

5 교육과정 이수 기준

2021학번 학과별 졸업학점 및 교육과정을 안내합니다.

■ 교육과정표(2021학번)

단과 대학	이수구분 계열	교 양 과 정				전 공 과 정				선택 영역	졸업 학점	
		인성 교양	기초교양		일반 교양	전공 기초 (MS C)	전공		복수전공			
			기초 역량	대학 기초			공통 트랙	심화 트랙	1전공			2전공
인문 사회 대학	기 독 교 학 과	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	
	중국지역학과	7	10	2	18	-	59	47	32	26	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	7	12	2	18	-	30	29	47	32	24	122+P
	노인복지학트랙	7	12	2	18	-	30	29	47	32	24	122+P
	청소년문화상담학과	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		
경영 대학	글로벌통상학과	7	10	2	18	-	59	47	32	26	122+P	
	경영학부 경영학트랙	7	10	2	18	-	30	29	47	32	26	122+P
	세무회계학트랙	7	10	2	18	-	30	29	47	32	26	122+P
	디지털기술경영학과	7	10	2	18	-	59	47	32	26	122+P	
생명 보건 대학	건강기능식품학과	7	10	8	16	-	59	47	32	26	126+P	
	제약공학과	7	10	8	16	-	59	47	32	26	126+P	
	화장품생명공학부 화장품과학트랙	7	10	8	16	3	30	29	47	32	23	126+P
	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	-	59	47	32	26	126+P		
공과 대학	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	7	8	8	18	3	30	29	47	32	25	128+P
	소방방재학트랙	7	8	8	18	3	30	29	47	32	25	128+P
	화학공학과♣	7	8	8	18	24	59	47	32	4	128+P	

단과 대학	이수구분 계열	교 양 과 정				전 공 과 정					선택 영역	졸업 학점
		인성 교양	기초교양		일반 교양	전공 기초 (MS C)	전공		복수전공			
			기초 역량	대학 기초			공동 트랙	심화 트랙	1전공	2전공		
시 영 합 대 학	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
	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
자동차CT공학과	7	10	8	16	6	59		47	32	22	128+P	
시 영 합 대 학	로봇자동화공학과	7	8	8	18	6	59		47	32	22	128+P
	빅데이터시학과	7	8	8	16	-	59		47	32	24	122+P
	컴퓨터공학부 사물인터넷트랙	7	12	0	18	-	30	29	47	32	36	132+P
	인공지능트랙	7	12	0	18	-	30	29	47	32	36	132+P
	정보보호학트랙	7	12	0	18	-	30	29	47	32	36	132+P
	게임소프트웨어학과	7	12	2	18	-	59		47	32	30	128+P
	전자및디스플레이공학부 전자공학트랙	7	8	8	18	20	29	30	47	32	8	128+P
디스플레이공학트랙	7	8	8	18	20	29	30	47	32	8	128+P	
예 체 능 대 학	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
	공연예술학부 실용음악트랙	7	12	2	19	-	12	59	-		13	124+P
	클래식피아노트랙	7	12	2	19	-	12	59	-		13	124+P
연극트랙	7	12	2	19	-	71		-		13	124+P	
미 래 영 합 대 학	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



더:함교양대학 창의교양학부

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	• 기독교, 벤처, 사회봉사, 대학생활적응 관련 수업을 통한 올바른 세계관과 건전한 가치관 함양 및 창의적 미래 설계
2	문해 및 의사소통	• 글쓰기, 강독, 회화 관련 수업을 통한 개방적인 의사소통 기술의 함양
3	기초학문지식	• 인간, 사회, 자연 관련 다양한 기초학문의 보편적 지식 습득

나. 대학 교육목표와의 연관성

대학 교육목표			학부 교육목표			연관성 근거
			인성 함양	의사소통 능력	일반기초 지식	
실 교 육	선도역량 (Entrepreneurship)	전문성	M	M	S	일반기초지식을 바탕으로 한 전문성은 타 영역과의 창의 융합적 사고를 발현하는데 필수요소임
		자기관리	S	M	M	자기관리는 사회적 책무성과 시민의식, 벤처정신을 바탕으로 형성됨
	자원관리 역량	정보기술 활용	W	M	S	정보기술을 효과적으로 활용하기 위해서는 다양한 일반 기초지식이 필요함

대학 교육목표		학부 교육목표			연관성 근거	
		인성 함양	의사소통 능력	일반기초 지식		
(Harnessing Resource)	데이터관리	W	M	M	데이터관리 능력은 수학, 과학 등 일반기초지식과 관련됨	
참 사 람	협업역량 (Teamwork)	공동체역의식	S	S	W	올바른 인성에 기반한 가치의식을 바탕으로 공동체 전체의 단합과 협력을 유도할 수 있음
		의사소통	M	S	W	의사소통 능력은 대학 교육뿐 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 일반 기초지식이 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	핵심 역량	역량 정의	학부 인재상과의 연관성	
1	협업 역량 (Team work)	다양한 배경을 가진 사람들과 원활한 소통을 통해 함께 일할 수 있는 능력	<ul style="list-style-type: none"> 공동체 의식의 계발은 인성 함양과 올바른 가치관의 형성에 기여함 의사소통역량은 공동체 협업에서 요구되는 리더십의 발휘와 기초학문지식의 습득 및 활용에 필수적임 	
		하위역량: 공동체 의식		다양한 사람들과 원만한 관계를 가지고 협업하고 상호작용하는 능력
		하위역량: 의사소통		상황에 적합한 언어, 텍스트, 매체를 활용하여 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하는 능력
2	선도 역량 (Entrepreneurship)	비전과 뚜렷한 윤리의식으로 사회변화를 수행하며, 적극적으로 업무를 수행하는 능력	<ul style="list-style-type: none"> 전문성은 기초학문지식을 기반으로 형성될 수 있음 자기관리능력은 리더십 개발의 기초이며 필수가 됨 	
		하위역량: 전문성		세분화된 분야들의 위상을 가능할 수 있으며, 필요한 지식을 추구하는 능력
		하위역량: 자기		사회변화에 유연하게 적응하기 위해 학습,

연번	핵심 역량	역량 정의			학부 인재상과의 연관성
			관리	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"> 비판적 사고력은 기초학문 지식을 습득하는 과정에서 개발될 수 있음 창의적 문제해결 능력은 인간, 사회, 자연에 대한 기초학문 지식의 바탕에서 강화될 수 있음
		하위역량	비판적 사고	여러 가지 가능한 사고를 보다 합리적, 논리적 추리에 의해 하나의 주장 또는 사고로 수렴하는 역량	
			창의적 문제해결능력	문제 발굴 및 문제 해결시, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	
4	자원 관리 역량 (Harnessing Resource)	현장에서 자원과 기술을 활용하여 직무에 적용하는 능력			<ul style="list-style-type: none"> 인간, 사회, 자연에 대한 기초 학문지식은 현장직무수행에 필요한 정보기술 활용능력의 근간이 됨 데이터 관리능력은 기초학문 지식의 학습을 통해 개발될 수 있음
		하위역량	정보 기술 활용	관련된 정보를 수집하고 분석하여, 이를 업무 수행에 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 대학생생활설계와비전1,2 대학생생활설계와비전2	대학외국어회화1 대학외국어강독1 글쓰기와 커뮤니케이션 대학외국어회화2 대학외국어강독2 논리적사고와표현 독서와토론	수학적이해1 수학적이해2 생명의이해 생명의이해실험 화학의이해 화학의이해실험	표현과의사 소통기술 외 총15개 교과목	혁신가리더십 외 총10개 교과목	과학기술영어 외 총5개 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 외 총15개 교과목						
	2영역 사회와 문화		혁신가리더십 외 총10개 교과목						
	3영역 과학과 기술		과학기술영어 외 총5개 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	0	5	0	0
07	0ASA6000	사회봉사의실천	인성	전학년	1	4	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 가중치				비고
					T	E	C	H	
01	0ARB5620	기초생활일본어	일반	1	3	1	1	0	의사소통능력 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	4	1	0	인성 함양
15	0ARB1740	인간의자기이해	일반	1	5	0	0	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	0	0	0	5	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	0	5	0	0	인성 함양
23	0ARG1017	혁신기리더십	일반	2	1	4	0	0	인성 함양
24	0ARG1143	리더십	일반	2	3	1	1	0	인성 함양
25	0ARG1009	성서인물과번역마인드	일반	2	1	1	3	0	인성 함양
26	0ARG1129	과학기술영어	일반	3	0	0	1	4	일반기초지식 함양
27	0ARG1169	과학적소통을위한수학	일반	3	1	0	4	0	일반기초지식 함양
28	0ARB3760	실생활과수학	일반	3	1	0	3	1	일반기초지식 함양
29	0ARG1170	생활속의행렬	일반	3	1	0	3	1	일반기초지식 함양
30	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 소통능력과 윤리의식을 겸비한 지역사회 공헌형 인재를 양성하는 데 기여한다.

사회봉사의 실천 (Volunteering Practices)

본 교과목은 '사회봉사의 이해' 과목 수업을 기반으로 본격적인 사회봉사를 실천하는 수업이다. 학생은 사회봉사 실천 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 대학생활의 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)

중국어를 통하여 체계적이고 구체적인 중국어 문장을 이해하기 위한 기본적인 문장패턴을 배우고 독해연습을 진행하여 향후 수준 있는 중고급 수준의 중국어독해를 학습하기 위한 기초를 다지는 첫 번째 학기 과목이다.

대학중국어강독2 (College Chinese Reading 2)

중국어를 통하여 체계적이고 구체적인 중국어 문장을 이해하기 위한 기본적인 문장패턴을 배우고 독해연습을 진행하여 향후 수준 있는 중고급 수준의 중국어독해를 학습하기 위한 기초를 다지는 두 번째 학기 과목이다.

글쓰기와 커뮤니케이션 (Writing and Communication)

본 교과목은 자신의 생각을 정립하고 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 사회 문제에 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 동물 해부 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, 물개념에 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(물질량, 수화물, 한계반응물, 백분 수득율)을 실험을 통하여 이해시키고자 한다.

[일반교양]**기초 생활 일본어 (Basic Japanese)**

현대 일본어의 기초적인 학습을 토대로 일본어를 읽고, 쓰고, 듣고, 말하는 기초적인 사용 능력을 학습시켜서 국제인으로서의 일본어에 대한 소양과 생활 일본어를 구사할 수 있는 기초적인 언어능력을 갖추게 한다. 또한 글로벌화된 현대 사회에 일본문화를 이해하고 또한 <생활일본어>를 구사할 수 있는 국제적이고 사회적인 인재의 양성과 글로벌화된 사회생활을 잘 적응하고 준비할 수 있도록 학습목표를 둔다.

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 방면의 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 이해하는데 중점을 두고 있다. 또한 독일과 유럽에 대한 소개를 통하여 세계화 시대가 요구하는 정보를 습득함으로써 이에 유연

하게 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 세계에서 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 정치 경제적으로 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 대화 위주로 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 전하고자 하는 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 단락 간의 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 살고있는 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 학습 활동을 수행하기 위해 다양한 소재의 글을 듣고 정확하게 이해하는 능력이 필요하다. 이러한 이해를 바탕으로 기본적인 듣기와 다양한 주제를 동시에 학

습하는 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 중점으로 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 학문 목적의 말하기 기능을 연습할 수 있도록 학업에서 발표에 활용할 수 있는 표현을 넣어서 말할 수 있도록 한다. <한국어 말하기2>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 향상시키는데 도움을 주고 초,중,고급의 기본 어휘와 문법을 사용하여 한국어 읽기 텍스트를 이해하는 것을 통해 어휘와 문법 활용 능력을 기르고 다양한 한국어 글쓰기 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, 설득기법 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 인간 관계를 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 기업가정신이론을 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 군장교 응시자를 위한 가산점 부여 과목으로써 본 과목을 이수한 학생들은 ROTC, 학사장교 등 군 장교 시험에서 가산점 1점을 부여받을 수 있어 특별 과정으로 개설하게 되었다.

성서 인물과 벤처 마인드 (Bible Characters and Venture Leadership)

성서인물들 가운데 벤처정신에 부합하는 사람들의 이야기를 통하여 벤처정신을 발굴하고 현대적 시대정신으로 체계화하여, 수강생들로 하여금 “길을 만들어가는” 사람이 되게 함을 목적으로 한다. 기독교정신을 설립 이념으로 하고 벤처정신을 목적으로 추구하는 우리 대학에서 성서적 ‘벤처 담론’을 형성하는 것은 의미가 있다고 판단한다. 기독교는 유대교가 지배종교이던 팔레스타인에서, 그리고 황제숭배나 밀의종교가 지배종교이던 그리스-로마 세계에서 기원한 종교로서, 그 기원 자체가 벤처정신에서 비롯되었다고 할 수 있다. 구약과 신약의 성서 인물은 대부분 길이 없는 곳에 길을 낸 사람들이다. 진정한 기독교정신의 가장 중요한 한 유형은 벤처정신이라 할 수 있다.

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.

실생활과 수학 (Mathematics and its Application)

실생활에서 발생하는 여러 가지 수학적 모형을 소개하고 문제 해결의 방법과 해결책을 제시한다. 이 과목을 통하여 수학이 실생활에서 어떻게 응용되고 있으며, 수학적 이론을 어떻게 적용하여 문제를 해결하는지를 배우며 학생들 각자가 수업에 배운 수학적 모형을 기초로 하여 자신의 주변에 있는 여러 가지 상황에 맞추어 수학적 지식을 활용하여 문제 해결을 할 수 있는 능력을 기른다. 이 과목에서 학생들 간의 문제 해결 능력을 높이기

위해서 조를 구성하여 팀 내에서 각자의 역할을 분담하여 상호 협력을 통하여 문제를 해결할 수 있는 방법들을 토론하여 상호 소통능력을 기르고, 문제의 해결 방법 및 발표를 통하여 자신의 지식을 남에게 전달할 수 있는 소통능력을 높인다. 따라서 이 과목을 통하여 문제 해결 능력, 상호 협력 및 의사소통, 발표력을 높이는 것을 목표로 한다.

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	<ul style="list-style-type: none"> • AI/SW 교육 강화 • 교육내용 및 수업 운영의 혁신
	• 융복합 능력 함양	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 학문 간 융복합 지식 교육 • 사회변화에 대응할 수 있는 융합적 사고능력 개발
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 미래사회를 선도하는 융합지식 기반의 창의적 문제해결능력을 갖춘 인재 	
핵심역량	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • AI/SW 교육 강화 • 교육내용 및 수업 운영의 혁신 	
• 융복합 능력 함양	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 학문 간 융복합 지식 교육 • 사회변화에 대응할 수 있는 융합적 사고능력 개발 	

연번	핵심어	내용
1	조화 (하모니)	<ul style="list-style-type: none"> • 인간과 예술, 사회와 문화, 과학과 기술의 다양한 기초학문 교육 • 지역사회 연계한 재능기부 교육 플랫폼 구축
2	혁신 (뉴 패러다임)	<ul style="list-style-type: none"> • 4차 산업혁명 대비 교육 • 교육 내용의 혁신적 구성
3	융합 (컨버전스)	<ul style="list-style-type: none"> • 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	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 Resource)	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

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"> • 올바른 인성에 기반한 가치의식을 바탕으로 공동체 전체의 단합과 협력을 유도할 수 있음 • 의사소통능력은 대학교육뿐 아니라 교양교육에서 추구하는 보편적인 교육목표임
		하위 역량	공동체 의식	다양한 사람들과 원만한 관계를 가지고 협업하고 상호작용하는 능력	
			의사 소통	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"> • 전문성은 타 영역과의 창의 융합적 사고를 발현하는데 필수요소임

연번	핵심역량	역량 정의			학부 인재상과의 연관성
		하위 역량	전문성	자기 관리	
		하위 역량	전문성	세분화된 분야들의 위상을 기능할 수 있으며, 필요한 지식을 추구하는 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 자기관리는 사회적 책무성과 시민의식의 조화를 바탕으로 형성됨
		하위 역량	자기 관리	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"> • 비판적 사고는 창의적 문제 발견 및 문제해결 도출에 필수적인 요소임 • 창의적 문제해결 도출을 위해서는 다양한 영역의 지식이 필요하며 여러 지식 간의 조화에 의한 융합을 이끌어냄
		하위 역량	비판적 사고	여러 가지 가능한 사고를 보다 합리적, 논리적 추리에 의해 하나의 주장 또는 사고로 수렴하는 역량	
			창의적 문제해결능력	문제 발굴 및 문제 해결 시, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	
4	자원관리 역량 (Harnessing Resource)	현장에서 자원과 기술을 활용하여 직무에 적용하는 능력			<ul style="list-style-type: none"> • 정보기술을 효과적으로 활용하기 위해서는 일반 기초지식이 필요함 • 데이터관리 능력은 창의 융합적 사고를 촉진할 수 있음
		하위 역량	정보 기술 활용	관련된 정보를 수집하고 분석하여, 이를 업무 수행에 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
기초교양	기초역량	SI와컴퓨팅사고력(2)	필수(2)	- 단과대별 지정 이수
	대학기초	경영과SW활용 공학과SW활용 문화예체능과SW활용 생명보건과SW활용 융합과SW활용 인문과SW활용	단과대 필수 (2)	
일반교양	1영역 : 인간과 예술		16-19	- 최대 22학점까지 이수 가능 (단, 학과 지정 이상 수강한 학점은 자유로 인정) - 각 영역별 1개 필수 이수를 원칙으로 함 - 교양학점 중 일반교양 비율 40%이상 편성 - 이수학년 : 1, 2, 3영역은 전학년, 4영역은 2학년 이상부터 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.
- 다. 일반교양은 16~19학점 편성하고, 최대 22학점까지 이수 가능하다(편성 비율이 총 교양학점의 40% 이상이 되어야 한다).
- 라. 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	SI와컴퓨팅사고력							
	대학기초			경영과SW활용 공학과SW활용 문화예체능과과SW활용 생명보건과SW활용 융합과SW활용 인문과SW활용					
일반 교양	1영역 : 인간과 예술	전 학년							
	2영역 : 사회와 문화								
	3영역 : 과학과 기술								
	4영역 : 융복합			2~4학년					
	인문과 융합								
	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	SI와컴퓨팅사고력	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	문화예체능과SW활용	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	1	0ARG1122	4차산업혁명시대의신약성서읽기	3	일반	전학년	0	0	5	0
9	1	0ARG1220	FL서양고전의현대적이해	2	일반	전학년	1	1	3	0
10	1	0ARG1237	PBL생각정리의기술	2	일반	전학년	3	1	1	0
11	1	0ARB9050	공학윤리	2	일반	전학년	0	0	5	0
12	1	0ARB6550	그리스로마신화	2	일반	전학년	0	1	3	1
13	1	0ARG1063	근육이완훈련과스트레스관리법	2	일반	전학년	0	5	0	0
14	1	0ARG1104	기획문서작성법	2	일반	전학년	1	3	1	0
15	1	0ARB4220	대중문화와대중예술	2	일반	전학년	5	0	0	0
16	1	0ARB0115	동양사상과고전	2	일반	전학년	5	0	0	0
17	1	0ARB0295	매주떠나는문학기행	2	일반	전학년	1	1	3	0
18	1	0ARG1034	문화와여행	2	일반	전학년	3	1	1	0
19	1	0ARG1097	미래사회와협상의기술	2	일반	전학년	0	1	1	3
20	1	0ARB4230	미술감상론	2	일반	전학년	1	1	3	0
21	1	0ARG1105	생활속두뇌력개발	2	일반	전학년	1	3	1	0
22	1	0ARG1212	성격유형과비전탐구	3	일반	전학년	4	1	0	0
23	1	0ARG1030	세계사	2	일반	전학년	4	1	0	0
24	1	0ARG1053	세계음악공연의이해	2	일반	전학년	3	1	1	0
25	1	0ARG1088	스타일과트렌드(A)	2	일반	전학년	1	1	3	0
26	1	0ARG1137	스페이스마케팅	2	일반	전학년	1	0	4	0
27	1	0ARG1152	심신균형미학과요가필라	2	일반	전학년	3	1	1	0
28	1	0ARG1012	아름다운한국소설	2	일반	전학년	0	5	0	0
29	1	0ARG1136	알기쉬운인간의이해	2	일반	전학년	1	0	1	3
30	1	0ARG1089	에어로빅댄스와유산소운동이해	2	일반	전학년	5	0	0	0
31	1	0ARG1098	영어미디어비판적담론	2	일반	전학년	0	0	5	0
32	1	0ARG1023	영화분석과리뷰	2	일반	전학년	0	0	0	5
33	1	0ARG1066	예술과생활	2	일반	전학년	0	0	5	0
34	1	0ARG1032	유럽음악이야기	2	일반	전학년	5	0	0	0
35	1	0ARG1067	인간공학	2	일반	전학년	5	0	0	0
36	1	0ARG1061	전쟁과인간	2	일반	전학년	3	1	1	0
37	1	0ARG1155	중국음악예술의이해	2	일반	전학년	5	0	0	0
38	1	0ARB4260	지능과창의성개발	2	일반	전학년	1	1	3	0
39	1	0ARB9967	창의적사고와문제해결	3	일반	전학년	1	1	3	0
40	1	0ARB4290	카오스와프랙탈	2	일반	전학년	3	1	1	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
41	1	0ARG1230	컬러의이해	2	일반	전학년	1	0	1	3
42	1	0ARG1135	컴퓨터코딩과영어	3	일반	전학년	0	1	4	0
43	1	0ARG1090	퍼스널트레이닝과바디세이핑	2	일반	전학년	0	4	1	0
44	1	0ARG1151	폭력과범죄예방호신술	2	일반	전학년	0	0	0	5
45	1	0ARB0205	한국사	2	일반	전학년	0	1	3	1
46	1	0ARG1119	한국음악과문화	2	일반	전학년	5	0	0	0
47	1	0ARB6445	한중비즈니스언어예절비교	2	일반	전학년	5	0	0	0
48	1	0ARG1049	현대미술과애니메이션	2	일반	전학년	0	1	4	0
49	2	0ARG1224	[나눔]디베이트스킬	2	일반	전학년	3	1	1	0
50	2	0ARG1213	e-비즈니스의이해와성공전략	3	일반	전학년	1	3	1	0
51	2	0ARG1236	PBL글로벌이슈	2	일반	전학년	3	0	1	1
52	2	0ARG1222	PBL나의가치혁신	2	일반	전학년	1	1	3	0
53	2	0ARB1221	경영학기초	2	일반	전학년	0	5	0	0
54	2	0ARG1205	경제속의환율이야기	3	일반	전학년	0	1	1	3
55	2	0ARG1005	경제의기초와생활	2	일반	전학년	3	1	0	1
56	2	0ARG1106	골프문화의이해	2	일반	전학년	1	1	3	0
57	2	0ARB2430	공직사회와실무행정	2	일반	전학년	0	5	0	0
58	2	0ARG1011	교육학의이해와활용	2	일반	전학년	0	4	1	0
59	2	0ARG1091	국기태권도	2	일반	전학년	4	1	0	0
60	2	0ARG1208	국제금융기구이해	3	일반	전학년	4	1	0	0
61	2	0ARG1198	금융의이해와활용	3	일반	전학년	1	0	1	3
62	2	0ARB9510	기업가정신	2	일반	전학년	1	3	1	0
63	2	0ARG1044	기업가정신과창업기초	2	일반	전학년	1	3	1	0
64	2	0ARG1092	뉴스포츠의이론과실제	2	일반	전학년	3	1	0	1
65	2	0ARG1196	문화창업마케팅	3	일반	전학년	1	1	3	0
66	2	0ARB9035	미디어읽기와토론	2	일반	전학년	5	0	0	0
67	2	0ARG1203	미디어현상과콘텐츠기획	2	일반	전학년	1	1	3	0
68	2	0ARG1008	벤처와인터넷비즈니스	2	일반	전학년	0	0	0	5
69	2	0ARG1158	부동산과생활경제	3	일반	전학년	3	0	1	1
70	2	0ARB0300	생활법률	2	일반	전학년	1	3	1	0
71	2	0ARB2450	서양중세문화	2	일반	전학년	1	3	1	0
72	2	0ARG1217	세계경제와한국경제의미래	3	일반	전학년	0	3	1	1
73	2	0ARG1074	세계사를바꾼사건들과벤처정신	2	일반	전학년	1	4	0	0
74	2	0ARG1075	세계의식품과문화	2	일반	전학년	1	1	3	0
75	2	0ARB7900	세계의음식기행	2	일반	전학년	3	1	1	0
76	2	0ARG1173	세계의음식문화비교	2	일반	전학년	1	1	3	0
77	2	0ARG1215	스마트한디자인생활	2	일반	전학년	1	0	1	3
78	2	0ARG1209	스토리노믹스마케팅전략	2	일반	전학년	1	1	3	0
79	2	0ARG1110	스포츠매니지먼트/스폰서십	2	일반	전학년	0	1	1	3
80	2	0ARG1229	시니어비즈니스와마케팅	3	일반	전학년	1	4	0	0
81	2	0ARB1800	시사분석을통한사회의이해	2	일반	전학년	1	3	1	0
82	2	0ARG1238	실전경영의이해1	3	일반	전학년	1	3	1	0
83	2	0ARG1077	심리학과삶	2	일반	전학년	1	0	3	1

No.	영역	학수번호	교과목명(한글)	학점	영역 구분	대상 학년	핵심역량 및 가중치			
							T 협업 역량	E 선도 역량	C 창의성	H 자원관리 역량
84	2	0ARG1207	알기쉬운경제지표해설	2	일반	전학년	1	0	1	3
85	2	0ARB1226	알기쉬운시장경제이야기	2	일반	전학년	0	0	5	0
86	2	0ARB0296	예비부모교육	2	일반	전학년	0	3	1	1
87	2	0ARG1116	유럽문화오디세이	3	일반	전학년	1	1	3	0
88	2	0ARG1197	융합적사고를위한명저탐색	3	일반	전학년	1	0	3	1
89	2	0ARG1232	음악으로확장하는사유의세계	2	일반	전학년	0	1	4	0
90	2	0ARB5693	이미지로읽는중국	2	일반	전학년	5	0	0	0
91	2	0ARG1035	이야기형법	2	일반	전학년	0	1	3	1
92	2	0ARB6790	이탈도탈(이탈리아문화기행)	2	일반	전학년	3	1	1	0
93	2	0ARG1078	일본의문화와사회	2	일반	전학년	5	0	0	0
94	2	0ARG1015	일본학	2	일반	전학년	0	1	4	0
95	2	0ARB9015	중국경제지리	2	일반	전학년	1	3	1	0
96	2	0ARB2590	중국의문화코드	2	일반	전학년	4	1	0	0
97	2	0ARG1231	중국지역문화상식	2	일반	전학년	0	0	0	5
98	2	0ARG1216	창의적사고와기법	2	일반	전학년	1	0	4	0
99	2	0ARB4005	청소년리더십개발의이론과실제	2	일반	전학년	1	0	3	1
100	2	0ARG1093	탁구이론과실제	2	일반	전학년	1	1	3	0
101	2	0ARG1094	테니스이론과실제	2	일반	전학년	4	1	0	0
102	2	0ARG1038	품질경영학	2	일반	전학년	4	1	0	0
103	2	0ARG1214	플랫폼비즈니스와벤처	3	일반	전학년	1	3	1	0
104	2	0ARG1139	한국민속의이해	3	일반	전학년	1	0	1	3
105	2	0ARG1001	한국시사평론	2	일반	전학년	0	0	5	0
106	2	0ARB2240	한국의개황	2	일반	전학년	0	5	0	0
107	2	0ARG1199	현대경영과고전	3	일반	전학년	1	3	1	0
108	2	0ARG1147	현대도시의이해	3	일반	전학년	4	0	1	0
109	2	0ARG1154	현대사회와가족의이해	2	일반	전학년	3	1	1	0
110	2	0ARG1102	현대사회와스포츠	2	일반	전학년	0	0	5	0
111	2	0ARB0150	현대사회와인간복지	2	일반	전학년	3	1	1	0
112	2	0ARG1083	현대사회와패션문화	2	일반	전학년	0	0	5	0
113	2	0ARG1141	현대중국사회의이해	3	일반	전학년	5	0	0	0
114	2	0ARB1900	현대통상의이해	2	일반	전학년	1	3	1	0
115	3	0ARG1182	[AI]빅데이터분석과관리	2	일반	전학년	1	0	3	1
116	3	0ARG1181	[AI]스마트폰앱개발의이해	2	일반	전학년	1	0	3	1
117	3	0ARG1180	[AI]인공지능의이해와활용	2	일반	전학년	1	0	3	1
118	3	0ARG1223	[나눔]소프트웨어창의나눔	2	일반	전학년	4	0	1	0
119	3	0ARB0424	21세기녹색환경문화	2	일반	전학년	1	4	0	0
120	3	0ARG1210	4차산업혁명기반기술의이해	3	일반	전학년	1	0	1	3
121	3	0ARG1150	4차산업혁명시대의컴퓨터과학	3	일반	전학년	1	1	0	3
122	3	0ARG1239	가상현실과비즈니스모델	2	일반	전학년	3	0	1	1
123	3	0ARG1234	건강과바이오정보기술	3	일반	전학년	0	3	1	1
124	3	0ARB7500	게임의역사	2	일반	전학년	0	5	0	0
125	3	0ARB9010	공학경영	2	일반	전학년	0	5	0	0
126	3	0ARG1084	과학기술의새로운지평	2	일반	전학년	0	0	5	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
127	3	0ARG1130	과학자와종교	2	일반	전학년	1	1	3	0
128	3	0ARB4053	기능성식품과질병예방	2	일반	전학년	3	1	1	0
129	3	0ARG1132	기술열두이야기	3	일반	전학년	0	0	1	4
130	3	0ARG1125	내몸안의지식여행인체생리	2	일반	전학년	0	1	3	1
131	3	0ARG1103	디지털리터러시와업의이해	2	일반	전학년	0	0	4	1
132	3	0ARB3225	디지털생물학	2	일반	전학년	1	0	3	1
133	3	0ARG1233	맞춤형식생활관리	3	일반	전학년	0	3	1	1
134	3	0ARG1195	미래사회와데이터가공	2	일반	전학년	1	3	0	1
135	3	0ARG1144	미생물과인간생활	3	일반	전학년	5	0	0	0
136	3	0ARG1121	바이오기술의이해	3	일반	전학년	0	1	1	3
137	3	0ARG1109	비만과식생활	2	일반	전학년	1	3	1	0
138	3	0ARG1140	사진과시네마토그래피	2	일반	전학년	0	0	5	0
139	3	0ARG1124	생명공학과인간의미래	2	일반	전학년	1	0	1	3
140	3	0ARB0423	생명과학의현대적이해	2	일반	전학년	1	1	3	0
141	3	0ARG1145	생활속속성물질이야기	3	일반	전학년	0	1	1	3
142	3	0ARB4750	생활속의천연물소재	2	일반	전학년	5	0	0	0
143	3	0ARG1095	세상을바꾸는복지과학기술	2	일반	전학년	0	0	5	0
144	3	0ARB2760	스포츠과학	2	일반	전학년	0	1	3	1
145	3	0ARG1126	스포츠테크	2	일반	전학년	0	1	4	0
146	3	0ARB3750	슬로우푸드와건강	2	일반	전학년	4	1	0	0
147	3	0ARG1086	식품과의약품개발의역사	2	일반	전학년	0	0	1	4
148	3	0ARB1730	신체발육발달과운동	2	일반	전학년	5	0	0	0
149	3	0ARG1013	약이되는음식의맛과멋	2	일반	전학년	3	1	1	0
150	3	0ARG1058	영상편집활용1인미디어만들기	2	일반	전학년	0	0	5	0
151	3	0ARB0440	인간과환경	2	일반	전학년	0	0	5	0
152	3	0ARG1120	인간두뇌의이해	3	일반	전학년	1	3	1	0
153	3	0ARG1157	인간질병의이해	2	일반	전학년	3	0	1	1
154	3	0ARB0493	정보통신및정보화사회	2	일반	전학년	1	3	1	0
155	3	0ARG1026	테마가있는생활과학(화학,생물)	2	일반	전학년	3	1	0	1
156	3	0ARG1057	테마가있는포도삽	2	일반	전학년	0	0	1	4
157	3	0ARG1218	통계로세상관찰하기	2	일반	전학년	0	0	0	5
158	3	0ARB9950	특허법과공학기술	2	일반	전학년	0	0	5	0
159	3	0ARG1040	한중인적자원개발	2	일반	전학년	5	0	0	0
160	3	0ARG1168	현대인의식생활과건강	3	일반	전학년	1	1	0	3
161	3	0ARB5515	환경과조경	2	일반	전학년	1	3	0	1
162	3	0ARB9040	환경변화와미래과학	2	일반	전학년	0	1	4	0
163	4	0ARG1029	4차산업혁명과문화융합(예술을통한벤처워크샵)	2	일반	2~4	5	0	0	0
164	4	0ARG1127	4차산업혁명과바이오세상	3	일반	2~4	3	1	0	1
165	4	0ARG1117	4차산업혁명과유비쿼터스사회	3	일반	2~4	3	0	1	1
166	4	0ARG1225	AI시대의인간과기술(팀티칭)	3	일반	2~4	0	3	1	1
167	4	0ARG1226	AI시대의인간과사회(팀티칭)	3	일반	2~4	0	3	1	1
168	4	0ARG1219	FL4차산업혁명시대의그림책읽기	2	일반	2~4	1	0	4	0
169	4	0ARG1165	FL가상현실과인간의이해	2	일반	2~4	1	0	3	1

No.	영역	학수번호	교과목명(한글)	학점	영역 구분	대상 학년	핵심역량 및 가중치			
							T 협업 역량	E 선도 역량	C 창의성	H 자원관리 역량
170	4	0ARG1167	FL공연영상미디어와치유	3	일반	2~4	3	0	1	1
171	4	0ARG1156	FL미디어로다시읽는영미명작	2	일반	2~4	1	0	4	0
172	4	0ARG1221	PBL빅데이터로배우는성격심리학	2	일반	2~4	3	1	1	0
173	4	0ARG1166	PBL사물인터넷과미래생활(벤처창업)	3	일반	2~4	1	0	3	1
174	4	0ARG1164	PBL알기쉬운문화활동기획	3	일반	2~4	1	0	3	1
175	4	0ARG1163	PBL영화속생명공학기술과생명윤리이야기	3	일반	2~4	3	1	1	0
176	4	0ARG1134	과학과윤리	2	일반	2~4	1	4	0	0
177	4	0ARB3710	과학기술과사회문화	2	일반	2~4	1	1	3	0
178	4	0ARG1171	과학기술의철학적이해	2	일반	2~4	3	1	1	0
179	4	0ARB4210	과학문명의이해	2	일반	2~4	0	1	3	1
180	4	0ARG1113	국제사회와나	2	일반	2~4	1	1	0	3
181	4	0ARB2021	글로벌시대의한국	2	일반	2~4	4	1	0	0
182	4	0ARG1146	기후변화와환경보건	3	일반	2~4	1	3	1	0
183	4	0ARG1007	노인복지와벤처	2	일반	2~4	0	0	5	0
184	4	0ARG1112	뉴스를활용한비판적사고교육	2	일반	2~4	0	5	0	0
185	4	0ARG1114	다문화와다양성	2	일반	2~4	0	1	1	3
186	4	0ARG1159	동아시아의예술과문화(팀티칭)	2	일반	2~4	3	0	1	1
187	4	0ARG1149	로봇윤리의이해	2	일반	2~4	1	1	3	0
188	4	0ARB5641	문화로배우는이탈리아어	2	일반	2~4	4	1	0	0
189	4	0ARG1148	문화속의과학기술과음악	3	일반	2~4	1	1	3	0
190	4	0ARG1072	빅데이터생물학	2	일반	2~4	1	1	3	0
191	4	0ARG1064	빅데이터인문학	2	일반	2~4	1	1	3	0
192	4	0ARG1172	생로병사의경제학	2	일반	2~4	1	1	3	0
193	4	0ARG1160	소통의인문학:문학읽고철학하기(팀티칭)	2	일반	2~4	1	1	3	0
194	4	0ARG1227	스마트콘텐츠의창각적스토리텔링(팀티칭)	2	일반	2~4	3	1	1	0
195	4	0ARG1076	스포츠인문학	2	일반	2~4	0	1	3	1
196	4	0ARG1162	스피치와인문학(팀티칭)	2	일반	2~4	3	1	1	0
197	4	0ARG1228	아두이노로보는IoT세상(팀티칭)	2	일반	2~4	1	0	1	3
198	4	0ARB3005	아산의이해	2	일반	2~4	1	3	1	0
199	4	0ARB0302	영화와법률	2	일반	2~4	3	1	1	0
200	4	0ARG1123	영화읽고철학하기	2	일반	2~4	0	0	5	0
201	4	0ARG1161	우리몸의이해와생활안전(팀티칭)	2	일반	2~4	0	0	5	0
202	4	0ARG1087	인공지능(AI)과생체공학기술의이해	2	일반	2~4	0	1	1	3
203	4	0ARG1133	자유윤리와경제	3	일반	2~4	0	5	0	0
204	4	0ARG1068	창의적사고와디자인	2	일반	2~4	0	0	5	0
205	4	0ARB3000	천안의이해	2	일반	2~4	1	3	1	0
206	4	0ARG1240	충남의이해	2	일반	2~4	1	3	1	0
207	4	0ARG1100	테크노인문학	2	일반	2~4	0	1	4	0
208	4	0ARB2570	한중문화비교탐방	2	일반	2~4	5	0	0	0
209	4	0ARB6632	현대사회의갈등과공존	2	일반	2~4	1	3	1	0

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 “Si기술 융합” 분야는 필수이며, 최종적으로 실생활의 문제를 해결할 수 있는 산출물을 도출함으로써 전공 분야인 “Si기술 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.

4차산업혁명 시대의 신약성서 읽기 (Reading the New Testament in the 4th Industrial Revolution Era)

21세기 현대사회는 시로 대변되는 4차산업혁명 시대를 살고 있다. 이런 가운데서 인간의 정신적인 그리고 종교적인 가치 체계가 더욱더 인류에게 필요할 것으로 기대된다. 특별히, 기독교의 핵심을 이루는 신약성서의 가르침이 4차산업혁명 시대를 살아가고 있는 인류에게 어떤 의미를 제공하는지에 대해서 이 과목은 고민해 본다. 인류의 역사상 가장 오래되고 많이 팔린 신약성서를 4차산업혁명 시대의 도전 아래서 새로운 각도로 읽기를 시도한다.

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 사전 준비와 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. 고전 문학을 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 갖추고 있어야 한다. 이는

다양한 아이디어 정리 방법에 따라 효율적인 프로세스를 구축하고 실행하는 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.

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.

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 인간 심리의 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.

근육이완 훈련과 스트레스 관리법 (Stretching&Relaxation)

최근 인간은 과도한 업무, 인간관계의 피로, 오염된 대기환경, 복잡한 여러 사회문제로 인해 스트레스 속에서 살고 있다. 그러므로 적절한 스트레스 관리 능력을 키울 필요가 있다. <근육이완 훈련과 스트레스 관리법>은 건강호흡법을 이용하여 명상과 근육이완 훈련으로 스트레스를 적절히 조절하는 능력과 노화를 더디게 하는 데 도움을 준다.

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 새우는 법을 배우고 기획문서 작성법과 좋은 기획서의 요소에 대해 학습한 후 이것을 발표하여 상대를 설득하는 방법을 배우고 실습한다.

대중문화와 대중예술 (Popular Culture and Arts)

본 강의는 이미 우리의 삶속에 들어와 있는 문화와 예술에 대한 이해를 높이고 대중문화의 트렌드를 이해함으로써 생활 속에서 문화와 예술을 활용한 활동을 영위하게 하는 것을 목적으로 하였다. 그렇게 함으로써 대중문화와 대중예술을 통한 정서적 풍요로움과 창의적 미래 설계를 위한 기본적 기반 마련의 기회가 될 것이다. 본

수업에서는 당해년도의 대중문화와 대중예술의 트렌드를 조사, 발표와 상호 토론을 통하여 우리의 삶속에서의 대중문화가 어떻게 작용하는지를 이해하게 되고 대중문화에 영향을 받는 우리의 삶은 어떻게 변화가 되는지에 대해 상호 토론 학습을 할 것이다.

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 문화 교류를 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 찾아갈 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 주고 받았는지에 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 음악 공연의 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.

스페이스 마케팅 (SpaceMarketing)

인간이 존재하는 3D 공간에 대한 다양한 사고와 공간 디자인 전략이 선사하는 문화의 진보에 대해서 고찰하고, 공간의 가치와 공간 마케팅의 전략에 대해서 분석하여 각자의 전공 분야에서 공간과의 융합을 통한 정신적, 문화적 효용에 대해서 연구한다. 이를 바탕으로 공간을 바라보는 관점 변화와 자신이 원하는 공간 연출에 대한 방향성을 경영 마케팅의 측면에서 매니징 할 수 있는 역량을 배양한다.

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

아름다운 한국소설 (Beautiful Korean Novel)

본 과목은 현대한국소설 100년의 역사 속에서 빼어난 문학적 성취를 이루었다고 평가받는 소설 가운데 단편 중심으로 선별하여 각 작품의 시대성과 작품미학을 심층적으로 분석하고 인간 삶의 넓이와 깊이를 성찰케 함으로써 각박한 물질문명에 위축되어 가는 아름다운 인간성의 재발견에 이바지함을 목적으로 한다.

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, 인간기계시스템공학 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, 유니버설디자인 등의 기초 교양 지식을 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 형성되어 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 중요성을 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 정서 순화를 위한 교과목이다.

유럽 음악 이야기 (Masterpieces of European Composers)

최근 대학 강의의 트렌드가 단순히 지식만을 전수받는 강의를 떠나 전인적인 인간 육성을 위해 교양교육에 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.

인간공학 (ergonomics/human factors)

인간공학에서는 인간생활 중에 사용하는 기계기구, 설비, 환경 등에 적용되는 다학문적인 내용과 인간의 특성을 배우는 분야로, 산업재해예방, 교통재해, 사회재난 예방에 필요한 부분 및 디자인, 경영학, 산업심리학, 통계학, 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, 유니버설 디자인을 수업한다.

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 어떠한지 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.

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 음악 예술을 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.

카오스와 프랙탈 (Chaos and Fractal)

본 교과목은 선형과학에서 비선형과학으로 이행하고 있는 현대의 과학혁명에 대하여 프랙탈과 카오스 개념을 통해 개관하고 그것을 현대사회에 적용하는 것이 중심 목적이다. 또한 지난 20세기까지의 과학기술이 선형이

론에 머물렀다면, 컴퓨터의 출현과 더불어 변모하는 21세기의 과학기술은 비선형영역을 점차 확대되어 나가고 있음이 본 교과목의 학습내용이다. 따라서 수강생들은 이러한 과학의 변화가 자연과학에 새로운 지평을 더하고 있음을 인지하게 되고 점점 다가오는 AI 시대를 카오스와 프랙탈 개념을 통해 창의적으로 준비하는 역량을 기르게 된다. 이것이 본 교과목의 개설 취지다.

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, 명문법과 파이썬의 상호관계, 논리 및 데이터 유형, 응용 방법 등을 한글로는 오히려 이해하기 어려울 수 있는 부분들은 영어로 직접 학습해 나가고 문제를 해결해 나간다.

특허법과 공학 기술 (Patent & Engineering Skills)

미래의 나노테크놀로지 동향과 비전, 그리고 나노신소재, 나노공정, IT·전자공학, 기계·자동차, 환경·에너지, 바이오·의료 등의 분야에서 최첨단 공학기술의 활용을 이해하고 지적 재산 관련법에 대한 강화지원을 받음으로써 학생들로 하여금 엔지니어링과 특허법을 융합한 라이선스에 대한 실무적 요구에 부응한 지식재산 소양을 갖춘 공학 인재를 양성하기 위한 교과이다.

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 갖출 수 있도록 체력을 증진하고 여러가지 호신술 기법을 통하여 자신감을 가지고 자신의 삶을 영위할 수 있도록 하는 것을 목표로 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 현대 사회에 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 둔다. 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 둔다.

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]디베이트스킬 (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 교양 과목으로 개설한 경영학기초는 이러한 접할 수 있는 기회를 제공하였다고 할 수 있다. 학생들이 졸업후 직장생활 혹은 자영업에 종사할 때 기본적인 경영기법 및 마인드가 필요하다. 특히 유학생위주로 개설된 본 과목은 AI 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 응용분야 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 골프 운동에 실제적 참여함으로써 운동 효과도 기대하는 데 의미를 두었다.

공직사회와 실무 행정 (Public Society and Practical Administration)

이 과목은 공직에 뜻을 두고 있는 학생들에게 국가기관이나 공공영역에 대한 이해를 높여주는 데 목적이 있다. 아울러 대학생이라면 갖추어야 할 기본 교양 차원에서 공직사회 메커니즘을 배우고자 하는 학생들을 위하여 기초이론과 실무적 능력 배양에 도움을 주고자 한다. 강의 내용을 살펴보면, 사법부, 입법부, 행정부와 함께 공공기관에 대한 기본적인 이해도를 갖도록 하기 위해 정치학, 행정학, 법학 등의 기초이론을 기반으로 하여 공직사회 전반에 대한 기본이해와 함께 실무행정에 필요한 기본 업무 등에 대하여 강의와 토론 참여 방식으로 학습

하고자 한다. 특히, 교양과목인 만큼 이론 위주보다는 실제 상황을 중심으로 하여 대학인으로서 익혀야 할 공직 사회 전반에 대한 지식을 넓혀나가는데 학습의 초점을 둔다.

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 인성 수련과 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 금융.경제 이슈들을 이해하고 관련 논의에 주도적으로 참여할 수 있는 역량을 키우는데 도움을 주고자 함

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.

뉴스포츠의 이론과 실제 (Theory and Practice of New Sport)

프리스비의 이론과 실재는 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 팀워크, 스포츠맨십, 도전정신, 인내심 등을 체험을 통해 경험할 수 있다.

문화창업마케팅

본 수업은 온라인강의로 진행합니다. 문화창업마케팅은 문화에서 시장을 찾고, 문화로써 혁신을 제공하는 창업 마케팅 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 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 기획 능력을 향상시킨다.

벤처와 인터넷 비즈니스(Venture and Internet Business)

인터넷비즈니스란 전자상거래를 포함한 인터넷을 기반으로 전개되는 다양한 사업을 의미한다. 따라서, 인터넷 비즈니스는 인터넷 서비스의 실현과정 및 정보전달체계를 기준으로 볼 때 웹 구축(인터넷 장비), 웹 접속(인터넷 회선 공급), 웹 활용(검색 등)의 3단계로 분류할 수 있다. 특히 신사업으로 급부상하고 있는 웹 활용 분야의 비즈니스는 서비스의 형태에 따라 검색 및 링크·정보제공·전자상거래·광고·커뮤니티·오락 등으로 나뉠 수 있다. 웹 활용은 새로운 사업 아이템이나 독창적이고 흥미를 유발할 수 있는 다양한 콘텐츠가 위력을 발휘하게 되는 사업영역으로서 인터넷의 보급과 함께 새롭게 부상하고 있다. 검색 및 링크 서비스를 제공하는 야후·알타 비스타·라이코스·다음 등과 같은 종합포털업체들과 팍스넷·우먼·이컴인포센터 등과 같은 전문포털업체들은 대부분 벤처기업으로 출발했다. 또한, 정보제공 분야에서 비즈니스를 전개하고 있는 기업들도 대부분 벤처들이다. 특히, 정보제공의 경우 적은 비용으로도 사업화가 가능해 웹 활용 분야의 비즈니스가 가장 활성화되고 있다.

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 돌려받지 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.

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 주요내용은 법의 일반 이론(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.

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 경로등에 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.

스마트한 디자인생활 (Smart Design Life)

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

스토리노믹스마케팅전략 (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.

스포츠 매니지먼트/스폰서십 (Sport Management & Sponsorship)

오늘날 스포츠산업은 경제적 부가가치가 높은 산업으로 분류되고 있고, 국가적인 차원에서도 스포츠산업을 국가 전략산업으로 적극 육성하고 있다. 이러한 시대적 상황에 부응하기 위하여 스포츠산업을 이끌어갈 스포츠산업 전문인력은 더욱 강조되고 있다. 이러한 차원에서 본 강의는 학생들이 졸업 후 스포츠산업 관련 전문 경영인이 되기 위하여 반드시 이해해야 하는 하나의 입문과목이다. 본 강의에서 학생들은 이론과 사례들을 통하여 스포츠, 스포츠산업, 그리고 스포츠경영학에 관한 기본적인 지식을 습득할 것이다.

시니어비즈니스와 마케팅 (Case Study for Senior business)

세계적으로 고령화현상은 메가트렌드로 인식되고 있다. 구매력 있는 시니어 계층의 인구증가와 그로 인한 시니어 마켓의 활성화는 각 국가별로 새로운 성장 동력으로서 시니어비즈니스의 역할과 위상이 제고되고 있다. 본 강

의의 주된 목적은 국내외 시니어비즈니스(실버산업/고령친화산업)의 사례들을 학습하고, 이후 새로운 시니어 비즈니스의 발전 방향과 향후 과제에 대한 시사점을 이 강의를 통하여 도출할 수 있도록 한다.

시사분석을 통한 사회의 이해 (Understanding Our Society through Current Issue Analysis)

창의적이고 융합적 사고를 중시하는 실사구시의 학풍에 적합한 과목으로서 경제, 기업, 기술 및 사회문화 전반에 걸친 소양을 함양함으로써 시대의 요구에 부응하는 인재를 육성함에 그 목적이 있다. 본 강의는 4명의 실무 경험이 있는 교수가 4개의 전문 분야(경제, 사회, 기업, 기술)로 나누어 강의와 토론으로 진행한다. 기본적으로는 분야별로 교수들이 선정한 주요 이슈를 주제로 강의를 진행하며 학기 중에 그 주간에 발생하는 새로운 뉴스를 학생들의 발표와 토론으로 진행할 예정이다. 그러므로 학생들은 시사에 대한 관심을 가지고 신문, 인터넷, TV, 잡지 등의 뉴스를 접하고 그에 대한 의견을 발표하여야 한다. 본 강의를 통해 자신의 주관적인 사고로 시사 문제를 분석하는 능력을 기르도록 할 것이다.

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 의사 결정을 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 시장경제 이야기 (Easy Market Economy)

이 강의는 경제학을 전공하지 않는 학생이거나, 최초로 경제학을 접하는 학생을 위해 경제학의 가장 기초를 배우는 과정으로 이루어져 있다. 즉 이 강의의 전반부에서는 개별 경제주체로서 가계와 기업행위와 관련된 미시경제의 기초를 공부하고, 후반부에서는 경제 전체의 흐름과 국가의 경제활동과 관련된 거시경제 기초를 습득한다.

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 글로벌리즘이라는 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 생각해보는 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 기본적인 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 이용 방법과 이탈리아 요리의 이해를 학습한다. 또한 이탈리아의 주요 도시를 지역별로 탐방하여 꼭 가봐야 할 16개 도시를 안내하고 역사와 문화를 배워본다.

일본의 문화와 사회 (The Culture & Society in Japan)

일본 문화에 대한 사회적이고 문화적인 전반적인 학습을 통한 이해와 지식으로, 다변화된 국제화 시대를 잘 살아갈 수 있는 국제인으로서 일본에 대한 열린 사고와 바른 분석, 올바른 안목을 갖게 한다. 또한 이웃나라인 일본 문화와 사회에 대한 다양하고 폭넓은 학습을 통하여 글로벌화된 현대 사회와 자신의 미래생활에 도움을 주고, 졸업 후 앞으로의 자신의 삶과 국제화되고 다변화된 사회생활을 잘 준비하여 영위해 나갈 수 있게 한다.

일본학 (Japanology)

한국과 일본은 문화적 배경 등을 공유하는 님은 나라이다. 그러나 님으면서도 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 나갈 수 있는 인재를 육성하는 것이 이 교과목의 목적이다.

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 필요하다. 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 각 지역의 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, 일부기법의 강의 그리고 실습을 통해서 전방위적인 창의적 능력을 향상시킨다

청소년 리더십 개발의 이론과 실제 (The Theory and Practice of Youth Leadership Develop)

이 과목은 다음과 같은 특징과 목적을 갖고 개설 운영할 것이다. 1. 특징 1)리더십의 개념을 이해도록 하여 삶의 현장, 특히 청소년지도현장에서 요구되는 리더십의 기술을 익히며, 2)인간관계 상황에 따라 요구되는 구체적 리더십 기술, 특히 소통의 기술을 익히게 될 것이다. 2. 목적 1)국제리더십 일반자격증 LET를 취득하게 도와주며, 2)자격증 취득으로 청소년지도 영역에 취업을 할 수 있도록 정보와 네트워크를 생성하게 하는 데 있다.

탁구 이론과 실제 (Theory and Practice of Table Tennis)

탁구의 이론과 실제는 여가생활을 즐기기 위한 탁구에 대한 기초능력을 개발하는 목적의 강좌이다. 본 강좌를 통해 탁구의 기본인 포핸드 스트로크, 백핸드 스트로크, 서비스, 커트, 경기전략, 그리고 경기규칙의 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 책임감 있게 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 비경영학전공 학생들에게는 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 진출시 경쟁우위를 창출할 수 있는 능력을 배양한다. 또한, 플랫폼 비즈니스로서 오픈이노베이션, Co-creation, 공유경제, 클라우드소싱 등 비즈니스 모델에 대한 이해와 클라우드 컴퓨팅 기술과 이해관계자(stakeholder), 글로벌 사례연구를 통해 해외 도입 확산 전략을 직접 마련해 보면서 관련 지식을 습득한다.

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 한국 전문가로서의 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 한국시사 문제에 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 외국 유학생으로서 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.

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, 자기

인상을 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 쌓일 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 한국경제 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 높혀 나가기 위해 통상 관련 용어와 기초 이론을 중심으로 수강생들의 지식 능력을 향상시켜 나갈 것이다.

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

본 교과목은 빅데이터 시대를 맞이하여 데이터 수집과 분석을 통하여 가치를 찾는 문제가 중요한 과제로 등장하고 있다. 본 강좌는 빅데이터 활용 기술을 소개하고 빅데이터까지 수용할 수 있는 방안을 소개한다. 고도 정보화 사회에서 급증하는 빅데이터를 수집 저장 분석 활용하는데 필요한 핵심 기술과 빅데이터 관련 이슈들을 학습함으로써 빅데이터 시대를 대비하도록 하여 빅데이터 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 활용 분야에 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 지역 사회와의 교감과 더불어 사는 공동체에 책임감과 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 확산 되면서 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.

4차산업혁명기반기술의이해 (The understanding of the generic technology of the 4th industrial revolution)

현재 우리들은 4차 산업혁명 시대를 살아가고 있고, 앞으로 4차 사업 관련 기술들은 더욱 발전하게 될 것입니다. 이에 따라 4차 산업 기술분야에 대한 기술인력 수요가 꾸준히 늘어나고 있습니다. 4차 산업의 주요 기반 기술들은 사물인터넷(IoT), 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터, 인공지능(AI), 통신 등을 의미하는데 한국뿐 아니라 전세계적으로 이 분야의 인력 수요가 급증하고 있어서 하루빨리 이러한 기술들을 학습, 습득하는 것이 반드시 필요한 것입니다. 이와 반면 기존 직업들은 점차 도태하고 있으며, 4차 산업관련 새로운 직업들이 많이 생겨나고 있습니다. 따라서 학생들은 4차 산업기술 중 적어도 하나의 전문분야에 대한 지식을 공부해야 합니다. 이 과목에서는 사물인터넷(IoT), 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터, 인공지능(AI), 통신기술 등에 대한 기초적인 개념과 구성, 원리에 대해 공부하여 전체적인 내용을 다룹니다. 학생들은 그중에서 어느 분야를 선택하여 자기 전공분야로 발전시켜 나갈수 있을 것입니다. 본 교과목은 강의만 잘 들으면 4차산업 기반기술에 대한 전반적인 내용을 이해 할 수가 있으며, 이를 통하여 학생들은 향후 전공분야를 선택하는데 큰 도움이 될 것이고, 또한, 앞으로 어떠한 일을 하더라도 미래 기반이 되는 4차 산업 기반지식을 갖추게 될 것입니다.

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 실체가 아닌 인공 환경을 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 정보기술을 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 본격화되었으며 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 과정은, 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.

과학자와 종교 (Scientist and Religion)

<과학자와 종교>는 인간의 고전적 주제인 종교를 과학시대의 현대인으로서 새롭게 이해하려는 학생을 위한 교과이다. 이를 위하여 학습자는 위대한 과학자들의 종교 이해와 비판을 고찰하며 과학과 종교의 상호작용과 역사적 변형을 논의하고 토의한다. 이 교과목을 통하여 학습자는 과학과 종교, 과학과 인간, 과학과 문화의 주제를 스스로 찾아서 다루는 학제적 연구방법을 경험할 수 있고, 논리적 사고력과 윤리적 사고력을 함양하여 창의적 문제구성과 문제해결을 할 수 있다.

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.

기술 열두 이야기 (12 stories on technology)

〈기술 열두 이야기〉는 4차 산업혁명 시대에 인간의 본질적인 조건으로 대두한 기술을 다룬다. 먼저 기술의 역사를 통하여 기술이 인류와 더불어 어떻게 진화해 왔는지를 검토한다. 둘째로, 기술철학이라는 기술에 대한 인간의 반성이 언제 어떻게 시작되었으며 이차 세계대전 이후 어떻게 공학적 기술철학과 인문학적 기술철학으로 발전되었는지를 검토한다. 셋째, 기술이 오늘날 지능, 생명, 예술 분야에서 어떻게 응용되고 있는지를 검토한다. 넷째, 이러한 기술에 대해 반대하는 입장을 동양과 서양, 이론과 실제에서 검토한다. 이를 통하여 수강생들로 하여금 기술과 함께 살아가는 현대인으로서의 교양을 갖게 하고 나아가 기술시대에 주체적인 인간성을 발휘하도록 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 강의 함으로써 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.

디지털 리터러시와 앱의 이해(Understanding of Digital Literacy and Application)

4차 산업혁명 시대를 준비하기 위해 다양한 역량이 요구 되고 있다. 디지털리터러시도 그중 하나이다. 넘쳐나는 정보를 지식으로 가공하여 문제해결을 위한 의사결정에 활용하는 것이 중요하기 때문이다. 본 교과목을 통해 변화 환경에 대한 이해와 다양한 활용 능력을 습득하여 자기주도적인 문제해결능력 및 지속적인 학습역량을 향상시키고자 한다. 이를 위해, 다양한 환경에서 정보를 수집, 분류, 처리, 공유 및 협업 환경 구성 등을 할 수 있도록 하고자 한다. 이론과 체험 내용으로 구성한다.

디지털 생물학 (Digital Biology)

현재 학계에는 다양한 분야와의 융합을 강조하는 분위기가 확산되고 있으며, 학생들 또한 자신의 분야와는 다른 내용을 체험하고자 하는 기대가 있다. 본 강좌는 현대 생명과학과 컴퓨터 정보 기술의 융합을 위주로 이루어진 연구 개발 사례를 주로 소개하고자 한다. 이를 통해 비생물학전공 학생에게는 생명과학의 새로운 이해를 도와 주고, 생물학관련 전공 학생에게는 미래의 생명과학 연구를 위한 새로운 시도를 접할 기회를 제공할 것이다.

맞춤형식생활관리 (Personalized meal management)

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

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.

비만과 식생활 (Obesity and meal management)

요즘은 여성뿐만 아니라 남성들도 외모에 대한 관심이 많으며 적절한 체중을 유지하려고 노력하는 사람들이 많다. 정상 체중을 유지하는 것은 외관상의 이유뿐만 아니라 만성질환인 당뇨병, 고지혈증, 심혈관계질환, 고혈압, 뇌졸중 등의 발병을 예방하는 차원에서 중요한 것이다. 그러나 많은 사람들은 잘못된 상식으로 잘못된 체중 관리를 하여 체중은 일시적으로 감소할 수도 있으나 요요현상으로 인해 체지방은 점점 증가하여 오히려 비만을 악화시키는 경우가 많다. 이 강의는 비만관리와 관련이 있는 정확한 영양 지식을 줄 뿐 아니라 실생활에서 비만을 예방하고 치료할 수 있는 구체적인 행동수정 방법을 학습하고 과제를 통해 실생활에 적용하도록 하여 스스로 비만을 예방하고 관리할 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 의미 전달과 시선을 사로잡는 시각화의 기초를 다지는 수업으로 구성하였다.

생명공학과 인간의 미래 (Biotechnology and Future of the Human)

줄기세포 연구, 유전자 변형식품 등 실생활과 밀접한 관계가 있고, 다양한 산업분야에 활용되는 생명공학의 특징에 대한 정보를 제공하고, 생명공학의 발전에 따른 사회 변화현상에 대해 강의하고자 함. 본 교과목을 수강함으로써 생명공학기술을 이해하고, 사회현상과 관련된 정보를 습득함으로써 새롭고도 색다른 교양을 얻을 수 있을 것이라 생각됨. 본 교과목의 강의는 프리젠테이션 자료 외에 시청각 자료를 활용하여 이해도를 높이고자 하였음.

생명과학의 현대적 이해 (Modern Culture and Life Science)

생명과학은 모든 생명체를 대상으로 생명현상을 밝혀 생물과 무생물 및 생물과 주변환경과의 상호관계를 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 생명현상의 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 천연물 소재 (Natural Product Materials in Life)

우리의 식생활에서 빠질 수 없는 식용식물의 식품영양학적 영양성분과 생리활성, 상품으로서의 변신 과정을 알아봄으로써 식용식물의 가치를 재조명한다. 또한 다양한 한약재 혹은 약용작물의 약성을 검토하면서 식품으로서의 가치를 가진 한약재 및 약용작물의 종류 및 생리활성을 이해함으로써 천연물소재로 이루어진 과학의 세계를 탐구하고자 한다.

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

과학기술의 발전은 하루가 다르게 진행되고 있다. 지금 우리는 빅데이터, 인공지능, 로봇 등으로 대표되는 4차 산업혁명 시대에 살고 있다. 이러한 과학기술이 우리사회와 일상생활에 미치는 직간접인 영향을 분석할 수 있는 능력이 필요하다. 이럴 때 비로소 과학기술의 폐해를 줄이고 장점을 극대화할 수 있기 때문이다. 최근 과학기술 분야에서는 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.

스포츠 과학 (Sport Science)

현대 사회에서 스포츠 활동은 그 자체가 하나의 문화 현상으로 자리 잡고 있다. 하지만 일반인들은 이러한 스포츠 현상의 이면에 숨겨진 과학적 원리를 인지하지 못하고 있다. 따라서 본 강의에서는 각종 스포츠와 관련된 과학적 지식과 원리를 배움으로써, 스포츠를 더 깊이 이해하고, 재미있게 즐길 수 있도록 하는 데 그 목적이 있다.

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.

슬로우푸드와 건강 (Slowfood and Health)

인스턴트 가공 음식, 패스트푸드 등은 현대인의 건강을 위협하는 가장 위험한 요소이다. 급격한 식생활의 변화는 당뇨병, 비만, 고혈압 등 만성대사성질환의 직접적 원인이 되고 있어 현대인들의 음식문화를 이해하고 평가하며 건강한 식생활습관을 학습하여 설계할 수 있는 능력을 키우는 것은 매우 필수적이며 시급한 일이 되었다. 본 교과목은 현대인의 문명병 원인을 삶의 방식과 식생활 습관에서 찾고 건강한 음식문화인 '슬로우 푸드'에 대하여 학습함으로써 자신의 건강한 식생활을 설계하고 실천할 수 있는 능력을 배양하여 자기 주도적인 삶을 영위할 수 있도록 하고자 한다.

식품과 의약품 개발의 역사 (History of Foods and Drugs)

인간의 건강과 행복한 삶을 유지하기 위한 필수 재료인 식품과 의약품이 어떠한 의도와 과정을 거쳐 개발되었는지 역사를 조명함으로써, 지식인의 교양 확장에 도움을 주고자 한다. 현재 활용되고 있는 제품을 중심으로 개발에 대한 비하인드 스토리를 근현대사 위주로 설명하여 생활 속의 식품의약품 개발하게 된 역사적 및 과학적 배경을 이해시키는 교과이다.

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 해결방안을 도출하는 능력을 학습하고자 한다.

영상 편집 활용 1인 미디어 만들기 (Making Personal Media with Premiere)

1인 미디어 산업의 발달과 함께 디지털 콘텐츠의 발전은 급속도로 증가하고 이에 따른 영상제작에 대한 사회적 수요를 반영하여 기획한 수업으로 영상편집 이론을 바탕으로 영상 작업에 많이 쓰이고 있는 프리미어를 사용하여 각자의 아이디어를 시각화할 수 있는 표현방법을 배우고 스마트폰으로 직접 찍은 동영상을 편집하는 등의 영상제작의 기본적인 내용을 체계적으로 학습한다.

인간과 환경 (Man and the Environment)

현대사회 현안인 환경오염문제 특히 지구온난화 실태 등을 이론 및 동영상 등을 통해 강의, 학생들이 실생활에서 실천하도록 함. 환경오염: 대기오염 · 수질오염 · 토양오염 · 폐기물오염 등 환경학 원론 강의이다.

인간 두뇌의 이해 (Understanding of Human Brain)

다양한 학제 간 융,복합 학문의 관점에서 뇌를 연구하는 뇌 · 인지과학 중 뇌과학(Brain Science) 분야의 인공 지능(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 하위 구조인 중추신경계와 말초신경계에 대하여 알아본다. <인간두뇌의이해>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.

정보통신 및 정보화 사회 (Information communication and Information society)

정보화시대와 더불어 정보통신기술은 나날이 급변해가고 있다. 따라서 정보통신 비전공자에게 도움이 될 수 있

도록 다양한 정보통신 기술의 원리와 IT융합에 대해서 살펴보기로 한다. 정보통신의 역사 및 다양한 서비스들을 연대에 따라서 순차적으로 설명하고, 이러한 역사적인 배경을 기반으로 현재 사용되고 있는 다양한 기술과 향후 등장하게 될 기술에 대한 내용들에 대해 강의 및 토론을 통해 알아본다.

테마가 있는 생활과학(화학,생물) (Domestic Science with Themes)

우리 주변에서 생각할 수 있는 과학 주제를 다루고 기초적인 과학 지식을 이해한다.

테마가 있는 포토샵 (Photoshop with Theme)

포토샵은 사진보정, 타이포그래피, 광고, 앱디자인 등 다양한 분야에 중요하게 쓰이는 툴 중의 하나로 현대인에게 생활에 필요한 유용한 소프트웨어이다. 본 수업은 현대미술디자인 이론을 바탕으로 포토샵의 기초부터 활용까지 핵심적인 기능을 학습하고 실생활과 실무에 어떻게 적용할 수 있는 지를 모색하는 수업이다. 동시에 현대미술 디자인 예제를 활용한 포토샵 툴의 습득을 통해 창의력 증진하고자 한다.

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

특허법과 공학 기술 (Patent & Engineering Skills)

미래의 나노테크놀로지 동향과 비전, 그리고 나노신소재, 나노공정, IT·전자공학, 기계·자동차, 환경·에너지, 바이오·의료 등의 분야에서 최첨단 공학기술의 활용을 이해하고 지적 재산 관련법에 대한 강좌지원을 받음으로써 학생들로 하여금 엔지니어링과 특허법을 융합한 라이선스에 대한 실무적 요구에 부응한 지식재산 소양을 갖춘 공학 인재를 양성하기 위한 교과이다.

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

정확한 비즈니스 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.

환경 변화와 미래 과학 (Environmental Change and Future Science)

21세기의 핵심 모토는 혁신과 창조이다. 정도의 차이는 있지만 기술의 발전은 자연의 진화와 비슷하다. 변이와

선택, 대중으로의 확산을 통하여 다양성이 진화를 통하여 이루어진다. 현대는 과거와는 다른 양상의 변화 속도를 보여주고 있다. 오늘날 세계화 추세에 맞추어 기술적 진화는 지리적 요건을 배제한 채 미세화, 복잡성 증가, 유기체와 기계적 시스템의 결합 등 각 과학기술의 대규모 융합이 이루어지고 있다. 이러한 추세에 맞추어 환경의 변화에 따른 미래과학의 발전 방향을 예측하여 보고자 한다. 미래에 관한 여러 연구와 기술 개발 방향을 인식하여 미래의 각 기술의 영역과 활용영역을 예측 하고, 각 기술간의 융합 아이디어를 발상 할 수 있는 능력을 함양하도록 한다.

4차산업혁명과바이오세상 (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.

4차산업혁명과유비쿼터스사회 (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. 스마트 기술의 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 (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 AI기술의 발달은 말 그대로 혁명적인 변화를 일으키며 우리 일상과 미래를 뒤흔들 뿐만 아니라 도저히 피할 수 없는 변화를 일으키고 있다. AI시대와 기술의 관계를 이야기하려면 기술을 활용하여 종합적으로 변화하는 인간과 사회의 변화를 보다 폭넓고 정확하게 정의하는 것이 필요하다. 따라서 본 수업에서는 우리가 AI기술을 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 (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 소통 능력을 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.

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 Data)

이 교과목은 성격이론에 대한 무거운 이론보다는 주요 성격심리학자들이 제시한 핵심 주제들을 정리한 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, 코헷, 볼비, 스키너, 반두라, 매슬로, 로저스, 번, 엘리스, 벡, 켈리, 울포트의 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 진행방식은 단순히 지식을 전달하는 일방적 강의가 아니라 사물인터넷이 미칠 수 있는 인간의 미래생활 관련 다양한 이슈에 대해 토론할 수 있도록 토론폰과제들과 주요 용어들을 제시하여 문제 해결 중심(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 문화활동기획 (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 고민해보아야 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, 줄기 세포 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.

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 인류문명 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 테마별로 시대순으로 살펴봄으로써 각 시대의 과학기술 문명의 사회적 변천을 이해하는 데 목적을 둔다. 그리고 시대별로 등장한 과학기술과 연관 되어진 그 당시의 사회의 문제점들을 비판적으로 고찰함으로써 현대 과학기술 사회의 본질을 바라보는 교양적 능력을 형성하게 하는데 필수적인 내용을 본 교과목은 담고 있다. 과학기술 시대라 해도 과언이 아닌 지금, 과학기술은 경제, 사회, 문화발전 전에 깊이 관여할 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.

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 사례 분석을 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 고령화 현상에 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.

뉴스를 활용한 비판적 사고 교육 (Critical Thinking Education using News)

〈뉴스를 활용한 비판적사고 교육〉은 학생들에게 뉴스를 활용하여 비판적 사고 교육을 진행하여 미디어 리터러시 역량을 향상시키는 교과목이다. 구체적으로, 첫째, 학생들의 비판적 사고 능력을 향상시키고, 둘째, 학생들의 미디어 리터러시 능력을 증진시킨다. 셋째, 시사문제에 대한 지식을 얻어 학생 상호간에 발표와 토론 능력을 높이며, 넷째, 학생들이 문제를 분석하고 해결하고 합리적으로 결정할 수 있는 능력을 함양한다.

다문화와 다양성 (Multicultural & Diversity Studies)

점점 다문화, 다양화 되어가는 세계적 추세와 그에 따른 타 문화나 관습에 대한 이해의 필요성을 인식하고 다양한 나라들과 문화들을 연구와 토론을 통해 공부한다. 원하는 나라와 문화를 선택하여 개별적으로 학습한 뒤 영어로 작성한 내용을 토대로 수업시간에 다문화를 주제로 한 그룹 대화나 발표를 하게 된다. 영어 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기의 네 가지 분야를 매 수업마다 종합적으로 연습하게 된다.

동아시아의 예술과 문화 (East Asian Art and Culture)

본 교과목은 동아시아라는 화두를 통해 서구와 변별되는 한, 중, 일의 로컬문화 및 예술의 특징을 짚되 이것이 오늘날 글로벌 문화 패러다임 속에서 지니는 의미를 질문한다. 이로써 자기 발견과 타자에 대한 이해를 동시에 도모하고자 하며, 궁극적으로 21세기 소통과 융합의 시대에 필요한 인문학적 교양과 지식을 함양하고자 한다.

로봇윤리의 이해 (Topics in Robot Ethics)

자동기계장치와 로봇 등은 현대사회에서 점점 만연해지는 추세이다. 일터와 공장 등에서 로봇의 대체인력 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 KAIST에서 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 알기 위하여 기초 이탈리아어를 학습할 필요가 있다. 이탈리아어의 문법과 상황별 실용회화 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 삶에서 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.

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.

빅데이터 인문학 (Big Data Humanities)

본 과목은 인문학을 빅데이터의 개념으로 접근하여 강의를 전개해 나간다. 인문학의 본질은 인류가 지구에 현재 까지 건설한 문화와 문명의 핵심이라는 것을 빅데이터 추출 방식을 활용하여 접근하고 증명해 나간다. 또한 네트워크 분석 방식을 통하여 인문학의 중요 요소들 사이에 발생해 오는 상호 연관성 및 상호 영향력을 증명한다. 이를 통해 나 자신에 대한 인문학적 정체성에 대하여 이해하고 학습해 가는 과정이다.

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 연구하는 데 과목개설의 목적이 있다.

소통의 인문학: 문학 읽고 철학하기 (Reading Literature and Doing Philosophy)

현대사회는 변화속도가 너무 빠른 데다 지식의 유효기간이 짧아짐에 따라 어느 한 분야의 전문 지식만으로는 복합적인 문제를 해결할 수 없다. 따라서 융·복합적 사고 틀을 통한 해결의 가능성에 대한 모색이 그 어느 때 보다도 절실하게 요구된다. 이 강의는 현재 서로 다른 학문 분과로 분리되어 있는 문학과 철학을 융합하여 인문학적 사고의 지평을 넓히려는 목적으로 개설되었다. 구체적으로 개별 문학 작품을 읽고 작품에서 파생되는 철학

적인 질문과 사고를 수행하는 내용으로 구성된다. 이 강의의 목적은 문학과 철학의 교차 이해를 통해서 학생들이 의미 있는 질문과 문제들을 상정할 수 있고 이를 보다 심화하면서 창의적 해결방안을 찾아가기를 유도하는 넓고 깊은 차원의 인문학적 융합교육을 실천하는 것이다.

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 4차 산업에 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.

스피치와 인문학 (Speech and Humanities)

인류의 역사 속에는 다양한 스피치를 통해 시대를 변화시키고 영향을 끼친 경우가 많았다. 이런 역사적 장면 속의 사회 배경, 인물을 통해 소통과 설득, 리더십의 교훈을 찾고 이를 직접 분석하고 체험해 봄으로써 소통과 공감 능력을 배양한다.

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 강의를 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.

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 스며들어 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.

우리 몸의 이해와 생활 안전(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 사고시 응급 처치, 심폐소생술 등 교육의 필요성이 대두됨에 따라 인간의 생명현상 이해를 통하여 각종 재해 재난 및 생활 안전을 위협하는 요인에 과학적이고 창의적이며 보다 신속한 사고 대처 및 위기 대응에 대한 관리 능력 또는 문제해결을 위한 과학적 소양을 기르는 것을 목적으로 한다.

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.

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 배우므로써 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.

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.



인문사회대학

기독교학과

한국언어문화학과

영어영문학과

중국지역학과

법경찰행정학과

산업심리학과

사회복지학부



사회복지학트랙



노인복지학트랙



청소년문화상담학과

미디어커뮤니케이션학과

유아교육과

항공서비스학과

인문사회대학 기독교학과

1. 교육목표

- 성경에 기반한 교육을 통해 창의적 사고와 윤리적 의사결정의 기독교적 인격을 함양하고 공동체 의식과 소통능력을 배양한다.

연번	핵심어	내용
1	창의적 사고	• 새로운 의미 해석과 논리적 비평 훈련을 통한 문제 해결 능력 함양
2	윤리적 의사결정	• 성서와 기독교 정신에 근거한 의사결정 능력 함양
3	공동체 의식과 커뮤니케이션	• 입체적 공동체 훈련을 통한 협업 능력과 의사소통능력 함양

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	2	18	-	59	26	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1149	논리적사고와표현	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9128	인문과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분
0AAQ0001	기독교학으로의초대	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AAQ0003	세계기독교와역사	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AAA5000	영성과수련1	전공과목	0	1	1학년	2학기	전공적응역량
0AAQ0002	한국교회역사와선교	전공과목	2	2	1학년	2학기	전공적응역량
0AAA5002	영성과수련3	전공과목	0	1	2학년	1학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AAQ0008	기독교사상과교리	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAQ0029	성서히브리어	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AAQ0066	신약성서신학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAQ0004	기독교신앙과윤리	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAQ0006	기독교컨텐츠개발	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAQ0007	성서의역사와배경	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AAQ0030	성서헬라어	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AAQ0051	시와기독교	전공과목	3	3	2학년	2학기	시과목
0AAQ0062	디아코니아신학과사회봉사	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AAA5005	영성과수련5	전공과목	0	1	3학년	1학기	
0AAQ0009	성서해석과신앙	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAQ0010	교회와기독교교육	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAQ0035	EnglishMinistry1	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAQ0052	시시대윤리학	전공과목	3	3	3학년	1학기	시과목
0AAQ0063	예배와설교학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAQ0067	성서와스토리텔링	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAQ0025	성경통독	전공과목	0	1	3학년	2학기	
0AAQ0036	EnglishMinistry2	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAQ0044	이머징교회운동	전공과목	2	2	3학년	2학기	
0AAQ0045	예수와복음서	전공과목	2	2	3학년	2학기	
0AAQ0046	기독교영성이야기	전공과목	2	2	3학년	2학기	
0AAA5007	영성과수련7	전공과목	0	1	4학년	1학기	
0AAQ0014	성서와영성세미나	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAQ0015	성서교육세미나	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAQ0016	기독교의위인들	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0AAQ0022	설교실습	전공과목	0	1	4학년	1학기	
0AAQ0064	목회상담의이해	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAQ0023	졸업논문	전공과목	0	1	4학년	2학기	
0AAQ0041	기독교실천목회	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0AAQ0042	바울과기독교	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AAQ0043	이야기교회사	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0AAQ0065	상담의실제	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AAQ0020	선교봉사활동1	전공과목	0	1	전학년	1학기	
0AAQ0021	선교봉사활동2	전공과목	0	1	전학년	2학기	
0AAQ0026	구약성서의이해	전공필수	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AAQ0028	신약성서의이해	전공필수	3	3	1학년	2학기	전공적응역량

인문사회대학 한국어어문화학과

1. 교육목표

- 신한국인 사회에 부응하여 심화된 전문성과 고도의 실용성을 갖춘 한국어교육 전문가 양성
 - 한국어 교육 분야의 심화된 전문지식을 바탕으로 한국어 교사로서의 교수 역량을 배양함.
 - 한국 언어, 문화에 대한 지식을 바탕으로 한국어교육 매체의 기획, 제작, 운용 역량을 증진함.

연번	핵심어	내용
1	한국어 교수 능력	• 한국어 교육 분야의 고도의 지식을 제공하여 국가 공인 2급 한국어교원으로서의 교수 능력을 배양한다.
2	한국어교육 매체 제작 전문 역량	• 한국 언어문화에 대한 전문지식을 바탕으로 하여 한국 어문 교육에 최적화된 실용성 있는 한국어교육콘텐츠와 제작 역량을 배양한다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	2	18	-	59	26	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1175	벤처와리더십	인성교양	2	2	2학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1149	논리적사고와표현	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1학기
0ARC9128	인문과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AAR0040	문예창작의기초	전공과목	3	3	1학년	1학기	플립러닝
0AAR0001	한국문학개론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAR0005	한국어교육개론	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AAR0041	국어학개론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAR0042	PBL인공지능시대의스마트러닝	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAR0043	미디어스토리텔링	전공과목	3	3	2학년	1학기	플립러닝
0AAR0007	AL한국의전통문화	전공과목	3	3	2학년	2학기	액션러닝
0AAR0010	한국어문법교육론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAR0035	방송작가연습	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAR0052	한국현대문학의이해	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAR0008	한국어이해교육법	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAR0014	외국어습득론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAR0044	한국어평가론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAR0045	고전캐릭터와플롯	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAR0054	스마트러닝저작도구실습 (캡스톤디자인)	전공과목	3	3	3학년	1학기	캡스톤디자인
0AAR0009	한국어표현교육법	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAR0011	한국문화교육론	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAR0012	한국어교재론	전공과목	3	3	3학년	2학기	PBL 전공적응역량
0AAR0039	판타지문학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAR0046	다문화와글로벌한류	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAR0051	인공지능기반디지털콘텐츠 제작실습	전공과목	3	3	3학년	2학기	캡스톤디자인
0AAR0015	한국어교육실습	전공과목	3	3	4학년	1학기	현장실습
0AAR0047	한국어교육과매체언어	전공과목	3	3	4학년	1학기	플립러닝
0AAR0053	한류문화기획프로젝트	전공과목	3	3	4학년	1학기	캡스톤디자인
0AAR0049	다매체교육콘텐츠제작실습	전공과목	3	3	4학년	2학기	캡스톤디자인
0AAR0050	대조언어학	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AAR0004	한국어어문규범	전공필수	3	3	1학년	2학기	전공적응역량

인문사회대학 영어영문학과

1. 교육목표

- 영어능력 기반 언어문화산업 혁신 인재 양성

연번	핵심어	내용
1	인문학적 소양	• 인문학 전반에 대한 소양을 키우고, 영어학과 영미문학에 대한 포괄적인 이해 함양
2	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
3	실무능력	• 무역통상 분야, 문화관광 분야, 영어교육 분야에서 필요로 하는 실무능력을 갖춘 언어문화산업 혁신 인재 양성

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	12	2	18	-	59	24	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9128	인문과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AAC5030	영어문법1	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAC5040	영어음성음운론	전공과목	3	3	2학년	1학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AAC6024	영미드라마와문화	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAC6043	도시와영미문학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAC6047	영어회화	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0AAC2160	미국문학과문화	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AAC2240	영미아동문학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAC2250	통번역기초	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AAC5090	영어문법2	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAC3210	영미산문의 이해	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAC4020	시사영어	전공과목	3	3	3학년	1학기	PBL
0AAC5050	영어작문1	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0AAC6034	Business Communication1	전공과목	2	2	3학년	1학기	전공적응역량
0AAC6041	영미문학콘텐츠	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAC6046	PBL 영미문화산업의이해	전공과목	3	3	3학년	1학기	PBL
0AAC3320	영어교과교육론	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량
0AAC3380	영어교과교재연구및지도법	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAC6010	영어작문2	전공과목	2	2	3학년	2학기	
0AAC6035	Business Communication2	전공과목	2	2	3학년	2학기	
0AAC6037	영미시와상상력	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAC6042	PBL 영어산업과창업	전공과목	3	3	3학년	2학기	PBL
0AAC6049	문화관광기획실습 (캡스톤디자인)	전공과목	3	3	3학년	2학기	캡스톤디자인
0AAC4180	Creative presentation	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0AAC4230	영어교과논리및 논술	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0AAC6027	AL기업탐방과현장실습	전공과목	3	3	4학년	1학기	액션러닝
0AAC6044	영미문화캡스톤디자인	전공과목	3	3	4학년	1학기	캡스톤디자인
0AAC6051	스마트문화관광실무 (캡스톤디자인)	전공과목	2	2	4학년	1학기	캡스톤디자인
0AAC6022	실무통번역	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AAC6026	무역통상 영작문	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0AAC6045	Discussion&Interview	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AAC5060	영미문화	전공필수	3	3	1학년	1학기	
0AAC5080	영어학개론	전공필수	3	3	1학년	2학기	전공적응역량
0AAC5020	영문학개론	전공필수	3	3	2학년	1학기	전공적응역량

인문사회대학 중국지역학과

1. 교육목표

- 강력한 실무능력을 가진 중국지역전문가를 양성하기 위한 최적의 교육과정을 운영합니다.

연번	핵심어	내용
1	중국지역전문가 양성	• 중국어 및 무역·비즈니스, 문화·관광, 경제, 사회, 역사 및 문화 등 중국지역학에 대한 총체적인 교육으로 전문가를 양성한다.
2	의사소통능력제고	• 중국어는 물론 중국과 관련된 지역학 및 실무분야 지식을 습득함으로써 자유로운 의사소통 능력을 향상시킨다.
3	실무능력 배양	• 무역·비즈니스, 문화·관광산업과 중국지역학 분야의 실무지식을 학습하여 현장에서 강력한 경쟁력을 가지게 한다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	2	18	-	59	26	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	SI와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9128	인문과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AAE1100	중국문화의 이해	전공과목	3	3	1학년	1학기	
0AAE2232	초급중어언어실습1	전공과목	2	2	1학년	1학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AAE2231	초급중어언어실습2	전공과목	2	2	1학년	2학기	
0AHB0008	비즈니스특강	전공과목	2	2	1학년	2학기	
0AAE2331	중국어문법	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAE4474	중급중국어	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAE4487	영화로 보는 중국역사와 문화	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAE4495	중급중국어언어실습1	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0AAE4505	역사속의현대중국	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAE2350	중국경제발전과사회변천	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAE3070	중국어작문	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAE4488	중국비즈니스회화1	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAE4496	중급중국어언어실습 2	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0AAE4506	중국기업과경영의이해	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAE4510	문화관광산업의이해	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAE3330	중국시사와정보1	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAE4477	실용중국어작문	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAE4489	중국비즈니스회화 2	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAE4497	고급중국어언어실습 1	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0AAE4504	비즈니스실무특강	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0AAE4508	현대중국의국제관계	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AHB0001	중국물류와무역론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AHB0002	문화관광학개론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AHB0003	문화관광중국어	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAE3340	중국시사와정보2	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAE4476	비즈니스 중국어 작문	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAE4485	중국역사속의 리더십	전공과목	3	3	3학년	2학기	PBL
0AAE4498	고급중국어언어실습 2	전공과목	2	2	3학년	2학기	
0AAE4490	무역통상중국어	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAE4509	중국투자과마케팅의이해	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AHB0004	문화관광마케팅	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AHB0005	관광자원론	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAE4450	중국기업탐방과현장실습	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AAE4482	국제상거래실무	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AHB0006	문화관광실무	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AHB0007	중국지역학입문	전공필수	3	3	1학년	2학기	
0AHB0009	중국지역경제론	전공필수	3	3	2학년	1학기	

인문사회대학 법경찰행정학과

1. 교육목표

- 정의롭고 안전한 국가와 사회를 확립하는데 필요한 경찰공무원과 사회리더 양성

연번	핵심어	내용
1	공익 마인드	• 경찰공무원 및 사회리더의 필수 덕목인 공동선·사회정의를 우선시하는 윤리 의식을 함양한다
2	준법정신	• 법·경찰 행정분야의 전문지식을 바탕으로 준법을 실천할 수 능력을 증진시킨다
3	리더십과 의사소통	• 목표달성을 위해 조직 구성원들을 효과적·효율적으로 이끌어 나갈 수 있는 지도력과 조직내·외의 의사소통능력을 향상시킨다
4	갈등해결	• 상호이해 및 갈등과 분쟁의 해소를 위한 전문지식의 적용 능력을 개발한다
5	외국어 및 정보기술	• 지식기반사회의 문제점을 정확히 이해하고 해결방안을 도출할 수 있는 외국어 및 조사·분석능력을 습득한다

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	12	2	18	-	59	24	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	SI와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1학기
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	3학년	1,2학기
0ARC9128	인문과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AGI0001	법학개론	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AGI0002	경찰행정학개론	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AGI0003	경찰정책학	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AGI0020	경찰학총론	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AGI0004	현대사회와범죄	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGI0005	한국경찰행정사	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGI0006	행정경찰공직윤리	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGI0026	범죄학	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AGI0031	헌법총론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGI0033	형법총론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGI0037	민법총칙	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGI0044	시시대와범죄	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGI0007	범죄학연구방법론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGI0008	이상심리와범죄행동	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGI0009	범죄데이터분석	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGI0017	경찰무도	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGI0022	과학수사론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGI0029	행정법총론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGI0032	헌법각론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGI0034	형법각론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGI0045	빅데이터범죄분석	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGI0010	경찰리더십	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGI0011	범죄예방디자인	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGI0012	경찰과인권	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGI0018	경찰수사론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGI0019	경찰체력	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGI0023	민간경비론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGI0030	행정법각론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGI0035	형사소송법총론	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AGI0013	젠더범죄론	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGI0014	경찰위기관리론	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGI0015	지방자치와자치경찰론	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGI0024	범죄심리학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGI0025	범죄예방론	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGI0036	형사소송법각론	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGI0038	경호학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGI0039	경찰학각론	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGI0021	경찰현장실습	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0AGI0028	소년범죄론	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AGI0040	형법연습	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AGI0041	경찰학연습	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AGI0016	미디어와범죄	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AGI0027	경찰사격	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0AGI0042	형사소송법연습	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AGI0043	범죄피해자학	전공과목	3	3	4학년	2학기	

인문사회대학 산업심리학과

1. 교육목표

- 대학 교육목적을 바탕으로 하여 바른 인성과 심리학적 전문성을 갖춘 현장형 인재육성을 목표로 함.
- 현대 산업사회에 제기되는 인간문제에 관한 전문가의 육성
- 산업 및 상담분야 중 1인 1프로젝트(자격증, 공모전, 인턴 등)를 경험하는 현장중심 인재의 육성
- 인간에 대한 존중을 바탕으로 책임감을 갖고 조직의 방향성을 주도하는 인재의 육성

연번	핵심어	내용
1	바른 인성	• 인간에 대한 존중을 바탕으로 책임 있고, 규칙을 준수하며 조직의 방향성을 이해하고 예측할 수 있다.
2	심리학적 전문성	• 다양한 인간의 행동을 심리학적 사실과 원리에 기초하여 설명 및 활용하며, 산업사회에서 발생한 문제들을 창조적으로 분석하고 해결할 수 있다.
3	현장형	• 산업사회에서 발생하는 다양한 문제를 팀 구성원들과 함께 분석하고, 이를 적극적으로 해결할 수 있다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	2	18	-	59	26	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	SI와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9128	인문과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ABE1040	심리학 입문	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0ABE4360	심리학원서강독	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0ABE4391	셀프리더십	전공과목	2	2	1학년	2학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
OABE4423	심리학과시	전공과목	2	2	1학년	2학기	
OABE2020	학습심리학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
OABE2090	인사심리학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
OABE2100	성격심리학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
OABE2130	심리통계법	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
OABE4392	대인관계리더십	전공과목	2	2	2학년	1학기	
OABE4403	비즈니스영어	전공과목	2	2	2학년	1학기	
OABE4405	심리학원서강독II	전공과목	3	3	2학년	1학기	
OABE2050	조직심리학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
OABE2060	사회심리학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
OABE2070	발달심리학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
OABE3020	심리검사	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
OABE3120	심리자료처리법	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
OABE4310	상담이론과실제	전공과목	3	3	2학년	2학기	
OABE4393	팀리더십	전공과목	2	2	2학년	2학기	
OABE3070	소비자심리학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
OABE3150	임상심리학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
OABE4290	범죄심리	전공과목	3	3	3학년	1학기	
OABE4340	진로상담	전공과목	3	3	3학년	1학기	
OABE4380	인적자원개발	전공과목	3	3	3학년	1학기	
OABE4404	비즈니스영어II	전공과목	2	2	3학년	1학기	
OABE3030	인지심리학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
OABE3530	연구설계	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량
OABE3600	집단상담(캡스톤디자인)	전공과목	3	3	3학년	2학기	
OABE4399	코칭심리	전공과목	3	3	3학년	2학기	
OABE4418	산업심리 실무응용	전공과목	2	2	3학년	2학기	
OABE4419	퍼실리테이션의 이해와 활용	전공과목	3	3	3학년	2학기	
OABE4420	상담심리실습	전공과목	2	2	3학년	2학기	
OABE4426	의사소통심리학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
OABE2280	건강심리학	전공과목	3	3	4학년	1학기	
OABE4130	산업심리세미나	전공과목	3	3	4학년	1학기	
OABE4280	이상심리	전공과목	3	3	4학년	1학기	
OABE4330	가족상담	전공과목	3	3	4학년	1학기	
OABE4400	인사노무실무	전공과목	3	3	4학년	1학기	
OABE4414	직무분석과 역량모델	전공과목	3	3	4학년	1학기	
OABE4417	창의력개발	전공과목	3	3	4학년	1학기	
OABE4040	광고심리학	전공과목	3	3	4학년	2학기	
OABE4200	심리검사제작/실습	전공과목	3	3	4학년	2학기	전공적응역량
OABE4320	특수아상담	전공과목	3	3	4학년	2학기	
OABE4370	경력개발	전공과목	3	3	4학년	2학기	
OABE4415	창의적의사결정심리(벤처)	전공과목	3	3	4학년	2학기	
OABE4416	진로탐색 및 취업전략	전공과목	2	2	4학년	2학기	
OABE4421	심리평가실습	전공과목	2	2	4학년	2학기	
OABE4427	기업상담	전공과목	3	3	4학년	2학기	

인문사회대학 사회복지학부

1. 교육목표

- 사회복지실천능력을 갖춘 실무형 인재 양성
- 지역사회문제에 혁신적 사고로 통합적 접근이 가능한 복지실천인 양성

연번	핵심어	내용
1	인식과 발견	• 변화하는 사회에서 인간에게 발생하는 문제를 발견하고 인식하며, 관련된 환경 요인을 이해할 수 있다.
2	소통과 협업	• 타인과 개방적 태도로 생각이나 감정을 교류할 수 있으며, 원활한 의사소통으로 대상자와의 공감을 형성하고 협업의 성과를 창출한다.
3	연계와 책임	• 국가와 지역사회의 주요 자원을 인지하여 최적의 서비스 조합을 찾아낼 수 있으며, 사회의 일원으로 환경에 미치는 영향에 책임의식을 갖는다.

2. 이수기준

트랙명	인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공과목		선택영역	졸업학점
						공통트랙	심화트랙		
사회복지학트랙	7	12	2	18	-	30	29	24	122+P
노인복지학트랙	7	12	2	18	-	30	29	24	122+P

3 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	SI와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1학기
0ARC9128	인문과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
------	----------	------	----	----	------	------	-------	---------

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0AAJ1000	사회문제론	전공과목	3	3	1학년	1학기		공통트랙
0ABI4164	자원봉사론	전공과목	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0AAI0003	사회복지실천론	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량	공통트랙
0AAI0004	사회복지조사론	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량	공통트랙
0AAI0015	사회복지행정론	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량	공통트랙
0AAI0012	지역사회복지론	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0AAI0013	프로그램개발과평가	전공과목	3	3	3학년	1학기		공통트랙
0AAI0036	사회복지실천기술론	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0AAI0014	사회복지정책론	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량	공통트랙
0AAI0017	사회복지자료분석론	전공과목	3	3	3학년	2학기		공통트랙
0AAI0034	사회복지현장실습	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량	공통트랙
0AAI0024	사회복지윤리와철학	전공과목	3	3	4학년	1학기		공통트랙
0AAI0039	사회복지법제와실천	전공과목	3	3	4학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0AAI0037	사회복지학개론	전공필수	3	3	1학년	2학기	전공적응역량	공통트랙
0AAI0002	FL인간행동과사회환경	전공필수	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙

◆노인복지학트랙

0AAI0001	노인의이해	전공과목	3	3	1학년	1학기		심화트랙
0AAJ2040	노인복지론	전공과목	3	3	1학년	2학기		심화트랙
0AAI0009	건강가정론	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0AAI0029	노인심리와상담	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0AAI0022	노인여가복지론	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0AAI0010	정신건강론	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0AAI0044	SI와고령친화산업	전공과목	3	3	3학년	2학기	SI과목 캡스톤디자인	심화트랙
0AAI0021	노인장기요양복지론	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0AAI0035	건강가정현장실습	전공과목	2	2	4학년	1학기		심화트랙
0AAI0031	노인복지시설운영론	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0AAI0032	노인복지특강	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0AAI0042	가족상담 및 치료	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙

◆사회복지학트랙

0AAG5060	아동복지론	전공과목	3	3	1학년	1학기		심화트랙
0AAI0005	청소년복지론	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0AAI0043	사회복지와문화다양성	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0AAI0007	장애인복지론	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0AAI0040	정신건강사회복지론	전공과목	3	3	2학년	2학기	블랜드드	심화트랙
0AAI0006	가족복지론	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0AAI0018	사례관리론	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0AAI0038	의료사회복지론	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0AAI0041	빈곤론	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0AAI0008	학교사회복지론	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0AAI0026	사회보장론	전공과목	3	3	4학년	2학기	블랜드드	심화트랙
0AAI0027	사회복지특강	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙

인문사회대학 청소년문화·상담학과

1. 교육목표

- 전문 지식을 바탕으로 프로그램 개발 및 실습 등을 통해 청소년을 지도할 수 있고, 학습경험의 수업방식을 통해 청소년지도자로서의 역량을 키운다.

연번	핵심어	내용
1	종합적 사고력	• 상황을 파악하고, 해결 방법을 탐색하여 문제를 해결할 수 있다.
2	의사소통능력	• 효과적으로 의사를 전달할 수 있다.
3	리더십	• 청소년을 리더십 있게 지도할 수 있다.
4	실무능력	• 전문지식을 바탕으로 프로그램 개발 및 실습 등에 활용할 수 있다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	2	18	-	59	26	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0ARC9128	인문과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AAH1050	청소년학개론	전공과목	3	3	1학년	1학기	
0AAH2300	청소년심리및상담	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AAH2180	발달심리	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AAH3080	청소년활동론	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AAH2011	청소년문화	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAH2123	청소년여가지도론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAH2150	봉사활동	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAH3240	특수아상담	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAH2200	상담이론과실제	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAH2310	청소년육성제도론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAH2320	사회변화와직업세계의이해	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AAH2340	이상심리	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAH4244	시와이벤트연출론	전공과목	3	3	2학년	2학기	시과목
0AAH3030	청소년지도방법론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAH3220	심리검사	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAH3230	성격심리	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAH3290	청소년리더십이론과실제	전공과목	3	3	3학년	1학기	시과목
0AAH4245	AL청소년전문활동	전공과목	3	3	3학년	1학기	액션러닝
0AAH3210	집단상담	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAH3250	청소년문제와보호	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량
0AAH3260	청소년프로그램개발과평가	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAH3270	영재아상담	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAH4220	학습부진아학업상담	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAH4020	청소년연구방법론	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAH4030	청소년지도실습	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAH4150	청소년복지	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAH4190	가족상담	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAH4240	학습심리	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAH4130	청소년정책론	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AAH4180	진로상담	전공과목	3	3	4학년	2학기	

인문사회대학 미디어커뮤니케이션학과

1. 교육목표

- 강력한 실무능력을 가진 미디어 전문가와 커뮤니케이션 전문가를 양성하기 위한 최적의 교육과정을 운영합니다.

연번	핵심어	내용
1	창의적 미디어 아키텍트	• 뉴페러다임 하의 미디어 빅뱅 시대를 선도할 인재를 양성한다.
2	커뮤니케이션 디자이너	• 커머스 마케팅의 글로벌화 시대를 선도할 커뮤니케이션 인재를 양성한다.
3	콘텐츠 크리에이터	• 뉴미디어 콘텐츠 시대를 선도할 콘텐츠 크리에이터를 양성한다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	2	18	-	59	26	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9128	인문과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기

3. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AGH0004	영상커뮤니케이션개발론	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AGH0005	시시대의PR	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGH0006	미디어글쓰기	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGH0007	지식콘텐츠기획과개발	전공과목	3	3	2학년	1학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AGH0008	포토그래퍼연습	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGH0009	커머스콘텐츠기획개발	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGH0011	대인설득커뮤니케이션	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGH0012	포토샵과일러스트	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGH0013	방송스크립터연습	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGH0014	멀티미디어제작실습	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGH0015	대중문화와문화산업	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGH0016	SNS마케팅	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGH0017	카드뉴스	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGH0018	공연커뮤니케이션	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGH0019	미디어콘텐츠스토리텔링	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGH0020	MD와편성	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGH0021	미디어콘텐츠기업론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGH0022	미디어데이터마이닝	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGH0023	조작커뮤니케이션	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGH0024	미디어논술과작문	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGH0025	다큐멘터리프로덕션	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGH0026	영상콘텐츠제작실습	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGH0027	한류와글로벌콘텐츠	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGH0028	빅데이터분석실습	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGH0029	광고커뮤니케이션	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AGH0030	SNS콘텐츠제작실습	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AGH0031	사회연결망이해와분석	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AGH0032	드로잉실습	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AGH0033	미디어제작필드프로젝트	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AGH0034	벤처와비즈니스	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AGH0001	미디어의이해	전공필수	3	3	1학년	1학기	
0AGH0002	영상이론과포토에세이	전공필수	3	3	1학년	1학기	
0AGH0003	커뮤니케이션의이해	전공필수	3	3	1학년	2학기	

인문사회대학 유아교육과

1. 교육목표

- 봉사하는 창의적 전문인 양성

연번	핵심어	내용
1	봉사정신	• 봉사와 헌신의 인성과 소양을 갖춘 유아교사로서 교육관과 사명감을 발휘할 수 있다
2	창의성	• 유아교육분야의 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 창의적으로 해결할 수 있다.
3	전문성	• 유아교육 분야의 전문지식을 바탕으로 수업을 계획, 실행, 운영, 평가할 수 있다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	2	18	-	59	26	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	1학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1학기
0APR1159	독서와토론	기초교양	2	2	2학년	2학기
0ARC9128	인문과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AAK4140	유아논리및논술	전공과목	2	2	1학년	1학기	
0AAK2240	유아동작교육	전공과목	3	3	1학년	2학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AAK3090	유아음악교육	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AAK2020	아동관찰및행동연구	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAK2350	아동미술	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAK3070	유아수학교육	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAK4151	놀이지도	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAK1060	인간행동의심리학적기초	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAK4160	영유아교수방법론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAK4162	아동권리와복지	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAK4168	AL아동문학	전공과목	3	3	2학년	2학기	액션러닝
0AAK3010	유아과학교육	전공과목	3	3	3학년	1학기	캡스톤디자인
0AAK3050	유아사회교육	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAK3210	아동상담	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AAK3220	현장실습 I	전공과목	0	5	3학년	1학기	
0AAK4010	가족관계	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAK3200	언어지도	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAK3230	현장실습 II	전공과목	0	8	3학년	2학기	
0AAK3240	유아교과교재연구및지도법	전공과목	3	3	3학년	2학기	캡스톤디자인
0AAK4050	부모교육	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAK4159	아동건강및안전관리	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAK4170	시시대의창의성교육	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAK2360	아동생활지도	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAK3120	유아교과교육론	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAK4150	보육실습	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAK4161	보육교사(인성)론	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAK3180	정신건강	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AAK4169	AL테크놀로지와유아교육	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AAK1040	유아교육론	전공필수	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AAK4163	영유아발달	전공필수	3	3	1학년	1학기	
0AAK3060	유아교육과정	전공필수	3	3	2학년	2학기	전공적응역량

인문사회대학 항공서비스학과

1. 교육목표

- 대학 교육목적에 바탕으로 하여 항공 및 서비스산업 분야에 관련된 이론과 이의 실제적 응용을 교수하고 연구함으로써 실무능력을 갖춘 전문서비스인의 육성을 목표로 함

연번	핵심어	내용
1	전문성을 갖춘 고급인재 양성	• 항공운송서비스산업에서 요구되는 핵심역량과 전문성을 갖춘 고급인재 양성
2	글로벌 인재 교육	• 국제적 수준의 표준화된 서비스 매너와 외국어 실력을 갖춘 글로벌 인재 교육
3	항공서비스 전문가 양성	• 올바른 서비스인성과 섬김의 리더십을 갖춘 항공서비스 전문가 양성

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	2	18	-	59	26	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	SI와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1학기
0ARC9128	인문과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ABL1070	항공중국어초급 I	전공과목	2	3	1학년	1학기	
0ABL4107	항공토익	전공과목	3	3	1학년	1학기	
0ABL4143	항공서비스경영	전공과목	3	3	1학년	1학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ABL1040	항공중국어초급II	전공과목	2	3	1학년	2학기	
0ABL4114	항공객실서비스실무	전공과목	2	3	1학년	2학기	
0ABL4138	이미지메이킹	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0ABL2010	항공중국어중급1	전공과목	2	3	2학년	1학기	
0ABL2040	항공일본어1	전공과목	2	3	2학년	1학기	
0ABL2100	항공예약실무	전공과목	2	3	2학년	1학기	
0ABL4139	호텔경영론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABL4147	이미지마케팅(벤처)	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABL2020	항공중국어중급2	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0ABL2090	서비스매너	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0ABL3070	항공일본어2	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0ABL4117	항공객실식음료실무	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0ABL4133	객실경영실무	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0ABL4137	항공서비스영어실무	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0ABL4144	항공서비스매너	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABL3060	항공방송실무	전공과목	2	3	3학년	1학기	
0ABL4134	식음료경영실무	전공과목	2	3	3학년	1학기	
0ABL4141	서비스커뮤니케이션	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABL4112	항공인터뷰영어 I	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABL4121	주장경영실무	전공과목	2	3	3학년	2학기	
0ABL4125	항공사면접실습	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABL4050	항공인터뷰영어2	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0ABL4080	취업프로젝트I	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0ABL4122	호텔관광마케팅(창업)	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ABL4145	SI항공사면접 I	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0ABL4085	취업프로젝트II	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0ABL4146	SI항공사면접 II	전공과목	2	3	4학년	2학기	
0ABL4131	항공운항과안전	전공필수	3	3	2학년	1학기	
0ABL4109	항공실무영어	전공필수	3	3	3학년	1학기	
0ABL4116	항공운송실무	전공필수	3	3	3학년	1학기	



경영대학

글로벌통상학과

경영학부

경영학트랙

세무회계학트랙

디지털기술경영학과



경영대학 글로벌통상학과

1. 교육목표

- 신개념의 '글로벌지역통상전문가' 양성

연번	핵심어	내용
1	외교/비즈니스협상	• 국제정치적/국제경영적 접근을 통해 국가와 국가 간의 외교 및 기업과 기업 간의 비즈니스 협상 기술을 습득할 수 있다.
2	무역/무역실무	• 국제경제적/국제경영적 접근을 통해 무역에 관한 지식과 무역실무에 관한 능력을 배양할 수 있다.
3	지역연구	• 한국의 FTA체결 주요 지역(국가)을 중심으로 특화지역(예, 미국, 유럽, 아세안 등)에 대한 이해를 높일 수 있다.
4	법제도(통상법)	• 선정된 지역(국가)의 법제도(통상법)에 대한 이해를 높일 수 있다.
5	국제어(영어)	• 선별적 영어강의 또는 Trade English/Market Leader Business English 등을 통해 국제어(영어) 구사 역량을 강화할 수 있다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	2	18	-	59	26	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	SI와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9129	경영과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ABP0001	글로벌지역통상학개론	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ABP0002	해외지역연구의이해	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0ABP0003	기초경제의 이해	전공과목	3	3	1학년	2학기	전공적응역량
0ABP0004	글로벌정치이해	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABP0005	산업조직론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABP0006	글로벌기업경영론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABP0028	International Law	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABP0046	Market leader business English	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABP0053	무역정보의이해	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABP0060	글로벌마케팅실무	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ABP0061	글로벌리테일링	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ABP0063	시무역통상프로그래밍	전공과목	3	3	2학년	1학기	SI과목
0ABP0011	비교정치체제론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABP0012	세계시장경제론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABP0013	전략적사고론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABP0015	글로벌기업분석론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABP0016	국제무역실무	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABP0017	글로벌리더십개발론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABP0055	무역영어커뮤니케이션	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABP0057	기술혁신과글로벌통상	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABP0073	글로벌브랜드런칭방법론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABP0019	글로벌경제의이해	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABP0021	International Trade Law	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABP0023	동북아경제론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABP0054	무역영어서식의이해	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABP0059	포트폴리오제작	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABP0064	시글로벌통상과빅데이터	전공과목	3	3	3학년	1학기	SI과목
0ABP0075	동남아지역연구	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABP0077	유럽지역연구	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABF4070	현대외교의이해	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABP0022	American Law	전공과목	3	3	3학년	2학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ABP0026	American Studies	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABP0027	국제 무역론	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABP0030	관세이론과 통관실무	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABP0050	글로벌통상환경론	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABP0058	글로벌통상영어	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABP0065	글로벌머천다이징	전공과목	3	3	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ABP0076	중남미지역연구	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABP0024	글로벌기업관리론	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ABP0033	오세아니아연구	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ABP0034	국제자원환경론	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ABP0036	Global Career Strategy	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ABP0037	국제금융제도및시장론	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ABP0038	FTA 비교연구	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ABP0039	특수국가연구론	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABP0040	글로벌기술경제론	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABP0041	국제무역보험론	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABP0042	Topics in International Trade	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABP0043	한국경제론	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABP0044	취업지도및졸업특강	전공과목	3	3	4학년	2학기	캡스톤디자인
0ABP0045	글로벌지역통상세미나	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABP0056	영연방지역연구	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABP0074	글로벌마케팅전략론	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABF4450	전공현장실습	전공과목	18	18	전학년	1,2학기	
0ABP0048	무역실무입문	전공필수	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0ABP0049	글로벌협상기술론	전공필수	3	3	4학년	1학기	전공적응역량

경영대학 경영학부

1. 교육목표

- 시장니즈 기반 Business Savvy 인재육성
 ※ Business Savvy (실무중심 문제발견/문제해결 스마트 인재)

연번	핵심어	내용
1	학생맞춤형 커리어 플래닝 (CP: Career Planning)	<ul style="list-style-type: none"> • 개별 학생의 장단점, 비전에 따라 학년별 진로지도 및 역량구축 지원 • 커리어 플래닝 관련 교과목 개발 및 비교과 프로그램 참여 촉진 • 취창업, 진학 등 졸업후 진로성과의 양적·질적 혁신
2	시장요구 중심 경영전문성 강화 (BS: Business Savvy)	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌 시장확대, 데이터아널리틱스 및 시뮬레이션 활용, 유통/물류시장 성장, 컨설팅 인력니즈, 실무전문성 요구 등 시장니즈 지속적 파악 • 시장니즈 기반 교과목 개편, 비교과 프로그램 개발, 자격증 취득지원, 경력개발 활동 참여 지원
3	지속가능발전 균형인재 육성 (SD: Sustainable Development)	<ul style="list-style-type: none"> • 기업경영의 수익추구뿐만 아니라 인류의 지속가능발전 경영 추구 • 경제적, 환경적, 사회적 가치의 균형적 추구 • 사회와 기업발전에 기여하는 성품을 가진 친화형 인재

2. 이수기준

트랙명	인성 교양	기초 교양	대학 기초	일반 교양	전공 기초	전공과목		선택 영역	졸업 학점
						공통 트랙	심화 트랙		
경영학트랙	7	10	2	18	-	30	29	26	122+P
세무회계학트랙	7	10	2	18	-	30	29	26	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1175	벤처와리더십	인성교양	2	2	2학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9129	경영과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0ABD4323	경영학원론	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ABD4324	회계원리	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ABD4292	운영관리	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ABD4325	경영통계	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ABD4326	마케팅(벤처)	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ABD4327	재무회계	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ABD4328	원가회계	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ABD4329	조세법개론	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ABD4293	부가가치세법	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량	공통트랙
0ABD4365	엔터테인먼트경영	전공과목	3	3	2학년	2학기		공통트랙
0ABD4366	스타트업이해	전공과목	3	3	2학년	2학기		공통트랙
0ABC1060	인적자원관리	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ABD4333	재무관리	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ABD4334	국제경영	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ABD4335	경영정보론	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ABD4364	기업경영을위한상법의이해	전공과목	3	3	3학년	2학기		공통트랙
0ABD4363	경영경제시사의 이해	전공과목	3	3	4학년	1학기		공통트랙

◆경영학트랙

0ABD4291	경영사례따라하기	전공과목	3	3	1학년	2학기		심화트랙
0ABD3111	경영과학	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0ABD4294	M&A	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0ABD4295	해외비즈니스기초(비즈니스모델)	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0ABD4346	프로그래밍언어	전공과목	3	3	2학년	1학기	SI과목	심화트랙
0ABD4296	조직행동론	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ABD4297	기초전략시뮬레이션	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ABD4330	서비스마케팅	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ABD4332	자료분석	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ABD4347	빅데이터분석	전공과목	3	3	2학년	2학기	SI과목	심화트랙
0ABD4298	품질경영	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ABD4336	소비자행동론	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ABD4348	딥러닝	전공과목	3	3	3학년	1학기	SI과목	심화트랙
0ABD3215	경영전략	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ABD4305	광고관리	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ABD4337	투자론	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ABD4338	공급망관리	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0ABD4340	인간관계론	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ABD4349	IoT실습	전공과목	3	3	3학년	2학기	SI과목	심화트랙
0ABD4299	PBL 전략컨설팅실습	전공과목	3	3	4학년	1학기	PBL	심화트랙
0ABD4306	조직론	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ABD4339	마케팅조사론	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ABD4350	지능정보시스템	전공과목	3	3	4학년	1학기	SI과목	심화트랙
0ABD4351	물류및로봇프로세스자동화	전공과목	3	3	4학년	1학기	SI과목	심화트랙
0ABD4300	커리어플래닝1	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ABD4302	커리어플래닝2	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ABD4301	운영전략컨설팅	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ABD4341	경영분석	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ABD4342	신경영기법	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
◆세무회계학트랙								
0ABD4310	회계학원론	전공과목	3	3	1학년	2학기		심화트랙
0ABD4307	재무회계연습	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ABD4308	원가회계연습	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ABH2200	전산회계원리	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ABD3130	관리회계	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ABD4311	중급회계	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ABD4312	소득세법	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ABD4313	전산회계실습	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ABD4315	관리회계세미나	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ABD4316	법인세법	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ABD4317	전산세무회계1	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ABH4251	중급회계연습	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ABH4252	소득세법연습	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ABD4303	기업경영과조세전략	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ABD4304	회계세무와기업탐구	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ABD4320	전산세무회계2	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ABH4090	고급회계	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ABH4150	회계학특강	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ABD4321	회계학연습	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ABD4322	재무제표분석	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙

경영대학 디지털기술경영학과

1. 교육목표

- Transformative Innovation, 디지털 기술로 사회를 변화시킬 수 있는 경영의 리더가 되자
- 디지털 기술을 활용한 비즈니스모델을 발굴하고, 경영활동의 경쟁우위를 확보하기 위한 경영전략을 학습
- 정보통신기술(ICT)에 상상력과 창의성을 접목하여 고부가 가치를 창출하는 디지털비즈니스(e-비즈니스, 디지털콘텐츠 비즈니스, 미디어 마케팅) 분야 융복합 창의 경영 인재 양성
- 맞춤형 교육과정 즉, 팀티칭, PBL, FL, 허브부터 법 등으로 수업이 진행되며, 이론, 실습, 현장경험 등의 역량이 균형 있게 발전할 수 있도록 학습하고, 디지털비즈니스 산업이 요구하는 우수한 직무능력을 보유한 인재 양성

연번	핵심어	내용
1	디지털 비즈니스 기획 및 마케팅	• e-비즈니스, 디지털콘텐츠 비즈니스, 미디어마케팅 분야의 기업 경영활동의 기획 및 미디어 중심의 마케팅 전략(광고, 홍보, 상품기획 등)
2	디지털 경영전략	• 인터넷과 모바일 기술 등 정보통신기술(ICT)을 경영에 접목한 경영 및 전략 수립
3	디지털 창업과 사업화 역량	• 사물인터넷 등 디지털 기술 기반의 경영 및 디지털콘텐츠 사업화를 할 수 있는 경영 역량을 가진 인재 양성

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	2	18	-	59	26	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	AI와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9129	경영과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ABU1020	디지털기술의이해	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0ABU1123	디지털콘텐츠제작의이해1	전공과목	3	3	1학년	1학기	
0ABU1143	1인미디어콘텐츠이론과실습	전공과목	3	3	1학년	1학기	
0ABU1050	경영학원론	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0ABU1086	온라인소핑몰구축(온라인창업)	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0ABU1061	회계원리	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABU1067	경영통계	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABU1068	웹프로그래밍	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABU1070	경영정보시스템	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABU1072	디지털콘텐츠비즈니스개론(창업)	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0ABU1110	이비즈니스개론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABU1133	디지털콘텐츠비즈니스모델	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABU1071	마케팅의이해	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABU1073	지능형이비즈니스개론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABU1075	벤처경영과창업의이해	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0ABU1125	모바일앱개발	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABU1126	O2O커머스	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABU1127	디지털콘텐츠마케팅	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABU1078	데이터베이스설계및개발	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABU1104	융복합 미디어 마케팅	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량
0ABU1128	인공지능과경영	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABU1129	스마트전사적자원관리	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABU1130	정보시스템개발론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABU1131	디지털콘텐츠와블록체인	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABU1132	AR/VR모바일콘텐츠	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABU1084	하이테크와감성마케팅	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABU1134	빅데이터처리및분석	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABU1135	사업기획및창업실무	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABU1136	웹사이트기획및구축	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABU1094	빅데이터경영	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ABU1139	동영상광고론	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ABU1140	디지털비즈니스시장조사론	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ABU1097	사물인터넷(IoT) 이론과 사례	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABU1122	이비즈니스전략	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABU1141	디지털콘텐츠와한류	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABU1142	디지털콘텐츠기업전략	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABU1137	이비즈니스창업졸업프로젝트	전공필수	3	3	4학년	1학기	
0ABU1138	디지털콘텐츠창업 졸업프로젝트	전공필수	3	3	4학년	1학기	



생명보건대학

건강기능식품학과

제약공학과

화장품생명공학부

화장품과학트랙

생명공학트랙

식품영양학과

↓ 간호학과

↓ 물리치료학과

↓ 임상병리학과

동물보건복지학과

생명보건대학 건강기능식품학과

1. 교육목표

- 건강기능식품 학문 탐구를 바탕으로 식품산업 및 건강기능 식품 산업의 혁신과 발전을 일궈낼 전문가를 양성을 목표로 함

연번	핵심어	내용
1	전문성 및 실무능력	• 식품산업과 건강기능식품의 분야의 기초 및 응용지식을 습득하고 실제적으로 활용할 수 있는 전문성과 실무능력을 배양하도록 한다.
2	창의력	• 습득한 지식을 바탕으로 식품산업과 건강기능식품학 분야에서 새로운 기초 및 응용 지식을 창출할 수 있는 창의력을 갖추도록 한다.
3	소통 및 협업능력	• 타인과 소통하고 협력하는 식품 및 건강기능식품 분야 협업능력과 지도력을 배양한다.
4	윤리의식	• 산업, 연구 윤리를 바탕으로 국민 건강에 기여하는 사회공헌형 인재를 육성한다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	8	16	-	59	26	126+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	전학년	1,2학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1149	논리적사고와표현	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1학기
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0ARC9131	생명보건과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기
0ARC9116	생명의이해	대학기초	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9117	생명의이해실험	대학기초	1	2	1학년	1,2학기
0ARC9112	화학의이해	대학기초	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9113	화학의이해실험	대학기초	1	2	1학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AAT0014	식품분석 및 기기분석 실험	전공기초	2	3	3학년	1학기	
0AAT0001	식품건기식개론	전공과목	3	3	1학년	1학기	
0AAT0002	식품재료학	전공과목	2	2	1학년	1학기	
0AAT0003	식품미생물학	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AAT0025	식품가공실험	전공과목	2	3	1학년	2학기	
0AAT0004	식품화학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAT0005	식품가공학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAT0006	미생물실험	전공과목	2	3	2학년	1학기	
0AAT0007	건기식 제형실습	전공과목	2	3	2학년	1학기	
0AAT0028	생물공학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAT0008	분석화학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAT0009	생화학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAT0010	유기화학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAT0011	식품영양학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAT0026	생물공학실험	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0AAT0012	기기분석	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0AAT0013	위생학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAT0015	식품산업네트워킹	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0AAT0023	생리학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAT0016	원료표준화 및 천연물 정제실험	전공과목	2	3	3학년	2학기	
0AAT0017	기능성평가 및 실습	전공과목	3	4	3학년	2학기	캡스톤디자인
0AAT0018	저장 및 포장학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAT0024	품질관리와 GMP	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAT0019	HACCP과 공장설계	전공과목	3	4	4학년	1학기	캡스톤디자인
0AAT0020	식품통계학 및 실습	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0AAT0027	창의적제품화설계	전공과목	3	4	4학년	1학기	캡스톤디자인
0AAT0021	식품 유통 마케팅	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AAT0022	창의적 건기식 설계	전공과목	3	4	4학년	2학기	캡스톤디자인

생명보건대학 제약공학과

1. 교육목표

- 제약공학 학문 탐구를 바탕으로 제약산업의 혁신과 발전을 일궈낼 전문가를 양성을 목표로 함

연번	핵심어	내용
1	전문성 및 실무능력	• 제약공학 분야의 기초 및 응용 지식을 습득하고 실제적으로 활용할 수 있는 전문성과 실무능력을 배양도록 한다.
2	창의력	• 습득한 지식을 바탕으로 제약공학 분야에서 새로운 기초 및 응용 지식을 창출할 수 있는 창의력을 갖추도록 한다.
3	소통 및 협업능력	• 타인과 소통하고 협력하는 제약공학 분야 협업능력과 지도력을 배양한다.
4	윤리의식	• 산업, 연구 윤리를 바탕으로 국민 건강에 기여하는 사회공헌형 인재를 육성한다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	8	16	-	59	26	126+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	전학년	1,2학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1149	논리적사고와표현	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0ARC9131	생명보건과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기
0ARC9116	생명의이해	대학기초	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9117	생명의이해실험	대학기초	1	2	1학년	1,2학기
0ARC9112	화학의이해	대학기초	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9113	화학의이해실험	대학기초	1	2	1학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ACQ0003	미생물학	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0ACQ0023	일반화학2및실험	전공과목	3	4	1학년	2학기	
0ACQ0091	유기화학	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0ACQ0009	미생물학실습	전공과목	2	3	2학년	1학기	
0ACQ0013	제제물리학	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ACQ0020	천연물약품학	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ACQ0090	생화학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ACQ0092	유기화학II	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ACQ0010	분석화학및실습	전공과목	3	4	2학년	2학기	
0ACQ0014	제제공학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ACQ0089	물리화학	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0ACQ0098	생화학II 및 실습	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0ACQ0101	의약품합성화학및실험	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0ACQ0103	임상시험관리학	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0ACQ0004	생리학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ACQ0012	기기분석및실습	전공과목	3	4	3학년	1학기	
0ACQ0018	제제공학실험	전공과목	2	3	3학년	1학기	
0ACQ0030	시공정벨리데이션	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0ACQ0104	약전실습	전공과목	2	3	3학년	1학기	
0ACQ0107	시기반의약품개발론	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0ACJ4105	제약법규	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ACQ0006	품질관리와GMP	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ACQ0015	약리학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ACQ0032	독성학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ACQ0105	의약품인허가론	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ACQ0040	면역학	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0ACQ0042	의약품제조학	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ACQ0043	제약공학실무실습	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0ACQ0097	기초통계학	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0ACQ0111	빅데이터기반다중omics분석	전공과목	2	3	4학년	1학기	플립러닝
0ACJ4106	제약유통관리학	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0ACQ0044	바이오의약품학	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0ACQ0093	비임상시험관리학	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0ACQ0094	식품제약유통관리학	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0ACQ0110	비임상시험실무실습	전공과목	1	2	4학년	2학기	
0ACJ4104	제약공학개론	전공필수	3	3	1학년	1학기	전공적응역량

생명보건대학 화장품생명공학부

1. 교육목표

- 21세기 최고의 고부가가치 산업으로 인식되고 있는 화장품산업과 바이오의료산업을 이끌어 갈 수 있는 미래가치형 화장품과학 교육, 바이오의약 및 첨단 생명공학기술에 대한 융합교육을 통해 기술혁신을 선도할 수 있는 미래 지향적이고 창의적인 화장품생명공학 분야의 리더를 육성한다.

연번	핵심어	내용
1	전문성	• 화장품생명공학 분야의 기초 및 전문 지식을 습득하고 미래지향적인 화장품 생명공학 전문인을 양성한다.
2	창의력	• 화장품생명공학 분야에서 직면하게 되는 다양한 현상들에 대해 혁신적이며 독창적인 해결방안을 제시할 수 있는 창의력을 기른다.
3	소통 및 협업능력	• 조직 및 공동체 속에서 서로 소통하고 협력하는 능력을 바탕으로 한 지도력을 키운다.
4	윤리의식	• 화장품생명공학 분야에서 요구하는 도덕적 윤리의식 함양을 통해 공생의 가치 관과 국민 건강에 기여하는 사회공헌형 인재를 육성한다.
5	실무적용능력	• 산업체 친화적 교육 인프라와 UNISTRY 개념 도입을 통해 기술혁신을 선도 할 수 있는 현장실무형 응용 능력을 배양한다.
6	글로벌역량	• 화장품생명공학 분야의 패러다임 변화 인식과 미래가치형 커리큘럼을 통한 글로벌 인재를 양성한다.

2. 이수기준

트랙명	인성 교양	기초 교양	대학 기초	일반 교양	전공 기초	전공과목		선택 영역	졸업 학점
						공동 트랙	심화 트랙		
화장품과학트랙	7	10	8	16	3	30	29	23	126+P
생명공학트랙	7	10	8	16	3	30	29	23	126+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1149	논리적사고와표현	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0ARC9131	생명보건과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9116	생명의이해	대학기초	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9117	생명의이해실험	대학기초	1	2	1학년	1,2학기
0ARC9112	화학의이해	대학기초	2	2	1학년	2학기
0ARC9113	화학의이해실험	대학기초	1	2	1학년	2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0ACR0081	일반생물학실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기		
0ACR0082	일반생물학2	전공기초	2	2	1학년	2학기		
0ACR0001	생명공학개론	전공과목	3	3	1학년	1학기		공통트랙
0ACR0016	화장품과학개론	전공과목	3	3	1학년	1학기		공통트랙
0ACR0030	공중보건학	전공과목	3	3	1학년	2학기		공통트랙
0ACR0080	바이오소재와인공지능	전공과목	3	3	1학년	2학기		공통트랙
0ACR0005	미생물학실험	전공과목	2	4	2학년	1,2학기		공통트랙
0ACR0033	유기화학실험	전공과목	2	4	2학년	1,2학기		공통트랙
0ACR0003	유기화학	전공과목	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0ACR0031	미생물학	전공과목	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0ACR0004	인체생리학	전공과목	3	3	2학년	2학기		공통트랙
0ACR0006	분석화학및실험	전공과목	3	5	3학년	1학기	캡스톤디자인	공통트랙
0ACR0032	생화학	전공과목	3	3	3학년	1학기		공통트랙
0ACR0007	바이오기술설계(실험)	전공과목	3	5	4학년	1학기		공통트랙
0ACR0013	독성과학	전공과목	3	3	4학년	2학기		공통트랙

◆생명공학트랙

0ACR0018	세포생물학	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
----------	-------	------	---	---	-----	-----	--	------

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0ACR0017	질병및치료학	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ACR0019	응용미생물학	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ACR0021	분자생물학실험1	전공과목	2	4	3학년	1학기		심화트랙
0ACR0025	종양생물학	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ACR0027	식물자원학	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ACR0020	분자생물학	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ACR0022	분자생물학실험2	전공과목	2	4	3학년	2학기		심화트랙
0ACR0023	면역공학	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ACR0024	대사생화학	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ACR0026	식물생리학	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ACR0028	생명공학	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ACR0029	실험동물학	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙

◆화장품과학트랙

0ACR0008	생활용품학	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0ACR0037	피부노화학	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0ACR0009	화장품제조이론및실습	전공과목	3	5	2학년	2학기		심화트랙
0ACR0034	물질대사와피부영양과학	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ACR0010	색조및모발화장품제조이론및실습	전공과목	3	5	3학년	1학기		심화트랙
0ACR0038	기능성화장품과학	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ACR0039	화장품안전과학	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ACR0011	화장품소재이론및실습	전공과목	3	5	3학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ACR0012	화장품기기분석및실습	전공과목	3	5	3학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ACR0035	계면과학	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ACR0036	화장품공정및품질관리	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ACR0014	향수제조이론및실습	전공과목	3	5	4학년	1학기		심화트랙
0ACR0015	화장품기획및마케팅	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙

생명보건대학 식품영양학과

1. 교육목표

- 건강한 식생활 문화를 선도할 수 있는 통합적 지식과 창의적 연구능력을 함양하고 글로벌 리더십을 지닌 지도자를 양성

연번	핵심어	내용
1	건강한 식생활 문화주도 윤리성	• 바르고 건강한 국민 식생활문화를 선도하는 윤리성
2	통합적, 창의적 연구능력	• 전문적 영양 및 식품지식을 바탕으로 실무를 수행하는 능력
3	리더십	• 급변하는 식생활 환경을 주도적으로 이끌 리더십

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	8	8	16	-	59	28	126+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	SI와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0ARC9131	생명보건과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기
0ARC9116	생명의이해	대학기초	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9117	생명의이해실험	대학기초	1	2	1학년	1,2학기
0ARC9112	화학의이해	대학기초	2	2	1학년	2학기
0ARC9113	화학의이해실험	대학기초	1	2	1학년	2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분
0ACE1100	영양학개론	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ACE1080	식품학개론	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0ACE1090	공중보건학	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0ACE2250	생리학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ACE2270	영양화학및실험	전공과목	3	4	2학년	1학기	
0ACE2420	식품미생물학및실험	전공과목	3	4	2학년	1학기	
0ACE3160	식품위생학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ACE2190	생애주기영양학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ACE2380	한국조리실습	전공과목	3	4	2학년	2학기	
0ACE2430	조리과학	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0ACE3430	식생활관리학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ACE3030	고급영양학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ACE3191	식품가공저장학및실험(창업캡스톤디자인)	전공과목	3	4	3학년	1학기	PBL
0ACE3350	영양판정및실험	전공과목	3	4	3학년	1학기	
0ACE4260	급식경영학	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량
0ACE3400	식사요법및실습	전공과목	3	4	3학년	2학기	
0ACE6052	생화학및실험	전공과목	3	4	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ACE6057	식품화학및실험	전공과목	3	4	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ACE6059	식품위생관계법규	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ACE4400	단체급식관리및실습	전공과목	3	4	4학년	1학기	
0ACE4440	식생활과문화	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ACE4460	영양교육및상담실습	전공과목	3	4	4학년	1학기	
0ACE6055	임상영양학	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ACE4090	지역사회영양학	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ACE4540	영양사현장실습	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0ACE6056	시맛총영양관리	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ACE6058	식품영양세미나	전공과목	3	3	4학년	2학기	

생명보건대학 간호학과

1. 교육목표

- 총체적 인간이해와 과학적 간호지식을 바탕으로 전인간호를 수행한다.
- 보건의료팀과의 협업 능력을 함양한다.
- 비판적 사고를 통해 통합적으로 건강문제를 해결한다.
- 기독교 정신에 입각한 간호전문직관을 확립한다.
- 벤처정신을 갖춘 현장형 리더십을 함양한다.
- 연구윤리에 입각한 과학적 연구활동에 참여한다.

연번	핵심어	내용
1	Humanism	• 생명존중과 이타적 인성을 겸비함
2	Coordination	• 소통과 협업을 통해 통합적 해결능력을 갖추
3	Professionalism	• 혁신과 전문성을 겸비하여 현장에 적용함

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	2	12	-	76	23	130+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	1학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0ARC9131	생명보건과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ACH2021	인간발달론	전공과목	2	2	1학년	1학기	
0ACH4367	기초생화학	전공과목	2	2	1학년	1학기	
0ACH2240	해부생리학	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0ACH4366	생명윤리	전공과목	2	2	1학년	2학기	
0ACH1930	인간심리의이해	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ACH2160	병리학	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ACH2170	기초약리학	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0ACH4314	비판적사고와간호과정	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0ACH4360	의사소통과인간관계	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0ACH4361	삶과건강	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0ACH4374	간호연구와인공지능	전공과목	2	2	4학년	1학기	캡스톤디자인
0ACH4362	노인건강간호학	전공선택	2	2	3학년	1학기	
0ACH4370	환자안전	전공선택	2	2	3학년	1학기	
0ACH4319	의사소통의실제	전공선택	2	2	3학년	2학기	
0ACH4320	감성코칭의임상적용	전공선택	2	2	3학년	2학기	
0ACH4317	응급간호학	전공선택	2	2	4학년	1학기	
0ACH4371	중환자간호학	전공선택	2	2	4학년	1학기	
0ACH4200	간호정책과리더쉽	전공선택	2	2	4학년	2학기	
0ACH4375	FL:시융합간호정보학	전공선택	2	2	4학년	2학기	SI과목
0ACH1011	간호학개론	전공필수	2	2	1학년	1학기	전공적응역량
0ACH2011	건강사정	전공필수	1	1	2학년	1학기	
0ACH2012	건강사정실습	전공필수	1	2	2학년	1학기	
0ACH2041	기본간호학실습1	전공필수	1	2	2학년	1학기	
0ACH2042	기본간호학1	전공필수	2	2	2학년	1학기	전공적응역량
0ACH4344	성인건강간호학	전공필수	1	1	2학년	1학기	
0ACH2051	기본간호학2	전공필수	2	2	2학년	2학기	
0ACH2052	기본간호학실습2	전공필수	1	2	2학년	2학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ACH4345	성인건강간호학Ⅱ	전공필수	2	2	2학년	2학기	
0ACH4343	모성건강간호학실습	전공필수	2	6	3학년	1,2학기	캡스톤디자인
0ACH4349	성인건강간호학실습Ⅰ	전공필수	2	6	3학년	1,2학기	
0ACH4350	성인건강간호학실습Ⅱ	전공필수	2	6	3학년	1,2학기	
0ACH4355	정신건강간호학실습	전공필수	2	6	3학년	1,2학기	
0ACH4311	통합간호학실습Ⅰ	전공필수	1	2	3학년	1학기	전공적응역량
0ACH4334	간호학실습입문	전공필수	1	3	3학년	1학기	
0ACH4341	모성건강간호학	전공필수	3	3	3학년	1학기	
0ACH4346	성인건강간호학Ⅲ	전공필수	2	2	3학년	1학기	
0ACH4353	정신건강간호학	전공필수	3	3	3학년	1학기	
0ACH4364	아동건강간호학	전공필수	2	2	3학년	1학기	
0ACH4339	정신건강간호학Ⅱ	전공필수	2	2	3학년	2학기	
0ACH4342	모성건강간호학Ⅱ	전공필수	2	2	3학년	2학기	
0ACH4347	성인건강간호학Ⅳ	전공필수	2	2	3학년	2학기	
0ACH4357	지역사회건강간호학	전공필수	3	3	3학년	2학기	
0ACH4365	아동건강간호학Ⅱ	전공필수	3	3	3학년	2학기	
0ACH4160	간호관리학실습	전공필수	2	6	4학년	1,2학기	
0ACH4170	간호학선택실습	전공필수	2	6	4학년	1,2학기	
0ACH4351	성인건강간호학실습Ⅲ	전공필수	2	6	4학년	1,2학기	
0ACH4352	아동건강간호학실습	전공필수	2	6	4학년	1,2학기	
0ACH4359	지역사회건강간호학실습	전공필수	2	6	4학년	1,2학기	
0ACH4369	노인건강간호학실습	전공필수	2	6	4학년	1,2학기	
0ACH4372	응급간호학실습	전공필수	2	6	4학년	1,2학기	
0ACH4020	간호관리학Ⅰ	전공필수	2	2	4학년	1학기	
0ACH4348	성인건강간호학Ⅴ	전공필수	2	2	4학년	1학기	
0ACH4358	지역사회건강간호학Ⅱ	전공필수	2	2	4학년	1학기	
0ACH4326	보건의료법규	전공필수	1	1	4학년	2학기	
0ACH4331	간호관리학Ⅱ	전공필수	2	2	4학년	2학기	
0ACH4376	통합간호학실습Ⅱ	전공필수	2	4	4학년	2학기	

생명보건대학 물리치료학과

1. 교육목표

- 물리치료 프로그램을 개인별로 계획, 실행하며 최고의 결과를 위해 의료진과 소통 협력하는 보건의로 전문가

연번	핵심어	내용
1	임상가	• 환자를 머리와 가슴으로 돌보는 Clinician (임상가)
2	전문가	• 당당하고 자신감 있는 Professional (전문가)
3	과학자	• 합리적으로 생각하고 스스로 발전하는 Scientist (과학자)
4	인본주의자	• 세계와 교류하고 인류에 공헌하는 Humanist (인본주의자)

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	5	16	3	68	17	126+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0ARC9131	생명보건과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9116	생명의이해	대학기초	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9117	생명의이해실험	대학기초	1	2	1학년	1,2학기

3. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ACI4175	일반물리1	전공기초	2	2	1학년	1학기	
0ACI4176	일반물리실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기	
0ACI1010	인체해부학	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0ACI1020	의학용어	전공과목	2	2	1학년	1학기	전공적응역량

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ACI4142	인체생리학	전공과목	3	3	1학년	2학기	전공적응역량
0ACI4144	물리치료학개론	전공과목	2	2	1학년	2학기	전공적응역량
0ACI4168	장애아동의이해	전공과목	2	2	1학년	2학기	
0ACI2010	기능해부학 및 실습	전공과목	3	4	2학년	1학기	전공적응역량
0ACI2150	보건통계학	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ACI4131	물리적인자치료학 및 실습	전공과목	3	4	2학년	1학기	
0ACI4132	임상심리학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ACI4159	응급치료학및실습	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ACI2030	인체운동학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ACI2065	신경해부학	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0ACI2130	운동트레이닝및실습	전공과목	3	4	2학년	2학기	
0ACI4143	운동생리학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ACI4145	도수물리치료학	전공과목	2	2	2학년	2학기	전공적응역량
0ACI4146	도수물리치료학실습	전공과목	1	2	2학년	2학기	전공적응역량
0ACI4172	시용합재활과학기술	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ACI4133	심장호흡계물리치료학 및 실습	전공과목	2	3	3학년	1학기	전공적응역량
0ACI4135	운동치료학 및 실습	전공과목	3	4	3학년	1학기	전공적응역량
0ACI4147	물리치료진단학및실습1	전공과목	3	4	3학년	1학기	
0ACI4166	연구방법이론및실습(창업 캡스톤디자인)	전공과목	3	4	3학년	1학기	
0ACI4130	임상의사결정	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량
0ACI4163	소아물리치료학및실습	전공과목	3	4	3학년	2학기	전공적응역량
0ACI4164	근거중심물리치료학및실 습(창업캡스톤디자인)	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ACI4170	커뮤니티케어이론및실습	전공과목	2	3	3학년	2학기	
0ACI4020	보조기 및 의지학	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0ACI4148	피부계물리치료학	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0ACI4171	스포츠물리치료학	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0ACI1035	공중보건학	전공과목	2	2	4학년	2학기	전공적응역량
0ACI4141	영상진단학	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0ACI4177	심장호흡계물리치료임상실습	전공과목	2	6	4학년	2학기	
0ACI4178	물리치료진단학임상실습	전공과목	2	6	4학년	2학기	
0ACI4179	신경계물리치료임상실습	전공과목	2	6	4학년	2학기	
0ACI4180	물리적인자치료임상실습	전공과목	2	6	4학년	2학기	
0ACI4155	보건의료법규및행정	전공과목	2	2	4학년	2학기	전공적응역량
0ACI4181	도수및운동물리치료임상실습	전공과목	2	6	4학년	2학기	
0ACI4158	신경계물리치료학및실습	전공필수	3	4	3학년	1학기	전공적응역량
0ACI3010	근골격계물리치료학 및 실습	전공필수	3	4	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ACI4140	물리치료진단학및실습2	전공필수	3	4	3학년	2학기	

생명보건대학 임상병리학과

1. 교육목표

- 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

연번	핵심어	내용
1	전문능력	• 건강한 복지사회의 구현을 위하여 질병의 진단, 규명, 예방, 치료에 필수적인 임상검사를 수행할 수 있다.
2	개발능력	• 새로운 검사법을 연구하고 개발할 수 있다.
3	윤리의식	• 생명을 존중하고 다른 의료관련 직원들과 효율적으로 의사를 전달할 수 있으며, 윤리에 맞는 행동을 할 수 있다.
4	응용능력	• 과학수사 및 의약학 분야의 분석업무를 수행할 수 있다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	8	16	-	68	17	126+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	1학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1학기
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0ARC9131	생명보건과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9116	생명의이해	대학기초	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9117	생명의이해실험	대학기초	1	2	1학년	1,2학기

3. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분
OACP1020	인체해부학	전공과목	3	3	1학년	1학기	
OACP1040	의학용어	전공과목	2	2	1학년	1학기	
OACP1050	인체생리학	전공과목	3	3	1학년	2학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ACP1060	유기화학	전공과목	2	2	1학년	2학기	
0ACP1061	생화학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ACP1063	조직학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ACP1073	미생물학	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0ACP1096	혈액학	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ACP1066	실험동물의학	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0ACP1068	면역학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ACP1070	병리학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ACP1072	분자생물학	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0ACP1101	혈액검사학	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0ACP1102	혈액검사학실험	전공과목	1	2	3학년	1학기	캡스톤디자인
0ACP1111	임상미생물학2	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0ACP1112	임상미생물학실험2	전공과목	1	2	3학년	1학기	
0ACP1117	안과및신경기능검사학	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0ACP1128	면역혈청학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ACP1080	임상화학및실험2	전공과목	3	4	3학년	2학기	전공적응역량
0ACP1091	진단바이러스학	전공과목	2	2	3학년	2학기	
0ACP1118	초음파검사학	전공과목	2	2	3학년	2학기	
0ACP1119	초음파검사학실험	전공과목	1	1	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ACP1120	진단세포학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ACP1125	진단혈액학	전공과목	2	2	3학년	2학기	
0ACP1126	진단혈액학실험	전공과목	1	2	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ACP1130	진단혈액학검사의의용전체빅데이터활용실험	전공과목	1	2	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ACP1084	공중보건학	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0ACP1098	특수임상검사학	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0ACP1100	임상병리학임상실습4	전공과목	2	6	4학년	1학기	전공적응역량
0ACP1113	수혈의학	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0ACP1114	수혈의학실험	전공과목	1	2	4학년	1학기	
0ACP1122	폐기능및순환생리검사의의활용실험	전공과목	1	2	4학년	1학기	캡스톤디자인
0ACP1123	폐기능및순환생리기능검사학	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0ACP1124	폐기능및순환생리기능검사학실험	전공과목	1	2	4학년	1학기	
0ACP1129	GLP인체독성학	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ACP1086	보건의료법규	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0ACP1087	정도관리학	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0ACP1088	임상병리학임상실습1	전공과목	2	6	4학년	2학기	
0ACP1089	임상병리학임상실습2	전공과목	2	6	4학년	2학기	
0ACP1090	임상병리학임상실습3	전공과목	2	6	4학년	2학기	
0ACP1109	임상미생물학1	전공필수	2	2	2학년	2학기	
0ACP1110	임상미생물학실험1	전공필수	1	2	2학년	2학기	캡스톤디자인
0ACP1076	임상화학및실험1	전공필수	3	4	3학년	1학기	캡스톤디자인
0ACP1105	진단조직학1	전공필수	2	2	3학년	1학기	
0ACP1107	진단조직학실험1	전공필수	1	2	3학년	1학기	캡스톤디자인

생명보건대학 동물보건복지학과

1. 교육목표

- 동물에 관한 전문지식을 기반으로 동물분야의 혁신과 발전을 이룰 동물 전문가 양성
- 동물간호, 동물과의 교감을 통한 동물매개치료, 반려동물 행동교정 등을 전문적으로 담당하는 창의적, 융합적 동물 보건사 양성
- 동물 및 연구윤리에 입각한 동물실험전문가 및 생명과학 분야 연구자 양성

연번	핵심어	내용
1	전문성 및 실무능력	• 혁신과 전문성을 겸비하여 현장 적용 능력 갖춘 인재 양성
2	융복합 및 창의력	• 융복합적 사고와 창의력을 겸비한 선도적 역할의 인재 양성
3	소통 및 협업능력	• 상호소통, 협업능력과 지도력을 배양하여 통합적 해결능력을 갖춘 인재양성
4	윤리의식	• 생명윤리 및 연구윤리를 바탕으로 동물생명존중과 국민건강에 기여하는 사회공헌형 인재 양성

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	8	16	-	59	26	126+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	1학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9131	생명보건과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9116	생명의이해	대학기초	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9117	생명의이해실험	대학기초	1	2	1학년	1,2학기
0ARC9112	화학의이해	대학기초	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9113	화학의이해실험	대학기초	1	2	1학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AGE0002	수의의학용어	전공과목	2	2	1학년	1학기	
0AGE0004	기초생화학	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AGE0007	동물간호학개론	전공과목	2	2	1학년	1학기	
0AGE0042	동물원동물학	전공과목	2	2	1학년	2학기	
0AGE0050	동물간호의사소통	전공과목	2	2	1학년	2학기	
0AGE0084	외래동물학	전공과목	2	2	1학년	1학기	
0AGE0089	동물생리학(어드벤처디자인)	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AGE0051	동물병리학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGE0052	FL동물미생물학및실습	전공과목	3	3	2학년	1학기	플립러닝
0AGE0053	동물혈액학및면역학	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0AGE0054	동물공중보건학	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0AGE0057	동물조직해부학및실습 (어드벤처디자인)	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGE0058	동물영양학	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0AGE0069	동물임상병리학및실습	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGE0090	동물매개치료학및실습	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGE0032	동물재활치료학및실습	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGE0059	독성학및빅데이터활용실습	전공과목	3	3	3학년	1학기	캡스톤디자인
0AGE0061	동물행동치료학과인공지능및실습	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGE0063	동물안과및피부과학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGE0064	동물치과학및실습	전공과목	2	3	3학년	1학기	
0AGE0068	마취및통증관리학	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0AGE0071	동물영상진단학및실습	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGE0077	동물응급간호학및실습	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGE0086	실험동물학및안전성평가실습	전공과목	3	3	3학년	2학기	창의융합
0AGE0088	동물외과간호학및실습	전공과목	4	4	3학년	2학기	
0AGE0001	생명윤리및동물보건법규	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0AGE0055	동물전염병학	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0AGE0065	동물병원관리학	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0AGE0074	동물예방의학및질병분석	전공과목	2	2	4학년	1학기	SI과목
0AGE0078	동물간호현장실습	전공과목	4	12	4학년	2학기	
0AGE0087	동물복지및사람동물학	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0AGE0062	동물약리학및약무실습	전공필수	3	3	2학년	1학기	창의융합
0AGE0085	동물내과간호학및실습	전공필수	4	4	3학년	1학기	



공 과 대 학

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

공과대학 전기공학과

1. 교육목표

- 전기공학은 국가산업과 국민복지의 원동력인 “전기에너지”에 관련된 모든 분야와 가전, 제조업 분야 등의 기반기술을 담당하는 학문분야이며, 첨단 정보기술 역시 전기공학의 발전을 바탕으로 하고 있다. 따라서 본 대학의 전기공학 교육과정은 “전기공학 핵심 기초분야의 교육 강화”, “최첨단 기술 환경 변화의 적응능력 및 실험교육의 강화”, “컴퓨터 네트워크의 응용 및 정보기술을 이용한 관련교육 강화”를 중점 추진 목표로 삼고 있다.

연번	핵심어	내용
1	창의적인응용력	• 전기공학 기초의 철저한 학습을 통해 전기공학 원리를 이해하고, 분석 및 설계 경험을 갖는 교육을 통해 응용력을 최대화한다.
2	실무능력	• 산업체에서 요구하는 실무적인 교육, 이론과 실험이 결합 된 교육을 통해 적응력이 우수한 인재를 양성한다.
3	표현력과 협동정신	• 조직의 한 구성원으로서 효과적인 의사전달 능력과 동료들과 효율적인 협동 업무를 할 수 있는 능력을 개발한다.
4	도전정신	• 새로운 기술에 대한 도전을 두려워하지 않는 벤처정신을 함양하며, 지속적으로 자기계발에 참여한다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	8	8	18	24	59	4	128+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1175	벤처와리더십	인성교양	2	2	1학년	1학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	전학년	2학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9132	공학과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9118	수학의이해1	대학기초	3	3	1학년	1,2학기
0ARC9119	수학의이해2	대학기초	3	3	1학년	2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ADA5037	기초프로그래밍	전공기초	3	3	1학년	1학기	
0ADA5039	일반물리1	전공기초	2	2	1학년	1학기	
0ADA5040	일반물리실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기	
0ADA5038	응용프로그래밍	전공기초	3	3	1학년	2학기	
0ADA5041	일반화학1	전공기초	2	2	1학년	2학기	
0ADA5042	일반화학실험1	전공기초	1	2	1학년	2학기	
0ADA5043	일반물리2	전공기초	2	2	1학년	2학기	
0ADA5044	일반물리실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기	
0ADA5036	공학수학1	전공기초	3	3	2학년	1학기	
0ADA5034	수치해석	전공기초	3	3	2학년	2학기	
0ADA5035	공학수학2	전공기초	3	3	2학년	2학기	
0ADA1055	전기공학창의설계입문	전공과목	1	2	1학년	2학기	전공적응역량
0ADA1030	회로이론 I	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0ADA2020	전자자기학1	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADA2131	기초전기전자실험1	전공과목	2	4	2학년	1학기	
0ADA4050	디지털공학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADA1040	회로이론2	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADA2030	전자자기학2	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADA2230	기초전기전자실험2	전공과목	2	4	2학년	2학기	
0ADA2260	전자회로	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADA3010	전기기기1	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADA3121	전력전자	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADA3160	자동제어1	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADA3250	전공실험	전공과목	2	4	3학년	1학기	전공적응역량
0ADA3310	전력계통공학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADA4200	전기응용	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADA3020	전기기기III	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADA3140	전기설비설계	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADA3190	자동제어II	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADA3280	전공실험2	전공과목	2	4	3학년	2학기	
0ADA3320	전력계통공학II	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADA4130	마이크로프로세서	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADA5032	인공지능활용을 위한 마이크로프로세서	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADA4170	전기기기설계	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADA4180	전기응용실험1	전공과목	2	4	4학년	1학기	
0ADA4330	졸업작품프로젝트1	전공과목	1	2	4학년	1학기	
0ADA4100	에너지변환	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADA4190	전기응용실험2	전공과목	2	4	4학년	2학기	
0ADA4315	컴퓨터응용및실습	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADA4320	전동력응용	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADA4340	졸업작품프로젝트II	전공과목	1	2	4학년	2학기	캡스톤디자인

공과대학 시스템제어공학과

1. 교육목표

- 시스템제어공학과 교육은 제어, 계측 및 전기전자공학의 기초이론에 능통하고, 하드웨어기반 소프트웨어 프로그래밍의 실험적 실습교육을 통하여 산업현장 실무능력을 겸비하고, 4차 산업혁명시대에 대한 적응성과 응용 능력 배양 및 지역사회 및 국가에 공헌하는 창의융합적 지식 인재 양성을 목표로 한다.

연번	핵심어	내용
1	설계능력 및 전문성	• 제어공학 및 전기전자공학의 기초이론에 능통한 인재양성
2	공학실무 및 의사소통	• 실험적 실습교육을 통한 산업현장 실무능력을 겸비한 인재양성
3	윤리의식 및 도전정신	• 4차 산업혁명시대에 대한 적응성 및 국가에 공헌하는 창의융합적인 사고를 지닌 인재양성

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	8	8	18	6	59	22	128+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	1학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9132	공학과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기
0ARC9118	수학의이해1	대학기초	3	3	1학년	1,2학기
0ARC9119	수학의이해2	대학기초	3	3	1학년	2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ADH5051	일반물리1	전공기초	2	2	1학년	1학기	
0ADH5052	일반물리실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ADH5053	일반물리2	전공기초	2	2	1학년	2학기	
0ADH5054	일반물리실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기	
0ADH1015	전기전자개론 I	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0ADH1025	전기전자개론 II	전공과목	3	3	1학년	2학기	전공적응역량
0ADH2020	기초전기전자실험1	전공과목	2	4	2학년	1학기	전공적응역량
0ADH2220	공업수학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADH5036	프로그래밍1및실습	전공과목	2	3	2학년	1학기	
0ADH2040	기초전기전자실험2	전공과목	2	4	2학년	2학기	전공적응역량
0ADH2072	회로및시스템 II	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0ADH2080	전자자기학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADH2130	디지털공학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADH2230	공업수학II	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADH3440	계측프로그래밍 I	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADH2010	전자회로1	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADH3050	신호및시스템	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADH3210	마이크로프로세서	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량
0ADH3290	아날로그및디지털회로실험	전공과목	2	4	3학년	1학기	전공적응역량
0ADH3450	계측프로그래밍 II	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADH2030	전자회로2	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADH3070	디지털시스템실험	전공과목	2	4	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ADH3240	마이크로프로세서2	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량
0ADH3250	서보기기제어	전공과목	3	3	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ADH3420	디지털신호처리개론	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADH5042	인공지능기초	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADH5050	자동제어2	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량
0ADH4160	전력전자공학	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADH4261	설계프로젝트I	전공과목	3	3	4학년	1학기	캡스톤디자인
0ADH4310	시스템제어실험	전공과목	2	4	4학년	1학기	전공적응역량
0ADH4340	임베디드시스템	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADH5043	머신비전	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADH5044	프로그래밍2및실습	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0ADH4262	설계프로젝트 II	전공과목	3	3	4학년	2학기	캡스톤디자인
0ADH5031	디지털제어응용실험	전공과목	2	4	4학년	2학기	
0ADH5045	계측기기	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADH5046	메카트로닉스개론	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADH5047	제어시스템설계	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADH5048	패턴인식	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADH5039	회로및시스템	전공필수	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0ADH5040	회전기기	전공필수	3	3	3학년	1학기	전공적응역량
0ADH5049	자동제어1	전공필수	3	3	3학년	1학기	전공적응역량

공과대학 안전소방학부

1. 교육목표

■ 소방방재트랙

소방방재트랙에서는 전공교과목의 토대가 되는 수학, 기계, 전기, 화학, 건축 분야의 필수 기초이론의 습득 및 이를 전공에 적용 할 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 키울 뿐만 아니라 소방설계, 감리 및 시공 등을 과학적이며 공학적으로 실시할 수 있는 보다 높은 학문연구 능력을 배양한다

연번	핵심어	내용
1	설계능력	• 소방분야 전문지식을 바탕으로 성능기반 화재안전설계를 수행할 수 있다.
2	국가공인자격취득능력	• 소방설비기사(전기,기계), 위험물산업기사, 화재감식평가기사 등 국가공인자격을 취득할 수 있다.
3	소방관련법령이해능력	• 화재안전관련 법령(소방법 및 건축법 등)을 이해하여 시방설계를 수행할 수 있다.
4	화재관련실험수행능력	• KS 및 ISO관련된 화재안전에 관한 실험을 수행할 수 있다.

■ 안전보건트랙

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.

연번	핵심어	내용
1	위험성 분석 및 대처	• 안전보건 분야의 기초이론을 습득하고 전공 적응 능력을 연마한다. 또한 활용 능력의 배양을 통해서 일터의 위험성을 사전에 인지하고 예방할 수 있는 능력을 기른다.
2	의사소통 및 협업능력	• 안전보건 전문가로서 근로자들과 효과적인 의사소통을 통하여 위험 요소를 사전에 교육시키고 사고 시 대처능력 배양 등의 협업 능력을 기른다.
3	자격증 취득능력	• 국가공인 자격증 취득을 목표로 하여 취업에 대비한다.

2. 이수기준

트랙명	인성 교양	기초 교양	대학 기초	일반 교양	전공 기초	전공과목		선택 영역	졸업 학점
						공통 트랙	심화 트랙		
안전보건학트랙	7	8	8	18	3	30	29	25	128+P
소방방재학트랙	7	8	8	18	3	30	29	25	128+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	1,2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9132	공학과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기
0ARC9118	수학의이해1	대학기초	3	3	1학년	1,2학기
0ARC9119	수학의이해2	대학기초	3	3	1학년	2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0AHA0047	일반화학1	전공기초	2	2	1학년	1학기		
0AHA0048	일반화학실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기		
0ADJ1100	소방학개론	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADJ3321	소방법규	전공과목	3	3	1학년	2학기		공통트랙
0ADE2900	연소공학	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADJ2450	소방전기공학	전공과목	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0ADE2377	전기안전공학	전공과목	3	3	2학년	2학기		공통트랙
0ADE2430	소방유체역학	전공과목	3	3	2학년	2학기		공통트랙
0ADJ3445	피난및내화설계	전공과목	3	3	3학년	1학기		공통트랙
0ADE2860	안전보건관리론	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량	공통트랙
0ADJ3540	소화약제학및설계	전공과목	3	3	3학년	2학기		공통트랙
0AHA0041	기기분석화학	전공과목	3	3	4학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADE1070	산업안전공학입문	전공필수	3	3	1학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADE1040	산업보건학입문	전공필수	3	3	1학년	2학기		공통트랙

◆소방방재학트랙

0ADJ2460	소방화학	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0ADJ2470	소방화학실험	전공과목	1	2	2학년	1학기		심화트랙
0ADJ2480	소방기계공학	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0ADJ2560	방재재료공학	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0ADJ2400	소방제어공학	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADJ2420	연소공학원론	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADJ2590	건축화재역학	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량	심화트랙
0AHA0043	시응용소방제어실험	전공과목	1	2	2학년	2학기		심화트랙
0ADJ3352	화재경보공학	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADJ3421	소방기계실험	전공과목	1	2	3학년	1학기		심화트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0ADJ3422	소방기계시스템	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량	심화트랙
0ADJ4560	화재공학	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADJ3391	소방전기설비공학	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADJ3401	소화약제학실험	전공과목	1	2	3학년	2학기		심화트랙
0ADJ3455	소방기계설계	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADJ3560	방재재료실험	전공과목	1	2	3학년	2학기		심화트랙
0ADJ4670	소방전기설비실험	전공과목	1	2	4학년	1학기		심화트랙
0ADJ4800	화재안전성능종합설계	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADJ4230	연기유동및피난실험	전공과목	1	2	4학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ADJ4710	화재조사론	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADJ4750	제연방화공학	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADJ4760	제연방화실험	전공과목	1	2	4학년	2학기		심화트랙
0AHA0003	4학년졸업논문세미나	전공과목	1	2	4학년	2학기		심화트랙
0AHA0044	시응용화재경보설비실험	전공과목	1	2	4학년	2학기		심화트랙

◆안전보건학트랙

0ADE3191	기계안전공학	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0AHA0001	안전소방전산기응용	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0ADE2311	위험물질화학	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADE2378	전기안전공학실험	전공과목	1	2	2학년	2학기		심화트랙
0ADE2960	방화방폭공학	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADE2965	방화방폭공학실험	전공과목	1	2	2학년	2학기		심화트랙
0AHA0005	위험물질화학및직업환경공학실험	전공과목	1	2	2학년	2학기		심화트랙
0ADE3070	작업환경공학	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADE3464	신뢰성공학실험	전공과목	1	2	3학년	1학기		심화트랙
0ADE3470	신뢰성공학	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADE4210	건설안전공학	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0AHA0046	분석화학실험	전공과목	1	2	3학년	1학기		심화트랙
0ADE1090	산업안전보건관계법규	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADE6543	인간공학	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADE4830	산업독성학	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADE4960	안전보건R&D I	전공과목	1	2	4학년	1학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ADE4080	시스템안전공학	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADE4970	안전보건R&D II	전공과목	1	2	4학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙
0AHA0002	화학공정안전공학	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0AHA0042	시응용시스템안전공학실험	전공과목	1	2	4학년	2학기		심화트랙

공과대학 화학공학과

1. 교육목표

- 첨단공학 분야의 기술개발, 공정설계, 운전 및 관리의 중추적 역할을 담당할 창조적 실무형 화학공학도 양성

연번	핵심어	내용
1	지식응용	• 화학공학에 대한 기본지식과 응용능력을 겸비한 인력양성
2	공정분석	• 화학공정을 체계적으로 분석, 관리할 수 있는 전문 인력 양성
3	설계능력	• 기본지식을 활용하여 화학공정을 개선할 수 있는 설계능력 배양
4	연구능력	• 신기술 개발에 능동적으로 기여할 수 있는 연구개발능력 함양
5	세계화	• 국제적 기술변화에 진취적으로 적응할 수 있는 능력 함양

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	8	8	18	24	59	4	128+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1175	벤처와리더십	인성교양	2	2	2학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	전학년	1,2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시외컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9132	공학과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9118	수학의이해1	대학기초	3	3	1학년	1,2학기
0ARC9119	수학의이해2	대학기초	3	3	1학년	2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ADM6565	일반화학1	전공기초	2	2	1학년	1학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ADM6566	일반화학실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기	
0ADM6569	일반물리1	전공기초	2	2	1학년	1학기	
0ADM6570	일반물리실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기	
0ADM6556	CAD기초및실습	전공기초	2	2	1학년	2학기	
0ADM6567	일반화학2	전공기초	2	2	1학년	2학기	
0ADM6568	일반화학실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기	
0ADM6571	일반물리2	전공기초	2	2	1학년	2학기	
0ADM6572	일반물리실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기	
0ADM6557	기초생물학	전공기초	2	2	2학년	1학기	
0ADM6584	공업수학1	전공기초	3	3	2학년	1학기	
0ADM6555	머신러닝과매트랩기초및실습	전공기초	2	2	2학년	2학기	
0ADM6586	공업수학2	전공기초	3	3	2학년	2학기	
0ADM6531	창의설계입문(벤처)	전공과목	2	2	1학년	2학기	캡스톤디자인
0ADM2020	유기화학1	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ADM2030	유기화학1 실험	전공과목	1	2	2학년	1학기	
0ADM2140	유기공업화학	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ADM2295	공정계산및설계	전공과목	3	4	2학년	1학기	전공적응역량
0ADM2315	물리화학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADM2320	물리화학실험	전공과목	1	2	2학년	1학기	
0ADM6547	공업화학	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ADM6550	물리화학1	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ADM6551	물리화학실험1(어드벤처디자인)	전공과목	1	2	2학년	1학기	
0ADM2090	유기화학2	전공과목	2	2	2학년	2학기	전공적응역량
0ADM2100	유기화학2및실험	전공과목	1	2	2학년	2학기	전공적응역량
0ADM2240	유체역학	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0ADM6541	기초반도체공정및설계	전공과목	2	2	2학년	2학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ADM6577	에너지공학개론	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0ADM6578	물리화학2	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0ADM6579	물리화학실험2	전공과목	1	2	2학년	2학기	
0ADM2110	화공열역학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADM3270	열전달	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADM3591	반응공학실험	전공과목	1	2	3학년	1학기	
0ADM4240	기기분석	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADM4245	기기분석및실험	전공과목	1	2	3학년	1학기	
0ADM3250	단위조작	전공과목	3	3	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ADM3260	단위조작실험	전공과목	1	2	3학년	2학기	전공적응역량
0ADM3310	화학공장설계실습	전공과목	1	2	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ADM3320	고분자공학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADM3345	화학공장설계	전공과목	2	2	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ADM3350	촉매공학및설계	전공과목	3	4	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ADM4050	공정제어	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADM3285	물질전달	전공과목	3	3	4학년	1학기	전공적응역량
0ADM4130	화학공학세미나	전공과목	1	2	4학년	1학기	
0ADM6536	공정제어실습	전공과목	1	2	4학년	1학기	
0ADM6580	나노복합재료	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADM6581	에너지전기화학	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0ADM6582	에너지전기화학실험	전공과목	1	2	4학년	1학기	
0ADM6583	화공시뮬레이션	전공과목	1	2	4학년	1학기	
0ADM4250	에너지변환공학	전공과목	3	3	4학년	2학기	전공적응역량
0ADM6532	창의융합설계(캡스톤디자인창업)	전공과목	1	2	4학년	2학기	
0ADM6546	AI공정분석및생산기술	전공과목	3	3	4학년	2학기	액션러닝 전공적응역량
0ADM3070	반응공학	전공필수	3	3	3학년	1학기	

공과대학 건축토목공학부

1. 교육목표

■ 건축공학트랙

건축공학 전문 인력으로서 요구되는 건축물의 성능 및 시공과 관련된 공학적, 기술적 문제를 체계적으로 해결할 수 있는 전공교육 및 전공 실무능력 배양 교육을 실시

연번	핵심어	내용
1	건축공학 기초능력	• 건축구조, 건축환경설비, 건축시공에 대한 체계적인 학습으로 건축공학 분야의 기초 능력 배양
2	건축물 설계능력	• 건축공학의 기본 개념을 이해하고, 실무에 적용할 수 있는 건축물의 설계 능력을 배양
3	효율적 건축물 전문가	• 효율적인 건축물의 기능, 구조, 미, 쾌적 공간을 개발하고 설계할 수 있는 전문가 양성
4	윤리의식과 인성	• 전문 건축인으로서의 윤리의식 배양과 지역사회에 봉사할 수 있는 인성 함양

■ 토목공학트랙

토목공학 분야의 전공 이론을 실무에 적용하여 문제해결을 할 수 있는 능력 배양

연번	핵심어	내용
1	창의적사고	• 토목공학 분야의 기본 지식을 바탕으로 구조물의 설계, 시공 및 유지관리 등에 대한 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력 배양
2	전문지식	• 토목공학 분야 전문 지식을 습득하고 실무에 적용할 수 있는 기술과 최신 응용 기법 등에 대한 응용 방법 습득
3	글로벌 역량	• 세계 문화에 대한 이해와 토목공학분야의 국제적 협력 및 의사소통 능력

2. 이수기준

트랙명	인성 교양	기초 교양	대학 기초	일반 교양	전공 기초	전공과목		선택 영역	졸업 학점
						공통 트랙	심화 트랙		
건축공학트랙	7	8	8	18	24	20	39	4	128+P
토목공학트랙	7	8	8	18	12	20	39	16	128+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1175	벤처와리더십	인성교양	2	2	2학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	1,2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1,2학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9132	공학과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9118	수학의이해1	대학기초	3	3	1학년	1,2학기
0ARC9119	수학의이해2	대학기초	3	3	1학년	2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0AGA0011	일반물리1	전공기초	2	2	1학년	1학기		
0AGA0012	일반물리실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기		
0AGA0013	일반생물학1	전공기초	2	2	1학년	1학기		
0AGA0014	일반생물학실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기		
0AGA0019	일반물리2	전공기초	2	2	1학년	2학기		
0AGA0020	일반물리실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기		
0AGA0021	일반화학1	전공기초	2	2	1학년	2학기		
0AGA0022	일반화학실험1	전공기초	1	2	1학년	2학기		
0AGA0005	공학통계	전공기초	3	3	1학년	2학기		공통트랙
0AGA0006	공업수학	전공기초	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0ADI2390	건축환경학	전공과목	3	4	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADL2480	재료역학및연습1	전공과목	3	4	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADL2490	유체역학및연습1	전공과목	3	4	2학년	1학기		공통트랙
0AEJ1301	CAD실습	전공과목	2	3	2학년	1학기		공통트랙
0AEJ1304	공학입문설계	전공과목	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0AGA0003	건축일반구조및연습	전공과목	3	4	2학년	1학기		공통트랙
0AEJ1350	지속가능성과수자원관리	전공과목	3	4	2학년	2학기		공통트랙
0AEJ1317	철근콘크리트및연습	전공과목	3	4	3학년	1학기		공통트랙
0AGA0009	토질역학및실습	전공과목	3	4	3학년	1학기		공통트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0ADL4320	기초공학및연습	전공과목	3	4	4학년	1학기		공통트랙

◆건축공학트랙

0AGA0007	고급엑셀1	전공기초	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0AGA0008	프로그래밍언어및실습	전공기초	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADI1165	건축제도및실습	전공과목	3	4	2학년	1학기		심화트랙
0ADI2400	구조역학및연습	전공과목	3	4	2학년	1학기		심화트랙
0ADI2345	건축설비	전공과목	3	4	2학년	2학기		심화트랙
0ADI2355	건축시공및연습	전공과목	3	4	2학년	2학기		심화트랙
0ADI2410	건축기본설계	전공과목	3	4	2학년	2학기		심화트랙
0AEJ1309	구조해석및실습	전공과목	3	4	2학년	2학기		심화트랙
0AEJ1313	공학CAD2및실습	전공과목	2	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADI3430	강구조및연습	전공과목	3	4	3학년	1학기		심화트랙
0ADI3490	설계도서분석	전공과목	3	4	3학년	1학기		심화트랙
0ADI5033	건축설비설계	전공과목	3	4	3학년	1학기		심화트랙
0ADI3365	설계도서작성	전공과목	3	4	3학년	2학기		심화트랙
0ADI3420	생태조경설계	전공과목	3	4	3학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ADI3440	강구조설계	전공과목	3	4	3학년	2학기		심화트랙
0ADI3450	철근콘크리트설계	전공과목	3	4	3학년	2학기	전공적응역량	심화트랙
0ADI4650	현장실습	전공과목	2	2	3학년	2학기	현장실습	심화트랙
0AEJ1319	건축재료및연습	전공과목	3	4	3학년	2학기		심화트랙
0ADI3475	공학실험	전공과목	3	4	4학년	1학기		심화트랙
0ADI4600	공학설계1	전공과목	3	4	4학년	1학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ADI4610	건설경영및연습	전공과목	3	4	4학년	1학기		심화트랙
0ADI5034	건축법규	전공과목	3	4	4학년	1학기		심화트랙
0ADI4310	구조설계	전공과목	3	4	4학년	2학기		심화트랙
0ADI4630	공학설계2	전공과목	3	4	4학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙
0AGA0001	건축공학과인공지능	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
◆토목공학트랙								
0ADL2510	측량학실습	전공과목	1	2	2학년	1학기		심화트랙
0ADL2241	재료역학및연습2	전공과목	3	4	2학년	2학기		심화트랙
0ADL2411	유체역학및연습2	전공과목	3	4	2학년	2학기		심화트랙
0ADL2420	환경분석및실습	전공과목	3	4	2학년	2학기		심화트랙
0ADL2520	측량학및실습	전공과목	3	4	2학년	2학기		심화트랙
0ADF3370	콘크리트공학및실습	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADL3110	수리학및연습	전공과목	3	4	3학년	1학기		심화트랙
0ADL3251	구조역학및실습1	전공과목	3	4	3학년	1학기		심화트랙
0ADL3530	콘크리트공학및실습 I	전공과목	3	4	3학년	1학기		심화트랙
0ADL3540	사진측정학및실습	전공과목	3	4	3학년	1학기		심화트랙
0ADL3360	상수도공학및실습	전공과목	3	4	3학년	2학기		심화트랙
0ADL3491	구조역학및실습2	전공과목	3	4	3학년	2학기		심화트랙
0ADL3531	콘크리트공학및실습2	전공과목	3	4	3학년	2학기		심화트랙
0ADL3550	수문학및연습	전공과목	3	4	3학년	2학기		심화트랙
0AEJ1352	토질공학및실습	전공과목	3	4	3학년	2학기	전공적응역량	심화트랙
0ADL4330	하수처리공학및실습	전공과목	3	4	4학년	1학기		심화트랙
0ADL4340	토목시공학및실습	전공과목	3	4	4학년	1학기		심화트랙
0ADL4350	구조동역학및연습	전공과목	3	4	4학년	1학기		심화트랙
0ADL4380	하천공학및실습	전공과목	3	4	4학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ADL4400	암반공학및실습	전공과목	3	4	4학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙
0AGA0010	구조동역학 이론 및 적용	전공과목	3	4	4학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙

공과대학 환경공학과

1. 교육목표

- 전공역량의 기반이 되는 과학적 소양을 갖춘 인재양성
- 공학 이론, 실무 및 설계능력을 갖춘 전문 엔지니어 양성
- 직업적 윤리관과 융합적 사고능력을 겸비한 인재양성
- 소통을 통한 소속 집단에서 리더십을 발휘하는 인재양성

연번	핵심어	내용
1	기초학습	• 환경공학전공 교과과정에 바탕이 되는 수학 및 기초과학분야의 필수 기초이론의 습득과 컴퓨터 활용을 통한 전공적용 능력, 컴퓨터 활용능력 함양
2	전공학습	• 환경공학 분야의 자료와 도면을 분석하고 전공이론을 환경공학 실무에 적용하여 문제 해결에 활용할 수 있는 능력 함양
3	분석/설계	• 환경공학분야의 각종 도구 활용, 실험분석 능력의 습득과 실무형 학습을 바탕으로 설계 개념의 파악 및 활용 능력을 함양
4	종합사고	• 환경공학 전문지식과 공학윤리, 시사상식, 경영, 법률지식 및 외국어구사 능력의 접목을 통한 직업적 소양과, 융합적인 종합 사고능력의 함양

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	8	8	18	24	59	4	128+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1175	벤처와리더십	인성교양	2	2	2학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	1,2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1,2학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	SI와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9132	공학과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기
0ARC9118	수학의이해1	대학기초	3	3	1학년	1,2학기
0ARC9119	수학의이해2	대학기초	3	3	1학년	2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ADF5040	일반화학1	전공기초	2	2	1학년	1학기	
0ADF5041	일반화학실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기	
0ADF5044	일반물리1	전공기초	2	2	1학년	1학기	
0ADF5046	일반물리실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기	
0ADF5077	일반생물학1	전공기초	2	2	1학년	1학기	
0ADF5078	일반생물학실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기	
0ADF5042	일반화학실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기	
0ADF5043	일반화학2	전공기초	2	2	1학년	2학기	
0ADF5045	일반물리2	전공기초	2	2	1학년	2학기	
0ADF5047	일반물리실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기	
0ADF5034	공학통계	전공기초	3	3	2학년	1학기	
0ADF5035	프로그래밍	전공기초	3	4	2학년	1학기	
0ADF5079	공업수학	전공기초	3	3	2학년	2학기	
0ADF1015	환경공학개론	전공과목	2	2	1학년	1학기	전공적응역량
0AEJ1304	공학입문설계	전공과목	3	3	1학년	2학기	PBL
0ADF2060	환경화학	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0ADF2200	환경공학양론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADF2710	환경열공학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AEJ1303	환경유체역학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADF2080	환경미생물학실험	전공과목	2	4	2학년	2학기	
0AEJ1301	CAD실습	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0ADF3550	수처리실험및수질공정시험법	전공과목	2	4	3학년	1학기	
0ADF3510	연소공학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADF3680	환경위해성평가	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADF3690	폐기물분석실험	전공과목	2	4	3학년	2학기	
0ADF4530	대기오염공정시험	전공과목	2	4	4학년	1학기	
0AEJ1305	상하수도공학	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADF4090	환경영향평가	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADF4540	지하수공학	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADF2180	환경미생물학	전공필수	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0ADF2690	수질관리및모델링	전공필수	3	3	2학년	2학기	
0ADF3660	대기오염제어	전공필수	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0ADF3205	대기오염방지공학	전공필수	4	4	3학년	1학기	전공적응역량
0ADF3285	생물학적폐수처리	전공필수	4	4	3학년	1학기	전공적응역량
0ADF3290	고형폐기물관리	전공필수	3	3	3학년	1학기	전공적응역량
0ADF3650	물리화학적폐수처리	전공필수	4	4	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ADF3670	토양오염제어	전공필수	4	4	4학년	1학기	전공적응역량
0ADF4415	유해폐기물처리공학	전공필수	4	4	4학년	1학기	PBL
0ADF4550	환경공학종합설계(캡스톤디자인)	전공필수	4	4	4학년	2학기	캡스톤디자인

공과대학 건축학과

1. 교육목표

- 실무능력과 문화적 소양의 균형을 갖춘 건축사의 양성

연번	핵심어	내용
1	Project-leader	• 균형적인사고와 협업능력을 갖추고 실무환경에서 상호의견을 조정하고 통합할 수 있다.
2	Culture coordinator	• 시대적 가치와 역사·문화·예술적 가치를 이해하고 관련분야와 소통하고 작업할 수 있다.
3	Digital designer	• 건축정보화 및 새로운 미디어에 대한 이해를 기반으로 디자인 도구로서 디지털 미디어를 활용할 수 있다.
4	Public-good keeper	• 건축 및 도시환경 공공성과 지속가능성을 모색할 수 있다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	8	2	19	-	130	-	166+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1175	벤처와리더십	인성교양	2	2	2학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	2학년	1학기
0ARC9132	공학과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ADX1010	건축학개론	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0ADX1090	시각커뮤니케이션설계스튜디오1	전공과목	5	10	1학년	1학기	전공적응역량
0ADX1040	설계스튜디오 2	전공과목	5	10	1학년	2학기	전공적응역량

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ADX1070	건축조형실습	전공과목	3	4	1학년	2학기	전공적응역량
0ADX1100	디지털미디어실습1	전공과목	1	2	1학년	2학기	전공적응역량
0ADX5091	건축구조의이해	전공과목	2	2	1학년	2학기	전공적응역량
0ADX1110	디지털미디어실습2	전공과목	1	2	2학년	1학기	전공적응역량
0ADX2010	설계스튜디오3	전공과목	5	10	2학년	1학기	전공적응역량
0ADX2020	구조역학	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0ADX5092	주거및행태론	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0ADX2070	설계스튜디오4	전공과목	5	10	2학년	2학기	전공적응역량
0ADX2080	구법 및 재료	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0ADX2130	건축계획및프로그래밍	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0ADX3010	서양건축사	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0ADX2050	한국건축론	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량
0ADX2100	목조건축설계및실습	전공과목	3	5	3학년	1학기	전공적응역량
0ADX2140	디지털디자인LAB1	전공과목	2	3	3학년	1학기	캡스톤디자인
0ADX3030	건축환경학	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량
0ADX3050	설계스튜디오5	전공과목	5	10	3학년	1학기	캡스톤디자인
0ADX4120	설계실무	전공과목	2	3	3학년	1학기	전공적응역량
0ADX3020	현대건축론	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량
0ADX3090	설계스튜디오6	전공과목	5	10	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ADX3130	디지털디자인LAB 2	전공과목	2	3	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ADX4050	건축시공및관리	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량
0ADX4060	건축관련제법규	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량
0ADX5095	건축과문화	전공과목	2	2	3학년	2학기	전공적응역량
0ADX3070	건축구조시스템	전공과목	3	3	4학년	1학기	전공적응역량
0ADX3120	환경시스템	전공과목	3	3	4학년	1학기	전공적응역량
0ADX4010	설계스튜디오7	전공과목	6	12	4학년	1학기	캡스톤디자인
0ADX4030	건축과사회	전공과목	3	3	4학년	1학기	전공적응역량
0ADX5093	지속가능한건축과도시	전공과목	3	3	4학년	1학기	전공적응역량
0ADX4020	AL설계스튜디오8	전공과목	5	10	4학년	2학기	캡스톤디자인
0ADX4080	건축이론	전공과목	3	3	4학년	2학기	전공적응역량
0ADX4130	도시공간형태론	전공과목	3	3	4학년	2학기	전공적응역량
0ADX5045	현장실습1	전공과목	2	2	4학년	2학기	전공적응역량
0ADX5080	포트폴리오	전공과목	1	2	4학년	2학기	전공적응역량
0ADX5094	조경설계실습	전공과목	2	3	4학년	2학기	전공적응역량
0ADX5096	구조계획	전공과목	2	2	4학년	2학기	전공적응역량
0ADX5030	AL건축실무	전공과목	3	3	5학년	1학기	전공적응역량
0ADX5050	투자분석론	전공과목	3	3	5학년	1학기	전공적응역량
0ADX5060	건축비평	전공과목	3	3	5학년	1학기	전공적응역량
0ADX5090	현장실습2	전공과목	2	2	5학년	1학기	전공적응역량
0ADX5020	설계스튜디오10	전공과목	5	10	5학년	2학기	캡스톤디자인
0ADX5070	실내디자인	전공과목	3	3	5학년	2학기	전공적응역량
0ADX5010	설계스튜디오9	전공필수	5	10	5학년	1학기	캡스톤디자인

공과대학 기계자동차공학부

1. 교육목표

■ 기계공학트랙

- 공학적 원리에 대한 이해를 바탕으로 폭넓은 과학기술지식을 함양한다.
- 기계, 자동차, 지능시스템에 대한 설계능력을 배양한다.
- 현장중심교육을 통한 실무교육능력을 배양한다.

연번	핵심어	내용
1	창의적 사고	• 창조적이고 유연한 사고력을 갖춘 인재를 양성한다.
2	전문 지식	• 기계공학분야 전문 지식을 토대로 종합적인 설계능력을 갖춘 인재를 양성한다.
3	실무 능력	• 현장중심교육에 의한 실무 능력을 함양한다.
4	소통 능력	• 의사소통능력이 탁월한 인재를 양성한다.

■ 자동차공학트랙

- 공학적 원리에 대한 이해를 바탕으로 폭넓은 과학기술지식을 함양한다.
- 기계, 자동차시스템에 대한 설계능력을 배양한다.
- 현장중심교육을 통한 실무교육능력을 배양한다.

연번	핵심어	내용
1	과학기술 지식 함양	• 엔지니어링 문제를 이해하고 해결할 수 있는 폭넓은 과학 기술 지식 기반으로 문제를 해결할 수 있다.
2	자동차 및 기계 설계 능력 배양	• 첨단기능과 안전성을 고려한 자동차 및 기계를 설계할 수 있는 능력을 배양한다.
3	IT 기반 자동차 기계 설계 교육 함양	• 디지털 정보화 사회에서의 효과적이고 창의적인 문제 해결 능력을 함양한다.

2. 이수기준

트랙명	인성 교양	기초 교양	대학 기초	일반 교양	전공 기초	전공과목		선택 영역	졸업 학점
						공통 트랙	심화 트랙		
자동차공학트랙	7	8	8	18	24	30	29	4	128+P
기계공학트랙	7	8	8	18	24	30	29	4	128+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	1학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9132	공학과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9118	수학의이해1	대학기초	3	3	1학년	1,2학기
0ARC9119	수학의이해2	대학기초	3	3	1학년	2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙이수구분
0AGD0021	일반물리1	전공기초	2	2	1학년	1학기		
0AGD0022	일반물리실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기		
0AGD0023	일반화학1	전공기초	2	2	1학년	1학기		
0AGD0024	일반화학실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기		
0AGD0028	일반물리2	전공기초	2	2	1학년	2학기		
0AGD0029	일반물리실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기		
0AGD0026	공업수학1	전공기초	3	3	2학년	1학기		
0AGD0027	공업수학2	전공기초	3	3	2학년	2학기		
0ADK1180	기계공학개론	전공과목	3	3	1학년	2학기	전공적응역량	
0ADS1020	자동차공학개론	전공과목	3	3	1학년	2학기	전공적응역량	
0ADK1050	유체역학	전공과목	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0ADK2040	고체역학	전공과목	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0ADK2070	열역학	전공과목	3	3	2학년	2학기		공통트랙
0ADK3060	열전달	전공과목	3	3	3학년	1학기		공통트랙
0ADK4680	센서공학	전공과목	3	3	3학년	1학기		공통트랙
0ADK6014	동역학	전공과목	3	3	3학년	1학기		공통트랙
0ADK3030	기계제어	전공과목	3	3	3학년	2학기	캡스톤디자인	공통트랙
0ADK3130	기계진동학	전공과목	3	3	3학년	2학기		공통트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙이수구분
◆기계공학트랙								
0AGD0008	FL프로그래밍언어	전공기초	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0AGD0002	수치해석실습	전공기초	2	2	2학년	2학기		심화트랙
0AGD0003	수치해석	전공기초	2	2	2학년	2학기		심화트랙
0ADK2015	기계공학전공영어	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0ADK3050	기계재료학	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0ADK6073	기계공학입문설계	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	심화트랙
0ADK2190	유체역학실험	전공과목	2	2	2학년	2학기		심화트랙
0ADK2230	3D-CAD	전공과목	2	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADK3090	기계요소설계	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADK6045	고체역학실험	전공과목	2	2	2학년	2학기		심화트랙
0ADK3165	전산유동해석실습	전공과목	2	2	3학년	1학기		심화트랙
0ADK3365	요소설계전산실습	전공과목	2	2	3학년	1학기		심화트랙
0ADK3370	유공압시스템	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADK3410	기구학	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADK3485	열역학실험	전공과목	2	2	3학년	1학기		심화트랙
0AGD0016	공학프로그래밍시	전공기초	2	2	3학년	2학기		기계트랙
0ADK3450	마이크로열유체	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADK4260	자동차공학	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0AGD0014	열동력공학	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADK4150	공기조화냉동	전공과목	3	3	4학년	1학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ADK4610	졸업연구1	전공과목	1	2	4학년	1학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ADK4670	메카트로닉스공학	전공과목	3	3	4학년	1학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ADK6037	생체공학	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0AGD0015	에너지변환공학	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADK3390	기계시스템설계	전공과목	3	3	4학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ADK3440	진공및유체기계	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADK4630	졸업연구2	전공과목	1	2	4학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ADK4640	전기전자개론	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙이수구분
◆자동차공학트랙								
0AGD0006	선형대수학	전공기초	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0AGD0025	수치해석	전공기초	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0AGD0001	프로그래밍언어및실습	전공기초	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADK6048	자동차전기실습1	전공과목	1	2	2학년	1학기		심화트랙
0ADS2110	수치해석실습	전공과목	1	2	2학년	1학기		심화트랙
0ADS2240	정비실습1	전공과목	1	2	2학년	1학기		심화트랙
0ADS2330	시스템설계1	전공과목	1	2	2학년	1학기		심화트랙
0AGD0018	지능형자동차 기초실험 1	전공과목	1	2	2학년	1학기		심화트랙
0ADS1070	전공영어실습1-1	전공과목	1	2	2학년	2학기		심화트랙
0AGD0032	창의공학설계	전공과목	3	3	2학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ADS2170	재료역학및연습	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADS2260	정비실습2	전공과목	1	2	2학년	2학기		심화트랙
0ADS2340	시스템설계2	전공과목	1	2	2학년	2학기		심화트랙
0ADS3200	자동차전기실습2	전공과목	1	2	2학년	2학기		심화트랙
0AGD0019	지능형자동차 기초실험 2	전공과목	1	2	2학년	2학기		심화트랙
0ADS2280	차량설계및실습	전공과목	3	3	3학년	1학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ADS3100	자동차요소설계	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADS2300	전공영어실습2-1	전공과목	1	2	3학년	1학기		심화트랙
0ADS3070	CAE	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0AGD0011	메커니즘설계	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0AGD0017	에너지공학	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADK3302	CAD실습	전공과목	1	2	3학년	2학기		심화트랙
0ADS3170	차량제작및실습	전공과목	3	3	3학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙
0ADK3330	CAD	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADS3071	CAE실습	전공과목	1	2	3학년	2학기		심화트랙
0ADS4080	기계설계프로젝트1	전공과목	1	2	4학년	1학기		심화트랙
0ADS4230	구조설계	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADS4130	메카트로닉스및실습	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADS6012	응용유체역학	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADS4070	기초유한요소법	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADS4090	기계설계프로젝트2	전공과목	1	2	4학년	2학기		심화트랙
0AGD0030	냉동특론	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙

공과대학 정보통신공학부

1. 교육목표

- 급변하는 정보통신 시대를 주도할 수 있는 소양과 기술을 습득
- 이론과 실습의 균형을 유지하여 전문적인 인재 양성
- 실용학문 중심의 교육을 통한 사회적응력 제고 및 업무능력 향상

연번	핵심어	내용
1	리더쉽	• 급변하는 정보통신 시대를 주도할 수 있는 소양과 기술 습득
2	전문성	• 이론과 실습의 균형을 유지한 전문적인 인재 양성
3	사회성	• 실용학문 중심의 교육을 통한 사회적응력 제고 및 업무능력 향상

2. 이수기준

트랙명	인성 교양	기초 교양	대학 기초	일반 교양	전공 기초	전공과목		선택 영역	졸업 학점
						공통 트랙	심화 트랙		
정보통신공학트랙	7	8	8	18	20	29	30	8	128+P
해양IT공학트랙	7	8	8	18	20	29	30	8	128+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수 구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기	
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기	
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1학기	
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	1학기	
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기	
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	1학기	
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기	
0APR1193	SI와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1학기	
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기	
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1학기	
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기	
0ARC9118	수학의이해1	대학기초	3	3	1학년	1학기	
0ARC9119	수학의이해2	대학기초	3	3	1학년	2학기	
0ARC9133	융합과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기	

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0ADC6023	ICT공학개론	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량	공통트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0ADC6070	ICT공학개론	전공과목	3	3	1학년	1학기		공통트랙
0ADC6007	기초프로그래밍	전공과목	3	3	1학년	2학기	SI과목	공통트랙
0ADC6025	회로이론1	전공과목	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0ADO2062	디지털공학	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADO2063	고급프로그래밍	전공과목	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0ADC6029	기초회로실험2	전공과목	2	4	2학년	2학기		공통트랙
0ADC6060	통신응용수학	전공과목	3	3	2학년	2학기		공통트랙
0ADO2020	회로이론2	전공과목	3	3	2학년	2학기		공통트랙
0ADO2064	자료구조	전공과목	3	3	2학년	2학기		공통트랙
0ADO2057	전자통신회로	전공과목	3	3	3학년	1학기		공통트랙
0ADO2059	신호및시스템	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADC6024	기초회로실험1	전공필수	2	4	2학년	1학기		공통트랙
0ADC6033	고급회로실험	전공필수	2	4	3학년	1학기		공통트랙

◆정보통신공학트랙

0ADC6062	현장실습1	전공과목	2	0	3학년	1,2학기		심화트랙
0ADC6063	현장실습2	전공과목	2	0	4학년	1,2학기		심화트랙
0ADC6066	머신러닝프로그래밍	전공과목	3	3	3학년	1학기	SI과목	심화트랙
0ADO2058	모바일통신	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADC6038	통신시스템설계	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADC6039	마이크로컨트롤러실험	전공과목	2	4	3학년	2학기		심화트랙
0ADC6040	컴퓨터네트워크	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADC6041	ICT정보이론	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADC6065	ICT 소프트웨어 설계	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADC6045	ICT하드웨어설계	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADC6046	안테나공학	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADO2072	초고주파공학	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0ADC6048	ICT응용설계2	전공과목	2	4	4학년	2학기		심화트랙
0ADC6061	전파통신공학	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADO2076	디지털신호처리	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADO2078	광통신공학	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADC6044	ICT응용설계1	전공필수	2	4	4학년	1학기		심화트랙

◆해양IT공학트랙

0ADC6067	머신러닝소프트웨어	전공과목	3	3	3학년	1학기	SI과목	심화트랙
0ADC6068	무선통신	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADC6043	통신회로실험	전공과목	2	4	3학년	2학기		심화트랙
0ADC6053	해양통신네트워크	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADC6054	정보이론	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADC6055	전파법규	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADC6064	디지털통신시스템	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADC6069	해양전파통신	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADO2073	임베디드시스템설계	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADO2074	해양통신시스템설계	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADC6059	해양전파공학	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADO2060	선박구조론	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADO2065	해운물류IT공학	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADO2075	해양통신시스템종합설계2	전공과목	2	4	4학년	2학기		심화트랙
0ADO2070	해양통신시스템종합설계1	전공필수	2	4	4학년	1학기		심화트랙

공과대학 전자재료공학과

1. 교육목표

- 전공역량을 갖추어 다양한 분야와 협업·융합하여 전자재료분야를 선도하는 인재양성

연번	핵심어	내용
1	전문성	· 전자 재료의 기본원리와 전자 소자 및 회로에 대한 폭 넓은 이해와 학문적 기초 습득
2	도전성	· 산업 현장에서 새로운 생각을 도출하여 가치를 실현하는 현장 실무 능력 배양
3	융합성	· 다학제적 지식, 종합적인 사고능력 및 협업 능력 배양을 통한 급변하는 산업기술 대처 능력 습득

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	8	8	18	12	59	16	128+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1175	벤처와리더십	인성교양	2	2	2학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9132	공학과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기
0ARC9118	수학의이해1	대학기초	3	3	1학년	1,2학기
0ARC9119	수학의이해2	대학기초	3	3	1학년	2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AHD0034	일반물리1	전공기초	2	2	1학년	1학기	
0AHD0035	일반물리실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AHD0036	일반화학1	전공기초	2	2	1학년	1학기	
0AHD0037	일반화학실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기	
0AHD0038	일반물리실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기	
0AHD0039	일반물리2	전공기초	2	2	1학년	2학기	
0AHD0040	일반화학2	전공기초	2	2	1학년	2학기	
0AHD0041	일반화학실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기	
0AHD0001	전자재료공학개론1	전공과목	3	3	1학년	1학기	SI과목
0AHD0002	전자재료공학개론2	전공과목	3	3	1학년	2학기	전공적응역량
0AHD0003	회로이론	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AHD0004	전자기학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AHD0005	공업수학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AHD0006	고체열역학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AHD0007	재료조직학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AHD0008	전자회로	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AHD0009	그린에너지재료	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AHD0010	결정학및분석	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AHD0011	시 기초프로그래밍	전공과목	3	3	2학년	2학기	SI과목
0AHD0012	전기전자회로실험	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0AHD0013	반도체재료	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AHD0014	박막제조공정	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AHD0015	전자재료물성	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AHD0016	디지털공학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AHD0017	전자재료물성실험	전공과목	2	3	3학년	1학기	
0AHD0018	고체전자소자	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AHD0019	전자세라믹스	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AHD0020	광학재료	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AHD0021	유기전자재료	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AHD0022	전자세라믹스실험	전공과목	2	3	3학년	2학기	
0AHD0023	나노재료및소자	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AHD0024	재료강도학	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AHD0025	센서재료	전공과목	3	3	4학년	1학기	전공적응역량
0AHD0026	자성재료	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AHD0027	반도체재료실험	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0AHD0028	캡스톤디자인1	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AHD0029	캡스톤디자인2	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AHD0030	마이크로/나노시스템	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AHD0031	디스플레이소재및소자	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AHD0032	에너지재료	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AHD0033	솔라셀소재및공정	전공과목	3	3	4학년	2학기	

공과대학 신소재공학과

1. 교육목표

연번	핵심어	내용
1	전문성	• 소재의 설계, 공정, 분석 등의 전문지식과 실무적 능력 배양
2	융합성	• 다학제적 지식, 종합적인 사고능력 및 협업 능력 배양
3	창조성	• 아이디어를 구체화하여 실현하는 능력 배양

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	8	16	9	59	19	128+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9132	공학과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기
0ARC9118	수학의이해1	대학기초	3	3	1학년	1,2학기
0ARC9119	수학의이해2	대학기초	3	3	1학년	2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ADG4386	일반물리1	전공기초	2	2	1학년	1학기	
0ADG4387	일반물리실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기	
0ADG4388	일반화학1	전공기초	2	2	1학년	1학기	
0ADG4389	일반화학실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기	
0ADG4390	일반물리2	전공기초	2	2	1학년	2학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ADG4391	일반물리실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기	
0ADG1070	신소재공학개론1	전공과목	3	3	1학년	1학기	SI과목 전공적응역량
0ADG1080	신소재공학개론II	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0ADG2030	고체열역학1	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADG3010	전기전자공학개론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADG4294	공업수학I	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADG4296	철강재료	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADG2110	고체열역학2	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADG2220	X-선결정학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADG2240	재료조직학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADG4295	공업수학II	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADG4297	비철재료	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADG4379	재료공학-시용합기술개론	전공과목	2	2	2학년	2학기	SI과목 전공적응역량
0ADG4382	재료시험법	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADG3050	전자재료공학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADG3080	상변태	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADG3320	세라믹재료학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADG4298	제선공학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADG3100	재료표면처리	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADG3240	전자세라믹스	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADG3260	주조공학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADG3380	반도체재료	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADG4293	제강공학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADG4383	전자재료실험	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADG3250	세라믹공정	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADG4010	재료강도학	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADG4060	금속제련공학	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADG4210	반도체제조공정	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADG4291	캡스톤디자인1	전공과목	3	3	4학년	1학기	캡스톤디자인
0ADG4302	프로젝트랩1	전공과목	1	2	4학년	1학기	
0ADG4303	자동차소재및부품	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADG4384	반도체재료실험	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADG4050	복합재료학	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADG4150	박막제조공정	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADG4170	센서재료	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADG4290	나노재료	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADG4292	캡스톤디자인2	전공과목	3	3	4학년	2학기	캡스톤디자인
0ADG4300	소성가공학	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADG4301	내화물재료	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADG4380	금속재료학실험	전공필수	3	3	2학년	1학기	
0ADG4381	세라믹재료실험	전공필수	3	3	3학년	1학기	

공과대학 자동차CT공학과

1. 교육목표

- 리더십, 전문, 융합

연번	핵심어	내용
1	리더십	<ul style="list-style-type: none"> • 미래자동차(커넥티드자동차)는 차량과 정보통신, 콘텐츠의 통합시스템으로 자동차, 전자, 통신, s/w의 다양한 학문의 융합과 이해를 필요로 함. • 다양한 학문을 차이와 공통성을 이해함으로써 폭넓은 사고를 할 수 있는 엔지니어 성장하도록 함. • 서로 다른 사고를 가진 개체간의 양보와 조율을 통해 상승효과(시너지)를 높일 수 있도록 조직을 조율하는 능력과 조화를 이룰 수 있는 능력을 함양.
2	전문	<ul style="list-style-type: none"> • 기초학문을 익히고 학문간 융합을 통한 응용학문(mechatronics, IOT, s/w)을 구현하는 기술을 익힘 • 각 전문분야(mechatronics, IOT, s/w)가 가지는 특성을 이해하고 이를 응용할 수 있는 능력을 함양. • 다양성과 전문지식을 바탕으로 다가올 미래를 예측하고 조직이 나아가야 할 방향과 비전을 제시하는 능력 함양.
3	융합	<ul style="list-style-type: none"> • 학문 간의 융합과 조직과 개인, 조직과 조직간, 개인과 개인간의 소통의 폭을 넓혀 다양성과 전문성을 바탕으로 기존 사고를 조합하고 발전시키는 능력을 함양. • 문제를 해결할 수 있는 다양한 전문지식과 이들의 조합을 통해 보다 효과적이며 정확한 해결방안을 제시할 수 있는 능력 함양.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	8	16	6	59	22	128+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	전학년	1,2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9132	공학과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기
0ARC9118	수학의이해1	대학기초	3	3	1학년	1학기
0ARC9119	수학의이해2	대학기초	3	3	1학년	2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ADY4269	일반물리1	전공기초	2	2	1학년	1학기	
0ADY4270	일반물리실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기	
0ADY4202	자동차ICT공학개론	전공과목	3	3	1학년	1학기	
0ADY4271	일반물리실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기	
0ADY4272	일반물리2	전공기초	2	2	1학년	2학기	
0ADY4268	자동차재료공학1	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0ADY4273	프로그래밍언어	전공과목	3	4	1학년	2학기	
0ADY2010	공업수학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADY4245	자동차기초회로실험1	전공과목	2	4	2학년	1학기	
0ADY4246	자동차기초회로1	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADY4248	프로그래밍응용	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADY4249	자동차전기기기1	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADY4251	자동차재료공학2	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADY4256	자동차전기기기2	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADY4260	자동차기초회로2	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADY4262	자동차기초회로실험2	전공과목	2	4	2학년	2학기	
0ADY4205	열역학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADY4206	수치해석	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADY4263	CAD 및 기계요소설계	전공과목	3	4	2학년	2학기	
0ADY4208	고체역학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADY4244	수치해석및인공지능응용	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADY4250	ICT신호및시스템	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADY4264	전자회로	전공과목	3	3	3학년	1학기	학점인증
0ADY4252	전자회로 실험	전공과목	2	4	3학년	1학기	캡스톤디자인
0ADY4235	캡스톤디자인1	전공과목	3	3	3학년	1학기	캡스톤디자인
0ADY4209	고체전자공학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADY4210	통신이론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADY4211	논리회로	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADY4215	동역학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADY4240	자동차공학설계	전공과목	3	3	3학년	1학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ADY4247	디지털ICT회로	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADY4216	반도체소자	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADY4217	센서및계측공학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADY4219	유체역학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADY4221	자동차시스템실험	전공과목	2	4	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ADY4230	프로젝트랩1	전공과목	1	2	3학년	2학기	
0ADY4241	자동차새시공학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADY4242	재료분석공학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADY4243	캡스톤디자인2	전공과목	3	3	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ADY4258	임베디드시스템 및 실습	전공과목	3	4	3학년	2학기	
0ADY4237	현장실습	전공과목	2	4	4학년	1학기	현장실습
0ADY4238	프로젝트랩2	전공과목	1	2	4학년	1학기	
0ADY4150	재료강도학	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADY4201	자동제어	전공과목	3	3	4학년	1학기	학점인증
0ADY4222	마이크로프로세서응용	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADY4223	초고주파공학	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADY4224	박막공학	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADY4225	자동차제어시스템	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADY4226	열전달	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADY4227	무선통신네트워크	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADY4228	미래자동차시스템	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADY4229	부식및방식	전공과목	3	3	4학년	2학기	



시용합대학

로봇자동화공학과

빅데이터시학과

컴퓨터공학부

사물인터넷트랙

인공지능트랙

정보보호학트랙

게임소프트웨어학과

↓ 전자및디스플레이공학부

↓ 전자공학트랙

↓ 디스플레이공학트랙

시융합대학 로봇자동화공학과

1. 교육목표

- 창의적 융합교육: 기계와 전기전자 분야가 창의적으로 결합된 융합교육을 통해 미래사회가 필요로 하는 창의적 인재를 교육
- 로봇자동화 분야의 전문인 육성: 로봇자동화분야의 기본 이론교육과 프로젝트 기반의 능동학습(Project Based Active Learning)을 통해 전문인으로 성장
- 이론과 실무를 겸비한 실천공학자 양성: 이론지식과 실무역량을 모두 갖춘 실천공학자 양성
- 미래기술을 선도하여 세계를 변화: 미래의 신기술 개발을 선도하고 세계를 변화시킴으로써 사회에 기여

연번	핵심어	내용
1	창의적 융합교육	• 기계와 전기전자 분야가 창의적으로 결합된 융합교육
2	로봇자동화 분야의 전문인	• 로봇자동화분야의 기본 이론교육과 프로젝트 기반의 능동학습(Project Based Active Learning)을 통해 전문인으로 성장
3	이론과 실무를 겸비한 실천공학자	• 이론지식과 실무역량을 모두 갖춘 실천공학자 양성
4	미래기술을 선도하여 세계를 변화	• 미래의 신기술 개발을 선도하고 세계를 변화시킴으로써 사회에 기여

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	8	8	18	6	59	22	128+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	전학년	1,2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	1학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9132	융합과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기
0ARC9118	수학의이해1	대학기초	3	3	1학년	1학기
0ARC9119	수학의이해2	대학기초	3	3	1학년	2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ADZ4241	일반물리1	전공기초	2	2	1학년	1학기	
0ADZ4242	일반물리실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기	
0ADZ4243	일반물리2	전공기초	2	2	1학년	2학기	
0ADZ4244	일반물리실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기	
0ADZ4205	지능로봇입문설계	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0ADZ4222	C프로그래밍기초	전공과목	2	4	1학년	2학기	전공적응역량
0ADZ2270	회로및시스템	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0ADZ2280	전기전자실험 I	전공과목	2	4	2학년	1학기	
0ADZ4193	기계설계	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량
0ADZ4204	C프로그래밍응용	전공과목	2	4	2학년	1학기	
0ADZ4217	디지털논리회로	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADZ4218	이산수학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ADZ2300	전기전자실험2	전공과목	2	4	2학년	2학기	
0ADZ2310	전자회로	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADZ3090	마이크로프로세서	전공과목	3	4	2학년	2학기	
0ADZ4198	기구학및기계가공	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADZ4225	지능정보수학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ADZ4226	PLC프로그래밍	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0ADZ3130	동역학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADZ4194	응용기계설계	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADZ4206	지능제어시스템	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADZ4214	객체지향프로그래밍	전공과목	2	4	3학년	1학기	
0ADZ4215	스마트융합시스템	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADZ4216	지능형IoT	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ADZ4186	프로젝트랩1	전공과목	1	2	3학년	2학기	
0ADZ4191	열유체공학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADZ4195	FL재료역학	전공과목	2	3	3학년	2학기	플립러닝
0ADZ4208	지능제어시스템설계	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADZ4209	윈도우즈프로그래밍	전공과목	2	4	3학년	2학기	캡스톤디자인
0ADZ4230	임베디드프로그래밍	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADZ4231	자료구조	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ADZ4210	빅데이터컴퓨팅	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADZ4212	네트워크프로그래밍	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADZ4213	모터제어알고리즘	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ADZ4236	패턴인식	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADZ4237	웹프로그래밍	전공과목	2	4	4학년	2학기	
0ADZ4238	딥러닝프레임워크	전공과목	2	3	4학년	2학기	
0ADZ4239	컴퓨터비전	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADZ4240	인간로봇과상호작용	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ADZ4211	로봇종합설계	전공필수	2	2	4학년	1학기	

시융합대학 빅데이터학과

1. 교육목표

교육목표: 데이터 분석 역량과 비즈니스 프로세스 혁신 역량을 고루 갖춘 빅데이터 분석 전문가 양성

- 통계학, 산업공학, 경영학 및 IT(정보기술) 소양을 고르게 가지고 있는 균형적 인재를 양성한다.
- 다양한 형태의 데이터를 가공 및 분석하여 창의적 지식을 창출할 수 있는 데이터 분석 전문가를 양성한다.
- 다양한 산업영역에서 발생하는 문제를 수리적, 과학적 기법에 기반하여 해결할 수 있는 비즈니스 역량을 보유한 융합형 인재를 양성한다.

연번	핵심어	내용
1	이해능력	• 주어진 문제를 올바르게 이해할 수 있다
2	분석능력	• 전문적인 통계지식을 바탕으로 분석할 수 있다
3	해석능력	• 분석된 결과를 올바르게 해석할 수 있다
4	표현능력	• 효과적으로 의사를 전달할 수 있다
5	협동능력	• 다른 사람과의 협업을 통해 목표를 달성할 수 있다

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	8	8	16	-	59	24	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	전학년	1,2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0ARC9118	수학의이해1	대학기초	3	3	1학년	1학기
0ARC9119	수학의이해2	대학기초	3	3	1학년	2학기
0ARC9133	융합과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0ABT5077	4차산업혁명과비즈니스의이해	전공과목	3	3	1학년	1학기	
0ABT5076	데이터사이언스개론2	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0ABT5078	시프로그래밍입문	전공과목	3	3	1학년	2학기	전공적응역량
0ABT5064	생산및운영관리1	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABT5068	CAD/CAM	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABT5080	인공지능입문	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABT5081	이산수학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABT5082	시프로그래밍실습1	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABT5083	자료구조	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABT5084	지능형MIS의이해	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0ABT5067	생산및운영관리2	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABT5085	알고리즘	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABT5086	고급데이터사이언스2	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABT5087	시프로그래밍실습2	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0ABT5088	데이터베이스	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAL0002	스마트품질경영	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABT5010	빅데이터분석	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0ABT5030	고급빅데이터분석	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABT5069	제품개발프로세스 및 협력사네트워크관리	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABT5089	머신러닝1	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량
0ABT5090	HCI개론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABT5091	최적화알고리즘1	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABT5092	시확률통계1	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0ABT5093	디자인사고와창의설계	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAL0003	스마트통합생산시스템	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABT5094	머신러닝2	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABT5095	최적화알고리즘2	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABT5096	시확률통계2	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABT5097	샘플링및시뮬레이션	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABT5098	데이터마이닝1	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0ABT5099	UX및UI디자인	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ABT5100	프로젝트설계1	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ABT5101	데이터마이닝2	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0ABT5073	스마트팩토리IoT품질관리시스템	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABT5102	프로젝트설계2	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABT5103	딥러닝	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABT5104	시응용과실무	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ABT5075	데이터사이언스개론1	전공필수	3	3	1학년	1학기	
0ABT5079	고급데이터사이언스1	전공필수	3	3	2학년	1학기	

시용합대학 컴퓨터공학부

1. 교육목표

(인재상) AI·SW 역량과 사고를 확산하고 행동하는 인재의 양성(AIM to be Specialist)
(교육목표)

- 소프트웨어적인 역량과 사고를 지닌 인재양성
- 창의적인 whole 융합 사고를 확산하는 인재양성
- 현장에서 실천하는 행동인 양성

연번	핵심어	내용
1	SW 역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 소프트웨어적인 역량과 사고를 지닌 인재양성을 위한 기본역량 강화교육 <ul style="list-style-type: none"> - 트랙 공통 교과목의 강화 - 수학, 어학 및 AI 기초능력 확대 - 프로그래밍 및 기초 이론 교과 강화
2	창의적 융합교육	<ul style="list-style-type: none"> • 창의적인 whole 융합 사고를 확산하는 인재양성을 위한 시용합교육 <ul style="list-style-type: none"> - AI 기반 교과목 강화 - 심화트랙 교육 강화 - 시창의융합 연계전공 운영
3	현장중심교육	<ul style="list-style-type: none"> • 현장에서 실천하는 행동인 양성을 위한 현장중심 산학연계교육 <ul style="list-style-type: none"> - 산학연계 프로젝트 이수 필수화 - AI Design Lab 및 산학 캡스톤디자인 교육 - 현장실습 및 HSCOPE(심화현장실습) 교육

2. 이수기준

트랙명	인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공과목		선택영역	졸업학점
						공통트랙	심화트랙		
사물인터넷트랙	7	12	-	18	-	30	29	36	132+P
인공지능트랙	7	12	-	18	-	30	29	36	132+P
정보보호트랙	7	12	-	18	-	30	29	36	132+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	1학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1학기

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	1학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0ADD6130	C프로그래밍기초	전공과목	3	4	1학년	1학기		공통트랙
0ADD6139	이산수학	전공과목	3	3	1학년	1학기		공통트랙
0ADD6146	지능정보입문설계	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADD6024	파이썬프로그래밍	전공과목	3	3	1학년	2학기		공통트랙
0ADD6115	C프로그래밍응용	전공과목	3	3	1학년	2학기	전공적응역량	공통트랙
0ADD6141	지능정보수학	전공과목	3	3	1학년	2학기		공통트랙
0ADD6180	인공지능입문	전공과목	3	3	1학년	2학기		공통트랙
0ADD2610	자료구조	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADD2720	객체지향프로그래밍	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADD6133	논리회로와스마트센서설계	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADD6185	확률과통계	전공과목	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0ADR2195	컴퓨터구조	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADD6131	알고리즘	전공과목	3	3	2학년	2학기		공통트랙
0ADR3170	웹프로그래밍	전공과목	3	3	2학년	2학기		공통트랙
0ADD3070	컴퓨터네트워크	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADD6029	운영체제및실습	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADD6132	데이터베이스	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADD6154	전공현장실습1	전공과목	2	2	3학년	1학기		공통트랙
0ADD6156	전공현장실습2	전공과목	4	4	3학년	1학기		공통트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0ADD6098	기계학습	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량	공통트랙
0ADD6136	Technical Reading & Writing	전공과목	3	3	3학년	2학기		공통트랙
0ADD6157	전공현장실습3	전공과목	2	2	3학년	2학기		공통트랙
0ADD6159	전공현장실습4	전공과목	4	4	3학년	2학기		공통트랙
0ADD6186	소프트웨어공학	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량	공통트랙
0ADD6165	전공현장실습7	전공과목	15	15	4학년	1,2학기		공통트랙
0ADD6134	졸업프로젝트1	전공과목	3	3	4학년	1학기	캡스톤디자인	공통트랙
0ADD6137	Global IT Trend Research	전공과목	3	3	4학년	1학기		공통트랙
0ADD6138	오픈소스세미나	전공과목	3	3	4학년	1학기		공통트랙
0ADD6161	전공현장실습5	전공과목	2	2	4학년	1학기		공통트랙
0ADD6163	전공현장실습6	전공과목	4	4	4학년	1학기		공통트랙
0ADD6135	졸업프로젝트2	전공과목	3	3	4학년	2학기	캡스톤디자인	공통트랙

◆사물인터넷트랙

0ADD6033	리눅스기초및실습	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADD6140	오픈소스하드웨어플랫폼	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADD6041	네트워크프로그래밍	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADD6142	리눅스시스템프로그래밍	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADD6148	모바일프로그래밍	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADD6152	오픈소스DB응용	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADD6144	지능형IoT SW	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADD6149	데이터분석과클라우드플랫폼	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADD6150	스마트모바일응용	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADD6145	스마트융합시스템	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADD6151	무선네트워크시스템	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
◆인공지능트랙								
0ADD6147	데이터과학및분석	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADD6153	인간과컴퓨터상호작용	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADD6155	텍스트처리	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADD6158	UI/UX프로그래밍	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADD6160	데이터마이닝	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADD6162	패턴인식	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADD6164	컴퓨터비전	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADD6166	지식표현및추론	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADD6167	딥러닝프레임워크	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADD6168	빅데이터컴퓨팅	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADD6169	정보검색	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADD6170	지능형SW설계및구축	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
◆정보보호트랙								
0ADD6176	웹프로그래밍및해킹	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADD6179	정보보호론	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADR2420	암호학프로그래밍	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADD6171	네트워크보안	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADD6172	스마트시스템보안	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADR3150	데이터베이스보안	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADD6173	지능형네트워크보안	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADD6174	SI기반보안관제	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADD6178	어플리케이션보안	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADD6175	디지털증거분석	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADD6177	오픈소스시큐어코딩	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙

시융합대학 게임소프트웨어학과

1. 교육목표

■ 게임미디어SW/게임애니메이션벤처융합트랙

4차 산업혁명시대에 맞추어 게임업계가 필요로 하는 인재가 무엇인지 고민하고 그에 맞는 맞춤형 인재를 육성하기 위해 노력하는 전공이다. 단순히 게임 관련 기술과 업무만 배우는 것이 아니라, 사람들 간의 다양하고 복잡한 환경을 극복하는 이해하고 화합하는 협력하는 괴짜를 만들기 위한 체계적인 교육을 시행한다.

연번	핵심어	내용
1	상상력과 창의성	• 상상력과 창의성을 바탕으로 21C 디지털콘텐츠를 창안하는 능력 함양
2	실무 역량 강화	• 전공지식의 깊이 있는 교육과 산학 연구를 통한 실무역량 강화
3	융합적 사고	• 전문지식을 갖추고 다양한 상황에서 유연하게 창조적으로 응용할 수 있는 능력 함양

■ 애니메이션트랙

4차 산업혁명시대에 맞추어 예술과 첨단기술의 융합을 바탕으로 창의력과 실무역량을 갖춘 애니메이션 전문 인력 양성을 목표로 한다. 이를 위해 실습 중심의 교육과 특성화된 교과과정으로 애니메이션 기획부터 컨셉 아트, 레이아웃, 제작, VFX, 연출, 편집까지 전 과정에 대해 체계적인 교육을 시행한다.

연번	핵심어	내용
1	창작 스토리텔러	• 인간과 사회를 위한 원천 창작소스를 개발하여 연출 및 기획력을 함양
2	실무 역량 강화	• 전공지식의 깊이 있는 교육과 산학 연구를 통한 실무역량 강화
3	융합적 사고	• 전문지식을 갖추고 다양한 상황에서 유연하게 창조적으로 응용할 수 있는 능력 함양

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	8	8	16	-	59	24	122+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	전학년	1,2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9133	융합과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AEU0003	창의프로그래밍입문설계	전공과목	3	3	1학년	1학기	
0AEU0005	컴퓨터프로그래밍기초	전공과목	3	4	1학년	1학기	
0AAS0002	게임이미지편집	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AEU0004	2D게임스크립트	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AEU0006	게임수학	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AEU0007	컴퓨터프로그래밍심화	전공과목	3	4	1학년	2학기	
0AEU0032	이미지편집	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AEU0033	세계신화이해	전공과목	3	3	1학년	2학기	전공적응역량
0AAS0003	객체지향프로그래밍	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAS0005	게임컨셉디자인	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AEU0008	게임제작기초및실습	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AEU0009	자료구조	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AEU0011	게임알고리즘	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AEU0036	2D게임레벨디자인	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAS0004	게임시나리오 디자인	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAS0006	3D게임제작실습	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAS0007	게임개발기술응용	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAS0022	게임시스템디자인	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AEU0013	게임프레임워크	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAS0008	게임엔진기초	전공과목	3	3	3학년	1학기	캡스톤디자인
0AAS0009	3D그래픽모델링	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAS0015	게임콘텐츠디자인	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AEU0015	게임물리	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AEU0016	게임디자인패턴	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AEU0017	3D게임그래픽스프로그래밍	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAS0010	게임네트워크프로그래밍	전공과목	3	3	3학년	2학기	캡스톤디자인
0AAS0023	고급게임엔진프로그래밍	전공과목	3	3	3학년	2학기	캡스톤디자인
0AAS0016	3D게임그래픽스엔진개발	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AEU0020	게임OS및DB	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AEU0023	게임인공지능	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AEU0051	3D게임레벨디자인	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAS0011	게임알고리즘실무	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAS0012	게임마케팅	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAS0013	졸업프로젝트1	전공과목	3	3	4학년	1학기	캡스톤디자인
0AEU0026	실감형콘텐츠제작(AR/VR)	전공과목	3	3	4학년	1학기	캡스톤디자인
0AAS0014	졸업프로젝트2	전공과목	3	3	4학년	2학기	캡스톤디자인
0AAS0021	고급게임서버프로그래밍	전공과목	3	3	4학년	2학기	캡스톤디자인
0AAS0001	게임제작의이해	전공필수	3	3	1학년	1학기	

시용합대학 전자및디스플레이공학부

1. 교육목표

- 전자공학/디스플레이공학 분야의 전문지식과 창의적 사고 및 협업능력을 바탕으로 문제를 해결하고 종합적인 시스템을 설계할 수 있는 능력을 배양한다.

연번	핵심어	내용
1	문제해결능력	• 공학적 기초지식과 창의적인 사고를 바탕으로 문제를 해결할 수 있다.
2	시스템 설계능력	• 전자 및 디스플레이 공학 분야 전문지식을 기반으로 종합적인 시스템을 설계할 수 있다.
3	소통과 협업능력	• 조직의 한 구성원으로서 효과적인 의사전달 능력과 팀워크를 갖추고 있다.
4	국제화 및 자기개발 능력	• 국제화 시대에 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 갖추고, 지속적으로 자기개발에 참여할 수 있다.

2. 이수기준

트랙명	인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공과목		선택영역	졸업학점
						공통트랙	심화트랙		
전자공학트랙	7	8	8	18	20	29	30	8	128+P
디스플레이공학트랙	7	8	8	18	20	29	30	8	128+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시외컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	2학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0ARC9118	수학의이해1	대학기초	3	3	1학년	1,2학기
0ARC9119	수학의이해2	대학기초	3	3	1학년	2학기
0ARC9133	융합과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0ADQ4160	일반물리1	전공기초	2	2	1학년	1학기		
0ADQ4161	일반물리실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기		
0ADQ4162	일반화학1	전공기초	2	2	1학년	1학기		
0ADQ4163	일반화학실험1	전공기초	1	2	1학년	1학기		
0ADQ4151	인공지능프로그래밍	전공기초	2	2	1학년	2학기	전공적응역량	
0ADQ4165	일반물리2	전공기초	2	2	1학년	2학기		
0ADQ4166	일반물리실험2	전공기초	1	2	1학년	2학기		
0ADQ4164	공업수학	전공기초	3	3	2학년	1학기		
0ARC9082	기초프로그래밍	전공기초	3	3	2학년	1학기		
0ARC9107	응용프로그래밍	전공기초	3	3	2학년	2학기		
0ADQ4128	전자및디스플레이개론	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADB2010	회로이론1	전공과목	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0ADB2030	전자기학1	전공과목	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0ADB2340	디지털논리회로	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량	공통트랙
0ADQ4125	기초전자실험	전공과목	2	4	2학년	1학기		공통트랙
0ADV4393	전자공학1	전공과목	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0ADB2040	전자기학2	전공과목	3	3	2학년	2학기		공통트랙
0ADB2220	마이크로프로세서	전공과목	3	3	2학년	2학기	PBL	공통트랙
0ADB3430	자동제어	전공과목	3	3	3학년	1학기		공통트랙
0ADV4417	반도체공학	전공과목	3	3	3학년	2학기		공통트랙
0ADQ4133	창의종합설계	전공필수	3	3	4학년	1학기	캡스톤디자인	공통트랙

◆디스플레이공학트랙

0ADQ4102	디스플레이공학	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량	심화트랙
0ADQ4136	전자응용실험	전공과목	2	4	2학년	2학기		심화트랙
0ADV4394	전자공학2	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADQ4117	OLED공학	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADQ4130	디스플레이공정실습1	전공과목	2	4	3학년	1학기	전공적응역량	심화트랙
0ADQ4135	반도체디스플레이재료	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADQ4143	디스플레이광학	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADV4426	정역학	전공과목	2	2	3학년	1학기		심화트랙
0ADQ4131	디스플레이공정실습2	전공과목	2	4	3학년	2학기		심화트랙
0ADQ4137	트랜지스터공학	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADQ4142	모바일시스템설계	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADV3380	메카트로닉스	전공과목	3	3	3학년	2학기	SI과목	심화트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0ADV4427	액정공학	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADV4170	차세대디스플레이	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADV4430	장비역학	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADQ4138	반도체디스플레이공정장비	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADB3420	반도체소자및공정	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADV4406	장비설계	전공과목	3	3	4학년	1학기	SI과목	심화트랙
0ADQ4105	졸업세미나(실무특강)	전공과목	2	2	4학년	2학기		심화트랙
0ADQ4139	OLED화학	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙

◆전자공학트랙

0ADB2020	회로이론2	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0ADQ4107	전자공학기초실험	전공과목	2	4	2학년	2학기		심화트랙
0ADB3010	전자회로1	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량	심화트랙
0ADB4470	임베디드시스템	전공과목	3	3	3학년	1학기	PBL	심화트랙
0ADB6021	전자회로실험1	전공과목	2	4	3학년	1학기		심화트랙
0ADQ4152	정보신호처리	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0ADB3020	전자회로2	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량	심화트랙
0ADB3260	멀티미디어공학	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADB3390	센서공학	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0ADB6014	통신시스템	전공과목	3	3	3학년	2학기	PBL	심화트랙
0ADB6022	전자회로실험2	전공과목	2	4	3학년	2학기		심화트랙
0ADQ4145	머신러닝	전공과목	3	3	3학년	2학기	SI과목 PBL	심화트랙
0ADB3120	초고주파공학	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADB4270	영상처리공학1	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADB6024	디지털응용실험	전공과목	2	4	4학년	1학기		심화트랙
0ADQ4154	VLSI 설계	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADQ4155	집적회로공정	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0ADB4220	광통신	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADB4271	영상처리공학2	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADB6025	응용전자실험	전공과목	2	4	4학년	2학기		심화트랙
0ADB6026	SOC설계	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0ADQ4144	IoT엣지시스템	전공과목	3	3	4학년	2학기	PBL	심화트랙
0ADQ4153	PLC제어	전공과목	3	3	4학년	2학기	PBL	심화트랙



예체능대학

사회체육학과

골프산업학과

시각디자인학과

산업디자인학과

실내디자인학과

애니메이션학과

문화영상학부



영상미디어트랙



문화콘텐츠기획트랙



공연예술학부

실용음악트랙

피아노트랙

연극트랙

예체능대학 사회체육학과

1. 교육목표

- 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.

연번	핵심어	내용
1	사회체육 지도	• 이론을 바탕으로 다양한 실기능력을 배양하여 시도체육회 지도자, 스포츠센터 지도자, 퍼스널트레이너, 운동재활전문가 등의 역할을 수행함
2	사회체육 행정 및 경영	• 스포츠산업 현장에 필요한 스포츠 경영 전문가, 스포츠 마케터, 스포츠 행정가 등의 역할을 수행함
3	창의적 리더십	• 스포츠와 관련된 실용적 문제들을 창의적인 방법으로 해결할 수 있는 능력을 지닌 리더십을 의미함

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	2	19	-	71	15	124+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	1학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	SI와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0ARC9130	문화예체능과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AEC1000	체육원리	전공과목	2	2	1학년	1학기	
0AEC1130	태권도1	전공과목	1	2	1학년	1학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AEC3020	수영1	전공과목	1	2	1학년	1학기	현장실습
0AEL0003	스포츠윤리	전공과목	3	3	1학년	1학기	
0AEL0004	스포츠산업론	전공과목	2	2	1학년	1학기	
0AEL0009	승마	전공과목	1	2	1학년	1학기	현장실습
0AEC2340	스키1	전공과목	1	2	1학년	2학기	현장실습
0AEC2430	웨이트트레이닝1	전공과목	1	2	1학년	2학기	
0AEC4160	수영2	전공과목	1	2	1학년	2학기	현장실습
0AEC4261	댄스스포츠	전공과목	1	2	1학년	2학기	
0AEC4640	골프1	전공과목	1	2	1학년	2학기	
0AEC2040	테니스1	전공과목	1	2	2학년	1학기	
0AEC2070	에어로빅댄스1	전공과목	1	2	2학년	1학기	
0AEC2170	축구	전공과목	1	2	2학년	1학기	
0AEC2230	운동역학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AEC2250	배드민턴1	전공과목	1	2	2학년	1학기	
0AEC4090	골프2	전공과목	1	2	2학년	1학기	
0AEC4752	스포츠 심리학	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0AEL0029	웨이크보드	전공과목	1	2	2학년	1학기	현장실습
0AEC2231	운동생리학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AEC3090	테니스2	전공과목	1	2	2학년	2학기	
0AEH1080	탁구	전공과목	1	2	2학년	2학기	
0AEH3570	스포츠교육학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AEL0028	바디쉐이핑	전공과목	1	2	2학년	2학기	
0AEL0030	기능해부학	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0AEL0032	스포츠실기지도법	전공과목	1	2	2학년	2학기	
0AEL0080	사회체육론	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0AEC3210	코칭론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AEC3540	에어로빅댄스2	전공과목	1	2	3학년	1학기	
0AEC3570	스포츠정책론	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0AEC4081	수상스포츠	전공과목	1	2	3학년	1학기	현장실습
0AEC4110	태권도2	전공과목	1	2	3학년	1학기	
0AEC4751	아동체육	전공과목	3	3	3학년	1학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AEH2540	비교체육	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AEL0035	휘트니스운동	전공과목	1	2	3학년	1학기	
0AEC1150	스포츠경영학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AEC2480	웨이트트레이닝2	전공과목	1	2	3학년	2학기	
0AEC3411	배구	전공과목	1	2	3학년	2학기	
0AEC3430	스키2	전공과목	1	2	3학년	2학기	현장실습
0AEC4754	여가레크리에이션	전공과목	2	2	3학년	2학기	
0AEC4755	교수학습행동분석	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AEL0039	퍼스널트레이닝특강	전공과목	2	2	3학년	2학기	
0AEC4180	스포츠마사지	전공과목	1	2	4학년	1학기	
0AEC4680	스킨스쿠버	전공과목	1	2	4학년	1학기	현장실습
0AEC4740	스포츠과학연구법	전공과목	3	3	4학년	1학기	PBL
0AEC4753	스포츠빅데이터분석과인공지능	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AEH4300	스포츠시설관리	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0AEL0044	인체동작분석	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0AEL0047	캠핑	전공과목	1	2	4학년	1학기	현장실습
0AEC2300	배드민턴2	전공과목	1	2	4학년	2학기	
0AEC4250	스포츠마케팅	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AEC4749	스포츠이벤트 기획 및 실무	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AEC4750	스포츠법	전공과목	3	3	4학년	2학기	캡스톤디자인
0AEC4757	현장실습	전공과목	0	0	4학년	2학기	
0AEC3440	스포츠사회학	전공필수	3	3	1학년	2학기	
0AEC4140	체육측정평가	전공필수	2	2	3학년	2학기	

예체능대학 골프산업학과

1. 교육목표

- 국제적 골프산업 감각을 갖춘 현장 중심형의 전문가 자질을 배양하고 실용적 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 골프산업 전공지식 교육

연번	핵심어	내용
1	글로벌	• 골프산업 트렌드의 국제적 시대적 감각을 갖춘 능력
2	창의성	• 실용적 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력
3	전문성	• 문제해결에 지식, 경험, 역량적 측면에서 인정을 받는 능력

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	12	2	19	-	71	13	124+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1149	논리적사고와표현	기초교양	2	2	2학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0APR1159	독서와토론	기초교양	2	2		

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AET0001	어프로치샷	전공과목	1	2	1학년	1학기	전공적응역량
0AET0011	골프스윙원리	전공과목	1	2	1학년	1학기	전공적응역량
0AET0022	골프학개론	전공과목	2	2	1학년	1학기	전공적응역량
0AET0033	골프기초기술1	전공과목	1	2	1학년	1학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AET0044	시외골프산업	전공과목	2	2	1학년	1학기	
0AET0002	골프와 동계스포츠1	전공과목	1	2	1학년	2학기	
0AET0003	골프인체구조학	전공과목	2	2	1학년	2학기	전공적응역량
0AET0012	스크린 골프	전공과목	2	3	1학년	2학기	전공적응역량
0AET0023	골프웨이트트레이닝	전공과목	1	2	1학년	2학기	
0AET0034	골프기초기술2	전공과목	1	2	1학년	2학기	
0AET0035	파3 1	전공과목	2	3	1학년	2학기	
0AET0045	시외골프인텔리전스	전공과목	2	2	1학년	2학기	
0AET0004	골프규칙 및 에티켓	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0AET0013	골프산업론	전공과목	2	2	2학년	1학기	전공적응역량
0AET0014	골프와 하계스포츠 1	전공과목	1	2	2학년	1학기	
0AET0024	골프클럽 및 리조트론	전공과목	2	2	2학년	1학기	전공적응역량
0AET0025	실전골프경기분석	전공과목	3	4	2학년	1학기	
0AET0036	파3 2	전공과목	2	3	2학년	1학기	
0AET0037	골프전문기술	전공과목	1	2	2학년	1학기	
0AET0005	골프와 커뮤니케이션	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0AET0015	골프경기전략	전공과목	3	4	2학년	2학기	
0AET0016	골프측정평가	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0AET0026	골프파워트레이닝	전공과목	1	2	2학년	2학기	
0AET0027	골프와동계스포츠2	전공과목	1	2	2학년	2학기	
0AET0038	골프멘탈	전공과목	2	2	2학년	2학기	전공적응역량
0AET0006	골프와 하계스포츠2	전공과목	1	2	3학년	1학기	
0AET0017	골프산업행정관리론	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0AET0018	골프산업창업론	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0AET0028	골프트레이닝방법론	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AET0039	골프미디어론	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0AET0040	골프실전코스공략법	전공과목	3	4	3학년	1학기	
0AET0007	골프경기실습1	전공과목	3	4	3학년	2학기	
0AET0019	골프소비자행동론	전공과목	2	2	3학년	2학기	
0AET0029	골프마사지및테이핑	전공과목	1	2	3학년	2학기	
0AET0030	골프장비학	전공과목	2	2	3학년	2학기	전공적응역량
0AET0041	골프심리학	전공과목	2	2	3학년	2학기	
0AET0008	골프경기실습2	전공과목	3	4	4학년	1학기	
0AET0020	골프산업연구법	전공과목	2	2	4학년	1학기	캡스톤디자인
0AET0031	골프컨디셔닝	전공과목	2	2	4학년	1학기	전공적응역량
0AET0042	골프전문실기레슨법	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0AET0009	골프체력관리 및 실습	전공과목	3	3	4학년	2학기	전공적응역량
0AET0010	골프규칙 및 실습	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0AET0021	골프인턴십	전공과목	1	2	4학년	2학기	
0AET0032	골프장 안전관리	전공과목	2	2	4학년	2학기	캡스톤디자인
0AET0043	골프지도론 및 실습	전공과목	2	2	4학년	2학기	전공적응역량

예체능대학 시각디자인학과

1. 교육목표

- 시각디자인 분야의 전문가로서 필수적인 표현력을 기른다.

연번	핵심어	내용
1	사고력	• 새로운 이미지 창출 능력을 기른다.
2	이해력	• 사회 변화를 이해하고 전문가로서 수행할 대상과 미디어에 대한 통찰력을 기른다
3	소통능력	• 소통이라는 시각디자인의 본질을 이해하고 체득한다

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	10	2	19	-	71	15	124+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1149	논리적사고와표현	기초교양	2	2	2학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0APR1159	독서와토론	기초교양	2	2		

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AEE1127	현대디자인론	전공과목	2	2	1학년	1학기	전공적응역량
0AEE4741	creative design	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AEE4746	기초타입실습1	전공과목	2	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AEE4748	비주얼리터러시1	전공과목	2	3	1학년	1학기	전공적응역량

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AEE4750	드로잉	전공과목	2	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AEE1230	디자인사	전공과목	2	2	1학년	2학기	전공적응역량
0AEE4747	기초타입실습2	전공과목	2	3	1학년	2학기	전공적응역량
0AEE4749	비주얼리더러시2	전공과목	2	3	1학년	2학기	전공적응역량
0AEE4751	모델링	전공과목	2	3	1학년	2학기	전공적응역량
0AEE2210	그래픽디자인1	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AEE2510	포토그래피1	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AEE2540	디자인공예교과교육론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AEE4729	브랜드디자인1	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AEE4752	인쇄광고1	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AEE4754	인터랙션코딩	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AEE4770	타이포그래피	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AEE2211	그래픽디자인2	전공과목	2	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AEE2511	포토그래피2	전공과목	2	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AEE4700	디자인공예교과교재및연구법	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AEE4730	브랜드디자인2	전공과목	2	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AEE4753	인쇄광고2	전공과목	2	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AEE4755	멀티미디어시인포그래픽	전공과목	2	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AEE4756	타입디자인	전공과목	2	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AEE2560	디자인공예교과논리및논술	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AEE3500	편집디자인1	전공과목	2	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AEE3760	비주얼프로젝트1	전공과목	2	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AEE4731	미디어정보디자인1	전공과목	2	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AEE4757	브랜드패키지디자인1	전공과목	2	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AEE4759	영상광고1	전공과목	2	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AEE4761	캐릭터상품디자인1	전공과목	2	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AEE3501	편집디자인2	전공과목	2	3	3학년	2학기	전공적응역량
0AEE3613	디자인세미나	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량
0AEE3770	비주얼프로젝트2	전공과목	2	3	3학년	2학기	전공적응역량
0AEE4732	미디어정보디자인2	전공과목	2	3	3학년	2학기	전공적응역량
0AEE4758	브랜드패키지디자인2	전공과목	2	3	3학년	2학기	전공적응역량
0AEE4760	영상광고2	전공과목	2	3	3학년	2학기	전공적응역량
0AEE4762	캐릭터상품디자인2	전공과목	2	3	3학년	2학기	전공적응역량
0AEE4763	C.패키지프로젝트	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0AEE4764	광고프로젝트	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0AEE4765	미디어프로젝트	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0AEE4766	캐릭터프로젝트	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0AEE4771	그래픽프로젝트	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0AEE4070	졸업연구	전공과목	1	1	4학년	2학기	
0AEE4767	그래픽포트폴리오	전공과목	2	3	4학년	2학기	
0AEE4768	미디어포트폴리오	전공과목	2	3	4학년	2학기	
0AEE4769	브랜드포트폴리오	전공과목	2	3	4학년	2학기	

예체능대학 산업디자인학과

1. 교육목표

- 창의적사고와 전문기술을 바탕으로 실무에 적합한 인재양성

연번	핵심어	내용
1	창의적 사고	• 디자인싱킹을 통해 문제해결에 대한 다양하고 새로운 접근방식을 습득
2	전문지식 · 기술	• 전문지식을 바탕으로 문제의 실질적 해결을 위한 기술과 경험의 겸비
3	글로벌 역량	• 글로벌 디자인의 트렌드를 파악하고 해외 디자인 업계에서 활약할 수 있는 디자인 역량
4	소통협업 능력	• 타 분야의 전문성에 대한 이해도를 높이고 타인의 의견을 존중하며 융합, 협업하는 능력

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	12	2	19	-	71	13	124+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1175	벤처와리더십	인성교양	2	2	2학년	2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	1,2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	SI와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1149	논리적사고와표현	기초교양	2	2	2학년	2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2		2학기
0ARC9130	문화예체능과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AED1090	기초디자인1	전공과목	2	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AED1150	디자인제도	전공과목	2	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AED1210	기초표현기법1	전공과목	2	3	1학년	1학기	전공적응역량

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AED1200	기초표현기법2	전공과목	2	3	1학년	2학기	전공적응역량
0AED1220	기초디자인2	전공과목	2	3	1학년	2학기	전공적응역량
0AED1280	현대디자인론	전공과목	2	2	1학년	2학기	전공적응역량
0AED1290	테크니컬드로잉	전공과목	2	3	1학년	2학기	전공적응역량
0AED2150	디자인스튜디오1	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AED2261	디자인스케치1	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AED2270	기초3D모델링1	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AED2330	산업디자인그래픽1	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AED4422	서양미술사	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AED2160	디자인스튜디오2	전공과목	2	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AED2301	디자인스케치2	전공과목	2	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AED2310	기초3D모델링2	전공과목	2	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AED2340	산업디자인그래픽2	전공과목	2	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AED3351	컨셉디자인1	전공과목	2	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AED3361	제품디자인1	전공과목	2	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AED3370	3D디자인1	전공과목	2	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AED3440	환경디자인1	전공과목	2	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AED3260	제품디자인2	전공과목	2	3	3학년	2학기	전공적응역량
0AED3270	환경디자인2	전공과목	2	3	3학년	2학기	캡스톤디자인
0AED3420	컨셉디자인2	전공과목	2	3	3학년	2학기	전공적응역량
0AED3450	멀티미디어디자인	전공과목	2	3	3학년	2학기	전공적응역량
0AED4320	제품디자인3	전공과목	3	4	4학년	1학기	전공적응역량
0AED4330	컨셉디자인3	전공과목	3	4	4학년	1학기	전공적응역량
0AED4380	산업디자인워크샵1	전공과목	2	3	4학년	1학기	전공적응역량
0AED4400	환경디자인3	전공과목	3	4	4학년	1학기	전공적응역량
0AED4424	엔터테인먼트디자인1	전공과목	2	3	4학년	1학기	전공적응역량
0AED4350	컨셉디자인4	전공과목	3	4	4학년	2학기	전공적응역량
0AED4360	제품디자인4	전공과목	3	4	4학년	2학기	전공적응역량
0AED4410	환경디자인4	전공과목	3	4	4학년	2학기	전공적응역량
0AED4420	디자인매니지먼트	전공과목	3	3	4학년	2학기	전공적응역량
0AED4423	엔터테인먼트디자인2	전공과목	2	3	4학년	2학기	전공적응역량
0AED4392	포트폴리오	전공필수	3	4	4학년	1학기	전공적응역량
0AED4282	졸업연구	전공필수	2	2	4학년	2학기	전공적응역량

예체능대학 실내디자인학과

1. 교육목표

- ‘다원적 사고를 갖추고 공간디자인 혁신을 주도하는 인재상’ 실현을 위해 전공역량(종합해석역량, 콘텐츠 기획역량, 프레젠테이션역량, 트렌드주도역량)을 함양함으로써 「논리적·실용적 사고에 기반한 정보해석 및 적용을 통해 창의적 공간디자인을 견인하는 디자이너 양성」을 교육목표로 한다.

연번	핵심어	내용
1	논리적·실용적 사고	• 공간디자인에 관련된 이론 및 기술에 대한 전문지식 습득을 통해 실제 프로젝트에 접목할 수 있는 실무형 인재양성
2	정보해석 및 적용	• 현실의 문제점과 수집된 정보를 종합적으로 해석하여 최적의 해결방안을 찾아 공간디자인에 적용할 수 있는 인재양성
3	창의적 공간디자인	• 실용적 창의력을 기반으로 국내외 공간디자인을 선도하는 인재양성

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	12	2	19	-	71	13	124+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	1학년	1학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0APR1149	논리적사고와표현	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0ARC9130	문화예체능과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AEB1400	기초공간디자인 I	전공과목	3	4	1학년	1학기	전공적응역량
0AEB4811	CAD I	전공과목	2	3	1학년	1학기	
0AEB1401	기초공간디자인 II	전공과목	3	4	1학년	2학기	
0AEB4812	CAD II	전공과목	2	3	1학년	2학기	
0AEB4813	실내디자인개론	전공과목	2	2	1학년	2학기	전공적응역량
0AEB2680	실내계획론 I	전공과목	2	2	2학년	1학기	전공적응역량
0AEB4600	디지털공간디자인 I	전공과목	2	3	2학년	1학기	
0AEB4801	공간디자인LAB I	전공과목	4	4	2학년	1학기	
0AEB4803	실내디자인LAB I	전공과목	4	4	2학년	1학기	
0AEB4816	실내디자인사	전공과목	2	2	2학년	1학기	
0AEB2461	공간조형론	전공과목	2	2	2학년	2학기	
0AEB2690	실내계획론 II	전공과목	2	2	2학년	2학기	전공적응역량
0AEB4610	디지털공간디자인 II	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0AEB4802	공간디자인LAB II	전공과목	4	4	2학년	2학기	
0AEB4804	실내디자인LAB II	전공과목	4	4	2학년	2학기	
0AEB3981	환경커뮤니케이션	전공과목	2	2	3학년	1학기	전공적응역량
0AEB4807	공간재료학	전공과목	2	2	3학년	1학기	
0AEB4817	환경디자인LAB	전공과목	2	3	3학년	1학기	
0AEB4826	시 기반 파라메트릭 디자인 I	전공과목	2	3	3학년	1학기	SI과목
0AEB3670	구조및법규	전공과목	2	2	3학년	2학기	
0AEB3934	공간디자인스튜디오 II	전공과목	3	4	3학년	2학기	
0AEB4355	디자인세미나	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량
0AEB4818	공간요소설계	전공과목	2	3	3학년	2학기	
0AEB4823	PBL 실내디자인스튜디오	전공과목	3	4	3학년	2학기	PBL
0AEB4827	시 기반 파라메트릭 디자인 II	전공과목	2	3	3학년	2학기	SI과목
0AEB4800	시공및적산	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0AEB4810	포트폴리오	전공과목	3	4	4학년	1학기	
0AEB4814	공공디자인론	전공과목	2	2	4학년	1학기	
0AEB4821	친환경디자인	전공과목	3	4	4학년	1학기	
0AEB4622	졸업연구	전공과목	2	3	4학년	2학기	
0AEB4761	공간실험스튜디오 II	전공과목	3	4	4학년	2학기	
0AEB4780	실무드로잉	전공과목	2	3	4학년	2학기	
0AEB4809	리모델링프로젝트 II	전공과목	2	3	4학년	2학기	
0AEB4815	서비스디자인론	전공과목	2	2	4학년	2학기	
0AEB4822	환경디자인스튜디오	전공과목	3	4	4학년	2학기	
0AEB3933	공간디자인스튜디오 I	전공필수	3	4	3학년	1학기	
0AEB4760	공간실험스튜디오 I	전공필수	3	4	4학년	1학기	
0AEB4808	리모델링프로젝트 I	전공필수	2	3	4학년	1학기	

예체능대학 애니메이션학과

1. 교육목표

연번	핵심어	내용
1	이해능력	• 다양한 문화매체와 학습을 통해 현상을 이해하고 분석하는 능력을 키워 객관적이면서도 창의적으로 상황을 판단할 수 있다.
2	기획능력	• 현상을 이해한 바탕 위에 목적인 결과를 도출할 수 있는 설계 능력을 함양하도록 해 합목적적이고 과학적인 창작 활동을 할 수 있다.
3	제작능력	• 다양한 도구와 매체를 원활하게 다룰 수 있는 인재를 키우고, 이들간의 협업을 통해 창작의 능력을 최대화할 수 있다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
7	12	2	19	-	71	13	124+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1149	논리적사고와표현	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	2학기
0ARC9130	문화예체능과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AEN5045	디지털애니메이션기초	전공과목	2	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AEQ9130	디지털이미징	전공과목	2	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AEQ9131	캐릭터컨셉드로잉	전공과목	2	3	1학년	1학기	
0AEQ9133	만화애니메이션연구	전공과목	2	3	1학년	1학기	
0AEQ9125	3D그래픽스기초2	전공과목	2	3	1학년	2학기	
0AEQ9126	영상편집	전공과목	2	3	1학년	2학기	
0AEQ9127	웹기반플랫폼연구	전공과목	2	3	1학년	2학기	
0AEQ9132	작화1	전공과목	2	3	1학년	2학기	전공적응역량
0AEQ9134	코스튬드로잉	전공과목	2	3	1학년	2학기	
0AEQ9135	페인팅테크닉	전공과목	2	3	1학년	2학기	
0AEQ9136	작품분석	전공과목	2	3	1학년	2학기	
0ADD6109	3D제작스튜디오1	전공과목	2	3	2학년	1학기	
0AEN2171	작화2	전공과목	2	3	2학년	1학기	
0AEN2230	애니메이션드로잉	전공과목	2	3	2학년	1학기	
0AEN3100	애니메이션기획연출	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AEN3270	3D애니메이션1	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AEN5023	표현기법연구1	전공과목	2	3	2학년	1학기	
0AEP0056	2D애니메이션1	전공과목	2	3	2학년	1학기	
0AEQ9152	비주얼모션&이펙트1	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AEN3240	2D애니메이션2	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0AEN3330	3D애니메이션2	전공과목	2	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AEN5024	표현기법연구2	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0AEQ9151	3D제작스튜디오2	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0AEQ9153	비주얼모션&이펙트2	전공과목	2	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AEQ9154	배경&프랍아트	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0AEQ9155	비주얼디벨롭먼트	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0AEQ9194	스톱모션1	전공과목	2	3	2학년	2학기	
0AEN3260	시나리오실습	전공과목	2	3	3학년	1학기	전공적응역량 캡스톤디자인
0AEN5021	단편창작애니메이션1	전공과목	2	3	3학년	1학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AEN5037	3D스컬핑&페인팅	전공과목	2	3	3학년	1학기	
0AEQ9158	가상현실시물레이션1	전공과목	2	3	3학년	1학기	
0AEQ9160	디지털작화	전공과목	2	3	3학년	1학기	
0AEQ9195	스톱모션2	전공과목	2	3	3학년	1학기	
0AEQ9196	2D애니메이션 II 1	전공과목	2	3	3학년	1학기	
0AEU0062	AI3D어드벤스애니메이션1	전공과목	2	3	3학년	1학기	시과목
0AEN3041	캐릭터연구	전공과목	2	3	3학년	2학기	
0AEN5022	단편창작애니메이션2	전공과목	2	3	3학년	2학기	
0AEN5046	VFX캐릭터애니메이션	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AEQ9161	매트페인팅	전공과목	2	3	3학년	2학기	
0AEQ9162	어드벤스프로덕션	전공과목	2	3	3학년	2학기	
0AEQ9197	2D애니메이션 II 2	전공과목	2	3	3학년	2학기	
0AEU0063	AI3D어드벤스애니메이션2	전공과목	2	3	3학년	2학기	시과목
0AEU0064	AI3D라이팅&랜더링	전공과목	3	3	3학년	2학기	시과목 캡스톤디자인
0AEN3370	3D특수효과및합성	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0AEN4110	영상분석	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0AEN4120	애니메이션세미나	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0AEQ9163	웹컨텐츠제작	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0AEU0065	창작애니메이션1	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0AEU0067	포트폴리오1	전공과목	2	3	4학년	1학기	
0AEN4140	컴퓨터애니메이션	전공과목	2	3	4학년	2학기	
0AEN4190	현장워크샵	전공과목	2	3	4학년	2학기	
0AEN4220	영상사운드워크숍	전공과목	2	3	4학년	2학기	
0AEN5029	졸업작품연구	전공과목	2	3	4학년	2학기	
0AEU0066	창작애니메이션2	전공과목	2	3	4학년	2학기	
0AEU0068	포트폴리오2	전공과목	2	3	4학년	2학기	
0AEQ9128	디지털미디어기초실습	전공필수	2	3	1학년	1학기	
0AEQ9129	3D그래픽스기초1	전공필수	2	3	1학년	1학기	

예체능대학 문화영상학부

1. 교육목표

연번	핵심어	내용
1	이해능력	• 다양한 문화매체와 학습을 통해 현상을 이해하고 분석하는 능력을 키워 객관적이면서도 창의적으로 상황을 판단할 수 있다.
2	기획능력	• 현상을 이해한 바탕 위에 목적인 결과를 도출할 수 있는 설계 능력을 함양하도록 해 합목적적이고 과학적인 창작 활동을 할 수 있다.
3	제작능력	• 다양한 도구와 매체를 원활하게 다룰 수 있는 인재를 키우고, 이들간의 협업을 통해 창작의 능력을 최대화할 수 있다.

2. 이수기준

트랙명	인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공과목		선택영역	졸업학점
						공통트랙	심화트랙		
영상미디어트랙	7	12	2	19	-	25	46	13	124+P
문화콘텐츠기획트랙	7	12	2	19	-	25	46	13	124+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	사수	이수학년	이수학기
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	1학년	2학기
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1학기
0APR1185	세계와기독교	인성교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기
0APR1193	시와컴퓨팅사고력	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	2학기
0ARC9133	융합과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0AER0011	이미지와사진의이해	전공과목	2	3	1학년	1학기		공통트랙
0AGF0004	이미지와사진의이해	전공과목	2	2	1학년	1학기		공통트랙
0AEK1031	문화기획입문	전공과목	2	3	1학년	2학기		공통트랙
0AGF0008	콘텐츠기획과개발	전공필수	2	3	1학년	2학기		공통트랙
0AGF0016	영상으로여는세상	전공과목	2	3	1학년	2학기		공통트랙
0AER0047	대중문화론	전공과목	2	2	2학년	1학기		공통트랙
0AGF0009	문화예술탐방	전공과목	2	3	2학년	1학기		공통트랙
0AGF0010	내러티브를위한촬영설계	전공과목	3	3	2학년	1학기		공통트랙
0AEK2030	서양문화론	전공과목	3	3	2학년	2학기		공통트랙
0AER0103	방송의역사와문화	전공과목	2	3	2학년	2학기		공통트랙
0AGF0014	무대분석과연출기법	전공과목	3	3	2학년	2학기		공통트랙
0AGF0015	공간콘텐츠구성실습	전공과목	2	3	3학년	1학기		공통트랙
0AGF0018	예술사진프로젝트	전공과목	3	3	3학년	1학기		공통트랙
0AGF0019	미디어콘텐츠디자인	전공과목	2	3	3학년	1학기		공통트랙
0AGF0001	현대사회와미디어	전공과목	2	3	3학년	2학기		공통트랙
0AGF0020	문화콘텐츠해석연습	전공과목	2	3	3학년	2학기		공통트랙
0AGF0021	예술과사회	전공과목	2	2	3학년	2학기		공통트랙
0AGF0024	문화콘텐츠특강	전공과목	2	2	4학년	1학기		공통트랙
0AGF0025	미디어문화론	전공과목	2	3	4학년	2학기		공통트랙
0AEK1090	문화산업입문	전공필수	2	2	1학년	1학기		공통트랙
0AER0002	영상제작의기초	전공필수	2	3	1학년	1학기		공통트랙

◆문화콘텐츠기획트랙

0AGF0002	프레젠테이션과화술	전공과목	2	2	1학년	1학기		심화트랙
0AGF0007	에듀테인먼트와지식콘텐츠	전공과목	2	3	1학년	1학기		심화트랙
0AGF0012	관찰로부터창작하기	전공과목	2	2	1학년	2학기		심화트랙
0AEK2220	축제기획	전공과목	2	2	2학년	1학기		심화트랙
0AEK4325	광고홍보기획	전공과목	2	2	2학년	1학기		심화트랙
0AER0048	공연기획	전공과목	2	2	2학년	1학기		심화트랙
0AGF0029	사진작가론	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0AGF0030	이야기구성워크숍	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
0AEK3080	전시기획	전공과목	2	2	2학년	2학기		심화트랙
0AEK4307	이벤트기획	전공과목	2	2	2학년	2학기		심화트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0AGF0038	문화마케팅	전공과목	2	3	2학년	2학기		심화트랙
0AGF0040	모방과파격	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0AGF0085	창작을위한드로잉	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
0AGF0088	대중음악비즈니스	전공과목	2	2	2학년	2학기		심화트랙
0AEK4310	공연기획실습	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0AEK4321	이벤트기획실습	전공과목	2	3	3학년	1학기		심화트랙
0AGF0055	문화예술론	전공과목	2	3	3학년	1학기		심화트랙
0AGF0058	공간과캐릭터	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0AGF0059	미술관박물관투어	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
0AEK4314	공연매니지먼트	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0AER0052	전시기획실습	전공과목	2	3	3학년	2학기		심화트랙
0AER0053	축제기획실습	전공과목	2	3	3학년	2학기		심화트랙
0AER0144	포스트모던문화와시	전공과목	2	3	3학년	2학기		심화트랙
0AGF0063	스토리텔링창작실습	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0AGF0064	콘텐츠크리에이터	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
0AEK3190	웹제작실습	전공과목	2	3	4학년	1학기		심화트랙
0AEK4312	공공예술기획연습	전공과목	2	3	4학년	1학기		심화트랙
0AGF0074	비교문화론	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0AGF0076	내러티브마스터클래스	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
0AGF0077	문화콘텐츠기획추수지도	전공과목	2	3	4학년	1학기		심화트랙
0AGF0078	현장실습	전공과목	2	3	4학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙
0AGF0079	커머스콘텐츠	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0AGF0080	시각정보디자인과시	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
0AGF0081	젠더와문화예술	전공과목	2	2	4학년	2학기		심화트랙

◆영상미디어트랙

0AGF0028	촬영	전공과목	3	3	1학년	2학기		심화트랙
0AER0033	영화연출론	전공과목	2	3	2학년	1학기		심화트랙
0AGF0023	방송미디어와커뮤니케이션	전공과목	2	3	2학년	1학기		심화트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
OAGF0027	영상제작실습1	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
OAGF0051	광고이론과기획	전공과목	3	3	2학년	1학기		심화트랙
OAGF0083	영상이론과실제	전공과목	2	3	2학년	1학기		심화트랙
OAGF0031	영상시나리오실습1	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
OAGF0033	영상은유와상징	전공과목	2	3	2학년	2학기		심화트랙
OAGF0039	영상제작실습2	전공과목	3	3	2학년	2학기		심화트랙
OAGF0044	디지털편집	전공과목	2	3	2학년	2학기		심화트랙
OAGF0048	방송스튜디오영상제작	전공과목	2	3	2학년	2학기		심화트랙
OAGF0041	1인미디어제작실습	전공과목	2	3	3학년	1학기		심화트랙
OAGF0042	디지털사운드디자인	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
OAGF0046	영상시나리오실습2	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
OAGF0047	창조와리메이크	전공과목	2	3	3학년	1학기		심화트랙
OAGF0050	영상제작실습3	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
OAGF0056	고급촬영	전공과목	3	3	3학년	1학기		심화트랙
OAER0018	영상연출실습	전공과목	2	3	3학년	2학기		심화트랙
OAGF0035	다큐멘터리기획론	전공과목	2	3	3학년	2학기		심화트랙
OAGF0053	VFX특수효과실습	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
OAGF0057	영상제작실습4	전공과목	3	3	3학년	2학기		심화트랙
OAGF0082	PBL내러티브를위한조명설계	전공과목	3	3	3학년	2학기	PBL	심화트랙
OAGF0065	영상미디어산업론	전공과목	2	3	4학년	1학기		심화트랙
OAGF0066	VR/AR AI 영상제작	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
OAGF0067	영상제작실습5	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
OAGF0068	뉴미디어졸업연구1	전공과목	3	3	4학년	1학기		심화트랙
OAEF2380	텍스트읽기와분석	전공과목	2	3	4학년	2학기		심화트랙
OAGF0070	영상제작실습6	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
OAGF0071	뉴미디어졸업연구2	전공과목	3	3	4학년	2학기		심화트랙
OAGF0072	디지털영상인턴십	전공과목	2	3	4학년	2학기		심화트랙

예체능대학 공연예술학부

1. 교육목표

■ 실용음악트랙

전문성, 윤리의식을 갖춘 세계음악시장의 글로벌 리더 뮤지션 배양

연번	핵심어	내용
1	전문화	• 예술가로서 뿐만 아니라 음악 산업을 이해하는 음악 산업 전문가이다.
2	멀티뮤지션	• 본인의 전공분야 뿐만 아니라 전공 인접 음악분야도 섭렵한다.
3	세계화	• 세계적인 안목으로 음악계의 흐름을 이해하고 있다.

■ 클래식피아노트랙

전문성과 윤리의식을 갖춘 클래식음악현장의 주도적 연주자 및 음악교육자 배양

연번	핵심어	내용
1	전문화	• 예술가로서 뿐만아니라 다양한 음악산업을 이해하는 클래식음악 전문가
2	음악교육자	• 연주와 이론분야 실력을 겸비한 음악교육자
3	직업의식(협업)	• 음악계의 흐름을 이해하여 다양한 협업이 가능한 음악가

■ 연극트랙

삶에 대한 통찰력과 타인에 대한 배려를 가진 능력 있는 공연예술인 양성을 목표.

연번	핵심어	내용
1	도전정신	• 적극적인 도전의식, 모험심. • 공연예술의 현실적 문제를 이해하고 전공뿐 아니라 다양한 예술 분야와의 교류에 대한 이해와 이를 흡수하려는 도전 정신을 함양함.
2	소통협업	• 조직과 팀 작업 이해, 역할분담, 상호 협력적 태도, 타인과의 갈등해결 • 연극제작실습을 통한 공동 작업을 통해 타인과의 소통의 기술을 익히고 협업을 통한 협력의식, 봉사의식을 함양.
3	글로벌역량	• 주체적 문화이해의 기반에서 타문화에 대한 개방성, 국제 사회에 대한 관심, 타문화 수용. • 대학 간 국제적 교류, 국제 연극 페스티벌의 참가로 글로벌 역량을 함양.

2. 이수기준

트랙명	인성 교양	기초 교양	대학 기초	일반 교양	전공 기초	전공과목		선택 영역	졸업 학점
						공통 트랙	심화 트랙		
실용음악트랙	7	12	2	19	-	12	59	13	124+P
클래식피아노트랙	7	12	2	19	-	12	59	13	124+P
연극트랙	7	12	2	19	-	71		13	124+P

3. 교양교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분
0APR1137	대학생활설계와비전1	인성교양	1	1	1학년	1학기	
0APR1139	대학생활설계와비전2	인성교양	1	1	1학년	2학기	
0APR1174	벤처와창업가정신	인성교양	2	2	1학년	2학기	
0ASA6000	사회봉사의실천	인성교양	0	0	전학년	1,2학기	사회봉사
0ASA5000	사회봉사의이해	인성교양	1	1	1학년	1,2학기	사회봉사
0APR1172	인간과기독교	인성교양	2	2	1학년	1학기	
0APR1136	채플	인성교양	0	1	전학년	1,2학기	채플
0APR1193	SI와컴퓨팅사교력	기초교양	2	2	1학년	2학기	
0APR1150	글쓰기와커뮤니케이션	기초교양	2	2	1학년	1학기	
0APR1149	논리적사고와표현	기초교양	2	2	2학년	2학기	
0APR1152	대학영어강독1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기	
0APR1154	대학영어강독2	기초교양	2	2	2학년	1,2학기	
0APR1171	대학영어회화1	기초교양	2	2	1학년	1,2학기	
0APR1178	대학영어회화2	기초교양	2	2	2학년	1학기	
0ARC9130	문화예체능과SW활용	대학기초	2	2	2학년	1,2학기	

4. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0AEA2210	건반화성1	전공과목	1	2	1학년	1학기		공통트랙
0AEI1060	미디1	전공과목	2	3	1학년	1학기		공통트랙
0AEI4224	시창청음1	전공과목	1	2	1학년	1학기		공통트랙
0AEI4226	화성1	전공과목	2	2	1학년	1학기		공통트랙
0AEA2220	건반화성2	전공과목	1	2	1학년	2학기		공통트랙
0AEI1070	미디2	전공과목	2	3	1학년	2학기		공통트랙
0AEI4225	시창청음2	전공과목	1	2	1학년	2학기		공통트랙
0AEI4227	화성2	전공과목	2	2	1학년	2학기		공통트랙
0AEI4040	음향학	전공과목	2	2	4학년	2학기		공통트랙

◆실용음악트랙

0AEI1160	양상블1	전공과목	2	3	1학년	1학기		심화트랙
0AEI4218	보이스트레이닝1	전공과목	1	2	1학년	1학기		심화트랙
0AEI4243	위클리론서트1	전공과목	1	2	1학년	1학기		심화트랙
0AEI4247	전공레슨1	전공과목	1	1	1학년	1학기		심화트랙
0AEI1170	양상블2	전공과목	2	3	1학년	2학기		심화트랙
0AEI4219	보이스트레이닝2	전공과목	1	2	1학년	2학기		심화트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0AEI4234	전공레슨2	전공과목	1	1	1학년	2학기		심화트랙
0AEI4238	위클리콘서트2	전공과목	1	2	1학년	2학기		심화트랙
0AEI2030	재즈화성	전공과목	2	2	2학년	1학기		심화트랙
0AEI2050	컴퓨터음악1	전공과목	2	3	2학년	1학기		심화트랙
0AEI2140	양상블3	전공과목	2	3	2학년	1학기		심화트랙
0AEI4244	위클리콘서트3	전공과목	1	2	2학년	1학기		심화트랙
0AEI4248	전공레슨3	전공과목	1	1	2학년	1학기		심화트랙
0AER0125	일렉트로닉뮤직프로덕션1	전공과목	2	2	2학년	1학기		심화트랙
0AER0126	스튜디오테크닉	전공과목	2	3	2학년	1학기		심화트랙
0AEI2031	고급재즈화성	전공과목	2	2	2학년	2학기		심화트랙
0AEI2051	컴퓨터음악2	전공과목	2	3	2학년	2학기		심화트랙
0AEI2150	양상블4	전공과목	2	3	2학년	2학기		심화트랙
0AEI4235	전공레슨4	전공과목	1	1	2학년	2학기		심화트랙
0AEI4239	위클리콘서트4	전공과목	1	2	2학년	2학기		심화트랙
0AER0123	공연기술론	전공과목	2	2	2학년	2학기		심화트랙
0AER0128	일렉트로닉뮤직프로덕션2	전공과목	2	2	2학년	2학기		심화트랙
0AEI3020	한국대중음악사	전공과목	2	3	3학년	1학기		심화트랙
0AEI3030	실용음악편곡1	전공과목	2	3	3학년	1학기		심화트랙
0AEI3040	레코딩1	전공과목	2	3	3학년	1학기		심화트랙
0AEI3050	영상음악1	전공과목	2	3	3학년	1학기		심화트랙
0AEI3080	양상블5	전공과목	2	3	3학년	1학기		심화트랙
0AEI4245	위클리콘서트5	전공과목	1	2	3학년	1학기		심화트랙
0AEI4249	전공레슨5	전공과목	1	1	3학년	1학기		심화트랙
0AEI4251	송디자인	전공과목	2	3	3학년	1학기		심화트랙
0AEI3031	실용음악편곡2	전공과목	2	3	3학년	2학기		심화트랙
0AEI3041	레코딩2	전공과목	2	3	3학년	2학기		심화트랙
0AEI3051	영상음악2	전공과목	2	3	3학년	2학기		심화트랙
0AEI3090	송라이팅	전공과목	2	3	3학년	2학기		심화트랙
0AEI3100	양상블6	전공과목	2	3	3학년	2학기		심화트랙
0AEI4236	전공레슨6	전공과목	1	1	3학년	2학기		심화트랙
0AEI4240	위클리콘서트6	전공과목	1	2	3학년	2학기		심화트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0AEI4020	즉흥연주기법	전공과목	2	2	4학년	1학기		심화트랙
0AEI4030	고급실용음악편곡	전공과목	2	3	4학년	1학기		심화트랙
0AEI4140	뮤직프로덕션1	전공과목	2	3	4학년	1학기		심화트랙
0AEI4246	위클리콘서트7	전공과목	1	2	4학년	1학기		심화트랙
0AEI4250	전공레슨7	전공과목	1	1	4학년	1학기		심화트랙
0AGB0011	시졸업작품연구1	전공과목	1	2	4학년	1학기		심화트랙
0AEI4150	뮤직프로덕션2	전공과목	2	3	4학년	2학기		심화트랙
0AEI4237	전공레슨8	전공과목	1	1	4학년	2학기		심화트랙
0AEI4241	위클리콘서트8	전공과목	1	2	4학년	2학기		심화트랙
0AGB0012	시졸업작품연구2	전공과목	1	2	4학년	2학기	캡스톤디자인	심화트랙

◆연극트랙

0AEF1140	연극과커뮤니케이션	전공과목	3	3	1학년	1학기		
0AER0055	뮤지컬의이해1	전공과목	2	3	1학년	1학기		
0AGB0001	시와자기발견	전공과목	2	3	1학년	1학기	시과목	
0AEF1201	연극문헌과미디어	전공과목	2	3	1학년	2학기	전공적응역량	
0AEF5059	보이스트레이닝	전공과목	2	3	1학년	2학기	전공적응역량	
0AER0056	뮤지컬의이해2	전공과목	2	3	1학년	2학기	전공적응역량	
0AGB0002	자기발견과표현	전공과목	2	3	1학년	2학기	시과목	
0AEF2062	화술	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량	
0AEF2262	연극제작실습1	전공과목	3	6	2학년	1학기	전공적응역량	
0AEF2600	무대미술	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량	
0AEF5050	댄스씨어터	전공과목	2	3	2학년	1학기	전공적응역량	
0AEF5054	장면연구와연기1	전공과목	3	4	2학년	1학기	전공적응역량	
0AEF2620	조명실습	전공과목	2	3	2학년	2학기		
0AEF3131	연극제작실습2	전공과목	3	6	2학년	2학기	전공적응역량	
0AEF5020	연극영화교과교재및연구법	전공과목	3	3	2학년	2학기		
0AEF5030	연극영화교육론	전공과목	3	3	2학년	2학기		
0AEF5049	서양연극사	전공과목	3	3	2학년	2학기		
0AEF5055	장면연구와연기2	전공과목	3	4	2학년	2학기		
0AEF5063	연극연출론	전공과목	2	3	2학년	2학기		
0AEF2381	텍스트읽기와분석	전공과목	3	3	3학년	1학기		

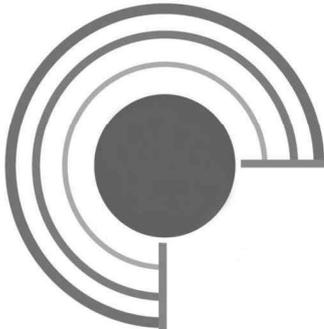
학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0AEF3490	연극제작실습3	전공과목	3	6	3학년	1학기	전공적응역량	
0AEF5040	연극영화논리및논술	전공과목	3	3	3학년	1학기		
0AEF5052	프로젝트연기1	전공과목	3	4	3학년	1학기		
0AEF5056	교육연극1	전공과목	3	3	3학년	1학기		
0AEF5058	뮤지컬워크숍1	전공과목	2	3	3학년	1학기		
0AEF4212	연극제작실습4	전공과목	3	6	3학년	2학기	전공적응역량	
0AEF5047	동양연극	전공과목	2	3	3학년	2학기		
0AEF5053	프로젝트연기2	전공과목	3	4	3학년	2학기		
0AEF5057	교육연극2	전공과목	3	3	3학년	2학기		
0AEF5060	뮤지컬워크숍2	전공과목	2	3	3학년	2학기		
0AEF4060	연극비평	전공과목	3	3	4학년	1학기		
0AEF4161	연극제작실습5	전공과목	3	6	4학년	1학기	전공적응역량	
0AEF4450	오디션실습	전공과목	2	3	4학년	1학기		
0AEF5048	현대연극	전공과목	3	3	4학년	1학기		
0AEF4430	공연문화와산업	전공과목	3	3	4학년	2학기		
0AEF4442	연극제작실습6	전공과목	3	6	4학년	2학기	전공적응역량	

◆클래식피아노트랙

0AER0129	마스터클래스1	전공과목	1	1	1학년	1학기		심화트랙
0AGB0003	연주와시1	전공과목	1	2	1학년	1학기		심화트랙
0AEA4744	전공실기1	전공과목	1	1	1학년	1학기		심화트랙
0AEA1320	피아노문헌1	전공과목	1	2	1학년	1학기		심화트랙
0AEA1300	합창1	전공과목	1	1	1학년	1학기		심화트랙
0AER0130	마스터클래스2	전공과목	1	1	1학년	2학기		심화트랙
0AGB0004	연주와시2	전공과목	1	2	1학년	2학기		심화트랙
0AEA4745	전공실기2	전공과목	1	1	1학년	2학기		심화트랙
0AGB0024	피아노문헌2	전공과목	1	2	1학년	2학기		심화트랙
0AEA1340	합창2	전공과목	1	1	1학년	2학기		심화트랙
0AER0131	마스터클래스3	전공과목	1	1	2학년	1학기		심화트랙
0AEA2730	서양음악사1	전공과목	2	2	2학년	1학기		심화트랙
0AEA2030	시창청음3	전공과목	1	2	2학년	1학기		심화트랙
0AEA1210	악기론1	전공과목	2	2	2학년	1학기		심화트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0AGB0005	연주와시3	전공과목	1	2	2학년	1학기		심화트랙
0AEA4746	전공실기3	전공과목	1	1	2학년	1학기		심화트랙
0AEA2600	합창3	전공과목	1	1	2학년	1학기		심화트랙
0AEA2050	화성학3	전공과목	2	2	2학년	1학기		심화트랙
0AER0132	매스터클래스4	전공과목	1	1	2학년	2학기		심화트랙
0AEA2700	서양음악사2	전공과목	2	2	2학년	2학기		심화트랙
0AEA2040	시창청음4	전공과목	1	2	2학년	2학기		심화트랙
0AEA1220	악기론2	전공과목	2	2	2학년	2학기		심화트랙
0AGB0006	연주와시4	전공과목	1	2	2학년	2학기		심화트랙
0AEA4747	전공실기4	전공과목	1	1	2학년	2학기		심화트랙
0AEA2610	합창4	전공과목	1	1	2학년	2학기		심화트랙
0AEA2060	화성학4	전공과목	2	2	2학년	2학기		심화트랙
0AEA3030	대위법1	전공과목	2	2	3학년	1학기		심화트랙
0AER0133	매스터클래스5	전공과목	1	1	3학년	1학기		심화트랙
0AEA3590	서양음악사3	전공과목	2	2	3학년	1학기		심화트랙
0AGB0007	연주와시5	전공과목	1	2	3학년	1학기		심화트랙
0AEA3600	음악분석및형식론1	전공과목	2	2	3학년	1학기		심화트랙
0AEA4748	전공실기5	전공과목	1	1	3학년	1학기		심화트랙
0AEA2660	피아노양상블1	전공과목	2	2	3학년	1학기		심화트랙
0AEA3240	합창5	전공과목	1	2	3학년	1학기		심화트랙
0AEA4080	합창편곡법	전공과목	2	2	3학년	1학기		심화트랙
0AEA4090	관현악법	전공과목	2	2	3학년	2학기		심화트랙
0AEA3040	대위법2	전공과목	2	2	3학년	2학기		심화트랙
0AER0134	매스터클래스6	전공과목	1	1	3학년	2학기		심화트랙
0AEA3530	서양음악사4	전공과목	2	2	3학년	2학기		심화트랙
0AGB0008	연주와시6	전공과목	1	2	3학년	2학기		심화트랙
0AEA3540	음악분석및형식론2	전공과목	2	2	3학년	2학기		심화트랙
0AEA4749	전공실기6	전공과목	1	1	3학년	2학기		심화트랙
0AEA2670	피아노양상블2	전공과목	2	2	3학년	2학기		심화트랙
0AEA3250	합창6	전공과목	1	2	3학년	2학기		심화트랙
0AER0135	매스터클래스7	전공과목	1	1	4학년	1학기		심화트랙

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분	트랙 이수구분
0AEA2580	음악교수법1	전공과목	2	2	4학년	1학기		심화트랙
0AEA4750	전공실기7	전공과목	1	1	4학년	1학기		심화트랙
0AEA4550	피아노연주법1	전공과목	2	2	4학년	1학기		심화트랙
0AEA4390	현대음악개론1	전공과목	2	2	4학년	1학기		심화트랙
0AER0136	매스터클래스8	전공과목	1	1	4학년	2학기		심화트랙
0AEA2581	음악교수법2	전공과목	2	2	4학년	2학기		심화트랙
0AEA4751	전공실기8	전공과목	1	1	4학년	2학기		심화트랙
0AEA4510	피아노연주법2	전공과목	2	2	4학년	2학기		심화트랙
0AEA4391	현대음악개론2	전공과목	2	2	4학년	2학기		심화트랙
0AGB0009	졸업작품연구1	전공필수	1	2	4학년	1학기		심화트랙
0AGB0010	졸업작품연구2	전공필수	1	2	4학년	2학기		심화트랙



미래융합대학

안전공학과
기계ICT공학과
사회복지상담학과



미래융합대학 안전공학과

1. 교육목표

- 현장 실무와 전공지식, 그리고 최근 사회적 트렌드를 반영하는 규제의 방법을 이해하고 대처할 수 있는 인재를 양성하도록 한다.

연번	핵심어	내용
1	의사소통능력	• 안전 분야의 핵심 역량인 Risk Communication 전문가로서의 역할을 충실히 수행할 수 있도록 안전 전문지식과 의사소통 능력을 향상시킨다.
2	대비능력	• 안전공학 전문지식을 바탕으로 안전 진단, 검사, 평가 등의 안전문제를 해결할 전문가를 육성한다.
3	관리능력	• 산업현장의 근로자, 장비, 시설, 화학물질 관리 능력을 배양하는 목적은 인간애를 바탕으로 안전공학도의 필수 능력이다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
	36			-	72	12	120

3. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AGK0008	전기안전공학	전공과목	3	3			
0AGK0002	산업안전공학입문	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AGK0003	연소학	전공과목	3	3	1학년	1학기	
0AGK0005	산업보건학개론	전공과목	3	3	1학년	2학기	전공적응역량
0AGK0006	안전환경규제총론	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AGK0025	일반화학II	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AGK0009	기계안전공학	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGK0010	위험성평가론	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AGK0027	사고분석	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGK0013	위험물질화학	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGK0028	방재안전	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGK0015	신뢰성공학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGK0016	건설안전공학	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGK0017	산업독성학	전공과목	3	3	3학년	2학기	

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AGK0018	CSR실험	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGK0019	시스템안전공학	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGK0020	화학공정안전공학	전공과목	3	3	4학년	1학기	전공적응역량
0AGK0021	안전시뮬레이션 실험	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AGK0023	가스안전공학	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AGK0024	화재조사론	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AST0006	벤처경영원리	전공과목	3	3	전학년	1학기	

미래융합대학 기계ICT공학과

1. 교육목표

- 현장 실무능력과 실용적 사고능력을 겸비한 기업친화형 인재 양성을 목표로 한다.

연번	핵심어	내용
1	의사소통능력	4차 산업혁명시대에 자기혁신을 통해 다각적 사고가 가능한 현장형 인재로서 의사소통능력이 향상될 수 있도록 교육한다.
2	창의융합능력	기계, 정보통신, 반도체 등에 대한 실무형 맞춤교육을 통해 창의적인 다전공간 융합능력을 배양한다.
3	관리 능력	현장감과 실용성을 겸비한 기업친화형 인력에게 현장을 책임지고 관리할 수 있는 능력의 양은 필수적 요소이다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
	36			-	72	12	120

3. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수학년	이수학기	교과목구분
0AAM5038	창의공학설계	전공과목	3	3	1학년	1학기	SI과목
0AAM5039	기계공학개론	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AAM5040	ICT개론	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AAM5041	기계역학	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AAM5042	빅데이터기초	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AAM5043	인공지능프로그래밍	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AAM5044	기계ICT실습	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAM5045	기술경영개론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAM5046	스마트ICT융합개론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AAM5047	센서신호처리	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AAM5062	인공지능	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AAM5048	스마트공장 이해	전공과목	3	3	2학년	2학기	전공적응역량
0AAM5049	스마트제조 빅데이터	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량
0AAM5050	고급인공지능	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAM5051	기술프로젝트 경영	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAM5064	품질경영	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AAM5052	스마트공장제어	전공과목	3	3	3학년	2학기	전공적응역량
0AAM5053	IoT시스템	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAM5054	스마트공장품질관리	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAM5055	산업안전	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AAM5056	기계ICT현장실무	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAM5057	기계ICT세미나1	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAM5058	산업용로봇	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAM5059	스마트공장 최적화	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AAM5060	기계ICT종합설계	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AAM5061	기계ICT R&D	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AAM5063	기계ICT세미나2	전공과목	3	3	4학년	2학기	

미래융합대학 사회복지상담학과

1. 교육목표

- 저출산·고령화 사회의 다양한 개인 및 사회적 위험에 전문적인 개입을 실천할 수 있는 사회복지서비스 전문인력을 양성하는 것을 목표로 한다.

연번	핵심어	내용
1	의사소통능력	• 사회복지 현장에서 상담 전문가로서의 역할을 충실히 할 수 있도록 의사소통능력을 향상시킨다.
2	실무능력	• 사회복지에 관한 전문지식을 바탕으로 다양한 사회복지문제를 해결할 전문가를 육성한다.
3	인간존중	• 인간을 존중하고 사랑하며 인간의 고통을 해결하기 위하여 노력하는 사회복지사를 양성한다.

2. 이수기준

인성교양	기초교양	대학기초	일반교양	전공기초	전공학점	선택영역	졸업학점
	36			-	72	12	120

3. 전공교육과정표

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AGJ0001	사회복지윤리와철학	전공과목	3	3	1학년	1학기	
0AGJ0002	사회복지개론	전공과목	3	3	1학년	1학기	전공적응역량
0AGJ0003	가족복지론	전공과목	3	3	1학년	1학기	
0AGJ0005	인간행동과사회환경	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AGJ0024	청소년복지론	전공과목	3	3	1학년	2학기	
0AGJ0006	장애인복지론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGJ0007	사회복지실천론	전공과목	3	3	2학년	1학기	전공적응역량
0AGJ0008	청소년이해론	전공과목	3	3	2학년	1학기	
0AGJ0009	노인복지론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGJ0010	사회복지행정론	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGJ0011	발달심리	전공과목	3	3	2학년	2학기	
0AGJ0012	사회복지정책론	전공과목	3	3	3학년	1학기	전공적응역량

학수번호	교과목명(한글)	이수구분	학점	시수	이수 학년	이수 학기	교과목구분
0AGJ0013	사회복지실천기술론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGJ0014	상담이론	전공과목	3	3	3학년	1학기	
0AGJ0015	사회복지조사론	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGJ0016	사회복지법제와 실천	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGJ0017	심리측정 및 평가	전공과목	3	3	3학년	2학기	
0AGJ0018	사회복지현장실습	전공과목	3	3	4학년	1학기	전공적응역량
0AGJ0019	정신건강론	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AGJ0020	집단상담의 기초	전공과목	3	3	4학년	1학기	
0AGJ0021	지역사회복지론	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AGJ0022	아동복지론	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0AGJ0023	학습이론	전공과목	3	3	4학년	2학기	
0ARK6053	문화창업마케팅	전공과목	3	3	전학년	1,2학기	
0AST0006	벤처경영원리	전공과목	3	3	전학년	1학기	