

## 5 교육과정 이수 기준

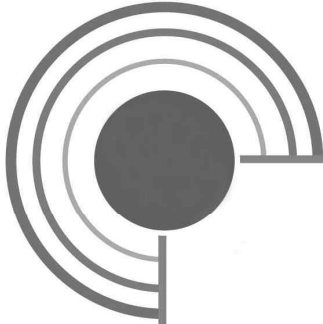
2022학번 학과별 졸업학점 및 교육과정을 안내합니다.

### ■ 교육과정표(2022학번)

단과대학	이수구분 계열	교양과정				전공과정				선택영역	졸업학점	
		인성교양	기초교양		일반교양	전공기초(MS C)	전공		복수전공			
			기초역량	대학기초			공통트랙	심화트랙	1전공			2전공
인문사회대학	기독교학과	7	10	2	18	-	59		47	32	26	122+P
	한국언어문화학과	7	10	2	18	-	59		47	32	26	122+P
	영어영문학과	7	12	2	18	-	59		47	32	24	122+P
	중국학과	7	12	2	18	-	59		47	32	24	122+P
	법경찰행정학과	7	12	2	18	-	59		47	32	24	122+P
	산업심리학과	7	10	2	18	-	59		47	32	26	122+P
	사회복지학부 사회복지학트랙 노인복지학트랙	7	12	2	18	-	30	29	47	32	24	122+P
	청소년문화·상담학과	7	10	2	18	-	59		47	32	26	122+P
	미디어커뮤니케이션학과	7	10	2	18	-	59		47	32	26	122+P
	유아교육과	7	10	2	18	-	59		47	32	26	122+P
	항공서비스학과	7	10	2	18	-	59		47	32	26	122+P
경영대학	글로벌통상학과	7	10	2	18	-	59		47	32	26	122+P
	경영학부 경영학트랙 세무회계학트랙	7	10	2	18	-	30	29	47	32	26	122+P
	디지털기술경영학과	7	10	2	18	-	59		47	32	26	122+P
	식품공학과	7	10	8	16	-	59		47	32	26	126+P
생명보건대학	제약공학과	7	10	8	16	-	59		47	32	26	126+P
	화장품생명공학부 화장품과학트랙 생명공학트랙	7	10	8	16	3	30	29	47	32	23	126+P
	식품영양학과	7	8	8	16	-	59		47	32	28	126+P
	물리치료학과	7	10	5	16	3	68		-	-	17	126+P
	임상병리학과	7	10	8	16	-	68		-	-	17	126+P
	간호학과	7	10	2	12	-	76		-	-	23	130+P
	동물보건복지학과	7	10	8	16	-	68		47	32	17	126+P
	전기공학과♣	7	8	8	18	24	59		47	32	4	128+P
	시스템제어공학과	7	8	8	18	6	59		47	32	22	128+P
	안전소방학부 안전보건학트랙 소방방재학트랙	7	8	8	18	3	30	29	47	32	25	128+P
공과대학	화학공학과♣	7	8	8	18	24	59		47	32	4	128+P
	건축토목공학부 건축공학트랙♣	7	8	8	18	24	20	39	47	32	4	128+P
	토목공학트랙	7	8	8	18	12	20	39	47	32	16	128+P

단과대학	이수구분 계열	교양과정				전공과정					선택영역	졸업학점
		인성교양	기초교양		일반교양	전공기초(MS C)	전공		복수전공			
			기초역량	대학기초			공동트랙	심화트랙	1전공	2전공		
	환경공학과 ♣	7	8	8	18	24	20	39	47	32	4	128+P
	건축학과(5년제)	7	8	2	19	-	130		-	-	-	166+P
	기계자동차공학부 기계공학트랙 ♣	7	8	8	18	24	30	29	47	32	4	128+P
	자동차공학트랙 ♣	7	8	8	18	24	30	29	47	32	4	128+P
	정보통신공학부 정보통신공학트랙	7	8	8	18	-	30	29	47	32	28	128+P
	해양IT공학트랙	7	8	8	18	-	30	29	47	32	28	128+P
	전자재료공학과	7	8	8	18	12	59		47	32	16	128+P
	신소재공학과	7	10	8	16	9	59		47	32	19	128+P
시영합대학	자동차CT공학과	7	10	8	16	6	59		47	32	22	128+P
	로봇공학과	7	8	8	18	6	69		47	32	16	132+P
	빅데이터학과	7	8	8	16	-	69		47	32	24	132+P
	컴퓨터공학부 사물인터넷트랙	7	12	2	18	-	36	33	47	32	24	132+P
	인공지능트랙	7	12	2	18	-	36	33	47	32	24	132+P
	정보보호트랙	7	12	2	18	-	36	33	47	32	24	132+P
	게임소프트웨어학과	7	12	2	18	-	69		47	32	24	132+P
	전자융합공학부 전자공학트랙	7	8	8	18	20	29	30	47	32	8	128+P
예체능대학	디스플레이공학트랙	7	8	8	18	20	29	30	47	32	8	128+P
	사회체육학과	7	10	2	19	-	36	35	-	-	15	124+P
	골프산업학과	7	12	2	19	-	36	35	-	-	13	124+P
	시각디자인학과	7	10	2	19	-	71		-	-	15	124+P
	산업디자인학과	7	12	2	19	-	71		-	-	13	124+P
	실내디자인학과	7	12	2	19	-	71		-	-	13	124+P
	애니메이션학과	7	12	2	19	-	71		-	-	13	124+P
	문화영상학부 영상미디어트랙	7	12	2	19	-	25	46	-	-	13	124+P
문화콘텐츠기획트랙	7	12	2	19	-	25	46	-	-	13	124+P	
미래융합대학	공연예술학부 실용음악트랙	7	14	2	19	-	12	59	-	-	11	124+P
	연극트랙	7	14	2	19	-	71		-	-	11	124+P
	안전공학과	36				-	72		47	32	12	120
기계CT공학과	36				-	72		47	32	12	120	
사회복지상담학과	36				-	69		47	32	15	120	

(♣) 공학인증참여학과(6)



# 더:함교양대학

창의교양학부  
혁신융합학부



## 1. 학부의 교육목표 및 핵심역량

### 1.1 학부 교육목표 및 핵심역량의 개요

구분	주요 내용
교육목표	• 올바른 인성교육 및 기초학문능력 함양 (인성함양, 문해 및 의사소통능력 증진, 기초지식 습득)
인재상	• 건전한 가치관과 리더십을 기반으로 인간, 사회, 자연의 기초학문 지식을 갖춘 인재
핵심역량	• T.E.C.H: 협업역량 (Teamwork), 선도역량 (Entrepreneurship), 창의성 (Creative Thinking), 자원관리역량 (Harnessing Resources)

### 1.2. 학부의 교육목표, 인재상, 핵심역량

#### 가. 학부의 교육목표

학부의 인재상에 부합하는 인재 양성과 인성 함양, 문해 및 의사소통능력 증진, 기초학문 능력 증진을 통한 핵심역량 강화를 목표로 하는 교양교육과정을 제공한다.

연번	핵심어	내용
1	인성 함양	• 기독교, 벤처, 사회봉사, 대학생활적응 관련 수업을 통한 올바른 세계관과 건전한 가치관 함양 및 창의적 미래 설계
2	문해 및 의사소통능력 증진	• 글쓰기, 강독, 회화 관련 수업을 통한 개방적인 의사소통 기술의 함양
3	기초학문 능력 강화	• 인간, 사회, 자연 관련 다양한 기초학문의 보편적 지식 습득

#### 나. 대학 교육목표와의 연관성

대학 교육목표		학부 교육목표			연관성 근거	
		인성 함양	의사 소통 능력	일반 기초 지식		
핵심역량	선도역량 (Entrepreneurship)	전문성	M	M	S	일반기초지식을 바탕으로 한 전문성은 타 영역과의 창의융합적 사고를 발현하는데 필수요소임
		자기관리	S	M	M	자기관리는 사회적 책무성과 시민의식, 벤처정신을 바탕으로 형성됨
	자원관리역량 (Harnessing Resources)	정보기술 활용	W	M	S	정보기술을 효과적으로 활용하기 위해서는 다양한 일반 기초지식이 필요함
		데이터관리	W	M	M	데이터관리 능력은 수학, 과학 등 일반기초지식과 관련됨

참 사 람	협업역량 (Teamwork)	공동체의식	S	S	W	올바른 인성에 기반한 가치의식을 바탕으로 공동체 전체의 단 합과 협력을 유도할 수 있음
		의사소통	M	S	W	의사소통능력은 대학교육뿐 아니라 기초교양교육에서 추구할 보편적인 교육목표임
	창의성 (Creative Thinking)	비판적사고	M	M	M	비판적 사고는 논리, 토론 관련 수업을 통해 함양되며 창의적 문제발견 및 문제해결 도출에 필수적인 요소임
		창의적 문제해결	W	M	S	창의적 문제해결 도출을 위해서는 다양한 영역의 일반기초지 식이 필요함

\* S 높은 연관성, M 보통 연관성, W 낮은 연관성

#### 다. 학부의 인재상

건전한 가치관과 리더십을 기반으로 인간, 사회, 자연의 기초학문 지식을 갖춘 인재

#### 라. 학부의 핵심역량

연번	핵심역량	역량 정의			학부 인재상과의 연관성	
1	협업역량 (Teamwork)	다양한 배경을 가진 사람들과 원활한 소통을 통해 함께 일할 수 있는 능력				<ul style="list-style-type: none"> <li>공동체 의식의 계발은 인성 함양과 올바른 가치 관의 형성에 기여함</li> <li>의사소통역량은 공동체 협업에서 요구되는 리더 십의 발휘와 기초학문지 식의 습득 및 활용에 필 수적임</li> </ul>
		하 위 역 량	공동체 의식	다양한 사람들과 원만한 관계를 가지고 협업하고 상호작용하는 능력		
			의사소통	상황에 적합한 언어, 텍스트, 매체를 활용 하여 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표 현하는 능력		
2	선도역량 (Entreprene urship)	비전과 뚜렷한 윤리의식으로 사회변화를 수행하며, 적극적으로 업무를 수행하는 능력				<ul style="list-style-type: none"> <li>전문성은 기초학문지식을 기반으로 형성될 수 있음</li> <li>자기관리능력은 리더십 개발의 기초이며 필수가 됨</li> </ul>
		하 위 역 량	전문성	세분화된 분야들의 위상을 가능할수 있 으며, 필요한 지식을 추구하는 능력		
			자기관리	사회변화에 유연하게 적응하기 위해 학 습, 건강, 진로 등에 필요한 기초능력 및 자질을 계발, 관리하는 능력		
3	창의성 (Creative Thinking)	문제를 발견하고 새롭고 독창적인 해결방안을 착 상하고 현재 상황을 혁신할 수 있는 능력				<ul style="list-style-type: none"> <li>비판적 사고력은 기초학 문지식을 습득하는 과정 에서 개발될 수 있음</li> <li>창의적 문제해결능력은 인간, 사회, 자연에 대한</li> </ul>
		하 위 역	비판적 사고	여러 가지 가능한 사고를 보다 합리적, 논리적 추리에 의해 하나의 주장 또는 사고로 수렴하는 역량		

		창의적 문제해결 능력	문제 발굴 및 문제 해결 시, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	기초학문지식의 바탕에서 강화될 수 있음	
4	자원관리 역량 (Harnessing Resources)	현장에서 자원과 기술을 활용하여 직무에 적용하는 능력		<ul style="list-style-type: none"> <li>인간, 사회, 자연에 대한 기초학문지식은 현장직무 수행에 필요한 정보기술 활용능력의 근간이 됨</li> <li>데이터 관리능력은 기초학문지식의 학습을 통해 개발될 수 있음</li> </ul>	
		하위역량	정보기술 활용		관련된 정보를 수집하고 분석하여, 이를 업무수행에 적절하도록 조직하여 활용하는 능력
		데이터 관리	수집한 정보를 체계적 틀에 따라 정리하고 보관하는 능력		

## 2. 학부 교육과정 이수체계도

### 1) 영역별 교과목

인성교양	기초교양		일반교양		
	기초역량	대학기초	1영역	2영역	3영역
인간과기독교 세계와기독교 벤처와창업가정신 벤처와리더십 채플 사회봉사의이해 사회봉사의실천 대학생활설계와비전1 대학생활설계와비전2	대학외국어회화1 대학외국어강독1 글쓰기와커뮤니케이션 대학외국어회화2 대학외국어강독2 논리적사고와표현 독서와토론	수학의이해1 수학의이해2 생명의이해 생명의이해실험 화학의이해 화학의이해실험	표현과의사소통기술 등 총15개 교과목	혁신가리더십 등 총9개 교과목	과학기술 영어 등 총4개 교과목

- 인성교양은 인간 행동의 근간이 되는 인성의 함양을 목표로 하는 전체 필수 교과목들로 구성됨.
- 기초교양은 기초학문 역량 강화를 목표로 하는 교과목들로 구성되어 있으며, 전체 필수 교과목과 대학기초영역 내의 전체 필수 및 선택 필수 교과목으로 구성됨.
- 일반교양은 1, 2, 3영역에서 인성함양, 문해 및 의사소통능력 증진, 일반기초지식 관련 교과목으로 구성됨.

## 2) 교과목 이수체계

이수구분		이수시기							
		1학년		2학년		3학년		4학년	
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
인성 교양		인간과기독교* 세계와기독교* 택1							
		벤처와창업가정신*		벤처와리더십*					
		사회봉사의이해							
		사회봉사의실천 (전학년 30시간)							
		채플							
		대학생활 설계와 비전1	대학생활 설계와 비전2						
기초 교양	기초역량	대학외국어회화1** (공통필수)		대학외국어회화2** (학과선택)					
		대학외국어강독1** (공통필수)		대학외국어강독2** (학과선택, 이수학년선택)					
		글쓰기와커뮤니케이션 (공통필수)							
		논리적사고와표현 (학과선택)							
						독서와토론 (학과선택)			
	대학기초	수학의이해1							
		수학의이해2							
		화학의이해							
		화학의이해실험							
		생명의이해							
생명의이해실험									
일반 교양	1영역 인간과 예술	표현과의사소통기술 등 총15개 교과목							
	2영역 사회와 문화	혁신가리더십 등 총9개 교과목							
	3영역 과학과 기술	과학기술영어 등 총4개 교과목							

\*기독교 과목군과 벤처 과목군은 각 과목군의 2개 과목 중 택1하여 이수

\*\*외국어는 영어/중국어 중 택1

※대학기초는 단과대 필수임

### 3. 학부 교육과정표

#### (1) 인성교양 및 기초교양

연번	학수번호	교과목명	이수 구분	이수 학년	핵심역량 및 가중치			
					T 협업역량	E 선도역량	C 창의성	H 자원관리 역량
01	0APR1172	인간과기독교	인성	1	0	4	1	0
02	0APR1185	세계와기독교	인성	1	0	1	4	0
03	0APR1174	벤처와창업가정신	인성	1	1	0	4	0
04	0APR1175	벤처와리더십	인성	2	0	4	0	1
05	0APR1136	채플	인성	1,2	1	1	3	0
06	0ASA5000	사회봉사의이해	인성	1	4	1	0	0
07	0ASA6000	사회봉사의실천	인성	전학년	4	1	0	0
08	0APR1137	대학생활설계와비전1	인성	1-1	0	5	0	0
09	0APR1139	대학생활설계와비전2	인성	1-2	0	5	0	0
10	0APR1171	대학영어회화1	기초	1	5	0	0	0
11	0APR1179	대학중국어회화1	기초	1	5	0	0	0
12	0APR1153	대학영어회화2	기초	2	5	0	0	0
13	0APR1180	대학중국어회화2	기초	2	5	0	0	0
14	0APR1152	대학영어강독1	기초	1	4	0	1	0
15	0APR1157	대학중국어강독1	기초	1	5	0	0	0
16	0APR1154	대학영어강독2	기초	2,3	5	0	0	0
17	0APR1158	대학중국어강독2	기초	2,3	5	0	0	0
18	0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초	1	3	0	1	1
19	0APR1149	논리적사고와표현	기초	1	1	0	3	1
20	0APR1159	독서와토론	기초	3	1	3	1	0
21	0ARC9118	수학의이해1	기초	1	0	0	4	1
22	0ARC9119	수학의이해2	기초	1	0	0	4	1
23	0ARC9116	생명의이해	기초	1	0	0	1	4
24	0ARC9117	생명의이해실험	기초	1	0	0	1	4
25	0ARC9112	화학의이해	기초	1	0	0	1	4
26	0ARC9113	화학의이해실험	기초	1	0	0	1	4



(2) 일반교양

연번	학수번호	교과목명	이수 구분	영역	핵심역량 및 기증치				비고
					T	E	C	H	
01	0ARG1267	[나눔]진짜영어!영어사서	일반	1	3	0	1	1	인성 함양
02	0ARG1060	기초일본어회화	일반	1	3	1	1	0	의사소통능력 함양
03	0ARB5680	기초중국어	일반	1	5	0	0	0	의사소통능력 함양
04	0ARB4400	독일어테마산책	일반	1	4	1	0	0	의사소통능력 함양
05	0ARB5691	비즈니스중국어	일반	1	4	1	0	0	의사소통능력 함양
06	0ARB5660	실용생활중국어	일반	1	5	0	0	0	의사소통능력 함양
07	0ARG1051	초급생활독일어	일반	1	5	0	0	0	의사소통능력 함양
08	0ARB5720	초급영작문	일반	1	5	0	0	0	의사소통능력 함양
09	0ARB5685	취업중국어	일반	1	5	0	0	0	의사소통능력 함양
10	0ARG1138	표현과의사소통기술	일반	1	4	1	0	0	의사소통능력 함양
11	0ARG1108	한국어읽기1	일반	1	5	0	0	0	의사소통능력 함양
12	0ARG1070	한국어읽기2	일반	1	5	0	0	0	의사소통능력 함양
13	0ARB0135	가치로서의자연과인간	일반	1	3	1	1	0	인성 함양
14	0ARB1100	성서와기독교정신	일반	1	0	1	4	0	인성 함양
15	0ARB1740	인간의자기이해	일반	1	3	1	1	0	인성 함양
16	0ARG1079	한국어듣기	일반	2	5	0	0	0	의사소통능력 함양
17	0ARG1080	한국어말하기1	일반	2	5	0	0	0	의사소통능력 함양
18	0ARG1081	한국어말하기2	일반	2	5	0	0	0	의사소통능력 함양
19	0ARG1082	한국어쓰기	일반	2	5	0	0	0	의사소통능력 함양
20	0ARG1115	스피치커뮤니케이션	일반	2	3	1	1	0	의사소통능력 함양
21	0ARB6021	커뮤니케이션과인간관계	일반	2	4	1	0	0	의사소통능력 함양
22	0ARB4071	초대교회리더십	일반	2	3	1	1	0	인성 함양
23	0ARG1017	혁신가리더십	일반	2	1	4	0	0	인성 함양
24	0ARG1143	리더십	일반	2	3	1	1	0	인성 함양
25	0ARG1129	과학기술영어	일반	3	0	0	1	4	일반기초지식 함양
26	0ARG1169	과학적소통을위한수학	일반	3	1	0	4	0	일반기초지식 함양
27	0ARG1170	생활속의행렬	일반	3	1	0	3	1	일반기초지식 함양
28	0ARB5590	성의과학	일반	3	3	1	1	0	일반기초지식 함양

## 4. 교과목 설명

### [인성교양]

#### 인간과 기독교 (Human and Christianity)

인간의 문제는 절대자인 신의 문제에 귀속되어 있음을 깨닫게 하는 것이 목적이다. 이를 위해 먼저 초월적 신의 영역이 현실적 인간사회에서 어떻게 이해될 수 있는가에 대한 문제제기와 문제해결을 학생 스스로 사고하도록 돕는다. 둘째, 초월적 세계와 현실적 세계를 이어주는 역할이 인간의 양심과 성경말씀, 그리고 교회의 공동체 생활임을 알도록 이끈다. 끝으로, 신의 역사가 곧 인간의 역사임을 발견하는 통찰과 실천을 일깨운다.

#### 세계와 기독교 (World and Christianity)

우리 주변의 세계를 새로운 가치관으로 바라보고 생각하게 함으로써 인간과 사회의 문제들을 창의적으로 해결하는 능력을 기르게 하는 것이 본 과목의 목적이다. 이를 위해 이웃관계와 나의 품성, 결혼과 직업 등의 친밀한 문제로부터 사회정의와 문화, 종교와 같은 폭넓은 문제에 이르기까지 자신의 판단을 유도하고 자기의 입장에서 각 문제에 대한 창의적 태도와 해결을 도출하도록 하여 삶의 현장에 적용토록 돕는다.

#### 벤처와 창업가 정신 (Venture and Entrepreneurship)

창업가 정신은 나를 발견하기, 창의적 아이디어 발상기법, 관찰과 해석하기, 마케팅 기법, 사업계획서 작성 등의 내용으로 구성된다. 이는 기업가 혹은 창업가들이 가져야 할 정신이기도 하지만 인생을 살아가는 평범한 사람들에게도 중요한 인생철학이기도 하다. 조별 아이디어의 제품화를 위한 문제점, 개선점 발굴하기 등을 학습하고, 마케팅전략 이론과 실습을 병행한다.

#### 벤처와 리더십 (Venture and Leadership)

본 강좌의 학습내용으로는 리더십이란 무엇인가?, 벤처와 리더십을 배워야 하는 이유, 셀프리더십이란 무엇인가?, 조직의 리더십 종류와 중요성, 팀 활동을 통한 리더십 훈련, 자신의 리더십(Self leadership)의 특성과 개발방법 등에 대해 학습한다. 셀프리더십을 강화하고 이를 통해 성장하기 위해서는 자신이 누구인지 나를 돌아보는 과정이 필요하다.

#### 채플 (Chapel)

채플은 자아실현, 인간성회복, 사회관계성, 미래비전설계 등 기독교정신과 벤처정신을 기반으로 호서대학교 건학이념인 하나님을 공경하고, 진정 나를 사랑하며, 이웃과 나라를 사랑하는 정신과 능력을 기르는 것을 교육하고자 한다.

#### 사회봉사의 이해 (Understanding Volunteering)

봉사활동에 대한 기본지식과 이론을 교육하고, 다양한 봉사의 대상 및 현장에 대한 정보를 제공한다. 봉사활동을 실천하면서 겪게 될 수 있는 여러 애로 사항과 대처방안에 대해 체계적으로 지도한다. 이를 통해 사회봉사에 대한 흥미를 유도하고, 봉사하는 태도를 몸에 익힐 수 있도록 함으로써 소통 능력과 윤리의식을 겸비한 지역사회 공헌형 인재를 양성하는데 기여한다.

### 사회봉사의 실천 (Volunteering Practices)

본 교과목은 '사회봉사의 이해' 과목 수강을 기반으로 본격적인 사회봉사를 실천하는 수업이다. 학생은 사회봉사실천 활동계획을 작성하고 이에 기반한 직접 봉사를 수행하며 타인을 돕는 기술을 학습하고 사회변화와 공존에 기여하는 기회를 체득하게 된다.

### 대학생활설계와 비전1 (Design of the College Life and Vision 1)

본 교과는 학습 환경에서 중대한 변화의 시점에 놓여있는 대학 신입생이 입학 후 적응하는 데 필요한 정보를 제공하고 멘토링 프로그램을 실시하는 과목으로 학교에 대한 소개, 교내자원의 활용, 전공과 교양 과정의 이해, 자기관리 등의 내용으로 구성되어 있다.

### 대학생활설계와 비전2 (Design of the College Life and Vision 2)

본 교과는 1학년 2학기 재학생을 대상으로, 효과적인 대학생활을 이어가고 향후 진로도 계획하는데 도움을 주는 교과이다. 학생들은 자기관리 및 학습방법, 진로탐색과 설계 등 다양한 주제를 통해 대학 생활의 적응력을 높일 수 있고 전공을 바탕으로 한 진로계획도 미리 세워볼 수 있다.

## [기초교양: 기초역량]

### 대학영어회화1 (College English Conversation 1)

글로벌 시대에 학생들은 자신감 있는 영어 의사소통 능력이 매우 중요하다. 상호적인 수업을 통해 이 과목은 학생들에게 영어로 대화할 기회를 주면서 자신감을 가지도록 한다. 과목의 목적은 회화 실력을 향상하는 것과 회화할 때 필요한 문법, 어휘와 커뮤니케이션 전략을 학습하는 것이다. 이 목표는 다양한 주제에 대한 반복된 그룹별 대화 및 전체 토론을 통해 이루어진다.

### 대학영어회화2 (College English Conversation 2)

본 과목은 학습자들이 영어 회화 실력을 높일 수 있게 중급 주제를 의논하면서 더 자세히 말하고 더 깊이 의사소통하는 것을 하고자 한다. 상호적인 토론을 통해 커뮤니케이션 전략을 발전시키며 표현력을 높이고 반복된 연습을 통해 영어 유창성을 향상시킨다. 또한 더 발달된 개념을 표현하기 위해서 회화에 필요한 문법을 학습한다.

### 대학중국어회화1 (College Chinese Conversation 1)

중국어를 이용한 체계적이고 구체적인 회화를 구사하기 위한 기본적인 회화패턴을 배우고 회화연습을 진행하여 향후 수준 있는 중고급 수준의 중국어회화를 학습하기 위한 기초를 다지는 첫 번째 학기 과목이다.

### 대학중국어회화2 (College Chinese Conversation 2)

중국어를 이용한 체계적이고 구체적인 회화를 구사하기 위한 기본적인 회화패턴을 배우고 회화연습을 진행하여 향후 수준 있는 중고급 수준의 중국어회화를 학습하기 위한 기초를 다지는 두 번째 학기 과목이다.

**대학영어강독1 (College English Reading 1)**

본 교과목은 최신 주제의 읽기 교재를 가지고 영어 읽기와 쓰기에 대한 기본 개념을 학습하는 것을 목표로 한다. 수업시간에는 다양한 개인별 학습과 그룹 활동이 이루어지며 학습자는 영문 텍스트를 읽고 비판적이고 창의적으로 분석하는 과정을 통해 다양한 독해 방법을 연습하고 글의 내용을 토론하여 영어 문장을 구성하는 일련의 과정에서 협업역량을 향상할 수 있다.

**대학영어강독2 (College English Reading 2)**

본 교과목은 토익시험 준비서를 교재로 체계적인 영어기초실력 향상을 목표로 한다. 수업시간에는 다양한 개인별 학습과 그룹 활동이 이루어지며, 학습자는 토익 필수 어휘 학습과 함께 핵심 문법을 익히고 파트별 문제들을 집중적으로 풀이함으로써 토익점수를 향상시킬 수 있다. 또한 토익관련 주제로 조별 영작활동을 함으로써 영어 문장 구성력과 협업역량을 함께 함양한다.

**대학중국어강독1 (College Chinese Reading 1)**

중국어통어(중국어)를 통하여 체계적이고 구체적인 중국어 문장을 이해하기 위한 기본적인 문장패턴을 배우고 독해연습을 진행하여 향후 수준 있는 중급급 수준의 중국어독해를 학습하기 위한 기초를 다지는 첫 번째 학기 과목이다.

**대학중국어강독2 (College Chinese Reading 2)**

중국어통어(중국어)를 통하여 체계적이고 구체적인 중국어 문장을 이해하기 위한 기본적인 문장패턴을 배우고 독해연습을 진행하여 향후 수준 있는 중급급 수준의 중국어독해를 학습하기 위한 기초를 다지는 두 번째 학기 과목이다.

**글쓰기와 커뮤니케이션 (Writing and Communication)**

본 교과목은 자신의 생각을 정리하고 이를 효과적으로 조직하여 전달하는 소통의 한 방식을 공부하는 과목이다. 글쓰기, 토론, 토의, 발표 등 다양한 협업 활동을 통해 의사소통 능력, 창조적 사고력, 비판적 분석 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이 과목을 통해 글쓰기에 필요한 정확한 표현 방법에 대한 이해뿐만 아니라, 창조적 사고와 비판적 사고를 기를 수 있을 것이다.

**논리적 사고와 표현 (Logical Thinking and Expression)**

논리학은 논증을 연구하는 학문이며 논증은 근거와 주장 또는 전제와 결론의 묶음이다. 본 수업에서는 타당한 논증은 무엇이고 타당한 논증을 위한 조건은 무엇인지, 논증을 평가하는 방법 등을 학습한다. 학생들은 사회문제에 대한 토론과 발표를 통해 타당한 논증을 펼치고 상대방을 설득하며 창의적으로 문제를 해결해가는 능력을 함양한다.

**독서와 토론 (Reading and Discussion)**

본 과목은 인문학과 자연과학, 예술 분야의 고전들을 읽고 분석하고 여기서 제시된 다양한 문제를 바탕으로 학생들이 발표와 토론을 진행한다. 학생들은 텍스트를 비판적으로 분석하고 주제를 정확하게 이해하고 다른 사람들과 효율적인 의사소통을 통해 대안을 모색하고 합리적인 해결책을 찾아내는 과정에서 문제를 해결하는 지혜와 역량을 키워갈 수 있다.

**[기초교양: 대학기초]****수학의 이해 1 (Understanding Of Mathematics 1)**

이 교과목에서는 일변수 함수에 관한 미적분학의 기본적인 이론과 계산 방법을 다룬다. 실함수와 함수의 극한, 미분계수, 도함수, 부정적분, 정적분 등의 정의 및 여러 가지 미분법과 적분법을 배운다. 미분법의 응용으로 최적화 문제를 다루고 적분법의 응용으로 넓이와 부피를 구하는 방법을 배운다.

**수학의 이해 2 (Understanding Of Mathematics 2)**

이 교과목은 <수학의이해1>의 연속 강의로서 다변수 함수에 관한 미적분학의 기본적인 이론과 계산 방법을 다룬다. 벡터, 공간에서의 직선과 곡선, 벡터함수와 다변수함수의 미분과 적분 등의 내용을 배운다.

**생명의 이해 (Understanding of Life Sciences)**

생명과학의 전반적인 분야를 강의함으로써 생명현상의 기초가 되는 이론을 적립하고 생명체의 기본적인 구조와 기능을 이해할 수 있도록 한다. 강의 내용은 기본적인 통일성과 다양성을 탐구하기 위한 생화학적인 이해, 생물체의 구성과 기능, 생명체와 관계된 현상과 구조, 에너지 변화, 유전정보전달 과정, 동·식물 그리고 생물 다양성 등을 최근 동향과 함께 폭넓게 강의한다.

**생명의 이해 실험 (Understanding of Life Science and Laboratory)**

생명현상의 기초 이론을 토대로 생명과학 전반에 대한 이해를 돕기 위해 유기화합물 구조 만들기, 거대분자(탄수화물, 단백질, 지질, DNA) 관찰, 확산과 삼투압 현상이해, 세균 및 원생동물관찰, 동식물 및 세포 관찰 및 동물해부 등을 실습으로 수행한다.

**화학의 이해 (Understanding Of Chemistry)**

과학적 측정 및 기본단위와 원자와 분자의 기본구조 및 명명법과 같은 화학의 기본개념을 정립하고, 화학 반응식의 종류 및 완성, 몰개념에 대해 이해시키고 더불어 화학양론적 문제를 이해시키고자 한다.

**화학의 이해 실험 (Understanding Chemistry Experiment)**

실험실의 안전 교육을 강화하고, 실험 기구 및 화합물 시약 명명법을 익힌다. 화학 기본반응(측정의 불확실성, 밀도, 혼합물 분리)과 화학양론적 개념(몰질량, 수화물, 한계반응물, 백분 수득율)을 실험을 통하여 이해시키고자 한다.

**[일반교양]****[나눔] 진짜영어!영어사서 (Real English! English Librarian)**

학생들이 일상생활에서 영어를 사용하는 경험을 할 수 있도록 도움을 줄 수 있는 영어 사용 환경을 실제 세상에서 경험할 수 있도록 한다. 학생들은 끊임없이 변화하고 빠른 사고 능력과 정신적 유연성을 요구하는 업무 환경에서 일반인과 영어로 상호작용하고 의사소통을 하게 되며, 실제 영어 환

경에 해당하는 영어 도서관에서 말하기, 읽기, 쓰기, 듣기 등 다양한 기술로 영어 능력을 사용하게 된다. 또한 도서관에서 자원봉사를 하면서 조직화, 문제 해결, 비판적 사고 등 실생활의 기술을 학습한다.

### 기초 일본어 회화 (Basic Japanese Conversation)

세계로 나가기 위해서는 외국어의 습득이 필요하다. 외국어 중 비교적 한국인에게 습득하기 쉬운 언어는 어순이나 문법구조, 그리고 문화적 배경 등이 유사한 일본어일 것이다. 일본어는 다른 나라 사람에 비교해서 반 정도의 시간, 즉 반년 내지 1년 정도 공부하면 일본에서의 생활이나 대학에서의 수업 청강이 어느 정도 가능한 일본어 실력을 습득하는 것이 가능하다. 이 교과에서는 일본어 회화 능력을 효과적으로 습득하여 일본유학이나 취업에 도움이 되거나, 혹은 일본인과의 커뮤니케이션에 능통하는 인재를 육성하고자 한다.

### 기초 중국어 (Basic Chinese)

어떤 외국어라도 제대로 배우고자 한다면, 반드시 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 이 4가지 방향의 기본적인 능력이 구비되어야 한다. 이 수업을 통해서 중국어 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 4부분을 골고루 향상시킬 것이다. 이 수업은 중국어를 처음 접하는 학생들을 위한 강의이다. 발음연습을 시작으로 각 분야별로 기본문형을 연습을 통해 여러 가지 상황에 맞게 간단한 대화할 수 있도록 연습한다. 실제상황에 필요한 회화위주로 수업을 진행할 것이고 중국문화배우기 시간도 있을 것이고 중국어 쓰기를 통해서 중국어 익히기 시간도 갖출 것이다. 당장의 가시적인 성과가 나기 보다는 중국어에 대해 친숙해지고 기초를 튼튼하게 다지는 것이 수업의 목표이다.

### 독일어 테마 산책 (German Language with Cultural Thema)

"독일어 배우기 어렵다"는 고정관념은 회화보다는 문법에 지나치게 치중한 수업방식에서 연유한다. 이 수업에서는 문법보다는 정확한 발음을 익히며, 일상생활에서 쓰이는 구어체를 중심으로 독일어의 구문을 이해하는 데 중점을 두고 있다. 또한 독일과 유럽에 대한 소개를 통하여 세계화 시대가 요구하는 정보를 습득함으로써 이에 유연하게 대처할 수 있는 감각을 익힌다. 이 수업은 교과수업과 테마수업을 병행한다. 교과 수업에서는 구어체를 통한 독일어의 기초구문을 습득한다. 테마수업은 독일과 독일인, 더 나아가 유럽에 대한 테마를 매시간 정하여 PC 또는 VTR 영상물을 통하여 독일과 유럽 문화를 간접적으로 체험할 수 있는 기회를 제공한다. 교과 수업에서는 여러 상황에서 표현되는 구어체를 통하여 독일어의 정확한 발음과 구문을 습득한다. 또한, 테마 수업은 독일, 독일인 그리고 독일의 문화와 역사에 대한 테마를 매시간 정하여 독일과 유럽연합이라는 새로운 패러다임에 적응해 나간다.

### 비즈니스 중국어 (Business Chinese)

오늘날의 세계에서 중국어는 국제 비즈니스를 위한 필수 언어이다. 본 과목은 기본적인 비즈니스 커뮤니케이션 능력에 중점을 둔 초급 학습자를 위한 어학 과목으로, 수강생은 비즈니스 활동에서 유용한 표현을 배우고 실제 일상 대화를 통해 비즈니스 문화와 관습을 이해하게 될 것이다. 본 과목은 또한 학생들이 미래의 국제 업무 환경에서 사용되고 개발될 수 있는 비즈니스 중국어 기반을 구축하도록 돕는 것을 목표로 한다.

### 실용 생활 중국어 (Chinese Practical Life)

중국은 세계에서도 많은 관심을 가지고 있는 신흥국가다. 우리 호서대학교는 글로벌 인재를 양성하는 학교로서 중국과 관련된 강좌도 이러한 요구에 따라 개설해야 한다고 생각한다. 특히 학생들이 중국에 대한 많은 관심을 가지고 있기 때문에 중국어를 구사할 수 있는 능력을 양성하는 것이 향후의 취업에도 도움이 될 수 있다고 생각한다.

### 초급 생활 독일어 (Practical German Language)

독일어는 유럽에서 제1외국어로서 자리매김하였지만 우리나라에서의 현실은 이와는 정반대로 인문학의 위기와 함께 점점 더 위축되어가고 있다. 그러나 유럽연합 내에서 통일 독일어의 입지는 정치경제적으로 더욱 강화되었다. 특히 우리나라와 유럽연합의 FTA 체결로 인하여 경제적 교류뿐만 아니라 문화적 교류도 활발해지고 있다. 많은 수강생들이 독일 유학에 관심이 많지만 심화된 독일어를 배울 수 있는 여건이 전무하다. 유학에 필요한 정보와 독일어 자격시험(SD/ZD)에 대비할 수 있는 과정을 요구하고 있는 학생들의 욕구를 충족할 수 있다. <초급 생활 독일어>는 <독일어 테마 산책>에서 독일어의 기초를 익힌 수강생들을 위한 심화 과정으로 보다 다양한 구문을 통한 통사구조를 익힘으로써 독일어에 대한 부담감을 줄인다.

### 초급 영작문 (Basic English Composition)

이 교과목은 학생들이 영어를 이용하여 문장을 넘어 하나의 단락을 작문할 수 있는 수준에 이르는 것을 목표로 한다. 매주 학생들은 글쓰기 예문을 통해 글을 분석하고, 다양한 문장 구문 연습을 통해 어휘를 확장하고 문장의 구조를 학습하게 될 것이다. 학생들은 수업시간에 서로의 작품을 읽고 분석하여 작문실력을 개선하고 매주 100여개의 문장을 읽고 스스로 써보는 연습을 통해 영어 작문 실력뿐 아니라 영어 의사소통 능력까지 함께 향상될 것이다.

### 취업 중국어 (Business Chinese)

최근 몇 년 사이, 중국의 국력 증대에 따라 중국어를 배우고자 하는 외국인이 급속히 증가하고 있다. 취업하기 위해서 중국어를 배우는 학생들이 유난히 많아지고 있다. 이런 상황을 대비해서 '취업'에 부합하는 객관적 시각, 자연스러운 언어표현, 합리적인 단계 구성 등으로 수업 진행할 것이고 특히 실전에서 바로 쓸 수 있는 문장들을 활용해서 대화위주로 수업 진행할 것이다. 이 수업을 통해서 중국어 표현력을 길러 중국인과의 소통하며 중국을 이해할 수 있도록 그리고 중국어에 대한 자신감을 더 키우고 순조로운 취업활동을 이끌어 갈 수 있도록 하는 것이 수업의 목표이다.

### 표현과 의사소통 기술 (Technology for Expression and Communication)

복잡한 문제를 해결해야 하는 능력과 새로운 직무에 대응하기 위해서는 다양한 영역에 걸쳐 있는 문제를 통합적으로 해결할 수 있어야 한다. <표현과 의사소통 기술> 교과목은 다양한 배경을 가진 사람들과 원활한 소통을 할 수 있으며 사회 생활하는 데 있어 상대방의 의사에 적절하게 표현할 수 있다. 따라서 창의적 융합 역량이 요구되며 다른 분야와의 의사소통 능력을 함양시킬 수 있다.

### 한국어 읽기 1 (Korean Reading 1)

기본적인 한국어 읽기와 다양한 주제를 동시에 학습하는 데 적합한 과목으로서 제시된 텍스트를 읽고 해석하면서 텍스트 안에 있는 실질적인 의미를 파악하고 이해한 후 사고력을 높이고 이해한 것을

표현하는 데 그 목적이 있다. 읽기는 직접적인 대화로 의사소통을 하는 것이 아니라 텍스트 안에서의 의미를 파악하여 상대방이 전하고자하는 의미를 인지해야 한다. <한국어읽기1> 수업을 통해 다양한 텍스트를 접하면서 읽기 능력을 배양하여 이해 능력을 키울 수 있는 교과이다.

### 한국어 읽기 2 (Korean Reading 2)

한국어 읽기의 기본적인 능력을 갖춘 학습자가 다양한 주제로 제시된 텍스트를 읽고 해석하면서 텍스트 안에 있는 실질적인 의미를 파악하고 이해한 후 사고력을 높이고 이해한 것을 표현하는 데 그 목적이 있다. 읽기는 텍스트를 통해 의사전달이 이루어지기 때문에 문맥의 해석에 따라 결과가 달라질 수 있기 때문에 행간과 단락간의 내용을 정확하게 파악하는 능력이 필요하다. <한국어읽기2>는 정확한 이해력과 텍스트 해석능력을 키워 비대면 상황에서도 자신의 능력을 발휘할 수 있는 미래 인재형을 키우는 교과이다.

### 가치로서의 자연과 인간 (Nature and Human as the Value)

자연의 천 개념과 이치를 인간과의 관계를 통하여 이해함으로써 인간의 정체성과 올바른 삶의 가치를 함양함을 목표로 한다.

### 성서와 기독교 정신 (The Bible and the Spirit of Christianity)

기독교정신은 우리 대학의 설립이념인 동시에 대학이 지향해야 할 가치다. 이 교과목은 성서에서 기독교정신을 찾아내고, 이를 현대인의 정신체계로 발전시킴을 목적으로 한다. 대학의 사명은 단순히 전공지식과 기술을 전수하여 사회의 '기능인'을 양성하는 것에 있는 것이 아니다. 이와는 별도로, 오히려 수양된 좋은 인격과 더불어 자신을 다스려 주변 세계와 조화로운 삶을 영위해가도록 하는 인성교육이 시급하다. 이 교과목은 사회인으로서 갖추어야 할 건전한 인성과 세계관을 가르치도록 한다.

### 인간의 자기이해 (Human's Self-understanding)

인간이 성공적으로 살아나가기 위해서는 자신이 살고 있는 세계 속의 대상들에 대해서도 충분히 이해해야 하지만 그 속에서 살아가는 자신에 대해서도 또한 충분히 이해해야 한다. <인간의 자기이해>교과는 이러한 필요에 대응하여 "인간이란 무엇인가"라는 물음에 답한다. 전반부에서는 인간을 손과 두뇌를 가진 존재로, 생물학적이고 사회학적인 존재로, 그리고 발달론적이고 민족문화적인 존재로 접근하고, 후반부에서는 기술, 특히 컴퓨터를 중심으로, 그리고 소외, 특히 존재방식으로서의 소외와 존재를 중심으로, 마지막으로 만남, 특히 나보다 오래된 당신과의 만남을 주심으로 접근한다.

### 한국어 듣기 (Korean Listening)

외국어로서 한국어를 배우는 학습자들은 능동적이고 창의적인 학술 활동을 수행하기 위해 다양한 소재의 글을 듣고 정확하게 이해하는 능력이 필요하다. 이러한 이해를 바탕으로 기본적인 듣기와 다양한 주제를 동시에 학습하는 데 적합한 과목으로 제시된 텍스트를 듣고 해석하면서 텍스트 안에 있는 실질적인 의미를 파악하여 듣기 능력을 향상시켜 원활한 의사소통을 할 수 있도록 하는 교과이다.



### 한국어 말하기 1 (Korean Speaking 1)

본 과정은 중급 단계의 한국어 학습자를 대상으로 다양한 말하기 주제에 대하여 체계를 갖추어 깊이 있게 말할 수 있도록 하고 좀 더 쉽고 재미있게 한국어를 배울 수 있도록 하는 데 그 목적이 있다. 말하기는 직접적인 의사소통을 할 수 있는 언어영역이므로 언어가 사용되는 실제 환경에서 이해하고 표현하도록 한다. 실제 생활에서 필요한 언어 상황과 말하기를 중심으로 한다. 학업에서 발표에 활용할 수 있도록 발표 연습을 하려고 한다.

### 한국어 말하기 2 (Korean Speaking 2)

다양한 말하기 주제에 대하여 체계를 갖추어 깊이 있게 말할 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다. 말하기는 직접적인 의사소통을 할 수 있는 언어영역이므로 언어가 사용되는 실제 환경에서 이해하고 표현하도록 한다. 특히 학문목적의 말하기 기능을 연습할 수 있도록 학업에서 발표에 활용할 수 있는 표현을 넣어서 말할 수 있도록 한다. <한국어말하기2>를 통해 자신의 의사를 전달하고 상대방을 이해시켜 의사소통을 원활하게 할 수 있는 창의적 인재로 만들 수 있는 교과이다.

### 한국어 쓰기 (Korean Writing)

외국인 유학생들은 실제 생활에서 접할 수 있는 여러 상황과 표현들을 글로서 바르게 전달할 수 있는 능력이 필요하다. <한국어 쓰기>는 한국어 학습자들이 실생활에서 자주 접할 수 있는 쓰기 텍스트를 통하여 한국어 쓰기 능력을 향상시키는 데 도움을 주고 초,중,고급의 기본 어휘와 문법을 사용하여 한국어 읽기 텍스트를 이해하는 것을 통해 어휘와 문법 활용 능력을 기르고 다양한 한국어 글 쓰기 상황에서 목적에 맞는 글쓰기를 도와주는 교과이다.

### 스피치 커뮤니케이션 (Speech Communication)

대중 앞에서 영어로 말하기에 필요한 기술들(구성, 전달, 초고 작성 등)과 대인관계기술(인식, 경청, 언어적 또는 비언어적 소통), 그리고 소그룹 소통법(리더십, 단호함, 경청)에 대한 기초적인 것을 배우게 된다. 그 밖에 필요한 말하기 이론, 소통방법론, 비판적 사고, 창의성, 말하기 평가 기법, 설득 기법 등도 공부할 수 있다.

### 커뮤니케이션과 인간관계 (Communication & Human-Relationships)

사회적 존재로서 인간은 자신의 생각을 분명하게 표현하고, 타인의 생각을 정확히 이해함으로써, 갈등을 최소화하고 조화로운 삶을 영위할 수 있는 의사소통 능력을 갖추어야 한다. 또한 우리의 삶에 있어서 행복과 불행을 결정하는 인간관계만큼 중요한 것이 없다. 그러나 인간은 작은 우주라 할 만큼 오묘하고 복잡한 존재이므로 인간관계를 이해하기가 어렵다. 이러한 인간관계를 깊이 있게 이해하고 원만한 인간관계 형성능력을 함양함으로써 자신의 삶을 능동적으로 영위할 수 있는 사회적 인재를 양성하기 위한 교과이다.

### 초대 교회 리더십 (Leaderships of the Early Church)

21세기는 지식기반사회로서 개별적인 조직들은 수직적 지위체계가 다차원적으로, 전문적으로, 민주적으로 변화되며, 구성원의 다양한 욕구표출과 더불어 개인의 가치가 존중되는 사회로 변함에 따라 조직 운영은 한층 더 복잡해짐에 따라 미래에는 더 많은 정보를 빠르게 공유하고, 극단적 경쟁으로 인하여 리더의 통솔력과 전략적 마인드가 더욱 중시될 것이다. 이 강의는 예수님의 리더십을 5가지

유형(비전적, 카리스마적, 권한 부여적, 통합적, 섬기는 리더십)으로 분류하고, 신약성경을 바탕으로 초대교회 리더 26명과 현대의 리더 5명의 리더십을 유형별로 분석하여 리더십을 이해하는 교양인 양성을 목표로 한다.

### 혁신가 리더십 (Innovator's Leadership)

다가오는 4차 산업혁명시대에는 보다 혁신적인 사고와 유연한 소통능력의 리더십을 가진 인재가 필요하다. 이를 위해서 창조와 혁신의 개념을 이해하고 미래의 사회적 현상과 과학기술의 혁신에 대한 예지능력을 키우고, 다양한 리더십과 팔로워십을 이해하는 소통의 리더십도 요구된다. 혁신과 기업 가정신이론을 바탕으로 기업에서 필요한 혁신을 학습하고, 전략적 리더십과 서번트 리더십 및 다양한 팔로워십 등의 학습을 통해서 미래사회에 필요한 소통의 리더십 역량을 배양하는 것을 목표로 한다. 국내외 혁신적인 기업가들의 성공사례를 통해서 혁신과 소통의 리더십에 대한 비전도 제시한다.

### 리더십 (Leadership)

현대를 살아가는 모든 사람은 사람과의 관계 속에서 살아가면서 누군가는 리더로 누군가는 팔로워로서의 삶을 살아가기 마련이다. 대학생활은 대한민국 청년들이 각자의 분야에서 자신의 역량과 전문성을 키우면서 리더십 역량을 강화해가는 과정이라 할 수 있다. 따라서 본 과목은 장차 대한민국을 이끌어갈 리더로서 대학생들에게 공통적으로 필요한 리더십 기본 역량을 구비할 수 있도록 하기 위해 리더십의 개념과 발전과정, 각각의 이론적 특성을 이해하여 리더십의 이론적 토대를 마련하고, 나아가 리더십 자기 진단을 통해 자신의 장단점을 발견함으로써 장차 리더로서의 자질을 구비하는 것을 목표로 하고 있다. 특별히 이 과목은 국방부에서 지정한 군 장교 응시자를 위한 가산점 부여 과목으로써 본 과목을 이수한 학생들은 ROTC, 학사장교 등 군 장교 시험에서 가산점 1점을 부여받을 수 있어 특별 과정으로 개설하게 되었다.

### 과학기술 영어 (Communicating Science & Technology in English)

4차 산업혁명시대에 과학과 기술을 이해하는 것과 명료하게 의사소통하는 것이 매우 중요하다. 이 과목을 통해서 학생들이 과학/사회과학/기술 분야에서 영어를 사용할 수 있게 도와준다. 학생들은 과학적인 교재를 읽고 이해하고, 과학적인 분야에서 필요한 용어와 문법을 배우면서 과학적인 개념을 영어로 명료하게 표현하고 과학적인 주제를 토론하고 글쓰기를 할 수 있게 학습한다.

### 과학적 소통을 위한 수학 (Communications through Mathematics)

지식 정보화 시대를 살아가기 위해서는 우리에게 산업 현장이나 실생활에서 과학적 소통의 요구가 매우 절실하다. 이 요구를 채우기 위해 과학적 용어와 현상들에 대한 과학적 이해가 필요하다. <과학적 소통을 위한 수학>은 과학적 상황을 정확히 표현하고 이해하기 위해 요구되는 수학적 능력을 함양하기 위해 설계된 교과이다.

### 생활 속의 행렬 (Introduction to Matrices)

우리의 환경의 변화를 예측하고 방법으로 마지막에 우리는 연립된 방정식을 푸는 문제에 항상 부딪힌다. 이를 해결하는 가장 오래되고, 지금도 가장 많이 사용되는 방법이 행렬에 의해서 선형 연립방정식을 푸는 것이다. 행렬이론을 포함한 선형대수는 공학은 물론이고 사회과학 그리고 경영학 등 과학적 도구를 사용하는 학문에서 기초가 되는 분야가 되어 왔다. 근래에 와서는 인공지능이 중심이

되는 환경에서의 핵심은 자료와 그의 해결과정을 행렬에 의해 알고리즘화 하는 것이다. 우리의 미래에 더욱 크게 펼쳐질 인공지능의 환경에서 행렬이론은 이공분야 뿐이 아니고 모든 분야의 학생들에게 기초적인 과목이다.

### 성의 과학 (Science of Sexual Biology)

인간의 성에 대하여 생물학적 측면 및 사회학적 측면에서 알아본다. 이를 위해 인간의 시대적 성문화, 성의 해부학, 성의 생리학, 태아의 발달 과정, 성의 보건문제, 성윤리, 이성교제 및 결혼 등에 관한 전반의 내용들을 강의하여 성에 대한 올바른 이해와 태도를 고취할 수 있도록 한다. <성의과학>은 과장되거나 잘못되어 있는 현대 사회의 성에 관한 인식을 학문적인 측면에서 명확히 규정하여 성에 대한 올바른 지식을 함양시킴으로써 향후 올바른 성생활은 물론 육체적으로나 정신적으로 각 개인의 건강을 증진시킬 수 있다. 또한 성에 대한 올바른 가치관과 무분별한 성 욕구에 흔들리지 않으며 정숙한 태도 정립할 수 있다.

## 더:함교양대학 혁신융합학부

### 1. 학부의 교육목표 및 핵심역량

#### 1.1 학부 교육목표 및 핵심역량의 개요

구분	주요 내용	
교육목표	미래혁신을 위한 융복합 능력 함양	
	• 미래 혁신 교육	• AI/SW 교육 강화 • 교육내용 및 수업 운영의 혁신
	• 융복합 능력 함양	• 다양한 학문 간 융복합 지식 교육 • 사회변화에 대응할 수 있는 융합적 사고능력 개발
인재상	• 미래사회를 선도하는 융합지식 기반의 창의적 문제해결능력을 갖춘 인재	
핵심역량	• T.E.C.H: 협업역량 (Teamwork), 선도역량 (Entrepreneurship), 창의성 (Creative Thinking), 자원관리역량 (Harnessing Resources)	

#### 1.2. 학부의 교육목표, 인재상, 핵심역량

##### 가. 학부의 교육목표

미래혁신을 위한 융복합 능력 함양	
• 미래 혁신 교육	• AI/SW 교육 강화 • 교육내용 및 수업 운영의 혁신
• 융복합 능력 함양	• 다양한 학문 간 융복합 지식 교육 • 사회변화에 대응할 수 있는 융합적 사고능력 개발

연번	핵심어	내용
1	조화 (하모니)	• 인간과 예술, 사회와 문화, 과학과 기술의 다양한 기초학문 교육 • 지역사회 연계한 재능기부 교육 플랫폼 구축
2	혁신 (뉴 패러다임)	• 4차 산업혁명 대비 교육 • 교육 내용의 혁신적 구성
3	융합 (컨버전스)	• 다양한 학문 간 융복합 지식 교육 • 사회 변화에 대응할 수 있는 융합적 사고 능력 개발

나. 대학 교육목표와의 연관성

대학 교육목표			학부 교육목표			연관성 근거
			조화	혁신	융합	
실 교 육 목 표	선도역량 (Entrepreneurship)	전문성	S	S	S	전문성은 단일학문은 물론 타 영역과의 학제 간 융합을 위해 필수적인 요소임
		자기관리	S	W	M	자기관리는 사회적 책무성과 시민의식을 바탕으로 형성됨
	자원관리역량 (Harnessing Resources)	정보기술 활용	W	S	S	정보기술을 효과적으로 활용하기 위해서는 일반 기초 지식 습득을 위한 문해력뿐만 아니라 및 학제 간 통합을 위한 융복합적 사고가 필수적임
		데이터관리	M	S	M	데이터관리 능력은 4차산업혁명 시대에 매우 중요한 능력임
참 사 람	협업역량 (Teamwork)	공동체의식	S	W	S	올바른 인성에 기반한 가치의식을 바탕으로 공동체 전체의 단합과 협력을 유도할 수 있음
		의사소통	S	M	S	의사소통능력은 대학교육뿐 아니라 교양교육에서 추구해야 하는 보편적인 교육목표임
	창의성 (Creative Thinking)	비판적사고	M	S	S	비판적 사고는 창의적 문제 발견 및 해결 방법 도출에 필수적인 요소임
		창의적 문제해결	M	S	S	창의적 문제해결 도출을 위해서는 혁신적 사고와 영역별 지식의 융합이 필요함

\* S 높은 연관성, M 보통 연관성, W 낮은 연관성

다. 학부의 인재상

미래사회를 선도하는 융합지식 기반의 창의적 문제해결능력을 갖춘 인재

라. 학부의 핵심역량

연 번	핵심역량	역량 정의			학부 인재상과의 연관성	
1	협업역량 (Teamwork)	다양한 배경을 가진 사람들과 원활한 소통을 통해 함께 일할 수 있는 능력			<ul style="list-style-type: none"> <li>올바른 인성에 기반한 가치의식을 바탕으로 공동체 전체의 단합과 협력을 유도할 수 있음</li> <li>의사소통능력은 대학교육뿐 아니라 교양교육에서 추구하는 보편적인 교육 목표임</li> </ul>	
		하 위 역 량	공동체 의식	다양한 사람들과 원만한 관계를 가지고 협업하고 상호작용하는 능력		
			의사소통	상황에 적합한 언어, 텍스트, 매체를 활용하여 자신의 생각과 감정을		

				효과적으로 표현하는 능력	
2	선도역량 (Entrepreneurship)	비전과 뚜렷한 윤리의식으로 사회변화를 수행하며, 적극적으로 업무를 수행하는 능력			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전문성은 타 영역과의 창의융합적 사고를 발전하는데 필수요소임</li> <li>• 자기관리는 사회적 책무성과 시민의식의 조화를 바탕으로 형성됨</li> </ul>
		하위역량	전문성	세분화된 분야들의 위상을 가능할수 있으며, 필요한 지식을 추구하는 능력	
			자기관리	사회변화에 유연하게 적응하기 위해 학습, 건강, 진로 등에 필요한 기초능력 및 자질을 계발, 관리하는 능력	
3	창의성 (Creative Thinking)	문제를 발견하고 새롭고 독창적인 해결방안을 착상하고 현재 상황을 혁신할 수 있는 능력			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비판적 사고는 창의적 문제 발견 및 문제해결 도출에 필수적인 요소임</li> <li>• 창의적 문제해결 도출을 위해서는 다양한 영역의 지식이 필요하며 여러 지식간의 조화에 의한 융합을 이끌어냄</li> </ul>
		하위역량	비판적 사고	여러 가지 가능한 사고를 보다 합리적, 논리적 추리에 의해 하나의 주장 또는 사고로 수렴하는 역량	
			창의적 문제해결 능력	문제 발굴 및 문제 해결 시, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	
4	자원관리역량 (Harnessing Resources)	현장에서 자원과 기술을 활용하여 직무에 적용하는 능력			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보기술을 효과적으로 활용하기 위해서는 일반 기초지식이 필요함</li> <li>• 데이터관리 능력은 창의융합적 사고를 촉진할 수 있음</li> </ul>
		하위역량	정보기술 활용	관련된 정보를 수집하고 분석하여, 이를 업무수행에 적절하도록 조직하여 활용하는 능력	
			데이터 관리	수집한 정보를 체계적 틀에 따라 정리하고 보관하는 능력	

## 2. 학부 교육과정 이수체계도

### 1) 교양교육과정

과정	영역	과목군	이수학점	비 고
기초 교양	기초 역량	SI와컴퓨팅사고력(2)	필수(2)	
	대학 기초	경영과SW활용 공학과SW활용 문화예체능과SW활용 생명보건과SW활용 융합과SW활용 인문과SW활용	단과대 필수 (2)	- 단과대별 지정 이수
일반 교양	1영역 : 인간과 예술	16-19	16-19	- 교양학점 중 일반교양 비율 40%이상 편성 - 각 영역별 1개 필수 이수를 원칙으로 함 - 3영역의 경우, [A] 교과목군 중 택1 필수 (** 2020학번 이후에만 해당 **) - 최대 22학점까지 이수 가능 - 이수학년: 전학년(단, 4영역은 2학년 이상 이수 가능)
	2영역 : 사회와 문화			
	3영역 : 과학과 기술			
	4영역 : 융복합			

- 가. 일반교양은 1.인간과 예술, 2.사회와 문화, 3.과학과 기술, 4. 융복합 총 네 개의 영역으로 구성한다.
- 나. 일반교양은 학생이 개별적으로 신청하며, 각 영역별 1개 과목 이상을 필수로 이수해야 한다.
- 다. 일반교양은 16~19학점 편성하되, 편성 비율이 총 교양학점의 40% 이상이 되어야 한다.
- 라. 일반교양은 16~19학점 편성하고, 최대 22학점까지 이수 가능하다. (편성 비율이 총 교양학점의 40% 이상이 되어야 한다.)
- 마. 학과에서 편성한 학점 이상을 수강한 학점은 일반선택으로 인정한다.

2) 교과목 이수 시기

과정	영역	이수 시기							
		1학년		2학년		3학년		4학년	
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
기초 교양	기초역량	A외컴퓨팅사고력							
	대학기초			경영과SW활용 공학과SW활용 문화예체능과SW활용 생명보건과SW활용 융합과SW활용 인문과SW활용					
일반 교양	1영역 : 인간과 예술	전 학년							
	2영역 : 사회와 문화								
	3영역 : 과학과 기술								
	4영역: 융복합	인문과 융합	2~4학년						
사회와 융합									
과학기술과 융합									



### 3. 학부 교육과정표

No.	영역	학수번호	교과목명(한글)	학점	영역 구분	대상 학년	핵심역량 및 가중치			
							T 협업 역량	E 선도 역량	C 창의성	H 자원관리 역량
1		0APR1138	시외컴퓨팅사교력	2	기초	1	1	0	1	3
2		0ARC9129	경영과SW활용	2	기초	2	1	0	1	3
3		0ARC9132	공학과SW활용	2	기초	2	1	0	1	3
4		0ARC9130	문화예체능과과SW활용	2	기초	2	1	0	1	3
5		0ARC9131	생명보건과SW활용	2	기초	2	1	0	1	3
6		0ARC9133	융합과SW활용	2	기초	2	1	0	1	3
7		0ARC9128	인문과SW활용	2	기초	2	1	0	1	3
8	1영역	0ARG1220	FL서양고전의현대적이해	2	일반	전학년	1	1	3	0
9	1영역	0ARG1237	PBL생각정리의기술	2	일반	전학년	3	1	1	0
10	1영역	0ARG1142	공감과소통	2	일반	전학년	1	1	3	0
11	1영역	0ARB9050	공학윤리	2	일반	전학년	0	0	5	0
12	1영역	0ARG1278	광고심리학	2	일반	전학년	1	0	1	3
13	1영역	0ARB6550	그리스로마신화	2	일반	전학년	0	1	3	1
14	1영역	0ARG1246	근대예술의이해:마네에서달리까 지	2	일반	전학년	1	0	3	1
15	1영역	0ARG1104	기획문서작성법	2	일반	전학년	1	3	1	0
16	1영역	0ARB0115	동양사상과고전	2	일반	전학년	5	0	0	0
17	1영역	0ARB0295	매주떠나는문학기행	2	일반	전학년	1	1	3	0
18	1영역	0ARG1034	문화와여행	2	일반	전학년	3	1	1	0

No.	영역	학수번호	교과목명(한글)	학점	영역 구분	대상 학년	핵심역량 및 기준치			
							T 협업 역량	E 선도 역량	C 창의성	H 자원관리 역량
19	1영역	0ARG1097	미래사회와협상의기술	2	일반	전학년	0	1	1	3
20	1영역	0ARB4230	미술감상론	2	일반	전학년	1	1	3	0
21	1영역	0ARG1105	생활속두뇌력개발	2	일반	전학년	1	3	1	0
22	1영역	0ARG1212	성격유형과비전탐구	3	일반	전학년	4	1	0	0
23	1영역	0ARG1030	세계사	2	일반	전학년	4	1	0	0
24	1영역	0ARG1053	세계음악공연의이해	2	일반	전학년	3	1	1	0
25	1영역	0ARG1088	스타일과트렌드(A)	2	일반	전학년	1	1	3	0
26	1영역	0ARG1152	심신균형미학과요가필라	2	일반	전학년	3	1	1	0
27	1영역	0ARG1136	알기쉬운인간의이해	2	일반	전학년	1	0	1	3
28	1영역	0ARG1089	에어로빅댄스와유산소운동이해	2	일반	전학년	5	0	0	0
29	1영역	0ARG1098	영어미디어비판적담론	2	일반	전학년	0	0	5	0
30	1영역	0ARG1023	영화분석과리뷰	2	일반	전학년	0	0	0	5
31	1영역	0ARG1066	예술과생활	2	일반	전학년	0	0	5	0
32	1영역	0ARG1032	유럽음악이야기	2	일반	전학년	5	0	0	0
33	1영역	0ARG1262	인간과아름다움	2	일반	전학년	1	1	3	0
34	1영역	0ARG1061	전쟁과인간	2	일반	전학년	3	1	1	0
35	1영역	0ARG1250	전쟁과평화	2	일반	전학년	0	4	1	0
36	1영역	0ARG1155	중국음악예술의이해	2	일반	전학년	5	0	0	0
37	1영역	0ARB4260	지능과창의성개발	2	일반	전학년	1	1	3	0

No.	영역	학수번호	교과목명(한글)	학점	영역 구분	대상 학년	핵심역량 및 기준치			
							T 협업 역량	E 선도 역량	C 창의성	H 자원관리 역량
38	1영역	0ARB9967	창의적사고와문제해결	3	일반	전학년	1	1	3	0
39	1영역	0ARG1230	컬러의이해	2	일반	전학년	1	0	1	3
40	1영역	0ARG1135	컴퓨터코딩과영어	3	일반	전학년	0	1	4	0
41	1영역	0ARG1263	타블이론과실제	2	일반	전학년	4	0	1	0
42	1영역	0ARG1090	퍼스널트레이닝과바디세이핑	2	일반	전학년	0	4	1	0
43	1영역	0ARG1151	폭력과범죄예방호신술	2	일반	전학년	0	0	0	5
44	1영역	0ARG1249	한국고전시가의산책	2	일반	전학년	1	1	3	0
45	1영역	0ARB0205	한국사	2	일반	전학년	0	1	3	1
46	1영역	0ARG1265	한국아동문학의이해	2	일반	전학년	1	0	4	0
47	1영역	0ARG1119	한국음악과문화	2	일반	전학년	5	0	0	0
48	1영역	0ARB6445	한중비즈니스언어여절비교	2	일반	전학년	5	0	0	0
49	1영역	0ARG1049	현대미술과애니메이션	2	일반	전학년	0	1	4	0
50	2영역	0ARG1268	[나눔]NGO와비즈니스선교	2	일반	전학년	4	1	0	0
51	2영역	0ARG1224	[나눔]생활속도론나눔	2	일반	전학년	3	1	1	0
52	2영역	0ARG1213	e-비즈니스의이해와성공전략	3	일반	전학년	1	3	1	0
53	2영역	0ARG1236	PBL글로벌이슈	2	일반	전학년	3	0	1	1
54	2영역	0ARG1222	PBL나의가치혁신	2	일반	전학년	1	1	3	0
55	2영역	0ARB1221	경영학기초	2	일반	전학년	0	5	0	0
56	2영역	0ARG1005	경제의기초와생활	2	일반	전학년	3	1	0	1

No.	영역	학수번호	교과목명(한글)	학점	영역 구분	대상 학년	핵심역량 및 기준치			
							T 협업 역량	E 선도 역량	C 창의성	H 자원관리 역량
57	2영역	0ARG1106	골프문화의이해	2	일반	전학년	1	1	3	0
58	2영역	0ARG1257	공유경제와창업	3	일반	전학년	1	3	1	0
59	2영역	0ARG1011	교육학의이해와활용	2	일반	전학년	0	4	1	0
60	2영역	0ARG1091	국가태권도	2	일반	전학년	4	1	0	0
61	2영역	0ARG1208	국제금융기구이해	3	일반	전학년	4	1	0	0
62	2영역	0ARG1266	글로벌시대의국제개발협력이해	3	일반	전학년	0	3	1	1
63	2영역	0ARG1198	금융의이해와활용	3	일반	전학년	1	0	1	3
64	2영역	0ARB9510	기업가정신	2	일반	전학년	1	3	1	0
65	2영역	0ARG1044	기업가정신과창업기초	2	일반	전학년	1	3	1	0
66	2영역	0ARG1245	기업윤리의이해	2	일반	전학년	3	1	1	0
67	2영역	0ARG1092	뉴스포츠의이론과실제	2	일반	전학년	3	1	0	1
68	2영역	0ARG1196	문화창업마케팅	3	일반	전학년	1	1	3	0
69	2영역	0ARG1248	미디어발달과뉴미디어이해	3	일반	전학년	1	3	1	0
70	2영역	0ARB9035	미디어읽기와토론	2	일반	전학년	5	0	0	0
71	2영역	0ARG1203	미디어현상과콘텐츠기획	2	일반	전학년	1	1	3	0
72	2영역	0ARG1158	부동산과생활경제	3	일반	전학년	3	0	1	1
73	2영역	0ARG1256	북한역사의이해	2	일반	전학년	3	1	1	0
74	2영역	0ARG1255	삶과직업윤리	2	일반	전학년	1	1	3	0
75	2영역	0ARB0300	생활법률	2	일반	전학년	1	3	1	0

No.	영역	학수번호	교과목명(한글)	학점	영역 구분	대상 학년	핵심역량 및 기준치			
							T 협업 역량	E 선도 역량	C 창의성	H 자원관리 역량
76	2영역	0ARB2450	서양중세문화	2	일반	전학년	1	3	1	0
77	2영역	0ARG1244	세계경제역사속메디치효과	2	일반	전학년	1	1	3	0
78	2영역	0ARG1217	세계경제와한국경제의미래	3	일반	전학년	0	3	1	1
79	2영역	0ARG1074	세계사를비꾼사건들과벤처정신	2	일반	전학년	1	4	0	0
80	2영역	0ARG1075	세계의식품과문화	2	일반	전학년	1	1	3	0
81	2영역	0ARB7900	세계의음식기행	2	일반	전학년	3	1	1	0
82	2영역	0ARG1173	세계의음식문화비교	2	일반	전학년	1	1	3	0
83	2영역	0ARG1215	스마트한디자인생활	2	일반	전학년	1	0	1	3
84	2영역	0ARG1209	스토리노믹스마케팅전략	2	일반	전학년	1	1	3	0
85	2영역	0ARG1229	시니어비즈니스와마케팅	3	일반	전학년	1	4	0	0
86	2영역	0ARG1238	실전경영의이해1	3	일반	전학년	1	3	1	0
87	2영역	0ARG1207	알기쉬운경제지표해설	2	일반	전학년	1	0	1	3
88	2영역	0ARB6760	영미문화의이해	2	일반	전학년	0	5	0	0
89	2영역	0ARB0296	예비부모교육	2	일반	전학년	0	3	1	1
90	2영역	0ARG1116	유럽문화오디세이	3	일반	전학년	1	1	3	0
91	2영역	0ARG1197	융합적사고를위한명저탐색	3	일반	전학년	1	0	3	1
92	2영역	0ARG1232	음악으로확장하는사유의세계	2	일반	전학년	0	1	4	0
93	2영역	0ARB5693	이미지로읽는중국	2	일반	전학년	5	0	0	0
94	2영역	0ARG1035	이야기형법	2	일반	전학년	0	1	3	1

No.	영역	학수번호	교과목명(한글)	학점	영역 구분	대상 학년	핵심역량 및 기준치			
							T 협업 역량	E 선도 역량	C 창의성	H 자원관리 역량
95	2영역	0ARB6790	이탈토탈(이탈리아문화기행)	2	일반	전학년	3	1	1	0
96	2영역	0ARG1015	일본학	2	일반	전학년	0	1	4	0
97	2영역	0ARG1260	쟁점으로본한국근현대사	2	일반	전학년	1	1	3	0
98	2영역	0ARG1243	죽음의문화	2	일반	전학년	1	4	0	0
99	2영역	0ARB9015	중국경제지리	2	일반	전학년	1	3	1	0
100	2영역	0ARB2590	중국의문화코드	2	일반	전학년	4	1	0	0
101	2영역	0ARG1231	중국지역문화상식	2	일반	전학년	0	0	0	5
102	2영역	0ARG1216	창의적사고와기법	2	일반	전학년	1	0	4	0
103	2영역	0ARG1093	탁구이론과실제	2	일반	전학년	1	1	3	0
104	2영역	0ARG1094	테니스이론과실제	2	일반	전학년	4	1	0	0
105	2영역	0ARG1038	품질경영학	2	일반	전학년	4	1	0	0
106	2영역	0ARG1214	플랫폼비즈니스와벤처	3	일반	전학년	1	3	1	0
107	2영역	0ARG1252	한국근현대사와기독교	2	일반	전학년	0	1	4	0
108	2영역	0ARG1139	한국민속의이해	3	일반	전학년	1	0	1	3
109	2영역	0ARG1001	한국사사평론	2	일반	전학년	0	0	5	0
110	2영역	0ARB2240	한국의개발	2	일반	전학년	0	5	0	0
111	2영역	0ARG1264	한국의신화	2	일반	전학년	1	0	4	0
112	2영역	0ARG1199	현대경영과고전	3	일반	전학년	1	3	1	0
113	2영역	0ARG1147	현대도시의이해	3	일반	전학년	4	0	1	0

No.	영역	학수번호	교과목명(한글)	학점	영역 구분	대상 학년	핵심역량 및 기준치			
							T 협업 역량	E 선도 역량	C 창의성	H 자원관리 역량
114	2영역	0ARG1154	현대사회와가족의이해	2	일반	전학년	3	1	1	0
115	2영역	0ARG1102	현대사회와스포츠	2	일반	전학년	0	0	5	0
116	2영역	0ARB0150	현대사회와인간복지	2	일반	전학년	3	1	1	0
117	2영역	0ARG1083	현대사회와패션문화	2	일반	전학년	0	0	5	0
118	2영역	0ARG1141	현대중국사회의이해	3	일반	전학년	5	0	0	0
119	2영역	0ARB1900	현대통상의이해	2	일반	전학년	1	3	1	0
120	2영역	0ARG1254	환경윤리	2	일반	전학년	0	1	4	0
121	3영역	0ARG1182	[SI]빅데이터분석과관리	2	일반	전학년	1	0	3	1
122	3영역	0ARG1181	[SI]스마트폰앱개발의이해	2	일반	전학년	1	0	3	1
123	3영역	0ARG1180	[SI]인공지능의이해와활용	2	일반	전학년	1	0	3	1
124	3영역	0ARG1223	[나눔]소프트웨어창의나눔	2	일반	전학년	4	0	1	0
125	3영역	0ARB0424	21세기녹색환경문화	2	일반	전학년	1	4	0	0
126	3영역	0ARG1150	4차산업혁명시대의컴퓨터과학	3	일반	전학년	1	1	0	3
127	3영역	0ARG1239	가상현실과비즈니스모델	2	일반	전학년	3	0	1	1
128	3영역	0ARG1234	건강과바이오정보기술	3	일반	전학년	0	3	1	1
129	3영역	0ARB7500	게임의역사	2	일반	전학년	0	5	0	0
130	3영역	0ARB9010	공학경영	2	일반	전학년	0	5	0	0
131	3영역	0ARG1084	과학기술의새로운지평	2	일반	전학년	0	0	5	0
132	3영역	0ARB4053	기능성식품과질병예방	2	일반	전학년	3	1	1	0

No.	영역	학수번호	교과목명(한글)	학점	영역 구분	대상 학년	핵심역량 및 기준치			
							T 협업 역량	E 선도 역량	C 창의성	H 자원관리 역량
133	3영역	0ARG1125	내몸안의지식여행인체생리	2	일반	전학년	0	1	3	1
134	3영역	0ARG1253	데이터인사이트	2	일반	전학년	0	0	1	4
135	3영역	0ARG1233	맞춤형식생활관리	3	일반	전학년	0	3	1	1
136	3영역	0ARG1251	멀티미디어데이터활용	2	일반	전학년	1	0	1	3
137	3영역	0ARG1195	미래사회와데이터기공	2	일반	전학년	1	3	0	1
138	3영역	0ARG1144	미생물과인간생활	3	일반	전학년	5	0	0	0
139	3영역	0ARG1121	바이오기술의이해	3	일반	전학년	0	1	1	3
140	3영역	0ARG1140	사진과시네마도그래피	2	일반	전학년	0	0	5	0
141	3영역	0ARB0423	생명과학의현대적이해	2	일반	전학년	1	1	3	0
142	3영역	0ARG1145	생활속독성물질이야기	3	일반	전학년	0	1	1	3
143	3영역	0ARG1241	생활속의빅데이터	2	일반	전학년	1	0	1	3
144	3영역	0ARG1095	세상을바꾸는복지과학기술	2	일반	전학년	0	0	5	0
145	3영역	0ARG1247	스마트기술의이해	3	일반	전학년	1	0	4	0
146	3영역	0ARG1126	스포츠테크	2	일반	전학년	0	1	4	0
147	3영역	0ARB1730	신체발육발달과운동	2	일반	전학년	5	0	0	0
148	3영역	0ARG1013	약이되는음식의맛과멋	2	일반	전학년	3	1	1	0
149	3영역	0ARG1120	인간두뇌의이해	3	일반	전학년	1	3	1	0
150	3영역	0ARG1157	인간질병의이해	2	일반	전학년	3	0	1	1
151	3영역	0ARG1258	정보기술의역사와트렌드	3	일반	전학년	1	1	0	3



No.	영역	학수번호	교과목명(한글)	학점	영역 구분	대상 학년	핵심역량 및 기준치			
							T 협업 역량	E 선도 역량	C 창의성	H 자원관리 역량
152	3영역	0ARG1259	창의적발상과기법	2	일반	전학년	0	0	5	0
153	3영역	0ARG1218	통계로세상관찰하기	2	일반	전학년	0	0	0	5
154	3영역	0ARG1261	포스트코로나시대의컴퓨터과학기술	2	일반	전학년	1	0	1	3
155	3영역	0ARG1040	한중인적자원개발	2	일반	전학년	5	0	0	0
156	3영역	0ARG1168	현대인의식생활과건강	3	일반	전학년	1	1	0	3
157	3영역	0ARB5515	환경과조경	2	일반	전학년	1	3	0	1
158	4영역	0ARG1127	4차산업혁명과바이오세상	3	일반	2~4학년	3	1	0	1
159	4영역	0ARG1117	4차산업혁명과유비쿼터스사회	3	일반	2~4학년	3	0	1	1
160	4영역	0ARG1225	AI시대의인간과기술(팀티칭)	3	일반	2~4학년	0	3	1	1
161	4영역	0ARG1226	AI시대의인간과사회(팀티칭)	3	일반	2~4학년	0	3	1	1
162	4영역	0ARG1219	FL4차산업혁명시대의그림책읽기	2	일반	2~4학년	1	0	4	0
163	4영역	0ARG1165	FL가상현실과인간의이해	2	일반	2~4학년	1	0	3	1
164	4영역	0ARG1167	FL공연영상미디어와치유	3	일반	2~4학년	3	0	1	1
165	4영역	0ARG1156	FL미디어로다시읽는영미명작	2	일반	2~4학년	1	0	4	0
166	4영역	0ARG1221	PBL빅데이터로배우는성격심리학	2	일반	2~4학년	3	1	1	0
167	4영역	0ARG1166	PBL사물인터넷과미래생활(벤처창업)	3	일반	2~4학년	1	0	3	1
168	4영역	0ARG1164	PBL알기쉬운문화활동기획	3	일반	2~4학년	1	0	3	1
169	4영역	0ARG1163	PBL영화속생명공학기술과생명윤리이야기	3	일반	2~4학년	3	1	1	0

No.	영역	학수번호	교과목명(한글)	학점	영역 구분	대상 학년	핵심역량 및 기준치			
							T 협업 역량	E 선도 역량	C 창의성	H 자원관리 역량
170	4영역	0ARG1280	공간이만드는심리세계	2	일반	2~4학년	0	0	1	4
171	4영역	0ARG1134	과학과윤리	2	일반	2~4학년	1	4	0	0
172	4영역	0ARG1279	과학기술과경제사	2	일반	2~4학년	1	0	3	1
173	4영역	0ARB3710	과학기술과사회문화	2	일반	2~4학년	1	1	3	0
174	4영역	0ARG1171	과학기술의철학적이해	2	일반	2~4학년	3	1	1	0
175	4영역	0ARB4210	과학문명의이해	2	일반	2~4학년	0	1	3	1
176	4영역	0ARG1275	과학적지식과철학적지혜	2	일반	2~4학년	0	3	1	1
177	4영역	0ARG1113	국제사회와나	2	일반	2~4학년	1	1	0	3
178	4영역	0ARB2021	글로벌시대의한국	2	일반	2~4학년	4	1	0	0
179	4영역	0ARG1146	기후변화와환경보건	3	일반	2~4학년	1	3	1	0
180	4영역	0ARG1007	노인복지외벤처	2	일반	2~4학년	0	0	5	0
181	4영역	0ARG1281	동양철학과사시대의사회	2	일반	2~4학년	1	4	0	0
182	4영역	0ARG1149	로봇윤리의이해	2	일반	2~4학년	1	1	3	0
183	4영역	0ARB5641	문화로배우는이탈리아어	2	일반	2~4학년	4	1	0	0
184	4영역	0ARG1148	문화속의과학기술과음악	3	일반	2~4학년	1	1	3	0
185	4영역	0ARG1271	문화로이해하는교양수학	2	일반	2~4학년	1	3	1	0
186	4영역	0ARG1274	미래기술과산업	2	일반	2~4학년	1	1	3	0
187	4영역	0ARG1072	빅데이터생물학	2	일반	2~4학년	1	1	3	0

No.	영역	학수번호	교과목명(한글)	학점	영역 구분	대상 학년	핵심역량 및 기준치			
							T 협업 역량	E 선도 역량	C 창의성	H 자원관리 역량
188	4영역	0ARG1172	생로병사의경제학	2	일반	2~4학년	1	1	3	0
189	4영역	0ARG1277	생태환경과문명사	2	일반	2~4학년	3	0	1	1
190	4영역	0ARG1227	스마트콘텐츠의창각적스토리텔링(팀티칭)	2	일반	2~4학년	3	1	1	0
191	4영역	0ARG1076	스포츠인문학	2	일반	2~4학년	0	1	3	1
192	4영역	0ARG1228	아두이노로보는IoT세상(팀티칭)	2	일반	2~4학년	1	0	1	3
193	4영역	0ARB3005	아산의이해	2	일반	2~4학년	1	3	1	0
194	4영역	0ARG1273	연극산책	2	일반	2~4학년	1	1	3	0
195	4영역	0ARB0302	영화와법률	2	일반	2~4학년	3	1	1	0
196	4영역	0ARG1123	영화읽고철학하기	2	일반	2~4학년	0	0	5	0
197	4영역	0ARG1242	예술과시	2	일반	2~4학년	0	0	5	0
198	4영역	0ARG1161	우리몸의이해와생활안전(팀티칭)	2	일반	2~4학년	0	0	5	0
199	4영역	0ARG1270	죽음으로배우는삶(팀티칭)	2	일반	2~4학년	0	4	1	0
200	4영역	0ARG1087	인공지능(AI)과생체공학기술의이해	2	일반	2~4학년	0	1	1	3
201	4영역	0ARG1272	인공지능과심리학(팀티칭)	2	일반	2~4학년	1	3	1	0
202	4영역	0ARG1068	창의적사고외디자인	2	일반	2~4학년	0	0	5	0
203	4영역	0ARB3000	천안의이해	2	일반	2~4학년	1	3	1	0
204	4영역	0ARG1240	충남의이해	2	일반	2~4학년	1	3	1	0
205	4영역	0ARG1100	테크노인문학	2	일반	2~4학년	0	1	4	0

No.	영역	학수번호	교과목명(한글)	학점	영역 구분	대상 학년	핵심역량 및 가중치			
							T 협업 역량	E 선도 역량	C 창의성	H 자원관리 역량
206	4영역	0ARG1276	포스트휴머니즘의 이해	2	일반	2~4학년	0	3	1	1
207	4영역	0ARB2570	한중문화비교탐방	2	일반	2~4학년	5	0	0	0
208	4영역	0ARB6632	현대사회의갈등과공존	2	일반	2~4학년	1	3	1	0
209	4영역	0ARG1269	현대사회의사운드아트	2	일반	2~4학년	0	1	1	3

## 4. 교과목 설명

### AI와 컴퓨팅 사고력 (AI and Computational Thinking)

본 강좌는 실생활의 다양한 문제를 소프트웨어 구현 기술을 활용하여 창의적으로 해결하기 위해 할 수 있는 컴퓨팅 사고력을 기르는데 중점을 둔다. 이를 위해 소프트웨어의 중요성을 인식하여 컴퓨터과학의 개념과 원리의 이해를 바탕으로 문제 상황을 발굴하고 문제분해, 패턴인식, 추상화, 알고리즘 과정으로 거쳐 프로그래밍 언어로 자동화해 본다. 이와 더불어 인공지능의 기본 개념과 원리를 이해하고 활용해 봄으로써 인공지능을 기반으로 변화하는 사회를 이해한다.

### 경영과 SW활용 (Management and SW Utilization)

컴퓨터의 언어인 코드로 프로그램을 만들고, 이를 이용하여 복잡한 문제를 논리적으로 단순화하여 해결하는 과정이 컴퓨팅사고이다. 컴퓨팅 사고는 알고리즘을 작성하는 반복 훈련을 통해 기를 수 있는데, 스크래치는 알고리즘을 훈련하는 데 더할 나위 없이 유용하다. 컴퓨팅 사고는 소프트웨어의 신기술을 개발하는 전 과정에서 사용되는 논리적인 사고이다. 융합하는 과정에서 “경영” 분야는 필수이며, 최종적으로 실생활의 문제를 해결할 수 있는 산출물을 도출함으로써 전공 분야인 “경영” 분야에 대하여 흥미와 이해도를 높이고, 전공분야 요소를 이해할 수 있다. 이에 본 강좌에서는 컴퓨팅 사고에 기반으로 실제 알고리즘으로 설계를 하여보고 스크래치로 코딩하여 구현한다.

### 공학과 SW활용 (Engineering and SW Utilization)

컴퓨터의 언어인 코드로 프로그램을 만들고, 이를 이용하여 복잡한 문제를 논리적으로 단순화하여 해결하는 과정이 컴퓨팅사고이다. 컴퓨팅 사고는 알고리즘을 작성하는 반복 훈련을 통해 기를 수 있는데, 스크래치는 알고리즘을 훈련하는 데 더할 나위 없이 유용하다. 컴퓨팅 사고는 소프트웨어의 신기술을 개발하는 전 과정에서 사용되는 논리적인 사고이다. 융합하는 과정에서 “공학” 분야는 필수이며, 최종적으로 실생활의 문제를 해결할 수 있는 산출물을 도출함으로써 전공 분야인 “공학” 분야에 대하여 흥미와 이해도를 높이고, 전공분야 요소를 이해할 수 있다. 이에 본 강좌에서는 컴퓨팅 사고에 기반으로 실제 알고리즘으로 설계를 하여보고 스크래치로 코딩하여 구현한다.

### 문화예체능과 SW활용 (Cultural arts ability and SW Utilization)

컴퓨터의 언어인 코드로 프로그램을 만들고, 이를 이용하여 복잡한 문제를 논리적으로 단순화하여 해결하는 과정이 컴퓨팅사고이다. 컴퓨팅 사고는 알고리즘을 작성하는 반복 훈련을 통해 기를 수 있는데, 스크래치는 알고리즘을 훈련하는 데 더할 나위 없이 유용하다. 컴퓨팅 사고는 소프트웨어의 신기술을 개발하는 전 과정에서 사용되는 논리적인 사고이다. 융합하는 과정에서 “문화예체능” 분야는 필수이며, 최종적으로 실생활의 문제를 해결할 수 있는 산출물을 도출함으로써 전공 분야인 “문화예체능” 분야에 대하여 흥미와 이해도를 높이고, 전공분야 요소를 이해할 수 있다. 이에 본 강좌에서는 컴퓨팅 사고에 기반으로 실제 알고리즘으로 설계를 하여보고 스크래치로 코딩하여 구현한다.

### 생명보건과 SW활용 (Life Health and SW Utilization)

컴퓨터의 언어인 코드로 프로그램을 만들고, 이를 이용하여 복잡한 문제를 논리적으로 단순화하여 해결하는 과정이 컴퓨팅사고이다. 컴퓨팅 사고는 알고리즘을 작성하는 반복 훈련을 통해 기를 수

있는데, 스크래치는 알고리즘을 훈련하는 데 더할 나위 없이 유용하다. 컴퓨팅 사고는 소프트웨어의 신기술을 개발하는 전 과정에서 사용되는 논리적인 사고이다. 융합하는 과정에서 “Bio” 분야는 필수이며, 최종적으로 실생활의 문제를 해결할 수 있는 산출물을 도출함으로써 전공 분야인 “Bio” 분야에 대하여 흥미와 이해도를 높이고, 전공분야 요소를 이해할 수 있다. 이에 본 강좌에서는 컴퓨팅 사고에 기반으로 실제 알고리즘으로 설계를 하여보고 스크래치로 코딩하여 구현한다.

### 융합과 SW활용 (Convergence and SW Utilization)

컴퓨터의 언어인 코드로 프로그램을 만들고, 이를 이용하여 복잡한 문제를 논리적으로 단순화하여 해결하는 과정이 컴퓨팅사고이다. 컴퓨팅 사고는 알고리즘을 작성하는 반복 훈련을 통해 기를 수 있는데, 스크래치는 알고리즘을 훈련하는 데 더할 나위 없이 유용하다. 컴퓨팅 사고는 소프트웨어의 신기술을 개발하는 전 과정에서 사용되는 논리적인 사고이다. 융합하는 과정에서 “시기술 융합” 분야는 필수이며, 최종적으로 실생활의 문제를 해결할 수 있는 산출물을 도출함으로써 전공 분야인 “시기술 융합” 분야에 대하여 흥미와 이해도를 높이고, 전공분야 요소를 이해할 수 있다. 이에 본 강좌에서는 컴퓨팅 사고에 기반으로 실제 알고리즘으로 설계를 하여보고 스크래치로 코딩하여 구현한다.

### 인문과 SW활용 (Humanities and SW Utilization)

컴퓨터의 언어인 코드로 프로그램을 만들고, 이를 이용하여 복잡한 문제를 논리적으로 단순화하여 해결하는 과정이 컴퓨팅사고이다. 컴퓨팅 사고는 알고리즘을 작성하는 반복 훈련을 통해 기를 수 있는데, 스크래치는 알고리즘을 훈련하는 데 더할 나위 없이 유용하다. 컴퓨팅 사고는 소프트웨어의 신기술을 개발하는 전 과정에서 사용되는 논리적인 사고이다. 융합하는 과정에서 “인문” 분야는 필수이며, 최종적으로 실생활의 문제를 해결할 수 있는 산출물을 도출함으로써 전공 분야인 “인문” 분야에 대하여 흥미와 이해도를 높이고, 전공분야 요소를 이해할 수 있다. 이에 본 강좌에서는 컴퓨팅 사고에 기반으로 실제 알고리즘으로 설계를 하여보고 스크래치로 코딩하여 구현한다.

### FL서양고전의 현대적이해 (Western Classics in Modern Age)

서양 고전 문학작품 가운데에서 역사적으로 작품성이 충분히 증명된 단편소설이나 에세이들을 선택하여 현재적 관점에서 읽고 재해석하며 영어공부의 효과도 함께 얻는 것을 목적으로 한다. 일방적인 강의식 수업에서 탈피한 플립러닝 교과목으로서 수업 전 작품 번역본의 완독을 통한 사전준비와 수업 중 적극적인 토론 및 발표로 이루어질 것이다. 해당 작품의 전반적인 플롯의 전개와 주제의식을 파악한 후 중요 부분들을 원문과 대조하여 읽으면서 자연스러운 영어표현과 문법을 익히는 것이 이 강좌의 기본 목표이다. 더불어 작품에 대한 의견이나 주장을 말과 글로 표현하고 동료들과 토론함으로써 자신의 관점을 정리 또는 발전시키는 능력을 기르고자 한다. 고전문학을 통해 한층 깊은 사유를 시도하면서 현시대의 다양한 문제들에 대한 자신의 관점을 점검해보는 동시에 생각을 표현하고 나누는 과정에 적극적으로 참여하려는 자세가 요구된다.

### PBL생각정리의기술 (thought theorem skills)

창의적 독창성과 혁신성은 아이디어를 체계화할 수 있는 생각 정리가 기본적으로 형성되어야 한다. 생각 정리는 주어진 목표에 부합한 합리적 구성으로, 접근 방법은 논리적인 구조화의 체계성을 갖 추고 있어야 한다. 이는 다양한 아이디어 정리 방법에 따라 효율적인 프로세스를 구축하고 실행하

는 과정이 필요함에 따라, 생각 정리의 기술을 통해 생산적이고 논리적인 사고력을 높일 수 있는 계기를 마련해 준다. 이에 학습자의 능동적인 참여로 문제해결 의지를 지니고, 협력으로 새로운 생각을 배워가면서 사고 역량을 높이는 학습이 이루어질 수 있다. 지적 생산성은 시간과 비용 및 노력이 효율적일 때 높일 수 있다. 이는 신속한 의사 결정과 혁신을 통한 경쟁에서 이기는 방법이기도 하다. 하지만 실제 조직에서는 구성원의 비 생산적이고, 적극적인 참여를 끌어내지 못해 능률 저하 뿐만 아니라 집중력을 떨어뜨리는 문제점으로 고민이 깊다. 이를 해결하기 위한 접근법은 짧은 시간에 효율과 성과를 높이는 것으로, 주어진 목표 달성을 위해 생각을 구조화하고 구체적으로 나열하여 체계화해야 한다. 이는 문제를 발견하고 해결 방안을 탐색하며 각각 분해, 분석하는 과정을 논리적으로 정리하는 역량을 요구한다. 따라서 본 과목은 주어진 주제에 대한 아이디어 창출 접근과 다양한 활용법을 PBL(Problem Based Learning)문제 중심 활동 수업으로 진행하여 능동적인 학습자의 참여로 지적 생산성과 사고 역량을 높이고자 한다.

### 공감과 소통 (Sympathy and Communication)

현대 사회에서 필요로 하는 리더의 덕목 중 제일의 덕목으로 '소통능력'을 꼽을 수 있다. 사회의 분절과 개인의 고립화로 인하여 얼굴과 얼굴을 마주보며 서로의 감정을 읽고 이해하는 사람들 간의 소통이 점차 감소하고 있으며 이는 사회적 소외, 자살 증가, 문지마 식의 혐오 범죄 등이 증가하는 사회문제로까지 연결된다. 이것은 타자에 대한 공감이 부족하기 때문이다. 지금까지 인류는 타자를 성, 연령, 민족, 종교, 지역, 학파, 국가 등 다양한 기제를 통하여 분류하였으며 이러한 분류는 보이지 않는 벽을 쌓고 벽은 공감을 방해하고 소통을 저해한다. 그러므로 우리는 타자에 대하여 어떠한 시선을 갖게 되고 그에 대하여 어떠한 행동을 취하였는지를 살피고 타자에 대하여 어떠한 자세를 취하여야 하는 것인지를 터득해 봄으로써 공감을 통한 소통능력을 향상시키고자 한다.

### 공학윤리 (Engineering Ethics)

사회 전반 분야의 기술 발전에 핵심 역할을 수행하게 될 공학도들에게 엔지니어들이 직면하고 있는 윤리적 딜레마에 대해 소개하고 이에 대한 합리적 결정을 내리는데 필요한 개념의 틀과 실제 경험을 제공한다.

### 광고심리학(Advertising Psychology)

광고 심리학 수업은 광고와 심리학 분야에 초점을 맞출 것이다. 광고심리학(Advertising Psychology)은 다양한 매체의 광고가 잠재 구매자에게 미치는 심리적 영향과 효과성에 기여하는 요인에 대한 연구이다. 본 수업에서는 광고심리학(영어사용) 분야의 일반적인 주제, 사람, 이론을 탐구할 것입니다.

### 그리스 로마 신화 (Greek and Roman Mythology)

오늘날 그리스 로마 신화 속에 등장하는 올림포스 신들을 믿는 현대인들은 아무도 없다. 그러나 그들은 여전히 문학과 예술을 통하여 우리에게 전해져 오고 있는데, 이는 단순히 재미있는 이야기 보다는 시대를 초월한 인간심리의 비밀을 지니고 있기 때문이다. 신화의 가치는 인간생존의 가장 중요한 문제, 즉 생노병사, 전쟁과 평화, 선과 악의 대립 등에 필요한 지식의 원천이 되는 것이다. 그래서 신들의 관계, 신과 인간의 관계는 인간의 삶을 그대로 투영한다고 볼 수 있다. 이 강좌에서는 신화의 기본이해, 신화의 유적지 소개, 신들의 계보, 문헌에 소개된 영웅시대의 신과 인간과의 관계

그리고 오늘날 우리의 현 생활에서 살아 숨 쉬고 있는 그리스 로마 신화의 흔적을 살펴본다. 또한 절제와 중용, 조화와 균형을 중시하였던 고대 그리스인들의 덕목들을 이해하며 창의적 사고력을 키움으로써 자기 주도 능력 향상하고자 한다. 모든 PPT 화보를 중심으로 설명과 질의응답이 이루어지며, 2번의 영상물을 통하여 부수적인 설명이 추가된다.

### 근대 예술의 이해: 마네에서달리까지 (From Manet to Dali: Introduction to Art)

The course will develop students' analytical abilities. It will help them to distinguish between different strategies used in representation. It will also assist the students in recognizing the roots of strategies of production and publicization of cultural properties, and will therefore help them develop similar strategies in future.

### 기획문서 작성법 (Planning Document Creation Act)

글쓰기는 자기표현의 기본이다. 자기생각을 정리하여 글로 표현하는 요령을 배운다. 대부분 공학적 문서는 기획서에 가깝다. 기획은 전략기획을 기본으로 하기 때문에 전략을 세우는 법을 배우고 기획문서 작성법과 좋은 기획서의 요소에 대해 학습한 후 이것을 발표하여 상대를 설득하는 방법을 배우고 실습한다.

### 동양 사상과 고전 (Oriental Ideas and Classics)

동양의 인물들과 그 사상이 담겨있는 고전을 통하여 인성을 중심으로 옛부터 귀감이 되는 여러 지혜를 터득하며 현대를 살아가는 우리들의 삶의 방식에 길잡이로서 안정되고 조화로운 인간관계의 의미를 파악하고 이해한다. 나아가, 마음의 양식에 기초하여 현명하고 다능한 인재를 육성한다.

### 매주 떠나는 문학 기행 (Study of World Literature)

본 과목은 영국, 프랑스, 독일, 스페인, 일본, 중국 등 세계 각국의 주요 문학 작품들을 차례대로 세계 여행하듯이 탐방해 나가는 과정이다. 주로 세계 문학의 명고전작품이나 노벨문학상 수상작품들이 다루어진다. 이를 통해 세계 문학의 흐름을 파악하고, 문학의 역사문화적 본질과 역할을 조명해 본다. 또한 본 과목에서는 영화, 뮤지컬, 연극, 클래식 음악, 대중음악, 정통 미술, 대중 미술과 같은 다양한 문화 예술 장르의 작품들을 함께 소개 및 감상하며, 이를 통해 이러한 예술 장르들이 어떻게 세계적인 문학 작품들이 문장으로 그려낸 인간성과 인간사회의 본질을 표현하고 있는지도 함께 탐구해 본다.

### 문화와 여행 (Culture and travel)

오늘날 문화관광은 전 세계 관광의 30% 이상을 차지하고 연간 성장률도 15%에 달하고 있다. 문화관광은 지역의 고유문화를 재평가할 기회를 제공하고, 지역주민의 주체성과 유대감을 강화시키며 지역의 전통을 보전하고 문화교류를 통한 지역문화의 홍보 및 새로운 관광매력의 창출로 지역경제 활성화에 기여하는 바가 크다. 또한 여행이라는 사회적 행위를 적절하게 영위하기 위해서는 문화에 대한 이론적 개념과 다른 문화를 바라보는 적절한 세계관이 필요하다. 따라서 <문화와여행>은 문화의 이론적 기초를 습득하고 이를 바탕으로 관광자원으로서의 세계의 다양한 문화를 이해하여 바람직한 사회적 인재를 양성하는 것을 목적으로 한다.



### 미래사회와 협상의 기술 (Technology of Negotiation in the Future Society)

본 과목은 협상의 기본 개념부터 시작하여 협상과정 그리고 협상성과에 이르는 전 주기적 협상에 대한 이해를 목적으로 개설되었다. 이 과목에서는 학생들의 집중도와 흥미를 일끌 수 있는 협상목적과 협상전략 그리고 협상후 사후관리를 개인간 집단간 그리고 국가간 협상사례(그림, 영화, 만화 등)를 살펴본다. 학생들의 이해를 돕기 위하여 협상사례를 직접 설계부터 수행방법 그리고 평가에 대한 구체적 협상관련 과제를 수행한다. 궁극적 과목목표는 순수협상이론보다는 협상사례를 통하여 협상의 중요성을 살펴보고, 체험하여 협상기술을 이해하고 적용하는 데 있다.

### 미술감상론 (Theory of Appreciation in Arts)

예술에 대한 이해는 인간을 이해하는 가장 기초적인 작업이기도 하다. 인간의 삶은 궁극적으로는 사유와 행위의 연속선상에서 지속되어 왔으며 그 결과물 중의 하나가 예술작품이기도 하다. 또한 예술은 인간의 생활 속 깊게 관여하며 인류의 문화발전에 크게 기여하기도 하였다. 본 교과는 이러한 예술에 대한 감상과 고찰, 그리고 해석을 통해서 고정관념의 틀을 깨고 보다 상상력과 표현력이 충만하고 창의적인 사고를 길러낼 수 있을 것이다. 이를 바탕으로 21세기 예술과 타전공간의 융복합을 통해서 미래지향적인 인재상을 길러내는 데 큰 역할을 할 수 있는 교과이다.

### 생활 속 두뇌력 개발 (Brain Development in Life)

사람은 충분한 능력을 가지고 있음에도 그것을 충분히 발휘 못하고 있다. 생활속에서 수면이나 식사 등 기본적인 내용을 검토하여 과학적 방법에 의해 생활을 개선해서 두뇌력을 향상시키려고 하는 것이 이 교과목의 목적이다. 그 결과로 건전하게 작동하게 된 뇌는 긍정적 사고, 창의적 발상이 등이 나오게 되고, 사회의 협업능력도 향상되어서 개인이 행복감도 향상되게 된다.

### 성격유형과 비전탐구 (personality typology & vision exploration)

본 과목은 나는 누구인가? 나는 무엇을 하며 어떻게 살아야 할까? 비전이란 무엇인가? 나의 적성에 맞는 직업은 무엇인가? ... 등에 대해 궁금한 학생들에게 그들이 스스로 답을 찾아 갈 수 있도록 하기 위하여 설계된 과목이다. 본 강의를 통해 성격유형은 왜 중요하고 성격유형에는 어떠한 것이 있으며, 성격유형별 특성은 무엇인지 등에 대해 학습한다. 각자의 비전을 세우고 이를 실현하기 위해서는 나의 삶의 롤 모델이 필요한데, 스스로 롤 모델을 찾고 그들이 어떻게 자기의 비전을 이루었는가를 통해 나의 삶을 설계해 볼 수 있을 것이다. 본 강의는 에니어그램에 기반하여 수강생들의 성격유형을 진단하고 각자가 자기 유형의 장단점을 파악하여 스스로 장점은 강화하고 단점을 보완할 수 있도록 하고자 한다. 그래서 모두가 성공한 삶의 스토리 주인공이 될 수 있도록 도움을 주고자 한다.

### 세계사 (World History)

이 교과목은 우주의 기원에서부터 시작하여 인간의 미래 사회를 예측하고 제시하는 데까지 세계의 역사를 탐구한다. 학생들은 역사적 기록물을 분석하고 평가함으로써 우주와 지구의 기원으로부터 현대에 이르는 과정을 살펴보고 이와 관련한 개념과 이론을 통해 세계사를 이해하게 될 것이다. 또한 정치, 경제, 사회 문화, 환경, 기술이 최초의 문명으로부터 현대에 이르기까지 어떻게 인간과 사회에 영향을 주고받았는지에 대한 내용을 심도 있게 다루어 학생들의 비판적 사고와 창의성을 함양하는데 그 목적이 있다.

### 세계 음악공연의 이해 (Understanding of Musical Performances)

인문학적 소양, 예술적 소양을 갖춘 창조적 인재 양성이 교육의 화두가 되고 있는 이때에 예술적 소양을 함양함으로써 상상력을 개발하도록 하며, 예술적 소양을 갖춘 인재 양성을 하기 위한 과목이다. 이를 위하여 음악공연의 장르별 지식과 감상, 이해를 통하여 창의적 사고를 개발시키며, 과거 기술 중심, 경영학 출신 중심의 사회 인재 요구에서 창의성이 풍부한 예술적 소양을 갖춘 인재 중심으로의 패러다임이 변화되고 있는 시대적 상황에 맞게 필요한 소양을 갖추게 하기 위한 과목이다.

### 스타일과 트렌드(A) (Style and Trend)

스타일은 시대에 따라 변화하고 트렌드는 문화적 성격과 취향에 따라 변화한다. 이러한 변화 추이에 대해 이해하고 살펴본다. 사회적 패러다임 변화에 따른 적합성으로 스타일과 트렌드가 유행이라는 단순한 용어가 아닌 시대의 흐름을 이해하는 역사, 정치, 경제, 문화 등 다양한 분야의 이해와 함께 문학, 공학, 미학과 경제학 등 모든 분야의 기초가 된다는 것을 배운다. 각 전공 분야의 다양한 스타일과 트렌드가 존재한다는 것을 알고, 매해 또는 시즌별로 변하는 스타일과 트렌드를 다양한 이미지와 영상을 통해 이론 강의로 이해하고, 토론발표 및 방문을 통해 당해연도의 다양한 스타일과 트렌드를 이해한다.

### 심신균형 미학과 요가필라 (Yoga-Pila for Balanced Mind and Body)

현대인은 심신의 불균형적 요인으로 척추질환, 우울증 및 공황장애와 같은 정신적 질환을 가지고 있다. 요가필라는 일상생활 속에서 발견되는 불필요한 심리적 상황과 습관에 대해 인지하고 수정하게 해주며, 자세교정을 통해 신체의 올바른 사용법을 가능하게 해준다. 또한 스트레스 완화와 면역력을 높여 질병에 대한 예방학습으로서의 지식을 갖춰 100세시대의 평생건강 관리사로서의 역량과 어떤 문제를 발견하고 개선할 수 있는 능력을 갖추는 데 도움이 되는 교과이다

### 알기 쉬운 인간의 이해 (A simple human-ergonomics)

알기 쉬운 인간의 이해과목에서는 인간의 삶과 모든 분야에서 다양하고 넓은 분야에 적용되는 다학문적인 내용과 인간의 특성을 배우는 분야로, 인문학, 디자인, 경영학, 산업심리학, 통계학, 인간기계 시스템공학 등의 내용 중 인간의 본성과 본질을 학습하여 융/복합 산업에 필요한 교양 지식을 습득할 수 있으며 인간을 고려한 제품설계, 인간의 감각기능과 정보처리과정, 인체의 구조 및 특성, 휴먼에러, 감성공학, 유니버설디자인등의 기초 교양지식을 습득할 수 있다.

### 에어로빅 댄스와 유산소 운동 이해 (Aerobic Dance)

고도의 산업화가 되어감에 따라 현대인들은 신체활동의 저하와 미세먼지, 과로, 스트레스, 비만 등으로 인해 건강과 체력이 극도로 악화되고 있다. 그러므로 산소의 활용을 증강시켜 오래 활발하게 활동하게 하고 비만과 스트레스도 해소시켜 활기차게 해주는 유산소 운동의 역할이 필요하다. 이 과목을 통하여 적극적인 성격이 형성이 되어 삶에 있어서 자기관리와 적극적인 인재상 형성에 도움이 되는 교과이다.

### 영어 미디어 비판적 담론 (English Media Criticism)

본 과목의 초점은 한국사회에 영향을 주는 시사문제를 영어 뉴스 미디어를 통하여 토론하는 것이다. 학습자들은 뉴스 기사의 분석, 대중매체의 편향, 그리고 (주장을 지원할 때) 다양한 출처 사용의 중요

성을 배운다. 또한 토론을 준비하는 것과 자기주장을 말로 표현하고 글로 작성하는 법을 학습한다. 시험은 간단한 분석 및 의견 중심의 토론에 필요한 영어를 기반으로 실시한다.

### 영화 분석과 리뷰 (Movie Analysis and Review)

훌륭한 영화 감식안을 갖기 위해 영화리뷰를 작성하는 방법을 이론적으로 배우고 직접 써보는 과정을 거친다. 훌륭한 리뷰어가 되기 위해서 영화에 대한 기본 지식이 필요한데 본 과목에서는 기본적인 영화개론을 통한 영화 읽기로 그 기초를 닦을 것이다. 그리고 그 바탕 위에 미학적 분석을 하고 창의적인 글쓰기를 통해 최종 결과물인 리뷰를 완성할 수 있다. 영화읽기의 안목을 높이고 비평적 글쓰기를 통해 미학적 체험과 논리적이고 창의적인 사고력 배양을 목표로 한다.

### 예술과 생활 (Arts & Life)

예술의 본질과 미에 대한 가치관을 정립하고, 예술과 인간과의 이해관계를 파악함으로써, 예술을 생활 속에서 향유하는 심미적 감각과 현대사회가 요구하는 통찰력과 감성적 소통능력, 창조적 문제해결 능력을 키운다. 다양한 예술세계를 경험할 수 있는 계기를 통해 학생들의 창의적 사고능력을 향상 및 예술과 미에 대한 가치를 발견하고, 이를 다시 자신의 생각으로 표현하는 능력과, 예술 교육을 통해 얻게 되는 감수성, 창의력 제고와 정서순화를 위한 교과목이다.

### 유럽 음악 이야기 (Masterpieces of European Composers)

최근 대학 강의의 트렌드가 단순히 지식만을 전수받는 강의를 떠나 전인적인 인간 육성을 위해 교양 교육에 있어서도 예술을 도입한 교육의 필요성이 점증되고 있다. 따라서 본 강의에서는 유럽음악사를 공부하고 유럽 음악사에 길이 빛나는 작곡가들의 인생과 음악을 공부함으로써 학생들이 음악적 소양과 지식을 갖게 하고, 작곡가들의 삶과 음악 속에서 자신의 인생의 애환과 고뇌를 이겨낼 수 있는 치유능력을 갖게 하며, 이를 통해 학생들의 감성지수를 높이고 궁극으로 창조적 인재로 양성하기 위한 교과목이다.

### 인간과 아름다움(Human and aesthetic consciousness)

1. '아름다움'이 생성되고 정의되는 동양과 서양의 양상을 공시적 통시적으로 살핀다. 이를 통해 '아름다움'을 발견하고 만들어낼 수 있는 안목으로서의 '심미안'을 기른다. 이를 통해 개인은 어떻게 자기 매력을 만들어 갈것인 지를 모색한다. 또한 타자의 진짜 매력을 발견할 줄 아는 안목을 기른다.
2. 문학과 철학 예술에서의 아름다움이 실용의 영역에서 어떠한 영향을 끼치는 지를 살핀다. '아름다움'을 지향하는 정신이 현재의 문제를 자각하고 그것을 해결하는 데 있어 선도성을 가지고 있음을 이해하고 이를 통해 자기의 위치를 선도자로서 자리매김하게 할 수 있는 하나의 방법을 터득하게 한다.
3. 21세기 디지털 사회가 요구하는 '아름다움'은 어떠한 것인 지를 모색한다. 현재와 미래에 실용적으로 활용될 수 있는 아름다움이 무엇인지를 이해하고, 이를 통해 수준 높은 자기 콘텐츠를 만들 수 있는 창의적 능력과 타자의 콘텐츠를 높은 수준에서 즐길 수 있는 문해력(literacy)을 기른다.

### 전쟁과 인간 (War and Humanity)

세계 인류의 역사상 수많은 전쟁을 겪어왔다. 다양한 전쟁의 원인에서부터 직접 전쟁을 치른 상대국을 비롯한 주변국 및 여타 관련국 모두에서 정치, 경제, 사회, 문화 등 여러 방면에 걸쳐 급격한

변화를 가져왔다. 특히 전쟁을 통하여 수많은 인간 군상의 단면을 볼 수 있고, 무엇을 위해 싸웠고, 그 결과는 어떠했는지 등 전 인류에 끼친 영향을 통해 많은 시사점을 얻을 수 있다. 본 강의에서는 인류 역사상 크게 영향을 끼쳐온 전쟁을 통하여 그 원인, 목적, 그 속에서 만들어진 영웅과 배신자, 포로 등 여러 인간 군상의 면모를 살펴보고, 그로부터 얻을 수 있는 지혜와 교훈, 생각해 볼 문제점 등을 살펴봄으로써 현대 사회를 이해할 수 있는 통찰력과 분석력, 이해력을 높이고자 한다.

### 전쟁과 평화 (War & Peace)

인류의 역사는 전쟁과 평화의 역사라고 할 수 있다. 본 과목은 전쟁과 평화로 점철된 인류역사를 주요 역사적 사건들을 중심으로 탐구함으로써 글로벌 시대 지성인에게 필수적인 세계사에 대한 체계적인 이해와 글로벌 소양을 함양하는데 있다. 주요 학습내용으로는 첫째, 인류역사를 통해 끊임없이 반복되어온 전쟁의 다양한 원인들에 대한 이론적인 분석틀을 학습한다. 둘째, 이러한 분석틀을 통해 실제 인류역사에 중대한 영향을 끼친 주요 전쟁사례들을 분석한다. 셋째, 전쟁의 반복을 막고 영구적인 세계평화를 구축하기 위한 인류의 역사적 노력들과 한계를 살펴보고 보다 평화로운 미래 건설을 위한 과제에 대해 생각해 본다.

### 중국 음악예술의 이해 (The understanding of music art)

이 과목은 중국의 음악예술을 전반적으로 소개하는 것을 목적으로 한다. 희곡, 설창 등 분야의 이해와 체계적인 설명을 주된 내용으로 한다. 더 나아가 우리나라 음악예술과의 공통점과 차이점을 살펴보면서 동아시아의 음악예술을 이해하는 데 보다 많은 도움을 주려고 한다.

### 지능과 창의성 개발 (Development of Intelligence and Creativity)

수강생들의 지능과 창의성에 대한 이해를 돕고 현대사회에서 요구하는 지능과 창의성을 개발하는 방법에 대해 탐구하는 내용으로 진행될 것이다.

### 창의적 사고와 문제 해결 (Creative Thinking and Problem Solving)

본 교과목에서는 창의성과 공학설계에 대하여 소개하고, 창의적 문제 해결 프로세스의 각 단계에서 활용할 수 있는 창의적 발상도구를 소개하고, 이를 활용하여 프로젝트를 수행한다.

### 컬러의 이해 (understanding of colors)

색(Color)은 인류의 삶과 아주 밀접한 관계를 가지며 우리는 늘 색과 함께 살아가고 있다. 인간의 삶을 아름답게 하는 미학적 가치와 산업적 부가가치를 높여 주는 색채는 사물의 성향과 스타일을 가장 많이 반영하며 인간의 감정과 욕구를 자극할 뿐만 아니라 시각적, 물리적, 심리적으로 인간의 생활 전반에 걸쳐 영향을 주고 있다. 또한 사회의 관습 및 문화를 상징하는 기호로서 용도와 목적에 따른 정보전달 기능을 담당하고 있다. 이에 '컬러의 이해'를 통하여 인간의 지각과 사고에 관여하는 색의 개념과 색채이미지, 색의 조화와 효과, 시장과 산업에서의 컬러의 중요성 등 컬러의 역할과 기능을 이해하는데 그 목적이 있다.

### 컴퓨터 코딩과 영어 (Computer Coding and English)

본 과목은 현재 인공지능(AI)시대를 연 파이썬(Python)을 영어로 학습하는 과정이다. 사실 현대 사용되고 있는 모든 컴퓨터 프로그래밍언어들은 영국과 미국에서 만들어졌다. 즉, 파이썬, C, C++,

C#, Java, Javascript, html 과 같은 모든 프로그래밍 언어들은 영어의 구조와 원리를 바탕으로 제작된 것이다. 여기에 논리적 기호 및 계산방식이 추가되었다. 따라서 본 과목에서는 되도록 한글은 내용의 이해를 더욱 쉽게 하기 위한 도구로 사용되며, 직접 영어를 통하여 핵심 컴퓨터 언어인 파이썬을 더욱 수월하게 학습해 나간다. 영어를 통하여 파이썬의 제작원리, 영문법과 파이썬의 상호관계, 논리 및 데이터 유형, 응용 방법 등을 한글로는 오히려 이해하기 어려울 수 있는 부분들은 영어로 직접 학습해 나가고 문제를 해결해 나간다.

### 티볼 이론과 실제 (Theory and practice of Teeball)

본 강좌는 운동능력에 상관없이 티볼을 통해 운동의 즐거움을 경험하는 목적이 있다. 티볼은 기본적으로 야구의 규칙을 사용한다. 그러나 규칙과 규칙의 수정을 통해 누구나 쉽게 접근할 수 있다. 예를 들어 알루미늄 배트대신 프라스틱 배트, 딱딱한 야구공 대신 탱탱볼을 사용함으로써 기구사용의 두려움을 제거했다. 본 강좌의 수강을 통해 학생들은 운동의 즐거움뿐 아니라 팀워크의 중요성을 경험을 통해 체험 할 수 있다.

### 퍼스널 트레이닝과 바디셰이핑 (Personal Training & Body Shaping)

건강과 몸짱의 사회적 붐으로 퍼스널트레이닝에 대한 참가가 급증하고 있다. 효과적인 퍼스널트레이닝에 참가하기 위해서는 과학적인 훈련방법과 기술, 영양 등 이론을 습득하는 것이 매우 중요하며, 이를 바탕으로 자신에게 적합한 프로그램을 구성, 실행할 수 있어야 한다. 이 본 강좌는 트레이닝의 과학적 훈련기술, 스포츠영양, 과학적 운동 등을 토대로 건강하고 멋진 몸을 만드는 훈련방법을 습득하고 나아가 스스로가 체계적인 훈련기술을 적용하여 프로그램을 구성, 실행할 수 있는 능력 배양을 목표로 한다.

### 폭력과 범죄 예방 호신술 (Prevention of Violence and Crime)

현대 산업사회를 살아가는 우리들은 과학과 의학의 발달로 인하여 수명의 연장과 문명의 혜택을 받고 있지만, 한편으로 일종의 무력감과 자기 한계를 느끼는 가운데 범죄가 급속도로 지능화되고 흉폭화되고 있다. 특히 여성과 노약자들을 상대로 일어나는 성범죄와 폭력범죄로 인하여 우리는 스스로 자신을 보호할 수 있는 능력을 갖춰야 할 필요성이 사회적으로 요구된다고 할 수 있다. 따라서 본 교과에서는 현대사회의 범죄를 이해하고 자기 스스로 자신을 보호할 수 있는 방어능력을 갖추어 수 있도록 체력을 증진하고 여러가지 호신술 기법을 통하여 자신감을 가지고 자신의 삶을 영위할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.

### 한국고전시가의 산책(A Walk in Korean Classical Poetry and song)

본 교과목은 한국의 옛 시가를 감상하며 현재에서의 의미를 찾고자 한다. 옛 시가 속에서 당시의 시대상과 역사가 담겨 있다는 사실을 알아보고, 이를 오늘날의 시와 노래와 견주어 보려고 한다. 이를 통해 “溫故而知新”의 실천적 가치를 재인식하고자 한다.

### 한국사 (Korean History)

우리의 역사를 살펴보면 특정인물을 통해 정치, 경제는 물론 사회와 문화에 이르기까지 변화를 겪은 적이 많았다. 이들은 당대에 매우 영향력있는 사람이었을 뿐만 아니라 주목할 만한 업적, 인간적인 면모와 성격, 당대사회를 선도할 수 있는 비전과 행동이 뒤따랐다. 따라서 본 강의는 역사를 바꾼

인물을 통해 시대상의 이해와 현대사회에 적용할 수 있는 교훈을 찾는다. 이를 통해 미래 비전을 제시한다.

### 한국 음악과 문화 (Korean Music and Culture)

이 강의는 한국의 음악과 문화 전반에 대해서 통사적 이해나 전문적 식견의 습득을 목표로 하는 것이 아니라, 교양을 갖춘 지성인으로서 우리의 역사와 음악문화에 대하여 흥미와 관심을 갖도록 하고 나아가 현대를 살아가는 한국인으로서 역사와 현실을 해석할 수 있는 능력을 기르는 데 강의의 목표를 둔다.

### 한중 비즈니스 언어 예절 비교 (Comparison of Business Language and Etiquette between Korea and China)

날로 친밀해져 가고 있는 한중관계에 있어서 상호 국가간 조직 목표 달성을 위해 미래 인적자원 수요예측을 바탕으로 하여 국가간 자원을 효율적으로 개발하고 배치하는데 강의의 목표를 둬. 한중간의 상호 협력(정치,경제,사회,문화,국방,군사,의학)에 반드시 필요한 인적자원 덕목개발을 통하여 상호 협력을 더욱 증진시킬 수 있는 한국전문가로서의 소양을 갖추는 것에 본 강의의 의의가 있음-한중 상호간 HRP(Human Resource Planning : 인적자원계획), HRD(Human Resource Development : 인적자원개발), HRU(Human Resource Utilization : 인적자원활용)라는 3가지 측면을 바탕으로 한중교류에 필요한 구체적이고 실질적인 교육에 목표를 둬

### 현대미술과 애니메이션 (Modern Art&Animation)

현대미술과 애니메이션 수업은 현대미술의 양식적 흐름과 디지털 콘텐츠 시대에 영상 스타일의 관계를 탐구하고 창의적 역량을 강화하는 것을 목표로 한다. 수업의 주요 내용은 인상주의 이후 현대에 이르는 미술사의 양식적 흐름과 영상 애니메이션 스타일의 관계를 탐구하는 것이다. 인상주의를 대표적인 작가들의 삶과 작품의 의미 등을 그림과 함께 바라보고, 작품 속 주제와 인물이 오늘날 영화와 애니메이션에 어떻게 표현되었는지 연결해서 공부한다.

### [나눔] NGO와 비즈니스 선교 (NGO & Business Mission)

본 수업은 개인의 이익을 추구하는 사회에서 나눔과 봉사를 통해 공존하는 사회를 이루기 위한 다양한 NGO 민간단체와 기독교 비즈니스 단체를 탐색하고자 한다. 민간단체인 NGO는 사회, 단체, 환경 등에 영향을 미친다. 따라서 NGO 단체들을 탐구하고 실제로 필요한 요소에 NGO를 세워가고 참여하는 것은 중요하다. 본 수업의 목표는 첫째 NGO의 특성과 사회적 기능과 역할을 탐색한다. 둘째, 선교적 차원의 비즈니스 선교를 이해한다. 셋째, NGO를 통한 사회공헌과 비즈니스 선교에 관한 실제적인 탐색(실습)을 한다. 본 수업은 사회공헌형 인재를 위한 도전정신, 주인의식, 전문성, 창의력, 문제해결능력, 공감소통능력을 배울 수 있다. 국제화시대, 미래사회를 위한 젊은이들의 NGO 활동을 장려하고, 기독교 전문인 비즈니스의 선교의 가능과 역할을 고찰한다.

### [나눔] 생활 속 토론나눔 (Debate skill)

본 교과목은 인문, 사회, 과학 등의 분야에서 삶과 연관된 주제 중심으로 타당하고 적절한 논리를 준비·분석·구성하고, 효과적으로 전달하기 위한 전달 스킬 능력을 향상케 한다. 이는 각 영역의

주제 접근을 통한 올바른 가치판단 소양을 배양할 뿐만 아니라, 문제해결과 의미구성능력 및 의미형상 능력을 통한 의사소통능력을 증대시킨다. 이를 위해 자신의 논리를 설득력 있게 체계화하고, 상대방의 논점을 분석하여 편견과 오류 없이 듣는 활동으로 토론에서의 인신공격 문화를 배격할 수 있다. 또한, 쌍방향 소통으로 '역지사지(易地思之)'의 원리도 체득하며, 설득력 있는 효과적인 스피치 능력 및 전달 능력 향상 활동을 한다.

### **e-비즈니스의 이해와 성공전략 (e-Business Understanding and Success Strategy)**

본 교과목은 정보통신 사회로의 진입이후 다양한 비즈니스의 기반이 된 온라인 환경 및 e-비즈니스에 대한 정확한 이해와 성공전략 수립 방법의 학습을 목표로 한다. 선도역량의 강화를 위해 이론적인 학습과 함께 각 이론에 해당하는 사례를 살펴봄으로써 e-비즈니스 환경과 e-비즈니스를 보다 입체적으로 살펴봄으로써 관련 사업전략을 보다 전문적으로 이해할 수 있는 능력을 기른다. 또한 사례의 조사와 분석을 위해 조원들과 협력하는 과정을 통해 협업역량과 창의성을 함께 기른다.

### **PBL글로벌이슈(Global Issues)**

We will explore general themes, methodology, and terminology in global issues. We will focus on speaking, critical thinking, creativity, group activities, and problem-based learning. We will analysis problems to discover what implications they have on individuals, society, and the world. Student will develop critical thinking skills that will help them develop a positive worldview. We will also focus on objective and constructive criticism of world events with an emphasis on predicting and making the world a better place for now and the future. The hope is that once completing the course your comprehension and understanding of these topics will improve while developing critical thinking, objective, and creativity skills for Global Issue topics in English. The goal is to make you independent, objective, and critical thinkers. We will also so how the past has influenced the present and future.

### **PBL나의가치혁신 (My Values Innovation)**

이 교과목은 학생들이 자신의 강점, 자신의 가능성, 자신의 가치를 발견하여 날마다 성장하도록 하여 인생 목표에 가까이 다가서는데 도움이 되고자 한다. 자신에 대한 선입견의 한계를 넘어 자신의 가치를 발견하고, 일상적인 습성을 바꾸어 자기 변화를 가져올 수 있다. 그리고 세상의 변화 방향을 주시하며 자신을 혁신해 나아가도록 하여 스스로 일궈낸 생활의 성과에 성취감과 자신감을 가질 수 있다.

### **경영학기초 (Fundamentals of Management)**

경영학의 기본 이론과 기법은 학생들이 사회에 진출 후 필요할 때 많다. 특히 비 경영학 전공학생들에게는 교양과목으로 개설한 경영학기초는 이러한 접할 수 있는 기회를 제공하였다고 할 수 있다. 학생들이 졸업후 직장생활 혹은 자영업에 종사할 때 기본적인 경영기법 및 마인드가 필요하다. 특히 유학생 위주로 개설된 본 과목은 시 시대에 경쟁력을 갖추기 위해서는 경영이론 및 기본 기법의 기초를 갖추게 되면 사회 적응능력과 창조적 상상력등 제고에 큰 도움이 될 것으로 생각된다. <경영학기초>는 유학생들의 특징에 맞게 보다 이해하기 쉽고 유용한 내용들로 구성되었으며 합리적 사고력을 함양함으로써 사회적 복합인재를 양성하기 위한 교과이다.

### 경제의 기초와 생활 (Basic Economics and Life)

생활경제와 관련된 강의로 현대인이 각 경제상황에 따른 정부의 정책과 환경을 이해라고 그에 적절하게 대응하기 위한 필수적인 기초지식을 습득하기 위한 강좌이다. 이러한 경제상식과 지식을 기초로 하여 비전공 학부학생들의 경영 및 창업관 관련된 인식을 더 높이기 위한 과목이다. 이와 함께 자본주의의 역사, 유명 경제학자의 저서 및 사상의 소개, 실무에 해당하는 용어 설명, 이론과 관련된 응용 분야 등을 보충한 내용을 포함한다.

### 골프 문화의 이해 (Understanding of Golf Culture)

골프의 전반적 이해를 학습하고 스포츠로서의 긍정적 측면과 외적인 부정적 측면에 내포된 의미를 사회적 제도 및 경제적 변화, 그리고 환경적 문제 등 접목시켜 문화적 가치로 해석하는 데 교과목 의미가 있다. 또한 골프운동에 실제적 참여함으로써 운동 효과도 기대하는 데 의미를 두었다.

### 공유경제와 창업 (Sharing economy and startup)

- ① 공유경제 기반의 비즈니스에 대한 이해와 트렌드를 알아본다.
- ② 성공한 기업가의 사례와 창업에 대한 전반적인 프로세스를 이해하고 이에 따른 창업의지를 고취한다.
- ③ 창업기회를 이해하고 아이디어 개발 프로세스 이해 및 발굴, 네이밍 전략, 차별화 전략, 홍보마케팅, 시장분석 및 경쟁우위전략, 비즈니스 모델과 수익구조 등 창업관련 지식을 습득하고 이를 바탕으로 개인별/팀별, 사업계획서를 작성, 발표한다.
- ④ 이런 일련의 과정을 통하여 교내외의 창업경진대회에 참여토록 유도하고 정부나 지자체의 각종 창업지원 프로그램에 신청할 수 있다.

### 교육학의 이해와 활용 (Understanding and Utilizing Psychology)

교육학 영역의 주요 개념과 이론을 바탕으로 교육 전반에 걸친 이해를 도모한다. 특히, 교육학의 세부 영역들(교육철학, 교육심리학, 교육사회학, 교육과정, 교육평가, 교육공학 등)을 개괄적으로 학습함으로써 우리 사회에서 일어나는 교육 관련 쟁점을 파악하여 교육현장에서 나타나는 문제들과 관련지어 생각해 본다.

### 국기태권도 (Taekwondo)

태권도는 우리나라 국기로서 세계태권도의 가입국수는 209개의 나라에서 가입할 정도로 다른 무도 스포츠보다 그 우수성이 높을 뿐만 아니라 교육적 가치는 매우 높다. 날로 증가하는 현대사회의 문제점(범죄, 스트레스, 사회적 갈등)을 슬기롭게 해결하기 위한 방법으로 스포츠는 매우 필요하다고 본다. 특히 <태권도>는 올바른 인성수련과 스트레스해소 뿐만 아니라 신체활동을 통한 자기개발과 동시에 성취동기를 높여 신과와 정인이 건전한 인재를 양성하고자 하는 교과목이다.

### 국제금융기구이해 (Understanding International Financial Organization)

글로벌 경제의 발전과정에서 탄생한 각종 국제금융기구들의 설립배경 및 주요 활동들에 대해 알아봄으로써 학생들이 과거와 현재의 글로벌 금융경제 이슈들을 이해하고 관련 논의에 주도적으로 참여할 수 있는 역량을 키우는데 도움을 주고자 함



### 글로벌 시대의 국제개발 협력 이해 (Understanding International Development Cooperation in a Global Era)

전세계적으로 활발히 진행되고 있는 국제개발협력 분야에 대해 살펴봄으로써, 학생들이 국제개발협력의 역사 및 최신 동향과 이슈 관련 지식을 습득하고 나아가 동 사업 참여에 필요한 자격요건 등을 준비할 수 있도록 한다.

### 금융의 이해와 활용 (Understanding Financial Market & Products)

우리가 사용하는 언어가 없이는 생활하기가 어렵듯이 현대사회에서 금융지식도 필수적인 요소가 되었다. 본 과목은 강의와 사례를 통하여 금융시장과 금융상품에 관한 기본적인 지식을 습득함으로써 아래 목표를 달성하고자 한다.

1. 금융지표, 투자, 금융위험 등 금융의 핵심적인 요소들을 익힘으로써 경제사회의 변화에 대한 적응 능력을 키우고 일상생활에서의 활용능력을 배양한다.
2. 금융과 관련한 위험을 인지하여 대처할 수 있고, 미래를 위한 재무계획을 설계하여 주도적인 삶을 개척할 수 있는 역량을 개발한다.

### 기업가 정신 (Entrepreneur Spirit)

기업가정신(Entrepreneurship)은 위험이 있는 새로운 사업을 운영하기 위한 경영자들의 창의적이고 모험적인 성향을 의미한다. 또 다른 의미로는 새로운 것에 도전하는 도전 정신으로 볼 수 있다. 오늘날 기업의 환경은 크게 변화하고 있으며 기업가정신은 실제 경영에 참여하는 기업가뿐만 아니라 일반 회사원에게도 변화에 도전할 수 있는 인재상으로 중요하게 다루어지고 있는 만큼 사회 진출을 앞둔 학생들에게 유용한 과목이 될 것이다. 본 과정에서는 기업가에게 요구되는 제반 역할과 특징 및 실제 기업경영을 이해하고 성공적인 운영을 할 수 있는 기초적인 지식을 제공한다. 특히 사례와 강의자의 경험을 바탕으로 한 자료를 활용하여 학생들이 함께 참여하는 형태로 운영할 계획이다. 본 과목은 학생들의 적극적인 참여와 발표가 수업의 많은 비중을 차지한다는 것을 사전에 충분히 숙지하고 수강 신청이 이루어져야 할 것이다. 창의적이고 도전적인 학생들의 참여를 권장한다.

### 기업가 정신과 창업 기초 (Entrepreneurship for new start up)

모든 학생들이 기업가가 될 필요는 없지만 적어도 사회 구성원으로서 역할을 원활하게 이끌어 가기 위해서는, 우리 사회와 경제에 중요한 영향을 미치는 창업과 기업가정신의 기본 원칙에 대한 올바른 이해가 매우 중요하다. 또한 기본 철학을 올바르게 이해하는 것과 더불어 미래 자신의 삶에 활용할 수 있는 창의성, 도전정신 및 지식재산권 등에 대한 지식 활용 능력도 갖추어야 한다. 본 교과에서는 창업의 의미와 기업가정신의 핵심을 기본적으로면서도 다각적인 관점에서 다루고자 한다. 이를 통해 우리 사회와 경제에 중요한 영향을 미치고 있는 벤처 창업과 기업가정신을 올바르게 이해하고, 창업 또는 자신의 미래 삶에 기업가정신과 창업의 기본 원칙들을 창의적이면서도 자기 주도적으로 활용할 수 있는 능력 배양을 목표로 한다.

### 기업윤리의 이해 (Understanding Ethics in Industry)

The propose of this class is to think about and discuss ethics in society and industry. Each industry has had ethical failures and this class is to think about and discuss if this is right or wrong and what are the possible solutions. The emphasis is right and wrong in this day

and age. In the class we will look at and discuss industry and also countries in regard to ethics.

### 뉴스포츠의 이론과 실제 (Theory and Practice of New Sport)

프리스비의 이론과 실제는 성별, 운동경험 및 능력에 상관없이 움직임의 재미를 경험할 수 있는 강좌이다. 본 강좌는 포핸드 스로우 및 캐치, 백핸드 스로우 및 캐치 등과 같은 기본적 움직임을 바탕으로 움직임의 다양한 방법을 경험함으로써 운동의 즐거움을 경험할 수 있는 기회를 제공하는 목적으로 운영한다. 수강생들은 사회생활의 중요한 가치인 팀웍, 스포츠맨십, 도전정신, 인내심 등을 체험을 통해 경험할 수 있다.

### 문화창업마케팅

본 수업은 온라인강의로 진행합니다. 문화창업마케팅은 문화에서 시장을 찾고, 문화로써 혁신을 제공하는 창업마케팅 관점을 제공하고자 합니다. 문화를 이해하면 시장이 보입니다. 문화를 통해 새로운 필요성을 제공하는 고객가치를 제안할 수 있습니다. 메가트렌드의 결과물이 문화이며, 메가트렌드를 이해함으로써 새로운 문화를 만들어가는 혁신적인 고객가치를 도출할 수 있는 안목을 가지게 됩니다. 100세 시대, 4차산업혁명, 블록체인 기술로 인해 도래할 미래의 소비문화를 알아보고, 새로운 문화를 제안하기 위한 마케팅 원리를 학습하며, 창업을 위한 나만의 문화콘텐츠 개발 원리와 이를 활용한 퍼스널브랜드 창업을 통한 창직의 원리와, 창업로드맵 제시를 통해 불안한 미래를 대비할 수 있는 창업리스크 최소화 및 시행착오를 줄일 수 있는 안목을 제공하고자 합니다. 중간공사를 통해 전반기의 수업이해도를 확인하며, 후반기에는 비즈니스모델을 통한 사업아이디어발굴하는 방법 및 예비사업타당성분석의 원리를 이해하게 되며, 사업계획서의 원리와 실제 작성방법론을 사례를 들어 설명하며, 지식제조업으로 유튜브를 통한 디지털 콘텐츠 크리에이터의 생태계와 MCN에 대하여 이해하며, 자신의 퍼스널브랜드 창업에 어떻게 활용할 지에 대하여 알아봅니다. 마지막으로 3주에 걸쳐 문화창업마케팅 역량 강화에 필요한 다양한 방법론에 대한 기초를 강의하며, 기말고사에서는 하반기에 학습한 내용에 대한 수업이해도를 확인합니다.

### 미디어 발달과 뉴미디어 이해 (Media Development & Understanding New Media)

〈미디어 발달과 뉴미디어 이해〉 교과목은 뉴스와 정보를 전달하는 미디어의 발달 과정을 역사적으로 알아보고, 그 연장선에 있는 오늘날 스마트 미디어의 속성을 파악함으로써 뉴미디어로부터 우리가 입는 부작용을 최소화하고, 이를 현명하게 활용해 그 혜택을 최대한 누릴 수 있는 지혜롭고 통찰력 있는 시민을 양성하는 것이 교육목표이다. 따라서 교양 있는 시민으로 성장해가는 대학생들에게 뉴미디어를 어떻게 활용해야 하는지에 대한 보다 명확한 시각을 제공할 것이며, 미디어커뮤니케이션학과 학생들에게는 관련 전공교과목의 심화학습에 도움이 될 것이다.

### 미디어 읽기와 토론 (Media Reading and Discussion)

대중성과 파퓰리즘, 집단성의 특성을 지닌 미디어의 실체를 파악하고 자신의 가치체계와 신념을 점검하고 지켜나가기 위한 통합적 사고력과 판단능력을 훈련한다. 또한 공학인으로서 미디어를 통해 사회문화적 맥락 안에서 변화를 읽어내고 창의적이고 주도적으로 사회문화를 변화시킬 수 있는 역량을 훈련한다.

### 미디어현상과 콘텐츠기획 (Understanding Media and Developing Contents)

본 과목이 목표는 다음과 같다.

- 미디어 현상에 대한 이해
- 미디어와 콘텐츠의 변화에 대한 이해
- 콘텐츠에 대한 이해와 분석능력 향상
- 콘텐츠 기획능력 향상
- 이론수업을 통해서 미디어에 대한 설명을 하며 분석하는 방법, 기획하는 방법의 실제적인 기법과 실습을 통해서 기획능력을 향상시킨다.

### 부동산과 생활 경제 (Real Estate and Economic Living)

부동산은 우리 생활과 밀접한 필수재화이다. 결혼해서 신혼집을 구할 때, 전셋집을 구할 때, 주택을 분양받을 때, 재테크를 위해 투자를 할 때, 주택재개발, 재건축사업 등 모두 부동산과 관련이 있다. 그러나 부동산은 도시계획 및 토지이용규제, 정부의 정책 등과 연계되어 있어 매우 전문적인 지식을 요구한다. 이러한 지식이 없는 경우 과도하게 근저당이 설정되어 있는 집을 임대하여 보증금을 돌려 받지 못하기도 하고, 청년이나 신혼부부를 위한 특별주택공급제도의 대상자임에도 이를 몰라 활용하지 못하는 경우도 많다. 따라서 본 과목을 통해 우리생활에 꼭 필요한 부동산 기초지식과 관련 법률 및 제도를 학습하는 것을 목표로 한다.

### 북한역사의 이해 (Understanding North Korean History)

북한역사의 이해를 통해 북한의 정치, 경제, 군사에 대한 이해와 합리적 판단을 증진시킬 수 있다. 북한에 대한 다양한 지식을 분석하고 종합할 수 있는 지식을 갖추어 창의적으로 문제를 해결하는 태도를 형성할 수 있다. 비판적 사고의식과 공동체 의식을 형성할 것이다. 이 수업을 통해 우리는 여러 가지 가능한 사고를 보다 합리적, 논리적 추리에 의해 하나의 주장 또는 사고로 수렴하는 역량을 기른다. 또한 우리는 북한역사의 이해라는 과목을 통해 북한사회를 이해하고 현재의 남북분체에 대한 새로운 인식을 줄 것이다.

### 삶과 직업윤리 (Life and Work Ethic)

이 강의에서는 직업의 의미 및 가치, 바람직한 직업과 그리고 오늘날 요구되는 직업 능력에 대한 이해는 물론이고 현재의 변화된 직업 환경 속에서 어떻게 살아갈 것인가에 대해 윤리적으로 성찰한다. 그리고 직업이 가지는 의미와 중요성 그리고 직업을 통해 무엇을 어떻게 성취해 나갈 것인가 등등의 문제에 대해 비판적이고 창의적으로 사고하는 능력을 함양한다. 그리고 직업에 대한 이러한 비판적 고찰을 통해 자신의 인생을 소중히 생각하고, 가족 그리고 이웃과 함께 공동체 생활을 뜻있고 보람 있게 영위하기 위한 기반을 마련한다.

### 생활법률 (Law in Life)

기독교 정신에 입각한 벤처 정신을 가진 현장형 리더 만들기란 목표에 따라 시공간을 초월하여 학생들이 쉽게 법학에 접근할 수 있도록 강의함으로써 법률지식을 함양하는 데 목적이 있음. 교과목의 주요 내용은 법의 일반이론(개념, 목적, 정의, 해석, 효력), 형사문제, 민사문제, 가사문제, 기타 등의 내용임.

### 서양 중세 문화 (Western Medieval Culture)

오늘날의 유럽은 고대 그리스 로마, 게르만 그리고 기독교 문화에 그 기저를 두고 있다. 이 3대 요소가 한 시대에 어우러져 찬란했던 문화를 이룬 시가 바로 중세였고, 이를 통하여 유럽이 형성되었다. 따라서 이 강의에서는 그리스 문화를 계승한 로마인, 로마 문화와 게르만 문화의 융합, 탄압받던 기독교의 국교화와 교황의 절대적 위력과 문화적 테마뿐만 아니라 기독교와 유대교 그리고 이슬람교의 대립, 흑사병 등에서 야기되었던 어두운 과거를 이해함으로써 사회 변화에 따른 문제를 올바르게 이해하는 비판적 사고와 이를 해결할 수 있는 창의성을 함양하는 데 주안점을 두고 있다. 이를 통하여 올바른 가치관을 갖고 사회를 주도해 갈 수 있는 적극적인 자세를 가질 수 있다.

### 세계경제역사 속 메디치 효과 (The Medici Effect in World Economic History)

혁신적이고 문화적으로 변혁적인 아이디어는 어떻게 만들어 집니까? 오늘날의 복잡하고 끊임없이 변화하는 세상에서 비즈니스와 예술의 성공을 위한 조건을 재현하기 위해 과거로부터 어떻게 배울 수 있습니까? 이 과정은 혁신적인 아이디어와 번영하는 이니셔티브에 필요한 중요한 요소를 찾기 위해 다른 사회의 역사적 패러다임을 조사한다.

### 세계경제와 한국경제의 미래 (The future of the World and Korea Economy)

지난 2008년 글로벌 금융위기 이후 전세계의 금융.경제 패러다임이 저성장, 저금리, 저물가 등의 new normal로 크게 바뀌는 가운데 전세계적 코로나19 팬데믹 사태까지 겹치면서 대외의존도가 높은 우리나라 경제도 큰 어려움에 직면하고 있는 바 미국, 중국 등 주요국의 경제 현황 및 전망과 함께 우리나라 경제의 과거, 현재 및 미래에 대해 같이 토론하면서 향후 성장,발전할 수 있는 방안을 강구해보고자 한다.

### 세계사를 바꾼 사건들과 벤처 정신 (Venture Spirit from Turning Points in World History)

인간의 인생에 전환점이 있듯이 세계사에도 전환점들이 있다. 그 전환점 사건들과 인물들을 배우고 어떤 변화를 가져왔고 이면의 벤처 정신은 무엇이었으며 어떤 통찰력을 얻을 수 있는지 탐구하는 과목이다. 이 과목은 단순히 세계사의 흐름을 배우는 과목이 아니다. 이 과목에서는 세계를 바꾼 12가지 사건을 선정하여 오늘날의 세계 변화를 가져오는 도전 정신과 통찰력, 리더십을 얻고 우리 각자의 인생에도 전환점을 발견하는 데 목적이 있다.

### 세계의 식품과 문화 (World Food and Culture)

세계 각국의 식문화는 인간의 의식 구조, 사회 구조와 삶의 방식에 영향을 주고 받으므로 식문화를 이해하는 것은 그 나라 그 민족의 문화적 특성을 이해하는 데 도움을 줄 수 있다. 본 강좌는 지구촌을 형성하는 세계 각국의 다양한 식문화를 이해함으로써 각국의 다양한 문화와 역사를 살펴 볼 수 있으며, 다양한 배경을 갖는 세계인들과 소통하는 것을 목표로 한다. 또한 식문화 관련 글로벌 에티켓을 함양하고 국제화 시대의 세계시민으로서의 자질 함양을 꾀할 수 있다.

### 세계의 음식 기행 (Food Tour of World)

세계는 이미 일일 생활권에 있고 다양한 식품으로 제조한 음식들에 대한 무분별 한 정보가 홍수이다. 그러나 단짠과 같은 맛있는 음식만 선호할 뿐 식품과 건강과의 관계 또한 식품의 발생 및 유통 경로 등에 관한 지식이 전무한 실정이다. 전통적인 한국인 식생활은 밥, 국으로 이루어졌으나 최근에는

특별식 즉 케밥, 파스타, 누들, 햄버거 등과 같은 외국식이 주를 이루고 있다. 그러나 이들의 발생 및 유통 그리고 건강과의 관계 등에 대한 지식이 전무하다. 따라서 세계의 음식 기행을 수강하는 학생들에게 음식에 적용되는 biotechnology, fermentation methods 등과 같은 신기술을 이해하도록 강의하고, story telling으로 연결하여 강의하여 global 시대에 걸맞는 바람직한 인재 양성을 목적으로 한다.

### 세계의 음식문화 비교 (Comparison of world food culture)

본 교과목은 새로운 문화에 대한 이해는 글로벌 인재 양성에 반드시 필요한 과정이다. 음식 문화는 언어 다음으로 보수성이 강한 것으로 한 지역 또는 민족을 구분 짓는 주요한 특징으로서 한 나라의 음식 문화를 이해하는 것은 그 나라의 문화를 이해하는 척도이다. 음식 이야기를 통해 세계 문화를 공부할 수 있다는 것은 매우 매력적인 방법이라고 볼 수 있다. 따라서, 일상 속의 문화인 세계의 음식을 통해 쉽게 타 문화에 대한 관심을 고취해내는 것을 목적으로 한다.

### 스마트한 디자인생활 (Smart Design Life)

다양한 디자인의 구성원리를 이해하여, 디자인 원리에 입각한 창의적인 디자인 발상능력을 향상시킨다. 각 테마별 작품의 과정을 일관된 concept으로 편집하고 체계화하는 생활 디자인에 활용할 수 있는 기초 자료를 마련한다.

### 스토리노믹스 마케팅전략 (Storynomics marketing strategy)

현재의 디지털 생태계는 온라인 콘텐츠 서비스 사용의 급증으로 인해 기존 광고수단의 마케팅 전략이 퇴보하는 변화를 가져왔다. 이는 기업과 고객이 관계 맺는 방식을 바꿔야 할 당위성을 제공함에 따라, 비즈니스 마케팅, 브랜딩, 광고, 판매 등에서 스토리를 활용한 효과성과 성공사례를 다루는 것은 새로운 대안으로써 의미가 있다. 이를 뒷받침하듯 온라인 소비자 행동 분석가들에 따르면, 검색 페이지에서 다른 페이지로 나갈 때 85%가 탭이나 광고가 아닌 다른 링크를 클릭하고, 소셜미디어에서도 다른 페이지로 나갈 때 다른 링크를 클릭하는 비율이 90%로 올라간다는 결과를 제시하였다. 이는 공간을 채우는 전통방식의 광고에서 콘텐츠 창작에 의한 방식으로의 전환을 의미하므로, 스토리화 전략은 수요·잠재 고객 창출을 위한 해결방안이 된다.

### 시니어비즈니스와 마케팅 (Case Study for Senior business)

세계적으로 고령화현상은 메가트렌드로 인식되고 있다. 구매력 있는 시니어 계층의 인구증가와 그로 인한 시니어 시장의 활성화는 각 국가별로 새로운 성장 동력으로서 시니어비즈니스의 역할과 위상이 제고되고 있다. 본 강의의 주된 목적은 국내외 시니어비즈니스(실버산업/고령친화산업)의 사례들을 학습하고, 이후 새로운 시니어비즈니스의 발전 방향과 향후 과제에 대한 시사점을 이 강의를 통하여 도출할 수 있도록 한다.

### 실전경영의 이해1 (Understanding the Practical Management 1)

본 교과는 학생들에게 현대 비즈니스 현장에서 필요한 지식과 원리를 ‘경영학’, ‘경제학’이란 학문의 틀에서 벗어나, 쉽게 배우고 이해할 수 있는 교양 수업을 제공하고자 한다. 경영/경제 지식은 학생들이 앞으로 취업과 창업 등의 진로를 계획할 때 필수적인 배경 지식이다. 전공을 불문하고, 대학 졸업 후 시장경제의 사회 구성원으로서 성장하고 합리적인 의사결정을 내리기 위해서는 기본적인

경영/경제의 지식과 상식은 필수적이다.

이 같은 필요성에 따라 본 교과가 다루고자 하는 내용은 다음과 같다.

- 1) 기업을 둘러싼 경제 환경과 상황을 이해하고 기업 경영에 필요한 필수 경제, 경영 지식을 학습한다.
- 2) 회계정보에 대한 이해와 숫자에 대한 안목을 높이기 위해 기본적인 회계와 투자 지식을 학습한다. 더불어 시간가치와 투자 원리를 학생 스스로에게 적용시켜, 인생 계획과 목표 설정에 도움을 제공한다.
- 3) 4차산업혁명 시대 기업의 생존에 필요한 핵심 요소들을 학습하고, 환경 변화에 따른 비즈니스 모델 재편 등의 기업 대응 전략들을 살펴본다.

### 알기 쉬운 경제지표 해설 (Easy Explanation of Economic Indicators)

이론적인 체계에 입각한 교과서적인 경제학 강의가 아니라 일상에서 접할 수 있는 경제 지표들을 알기 쉽고 올바르게 해설함으로써 경제현상을 실제적으로 이해하는데 도움을 주고자 한다.

### 영미문화의 이해 (Understanding American/English Culture)

This course is properly called English through Culture, instead of focusing on only American and British culture, each student researches a country (not their own) in preparation for a final powerpoint presentation to the class. This class is not recommended if you have not completed CEC 1 and 2. Participation is key for the course. Four skills will be practiced, but listening and speaking are paramount. Every class will involve pairwork and small group participation. Cameras are mandatory. Keystone project is an original work. PPT presentation on a country of your choice.

### 예비부모교육 (Education for Future Parenthood)

저출산 시대에서 부모가 되기 위한 준비 과정으로 부모역할에 대한 이해뿐만 아니라 임신과 분만의 이해, 태내기와 출산 이후 영유아의 발달에 대한 이해 및 자녀의 특성에 따른 다양한 자녀 양육 기술을 획득함으로써 부모가 되기 위한 준비를 통해 부모로서의 양육신념이나 철학을 정립함과 동시에 미래 긍정적인 부모-자녀관계를 형성할 수 있는 기반을 마련하는데 목표를 둔다.

### 유럽문화 오디세이 (European Culture Odyssey)

유럽은 고대부터 여러 인종과 다양한 문화가 융합되어 오늘에 이른다. 이 강의는 유럽사에서 나타난 대립과 갈등이 어떻게 소통과 관용 그리고 화합하는 공동체가 되었는지 그 정치 사회 문화의 역사적 배경과 전모를 살펴보고, 오늘날 유럽이 당면한 현실적 과제를 파악함으로써 뚜렷한 윤리의식과 사회적 변화를 이끌어 갈 수 있는 능력을 함양하는 데 주안점을 두고 있다. 이를 토대로 변화하는 유럽의 글로벌리즘과 글로컬리즘이라는 새로운 패러다임을 속에서 우리가 나아가야 할 방향과 국내외적 과제를 해결할 수 있는 방안을 모색하고자 한다. 이 강의는 온라인 2시간과 오프라인 1시간으로 구성된 블렌디드 수업이다. 2시간의 온라인 수업에서는 유럽의 정치, 사회, 역사와 문화를 통하여 나타났던 대립과 갈등 그리고 소통과 화합 과정을 다룬다. 오프라인 수업에서는 사이버 수업의 내용을 보충하면서, 유럽 국가들이 현재 당면하고 있는 테마들을 찾아 인문학적 관점에서 다루고자 한다.

**융합적사고를 위한 명저탐색 (Reading the famous books for convergent thinking)**

이 과목은 사이버 과목이므로 온라인으로 시험을 보는 과목이다. 오늘날 지식 정보화가 중요한 시대에 융합적 사고가 중요하다. 정보와 지식은 감당할 수 없을 만큼 끊임없이 제공되고 있고 다양한 정보지식을 비판적인 시각에서 선별하고 이들을 종합, 융합하여 새로운 시각으로 바라볼 줄 아는 능력이 요구된다. 융합적 교육은 학문의 경계를 허물고 융합적으로 접근하여 문제를 다각도로 보는 유연한 사고를 함양하는데 초점을 맞추어야 한다.

**음악으로 확장하는 사유의 세계 (Expanding World of Thoughts with Music)**

본 교과목은 음악을 주의깊게 듣고, 느끼고, 도움을 받아 음악을 분석하고 기술하는 것, 음악과 연주를 평가하는 것, 음악을 다른 영역과 관련지어 이해하는 것, 음악을 문화, 역사와 관련지어 이해하는 것을 통해 경험된 음악적 소리가 통합적 학습의 요소로 활용하여 사고의 폭을 넓히고 철학적인 질문을 생각해 보는 것을 통해 인간, 사회, 자연을 종합적으로 이해해보고자 하는 수업이다. 오늘날의 기계화된 사회환경에서 우리가 개개인으로서 복되고 참된 삶을 이어가기 위해서는 인간적인 본질과 감성, 창의성을 상실하지 않기 위해 '생각하기'의 본질과 통찰을 주고 받는 '느낌'도 커리큘럼의 일부가 되어서 사유를 확장하도록 하는 것이 필요하다.

**이미지로 읽는 중국 (Image China)**

이 강의의 목표는 중국 현대사회의 다양한 시각과 이미지를 통해 중국에 접근할 수 있는 기회를 제공하는 것이다. 세상을 보는 다양한 관점과 태도들에 대한 비교와 비판을 통해 수강생 스스로 오늘날 우리의 현실에 맞는 건강한 세계관, 인생관, 가치관을 확립하는 데 강의의 목표를 두고 있다.

**이야기 형법 (Criminal Law Stories)**

우리의 주변에서 흔히 발생할 수 있는 범죄의 성립요건 등을 사례를 통하여 이해함으로써 형법의 주요 내용인 범죄와 형벌에 대하여 흥미를 가지고 접근할 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 법을 전공하지 않은 학생들도 쉽게 이해할 수 있도록 스토리 중심으로 수업을 진행한다. 또한 최근에 실제로 발생한 사건을 중심으로 형법적 쟁점이 되었던 내용을 이론적으로 고찰하여 사례와 형법적 이론을 연계하여 이해를 돕고자 한다. 또한 법적인 쟁점에 대한 정리 및 적용이 어려운 재산관련 범죄에 관하여 강의함으로써 다른 범죄를 이해할 수 있는 기본적 의식의 토대를 마련하고자 한다.

**이탈토탈(이탈리아문화기행) (ITAL-TOTAL)**

현재 우리나라와 여러나라에 걸쳐 깊숙히 자리하고 있고 생활 속에 녹아있는 이탈리아의 전반적인 것들을 학습함을 목적으로 한다. 스파게티로 대표되는 파스타의 명칭과 유래를 알아보고 이탈리아 요리의 종류와 코스, 피자의 역사와 디저트, 커피의 종류 등을 살펴본다. 아울러 테이블 매너를 통해 이탈리아 레스토랑의 올바른 이용방법과 이탈리아 요리의 이해를 학습한다. 또한 이탈리아의 주요 도시를 지역별로 탐방하여 꼭 가봐야 할 16개 도시를 안내하고 역사와 문화를 배워본다.

**일본학 (Japanology)**

한국과 일본은 문화적 배경 등을 공유하는 닻은 나라이다. 그러나 닻으면서도 많은 차이도 있고, 그 차이점 등은 일본을 접하는 자에게 관점과 사고방식의 폭을 넓혀주기도 한다. 일본문화에 저류에 흐르고 있는 사고방식 등을 이해하여 글러벌한 사고방식이나 관점의 다양성을 확보하고 세계로 나

갈 수 있는 인재를 육성하는 것이 이 교과목의 목적이다.

### 쟁점으로 본 한국 근현대사 (Modern and Contemporary Korean History as an issue)

과거의 역사를 통해 현재의 문제해결과 바람직한 미래의 방향을 모색하는 것이 역사학습의 주목적이다. 본 강좌는 현재 우리사회에서 가장 첨예하게 논쟁되거나 사회적 관심이 큰 여러 역사주제를 대상으로 그 문제의 본질이 무엇인지 명확히 파악하고 올바른 역사이해 방법은 무엇인가를 고민해 보는 강의이다. 따라서 본 강좌는 역사이해를 통해 바람직한 역사의식의 형성뿐 아니라 비판적 사고력과 지성을 키우는 것을 목적으로 한다. 오늘날 한국사회는 중·일 등 주변국과의 역사논쟁 뿐 아니라 근현대 한국사의 여러 주제까지 해석을 둘러싸고 사회적 논쟁과 갈등이 빈번히 일어나는 심각한 문제를 안고 있다. 따라서 다변화되는 사회에서 올바른 역사이해는 우리 공동체의 난제를 해결하고 바람직한 미래를 전망하는데 대단히 요구되는 자세이다. 현 청년세대가 살아갈 미래에도 피할 수 없는 논쟁적 역사문제를 명확히 인식하고 올바른 해결책을 모색해 보는 것은 대학생활 중에 꼭 필요하고 유용한 경험이 될 것이다.

### 죽음의 문화 (Thanatology)

인간은 고로부터 죽음이나 사후의 세계에 대해 관심을 가지고 고민해 왔고, 많은 종교나 철학자가 여러 가지 생각을 주장해 왔다. 아무도 설명하거나 증명할 수 없는 사후의 이야기이지만, 종교나 철학자는 그것을 생각하는 것을 통해서 인생을 어떻게 살아갈 것인가를 생각해 왔다. 사생학(死生學)은 각 종교나 철학자의 사생관을 생각해 보는 것뿐만 아니라, 죽음으로 가는 우리의 인생을 행복하게 마무리하는 방법을 의학적으로나 사회제도 등의 관점에서도 생각하는 것을 통해서 인생을 긍정적으로 살아가기 위한 계기로 하고자 한다.

### 중국 경제지리 (China's Geo-Economy)

중국이 부상하면서 중국에 대한 국제사회의 관심이 고조되고 있다. 하지만 중국경제가 가지는 경제 지리적 특성에 대한 이해는 상대적으로 박약한 실정이다. 본 강좌는 중국경제의 특징적 상황과 향후 중국 진출에 있어 사전적 준비를 위한 기초를 제공하기 위해 중국의 경제 지리적 특징과 산업적 특징에 대한 소개를 통해 이를 파악하고자 한다.

### 중국의 문화코드 (Culture Code of Chinese)

유구한 역사와 전통을 가진 중국을 이해하기 위해서는 중국사 전반에 대한 기본 지식은 물론이고 사회문화적 전통에 대한 이해도 필요하다는 것이다. 본 강좌는 문화의 차이를 설명하려는 것이 아니라, 각 문화에 있는 고유한 정신적 경향을 파악하는 것을 도와 중국에 대한 이해 증진의 단초를 제공하고자 한다.

### 중국지역문화상식 (Regional Economies in China)

중국지역학과 학생들을 대상으로 중국 각지역의 경제발전현황, 주요산업, 주요기업에 대한 학습을 진행한다. 이러한 중국 지역별 경제, 기업, 산업에 대한 학습과 토론을 통해 향후 중국과 관련된 실무분야에서 경쟁력과 적응력을 강화하기 위한 견실한 기초를 다지게 한다.



### 창의적사고와 기법 (Creative Thinking and Skills)

창의적인 사고방식이 어떻게 작동하는지 이해한다.

- 창의력을 향상시키며, 그 사고에 관한 기술을 습득한다.
- 창의적 생산물을 생산하는 자신의 방법을 개발토록 유도한다
- 위 목표에 도달하기 위해서 이론수업과 토론을 통해서 창의성에 대한 통찰력을 향상시키며, 일부 기법의 강의 그리고 실습을 통해서 전방위적인 창의적 능력을 향상시킨다

### 탁구 이론과 실제 (Theory and Practice of Table Tennis)

탁구의 이론과 실재는 여가생활을 즐기기 위한 탁구에 대한 기초능력을 개발하는 목적의 강좌이다. 본 강좌를 통해 탁구의 기본인 포핸드 스트로크, 백핸드 스트로크, 서비스, 커트, 경기전략, 그리고 경기 규칙의 습득을 통해 단식과 복식경기를 하기 위한 능력을 배양할 수 있다. 또한 이 과정을 통해 수강생들은 스포츠맨십, 비판적 사고, 상대방에 대한 배려의 가치를 습득할 수 있다.

### 테니스 이론과 실제 (Theory & Practice in Tennis)

Huizinga는 인간의 본질을 수단과 목적이 결합된 놀이(스포츠)에서 찾았으며, 이것이 되기 위해서는 인간의 자유, 즉 자발적 행위를 전제로 해야 한다고 강조한다. 그러므로 인간은 이러한 자발적 행위 (놀이, 스포츠)를 통해 스포츠윤리(스포츠맨십) 및 협동과 경쟁의 경험을 체득함으로써 현대 사회에 적응할 수 있는 사회인으로 성장한다. <테니스의 이론과 실제>는 스포츠 종목인 테니스의 경기적 요소인 기초기술 및 기능습득의 즐거움과 체육, 스포츠의 정신적, 사회적, 신체적 가치 함양을 통해 인간성 회복과 삶의 질 향상 및 사회적 문제를 능동적이고 책임감있게 대체할 수 있는 사회적 인재를 양성하는 데 목적을 둔 교과이다.

### 품질경영학 (Quality Management)

품질경영학은 경영학의 한 분야로서 기본 이론과 기법은 학생들이 사회에 진출 후 필요할 때가 많다. 특히 비 경영학 전공학생들에게는 교양과목으로 개설한 품질경영학은 품질은 바로 기업의 생명이라는 이 시대에서 접할 수 있는 기회를 제공하였다고 할 수 있다. 학생들이 졸업 후 직장생활 혹은 자영업에 종사할 때 기본적인 품질경영기법 및 마인드가 필요하다. 특히 유학생위주로 개설된 본 과목은 치열한 시장 경쟁속에서 경쟁력을 갖추기 위해서는 품질경영이론 및 기본 기법의 기초를 갖추게 되면 사회 적응능력과 창조적 상상력 등 제고에 큰 도움이 될 것으로 생각된다. <품질경영학>은 유학생들의 특징에 맞게 보다 이해하기 쉽고 유용한 내용들로 구성되었으며 합리적 사고력을 함양함으로써 사회적 복합인재를 양성하기 위한 교과이다.

### 플랫폼비즈니스와 벤처 (platform business strategy for Global MOT)

<온라인 커뮤니케이션 플랫폼인 줌을 활용> 글로벌 혁신기업들의 선도적인 사업전략인 플랫폼 비즈니스의 특징 및 개념에 대한 이해를 바탕으로 글로벌 시장에서의 다양한 플랫폼비즈니스 사례를 학습하여 기업의 글로벌시장 진출 시 경쟁우위를 창출할 수 있는 능력을 배양한다. 또한, 플랫폼 비즈니스로서 오픈이노베이션, Co-creation, 공유경제, 크라우드소싱 등 비즈니스 모델에 대한 이해와 클라우드 컴퓨팅 기술과 이해관계자(stakeholder), 글로벌 사례연구를 통해 해외 도입 확산 전략을 직접 마련해 보면서 관련 지식을 습득한다.

### 한국 근현대사와 기독교 (Korean Modern History and Christianity)

본 교과목의 목적은 한국 근현대사와 기독교의 관계를 이해하는 것이다. 우리나라의 역사의 단계마다 주요 역할을 했던 종교가 있었다. 삼국시대와 고려시대에는 불교, 조선시대에는 유교, 그리고 구한말 일제강점기에는 여러 종교가 활동하는 가운데 기독교의 역할은 두드러졌다. 본 교과목은 한국근현대사가 어떻게 기독교와 연결이 되는지를 설명하려는 목적과 부가적으로 근현대사에 나타난 기독교 정신을 함양하는 목적을 갖는다. 본 교과목은 근현대 한국사의 배경 속에서 기독교의 활동들을 역사적으로 다룬다. 교육, 의료, 평등 운동, 전염병, 사회복지, 토론 문화 등은 이 교과목에서 다룰 주요 주제들이다. 학생들은 본 교과목을 수강하면서 지식의 습득과 동시에 비판적인 고찰을 하게 될 것이다. 토론의 주제들은 당시의 사회 현안에 대한 학생들의 사고의 지평을 넓혀줄 것이다. 또한 매 시간마다 수시 시험을 통해 지식의 습득에 도움을 줄 것이다.

### 한국 민속의 이해 (Understanding of the Korean Folk)

우리의 전통 문화를 이해하며 더 나아가 새로운 미래도시에 도시민속학을 접목할 수 있는 인재를 키운다. <한국 민속의 이해> 교과목은 한국 문화의 세계화를 위하여 한국의 전통을 이어갈 수 있고 한국적인 전통문화를 심도 있게 사고하고 통찰할 수 있으며 분석할 수 있는 인재를 양성한다. 과거와 현재, 미래의 민속을 통하여 사회 변화를 원활하게 제시할 수 있으며 적극적으로 업무에 임할 수 있다.

### 한국 시사 평론 (Comments on Contemporary Topics of Korea)

유학생 전용 강좌로서 한국의 정치, 경제, 사회, 문화 등 전반적인 시사문제에 대한 리뷰와 토론을 통해서 한국전문가로서의 기본 지식과 비평 능력을 함양함은 물론 각자의 전공 영역 이외의 한국어 전문 용어와 함께 사회의 전반적인 현상을 한국어로 읽고 씀으로써 한국어 능력 또한 제고하기 위한 교과이다. 이러한 한국시사문제에 대한 평론 능력을 바탕으로 소속 국가에서 한국어 전문가가 될 수 있는 기초를 습득한다.

### 한국의 개황 (Republic of Korea an overall condition)

유학생을 위한 전용교과목으로서 한국의 개괄적인 정치, 경제, 사회, 문화 등을 습득하여 한국에서 공부하는 외국유학생으로서 갖추어야 할 한국에 대한 개괄적이고 기본적인 지식을 바탕으로 각 자의 출신국가에서 한국전문가로서 성장할 수 있는 보다 심도 있는 한국에 대한 지식과 정보를 습득하고 분석할 수 있는 능력을 함양하기 위한 교과이다.

### 한국의 신화 (The mythology of Korea )

본 교과목은 한국의 신화를 읽고 그 의미를 파악하는 과목이다. 아울러, 신화를 적극적으로 해석하고 변형하는 연습을 하는 과목이다. 신화는 특정 국가 혹은 특정 민족의 전승된 '신이한 이야기'이다. 신화가 민담과 다른 점은 신성성에 있다. 따라서 신화는 특정집단의 원형적 사고와 신성한 믿음이 담긴 이야기이다. 또한 신화는 신과 인간을 둘러싼 이야기, 인간이 신이 되는 이야기이다. 따라서 신화에는 신성한 세계관이 존재하고 있으며 초월적 인간의 시련과 극복과정이 담겨 있다. 또한, 신화에는 자연현상과 사회의 문제에 대한 해답이 들어 있기도 하다. 인간이 경험하는 모든 것들에 대한 의문을 신화가 풀어내고 있다고 할 수 있다. 따라서 신화는 인간의 자아와 상상력이 결합한 초월적 세계관 등이 포함하여 신화를 전승하고 있는 특정한 집단의 사고의 원형을 포함한다고 할 수 있다.

따라서 한국의 신화를 배우고 이해하는 것은 한국인의 자아와 초월적 세계관, 한국인의 집단 무의식을 이해하는 것이라 할 수 있다. 신화의 현황을 검토하여 비판적 사고력을 기를 수 있다. 신화가 현대적으로 재창조될 수 있는 가능성을 탐색하는 과정은 다양한 시각으로 신화를 검토하여 비판적 사고력을 함양할 수 있다. 아울러, 이러한 과정을 통해 신화를 현대적으로 재창조할 수 있는 창의성을 기를 수 있다.

### 현대경영과 고전 (Management Theory & Eastern Classics)

서구에서 확립된 경영이론과 혁신사례를 소개하고 사서삼경 및 사기, 한비자, 손자병법, 춘추 등 동양의 인문학 필독서의 내용을 중심으로 현대적 가치를 지닌 핵심적인 사상을 대비하여 제시한다. 동서와 고금의 융합을 통해 삶에 대한 통찰력과 가치관을 배양하고, 사회생활에 필요한 지혜와 역량을 강화한다. 기업에서 적용되는 실례를 제시하고 관련되는 생활 속의 주요 고사성어의 배경과 의미를 설명함으로써 흥미를 유발한다.

### 현대도시의 이해 (Understanding Modern City)

도시는 인간의 필요에 의해 형성된 공간이며, 그 속에서 우리는 매일 생활하고 있으므로 이 '도시'란 현대인의 삶에서 빼놓을 수 없는 중요한 부분이다. 2015년 UN에 따르면 한국 82.5%, 일본 93.5%, 미국 81.6%, 영국 82.6% 등의 도시화율을 보이고 있다. 그러나 전 세계적으로 도시화에 따른 자원 및 인프라 부족, 교통 혼잡, 주택 및 에너지 부족 등 각종 도시 문제가 점차 심화되고 있다. 따라서 본 과목을 통해 인간의 삶의 기반이 되는 현대도시의 복잡한 현상을 분석하고, 우리가 살아가면서 접하게 되는 많은 도시문제들을 이해하는 것을 목표로 한다.

### 현대사회와 가족의 이해 (The understanding of modern society and family)

현대사회에서 가족에 대한 인식과 가족관계 및 가족생활은 역동적으로 변화하고 있지만 이에 대한 정보제공이나 교육은 부족한 실정이다. 이는 젊은 세대들의 가족생활 조망을 불안정하게 하는 요인으로 작용하고 있고, 이로 인해 우리사회가 직면한 문제들도 날로 심각해지고 있다. 그러나 가족이 인간생활의 기본단위라는 점에서 가족 내 인간관계에 대한 이해와 가족 구성원의 관계 및 상호작용에 대한 학습은 매우 중요한 과제라 할 수 있을 것이다. 이에 본 수업에서는 가족학 이론과 부모교육 이론을 기초로 하여 현대사회의 가족생활 및 가족관계에 대해 살펴본 후, 대학생들이 현재 자신의 가족생활을 성찰하고 미래의 바람직한 가족관계를 모색할 수 있도록 한다.

### 현대사회와 스포츠 (Modern Society and Sport)

스포츠는 경제가 발전할수록 더욱 많이 소비되는 경향이 있으며, 우리 일상생활에서 빼놓을 수 없는 중요한 영역으로 자리잡고 있다. 현대사회에서 스포츠는 정치, 사회, 문화, 교육 등 사회제도와 매우 밀접한 관련을 맺고 있으며, 다양한 사회현상들을 만들어내고 있다. 스포츠를 보다 잘 이해하기 위해서는 스포츠와 관련된 사회현상들을 관찰, 분석, 설명, 그리고 예측할 수 있어야 한다. <현대사회와 스포츠>는 비판적 관점에서 스포츠 현상에 대한 분석력과 사고력을 함양함으로써 이를 자신의 삶의 영역에서도 적용할 수 있는 창의적 인재를 양성하기 위한 교과이다.

### 현대사회와 인간 복지 (Human Welfare in Modern Society)

현대사회는 다양한 사회문제에 직면해 있다. 인생 주기 상으로도 아동기에서 노년기에 이르기까지

다양한 문제에 봉착할 수 있다. 이러한 문제들을 이해하고 진단하는 안목이 필요하다. 또한 우리가 직면하고 있는 혹은 향후 발생할 수 있는 문제에 대한 대응방안에 대한 분석 능력이 요구된다. 이럴 때 비로소 우리사회와 그 사회에 속한 구성원들이 보다 행복한 삶을 영위할 수 있는 기반이 된다. 따라서 현대사회의 특성을 이해하고 이를 기초로 인간의 삶의 질을 향상 시킬 수 있는 향후 과제에 대해서 숙지하는 것이 이 교과목의 가장 주된 목적이다.

### 현대사회와 패션 문화 (Modern Society & Fashion Culture)

의복은 모든 인간사회에 존재하며, 패션은 그 시대의 정신과 문화를 반영한다. 패션을 도구로 한 문화의 보편적이면서도 다양한 특성에 대한 탐구는 인간사회와 문화현상을 쉽고 흥미롭게 이해할 수 있다. 현대사회에서 패션은 나를 표현하는 도구일 뿐만 아니라 생활, 문화, 예술의 일부분으로서 그 역할이 더욱 커져가고 있다. 그러므로 의복과 개인, 문화, 사회와의 관련성을 실용적으로 파악함으로써 의복의 기능 및 역할을 이해하고, 자기인상을 관리하는 방법으로 패션코디네이션 연출법과 소비자로서의 소비문화와 의복과의 관계, 의복과 환경문제를 고려하여 보다 합리적인 의생활을 영위할 수 있도록 한다.

### 현대 중국 사회의 이해 (Understanding Modern Chinese Society)

동아시아의 지정학적인 위치 속에서 중국의 위상변화를 읽어내는 것이 한국에게는 매우 중요한 시대가 되었다. 중국의 위상변화가 한국에게는 큰 위협이 될 수도 있지만, 광활한 시장과 지정학적인 근접성은 한국이 제2의 도약을 꿈 꿀 수 있는 가장 유리한 조건이 될 수도 있다. 그러나 이 같은 꿈들은 중국을 먼저 알아야 가능하다. 상대에 대한 이해는 그 자체에 머물지 않고 그들이 어떠한 삶을 살았으며, 어떠한 역사와 문화를 가지고 있는지를 이해하는 것에서부터 출발한다. 한 학기의 공부를 통해서 전체적으로 중국에 대한 기본적인 지식을 쌓을 수가 있고 중국현대사회에서 일어나고 있는 여러 가지 사건 및 현상에 대해서 스스로 설명 및 결론을 내릴 수 있도록 지도할 것이 수업의 목표이다.

### 현대 통상의 이해 (Understanding the Modern Trade)

우리나라는 소규모 개방경제 국가이다. 그 결과 무역의존도가 지속적으로 높아지고 있다. 그래서 한 국경제 및 무역에 대한 인식을 높이고 대학 졸업 후 기업에 취업하기 위해서는 국제통상에 관한 지식이 더욱 필요한 실정이다. 이에 본 교과에는 국제통상과 관련된 기초용어, 이론 그리고 실무에 관한 기초지식 등이 포함되어 있다. 그래서 이런 기초 지식을 바탕으로 국제통상에 대한 기초 인식을 높여 나가기 위해 통상관련 용어와 기초 이론을 중심으로 수강생들의 지식 능력을 향상시켜 나갈 것이다.

### 환경윤리(Environmental ethics)

이 강의에서는 먼저 학생들로 하여금 점점 파멸로 치닫고 있는 오늘날의 심각한 환경적 위기 상황에 대해 올바르게 인식하도록 할 것이다. 그리고 환경과 관련하여 제기되는 철학적이거나 윤리적인 쟁점들에 대해 독자적으로 폭넓고 깊이 있게 고민하게 함으로써 우리의 삶에 대한 철학적이고 비판적인 사고능력은 물론 윤리적 실천 능력 및 문제해결력을 함양하는 데 목적을 둘 것이다. 그리고 끝으로 환경 보호 및 보존의 근거나 이유 그리고 생태적 파멸 상황의 극복에 대한 고민과 더불어 환경에 대한 바람직한 태도와 덕성을 스스로 마련하도록 할 것이다.

**[AI]빅데이터 분석과 관리 (Big Data Analysis and Management)**

본 교과목은 빅 데이터 시대를 맞이하여 데이터 수집과 분석을 통하여 가치를 찾는 문제가 중요한 과제로 등장하고 있다. 본 강좌는 빅 데이터 활용 기술을 소개하고 빅 데이터까지 수용할 수 있는 방안을 소개한다. 고도 정보화 사회에서 급증하는 빅 데이터를 수집 저장 분석 활용하는데 필요한 핵심 기술과 빅 데이터 관련 이슈들을 학습함으로써 빅 데이터 시대를 대비하도록 하여 빅 데이터 분석 방법에 대한 이해하고 관리 방법을 익힌다.

**[AI]스마트폰 앱 개발의 이해 (Understanding Smartphone App Development)**

본 교과목은 모바일 응용 앱을 기획 설계, 구현하는 내용으로 스마트폰의 기능과 센서의 환경을 이해하고 관련 프로그래밍을 학습한다. 모바일 컴퓨팅 환경에 관련된 모바일 무선 통신, 응용기술 개발 플랫폼 및 개발 도구 등에 대한 기본적인 개념과 원리에 대하여 이해하며 프로그래밍을 통하여 모바일 응용 프로그램을 기획, 설계하고 개발함으로써 스마트폰의 기능과 센서를 이해하고 안드로이드 애플리케이션을 제작하는 능력을 배양한다.

**[AI]인공지능의 이해와 활용 (Understanding and Using Artificial Intelligence)**

실생활에서의 다양한 인공지능을 통해 인공지능에 대한 기본 개념을 이해하고 인공지능의 사회적 영향과 윤리에 대해 토론해 봄으로써 인공지능 사회를 올바르게 대비하며, 다양한 인공지능 도구 및 머신러닝 엔진을 활용한 프로젝트를 통해 인공지능의 활용분야에 대한 이해를 높인다. 토론과 활동으로 인공지능이 사회에 미치는 영향과 알고리즘의 이해관계에 대한 이해를 통해 인공지능 윤리에 대해서 탐색해 봄으로써 자신의 전공에서의 미래 혁신에 대한 도전적인 생각을 갖도록 한다. 인공지능에 대한 기초 개념을 인공지능 체험 프로그램 기반의 강의와 참여형 언플러그드 활동을 통해 이해하고 블록형 프로그래밍 언어(스크래치) 기반의 인공지능 엔진을 통해 머신러닝 활용 프로젝트를 구현해본다.

**[나눔]소프트웨어창의나눔 (Software Creativity Donation)**

학생들이 소프트웨어 기초학문의 필요성에 대해 이해하고 엔트리 실습 능력을 길러 다양하게 활용할 수 있는 능력을 길러준다. 학생들이 습득한 엔트리 지식과 능력을 발전시켜 자발적인 재능 나눔 활동 경험을 통해 지역사회와의 교감과 더불어 사는 공동체에 책무감과 나눔의 즐거움을 알 수 있도록 한다. 본 교과목은 소프트웨어 기초학문에 대한 지식과 더불어 나눔, 존중, 배려, 이웃 등의 연계 수업으로 나눔에 대한 이해를 높일 수 있도록 한다.

**21세기녹색환경문화 (Green Environmental Culture & Healthy Diet for 21 Century)**

요즘 기후가 미쳤다고 한다. 겨울엔 너무 춥고 여름엔 너무 덥고 과학기술의 발전으로 산업화가 전세계로 확산되면서 초래된 환경파괴로 신음하는 지구의 모습을 보고 미래를 예측하여 파국을 막을 대안을 생각해 본다. 특히 지구온난화에 의한 생태계의 변화를 살펴보고 인류문명의 안전을 진단한다. 기후변화로 인해 초래될 재앙을 막기 위해 지구촌 사람들 각자가 지켜야 할 생활수칙을 생각해 본다. 특히 극도로 이윤을 추구하는 자본주의의 폐해로 인한 가공식품과 패스트푸드 및 과도한 육식으로 인해 초래된 건강문제와 지구온난화 등에 대해 고찰해 본다.

#### 4차산업혁명시대의컴퓨터과학 (Computer Science in the 4th Industrial Revolution)

본 "4차산업혁명 시대의 컴퓨터과학" 강좌에서는 "빅 데이터(Big Data)"에 대하여 공부한다.

Big Data 강의는

- (1) Big Data 기초 : Big Data 저장과 처리에 적합한 Data Base 개념 소개
- (2) Big Data Computing Technology : Big Data Platform
- (3) Data Science Software R : 개인이 Big Data 응용 처리를 할 수 있는 Open Source Software R 공부 순서로 진행한다.

#### 가상현실과비즈니스모델 (Virtual Reality and Business Model)

가상현실의 기본 개념은 '실제와 유사하지만 실제가 아닌 인공 환경'을 의미한다. 따라서 넓은 의미로 보면 플라이트 시뮬레이터 등의 시뮬레이션, 세컨드 라이프 등의 게임과 같은 시각매체 역시 가상현실에 포함될 수 있다. 하지만 일반적으로 가상현실이라 말하면 단순히 가상의 공간을 구현하는 것을 넘어서서 사용자의 오감에 직접적으로 작용하여 실제에 근접한 공간적, 시간적인 체험을 가능케 하는 기술을 의미한다. 하위 개념으로는 '모의 현실 (Simulated Reality)'이 있는데, 가상현실을 현실에 최대한 가깝게 구현한 시뮬레이션이다. 가상현실은 "현실"과 "가상"의 구별이 가능하지만 모의 현실은 시뮬레이션이 너무나도 사실적이라 구별이 불가능하다는 차이점이 있다. 물리학에선 현실을 100% 완벽하게 재현하는 건 불가능하지만, 사람을 속일 수 있는 정도의 시뮬레이션은 충분히 가능하다고 한다. 본 강좌는 이와같은 가상현실과 증강현실 기술에 대해 학습하고, 활용분야 및 창의적 아이디어를 개발하는 내용으로 구성된다. 조별활동을 통해 문제해결기법으로 수업을 진행한다.

#### 건강과바이오정보기술 (Bio-information Technology for Human Health)

4차 산업혁명의 시대를 맞이하여 인간 생활의 변화와 함께 발전하는 시대상의 융합형 바이오 정보 기술을 건강과 질병의 관점에서 이해하고 교양적 차원으로 연계하여 소개함으로써 과학문명의 발달과 더불어 사는 학생들의 미래 선도역량과 정보기술을 활용한 자원관리 역량을 높이는데 목적이 있다.

#### 게임의 역사 (History of Game)

게임은 스토리와 그래픽과 공학이 융합되어 꽃피운 21세기 멀티미디어의 최고봉에 위치한 산출물로서 엔터테인먼트 문화와 산업의 꽃이라 할 수 있다. 게임산업은 이미 전세계적으로 큰 시장을 형성하고 있으며 향후 지속적으로 성장할 것으로 전망되고 있다. 우리나라의 게임산업은 90년도 들어 본격화 되었으며 일본보다 10년 늦게 출발했지만, 온라인 게임 분야에서는 세계 60여개 국가에 상품과 기술력을 수출하고 있는 세계 1위의 국가가 되었다. 수많은 젊은이들이 여가문화로서 게임을 즐기고 사랑하고 있다. 본 과목에서는 우리나라를 중심으로 게임 산업의 역사를 돌아보며 기념비적인 게임들과 회사들이 어떻게 아이디어를 만들고 탄생하였는지 살펴볼 것이다. 게임의 소비자로서 또는 개발자로서 그 역사의 흐름을 아는 것이 매우 흥미로운 일일 것이며 수강생들이 앞으로의 게임 산업 트렌드에 대한 안목을 갖도록 하는 것이 본 과목의 목적이다.

#### 공학경영 (Engineering Management)

인류가 발전해 오면서 과학에 기초한 엔지니어링(기술+기능)의 진화가, 현대 우리의 삶을 윤택하게 만들어 왔음을 부인할 수 없다. 공학을 전공하는 엔지니어들에게 기술과 기능, 각각의 요소들을 효율적으로 관리하고 또 시스템매틱한 동작을 통한 효율 및 효과의 증대를 위한 경영학을 접목한 과

정은, 공학도들에게 각각의 전공영역에서 어떻게 공부를 해야하고 또 공학도들에게 나무가 아니라 숲을 보게하는 통찰력을 갖게 하는 교과과정이다.

### 과학기술의 새로운 지평 (New Horizons of Science and Technology)

오늘날 과학기술은 인간의 삶에서 떼려야 뗄 수 없는 핵심적인 요소로, 우리가 세상을 바라보는 눈이 되고, 판단을 내리는 데 영향을 미치며, 주위를 에워싼 환경을 구성한다. 이처럼 현대의 인간사회에서 과학기술이 갖는 의미가 커짐에 따라 과학기술을 인문학과 사회과학의 눈으로 탐구할 필요성이 커졌다. <과학기술의 새로운 지평>은 사회적 현상이나 쟁점 속에 있는 과학기술의 의미를 찾고, 과학기술의 과거, 현재, 미래 속에 있는 새로운 의미를 발견하는 교과목이다.

### 기능성 식품과 질병 예방 (Functional Food and the Prevention of Disease)

건강과 관련된 식품의 정보를 제공하기 위하여 기능성식품이 인체에 미치는 영향을 설명하고 건강유지를 위하여 기능성식품의 선택방법, 만성병에 미치는 식품의 영향 등을 폭넓게 제시함으로써 식생활이 건강에 미치는 영향을 이해하여 기능성식품을 통한 건강유지 방법을 제시하고자 한다. 건강을 유지하는 기능성 식품의 이해도를 넓히고 힐링식품에 대한 개념을 적립하고자 한다.

### 내 몸 안의 지식여행 인체생리 (Human Physiology)

인체를 구성하고 있는 여러 기관들은 다양한 구조와 기능을 가지고 있음. 본 교과목에서는 우리 신체가 어떻게 형성되어 있고 어떠한 작용을 하는지, 건강과 신체적 기능과 관련된 과학적인 기본 정보를 이해하기 쉽도록 강의함으로써 잘 알지 못했던 인체의 구조 및 생리현상에 대해 습득하고 노화 및 질환 유발의 문제점을 파악하여 생명유지 및 건강증진에 필요한 새로운 아이디어를 도출함으로써 다양한 질환을 극복 할 수 있는 창의적 문제 해결 능력을 함양시키고자 함. 본 교과목 강의는 프리젠테이션 자료 외에 각 신체를 이루고 있는 기관들과 관련된 다양한 시청각 자료를 활용하여 이해도를 높이고자 함.

### 데이터 인사이트 (Data Insight)

본 교과목은 최근 IT 발달로 양적 데이터 뿐 아니라 질적 데이터에 대한 접근 및 분석 도구가 일반화됨에 따라 일반인들도 과거보다 쉽게 데이터를 수집하고 분석하게 되면서 데이터를 해석하고 활용할 수 있는 능력이 중요시 되는 외부 사회변화에 대응하기 위하여 데이터 리터러시를 위한 본 교과목을 운영하여 우리학교 학생들에게 데이터 리터러시에 대한 역량을 함양시키고자 한다. 본 교과목은 사회과학 데이터를 분석하고 해석할 수 있으며, 미래역량의 하나인 데이터 리터러시 즉, 읽고 해석하는 능력을 함양하여 사회흐름을 통찰할 수 있도록 한다.

### 맞춤형식생활관리 (Personalized meal management)

미래 AI 시대 개인 맞춤형식품 시장시대를 대비하여 인간의 생명과학, 건강한 식품에 대하여 과학기술을 가르치고 이를 초연결(super connection)하여 개인별 맞춤형시대에 대비하여 코디네이션할 수 있는 역량을 갖는 학생을 배출하고자한다.

### 멀티미디어 데이터활용 (Multimedia Data Utilization)

본 교과목은 학생들이 소프트웨어 중심사회를 살아가는 데 필요한 멀티미디어에 대한 기본 개념을 습득하고, 대표적인 멀티미디어 데이터인 영상에 대한 처리 및 분석 기술을 활용하여 AI·SW 활용적인 측면에서의 교육을 통해 자신의 전공에 접목할 수 있는 다양한 지식을 함양하는 것이 목적이다. 이를 위해 멀티미디어에 대한 기본 개념과 멀티미디어 데이터인 이미지, 그래픽, 사운드, 애니메이션, 그리고 비디오 등에 대한 개념 및 처리 기술에 대한 내용을 다루고, 멀티미디어 활용 툴을 통해 영상처리 기술 및 분석에 대한 실습과 시 오픈소스 라이브러리를 통한 시 기술 활용을 통해 자신의 전공에서 활용 가능한 기술들을 경험하고 소프트웨어 중심 사회에 적응하기 위한 역량을 함양한다.

### 미래사회와 데이터가공 (Future of Technology Society and Data Processing)

사회전체 시스템이 변화하고 있는 4차산업혁명 시대를 살아가기 위한 학생들의 이해의 폭을 넓히고 일상화되고 있는 사회시스템의 변화를 전공과 차별화 된 시대적 이해와 함께 그 중심이라고 할 수 있는 데이터의 활용과 기본적인 실무 역량을 교육하고자 한다.

### 미생물과 인간생활 (Microorganism and Human Life)

본 강의는 생물계에서 가장 많은 종류와 개체 수를 갖고 있는 미생물들이 인체, 환경, 의복, 식품, 질병, 피부, 주거와 어떤 관계를 맺고 있는지를 이해하는 것을 목표로 한다. 예를 들어 장내 유산균, 폐수처리에 사용되는 미생물, 폐렴, 여드름과 무좀을 일으키는 미생물, 침구 속의 미생물 등 생활 속의 다양한 미생물에 대해 이해한다. 또한 미생물의 부정적인 역할을 극복하고, 긍정적인 역할을 극대화하여 인간의 삶의 질을 올리기 위한 방법을 모색하고자 한다.

### 바이오기술의 이해 (Understanding of Bio-Technology)

생체 구성분자로부터 유전자 DNA에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 유전자 재조합에 의한 형질전환의 원리를 통하여 유용물질 생산에 이르기까지 논의한다. 또한 이런 기술이 다양한 산업분야에 실제 적용 및 응용되는 예를 소개한다. <바이오기술의이해>는 바이오기술(Biotechnology)의 전반적인 이해 및 필요한 지식의 습득으로, 바이오기술 및 영역과 융합한 미래 다양한 바이오산업(Bioindustry)의 응용분야로 접근할 수 있도록 한다.

### 사진과 시네마토그래피 (Photo&cinematography)

이미지의 시각화는 글보다 빠르고 쉽게 목표하는 내용을 전달할 수 있는 장점을 가지고 있습니다. 21세기 정보와 SNS시대에 시선을 사로잡는 의미 전달 방법은 중요하게 부각되고 있다. 따라서 본 강의의 내용은 영상의 사진적 화면 구도의 기본요소와 비율 비례 색상 등의 기본적인 조형 요소들을 분석하여 디지털콘텐츠 시대에 의미전달과 시선을 사로잡는 시각화의 기초를 다지는 수업으로 구성하였다.

### 생명과학의 현대적 이해 (Modern Culture and Life Science)

생명과학은 모든 생명체를 대상으로 생명현상을 밝혀 생물과 무생물 및 생물과 주변환경과의 상호 관계를 연구하고, 인간이 모든 생명체와 함께 살아갈수 있는 방법을 모색하는 학문으로 모든 응용과학의 기초가 되는 순수 학문이다. 따라서 생명과학과 자연생태계에 대한 이해를 돕고자 인문사회 및 이공계등 타 전공분야 관련 학생들이 생명과학 전반에 대한 기초 지식을 다질 수 있도록 생명현



상의 기본 이론적립과 생명현상과 자연생태계에 대한 이해 및 기타학문과의 응용에 필요한 능력을 배양할 수 있도록 한다.

### 생활 속 독성 물질 이야기 (Toxic Chemicals in Our Life)

유해화학물질이 생활 속으로 깊숙이 침투하면서 생성되는 많은 환경성 질환에 관련된 독성 유해화학물질들을 알아보고 4차 산업혁명시대에서의 체계적 대책과 규제 관리 정책에 대해 소개하고자 한다. 이 수업을 통해 생활, 환경, 근로 중에 노출될 수 있는 다양한 독을 이해하고 이로부터 유도되는 환경성 질환을 예방할 수 있으며 추후 다양한 직종에서 직무에 활용이 가능할 것으로 판단된다. 수업은 강의교육 및 관련 동영상을 통한 시각적 교육, 간단한 토론을 통한 적극적인 수업 접근 유도 및 자연계와 인문계의 기본 지식이 다르므로 난이도 조절 및 맞춤형 강의를 통해 모든 학생들이 이해하기 쉽도록 하고자 한다.

### 생활 속의 빅데이터 (Understanding and practice of Big data)

4차 산업혁명을 위한 가장 기초가 되는 인공지능기술과 빅데이터 관련 기술에 대한 관심과 산업현장에서의 수요가 급증하고 있다. 뿐만 아니라 교내 수강 학생들의 강의 만족도 조사를 통해서 알게 된 다양한 컴퓨터 기초 교과목에 대한 수요와 현실적인 실습 위주의 교육에 대한 요구가 늘어나고 있다. 이에 본 교과목에서는 21세기 원유라 불리는 빅데이터를 이해하고, 다양한 형태의 빅데이터들을 수집, 저장, 분석, 시각화할 수 있는 지식과 관련 기술을 실습한다. 또한 수강학생들의 전공분야에서 활용할 수 있는 주제에 적합한 빅데이터를 수집하고 저장, 분석하여 부가 가치를 창출할 수 있도록 한다.

### 세상을 바꾸는 복지과학기술 (Welfare Science and Technology changing the World)

과학기술의 발전은 하루가 다르게 진행되고 있다. 지금 우리는 빅데이터, 인공지능, 로봇 등으로 대표되는 4차산업혁명 시대에 살고 있다. 이러한 과학기술이 우리사회와 일상생활에 미치는 직간접적인 영향을 분석할 수 있는 능력이 필요하다. 이럴 때 비로소 과학기술의 폐해를 줄이고 장점을 극대화할 수 있기 때문이다. 최근 과학기술분야에서는 기존 성장 일변도의 입장을 벗어나서 국민의 건강과 안전을 우선적으로 고려하는 방향으로 진행되고 있다. 따라서 본 교과목은 과학기술의 이해와 전망을 기반으로 국민의 삶의 질 향상을 위하여 과학기술이 어떻게 역할을 할 수 있는지에 관한 내용을 학습하고자 한다.

### 스마트기술의 이해 (Understanding Smart Technologies)

본 교과목 개발의 주요 목적은 아래와 같다.

- 4차 산업혁명 시대가 요구하는 융복합형 인재를 양성하기 위해 기술과 비즈니스를 결합하여 온라인 PBL 방식으로 진행한다.
- 스마트 기술의 발전 동향을 이해하고, 이 같은 기술을 활용하여 팀 과제 해결 능력을 배양한다.
- 아이디어를 도출하고 이를 구체화하며, 마케팅 전략과 비즈니스 모델 수립과 연계하여 실무적 능력을 배양할 수 있도록 한다.
- 과제 해결을 위해 팀을 편성, 운영하여 팀워크와 리더십을 훈련할 수 있도록 한다.
- 4영역 융복합 교양과목으로 스마트 기술과 마케팅, 비즈니스 모델 수립 역량을 확보하도록 한다.

### 스포츠 테크 (Sports Tech)

과학기술의 발달로 인해 여러 분야에서 많은 변화들이 일어나 IoT와 AI를 활용한 새로운 기술들을 생활 주변에서 많이 사용되고 있으며, 미래 사회에서는 더 많이 사용될 전망이다. 이에 스포츠와 관련하여 활용되고 발전하고 있는 IoT와 AI 기술들을 살펴보고 다양한 전공을 가진 학생들의 전공 분야를 접목한 새로운 콘텐츠 개발을 계획할 수 있는 소양을 증진시킬 수 있을 것이다.

### 신체발육발달과 운동 (Exercise and Physical Growth and Development)

신체발육발달과 운동은 인간의 전 생애과정 속에 일어나는 신체적 발육과 발달의 일반적 원리 및 통합적 개념을 이해하는 수업이다. 그리고 각 해당기에 이르는 발육발달 과정 속에서 운동에 의해 발육과 발달 변화에 대한 내용을 학습하고 향후 개인의 건강을 관리를 통해 증진시키는 관점에서 인간에게 운동의 중요성을 이해시켜 삶의 질을 높일 수 있는 방안을 모색한다.

### 약이 되는 음식의 맛과 멋 (Taste & Flavor of Medicinal Food)

현대인의 경제수준이 향상되면서 식생활 및 생활습관의 변화가 일어나며 이에 따른 질병의 형태가 달라지고 있음을 인식하게 해준다. 스트레스에 의한 대사증후군의 발병위험이 높아지면서 우리 몸을 지켜주는 가장 기본적인 식품의 중요성을 인식하는 능력 함양을 목적으로 약이 될 수 있는 음식 즉 약선에 대하여 약이 될 수 있는 식품재료의 실생활에서 적용하는 다양한 배경의 팀원과의 소통 능력을 길러준다. 질병예방을 위한 음식의 조화, 맛과 멋을 담은 식생활의 팀별 문제해결을 위한 소통 능력 함양을 길러주며 자신의 하루 식생활 분석을 통하여 독창적이고 다양한 식품소재 선택하는 해결 방안을 도출하는 능력을 학습하고자 한다.

### 인간 두뇌의 이해 (Understanding of Human Brain)

다양한 학제 간 융,복합 학문의 관점에서 뇌를 연구하는 뇌·인지과학 중 뇌과학(Brain Science) 분야의 인공지능(Artificial Intelligence, AI)은 뇌 정보처리 메커니즘의 이해를 바탕으로 모방과 응용을 통해 인간두뇌와 유사한 지능형 기계를 개발하는 단계까지 이르렀다. 이렇듯 뇌과학은 21세기 유망한 학문 중 하나로 급부상하고 있다. 이를 위한 인간두뇌의 전반적 이해를 신경세포의 작동방식, 신경계의 위계적 구조, 그리고 신경계의 하위구조인 중추신경계와 말초신경계에 대하여 알아본다. <인간 두뇌의 이해>는 인간두뇌를 해부학적, 기능적 관점에서 전반적으로 이해함으로써 인공지능(AI)의 다양한 활용 및 응용 분야로 접근할 수 있도록 한다.

### 인간 질병의 이해 (Understanding of Human Diseases)

현대인은 인간의 기대수명 증가와 더불어 실제 활동하며 건강하게 사는 건강수명을 위한 올바른 지식이 요구된다. 따라서 내 몸을 바로 알고 올바른 사용으로 일생 동안 건강을 유지하여 삶의 질을 향상시킬 수 있게 되는 것이다. 인간(체)의 구성을 기관계로 구분하여 그 기능과 생리학적 대사과정을 이해하고, 이러한 기관계로부터 발생하는 다양한 질병의 원인, 치료 및 예방을 알아본다. <인간 질병의이해>는 인간의 생명현상에 관한 지식을 도구로 현대인에게 발병할 수 있는 질병 예방은 물론 건강한 삶의 질 향상으로 글로벌 시대에 부흥할 수 있는 인격과 역량을 가진 건강한 인재를 양성하기 위한 교과이다.

### 정보기술의 역사와 트렌드 (History and Trends in Information Technology)

컴퓨터와 스마트폰이 생활필수품으로 자리 잡은 것처럼 이제는 누구나 4차 산업혁명 시대가 요구하는 지식과 기술을 습득하고 대응하여야 한다. 본 교과목은 현재 사회와 다가올 미래사회를 빅 데이터 견지에서 융합정보기술(인공지능·빅 데이터·블록체인·사물인터넷·자율주행·가상현실과 증강현실·멀티미디어와 정보보안 등)과 특히 메타버스(3차원 초현실세계)시대의 기술을 이해하고 컴퓨터의 역사 변천기술을 습득함으로써 컴퓨터 활용·응용능력을 배양하고자 한다.

### 창의적발상과 기법 (Creative Ideas and Techniques)

창의적이라고 하면 대부분의 사람들은 무언가 새롭고, 독창적인 것들을 떠올린다. 그런데 막상 무언가 새롭고 독창적인 것을 생각해내라고 하면 어떻게 해야 할지 막막해 한다. 하늘아래 새로운 것은 없다는 것처럼 관점을 바꾸어, 우리가 새롭고 독창적이라고 여기는 것들도 모아서 분석해보면 그 안에 뚜렷한 공통점이 나타나는 것을 발견할 수 있다. 본 교과목에서는 수많은 창의적 사례를 통하여 이러한 생각의 패턴과 창의적사고 기법인 체계적 발명사고, 창의발상코드, 자연에서 배우는 창의성, 문화예술에서 배우는 창의성 등을 학습한다.

### 통계로 세상관찰하기 (Observing the world with statistics)

기초 통계지식을 단순한 이론이 아닌 실생활과 밀접한 예제들을 접하게 함으로써 통계적 사고를 기를 수 있도록 하며, 실제 분석을 병행 학습하도록 구성함

### 포스트코로나시대의 컴퓨터과학 기술 (Computer Technology of Post-Corona19)

메타버스와 비트코인 같은 새로운 컴퓨터 기술을 배우고, 이를 기반으로 포스트코로나 시대의 일자리 변화에 대한 탐색을 익혀서 사회변화에 쉽게 적응할 수 있는 유연함을 제공하고자 함. 특히, 변화된 시장과 일자리 대응에 대한 자기주도적 기초능력을 체험하게 되어 취업과 창업의 맞춤형 전략을 자연스럽게 익히고 스스로의 방향을 설명할 수 있도록 한다. 구체적 학습목표는 첫번째로 4차 산업혁명과 포스트코로나 시대의 트렌드 캐칭 능력을 학습함에 있어, 메타버스와 NFT, 인공지능과 미래기술, 탄소중립과 컴퓨팅 등의 디지털 기술전환을 쉽게 이해하고 설명할 수 있도록 구체적 사례를 통하여 학습한다. 두번째 학습목표인 취업과 창업의 기본기를 이해하기 위하여 전문적인 컴퓨팅 소통능력을 체험하고 토론과 과제를 통하여 실행학습을 익히게 된다. 이 같은 디지털 전환에 대비하는 소통능력 함양을 통하여 향후 협력적인 미션수행과 긍정적인 이슈형 능력을 탐색하는 창의적 기본기를 갖추게 하고자 한다.

### 한중 인적자원 개발 (The human resource development between Korea and China)

정확한 비지니스 한국어 구사 능력 배양을 통해 중국 유학생들에게 올바른 한국 비즈니스 예절 교육을 실시하고, 한국 언어에 담겨있는 고유의 비즈니스 예절에 대한 이해도를 높여 한국비즈니스 및 한국 문화 전문가로 양성함. 1.본 수업을 통해 한국의 비즈니스 기본 언어와 비즈니스 예절을 습득하도록 함. 2.중한 양국의 언어와 비즈니스 예절에 대한 특징 및 비교

### 현대인의 식생활과 건강 (The diet and health of modern people)

식생활이 점차 풍요로워지고 서구화되어가는 과정에서 야기되는 영양 섭취의 불균형과 잘못된 식습관이 유발시키는 각종 영양성 질병과 성인병의 발병 원인을 알기 쉽게 설명하고 올바른 식생활을

통해 이를 예방 및 치료할 수 있는 방법을 제시하고자 한다.

#### 환경과 조경 (Environment and Landscape Architecture)

산업화와 인구집중화로 인한 도시환경문제에 대해 이해하고 이를 해결하기 위한 여러 가지 방법을 모색 그리고 세계 각국의 정원양식을 학습하고 이를 통하여 우리의 생활 주변에서 그 유사성을 관찰하여 정원의 양식의 과거와 현재 그리고 미래의 모습에 대해 고찰하는 것에 본 강의의 목적이 있다. 토론과 발표의 강의방식을 통해 사고와 의견을 표현하는 법을 연습하도록 한다.

#### 4차산업혁명과 바이오세상 (The 4th Industrial Revolution and Bio-World)

초연결과 초지능을 특징으로 하는 4차산업혁명의 핵심기술인 정보통신기술(ICT), 로봇자동화 기술이 바이오기술(BT)과 결합하여 바이오산업에 어떤 영향을 미치고 있는지와 미래의 변화될 모습을 조망하고자 한다. 4차산업혁명의 핵심 기술인 빅데이터, 인공지능, 지능형로봇, ICT융합 등의 기술이 농업, 식품, 화장품, 의료 분야 등의 중요 바이오산업과 이와 관련된 제품, 서비스 분야에 결합되는 패턴을 이해하고 미래의 4차산업혁명시대에 대비하기 위한 과목이다. 또한 수강생의 전공분야에서의 4차산업혁명의 기술적 요소를 결합하여 신제품, 신서비스 아이디어를 제안하도록 한다.

#### 4차산업혁명과 유비쿼터스사회 (4th Industrial Revolution and Ubiquitous Society)

본 강좌는 4차산업혁명 시대의 핵심기술요소들이 무엇인지, 기술의 활용범위와 분야 등에 대해 학습한다. 각 기술을 활용하여 새로운 제품에 대한 아이디어나 연구주제를 도출하고 이를 구체화해나가는 수업이다. 스마트기술의 정의, 디바이스기술, 네트워크기술, 상황인식 기술, 생체인식기술 등을 학습한다. 스마트기술 응용 분야로 커넥티드 홈, 제품과 서비스 융합, 웨어러블 컴퓨팅, 빅데이터 등의 활용에 대해서 학습한다. 또한, 이들 기술이 개인과 산업, 국가 사회에 미치는 영향이 어떤 것인지 미래사회의 변화상을 토론하고, 인간의 미래 생활을 변화시킬 수 있는 제품 혹은 서비스에 대한 아이디어를 발굴한다.

#### AI시대의인간과기술(팀티칭) (Humans and Technologies in the AI Age)

4차 산업혁명의 물결 속에 살고 있는 오늘의 우리는 최첨단 기술의 발달과 함께 현실을 넘어서는 다양한 맞춤형 경험의 세계로 진입하였다. 그 중에서도 시기술의 발달은 말 그대로 혁명적인 변화를 일으키며 우리 일상과 미래를 뒤흔들 뿐만 아니라 도저히 피할 수 없는 변화를 일으키고 있다. AI 시대와 기술의 관계를 이야기하려면 기술을 활용하여 종합적으로 변화하는 인간과 사회의 변화를 보다 폭넓고 정확하게 정의하는 것이 필요하다. 따라서 본 수업에서는 우리가 시기술을 통해 궁극적으로 얻어내려는 것이 단순히 '기술'자체의 발전에 국한되는 것이 아니라 '편리하고 효율적인 삶'에 있으며, 그것의 중심에는 반드시 인간이 있다는 것을 중심에 두고 각 분야의 다양한 화두를 통해 새로운 가치를 만들어 낼 수 있는 초석을 마련하는 것을 목표로 한다.13,14,15주차에는 앞의 강의 내용을 토대로 팀프로젝트를 진행하고 피드백을 통해 창의적인 아이디어를 구체화 한다.

#### AI시대의인간과사회(팀티칭) (Human and Social in the AI Age)

본 과목은 AI 시대의 인문학적 접근을 통해 미래사회를 탐색해 본다 4차 산업혁명 시대의 중심은 인공지능으로 대표 된다. 본 강의에서 AI(인공지능)의 개념을 정리해보고 AI(인공지능)의 출현 즉 역사적 문명의 발달이 어떻게 형성되었는지를 살펴보고 각각 문명의 발달에 따른 인간의 의식, 가족,

사회구조가 어떻게 변화되었는지를 학습하여 AI(인공지능)시대를 준비하며 새로운 사고체계를 학습한다.

#### FL4차산업혁명시대의그림책읽기 (Reading the picture book in the age of 4th industrial revolution)

4차 산업혁명 시대에는 상상력과 창의력을 발휘하여 스스로 문제를 해결할 수 있는 자기 주도 학습 능력이 중요하게 대두된다. 리서치 어휘, 비판적 읽기 요약, 말하기 경청 에세이 쓰기 능력 향상을 통한 융합형 핵심 인재 만들기를 위한 프로젝트는 물론 예술적 감성은 지금도 교육이나 비즈니스, 연구개발 등에서 중요한 요소다. 문화 예술적인 감성이나 인문학적 상상력 등은 미래 교육에서 더욱더 중요하게 다루어질 것이고, 이에 따라 본 교과목은 그림책 작품을 기반으로 글과 그림 해석을 둘러싼 이론과 인물, 배경, 시간/공간, 시점/관점을 분석하고 재해석함으로써 학습자들의 창의력과 상상력을 강화하는 데에 그 개발 목적을 두고 있다.

#### FL가상현실과 인간의 이해 (Understanding Humans in Virtual Reality)

본 교과목은 기술 문명과 인간의 상상력이 결합된 "공상과학" 담론을 다룸으로써 제4차 산업혁명이 초래할 인공지능 시대를 예측하고 이에 대응하기 위해 창의적인 융·복합적 사고를 함양할 뿐 아니라 유연하고 효과적인 소통능력을 배양하는 데 그 목표를 둔다. 수강자들은 과학기술의 발달을 역사적 관점에서 재조명하고, 우리와 비슷하면서도 다른 공상과학 담론 속 등장인물들의 구체적인 삶을 외부자의 시선으로 관찰함으로써 지금 현대를 살아가는 우리 자신의 모습을 객관적으로 바라보고 이에 미래 지향적 가치를 부여하는 훈련을 한다. 이 모든 과정은 소통과 협업을 통해서 이루어지며 수강자들은 창의성의 집단적 발현을 체험한다.

#### FL공연영상미디어와 치유 (Understanding of Healing Theory on Performing Arts and Visual Media )

이 과목은 연극공연을 중심으로 공연예술의 기본적 이해와 치유 원리를 학습하고 치유를 주제로 한 다양한 영화 및 디지털미디어 콘텐츠를 분석할 수 있는 능력을 기르며 한편으로는 치유 콘텐츠를 창작하는 경험을 하는 것을 목적으로 한다. 연극의 치유 기능을 학습하고 이 기능이 다양한 극 장르에서 어떠한 방식으로 변형되어 창출되는지를 살펴봄으로써 학생 자신의 내면을 들여다보면서 치유하고 또 예술 문화 비평 능력을 키울 수 있을 것이며 한편으로는 치유 콘텐츠를 조별로 제작하는 과정을 통해 협동하는 과정을 체험할 수 있을 것이다.

#### FL미디어로 다시 읽는 영미 명작 (Rereading the Anglo-American Classics through the Media)

본 교과목은 중세와 근대의 영미 고전을 읽고 작품이 전하는 시대의 국가와 사회, 그리고 개인의 문제들을 현재 사회와 나에 비추어 현실의 문제들을 새로운 시각으로 바라보며 함께 고민하고 사유하는 데에 목표를 두고 있다. 또한 플립러닝 수업으로, 수업 전 학습자들이 교수자에 의해 제공된 내용을 사전 학습하고, 본 수업에서는 해당 내용을 토의 및 모둠별 토론 활동을 수행하는 학습자 참여형 수업이다.

#### PBL빅데이터로 배우는 성격심리학 (The Personality Psychology of the Big Date)

이 교과목은 성격이론에 대한 무거운 이론보다는 주요 성격심리학자들이 제시한 핵심 주제들을 정

리한 다음, 그 내용을 자신의 것으로 내면화하여 습득할 수 있는 활동들을 제시합니다. 제1장은 성격심리학의 개요로 성격의 정의 및 성격이해의 중요성, 성격이론에 대한 관점들입니다. 제3강부터 14강까지는 프로이트를 시작으로, 융, 아들러, 에릭슨, 클라인, 코헛, 볼비, 스키너, 반두라, 매슬로, 로저스, 빈, 엘리스, 벡, 켈리, 올포트의 성격심리 이론을 살펴봅니다. 성격심리 각 장은 같은 형식으로 전개됩니다. 성격이론가의 생애, 각 성격이론의 주요 개념들, 이론가들이 생각하는 성격형성과정 및 건강한 성격특성, 그리고 학생들이 자신 및 타인의 성격을 이해하고 탐색, 통찰할 수 있는 다양한 활동지로 구성됩니다. 제15강에는 부적응적인 성격장애들에 대한 설명이 있습니다.

### **PBL사물인터넷과 미래생활 (Internet of Things and Future Life)**

본 강좌는 급속하게 발전하고 있는 사물인터넷(IoT, internet of things) 또는 만물인터넷(loE, internet of everything)의 발전 동향과 요소기술에 대한 지식을 배양할 수 있도록 한다. 강좌의 주요내용은 사물인터넷의 이해, IoT의 발전 동향 및 활용분야, 사물인터넷 기술, 보안 및 사적침해 문제, 컴퓨터 보안 등의 내용으로 구성한다. 본 강좌의 진행방식으로는 단순히 지식을 전달하는 일방적 강의가 아니라 사물인터넷이 미칠 수 있는 인간의 미래생활 관련 다양한 이슈에 대해 토론할 수 있도록 토론과제들과 주요 용어들을 제시하여 문제 해결중심(Problem-based Learning)으로 진행한다. 수업에 참여하는 학생들이 팀을 구성하여 사물인터넷을 활용한 새로운 비즈니스 혹은 기존 비즈니스를 차별화 할 수 있는 사업과제를 발굴하고, 비즈니스 모델을 개발하도록 한다. 이를 통해 이론적 토대뿐만 아니라 실무적인 학습이 가능하도록 진행한다.

### **PBL알기 쉬운 문화활동 기획 (PBL: Easy Cultural Activity Planning)**

현대사회에서는 독창성이나 협업능력이 요구되는 시대이다. 본 수업에서는 수강생들이 각자 소속하는 학과의 지식이나 기술을 제공하여 그것을 협업/융합해서 과제 달성을 위해 노력하게 한다. 그 과정에서 팀으로 협업을 하기 위한 커뮤니케이션 능력이나 본인의 전공분야와 다른 전공의 관점이나 생각, 혹은 본인의 전공과의 연계성을 개척하게 되는 창의성과 협업능력을 육성하려고 하는 교과목이다.

### **PBL영화 속 생명공학기술과 생명윤리 이야기 (Biotech & Bioethics story in movie)**

21세기 우리 사회가 직면할 가장 큰 도덕적 도전은 '생명공학' 분야에서 일어날 것이라는 확신 아래, 생명공학 전반에 대한 전문적 이해와 더불어 생명공학을 어떻게 이해하고 발전시켜 가야 할지 고민해 보아야 할 시대이다. 이 수업을 통하여 어려울 수 있는 생명 공학 기술을 이해하고 학생 스스로 '생명이 시작되는 시점은 언제인가? 유전자의 소유권은 누구에게 있는가? 복제 인간에게도 영혼이 있는가?'와 같이 생명공학이 발전함에 따라 꼭 짚고 넘어가야 할 시대적 요청에 대한 답들을 학생 스스로 토론을 통해 찾아 가는 것이다. 또한 배아 연구, 줄기세포 연구, 복제, 유전 기술, 유전자 요법, 약물 유전체학, 인공두뇌학, 나노기술 그리고 낙태를 포함하는 새로운 유전학 분야에서 우리가 직면한 윤리적이고 법적인 문제점을 인식하고 해결점을 찾는 것을 목적으로 한다.

### **공간이 만드는 심리세계 (Psychology World in a Space)**

인간의 하루 일상은 공간에서 이루어진다. 그리고 그 공간은 작은 침실에서 거대한 도시가로에 이르기까지 스케일도 다양하고, 버스/지하철에서 쇼핑몰이나 영화관에 이르기까지 용도 또한 다양하다. 인간은 어떤 방식으로든 매 순간 공간과 상호작용을 하며, 그 속에서 나타나는 행태의 양상은 공간이 미치는 심리적 원인이 연계되어 있다. 이에 본 교과목은 공간을 이해하는 일련의 패러다임을 바꿔

놓은 인지과학, 신경심리학, 행동과학 등에서 제시되고 있는 해석 결과를 살펴보고자 한다. 즉 본 교과목은 우리가 생활하고 있는 공간과 장소에서 어떻게 인간의 심리와 행태가 반응을 보이는가에 대한 교양지식을 함양하는데 주목적이 있다.

### 과학과 윤리 (Science & Ethics)

인류는 19세기에 출현한 과학을 발전시켜 산업화를 이루면서 편리하고 윤택한 생활을 영위하게 되었다. 그러나 신자유주의적 세계화와 함께 자연자원의 남용과 산림파괴로 인한 기후변화와 생태계 파괴로 바이러스성 질병과 대형산불 및 미세먼지문제는 물론 지구온난화로 인한 해수면 상승 등 인류 문명 자체의 존립이 불투명할 정도로 커다란 재난에 봉착하게 되었다. 따라서 과학에 대한 도덕적, 윤리적인 차원에서의 새로운 접근이 요구되며 과학적 창의성이 항상 진보적이고 도덕적이지 않음을 고려해야 한다. 창의적 인간의 특성을 살핀다.

### 과학기술과 사회문화 (Science and Technology and Social Culture)

본 교과목은 과학기술이 인류에 미친 영향을 테마별과 시대순으로 살펴봄으로 각 시대의 과학기술 문명의 사회적 변천을 이해하는 데 목적을 둔다. 그리고 시대별로 등장한 과학 기술과 연관되어진 그 당시의 사회의 문제점들을 비판적으로 고찰함으로 현대 과학기술 사회의 본질을 바라보는 교양적 능력을 형성하게 하는 데 필수적인 내용을 본 교과목은 담고 있다. 과학기술 시대라 해도 과언이 아닌 지금, 과학기술은 경제, 사회, 문화 발전에 깊이 관여 할 뿐만 아니라, 우리 삶의 가치판단까지 제공하기에 <과학기술과 사회문화> 대학생이라면 반드시 갖추어야 할 역량을 균형있게 학습하게 하는 교과다.

### 과학기술의 철학적 이해 (philosophical understanding of science and technology)

현대는 과학의 시대이며, 과학은 국가경쟁력의 척도라고 말하고 있다. 대부분의 국가는 국가경쟁력 제고를 위해 과학기술의 발전에 많은 노력을 경주하고 있다. 인간의 문명과 문화는 대부분 과학기술에 의해 이루어져 있다. 우리의 삶도 과학기술의 결과물인 도구들에 깊이 의존하고 있다. 그러나 과학기술은 많은 편리함을 주었지만 많은 문제점 또한 던져주었다. 이 과목은 과학과 기술의 여러 문제와 이론을 이해함으로써 과학기술에 대한 철학적 반성에 스스로 참여하고 더 나아가 과학기술의 정신에 대한 깊이 있는 이해와 비판에 이를 수 있도록 한다. 구체적으로 과학이란 무엇인가의 문제를 시작으로 과학기술의 도구적 성격, 과학기술의 민주화, 과학전쟁, 과학기술과 윤리, 적정기술, 맨하튼 프로젝트의 문제를 다룬다.

### 과학 문명의 이해 (Understanding of the Scientific civilization)

과학 문명은 인간의 삶의 형태, 생각을 바꾸고, 인간과 사회 운명을 바꾼다. 그리고 이런 변화를 예측하고 세상을 이끄는 사람을 만드는 동시에 변화 대응하지 못하고 몰락하는 사람들 또한 만든다. 이 강좌를 통하여 사회변화를 감지하고 예측함으로써 대처할 수 있는 능력을 기른다.

### 과학적 지식과 철학적 지혜 (scientific knowledge and philosophical wisdom)

이 교과목에서는 바로 과학과 기술의 이런 점들은 두루 철학적 지혜의 차원에서 비판적으로 탐구해 봄으로써 학생들이 기성의 지식체계에 그저 수동적으로 휩쓸리는 것이 아니라, 지식을 바라보는 시각을 한층 더 확장하고 우리 삶에 보다 저 효율적으로 활용하도록 하는 것은 물론, 더 나아가서는

그러한 지식과 기술을 창조적으로 선도할 수 있는 역량을 함양하도록 하는 작업을 하고자 한다. 그렇게 함으로써 비로소 학생들은 좀 더 나은 지식을 창출, 개선, 보수할 수 있는 역량은 물론 그것을 우리 삶의 태도나 지혜로 승화시킬 수 있을 것이라 생각한다.

### 국제사회와 나 (International Society and Me)

이 과목은 학생들에게 이 시대의 인류와 사회가 마주치는 문제를 개관적으로 설명한다. 이 문제들을 국제적인 규모로 해결하기 위한 제도를 검토한다. 학생들은 이 문제의 해결책을 찾기 위하여 자기 역할을 고려할 것이며 미래에 실현 가능한 방향으로 새로운 접근법을 착상하고 발표할 것이다. 이 과목의 강의와 학생의 발표는 전부 영어로 이루어진다.

### 글로벌 시대의 한국 (Korea in the world)

글로벌시대 배경 아래, 세계에서 한국의 각 분야별 위치를 정확하게 파악하고자 하는 것이 수업의 목표이다. 세부적으로 한국에 대한 재인식, 즉 한국은 자신의 위치를 정확하게 파악한 뒤 마주치고 있는 세계적 위기의 도전들에 대한 대비의식을 키울 것이다. 각 국가간 편견들을 없애고 여러 가지 방법을 통해 글로벌시대의 시민 의식을 키우려고 하는 것이다. 한국인의 시각과 더불어 다른 국가의 시각도 함께 살펴봄으로써 더 객관적인 결론을 내릴 수 있도록 수업을 진행할 것이다. 매주 다른 주제를 가지고 사전지식을 배우고 나서 구체적인 사례분석을 통해서 토론하고 스스로 생각하고 결론 내릴 수 있도록 지도할 것이고 한 학기에 배움을 통해서 많은 지식을 쌓고 스스로 마주친 세계적 위기의 도전에 대처 할 수 있게 하는 것이 수업의 세부적인 목표이다.

### 기후변화와 환경 보건 (Climate change and environmental health)

산업화로 인한 온실가스의 배출과 무분별한 자연자원의 훼손으로 인해 지구온난화가 가속되고 있으며 이에 따라 지구의 기후변화가 급속하게 발생되고 있음. 본 교과목에서는 우리의 생활과 밀접한 관계가 있는 기후가 지구 환경과 인류 문명에 얼마나 중요한 역할을 해왔는지를 이해하고 지구의 다양한 변화현상과 인간 건강에 미치는 영향을 학습함으로써 지구의 미래를 지배하게 될 기후변화의 대응과 환경문제를 개선하기 위한 범지구적 노력을 이해하여 사회교양을 갖춘 인재로 양성함을 목적으로 한다.

### 노인복지와 벤처 (Elderly Welfare and Venture)

세계적으로 노인인구가 빠른 속도로 증가하고 있다. 인구의 고령화로 우리사회도 다양한 사회경제적 변화를 경험하고 있다. 이에 고령화현상에 대한 이해와 이로 인한 문제들을 진단하고 대응할 수 있는 안목이 필요하다. 또한 조만간 초고령사회에 도달하는 우리사회에서 노후의 삶의 질을 보장할 수 있는 복지와 비즈니스의 협응에 대한 고찰이 요구된다. 따라서 본 교과목은 급속히 고령화되고 있는 이 시점에서 노인문제와 노인복지의 전반적 이해와 더불어 이를 기초로 실버산업(시니어비즈니스)의 특성과 전망을 탐색해 보고자 한다.

### 동양철학과 AI시대의 사회 (Oriental philosophy and AI society)

더 좋은 세상을 만드는 일에 누구나 관심을 갖을 수 있고, 그 관심이 사회적인 힘을 형성하여 세상을 변화시킬 수 있는 시대가 되었다. 사회구성원의 사회의식이 높아질수록 사회변화가 더 빨라질수록 우리가 어디를 향해서 나아가야 할 것인지에 대한 비전이 더 절실히 필요하다. 이에 동양철학사상을



바탕으로 인간과 사회를 이해하고 동양철학사상의 관점에서 인공지능시대를 살아가는 미래사회의 해답을 찾고자 한다.

### 로봇윤리의 이해 (Topics in Robot Ethics)

자동기계장치와 로봇 등은 현대사회에서 점점 만연해지는 추세이다. 일터와 공장 등에서 로봇의 대체 인력 사용이 가중됨에 따라 로봇 산업에서의 윤리 관련 테마는 점차 대두되고 있다. 로봇산업은 윤리 문제 전반에 있어 풀어야 할 과제이다. 현대사회 시민과 산업종사자로서 활동하는 학생들은 로봇 관련 윤리 이슈를 터득함으로써 추후 자신과 팀의 명성을 보호할 수 있다. 예를 들어 최근 KAIST 에서 발생했던 보이콧 사태는 인공지능과 관련한 윤리 문제를 고려하지 않아 발생한 사태로, 결과적으로 기관에 악영향을 미친 바 있다.

### 문화로 배우는 이탈리아어 (Learning Italian with culture)

본 교과목의 학습 목적은 글로벌 시대에 발맞추어 외국어를 통한 세계인의 기본적 소통과 문화를 습득하기 위함이다. 특히 유럽의 역사와 문명의 모태가 되는 로마문명의 본고장인 이탈리아의 역사와 문화, 예술을 알기위하여 기초 이탈리아어를 학습할 필요가 있다. 이탈리아어의 문법과 상황별 실용 회화 중심의 교육을 이탈리아인들의 문화와 함께 배워본다. 아울러 이탈리아의 음식문화와 예절등을 소개하고 동,서양의 식문화를 비교하고 이탈리아를 여행할때 필요한 정보와 유의할 사항들을 살펴본다.

### 문화 속의 과학기술과 음악 (Advancement of Technology and Music)

음악산업에 필요로 하는 기술, 넓게는 문화예술산업에 관련된 (예술을 위한, 예술에 대한, 예술을 활용한) 기술을 주제로, 우리의 삶 에서 예술 산업의 “기술화”에 관한 발전적 역사와 현상에 대해 지식을 함양한다. 이 수업에서 다루는 영역은 좁게는 예술문화, 게임, TV 등의 콘텐츠가 될 것이고 넓게는 실제의 공간을 포함하여 인터넷 공간, 유비쿼터스 공간상에서의 창의적 문화의 측면을 포함하게 된다. 특히 음악을 중심으로 문화적 관점에서 예술과 기술의 역사적인 상관관계에 대한 이론과 실재를 강의, 리서치, 토론과 발표를 통하여 다룸으로써 학생들의 인문학적/예술경험적 체험을 증진하고, 창의적 사고의 깊이와 폭을 넓힌다.

### 문화로 이해하는 교양수학 (Liberal arts math that understands culture.) (융합)

본 교과목은 수학을 문제 풀이 방식보다 즐겁게 사고 해보는 수업으로 수학과 예술, 역사, 사회 문화, 실생활 분야 등과의 융합 교과목으로 수학의 역사와 문화, 영화나 수학자 등의 다양한 소재를 통하여 다양한 관점에서 수학을 고찰하고, 이에 대하여 논할 수 있다.

### 미래기술과 산업 (Future Technology Trends & Industry)

본 강좌는 4차산업 혁명기술 등이 가져오는 산업,경영구조, 국가/산업별 경쟁 우위변화 등의 사례를 통해 미래기술의 파급효과를 학습하고, 미래기술이 어떻게 상용화 되는가를 별도의 분석 도구를 통해 학습한다. 이와 함께 현재 새로운 산업 패러다임으로 등장하고 있는 스마트 산업 패러다임을 크게 4가지 분류로 개괄하고 살펴본다. 이를 통해 학습자들은 세계 업계 판도의 시계열적 변화, 기술의 사업화 방향 그리고 주요 미래 산업 패러다임 변화에 대해 이해하게 될 것이다.

### 빅데이터 생물학 (Bigdata Biology)

생물학 연구에서 생산되는 빅데이터를 어떻게 활용하는지 이해하고, 그러한 데이터 과학과의 융합을 유도한다. 이와 동시에 생명체에 대한 새로운 이해방식을 제공하여 인간 삶의 의의를 생각하도록 한다. 이러한 과정을 통해 생물학을 생체내에서 이루어지는 정보의 흐름으로 이해할 수 있는 인식의 전환을 이루고 데이터를 활용한 생물학 연구의 첨단 분야에 대해 소개하는 교과이다.

### 생로병사의 경제학 (Economics of Birth, Aging, Sickness and Death)

생로병사로 요약되는 삶의 각 단계에서 우리는 어떤 선택을 요구받고 있다. 윤리적, 도덕적, 법·제도적 제약조건 하에서 개인과 사회가 삶의 각 단계에서 내릴 수 있는 합리적 선택은 과연 무엇인지를 연구하는데 과목개설의 목적이 있다.

### 생태환경과 문명사 (Ecological environment and civilization history)

수많은 위대한 문명의 붕괴 뒤에는 환경이라는 원인이 있었다. 인류 문명의 흥망성쇠는 생태환경과 밀접한 연관을 가지고 있다. 환경이 인간의 역사를 어떻게 규정했는지, 환경과 인간은 어떻게 상호작용하는지, 우리가 누리는 모든 것은 지속 가능한 것인지 등의 문제는 오늘날 생태환경 약화와 맞물려 인류의 삶을 위협하는 현안이다. 본 수업은 시간과 공간을 초월하는 자연 세계와 인류 역사의 상호 의존성을 강조하며, 인간이 자연을 개척하고 정복한 것이 아니라 지구의 역사에 적응하며 문명을 일구어 왔음을 밝히고, 문명사의 변천에 생태환경이 어떤 역할을 수행했는가 하는 내용을 세계사 시각에서 이해해 보는 과목이다. 학생들이 개설을 요구하는 세계사의 입장에서 전 지구적 관심인 생태환경 문제를 학제간 융·복합적으로 결합하여 수강생들에게 신선한 문제의식을 키우게 할 예정이다.

### 스마트콘텐츠의 청각적 스토리텔링(팀티칭) (Auditory-Driven Smart Contents Storytelling Study)

이 교과목은 인문학과 문화콘텐츠를 융합하는 교과목으로, 21세기 기술 문화의 중심이라 할 수 있는 스마트 콘텐츠를 스토리텔링과 청각 기술적 측면에서 이해하고 융합적 창의성을 발휘하여 실제로 콘텐츠를 제작하는 경험을 제공하는 것을 목적으로 한다. 디지털 기반의 스마트 콘텐츠 산업은 현대 사회의 신성장 동력으로, 학부생들은 이 수업을 통해 사회적 흐름을 통찰할 수 있는 지식정보 습득과 사고력을 기를 수 있을 것이다. 본 교과목은 스마트 기기의 고도화 된 기능과 기술 발전에 집중하기 보다는 소프트 콘텐츠에 대한 인문학적 성찰의 중요성과 소통 중심의 제작 기술을 실천적으로 경험하는 교육적 효과를 얻고자 한다.

### 스포츠 인문학 (Sports Humanities)

철학, 역사, 정치, 문화, 종교, 과학 등의 다양한 시각에서 스포츠를 바라보고, 해석하여 이해하는 과정에서 스포츠문화에 대한 분야는 확대된다. 다양한 관점에서 스포츠를 볼 수 있는 안목으로 새로운 콘텐츠 개발과 4차산업에 부흥할 수 있는 새로운 미래에 대한 생각할 수 있도록 할 것이다. 이런 차원에서 다양한 학문 분야와의 융합으로 스펙트럼 효과를 만들어 창의적인 사고 능력을 배양하는 데 본 교과목의 목적이 있다.

### 아두이노로보는 IoT세상 (IoT world with Arduino)

학생들은 생활 주변에서 다양한 IoT 사례를 보고 관심을 가지거나 호기심을 느끼고 있다. 다양한

IoT 환경을 피지컬 컴퓨팅으로 구현해봄으로써 사물인터넷에 대해 이해하고 이 과정에서 자연스럽게 4차 산업혁명 기술의 필요성과 기술을 습득한다. 여러 가지 현실 상황을 구현하고 해결하면서 학생들의 문제 해결 능력과 창의력을 향상시킬 수 있다.

### 아산의 이해 (Understanding of Asan)

본 교과목은 아산시의 지원으로 개설된 지역학 교과목으로, 아산에 위치한 4개 대학에서 공통으로 강의가 개설된다. 지역 전문가 중심의 특강을 통해 아산의 역사, 예술, 문화 등 아산을 이해할 수 있는 다양한 주제에 대해 고찰하여 지역사회의 과거와 현재, 미래의 모습을 살피는 사회의 구성원이자 리더로서의 자질을 함양하고, 지역사회의 경제 산업 현황을 파악하고 미래 발전을 위한 아이디어를 제공하여 사회변화에 앞장서는 인재를 양성하기 위한 수업이다.

### 연극 산책 (A Theatre Walk)

본 과목은 4차 산업혁명 시대가 원하는 인재 육성을 위한 융복합 교양 교과목으로 종합예술인 연극을 근간으로 하는 수업이다. 연극의 기본 지식과 현대 연극의 사례를 통해 타 학제간의 융합이 연극에서 어떻게 발현되는지 학습하는것에 목적이 있다. 연극 산책 수업을 통해 학생들의 교양 함양과 융복합적 사고를 증진시키려 한다. Z세대에게 흥미로운 콘텐츠로 접근하고 대중적인 사례를 통해 연극 이론을 학습하고 현대 연극 및 융복합 연극 동영상 감상을 통해 수업을 진행하여 흥미와 관심도를 상승시키려 한다. 본 강좌를 통해 학생들은 연극에 대한 전반적 교양을 함양할 수 있다. 융합 연극 감상과 비평을 통해 교양함양은 물론이고 창의력을 향상할 수 있다. 토론 활동을 통해 협력 역량을 상승시킬 수 있다.

### 영화와 법률 (Movie and Law)

기독교 정신에 입각한 대학이념에 따라 영화를 통해 법률지식을 교육함으로써 민주시민 의식을 함양하는데 강의의 목적이 있음. 영화이야기, 영화가 주는 사회적 메시지 그리고 법률이야기의 3부로 구성되어 있음.

### 영화 읽고 철학하기 (Reading cinema & Doing philosophy)

영화는 우리 삶에 큰 영향을 주는 시각미디어이자 종합예술이다. 오늘날 영화는 우리 삶 속 깊이 스며들며 각 개인의 사회문화적 발달은 물론이고 감성과 의식의 형성에도 많은 영향을 주고 있다. 영화는 많은 생각거리와 시사문제를 제시하고 있어서 교육적으로 많이 활용되고 있다. 이 강의는 영화 텍스트를 분석하고 철학이론으로 영화를 이해하며, 영화 속에서 제기된 문제들을 중심으로 발표와 토론을 진행하여, 영상매체를 분석하는 능력과 철학적 사고 능력을 훈련하는 것이 목적이다. 학생들은 영화를 분석하는 역량을 훈련하고 철학이론을 학습하여 지식을 향상하며 발표와 토론에 참여하여 의사소통 역량을 키울 수 있으며 글쓰기를 통해 자신의 생각을 표현하는 역량을 증진시킬 수 있다.

### 예술과 AI (art and AI)

2019년 12월에 시작된 코로나 19를 기점으로, 세계는 새로운 문명의 시대를 맞이하고 있다. 이른바 탈세계화, 온라인 산업(디지털화), 힐링 산업 등 미래는 과거와는 현격히 다른 산업과 문화가 펼쳐지며, 변화와 혁신을 요구한다. 교육에도 큰 변화가 생길 것으로 예상되는데, 국내에서는 코로나19로

등교, 개학이 미뤄지면서 사상 첫 온라인 수업이 진행되었다. 이에 전문가들은 포스트 코로나 시대에 온라인 교육이 기존 교육을 완전히 대체하지는 않겠지만, 온라인 교육 플랫폼이 더욱 확장될 것으로 내다보고 있다. 그렇다면 포스트 코로나 시대를 대비하여 우리 대학생들이 어떤 준비를 해야 할까. 이러한 문제를 가지고 “예술과 AI”의 강좌를 개설하게 되었으며, 학생들에게 매우 친숙한 예술이란 장르를 가지고 AI 영역에 접근하려고 한다. 음악, 미술, 미디어 등 매우 다양한 예술영역에서 이미 AI와 융합한 사례가 많았고, 이를 이해하는 것 역시 우리 학생에게 좋은 AI의 정보 및 지식을 전달할 수 있다고 생각한다.

### 우리 몸의 이해와 생활 안전(팀티칭) (Understanding of our body and safety of life)

일상생활에서 일어나는 각종 사고를 미연에 방지하고, 불의의 재해나 돌발적인 사태가 발생했을 때에는 생명을 지키기 위하여 지진·풍수해와 같은 자연재해가 발생했을 때의 행동지침과 전기, 가스, 화재 및 승강기 사고 등과 관련한 분야별 생활안전교육의 필요성이 증대되고 있다. 이러한 생활안전에 관한 교육은 기존에 이루어지던 형식적인 이론교육의 한계를 보완하고 실제 대처능력을 기를 수 있는 실습과 병행된 사고사례 및 사고 시 응급처치, 심폐소생술 등 교육의 필요성이 대두됨에 따라 인간의 생명현상 이해를 통하여 각종 재해 재난 및 생활안전을 위협하는 요인에 과학적이고 창의적이며 보다 신속한 사고 대처 및 위기 대응에 대한 관리 능력 또는 문제해결을 위한 과학적 소양을 기르는 것을 목적으로 한다.

### 죽음으로 배우는 삶(팀티칭) (Well Dying Well Life)

본 수업은 죽음에 대한 성찰을 통해 삶의 바른 가치관을 정립하고 생명을 소중히 여기며 의미 있는 삶을 살아갈 수 있도록 도움을 주고자 한다. 동영상, 영화, 그림책 등을 활용하여 개인 성찰과 모둠별 활동을 통해서 ‘죽음과 나의 인생 계획’에 대한 많은 대화의 기회가 제공되는 학생 주도적 참여수업으로 운영될 것이다.

### 인공지능(AI)과 생체공학기술의 이해 (Artificial Intelligence(AI)and Future Bioengineering)

고도로 발전하고 있는 과학 문명에 대한 이해와 더불어 삶의 수준과 인간 생활 전반에 영향을 끼치는 인공지능의 원리와 필요성을 이해하고, 이와 함께 인간공학적 기능을 비교함에 목표를 둔다.

### 인공지능과 심리학(팀티칭) (Artificial Intelligence and Psychology)

인공지능을 올바르게 이해하기 위해서는 인간의 지능과 뇌를 먼저 이해하는 것이 필요하다. 기계와 차별된 인간의 특성을 학습, 사회성, 자아, 의식, 정서 등의 주제를 통해서 탐구하고, 의미 있는 삶을 위한 인간의 본질을 이해하고자 한다. 인공지능과 심리학은 서로 연결되어 있으며 두 분야는 모두 정신적 과정, 행동, 감정을 가리킨다. 따라서 인공지능 기술을 이해하기에 앞서 진짜 지능에 대한 이해가 필요하다. 이 교과목을 통해 단순하게 더 많이 빨리 일하기 위한 지능이 아니라 주어진 과제를 빨리 처리하기보다 예측 불가능한 환경에서 더욱 효과적으로 처리할 수 있는 새로운 학습을 통한 뇌의 변화를 이해한다. 또한, 학습, 사회성, 자아, 의식, 정서 등을 알고 인공지능과 차별된 사람의 특성을 이해하면서 다가올 미래를 준비하는 데 그 목적이 있다.

### 자유 윤리와 경제 (Liberal Ethics & Economics)

성공한 기업가(사업가)들에 대해 공부하고 그들의 기업가 윤리 및 정신을 배우게 됨으로서 속해있는

사회와 세계에 공헌하는 마음가짐을 갖게 된다. 영어로 세미나를 진행하며 사업 제안서를 제작하여 발표하는 시간을 갖는다.

### 창의적 사고와 디자인 (Creative Ideas and Design)

창의적인 사고에 기반한 디자인 방법론적 이해를 위해 생각하고 실천 가능한 이론과 실습 위주의 교육을 목적으로 한다. 즉, 창의적인 사고의 형성과정과 디자인 적용 과정의 중첩을 통해 창의적 디자인 능력을 고양시킬 수 있도록 한다. 따라서 창의적 사고의 기본요건인 관찰, 형태화, 패턴화, 추상화, 기하학과 유추 등의 원리와 사례를 이론적으로 고찰하고, 이를 개인적인 관찰의 하나인 마인드맵과 창의적 디자인의 기초이며 중요한 방법 중의 하나인 콜라주를 디자인의 원리를 적용해 해결함으로써 이론을 실천하여 깨닫게 하는 교과이다.

### 천안의 이해 (Regional studies: Understanding Cheonan)

〈천안의 이해〉는 천안시와 천안지역 8개 대학이 지역학으로써 천안을 이해시킨다는 목표로 설정된 교과목이다. 수강생들은 이 교과를 통해 천안의 정치, 경제, 사회, 문화, 역사 등의 다양한 이슈들을 지역 전문가의 특강을 통해 학습할 수 있다. 본 교과는 천안에서 대학을 다니는 학생들에게 천안을 제대로 알리고 천안의 본 모습을 찾아 앞으로의 발전 방향을 제대로 잡아야 한다는 인식하에 천안시의 지원으로 시작됐고, 궁극적으로 학생들이 천안과 관련된 모든 분야에 관심을 갖고 천안의 정체성과 발전가능성을 모색하도록 하는 것을 목표로 한다.

### 충남의 이해 (Study of Chungnam)

본 교과목은 충남학이란 무엇인가? 에 대한 안내 및 오리엔테이션을 시작으로 충남의 지리적 환경과 역사적 배경을 학습하고 전래되어온 선비의 학문과 실천을 통해 효와 선비의 가치를 배움으로써 충남의 총괄적 역사와 문화를 이해하게 된다. 지역학으로서 지역문인들의 활동과 인문학의 정수를 맛보고 충남도의 정책을 소개하여 향후 발전 방향을 모색한다. 내포지역의 특성 및 역사적 성격을 학습하고 지역과 대학의 상생발전방안을 모색하고 UCC로 제작 발표하도록 한다

### 테크노 인문학 (Techno Humanities)

4차 산업혁명시대에 과학기술이 인간의 일상생활에 깊이 스며들고 사회적 이슈에서도 단골 메뉴로 등장함에 따라 과학기술에 대한 인문학적·사회과학적 접근이 매우 중요해지고 있다. 본 교과에서는 세상을 보는 여러 가지 다양한 방법들 중에서도 인간사회에 과학기술을 담고 과학기술에 인간사회를 녹이는 과학기술학(Science and Technology Studies)적 접근을 시도하고자 한다. 본 과목을 통하여 학생들은 과학기술의 이론적 논의에 실천적 문제들의 변화와 확장에 주의를 기울일 수 있을 것으로 기대한다.

### 포스트 휴머니즘의 이해 (Understanding of Posthumanism)

포스트휴머니즘은 넓은 의미에서 인간학의 논의 주제라고 할 수 있다. 그런데 오늘날은 전통적인 관점에서 인간을 바라보고 이해하는 기존 인간학 교과목을 넘어서 인간 본성의 근본적 변화가 예상되는 새로운 시대 흐름에 부합하는 새로운 관점의 인간학 과목 신설이 요구된다. 그리고 잘 알려져 있는 바와 같이 첨단 과학기술은 인간 본성과 자연 세계에 대한 인간의 개입능력을 근본적인 차원에서 급격히 확대하고 있으며 이러한 과학기술이 인간과 인간사회에 불가역적인 결과를 불러오기

이전에 먼저 우리가 이러한 기술의 진보를 어떻게 수용하고 능동적으로 적응할 것인지에 대한 반성적 고찰이 절실히 요구된다. 그래서 본 교과목에서는 포스트휴머니즘이 무엇인지는 물론이고 과학기술의 급속한 발전에 힘입어 성큼 다가온 포스트휴머니즘의 미래가 지금의 우리에게 어떤 의미가 있으며 그러한 새 시대의 패러다임이 제시하는 새로운 삶의 표준 하에서 장차 인간의 삶은 어떻게 변모되어 갈 것인지에 대해 비판적으로 고찰해 볼 필요가 있다. 그렇게 함으로써 머지않아 본격적인 사회 진출을 앞두고 있는 대학생들이 그런 시대적 흐름의 대 전환에 단지 수동적으로 휩쓸리는 것이 아니라, 그 흐름에 능동적으로 적응하도록 하는 것이고 더 나아가서는 그런 흐름을 창의적으로 선도할 수 있게끔 포스트휴머니즘에 대한 포괄적 이해를 제공하고자 하는 것이다.

### 한중 문화 비교 탐방 (Cultural Comparison between Korea and China)

본 수업을 통해 한중양국의 고대로부터 현대에 이르는 문화와 사상의 올바른 비교검토를 통해 두 나라의 본질을 좀 더 심층적으로 이해할 수 있도록 목표를 두고 있다. 한국과 중국 양국의 문화 다양성과 정체성을 파악할 수 있다. 다양한 문화 영역에서 각각의 차이점과 공통점을 구분할 수 있다. 한국과 중국에 대한 비교문화학적 사고를 배양할 수 있다.

### 현대사회의 갈등과 공존 (The Conflict and Coexistence of Modern society)

변화무쌍한 현대사회에 대한 직시와 분석을 통하여 그 갈등과 공존의 길을 모색함으로써 올바른 방향과 목표를 찾고 세계인으로서 균형과 조화를 이루는 선도적이며 보편적 인류양성을 목표로 한다.

### 현대사회의 사운드 아트 (Sound Art in Modern Society)

본 교과목은 현재 전 세계에서 수많은 예술가, 철학자, 그리고 학자들이 융·복합적으로 활동하고 있는 역동적인 현대예술의 한 분야인 사운드아트 작품들을 예술학과 미학, 그리고 철학적으로 접근하여 현시대의 '자율적인 표현'으로써 이해하고 살피는 것을 통해 수강생이 공감과 소통을 증진할 수 있는 문화예술인이자 교양인으로 성숙할 수 있게 돕는다. 창의적인 방식으로 표현된 자율적 사운드아트의 실천을 통해 한 인간이 공감과 이해를 얻는 방식을 보여줄 수 있는 다양한 예들을 조사하는 한편 능동적으로 비평과 토론에 참여한다. 학부생들은 또한 인간의 의식내용의 본질 직관을 현상학적 방법으로 어떻게 사운드를 조직화하는 표현으로 취할 수 있는지를 워크숍을 통해 경험한다. 본 교과목은 2022년 학기에 기본적으로 대면수업으로 진행하고자 하지만, Covid19과 오미크론 등의 영향으로 상황적 대처가 필요한 경우, 실시간 화상수업이나 영상강의를 활용하여 최선의 수업방식을 선택적으로 활용하여 운영할 수 있다.



# 인문사회대학

기독교학과

한국언어문화학과

영어영문학과

중국학과

법경찰행정학과

산업심리학과

사회복지학부



사회복지학트랙



노인복지학트랙



청소년문화상담학과

미디어커뮤니케이션학과

유아교육과

항공서비스학과

<b>학부(과)명</b>	기독교학과 / Department of Christian Studies							
<b>교육 목표</b>	성경에 기반한 교육을 통해 창의적 사고와 윤리적 의사결정의 기독교적 인격을 함양하고 공동체 의식과 소통 능력을 배양한다.							
	핵심어	내 용						
	창의적 사고	새로운 의미 해석과 논리적 비평 훈련을 통한 문제 해결 능력 함양						
	윤리적 의사결정	성서와 기독교 정신에 근거한 의사결정 능력 함양						
	공동체 의식과 커뮤니케이션	입체적 공동체 훈련을 통한 협업 능력과 의사소통능력 함양						
<b>이수 기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
	7	10	2	18	-	59	26	122+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계							
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기								
		1	2		1	2		1		2	1	2				
교양교과과정	인성교양	인간과기독교	2/2	채플	P	P	채플	P	P	채플	P	P	7+P			
		벤처와창업가정신	2/2		사회봉사이해	1(P)		사회봉사실천	0(P)		대학생활설계와비전1,2	1/1		1/1		
		대학영어회화1	2/2			대학영어강독1			2/2			글쓰기와커뮤니케이션		2/2	AI와컴퓨팅사고력	2/2
		대학기초							인문과SW활용					2/2		
	일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택					18			
소계	17/17		2/2								37+P					
전공교과과정	단일전공	◆ 구약성서의이해	3/3	△ 성서히브리어	3/3	성서해석과신앙	3/3	기독교의위인들	2/2	59						
		△ 세계기독교와역사	3/3	신약성서신학	3/3	예배와설교학	3/3	성서와영성세미나	3/3							
		△ 기독교학으로의초대	3/3	기독교사상과교리	3/3	성서와스토리텔링	3/3	성서교육세미나	3/3							
		선교봉사활동1	0(P)	영성과수련3	0(P)	교회와기독교교육	3/3	목회상담의이해	3/3							
		△ 영성과수련1	0(P)	△ 성서헬라어	3/3	EnglishMinistry1	3/3	설교실습	0(P)							
		◆ 신약성서의이해	3/3	△ 성서의역사와배경	3/3	▲ AI시대윤리학	3/3	영성과수련7	0(P)							
		△ 한국교회역사와선교	2/2	기독교신앙과윤리	3/3	영성과수련5	0(P)	바울과기독교	3/3							
		선교봉사활동2	0(P)	기독교컨텐츠개발	3/3	기독교영성이야기	3/3	예수와복음서	3/3							
				△ 디아코니아선교사회봉사	3/3	이머징교회운동	2/2	이야기교회사	3/3							
				기독교리더십과선교적교회	3/3	EnglishMinistry2	3/3	상담의실제	3/3							
		▲ AI와기독교	3/3	성경동특	0(P)	졸업논문	0(P)									
소계	14/14		30/30		26/26		23/23									
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)									26						
합계	122 + P															
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드트(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)																



<b>학부(과)명</b>	한국언어문화학과 / Department of Korean Language and Culture							
<b>교육 목표</b>	신한국인 사회에 부응하여 심화된 전문성과 고도한 실용성을 갖춘 한국어문교육 전문가 양성 - 한국어 교육 분야의 심화된 전문지식을 바탕으로 한국어 교사로서의 교수 역량을 배양함. - 한국 언어, 문화에 대한 지식을 바탕으로 한국어문교육 매체의 기획, 제작, 운용 역량을 증진함.							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	한국어 교수 능력	한국어 교육 분야의 고도한 지식을 제공하여 국가 공인 2급 한국어교원으로서의 교수 능력을 배양한다.						
한국어문교육 매체제작 전문역량	한국 언어문화에 대한 전문지식을 바탕으로 하여 한국 어문 교육에 최적화된 실용성 있는 한국어문교육 콘텐츠와 제작 역량을 배양한다.							
<b>이 수 기 준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	10	2	18	-	59	26	122+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과 목 명	학기		
1		2	1		2	1		2	1		2		
교양교과	인성교양	인간과기독교	2/2	벤처와리더십	2/2								7+P
		체플	P	체플	P								
		사회봉사이해	1(P)										
		사회봉사실천	0(P)										
		대학생활계획비전1,2	1/1	1/1									
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2										10
		대학영어강독1	2/2										
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2										
		SI와컴퓨팅사고력	2/2										
	논리적사고와표현	2/2											
대학기초			인문과SW활용	2/2								2	
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택			18	
	소계	15/15		4/4								37+P	
전공교과	단일전공	문예창작의기초	3/3	한국문학개론	3/3	한국어이해교육법	3/3	한국어교육실습	3/3				59
		◆△한국어어문규범	3/3	△한국어교육개론	3/3	한국어평가론	3/3	▼한국어교육과매체언어	3/3				
				국어학개론	3/3	고전캐릭터와플롯	3/3	◎한류문화기획프로젝트	3/3				
				★PBL인공지능시대의스마트러닝	3/3	◎스마트러닝저작도구실습(캡스톤디자인)	3/3	◎다매체교육콘텐츠제작실습	3/3			3/3	
		▼미디어스토리텔링	3/3	다문화외교로별한류	3/3	대조언어학	3/3			3/3			
		☆한국의전통문화	3/3	한국어표현교육법	3/3	한국어표현교육법	3/3						
		한국어문법교육론	3/3	한국어문화교육론	3/3	한국어문화교육론	3/3						
		방송작가연습	3/3	★△한국어교재론	3/3	★△한국어교재론	3/3						
		한국현대문학의이해	3/3	판타지문학	3/3	외국어습득론	3/3						
						외국어습득론	3/3						
						◎인공지능기반디지털콘텐츠제작실습	3/3						
	소계	6/6		27/27		33/33				15/15			
일반선택	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)												26
합계		122 + P											
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), SI교과목(▲), 전공적응역량(△)													

<b>학부(과)명</b>	영어영문학과 / Department of English Language and Literature							
<b>교육 목표</b>	영어능력 기반 언어문화산업 혁신 인재 양성							
	핵심어	내 용						
	인문학적 소양	• 인문학 전반에 대한 소양을 키우고, 영어학과 영미문학에 대한 포괄적인 이해 함양						
	영어커뮤니케이션 능력	• 글로벌 사고능력 및 세계 문화에 대한 이해를 바탕으로 다양한 문화적 배경을 가진 사람들과 원활하게 의사소통 할 수 있는 능력을 함양 • 사회에서 요구하는 영어실무 능력 함양						
실무능력	• 무역통상 분야, 문화관광 분야, 영어교육 분야에서 필요로 하는 실무능력을 갖춘 언어문화산업 혁신 인재 양성							
<b>이수 기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
	7	12	2	18	-	59	24	122+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과 목 명	학기		
교양교과과정	인성교양	인간과기독교	2/2										7+P
		벤처와창업가정신	2/2										
		채플	P P	채	플	P	P						
		사회봉사이해	1(P)										
		사회봉사실천	0(P)										
	대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1										
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2	대학영어회화2	2/2								12
		대학영어강독1	2/2	대학외국어강독2	2/2								
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2										
		AI와컴퓨팅사고력	2/2										
대학기초			인문과SW활용	2/2								2	
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택			18	
	소계	15/15		6/6								39+P	
전공교과과정	단일전공	◆ 영미문화	3/3	◆ 영문학개론	3/3	영미산문의이해	3/3	도시와영미문학	3/3				59
		◆ 영어학개론	3/3	영어문법1	3/3	★ 시사영어	3/3	Creative presentation	2/2				
		영어회화	2/2	영어음성음운론	3/3	△Business Communication	2/2	영어교과논리 및 논술	2/2				
				영미드라마와문화	3/3	영미문학콘텐츠	3/3	*AI기법탐방과현장실습	3/3				
				△미국문학과문화	3/3	★PBL영미문화산업의이해	3/3	◎스마트문화관광실무	2/2				
				영미아동문학	3/3	△영어교과교육론	3/3	E S P	2/2				
				△통번역기초	3/3	영어교과재연구및지도법	3/3	글로벌영어실무2	2/2				
				영어문법2	3/3	Tourism Business Communication	2/2	실무통번역	3/3				
				영어작문1, 2	2/2	2/2							
				소계	8/8	28/28		34/34		19/19			
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											24	
합계	122 + P												

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드드(♣), PBL(★), 액서러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스투디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	중국학과 / The department of Chinese Studies							
<b>교육 목표</b>	강력한 실무능력을 가진 중국지역전문가를 양성하기 위한 최적의 교육과정을 운영합니다.							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	중국지역 전문가 양성	중국어 및 무역·비즈니스, 문화·관광, 경제, 사회, 역사 및 문화 등 중국지역학에 대한 총체적인 교육으로 전문가를 양성한다.						
	의사소통 능력제고	중국어는 물론 중국과 관련된 지역학 및 실무분야 지식을 습득함으로써 자유로운 의사소통 능력을 향상시킨다.						
<b>실무능력 배양</b>	무역·비즈니스, 문화·관광산업과 중국지역학 분야의 실무지식을 학습하여 현장에서 강력한 경쟁력을 가지게 한다.							
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	12	2	18	-	59	24	122+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계	
	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	과 목 명	학기		
교양 교과과정	인성 교양	인간과기독교	2/2	체 플	P	P			74P	
		벤처와창업가정신	2/2							
		채플	P							
		사회봉사이해	1(P)							
	사회봉사실천	0(P)								
대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1								
기초 교양	기초 역량	대학영어회화1	2/2	대학영어회화2	2/2				12	
		대학영어강독1	2/2							
	대학 기초	글쓰기과커뮤니케이션	2/2	대학영어강독2	2/2					
		AI와컴퓨팅사고력	2/2	인문과SW활용	2/2				2	
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		18	
소계		15/15		6/6				394P		
전공 교과과정	단일 전공	중국문화의이해	3/3	중국어문법	3/3	중국시사와정보1	3/3	무역통상중국어	3/3	59
		초급중국어어실습1	2/2	중급중국어	3/3	실용중국어작문	3/3	중국투자및마케팅의이해	3/3	
		초급중국어어실습2	2/2	영하로보는중국역사문화	3/3	중국비즈니스회화2	3/3	문화관광마케팅	3/3	
		비즈니스특강	2/2	중급중국어어실습1	2/2	고급중국어어실습1	2/2	관광자원론	3/3	
		◆중국지역학입문	3/3	역사속의현대중국	3/3	비즈니스실무특강	2/2	중국기업탐방과현장실습	3/3	
				◆중국지역경제론	3/3	현대중국의국제관계	3/3	국제상거래실무	3/3	
				중국경제발전과사회변천	3/3	중국물류와무역론	3/3	문화관광실무	3/3	
				중국어작문	3/3	문화관광학개론	3/3			
				중국비즈니스회화1	3/3	문화관광중국어	3/3			
				중급중국어어실습2	2/2	중국시사와정보2	3/3			
				중국기업과경영의이해	3/3	비즈니스중국어작문	3/3			
				문화관광산업의이해	3/3	★중국역사속의리더십	3/3			
					고급중국어어실습2	2/2				
소계		12/12		34/34		36/36		21/21		
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)								24	
합계		122 + P								
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스투디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)										



<b>학부(과)명</b>	<b>산업심리학과 / Industrial &amp; Organizational Psychology</b>							
<b>교육 목표</b>	1. 대학 교육목적을 바탕으로 하여 바른 인성과 심리학적 전문성을 갖춘 현장형 인재육성을 목표로 함. 2. 현대 산업사회에 제기되는 인간문제에 관한 전문가 육성 3. 산업 및 상담분야 중 1인 1프로젝트(자격증, 공모전, 인턴 등)를 경험하는 현장중심 인재의 육성 4. 인간에 대한 존중을 바탕으로 책임감을 갖고 조직의 방향성을 주도하는 인재의 육성							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	바른인성	인간에 대한 존중을 바탕으로 책임 있고, 규칙을 준수하며 조직의 방향성을 이해하고 예측할 수 있다.						
	심리학적 전문성	다양한 인간의 행동을 심리학적 사실과 원리에 기초하여 설명 및 활용하며, 산업 사회에서 발생한 문제들을 창조적으로 분석하고 해결할 수 있다.						
	<b>현장형</b>	산업사회에서 발생하는 다양한 문제를 팀 구성원들과 함께 분석하고, 이를 적극적으로 해결할 수 있다.						
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	10	2	18	-	59	26	122+P

구분	1학년						2학년						3학년						4학년						합계			
	과목명		학기		과목명		학기		과목명		학기		과 목 명		학기		과 목 명		학기									
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2										
교양교과과정	인성교양	세계와 기독교	2/2	2/2																				7+P				
		벤처와창업가정신	2/2	P	채플	P	P																					
		사회봉사이해	1(P)	0(P)																								
		사회봉사실천	1/1	0(P)																								
		대학생활설계와비전1	1/1	1/1																								
		대학생활설계와비전2	1/1	1/1																								
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2	2/2	대학영어회화2	2/2																		10				
		대학영어강독1	2/2	2/2																								
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2	2/2																								
		AI와컴퓨팅사고력	2/2	2/2																								
일반교양	대학기초				인문과SW활용	2/2																	2					
		영역별선택			영역별선택				영역별선택					영역별선택					영역별선택					18				
		영역별선택			영역별선택				영역별선택					영역별선택					영역별선택									
		소개	15/15		4/4																			37+P				
전공교과과정	단일전공	△심리학입문	3/3	3/3	♣학습심리학	3/3	3/3	소비자심리학	3/3	3/3	건강심리학	3/3	3/3	△심리학원서강독	3/3	3/3	♣인사심리학	3/3	3/3	임상심리학	3/3	3/3	산업심리세미나	3/3	59			
		심리학원서강독	2/2	2/2	♣성격심리학	3/3	3/3	범죄심리학	3/3	3/3	이상심리학	3/3	3/3	심리학과A1	2/2	2/2	△심리통계법	3/3	3/3	진로상담	3/3	3/3	가족상담	3/3				
		심리학과A1	2/2	2/2	△심리통계법	3/3	3/3	대인관계리더십	2/2	2/2	인적자원개발	3/3	3/3	심리학원서강독II	3/3	3/3	비즈니스영어I	2/2	2/2	비즈니스영어II	2/2	2/2	인사노무실무	3/3				
				심리학원서강독II	3/3	3/3	심리학원서강독II	3/3	3/3	인지심리학	3/3	3/3	직무분석과역량모델	3/3	3/3	심리학과A1	2/2	2/2	심리학원서강독II	3/3	3/3	인지심리학	3/3	3/3		창의력개발	3/3	
				조직심리학	3/3	3/3	조직심리학	3/3	3/3	△연구설계	3/3	3/3	광고심리학	3/3	3/3	조직심리학	3/3	3/3	사회심리학	3/3	3/3	◎집단상담(캡스톤디자인)	3/3	3/3		광고심리학	3/3	
				사회심리학	3/3	3/3	사회심리학	3/3	3/3	코칭심리학	3/3	3/3	△심리검사	3/3	3/3	발달심리학	3/3	3/3	△심리검사	3/3	3/3	코칭심리학	3/3	3/3		△심리검사제작/실습	3/3	
				발달심리학	3/3	3/3	발달심리학	3/3	3/3	산업심리실무응용	2/2	2/2	△심리자료처리법	3/3	3/3	△심리자료처리법	3/3	3/3	상담이론과실제	3/3	3/3	산업심리실무응용	2/2	2/2		경력개발	3/3	
				△심리자료처리법	3/3	3/3	△심리자료처리법	3/3	3/3	퍼실리테이션의이해와활용	3/3	3/3	상담이론과실제	3/3	3/3	상담이론과실제	3/3	3/3	상담이론과실제	3/3	3/3	퍼실리테이션의이해와활용	3/3	3/3		창의적의사결정심리(번체)	3/3	
				상담이론과실제	3/3	3/3	상담이론과실제	3/3	3/3	상담심리실습	2/2	2/2	상담심리실습	3/3	3/3	상담심리실습	2/2	2/2	상담심리실습	2/2	2/2	상담심리실습	2/2	2/2		진로탐색 및 취업전략	2/2	
				팀리더십	2/2	2/2	팀리더십	2/2	2/2	의사소통심리학	3/3	3/3	팀리더십	2/2	2/2	팀리더십	2/2	2/2	팀리더십	2/2	2/2	의사소통심리학	3/3	3/3		심리평가실습	2/2	
				소개	10/10		39/39				39/39					소개	43/43											
		선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)																				26					
		합계																					122 + P					

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	사회복지학부 / Division of The Social Welfare								
<b>트랙명</b>	사회복지학트랙 / Social Welfare Track								
<b>교육목표</b>	1. 사회복지실천능력을 갖춘 실무형 인재 양성 2. 지역사회문제에 혁신적 사고로 통합적 접근이 가능한 복지실천인 양성								
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>							
	<b>인식과 발견</b>	변화하는 사회에서 인간에게 발생하는 문제를 발견하고 인식하며, 관련된 환경 요인을 이해할 수 있다.							
	<b>소통과 협업</b>	타인의 개방적 태도로 생각이나 감정을 교류할 수 있으며, 원활한 의사소통으로 대상자와의 공감을 형성하고 협업의 성과를 창출한다.							
<b>연계와 책임</b>	국가와 지역사회의 주요 자원을 인지하여 최적의 서비스 조합을 찾아낼 수 있으며, 사회의 일원으로 환경에 미치는 영향에 책임의식을 갖는다.								
<b>이수기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>		<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	12	2	18	-	공동트랙 30	심화트랙 29	24	122+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계	
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기			
		1	2		1	2		1	2		1	2		
교양교과과정	인성교양	인간과기독교	2/2	채플	P	P							7+P	
		벤처와창업가정신	2/2											
		채플	P											P
		사회봉사이해	1(P)											
	사회봉사실천	0(P)												
대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1												
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2	대학영어회화2	2/2								12	
		대학영어강독1	2/2	대학영어강독2	2/2									
	대학기초	글쓰기와커뮤니케이션	2/2											
		AI와컴퓨팅사고력	2/2											
일반교양	영역별선택		인문과SW활용	2/2								2		
	영역별선택		영역별선택										18	
	소계	15/15		6/6									39+P	
전공교과과정	공동트랙	사회문제론	3/3	◆FI.인간행동과사회환경	3/3	△사회복지실천기술론	3/3	△사회복지법제와실천	3/3				30	
		◆사회복지학개론	3/3	자원봉사론	3/3	△지역사회복지론	3/3	사회복지윤리와철학	3/3					
				△사회복지실천론	3/3	프로그램개발과평가	3/3							
				△사회복지조사론	3/3	△사회복지정책론	3/3							
			△사회복지행정론	3/3	사회복지자료분석론	3/3								
		△사회복지현장실습	3/3	△사회복지현장실습	3/3									
심화트랙	아동복지론	3/3	청소년복지론	3/3	사례관리론	3/3	빈곤론	3/3				29		
			사회복지문화와다양성	3/3	가족복지론	3/3	♣사회보장론	3/3						
			장애인복지론	3/3	의료사회복지론	3/3	사회복지특강	3/3						
			♣정신건강사회복지론	3/3			학교사회복지론	3/3						
	소계	9/9		27/27		27/27		18/18			59			
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											24		
합계	122 + P													

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	사회복지학부 / Division of The Social Welfare							
<b>트랙명</b>	노인복지학트랙 / Social Welfare for the Elderly Track							
<b>교육목표</b>	1. 사회복지실천능력을 갖춘 실무형 인재 양성 2. 지역사회문제에 혁신적 사고로 통합적 접근이 가능한 복지실천인 양성							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	<b>인식과 발견</b>	변화하는 사회에서 인간에게 발생하는 문제를 발견하고 인식하며, 관련된 환경 요인을 이해할 수 있다.						
	<b>소통과 협업</b>	타인의 개방적 태도로 생각이나 감정을 교류할 수 있으며, 원활한 의사소통으로 대상자와의 공감을 형성하고 협업의 성과를 창출한다.						
<b>이수기준</b>	<b>연계와 책임</b>	국가와 지역사회의 주요 자원을 인지하여 최적의 서비스 조합을 찾아낼 수 있으며, 사회의 일원으로 환경에 미치는 영향에 책임의식을 갖는다.						
	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b> 공통트랙   심화트랙	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	12	2	18	-	30   29	24	122+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계	
	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기		
교양 교과 과정	인성 교양	인간과기독교	2/2	채플	P	P			7+P	
		벤처와창업가정신	2/2							
		사회봉사이해	1(P)							
		사회봉사실천	0(P)							
	대학생활설계와비전1,2	1/1   1/1								
기초 교양	기초 역량	대학영어회화1	2/2	대학영어회화2	2/2				12	
		대학영어강독1	2/2							
	대학 기초	글쓰기와커뮤니케이션	2/2	대학영어강독2	2/2					
		AI와컴퓨팅사고력	2/2	인문과SW활용	2/2					2
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		18	
소계		15/15		6/6				39+P		
전공 교과 과정	공통 트랙	사회문제론	3/3	◆FI인간행동과사회환경 자원봉사론 △사회복지실천론 △사회복지조사론 △사회복지행정론	3/3 3/3 3/3 3/3	△사회복지실천기술론 △지역사회복지론 프로그램개발과평가 △사회복지정책론 사회복지자료분석론 △사회복지현장실습	3/3 3/3 3/3 3/3	△사회복지법제와실천 사회복지윤리와철학	3/3 3/3	30
		◆사회복지학개론	3/3							
		노인의이해	3/3							
	심화 트랙	노인복지론	3/3	건강가정론 노인심리와상담 노인여가복지론	3/3 3/3 3/3	정신건강론 ▲●SI와고령친화사업	3/3 3/3	노인장기요양복지론 건강가정현장실습 노인복지시설운영론 노인복지특강 가족상담 및 치료	3/3 2/2 3/3 3/3	
노인복지론		3/3								
소계		12/12		24/24		24/24		20/20		59
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)								24	
합계		122 + P								

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), SI교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	청소년문화·상담학과 / Youth Culture & Counseling							
<b>교육 목표</b>	전문 지식을 바탕으로 프로그램 개발 및 실습 등을 통해 청소년을 지도할 수 있고, 학습경험의 수업방식을 통해 청소년지도자로서의 역량을 키움							
	<b>핵심어</b>	내 용						
	<b>종합적사고력</b>	상황을 파악하고, 해결 방법을 탐색하여 문제를 해결할 수 있다.						
	<b>의사소통능력</b>	효과적으로 의사를 전달할 수 있다.						
	<b>리더십</b>	청소년을 리더십 있게 지도할 수 있다.						
	<b>실무능력</b>	전문지식을 바탕으로 프로그램 개발 및 실습 등에 활용할 수 있다.						
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	10	2	18	-	59	26	122+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계	
	과목명	학기		과목명	학기		과 목 명	학기		
		1	2		1	2		1	2	1
교양교과과정	인성교양	인간과기독교	2/2							7+P
		벤처와창업가정신	2/2							
		채플	P	P	채플	P	P			
		사회봉사이해	1(P)							
		사회봉사실천	0(P)							
	대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1							
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2	대학영어강독2	2/2					10
		대학영어강독1	2/2							
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2							
		AI와컴퓨팅사고력	2/2							
		대학기초			인문과SW활용	2/2				
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		18	
	소계	15/15	4/4						37+P	
전공교과과정	단일전공	청소년학개론	3/3	♣청소년문화	3/3	♣청소년지도방법론	3/3	♣청소년복지	3/3	59
		♣♣청소년상담	3/3	◎특수상담	3/3	♣청소년리더십이론과실제	3/3	청소년지도실습	3/3	
		♣청소년활동론	3/3	♣청소년여가지도론	3/3	◎◎심리검사	3/3	◎◎학습심리	3/3	
		◎발달심리	3/3	♣청소년여성제도론	3/3	☆♣AL청소년전문활동	3/3	◎◎가족상담	3/3	
				♣청소년육성제도론	3/3	◎◎성격심리	3/3	청소년연구방법론	3/3	
		◎◎상담이론과실제	3/3	△♣청소년문제와보호	3/3	◎◎진로상담	3/3			
		♣AI와이벤트연출론	3/3	♣청소년프로그램개발과평가	3/3	청소년정책론	3/3			
		◎◎이상심리	3/3	◎학습부진아학업상담	3/3					
		△사회변화와직업세계의이해	3/3	◎◎집단상담	3/3					
				영재아상담	3/3					
	소계	12/12	27/27			30/30		21/21		
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)									
합계	122 + P									

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(♣),사이버강좌(♣), 청소년지도사2급 자격증 필수과목(♣), 이벤트연출사(♣), 청소년상담사3급(◎), 전문상담교사(2급)과목(◎), 액션러닝(☆), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)



<b>학부(과)명</b>	미디어커뮤니케이션학과 / Department of Media Communication							
<b>교육 목표</b>	강력한 실무능력을 가진 미디어 전문가와 커뮤니케이션 전문가를 양성하기 위한 최적의 교육과정을 운영합니다.							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	창의적 미디어 아키텍트	뉴페러다임 하의 미디어 빅뱅 시대를 선도할 인재를 양성한다.						
	커뮤니케이션 디자이너	커머스 마케팅의 글로벌화 시대를 선도할 커뮤니케이션 인재를 양성한다.						
	콘텐츠 크리에이터	뉴미디어 콘텐츠 시대를 선도할 콘텐츠 크리에이터를 양성한다.						
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	10	2	18	-	59	26	122+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		
		1	2		1	2		1	2		1	2	
교양 교과 과정	인성 교양	인간과 기독교		2/2									7+P
		벤처와 창업가정신		2/2									
		채플	P	P	채플	P	P						
		사회봉사이해		1(P)									
		사회봉사실천		0(P)									
		대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1									
기초 교양	기초 역량	대학영어회화 1		2/2	대학영어회화 2		2/2						10
		대학영어강독 1		2/2									
		글쓰기와커뮤니케이션		2/2									
		AI와컴퓨팅사고력		2/2									
대학 기초				인문과SW활용		2/2						2	
일반교양		영역별선택		영역별선택			영역별선택			영역별선택			18
소계			15/15		4/4								37+P
전공 교과 과정	단일 전공	◆ 미디어의 이해	3/3		AI시대의PR	3/3		카드뉴스	3/3		광고커뮤니케이션	3/3	59
		◆ 영상이론과모토에세이	3/3		미디어글쓰기	3/3		공연커뮤니케이션	3/3		SNS콘텐츠제작실습	3/3	
		◆ 커뮤니케이션의이해	3/3		지식콘텐츠기획과개발	3/3		미디어콘텐츠스토리텔링	3/3		사회연결망이해와분석	3/3	
		영상커뮤니케이션개발론	3/3		포토그래퍼연습	3/3		M D와편성	3/3		드로잉실습	3/3	
					커머스콘텐츠기획과개발	3/3		미디어콘텐츠기업론	3/3		미디어제작필드프로젝트	3/3	
					☆구술사연구방법론입문	3/3		미디어데이터마케팅	3/3		벤처와비즈니스	3/3	
					대인설득커뮤니케이션	3/3		조각커뮤니케이션	3/3				
					포토샵과일러스트	3/3		미디어논술과작문	3/3				
					방송스크립터연습	3/3		다큐멘터리프로덕션	3/3				
					멀티미디어제작실습	3/3		영상콘텐츠제작실습	3/3				
					대중문화와문화산업	3/3		한류와글로벌콘텐츠	3/3				
			S N S 마 케 팅	3/3		빅데이터분석실습	3/3						
소계			12/12		36/36		36/36			18/18			
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											26	
합계		122 + P											
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)													

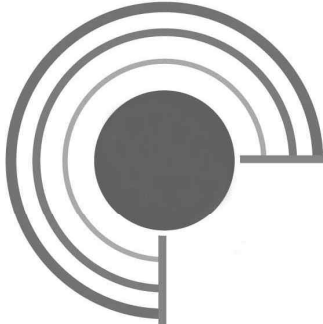
<b>학부(과)명</b>	유아교육과 / Early Childhood Education							
<b>교육 목표</b>	봉사하는 창의적 전문인 양성							
	핵심어	내 용						
	봉사정신	봉사와 헌신의 인성과 소양을 갖춘 유아교사로서 교육관과 사명감을 발휘할 수 있다						
	창의성	유아교육 분야의 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 창의적으로 해결할 수 있다						
<b>이수 기준</b>	전문성	유아교육 분야의 전문지식을 바탕으로 수업을 계획, 실행, 운영, 평가할 수 있다.						
	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
	7	10	2	18	-	59	26	122+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계	
	과목명	학기		과목명	학기		과 목 명	학기		
		1	2		1	2		1		2
교양 교과목	인성 교양	인간과기독교	2/2	채 플	P P					7+P
		벤처와창업가정신	2/2							
		채 플	P P							
		사회봉사 의 이해	1(P)							
		사회봉사 의 실천	0(P)							
대학생활설계와비전1,2	1/1 1/1									
기초 교양	기초 역량	대학 영어 회화 1	2/2	독서와 토론		2/2				10
		대학 영어 강독 1	2/2							
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2							
		AI와컴퓨팅사고력	2/2							
대학 기초			인문과 SW 활용	2/2					2	
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		18	
소계		15/15		4/4						37+P
전공 교과목	단일 전공	◆ 영 유아 발달	3/3	놀 이 지 도	3/3	유 아 사 회 교 육	3/3	보 육 실 습	3/3	59
		◆ 유아 교육론	3/3	아 동 미 술	3/3	◎ 유아 과학 교육	3/3	아 동 생 활 지 도	3/3	
		★ 유아논리및논술	2/2	아동관찰및행동연구	3/3	가 족 관 계	3/3	유 아 교 과 교 육 론	3/3	
		유 아 음 악 교 육	3/3	유 아 수 학 교 육	3/3	아 동 상 담	3/3	보 육 교 사 (인 성) 론	3/3	
		유 아 동 작 교 육	3/3	◆ 유아교육과정	3/3	현 장 실 습 1	P	정 신 건 강	3/3	
				아동권리와복지	3/3	★ 부모 교육	3/3	★AL테크놀로지외유아교육	3/3	
				☆ A L 아동문학	3/3	언 어 지 도	3/3			
				영유아교수방법론	3/3	★아동건강및안전관리	3/3			
				인간행동 의 심 리 학 적 기 초	3/3	◎ 유아 교과 교 재 연구 및 지도 법	3/3			
						▲시대의창의성교육	3/3			
						현 장 실 습 2	P			
소계		14/14		27/27		27/27		18/18		
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)									26
합계		122 + P								
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플러러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△) ※ 교육실습 - 4주 / 보육실습 - 6주 ※ 현장실습1 - 3학년 1학기(5시간×7주=35시간 이상) / 현장실습2 - 3학년 2학기(8시간×7주=56시간 이상) ※ 교육봉사(60시간 이상 이수): 졸업 전										

<b>학부(과)명</b>	<b>항공서비스학과 / Department of Airline Service</b>							
<b>교육 목표</b>	대학 교육목적에 바탕으로 하여 항공 및 서비스산업 분야에 관련된 이론과 이의 실제적 응용을 교수하고 연구함으로써 실무능력을 갖춘 전문서비스인의 육성을 목표로 함							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	전문성을 갖춘 고급인재 양성	항공운송서비스산업에서 요구되는 핵심역량과 전문성을 갖춘 고급인재 양성						
	글로벌 인재 교육	국제적 수준의 표준화된 서비스 매너와 외국어 실력을 갖춘 글로벌 인재 교육						
	항공서비스 전문가 양성	올바른 서비스 인성과 섬김의 리더십을 갖춘 항공서비스 전문가 양성						
<b>이수 기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
	7	10	2	18	-	59	26	122+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계	
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기			
1		2	1		2	1		2	1		2			
교양교과과정	인성교양	인간과기독교	2/2										74P	
		벤처와창업가정신	2/2											
		채플	P	P	채플	P	P							
		사회봉사이해	1(P)											
		사회봉사실천		0(P)										
	대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1											
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2	대학영어회화2	2/2								10	
		대학영어강독1	2/2											
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2											
		AI와컴퓨팅사고력	2/2											
대학기초			인문과SW활용	2/2								2		
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택				18	
소계		15/15		4/4									37+P	
전공교과과정	단일전공	항공중국어초급 I	2/3	항공중국어중급 I	2/3	항공방송실무	2/3	항공인터뷰영어 I	2/3	항공인터뷰영어 II	2/3		59	
		항공토익 I	3/3	항공일본어 I	2/3	식음료경영실무	3/3	취업프로젝트 I	2/2					
		항공서비스경영	3/3	항공예약실무	2/3	서비스커뮤니케이션	3/3	호텔관광마케팅(창업)	3/3					
		항공중국어초급 II	2/3	호텔경영론	3/3	◆항공실무영어	3/3	AI항공사면접 I	2/3					
		항공객실서비스실무	2/3	이미지마케팅(벤처)	3/3	◆항공운송실무	3/3	취업프로젝트 II	2/2					
		이미지메이킹	3/3	글로벌문화의이해	2/3	항공인터뷰영어 I		3/3	AI항공사면접 II	2/3				
		항공토익 2	3/3	항공기객실구조안	3/3	주장경영실무		2/3						
				항공중국어중급 2		2/3	항공사면접실습		3/3					
				서비스매너		2/2								
				항공일본어 2		2/3								
				항공객실식음료실무		2/3								
				객실경영실무		2/3								
				항공서비스영어실무		2/3								
				항공서비스매너		3/3								
소계		18/21		32/41		22/24				13/16				
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											26		
합계													122 + P	

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드트(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)



# 경영대학

글로벌통상학과

경영학부

경영학트랙

세무회계학트랙

디지털기술경영학과



학부(과)명		글로벌통상학과 / Department of Global Commerce									
교육 목표	• 신개념의 '글로벌지역통상전문가' 양성										
	핵심어	내 용									
	외교 / 비즈니스협상	• 국제정치적/국제경영적 접근을 통해 국가와 국가 간의 외교 및 기업과 기업 간의 비즈니스 협상 기술을 습득할 수 있다.									
	무역 / 무역실무	• 국제경제적/국제경영적 접근을 통해 무역에 관한 지식과 무역 실무에 관한 능력을 배양할 수 있다.									
	지역연구	• 한국의 FTA체결 주요 지역(국가)을 중심으로 특화지역(예, 미국, 유럽, 아세안 등)에 대한 이해를 높일 수 있다.									
	법제도 (통상법)	• 선정된 지역(국가)의 법제도(통상법)에 대한 이해를 높일 수 있다.									
국제어(영어)	• 선별적 영어강의 또는 Trade English/Market Leader Business English 등을 통해 국제어(영어) 구사 역량을 강화할 수 있다.										
이수 기준	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점			
	7	10	2	18	-	59	26	122+P			
구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계		
	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2	과 목 명	학기 1 2			
교양 교과 과정	인성 교양	인간과 기독교	2/2	체	플	P	P			7+P	
		벤처와 창업가정신	2/2					P	P		
	기초 교양	사회봉사의 이해	1(P)								10
		사회봉사의 실천	0(P)								
		대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1							
대학영어회화1	2/2	대학영어회화2	2/2							2	
대학외국어강독1	2/2										
글쓰기와커뮤니케이션	2/2	경영과SW활용	2/2							18	
AI와컴퓨팅사고력	2/2										
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택				
소계		15/15		4/4						37+P	
전공 교과 과정	단일 전공	△글로벌지역통상학개론	3/3	글로벌정치이해	3/3	글로벌경제이해	3/3	글로벌기업관리론	3/3	59	
		해외지역연구이해	3/3	산업조직론	3/3	International Trade Law	3/3	오세아니아연구	3/3		
△기초경제이해	3/3	글로벌기업경영론	3/3	동북아경제론	3/3	국제자원환경론	3/3	국제지원환경론	3/3		
		International Law	3/3	무역영어서식의이해	3/3	Global Career Strategy	3/3	Global Career Strategy	3/3		
		Market leader business English	3/3	▲AI글로벌통상과태	3/3	국제금융제도및시장론	3/3	국제금융제도및시장론	3/3		
		무역정보의이해	3/3	포트폴리오제작	3/3	F T A 비교 연구	3/3	F T A 비교 연구	3/3		
		글로벌마케팅실무	2/2	동남아지역연구	3/3	◆글로벌협상기술론	3/3	◆글로벌협상기술론	3/3		
		글로벌리태일링	2/2	유럽지역연구	3/3	특수국가연구론	3/3	특수국가연구론	3/3		
		▲시무역통상프로그래밍	3/3	현대외교의이해	3/3	글로벌기술경제론	3/3	글로벌기술경제론	3/3		
		◆△무역실무입문	3/3	American Law	3/3	국제무역보험론	3/3	국제무역보험론	3/3		
		비교정치체제론	3/3	American Studies	3/3	Topics in International Trade	3/3	Topics in International Trade	3/3		
		세계시장경제론	3/3	국제무역론	3/3	한국경제론	3/3	한국경제론	3/3		
		전략적사고론	3/3	관세이론과통관실무	3/3	◎취업지도및졸업특강	3/3	◎취업지도및졸업특강	3/3		
		글로벌기업분석론	3/3	글로벌통상환경론	3/3	글로벌지역통상세미나	3/3	글로벌지역통상세미나	3/3		
		국제무역실무	3/3	글로벌통상영어	3/3	영연방지역연구	3/3	영연방지역연구	3/3		
		글로벌리더십개발론	3/3	◎글로벌머천다이징	3/3	글로벌마케팅전략론	3/3	글로벌마케팅전략론	3/3		
		무역영어커뮤니케이션	3/3	중남미지역연구	3/3						
		기술혁신과글로벌통상	3/3								
		글로벌브랜드전략방법론	3/3								
소계		9/9		55/55		51/51		48/48			
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)										
합계		122 + P									
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드트(♣), PBL(★), 액서러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스투디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)											

<b>학부(과)명</b>	경영학부 / School of Business Administration									
<b>트랙명</b>	경영학트랙 / Business administration Track									
<b>교육목표</b>	• 시장 니즈 기반 Business Savvy 인재 육성 ※ Business Savvy (실무중심 문제발견/문제해결 스마트 인재)									
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>								
	학생 맞춤형 커리어 플래닝 (CP: Career Planning)	• 개별 학생의 장단점, 비전에 따라 학년별 진로지도 및 역량구축 지원 • 커리어 플래닝 관련 교과목 개발 및 비교과 프로그램 참여 촉진 • 취·창업, 진학 등 졸업 후 진로 성과의 양적·질적 혁신								
	시장요구 중심 경영 전문성 강화 (BS: Business Savvy)	• 글로벌 시장 확대, 데이터 아날리티クス 및 시뮬레이션 활용, 유통·물류 시장 성장, 컨설팅 인력 니즈 실무 전문성 요구 등 시장 니즈 지속적 파악 • 시장 니즈 기반 교과목 개발, 비교과 프로그램 개발, 자격증 취득지원, 경력개발 활동 참여 지원								
지속 가능한 발전 균형 인재 육성 (SD: Sustainable Development)	• 기업경영의 수익 추구뿐만 아니라 인류의 지속 가능한 발전 경영 추구 • 경제적·환경적·사회적 가치의 균형적 추구 • 사회와 기업발전에 기여하는 성품을 가진 친화형 인재									
<b>이수기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점 공통트랙 심화트랙	선택영역	졸업학점		
	7	10	2	18	-	30 29	26	122+P		
<b>구분</b>	1학년		2학년		3학년		4학년		<b>합계</b>	
	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2		
<b>교양교육과정</b>	인성교양	세계와 기독교	2/2	벤처와 리더십	2/2				7+P	
		채플	P P	채플	P P					
	기초교양	사회봉사 의 이해	1(P)						10	
		사회봉사 의 실천	0(P)							
		대학생활설계와비전	1,2	1/1	대학영어회화 2	2/2				
대학기초	대학영어회화 1	2/2						2		
일반교양	글쓰기와커뮤니케이션	2/2						18		
	AI와컴퓨팅사고력	2/2						37+P		
소계		13/13		6/6						
<b>전공교육과정</b>	공통트랙	△ 경영학원론	3/3	△ 운영관리	3/3	△ 인적자원관리	3/3	경영경제사회의이해	3/3	30
		△ 회계원리	3/3	△ 경영통계	3/3	△ 재무관리	3/3	커리어플래닝 1	3/3	
				△ 마케팅(벤처)	3/3	경영정보론	3/3	커리어플래닝 2	3/3	
				△ 재무회계	3/3	기업경영을위한상법이해	3/3			
				△ 원가회계	3/3					
	심화트랙	기초전략시뮬레이션	3/3	△ 조세법개론	3/3					29
				△ 부가가치세법	3/3	품질경영	3/3	경영분석	3/3	
				엔터테인먼트경영	3/3	소비자행동론	3/3	조직론	3/3	
				스타트업이해	3/3	▲ 딥러닝	3/3	마케팅조사론	3/3	
				△ 국제경영	3/3	경영전략	3/3	신경영기법	3/3	
소계		9/9		54/54		42/42		21/21		
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(다전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정, 일반교양 4학점 추가 가능)								26	
합계		122 + P								
※ 본수저공:32/부저공:21 전공필수(◆) 사이비/블래디드(♣) PPE(★) 액서러닝(☆) 플리러닝(▽) 창의융합(▽) 캡스토타지(◎) AI교과목(▲) 전공전용역량(△)										

<b>학부(과)명</b>	경영학부 / School of Business Administration							
<b>트랙명</b>	세무회계학트랙 / Tax and accounting Track							
<b>교육목표</b>	• 시장 니즈 기반 Business Savvy 인재 육성 ※ Business Savvy (실무중심 문제발견/문제해결 스마트 인재)							
	핵심어	내 용						
	학생 맞춤형 커리어 플래닝 (CP: Career Planning)	• 개별 학생의 장단점, 비전에 따라 학년별 진로지도 및 역량구축 지원 • 커리어 플래닝 관련 교과목 개발 및 비교과 프로그램 참여 촉진 • 취·창업, 진학 등 졸업 후 진로 성과의 양적·질적 혁신						
	시장요구 중심 경영 전문성 강화 (BS: Business Savvy)	• 글로벌 시장 확대, 데이터 아날리틱스 및 시뮬레이션 활용, 유통·물류 시장 성장, 컨설팅 인력 니즈, 실무 전문성 요구 등 시장 니즈 지속적 파악 • 시장 니즈 기반 교과목 개편, 비교과 프로그램 개발, 자격증 취득지원, 경력개발 활동 참여 지원						
지속 가능한 발전 균형 인재 육성 (SD: Sustainable Development)	• 기업경영의 수익 추구뿐만 아니라 인류의 지속 가능한 발전 경영 추구 • 경제적, 환경적, 사회적 가치의 균형적 추구 • 사회와 기업발전에 기여하는 성품을 가진 친화형 인재							
<b>이수기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점 공통트랙 심화트랙	선택영역	졸업학점
	7	10	2	18	-	30 / 29	26	122+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계	
	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기		
교양교과과정	인성교양	세계와기독교	2/2	벤처와리더십	1				7+P	
		채플	P	채플	2/2					
	기초교양	사회봉사의이해	1(P)	대학영어회화1	2/2				10	
		사회봉사의실천	0(P)	대학영어회화2	2/2					
	대학기초	대학생활설계와비전1,2	1/1	경영과SW활용	2/2				2	
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		18	
소계		13/13		6/6					37+P	
전공교과과정	핵심트랙	△경영학원론	3/3	△운영관리	3/3	△인적자원관리	3/3	경영경제사회의이해	3/3	30
		△회계학원론	3/3	△경영통계	3/3	△재무관리	3/3	커리어플래닝1	3/3	
	심화트랙	회계학원론	3/3	△마케팅(벤처)	3/3	경영정보론	3/3	커리어플래닝2	3/3	29
		세무회계학트랙	재무회계연습	3/3	△재무회계	3/3	기업경영윤리	3/3		
			회계연습	3/3	△원가회계	3/3	기업경영윤리	3/3		
소계		9/9		39/39		39/39		24/24	59	
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정, 일반교양 4학점 추가 가능)								26	
합계	122 + P									

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), A교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	디지털기술경영학과 / Department of Digital Business							
<b>교육목표</b>	Transformative Innovation, 디지털 기술로 사회를 변화시킬 수 있는 경영의 리더 교육							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	디지털 비즈니스 기획 및 마케팅	e-비즈니스, 디지털콘텐츠 비즈니스, 미디어마케팅 분야의 기업 경영활동의 기획 및 미디어 중심의 마케팅 전략(광고, 홍보, 상품기획 등)						
	디지털 경영전략	인터넷과 모바일 기술 등 정보통신기술(CT)을 경영에 접목한 경영 및 전략 수립						
	디지털 창업과 사업화 역량	사물인터넷 등 디지털 기술 기반의 경영 및 디지털콘텐츠 사업화를 할 수 있는 경영 역량을 가진 인재 양성						
<b>이수기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	10	2	18	-	59	26	122+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과 목 명	학기		
1		2	1		2	1		2	1		2	1	2
교양교과 교양과목 전	인성교양	인간과기독교	2/2										7+P
		벤처와창업가정신	2/2										
		채플	P	P	채플	P	P						
		사회봉사이해	1(P)										
		사회봉사실천	0(P)										
	대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1										
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2	대학영어회화2	2/2								10
		대학영어강독1	2/2										
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2										
		AI와컴퓨팅사고력	2/2										
		대학기초			경영과SW활용	2/2							
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택			18	
	소계	15/15	4/4									37+P	
전공교과 과목 전	단일전공	디지털콘텐츠제작의이해	3/3	경영통계	3/3	◆데이터베이스설계및개발	3/3	◆디지털기술경영	3/3				59
		◆디지털기술의이해	3/3	경영정보시스템	3/3	●융복합미디어마케팅	3/3	●동영상광고론	3/3				
		온라인쇼핑몰구축	3/3	△비즈니스개론	3/3	인공지능과경영	3/3	●빅데이터경영	3/3				
		◆경영학원론	3/3	웹프로그래밍	3/3	스마트전자적자원관리	3/3	디지털비즈니스시장조사론	3/3				
				△디지털콘텐츠비즈니스개론	3/3	●정보시스템개발론	3/3	이비즈니스전략	3/3				
				마케팅의이해	3/3	디지털콘텐츠와블록체인	3/3	사물인터넷(IoT)이론과사례	3/3				
				△1인미디어콘텐츠이론과실습	3/3	AR/VR모바일콘텐츠	3/3	디지털콘텐츠와한류	3/3				
				모바일앱개발	3/3	디지털콘텐츠비즈니스모델	3/3	디지털콘텐츠기업전략	3/3				
				회계원리	3/3	하이테크와감성마케팅	3/3						
				벤처경영과창업의이해	3/3	●빅데이터처리및분석	3/3						
		O2O커머스	3/3	사업기획및창업실무	3/3								
		디지털콘텐츠마케팅	3/3	지능형이비즈니스개론	3/3								
				●웹사이트기획및구축	3/3								
	소계	12/12	36/36	39/39				24/24					
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											26	
합계		122 + P											
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드트(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), A교과목(▲), 전공적응역량(△)													





# 생명보건대학

식품공학과

제약공학과

화장품생명공학부

화장품과학트랙

생명공학트랙

식품영양학과

↓ 간호학과

↓ 물리치료학과

↓ 임상병리학과

동물보건복지학과

<b>학부(과)명</b>	식품공학과 / Department of food Science & Technology							
<b>교육 목표</b>	식품의 전문지식을 기반으로 생산, 연구개발, 가공 유통 등의 신기술을 창출할수 있는 전문가 양성							
	<b>핵심어</b>	내 용						
	<b>전문성 및 실무능력</b>	식품산업 분야의 기초 및 응용지식을 습득하고 실제적으로 활용할 수 있는 전문성과 실무능력을 배양하도록 한다.						
	<b>창의력</b>	습득한 지식을 바탕으로 식품산업 분야에서 새로운 기초 및 응용 지식을 창출할 수 있는 창의력을 갖추도록 한다.						
	<b>소통 및 협업능력</b>	타인과 소통하고 협력하는 식품 분야 협업능력과 지도력을 배양한다.						
	<b>윤리의식</b>	산업, 연구 윤리를 바탕으로 국민 건강에 기여하는 사회공헌형 인재를 육성한다.						
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	10	8	16	-	59	26	126+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계	
	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2	과 목 명	학기 1 2		
교양 교과목 과정	인성 교양	세 상 과 기 독 교	2/2	채	플	P	P			7+P
		벤 처와 창업가정신	2/2							
		채 플	P P							
		사 회 봉 사 의 이 해	1(P)							
		사 회 봉 사 의 실 천	0(P)							
대학생활설계와비전	1,2 1/1 1/1									
기초 교양	기초 역량	대 학 영 어 회 화 1	2/2							10
		대 학 영 어 강 독 1	2/2							
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2							
		AI와컴퓨팅사고력	2/2							
		논리적사고와표현	2/2							
대학 기초	대학 기초	생 명 의 이 해 실 험	1/2	생명보건과SW활용	2/2					8
		생 명 의 이 해	2/2							
		화 학 의 이 해	2/2							
		화 학 의 이 해 실 험	1/2							
		일반교양	영역별선택							
소계	23/25	2/2							41+P	
전공 교과목 과정	단일 전공	식 품 공 학 개 론	3/3	식 품 화 학	3/3	기 기 분 석	2/2	●HACCP과 공장설계	3/4	59
		식 품 재 료 학	2/2	생 물 공 학	3/3	생 리 학	3/3	식품산업네트워킹	2/2	
		기 초 조 리 실 습	2/2	식 품 가 공 학	3/3	식 품 위 생 학	3/3	●창의적제품화설계	3/4	
				식 품 미 생 물 실 험	2/3	관능검사 및 통계실습	2/3			
				건 기 식 제 조 실 습	2/3					
		식 품 미 생 물 학	3/3	분 석 화 학	3/3	식품분석 및 기기분석실습	3/4	식 품 유통 마 케 팅	3/3	
		식 품 가 공 실 험	2/3	생 화 학	3/3	●기능성평가 및 실습	3/4	●창의적건기식설계	3/4	
				푸 드 테 크 산 업	3/3	저 장 및 포 장 학	3/3			
				식 품 영 양 학	3/3	품 질 관 리 와 G M P	3/3			
				생 물 공 학 실 험	2/3					
소계	12/12	27/27	22/25				14/17			
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)								26	
합계	126 + P									
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), A교과목(▲), 전공적응역량(△)										

<b>학부(과)명</b>	<b>제약공학과 / Pharmaceutical Engineering</b>							
<b>교육 목표</b>	제약공학 학문 탐구를 바탕으로 제약산업의 혁신과 발전을 일궈낼 전문가를 양성을 목표로 함							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	<b>전문성 및 실무능력</b>	제약공학 분야의 기초 및 응용 지식을 습득하고 실제적으로 활용할 수 있는 전문성과 실무능력을 배양도록 한다.						
	<b>창의력</b>	습득한 지식을 바탕으로 제약공학 분야에서 새로운 기초 및 응용 지식을 창출할 수 있는 창의력을 갖추도록 한다.						
	<b>소통 및 협업능력</b>	타인과 소통하고 협력하는 제약공학 분야 협업능력과 지도력을 배양한다.						
	<b>윤리의식</b>	산업, 연구 윤리를 바탕으로 국민 건강에 기여하는 사회공헌형 인재를 육성한다.						
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	10	8	16	-	59	26	126+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계		
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과 목 명	학기				
		1	2		1	2		1	2		1	2			
교양교과과정	인성교양	세상과 기독교	2/2	체	플	P	P							7+P	
		벤처와창업가정신	2/2												P
	기초교양	사회봉사이해	1(P)												10
		사회봉사실천	0(P)												
		대학생활설계와비전1,2	1/1												
대학기초	AI와컴퓨팅사고력	2/2												8	
	글쓰기와커뮤니케이션	2/2													
일반교양	논리적사고와표현	2/2												16	
	대학영어강독1	2/2													
	생명 의 이해	2/2	생명보건과SW활용	2/2											
	생명의 이해실험	1/2													
	화학의 이해	2/2													
	화학의 이해실험	1/2													
	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택					16	
	소개	23/25		2/2										41+P	
전공교과과정	단일전공	◆ 제약공학개론	3/3	미생물학실습	2/3	생리학	3/3	면역학	2/2	면역학의약품제조학 제약공학실무실습 기초통계학 ▼빅데이터기반다중omics분석 제약유통관리학 바이오의약품학 비임상시험관리학 식품제약유통관리학 비임상시험실무실습	2/2	2/2 2/2 2/2 2/2 1/2	59		
		미생물학	3/3	제제물리학	2/2	기기분석	2/2	의약품제조학	3/3						
		일반화학2 및실험	3/4	천연물약품학	2/2	기기분석실습	1/2	제약공학실무실습	2/3						
		유기화학I	3/3	생화학I	3/3	제제공학실험	2/3	기초통계학	2/2						
				유기화학II	2/2	의약품인허가론	3/3	빅데이터기반다중omics분석	2/3						
				분석화학	2/2	품질관리와GMP	3/3	제약유통관리학	2/2						
				분석화학실습	1/2	AI밸리데이션	2/2	바이오의약품학	2/2						
				제제공학	3/3	약전실습	2/3	비임상시험관리학	2/2						
				생화학II 및실습	2/3	AI기반의약품개발론	2/2	식품제약유통관리학	2/2						
				의약품합성화학및실험	2/3	임상시험및규제과학	2/2	비임상시험실무실습	1/2						
				약리학	3/3										
				독성학	3/3										
	소개	12/13		21/25		28/31		20/23							
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											26			
합계	126 + P														

※ 복수전공:32/부전공:26, 전공필수(◆), 사이버/블랜드드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)



<b>학부(과)명</b>	화장품생명공학부 / Division of Cosmetics and Biotechnology								
<b>트랙명</b>	생명공학트랙 / Department of Cosmetics Track								
<b>교육목표</b>	생명공학 분야의 기초 및 응용 지식을 창출하고 활용함으로써 국가 바이오산업의 발전에 기여하는 생명공학전문 인재의 양성								
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>							
	<b>전문성 및 실무능력</b>	생명공학 분야의 기초 및 응용 지식을 습득하고 산업 현장에서 활용할 수 있는 전문성과 실무능력을 배양한다.							
	<b>문제해결 능력</b>	생명공학 분야에서 직면하게 되는 문제를 해결하기 위해 습득한 지식을 바탕으로 유익한 방안을 도출하고 새로운 기반을 창출할 수 있는 문제해결능력을 기른다.							
	<b>소통 및 협업능력</b>	조직 및 공동체 속에서 서로 소통하고 협력하는 능력을 바탕으로 한 지도력을 키운다.							
<b>윤리인식</b>	생명을 존중하는 윤리의식으로 국민 건강에 기여하는 사회공헌형 인재를 육성한다.								
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>		<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	10	8	16	3	공통트랙 30	심화트랙 29	23	126+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계													
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기															
교양교육과정	인성교양	인간과 기독교	2/2	채플	P	P	영역별선택			영역별선택			7+P													
		벤처와창업가정신	2/2											P	P											
	사회봉사이해	1(P)																								
	사회봉사실천	0(P)																								
	대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1																							
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2	생명보건과SW활용	2/2								10													
		대학영어강독1	2/2																							
	글쓰기와커뮤니케이션	2/2																								
	AI와컴퓨팅사고력	2/2																								
대학기초	생명의이해	2/2	생명의이해실험	1/2	화학의이해	2/2							8													
	화학의이해실험	1/2																								
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택				16													
소계		23/25		2/2								41+P														
전공교육과정	전공기초 (MSC)	일반생물학2	2/2	유기화학	3/3	유기화학실험	3/3	생화학	3/3	생화학및실험	3/5	바이오기술설계(실험)	3/5	독성과학	3/3	30										
		일반생물학실험2	1/2																							
	화장품과학개론	3/3																								
	생명공학개론	3/3																								
	공중보건학	3/3																								
심화트랙		바이오소재와인공지능	3/3	미생물학	3/3	미생물학실험	2/4	분자생물학	2/4	분자생물학실험1	3/3	생명공학	3/3	3/3	29											
				세포생물학	3/3	응용미생물학	3/3	분자생물학	3/3	분자생물학실험2	3/3	생명공학	3/3													
						응용미생물학	3/3	분자생물학	3/3	분자생물학실험2	3/3	생명공학	3/3													
								분자생물학	3/3	분자생물학실험2	3/3	생명공학	3/3													
소계		15/16		22/26		28/34		12/14		62		23														
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)										23															
합계												126 + P														

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드(♣), PBL(★), 액서러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스토타인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	식품영양학과 / Department of Food and Nutrition							
<b>교육 목표</b>	건강한 식생활 문화를 선도할 수 있는 통합적 지식과 창의적 연구능력을 함양하고 글로벌 리더십을 지닌 지도자 양성							
	핵심어	내 용						
	건강한 식생활 문화주도 윤리성	바르고 건강한 국민 식생활 문화를 선도하는 윤리성						
	통합적, 창의적 연구능력	전문적 영양 및 식품 지식을 바탕으로 실무를 수행하는 능력						
	리더십	급변하는 식생활 환경을 주도적으로 이끌 리더십						
<b>이수 기준</b>	인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
	7	8	8	16	-	59	28	126+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과 목 명	학기		
1		2	1		2	1		2	1		2		
교양교육과정	인성교양	세계와 기독교	2/2										7+P
		벤처와창업가정신	2/2										
		채플	P	P	채플	P	P						
		사회봉사이해	1(P)										
		사회봉사의 실천		0(P)									
	대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1										
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2										8
		대학영어강독1	2/2										
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2										
		AI와컴퓨팅사고력	2/2										
대학기초	생명의이해	2/2		생명보건과SW활용	2/2							8	
	생명의이해실험	1/2											
	화학의이해	2/2										16	
	화학의이해실험	1/2											
	일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택			
	소계	21		2								39+P	
전공교육과정	단일전공	△영양학개론	3/3	◆생리학	3/3	고급영양학	3/3	단체급식관리및실습	3/4			59	
		식품학개론	3/3	영양화학및실험	3/4	★식품가공과정및실습(창업캡스톤디자인)	3/4	식생활과문화	3/3				
		공중보건학	3/3	식품미생물학및실습	3/4	영양판정및실습	3/4	영양교육및상담실습	3/4				
				식품위생학	3/3	영양판정및실습	3/4	임상영양학	3/3				
				생애주기영양학	3/3	△급식경영학	3/3	지역사회영양학	3/3				
				한국조리실습	3/4	식사요법및실습	3/4	영양사현장실습	2/2				
				△조리과학	3/3	◆●생화학및실습	3/4	AI맞춤영양관리	3/3				
				식생활관리학	3/3	●식품화학및실습	3/4	식품영양세미나	3/3				
						식품위생관계법규	3/3						
			소계	9/9		24/27		24/29		23/25			
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											28	
합계		126 + P											
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)													

<b>학부(과)명</b>	<b>간호학과 / Department of Nursing</b>							
<b>교육 목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 총체적 인간이해와 과학적 간호지식을 바탕으로 전인간호를 수행한다.</li> <li>• 보건의료팀과의 협업 능력을 함양한다.</li> <li>• 비판적 사고를 통해 통합적으로 건강문제를 해결한다.</li> <li>• 기독교 정신에 입각한 간호전문직관을 확립한다.</li> <li>• 벤처정신을 갖춘 현장형 리더십을 함양한다.</li> <li>• 연구윤리에 입각한 과학적 연구활동에 참여한다.</li> </ul>							
	핵심어	내 용						
	Humanism	• 생명존중과 이타적 인성을 겸비함						
	Coordination	• 소통과 협업을 통해 통합적 해결능력을 갖춘						
	Professionalism	• 혁신과 전문성을 겸비하여 현장에 적용함						
<b>이수 기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
	7	10	2	12	-	76	23	130+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계			
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과 목 명	학기					
교양교육과정	인성교양	인간과기독교	2/2	채플	채플	P	P							7+P		
		벤처와창업가정신	P												P	
	기초교양	사회봉사이해	1(P)	대학영어강독2	2	2/2									10	
		사회봉사실천	0(P)													
		대학생활설계와비전	1/1													
대학기초	대학영어회화1	2/2	대학영어강독1	2	2/2									2		
	대학영어회화2	2/2														
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택					12		
소계		15/15		4/4										31+P		
전공교육과정	전공과목	인간발달론	2/2	인간심리의이해	2/2	의사소통과인간관계	2/2	성인건강간호학Ⅲ	2/2	성인건강간호학Ⅳ	2/2	지역사회간호학Ⅱ	2/2	간호연구와인공지능	2/2	
		해부생리학	3/3	병의사소통과인간관계	2/2		성인건강간호학Ⅴ		2/2							
	전공필수	생명윤리학	2/2	삶과건강	2/2	성인건강간호학Ⅰ	2/2	지역사회간호학Ⅲ	2/2	지역사회간호학Ⅳ	2/2	간호관리학Ⅰ	2/2	간호연구와인공지능	2/2	
		기초생화학	2/2	비판적사고와간호과정	2/2	아동건강간호학Ⅰ	2/2	간호관리학Ⅱ	2/2	노년건강간호학Ⅰ	2/2	간호관리학Ⅱ	2/2	간호연구와인공지능	2/2	
전공선택	◆△간호학개론	2/2	◆성인건강간호학Ⅱ	1/1	◆성인건강간호학Ⅲ	2/2	◆성인건강간호학Ⅳ	2/2	◆지역사회간호학Ⅴ	2/2	◆간호관리학Ⅰ	2/2	◆성인건강간호학Ⅵ	2/2	◆간호연구와인공지능	2/2
			◆성인건강간호학Ⅰ	2/2	◆아동건강간호학Ⅱ	2/2	◆아동건강간호학Ⅲ	2/2	◆지역사회간호학Ⅰ	2/2	◆간호관리학Ⅱ	2/2	◆성인건강간호학Ⅶ	2/2	◆간호연구와인공지능	2/2
소계		11/11		23/26		40/59		35/64						76		
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											23				
합계		130 + P														

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드트(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▽), 창의융합(▽), 캡스투디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	물리치료학과 / Department of physical therapy							
<b>교육 목표</b>	물리치료 프로그램을 개인별로 계획, 실행하며 최고의 결과를 위해 의료진과 소통 협력하는 보건 의료 전문가							
	<b>핵심어</b>	내 용						
	임상가	환자를 머리와 가슴으로 돌보는 Clinician (임상가)						
	전문가	당당하고 자신감 있는 Professional (전문가)						
	과학자	합리적으로 생각하고 스스로 발전하는 Scientist (과학자)						
<b>이수 기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
	7	10	5	16	3	68	17	126+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계	
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기			
		1	2		1	2		1	2		1	2		
교양교과과정	인성교양	인간과기독교	2/2	채플	P	P							7+P	
		벤처와창업가정신	2/2											
		채플	P											P
		사회봉사이해	1(P)											
	사회봉사실천	0(P)												
대학생활설계와비전2	1/1	1/1												
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2	대학영어강독2		2/2							10	
		대학영어강독1	2/2											
	글쓰기와커뮤니케이션	2/2												
	SI와컴퓨팅사고력	2/2												
대학기초	생명이해	2/2	생명보건과SW활용	2/2									5	
	생명이해실험	1/2												
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택				16	
소계		18/18		4/4								38+P		
전공교과과정	전공기초(MSC)	일반물리1	2/2										3	
		일반물리실험1	1/2											
	단일전공	△인체해부학	3/3	△기능해부학및실습	3/4	△심장호흡계물리치료학및실습	2/3	보조기및의리학	2/2				68	
		△의학용어	2/2	보건통계학	2/2	△운동치료학및실습	3/4	피부계물리치료학	2/2					
		△인체생리학	3/3	물리적인자치료학및실습	3/4	물리치료진단학및실습1	3/4	스포츠물리치료학	2/2					
		△물리치료개론	2/2	임상심리학	3/3	연구방법이론및실습	3/4	△공중보건학	2/2					
		장애아동의이해	2/2	응급치료학및실습	2/2	◆△신경계물리치료학및실습	3/4	심장호흡계물리치료임상실습	2/6					
				인체운동학	3/3	△임상의사결정	3/3	물리치료진단학임상실습	2/6					
				△신경해부학	3/3	△소아물리치료학및실습	3/4	신경계물리치료임상실습	2/6					
				운동트레이닝및실습	3/4	근거중심물리치료학및실습	3/3	물리적인자치료임상실습	2/6					
		운동생리학	3/3	커뮤니케이션이론및실습	2/3	△보건의료법규및행정	2/2							
		△도수물리치료학	2/2	◆◎근골격계물리치료학및실습	3/4	도수및운동물리치료임상실습	2/6							
		△도수물리치료학실습	2/2	◆물리치료진단학및실습2	3/4	생체역학	2/2							
		AI융합재활과과학기술	3/3											
소계		15/16		32/35		31/40		22/42						
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											17		
합계													126 + P	
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▽), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)														



<b>학부(과)명</b>	<b>임상병리학과 / Dept. of Biomedical Laboratory Science</b>							
<b>교육 목표</b>	현장형 임상병리 전문가 양성, 질병의 진단, 규명, 예방, 치료에 필수적인 임상검사 기술 습득, 새로운 검사법의 개발과 연구가 가능한 의생명 기술 습득, 현장형 임상병리 전문가 양성							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	<b>전문능력</b>	건강한 복지사회의 구현을 위하여 질병의 진단, 규명, 예방, 치료에 필수적인 임상검사를 수행할 수 있다.						
	<b>개발능력</b>	새로운 검사법을 연구하고 개발할 수 있다.						
	<b>윤리의식</b>	생명을 존중하고 다른 의료관련 직원들과 효율적으로 의사를 전달할 수 있으며, 윤리에 맞는 행동을 할 수 있다.						
<b>응용능력</b>	과학수사 및 의학학 분야의 분석업무를 수행할 수 있다.							
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	10	8	16	-	68	17	126+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계
	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	
교양교육과정	인성교양	인간과기독교 벤처와창업가정신 채플	2/2 P	채플	P				7+P
		사회봉사의이해 사회봉사의실천 대학생활설계와비전1,2	1(P) 1/1 1/1						
	기초역량	대학영어강독1 대학영어회화1 글쓰기와커뮤니케이션 AI와컴퓨팅사고력	2/2 2/2 2/2	대학영어강독2	2/2				10
		생명의이해 생명의이해실험 화학의이해 화학의이해실험	2/2 1/2 2/2 1/2	생명보건과SW활용	2/2				
	대학기초								8
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		16
	소계	21/21		4/4					41+P

구분	과목명	1학년		2학년		3학년		4학년		합계
		과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	
전공교육과정	단일전공	해부의학용어	3/3	생화학	3/3	혈액검사학	2/2	공중보건학	2/2	68
		인체생리학	3/3	조직학	3/3	●혈액검사학실험	1/2	특수임상검사학	2/2	
		유기화학	2/2	△미생물학	3/3	임상미생물학2	2/2	△임상병리학임상실습4	2/6	
				혈액화학	2/2	임상미생물학실험2	1/2	수혈의학	2/2	
				실험동물의학	2/2	안과및이비인후과검사학	2/2	수혈의학실험	1/2	
				면역학	3/3	면역혈청학	3/3	●폐기능및순환생리 검사의시활용실험	1/2	
				병리학	3/3	◆●임상화학및실험1	3/4	폐기능및순환 생리검사학	2/2	
				분자생물학	2/2	◆진단조직학1	2/2	폐기능및순환생리 검사학실험	1/2	
				◆임상미생물학1	2/2	◆●진단조직학실험1	1/2	GLP인체독상학	3/3	
				◆임상미생물학실험1	1/2	△임상화학및실험2	3/4	보건의료법규	2/2	
소계	8/8		24/25		32/39		26/45			
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)									17
합계		126 + P								

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	<b>동물보건복지학과 / Department of Animal Health and Welfare</b>							
<b>교육 목표</b>	· 동물에 관한 전문지식을 기반으로 동물분야의 혁신과 발전을 이룰 선도적 동물전문가 양성 · 동물일반 및 응급간호, 동물재활, 동물매개치료, 반려동물 행동교정 등을 전문적으로 담당하는 사회공헌형 동물 보건사 양성 · 동물 및 연구윤리를 기반으로한 창의·융복합적 동물약품, 동물실험, 대체독성시험분야 연구자 양성							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	<b>전문성 및 실무능력</b>	혁신과 전문성을 겸비하여 현장 적용 능력 갖춘 인재 양성						
	<b>융복합 및 창의력</b>	융복합적 사고와 창의력을 겸비한 선도적 역할의 인재 양성						
	<b>소통 및 협업능력</b>	상호소통, 협업능력과 지도력을 배양하여 통합적 해결능력을 갖춘 인재 양성						
<b>윤리의식</b>	생명윤리 및 연구윤리를 바탕으로 동물생명존중과 국민건강에 기여하는 사회공헌형 인재 양성							
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	10	8	16	-	68	17	126+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계		
	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기			
		1	2	1	2	1	2	1	2		
교양교육과정	인성교양	인간과기독교	2/2								7+P
		벤처와창업가정신	P	2/2	채플	P	P				
	기초교양	사회봉사윤리해		1(P)							10
		사회봉사윤리실천	0(P)								
		대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1							
대학기초	대학영어회화1	2/2		대학영어강독2	2/2					8	
	대학영어강독1	2/2									
일반교양	생명윤리해	2/2		생명보건과SW활용	2/2					16	
	생명윤리해실현	1/2									
	화학윤리해	2/2									
	화학윤리해실현	1/2									
	영역별선택			영역별선택		영역별선택		영역별선택			
	소개	21/21		4/4						41+P	
전공교육과정	단일전공	수의의학용어	2/2	동물병리학	3/3	◎독성학및빅데이터활용실습	3/3	동물복지및사람동물학	2/2	68	
		동물간호학개론	2/2	▼FL동물미생물학및실습	3/3	◆동물보건내과학및실습	4/4	◆동물질병학	3/3		
		◆반려동물학	2/2	동물혈액학및면역학	2/2	◆의약품관리학및실습	3/3	◆동물공중보건학	3/3		
		◆동물보건경영학	3/3	▽동물약리학및약무실습	3/3	◆동물보건외과학및실습1	3/4	◆동물병원현장실습	6/12		
		기초생화학	3/3	◆동물해부생리학및실습1	3/3	◆동물보건영상학및실습	2/2	◆동물보건복지및법규	2/2		
		외래및동물원동물학	3/3	동물매개치료학및실습	2/2	동물재활치료및실습	3/3				
				동물해부생리학및실습2	3/3	▽실험동물학및안전성평가실습	3/3				
				◆동물보건임상병리학및실습	3/3	동물보건외과학및실습2	3/4				
						◆동물보건행동학및실습	3/3				
						◆동물보건응급간호학및실습	2/2				
				◆동물병원실무및실습	3/3						
	소개	15/15		22/22		32/34		16/22			
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)									17	
합계		126 + P									

※ 복수전공 불가/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드(♠), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▽), 창의융합(∇), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량△



# 공과대학

전기공학과  
시스템제어공학과  
안전소방학부  
    안전보건학트랙  
    소방방재트랙  
화학공학과  
건축토목공학부  
    건축공학트랙  
    토목공학트랙  
환경공학과  
건축학과  
↓  
기계자동차공학부  
↓  
    기계공학트랙  
↓  
    자동차공학트랙  
정보통신공학부  
    정보통신공학트랙  
    해양IT공학트랙  
전자재료공학과  
신소재공학과  
자동차CT공학과

<b>학부(과)명</b>	<b>전기공학과 / Electrical Engineering</b>							
<b>교육 목표</b>	전기공학은 국가산업과 국민복지의 원동력인 “전기에너지”에 관련된 모든 분야와 가전, 제조업 분야 등의 기반 기술을 담당하는 학문 분야이며, 첨단 정보기술 역시 전기공학의 발전을 바탕으로 하고 있다. 따라서 본 대학의 전기공학 교육과정은 “전기공학 핵심 기초분야의 교육 강화”, “최첨단 기술환경의 적응 능력 및 실험 교육의 강화”, “컴퓨터 네트워크의 응용 및 정보기술을 이용한 관련 교육 강화”를 중점 추진 목표로 삼고 있다.							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	<b>창의적인 응용력</b>	전기공학 기초의 철저한 학습을 통해 전기공학 원리를 이해하고, 분석 및 설계 경험을 갖는 교육을 통해 응용력을 최대화한다.						
	<b>실무능력</b>	산업체에서 요구하는 실무적인 교육, 이론과 실험이 결합 된 교육을 통해 적응력이 우수한 인재를 양성한다.						
	<b>표현력과 협동정신</b>	조직의 한 구성원으로서 효과적인 의사전달 능력과 동료들과 효율적인 협동 업무를 할 수 있는 능력을 개발한다.						
	도전정신 새로운 기술에 대한 도전을 두려워하지 않는 벤처 정신을 함양하여, 지속적으로 자기 계발에 참여한다.							
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	8	8	18	24	59	4	128+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계
	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	과 목 명	학기	
		1 2		1 2		1 2		1 2	
교양 교육 과정	인성 교양	인간과기독교	2/2	채플	P P				7+P
		벤처와리더십	2/2						
	기초 교양	사회봉사이해	P						8
		사회봉사실천	P						
일반교양	대학생활설계와비전	1/1						8	
	대학영어회화1	2/2							
	대학영어강독1	2/2						18	
	글쓰기와커뮤니케이션	2/2						41+P	
	AI와컴퓨팅사고력	2/2							
	대학수학의이해1	3/3	공학과SW활용	2/2					
	대학수학의이해2	3/3							
	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		
	소계	21/21		2/2					
전공 교육 과정	전공기초 (MSC)	일반물리 I, II	2/2	공학수학 I, II	3/3				24
		일반물리실험 I, II	1/2	수치해석	3/3				
	단일 전공	기초프로그래밍 I	3/3						59
		기초프로그래밍 II	3/3						
	일반화학 I	2/2	기초전기전자실험 I	2/4	◎△전공실험 I	2/4	전기응용실험 I	2/4	
	일반화학실험 I	1/2	△회로이론 I, II	3/3	자동차제어 I, II	3/3	◎졸업작품프로젝트 I, II	1/2	
	◎△전기공학의설계입문	1/2	전자기학 I, II	3/3	전기기기 I, II	3/3	◎전기기기설계	3/3	
			디지털공학	3/3	전력계통공학 I, II	3/3	◎전기응용실험 II	2/4	
			◎기초전기전자실험 II	2/4	전력전자	3/3	컴퓨터응용및실습	3/3	
			전자회로	3/3	전기응용	3/3	에너지변환	3/3	
					◎전공실험 II	2/4	전동력응용	3/3	
					◎마이크로프로세서	3/3			
					전기설비설계	3/3			
					인공지능활용을 위한 마이크로프로세서	3/3			
	소계	16/20		31/35		37/41		18/24	
								83	
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)								
	4								
합계 128 + P									

- 전기공학전공은 공학교육인증제를 적용받는 '전기공학심화프로그램'을 운영하며, 전기공학심화프로그램으로 졸업시 '공학사(전기공학심화)'를 수여 받음.
- 공학인증심화프로그램의 모든 교과는 교과이수체계에 준하여 이수하여야 하며, 총 24학점 이상의 MSC교과와 54학점 이상의 공학주제(설계 9학점 포함) 교과를 이수하여야 한다.
- 교과구분 : 설계교과목(◎), 캡스톤디자인(●), 전공적응역량(△)
- ※ 복수전공:32/부전공:21

<b>학부(과)명</b>	<b>시스템제어공학과 / Department of System and Control Engineering</b>							
<b>교육 목표</b>	시스템제어공학과와 교육은 제어, 계측 및 전기전자공학의 기초이론에 능통하고, 하드웨어기반 소프트웨어 프로그래밍의 실형적 실습교육을 통하여 산업현장 실무능력을 겸비하고, 4차 산업혁명시대에 대한 적응성과 응용능력 배양 및 지역사회 및 국가에 공헌하는 창의융합적 지식 인재 양성을 목표로 한다.							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	<b>설계능력 및 전문성</b>	제어공학 및 전기전자공학의 기초이론에 능통한 인재양성						
	<b>공학실무 및 의사소통</b>	실형적 실습교육을 통한 산업현장 실무능력을 겸비한 인재양성						
	<b>윤리의식 및 도전정신</b>	4차 산업혁명시대에 대한 적응성 및 국가에 공헌하는 창의융합적인 사고를 지닌 인재양성						
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	8	8	18	6	59	22	128+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계	
	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기		
교양교육과정	인성교양	세계와 기독교	2/2	채플	P	P				7+P
		벤처와 창업가정신	2/2							
		사회봉사 이해	1(P)							
		사회봉사 실천	0(P)							
	대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1							
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2							8
	대학기초	대학영어강독1	2/2							
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2							
	대학기초	수학의이해1	3/3	공학과SW활용	2/2					8
일반교양	수학의이해2	3/3								
	영역별선택			영역별선택		영역별선택		영역별선택		18
	소계	21/21		2/2						41+P
전공교육과정	전공기초(MSC)	일반물리1	2/2							6
		일반물리실험1	1/2							
	단일전공	일반물리2	2/2							59
		일반물리실험2	1/2							
		△전기전자개론I	3/3	△기초전기전자실험1	2/4	전자회로1	3/3	전력전자공학	3/3	
	△전기전자개론II	3/3	공업수학I	3/3	신호및시스템	3/3	◎설계프로젝트I	3/3		
			프로그래밍1및실습	2/3	△마이크로프로세서I	3/3	△시스템제어실험	2/4		
			◆△회로및시스템I	3/3	△아날로그및디지털회로실험	2/4	임베디드시스템	3/3		
			△기초전기전자실험2	2/4	계측프로그래밍II	3/3	머신비전	3/3		
			△회로및시스템II	3/3	◆△회전기기	3/3	프로그래밍2및실습	2/3		
			전기자기학	3/3	◆△자동제어1	3/3	◎설계프로젝트II	3/3		
			디지털공학	3/3	전자회로2	3/3	디지털제어응용실험	2/4		
			공업수학II	3/3	◎디지털시스템실험	2/4	계측기기	3/3		
			계측프로그래밍I	3/3	△마이크로프로세서2	3/3	메카트로닉스개론	3/3		
					◎서보기기제어	3/3	제어시스템설계	3/3		
					디지털신호처리개론	3/3	패턴인식	3/3		
					인공지능기초	3/3				
					△자동제어2	3/3				
	소계	12/14		27/32		40/44		33/38	65	
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)									
합계	128 + P									

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	안전보안학부 / Division of Safety and Fire Protection								
<b>트랙명</b>	안전보건학트랙 / Safety and Health Engineering Track								
<b>교육목표</b>	안전보건분야에서 국가에 기여할 인재를 양성하는 것이다. 교과과정은 현장실무 전공지식을 이해하고 활용할 수 있는 능력을 배양하도록 구성되어 있다. 구체적으로 안전보건의 필수분야인 화공, 기계, 전기, 시스템산업보건의 영역에서 빈번하게 발생하는 현안들을 통합·관리할 수 있는 통섭형 인재를 키운다.								
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>							
	<b>위험성분석 및 대처</b>	• 안전보건 분야의 기초이론을 습득하고 전공 적응 능력을 연마한다. 또한 활용능력의 배양을 통해서 일터의 위험성을 사전에 인지하고 예방할 수 있는 능력을 기른다.							
	<b>의사소통 및 협업능력</b>	• 안전보건 전문가로서 근로자들과 효과적인 의사소통을 통하여 위험 요소를 사전에 교육시키고 사고 시 대처능력 배양 등의 협업 능력을 기른다.							
	<b>자격증 취득능력</b>	• 국가공인 자격증 취득을 목표로 하여 취업에 대비한다.							
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b> 공통트랙 심화트랙		<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	8	8	18	3	30	29	25	128+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계	
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기			
1		2	1		2	1		2	1		2	1	2	
교양교육과정	인성교양	인간과 기독교	2/2	체플	P	P							7+P	
		벤처와 창업가정신	2/2											
	사회봉사 이해	1(P)												
	사회봉사 실천	0(P)												
	대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1											
기초교양	대학영어회화1	2/2											8	
	대학영어강독1	2/2												
일반교양	글쓰기와커뮤니케이션	2/2											8	
	AI와컴퓨팅사고력	2/2												
	수학의이해1	3/3		공학과SW활용		2/2							18	
	수학의이해2	3/3												
	영역별선택			영역별선택			영역별선택			영역별선택			18	
	소개	21/21			2/2								41+P	
전공교육과정	전공기초(MSC)	일반화학1	2/2										3	
		일반화학실험1	1/2											
	공통트랙	△산업안전공학입문	3/3		△연소공학	3/3		피난및내화설계	3/3		△기기분석화학	3/3		30
		◆△소방학개론	3/3		소방전기공학	3/3		△안전보건관리론	3/3	3/3				
		◆산업보건학입문	3/3		전기안전공학	3/3		소화약제학및설계	3/3	3/3				
	소방법규	3/3		소방유체역학	3/3									
심화트랙				안전소방전산기응용	3/3		건설안전공학	3/3		산업독성학	3/3		29	
				기계안전공학	3/3		신뢰성공학	3/3		◆◎안전보건R&D I (캡스톤디자인)	1/2			
				방화방폭공학	3/3		신뢰성공학실험	1/2		시스템안전공학		3/3		
				방화방폭공학실험	1/2		분석화학실험	1/2		시뮬레이션시스템안전실험		1/2		
				전기안전공학실험		1/2	작업환경공학	3/3		◆◎안전보건R&D II (캡스톤디자인)		1/2		
				위험물질화학	3/3		작업환경공학실험	1/2						
				위험물질화학실험		1/2	인간공학	3/3						
							산업안전보건관계법규	3/3		화학공정안전공학		3/3		
	소개	15/16			27/30			27/30			15/18		62	
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											25		
합계	128 + P													

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▽), 창의융합(◇), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	안전소방학부 / Division of Safety and Fire Protection								
<b>트랙명</b>	소방방재학트랙 / Fire and Disaster Protection Engineering Track								
<b>교육목표</b>	소방방재트랙에서는 전공교과과목의 토대가 되는 수학, 기계, 전기, 화학, 건축 분야의 필수 기초이론의 습득 및 이를 전공에 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 아울러 소방공학 분야의 각종 설비의 기능 이해와 설계 및 유지관리 등 다양한 분야를 이해하고 복합적인 문제를 해결하며 시스템을 구성할 수 있는 능력을 키울뿐만 아니라 소방설계, 감리 및 시공 등을 과학적이며 공학적으로 실시할 수 있는 보다 높은 학문연구 능력을 배양한다								
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>							
	<b>설계능력</b>	• 소방분야 전문지식을 바탕으로 성능기반 화재안전설계를 수행할 수 있다.							
	<b>국가공인자격 취득능력</b>	• 소방설비기사(전기,기계), 위험물산업기사, 화재감식평가기사 등 국가공인자격을 취득할 수 있다.							
	<b>소방관련법령 이해능력</b>	• 화재안전관련 법령(소방법 및 건축법 등)을 이해하여 시방설계를 수행할 수 있다.							
<b>화재관련실험 수행능력</b>	• KS 및 ISO관련된 화재안전에 관한 실험을 수행할 수 있다.								
<b>이수기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b> 공통트랙 심화트랙		<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	8	8	18	3	30	29	25	128+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계					
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기							
교양교과과정	인성교양	인간과기독교	2/2	채플	P	P							7+P					
		벤처창업가정신	2/2															
		사회봉사이해	1(P)															
		사회봉사실천	0(P)															
	대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1															
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2										8					
	대학기초	글쓰기와커뮤니케이션	2/2	공학과SW활용	2/2								8					
		수학의이해1	3/3															
	영역별선택	수학의이해2	3/3										18					
일반교양	영역별선택			영역별선택			영역별선택			영역별선택			18					
	소계	21/21		2/2									41+P					
전공교과과정	전공기초(MSC)	일반화학1	2/2										3					
		일반화학실험1	1/2															
	공통트랙	△산업안전공학입문	3/3	△연소공학	3/3	피난및내화설계	3/3	△기분석화학	3/3					30				
		◆△소방학개론	3/3												소방전기공학	3/3	△안전보건관리론	3/3
		◆산업보건학입문	3/3												전기안전공학	3/3	소화약제학및설계	3/3
	심화트랙	소방법규	3/3	소방유체역학	3/3	화재경보공학	3/3	화재안전성능종합설계	3/3									
				소방기계공학	3/3	화재공학	3/3	소방전기설비실험	1/2									
				소방화학실험	1/2	△소방기계시스템	3/3	AI응용화재경보설비실험										
				소방화학	3/3	소방기계실험	1/2	화재조사론										
				연소공학원론	3/3	화재및피난시뮬레이션	1/2	연기유동및피난실험										
			소방제어공학	3/3	소화약제학실험	1/2	제연방화공학											
		△건축화재역학	3/3	소방전기설비공학	3/3	제연방화실험												
		AI응용소방제어실험	1/2	소방기계설계	3/3	4학년졸업논문세미나												
	소계	15/16		32/34		27/30				17/22		62						
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											25						
합계												128 + P						

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	<b>화학공학과 / Department of chemical engineering</b>							
<b>교육 목표</b>	화학공학에 대한 기본지식과 응용능력을 겸비한 인력양성							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	<b>전문성</b>	화학공정을 체계적으로 분석, 관리할 수 있는 전문적 화학공학 인력 양성						
	<b>활용성</b>	화학공학의 기본지식을 활용하여 화학 공정을 개선할 수 있는 설계능력 배양						
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초교양</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	8	8	18	24	59	4	128+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계
	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2	과 목 명	학기 1 2	
교양교과과정	인성교양	세계과기독교체플P	2/2	벤처와리더십체플P	2/2				7+P
		사회봉사이해사회봉사이실천대학생활설계와비전1,2	1(P) 0(P) 1/1						
	기초교양	대학영어회화1	2/2						8
		대학영어강독1 글쓰기와커뮤니케이션 SI와컴퓨팅사고력	2/2 2/2						
	대학기초	수학의이해1	3/3	공학과SW활용	2/2				8
일반교양	영역별선택	3/3	영역별선택		영역별선택		영역별선택		18
	소계	19/19		4/4					41+P
전공교과과정	전공기초(MSC)	일반물리1, 2	2/2	공업수학I, II	3/3				24
		일반물리실험1, 2	1/2	기초생물학	2/2				
	일반화학1, 2	2/2	머신러닝과매트랩기초및실습	2/2					
단일전공	일반화학실험1, 2	1/2							59
	CAD기초및실습	2/2							
	◆★◎창의설계입문	2/2	◆유기화학I	2/2	◆★반응공학	3/3	◆★화학공학세미나	1/2	
			◆유기화학1실험	1/2	◆반응공학실험	1/2	◆공정제어실습	1/2	
			◆★▽공정계산및설계	3/4	◆열전달	3/3	나노복합재료	3/3	
			◆물리화학I	2/2	◆화공열역학	3/3	에너지전기화학	2/2	
			◆물리화학실험I	1/2	기기분석	3/3	에너지전기화학실험	1/2	
			공업화학	2/2	기기분석및실습	1/2	화공시뮬레이션	1/2	
			◆물리화학II	2/2	◆★단위조작	3/3	★◎창의종합설계	2/2	
			◆물리화학실험II	1/2	◆단위조작실험	1/2	★AL공정분석및생산기술	3/3	
			◆유체역학	3/3	◆공정제어	3/3	에너지변환공학	3/3	
			유기화학II	2/2	◆물질전달	3/3	장기현장실습	(15)	
			유기화학2및실습	1/2	★고분자공학	3/3		(15)	
			★기초반도체공정및설계	2/2	★촉매공학및설계	3/4			
			에너지공학개론	2/2	★화학공장설계	2/2			
					★화학공장설계실습	1/2			
	소계	16/20		34/39		33/38		17/21	83
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)								4
합계	128 + P								

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드드(♣), PBL(★), 액서러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), SI교과목(▲), 전공적응역량(△)



<b>학부(과)명</b>	건축토목공학부 / Division of Architectural and Civil Engineering							
<b>트랙명</b>	건축공학트랙 / Architectural Engineering Track							
<b>교육목표</b>	건축공학 전문 인력으로서 요구되는 건축물의 성능 및 시공과 관련된 공학적, 기술적 문제를 체계적으로 해결할 수 있는 전공교육 및 전공 실무능력 배양 교육을 실시							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	건축공학 기초능력	건축구조, 건축환경설비, 건축시공에 대한 체계적인 학습으로 건축공학 분야의 기초능력 배양						
	건축물 설계능력	건축공학의 기본 개념을 이해하고, 실무에 적용할 수 있는 건축물의 설계 능력을 배양						
	효율적 건축물 전문가	효율적인 건축물의 기능, 구조, 미, 쾌적 공간을 개발하고 설계할 수 있는 전문가 양성						
<b>윤리의식과 인성</b>	전문 건축인으로서의 윤리의식 배양과 지역사회에 봉사할 수 있는 인성 함양							
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초교양</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공과목</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	8	8	18	24	공통트랙 20 심화트랙 39	4	128+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계	
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기			
교양교육과정	인성교양	인간과기독교	2/2	벤처와리더십	2/2								7+P	
		채플 P	P	채플 P	P									
	기초교양	사회봉사이해	1(P)	사회봉사실천	0(P)									8
		대학영어강독1		대학영어회화1	2/2									
		대학영어회화2	2/2	글쓰기와커뮤니케이션	2/2									
대학기초	수학의이해1	3/3	공학과SW활용	2/2								8		
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택				18	
	소계	19/19		4/4									41+P	
전공교육과정	전공기초(MSC)	일반물리실험1	2/2	공업수학	3/3	고급엑셀1	3/3						24	
		일반물리실험2	1/2				프로그래밍언어및실습	3/3						
		일반생물학실험1	2/2											
		일반생물학실험2	1/2											
		일반물리실험2	2/2											
공통트랙				△건축환경공학	3/4	철근콘크리트및연습	3/4	기초공학및연습	3/4				20	
				△재료역학및연습1	3/4	토질역학및실습	3/4							
				유체역학및연습1	3/4									
				CAD실습	2/3									
				공학입문설계	3/3									
심화트랙				건축일반구조및연습	3/4							39		
				지속가능성과수자원관리	3/4	강구조및연습	3/4	공학실험1	3/4					
				건축제도및실습	3/4	설계도서분석	3/4	건축경영및연습	3/4					
				구조역학및연습	3/4	설계도서작성	3/4	건축공학설계1	3/4					
				건축시공및연습	3/4	◎생태조경설계	3/4	건축공학설계2	3/4					
			건축기본설계	3/4	강구조설계	3/4	◎공학설계2	3/4						
			구조해석및실습	2/3	△철근콘크리트설계	3/4	건축공학과인공지능	3/3						
			공학CAD2및실습	2/3	현장실습	2/2								
						건축재료및연습	3/4							
	소계	15/19		40/53		38/48		24/31				83		
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											4		
합계	128 + P													

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드트(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), A교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	건축토목공학부 / Division of Architectural and Civil Engineering								
<b>트랙명</b>	토목공학트랙 / Civil Engineering Track								
<b>교육목표</b>	토목공학 분야의 전공 이론을 실무에 적용하여 문제해결을 할 수 있는 능력 배양								
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>							
	<b>창의적사고</b>	토목공학 분야의 기본 지식을 바탕으로 구조물의 설계, 시공 및 유지관리 등에 대한 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력 배양							
	<b>전문지식</b>	토목공학 분야 전문 지식을 습득하고 실무에 적용할 수 있는 기술과 최신 응용 기법 등에 대한 응용 방법 습득							
	<b>글로벌 역량</b>	세계 문화에 대한 이해와 토목공학분야의 국제적 협력 및 의사소통 능력							
<b>이수기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>		<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	8	8	18	12	공통트랙	심화트랙	16	128+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계	
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기			
1		2	1		2	1		2	1		2	1	2	
교양교과과정	인성교양	인간과기독교	2/2	벤처와리더십	1	2/2							7+P	
		채플	P	채플	P	P								
	기초교양	사회봉사이해	1(P)											8
		사회봉사실천	0(P)											
일반교양	대학생활설계와비전	1.2	1/1	대학외국어회화1	1	2/2	공학과SW활용	2/2					8	
	대학외국어강독1	1	2/2	글쓰기와커뮤니케이션	2/2									
	대학외국어강독2	2	2/2	AI와컴퓨팅사고력	2/2									
	수학의이해1	1	3/3	수학의이해2	2	3/3	영역별선택						18	
	영역별선택			영역별선택			영역별선택						18	
	소계		19/19			4/4							41+P	
전공교과과정	전공기초(MSC)	일반물리1	1	2/2									12	
		일반물리실험1	1	1/2										
	공통트랙	일반물리2	2	2/2	공업수학	3/3		토질역학및실습	3/4	기초공학및실습	3/4		20	
		일반물리실험2	2	1/2	재료역학및실습1	3/4		철근콘크리트및실습	3/4					
심화트랙	공학통계	3/3		유체역학및실습1	3/4		구조역학및실습1	3/4	구조동역학및실습	3/4		39		
	공학입문설계	3/3		유체역학및실습2	3/4		수리학및실습	3/4	하수처리공학및실습	3/4				
	지속가능성과수자원관리			환경분석및실습	3/4		토목시공학및실습	3/4	토목시공학및실습	3/4				
	소계		9/11	측량학및실습	1/2		구조역학및실습2	3/4	● 암반공학및실습	3/4				
				재료역학및실습2	3/4		구조역학및실습1	3/4	● 하천공학및실습	3/4				
				유체역학및실습1	3/4		콘크리트공학및실습1	3/4	● 구조동역학이론및적용	3/4				
				환경분석및실습	3/4		사진측정학및실습	3/4						
				측량학및실습	3/4		구조역학및실습2	3/4						
				소계		36/47	△ 토질공학및실습	3/4						
							콘크리트공학및실습2	3/4						
							수문학및실습	3/4						
							상수도공학및실습	3/4						
							소계		33/44			21/28	71	
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											16		
합계												128 + P		

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드트(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(♥), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), A교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	<b>환경공학과 / Department of Environmental Engineering</b>							
<b>교육목표</b>	전공역량을 갖추어 다양한 분야와 협업·융합하여 환경공학분야를 선도하는 인재양성							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	<b>기초학습</b>	환경공학전공 교과과정에 바탕이 되는 수학 및 기초과학분야의 필수 기초이론의 습득과 컴퓨터 활용을 통한 전공적용 능력, 컴퓨터 활용능력 함양						
	<b>전공학습</b>	환경공학 분야의 자료와 도면을 분석하고 전공이론을 환경공학 실무에 적용하여 문제 해결에 활용할 수 있는 능력 함양						
	<b>분석/설계</b>	환경공학분야의 각종 도구 활용, 실험분석 능력의 습득과 실무형 학습을 바탕으로 설계 개념의 파악 및 활용 능력을 함양						
<b>종합사고</b>	환경공학 전문지식과 공학윤리, 시사상식, 경영, 법률지식 및 외국어구사 능력의 접목을 통한 직업적 소양과, 융합적인 종합 사고능력의 함양							
<b>이수기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	8	8	18	24	59	4	128+P

구분	1학년				2학년				3학년				4학년				합계	
	과목명		학기		과목명		학기		과목명		학기		과목명		학기			
			1	2			1	2			1	2			1	2		
교양교육과정	인성교양	인간과기독교	2/2		벤처와리더십	2/2											7+P	
		체플	P	P	체플	P	P											
	기초교양	사회봉사이해	1(P)															8
		사회봉사실천	0(P)															
		대학영어회화1	2/2															
대학기초	대학영어강독1		2/2														8	
	글쓰기와커뮤니케이션		2/2															
일반교양	수학의이해1	3/3		공학과SW활용	2/2												8	
	수학의이해2		3/3														8	
	영역별선택			영역별선택				영역별선택				영역별선택					18	
	소계		19/19				4/4										41+P	
전공교육과정	전공기초(MSC)	일반화학1	2/2		일반생물학1	2/2											24	
		일반화학실험1	1/2		일반생물학실험1	1/2												
		일반물리1	2/2		양자물리	3/3												
		일반물리실험1	1/2		프로그래밍	3/4												
		일반화학2	2/2		공업수학	3/3												
전공교과	△환경공학개론	일반화학실험2	1/2		환경화학	2/2			수질공정실험및	2/4		상하수도공학	3/3			59		
		일반화학실험2	2/2		환경유체역학	3/3			◆△고형폐기물관리	3/3		대기오염공정시	2/4					
		일반물리2	2/2		환경공학양론	3/3			◆환경위해성평가	3/3		환경영향평가	3/3					
		일반물리실험2	1/2		◆환경미생물학	3/3			◆폐기물분석실험	2/4		지하수공학	3/3					
		일반물리실험2	1/2		◆환경미생물학실험	2/4			◆연소공학	3/3								
전공설계	★공학입문설계	일반물리실험2	2/2		◆수질관리및모델링	3/3			◆△대기오염제어	3/3								
		환경공학개론	2/2		CAD실습	2/3			◆△대기오염제어	3/3								
		소계		17/21			36/41				25/29			23/25		83		
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)															4		
<b>합계</b>																<b>128 + P</b>		

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), A교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학 과 명</b>	<b>건축학과(5년) / Department of Architecture-5years</b>							
<b>교육목표</b>	실무능력과 문화적 소양의 균형을 갖춘 건축사의 양성							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	Project leader	균형적인사고와 협업능력을 갖추고 실무환경에서 상호의견을 조정하고 통합할 수 있다.						
	Culture coordinator	시대적 가치와 역사·문화·예술적 가치를 이해하고 관련분야와 소통하고 작업할 수 있다.						
	Digital designer	건축정보화 및 새로운 미디어에 대한 이해를 기반으로 디자인 도구로서 디지털 미디어를 활용할 수 있다.						
Public-good keeper	건축 및 도시환경 공공성과 지속가능성을 모색할 수 있다.							
<b>이수기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	8	2	19	-	130	-	166+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		5학년		합계		
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명		학기	
		1	2		1	2		1	2			1	2
교양과정	인성교양	세계와기독교 채플 사회봉사의이해 사회봉사의실천 대학생활설계(비전,2 대학생활설계(비전,2	2/2 P P 1(P) 0(P) 1/1 1/1	벤처와리더십 채플 P P	2/2 P P							7+P	
	기초교양	대학영어강독1 글쓰기와커뮤니케이션 SI와컴퓨팅사고력	2/2 2/2 2/2	대학영어회화1	2/2							8	
	대학기초			공학과SW활용	2/2							2	
	일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택			19
	소계		11/11		6/6								36+P
전공과정	문화분야	△건축개론	3/3	△건축계획및프로그래밍 △서양건축사	3/3 3/3	△한국건축론 △현대건축론 단지및도시설계론	3/3 3/3 3/3	△지속가능한건축과도시건축과문화및사회	3/3 3/3			24	
	설계및커뮤니케이션분야	△디지털미디어실습1 ☆△AI커뮤니케이션및설계스튜디오1 △설계스튜디오2	1/2 4/8 5/10	△디지털미디어실습2 △설계스튜디오3 △설계스튜디오4 프리젠테이션실습1	1/2 5/10 5/10 1/1	●디지털디자인AB1 ●디지털디자인AB2 ●설계스튜디오5 ●설계스튜디오6 △설계실무	2/3 2/3 6/12 5/10 2/3	●설계스튜디오7 ●설계스튜디오8	5/10 6/12	●●설계스튜디오9 ●설계스튜디오10	5/10 5/10	60	
	기술분야			△구조역학 △구법및재료	3/3 3/3	△건축환경학	3/3	△환경시스템 △건축구조시스템 △건축시공및관리	3/3 3/3 3/3			18	
	실무분야					△건축관련제법규	3/3	△현장실습1	2/2	☆△AI건축실무	3/3	6	
	전공선택분야	△건축구조의이해 △건축조형실습	2/2 3/4	△주거및행태론	3/3	친환경디자인	3/3	△건축이론 △포트폴리오 △조경설계실습 프리젠테이션실습2	3/3 1/2 2/3 1/1	도시건축재생론 △건축비평 △실내디자인 △목조건축설계실습 △현장실습2	3/3 3/3 3/3 3/5 2/2	22	
	소계		18/29		27/38		35/49		35/46		27/39	130	
<b>합계</b>						<b>166 + P</b>							

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액선러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	기계자동차공학부 / Division of Mechanical and Automotive Engineering								
<b>트랙명</b>	기계공학트랙 / Mechanical Engineering Track								
<b>교육목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공학적 원리에 대한 이해를 바탕으로 폭넓은 과학기술지식을 함양한다.</li> <li>• 기계, 자동차, 지능시스템에 대한 설계능력을 배양한다.</li> <li>• 현장중심교육을 통한 실무교육능력을 배양한다.</li> </ul>								
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>							
	창의적 사고	창조적이고 유연한 사고력을 갖춘 인재를 양성한다.							
	전문 지식	기계공학분야 전문 지식을 토대로 종합적인 설계능력을 갖춘 인재를 양성한다.							
	실무 능력	현장중심교육에 의한 실무 능력을 함양한다.							
	소통 능력	의사소통능력이 탁월한 인재를 양성한다.							
<b>이수기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점		선택영역	졸업학점
	7	8	8	18	24	공동트랙	심화트랙	4	128+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계	
	과목명		과목명		과목명		과목명			
	1	2	1	2	1	2	1	2		
교양교육과정	인성교양	인간과기독교	2/2	채플	P	P			7+P	
		벤처와창업가정신	2/2		P	P				
	사회봉사이해	1(P)								
	사회봉사실천	0(P)								
기초교양	대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1						8	
	대학영어회화1	2/2								
	대학영어강독1	2/2	2/2							
대학기초	글쓰기와커뮤니케이션	2/2							8	
	AI와컴퓨팅사고력	2/2								
일반교양	수학의이해1	3/3		공학과SW활용	2/2				18	
	수학의이해2	3/3								
	영역별선택			영역별선택		영역별선택		영역별선택	18	
	소계	21/21		2/2					41+P	
전공교육과정	전공기초(MSC)	일반물리1.2	2/2	2/2	공업수학1	3/3	공학프로그래밍SI	2/2	24	
		일반물리실험1.2	1/2	1/2	▼FL프로그래밍언어	3/3				
	일반화학1	2/2		공업수학2	3/3			30		
	일반화학실험1	1/2		수치해석실습	2/2					
공동트랙	△기계공학개론	3/3	3/3	◆유체역학	3/3	열전달	3/3	3/3	3/3	
	△자동차공학개론	3/3	3/3	◆고체역학	3/3	◆동역학	3/3			
심화트랙				기계공학전공영어	3/3	전산유동해석실습	2/2	3/3	3/3	
				기계재료학	3/3	요소설계전산실습	2/2			
				△기계공학입문설계	3/3	유공압시스템	3/3	3/3	3/3	
				유체역학실습	2/2	기구학	3/3			
				3D-CAD	2/3	열역학실습	2/2	3/3	3/3	
				기계요소설계	3/3	마이크로열유체	3/3			
				고체역학실습	2/2	열동력공학	3/3	3/3	3/3	
						◎미래자동차	3/3			
	소계	15/18		40/41		38/38		23/25		83
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)									
합계	128 + P									

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드트(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▽), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	기계자동차공학부 / Division of Mechanical and Automotive Engineering								
<b>트랙명</b>	자동차공학트랙 / Automotive Engineering Track								
<b>교육목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공학적 원리에 대한 이해를 바탕으로 폭넓은 과학기술지식을 함양한다.</li> <li>• 기계, 자동차, 지능시스템에 대한 설계능력을 배양한다.</li> <li>• 현장중심교육을 통한 실무교육능력을 배양한다.</li> </ul>								
	핵심어			내 용					
	과학기술지식함양			엔지니어링 문제를 이해하고 해결할 수 있는 폭넓은 과학기술 지식 기반으로 문제해결을 할 수 있다					
	자동차 및 기계설계능력 배양			첨단기능과 안전성을 고려한 자동차 및 기계를 설계할수 있는 능력을 배양한다					
<b>이수기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점		선택영역	졸업학점
	7	8	8	18	24	공통트랙 30	심화트랙 29	4	128+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계									
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기											
교양교육과정	인성교양	인간과기독교	2/2	채플	P	P	공학과SW활용	2/2	영역별선택	영역별선택	영역별선택	영역별선택	7+P									
		벤처와창업가정신	2/2											P	P							
	사회봉사이해	1(P)	0(P)																			
	사회봉사실천	0(P)																				
기초교양	대학영어회화1	2/2											8									
	대학영어강독1	2/2																				
일반교양	영역별선택			영역별선택			영역별선택			영역별선택			18									
	영역별선택			영역별선택			영역별선택			영역별선택			18									
소계		21/21		2/2								41+P										
전공교육과정	전공기초(MSC)	일반물리1.2	2/2	선형대수학	3/3	프로그래밍언어및실습	3/3	열전달	3/3	센서공학	3/3	기계진동학	3/3	기계제어	3/3	24						
		일반물리실험1.2	1/2	수치해석	3/3																	
	일반화학1	2/2	공업수학1	3/3																		30
	일반화학실험1	1/2	공업수학2	3/3																		
공통트랙	기계공학개론	3/3	고체역학	3/3	열전달	3/3	열전달	3/3	센서공학	3/3	기계진동학	3/3	기계제어	3/3	29							
	자동차공학개론	3/3	유체역학	3/3	기계진동학	3/3	기계제어	3/3	기계제어	3/3	기계제어	3/3	기계제어	3/3								
심화트랙				시스템설계1	1/2	★◎차량설계및실습	3/3	◎메카트로닉스및실습	3/3	응용유체역학	3/3	◎구조설계	3/3	3/3	3/3	29						
				수치해석실습	1/2	C A E	3/3	응용유체역학	3/3	◎구조설계	3/3	◎구조설계	3/3									
소계			15/18		40/50		41/43				17/19		83									
	선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											4									
합계												128 + P										

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액서러닝(☆), 플립러닝(▽), 창의융합(∇), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량△

<b>학부(과)명</b>	정보통신공학부 / Division of Information and Communication Engineering							
<b>트랙명</b>	정보통신공학트랙 / Information and Communication Engineering Track							
<b>교육목표</b>	1. 급변하는 정보통신 시대를 주도할 수 있는 소양과 기술 습득							
	2. 이론과 실습의 균형을 유지하여 전문적인 인재 양성							
	3. 실용학문 중심의 교육을 통한 사회적응력 제고 및 업무 능력 향상							
	핵심어	내 용						
	리더십	급변하는 정보통신 시대를 주도할 수 있는 소양과 기술 습득						
전문성	이론과 실습의 균형을 유지한 전문적인 인재 양성							
사회성	실용학문 중심의 교육을 통한 사회적응력 제고 및 업무능력 향상							
<b>이수 기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공학점		선택영역	졸업학점
					공동트랙	심화트랙		
	7	8	8	18	30	29	28	128+P

구분	1학년				2학년				3학년				4학년				합계
	과목명		학기		과목명		학기		과목명		학기		과목명		학기		
교양교과과정	인성교양	세계와 기독교	2/2														74P
		벤처와창업가정신	2/2														
		채플	P	P	채플	P	P										
		사회봉사이해		1(P)													
		사회봉사실천	0(P)														
		대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1													
기초교양	기초역량	대학영어회화1	1	2/2													8
		대학영어강독1	1	2/2													
		글쓰기와커뮤니케이션	1	2/2													
		AI와컴퓨팅사고력	1	2/2													
대학기초	대학기초	수학의이해1	1	3/3	공학과SW활용	1	2/2									8	
		수학의이해2	1	3/3													
일반교양	일반교양	영역별선택			영역별선택			영역별선택			영역별선택			영역별선택			18
	소계		21/21		2/2												41+P
전공교과과정	공동트랙	정보통신공학개론	3/3	3/3	◆아날로그회로실험회로이론1	2/4	3/3	◆전자통신회로실험전자통신회로	2/4	3/3						30	
		▲파이썬프로그래밍		3/3	△디지털공학C언어프로그래밍	3/3	3/3	△신호및시스템	3/3								
					디지털회로실험회로이론2	2/4	3/3										
					프로그래밍언어활용	3/3	3/3										
					▲머신러닝프로그래밍	3/3	3/3										
심화트랙	심화트랙							통신이론	3/3	3/3	◆IoT기초설계	2/4	2/4	안테나공학	3/3	3/3	29
								JAVA프로그래밍	3/3	3/3	이동통신시스템	3/3	3/3	데이터베이스	3/3	3/3	
								마이크로컨트롤러실험	2/4	3/3	IoT종합설계	2/4	2/4	전파통신공학	3/3	3/3	
								통신시스템설계	3/3	3/3	정보통신보안	3/3	3/3	정보통신보안	3/3	3/3	
								컴퓨터네트워크	3/3	3/3	▲인공지능응용	3/3	3/3	현장실습2	2/2	2/2	
								ICT정보이론	3/3	3/3	현장실습1	2/2	2/2				
								소프트웨어설계	3/3	3/3							
								현장실습1	2/2	2/2							
	소계		6/6		22/26				32/32				26/26			59	
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)															28	
합계																128 + P	

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	정보통신공학부 / Division of Information and Communication Engineering							
<b>트랙명</b>	해양IT공학트랙 / Oceanic IT Engineering Track							
<b>교육목표</b>	1. 급변하는 정보통신 시대를 주도할 수 있는 소양과 기술 습득							
	2. 이론과 실습의 균형을 유지하여 전문적인 인재 양성							
	3. 실용학문 중심의 교육을 통한 사회적응력 제고 및 업무 능력 향상							
	내 용							
	리더십	급변하는 정보통신 시대를 주도할 수 있는 소양과 기술 습득						
	전문성	이론과 실습의 균형을 유지한 전문적인 인재 양성						
	사회성	실용학문 중심의 교육을 통한 사회적응력 제고 및 업무능력 향상						
<b>이수기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공학점		선택영역	졸업학점
					공통트랙	심화트랙		
	7	8	8	18	30	29	28	128+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		
		1	2		1	2		1	2		1	2	
교양교과과정	인성교양	세계와 기독교	2/2										7+P
		벤처와창업가정신	2/2										
		채플	P	P	채플	P	P						
		사회봉사이해		1(P)									
		사회봉사실천	0(P)										
	대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1										
기초교양	기초역량	대학영어회화1		2/2									8
		대학영어강독1		2/2									
		글쓰기와커뮤니케이션		2/2									
		AI와컴퓨팅사고력		2/2									
		대학기초	수학의이해1	3/3		공학과SW활용		2/2					
	수학의이해2		3/3										
일반교양	영역별선택			영역별선택			영역별선택			영역별선택			18
	소계	21/21		2/2								41+P	
전공교과과정	공통트랙	정보통신공학개론	3/3		◆아날로그회로실험	2/4		◆전자통신회로실험	2/4				30
		▲파이썬프로그래밍		3/3	회로이론1	3/3	전자통신회로	3/3					
					디지털공학	3/3	신호및시스템	3/3					
					C언어프로그래밍	3/3							
					디지털회로실험		2/4						
			회로이론2	3/3									
			프로그래밍언어활용	3/3									
			▲머신러닝프로그래밍	3/3									
심화트랙	심화트랙						무선통신	3/3		◆해양IoT기초설계	2/4		29
							JAVA응용	3/3		해양전파통신	3/3		
							임베디드기초실험		2/4	위성및이동통신	3/3		
							디지털통신시스템	3/3		클라우드컴퓨팅	3/3		
							해양통신네트워크	3/3		해양IoT종합설계		2/4	
					정보이론	3/3		해양전파공학		3/3			
					전파법규	3/3		해양정보통신보안		3/3			
					현장실습1	2	2	▲인공지능		3/3			
								현장실습2	2	2			
												59	
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											28	
<b>합계 128 + P</b>													

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드트(♣), PBL(★), 액셀러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)



<b>학부(과)명</b>	<b>전자재료공학과 / Major in Electronic Materials Science and Engineering</b>							
<b>교육 목표</b>	전공역량을 갖추어 다양한 분야와 협업·융합하여 전자재료분야를 선도하는 인재양성							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	<b>전문성</b>	전자 재료의 기본원리와 전자 소자 및 회로에 대한 폭 넓은 이해와 학문적 기초 습득						
	<b>도전성</b>	산업 현장에서 새로운 생각을 도출하여 가치를 실현하는 현장 실무 능력 배양						
<b>이수 기준</b>	<b>융합성</b>	다학제적 지식, 종합적인 사고능력 및 협업 능력 배양을 통한 급변하는 산업기술 대처 능력 습득						
	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	8	8	18	12	59	16	128+P

구분	1학년				2학년				3학년				4학년				합계
	과목명		학기		과목명		학기		과목명		학기		과 목 명		학기		
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2			
교양교과과정	인성교양	세계와 기독교	2/2	벤처와 리더십	2/2											7+P	
		채플	P		P	P	P										
		사회봉사이해			1(P)												
		사회봉사실천			0(P)												
	대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1														
기초교양	대학영어회화1	2/2														8	
	대학영어강독1		2/2														
	글쓰기와커뮤니케이션	2/2															
	AI와컴퓨팅사고력	2/2															
대학기초	수학의이해1	3/3	공학과SW활용	2/2												8	
	수학의이해2	3/3															
일반교양	영역별선택			영역별선택			영역별선택			영역별선택			영역별선택			18	
소계	19/19		4/4												41+P		
전공교과과정	전공기초(MSC)	일반물리1	2/2													12	
		일반물리실험1	1/2														
		일반화학1	2/2														
		일반화학실험1	1/2														
		일반물리2	2/2														
		일반물리실험2	1/2														
		일반화학2	2/2														
		일반화학실험2	1/2														
	단일전공	▲전자재료공학개론1	3/3	△회로이론	3/3	△반도체재료	3/3	나노재료및소자	3/3						59		
		△전자재료공학개론2	3/3	전자기학	3/3	박막제조공정	3/3	재료강도학	3/3								
			공업수학	3/3	△전자재료물성	3/3	△센서재료	3/3									
			고체열역학	3/3	디지탈공학	3/3	자성재료	3/3									
			재료조직학	3/3	전자재료물성실험	2/3	반도체재료실험	2/3									
			전자회로	3/3	고체전자소자	3/3	캡스톤디자인1	3/3									
			그린에너지재료	3/3	전자세라믹스	3/3	마이크로/나노시스템	3/3									
			결정학및분선(어드벤처디자인)	3/3	광학재료	3/3	디스플레이소재및소자	3/3									
			▲Si기초프로그래밍	3/3	유기전자재료	3/3	에너지재료	3/3									
			전기전자회로실험	2/3	전자세라믹스실험	2/3	솔라셀소자및공정	3/3									
			캡스톤디자인2	3/3			캡스톤디자인2	3/3									
소계	18/22		29/30		28/30		32/33		71								
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)														16		
합계	128 + P																

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드트(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)

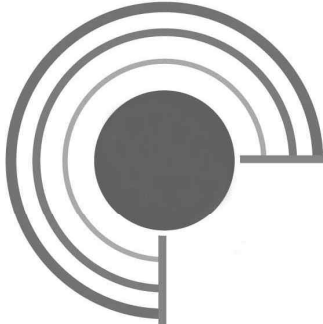
<b>학부(과)명</b>	신소재공학과 / Department of Materials Science & Engineering							
<b>교육 목표</b>	<b>핵심어</b>	내 용						
	<b>전문성</b>	소재의 설계, 공정, 분석 등의 전문지식과 실무적 능력 배양						
	<b>도전성</b>	다학제적 지식, 종합적인 사고능력 및 협업 능력 배양						
	<b>융합성</b>	아이디어를 구체화하여 실현하는 능력 배양						
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	10	8	16	9	59	19	128+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과 목 명	학기		
		1	2		1	2		1	2		1	2	
교양교과과정	인성교양	세계와 기독교	2/2										7+P
		벤처창업가정신	2/2										
		사회봉사이해	1(P)										
		사회봉사실천	0(P)										
		체 플	P	P	체 플	P	P						
대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1											
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2	대학영어회화2	2/2								10
		대학영어강독1	2/2										
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2										
		AI와컴퓨팅사고력	2/2										
		대학기초	수학의이해1	3/3	공학과SW활용	2/2							
수학의이해2	3/3												
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택			16	
소계		21/21		4/4								41+P	
전공교과과정	전공기초	일반물리1	2/2										9
		일반물리실험1	1/2										
		일반화학1	2/2										
		일반화학실험1	1/2										
		일반물리2	2/2										
		일반물리실험2	1/2										
	전공교과	▲△신소재공학개론1 신소재공학개론2	고체열역학1	3/3	전자재료공학	3/3	세라믹공정	3/3					59
			전기전자공학개론	3/3	상변태	3/3	재료강도학	3/3					
			공업수학1	3/3	세라믹재료학	3/3	금속제련공학	3/3					
			철강재료	3/3	제선공학	3/3	반도체제조공정	3/3					
◆금속재료학실험	3/3	◆세라믹재료실험	3/3	◎캡스톤디자인1	3/3								
고체열역학2	3/3	재료표면처리	3/3	프로젝트랩1	1/1								
X-선결정학	3/3	전자세라믹스	3/3	자동차소재및부품	3/3								
재료조직학	3/3	주조공학	3/3	반도체재료실험	3/3								
공업수학2	3/3	반도체재료	3/3	복합재료학	3/3								
비철재료	3/3	제강공학	3/3	박막제조공정	3/3								
▲△재료공학- AI융합기술개론	2/2	전자재료실험	3/3	센서재료	3/3								
재료시험법	3/3			나노재료	3/3								
				◎캡스톤디자인2	3/3								
				소성가공학	3/3								
				내화물재료	3/3								
소계		15/18		35/35		33/33		43/43				68	
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											19	
합계		128 + P											

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▽), 창의융합(◇), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	<b>자동차ICT공학과 / Department of Automotive ICT Engineering</b>							
<b>교육 목표</b>	전공역량을 갖추어 전문성, 융합성, 리더십을 겸비한 전문인력 양성							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	<b>리더십</b>	다양한 학문을 이해함으로써 폭넓은 사고를 할 수 있는 엔지니어로 성장하도록 함						
	<b>전문성</b>	전문지식을 바탕으로 다가올 미래를 예측하고 가치를 실현하는 현장 실무 능력 배양						
	<b>융합성</b>	문제를 해결할 수 있는 다양한 전문지식과 이들의 조합을 통해 정확한 해결방안을 제시할 수 있는 능력 함양						
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	10	8	16	6	59	22	128+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계							
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기									
1		2	1		2	1		2	1		2	1	2							
교양교육과정	인성교양	세계와 기독교	2/2	채플	P	P							7+P							
		벤처와창업가정신	2/2																	
	채플	P																		
	사회봉사이해	1(P)																		
	사회봉사실천	0(P)																		
대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1																		
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2	대학영어회화2	2/2								10							
		대학영어강독1	2/2																	
	글쓰기와커뮤니케이션	2/2																		
	AI와컴퓨팅사고력	2/2																		
대학기초	수학의이해1	3/3	공학과SW활용	2/2									8							
	수학의이해2	3/3																		
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		16							
소계		21/21		4/4								41+P								
전공교육과정	전공기초(MSC)	일반물리1	2/2										6							
		일반물리실험1	1/2																	
		일반물리2	2/2																	
		일반물리실험2	1/2																	
	단일전공	자동차ICT공학개론	3/3	공업수학	3/3	3/3	ICT신호및시스템	3/3	마이크로프로세서응용	3/3	재료강도학	3/3	3/3	59						
		자동차재료공학1	3/3												자동차기초회로1	2/4	전자회로실험	2/4	프로젝트랩2	1/2
		프로그래밍언어	3/4												프로그래밍응용	3/3	캡스톤디자인1	3/3	자동제어	3/3
															자동차전기기기1	3/3	고체전자공학	3/3	초고주파공학	3/3
															자동차재료공학2	3/3	통신이론	3/3	박막공학	3/3
															자동차전기기기2	3/3	논리회로	3/3	자동차제어시스템	3/3
		자동차기초회로2	3/3	동역학	3/3	열전달	3/3													
		자동차기초회로실험2	2/4	자동차공학설계	3/3	현장실습	2/4													
		열역학	3/3	디지털ICT회로	3/3	무선통신네트워크	3/3													
		CAD및기계요소설계	3/4	반도체소자	3/3	미래자동차시스템	3/3													
		고체역학	3/3	센서및측공학	3/3	부식및방식	3/3													
		수치해석및인공지능응용	3/3	유체역학	3/3															
				◎자동차시스템실험	2/4															
				프로젝트랩1	1/2															
				자동차새시공학	3/3															
				재료분석공학	3/3															
				◎캡스톤디자인2	3/3															
				임베디드시스템및실습	3/4															
소계		15/18		37/42		53/59		33/36		3/3		65								
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											22								
합계		128 + P																		
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)																				



# 시용합대학

**로봇공학과**

**빅데이터시학과**

**컴퓨터공학부**

사물인터넷트랙

인공지능트랙

정보보호학트랙

**게임소프트웨어학과**

↓  
**전자융합공학부**

↓  
전자공학트랙

↓  
디스플레이공학트랙

<b>학부(과)명</b>	로봇공학과 / Department of Robotics								
<b>교육 목표</b>	전공역량을 갖추어 미래사회가 필요로 하는 창의적 인재양성								
	핵심어			내 용					
	창의적 융합교육			• 기계와 전기전자 분야가 창의적으로 결합된 융합교육					
	로봇 분야의 전문인			• 로봇분야의 기본 이론교육과 프로젝트 기반의 능동학습(Project Based Active Learning)을 통해 전문인으로 성장					
	이론과 실무를 겸비한 실천공학자			• 이론지식과 실무역량을 모두 갖춘 실천공학자 양성					
<b>이수 기준</b>	인성교양		기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
	7	8	8	18	6	69	16	132+P	

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계	
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과 목 명	학기			
		1	2		1	2		1	2		1	2		
교양교육과정	인성교양	세계와 기독교	2/2	채플	P	P							7+P	
		벤처와창업가정신	2/2											
		채플	P											P
		사회봉사이해	1(P)											
	사회봉사실천	0(P)												
대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1												
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2	융합과SW활용	2/2								8	
		대학영어강독1	2/2											
	AI와컴퓨팅사고력	2/2												
	글쓰기와커뮤니케이션	2/2												
대학기초	수학의이해1	3/3	3/3										8	
	수학의이해2	3/3												
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		18	
소계		21/21		2/2								41+P		
전공교육과정	전공기초(MSC)	일반물리1	2/2										6	
		일반물리실험1	1/2											
		일반물리2	2/2											
		일반물리실험2	1/2											
	단일전공	△지능로봇입문설계 △C프로그래밍기초	3/3	2/4	이산수학	3/3	▼FL재료역학	2/3	빅데이터컴퓨팅	3/3	3/3	3/3	2/3	69
2/3			3/3	△기계설계	2/3	지능제어시스템	3/3	네트워크프로그래밍	3/3	2/2	2/3	3/3		
2/4			2/4	디지털논리회로	3/3	객체지향프로그래밍	2/4	◆로봇종합설계	2/2	2/3	3/3	3/3		
2/4			2/4	C프로그래밍응용	2/4	동역학	3/3	딥러닝프레임워크	2/3	2/3	3/3	3/3		
2/4			3/3	전기전자실험1	2/4	지능형IoT	3/3	패턴인식	3/3	2/4	3/3	3/3		
3/3			3/3	△회로및시스템	3/3	임베디드프로그래밍	3/3	웹프로그래밍	2/4	2/4	3/3	3/3		
3/3			3/3	지능정보수학	3/3	열유체공학	3/3	R O S	3/3	3/3	3/3	3/3		
2/4			3/3	전기전자실험2	2/4	응용기계설계	3/3	컴퓨터비전	3/3	3/3	3/3	3/3		
3/3			3/3	전자회로	3/3	◎윈도우즈프로그래밍	2/4	인간로봇과상호작용	3/3	3/3	3/3	3/3		
3/4			2/3	마이크로프로세서	3/4	자료구조	3/3							
2/3	3/3	PLC프로그래밍	2/3	모터제어알고리즘	3/3									
3/3	3/3	기구학및기계가공	3/3	로봇공학	3/4									
	1/2			프로젝트랩1	1/2									
소계		11/15		31/40		34/41		24/27		75				
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											16		
합계		132 + P												

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드트(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), A교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학 부 명</b>	<b>빅데이터학과 / Department of Big Data &amp; AI</b>							
<b>교육 목표</b>	데이터 분석 역량과 비즈니스 프로세스 혁신 역량을 고루 갖춘 빅데이터 분석 전문가 양성							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	<b>도전성</b>	SW(AI) 활용 역량과 빅데이터 분석 역량을 고르게 가지고 있는 균형적 인재를 양성한다.						
	<b>전문성</b>	SW(AI) 기술을 활용하여 빅데이터를 수집, 적재, 추출, 가공할 수 있는 데이터 처리기술 전문가를 양성한다.						
	<b>융합성</b>	정형/비정형의 빅데이터를 분석해서 새로운 지식을 도출하고 가치를 창출하는 데이터 기반의 문제해결 전문가를 양성한다.						
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	8	8	16	-	69	24	132+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계	
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기			
		1	2		1	2		1	2		1	2		
교양교육과정	인성교양	인간과기독교	2/2	채플	플P	P							7+P	
		벤처와창업가정신	2/2											
		채플	P											
		사회봉사이해	1(P)											
	사회봉사실천	0(P)												
대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1												
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2											8
		대학영어강독1	2/2											
	대학기초	AI와컴퓨팅사고력	2/2											8
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2											
일반교양	수학의이해1	3/3	융합과SW활용	2/2	(2/2)								8	
	수학의이해2	3/3												
	영역별선택		영역별선택			영역별선택			영역별선택					16
	소계	21/21		2/2										39+P
전공교육과정	단일전공	◆데이터사이언스개론1	3/3	생산 및 운영관리 1	3/3	스마트품질경영	3/3	UX 및 UI 디자인	3/3					69
		4차 산업혁명과 비즈니스의 이해	3/3	CAD / CAM	3/3	제품개발프로세스 및 협력사네트워크관리	3/3	프로젝트설계 1	3/3					
		데이터사이언스개론2	3/3	◆고급데이터사이언스1	3/3	고급빅데이터분석	3/3	데이터마케팅 2	3/3					
		△AI프로그래밍입문	3/3	인공지능입문	3/3	△머신러닝 1	3/3	스마트팩토리IoT 품질관리시스템	3/3				3/3	
				이산수학	3/3	HCI개론	3/3	프로젝트설계 2	3/3				3/3	
				AI프로그래밍실습1	3/3	최적화알고리즘 1	3/3	딥러닝	3/3				3/3	
				자료구조	3/3	AI확률통계 1	3/3	AI응용과실무	3/3				3/3	
				지능형MIS의이해	3/3	디자인사고와창의설계	3/3							
				△빅데이터분석	3/3	스마트통합생산시스템	3/3							
				생산 및 운영관리 2	3/3	머신러닝 2	3/3							
				알고리즘	3/3	최적화알고리즘 2	3/3							
				고급데이터사이언스2	3/3	AI확률통계 2	3/3							
				AI프로그래밍실습2	3/3	샘플링및시물레이션	3/3							
				데이터베이스	3/3	데이터마케팅 1	3/3							
	소계	12/12		42/42		42/42		21/21						
일반선택	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											24		
<b>합계</b>		<b>132 + P</b>												

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	컴퓨터공학부 / Dept. of Computer Science and Engineering								
<b>트랙명</b>	사물인터넷(Internet of Things Track), 인공지능(Artificial Intelligence Track), 정보보호학(Information Security Engineering Track)								
<b>교육목표</b>	AI·SW 역량과 사고를 확산하고 행동하는 인재의 양성(AIM to be Specialist)								
	핵심어	내용							
	SW역량강화	소프트웨어적인 역량과 사고를 지닌 인재양성을 위한 기본역량 강화교육							
	창의적융합교육	창의적인 whole융합사고를 확산하는 인재양성을 위한 시융합교육							
<b>이수기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점 공통트랙   심화트랙		선택영역	졸업학점
	7	12	2	18	0	36	33	24	132+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		
인성교양	세상과기독교	2/2											7+P
	벤처와창업가정신		2/2	채플									
	사회봉사익이해		P										
	사회봉사익실천		P										
	대학생활실계와비전,2	1/1	1/1										
기초역량	대학영어회화1	2/2		대학영어회화2	2/2								12
	대학영어강독1	2/2		대학영어강독2	2/2								
	글쓰기와커뮤니케이션	2/2											
대학기초	AI와컴퓨팅사고력	2/2		융합과SW활용	(2/2)	2/2							2
일반교양	영역별선택			영역별선택			영역별선택			영역별선택			18
	소계	15/15		6/6									39+P

구분	과목명	1학기		2학기		3학기		4학기		합계	
		1	2	1	2	1	2	1	2		
공통트랙	C프로그래밍기초	3/4		△자료구조	3/3	△컴퓨터네트워크	3/3	전공현장실습5	2/2	36	
	이산수학	3/3		△객체지향프로그래밍	3/3	△운영체제및실습	3/3	전공현장실습6	4/4		
	△지능정보입문설계	3/3		확률과통계	3/3	△데이터베이스	3/3	전공현장실습7	(15/15)		
	파이썬프로그래밍		3/3	△논리회로와스마트센서설계	3/3	전공현장실습1	2/2	●졸업프로젝트1(캡스톤디자인)	3/3		
	△C프로그래밍응용	3/3		△컴퓨터구조	3/3	전공현장실습2	4/4	Global IT Trend Research	3/3		
지능정보수학	3/3		알고리즘	3/3	△기계학습	3/3	오픈소스세미나	3/3	33		
인공지능입문	3/3		웹프로그래밍	3/3	Technical Reading & Writing	3/3	●졸업프로젝트2(캡스톤디자인)	3/3			
					△소프트웨어공학	3/3					
					전공현장실습3	2/2					
					전공현장실습4	4/4					
심화트랙	사물인터넷응용기술			리눅스기초및실습	3/3	오픈소스하드웨어플랫폼	3/3	데이터분석과과물	3/3	69	
	사물인터넷응용기술					모바일프로그래밍	3/3	스마트모바일응용	3/3		
	사이버보안			데이터과학및분석	3/3	네트워크프로그래밍	3/3	스마트융합시스템	3/3		
	사이버보안			인간과컴퓨터상호작용	3/3	리눅스시스템프로그래밍	3/3	무선네트워크시스템	3/3		
	사이버보안			웹프로그래밍및해킹	3/3	오픈소스DB응용	3/3				
			정보보호론	3/3	지능형IoT·SW	3/3	지식표현및추론	3/3	33		
					텍스트처리	3/3	딥러닝프레임워크	3/3			
					UI/UX프로그래밍	3/3	빅데이터컴퓨팅	3/3			
					데이터마이닝	3/3	정보검색	3/3			
					패턴인식	3/3	지능형SW설계및구축	3/3			
					컴퓨터비전	3/3	암호학프로그래밍	3/3	69		
							네트워크보안	3/3			
							스마트시스템보안	3/3			
							데이터베이스보안	3/3			
							오픈소스시큐어코딩	3/3			
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)										24
합계		132 + P									

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드(◆), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)

학부(과)명		게임소프트웨어학과 / Department of Game Software												
교육 목표		게임 개발을 위한 SW·AI 와 차세대콘텐츠의 융합교육을 통한 융합인재 양성												
		핵심어		내 용										
		전문성		창의성과 융합능력을 통해 실제적인 게임 개발능력을 함양할 수 있음										
		도전성		새로운 것에 도전하여 새로운 트렌드를 주도, 가치를 창출하고, 게임 개발의 새로운 방향 모색을 선도										
		융합성		다양한 이론적인 배경들과 실제적인 기술들을 융합할 수 있는 능력										
이수 기준		인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점					
		7	12	2	18	-	69	24	132+P					
구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계					
	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	과 목 명	학기						
교양교과목 교양 기초교양	인성교양	세계와 기독교	2/2	채플	P P					7+P				
		벤처와창업가정신	2/2											
		채플	P P											
		사회봉사 의 이해	1(P)											
		사회봉사 의 실천	0(P) 0(P)											
대학생활설계와비전1,2	1/1 1/1	대학영어회화2	2/2	대학영어강독2	2/2					12				
대학영어회화1	2/2													
대학영어강독1	2/2													
글쓰기와커뮤니케이션	2/2													
AI와컴퓨팅사고력	2/2													
대학기초		융합과SW활용	2/2							2				
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		18			
소계		11/11		6/6						39+P				
전공교과목 전공 단일전공	컴퓨터프로그래밍기초	3/4	객체지향프로그래밍	3/3	● 게임엔진기초	3/3	게임알고리즘실무	3/3		69				
		▽창의프로그래밍입문설계		3/3		3D그래픽모델링		3/3			게임마케팅	3/3		
		◆△게임제작의이해		3/3		게임제작기초및실습		3/3			● 졸업프로젝트1	3/3		
		컴퓨터프로그래밍심화		3/4		자료구조		3/3			●메타버스및XR콘텐츠제작	3/3		
		▽메타버스스크립트		3/3		게임알고리즘		3/3			● 졸업프로젝트2	3/3		
		게임수학		3/3		게임OS및DB		3/3			●고급게임서버프로그래밍	3/3		
		세계신화이해		3/3		게임사나리오디자인		3/3			●고급게임엔진프로그래밍	3/3	게임기술세미나	3/3
		게임이미지편집		3/3		게임시스템디자인		3/3			3D게임그래픽스엔진개발	3/3		
						게임디자인패턴		3/3			▲ 게임인공지능	3/3		
						3D게임제작실습		3/3			3D게임레벨디자인	3/3		
						게임개발기술응용		3/3			메타버스콘텐츠실무	3/3		
						게임프레임워크		3/3						
						메타버스콘텐츠제작		3/3						
						2D게임레벨디자인		3/3						
		소계		24/26		42/42		33/33			21/21			
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)									24				
합계		132 + P												
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)														



<b>학부(과)명</b>	전자융합공학부 / Division of Electronic Convergence Engineering							
<b>트랙명</b>	전자공학트랙 / Electronic Engineering Track							
<b>교육목표</b>	전자공학/디스플레이공학 분야의 전문지식과 창의적 사고 및 협업능력을 바탕으로 문제를 해결하고 종합적인 시스템을 설계할 수 있는 능력을 배양한다.							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	<b>문제해결능력</b>	공학적 기초지식과 창의적인 사고를 바탕으로 문제를 해결할 수 있다.						
	<b>시스템 설계능력</b>	전자 및 디스플레이 공학 분야 전문지식을 기반으로 종합적인 시스템을 설계할 수 있다.						
	<b>소통과 협업능력</b>	조직의 한 구성원으로서 효과적인 의사전달 능력과 팀워크를 갖추고 있다.						
<b>국제화 및 자기개발 능력</b>	국제화 시대에 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 갖추고, 지속적으로 자기개발에 참여할 수 있다.							
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점 공통트랙 심화트랙</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	8	8	18	20	29 30	8	128+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계			
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기					
1		2	1		2	1		2	1		2	1	2			
교양 교육 과정	인성 교양	세계와 기독교 벤처와 창업가정신 채플	2/2 P	2/2 P	채플	P	P							7+P		
		사회봉사 이해 사회봉사 실천 대학생활설계와비전1,2	1/1 1/1	1/1 1/1												
	기초 역량	대학영어회화1 대학영어강독1	2/2 2/2	2/2 2/2												8
		AI와컴퓨팅사고력 글쓰기와커뮤니케이션	2/2 2/2	2/2 2/2												
	대학 기초	수학의이해1 수학의이해2	3/3 3/3	3/3 3/3	융합과SW활용	2/2										8
일반교양	영역별선택			영역별선택				영역별선택				영역별선택			18	
	소계	21/21		2/2										41+P		
공통 트랙	전공기초 (MSC)	일반물리1.2 일반물리실험1.2	2/2 1/2	2/2 1/2	공업수학 기초프로그래밍 응용프로그래밍	3/3 3/3	3/3							20		
		일반화학1 일반화학실험1 △인공지능프로그래밍 △전자및디스플레이개론	2/2 1/2 2/2	2/2												
	공통 트랙		3/3		전자기학1.2 회로이론1 전자공학1 △디지털논리회로 기초전자실험 ★마이크로프로세서	3/3 3/3 3/3 2/4	3/3	3/3	자동제어 반도체공학	3/3 3/3	3/3	◆◎창의융합설계	3/3	29		
					회로이론2 전자공학기초실험	3/3 2/4	3/3	3/3	△전자회로1.2 ★임베디드시스템 전자회로실험1.2 정보신호처리 ★통신시스템 센서공학 ★▲인공지능기초 초고주파공학	3/3 3/3 2/4 2/4 3/3 3/3 3/3 3/3	3/3 3/3	영상처리공학1.2 디지털응용실험 VLSI설계 인공지능응용 집적회로소자및공정 광통신 응용전자실험 SOC설계 ★IoT엣지시스템 ★PLC제어 현장실습1.2 현장실습3.4	3/3 2/4 3/3 3/3 3/3 3/3 3/3 (2) (4)		3/3 3/3 3/3 3/3 3/3 3/3 (2) (4)	
	심화 트랙														30	
소계		14/17		34/38					34/38				34(12)/38	79		
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)												8			
합계													128 + P			

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드트(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	전자융합공학부 / Division of Electronic Convergence Engineering													
<b>트랙명</b>	디스플레이공학트랙 / Display Engineering Track													
<b>교육목표</b>	전자공학/디스플레이공학 분야의 전문지식과 창의적 사고 및 협업능력을 바탕으로 문제를 해결하고 종합적인 시스템을 설계할 수 있는 능력을 배양한다.													
	<b>핵심어</b>	내 용												
	<b>문제해결능력</b>	공학적 기초지식과 창의적인 사고를 바탕으로 문제를 해결할 수 있다.												
	<b>시스템 설계능력</b>	전자 및 디스플레이 공학 분야 전문지식을 기반으로 종합적인 시스템을 설계할 수 있다.												
	<b>소통과 협업능력</b>	조직의 한 구성원으로서 효과적인 의사전달 능력과 팀워크를 갖추고 있다.												
<b>이수기준</b>	<b>국제화 및 자기개발 능력</b>	국제화 시대에 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 갖추고, 지속적으로 자기개발에 참여 할 수 있다.												
	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b> 공통트랙 심화트랙		<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>					
	7	8	8	18	20	29	30	8	128+P					
<b>구분</b>	1학년		2학년		3학년		4학년		<b>합계</b>					
	<b>과목명</b>	<b>학기</b> 1 2	<b>과목명</b>	<b>학기</b> 1 2	<b>과목명</b>	<b>학기</b> 1 2	<b>과목명</b>	<b>학기</b> 1 2						
<b>교양교과과정</b>	<b>인성교양</b>	세계와 기독교	2/2	채플	P P									
		벤처와 창업가정신	2/2											
	사회봉사이해	1(P)	용합과 SW 활용	2/2 (2/2)	영역별선택									
	사회봉사실천	0(P)												
	대학생활설계와비전	1,2 1/1 1/1	영역별선택										영역별선택	
대학영어회화	1 2/2													
<b>기초교양</b>	대학영어강독	1 2/2	영역별선택			영역별선택								
	글쓰기와커뮤니케이션	2/2												
<b>양</b>	AI와컴퓨팅사고력	2/2	영역별선택		영역별선택									
	수학의이해	1 3/3												
<b>일반교양</b>	수학의이해	2 3/3	영역별선택										영역별선택	
영역별선택														
<b>소계</b>		21/21	<b>2/2</b>											
<b>전공교과과정</b>	<b>전공기초(MSC)</b>	일반물리 1. 2	2/2 2/2	공업수학	3/3 3/3									
		일반물리실험 1. 2	1/2 1/2											
	일반화학 1	2/2	응용프로그래밍	3/3	반도체공학					3/3	◆● 창의종합설계	3/3		
	일반화학실험 1	1/2												
	인공지능프로그래밍	2/2	전자기학 1. 2	3/3 3/3									반도체공학	3/3
△전자및디스플레이개론	3/3													
<b>공동트랙</b>	회로이론 1	3/3	전자공학 1	3/3		반도체공학	3/3	◆● 창의종합설계	3/3					
	회로이론 2	3/3												
<b>심화트랙</b>	디스플레이공학	3/3	전자공학 2	3/3	반도체공학					3/3	◆● 창의종합설계	3/3		
													전자공학실험	2/4
	반도체공학	3/3	반도체디스플레이재료	3/3									반도체디스플레이	3/4
						정역학	2/2							
	광전자공학	3/3	반도체디스플레이	3/3		반도체디스플레이	3/4	3/4	반도체후공정					
반도체디스플레이 1. 2					3/3									
반도체디스플레이	3/3	반도체디스플레이	3/3	반도체디스플레이	3/4					3/4	반도체후공정	3/3		
													트랜지스터공학	3/3
▲메카트로닉스	3/3	반도체디스플레이	3/3										반도체디스플레이	3/4
						장비역학	3/3							
<b>소계</b>		14/17	<b>37/41</b>			<b>38/40</b>		<b>20/20</b>						
<b>선택영역</b>	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)													
<b>합계</b>		<b>128 + P</b>												
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드드(▲), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스투디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)														



# 예체능대학

**사회체육학과**

**골프산업학과**

**시각디자인학과**

**산업디자인학과**

**실내디자인학과**

**애니메이션학과**

**문화영상학부**



**영상미디어트랙**



**문화콘텐츠기획트랙**



**공연예술학부**

**실용음악트랙**

**연극트랙**

<b>학부(과)명</b>	사회체육학과 / Leisure & Sport Studies							
<b>교육 목표</b>	본 학과는 사회체육 활동을 통해 삶의 질을 높이고 건강한 사회 및 문화를 구현함과 동시에 스포츠의 가치를 실천할 사회체육 지도자, 사회체육 행정 및 경영 전문가, 창의적 스포츠 리더의 양성을 목표로 하고 있다.							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	사회체육 지도	이론을 바탕으로 다양한 실기능력을 배양하여 시도체육회 지도자, 스포츠센터 지도자 퍼스널트레이너, 운동재활전문가 등의 역할을 수행함						
	사회체육 행정 및 경영	스포츠산업 현장에 필요한 스포츠 경영 전문가, 스포츠 마케터, 스포츠행정가등의 역할을 수행함						
	<b>창의적 리더십</b>	스포츠와 관련된 실용적 문제들을 창의적인 방법으로 해결할 수 있는 능력을 지닌 리더십을 의미함						
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	10	2	19	-	71	15	124+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계	
	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	과 목 명	학기		
		1 2		1 2		1 2		1 2		
교양교과과정	인성교양	인간과 기독교	2/2							7+P
		벤처와 창업가정신	2/2							
		채플	P P	채플	P P					
		사회봉사이해	1(P)							
		사회봉사실천	0(P)							
	대학생활설계와비전1,2	1/1 1/1								
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2	대학영어회화2	2/2					10
		대학영어강독1	2/2							
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2							
		AI와컴퓨팅사고력	2/2							
	대학기초		문화예체능과SW활용	2/2					2	
	일반교양		영역별선택				영역별선택			19
	소계	23		2						38+P
전공교과과정	단일전공	체육원리	2/2	축구를	1/2	코칭론	3/3	스포츠마사지	1/2	71
		태권도	1/2	테니스1	1/2	에어로빅댄스2	1/2	스킨스쿠버	1/2	
		수영	1/2	에어로빅댄스1	1/2	스포츠정책론	2/2	스포츠과학연구법	3/3	
		스포츠윤리	3/3	운동역학	3/3	수상스포츠	1/2	스포츠빅데이터분석과	3/3	
		스포츠산업론	2/2	배드민턴1	1/2	태권도2	1/2	인공지능		
		승마	1/2	골프	2	아동체육	3/3	스포츠시설관리	2/2	
		스키	1/2	스포츠심리학	2/2	비교체육	3/3	인체동작분석	2/2	
		웨이트트레이닝1	1/2	웨이크보드	1/2	휘트니스운동	1/2	캠	1/2	
		수영	2	운동생리학	3/3	스포츠경영학	3/3	배드민턴2	1/2	
		댄스스포츠1	1/2	테니스2	1/2	웨이트트레이닝2	1/2	스포츠마케팅	3/3	
		골프	1/2	탁구	1/2	배구	1/2	스포츠이벤트기획및실무	3/3	
		◆스포츠사회학	3/3	바디쉐이핑	1/2	스키2	1/2	스포츠법	3/3	
				스포츠교육학	3/3	여가레크리에이션	2/2	현장실습	0/0	
				기능해부학	2/2	교수학습행동분석	3/3			
				스포츠실기지도법	1/2	퍼스널트레이닝특강	2/2			
		사회체육론	2/2	◆체육측정평가	2/2					
	소계	18/26		25/35		30/37		23/27		
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)								15	
합계	124 + P									

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드트(♣), PBL(★), 액서러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	골프산업학과 / Golf & Sport Industry Studies							
<b>교육 목표</b>	국제적 골프산업 감각을 갖춘 현장 중심형의 전문가 자질을 배양하고 실용적 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 골프산업 전공지식 교육							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	전문성	문제해결에 지식, 경험, 역량적 측면에서 인정을 받는 능력						
	창의성	실용적 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력						
<b>이수 기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
	7	12	2	19	-	71	13	124+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과 목 명	학기		
1		2	1		2	1		2	1		2		
교양교과과정	인성교양	인간과 기독교	2/2	체플	P	P							7+P
		벤처와창업가정신	2/2										
		사회봉사실천	0(P)										
		사회봉사이해	1(P)										
	대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1										
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2	대학영어회화2		2/2						12	
		대학영어강독1	2/2										
	대학기초	글쓰기와커뮤니케이션	2/2	논리적사고와표현		2/2						2	
		AI와컴퓨팅사고력	2/2										
일반교양	영역별선택		영역별선택			영역별선택			영역별선택			19	
소계		15/15		6/6								40+P	
전공교과과정	단일전공	△어프로치샷	1/2	골프규칙 및 에티켓	2/2	골프와 하계스포츠 2	1/2	골프경기실습 2	3/4				71
		△골프스윙원리	1/2	△골프산업론	2/2	골프산업행정관리론	2/2	●골프산업연구법	2/2				
		△골프학개론	2/2	골프와 하계스포츠 1	1/2	골프산업창업론	2/2	△골프컨디셔닝	2/2				
		골프기초기술 1	1/2	△골프클럽 및 리조트론	2/2	△골프트레이닝방법론	3/3	골프전문실기레슨법	2/2				
		AI와골프산업	2/2	실전골프경기분석	3/4	골프미디어론	2/2	△골프체력관리 및 실습	3/3				
		골프와 동계스포츠1	1/2	파 3 2	2/3	골프실전코스공략법	3/4	골프규칙 및 실습	2/2				
		△골프인체구조학	2/2	골프전문기술	1/2	골프경기실습 1	3/4	골프인터십	1/2				
		△스크린골프	2/3	골프와 커뮤니케이션	2/2	골프소비자행동론	2/2	●골프장 안전관리	2/2				
		골프웨이트트레이닝	1/2	골프경기전략	3/4	골프마사지및태핑	1/2	△골프지도론 및 실습	2/2				
		골프기초기술 2	1/2	골프측정평가	2/2	△골프장비학	2/2						
		파3 1	2/3	골프파워트레이닝	1/2	골프심리학	2/2						
		시외골프인텔리전스	2/2	골프와 동계스포츠 2	1/2								
		△골프멘탈	2/2										
소계		18/26		24/31		23/27		19/21					
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											13	
합계		124 + P											

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	시각디자인학과 / Visual Communication Design							
<b>교육 목표</b>	시각디자인 분야의 전문가로서 필수적인 표현력을 기른다.							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	사고력	새로운 이미지 창출 능력을 기른다.						
	이해력	사회 변화를 이해하고 전문가로서 수행할 대상과 미디어에 대한 통찰력을 기른다.						
<b>이수 기준</b>	소통능력	소통이라는 시각디자인의 본질을 이해하고 체득한다.						
	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	10	2	19	-	71	15	124+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계				
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기					
		1	2		1	2		1		2	1	2	
교양 교육 과정	인성 교양	인간과 기독교	2/2							7+P			
		벤처와 창업가정신	2/2										
		채플	P	P	채플	P	P						
		사회봉사 이해	1(P)										
		사회봉사 실천	0(P)										
	대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1										
기초 교양	기초 역량	대학영어회화1	2/2							10			
		대학영어강독1		2/2									
		글쓰기와커뮤니케이션		2/2									
		AI와컴퓨팅사고력		2/2									
대학기초			문화예체능과SW활용	2/2					2				
일반교양	영역별선택			영역별선택			영역별선택			19			
소계		17/17		2/2						38+P			
전공 교육 과정	단일 전공	기초타입실습1,2	2/3	2/3	그래픽디자인1,2	2/3	2/3	브랜드패키지디자인1,2	2/3	2/3	C.I패키지프로젝트	2/3	71
		비주얼리더러시1,2	2/3	2/3	브랜드디자인1,2	2/3	2/3	영상광고1,2	2/3	2/3	광고프로젝트	2/3	
		드로잉	2/3		인쇄광고1,2	2/3	2/3	캐릭터상품디자인1,2	2/3	2/3	미디어프로젝트	2/3	
		현대디자인론	2/2		포토그래피1,2	2/3	2/3	편집디자인1,2	2/3	2/3	캐릭터프로젝트	2/3	
		creative design	3/3		인터랙션코딩	2/3		비주얼프로젝트1,2	2/3	2/3	그래픽프로젝트	2/3	
		디자인사	2/2		타이포그래피	2/3		미디어정보디자인1,2	2/3	2/3	그래픽포트폴리오	2/3	
		모델링	2/3		디자인공예론	3/3		디자인공예교과논리및논술	3/3		미디어포트폴리오	2/3	
					디자인공예교과제및연구법	3/3		디자인세미나	3/3		브랜드포트폴리오	2/3	
					타입디자인	2/3					졸업연구	1/1	
					멀티미디어	2/3							
			AI인포그래픽	2/3									
소계		19/25		30/42		30/42		17/25					
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)									15			
합계		124 + P											

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 교직이수자 기본과목(■), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	산업디자인학과 / Industrial Design							
<b>교육 목표</b>	디자인 산업의 트렌드 이해와 디자인 현장에서 요구하는 전공능력, 실기능력 함양을 통해 실무능력을 겸비한 창조적 인재를 양성하는데 교육의 목표를 둔다.							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	창의적 사고	디자인싱킹을 통해 문제해결에 대한 다양하고 새로운 접근방식을 습득						
	전문지식·기술	전문지식을 바탕으로 문제의 실질적 해결을 위한 기술과 경험의 겸비						
	글로벌 역량	글로벌 디자인 트렌드를 파악하고 해외 디자인 업계에서 활약할 수 있는 디자인 역량						
	소통협업 능력							타 분야의 전문성에 대한 이해도를 높이고 타인의 의견을 존중하며 융합, 협업하는 능력
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초교양</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	12	2	19	-	71	13	124+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계					
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기						
1		2	1		2	1		2	1	2				
교양 교과 과정	인성 교양	인간과기독교	2/2	벤처와리더십	2/2					7+P				
		사회봉사이해	1(P)	채플	P	P								
		사회봉사실천	0(P)											
		대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1										
	채플	P	P											
기초 교양	기초 역량	AI와컴퓨팅사고력	2/2	논리적사고와표현	2/2					12				
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2	대학영어회화2	2/2									
		대학영어강독1	2/2											
	대학 기초			문화예체능과 SW활용	2/2					2				
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택			19				
소계		13		10						40+P				
전공 교과 과정	단일 전공	△기초디자인1,2	2/3	2/3	디자인스튜디오1,2	2/3	2/3	△컨셉디자인1,2	2/3	2/3	제품디자인3,4	3/4	3/4	71
		△기초표현기법1,2	2/3	2/3	△디자인스케치1,2	2/3	2/3	△제품디자인1,2	2/3	2/3	컨셉디자인3,4	3/4	3/4	
		△디자인제도	2/3		△기초3D모델링1,2	2/3	2/3	△3D디자인1	2/3		환경디자인3,4	3/4	3/4	
		△테크니컬드로잉	2/3		△산업디자인그래픽1,2	2/3	2/3	△환경디자인1,2	2/3	2/3	산업디자인워크샵1	2/3		
		현대디자인론	2/2		◆서양미술사	3/3		△멀티미디어디자인	2/3	2/3	엔터테인먼트디자인1,2	2/3	2/3	
											디자인매니지먼트		3/3	
										◆포트폴리오	3/4			
									◆졸업연구		2/2			
소계		14/20		19/27		16/24		32/42						
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)									13				
합계		124 + P												
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)														

<b>학부(과)명</b>	<b>실내디자인학과 / Interior Design</b>							
<b>교육 목표</b>	논리적·실용적 사고에 기반한 정보해석 및 적용을 통해 창의적 공간디자인을 견인하는 디자이너 양성을 교육목표로 한다.							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	논리적 실용적사고	공간디자인에 관련된 이론 및 기술에 대한 전문지식 습득을 통해 실제 프로젝트에 접목할 수 있는 실무형 인재양성						
	정보해석 및 적용	현실의 문제점과 수집된 정보를 종합적으로 해석하여 최적의 해결방안을 찾아 공간디자인에 적용할 수 있는 인재양성						
<b>창의적 공간디자인</b>	실용적 창의력을 기반으로 국내외 공간디자인을 선도하는 인재양성							
<b>이수 기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	7	12	2	19	-	71	13	124+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계	
	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2	과 목 명	학기 1 2		
인성 교양	인간과기독교	2/2							7+P	
	벤처와창업가정신	2/2								
	채플	P P	채플	P P						
	사회봉사이해	1(P)								
	사회봉사실천	0(P)								
대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1								
기초 교양	대학영어회화1	2/2	대학영어회화2	2/2					12	
	대학영어강독1	2/2								
	글쓰기와커뮤니케이션	2/2								
	AI와컴퓨팅사고력	2/2								
논리적사고와표현	2/2									
대학기초			문화예체능과SW활용	2/2					2	
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		19	
소계		17/17		4/4					40+P	
디지털 테크놀로지 영역	C A D I	2/3	디지털공간디자인 I	2/3	▲ A I 기 반 파 라 이 메 트릭 디 자 인 I	2/3	포 트 폴 리 오	3/4	71	
	C A D II	2/3	디지털공간디자인 II	2/3	▲ A I 기 반 파 라 이 메 트릭 디 자 인 II	2/3	실 무 드 로 잉	2/3		
	이론영역	△ 실내디자인개론	2/2	△ 실내계획론 I △ 실내계획론 II 실내디자인사 공간조형론	2/2 2/2 2/2	△ 환경커뮤니케이션 공간재료학 구조및법규 △ 디자인세미나	2/2 2/2 2/2 3/3	시공및적산 공공디자인론 서비스디자인론		2/2 2/2 2/2
	설계영역	△ 기초공간디자인 I 기초공간디자인 II	3/4 3/4	공간디자인LAB I 공간디자인LAB II 실내디자인LAB I 실내디자인LAB II	4/4 4/4 4/4	◆ 공간디자인스튜디오 I 공간디자인스튜디오 II ★ P B L 실 내 디 자 인 스 튜 디 오 환 경 디 자 인 L A B 공 간 요 소 설 계	3/4 3/4 3/4 2/3 2/3	◆ 공간실협스튜디오 I 공간실협스튜디오 II 친 환 경 디 자 인 환 경 디 자 인 스 튜 디 오 ◆ 리 모 델 링 프 로젝 트 I 리 모 델 링 프 로젝 트 II 졸 업 연 구		3/4 3/4 3/4 2/3 2/3 2/3
	소계		12/16		28/30		26/33			29/38
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)								13	
합계	124 + P									
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)										



<b>학부(과)명</b>	애니메이션학과 / Department of Animation							
<b>교육 목표</b>	핵심어	내 용						
	이해능력	다양한 문화매체와 학습을 통해 현상을 이해하고 분석하는 능력을 키워 객관적이면서도 창의적으로 상황을 판단할 수 있다.						
	기획능력	현상을 이해한 바탕 위에 목적인 결과를 도출할 수 있는 설계 능력을 함양하도록 해 합목적적이고 과학적인 창작 활동을 할 수 있다.						
	제작능력	다양한 도구와 매체를 원활하게 다룰 수 있는 인재를 키우고, 이들간의 협업을 통해 창작의 능력을 최대화할 수 있다.						
<b>이수 기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
	7	12	2	19	-	71	13	124+P

구분	1학년				2학년				3학년				4학년				합계	
	과목명		학기		과목명		학기		과목명		학기		과 목 명		학기			
			1	2			1	2			1	2			1	2		
교양교육과정	인성교양	세계와 기독교	2/2														7+P	
		벤처와창업가정신	2/2															
		채플	P	P	채플	P	P											
		사회봉사이해	1(P)															
		사회봉사실천		0(P)														
		대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1														
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2		대학영어회화2		2/2										12	
		대학영어강독1		2/2														
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2															
		AI와컴퓨팅사고력		2/2														
		논리적사고와표현	2/2															
	대학기초			문화예체능과SW활용	2/2											2		
	일반교양	영역별선택		영역별선택			영역별선택			영역별선택			영역별선택			19		
	소계		17/17		4/4											40+P		
전공교육과정	단일전공	△디지털애니메이션기초	2/3		3D제작스튜디오1,2	2/3	2/3	△●시나리오실습	2/3		3D특수효과및합성	2/3				71		
		△디지털이미징	2/3		작화	2	2/3	단편창작애니메이션1,2	2/3	2/3	영상분석	2/3						
		디지털미디어기초실습	2/3		애니메이션드로잉	2/3		3D스컬핑&페인팅	2/3		애니메이션세미나	2/3						
		3D그래픽스기초1,2	2/3	2/3	△애니메이션기획연출	2/3		가상현실시물레이션1	2/3		웹컨텐츠제작	2/3						
		캐릭터컨셉드로잉	2/3		△3D애니메이션1,2	2/3	2/3	디지털작화	2/3		창작애니메이션1,2	2/3	2/3					
		만화애니메이션연구	2/3		표현기법연구1,2	2/3	2/3	스톱모션2	2/3		포트폴리오1,2	2/3	2/3					
		영상편집	2/3		2D애니메이션1,2	2/3	2/3	2D애니메이션II1,2	2/3	2/3	컴퓨터애니메이션	2/3						
		웹기반플랫폼연구	2/3		△비주얼모션&이펙트1,2	2/3	2/3	▲A13D어드벤스애니메이션1,2	2/3	2/3	현장워크샵	2/3						
		△작화1	2/3		배경&프랍아트	2/3		캐릭터연구	2/3		영상사운드워크숍	2/3	2/3					
		코스튬드로잉	2/3		비주얼디벨롭먼트	2/3		VFX캐릭터애니메이션	3/3		졸업작품연구	2/3						
		페인팅테크닉	2/3		스톱모션1	2/3		매트페인팅	2/3									
		작품분석	2/3					어드벤스프로덕션	2/3									
								▲●A13D라이팅링&랜더링	3/3									
			소계		26/39		32/48		34/48				24/36					
		선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)															13
합계																124 + P		

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스투디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	문화영상학부 / Division of Culture & Film Media								
<b>트랙명</b>	영상미디어트랙 / Film & Media Track								
<b>교육목표</b>	전공역량을 갖추어 다양한 분야와 협업·융합하여 전자재료분야를 선도하는 인재양성								
	핵심어	내 용							
	이해능력	다양한 문화매체와 학습을 통해 현상을 이해하고 분석하는 능력을 키워 객관적이면서도 창의적으로 상황을 판단할 수 있다.							
	기획능력	현상을 이해한 바탕 위에 목적인 결과를 도출할 수 있는 설계 능력을 함양하도록 해 합목적적이고 과학적인 창작 활동을 할 수 있다.							
<b>이수기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학적 공통트랙 심화트랙		선택영역	졸업학점
	7	12	2	19	-	25	46	13	124+P

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계	
	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2	과 목 명	학기 1 2		
교양교육과정	인성교양	세계와 기독교 벤처와 창업가 정신 채플 사회봉사의 이해 사회봉사의 실천 대학생활설계와비전1,2	2/2 P 1(P) 0(P) 1/1 1/1	채플 P P					7+P	
	기초교양	기초역량	대학영어회화1 대학영어강독1 글쓰기와커뮤니케이션 AI와컴퓨팅사고력	2/2 2/2 2/2	대학영어회화2 대학영어강독2	2/2 2/2			12	
		대학기초			문화예체능과SW활용	2/2			2	
	일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택	19	
	소계	15/15	6/6					40+P		
전공교육과정	공통트랙	◆영상제작의기초	2/3	대 중 문 화 론	2/2	공간콘텐츠구성실습	2/3	문화콘텐츠특강	2/2	25
		◆문화산업입문	2/2	문 화 예 술 탐 방	2/3	예술사진프로젝트	3/3	미디어문화론	2/3	
	심화트랙	◆콘텐츠기획개발	2/3	내러티브위한촬영설계	3/3	미디어콘텐츠디자인	2/3			
문화기획입문		2/3	서 양 문 화 론	3/3	현대사회와미디어	2/3				
	영상으로여는세상	2/3	4차산업혁명시대미디어	2/3	문화콘텐츠해석연습	2/3				
	영상으로여는세상	2/3	무대분석과연출기법	3/3	예술과사회	2/2				
	촬영	3/3	영 화 연 출 론	2/3	디지털사운드디자인	3/3	영상미디어산업론	2/3	46	
			방송미디어와커뮤니케이션	2/3	영상시나리오실습2	3/3	영상제작실습5	3/3		
			영상제작실습1	3/3	창조와리메이크	2/3	뉴미디어졸업연구1	3/3		
			세계영화사	2/3	영상제작실습3	3/3	텍스트읽기와분석	2/3		
			영상이론과실제	2/3	고급촬영영	3/3	영상제작실습6	3/3		
			영상시나리오실습1	3/3	VR/AR첨단미디어제작실습	3/3	뉴미디어졸업연구2	3/3		
			영상은유와상징	2/3	영상연출실습	3/3	디지털영상인턴십	2/3		
			영상제작실습2	3/3	다큐멘터리기획론	2/3				
			디지털편집	3/3	VFX 특수효과실습	2/3				
			방송스튜디오영상제작	2/3	영상제작실습4	3/3				
			영상콘텐츠디자인실습	2/3	★PBL내러티브위한조명설계	3/3				
	소계	15/19	41/50			43/50		22/26	71	
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)								13	
합계	124 + P									

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	문화영상학부 / Division of Culture & Film Media												
<b>트랙명</b>	문화콘텐츠기획트랙 / Department of Cultural Contents Track												
<b>교육목표</b>	문화콘텐츠산업 각 분야에서 기획과 제작 실무능력을 갖춘 핵심인력을 양성												
	<b>핵심어</b>	내 용											
	<b>이해능력</b>	다양한 문화매체와 학습을 통해 현상을 이해하고 분석하는 능력을 키워 객관적이면서도 창의적으로 상황을 판단할 수 있다.											
	<b>기획능력</b>	현상을 이해한 바탕 위에 목적한 결과를 도출할 수 있는 설계 능력을 함양하도록 해 합리적이고 과학적인 창작 활동을 할 수 있다.											
	<b>제작능력</b>	다양한 도구와 매체를 원활하게 다룰 수 있는 인재를 키우고, 이들간의 협업을 통해 창작의 능력을 최대화 할 수 있다.											
<b>이수기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>		<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>				
	7	12	2	19	-	25	46	13	124+P				
<b>구분</b>	1학년		2학년				3학년		4학년		<b>합계</b>		
	과목명		학기		과목명		학기		과목명			학기	
<b>교양교과과정</b>	<b>인성교양</b>	세계와 기독교 벤처와 창업가정신	2/2	2/2	채플	P	P						
		채플	P	P									
	<b>기초교양</b>	기초역량	사회봉사 이해	1(P)									
			사회봉사 실천	0(P)									
			대학영어회화1	2/2	2/2	대학영어회화2	2/2	2/2					
<b>일반교양</b>	영역별선택	대학영어강독1	2/2	2/2	대학영어강독2	2/2	2/2						
		클쓰기와커뮤니케이션	2/2	2/2	문화예체능과SW활용	2/2							
소개		15/15		6/6								40+P	
<b>전공교과과정</b>	<b>공동트랙</b>	이미지와사진의이해	2/2	대 중 문 화 론	2/2	공 간 콘 텐 츠 구 성 실 습	2/3	문 화 콘 텐 츠 특 강	2/2	미 디 어 문 화 론	2/3		
		◆ 문화 산업 입문	2/2		문 화 예 술 탐 방		2/3		예 술 사 진 프 로젝트		3/3		
	<b>심화트랙</b>	영역별선택	◆ 영상 제작의 기초	2/3	내 려 티 팅 브 러쉬 위 한 계	3/3	미 디 어 콘 텐 츠 디 자 인	2/3					
			문화 기획 입문	2/3	서 양 문 화 론	3/3	현 대 사 회 와 미 디 어	2/3					
			◆ 콘텐츠 기획개발	2/3	4 차 산 업 현 명 어 시 대 와 미 디 어	2/3	문 화 콘 텐 츠 해 석 연 습	2/3					
영상으로 여는 세상		2/3	무대분석과연출기법	3/3	예 술 과 사 회	2/2							
<b>심화트랙</b>	영역별선택	프레젠테이션과화술	2/2	축 제 기 획	2/2	공 연 기 획 실 습	3/3	웹 제 작 실 습	2/3				
		에듀테인먼트와 지식 콘텐츠	2/3	광 고 흥 보 기 획	2/2	이 벤 트 기 획 실 습	2/3	공 공 예 술 기 획 연 습	3/3				
관찰로부더창작하기		2/2	공 연 기 획	2/2	문 화 예 술 론	2/3	비 교 문 화 론	3/3					
	영역별선택			사 진 작 가 론	3/3	스 토 리 텔 링 실 습 1	3/3	내 려 티 팅 브 러쉬 마 스 터 클 래 스	2/3				
				이야기구성워크숍	3/3	미 술 관 박 물 관 투 어	3/3	문 화 콘 텐 츠 초 기 획 추 수 지 도	2/3				
소개		18/23		41/44		41/50		26/31		71			
<b>선택영역</b>	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)										<b>13</b>		
<b>합계</b>											<b>124 + P</b>		

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스투디자인(◎), A교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	공연예술학부 / Division of Culture and Art								
<b>트랙명</b>	실용음악트랙 / Applied Music Track								
<b>교육목표</b>	전문성, 윤리의식을 갖춘 세계음악시장의 글로벌 리더 뮤지션 배양								
	핵심어	내용							
	전문화	예술가로서뿐만 아니라 음악 산업을 이해하는 음악 산업 전문가이다							
	멀티뮤지션	본인의 전공분야뿐만 아니라 전공 인접 음악분야도 섭렵한다							
<b>이수기준</b>	인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점 공통트랙 심화트랙		선택영역	졸업학점
	7	14	2	19	-	12	59	11	124+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		
1		2	1		2	1		2	1		2	1	2
교양교과과정	인성교양	인간과기독교	2/2										7+P
		벤처와창업가정신	2/2										
		채플	P	P	채플	P	P						
		사회봉사이해	1(P)										
		사회봉사실천		0(P)									
대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1											
기초교양	기초역량	대학영어회화1	2/2	대학영어회화2	2/2								14
		대학영어강독1	2/2	대학영어강독2		2/2							
		글쓰기와커뮤니케이션	2/2	논리적사고와표현		2/2							
		AI와컴퓨팅사고력	2/2										
		대학기초			문화예체능과SW활용	2/2							
일반교양	영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택		영역별선택			19	
소계		15/15		8/8								42+P	
전공교과과정	공통트랙	건반화성1	1/2							음향학		2/2	12
		미시화성1	2/3										
		창성음1	1/2										
		건반화성2	2/2										
		미시화성2	2/2	1/2									
	심화트랙	양상블1	2/3	재즈화성	2/2	한국대중음악사	2/3	즉흥연주기법	2/2				59
		보이스트레이닝1	1/2	컴퓨터음악1	2/3	실용음악편곡1	2/3	고급실용음악편곡	2/3				
		위클리콘서트1	1/2	양상블3	2/3	레코딩1	2/3	뮤직프로덕션1	2/3				
		전공레슨1	1/1	위클리콘서트3	1/2	영상음악1	2/3	위클리콘서트7	1/2				
		양상블2	2/3	전공레슨3	1/1	영상음악2	2/3	전공레슨7	1/1				
보이스트레이닝2	1/2	일렉트로닉뮤직프로덕션1	2/2	위클리콘서트5	1/2	AI졸업작품연구1	1/2						
전공레슨2	1/1	스튜디오테크닉	2/3	전공레슨5	1/1	뮤직프로덕션2		2/3					
위클리콘서트2	1/2	고급재즈화성	2/2	송디자인	2/3	전공레슨8		1/1					
		컴퓨터음악2	2/3	실용음악편곡2	2/3	위클리콘서트8		1/2					
		양상블4	2/3	레코딩2	2/3	AI졸업작품연구2		1/2					
		전공레슨4	1/1	영상음악2	2/3								
		위클리콘서트4	1/2	송라이팅	2/3								
		공연기술론	2/2	양상블6	2/3								
		일렉트로닉뮤직프로덕션2	2/2	전공레슨6	1/1								
				위클리콘서트6	1/2								
소계		22/34		24/31		26/39		16/23				71	
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											11	
합계												124 + P	
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블래디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스투디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)													

<b>학부(과)명</b>	공연예술학부 / Division of Culture and Art							
<b>트랙명</b>	연극트랙 / Theatre Studies Track							
<b>교육 목표</b>	삶에 대한 통찰력과 타인에 대한 배려를 가진 능력 있는 공연예술인 양성을 목표.							
	핵심어	내 용						
	도전정신	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 적극적인 도전의식, 모험심</li> <li>• 공연예술의 현실적 문제를 이해하고 전공뿐 아니라 다양한 예술 분야와의 교류에 대한 이해와 이를 흡수하려는 도전 정신을 함양함</li> </ul>						
	소통협업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조직과 팀 작업 이해, 역할분담, 상호 협력적 태도, 타인과의 갈등해결</li> <li>• 연극제작실습을 통한 공동 작업을 통해 타인과의 소통의 기술을 익히고 협업을 통한 협력의식, 봉사의식을 함양</li> </ul>						
글로벌역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주제적 문화이해의 기반에서 타문화에 대한 개방성, 국제 사회에 대한 관심, 타문화 수용</li> <li>• 대학 간 국제적 교류, 국제 연극 페스티벌의 참가로 글로벌 역량을 함양</li> </ul>							
<b>이수 기준</b>	인성교양	기초역량	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
	7	14	2	19	-	71	11	124+P

구분	1학년			2학년			3학년			4학년			합계
	과목명	학기		과목명	학기		과목명	학기		과 목 명	학기		
		1	2		1	2		1	2		1	2	
교양교과과정	인성교양	인간과 기독교		2/2									7+P
		벤처와 창업가정신		2/2									
		대학생활설계와비전1,2	1/1	1/1									
		채플	P	P	채	플	P	P					
	사회봉사의 실천		0(P)										
사회봉사의 이해	1(P)												
기초교양	대학영어회화1		2/2		대학영어회화2	2/2							14
		대학영어강독1	2/2		대학영어강독2	2/2							
	글쓰기와커뮤니케이션	2/2		논리적사고와표현	2/2								
	AI와컴퓨팅사고력	2/2											
대학기초			문화예체능과SW활용	2/2								2	
일반교양	영역별선택			영역별선택			영역별선택			영역별선택			19
소계		15/15		8/8									42+P
전공교과과정	전공심화	▲ AI와 자기발견	2/3		△ 연극제작실습1	3/6		△ 연극제작실습3	3/6		△ 연극제작실습5	3/6	71
		연극과커뮤니케이션	3/3		△ 무대미술	2/3		프로젝트연기1	3/4		연극비평	3/3	
		뮤지컬의이해1	2/3		△ 댄스씨어터1	2/3		텍스트읽기와분석	3/3		오디션실습	2/3	
		▲ 자기발견과표현	2/3		△ 장면연구와연기1	3/4		교육연극1	3/3		현대연극	3/3	
		△ 연극문화미디어	2/3		△ 화술	2/3		뮤지컬워크숍1	2/3		△ 연극제작실습6	3/6	
		△ 보이스트레이닝	2/3		연극사1	3/3		연극영화논리및논술	3/3		카메라연기	3/3	
		△ 뮤지컬의이해2	2/3		△ 연극제작실습2	3/6		△ 연극제작실습4	3/6				
					조명실습	2/3		프로젝트연기2	3/4				
					장면연구와연기2	3/4		교육연극2	3/3				
					연극연출론	2/3		동양연극	2/3				
			연극영화교과교재및연구	3/3		뮤지컬워크숍2	2/3						
			연극영화교육론	3/3									
			서양연극사	3/3									
소계		15/21		34/47			30/41			17/24			
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정, 교직과정)											11	
합계		124 + P											
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블렌디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)													



# 미래융합대학

안전공학과  
기계ICT공학과  
사회복지상담학과



<b>학부(과)명</b>	안전공학과 / Department of Safety Engineering							
<b>교육목표</b>	현장 실무와 전공지식, 그리고 최근 사회적 트렌드를 반영하는 규제의 방법을 이해하고 대처할 수 있는 인재를 양성하도록 한다.							
	<b>핵심어</b>	내 용						
	<b>의사소통능력</b>	안전 분야의 핵심 역량인 Risk Communication 전문가로서의 역할을 충실히 수행할 수 있도록 안전 전문지식과 의사소통 능력을 향상시킨다.						
	<b>대비능력</b>	안전공학 전문지식을 바탕으로 안전 진단, 검사, 평가 등의 안전 문제를 해결할 전문가를 육성한다.						
<b>이수기준</b>	<b>관리능력</b>	산업현장의 근로자, 장비, 시설, 화학물질 관리 능력을 배양하는 목적은 인간애를 바탕으로 안전공학도의 필수 능력이다.						
	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
		36			-	72	12	120

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계
	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	
	1	2	1	2	1	2	1	2	
교양교육과정									36
전공교육과정 단일전공	산업안전공학입문	3/3	기계안전공학	3/3	유체역학	3/3	화학공정안전공학	3/3	72
	연 소 학	3/3	위험성평가론	3/3	신뢰성공학	3/3	안전시뮬레이션 실험	3/3	
	일반화학 1	3/3	사고분석	3/3	건설안전공학	3/3	위험성평가실습	3/3	
	산업보건학개론	3/3	위험물질화학	3/3	산업독성학	3/3	가스안전공학	3/3	
	안전환경규제총론	3/3	방재안전	3/3	C S R 실험	3/3	화재조사론	3/3	
	일반화학 II	3/3	안전통계학	3/3	시스템안전공학	3/3	전기안전공학	3/3	
	소계	18/18		18/18		18/18		18/18	
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정)								12
합계		120							

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)

<b>학부(과)명</b>	기계ICT공학과 / Department of Mechanical ICT Engineering							
<b>교육목표</b>	현장 실무 능력과 실용적 사고능력을 겸비한 기업 친화형 인재 양성							
	<b>핵심어</b>	내 용						
	의사소통능력	4차 산업혁명 시대에 자기혁신을 통해 다각적 사고가 가능한 현장형 인재로서 의사소통 능력이 향상될 수 있도록 교육한다.						
	창의융합능력	기계, 정보통신, 반도체 등에 대한 실무형 맞춤형교육을 통해 창의적인 다전공간 융합능력을 배양한다.						
<b>이수기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	36				-	72	12	120

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계	
	과목명	학기	과목명	학기	과목명	학기	과 목 명	학기		
		1	2	1	2	1	2	1	2	
<b>교양교육과정</b>										<b>36</b>
<b>전공교육과정</b>	<b>단일전공</b>	▲ 창의공학설계	3/3	스마트ICT융합개론	3/3	△스마트제조빅데이터	3/3	기계ICT현장실무	3/3	<b>72</b>
		△ 기계공학개론	3/3	기계ICT실습	3/3	고급인공지능	3/3	기계ICT세미나1	3/3	
		△ ICT개론	3/3	기술경영개론	3/3	품질경영	3/3	산업용로봇	3/3	
		기계역학	3/3	△인공지능	3/3	기술프로젝트경영	3/3	스마트공장최적화	3/3	
		빅데이터기초	3/3	센서신호처리	3/3	△스마트공장제어	3/3	기계ICT종합설계	3/3	
		인공지능프로그래밍	3/3	△스마트공장이해	3/3	I O T 시스템	3/3	기계ICT세미나2	3/3	
						스마트공장품질관리	3/3	기계ICT R & D	3/3	
						산업안전	3/3			
소계		18/18		18/18		24/24		21/21		
<b>선택영역</b>	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정)									<b>12</b>
<b>합계</b>		<b>120</b>								
※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), AI교과목(▲), 전공적응역량(△)										



<b>학부(과)명</b>	<b>사회복지상담학과 / Department of Social Welfare Counseling</b>							
<b>교육목표</b>	저출산·고령화 사회의 다양한 개인 및 사회적 위험에 전문적인 개입을 실천할 수 있는 사회복지서비스 전문인력을 양성하는 것을 목표로 한다.							
	<b>핵심어</b>	<b>내 용</b>						
	<b>의사소통능력</b>	사회복지 현장에서 상담 전문가로서의 역할을 충실히 할 수 있도록 의사소통능력을 향상시킨다.						
	<b>실무능력</b>	사회복지에 관한 전문지식을 바탕으로 다양한 사회복지문제를 해결할 전문가를 육성한다.						
	<b>인간존중</b>	인간을 존중하고 사랑하며 인간의 고통을 해결하기 위하여 노력하는 사회복지사를 양성한다.						
<b>이수기준</b>	<b>인성교양</b>	<b>기초역량</b>	<b>대학기초</b>	<b>일반교양</b>	<b>전공기초</b>	<b>전공학점</b>	<b>선택영역</b>	<b>졸업학점</b>
	36				-	72	12	120

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		합계
	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2	과목명	학기 1 2	과 목 명	학기 1 2	
교양교육과정									36
전 공 과 정	사회복지윤리와철학	3/3	장애인복지론	3/3	△ 사회복지정책론	3/3	사회복지법제와실천	3/3	72
	△ 사회복지개론	3/3	△ 사회복지실천론	3/3	사회복지실천기술론	3/3	정신건강론	3/3	
	가족복지론	3/3	♣ 청소년이해론	3/3	상담이론	3/3	집단상담의기초	3/3	
	인간행동과사회환경	3/3	노인복지론	3/3	사회복지조사론	3/3	지역사회복지론	3/3	
	청소년복지론	3/3	사회복지행정론	3/3	심리측정및평가	3/3	학 습 이 론	3/3	
	아동복지론	3/3	발달심리	3/3	△ 사회복지현장실습	3/3	가족상담및치료	3/3	
	소계	18/18		18/18		18/18		18/18	
선택영역	최소 전공 취득학점 이후 인정(타전공과목, 일반선택교과목, 평생교육사과정)								12
<b>합계</b>		<b>120</b>							

※ 복수전공:32/부전공:21, 전공필수(◆), 사이버/블랜디드(♣), PBL(★), 액션러닝(☆), 플립러닝(▼), 창의융합(▽), 캡스톤디자인(◎), 시교과목(▲), 전공적응역량(△)