출하여야 한다.

가. 전공 및 전과 변경원

나. 이수학점 및 성적일람표

다. 신·구 전공학과의 각 지도교수 및 주임교수의 승인서

**제20조(장학금)** 장학에 관한 사항은 대학원 장학 규정에 의하여 지급한다.

**제21조(포상)** 대학원장은 본 대학원 재학생으로서 다음 각 호에 해당하는 자를 대학원 위원회의 심의를 거쳐 포상할 수 있다.

1. 학업 및 연구 분야에서 탁월한 창의력을 발휘한 자
2. 선행이 있어서 표창할 만한 자

**제22조(징계)** 대학원장은 본 대학원 학생으로서 다음 각 호에 해당 될 때에 대학원위원회의 심의를 거쳐 징계할 수 있다.

1. 품행이 극히 불량한 자
2. 학업성적이 극히 열등하여 각 과정의 이수가 불가능한 자
3. 허가 없이 집단적으로 수업을 방해하거나 원내 활동에 있어서 면학 질서를 심히 파괴하는 행동을 한 자
4. 원내활동에 있어서 학생의 본분에 어긋난 행동을 하여 대학원의 명예를 손상시키거나 재산상의 피해를 가져오게 한 자

**제23조(징계의 종류)** 징계는 근신, 정학, 제적으로 구분한다.

#### 제4장 교육과정 . 수강신청 . 학점 . 수료

**제24조(교육과정 편성 및 운영)** ① 교육과정의 편성과 운영은 학과 단위로 학과 주임교수가 편성하여 대학원위원회의 심의를 거쳐 대학원장이

결정한다.

② 전 항의 교육과정의 편성에 있어 석사와 박사 학위과정을 연계적으로 편성하여 교과목은 3학점 단위로 함을 원칙으로 한다.

③ 각 학위과정 학생은 지도교수와 주임교수의 승인을 얻어 타 학과의 교과목을 전공 선택과목으로 이수할 수 있다. 다만, 학문성격이 유사한 학과 간에 공동으로 개설한 교과목은 전공학과의 과목으로 인정한다.

**제25조(교육과정의 개정)** 학과 주임교수가 교육과정 개정(안)을 그 교육과정이 시행되는 전년도 12월말까지 대학원에 제출하면 대학원장이 이를 확정한다.

**제26조(교과목 개설 및 변경)** 학과 주임교수는 편성된 교육과정 내에서 교과목 및 수강생의 특성에 따라 야간 및 주말에 수업을 개설할 수 있고, 매 학기 개설할 교과목(안)의 강의계획서를 작성하여 학기 개시 1개월 전까지 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다. 단, 부득이한 이유로 개설과목을 변경하고자 할 때에는 학과 주임교수가 개설과목 변경신청서(소정양식)를 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다. <개정 2019.5.22.>

**제27조(교육과정의 구분)** 각 학위과정의 교육과정은 통합하여 운영하며 전공과목과 연구지도과목으로 구분한다. 전공과목 구분은 각 학과 내 규에 의해 결정하고 연구지도 과목은 논문연구로 구분한다.

**제28조(교과목코드 부여)** 교육과정 운영을 위하여 교과목코드를 부여하며, 그 세부사항은 총장이 따로 정한다. <개정 2018.11.14.>

**제29조(수강신청 및 확인, 변경)** 학생은 수강신청을 매학기 지정한 기간 내에 해야 하며, 교과목을 대학원학사정보시스템에 입력하여야 한다.

**제29조의2(강의평가)** ① 각 교과목 수강학생은 매학기 강의평가를 하여야 하며 이에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다. <신설 2014.10.8.>

② 대학은 평가 결과를 학생들이 열람할 수 있도록 공개할 수 있다.  
<신설 2014.10.8.>

**제30조(수강과목의 철회)** ① 신청한 수강과목을 계속 이수할 수 없다고 판단될 경우에는 매 학기초 30일 이내에 수강철회원을 해당과목 담당 교수 및 학과주임교수를 경유하여 제출해야 한다. <개정 2015.11.11.>

② 수강과목을 철회하였을 경우에는 다른 과목을 대신 신청할 수 없다. <개정 2015.11.11.>

**제31조(휴강 및 보강)** 공휴일이나 기타 사유로 인해 휴강이 불가피한 경우에 교과목 담당교수는 휴가사유 보강일시 등을 명시한 후 보강계획서를 작성하여 소속 학과주임교수 경유 대학원장에게 제출해야 한다.

**제32조(학점배점 및 평가)** ① 교과목의 학점 단위는 3학점으로 1주 3시간씩 한 학기간의 교육으로하며, 담당교수는 A+(4.5), A(4), B+(3.5), B(3), C+(2.5), C(2), F(0) 7등급으로 평가한다.

② 논문연구는 학점을 배정하지 않고, 논문을 제출할 수 있는 자격을 부여하기 위해서 지도교수가 S(합격) U(불합격)으로 평가한다.

**제33조(선수과목)** ① 하위학위과정과 전공분야가 일치하지 아니한 석사과정 학생은 9학점 이상을 학부과정에서 선수과목으로 취득하여야 한다. 단, 선수과목 이수대상자 중 하위학위과정에서 이수한 교육과정이 해당학과 교육과정과 그 내용이 같거나 객관적으로 상당히 유사하다고 판단되는 경우는 해당학과 주임교수의 제청에 의하여 선수과목의 이수 면제 또는 일부과목만 이수하게 할 수 있다.

② 선수과목은 학과 내규에 의해 지도교수가 하위학위과정의 교육과정에 편성된 교과목을 선정하고, 주임교수의 확인 하에 취득한다.

③ 선수과목 학점은 이수 학위 과정의 학점과는 별도로 처리한다.

**제34조(보충과목)** ① 학과주임교수는 다음 각 호의 1에 해당하는 자에 대하여 보충과목 이수를 부과할 수 있다. 보충과목의 이수는 최대 12학점 이내를 원칙으로 한다. <개정 2016.12.7>

1. 석사학위과정의 전공분야와 다른 전공분야에 입학하는 학생 <개정 2016.12.7>

2. 기타 보충과목의 이수가 필요하다고 인정된 학생 <개정 2016.12.7>

② 보충과목 이수자는 학칙 제19조의 학기당 이수학점을 포함하여 학기당 최대 15학점까지 취득할 수 있다. <개정 2016.12.7>

**제35조(학위과정 연계)** ① 학부과정에서 110학점(예·체능계열은 105학점) 이상을 취득하고 대학원 교과목을 수강신청하기 직전 2개 정규학기 성적 평점평균이 3.50 이상인 자는 대학원 주임교수의 추천과 대학원장의 승인을 얻어 매 학기당 3학점 범위 내에서 대학원 교과목을 수강할 수 있다.

② 위의 학생이 석사과정에 입학할 때에는 이를 석사과정의 이수학점으로 6학점까지 인정할 수 있다.

**제36조(수료학점 및 수료)** 각 학위과정을 수료하기 위해서 취득해야 할 학점은 다음과 같다.

① 석사학위과정에서는 24학점 이상을 취득하고, 2학기 이상의 논문연구 지도(졸업연주, 개인 전시회 등 포함)를 받아서 S판정을 얻어야 한다. 단, 타 전공 입학자가 취득한 학부과목 학점은 석사학위과정 수료학점에 산입하지 아니한다. <개정 2018.11.14.>

② 박사학위과정에서는 석사학위과정에서 이미 이수한 학점을 포함해서 60학점 이상을 취득하고, 3학기 이상의 논문 연구 지도(졸업연주, 개인전시회 등 포함)를 받아서 S판정을 받아야 한다. <개정 2018.11.14.>

③ 각 학위과정의 평점평균은 3.0 이상이어야 한다.

**제37조(학점인정)** ① 본 대학원과 협정을 맺은 기관이나 타 대학 또는 대학원에서 재학기간 중에 취득한 학점 중 석사 학위과정에는 9학점, 박사학위과정에서는 12학점까지 인정할 수 있다.

② 본 대학원 석사학위과정에서 취득한 학점을 박사학위과정에 입학한 경우 최고 27학점까지 인정할 수 있다. <개정 2018.11.14.>

③ 각 학위과정 학생은 지도교수와 주임교수의 승인을 얻어 타 학과의 교과목을 전공과정 과목으로 이수할 수 있다. 다만, 학문성격이 유사한 학과 간에 공동으로 개설한 교과목은 전공학과의 과목으로 인정할 수 있다.

**제38조(수업연한의 단축)** ① 석사 및 박사학위과정과 학.석사연계과정에서 다음 각 호에 해당하는 자는 대학원위원회의 심의를 받아 수업연한을 1학기 단축할 수 있다. <개정 2018.6.20., 2020.11.11.>

1. 각 학위과정에서 정한 수료학점을 취득하고 평점평균이 4.25/4.5 이상인 자

2. 재학기간 중에 국제적으로 인정되는 학술지에 논문을 게재한 자

<개정 2020.2.26.>

3. 지도교수의 요청에 의해 주임교수의 추천을 받은 자

4. <삭제 2018.6.20.>

② 석·박사 통합과정은 수료학점을 취득하고 평점평균이 4.0/4.5 이상인 경우 지도교수 및 주임교수의 추천을 받아 대학원위원회의 심의를 받아 수업연한을 최대 2학기 단축할 수 있다. <신설 2018.6.20.>

**제39조(이수학기)** <삭제 2013.10.22.>

## 제5장 자격시험

**제40조(자격시험)** 자격시험은 외국어시험 및 종합시험으로 구분한다.

**제41조(응시자격)** 응시자격은 석사학위과정의 경우 18학점 이상, 박사학위과정의 경우 54학점 이상 취득하여야 한다.

① 삭제 <개정 2014.10.8.> <삭제 2020.2.26.>

② 삭제 <개정 2014.10.8.> <삭제 2020.2.26.>

**제42조(응시절차)** 자격시험에 응시하고자 하는 학생은 소정의 응시원서와 응시료를 대학원 교학팀에 제출하여야 한다. <개정 2020.2.26.>

**제43조(시험시기)** 자격시험의 시험 시기는 학기 중 별도로 정한다.

① 삭제 <삭제 2020.2.26.>

② 삭제 <삭제 2020.2.26.>

[전문개정 2020.2.26.]

**제44조(시험과목)** 외국어 시험 및 종합시험은 석사학위과정의 경우 영어 및 2개 전공과목으로 하고, 박사학위과정의 경우 영어 및 3개 전공과목으로 하며 과목선택은 각 학과의 내규로 정한다.

① 삭제 <2020.2.26.>

② 삭제 <2020.2.26.>

[전문개정 2020.2.26.]

**제45조(출제위원)** 출제위원은 해당학과 대학원 강의담당교수 또는 그와 동등한 자격이 있는 자 중에서 학과주임교수의 추천에 의하여 대학원장이 위촉한 자로 한다.

① 삭제 <2020.2.26.>

② 삭제 <2020.2.26.>

[전문개정 2020.2.26.]

**제46조(출제범위)** ① 석사학위과정은 전공영역과 연구방법에 대한 기본 지식과 능력을 시험하는 범위로 하고, 박사학위과정은 전공영역 전체의 전문적 연구방법에 대한 깊은 지식과 능력을 시험하는 범위로 한다.

<개정 2013.10.22., 2020.2.26.>

1. <삭제 2020.2.26.>

2. <삭제 2020.2.26.> <개정 2019.5.22.>

② 외국어시험은 응시자가 영어를 모국어로 하는 자이거나 시험일 기준으로 유효한 공인영어성적 점수(TOEFL 550점, CBT 210점, iBT 80점, IELTS 5.5점, TEPS 550점, TOEIC 650점 (단, 이공계 및 예체능계는 TOEFL 500점, CBT 193점, iBT 70점, IELTS 5점, TEPS 500점, TOEIC 600점)를 취득하였을 경우에는 면제할 수 있다. 단, 모국어가 한국어가 아닌 학생은 TOPIK 4급 이상(이공계 및 예체능계는 3급 이상)을 취득하는 경우 면제할 수 있다. <개정 2020.2.26., 2020.3.25.>

[전문개정 2020.2.26.]

**제47조(배점 및 합격기준)** ① 합격점수는 총점 100점 배점에 60점 이상으로 한다. 다만, 대학원장은 합격선을 조정하여 사정할 수 있다. <개정 2020. 2.26.>

② 삭제 <2020.2.26.>

**제48조(재시험)** ① 외국어시험 및 종합시험에 불합격한 자는 학칙 제 15조에 정한 재학기간 내에 재응시할 수 있다. <개정 2020.2.26.>

② 삭제 <2020.2.26.>

## 제6장 학위청구논문

**제49조(논문계획서)** 석사학위과정의 학생은 2학기에, 박사학위과정의 학생은 3학기 초에 논문지도교수와 주임교수의 승인을 받아 논문계획서를 제출한다.

**제49조의2(석사학위논문 대체)** ① 학칙 제35조④에 따른 일반대학원 석사논문의 대체 인정기준은 다음 각 호중 하나와 같다.

1. 국내·외 전문학술지에 주저자(제1저자, 교신저자)로서 학술논문을 게재한 자

2. 지도교수가 책임자로 있는 정부기관 연구과제(산학협력단 등록과제)에 연구원으로서 1년 이상 참여한 자

3. 전공학점 30학점 이상을 취득한 자

② 석사학위논문의 대체는 4학기 초에 신청한다. <개정 2021.11.10.>

③ 삭제 <2020.3.25.>

[본조신설 2020.2.26.]

**제50조(학위청구논문제출 자격)** 각 학위과정에 있어 제36조에 따른 수료 요건 및 다음 각 호의 요건을 갖추고 논문 계획서를 제출한 학생은 학위논문 원고를 제출할 수 있다. <개정 2018.11.14.>

① 석사학위

1. 취득학점의 총 평점평균이 3.0 이상인 자

2. 자격시험(외국어시험, 종합시험)에 합격한 자

3. 학칙에 정한 바에 따라 정규등록하고 2학기 이상 논문 연구 지도를 받은 자

4. 수료일로부터 4년이 경과하지 아니한 자 <개정 2019.5.22.>

② 박사학위

1. 박사학위과정에서 취득한 학점의 총 평점평균이 3.0 이상인 자

2. 자격시험(외국어시험, 종합시험)에 합격한 자

3. 학칙에 정한 바에 따라 정규등록하고 3학기 이상 논문 연구 지도를 받은 자

4. 수료일로부터 7년이 경과하지 아니한 자 <개정 2019.5.22.>

**제50조의2(연구윤리준수)** 학위논문을 작성함에 있어 연구진실성을 바탕으로 연구윤리를 충분히 준수하기 위하여 연구윤리준수확인서를 제출

하여야 한다.<신설 2013.10.22>

**제51조 삭제** <2014.10.8.>

**제52조(논문 제출 기한)** ① 석사학위 청구논문은 수료 후 4년 이내에, 박사학위 청구논문은 수료 후 7년 이내에 제출하여야 한다. <개정 2014.10.8., 2019. 5.22.>

② 전항에도 불구하고 논문제출기한이 초과된 자는 매학기 초 주임교수 및 지도교수의 추천에 의해 추천학기에 학위청구 논문을 제출할 수 있다. <개정 2014.10.8., 2018.6.20., 2020.11.11.>

**제53조(논문지도교수 자격 및 결정)** ① 논문지도교수 자격은 박사학위를 소지한 본 대학교의 전임 교원이어야 한다. 단, 필요에 따라서 대학원장은 위와 동등한 자격을 갖춘 관련분야 전문가에 한하여 학위논문 준비를 위한 단독 또는 공동 지도교수로 위촉할 수 있다.

② 각 학위과정의 논문지도교수는 1학기 초에 결정한다.

**제54조(논문지도교수 변경)** ① 논문지도교수가 질병, 유학, 휴직, 연구년 등 부득이한 사유로 1년 이상 학생 지도를 할 수 없을 경우 학과주임교수는 논문지도교수 변경원을 제출하고 대학원장의 승인을 얻어 논문지도교수를 교체할 수 있다. <개정 2015.11.11., 2016.6.15.>

② 논문지도교수 변경원이 제출되지 못한 경우 학생은 논문지도교수 변경요청서를 제출하여 대학원위원회의 결정에 따른다. <개정 2016.6.15.>

**제55조 삭제** <2018.11.14.>

**제56조(논문심사위원 구성)** ① 석사학위논문 심사위원은 3인, 박사학위논문 심사위원은 5인으로 구성한다. 단, 박사학위 논문의 경우 교외인사 1인 이상을 포함하여야 한다.

② 논문제출자가 있을 때 각 학과 주임교수는 논문심사위원회 후보를 대학원장에게 제청하여야 한다.

③ 대학원장은 제청된 논문심사위원 후보의 자격을 검토하여 이를 확정하고, 논문심사위원 중 지도교수 이외의 1인을 심사위원장으로 위촉한다. <개정2016.6.15.>

④ 논문심사위원 중 지도교수 이외의 1인을 심사위원장으로 지명하여 심사의 진행을 주재하게 한다.

**제57조(심사위원장)** ① 심사위원장은 심사의 진행을 담당하고 심사결과를 대학원장에게 제출한다.

② 심사위원장은 의결에 있어 기타 심사위원과 동일한 권한을 가진다.

**제58조(논문 심사결과)** 논문심사 결과 수정·보완이 필요하여 불합격된 논문은 지도교수의 지도하에 차기학기에 학위청구논문 일정에 의거 다시 제출할 수 있다. <개정 2015.11.11.>

**제59조(논문심사 기간)** 각 학위과정의 학위 논문심사 기간은 심사위촉일로부터 2개월 이내에 완료하여야 한다.

**제60조(논문심사 판정)** 합격판정은 석사학위 논문은 심사위원 2인 이상, 박사학위 논문은 심사위원 4인 이상의 찬성으로 결정한다.

**제61조(대학원위원회 심의)** 대학원장은 외국어시험, 종합시험, 논문심사 결과를 대학원위원회에 상정하여 석사 및 박사학위 수여 여부를 심의하고, 심의 결과를 총장에게 보고하여 승인을 얻어야 한다.

**제62조(논문작성)** 논문은 국문 또는 영문으로 작성함을 원칙으로 하나, 학술적 필요에 따라 외국어로도 작성할 수 있다.

**제63조(논문의 체제)** ① 논문의 체제는 다음과 같다.

1. 판종 : 4.6배판(19cm×26cm)
2. 지질 : 70파운드 이상 백상지
3. 인쇄방식 : 워드프로세싱 명조체 11-12호 크기로 한다.
4. 표지색상 : 석사학위 논문은 감색, 박사학위 논문은 흑색

5. 제본형식 : 클로스 양장

6. 표지인쇄방식 : 별지 양식, 명조체 20 point, 활자(금색) <개정 2018.6.20.>

7. 속표지 및 인준서 양식 : 별지 양식

② 논문이 반드시 갖출 사항과 순서는 아래와 같다.

1. 표제지(별지형식)

2. 백지간지

3. 속표지(별지형식)

4. 인준서(별지형식)

5. 초록

6. 논문목차(별지형식)

7. 표 및 그림 목차(필요시)

8. 약어(필요시)

9. 본문

10. 참고문헌

11. 영문초록(별지형식)

12. 감사의 글(필요시)

**제64조(논문심사료)** 학위논문 제출자는 논문원고 제출 시 소정의 심사료를 대학원에 납부하여야 한다.

**제65조(논문제출 부수)** 논문심사에 최종합격한 자는 심사위원의 서명이 날인된 완성본 3부를 제출확인서 및 저작권동의서와 함께 소정의 기일 내에 제출하여야 한다. <개정 2013.10.22., 2015.11.11., 2018.11.14. 2020.2.26.>

**제66조(학위논문공표)** 박사학위를 받은 자는 학위를 받은 날로부터 1년

이내에 박사학위 논문을 공표하여야 한다. 다만, 이미 발표하였거나 교육부장관이 공표함이 적당하지 아니하다고 인정한 경우는 제외한다.

## 제7장 학위수여

**제67조(학위수여 자격)** 다음 각 호를 모두 충족하는 자는 학위수여의 자격을 갖는다. 단, 석사학위 논문대체자는 ①항 2호 및 3호에 한한다.  
<개정 2020.2.26.>

### ① 석사학위

1. 24학점이상 취득한 자.
2. 취득학점의 총 평점평균이 3.0 이상인 자
3. 자격시험(외국어시험, 종합시험)에 합격한 자
4. 논문 본심사에 합격한 자

### ② 박사학위

1. 60학점이상(석사학위과정 이수학점포함) 취득한 자.
2. 박사학위과정에서 취득한 학점의 총 평점평균이 3.0 이상인 자
3. 자격시험(외국어시험, 종합시험)에 합격한 자
4. 논문의 본 심사에 합격한 자

**제68조(학위수여자 의결 보고)** 대학원장은 학위수여자격을 대학원위원회에 회부하여 학위수여 여부를 결정하고 시행결과를 총장에게 보고하여야 한다.

**제69조(학위수여)** 대학원장 제청에 의하여 총장은 학위수여자 사정에 통과된 자에게 대학원학칙 제36조에 명시된 학위종별로 학위를 수여한다.

**제70조(학위수여의 시기)** 학위수여의 시기는 년 2회로 하되, 학위수여식은 년 1회 전기로 한다.

**제71조(명예박사학위)** 명예박사학위는 다음의 절차에 따라 수여한다.

- ① 대학원장은 명예박사학위수여의 후보자를 대학원위원회에 회부 심의하고 수여할 학위종별을 결정한다.
- ② 명예박사 학위의 종별은 본 학칙 제36조 구분에 따르되 그 구분은 이를 받는 자의 공적의 성질에 따라 대학원위원회에서 결정한다.
- ③ 명예박사학위수여의 결정은 대학원위원회의 2/3이상의 표결에 의한다.
- ④ 대학원장은 대학원위원회의 명예박사학위수여 의결사항을 총장에게 보고하여 수여의결을 확정한다.
- ⑤ 명예박사학위는 본대학교의 정규 학위수여일 외에도 수여할 수 있다.
- ⑥ 명예박사학위를 받은 자로서 그 명예를 손상하는 행위를 한 때에는 대학원위원회의 심의를 거쳐 수여학위를 취소할 수 있다.

#### 제8장 학·연·산 협동학위과정 [제목개정 2022.10.19.]

**제72조(지원자격)** 본 대학원 학칙 제6조의 자격 외에 관계 기관장의 추천에 의한다.

**제73조(전형방법)** 일반전형을 원칙으로 한다.

**제74조(논문지도)** 학위논문지도는 박사학위를 소지한 자로 대학원과 협약기관에서 1명씩 선임하여 공동으로 지도한다.

**제75조(설치·운영)** 본 과정의 설치와 운영은 연구소 및 산업체와의 협약서에서 정하는 바에 따른다.

#### 제9장 직제 및 대학원위원회

**제76조(조직)** 본 대학원에는 대학원장과 부원장을 둔다.

**제77조(주임교수, 지도교수)** ① 본 대학원 각 학과에는 학사를 담당할

주임교수를 둘 수 있으며, 학부 학과장을 대학원 주임교수로 보한다.

② 본 대학원은 개별 학생의 연구 지도를 담당할 지도교수를 둔다.

**제78조(대학원위원회의 구성)** ① 본 대학원은 대학원위원회를 둔다.

② 본 대학교 교직원 중에서 대학원장의 추천에 의해 7인 이상의 위원으로 구성하며, 총장이 임명한다. 위원장은 대학원장이 된다. <개정 2015.11.11.>

③ 위원회의 회무 처리를 위한 간사는 교학팀장이 한다. <개정 2015.11.11., 2018.6.20.>

**제79조(대학원위원회의 임기)** 위원회 위원의 임기는 2년으로 하며, 결원으로 인하여 임명된 위원의 임기는 전임자의 잔여기간으로 한다.

**제80조(대학원위원회의 의결방법)** 위원회는 필요에 따라 위원장이 이를 소집하며, 특별한 규정이 없는 한 위원 과반수의 출석으로 개최하고, 출석위원 3분의 2 이상의 찬성으로 의결한다. 위원장은 의결권을 가진다. 단, 긴급을 요하는 안건에 대해서는 전자통신 등을 통하여 의결할 수 있다. <개정 2013.10.22.>

**제81조(준용)** 본 시행세칙에 규정된 이외의 사항에 관하여는 본 대학교 학칙 및 대학원 학칙을 준용한다.

#### 부칙

(시행일) 이 시행세칙은 1994년 1월 15일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 시행세칙은 1995년 12월 11일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 시행세칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 시행세칙은 1997년 2월 18일부터 시행한다.
2. (경과조치) 대학원 입학전형에 관한 규정, 대학원 교육과정에 관한 내규, 대학원 외국어시험 및 종합시험에 관한 규칙, 대학원 학위청구 논문에 관한 내규, 대학원 학점이전에 관한 시행 세칙, 대학원 외국인 학생에 관한 규정, 대학원 장학금 지급 규정, 대학원 연구과정 및 공개강좌에 관한 내규, 대학원장학조교 임용 규정은 본 시행 세칙으로 대체한다.

#### 부칙

(시행일) 이 시행세칙은 1997년 9월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 시행세칙은 1998년 8월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 시행세칙은 1998년 10월 29일부터 시행한다.

#### 부칙

1. (시행일) 이 시행세칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 교육부에서 주관하는 '99 대졸 미취업자를 위한 대학원 연구과정 1년('99.3 ~ 2000.2) 이수자에 한하여 당해 해당학과 대학원 석사과정에 입학할 경우 학과주임교수의 추천과 대학원위원회의 심의를 거쳐 최고 6학점까지 인정한다.

#### 부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2000년 11월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2001년 5월 1일부터 시행한다.

#### 부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2001년 7월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2005년 1월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2006년 12월 1일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 시행세칙은 2009년 12월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 본 시행세칙 이전의 시행세칙은 폐지하며, 종전 시행세칙에 의하여 시행된 사항은 본 시행세칙에 의하여 시행된 것으로 본다.
3. 본 시행세칙 시행에 의하여 대학원학위수여에 관한 규정은 폐지한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2013년 10월 22일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2014년 10월 8일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2015년 3월 11일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2015년 11월 11일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2016년 6월 15일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2016년 12월 7일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2018년 6월 20일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2018년 11월 14일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2019년 5월 22일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

1. (시행일) 이 시행세칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 변경학칙 시행 전의 자격시험 부분 불합격자는 해당과목에 한하여 응시할 수 있다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2020년 3월 25일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2020년 11월 11일부터 시행한다.

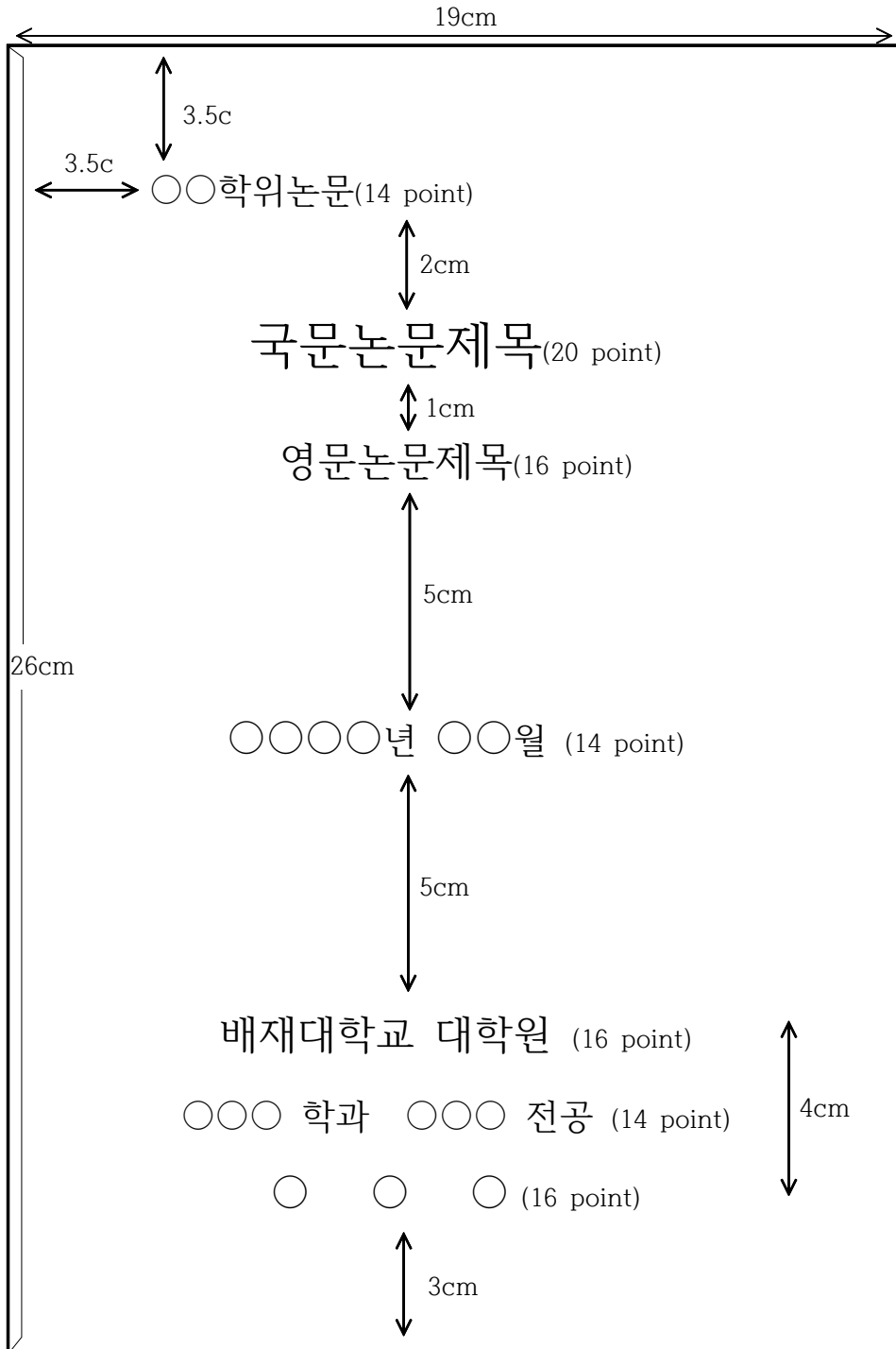
**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

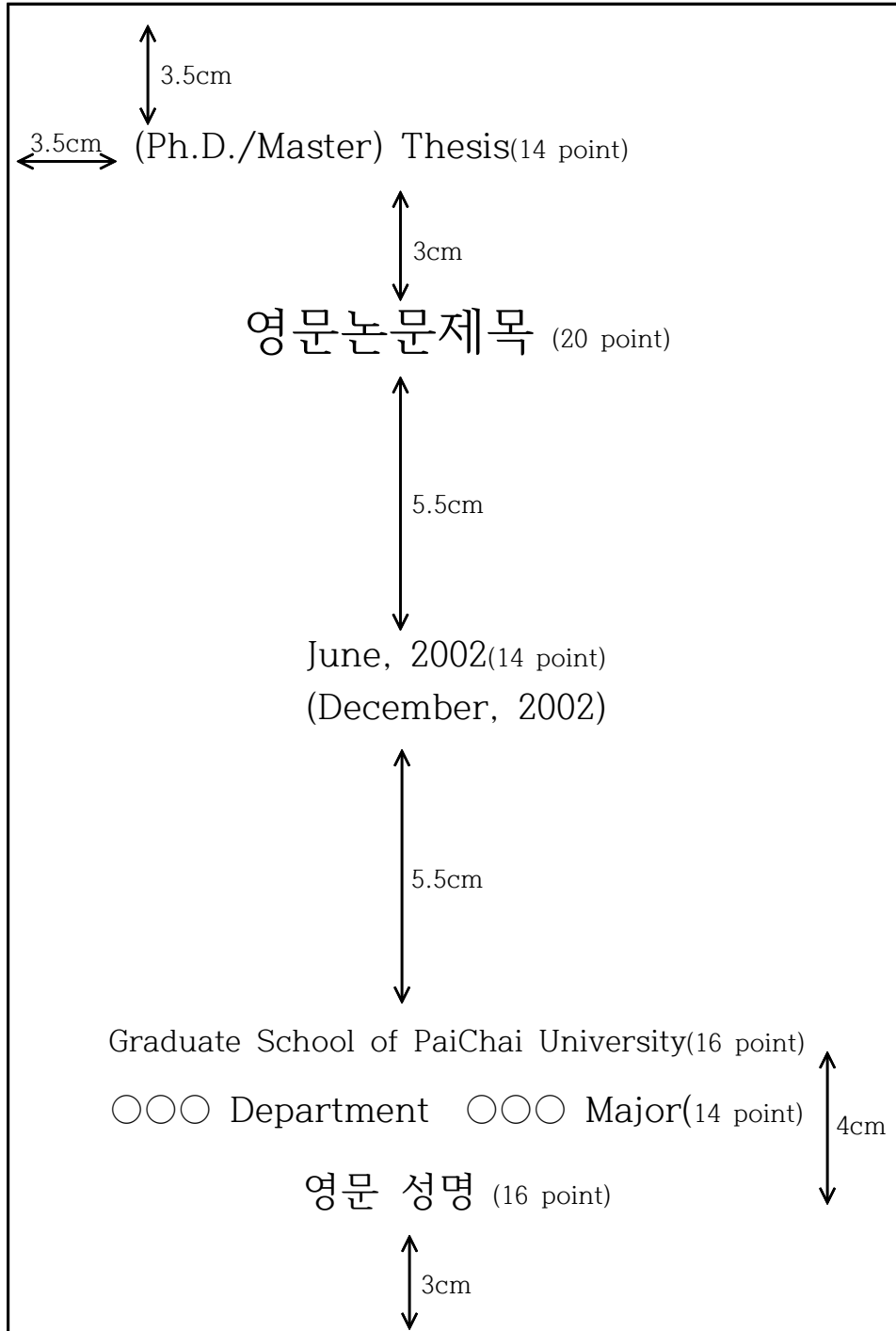
**부칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2022년 10월 19일부터 시행한다.

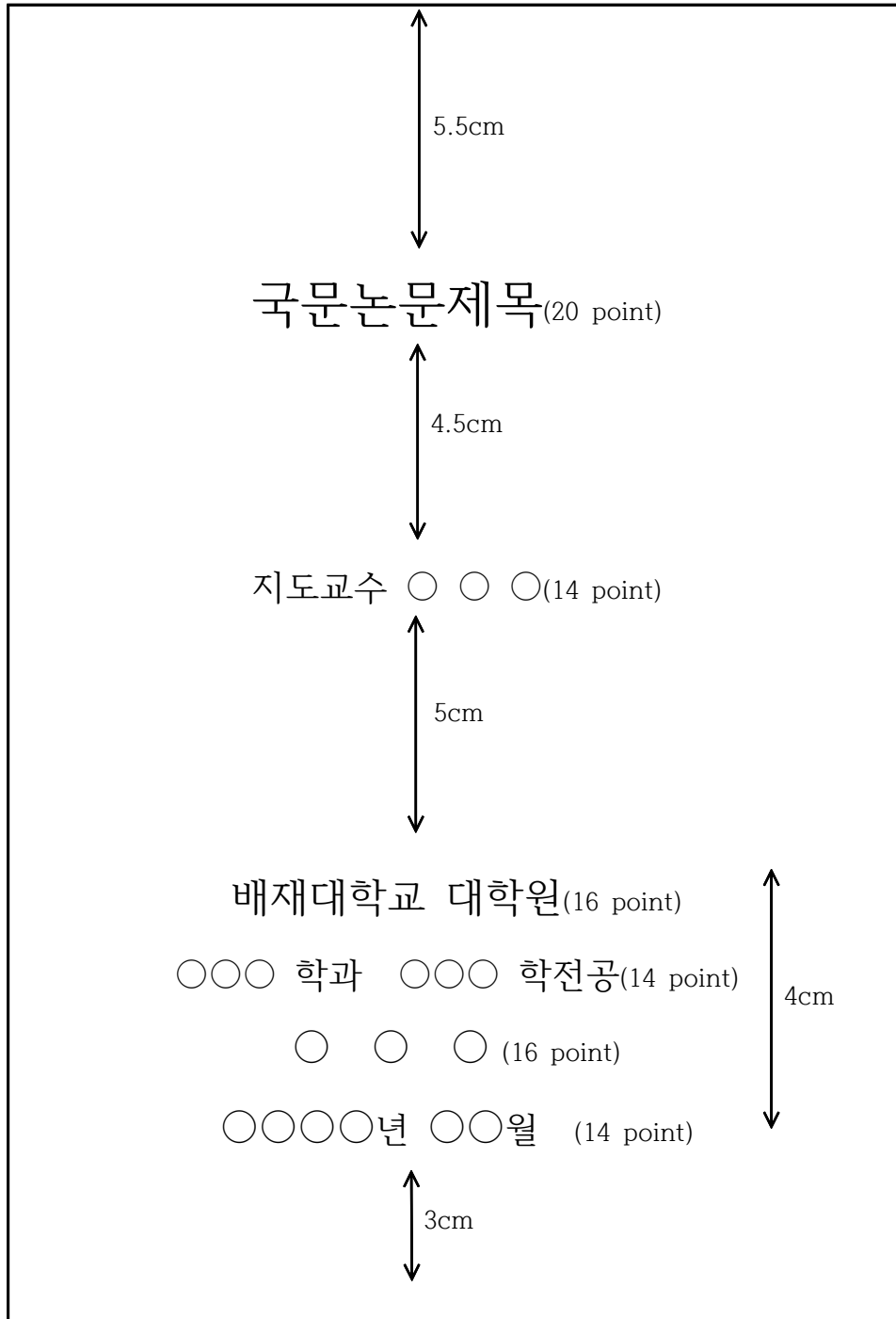
[별지 1 : 학위논문 겉표지 국문논문 양식] <개정 2018.6.20.>



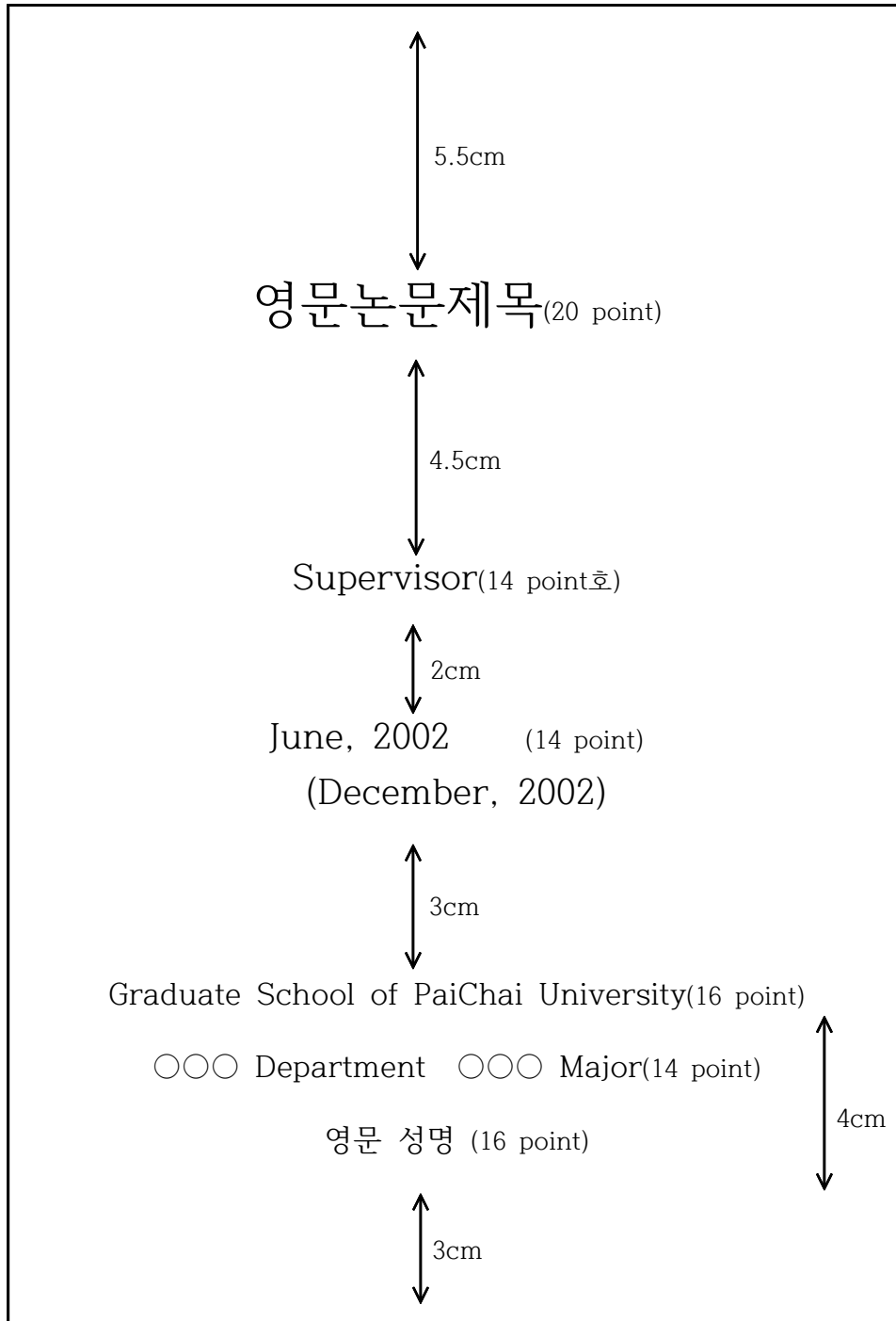
[별지 2 : 학위논문 겉표지 영문논문 양식]



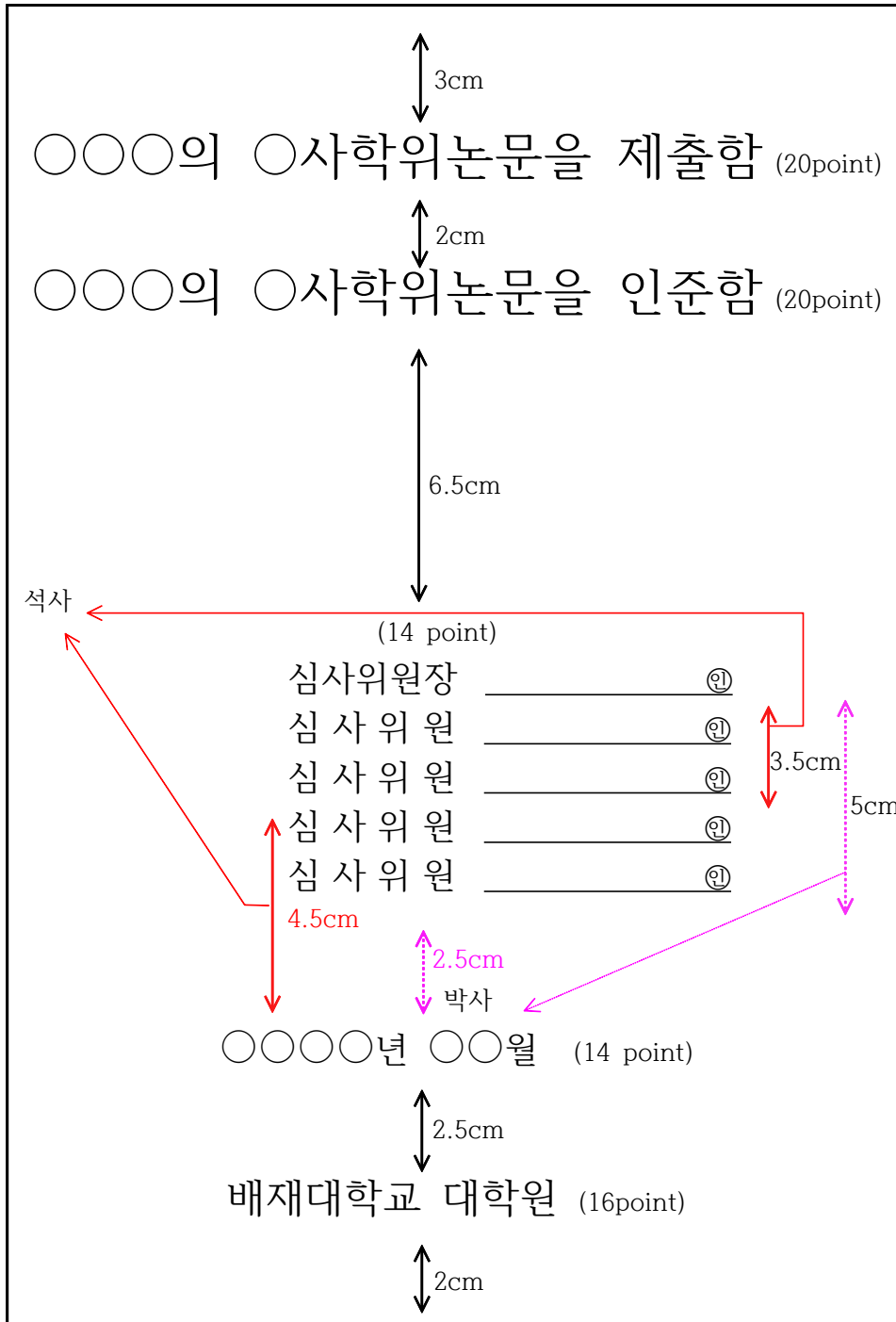
[별지 3 : 학위논문 속표지 국문논문 양식] <개정 2018.6.20.>



[별지 4 : 학위논문 속표지 영문논문 양식]



[별지 5 : 학위논문 인준서 국문논문 양식]



[별지 6 : 학위논문 인준서 영문논문 양식]

↙	2cm	The undersigned have examined the dissertation entitled: " <u>영문논문제 목</u> " presented by " <u>영문 성명</u> ", a candidate for the degree of Doctor of Philosophy and hereby certify that in their judgement it is worthy of acceptance.
	↕ 2.5cm	
	↕ 2.5cm	Principal Examiner
		June, 1997 (December, 1997)
		_____ Yong Soo Kim, Ph. D. Professor Department of Chemistry Graduate School of PaiChai University
	↕ 1.5cm	Examiner
		June, 1997 (December, 1997)
		_____ Yong Soo Kim, Ph. D. Professor Department of Chemistry Graduate School of PaiChai University
	↕ 1.5cm	Examiner
		June, 1997 (December, 1997)
		_____ Yong Soo Kim, Ph. D. Professor Department of Chemistry Graduate School of PaiChai University

Advisor

2cm  
2.5cm

June, 1997  
(December, 1997)

---

Yong Soo Kim, Ph. D.  
Professor  
Department of Chemistry  
Graduate School of PaiChai University

Advisor

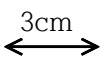

1.5cm

June, 1997  
(December, 1997)

---

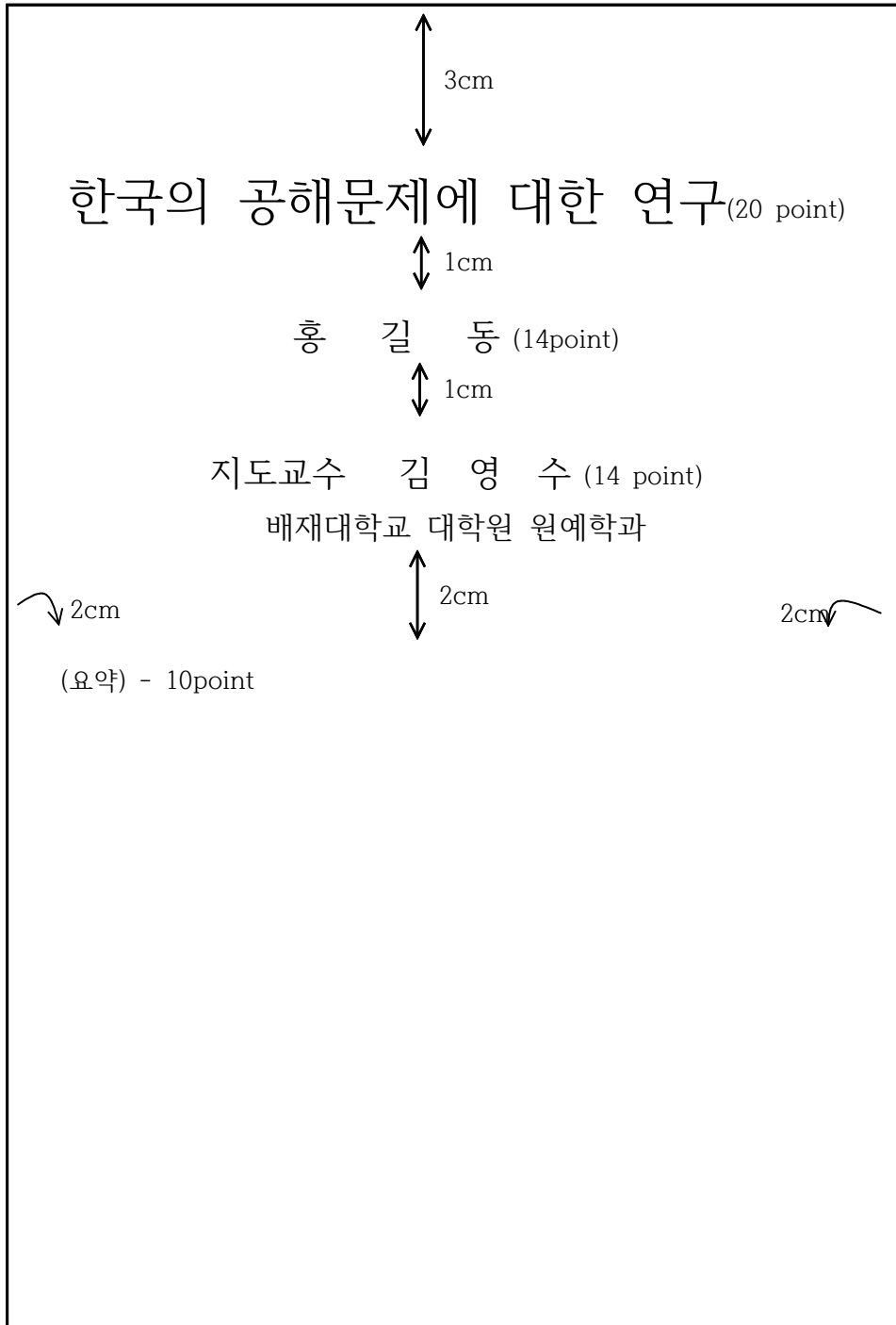
Yong Soo Kim, Ph. D.  
Professor  
Department of Chemistry  
Graduate School of PaiChai University

[별지 7 : 목 차(예시)]

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>3cm</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>↕ 3.5cm</p> <p>목 차(Table of Contents)</p> <p>↕ 1cm</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>2cm</p> </div> </div>	
초록(Abstract)	i
목차(Table of Contents)	vi
그림목차(List of Figures)	viii
도표목차(List of Tables)	xi
약어(List of Abbreviations)	xii
I. 서 론(Introduction)	1
A. ○○○○○○	3
B. ○○○○○○	7
1. ○○○○○○	13
2. ○○○○○○	17
II. ○○○○○○	24
A. ○○○○○○	29
B. ○○○○○○	35
III. ○○○○○○	41
A. ○○○○○○	48
B. ○○○○○○	55
IV. ○○○○○○	63
A. ○○○○○○	73
B. ○○○○○○	82
V. 결 론(Conclusion)	89
참고문헌(References)	93
초록(Abstract)	98
감사의 글(Acknowledgement)	99

\* 국문논문은 영문초록, 영문논문은 국문초록을 쓰십시오.

[별지 8 : 국문초록]



[별지 9 : 영문초록]

3cm

**Experimental Study**  
**on the Effects** (20 point, 고딕)

1cm

**Kill - Dong Hong** (14 point)

1cm

*Department of Horticulture, Graduate School of*  
*Paichai University*  
*Taejeon, Korea* (14point, 이탤릭)  
(Supervised by Professor Yong-Soo Kim)

2cm

2cm

2cm

(Abstract)-10point

## 관광축제한류대학원

### 교육목적

세계 관광현상의 새로운 흐름과 관광산업에 대한 학술이론 및 응용방법을 연구·교수함으로써 한국관광산업을 진흥시키기 위한 관광부문 전문가를 양성하고자 한다.

### 교육목표

관광축제한류대학원의 석사과정은 관광산업 분야에 직업을 가진 전문인과 관광 및 호텔경영학을 전공하는 학도에게 새로운 발전의 계기를 마련해 주고자 열려있다. 목표는 업계의 최고 및 중견간부, 교육자, 공무원, 컨설턴트 그리고 연구자들에게 관광산업의 모든 분야에 걸쳐 발전적 배움의 기회를 제공해 주는 데 있다.

본 프로그램은 이를 실천하기 위하여 현재 업계가 요구하는 새로운 지식을 찾고 그것을 적용하고자 항상 변화하고 발전하는 교육분위기를 제공할 것이며, 학교와 현장교육, 학계와 업계의 여러 인사들과의 교류 등으로 이론과 실재를 겸비한 경영전략적 사고를 가진 전문인과 업계의 문제를 직시할 수 있는 연구자를 육성하는데 그 목적이 있다.

각 전공분야별 집중연구 과정 및 석사논문을 담당교수의 지도하에 수행함으로써 관심분야의 이론적 체계를 재정립하여 전문가로서 도약할 수 있도록 모든 지원을 제공한다.

## 제1장 총칙

**제1조(목적)** 본 시행세칙은 배재대학교 관광축제한류대학원 (이하“대학원”이라 한다.)의 학칙시행에 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.  
<개정 2012.6.26., 2014. 2.12, 2020.11.11.>

## 제2장 입학 및 입학등록

**제2조(입학전형)** ① 대학원의 입학시험은 매학년도 전·후기로 나누어 실시할 수 있다.<개정2012.6.26.>

② 입학전형은 필기시험 또는 구술시험 및 면접으로 하며, 전형방법 및 절차 등에 관한 구체적인 사항은 모집요강에 공고한다.<개정 2020.11.11.>

③ 공정한 전형의 시행을 위하여 입학전형 회피제 및 제척제를 둔다.  
<신설 2020. 11.11.>

1. 회피제 : 전형위원을 포함한 전형참여 교직원은 본인 및 배우자의 형제자매, 자녀, 친인척(4촌) 또는 이해관계에 있는 자가 지원한 전형의 평가 및 운영 관련 업무 전반을 회피하여야 하며, 이를 위하여 사전에 회피자진신고서를 제출하여야 한다.

2. 제척제 : 전형위원을 포함한 전형참여 교직원 본인 및 배우자의 형제자매, 자녀, 친인척(4촌) 또는 이해관계에 있는 자가 입학전형에 지원한 경우 해당 전형의 평가 및 운영관련 업무 전반에서 제외한다.

**제3조(입학지원 제출서류)** 입학시험에 응시하고자 하는 자는 다음의 서류를 소정의 기일 내에 전형료와 함께 본 대학원 교학과로 제출하여야 한다.

1. 입학원서(소정양식) 1부.
2. 출신대학의 졸업(예정)증명서 1부.

3. 출신대학의 전학년 성적증명서 1부.
4. 사진(3×4Cm) 2매.
5. 재직증명서(해당자에 한함)
6. 기타 대학원에서 필요한 서류.

**제4조(입학전형 위원)** 대학원장은 강의 담당교수에게 각 과목의 출제와 채점을 위촉할 수 있으며, 면접위원을 위촉할 수 있다.

**제5조(과목별배점 및 합격기준)** 대학원 입학시험의 과목별 배점 및 합격에 필요한 점수는 다음과 같다.

1. 필기(구술)시험 : 100점 만점으로 하고 60점 이상을 합격으로 한다.
2. 면            접 : 각 학과에서 2인 이상의 교수가 면접을 마친 후 그 결과를 면접 대장에 기재하여 대학원장에게 제출하여야 한다. 면접은 점수로 환산하지 않고 ‘가’, ‘부’로 판정하여 ‘부’는 불합격으로 한다.

**제6조(합격의 결정 및 취소)** ① 학과(전공)별로 서류심사와 전공구술.면접의 점수를 합한 순위에 따라 합격자를 선발하며 대학원위원회에 심의를 거쳐 총장의 승인을 얻어 합격자를 결정한다.<개정 2012.6.26.>

② 총장은 합격자중 등록을 하지 않은 자에 대하여 합격을 취소시키고 그 인원내 대하여 추가합격자를 선발할 수 있다.<개정 2012.6.26.>

③ 입학자격의 미달 또는 부정한 방법에 의하여 합격한 사실이 발견된 때에는 합격 또는 입학을 취소한다.<항 신설 2012.6.26.>

**제7조(입학등록)** ①입학이 허가된 자는 입학 소정기일 내에 입학금 및 납입금을 납부하고 지정된 서류를 제출하여 입학등록을 완료해야 한다.

②입학등록을 완료한 자는 당해 학기 개학일로부터 학생의 신분을 취득한다.

**제3장 자퇴 복학, 등록, 재입학, 전공변경 및 전과<개정 2012.6.26.>**

**제8조(자퇴)** 학생이 자퇴하고자 할 때에는 지도교수와 전공 주임교수를 경유하여 자퇴원을 제출, 대학원장의 허가를 받아야 한다.<개정 2012.6.26.>

**제9조(복학)** ① 휴학한 자가 복학하고자 할 때에는 지도교수와 전공 주임교수를 경유, 복학원서를 제출 대학원장의 허가를 얻어야 한다.  
② 복학 시기는 매 학기 초 등록기간 내에 한다.

**제10조(등록)** ① 석사과정의 학생은 4학기 이상을 등록해야 한다.  
② 자격증과정과 기타과정의 등록(교육기간)은 위원회에서 정하여 모집요강에 명시한다.  
③ 수업연한 내에 수료하지 못한 자가 수강신청 할 경우 4학점 미만은 등록금 1/2 4학점 이상은 등록금 전액을 납부하여야 한다.<항 신설 2014. 2.12>

**제10조의 1(등록금 반환 기준)** 등록금 반환과 관련된 기준은 일반대학원 학칙 시행세칙의 등록금 반환 기준을 준용한다.<조 신설 2014. 2.12>

**제11조(재입학)** ① 제적 및 자퇴한 자가 재입학을 원하는 경우에는 여석이 있을 때에 한하여 총장의 허가를 얻어서 한다. 단, 징계로 제적된 자는 재입학할 수 없다.<개정 2012.6.26.>  
② 재입학자는 재입학 이전의 등록 및 취득학점을 유효한 것으로 할 수 있다. 단, 소정의 재입학금은 별도로 납부하여야 한다.

**제11조의2 삭제** <2020.11.11.>

**제12조(전공의 변경 및 전과)** ① 학과내 전공의 변경은 해당학과의 지도교수와 주임교수의 승인을 받아 대학원장이 이를 허락할 수 있다. 단, 이수과목은 신전공의 교육과정에 해당하는 과목에 한하여 인정한다.  
② 전과는 계열 또는 전공을 옮기는 것을 말한다. 전과를 원하는 자는

해당학과 지도교수와 주임교수의 승인을 받아 대학원위원회의 심의를 거쳐 총장이 허락한다. 단, 이수학점은 전과한 학과의 교육과정에 해당하는 과목에 한하여 인정한다.

**제13조(전공의 변경 및 전과의 제출서류)** 전공의 변경 및 전과를 지원하는 자는 다음 서류를 제출하여야 한다.

1. 전공 및 전과 변경원
2. 이수학점 및 성적일람표
3. 신.구 전공학과의 각 지도교수 및 주임교수 승인서

## 제4장 편입학

**제14조(지원자격)** ① 국내.외 타 대학원의 석사학위 이상의 과정에서 1개 학기 이상을 이수하고 8학점 이상을 취득한 자는 정원에 여석이 있을 경우 본 대학원 석사학위 과정에 편입학 할 수 있다.<개정 2012.9.27.>

② 편입학은 3학기 이내로 할 수 있다<신설 2012.9.27.>

**제15조(지원서류)** 편입학을 지원하는 자는 입학서류와 전적 대학원의 성적증명서를 제출하여야 한다.

**제16조(전형방법)** 학위과정의 편입학 전형은 필기시험 또는 구술시험 및 면접으로 한다.

**제17조(학점인정)** 타 대학교 대학원에서 취득한 학점의 인정은 해당학과 주임교수의 심의를 거쳐 대학원장이 정하며 최대 12학점까지 인정할 수 있다.<개정 2012.9.27.>

## 제5장 교육과정

**제18조(교육과정 편성 및 운영)** ① 학칙 제16조에 의하여 학과주임교수는 해당학과의 교육과정을 편성하여 대학원위원회의 심의를 거쳐 대학원장이 결정한다.

② 교과목의 이수단위는 매 학기 15시간 이상의 강의(공중파 강의 및 PC통신에 의한 강의 포함)를 1학점으로 하되 실험, 실습, 실기 및 대학원장이 지정하는 교과목은 예외로 한다.

③ 교과목은 2학점 단위로 편성함을 원칙으로 한다.<개정 2014. 2.12>

**제19조(학수번호 부여)** 석사과정의 교과목 학수번호는 4단위 학과 고유문자와 1단위 대학원 숫자, 3단위 과목 고유숫자로 부여한다.

**제20조(교과목 구분 및 이수학점)** 모든 교과목은 석사과정의 학문수준과 해당전공의 학문적 체계에 부합하는 내용으로 전공기초, 전공선택, 논문연구과목으로 구분하며 각 학과 교수 협의로서 정한다.

**제21조(선수과목)** ① 전공분야가 일치하지 아니한 학생은 6학점 이상을 학부과정에서 선수과목으로 취득하여야 한다. 단, 선수과목 이수대상자 중 하위학위과정에서 이수한 교육과정이 해당학과 교육과정과 그 내용이 같거나 객관적으로 상당히 유사하다고 판단되는 경우는 해당학과 주임교수의 제청에 의하여 선수과목의 이수면제 또는 일부과목만 이수하게 할 수 있다.

② 선수과목은 학과 내규에 의해 지도교수가 선정하고, 주임교수의 확인하에 취득한다.

③ 선수과목 취득학점은 대학원 과정의 전공이수 학점에 포함시키지 아니한다.

**제22조(강좌개설)** 각 학과주임교수는 강좌개설학기 1개월 전에 학과교수회의를 거쳐 강좌계획서를 작성하여 대학원장에게 제출하여야 한다.

**제23조(논문연구과목)** 학위논문 작성지도를 위하여 취득학점이 없는 석사논문연구(Research for the master's degree)를 두 학기에 걸쳐 개설하여 지도하고 학위논문제출 자격부여를 위해 S(합격), U(불합격)으로 평가한다.<개정 2014. 2.12>

**제24조(과목담당교수)** 대학원의 강의, 실험 및 실기를 담당할 수 있는 교수는 교내.외의 박사학위를 소지한 전임교원 또는 대학원위원회에서 인정하는 자로서 대학원장의 승인을 받은 자를 원칙으로 한다. 단 외국어로 이루어지는 강의 또는 특수한 전문실무강의는 석사학위를 소지한 당해 외국의 원주민 또는 석사학위를 소지한 실무전문가로 하여금 담당하게 할 수 있다.

**제25조(공동강좌)** 교육과정 운영에 필요한 경우 대학원장은 본교의 타 대학원과 공동강좌를 개설할 수 있으며, 학점교류는 대학원장의 승인 범위 내에서 실시할 수 있다.

**제26조** <삭제 2014. 2.12>

**제27조(강사요청)** 교육과정의 운영상 외래강사를 위촉할 필요가 있을 때에는 개강 1개월 전까지 학과 주임교수가 강사승인요청서를 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다.

**제28조(강사변경)** 부득이한 사정으로 강사를 변경하여야 할 경우에는 학과 주임교수가 그 사유서를 첨부한 강사변경신청서를 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다.

## 제6장 수강신청

**제29조(수강신청)** 학생은 소정의 수강신청 기간 내에 수강신청을 하여야 하며, 수강신청은 학과주임교수의 지도를 받아 인터넷을 통해 신청한다.

**제29조의2(강의평가)** ① 각 교과목 수강학생은 매학기 강의평가를 하여야 하며 이에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.<신설 2014.10.8>

② 대학은 평가 결과를 학생들이 열람할 수 있도록 공개할 수 있다.<신설 2014.10.8.>

**제30조(수강신청 확인)** 수강신청을 한 모든 학생은 개강 후 2주일 이내에 교학과에서 본인의 수강신청사항을 확인한 후 이의 변경을 원하는 경우 담당교수의 승인을 받아 변경원을 제출하여야 한다.

**제31조(수강과목의 철회)** ① 수강과목을 계속 이수할 수 없다고 판단될 경우에는 매 학기 수업일수 1/3이내에 수강철회원을 해당과목 담당교수 및 학과주임교수를 경유하여 대학원장의 승인을 받아야 한다.

② 수강과목을 철회하였을 경우에는 다른 과목을 대신 신청할 수 없으며, 수강과목의 철회로 인하여 이수신청학점이 4학점 이하가 되지 않아야 한다.

③ 철회한 과목은 성적평가에서 제외되며 학적부에는 기록하지 아니한다.

**제32조(수업일수 및 학점인정)** ① 수업일수는 매학기 15주 이상이며 이의 1/3을 초과하여 결석한 자는 학점인정을 받을 수 없다.

② 학기 중 불가피한 사정으로 휴학할 경우 중간시험성적을 학기말 성적으로 대신 인정할 수 있다.

## 제7장 자격시험

**제33조(자격시험)** ① 학위신청 자격시험은 외국어시험 및 종합시험으로 한다.

② 외국어시험은 다음 각 호에 의한다.

1. 외국어시험은 제2학기부터 응시할 수 있으며 매년 4월과 10월에 시행한다.<개정 2014.10.8., 2020.11.11.>

2. 외국어시험 과목은 영어 또는 관련 전공언어로 한다.

3. 모국어 또는 모국 공용어가 영어인 국가의 학생은 영어시험을 면제할 수 있다. <개정 2018.6.20.>

③ 종합시험은 다음 각 호에 의한다.

1. 종합시험은 18학점 이상 취득한 후에 응시할 수 있다. 종합시험은 매년 4월과 10월에 시행한다.<개정 2012.6.26., 2014.10.8., 2020.11.11.>

2. 종합시험은 전공과목 중 3과목이상의 범위에서 전공영역에 대한 기초적이고 일반적인 사항을 출제한다.

④ 자격시험의 각 과목에 대한 합격인정은 100점 만점에 60점 이상으로 하며, 불합격한 경우 재 응시할 수 있다.

⑤ 외국어시험과 종합시험에 응시하고자 하는 학생은 소정의 응시원서와 수험료를 기일 내 대학원 교학과에 제출해야 한다.

**제34조(재시험)** 외국어시험과 종합시험에 불합격한 자는 다음 학기에 재 응시할 수 있다.

## 제8장 학위논문

**제35조(논문 제출자격)** 대학원에서 24학점 이상을 취득하고 성적평균이 B(3.0)이상인 사람은 소정의 자격시험(외국어시험 및 종합시험)을 거쳐 석사학위논문을 제출할 수 있다.

**제35조의2(연구윤리준수)** ① 학위논문을 작성함에 있어 연구진실성을 바탕으로 학위청구논문 제출시 연구윤리준수확인서를 제출하여야 한다.  
<신설 2014.10.8.>

② 학위논문의 표절여부를 점검할 수 있는 논문표절검사시스템을 통하여 지도교수가 확인한 논문검사결과확인서를 제출하여야 한다.<신설 2014.10.8.>

**제36조(논문지도교수)** ① 논문지도교수의 선정은 당해 학생의 1학기말에

주임교수의 추천으로 대학원장이 결정한다.

② 논문지도교수는 당해 학생의 전공분야에 해당하는 분야를 전공하고 있는 본 대학교 전임교원으로서 박사학위(예능은 석사학위)를 소지한 교원이어야 한다.

③ 논문지도교수의 변경은 허락되지 아니하나 부득이한 사정으로 변경하여야 할 경우에는 논문지도교수 변경신청원을 학과 주임교수의 사유서와 함께 본 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다.

**제37조(논문계획서)** ① 대학원 학생은 2학기 초에 학위논문계획서를 작성하여 교학과에 제출하여야 한다.<개정 2012.6.26.>

② 대학원 학칙 제35조 제3항에 의거 전공보고서를 제출하고자 하는 자는 3학기 초에 전공보고서 신청서를 제출하여야 한다.<항 신설 2012.6.26.>

③ 논문계획서를 제출한 후 전공보고서 제출로 변경하고자하는 자는 학과주임교수의 승인을 얻어 변경신청서를 제출하여야 하며 3학기를 초과 수학한 자는 변경원을 제출할 수 없다.<항 신설 2012.6.26.>

**제38조(심사논문제출)** 논문계획서를 제출한 학생은 논문지도교수의 지도 하에 학위논문작성 지침에 따른 논문초고 3부를 작성하여 소정의 심사료와 함께 교학과에 제출하여야 한다.

**제39조(논문심사위원)** ① 학과주임교수는 논문지도교수 1명, 기타 2명의 위원으로 논문심사위원회를 구성하여 대학원장의 승인을 얻어야 한다.

② 논문심사위원장은 논문지도교수를 제외한 심사위원 중에서 대학원장이 위촉하며, 심사의 진행을 담당하고 그 결과를 대학원장에게 보고하여야 한다.

**제40조(논문심사)** ① 논문심사는 논문심사위원회에서 다음과 같이 한다.

1. 예비심사

1) 논문제출자는 심사위원들이 참석하여 1회 이상 공개발표 하여야 한다.

2) 심사위원은 발표요지, 전체내용, 참고문헌 등을 심사하여 학술적 타당성이 체계적으로 전개되어 있는지를 검토한다.

## 2. 본 심사

1) 본 심사는 예비심사에서 지적된 사항을 수정 및 보완하였는지를 확인하여야 하며, 학술적인 타당성이 체계적으로 전개되어 있는지를 재확인하여야 한다.

2) 본 심사는 구술심사와 병행하여 실시한다.

② 논문의 합격판정은 심사위원 3분의 2이상의 찬성으로 한다.

**제41조(완성논문제출)** 논문심사에 합격한 학생은 지도교수의 승인을 받은 후 소정의 양식에 따라 인쇄하여 심사위원의 서명 날인을 받은 완성된 논문 2부와 논문제출확인서 및 저작권동의서를 교학과로 제출하여야 한다.<개정 2012.6.26.><개정 2014. 2.12>

**제42조(논문제출기한)** ① 논문제출 기한은 재학연한 이내로 하되, 부득이한 사정이 발생하였을 때에는 대학원장의 승인을 얻어 2년까지 연장할 수 있다.

② 전항에도 불구하고 논문제출 기한이 초과된 자는 매학기 초 주임교수 및 지도교수의 추천에 의해 추천학기에 학위청구 논문을 제출할 수 있다. <신설 2016.12.7., 2020.11.11.>

**제43조(학위논문 체제)**① 학위논문의 체제는 다음과 같다.

1.판 종 : 4.6배판(19cm×26cm)

2.지 질 : 70파운드 이상 백상지

3.인쇄방식 : 한글2002 이상으로 한다.

4.표지색상 : 감색 <개정 2021.11.10.>

5. 제본형식 : 클로스 양장

6.표제인쇄방식 : 별지 양식, 신명조체 20 point, 활자(금색)

7. 속표지 및 인준서 양식 : 별지 양식

② 학위논문이 반드시 갖출 사항과 순서는 아래와 같다.

1. 표제지(별지 형식)

2. 백지 간지
3. 속표지(별지 형식)
4. 인준서(별지 형식)
5. 초록
6. 논문 목차(별지 형식)
7. 표 및 그림 목차(필요시)
8. 약어(필요시)
9. 본문
10. 참고문헌
11. 영문초록(별지 형식)
12. 감사의 글

③ 전공보고서의 경우, 학위논문의 체제를 준용하되, 표지 및 제본은 연한갈색의 소프트커버로 한다.<신설 2021.11.10.>

## 제9장 학위수여

**제44조(학위수여 자격)** 석사학위를 수여 받을 수 있는 자격은 다음과 같다.

1. 24학점을 취득한 자.
2. 취득학점의 평균성적이 B(3.0) 이상인 자.
3. 외국어시험 및 종합시험에 합격하거나 면제 받은 자.
4. 논문심사 및 구술시험에 합격한 자.
5. 수료학점 24학점 외 6학점을 추가로 이수하고 전공보고서 심사를 통과한 자.
6. 4학기 이상을 등록하고 석사논문 I.Ⅱ(예능계열은 석사논문 및 작품연구 I.Ⅱ)를 이수한 자.

**제45조(학위수여)** 대학원위원회 위원 3분의 2이상의 의결로서 학위수여 여부를 심의 의결하고 총장 승인을 거쳐 학위를 수여한다.

**제46조(학위기 등 서식)** 석사학위 수여는 별지 제1호 서식에 의한 학위

기를, 공개강좌를 이수한 사람에게는 별지 제2호 서식에 의한 공개강좌 이수증명서를 수여한다.

**제47조(학위수여의 취소)** 총장은 학위를 받은 자가 그 명예를 손상하는 행위를 할 때에는 대학원위원회의 의결을 거쳐 학위를 취소 할 수 있다.<개정 2014. 2.12>

**제48조(수료)** ① 대학원 석사학위과정을 수료하기 위해서는 4학기 이상을 수학과 24학점 이상을 취득하여야 한다.<개정 2012.6.26.><2014. 2.12>

② 수료가 인정된 자에게는 수료증명서를 발급할 수 있다.

**제49조(수료 및 학위수여시기)** 수료와 학위수여의 시기는 매학기 말일로 한다.

## 제10장 공개강좌, 연구과정, 외국인학생, 위탁생

**제50조(공개강좌)** ① 공개강좌의 개설에 관한 사항은 대학원위원회의 의결을 거쳐 총장이 정한다.

② 공개강좌의 운영에 관한 사항은 대학원위원회의 심의를 거쳐 대학원장이 정한다.

③ 공개강좌의 수강생은 소정의 수강료를 납부하여야 한다.

④ 공개강좌를 수료한 학생에게는 이수증명서를 발급할 수 있다.

**제51조(연구과정)** ① 연구생은 비학위과정으로 수학하는 자를 말한다.

② 연구생의 입학 지원자격 및 전공분야는 석사과정에 준한다.

③ 연구생이 자격미달 혹은 학생신분을 위반할 경우 등록을 취소할 수 있다.

**제52조(외국인학생 입학전형)** 외국인학생의 입학전형은 필기시험 또는

구술시험(예능계열 지원자는 실기시험 포함) 및 면접으로 하며, 시험에 응시할 수 없는 자에게는 대학원위원회의 심의를 거쳐 서류심사만으로 전형할 수 있다.

**제53조(위탁생)** ① 위탁생이 입학 시 다음의 서류를 제출하여야 한다.

1. 교육과학기술부장관(혹은 기타 기관장)의 추천서 또는 요청서 1부.
2. 입학지원서 1부.
3. 재직증명서 1부.
4. 대학졸업증명서 1부.
5. 대학 전 학년 성적증명서 1부.
6. 이력서 1부.

② 위탁생의 입학전형은 전공이론시험, 구술시험 등으로 하며, 구체적인 사항은 대학원위원회에서 결정한다.

## 제11장 장학금

**제54조(장학금)** 장학금 지급은 대학원 장학금 지급 규정에 의거 지급한다.<개정 2014. 2.12>

**제55조(장학생선정)** 장학생은 대학원 장학금 지급 규정에 의거 선정한다.<개정 2014. 2.12>

**제56조** <삭제 2014. 2.12>

## 제12장 직제와 대학원위원회

**제57조(주임교수 및 지도교수)** ① 주임교수는 대학원장의 명을 받아 학과 수업과 연구 지도에 관한 사항을 담당한다.

② 지도교수는 학생의 이수과목, 논문 기타 수학지도를 담당한다.

③ 총장이 임명하고, 지도교수는 주임교수의 추천에 의하여 대학원장이 위촉한다.<개정 2014. 2.12>

**제58조(대학원위원회)** 대학원위원회 구성과 운영에 관하여 학칙 제45조 규정에 따른다<개정 2012.6.26.>

**제59조 <삭제 2012.6.26.>**

**제60조 <삭제 2012.6.26>**

**제61조(준용)** 본 시행세칙에 규정된 이외의 사항에 관하여는 본 대학교 학칙 및 대학원 학칙 및 대학원 학칙시행세칙을 준용한다.<2014. 2.12>

#### 부 칙

1. (시행일) 이 시행세칙은 2011년 5월 1일부터 시행한다.

#### 부 칙

1. (시행일) 이 시행세칙은 2011년 7월 1일부터 시행한다.

#### 부 칙

1. (시행일) 이 개정규정은 2012년 6월 26일부터 시행한다.

#### 부 칙

1. (시행일) 이 개정규정은 2012년 9월 27일부터 시행한다.

#### 부 칙

1. (시행일) 이 개정규정은 2014년 2월 12일부터 시행한다.  
2. (경과조치) 제47조(수료) ①항 개정 규정 중 한류문화산업대학원 2013학년도 입학자까지는 종전 규정을 적용한다.

**부 칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2014년 10월 8일부터 시행한다.

**부 칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2016년 12월 7일부터 시행한다.

**부 칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2018년 6월 20일부터 시행한다.

**부 칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2020년 11월 11일부터 시행한다.

**부 칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2021년 11월 10일부터 시행한다.

< 제 1호 서식 >

석 제 호

학 위 기

성 명 :

년 월 일생

위 사람은 본 대학교 ○○○○대학원 석사과정을 마치고 소정의 절차를 거쳐 논문을 제출하여 ○○○○대학원 위원회 심사를 통과하였기에

학석사( )학위의 자격을 갖추었음을 인정함.

20 년 월 일

배재대학교 ○○○○대학원장 학위 (인)

위의 인정에 의하여 학석사( )학위를 수여함.

20 년 월 일

배 재 대 학 교 총 장 학위 (인)

< 제 2호 서식 >

제 호

## 수 료 증 서

성 명 :

년 월 일생

위 사람은 배재대학교 ○○○○대학원

학과

석사

과정을 이수하였음을 인정합니다.

20 년 월 일

배재대학교 ○○○○대학원장

학위

(인)

위의 인정에 의하여

학 석사과정을 이수하였음을 확인함.

20 년 월 일

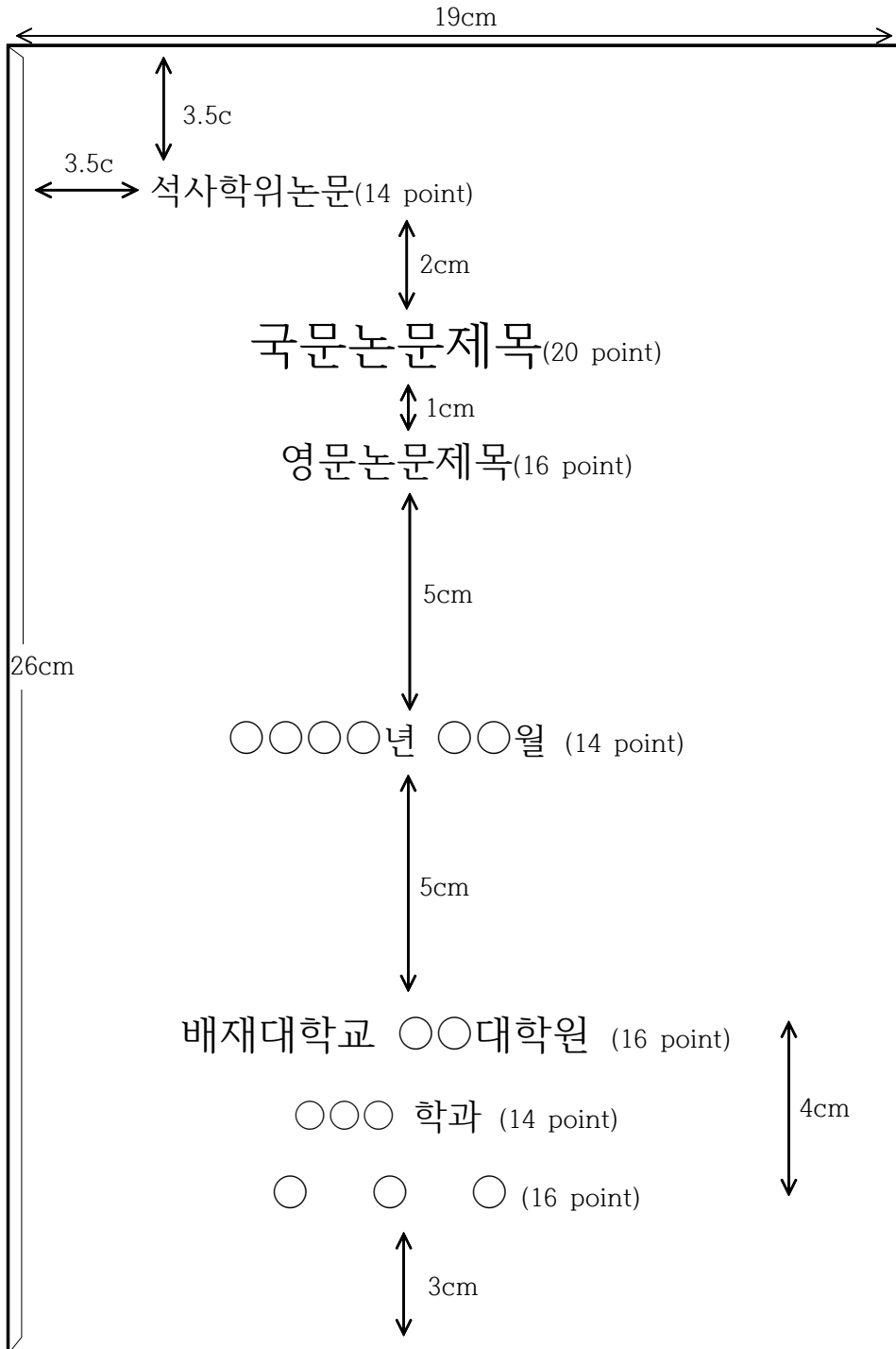
배 재 대 학 교

총 장

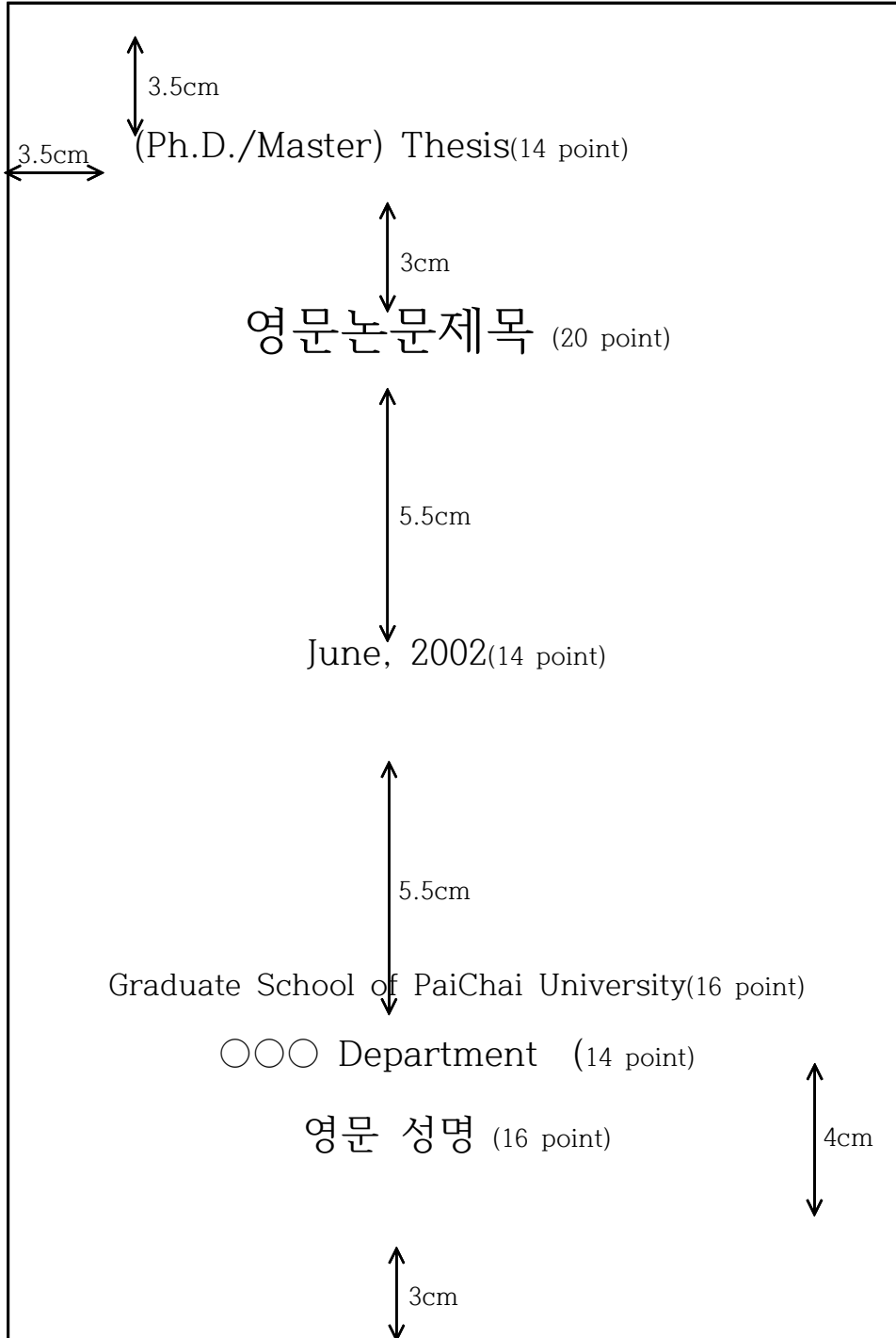
학위

(인)

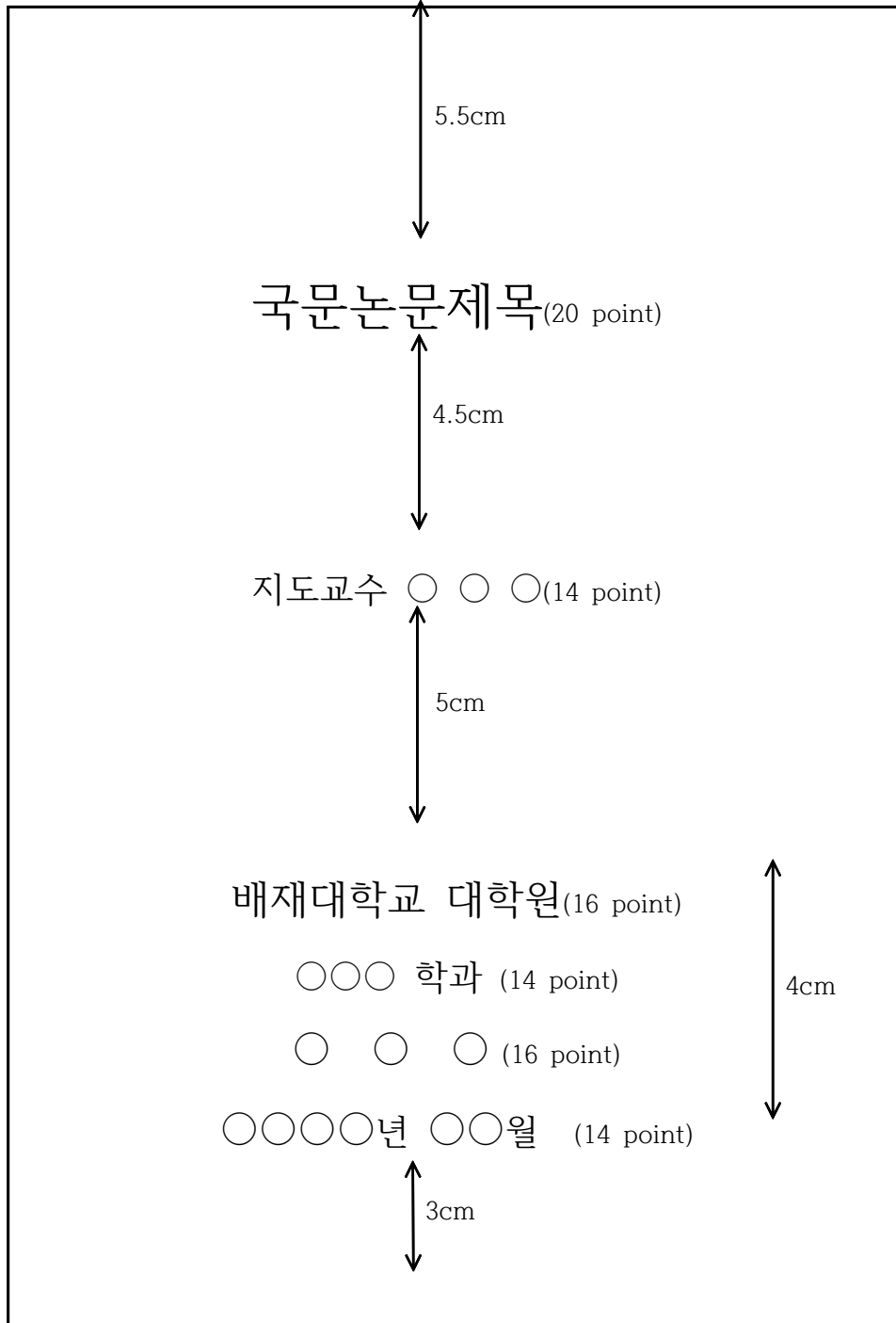
[별지 1 : 학위논문 겉표지 국문논문 양식]



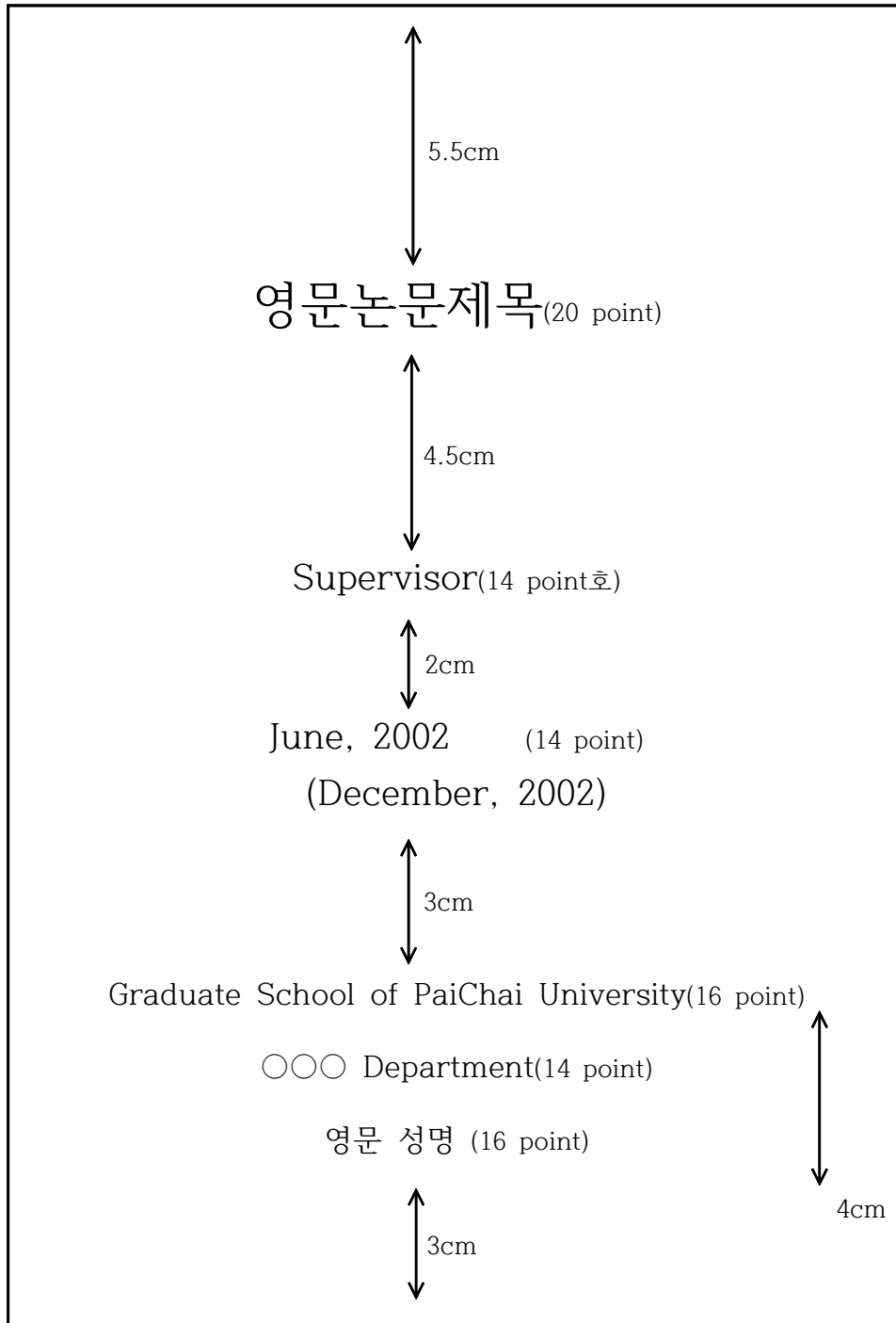
[별지 2 : 학위논문 겉표지 영문논문 양식]



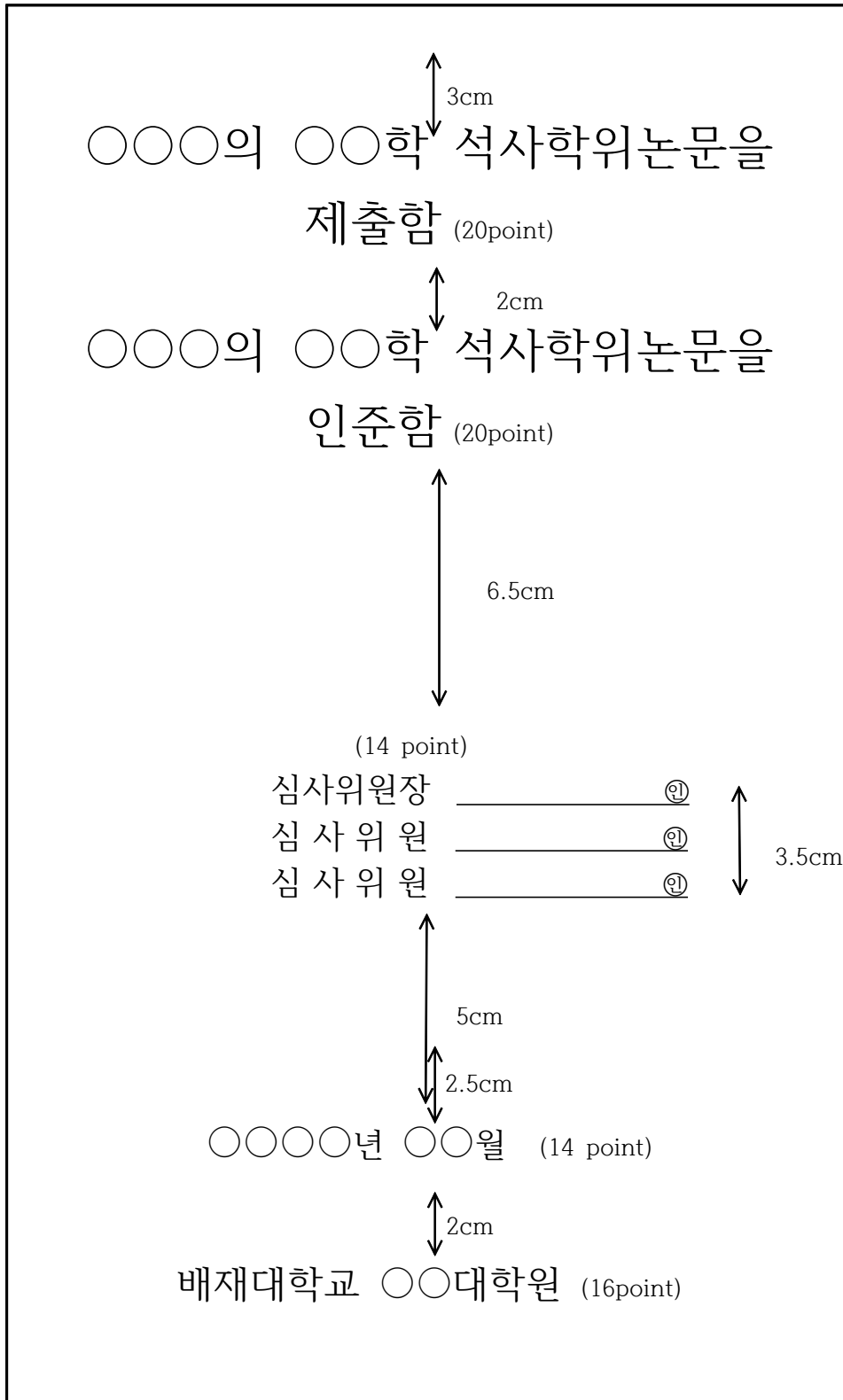
[별지 3 : 학위논문 속표지 국문논문 양식]




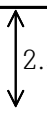
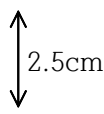
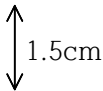
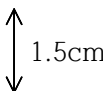
[별지 4 : 학위논문 속표지 영문논문 양식]



[별지 5 : 학위논문 인준서 국문논문 양식]

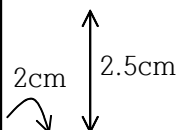


[별지 6 : 학위논문 인준서 영문논문 양식]

 2cm	 2.5cm
<p>The undersigned have examined the dissertation entitled: "<u>영문논문제 목</u>" presented by "<u>영문 성명</u>", a candidate for the degree of Doctor of Philosophy and hereby certify that in their judgement it is worthy of acceptance.</p>	
 2.5cm	
Principal Examiner	June, 1997 (December, 1997)
	<hr/> Yong Soo Kim, Ph. D. Professor Department of Chemistry Graduate School of PaiChai University
 1.5cm	
Examiner	June, 1997 (December, 1997)
	<hr/> Yong Soo Kim, Ph. D. Professor Department of Chemistry Graduate School of PaiChai University
 1.5cm	
Examiner	June, 1997 (December, 1997)
	<hr/> Yong Soo Kim, Ph. D. Professor Department of Chemistry Graduate School of PaiChai University

Advisor

June, 1997  
(December, 1997)

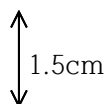


---

Yong Soo Kim, Ph. D.  
Professor  
Department of Chemistry  
Graduate School of PaiChai University

Advisor

June, 1997  
(December, 1997)



---

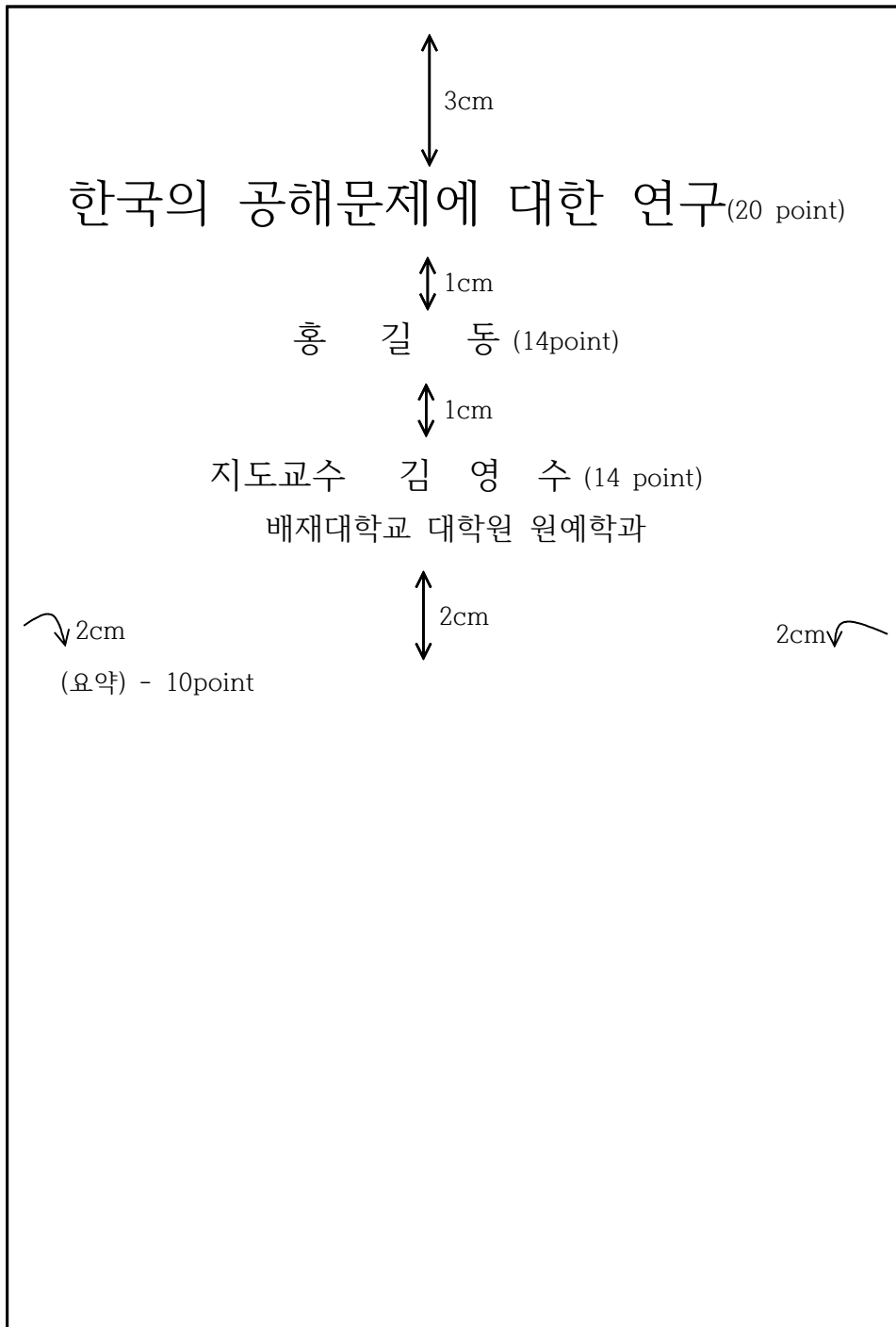
Yong Soo Kim, Ph. D.  
Professor  
Department of Chemistry  
Graduate School of PaiChai University

[별지 7 : 목 차(예시)]

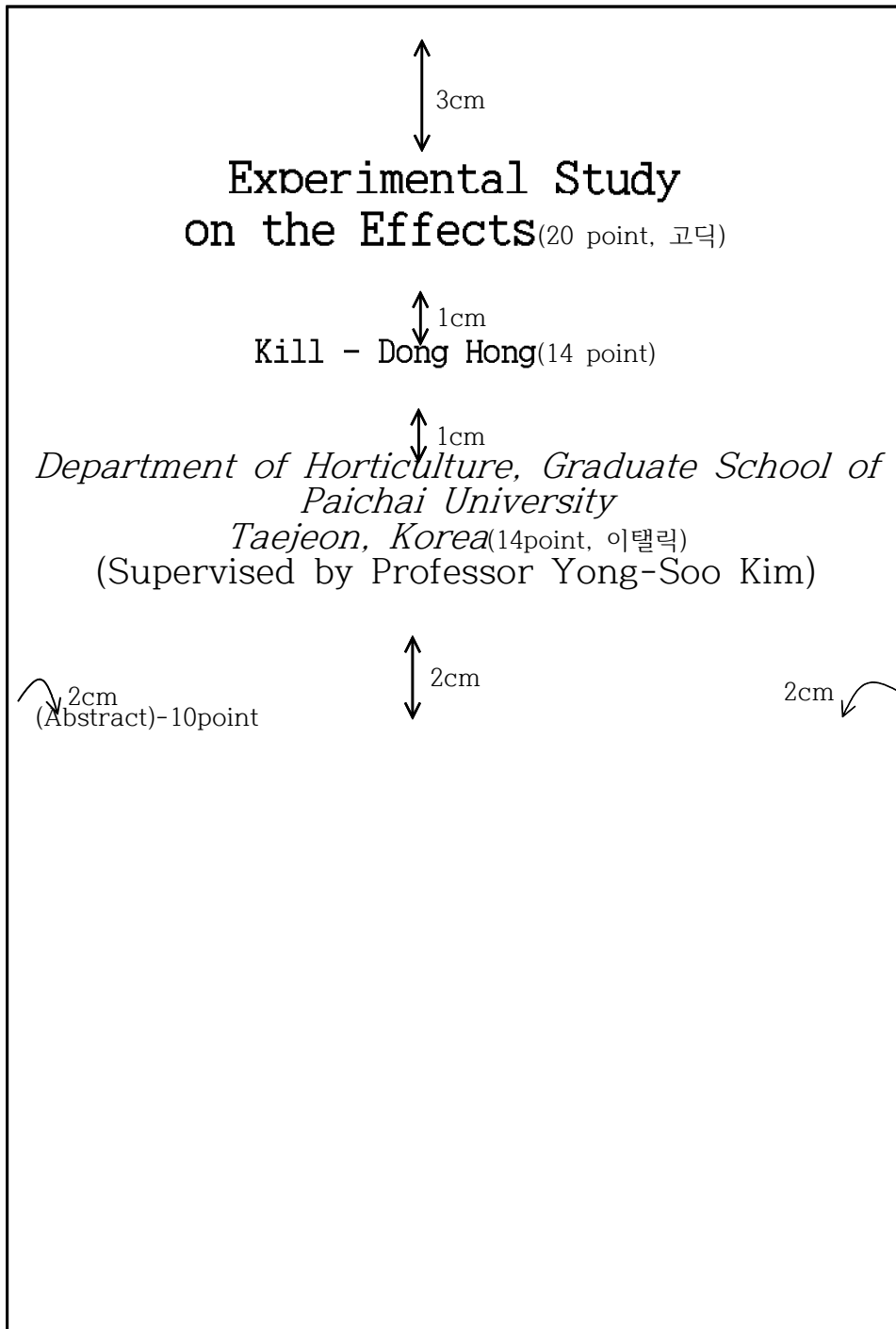
<div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="text-align: center; margin-right: 10px;"> <math>\updownarrow</math> 3.5cm         </div> <div style="text-align: center;">           목 차(Table of Contents)         </div> <div style="text-align: center; margin-left: 10px;"> <math>\updownarrow</math> 1cm         </div> </div>	
$\leftarrow$ 3cm	$\rightarrow$ 2cm
초록(Abstract)      i	
목차(Table of Contents)      vi	
그림목차(List of Figures)      viii	
도표목차(List of Tables)      xi	
약어(List of Abbreviations)      xii	
I. 서 론(Introduction)      1	
A. ○○○○○○      3	
B. ○○○○○○      7	
1. ○○○○○○      13	
2. ○○○○○○      17	
II. ○○○○○○      24	
A. ○○○○○○      29	
B. ○○○○○○      35	
III. ○○○○○○      41	
A. ○○○○○○      48	
B. ○○○○○○      55	
IV. ○○○○○○      63	
A. ○○○○○○      73	
B. ○○○○○○      82	
V. 결 론(Conclusion)      89	
참고문헌(References)      93	
초록(Abstract)      98	
감사의 글(Acknowledgement)      99	

\* 국문논문은 영문초록, 영문논문은 국문초록을 쓰십시오.

[별지 8 : 국문초록]



[별지 9 : 영문초록]



## 교육대학원

### 교육목적

배재대학교의 교육이념과 기독교정신을 바탕으로 정보화 사회와 고도의 산업기술 사회를 맞이하여 교육 전문가가 지녀야 할 전문적 지식과 전인적 품성·태도를 습득하도록 하기 위하여 심도 있는 교육관련 학술이론과 그 응용방법을 배우고 연구하여 현직교사 및 예비교사의 교직 적성 및 전문성 신장, 교원 고유의 전문성과 수월성 제고, 교육관련 전문가의 재충전, 교육이론과 교육실제의 조화를 이루는 새로운 학문과 과학적 지식을 습득하고자 한다. 이로써 교육 지도자의 인격을 도야하고, 사회발전에 적극 참여하여 국가와 인류사회 발전에 공헌할 수 있는 교육 전문인으로 양성하는데 그 목적이 있다.

### 교육목표

배재대학교 교육대학원은 전문 교육인의 계속교육기관으로서, 21세기의 고도 산업사회를 이끌어 갈 인재를 교육해 낼 수 있는 유능하고 책임감 있는 교육 전문가와 교육 지도자를 양성하는 데 중점을 둔다. 현직 전문 교육인의 전문성 신장과 자질 향상에 초점을 두고 양심과 책무성에 입각하여 학생을 지도할 수 있는 유능하고 존경받는 교육인을 양성하는데 목표를 둔다.

## 제1장 총칙

**제1조(목적)** 본 학칙시행세칙은 본 대학원 학칙에서 위임한 사항과 기타 학사 운영에 관한 사항을 규정함으로써 효율적인 학사업무 수행을 기하는데 그 목적이 있다.

## 제2장 입학 및 등록

**제2조(입학절차)** 대학 입학절차는 다음과 같다.

- ① 입학지원 서류 제출
- ② 서류 심사
- ③ 면접
- ④ 입학 사정
- ⑤ 합격자 발표
- ⑥ 등록 및 입학

**제3조(입학지원 제출서류)** 입학시험에 응시하고자 하는 자는 다음 서류를 소정 기일 내에 전형료와 함께 본 대학원 교학과에 제출하여야 한다.

- ① 입학원서 1부(소정 양식)
- ② 사진(3 \* 4 Cm) 1매
- ③ 최종대학교 졸업(예정)증명서 1부
- ④ 출신대학 전 학년 성적증명서 1부
- ⑤ 학업계획서 1부
- ⑥ 기타 필요한 서류

**제4조(입학전형 위원)** 대학원의 각 전공 담당교수 또는 그와 동등한 자격이 있는 자 중에서 대학원장이 위원을 위촉하여 면접고사와 서류전형을 한다.

- ① 면접고사 심사위원: 각 학과에서 2인
- ② 서류전형 심사위원: 각 학과에서 2인

**제5조(입학전형 방법별 내용)** ① 대학원의 입학시험은 매학년도 전·후기로 나누어 실시할

수 있다.

② 입학전형은 서류전형 및 면접으로 하며, 전형방법 및 절차 등에 관한 구체적인 사항은 모집요강에 공고한다.

③ 공정한 전형의 시행을 위하여 입학전형 회피제 및 제척제를 둔다.

1. 회피제 : 전형위원을 포함한 전형참여 교직원 본인 및 배우자의 형제자매, 자녀, 친인척(4촌) 또는 이해관계에 있는 자가 지원한 전형의 평가 및 운영 관련 업무 전 반을 회피하여야 하며, 이를 위하여 사전에 회피자진신고서를 제출하여야 한다.

2. 제척제 : 전형위원을 포함한 전형참여 교직원 본인 및 배우자의 형제자매, 자녀, 친인척(4촌) 또는 이해관계에 있는 자가 입학전형에 지원한 경우 해당 전형의 평가 및 운영관련 업무 전반에서 제외한다.

[전문개정 2020.11.11.]

**제6조(선발 인원 수)** 입학전형에서 전공별 선발하는 인원수는 총 정원 범위 내에서 선발한다.<개정 2014. 2. 12>

**제7조 (과목별 배점 및 합격기준)** 대학원 입학전형의 과목별 배점 및 합격에 필요한 점수는 다음과 같다.

1. 입학전형방법 : 서류전형은 40점 만점, 면접은 60점 만점

2. 합 격 기 준 : 100점 만점으로 하여 70점 이상을 합격으로 한다.

각 학과에서는 전형을 마친 후 ‘가,부’로 합격 여부를 판정하여 그 결과를 교육대학원장에게 제출하여야 한다.(  
‘가’는 합격, ‘부’는 불합격)

**제8조(외국인 학생 선발기준)** 학칙 제6조에 해당하는 자격을 갖춘 외국인으로서 석사학위과정에 지원하는 자는 학과주임교수의 추천으로 특별전형에 준하여 서류심사를 통하여 정원 외로 선발한다.

**제9조(합격의 결정)** ① 대학원장은 지원자의 입학시험성적 등을 대학원위원회에 회부한다.

② 대학원위원회는 총 입학정원 내에서 전공별 지원자 수, 전공별 재적인원, 입학시험 성적 등을 참작하여 합격인원을 결정한다.

③ 대학원장은 총장의 승인을 득한 후에 합격자를 확정한다.

**제10조(입학등록)** ① 입학 합격통지를 받은 자는 소정의 기일 내에 입학등록을 완료해야 한다.

② 입학등록을 완료한 자는 당해 학기 개학일로부터 학생의 신분을 취득한다.

**제3장 자퇴, 복학, 등록, 재입학, 편입학, 전공변경<개정 2012.6.26.>**

**제11조(자퇴)** 학생이 자퇴하고자 할 때에는 지도교수와 학과 주임교수를 경유하여 자퇴원을 제출, 대학원장의 허가를 받아야 한다.<개정 2012.6.26.>

**제12조(복학)** ① 휴학한 자가 복학하고자 할 때에는 지도교수와 학과 주임교수를 경유, 복학원서를 제출 대학원장의 허가를 얻어야 한다.

② 복학 시기는 매 학기 초 등록기간 내에 한다.

**제13조(등록)** ① 석사과정의 학생은 4학기 이상을 등록해야 한다.

② 자격증과정과 기타과정의 등록(교육기간)은 위원회에서 정하여 모집요강에 명시한다.

③ 수업연한 내에 수료하지 못한 자가 수강신청을 할 경우 4학점 미만은 등록금의 1/2, 4학점 이상은 등록금 전액을 납부해야 한다.

**제14조(등록금 반환기준)** ① 당해 학기 개시일(입학생의 경우 입학일)까지 반환사유가 발생한 경우에는 이미 납부한 등록금 전액을 반환한다.

② 당해학기 개시일 다음날 이후에 반환사유가 발생한 경우에는 입학금은 반환하지 아니하되, 수업료는 다음 각목의 구분에 의해서 반환한다.

반환사유 발생일	반 환 금 액
학기개시일 30일 경과 전	수업료의 6분의 5 해당액
학기개시일 30일 경과한 날부터 60일 경과 전	수업료의 3분의 2 해당액
학기개시일 60일 경과한 날부터 90일 경과 전	수업료의 2분의 1 해당액
학기개시일 90일 경과 후	반환하지 아니함

**제15조(재입학 및 편입학)** ① 퇴학 또는 제적된 자가 동일 전공에 재입학을 원

할 때에는 1회에 한하여 여석이 있을 경우에 허가할 수 있으며, 재입학금은 별도로 납부하여야 한다. 단, 징계에 의하여 제적된 자는 재입학 할 수 없다.<개정 2014.2.12. 2018.6.20.>

② 재 입학자에 대한 학점 인정은 퇴학 또는 제적 전에 취득한 학점을 통산하여 인정할 수 있다.

③ 편입학은 대학원 3학기 이내에 할 수 있다.

④ 타교 대학원에서 취득한 학기와 학점의 인정은 학과주임교수의 심의를 거쳐 대학원장의 승인을 받아야 한다. 단, 학점 인정과목은 대학원에 개설된 유사한 과목으로 2학기 이내, 14학점까지 인정할 수 있다.<개정 2014.2.12>

#### 제15조의 2 삭제 <2020.11.11.>

**제16조(전공변경)** 전공의 변경은 제2학기 또는 제3학기 시작 전에 한하며, 전공변경원서에 성적증명서를 첨부하여 전·출입 학과주임교수의 승인을 거쳐 대학원장의 허가를 받아야 한다.

### 제4장 장학금, 포상, 징계

**제17조(장학금)** 장학금 지급은 대학원 장학금 지급 규정에 의거 지급한다.<개정 2014. 2.12>

**제18조(포상)** 본 대학원 학생으로 다음 각 호에 해당하는 자에 대하여 대학원 위원회의 심의를 거쳐 포상할 수 있다.

- ① 학업 및 연구 분야에서 탁월한 창의력을 발휘한 자
- ② 대학원의 발전에 크게 기여한 자

**제19조(징계)** 학생이 다음 각 호에 해당할 때에는 주임교수의 의견을 들은 후 대학원위원회의 심의를 거쳐 징계한다.<개정 2014. 2.12>

- ① 품행이 극히 불량하여 학생의 본분을 망각한 자
- ② 허가 없이 단체행위로 수업을 방해하거나, 원내 활동에 있어서 면학질서 파괴행위를 한자
- ③ 대학원의 명예를 손상시키거나 재산상의 피해를 가져오게 한 자.

제20조(징계 종류) 징계는 근신, 정학, 제적으로 구분한다.

## 제5장 수업연한, 교육과정, 학점, 수료

제21조(수업연한, 재학연한) 석사과정 외의 자격증과정과 기타 과정의 수업연한은 대학원위원회에서 정하여 신입생 모집요강에 명시한다.<개정 2014. 2.12>

제22조(교육과정의 구분, 편성, 운영) ① 석사과정의 교과목은 교직과목과 전공과목으로 구분한다.

② 교직과목은 교직공통과목으로 편성하고 전공과목은 전공단위로 전공주임교수가 편

성하여 위원회의 심의를 거쳐 대학원장이 결정한다.

③ 논문지도와 관련하여 3개 교과목, 6학점을 편성한다.

④ 교과목은 2학점 단위로 편성함을 원칙으로 한다.<개정 2014. 2.12>

제23조(학수번호부여) ① 대학원 교과목에는 전공영문자 약자 4자리와 8000단위의 학수번호를 부여한다

② 부여방법은 GE(교육대학원) +TE(교과목 약자) + 8 + 숫자(5:교직, 6:논문, 7:전공), + 일련번호(교과목일련번호)와 같이 부여한다.(예: G E T E 8 5 1 2)

제24조(교육과정의 개정) ① 교육과정의 일부 개정이 필요한 경우 학과주임교수는 그 교육과정이 되는 전년도 10월 말까지 개정안을 대학원에 제출해야 한다.

② 대학원장은 대학원위원회의 심의를 거쳐 교육과정개정안을 확정한다.<개정 2014. 2.12>

제25조(교과목 개설 및 변경) ① 각 학과주임교수는 편성된 교육과정에 의거 매 학기 개설할 교과목(안)을 작성하고 학기 개시 2개월 전까지 대학원장에

게 제출하여 승인을 얻어야 한다.

② 부득이한 사유로 개설과목을 변경하고자 할 때에는 학과주임교수가 소정 양식의 개설과목 변경 신청서를 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다.

**제26조(선수과목의 이수)** ① 선수과목의 이수여부 및 이수과목은 개강일 전까지 학과주임교수가 결정하여 대학원장의 승인을 얻어야 한다.

② 선수과목은 매 학기 6학점 이내 총 16학점 이내에서 이수할 수 있다.

③ 선수과목의 학업성적은 C학점 이상을 이수학점으로 인정하며, 수료학점에는 포함시키지 아니한다.

**제27조(학점 배점 및 평가)** ① 교과과목의 학점단위는 2학점으로 1주 2시간씩 한 학기간의 교육으로 하며, 담당교수가 학칙 제24조와 같이 평가한다.

② 논문 석사제의 경우, “논문연구 1, 2” 각 2학점, 연구방법론 2학점으로 총 6학점을 이수해야 하며, 한 학기 동안 1주 1회 이상 지도교수의 지도를 받아야 한다.

③ 수업 석사제(비논문졸업자)의 학생은 논문을 작성하지 않고, 전공을 6학점 더 이수해야 하며 전공보고서를 제출하여야 한다.<개정 2014. 2.12>

**제28조(수료학점)** ① 석사학위 과정을 수료하기 위해서 취득해야 하는 이수 영역별 학점

은 다음 표와 같다.

② 현직 교원은(교사자격증 소지자는) 공통교직과목(4학점)을 이수하지 않고 전공과목(4학점)이수로 대체할 수 있다.

구 분	졸업 이수 학점			합 계
	공통교직	전공(필수포함)	논문 학점	
논문 석사제	4	20	6	30
수업 석사제	4	26	-	30

③ 이수교과목 및 성적에 관한 세부사항은 필요한 경우 따로 정한다.

④ 교원자격증 취득을 위한 이수 학점에 대하여는 별도 학사안내를 참조하여 이수해야 한다.

## 제6장 수강신청

**제29조(수강신청 및 확인, 변경)** ① 학생은 수강신청을 매 학기 지정한 기간 내에 해야 한다.<개정 2012.6.26.>

② 수강신청을 한 모든 학생은 개강 후 2주일 이내에 대학원 교학과에서 본인의 수강신청 사항을 확인하고 변경을 원하는 경우 전공지도교수와 학과주임교수의 승인을 받아 수강신청 변경원을 제출해야 한다.

**제29조의2(강의평가)** ① 각 교과목 수강학생은 매학기 강의평가를 하여야 하며 이에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.<신설 2014.10.8.>

② 대학은 평가 결과를 학생들이 열람할 수 있도록 공개할 수 있다.<2014.10.8.>

**제30조(수강과목의 철회)** ① 신청한 수강과목을 계속 이수할 수 없다고 판단될 경우에는 매 학기 수업일수 1/3 이내에 수강철회원을 해당과목 담당교수 및 학과주임교수를 경유하여 제출해야 한다.

② 수강과목을 철회하였을 경우에는 다른 과목을 대신 신청할 수 없으며, 수강과목의 철회로 인하여 이수 신청학점이 4학점 이하가 되지 않아야 한다.

③ 철회한 과목은 성적평가에서 제외되며 학적부에는 기록하지 아니한다.

**제31조(학점포기)** ① 이미 취득한 교과목 성적이 C+ 이하인 경우에 한하여 매 학기 4학점 이내에서 이수학점을 포기할 수 있다.

② 학점포기신청원은 다음 학기 수강신청기간에 전공 주임교수를 경유하여 제출하고 대학원장의 승인을 받아야 한다. 단, 최종학기인 경우에는 졸업 4주 전까지 신청해야 한다.

③ 학점포기가 허가된 교과목은 성적증명서에 기록되지 아니한다. 단, 성적확인원에는 학적관리상 기록된다.

④ 학점포기로 인한 해당학기의 성적순위 및 장학순위, 기타 각종 규정에 명시된 성적기준의 변동은 인정 하지 아니한다.

⑤ 학점포기로 인한 등록금 반환은 인정하지 아니한다.

**제32조(수료자격)** 석사학위 과정의 수료를 인정하는 시기는 매 학기말로 하며,

다음 각 호의 모든 사항에 해당하는 학생에게는 수료(예정)증명서를 발급할 수 있다.

- ① 4학기 이상을 등록한 자
- ② 30학점 이상을 취득하고 성적 평균평점이 3.0 이상인 자

**제33조(학위과정연계)** 학부과정에서 110학점 이상을 취득하고, 대학원 전공 교과목을 수강신청하기 직전의 2개 정규 학기의 평균평점이 3.5이상인 자 중, 대학원 학과주임교수의 추천과 대학원장의 승인을 얻은 자는 매 학기당 2학점 범위 내에서 대학원 전공과목을 수강할 수 있다.

**제34조(타 대학원에서 취득한 학점)** 대학원 입학 이전의 타 대학원의 이수 학점을 인정받고자 하는 자는 학점 인정원과 성적증명서를 대학원에 제출하여 학과주임의 학점 인정을 받아야 한다.

## 제7장 수업 및 평가

**제35조(수업)** ① 수업은 야간에 실시함을 원칙으로 하며, 필요에 따라 계절수업과 주간수업을 실시할 수 있다.

② 매학기 수업일 수는 15주 이상으로 한다.

**제36조(휴강 및 보강)** ① 공휴일이나 기타 사유로 인해 휴강이 불가피한 경우에 교과목담당교수는 휴강사유 보강일시 등을 명시한 휴·보강계획서를 작성하여 소속 학과주임교수 경우 대학원장에게 제출하여야 한다.<개정 2014. 2.12>

②보강을 실시한 담당교수는 지체 없이 보강 결과보고서를 대학원장에게 제출해야 한다.

**제37조 (수업계획서)** 교과목 담당교수는 매 학기 개시 2주 전까지 통합정보시스템에 소정양식에 따라 수업 계획서를 입력하여야 하며, 출력된 수업계획서를 수업 첫 시간에 수강생에게 배포해야 한다.<개정 2014. 2.12>

**제38조(출석)** 학생은 매 학기 각 과목 수업시간의 2/3 이상 출석하여야 해당 과목의 학점을 취득할 수 있다.

제39조 <삭제 2012.6.26.>

제40조(재수강) ① 수강한 과목의 성적이 2.0 이하인 자는 재수강할 수 있다.  
② 재수강한 과목의 성적은 새로 취득한 학점으로 대체되며, 평점평균 계산 시에 새로 취득한 학점을 적용한다.

제41조(교원자격증과정 이수) ① 중등교원 자격증 취득을 원하는 자는 “교원자격검정기준”에 따라 관련 과목을 이수해야 한다.  
② 교원자격검정기준에 의거 대학원에서 취득할 수 없는 교직 및 전공과목은 학부에서 매 학기 4학점, 총 16학점까지 수강할 수 있다.  
③ 학부에서 이수한 학점은 수료학점에는 산입하지 아니한다.

제42조(성적평가) ① 성적평가는 시험, 출석상황, 연구보고서, 학습태도 등을 종합적으로 사정하는 것을 원칙으로 한다.  
② 교과목 담당교수는 매 학기말 소정의 기일 내에 성적평가 결과를 통합정보시스템에 입력해야 한다.<개정 2014. 2.12>

## 제8장 계절학기

제43조(계절학기 운영) 계절학기의 개설은 방학 중에 필요에 따라 할 수 있다.

제44조(수업시간) 계절학기의 수업시간은 교과목별로 1학점 당 15시간 이상이 되도록 한다.

제45조(수강신청학점) 계절학기로 취득할 수 있는 학점의 범위는 학기당 6학점 이내로 한다.

제46조(수강인원) 계절학기 개설 교과목은 수강인원이 5명이상인 교과목에 한하여 개설함을 원칙으로 한다. 단, 현장실습 및 해외연수관련 교과목의 경우는 예외로 할 수 있다.

**제47조(성적결과 조치)** ① 계절학기에 취득한 학점과 성적으로는 조기졸업 할 수 없다.

② 계절학기에 취득한 학점과 성적은 졸업사정 시에 졸업소요학점으로만 합산 정리함으로, 정규학기 이수교과목과는 관계없이 별도로 인정한다.

③ 계절학기에서 취득한 학점이나 성적은 학사경고, 장학생 선발성적과는 관계하지 아니한다.

**제48조(등록)** 계절학기 수업료는 수강신청 학점별로 소정의 금액을 납부하여야 하며, 학기 개설 전에 총장이 이를 따로 정한다. 단, 현장실습 및 해외연수 관련 교과목은 수업료를 면제한다.

**제49조(시행공고)** 계절학기 시작 20일 전에 계절학기 개설에 관한 교과목, 수업시간, 수업료 등 제반사항을 공고한다.

**제50조(세부사항)** 기타 계절학기 운영에 관한 세부사항은 정규학기에 관한 규정을 준용한다.

## 제9장 자격시험<개정 2014.10.8.>

**제51조(자격시험)** 학위신청 자격시험은 외국어시험 및 종합시험으로 한다.<개정 2014.10.8.>

**제52조(응시절차)** 외국어시험과 종합시험에 응시하고자 하는 학생은 소정의 응시원서와 수험료를 기일 내 대학원 교학과에 제출 . 납부하여야 한다.<개정 2014.10.8.>

**제53조(시험시기)** 자격시험은 매년 4월과 10월에 시행한다.<개정 2014.10.8., 2020. 11. 11.>

**제54조(외국어시험)** 외국어시험은 다음 각 호에 의한다.<개정 2014.10.8.>

① 외국어시험은 제2학기부터 응시할 수 있다.<개정 2014.10.8.>

② 외국어시험 과목은 영어 또는 관련 전공언어로 한다.<개정 2014.10.8.>

③ 모국어 또는 모국 공용어가 영어인 국가의 학생은 영어시험을 면제할 수 있다.<신설 2018.6.20.>

**제54조의2(종합시험)** 종합시험은 다음 각 호에 의한다.<신설 2014.10.8.>

- ① 종합시험은 18학점 이상 취득한 후에 응시할 수 있다.<신설 2014.10.8., 2020.11.11.>
- ② 종합시험은 전공과목 중 3과목 이상의 범위에서 전공영역에 대한 사항을 출제한다.<신설 2014.10.8.>

**제55조(출제위원)** ① 대학원장은 전공별 주임교수의 추천을 받아 2인 이상의 교수에게 전공과목 시험문제의 출제와 채점을 위촉한다. 단, 경우에 따라 1인에게 위촉할 수 있다.

② 교직과목 출제위원은 교직 담당교수의 추천을 받아 대학원장이 위촉한다.

**제56조 (합격기준)** 자격시험의 각 과목에 대한 합격인정은 100점 만점에 60점 이상으로 한다.<개정 2014.10.8.>

**제57조 (재시험)** 외국어시험과 종합시험에 불합격한 자는 다음 학기에 재 응시할 수 있다.<개정 2012.6.26., 2014.10.8.>

## 제10장 학위청구논문

**제58조(논문계획서 제출)** 논문 석사제 학생은 3학기 초에 논문지도교수와 학과 주임교수의 승인을 받아 논문계획서를 제출하며, 수업석사제를 선택하는 학생은 3학기 초에 수업석사제 이수 신청서를 제출하여야 한다.<개정 2012.6.26.>

**제59조(논문작성 및 제출)** 논문계획서 승인을 받은 학생은 한 학기 이상, 연구 지도를 받은 후 논문 예비심사, 본 심사를 거쳐 학위논문을 완성하고 논문 지도교수와 학과주임교수의 허락을 받아 대학원장에게 제출해야 한다.

**제60조(논문제출 기한)** ① 학위논문 제출기한은 재학연한 이내로 하되 부득이한 사정이 발생하였을 때에는 대학원장의 승인을 받아 2년까지 연장할 수 있다.<개정 2012.6.26.>

② 전항에도 불구하고 논문제출 기한이 초과된 자는 매학기 초 주임교수 및 지도교수의 추천에 의해 추천학기에 학위청구 논문을 제출할 수 있다. <신설 2016.12.7., 2020.11.11.>

**제61조 (논문심사)** ① 논문심사는 논문심사위원회에서 다음과 같이 한다.

1. 예비심사

1) 논문제출자는 심사위원들이 참석하여 1회 이상 공개발표 하여야 한다.

2) 심사위원은 발표요지, 전체내용, 참고문헌 등을 심사하여 학술적 타당성이 체계적으로 전개되어 있는지를 검토한다.

2. 본 심사

1) 본 심사는 예비심사에서 지적된 사항을 수정 및 보완하였는지를 확인하여야 하며, 학술적인 타당성이 체계적으로 전개되어 있는지를 재확인하여야 한다.

2) 본 심사는 구술심사와 병행하여 실시한다.

② 논문의 합격판정은 심사위원 3분의 2이상의 찬성으로 한다.

**제62조(학위청구논문 제출자격)** 다음의 요건을 모두 갖춘 학생은 학위청구논문을 제출할 수 있다.

① 취득학점의 총 평균평점이 3.0 이상인 자

② 논문자격시험에 합격한 자

③ 학칙에 따라 정규등록을 하고 논문연구 1.2를 이수한 자

④ 30학점 이상 취득한 자

⑤ 입학일로부터 6년이 경과하지 않은 자.

⑥ 지도교수를 배정 받아 논문계획서를 승인 받은 자

**제62조의2(연구윤리준수)** ① 학위논문을 작성함에 있어 연구진실성을 바탕으로 학위청구논문 제출시 연구윤리준수확인서를 제출하여야 한다.<신설 2014.10.8.>

② 학위논문의 표절여부를 점검할 수 있는 논문표절검사시스템을 통하여 지도교수가 확인한 논문검사결과확인서를 제출하여야 한다.<신설 2014.10.8.>

**제63조(학위청구논문 원고제출)** 학위청구논문 원고 3부를 논문지도교수의 승인을 받아 학과주임교수를 경유하여 소정 기일 내에 대학원에 제출한다.

**제64조(학위논문 지도교수 자격)** ① 논문지도교수 자격은 박사학위를 소지한 본 대학교 전임교원이어야 한다.

② 논문지도교수는 2학기 초에 결정한다.

**제65조(학위논문 지도교수 변경)** 논문지도교수가 부득이한 사유로 학생의 지도가 불가능 할 경우 학과주임교수를 경유하여 대학원장의 승인을 얻은 후 변경 할 수 있다.<개정 2012.6.26.>

**제66조(심사위원 선정)** 학위논문 심사위원은 다음 절차에 의해 선정한다.

① 논문 제출자가 있을 때 학과주임교수는 논문심사위원을 대학원장에게 제청해야 한다.

② 대학원장은 제청된 심사위원 후보를 검토하여 확정한다.

**제67조(심사위원 수와 자격)** ① 심사위원은 교내·외 교수, 부교수 또는 해당 분야 박사학위 소지자 중 3인으로 구성한다.

② 논문 지도교수는 당연직 심사위원이 된다.

**제68조(심사위원장)** ① 지도교수 이외의 1인을 심사위원장으로 지명하여 심사를 진행한다.

② 심사위원장은 심사의 진행을 담당하고 의결에 있어 기타 심사위원과 동일한 권한을 가진다.

③ 심사위원장은 각 심사위원의 의견을 종합하여 소정양식에 의거 심사결과 보고서를 작성하고 심사위원 전원의 서명 날인을 받아 대학원장에게 제출한다.

**제69조(심사방법)** ① 심사위원은 제출된 논문의 주제, 연구방법, 내용, 연구 성과 등의 적절성을 검토한다.

② 심사위원은 필요에 따라 논문 제출자에 대하여 부분, 역본 또는 모본, 표본, 기타 자료 등을 요구 할 수 있다.

③ 학위논문 심사는 공개심사를 원칙으로 한다.

제70조 <삭제 2012.6.26.>

제71조(심사판정) 학위논문 심사 평가는 심사위원 2인 이상이 70/100 이상으로 평가할 경우 합격으로 한다.

제72조(심사기간) 심사 위촉일로부터 2개월 이내에 완료한다.

제73조(재심사) 학위논문심사에 불합격한 논문은 지도교수의 지도하에 수정·보완한 후 논문제출 기한 내에 다시 제출할 수 있다.<개정 2012.6.26.>

제74조(학위논문 작성) 학위논문은 한글 또는 영문으로 작성함을 원칙으로 하나, 학술적 필요에 따라 불어, 독일어, 일본어, 중국어로도 작성할 수 있다.<개정 2012.6.26.>

제75조(학위논문 체제) ① 학위논문의 체제는 다음과 같다.

1. 판 종 : 4.6배판(19cm×26cm)
2. 지 질 : 70파운드 이상 백상지
3. 인쇄방식 : 한글2002 이상으로 한다.
4. 표지색상 : 흑색
5. 제본형식 : 클로스 양장
6. 표제인쇄방식 : 별지 양식, 신명조체 20 point, 활자(금색)
7. 속표지 및 인준서 양식 : 별지 양식

② 학위논문이 반드시 갖출 사항과 순서는 아래와 같다.

1. 표제지(별지 형식)
2. 백지 간지
3. 속표지(별지 형식)
4. 인준서(별지 형식)
5. 초록
6. 논문 목차(별지 형식)
7. 표 및 그림 목차(필요시)
8. 약어(필요시)

9. 본문

10. 참고문헌

11. 영문초록(별지 형식)

12. 감사의 글

③ 전공보고서의 경우, 학위논문의 체제를 준용하되, 표지 및 제본은 연한갈색의 소프트커버로 한다. <신설 2021.11.10.>

**제76조(심사료)** 학위논문 및 전공보고서 제출자는 논문원고 및 보고서 제출 시 소정의 심사료를 대학원에 납부해야 한다.<개정 2014. 2.12>

**제77조(학위논문 제출)** 논문심사에 합격한 학생은 지도교수의 승인을 받은 후 소정의 양식에 따라 인쇄하여 심사위원의 서명 날인을 받은 완성된 논문 2부와 논문제출확인서 및 저작권동의서를 교학과로 제출하여야 한다.<개정 2012.6.26.><개정 2014. 2.12>

## 제11장 학위 수여

**제78조(학위수여 자격)** 다음 각 호의 조건을 충족한 자에게는 학칙 제29조에 의거 교육

학석사 학위를 수여한다.

① 본 규정 제28조의 수료학점을 취득한 자

② 전체 평균평점이 3.0 이상인 자

③ 자격시험에 합격한 자<개정 2014.10.8.>

④ 석사학위논문 심사에 합격한 자

⑤ 재학연한을 초과하지 아니한 자

⑥ 수업석사제를 신청하고 규정에 정한 학점을 취득하고 전공보고서 심사를 통과한 자<항신설 2012.6.26.><개정 2014. 2.12>

**제79조(학위수여 의결)** 대학원장은 학위수여 대상자를 대학원위원회에 회부하여 학위수여 자격을 사정하고 수여여부를 의결한다.

**제80조(학위수여 의결보고 및 승인)** 대학원장은 학위수여 의결 결과를 총장에게 보고하고 승인을 받아야 한다.<개정 2014. 2.12>

**제81조(학위수여 시기)** 학위수여 시기는 년 2회로 한다.

**제82조(학위기)** 본 대학원에서 수여하는 석사학위의 학위기 양식은 서식1(논문 제출자), 서식2(비 논문제출자)와 같다.

## 제12장 공개강좌

**제83조(공개강좌)** 본 대학원은 필요에 따라 공개강좌를 개설하고 이수자에게 이수증명서를 교부할 수 있다.

## 제13장 직제 및 위원회

**제84조(학과주임과 지도교수)** ① 학과주임교수는 전공수업과 논문지도에 관한 업무를 담당한다.

② 지도교수는 학생의 이수과목, 논문, 기타 수학지도를 한다.

**제85조(임기)** 원장, 교학부장, 학과주임교수의 임기는 학교규정에 따른다.

**제86조(대학원위원회)** 대학원위원회 구성과 운영에 관하여는 학칙 제45조 규정에 따른다.<개정 2012.6.26.>

## 제13장 보 칙

**제87조(준용 규정)** 본 운영규정에 규정하지 않은 사항은 본 대학교 학칙과 대학원 시행세칙 관련규정을 준용한다.<개정 2014. 2.12>

## 부 칙

1.(시행일) 이 시행세칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

**부 칙**

1.(시행일) 이 시행세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

**부 칙**

1.(시행일) 이 시행세칙은 2011년 5월 1일부터 시행한다.

**부 칙**

1.(시행일) 이 시행세칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

**부 칙**

1.(시행일) 이 개정규정은 2012년 6월 26일부터 시행한다.

**부 칙**

1. (시행일) 이 개정규정은 2014년 2월 12일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제78조(학위수여 자격) ⑥항 개정 규정은 2014학년도 입학생부터 적용한다.

**부 칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2014년 10월 8일부터 시행한다.

**부 칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2016년 12월 7일부터 시행한다.

**부 칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2018년 6월 20일부터 시행한다.

**부 칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2020년 11월 11일부터 시행한다.

**부 칙**

(시행일) 이 시행세칙은 2021년 11월 10일부터 시행한다.

[서식1 학위기(논문제출자)]

석 제 호
학 위 기
성 명: 홍 길 동 2009년 10월 10일생
위 사람은 배재대학교 교육대학원 석사학위과정을 이수하고 소정의 시험에 합격하여 제출한 논문이 심사를 통과하였으므로 교육학 석사(oo 전공)의 자격을 인정함.
2009년 2월 28일
배재대학교 교육대학원장 교육학 박사 홍 길 동 위의 인정에 의하여 교육학 석사 학위를 수여함.
2009년 2월 28일 배재대학교 총 장 경영학 박사 백 두 산
교육인적자원부 학위등록번호: 배재대 09(석) 1·23호

[서식2] 학위기(비 논문 제출자)

석 제 호
학 위 기
성 명: 홍 길 동 2009년 10월 10일생
위 사람은 배재대학교 교육대학원 석사학위과정을 이수하고 소정의 시험에 합격하여 교육학 석사(oo 전공)의 자격을 갖추었으므로 이를 인정함.
2009년 2월 28일
배재대학교 교육대학원장 교육학 박사 홍 길 동 위의 인정에 의하여 교육학 석사 학위를 수여함.
2009년 2월 28일 배재대학교 총 장 경영학 박사 백 두 산
교육인적자원부 학위등록번호: 배재대 09(석) 1·23호

수 제00 호

## 수 료 증 서

성 명: 홍 길 동  
2000년 10월 10일생

위 사람은 배재대학교 교육대학원 ○○○○ 전공의 석사학위 과정을 수료 하였음을 증명함.

2009년 2월 28일

배재대학교 교육대학원장 ○○학 박사 홍 길 동

위의 증명에 의하여 본 증서를 수여함.

2009년 2월 28일

배재대학교 총장 법학박사 홍 길 동

## 논문 제출 안내 및 양식

### 1. 논문 제출절차

● 논문자격시험합격자 => 학위논문제출=> 학위논문예비심사=> 학위논문 본 심사=> 학위논문심사 결과 제출

### 2. 논문 제출 일정 (예정일자가 공휴일, 토/일요일은 전(前) 일자로 함)

예정 일자		내 용
1학기	2학기	
4월	10월	<b>논문원고 접수</b> -학위청구논문심사원(소정양식)1부 -심사위원추천서(소정양식)1부 -지도교수추천서(소정양식)1부 -논문제목 변경원(해당자) -학위청구논문 원고 3부 -심사료 100,000원
		<b>학위논문 예비심사</b>
		예비심사결과보고서(소정양식)1부
		<b>본 심사</b>
		본 심사결과 보고 -학위청구논문 심사결과표(소정양식)1부 -학위청구논문 심사요지서(소정양식)1부 -수정보완확인서(소정양식)1부 -석사학위신청서(소정양식)1부 -구술시험 결과보고서(소정양식)1부 -논문제목 변경원(해당자)
		<b>인쇄본 제출</b>

### 3. 논문 제출자격

가. 논문 제출자격

- ① 취득학점의 총 평균평점이 3.0 이상인 자
- ② 종합시험에 합격한 자
- ③ 학칙에 따라 정규등록을 하고 2학기 이상 논문연구 지도를 받은 자
- ④ 30학점 이상 취득한 자
- ⑤ 입학일로부터 4년이 경과하지 않은 자.

⑥지도교수를 배정 받아 논문계획서를 승인 받은 자.

나. 심사위원 위촉

①지도교수를 포함 한 3인

②논문심사위원 중 지도교수 이외의 1인을 심사위원장으로 지명하여 심사의 진행을 담당 하고 결과를 대학원장에게 보고한다.

③제출서류

- 학위청구논문심사원(소정양식) 1부
- 지도교수 추천서(소정양식) 1부
- 심사위원 추천서(소정양식) 1부
- 외래심사위원 추천서(해당자, 소정양식) 1부
- 논문제목 변경원(해당자, 소정양식) 1부

다. 원고 제출

- 제출일: 논문 일정에 준함
- 제출 부서: 대학원 교학과

#### 4. 논문계획서 제출

가. 제출자격: 3학기 이상 등록을 필한 자

나. 제출방법: 지도교수와 협의하여 논문계획서를 제출 할 수 있다. 논문계획서를 승인 받은 학생은 두 학기 이상 지도를 받아야 한다.

다. 논문계획서 양식(소정양식) 1부

라. 논문제목 변경원(해당자, 소정양식) 1부.

#### 5. 학위논문 예비심사

가. 대상: 논문 본 심사 요청 대상자(논문지도평가에 합격한 자)

나. 시기: 5월, 11월

다. 절차 및 방법

● 심사요청(심사대상자 본인) => 예비심사위원 선정(학과: 석사 3인) => 논문원고 제출 (심사위원장에게 제출) => 발표(심사위원 및 소속 대학원재학생 참석) =>심사결과보고서를 대학원 교학팀에 제출(판정: 합격, 불합격)

\* 청구논문제출 시한 연장 신청서(해당자)

라. 청구논문 예비심사 결과보고서

#### 6. 학위논문 본 심사

가. 논문 제출자격

①취득학점의 총 평균평점이 3.0 이상인 자

②종합시험에 합격한 자

③학칙에 따라 정규등록을 하고 2학기 이상 논문연구 지도를 받은 자

④30학점 이상 취득한 자

⑤입학일로부터 6년이 경과하지 않은 자.

⑥지도교수를 배정 받아 논문계획서를 승인 받은 자.

나. 시기: 매년 5월 말 - 6월 초, 11월 말 - 12월 초

다. 절차 및 방법

● 청구논문 심사원 제출(대학원 교학팀) => 심사위원 선정(학과: 3인) => 논문제출(논문 심사위원에게 제출) => 심사방법(논문 예비심사의 지적사항을 수정, 보완 및 내용과 체계 상으로 결함 유무 확인) => 논문심사 의결(2/3 이상 찬성) => 논문 심사기간(2개월 이내) => 심사결과보고서 제출(논문심사판정: 위 원 2/3 이상 70점 이상)

라. 결과보고서

①학위청구논문 심사결과표 1부

②학위청구논문 결과보고서 1부

③학위청구논문 심사요지서 1부

④수정보완 확인서 1부

⑤석사학위신청서 1부

마. 학위청구논문 시한 연장 신청서(해당자)

## 7. 학위논문 인쇄본 제출

가. 제출 대상: 논문심사결과 합격자

나. 제출 사항

①논문 인쇄본 5부(교수 날인이 되어 있는 논문)

②논문 CD 1개

③저작물 이용 허락서 1부

## 논문 내용 순서 및 양식

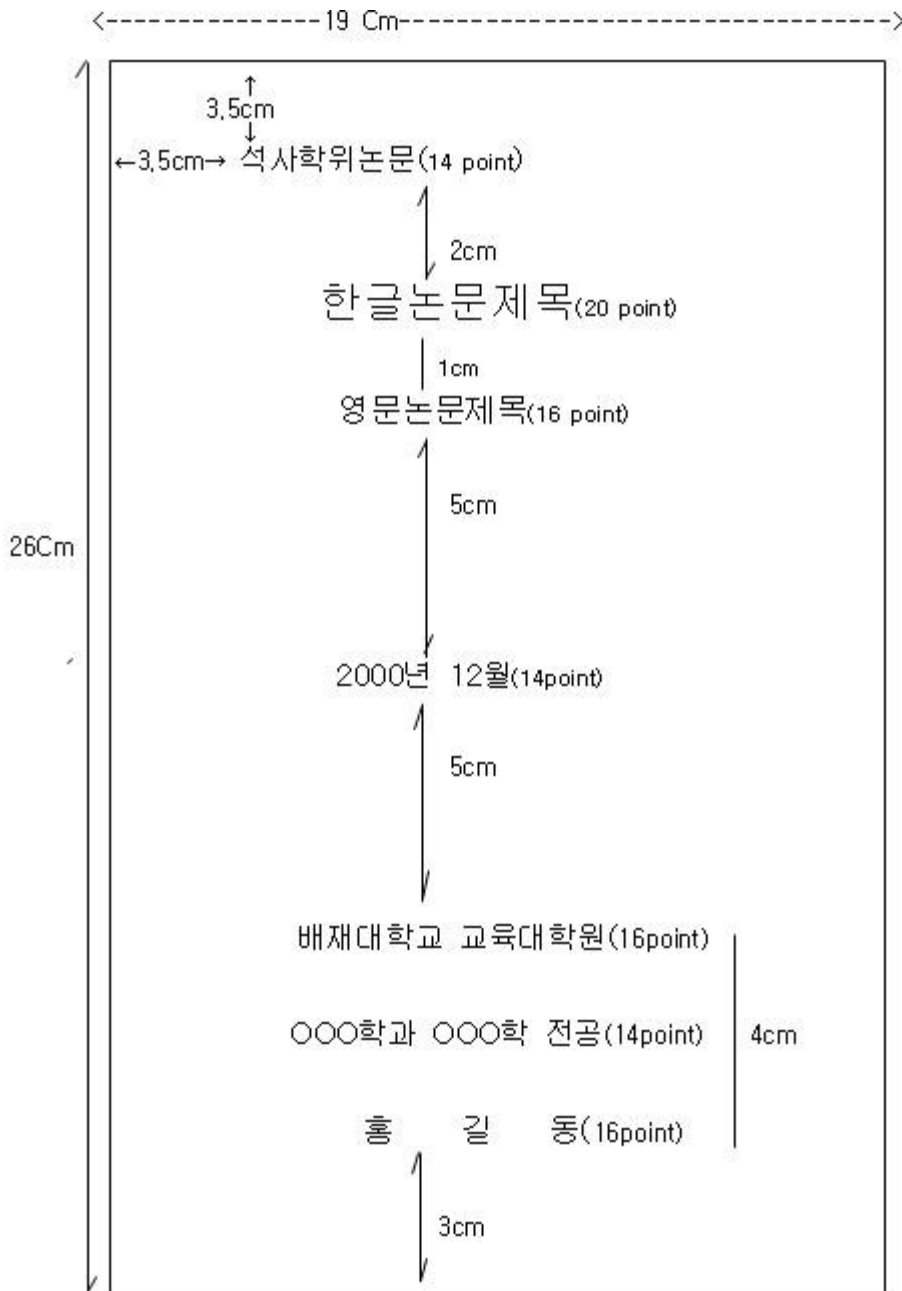
### 논문내용 및 순서

1. 표제지(별지 형식)
2. 백지 간지
3. 속표지(별지 형식)
4. 인준서(별지 형식)
5. 초록
6. 논문 목차(별지 형식)
7. 표 및 그림 목차(필요시)
8. 약어(필요시)
9. 본문
10. 참고문헌
11. 영문초록(별지 형식)

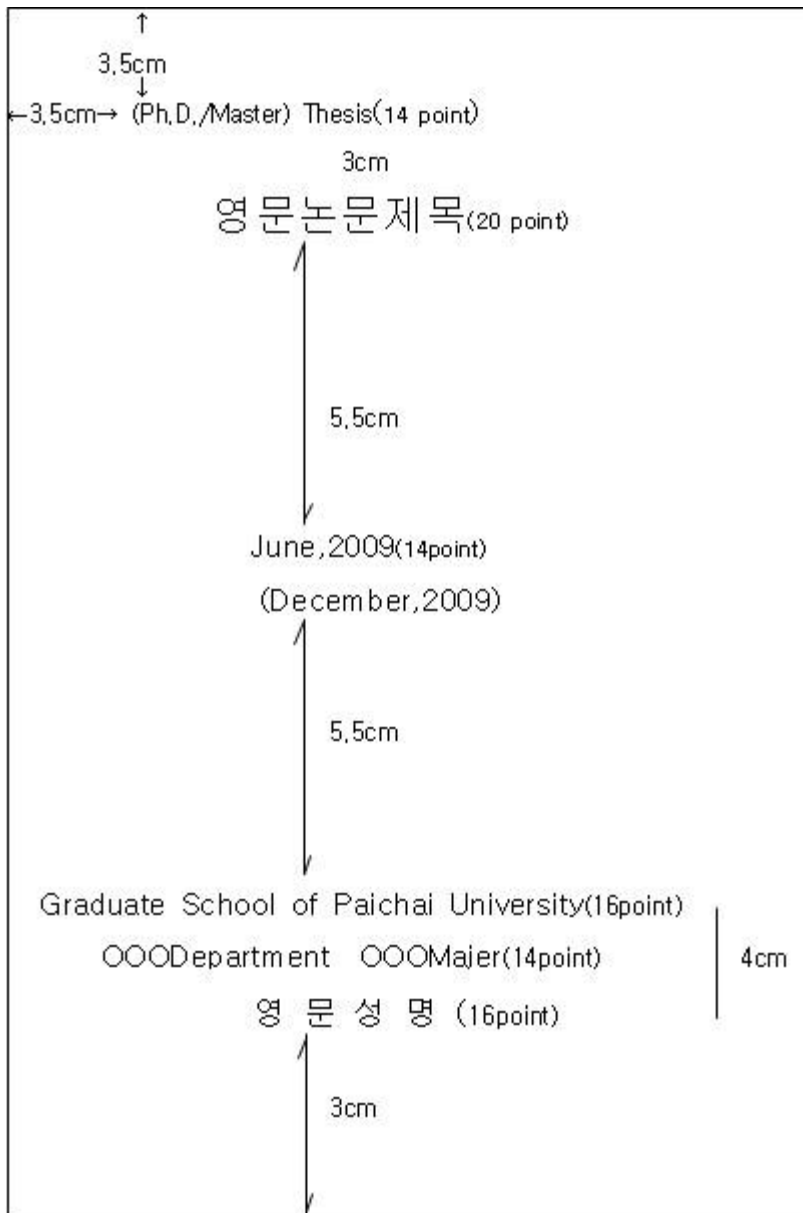
## 12. 감사의 글

## 논문 양식

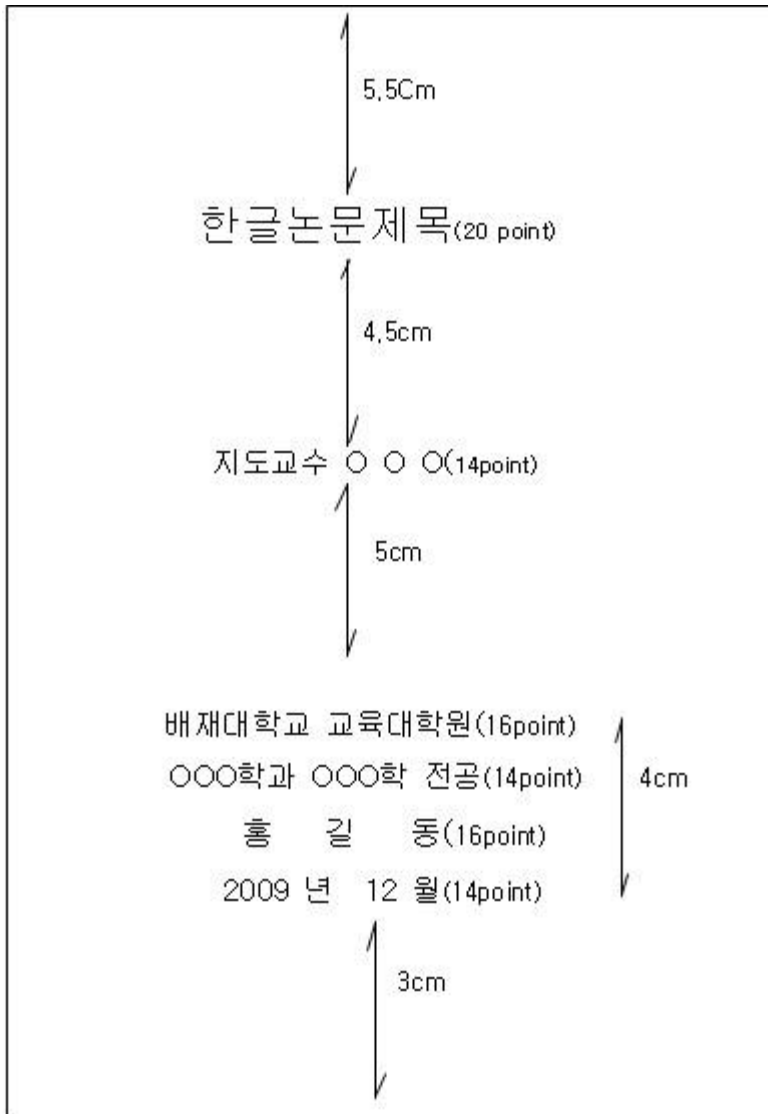
### ▶ 논문 겉표지 한글논문 양식



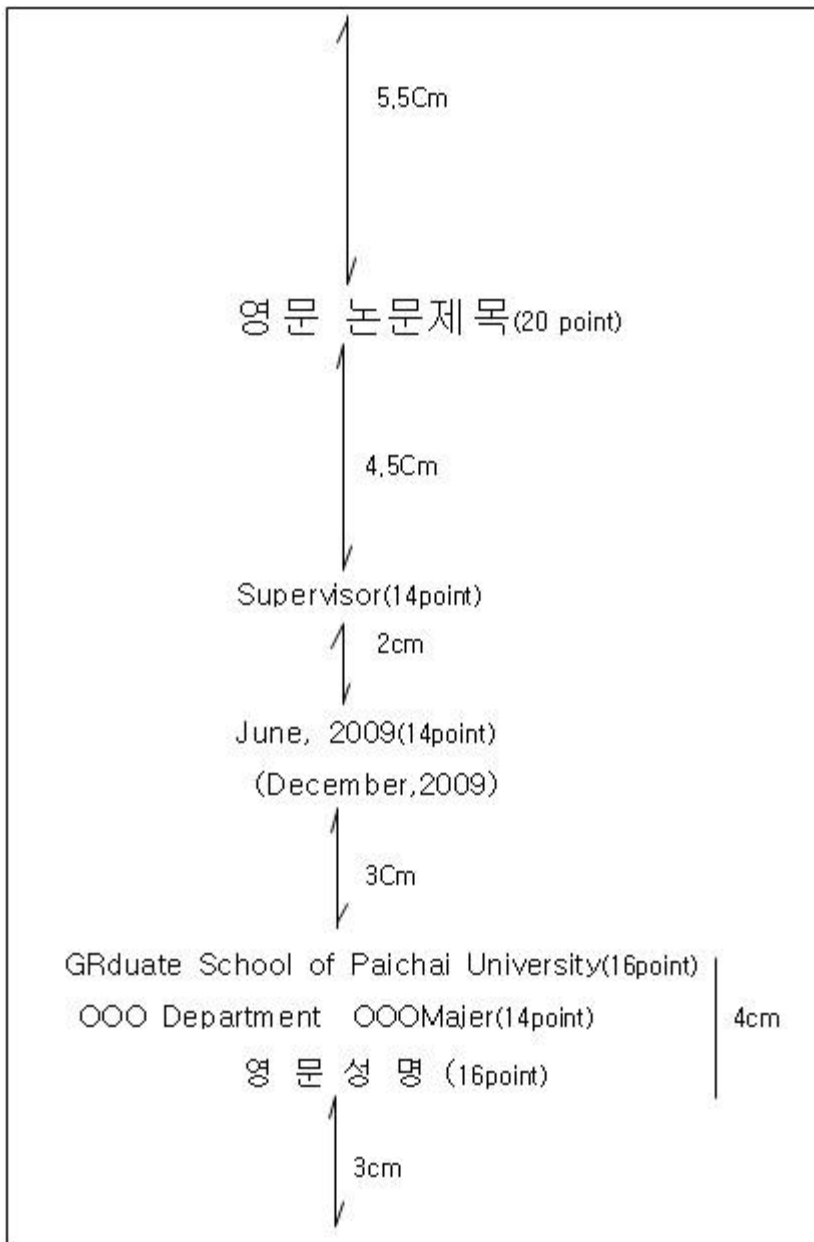
▶ 논문 겉표지 영문 양식



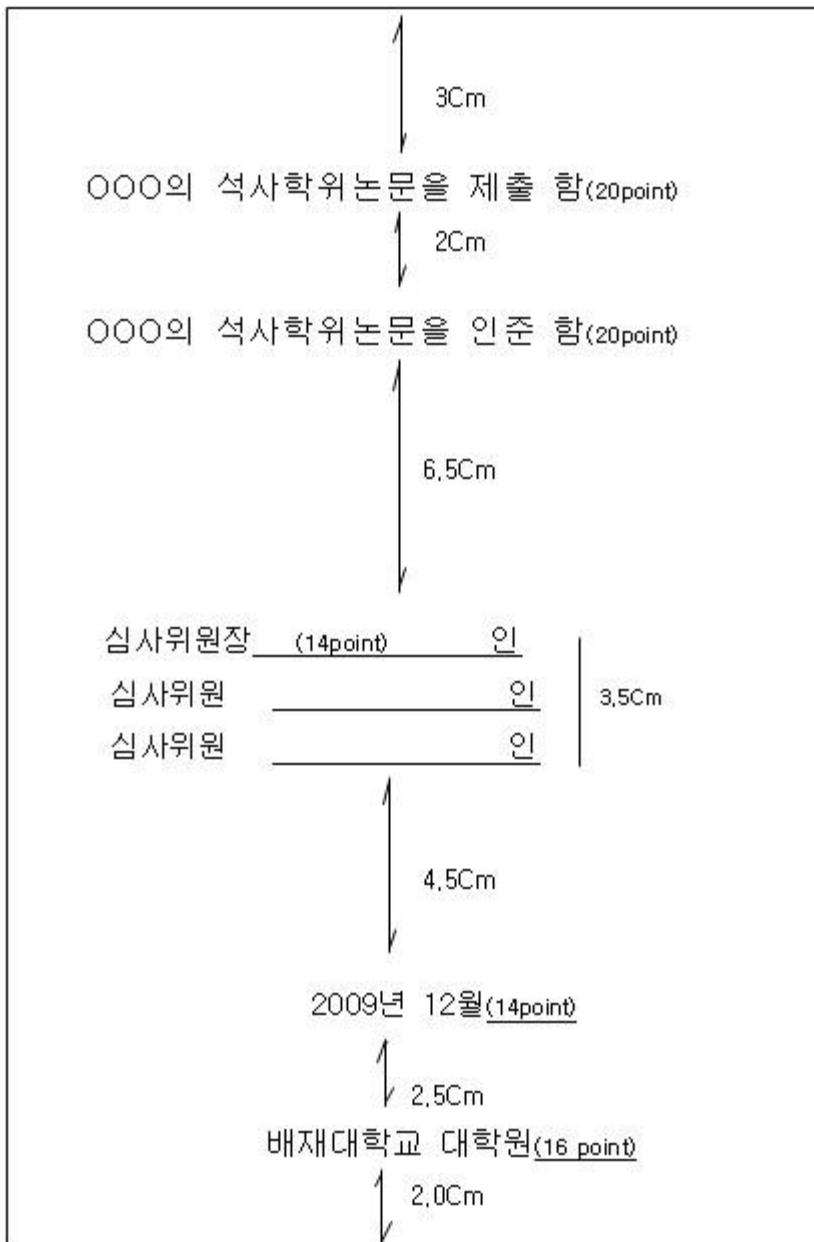
▶ 논문 속표지 한글 양식



▶ 논문 속표지 영문 양식



▶ 학위 논문 인문서 한글 양식



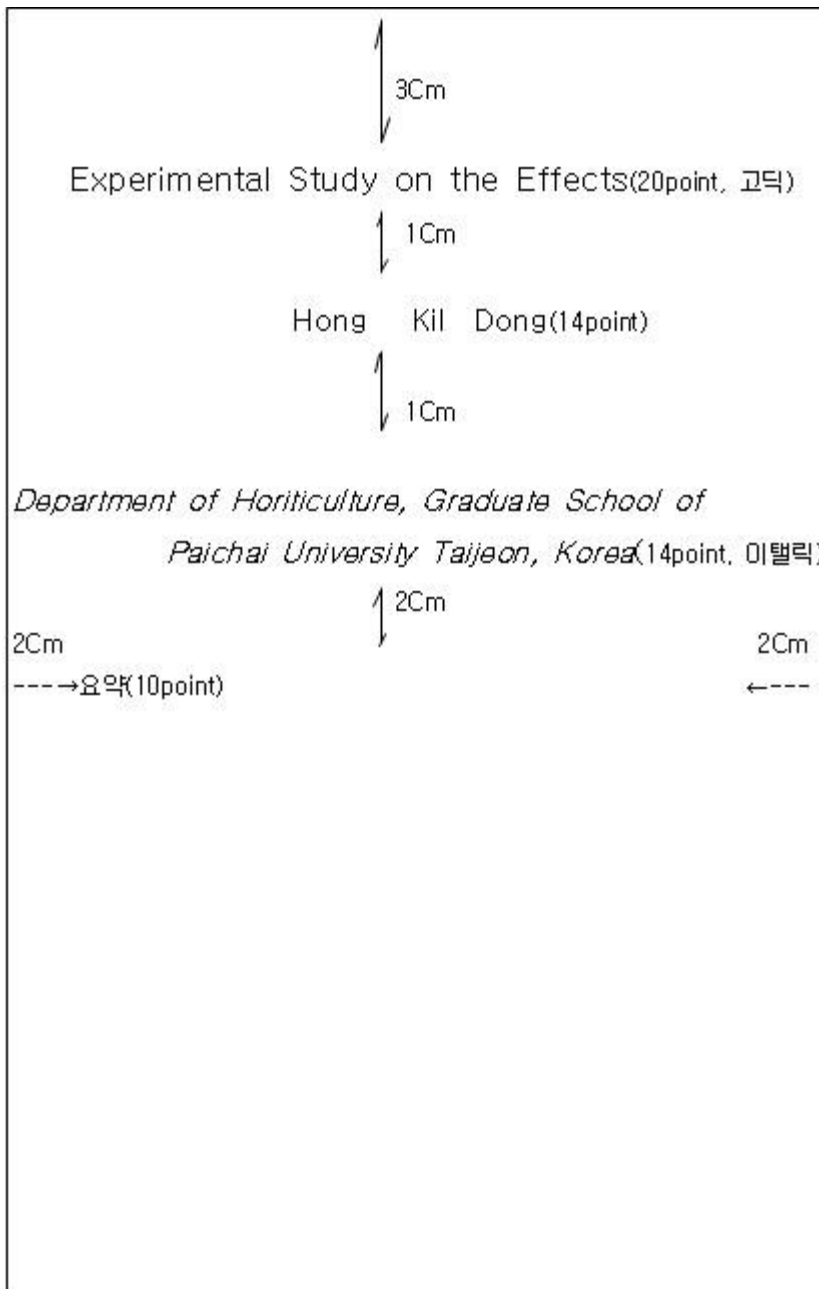
▶ 학위 논문 인준서 영문 양식

2cm	2.5cm
The undersigned have examined the dissertation entitled: " <u>영문논문제목</u> " presented by " <u>영문성명</u> ", a candidate for the degree of Doctor of Philosophy and hereby certify that in their judgement it is worthy of acceptance.	
2.5cm	
Principal Examiner	June, 1997 (December, 1997)
	<hr/> Yong Soo Kim, Ph. D. Professor Department of Chemistry Graduate School of <u>PaiChai</u> University
1.5cm	
Examiner	June, 1997 (December, 1997)
	<hr/> Yong Soo Kim, Ph. D. Professor Department of Chemistry Graduate School of <u>PaiChai</u> University
1.5cm	
Examiner	June, 1997 (December, 1997)
	<hr/> Yong Soo Kim, Ph. D. Professor Department of Chemistry Graduate School of <u>PaiChai</u> University

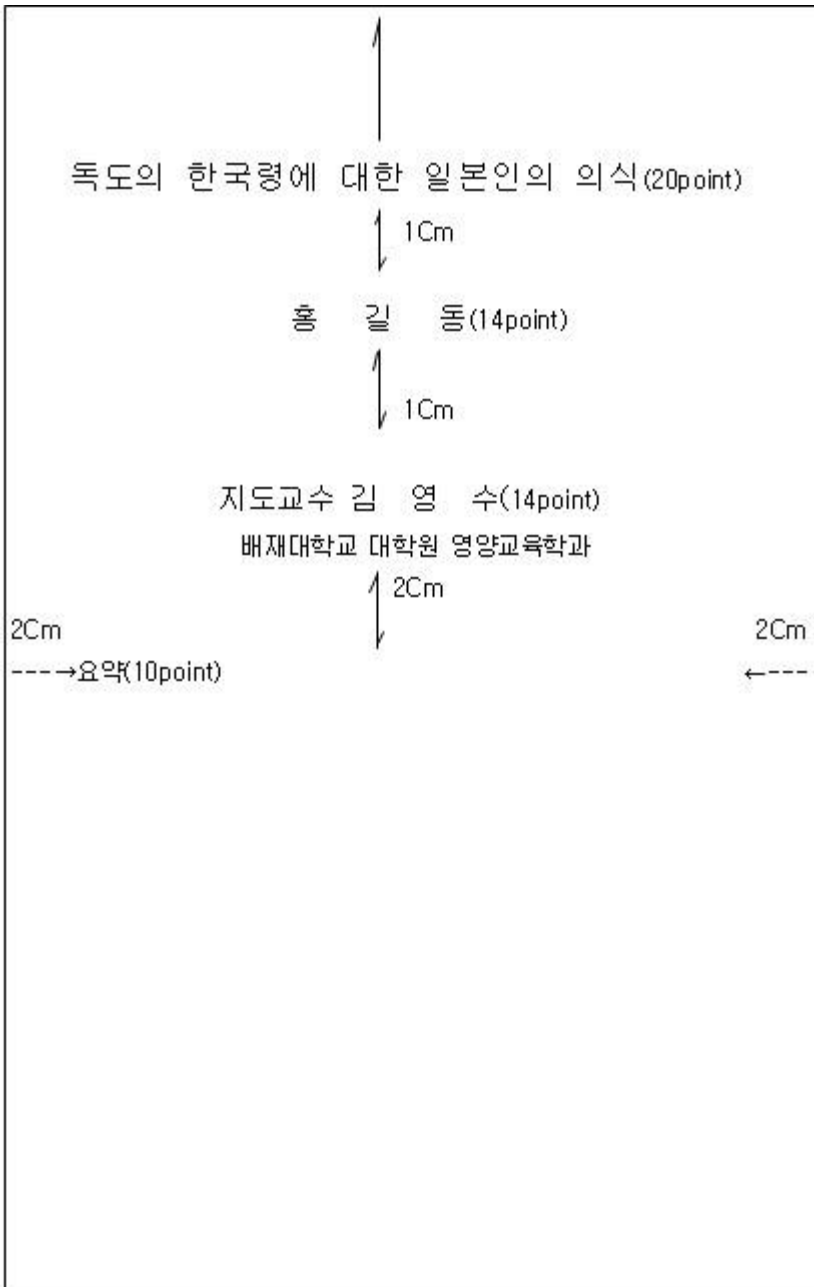
▶ 학위 논문 목차 예시

<div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;">             ↑ 3,5Cm              ↓ 1Cm           </div> <div style="text-align: center;">             목 차(Table of Contents)           </div> </div>	
3Cm	2Cm
<-----> 초록(Abstract)	<----->
목차(Table of Contents) 그림목차(List of Figures) 도표목차(List of Tables) 약어(List of Abbreviations)	
I. 서 론(Introduction)	1
A. 0000000	3
B. 0000000	6
1.0000000	9
2.0000000	12
II. 000000000	24
A.00000	28
B.00000	30
III. 00000	39
A.00000	41
B.0000	44
IV. 00000	49
A.0000	51
B.00000	55
V. 결 론(Conclusion)	60
참고문헌(References)	70
초록(Abstract)	80
감사의 글(Acknowledgement)	89

▶ 논문 영문 초록



▶ 논문 한글 초록



## 국방정책대학원

### 교육목적

주요 안보 및 국방정책 문제를 해결하는데 필요한 전문적 지식을 갖춘 인재를 양성하는데 있으며, 특히 방위사업 전문가와 군의 전력기획 전문가에게 요구되는 소요기획, 방위사업 정책기획 및 사업관리, 방산정책 등에 대한 학술이론 및 응용방법을 연구·교육함으로써 방위사업 분야 전문가를 양성하고자 한다.

### 교육목표

- 군의 전력기획분야 전문가에게 요구되는 능력을 교육하고, 방위사업 전문가에게 요구되는 방위사업 주요 정책기획, 사업관리 능력을 부여하는 등 국제적 수준의 역량을 지닌 인재양성을 목표로 교육한다.
- 육군, 해군, 공군, 해병대 등의 군기관에서 필요한 소요기획, 획득정책, 획득경영관리 등을 교육하고, 방위사업청 및 방산업체에서 필요한 방위사업관리, 계약관리, 방산정책 등의 이론적인 부분을 집중적으로 교육한다.
- 방위사업 관련 근무자 및 국방업무를 담당하는 군 근무자에게 미래전 양상, 미래전 수행에 필요한 무기체계 등을 교육하여 직무수행 능력 향상을 도모한다.

## 제1장 총칙

**제1조(목적)** 본 세칙은 배재대학교 대학원 학칙에서 정한 국방정책대학원(이하 “대학원”이라 한다)의 학사과정 및 대학원 운영에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

## 제2장 입학 및 입학등록

**제2조(입학전형)** ① 대학원의 입학시험은 매 학년도 전·후기로 나누어 실시할 수 있다.

② 입학전형은 필기시험 또는 구술시험 및 면접으로 하며, 전형방법 및 절차 등에 관한 구체적인 사항은 모집요강에 공고한다.

③ 공정한 전형의 시행을 위하여 입학전형 제척제 및 회피제를 둔다.

1. 제척: 입학전형 위원을 포함한 전형참여 교직원이 지원자와 본인 및 배우자,

자녀, 형제자매, 친인척(4촌) 또는 이해관계에 있는 경우에 해당 전형의 평가 및 운영관련 업무 전반에서 제척된다.

2. 회피: 입학전형 위원을 포함한 전형참여 교직원은 전호의 제척 사유에 해당하 는 사유가 있는 경우에 회피하여야 하며, 사전에 회피신고서를 제출하여야 한다.

**제3조(입학지원 제출서류)** 입학시험에 응시하고자 하는 자는 다음의 서류를 소정의 기일 내에 전형료와 함께 본 대학원 교학팀에 제출하여야 한다.

1. 입학원서(소정양식) 1부.
2. 출신대학의 졸업(예정)증명서 1부.
3. 출신대학의 전 학년 성적증명서 1부.
4. 사진(3×4Cm) 2매.

5. 재직증명서(해당자에 한함)
6. 기타 대학원에서 필요한 서류.

**제4조(입학전형 위원)** 국방정책대학원장(이하 “대학원장”이라 한다)은 강의 담당교수에게 각 과목의 출제와 채점을 위촉할 수 있으며, 면접위원을 위촉할 수 있다.

**제5조(과목별배점 및 합격기준)** 대학원 입학시험의 과목별 배점 및 합격에 필요한 점수는 다음과 같다.

1. 필기(구술)시험 : 100점 만점으로 하고 60점 이상을 합격으로 한다.
2. 면            접 : 각 학과에서 2인 이상의 교수가 면접을 마친 후 그 결과를 면접

대장에 기재하여 대학원장에게 제출하여야 한다. 면접은 점수로 환산하지 않고

‘가’, ‘부’로 판정하여 ‘부’는 불합격으로 한다.

**제6조(합격의 결정 및 취소)** ① 학과(전공)별로 서류심사와 전공구술, 면접의 점수를 합한 순위에 따라 합격자를 선발하며 대학원위원회에 심의를 거쳐 총장의 승인을 얻어 합격자를 결정한다.

② 총장은 합격자중 등록을 하지 않은 자에 대하여 합격을 취소시키고 그 인원내 대하여 추가합격자를 선발할 수 있다.

③ 입학자격의 미달 또는 부정한 방법에 의하여 합격한 사실이 발견된 때에는 합격 또는 입학은 취소한다.

**제7조(입학등록)** ①입학이 허가된 자는 입학 소정기일 내에 입학금 및 납입금을 납부하고 지정된 서류를 제출하여 입학등록을 완료해야 한다.

②입학등록을 완료한 자는 당해 학기 개학일로부터 학생의 신분을 취득한다.

### 제3장 등록, 전공변경 및 전과, 복학, 자퇴, 재입학

**제8조(등록)** ① 석사과정의 학생은 4학기 이상을 등록해야 한다. 단, 학·군 제휴 협약에 해당하여 입학한 학생은 3학기 이상을 등록해야 한다.  
 ② 자격증과정과 기타과정의 등록(교육기간)은 위원회에서 정하여 모집요강에 명시한다. ③ 수업연한 내에 수료하지 못한 자가 수강신청 할 때에는 다음의 구분에 의해서 등록금을 납입하여야 한다.

수강신청 학점	등록 금액
1학점 ~ 3학점	등록금의 1/2 해당액
4학점 ~ 5학점	등록금의 2/3 해당액
6학점 이상	등록금 전액

**제9조(등록금 반환 기준)** ① 등록금이 과오납된 경우에는 그 금액을 전액 반환한다.

② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 아래 표의 기준에 따라 이미 납부한 등록금을 반환한다.

1. 법령에 따라 입학할 수 없거나 학업을 계속할 수 없는 경우
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기의 의사를 표시한 경우
3. 재학 중인 자가 자퇴의 의사를 표시한 경우
4. 휴학 중인 자가 복학하지 않아 제적된 경우
5. 본인의 질병·사망 또는 천재지변이나 그 밖에 부득이한 사유로 입학할 하지 않게 되거나 학업을 계속하지 않게 된 경우

반환사유 발생일	반환 금액
학기 개시일 전일까지	등록금 전액
학기 개시일부터 30일까지	등록금의 6분의 5 해당액
학기 개시일에서 30일이 지난 날부터 60일까지	등록금의 3분의 2 해당액
학기 개시일에서 60일이 지난 날부터 90일까지	등록금의 2분의 1 해당액
학기 개시일에서 90일이 지난 날	반환하지 않음

③ 이미 납부한 입학금은 해당학기 개시일 이후 2학의 각 호의 반환사유가 발생하여도 반환하지 아니한다.

**제10조(전공의 변경 및 전과)** ① 학과 내 전공의 변경은 해당학과의 지도교수와 주임교수의 승인을 받아 대학원장이 이를 허락할 수 있다. 단, 이수과목은 신전공의 교육과정에 해당하는 과목에 한하여 인정한다.

② 전과는 계열 또는 전공을 옮기는 것을 말한다. 전과를 원하는 자는 해당학과 지도교수와 주임교수의 승인을 받아 대학원위원회의 심의를 거쳐 총장이 허락한다. 단, 이수학점은 전과한 학과의 교육과정에 해당하는 과목에 한하여 인정한다.

**제11조(전공의 변경 및 전과의 제출서류)** 전공의 변경 및 전과를 지원하는 자는 다음 서류를 제출하여야 한다.

1. 전공 및 전과 변경원
2. 이수학점 및 성적일람표
3. 신·구 전공학과의 각 지도교수 및 주임교수 승인서

**제12조(복학)** ① 휴학한 자가 복학하고자 할 때에는 지도교수와 전공 주임교수를 경유하여 복학원서를 제출, 대학원장의 허가를 얻어야 한다.

② 복학 시기는 매 학기 초 등록기간 내에 한다.

**제13조(자퇴)** 학생이 자퇴하고자 할 때에는 지도교수와 전공 주임교수를 경유하여 자퇴원을 제출, 대학원장의 허가를 받아야 한다.

**제14조(재입학)** ① 제적 및 자퇴한 자가 재입학을 원하는 경우에는 여석이 있을 때에 한하여 총장의 허가를 얻어서 한다. 단, 징계로 제적된 자는 재입학할 수 없다.

② 재입학자는 재입학 이전의 등록 및 취득학점을 유효한 것으로 할 수 있다. 단, 소정의 재입학금은 별도로 납부하여야 한다.

## 제4장 편입학

- 제15조(지원자격)** ① 국내·외 타 대학원의 석사학위 이상의 과정에서 1개 학기 이상을 이수하고 6학점 이상을 취득한 자는 정원에 여석이 있을 경우 본 대학원 석사학위 과정에 편입학 할 수 있다.  
② 편입학은 3학기 이내로 할 수 있다

**제16조(지원서류)** 편입학을 지원하는 자는 입학서류와 전적 대학원의 성적증명서를 제출하여야 한다.

**제17조(전형방법)** 학위과정의 편입학 전형은 필기시험 또는 구술시험 및 면접으로 한다.

**제18조(학점인정)** 타 대학교 대학원에서 취득한 학점의 인정은 해당과과 주임교수의 심의를 거쳐 대학원장이 정하며 최대 12학점까지 인정할 수 있다.

## 제5장 교육과정

- 제19조(교육과정 편성 및 운영)** ① 「대학원 학칙」 제17조에 의하여 학과 주임교수는 해당학과의 교육과정을 편성하여 대학원위원회의 심의를 거쳐 대학원장이 결정한다.  
② 교과목은 3학점 단위로 편성함을 원칙으로 한다.

**제20조(학수번호 부여)** 석사과정의 교과목 학수번호는 4단위 학과 고유문자와 1단위 대학원 숫자, 3단위 과목 고유숫자로 부여한다.

**제21조(교과목 구분 및 이수학점)** 모든 교과목은 석사과정의 학문수준과 해당전공의 학문적 체계에 부합하는 내용으로 전공기초, 전공선택, 논문연구과목으로 구분하며 각 학과 교수 협의로서 정한다.

**제22조(강좌개설)** 각 학과 주임교수는 강좌개설학기 1개월 전에 학과 교수회의를 거쳐 강좌계획서를 작성하여 대학원장에게 제출하여야 한다.

**제23조(과목담당교수)** 대학원의 강의, 실험 및 실기를 담당할 수 있는 교수는 교내.외의 박사학위를 소지한 전임교원 또는 대학원위원회에서 인정하는 자로서 대학원장의 승인을 받은 자를 원칙으로 한다. 단 외국어로 이루어지는 강의 또는 특수한 전문실무강의는 석사학위를 소지한 당해 외국의 원주민 또는 석사학위를 소지한 실무전문가로 하여금 담당하게 할 수 있다.

**제24조(공동강좌)** 교육과정 운영에 필요한 경우 대학원장은 본교의 타 대학원과 공동강좌를 개설할 수 있으며, 학점교류는 대학원장의 승인 범위 내에서 실시할 수 있다.

**제25조(강사요청)** 교육과정의 운영상 외래강사를 위촉할 필요가 있을 때에는 개강 1개월 전까지 학과 주임교수가 강사승인요청서를 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다.

**제26조(강사변경)** 부득이한 사정으로 강사를 변경하여야 할 경우에는 학과 주임교수가 그 사유서를 첨부한 강사변경신청서를 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다.

## 제6장 수강신청

**제27조(수강신청)** 학생은 소정의 수강신청 기간 내에 수강신청을 하여야 하며, 수강신청은 학과 주임교수의 지도를 받아 인터넷을 통해 신청한다.

**제28조(강의평가)** ① 각 교과목 수강학생은 매학기 강의평가를 하여야 하며

이에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

② 대학원은 평가 결과를 학생들이 열람할 수 있도록 공개할 수 있다.

**제29조(수강신청 확인)** 수강신청을 한 모든 학생은 개강 후 2주일 이내에 교학팀에서 본인의 수강신청사항을 확인한 후 이의 변경을 원하는 경우 담당교수의 승인을 받아 변경원을 제출하여야 한다.

**제30조(수강과목의 철회)** ① 수강과목을 계속 이수할 수 없다고 판단될 경우에는 매 학기 수업일수 1/3이내에 수강철회원을 해당과목 담당교수 및 학과주임교수를 경유하여 대학원장의 승인을 받아야 한다.

② 수강과목을 철회하였을 경우에는 다른 과목을 대신 신청할 수 없다.

③ 철회한 과목은 성적평가에서 제외되며 학적부에는 기록하지 아니한다.

**제31조(수업일수 및 학점인정)** ① 수업일수는 매학기 15주 이상이며 이의 1/3을 초과하여 결석한 자는 학점인정을 받을 수 없다.

② 학기 중 불가피한 사정으로 휴학할 경우 중간시험성적을 학기말 성적으로 대신 인정할 수 있다.

## 제7장 자격시험

**제32조(자격시험)** ① 학위신청 자격시험은 종합시험으로 하며 다음 각 호에 의한다.

1. 종합시험은 18학점 이상 취득한 후에 응시할 수 있다. 종합시험은 매년 4월과 10월에 시행한다.

2. 종합시험은 전공과목 중 3과목이상의 범위에서 전공영역에 대한 기초적이고 일반적인 사항을 출제한다.

② 자격시험에 대한 합격인정은 100점 만점에 60점 이상으로 하며, 불합격한 경우 재 응시할 수 있다.

③ 종합시험에 응시하고자 하는 학생은 소정의 응시원서와 수험료를 기일 내 대학 원 교학팀에 제출해야 한다.

**제33조(재시험)** 종합시험에 불합격한 자는 다음 학기에 재 응시할 수 있다.

## 제8장 학위논문

**제34조(논문 제출자격)** 대학원에서 24학점 이상을 취득하고 성적평균이 B(3.0)이상인 사람은 소정의 자격시험(종합시험)을 거쳐 석사학위논문을 제출할 수 있다.

**제35조(연구윤리준수)** ① 학위논문을 작성함에 있어 연구진실성을 바탕으로 학위청구논문 제출 시 연구윤리준수확인서를 제출하여야 한다.  
② 학위논문의 표절여부를 점검할 수 있는 논문표절검사시스템을 통하여 지도교수가 확인한 논문검사결과확인서를 제출하여야 한다.

**제36조(논문지도교수)** ① 논문지도교수의 선정은 당해 학생의 1학기말에 주임교수의 추천으로 대학원장이 결정한다.  
② 논문지도교수는 당해 학생의 전공분야에 해당하는 분야를 전공하고 있는 본 대학교 전임교원으로서 박사학위(예능은 석사학위)를 소지한 교원이어야 한다.  
③ 논문지도교수의 변경은 허락되지 아니하나 부득이한 사정으로 변경하여야 할 경우에는 논문지도교수 변경신청원을 학과 주임교수의 사유서와 함께 본 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다.

**제37조(논문계획서)** 대학원 학생은 2학기 초에 학위논문계획서를 작성하여 교학팀에 제출하여야 한다.

**제38조(석사학위논문 대체)** ① 「대학원 학칙」 제35조 제4항에 따른 국방정책대학원 석사학위논문 대체 실적은 다음 각 호중 하나여야 한다.

1. 국내·외 전문학술지에 주저자(제1저자, 교신저자)로서 학술논문을 게재한 자
2. 지도교수가 책임자로 있는 정부기관 연구과제(산학협력단 등록과제)에 연구원으로서 1년 이상 참여한 자
3. 전공학점 30학점 이상을 취득한 자

② 석사학위논문의 대체는 3학기 초에 신청한다.

**제39조(심사논문제출)** 논문계획서를 제출한 학생은 논문지도교수의 지도하에 학위논문작성 지침에 따른 논문초고 3부를 작성하여 소정의 심사료와 함께 교학팀에 제출하여야 한다.

**제40조(논문심사위원)** ① 학과주임교수는 논문지도교수 1명, 기타 2명의 위원으로 논문심사위원회를 구성하여 대학원장의 승인을 얻어야 한다.

② 논문심사위원장은 논문지도교수를 제외한 심사위원 중에서 대학원장이 위촉하며, 심사의 진행을 담당하고 그 결과를 대학원장에게 보고하여야 한다.

**제41조(논문심사)** ① 논문심사는 논문심사위원회에서 다음과 같이 한다.

1. 예비심사

1) 논문제출자는 심사위원들이 참석하여 1회 이상 공개발표 하여야 한다.

2) 심사위원은 발표요지, 전체내용, 참고문헌 등을 심사하여 학술적 타당성이 체계 적으로 전개되어 있는지를 검토한다.

2. 본 심사

1) 본 심사는 예비심사에서 지적된 사항을 수정 및 보완하였는지를 확인하여야 하며, 학술적인 타당성이 체계적으로 전개되어 있는지를 재확인하여야 한다.

2) 본 심사는 구술심사와 병행하여 실시한다.

② 논문의 합격판정은 심사위원 3분의 2이상의 찬성으로 한다.

**제42조(완성논문제출)** 논문심사에 합격한 학생은 지도교수의 승인을 받은 후 소정의 양식에 따라 인쇄하여 심사위원의 서명 날인을 받은 완성된 논문 2부와 논문제출확인서 및 저작권동의서를 교학팀에 제출하여야 한다.

**제43조(논문제출 기한)** ① 논문제출 기한은 재학연한 이내로 하되, 부득이한 사정이 발생하였을 때에는 대학원장의 승인을 얻어 2년까지 연장할 수 있다.

② 전항에도 불구하고 논문제출 기한이 초과된 자는 매학기 초 주임교수 및 지도교수의 추천에 의해 추천학기에 학위청구 논문을 제출할 수 있다.

**제44조(학위논문 체제)**① 학위논문의 체제는 다음과 같다.

1. 판 종 : 4.6배판(19cm×26cm)
2. 지 질 : 70파운드 이상 백상지
3. 인쇄방식 : 한글2002 이상으로 한다.
4. 표지색상 : 감색
5. 제본형식 : 클로스 양장
6. 표제인쇄방식 : 별지 양식, 신명조체 20 point, 활자(금색)
7. 속표지 및 인준서 양식 : 별지 양식

② 학위논문이 반드시 갖추어야 할 사항과 순서는 아래와 같다.

1. 표제지(별지 형식)
2. 백지 간지
3. 속표지(별지 형식)
4. 인준서(별지 형식)
5. 초록
6. 논문 목차(별지 형식)
7. 표 및 그림 목차(필요시)
8. 약어(필요시)
9. 본문

10. 참고문헌
11. 영문초록(별지 형식)
12. 감사의 글

③ 전공보고서의 경우, 학위논문의 체제를 준용하되, 표지 및 제본은 연한갈색의 소프트커버로 한다.

## 제9장 학위수여

**제45조(학위수여 자격)** 석사학위를 수여 받을 수 있는 자격은 다음과 같다.

1. 24학점 이상을 취득한 자.
2. 취득학점의 평균성적이 B(3.0) 이상인 자.
3. 종합시험에 합격하거나 면제 받은 자.
4. 논문심사 및 구술시험에 합격한 자.
5. 4학기 이상을 등록하고 석사논문 I.Ⅱ를 이수한 자.

**제46조(학위수여)** 대학원위원회 위원 3분의 2이상의 의결로서 학위수여 여부를 심의 의결하고 총장 승인을 거쳐 학위를 수여한다.

**제47조(학위기 등 서식)** 석사학위 수여는 별지 제1호 서식에 의한 학위기를, 공개강좌를 이수한 사람에게는 별지 제2호 서식에 의한 공개강좌 이수증명서를 수여한다.

**제48조(학위수여의 취소)** 총장은 학위를 받은 자가 그 명예를 손상하는 행위를 할 때에는 대학원위원회의 의결을 거쳐 학위를 취소 할 수 있다.

**제49조(수료)** ① 대학원 석사학위과정을 수료하기 위해서는 4학기 이상을 수학하고 24학점 이상을 취득하여야 한다. 단, 학·군 제휴 협약에 해당하여 입학한 학생은 3학기 이상을 수학하고 30학점 이상을 취득하여야 한다.

② 수료가 인정된 자에게는 수료증명서를 발급할 수 있다.

**제50조(수료 및 학위수여시기)** 수료와 학위수여의 시기는 매학기 말일로 한다.

## 제10장 공개강좌, 연구과정, 외국인학생, 위탁생

**제51조(공개강좌)** ① 공개강좌의 개설에 관한 사항은 대학원위원회의 의결을 거쳐 총장이 정한다.

② 공개강좌의 운영에 관한 사항은 대학원위원회의 심의를 거쳐 대학원장이 정한다.

③ 공개강좌의 수강생은 소정의 수강료를 납부하여야 한다.

④ 공개강좌를 수료한 학생에게는 이수증명서를 발급할 수 있다.

**제52조(연구과정)** ① 연구생은 비학위과정으로 수학하는 자를 말한다.

② 연구생의 입학 지원자격 및 전공분야는 석사과정에 준한다.

③ 연구생이 자격미달 혹은 학생신분을 위반할 경우 등록을 취소할 수 있다.

**제53조(외국인학생 입학전형)** 외국인학생의 입학전형은 필기시험 또는 구술시험 및 면접으로 하며, 시험에 응시할 수 없는 자에게는 대학원위원회의 심의를 거쳐 서류심사만으로 전형할 수 있다.

**제54조(위탁생)** ① 위탁생이 입학 시 다음의 서류를 제출하여야 한다.

1. 교육부장관(혹은 기타 기관장)의 추천서 또는 요청서 1부.

2. 입학지원서 1부.

3. 재직증명서 1부.

4. 대학졸업증명서 1부.

5. 대학 전 학년 성적증명서 1부.

6. 이력서 1부.

② 위탁생의 입학전형은 전공이론시험, 구술시험 등으로 하며, 구체적인 사항은 대학원위원회에서 결정한다.

## 제11장 장학금

제55(장학금) 장학금 지급은 「대학원 장학금 지급 규정」에 의거 지급한다.

제56조(장학생선정) 장학생은 「대학원 장학금 지급 규정」에 의거 선정한다.

## 제12장 직제와 국방정책대학원위원회

제57조(주임교수 및 지도교수) ① 주임교수는 대학원장의 명을 받아 학과 수업과 연구 지도에 관한 사항을 담당한다.

② 지도교수는 학생의 이수과목, 논문 기타 수학지도를 담당한다.

③ 총장이 임명하고, 지도교수는 주임교수의 추천에 의하여 대학원장이 위촉한다.

제58조(국방정책대학원위원회) 국방정책대학원위원회 구성과 운영에 관하여 「대학원 학칙」 제45조 규정에 따른다.

제59조(준용) 본 시행세칙에 규정된 이외의 사항에 관하여는 「배재대학교 학칙」, 「대학원 학칙」 및 「대학원 학칙시행세칙」을 준용한다.

부 칙 <2024.8.22.>

(시행일) 이 시행세칙은 2024년 8월 22일부터 시행한다.

< 제 1호 서식 >

석 제 호

< 제 2호 서식 >

## 학 위 기

성 명 :

년 월 일생

위 사람은 본 대학교 ○○○○대학원 석사과정을 마치고 소정의 절차를  
거쳐 논문을 제출하여 ○○○○대학원 위원회 심사를 통과하였기에

학석사( )학위의 자격을 갖추었음을 인정함.

20 년 월 일

배재대학교 ○○○○대학원장 학위 (인)

위의 인정에 의하여 학석사( )학위를 수여함.

20 년 월 일

배 재 대 학 교 총 장 학위 (인)

제 호

## 수 료 증 서

성 명 :

년 월 일생

위 사람은 배재대학교 ○○○○대학원

학과

석사

과정을 이수하였음을 인정합니다.

20 년 월 일

배재대학교 ○○○○대학원장

학위

(인)

위의 인정에 의하여

학 석사과정을 이수하였음을 확인함.

20 년 월 일

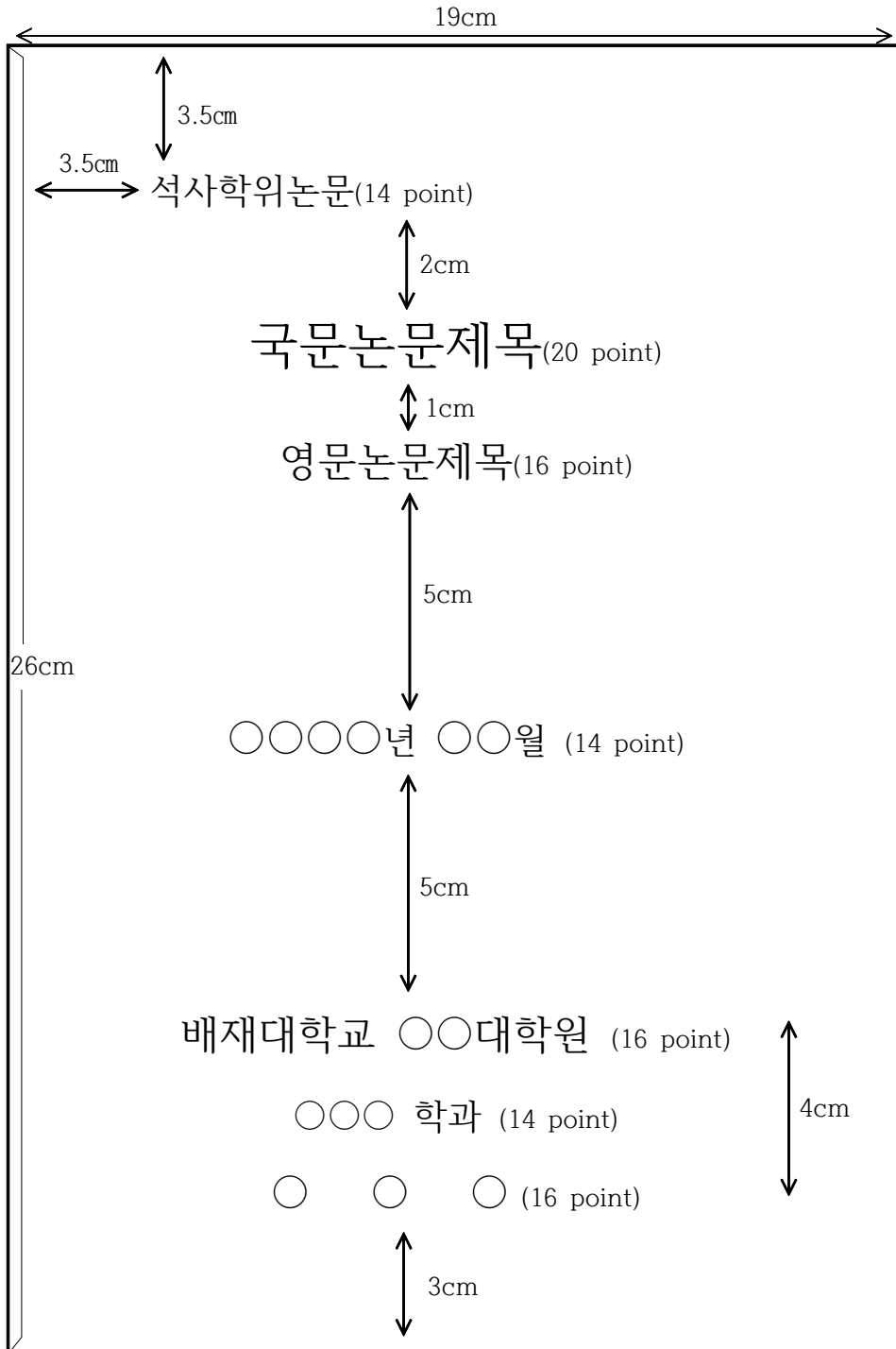
배 재 대 학 교

총 장

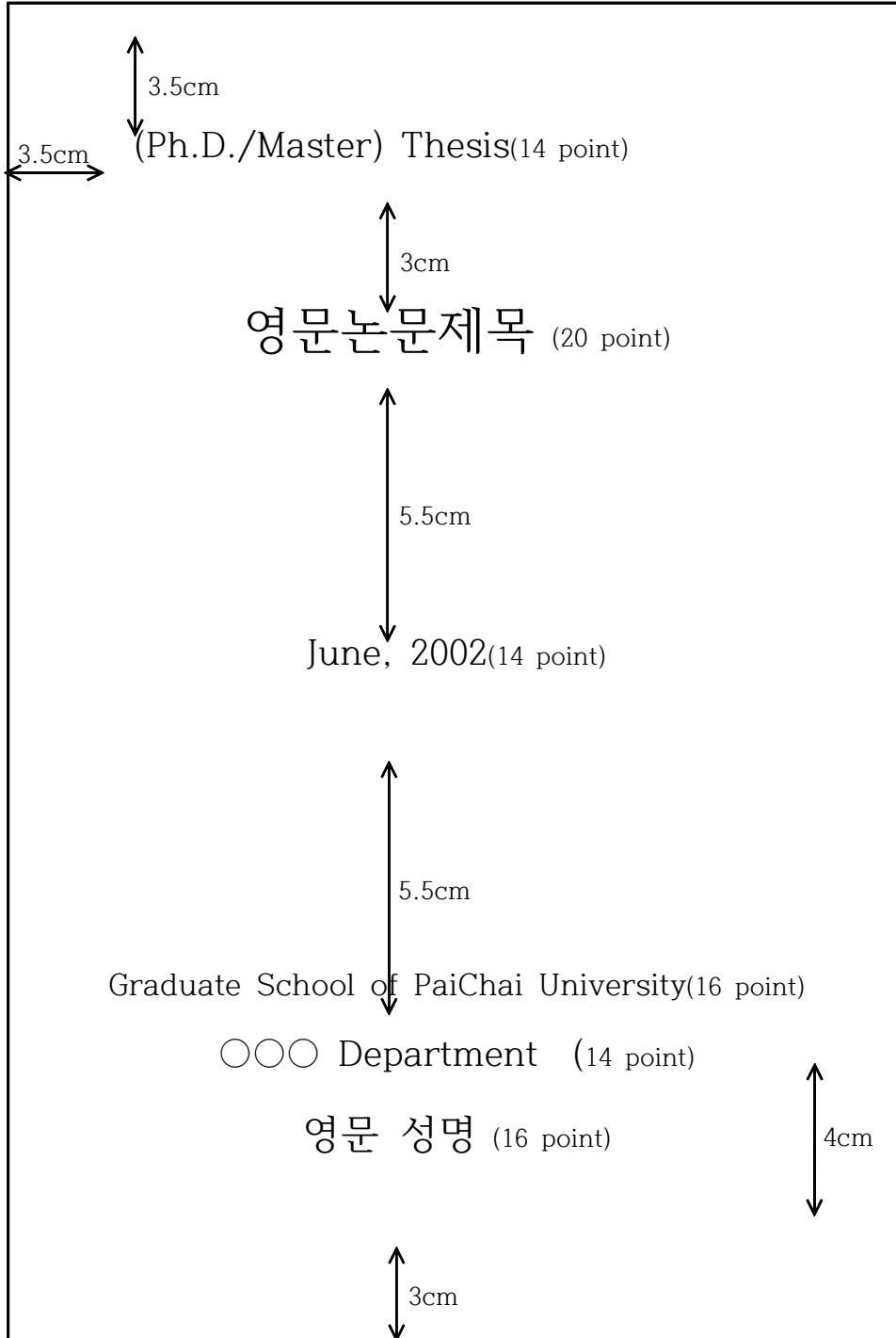
학위

(인)

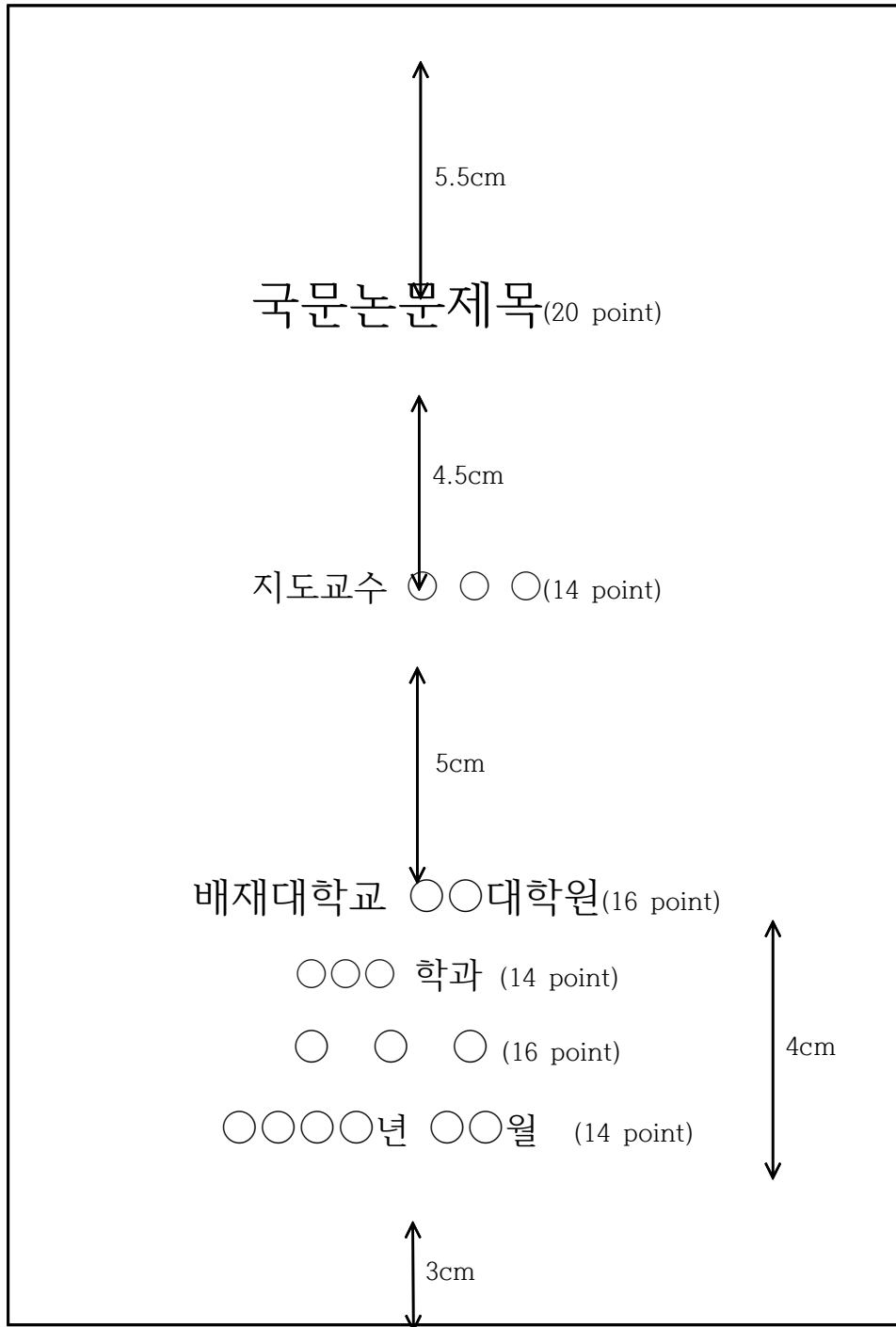
[별지 1 : 학위논문 겉표지 국문논문 양식]



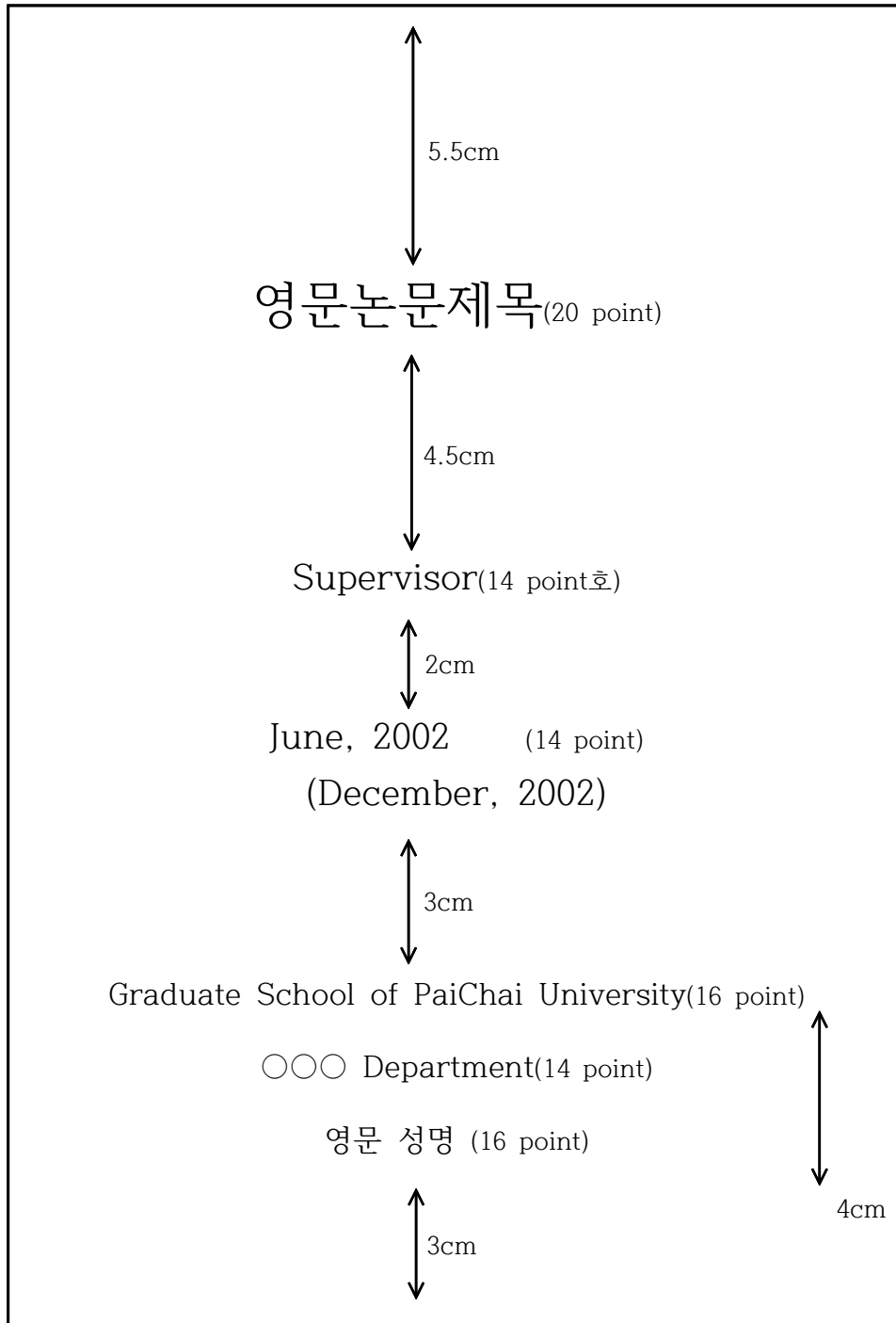
[별지 2 : 학위논문 겉표지 영문논문 양식]



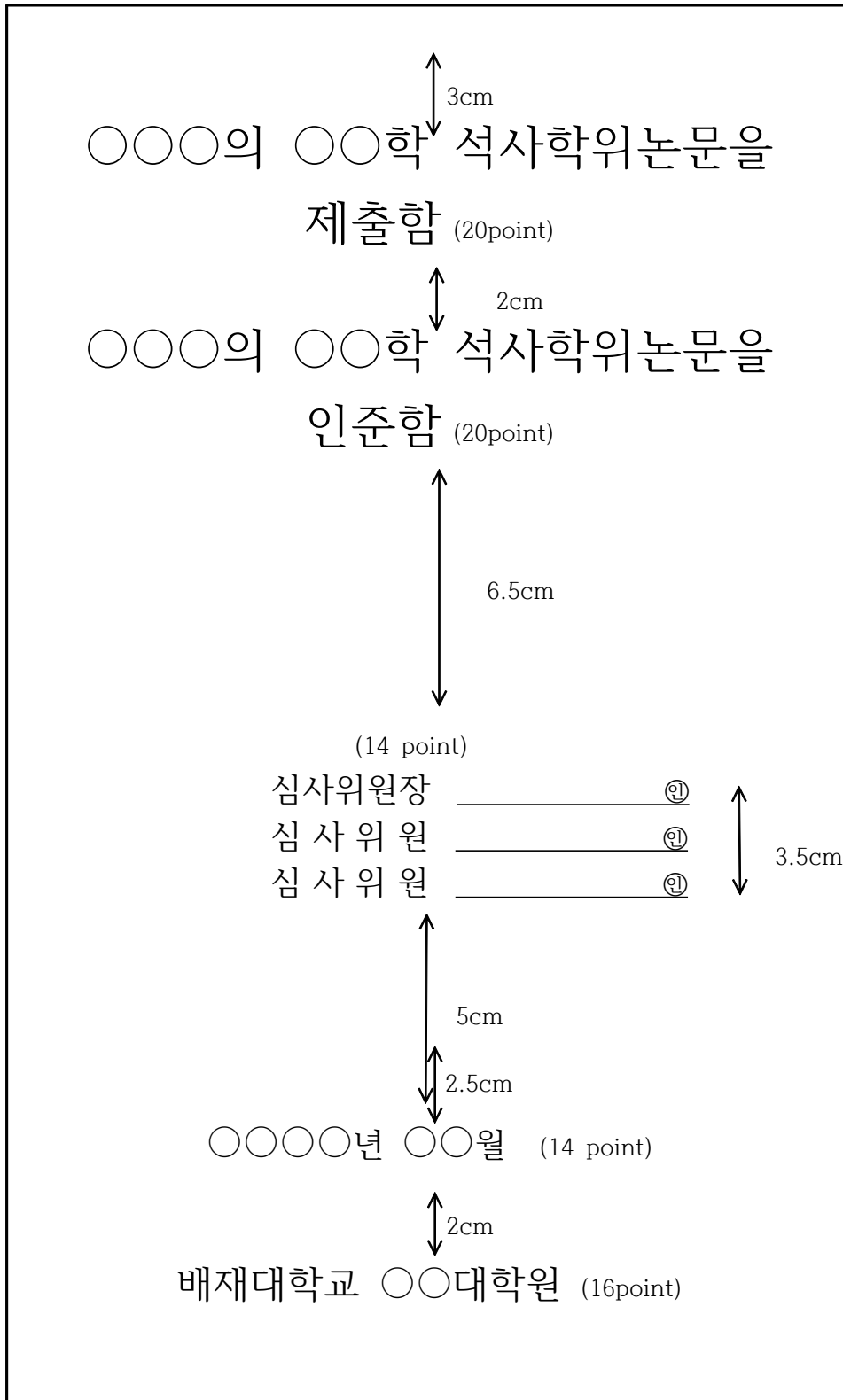
[별지 3 : 학위논문 속표지 국문논문 양식]




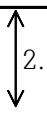
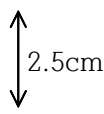
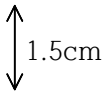
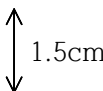
[별지 4 : 학위논문 속표지 영문논문 양식]



[별지 5 : 학위논문 인준서 국문논문 양식]

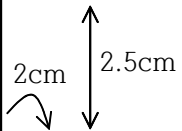


[별지 6 : 학위논문 인준서 영문논문 양식]

 2cm	 2.5cm
<p>The undersigned have examined the dissertation entitled: "<u>영문논문제 목</u>" presented by "<u>영문 성명</u>", a candidate for the degree of Doctor of Philosophy and hereby certify that in their judgement it is worthy of acceptance.</p>	
 2.5cm	
Principal Examiner	June, 1997 (December, 1997)
	<hr/> Yong Soo Kim, Ph. D. Professor Department of Chemistry Graduate School of PaiChai University
 1.5cm	
Examiner	June, 1997 (December, 1997)
	<hr/> Yong Soo Kim, Ph. D. Professor Department of Chemistry Graduate School of PaiChai University
 1.5cm	
Examiner	June, 1997 (December, 1997)
	<hr/> Yong Soo Kim, Ph. D. Professor Department of Chemistry Graduate School of PaiChai University

Advisor

June, 1997  
(December, 1997)



---

Yong Soo Kim, Ph. D.  
Professor  
Department of Chemistry  
Graduate School of PaiChai University

Advisor

June, 1997  
(December, 1997)



---

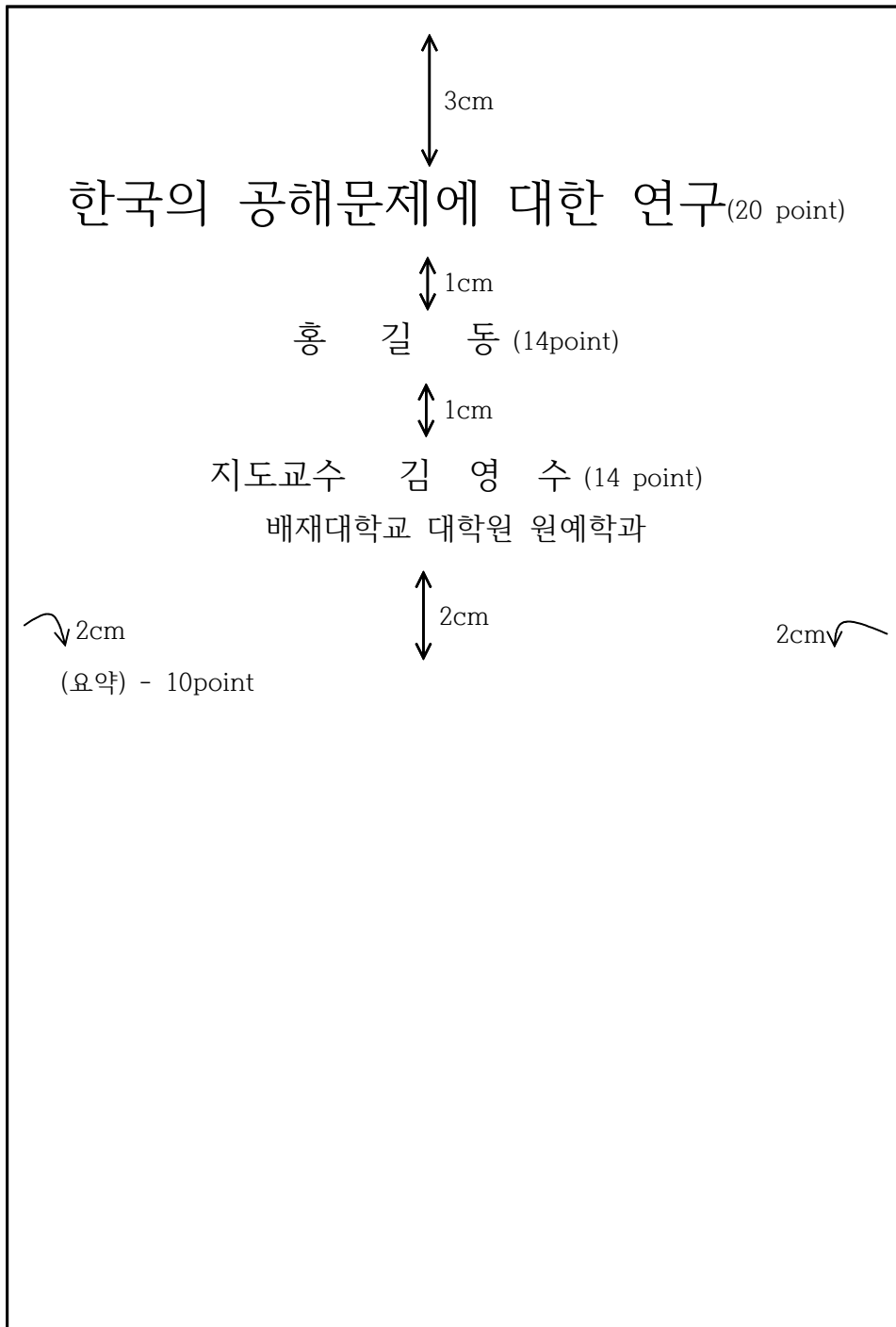
Yong Soo Kim, Ph. D.  
Professor  
Department of Chemistry  
Graduate School of PaiChai University

[별지 7 : 목 차(예시)]

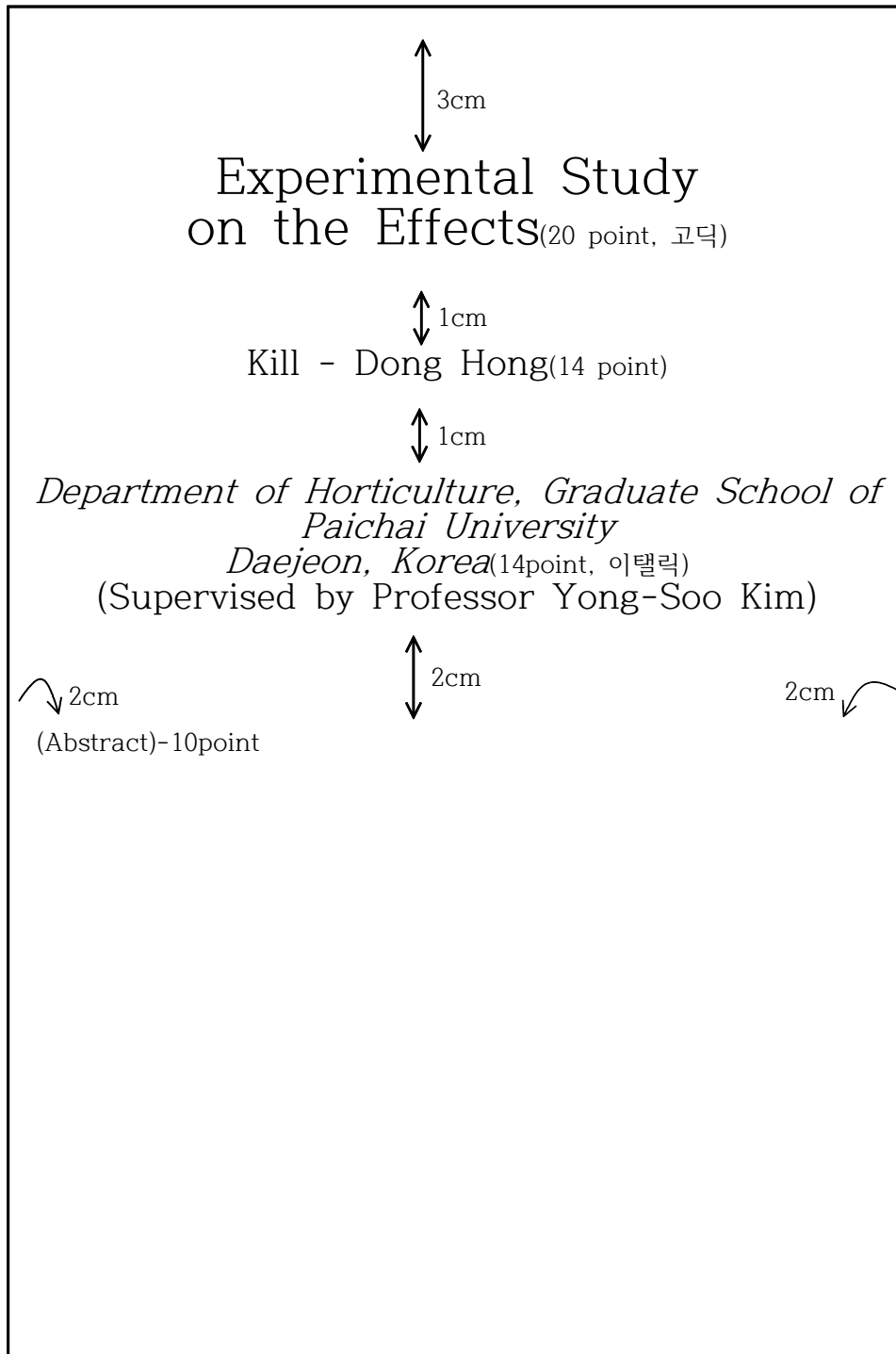
<div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="text-align: center; margin-right: 10px;"> <math>\updownarrow</math> 3.5cm         </div> <div style="text-align: center;">           목 차(Table of Contents)         </div> <div style="text-align: center; margin-left: 10px;"> <math>\updownarrow</math> 1cm         </div> </div>		
$\leftarrow$ 3cm	초록(Abstract)    i	$\rightarrow$ 2cm
	목차(Table of Contents)    vi	
	그림목차(List of Figures)    viii	
	도표목차(List of Tables)    xi	
	약어(List of Abbreviations)    xii	
	I. 서 론(Introduction)    1	
	A. ○○○○○○    3	
	B. ○○○○○○    7	
	1. ○○○○○○    13	
	2. ○○○○○○    17	
	II. ○○○○○○    24	
	A. ○○○○○○    29	
	B. ○○○○○○    35	
	III. ○○○○○○    41	
	A. ○○○○○○    48	
	B. ○○○○○○    55	
	IV. ○○○○○○    63	
	A. ○○○○○○    73	
	B. ○○○○○○    82	
	V. 결 론(Conclusion)    89	
	참고문헌(References)    93	
	초록(Abstract)    98	
	감사의 글(Acknowledgement)    99	

\* 국문논문은 영문초록, 영문논문은 국문초록을 쓰십시오.

[별지 8 : 국문초록]



[별지 9 : 영문초록]



대학원 장학금 지급 규정  
[제정 2013.1.25., 일부개정 2023.2.22.]

**제1조(목적)** 본 규정은 배재대학교 일반대학원, 특수대학원 및 교육대학원(이하 '본 대학원'라 한다)의 장학생 선정과 장학금을 지급함에 있어 공정하고 효율적 운용을 기하기 위하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

**제2조(적용범위)** 본 대학원의 장학금지급과 장학생 선발기준에 관하여는 별도의 기준이 없는 한 본 규정에 의한다. 단, 별도의 기준이라 함은 지급단체의 특정한 지급조건을 말한다.

**제3조(사무관장)** 본 규정의 관리와 운영은 대학원장이 관장한다.

**제4조(지급대상)** 교내·외 각종 장학금의 지급대상은 당해학기 본 대학원 재학생으로 한다.

**제5조(장학금의 종류 및 지급기준)** 대학원에서 지급하는 장학금은 교내 장학금과 교외 장학금으로 구분하며, 장학금의 종류 및 지급기준은 다음 각 호와 같다. <개정 2019.12.11.>

① 교내장학금

1. RA(Research Assistantship)장학금 : 전일제 대학원생으로서 교수의 연구에 직접 참여하여 소정의 실적을 제출하는 자
2. TA(Teaching Assistantship)장학금 : 전일제 대학원생으로서 실험실 및 학과 업무를 보조하는 자
3. 모교장학금 : 본 대학교 졸업(예정)자로서 본 대학원에 재학 중인 자.
4. 외국인장학금 : 본 대학원에 재학 중인 외국인 학생
5. 교직원장학금 : 배재대학교에 재직 중인 교직원

6. 복지장학금 : 학업성적이 우수하고 모범적이며 타 장학금을 수혜하지 않는 자
7. <삭제> <개정 2019.12.11.>
8. 학습장려장학금 : 전일제 박사학위과정 이수자 중 1개월 동안의 소정근로시간이 60시간 미만인 단시간근로자 <개정 2020.2.26.>
9. 자매학교장학금 : 배재대학교와 자매결연 고등학교 교직원으로 재직 중인 자
10. 국방장학금 : 현역 군인으로 복무 중인 자(군무원 제외)
11. 정책장학금 : 국가 또는 지방직 공무원이나 유치원 및 초·중등현직교사(기간제 교사, 대안학교 교사 포함), 정부산하기관 및 지방 공기업, 지방 출연기관에 재직 중인 자 <개정 2023.2.22.>
12. 언론인장학금 : 신문 및 방송기자로 재직 중인 자
13. 가족회사장학금 : 본교 산학협력단 가족회사의 임직원으로 근무하는 자
14. 배재장학금
  - 가. 대학발전에 기여하는 자로서 총장이 추천한 자
  - 나. 정부초청 외국인 장학생 및 해외교류사업 장학생으로 선발된 자 <신설 2022.6.14.>
15. 기부금운용장학금 : 학부(과) 및 기부자의 추천을 받은 자 <신설 2021.11.10.>
16. 근로장학금 : 품행이 모범적이며 교내에 배치되어 인턴봉사 및 근로하는 자 <신설 2021.11.10.>
- ② 교외장학금 : 정부 및 지방자치단체 또는 기타 단체나 개인이 지급하는 장학금
- ③ 학비감면 인정액 산출을 위한 ‘경제적 사정 곤란자’라 함은 국가통계포털(KOSIS) 가계동향조사의 분기별 가구당 월평균 분위경계값 및

적자가구비율(2인 이상) 자료중 10분위별 평균소득(전국) 기준 1분위에서 5분위에 해당하는 자를 말하며, 월평균 소득분위 산정방법은 대학원위원회에서 따로 정한다. <신설 2022.1.25.>

#### **제6조(교내장학생 선발방법)**

1. 장학생 선발방법은 장학금 지급기준에 의거 대학원장이 결정한다.
2. 장학금 지급금액은 예산의 범위 내에서 대학원위원회의 심의를 거쳐 대학원장이 결정한다.

[제목개정 2021.11.10.]

#### **제7조(교외장학생 선발 및 추천)**

1. 교외 장학재단 및 개인이 해당학생을 지정하였을 경우에는 결격사유가 없는 한 그에 따른다.
2. 해당학생이 지정되지 않은 경우에는 대학원장이 각 학과의 수혜상황을 고려하여 학과 주임교수의 추천을 받아 대학원위원회의 심의를 거쳐 대학원장이 결정한다.

**제8조(이중수혜 금지)** 각종 장학금은 원칙적으로 이중수혜를 금지한다. 단 RA장학금과 TA장학금 및 배재장학금은 중복수혜가 가능하다.

**제9조(장학금 지급제한)** 장학생 중 다음 사항에 해당되었을 경우에는 장학금을 지급제한 하거나 환수한다. <개정 2015.11.11.>

1. 징계를 받은 자: 지급정지<개정 2015.11.11.>
2. 교칙을 위반하거나 대학원위원회에서 자격이 없다고 인정하는 자: 지급정지<개정 2015.11.11.>
3. 장학금 지급 후 해당 장학금 지급기준 미 자격자로 확인된 자: 환수<신설 2015.11.11.>

**제10조(수혜기간)** 장학금의 수혜기간은 당해 학기를 원칙으로 하고 석사과정은 4학기, 박사과정은 6학기를 초과할 수 없다. 단, 장학기간 누

적 평점평균 80점(백분위 환산점수) 이상인 정부초청 외국인 장학생 및 해외교류사업 장학생은 석사과정 12개월, 박사과정 24개월 이내에 한해서 초과하여 지급할 수 있다. <개정 2022.6.14.>

**제11조(지급방법)** 장학금의 지급방법은 지급대상자가 확정되면 담당부서는 명부를 작성하고 등록금고지서에 직접 학비감면하여 지급한다.

**제12조(지급기준액)** 장학금의 지급기준액은 당해학년도 이전에 대학원위원회의 심의를 거쳐 총장이 결정한다.

**제13조(기타사항)** 위 규정에 규정되지 않은 사항은 대학원위원회의 심의를 거쳐 시행 할 수 있다.

**부칙**

본 규정은 2013년 1월 25일 부터 시행한다.

**부칙**

본 규정은 2015년 11월 11일 부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2019년 12월 11일 부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2020년 2월 26일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2021년 11월 10일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2022년 6월 14일부터 시행한다.

**부칙**

(시행일) 이 규정은 2023년 2월 22일부터 시행한다.

## 배재대학교 석·박사 통합과정 운영규정

### 대학원 석·박사 통합과정 운영규정

[제정 2021.11.10.]

**제1조(목적)** 이 규정은 「대학원 학칙」 제3조 제3항에 따라 배재대학교 일반대학원 석·박사 통합과정 운영에 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

**제2조(정의)** 배재대학교 일반대학원의 석·박사 통합과정(이하 “통합과정”이라 한다)은 석사학위과정과 박사학위과정이 통합된 과정으로 박사학위 취득을 목표로 하는 학생이 석사학위 취득 없이 박사학위를 취득할 수 있는 과정을 말한다.

**제3조(설치대상)** 통합과정은 석사학위과정과 박사학위과정을 운영하고 있는 학과에 설치한다.

**제4조(수업연한 및 재학연한)** ① 수업연한은 5년으로 하고 재학연한은 8년으로 한다.

② 이수학점을 취득하고 평점평균이 4.0/4.5 이상인 경우 지도교수 및 주임교수의 추천을 받아 대학원위원회의 심의를 받아 수업연한을 최대 2학기 단축할 수 있다.

**제5조(선발인원 및 시기)** 선발인원은 박사학위과정 입학정원의 10% 범위 내에서 대학원위원회에서 정하며, 일반대학원 입학생 모집 시에 선발한다.

**제6조(지원자격)** 국내·외 대학에서 학사학위를 취득한 자(취득 예정자 포함) 또는 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자

**제7조(선발방법)** 선발방법은 일반대학원 입학전형으로 선발한다.

**제8조(이수학점)** 이수학점은 54학점 이상을 취득하여야 한다.

**제9조(지도교수 위촉 및 논문연구계획서 제출)** ① 통합과정 학생은 제1학기 초에 지도교수를 위촉한다.

② 통합과정 학생은 제5학기 초에 논문계획서를 제출하여야 한다.

**제10조(학위청구논문제출 자격)** 제8조의 이수학점을 모두 이수한 자 또는 이수 예정자로 각 호의 요건을 갖추고 지도교수의 추천을 받은 자는 학위청구논문을 제출할 수 있다.

1. 취득학점의 총 평점평균이 3.00 이상인 자
2. 자격시험(외국어시험, 종합시험)에 합격한 자
3. 학칙이 정한 바에 따라 정규등록하고 3학기 이상 논문 연구 지도를 받은 자
4. 수료일로부터 7년이 경과하지 아니한 자

**제11조(자격시험 및 응시자격 )** ①자격시험은 외국어시험 및 종합시험으로 구분한다.

②응시자격은 48학점 이상을 취득하여야 한다.

**제12조(학위의 수여)** ① 통합과정을 이수하고 박사학위의 수여기준을 충족한 자에 대하여는 석사학위는 수여하지 않고, 박사학위를 수여한다.

② 제1항에도 불구하고 통합과정을 이수하는 자 중 석사학위 수여기준을 충족하여 석사학위를 취득 하고자 하는 자에게는 석사학위를 수여할 수 있다.

③ 석사학위를 취득하고자 하는 자는 별지 제1호 서식의 “석.박사학위 통합과정 이수 중 석사학위 수여 신청서”를 제출하여야 한다.

**제13조(통합과정 이수 중 중도 포기 또는 중도 탈락자에 대한 조치)** ① 중도 포기 또는 중도 탈락자는 별지 제2호 서식의 석.박사학위통합과정 포기원을 소속학과 지도교수 및 주임교수의 허가를 받아 대학원장에게 제출하여야 한다.

② 중도 포기 또는 중도 탈락자의 외국어시험 및 종합시험, 논문연구계획서 및 학위청구 논문심사 등은 「대학원 학칙」 제67조(학위수여 자격)의 석사학위 기준을 적용한다.

③ 중도 포기 또는 중도 탈락자가「대학원 학칙」제67조(학위수여 자격) 제1항에서 정한 석사학위 이수요건을 충족한 경우 석사학위를 수여할 수 있으며, 통합과정의 이수를 종결시킬 수 있다.

**제14조(준용)** 본 규정에 규정된 이외의 사항에 관하여는 본 대학교 학칙 및 대학원 학칙, 대학원 학칙 시행세칙을 준용한다.

#### 부칙

(시행일) 이 규정은 2021년 11월 10일부터 시행한다.

[별지 제1호 서식]

석.박사학위통합과정 이수 중 석사학위 수여 신청서

청구학위	학 석사	학 과		학 번	
성 명		생년월일		전 공	
입학년도	년 월	수료(예정)년도		년 월	
대학원 논문연구 수강학기	1회 : 제 학기 / 2회 : 제 학기				
논문제출 자격시험	외국어시험	학년도, 제 학기			
합격년도	전 공 시 험	학년도, 제 학기			
<p>본인은 위와 같이 석.박사학위통합과정 이수 중 석사학위를 취득하고자 신청서를 제출합니다.</p> <p style="text-align: right;">20 년 월 일</p> <p>신청자 : 신청학생 _____(인)</p> <p>확인자 : 지도교수 _____(인)</p> <p>배재대학교총장 귀하</p>					



제6편

# 학생활동 지원기관



## 학생성장센터

### 학생성장지원팀

#### □ 설립 목적

- 창의융합인재 배양을 위한 과학적 학생지원체계 고도화와 전인적 학생성장을 목적으로 필요한 서비스를 연계하고 지원하기 위해 설립되었습니다.
- 학생성장 지원부서(학생상담실, 건강증진실, 사회봉사지원실, 장애학생지원실) 및 협의체(대학교육혁신원, 국고사업단, 주시경교양대학, 교무처, 학생처, 시설안전처 정보관리팀)와 협업을 통해 유기적인 관계를 구축합니다.



### 학생상담실

#### □ 설립 목적

- 학생상담실은 상담과 교육활동을 통하여 학생들의 건전한 자아상과 가치관을 가지고 대학생활에 원만하게 적응하며, 급변하는 사회 환경에 주도적으로 대응할 수 있는 자질을 함양하도록 지원함을 목적으로 합니다. 나아가 교직원 및 지역사회 구성원에 대한 지원활동을 통하여 대학사회의 통합에 기여하며 지역사회에 봉사합니다.

□ 운영체계 및 주요 업무



□ 이용 안내

- 이용방법: 상시 월~금(오전 9시 ~ 오후 5시) 직접 방문 및 전화
- 위치: 스마트배재관(SP) 101-1호
- 연락처: (042) 520-5555
- 홈페이지: <https://www.pcu.ac.kr/counsel>

건강증진실

□ 설립 목적

- 건강증진실은 학생과 교직원의 건강관리와 질병예방을 통하여 안전하고 활기찬 대학생활이 될 수 있도록 건강상담 및 감염병 예방에 힘쓰고 있으며 학교생활 중 수업이나 기타 교내에서 다친 경우에 대한 학교경영자배상책임보험 청구업무도 담당하고 있습니다.

□ 주요 업무

- 응급처치
- 응급투약
- 건강교육
- 건강상담
- 학교행사 시 구급약품지급
- 학교에서 각종 행사 시 의료지원
- 안정실 운영
- 기본임상검사(혈압, 혈당, 혈액형) 및 기본체위검사(시력, 체중, 신장)

- 목발 및 휠체어 대여
- 학교 경영자배상책임보험 청구
- 감염병 예방 관련 업무

#### □ 이용 안내

- 이용시간: 오전 9시 ~ 오후 5시
- 위치: 스마트배재관(SP) 202호
- 연락처: 042) 520-5119, 5488, 070) 4362-6206

### 장애학생지원실

#### □ 설립 목적

- 배재대학교 장애학생지원실은 장애학생 교육환경개선 및 학습지원을 위한 통합지원체제를 마련하고자 2011년 설립되었습니다. 장애학생의 대학생활 영위를 위한 다양한 서비스를 장애학생의 욕구에 맞춰 체계적이고 전문적인 교육복지지원 서비스를 제공하고 있습니다. 장애학생이 전문적인 사회인으로 성장할 수 있도록 무장애(Barrier Free)교육환경 조성을 위해 노력하고 있습니다.

#### □ 이용 대상

- 장애인 등록증 또는 장애인 복지카드를 소유한 장애학생
- 기타 장애학생특별지원위원회에서 지원이 필요하다고 인정되는 장애학생

#### □ 주요 업무

- 장애학생 교육복지지원 발전계획 수립
- 장애학생 교육지원인력 교육 및 관리
- 장애학생 교수·학습 지원
- 학습도우미 지원
- 학습기자재 지원
- 장애학생 우선수강 신청 지원
- 장애학생 교수·학습지원 관련 편의지원
- 장애학생 이동·편의지원
- 이동도우미 지원
- 장애인 편의시설 지원
- 장애학생 생활·복지지원
- 생활도우미 지원
- 생활관 우선 입사 지원

- 장애학생 장학지원
- 문화체험 및 교류지원
- 장애학생 상담· 진로지원
- 장애학생 상담지원
- 장애학생 진로 및 취업프로그램 지원
- 장애학생 간담회 지원
- 장애대학생교육복지지원실태평가 업무
- 학내 구성원 장애인식 개선 사업

□ 이용 안내

- 이용시간: 학기, 방학 월~금 오전 9시 ~ 오후 5시
- 위치: 자연과학관(J) 118호
- 연락처: 042) 520-5222
- 홈페이지: <https://www.pcu.ac.kr/happy>

사회봉사지원실

□ 설립 목적

- ‘크고자 하거든 남을 섬기라’는 건학이념과 적극적인 사회봉사를 이끌 수 있는 인재양성의 교육목적에 따라 체계적이고 지속적인 지원을 통해 학생 및 대학 구성원들의 사회봉사 참여 활성화와 봉사영역 확장을 위하여 설립하였으며, 지역사회와 협력하여 대학의 사회적 책무를 완수하고 교·내외 봉사프로그램 개발과 운영으로 자발적인 봉사 참여 유도를 목표로 하고 있습니다.



☐ 주요 업무

- 사회봉사 교과목(1,2,3,4) 관리 업무
- 사회봉사 프로그램 공모 및 활동 지원
- 사회봉사지원실 자체 봉사프로그램 및 외부 봉사 단체와의 연계 사업
- 교내·외 지역사회 협력관리 운영 및 지원

☐ 봉사 안내

- 1365자원봉사포털, VMS사회복지자원봉사, 실 공지 및 채움비교과 봉사 참여

☐ 이용 안내

- 위치: 21세기관(P) 209호
- 연락처: 042) 520-5656
- 홈페이지: <https://www.pcu.ac.kr/socials>

## 국제학생교류팀

### 소개

- 국제학생교류팀은 배재대학교의 국제화를 총괄하는 핵심 부서로 해외 협정대학 및 기관과 활발한 교류 협력을 추진하고 있습니다. 본교는 매년 해외 자매대학에 교환학생을 파견하고 있으며, 장·단기 어학연수 프로그램을 운영하여 학생들의 글로벌 역량을 체계적으로 지원하고 있습니다. 또한 배재대학교는 교육부에서 부여하는 「교육국제화역량인증제」를 취득하여 외국인 유학생 유치 및 관리 역량을 공식적으로 인정받았습니다. 국제학생교류팀은 이러한 기반을 바탕으로 우리 대학 학생들이 세계가 요구하는 글로벌 인재로 성장할 수 있도록 다양한 국제교류 프로그램 개발, 외국인 유학생 지원, 국제 협력 네트워크 확대 등 전방위적 역할을 수행하고 있습니다.

### 교환학생 파견 프로그램

- 교환학생 파견은 학생들이 다양한 문화와 교육 환경을 직접 경험하며 글로벌 시야와 국제 역량 강화를 돕는 것으로 이를 통해 언어 능력과 전공 전문성을 높이고 국제적 경쟁력을 갖춘 인재로 성장할 수 있는 기반을 마련합니다.
  - 파견국가: 미국, 영국, 일본, 중국, 베트남, 말레이시아, 멕시코
  - 파견시기: 학교별로 학사일정에 따라 상이하나 대체로 3월, 9월에 학기 시작에 맞춰 파견

### 외 장·단기 언어연수 프로그램

- 본교 학생들이 현지에서 실질적인 언어 환경을 경험하며 언어 능력과 문화 이해도를 동시에 향상시키는 것을 목표로 합니다. 이를 통해 학생들은 국제사회에서 요구되는 의사소통 능력과 글로벌 감각을 갖추어 향후 학업과 진로에서 경쟁력을 높일 수 있습니다.
  - 파견국가: 일본, 영국, 호주, 뉴질랜드, 캐나다, 말레이시아
  - 파견시기: 하계, 동계 방학 중 한 달

---

### 도전! 글로벌 배낭여행 프로그램

---

- 본교 학생들의 전공과 연계된 창의적이고 도전적인 학습여행을 주제로 관련 국가의 현황을 살펴보고 학습함으로써 전공 지식을 심화하고 이를 통해 글로벌 역량을 지닌 세계 인재로 거듭날 수 있도록 지원합니다.
- 선발시기: 1학기

---

### Cross-Country(국내 문화탐방) 프로그램

---

- 본 프로그램은 한국인 재학생과 외국인 재학생이 함께 국내 여행지를 탐방하고 문화 교류와 상호 이해를 높이는 것을 목표로 하며, 이를 통해 외국인 학생의 지역문화 적응을 돕고 한국인 학생에게도 글로벌 감각과 다문화 소통 능력을 향상시키는 기회를 제공합니다.

---

### 멘토·멘티 프로그램

---

- 본 프로그램은 외국인 유학생들이 학업과 대학생활에 안정적으로 적응하도록 돕고 멘토-멘티 협력을 통해 학습, 생활, 문화 전반에서 실질적인 도움을 제공하고 유학생의 자기주도성 향상과 지역사회 정착 역량을 강화하는 프로그램입니다.
- 선발시기: 3월 및 9월

## 한국어교육원

### 소개

한국어교육원은 1992년 개원한 이래 우수한 강사진과 차별화된 교육 프로그램을 통해 지금까지 약 12,000여명의 수료생을 배출하였고, 2025년 4월1일 현재 627명의 외국인 유학생들이 수학하고 있습니다. 유관기관의 사업에도 적극 참여하여 2011년, 2012년과 2015년에는 국립국어원에서 주관하는 국외한국어 전문가 초청 연수를 실시하였으며, 2010년부터 국립국제교육원 주관 주요국가 대학생 초청연수 프로그램을 진행하여 정부초청 외국인 유학생 한국어 연수 기관으로 현재까지 성공적으로 수행하고 있습니다. 정부초청 외국인 우수교환 장학생 수학대학, 정부초청 외국인 대학원장학생 한국어 위탁 연수기관, 정부초청 외국인 학부장학생 한국어 위탁 연수기관 등을 운영하고 있으며, 이러한 경험을 바탕으로 역량 있는 한국어 교육기관으로 자리매김하고 있습니다. 특히 본 한국어교육원은 한국 대학에서 공부하려는 외국인 유학생들에게 학문 활동을 하는 데에 필요한 한국어를 체계적으로 교육하며, 최고의 면학 분위기를 제공하고 있습니다. 또한 다양한 문화 체험 활동을 통해 한국 사회 및 한국 문화에 좀 더 친숙해져서 한국 생활에서의 어려움이 없도록 돕고, 다양한 문화체험을 통하여 한국적인 것이 세계적인 것이라는 자부심으로 활동하고 있습니다.

### 학기 구성

학기	1학기(봄학기)	2학기(여름학기)	3학기(가을학기)	4학기(겨울학기)
학기 기간	매년 3월 첫 주~10주간	매년 6월 첫 주~10주간	매년 9월 첫 주~10주간	매년 12월 첫 주~10주간
접수 마감일	전년도 12월 마지막 주 금요일	매년 3월 마지막 주 금요일	매년 6월 마지막 주 금요일	매년 9월 마지막 주 금요일

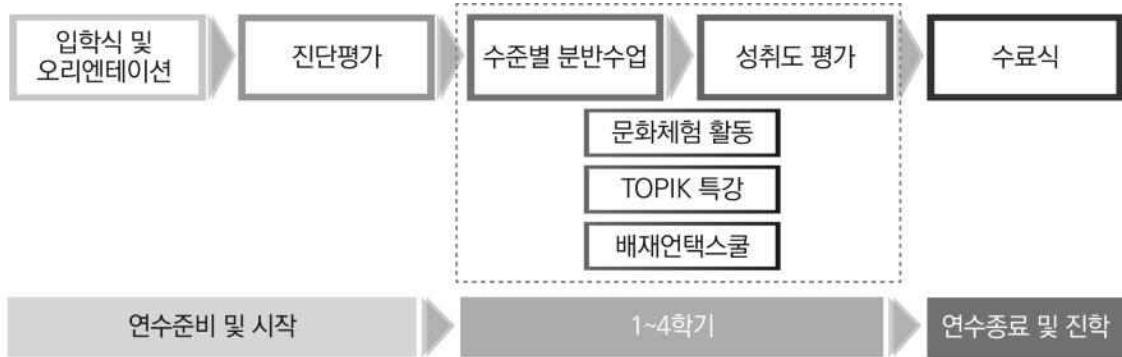
#### 정규 과정

수업 일수	월요일 ~ 금요일(5일/1주, 10주/1학기, 200시간)
수업 시간	매일 09:00 ~ 13:00(1일 4시간)
개설 등급	1급 - 6급
수업 규모	12~16명 내외

#### 교환 과정

수업 일수	월요일 ~ 금요일(5일/1주, 15주/1학기)
수업 시간	매일 09:00 ~ 13:00(1일 3시간)
개설 등급	1급~4급
수업 규모	15명 내외

교육과정 운영(등급 별 주 단위 수업 구성표)



□ 초급과정<1급~2급>

- 기초 어휘를 사용하여 간단한 한국어 문장을 구사할 수 있으며 자신과 관련된 일상생활의 일(인사, 물건 사기, 음식 주문하기, 은행 업무 등)을 한국어로 수행할 수 있는 수준임

구분	월	화	수	목	금
1교시	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법
2교시	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법
3교시	읽기/쓰기	읽기/쓰기	읽기/쓰기	읽기/쓰기	읽기/쓰기
4교시	말하기/듣기	말하기/듣기	말하기/듣기	말하기/듣기	말하기/듣기
비고	2일에 1개 단원 수업 진행				
교재	「배재 한국어」 1, 「배재 한국어」 2				

□ 중급 과정(3~4급)

- 한국 생활의 기본적인 일들을 해결할 수 있는 학습자를 대상으로 함. 중급은 사회적이고 전문화적인 영역에서 타인의 도움 없이 주어진 과업(의견 표명, 환불, 항의 등)을 무리 없이 해결할 수 있는 수준임

구분	월	화	수	목	금
1교시	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법
2교시	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법
3교시	읽기/쓰기	읽기/쓰기	읽기/쓰기	읽기/쓰기	읽기/쓰기
4교시	말하기/듣기	말하기/듣기	말하기/듣기	말하기/듣기	말하기/듣기
비고	2일에 1개 단원 수업 진행				
교재	「배재 한국어」 3, 「배재 한국어」 4				

□ 고급과정(5급~6급)

- 전문 분야에서의 연구나 업무 수행에 필요한 과업을 정확하고 능숙하게 수행할 수

있고, 정치, 경제, 사회, 문화 전반에 걸쳐 친숙하지 않은 소재에 관해서도 어려움 없이 언어를 사용할 수 있는 수준임

구분	월	화	수	목	금
1교시	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법
2교시	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법	말하기/어휘/ 문법
3교시	읽기/쓰기	읽기/쓰기	읽기/쓰기	읽기/쓰기	읽기/쓰기
4교시	말하기/듣기	말하기/듣기	말하기/듣기	말하기/듣기	말하기/듣기
비고	1일에 1개 단원 수업 진행				
교재	「KOREAN SPEAKING」 Advanced 1 - 일상대화편 「KOREAN SPEAKING」 Advanced 2-스토리텔링편 학생 수준별 특별 교재 제작 및 선정				

□ 한국어교재

단계	교재명	특징
초급	<배재한국어1>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•한국어 학습 경험이 전혀 없는 초급 학습자(1급)를 위한 한국어 교재</li> <li>•이 교재는 한글1, 2, 3 그리고 본과 13과로 구성되어 있으며 한국어를 처음 배우는 학습자들에게 한글의 자·모음의 구성과 발음을 정확하게 알 수 있도록 하며, 일상생활에서 사용할 수 있는 기초 어휘 및 표현을 익힐 수 있음</li> </ul>
	<배재한국어2>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•한국어 초급(2급) 학습자용 교재이며 모두 14과로 구성</li> <li>•이 교재는 중급으로 가기 전 다양한 어휘·표현 및 문법을 익혀 사적이고 친숙한 화제에 대해 이해하고 자유롭게 구사할 수 있도록 도움</li> </ul>
중급	<배재한국어3>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•한국어 중급(3급) 학습자용 교재이며 모두 14과로 구성</li> <li>•이 교재는 학습자가 일상생활에서 이루어지는 다양한 상황별·기능별 대화에 익숙해짐으로써 실제 생활에 적용할 수 있도록 돕고, 한국어의 기본 문법을 다져 좀 더 정확하고 확장된 한국어 실력을 완성하도록 함</li> </ul>
	<배재한국어4>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•한국어 중급(4급) 학습자용 교재이며 모두 14과로 구성</li> <li>•이 교재는 한국어의 기본문법을 바탕으로 좀 더 정확하고 유창한 한국어 능력을 향상시키는 데 목적이 있으며, 자주 사용되는 관용적 표현과 사회·문화적인 내용을 이해하여 실생활에서 적절하게 사용할 수 있도록 함</li> </ul>

한국문화체험

한국 전통문화 및 현대문화 체험, 현장학습 등을 통해 한국문화를 이해하고, 한국어 학습 능력을 향상시키며, 정규수업 이외의 특별수업을 통해 한국어와 한국문화의 이해를 돕고

외국인 학생 간 교류 기회를 통해 상호 이해를 증진(아래 활동 중 매 학기 1회 이상 선택·실시)

체험 분야	내용
지역 탐방 및 현장학습	-한국 역사문화 탐방(배재역사박물관, 한글박물관, 광화문, 인사동 방문) -대전 역사문화 탐방(대전시청 방문 및 대전 시티투어) -대전 시민과 함께하는 워크 투게더 참가 -지역 기업 및 문화탐방 -딸기밭 체험 및 백제군사박물관 견학 -외국인 어울림한마당 체육대회 -세계 어울림한마당
전통문화체험	-김치 담그기(강경발효젓갈축제 등) 및 한국음식 만들기 체험 -태권도 배우기 -예절체험(효문화박물관, 뿌리공원) -명절 및 세시풍습 체험 -도자기 만들기 체험
현대문화체험	-지역축제 참가 -갑천 수상스포츠 체험 및 한밭수목원 탐방 -K-POP과 함께(댄스동아리와 함께 K-POP노래 및 춤 배우기) -봉사활동 및 공연관람
안전교육	-심폐소생술 교육

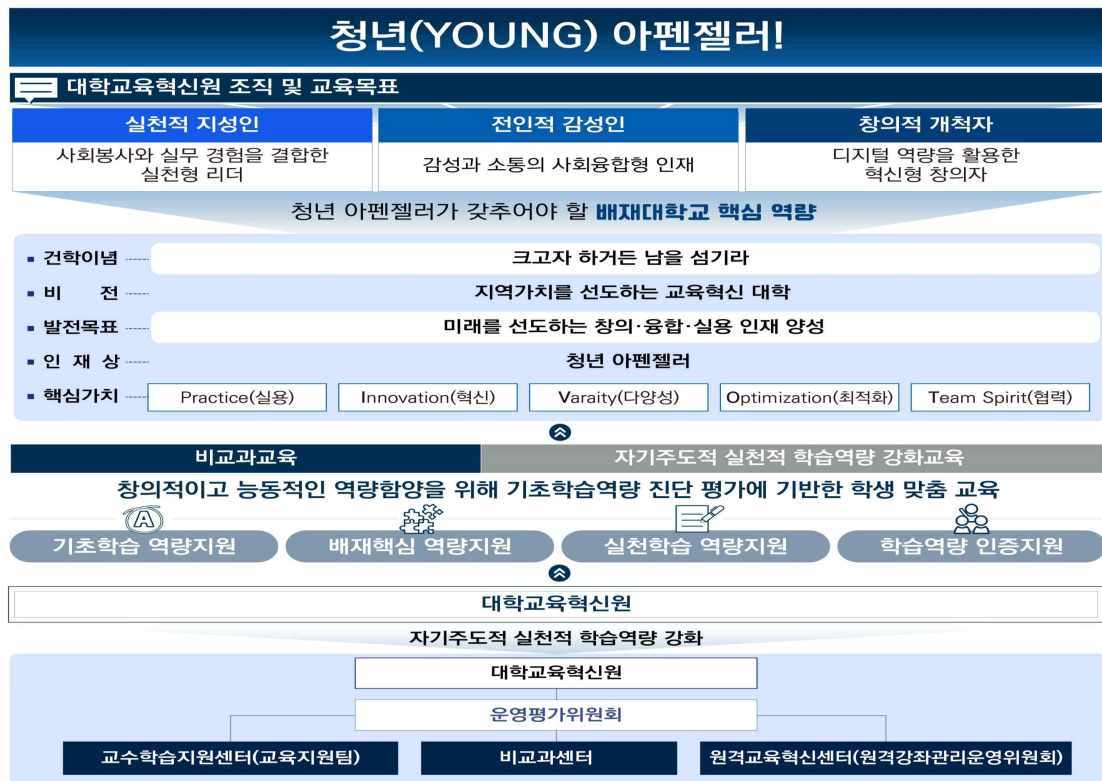
## 대학교육혁신원

### 대학교육혁신원

#### □ 설립목적

- 대학교육혁신원은 교수·학습방법을 연구 및 개발하여 교육의 질적 향상은 물론 역량강화와 질 관리를 위한 전문성을 확보하고자 1997년 교육매체원으로 시작하여 2004년 교수학습센터로 운영되었으며, 2014년에 대학교육혁신원으로 확대 개편하여 현재까지 운영되고 있습니다.

대학교육혁신원 내에 교수학습지원센터, 원격교육혁신센터, 비교과센터를 두고 각 센터에 적합한 전문인력으로 운영함으로써, 교육의 질 관리와 질적 향상을 위해 노력하고있습니다. 배재학당의 역사와 전통을 계승하고 이를 구현하기 위해 우리대학의 인재상인 “청년 아펜젤러”양성에 주력하고 있으며, 나아가 배재대학에 계승된 청년 아펜젤러 역량인 ‘인성역량’, ‘감성역량’, ‘지성역량’, ‘소통역량’, ‘수행역량’, ‘디지털(ICT)역량’의 6대 역량을 제고하는데 필요한 실천적 교수-학습 역량을 강화하고 극대화 하기 위하여 체계적이고 지속적이며 동반 성장이 가능한 첨단 교수학습 환경을 제공, 운영하는 것을 목적으로 하고 있습니다



교수학습지원센터

□ 교수지원 주요 업무

- 대학교육혁신원 교수지원 프로그램은 대학 핵심공유가치인 3A(Accompany, Accountability, Action) 기반의 교수생애주기별 맞춤형교수역량강화를 목표로 교수·학습방법을 지속적으로 개선하고 있습니다.

	동행역량(Accompany)	책임역량(Accountability)	도전역량(Action)
핵심역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교육가 자질함양</li> <li>■ 대학가치 실현</li> <li>■ 사회공헌</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 강의준비</li> <li>■ 강의운영</li> <li>■ 강의개선</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 전문성 증진</li> <li>■ 혁신추진</li> </ul>
프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아펜젤러 리더십 워크숍</li> <li>■ 아펜젤러 내성성 교수법 워크숍</li> <li>■ 동료 교수 멘토링</li> <li>■ 교수-학습 연구 모임</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교수법 특강</li> <li>■ 수업 컨설팅</li> <li>■ 나눔리더십</li> <li>■ 교원-연수 워크숍</li> <li>■ 내가 뽑은 명품 수업</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교수법특강</li> <li>■ 교육 놀이터</li> <li>■ 교원연수-워크숍</li> <li>■ 교수-학습 연구 모임</li> <li>■ 시소UP</li> <li>■ 융합 교수자 네트워크 캠프</li> </ul>

□ 학습지원 주요 업무

- 대학교육혁신원 학습지원프로그램은 P-CASO+[인성, 감성, 지성, 소통, 수행, 디지털(ICT)]강화를 위해 기초학습역량, 자기주도적 학습역량, 실천적 학습역량의 3역량을 체계적으로 지원하고 있습니다.

기초학습역량	자기주도적 학습역량	실천적 학습역량
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 기초학습역량강화(신입생)</li> <li>■ Step By Step(학사경고자)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학생성장 학습법 특강</li> <li>■ 자기주도 디딤돌 학습공동체</li> <li>■ 학생성장 학습컨설팅</li> <li>■ 학생성장 학습플래너</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 채용제: 비교과경진대회</li> <li>■ 프레젠테이션 스킬 업</li> <li>■ EDU-코코팜</li> <li>■ 배재HIGH</li> <li>■ 라이프타임 도전학습</li> </ul>



□ 이용 안내

- 위치: 스마트배재관(SP관) 309호

- 연락처 : (042)520-5459(교수지원), (042)520-5329(학습지원)
- 대학교육혁신원 홈페이지: <https://my.pcu.ac.kr>

## 원격교육혁신센터

### □ 설립 목적

- 원격교육혁신센터는 강의 콘텐츠 제작 지원을 위해 1997년 교육매체원 내에 e-러닝센터로 운영되었으며, 2014년부터 교수학습원이 총장 직속기구로 확대 개편되어 대학교육혁신원 e-러닝센터로 운영되었습니다. 2020년 원격 수업의 확대 운영과 원활한 원격 수업 관리를 위해 원격교육혁신센터로 확대 운영되고 있습니다.

LMS(Learning Management System)를 활용한 강의지원 및 이러닝 콘텐츠 제작으로 원활한 강의를 지원하고, 학내 9개 MOOC+ 강의실을 활용하여 강의 콘텐츠를 제작하고 학생들의 온라인 학습 및 복습을 통한 자기주도적 학습 플랫폼을 지원함으로써 자기주도적 학습 환경 제공하는 것을 목적으로 하고 있습니다.

### □ 주요 업무

- MOOC+ 강의실 관리 및 지원

A205 (A타입)



A205



A205

A206 (B타입)



A206



A206

A211 (B타입)



A211



A211

H112 (B타입)



H112



H112

J120 (C타입)



J120



J120

MC107 (C타입)



MC107



MC107

MC212 (C타입)



MC212



MC212

A113호 (D타입)



A113



A113

스튜디오  
(A208, SP311)

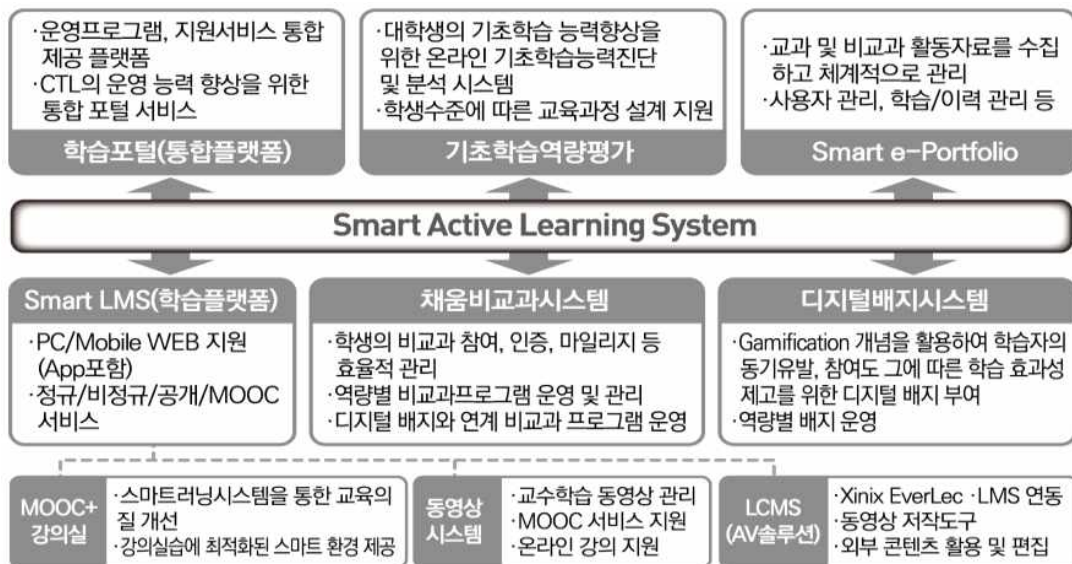


A208



SP311

□ SAL시스템 운영 및 유지보수



- 강의저장 및 강의공개
- 군복무자 강의 지원
- 매체제작 및 콘텐츠 개발 지원
- K-MOOC 지원
- DID (Digital Information Display) 시스템 운영
- 온라인 강좌 개발

□ 이용 안내

- 위치: 스마트배재관(SP관) 309호
- 연락처 및 홈페이지: (042)520-5791, <https://course.pcu.ac.kr>

비교과센터

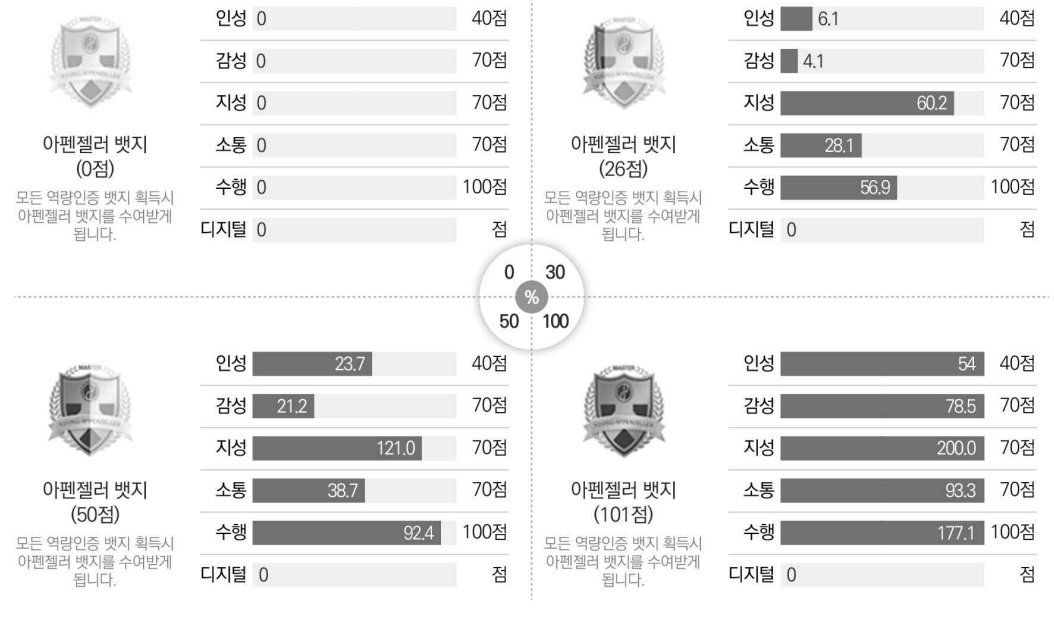
□ 설립 목적

- 비교과센터는 비교과교육을 통해 창의적이고 능동적인 역량 함양을 위한 비교과 교육과정 운영과 체계적 성과관리를 지원하고자 2017년도에 설립되어 대학교육혁신원 내에서 운영되고 있습니다.

비교과센터에서는 우리 대학의 인재상인 “청년 아펜젤러”양성과 인성역량, 감성역량, 지성역량, 소통역량, 수행역량, 디지털(ICT)역량의 6대 역량을 기반으로 비교과 교육과정의 개선과 체계적 성과관리를 위한 채움시스템을 운영합니다. 또한, 대학교육혁신원운영위원회를 운영하여 비교과 교육과정 개선과 질 관리 업무를 수행합니다. 이를 통해 학생들의 비교과활동에 대해 나섬역량마일리지, 6대 역량 채움지수를 적용하여 학생들의 비교과 활동 성과관리 및 자기개발과 역량 강화를 지원하는 것을 목적으로 하고 있습니다.

채움 비교과 시스템
운영자, 프로그램 등록 및 승인
프로그램 별 만족도 조사
프로그램 이수증 발급
마일리지 장학금 안내 및 지급(나섬, 채움)
CQI보고서 관리
학생 비교과 활동이력 관리
비교과 성과 분석 및 환류

## 채움 비교과시스템 디지털 뱃지 획득



### □ 이용 안내

- 위치: 스마트배재관(SP관) 309호
- 연락처 및 홈페이지: (042)520-5093, <https://chaum.pcu.ac.kr>

## 배재대학교 대학일자리플러스본부

### 대학일자리플러스본부에서 하는 일

고용노동부와 대전광역시, 대학이 공동으로 청년고용거버넌스를 구축하여 재학생과 졸업생, 지역청년들에게 진로와 관련된 직업선호도조사부터 진로설계 및 취·창업역량 강화와 실용교육 과정, 자격증 취득 등을 위한 비교과 프로그램을 운영하고 있습니다.

또한 개인별 맞춤형 상담과 일경험 기회 제공, 급변하는 채용시장 동향을 분석한 취업정보 및 채용연계 활동을 펴고 있습니다.

- 저학년부터 맞춤형 진로지도를 통한 커리어 설계 등 종합경력개발 지원
- 정부에서 지원하는 주요 청년일자리사업 전반에 대한 정보 제공 및 참여지원
- 모의면접, 직업심리검사, 자기소개서 작성, 심리상담 등 다양한 진로·취업 지원 서비스 제공
- 대전 코업(co-op) 뉴리더 양성사업, 강소기업 일자리 발굴·관리 및 일 경험 기회 제공
- 취업관련 유관기관과의 연계·협업을 통한 재학생, 인근지역 청년층 상담, 특강 등 서비스 제공



배재대 나섬 ▶  
홈페이지 QR코드





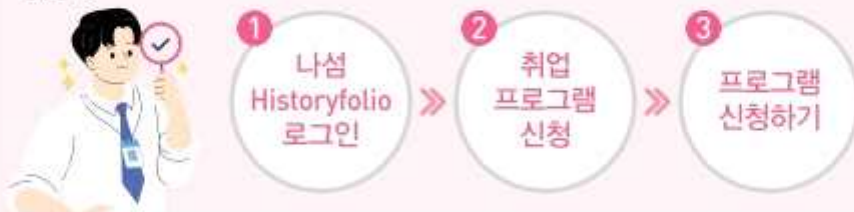
# 나섬 Historyfolio

## 진로·취업 시스템 활용 안내



### 진로·취업 프로그램 신청

대학일자리플러스본부에서 운영하고 있는 자격증, 동아리 등 다양한 프로그램을 확인하고 신청가능



### 잇다 현직자 직무 온라인 클래스

- 1 온라인으로 취업 고민을 끝내는 가장 확실한 방법
- 2 살아있는 직무 경험이 궁금하다면 진짜 현직자의 즉문즉답 온라인 클래스



## ① 진로 및 심리검사 안내

### 진로검사

단계별 검사를 실시하여 잠재능력과 보유역량을 확인하고, 현재 심리와 중요 자원을 탐색



### 직업심리검사

자신에 대한 이해를 돕고, 개인의 특성에 보다 적합한 진로분야를 선택할 수 있도록 지원

- 1 **성인용 직업검사**  
보유능력과 적성을 토대로 적합한 직업 선택을 지원
- 2 **직업선호도검사 S**  
좋아하는 활동, 관심 있는 직업, 선호하는 분야를 탐색하여 적합한 직업을 추천
- 3 **창업적성검사**  
창업에 소질이 있는지를 진단하고, 가장 적합한 업종이 무엇인지 추천
- 4 **직업가치관 검사**  
직업선택 시 중요하게 생각하는 가치관을 측정하여 그에 적합한 직업을 안내
- 5 **직업선호도검사 L**  
직업흥미와 성격, 생활사에 적합한 직업을 추천

◀ 검사 실시 후, 전공별 담당 컨설턴트와 결과지 해석 가능

## 재학생 맞춤형 고용서비스

청년의 직업세계 탐색부터 취업성공까지 청년도약을 적극 지원  
체계적·맞춤형 고용서비스를 패키지로 제공하여 지속적인 취업역량 제고



### 저학년(1~2학년) 빌드업(Build-up) 프로젝트



## ① 고학년(3~5학년) 중심: 점프업(Jump-up) 프로젝트

개인별 활동 인정시간에 따라 월 최대 20만원, 총 100만원 지원금 수령

개인별 취업활동 계획 수립	유형별 맞춤형 지원						
<p>청년 구직의욕 직무역량 자가진단·잡게어실시</p> <p>청년 유형분류 (자기주도형·서비스참여형)</p> <p>컨설턴트 상담을 통한 취업활동계획(IAP) 수립</p> <p>◆ 순과정 카카오톡 이용 비대면 운영 (온 오프라인 상담 병행)</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>자기주도형</th> <th>서비스참여형</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>                     직무코칭 멘토링·이력서클리닉 등 취업지원프로그램                      ▶ 취업스킬향상                 </td> <td>                     훈련(내일배움카드등)·일경험(인턴십, 프로젝트형 일경험 등)                      ▶ 직무역량향상                 </td> </tr> <tr> <td>                     개별 프로그램 이수자에게 점프업 포인트(5만원) 지급                 </td> <td>                     1개월 이상 장기프로그램 참여자에게 점프업 포인트 (최대 25만원) 지급                 </td> </tr> </tbody> </table> <p>컨설턴트를 통한 취업알선·사업 연계</p>	자기주도형	서비스참여형	직무코칭 멘토링·이력서클리닉 등 취업지원프로그램 ▶ 취업스킬향상	훈련(내일배움카드등)·일경험(인턴십, 프로젝트형 일경험 등) ▶ 직무역량향상	개별 프로그램 이수자에게 점프업 포인트(5만원) 지급	1개월 이상 장기프로그램 참여자에게 점프업 포인트 (최대 25만원) 지급
자기주도형	서비스참여형						
직무코칭 멘토링·이력서클리닉 등 취업지원프로그램 ▶ 취업스킬향상	훈련(내일배움카드등)·일경험(인턴십, 프로젝트형 일경험 등) ▶ 직무역량향상						
개별 프로그램 이수자에게 점프업 포인트(5만원) 지급	1개월 이상 장기프로그램 참여자에게 점프업 포인트 (최대 25만원) 지급						
<p>관련 청년 사업 연계</p> <p>낮은구직의욕 ▶ 「청년도전지원사업」 미취업자 ▶ 「국민취업지원제도」</p>							

### 점프업 포인트(수당) 지급 기준

#### 1 자기주도형

「자기주도형」 참여자가 IAP에 기재된 직무역량 강화 프로그램에 참여하는 경우, 매 5시간의 활동 인정시간 마다 점프업 포인트(수당) 5만원 지급

#### 2 서비스참여형

「서비스참여형」 참여자가 IAP에 기재된 직무역량 강화 프로그램에 참여하는 경우, 매 20시간의 활동 인정시간 마다 점프업 포인트(수당) 20만원 지급

가. 자기주도형 : 합계 5시간 이상 활동 시 수당 지급(최소 단위 5만원)

나. 서비스참여형 : 합계 20시간 이상의 활동 시 수당 지급. 단일 프로그램의 총 인정시간이 20시간 미만인 경우 추가적인 프로그램 참여를 통해 인정 시간 합계가 20시간을 초과해야 지급 가능(최소 단위 20만원)

다. 참여자 개인별로 월(매월 1일~말일을 의미함) 1회(20만원)를 초과하여 지급 불가, 연간 개인별 수당 누적 총액 100만원을 초과하여 지급 불가

라. 중앙정부 및 지방자치단체로부터 유사한 성격의 사업에 참여하고 지원금을 월 50만원 이상 수령하는 경우 점프업 포인트(수당) 수령 불가

마. 참여자의 IAP 수립일 이후에 시작한 활동만을 인정하며(IAP수립 이전에 활동한 내역에 대해 인정 및 수당 지급 불가), 사업 종료(익년 2월 말일)일 이후에는 어떠한 수당도 지급 불가

## 취업 주요·일경험 **현장실습** 프로그램 소개

### ① 자격증 취득과정

취업활동 및 역량강화를 위한 다양한 자격증 취득과정 운영

**대상** 재학생 및 졸업생, 지역청년(19세 ~ 34세 이하)

**기간** 2025년 3월 ~ 12월(프로그램별 상이)

**혜택** 무료교육, 교재 제공

프로그램 목록	프로그램 명	내용	학기
	그래픽기술(GTQ) 자격증 취득과정	GTQ 1급/2급 자격증 취득과정	1·2학기
	인공지능 프로그램 자격증과정 (AI-900)	인공지능 (AI-900) 자격증 취득과정	1학기
	일러스트(GTQi) 자격증 취득과정	GTQi 1급/2급 자격증 취득과정	여름·겨울방학
	MOS 자격증 취득과정	Word, Power Point, Excel, Access 등 전산사무 능력 향상을 위한 자격취득과정	여름방학
	컴퓨터활용능력 2급 자격증 취득과정	사무자동화 직무역량 강화 및 취업경쟁력 강화를 위한 자격 취득과정	여름방학
	데이터분석 프로그램 직무교육 (DP-900)	데이터분석 프로그램 (DP-900) 자격증 취득과정	2학기
	캐드 자격증(CAD 1,2급) 실무능력 취득과정	캐드 1급/2급 자격증 취득과정	2학기

### ② 전문인력 양성과정

인재 육성을 위한 다양한 전문인력 양성과정 운영

**대상** 재학생 및 졸업생, 지역청년(19세 ~ 34세 이하)

**기간** 2025년 3월 ~ 12월(프로그램별 상이)

**혜택** 무료교육, 교재 제공

프로그램 목록	프로그램 명	내용	학기
	웹툰 기획 전문인력 양성과정	웹툰기획, 제작, 시장분석 등에 대한 기초역량 개발을 통한 취업역량 습득	여름방학
	3D 모델링&3D 프린팅 도색과정	3D 캐릭터 기획, 제작 및 프린팅을 통한 도색 교육	여름방학
	플로리스트 디자인 실무과정	플로리스트 및 화훼장식 관련 전반적 이해 향상 교육	여름방학
	항공예약발권(CRS) 전문가 양성과정	항공 예약 및 발권 시스템에 대한 이해 및 실무능력 강화 교육	2학기

## ① 진로·취업 역량강화를 위한 다양한 프로그램

### 진로·취업 역량강화를 위한 다양한 프로그램 운영

**대상** 재학생 및 졸업생, 지역청년(19세 ~ 34세 이하)

**기간** 2025년 3월 ~ 12월(프로그램별 상이)

#### 프로그램 목록

프로그램 명	내용	학기
현직자 직무 클래스 있다	취업예정자들이 선호하는 직무에 대한 온라인 현직자 특강	연중
Dream+ 서포터즈 8기	대학일자리플러스본부 홍보를 위한 서포터즈 활동	연중
재밌음의 날	대학일자리플러스본부 홍보 이벤트	연중
지역인재 7급 대비 동아리	지역인재 7급 공무원을 위한 동아리 활동	1·2학기
학과별 선배 직무멘토링	학과 및 전공관련 실무자와의 멘토링	1·2학기
전공맞춤형 학과별 기업탐방	사업장을 방문하여 현장소개와 직무에 대한 설명을 듣고 취업준비를 유도	1·2학기
미래직업탐색 동아리	1~2학년 재학생으로 구성된 미래 직업 탐색을 위한 동아리 활동	1학기
나섬 취업캠프	채용트렌드 이해 및 구직역량 강화를 위한 외부형 캠프	1학기
해외취업 박람회	해외취업 탐색 및 홍보 박람회	1학기
나섬 진로캠프	채용트렌드 이해 및 구직역량 강화를 위한 외부형 캠프	2학기
미래직업 진로체험 박람회	미래 첨단산업 분야 진로체험 박람회	2학기
국민취업지원제도 참여자 모집을 위한 찾아가는 목요일상담	국민취업지원제도 참여 방법 및 신청 접수	2학기
빌드업 포트폴리오 경진대회	포트폴리오작성 및 우수자 선정 경진대회	2학기
점프업 IAP 경진대회	IAP작성 및 우수자 선정 경진대회	2학기

## ① 실시간 프로그램 확인하는 방법은?



대학일자리플러스본부  
인스타그램 확인!  
@paichai\_job





나섬홈페이지  
취업프로그램 확인!  
nesum.pcu.ac.kr

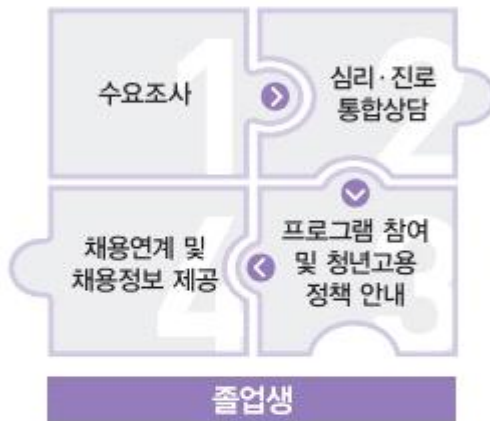




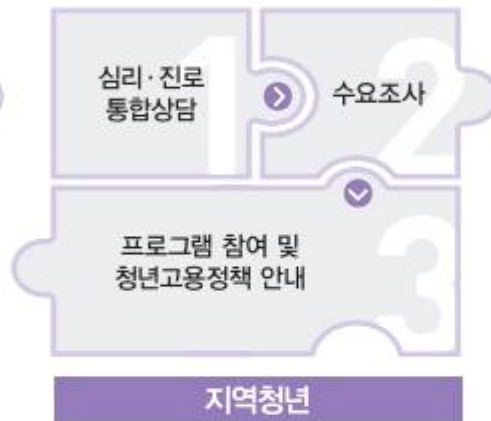
## 졸업생 특화 프로그램

졸업생의 원활한 노동시장 진입을 돕기 위한 맞춤형 특화 프로그램 운영  
1대 1 취업 상담을 상시 운영하며, 다양한 취업지원 서비스를 제공

### 졸업예정자·졸업생 운영과정



### 지역청년 운영과정 (직업계고 졸업생 등)



### ① 참여 신청 시 1차 유선·대면 상담 진행 후 희망 프로그램 참여

#### 심리·취업 통합상담

##### 취업컨설팅 및 일자리 매칭

- 입사지원서 컨설팅
- 실전 면접 교육
- 스피치 특강
- 상시 채용 연계 및 알선 (일자리 정보 제공)

##### 졸업생 수요 맞춤과정

- 자격증 취득 과정
- 이미지 메이킹
- 기업탐방
- 심리검사데이  
# MBTI, TCI, Holland (+해석)

##### 현직자 멘토링

- 동문 현직자 및 실무자와의 맞춤형 멘토링 운영

##### 청년고용정책 설명

- 청년고용정책 자료 배포
- 청년고용정책 설명회

## ① 졸업생 특화 운영 프로그램

프로그램명	운영기간	비고
심리·취업 통합상담	상시	프로그램 전 필수 상담
취업성공을 위한 서류·면접 마스터클래스	상시	입사서류·면접 1:1 컨설팅
알선·채용연계	상시	-
2025 채용트렌드 이해	상시	LMS활용 예정
경력 초기 직장적응 프로그램	2025. 03. 13.	
컴퓨터활용능력 2급 자격취득과정	2025. 03. 31. ~ 2025. 04. 18.	-
사회초년생을 위한 직장생활 성공전략	2025. 04. 09.	노동법, 재무설계 ZOOM특강
2025 청년고용지원정책 설명회	4월 중순 예정	청년고용지원정책 인내 ZOOM특강
이미지 메이킹 스킬UP 원데이과정	4월 ~ 5월 예정	상황별 메이크업 팁, 면접 이미지 컨설팅
심리검사데이 '내 진로 찾기'	4월 ~ 6월 예정	MBTI, TCI 등 심리검사 실시 후 1:1 해석상담
CAD 자격취득과정	3월 ~ 6월 예정	직업계고 계속지원센터 연계 직업계고 졸업생 지원프로그램
고졸자 취업진로 역량강화 프로그램	3월 ~ 6월 예정	직업계고 계속지원센터 연계 직업계고 졸업생 지원프로그램
정보처리기사 자격취득과정	9월 ~ 10월 예정	
기업탐방	9월 ~ 10월 예정	
현직자멘토링	9월 ~ 10월 예정	





## 청년고용지원정책 소개

### ① 대한민국 청년들의 인생 매뉴얼! 온통청년

청년들이 누릴 수 있는 청년정책, 청년공간 정보, 실시간으로 온라인 상담서비스 등 제공

청년정책

진로·취업·창업, 생활/복지, 주거/금융 정책 안내

청년공간

무료로 활용할 수 있는 소모임, 회의, 스터디, 공연 등 공간 안내

실시간상담

진로부터 취업, 주거까지 모든 궁금증을 해결, 전화상담 가능



온통청년  
홈페이지 QR코드

### ② 국민취업지원제도

청년이라면 누구나 받을 수 있는 제도로 취업지원서비스와 생계지원을 함께 제공  
기존의 취업지원프로그램인 취업성공패키지와 청년구직활동지원금(청년수당) 제도를 통합

참여대상

① 유형: 취업 경험이 없거나, 청년 중 중위소득 60~120% 이하

② 유형: 저소득층, 청년중위소득 100% 이하, 중장년

나이

15 ~ 69세(청년: 15 ~ 34세, 중장년: 35 ~ 69세)

취업지원  
서비스

맞춤형 취업상담  
일경험, 직업훈련, 창업지원 프로그램  
심리상담, 금융지원  
구직활동지원 프로그램 및 복지연계

지원금

① 유형

구직촉진수당: 최대 300만원  
(월 50만원 X 6개월) + 부양가족1인당 10만원씩 월 최대 40만원 추가지원

1단계 참여수당: 최대 25만원

3단계 참여수당: 최대 6만원

훈련장려금: 최대 월 30만원 지급

② 유형

참여수당: 최대 25만원

훈련수당: 월 최대 28만 4천원



고용24  
홈페이지 QR코드

## ④ 국민내일배움카드

생애에 걸친 직무수행능력 습득·향상을 위해 국민 스스로 직업능력개발훈련을 받을 수 있도록 훈련비 등 지원

- 지원대상** 국민 누구나 신청 가능  
 \* 단, 현직 공무원, 사립학교 교직원 등 일부 제외
- 지원수준** 훈련비의 45 ~ 85% 지원  
 (1인당 300 ~ 500만원 한도)

온통청년 홈페이지 QR코드



## ④ 미래 내일 일경험

채용시장 경향의 변화에 따라 일경험이 부족한 구직(또는 미취업) 청년에게 다양한 양질의 일경험 기회를 제공하여 원활한 노동시장 진입을 지원

### 프로그램 유형

미래내일일경험 홈페이지 QR코드



#### 1 인턴형

청년이 기업에서 직접 과업 또는 현업을 수행하며 직무역량을 강화

**지원내용** ❖ 기업: 5만원/주 ❖ 참여수당: 35만원/주 ❖ 체류지원비: 5만원/주 등

#### 2 프로젝트형

기업 현업에 기반한 직무 기반 프로젝트를 기업이 제안하고, 수행과정에 대한 전문가 코칭, 프로젝트 결과 제출 및 평가를 통해 청년의 직무역량 강화 지원

**지원내용** ❖ 기업: 5만원/월 ❖ 참여수당: 30만원/월 ❖ 팀수당: 120만원/월 등

#### 3 ESG지원형

기업이 ESG경영 차원에서 새롭게 수행하거나 기존에 비해 개선, 확대하여 운영하는 청년고용 지원 프로그램(직무훈련, 일경험 등)

**지원내용** ❖ 프로그램 운영비 지원(대기업 50%매칭)

#### 4 기업탐방형

청년이 기업에 방문하여 직무(직종) 탐구, 현직자 멘토링, CEO 및 인사담당자와의 대화 등을 통해 청년의 미래 진로 설정 및 직무탐색을 지원

**지원내용** ❖ 기업: 3만원/인

### ☎ 제도 참여 및 관련 문의

미래내일 일경험 상담센터 1811-8447

## 대학혁신지원사업단

### 사업 개요 및 내용

#### □ 사업 개요

- 사업명: 대학혁신지원사업
- 주관부처: 교육부
- 총 사업기간: 2025. 3. 1. ~ 2028. 2. 29.(36개월)

#### □ 사업 내용

- 중장기 발전계획의 비전, 목표 등에 부합하는 대학혁신을 통한 체질개선으로 창의·융합형 인재양성
- 자발적 적정규모화를 통한 대학 전체적인 구조개선

### 대학의 중장기발전계획 및 사업 목표

- Pinnovation 중장기 발전계획을 수립하여, 교육혁신을 통해 미래 사회를 선도하는 창의·융합·실용 인재를 양성하고 학생들의 전공자율선택권 강화와 더불어 학교 정주율을 높이는 다양한 프로그램을 체계적으로 추진하여, 대학 경쟁력을 지속적으로 제고하고 학생 중심의 교육혁신을 실현



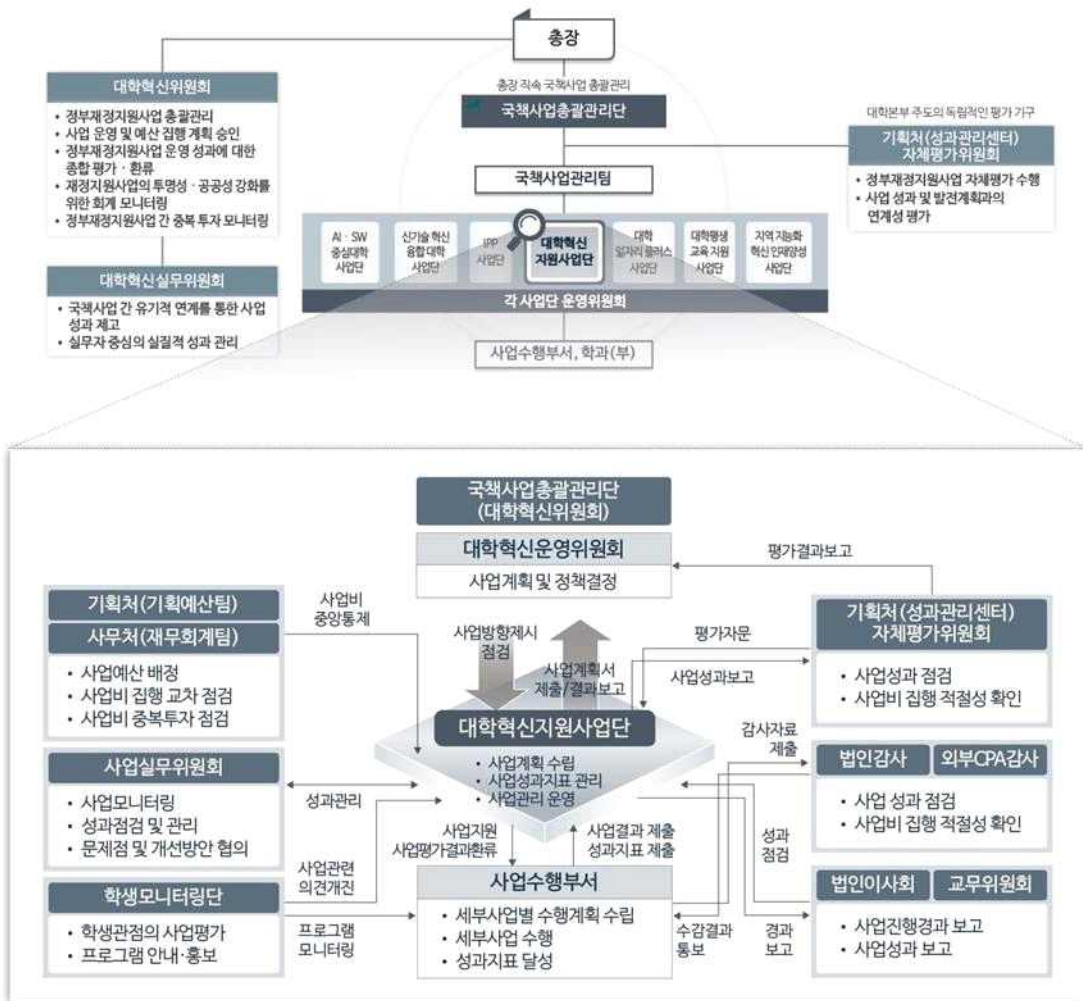
대학혁신지원사업 사업별 주요 내용

□ 학생의 선택권(전공, 학교 생활 등) 강화 및 전주기 지원 시스템 구축으로 재학생의 학교 정주 여건을 개선하고 학생 주도, 학생 중심 대학을 구현하고자 함

교육혁신				
세부사업	2025학년도	2026학년도	2027학년도	혁신방향
전공 선택권 강화를 위한 학습자 중심 전공 자율 선택 관리 시스템 도입	· 전공 자율선택제 운영을 위한 제도 및 조직 확립 · 전공 탐색 및 진로 탐색 교과목 운영 및 관련 시스템 구축	· 전공 자율선택제 운영을 위한 제도 및 조직 체계화 진행 · 전공 탐색 및 진로 탐색 교과목 운영 및 관련 시스템 체계화	· 전공 자율선택제 운영을 위한 제도 및 조직 고도화 · 전공 탐색 및 진로 탐색 교과목 운영 및 관련 시스템 고도화	학생 자율선택권 강화 학교 정주형 인재 양성
마이크로디그리 불확화를 통한 레고형 융합교육과정 체계 구축	· 융합교육과정 운영 내실화를 위한 조직 및 제도 정비 · 융합교육과정을 위한 교육과정 운영	· 융합교육과정 운영 내실화를 위한 조직 및 제도 체계화 · 융합교육과정을 위한 교육과정 확대 운영	· 융합교육과정 운영 내실화를 위한 조직 및 제도 고도화 · 융합교육과정을 위한 교육과정 고도화	학생 자율선택권 강화 대내·외 벽허물기 학교 정주형 인재 양성
학문분야 융합교육을 위한 교내·외 벽허물기 제도 확립	· 융합교육 벽허물기를 위한 제도 정립 및 운영 · 벽허물기 교육 체계 운영을 위한 플랫폼 구축 및 프로그램 운영	· 융합교육 벽허물기를 위한 교육모델 운영 · 벽허물기 교육 체계 운영을 위한 플랫폼 및 프로그램 확대 운영	· 융합교육 벽허물기를 위한 교육모델 고도화 · 벽허물기 교육 체계 운영을 위한 플랫폼 및 프로그램 고도화	대내·외 벽허물기 신기술 적용 프로그램 학교 정주형 인재 양성
학교 정주를 위한 슬기로운 학교생활	· 자율·연계 학습생태계 체계 마련 · 학생 중심 대학생활(입학, 재학, 졸업) 프로그램 운영 체계 마련 및 시범 운영	· 자율·연계 학습생태계 체계 확대 · 학생 중심 대학생활(입학, 재학, 졸업) 프로그램 운영	· 자율·연계 학습생태계 체계 고도화 · 학생 중심 대학생활(입학, 재학, 졸업) 프로그램 고도화	학생 자율선택권 강화 대내·외 벽허물기 신기술 적용 프로그램 학교 정주형 인재 양성
High-FIVE 캠퍼스 구축 (Healthy Fun Innovation Value Eco-friendly)	· 스포츠문화진흥원 신설 · 대학 적응을 위한 신입생 중심 소모임 지원 프로그램 운영 · 배재광장 조성을 위한 계획 수립 · 현수막 없는 캠퍼스를 위한 교내 LED 전광판 설치	· 학과별 전공 기지 향상을 위한 프로그램 공모 및 지원 · 배재광장 조성을 위한 기초공사 · 배재 헤리티지 형성을 위한 탐방프로그램 운영 · 일회용품 없는 캠퍼스 조성	· 배재광장 확대 및 주변 시설 확충 · 배재 헤리티지 형성을 위한 네트워크 프로그램 형성 · 음식을 쓰러기 없는 캠퍼스 조성을 위한 유관학과 협력 프로그램 운영	신기술 적용 프로그램 학교 정주형 인재 양성
디지털 혁신 적용을 위한 교수법 개발	· AI에듀테크 기반 배재형 Active Learning 교수법 개발 기반 마련 · AI에듀테크 활용 교수역량 강화 프로그램 개발 및 운영 · AI에듀테크 수업 지원 협력 체계 구축	· AI에듀테크 기반 배재형 Active Learning 교수법 시범 도입 · AI에듀테크 활용 교수역량 강화 프로그램 확대 운영 · AI에듀테크 수업 지원 협력 체계 확대	· AI에듀테크 기반 배재형 Active Learning 교수법 확대 운영 · AI에듀테크 활용 교수역량 강화 프로그램 고도화 · AI에듀테크 수업 지원 협력 체계 확대 고도화	학생 자율선택권 강화 대내·외 벽허물기 신기술 적용 프로그램
창의적 사고 강화를 위한 학습법 운영	· 창의성 및 자기주도적 역량 함양의 지속가능한 교육혁신 체계 구축 · 6대 핵심역량(P-CASO+) 기반의 융복합적인 비교과 프로그램 운영 방안 연구 · 자·산·학 연계를 통한 창의 융합적 자기주도 학습 프로그램 운영	· 창의성 및 자기주도적 역량 함양의 지속가능한 교육혁신 체계 운영 · 6대 핵심역량(P-CASO+) 기반의 융복합적인 비교과 프로그램 운영 · 자·산·학 연계를 통한 창의 융합적 자기주도 학습 프로그램 확대 운영	· 창의성 및 자기주도적 역량 함양의 지속가능한 교육혁신 체계 고도화 · 6대 핵심역량(P-CASO+) 기반의 융복합적인 비교과 프로그램 고도화 · 자·산·학 연계를 통한 창의 융합적 자기주도 학습 프로그램 운영 고도화	학생 자율선택권 강화 대내·외 벽허물기 신기술 적용 프로그램 학교 정주형 인재 양성
실무형 인재양성을 위한 융복합 교육 체계 구축	· 실무형 융복합 교육과정 구축 및 시범 도입	· 교육과정 확산 및 비교과 프로그램 연계 운영	· 실무형 융복합 교육과정 고도화 및 범위 확대	학생 자율선택권 강화 대내·외 벽허물기
전공 자율선택제 정착을 위한 시스템 구축	· 학사행정시스템 연계 방식 검토 및 데이터 구조 설계	· 학생 개인별 이수 현황 추적, 졸업 요건 자동 진단 기능 개발	· 전 학과 및 전체 학년 대상 전공자율선택 시스템 운영	학교 정주형 인재 양성
융복합 계열기초교육 및 교양교육 활성화	· 역량진단반영 지원체계 구축 · 연계·융합과정 체계 구축	· 역량진단반영 지원체계 운영 · 연계·융합과정 체계 운영	· 역량진단반영 지원 고도화 · 연계·융합과정 체계 고도화	학생 자율선택권 강화 대내·외 벽허물기
기타혁신				
세부사업	2025학년도	2026학년도	2027학년도	혁신방향
대학 사회적 가치 실현	· 지역공유대학 운영을 위한 제도 정비 및 체계 구축 · 외국인 유학생 지역정주를 위한 기반 조성 · 사회적 가치 실현 프로그램 시범 운영	· 지역공유대학 확대 운영을 위한 규정 확충 및 프로그램 운영 · 외국인 유학생 지역정주를 위한 프로그램 확대 운영 · 사회적 가치 실현 프로그램 확대 운영	· 지역공유대학 운영 고도화 · 외국인 유학생 지역정주를 위한 프로그램 안정화 및 고도화 · 사회적 가치 실현 프로그램 고도화	학생 자율선택권 강화 대내·외 벽허물기 학교 정주형 인재 양성
시민 참여형 교육체계 운영	· 평생교육융합학부 학위과정 고도화 · 대전형 커뮤니티 캠퍼리지 구축 기반 조성	· 평생교육융합학부 학위과정 지역사회 기반 · 대전형 커뮤니티 캠퍼리지 운영	· 평생교육융합학부 학위과정 지역사회 개방 확대 · 대전형 커뮤니티 캠퍼리지 고도화	신기술 적용 프로그램 학교 정주형 인재 양성
대학 운영 혁신 생태계 조성	· 소통 활성화 및 환류체계 마련을 위한 프로그램 운영 · 구성원의견 수렴 및 행정 체계 개선 · 성과관리 시스템 활용 중장기 발전 계획 및 부서 성과 평가	· 소통 활성화 및 환류체계 마련을 위한 프로그램 확대 운영 · 구성원의견 수렴 및 행정 체계 개선 · 중장기 발전 계획 실행 과제 및 성과 지표 효율화	· 소통 활성화 및 환류체계 마련을 위한 프로그램 고도화 · 구성원의견 수렴 및 행정 체계 개선 · 성과평가 기반 대학경영 체계 정착	학교 정주형 인재 양성 대내·외 벽허물기

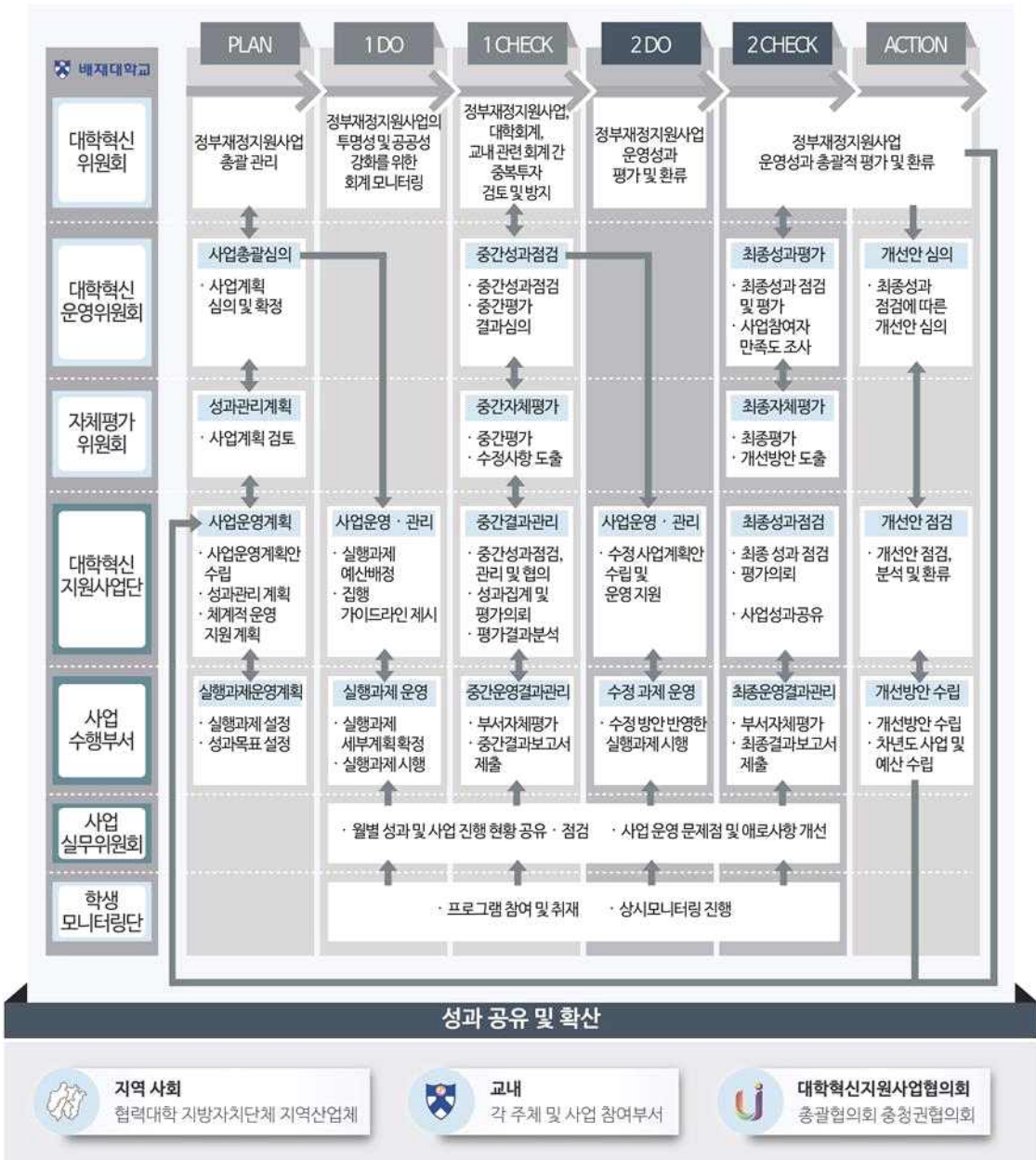
## 대학혁신지원사업 관리체계

- 대학 중장기 발전계획과 연계하여 교육혁신과 지역사회 친화형 인재 배출을 통한 대학의 사회적 가치 실현을 위해 ‘미래 인재 양성 교육 플랫폼 구축을 통한 학생성장 대학’을 사업 목표로 수립
- 사업의 목표 달성과 투명한 운영을 위해 교육 수요자(학생) 중심의 학내 구성원과 지역사회 및 산업체 관계자 등 내외부 구성원의 의견을 사업 전 과정에 반영할 수 있도록 총장 직속의 최고 의사결정기구인 대학혁신위원회를 비롯한 교무위원회, 대학평의원회, 법인가사 및 정기 내·외부감사, 자체평가위원회 등의 체제를 운영



대학혁신지원사업 성과관리체계

- 대학혁신지원사업을 체계적으로 운영을 위해 「계획 수립 - 사업 운영 - 중간 점검 - 수정 운영 - 최종 평가 - 개선 및 환류 - 성과확산」으로 이어지는 C2D2 관리체계를 통해 조직별 기능을 구체화함으로써 효율적이고 상호 협력적인 성과관리체계를 구축함



# RISE사업단

## 사업 개요 및 내용

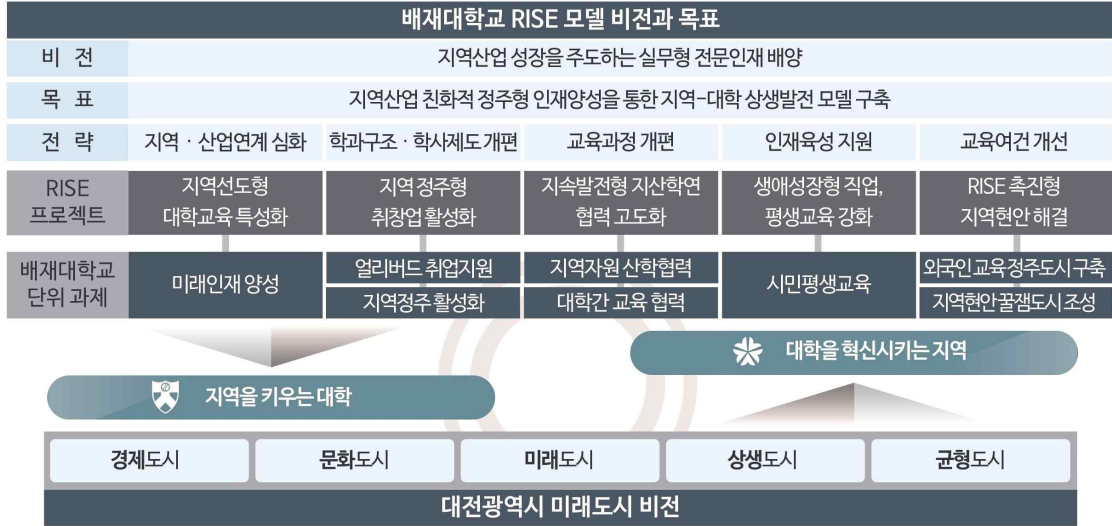
- ❑ 사업명: 대전광역시 지역혁신중심 대학지원체계(RISE) 사업
- ❑ 사업기간: 2025. 3. 1. ~ 2030. 2. 28.(60개월)
- ❑ 주관부처: 교육부, 대전광역시
- ❑ 사업내용: 지역과 함께 성장하는 선순환 생태계를 구축하고, 지역 산업의 혁신을 이끌어 나갈 인재를 양성

## 대학 중장기 발전계획과 대전 RISE 계획의 연계

2024-2028 Pinnovation 중장기 발전계획															
건학이념	크고자하거든 남을 섬기라														
비전	지역가치를 선도하는 교육혁신대학														
발전목표	미래를 선도하는 창의·융합·실용 인재 양성														
인재상	청년 아편젤러														
교육목표	실천적 지성인				전인적 감성인				창의적 개척자						
	사회봉사와 실무 경험을 결합한 실천형 리더				감성과 소통의 사회융합형 인재				디지털 역량을 활용한 혁신형 창의자						
핵심가치	Practice(실용)			Innovation(혁신)			Variety(다양성)			Optimization(최적화)			Team Spirit(협력)		
발전분야	학생성장			교육혁신			글로벌리더			산학협력			경영혁신		
전략과제	학생 맞춤형 지원체계 고도화	취·창업 지원체계 강화	전공과 실무 연계교육 프로그램 개발및 지원	전공 벽허물기와 학생선택 극대화	유연한 학사제도 운영	현장기반 특성화 교육 강화	글로벌 교육체계 강화	지역사회 협력 강화	지역기반 평생교육 강화	산학협력 연계체계 활성화	산학협력 및 기술이전 강화	산학교육 성과 극대화	성과기반 조직운영	재원확충 및 효율성 제고	소통과 혁신의 조직문화 구축
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">전략연계체계</div> </div>														
전략과제	Active			Bridge			Collaborative			Dynamic			+ α		
	지역대학의능동적 인재양성 혁신을 위한 <b>지역선도형</b> 대학교육 특성화			지역수요기반 일자리 창출을 위한 <b>지역정주형</b> 취·창업 활성화			대학-출연연계 대전 미래 선도를 위한 <b>지속발전형</b> 지산학연 협력 고도화			살고 싶은 학습도시 대전 정립을 위한 <b>생애성장형</b> 직업-평생교육 강화			지역-대학 동반성장을 통한 <b>RISE 촉진형</b> 지역현안 해결		
추진전략	1 장벽을 허무는 대전형 360° 추진체계				2 Middle-up-down 대전형 360° 운영체계				3 출연연 연구협력으로 완성하는 대전형 360° 대표과제						
핵심목표	교육혁신 기반 인재양성				지산학연 협력 기반 동반성장				일류경제과학도시 기반 정주촉진						
비전	[A-B-C-D+α] 경제·과학도시 '대전' 구현을 위한 교육혁신 지·산·학·연 협력 생태계 구축														
<b>대전 RISE 기본전략</b>															

## 대학 RISE 비전과 목표

- 대전 RISE사업 5개 프로젝트에 8개의 단위과제(대학 간 교육협력 포함)를 추진하여, 대학이 주도하는 지·산·학 지역-상생 모델을 구축하고자 함



## 사업 추진 전략

- 우리 대학은 협업·소통, 학사구조 및 교육과정 개편 측면에서 RISE 사업의 성공적 수행을 위한 추진전략을 채택하고 있음

지역·산업연계 심화	학사구조 및 학사제도 개편	교육과정 개편	인재육성 지원	교육여건
<b>지역혁신 기반 구축, 질적 심화로 성공적 RISE 기반 마련</b> · 자자체-대학 교류기반 구축 · 지역혁신주체, 지역대학, 가족회사와의 연계를 양적·질적으로 확대 · 학사구조·학사제도개편·인재육성지원·교육여건 개선의 실질적 네트워크 · 지역자원산학협력 활성화(공용장비, 기술사업화) · 지역문제해결 및 풀쟁도시참여	<b>전공융합, 지역연계를 통한 학제 유연화로 혁신수용형 학제운영</b> · 모집단위광역화 및 자율전공학부 도입·운영 · 특성화분야학과규모양적확대 · 지역·산학수요맞춤형 MD 및 융합전공운영 · 융합전공 성공적 운영모델 연구 · 유연학기제 활성화 및 타대학연계교육과정 · 학제개편 및 지역연계 프로그램 운영	<b>대(내)전공간 융합·혁신교육과정 대외)지역-산학연계 교과활성화</b> · 특성화학과 현장실습, 캡스톤디자인 확대 · 지역산업계 참여 교과목 활성화 · 전공융합형 캡스톤디자인 개발 및 운영 · NCS 교과운영 · 전공모듈화, 계열기초, 듀얼디그리 등 혁신교육과정 운영 · AI 기반 교수학습혁신전략 채택	<b>지역정주인재양성체계 고도화 및 학생성장 전주기 프로그램 운영</b> · 맞춤형 학사지도체계 구축 (학생성장·학사·생활지도) · 맞춤형 상담체계 구축 · 취업연계형 MD 개발 · 특성화학과 포함 자격취득과정 지원 · 지역정주형장·단기 특성화 프로그램 운영 · 채용·직무박람회 개최 및 참여 · 창업생태계 고도화 -전주기 지원	<b>지역산업 맞춤형 실무교육기반 마련</b> · 대학교육체계 및 산학협력 역량진단 · 특성화분야 산업전문가 및 대학혁신 교육역량지원 · 교원충원 및 혁신 교수법 개발 · 교원환경 개선 및 실습·실습 기자재 구매로 고도화 · 공용장비센터 구축 · 교수충원 지속확대로 역량제고 · 지역·산업 등 지역전문가 연계체계
<b>조직 전략</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· RISE 사업단을 설치, 단위사업을 추진할 전담 책임부서(센터)를 지정, 전담인력배치</li> <li>· RISE 사업단장과 산학협력부총장을 겸임으로 하여 RISE 사업에서 가장 많은 부분을 차지하는 지역·산업체 협력다수 프로그램 운영 및 네트워크 원활화</li> <li>· 제 규정 정비를 통해 사업추진체계를 제도화하고 필요한 물적 자원을 보완</li> <li>· 특성화 분야 학과의 경우, 기업협력센터(ICC)를 적극적으로 운영하여 지역·산학협력 활성화 및 지역혁신에 기여</li> </ul>				

## RISE사업 프로젝트 및 단위과제 중점목표

- 우리 대학은 RISE사업 프로젝트 및 단위과제별 비전과 목표를 설정하고, 도전적이면서 실현 가능한 당해연도(2025년) 중점목표를 제시함

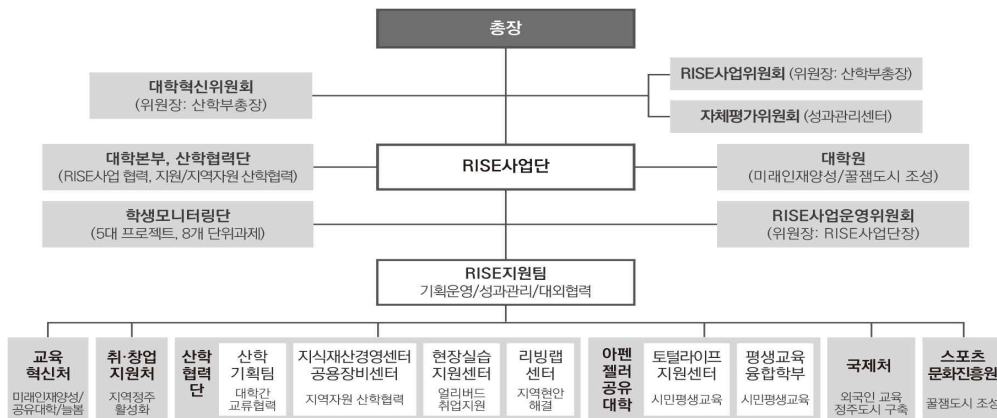
프로젝트	단위과제	비전과 목표 (2025~2029)	중점목표 (2025)
지역선도형 대학교육 특성화	미래인재 양성	<b>비전</b> 지역의 미래를 이끄는 창의·도전·혁신 인재의 양성 <b>목표</b> 대전전략산업 연계 특화인재양성 선도모델 도출	- 특성화 인재 및 융복합 인재양성 - 연구소·연구원 연계 인재양성 - 전략산업 ICC 연계인재양성
지역정주형 취·창업 활성화	얼리버드 취업지원	<b>비전</b> 신학공동 교육체제를 기반으로 지역사회상생플랫폼 구축 <b>목표</b> 현장실무형 인재양성을 통한 지역정주형 취업 연계	- 현직자 멘토링을 통한 재학생 진로설계 지원 - 지·산·연 연계 캡스톤디자인 운영 - 현장실습 프로그램 활성화
	지역정주 활성화	<b>비전</b> 지역사회에 나눔과 비전을 실천하는 지역정주형 인재양성 <b>목표</b> 지역창의산업 맞춤형 인재육성 플랫폼 대학으로 변혁	- 지역수요 맞춤형 전문인재 양성과정 - 지역직업계고 연계 취업지원 프로그램 - 지역연계 학생창업 프로그램
지속발전형 지·산·학·연 협력 고도화	지역자원 산학협력	<b>비전</b> 지역자원 산학협력을 통한 지역산업 부가가치 창출 및 경쟁력 강화 <b>목표</b> 배재형 지역자원 산학협력 모델 구축	- 산학공동 R&D 운영 - 공용장비/기업지원시설 및 장비 구축 - 지·산·학·연 네트워크 기반 구축
	대학간 교육 협력	<b>비전</b> 지역혁신을 선도하는 핵심인재양성의 허브 <b>목표</b> 지역-대학-지역혁신기관 연계 및 협력을 통한 대전전략산업 핵심인재 공동양성	- 지역전략산업 수요 맞춤형 특화인재 양성 - 직무역량 보유 현장적응형 인재양성 - 지역 현안 해결역량 보유 혁신인재 양성
		<b>비전 및 목표</b> 지역사회글로벌 경쟁력 확보를 위한 외국인 지역정주 프로그램 운영 <b>비전 및 목표</b> RISE-U 늘봄사업기반 구축	- 지역사랑 문화체험 활동지원 - 외국인유학생 지역정주 위한 취업박람회 개최 - 전문감사 양성을 위한 실습형 교육 제공 - 체계적 성과관리 시스템 구축
생애성장형 직업·평생 교육 강화	시민 평생교육	<b>비전</b> 지역시민의 동반성장을 이끄는 人TURN 평생교육대학 <b>목표</b> 생애주기 맞춤형 순환적 평생교육 체계 정착 및 확산	- 일류시민 양성을 위한 개방형 학위과정 평생교육융합학부 고도화 - 대전형 커뮤니티 칼리지 구축 및 운영 - 시민 문화예술 평생교육 체계 구축 및 운영
RISE 촉진형 지역현안 해결	외국인 교육· 정주도시 구축	<b>비전</b> 외국인 우수인재 교육·정주를 통한 글로벌 혁신도시 구축 <b>목표</b> 지역사회의 글로벌 경쟁력 확보를 위한 외국인인재유치 양성	- 외국인 유학생 유치 활성화 - 외국인 유학생 학습·생활·적응지원 강화 - 외국인 유학생 정주지원 체계 마련
	지역현안해결 및 풀잼도시 조성	<b>비전</b> 대학과 지역사회가 협력하여 창의적이고 지속가능한 풀잼도시 조성 <b>목표</b> 대전 Pulse & Fun City Hub 도출	- 지역-대학 동반 리빙랩 운영 - 대학-지역 상생형 원도심 활성화사업 - 지역연계 디지털 플랫폼 구축·운영 - 대학 중심 문화·예제능 콘텐츠 개발 및 지역문화축제 확산

지역산업  
친화형  
인재양성을  
통한  
지역·대학  
상생발전  
모델 구축

지역산업  
성장을  
주도하는  
실무형  
전문인재  
배양

## 조직도

- 총장 직속의 RISE사업단(사업단장: 교무위원급)을 설치하고 교무위원으로 구성된 RISE사업위원회(위원장: 산학부총장)를 통해 사업수행의 책임성 확보 및 사업수행에 필요한 대내·외 조정력 확보



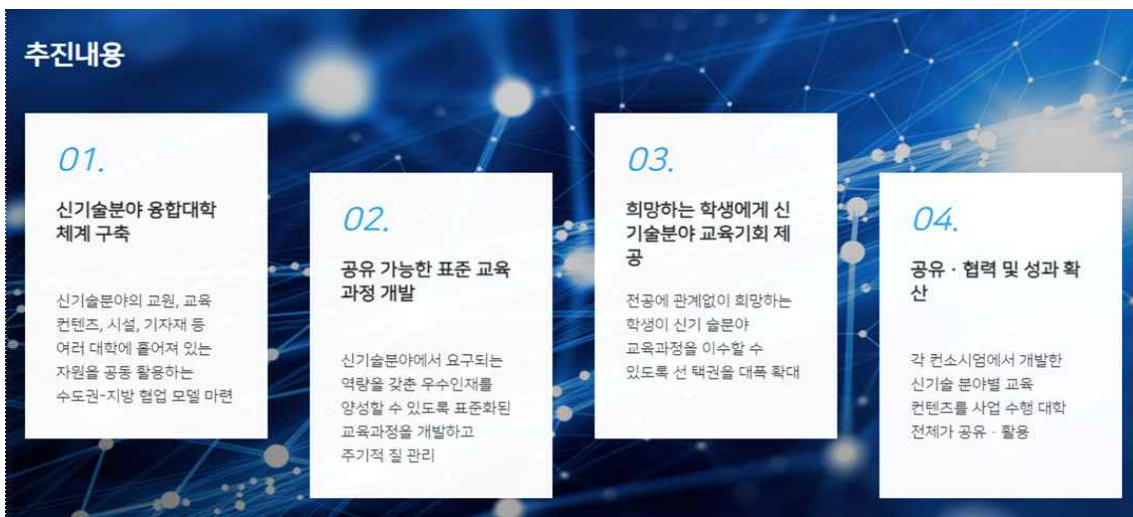
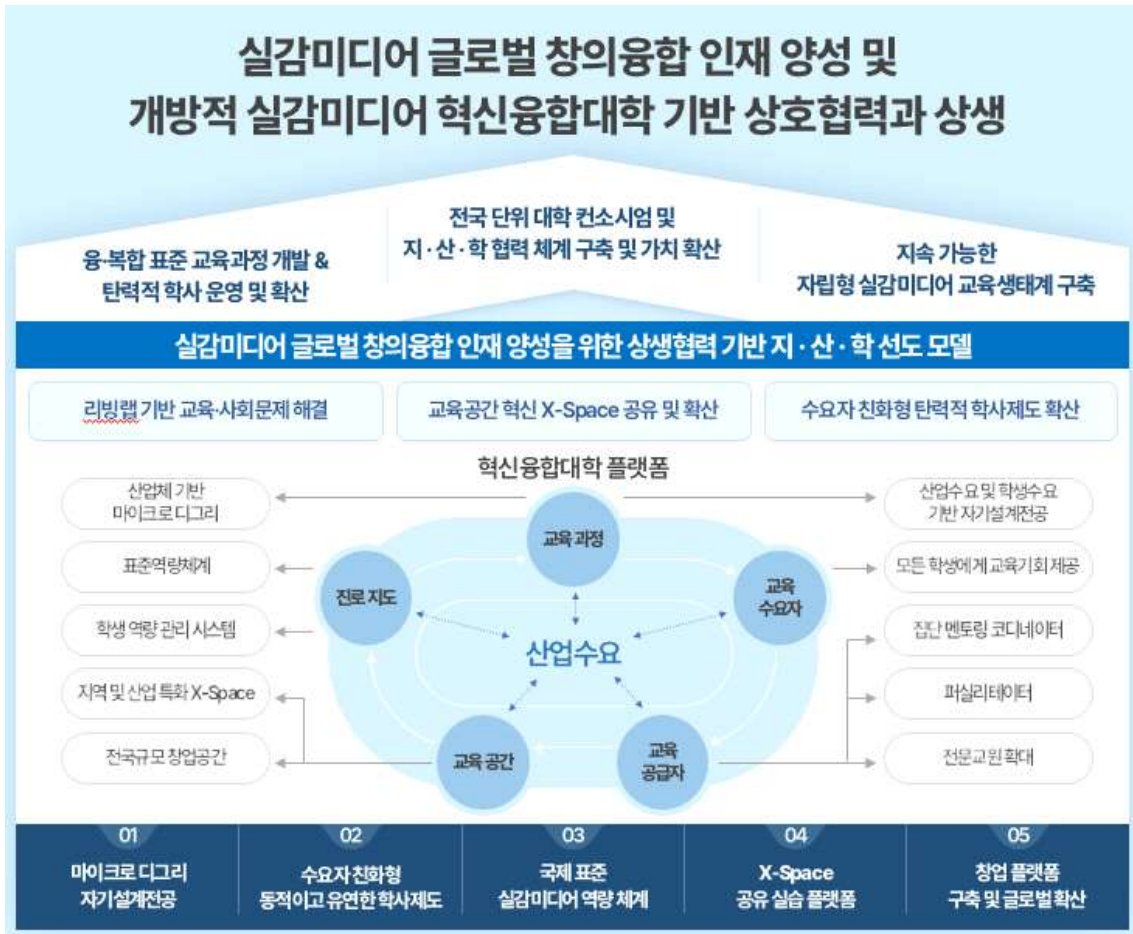
## 신기술혁신융합대학사업단

### 사업단 소개

- ❑ 2026년까지 신기술분야 인재 10만명 양성을 목표로 정부에서는 대학 간 경계를 허물고, 학과간의 벽을 넘어 전공과 관계없이 학생이라면 누구나 원하는 첨단분야의 교육 수강할 수 있도록 우수 대학을 선정하여 지원하고 있으며, 배재대학교는 “첨단분야 혁신융합대학사업 (실감미디어 분야)”에 선정되어 실감미디어 및 첨단분야 인재 양성을 위해 “신기술혁신융합대학사업단”을 신설하였습니다.
- ❑ 신기술혁신융합대학에서는 역량 중심의 교육과정을 운영합니다. 산업체 수요를 반영하는 실무 중심 교육으로 ‘마이크로디그리’를 제공합니다. 마이크로디그리는, 초급, 중급 및 고급 3개 수준으로 나누어 제공되어, 비전공학생들도 필요에 따라 적절한 수준의 실무형 교육을 손쉽게 받을 수 있습니다. 교육 수요자들인 학생들의 희망과 산업체 수요에 맞추어, 실무형 프로젝트 기반 교육 및 사회 문제 해결을 위한 리빙랩 교육을 중심으로, 개방적이고 유연하게 교육과정을 운영하며, 효율적인 교육 자원의 공유를 통하여, 지속가능한 상생을 위한 교육 생태계를 구축합니다.
- ❑ 신기술혁신융합대학사업단은 실감미디어 신산업을 선도하고 사회에 기여하며, 글로벌 창의융합 인재를 양성하는 수요자 중심 교육의 공유 및 확산을 통한 상호 협력과 상생을 도모합니다. 이를 위해 건국대학교, 경희대학교, 계명대학교, 계원예술대학교, 배재대학교, 전주대학교, 중앙대학교 등 7개 대학의 캠퍼스, 즉, 수도권, 충청권, 대경강원권, 호남제주권을 연결하는 실감미디어 분야의 산업체 수요를 반영한 혁신융합대학의 상생협력 기반 민관 산·학 선도모델을 구축하는 것을 비전으로 합니다.
- ❑ 사업 기간: 2021. 5. 1.~2027. 2. 28.(3년+3년, 70개월)

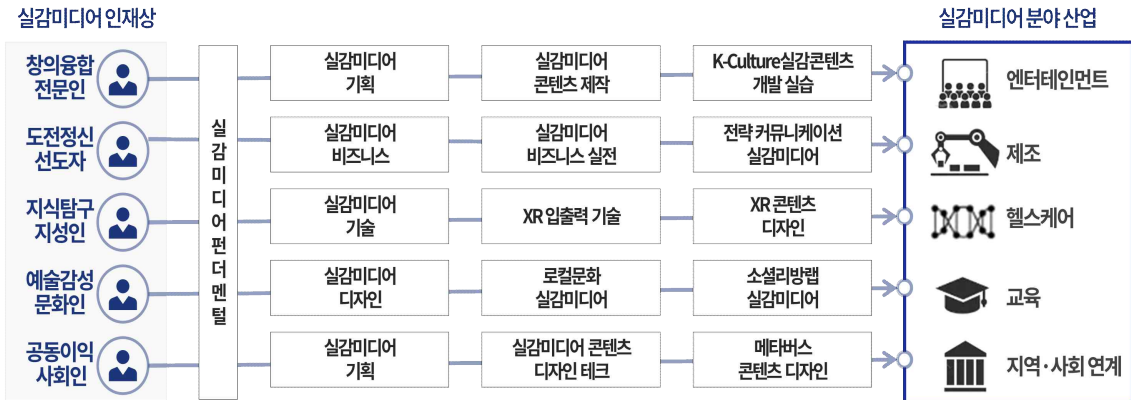
### 사업 목표





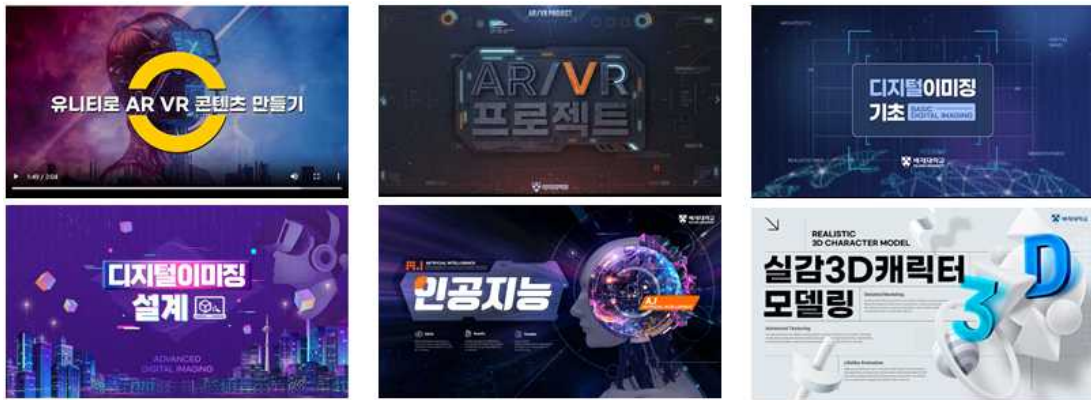


## 실감미디어 인재상



## 신기술혁신융합대학사업단 K-MOOC 개발 교과목

□ K-MOOC(한국형 온라인 공개강좌): 온라인을 통해서 누구나, 어디서나 원하는 강좌를 무료로 들을 수 있는 온라인 공개강좌 서비스(<http://www.kmooc.kr/>)



## 실감미디어 교과과정 및 교과목 구성

고급 (4개)	핵심기술 그룹		실감미디어 콘텐츠 그룹		산업 연계 그룹	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 체감 기술</li> <li>• XR 입출력 기술</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실감미디어 콘텐츠 디자인 테크</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전략커뮤니케이션 실감미디어</li> </ul>	
중급 표준 (17개)  중급 융합 (4개)	비즈니스 응용 그룹	게임특화 그룹	실감미디어 콘텐츠 그룹	산업 연계 그룹		융합MD
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실감미디어 비즈니스 실전</li> <li>• XR창업 실전</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임공학</li> <li>• 게임그래픽 디자인</li> <li>• 게임기획</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실감미디어 콘텐츠 제작</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 글로벌 실감게임</li> <li>• 로컬문화실감미디어</li> <li>• 실감미디어 콘텐츠 디자인</li> <li>• 실감디지털콘텐츠 프로그래밍</li> <li>• 메타버스 콘텐츠 디자인</li> <li>• 실감미디어 글로벌 이노베이터</li> <li>• K-Culture 실감콘텐츠 개발 실습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소셜리빙랩 실감미디어</li> <li>• XR 콘텐츠 디자인</li> <li>• 버추얼 3D 캐릭터 디자인</li> <li>• 실감 영상 제작</li> <li>• 실감게임융합 디자인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실감미디어 공학입문</li> <li>• 실감문화콘텐츠 기획</li> <li>• 뉴테크 융합 미디어</li> </ul>
중급※ (공통 4개)	실감미디어 기획		실감미디어 기술		실감미디어 디자인	
초급 (1개)	실감미디어 퍼던 멘탈					

마이크로디그리별 교과목 구성

마이크로 디그리명	교과목명	교과목코드	이수 구분	개설 학년	학점	이론	실습	개설학기		개설학부/과/ 타대학	비고
								1학기	2학기		
실감미디어 편더멘탈 (이수학점 12학점)	실감디자인씽킹(XR)	ASC23602	전선	9	3	3	0	○	○	공유대학(가상)	전학년/전학기
	실감미디어컴퓨팅기초	ASC23101	전선	9	3	2	2	○	○	경희대학교	
	실감미디어의이해	ASC23601	전선	9	3	2	2	○	○	전주대학교	
	XR마케팅(택1)	ASC23103	전선	1	3	3	0	○		중앙대학교	
	XR비즈니스입문(택1)	ASC23102	전선	1	3	3	0	○		중앙대학교	
	XR창업비즈니스모델(택)	ASC23202	전선	2	3	3	0		○	중앙대학교	
실감미디어 디자인 (이수학점 9학점)	실감디지털드로잉(XR)	ASC23603	전선	9	3	3	0	○	○	공유대학(가상)	전학년/전학기
	UI/UX디자인	EBS22301	전선	3	3	2	2	○		IT경영정보학	
	AR/VR콘텐츠실무	EBS22314	전선	3	3	2	2	○		IT경영정보학	
	ICT경험디자인	ASC22302	전선	3	3	3	0		○	건국대학교	
게임그래픽 디자인 (이수학점 9학점)	캐릭터디자인	ARW22120	전선	1	3	2	2		○	아트앤웹툰학부	
	실감3D캐릭터모델링	GMA25302	전선	3	3	2	2		○	아트앤웹툰학부	
	3D애니메이션	ARW22336	전선	3	3	2	2		○	아트앤웹툰학부	
	게임UX/UI디자인	ARW22337	전선	3	3	2	2	○		아트앤웹툰학부	개설학점제외
실감미디어 콘텐츠 디자인 (이수학점 9학점)	실감디지털페인팅	DSN25110	전선	3	3	2	2	○		디자인학부	
	고급실감디지털스토리텔링	ARW22327	전선	3	3	2	2	○		아트앤웹툰학부	
	실감3D캐릭터모델링	GMA22217	전선	3	3	2	2		○	아트앤웹툰학부	
	실감콘텐츠디자인	ARW22114	전필	1	3	2	2		○	아트앤웹툰학부	
	실감UX제품디자인	IND24211	전선	2	3	2	2		○	디자인학부	
실감게임 융합디자인 (이수학점9 학점)	실감디자인씽킹(XR)	ASC23602	전선	9	3	3	0	○	○	공유대학(가상)	전학년/전학기
	VR/AR프로그래밍	GME22309	전선	3	3	2	2		○	게임공학	
	실감형게임프로젝트	GME22312	전선	3	3	2	2	○		게임공학전공	
	디지털이미징기초	ARC22211	전선	2	3	3	0	○		건축학	
	디지털이미징설계	ARC22212	전선	2	3	3	0		○	건축학	
실감미디어 콘텐츠디자인 인테크 (이수학점 9학점)	디지털리빙랩프로젝트	EBS22415	전선	4	3	2	2	○		IT경영정보학	
	AR/VR프로젝트	EBS22213	전선	3	3	2	2		○	IT경영정보학	
	VR/AR프로그래밍	GME22309	전선	3	3	2	2		○	게임공학	
	실감형게임프로젝트	GME22312	전선	3	3	2	2	○		게임공학전공	
	인공지능	GME22301	전선	3	3	3	0	○		게임공학 정보보안학	
실감미디어 지산학협력 (이수학점 9학점)	실감디자인씽킹(XR)	ASC23602	전선	9	3	3	0	○	○	공유대학(가상)	전학년/전학기
	글로벌리빙랩프로젝트	ECU23006	전선	3	3	1.5	1.5	○	○	공유대학(가상)	
	소셜리빙랩 실감미디어PBL	ECU23003	전선	2,3	3	1.5	1.5	계절	계절	공유대학(가상)	
	산학캡스톤디자인1	AIS25401	전필	4	3	2	2	○		게임공학, 정보보안학	
	산학캡스톤디자인2	AIS25402	전선	4	3	2	2		○		
실감디지털 콘텐츠 프로그래밍 (이수학점 9학점)	실감디지털드로잉(XR)	ASC23603	전선	9	3	3	0	○		공유대학(가상)	
	실감디자인씽킹(XR)	ASC23602	전선	9	3	3	0	○		공유대학(가상)	전학년/전학기
	기초C프로그래밍	AIS22101	전필	1	3	2	2	○		게임공학, 정보보안학	
	고급C프로그래밍	AIS22104	전필	1	3	2	2		○		
	창의공학설계	AIS22105	전필	1	3	2	2		○		
	실감디자인씽킹(XR)	ASC23602	전선	9	3	3	0	○	○		공유대학(가상)
	실감디지털드로잉(XR)	ASC23603	전선	9	3	3	0	○	○	공유대학(가상)	전학년/전학기
	AR/VR콘텐츠실무	EBS22314	전선	3	3	2	2	○		IT경영정보학	

융합과정별 교과목 구성

학문 분류	최소 취득학점	교과목 명		학점	강의	실습	교과목코드	개설학과
실감미디어	3학점 이상	실감미디어컴퓨팅기초		3	2	2	ASC23101	아펜젤러공유대학
		실감미디어의이해		3	2	2	ASC23601	아펜젤러공유대학
		실감디자 인생킹	(택1)	3	3	0	GEN22745	주시경교양대학
		실감디자 인생킹 (XR)		3	3	0	ASC23602	아펜젤러공유대학
		XR비즈니스입문		3	3	0	ASC23102	아펜젤러공유대학
		XR창업비즈니스모델		3	3	0	ASC23202	아펜젤러공유대학
		XR마케팅		3	3	0	ASC23103	아펜젤러공유대학
실감미디어 응용	33학점 이상	실감디지 털드로잉	(택1)	3	3	0	GEN22746	주시경교양대학
		실감디지 털드로잉 (XR)		3	3	0	ASC23603	아펜젤러공유대학
		AR/VR콘텐츠실무		3	2	2	EBS22314	IT경영정보학과
		ICT경험디자인		3	3	0	ASC23302	아펜젤러공유대학
		고급UI/UX디자인		3	2	2	EBS22310	IT경영정보학과
		UI/UX디자인		3	2	2	EBS22301	IT경영정보학과
		캐릭터디자인		3	2	2	ARW22120	아트앤웹툰학부
		실감3D캐릭터모델링		3	2	2	GMA25302	아트앤웹툰학부
		3D애니메이션		3	2	2	ARW22336	아트앤웹툰학부
		게임UX/UI디자인		3	2	2	ARW22337	아트앤웹툰학부
		실감디지털페인팅		3	2	2	DSN25110	디자인학부
		실감UX제품디자인		3	2	2	IND24211	디자인학부
		실감콘텐츠디자인		3	2	2	DSN25106	디자인학부
		고급실감디지털스토리 텔링		3	2	2	ARW22327	아트앤웹툰학부
		디지털리빙랩프로젝트		3	2	2	EBS22416	IT경영정보학과
		AR/VR프로젝트		3	2	2	EBS22213	IT경영정보학과
		VR/AR프로그래밍		3	2	2	GME22309	소프트웨어공학부 게임공학전공
		실감형게임프로젝트		3	2	2	GME22312	소프트웨어공학부 게임공학전공

실감미디어 응용	33학점 이상	인공지능	3	3	0	GME22301	소프트웨어공학부 정보보안학전공
		디지털이미징기초	3	2	2	ARC22211	건축학과
		디지털이미징설계	3	2	2	ARC22212	건축학과
		글로벌리빙랩프로젝트	3	3	0	ECU23006	아펜젤러공유대학
		글로벌학제간융합프로 젝트	3	3	0	ECU23005	아펜젤러공유대학
		글로벌학제간프로젝트 기획	3	3	0	ECU23004	아펜젤러공유대학
		로컬콘텐츠실감미디어 PBL	3	1	2	ECU23012	아펜젤러공유대학
		소셜리빙랩실감미디어 PBL	3	1	2	ECU23003	아펜젤러공유대학
		산학캡스톤디자인1	3	2	2	AIS25401	소프트웨어공학부 정보보안학전공 /게임공학전공
		산학캡스톤디자인2	3	2	2	AIS25402	소프트웨어공학부 정보보안학전공 /게임공학전공
		기초C프로그래밍	3	2	2	AIS22101	소프트웨어공학부 정보보안학전공 /게임공학전공
		고급C프로그래밍	3	2	2	AIS22104	소프트웨어공학부 정보보안학전공 /게임공학전공
		창의공학설계	3	2	2	PAIS2502	소프트웨어공학부 정보보안학전공 /게임공학전공
		첨단기술융합세미나1	1	1	0	ASC25601	아펜젤러공유대학
		첨단기술융합세미나2	1	1	0	ASC25602	아펜젤러공유대학
		첨단기술융합세미나3	1	1	0	ASC25603	아펜젤러공유대학

교육 인프라

- 위치: 배재대학교 백산관 209호 X-Space 외
- 민관산학 융합·공유·확산의 플랫폼인 X-Space 구축하여 PBL기반 교육 및 콘텐츠 공유, 지역 산업체 연계 프로젝트 기획 등의 교육 인프라를 제공합니다.

### X-SPACE 보유 공간 현황

공용강의실	예술관 Y415호	98.109㎡
체험 및 실습/ 창업공간	예술관 Y109호, 예술관 Y110호, 백산관 B209호	530.97㎡



### X-SPACE 보유 장비 현황







360 VR CAMERA  
(INSTA TITAN)



XSENS MVN Animate  
Xsens Gloves

360 VR CAMERA  
(INSTA One X2)



OMNI TRADMILL

VR HMD  
(OCULUS QUEST 2)



Microsoft  
HoloLens2

3D SCANNER



DJI AIR 3 /  
MAVIC3PRO

## 성과 공유 및 확산 체계



# 스마트ICT융합인재양성센터

## 사업단 소개



### 지역 협력체계 구축 및 고도화

- 배재대학교(주관기관), 대전시(지자체), 지역 기업체, 지역경제진흥기관, 정부출연연구소가 참여하는 '대전지능화인재양성협의체'를 통한 공유·협업 거버넌스 구축



### 전주기적 인재양성 모델 구축

- 지역 내 재직자의 지능화 혁신 역량 제고를 위한 전주기적 인력양성 모델
- 재직자 맞춤형 석박사 학위과정 설계 및 운영 및 재학생 재직기업과의 산학공동연구를 통한 전문성 극대화
- 졸업 후 교육만족도 조사, 졸업생 재직기업 공동연구 등 지속적인 리콜교육 실시



### 인재양성 지역협력 프로그램

- 다양한 지역협력 프로그램 운영: 단기디지털역량향상프로그램, 지능화혁신아이디어경진대회, 스마트ICT융합 메이커톤, 졸업생단기교육프로그램, 졸업생역량강화캠프, 취업박람회, 혁신사례성과발표회 등



### 기업체 수요 기반의 산학공동연구

- 지역업체(12개)와의 공유·협업을 통해 대전지역 주력 특화산업(방산, 바이오, 나노반도체, 우주항공)에 대한 실천적 산학프로젝트 수행(10건)



### 스마트ICT융합전공 석박사 학위과정

- 지역수요 맞춤형 '스마트ICT융합전공' 운영을 통한 재직자들의 학업 접근성 제고 및 지능화 실무역량 강화
- 산학 프로젝트 수행 중심의 교육과정 설계·운영 및 산학교육원의 교수학습 지원
- 장학금 지원(최대 90%) 및 졸업 기준 완화
- 해외 단기연수, 창의자율과제 등 실무역량 강화형 비교과 프로그램



사업단 위치(연락처) 및 사업기간

- 사업단 위치: 국제교류관 5층 G501, (042) 520-5599
- 사업기간: 2022. 7. 1. ~ 2029. 12. 31.(2년+4년+2년)

스마트ICT융합인재양성센터 조직도



□ 주요업무

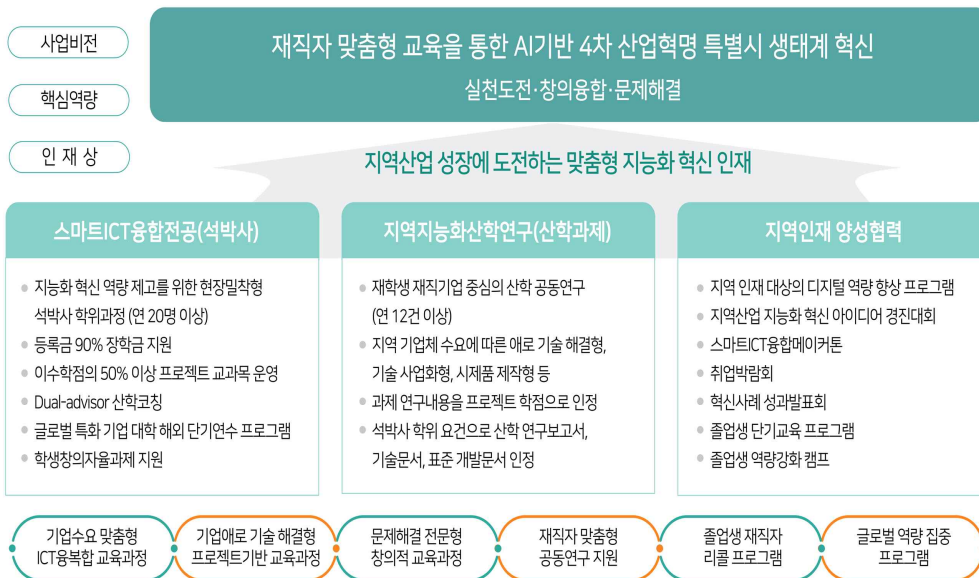
구분	과정	교육주제 및 목표	비고
지능화 인재 양성실	단기 디지털 역량향상 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 우수한 연구역량을 보유한 지역 연구소, 대학 및 기업체 연계 → 지역 내 재직자, 학생, 프리랜서 개발자 등의 지능화 혁신 역량 향상</li> <li>- R을 활용한 데이터 분석, 딥러닝 실전 프로젝트, XR 디지털 트윈 콘텐츠 제작, CISCO Devnet Associate Program 등 주제중심 실무 중심 교육</li> </ul>	
	지능화 혁신 아이디어 경진대회	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 5대 중점 연구분야 수행 조직 및 프로세스 지능화, 생산성 향상, 혁신 제품 및 서비스, 지역경제 활성화 등에 대한 아이디어 모집, 활성화 → 평가 후 시상</li> <li>- 입상작은 대전지능화인재양성협의체 심의를 통해 센터 내 대/소과제로 추진</li> </ul>	
	지능화 혁신 아이디어 메이커톤	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지정형/자율형 주제에 대해 팀 단위의 참가자들의 역할 분담 → 아이디어 구현 → 전문가 그룹의 평가 → 시상 및 홍보</li> <li>- 제한 없는 구현 형태 지원: 프로그래밍, 3D프린터, 자체제작 등</li> </ul>	

구분	과정	교육주제 및 목표	비고
	졸업생 단기교육 프로그램	- 재직자 석·박사 학위과정 졸업생을 대상으로 최신 기술의 습득 및 활용, 톨 활용, 실전 프로그래밍 등을 주제로 하는 실무 리콜 프로그램 제공	
	졸업생 역량강화 캠프	- 졸업생을 대상으로 재직자 기본역량, 지적재산권, 지능화 혁신 사례, design thinking 등 세미나, 특강, 팀워크 활동 등 역량 강화 캠프 & 동문네트워크 교류회 실시	
지능화 인재 양성실	교재개 발	- 교육과정에 포함된 교과목에 대한 교재 개발 지원 - 교재의 품질 확보를 위하여 교재 개발 계획 → 교재 개발 중간 산출물 검토 → 교재 개발 최종 산출물 검토의 체계적 품질 확보 방안 수립하여 진행	
	졸업생 재교육 프로그램	- ICT 관련 전문가를 초청하여 최신 기술 및 최신 동향 특강 - 최신 기술 및 동향의 습득을 통한 실무 재교육 제공	
	졸업생 재교육 프로그램 (멘토링)	- ICT 기술로 다양한 문제들의 해결책을 찾기 위한 프로젝트 팀(멘토, 멘티)을 구성하여 탐구/도전하는 인재 양성 및 지능화 혁신 역량 강화 - 우수한 연구역량을 보유한 지역 기업체, 연구소 및 대학이 연계하여 지역 내 지능화 혁신 역량 향상 도모	
	재학생 연구 역량강화 프로그램	- 성공적인 연구 지원과 세부 프로젝트 및 프로그램 참여 지원 - 지능화혁신인재양성을 위한 학문적 통합 및 사회적 통합 지원 - 연구 역량 발전전략과 상호관계 형성 기회 제공	
	산학 연구 역량강화 프로그램	- 성공적인 연구 지원과 세부 프로젝트 및 프로그램 참여 지원 - 지능화혁신인재양성을 위한 학문적 지원 및 사회적 지원 요청 - 연구 역량 발전전략과 상호관계 형성 기회 제공	
지능화 혁신 연구실	단기 해외 연수 프로그램	- 지역 내의 재직자, 학생, 프리랜서 개발자 등의 지능화 기술 분야 최신 기술 습득 - 우수한 연구역량을 보유한 해외 대학이 연계하여 지역 내 지능화 혁신 역량 향상 도모 - 실무역량 강화형 비교과 프로그램	
	창의자율과 제	- 지역 주력산업 관련 지정주제 및 자유주제 선발을 통해 과제 결과물 파급력 제고 - 교내외 인원으로 구성하여 창의자율과제 기반 지역협력 및 우수 학부생 유치 도모 - '상금수여->과제지원->중간평가->특허출원'의 전주기적인 지원을 통한 지속참여 유도	
	신기술 이용교육	- 신기술로 급격한 사회변화 추세에서 기술혁신, 협업에 의한 생산성향상, 인재양성 등 산학연 협력의 중요성 대두 - 지역의 중소기업에게 대학이 가지고 있는 지식자산을 동영상으로 제작하 제공함으로써	

구분	과정	교육주제 및 목표	비고
		미래의 사회에 대응할 수 있는 기반 마련을 할 수 있는 기회 도모	
	지역기업 지능화 혁신 클리닉	- 지역 기업이 필요로 하는 특정 주제에 대해 계획적, 지속적 기술지도/컨설팅 제공 - 지역 기업 지능화 혁신 프로세스, 애로기술 해결, 신규 사업 발굴 등을 대학교수, 관련분야 전문가 2~3인으로 클리닉 팀 구성, 건당 5회 이상의 자문 서비스 제공	
	혁신사례 성과 발표회	- 본 사업 수행을 통해 도출된 지능화 혁신 기술, 프로세스, 시스템 등의 공유 → 학생들의 프로젝트 경험 성찰 → 지역 협의체 내에 성과 확산의 선순환 구조를 정착을 통한 지역·기업·대학 상생 발전	



## 사업단 비전

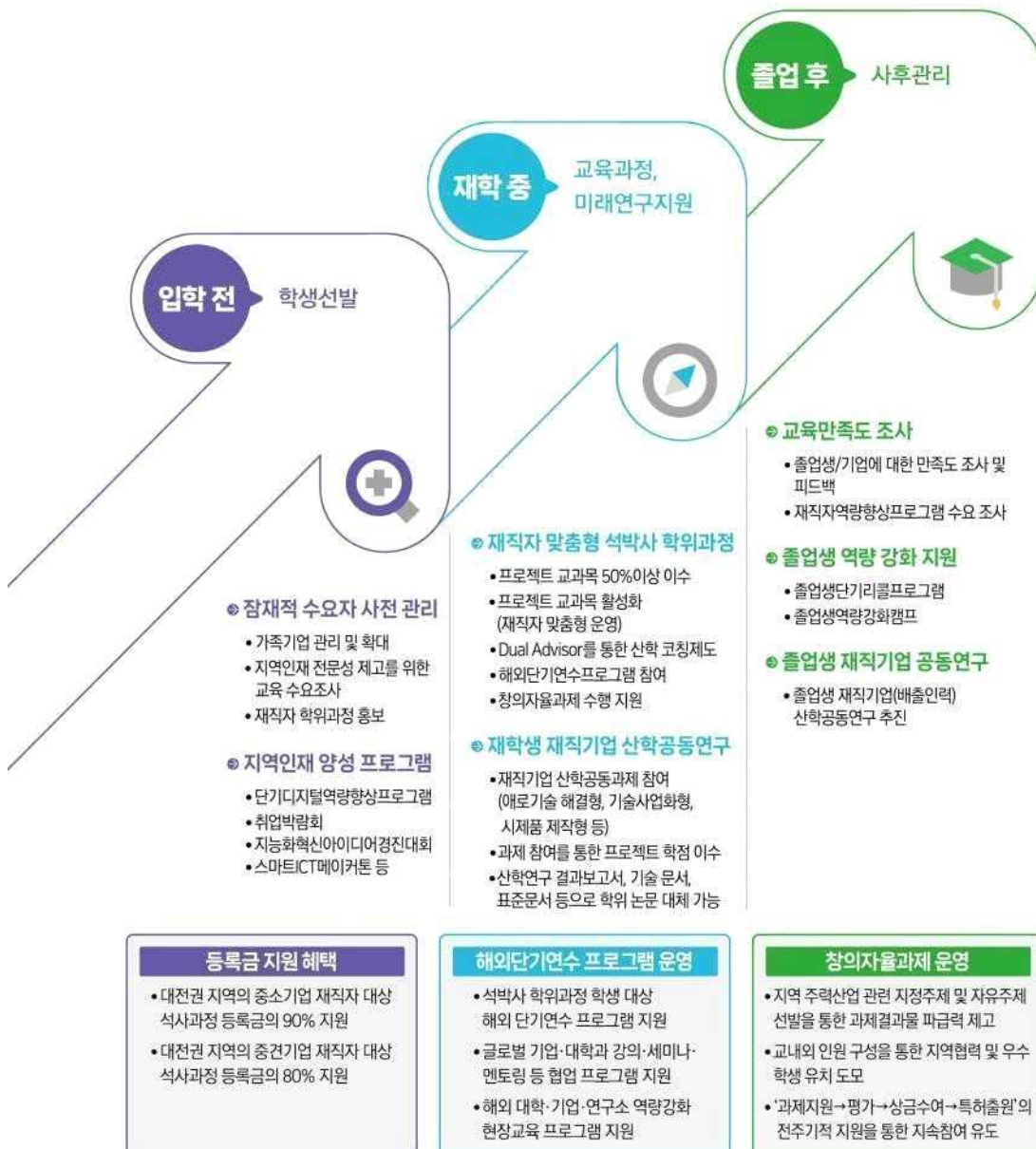


**[지역 5대분야 주력산업]** 나노반도체, 물류·국방서비스로봇, 정밀의료바이오헬스, 5G-6G 위성통신, 유전자·세포치료



## 주요사업 I.

지역지능화혁신인재양성사업\_재직자 학위과정



## 주요사업 II.

지역 특화산업 연계 연구수행



### 산학협력 연구체계



## 주요사업 III.

인재양성 지역협력 프로그램



### 단기 디지털 역량 향상 프로그램

- ① 지능화 기술 분야 최신 기술 습득 및 활용 지원
- ② 딥러닝, XR디지털 트윈 콘텐츠 제작, R을 활용한 데이터분석 등 주제 중심 실무 중심 교육



### 지능화 혁신 아이디어 경진대회

- ① 6대분야에 대한 지능화 혁신 아이디어 기획서 공모와 심사를 통한 연구주제 개발
- ② 우수 아이디어 기획서 대한 시상, 사업화 지원



### 스마트 ICT융합 메이커톤

- ① 창의적 아이디어를 ICT 기술로 구현하여 참여자들이 직접 디바이스 제작 및 경험을 공유
- ② 창의적 연구 산출물과 사업화의 선순환 구조의 확산 및 구조 확립



### 지능화 혁신 클리닉

- ① 지역 기업의 필요로 하는 특정 주제에 대해 계획적, 지속적 형태의 기술지도/컨설팅
- ② 지역기업 지능화 혁신 프로세스, 애로기술 해결, 신규사업 발굴 등

# IPP사업단

## 사업단 소개

- IPP사업단은 산업체 현장실습 프로그램 운영을 통한 재학생들의 실무역량 강화 및 취업을 제고를 목적으로 한다.

## 운영 프로그램

- 일학습병행 개요 및 혜택

### 일학습병행이란?

**한국형 도제제도**

취업을 먼저 한 다음, 일하면서 배우는 시스템!

### Work-to-School

배재대 3학년 학생을 대상으로 학습근로자를 선발한 후



학교에서  
이론교육

병  
행



현장에서  
실무교육

- 독일, 스위스 도제제도를 한국 실정에 맞게 도입한 제도입니다.
- 기업이 학생을 학습근로자로 채용, 일을 담당하게 하면서 교육 훈련을 통해 기업에 필요한 인재로 양성합니다.
- 학교에서의 이론교육과 기업현장에서 실무교육을 통해 현장중심으로 육성합니다.
- NCS(국가직무능력표준)\* 기반의 교육훈련프로그램에 따라 현장에서 실제 활용되는 기술·지식을 습득합니다.
- 교육훈련과정을 이수하면 내·외부 평가를 통해 국가가 인정하는 일학습병행 자격을 부여합니다.

\* NCS (National Competency Standards)란?  
산업현장에서 직무를 수행하기 위해 요구되는 지식, 기술, 태도 등의 내용을 국가가 체계화한 것

 이론교육

 현장훈련

 일

 자격증



### 어떠한 지원혜택이 있나요?

<div style="display: flex; align-items: center; gap: 5px;">  <p><b>OJT(현장훈련) 기간을 학점으로 인정</b></p> </div> <p style="font-size: x-small;">현장실습 교과목 학점(P/F)</p>	<div style="display: flex; align-items: center; gap: 5px;">  <p><b>4학년 전체학기, 등록금의 50% 장학금 지원</b></p> </div> <p style="font-size: x-small;">등록금의 50% 이내</p>
<div style="display: flex; align-items: center; gap: 5px;">  <p><b>OJT 기간동안 최저임금 이상의 급여 지급</b></p> </div> <p style="font-size: x-small;">현장훈련 기간 중 지급 + 4대보험 가입</p>	<div style="display: flex; align-items: center; gap: 5px;">  <p><b>외부평가 합격시 '일학습병행 국가자격증' 취득</b></p> </div> <p style="font-size: x-small;">정부와 산업체가 인정하는 자격증</p>
<div style="display: flex; align-items: center; gap: 5px;">  <p><b>자격 취득과 동시에 정규 직원으로 전환</b></p> </div> <p style="font-size: x-small;">불필요한 스펙쌓기 없이 정부가 인정한 기술기업에 취업</p>	<div style="display: flex; align-items: center; gap: 5px;">  <p><b>입사 후 대학원 진학/ 학자금 지원 가능</b></p> </div> <p style="font-size: x-small;">기업별 상황에 따라</p>

## 참여학과 및 자격직종은 무엇인가요?

학과	NCS 기반 자격	모집인원
소프트웨어공학부, 컴퓨터공학과, 정보통신공학과, 전자공학과, 사이버보안학과, 게임공학과, 드론로봇공학과 등 IT 관련 학과	SW개발_L5 (응용SW엔지니어링)	50명 내외
생명공학과 등 BT 관련 학과	바이오의약품제조_L5	
경영학과, 무역물류경영학과, IT경영정보학과, 글로벌비즈니스학과 등 마케팅 관련 학과	마케팅전략기획_L5	
관광경영학과, 호텔항공경영학과, 항공서비스학과 등 호텔서비스 관련 학과	호텔관리_L5	
뷰티케어학과	헤어디자인_L4	

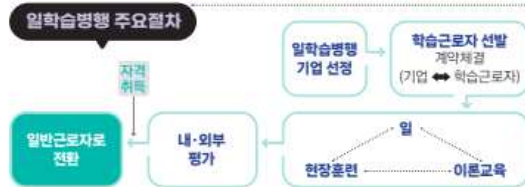
## 운영일정은 어떻게 되나요?

과정	면접/선발	OJT (학교이론교육)	OJT (기업현장훈련)
SW개발	10월 ~ 12월	3월 ~ 7월 (5개월)	8월 ~ 2월 (7개월)
바이오의약품제조	10월 ~ 12월	3월 ~ 7월 (5개월)	8월 ~ 2월 (7개월)
마케팅전략기획	10월 ~ 12월	3월 ~ 7월 (5개월)	8월 ~ 2월 (7개월)
호텔관리	10월 ~ 12월	3월 ~ 6월 (4개월)	7월 ~ 2월 (8개월)
헤어디자인	10월 ~ 12월	3월 ~ 7월 (5개월)	8월 ~ 2월 (7개월)

## 어떻게 참여하나요?

IPP포털(<http://ipp.pcu.ac.kr>)을 통해 신청하면 됩니다.

- ① 이력서/자기소개서 작성 후 ② 신청서 제출



## 어떠한 절차로 진행 되나요?

### STEP 1. 일학습병행 신청/접수

10/31(금)까지 신청서 수시 접수

- 사전상담: IPP사업단(스마트배재관 504호)
- 신청서 접수: IPP포털(<http://ipp.pcu.ac.kr>)

#### 신청방법

IPP포털 접속 → 학번으로 로그인(PW는 학교 통합정보 시스템과 동일) → 상단 '마이페이지' → My page(일학습) → 이력서 및 자기소개서 등록 → 일학습 신청서 제출

### STEP 2. 기업설명회 참석

각 자격분야별 참여기업 설명회 개최 (10월 중, 세부일정은 추후 안내)

- 일학습병행 참여기업 소개: 기업 CEO 또는 인사담당자가 직접 설명

### STEP 3. 서류전형 및 면접

지원한 기업별로 서류심사 및 면접 진행(~12월)

- 이력서/자기소개서 컨설팅 지원
- 기업 지원하기

#### 지원방법

IPP포털 My Page(일학습) → 일학습 기업정보/지원하기 → 기업지원 희망 순서에 따라 해당 기업의 프로그램명 클릭 → 하단 신청 버튼 클릭(1, 2, 3순위 반복)

- 면접 클리닉 지원
- 학생 - 기업 간 개별면접 진행

### STEP 4. 매칭 완료

학생-기업 매칭 완료(12월 말)

- 학생-기업 근로계약 체결
- 최종 매칭 후, 전공교수(학과장)님께 IPP포털 신청서 승인 요청/완료



• Tel. 042-520-5814-5, 042-722-2331-3 • Fax. 070-4850-8480  
• E-mail. [ipp@pcu.ac.kr](mailto:ipp@pcu.ac.kr) • Homepage. <http://ipp.pcu.ac.kr>

## 사업단 위치 및 연락처

주소	IPP 사업단	대전광역시 서구 배재로 155-40(도마동) 스마트배재관 504호		
	공동훈련센터	대전광역시 유성구 테크노1로 11-3(관평동) 배재대학교 대덕밸리캠퍼스 DS413호		
홈페이지 주소		<a href="https://ipp.pcu.ac.kr">https://ipp.pcu.ac.kr</a>	e-Mail	<a href="mailto:ipp@pcu.ac.kr">ipp@pcu.ac.kr</a>
대표번호		042-722-2331~3	FAX	070-4850-8480

## 중앙도서관

### 중앙도서관 개요 및 장서·학술정보 자원 현황

- 주시경기념 중앙도서관은 교수의 교육·연구 활동과 학생의 학습을 지원하는 대학의 핵심 학술정보 인프라로서, 지하 1층 지상 5층, 연면적 9,462㎡ 규모로 운영
- 단행본 약 60만여 권과 41만여 점의 비도서자료 소장
  - 전자저널, Web DB, 인쇄저널, 동영상 강좌 등 교육 및 연구 전반을 지원하는 학술정보 자원을 체계적으로 구축·제공

자료유형	구분	권수(점수,종수)	계
단행본	국내	484,959권	604,006권
	국외	119,047권	
비도서(전자책포함)	국내·외	416,339점	416,339점
연속간행물	국내	188종	207종
	국외	19종	
전자저널	국내	4패키지	8패키지 12종
	국외	1패키지 12종	
Web DB	국내	3패키지	
	국외	4패키지	
동영상강좌	국내	4개 강좌	4개 강좌

### 이용자 중심 공간 및 학습 지원 시설

- 전통적인 도서관의 패러다임에서 벗어나 연구와 학습 지원 기능뿐 아니라 시대의 흐름을 반영한 다양한 이용자 중심 공간 구축
- 이용자들의 교류와 휴식의 복합문화공간인 Cinema Cafe, Study Cafe, Internet Cafe, Book Cafe 운영하
  - 아펜젤러관에 오픈한 Maker Space는 미래 인재 양성을 위한 창의·융합적 활동을 지원하는 공간으로 3D 프린터, 레이저 커터 등의 장비를 체험할 수 있으며 단순 체험을 떠나 창조를 통한 새로운 지식 습득 기회 및 융합 학습 기회 제공
  - 도서관의 지리적 한계를 보완하고자 접근성이 뛰어난 21세기관 1층에 학생들이 선호하는 안락한 카페형 열람공간인 P-Lounge(Creative Lounge, Book Lounge, Study Lounge)를 구축하여 학생들이 편안하게 학교에 머물 수 있는 학습·휴식·창의 공간 제공

□ 도서관 실별 이용안내

구분	실명	내용 및 제공 서비스
1층	문학예술자료실 Language/Arts/Literature	<ul style="list-style-type: none"> <li>언어 • 문학 • 예술 도서</li> <li>신간도서 코너</li> <li>도서관 출입증 발급</li> </ul>
	북카페 Book Cafe	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화공간(만화자료 이용)</li> <li>스터디룸 운영</li> </ul>
2층	인문사회자료실 Generalities/Philosophy/ Religion/Social Science /History 과학기술자료실 Science/Technology/Computer	<ul style="list-style-type: none"> <li>인문사회 자료실: 총류, 철학, 종교, 사회과학, 역사 도서</li> <li>과학기술 자료실: 컴퓨터, 순수과학, 응용과학 도서</li> <li>테마도서 코너: 추천도서, 인기도서, 주시경지정도서, 트렌드도서, 여행, 공무원·자격증, 친구에게 권하는 책, 배재학Collection, 4차 산업혁명, 영어읽기인증도서</li> <li>장애학생 지원시설 운영</li> </ul>
3층	정기간행물실 Periodicals Room	<ul style="list-style-type: none"> <li>국내외 학술지, 시사교양지, 신문, 사보</li> <li>특수자료실: 북한 관련 자료</li> </ul>
	전자정보실 Multimedia Room	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cinema Cafe 및 Cinema Room: 영화 감상 공간</li> <li>Study Cafe: 카페형 열람 공간으로 구성</li> <li>Internet Cafe: 자유로운 PC 이용 및 동영상 강좌 이용</li> </ul>
4층	보존서고 Materials Repository	<ul style="list-style-type: none"> <li>국내외 단행본 보존자료</li> <li>국내 족보자료 및 문집 자료실</li> </ul>
	미니 스터디룸 Mini Study Room	<ul style="list-style-type: none"> <li>8인실 ~ 12인실 스터디룸</li> <li>푸드존(음식물 취식 가능), 휴게실 운영</li> </ul>
	노트북 전용열람실 Laptop Reading Room	<ul style="list-style-type: none"> <li>좌석배정시스템 운영</li> <li>전원 멀티탭 이용 가능</li> </ul>
	이용자교육장 Seminar Room	<ul style="list-style-type: none"> <li>54여석 규모의 세미나 공간</li> </ul>
5층	일반열람실 Reading Room	<ul style="list-style-type: none"> <li>좌석배정시스템 운영</li> </ul>
	휴게실 Rest Room	<ul style="list-style-type: none"> <li>간단한 음식물 취식 가능</li> <li>사물함 운영</li> </ul>
아관 1층	메이커 스페이스 Maker Space	<ul style="list-style-type: none"> <li>보유 장비: 3D프린터, 레이저커파, VR, 스튜디오 등</li> <li>장비활용 교육 프로그램 및 체험 프로그램 운영</li> </ul>
21세기관 1층	P Lounge	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creative Lounge, Book Lounge, Study Lounge 운영</li> </ul>

교육 및 이벤트 프로그램

연번	교육 및 이벤트	내용
1	도서관 가을 페스티벌	강연회, 영화감상회, 책 속 문구 공모전, 도서관 피크닉 등의 도서관 문화프로그램 진행
2	도서관 우수이용자 시상	마일리지 누적점수 우수자 선정 및 시상
3	친구에게 권하는 책	친구에게 권하는 책 우수작성자 시상
4	교수간담회 및 문화강좌	전임교원 대상 의견 수렴을 통한 도서관 서비스 개선 문화강좌를 통한 도서관의 복합문화공간으로서의 인식 개선

5	전자정보박람회	전자정보원(전자저널, 전자책, 동영상 강좌 등) 콘텐츠 부스 운영 및 경품 추첨
6	도서관 문화강좌	문화강좌를 통한 도서관의 복합문화공간으로서의 인식 개선
7	이용자와의 간담회	도서관 이용자 의견 수렴을 통하여 도서관 서비스 및 환경 개선
8	도서관 이용후기 공모전	도서관 이용후기 우수작성자 선정 및 시상
9	독서골든벨	골든벨 독서 퀴즈 프로그램
10	100페이지 북클럽	비대면 독서모임 진행 및 독서감상문 우수자 시상
11	도서관 미니 스탬프투어 이벤트	신입생 및 도서관 미 이용자 대상
12	신입생 추천도서 전시코너 후기 이벤트	신입생 대상 추천도서 전시 및 후기 작성자 경품 증정
13	트렌드도서 전시코너 후기 이벤트	트렌드도서 전시코너 이용 후기 선정 및 시상
14	간식으로 힘내자 이벤트	재학생 대상 시험기간 간식 지원
15	스탬프 미션 이벤트	재학생 대상 스탬프 투어 이벤트
16	나섬이를 찾아라 이벤트	이벤트 도서를 서가에서 찾아 도서 속 용지 응모
17	비도서 이벤트	비도서 우수이용자 선정 및 시상
18	동영상 강좌 이벤트	동영상 강좌 콘텐츠별 이용 통계 우수자 시상
19	도서관 소원트리 이벤트	소원트리에 소원 및 추천도서 작성하여 달기
20	전자책 이벤트	방학기간 중 전자책 우수대출자 선정 및 시상
21	오디오북 이벤트	방학기간 중 오디오북 우수이용자 선정 및 시상
22	신입생 이용교육	신입생 대상 도서관 이용안내 및 자원 소개
23	도서관 이용교육 심화과정	재학생 대상 학술정보자료 이용 교육
24	연구윤리지원서비스 강화를 위한 대학원생 이용교육	대학원생 대상 학술자료검색 교육
25	전자저널 및 Web DB 교육	대학원생 대상 전자자원 이용 교육

---

### 협약대학 도서관 이용

---

- 대전지역의 다양한 협약대학을 이용할 수 있는 서비스
  - 협약 대학: 대전과학기술대학교, 대전대학교, 목원대학교, 충남대학교, 한남대학교, 한밭대학교
  - 서비스 내용: 도서 대출 및 시설 이용 가능
  - 신청서 발급: 도서관 홈페이지 → 도서관서비스 → 도서관이용서식 → 협약대학이용신청서

---

### 메이커스페이스

---

- 위치: 아펜젤러관 1층 A111, A112호
- 이용대상: 교수, 직원, 재학생, 일반인

□ 주요 운영 프로그램

- 교육 프로그램: 학과 및 전공관련 기본 설계 교육
- 체험 프로그램: 3D 관련 도구 및 장비 활용을 통한 체험 프로그램 운영
- 국고사업단 연계 프로그램: 3D 프린팅 및 도색 프로그램 운영

□ 시설 장비활용 및 체험 프로그램 신청

- 장비내역: 레이저 커터 및 후가공, 3D 프린터, 3D 스캐너, 스튜디오, 등
- 신청방법: 통합정보시스템 > 시설 > MAKER SPACE 예약(중앙도서관) > 이용시설선택 > 신규 > 정보입력 > 저장하여 신청 및 이용

□ 주요 장비 및 시설

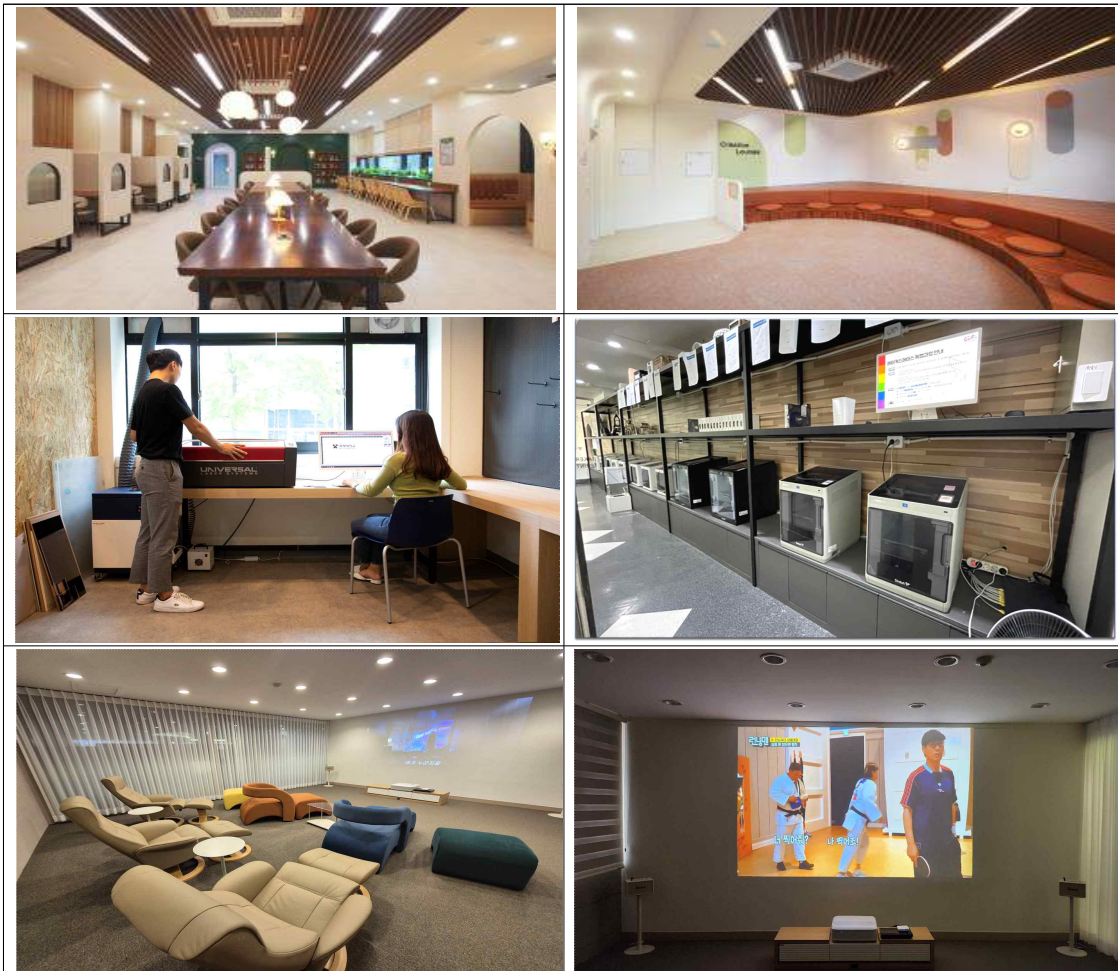
- 보유 장비: 3D프린터, 레이저 커터, VR, 스튜디오 등

---

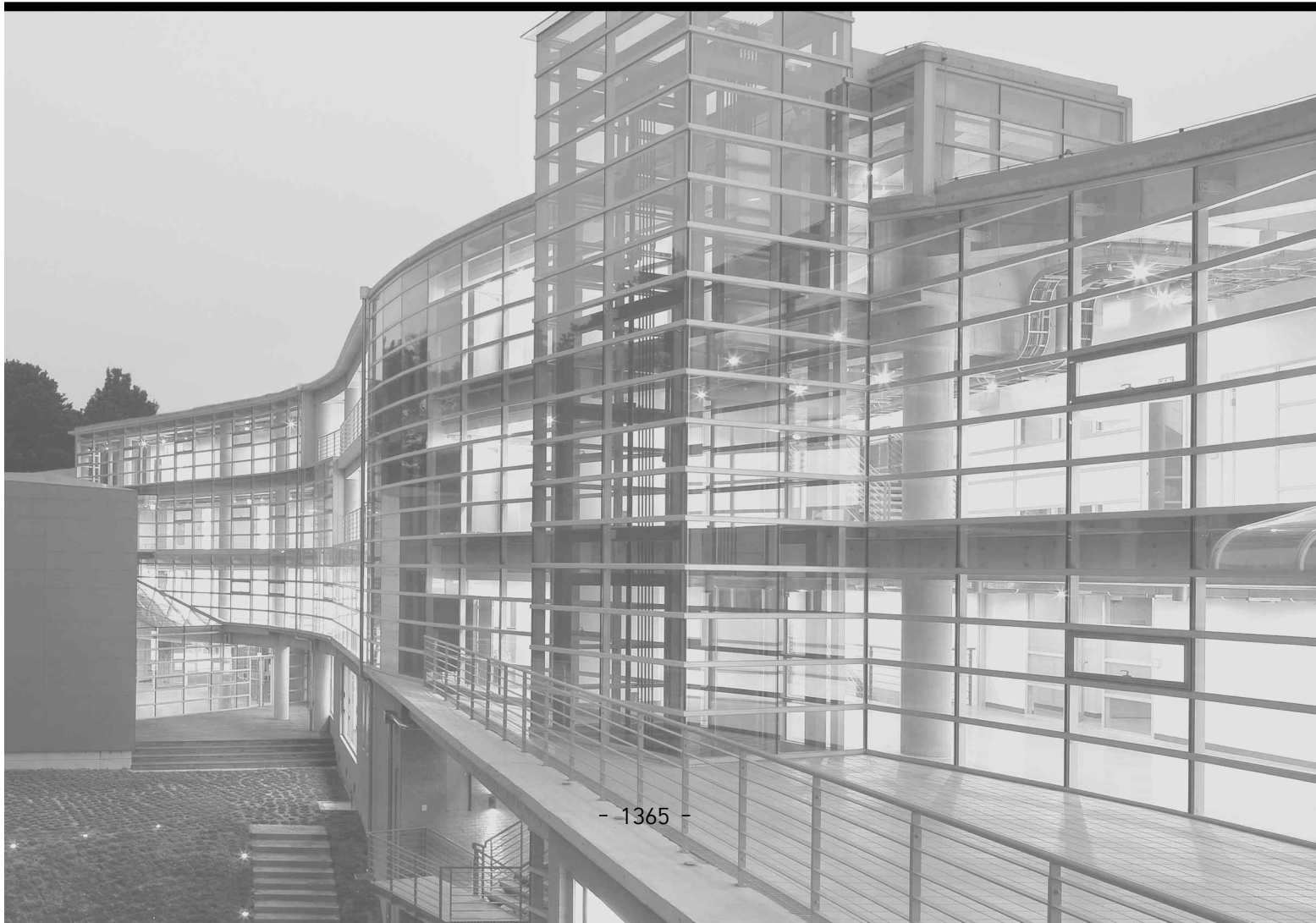
주요 공간 사진

---

□ P-Lounge, Maker Space, Cinema Room



제7편  
부속기관



## 박물관

### 설립 목적

우리나라 대학의 효시라는 큰 의미를 가지고 있는 본 대학은 대학 구성원과 지역주민들의 문화 향유와 평생교육의 장을 만들고 이로서 인류의 전통 문화를 계승·발전시켜 문화생활을 보다 알차고 풍요롭게 하고자 대학박물관을 설립하게 되었다. 본 대학 박물관은 본 대학 설립 150주년을 맞이하는 2035년을 기념하기 위해 배재학당과 배재대학에 관련된 자료를 수집하고 진열·전시하여 대학의 역사를 살펴볼 수 있도록 함으로써 건학 이념을 고취시키고, 배재인의 긍지를 고양시키고자 하였다.

전시실은 크게 배재역사실과 토기유물실로 나누어져 있다. 배재역사실에는 배재학당의 현판을 하사한 고종황제, 배재학당의 설립자인 아펜젤러 등에 대한 자료와 기록을 전시하고 있으며, 배재대학교의 과거에서 현재까지의 모습을 볼 수 있는 유물들이 전시되어있다. 토기유물실에는 청동기시대부터 원삼국시대, 삼국시대, 조선시대, 근대에 이르기까지의 토기들을 수집하여 생활에 대한 근간이 되는 토기의 변천과정을 살펴볼 수 있다. 특히 백제 문화권에 위치한 지역적 조건을 감안하여 백제 토기 수집에 주력하였으며 이에 백제문화의 전통을 계승·발전시킬 수 있도록 하였다.

### 연혁

년도	날짜	내용
1988	3월	박물관 개설
1988	3월	초대 박물관장 김진악 교수
1993	6월	도서관 건물 4층으로 확장 이관
1997	3월	2대 박물관장 이철세 교수
1997	10월	한국대학박물관협회 가입
1999	1월	3대 박물관장 김진악 교수
2000	2월	4대 박물관장 정해조 교수
2003	3월	5대 박물관장 김송열 교수
2005	3월	6대 박물관장 이택혁 교수
2009	3월	7대 박물관장 김치중 교수
2012	9월	8대 박물관장 이택혁 교수
2014	5월	제1종 전문박물관 등록
2015	1월	9대 박물관장 김종헌 교수
2015	8월	10대 박물관장 최종희 교수
2017	3월	11대 박물관장 김종헌 교수
2023	3월	12대 박물관장 최종희 교수
2025	3월	13대 박물관장 김종헌 교수

---

## 규모

---

박물관은 중앙도서관 4층에 자리하고 있으며, 130여 평의 규모로 토기유물실, 배재역사실, 사무실과 관장실로 이루어져 있다.

---

## 성격

---

본 박물관은 토기 전문박물관으로 청동기시대부터 조선시대, 근대에 이르기까지의 토기들을 수집하여 토기의 변천과정을 살펴볼 수 있도록 하였다. 특히 백제시대의 대형 토기들이 개방 전시되어 있다. 이를 통해 선인들의 토기문화를 이해할 수 있는 교육의 장으로서의 역할을 하고 있다. 또한 한국 대학의 효시인 배재대학의 역사자료와 유물들을 수집·정리·보존하여 배재인의 긍지를 고취시키는 물론 지역민들에게는 본 대학의 역사와 전통을 알리고 소통할 수 있는 공간을 마련하고 있다.

---

## 소장 유물 현황

---

박물관의 소장품은 청동기시대부터 원삼국시대, 삼국시대, 조선시대에 이르는 토기와 근대의 옹기·질그릇이 주류를 이루고 있다. 이와 함께 일세기를 지내온 배재대학의 역사자료들을 수집하고 있다. 이렇게 수집된 소장품들은 총 1,165여 점에 달한다.

구 분	보유점
청동기시대 · 원삼국시대 토기	40여점
삼국시대 토기	250여점
고려 · 조선시대 토기	80여점
고려 · 조선시대 자기	60여점
옹기 · 질그릇	230여점
배재 역사 자료 유물	500여점
미술품	5점
계	1,165여점

---

## 전시 내용

---

### □ 토기유물실

- 청동기시대의 토기부터 원삼국시대, 삼국시대, 고려시대, 조선시대 토기 및 근대의 옹기·질그릇에 이르기까지 토기를 수집하여 전시하고 있다. 특히 백제 문화권에 위치한 지역적 조건을 감안하여 백제 토기 수집에 주력하였다. 이와 같이 다양한 토기들을 수집하여 전시하고 유물들을 연구함으로써 본 박물관은 전문 토기 박물관으로서의 역할을 동시에 하고 있다.

□ 배재역사실

- 한국 대학의 효시인 배재대학교와 배재학당에 관련된 유물을 수집하고 이를 전시하고 교육하고 있다. 이를 통해 건학이념을 고취시키고 배재인의 긍지를 지니게 하며 배재의 전통을 계승하고는 공간으로 자리하고 있다. 이에 다음과 같은 사업을 진행하고 있다.
- 배재대학교 및 배재학당 관련 역사 자료의 수집과 복원
- 배재대학교 및 배재학당에서 배출한 인물들에 대한 자료의 수집과 복원
- 배재대학교 및 배재학당의 건학이념과 전통을 계승 발전시키기 위한 자료의 수집과 복원

□ 역사관 자료 목록

- 고종황제 하사 배재학당 현판(복원품 전시중)
- 배재학당, 보육학원 전경 액자
- 배재학당 산하기구(배재빌딩, 배재중학교, 배재고등학교, 배재대학교)
- 설립자 아펜젤러와 하워드의 초상과 관련자료
- 배재학당 설립 은공자와 배재출신의 인물, 역대 학·총장 인물사진
- 개화기 문헌에 실린 배재대학 관련기사 발췌 게시물
- 배재학당과 민족운동 관련자료
- 보육학원의 역사자료
- 배재인의 저서와 작품
- 학생활동의 모든 자료
- 배재학당에서 발간하는 각종 출판물
- 배재학당 대강당 건축경위서(1932)
- 1932년 당시 배재학당 이사, 졸업생, 교직원 등의 명단

---

관람 시간

---

- 개관시간: 월요일 ~ 금요일 / 09:30 ~ 16:30
- 휴관일: 토요일, 일요일 및 법정 공휴일 휴관
- 관람료: 무료
- 단체관람: 사전 예약(042-520-5259)

## 배재인권센터

### 설립목적

구성원의 인권 보호 및 권익향상과 성희롱·성폭력 피해예방 및 대응을 위하여 설립되었다.

### 업무 내용

- 성희롱·성폭력 상담 및 사건처리에 관한 업무
  - 성희롱·성폭력 관련 상담
    - 성희롱·성폭력 관련 상담, 법률정보 제공 및 학생상담실과 연계하여 심리상담 지원
  - 성희롱·성폭력 사건 신고접수 및 처리
    - 교내 구성원(당사자 중 일방이 구성원인 경우 포함) 사이에 발생한 성희롱·성폭력 사건 신고가 접수되면 이에 관한 조사, 심의·의결을 통해 기각, 징계 요청, 피해 구제 및 재발 방지 조치
  - 성희롱·성폭력 고충상담원 지정 및 교육
    - 구성원들을 위해 성희롱·성폭력고충상담원을 남녀 각1명 이상 지정하고, 정기적으로 고충상담원교육에 참여하도록 지원
- 인권침해, 갑질, 직장 내 괴롭힘 관련 상담 및 사건처리에 관한 업무
  - 인권침해, 갑질, 직장 내 괴롭힘 관련 상담
    - 구성원(당사자 중 일방이 구성원인 경우 포함) 사이에 발생한 인권침해, 갑질, 직장 내 괴롭힘 관련 사안에 대해 상담 및 정보제공
  - 인권침해, 갑질, 직장 내 괴롭힘 사건 신고접수 및 처리
    - 인권침해 관련 신고 접수된 사건에 관하여 조사, 심의·의결을 통해 기각, 징계 요청, 피해 구제 및 재발 방지 조치
- 구성원 대상 교육프로그램 진행
  - 폭력예방교육
    - 교직원 대상: 성희롱·성폭력·성매매·가정폭력예방교육
    - 학생 대상: 성폭력·가정폭력예방교육
  - 인권 및 성인지 감수성 향상 교육
  - 갑질 및 직장 내 괴롭힘 예방교육

---

상담 시간

---

- 월요일~금요일 오전 9시~오후 5시

---

상담 방법

---

- 방문상담
- 전화상담
- 온라인상담(<https://pcu.ac.kr/phrc>)

---

위치 및 연락처

---

- 위치: 21세기관 418호
- 연락처: (042) 520-5258, 042-722-2513

## 생활관

### 설립 목적

‘열정이 살아 숨쉬는 배재인의 보금자리’

배재대학교 생활관은 변화된 생활환경에서도 학교생활에 잘 적응 할 수 있도록 숙박과 편의시설을 제공하고 자율과 규율이 조화된 공동생활을 통하여 건전한 인격형성과 면학분위기를 조성하며, 진리를 추구하고 사랑과 봉사의 정신을 함양하여 사회에 앞장서서 이바지할 인재를 양성하고자 설립되었다.



### 현황

#### □ 시설 현황 및 수용 규모

건물명	국제언어생활관 PAITEL A, B	목련관	집현관	서재필관
준공년	2006.8.	1991.11.	1993.12.	1991.2.
연면적	18,274.9㎡	2,577.9㎡	2,604.76㎡	2,316.24㎡
수용규모	1,056명	320명	236명	88명

□ 세부 수용인원 및 관리비

건물명		성별	구분	실수	수용가능인원		기간	비고	
국제 언어 생활관	PAITEL A (여학생)	여	장애인실(2인)	4	8	712	1개 학기	장애인 전용	
			2인실(X8실)	136(17)	272		1개 학기		
			3인실(X2실)	144(72)	432		1개 학기		
	PAITEL B (남학생)	남	장애인실(2인)	4	8	344	1개 학기	장애인 전용	
			2인실(2인X2실)	4	(4)			8	특실
				4				8	일반실
			3인실(X2실)	48(24)	144		1개 학기		
		4인실	44	176	1개 학기				
목련관	남	4인실	80	320	320	1개 학기			
집현관	남	4인실	59	236	236	1개 학기			
서재필관	남/여	2인실	44	88	88	1개 학기	외국인 유학생 전용		
축구부숙소	남	6인실	2	34	34	1개 학기	축구부 전용		
		10인실	1						
		12인실	1						
외부 숙소	양지타운	남/여	1인실	22	22	22	1개월	외국인 유학생 전용	
	배재하우스	남/여	1, 2인실	12	17	17	1개월		
	배재아트빌	남/여	1인실	17	17	17	1개월		
	초콜릿	남/여	1인실	11	11	11	1개월		
합계				637	1,801				

입사 신청

- 정규모집(신입생, 재학생): 생활관 홈페이지 신청 접수→ 입사신청(프로그램 연동)
- 수시모집(재학생): 개강이후 공석이 있을 경우 생활관 사무실에서 개별신청 접수

자격 제한

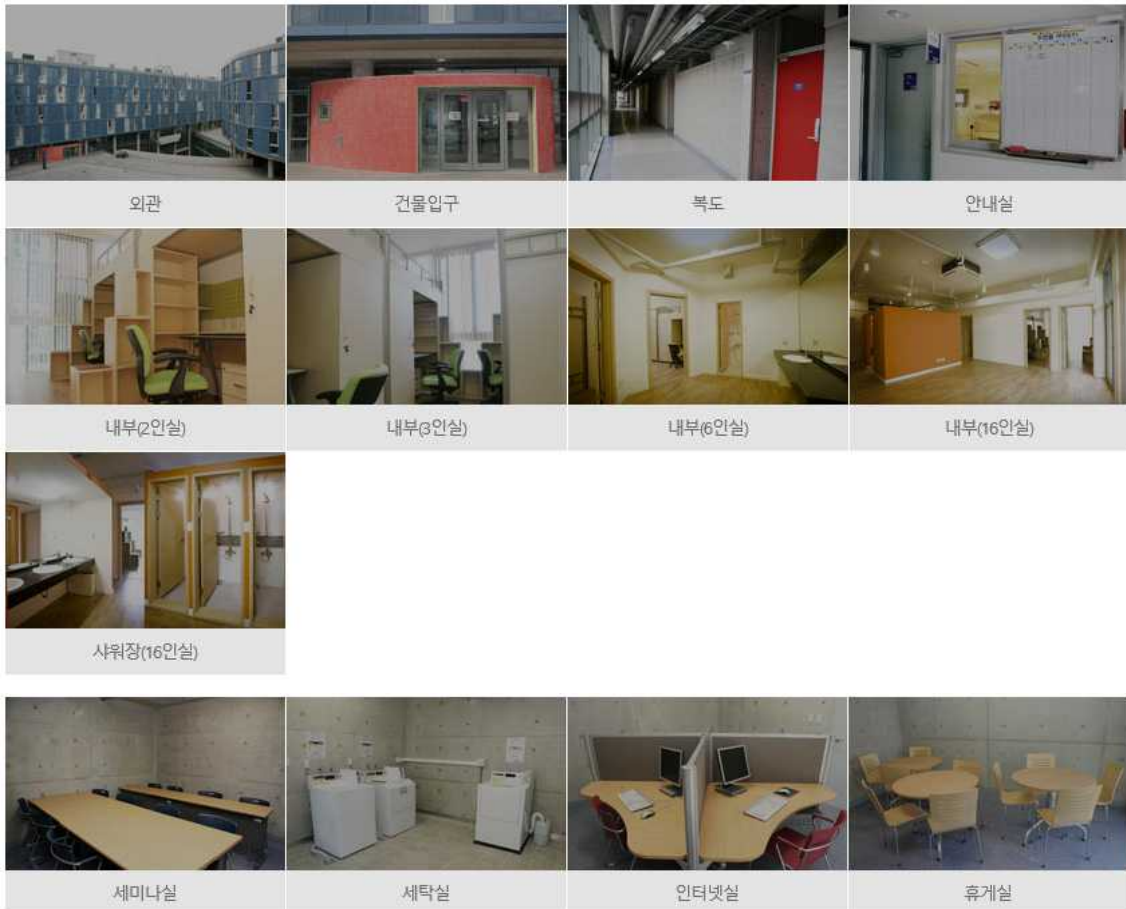
- 징계처분을 받은 사실이 있는 자
- 퇴사처분을 받은 사실이 있는 자
- 전염병 질환자 및 건강진단 미수검
- 휴학 중인 자(단, 복학예정자는 제외)
- 생활관의 교육지원 프로그램을 수강하여 할 의무가 있는 관생 중 교육지원 프로그램을 수강하지 않은 자(LMS 소방안전교육)
- 기타 단체생활을 영위하기에 부적당하다고 인정되는 자

## 선발 방법 및 기준

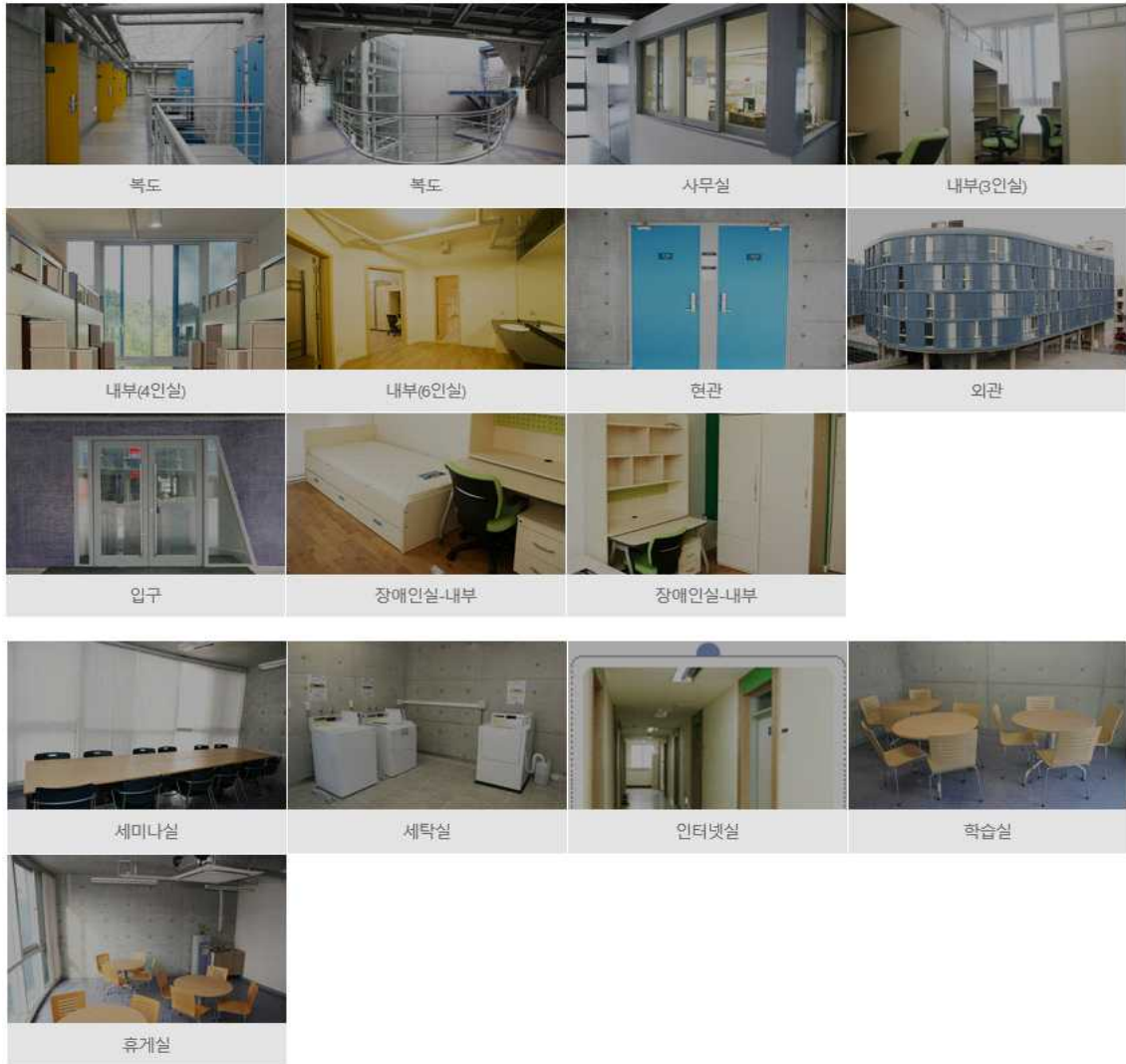
- ❑ 입사자격: 대전광역시 이외의 지역에 거주하는 본교 학생
  - ※ 보호자 주민등록등본의 주소지 기준으로 함
- ❑ 모집시기: 신입생은 매년 본교 신입생 합격자 등록 기간, 재학생은 매 학기말
- ❑ 입사기간: 한학기를 기준으로 하며, 동하계방학을 제외한 개학기간에 한함.
- ❑ 선발기준: 신입생은 입학 성적으로 선발, 재학생은 직전학기 성적으로 선발

## 생활관 건물별 사진

### ❑ 국제언어생활관(PAITEL A)



□ 국제언어생활관(PAITEL B)



□ 목련관





□ 집현관



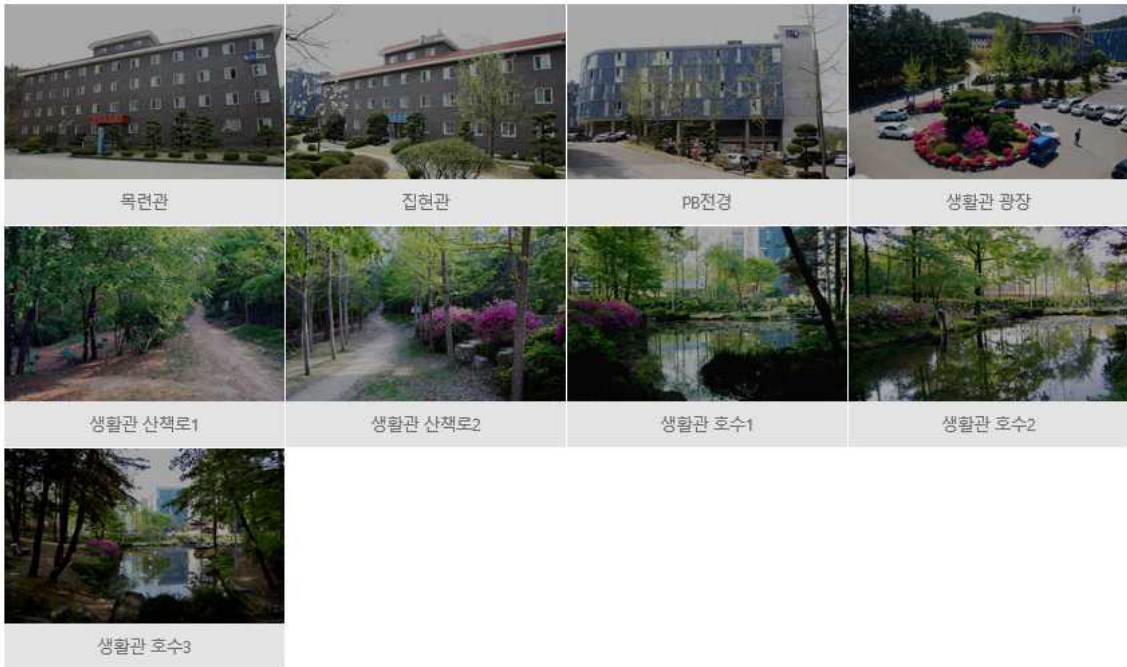
□ 서재필관



□ 공용 편의시설 사진



생활관 주변 사진



## 예비군연대

### 목적

예비군연대는 평시 대학 교직원과 재학생 예비군의 편성 및 자원 관리, 예비군 교육훈련과 전시 충무계획 시행을 위한 준비와 기타 부여된 임무를 수행한다. 전시에는 동원집행 및 학생지원단 운영을 통한 전시 작전수행 여건을 보장하기 위한 예비군 자원관리, 예비군 동원집행 지원, 전시 충무계획 지원, 전시 연합대학 구성시 예비군연대 통합 운영, 통제 및 관리, 학생지원단 운영 지원 등을 수행하며, 교직원 전·평시 민방위 대원 자원관리 및 교육훈련 지원 업무를 수행하며, 병무청과 연계하여 재학생 병역유예기간 산정 및 입영을 위한 학적보유자 관리를 협조 및 지원하고, 교직원 및 학생과 학부모 대상 병무 정보 제공을 위한 병무상담실 운영 등 유관 국가 기관과의 협조 하에 교직원과 학생들의 병무에 관한 업무를 예비군법과 민방위법, 대통령 훈령, 국방부훈령 등 관련 법령에 의거 운영한다.

### 법적 근거

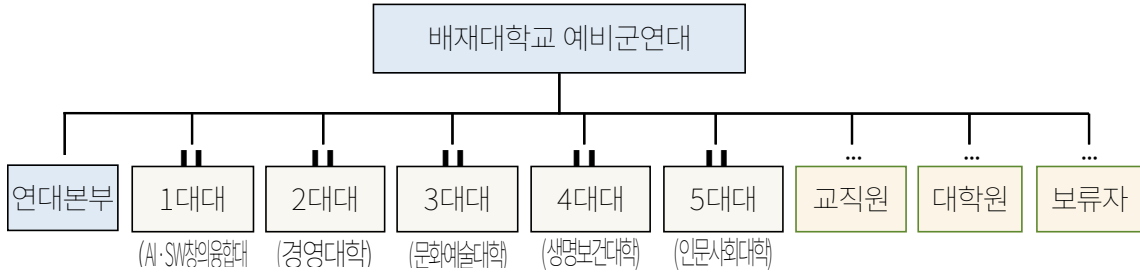
- 대통령령 10287호 대학직장예비군 편성
- 예비군법 제3조(예비군의 조직), 제3조의 2(예비군의 편성 및 해체 등)
- 병역법 제60조(병역판정검사 및 입영 등의 연기)
- 국방부 예비군 교육훈련 훈령, 예비군 조직 편성 및 자원관리에 관한 훈령

### 연혁

일자	내용
1981. 4. 17.	대통령령 10287호에 의거 대학직장예비군 편성
1981. 6. 29.	대전충남지방병무청 편성 인가 및 발대식 배재대학교 직장예비군 중대(초대 중대장 라태균)
1992. 5. 1.	대학직장예비군 대대로 승격(초대 대대장 예)소령 윤석교)
1992. 9. 1.	육작명 제92호에 의거 제32보병사단으로 예속 변경
2001. 1. 1.	대학직장예비군 연대로 승격
2001. 9. 1.	초대 연대장 (예)대령 황성진( ~ 2012. 06. 30.)
2003. 3. 1.	직제규정 개정으로 학생처 소속에서 총장 직속 독립기구인 부속기관으로 직제 개편
2012. 7. 1.	제2대 연대장 (예)대령 조 석(~ 2016. 12. 31.)
2017. 1. 1.	제3대 연대장 (예)대령 도광섭(~2023. 08. 31.)
2023. 9. 1.	4대 연대장 現 (예)대령 김종근

편성 및 조직도

□ 연대본부, 5개 대대, 3개 소대



• 연대본부

직책	계급	성명	보직일자	비고
연대장	예)대령	김종근	2023. 9. 1.	학군 #28
운영과장	예)소령	남영현	2001. 9. 1.	3사 #27
사무원(2)	행정조교	노혜미	2023. 9. 1.	학사지원팀 겸직근무
	행정조교	오민경	2024. 3. 1.	학사지원팀 겸직근무

• 예비군 자원현황

- 신분별

구분	총자원	보류자원				전평시 가용자원	
		법규	방침전면 (교직원)	방침일부		연대본부	교직원
				학생	대학교수		
인원(명)	1,796	0	5	1,780	0	2	9

- 제대별

구분	계	연대본부	1대대 (AI·SW융합대학)	2대대 (경영대학)	3대대 (문화예술대학)	4대대 (자연과학대학)
인원(명)	1,796	2	381	285	330	222
		5대대 (인문사회대학)	교직원 소대	대학원 소대	보류자 소대	기타
		267	9	26	5	0

주요 업무

□ 예비군

• 평시

- 예비군 편성 및 자원관리
- 예비군 교육훈련 실시(교직원 및 학생예비군): 예비군훈련부대
- 전시 계획시행 준비(학교 자체 방호계획, 총무 3200 대학교육실시계획)
- 기타 부여된 임무 수행(직장방호용 장비 및 물자 확보 관리 등)

• 전시

- 병력 동원 운영계획 지원

- 대학 자체 방호 계획 시행
- 총무계획 시행(전시 연합대학 구성 및 학생지원단 운영 지원)
- 국가 동원 업무 및 정부 민방위 업무 지원

#### □ 민방위

- 직장 민방위대장(총장) 업무 대행 업무 총괄 및 통제
- 학교 직장민방위대 편성 및 자원관리
  - 예비군 복무를 마친 만 40세 이하의 교직원 대상
  - 매년 1월 초 서구청으로 편성 현황 보고 및 변동 사항 수시 보고
- 민방위대원 교육훈련(법정 교육)
  - 지자체 행정기관 연계 민방위 훈련
  - 민방위 1~4년차를 대상으로 연 1회 소집교육 실시(서구청 민방위 교육장)
  - 민방위 5년차 이상을 대상으로 연 1회 민방위 스마트교육 실시
- 민방위용 장비 및 물자 확보 관리(방독면 등 5종 55점)

#### □ 병무청 업무 협조 및 지원

- 재학생 병역유예를 위한 학적보유자 보고
- 입학생에 대한 학적보유자 정보 지방 병무청 보고
- 병역 유예기간 산정(4~5년 병역유예 기간 산정)

#### □ 비밀문건 발간 및 관리

- 교육부와 국방부 등의 정부 유관부서 발간 문건과 자체 생산 문건
- 비밀문서 관리(생산, 보관 및 파기)
- 보안심의 위원회 활동
- 총무 3200 교육부 집행계획 시행을 위한 학교 자체 실시계획 작성(연 1회)

#### □ 기타 업무

- 장비고(창고) 관리
- 지역 행정관서 및 유관기관 업무 협조 및 지원
- 군사특기 조정 및 군복무 상담
- 학생군사교육단 업무 지원(학군사관 후보생 선발, 진로상담, 임관종합평가 등)

---

#### 위치 및 연락처

---

□ 위치: 김옥군관 K-102호

□ 연락처: (042) 520-5267, 5527

#### □ 업무참고

- 예비군업무: 예비군 모바일 홈페이지(<https://m.yebigun1.mil.kr>)
- 민방위업무: 대전광역시 서구청([www.seogu.go.kr](http://www.seogu.go.kr))

## 배재학당역사박물관

### 설립 목적

배재학당은 1885년 미국인 선교사 헨리 게르하트 아펜젤러(Henry Gerhart Appenzeller, 1858~1902)가 설립한 한국 최초의 서양식 근대 교육 기관이다. 1887년 고종(高宗, 1852~1919) 황제는 ‘유용한 인재를 기르고 배우는 집’이라는 뜻이 담긴 ‘배재학당(培材學堂)’이라는 이름과 현판을 하사했다.

2008년 7월 24일 배재학당역사박물관으로 새롭게 태어난 배재학당 동관(서울특별시 기념물)은 1916년 준공한 유서 깊은 근대 건축물로 아펜젤러가 전인 교육을 실천했던 공간이자 수많은 근대 지식인을 배출한 신교육의 발상지인 동시에 신문화의 요람이다.

근대 교육의 면모를 확인할 수 있는 귀한 소장품들과 함께, 상설 전시실, 기획 전시실, 교실체험 및 세미나실 등을 갖춘 배재학당역사박물관은 교육·종교·정치·사회·문화 등 다양한 분야에서 한국 근대사를 새롭게 조명할 자료와 담론이 모여드는 공간이자, 동시대와 호흡하는 역사의 현장으로 모든 이들에게 열려 있다.

이를 통해 배재학당이 한국 역사에 미친 영향을 확인하고, 구성원들에게는 자긍심을 배양하고, 국민들에게 배재학당의 가치를 알리며, 향후 배재학당의 교육 방향에 대한 지표를 찾고자 박물관을 설립하였다.



## 연혁

연도	내용
1916년	배재학당 동관 준공
2001년	서울시기념물 제16호 지정
2006년	배재학당 동관 보수복원공사 기공
2008년	배재학당역사박물관 개관 박물관 등록(제1종 전문박물관)
2010년	'박물관 및 미술관 진흥법'에 의거한 경력인정대상기관 인가
2015년	배재학당 창립 130주년 기념 기획전 <교지로 본 시대상 : 젊은 날의 꿈>
2016년	배재학당 동관 준공 100주년 기념 기획전 <배재학당 동관, 100년의 기억>
2017년	대한제국 선포 120주년 기념 기획전 <대한제국과 교육: 배재학당에 펼쳐진 고종의 꿈>
2018년	개관 10주년 기념 기획전 <김소월, 다시 피어난 진달래꽃>
2019년	국립극장 공연예술박물관 공동주최 기획전 <무대 위 새로운 공간의 창조, 무대 디자인>
2021년	특별전 <김소월, 다시 써보는 진달래꽃>
2022년	특별전 <정동산책 그리고 서울>
2023년	특별전 <그 해, 서관 배재학당 100년의 기억>
2025년	배재학당 창립 140주년 특별기획전 <해방정국과 배재학당> <나전산수무늬삼층장> 국가민속문화유산 지정

## 전시 소개

### □ 배재학당 교실체험

1930년대 배재학당의 교실을 재현하여 근대기 교육현장을 느낄 수 있는 공간으로 마련했다. 당시 사용했던 석칠판과 책걸상 등을 통해 근대 교실 분위기를 체험할 수 있으며, 영상물을 통해 130년 전 펼쳐졌던 아펜젤러의 전인 교육과 배재학당의 앞선 교육 철학을 이해할 수 있다.

### □ 상설전시실 1

배재학당의 태동과 교육이념부터 현재의 배재대학교까지 배재의 역사를 가까이 느낄 수 있도록 다양한 유물과 영상을 통해 관람객에게 다가가는 공간이다. <배재학당의 태동과 배재의 정신> 코너에는 고종에게 하사받은 배재학당 현판과 유길준의 친필 서명이 담긴 『서유견문』, 130여 년 전 학생들이 직접 인쇄하고 사용했던 교과서 등이 전시되어 있다. 또한 최초의 근대 학생회였던 배재학당의 협성회와 이를 토대로 한 독립협회의 탄생 등 독립운동과 민족계몽운동에 기여한 배재학당의 활약도 보여주고 있다. <명예의 전당> 코너에는 이승만, 주시경, 나도향, 김소월 등 우리 근현대사에 큰 획을 그었던 배재인들을 소개하고 있으며, 주시경의 친필 이력서와 김소월의 『진달래꽃』 시집 초판본(등록문화유산)도 공개하고 있다. <배재의 과거와 현재 그리고 미래> 코너에서는 우리나라 최초의 학칙인 배재학당 규칙과 교지, 배재학당의 우수한 교사진과 당시 학교생활을 생생하게 보

여주는 졸업앨범 등이 전시되어 있으며, 배재대학교로 이어지며 세계로 도약하고 있는 배재의 발전상과 밝은 미래를 확인할 수 있는 공간이다.



□ 상설전시실 2

배재학당의 설립자 헨리 게르하트 아펜젤러 가족과 교사였던 윌리엄 아서 노블 가족의 교육 선교 활동과 한국에 대한 애정을 그들이 남긴 유물을 통해 확인할 수 있는 공간이다. 헨리 게르하트 아펜젤러의 친필일기와 그가 남긴 1900년대 초 한국 사진 등 귀한 자료들이 전시되어 있으며, 아버지의 뒤를 이어 배재학당의 교장이 된 헨리 닷지 아펜젤러가 쓰던 책상과 그가 들여와 배재 강당에서 사용한 연주용 피아노(등록문화유산) 등 1930년대 학교의 모습을 상상할 수 있는 유물들이 함께 전시되어 있다.




---

주요 업무

---

- 배재학당 역사 관련 자료의 수집·보존
- 배재학당 문화유산의 보급 및 선양
- 배재학당 및 근현대 문화유산의 조사·연구 및 전시
- 배재학당 및 근현대 문화유산 프로그램의 개발·운영

---

관람 안내

---

- 관람시간: 화요일 ~ 토요일 10:00 ~ 17:00 (입장마감 16:30)
- 휴관일: 일요일, 월요일 및 공휴일
- 관람료: 무료
- 단체관람: 사전 예약한 10인 이상의 단체

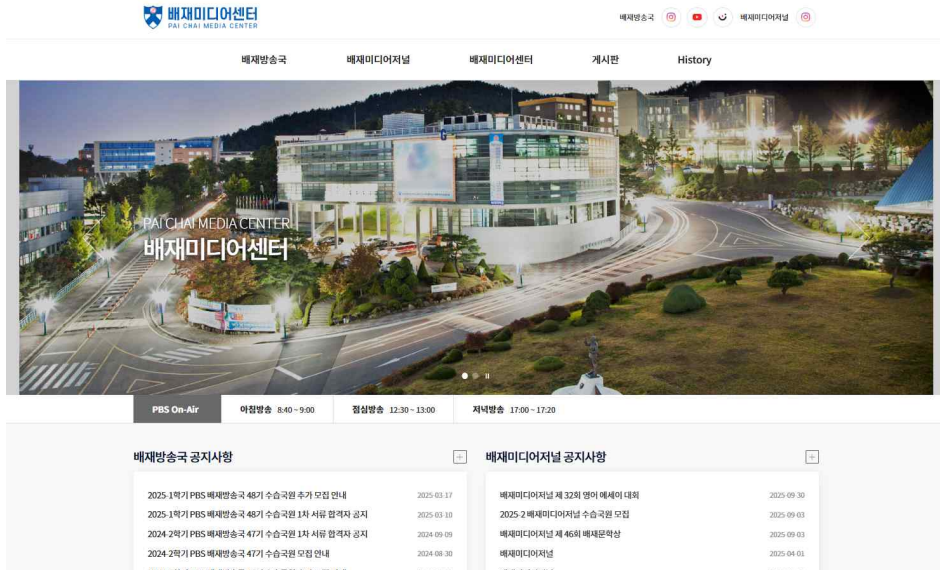
# 배재미디어센터

## 설립 목적

- 건전한 학내 여론 창달 및 전달을 통한 면학과 대학 발전에 기여

## 주요 업무

- 배재미디어센터
  - 배재신문사 및 배재영자신문사 통합으로 인한 홈페이지 신규 개설
  - 배재미디어센터(PMC) 신규 홈페이지



- 배재미디어저널(PMJ)
  - 배재신문사 및 배재영자신문사 통합
  - 2024년도부터 전면 전자신문 게재 체제로 전환
  - 배재문학상: 5월 ~ 9월 중 공모
  - 배재영어에세이콘테스트: 5월 ~ 9월 중 공모
- 배재방송국(PBS)
  - 교내방송에 관한 업무
    - 오디오 방송 (하루 3회)
    - 배재대학교 연자골 대동제 촬영, 편집 및 홍보

## 연혁

### □ 배재신문사

연월	내용
1977년 11월	<대전여대학보> 창간(대전여자초급대학·대전보육학원), 가로쓰기, 한글전용
1980년 5월	제호 <培材大學報> 로 계간발행 (배재학당과 대전보육학원 합병, '배재 대학'으로 교명 변경), 세로쓰기, 국한문 혼용으로 바뀜
1981년 3월	계간에서 월간 4면 발행(본교 4년제로 승격)
1986년 10월	<배재신문>으로 제호 바뀜(배재신문사로 변경) 다시 가로쓰기, 한글전용
1987년 3월	월간 4면에서 격주 4면으로 증면
1988년 3월	격주 발행, 월 1회 8면으로 증면
1991년 4월	격주 8면으로 정착
2009년 3월	배재미디어센터로 통합
2011년 9월	연 14회 종이신문 전자신문으로 변경(개강호, 종강호는 종이신문 발행)
2015년 9월	배재신문사, 디지털퍼스트 채택. 홈페이지 신규 구축

### □ 배재방송국

연도	내용
1981년	P.B.S 배재방송국은 1981년 3월 배재방송반으로 출범
1985년	배재방송국으로 3월에 승격 5월 제1회 Open studio를 시작으로 대학문화를 선도
2002년	인터넷방송국 개국으로 보다 발빠른 대학내의 소식과 학우들의 편의를 위하여 앞장섬
2003년	가상스튜디오 도입으로 명실상부한 대학언론기관으로서 자리를 지켜감

### □ 배재미디어센터

연도	내용
2009년	배재방송국, 배재신문사, 배재영자신문사 3사 배재미디어센터로 통합
2025년 3월	배재미디어저널, 배재방송국 2사 운영

### □ 배재미디어저널

연도	내용
2025년	배재신문사 및 배재영자신문사 통합 운영

## 스포츠문화진흥원

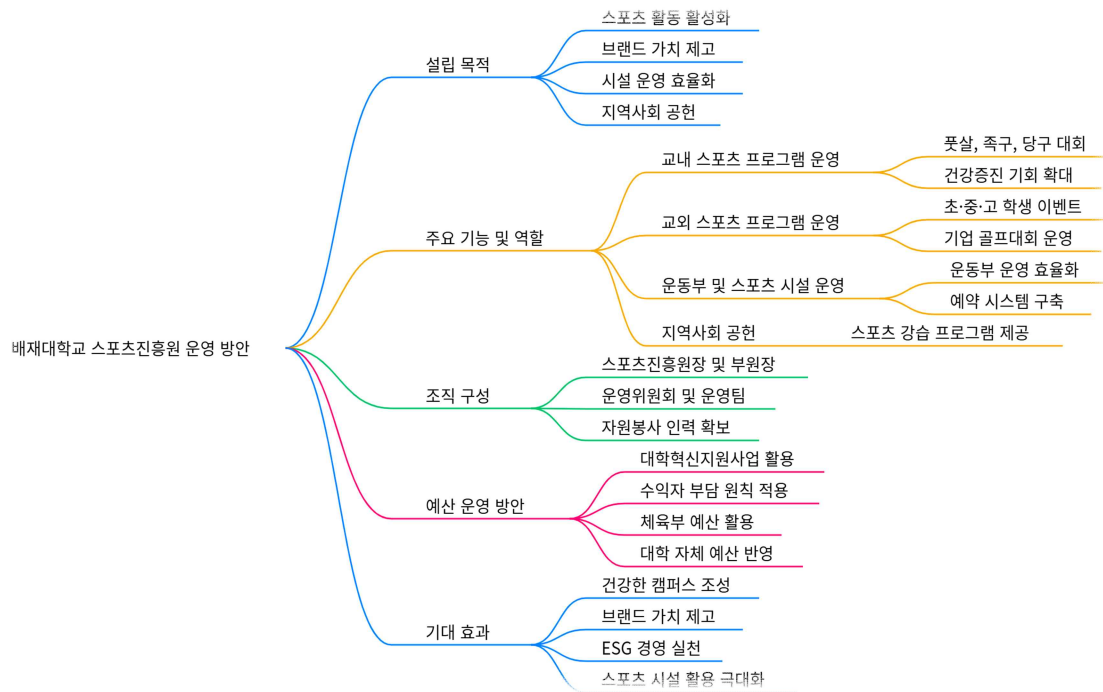
### 설립 목적

- 대학 구성원의 스포츠 참여 확대
  - 학(원)생 및 교직원 관련 스포츠 서비스 제공으로 구성원들의 스포츠 활동을 활성화하여 건강증진 및 건전한 여가활동 기회 제공
  - 학생 및 교직원의 체력 저하, 운동 부족 등 건강 문제 증가에 대응한 대학 차원의 통합 관리 필요성 증대
  - 스포츠 활동 기회 확대를 통한 학업·근무 효율성 향상 및 건강한 대학 생활문화 확립
- 대학 브랜드 가치 제고
  - 외부 이해관계자(수험생, 학부모, 지역사회, 산업계)를 대상으로 ‘활력과 건강’이라는 긍정적 이미지 구축
  - 대학 대표팀(스포츠클럽, 엘리트 종목 등)의 성과 및 활동을 체계적으로 관리하여 브랜드 자산 강화
  - Healthy Campus 인증 유지 및 고도화를 통한 대학 이미지 제고
  - 각종 스포츠 행사, 대회, 캠페인을 통한 대외 마케팅 역할 수행
- 스포츠 시설의 체계적 운영
  - 스포츠 시설 예약 시스템 도입을 통한 편의성 향상 및 이용 활성화
  - 시설 운영의 표준화 및 효율화로 예산 절감과 운영 품질 개선
  - 노후 시설 개선 및 신축 계획 수립을 위한 중장기 스포츠시설 마스터플랜 수립
  - 시설 운영 자료 기반의 데이터 관리 및 분석 체계 구축
- 대학 ESG 전략 적용
  - 고령층, 장애인, 아동·청소년 등 스포츠 취약계층 대상 프로그램 운영으로 포용적 캠퍼스 실현
  - 지역사회 건강 증진 및 스포츠 참여 확대를 통한 공동체 가치 제고
  - 친환경·안전 중심 시설 운영을 통한 환경(E) 부문 대응
  - 스포츠 관련 교육·봉사·연구 활동을 통한 사회적 가치(S) 확산

### 주요 기능 및 역할

- 대학 주변 지역사회의 스포츠 취약계층을 대상으로 스포츠 프로그램 운영

- ❑ 대내외 스포츠 취약계층을 대상으로 기존의 시스템에서 제공하지 못하는 스포츠 프로그램 운영
- ❑ 지역사회 공헌을 통한 USR(대학의 사회적 책임활동) 강화
- ❑ 스포츠 시설 환경 개선 및 이용 활성화
- ❑ 지역사회의 중심 커뮤니티 조성



제8편

# 배재대학교 산학협력단



## 배재대학교 산학협력단

### 산학협력단 소개

산학협력단은 「산업교육진흥및산학협력촉진에관한법률」에 근거하여 설치된 대학의 산학협력 사업을 관리·지원하는 전담 조직으로 정부 및 민간 R&D사업 연구기획 및 계약, 산·학·연 협력 추계 구축, 학술 연구 진흥과 지원, 지식재산권의 출원·등록·관리, 기술이전, 창업보육사업 등의 업무를 수행하고 있으며 산학기획팀, 산학감사팀, 연구관리팀, 회계관리팀, 운영지원팀, 중소기업산학협력센터, 기술이전센터, 공용장비센터, 글로벌산학협력센터, 창업보육센터, 산학교육원(현장실습지원센터, 리빙랩센터, 기업협업센터)를 두고 있다.

### 연혁

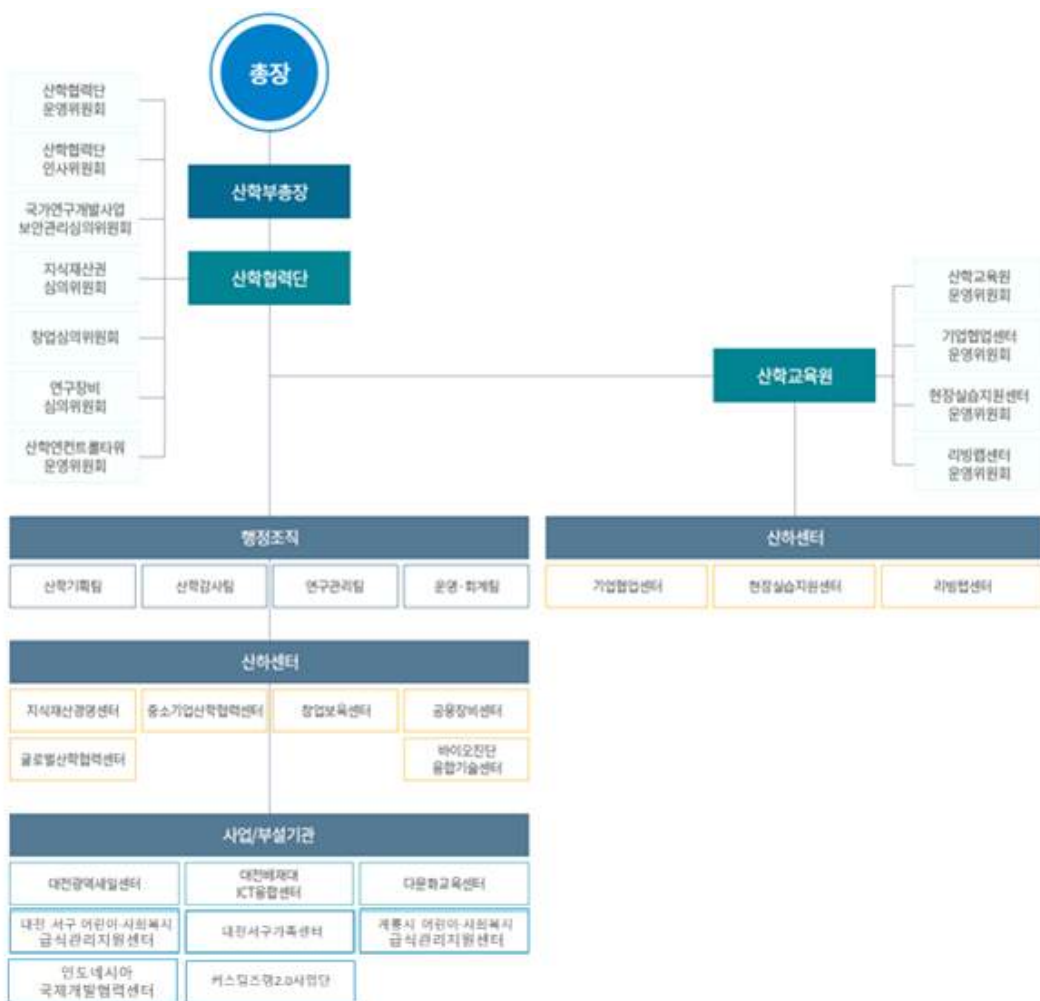
연월	내용
1998년 7월	창업보육센터 개소
2004년 2월	산학협력단 법인 등기
2004년 3월	산학협력단 초대 단장 김일한 교수 취임
2004년 3월	산학협력단 정관 제정
2005년 11월	지역혁신인력양성사업 선정(산업자원부)
2006년 3월	산학협력단 제2대 단장 김재진 교수 취임
2006년 5월	바이오진단융합기술센터 개소(대전 도룡동)
2007년 3월	산학협력단 제3대 단장 김일한 교수 취임
2007년 7월	지역R&D클러스터구축사업 선정(지식경제부)
2007년 9월	지능형국토정보기술혁신사업 선정(건설교통부)
2008년 5월	청원산학협력관 개소, 창업보육센터 확장사업 선정(중소기업청)
2009년 7월	신기술창업직접지역 사업 선정(중소기업청)
2011년 3월	산학협력단 제4대 단장 민병훈 교수 취임
2011년 8월	대덕산학협력관 개소
2012년 3월	기술이전센터 설립
2012년 5월	산업단지캠퍼스 조성사업 선정(교육과학기술부, 지식경제부)
2012년 9월	산학협력단 제5대 단장 서경훈 교수 취임
2013년 3월	지역연고산업육성사업(RIS) 2단계 주관기관 선정(산업통상자원부, 한국산업기술진흥원)
2013년 4월	대전서구다문화가족지원센터 운영기관 선정(대전광역시 서구청)

연월	내용
2013년 12월	대전서구어린이급식관리지원센터 설립(식품의약품안전처)
2014년 2월	창업교육센터 신설, 현장실습지원센터 신설
2014년 9월	제15회 중소기업기술혁신대전 산학연유공자부분 대통령 표창 수상
2014년 12월	대전광역시 제2지역 아이돌봄지원사업 선정(대전광역시)
2015년 1월	산학협력단 제6대 단장 최창원 교수 취임
2015년 7월	대전인생이모작지원센터 수탁기관 선정(대전광역시)
2015년 8월	대전시 서부청소년성문화센터 수탁기관 선정(대전광역시)
2015년 9월	건설환경철도공학과 철도 특성화대학 지원사업 선정(국토교통부)
2016년 2월	IPP형 일학습병행제 운영대학 선정(고용노동부, 한국산업인력공단)
2016년 7월	이노폴리스캠퍼사업 선정 (미래창조과학부,연구개발특구진흥재단)
2017년 3월	글로벌산학협력센터 설치
2017년 6월	사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+)육성사업 사회맞춤형학과중점형 선정(교육부, 한국연구재단)
2018년 8월	청년TLO육성사업 선정(과학기술정보통신부, 과학기술일자리 진흥원)
2019년 3월	대전광역시 여성새로일하기센터, 배재대ICT융합여성새로일하기센터 이관
2019년 4월	2단계 사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+)육성사업 사회맞춤형학과중점형 선정(교육부, 한국연구재단)
2020년 3월	기업지원센터 설치
2020년 3월	산학협력단 제7대 단장 채순기 교수 취임
2021년 5월	디지털 신기술 인재양성 혁신공유대학 선정 (교육부, 한국연구재단)
2021년 6월	기술이전센터 명칭변경→지식재산경영센터
2022년 6월	지역지능화혁신인재양성사업 선정(과학기술정보통신부, 정보통신기획평가원)
2022년 6월	산학협력단 제8대 단장 김한수 교수 취임
2022년 10월	인도네시아 국제개발협력센터 설치(한국국제협력단(KOICA))
2023년 2월	산학협력단 제9대 단장 채순기 교수 취임
2023년 4월	디지털교육센터 설치(한국과학창의재단)
2023년 4월	기업지원센터 명칭변경 → 기업협업센터
2023년 5월	계룡시어린이·사회복지급식관리지원센터 확대/변경 협약
2024년 5월	대전서구어린이·사회복지급식관리지원센터 확대/변경 협약
2024년 9월	산학협력단 제10대 단장 이혁우 교수 취임
2025년 3월	지역혁신중심 대학지원체계(RISE) 사업 선정(교육부, 대전광역시)
2025년 8월	산학협력단 제11대 단장 정회경 교수 취임
2025년 12월	계룡시어린이·사회복지급식관리지원센터 재위탁 체결(2026. 1. ~ 2030. 12.)

## 주요업무

- 산학연협력계약의 체결 및 이행
- 산학연협력사업과 관련한 회계의 관리
- 지적재산권의 취득 및 관리에 관한 업무
- 대학의 시설 및 운영의 지원
- 기술이전과 사업화 촉진에 관한 업무
- 산학연협력사업과 관련된 임대, 서비스, 컨설팅 및 용역사업 등
- 창업보육센터 입주기업에 대한 지원과 관리
- 교원과 학생의 창업지원 및 기업가정신 함양 촉진 등에 관한 업무
- 직무발명과 관련된 기술을 제공하는 자 및 이와 관련된 연구를 수행하는 자에 대한 보상

## 조직도



## 중소기업산학협력센터

### 센터 소개

배재대학교 산학협력단은 중소벤처기업부의 산학협력사업(산학연공동기술개발사업)이 시작된 1993년 이래로 중소기업의 애로기술 및 신기술·신제품 지원을 통해 기업경쟁력을 강화하는데 중점을 두고 있다. 특히 관련 사업의 전문화/특성화를 극대화하고자 2006년 출범한 "중소기업산학협력센터"를 운영해 오면서 사업 경쟁력 강화를 위한 상호 간의 협력을 도모하고, 중부권의 산학협력사업의 핵심 역할을 담당하고 있다.

본 센터에서는 중소기업 지원사업의 핵심이라 할 수 있는 산학연공동기술개발사업, 기업부설연구소를 설치하기 위한 사업 등의 연구개발 사업을 비롯하여 대학과 중소기업을 보다 강한 신뢰와 협력으로 연결시킬 수 있는 다양한 사업 등을 펼쳐나가고 있다.

### 센터 역할

- 대학 내의 다양한 학문과 기술 분야의 교수진과 연구인력 그리고 대전지역 내의 중소기업들과의 협력을 기반으로 다음과 같은 역할을 수행함
  - 중소기업의 애로기술 해결을 위한 산학협력 연구 수행
  - 소속 교수의 개발 기술에 기반한 사업화 대상 기업 발굴 및 연계
  - 산업기술 발전 트렌드와 지역산업정책에 기반한 산학협력연구개발사업 발굴
  - 소속 교수의 보유 기술과 지역 내 산업체 기술 수요 관련 DB 제작 및 제공
  - 특허확보 전략 및 사업화 전략 컨설팅 및 교육
  - 대학 내 산학협력 활성화 환경조성 및 지원
  - 산학협력 사업 성과 홍보 및 확산 지원
  - 소속 대학생 및 대학원생 산학협력사업 참여 활성화 및 취업 지원
  - 산학협력 국제화 및 다변화

### 총괄 사업실적(최근 3년)

구분	산학공동(협력)		
	과제 수	참여업체 수	참여교수 수(*연구(보조)원 포함)
2022	2	2	8
2023	5	5	13
2024	3	3	9
계	10	10	30

## 지식재산경영센터

### 센터 소개

- 지식재산권 경영 및 관리 경쟁력 국내 대학 2nd Tier 진입 수준 확보
  - 특정 분야에서는 국내 대학 1st Tier 수준의 지식재산 경영 역량 확보
  - 연구비 투자 대비 기술이전 수익률 ROI 일정 수준 확보 및 지속적 성장

### 센터 역할

- 기술권리화
  - 대학의 연구개발·기획 단계에서부터 지식재산권 확보를 위한 연구 성과의 적극적인 권리화 유도
  - 유망 기술의 적극적 권리화를 통한 대학 기술 보호
  - 지식재산권 포트폴리오(Portfolio)구축 및 평가·분석을 통한 자산가치 극대화
- 기술마케팅 & 사업화
  - 시장 친화적 수요 기술에 관한 연계 연구를 통하여 기업의 관심 및 애로기술 해결 적극 지원
  - 기술이전 협상을 통한 연구자의 정당한 권익 보호 및 이를 통한 연구자의 발명 의욕 고취
  - 기술의 적극적 사업화 지원을 통한 기술이전 수익의 극대화 추구

### 총괄 사업실적(최근 3년)

#### □ 특허 현황

연도	특허 건수				
	국내		해외(PCT 국내단계 포함)		PCT 출원
	출원	등록	출원	등록	
2022	32	8	-	-	1
2023	25	11	-	-	2
2024	27	15	2	-	4

#### □ 기술사업화 현황

계약 연도	기술사업화 성과			
	계약 건수	기술이전		
		기술료(입금액 기준)		
		정액	경상	소계
2022	2	15	-	15
2023	10	69	-	69
2024	5	47	-	47

## 공용장비센터

### 센터 소개

공용장비센터는 고가의 연구·교육용 실험·실습 기자재를 공동 활용 관리함으로써 예산을 절감하고, 활용도를 증대시키기 위함을 목적으로 한다.

### 센터 역할

- 공동장비 선정, 도입 설치 및 장비사용을 통한 유지, 보수 관리
- 학과 및 산업체와의 공동 연구를 위한 활용도 높은 고가의 연구장비 활용 제공
- 학생 취업역량 강화를 위한 장비 교육 및 세미나 실시
- 지역 협력 네트워크 구축을 위한 공용장비 활용 극대화

### 보유 장비 현황

NO	시설장비등록번호	한글장비명	모델명	설치장소
1	NFEC-2019-10-258198	질량분석기	Expression CMS	H309
2	NFEC-2019-02-254457	액체 크로마토그래피	LC-20AD	H309
3	NFEC-2018-12-247981	300L 배양시스템	FE-300L	JU101
4	NFEC-2018-05-243506	자외선차단지수 분석시스템	UV-2000s	H309
5	NFEC-2018-03-242686	만능재료시험기	AG-5kNX	H309
6	NFEC-2018-03-242685	가스크로마토그래프 질량분석기	Clarus SQ8	H309
7	NFEC-2018-01-241919	실시간유전자증폭기	Exicycler™96 Ver4	J427
8	NFEC-2018-02-242442	차세대염기서열분석장비	NG2017SY-410-1003	J427
9	NFEC-2018-01-241917	단백질합성기	ExiProgen™	J427
10	NFEC-2018-01-241916	핵산자동추출기	ExPrep™ 16 Plus	J427
11	NFEC-2010-12-118797	전파장광도분석기	INFINITE M200PRO	J427
12	NFEC-2010-12-117603	화학발광 이미지 분석 장비	ChemiDoc XRS System	J427
13	NFEC-2010-09-083004	동시다중분석장비	Luminex 200 System	N318
14	NFEC-2008-09-068798	자동 시료 주입 시스템	Prominence	C502
15	NFEC-2008-09-066755	분광광도계	LIBRA 22	J431
16	NFEC-2008-09-066312	젤이미지분석시스템	Gel Doc XR+ System	N319
17	NFEC-2008-09-066221	진탕배양기	VS-8480SF	C502
18	NFEC-2008-09-066220	정체배양기	VS-1203P3V	N318
19	NFEC-2008-09-066217	탁상용원심분리기	PICO17	N319
20	NFEC-2007-10-001601	대용량 실시간 분석기	VICTOR3	N319
21	NFEC-2022-05-279387	스페이스비전 전신쓰리디스캐너	Xsens MVN	Y110
22	NFEC-2022-04-278434	엑스센스 엠브이엔 링크 실시간 자이로 풀바디 & 마누스 클러브	MVN Animate Pro	Y110
23	NFEC-2022-04-278072	아바비전 엘이디 디스플레이	AVA-LED-Q1ProF	B210

## 창업보육센터

### 센터 소개

참신한 창업아이템이나 기술집약형 핵심기술을 보유한 창업을 준비하는 예비 또는 신규창업자, 창업 초기의 기업을 대상으로 교육 및 정보를 제공하고 창업에 필요한 부분을 PCU Total Incubating System을 통하여 기술선도형 중소기업 육성은 물론 중소·벤처기업의 창업활성화와 창업성공률을 제고하여 지역경제 발전과 국제 경쟁력을 강화하기 위하여 학·연·산·관의 총체적이며 협력체계를 구축·지원하고 있다.

### 센터 역할

- 산학협력시스템을 활용한 기술선도형 중소기업의 집중 발굴 육성
- 대덕 R&D 특구 우수 창업자원의 안정적인 기업 성장지원
- 성장기 창업보육사업의 초대 애로사항인 기술상용화의 성공적인 지원
- 청년실업의 해소 및 지역경제 발전을 통한 국가 경쟁력 배양

### 센터 현황

- 지정일: 2005년 12월 26일(중소기업청)
- 입주기업: 83개 기업
- 위치 및 시설 현황 : 연면적(11,797.21㎡), 보육실면적(6,472.35㎡)
  - 대전 서구 배재로 155-40(도마동): 연면적(2,949.76㎡), 보육실면적(1,332.93㎡)
  - 대전 유성구 테크노1로 11-3(관평동): 연면적(8,847.45㎡), 보육실면적(5,139.42㎡)
- 지원시설: 보육실, 회의실, 세미나실, 공동장비실, 북카페, 구내식당, 행정실 등
- 지원인력: 창업보육센터 센터장 1명 외 4명



## 현장실습지원센터

### 센터 소개

현장실습학기제(현장실습기관 간 산학협력 관계를 기반으로 실시되는 학교 밖으로 연장된 경험학습을 위한 수업방법)의 전문적이고 체계적인 관리를 위하여 설치된 센터이며, 현장실습학기제 시행 계획수립, 관련 규정 제개정 등 현장실습학기제 시행 전반에 관하여 전체적으로 조정하고 관리한다.

캡스톤디자인 교과목 운영에 대한 계획수립, 운영, 지원, 자료관리 및 수행 점검, 지도 그밖에 캡스톤디자인 운영과 관련하여 필요한 사항의 업무를 수행한다.

### 센터 역할

- 실습기관 발굴 및 선정
- 실습기관의 수요조사, 참여 신청 및 접수 관리
- 학생 참여 신청 및 접수 관리
- 참여 학생 대상 현장실습학기제 사전 교육
- 현장실습학기제 운영 자료 관리
- 현장실습학기제 수행 점검 등에 관한 사항
- 실습 기관과의 업무 협의
- 그 밖에 현장실습학기제 운영에 필요한 행정 지원 등
- 캡스톤디자인 계획 수립 및 운영, 지원, 관리 등
- 캡스톤디자인 자료 관리 및 수행 점검 및 지도
- 그 밖에 캡스톤디자인 운영과 관련하여 필요한 사항

## 리빙랩센터

### 센터 소개

지역에서 직접 겪는 사회문제를 대학생과 지역주민의 직접 참여로 발견하고, 전문가 및 공무원과 협력하여 해결책을 찾고 실증하는 개방형 혁신 플랫폼으로 지역혁신중심 대학지원 체계(RISE)와 발맞추어 지역과 상생하기 위해 설치된 센터이다.

### 센터 역할

- 생활 속 실험(일상공간, 사회제도, 지역문제 등)의 장
- 대학생이 직접 발견하고 해결하는 지역-대학 동반 리빙랩 비교과 교과목 운영
- 지역(대전) - 대학 상생형 원도심 활성화 프로그램 운영
- 대학 중심의 문화·예술 콘텐츠 개발 및 지역문화축제 확산
- 지역 연계 플랫폼 구축 및 운영

## 기업협업센터

### 센터 소개

산학협력을 통해 기업의 애로사항을 해결하고 가족회사를 비롯한 기업(기관)을 관리하고 지원하며, 상생발전을 도모하기 위해 설치된 센터이다.

### 센터 역할

- 기업의 애로사항에 대한 상담 및 해결 방안 모색
- 기업의 경영지원, 법률지원, 기술지원, 디자인 지원, 교육지원 연계
- 가족회사 모집, 운영 및 관리 업무
- 현장실습 참여기업(기관) 발굴 및 관리
- 학생과 기업(기관) 연계 프로그램 운영 및 지원에 관한 사항

## 대전광역시여성새로일하기센터

### 설립목적

대전광역시여성새로일하기센터는 여성가족부·고용노동부가 지정하고 배재대학교산학 협력단 부속기관으로 운영하는 대전·충남권 중심 여성 취업지원기관의 광역 거점 센터로서, 전국에서 유일하게 대학이 운영하는 광역센터이다.

지역 내 새일센터 역량을 강화하고 일자리 네트워크 구축 등을 지원하여 새일센터 운영의 효율성을 제고하며 전 생애주기별 여성을 중심으로 (재)취업 및 경력개발을 위한 맞춤형 취업 종합 서비스를 대학이 가지고 있는 전문성과 체계성을 바탕으로 차별화된 취업 지원 서비스를 제공한다.

### 주요 사업

- 산업·직종별 협회 등 일자리 관련 기관과의 협력 네트워크 구축 및 새일센터 연계
  - 광역센터가 주관이 되어 광역 단위 민·관·산·학 일자리 협력 체결 및 협의회 운영, 여성 고용 포럼·세미나 개최 등을 통하여 여성 취업지원 정책 방향 공유 및 제안 등
- 지역 내 여성 유망 진출 구인처 발굴 및 직업교육훈련 과정 개발·보급
  - 지역 내 고용 시장 변화, 구인 및 훈련 수요, 지역 전략 사업 등 지역 특성 파악 및 분석을 통한 경력단절여성에게 적합한 일자리를 발굴하고, 지역특화 직업교육훈련과정 개발 및 제공
- 새일센터 예비창업자 발굴 및 지역 내 창업지원기관과 연계 등 창업지원
  - 각 관내 새일센터의 예비창업자에 대한 DB 구축·관리와 창조경제혁신센터, 여성기업종합지원센터, 소상공인지원센터 등 창업지원기관 등과의 협력 및 예비창업자 연계 지원을 위해 창업전담자 1인 지정
- 대전·충청권의 평생학습 체계 구축을 통한 대학을 중심으로 한 지역사회 성인교육자의 평생교육의 장 마련
  - 대전 시민 명예학위제 인정기관
- 지역 내 부진센터 컨설팅 및 벤치마킹, 신규 종사자 교육 및 워크숍, 새일센터 간 네트워크 구축 등 센터 역량 제고 지원
  - 광역 단위 새일센터 연합 취·창업박람회 개최, 새일센터 인지도 제고를 위한 새일센터 통합 홍보, 센터장 협의회 운영 등
- 새일센터 미지정 지역 취업지원 기능 총괄
  - 새일센터 미지정 지역 취업 지원 서비스 제공 및 인접 지역 연계·조정 등 총괄 관리
- 대전광역시 여성 취업포털 운영
  - <http://대전광역시365여성취업넷.kr>

---

## 기타사업

---

- ❑ 대전광역시 소재 새일센터 사업 홍보를 위한 블로그 운영(blog.naver.com/dj\_saeil)
- ❑ 직장체험프로그램 운영
  - 새일여성인턴, 결혼이민여성인턴
- ❑ 전문가(인사 노무, 회계,) 파견 사업
- ❑ 배재대학교 재학생의 지역사회 현장 실습 및 봉사 교육(Servece&Learning Education)의 실제 현장 제공
- ❑ 학과 연계 직업교육훈련 과정 운영 및 지역사회 공교육 연계 활동
- ❑ 4차 산업혁명기 지역 산업 맞춤 취·창업 지원을 위한 포럼, 세미나, 워크숍 개최
- ❑ 전문기술·사무 직종을 특화한 아주 특별한 미니박람회 개최

---

## 대전광역시새일센터 상담소

---

운영본부	042)520-5337	서구 배재로 155-40 배재대학교 우남관 105호
대덕구 취업상담소	042)524-1982	대덕구 선비마을로 260 대전광역시동부여성가족원 3층
동구 취업상담소	042)285-1982	동구 동구청로 36 대전광역시남부여성가족원 1층
중구 취업상담소	042)226-1982	중구 서문로 10 한밭도서관 1층

## 대전배재대ICT융합새일센터

### 설립 목적

여성가족부·고용노동부 지정의 대전배재대ICT융합새일센터는 배재대학교산학협력단  
부속기관으로 운영하는 만 44세 이하의 경력단절여성을 대상으로 ICT융합 분야로 특화하여  
차별화된 진로설계, 직업상담, 직업교육훈련, 취업알선, 사후관리 등 ONE-STOP 취업지원  
서비스를 제공하는 경력개발형센터로 여성기술인재의 양성과 지역 기업에 필요한 인재를  
연결하는 청년기술여성 취업플랫폼 역할 수행

### 주요 사업

- 지역 주력 전략산업과 구인 수요를 반영한 청년 여성 맞춤형 직업교육과정
  - IP R&D 특허사무원 과정, AX/AI(인공지능)웹개발자과정, 기초부터시작하는 생명공학시험원  
양성과정, AI를 활용한 데이터분석 마케터과정 등
- 진로개발 집단상담
  - 적성 및 흥미 탐색, 구직동향정보 공유를 통해 구체적으로 진로를 설계하는 프로그램으로  
MBTI, 직업선호도검사, 직업정보탐색, 취업로드맵그리기, 이력서, 자기소개서 작성 등을 통해  
취업을 구체화하고 취업의욕 고취, 취업기술 향상이 주요 구성 내용
- 경력이음서비스
  - 취업준비도 진단부터 취업에서 사후관리까지 참여자 개인별 경력에 따라 맞춤형서비스를  
제공하는 서비스
    - (1단계) 취업 장애진단, 환경요인분석, 심층상담을 통한 취업유형분류
    - (2단계) 취업활동계획(IAP)에 따른 취업 프로그램 또는 복지서비스 연계
    - (3단계) 이력관리에 따른 취업알선 및 지속적 사후관리
- 새일여성인턴
  - 기업은 장기고용을 유인하고 경력단절여성에게는 인턴 경험을 통해 자신감과 현장적응력을  
높이도록 하는 제도(기업 400만원, 취업자 60만원)
- 기업환경개선지원금
  - 새일센터를 통해 경력단절 여성 채용 및 인턴 연계한 기업이나 창업한 기업을 지원하는제도
    - 목적: 기업의 시설을 편리하게 개선하여 여성이 일하기 좋은 근로환경 조성
    - 지원규모: 1개 사업장 당 총 사업비의 70%(최대 5백만원 한도)까지 환경개선 및  
물품지원
    - 심사 : 유관기관 전문가를 심사위원으로 위촉하여 신청서류 평가
    - 선정기준 : 여성근로자가 일하기 좋은 환경개선이라는 목적에 부합여부

- 기타 : 개선이 시급한 순위에 따라 우선 지원

❑ 취업박람회

- 아주특별한새일박람회 연 2회(6월, 9월)
- 채용팡! 취업팡!(미니취업박람회, 수시) : 대면 및 온라인 녹화면접

❑ 찾아가는 새일센터

- 현장에서 직접 찾아가 구직을 희망하는 여성들에게 취업 및 교육상담 제공
- 여성가족원 등 다중집합장소에서의 정기적인 이동상담 서비스
- 주요방문처 : 여성가족원, 아파트 관리사무소 등

---

## 기타 사업

---

❑ 대전광역시 여성친화기업 인증 및 협약사업

- 여성이 일하기 좋은 기업 환경 조성 ‘여성이 일하기 좋은 기업’에 대한 가치를 공유하고 여성인재의 활용을 위한 제도적 기반과 조직문화 구축을 위한 여성친화기업 인증 사업
- 대상업체 : 20인 이상 기업 중 여성 근로자가 25% 이상이거나 여성 근로자 수 20인 이상 고용 기업
- 특전 : 기업환경개선금, 인증현판, 양성평등교육 강사 파견, 기업이미지 제고를 위한 기업홍보 등

❑ 교육과정과 연계한 지역사회에 공헌 프로젝트

- 직업교육훈련 포트폴리오 경진대회(2021~2025)
- 웹&편집디자인 실무자 과정 직업교육훈련생 작품 전시회(2022~2023)
- 특허출원 제안 상품 경진대회(2020~2022)
- 대전운전면허시험장 VR교통안전콘텐츠 제작(2019)
- 장애인 운전면허 지원 도로주행 수어동영상 제작(2018)
- 장애인 운전지원 통합 앱 개발(2017)

❑ 기타 취업지원 사업

- ICT융합 분야 사업관련 업무협약 체결 및 취업 네트워크 구축
- 언론, 대중교통, 신문방송, 유개승강장, SNS 등을 활용한 사업홍보
- 취·창업동아리지원
- 취업자 경력개발키트증정

❑ 대전배재대ICT융합새일센터 기본 정보

주소	대전광역시 유성구 테크노1로 11-3(관평동) 배재대학교 대덕밸리캠퍼스 C203호		
대표번호	042-520-5087	FAX	070-8240-7766

## 다문화교육센터

### 설립 목적

2012년 2월에 설립된 다문화교육센터는 대전시 다문화교육의 특성을 반영한 학교다문화교육 체계 구축을 통하여 교육부-교육청-학교교육 현장의 전문적·체계적·효율적 지원체계로서의 허브 기관의 역할을 하고자 함. 학교관리자 및 교원을 중심으로 학교다문화교육을 운영하여 다문화교육의 역량을 강화하고, 체계적인 학교급별 맞춤형 프로그램 개발을 통한 거점기관의 역할을 하고자 함.

대전광역시교육청의 교육지표인 ‘바른 인성과 창의성을 갖춘 세계시민 육성’을 반영하여 대전시 학교교육 중심의 독창적인 다문화교육 사업을 구성하고자 함.

### 주요 사업

#### □ 찾아가는 한국어교육

- 다문화교육 정책학교(한국어 학급)로 접근이 어려운 중도입국학생의 한국어능력 및 학교생활 적응력 향상 지원
- (예비)학령기 이주배경학생 학부모를 위한 맞춤형 한국어교육 지원
- 한국문화 및 대전지역문화체험 등 실생활에서 배울 수 있는 다각적인 한국어 교육 지원
- 이주배경학생 대상의 공교육 진입을 위한 예비 교육기관으로서의 역할 강조
- 한국어 및 학교생활 적응 프로그램 지원을 통한 안정된 한국 생활의 정착화

#### □ 통·번역 지원

- 이주배경학생 원활한 공교육 진입을 위한 학교생활 안내서 번역 지원
- 담임교사-학부모 간 통역 지원을 통한 이주배경학생학생의 학교적응 지원
- 지원언어: 중국어, 일본어, 베트남어, 몽골어, 태국어 등

#### □ 글로벌 진로교육

- 청소년기에 대비하여 이주배경학생의 성장에 대응하는 진로교육 사업 추진
- 재능 계발 및 진로교육 강화
- 이중언어교육을 통한 국제 감각을 갖춘 세계시민교육자 양성
- 4차 산업 혁명 시대에 맞선 이주배경 및 비이주배경 학생 대상 맞춤형·SW 체험형 교육 지원

#### □ 찾아가는 다문화교육

- 찾아가는 다문화교육 및 다문화페스티벌 프로그램 개발 및 전문가 양성
- 이주배경학생 · 비이주배경학생이 상생하는 문화교류체험
- 이주배경학생 · 비이주배경학생 통합 다문화교육 운영으로 다문화 감수성 함양 지원
- 학부모 다문화감수성 함양 교육

- 다문화 인식개선 및 체험 중심 프로그램 개발 운영
- 인권 및 상호 존중에 기반한 다문화교육 활성화
- 다문화가정 심리정서 지원
  - 이주배경학생 및 학부모 상담 지원
  - 부모-자녀 관계개선 및 가족 갈등 해결
  - 개인상담 및 학습전략 상담 등
- 교원 다문화 연수
  - 유·초·중·고등학교 교원 및 학교관리자 대상 인식개선 및 맞춤형 다문화교육 연수 지원
  - 전문적인 다문화교육 및 다문화역량을 함양할 수 있는 기회 제공
  - 전문 다문화 교사지원단의 학교 컨설팅 활동가로서의 지속적인 클리닉 구축
  - 다양한 다문화교육 프로그램 및 교과·비교과 교육 자료 제공의 허브 역할

## 사업 목표

- 대전광역시 서구 어린이·사회복지급식관리지원센터의 **【안전하고 건강한 우리 서구】**를 위한 **【어린이급식소와 사회복지급식소의 세대 통합 - 안전·건강·행복 급식관리 지원체계】** 구축
  - 「어린이 식생활안전관리 특별법」에 따라 어린이집, 유치원, 기타 시설(아동복지시설, 청소년복지시설, 청소년 활동시설 등) 등을 대상으로 위생·영양 관리 수준 향상의 계기가 되고 자 지원 서비스 제공을 통해 어린이들이 올바른 식생활 습관을 형성하도록 안전하고 영양을 고루 갖춘 식품을 제공하는 데 필요한 사항을 규정함으로써 어린이의 건강 증진에 기여하고자 함
  - 「노인·장애인 등 사회복지시설의 급식안전 지원에 관한 법률」에 따라 노인·장애인 등 취약계층에 대한 단체급식의 관리 지원에 필요한 사항을 규정함으로써 위생상의 위해를 방지하고 영양을 증진 시킴으로써 취약계층의 건강증진과 삶의 질 향상에 이바지하고자 함

## 센터 운영 근거

- 근거 규정: 어린이급식관리지원센터와 사회복지급식관리지원센터의 업무 위탁 및 운영규정 [식품의약품안전처 고시 제2022-82호]
  - 대전광역시 서구 어린이·사회복지급식관리지원센터는 「어린이 식생활안전관리 특별법」 제21조('23.8.8 일부개정, '24.2.9 시행) 및 「노인·장애인 등 사회복지시설의 급식안전 지원에 관한 법률」 제19622호 ('23.8.8 타법개정, '24.2.9 시행)에 근거하여 어린이급식소 및 사회복지급식소에서 제공하는 급식의 품질 확보 및 안전성을 위하여 설립됨에 따라 2025년 어린이·사회복지급식관리지원센터 통합가이드라인(어린이급식관리지원센터와 사회복지급식관리지원센터의 업무 위탁 및 운영규정[식품의약품안전처 고시 제2022-82호])에 근거하여 운영하고자 함

## 주요 사업

- 안전한 서구 센터 [세대 통합 - 어린이급식소와 사회복지급식소 맞춤형 관리 지원 사업]
  - **【순회방문지도】** 급식소의 위생·안전 및 영양 관리 지원을 위해 다양한 사업과 연계하여 식중독 예방, 염도 관리 등 급식 관리 지원
  - **【어린이 대상 교육】** 영유아의 성장 발달 단계 및 아동·청소년의 학교급별을 고려한 위생·영양 교육 개발을 통해 맞춤형 교육 운영

- **【어르신·장애인 대상 교육】** 어르신·장애인의 위생·안전 및 영양상태를 고려하여 맞춤형 교육 운영
- **【조리원(사), 관리자 등 종사자 대상 교육】** 급식소 종사자들을 대상으로 조리 기구의 소독·보관 관리 외 다양한 위생 및 영양 관련 주제를 활용하여 교육을 운영
- **【식단 및 레시피】** 어린이급식소의 경우 월 14~15종, 사회복지급식소의 경우 월 4~5종의 식단 및 표준레시피를 개발 및 보급

□ 건강한 서구 센터 [세대 통합 - 생애주기별 맞춤형 지원 사업]

- **【서구랑 배재랑 함께하는 신나는 라라 피크닉】** 어린이부터 어르신·장애인까지 세대를 통합할 수 있는 위생·안전 및 영양 관련 체험형, 참여형 프로그램을 운영
- **【대전 서구랑 배재랑 함께하는 Healthy Foodie Channel 헬시 푸디 채널】** 위생·안전 및 영양 관련 주제로 이루어진 푸디채널의 기 개발 콘텐츠 활용 및 새로운 콘텐츠 개발·보급을 통해 어린이급식소, 사회복지급식소, 가정, 지역사회에 유익한 정보를 제공
- **【지역 네트워크 & 유관기관 협업】** 유관기관 발굴 및 네트워크 형성을 통한 어린이·사회복지급식관리지원센터의 지역 네트워크 형성을 기반으로 한 적극적인 협업 사업을 운영

□ 행복한 서구 센터 [세대 통합 - 특별한 성장 맞춤형 지원 사업]

- **【2025년도 건강 식생활 프로그램-당·나·귀】** 당류·나트륨 섭취 줄이기를 중심으로 한 식생활 개선 프로그램으로 염도계 및 당도계 활용 교육, 저염·저당 레시피 제공 등 운영
- **【가족과 함께하는 요리조리 튼튼 교실】** 어린이의 건강하고 균형 잡힌 식습관 형성 및 성인의 식습관 개선을 위해 자녀, 부모, 조부모 등 세대를 통합한 참여형 요리 프로그램 운영
- **【영양 더하기, 건강 더하기】** 어르신·장애인의 영양 관리가 중요함에 따라 영양상태를 판정하고 이에 따른 식생활의 문제점을 확인하여 맞춤형 영양 상담 운영
- **【조리실 관리 Skill up! Level up! 챌린지】** 사회복지급식소의 조리실 환경 개선 및 식중독 예방을 위한 단계별 집중 관리 지도를 통해 체계적으로 위생적이고 안전한 급식 환경 개선을 위한 심층적인 지도를 운영

---

센터 정보

---

□ 홈페이지

- <https://dietary4u.mfds.go.kr/seogu/>

□ 전화번호

- 042)520-5781~3

## 계룡시어린이·사회복지급식관리지원센터

### 사업목표

- 관내 어린이·사회복지급식소를 대상으로 위생적·영양적으로 균형 잡힌 급식 환경을 마련하고 올바른 식생활 습관 형성을 유도하여 어린이·어르신·장애인의 건강증진과 삶의 질 향상을 목표로 함
  - 비전 : 마음, 세대, 이웃, 건강을 잇는 친환경 공동체 급식문화 확산
  - 미션 : 바른 식생활 교육을 통해 소통과 나눔을 실천하며, 세대와 이웃을 잇고 건강한 식생활과 지역사회 중심의 친환경 공동체 문화를 함께 만들어가는 센터
  - 핵심전략 : 정서공감·세대공감·마을참여·건강실천

### 주요사업

- 기본필수사업
  - 위생·안전·영양순회방문지도
  - 급식관리 컨설팅 및 사회복지 이용자 개별 영양관리
  - 식단·레시피·통신교육자료 개발 및 보급
  - 대상별 방문교육 및 집합교육 실시
  - 센터 인지도 확산을 위한 홍보 활동

### 특화사업

- 슬로우힐링다이닝
  - 마음힐링교육(치유의 숲 체험, 슬로우 푸드 교육)
- 계룡이네 Good! morning 식탁 - 영양의 날 캠페인
  - 센터 홍보 및 골고루먹기 캠페인
- 오늘 모하까? 모나카 만들기!
  - 저당간식 교육 및 모나카만들기 요리체험교실
- 센터 개소 10주년 기념행사
  - 도전! 10주년 용용벨을 울려라(위생·안전·영양 퀴즈 콘테스트)
  - 10년의 사랑, 마법으로 피어나다!(마술쇼)
  - 센터 개소 10주년 기념식 및 가치체계 퍼포먼스
- 컨설팅 애플리케이션

- 급식소 맞춤형 지원을 통한 컨설팅 실시

---

## 지역연계사업

---

- 계룡시 어린이 큰잔치
  - 나는야! 꼬마 도시 농부(상추모종심기)
- 식품 안전의 날 캠페인
  - 개인위생관리 및 당·나트륨 줄이기 교육
- 관내 유관기관 대상 방문 캠페인
  - 사회복지 : 매일매일 건강 체크 up! 캠페인
- 계룡시 사회복지의 날 박람회
  - 타자! 영양자전거, 풀자! 건강암호
- 기타 지역 네트워크 및 유관기관 협업 사업 진행

## 대전서구가족센터

### 설립 연도

- 2013년 4월

### 설립 목적

- 지역사회 가족의 성장과 긍정적 사회통합 지원
- 가족정책 전달체계로서의 안정적 정착과 가족생활 지원
- 가족 유형별 통합형 가족지원서비스 활성화
- 유관기관과의 연계를 통한 지역사회 참여 증진
- 아이돌봄지원사업을 통한 일·가정 양립 및 여성 인력 활성화
- 공동육아나눔터 운영을 통한 지역 기반 돌봄 교류 확대

### 주요 프로그램

#### □ 가족관계 프로그램

프로그램	사업 목적 및 내용
부모역할지원	• 임신·출산기, 영유아 부모역할지원, 학부모, 아버지 역할 지원, 예비 부모의 가족가치교육 등 부모역할 기능 강화교육 및 체험 활동
부부역할지원	• 부부갈등개선과 문제예방도모 등 부부역할 이해교육 및 긍정적인 부부관계를 위한 부부 체험 활동
다문화가족 자녀성장지원	• 다문화가족 학령기 자녀의 건강한 성장과 부모자녀 관계 개선을 위한 활동

#### □ 가족돌봄 프로그램

프로그램	사업 목적 및 내용
취약·위기가족지원 온가족보듬사업	• 취약·위기 가족의 복합적 문제해결 및 욕구 해소를 위해 상담, 사례관리, 긴급 위기 지원 등 제공

#### □ 가족생활 프로그램

프로그램	사업 목적 및 내용
맞벌이가정 일가정양립지원	• 맞벌이 가정 일·가정 양립의 지원을 통한 균형있는 삶을 도모하기 위한 교육 및 체험 프로그램

프로그램	사업 목적 및 내용
결혼이민자취업지원 (직업훈련 프로그램)	<ul style="list-style-type: none"> <li>결혼이민자 맞춤형·전문적 취업상담으로 안정적인 구직정보 및 연계 지원</li> <li>직업훈련교육과정을 통한 맞춤형 취업지원과 교육활동비 지원</li> </ul>
다문화가족 자녀지원 사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>(기초학습지원) 다문화가족의 미취학~초등 자녀, 중도입국자녀 등의 기초 한글, 수학 등의 기초학습 지원</li> <li>(진로설계지원) 다문화가족 자녀 1:1 정서 지원 상담, 진로체험, 맞춤형 진로 컨설팅 연계</li> <li>(저소득 다문화가족 자녀 교육활동비 지원) 교육 급여를 받지 않는 중위소득 100% 이하의 7~18세 다문화가족 자녀 학습비 지원</li> </ul>

#### □ 가족과 함께하는 지역공동체 프로그램

프로그램	사업 목적 및 내용
가족봉사단 (다문화가족 나눔봉사단)	<ul style="list-style-type: none"> <li>시민의식을 향상시키고 이웃사랑 실천을 위한 가족단위 봉사활동</li> </ul>
공동육아나눔터	<ul style="list-style-type: none"> <li>양육부담 경감을 위한 공간제공과 육아효능감 향상 및 자녀 또래관계 형성을 위한 돌봄품앗이 활동</li> <li>부모·자녀 프로그램을 통해 가족 내 유대관계 증진 및 자녀의 전인적인 성장 지원</li> </ul>
다문화가족 교류소통공간	<ul style="list-style-type: none"> <li>다문화가족과 지역주민 간의 교류활성화와 소통·융합을 위한 공간과 통합 프로그램</li> <li>다문화가족의 사회적응과 역량 강화를 위한 자조활동 및 프로그램</li> </ul>
결혼이민자 정착 단계별 지원 패키지	<ul style="list-style-type: none"> <li>사회에 참여하고 한국생활에 안정적인 정착 도모를 위한 미래설계 프로그램</li> </ul>
인식개선 및 공동체 의식	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 가족에 대한 이해증진을 위한 사회통합 프로그램</li> <li>세계 여러 나라 문화 및 놀이 체험 등의 다문화인식개선 교육</li> </ul>
가족친화 문화프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>가족여가와 가족친화적 문화 조성 및 가족관계 증진을 위한 체험프로그램</li> </ul>
지역특화사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 유형 가족의 생활역량 강화를 위한 식생활·영양·위생 등의 교육</li> <li>지역주민 간 소통 프로그램</li> </ul>

#### □ 다문화가족 특성화사업

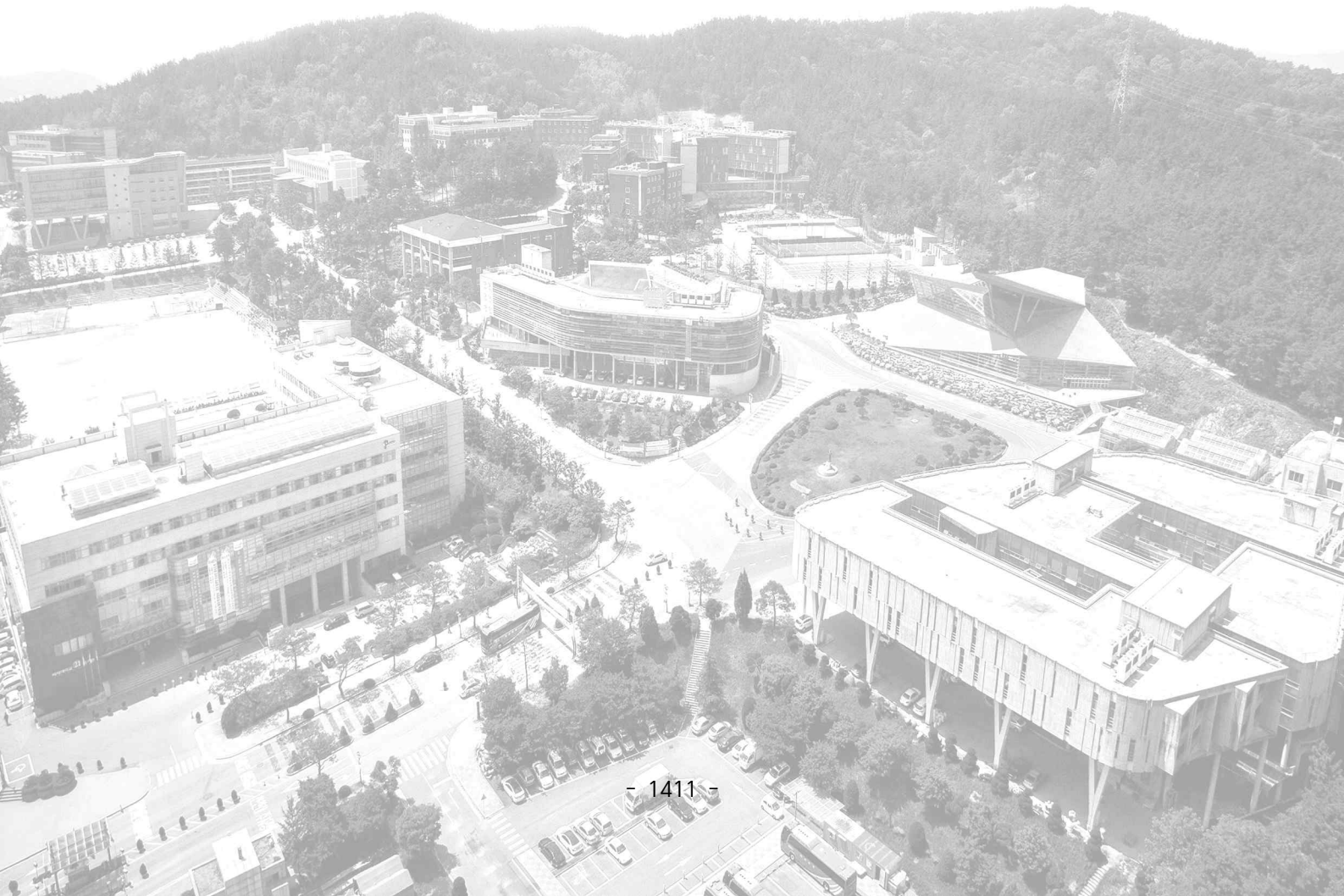
프로그램	사업 목적 및 내용
다문화가족 방문교육사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>결혼이민자, 중도입국자녀, 다문화가족 자녀 맞춤형 한국어교육·부모교육·자녀 생활서비스</li> </ul>
다문화가족 자녀 언어발달지원사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>다문화가족 자녀의 12세 이하 아동 대상 언어발달 상태를 평가하고, 의사소통에 어려움을 가진 아동에게 적절한 언어교육 지원</li> </ul>
결혼이민자 통번역서비스 사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>의사소통 문제해결을 위한 통번역(몽골어, 베트남어) 서비스 지원</li> </ul>
이중언어 교육지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>다문화가족 자녀가 가정 내에서 영유아기부터 자연스럽게 이중언어로 소통할 수 있는 환경 조성을 위한 부모·가족 코칭</li> </ul>
결혼이민자 역량강화지원 (한국어교육)	<ul style="list-style-type: none"> <li>결혼이민자, 중도입국자녀 등이 실용 한국어를 자율적으로 선택할 수 있도록 함으로써 다양한 학습 욕구 지원</li> </ul>

□ 아이돌봄 지원 사업

프로그램	사업 목적 및 내용
아이돌봄 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 부모의 맞벌이 등으로 인해 양육 공백이 발생한 가정의 만 12세 이하 아동을 대상으로 아이돌보미가 직접 가정으로 찾아가는 1:1 보육서비스</li> <li>· (시간제 돌봄) 생후 3개월 이상~만 12세 이하 아동 대상 임시 보육, 놀이활동, 준비된 식사 및 간식 챙겨주기, 학교·보육시설 등하원 등</li> <li>· (영아종일제 돌봄) 생후 3개월 이상~만 36개월 이하 대상 이유식 먹이기, 젖병 소독, 기저귀 갈기, 목욕 등 영아 돌봄과 관련된 활동 전반</li> <li>· (질병 감염 지원 서비스) 법정 전염성 및 유행성 질병에 감염된 만 12세 이하 아동 대상 질병 아동의 병원 이용 동행 및 재가 돌봄 서비스 제공</li> </ul>

제9편

# 학생군사교육단(ROTC)



## 학생군사교육단(ROTC)



### ROTC(Reserve Officer' Training Corps)란?

대학 재학 중에 우수자를 선발하여 2년간 군사교육을 실시하여 대학의 전공 학문은 물론 군사 지식을 갖춘 우수한 장교를 양성하는 과정

### 제도 변천사

- ❑ 1917년 최초 미국(280개 국공립 및 사립대 인가) 에서 시작
- ❑ 1961년 6월 1일 학도군사훈련단(학훈단)으로 창설
- ❑ 1972년 학훈단 → 학생군사교육단(학군단)으로 명칭 변경
- ❑ 1985년 학생중앙군사학교 창설, 전국 학군단 예속 변경
- ❑ 2011년 육군 학생군사학교로 명칭 변경

### 학군단 상징

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청색 바탕: 젊음과 정의</li> <li>• 다이아몬드: 장교 후보생</li> <li>• 외곽 백색: 백의민족, 단일민족</li> <li>• 방패 모양: 국가방위</li> </ul>	
---	--	---

### 임관 전·후 복지

임관 前 (후보생 시절)	임관 後
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 선발시 1,200만원(軍 장려금) 지급</li> <li>• 2년간 역량강화 활동비 지급                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 월 18만원×20개월(360만원)</li> </ul> </li> <li>• 2년간 월 교보재비 지급                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 월 6.8만원×20개월(136만원)</li> </ul> </li> <li>• 입영훈련간 훈련비 지급</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영외 숙소에서 출·퇴근 가능</li> <li>• 주말 휴식여건 / 여가활동 보장 가능</li> <li>• 7급 공무원에 준한 월 보수 지급</li> <li>• 軍 휴양시설 이용 가능 (콘도, 복지회관, 골프장 등)</li> <li>• 전공학과와 연계된 병과 근무가능</li> </ul>

임관 前 (후보생 시절)	임관 後
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4주(130만원)×3회(390만원)</li> <li>• 소정(50~200만원)의 대학 장학금 지급</li> <li>- 女후보생 매학기 100만원 지급</li> <li>• 후보생 피복 일체 지급 (단복, 단화, 운동화, 훈련복 등)</li> <li>• 국내 / 해외 문화탐방 기회제공</li> <li>• 기타 : 동문 / 로타리 장학금 지급</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장기 지원시 연금혜택 (전역 後 다음 월부터 지급)</li> <li>• 신청시 해외파병근무 가능</li> <li>• 복무 中 국내·외 대학 위탁교육 가능</li> </ul>

---

배재대학교 학생군사교육단(학군단) 연혁

---

구 분	내 용(연혁)	비 고
1987.10.31.	ROTC 과정 설치(충남대 분단)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 현재까지 임관 817명</li> <li>• 현재 64기(4학년) 24명, 65기(3학년) 18명 교육 中</li> </ul>
1989.03.02.	첫 기수 임관(학군 27기 20명)	
1989.09.21.	제 170(배재대) 학군단 창설	
2014.	학생군사학교 인사분야 우수 학군단 선정	
2015.	국방부 학군단 설치대학 평가 최우수	
2016.	국방부 학군단 설치대학 평가 우수	
2017.	국방부 학군단 설치대학 평가 우수	
2019.	국방부 학군단 설치대학 평가 우수	
2021.	국방부 학군단 설치대학 평가 우수	
2022.	학생군사학교 교육훈련분야 우수 학군단 선정	
2023.	국방부 학군제휴 협약체결 (안보학 관련 5개 과목 신설강좌)	
2023.	국방부 학군단 설치대학 평가 우수	
2025.03.01.	학군 63기 임관(22명)	

---

지원 자격

---

- 임관일 기준 만 20~29세 이하인 男·女
- 4년제 대학: 1, 2학년, 5년제 대학: 2, 3학년
  - 학군단이 설치된 대학 재학생(휴학생)만 지원 가능
- 지원서 접수 : 매년 전(3~4월)·후(9~10월)반기 각 1회, [acq.armyofficer.mil.kr](http://acq.armyofficer.mil.kr)

---

### 선발 일정(인터넷 공지사항 확인)

---

- ❑ 지원서(인터넷) 접수: acq.armyofficer.mil.kr
- ❑ 1차 서류 제출: 성적증명서(대학성적)
- ❑ 인성검사(인터넷) / 신체검사(軍 or 일반병원) / 신원조사 개인신청(인터넷)
- ❑ 2차 서류 제출: 가점서류, 체력인증서(국민체력 100 인증센터)
- ❑ 면접평가: 대면면접
- ❑ 최종 합격자 발표

---

### 교육 및 복무기간

---

- ❑ 후보생 기간 : 2년(대학 3, 4학년)
- ❑ 군사훈련: 하계 4주 2회, 동계 4주 1회
- ❑ 장교(소위) 임관 후 복무기간 : 2년 4개월(의무복무)

---

### 후보생 군사학 교내교육

---

- ❑ 2년간 매 학기 1개 과목(3학점) 취득
  - 1학기 : 3학년(안보학) / 4학년(조직리더십)
  - 2학기 : 3학년(안전및조직관리 사례연구) / 4학년(조직리더십 사례연구)

---

### 후보생 입영훈련

---

- ❑ 장소: 괴산 학생군사학교
- ❑ 훈련내용: 4주간 3회 교육. 1회 1학점 (총 3학점) 인정
  - 2학년 : 동계 방학기간 중 기초군사훈련 4주 (1학점 인정)
  - 3학년 : 하계 방학기간 중 전투지휘자훈련 4주 (1학점 인정)
  - 4학년 : 하계 방학기간 중 야전지휘자훈련 4주 (1학점 인정)

---

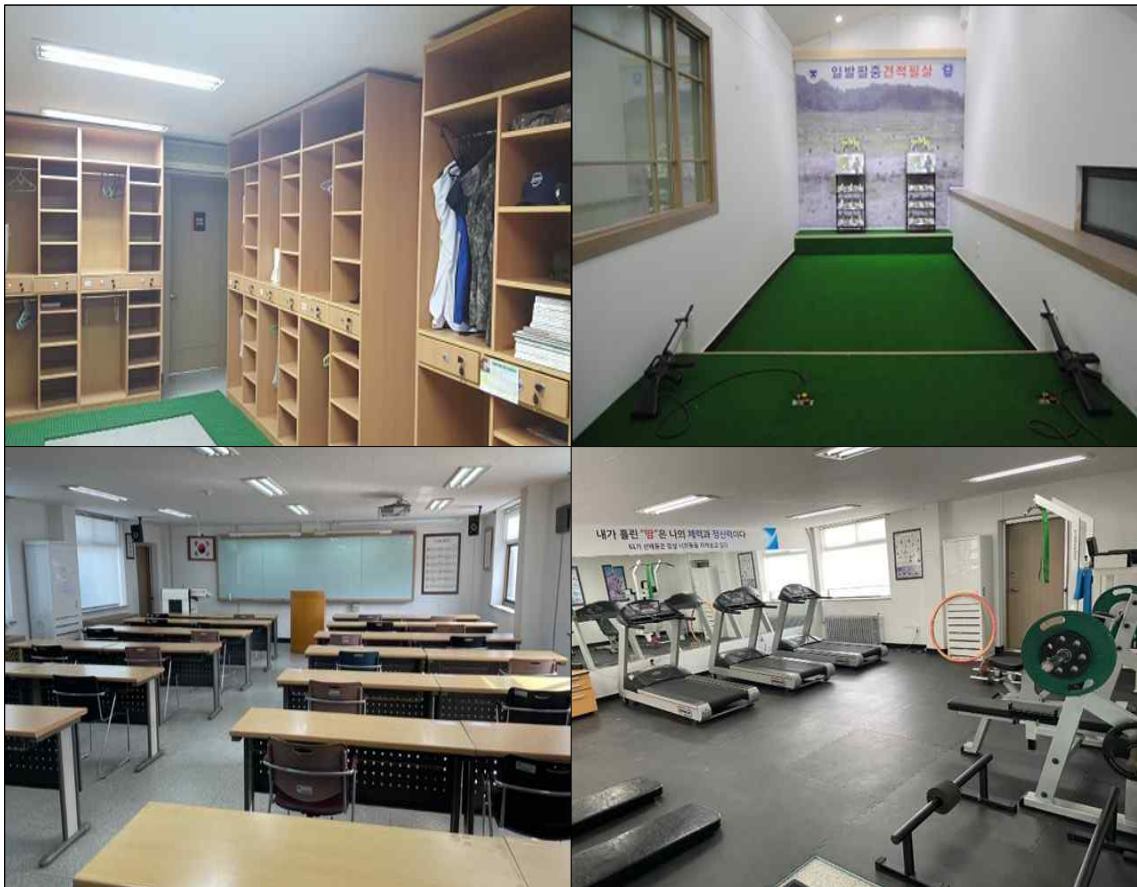
### 학군단 위치 및 주요 시설

---

- ❑ 학군단 위치 : 후문 일대 김옥군관 (지하 1층, 지상 4층 독립건물)



□ 주요시설 : 생활관, 사격술 훈련장, 강의실, 체력단련실, 샤워실 등



학군단 연간 주요 활동

<p>ROTC 동문의 날 행사</p> 	<p>스승의 날 행사</p> 
<p>현충원 참배 봉사활동</p> 	<p>각종 후보생 단결활동</p> 
<p>전사적지탐방</p> 	<p>동·하계 입영훈련</p> 
<p>국내 문화탐방(제주도)</p> 	<p>해외 문화탐방(베트남)</p> 
<p>학군단 연성제(무제)</p> 	<p>학군단 입단·승급·임관축하 행사</p> 