

P A I C H A I

U N I V E R S I T Y

최초의 근대교육, 최고의 미래교육

배재대학교

2023 대학요람



배재대학교
PAI CHAI UNIVERSITY

목 차

[2023학년도 배재대학교 요람]

■ 총장 인사말	1
■ 건학이념, 교육목적, 교육목표, 인재상, 핵심역량	2
■ 발전계획 및 비전과 전략	3
■ 2023학년도 학사일정	5
■ 캠퍼스 맵	7

제1편 학교법인 배재학당 현황

■ 학교법인 배재학당 운영 기관	11
■ 학교법인 배재학당 정관	12
■ 학교법인 배재학당 이사회 임원	57
■ 학교법인 배재학당 법인사무국	57

제2편 배재대학교 현황

■ 설립배경	59
■ 연혁	60
■ 건물 및 시설	72
■ 배재대학교 기구표	79
■ 교무위원 및 교직원 명단	80
• 교무위원 명단	80
• 전임교원 명단	80
• 직원 명단	87
• 조교 명단	91

제3편 학사

■ 배재대학교 학칙	95
■ 배재대학교 학칙 시행세칙(Ⅰ)	140
■ 배재대학교 학칙 시행세칙(Ⅱ)	181
■ 장학제도	199
■ 장학금 지급 규정	205

제4편 교육과정

■ 교육과정	222
■ 교직 교육과정	246

인문사회대학

• 기독교사회복지학과	251
• 국어국문한국어교육학과	263
• 일본학과	276
• 경찰법학과	291
• 행정학과	304
• 심리상담학과	320
• 유아교육과	331

경영대학

• 경영학과	345
• IT경영정보학과	357
• 글로벌비즈니스학과	372
• 관광경영학과	385
• 호텔항공경영학과	395
• 항공서비스학과	411
• 외식조리학과	424

생명대학

• 생명공학과	435
• 식품영양학과	449
• 원예산림학과	458
• 간호학과	470
• 보건의료복지학과	486

AI·SW창의융합대학

• 전기공학과	499
• 소프트웨어공학부	

- 컴퓨터공학	509
- 소프트웨어학	523
- 정보보안학	546
- 게임공학	560
• 드론·철도·건설시스템공학과	573
• 스마트배터리학과	587

문화예술대학

• 건축학과	600
• 실내건축학과	608
• 조경학과	617
• 아트앤웹툰학부	
- 아트앤웹툰	631
- 게임애니메이션	648
- 커뮤니케이션디자인	659
• 광고사진영상학과	671
• 미디어콘텐츠학과	682
• 의류패션학과	695
• 공연예술학과	707
• 레저스포츠학과	731
• 뷰티케어학과	746

주시경교양대학

• 주시경교양대학	760

아펜젤러공유대학

• 융복합교육지원팀	843
[융합전공]	843
- 벤처창업학	843
- 글로벌패션비즈니스학	849
- 과학기술·행정 융복합	857
- AI·전기융합	864
- AI·전자융합	870

- 디자인컴퓨테이션 AI융합	875
- 디지털커머스 AI융합	880
- 스마트농산업 AI융합	885
- 한류콘텐츠 SW융합	891
- 호스피탈리티SW융합	896
- 드론·철도·건설AI융합	904
- AI융합 신소재디자인	910
- 실내건축오토메이션AI융합	916
- 패션AI융합	922
- 푸드테크AI융합	929
- 아트앤웹툰AI융합	935
- 광고사진영상AI융합	941

[연계전공]	947
- 스포츠마케팅학	948
- 스페인·중남미통상학	955
- 영유아보육학	964
- 상담복지학	974
- 유아스포츠지도학	992
- 공항관리학	999
- 기능성화장품/소재학	1008

[마이크로디그리]	1015
[DSC공유대학]	1019

■ 대덕밸리캠퍼스	1029

제5편 대학원

■ 대학원이념, 교육목적, 교육목표	1033
■ 2023학년도 대학원 학사일정	1034
■ 대학원 입학정원 및 학위과정별 학과 편성	1035
■ 대학원 학칙	1036
■ 대학원 학칙 시행세칙	1057
■ 관광축제한류대학원 학칙 시행세칙	1074
■ 교육대학원 학칙 시행세칙	1085

■ 대학원 장학금 지급 규정	1099
■ 배재대학교 학·석사 연계과정 시행세칙	1102
■ 관광축제호텔대학원	1105
■ 교육대학원	1105

제6편 학생활동 지원기관

■ 대학혁신지원사업단	1107
■ AI·SW중심대학사업단	1110
■ 대학교육혁신원	1125
■ 대학일자리플러스본부	1130
■ 학생성장센터	1143
■ 신기술혁신융합대학사업단	1149
■ 스마트ICT융합인재양성센터	1152
■ IPP사업단	1159
■ 중앙도서관	1163

제7편 부속기관

■ 박물관	1169
■ 배재인권지원센터	1172
■ 생활관	1173
■ 예비군연대	1179
■ 배재학당역사박물관	1181
■ 배재미디어센터	1184

제8편 배재대학교 산학협력단

■ 배재대학교 산학협력단	1189
■ 중소기업산학협력센터	1192
■ 지식재산경영센터	1193
■ 공용장비센터	1194
■ 창업보육센터	1195
■ 산학교육원	1196
■ 현장실습지원센터	1196
■ 리빙랩센터	1201
■ 기업협업센터	1201

■ 다문화교육센터	1202
■ 가족지원센터	1203
■ 대전광역시 서구어린이급식관리지원센터	1209
■ 계룡시 어린이급식관리지원센터	1211
■ 대전광역시새일센터	1213
■ 대전배재대ICT융합새일센터	1215

제9편 학생군사교육단(ROTC)

■ 학생군사교육단(ROTC)	1218

총장 인사말



최초의 근대교육
최고의 미래교육
배재대학교

배재대학교 웹사이트를 방문해주신 여러분!
환영합니다!

배재대학교 웹사이트를 방문해주신 여러분! 환영합니다!

아펜젤러 선교사님이 이 땅의 복음 전파와 근대교육의 큰 뜻을 안고 1885년 4월 제물포 항에 첫발을 내디딘 이래, 우리 배재는 '크고자 하거든 남을 섬기라'는 공존의 교훈을 가슴에 품고 근대 교육 발전과 미래 교육 개혁의 앞자리에서 늘 자랑스럽고 당당한 길을 걸어 왔습니다.

그러나 현재 세계는 새로운 차원의 변화를 마주하고 있습니다. 과학기술은 빠르게 발전하며 인류의 삶을 바꾸어 가고 있습니다. 기후, 환경, 전쟁, 팬데믹, 식량, 불평등 등의 사회적 문제역시 계속해서 우리의 삶에 영향을 미칠 것입니다. 그런 중에도 개인의 존엄성과 더불어 공동체의 가치를 함께 지켜야 하는 과제 또한 안고 있습니다. 그렇기에 그 무엇보다 교육이 중요한 시대를 우리는 마주하고 있는 것입니다.

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

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

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

지금, 배재가 우리의 자금이 되고, 우리가 배재의 자금이 되는 순간을 꿈꿉니다.
새로운 시대, 새로운 배재의 길을 배재구성원 모두와 함께 굳건히 개척해 나가겠습니다.
이 길에 힘과 지혜를 보태어 주시기 바랍니다.

감사합니다.

배재대학교 9대 총장 정치학 박사

김 욱



건학이념, 교육목적, 교육목표, 인재상, 핵심역량

- 1885년 아펜젤러 선교사에 의해 설립된 배재대학교는 고종황제로부터 「배재학당」 교명을 받은 134년의 역사와 전통이 있는 국내 최초이면서 최고(最古)의 고등교육기관이며, ‘크고자하거든 남을 섬기라(欲爲大者 當爲人役)’는 건학이념 하에 ‘중부권 최고의 교육중심대학’을 발전목표로 삼아 전 구성원과 함께 ‘도전하는 청년 아펜젤러’ 인재 양성에 힘쓰고 있음
- 이 같은 대학 발전목표와 인재상 구현을 통해 배재인 모두가 공동체 속에서 상생의 시너지를 이끌어내며 조직에 기여할 수 있는 ‘Servant Leadership’으로, 공감과 소통으로 미래사회 창조에 적극 협력하는 ‘Valuable Followership’으로, 끊임없는 도전과 모험으로 새로운 가치를 만들어내는 ‘Creative Frontiership’의 교육목표를 달성하기 위하여 노력하고 있음

교육목적

본 대학교는 대한민국의 교육이념과 기독교정신을 바탕으로 폭넓은 학문과 그 응용방법을 연구 교수하여 능동적인 자아발전과 적극적인 사회봉사를 이룰 수 있는 미래사회에 필요한 인재의 양성을 목적으로 한다.

교육목표

Servant Leadership	Valuable Followership	Creative Frontiership
공동체속에서 상생의 시너지를 이끌어내며 조직에 기여할 수 있는 실천적인 지성인 배양	공감과 소통으로 미래사회 창조에 적극 협력하는 전인적 감성인 배양	끊임없는 도전과 모험으로 새로운 가치를 만들어내는 창의적 개척자 배양

인재상

培材學堂
도전하는 청년 아펜젤러

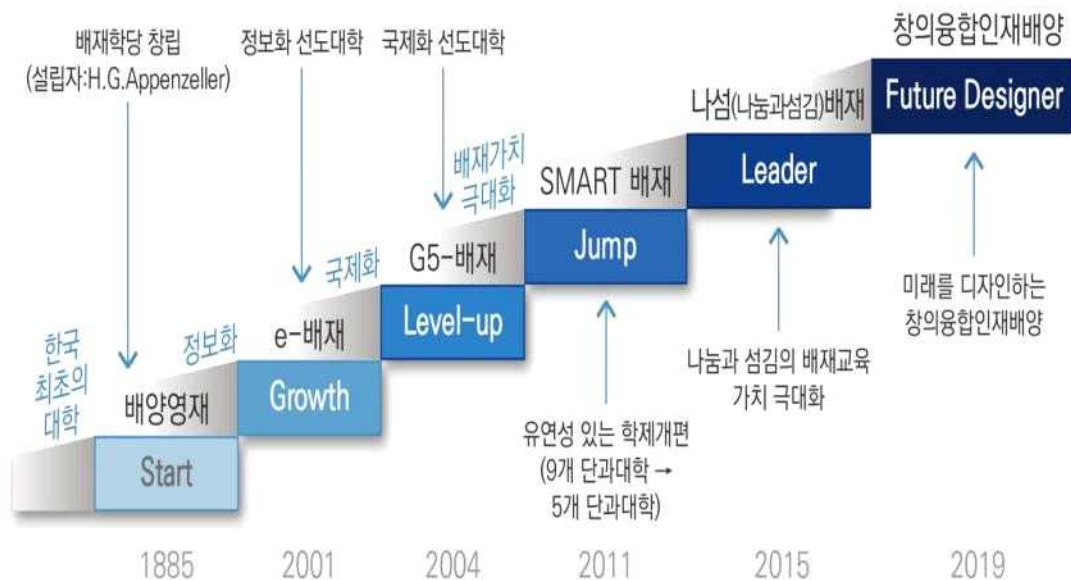
배재핵심역량(P-CASO)



발전계획 및 비전과 전략

□ 발전계획의 수립

- 1885년 아펜젤러 선교사에 의해 설립된 배재대학교는 134년의 역사적 전통과 사명감을 가지고 인류와 사회에 이바지할 인재 양성을 목적으로 대학교육의 책무를 다하고 있음
- 우리대학은 급변하는 고등교육 환경과 학습자의 교육 수요 및 사회적 요구에 부응하기 위하여 「나섬1885」 발전전략의 성과를 점검·평가 후, ‘미래를 디자인하는 창의융합인재배양’이라는 비전 달성을 위해 교육, 글로벌, 학생지원, 산학협력, 대학경영 5대 분야의 전략 방향과 13개 전략과제의 「**2019 New START 중장기발전계획 및 특성화 전략**」을 수립하여 4차 산업혁명을 선도할 수 있는 학생중심 교육체계를 정립하였음



□ 중장기 발전계획의 비전과 전략

- 중장기 발전전략은 미래를 디자인하는 창의융합인재를 배양하는 중부권 최고의 교육중심대학으로 발돋움하고 우리대학의 핵심역량이 내재화된 인재를 양성하기 위하여 사회적 수요에 맞는 5대 전략방향을 제시하고 있음

비전



발전목표

중부권 최고의 교육중심 대학

Triple A 핵심공유 가치

Action	Accountability	Accompany
용기와 열정의 도전	학생성장의 책임	나눔과 섬김의 동행

인재상



전략방향 및 전략과제



2023학년도 1학기 학사일정

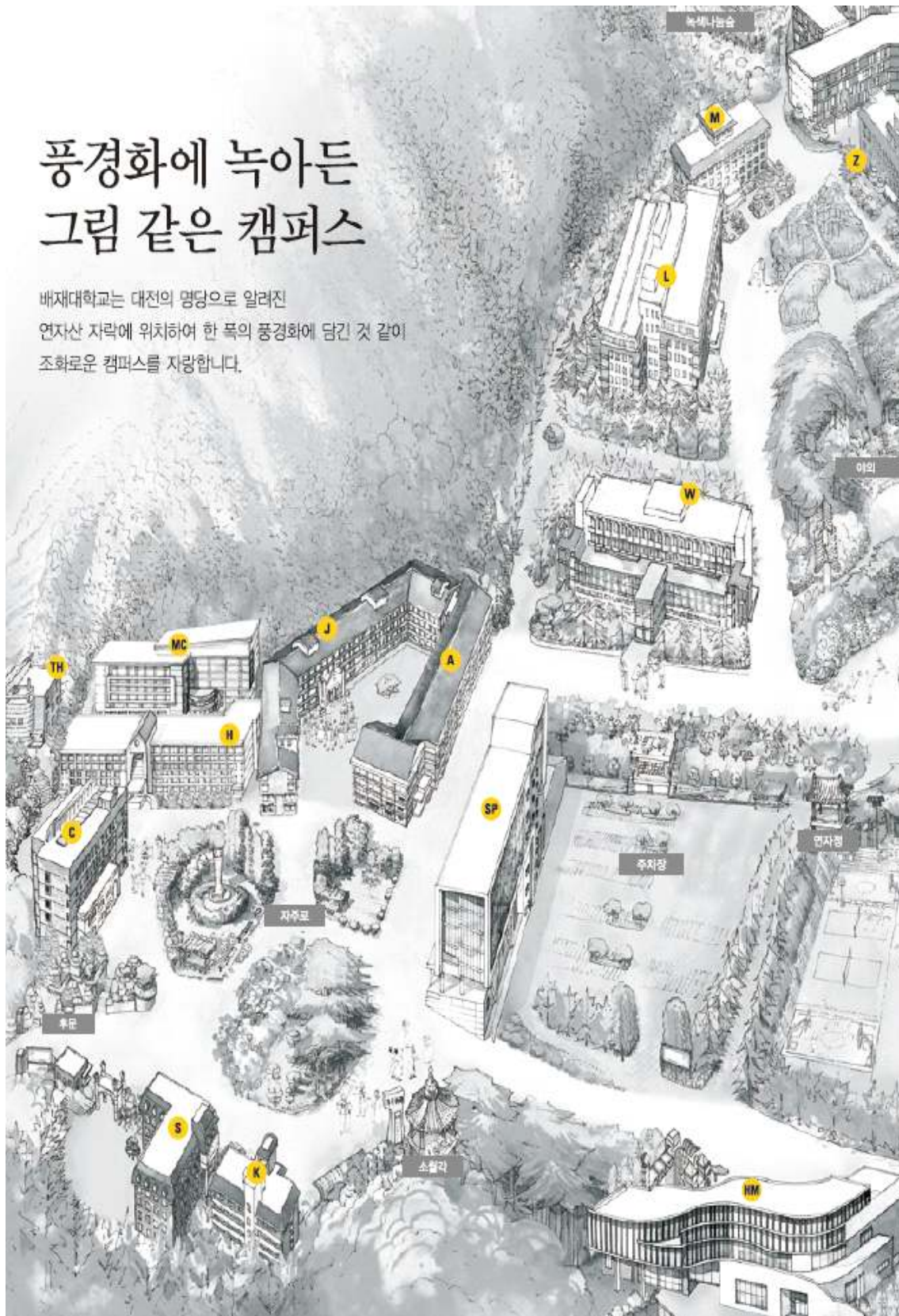
월	일	월	화	수	목	금	토	학 사 계 획
3월				1	2	3	4	1: 1학기 시작, 3·1절 2: 개강 2~8: 수강신청 변경 22~24: 수강철회 신청
	5	6	7	8	9	10	11	
	12	13	14	15	16	17	18	
	19	20	21	22	23	24	25	
	26	27	28	29	30	31		
4월	일	월	화	수	목	금	토	5: 수업일수(1/3) 20~26: 중간고사(수업병행) 24: 수업일수(1/2)
							1	
	2	3	4	5	6	7	8	
	9	10	11	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	21	22	
5월	23 30	24	25	26	27	28	29	1: 근로자의 날 5: 어린이날 12: 수업일수(2/3) 23: 수업일수(3/4) 27: 석가탄신일 29: 석가탄신일 대체휴일
	일	월	화	수	목	금	토	
		1	2	3	4	5	6	
	7	8	9	10	11	12	13	
	14	15	16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25	26	27	
	28	29	30	31				
6월	일	월	화	수	목	금	토	6: 현충일 7~12: 여름계절학기 수강신청 8: 개교기념일 9~14: 1학기 수업결손 보충강의(4일) 14~16: 여름계절학기 등록기간 15~21: 학기말고사(수업병행) 22: 여름방학, 여름계절학기 개강(6.22~7.12) 28: 1학기 성적입력 마감 6.29~7.5: 성적공람 및 성적이의 신청
					1	2	3	
	4	5	6	7	8	9	10	
	11	12	13	14	15	16	17	
	18	19	20	21	22	23	24	
	25	26	27	28	29	30		
7월	일	월	화	수	목	금	토	6.29~7.5: 성적공람 및 성적이의 신청 10~14: 전부(과)/복수(부)/연계/융합전공 신청 조기졸업, 학사학위 취득유예 신청 10~21: 2학기 복학신청 12: 여름계절학기 종강 17: 여름계절학기 성적입력 마감 18~19: 여름계절학기 성적공람 및 성적이의 신청
							1	
	2	3	4	5	6	7	8	
	9	10	11	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	21	22	
	23 30	24 31	25	26	27	28	29	
8월	일	월	화	수	목	금	토	7~11: 2학기 수강신청 15: 광복절 17: 후기 학위증 교부 21~31: 2학기 등록기간, 휴학신청
			1	2	3	4	5	
	6	7	8	9	10	11	12	
	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	
	27	28	29	30	31			

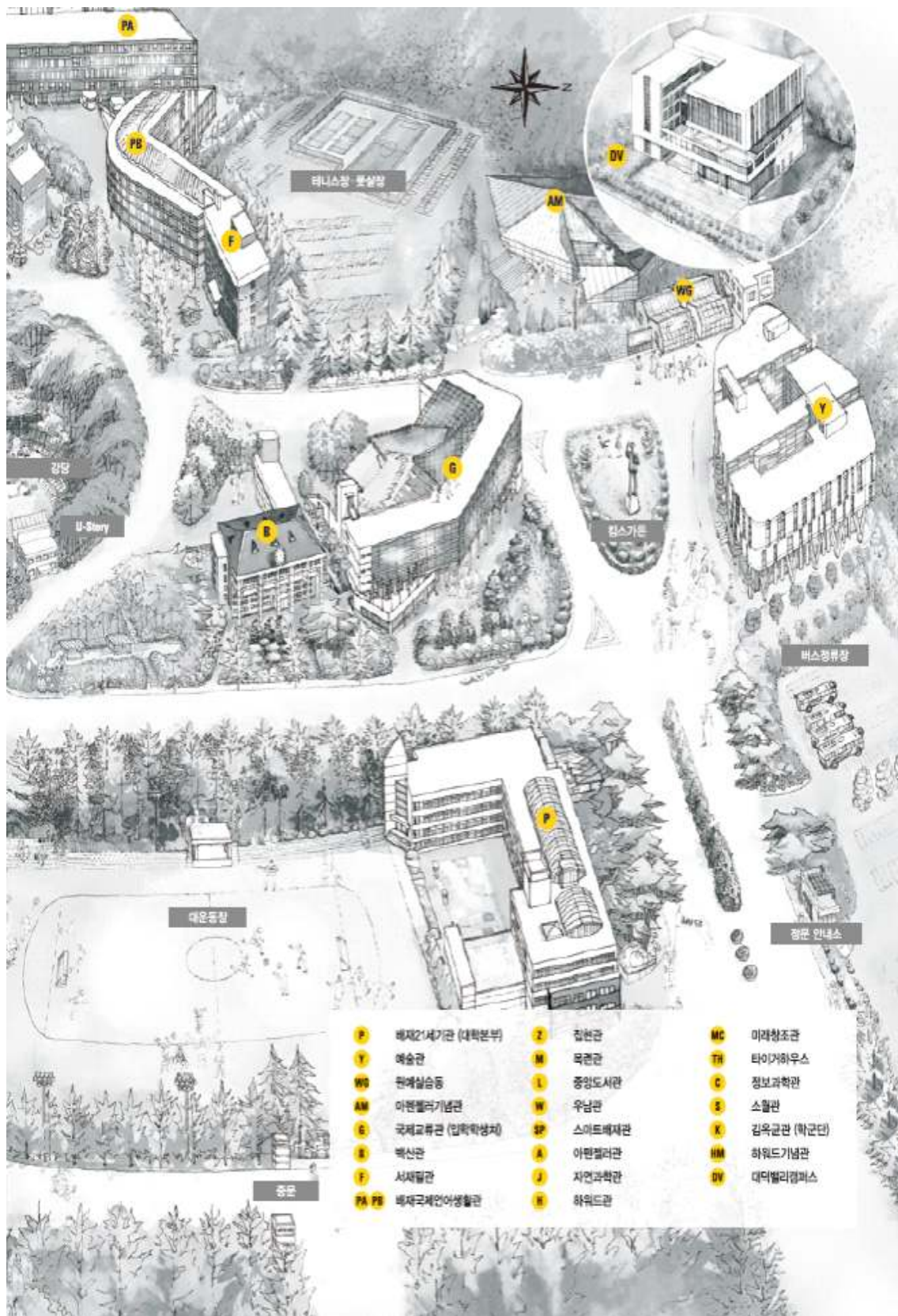
2023학년도 2학기 학사일정

월	일	월	화	수	목	금	토	학 사 계 획
9월						1	2	• 1 : 개강(2학기 시작) • 1~7 : 수강신청 변경 • 20~22 : 수강철회 신청 • 28~30 : 추석연휴
	3	4	5	6	7	8	9	
	10	11	12	13	14	15	16	
	17	18	19	20	21	22	23	
	24	25	26	27	28	29	30	
10월	일	월	화	수	목	금	토	• 3 : 개천절 • 9 : 한글날 • 11 : 수업일수(1/3) • 20~26 : 중간고사(수업병행) • 30 : 수업일수(1/2)
	1	2	3	4	5	6	7	
	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20	21	
	22	23	24	25	26	27	28	
	29	30	31					
11월	일	월	화	수	목	금	토	• 15 : 수업일수(2/3) • 24 : 수업일수(3/4)
				1	2	3	4	
	5	6	7	8	9	10	11	
	12	13	14	15	16	17	18	
	19	20	21	22	23	24	25	
	26	27	28	29	30			
12월	일	월	화	수	목	금	토	• 6~8 : 겨울계절학기 수강신청 • 8~13 : 2학기 수업결손 보충강의(4일) • 13~15 : 겨울계절학기 등록기간 • 14~20 : 학기말고사(수업병행) • 21 : 겨울방학, 겨울계절학기 개강 (12.21. ~ 1.12.) • 25 : 성탄절 • 27 : 2학기 성적입력 마감 • 12.28~1.3 : 2학기 성적공람 및 이의신청
						1	2	
	3	4	5	6	7	8	9	
	10	11	12	13	14	15	16	
	17	18	19	20	21	22	23	
	24 31	25	26	27	28	29	30	
2024. 1월	일	월	화	수	목	금	토	• 1 : 신정 • 12.28~1.3 : 2학기 성적공람 및 이의신청 • 12 : 겨울계절학기 종강 • 15~19 : 전부(과), 복수(부)/연계/융합전공 신청 조기졸업, 학사학위 취득유예 신청 • 15~26 : 1학기 복학신청 • 17 : 겨울계절학기 성적입력 마감 • 18~19 : 겨울계절학기 성적공람 및 이의신청
		1	2	3	4	5	6	
	7	8	9	10	11	12	13	
	14	15	16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25	26	27	
	28	29	30	31				
2024. 2월	일	월	화	수	목	금	토	• 2~8 : 1학기 수강신청 • 9~12 : 설 연휴(2.10. 설날, 2.12. 대체공휴일) • 19~29 : 1학기 등록기간, 휴학신청 • 22 : 전기 학위수여식
					1	2	3	
	4	5	6	7	8	9	10	
	11	12	13	14	15	16	17	
	18	19	20	21	22	23	24	
	25	26	27	28	29			

풍경화에 녹아든 그림 같은 캠퍼스

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





제1편
학교법인 배재학당 현황

배재학당

아펜젤러 선교사의 꿈, 신학문의 씨앗을 뿌리다.



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

학교법인 배재학당

배재학당은 1885년 미국 감리회 소속 아펜젤러 선교사에 의해 설립되어, 이듬해인 1886년 고종황제로부터 배재학당이란 교명 현판을 하사받았습니다. 한국 최초의 서양식 대학기관으로 출발한 배재학당은 교육목표를 미국 대학수준의 고등교육기관으로 두고, 암울했던 대한제국 시절에 단비와 같은 신문화와 신학문의 씨앗을 뿌렸습니다.

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

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



□ 학교법인 배재학당 운영 기관

배재대학교

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

배재중·고등학교

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

배재대학교 부속유치원

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



< 서울 배재빌딩 및 배재학당역사박물관 >

□ 학교법인 배재학당 정관

제1장 총 칙

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

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

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

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

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

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

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

제2장 자산과 회계

제1절 자 산

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

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

③보통재산은 제2항에서 정하는 이외의 재산으로 한다.

제7조(재산의 관리) ①제6조 제2항의 규정에 의한 기본재산을 매도, 증여, 교환 또는 용도를 변경하거나 담보에 제공하고자 할 때에는 이사회의 의결을 거쳐 관할청의 허가를 얻어야 한다. 다만, 법이 정하는 경미한 사항은 이를 관할청에 신고하여야 한다.

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

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

제2절 회 계

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

②법인회계는 일반회계와 수익사업회계로 구분할 수 있다.

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

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

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

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

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

②제1항에 의한 공시에 관하여 필요한 사항은 규칙으로 따로 정한다.

[본조신설 2007.03.20]

제3절 삭 제

제13조~제21조 삭제

제3장 기 관

제1절 임 원

제22조(임원의 종류와 정수) 이 법인에 다음의 임원을 둔다.

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

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

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

②삭제 <2018.04.26.>

③학교의 장으로서의 이사의 임기는 학교의 장으로 재임하는 기간으로 한다.

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

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

②삭제 <2007.03.20>

③임원 중 결원이 생긴 때에는 2월 이내에 이를 보충하여야 한다.

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

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

- 1.『사립학교법』 등 법령 및 이 정관에 위반되는 사항이 발생한 때
- 2.이 법인의 설립목적 및 이 법인이 설치·경영하는 학교의 건학이념 구현에 지장을 초래한 때
- 3.이 법인 및 이 법인이 설치·경영하는 학교의 운영에 중대한 장애를 야기한 때

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

<변경 2010.03.08.,2021.02.18.>

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

[본조신설 2007.03.20]

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

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

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

④삭제 <2010.03.08>

[본조신설 2007.03.20]

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

②~⑤삭제 <2010.03.08>

[본조신설 2007.03.20]

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

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

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

③위원장은 위원의 호선으로 선출한다.

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

[본조신설 2010.03.08]

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

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

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

- 1.«유아교육법» 제2조제2호에 따른 유치원에서 교원으로 근무한 경험
- 2.«초·중등교육법» 제2조에 따른 학교에서 교원으로 근무한 경험
- 3.«고등교육법» 제2조에 따른 학교에서 교원 또는 같은법 제17조제1항의 명예교수, 겸임교원 및 초빙 교원으로 근무한 경험
- 4.«사립학교법» 제54조의4 또는 «교육공무원법» 제32조에 따른 기간제교원으로 근무한 경험
- 5.«초·중등교육법 시행령» 제42조제1항에 따른 산학겸임교사, 영어회화 전문강사 또는 다문화언어강사로 근무한 경험
- 6.«고등교육법» 제14조제2항에 따른 강사로 근무한 경험

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

⑤감사중 1인은 공인회계사의 자격을 가진 자라야 한다.

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

- 1.관할청으로부터 임원취임승인이 취소된 날로부터 5년이 경과한 자

- 2.사립학교 교원으로 재직중 파면된 날부터 5년이 경과한 자
- 3.관할청의 요구에 의해 학교의 장에서 해임된 날부터 3년이 경과한 자

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

- ②이사장의 임기는 이사로 재임하는 기간으로 한다.
 - ③이사장은 당해 학교법인이 설치 경영하는 학교의 장을 겸할 수 없다.
- <변경 2007.03.20,2008.09.08>

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

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

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

②이사장이 궐위되었을 때에는 이사회에서 지명하는 이사가 이사장의 직무를 대행한다.

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

제29조(감사의 직무) 감사는 다음의 직무를 행한다.

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

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

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

제2절 이 사 회

제31조(이사회 구성 및 기능등) ①이사회는 이사로서 구성한다.

- ②이사회는 다음 각호의 사항을 심의 의결한다.
- 1.법인의 예산, 결산, 차입금 및 재산의 취득, 처분과 관리에 관한 사항
- 2.정관의 변경에 관한 사항
- 3.법인의 합병 또는 해산에 관한 사항
- 4.임원의 임면에 관한 사항

- 5.이 법인이 설치 경영하는 학교의 장 및 교원의 임용에 관한 사항 <변경 2016.12.12>
- 6.이 법인이 설치한 학교의 경영에 관한 중요 사항
- 7.수익사업에 관한 사항
- 8.기타 법령이나 정관에 의하여 그 권한에 속하는 사항
- ③감사는 이사회에 출석하여 발언할 수 있다.

제32조(이사회 의 개최 및 의결정족수) ①이사회는 재적이사의 과반수가 출석하지 아니하면 개최하지 못한다. <변경 2007.03.20>

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[본조신설 2007.03.20.]

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

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

[본조신설 2018.04.26.]

제4장 수 익 사 업

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

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

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

<변경 2022.02.15.>

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

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

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

제5장 해 산

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

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

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

<변경 2008.09.08>

제6장 교 직 원

제1절 교 원

제1관 임 용

제43조(임용) ① 이 법인이 설치 경영하는 학교의 장은 이사회의 의결을 거쳐 이사장이 임용하되 그 임기는 4년으로 하고 1회에 한하여 중임할 수 있다. 다만, 대학교 총장의 임기는 4

년 단임으로 하고 대학의 총장후보자 추천방법에 관하여는 이사회가 규정으로 따로 정한다.
<변경 2007.03.20.,2016.12.22.,2018.06.28>

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

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

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

1.근무기간

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

나.부교수 : 8년 이내의 계약기간

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

라.삭제 <2012.08.17.>

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

2.급여 : 정관 제49조의 규정에 따른다.

3.근무조건 : 책임시수 및 소속부서 등에 관한 사항

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

<변경 2012.03.29>

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

6.기타 : 임용권자가 필요하다고 인정하는 사항

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

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

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

⑧삭제 <2012.08.17>

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

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

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

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

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

설 2021.04.27.>

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

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

1.교원이 결원이 생겨 후임자의 보충이 불가피한 때

2.삭제 <2012.12.13>

3.특정교과를 한시적으로 담당할 교원이 필요한 때

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

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

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

제2관 신 분 보 장

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

<변경 2016.10.27., 2018.04.26>

1.신체·정신상의 장애로 장기요양을 요할 때(불임·난임으로 인하여 장기간의 치료가 필요한 경우를 포함한다.) <변경 2018.04.26.>

2.병역법의 규정에 의하여 징집 또는 소집된 때

3.천재지변 또는 전시, 사변이나 기타의 사유로 인하여 생사 또는 소재가 불명하게 된 때

4.기타 법률의 규정에 의한 의무를 수행하기 위하여 직무를 이탈하게 된 때

5.학위취득을 목적으로 해외유학을 하게 된 때 또는 외국에서 1년이상 연구하게 된 때

6.국제기구, 외국기관 또는 재외국민 교육기관에 고용된 때

7.만8세 이하 또는 초등학교 2학년 이하의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여성 교원이 임신 또는 출산하게 된 때 <변경 2008.09.08.,2012.03.29. ,2018.01.25>

7의2.만 19세 미만의 아동·청소년(제7호에 따른 육아휴직의 대상이 되는 아동은 제외한다.)를 입양하는 경우 <신설 2016.10.27>

8.관할청이 지정하는 국내의 연구기관이나 교육기관등에서 연수하게 된 때 <변경 2008.09.08>

9.사고 또는 질병 등으로 장기간 요양을 요하는 부모, 배우자, 자녀 또는 배우자의 부모 간호를 위하여 필요한 때

10.배우자가 국외 근무를 하게 되거나 제5호에 해당하게 된 때

11.「사립학교교직원연금법」 제31조에 따라 계산한 재직기간이 10년 이상인 교원이 자기개

발을 위하여 학습·연구 등을 하게 된 때 <신설 2018.01.25.>

12. 「교원의 노동조합설립 및 운영 등에 관한 법률」 제5조의 규정에 의하여 노동조합 전임자로 종사하게 된 때 <신설 2018.04.26.>

②임용권자는 제1항 제7호 및 제7호의 2 규정에 의한 휴직을 이유로 인사상 불리한 처우를 하여서는 아니되며, 동호의 휴직기간은 근속기간에 산입한다. <변경 2016.10.27>

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

1.제44조 제1항 제1호의 규정에 의한 휴직기간은 1년을 초과하지 아니하는 범위로 한다.

2.제44조 제1항 제2호 및 제4호의 규정에 의한 휴직기간은 그 복무기간이 만료될 때까지로 한다.

3.제44조 제1항 제3호의 규정에 의한 휴직기간은 3월로 한다.

4.제44조 제1항 제5호의 규정에 의한 휴직기간은 3년 이내로 한다.

5.제44조 제1항 제6호의 규정에 의한 휴직기간은 그 고용기간으로 한다.

6.제44조 제1항 제7호의 사유로 인한 휴직기간은 자녀 1명에 대하여 3년 이내로 하되 분할하여 휴직할 수 있다. <변경 2008.09.08.,2018.01.25>

6의 2.제44조 제7호의 2 사유로 인한 휴직기간은 입양자녀 1명에 대하여 6개월 이내로 한다.

<신설 2016.10.27>

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

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

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

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

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

<신설 2018.04.26.>

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

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

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

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

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

②제44조 제1항 제2호 내지 제4호와 제6호 내지 제12호의 규정에 의하여 휴직된 교원에 대

하여는 봉급을 지급하지 아니한다.<변경 2018.01.25., 2018.04.26>

제48조(면직의 사유) ①교원이 다음 각호의 1에 해당할 때에는 임용권자는 이를 면직시킬 수 있다.

1. 휴직 기간이 끝나거나 휴직 사유가 소멸된 후에도 직무에 복귀하지 아니하거나 직무를 감당할 수 없을 때

2. 근무성적이 극히 불량한 때

3. 정부를 파괴함을 목적으로 하는 단체에 가입하고 이를 방조한 때

4. 정치운동을 하거나 집단적으로 수업을 거부하거나 또는 어느 정당을 지지 또는 반대하기 위하여 학생을 지도·선동한 때

5. 인사기록에 있어서 부정한 채점·기재를 하거나 허위의 증명이나 진술을 한 때

②제1항제2호 내지 제5호의 사유에 의하여 면직시키는 경우에는 교원징계위원회의 동의를 얻어야 한다.

[본조신설 2016.12.22.]

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

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

<변경 2016.10.27.>

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

2. 징계의결이 요구중인 자 <변경 2016.10.27>

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

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

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

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

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

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

⑧삭제 <2016.12.22>

제49조(보수) 교원의 보수는 자격과 경력 및 직무의 곤란성과 책임의 정도에 따라 이사회의

의결을 거쳐 따로 규칙으로 정한다.

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

②교원은 권고에 의하여 해직을 당하지 아니한다.

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

<변경 2016.10.27.>

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

②교원은 그 정년이 달한 날이 속하는 학기의 말일에 퇴직한다.

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

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

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

제50조의4(후임자 보충발령의 유예) 교원이 본인의 의사에 반하여 파면 또는 해임되거나 근무성적 불량으로 면직되었을 때에는 그 처분한 날로부터 30일 이내에 후임자의 발령을 하지 못한다.

제3관 교원인사위원회

제51조(교원 인사위원회 설치) 교원(학교의 장을 제외한다)의 임용 등 인사에 관한 중요사항을 심의하게 하기 위하여 배재대학교, 배재고등학교, 배재중학교에 각각 교원인사위원회(이하 “인사위원회”라 한다)를 둔다. <변경 2007.03.20, 2016.12.22>

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

1. 총장이 교수, 부교수, 조교수를 임용제청하고자 할 때 임용제청 동의에 관한 사항

<변경 2014.06.24, 2016.12.22>

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

3. 삭제 <2012.03.29>

4.기타 총장이 인사위원회의 심의를 필요로 한다고 인정하는 사항

②배재중·고등학교 인사위원회는 다음 각호의 사항을 심의한다.

1.교원(교장 제외)의 임용 등 중요 인사에 관한 중요한 사항

<변경 2007.03.20.,2016.12.22.,2021.04.27.>

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

3.교원의 연수대상자 및 포상대상자 추천에 관한 사항

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

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

6.기타 학교장이 인사위원회의 심의를 필요로 한다고 인정하는 사항 등

<신설 2007.03.20., 변경 2021.04.27>

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

1.연구실적 및 전문영역의 학회활동

2.학생의 교수, 연구 및 생활지도에 대한 능력과 실적

3.교육관계법령의 준수 및 기타 교원으로서의 품위 유지

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

②인사위원회 위원의 임기는 1년으로 하되 중임할 수 있다.

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

②인사위원회의 위원장은 위원회를 대표하며 회무를 통리한다.

③인사위원회의 회의는 위원장이 소집하고 의장이 된다.

④위원장이 사고가 있을 때에는 위원장이 지명하는 위원이 그 직무를 대행한다.

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

②인사위원회는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

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

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

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

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

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

제2절 교 원 정 계 위 원 회

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

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

1.해당 학교의 교원 또는 학교법인 이사 : 7인 <신설 2016.10.27>

2.다음 각 목 어느 하나에 해당하고, 이 법인에 속하지 아니한 자로, 이사장의 추천을 받은 2인(이하 ‘외부위원’이라 한다.) <신설 2016.10.27>

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

나.다른 대학에서 법학, 행정학 또는 교육학을 담당하는 조교수 이상으로 재직 중인 사람 <신설 2016.10.27>

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

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

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

③교원징계위원회 외부위원의 임기는 3년으로 하며, 한 차례만 연임할 수 있다. <신설 2016.10.27>

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

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

2.직무와 관련된 비위사실이 있는 경우 <신설 2016.10.27>

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

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

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

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

1. 『초·중등교육법』 제2조에 따른 학교의 경우에는 외부위원에 제59조제2항제2호라목에 따라 위촉된 위원을 최소 1명이상 포함할 것 <신설 2022.03.31.>

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

제60조 삭제

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

②교원징계위원회의 위원장은 위원회를 대표하며 회무를 통리한다.

③교원징계위원회의 회의는 위원장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.

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

제62조(징계의결의 기한) 교원징계위원회가 징계의결 요구를 받은 때에는 그 요구서를 접수한 날로부터 60일 이내에 징계에 관한 의결을 하여야 한다. 다만, 부득이한 사유가 있을 때에는 징계위원회의 의결로 30일의 범위안에서 1차에 한하여 그 기한을 연장할 수 있다.

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

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

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

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

<변경 2016.10.27>

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

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

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

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

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

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

④임용권자는 징계처분의 사유를 기재한 결정서를 당해 교원에게 교부하여야 한다.

<변경 2016.10.27>

⑤교원징계위원회 회의는 공개하지 아니한다.

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

제66조의2(징계사유의 시효) 교원징계 의결의 요구는 징계사유가 발생한 날로부터 3년이 지난 경우에는 징계의결을 요구할 수 없다. 다만, 징계사유가 제1호 또는 제2호에 해당하는 경우에는 그 징계사유가 발생한 날로부터 5년 이내에, 제3호에 해당하는 경우에는 그 징계사유가 발생한 날부터 10년 이내에 징계의결을 요구할 수 있다.

- 1.금품 및 향응을 수수한 경우
- 2.공금을 횡령·유용한 경우
- 3.「교육공무원법」 제52조 각 호의 어느 하나에 해당하는 행위를 한 경우

<변경 2007.03.20.,2016.10.27.,2018.06.28>

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

②간사와 서기는 법인 소속 직원중에서 이사장이 임명한다.

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

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

제3절 삭 제

제69조~제82조 삭제

제4절 일 반 직 원

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

- 1.금치산자 또는 한정치산자
- 2.파산자로서 복권되지 아니한 자
- 3.금고 이상의 형을 받고 그 집행이 종료되거나 집행을 받지 아니하기로 확정된 후 5년을 경과하지 아니한 자
- 4.금고 이상의 형을 받고 그 집행유예의 기간이 완료된 날로부터 2년을 경과하지 아니한 자
- 5.금고 이상의 형의 선고유예를 받은 경우에 그 선고유예 기간중에 있는 자
- 6.법원의 판결 또는 다른 법률에 의하여 자격이 상실 또는 정지된 자

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

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

③재직중인 일반직원이 제1항의 규정에 해당하게 된 때에는 당연 퇴직한다.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

제5절 조 교<신설 2012.08.17>

제88조의2(조교) ①교육·연구 및 사무보조를 위하여 조교를 둔다.

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

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

제7장 직 제

제1절 법 인

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

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

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

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

⑤제1항 내지 제4항의 규정에 의한 분장 업무는 이사장이 규정으로 따로 정한다.

⑥법인 사무조직의 직원은 정원내에서 계약직으로 보할 수 있다. <신설 2016.10.27.>

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

②배재학당역사박물관에는 관장을 두며, 관장은 교원, 직원 및 외부인사로 보한다.

③제2항 외부인사의 자격은 다음 각호의 하나에 해당하는 자로 한다.<신설 2018.04.26.>

1.부교수이상의 교원으로 10년이상 근무한 자

2.학예사 자격을 가진 자

3.박물관 관련학과 전공자

④박물관 관리·운영을 위하여 학예실을 둔다. <변경 2018.04.26.>

⑤배재학당역사박물관 관리·운영과 관련하여 필요한 사항은 이사장이 따로 정한다.
<변경 2018.04.26.>

[본조신설 2018.01.25.]

제2절 대 학 교

제90조(총장 등) ①대학에 총장을 둔다.

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

③대학교에 교무기획부총장, 대외협력부총장, 산학부총장을 둘 수 있으며 교수, 부교수 또는 외부인사를 보직 발령할 수 있다.<변경 2018.01.25,2018.08.21>

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

1.교육 및 교육행정 경력이 5년 이상인 자

2.공공기관 및 민간기업의 임원 또는 이에 상당하는 경력이 있는 자

3.그 밖에 교육, 교육행정 및 산학협력에 대한 전문지식과 경험이 풍부하다고 인정되는 자

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

⑥부총장은 총장을 보좌하며, 총장이 유고 또는 사고시에는 교무처장, 기획처장, 입학처장 순으로 총장의 직무를 대행한다. 다만, 총장이 사직하거나 직위해제 및 해임될 경우 이사회에서 지명하는 자가 총장의 직무를 대행한다. <변경 2018.01.25.,2018.04.26.,2018.08.21.,2022.03.31>

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

1.교무기획부총장 : 교무·기획 및 일반행정 관련 업무<변경 2019.02.19.>

2.대외협력부총장 : 대외협력 및 국제교류 관련 업무

3.산학부총장 : 산학협력 및 창업 관련 업무

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

②학장과 대학원장, 캠퍼스장은 교수 또는 부교수로 겸보한다.

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

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

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

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

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

⑤~⑫삭제

⑬제1항 내지 제4항의 규정에 의한 행정부서의 분장업무와 제4항의 직제는 총장이 규정으

로 따로 정한다. <변경 2009.03.01, 2015.12.10>

제93조(단과대학등의 하부조직) ①대학교의 단과대학 및 대학원에 부와 센터를 둘 수 있으며 부학장 및 부원장, 부장은 조교수 이상의 교원으로 보하고 팀(과)장은 5급 이상의 직원으로 보한다.<변경 2012.02.17., 2015.12.10., 2016.10.27., 2019.02.19>

②삭제 <2015.12.10>

③제1항의 규정에 의한 직제 및 분장업무는 총장이 규정으로 따로 정한다.<변경 2012.02.17, 2012.08.17, 2015.12.10>

제94조(부속기관) ①대학교에는 필요한 부속기관을 둘 수 있다.

②부속기관에 각각 장을 두며, 부속기관의 장은 조교수 이상 교원으로 겸보 또는 4급 이상의 직원으로 보한다. 단, 생활관장은 3급 이상의 직원 또는 부교수 이상의 교원으로 보한다. <변경 2016.10.27., 2020.03.26>

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

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

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

제95조 삭제

제3절 고 등 학 교

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

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

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

제97조(하부조직) ①고등학교에 교목실, 교무부, 연구기획부, 생활안전부, 교육지원부, 입학홍보부, 창의인재부, 체육부, 우남학사부, 진학진로부, 학년부 및 행정실을 두며 교목실장은 교목으로 보하고 각 부의 장은 교사로 보하며 행정실장은 5급의 직원으로 보한다. 단, 기관간 인사교류시 행정실장의 직급은 예외로 한다.

<변경 2009.04.23., 2012.08.17., 2013.03.01., 2014.03.01., 2015.03.26., 2016.10.27., 2016.12.22, 2023.03.01>

②제1항 규정에 의한 분장업무는 학교장이 규정으로 따로 정한다.

제4절 중 학 교

제98조(교장 등) ①중학교에 교장 1인과 교감 1인을 둔다.

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

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

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

②제1항 규정에 의한 분장업무는 학교장이 규정으로 따로 정한다.

제5절 유 치 원

제100조(원장 등) ①유치원에 원장과 원감 1인을 둔다.

②원장은 원무를 통할하고 소속 직원을 감독하며 원아를 교육한다.

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

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

제6절 정 원

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

제8장 보 칙

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

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

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

직 위	성 명	생년월일	임 기	주 소
이사장	김준원	1918.02.12.	63.09.22 - 67.09.21	
이 사	변호덕	1910.07.20.	61.01.12 - 77.03.26	
"	박우동		61.06.27 - 65.01.11	
"	젠 센	1904.09.27.	63.04.18 - 69.01.11	
"	엄재희	1898.11.17.	63.09.22 - 69.03.15	
"	모 아	1914.09.27.	61.01.12 - 67.06.12	
"	김주병	1920.05.11.	61.06.27 - 68.01.12	
"	송수천	1909.06.21.	62.05.12 - 71.10.11	
"	송방용	1913.02.18.	63.05.29 - 67.05.28	
"	김광우	1906.05.26.	63.09.22 - 67.09.21	
감사	김용관	1913.11.10.	63.10.12 - 68.04.01	
"	강갑문	1915.01.18.	63.11.23 - 68.04.18	

제9장 학 교 운 영 위 원 회<변경 2012.02.20>

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

⑦그 밖에 위원 선출에 관한 사항은 규정으로 정한다.

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

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

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

②위원의 임기개시일은 4월 1일로 한다.

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

②위원은 다른 학교의 위원을 겸할 수 없다.

③위원이 제1항 및 제2항에 해당할 때에는 당연히 퇴직한다.

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

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

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

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

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

1.교원위원이 소속을 달리한 때

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

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

4.학부모위원이 제출한 신상자료에서 허위사실이 있는 것이 발견된 때

5.제111조제3항을 위반한 때

②제1항제4호 및 제5호는 운영위원회 의결로 결정한다.

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

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

②위원장과 부위원장의 임기는 1년으로 하며, 연임할 수 있다.

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

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

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

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

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

1.학교규정의 제·개정

2.교복 및 체육복의 선정, 수학여행, 방과 후 프로그램, 학생수련활동(학생야영수련활동을 포함한다) 등 학부모가 경비를 부담하는 사항. 다만, 특정서를 등에서 특정학생을 대상으로

하는 사항은 제외한다.

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

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

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

6.국가 또는 지방자치단체의 보조금 및 지원금의 신청에 관한 사항

7.개방이사추천위원회 위원 추천에 관한 사항

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

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

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

1.학부모 전체회의

2.학교 홈페이지

3.가정통신문

4.그 밖에 운영위원회의 의결로 정한 방법

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

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

1.학생 설문조사

2.학생회(대의원회)

3.그 밖에 운영위원회의 의결로 정한 방법

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

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

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

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

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

④위원장은 건의사항의 처리 결과를 건의한 사람에게 통지하여야 한다.

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

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

②임시회 소집은 학교장 또는 재적위원 4분의1 이상의 요구가 있을 때에 위원장이 회의 개

최 7일 전에 소집공고와 함께 회의 안건을 첨부하여 위원에게 개별 통지하여야 한다. 다만, 위원장이 긴급을 요하는 의안이라고 인정할 경우에는 그러하지 아니하다.

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

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

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

제119조(의사 및 의결정족수) 운영위원회는 재적위원 과반수의 출석으로 개의하며, 출석위원 과반수의 찬성으로 결정한다.

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

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

③위원장은 질서를 유지하기 위하여 방청인의 퇴장을 명할 수 있다.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

제10장 학교교육분쟁조정위원회

제129조(학교교육분쟁조정위원회의 설치) 교원 예우에 관한 규정(이하 “영”이라 한다) 제6조제4항에 의거 본 법인이 설치·경영하는 배재고등학교와 배재중학교에 학교교육분쟁조정위원회를 설치·운영한다.

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

1. 학생생활지도등 교육활동과 관련하여 교원과 학부모간에 발생한 분쟁

2. 학생안전사고에 대해 서울학교안전공제회(이하 “공제회”라 한다.) 보상액 등에 동의하지 아니하고 동사고 관련 교원에게 추가 보상 등을 요구하여 일어난 분쟁

3. 기타 교원 예우 및 교권보호·존중에 위해가 되거나 위해의 우려가 있는 사항

②위원회는 분쟁에 관한 심의 등을 하기 전에 당사자의 의견을 최대한 수렴하여야 한다.

③위원회가 학생 안전사고 관련 분쟁 사안에 관한 심의 등을 하기 위하여 경제적, 법률적 전문 지식이 필요한 경우에는 공제회에 지원을 요청할 수 있다.

제131조(조정위원회의 구성 등) ①위원회는 위원장 1인을 포함한 5인 내외의 위원으로 구성 하되, 학교장은 당연직 위원이 된다.

②위원은 당해 학교 학교운영위원회 위원 중 동 위원회가 추천하는 교원위원, 학부모위원, 지역위원 각 1인을 학교장이 위촉한다.

③학교장은 필요시 법률 또는 행정분야의 전문지식이 있는 자 1인을 위원으로 위촉할 수 있다.

④제3항의 규정에 의하여 위촉하는 위원은 국가 공무원법 제33조의 결격 사유에 해당하지 아니하여야 하며 정당의 당원이 아니어야 한다.

제132조(위원장) ①위원회의 위원장은 위원 중에서 호선하며, 임기는 1년으로 하되, 연임할 수 있다.

②위원장은 위원회를 대표하고, 위원회의 업무를 통할한다.

③위원장이 부득이한 사유로 직무를 수행할 수 없는 경우에는 위원장이 미리 지명한 위원이 그 직무를 대행한다.

제133조(위원의 의무) ①위원은 무보수 봉사직으로 수당을 지급하지 아니한다.

②위원은 회의에 성실히 참여하여야 한다.

③위원은 당해 학교와 영리를 목적으로 하는 거래를 할 수 없으며, 그 지위를 남용하여 재산상의 권리, 이익의 취득 또는 알선을 하여서는 아니 된다.

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

제135조(회의 개최 등) ①회의는 분쟁조정의 신청이 있는 때 개최한다.

②분쟁조정 신청이 있을 경우 위원장은 신속히 회의를 개최하여야 하며, 늦어도 신청이 있는 날부터 7일 이내에 개최한다.

③회의의 소집 통지는 위원장이 위원에게 서면 또는 구두로 하되, 개최일 3일 이전에 하여야 한다. 다만, 위원장이 긴급을 요하는 사안이라고 인정하는 경우에는 그러하지 아니한다.

제136조(위원의 제척) 위원이 분쟁의 당사자가 된 경우에는 당해 사안의 심의 등에 위원의 자격으로 참여할 수 없다.

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

②당사자는 위원회의 심의 등 결과를 존중하여야 한다.

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

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

고발하도록 권고할 수 있다.

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

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

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

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

제11장 대 학 평 의 원 회<신설 2007.03.20.>

제141조(대학평의위원회의 설치) 대학에는 교육에 관한 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의위원회(이하 이 장에서 “평의위원회”라 한다.)를 설치한다.

[본조신설 2007.03.20.]

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

- 1.교원 5명
- 2.직원 2명
- 3.조교 1명
- 4.학생 1명
- 5.동문 1명
- 6.대학발전에 도움이 될 수 있는 자 2명

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

[본조신설 2007.03.20]

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

<변경 2021.02.18.>

②제1항에 의하여 평의원이 모두 확정되면 총장이 평의원으로 위촉한다.

[본조신설 2007.03.20]

제144조(평의회 의장 등) ①평의회에 의장과 부의장 각 1인을 둔다.

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

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

[본조신설 2007.03.20]

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

[본조신설 2007.03.20]

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

1.대학의 발전계획에 관한 사항

2.학칙의 제정 또는 개정에 관한 사항<변경 2010.03.08>

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

4.대학교육과정의 운영에 관한 사항<변경 2010.03.08>

5.대학의 예산 및 결산에 관한 사항<변경 2010.03.08>

6.추천위원회의 위원의 추천에 관한 사항<변경 2010.03.08>

7.기타 학교의 장이 부의하는 사항

[본조신설 2007.03.20]

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

[본조신설 2007.03.20]

부 칙

(시행일) 이 정관은 1964년 4월 23일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1966년 3월 26일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1974년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1975년 11월 18일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1978년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 이 정관 시행당시 대전여자초급대학의 교원은 배재대전초급대학의 교원으로 임용된 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1979년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

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

부 칙

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

부 칙

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

부 칙

- ① (시행일) 이정관은 1982년 1월 19일부터 시행한다.
- ② (교원에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 대학에 근무하는 교원(학장을 제외한다) 및 일반직원은 이 정관에 의하여 학장이 임명한 것으로 본다.
다만, 대학의 교원의 임용기간은 종전의 규정에 의한다.
- ③ (교원징계에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 교원징계위원회 및 재심 위원회에 계류중인 징계 및 재심청구 사건은 종전의 규정에 의한다.
- ④ (인사위원회 위원에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 정관에 의하여 임명된 대학의 인사위원회 위원중 이 정관에 의하여 당연 직 위원이 아닌 위원은 이 정관 시행일에 해임된 것으로 본다.
- ⑤ (일반직원에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 정관에 의하여 임용되어 근무하는 일반직원이 이 정관에 의한 정원을 초과하는 일반직원이 퇴직할 때까지 그 정원이 따로 있는 것으로 보되 일반 직원의 신규임용은 그 초과하는 정원이 있을 때에는 채용하지 못한다.

부 칙

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

부 칙

(시행일) 이 정관은 1983년 3월 16일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

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

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1987년 2월 19일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 이 정관 시행당시 재임중인 이사는 그 임기만료시까지 이 정관에 의하여 취임된 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1988년 3월 7일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1989년 3월 17일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1989년 5월 27일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

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

여는 기능직의 특별채용 요건을 구비한 때에 특별채용한다.

부 칙

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

부 칙

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

부 칙

(시행일) 이 정관은 1992년 3월 13일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1994년 3월 17일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1995년 9월 4일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 1995년 12월 15일부터 시행한다.

(시행일) 이 정관은 2000년 3월 10일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

(시행일) 이 정관은 2001년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2001년 7월 10일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2002년 8월 9일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2002년 11월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2003년 4월 30일부터 시행한다.

부 칙

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

학교 및 수익사업체에 재직중인 일반직원에 한하여 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2004년 2월 10일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2005년 2월 21일부터 시행한다.

부 칙

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

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

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

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

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

제5조(학교장 임기에 대한 경과조치) 개정정관 시행당시 재임중인 학교장에 대해서는 개정 규정에 불구하고 당해 학교장의 임기 종료일까지 종전 규정에 의한다.

부 칙

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

부 칙

(시행일) 이 개정 정관은 2007년 5월 18일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2008년 9월 8일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2009년 4월 23일부터 시행한다.

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

부 칙

(시행일) 이 정관은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2010년 3월 8일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2010년 8월 27일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2011년 6월 23일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2011년 10월 18일부터 시행한다.

부 칙

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

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

부 칙

(시행일) 이 정관은 2012년 2월 17일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2012년 2월 20일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2012년 3월 29일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2012년 4월 24일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2012년 8월 17일부터 시행한다.

② (전임강사 명칭 폐지에 관한 경과조치) 이 정관 시행당시 재직중인 전임강사는 조교수로 명칭변경한다. 다만 그 변경일자(개정 고등교육법 시행에 따라 2012년 7월 22일)로 소급하여 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2012년 12월 13일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2013년 8월 27일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

② (경과조치) 기능직에서 관리운영직 또는 시설관리직으로 전환되는 직원은 전환되기 전 기능직의 직급과 호봉을 승계한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2014년 6월 24일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2015년 1월 22일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2015년 3월 26일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2015년 12월 10일부터 시행한다.

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

부 칙

(시행일) 이 정관은 2016년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2016년 10월 27일부터 시행한다.

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

부 칙

(시행일) 이 정관은 2016년 12월 22일부터 시행한다.

부 칙

- ① **(시행일)** 이 정관은 2018년 1월 25일부터 시행한다. 단, 제89조의2는 2018년 3월 1일부터 시행한다.
- ② **(경과조치)** 개정전 정관에 따른 소속부서 및 보직은 개정된 정관에 따라 변경된 것으로 본다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 2018년 4월 26일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 이 정관 시행당시 제23조제1항제3호에 의해 재임 중인 이사는 임기 종료일까지는 종전의 규정에 따른다.

부 칙

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

부 칙

제1조(시행일)이 정관은 2018년 8월 21일부터 시행한다.

제2조(경과규정)이 정관 시행일 이후 최초로 임용되는 교무기획부총장의 임기는 4년 단임으로 한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2019년 2월 19일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

(시행일) 이 정관은 2020년 3월 26일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2021년 2월 18일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 2021년 4월 27일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 제53조에 따라 선임된 인사위원회 위원은 그 임기만료시까지 이 정관에 의하여 선임된 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2022년 2월 15일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 정관은 2022년 3월 31일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

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

부 칙

(시행일) 이 정관은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

(별표 1)

법 인 일 반 직 원

=====

1. 사 무 국 및 배재학당역사박물관

총 계	9 명

사무직계	9 명

2급	1 명

3급	1 명

4급	1 명

5급	1 명

6급	2 명

7급	1 명

8급	2 명

2. 배재빌딩관리센터

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

(별표 2)

학교 일반직원 정원

=====

1. 배재대학교

총 계 125 명

사무직계 92 명

2급

3급

4급

5급

6급

7급

8급

9급

시설관리직계 33 명

시설관리6급

시설관리7급

시설관리8급

시설관리9급

2. 배재고등학교

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

3. 배재중학교

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

4. 배재대학교 부속유치원

총 계		1 명
사무직계		1 명
	9급	1 명

□ 학교법인 배재학당 이사회 임원

직위	성명	주소
이사장	조보현	서울특별시 중구 서소문로 103(서소문동)
이사	윤태훈	〃
이사	유광수	〃
이사	홍순용	〃
이사	조창호	〃
이사	황문찬	〃
이사	이민열	〃
이사	최성환	〃
이사	김낙환	〃
이사	최선희	〃
이사	김선재	〃
이사	서명석	〃
이사	고진영	〃
이사	조광연	〃
이사	이웅천	〃
이사	공영운	〃
감사	이영철	〃
감사	황영선	〃

□ 학교법인 배재학당 법인사무국

소속	직위	성명	주소
법인사무국	사무국장	신상남	서울특별시 중구 서소문로 103(서소문동)
법인1팀	과장	장호석	〃
법인2팀	과장	여주선	〃

제2편
배재대학교 현황

□ 설립 배경

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



< 고종황제로부터 하사 받은 배재학당 현판 >

정규 대학 과정은 1895년 9월 24일부터 시작되었는데 영문과에 106명, 국한문과에 60명, 신학과에 6명의 학생을 받아 가르쳤고, 교수진은 H. G. Appenzeller, G. H. Jones, F. Ohlinger, W. A. Noble, E. M. Cable, D. A. Bunker와 미국 유학에서 돌아온 윤치호, 서재필 등이었다. 그 후 배재대학은 1902년 6월 아펜젤러가 의사자 구조 도중 순직하여 D. A. Bunker가 그 뒤를 이었으나 일제의 탄압으로 경신학교 대학과와 합동하여 YMCA안에서 잠시 명맥을 유지하다가 연희전문학교가 설립되면서 대학과는 폐지되었다.

해방 후 1959년에 본교 동문인 당시 이승만 박사가 학교부지를 희사하여 서울 장위동에 건물 기공식까지 거행하였으나 이듬해 4. 19혁명으로 무산되고 말았다. 그러다가 1977년 10월 20일에 이르러 허길래(Miss Clara Haward) 박사가 설립(1955. 4. 26/대전보육학원)하고 이선희 박사가 학장으로 있던 같은 기독교 학교인 대전여자초급대학과 재단을 합병하여 다시 대학(배재대전초급대학)의 문을 열었다. 그리하여 1978년에는 배재대전초급대학으로, 1979년에는 배재실업전문대학으로 개명하였으며, 1980년 12월 29일에 비로소 10개 학과(국어국문학과, 영어영문학과, 독어독문학과, 불어불문학과, 경영학과, 원예과, 유아교육과, 가정교육과, 음악교육과, 미술교육과)를 갖춘 4년제 정규대학인 「배재대학」(Paichai College)을 1981년 3월 1일부로 인가받기에 이르렀다.



아펜젤러 목사
(설립자)



허길래 선교사
(대전보육학원 설립자)



이승만 박사
(초대 대통령)



소월 김정식
(민족시인)



신흥우 박사
(독립운동가 배재학당장)



주시경 선생
(한글학자)



지청천 장군
(상해임시정부 광복군
총사령관)



오공선 박사
(근대 의학의 선구자)

< 배재의 인물 >

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

□ 연혁

1885.08.03.	배재학당 창립(설립자 아펜젤러 H.G.Appenzeller)
1886.04.01.	초대학당장 아펜젤러 취임
1886.06.08.	고종황제의 ‘배재학당’ 교명 하사
1895.09.01.	배재대학부 설치(영문학과, 국한문학과, 신학과)
1896.04.07.	배재학당내에서 「독립신문」 발간(서재필)
1902.06.11.	설립자 아펜젤러(H.G.Appenzeller) 순직(44세, 목포 앞바다)
1903.06.	제2대 학당장 하운셀(C.G.Hounshell) 취임
1906.06.	제3대 학당장 벙커(D.H.Bunker) 취임
1909.04.23.	배재고등학당 인가(사립학교령)
1912.01.	제4대 학당장 신흥우 박사 취임
1915.02.	배재고등보통학교 설립인가(조선총독부) 배재학당과 병설운영
1920.05.11.	제5대 학당장 겸 학교장 아펜젤러 2세(H.D.Appenzeller) 취임

1925.09.27. 배재학당 교명 폐지(조선총독부)
 1937.03.03. 배재중학교(6년)로 개칭(조선교육령)
 1951.08.21. 배재중학교(3년) 및 배재고등학교(3년)로 개편(교육법)
 1955.04.26. 대전보육학원 설립(설립자 허길래 Clara Howard)
 1956.05.04. 대전보육초급대학 인가(초대 학장 허길래)
 1958.04.07. 학교법인 배재학당 인가
 1959.11.16. 배재대학 기공식 거행(서울 하월곡동)
 1960.04.19. 4.19 혁명으로 공사 중단
 1961.10.05. 대전보육초급대학 제2대 학장 이선희 교수 취임
 1971.12.31. 대전보육초급대학을 대전여자초급대학으로 교명 변경
 1973.08.30. 도마동 학교 이전 부지 매입(8만평)
 1977.10.14. 학교법인 배재학당과 학교법인 대전보육학원 합병
 1977.11.23. 하워드관 준공(1,460평)
 1978.03.01. 대전보육초급대학을 배재대전초급대학으로 교명 변경
 1979.02.15. 아펜젤러관 준공(1,885평)
 1979.03.01. 배재대전초급대학을 배재실업전문대학으로 교명 변경
 1980.12.29. 배재대학(정규 4년제) 설립 인가(10개 학과, 400명)
 국어국문학과, 영어영문학과, 독어독문학과, 불어불문학과, 경영학과,
 원예과, 유아교육과, 가정교육과, 음악교육과, 미술교육과
 1982.06.11. 초대 학장 김용우 박사 취임
 1982.11.25. 우남관 준공(1,995평)
 1983.10.05. 제2대 학장 김대준 박사 취임
 1985.06.08. 배재학당 창립 100주년 기념식
 1986.02.18. 제3대 학장 이성근 박사 취임
 1987.07.01. 전자계산소 설립
 1987.11.09. 대학원 석사과정 설립 인가
 1988.03.01. 사회교육원 개원
 1989.06.08. 「培材百年史」 발간(배재100년사 편찬위원회)
 1989.11.03. 백산관 준공(1,600평)
 1990.02.18. 제4대 학장 이성근 박사 취임
 1990.02.24. 소월관 준공(800평)
 1991.02.28. 목련관(780평) 및 서재필관(700평) 준공
 1991.09.01. 김옥균관 준공(423평)
 1991.11.16. 대학원 박사과정 설립 인가
 1992.05.01. 종합대학교로 승격
 1992.07.08. 초대 총장 이성근 박사 취임
 정책과학대학원 설립 인가
 1993.02.26. 주시경 기념 중앙도서관 준공(2,240평)
 1993.09.03. 2부대학(야간) 설립 인가
 1993.12.09. 집현관 준공(788평)
 1995.03.15. 제2대 총장 박강수 박사 취임

1996.07.15. 대천수련관 준공(367평)
 1996.08.01. 정보화 우수대학 선정(동아일보)
 1996.09.25. 자연과학관 준공(3,240평)
 1996.11.02. 국제통상대학원 설립 인가
 1996.11.22. 전자정보실(Cyber Space) 개관
 1997.05.13. 교육매체원 개원
 1997.07.11. 정보화 우수대학 선정(동아일보)
 1997.11.18. 창의적연구진흥사업연구과제 선정 - 향산화단백질연구(과학기술처)
 1998.03.04. 학생복지종합지원센터 개원
 1998.07.01. 산학연공동기술개발지역컨소시엄센터 선정(중소기업청, 대전광역시)
 1998.07.10. 정보통신창업지원센터 선정(정보통신부)
 1998.09.10. 정보과학관 준공(1,350평)
 1998.10.01. 창의적연구진흥사업연구과제 선정 - 광혼돈제어연구(과학기술처)
 1998.12.01. 학사개혁 우수대학 선정(교육부)
 1999.03.15. 제3대 총장 박강수 박사 취임
 1999.05.07. 배재 21세기관 준공(6,545평)
 바이오의약연구센터 선정(RRC)(과학기술부, 한국과학재단)
 1999.07.09. 중등교원연수원 인가(교육부)
 1999.09.01. 두뇌한국(BK)21 지역대학 육성사업 선정 - 정보통신분야(교육부)
 1999.10.25. 생물·의약지역기술혁신센터(TIC) 선정(산업자원부)
 1999.11.02. 법무대학원 설립 인가
 2000.02.02. 1999년도 대학종합평가 최우수 대학원, 우수대학 선정(한국대학교육협의회)
 2000.07.28. 관광경영대학원 설립 인가
 2000.09.01. 한국어교육원 개원
 2000.09.25. Life & Image Clinic 개관
 2000.09.27. 2000년도 교육개혁 추진 우수대학 선정(교육부)
 2001.07.16. 서울캠퍼스지원센터 신설
 2001.08.18. 2001년도 교육개혁 추진 우수대학 선정(교육인적자원부)
 2001.09.24. 제2회 중소기업청 기술혁신대전 우수기관 선정(국무총리상 수상)
 2001.11.26. 「해외우수 IT교육기관 파견·연수사업」 수행기관 선정(정보통신부)
 2002.08.09. 시설운영처 신설
 2002.08.16. 2002년도 교육개혁 우수대학 3년연속 선정(교육인적자원부)
 2002.11.18. 2002년도 지방대학 육성사업 선정(교육인적자원부)
 2003.03.01. 제4대 총장 정순훈 박사 취임
 2003.06.01. 대외협력센터 → 대외협력처 승격 / 대학발전추진본부, 평가관리본부 신설
 2003.10.08. 국제교류관, 예술관 기공(총 3,900여평)
 2003.10.22. 학과신설 및 명칭변경 결정
 외국어로서의 한국어과 신설, 의류패션학과(야)신설, 게임공학과(야) 신설
 전공분리: 관광·호텔경영 → 관광·이벤트 경영, 호텔컨벤션경영
 공연영상학 → 연극영상학, 영상예술학
 2004.02.10. 산학협력단 설립

2004.02.23.	2004학년도 ‘IT, 비IT학과 교과과정개편지원사업’ 2개 분야 선정(정보통신부)
2004.02.27.	우남관 증축
2004.04.06.	2004학년도 ‘지역대학 우수과학자 지원사업’ 신규과제 대학 선정(과학기술부)
2004.06.16.	‘지방대학혁신역량강화(NUR)사업’ 선정(IT공학부/협력대학) - 교육인적자원부
2004.06.24.	학과신설 결정 법과대학 신설(법학과, 특수법무학과신설) 영어영문학부 TESOL 전공 신설 칠예과 신설
2004.06.30.	학교기업 설립 ‘윗칠테크아트센터’
2004.06.30.	‘지역혁신 인력양성사업’ 선정(유전공학과/협력대학)-산업자원부
2004.07.30.	학교기업지원사업 선정 ‘윗칠테크아트센터’ (미술학부 윗칠전공) - 교육인적자원부
2004.08.02.	지역혁신 특성화 시범사업 선정(원예조경학부/협력대학)-산업자원부
2004.10.15.	중국 교남시 중등직업전업학교 내 ‘청도배재한국어교육원’ 설치
2005.02.07.	2005년도 상반기 “CEO 공학교육지원사업” 선정 (세라믹공학과, 토목공학과) - 한국산업기술재단
2005.03.21.	2005년 IT교과과정개편사업 선정(게임공학과) - 정보통신부 창의적과제(광혼돈제어연구) 지원 계속과제 선정-과학기술부
2005.03.24.	예술관, 국제교류관 준공
2005.06.07.	배재학당 창립120주년 기념예배 및 행사
2005.08.02.	중앙도서관 족보자료실 개관
2005.08.30.	2005 한국어교육 연수프로그램 지원사업선정(교육인적자원부)
2005.10.07.	배재학당 창립120주년 기념 2005아시아대학총장포럼(제4회) 개최
2005.10.24.	학과 신설, 폐지 및 명칭변경 변경: 자연과학대학 → 과학기술바이오대학 분자과학부 향장화학 → 화장품학 유전공학과 → 생명유전공학과 원예조경학부(원예학, 환경조경학) → 생명환경디자인학부 (도시원예학, 조경디자인학) 세라믹공학과 → 정보전자소재공학과 토목환경공학과 → 건설환경·철도공학과 폐지: 경영학과(야), 무역학과(야), 관광·이벤트경영학과(야), 호텔·컨벤션경영학과(야) 폐지 분리: IT공학부 → 컴퓨터공학과, 정보통신공학과, 전자공학과 신설: 광·전기공학과 신설
2005.11.14.	생명유전공학과 지역혁신인력양성사업 2회(2005, 2006~2007) 연속 선정 (산업자원부)
2005.11.28.	배재학당 창립120주년 기념 제1회 환황해 산·학·관 대학총(학)장포럼개최
2005.12.26.	배재대학교 창업보육센터 사업자 신규 지정(중소기업청)
2006.02.20.	2006년도 NEXT(IT분야 교육경쟁력 강화사업 선정(정보통신부)
2006.09.18.	배재국제언어생활관(PAITEL) 준공
2006.09.26.	2006 중앙일보 대학평가 국제화부문 10위

2007.03.01.	제5대 총장 정순훈 박사 취임
2007.05.01.	아시아선교센터, 공학교육혁신센터 설립
2007.05.25.	양자혼돈연구단 2007년도 도약연구지원사업 과제 선정(한국과학재단)
	학과신설 결정
	아펜젤러국제학부(국제비즈니스학전공, 동아시아학전공) 신설
	공공행정학과 신설
2007.07.01.	분자진단상용화사업단 2007년도 지방기술혁신사업 선정(산업기술평가원)
2007.09.01.	2007년 지능형기술혁신사업단 제안공모과제 수행기관 선정(건설교통부)
2007.10.09.	세종문화상 교육부분 수상(한국어교육원, 한국어교육연구소)-문화관광부
2008.02.25.	2008년도 정부초청 외국인 학부장학생 위탁대학 선정
2008.03.	2008년도 NEXT(IT분야) 교육경쟁력 강화사업 선정(정보통신부)
2008.05.20.	배재대학교 청원 산학협력관 매입
2008.05.26.	2008년도 정부초청 외국인 대학원장학생 위탁대학 및 대학원한국어연수 위탁교육기관 선정
2008.05.29.	2008 창업보육센터 확장사업 선정(중소기업청)
2008.07.10.	학과 및 세부전공 명칭변경 결정
	전산수학콘텐츠학과 → 전산정보수학과 변경
	성악 → 성악 및 뮤지컬 변경
	작곡 → 작곡 및 미디어음악 변경
2008.07.14.	대통령영어봉사장학생 모집대학 선정
2008.07.22.	아펜젤러목사 동상 건립
2008.08.01.	건설교통기술연구개발 스마트하이웨이사업 선정(한국도로공사)
2008.08.28.	교육대학원 설립 인가
2008.09.10.	행정대학원 → 행정·심리대학원으로 명칭변경
	중등교육연수원 → 교육연수원으로 명칭변경
2008.09.29.	2008 중앙일보 대학평가 국제화부문 8위
2008.10.01.	입시정책연구소 설립
2009.03.01.	기구 신설 및 개편
	교직부 신설, 교육대학원 신설
	관광경영대학원 → 관광축제호텔대학원으로 명칭 변경
	법무대학원, 행정·심리대학원 → 법무·행정대학원으로 명칭 변경
	정보통신대학원 → 기술컨설팅대학원으로 명칭 변경
	학생처 학생지원센터 폐지 및 교무처 학사지원과로 업무 이관
	학생처 → 인재육성처로 명칭 변경
	학생처 학생복지과 → 인재육성처 학생복지센터 학생복지과로 소속 변경
	학생처 취업정보실 → 인재육성처 진로개발센터로 명칭 변경 및 진로개발과 신설
	부속기관 고시실 → 인재육성처 배양영재센터로 소속 및 명칭 변경
	부속기관 학생생활상담소 → 인재육성처 학생생활상담소로 소속 변경
	부속기관 체육부 → 인재육성처 체육부로 소속 변경
	부속기관 대천수련관 폐지 및 시설관리처로 업무 이관
	신문사, 방송국, 영자신문사 → 배재미디어센터로 통합

	부설연구기관 창업보육센터, 바이오진단융합기술센터, 산학연컨소시엄센터 → 산학협력단 창업보육센터, 바이오진단융합기술센터, 산학연컨소시엄센터로 소속 변경
	폐지: 2부교학부
2009.06.26.	중소기업청 2009년 컨설팅대학원지원사업 선정
2009.07.02.	중소기업청 신기술창업집적지역지원사업 선정
2009.07.15.	2009년도 입학사정관제 지원사업(계속대학) 선정
2009.07.21.	학과 신설 및 명칭 변경 결정 비주얼아트디자인학과 신설 법학과 → 법학부로 변경(법학전공, 공무원법학전공)
2009.09.01.	기구 개편 부속기관 출판부 → 학술정보처 출판지원실로 소속 및 명칭 변경 부설연구기관 → 마그레브연구소, 다문화교육센터 신설
2010.03.01.	기구 개편 교직부 → 교무처 소속으로 변경 부설교육기관 교양교육지원센터 → 교무처 소속으로 변경 부속기관 교수학습지원센터 → 교무처 소속으로 변경 기술컨설팅대학원 → 컨설팅대학원으로 명칭변경
2010.06.03.	아펜젤러기념관 및 하워드기념관 준공
2010.08.09.	학과신설 간호학과 신설 승인, 모집정원 20명, 소속: 과학기술바이오대학
2010.08.27.	기구 신설 교무처 교수학습지원센터 내 교수학습지원과 신설
2010.10.05.	지식경제부 대전인쇄문화 RIS 지원사업 선정
2011.03.01.	배재대학교 제 6대 김영호 총장 취임
2011.04.13.	행정조직 개편 - 대학발전추진본부 신설(총장 직속기구)
2011.06.23.	행정조직 개편 인재육성처 + 입학홍보처 → 입학취업처로 통합 입학홍보처 홍보과 → 비서실 홍보과로 이동
2011.10.13.	산업단지 캠퍼스 설치계획 인가(교육과학기술부)
2011.10.18.	행정조직 개편 기획처 기획과, 예산과 → 기획팀, 예산팀, 평가팀으로 변경 대외협력처 국제교류과, 국제학생지원과 → 국제교류처 국제교류팀, 국제학생지원팀으로 변경 비서실 홍보과 → 비서실 홍보팀으로 변경
2011.11.16.	행정조직 개편 산학협력단 산학협력과, 산학협력진흥계 → 산학협력팀, 산학사업팀으로 변경 산학협력 선도대학(LINC) 육성사업 1단계 선정(교육과학기술부)
2012.02.09.	지역산업인력양성사업 선정(지식경제부)
2012.02.15.	기구 신설 및 단과대학명 개편

2012.03.02.	한류문화산업대학원 신설 인문대학, 외국학대학 → 하워드대학 경영대학, 사회대학, 법과대학 → 서재필대학 과학기술바이오대학, 공과대학 → 아펜젤러대학 관광문화대학, 예술대학 → 김소월대학 주시경교양대학 신설 학부(과) 신설 및 명칭변경 여가서비스경영학과 문화예술콘텐츠학과 실버보건학과 정치외교학과 → 정치·언론학과 과학기술학부 → 물리융합전기공학과 생명유전공학과 → 바이오의생명공학과 생명환경디자인학부 → 원예조경학부(원예학), 원예조경학부(조경학) 미술학부 → 미술조형디자인학과 음악학부 → 음악학과 공연영상학부 → 사진영상애니메이션학과 칠예학과 폐지 기구 개편 교양교육지원센터 → 교양교육부
2012.04.24.	대전 여성 새일지원본부 지원 기관 선정(여성가족부)
2012.04.30.	산업단지캠퍼스 조성사업 선정(교육과학기술부)
2012.08.01.	간호학과 입학정원 30명 증원(교육과학기술부)
	총 입학정원 조정 2,335명 → 2,320명
2013.04.10.	서구 다문화가족지원센터 수탁기관 선정(대전광역시 서구청)
2013.05.18.	대전 국제교류센터 수탁기관 선정(대전광역시)
2013.06.08.	배재학당사 발간
2013.12.27.	어린이급식관리지원센터 운영기관 선정(대전광역시 서구청)
2014.01.01.	2013년도 대학기관평가 인증(한국대학교육협의회 한국대학평가원)
2014.02.04.	기구 개편 주시경교양대학 교양교육부 → 기초교양교육부 국제교육부 폐지 교양교육부 교양지원과 폐지 창업·취업교육부, 융·복합학부 신설
2014.03.01.	학부(과) 신설 및 폐지, 명칭변경 항공운항과 신설 중소기업컨설팅학과 신설 사이버보안학과 신설 독일어문화학과 폐지 프랑스어문화학과 폐지

	국어국문학과, 외국어로서의한국어학과 → 한국어문학과
	심리철학과 → 심리철학상담학과
	TESOL영어과 → TESOL · 비즈니스영어학과
	스페인어 · 중남미학과 → 스페인 · 중남미학과
	중국학부 → 중국학과
	정치 · 언론학과 → 정치언론안보학과
	법학부 → 공무원법학과
	물리융합전기공학과 → 전기공학과(공학으로 계열 변경)
	전산수학과 → 컴퓨터수학과
	분자과학부 → 제약공학과
	정보전자소재공학과 → 신소재공학과
	음악학부 → 실용음악과, 피아노과
	미술조형디자인학과 → 미술디자인학부(회화전공)
	미술디자인학부(비주얼디자인전공)-김소월 대학으로 전환
	미디어정보·사회학과 → 미디어콘텐츠학과(김소월대학으로 전환)
	문화예술콘텐츠학과 → 연극영화학과(김소월대학으로 전환)
	복지신학과(하워드대학으로 전환)
	가정교육과(하워드대학으로 전환)
2014.04.16.	총 입학정원 조정 2,320명 → 2,278명
	행정조직 부서명칭 변경
	학술정보처 정보운영과
	정보기술운영계 → 정보운영계, 시스템개발계 → 정보개발계
2014.05.14.	행정조직 기구개편
	교수학습지원센터 → 교수학습원으로 변경(총장직속기구로 둠)
	교수학습개발센터(교수지원팀, 학습지원팀) 신설
	e-러닝센터 신설
	교육품질평가센터 신설
2015.01.22.	행정조직 기구 개편
	입학취업처 배양영재센터 및 학생생활상담소 → 교수학습원 소속으로 변경
	주시경교양대학 교직부 → 교무처 소속으로 변경
	주시경교양대학 → 주시경교양대학으로 변경
	기초교양교육부 → 기초교육부 및 교양교육부로 변경
	창업 · 취업교육부 삭제
	융 · 복합교육부 → 융복합교육부로 변경
	교직부 → 교무처 소속으로 변경
	글로벌교육부 신설
	미래역량교육부 신설
2015.03.01.	제7대 김영호 총장 취임
2015.03.01.	학부(학과) 명칭 변경
	관광·이벤트경영학과, 호텔·컨벤션경영학과 → 관광·호텔·이벤트·컨벤션경영학부
	미술디자인학부(비주얼디자인전공, 회화전공) → 미술디자인학부

	총 입학정원 조정 2,278명 → 2,173명
2015.07.13.	대전인생이모작지원센터 수탁기관 선정(대전광역시)
2015.08.31.	대전시 서부청소년성문화센터 수탁기관 선정(대전광역시)
2015.09.01.	건설환경·철도공학과 철도 특성화대학 지원사업 선정(국토교통부)
2015.10.20.	계룡시 어린이급식관리지원센터 수탁기관 선정(계룡시)
2016.02.24.	대학창조일자리센터 선정(고용노동부)
2016.02.24.	청해진대학 운영기관 선정(고용노동부)
2016.02.29.	IPP형 일학습병행제 운영 기관 선정(고용노동부)
2016.03.01.	행정조직 기구개편 학술정보처 정보운영과 → 기획처 정보운영과 학술정보처 정보열람과, 정보자료과 → 중앙도서관
2016.03.01.	학부(학과) 명칭 변경 기업건설팅학과 → 중소기업건설팅학과 관광·호텔·이벤트·컨벤션경영학부 → 글로벌관광호텔학부 사진영상디자인학과 → 광고사진영상학과 총 입학정원 조정 2,173명 → 2,093명
2016.04.01.	행정조직 기구 개편 대학발전추진본부 폐지 → 전략평가팀 기획처 편입 대학창조일자리본부 신설(취업지원팀, 창업지원팀, 나섬HUB센터) 교수학습개발센터 교수지원팀, 학습지원팀 → 교수학습개발센터 교육지원팀 기획처 기획과, 예산과 → 기획처 기획예산팀 교무처 교무과, 학사지원과 → 교무처 교무팀, 학사지원팀 입학취업처 진로개발센터, 입학과, 입시정책연구소, 학생복지과 → 입학학생처 입학팀, 입학사정관실, 학생복지팀, 건강증진센터 총무처 총무과, 경리과 → 총무처 총무팀, 경리팀 시설관리처 시설과, 관리과 → 시설관리처 시설안전관리팀 국제교류처 국제교류팀, 국제학생지원팀, 한국어교육원 교학과 → 국제교류처 국제학생지원팀, 한국어교육원 한국어교육지원팀 배재시민법률상담소 → 배재인권센터 각 대학, 대학원, 대덕밸리캠퍼스 교학과 → 각 대학, 대학원, 대덕밸리캠퍼스 교학팀 평생교육원 평생교육과 → 평생교육원 평생교육팀 학술지원센터 폐지 대덕밸리캠퍼스 IPP사업단 신설 주시경교양대학 나섬인성교육센터 신설
2016.07.07.	학부교육선도대학육성사업(ACE) 지원대학 선정(교육부)
2017.02.02.	2017 재학생 직무체험 운영기관 선정(고용노동부)
2017.02.08.	청해진대학 무역비즈니스 전문가 양성과정(중남미) 운영기관 승인 K-Move스쿨 하이브리드소프트웨어 전문가 양성과정(일본) 선정(한국산업인력공단) K-Move스쿨 비즈니스 실무행정 전문가 양성과정(미국) 선정(한국산업인력공단) 입학정원 조정 2,093명 → 2,048명

2017.03.01.	글로벌산학협력센터 설치 국제협력선도대학육성 지원사업 선정(교육부)
2017.04.04.	대학일자리센터사업 우수대학 선정(고용노동부 일자리지원사업 5년 연속)
2017.05.19.	2017 충청권 지역 중소·중견기업 R&D 산업인턴지원사업 선정(산업통상자원부)
2017.06.02.	사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+)육성사업 사회맞춤형학과중점형 선정(교육부,
2017.06.12.	한국연구재단)
2018.02.14.	청해진대학 무역비즈니스 전문가 양성과정(중남미) 운영기관 승인 K-Move스쿨 하이브리드소프트웨어 전문가 양성과정(일본) 선정(한국산업인력공단) 2018 재학생 직무체험 운영기관 선정(고용노동부)
2018.03.20.	대학일자리센터사업 우수대학 선정 2년 연속(고용노동부 일자리지원사업 6년 연속)
2018.05.08.	2018 충청권 지역 중소·중견기업 R&D 산업인턴지원사업 선정(산업통상자원부)
2018.05.17.	청년 뉴리더 인재양성 프로그램 운영기관 선정(대전광역시)
2018.08.09.	청년TLO육성사업 선정(과학기술정보통신부, 과학기술일자리진흥원)
2018.09.04.	대학혁신지원사업 I 유형(자율협약형) 지원대학 선정(교육부) 대학기본역량진단평가 자율개선대학 선정(교육부)
2018.09.06.	2018년 해외취업지원사업(일본, 중남미) 선정(대전경제통상진흥원)
2019.02.07.	대전형 코업(co-op) 청년뉴리더 양성 사업 운영기관 선정(대전광역시)
2019.02.28.	청해진대학 무역비즈니스 전문가 양성과정(중남미) 운영기관 승인 K-Move스쿨 하이브리드소프트웨어 전문가 양성과정(일본) 선정(한국산업인력공단) K-Move스쿨 비즈니스 실무행정 전문가 양성과정(미국) 선정(한국산업인력공단)
2019.03.01.	제8대 김선재 총장 취임
2019.03.04.	대학일자리센터사업 우수대학 선정 3년 연속(고용노동부 일자리지원사업 7년 연속)
2019.04.12.	2단계 사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+)육성사업 사회맞춤형학과중점형 선정(교육부, 한국연구재단)
2019.07.23.	2019년 지역선도대학 육성사업 선정(교육부, 한국연구재단)
2019.09.11.	행정조직 기구 개편 ACE+사업단(ACE+사업팀) 폐지 창업지원단(창업교육센터, 창업지원센터, 관리팀) 폐지 대학일자리본부 진로취업지원센터 → 진로취창업지원센터 진로취창업지원센터 창업교육팀 폐지 학생성장센터 신설 평생교육원 대전광역시새일센터, 대전배재대ICT융합새일센터 → 산학협력단 대전광역시새일센터, 대전배재대ICT융합새일센터
2019.09.27.	SW중심대학지원사업선정 [과학기술정보통신부(정보통신기획평가원)]
2019.10.02.	행정조직 기구 개편 SW중심대학사업단(AI·SW교육혁신원) 신설(AI·SW융합교육센터, AI·SW가치확산센터, AI·SW산학협력센터) 감사실(감사팀) 신설
2019.12.27.	2019년도 대학기관평가인증(한국대학교육협의회 한국대학평가원)
2020.04.01.	행정조직 기구 개편 대학교육혁신원 학생상담센터 폐지 → 학생성장센터 학생상담실 신설

	미래혁신본부 폐지 → 성과관리센터 기획처 편입
	SW중심대학사업단(AI·SW교육혁신원) → AI·SW중심대학사업단(AI·SW교육혁신원)
	감사실 감사팀 폐지 → 감사실 감사위원회 신설, 배재인권지원센터 감사실 편입
	입학홍보처 → 입학처
	입학홍보처 입학팀 → 입학처 입학팀, 입학홍보처 홍보팀 폐지
	학생인재개발처 대학일자리본부 진로취창업지원센터 취업지원팀, 창업지교육팀 → 학생인재개발처 대학일자리본부 진로취창업지원센터 취·창업지원팀
	학생인재개발처 사회봉사센터, 배양영재센터, 장애학생지원센터, 건강증진센터 → 학생인재개발처 학생성장센터 나눔봉사단, 배양영재실, 장애학생지원실, 진료보건실
	학생인재개발처 체육부 → 학생인재개발처 학생성장센터 체육부
	총무처, 시설관리처 폐지 → 사무처 신설
	총무처 총무인사팀 → 사무처 총무인사팀
	총무처 재무회계팀 → 사무처 재무회계팀
	시설관리처 시설안전관리팀 → 사무처 시설안전관리센터 시설안전관리팀
	대외협력처 대외협력팀 폐지
	대외협력처 한국어교육원 한국어교육지원팀 폐지 → 대외협력처 한국어교육원
	학술정보처 폐지 → 중앙도서관 신설, 정보관리센터, 신설
	학술정보처 학술정보팀 → 중앙도서관 학술정보지원팀
	학술정보처 정보개발운영팀 → 정보관리센터 정보관리팀
	평생교육원 평생교육팀 폐지
2020.09.01.	대학혁신지원사업 평가 최우수(A등급) 대학 선정(교육부)
	간호교육인증평가 인증(한국간호교육평가원) 5년, 2020년 12월 ~ 2025년 12월
2020.10.20.	IPP형 일학습병행 2단계 사업 선정(고용노동부·한국산업인력공단)
2021.02.09.	대학일자리센터 사업평가 9년 연속 우수대학 선정(고용노동부, 한국고용정보원)
2021.03.19.	대학일자리플러스센터 대형 사업 선정(고용노동부)
2021.03.24.	행정조직 기구 개편 대학일자리본부 → 대학일자리플러스본부 [명칭변경] 입학처 입학전략홍보센터 [신설, 비서실 대학홍보업무 이관]
2021.04.28.	행정조직 기구 개편 대학교육혁신원 e러닝센터 → 대학교육혁신원 원격교육혁신센터 [명칭변경]
2021.05.03.	디지털 신기술 인재양성 혁신공유대학 선정(교육부, 한국연구재단)
2021.06.25.	행정조직 기구 개편 신기술 혁신공유대학 사업단 [신설] 교무처 교직부 → 인문사회대학 교직부 [소속변경]
2021.08.19.	IPP형 일학습병행 5년 연속 최우수 등급 선정(고용노동부·한국산업인력공단)
2021.09.03.	대학 기본역량 진단 평가 3주기 연속 일반 재정지원대학 선정(교육부)
2021.10.01.	행정조직 기구 개편 기획처 성과리센터 교육품질관리팀 [폐지]
2022.02.25.	대학일자리플러스센터사업 거점형 운영대학 전환 선정(고용노동부)

- 2022.03.01. 행정조직 기구 개편
교무처 융복합교육센터 [신설]
주시경교양대학 교양교육부, 미래역량교육부, 글로벌교육부 [폐지]
주시경교양대학 중점교육부 [신설]
주시경교양대학 나섬인성교육센터 → 주시경교양대학 나섬교육센터 [명칭변경]
- 2022.03.11. 대학일자리플러스센터사업 거점형 운영대학 전환 선정(고용노동부)
- 2022.04.19. 소상공인 디지털 특성화 대학 운영기관 선정 (중소기업벤처부, 소상공인시장진흥공단)
- 2022.05.01. 행정조직 기구 개편
대학교육혁신원 비교과역량강화센터 [폐지]
정보관리센터 정보관리팀 → 기획처 정보관리팀 [폐지, 소속변경]
- 2022.05.08. K-Move 해외취업지원사업(호주) 선정(고용노동부, 산업인력공단)
- 2022.05.30. 고교교육 기여대학 지원사업 선정(교육부, 한국대학교육협의회) [3년]
- 2022.06.27. 지역지능화혁신인재양성사업 충청권 유일 선정(과학기술정보통신부, 정보통신기획평가원) [2+4+2년]
- 2022.07.01. 행정조직 기구 개편
국책사업총괄관리단 [신설, 총장 직속기구]
기획처 국책사업관리팀 → 국책사업총괄관리단 국책사업관리팀 [소속변경]
지역지능화혁신인재양성사업단, 지역지능화혁신인재양성사업단 지역지능화혁신인재양성팀 [신설, 총장 직속기구]
디지털전환지원센터 [신설]
LINC+ 사업단 [폐지]
- 2022.07.05. IPP형 일학습병행사업 2021년 성과평가 우수대학(A등급) 선정
- 2022.07.16. 정부초청 외국인 장학생(GKS) 학위과정 수학대학 선정(교육부, 국립국제교육원) [3년]
- 2022.08.01. 행정조직 기구 개편
아펜젤러공유대학 [신설]
교무처 융복합교육센터 → 아펜젤러공유대학 융복합교육지원팀 [부서단위 변경, 소속변경]
- 2022.08.16. 행정조직 기구 개편
지역지능화혁신인재양성사업단 지능화인재양성센터 [신설]
지역지능화혁신인재양성사업단 지능화혁신연구센터 [신설]
- 2022.09.23. 국제협력선도대학육성지원사업 후속과제 연차평가 우수대학(A등급) 선정
- 2022.10.19. 행정조직 기구 개편
지역지능화혁신인재양성사업단 → 스마트ICT융합인재양성센터 [부서단위 변경, 명칭변경]
지역지능화혁신인재양성사업단 지능화인재양성센터, 지능화혁신연구센터 → 스마트ICT융합인재양성센터 지능화인재양성실, 지능화혁신연구실 [부서단위 변경]

□ 건물 및 시설

○ 아펜젤러관

아펜젤러관은 1979년 건립되었으며, 2002년 1개 층이 증축되었다. 규모는 지하 1층, 지상 5층, 연면적 7,454㎡이다. H. G Appenzeller는 대한민국 최초로 1885년 배재학당을 창립하고 초대 학당장을 지냈다. 아펜젤러관에는 강의실과 교수연구실(1층~5층), 메이커스페이스, 예비군연대, IT교육실(1층), 첨단 강의실(2층), 배양영재센터(4층), 한국어교육원(3~5층) 등이 자리하고 있다.

○ 하워드관

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

○ 우남관

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

○ U-story

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

○ 백산관

백산관은 1989년 11월 3일 지상 5층, 지하 1층, 연면적 5,264㎡로 건립되었다. 이 건물의 명칭을 결정하기 위해 70여 개의 제안을 응모 받아 가칭 학생복지회관으로 명명되었던 이름을 백산관으로 결정하였다. ‘백산’은 배재학당 출신인 독립운동가 지청천 장군의 호이다. 백산관은 동아리실, 500명 정도의 수용규모인 학생극장 및 복지시설로 활용되고 있다. 백산관의 주된 용도가 학생 복지시설임을 감안해 이중창의 번거로움을 피하고 소음방지와 온·냉

방이 잘되는 복층 창을 설치했다. 또한 벽 속의 단열재는 인체에 무해한 것을 사용했으며, 재난 시 안전사고 예방과 학생들의 편의를 위해 많은 비상구를 설치하는 등 학생들의 복지 및 안전을 위해 여러 모로 배려를 아끼지 않았다.

○ 소월관

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

○ 목련관

목련관은 1991년 2월 28일 지하 1층, 지상 5층, 연면적 2,578㎡로 시공되어 여학생 기숙사로 활용할 목적으로 준공되었다. 이 건물의 공사비는 학교재정 비용 6억7백4십만 원과 국고지원 9억 원 등 총 15억7백4십만원이 투자되었다. 1991년 3월 신학과 더불어 학생들을 수용하였는데, 목련은 배재대학의 교화(校花)로서 순수하고 아름다운 여학생의 이미지를 상징적으로 나타내준다는 의미에서 명명하였다. 목련관의 수용인원은 지상 5층, 86개 호실에 각 방마다 4명씩 총 344명이 입주하였으며, 입실대상자의 선정기준은 신입생들을 위주로 하였으며, 입학시험 성적 우선순위로, 품행이 방정하고 신체건강하며 학업의욕이 높은 학생들이 대상이었다. 2007년 개·보수공사를 통해 현재 320명 규모의 남학생기숙사로 사용되고 있으며, 각 층별로 공동샤워실, 세면실, 화장실, 인터넷실이 있고 5층에는 휴게실을 갖추고 있다.

○ 서재필관

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

○ 집현관

집현관은 1993년 지하 1층, 지상 4층 연면적 2,604㎡ 규모로 건립되었다. 집현관은 고려와 조선시대의 왕실교육, 국사기록, 실록편찬, 과거시험 등을 주관하던 집현전의 명칭을 붙인 건물로 2007년 개·보수공사를 통해 현재 240명 규모의 남·여학생 기숙사로 사용되고 있으며, 각 층별로 공동 샤워장, 세면실, 화장실, 인터넷실이 있고 4층에는 휴게실을 갖추고 있다.

○ 김옥균관

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

○ 주시경 기념 중앙도서관

주시경 기념 중앙도서관은 1995년 지하 1층, 지상 5층, 연면적 7,402㎡ 규모로 건립되었고 2005년 3월에 4, 5층에 2,060㎡을 증축하여 연면적 9,462㎡에 이르고 있다. 주시경은 배재학당 출신으로 국어학 중흥의 선구자이다. 주시경 기념 중앙도서관에는 도서관(1층~4층), 학술정보지원팀(4층), 정보관리팀(1층), 박물관(4층) 등이 자리하고 있다.

○ 자연과학관

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

○ 정보과학관

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

○ 배재21세기관

배재21세기관은 1999년 지하 1층, 지상 5층, 연면적 21,638㎡ 규모로 건립되었다. 스포텍스홀(지하 1층), 콘서트홀, 국민은행(1층), 주요 행정부서, 학생지원센터(2층), 강의실, 교수연구실 등(3, 4, 5층)이 자리하고 있으며, 21세기관에서는 교내·외 행사들이 끊임없이 열리고 있어 우리 대학을 홍보하는 데에도 한 몫을 하고 있다. 특히, 배재21세기관은 1999년 대전광역시 건축대전 준공건축물 부문 대상과 대전광역시 지역추진위원회에서 뽑은 ‘건축문화 좋은 건축물 40선’에 선정된 바 있다.

○ 예술관

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



○ 국제교류관

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

열어주고 확장시키는 역할을 하게 되었다. 국제교류관은 2005년 한국건축문화대상에서 특선을 수상하였고, 같은 해 대한민국 건축대전 한국건축가협회상(BEST 7)에 선정되었다. 또한, 2012년 제1회 대한민국 녹색건축대전에서 대통령상인 대상을 수상하였다.



○ 배재국제언어생활관(PAITEL)

PAITEL은 2006년 지하 2층, 지상 5층, 연면적 18,275㎡ 규모로 건립되었다. PAITEL A동은 712명 규모의 여학생 기숙사로 다양한 형태의 방(2인×8실-16인실, 3인×2실-6인실 등), PAITEL B동은 344명 규모의 남학생 기숙사로 다양한 형태의 방(3인×2실-6인실, 4인실, 2인실 등)을 학생들이 선택하여 생활할 수 있도록 하였고, 내부에는 Unit Furniture, 1인당 1port의 인터넷시스템, 개별 세면대, 화장실, 샤워실, 공동거실 등의 시설이 있고 각 층별로 공동 인터넷실, 세탁실, 독서실, 학습실, 세미나실, 휴게실 등을 갖추고 있다. 또한 지하층은 남녀가 공동 사용하는 공간으로 학생식당, 편의점, 헬스장, 골프연습장 등의 복지시설이 자리 잡고 있다. 특히, PAITEL은 2006년 대한민국 건축대전 한국건축가협회상(BEST 7)에 선정되었고, 같은 해 대한민국 토목건축대상 우수상을 수상하였다. 2007년 한국 건축문화 대상에서 최고상인 대상(대통령상)을 수상하여 예술관, 국제교류관에 이어 최고의 건축물을 보유한 캠퍼스로서의 위상을 높였다.



○ 대덕밸리캠퍼스(대덕산학협력관)

대덕밸리캠퍼스(대덕산학협력관) 건립 사업은 2008년 중소기업청에서 지원하는 창업보육센터 확장사업자로 선정되어 14억원의 국고보조금을 지원받은 것을 토대로 추진하게 되었다. 우리 대학이 산학협력관에 주력한 이유는 대학의 새로운 수익사업의 일환으로 산학협력 사

업에 대한 관심이 높아지고, 기존 대학 내의 창업 관련 시설이 크게 부족한 데다, 정부의 산학협력 연구용역에 대한 참여요건이 점차 강화되고 있는 시점에서 새로운 공간이 필요했기 때문이다. 대덕산학협력관은 대전시 유성구 관평동 1337번지에 위치해 있다. 산학협력관은 건축면적이 지하 1층, 지상 5층 규모의 16,271㎡로 지역 대학 산학협력관 중 대덕테크노밸리에서 최대 규모를 자랑한다. 주요 시설은 창업보육센터와 대덕밸리캠퍼스로 구성된다. 창업보육센터동에는 BT-NT-IT 관련 벤처기업 80여 업체를 입주시켜 학문 융합을 통한 새로운 개념의 창업 업체를 육성하고 있다. 대덕캠퍼스에는 생명공학과가 이전하였으며 공학계열의 실습실이 마련되어 약 400여명의 학생들이 수업을 받고 있다.



○ 아펜젤러기념관

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



○ 하워드기념관

하워드기념관은 우리나라 유아교육을 위하여 헌신한 하워드 선교사의 숭고한 뜻을 기리기 위하여 동상을 세움과 동시에 하워드기념관으로 명칭을 변경하여 2010년 6월 배재학당 개교 125

주변 기념으로 준공식을 가졌다. 하워드기념관은 중문 위에 있는 좁고 긴 경사지 대지의 형상을 따라 자연스럽게 흘러가도록 설계되었다. 기존 지형을 활용한 레벨계획과 경관적 연속성을 고려하여 주변 환경에 영향을 최소화한 환경친화적 건물로 지어졌다. 하워드기념관에는 유아교육과를 비롯해 유치원과 어린이집, 보육교사교육원 등 유아교육 관련 시설이 입주해 있다. 이 건물은 획일적이고 닫힌 공간이란 기존 개념에서 벗어나 개방적이고 꿈과 희망을 불어넣어 살아 숨 쉬는 공간을 연출했다는 평가를 받았다. 하워드기념관에도 유아교육건축기금으로 모아진 1억9천7백여만원의 성금이 건축비에 투입됐다. 지하 1층, 지상 5층, 연면적 4,998㎡ 규모이다.



○ 미래창조관

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

○ SMART배재관

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



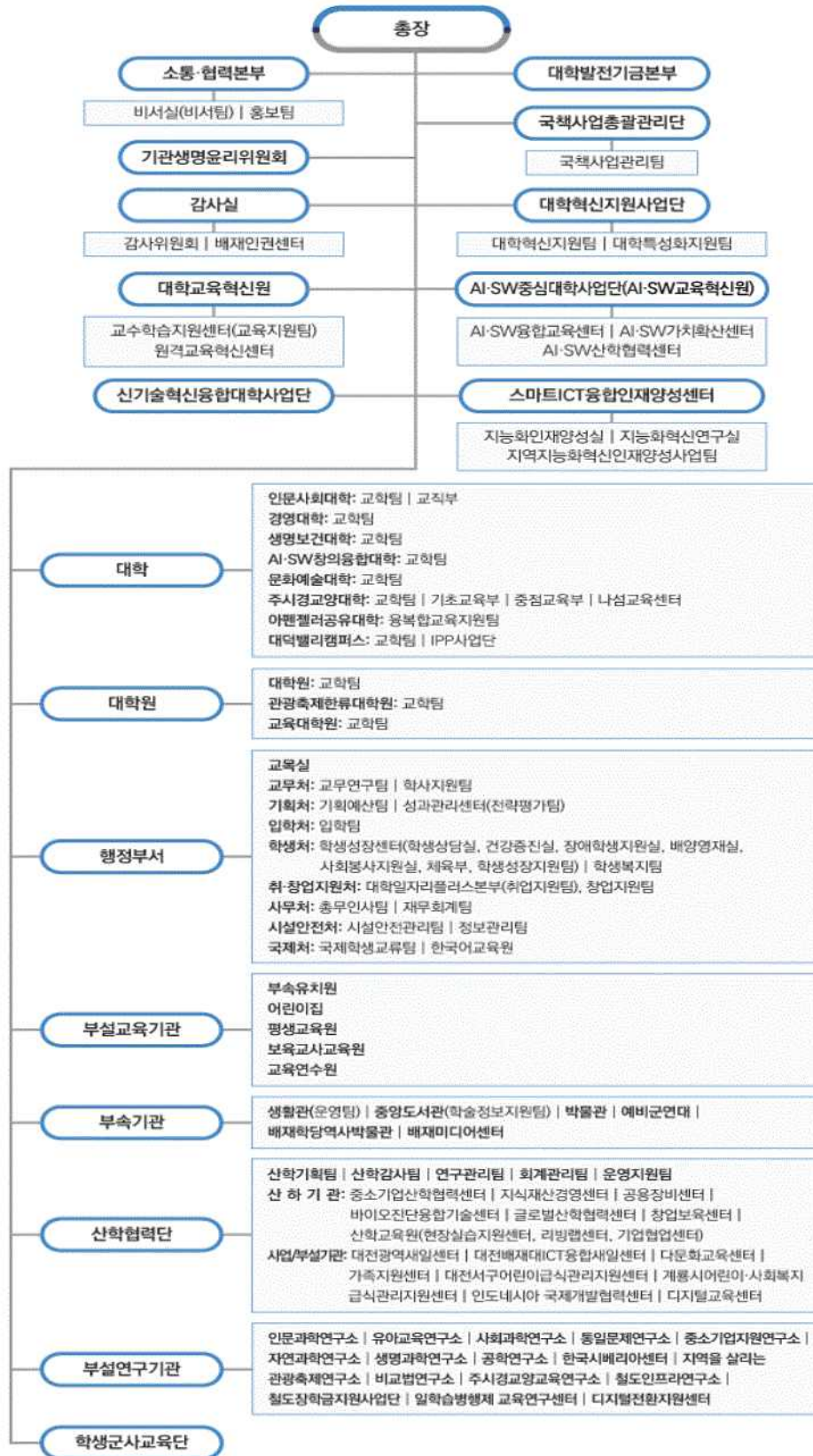
○ 대천수련관

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



< 캠퍼스 전경 >

□ 배재대학교 기구표



□ 교무위원 및 교직원 명단

○ 교원위원 명단

(기준일자: 2023. 3. 1.)

직위	성명
총장	김 욱
교목실장	이성덕
대학원장	강보순
인문사회대학장	손의성
경영대학장	김수현
생명보건대학장	김하근
AI·SW창의융합대학장 / AI·SW중심대학사업단장	정회경
문화예술대학장	최웅재
주시경교양대학장 / 아펜젤러공유대학장	심혜령
대덕밸리캠퍼스장	김창수
평생교육원장	이영우
교무처장	박석준
기획처장	이혁우
입학처장	박현민
학생처장	이준원
국제처장	김석출
취·창업지원처장	김원겸
산학협력단장	채순기
사무처장	윤석웅
시설안전처장	전인호
생활관장	민귀홍
대학교육혁신원장	김현숙
신기술혁신공유대학사업단장	이병엽
교수협의회장	이채현
전국대학노동조합 배재대학교 지부장	류영춘

○ 전임교원 명단

(기준일자: 2023. 3. 1.)

소속 단과대학	소속 학부(과)	성명	직명
인문사회대학	교직부	이현주	교수
인문사회대학	교직부	강명숙	교수
인문사회대학	기독교사회복지학과	이성덕	교수
인문사회대학	기독교사회복지학과	손의성	교수
인문사회대학	기독교사회복지학과	안신	교수
인문사회대학	기독교사회복지학과	이성호	조교수
인문사회대학	국어국문한국어교육학과	박석준	교수
인문사회대학	국어국문한국어교육학과	백낙천	교수

소속 단과대학	소속 학부(과)	성명	직명
인문사회대학	국어국문한국어교육학과	지현숙	교수
인문사회대학	국어국문한국어교육학과	심혜령	교수
인문사회대학	국어국문한국어교육학과	황은하	조교수
인문사회대학	중국통상학과	고정식	교수
인문사회대학	중국통상학과	장윤선	교수
인문사회대학	중국통상학과	김상욱	교수
인문사회대학	중국통상학과	백종인	교수
인문사회대학	중국통상학과	이혁구	교수
인문사회대학	중국통상학과	김옥희	조교수
인문사회대학	중국통상학과	조보로	조교수
인문사회대학	일본학과	정순분	교수
인문사회대학	일본학과	강철구	교수
인문사회대학	일본학과	니시하나 케이코	조교수
인문사회대학	일본학과	코지마 켄지	조교수
인문사회대학	일본학과	나카노 히로코	조교수
인문사회대학	영어과	이창인	교수
인문사회대학	영어과	안미진	교수
인문사회대학	영어과	박윤기	교수
인문사회대학	영어과	강수자	교수
인문사회대학	영어과	조영우	교수
인문사회대학	영어과	트로이 홀츠	조교수
인문사회대학	영어과	리차드 스캇 분	조교수
인문사회대학	영어과	테렌스 카바노프	조교수
인문사회대학	스페인어·중남미학과	손성태	교수
인문사회대학	스페인어·중남미학과	이상원	교수
인문사회대학	스페인어·중남미학과	유왕무	교수
인문사회대학	스페인어·중남미학과	술마루세로	조교수
인문사회대학	글로벌외국어자율전공학부	김태진	부교수
인문사회대학	글로벌외국어자율전공학부	폴루키나	조교수
인문사회대학	글로벌외국어자율전공학부	김정훈	부교수
인문사회대학	경찰법학과	김동건	교수
인문사회대학	경찰법학과	백정웅	교수
인문사회대학	경찰법학과	유진숙	교수
인문사회대학	경찰법학과	김은기	조교수
인문사회대학	경찰법학과	전용재	조교수
인문사회대학	경찰법학과	송승은	조교수
인문사회대학	행정학과	임현만	교수
인문사회대학	행정학과	최호택	교수
인문사회대학	행정학과	정연정	교수
인문사회대학	행정학과	오진석	교수
인문사회대학	행정학과	이혁우	교수
인문사회대학	행정학과	정석환	부교수
인문사회대학	행정학과	양림	부교수
인문사회대학	심리상담학과	조경덕	교수

소속 단과대학	소속 학부(과)	성명	직명
인문사회대학	심리상담학과	최애나	교수
인문사회대학	심리상담학과	강영주	조교수
인문사회대학	심리상담학과	윤황	조교수
인문사회대학	유아교육과	이대균	교수
인문사회대학	유아교육과	김숙령	교수
인문사회대학	유아교육과	이성희	교수
인문사회대학	유아교육과	이진화	교수
인문사회대학	유아교육과	송진숙	교수
인문사회대학	유아교육과	최항준	부교수
인문사회대학	유아교육과	임현주	부교수
인문사회대학	유아교육과	백경순	조교수
경영대학	경영학과	김수현	교수
경영대학	경영학과	강호정	교수
경영대학	경영학과	김원겸	교수
경영대학	경영학과	이정언	교수
경영대학	경영학과	박현민	교수
경영대학	경영학과	김현동	교수
경영대학	경영학과	박상연	부교수
경영대학	경영학과	김태석	부교수
경영대학	무역물류경영학과	방용태	교수
경영대학	무역물류경영학과	이신규	교수
경영대학	IT경영정보학과	임광혁	교수
경영대학	IT경영정보학과	김석훈	조교수
경영대학	IT경영정보학과	여현진	조교수
경영대학	관광경영학과	정강환	교수
경영대학	관광경영학과	김영태	교수
경영대학	관광경영학과	유종서	교수
경영대학	관광경영학과	김석출	교수
경영대학	관광경영학과	박준용	교수
경영대학	관광경영학과	김주호	부교수
경영대학	관광경영학과	랄프 커즌스	조교수
경영대학	관광경영학과	나카무라 도모코	조교수
경영대학	호텔항공경영학과	곽용섭	교수
경영대학	호텔항공경영학과	서진욱	교수
경영대학	호텔항공경영학과	박근수	교수
경영대학	호텔항공경영학과	송학준	교수
경영대학	호텔항공경영학과	송래현	부교수
경영대학	호텔항공경영학과	유재원	부교수
경영대학	항공서비스학과	정희용	부교수
경영대학	항공서비스학과	조주은	부교수
경영대학	글로벌비즈니스학과	김정태	교수
경영대학	글로벌비즈니스학과	윤경준	조교수
경영대학	글로벌비즈니스학과	신범수	조교수

소속 단과대학	소속 학부(과)	성명	직명
경영대학	외식조리학과	류시현	교수
경영대학	외식조리학과	박은혜	조교수
경영대학	외식조리학과	김정수	조교수
경영대학	외식조리학과	성혜진	조교수
생명보건대학	생명공학과	이종수	교수
생명보건대학	생명공학과	김하근	교수
생명보건대학	생명공학과	최창원	교수
생명보건대학	생명공학과	이정기	교수
생명보건대학	생명공학과	이준원	교수
생명보건대학	식품영양학과	채순기	교수
생명보건대학	식품영양학과	김정우	교수
생명보건대학	식품영양학과	김정현	교수
생명보건대학	식품영양학과	차미경	교수
생명보건대학	식품영양학과	조미영	조교수
생명보건대학	식품영양학과	최지유	조교수
생명보건대학	원예산림학과	서병기	교수
생명보건대학	원예산림학과	이용하	조교수
생명보건대학	원예산림학과	안영직	부교수
생명보건대학	간호학과	김윤정	교수
생명보건대학	간호학과	조의영	부교수
생명보건대학	간호학과	문원희	부교수
생명보건대학	간호학과	안성윤	부교수
생명보건대학	간호학과	전은미	교수
생명보건대학	간호학과	박정화	부교수
생명보건대학	간호학과	서은주	조교수
생명보건대학	간호학과	권미형	조교수
생명보건대학	간호학과	이미경	조교수
생명보건대학	간호학과	강문희	조교수
생명보건대학	간호학과	정연희	조교수
생명보건대학	보건의료복지학과	박명배	부교수
생명보건대학	보건의료복지학과	나영균	조교수
생명보건대학	보건의료복지학과	정혜원	부교수
AI·SW창의융합대학	전기공학과	박종대	교수
AI·SW창의융합대학	전기공학과	성수학	교수
AI·SW창의융합대학	전기공학과	이수진	교수
AI·SW창의융합대학	전기공학과	김홍석	교수
AI·SW창의융합대학	전기공학과	김청훈	조교수
AI·SW창의융합대학	전기공학과	서성호	조교수
AI·SW창의융합대학	전기공학과	임거수	부교수
AI·SW창의융합대학	전기공학과	강미경	부교수
AI·SW창의융합대학	전기공학과	배선영	조교수
AI·SW창의융합대학	소프트웨어학	박두영	교수
AI·SW창의융합대학	소프트웨어학	주기호	교수

소속 단과대학	소속 학부(과)	성명	직명
AI · SW창의융합대학	소프트웨어학	류황	교수
AI · SW창의융합대학	소프트웨어학	김익상	교수
AI · SW창의융합대학	소프트웨어학	김도완	교수
AI · SW창의융합대학	소프트웨어학	김진홍	조교수
AI · SW창의융합대학	컴퓨터공학	정회경	교수
AI · SW창의융합대학	컴퓨터공학	송정영	교수
AI · SW창의융합대학	컴퓨터공학	이창훈	교수
AI · SW창의융합대학	컴퓨터공학	이경희	교수
AI · SW창의융합대학	컴퓨터공학	김창수	교수
AI · SW창의융합대학	컴퓨터공학	고경민	조교수
AI · SW창의융합대학	컴퓨터공학	임선영	조교수
AI · SW창의융합대학	컴퓨터공학	이성옥	조교수
AI · SW창의융합대학	컴퓨터공학	양승의	조교수
AI · SW창의융합대학	정보보안학	이병엽	교수
AI · SW창의융합대학	정보보안학	함형민	조교수
AI · SW창의융합대학	정보보안학	강아름	조교수
AI · SW창의융합대학	정보보안학	신영진	부교수
AI · SW창의융합대학	정보보안학	곽내정	조교수
AI · SW창의융합대학	게임공학	서래원	교수
AI · SW창의융합대학	게임공학	심윤식	조교수
AI · SW창의융합대학	게임공학	이영호	조교수
AI · SW창의융합대학	드론 · 철도건설공학과	임유진	교수
AI · SW창의융합대학	드론 · 철도건설공학과	이범희	교수
AI · SW창의융합대학	드론 · 철도건설공학과	이도형	교수
AI · SW창의융합대학	드론 · 철도건설공학과	강보순	교수
AI · SW창의융합대학	드론 · 철도건설공학과	공현철	교수
AI · SW창의융합대학	드론 · 철도건설공학과	차도완	조교수
AI · SW창의융합대학	드론 · 철도건설공학과	이경찬	조교수
AI · SW창의융합대학	스마트배터리학과	김영백	교수
AI · SW창의융합대학	스마트배터리학과	이채현	교수
AI · SW창의융합대학	스마트배터리학과	김성수	교수
AI · SW창의융합대학	스마트배터리학과	송정환	부교수
문화예술대학	건축학과	김종현	교수
문화예술대학	건축학과	박인규	교수
문화예술대학	건축학과	이정우	교수
문화예술대학	건축학과	김영주	부교수
문화예술대학	건축학과	이지혜	조교수
문화예술대학	건축학과	이택구	조교수
문화예술대학	실내건축학과	차명열	교수
문화예술대학	실내건축학과	이란표	교수
문화예술대학	실내건축학과	김형중	부교수
문화예술대학	실내건축학과	양정순	조교수
문화예술대학	조경학과	이시영	교수
문화예술대학	조경학과	최종희	교수

소속 단과대학	소속 학부(과)	성명	직명
문화예술대학	조경학과	최재혁	조교수
문화예술대학	아트앤웹툰학부	이영우	교수
문화예술대학	아트앤웹툰학부	조태준	교수
문화예술대학	아트앤웹툰학부	김세종	조교수
문화예술대학	아트앤웹툰학부	최규한	조교수
문화예술대학	아트앤웹툰학부	권인선	조교수
문화예술대학	아트앤웹툰학부	김덕순	부교수
문화예술대학	아트앤웹툰학부	이지영	조교수
문화예술대학	아트앤웹툰학부	백종성	조교수
문화예술대학	광고사진영상학과	문성준	교수
문화예술대학	광고사진영상학과	오세철	부교수
문화예술대학	광고사진영상학과	하승용	조교수
문화예술대학	광고사진영상학과	이상윤	부교수
문화예술대학	미디어콘텐츠학과	임영호	교수
문화예술대학	미디어콘텐츠학과	강병호	교수
문화예술대학	미디어콘텐츠학과	전영식	조교수
문화예술대학	미디어콘텐츠학과	박성순	조교수
문화예술대학	의류패션학과	양리나	교수
문화예술대학	의류패션학과	이정임	교수
문화예술대학	의류패션학과	김현숙	교수
문화예술대학	의류패션학과	박정현	조교수
문화예술대학	의류패션학과	문희강	교수
문화예술대학	공연예술학과	한기남	교수
문화예술대학	공연예술학과	채경화	교수
문화예술대학	공연예술학과	김형주	교수
문화예술대학	공연예술학과	소정화	부교수
문화예술대학	공연예술학과	황성곤	조교수
문화예술대학	공연예술학과	장복희	부교수
문화예술대학	공연예술학과	이홍래	조교수
문화예술대학	레저스포츠학과	김홍설	교수
문화예술대학	레저스포츠학과	최웅재	교수
문화예술대학	레저스포츠학과	김기탁	교수
문화예술대학	레저스포츠학과	김한수	교수
문화예술대학	뷰티케어학과	윤미연	조교수
주시경교양대학	기초교육부	오웬 데일리	조교수
주시경교양대학	기초교육부	김진무	부교수
주시경교양대학	기초교육부	권정	부교수
주시경교양대학	기초교육부	김화선	부교수
주시경교양대학	기초교육부	조선문	부교수
주시경교양대학	기초교육부	문은주	부교수
주시경교양대학	기초교육부	김재경	부교수
주시경교양대학	기초교육부	박옥희	부교수
주시경교양대학	기초교육부	조은상	부교수
주시경교양대학	기초교육부	강희안	부교수

소속 단과대학	소속 학부(과)	성명	직명
주시경교양대학	기초교육부	김하윤	부교수
주시경교양대학	기초교육부	로버트 모리스	조교수
주시경교양대학	기초교육부	크리스토퍼	조교수
주시경교양대학	기초교육부	리마니치	조교수
주시경교양대학	기초교육부	스가와라 도시히로	조교수
주시경교양대학	기초교육부	심란희	조교수
주시경교양대학	기초교육부	폴 해밀턴	조교수
주시경교양대학	기초교육부	브라이언 클랜치	조교수
주시경교양대학	기초교육부	이영조	부교수
주시경교양대학	기초교육부	제이슨 포터	조교수
주시경교양대학	기초교육부	김혜경	조교수
주시경교양대학	기초교육부	이희영	조교수
주시경교양대학	기초교육부	황성은	조교수
주시경교양대학	기초교육부	박현이	조교수
주시경교양대학	기초교육부	문정현	조교수
주시경교양대학	기초교육부	김성례	조교수
주시경교양대학	기초교육부	이선중	조교수
주시경교양대학	중점교육부	임종보	교수
주시경교양대학	중점교육부	구상욱	교수
주시경교양대학	중점교육부	박찬수	교수
주시경교양대학	중점교육부	정덕화	부교수
주시경교양대학	중점교육부	한상국	부교수
주시경교양대학	중점교육부	조세린	조교수
주시경교양대학	중점교육부	서성	부교수
주시경교양대학	중점교육부	오화석	부교수
주시경교양대학	중점교육부	김영철	조교수
주시경교양대학	중점교육부	김대근	부교수
주시경교양대학	중점교육부	이정자	조교수
주시경교양대학	중점교육부	이정우	조교수
주시경교양대학	중점교육부	최순희	조교수
주시경교양대학	중점교육부	배용준	조교수
주시경교양대학	중점교육부	이정환	조교수
주시경교양대학	중점교육부	이재현	조교수
산학협력단	산학협력단	박재수	부교수
산학협력단	산학협력단	이일행	부교수
산학협력단	산학협력단	송영우	조교수
산학협력단	산학협력단	이지은	조교수
AI·SW중심대학사업단	AI·SW중심대학사업단	최지영	조교수
AI·SW중심대학사업단	AI·SW중심대학사업단	강은	조교수
AI·SW중심대학사업단	AI·SW중심대학사업단	이근우	조교수
AI·SW중심대학사업단	AI·SW중심대학사업단	김형주	조교수
스마트ICT융합인재양성센터	스마트ICT융합인재양성센터	전형기	조교수
스마트ICT융합인재양성센터	스마트ICT융합인재양성센터	정수연	조교수
스마트ICT융합인재양성센터	스마트ICT융합인재양성센터	차현중	조교수

소속 단과대학	소속 학부(과)	성명	직명
스마트ICT융합인재양성센터	스마트ICT융합인재양성센터	안영휘	조교수
스마트ICT융합인재양성센터	스마트ICT융합인재양성센터	박신영	조교수
기획처	성과관리센터	송윤숙	조교수
대학교육혁신원	대학교육혁신원	김미경	조교수
대학교육혁신원	대학교육혁신원	김상언	조교수
신기술혁신공유대학사업단	신기술혁신공유대학사업단	이경아	조교수
신기술혁신공유대학사업단	신기술혁신공유대학사업단	강창훈	조교수
학생인재개발처	학생성장센터	박지연	조교수

○ 직원 명단

(기준일자: 2023. 3. 1.)

소속 부서		직위	성명
소통·협력본부	비서실 / 홍보팀	실장 / 팀장	성미경
소통·협력본부	비서실 비서팀	직원	배성훈
소통·협력본부	비서실 비서팀	직원	홍승기
소통·협력본부	홍보팀	직원	이형규
소통·협력본부	홍보팀	직원	박용범
소통·협력본부	홍보팀	직원	박보정
대학발전기금본부	발전기금운영팀	본부장	최홍규
대학발전기금본부	발전기금운영팀	직원	강민주
대학혁신사업지원단	대학혁신사업지원팀	직원	이지원
대학교육혁신원	교육지원팀	팀장	정창덕
대학교육혁신원	교육지원팀	직원	유의상
대학교육혁신원	교육지원팀	직원	이민자
대학교육혁신원	원격교육혁신센터	직원	송다은
대학교육혁신원	원격교육혁신센터	직원	최현석
AI·SW중심대학사업단	-	팀장	배희재
인문사회대학	교직부	직원	양현모
인문사회대학	교직부	직원	김경민
주시경교양대학	주시경교양대학교학팀	팀장	이숙
주시경교양대학	주시경교양대학교학팀	직원	양종민
주시경교양대학	나섬교육센터	직원	김영선
주시경교양대학	나섬교육센터	직원	박수미
아펜젤러공유대학	융복합교육지원팀	직원	강희원
IPP사업단	-	직원	김민아
IPP사업단	-	직원	김은재
IPP사업단	-	직원	박홍준
IPP사업단	-	직원	유선종
IPP사업단	-	직원	장봉임
IPP사업단	-	직원	전혜리
대학원	교학팀	팀장	류수영
대학원	교학팀	직원	이상정

소속 부서		직위	성명
대학원	교학팀	직원	양소현
교목실	-	직원	김인혁
교목실	-	직원	김형배
교무처	교무연구팀	팀장	김연수
교무처	교무연구팀	직원	김찬기
교무처	교무연구팀	직원	이학준
교무처	교무연구팀	직원	임상현
교무처	학사지원팀	팀장	이석원
교무처	학사지원팀	직원	황정익
교무처	학사지원팀	직원	이성일
교무처	학사지원팀	직원	김인경
교무처	학사지원팀	직원	조용재
교무처	학사지원팀	직원	이지영
교무처	학사지원팀	직원	김미경
교무처	학사지원팀	직원	김은세
기획처	기획예산팀	팀장	박용규
기획처	기획예산팀	직원	조성남
기획처	기획예산팀	직원	도기춘
기획처	기획예산팀	직원	박성훈
기획처	기획예산팀	직원	최원주
기획처	성과관리센터 전략평가팀	팀장	김정택
기획처	성과관리센터 전략평가팀	직원	한승헌
기획처	성과관리센터 전략평가팀	직원	최평락
기획처	성과관리센터 전략평가팀	직원	이진호
기획처	성과관리센터 전략평가팀	직원	박은별
입학처	입학팀	팀장	한성동
입학처	입학팀	직원	오현일
입학처	입학팀	직원	지정길
입학처	입학팀	직원	박영하
입학처	입학팀	직원	최강호
입학처	입학팀	직원	김시현
입학처	입학팀	직원	배홍범
입학처	입학팀	직원	정대훈
입학처	입학팀	직원	권우정
입학처	입학팀	직원	신정민
학생처	학생복지팀	팀장	조준구
학생처	학생복지팀	직원	주혜진
학생처	학생복지팀	직원	한은혜
학생처	학생상담실	직원	손채윤
학생처	건강증진실	직원	김은선
학생처	건강증진실	직원	김정인
학생처	장애학생지원실	직원	조은숙

소속 부서		직위	성명
학생처	사회봉사지원실	직원	김현식
학생처	체육부	직원	신용직
학생처	체육부	직원	이미경
학생처	체육부	직원	황정택
취·창업지원처	대학일자리플러스본부	부처장	이영복
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	팀장	류영춘
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	정일정
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	이다연
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	권지예
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	김민지
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	김은총
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	김찬경
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	민혜영
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	송유나
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	조인희
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	최민경
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	한명신
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	곽현민
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	김민정
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	문미아
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	성덕환
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	송안나
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	정지선
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	허지현
취·창업지원처	대학일자리플러스본부 취업지원팀	직원	이현정
사무처	-	처장	윤석웅
사무처	-	부처장	염경철
사무처	총무인사팀	팀장	박진희
사무처	총무인사팀	직원	하월수
사무처	총무인사팀	직원	안주리
사무처	총무인사팀	직원	김미란
사무처	총무인사팀	직원	박준석
사무처	총무인사팀	직원	양진석
사무처	총무인사팀	직원	유미성
사무처	재무회계팀	팀장	정옥순
사무처	재무회계팀	직원	이복섭
사무처	재무회계팀	직원	박은석
사무처	재무회계팀	직원	채태웅
시설안전처	-	처장	전인호
시설안전처	-	부처장	채경천
시설안전처	시설안전관리팀	팀장	손영탁
시설안전처	시설안전관리팀	직원	손인호

소속 부서		직위	성명
시설안전처	시설안전관리팀	직원	김중환
시설안전처	시설안전관리팀	직원	연성흠
시설안전처	시설안전관리팀	직원	유승윤
시설안전처	시설안전관리팀	직원	최장수
시설안전처	시설안전관리팀	직원	최재현
시설안전처	시설안전관리팀	직원	윤재상
시설안전처	시설안전관리팀	직원	송기만
시설안전처	시설안전관리팀	직원	엄준호
시설안전처	시설안전관리팀	직원	김우중
시설안전처	시설안전관리팀	직원	김철용
시설안전처	시설안전관리팀	직원	김홍선
시설안전처	시설안전관리팀	직원	박병우
시설안전처	시설안전관리팀	직원	전우재
시설안전처	시설안전관리팀	직원	한주성
시설안전처	정보관리팀	팀장	김동환
시설안전처	정보관리팀	직원	신민수
시설안전처	정보관리팀	직원	하승업
시설안전처	정보관리팀	직원	김상훈
시설안전처	정보관리팀	직원	이봉균
시설안전처	정보관리팀	직원	이경원
국제처	국제학생교류팀	팀장	송희우
국제처	국제학생교류팀	직원	박종석
국제처	국제학생교류팀	직원	이유화
국제처	국제학생교류팀	직원	고준연
국제처	국제학생교류팀	직원	김윤겸
국제처	국제학생교류팀	직원	유상미
국제처	국제학생교류팀	직원	응우옌홍탄 타오
국제처	한국어교육원	직원	전영주
국제처	한국어교육원	직원	김찬훈
평생교육원	평생교육팀	팀장	한창석
평생교육원	평생교육팀	직원	서지혜
평생교육원	평생교육팀	직원	최계영
생활관	-	관장	민귀홍
생활관	운영팀	팀장	조혜숙
생활관	운영팀	직원	황성연
생활관	운영팀	직원	이유진
생활관	운영팀	직원	신금환
생활관	운영팀	직원	박문과
생활관	운영팀	직원	윤선일
생활관	운영팀	직원	김학중
생활관	씨스뽀마	직원	강혜원

소속 부서		직위	성명
생활관	씨스뽀바	직원	김윤희
생활관	씨스뽀바	직원	안창균
생활관	씨스뽀바	직원	양동현
생활관	씨스뽀바	직원	엄주영
생활관	씨스뽀바	직원	이수진
생활관	씨스뽀바	직원	이주옥
생활관	씨스뽀바	직원	이화연
중앙도서관	-	관장	김옥환
중앙도서관	학술정보지원팀	팀장	주현
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	최유진
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	채희석
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	최고은
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	강민지
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	변예은
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	서민지
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	오수진
중앙도서관	학술정보지원팀	직원	차은빈
예비군연대	-	연대장	도광섭
예비군연대	-	직원	남영현
배재학당역사박물관	-	직원	진은영
산학협력단	산학기획팀	팀장	박종섭
산학협력단	창업보육센터 창업보육팀	직원	김화수
학생군사교육단	-	직원	황태남

○ 조교 명단

(기준일자: 2023. 3. 1.)

소속 단과대학	소속 학부(과) 및 부서	성명
인문사회대학	교직부 (교육연수원겸직)	김송이
인문사회대학	기독교사회복지학과	백다운
인문사회대학	국어국문한국어교육학과	임서인
인문사회대학	중국통상학과	강효빈
인문사회대학	중국통상학과	조희정
인문사회대학	일본학과	신지아
인문사회대학	영어과	구지혜
인문사회대학	스페인어·중남미학과	신건희
인문사회대학	경찰법학과	송하영
인문사회대학	행정학과	양현지
인문사회대학	행정학과	이예진
인문사회대학	심리상담학과	박상엽
인문사회대학	유아교육과	안윤수
인문사회대학	유아교육과	조예진

소속 단과대학	소속 학부(과) 및 부서	성명
경영대학	경영학과	주현정
경영대학	경영학과	강채린
경영대학	글로벌비즈니스학과	박세운
경영대학	IT경영정보학과	박수연
경영대학	관광경영학과	김건호
경영대학	호텔항공경영학과	김진옥
경영대학	외식조리학과	황주연
경영대학	항공서비스학과	이연주
생명보건대학	생명공학과	박지은
생명보건대학	식품영양학과	박수빈
생명보건대학	원예산림학과	김소연
생명보건대학	보건의료복지학과	신권희
생명보건대학	간호학과	황희진
생명보건대학	간호학과	이예지
생명보건대학	간호학과	양유진
AI·SW창의융합대학	전자공학과	김홍운
AI·SW창의융합대학	전자공학과	김유진
AI·SW창의융합대학	소프트웨어공학부(컴퓨터공학)	박예솔
AI·SW창의융합대학	소프트웨어공학부(컴퓨터공학)	박지영
AI·SW창의융합대학	소프트웨어공학부(소프트웨어학)	윤지영
AI·SW창의융합대학	소프트웨어공학부(정보보안학)	최선웅
AI·SW창의융합대학	AI소프트웨어공학부(게임공학)	양재희
AI·SW창의융합대학	드론·철도건설공학과(철도건설공학)	김정연
AI·SW창의융합대학	드론·철도건설공학과(드론로봇공학)	이주형
AI·SW창의융합대학	스마트배터리학과	김근태
문화예술대학	건축학과	노희진
문화예술대학	실내건축학과	한승규
문화예술대학	조경학과	김교중
문화예술대학	광고사진영상학과	정아림
문화예술대학	미디어콘텐츠학과	이채운
문화예술대학	의류패션학과	손소연
문화예술대학	아트엔웹툰학부	배홍희
문화예술대학	아트엔웹툰학부	이유진
문화예술대학	레저스포츠학과	김재연
문화예술대학	레저스포츠학과	함문혁
문화예술대학	공연예술학과	김삼주
문화예술대학	공연예술학과	박지윤
문화예술대학	뷰티케어학과	임다린
주시경교양대학	기초교육부	최다빈

소속 단과대학	소속 학부(과) 및 부서	성명
주시경교양대학	기초교육부	이소은
주시경교양대학	중점교육부	이성민
행정부서	인문사회대학 교학팀	김가영
행정부서	경영대학 교학팀	현수진
행정부서	생명보건대학 교학팀	원인숙
행정부서	AI·SW창의융합대학 교학팀	노혜중
행정부서	문화예술대학 교학팀	차홍관
행정부서	교목실	박지은
행정부서	교무연구팀	설진아
행정부서	학사지원팀 겸 예비군연대	배주희
행정부서	학사지원팀 겸 예비군연대	이정미
행정부서	융복합교육센터	김민수
행정부서	배재인권센터	박찬수
행정부서	한국어교육원	이다빈
행정부서	생활관 운영팀	이원석
행정부서	생활관 운영팀	이유리
행정부서	생활관 운영팀	김민지
행정부서	생활관 운영팀	정태인
행정부서	생활관 운영팀	강동화
행정부서	일반대학원교학팀	김나연
행정부서	스마트ICT융합학과(대학원)	김나연
행정부서	학생성장센터 학생상담실	최혁진
행정부서	기관생명윤리위원회	고형석
행정부서	배재미디어센터	김예진
행정부서	박물관	이민지
행정부서	배재학당역사박물관	박소영

제3편
학 사

배재대학교 학칙

배재대학교 학칙

[제정 1986.7.3., 일부개정 2023.1.4.]

제1장 총칙

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

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

②~⑥ 삭제 <2009.1.29.>

⑦ 본교는 「산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률」에 따라 국가, 지방자치단체 또는 산업체 등과의 계약에 의한 학과(이하 “계약학과”)를 설치·운영할 수 있다. <신설 2015.1.8.>

⑧ 제7항에 따른 계약학과의 명칭, 교육과정과 수업, 학생선발 및 입학, 학생정원, 수업료 및 설치 운영기간 등에 관하여 필요한 사항은 따로 정한다. <신설 2015.1.8.>

제2장 삭제 <2009.1.29.>

제3조 삭제 <2009.1.29.>

제3장 수업연한과 재학연한 <제목개정 2005.2.17.>

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

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

③ 제4조 제2항의 조기졸업에 관한 사항은 따로 정한다. <신설 2007. 1.16.>

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

②~⑤ 삭제 <2019.2.21.>

[본조신설 2005.2.17.]

제4장 학년, 학기, 수업일수 및 휴업일

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

1.~2. 삭제 <2014.2.4.>

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

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

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

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

③ 천재·지변 기타 교육과정의 운영상 부득이한 사유로 인하여 제1항의 규정에 의한 수업일수를 충족할 수 없는 경우에는 총장의 결정으로 매 학년도 2주의 범위 내에서 수업일수를 감축할 수 있다. <개정 1998.7.1., 2009.11.25.>

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

제7조(휴업일) ① 정기휴업일은 다음과 같다.

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

2. 개교기념일

3. 일요일

4. 국정 공휴일

② 방학기간의 변경 및 임시휴업은 필요에 따라 총장이 정한다.

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

제5장 입학, 재입학, 편입학, 전부(과) 및 등록

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

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

1. 고등학교 졸업자나 법령에 따라 이와 같은 수준 이상의 학력이 있다고 인정된 자 <개정 2011.8.30.>
2. 외국에서 12년 이상의 학교 교육과정을 수료한 자 또는 교육부장관이 고등학교에 해당하는 학교교육과정에 상응하는 것으로 인정하는 외국어 교육과정 전부를 수료한 자 <개정 2011.8.30., 2013.5.8.>
3. 삭제 <2011.8.30.>

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

② 입학전형의 절차와 방법은 모집 시에 공고한다. <개정 1998.7.1., 2016. 1.29.>

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

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

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

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

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

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

② 편입학할 수 있는 자는 대학 또는 학부(과)의 진급학년 수료자 또는 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자이어야 한다. 단, 학사학위를 가진 자는 제3학년에 편입학할 수 있다. <개정 2000.3.1., 2006.2. 16.>

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

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

② 삭제 <2016.1.29.>

③ 재입학에 관한 그 밖의 사항은 학칙시행세칙(1)으로 정한다. <신설 2007.1. 16.>

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

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

② 이미 제출한 서류는 반환하지 아니한다.

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

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

1. 지원 자격을 위반한 경우
2. 지원자의 귀책사유로 학교생활기록부 및 각종 증명서 등 전형자료에 허위 사실 또는 기재 금지사항이 포함된 경우 <개정 2022.2.9.>
3. 평가자 사전 접촉 등 부정한 방법으로 전형과정에 참여하거나, 이에 협조하여 공정한 학생 선발 업무를 방해한 경우
4. 위조 또는 변조 등 거짓 자료를 제출하거나 다른 사람을 대리 응시하게 하는 등 고등교육법 시행령으로 정하는 부정행위가 있는 경우 <신설 2022. 2.9.>
5. 기타 부정한 방법으로 합격한 경우 <항 이동, 2022.2.9.>

제13조(보증자) 삭제 <2018.10.1.>

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

② 등록 절차에 관한 세부사항은 따로 정한다. <개정 2000.3.1., 2006.2. 16.>

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

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

③ 삭제 <2006.2.16.>

④ 삭제 <1999.3.1.>

제6장 휴학, 복학, 자퇴 및 제적 <제목개정 2007.1.16.>

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

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

1. 질병, 상해, 임신, 출산: 종합병원장 명의의 진단서

2. 만 8세 이하(취학 중인 경우에는 초등학교 2학년 이하를 말한다)의 자녀 양육: 주민등록표등본

3. 본인 창업: 창업을 입증하는 관련 서류

4. 국가재난 또는 감염증 등으로 학업이 불가능한 경우: 관련 서류 제출

<신설 2020.11.12.>

[전항개정 2018.11.26.]

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

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

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

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

[본조신설 2007.1.16.]

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

② 제1항의 군복무로 인한 휴학기간은 학칙 제16조의 2를 적용하지 아니한다. <개정 2007.1.16., 2008.9.10.>

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

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

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

④ 복학에 관한 그 밖의 사항은 학칙시행세칙(Ⅰ)으로 정한다. <신설 2007.1.16.>

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

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

1. 휴학기간 경과 후 다음 등록기간 내에 복학하지 아니한 자

2. 매 학기 소정의 기간 내에 등록을 완료하지 아니한 자

3. 삭제 <2015.1.8.>

4. 삭제 <2019.2.21.>

5. 제19조의 규정에 의하여 자퇴하거나 제40조의 규정에 의하여 퇴학처분을 받은 자 <신설 2006.2.16.>

6. 학생이 사망하였을 경우 <신설 2022.2.9.>

제7장 교육과정과 학위수여 <제목개정 2007.1.16.>

제1절 교육과정

제21조(교육과정 및 교과목) ① 교육과정은 교양교육과정과 전공교육과정, 교직과정으로 구분하며, 교과목 필수와 필수선택, 선택, 자유선택으로 구분한다. <개정 2005.2.17., 2006.2.16., 2009.1.29.>

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

③ 삭제 <2006.2.16.>

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

⑤ 교육과정의 운영과 관리를 위하여 학사제도연구위원회를 두며, 그 구성과 운영에 관한

사항은 따로 정한다. <신설 2006.2.16.>

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

② 연계교육과정 이수에 관한 세부 사항은 따로 정한다.

[본조신설 2003.3.1.]

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

② 제1항에 관한 사항은 학칙시행세칙(Ⅱ)으로 정한다.

[본조신설 2007.1.16.]

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

[본조신설 2008.1.31.]

제21조의5 삭제 <2010.10.20.>

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

② 학·석사연계교육과정 이수에 관한 세부 사항은 따로 정한다.

[본조신설 2013.1.7.]

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

② 트랙제 교육과정 운영에 관한 세부 사항은 따로 정한다.

[본조신설 2019.5.29.]

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

② 현장실습학기제 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

[본조신설 2021.8.24.]

제21조의9(마이크로디그리 과정) ① 학문 간 융·복합적 사고 능력 함양 및 최소 단위의 실
무형 융복합 교육을 통한 창의 융합형 인재 양성을 위해 마이크로디그리 과정을 운영한
다.

② 마이크로디그리 과정 운영에 관한 세부 사항은 따로 정한다.

[본조신설 2022.2.9.]

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

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

제2절 시험과 성적

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

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

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

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

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

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

제3절 이수학점 및 학점인정 <제목개정 2007.1.16.>

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

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

③ 삭제 <2021.8.24.>

④ 삭제 <2021.8.24.>

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

1. “복수전공” : 2개 이상의 전공 <개정 2013.5.15.>

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

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

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

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

③ 삭제 <2014.2.4.>

제29조의2(부전공) ① 재학 중 전공이외의 특정전공의 교과목을 18학점 이상 이수한 경우에는 이를 부전공으로 인정한다. <개정 2005.2.17., 2011.12.26., 2015.1.8.>

② 부전공 이수에 관한 세부사항은 따로 정한다.

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

② 학기당 평점평균이 1.50 미만인 자에 대해서는 학사경고를 한다. <개정 2004.1.1., 2005.8.8.>

③ 졸업 및 진급에 관한 사정기준은 이를 따로 정한다.

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

② 학점취득특별시험의 방법, 종류에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.[본조신설 2003.3.1.]

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

제32조(편입 및 전부(과)생의 학점인정) ① 편입학생에 대하여는 전적 대학에서 이수한 교과

목 및 학점을 심사하여 전공 및 교양학점으로 인정하고 소정의 잔여 과정을 이수하게 한다. <개정 2000.3.1., 2008.9.10.>

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

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

제32조의2(외부학점인정) ① 재학 중 총장의 승인을 얻어 국내·외 대학, 온라인에 의한 원격강좌 또는 군 휴학 중 군 교육·훈련과정 등에서 취득한 학점 중 졸업이수 학점의 1/2 범위 안에서 이를 본 대학교에서 취득한 학점으로 인정할 수 있다. 단, 대학의 학기당, 연간 취득학점 허용범위 내에서 인정한다. <개정 1998.7.1., 2001.3.1., 2002.3.1., 2003.3.1., 2006.6.14., 2007.1.16., 2009.1.29., 2011.12.26.>

② 총장의 승인을 얻은 국내·외 기관에서 시행하는 체험학습, 봉사활동 성격의 교과목이나 과정을 이수한 경우 본 대학에서 취득한 학점으로 인정할 수 있다. <개정 1998.7.1., 2001.3.1., 2002.3.1., 2003.3.1., 2011.8.30., 2021.8.24.>

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

④ 삭제 <2009.1.29.>

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

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

제32조의3 삭제 <2007.1.16.>

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

1.

수료학년 \ 졸업최소 인정학점	130학점	132학점	140학점	142학점	건축학과 【5년제】
1학년	33학점	34학점	35학점	36학점	33학점
2학년	66학점	67학점	71학점	72학점	65학점
3학년	99학점	100학점	105학점	107학점	97학점
4학년	130학점	132학점	140학점	142학점	129학점
5학년		—		—	160학점

2. 삭제

3. 삭제

4. 삭제

제4절 졸업 및 학위수여 <제목개정 2007.1.16.>

제34조(졸업 이수학점 및 시기) ① 졸업에 필요한 최소 이수학점은 교양 교과목과 전공 교과목, 교직 교과목, 자유선택 교과목을 포함하여 130학점 이상으로 한다. 다만, 다음에 해당하는 대학 및 학부(학과)의 경우 각 호와 같이 졸업이수학점을 취득하여야 한다. <개정 2002.3.1., 2005.2.17., 2007.1.16., 2008.1.31., 2009.1.29., 2014.1.10.>

1. 생명보건대학 간호학과 140학점 이상 <개정 2009.1.29., 2011.1.28., 2011. 8.30., 2014.1.10., 2020.1.16., 2022.4.11.>

2. 문화예술대학 건축학과 【5년제】 160학점 이상 <개정 2010.10.20., 2011.8.30., 2014.1.10., 2020.1.16., 2022.4.11.>

3. 삭제 <2011.8.30.>

4. 삭제 <2014.1.10.>

② 삭제 <2007.1.16.>

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

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

1.~7. 삭제 <2005.2.17.>

② 외국인 유학생은 한국어능력시험(TOPIK) 4급(단, 이공계열 학부(과) 중 총장이 따로 정한 학과는 3급)이상을 통과한 자에 한해 졸업자격을 부여한다. <신설 2011.8.30., 개정

2015.1.8.>

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

② 졸업이 인정된 자에게는 별지3의 해당학위를 수여한다. 단, 다전공 또는 부전공을 이수한 자에게는 동일한 학위증서 번호로 제1전공 및 다전공 또는 부전공을 병기하여 수여한다. <개정 2000.9.1., 2005.2.17., 2007.1.16., 2008.9.10., 2011.1.28., 2011.12.26., 2012.2.2., 2013.5.15., 2014.4.10., 2015.3.25., 2020.8.20., 2021.2.4.>

③ 본 학칙 소정의 전 과정을 이수하고, 각 학부(과) 및 전공에서 부여한 졸업논문 또는 졸업종합시험, 실험실습보고, 실기발표를 이수하지 못한 자, 한국어능력시험(TOPIK) 4급(단, 이공계열 학부(과) 중 총장이 따로 정한 학과는 3급) 이상을 통과하지 못한 외국인 유학생에게는 수료증만 수여한다. 단, 졸업자격을 갖추었을 때 수료 시점의 해당 학위를 수여하고 학위 수여 시기는 졸업자격 제출학기 졸업일로 한다. <개정 2004.1.1., 2005.2.17., 2006.2.16., 2007.1.16., 2012.8.17., 2015.1.8., 2016.9.9.>

④ 삭제 <2008.9.10.>

⑤ 삭제 <2010.10.20.>

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

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

[본조신설 2011.8.30.]

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

② 명예졸업 수여대상은 다음 각 호와 같다.

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

③ 명예졸업자는 소속 대학장의 추천으로 총장이 정한다.

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

⑤ 명예졸업자 명부는 별도 관리한다.

[본조신설 2019.2.21.]

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

제8장 포상과 징계

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

제39조 삭제

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

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

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

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

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

③ 징계처분은 상벌위원회의 심의를 거쳐 총장이 행한다. 단, 근신은 단과대학 학생징계위원회의 심의를 거쳐 대학장이 행할 수 있다. <신설 2008.9.10.>

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

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

[본조신설 2008.9.10.]

제9장 등록금 <제목개정 2000.3.1.>

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

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

제42조의2(등록금심의위원회) ① 등록금의 합리적 책정을 위하여 등록금심의위원회를 둔다.

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

[본조신설 2011.1.28.]

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

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

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

제10장 장학금

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

제11장 위탁생, 외국인 학생, 시간제등록 학생, 장애학생 <제목개정 2003.11.1.>

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

- ② 삭제

- ③ 삭제

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

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

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

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

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

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

1998.7.1.>

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

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

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

④ 장애학생의 선발 및 전형방법은 총장이 따로 정한다. <신설 2003.11.1.>

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

제12장 공개강좌 및 학점은행제 <제목개정 2007.1.16.>

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

② 공개강좌에서는 원격교육 프로그램으로 교육과정을 설치·운영할 수 있다.

③ 공개강좌의 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

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

제13장 직제

제51조(직제) 본 대학교의 직제는 따로 정한다.

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

[본조신설 2004.2.10.]

제51조의3(학교기업) ① 본교에 산업교육진흥 및 산학협력촉진에관한 법률 제36조의 규정에 따라 배재대학교학교기업(이하 “학교기업”이라 한다)을 둘 수 있으며, 학교기업별 명칭, 소재지, 사업종목, 관련학부(과) 또는 교육과정은 별지 3과 같다. <개정 2011.1.28., 2021.8.24.>

② 삭제 <2021.8.24.>

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

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

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

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

제14장 교수회

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

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

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

③ 총장은 대학별 교수회에 참석할 수 있다.

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

1. 수업 및 연구에 관한 사항
2. 입학 또는 졸업에 관한 사항
3. 학생의 지도 및 상벌에 관한 사항
4. 대학평의원회의 교원평의원 선출에 관한 사항 <신설 2007.4.5.>
5. 기타 총장 또는 학장이 자문하는 학사에 관한 사항

제15장 학생활동

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

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

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

[제목개정 2020.3.26.]

제55조의2(간부자격 기준) 자치기구 간부(총학생회, 단과대 학생회, 총대의원회, 총동아리연합회 등)의 자격을 다음 각 호와 같이 규정한다. <개정 2020.3. 26.>

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

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

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

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

제59조(학생활동제한) 학생은 수업 및 연구활동에 지장을 초래하는 행위와, 교육목적에 위배 되는 활동은 할 수 없다.

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

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

제16장 교무위원회

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

② 교무위원회는 총장, 각 부총장, 대학원장, 각 대학장, 교목실장, 각 처장, 대덕밸리캠퍼스장, 생활관장, 평생교육원장, 산학협력단장, 교수협의회장, 노동조합지부장, 대학교육학

신원장으로 구성한다. 단, 총장이 필요하다고 인정할 때에는 이외의 자를 포함하여 구성할 수 있다. <개정 1999.9.1., 2000.3.1., 2001.7.16., 2002.9.1., 2003.6.1., 2004.11.19., 2006.2.16., 2009.7.21., 2011.8.30., 2011.12.26., 2012.8.17., 2014.2.4., 2015.1.8., 2016.3.30., 2017.12.18., 2018.10.1., 2018.11.26., 2019.3.1., 2020.5.13., 2020.6.11.>

제63조(의장) 교무위원회는 총장이 소집하고 그 의장이 된다.

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

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

제17장 교원 <장신설 2005.2.17.>

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

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

[본조신설 2005.2.17.]

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

[본조신설 2019.6.28.]

제18장 학칙개정 <장신설 2005.2.17>

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

② 전항의 규정에 따라 학칙개정을 입안한 부서의 장은 이를 사전에 7일 이상의 기간 동안 예고하여야 한다. 다만, 다음 각 호에 해당하는 경우에는 예고를 하지 않을 수 있다. <신설 2006.2.16., 2007.1.16.>

1. 학칙개정이 긴급을 요하는 경우
 2. 상위 법령 등의 단순한 집행을 위한 경우
- ③ 기획처장은 예고를 하지 아니한 학칙개정안의 심사 요청을 받은 경우에 예고를 함이

적당하다고 판단될 때에는 당해 입안부서에 대하여 예고를 권고하거나 직접 예고할 수 있다. <신설 2006.2.16.>

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

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

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

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

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

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

제19장 보칙 <장신설 2005.2.17.>

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

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

제20장 대학평의위원회 <장신설 2007.4.5.>

제69조(대학평의위원회 설치) ① 배재학당 정관 제146조에 규정된 사항의 심의·자문을 위하여 대학평의위원회를 둔다.<개정 2020.11.11.>

② 대학평의위원회의 구성 및 운영에 관한 사항은 따로 정한다.

제21장 자체평가 <장신설 2009.11.25.>

제70조(자체평가) ① 대학의 교육 및 연구여건 개선을 위하여 교육·연구, 조직·운영, 시설·설비 등의 학교 운영 전반에 대하여 종합적으로 점검·분석·평정하기 위하여 자체평가를 실시하여야 한다.

② 자체평가의 세부 기준, 절차 및 방법 등에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

부칙

이 변경 학칙은 1986년7월3일부터 시행한다.

부칙

1. 이 변경 학칙은 1987년 12월 31일부터 시행한다.
2. (졸업정원 감축학과와 졸업정원 적용에 관한 특례) 가정교육과, 음악교육과, 미술교육과의

1987학년도부터 1990학년도까지의 졸업정원은 제2조의 규정에도 불구하고 40명씩으로 한다.

3. 제26조의 학업성적 분류표시는 1988학년도 1학기부터 시행한다. (단 “P”는 1987학년도 입학자부터 시행한다)

부칙

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

부칙

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

부칙

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

부칙

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

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 1992년 8월 31일부터 시행한다.

부칙

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

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 1993년 8월 23일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 1994년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

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

부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 1995학년도 이전 입학생은 변경 전 학과에 계속 재적하는 것으로 본다.
② 1996학년도 이후 복학 또는 재입학하는 학생은 휴학 또는 제적 전 재적했던 학과가 동학칙에 의해 명칭이 변경되거나 학과 통폐합된 경우에는 변경된 학부(과)에 재적하는 것으로 한다. 다만, 1998학년도까지 졸업하게 되는 학생은 변경 전 학과에 재적하는 것으로 한다.
③ 이 변경학칙 시행 이전 미술교육과 재적학생은 졸업시까지 계속 재적케 한다.
④ 이 변경학칙 시행 이전의 금융보험학과와 해외선교학과 및 산업미술학과 재적생은 각각 경영학과와 신학과 및 미술학부에 재적하는 것으로 본다.
⑤ 이 변경학칙 시행 이후 존속하는 기존학과는 변경된 학과(부) 또는 전공이 소속된 단과대학에 편입한다.
⑥ 1995학년도 이전 입학생 중 1998학년도 이전 졸업생에 대한 수여학위 종별은 변경 전 학칙에 따른다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 1997년 3월 4일부터 시행하되, 1997년 3월 1일부터 적용한다.
2. (경과조치) ① '93년 3월 1일부터 '96년 2월 28일까지 존속했던 사범대학이 '95년10월 4일에 인문대학으로 조직 개편되었음에도 불구하고 '93, '94, '95학년도에 사범대학으로 입학한 자는 당시 소속됐던 사범대학으로 졸업할 수 있다.
② 이 변경 학칙 시행이전 미술교육과, 미술학부, 음악교육과, 음악학과는 예·체능대학에 편입한다.
③ 이 변경학칙 시행이전의 자치행정학과 재적생은 행정학과에 재적하는 것으로 본다.
④ 1997학년도 이후 복학 또는 재입학 하는 학생은 휴학 또는 제적 전 재적했던 학과가 동 학칙에 의해 명칭이 변경되었거나 통폐합 된 경우에는 변경된 학과(부)에 재적하는 것으로 한다. 다만, 1999학년도까지 졸업하게 되는 학생은 변경전 학과에 재적하는 것으로 한다.

부칙

- (시행일) 이 변경 학칙은 1997년 10월 31일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 1998년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경 학칙 시행 이전에 존속했던 '96, '97학번인 외국어학부, 화학 및 생명과학부 및 '97학번인 수물학부는 조직개편이 되었음에도 불구하고 모든 학부생들이

졸업할 때까지 존속하는 것으로 본다.

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

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

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

부칙

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

부칙

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

부칙

- (시행일) 이 변경 학칙은 1999년 9월 1일부터 시행한다.

부칙

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

부칙

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

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2001년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 1999학년도 경상학부 및 2000학년도 경영정보학부 입학자가 경제학 및 경제정

보학전공을 선택 시 전자상거래학 전공에 재적하는 것으로 본다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2001년 7월 16일부터 시행한다.

부칙

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

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 2001학년도 이전에 입학한 관광경영대학의 관광경영학부 입학생은 관광문화대학의 관광경영학부에, 의류학부 입학생들은 관광문화대학 의류패션학부에 재적하는 것으로 본다.
3. (경과조치) ① 2002학년도부터 통합·조정된 관광경영학부와 영어영문학부의 전공은 관광경영학부의 경우 2001학년도 입학생까지, 영어영문학부의 경우 2000학년도 입학생까지 소급 적용하되, 전공최고학점 등 졸업자격요건은 입학년도별 교육과정을 적용한다.
② 2005년 2월 이후 졸업하게 되는 관광경영학부와 의류패션학부의 복학생 및 재입학생과 2004년 2월 이후 졸업하게 되는 영어영문학부와 정보통신공학부의 복학생 또는 재입학생은 통합된 전공에 재적하는 것으로 본다. 다만, 본인의 희망에 따라 입학당시의 편제로 졸업할 수 있다.

부칙

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

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2003년 6월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2003년 8월 11일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2003년 11월 1일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2004년 1월 1일부터 적용한다.
2. (경과조치) ① 2004학년도 법학부 야간의 모집단위가 폐지됨에 따라 2007학년도 1학기까지 강좌를 개설하고 2008년 2월 이후 졸업하게 되는 학생들은 복학 시 입학정원의 여석에 관계없이 동일학부 주간 또는 타 학부(과) 소속으로 학적을 변경할 수 있다.
② 2004학년도 IT공학부 야간의 컴퓨터공학 전공이 폐지됨에 따라 2007학년도 1학기까지 강좌를 개설하고 2008년 2월 이후 졸업하게 되는 IT공학부 야간의 컴퓨터공학 전공을 배정받은 학생들은 복학 시 입학정원의 여석에 관계없이 동일학부 주간의 동일 전공 또는 타 학부(과) 소속으로 학적을 변경할 수 있다.
③ 이 변경학칙 시행이전의 국어국문학 전공은 국어국문학과에, 심리철학전공은 심리철학과에, 신학전공은 복지신학과에, 전공배정이 안된 학생은 인문학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.
④ 이 변경학칙 시행 이전의 정치외교학전공은 정치외교학과에, 사회학전공은 사회학과에 행정학전공은 행정학과에, 전공배정이 안된 학생은 사회과학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.
⑤ 이 변경학칙 시행 이전의 화학전공은 화학과에, 전산정보수학전공은 전산정보수학과에, 전산전자물리학전공은 전산전자물리학과에, 전공 배정이 안된 학생은 자연과학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.
⑥ 이 변경학칙 시행 이전의 생물의약학 전공은 생물의약학과에, 유전공학(유전체정보공학)전공은 유전공학과에 생명공학전공은 생명공학과에, 전공 배정이 안된 학생은 생명과학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.
⑦ 이 변경학칙 시행 이전의 세라믹공학 전공은 세라믹공학과에, 고분자재료공학 전공은 나노고분자재료공학과에, 전공배정이 안된 학생은 신소재공학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.
⑧ 이 변경학칙 시행 이전의 토목환경공학전공은 토목환경공학과에, 건축학 및 실내건축학전공은 건축학부 각각의 전공에, 전공배정이 안된 학생은 토목건축공학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2004년 11월 19일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2005년 3월 1일부터 시행하되 제29조의 2, 제33조, 제34조는 2005학년도 입학자부터 적용한다.
2. (경과조치) ① 2005학년도 영어영문학부 야간, 행정학과 야간, 의류패션학부 야간, IT공학

부 야간의 모집단위가 폐지됨에 따라 2008년 1학기까지 강좌를 개설하고 2009년 2월 이후 졸업하게 되는 학생들은 복학 시 입학정원의 여석에 관계없이 동일학부 주간 또는 타 학부(과)로 소속을 변경할 수 있다.

② 이 변경학칙 시행 이전의 화학과 및 세부전공이 칠예인 미술학부의 복학생(재입생)은 각각 분자과학부 및 칠예과의 재학하는 학년의 편제에 따를 수 있다.

③ 이 변경학칙 시행 이전의 독어독문학 전공은 독일어문화학과에, 불어불문학 전공은 프랑스어문화학과에, 스페인어문학 전공은 스페인어·중남미학과에, 전공배정이 안된 학생은 유럽어문학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.

④ 이 변경학칙 시행이전의 경영학 전공은 경영학과에 국제통상학 전공은 무역학과에, 전공배정이 안된 학생은 경영학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속하며 전자상거래학 전공은 전자상거래학과에 재적하는 것으로 한다.

⑤ 이 변경학칙 시행이전의 사회학 전공은 미디어정보·사회학과에 재적하는 것으로 한다.

⑥ 이 변경학칙 시행이전의 주간과 야간의 법학전공은 각각 법과대학 법학과 및 법과대학 법학부(야)에 재적하는 것으로 한다.

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

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

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

부칙

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

부칙

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

부칙

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

생명과학부에 재적하는 것으로 하되 전공배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.

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

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

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

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

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

부칙

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

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2006년 12월 14일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2007년 1월 16일 부터 시행한다. 단, 2007학년도 입학편제 변경에 따른 경과조치는 2007년 3월 1일부터 시행하며, 제33조의 적용은 2007학년도 입학생부터 한다.
2. (입학편제 변경에 따른 경과조치) ① 2007학년도 특수법무학과의 모집단위가 법학과와 통합됨에 따라 2006학년도 이전 특수법무학과에 입학한 자는 통합된 법학과에 재적하는 것으로 한다.
② 이 변경학칙 시행 이전의 영어영문학부 영어영문학전공은 영어영문학과에, 영어영문학부 TESOL전공은 TESOL영어과에, 전공배정이 안된 학생은 영어영문학부에 재적하는 것으로 하되 전공 배정 이후에는 변경된 편제에 속한다.
③ 이 변경학칙 시행 이전의 외식·급식경영학과는 외식경영학과에 재적하는 것으로 하고, 2007학년도 신입생부터 자연계열로 모집한다.
④ 이 변경학칙 시행 이전의 전산정보수학과는 전산수학콘텐츠학과에 재적하는 것으로 한다.
⑤ 이 변경학칙 시행 이전의 전산전자물리학과는 과학기술학부 전산전자물리학 전공에 광·전기공학과는 과학기술학부 광·전기공학 전공에 재적하는 것으로 한다.

3. 이 변경 학칙의 시행일로부터 외국인학생 및 재외국민학생 학사에 관한 시행 세칙은 이를 폐지한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2007년 4월 5일부터 시행한다.

부칙

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

부칙

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

부칙

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

부칙

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

부칙

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

수 있다. <신설 2010.2.2.>

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2009년 11월 25일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2010년 2월 2일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2010년 8월 31일부터 시행한다.

부칙

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

부칙

(시행일) 이 변경 학칙은 2011년 1월 28일부터 시행한다.

부칙

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

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2011년 8월 30일부터 시행한다. 단, 제4조 제1, 2항, 제28조 제1항, 제33조, 제34조 제1항은 2012년 3월 1일부터 시행하며, 제35조 제2항은 2011학년도 후기 외국인 신(편)입생부터 적용한다.
2. (경과조치) ① 2012학년도부터 모집단위가 폐지되는 아펜젤러국제학부 및 칠예과의 2011학년도 이전 입학생은 변경 전 학부(과)에 계속 재적하는 것으로 본다. 다만 재학생 중 입학정원 여석에 관계없이 타 학부(과) 소속으로 학적을 변경할 수 있다.
② 2012학년도 이후 복학 또는 재입학하는 학생은 휴학 또는 제적 전 재적했던 학부(과)가 동 학칙에 의해 명칭이 변경되거나 모집단위가 통합된 경우에는 변경된 학부(과)에 재적하는 것으로 본다.
③ 이 변경 학칙 시행 이전의 정치외교학과, 과학기술학부, 생명유전공학과, 생명환경디자인학부 도시원예학 전공, 조경디자인학 전공, 음악학부, 미술학부, 공연영상학부 연극영화학전공, 영상예술학전공 재적생은 각각 정치·언론학과, 물리융합전기공학과, 바이오의생명공학과, 원예조경학부 원예학 전공, 조경학 전공, 음악학과, 미술조형디자인학과, 문화예술콘텐츠학과, 사진영상애니메이션학과에 재적하는 것으로 본다.
④ 이 변경 학칙 시행 이전의 인문대학, 외국학대학은 하워드대학에 재적하는 것으로 본다.
⑤ 이 변경 학칙 시행 이전의 경영대학, 사회대학, 법과대학은 서재필대학에 재적하는 것으로 본다.
⑥ 이 변경 학칙 시행 이전의 과학기술바이오대학, 공과대학은 아펜젤러대학에 재적하는 것으로 본다.
⑦ 이 변경 학칙 시행 이전의 관광경영대학, 예술대학은 김소월대학에 재적하는 것으로 본다.
⑧ 이 변경 학칙 시행 이전의 인문대학 가정교육과, 예술대학 비주얼아트디자인학과는

아펜젤러대학에, 공과대학 건축학부는 김소월대학에 편입한다.

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

부칙

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

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2012년 2월 2일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2012년 8월 17일부터 시행한다. 단, 제53조의 전임강사 폐지는 2012년 7월 22일 부터 시행하고, 제2조 제1항 ‘별지1’의 2013학년도 입학정원은 2013년 3월 1일 부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 2011년 8월 31일부 변경학칙의 부칙 2조 제③항의 내용에도 불구하고 미술학부, 정치외교학과 2009학년도 이전에 입학한 재적생은 졸업하는 연도(2013년 8월)까지 미술학부, 정치외교학과에 재적하는 것으로 본다. 단, 2013년 3월 이후 졸업자는 변경된 모집단위인 미술조형디자인학과, 정치·언론학과로 재적하는 것으로 본다.
② 이 변경 학칙 시행 이전의 음악학과 재적생은 음악학부 클래식음악 전공에 재적하는 것으로 본다.
③ 이 변경 학칙 시행 이전의 자연계열 실버보건학과 재적생은 인문계열 실버보건학과에 재적하는 것으로 본다.
④ 이 변경학칙 시행 이전의 사진영상애니메이션학과, 바이오의생명공학과 재적생은 사진영상디자인학과, 바이오·의생명공학과에 재적하는 것으로 본다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2013년 1월 7일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2013년 5월 15일부터 시행한다.

부칙

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

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

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

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

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

⑦ 이 변경학칙 시행이전의 아펜젤러대학 가정교육과 및 주시경대학 실버보건학과는 하위 드대학에, 서재필대학 미디어정보·사회학과와 아펜젤러대학 비주얼아트디자인학과, 주시경대학 문화예술콘텐츠학과는 김소월대학에 편입한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2014년 1월 10일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 제34조(졸업 이수학점 및 시기) 제1항은 2014학년도 신입생부터 적용한다.
② 2013년 10월 7일부 변경학칙의 부칙 2조 제3항의 내용에도 불구하고 미디어정보·사회학과, 문화예술콘텐츠학과와 재적생은 변경된 모집단위인 미디어콘텐츠학과, 연극영화학과에 재적하는 것으로 본다.

부칙

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

부칙

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

부칙

- (시행일) 이 변경학칙은 2015년 1월 8일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2015년 3월 25일부터 시행한다. 단, 제2조 제1항 ‘별지1’의

2016학년도 입학정원은 2016년 3월 1일 부터 시행한다.

2. (경과조치) 이 변경 학칙 시행이전의 관광·호텔·이벤트·컨벤션경영학부, 중소기업건설학과, 사진영상디자인학과와 재적생은 변경된 모집단위인 글로벌관광호텔학부, 기업건설학과, 광고사진영상학과에 재적하는 것으로 본다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2016년 1월 29일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2016년 3월 30일부터 시행한다.

부칙

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

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2016년 9월 9일부터 시행한다.

부칙

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

부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행이전의 영어영문학과, 러시아학과, 여가서비스경영학과는 소속 재학생이 학적변동(복학, 재입학)없이 졸업하는 연도까지(2021년 8월까지) 해당모집단위가 존속하는 것으로 본다. 단, 2022년 2월 이후 졸업자는 변경된 모집단위인 영어영문·러시아학부 영어영문학 전공, 영어영문·러시아학부 러시아·중앙아시아학 전공, 호텔여가서비스경영학과에 재적하는 것으로 본다.
② 이 변경학칙 시행이전의 심리철학상담학과, 무역학과, 원예조경학부 원예학 전공 재적생은 변경된 모집단위인 심리상담학과, 무역물류학과, 원예산림학과에 재적하는 것으로 본다.
③ 이 변경 학칙 시행이전의 정치언론안보학과, 나노고분자재료공학과, 제약공학과와 2017학년도 이전 입학생은 변경 전 학부(과)에 계속 재적하는 것으로 본다. 2018학년도 부터 정치언론안보학과는 글로벌공공인재학부 글로벌정치·커뮤니케이션전공, 나노고분자재료공학과와 제약공학과는 정밀응용과학부 나노고분자재료공학 전공과 제약공학 전공으로 모집단위를 변경한다. <개정 2019.2.21.>
④ 이 변경학칙 시행이전의 공공정책학과와 2학기 이상 이수한 재적생은 변경된 모집단위인 글로벌공공인재학부 정부·공기업 전공에 재적하는 것으로 본다.
⑤ 이 변경 학칙 시행이전의 아펜젤러대학 자연과학계열 원예조경학부 조경학 전공의 2017학년도 이전 입학생은 변경 전 학부(과)에 계속 재적하는 것으로 본다. 단, 2022년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 학부(과)의 승인을 받아 김소월대학 공학계열 조경학과에 재적할 수 있다. <개정 2019.2.21.>

⑥ 이 변경 학칙 시행이전의 글로벌관광호텔학부의 2017학년도 이전 입학생은 변경 전 학부(과)에 계속 재적하는 것으로 본다. 단, 2022년 2월 이후 졸업하는 자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 관광이벤트컨벤션학과 또는 호텔여가서비스학과에 재적할 수 있다. <개정 2019.2.21.>

⑦ 이 변경학칙 시행이전의 하위드대학 글로벌언어비즈니스계열 항공운항과는 김소월대학 관광계열에 편입한다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2018년 7월 3일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2018년 10월 1일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2018년 11월 26일부터 시행한다. 단, 제2조 제1항 ‘별지1’의 각 대학 전공 설치 및 입학정원 및 제36조 제 2항의 ‘별지3’의 졸업 학부(과)별 수여학위 종류는 2019년 3월 1일부터 시행한다.

2. (경과조치) ① 이 변경 학칙 시행이전의 글로벌공공인재학부 정부·공기업전공 재적생은 변경된 모집단위인 공공인재학부 정부·공기업전공에 재적하는 것으로 본다.

② 2019학년도부터 모집단위가 폐지되는 글로벌공공인재학부 글로벌정치커뮤니케이션 전공의 2018학년도 입학생은 변경 전 학부(과)에 계속 재적하는 것으로 본다. 다만 본인의 요청이 있을 경우 입학정원 여석에 관계없이 타 학부(과) 소속으로 학적 변경 할 수 있다. <개정 2019.2.21.>

③ 이 변경 학칙 시행이전의 관광이벤트경영학과 재적생은 변경된 모집단위인 관광축제 리조트경영학과에 재적하는 것으로 본다.

④ 2019학년도부터 모집단위가 폐지되는 연극영화학과의 2018학년도 이전 입학생은 변경 전 학과에 계속 재적하는 것으로 본다. 다만 본인의 요청이 있을 경우 입학정원 여석에 관계없이 타 학부(과) 소속으로 학적 변경 할 수 있다. <개정 2019.2.21.>

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2019년 2월 21일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2019년 6월 28일부터 시행한다. 단, 제65조의2는 2019년 8월 1일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행 이전의 하위드대학, 서재필대학, 아펜젤러대학, 김소월대학 재적생은 2020학년도부터 변경되는 학제에 따라 인문사회대학, 경영대학, 자연과학대학, AI·SW창의융합대학, 문화예술대학에 재적하는 것으로 본다. <개정 2020.1.16.>

② 2020학년도부터 모집하는 실버보건학과는 자연계열로 한다.

③ 이 변경학칙 시행 이전의 한국어문학과와 호텔여가서비스경영학과 재적생은 변경된 모집단위인 국어국문한국어교육학과와 호텔레저경영학과에 재적하는 것으로 본다.

④ 이 변경학칙 시행 이전의 미술디자인학부 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 아트앤웹툰학과에 재적 할 수 있다.

- ⑤ 이 변경학칙 시행 이전의 영어영문·러시아학부, TESOL·비즈니스영어학과, 스페인·중남미학과 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업하는 자 중 본인이 원하는 경우 해당 학부장의 승인을 받아 글로벌외국어자율전공학부에 재적 할 수 있다.
- ⑥ 이 변경학칙 시행 이전의 공무원법학과 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적 하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 경찰법학과에 재적할 수 있다.
- ⑦ 이 변경학칙 시행이전의 공공인재학부 정부·공기업 전공과 경찰소방 전공 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2019학년도에 입학한 공공인재학부 재적생들은 정부·공기업 전공 또는 경찰소방 전공을 선택하여 계속 재적 하는 것으로 보며, 휴학 등으로 인하여 2020학년도 전공 배정을 하지 아니한 학생들은 본인이 원하는 경우 경찰법학과 또는 행정학과로 재적 할 수 있다. 단, 2024년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 정부·공기업 전공은 행정학과에 경찰소방 전공은 경찰법학과에 재적 할 수 있다.
- ⑧ 이 변경학칙 시행 이전의 생물의약학과와 바이오·의생명공학과 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적 하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업하는 자 중 본인이 원하는 경우 해당 학부장의 승인을 받아 바이오의약학부에 재적 할 수 있다.
- ⑨ 이 변경학칙 시행 이전의 드론·로봇공학과와 건설환경·철도공학과 재적생은 변경된 모집단위인 드론·철도·건설시스템공학과에 재적 하는 것으로 본다. 단, 본인이 원하는 경우 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적 하는 것으로 본다.
- ⑩ 이 변경학칙 시행 이전의 정밀응용과학부 나노고분자재료공학 전공과 제약공학 전공 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2019학년도에 입학한 정밀응용과학부 재적생들은 나노고분자재료공학 또는 제약공학 전공을 선택하여 계속 재적 하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학부장의 승인을 받아 정밀응용과학부에 재적 할 수 있다.
- ⑪ 이 변경학칙 시행 이전의 전기공학과 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적 하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 AI·전기공학과에 재적 할 수 있다.
- ⑫ 2020학년도부터 모집단위가 변경되는 컴퓨터수학과의 2019학년도 이전 입학생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적 하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 학과장의 승인을 받아 AI·전기공학과에 재적 할 수 있다.
- ⑬ 2020학년도부터 모집단위가 변경되는 기업컨설팅학과의 2019학년도 이전 입학생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적 하는 것으로 본다. 단, 2024년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 학과장의 승인을 받아 무역물류학과에 재적 할 수 있다.

부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) (별지 3) 졸업 학부(과)별 수여학위 종류에서 폐지되는 융합전공 및 연계전공은 2020년 9월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2020년 3월 26일부터 시행한다. 단, ‘별지1’의 각 대학 학부(과), 전공 설치 및 입학정원은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2020년 4월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2020년 6월 11일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2020년 9월 1일부터 시행한다. 단, 2021학년도 학제조정에 따른 경과조치 부칙 및 별지3 졸업학부(과) 별 수여학위 종류는 2021년 3월 1일부터 시행한다.

2. (경과조치)① 이 변경 학칙 시행 이전의 복지신학과 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2025년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 기독교사회복지학과에 재적할 수 있다.

② 이 변경 학칙 시행 이전의 가정교육과 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다.

③ 이 변경 학칙 시행 이전의 생명공학과 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다.

④ 이 변경 학칙 시행 이전의 경영대학 외식경영학과 소속 재적생은 변경된 모집단위인 자연과학대학 외식조리학과에 재적하는 것으로 본다.

⑤ 이 변경 학칙 시행 이전의 정밀응용과학부, 신소재공학과 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2025년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 신소재·화장품공학부에 재적할 수 있다.

⑥ 이 변경 학칙 시행 이전의 정보통신공학과, 컴퓨터공학과, 사이버보안학과, 게임공학과 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집 단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2025년 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 지능SW공학부 정보통신학전공, 지능SW공학부 컴퓨터공학전공, 지능SW공학부 정보보안학전공, 지능SW공학부 게임공학전공에 재적할 수 있다.

⑦ 이 변경 학칙 시행 이전의 실용음악과와 피아노과 소속 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2020년 11월 12일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

2. (경과조치) 이 변경학칙 시행 이전의 학생들도 변경된 융합전공 명칭을 적용한다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2021년 4월 28일부터 시행한다. 단, “별지1”의 각 대학 학부(과), 전공 설치 및 입학정원은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2021년 7월 23일부터 시행한다. 단, 2022학년도 학제개편에 따른 경과조치 부칙, 별지1 각 대학 학부(과), 전공 설치 및 입학정원, 별지3 졸업학부(과)별 수여 학위 종류는 2022년 3월 1일부터 시행한다.

2. (경과조치) ① 이 변경 학칙 시행 이전의 글로벌외국어자율전공학부, 바이오의약학부, 정밀응용과학부, 신소재·화장품공학부의 전공은 외국어학, 바이오의약학, 정밀응용과학, 신소재·화장품공학으로 한다.

② 이 변경 학칙 시행 이전의 자연과학대학 재적생은 2022학년도부터 변경되는 학제에 따라 생명보건대학에 재적하는 것으로 본다.

③ 이 변경 학칙 시행 이전의 중국학과, 글로벌외국어자율전공학부 재적생은 변경된 모집단위인 중국통상학과, 영어과, 스페인어·중남미학과에 재적하는 것으로 본다.

④ 이 변경 학칙 시행 이전의 무역물류학과, 전자상거래학과, 관광축제리조트경영학과, 호텔레저경영학과, 항공운항과 재적생은 변경된 모집단위인 무역물류경영학과, e-비즈니스학과, 관광경영학과, 호텔항공경영학과, 항공서비스학과에 재적하는 것으로 본다.

⑤ 이 변경 학칙 시행 이전의 바이오의약학부 재적생은 변경된 모집단위인 의생명과학과에 재적하는 것으로 본다.

⑥ 이 변경 학칙 시행 이전의 바이오헬스케어융합학부 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2026학년도 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우, 해당 학과장의 승인을 받아 식품영양학과에 재적하는 것으로 본다

⑦ 이 변경 학칙 시행 이전의 AI·전기공학과, 신소재·화장품공학부, 지능SW공학부 컴퓨터공학, 정보통신공학, 정보보안학, 게임공학 전공 재적생은 변경된 모집단위인 전기공학과, 신소재공학과, AI소프트웨어공학부 컴퓨터공학, 인터넷소프트웨어학, 정보보안학, 게임공학 전공에 재적하는 것으로 본다.

⑧ 이 변경 학칙 시행 이전의 건축학부 건축학 전공, 실내건축학 전공 재적생은 변경된 모집단위인 건축학과, 실내건축학과에 재적하는 것으로 본다. 단, 휴학등으로 인하여 2022학년도 전공이 미배정된 학생은 본인이 원하는 경우 해당 학과장의 승인을 받아 건축학과, 실내건축학과에 재적하는 것으로 본다.

⑨ 이 변경 학칙 시행 이전의 아트앤웹툰학과 재적생은 아트앤웹툰학부 아트앤웹툰 전공에 재적하는 것으로 본다.

⑩ 이 변경 학칙 시행 이전의 공연예술학부 실용음악 전공, 클래식 피아노 전공 재적생은

졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 2026학년도 2월 이후 졸업자 중 본인이 원하는 경우, 해당 학과 승인을 받아 공연예술학과에 재적하는 것으로 본다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2021년 9월 1일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일)이규정은 2022년2월9일부터 시행한다. 단, 제21조의9는 2022년3월1일부터 적용한다.
2. (경과조치) 2020학년도 글로벌외국어자율전공학부 입학생 중 러시아·중앙아시아 트랙 교육과정을 이수중인 재적생은 영어영문·러시아학부 러시아·중앙아시아학 전공으로 재적할 수 있다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2022년 3월 18일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2022년 4월 8일부터 시행한다.

부칙(학제 변경에 따른 명칭 변경)

(시행일) 이 변경학칙은 2022년 4월 11일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙은 2022년 8월 18일부터 시행한다. 단, 2023학년도 학제개편에 따른 경과조치 부칙 및 “별지3”의 졸업학부(과)별 수여학위 종류는 2023년 3월 1일부터 시행한다.

2. (경과조치) ① 이 변경 학칙 시행 이전의 생명보건대학 외식조리학과 재적생은 경영대학 외식조리학과에 재적하는 것으로 본다.

② 이 변경 학칙 시행 이전의 중국통상학과, 영어과, 스페인어·중남미학과, 무역물류경영학과, 전자공학과, 신소재공학과 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다. 단, 본인이 원하는 경우 입학정원 여석에 관계없이 타 학부(과) 소속으로 학적 변경 할 수 있다.

③ 이 변경 학칙 시행 이전의 e-비즈니스학과, 의생명과학과, 실버보건학과 재적생은 변경된 모집단위인 IT경영정보학과, 생명공학과, 보건의료복지학과에 재적하는 것으로 본다.

④ 이 변경 학칙 시행 이전의 AI소프트웨어공학부 컴퓨터공학, 인터넷소프트웨어학, 정보보안학, 게임공학 전공 재적생은 변경된 모집단위인 소프트웨어공학부 컴퓨터공학, 소프트웨어학, 정보보안학, 게임공학 전공에 재적하는 것으로 본다. 단, 모집단위가 정지된 모바일소프트웨어학 전공 재적생은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 보며, 본인이 원하는 경우 입학정원 여석에 관계없이 타 학부(과) 소속으로 학적 변경 할 수 있다.

⑤ 이 변경 학칙 시행 이전의 드론·철도·건설시스템공학과 재적생은 변경된 모집단위인 드론·철도건설공학과에 재적하는 것으로 본다. 단, 본인이 원하는 경우 드론·철도·건설시스템공학으로 재적할 수 있다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2023년 1월 4일부터 시행한다.

(별지 1) 각 대학 학부(과), 전공 설치 및 입학정원 <개정 2009.1.29., 2009. 7.21., 2010.10.20., 2011.5.31., 2012.8.17., 2013.5.15., 2014.4.10., 2015. 3.25., 2016.4.15., 2017.12.18., 2018.11.26., 2019.5.29., 2020.1.16., 2020.3.26., 2021.4.28., 2021.7.23., 2022.3.18., 2022.4.8.>

2023학년도				
단대	계열	학부(과) 및 전공		입학정원
인문사회대학	인문사회	기독교사회복지학과		35
	인문사회	국어국문한국어교육학과		35
	인문사회	일본학과		35
	인문사회	경찰법학과		60
	인문사회	행정학과		54
	인문사회	심리상담학과		45
	인문사회	유아교육과		35
경영대학	인문사회	경영학과		90
	인문사회	IT경영정보학과		35
	인문사회	관광경영학과		35
	인문사회	호텔항공경영학과		40
	인문사회	항공서비스학과		50
	인문사회	글로벌비즈니스학과		35
	자연과학	외식조리학과		70
생명보건대학	자연과학	생명공학과		35
	자연과학	식품영양학과		45
	자연과학	원예산림학과		40
	자연과학	간호학과		75
	자연과학	보건의료복지학과		45
AI·SW창의융합대학	공학	전기공학과		60
	공학	소프트웨어공학부	컴퓨터공학	80
			소프트웨어학	40
			정보보안학	40
			게임공학	60
	공학	드론·철도건설공학과		80
공학	스마트메터리학과		35	
문화예술대학	공학	건축학과【5년제】		40
	공학	실내건축학과		40
	공학	조경학과		50
	예·체능	아트앤웹툰학부	아트앤웹툰 (60)	146
			게임애니메이션 (35)	
			커뮤니케이션디자인 (51)	
	예·체능	광고사진영상학과		40
	인문사회	미디어콘텐츠학과		45
	자연과학	의류패션학과		46
	예·체능	공연예술학과		55
	예·체능	레저스포츠학과		54
	예·체능	뷰티케어학과		40
주시경교양대학				
합계	6대학 2학부 31학과(38전공)			1,845

2022학년도					
단대	계열	학부(과) 및 전공		입학정원	
인문사회대학	인문사회	기독교사회복지학과		40	
	인문사회	국어국문한국어교육학과		35	
	인문사회	중국통상학과		40	
	인문사회	일본학과		36	
	인문사회	영어과		40	
	인문사회	스페인어·중남미학과		35	
	인문사회	경찰법학과		60	
	인문사회	행정학과		60	
	인문사회	심리상담학과		45	
	인문사회	유아교육과		35	
경영대학	인문사회	경영학과		90	
	인문사회	무역물류경영학과		40	
	인문사회	e-비즈니스학과		35	
	인문사회	관광경영학과		40	
	인문사회	호텔항공경영학과		40	
	인문사회	항공서비스학과		60	
생명보건대학	자연과학	의생명과학과		40	
	자연과학	식품영양학과		40	
	자연과학	원예산림학과		40	
	자연과학	간호학과		70	
	자연과학	실버보건학과		45	
	자연과학	외식조리학과		60	
AI·SW창의융합대학	공학	전자공학과		40	
	공학	전기공학과		40	
	공학	AI소프트웨어공학부	컴퓨터공학	80	
			인터넷소프트웨어학	50	
			정보보안학	60	
			게임공학	60	
			모바일소프트웨어학	50	
	공학	드론·철도·건설시스템공학과		90	
공학	신소재공학과		35		
문화예술대학	공학	건축학과【5년제】		36	
	공학	실내건축학과		40	
	공학	조경학과		40	
	예·체능	아트앤웹툰학부	아트앤웹툰 (65) 게임애니메이션 (35)	100	
	예·체능	광고사진영상학과		40	
	인문사회	미디어콘텐츠학과		45	
	자연과학	의류패션학과		46	
	예·체능	공연예술학과		60	
	예·체능	레저스포츠학과		54	
	예·체능	뷰티케어학과		40	
	주시경교양대학				
	합계	6대학 2학부 35학과(42전공)			2,032

2021학년도				
단과대학	계열	학부(과) 및 전공		입학정원
인문사회대학	인문사회	기독교사회복지학과		30
	인문사회	국어국문한국어교육학과		35
	인문사회	중국학과		64
	인문사회	일본학과		36
	인문사회	글로벌외국어자율전공학부		90
	인문사회	경찰법학과		60
	인문사회	행정학과		60
	인문사회	심리상담학과		36
	인문사회	유아교육과		35
경영대학	인문사회	경영학과		90
	인문사회	무역물류학과		65
	인문사회	전자상거래학과		40
	인문사회	관광축제리조트경영학과		60
	인문사회	호텔레저경영학과		63
	인문사회	항공운항과		49
자연과학대학	자연과학	바이오의약학부		65
	자연과학	바이오헬스케어융합학부	식품영양학 (25) 헬스케어생명공학 (30)	55
	자연과학	원예산림학과		40
	자연과학	간호학과		65
	자연과학	실버보건학과		41
	자연과학	외식조리학과		60
AI·SW창의융합대학	공학	전자공학과		53
	공학	AI·전기공학과		50
	공학	지능SW공학부	정보통신공학	70
			컴퓨터공학	86
			정보보안학	60
			게임공학	55
	공학	드론·철도·건설시스템공학과		90
	공학	신소재·화장품공학부		75
문화예술대학	공학	건축학부	건축학 【5년제】 (30)	60
			실내건축학 (30)	
	공학	조경학과		27
	예·체능	아트앤웍스학과		61
	예·체능	광고사진영상학과		31
	인문사회	미디어콘텐츠학과		40
	자연과학	의류패션학과		46
	예·체능	공연예술학부	실용음악	33
	예·체능		클래식피아노	25
예·체능	레저스포츠학과		47	
주시경교양대학				
합계	6대학 7학부 27학과(40전공)			2,048

2020학년도				
단과대학	계열	학부(과) 및 전공	입학정원	
인문사회대학	인문사회	복지신학과	24	
	인문사회	국어국문한국어교육학과	38	
	인문사회	중국학과	67	
	인문사회	일본학과	37	
	인문사회	글로벌외국어자율전공학부	90	
	인문사회	경찰법학과	60	
	인문사회	행정학과	60	
	인문사회	심리상담학과	38	
	인문사회	유아교육과	35	
	자연과학	가정교육과	21	
경영대학	인문사회	경영학과	106	
	인문사회	무역물류학과	65	
	인문사회	전자상거래학과	43	
	인문사회	관광축제리조트경영학과	65	
	인문사회	호텔레저경영학과	65	
	자연과학	외식경영학과	61	
	인문사회	항공운항과	50	
자연과학대학	자연과학	바이오의약학부	65	
	자연과학	생명공학과	27	
	자연과학	원예산림학과	40	
	자연과학	정밀응용과학부	54	
	자연과학	간호학과	65	
	자연과학	실버보건학과	41	
AI·SW창의융합대학	공학	전자공학과	55	
	공학	AI·전기공학과	50	
	공학	정보통신공학과	60	
	공학	컴퓨터공학과	70	
	공학	사이버보안학과	50	
	공학	게임공학과	42	
	공학	드론·철도·건설시스템공학과	90	
	공학	신소재공학과	31	
문화예술대학	공학	건축학부	건축학 【5년제】 (36) 실내건축학 (29)	65
	공학	조경학과		29
	예·체능	아트엔웹툰학과		62
	예·체능	광고사진영상학과		31
	인문사회	미디어콘텐츠학과		40
	자연과학	의류패션학과		50
	예·체능	실용음악과		34
	예·체능	피아노과		25
	예·체능	레저스포츠학과		47
주시경교양대학				
합계	6대학/4학부 36학과(41전공)			2,048

2019학년도					
단과대학		계열	학부(과)	전공	입학정원
하워드대학	글로벌언어 비즈니스 계열	인문사회	한국어문학과	한국어문학	40
		인문사회	영어영문·러시아학부	영어영문학	37
				러시아·중앙아시아학	24
				TESOL·비즈니스영어학과	TESOL·비즈니스영어학
		인문사회	스페인·중남미학과	스페인·중남미학	24
		인문사회	중국학과	중국학	69
	복지·힐링 계열	인문사회	일본학과	일본학	37
		인문사회	심리상담학과	심리상담학	35
		인문사회	복지신학과	복지신학	24
		인문사회	실버보건학과	실버보건학	37
	교육 계열	인문사회	유아교육과	유아교육	35
		자연과학	가정교육과	가정교육	21
서재필대학	경영 계열	인문사회	경영학과	경영학	106
		인문사회	무역물류학과	무역물류학	40
		인문사회	전자상거래학과	전자상거래학	43
		인문사회	기업컨설팅학과	기업컨설팅학	26
	사회 계열	인문사회	행정학과	행정학	34
		인문사회	공공인재학부	정부·공기업 (27)	53
				경찰소방 (26)	
		인문사회	공무원법학과	공무원법학	50
	아펜젤러대학	바이오 계열	자연과학	생물의약학과	생물의약학
자연과학			바이오·의생명공학과	바이오·의생명공학	33
자연과학			생명공학과	생명공학	29
자연과학			원예산림학과	원예산림학	39
IT융복합 계열		공학	컴퓨터공학과	컴퓨터공학	66
		공학	정보통신공학과	정보통신공학	56
		공학	게임공학과	게임공학	38
		공학	사이버보안학과	사이버보안학	47
		공학	전자공학과	전자공학	52
		공학	전기공학과	전기공학	27
		공학	드론·로봇공학과	드론·로봇공학	36
		자연과학	컴퓨터수학과	컴퓨터수학	22
나노공학 계열		공학	건설환경·철도공학과	건설환경·철도공학	41
		공학	신소재공학과	신소재공학	31
		자연과학	정밀응용과학부	나노고분자재료공학 (24)	54
				제약공학 (30)	
보건의료 계열		자연과학	간호학과	간호학	65
김소월대학	관광 계열	인문사회	관광축제리조트경영학과	관광축제리조트경영학	75
		인문사회	호텔여가서비스경영학과	호텔여가서비스경영학	67
		인문사회	항공운항과	항공운항	42
		자연과학	외식경영학과	외식경영학	61
	문화창조융합 계열	예·체능	레저스포츠학과	레저스포츠학	44
		인문사회	미디어콘텐츠학과	미디어콘텐츠학	37
		예·체능	광고사진영상학과	광고사진영상학	28
		자연과학	의류패션학과	의류패션학	56
		공학	건축학부	건축학【5년제】(33)	60
				실내건축학 (27)	
		공학	조경학과	조경학	26
		예·체능	미술디자인학부	미술디자인학	62
		예·체능	실용음악과	실용음악	34
		예·체능	피아노과	피아노	25
주시경교양대학					
합계		5단과대학 5학부, 42학과(51전공)			2,048

2018학년도					
단과대학	계열	학부(과)	전공	입학정원	
하워드대학	글로벌언어 비즈니스 계열	인문사회	한국어문학과	한국어문학	41
		인문사회	영어영문·러시아학부	영어영문학	47
		인문사회	TESOL·비즈니스영어학과	러시아·중앙아시아학	24
		인문사회	스페인·중남미학과	TESOL·비즈니스영어학	29
		인문사회	중국학과	스페인·중남미학	25
		인문사회	일본학과	중국학	69
	복지·힐링 계열	인문사회	심리상담학과	일본학	36
		인문사회	복지신학과	심리상담학	33
		인문사회	실버보건학과	복지신학	24
	교육 계열	인문사회	유아교육과	실버보건학	35
		자연과학	가정교육과	유아교육	35
서재필대학	경영 계열	인문사회	경영학과	가정교육	21
		인문사회	무역물류학과	경영학	106
		인문사회	전자상거래학과	무역물류학	38
		인문사회	기업컨설팅학과	전자상거래학	42
	사회 계열	인문사회	글로벌공공인재학부	기업컨설팅학	25
		인문사회	행정학과	정부·공기업 (26)	52
		인문사회	공무원법학과	글로벌정치·커뮤니케이션 (26)	
	IT융복합 계열	공학	컴퓨터공학과	행정학	35
		공학	정보통신공학과	공무원법학	51
		공학	게임공학과	생물의약학	32
아켄젤러대학	바이오 계열	자연과학	생물의약학과	생물의약학	30
		자연과학	바이오·의생명공학과	바이오·의생명공학	29
		자연과학	생명공학과	생명공학	37
		자연과학	원예산림학과	원예산림학	62
	IT융복합 계열	공학	컴퓨터공학과	컴퓨터공학	54
		공학	정보통신공학과	정보통신공학	35
		공학	게임공학과	게임공학	43
		공학	사이버보안학과	사이버보안학	53
		공학	전자공학과	전자공학	24
		공학	전기공학과	전기공학	36
		공학	드론·로봇공학과	드론·로봇공학	23
		자연과학	컴퓨터수학과	컴퓨터수학	42
	나노공학 계열	공학	건설환경·철도공학과	건설환경·철도공학	32
		공학	신소재공학과	신소재공학	20
	보건의료 계열	자연과학	정밀응용과학부	나노고분자재료공학 (20)	48
		자연과학	간호학과	제약공학 (28)	
김소월대학	관광 계열	인문사회	관광이벤트컨벤션학과	관광이벤트컨벤션학	75
		인문사회	호텔여가서비스경영학과	호텔여가서비스경영학	65
		인문사회	항공운항과	항공운항	40
		자연과학	외식경영학과	외식경영학	60
	문화창조융합계열	예·체능	레저스포츠학과	레저스포츠학	42
		인문사회	미디어콘텐츠학과	미디어콘텐츠학	36
		예·체능	광고사진영상학과	광고사진영상학	28
		자연과학	의류패션학과	의류패션학	57
		공학	건축학부	건축학 【5년제】 (30)	55
		공학	조경학과	실내건축학 (25)	
		예·체능	미술디자인학부	미술디자인학	27
		예·체능	연극영화학과	연극영화학	63
		예·체능	실용음악과	실용음악	32
		예·체능	피아노과	피아노	32
		예·체능	피아노과	피아노	23
		예·체능	피아노과	피아노	23
		예·체능	피아노과	피아노	23
		예·체능	피아노과	피아노	23
		예·체능	피아노과	피아노	23
		예·체능	피아노과	피아노	23
		예·체능	피아노과	피아노	23
주시경교양대학					
합계	5단과대학 5학부, 43학과(52전공)				2,048

(별지 2) 삭제 <2014.2.4.>

(별지3) 졸업 학부(과)별 수여학위 종류 <개정 2009.1.20., 2009.11.25., 2010.2.2., 2010.10.20., 2011.1.28., 2012.2.2., 2012.8.17., 2013.5.15., 2014.2.4., 2014.4.10., 2015.1.8., 2015.3.25., 2016.9.9., 2017.12.18., 2018.7.3., 2018.11.26., 2019.2.21., 2019.5.29., 2020.1.16., 2020.5.13., 2020.8.20., 2021.2.4., 2021.7.23., 2022.2.9., 2022.4.11.>

단과대학	계열	학부(과) 및 전공		학위명
인문사회대학	인문사회	기독교사회복지학과		문학사
	인문사회	국어국문한국어교육학과		문학사
	인문사회	중국통상학과		경영학사
	인문사회	일본학과		문학사
	인문사회	영어과		문학사
	인문사회	스페인어·중남미학과		문학사
	인문사회	경찰법학과		경찰법학사
	인문사회	행정학과		행정학사
	인문사회	심리상담학과		문학사
	인문사회	유아교육과		교육학사
경영대학	인문사회	경영학과		경영학사
	인문사회	무역물류경영학과		경영학사
	인문사회	e-비즈니스학과		e-비즈니스학사
	인문사회	관광경영학과		경영학사
	인문사회	호텔항공경영학과		경영학사
	인문사회	항공서비스학과		항공경영학사
생명보건대학	자연과학	의생명과학과		이학사
	자연과학	식품영양학과		이학사
	자연과학	원예산림학과		이학사
	자연과학	간호학과		간호학사
	자연과학	실버보건학과		이학사
	자연과학	외식조리학과		이학사
AI·SW창의융합대학	공학	전자공학과		공학사
	공학	전기공학과		공학사
	공학	AI소프트공학부	컴퓨터공학	공학사
			인터넷소프트웨어학	공학사
			정보보안학	공학사
			게임공학	공학사
			모바일소프트웨어학	공학사
	공학	드론·철도·건설시스템공학과		공학사
	공학	신소재공학과		공학사
문화예술대학	공학	건축학과[5년제]		건축학사
	공학	실내건축학과		공학사
	공학	조경학과		공학사
	예·체능	아트엔웹툰학부	아트엔웹툰	미술학사

단과대학	계열	학부(과) 및 전공		학위명
			게임애니메이션	미술학사
	예·체능	광고사진영상학과		예술학사
	인문사회	미디어콘텐츠학과		미디어학사
	자연과학	의류패션학과		이학사
	예·체능	공연예술학과		공연예술학사
	예·체능	레저스포츠학과		체육학사
	예·체능	뷰티케어학과		뷰티케어학사
연계전공		스포츠마케팅학		경영학사
		스페인·중남미통상학		경영학사
		영유아보육학		문학사
		상담복지학		문학사
		노인스포츠지도학		노인스포츠지도학사
		유아스포츠지도학		유아스포츠지도학사
		공항관리학		항공경영학사
융합전공		기능성화장품/소재학		공학사
		벤처창업학		경영학사
		글로벌패션비즈니스학		경영학사
		과학기술·행정융복합		과학기술·행정융복합학사
		AI·전기융합		공학사
		AI·전자융합		공학사
		드론·철도·건설AI융합		공학사
		한류콘텐츠SW융합		공학사
		디지털커머스AI융합		공학사
		AI융합신소재디자인		공학사
		스마트농산업AI융합		공학사
		호스피탈리티SW융합		공학사
		디자인컴퓨테이션AI융합		공학사
		실내건축오토메이션AI융합		공학사
		패션AI융합		공학사
		푸드테크AI융합		공학사
		친환경동력시스템전공		공학사
		지능형전장제어시스템전공		공학사
		첨단센서융합디바이스전공		공학사
		디스플레이-시스템반도체소부장전공		공학사
		자율주행시스템전공		공학사
		스마트휴먼인터페이스전공		공학사
		차세대통신융합전공		공학사
		모빌리티SW/AI융합전공		공학사

(별지 4) 폐지 <2015.3.25.>

학칙 시행세칙(I)

[제정 2007.1.16, 일부개정 2023.2.22.]

제1장 총칙

제1조(목적) 본 학칙시행세칙(I)은 학칙에서 위임된 사항과 그 시행에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(적용범위) 학사에 관하여 따로 규정되지 아니한 사항은 학칙시행세칙(I)에 따른다.

제2장 등록

제3조(등록) ① 학생은 매 학기 학칙 제14조에 따라 소정의 기일 내에 등록하여야 한다. 단, 부득이한 사정이 있는 경우에는 수업일수 1/3 전까지 총장의 승인을 얻어 수업일수 3/4 선까지 분납하거나 연장할 수 있다.

<개정 2020.1.16.>

② 등록은 당해 학기분 등록금을 납입하고 수강신청을 필함으로 완료된다.

③ 지정된 기일 내에 등록을 하지 않을 경우에는 학칙 제20조 제2항에 의하여 제적된다.

제4조(등록금의 납부) ① 등록금은 입학금, 수업료, 실험실습비, 교육부장관의 인가를 받은 비용 및 그 밖의 납입금 등으로 한다.<개정 2009.6.17>

② 등록금의 금액 및 납입기일은 매 학년도 시작 전에 총장이 정하여 공고한다.

③ 제4조 제1항의 등록금에 관한 예외사항은 다음 각 호에 의한다.<개정 2019.2.15.>

1. 계절학기, 시간제 등록, 학점은행제, 공개강좌 및 총장이 인정하는 장애학생에 대해서는 학점등록을 인정하여 학점단위로 징수한다. 단, 학점 당 수강료는 학기 및 공개강좌 시작 전에 총장이 정하여 공고한다.

2. 현장실습학기제 교육과정에 참여하는 학생의 등록에 관한 사항은 별도로 한다.<신설 2019.2.15., 2021.8.18.>

3. 학사학위 취득 유예 학생이 수학을 계속하고자 할 경우 계절학기에 준하는 등록금을 납부하여야 한다.<신설 2019.2.15.>

④ 정규학기(8학기, 5년제 건축학과는 10학기) 등록의 경우에는 제8조를 적용하지 아니한다.<신설 2010.6.16., 2022.4.11.>

제5조(등록금의 분납) ① 등록금의 분할납부 횟수는 최대 4회로 하고, 전액 납부 마감은 수업일수 3/4 선까지로 한다.

<개정 2010.6.16., 2018.2.21., 2020.1.16.>

② 납부마감 기간까지 전액 납부하지 않은 경우 이미 납부한 등록금은 반환되지 않으며, 수강신청 및 성적은 무효로 하고 당해 학기를 휴학처리 한다. 단, 휴학이 불가능한 경우 미등록 제적처리 한다.<개정 2018.2.21.>

③ 신입생, 재입학생 및 편입생의 첫 학기는 분할납부 신청대상에서 제외하는 것을 원칙으로 한다. 단, 총장이 인정하는 부득이한 경우에는 허용할 수 있다.<개정 2013.2.19., 2018.2.21., 2021.2.3.>

제6조(등록금 반환) ① 등록금이 과오납된 경우에는 그 금액을 전액 반환한다.

② 다음 각 호의 1에 해당하는 경우에는 등록금 반환기준에 따라 반환한다.<개정 2011.1.26>

1. 법령에 의하여 입학(재입학 및 편입학을 포함)을 할 수 없거나 학업을 계속할 수 없는 경우
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기의 의사를 표시한 경우
3. 재학중인 자가 자퇴의 의사를 표시한 경우
4. 본인의 질병, 사망 또는 천재지변이나 기타 부득이한 사유로 본 대학교에 입학할 수 없게 되거나 학업을 계속하지 아니하게 된 경우
5. 휴학 중인 자가 미복학으로 인하여 제적 처리된 경우<신설 2011.1.26.>
6. 등록금을 납부한 후 휴학한 경우 <신설 2021.8.18.>

③ 학칙 제40조에 의해 제적된 자의 등록금은 반환하지 아니한다.

④ 제2항에도 불구하고 같은 항 제6호의 경우 이미 납부한 등록금이 전액 반환에 해당될 때 본인 요청 시 이월할 수 있다. <신설 2021.8.18.>

제7조(등록금 반환기준) ① 당해 학기 개시일(입학생의 경우 입학일) 전일까지 반환사유가 발생한 경우에는 이미 납부한 등록금 전액을 반환한다.<개정 2011.1.26>

② 당해학기 개시일부터 반환사유가 발생한 경우에는 입학금은 반환하지 아니하되, 수업료는 다음 각목의 구분에 의해서 반환한다. 단, 휴학 중인 학생이 제적되는 경우 반환사유 발생일은 최초 휴학일로 한다.<개정 2007.7.6., 2011.1.26., 2019.2.15., 2022.1.25.>

반환사유 발생일	반 환 금 액
학기 개시일부터 30일에 해당하는 날까지	수업료의 6분의 5 해당액
학기 개시일부터 31일에 해당하는 날에서 60일에 해당하는 날까지	수업료의 3분의 2 해당액
학기 개시일부터 61일에 해당하는 날에서 90일에 해당하는 날까지	수업료의 2분의 1 해당액
학기 개시일부터 91일에 해당하는 날 이후	반환하지 아니함

③ 등록 후 수업일수 1/3 이전에 휴학할 경우 납부한 등록금 전액을 반환하거나 이월하고, 수업일수 1/3 경과 후 휴학할 경우 제2항의 등록금 반환기준을 적용하여 반환한다. 단, 군입대 휴학과 본인의 질병, 사고로 인해 종합병원에서 발급한 증빙서류를 제출하여 휴학할 경우 등록금 전액을 이월할 수 있다. <신설 2021.8.18.>

제8조(학업연장자의 등록) ① 학칙 제4조의 수업연한을 초과하는 학생이 졸업요건 미충족으로 수학을 계속하여야 하는 경우 수강신청 학점에 따라 다음 각 호와 같이 등록금을 납부하여야 한다.<개정 2011.8.24., 2012.11.7., 2013.2.19., 2014.2.4., 2019.2.15.>

1. 1학점~3학점 이하 : 등록금 전액의 1/6<신설 2019.2.15.>
2. 4학점~6학점 이하 : 등록금 전액의 1/3<신설 2019.2.15.>
3. 7학점~9학점 이하 : 등록금 전액의 1/2<신설 2019.2.15.>
4. 10학점 이상 : 등록금 전액<신설 2019.2.15.>

② 졸업 이수 학점을 충족하고, 학점이 없는 Pass/Fail 교과목을 이수하기 위하여 등록하는 자는 등록금을 면제한다.<개정 2011.8.24>

③ 삭제<2013.2.19>

제9조(재입학 및 휴·복학생의 등록) ① 재입학생은 학기 초 30일 이내에 등록을 필하며, 복학생은 재학생의 지정된 등록기간에 등록하여야 한다. <개정 2014.8.27., 2022.1.25.>

② 재입학생은 당해연도 입학금 및 재입학 학년의 수업료를 납부하여야 한다. 단, 정규학기(8학기, 5년제 건축학과는 10학기) 이상 등록 후 제적된 자가 재입학 하는 경우에는 입학금을 면제한다. <개정 2022.4.11.>

③ 등록 후 수업일수 1/3 이전에 휴학을 한 학생이 등록금을 이월한 경우에는 복학 시 당해 학기 등록금을 면제한다. <개정 2013.2.19., 2016.7.13., 2021.8.18.>

④ 수업일수 1/3 경과 후 본인의 질병 또는 사고로 인해 휴학을 하고 등록금을 이월한 경우에는 복학 시 당해 학기 등록금을 면제한다. <신설 2013. 2. 19., 2018.2.21., 2021.8.18.>

⑤ 등록 후 군입대 휴학을 한 학생이 등록금을 이월한 경우에는 복학 시 당해 학기 등록금을 면제한다. 단, 휴학 시 성적대체 인정을 받고 휴학한 경우에는 등록금을 납부해야 한다.<개정 2013.2.19., 2021.8.18.>

[제목개정 2013.2.19.,2021.8.18.]

제3장 교육과정

제1절 교육과정 편성 및 구성

제10조(편성원칙) ① 교육과정의 이수단위는 학점으로 한다. 매 학기 15시간 이상의 강의(온라인에 의한 학점인정교과목 등 포함)에서 얻은 단위를 1학점으로 하되, 실험·실습, 실기 및 총장이 지정하는 교과목은 매 학기 30시간 이상의 강의에서 얻은 단위를 1학점으로 할 수 있다. <개정 2013.5.8.>

② 전공과목은 3학점으로 편성함을 원칙으로 한다. <개정 2013.5.8.>

③ 단, 예체능계열 및 인증평가와 관련한 경우는 제1항 및 제2항의 예외로 할 수 있다. <신설 2013.5.8.>

④ 학부(과)별 전공 교육과정의 편성 학점은 따로 정하는 기준에 의하되, 학과 통·폐합

등 특별한 사정이 있는 경우에는 총장의 승인을 얻어 조정할 수 있다. <신설 2013.12.11., 개정 2018.11.14.>

제11조(편성절차) ① 교양교육과정은 주시경교양대학에서 편성하여 주시경교양대학 교육과정위원회 심의를 거쳐 교무처장에게 제출한다. 이를 학사제도연구위원회와 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 확정한다. <개정 2012.4.18., 2018.11.14., 2021.1. 13.>

② 전공 교육과정은 학과나 전공에서 편성하여 단과 대학 교육과정위원회 심의를 거쳐 교무처장에게 제출한다. 이를 학사제도연구위원회와 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 확정한다. <개정 2018.11.14.>

③ 교직과정의 편성에 관한 사항은 따로 정한다.

제12조(교육과정 개편) ① 교육과정의 개편은 전면 및 부분개편으로 구분하며, 전면개편은 4년 주기로 개편함을 원칙으로 한다.

② 교양 교육과정의 개편 안은 교무처와 주시경교양대학에서 작성하여 주시경교양대학 교육과정위원회 및 교무처 학사제도연구위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출하고, 전공 교육과정 개편 안은 학과나 전공에서 작성하여 단과대학 교육과정위원회 및 교무처 학사제도연구위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출한다. <개정 2012.4.18., 2015.12. 16., 2018.11.14.>

③ 개편 안에는 개편사유 및 신·구대비표를 첨부하여 제출함을 원칙으로 한다.

④ 전면개편은 교무위원회와 대학평의원회의 심의를 거쳐 총장이 정하며, 전면개편을 위한 별도의 위원회를 구성하여 운영할 수 있다.<개정 2009.1. 29>

⑤ 부분개편은 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 정한다. 단, 외부사업에 의한 경우는 교무처장이 총장의 승인을 받아 이를 정할 수 있다. <개정 2018.11.14.>

제13조(교육과정의 구성) 교육과정은 교양교육과정과 전공교육과정, 교직교육과정으로 구성한다.<개정 2009.1.29>

① 교양교육과정은 교양필수, 교양필수선택, 교양선택으로 구분한다.<개정 2008. 1. 31, 2010.10.13, 2011.8.24., 2011.12.12., 2021.1.13.>

② 전공교육과정은 각 학부(과)의 전공 교과목으로 구성하고, 이를 전공필수, 전공선택으로 구분한다.

③ 교직교육과정은 교원자격검정령 및 동법 시행규칙에 따른다.<신설 2009. 1.29>

④ 다양한 교과목을 조합하여 학생진로 개발을 위한 교양 및 전공교과목 이수과정 체계를 편성할 수 있다.<신설 2009.1.29>

제14조(교과목 이수구분) 교과목의 이수구분은 다음 각 호와 같이 분류한다.

1. 교양필수 : 공통교양교과목 및 전문교양교과목 중 필수 이수과목<개정 2008.1. 31>

2. 교양필수선택 : 공통교양교과목 및 계열교양교과목 중 선택이수과목<개정 2008. 1. 31>

3. 교양선택 : 교양 및 전문교양교과목 중 자유선택 이수과목<개정 2008.1.31, 2009.1.29, 2010.1.27>

4. 전공필수 : 제1전공의 전공필수과목
5. 전공선택 : 전공선택과목, 개별 및 집단 연구과목
6. 다전공과목 : 다전공 이수전공의 전공과목, 개별 및 집단연구과목<개정 2009.1. 29., 2013.5.8>
7. 부전공과목 : 부전공 이수전공의 전공과목
8. 교직과목 : 교직과정 이수자의 필수과목
9. 삭제<2010.10.13>
10. 자유선택과목 : 위 각호 이외의 과목<신설 2009.1.29>

제15조(교과목코드 부여방법) 교육과정운영상 교과목코드를 부여하여야 하며, 그 세부사항은 총장이 따로 정한다.<개정 2011.12.12>

제16조(학사제도연구위원회) ① 학칙 제21조 제5항에 의거 전면개편을 제외한 교육과정의 운영 및 관리, 전문대학과의 연계교육과정 편성·개편 등 학사 전반적인 운영에 관한 사항을 심의하기 위하여 학사제도연구위원회를 둔다. <개정 2020.8.20.>

② 본 위원회는 교무처장을 위원장으로 하며, 각 단과대학 부학장, 교무부처장, 기획부처장, 학사지원팀장을 당연직 위원으로 포함하여 10인 이내로 구성한다. 또한 단과대학의 교육과정 심의를 위하여 단과대학 내에 교육과정위원회를 둔다.<개정 2008.9.10, 2009.6.17, 2009.11.11, 2012.1.31., 2016.11.9., 2022.1.25.>

③ 회의는 매학기 1회 이상 개최하는 것을 원칙으로 한다.<신설 2020.8.20.>

제2절 교육과정 이수 및 교과목 운영

제17조(이수원칙) ① 교육과정의 이수는 해당 입학연도의 학년·학부(과)의 교육과정으로 함을 원칙으로 한다.

② 제①항의 규정에도 불구하고 학적변동 또는 교육과정이 개편된 경우는 현재 본인의 해당 학년, 학기에 편성된 신 교육과정으로 이수한다.<개정 2018.2.21.>

③ 교육과정의 개편으로 이수구분 변경 또는 폐지된 필수과목은 이수를 면제한다.<개정 2018.2.21.>

④ 교육과정의 개편으로 교과목명이 변경된 경우에는 이수를 면제한다.

단, 동일과목으로 지정된 경우에는 이수함을 원칙으로 하되, 학기가 변동되어 이수가 어렵다고 인정될 때에는 이수를 면제할 수 있다.<개정 2018.2.21.>

⑤ 타 학부(과)에 개설되어 있는 과목 중 소속 학부(과)의 전공과목과 동일하다고 해당 학부(과)장이 인정하는 경우, 이수한 과목의 학점에 대하여 총장의 승인을 받아 소속 학부(과)의 전공과목을 이수한 것으로 인정할 수 있다.

⑥ 기타 규정되지 아니한 사항 중 교양교육과정은 교무처장과 주시경교양대학장이, 전공 교육과정은 학부(과)장이 정하여 총장의 승인을 받아 이를 시행한다. <개정 2021.1.13.>

제18조(졸업이수학점) ① 졸업에 필요한 최소 이수학점은 별지 3과 같다. <개정 2007.7.6, 2008.1.31, 2009.1.29, 2010.10.13, 2011.1.26, 2012.11.7, 2015.12.16, 2021.1.13.>

1. 삭제<2012.11.7>

2. 삭제<2012.11.7>

3. 삭제<2012.11.7>

4. 삭제<2011.8.24>

② 다전공, 교직과정의 이수학점은 학칙시행세칙(Ⅱ)로 정한다. <개정 2011.12.12., 2013.5.8>

③ 제2항의 각 과정에서 취득한 학점은 졸업학점에 포함된다.

④ <신설 2009.1.29, 2010.10.13.> <개정 2012.11.7.> <삭제 2015.6.10.>

1. 삭제<2012.11.7>

2. 삭제<2011.12.12>

제19조(전문대학과의 연계교육과정) ① 전문대학과 협력을 체결하여 연계교육과정을 운영할 수 있다.

② 연계교육과정은 본 대학교 1학년, 2학년의 전공교과목을 지정하여 이수함을 원칙으로 하되, 협력전문대학에서 미 이수 교과목은 본 대학교 입학 후 이수할 수 있다.

③ 연계교육과정의 교과이수를 위하여 협력전문대학 및 본 대학교에 계절학기를 개설할 수 있다.

제20조(능력별 학점인정) ① 학칙 제30조의 2에 의한 학점취득 특별시험을 실시하고자 할 때에는 이를 사전에 공고해야 한다.

② 제①항의 특별시험은 특별시험관리위원회에서 실시하며 교무처장, 교무부처장 및 당해 교과목별 담당교수 중에서 총장이 지명하는 자로 구성하고 위원장은 교무처장이 된다.

③ 특별시험 대상과목은 특별시험관리위원회에서 정한다.

④ 특별시험으로 취득할 수 있는 학점은 12학점을 초과할 수 없다.

⑤ 제④항에 의하여 취득한 학점은 당해 학기의 수강신청 제한학점에 포함되지 아니하며 졸업학점에는 산입한다.

⑥ 특별시험의 세부사항은 특별시험 시행 시 마다 따로 정한다.

제20조의2(특별학점) ① 정규 수강학기 이외의 자격증 취득 및 외부공인시험으로 인정된 성적도 별도 학기로 구분하여 전공 또는 교양과목으로 인정할 수 있다. 단, 졸업이수학점에 포함하지 아니한다. <신설 2012.11.7.> <개정 2013.12.11.>

② 삭제 <2021.1.13.>

③ 특별학점은 최대 6학점까지 인정할 수 있으며 자격증 취득의 경우 재학중에 취득한 자격증만 허용되며 동일한 자격증으로 2개 이상의 교과목을 인정 받을 수 없다. <신설 2012.11.7.>

④ 매학기 학기 개시 후 2주 이내에 특별학점을 신청하여야 한다. 다만 졸업예정자의 경우 예외적으로 졸업직전 1개월 이내에 신청할 수 있다. <신설 2012.11.7.>

⑤ 특별학점 인정과목 및 자격증의 기준은 총장이 따로 정한다. <신설 2012.11.7.>

제21조(개별 및 집단연구 과목) ① 개별 및 집단연구 과목은 학생이 교수와 해당전공(혹은 관심 있는 분야)의 연구과제를 선정하여 개별 혹은 집단으로 연구를 수행하는 과목으로 학기 첫 주에 연구계획서를 작성하여 학부(과)장, 대학장을 거쳐 교무처장에게 제출해야 한다.

② 개별 및 집단연구 과목은 매 학기 전공별 1학점을 원칙으로 하되, 3학점을 초과할 수 없다.

③ 개별 및 집단연구 기간은 1학기를 초과할 수 없으며, 연구기간 중 1학점 당 15시간 이상의 연구를 위한 토론 또는 세미나를 실시해야 한다.

④ 연구결과 보고서는 해당 학기 성적입력기간 안에 학부(과)장, 대학장을 거쳐 교무처장에게 제출해야 한다.

⑤ 개별 및 집단연구 과목은 졸업논문 지도를 위한 것으로 사용할 수 없다.

제21조의2(캡스톤디자인 교과목) ① 캡스톤디자인 교과목은 학문분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 산업체 또는 사회가 필요로 하는 과제 등을 학생들이 팀을 구성하여 스스로 기획, 해결함으로써 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 교과목을 말한다.

② 캡스톤디자인 교과목은 전공필수 또는 전공선택 3학점으로 한다.

[본조신설 2011.12.12]

제22조(현장실습학기제 교과목) 현장실습학기제의 교과목 운영 및 학점 인정은 현장실습학기제 운영규정에 따른다.

[전문개정 2021.8.18.]

[제목개정 2020.8.20., 2021.8.18.]

제22조의2(사회봉사 교과목) ① 배재인의 섬김과 양보, 절제와 배려를 통한 인성함양을 통해 리더로서의 자질 향상을 도모하기 위하여 사회봉사 교과목을 운영한다.

② 사회봉사 교과목은 교양선택으로 30시간을 1학점으로 하되 4학점까지 인정한다.<개정 2022.12.14.>

③ 사회봉사의 세부 운용에 필요한 사항은 총장이 따로 정한다.

[본조신설 2011.12.12.]

제22조3(산학협동연계과목) ① 산학협동연계교과목은 정부기관 및 기업협의체 등으로부터 재정지원을 받아 개설한 교과목으로서 대학과 기업(기관)이 공동협약으로 참여하여 정해진 기간 동안 교육을 실시하고 이를 통해 학점을 부여하는 것을 말한다.

② 산학협동연계 교과목은 전공, 교양 또는 자유선택으로 다음과 같이 개설할 수 있다.<개정 2016.11.9>

교과목	학점	총 시수	성적
산학협동연계교육 1	3	75시간 이상	P/F

산학협동연계교육 2	6	150시간 이상	P/F
산학협동연계교육 3	9	225시간 이상	P/F
산학협동연계교육 4	12	270시간 이상	P/F
산학협동연계교육 5	15	315시간 이상	P/F

③ 산학협동연계교과목은 운영 시점과 기간, 지역별 범위에 따라 학기제와 계절제로 구분하고 지역적으로는 국내와 해외로 나누어 운영할 수 있으며 그 구분은 아래와 같다

1.

지역	학기 중	방학 중
국내	국내 학기제 산학협동연계교육	국내 계절제 산학협동연계교육
해외	해외 학기제 산학협동연계교육	해외 계절제 산학협동연계교육

2. 산학협동연계교과목은 사업의 실효성을 고려하여 심화학습교육과정을 운영하는 것을 전제로 실시되는 것을 원칙으로 한다.

④ 학기제와 계절제 산학협동연계교과목에 대한 운영기준은 아래와 같다.

1.

구분	운영시기
학기제	1, 2학기
계절제	하계, 동계방학

2. 산학협동연계교과목 학점은 학기제의 경우 해당 학기의 학점으로, 계절제의 경우 해당 계절학기의 학점으로 인정한다.

3. 산학협동연계 교과목 학점과 성적으로 조기 졸업할 수 없다.

4. 산학협동연계교육교과목의 경우 졸업을 위한 학점으로 최대 15학점까지 인정한다.

5. 산학협동연계교육 대상학년은 산학협력연계 취지 및 전공 교육과정을 고려하여 4학기 이상을 이수한 학생을 대상으로 한다.

6. 기타 산학협동연계교과목의 운영에 필요한 사항은 총장이 따로 정한다..

⑤ 산학협동 연계교육교과목 신청 및 관리는 다음과 같다.

1. 산학협동연계교육의 신청은 해당부서에서 학생들의 교육계획서, 협약서, 교육과정표 등을 사전에 교무처에 제출하여 교무처장의 승인을 얻은 후 시행하며. 교육계획서 및 교육 일지는 주관부서에서 별도 보관한다.

2. 산학협동연계 교과목의 교육 종료 후 그 결과 (출(석)부, 성적평가표)를 1주 이내에 주관부서장을 거쳐 교무처장에게 제출하여야 한다.

[본조신설 2013.5.8]

제23조(단기 해외연수 학점) ① 자매결연대학 또는 본교에서 인정하는 해외대학 및 기관에서 실시하는 어학연수와 문화체험을 소속에 따라 전공 또는 교양학점으로 인정할 수 있다.

② 어학연수, 문화체험에 대한 학점인정기준은 아래와 같다.<개정 2018.6.20.>

구분	학점	이수 시간
어학연수	1	30시간 ~ 60시간 미만
	2	60시간 이상
문화체험	1	60시간 ~ 120시간 미만
	2	120시간 이상

③ 1회의 어학연수나 문화체험으로 취득할 수 있는 학점은 각 2학점을 초과할 수 없으며, 어학연수나 문화체험은 통산 각 2회를 초과할 수 없다. 단, 인문사회대학의 외국어 관련 학과의 어학연수의 경우 예외로 할 수 있다.<신설 2007.7.6., 개정 2008.1. 31., 2012.4.18., 2018.6.20., 2020. 1.16.>

④ 단기해외연수 교과목은 계절학기로 운영하며, 성적은 Pass 또는 Fail로 구분한다.<개정 2008.1.31, 2011.8.24>

⑤ 단기해외연수는 각 단과대학이 주관하여 실시하며, 세부사항은 각 단과대학별로 따로 정한다.

제23조의2(해외이수학점인정) ① 교환학생 및 해외연수생이 해외에서 이수한 교과목을 대학의 학기당 취득학점 허용범위 내에서 교내 취득학점으로 인정할 수 있다.

② 학과장(전공주임)은 교수회의에서 과목을 심사하여 인정할 전공, 교양, 자유선택 학점을 확정된 후 타 대학 이수학점 인정서를 작성하여 소속 대학장을 거쳐 교무처에 제출하여야 한다.

③ 본교에서 인정한 타 대학 이수교과목에 대한 학점은 전공, 교양, 자유선택과목으로 구분하여 총 학점을 기재하고, 개별 과목 및 성적은 표기하지 아니한다.

④ 교환학생 및 해외연수생의 해외연수 기간동안 개설된 전공 필수과목은 이수 면제한다.

⑤ 교환학생 및 해외연수생의 해외연수 기간 동안 문화체험의 학점 이수 기준은 제23조 ②항 및 ③항을 따르며, 1개 학기의 문화체험으로 취득할 수 있는 학점은 2학점을 초과할 수 없다.<신설 2018.6.20.>

[본조신설 2009.1.29]

제23조의3(군복무 중 취득학점 인정) ① 병역법에 따른 징집·소집 또는 지원에 의하여 입영 또는 복무중인 자가 해당기관에서 제공하는 교육·훈련과정 중 학점인정 등에 관한 법률에 따라 평가인정을 받은 과정을 이수하여 취득한 학점은 본 대학에서 취득한 학점으로 인정할 수 있다.

② 학점의 상한은 학기당 6학점 이내, 최대 9학점 이내로 하며, 계절학기 성적 및 학점으로 한다.<개정 2014.8.27., 2020.1.16.>

③ 학점을 인정받고자 하는 자는 복학하는 학기의 정해진 기간 내에 학점인정 신청서를 교무처에 제출하여야 한다.

[본조신설 2009.1.29.]

제23조의4(국내·외 기관 실습 학점 인정) ① 학칙 제32조의2 제6항에 따라 해당 학생 이

전공과 연계한 외부학점을 인정받고자 하는 경우 다음의 교과목을 수강신청 하여야 한다

교과목	학점	이수시간	성적	비고
전공직무체험1,2	3	160시간 이상	P/F	
전공직무체험3,4	6	320시간 이상	P/F	
전공직무체험5	15	3학년 600시간(15주) 이상	P/F	
전공직무체험6	15	4학년 600시간(15주) 이상	P/F	

② 제1항의 전공직무체험 교과목의 학점은 학점인정심의회 심의를 거쳐 인정된다.

③ 학점인정심의회는 교무처장을 위원장으로 하며, 각 단과대학 부학장, 기획부처장, 교무부처장, 학사지원팀장을 당연직 위원으로 한다.

[본조신설 2021.8.18.]

제23조의5(타 대학 학점인정) ① 본 대학과 학술교류협정을 체결한 대학에서 수학한 학점은 교내 취득학점으로 인정할 수 있다.

② 타 대학에서 이수한 교과목의 학점 인정은 본교 취득학점을 포함하여 학기당 취득 허용 학점 범위 내로 한다.

③ 타 대학에서 이수한 교과목명, 시수, 성적 등은 그대로 인정하여 증명서에 표기한다.

[본조신설 2022.12.14.]

제24조(특별강의) 교양과 전문 학술의 특별강의를 실시하고자 할 때에는 강의 제목, 강사의 직 및 성명, 일시, 강의시간 수, 장소, 대상, 강사료 등이 기재된 계획서를 소속 대학장에게 제출하여 총장의 승인을 받아야 한다.

제25조(교외교육) ① 교외교육의 계획은 교육의 효과를 제고할 수 있도록 수립되어야 한다.

② 교외교육은 강의계획에 의하여 실시하되, 강의계획에 포함되지 않은 교외교육은 실시 2주전까지 대학장을 경유하여 총장의 승인을 받아야 한다.

제4장 수업

제1절 학사력

제26조(학사력) ① 교무처장은 다음 학년도 개시 2개월 이전에 학사력을 작성하여 공고하여야 한다.

② 학사력에는 학기구분, 수업일수, 방학, 공휴일, 중간·기말시험 및 기타 중요행사 등이 명시되어야 한다.

③ 학사력에 중요 변경사항이 있을 때에는 그 변경내용을 1주일 이상 공고하여야 한다.

제2절 수업시간 편성

제27조(개설교과목 결정) ① 교양과목은 주시경교양대학 교학팀, 교직과목은 교직부, 전공과목은 소속대학 및 학부(과)에서 주관하되, 교무처의 승인을 받아 개설한다. <개정 2012.11.7., 2021.1.13.>

② 삭제<2012.11.7.>

③ 학부(과)별 개설과목은 48학점 이내, 건축학과는 66학점, 간호학과는 55학점 이내로 한다. 단, 현장실습학기제 교과목, 전공직무체험 교과목, 캡스톤디자인, 교직 교과목, 전공의 이해, 전공과진로, 꿈드림설계 교과목은 개설학점에 제한을 받지 아니한다. <개정 2009.1.29, 2011.12.12, 2012.11.7., 2013.2.19., 2013.12.11., 2016.9.7., 2017.9.13., 2018.11.14., 2020.1.16., 2020.8.20., 2021.8.18., 2022.4.11., 2022.12.14.>

④ 개설교과목의 제출 시에는 해당과목의 담당교수를 기재하여 승인을 받아야 한다.

⑤ 온라인 교과목의 개설 및 운영에 관하여는 총장이 따로 정한다. <신설 2012.11.7.>

제28조(수업시간표 작성) ① 교무처장은 개설교과목의 수업시간표를 수강신청 1주일 전에 공지하여야 한다. <신설 2012.11.7., 2021.1.13.>

② 삭제 <2012.11.7.>

③ 삭제 <2012.11.7.>

④ 확정된 수업시간표는 특별한 사유 없이 변경하지 못하며, 부득이 변경할 때에는 총장의 승인을 받아야 한다.

제29조(수업시간 편성원칙) ① 동일과목의 수업은 실험, 실습, 실기 및 총장이 인정하는 특별한 경우를 제외하고는 3시간 이상의 연속강의를 배정할 수 없다.

② 전임교원은 주당 4일 이상 출강하도록 배정한다. 단, 전임교원이 4일 이상 출강할 수 없을 때에는 사전에 총장의 승인을 받아야 한다.

제30조(폐강) ① 교양교과목은 30명, 외국어회화 교양교과목은 15명, 전공과목은 10명 미만인 경우 폐강하는 것을 원칙으로 한다.<개정 2009.1.29, 2011.12.12., 2012.11.7. 2015.6.10>

② 삭제 <2012.11.7.>

③ Pass/Fail 교과목, 캡스톤디자인 교과목은 예외로 할 수 있다.<개정 2008.1.31, 2010.1.27, 2011.8.24, 2011.12.12., 2012.11.7>

④ 폐강여부는 수강신청 변경기간 종료 후 1주일 이내에 결정하고 이를 공고하여야 한다.

제31조(학급규모의 설정원칙) ① 수강규모는 교양은 60명, 외국어회화 교과목은 20명, 전공은 45명을 기준으로 학급규모를 설정하되, 실험실습관련 교과목은 실험실습실 수용규모와 동일하게 설정하는 것을 원칙으로 한다. 단, 온라인에 의한 학점인정교과목은 300명으로 한다. <개정 2012.4.18., 2012.11.7. 2015.6.10., 2020.1.16.>

② 수강인원이 수강규모를 초과할 경우 분반할 수 있다.

<개정 2011.12.12., 2012.4.18>

제3절 수강신청

제32조(수강신청시기 및 절차) ① 재학생은 매 학기 지정된 기간 내에 다음 학기 수강신청을 인터넷 신청 또는 소정 양식에 의거 작성한 후 절차에 따라 완료하여야 한다.

- ② 복학생 및 재입학생은 복학 및 재입학이 허가된 날로부터 1주 이내에 수강신청서를 제출하여야 한다.

제33조(수강신청) ① 매 학기 당 12학점 이상 18학점까지 수강신청 할 수 있다. 단, 아래에 해당하는 경우는 이를 따른다. <개정 2008.9.10, 2009.1.29, 2010.6.16., 2011. 8.24, 2012.4.18., 2013.2.19., 2013.12.11., 2016.9.7., 2016.11.9., 2020.1. 16., 2021.8.18., 2022.1.25., 2022.12.14.>

구 분	졸업학점이 130, 132, 160학점인 경우	졸업학점이 134, 140, 142학점인 경우	
		1, 2학년	3, 4학년
일반 학생	18학점 까지	18학점 까지	21학점 까지
성적 우수자	21학점 까지 (직전학기 15학점 이상 이수하고 평점평균이 4.20이상인자)	21학점 까지 (직전학기 15학점 이상 이수하고 평점평균이 4.20이상인자)	24학점 까지 (직전학기 18학점 이상 이수하고 평점평균이 4.20이상인자)
학사 경고자	15학점 까지	15학점 까지	18학점 까지
단, 졸업예정자로서 졸업학점에 1학점이 부족하여 졸업이 불가한 경우에는 1학점을 초과 신청할 수 있다. 「디자인컴퓨터이션 AI융합전공」 이수학생은 최대 21학점까지 수강신청 할 수 있다. 채플 1,2,3,4는 수강신청 최대학점 제한에 예외로 한다.			

- ② 최종학기(8학기, 5년제 건축학과는 10학기)에는 신청학점을 최소한 6학점으로 한다. <신설 2010.6.16., 2022.4.11.>
- ③ 수업시간이 중복되는 교과목은 신청할 수 없다.<개정 2010.6.16.>
- ④ 수강신청하지 않은 교과목을 이수하여 취득한 학점이나, 동일한 교과목을 중복 수강하여 취득한 학점은 인정되지 아니한다.<개정 2010.6.16.>
- ⑤ 수강 신청한 교과목을 이수하지 않으면 그 교과목의 성적은 “F”로 처리한다.<개정 2010.6.16.>
- ⑥ 수강신청 상한선을 초과하여 취득한 학점은 인정되지 않으며, 기준 학점을 초과하여 신청하였을 때에는 자유선택, 교양선택, 전공선택, 교양필수선택, 교양필수, 전공필수의 순으로 삭제한다.<개정 2009.1.29., 2010.6.16.>
- ⑦ 학사경고자는 수강신청을 할 경우 학부(과)장 또는 지도교수의 지도 및 대학에서 지정하는 교육프로그램을 이수하여야 한다.<개정 2010.6.16., 2013.8.22.>
- ⑧ 교수 자녀가 부모의 강의를 수강하지 않도록 소속 학과의 학과장 또는 지도교수가 수강지도하여야 한다.<신설 2019.2.15.>
- ⑨ 불가피하게 교수의 자녀가 부모의 강의를 수강하는 경우 교무처 학사지원팀에 사전에 신고하여야 한다.<신설 2019.2.15.>

제33조의2(온라인 교과목의 수강신청) 온라인 교과목은 학기당 6학점, 총 39학점을 초과할 수 없다. 단, 재난 및 감염병 등 교육과정 운영상 부득이하게 비대면으로 수업이 진행될 경우, 총장이 인정하는 타 대학 공동교육과정 이수자 및 장애학생은 예외로 할 수 있다.

<개정 2012.4.18., 2012. 11.7., 2020.8.20., 2021.1.13., 2022.1.25.>

[본조신설 2010.6.16.]

제33조의3(강의평가) ① 각 교과목 수강학생은 매학기 강의평가를 하여야 하며 이에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

② 대학은 평가 결과를 학생들이 열람할 수 있도록 공개하여야 한다.

[본조신설 2013.12.11.]

제33조의4(재수강) ① 학생은 이미 이수한 교과목과 동일한 교과목에 한하여 한 학기에 6학점 이내, 재학기간 중 36학점까지 재수강을 신청하여 성적을 취득할 수 있다. 단, 교육과정 변경 등으로 동일 교과목이 개설되지 않은 경우, 또는 B 이상 등급으로 평가 받은 교과목, Pass/Fail 교과목으로 Pass된 교과목은 재수강 할 수 없다.

② 재수강은 과목별 2회에 한한다.

[본조신설 2020.8.20.]

제34조(수강신청 변경 및 취소) ① 수강 신청한 교과목은 임의로 변경할 수 없다. 단, 교과목이 폐강되었거나 강의시간 변경 및 기타 부득이한 사유로 변경할 때에는 학기 초 지정 기간 내에 수강신청 변경원에 해당과목 담당교수 및 학부(과)장의 승인을 받은 후에 교무처에 제출하여 허가를 받아야 한다.

② 수강신청 변경원을 제출하지 않고 임의로 변경한 과목의 성적은 인정하지 아니한다.

③ 학기 개시 후 일반 휴학자(중간고사 전에 군입대 휴학자 포함)의 수강신청은 자동적으로 취소된다.

제35조(수강과목의 철회) ① 수강과목을 계속 이수할 수 없다고 판단될 때는 매 학기초 30일 이내에 수강철회원을 해당과목 담당교수, 학부(과)장의 승인을 얻은 후 교무처에 제출하여 허가를 받아 그 과목을 철회할 수 있다.

② 수강과목을 철회하였을 때에는 다른 교과목을 대신 신청할 수 없으며, 수강과목의 철회로 인하여 이수신청 학점이 12학점 미만이 되지 않아야 한다. 단, 최종 학기인 경우 6학점 미만이 되지 않아야 한다.<개정 2010.10.13>

③ 철회한 과목은 성적평가에서 제외되며, 학적부상에는 W(Withdraw)로 기재한다.

④ 수강과목을 철회 후 이수 신청 학점이 1~3학년은 15학점, 4학년은 12학점 미만일 경우에는 성적장학 대상에서 제외된다.

제36조 삭제<2010.1.27>

제4절 강의 및 수업진행

제37조(수업계획서) ① 강의를 담당하는 모든 교원은 수업계획서를 작성하여 해당학기 수강신청 전까지 Web 상에 게재하여야 한다. <개정 2013.12.11.>

② 삭 제 <2013.12.11.>

제38조(전임교원의 책임학점) ① 전임교원의 책임학점은 일반대학원 강의(수강인원이 2명 이상인 강좌에 한하여 매학기 3학점 이내만 인정)를 포함한 별지 5와 같다.<개정 2007. 7.6, 2011.12.12., 2012.4.18., 2012.11.7., 2013.12.11>

② 삭 제<2013.12.11.>

③ 삭 제<2013.12.11.>

④ 삭 제<2013.12.11.>

⑤ 제1항의 책임학점에 미달되는 전임교원의 경우 그 사유서를 교무처에 제출하고 다음 학기에 이를 보충하여야 한다.<개정 2011.12.12., 2012.11.7., 2013.12.11>

⑥ 보직을 맡은 전임교원, 외국어교육중심 전임교원 및 비정년계열 전임교원의 책임학점에 관하여는 따로 정한다.<개정 2009.1.29., 2012.11.7>

⑦ 삭제<2012.11.7>

⑧ 전임교원 책임학점의 신설 및 변경은 교원인사위원회의 심의를 거쳐 총장이 확정한다.<신설 2013.12.11.>

제39조 삭제 <2019.6.26.>

제40조(외부출강 및 수학) 전임교원이 타 대학 및 기관에 출강 및 수학하고자 할 때에는 개강 2주전까지는 교무처장을 경유하여 총장의 승인을 받아야 한다.

제41조(휴강과 보강) ① 교수가 부득이한 사유로 인해 휴강을 하게 될 경우 대학장에게 보강계획서를 제출하고 그 계획서에 따라 보강한 후 보강 결과보고서를 제출하여야 한다.<개정 2008.1.31., 2018.11.14.>

② 공휴일, 개교기념일로 인한 휴강은 지정된 기간에 보강을 실시하여야 한다. <신설 2018.11.14.>

③ 보강은 보강계획서에 따라 실시하되 휴강 및 보강계획을 학생들에게 사전 고지하여야 한다. <신설 2018.11.14.>

제42조(출석 및 결석) ① 부득이한 사유로 결석을 하는 학생은 사전에 증빙서류를 첨부하여 결석계를 작성하여 학부(과)장을 경유 각 대학 교학팀에 제출하여 허가를 받아야 한다. 단, 부득이하여 결석계를 제출하지 못한 경우에는 결석 후 1주일 이내에 결석계를 제출하여야 한다. <개정 2016.11.9>

② 지각과 조퇴 3회는 결석 1회로 처리한다.

③ 삭제<2008.9.10>

④ 다음 각 호의 사유로 결석계를 제출한 자는 출석으로 인정한다.

1. 직계가족(부모)의 사망으로 인한 결석은 7일간 출석으로 인정하며, 배우자 및 자녀 사망으로 인한 결석은 5일, 외조부모, 조부모, 형제자매 사망으로 인한 결석은 3일간 인정한다. <개정 2018.11.14.>

2. 병사관계(징병검사)로 인한 결석은 병무청 통지서가 있을 때에 1일간 출석으로 인정한다. <개정 2018.11.14.>
3. 총장이 승인하는 공적 행사에 참가하는 경우 그 참여기간을 출석으로 인정한다.
4. 학부(과)의 학술답사 여행에 참가한 학생은 해당 학부(과)장이 제출한 명단에 따라서 출석으로 인정한다.
5. 본인의 결혼으로 인한 결석은 7일간 인정한다.
6. 본인의 신병으로 인한 결석은 병원에서 인정하는 기간 중 4주를 초과하지 않는 한도 내에서 출석으로 인정한다. 단, 병원에서 발행한 진단서를 첨부하여야 한다.
7. 졸업 예정 학기에 취업, 창업, 인턴, 본교가 인정하는 교육으로 정상적인 수업참여가 불가할 경우 관련 증명서를 첨부하여야 출석으로 인정한다. 단, 국가인증을 받는 건축학과, 간호학과는 예외로 한다. <신설 2016.11.9., 개정 2018.6.20., 2022. 1.25.>
8. 예비군훈련에 참여하고 그 증빙서류를 제출한 경우 그 기간을 출석으로 인정한다. <신설 2018.11.14.>
9. 체육특기자의 출석인정은 체육부 규정에 따른다. <신설 2018.11.14.>
10. 재난 및 감염병 등의 특별한 사유가 발생한 경우 총장이 따로 정한다. <신설 2020.8.20.>
11. 본인이 출산한 경우 30일, 배우자가 출산한 경우 10일을 출석으로 인정한다. <신설 2020.8.20.>

제5장 시험 및 성적

제1절 시험

제43조(시험의 실시) ① 시험은 정기시험, 수시시험, 추가시험, 재시험, 졸업종합시험 등으로 구분하며 다음 각 호와 같이 실시한다.

1. 정기시험은 학기말시험으로 하며, 학기말시험은 총수업 시간의 2/3 이상을 출석한 학생만이 응시할 수 있다. 단 온라인에 의한 학점 인정 교과목 등은 예외로 할 수 있다.<개정 2008.9.10, 2011.12.12>
 2. 수시시험은 과제학습, 세미나 등 계속적인 학습활동을 평가하는 시험으로 담당교수 책임하에 행한다.
 3. 교무처장은 부득이한 사유로 정기시험에 응시하지 못한 학생에게 총장의 허가를 얻어 추가 시험을 과할 수 있다.
 4. 재시험은 성적을 D0 이상 취득하지 못한 교과목에 대하여 총장이 필요하다고 인정할 때에 과할 수 있다. 다만, 정기시험에 불응한 자는 재시험에 응시할 수 없다.
- ② 병역, 질병 또는 기타 부득이한 사유로 시험에 응시할 수 없는 경우에는 그 사유와 증빙서류를 첨부하여 성적 대체원을 제출하여야 한다.<개정 2011.8.24>

제44조(시험관리) ① 모든 시험은 해당과목 담당교수의 책임하에 출제 및 관리함을 원칙으로 한다.

- ② 시험답안지 및 성적평가의 근거서류는 담당교수가 10년간 보관하여야 한다.<개정

2008.1.31., 2019.2.15.>

제45조(시험중 부정행위자의 처리) ① 시험 중 부정행위를 적발하였을 경우 감독교수는 감독보고서에 부정행위 내용을 작성 날인하고 부정행위자의 답안지와 함께 교무처에 제출하여야 한다.

② 교무처장은 이를 입학취업처장 및 단과 대학장에게 통보하여 징계를 의뢰한다.<개정 2009.6.17, 2011.8.24>

③ 단과 대학장은 학부(과)장 및 담당과목 교수에게 즉시 통보하고 학생징계위원회 회의를 개최하여 그 결과를 교무처에 통보한다.

④ 교무처는 징계내용을 학적부에 기록하고, 유기정학 처분을 받았을 때는 부정행위 교과목만 “F”로 처리 하고, 무기정학 이상의 처분을 받았을 때에는 해당학기 전과목을 “F”로 처리한다.

⑤ 부정행위로 유기정학 이상의 징계를 받을 경우 장학금 지급을 제한한다. <신설 2020.8.20.>

제45조의2(부정행위의 종류) 면학분위기나 학습평가의 엄정함을 저해하는 부정행위의 내용은 다음 각 호와 같다.

1. 지정시험장 이외에서 작성한 답안을 제출한 경우
2. 부정행위를 목적으로 종이 및 기타 개인소지품에 준하는 곳에 사전 기록해 온 경우
3. 벽면, 책상 위에 기록한 것을 통하여 부정행위를 한 경우
4. 시험 감독원의 지시에 반항한 경우
5. 대리 출석이나 시험에 응시를 한 학생과 이를 응시하게 한 학생의 경우
6. 비공개 원칙의 퀴즈, 과제, 시험 문제나 답안을 온라인 및 오프라인에 공개한 경우
7. 학번(ID, Password)을 임대, 위임, 증여하는 경우
8. 해킹 등으로 본교 시스템 및 프로그램에 접속하거나 이상을 초래하게 하는 경우
9. 출석이나 시험응시에 동일 IP Address(인터넷계약주소)를 사용하는 경우
(미리 신고한 경우는 예외로 함)
10. 온라인시험 중 화면을 이탈하거나 다른 프로그램을 사용하는 경우
11. 중복 로그인 하는 경우
12. 기타 위에 준하는 부정행위를 하거나 계획한 경우
13. 기타 부정한 방법으로 시험에 응시한 경우

[본조신설 2020.8.20.]

제2절 성적 및 학점

제46조(성적의 등급 및 평점) 학업성적은 다음과 같이 분류하며 “D”급 이상을 급제로 하고 “F”급은 낙제로 한다.

등 급	평 점	등 급	평 점
A ⁺	4.50	C ⁰	2.00
A ⁰	4.00	D ⁺	1.50
B ⁺	3.50	D ⁰	1.00
B ⁰	3.00	P	불계
C ⁺	2.50	F	0.00

제47조(평점평균의 산출) ① 평점평균의 산출은 [(교과목별 평점×학점)의 총합]÷수강신청 총학점으로 하며, 소수점 이하 셋째 자리에서 사사오입한다.

② Pass/Fail로 평가되는 교과목은 평점평균 산출시에는 계산하지 아니하며, 학점수로는 인정한다.<개정 2011.8.24>

③ 평점평균 백분을 환산기준은 별지 2와 같다.<개정 2007.7.6., 2013.8.22>

제48조(성적평가) ① 교과목의 성적은 담당교수가 학생의 출석, 과제 및 시험성적 등으로 평가한다. 그러나 실험, 실습, 실기 및 이에 준하는 특수 교과목의 성적은 별도 방법으로 평가할 수 있다.

② 동일 교과목을 재수강하여 취득한 성적을 인정하되 최대 “A” 까지 취득 할 수 있으며 재수강 교과목의 이전 취득 학점 및 성적은 무효로 한다.<개정 2007.7.6, 2014.2.4., 2014.8.27., 2016.11.9.,2017.6.26., 2020. 8.20.>

③ 재수강한 교과목 중 이미 취득한 성적의 무효로 인한 그 당해 학기의 학사경고는 취소 되지 아니한다.

④ 교수의 자녀가 부모의 강의를 수강한 경우 최종 성적 부여 시 출석, 과제 제출, 시험 등 성적 산출 근거를 학과장에게 제출하여 학과장이 성적 공정 여부를 확인하여야 한다.<신설 2019.2.15.>

제49조(등급별 분포비율) ① 학업성적의 등급별 분포 비율은 다음 기준에 준 한다.

등 급	비율	
	교양	전공
A ⁺ , A ⁰	0 ~ 25%	0 ~ 30%
B ⁰ 이상	0 ~ 70%	0 ~ 70%
C ⁺ ,이하	30% 이상	30% 이상

② 등급별 분포비율 예외 교과목은 다음 각 호와 같으며, A의 비율은 30%를 초과할 수 없다.

1. 교직과목(전공 교과교육영역과목 포함)
2. 군사학과목
3. 실험실습 교과목 <개정 2020.8.20.>
4. 4학년 전공교과목(5년제 건축학과는 5학년 전공교과목) <개정 2022.4.11.>
5. 수강인원 10명 미만 교과목
6. 그 외 총장이 인정하는 교과목

[전문개정 2018.11.14.]

③ 천재지변 또는 교육과정의 운영상 부득이한 경우 총장이 따로 정한다. <신설 2020. 5.13., 2020.8.20.>

1. 삭제 <2020.8.20.>
2. 삭제 <2020.8.20.>

④ 다음 각 호에 해당하는 교과목은 등급별 분포비율을 적용하지 않는 절대평가를 적용할 수 있다. <신설 2020.8.20.>

1. 캡스톤디자인
2. 국고지원사업으로 개설되는 10명 미만의 전공 교과목

제50조(성적처리) ① 학기 중 수업일수 1/2 이상을 출석하고 중간고사에 응시한 후 입대 휴학한 자의 해당학기 성적은 중간고사 성적 및 과제물 성적으로 100% 대체할 수 있다.

② 총장이 인정한 공식행사로 인하여 중간고사나 기말고사 중 어느 하나를 응시하지 못한 경우에는 한 번의 정기시험 성적으로 100% 대체 인정받을 수 있다.

③ 두 번의 정기시험 중 그 한 번을 질병 및 기타 사유로 응시하지 못하였을 경우에 그 불응 사유가 승인되면 한 번의 정기시험 성적의 80%를 인정받을 수 있다.

④ 다음 각 호에 해당하는 과목의 성적은 취소한다.

1. 징계 또는 기타 사정으로 수업일수 2/3 이상의 출석이 불가능한 경우 수강 신청한 모든 과목의 성적
2. 삭제<2008.9.10>
3. 소정학점을 초과하여 얻은 교과목의 성적
4. 수강신청을 하지 아니한 과목의 성적
5. 시험 중 부정행위 또는 기타 부정한 방법으로 얻은 과목의 성적
6. 행정착오에 의한 성적<개정 2011.12.12.>
7. 교수의 자녀가 부모의 강의를 수강하였을 경우 담당교수가 수강 미신고, 성적 산출 근거 미제출 등의 사항을 위반한 과목의 성적<신설 2019.2.15.>

제50조 1 (성적확인 및 발송) ①매 학기 성적표는 세부요소별 평가항목을 포함하여 통합정보시스템에서 열람·확인 한다.<개정 2017.6.26>

② 학사경고자의 성적표는 다음 학기 개강 전까지 학생보호자의 주소지로 발송한다.

[본조신설 2015.1.7.]

제51조(성적평가표 제출) ① 각 교과목의 담당교수는 학기말시험 종료 후 7일 이내에 성적을 산출하여 통합정보시스템에 입력하고, 5일간 성적 공람 및 이의신청 기간을 거쳐 최종 성적평가표를 교무처에 제출한다.<개정 2011.8.24., 2012.11.7., 2020.8.20.>

② 삭제<2011.8.24>

제52조(성적이의 신청 및 정정) ① 성적정정은 성적 공람기간에 해당 학생이 담당교수에게 통합정보시스템을 통하여 성적이의 신청을 해야 하며, 최종 성적평가표 제출 후에는 성적정정을 불허한다. <개정 2017.6.26., 2018.11.14.>

② 성적정정을 요구 받은 해당과목 담당교수는 성적을 재심하여, 성적 공람기간 중에 통합정보시스템을 통하여 수용여부 결과를 이의 신청자에게 통보하여야 한다. <개정 2017.6.26., 2018.11.14.>

③ 성적이의신청 기간 외에는 성적이의를 신청할 수 없음을 원칙으로 한다. 단, 기재착오 또는 누락의 경우에는 담당교수가 증빙서류를 포함하여 성적 정정을 신청하고 총장의 승인을 얻어야 한다. <개정 2018.11.14.>

제53조(학점포기) ① 삭제 <2014.2.4.>

② 삭제 <2014.2.4.>

③ 삭제 <2014.2.4.>

④ 삭제 <2014.2.4.>

제54조(학기별 성적순위) 학기별 성적의 순위는 다음 각 호의 순서에 따라 정한다.

1. 소정의 과목을 이수하고 총 평점평균이 높은 자
2. 해당학기의 총 취득학점이 많은 자
3. 제1전공과목의 평점평균이 높은 자
4. 제1전공의 취득학점이 많은 자
5. 직전학기 성적을 위의 순서에 따라 적용하며, 직전학기 성적으로도 처리 안 될 경우 그 전학기를 적용한다. 단 직전학기의 성적이 없는 1학년의 경우 입학성적을 적용한다. <신설 2008.1.31>

제55조(학사경고) ① 해당학기 성적의 평점평균이 1.50 미만인 학생에게는 학사경고를 하고 다음 학기 개강 전까지 본인과 보호자에게 통지하여 한다. 단, 8학기(5년제 건축학과는 10학기)이상 등록 후 받은 성적에 대하여는 학사경고 횟수에 포함하지 아니한다. <개정 2015.1.7., 2022.4.11.>

② 학사경고를 받은 자는 다음 학기 수강 신청시 학점을 제한할 수 있다. 단, 제33조 제⑦항에 의한 교육프로그램 이수자는 예외로 할 수 있다. <개정 2015.1.7.>

제6장 휴학 및 복학

제56조(일반휴학) ① 일반휴학은 다음 각 호에 해당되는 경우에 허용한다.

1. 가정사정, 질병, 상해, 임신, 출산, 만 8세 이하의 자녀 양육, 창업 또는 기타 부득이한 사유로 인하여 해당학기 등록기간에 등록을 할 수 없는 경우 <개정 2013.12.11., 2018.2.21., 2018.11.14.>
2. 등록을 마친 후 예기치 않았던 사유로 인하여 1개월 이상 수학을 할 수 없는 경우
3. 신입생 또는 편입생의 경우에는 입학 후 첫 학기에는 휴학을 허용하지 않는다. 단, 총장이 인정하는 부득이한 경우에는 수업일수의 3/4까지 허용할 수 있다.
- ② 일반휴학은 학기개시 전까지 신청할 수 있으나, 당해학기 등록을 마친 학생의 경우 수업일수 3/4선까지 신청할 수 있다.<개정 2018.2.21.>
- ③ 일반휴학 신청자는 휴학원서를 작성한 후 학부(과)를 경유하여 교무처에 제출한다.<개정 2009.6.17., 2018.2.21>

제57조(군입대 휴학) ① 군입대 휴학은 입영통지서를 받고 징집, 소집, 지원에 의하여 군부대에 입대하는 경우에 한하며, 입영일 1주전까지 휴학원서를 제출하여야 한다. 단, 군복무를 위한 교육기간도 군 휴학기간에 포함한다.<개정 2018.2.21.>

② 군입대 휴학의 제출서류는 다음 각 호와 같다.

1. 입대휴학원서 1부 <개정 2016.7.13.>
2. 입영통지서 사본 또는 입영사실확인서 1부 <개정 2016.7.13.>

③ 군입대 휴학의 절차는 다음 각 호와 같다. <개정 2009.6.17.,2016.7.13.>

1. 휴학원서를 작성한 후 경유처를 경유하여 교무처에 제출한다.
2. 입영 후 귀향조치를 받은 경우에는 귀향 일로부터 1주일 이내에 교무처에 신고하여야 한다.
3. 해당학기 개시 전까지 휴학 또는 등록을 하지 않은 학생이 군입대 휴학을 하고자 할 때에는 먼저 등록금을 납부하여야 한다.

④ 일반휴학중 군입대 할 경우에는 입대휴학원서를 제출하여야 한다. <개정 2016.7.13.>

제58조(복학) ① 일반휴학을 한 후 휴학기간이 만료되었거나 군입대 휴학 후 제대한 경우에는 복학을 하여야 한다. 만약 복학대상학생이 소정기간 내에 복학을 하지 아니한 경우에는 미복학으로 제적된다.

② 복학하고자 하는 학생은 매 학기 초 30일 이내에 통합정보시스템을 통하여 복학완료해야 한다.<개정 2018.2.21.>

③ 복학하고자 하는 학생은 다음 각 호의 사항을 이행하여야 한다.<개정 2009.6.17., 2018.2.21>

1. 복학신청
2. 등록금 납부
3. 수강신청

④ 일반휴학 후 휴학을 취소하고자 하는 자는 매학기 초 30일 이내에 소정의 절차를 거쳐 휴학취소원을 교무처에 제출하여야 한다.<개정 2009.6.17>

제7장 재입학

제59조(자격) 학칙 제10조의 2의 규정에 의한 재입학은 본교에서 1학기 이상을 이수한 자를 대상으로 한다. 단, 입학학기에 군입대, 질병, 상해로 인한 휴학자는 예외로 할 수 있다.
<개정 2015.12.16., 2018.2.21>

제60조(신청 및 허가) ① 재입학하려는 자는 매학기 소정기간 내에 대학에서 정한 절차에 따라 재입학 신청을 하여야 한다.

② 교무처장은 재입학 적격여부를 심사하고 총장이 이를 허가한다.<2018.2.21.>

③ 재입학은 재적하였던 학부(과)의 동일 학년으로 허가 한다.<2018.2.21.>

④ 삭제<2010.1.27>

제61조(학년과 학점) 재입학자에 대해서는 이전에 취득한 학점을 통산하여 인정할 수 있으며, 해당 학부(과) 및 학년 교육과정에 따라 잔여 과정을 이수하도록 한다.

제62조(등록) 재입학이 허가된 자는 소정기간 내에 수강신청과 등록금 납부 등 수학에 필요한 절차를 완료하여야 한다.

제8장 편입학

제63조(편입학) ① 편입학은 학사편입학과 일반편입학으로 구분하되, 모집에 관한 세부 사항은 모집 시마다 이를 총장이 따로 정한다.

② 일반편입학의 경우 대학에 재적중인 학생이나 또는 재적했던 자인 경우 지원할 수 있으며, 매 학년초(또는 학기초) 전 학년도 1, 2학년의 모집 단위별 제적자 수만큼 3학년, 4학년에 편입학을 허가할 수 있다.<개정 2008.9. 10>

③ 학사편입학의 경우 학사학위를 취득한 자 또는 익년학기 개시일 이전까지 취득예정자가 지원할 수 있으며, 매 학년초(또는 학기초) 3학년 전체 정원의 2% 이내와 해당모집단위 정원의 4% 이내에 한하여 정원외로 허가할 수 있다. <개정 2020.1.16.>

제64조(일반 편입생의 학점인정 및 이수) ① 전적대학에서 이수한 교과목에 대한 학점은 다음 각 목과 같이 인정하고 남은 과정을 이수케 한다.<개정 2008.9.10, 2009.1.29, 2011.8.24., 2014.2.4., 2022.4.11.>

구 분	졸업최소인정 학점이 130인 학부(과)	졸업최소인정학 점이 132인 학부 (과)	졸업최소인정 학점이 140인 학부(과)	졸업최소인정학 점이 142인 학부 (과)	건축학과 【5년제】
2학년 편입	33학점 까지	34학점 까지	35학점 까지	36학점 까지	32학점 까지
3학년 편입	65학점 까지	66학점 까지	70학점 까지	71학점 까지	64학점 까지
4학년 편입	98학점 까지	99학점 까지	105학점 까지	107학점 까지	-

② 전공과정은 학부(과)장, 교양과정 및 기타과정은 교무처장이 심사하고, 이를 교무처장이 총장의 승인을 받아 이수를 인정한다.

③ 전적대학 이수학점의 인정심사는 다음 각 호의 기준에 따른다.

1. 전공학점은 전적대학 이수과목 중 편입학 한 학부(과)의 1, 2, 3학년에 개설된 전공과목과 동일 또는 유사한 과목에 한하여 편입학부(과)의 전공과목을 이수한 것으로 인정하고, 학점으로만 표기한다.<개정 2008.9.10>
2. 교직학점은 전적대학 이수과목 중 본교에 개설된 교직과목과 유사한 과목에 한하여 인정하고, 학점으로만 표기한다.<신설 2009.1.29>
3. 교양학점은 위 호의 인정과목을 제외한 과목을 인정하고 학점으로만 표기한다.<개정 2008.9.10>
4. 전적대학 이수과목의 학점이 본 교 교과목의 학점과 상이할 때에는 합산 또는 분리하여 인정할 수 있다.
5. 편입 학년 이전에 개설된 교양필수 및 전공필수 과목은 이수 면제한다. 단, 『기독교정신과 아펜젤러인성』은 예외로 하며, 관련 교육인증평가 기준충족을 위해 건축학과는 전공필수과목, 간호학과는 학과 지정 전공과목을 개설학년에 상관없이 이수하여야 한다.<개정 2008.9.10., 2020.1.16., 2022.6.14., 2022.12.14.>

④ 편입학생의 교육과정 이수는 편입학한 학년의 학부(과) 교육과정을 적용함을 원칙으로 한다. 단, 편입학한 이전에 개설된 교육과정이 변동되어 수강이 어렵다고 인정되면 이수 면제 할 수 있다.

⑤ 편입 이후 전공과정의 학점이수는 다음 각 호와 같다.

1. 2, 3학년 편입 단수전공자 : 전적대학 전공 인정학점을 포함하여 45학점 이상(5년제 건축학과는 131학점 이상, 간호학과는 94학점 이상) <개정 2008.9.10., 2018.6.20., 2020.1.16., 2021.8.18., 2022.4.11., 2022.6.14., 2022.12.14.>
2. 4학년 편입 단수전공자 : 전적대학 전공 인정학점을 포함하여 24학점 이상<신설 2008.9.10>
3. 다전공자 : 36학점 이상 <개정 2011.12.12., 2013.5.8, 2014.2.4>
4. 부전공자 : 18학점 이상 <개정 2011.12.12, 2014.2.4>
5. 교직과정 이수자 : 전적대학 전공교직인정과목을 포함하여 50학점 이상<개정 2009.1.29, 2014.2.4>

제65조(학사 편입생의 학점인정기준) ① 학사편입학생의 학점인정은 전적대학 이수교과목에 대한 개별인정은 하지 않고 총 취득학점으로 졸업이수 학점의 1/2를 인정한다. 단, 문화예술대학 건축학과로 편입할 경우 64학점까지 인정한다.<개정 2011.8.24., 2020.1.16., 2022.4.11.>

② 학사 편입생의 교육과정 이수는 교양과정은 이수면제하고, 전공과정은 편입학한 학년의 학부(과) 전공교육과정 적용을 원칙으로 하며, 편입 이후의 전공필수과목은 전적대학에서의 이수여부에 관계없이 이수하여야 한다. 단, 간호학과와 건축학과의 경우 간호교육인증평가, 건축학과의 경우 건축학교육인증평가 기준 충족을 위해 학과에서 지정한 과목을 이수하여야 졸업할 수 있다.<개정 2020.1.16., 2022.6.14.>

③ 기타 학사 편입생의 일반사항은 일반편입학생에게 적용되는 규정을 준용한다.

제66조(편입학자의 학적부 기재방법) 편입학생의 전적대학 이수 학점 중 본교에서 인정한 학점은 교양 및 전공으로 구분하여 총 학점을 기재한다.

제9장 졸업

제67조(졸업자격) 졸업사정에 합격하여 학사학위를 받으려면 다음 각 호의 기준을 충족하여야 한다.

1. 등록의 횟수

가. 신입학자 : 8학기 이상

나. 2학년 1학기 편입학생 : 6학기 이상

다. 2학년 2학기 편입학생 : 5학기 이상

라. 3학년 편입학생 : 4학기 이상

마. 4학년 편입학생 : 2학기 이상<신설 2009.1.29>

바. 학사편입학생 : 4학기 이상

사. 학칙 제4조 제2항에 의한 조기졸업자 및 문화예술대학 건축학과 【5년제】 전공의 경우는 예외로 한다.<개정 2011.8.24., 2022.4.11.>

2. 입학연도별 학부(과) 교육과정표에 명시되어 있는 졸업소요 최저 이수 학점 (별지 3)을 취득한 자로 한다.<개정 2008.1.31, 2010.10.13, 2011.1.26, 2011.8.24, 2011.12.12>

제68조(조기졸업) ① 학칙 제4조 제2항에 따라 조기 졸업을 신청하려는 자는 매학기 “F”에 해당하는 등급이 없는 자로서 6학기 내지 7학기 말까지 제67조 2호의 기준을 충족해야 하며 총 성적 평점 평균이 4.25 이상인 자이어야 한다.<개정 2010.1.27>

② 제1항의 자격을 갖춘 자로서 조기졸업을 하려는 자는 해당 학기 정해진 기간에 조기졸업신청서를 제출하여 허가를 받아야 한다. <개정 2020.8.20.>

③ 편(재)입학자는 조기졸업을 할 수 없다. 단, 3년제 전문대학을 졸업하고 연계교육과정에 의해 편입한 학생의 경우는 예외로 할 수 있다.

④ 징계처분을 받은 자는 조기졸업을 할 수 없다.

제69조(졸업성적의 순위) 졸업성적의 순위는 전·후기 졸업대상자를 모두 포함하여 다음 각 호에 따른다.

1. 총 평점평균이 높은 순서에 따라 정한다.

2. 평점이 동일한 경우에는 총 취득학점이 많은 순에 따라 정한다.

3. 총 취득학점이 동일한 경우에는 제1전공의 평점평균이 높은 순서에 따라 정한다.

4. 제1전공의 평점평균이 동일한 경우에는 제1전공의 취득학점이 많은 순에 따라 정한다.

제70조 삭제<2019.2.15.>

제70조의2(학사학위취득 유예) ① 학사학위취득 유예 신청은 해당 학기말 성적공람기간 중

료일로부터 21일 이내로 하고, 취소신청은 졸업사정 2일전까지로 하며, 이후로는 학사학위취득 유예를 취소할 수 없다.

② 제1항에도 불구하고 긴급한 필요가 있는 경우 학사학위취득 유예의 허가를 제한할 수 있다.

③ 학사학위취득 유예 학생이 수학을 계속할 경우에는 9학점 이내로 수강할 수 있고, 이미 졸업학점으로 인정된 교과목은 재수강 할 수 없으며, 학칙시행세칙(Ⅰ) 제4조에 의거하여 수강신청 학점에 대한 등록금을 납입하여야 한다.

④ 학사학위취득 유예 기간에 취득한 학점은 성적에 반영되나, 학사학위취득 유예 기간 중 취득한 성적을 포함한 추가적인 졸업자격 심사는 실시하지 않는다.

⑤ 학사학위취득 유예 학생은 휴학할 수 없다.

⑥ 학사학위취득 유예 학생이 취업 등의 사유로 수학을 계속할 수 없는 경우 학기말고사 이전 까지 수강을 포기할 수 있으며, 당해 학기 졸업신청으로 간주한다.

⑦ 수강하지 않는 학사학위취득 유예학생에게 학교 시설 이용 및 학적 보유에 따른 비용을 부과할 수 있다.

[전문개정 2019.2.15.]

[본조신설 2011.8.24.]

제10장 학적부 기재사항 변경

제71조(학적부 기재사항 변경) ① 학적부와 가족관계등록부상의 기재 사항이 상이하여 정정 하고자 하는 경우에는 변경내용이 기재된 서류를 교무처에 제출하여야 한다. <개정 2017.6.26>

② 정정사항에 따른 제출서류는 다음과 같다. <개정 2017.6.26>

1. 개명, 성별, 주민등록번호의 변경: 기본증명서 또는 주민등록표초본
2. 국적변경: 국내거소사실증명 또는 국적법에 따른 국적관련증명서
3. 보호자의 주소가 변경: 보호자 기준의 주민등록표등본

제11장 제 증명 발급

제72조(제 증명 발급) ① 본교에 재학, 제적, 수료 또는 졸업한 학생은 본인의 원에 의하여 대학에서 제공하는 각종 증명서를 발급 받을 수 있다.

② 제 증명 발급을 신청할 때에는 소정의 수수료를 납부하여야 한다.

③ 제 증명서 발급에 관한 사항은 이를 따로 정한다.

부칙

1. (시행일) 본 제정 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2007년 1월 16일 부터 시행한다. 단, 제68조 제①항의 적용은 2007학년도 입학생부터 적용한다.

2. (경과조치) 본 학칙시행세칙(Ⅰ)의 제정에 따라 본 학칙시행세칙(Ⅰ) 시행일로 부터 학사에 관한 내규, 교육과정 운영규정은 폐지한다. 단, 2007년 1월 16일 이전에 관한 사항은 해당 학년도 학사에 관한 내규 및 관련 규정에 따른다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2007년 7월 6일 부터 시행한다. 단, 제7조 제②항의 등록금 반환 기준은 2007년 3월 23일 부로 소급하여 적용한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2008년 1월 31일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2008년 9월 10일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2009년 1월 29일부터 시행한다. 단, 제18조 제1항, 제4항, 제27조 제3항, 제33조 제1항, 제5항, 제64조 제1항, 제5항 5호, 제67조 제2호의 적용은 2009학년도 신입생 및 2010학년도 2학년, 2011학년도 3학년, 2012학년도 4학년 편입생부터 한다.

2. (2009~2012 신(新)교육과정 시행에 따른 경과 조치) 2005~2008 교육과정과 2009~2012 교육과정에서 공통으로 개설된 필수 교과목은 모두 이수하여야 하며, 공통으로 개설되지 않은 필수 교과목은 이수 면제한다. (교양 교과목과 전공 교과목에 동일하게 적용)

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2009년 6월 17일부터 시행한다.

2. (경과조치) 아펜젤러국제학부의 졸업소요 최저 이수학점의 적용은 2009학년도 신입생부터 한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2009년 11월 11일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2010년 1월 27일부터 시행한다. 단, 제68조 제1항은 2010학년도 입학생부터 적용한다.

2. (경과조치) 2009~2012 교육과정을 적용받는 2009학년도 이후의 신(편)입생 및 전부(과) 학생 중 본인의 의사에 따라 공학교육인증프로그램에 참여하는 학생이 또 다른 공학교육인증교육과정을 복수전공할 때 제1전공 최저 이수학점은 62(설계 18포 함)로 적용한다.

3. (경과조치) 공학교육인증프로그램 참여자가 복수전공을 할 경우 제2전공을 위한 최저 이수학점은 2008학년도 이후의 신(편)입생 및 전부(과) 학생에게 적용한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2010년 6월 16일부터 시행한다. 단, 제33조 제2항은 2008학년도 이전의 신(편)입생에게도 적용한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2010년 10월 13일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제18조 제1항, 제35조 제2항, 제53조 제1항은 2010년 8월 30일부로 소급하여 적용한다.
3. (경과조치) 공학교육인증교육과정 폐지에 따른 변경은 2008학년도 이후의 신(편)입생에게 적용한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2011년 1월 26일부터 시행한다.
2. (경과조치) 별지 3의 공과대학 건축학 전공에 대한 졸업소요 최저 이수학점은 2011학년도 신입생부터 적용한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2011년 8월 24일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제13조 제1항, 제18조 제1항 제1,2,3,4호, 제4항 제1, 2호, 제33조 제1항, 제38조 제1항, 제3항, 제64조 제1항, 제 65조 제1항, 제67조 제1호의 사, 2호는 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2011년 12월 12일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2012년 4월 18일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2012년 11월 7일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제27조제3항의 학부(과)별 전공과목 개설학점에서 가정교육과는 2013학년도에 한해 한시적으로 126학점으로 한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2013년 2월 19일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2013년 5월 8일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2013년 8월 22일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2013년 12월 11일부터 시행한다. 단, 제49조(등급별 분포비율)는 2014학년도 1학기 성적평가부터 적용한다.

부칙

- 1.(시행일) 이 변경 세칙은 2014년 2월 4일부터 시행한다. 단, 제53조(학점포기)는 폐지하나

2013학년도 이전 입학자는 1회에 한하여 2013-2학기이전 성적에 대하여 6학점까지 학점 포기를 할 수 있다.

부칙

이 개정 세칙은 2014년 8월 27일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2015년 1월 7일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2015년 6월 10일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2015년 12월 16일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2016년 4월 14일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2016년 7월 13일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2016년 9월 7일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 시행세칙(Ⅰ)은 2016년 11월 09일부터 시행하나 제42조 ④항의 7호는 2016년 8월 29일부터 소급하여 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2017년 6월 26일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2017년 9월 13일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2018년 2월 21일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2018년 6월 20일부터 시행한다.
2. (경과조치) 단, 제64조(일반 편입생의 학점인정 및 이수) ⑤항 1에서 5년제 건축학 전공자의 123학점 이상에 대한 적용은 2019학년도 편입생부터 한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2018년 9월 12일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2018년 11월 14일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2019년 2월 15일부터 시행한다. 단, 제8조(학업연장자의 등록)는 2020학년도 1학기부터, [별지 5] 전임교원의 책임학점표의 보직명칭변경은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2019년 6월 26일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2019년 8월 8일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2020년 1월 16일부터 시행한다.

부칙<2020.1.16.> (배재대학교 학칙)

1. (시행일) 이 변경학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행 이전의 하위드대학, 서재필대학, 아펜젤러대학, 김소월대학 재적생은 2020학년도부터 변경되는 학제에 따라 인문사회대학, 경영대학, 자연과학대학, AI·SW창의융합대학, 문화예술대학에 재적하는 것으로 본다. <개정 2020.1.16.>
②~⑬ <생략>

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2020년 9월 1일부터 시행한다. 단, 제33조의2, 제42조④항10호, 제49조③항은 2020년 3월 16일부터 소급하여 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2020년 11월 11일부터 시행한다.
2. (경과조치) 성과관리센터장, 중앙도서관장, 정보관리센터장의 책임학점은 2020학년도 1학기부터 소급하여 적용한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2020년 12월 9일부터 시행한다.
2. (경과조치) 학생성장센터장의 책임학점은 2020학년도 1학기부터 소급하여 적용한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2021년 1월 13일부터 시행한다.
2. (경과조치) [별지3] 졸업소요 최저 이수학점은 2020년 3월 1일부터 소급하여 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2021. 2. 3.부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2021년 8월 18일부터 시행한다. 단, 제4조제3항제2호, 제22조, 제23조의 4 및 제27조제3항의 개정규정은 2021년 9월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제6조, 제7조의 경우 2021학년도 1학기 등록금을 납부하고 휴학하는 경우부터 적용한다.
3. (소급적용) 제64조제5항제1호의 경우 2020학년도 편입생부터 소급적용한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅰ)은 2021년 10월 13일부터 시행한다.

2. (경과조치) [별지 5] 비정년계열 전임교원의 강의시수 인정은 시행일 이후 임용계약부터 적용한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2022년 1월 25일부터 시행한다.

부칙(학제 변경에 따른 명칭 변경)

(시행일) 이 규정은 2022년 4월 11일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2022년 6월 14일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2022년12월14일부터 시행한다. 단, 제64조제5항의 경우 2023학년도 편입생부터 적용한다.
2. (경과조치) 제22조의2제2항, 제27조제3항은 2022년9월1일부터 적용한다.

[별지 1] <삭제 2011.12.12>

[별지 2] 평점평균 백분율 환산기준 (4.5 만점기준) <개정 2013.8.22.>

등급	평점평균	환산점수	등급	평점평균	환산점수
A+	4.5	100.0	C+	2.65~2.74	79.0
	4.45~4.49	99.0		2.55~2.64	78.0
	4.40~4.44	98.0		2.45~2.54	77.0
	4.35~4.39	97.0		2.35~2.44	76.0
	4.30~4.34	96.0		2.25~2.34	75.0
	4.25~4.29	95.0	C	2.15~2.24	74.0
A	4.15~4.24	94.0		2.05~2.14	73.0
	4.05~4.14	93.0		1.95~2.04	72.0
	3.95~4.04	92.0		1.85~1.94	71.0
	3.85~3.94	91.0		1.75~1.84	70.0
	3.75~3.84	90.0	D+	1.65~1.74	69.0
B+	3.65~3.74	89.0		1.55~1.64	68.0
	3.55~3.64	88.0		1.45~1.54	67.0
	3.45~3.54	87.0		1.35~1.44	66.0
	3.35~3.44	86.0		1.25~1.34	65.0
	3.25~3.34	85.0	D	1.15~1.24	64.0
B	3.15~3.24	84.0		1.05~1.14	63.0
	3.05~3.14	83.0		0.95~1.04	62.0
	2.95~3.04	82.0		0.85~0.94	61.0
	2.85~2.94	81.0		0.75~0.84	60.0
	2.75~2.84	80.0	F	0.75미만	0.0

[별지 2-1] 평점평균 백분율 환산기준 (4.0 만점 기준)

등 급	평점평균	환산점수	등 급	평점평균	환산점수
A	4.00	100.0	D	1.49~1.45	69.0
	3.99~3.95	99.0		1.44~1.40	68.0
	3.94~3.90	98.0		1.39~1.35	67.0
	3.89~3.85	97.0		1.34~1.30	66.0
	3.84~3.80	96.0		1.29~1.25	65.0
	3.79~3.75	95.0		1.24~1.20	64.0
	3.74~3.70	94.0		1.19~1.15	63.0
	3.69~3.65	93.0		1.14~1.10	62.0
	3.64~3.60	92.0		1.09~1.05	61.0
	3.59~3.55	91.0		1.04~1.00	60.0
	3.54~3.50	90.0			
B	3.49~3.45	89.5	F	0.99~0.95	59.5
	3.44~3.40	89.0		0.94~0.90	59.0
	3.39~3.35	88.5		0.89~0.85	58.5
	3.34~3.30	88.0		0.84~0.80	58.0
	3.29~3.25	87.5		0.79~0.75	57.5
	3.24~3.20	87.0		0.74~0.70	57.0
	3.19~3.15	86.5		0.69~0.65	56.5
	3.14~3.10	86.0		0.64~0.60	56.0
	3.09~3.05	85.5		0.59~0.55	55.5
	3.04~3.00	85.0		0.54~0.50	55.0
	2.99~2.95	84.5		0.49~0.45	54.5
	2.94~2.90	84.0		0.44~0.40	54.0
	2.89~2.85	83.5		0.39~0.35	53.5
	2.84~2.80	83.0		0.34~0.30	53.0
	2.79~2.75	82.5		0.29~0.25	52.5
	2.74~2.70	82.0		0.24~0.20	52.0
	2.69~2.65	81.5		0.19~0.15	51.5
	2.64~2.60	81.0		0.14~0.10	51.0
	2.59~2.55	80.5		0.09~0.05	50.5
	2.54~2.50	80.0		0.04~0.00	50.0
C	2.49~2.45	79.5			
	2.44~2.40	79.0			
	2.39~2.35	78.5			
	2.34~2.30	78.0			
	2.29~2.25	77.5			
	2.24~2.20	77.0			
	2.19~2.15	76.5			
	2.14~2.10	76.0			
	2.09~2.05	75.5			
	2.04~2.00	75.0			
	1.99~1.95	74.5			
	1.94~1.90	74.0			
	1.89~1.85	73.5			
	1.84~1.80	73.0			
	1.79~1.75	72.5			
	1.74~1.70	72.0			
	1.69~1.65	71.5			
	1.64~1.60	71.0			
	1.59~1.55	70.5			
	1.54~1.50	70.0			

[별지3] 졸업소요 최저 이수학점<개정 2008.1.31, 2009.1.29, 2011.1.26, 2011.8.24, 2011.12.12., 2012.11.7., 2013.2.19., 2013.5.8., 2013.12.11., 2014.2.4., 2015.6.10., 2016.9.9., 2018.6.20., 2020.1.16., 2020.5.13., 2021.1.13., 2021.8.18., 2022.1.25., 2022.6.14., 2022.12.14.>

1. 2022-2025학번 졸업소요 최저 이수학점

단과 대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							계	전공과정							졸업 최저 수점
			교양 필수	교양필수선택					교양 선택		단수전공		다전공		부전공			
				의사 소통 영역	글로벌 영역	정보 해영 영역	미래 소영 영역	균형 영역			전 필수	전 공수	전 공택 소계	제1 전공	제2 전공	제1 전공	부 전공	
인문 사회 대학	기독교사회복지신학과	인문 사회	13	3	6	2	3	9	-	36	24 이하	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130
	국어국문한국어교육학과	인문 사회																
	중국통상학과	인문 사회																
	일본학과	인문 사회																
	영어과	인문 사회																
	스페인어·중남미학과	인문 사회																
	경찰법학과	인문 사회																
	행정학과	인문 사회																
	심리상담학과	인문 사회																
	유아교육과	인문 사회																
경영 대학	경영학과	인문 사회	13	3	6	2	-	6	-	30	69 이하	35 이상	104 이상	-	-	-	-	134
	무역물류경영학과	인문 사회																
	e-비즈니스학과	인문 사회																
	관광경영학과	인문 사회																
	호텔항공경영학과	인문 사회																
	항공서비스학과	인문 사회																
	생명 보건 대학	의생명과학과																
식품영양학과		자연 과학																
원예산림학과		자연 과학																
간호학과		자연 과학																
AI·SW 창의 융합 대학	실버보건학과	자연 과학	13	3	6	2	3	9	-	36	24 이하	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130
	외식조리학과	자연 과학																
	전자공학과	공학																
	전기공학과	공학																
	AI 소프트웨어 공학부	공학																
AI·SW 창의 융합 대학	컴퓨터공학	공학	13	3	6	2	3	9	-	36	24 이하	54 이상	78 이상	39	36	54	18	130
	인공지능소프트웨어학	공학																

단과 대학	학부(과) 또는 전공		계열	교양과정							계	전공과정							졸업 필수 학점	
				교양 필수	교양필수선택					교양 선택		단수전공			다전공		부전공			
					의사 소통 영역	글로벌 영역	정보 문해 영역	미래 소양 영역	균형 학문 영역			전공 필수	전공 선택	소계	제1 전공	제2 전공	제1 전공	부 전공		
		정보보안학	공학																	
		게임공학	공학																	
		모바일소프트웨어학	공학																	
	드론·철도·건설시스템공학과		공학																	
	신소재공학과		공학																	
문화 예술 대학	건축학과 【5년제】		공학	13	3	6	2	-	6	-	30	116 이하	15 이상	131 이상	122	36	131	18	161	
	실내건축학과		공학	13	3	6	2	3	9	-	36	24 이하	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130	
	조경학과		공학																	
	아트앤 웹툰학부	아트앤웹툰	예· 체능																	
		게임애니메이션																		
	광고사진영상학과		예· 체능																	
	미디어콘텐츠학과		인문 사회																	
	의류패션학과		자연 과학																	
	공연예술학과		예· 체능																	
	레저스포츠학과		예· 체능																	
	뷰티케어학과		예· 체능																	

※ 단, 2022학번 간호학과의 경우 변경 전 규정을 아래와 같이 적용한다.

단과 대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							계	전공과정							졸업 필수 학점
			교양 필수	교양필수선택					교양 선택		단수전공			다전공		부전공		
				의사 소통 영역	글로벌 영역	정보 문해 영역	미래 소양 영역	균형 학문 영역			전공 필수	전공 선택	소계	제1 전공	제2 전공	제1 전공	부 전공	
생명 보건 대학	간호학과	자연 과학	13	3	6	2	-	6	-	30	67 이하	43 이상	110 이상	-	-	-	-	140

1. 교양필수(13학점): 채플(1, 2, 3, 4) 각 0.5학점(2학점), 기독교정신과아펜젤러인성 (2학점), 배재인의대학설계(1, 2) 각 1학점(2학점), 글쓰기와읽기(3학점), AI이해및활용(2학점), 오픈소스SW(2학점)
 2. 의사소통영역(3학점): 글쓰기와토론 영역에서 택 1과목(3학점)
 3. 글로벌영역(6학점): 언어 영역에서 택 1과목(3학점), 세계시민 영역에서 택 1과목(3학점)
 4. 정보문해영역(2학점): 미래와기술 영역에서 택 1과목(2학점)
 5. 미래소양영역(3학점): 비전설계 영역에서 택 1과목(3학점)
- * 문화예술대학 건축학과(5년제) 및 생명보건대학 간호학과는 ‘비전설계’ 영역 면제
6. 균형학문영역(9학점): 인문과예술 영역에서 택 1과목(3학점), 사회와문화 영역에서 택 1

과목(3학점), 자연과과학 영역에서 택 1과목(3학점)

* 문화예술대학 건축학과(5년제) 및 생명보건대학 간호학과는 ‘자연과과학’ 영역 면제

2. 2020-2021학번 졸업소요 최저 이수학점

단과대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							교양선택	계	전공과정							졸업최소학점
			교필 ¹	교양필수선택					단수전공			다전공		부전공					
				글로벌의소영 ²	로컬사통영 ³	취·창업실영 ³	군기학영 ⁴	형초문영 ⁴	AI·SW응영 ⁵			심화글쓰영 ⁶	전공필수	전공선택	소개	제1전공	제2전공	제1전공	
인문사회대학	복지신학과	인문사회	10	4	2	4	2	2	-	24	24이하	42이상	66이상	39	36	54	18	130	
	국어국문·한국어교육학과	인문사회																	
	중국학과	인문사회																	
	일본학과	인문사회																	
	글로벌외국어자율전공학부	인문사회																	
	경찰법학과	인문사회																	
	행정학과	인문사회																	
	심리상담학과	인문사회																	
	유아교육과	인문사회																	
	가정교육과	자연과학																	
경영대학	경영학과	인문사회									자연과학								
	무역물류학과	인문사회																	
	전자상거래학과	인문사회																	
	관광축제리조트경영학과	인문사회																	
	호텔레저경영학과	인문사회																	
	외식경영학과	자연과학																	
	항공운항과	인문사회																	
자연과학대학	바이오의약학부	자연과학									67이하	43이상	110이상					140	
	생명공학과	자연과학																	
	원예산림학과	자연과학																	
	정밀응용과학부	자연과학																	
	간호학과	자연과학																	
	실버보건학과	자연과학																	
AI·SW창의융합대	전자공학과	공학									24이하	54이상	78이상	39	36	54	18	130	
	AI·전기공학과	공학																	42이상

단과대학	학부(과) 또는 전공		계열	교양과정							교양선택	계	전공과정							졸업최소이학점
				교필수 ₁	교양필수선택					단수전공			다전공		부전공					
					글로벌의소영 ₂	취·창업실영 ₃	균형기초문영 ₄	AI·SW응용영 ₅	심화글쓰기영 ₆				전공필수	전공선택	소개	제1전공	제2전공	제1부전공	부전공	
학	정보통신공학과		공학																	
	컴퓨터공학과		공학																	
	사이버보안학과		공학																	
	게임공학과		공학																	
	드론·철도·건설시스템공학과		공학																	
	신소재공학과		공학																	
문화예술대학	건축학부	실내건축	공학																	
		건축학	공학																	
	조경학과		공학																	
	아트앤웹툰학과		예·체능																	
	광고사진영상학과		예·체능																	
	미디어콘텐츠학과		인문사회																	
	의류패션학과		자연과학																	
	실용음악과		예·체능																	
	피아노과		예·체능																	

1. 교양필수: 채플(1, 2, 3, 4) 기독교정신과아펜젤러인성(2학점), 기초글쓰기(2학점), 인성리더십(1학점), 감성리더십(1학점), 배재인의대학설계(1, 2), AI이해및활용(2학점), 오픈소스SW(2학점)
2. 글로벌의사소통영역: 1과 2로 편성된 의사소통영어, 의사소통독일어, 의사소통프랑스어, 의사소통스페인어, 의사소통러시아어, 의사소통일본어, 의사소통중국어, 의사소통아랍어 각 영역에서 택 1과목(4학점)
3. 취·창업실무영역: 택 1과목(2학점)
4. 균형기초학문교양영역: 소속 단과대학 영역을 제외한 나머지 영역에서 택 2과목(4학점)
5. AI·SW응용영역: 택 1과목(2학점)
6. 심화글쓰기영역: 택 1과목(2학점)

1. 교양필수: 채플(1, 2, 3, 4) 기독교정신과아펜젤러인성(2학점), 기초글쓰기(2학점), 인성리더십(1학점), 감성리더십(1학점), 배재인의대학설계(1, 2), AI이해및활용(2학점), 오픈소스SW(2학점)

대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정								전공과정							졸업 학점 수집
			교양 필수 ₁	교양필수선택					교양 선택	계	단수전공			다전공		부전공		
				글로벌 의소영 ₂	로 발사 통역 ₃	취 창업 의소영 ₄	·인문 의소영 ₅	환경 의소영 ₆			창 소프 트웨 어 ₇	심 화 쓰 기 ₈	전 필 공수	전 공 선택	소 계	제1 전공	제2 전공	
	공무원법학과																	
아펜 젤러 대학	바이오계열 생물의약학과 바이오생명공학과 원예산림학과	자연																
	IT융합계열 컴퓨터공학과 정보통신공학과 게임공학과 사이버보안학과 전자공학과 드론·로봇공학과	공학										54 이상	78 이상					
	IT융합계열 컴퓨터학과	자연																
	IT융합계열 건설환경·철도공학과	공학																
	나노공학계열 신소재공학과	공학																
	정밀응용과학부 나노고분자재료공학전공 제약공학전공	자연																
	보건의료계열 간호학과	자연							1	25	67 이하	43 이상	110 이상					140
	관광계열 관광이벤트컨벤션학과 관광여가서비스경영학과 항공운항과	사회																
김소 월대 학	관광계열 외식경영학과	자연																
	관광계열 레저스포츠학과	예체																
	문화창조융합계열 미디어콘텐츠학과	인문									24 이하	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130
	문화창조융합계열 광고사건영상학과	예능																
	문화창조융합계열 문화유산학과	자연	8	4	4	4	2	2	-	24								
	문화창조융합계열 건축학부 실내건축학과 조경학과	공학																
	문화창조융합계열 건축학과	공학									108 이하	15 이상	123 이상	114	36	123	18	160
	문화창조융합계열 미디어영상학과 실용음악과 피아노과	예능									24 이하	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130

1. 교양필수: 채플(1, 2, 3, 4) 기독교정신과아펜젤러인성(2학점), 기초글쓰기(2학점),
배재리더십(1, 2, 3, 4), 배재인의대학설계(1, 2)

2. 글로벌의사소통영역: 1과 2로 편성된 의사소통영어, 의사소통독일어, 의사소통 프랑스어, 의사소통스페인어, 의사소통러시아어, 의사소통일본어, 의사소통중국어, 의사소통아랍어 각 영역에서 택 1과목(4학점)
3. 취·창업실무영역: 택 2과목(4학점)
4. 균형기초학문교양영역: 소속 단과대학 영역을 제외한 나머지 영역에서 택 2과목(4학점)
5. 창의와소프트웨어영역: 택 1과목(2학점)
6. 심화글쓰기영역: 택 1과목(2학점)

대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							전공과정							졸업 최저 이수 학점
			교양 필수 1	교양필수선택				교양 선택	계	단수전공			다전공		부전공		
				글로벌 의사 소통 영역 2	균형기 초학문 영역 4	창의와소 프트웨어 영역 5	심화글 쓰기영역 6										
				전공 필수	전공 선택	소계	제1 전공			제2 전공	제1 전공	부 전공					
대덕밸리 캠퍼스	생명공학과	자연	20	4	-	-	-	-	24	24 이하	54 이상	78 이상	39	36	54	18	130

1. 교양필수: 채플(1, 2, 3, 4) 기독교정신과아펜젤러인성(2학점), 기초글쓰기(2학점), 인성리더십(1학점), 감성리더십(1학점), 소통리더십(1학점), 수행리더십(1학점), 배재인
의대학설계(1, 2)
 - 취창업영역: 지식재산권개론(2학점), 창업과기업가정신(2학점), 핵심취업전략(2학점)
 - 실무영역: 4차산업혁명과빅데이터(2학점), 컴퓨터활용과MOS(2학점), 이미지메이킹(2학점)
2. 글로벌의사소통영역: 1과 2로 편성된 의사소통영어, 의사소통독일어, 의사소통 프랑스어, 의사소통스페인어, 의사소통러시아어, 의사소통일본어, 의사소통중국어, 의사소통아랍어 각 영역에서 택 1과목(4학점)

4. 2014-2017학번 졸업소요 최저 이수학점

대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							전공과정							졸업 최저 이수 학점	
			공동교양				계열교양			단수전공			다전공		부전공			
			교양필수 영역 ₁	교양필수 언어영역 ₂	교양필수 자기개발영역 ₃	교양필수 창업실영역 ₄	교양선택 교양선택	계	전공필수		전공 선택	소계	제1 전공	제2 전공	제1 전공	부전공		
									필수	계열 기초 전공								
하워드 대학	글로벌언어문화계열 한국어문학과 영어영문학과	인문	10	4	-	4	-		18	18 이하	6	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130
	글로벌언어비즈니스계열 TESOL·비즈니스영어학		10	4	-	4	-		18									
	스페인·중남미학과 중국학과 일본학과 러시아학과 항공운항과		10	4	-	4	-		18									
	복지·힐링계열		10	4	-	4	-		18									

대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							전공과정							졸업 취업 이수 점	
			공동교양				교양 필수 선택	교양 선택	계	단수전공			다전공		부전공			
			교 필수	언어영 역	자기 개발영 역	창 의성영 역				전공 필수	교 필수 기초 전공	전공 선택	소계	제1 전공	제2 전공	제1 전공		부전공
	심리철학상담학과 복지신학과 실버보건학과								이하		이상							
	교육계열 유아교육과	인문	10	4	-	4	-		18	24	0	42						
	교육계열 가정교육과	자연	10	4	-	4	-		18	이하		이상						
서재필 대학	경영계열 경영학과 무역학과 전자상거래학과 중소기업컨설팅학과	사회	10	4	-	4	-		18	18	6	42	66 이상	39	36	54	18	130
	사회계열 정치언론안보학과 행정학과 공공정책학과 공무원법학과		10	4	-	4	-		18	18	6	42						
아펜젤러 대학	바이오계열 생물의약학과 바이오의생명공학과 생명공학과	자연	10	4	-	4	0-6		18~ 24	18 이하	6	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130
	바이오계열 원예조경학부																	
	IT융복합계열 컴퓨터공학과 정보통신공학과 게임공학과 사이버보안학과 컴퓨터수학과	공학	10	4	-	4	0-6		18~ 24	18 이하	6	42 이상						
	IT융복합계열 전자공학과 전기공학과																	
	IT융복합계열 건설환경·철도공학과	공학	10	4	-	4	0-6		18~ 24	24 이하	0	42 이상						
	나노공학계열 신소재공학과 나노고분자재료공학과	공학	10	4	-	4	0-6		18~ 24	18 이하	6	42 이상						
	나노공학계열 제약공학과	자연																
	보건의료계열 간호학과	자연	10	4	-	4	3	4	25 이상	67 이하	0	43 이상						
김소월 대학	관광계열 관광·이벤트경영학과 호텔·컨벤션경영학과 여가서비스경영학과	사회	10	4	-	4	-		18	18 이하	6	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130
	관광계열 외식경영학과	자연	10	4	-	4	-		18	24 이하	0	42 이상						
	관광계열 레저스포츠학과	예체	10	4	-	4	-		18	24 이하	0	42 이상						
	문화창조융합계열 미디어콘텐츠학과	인문	10	4	-	4	-		18				39	36	54	18	130	
	문화창조융합계열 의류패션학과	자연	10	4	-	4	-		18	24 이하	0	42 이상						
	문화창조융합계열 실내건축학전공	공학	10	4	-	4	-		18	18 이하	12	36 이상						
	문화창조융합계열 사진영상디자인학과 미술디자인학부 연극영화학과 실용음악과 피아노과	예능	10	4	-	4	-		18	24 이하	0	42 이상						
	문화창조융합계열 건축학전공	공학	10	4	-	4	-		18	96 이하	12	15 이상	123 이상	114	36	123	18	160

대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정						단수전공				다전공		부전공		졸업 최저 이수 학점
			공통 교양		산학융합 계열교양				전공필수				제1 전공	제2 전공	제1 전공	부전 공	
			교양 필수 1	교필 선택 언어 영역 2	교양필수												
					자기 계발 영역 3	실무영 역 4	창업 영역 5	필수	계열 기초 전공	전공 선택	소계						
대덕 밸리 캠퍼스	생명공학과	자연	10	4	-	6	6	31	24 이하	0	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130

- 주 1. 교양필수 : 채플(1,2,3,4) 기독교와 현대사회(2학점), 사고와 표현(2학점), 사이버실용영
어1(1학점), 사이버실용영어2(1학점), 배재리더십(1,2,3,4)
2. 언어영역 : 1과 2로 편성된 기초영어, 기초독일어, 기초프랑스어, 기초스페인어, 기초
러시아어, 기초일본어, 기초중국어, 기초베트남어 중 각 영역에서 택 1과목(4학점)
3. 창업·기초실무영역 : 전 계열 공통으로 택2(4학점)
4. 계열교양 : 아펜젤러대학은 계열교양으로 0-6학점 이수

[별지 3-1] 삭제 <2011.12.12.>

[별지 3-2] 삭제 <2010.10.13.>

[별지 4] 삭제 <2021.1.13.>

[별지 5] 전임교원의 책임학점 <신설 2013.12.11., 개정 2014.2.4, 2014.8. 27., 2014. 2015.6.10., 2016.7.13., 2017.9.13., 2018.9.12., 2018.11.14., 2019.2.15., 2019. 8. 8., 2020.11.11., 2020.12.9., 2021.10.13., 2022.12.14., 2023.2.22.>

구분		책임학점 (시수)	비고
부총장		2	
일반대학원장, 처장, 산학협력단장, 대학일자리플러스본부장, 대학교육혁신원장, 퇴직까지 남은 기한이 1년 이하인 정년계열전임교원(정년 및 명예퇴직에 한함)		3	
대학장, 교목실장, 대덕밸리캠퍼스장, 부처장, 산학협력부단장, 교수협의회장, 평생교육원장, 대학교육혁신부원장, 성과관리센터장, 중앙도서관장, 정보관리센터장, 국책사업총괄관리단장, 교원노동조합 대표간부 1명		6	
특수대학원장, 유치원장, 박물관장, 배재학당역사박물관장, 생활관장, 한국어교육원장, 배재미디어센터장, 창업보육센터장, 중소기업산학협력센터장, 교책연구소장, 대학원부원장, 단과대학부학장, 학생성장센터장, 국책사업총괄관리단 부단장		7	
정년계열교원	연구중점교원 및 산학협력중점교원	6	
	교육중점교원	9	
비정년계열교원	연구중점교원 및 산학협력중점교원	0~6	시수적용
	교육중점교원	9~12	

1. 삭제 <2019.2.15.>
2. 정년계열 전임교원의 책임학점 3~6학점은 3학점 이상, 7학점 이상은 6학점 이상 학부에서 강의하여야 한다. <개정 2021.10.13.>
3. 정부 및 지자체 사업 등 사업단장 또는 수탁 부서장의 책임학점은 총장이 따로 정한다.
4. 학제개편으로 모집이 정지된 학부(과) 소속 교원의 책임학점은 따로 정한다. <신설 2017.9.13., 2023.2.22.>
5. 책임학점(시수)은 강의(실습 포함)학점(시수)만 인정한다. <신설 2021.10.13.>
6. 비정년계열 전임교원 중 상담교수의 책임시수에 관하여는 따로 정한다. <신설 2021.10.13.>
7. 교수노동조합 대표간부 1명에 대하여 3시수를 감면한다. <신설 2022.1.25.>

학칙 시행세칙(II)

[제정 2007.1.16., 일부개정 2022.12.14.(일부시행 2022.8.1.)]

제1장 총칙

제1조(목적) 본 학칙시행 세칙(II)은 학칙 제67조에 따라 학칙 시행 상 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2장 전공 선택 및 배정

제2조(적용범위) ① 학칙 제2조 제1항에 따라 학부제 운영 학부를 대상으로 한다. 단, 순수 정원 외의 대상자 및 특수재능보유자 중 각 학부에서 인정된 자는 예외로 한다.<개정 2009.6.17>

② 학부 소속의 모든 학생은 필히 1개 이상의 전공을 선택하여 이수하여야 한다.

제3조(전공신청) ① 전공신청은 2학기말 이전 지정된 기간에 소속 학부장 및 학장의 예비승인을 얻어 전공배정신청서를 교무처에 제출하여야 한다.

② 제1항에 따라 전공배정신청서를 제출한 자는 총장의 허가에 의해 2학년 1학기 진입시 전공을 배정 받는다.

제4조(전공배정) ① 전공배정은 본인의 희망에 따라 선택, 배정하는 것을 원칙으로 한다. 단, 특정영역의 지망자가 편중될 경우 학생의 적성, 성적 및 전공분야의 교육여건을 고려하여 조정할 수 있다.

② 각 학부의 전공배정 허용인원은 입학 학년도의 편제정원을 기준하여 전공배정 대상 학생의 비율로 조정한 정원(매 학년도 10월 1일 기준 재학생)의 최소 70%~최대 130%의 범위 내에서 조정하는 것을 원칙으로 한다.<개정 2008.9.10, 2011.8.24>

③ 편입학생 및 재입학생의 전공배정은 입학정원에 관계없이 총장의 승인을 얻어 시행한다.

④ 전공배정 대상자가 지정기간 내에 전공배정 신청을 하지 않은 경우 학부장은 전공별 배정인원을 고려하여 임의로 전공을 배정할 수 있다.

제5조(전공변경) ① 이수중인 전공을 변경하고자 하는 학생은 최초 전공배정으로부터 한 학기 이상을 이수한 재학생에 해당하며 소정기간에 학부장 및 학장의 예비승인을 얻어 전공변경신청서를 교무처에 제출하여야 한다. 단, 전공변경 신청은 재학 중 2회에 한 한다.<개정 2021.8.18.>

② 전공변경의 허용범위는 전공변경 신청자의 편제학년에 적용된 전공별 허용인원의 범위 내로 한다.

③ 삭제<2015.1.7.>

제3장 교내 전부(과)

제6조(허용범위) 학칙 제15조의 규정에 의한 전부(과)의 허용범위는 사범계학과를 포함한 전체 학부(과)로 한다. 단, 생명보건대학 간호학과, 문화예술대학 건축학과 【5년제】로의 전부(과)는 불허함을 원칙으로 하나, 2021학년도 이전 건축학부 신입학자의 경우 건축학과 전과를 허용한다. <개정 2008.1.31, 2011.1.26, 2011.8.24., 2012. 11.7., 2020.1.16., 2022.4.11., 2022.6.14.>

제7조(전·출입 허용인원) ① 학부(과)별 전·출입 허용인원은 2, 3, 4학년 재학 중 학부(과)인원을 제한하지 않고 허가할 수 있다. 다만, 사범계학과로의 전입허용인원은 편입, 재입학, 정원의 입학, 전부(과) 등을 합하여 입학정원의 20%를 초과하지 않는 범위 내에서 허가할 수 있다.<개정 2009.1.29, 2009.11.11., 2011.8.24., 2019. 6.26., 2022.12.14.>

② 삭제<2011.8.24>

③ 삭제<2009.1.29>

④ 모집단위(학과, 전공 포함)가 폐지된 경우에는 제1항의 규정에도 불구하고 전부(과)를 허가할 수 있다.<신설 2011.8.24>

제8조(시기 및 제한) ① 전부(과) 희망자는 제3학기에서 제7학기 학기 시작 전·후 소정 기간에 신청하여야 한다. 단, 편입생은 6학기부터 신청할 수 있다.<개정 2011.8.24., 2013.2.19., 2013.12.11., 2018.11.14., 2019.6.26., 2022.12.14.>

② 전부(과)는 재학 중 2회에 한하여 허용한다. 다만, 모집단위의 폐지에 의한 경우는 전부(과) 횟수에 산입하지 아니한다. <개정 2011.8.24., 2013.2.19., 2019.6.26.>

③ 삭제 <2018.11.14.>

④ 제1항 및 제2항에도 불구하고 모집단위 폐지에 의한 경우는 예외로 한다. <신설 2018.11.14.>

제9조(제출서류) 전부(과)의 제출 서류는 다음 각 호와 같다.

1. 전부(과) 지원서 1부.
2. 소속 학부(과)장의 의견서 1부. 단, 소속 학부(과)장의 의견서를 받지 못한 경우, 교무처장의 확인으로 의견서를 제출한 것으로 인정할 수 있다.
3. 전 학년 성적확인자료 1부.

제10조(사정원칙) ① 전·출입 신청인원이 초과할 경우 전부(과) 직전 학기까지의 성적이 높은 자 및 전부(과) 희망학부(과)의 전공이수학점이 많은 자를 우선으로 한다.

② 각 학부(과)의 요구에 의해 시험(필기 또는 면접) 또는 실기테스트(예능계)를 실시할 수 있다.

제11조(교육과정 이수) ① 전부(과)한 자의 교육과정은 이미 취득한 학점 중 인정되는 과목을

제외하고 당해 학부(과)의 소정의 교육과정에 따라 이수하여야 한다.<개정 2008.9.10., 2015.1.7., 2018.6.20.>

② 전부(과)한 시점 이전의 전공필수 교과목은 이수면제 한다.<신설 2008.9.10.> <개정 2009.2.19., 2011.12.12., 2012.11.7., 2013.2.19., 2015.1.7., 2018.6.20.>

③ 교양필수, 교양필수선택 과목의 이수여부는 전부(과) 시행 학기를 기준으로 한다. <신설 2008.9.10. >

제12조(등록금 정산) ① 전부(과) 확정자의 수강신청 변경과 계열 변동에 따른 등록금 차액은 정산한다.<개정 2008.9.10>

② 수업일수 1/2까지 등록금 차액에 따른 정산이 이루어 지지 않을 경우 전부(과)를 취소할 수 있다.<신설 2008.9.10>

제4장 다전공 및 부전공 <개정 2011.12.12., 2013.5.8>

제13조(허용범위) 다전공 및 부전공의 허용범위는 다음 각 호에 따른다. <개정 2008.1.31, 2009.6.17, 2011.1.26., 2011.12.12., 2013.5.8>

1. 모든 학부(과)의 전공을 개방함을 원칙으로 하며, 3전공 초과 이수는 허락하지 아니한다.

2. 교직과정을 이수한 학생은 사범계열 학부(과)의 다전공을 할 수 있다. 단, 교원자격 취득과 무관한 경우는 사범계열 학부(과)의 다전공을 할 수 있다. <개정 2009.6. 17., 2012.11.7., 2013.5.8>

3. 문화예술대학 건축학과 【5년제】 및 생명보건대학 간호학과의 다전공 및 부전공은 허용하지 아니한다. 단, 건축학과 【5년제】의 디자인컴퓨터이전융합전공은 예외로 한다.<개정 2007.7.6., 2008. 1. 31, 2010.1.27, 2010.10.13, 2011.1.26, 2011.8.24., 2012.11.7., 2013. 5.8., 2020.1.16., 2020.5.13., 2021. 1.13., 2022.4.11.>

4. 삭제<2015.1.7.>

제13조의2(다전공 개설 및 폐지) ① 연계전공 및 융합전공의 신설, 폐지, 변경은 아펜젤러공유대학 교육과정위원회, 학사제도연구위원회, 교무위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아 결정한다.<신설 2019.2.15., 2022.5.11., 2022.12.14.>

② 삭제 <2022.12.14.>

③ 설치·운영되는 연계전공 및 융합전공은 [별지 5]와 같다. <신설 2014. 2.4., 2015.12.16., 2019.2.15., 2020.8.20.>

제14조(신청 자격 및 제한) ① 제1전공 학부(과)에서 2학기 이상 이수하고 본인의 제1전공이 확정된 자로 한다. 단, 편입생의 경우는 제1전공 학부(과)에서 1학기 이상 이수한 자로 한다.

② 교원자격취득을 목적으로 하는 다전공을 이수하기 위한 자는 성적 평점평균이 2.75 이상인 자로 한다.<개정 2009.1.29., 2013.5.8., 2019.2.15., 2020.8.20.>

③ 제3전공 신청 자격은 제1전공의 전공과목을 18학점 이상, 제2전공의 전공과목을 9학점 이상 이수한 자에 한 한다.

④ 제1전공 계열과 다른 계열 학부(과)의 전공을 지원할 경우 학생의 적성과 이수능력 및 지원 학부(과)의 교육여건 등을 감안하여 제한할 수 있다.

⑤ 다전공 및 부전공자가 제1전공의 졸업요건은 갖추었으나, 다전공 및 부전공의 졸업요건을 갖추지 못한 경우에는 졸업이 불가하다. 단, 다전공 및 부전공을 취소하거나 학기연장으로 다전공 및 부전공의 졸업요건을 충족하면 당해학기 학위수여 일정에 맞추어 학위를 수여한다. <개정 2011.12.12., 2013.5.8>

제15조(신청 시기 및 절차) ① 신청 시기는 매학기 소정의 기간 내에 해야 한다. 단, 신청학기를 기준으로 9학기 이상자는 신청할 수 없다. <개정 2013. 5.8., 2018.2. 21., 2020.8.20.>

② 신청자는 통합정보시스템을 이용하여 신청을 하고, 학부(과)를 경유하여 교무처장이 승인한다. 단, 다전공 교직과정이수자는 각 해당 전공 지원서를 작성하여 교무처에 제출하여야 한다.<개정 2009.1.29., 2013.5.8., 2018.2.21>

제16조(교육과정 적용) 다전공 및 부전공의 교육과정은 제1전공과 같은 연도의 교육과정을 적용함을 원칙으로 한다. 단, 총장이 허락하는 특별한 경우에는 교육과정 적용연도를 이수자가 선택할 수 있다. <개정 2011.12.12., 2013.5.8>

제17조(다전공의 전공이수 학점) ① 다전공의 전공이수 학점은 해당 전공 분야의 전공이수 구분에 관계없이 36학점 이상을 이수하여야 한다. <개정 2007.7.6, 2010.1.27, 2011.12.12, 2013.5.8, 2014.2.4>

② <삭제 2010.10.13.>

③ 다전공의 현장실습학기제 및 전공직무체험 교과목은 전공이수 학점으로 최대 15학점까지 인정한다. <신설 2018.11.14., 2022.1.25.>

제18조(연계 및 융합전공의 교육과정) <개정 2014.2.4.>

1. 삭제 <2014.2.4.>

2. 삭제 <2014.2.4.>

① 교육과정상의 편성학점은 연계전공 이수학생의 편의를 위하여 50학점 이상을 편성하는 것으로 한다. <개정 2014.2.4.>

② 교양교과목도 전공교육과정으로 편성할 수 있다. <개정 2014.2.4.>

③ 연계 및 융합전공 교육과정의 편성은 영역별 최소이수기준을 명시하여 각 분야별로 골고루 이수하도록 한다. <개정 2014.2.4.>

④ 연계 및 융합전공 교육과정의 편성은 아펜젤러공유대학 교육과정위원회와 학사제도연구위원회, 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 확정한다. <개정 2014.2.4., 2018.2. 21., 2019.2.15., 2022.12.14.>

제18조의2(연계 및 융합전공운영) ① 연계 및 융합전공교육의 교육과정편성을 위하여 아펜젤러공유대학 교육과정위원회를 둔다. <개정 2014.2.4.,2015.6.10., 2021.1. 13., 2022.5.11.,

2022.12.14.>

② 연계 및 융합전공의 운영 및 관리는 아펜젤러공유대학에서 한다.<개정 2014.2.4., 2019.2.15., 2019.3.1., 2022.5.11., 2022.12.14.>

③ 아펜젤러공유대학 교육과정위원회의 세부 사항은 별도로 정한다. <개정 2019.2. 15., 2021. 1.13, 2022.12.14.>

[본조신설 2011.12.12.]

[제목개정 2014.2.4.]

제19조(부전공의 전공이수 학점) ① 부전공의 경우 해당 전공 분야의 전공이수 구분에 관계 없이 18학점 이상 이수하여야 한다. <개정 2011.12.12., 2014.2.4., 2021.13.13.>

② 부전공의 현장실습학기제 및 전공직무체험 교과목은 전공이수 학점으로 인정하지 않는다. <신설 2018.11.14., 2022.1.25.>

제20조(이수과목 인정) ① 다전공 및 부전공을 중도에 포기하는 경우 이미 취득한 교과목은 자유선택 교과목으로 인정한다.<개정 2009.1.29., 2011.12.12., 2013.5.8>

② 다전공 및 부전공 신청 이전에 다전공 및 부전공의 교과목을 이수하였을 경우 이를 다전공 및 부전공 교과목으로 대체 인정할 수 있다. <개정 2009.1.29, 2011.12.12., 2012.11.7., 2013.5.8>

③ 편입생의 경우 전적대학에서 이수한 교과목으로 다전공 및 부전공 교과목으로 대체 인정받을 수 없다.<개정 2009.1.29., 2011.12.12., 2013.5.8.>

④ 제 1전공에서 이수한 교과목과 연계전공 또는 융합전공의 교과목이 중복될 경우 최대 12학점까지 중복 인정할 수 있다. <신설 2013.5.8.> <개정 2013.8.22., 2014.2.4., 2021.1.13.>

⑤ 삭제 <2014.2.4.>

제21조(실험실습비) 다전공 및 부전공에서 실험실습 과목을 수강하는 경우 이에 소요되는 소정의 실험실습비는 본인이 부담하여야 한다. <개정 2013.5.8.>

제22조(부전공 자격취득) 복수전공을 이수하는 학생이 부전공으로 전환하고자 할 때에는 부전공전환신청서를 교무처로 제출하며, 이수요건은 제출일자를 기준으로 한다. <개정 2018.2.21.>

제23조(교직과정 이수자의 적용) 교직과정 이수자의 다전공에 관한 사항은 다음 각 호와 같다. <개정 2013.5.8.>

1. 사범계열 학부(과) 또는 교직과정 설치 학부(과)의 교직과정 이수 학생으로서 재학 중 주 전공(기본이수과목 또는 분야 21학점 이상 포함)과목 50학점 이상, 다전공 과목(기본 이수과목 또는 분야 21학점 이상 포함) 50학점 이상을 취득한 자는 교원자격증을 복수로 발급 받을 수 있다.<개정 2009.1. 29, 2013.5.8>

2. 다전공은 사범계열 학부(과) 및 교직과정이 설치된 학부(과)에서 허용할 수 있다. 다만 다전공하고자 하는 학부(과)의 기본이수영역 또는 과목을 반드시 이수해야 한다.<개정 2009.1.29., 2009.6.17., 2013.5.8>

3. 삭제<2009.1.29>

4. 자격종별이 다른 다전공의 경우 자격 종별에 관계없이 교육실습은 주전공 과목으로 한번만 실시하며, 다전공의 교육실습은 면제한다. 단, 교과목의 특성상 부득이한 경우 다전공 과목으로 실시할 수 있다.<개정 2008.9.10, 2009.1.29., 2013.5.8>

5. 교직과정 이수신청자 중에 사범계열 학부(과)는 학년도의 학부(과)별 입학정원의 100% 이내, 교직과정 설치학과는 입학 학년도의 학부(과)별 교직과정 승인인원의 2배수 이내에서 선발한다.

<개정 2009.1.29. 2020.1.16.>

제5장 교직과정

제24조(목적) 학칙 제21조의 3의 규정에 의한 교직과정의 이수와 자격취득 절차에 관한 사항을 정한다.

제25조(선발인원) 교직과정이 설치된 학부(과), 표시과목 및 선발인원 등은 [별지 1]과 같다.
<2015.12.16.>

제26조(지원 자격 및 방법) 교직과정 이수자의 지원 자격 및 방법은 다음 각 호에 따른다.<개정 2009.6.17, 2010.6.16>

1. 지원자격

가. 교직과정이 개설, 인가된 학부(과)의 2학년 재학생 중 3학기 이수자<개정 2009.6.17, 2010.6.16>

나. 3학기 성적 평점평균이 2.75 이상인 자<개정 2010.6.16., 2018.2.21>

다. 국가공무원법 제33조 각호의 1에 해당되지 않는 자<개정 2010.1.27>

2. 지원방법 및 선발방법 : 2학년 1학기 수업 종료 전 지정기간에 교직과정 이수신청서를 소속 학부(과)장의 추천을 받은 후 인문사회대학에 제출하고 총장은 교직과정 신청자 중 인성, 적성 및 성적 등을 고려하여 허가한다.<개정 2009.6.17., 2010.6.16., 2013.5.8., 2021.8.18.>

3. 해당 학부(과)의 전공별 승인 인원 범위 내에서 동점자의 경우 다음 각 호의 순서에 따라 선발한다.<신설 2021.1.13.>

가. 교직 적성 및 인성검사 적격자

나. 총 취득학점의 평점평균이 높은 자

다. 전공과목 취득학점의 평점평균이 높은 자

라. 면접 평가 점수가 높은 자

4. 교직과정 이수자로 선발된 학생이 다음 각 호에 해당하는 경우 교직이수 자격은 취소 처리한다. <신설 2021.1.13.>

가. 학칙 제20조에 따라 제적되는 경우

나. 학칙 제40조에 따라 퇴학하는 경우

다. 교직이수를 포기하는 경우

라. 교직 이수 학생이 전과한 경우 원 교직이수 자격이 취소하는 경우(교육과 포함)

5. 학과 통폐합 등으로 교직과정이 폐지된 학부(과)로 복학 및 재입학하는 학생은 교직과정 이수 신청을 할 수 없다. <신설 2021.1.13.>

제27조 (교직과정 교과목) ① 교직과정 이수자의 교직과정 교과목은 [별지 2]와 같으며, 영역별 필수여부 및 본인의 학년에 맞는 수강과목을 결정하여 이수하여야 한다.

② 교직과목이 설치된 학부(과)의 기본 이수과목 또는 분야는 [별지 3]과 같으며, 해당 표시과목 자격증을 취득하기 위하여 기본이수과목 또는 분야를 이수하여야 한다.

제28조 (교직과목 이수학점) 제27조의 교직과목 이수학점은 [별지4]와 같다.<개정 2009.1.29., 2013.5.8>

제29조(교원자격증 신청) 교직과정 이수예정자 명부에 등재되어 교직과정을 이수하고 중등학교 정교사 2급, 유치원 정교사 2급, 전문상담교사 2급 자격증을 취득하려는 자는 졸업하기 소정기간에 교원자격 무시험 검정원서 및 마약·대마·향정신성의약품 중독자가 아님을 증명하는 의사의 진단서 또는 건강검진 결과통보서를 인문사회대학에 제출하여야 한다.<개정 2010.1.27., 2015.1.7., 2021.8.18.>

1. 삭제<2015.1.7.>

2. 삭제<2015.1.7.>

제30조(무시험 검정기준) 교직과정을 이수한 자의 무시험 자격검정은 [별지4]와 같다. <개정 2009.1.29., 2013.5.8>

제31조(학교현장실습) 교직과정 이수중인 자 중 교원자격증을 취득하고자 하는 경우 해당하는 학교 급에서 소정기간에 4주 이상의 학교현장실습을 이수하여야 한다. <개정 2013.5.8., 2021.1.13.>

[제목개정 2021.1.13.]

제31조의2(교원양성위원회) ① 교육과정의 개발·편성 및 운영에 관한 심의·의결, 교원자격 무시험검정실시, 기타 교원양성기관의 장이 별도로 정하는 무시험검정 합격기준 결정 등을 위하여 교원양성위원회를 둔다. <개정 2008.1.31., 2013.5.8>

② 위원회는 외부인사 1인을 포함하여 9명 내외로 구성하며, 위원장은 인문사회대학장으로 한다. <개정 2013.5.8., 2021.8.18.>

③ 재적위원 과반수의 출석으로 개의하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다. <신설 2013.5.8.>

④ 그 밖에 교원양성위원회 운영 등에 필요한 사항은 교원양성위원회 위원장이 정한다. <신설 2013.5.8.>

[본조신설 2007.7.6]

제31조의3(교육봉사활동) 교육봉사활동은 반드시 교직과정 이수중에 신청하여야 하며, 다음

각 호에 따른다.

1. ‘교육봉사활동’ 과목의 수강 신청 후 교육봉사활동신청서를 작성하여 교육봉사 활동 전에 소속 학부(과)를 경유하여 인문사회대학에 제출하고, 교육봉사활동 인정가능여부를 사전에 확인하여야 한다. <개정 2013.5.8., 2021.1.13., 2021.8.18.>
2. 교육봉사활동은 1일 8시간을 초과할 수 없고, 교육봉사활동 후 각 학교(기관)장의 확인을 득한 교육봉사기간을 누적 인정하며 1학점당 30시간 이상 봉사활동 하여야 한다.
3. 교육봉사 후 교육봉사활동 확인서를 해당 학기 기말고사 전까지 인문사회대학에 제출 하여야 한다.<개정 2021.1.13., 2021.8.18.>

[본조신설 2010.6.16.]

제31조의4(학교현장실습 실습비) 교원자격검정령시행규칙 제12조 [별표3]에 의거 학교 현장 실습 소요경비를 해당 학생이 부담하게 할 수 있다.

[본조신설 2021.1.13.]

제6장 계절학기

제32조(계절학기 운영) 학칙 제5조 제②항의 규정에 의거 계절학기의 개설은 여름방학 및 겨울방학 중 필요에 따라 할 수 있다.

제33조(수업시간) 계절학기의 수업시간은 교과목별로 1학점 당 15시간 이상이 되도록 함을 원칙으로 한다.

제34조(수강신청학점) ① 계절학기로 취득할 수 있는 학점의 범위는 6학점 이내로 한다. 단, 7학기(건축학과 9학기)를 이수한 자의 경우는 8학점까지 허가할 수 있다.<개정 2007.7.6., 2022.4.11.>

② 현장실습학기제 및 전공직무체험 교과목 신청자는 별도 규정에 따른다.<신설 2016.9.7., 개정 2017.9.13., 개정 2017.11.8., 2022.1.25.>

제35조(수강인원) 계절학기 개설 교과목은 수강인원이 7명 이상인 교과목에 한하여 개설함을 원칙으로 한다. 단, 졸업 학점 미 취득자를 대상으로 한 교과목, 학칙시행세칙(Ⅰ) 제 22조의 현장실습 교과목 및 제23조의 단기해외연수, IPP, LINC+ 계절학기 교과목의 경우는 예외로 할 수 있다.<개정 2016.9.7., 2017.9.13>

제36조(성적결과조치) ① 계절학기에 취득한 학점과 성적으로는 조기졸업 할 수 없다.

② 계절학기에 취득한 학점과 성적은 졸업사정시 졸업소요학점으로만 합산 정리함으로 정규학기 이수교과목과는 관계없이 별도로 인정한다.

③ 계절학기에서 취득한 학점이나 성적은 학사경고, 장학생 선발성적과는 관계하지 아니 한다.

제37조(등록) ① 계절학기 등록시 수강신청 학점별로 소정의 수업료를 납부하여야 하며, 수업료는 학기개설 전 총장이 이를 따로 정한다. 단, 해외연수관련 교과목은 수업료를 면제 한다. <개정 2014.2.4., 2019.2.15.>

② 수강료 반환 사유가 발생한 경우 학칙 시행 세칙(1) 제6조를 준용한다. <개정 2019.2.15., 2021.8.18.>

제38조(시행공고) 계절학기 시작 20일 전 계절학기 개설에 관한 교과목, 수업시간, 수업료 등 제반사항을 공고한다.

제39조(세부사항) 기타 계절학기 운영에 관한 세부사항은 정규학기에 관한 규정을 준용한다.

제7장 시간제 등록학생

제40조(목적) 학칙 제47조의2의 규정에 의한 시간제등록 학생에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제41조(등록자격) 시간제등록 학생의 지원 자격은 고등학교 졸업자(졸업예정자 포함) 또는 기타 법령에 의하여 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자에 한한다.

제42조(등록인원) 시간제등록 학생의 등록인원은 당해연도 입학정원의 100분의 10의 범위 내에서 총장이 따로 정한다. 단, 예체능계와 사범계학부(과)는 제외한다.

제43조(지원절차) 본 대학에 지원하고자 하는 자는 전형료와 함께 다음 각 호의 서류를 제출하여야 한다.

1. 입학원서(소정양식) 1부
2. 고등학교 졸업(예정)증명서 또는 기타 그 자격을 증명할 수 있는 서류
3. 고등학교 생활기록부 또는 학교생활기록부 1부
4. 기타 대학에서 필요하다고 요구하는 서류

제44조(선발방법) ① 시간제등록 학생의 선발은 출신 고등학교의 성적 또는 면접고사로 선발하되 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

② 본 대학교에서 시간제등록으로 수강하였던 자가 다음 학기에 계속하여 시간제등록을 원할 때에는 우선적으로 선발한다.

제45조(전형시기) 시간제등록 학생의 선발은 매 학기별로 하되 지원자에 대한 전형 시기는 총장이 따로 정한다.

제46조(수강학점) 시간제등록 학생이 신청할 수 있는 학점은 매 학기(계절학기 포함) 9학점을 초과할 수 없으며 연간 18학점을 초과할 수 없다.

제47조(등록금) 시간제등록 학생의 등록금은 매 학기 소정기간에 총장이 정하는 학점 당 등록금을 납부하여야 한다.

제48조(교과와 수업) 시간제등록 학생의 교과와 수업은 정규학생과 통합하여 운영함을 원칙으로 한다.

제49조(학위수여) ① 대학 졸업자와 동등한 학력이 있다고 인정받은 자에 대하여 학위를 수

여할 수 있다. 다만, 본 대학교에서 취득한 학점이 85학점 이상인 자를 대상으로 한다.

② 본 대학에서 학위를 받고자 하는 자는 학칙 및 관련규정에 규정된 졸업요건을 갖추어야 한다.

③ 학위종별은 학칙이 정하는 바에 의한다.

④ 본 대학에서 학위를 받고자 하는 자는 매학기 초 소정기간 내에 해당학부(과)장, 학장을 경유하여 학사학위 신청서를 교무처에 제출하여야 한다.

제50조(학적관리) 시간제등록 학생의 학적은 별도로 관리한다.

제51조(학년배정) 시간제등록 학생에게는 학년을 배정하지 아니한다.

제52조(제 증명 발급) 시간제등록 학생의 학습편의를 제공하기 위하여 학생증, 등록확인서 및 성적증명서를 발급할 수 있다.

제53조(학칙준수 의무) 시간제로 등록한 학생은 본 대학의 학칙과 제 규정을 준수하여야 한다.

제8장 삭제<2010.10.13>

제54조 삭제<2010.10.13>

제55조 삭제<2010.10.13>

제56조 삭제<2010.10.13>

제57조 삭제<2010.10.13>

제58조 삭제<2010.10.13>

제59조 삭제<2010.10.13>

제60조 삭제<2010.10.13>

제61조 삭제<2010.10.13>

제62조 삭제<2010.10.13>

제9장 보칙

제63조(준용) 이 학칙시행세칙(Ⅱ) 외의 사항에 관하여는 학칙과 관계 규정을 준용한다.

부칙

1. (시행일) 본 제정 학칙시행세칙(Ⅱ) 은 2007년 1월 16일 부터 시행한다.
2. (경과조치) 본 학칙시행세칙(Ⅱ)의 제정에 따라 본 학칙시행세칙(Ⅱ) 시행일로 부터 교직과정 운영규정, 복수전공 운영 규정, 부전공 시행규정, 전공 선택 및 배정에 관한 규정, 전부(과)제도 운영 규정 및 시간제 등록학생 운영규정은 폐지한다. 단, 2007년 1월 16일

이전에 관한 사항은 해당 학년도 관련 규정에 따른다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2007년 7월 6일 부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2008년 1월 31일 부터 시행한다.
2. (공학교육인증교육과정 시행에 따른 조치) 제8장 제54조~제62조의 적용은 공학교육인증 교육과정을 운영하는 학부(과)의 2008. 3. 1일 이후 입학하는 신입생 및 2010. 3. 1일 이후 편입하는 편입생부터 적용한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2008년 9 월 10 일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제23조 4호(복수전공자의 교육실습 면제)의 적용은 2008학년도 교육실습 대상자부터로 한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2009년 1월 29일부터 시행 한다. 단, 제11조 제2항, 14조 제2항, 제15조 제2항, 제20조 제1항, 제2항, 제23조 제1호, 제2호, 제4호, 제5호, 제27조 제1항, 제2항, 제28조, 제30조의 적용은 2009학년도 신입생 및 2010학년도 2학년, 2011학년도 3학년, 2012학년도 4학년 편입생부터 한다.
2. (공학교육인증교육과정 참여에 따른 경과조치) 2008학년 3월 1일 이후 공학교육인증교육과정을 실시하는 학부(과) 1학년에 복학 또는 재입학하는 학생의 경우 본인의 의사에 따라 공학교육인증 프로그램에 참여할 수 있다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2009년 6월 17일부터 시행 한다.
2. (경과조치) 제13조 제4호의 적용은 2009학년도 신입생부터 한다.
3. (경과조치) 제23조 제2호의 적용은 2009학년도 1학기부터 한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2009년 11월 11일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2009학년도 2학기부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2010년 1월 27일부터 시행한다.
2. (경과조치) 본 학칙시행세칙(Ⅱ) 제13조, 제17조의 적용은 2008학년도 이 후의 신(편)입생 및 전부(과) 학생 중 본인의 의사에 따라 공학교육인증 프로 그램에 참여하는 자부터 한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)는 2010년 6월 16일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)는 2010년 10월 13일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)는 2011년 1월 26일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)는 2011년 8월 24일부터 시행한다.

2. (경과조치) ① 제4조 제2항, 제6조, 제8조 제3항, 제13조 제3호, 제4호의 단과대학명 및 아펜젤러국제학부 폐지의 적용은 2012학년도 1학기부터 시행한다.
② 제13조 4호중 건축학부 건축학 전공(5년제) 학생의 복수(부)전공 허용은 2012학년도 신(편)입생부터 적용한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2011년 12월 12일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2012년 11월 7일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2013년 2월 19일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2013년 5월 8일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2013년 8월 22일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2013년 12월 11일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2014년 2월 4일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2014년 8월 27일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2015년 1월 7일부터 시행한다.

2. (경과조치) 제17조, 제18조는 2014년 이후 다전공 신청자부터 적용한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2015년 6월 10일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(II)은 2015년 12월 16일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(II)은 2016년 9월 7일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(II)은 2017년 9월 13일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(II)은 2017년 11월 8일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(II)은 2018년 2월 21일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(II)은 2018년 6월 20일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(II)은 2018년 11월 14일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 학칙 시행세칙(III)은 2019년 2월 15일부터 시행한다. 단, 제18조의2(연계 및 융합전공운영) 제2항의 명칭변경(융복합교육센터)은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(II)은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(II)은 2019년 6월 26일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(II)은 2020년 1월 16일부터 시행한다.

부칙<2020.1.16.> (배재대학교 학칙)

1. (시행일) 이 변경학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행 이전의 하위드대학, 서재필대학, 아펜젤러대학, 김소월대학 재적생은 2020학년도부터 변경되는 학제에 따라 인문사회대학, 경영대학, 자연과학대학, AI·SW창의융합대학, 문화예술대학에 재적하는 것으로 본다. <개정 2020.1.16.>

②~⑬ <생략>

부칙

(시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2020년 9월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제13조2의 별지5 개설 연계전공 및 융합전공은 2020년 3월 1일부터 소급하여 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ)은 2021년 1월 13일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① [별지1], [별지3], [별지5], 2021년 3월 1일부터 시행한다.
② 이 변경 학칙시행세칙(Ⅱ) 시행 이전의 학생들도 변경된 융합전공명칭을 적용한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2021년 8월 18일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 규정은 2022년 1월 25일 부터 시행한다. 단, 별지5 개설 연계전공 및 융합전공은 2022년 3월 1일부터 적용한다.

부칙(학제 변경에 따른 명칭 변경)

(시행일) 이 규정은 2022년 4월 11일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 규정은 2022년 5월 11일부터 시행한다. 다만, 제13조의2제1항, 제18조의2 제1항·제2항은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2022년 6월 14일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2022년 12월 14일부터 시행한다. 단, 제13조의2, 제18조, 제18조의2는 2022년 8월1일부터 시행한다.

[별지 1] 교직과정이 설치된 학부(과), 표시과목 및 선발인원<개정 2008.1.31., 2009. 1.29, 2010.1.27, 2010.10.13, 2011.12.12., 2012.11.7., 2013. 12.11., 2015.12.16., 2018.2.21., 2019.6.26., 2020.1. 16., 2021.1.13., 2021.8.18., 2022.5.11.>

학부(과) 및 전공 명		표시과목	선발인원				비고
			2023 학년도	2022 학년도	2021 학년도	2020 학년도	
기독교사회복지학과		종교	2	2	2	2	
국어국문한국어교육학과		국어	3	3	3	3	
중국통상학과		중국어	4	4	4	4	2024학년도 폐지
영어과	영어영문	영어	2	2	2	2	2024학년도 폐지
	TESOL·비즈니스영어	영어	2	2	2	2	2024학년도 폐지
스페인어·중남미학과		스페인어	2	2	2	2	2024학년도 폐지
글로벌외국어자율전공학부	러시아·중앙아시아학	러시아어	-	-	-	1	2021학년도 폐지
심리상담학과		전문상담	3	3	3	3	
경영학과		상업	-	-	-	8	2021학년도 폐지
조경학과		식물자원·조경	2	2	2	2	
아트앤웹툰학부	아트앤웹툰학	미술	5	5	5	5	
공연예술학과		음악	5	5	3	3	실용음악
					2	2	클래식피아노

[별지 2] 교직과정 이수자의 교직과정 교과목<개정 2009.1.29., 2013.5.8., 2014.8.27., 2018.2.21., 2022.5.11.>

영역	과목	이수학점 (2013학년도 이후 입학자)
교직이론	교육학개론 교육철학및교육사 교육과정 교육평가 교육방법및교육공학 교육심리 교육사회 교육행정및교육경영	12학점
교직소양	특수교육학개론 교직실무 학교폭력예방및학생의이해	6학점
교육실습	학교현장실습 교육봉사활동	4학점

[별지 3] 교직과목이 설치된 학부(과)의 기본 이수과목 또는 분야<개정 2009. 1.29, 2010.1.27., 2010.10.13., 2013.12.11., 2018.2.21., 2019.6.26., 2021.1.13., 2021.8.18., 2022.5.11.>

학부(과) 및 전공 명		표시 과목	기본이수과목 또는 분야	비고
기독교사회복지학과		종교	종교교육론, 종교학개론, 종교현상학, 종교철학, 한국종교, 종교사회학(또는 종교인류학), 종교심리학, 세계종교(또는 종교사, 또는 비교종교학), 현대종교, 종교와과학, 종교학사, 종교와문화	
국어국문한국어교육학과		국어	(1)국어교육론 (2)국어학개론, 국어문법론, 국어사 (3)국문학개론, 국문학사 (4)문학교육론(소설교육론 또는 시가교육론, 또는 희곡교육론, 또는 수필교육론) (5)의사소통교육론(표현교육론, 이해교육론)	(1)-(5)분야 중 각 분야에서 1과목 이상 이수
중국통상학과		중국어	중국어교육론(또는 외국어교육론), 중국어학개론, 중국문학개론, 중국어문법, 중국어회화, 중국어작문, 중국어강독, 한문강독, 중국어권문화	
영어과	영어영문	영어	영어교육론(또는 멀티미디어영어교육론, 또는 외국어교육론), 영어학개론, 영문학개론, 영어문법(또는 영어문법지도법), 영어회화(또는 실용영어, 또는 영어말하기지도법), 영어작문(또는 영어쓰기지도법), 영어독해(또는 영어읽기지도법), 영어음성음운론, 영미문화	
	TESOL · 비즈니스영어			
글로벌외국어 자율전공학부	러시아 · 중앙아시아학	러시아어	러시아어교육론(또는 외국어교육론), 러시아어학개론, 러시아문학개론, 러시아어문법, 러시아어회화, 러시아어작문, 러시아어강독, 러시아문화	
스페인어 · 중남미학과		스페인어	스페인어교육론(또는 외국어교육론), 스페인어학개론, 스페인어권문학개론, 스페인어문법, 스페인어회화, 스페인어강독, 스페인어작문, 스페인어권문화	
심리상담학과		전문상담 교사(2급)	심리학개론, 심리검사, 성격심리학, 특수아상담, 집단상담, 가족상담, 진로상담, 상담이론과 실제, 심리치료(또는 임상심리학), 아동심리학, 청소년심리, 상담실습, 직업교육론, 직업정보, 진로지도, 학습심리학, 이상심리학	
유아교육과		유치원 정교사(2급)	유아교육론, 유아교육과정, 영유아발달과교육, 유아언어교육, 유아사회교육, 유아과학교육, 유아수학교육, 유아미술교육, 유아음악교육, 유아교사론, 유아동작교육, 유아놀이지도, 유아교육기관운영관리, 아동권리와복지, 유아건강교육, 유아관찰및실습, 부모교육, 유아안전교육	
가정교육과		가정	(1)가정교육론 (2)영양학, 식품과조리 (3)의복재료와관리, 의복디자인과구성 (4)주거학, 실내디자인 (5)가정경영, 소비자학 (6)아동학, 가족학 (7)가정생활과복지, 가정생활문화, 가정생활과진로	(1)-(7)분야 중 각 분야에서 1과목 이상 이수
경영학과		상업	(1)상업교육론, 상업교재연구및지도법 (2)경제학원론, 상업경제 (3)회계원리, 회계이론, 세무회계 (4)경영학원론, 마케팅관리론, 재무관리 (5)무역학개론, 무역영어, 무역실무 (6)회계정보처리론, 전사적자원관리론(ERP)	(1)분야 필수, (2)~(6)분야 중 각 분야에서 1과목 이상 이수

학부(과) 및 전공 명		표시 과목	기본이수과목 또는 분야	비고
조경학과		식물자원· 조경	농업교육론, 작물, 원예, 육종, 생리, 농업정보, 조경계획, 조경관리, 식물자원, 생명공학, 유전학, 조립학, 조경시공	
아트앤웹툰학부	아트앤웹툰학	미술	미술교육론, 현대미술론, 소묘, 색채학, 한국화, 서양화, 조소, 공예, 디자인, 관화, 표현기법, 서예, 영상(또는 애니메이션), 미술사(한국, 동양, 서양미술사 포함)	
공연예술학과		음악	음악교육론, 음악(국악)교수법, 전공실기, 국악실기, 시창·청음, 국악가창지도법, 합창·합주지도법, 국악개론, 국악사, 서양음악사, 화성법, 음악분석및형식론, 장구반주법, 피아노반주법	

[별지 4] 교직과목 이수학점 및 주전공 무시험 검정기준 <신설 2013.5.8., 개정 2019.6.26., 2021.8.18., 2022.5.11.>

구분	2013학년도 이후 입학자 (2015학년도 이후 편입, 재입학자 포함)
전공과목	50학점 이상 -기본이수과목 21학점(7과목) 이상 포함 -교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함
교직과목	22학점 이상 -교직이론 12학점(6과목) 이상 -교직소양 6학점(3과목) 이상 -교육실습 4학점 이상
성적	전공평균성적 75/100점 이상 교직평균성적 80/100점 이상
교직 적성 및 인성검사	교직적성 및 인성검사 적격판정 2회 이상
응급처치 및 심폐소생술 실습	2회 이상
성인지교육	유아교육과 4회, 교직과정 운영학과 최소 2회 이상 ※ 단, 2021.2.9. 시행일 당시 교원양성과정을 이수 중인 학생: 2회

* 입학년도에 대한 해석

- 신입학 : 신입학 한 학년
- 편입학, 재입학, 전과 : 편입학, 재입학, 전과를 통하여 입학한 학년에 재학 중인 학생의 신입학학년도를 편입학, 재입학, 전과 학생의 입학년도로 해석함
- 교직과정 이수자 : 신입학학 학년도와 상관없이 “교직과정 선발년도-1”을 교직과정 이수자의 입학년도로 해석함(교직이수대상자는 2학년에 선발하는 것이 원칙임)
- 다전공이수자 : 다전공 선발년도와 관계없이 주전공 입학년도에 따른 검정 기준을 적용함
- 응급처치 및 심폐소생술 실습 기준: 교원양성과정을 이수하는 동안 해당 교원양성기관의 장이 실시하는 응급처치 및 심폐소생술 실습을 2회 이상 받아야 함
- 교직 적성 및 인성검사는 교직과정이수자 선발이후 2회 이상 적격판정을 받아야 함 <신설 2019.6.26.>
- 성인지교육: 교원양성과정을 이수하는 동안 해당 교원양성기관의 장이 실시하는 성인지교육을 4회 이상 받을 것. 다만, 3년 이하의 교원양성과정을 이수하는 경우에는 해당교육을 2회 이상 받아야 함. <신설 2022.5.11.>

[별지 5] 개설 연계전공 및 융합전공 <신설 2014.2.4., 2015.6.10., 2015.12.16., 2016.9. 7., 2018.2.21., 2018.6.20., 2021.1.13., 2022.1.25., 2022.12.14.>

1. 연계전공

연계전공명	참여학과	비고
스포츠마케팅학	레저스포츠학과, 경영학과	
스페인·중남미통상학	스페인어·중남미학과, 경영학과, 무역물류경영학과	
영유아보육학	유아교육과, 가정교육과, 기독교사회복지학과, 실버보건학과	
상담복지학	심리상담학과, 기독교사회복지학과, 실버보건학과, 교직부	
노인스포츠지도학	레저스포츠학과, 실버보건학과	
유아스포츠지도학	레저스포츠학과, 유아교육과	
공항관리학	항공서비스학과, 일본학과	
기능성화장품/소재학	나노고분자재료공학, 제약공학	

2. 융합전공

융합전공명
벤처창업학
글로벌패션비즈니스학
과학기술·행정융복합
AI·전기융합
AI·전자융합
드론·철도·건설AI융합
한류콘텐츠SW융합
디지털커머스AI융합
AI융합신소재디자인
스마트농산업AI융합
호스피탈리티SW융합
디자인컴퓨테이션AI융합
실내건축오토메이션AI융합
패션AI융합
푸드테크AI융합
아트앤웹툰AI융합
광고사진영상AI융합
친환경동력시스템전공
지능형전장제어시스템전공
첨단센서융합디바이스전공
디스플레이-시스템반도체소부장전공
자율주행시스템전공
스마트휴먼인터페이스전공
차세대통신융합전공
모빌리티SW/AI융합전공

장학제도

1. 교내 장학제도

□ 목적

본교 재학생으로서 학업성적이 우수하고 품행이 단정하며 경제적 사정이 어려운 학생에게 각종 장학혜택을 제공하여 국가나 사회에 대해 감사하는 마음과 사회에 나가 다시 후배들을 위하여 환원하는 자세를 길러주고, 장학생 선정과 장학금 지급에 있어 공정하고 효율적인 운용을 기하는데 목적이 있다.

□ 선발기준

- 성적이 우수하고 품행이 바르거나, 가계형편이 곤란한 학생 중 학부(과)의 추천을 받은 자로서 장학생 선발에 결격사유가 없는 학생
- 직전학기 성적 평점평균이 C(1.91) 이상인 학생[단, 성적장학금(전액, 최우수, 우수)은 3.50이상]선발

□ 장학금 신청기간

매 학년도 학기말 6월, 12월에 신청 접수하여 다음 학기 학비감면으로 장학금 지급

□ 장학금 신청절차

- 통합정보시스템 ⇒ 학적-학적기본사항 조회 및 수정 ⇒ 예금주(학생 본인 성명), 은행명, 계좌번호 입력
- 통합정보시스템 ⇒ 장학-교내장학금신청 및 결과 ⇒ 신규 ⇒ 저장 하면 신청이 완료되며 출력할 필요가 없음. 단, 「장학금 신청 종류」에 해당되는 학생들은 교내장학금 신청서를 출력하여 해당 증빙서류와 함께 학생복지팀(장학담당자)에 제출
- 교내장학금 신청 확인 방법: ‘승인’으로 되어있으면 신청이 완료된 것임
- 제출처: 학생인재개발처 학생복지팀(장학담당)(스마트배재관 204호)
 - 연락처: 042-520-5221, 5223, 5420
 - 주소: (35345) 대전광역시 서구 배재로 155-40(도마동)

□ 장학금 신청 종류 <별지 1> 참조

- 배재하워드장학금
 - 신청자격: 수능성적 국어, 수학 3등급 이내, 영어 2등급 이내 2개 이상 학생
 - 제출서류: 교내장학금 신청서1부, 수능성적표 원본 1부

○ 배재가족자녀장학금

- 신청자격: 부 또는 모가(배재중·고등학교 포함)를 졸업한 자의 자녀에게 지급
- 제출서류: 교내장학금신청서, 부 또는 모 졸업증명서, 가족관계증명서 각 1부

○ 특기(경연)장학금

- 신청자격: 본교 주최 경연실기대회(전국고등학생 대상)에서 대상, 1위, 2위를 수상한 학생(대상: 1년, 1위: 최초 학기 등록금 전액, 2위: 최초 학기 등록금 50%면제(단, 음악경연대회는 학과기준에 따라 적용))
- 제출서류: 교내장학금신청서, 경연대회 장학증서 각 1부

○ 국가유공장학금(전액면제) 【국가장학금 신청 불필요】

- 신청자격: 국가보훈대상자(교육보호) 및 직계자녀
- 제출서류: 교내장학금신청서, 대학수업료 면제대상자 증명서(각 지방보훈청 발행) 각 1부

○ 대학교직원복지장학금·법인교직원복지장학금(전액면제)

- 신청자격: 대학에 재중중인 교직원의 자녀 및 학교법인 배재학당 재직 교직원의 직계자녀
- 제출서류: 교내장학금신청서, 재직증명서, 가족관계증명서 각 1부

○ 한가족장학금

- 신청자격: 본교에 2촌 이내의 친족 및 배우자가 동시에 본교에 재적할 경우 재학 중인 학생에게 장학금 지급(등록금의 30% 이내)
- 제출서류: 교내장학금 신청서(2명일 경우 각각 제출), 한가족장학금 신청서, 가족관계증명서 각 1부(최근 6개월 이내)
 - 기존에 한가족장학 혜택을 받았던 학생은 교내장학금 신청만 완료하고, 증빙자료는 제출하지 않아도 됨

○ 희망복지장학금 【국가장학금 반드시 신청】

- 신청자격: 기초생활수급자 및 차상위복지급여수급자에게 등록금의 50%이내를 장학금으로 지급
- 제출서류: 수급자 증명서, 한부모가족증명서, 차상위본인부담경감대상자 확인서 중 1부만 제출
 - 기초생활수급자는 국가장학금 신청 시 0분위 학생에게 지급되며, 기존에 학교에 제출하던 수급자 증명서를 제출하지 않아도 되며, 반드시 국가장학금을 신청하여야 함
 - 차상위본인부담경감대상자 및 한부모가족증명서 제출자는 【교내장학금신청서】와 함께 증빙서류를 첨부하여 장학계로 제출, 본인명의로 발급받은 서류만 인정
- 매학기 1개월 이내 발급된 해당 증명서를 제출한 학생에게 장학금을 지급

○ 교역직계장학금

- 신청자격: 감리교 교역자 직계자녀에게 매학기 장학금으로 지급(20만원)
- 제출서류: 교내장학금신청서, 감리교 교역 재직증명서, 가족관계증명서 각 1부
- 매학기 1개월 이내 발급된 해당 증명서를 제출한 학생에게 장학금을 지급하며, 직전학기에 교역직계장학금을 신청한 학생들도 증빙 자료를 다시 제출해야만 장학혜택을 받을 수 있음

○ 교육직계장학금

- 신청자격: 전국교육회 산하(초, 중, 고, 병설유치원 정교사) 자녀에게 매학기 장학금으로 지급(20만원)
- 제출서류: 교내장학금신청서, 재직증명서, 가족관계증명서 각 1부
- 매학기 1개월 이내 발급된 해당 증명서를 제출한 학생에게 장학금을 지급하며, 직전학기에 교역직계장학금을 신청한 학생들도 증빙 자료를 다시 제출해야만 장학혜택을 받을 수 있음

○ 배재사랑장학금

- 신청자격: 사회적배려대상자(장애학생 및 다문화가정)에게 장학금 지급
 - 장애학생 중 장애등급 1~3급 학생에게 등록금의 30%를 장학금으로 지급
 - 다문화 가정 학생에게 등록금의 30%를 장학금으로 지급
- 제출서류
 - 장애학생: 교내장학금신청서, 장애인 증명서 각 1부
 - 다문화가정학생: 교내장학금신청서, 부·모 혼인관계증명서, 기본증명서, 가족관계증명서 각 1부

○ 영어성적우수장학금(정규 TOEIC 장학금)

- 신청자격: 영어성적 취득한지 6개월 이내 학생에게 본교에 재학기간 중 1회에 한하여 지급(1학기 등록금 전액 면제)
- TOEIC 점수: 재학생은 900점(영문, TESOL 950점)
 - ※ TOEFL, TEPS 성적은 토익점수에 상응하는 점수로 장학금 지급
- 제출서류: 교내장학금신청서, 토익점수 성적표 원본 각 1부

* 위 기재사항 이외의 세부사항은 본교 장학금지급규정에 의하여 지급함

□ 장학금 지급제한 및 장학금 환수

- 휴학(단, 등록금 납부한 후 휴학한 학생은 예외로 한다)
- 수업 연한 초과한 경우(단, 졸업유보 및 학기연장자, 총장이 인정하는 예외 조건인 경우는 제외)
- 재학기간 중 징계를 받은 경우(유기정학 이상)
- 제15조의 기준 성적 및 취득학점 기준을 충족하지 못한 경우
- 교내장학금신청서 또는 증빙자료 미제출자
- 교칙을 위반하거나 기타 본 위원회에서 자격이 없다고 인정하는 경우
- 수강신청 과목 중 미이수(F학점)과목이 있는 경우 성적장학생 선발에서 제외
- 기타 위원회에서 지급 제한 요청이 있는 경우
- 장학금 총액이 등록금을 초과하여 지급한 경우
- 장학금 지급기준 미달 등 반환대상자로 확인된 경우

□ 장학금 이중수혜 금지

장학금 지급 규정 제20조(이중수혜금지) 각종 장학금은 별도의 규정이 없는 한 중복으로 지급할 수 없음(단, 국가장학금은 등록금 범위 내에서 중복지원 가능)

2. 교외 장학제도

- 교외장학금은 선발시기에 따라 선발기준, 성적제한의 변동이 있을 수 있음
- 교외장학금은 금액, 선발기간 등 주관기관 사정에 따라 변동될 수 있음

장학금명칭	수혜대상	지급내용	비고
국가장학금 I유형	재학생 전원 신청대상이며, 한국장학재단의 소득분위 확인결과 소득 8분위 이하 해당 자	소득분위별로 장학재단에서 정해진 금액 차등지급	◆ 신입생, 편입생, 재입학생 - 성적기준 없음 ◆ 재학생 - 직전학기 12학점 이상 이수자로 백분위 80점(평점평균2.75)이상인 자 ◆ 장애학생 : 성적기준 미적용
국가장학금 II유형	재학생 전원 신청대상이며, 한국장학재단의 소득분위 확인결과 소득 8분위 이하 해당 자	소득분위별로 예산범위 내 일정비율로 차등지급	◆ 신입생, 편입생, 재입학생 - 성적기준 없음 ◆ 재학생 - 직전학기 12학점 이상 이수자로 백분위 80점(평점평균2.75)이상인 자 ◆ 장애학생 : 성적기준 미적용
	지역인재장학금	한국장학재단 지급기준에 준함	◆ 한국장학재단 지급규정에 준함.
한국장학재단 국가우수장학금 (인문100년, 예술체육비전)	◆ 신규장학생 - 인문사회계열, 예술 및 체육계열 학부(과)에 입학한 우수 신입생 ◆ 계속장학생 - 신규장학생으로 선발 된 학생으로 해당학기 성적기준에 충족된 자	선발 시 등록금 전액	◆ 신입생 - 경제수준, 학업성적, 전공분야 우수성, 성장가능성 등 평가 ◆ 재학생(계속 장학생) - 직전학기 12학점 이상 이수자로 백분위 90점 또는 3.6 이상
한국장학재단 국가우수장학금 (이공계)	◆ 신규장학생 - 자연과학 및 공학계열 학부(과)에 입학한 우수 신입생 ◆ 계속장학생 - 신규장학생으로 선발 된 학생으로 해당학기 성적기준에 충족된 자	선발 시 등록금전액	◆ 신입생 - 정시전형: 수학능력 성적우수 - 수시전형: 고교내신 성적우수 ◆ 재학생(계속 장학생) - 직전학기 12학점 이상 이수자로 백분위 87점 또는 3.5 이상
한국장학재단 국가근로장학금	지원대상 해당자	장학재단 기준	직전학기 성적이 1.91이상인 자
한국장학재단 다문화멘토링 장학금	지원대상 해당자	장학재단 기준	직전학기 성적이 1.91이상인 자
한국장학재단 대학생 청소년 교육지원장학금	지원대상 해당자	장학재단 기준	직전학기 성적이 1.91이상인 자

장학금명칭	수혜대상	지급내용	비고
농림축산식품 부장학금	- 청년창업농육성장학금 - 농어업인자녀장학금	농어촌희망재단 기준	농어촌희망재단 기준에 준함
정수장학회 장학금	가정형편이 곤란하고 타의 모범이 되는 자로써 단과 대학장 추천을 받은 자	등록금 전액	직전학기 성적 백분위 85점 이상이며 학업석차 10%이내인 자
배재장학재단 장학금	가정형편이 곤란하고 타의 모범이 되는 자로서 재단에서 추천하는 자	학기별 100만원	배재장학재단 선발 기준에 준함
대전광역시 인재육성장학금	대전시 거주, 대전소재 대학에 재학중인 예체능, 성적에서 뛰어난 가계곤란학생	대전인재육성장 학재단 기준	대전인재육성장학재단 기준에 준함
의용소방대장 학금	의용소방대에서 선발하여 통보한 학생	해당소방서 결정	의용소방대기준에 준함
기독교대한 감리회장학금	감리회 교역자로서 성적이 우수하고 가정형편이 어려운 학생	연 300만원	성적우수자 순, 직전학기 성적 3.25이상인 자
천사장학금	가정형편이 곤란하며 타의 모범이 되는 자로서 학과장이 추천하는 자	수업료일부 면제	직전학기 성적 평점평균 C학점(1.91이상인 자)
후원의집 장학금	가정형편이 곤란하며 타의 모범이 되는 자로서 학과장이 추천하는 자	수업료일부 면제	직전학기 성적 평점평균 C학점(1.91이상인 자)
배재동문직원 장학금	가정형편이 곤란하며 타의 모범이 되는 자로서 학과장이 추천하는 자	수업료일부 면제	직전학기 성적 평점평균 C학점(1.91이상인 자)
학과지정장학 금	가정형편이 곤란하며 타의 모범이 되는 자로서 학과장이 추천하는 자	수업료일부 면제	직전학기 성적 평점평균 C학점(1.91이상인 자)
유아교육과동 문회장학금	가정형편이 곤란하며 타의 모범이 되는 자로서 학과장이 추천하는 자	수업료일부 면제	직전학기 성적 평점평균 C학점(1.91이상인 자)
기타 교외장학금	교수선교회장학금 동양북스장학금 충남인재육성장학금 새마을지도자장학금 이장자녀장학금 서울희망재단장학금	해당 기관 기준	해당 기관 기준

3. 학자금 대출

구분	취업 후 상환 학자금 대출	일반상환학자금	농촌출신대학생 학자금
신청자격	◆ 만 35세 이하의 소득분위 8분위 이하 대학(원)생 ◆ 성적기준 (신입생) 성적기준 없음 (재학생) 직전학기 12학점 이상 이수	◆ 만 55세 이하의 대학(원)생 ※ 소득분위 제한 없음 ◆ 성적기준 (신입생) 성적기준 없음 (재학생) 직전학기 12학점 이상 이수 및 성적 70점 (C학점 상당) 이상 충족	◆ 농어촌 지역에 주소를 두고 6개월(180일) 이상 거주하고 있는 본인 또는 학부모의 자녀 ◆ 성적기준 (신입생) 성적기준 없음 (재학생) 직전학기 12학점 이상 이수 및 성적 70점 (C학점 상당)이상 충족
대출한도	◆ 등록금 전액 ◆ 생활비 학기 당 150만원(연 300만원)	◆ 등록금 전액 ◆ 생활비 학기 당 150만원(연 300만원)	◆ 등록금 소요액 전액 ◆ 생활비 (취업 후/일반 생활비대출 이용 가능)
대출금리	2023-1학기 기준 연1.7%(변동금리)	2023-1학기 기준 연1.7%(고정금리)	무이자
상환방법	취업 후 일정기준 이상 소득 발생 시 의무적 상환 또는 자발적 상환	원리금 또는 원금균등분할상환 - 거치기간(최대 10년) - 상환기간(최대 10년)	원금 균등분할상환 - 거치기간(최대 10년) - 상환기간(최대 10년)
기타	◆ 특별승인: 성적 및 이수학점 기준 미충족자는 한국장학재단에서 ‘특별승인 교육’ 직접 이수		

장학금 지급 규정

장학금 지급 규정

[제정 1981.3.1, 일부개정 2023.5.17.]

제1장 총칙

제1조(목적) 본 규정은 배재대학교(이하 “본교” 라 한다)의 장학생 선정과 장학금을 지급함에 있어 공정하고 효율적 운용을 기하기 위하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(적용범위) ① 본교의 장학금 지급은 해당 학년도에 전체학생이 납부해야 할 등록금 총액의 10%이상에 해당하는 등록금을 학생에게 면제하거나 감액하여야 한다. 이 경우 경제적 사정이 곤란한 학생에게 감면하는 액수가 총감면액의 30%이상인 되도록 하여야 한다.

② 본교의 장학금지급과 장학생 선발기준에 관하여는 별도의 기준이 없는 한 본 규정에 의한다. 단, 별도의 기준이라 함은 지급단체의 특정한 지급조건을 말한다.

제3조(사무관장) 본 규정의 관리와 운영은 처장이 관장한다.

제2장 장학위원회

제4조(설치) 본교의 장학금지급 정책에 관한 심의기구로 장학위원회(이하 “위원회” 라 한다)를 둔다.

제5조(구성) 본 위원회는 다음과 같이 구성한다.

1. 처장을 위원장으로 하며, 기타 위원은 처장의 추천으로 총장이 임명한다.
2. 본 위원회의 업무를 처리하기 위하여 간사를 둘 수 있다.

제6조(기능) 본 위원회의 기능은 다음과 같다.

1. 본교 장학금의 예산 및 기본 정책에 관한 심의
2. 본교 및 외부장학금의 종목별 액수 배정
3. 장학금 지급대상자의 자격요건·수혜기간 및 지급 기준 액의 심의·결정
4. 기타 필요한 사항

제7조(임기) 본 위원회 위원의 임기는 1년으로 하되 연임할 수 있으며, 당연직은 보직재임기

간으로 한다.

제8조(회의개회) ① 본 위원회는 재적위원 2/3 이상의 출석으로 개회되고 출석위원 과반수의 찬성으로 결정된다. 다만, 가부동수일 경우에는 위원장이 결정한다.

② 본 위원회는 위원장이 소집한다.

제9조(장학사정관) 학생들에게 장학금 지급관련 개별상담 및 각종장학금에 대한 정보를 제공하고, 가계곤란학생들이 장학금 수혜를 받을 수 있도록 지원하는 장학사정관을 둘 수 있다.

제10조(장학사정관의 역할) 장학사정관은 장학관련 개별상담을 통하여 적합한 장학금을 지급하고자 할 때는 장학위원회 또는 위원장의 재가를 받아 지급할 수 있다.

제3장 장학생 선정 및 지급

제11조(종류 및 수혜조건) ① 장학금은 교내장학금과 교외장학금으로 구분한다.

② 교내 장학금의 종류 및 수혜조건은 다음 별지 1과 같다. <개정 2015.5.13., 2020.8.20., 2021.1.13.>

③ 교외장학금은 아래와 같다

1. 장학재단 및 지자체, 개인으로부터 추천 의뢰를 받은 사설 장학금 등
2. 국가장학금(국가장학금 I유형, 국가장학금 II유형, 국가근로장학금, 다문화멘토링장학금, 보훈장학금 등)

제4장 장학금 신청 및 장학생 선발

제12조(장학금 신청) 장학금을 받고자 하는 학생은 지정된 기간 내에 교내장학금신청서와 관련 증빙자료를 제출 하여야 한다. <개정 2014.10.8.>

제13조(신청자격의 제한) 장학생 중 다음 사항에 해당되었을 경우에는 장학금을 지급하지 아니한다.

1. 휴학생 단, 등록금을 납부한 후 휴학한 학생은 예외로 한다. <개정 2014.10.8.>
2. 수업 년한 초과한 경우(단, 총장이 인정하는 예외 조건인 경우는 제외) <개정 2018.11.14.>
3. 재학기간 중 · 징계를 받은 경우(유기정학 이상)
4. 제15조의 기준 성적 및 취득학점 기준을 충족하지 못한 경우
5. 교내 장학금 신청서 또는 증빙자료 미제출자
6. 교칙을 위반하거나 기타 본 위원회에서 자격이 없다고 인정하는 경우

7. 수강신청 과목 중 미이수(F학점)과목이 있는 경우 성적장학생 선발에서 제외
8. 기타 위원회에서 지급 제한 요청이 있는 경우
9. 장학금은 본교 학칙 제4조(수업년한 및 재학년한)에 의거 8학기(건축학 전공은 10학기)를 초과하여 지급할 수 없다. 단, 국가유공장학금(교육보호)은 예외로 한다. <신설 2014.10.8., 2018.11.14.>

제14조(장학금배정) 처장은 매 학년도마다 장학금배정 종목과 액수 및 인원을 결정하여 위원회의 심의를 거친 후 학과 및 해당 기관에 배정한다. 특별한 경우를 제외하고는 학과별 재학생수에 비례하여 배정함을 원칙으로 한다.

제15조(장학생 추천) 각 학부(과)에서는 다음의 장학금 지급 사안에 따라 학과교수회를 소집하여 지급대상자를 선정한다.

1. 직전학기 성적 백분율 환산기준 C학점(1.91)이상인자 단, 성적학습장려장학금은 예외로 한다. <개정 2014.10.8.>
2. 성적우수 장학금은 직전학기 성적 백분율 환산기준 B+학점(평점평균 3.5이상) 및 총 취득학점이 15학점이상(단 4학년, 건축학은 5학년은 12학점이상) 취득자 <개정 2014.10.8.>
3. 경제적 사정 곤란자
4. 학년간 장학생수 평균 유지
5. 기타 장학금 지급이 필요하다고 인정된 자
6. 신입생은 입학전형자료를 활용하여 장학생을 선발한다. <신설 2018. 11. 14.>
7. 특별장학금으로 추천된 자는 제15조 제1호의 제한을 받지 않는다.<신설 2020.8.20.>

제16조(장학생의 확정) 처장은 각 학과 및 기관에서 추천된 수혜대상자에 대하여 추천과정, 추천기준, 선발제한학부(과)간 균형, 중복여부 등을 검토하여 장학금 지급여부를 결정한다.

제17조(지급결정 유효기간) 장학금 지급결정은 해당학기에 한하여 유효하다.

제18조(지급기준액) ① 장학금 지급 기준액은 매 학기마다 본 위원회에서 정하는 바에 따른다.

- ② 장학금 지급총액이 등록금을 초과하지 않는 것을 원칙으로 한다. 단, 지급 사유에 따라 근로성, 포상성, 학습장려, 생활비지원, 취업진로 및 해외취업지원, 교환학생 및 해외장·단기 어학연수장학금, 도전글로벌배낭여행장학금, 공모전장학금은 예외로 지급할 수 있다. <개정 2014.10.8., 2015.12.16.>

제19조(지급방법) 처장은 확정된 장학금 지급대상자의 등록여부에 따라 다음과 같은 방법으로 장학금을 지급한다.

1. 등록 전 : 학비감면

2. 등록 후 : 학사정보시스템에 입력된 계좌로 지급하며, 당해학기 학자금 대출을 받은 경우에는 학자금대출 원금을 상환 처리한다.

제20조(이중수혜금지) ① 각종 장학금은 별도의 규정이 없는 한 중복으로 지급할 수 없다. 다만 근로성, 포상성, 학습장려, 취업진로 및 해외취업지원, 교육 및 교역직계, 교환학생, 한가족, 학생복지, 배재사랑, 배양영재, 총장격려, 학제개편, 특성화학과지원 장학은 예외로 한다. 단, 희망복지장학금과 솔선장학금은 중복수혜 할 수 없다. <개정 2014.3.1., 2014.10.8., 2015. 12. 16., 2016.6.15., 2021.11.10.>

② 기타 사유에 따라 이중수혜 대상이 될 경우 총장의 승인을 얻어 지급한다.

③ 이중수혜 대상자일 경우 학생에게 유리한 장학금을 우선으로 지급하되, 교외장학금, 국가장학금, 교내장학금 순으로 지급한다.

제21조(장학금의 환수) ① 장학금을 지급받은 자가 학적변동으로 인한 반환사유 발생 시 대 학등록금에 관한 규칙 제6조에 의거 환수한다.

② 다음 각 호에 해당하는 경우 사유에 따라 환수한다.

1. 장학금 총액이 등록금을 초과하여 지급한 경우

2. 장학금 지급기준 미달 등 반환대상자로 확인된 경우

제22조(지급결과보고) 처장은 장학금 지급결과에 대하여 위원회 및 총장에게 보고하여야 한다.

부칙

1. 이 규정을 개폐하고자 할 때는 장학위원회의 심의를 거쳐야 한다.

2. 이 규정에 명시되어 있지 않은 사항은 장학위원회의 결정에 의한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 1981년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 1983년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 1990년 10월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 1993년 10월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 1995년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 1996년 3월 1일부터 시행한다.
2. 1995학년도 이전 입학생은 종전의 규정을 적용한다. 다만, 1996학년도 이후 입학생과 동일학년에 복학 또는 재입학을 하는 학생은 본 규정을 적용한다.
3. 신입생은 입학당시의 경우 제9조1호에만 적용되며, 제9조4호의 성적우수장학금, 5호의 성장장려장학금, 6호의 모범 A, B 장학금은 입학당시 학년도의 2학기부터 해당된다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 1996년 6월 10일부터 시행한다.
2. 신입생은 입학당시의 경우 제 9조1호에만 적용되며, 제9조4호의 우수장학금, 5호의 장려장학금, 6호의 모범장학금 및 7호의 숭선장학금은 입학당시 학년도의 2학기부터 해당된다.

부칙

(시행일) 이 규정은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 1998년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 1998년 9월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 1998년 12월 22일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 1999년 12월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2001년 7월 16일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2001년 9월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2003년 6월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2003년 9월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2004년 6월 30일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2006년 6월 14일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2006년 8월 10일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2008년 9월 3일부터 시행한다.
2. 제9조 제4항 및 제21조6호는 2008학년도 입학자부터 적용한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2009년 1월 20일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2009년 3월 18일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2009년 11월 11일부터 시행한다.

2. 이 규정 개정에 따라 대여장학금 지급 규정은 폐지한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2010년 6월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2011년 8월 24일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2012년 1월 31일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2012년 6월 13일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2012년 7월 31일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2012년 11월 7일부터 시행한다.

2. 제9조 제2항 제1호는 2013학년도부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2013년 5월 8일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 전면 개정 규정은 2013년 11월 13일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2014년 10월 8일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2016년 6월 15일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2017년 3월 15일부터 시행한다.
2. <별지 1>은 2016학년도부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2017년 4월 12일부터 시행한다.
2. 2017-1학기부터 학자금대출자장학금은 폐지하고, 마중물장학금을 신설하여 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2017년 7월 12일부터 시행한다.
2. <별지 1>의 배재하워드장학금은 2018학년도부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2017년 9월 13일부터 시행한다.
2. <별지 1>의 격려장학금(학생자치기구)은 2017학년도 2학기부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2018년 6월 20일부터 시행한다.
2. <별지 1>의 배재하워드장학금은 2019학년도부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2018년 11월 14일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2019년 4월 10일부터 시행한다.
2. <별지 1>의 대학교직원복지장학금, 법인교직원복지장학금 지급기준 변경에 대한 내용은 2019학년도 2학기부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 규정은 2020년 1월 16일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2020년 8월 20일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2021년 1월 13일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2021년 8월 18일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2021년 11월 10일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2022년 1월 25일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2022년 5월 11일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2023년 5월 17일부터 시행한다.

<별지 1> 신입생 및 재학생 장학제도

대 분 류	중분 류	소 분 류	장학명	지급대상	모집 구분	장학금액	지급기준	제출 서류
교내	배재장 학금	성적 우수	배재아펜젤 러장학금	전체수석	신입생	4년 등록금 전액	직전학기 평점평균 3.7 이상, 취득학점 15 이상	X
교내	배재장 학금	성적 우수	배재학당이 사장장학금	단과대학 수석	신입생 (수시)	2년 등록금 50%	직전학기 평점평균 3.7 이상, 취득학점 15 이상	X
교내	배재장 학금	성적 우수	배재대학교 총장장학금	학부(과)수석	신입생 (수시)	1년 등록금 50%	직전학기 평점평균 3.7 이상, 취득학점 15 이상	X
				학부(과) 성적우수	신입생 (수시)	1학기 등록금 50%	-	X
교내	배재장 학금	성적 우수	배재하워드 장학금(국, 수, 영 영역)	수능성적 2개 영역 이상에서 국어 1등급, 수학 1등급, 영어 1등급	신입생	4년 등록금 전액 (학기당합숙장려금3 00만원지급)	직전학기 평점평균 3.7 이상, 취득학점 15 이상	대학수학능 력시험 성적증명서 (수시입학생 제한함)
				수능성적 2개 영역 이상에서 국어 2등급, 수학 2등급, 영어 1등급 이내	신입생	2년 등록금 전액	직전학기 평점평균 3.7 이상, 취득학점 15 이상	
				수능성적 2개 영역 이상에서 국어 3등급, 수학 3등급, 영어 2등급 이내	신입생	1년 등록금 전액	직전학기 평점평균 3.7 이상, 취득학점 15 이상	
교내	배재장 학금	기타	뉴스타트 배재장학금	신입생	신입생	최초학기 등록금 전액	2021학년도 정시모집 합격자에게 지급	X
							2022학년도 수시모집 최초합격자에게 지급	X
						200만원	2022학년도 정시모집 합격자에게 지급	X
						200만원	2022학년도 정시모집 추가합격자에게 지급	X
				수시모집 최초합격자		등록금(최초학기) 150만원	2023학년도 수시모집 최초합격 중 대전·세종·충남·충 북지역 소재 고등학교 졸업(예정)자에게 지급	X
				수시모집 최초합격자		등록금(최초학기) 100만원	2023학년도 수시모집 최초합격 중 대전·세종·충남·충 북지역 소재 고등학교 졸업(예정)자 이외에게 지급	X
				정시 및 추가모집 합격자		등록금(최초학기) 150만원	2023학년도 정시모집 합격자에게 지급	X
교내	배재장 학금	기타	나섬인재 입학장학금	수시모집 최초합격자	신입생	등록금(최초학기) 100만원	2024학년도 수시모집 최초합격자에게 지급	X
				정시 및 추가모집 합격자	신입생	등록금(최초학기) 100만원	2024학년도 정시모집 합격자에게 지급	X
교내	배재장 학금	기타	연계고교 추천장학금	수시모집 합격자 중 대학 연계 고교 3학년 부장 추천자	신입생	등록금(최초학기) 50만원	수시모집 합격자 중 대학 연계 고교 3학년 부장 추천자(중복수혜 가능)	X
교내	배재장 학금	기타	배재가족 자녀장학금	부 또는 모가 본교(배재중·고등학교 포함)를 졸업한 자의 자녀에게 지급	신입생	등록금(최초학기) 50만원	해당증명서 제출자(중복수혜 가능)	관련서류
교내	배재장 학금	기타	뉴스타트 배재편입학 장학금	편입생	편입생	최초학기 등록금 전액	2021학년도 편입학모집 합격자에게 지급	X
							2022학년도 편입학모집 합격자에게 지급 (단,본교졸업생제한하 여1년전액장학금지급)	X

대 분 류	중분 류	소 분 류	장학명	지급대상	모집 구분	장학금액	지급기준	제출 서류
교내	배재장 학금	성적 우수	특기입학 장학금	본교 주최 경연대회입상한 학생에게 지급	신입생	대상: 1년 등록금 전액, 1위 : 최초학기등록금 전액, 2위 :최초학기 등록금 50% (단, 음악경연대회는 학과기준에 따라 적용)	직전학기 평점평균 3.7 이상, 취득학점 15 이상 (단, 소월문학상의 경우 20 18학년도 신입생에 한하 여 대상 2년 등록금 전액 적 용)	경연대회 입상 장학증서
					신입생			
					신입생			
교내	배재장 학금	성적 우수	체육특기 장학금	체육특기자로 입학한 학생에게 지급	신입생	입학학기 등록금 전액	재학 중에는 입상실적에 따라 지급	X
교내	배재장 학금	기타	만학도 장학금	입학기준 만30세이상 학생에게 지급	신입생, 편입생	최초학기 등록금 전액, 2학기부터 8학기까지 20% (2014-2015학년도입 학자까지는 50%, 2016학년도 입학자부터는 20%로 변경)	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교내	배재장 학금	기타	편입학 장학금	편입학 학생에게 지급	편입학	전적대학 성적 기준에 따라 등록금 일부 또는 전액 / 연계교육과정전형 입학자는 성적과 상관없이 첫학기 전액지급(교육 연계과정 협정대학: 대덕대학, 대전과학기술대학, 대전보건대학, 한국영성대학)	성적에 따라 차등지급	X
교내	배재장 학금	기타	재입학 장학금	재입학학생에게 지급	재입학	입학금 전액	정규학기내 지급	X
교내	배재가 족장학 금	저소 득층	새터민 장학금	새터민가정 학생에게 지급	신입생, 재 학생	등록금 전액	직전학기 평점평균 1.91 이상	새터민증명 서
교내	배재가 족장학 금	교직 원	대학교직원 복지장학금	본 대학에 재직하고 있는 교직원(정규직)의 자녀에게 정규학기까지 지급(정년퇴직 및 명예퇴직자에 대하여는 재직시와 동일하게 지급. 단, 계약직원의 경우에는 재직중에 한하여 지급)	신입생, 재 학생	등록금 전액	직전학기 평점평균 2.75 이상	재직증명서 및 가족관계증 명서
교내	배재가 족장학 금	기타	법인교직원 복지장학금	본 재단에 재직하고 있는 교직원(정규직)의 자녀에게 정규학기까지 지급(정년퇴직 및 명예퇴직자에 대하여는 재직시와 동일하게 지급. 단, 계약직원의 경우에는 재직중에 한하여 지급)	신입생, 재 학생	등록금 전액	직전학기 평점평균 2.75 이상	재직증명서 및 가족관계증 명서
교내	배재가 족장학 금	기타	배재사랑 장학금	장애학생 중 장애의 정도가 심한 장애인(1-3급) 학생에게 지급(2015년도 입학생부터)	신입생, 재 학생	등록금 30%(중복수혜가능)	직전학기 평점평균 1.91 이상	장애인증명 서, 문화가정 증빙서류
				다문화가정 학생에게 지급		등록금 30%(중복수혜가능)		
교내	배재가 족장학 금	기타	한가족 장학금	본교에 한가족(2촌이내) 중 2인 이상이 동시 재학시 재학생에게 지급	신입생, 재 학생	등록금 30% (중복수혜가능)	직전학기 평점평균 1.91 이상	한가족장학 금 신청서, 보호자기준 가족관계증 명서 (주민등록등 본)
교내	배재가 족장학 금	기타	교육직계 장학금	전국교육회 산하 교육자 자녀에게 지급(초, 중, 고 교사)자녀	신입생, 재 학생	수업료 일부(20만원, 중복수 혜가능)	직전학기 평점평균 1.91 이상	재직증명서, 가족관계증 명서
교내	배재가 족장학 금	기타	교역직계 장학금	감리교 교역자 직계자녀에게 지급	신입생, 재 학생	수업료 일부(20만원, 중복수 혜가능)	직전학기 평점평균 1.91 이상	재직증명서, 가족관계증 명서

대 분 류	중 분 류	소 분 류	장학명	지급대상	모집 구분	장학금액	지급기준	제출 서류
교내	글로벌 장학금	기타	글로벌 장학금	외국인유학생에게 지급하며, 정부초청장학생은 국가에서 정한기준에 적용하고, 주시경장학생은 졸업시까지 전액장학금 지급	신입생,재 학생	수업료 일부	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교내	성적장 학금	성적 우수	성적전액 장학금	학부(과)성적우수자	재학생	수업료 전액	직전학기 평점평균 3.5이상, 취득학점 15학점이상(4학년, 건축학 5학년은 12학점이상) (미이수 (F학점) 과목있는 경우 제외)	X
교내	성적장 학금	성적 우수	성적최우수 장학금	학부(과)성적우수자	재학생	수업료의 72%	직전학기 평점평균 3.5이상, 취득학점 15학점이상(4학년, 건축학 5학년은 12학점이상) (미이수 (F학점) 과목있는 경우 제외)	X
교내	성적장 학금	성적 우수	성적우수장 학금	학부(과)성적우수자	재학생	수업료의 52%	직전학기 평점평균 3.5이상, 취득학점 15학점이상(4학년, 건축학 5학년은 12학점이상) (미이수 (F학점) 과목있는 경우 제외)	X
교내	성적장 학금	성적 우수	영어성적우 수장학금	공인영어능력시험 우수자(TOEIC 900점) 또는 이에 상응하는 TOEFL<CBT, IBT>, TEPS포함단.영어영문전공,테 솔과950점	재학생	1학기 수업료 전액	직전학기 평점평균 1.91 이상 1회에 한함. (지원일기준최근6개월 이내성적인정)	영어성적증 명서
교내	성적장 학금	성적 우수	선복학 장학금	선복학자가 8학기에 해당하는 경우 성적장학생 선발기준에 의거 장학금 지급	재학생	수업료 일부	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교내	성적장 학금	성적 우수	다전공 장학금	복수전공, 연계전공, 융합전공 중 1개 이상의 전공을 이수 중인 학생에게 지급	재학생	수업료 일부(중복수혜 가능)	직전학기 2.75 이상, 취득학점 15학점이상이며, 다전공 취득학점 6학점 이상(다전공이 여러 개일 경우 한 개만 인정)	
교내	성적장 학금	기타	성적향 상장학금	성적이 향상된 학생에게 성적에 따라 차등지급되며, 성적장학생(전액,최우수,우수) 으로 선발된 학생은 제외	재학생	직전학기 3.0이상: 1.0향상 시 수업료 50만원 직전학기 2.0이상-3.0미만: 1.0향상 시 수업료 30만원 직전학기 2.0미만: 1.0향상 시 수업료 20만원 직전학기 2.0미만: 2.0향상 시 수업료 30만원	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교내	성적장 학금	기타	성적학습 장려장학금	학사경고자로서 학습지원프로그램을 이수한 학생중 성적향상에 따라 차등지급(단, 성적향상장학금과 중복수혜 불가)	재학생	직전학기 3.5이상 향상 수업료일부 직전학기 2.5이상-3.5미만 향상 수업료 일부 직전학기 1.9초과-2.5미만 향상 수업료 일부	최저 성적 기준 없음 학사경고학습장려프로 그램수료자에게지급	X

대 분 류	중 분 류	소 분 류	장학명	지급대상	모집 구분	장학금액	지급기준	제출 서류
교내	희망복 지장학 금	저소 득층	희망복지 장학금	기초생활수급자, 차상위본인부담경감대상자, 한부모가족증명서를 제출한 학생에게 지급	신입생, 재 학생	등록금 50%	매학기 해당증명서 제출자 및 재학중 C학점(1.91) 이상	본인명의로의 수급자증명 서 · 차상위본인 부담경감대 상자증명서 · 한부모가족 증명서 중 택 1
교내	희망복 지장학 금	저소 득층	술선장학금	가계곤란 학생 중이거나 학과 기여도가 큰 학생으로 학부(과)의 추천을 받아 선발된 학생에게 지급	재학생	수업료 일부	직전학기 평점평균 1.91 이상(소득분위 8분위 이내) 해당학부(과)장의추천 을받은자	X
교내	희망복 지장학 금	저소 득층	학생복지 장학금	국가장학금 신청자 중 소득분위 1-8분위 학생에게 지급	재학생	수업료 일부(중복수혜가능)	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교내	희망복 지장학 금	저소 득층	마중물 장학금	가계 곤란 학생 중 학부(과) 추천을 받아 선발된 학생에게 지급	재학생	수업료 일부	재학중 1회(최저 성적 기준 없음)	학업성취도 향상계획서
교내	격려장 학금	기타	격려장학금(학생자치기 구)	학생자치기구 임원중 선출직으로 임명된 학생에게 지급	회장, 부회장, 사무국장	수업료 일부 또는 전액	직전학기 평점평균 2.5 이상	X
교내	격려장 학금	기타	격려장학금	국가나 학교발전에 기여한 공로가 크다고 인정되는 학생에게 지급	재학생	수업료 일부	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교내	격려장 학금	기타	학부모 교육 자문위원 자녀 특별장학금	학부모 교육 자문위원으로 활동하는 자녀에게 장학금 지급	재학생	수업료 일부 또는 등록금 범위 외(생활비)	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교내	격려장 학금	기타	체육진흥 장학금	체육부 소속 학생중 매학기 체육부장의 추천을 받은 학생에게 지급	재학생	수업료 일부	직전학기 평점평균 1.91 이상	
교내	격려장 학금	기타	총장격려 장학금	국가나 학교발전에 기여한 공로가 크다고 인정되는 학생에게 지급	재학생	수업료 일부(중복수혜가능)	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교내	격려장 학금	기타	학생군사교 육단(ROTC) 장학금	학생군사교육단에서 추천된 학생에게 지급	재학생	수업료 일부	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교내	격려장 학금	기타	특별장학금	재난 및 기타 특별한 사유로 인해 학생을 지원할 필요가 있는 경우	재학생	수업료 일부	X	X
교내	특성화 장학금	기타	학제개편 장학금	학제개편으로 폐과된 학과 재학생에게 지급	재학생	수업료 일부(중복수혜가능)	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교내	백산장 학금	근로	백산장학금 (교내행정도 우미장학금)	가계가 곤란하여 학비조달이 어려운 학생으로 교내에 배치되어 인턴봉사 및 근로하는 학생에게 지급	재학생	등록금 범위 외(생활비)	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교내	백산복 지장학 금	기타	백산복지 장학금 (각부서사업 관련장학명 정사용)	장학위원회에서 결정된 자격중 취득 학생 또는 교내 각 부서 사업 참가자 중 장학금 대상자에게 지급	재학생	수업료 또는 등록금 범위 외(생활비) (각부서지급기준에 따름)	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교내	백산복 지장학 금	기타	해외 어학연수 장학금	교환학생 및 해외어학연수로 파견되는 학생에게 지급	재학생	등록금 범위 외(생활비)	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교내	백산복 지장학 금	기타	글로벌배재 장학금 (우수재학생)	우수 재학생에게 해외연수 장학금으로 지급	재학생	등록금 범위 외(생활비)	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교내	국가장 학금 (교비 대응)	근로	국가근로 장학금	국가근로장학생(일반, 장애 유형)으로 선정된 학생에게 지급	재학생	등록금 범위 외(생활비)(국고80%, 교비20%)	직전학기 평점평균 1.91 이상	관련 서류 제출

대 분 류	중 분 류	소 분 류	장학명	지급대상	모집 구분	장학금액	지급기준	제출 서류
교내	국가장 학금 (교비 대응)	저소 득층	국가장학금 Ⅱ유형(교비 대응)	국가장학금 신청자중 소득분위 산정완료 학생에게 소득분위별로 차등지급(지급계획에 따라 반영)	재학생	수업료 일부	직전학기 평점평균 1.91 이상	한국장학재 단 자료 활용
교내	국가장 학금 (교비 대응)	기타	국가유공 장학금	국가보훈대상자(본인) 및 직계자녀에게 지급	신입생,재 학생	등록금 전액(국고50%, 교비50%) (교육보호교비100%)	직전학기 평점평균 1.75 이상 (교육보호성적기준없음)	대학수업료 등 면제대상자 증명서
교내	기부금 운용장 학금	기타	천사장학금, 후원의집 장학금, 불우학우면 학장학금 등 각학과 추천장학금	학부(과)의 추천을 받은 학생에게 지급	재학생	수업료 일부	직전학기 평점평균 1.91 이상	X
교외	국가장 학금	국가	국가장학금 Ⅰ유형	국가장학금 소득분위 기초-8분위 학생에게 지급	신입생,재 학생	한국장학재단 지정금액	직전학기 평점평균 2.75 이상, 취득학점 12학점 이상 (C경고제적용)	한국장학재 단 자료 활용
교외	국가장 학금	국가	국가장학금 Ⅱ유형	국가장학금 소득분위 차상위-8분위 학생에게 지급	신입생,재 학생	수업료 일부 (지급계획에따라매 학기변동)	직전학기 평점평균 2.75 이상, 취득학점 12학점 이상 (C경고제적용)	한국장학재 단 자료 활용
교외	국가장 학금	국가	국가장학금 Ⅱ유형(지역 인재장학금)	한국장학재단 지역인재장학금 지급규정에 따라 지급하며, 국가장학금 신청자중 소득분위를 통과한 학생으로 성적우수자에게 지급	신입생,재 학생	수업료 일부 (지급계획에따라매 학기변동)	직전학기 평점평균 2.75 이상, 취득학점 12학점 이상 (한국장학재단지급기준 에따라변동될수있음)	X
교외	국가장 학금	국가	국가장학금 Ⅱ유형(수업 료감면)	입학금 폐지에 따른 후속조치 방안으로 입학금을 수업료에 산입하여 모든 재학생(내국인)에게 지급	신입생, 재학생, 편입생, 재입학생	수업료 일부 (지급계획에따라변 동될수있음)	성적 및 소득기준 없음, 국가장학금 수혜횟수 차감 없음, 국가장학금 신청자에 한해 지급 (한국장학재단 지급 규정에 따라 변동 될 수 있음)	X
교외	국가장 학금	국가	국가우수장 학금 (인문100년, 이공계,예술 체육비전)	계속장학생으로 선정된 학생에게 지급	신입생, 재학생	수업료 전액	직전학기 평점평균 3.6 이상, 취득학점 12학점 이상 (한국장학재단지급기준 에 따라 변동될 수 있음)	관련 서류 제출
교외	국가장 학금	국가	희망사다리 장학금	한국장학재단 및 교내 선발기준에 의해 선발된 학생에게 지급 (취업연계장학금, 고졸후학습자장학금 대상자)	재학생 (3학년이 상)	수업료 전액, (취업연계장학금 : 생활비 200만원 지원(학기당))	직전학기 평점평균 1.75 이상 (한국장학재단지급기준 에따라변동될수있음)	X
교외	국가장 학금	국가	국가근로 장학금	한국장학재단 근로장학사업(국가근로, 대학생청소년 교육지원, 다문화·탈북학생멘토링 등) 장학생으로 선정된 학생에게 지급	재학생	등록금 범위 외(생활비)	직전학기 평점평균 1.91 이상 (기관기준에따라참가조 건및지급기준이변경될 수있음)	관련 서류 제출
교외	국가장 학금	국가	농림축산식 품부장학금(농업인자녀)	농업인 자녀로 농어촌희망재단에서 선발된 학생에게 지급	재학생	수업료 일부	직전학기 평점평균 2.75 이상, 취득학점 12학점 이상 (농어촌희망재단직급기 준에따라변동될수있음)	관련 서류 제출

대 분 류	중분 류	소 분 류	장학명	지급대상	모집 구분	장학금액	지급기준	제출 서류
교외	국가장 학금	국가	농림축산식품부장학금(청년창업농육성장학금)	일반학과에 재학중인 3학년 대상 학생 중 농어촌희망재단에서 선발된 학생에게 지급	재학생	수업료 전액, 생활비 250만원	직전학기 평점평균 1.75 이상, 취득학점 12학점 이상 (농어촌희망재단직급기준에따라변동될수있음)	관련 서류 제출
교외	지방자치단체	지방자치단체	의용소방대 자녀장학금	의용소방대에서 선발된 학생에게 지급	재학생	수업료 일부(해당 소방서 결정)	기관 기준에 따름	X
교외	지방자치단체	지방자치단체	새마을지도자 자녀장학금	새마을지도자 자녀로 선발된 학생에게 지급	재학생	수업료 일부(해당 새마을회에서 결정)	기관 기준에 따름	관련 서류 제출
교외	지방자치단체	지방자치단체	대전인재육성장학금	대전인재육성장학재단에서 선발된 학생에게 지급	재학생	수업료 일부	기관 기준에 따름	관련 서류 제출
교외	사설및기타	사설및기타	정수장학회 장학금 외 다수	정수장학회에서 선발된 학생에게 지급	재학생	수업료 전액	직전학기 평점평균 85점(백분위) 이상, 학업석차10%이내인 자 (기관기준에따름)	관련 서류 제출

- * 기타 외부장학재단 및 개인(장학기금포함)으로부터 추천의뢰를 받았을 경우에는 외부장학 기관기준에 따라 지급한다.
- * 장학금지급기준은 정규학기(8학기)이내에 지급한다.
- * 신입생의 경우 직전학기 성적 기준 미반영
- * 정률 장학금 지급시 백원단위 절사(국가유공장학금 제외)
- * 단, 외부기관 및 개인이 특정학생을 지정하여 장학금 선발·추천을 요구하는 경우 「부정 청탁 및 금품등 수수의 금지에 관한 법률」 등 관련법령을 위반하지 않음을 확인하는 확인서를 작성한다. [붙임1] 참조

[붙임1]

교외장학금 기부 확인서

성명 [기관명]		주민등록번호 [사업자등록번호]	
연락처		기부 금액	일금 원
장학금 지원 학년도-학기		20 학년도 학기	

개인정보 수집·이용 사항

개인정보보호법 제15조제1항제2호에 따라 정보주체의 동의 없이 수집·이용 할 수 있으며, 정보주체의 선택(희망자)에 따라 개인정보를 수집합니다.

- 제208조의3(기부금영수증 발급명세의 작성·보관의무)
- 수집항목 : 성명(기관명), 주민등록번호(사업자등록번호), 금액, 기부일자, 연락처
- 개인정보 수집 및 이용을 거부할 수 있으며, 거부 시 세제혜택을 받으실 수 없습니다.

☐ 동의
 ☐ 동의안함

본 기관(개인)은 특정학생을 지정하여 장학금을 기부하거나 장학생을 추천 요청함에 있어, 본 기관(개인)과 특정학생 간에 이해관계가 없으며, 「청탁금지법」 등 관계법령을 위반하지 않음을 확인하였습니다.

202 년 월 일

성명(기관명): (인)

배재대학교 총장 귀하

제4편
교 육 과 정

교육과정

1. 교육과정 편성목표

건학이념 이해 및 대학의 정체성 교육
5대 필수역량의 균형 발전
실천·체험 기반 교육
4차 산업혁명 시대의 교육

2. 편성 기본방향

목표	교육과정 편성 기본방향
건학이념 이해 및 대학의 정체성 교육	- “청년 아펜젤러 예비학기” 운영 · 신입생 입학 후 첫 주, 비교과 과정 - “채플”, “기독교정신과아펜젤러인성” 현행대로 편성
5대 필수역량의 균형 발전	- 균형 교양교육을 위한 교양필수 교과목 체계 재편 · 교양지도 교과목(“배재인의 대학설계1, 2”) 신설 · 계열별 균형 교육을 위한 균형기초학문영역 신설 - 교양/전공 교과목별로 5대 핵심역량을 연계
실천·체험 기반 교육	- 모든 전공에 캡스톤디자인, 현장실습 교과목 편성(전필/전선) · 캡스톤디자인 모든 전공에 개설 권고 - 취·창업 역량(실무 능력) 강화를 위한 교과목 편성 · NCS 기반, 사회 수요 맞춤형, 산학연계 교과목 · 교양필수선택으로 취·창업실무 영역 편성 - 3, 4학년에 실천·체험 교과목 편성 확대 · 학년별 기초-발전-심화/체험의 학습단계 체계화 - 비교과 과정과 연계 확대 · 비교과 활동 인증을 교과목과 연계 · 서비스러닝 유형 교과목 편성 유도
4차 산업혁명 시대의 교육	- AI·SW중심대학 사업 선정으로 4차산업기반교육에서 AI·SW교육으로 교양교육과정 부분 개편 · AI·SW기초영역과 AI·SW응용영역 신설 - 융복합 전공 교과목 편성 유도 - 연계·융합전공 교육과정 개발 - AI 관련 융합전공 신설 - 다양하고 정보기술을 활용한 융복합 교수법 도입 유도 · 팀티칭, 플립드러닝, 블렌디드러닝 등

3. 2020-2025 교육과정 기본틀

1. 2022-2025학번 졸업소요 최저 이수학점

단과대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							교양 계	전공과정							졸업 최저 이수 학점	
			교양 필수	교양필수선택					교양 선택		단수전공			다전공		부전공			
				의사 소통영역	글로벌 영역	정보 영역	미용 영역	건강 영역			전필	전선택	소거	제1 전공	제2 전공	제1 전공	부 전공		
인문사회대학	기독교사회복지신학과	인문 사회	13	3	6	2	3	9	-	36	24 이하	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130	
	국어국문한국어교육학과	인문 사회																	
	중국통상학과	인문 사회																	
	일본학과	인문 사회																	
	영어과	인문 사회																	
	스페인어·중남미학과	인문 사회																	
	경찰법학과	인문 사회																	
	행정학과	인문 사회																	
	심리상담학과	인문 사회																	
	유아교육과	인문 사회																	
경영대학	경영학과	인문 사회	13	3	6	2	-	6	-	30	69 이하	35 이상	104 이상	-	-	-	-	134	
	무역물류경영학과	인문 사회																	
	e-비즈니스학과	인문 사회																	
	관광경영학과	인문 사회																	
	호텔항공경영학과	인문 사회																	
	항공서비스학과	인문 사회																	
생명보건대학	의생명과학과	자연 과학	13	3	6	2	-	6	-	30	69 이하	35 이상	104 이상	-	-	-	-	134	
	식품영양학과	자연 과학																	
	원예산림학과	자연 과학																	
	간호학과	자연 과학																	
	실버보건학과	자연 과학																	
	외식조리학과	자연 과학																	
AI·SW 창의융합대학	전자공학과	공학	13	3	6	2	3	9	-	36	24 이하	54 이상	78 이상	39	36	54	18	130	
	전기공학과	공학										42 이상	66 이상						
	AI 소프트웨어 공학부	컴퓨터공학										공학	54 이상						78 이상
		인공지능융합학과										공학							
		정보보안학										공학							

단과대학	학부(과) 또는 전공		계열	교양과정							계	전공과정							졸업 최저 학점
				교양 필수	교양필수선택					교양 선택		단수전공			다전공		부전공		
					의사 소통영역	글로벌 영역	정보문 해영역	미래 소양영역	균형문 역영역			전공 필수	전공 선택	소재	제1 전공	제2 전공	제1 전공	부 전공	
		게임공학	공학																
		도시·환경공학	공학																
	드론·철도·건설시스템공학과		공학																
	신소재공학과		공학																
문화예술대학	건축학과 【5년제】		공학	13	3	6	2	-	6	-	30	116 이하	15 이상	131 이상	122	36	131	18	161
	실내건축학과		공학	13	3	6	2	3	9	-	36	24 이하	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130
	조경학과		공학																
	아트앤 웹툰학부	아트앤웹툰	예· 체능																
		게임애니메이션																	
	광고사진영상학과		예· 체능																
	미디어콘텐츠학과		인문 사회																
	의류패션학과		자연 과학																
	공연예술학과		예· 체능																
	레저스포츠학과		예· 체능																
뷰티케어학과		예· 체능																	

※ 단, 2022학번 간호학과의 경우 변경 전 규정을 아래와 같이 적용한다.

단과대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							계	전공과정							졸업 최저 학점
			교양 필수	교양필수선택					교양 선택		단수전공			다전공		부전공		
				의사 소통 영역	글로벌 영역	정보 해영 역	미래 소양 영역	균형 영역			전공 필수	전공 선택	소재	제1 전공	제2 전공	제1 전공	부 전공	
생명 보건대 학	간호학과	자연 과학	13	3	6	2	-	6	-	30	67 이하	43 이상	110 이상	-	-	-	-	140

1. 교양필수(13학점): 채플(1, 2, 3, 4) 각 0.5학점(2학점), 기독교정신과아펜젤러인성 (2학점), 배제인의대학설계(1, 2) 각 1학점(2학점), 글쓰기와읽기(3학점), AI이해및활용(2학점), 오픈소스SW(2학점)
2. 의사소통영역(3학점): 글쓰기와토론 영역에서 택 1과목(3학점)
3. 글로벌영역(6학점): 언어 영역에서 택 1과목(3학점), 세계시민 영역에서 택 1과목(3학점)
4. 정보문해영역(2학점): 미래와기술 영역에서 택 1과목(2학점)

5. 미래소양영역(3학점): 비전설계 영역에서 택 1과목(3학점)

* 문화예술대학 건축학과(5년제) 및 생명보건대학 간호학과는 ‘비전설계’ 영역 면제

6. 균형학문영역(9학점): 인문과예술 영역에서 택 1과목(3학점), 사회와문화 영역에서 택 1과목(3학점), 자연과과학 영역에서 택 1과목(3학점)

* 문화예술대학 건축학과(5년제) 및 생명보건대학 간호학과는 ‘자연과과학’ 영역 면제

2. 2020-2021학번 졸업소요 최저 이수학점

단과대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							교양선택	계	전공과정							졸업 최저 이수 학점
			교양필수 ¹	교양필수선택					교양선택			단수전공			다전공		부전공		
				글로벌 의소영역 ²	취·창업 실영역 ³	군기·학영 ⁴	형·초·문영 ⁵	AI·SW 응용영역 ⁶				심·화 글쓰기영역 ⁶	전공필수	전공선택	소계	제1전공	제2전공	제1전공	
인문사회대학	복지신학과	인문사회	10	4	2	4	2	2	-	24	24 이하	42 이상	66 이상	39	36	54	18	130	
	국어국문·한국어교육학과	인문사회																	
	중국학과	인문사회																	
	일본학과	인문사회																	
	글로벌외국어자율전공학부	인문사회																	
	경찰법학과	인문사회																	
	행정학과	인문사회																	
	심리상담학과	인문사회																	
	유아교육과	인문사회																	
가정교육과	자연과학																		
경영대학	경영학과	인문사회																	
	무역물류학과	인문사회																	
	전자상거래학과	인문사회																	
	관광축제리조트경영학과	인문사회																	
	호텔레저경영학과	인문사회																	
	외식경영학과	자연과학																	
	항공운항과	인문사회																	
자연과학대학	바이오의약학부	자연과학										67 이하	43 이상	110 이상					
	생명공학과	자연과학																	
	원예산림학과	자연과학																	
	정밀응용과학부	자연과학																	
	간호학과	자연과학																	
	실버보건학과	자연과학																	
AI·SW 창의융합 대학	전자공학과	공학	24 이하	54 이상	78 이상	39	36	54	18	130									
	AI·전기공학과	공학		42 이상	66 이상														
	정보통신공학과	공학																	
	컴퓨터공학과	공학		54 이상	78 이상														

단과대학	학부(과) 또는 전공		계열	교양과정							전공과정							졸업 취직 이수 점	
				교양필수 ₁	교양필수선택					교양선택	단수전공			다전공		부전공			
					글로벌 의사소통영역 ₂	취·창업 실무영역 ₃	균형 기초영역 ₄	AI·SW 응용영역 ₅	심화 글쓰기영역 ₆		전공필수	전공선택	소계	제1전공	제2전공	제1부전공	부전공		
문화예술대학	사이버보안학과		공학																
	게임공학과		공학																
	드론·철도·건설시스템공학과		공학																
	신소재공학과		공학																
	건축학부	실내건축	공학																
		건축학	공학																
	조경학과		공학																
	아트앤웹툰학과		예·체능																
	광고사진영상학과		예·체능																
	미디어콘텐츠학과		인문사회																
	의류패션학과		자연과학																
	실용음악과		예·체능																
	피아노과		예·체능																

1. 교양필수: 채플(1, 2, 3, 4) 기독교정신과아펜젤러인성(2학점), 기초글쓰기(2학점), 인성리더십(1학점), 감성리더십(1학점), 배재인의대학설계(1, 2), AI이해및활용(2학점), 오픈소스SW(2학점)
2. 글로벌의사소통영역: 1과 2로 편성된 의사소통영어, 의사소통독일어, 의사소통프랑스어, 의사소통스페인어, 의사소통러시아어, 의사소통일본어, 의사소통중국어, 의사소통아랍어 각 영역에서 택 1과목(4학점)
3. 취·창업실무영역: 택 1과목(2학점)
4. 균형기초학문교양영역: 소속 단과대학 영역을 제외한 나머지 영역에서 택 2과목(4학점)
5. AI·SW응용영역: 택 1과목(2학점)
6. 심화글쓰기영역: 택 1과목(2학점)

대학	학부(과) 또는 전공	계열	교양과정							전공과정							졸업 취직 이수 점
			교양 필수 ₁	교양필수선택				교양 선택	계	단수전공			다전공		부전공		
				글로벌 의사소 통 영역 ₂	균형 기초 학문 영역 ₃	AI· SW 응용 영역 ₃	심화 글쓰 기영 역 ₃			전공 필수	전공 선택	소계	제1 전공	제2 전공	제1 전공	부 전공	
대덕밸리 캠퍼스	생명공학과	자연	18	4	-	2	-	-	24	24 이하	54 이상	78 이상	39	36	54	18	130

1. 교양필수: 채플(1, 2, 3, 4) 기독교정신과아펜젤러인성(2학점), 기초글쓰기(2학점), 인성리더십(1학점), 감성리더십(1학점), 배재인의대학설계(1, 2), AI이해및활용(2학점), 오픈소스SW(2학점)
 - 취창업영역: 지식재산권개론(2학점), 창업과기업가정신(2학점)
 - 실무영역: 컴퓨터활용과MOS(2학점), 이미지메이킹(2학점)
2. 글로벌의사소통영역: 1과 2로 편성된 의사소통영어, 의사소통독일어, 의사소통프랑스어, 의사소통스페인어, 의사소통러시아어, 의사소통일본어, 의사소통중국어, 의사소통아랍어 각 영역에서 택 1과목(4학점)
3. AI·SW응용영역: 택 1과목(2학점)

4. 2022-2025학번 교양 교육과정 및 이수체계 개편

1. 교양 교육과정 주제별 분류 및 이수체계

주제별 분류(안)				이수체계(안)										
대영역	중영역	소영역	최저 이수학 점	교필(13)				교필선(23)						
				대영역	중영역	과목명	학점	대영역	중영역	소영역	학점			
기초 교육 (18)	의사소통 [교필/교필선]	글쓰기와읽기	3	기초 교육 (7)	의사소통	글쓰기와읽기	3	기초 교육 (11)	의사 소통	글쓰기와 토론	3			
		글쓰기와토론	3											
	글로벌 [교필선]	언어	3		-	-	-		글로벌	언어	3			
		세계시민	3							세계시민	3			
	정보문해 [교필/교필선]	AI와SW	4		정보문해	AI이해및활용	2		정보 문해	미래와기술 (2학점 3시수)	2			
		미래와기술	2				오픈소스SW					2		
중점 교육 (18)	나섬소양 [교필]	기독교인성	2	중점 교육 (6)	나섬소양	채플 1,2,3,4	2	중점 교육 (12)	균형 학문	인문과예술	3			
		아펜젤러인성	2							사회와문화	3			
	미래소양 [교필/교필선]	대학설계	2			기독교정신과 아펜젤러인성	2			자연과과학	3			
		비전설계	3											
	균형학문 [교필선]	인문과예술	3		미래소양	배재인의 대학설계 1,2	2		미래 소양	비전설계	3			
		사회와문화	3											
		자연과과학	3											
	일반 교육	심화·응용 [교선]	의사소통			* 교양선택								
			글로벌											
AI와SW														
미래소양														
인문과예술														
사회와문화														
자연과과학														

2. 교육과정 교양영역 구분

대분류	중분류	소분류(영역)	비고
기초교육	의사소통	글쓰기와읽기	
		글쓰기와토론	
	글로벌	언어	
		세계시민	
	정보문해	AI와SW	
		미래와기술	
중점교육	나섬소양	기독교인성	
		아펜젤러인성	
	미래소양	대학설계	
		비전설계	
	균형학문	인문과예술	
		사회와문화	
		자연과과학	
일반교육	심화·응용	자유선택	

- 교양교과목 **3학점 3시수**로 조정 (온라인 운영 교과목은 예외로 함)
- 교양이수학점 상향 조정 (졸업학점의 28% 수준: 교양교육과정 이수 로드맵에 따른 이수: **36학점**)
- 이수 영역 및 명칭 분명화
- 교양(기초학문교육) 및 소양 강화
- 일반교육(교양선택)의 영역을 심화 교양으로 세분화

3. 2022-2025학번 교양교육과정 계열별 이수 기준표

○ 인문사회, 예체능 계열

분류		이수구분	교과목명/ 영역	이수 학점	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
기 초 교 육	의사소통	교필	글쓰기와읽기	3	●							
		교필선	글쓰기와토론영역 내 택 1	3				●				
	글로벌	교필선	언어 영역 내 택 1	3		●						
		교필선	세계시민 영역 내 택 1	3				●				
	정보문해	교필	AI이해및활용	2	●							
		교필	오픈소스SW	2		●						
교필선		미래와기술영역 내 택 1	2				●					
중 점 교 육	나섬소양	교필	채플1	0.5	●							
		교필	채플2	0.5		●						
		교필	채플3	0.5			●					
		교필	채플4	0.5				●				
		교필	기독교정신과아펜젤러인성	2		●						
	미래소양	교필	배재인의대학설계1	1	●							
		교필	배재인의대학설계2	1		●						
		교필선	비전설계영역 내 택 1	3					●			
	균형학문	교필선	인문과예술영역 내 택 1	3			●					
		교필선	사회와문화영역 내 택 1	3					●			
		교필선	자연과과학영역 내 택 1	3						●		
	주제교양교육	교선	자유로운 수강	0	●	●	●	●	●	●	●	
이수 학점 합계				36	6.5	8.5	6.5	5.5	6	3		

○ 자연과학, 공학 계열

분류		이수구분	교과목명/ 영역	이수 학점	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	
기 초 교 육	의사소통	교필	글쓰기와읽기	3		●							
		교필선	글쓰기와토론영역 내 택 1	3			●						
	글로벌	교필선	언어 영역 내 택 1	3	●								
		교필선	세계시민 영역 내 택 1	3			●						
	정보문해	교필	AI이해및활용	2	●								
		교필	오픈소스SW	2		●							
교필선		미래와기술영역 내 택 1	2			●							
중 점 교 육	나섬소양	교필	채플1	0.5	●								
		교필	채플2	0.5		●							
		교필	채플3	0.5			●						
		교필	채플4	0.5				●					
	미래소양	교필	기독교정신과아펜젤러인성	2		●							
		교필	배재인의대학설계1	1	●								
		교필	배재인의대학설계2	1		●							
	균형학문	교필선	비전설계영역 내 택 1	3							●		
		교필선	인문과예술영역 내 택 1	3				●					
		교필선	사회와문화영역 내 택 1	3							●		
	교필선	자연과과학영역 내 택 1	3					●					
	주제교양교육	교선	자유로운 수강	0	●	●	●	●	●	●	●	●	
이수 학점 합계				36	6.5	8.5	5.5	6.5	3	6			

4. 교양교육과정 운영

○ 교양필수 교과목

2020-2021학번				2022-2025학번				비 고
교과목명	학년	이수 구분	학점-시수	교과목명	학년	이수 구분	학점-시수	
채플1,2,3,4	1,2	교필	0-0-0	채플1,2,3,4	1,2	교필	0.5-0-1	4회
기독교정신과아펜젤러인성	1	교필	2-2-0	기독교정신과아펜젤러인성	1	교필	2-2-0	
기초글쓰기	1	교필	2-2-0	글쓰기와읽기	1	교필	3-3-0	
배재인의대학설계1,2	1	교필	0-0-0	배재인의대학설계1,2	1	교필	1-0-1	2회
AI이해및활용	1-1	교필	2-2-0	AI이해및활용	1-1	교필	2-2-0	
오픈소스SW	1-2	교필	2-2-0	오픈소스SW	1-2	교필	2-2-0	
인성리더십	2-1	교필	1-0-1					이수면제 (2022학년도부터 적용)
감성리더십	2-2	교필	1-0-1					
소통리더십	3-1	교선	1-0-1					
수행리더십	3-2	교선	1-0-1					
계			10학점	계			13학점	

○ 교양필수선택 교과목

2020-2021학번			2022-2025학번			비고
교과목명		학점-시수	교과목명		학점-시수	
글로벌의사소통영역1*1		2-2-0	글로벌 *1	언어영역	3-3-0	세부내역 참조
글로벌의사소통영역2		2-2-0		세계시민영역	3-3-0	세부내역 참조
취·창업실무영역*2		2-2-0	비전설계영역*2		3-3-0	세부내역 참조
균형기초학문 영역*3	인문과철학	2-2-0	균형학문 영역*3	인문과예술	3-3-0	
	경제와사회	2-2-0		사회와문화	3-3-0	
	과학과수리	2-2-0		자연과과학	3-3-0	
	문화와예술	2-2-0		사회와문화	3-3-0	
AI·SW교육영역*4 (SW코딩영역/CT와DT영역)		2-2-0	미래와기술영역*4		2-1-2	2학점 이상 이수
심화글쓰기영역*5		2-2-0	글쓰기와토론영역*5		3-3-0	
계		14학점	계		23학점	

1) 글로벌영역(언어, 세계시민): 각 택 1과목, 6학점 이상

2018-2019학번/ 2020-2021학번		2022-2025학번		비 고
교과목명	학점-시수	교과목명	학점-시수	
의사소통영어1	2-2-0	대학영어	3-3-0	대체
의사소통독일어1	2-2-0	대학독일어	3-3-0	대체
의사소통프랑스어1	2-2-0	대학프랑스어	3-3-0	대체
의사소통스페인어2	2-2-0	대학스페인어	3-3-0	대체
의사소통중국어1	2-2-0	대학중국어	3-3-0	대체
의사소통러시아어1	2-2-0	대학러시아어	3-3-0	대체
의사소통일본어1	2-2-0	대학일본어	3-3-0	대체
의사소통아랍어	2-2-0	대학아랍어	3-3-0	대체
의사소통한국어1	2-2-0	대학한국어	3-3-0	대체
의사소통영어2	2-2-0	드라마영어	3-3-0	이수구분 변경 (교선→교필선)
		실용영문법	3-3-0	이수구분 변경 (교선→교필선)
		실용영어회화	3-3-0	이수구분 변경 (교선→교필선)
		영어독해전략	3-3-0	이수구분 변경 (교선→교필선)
		영어듣기	3-3-0	이수구분 변경 (교선→교필선)
		영어어휘충전소	3-3-0	이수구분 변경 (교선→교필선)
		영어작문	3-3-0	이수구분 변경 (교선→교필선)
		디베이트영어	3-3-0	이수구분 변경 (교선→교필선)
		토익문법AtoZ	3-3-0	이수구분 변경 (교선→교필선)
		프레젠테이션영어	3-3-0	신설
		만화영어	3-3-0	신설
		비즈니스영어	3-3-0	신설
		생활속의시사영어표현	3-3-0	신설
		영화를통한영어연습	3-3-0	신설
		취미와영어	3-3-0	신설
		영어말하기패턴연습	3-3-0	신설
		토익어휘와읽기	3-3-0	신설
의사소통일본어2	2-2-0	비즈니스일본어	3-3-0	이수구분 변경 (교선→교필선)
		일본어실용회화	3-3-0	이수구분 변경 (교선→교필선)
		일본어쓰기	3-3-0	이수구분 변경 (교선→교필선)
의사소통중국어2	2-2-0	SNS중국어	3-3-0	이수구분 변경 (교선→교필선)
		대학생활중국어	3-3-0	이수구분 변경 (교선→교필선)
		여행중국어	3-3-0	신설
의사소통프랑스어2	2-2-0	실용프랑스어	3-3-0	신설
의사소통한국어2	2-2-0	에세이한국어	3-3-0	대체
의사소통베트남어	2-2-0			폐지
의사소통태국어	2-2-0			폐지

2) 비전설계영역: 택 1과목, 3학점 이상

2018-2019학번/ 2020-2021학번		2022-2025학번		
영역	교과목명	영역	교과목	비고
취·창업	지식재산권개론	비전설계	지식재산권의이해	대체
취·창업	직업과직무의이해	비전설계	직업설계와직무의이해	대체
취·창업	직업과진로탐색	비전설계	진로탐색과직업선택	대체
기술·실무	직무능력향상	비전설계	취업능력개발	대체
기술·실무	리더십과코칭스킬	비전설계	코칭리더십	대체
취·창업	글로벌통상환경	비전설계	글로벌통상환경과국제관계	대체
취·창업	창업과기업가정신	비전설계	창업과창업가정신	대체
취·창업	산업생태계와벤처창업	비전설계	산업생태계와플랫폼창업	대체
취·창업	블루오션과창업트렌드	비전설계	블루오션과창업솔루션	대체
경제와사회	문제해결능력과리더십	비전설계	문제해결능력과리더십	대체
취·창업	NCS기반블라인드채용의이해	비전설계	NCS기반블라인드채용의이해	동일
취·창업	글로벌비즈니스마케팅	비전설계	글로벌비즈니스마케팅	동일
기술·실무	비즈니스상상력	비전설계	비즈니스상상력	동일
기술·실무	핵심취업전략	비전설계	핵심취업전략	동일
기술·실무	아이디어와시장	비전설계	아이디어와시장	동일
기술·실무	여행사창업및경영	비전설계	여행사창업및경영	동일
기술·실무	역량개발과취업설계	비전설계	역량개발과취업설계	동일
기술·실무	발명과특허	비전설계	발명과특허	동일
취·창업	직무역량강화와취업성공전략	비전설계	직무역량강화와취업성공전략	동일
취·창업	기술사업화개론	비전설계	기술사업화개론	동일
기술·실무	비즈니스커뮤니케이션	비전설계	비즈니스커뮤니케이션	동일
취·창업	비즈니스한국어	비전설계	비즈니스한국어	동일
취·창업	사회적기업의창업	비전설계	사회적기업의창업	동일
취·창업	창업과경영이해	비전설계	창업과경영이해	동일
취·창업	자기경영리더십	비전설계	자기경영과리더십	동일
		비전설계	취업과커리어설계	신설
취·창업	인도와브릭스경제			폐지
기술·실무	개인정보관리사업문			폐지
취·창업	글로벌강소기업이야기			폐지
취·창업	원예와창업			폐지
기술·실무	기술창업실무			폐지
기술·실무	직업과취업전략			폐지
취·창업	직업의탐색과자기개발			폐지
취·창업	프론티어창업솔루션			폐지
취·창업	핵심취업전략한국어			폐지

3) 균형학문영역

○ 학년별 이수사항

- 2022-2025학번: 영역별 1과목 이상 이수, 9학점 이상(인문과예술, 사회와문화, 자연과과학)
- 2018-2021학번 소속 단과대학계열 제외한 3개 영역 가운데 각기 서로 다른 영역에서 택 2과목, 4학점 이상

○ 영역별 수강제한

영역명	2018-2019학번(단과대학기준)	2020-2021학번(소속계열기준)
인문과철학	인문사회대학	인문사회계열
경제와사회	경영대학	자연과학계열
과학과수리	자연과학대학, AI·SW창의융합대학	공학계열
문화와예술	문화예술대학	예체능계열

○ 영역별 대체지정

2018-2021 교양교육과정 영역명	(대체 지정)	2022-2025 교양교육과정 영역명
인문과철학	→	인문과예술
경제와사회	→	사회와문화
과학과수리	→	자연과과학
문화와예술	→	사회와문화

* 2018-2021학번 중 균형학문 미이수자는 대체 지정한 영역으로 이수하도록 함

○ 학제조정 대상 소속 학과

구분	영역명	변경 전	변경 후
균형 기초 학문	인문과철학	<u>학생의 소속 계열에 해당하지 않은</u> <u>3개 하위 영역에서 각기 서로 다른</u> <u>2개 영역 선택(4학점)</u>	<u>학제조정이 이루어진 소속 학과</u> <u>학생은 계열에 상관없이 4개 하위</u> <u>영역 중 각기 서로 다른 2개 영역</u> <u>선택(4학점)</u>
	경제와사회		
	과학과수리		
	문화와예술		

(1) 인문과예술

2018-2019학번/ 2020-2021학번		2022-2025학번		
영역	교과목명	영역	교과목명	비고
인문과철학	문학의이해	인문과예술	한국문학산책	대체
인문과철학	동양의미학	인문과예술	동아시아의미학	대체
인문과철학	철학이해와상상력	인문과예술	입문자를위한철학교실	대체
인문과철학	한국사의이해	인문과예술	한국사의새로운이해	대체
인문과철학	대학생활과인성	인문과예술	대학생활과자아탐색	대체
인문과철학	현대중국역사의이해	인문과예술	영상으로보는중국근현대사	대체
인문과철학	인물로본동아시아역사이야기	인문과예술	미디어로본역사속의라이벌이야기	대체
인문과철학	영화로읽는동양종교와철학사상	인문과예술	영화로읽는동아시아종교철학	대체
인문과철학	기초상식한자	인문과예술	기초상식한자	동일
인문과철학	르네상스스토리	인문과예술	르네상스스토리	동일
인문과철학	중국역사바로알기	인문과예술	중국역사바로알기	동일
문화와예술	우리전통음악의이해와감상	인문과예술	우리전통음악의이해와감상	동일
		인문과예술	행복심리학	신설
		인문과예술	논어와현대생활	신설
		인문과예술	현대건축의이해	영역변경 (문화와예술→인문과예술)
		인문과예술	유럽박물관탐방	영역변경 (문화와예술→인문과예술)
		인문과예술	한국문학을읽다	영역변경 (문화와예술→인문과예술)
		인문과예술	고사성어와성현의지혜	이수구분 변경 (교선→교필선)
		인문과예술	철학과윤리그리고행복한인생	이수구분 변경 (교선→교필선)
		인문과예술	포스트휴먼시대의감성인문학	이수구분 변경 (교선→교필선)
		인문과예술	러시아도시산책	이수구분 변경 (교선→교필선)
		인문과예술	국악에서K-Pop까지:21세기 한류와한국의소프트파워	이수구분 변경 (교선→교필선)
		인문과예술	싸나톨로자:상실을이기는인생수업	이수구분 변경 (교선→교필선)
		인문과예술	세계문자스토리	이수구분 변경 (교선→교필선)
		인문과예술	서양예술로의여행	이수구분 변경 (교선→교필선)
인문과철학	동남아시아역사와문화			폐지
인문과철학	배재논리학			폐지
인문과철학	신실크로드의언어이해			폐지
인문과철학	유럽인의삶과역사			폐지
인문과철학	재미있는심리학이야기			폐지

(2) 사회와문화

2018-2019학번/ 2020-2021학번		2022-2025학번		
영역	교과목명	영역	교과목명	비고
경제와사회	현대사회의부모와자녀	사회와문화	예비부모교육	대체
경제와사회	현대사회와재테크	사회와문화	현대사회와재테크의이해	대체
문화와예술	이슬람언어와문화	사회와문화	사진으로보는아랍이슬람문화코드	대체
인문과철학	중국인의밥상	사회와문화	요리로읽는중국문화	대체
취·창업	인도와브릭스경제	사회와문화	세계경제의리더브릭스	대체
문화와예술	이슬람과기독교문화의차이	사회와문화	이슬람과기독교문화의차이	동일
AI·SW응용	디지털사회와문화의이해	사회와문화	디지털사회와문화의이해	동일
문화와예술	팟캐스트방송	사회와문화	팟캐스트방송	동일
문화와예술	중남미사회와문화콘텐츠	사회와문화	중남미사회와문화콘텐츠	동일
문화와예술	패키지여행과배낭여행의이해	사회와문화	패키지여행과배낭여행의이해	동일
인문과철학	세계문화유산답사기	사회와문화	세계문화유산답사	동일
문화와예술	유럽축제문화산업	사회와문화	유럽축제문화산업	동일
		사회와문화	미국문화와사회	신설
		사회와문화	방송미디어와예능	신설
		사회와문화	상상력과문화	신설
		사회와문화	베트남의부상과이해	신설
		사회와문화	실크로드와중국문화	이수구분변경 (교선→교필선)
		사회와문화	중국도시기행	이수구분변경 (교선→교필선)
		사회와문화	나섬인성과미래사회	이수구분변경 (교선→교필선)
		사회와문화	실용금융	이수구분변경 (교선→교필선)
		사회와문화	인도역사와사회문화	이수구분변경 (교선→교필선)
		사회와문화	한국사회를만나다	이수구분변경 (교선→교필선)
		사회와문화	북한의이해	이수구분변경 (교선→교필선)
		사회와문화	나의한국문화유산산책	이수구분변경 (교선→교필선)
		사회와문화	영화로읽는중동·아프리카문화	이수구분변경 (교선→교필선)
문화와예술	상승,와인그리고혁명			영역변경 (문화와예술→자유선택)
문화와예술	건축과디자인			영역변경 (문화와예술→자유선택)
경제와사회	EU경제이야기			폐지
경제와사회	시사한국어			폐지
경제와사회	FTA와글로벌통상			폐지
경제와사회	국제사회와국제기구			폐지
경제와사회	동남아시아경제이야기			폐지
경제와사회	스마트생활금융			폐지
경제와사회	글로벌사회의이해			폐지
경제와사회	재미있는지식재산권이야기			폐지
문화와예술	세계축제문화			폐지
문화와예술	음악어드벤처(음악의모험)			폐지
문화와예술	지중해와인류문명			폐지
문화와예술	파라오와이집트문명			폐지
문화와예술	화교경제권의문화와커뮤니티			폐지

(3) 자연과과학

2018-2019학번/ 2020-2021학번		2022-2025학번		
영역	교과목명	영역	교과목명	비고
과학과수리	재미있는정보디스플레이세계	자연과과학	디스플레이와실감영상	대체
과학과수리	유학생을위한생활속과학이야기	자연과과학	생활과과학	대체
과학과수리	생활속의생명과학	자연과과학	생활속의생명과학	동일
과학과수리	과학기술과사회	자연과과학	과학기술과사회	동일
		자연과과학	내 삶을 바꾸는 건강행복식단	신설
		자연과과학	천문과관측	신설
		자연과과학	생명과유전	신설
		자연과과학	데이터리터러시	신설
		자연과과학	식물과건강	신설
		자연과과학	미디어로 보는 과학역사	신설
		자연과과학	미래의농산업	신설
		자연과과학	바이러스의역사	신설
		자연과과학	산수의감각	신설
		자연과과학	인간과우주	신설
		자연과과학	기후와생태계	신설
		자연과과학	물리의법칙	신설
		자연과과학	몸의이해	신설
		자연과과학	공간과지리	신설
		자연과과학	알고리즘사이언스	신설
		자연과과학	과학자의실험실	신설
		자연과과학	과학산책	신설
		자연과과학	북극의이해	신설
		자연과과학	SF와과학적상상력	영역변경 (심화글쓰기→자연과과학)
		자연과과학	도시와나무	이수구분변경 (교선→교필선)
		자연과과학	지구환경과자원	이수구분변경 (교선→교필선)
		자연과과학	컴퓨터와사이버범죄	이수구분변경 (교선→교필선)
과학과수리	예술속과학이야기			폐지
과학과수리	과학기술의융복합적이해			폐지
과학과수리	인간과효소			폐지
과학과수리	정보통신입문			폐지
과학과수리	생활수학			폐지
과학과수리	손안의유비쿼터스			폐지
과학과수리	유학생을위한생활속수학이야기			폐지
과학과수리	생활속의실용과학			폐지
과학과수리	생명과학탐구			폐지

4) 미래와기술영역: 택 1과목, 2학점 이상

2020-2021학번		2022-2025학번		
영역	교과목명	영역	교과목명	비고
CT와DT	4차산업혁명과빅데이터	미래와기술	4차산업혁명기술의이해	대체
CT와DT	대학인을위한파워포인트	미래와기술	프레젠테이션실무활용	대체
SW코딩	스크래치로배우는인공지능	미래와기술	스크래치로배우는인공지능	동일
SW코딩	문제해결을위한창의코딩	미래와기술	문제해결을위한창의코딩	동일
CT와DT	SNS활용1인미디어제작	미래와기술	SNS활용1인미디어제작	동일
CT와DT	대학인을위한엑셀	미래와기술	대학인을위한엑셀	동일
CT와DT	동영상편집기초	미래와기술	동영상편집기초	동일
CT와DT	비즈니스컴퓨터활용	미래와기술	비즈니스컴퓨터활용	동일
SW코딩	소프트웨어입문	미래와기술	소프트웨어입문	동일
CT와DT	디지털사회와문화의이해	미래와기술	디지털사회와문화의이해	영역변경 (CT와DT영역→사회와문화)
CT와DT	인터넷과정정보관리	미래와기술	인터넷과정정보관리	동일
CT와DT	포토샵그래픽활용	미래와기술	포토샵그래픽활용	동일
CT와DT	사물인터넷의이해	미래와기술	사물인터넷의이해	동일
		미래와기술	고급웹디자인	신설
		미래와기술	자바스크립트웹디자인	신설
		미래와기술	한글문서작성의실제	신설
SW코딩	대학인을위한프로그래밍			폐지
CT와DT	대학인을위한워드와한글			폐지
CT와DT	캠퍼스생활을위한컴퓨터기초			폐지
CT와DT	컴퓨터와생활수학			폐지
CT와DT	파워포인트인포그래픽스			폐지

5) 글쓰기와토론영역: 택 1과목, 3학점 이상

2020-2021학번		2022-2025학번		
영역	교과목명	영역	교과목명	비고
심화글쓰기	고전읽기세미나	글쓰기와토론	고전읽기세미나	동일
심화글쓰기	세계시민과소통의글쓰기	글쓰기와토론	빅데이터와소통의글쓰기	대체
심화글쓰기	예술적상상력과글쓰기	글쓰기와토론	예술적상상력과글쓰기	동일
심화글쓰기	유학생을위한심화글쓰기	글쓰기와토론	글쓰기와말하기	대체
심화글쓰기	자기성찰글쓰기와토론	글쓰기와토론	자기성찰글쓰기와토론	동일
심화글쓰기	학술적글쓰기와프레젠테이션	글쓰기와토론	학술적글쓰기와프레젠테이션	동일
심화글쓰기	판타지SF그리고상상력			영역변경 (심화글쓰기→자연과학)
심화글쓰기	실용글쓰기와토론			폐지

5. 전공 교육과정

□ 편성 기준

- 편성: 학기 당 72학점 이내(예: 5-7-6-6과목), 1년 144학점 이내
 - ※ 개설: 학기 당 48학점 이내(예: 3-5-4-4과목), 1년 96학점 이내
 - 학부내 전공: 2,3,4학년 편성 인정
- 전공필수 교과목: 24학점 이내 편성
 - 4학년은 진로지도, 졸업 요건 교과목(졸업논문, 졸업지도 등)을 제외한 필수 교과목 편성 불가
 - 단, 전공인증을 수행하기 위해 필수로 편성해야 하는 경우 예외 인정
(건축학 인증, 간호교육인증)
- 모든 전공에 <캡스톤디자인1, 2> 편성(전필 또는 전선)을 원칙으로 함
 - 전공의이해, 전공과진로, 표준, 자율현장실습학기제1~6, 전공직무체험1~6, 캡스톤디자인1, 2는 학과 교과목 편성 및 개설학점 제한에서 예외
- 다양한 교수법 도입 협조 요청: 플립러닝, 팀티칭, 블렌디드러닝 등
- 대학, 단과대학, 학과(전공)의 교육목표 연계

□ 졸업요건 교과목(졸업논문, 졸업시험 등)

- ‘졸업’이라는 단어가 포함된 교과목은 0학점(0-0-0)이며, 이수구분은 ‘전필’로 부여함
(단, 졸업요건 교과목이 아닌 일반 교과목에는 ‘졸업’이라는 단어를 사용할 수 없음)
- 4학년 2학기에 1회만 편성하나, 실제 개설은 조기 졸업자, 선복학생 등을 위하여 4학년 1학기에도 개설
- 졸업요건 교과목(졸업논문, 졸업시험 등)은 희망하는 전공에 한하여 편성하므로, 편성을 원하지 않는 전공에서는 미편성 가능

□ 캡스톤디자인

- 캡스톤디자인은 모든 전공에 개설 권고
- 편성 시기: 3-2 및 4-1 편성 원칙
 - 2학년 및 4-2학기 미 편성: 캡스톤디자인은 졸업시험, 졸업과제에 버금가는 종합적인 성격의 과목이므로 2학년은 배움의 정도가 미약, 4-2학기는 취업 준비 및 현장 실습 위주의 수업 진행
 - 전부(과) 등의 제도를 감안할 때 가장 많이 편성되어 있는 3-2 및 4-1 편성을 원칙으로 하되, 개설은 학과사정에 따라 1또는 2를 선택해서 개설
- 단, 전공인증을 수행하기 위해 필수로 편성해야 하는 경우 예외 인정
(건축학 인증, 간호교육인증)

□ 현장실습

- 표준/자율현장실습학기제1~6, 전공직무체험1~6으로 편성하여 운영
 - 현장실습이 편성된 학부(과)의 4학년에는 전공 필수과목을 개설하지 않을 것을 권고
 - 단, 전공인증을 수행하기 위해 필수로 편성해야 하는 경우 예외 인정
(건축학 인증, 간호교육인증)

□ 언어현지실습/문화현지실습

- 학부(과)에서 필요한 경우 편성 가능(단, 제 규정을 준수하여 편성 및 운영)

□ 학점-이론/실습 시수

- 학점이 이론은 1학점 1시수, 실습은 1학점 2시수를 원칙으로 함
- 단, 예체능계열에 한하여 이론 및 실습 시수의 합이 학점과 일치할 경우 예외 인정
- 단, 전공인증을 수행하기 위해 필수로 편성해야 하는 경우 예외 인정
(건축학 인증, 간호교육인증)

□ Pass / Fail 교과목

- 전공과진로, 졸업과제 일체, 진로지도, 현장실습1, 현장실습2, 현장실습5, ICT프로젝트 산업체인턴십, 장기현장실습(IPP), 장기현장실습(LINC+), 현지답사및실습, 문화체험, 언어현지실습, 보육실습, 사회복지현장실습, 영양사현장실습

6. 비교과교육과정

□ 비교과교육과정 체계도

- 교양 비교과 교육과정은 기초교육-심화교육-외부확산 3단계로 구성되어 있음

구분	재학생 대상 기초 교육		재학생 대상 심화교육		외부 확산 교육	
	교과연계 프로그램		교양 비교과 프로그램		지역사회 확산 프로그램	
의사소통 교육	• 교과연계 글쓰기 첨삭 튜터링 • 교과연계 외국어 의사소통 코칭	→	• P.C.C.(배재 커뮤니케이션 챌린지) • P.U.C.(배재 업그레이드 커뮤니케이션)	→	• 배재창의 소통캠프	→ • 배재안향 캠프
나섬인성 교육	• 교과연계 나섬인증제	→	• 나섬역량메이커 • 나섬깁캠프	→	• 나섬아카데미	

□ 교과연계 프로그램 운영

○ 교과연계 나섬인증제

- 운영목적: 본교 학부생의 핵심역량 강화 및 나섬교육 실현
- 운영시기: 매 학기
- 연계 교과목: 교양 교과목
- 운영내용: 읽기인증, 봉사인증, 융합인증

인증 구분	주요 내용
읽기인증	교과별 역량에 따라 권장도서 3권 독서 후 에월루티오북 작성
봉사인증	자기 봉사활동 1회+자유 봉사 활동 2회 수행 후 클리엔토북 작성
융합인증	독서활동 1회+교과 기반 자기 설계 활동 2회 수행 후 위렌스북 작성

- 운영방법: 수강하는 과목에 맞는 인증 신청 후 인증별 활동 3회 수행 및 위크북 3회 작성

○ 교과연계 글쓰기 첨삭 튜터링

- 운영목적: 대학 수학의 근본 목적인 학문탐구를 위한 보편적 문해 능력 함양을 통한 의사전달능력 강화
- 운영시기: 매 학기
- 연계 교과목: 교필<글쓰기와읽기>
- 운영내용: 글쓰기 전문 교육을 이수한 글쓰기 튜터의 1차 첨삭 튜터링 및 교수자의 글쓰기 2차 첨삭

○ 교과연계 외국어 의사소통 코칭

- 운영목적: 대학 수학의 근본 목적인 학문탐구를 위한 보편적 문해 능력 함양을 통한 의사전달능력 강화
- 운영시기: 매 학기
- 연계 교과목: 교필선<대학영어>, 교필선<대학일본어>
- 운영내용: 교과연계 외국어(영어, 일본어) 의사소통 관련 활동 지도 및 코칭

□ 비교과 프로그램 운영

○ 나섬심화 교육 프로그램

- 운영목적: 본교 핵심역량을 기반으로 한 나섬교육을 통해 한국교양교육이 지향하는 목표인 공동체 의식, 시민정신, 심미적 공감 능력 함양
- 운영시기: 매 학기
- 운영내용: 나섬역량메이커, 나섬김캠프

프로그램명	주요 내용
나섬역량메이커	본교 핵심역량에 맞게 교수자가 직접 프로그램을 설계하여 학생들과 함께 실천적 교양 활동을 수행하는 프로그램
나섬김캠프	본교 핵심역량을 테마로 하여 핵심역량의 하위역량까지 강화할 수 있는 이론 및 실천적 활동을 수행하는 캠프형 프로그램

○ 나섬심화 교육 프로그램

- 운영목적: 지식과 정보를 다양한 관점에서 통합적으로 추론할 수 있는 능력과 기본적인 문해력을 바탕으로 자신의 생각이나 의견을 적절히 표현하고 설득할 수 있는 능력 강화
- 운영시기: 매 학기
- 운영내용: P.C.C.(배재 업그레이드 커뮤니케이션), P.U.C.(배재 커뮤니케이션 챌린지)

프로그램명	주요 내용
P.C.C.	교과 외 말하기, 글쓰기, 외국어 등의 의사소통 관련 특강 프로그램
P.U.C.	의사소통 관련 대회형 프로그램: 주시경대학생토론대회, 주시경대학생에세이대회, 주시경대학생스피치대회

□ 지역사회 확산 프로그램

○ P.A.C.(배재안향캠프)

- 교내 연계 프로그램: 교양 수업 및 교양 비교과 활동 전반, 재학생 튜터링
- 운영대상: 지역사회 고등학생
- 운영내용: 본교 교원의 교양교육 선행 교육 및 학부생 튜터의 학습 튜터링

○ 배재창의소통캠프

- 교내 연계 프로그램: 배재의사소통 교육 프로그램 전반, 재학생 튜터링
- 운영대상: 지역사회 초·중학생
- 운영내용: 본교 교원의 의사소통교육 및 학부생 튜터의 학습 튜터링

○ 나섬아카데미

- 교내 연계 프로그램: 나섬교육 프로그램 프로그램 전반, 재학생 멘토링
- 운영대상: 지역사회 구성원
- 운영내용: 본교 나섬교육 및 학부생 멘토링을 기반으로 한 ‘나섬강연-나섬인증 PLUS-나섬비교과 프로그램’ 실시

7. 연계전공 및 융합전공

□ 연계전공의 정의 및 이수학점

- 정의: 연계전공은 2개 이상의 학부(과), 전공이 연계하여 제공하는 전공으로, 전공에서 개설한 교과목을 연계하여 교육과정을 구성·운영하는 전공
- 이수 학점: 36학점

□ 연계전공의 학점 운영

○ 2014학년도 이전 신청자

- 2개 전공이 연계하여 운영하는 경우 연계한 전공에 소속된 이전 학생은 연계전공 이수에 필요한 42학점 중 소속 전공에서 21학점 이상, 상대 전공에서 21학점 이상을 이수하여야 한다. 연계한 전공에 소속되지 아니한 학생은 연계전공 이수 필요

한 42학점 중 각 전공에서 각 21학점 이상을 이수하여야 한다.

- 3개 전공 이상이 연계하여 운영하는 경우(식품영양학, 영어관광통번역학)연계한 전공에 소속된 학생은 연계전공 이수에 필요한 42학점 중, 소속 전공에서 21학점 이상, 본인이 소속되지 아니한 전공에서 21학점 이상을 이수해야 한다.
- 제1전공에서 이수한 교과목과 연계전공의 교과목이 중복될 경우 최대 12학점까지 중복 인정할 수 있다.

○ 2014학년도 이후 신청자

- 연계전공으로 개설된 교과목을 36학점 이상 이수하여야 한다. (학문분류별 최소학점 기준 충족)
- 1전공에서 이수한 교과목과 연계전공의 교과목이 중복될 경우 최대 12학점까지 중복 인정할 수 있다.

□ 융합전공의 정의 및 이수학점

- 정의: 융합전공은 참여 학부(과)의 교육과정으로는 제공할 수 없고, 연계전공의 범위를 초과하는 전공
- 이수학점: 36학점

□ 융합전공의 전공 운영

- 융합전공은 각 학문분야별로 다양한 전공이 포함되어있기 때문에 전공 운영의 편의를 위하여 융합전공 별로 아펜젤러공유대학 교육과정위원회를 설치하여 운영함

□ 융합전공의 교과과정 운영

- 아펜젤러공유대학 교육과정위원회에서 결정한 학문 분야별 이수학점을 정상적으로 이수했을 경우 해당 융합전공의 학위를 수여함
- 각 전공별 이수 학문분야와 이수학점 수는 다음과 같음
 - 2014학년도 이전 신청자
 - 융합전공으로 개설된 교과목을 42학점 이상 이수하여야 한다.
 - 융합전공에서 이수한 교과목은 제 1전공, 부전공, 복수전공, 연계전공, 교직교과목과 중복인정하지 않는다.
 - 단, 해당 연계전공 이수학점 중에서 21학점을 초과하는 학점에 대해 제 1전공 교과목과 중복 인정할 수 있다.
 - 2014학년도 이후 신청자
 - 융합전공으로 개설된 교과목을 36학점 이상 이수하여야 한다. (학문분류별 최소학점 기준 충족)
 - 1전공에서 이수한 교과목과 융합전공의 교과목이 중복될 경우 최대 12학점까지 중복 인정할 수 있다.

□ 마이크로디그리 정의 및 이수학점

- 정의: 4차 산업혁명 시대의 급속한 사회변화로 사회 수요 지향과 실무능력 향상 교육을 통해 융합형 인재를 양성하고자 학문 간 융·복합적 사고능력 함양 및 최소 단위의 실무형 융복합 교육과정을 운영

- 이수학점: 9~15학점(마이크로디그리 교육과정 마다 이수학점이 다르기 때문에 확인이 필요함)

□ 마이크로디그리 교과과정 운영

- 졸업이수학점 충족 후 졸업시 MD과정 표기
- 마이크로디그리 과정은 제1전공과 중복 인정 불가

□ DSC 공유대학의 정의 및 이수학점

- 정의: ‘지역혁신 주도형 모델리티 분야 융·복합 창의인재’를 양성하기 위하여 ‘지역혁신을 선도하는 가치 창출 DSC 공유대학을 교육 비전으로 설정
- 이수학점: 융합전공: 36학점, 마이크로디그리: 9~15학점

□ DSC 공유대학 교과과정 운영

- 신청한 융합전공 및 마이크로디그리 교육과정 이수체계도 확인 후 이수

□ 기타 사항

- 소속: 모든 연계전공과 융합전공은 아펜젤러공유대학 융복합교육지원팀에 소속함
- 신설 및 폐지: 융합전공 및 연계전공의 신설 및 폐지가 필요한 경우, 해당 전공에서는 융복합교육지원팀에 신청서를 제출하고, 아펜젤러공유대학 교육과정위원회 심의 후 교무처에 제출하고 교무처장은 이를 학사제도운영위원회에 회부하여 논의함. 융합전공의 신설 및 폐지는 총장이 최종 결정함
- 홈페이지 운영
 - 연계전공, 융합전공 홈페이지에는 다음과 같은 사항을 기재하여 아펜젤러공유대학 홈페이지에 전공별로 게시함
 - 융합전공 및 연계전공 소속 교수로서의 전공운영위원 명단 및 연락처
 - 전공 주임 및 학과 연락처
 - 교육목표 및 향후 진로
 - 각 학년별 교육과정
 - 기존의 학과나 전공에서 원하는 경우, 각 학과 홈페이지에 해당 학과나 전공 소속 학생이 이수할 수 있는 연계전공이나 융합전공을 게시할 수 있도록 함

교직 교육과정

1. 교육 목표

교원양성과정은 각급학교 교사로서 올바른 인격과 교육관을 갖추고 교육현장에서 활동할 수 있는 전문적인 교육인력을 양성하는데 목표를 가지고 있다. 교직과정은 인성교육, 창의적교육, 열린교육을 지향하는 배재대학교의 교육목적에 기초하여 각급학교의 교사 양성에 필요한 전문적이면서 조화로운 교육을 효율적으로 제공하는 것을 목표로 한다.

2. 교직과정 소개 및 안내

교직부는 유치원 및 중등학교 정교사(2급), 전문상담교사(2급) 자격을 취득하기 위한 교직과정을 운영하고 있다. 교직과정은 교직이론, 교직소양, 교육실습으로 구성하여 총 22학점을 취득해야 한다. 유치원, 전문상담 및 중등학교 정교사(2급) 자격증 취득 관련학과는 유아교육과, 교직설치학과[기독교사회복지학과, 국어국문한국어교육학과, 중국통상학과, 영어과(영어영문학, TESOL·비즈니스영어학), 스페인어·중남미학과, 글로벌외국어자율전공학부(러시아·중앙아시아학), 심리상담학과, 경영학과, 조경학과, 아트앤웹툰학부, 공연예술학과]가 있다.

3. 향후 진로계획

교직과정을 이수하고 일정 요건을 갖춘 자에게 해당 주전공 과목의 중등학교 정교사(2급) 자격이 부여된다. 복수전공 교직과정을 이수한 자에게는 다전공 과목의 자격증도 같이 부여된다. 국·공립 중고등학교의 교사로 임용되기 위해서는 시·도 교육청별로 실시되는 유아·중등교사 임용시험(유치원·중등학교 교사 임용후보자 선정경쟁시험)에 합격하여야 한다. 이외에도 다양한 교육관련 현장에서 활동할 수 있다.

4. 교직 교육과정

이수 구분	교과목명	영문명	학점	강의	실험	비고
교직	교육학개론	Introduction to Pedagogy	2	2	0	
교직	교육철학및교육사	Educational Philosophy & History	2	2	0	
교직	교육심리	Educational Psychology	2	2	0	
교직	교육과정	Educational Curriculum	2	2	0	
교직	교육사회	Educational Sociology	2	2	0	
교직	교육방법및공학	Educational Methods & Technology	2	2	0	
교직	교직실무	Practice of Teacher Training	2	2	0	
교직	특수교육학개론	Special Education	2	2	0	
교직	학교폭력예방 및 학생의이해	Prevention of School Violence & Student' s Understanding	2	2	0	
교직	교육행정및교육경영	Educational Administration & Management	2	2	0	
교직	학교현장실습	Teaching Practices	2	2	0	
교직	교육봉사활동1	Educational Activity & Assistance 1	1	0	0	
교직	교육봉사활동2	Educational Activity & Assistance 2	1	0	0	
교선	생활지도	Guidance	2	2	0	
교선	다문화및인권교육론	Multicultural & Human Rights Education	2	2	0	
교선	학습소수자지도법	Teaching students with learning problems	2	2	0	
교선	인성교육론	Character Education	2	2	0	
교선	진로교육과진로지도	Career education and career guidance	2	2	0	
교선	세계시민교육론	Global Citizenship Education	3	3	0	
교직	AI·SW디지털리터러시 교육	AI·SW digital literacy education	2	2	0	신설 과목

5. 교직 교과목 해설

◆ 교육학개론 (Introduction to Pedagogy, 2-2-0)

현대의 교육을 체계적으로 이해하는데 기초가 되는 교육의 기본적인 원리, 기법, 목적, 과정, 평가 등에 대하여 개관한다.

◆ 교육철학및교육사 (Educational Philosophy & History, 2-2-0)

교육의 사회적, 역사적, 문화적 상황을 이해함으로써 다양한 교육철학 사조 및 교육사의 흐름을 개관한다.

◆ 교육심리 (Educational Psychology, 2-2-0)

교육현상을 심리학적 맥락에서 이해하는데 필요한 기초적인 이론을 학습한다. 교육내용은 학습자의 발달, 학습자의 개인차, 특수한 학습자, 학습의 행동주의 및 인지주의 관점, 학습자 동기, 교수이론, 생활지도 및 상담, 학교교육과 정신건강, 교육평가로 구성된다.

◆ 교육과정 (Educational Curriculum, 2-2-0)

교육과정의 이론 및 실제에 대한 기초를 이해, 토론한다. 교육과정의 기본개념 및 영역, 유형, 기본원리, 주요 논쟁점들 및 문제점들에 관하여 다룬다.

◆ 교육사회 (Educational Sociology, 2-2-0)

교육현상을 사회학적 맥락에서 이해하는데 필요한 기초적인 이론을 학습한다. 교육내용은 교육과 사회학, 교육제도, 교육과 사회구조, 교육과 불평등, 학교와 사회, 교육사회학의 과제로 구성된다.

◆ 교육행정및교육경영 (Educational Administration & Management, 2-2-0)

교육행정 및 이론의 다양한 개념, 목적, 원리들을 이해하고, 이들을 학교를 비롯한 교육기관의 실제에 적용하며, 우리나라 교육행정 및 경영의 문제 진단을 통하여 효율적인 교육행정 및 경영 방안을 모색한다.

◆ 교육방법및공학 (Educational Methods & Technology, 2-2-0)

교육의 다양한 요구를 만족시킬 수 있는 교육적 방법과 기술들을 개관한다.

◆ 교직실무 (Practice of Teacher Training, 2-2-0)

교사가 되기 전 예비교사로서 학교 현장을 이해하기 위한 과정으로 실제수업, 학생지도, 학급운영 등의 교사로서 요구되는 전 영역에 대해서 개관한다.

◆ 특수교육학개론 (Special Education, 2-2-0)

‘특수교육’이란 특수교육대상자의 교육적 요구를 충족시키기 위해서 특성에 적합한 교육과정 및 특수교육 관련 서비스 제공을 통하여 이루어지는 교육을 말한다. 전반적인 특수교육 및 통합교육을 이해하고 각기 다른 특수 교육대상자들의 특성 및 교수방법에 대하여 학습할 수 있다.

◆ 학교폭력 예방 및 학생의 이해 (Prevention of School Violence & Student's Understanding)

학교현장에서의 학교폭력의 예방 및 학생을 이해하기 위한 필요한 지식과 역량을 갖추는 데 도움을 주기 위한 과목이다. 예비교사는 학교현장에서 학교폭력 예방프로그램을 실시하고, 교과 시간에 수시로 이에 대한 자각과 주의를 환기시키는 예방활동을 전개할 수 있는 지식과 대처방안을 학습한다.

◆ 교육봉사활동1,2 (Educational Activity & Assistance 1, 2, 2-2-0)

학교 교육현장이나 교육 관련 분야에서 방과후 학생지도, 장애인 봉사 프로그램 등 실질적인 현장실습 위주로 운영한다.

◆ 학교현장실습 (Teaching Practice, 2-2-0)

중고등학교에서 4주간 예비교사로서 수업, 학생지도 및 연구능력 개발을 위한 다양한 실습을 함으로써 교사로서의 지식과 능력을 함양한다.

◆ 생활지도 (Guidance, 2-2-0)

교사로서 학생들의 자가지도 및 문제해결능력 향상을 위하여 조력할 수 있도록 학생생활지도에 필요한 이론적 고찰과 다양한 심리검사의 활용 등 실제적 접근을 통해 생활지도를 개관한다.

◆ 다문화및인권교육론 (Multicultural & Human Rights Education, 2-2-0)

우리 사회의 제 문제를 인권의 관점으로 파악하여 어떻게 교육할 것인가를 다루고자 한다. 다양한 인권교육기법을 다루어 다문화 교육에도 활용할 수 있도록 한다.

◆ 학습소수자지도법 (Teaching students with learning problems, 2-2-0)

학교학습과 관련한 문제를 학습자가 잘 극복하도록 돕는 예비교사의 역량을 기르며, 자신의 학습행동 이해를 통해 학습부진학생을 돕고자 하는 예비교사로서의 역량을 키울 수 있도록 한다.

◆ 인성교육론 (Character Education, 2-2-0)

인권의 관점에서 학교 및 교육현상을 이해하고 인권친화적 학교문화 조성 방안을 고민한다.

◆ 진로교육과진로지도 (Career education and career guidance, 2-2-0)

졸업 후 학생들의 진로선택에 필요한 지식과 진로이해 또는 적성진단 등을 주된 내용으로 하여 생애발달에 필요한 활동을 지도한다.

◆ 세계시민교육론 (Global Citizenship Education, 2-2-0)

세계화시대 지구촌 문제를 우리의 문제로 바라보고 이해하는 세계시민으로서의 감수성을 향상시키며, 세계화 및 다문화 사회로의 이행에 부합하는 가치와 태도를 체득하고 문제해결에 능동적인 민주시민 역량을 키울 수 있도록 한다.

◆ AI·SW디지털리터러시교육 (AI·SW digital literacy education, 2-2-0)

예비중등교육의 AI 및 SW 정보역량강화를 목표로 한다. 이를 위해 인문·사회·예술·체육 등과 연계하여 인문학과공학적 사고 학습의 융합을 지원하는 것을 다룬다. 그리고 AI 원리 적용 문제해결형 수업 사례를 다룬다.

제4편
교 육 과 정

[인문사회대학]

1. 교육목표

기독교사회복지학과는 사회복지와 신학을 융합하여 전문가와 활동가를 양성한다. 사회복지의 이론과 실천을 교육하여 21세기가 요구하는 나눔과 섬김의 리더를 교육한다. 기독교 정신으로 지역사회를 효과적으로 섬기는 사회복지전문가, 사회복지활동가, 목회자, 지도자, 연구자 및 교육자를 양성하는 것을 목표로 한다.

2. 학과소개 및 안내

기독교사회복지학과는 21세기 복지사회가 요청하는 미래지향적인 사회복지전문가, 사회복지활동가, 교육자 및 지도자를 양성하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 사회복지현장전문가 및 목회자를 외래교수로 채용하여 학문과 실천을 연결하고 있으며, 사회복지와 신학의 학문적, 실천적 융합을 통해 기독교정신을 구현한다. 사회복지현장과 목회현장이 요구하는 시대적 필요를 충족시키는 인재를 양성함으로써 “크고자 하거든 남을 섬기라”는 배제학당의 교훈을 구현하고자 힘쓰고 있다.

3. 향후 진로계획

기독교사회복지학과 졸업생은 첫째, 사회복지사로서 지역사회 및 교회 등 다양한 복지기관 및 단체에서 사회복지전문가로 활동할 수 있다. 둘째, 목회자나 신학교수 혹은 다양한 기독교기관(신문사, 출판사, 방송국, 기타기독교연합기관, NGO)에서 전문가로서 활동할 수 있다. 셋째, 본 학과에 개설된 교직과정을 이수한 후 교육인적 자원부 인정 중등2급 정교사 자격증을 받을 수 있고, 미션학교(기독교재단이 운영하는 학교)에서 중·고등학교 상담교사, 종교교사, 윤리교사로 활동할 수 있다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	THE21102	성서개론	Introduction to The Bible	3	3	0	
1	1	전필	THE20101	전공의이해	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	1	전선	THE21103	사회복지학개론	Introduction to Social Welfare	3	3	0	
1	1	전선	THE21104	자원봉사론	Voluntary Management	3	3	0	
1	2	전필	THE21106	신학개론	Introduction to Theology	3	3	0	
1	2	전선	THE21107	인간행동과사회 환경	Human Behaviors & Social Environments	3	3	0	
1	2	전선	THE21108	청소년복지론	Youth Welfare	3	3	0	
1	2	전선	THE21109	기독교상담학	Christian Counseling	3	3	0	
1	2	전선	THE21108	청소년복지론	Youth Welfare	3	3	0	
2	1	전선	THE21201	기독교교육	Christian Education	3	3	0	
2	1	전선	THE21202	기독교의역사	History of Christianity	3	3	0	
2	1	전선	THE21203	세계종교	World Religions	3	3	0	
2	1	전선	THE21204	장애인복지론	Welfare for Handicaps	3	3	0	
2	1	전선	THE21207	상담과영성	Counseling & Spirituality	3	3	0	
2	1	전선	THE21205	종교학개론	Theory & Method in The Study of Religions	3	3	0	
2	1	전선	THE21206	가족복지론	Social Work With Families	3	3	0	
2	2	전선	THE21208	기독교봉사학	Christian Social Ministry	3	3	0	
2	2	전선	THE21209	노인복지론	Welfare for The Elderly	3	3	0	
2	2	전선	THE21210	사회복지실천론	Social Work Practice Theories	3	3	0	
2	2	전선	THE21211	세계기독교	World Christianity	3	3	0	
2	2	전선	THE21212	종교학사	History of Religious Studies	3	3	0	
2	2	전선	THE21213	지역사회복지론	Welfare for Community	3	3	0	
2	2	전선	THE21214	인간중심상담	Person-Centered	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Counseling				
3	1	전선	THE21304	사회복지실천기술론	Skill & Techniques for Social Welfare	3	3	0	
3	1	전선	THE21301	사회복지정책론	Social Welfare Policy	3	3	0	
3	1	전선	THE21303	대상관계이론	Object Relations Theory	3	3	0	
3	1	전선	THE21305	종교교과교육론	Material & Methods in Teaching	3	3	0	
3	1	전선	THE21306	종교교과교재연구및지도법	Educational Materials Teaching & Study	3	3	0	
3	1	전선	THE21307	프로그램개발과평가	Social Welfare Program Development & Evaluation	3	3	0	
3	1	전선	THE21308	한국종교	Religions in Korea	3	3	0	
3	1	전선	THE21302	기독교노인상담	Christian Counseling for The Elderly	3	0	0	
3	1	전선	THE21309	사회복지현장실습	Social Welfare Practice	3	3	0	P/NP
3	2	전선	THE21310	사례관리론	Case Management Seminar	3	3	0	
3	2	전선	THE21312	정신건강론	Mental Health	3	3	0	
3	2	전선	THE21311	아동복지론	Child Welfare	3	3	0	
3	2	전선	THE21313	종교개혁사	History of Reformation	3	3	0	
3	2	전선	THE21314	종교교직논리및 논술	Educational Logical & Writing	3	3	0	
3	2	전선	THE21315	종교심리학	Psychology of Religion	3	3	0	
3	2	전선	THE21316	종교현상학	Phenomenology of Religion	3	3	0	
3	2	전선	THE21317	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
4	1	전필	THE21401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	THE21402	비교종교학	Comparative Study of Religion	3	3	0	
4	1	전선	THE21403	사회복지윤리와철학	Ethics & Philosophy in Social Welfare	3	3	0	
4	1	전선	THE21404	사회복지조사론	Research Methods for Social Welfare	3	3	0	
4	1	전선	THE21405	사회복지행정론	Social Welfare Administration	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	THE21406	중독과기독교상담	Addiction & Christian Counseling	3	3	0	
4	1	전선	THE21407	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	THE21408	현대신학	Modern Theology	3	3	0	
4	2	전필	THE21409	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	THE21410	사회복지역사	Seminar on Social Welfare History	3	3	0	
4	2	전선	THE21411	사회복지법제와 실천	Social Welfare Law	3	3	0	
4	2	전선	THE21405	중급수화의이론과실제	Theory & Practice Intermediate level of Sign Language	3	3	0	
4	2	전선	THE21411	종교사회학과종교인류학	Sociology & Anthropology of Religion	3	3	0	
4	2	전선	THE21414	종교와과학	Religion & Science	3	3	0	
4	2	전선	THE21415	가족상담과가족치료	Modern Psychoanalysis & Spirituality	3	3	0	
4	2	전선	THE21416	현장실습5	Field Training 5	15	0	0	P/NP
4	3	전선	THE21318	현장실습1	Field Training 1	3	0	0	P/NP
4	4	전선	THE21417	현장실습2	Field Training 2	3	0	0	P/NP

5. 교과목소개

◆ THE21102 성서개론 (Introduction to the Bible, 3-3-0)

성서의 정경화, 외경과 위경, 성서의 사회, 정치, 경제적 배경과 사상에 대한 개론을 이해하도록 한다.

◆ THE20101 전공의이해 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

이 과정은 자신들이 꿈꾸는 일들을 준비하는 학생들을 위한 것이다. 이 과정은 미래에 자신들이 택할 가능한 일들을 탐색할 기회를 줄 것이다.

◆ THE21103 사회복지학개론 (Introduction to Social Welfare, 3-3-0)

사회복지의 주요 이슈에 대한 정책과 실천을 전반적으로 이해하기 위한 과정이다.

◆ THE21104 자원봉사론 (Voluntary Management, 3-3-0)

자원봉사활동의 개념과 특성, 사회복지와 자원봉사활동의 관계, 자원봉사활동의 역사, 자원봉사의 영역과 주요 쟁점 등을 다루면서 자원봉사에 대한 이해와 관리 역량을 갖추도록 하는데 있다.

◆ THE21106 신학개론 (Introduction to Theology, 3-3-0)

이 과정은 다양한 기독교적인 하나님에 대한 이해와 하나님과 세계의 관계, 그리스도, 성령, 창조, 교회의 내적 문화와 종교 간의 컨텍스트를 탐구한다. 이 과목은 학생들로 하여금 이러한 주제들을 실천적이고 목회적인 상황에 적용할 뿐만 아니라 현재의 지적, 문화적, 윤리적, 사회적, 그리고 정치적인 문제와 관련하여 다루도록 격려한다.

◆ THE21107 인간행동과사회환경 (Human Behaviors & Social Environments, 3-3-0)

사회복지실천의 기초가 되는 인간행동과 사회환경과의 관계를 신체적, 심리적, 사회적 관점에서 이해한다.

◆ THE21109 기독교상담학 (Christian Counseling, 3-3-0)

상담의 전 과정을 통해 성경의 권위를 인정하고, 그 원리를 적용하는 것으로 내담자의 문제를 해결하는 상담 접근방법을 학습한다.

◆ THE21201 기독교교육 (Christian Education, 3-3-0)

이 과정은 기독교 교육의 역사적이며 현재적인 모델들을 탐구할 것이다. 특별히 교회에서 학습 공동체를 가르치고 발전시키는데 주안점을 둘 것이다.

◆ THE21202 기독교의역사 (History of Christianity, 3-3-0)

이 과정은 기독교의 확장과 기독교의 믿음과 실천의 발전에 대한 일반적인 전망을 제공한다. 이 과정의 목적은 학생들에게 다양한 콘텍스트에서 기독교 정체성의 발전을 이해하기 위해 광범위한 기독교의 역사를 제공한다.

◆ THE21301 사회복지정책론 (Social Welfare Policy, 3-3-0)

사회복지 정책의 개념과 배경, 이론과 방법, 형태와 내용 등을 연구하며, 이를 바탕으로 사회복지 정책에 대한 실제분석을 시도하고 정책대안의 가능성을 조망함으로써 한국 사회복지정책의 방향과 미래를 전망한다.

◆ THE21203 세계종교 (World Religions, 3-3-0)

이 과정은 종교의 기원을 비롯해 세계인들이 믿는 종교에 대해 연구한다. 종교의 다양성과 복잡성에 대해 알아보고 새로운 흐름과 종교의 정신을 삶 속에서 실천하는 참종교인들의 모습도 곁들여 보여줌으로써 세계 종교를 폭넓은 이해를 도와준다.

◆ THE21204 장애인복지론 (Welfare for Handicaps, 3-3-0)

사회복지의 다양한 차원에서 장애의 이슈를 검토한다. 장애의 발생과 현실태, 장애개념의 발달과 장애에 대한 이해와 정체성을 이해하고 장애인을 위한 사회복지실천 기술을 습득한다.

◆ THE21207 상담과영성 (Counseling & Spirituality, 3-3-0)

상담의 역사문화적 배경, 상담문화, 상담현상을 살펴보고 인간성과 인간 (personhood)의 본질로써의 영성에 대한 이해와 통찰을 통해 상담의 궁극적인 목적을 탐색하고 추구하는 방식에 대해 학습한다.

◆ THE21205 종교학개론 (Theory & Method in The Study of Religions, 3-3-0)

이 과정은 세계의 다양한 종교적인 전통을 연구하기 위한 것이다. 이 과정에서 학생들은 기독교 이외의 중요한 세계 종교와 친숙하게 될 것이다.

◆ THE21208 기독교봉사학 (Christian Social Ministry, 3-3-0)

이 과정은 기독교적 사회봉사(섬김)의 영역에 대한 입문이다. 학생들은 성경에 나오는 디아코니아와 사회봉사의 원천들, 역사적인 텍스트, 현재의 문제와 실천 등과 관련되 주제를 다루게 되며, 사회복지에 있어서 기독교인들과 교회의 의미와 역할에 대한 증거들을 제공한다.

◆ THE21312 정신건강론 (Mental Health, 3-3-0)

이 과정은 정신건강의 개념과 이론, 영향, 그리고 실천적 적용 등의 내용을 다룬다.

◆ THE21209 노인복지론 (Welfare for the Elderly, 3-3-0)

한국 노인의 문제와 삶에 대한 유용한 지식을 고찰하고, 노인의 욕구와 관련된 사회복지 정책과 서비스를 이해를 높인다.

◆ THE21210 사회복지실천론 (Social Work Practice Theories, 3-3-0)

사회복지실천의 기본 과정으로, 개인, 가족, 그리고 지역사회에 대한 직접적인 사회복지 실천방법을 전반적으로 익힌다.

◆ THE21211 세계기독교 (World Christianity, 3-3-0)

이 과정은 세계 기독교 특징과 각 나라의 문화를 학습하게 된다.

◆ THE21212 종교학사 (History of Religious Studies, 3-3-0)

이 과정은 종교학의 뿌리는 물론, 선구자를 살펴보면서 성립 과정에 대해 다룬다. 신학과 종교학 사이의 갈등에 대해서도 고찰하고 있다. 아울러 1950년대 이후 중요한 논쟁점을 국제종교학회를 중심으로 정리하고 검토한다.

◆ THE21213 지역사회복지론 (Welfare for Community, 3-3-0)

지역사회복지 향상과 촉진을 위해 지역사회의 개념과 이해의 틀, 지역사회복지 실천 및 모델과 행정에 대한 지식을 배우는 것으로, 조직관리이론, 기획, 프로그램 설계, 정보관리, 의사결정, 직원개발, 그리고 프로그램 평가 등을 배우게 된다.

◆ THE21214 인간중심상담 (Person-Centered Counseling, 3-3-0)

내담자에 대한 이해와 상담적인 개입 방식을 혁신적으로 제안하고 발달시킨 칼 로저스의 상담이론을 심화 학습한다.

◆ THE21206 가족복지론 (Social Work with Family, 3-3-0)

현대사회에서 여러 가지 사회적 여건에 따라 변화하는 가족을 이해하기 위해 가족구조, 가족관계, 가족의 기능, 가족의 생활주기, 가족문제 등에 관해 학습하고, 가족복지정책과 서비스 현황 등에 관해 고찰한다. 또한 가족복지 서비스의 대상, 가족의 문제에 대한 과정과 치료적 접근 등을 학습한다.

◆ THE21304 사회복지실천기술론 (Skill & Techniques for Social Welfare, 3-3-0)

사회복지실천가로서 갖추어야 할 실천 지식, 기술, 윤리 등을 숙지하고 개인과 가족을 돕는 실천기술을 연마한다.

◆ THE21303 대상관계이론 (Object Relations Theory, 3-3-0)

인간이해 방식과 치료적 접근 방식에 있어서 고전정신분석학과 상당한 차이를 보이는 현대정신 분석 이론인 대상관계이론들을 주요 심리학자들을 중심으로 학습하며 한국의 독특한 정서문화와 자녀양육환경 속에 어떻게 효율적으로 적용할 수 있는 지에 대해 탐구한다.

◆ THE21305 종교교과교육론 (Material & Methods in Teaching, 3-3-0)

이 과정은 미래에 학교에서 종교교과목을 가르칠 학생들이 준비하도록 하기 위한 것이다.

◆ THE21306 종교교과교재연구및지도법 (Educational Materials Teaching & Study, 3-3-0)

이 과정은 특별히 미래에 학교에서 가르치는 것을 준비하는 학생들을 위한 것이다. 이 과정은 다양한 교육 자료들과 교수법을 제공할 것이다.

◆ THE21307 프로그램개발과평가 (Social Welfare Program Development and Evaluation, 3-3-0)

사회복지 프로그램을 개발하고 평가하는 기술과 지식을 습득한다.

◆ THE21308 한국종교 (Religions in Korea, 3-3-0)

이 과정은 한국에 존재하는 무속, 불교, 유교, 새로운 민족종교의 기원과 발전을 탐구할 것이다.

◆ THE21302 기독교노인상담 (Christian Counseling for The Elderly, 3-0-0)

고령화 사회에서 특별한 상황들을 마주하며 정신적인 혼란과 정서적인 어려움을 겪고 있는 노년층들을 심층적으로 이해하고, 기독교적 노화문화와 인격발달 과정과 연결시켜 노년층들을 위한 효율적인 상담적 돌봄과 치유 방법에 대해 배우고 익힌다.

◆ THE21309 사회복지현장실습 (Social Welfare Practice, 3-3-0)

사회복지현장과 학교수업을 통합한 것으로, 다양한 사회복지현장을 이해하고 현장실습과 기관 실무자의 지도감독과 수업시간의 피드백을 통한 사회복지현장 실무자로서의 기본 자질을 향상시킨다.

◆ THE21310 사례관리론 (Case Management Seminar, 3-3-0)

클라이언트에게 개별화되고 통합된 서비스 제공을 위해 사례관리의 개념과 실천에 대한 이해를 높이고 사례관리 모델을 연구함으로써 효과적인 사례관리 전문성을 향상시키도록 하는 데 있다.

◆ THE21311 아동복지론 (Child Welfare, 3-3-0)

아동의 발달특성 및 이론적 접근방법과 함께 다양한 아동문제(예: 양육, 아동학대, 아동 성격, 성장 및 발달 문제 등)에 대한 개입방법과 기술을 익히며, 다양한 서비스와 관련 법의 활용을 검토한다.

◆ THE21313 종교개혁사 (History of Reformation, 3-3-0)

이 과정은 종교개혁의 역사적, 사회적, 그리고 신학적인 발전을 탐구할 것이다. 이 과정은 1500년경부터 시작하여 루터교, 칼빈주의, 영국 성공회 등의 역사를 탐색할 것이다. 또한 가톨릭과 정교회도 연대기적인 맥락에서 관심을 갖고, 아시아와 아메리카에서의 기독교 선교도 논의 될 것이다.

◆ THE21314 종교교직논리및논술 (Educational Logical & Writing, 3-3-0)

이 과정은 특별히 미래에 학교에서 가르치는 것을 준비하는 학생들을 위한 것이다. 이 과정은 그들에게 필요한 교육에서의 논리와 논술을 제공할 것이다.

◆ THE21315 종교심리학 (Psychology of Religion, 3-3-0)

인류의 역사 속에 축적되어 있는 다양한 종교전통의 발생과정과 그러한 전통과 관계를 맺고 있는 인간 주체들의 종교적 경험을 심리학적 관점에서 연구한다.

◆ THE21316 종교현상학 (Phenomenology of Religion, 3-3-0)

이 과정은 사회에서의 종교의 의미와 기능, 그리고 그들과의 관계를 탐구할 것이다. 이 과정은 또한 종교사회학의 고전적인 이론에 대한 기초지식을 제공할 것이다.

◆ THE21317 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

이 과정은 산업현장에서 부딪칠 수 있는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 길러줄 수 있다.

◆ THE21108 청소년복지론 (Youth Welfare, 3-3-0)

청소년을 대상으로 하는 사회복지학(社會福祉學, social welfare)의 한 분야를 배운다. 청소년복지가 복지의 한 분야로 중요한 의미를 가질 수 있는 것은 청소년기의 특성이 아동기나 성인기에 나타나는 특성과 다르며 청소년의 문제가 가족의 문제를 넘어 사회적 문제와 연결되어 있어서 가족의 문제를 넘어 사회문제와도 연결되어 있는 청소년 문제를 예방·해결하기 위해서는 청소년의 욕구와 문제를 올바르게 이해하고 하고자 한다.

◆ THE21401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

학생들의 진로선택에 필요한 정보 제공과 적성 진단 및 코칭 훈련 등을 통해 학생들 스스로 자신의 진로를 발굴하고 개발하도록 돕는다.

◆ THE21402 비교종교학 (Comparative Study of Religion, 3-3-0)

이 과정은 기독교가 역사적으로 다른 종교와 문화와 접촉하고 관계를 가졌던 다양한 방법을 탐구하고, 기독교와 다른 종교와의 관계에 대한 신학적인 사고를 위한 다양한 선택에 대해 궁구할 것이다.

◆ THE21403 사회복지윤리와철학 (Ethics & Philosophy in Social Welfare, 3-3-0)

사회복지사에게 필요한 것은 윤리나 도덕에 대한 지식이 아니라 오히려 도덕의 본질에 대한 통찰과 사회복지에 대한 마인드이다. 이것은 전통적인 윤리학적 사유와 복지철학적 사유를 함께 필요로 한다. 따라서 이 과정은 윤리의식을 형성하는데 도움이 되리라고 생각되는 범위 내에서 윤리학적 고찰을 중심으로 학습한다.

◆ THE21404 사회복지조사론 (Research Methods for Social Welfare, 3-3-0)

사회문제를 조사, 연구하는 방법을 통해 사회복지 현실을 보다 깊이 이해하고 사회복지 이론과 실재를 비교한다.

◆ THE21405 사회복지행정론 (Social Welfare Administration, 3-3-0)

사회복지행정에 대한 지식을 배우는 것으로, 조직관리이론, 기획, 프로그램 설계, 정보관리, 의사결정, 직원개발, 그리고 프로그램 평가 등을 배우게 된다.

◆ THE21405 중급수화의이론과실제 (Theory & Practice Intermediate level of Sign Language, 3-3-0)

화술 및 좀 더 깊은 표현방법들로 수어의 맛을 느낄 수 있는 내용으로 농인이 저자인 교제인 만큼 농인의 입장에서 사회생활에 대한 실질적인 내용을 담고 있는 학습이다.

◆ THE21406 중독과기독교상담 (Addiction & Christian Counseling, 3-3-0)

현대 사회에 만연하고 있는 알코올, 도박, 약물, 섹스, 관계, 일 등 모든 종류의 중독의 문제들을 고찰하고 기독교상담의 자리에서 중독에 대한 분석과 이해, 그리고 치료 방법에 대해 이론적, 임상적으로 탐구한다.

◆ THE21407 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

캡스톤디자인1의 과정에서 더 나아가 심화과정을 배우는 것이다.

◆ THE21408 현대신학 (Modern Theology, 3-3-0)

이 과정은 하나님, 그리스도, 성령 등과 같은 교리적인 문제들을 현대의 급진적인 신학의 흐름인 라틴 아메리카 해방신학이나 여성신학의 관점에서 다룰 것이다. 이러한 관점은 자유주의적인 관점과 신정통주의(신복음적인) 관점과 비교될 것이다.

◆ THE21409 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

졸업을 앞둔 학생들이 수강한 과목 및 전공과 다전공 등에 대한 평가와 진단을 바탕으로 대학생활의 성과를 집대성 할 수 있도록 하며, 졸업에 문제가 발생되지 않도록 점검한다.

◆ THE21410 사회복지역사 (Seminar on Social Welfare History, 3-3-0)

이 과정은 사회복지 영역에서의 역사적 맥락을 이해하기 위한 지식을 제공하며, 국가 및 지방정부 및 지역사회 수준에서의 사회복지정책 발달 과정을 다룬다.

◆ THE21411 사회복지법제와실천 (Social Welfare Law, 3-3-0)

사회복지와 관련된 다양한 체계를 법적인 접근을 통해 이해한다.

◆ THE21411 종교사회학과종교인류학 (Sociology & Anthropology of Religion, 3-3-0)

종교인류학과 종교사회학을 접목시켜 심화적인 종교과정을 배우게 된다.

◆ THE21414 종교와과학 (Religion & Science, 3-3-0)

이 과정은 종교와 과학의 관계를 역사적으로 신학적으로 탐구할 것이다. 이 과정은 학생들에게 새로운 패러다임의 신학을 구성할 필요성을 느끼는 기회를 부여할 것이다.

◆ THE21411 종교사학과종교인류학 (Anthropology of Religion, 3-3-0)

인류문화의 보편성과 특수성을 연구하는 인류학의 학문적 전통에서 비롯된 종교연구를 한다.

◆ THE21415 가족상담과가족치료 (Modern Psychoanalysis & Spirituality, 3-3-0)

가족상담과 가족치료의 주요 이론들을 살펴보고 가족에 대한 이해를 증진시키고, 가족 갈등과 문제의 해결을 위한 유용한 상담적 기술과 실제적인 적용을 배우고 익힌다.

◆ THE21416 현장실습5 (Field Training 5, 15-0-0)

현장에서 이론을 통해 배운 것을 몸소 느낄 수 있으며, 이러한 활동을 통해 기본자질을 향상 시킬 수 있다.

◆ THE21318 현장실습1 (Field Training 1, 3-0-0)

현장에서 이론을 통해 배운 것을 몸소 느낄 수 있으며, 이러한 활동을 통해 기본자질을 향상 시킬 수 있다.

◆ THE21417 현장실습2 (Field Training 2, 3-0-0)

현장에서 이론을 통해 배운 것을 몸소 느낄 수 있으며, 이러한 활동을 통해 기본자질을 향상 시킬 수 있다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	나눔과섬김	공감적수용	이해력	대인관계능력	문제해결능력
1-1	사회복지개론 자원봉사론	전공의이해 성서개론			
1-2		신학개론 기독교상담학	인간행동과 사회환경 전공과진로		청소년복지론
2-1		세계종교	종교학개론 기독교의역사	상담과영성 기독교교육	장애인복지론 가족복지론
2-2	기독교봉사학	노인복지론 인간중심상담	세계기독교 종교학사	지역사회복지론	사회복지실천론
3-1	종교교과교육론 기독교노인상담	사회복지 실천기술론	한국종교 사회복지정책론	종교교과교재연 구및지도법 대상관계이론	프로그램개발과 평가
3-2		종교현상학 종교개혁사	종교교직논리및 논술 정신건강론	아동복지론	사례관리세미나 사회복지현장실 습 캡스톤디자인1
4-1	현대신학	비교종교학	사회복지행정론 사회복지윤리와 철학	진로지도	캡스톤디자인2 사회복지조사론 중독과기독교상 담
4-2	중급수화의이론 과실제	현대정신분석과 영성	사회복지발달세 미나 사회복지법제 종교와과학	종교사회학과종 교인류학	현장실습1 현장실습2 현장실습5 졸업지도

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵 교양교육	나섬인성교육	기독교인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	기독교사회복지학적 나눔과 섬김
		아펜젤러인성교육	배재리더십(섬김리더십)	기독교사회복지학적 대인관계능력
	균형기초학문 교육	인문과철학	현대인과정신건강	기독교사회복지학적 공감적 수용
		경제와사회	문제해결능력관리더십	기독교사회복지학적 문제해결능력
		과학과수리	과학기술의융복합적이해	기독교사회복지학적 이해력
		문화와예술	이슬람과기독교문화의차이	기독교사회복지학적 공감적 수용

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
봉사리더십	대전후생학원자원봉사	1	봉사활동 입문자
학습역량강화	디딤돌프로그램	2	자기주도학습 필요자
자기계발	또래상담자 양성교육	3	상담코칭 역량 필요자
진로/취업/창업	자아진로탐색 모퉁이돌 프로그램	3	예비 취업 준비자

1. 교육목표

1. 한국어 및 한국 문학의 이해 역량 함양
2. 외국인 대상의 한국어교육 역량 함양
3. 다문화 역량 및 감수성 함양
4. 콘텐츠 창작을 위한 창의 역량 함양
5. 한류콘텐츠소프트웨어 개발을 위한 융합적 역량 함양
6. 자기표현의 수월성 확보를 위한 공학적 역량 함양

2. 학과소개 및 안내

배재대학교 국어국문·한국어교육학과는 한국에서 최초로 개설된 국문학과입니다. 우리 학과는 순수 학문인 국어국문학과 응용 학문인 한국어교육학을 필두로 하여, 언어정보학, 소프트웨어공학 등을 융복합하여 한국어와 한국문학, 한국문화에 대한 전문 지식을 함양하고, 외국인에게 한국어와 한국문화, 한국문화를 가르치는 한국어교육 전문가를 길러내며, 창의적인 콘텐츠 창작 전문가를 양성하는 것을 목표로 합니다. 전통적인 국어국문학에서부터 21세기가 요구하는 혁신적이고 실용적인 분야를 함께 전공할 수 있는 미래지향적인 학과입니다.

배재대학교 국어국문·한국어교육학과는 배재학당의 문학 정신을 이어 받아 김소월·나도향 등 많은 문인들을 배출하고, 주시경 선생을 비롯한 훌륭한 교육자·학자들을 길러내고 있는 전통 있는 순수 인문학과입니다. 또한 글로벌 시대·한류 전성기를 맞아, 국내외 한국어 교육기관에서 한국어와 한국 문화를 가르치는 전문가와, 다문화 교육 전문가, KSL 교육 전문가를 양성하는 학과입니다. 나아가, 21세기에 필수적으로 요구되는 IT 콘텐츠나 소프트웨어 개발 역량까지 갖춘 융합 인재를 적극 양성하고 있습니다.

3. 향후 진로계획

배재대학교 국어국문·한국어교육학과에서 소정의 과정을 이수하면 한국어와 한국문화를 가르치는 한국어교원이 될 수 있으며, 교직 과목 이수를 통해 중·고등학교의 국어교사가 될 수 있고, 다문화교사, KSL 교사 등의 교육자가 될 수 있습니다. 또한, 소설가, 시인, 방송작가, 웹툰 작가 등 창작자의 길을 갈 수 있으며, 언론사와 방송사, 광고홍보사,

출판사 등에 취업도 할 수 있습니다. 만약 한류콘텐츠SW 융합 트랙을 이수한다면 문학과 함께 공학사 학위도 동시에 취득할 수 있으므로 소프트웨어 및 앱 개발 업체, 언어 정보 및 빅데이터 처리 업체 등지에서도 일할 기회를 가질 수 있습니다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	KLL22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	KLL22102	발상과테크닉	Inspiration and Techniques	3	3	0	한류SW융합
1	1	전선	KLL22103	한국문학의이해	Understanding of Korean Literature	3	3	0	한국어교원
1	1	전선	KLL22104	한국어학개론	Introduction to Korean Linguistics	3	3	0	한국어교원/ 교직과목
1	1	전선	ASC22113	언어와문화	Language and Culture	3	3	0	한국어교원/ 한류SW융합
1	2	전필	KLL22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	KLL22107	문장표현론	Practice of Korean Sentence Expression	3	3	0	
1	2	전선	KLL22108	한국어교육개론	Introduction to Korean Language Education	3	3	0	한국어교원
1	2	전선	KLL22109	캐릭터와상상력	Character and Imagination	3	3	0	
2	1	전선	KLL22201	한국수필읽기	Reading Korean Essays	3	3	0	
2	1	전선	KLL22202	한국현대소설의이해	Understanding of Korean Modern Novel	3	3	0	
2	1	전선	KLL22203	한국어문법론	Studies on Korean Grammar	3	3	0	한국어교원/ 교직과목
2	1	전선	KLL22204	한국어문어교육론	Education Theory of Korean Written Language	3	3	0	한국어교원
2	1	전선	KLL22205	화법과 의사소통	Narration & Communication	3	3	0	한국어교원/ 교직과목
2	1	전선	KLL22206	뉴미디어와디지털스토리텔링	New media & digital storytelling	3	3	0	한류SW융합
2	1	전선	KLL22207	한국어교사론	KLF Teacher Theory	3	3	0	한국어교원
2	2	전선	KLL22208	한국고전문학개론	Introduction to Korean	3	3	0	한국어교원/

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Classical Literature				교직과목
2	2	전선	KLL22209	국어교과교육론	Korean Education Study	3	3	0	교직전용과목
2	2	전선	KLL22210	다문화한국어교육의 이해	Understanding of Korean Education in Multiculturalism	3	3	0	한국어교원
2	2	전선	KLL22211	웹소설이해와창작	Understanding of Web Novels and Creating	3	3	0	
2	2	전선	KLL22212	한국어교육방법론	Teaching Methodology of Korean	3	3	0	한국어교원
2	2	전선	KLL22213	한국어어문규범	Korean Orthography	3	3	0	한국어교원
2	2	전선	KLL22214	한국현대시의이해	Understanding of Korean Modern Poetry	3	3	0	한국어교원
2	2	전선	KLL22215	한국어발음교육론	Education Theory of Korean Pronunciation	3	3	0	한국어교원
3	1	전선	KLL22301	국어교과교재연구및 지도법	Korean Material Study & Method of Guidance	3	3	0	한국어교원/ 교직과목
3	1	전선	KLL22302	한국고전문학사	Korean History of Classical Literature	3	3	0	한국어교원/ 교직과목
3	1	전선	KLL22303	한국어구어교육론	Education Theory of Korean Spoken Language	3	3	0	한국어교원
3	1	전선	KLL22304	한국어문법교육론	Didactics of Korean Grammar	3	3	0	한국어교원
3	1	전선	KLL22305	한국어의미론	Korean Semantics	3	3	0	한국어교원
3	1	전선	KLL22306	아동청소년문학의이해	Understanding of Children's and youth literature	3	3	0	
3	1	전선	ASC22114	한국어문학과IT	Korean Literature and IT	3	3	0	한국어교원/ 한류SW융합
3	1	전선	KLL22308	한국어수업참관및분석1	Observing & Analyzing of KFL Class 1	3	2	2	한국어교원
3	1	전선	ASC22115	SW스토리창작	SW Story Creation	3	3	0	한류SW융합
3	2	전선	KLL22310	국어교직논리및논술	Teaching Logic & Statement	3	3	0	교직과목
3	2	전선	KLL22311	글쓰기교육의실제	Practise of Writing Education	3	3	0	
3	2	전선	KLL22312	한국어교실수업론	Teaching Theory of KFL Classroom	3	3	0	한국어교원

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선	KLL22313	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	한류SW융합
3	2	전선	KLL22314	한국어어휘교육론	Didactics of Korean Vocabulary	3	3	0	
3	2	전선	KLL22315	한국어화용론	Korean Pragmatics	3	3	0	한국어교원
3	2	전선	KLL22316	한국현대문학사	Korean Modern Literature History	3	3	0	한국어교원/ 교직과목
3	2	전선	ASC22116	한류콘텐츠와이미지 그리고테크닉	Korean Wave Contents Images and Technology	3	0	0	한류SW융합
3	2	전선	KLL22318	한국어교육실습2	Practicum of Korean Language Education 2	3	2	2	
3	2	전선	KLL22319	디지털출판의이해	Understanding of Digital Publishing	3	3	0	한류SW융합
4	1	전필	KLL22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	KLL22402	대조언어학	Comparative Linguistics	3	3	0	한국어교원
4	1	전선	KLL22403	한국문학교육론	Education Theory of Korean Literature	3	3	0	한국어교원/ 교직과목
4	1	전선	KLL22404	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	한류SW융합
4	1	전선	KLL22405	한국어교육과정론	Designing Curriculum Syllabus for KFL	3	3	0	한국어교원
4	1	전선	KLL22406	한국어사	Korean Linguistics Informatics	3	3	0	한국어교원/ 교직과목
4	1	전선	ASC22117	한국어정보학	Korean Linguistics Informatics	3	3	0	한국어교원/ 한류SW융합
4	1	전선	KLL22408	한국어평가론	KFL Assessment	3	3	0	한국어교원
4	1	전필	KLL22409	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	KLL22410	응용언어학	Applied Linguistics	3	3	0	한국어교원
4	2	전선	KLL22411	한국어교육자료개발	Materials Development in Teaching KFL	3	3	0	한국어교원
4	2	전선	KLL22412	크리에이티브콘텐츠 기획제작	Creative Content Planning and Produce	3	3	0	
4	2	전선	ASC22118	한류SW개발	Korean Wave SW Development	3	2	2	한류SW융합
4	2	전선	ASC22119	편집디자인의실제	Practise of Editing Design	3	3	0	한류SW융합

5. 교과목소개

◆ 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

국어국문한국어교육학과 학생들이 학과생활에 제대로 적응하게 하고 학습동기를 유발하여 자신의 전공을 폭넓게 이해하도록 한다.

◆ 발상과테크닉 (Inspiration and Techniques, 3-3-0)

서사작품 창작 과정에 필요한 발상과 테크닉을 학습하는 것을 목적으로 한다. 다양한 장르의 문학작품을 강독하고 그 특징을 분석함으로써 창작 원리를 이해하고, 이를 바탕으로 구체적 작품을 습작하는 활동을 수행한다.

◆ 한국문학의이해 (Understanding of Korean Literature, 3-3-0)

한국문학의 본질과 기능에 대한 일반 이론으로부터 시, 소설, 희곡, 평론, 수필 등 각 장르의 기본적 이론을 개관하여 심화된 문학연구의 기초를 닦게 하며, 문학예술의 창작과 향수를 위한 교양인으로서의 소양을 기른다.

◆ 한국어학개론 (Introduction to Korean Linguistics, 3-3-0)

언어의 기초이론을 통해 언어의 구조와 생성원리를 공부하는 과목이다. 나아가 일반 언어학과 개별 언어학의 상보적 관계, 언어와 사고, 언어와 문학, 언어학과 인접과학 등의 관련성을 이해함으로써 한국어학 연구의 기초이론을 습득한다.

◆ 언어와문화 (Language and Culture, 3-3-0)

인간의 고유한 특징인 언어의 일반적 특성과 구조에 대해 이해하고, 언어에 반영되고 언어 그 자체의 한 부분인 문화와의 관계에 대해 이해한다.

◆ 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

국어국문한국어교육학과 학생들이 학과생활에 제대로 적응하고 학습동기를 유발하여 학생들이 졸업 후 가능한 진로를 모색하고 자신의 전공을 살려 실질적인 취업이 이루어질 수 있도록 진로 방향을 제시한다.

◆ 문장표현론 (Practice of Korean Sentence Expression, 3-3-0)

글이란 사고 내용의 체계화와 감정 양식의 질서화 그리고 의사소통과 문화의 창조를 위해 불멸의 가치를 지향하는 것이다. 이러한 심도있는 의미를 내포한 글쓰기의 능력을 함양하는데 중점을 둔다. 이를 위해 문장의 구성원리와 이론을 이해하여 올바른 문장구사의 훈련을 실시한다.

◆ 한국어교육개론 (Introduction to Korean Language Education, 3-3-0)

한국어교육학이라는 교과학의 성립 근거와 의의 역사적 변천을 개괄적으로 고찰한다. 여기에서 나아가 교육과정론, 기능교육론, 교재론, 교수법, 평가 등의 세부 영역을 개괄적으로 살펴봄으로써 한국어 교원이 되기 위한 실제적이고 기초적인 능력을 함양한다.

◆ 캐릭터와상상력 (Character and Imagination, 3-3-0)

이 과목은 매력적인 캐릭터(인물)의 특징을 분석하고, 인물이 서사에 미치는 영향력을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 소설, 영화, 웹툰 등 다양한 장르의 작품에 등장하

는 인물을 분석하고, 다양한 인물 모형을 개발하는 활동을 수행한다.

❖ 한국수필읽기 (Reading Korean Essays, 3-3-0)

이 과목은 수필문학의 기초 이론을 학습하고 다양한 수필 작품을 향유할 수 있는 능력을 함양하는 것에 목적이 있다. 이를 위해 한국문학사에 의미가 있는 수필문학을 선별하여 강독, 학습하며, 나아가 작품을 창작하는 활동을 수행한다.

❖ 한국현대소설의이해 (Understanding of Korean Modern Novel, 3-3-0)

한국소설의 기원, 본질, 구성, 문체 등 소설에 대한 전반적인 이론을 습득한다. 소설의 감상과 창작은 물론 작품의 체계적 분석과 독법을 고찰한다. 이를 위해 중요한 분석 개념과 관련 사항들을 작품을 통하여 연구한다.

❖ 한국어문법론 (Studies on Korean Grammar, 3-3-0)

한국어의 형태구조에 대하여 기술구조주의 형태분석 방법으로 고찰하고, 한국어의 품사이론과 체계를 이해하며 단어와 문장의 구조를 체계적으로 규명한다. 특히 실용문법에 준거하여 강의한다.

❖ 한국어문어교육론 (Education Theory of Korean Written Language, 3-3-0)

언어교육학의 주요 4기능 교육 영역에 대한 심화과목으로 문자언어를 통한 산출적 기능과 수용적 기능에 대한 이론적 접근과 각 부분별 전략과 특성에 대한 이해를 넓힌다. 더불어, 한국어 학습자의 읽기와 쓰기 능력을 향상시키기 위한 다양한 교수방법들을 익힌다.

❖ 화법과의사소통 (Narration & Communication, 3-3-0)

현대사회는 의사소통의 비중이 갈수록 커지고 있다. 더욱이 원만한 대인 관계를 위해서는 말하기, 다 듣기 능력을 통한 효과적인 의사표현이 중요하다. 본 강좌는 국어국문학과 학생들에게 필수적인 화법을 중심으로 강의, 연설 등 실용적이고 전문적인 의사소통의 중요한 내용을 습득한다.

❖ 뉴미디어와디지털스토리텔링 (New media & digital storytelling, 3-3-0)

스토리텔링의 개념을 이해하고 스토리텔링이 적용된 사례를 분석함으로써 스토리텔링 전략을 세워 아이디어를 이야기로 표현해볼 수 있도록 한다.

❖ 한국어교사론 (KFL Teacher Theory, 3-3-0)

언어 교수법이 가지는 이론적인 배경과 특징을 활용하여 실제 한국어 수업에 어떻게 적용할 것인가에 대한 내용을 모색한다. 구체적으로는 교수법에 대한 이론적 배경, 원리와 특징, 수업에서의 적용 방법을 가지고 한국어 수업을 위한 지도안을 설계하고, 한국어 교재에 나타난 언어교수법에 대해서 분석한다.

❖ 한국고전문학개론 (Introduction to Korean Classical Literature, 3-3-0)

한국 고전문학 연구의 입문 단계로써, 국문학의 형성기로부터 애국계몽기(19세기 말) 이전까지 생산된 문학작품을 대상으로, 원전 강독을 통하여 한국 고전문학에 대한 이해의 폭을 넓힘으로써, 본격적인 전공학습의 기초능력과 토대를 마련토록 한다.

❖ 국어교과교육론 (Korean Education Study, 3-3-0)

국어교육의 이론적, 역사적 배경을 이해하고, 국어교육의 목표, 교육과정의 분석 등 국어교육 전반에 대한 내용을 습득한다.

◆ 다문화한국어교육의이해 (Understanding of Korean Education in Multiculturalism, 3-3-0)
여성결혼이민자, 이주노동자 등의 유입으로 이제 한국은 명실 공히 다문화사회로 진입하였다. 다문화사회의 진입에 따른 새로운 한국어교육의 패러다임에 대해 다각적으로 접근하여 이해하는 시각을 가지도록 이끈다.

◆ 웹소설이해와창작 (Understanding of Web Novels and Creating, 3-3-0)
이 과목에서는 최근 다양한 장르의 원천콘텐츠로 각광받고 있는 웹소설의 세계관과 서사 특징을 학습한다. 또한 디지털 웹시장의 특징을 이해하고, 실제 웹소설을 창작하는 과정을 수행한다. 이를 바탕으로 오늘날 시대에 필요한 디지털 시대 창작자로서의 역량을 강화한다.

◆ 한국어교육방법론 (Teaching Methodology of Korean, 3-3-0)
문법번역식교수법에서 최근의 공학기반의 언어교육에 이르기까지 대표적인 외국어 교수법들을 역사적으로 이해한다. 이와 더불어 교육방법론의 체계적인 비교를 통해 한국어교육방법론에 대한 이론적 기반을 다진 후 이를 토대로 실제적인 한국어 교수법을 연마하는 데에 목적을 둔다.

◆ 한국어어문규범 (Korean Orthography, 3-3-0)
한국어 4대 어문 규정인 한글 맞춤법, 표준어 규정, 외래어 표기법, 로마자 표기법 등을 학습하여 한국어를 바르게 쓸 수 있도록 하고 한국어 어문 규범의 체계를 이론적으로 파악하여 외국인 학습자들에게 바른 쓰기 교육을 할 수 있도록 한다. 또 외국인 한국어 학습자의 글쓰기 자료와 다양한 언론 매체를 대상으로 어문 규범 준수 실태를 조사하고 분석하며, 이를 통해 한국어 어문규범에 대한 지식을 공고히 한다.

◆ 한국현대시의이해 (Understanding of Korean Modern Poetry, 3-3-0)
1900년대로부터 2000년대에 이르기까지 전개되어 온 한국 현대시의 대표작들을 각 시대 순 시인순으로 강독하면서 작품의 감상과 이해의 폭을 넓히고 한국 현대시사의 전반에 걸친 포괄적인 지식을 습득하여 이후 심화된 문학연구의 기초를 닦는다.

◆ 한국어발음교육론 (Education Theory of Korean Pronunciation, 3-3-0)
외국인 한국어 학습자들에게 한국어의 정확하고 유창한 발음을 효과적으로 교수 학습 지도하는 방법과 그 내용에 대해 연구, 학습한다. 효과적인 한국어 발음 교육을 위해서는 한국어의 음운 현상에 대한 체계적인 지식을 가져야 함은 물론이다. 그러므로 한국어 음운론의 전반적인 내용에 대해서도 살펴본다.

◆ 국어교과교재연구및지도법 (Korean Material Study & Method of Guidance, 3-3-0)
국어교과의 목적과 특성에 맞는 국어교재의 분석을 통해 적절한 지도 방법과 절차를 설정하고 학습자의 수준에 합당한 지도 내용과 학습과정에서 필요로 하는 교재의 개발을 통한 효과적인 교수학습 방법을 모색한다.

◆ 한국고전문학사 (Korean History of Classical Literature, 3-3-0)

상대가요로부터 향가, 고려가요, 시조, 가사, 고소설 등으로 전개되어 나가는 고전문학을 역사적 관점에서 고찰하고 이들 문학의 형성 전개과정에서의 장르별 영향관계를 분석함으로써 고전문학전반에 대한 사적인 흐름을 파악할 수 있도록 한다.

◆ 한국어구어교육론 (Education Theory of Korean Spoken Language, 3-3-0)

언어 교육학의 실제 영역으로 구두 언어를 통한 산출적 기능과 수용적 기능의 특성을 살피고, 이들 주요기술(Skills)의 부분별 전략과 특성을 학습한다. 한국어 말하기와 듣기 교육을 위한 실습을 통해 실제적인 연계를 갖는다.

◆ 한국어문법교육론 (Didactics of Korean Grammar, 3-3-0)

한국어 문법론에 대한 이해를 바탕으로 효율적인 문법 교육방법론의 모색을 위해 다양한 문법 교육 이론을 탐색하고 한국어 교육문법의 교육 방법론에 대한 이해와 실재를 경험한다.

◆ 한국어의미론 (Korean Semantics, 3-3-0)

언어의 구성 요소인 음운, 문법, 의미 중 ‘의미’는 의사소통의 중심 요소이다. 한국어 의미론은 언어의 의미를 탐구하는 학문 분야로서 언어가 가진 내용을 파악하여 한국어 문장 속 내포된 의미를 해석하고 이해한다.

◆ 아동청소년문학의이해 (Understanding of Children's and youth literature, 3-3-0)

아동과 청소년을 대상으로 한 문학작품을 읽고 그 특징을 이해하는 것을 목표로 한다. 아동문학에서 무엇보다 중요한 일은 어린이(청소년)의 감정과 이해력에 초점을 두는 일이다. 이를 위해서 아동청소년문학이 가지는 문학적 특징과 예술적 특징, 그리고 그 작법까지 다양하게 살펴볼 것이다. 그리고 이를 바탕으로 실제 아동문학 대표작을 분석하는 활동을 수행한다.

◆ 한국어문학과IT (Korean Literature and IT, 3-3-0)

한국어와 한국문화 및 한국문학의 콘텐츠를 다양한 스마트 기기에 적용할 수 있는 앱/어플리케이션에서 요구하는 기본적인 IT기술에 대해 이해하는 것이 이 과목의 주요 목적이다.

◆ 한국어수업참관및분석1 (Observing & analyzing of KFL Class 1, 3-2-2)

한국어 교육에 대한 이론 학습을 토대로 실제 한국어 교육현장의 수업을 참관하여 한국어 수업에 대한 이해를 높인다. 나아가 참관한 수업의 분석을 통해 수업준비와 수업 적응을 준비한다.

◆ SW스토리창작 (SW Story Creation, 3-3-0)

한류콘텐츠를 기반으로 하는 SW스토리를 창의적으로 구성하고 개발하기 위하여, 소프트웨어 및 디지털 기반 매체의 스토리텔링 구성의 원리와 특징에 대해 이야기하고, SW스토리를 창의적으로 구성하는 활동을 수행한다.

◆ 국어교직논리및논술 (Teaching Logic & Statement, 3-3-0)

국어 교과목의 특성에 부합되는 논리적 사고와 논술 교육의 이론과 실재를 습득하여 교육현장 지도에 필요한 능력을 배양한다.

❖ 글쓰기교육의실제 (Practise of Writing Education, 3-3-0)

이 과목에서는 글쓰기교사가 갖추어야 할 제반 요건을 체득하여 실제 수업 현장에서 활용하도록 방법을 학습한다. 이를 위해서 다양한 읽기 자료 활용, 논리적 글쓰기, 토론활동, NIE교육 등의 방법을 활용하여 생각을 체계화하여 표현하고 사고력과 창의력을 증진하는 활동을 수행한다. 그리고 이러한 경험을 바탕으로 글쓰기교육 지도안 및 활동지 제작활동을 수행하며, 글쓰기교육지도자로서의 역량을 함양한다.

❖ 한국어교실수업론 (Teaching Theory of KFL Classroom, 3-3-0)

한국어 교실의 구성 요소별 특징을 이해하고, 교사, 학습자, 교실 여건 등에 따른 수업 과정과 양상 등을 이해한다. 이를 바탕으로 한국어 수업을 효과적으로 이끌어 가는 능력을 기른다.

❖ 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

한국어문학의 여러 세부 전공 관련 지식을 활용하여 실용적인 결과물을 스스로 기획하고 제작 해보는 과정을 통하여, 전공지식의 현장 활용 경험을 쌓음으로서 졸업 후, 전공 전문성의 실제성을 제공하는 데에 목적을 둔다.

❖ 한국어어휘교육론 (Didactics of Korean Vocabulary, 3-3-0)

한국어 어휘 체계에 대한 이해를 넓히고 어휘 교육에 필요한 이론을 탐색한다.

❖ 한국어화용론 (Korean Pragmatics, 3-3-0)

한국어 화용론에 대한 기초 이론의 탐색을 통해 언어 교육에서의 중요성과 효용성을 이해하여 실제 한국어 교육에 적용하는 방법을 모색한다.

❖ 한국현대문학사 (Modern Korean Literature History, 3-3-0)

현대 한국문학의 통시적 흐름을 개관한다. 특히 문학적 사실들의 인과적 관련, 작품 상호간의 영향 관계, 작가와 작품의 연관성과 역사성을 파악하고 현대한국문학이 지니는 문학과 역사성의 바른 인식을 통하여 한국문학의 올바른 이해와 평가에 도달할 수 있도록 한다.

❖ 한류콘텐츠와이미지그리고테크닉 (Korean Wave Contents Images and Technology, 3-3-0)

한류콘텐츠를 소프트웨어화 하기 위해 필요한 시각 자료의 표현 원리와 기법을 학습하고, 시각화의 테크닉을 익혀 실제 이미지로 표현하는 방법과 과정 등을 학습한다.

❖ 한국어교육실습2 (Practicum of Korean Language Education 2, 3-3-0)

예비 한국어 교사로서 습득한 교육 이론과 지식을 적용하기 위해 실제 수업을 참관, 분석하고, 모의 수업 및 수업 실습을 수행한다.

❖ 디지털출판의이해 (Understanding of Digital Publishing, 3-3-0)

21세기는 디지털 매체의 시대로 앞으로 우리 인류는 종이에 인쇄된 활자 매체보다 컴퓨터나 웹에 구성된 디지털 매체에 더욱 익숙한 방향으로 진화해 갈 것이다. 디지털 출판은 인쇄 출판과 달리 종이라는 물리적 제한에서 벗어나 다양한 미디어 매체들을 책 속에 품으며 종합적인 엔터테인먼트로 발전하고 있다. 이 수업에서는 일반적인 종이책 출판과 달리 보다 다변화된 디지털 출판의 다양성과 그에 따른 콘텐츠 개발 및 제작의 특징에

대해 이론부터 실제까지 알아본다.

◆ 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

한국어문학과 학생들이 학과 생활에 제대로 적응하고 학습 동기를 유발하여 학생들이 졸업 후 가능한 진로를 모색하고, 자신의 전공을 살려 실질적인 취업이 이루어질 수 있도록 진로 방향을 구체적으로 제시하는 것을 목적으로 한다.

◆ 대조언어학 (Comparative Linguistics, 3-3-0)

한국어 학습자 언어를 대상으로 한국어와 음운, 형태, 통사, 의미, 화용 등 전 분야에 걸친 대조 분석을 시도한다. 주요 학습자 언어에 대한 이해와 지식을 넓히고 향후 교실에서의 응용가능성도 모색한다.

◆ 한국문학교육론 (Education Theory of Korean Literature, 3-3-0)

이 과목은 문학교육의 성립 토대와 관련 이론을 바탕으로 문학교육 전반에 대한 이해를 높이는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 문학교육의 개념과 특성, 관점을 이해하고 문학교육과정의 구성원리와 목표, 내용과 방법에 대해 학습한다. 또한 문학 교수학습을 위한 구체적인 학습지도안을 작성하는 활동을 수행한다.

◆ 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

한국어문화 지식을 기반으로 사회 진출 분야에서 요구되는 창의적 콘텐츠를 고안하고 제작하는 과정을 수행한다.

◆ 한국어교육과정론 (Designing Curriculum Syllabus for KFL, 3-3-0)

외국어 교육과정 설계에 대한 일반 이론의 탐색과 교육과정의 여러 유형, 교육 과정 설계에 대한 새로운 이론과 경향 등의 학습과 아울러 교수요목 설계에 대한 다양한 이론을 학습한다.

◆ 한국어사 (History of Korean Language, 3-3-0)

우리말과글에 대한 역사적 기록을 확인할 수 있는 고대로부터 오늘날까지 우리말과 글의 변천을 언어 접촉과 언어 사회 변화의 맥락 속에서 폭넓게 이해하고, 아울러 국어사 자료의 독해를 통해 문화 유산에 대한 향유 능력을 함양한다.

◆ 한국어정보학 (Korean Linguistic Informatics, 3-3-0)

말뭉치가 언어정보학에 필수 불가결한 연구 대상 자료이기 때문에 언어정보학은 다른 말로 말뭉치 언어학이라고 한다. 말뭉치의 기본적 개념을 익히고 활용 도구의 사용법과 분석의 방법을 두루 익힌다.

◆ 한국어평가론 (KFL Assessment, 3-3-0)

언어 능력 평가와 관련한 일반 이론을 탐색하고 기초적인 평가 용어들을 익힌다. 이를 토대로 하여 기능별 한국어 평가의 원리를 이해하고 타당하고 신뢰도 높은 평가 도구의 제작에 관한 실제적인 문항 개발 연습을 한다.

◆ 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

국어국문한국어교육학과 학생들이 학과생활에 제대로 적응하고 학습동기를 유발하여 학생들이 졸업 후 가능한 진로를 모색하고 자신의 전공을 살려 실질적인 취업이 이루어질 수 있도록 진로 방향을 제시한다.

◆ 응용언어학 (Applied Linguistics, 3-3-0)

한국어 교육 교사로서 갖추어야 할 응용언어학적 관련 지식들을 완전히 습득한다. 이를 통해 응용언어학 지식과 한국어 교육의 관련성을 구체적으로 인지한다.

◆ 한국어교육자료개발 (Materials Development in Teaching KFL, 3-3-0)

국내외에서의 한국어교육, 각 지역에서의 상황별, 학습자별 특성에 맞는 교육 교재 및 교구를 개발하기 위한 다양한 이론 접근과 이미 개발되어 있는 교재의 분석 등을 시도하고 실제 모형을 만들어 본다.

◆ 크리에이티브콘텐츠기획제작 (Creative Content Planning and Produce, 3-3-0)

이 과목은 창의적인 발상과 표현 역량을 강화하여 콘텐츠 창작 능력을 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 국내외 다양한 디지털 콘텐츠에 나타나는 패턴과 특징을 분석하고, 창의적 감각을 기반으로 한 실체적인 콘텐츠의 기획·창작을 실습한다. 이를 위해 디지털 콘텐츠 시대에 필요한 콘텐츠의 기획 및 제작자로서의 역량을 강화한다.

◆ 한류SW개발 (Korean Wave SW Development, 3-3-0)

이 시대 한류는 과거와 달리 일시적인 유행에 그치지 않게 되었다. 미국이나 일본처럼 국제적 엔터테인먼트 시장을 대표하는 나라에서의 한국 대중문화의 인기는 더 이상 새로운 이슈가 아니게 되었다. 이러한 다만 유행에는 기한이 분명 존재하고 꾸준히 가꾸고 성장시키지 못하면 사장되어 버리고 만다. 본 수업에서는 한류의 무한한 발전을 위해 요구되는 소프트웨어 개발에 필요한 이론과 방법을 알고 나아가 실제로 한류 콘텐츠 및 소프트웨어를 개발한다.

◆ 편집디자인의실제 (Practise of Editing Design, 3-3-0)

‘보기 좋은 떡이 먹기도 좋다’는 말처럼 내용만큼이나 형식은 콘텐츠 사용자의 선택에 있어 매우 큰 영향력을 가지는 요소이다. 아무리 잘 쓴 글도 형식적인 부분이 부족하다면 대중에게 쉽게 외면받게 된다. 이 수업에서는 매체의 장르별 특징에 따라 편집 디자인이 어떠한 방향으로 계획되어야 하는지에 대해 실례를 통해 알아보고 나아가 자신이 직접 콘텐츠를 개발하여 특성에 부합하는 편집 디자인을 계획하고 적용해 볼 것이다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량				
	한국어교육	한국문학	한국문화 및 다문화이해	콘텐츠창작창의	한류콘텐츠 SW융합
1-1	한국어학개론 한국문학의이해 발상과테크닉 전공의이해	한국어학개론 한국문학의이해 발상과테크닉 전공의이해	한국어학개론 한국문학의이해 발상과테크닉 전공의이해	한국어학개론 한국문학의이해 발상과테크닉 전공의이해	한국어학개론 한국문학의이해 발상과테크닉 전공의이해
1-2	문장표현론 한국어교육개론 언어와문화 전공과진로	문장표현론 한국어교육개론 언어와문화 전공과진로 캐릭터와상상력	문장표현론 한국어교육개론 언어와문화 전공과진로 캐릭터와상상력	문장표현론 한국어교육개론 언어와문화 전공과진로 캐릭터와상상력	문장표현론 한국어교육개론 언어와문화 전공과진로 캐릭터와상상력
2-1	한국어문법론 한국어문어교육론	한국현대소설의이해 한국어문법론 화법과의사소통 한국수필읽기	뉴미디어와디지털스토리텔링	한국현대소설의이해 뉴미디어와디지털스토리텔링	뉴미디어와디지털스토리텔링
2-2	다문화한국어교육의이해 한국어교사론 한국어교육방법론 한국어어문규범 한국어발음교육론	한국고전문학개론 국어교과교육론 한국어어문규범 한국현대시의이해	다문화한국어교육의이해	웹소설이해와창작 한국현대시의이해	
3-1	한국어구어교육론 한국어문법교육론 한국어의미론 한국어수업참관및분석1	한국고전문학사 국어교과교재 연구및지도법 한국어의미론 아동청소년문학의이해	한국어수업참관및분석1 아동청소년문학의이해	SW스토리창작 한국고전문학사	SW스토리창작 한국어문학과IT
3-2	한국어어휘교육론 한국어교실수업론 한국어교육실습2 캡스톤디자인1 현장실습1(3-4) 한국어화용론	국어교직논리및논술 한국현대문학사 글쓰기교육의실제 캡스톤디자인1	한국어교실수업론 한국어교육실습2 캡스톤디자인1	한국현대문학사 한류콘텐츠와이미지그리고테크닉 글쓰기교육의실제 캡스톤디자인1	한류콘텐츠와이미지그리고테크닉 글쓰기교육의실제 캡스톤디자인1
4-1	대조언어학 한국어교육과정론 한국어평가론 한국어정보학 캡스톤디자인2 진로지도	한국문학교육론 한국어사 캡스톤디자인2 진로지도	한국어교육과정론 한국어정보학 캡스톤디자인2 진로지도	한국문학교육론 캡스톤디자인2 진로지도	한국어정보학 캡스톤디자인2 진로지도
4-2	응용언어학 한국어교육자료개발 졸업지도 현장실습5 현장실습2(4-3)	졸업지도 현장실습5 현장실습2(4-3)	디지털출판의이해 졸업지도 현장실습5 현장실습2(4-3)	졸업지도 편집디자인의실제	한류SW개발 졸업지도 편집디자인의실제

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	의사소통	글쓰기와읽기	예술적상상력과글쓰기	콘텐츠창작창의 역량 한국문학 역량
	AI・SW교육	AI・SW기초	소프트웨어입문	한류콘텐츠SW융합 역량 콘텐츠창작창의 역량
			동영상편집기초	
중점교육	균형학문	인문과예술	포스트휴먼시대의감성인문학	한국문화 및 다문화 역량 한국어교육 역량
			한국사의새로운이해	
		사회와문화	디지털사회의문화의이해	
			상상력과문화	

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량강화	나섬인성인증	1,2	

1. 교육목표

전반적인 일본의 이해와 관심분야를 보다 심층적으로 연구하여 일본지역전문가로서 사회에 공헌하며, 특히 객관적이고 비판적인 시각을 겸비하여 지역학으로서의 일본을 이해하여 선도적인 지도자 역할을 담당할 수 있는 인재 양성을 목표로 하고 있다.

2. 학과소개 및 안내

국가 간 사회적·문화적 연대가 긴밀해져 가는 정세 속에서 일본을 정확하게 이해하고 종합적으로 분석하는 인재가 절실히 요구되는 시대이다. 본 학과는 원어민 교수진을 충실히 갖추고 체계적인 일본어 능력을 배양시키며, 이를 바탕으로 정치, 경제, 사회, 문화 등의 다양한 분야에 대한 지식과 소양을 겸비한 전문가 양성을 목표로 하고 있다. 구체적인 교육 목표로는 일본 관련 학문 분야의 기초가 되는 일본어 교육을 단계적으로 실시하여 글로벌 환경 속의 일본 전문가로서의 바탕으로 마련하고, 일본 사회 및 문화의 올바른 이해와 전문적인 시각을 함양하여 글로벌 산업을 선도할 수 있는 전문가를 양성하며, 나아가 한일교류의 장에서 활약할 수 있는 일본어 통번역 전문가 및 지역 전문가를 양성하는 것이다.

3. 향후 진로계획

1) 향후 진로

공무원(출입국 관리직, 관광공사, 국제교류담당 사무관)

무역회사

주한 일본회사

일본현지 기업

통·번역가 및 관광가이드

2) 자격증

JPT, JLPT, JTRA

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	JAP22101	글로벌시대와일본1	Globalization & Japan 1	3	3	0	
1	1	전필	JAP22102	일본의이해1	Understanding Japanese Society 1	3	3	0	
1	1	전필	JAP22103	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	JAP22104	초급일본어회화1	Beginning Japanese Conversation 1	3	3	0	
1	1	전선	JAP22105	기초일본학1	Elementary Japanese Studies 1	3	3	0	
1	1	전선	JAP22106	일본한자	Japanese Kanji	3	3	0	
1	2	전필	JAP22107	글로벌시대와일본2	Globalization & Japan 2	3	3	0	
1	2	전필	JAP22108	일본의이해2	Understanding Japanese Society 2	3	3	0	
1	2	전필	JAP22109	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	JAP22110	초급일본어회화2	Beginning Japanese Conversation 2	3	3	0	
1	2	전선	JAP22111	기초일본학2	Elementary Japanese Studies 1	3	3	0	
1	2	전선	JAP22112	일본어문법	Japanese Grammar	3	3	0	
2	1	전필	JAP22201	일본어회화	Japanese Conversation	3	3	0	
2	1	전선	JAP22202	일본감성문학의세계	Japanese Sensitive Literature	3	3	0	
2	1	전선	JAP22203	일본경영경제기초	Introduction to Japanese Economics & Politics	3	3	0	
2	1	전선	JAP22204	일본문학개론	Introduction to Japanese Literature	3	3	0	
2	1	전선	JAP22205	일본현대문독해	Interpretation of Japanese Modern Sentences	3	3	0	
2	1	전선	JAP22206	현대일본경제	Contemporary Japanese Economics	3	3	0	
2	1	전선	JAP22207	현대일본문화론과현장	Contemporary Japanese Culture & Field	3	3	0	
2	2	전필	JAP22208	중급일본어회화	Intermediate Japanese Conversation	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	JAP22209	시사일본경영	Japanese Management for Current Affairs	3	3	0	
2	2	전선	JAP22210	일본문학사	History of Japanese Literature	3	3	0	
2	2	전선	JAP22211	일본어작문	Japanese Writing	3	3	0	
2	2	전선	JAP22212	일본전통문화론	Traditional Japanese Culture	3	3	0	
2	2	전선	JAP22213	일본학세미나	Seminar for Japanese Studies	3	3	0	
2	2	전선	JAP22214	일본학특강	Special Lecture of Japanology	3	3	0	
2	2	전선	JAP22215	일본현대문학의 세계	Modern Japanese literature	3	3	0	
3	1	전필	JAP22301	실천일본어회화1	Practical Japanese Conversation 1	3	3	0	
3	1	전선	JAP22302	영상일본문화론	Screen Japanese Culture	3	3	0	
3	1	전선	JAP22303	일본기업론	Japanese Firms	3	3	0	
3	1	전선	JAP22304	일본문학과스토리텔링	Japanese Literature & Storytelling	3	3	0	
3	1	전선	JAP22305	일본어강독	Japanese Reading	3	3	0	
3	1	전선	JAP22306	일본문화트렌드와인문지식	Japanese Culture Trend and Humanities Knowledge	3	0	0	
3	2	전필	JAP22307	실천일본어회화2	Practical Japanese Conversation 2	3	0	0	
3	2	전선	JAP22308	상급활용일본어	Take Advantage of Advanced Japanese	3	3	0	
3	2	전선	JAP22309	일본경영론	Japanese Management	3	3	0	
3	2	전선	JAP22310	일본문학과문화콘텐츠	Japanese Literature & Cultural Contents	3	3	0	
3	2	전선	JAP22311	일본원서강독	Japanese Original Reading	3	3	0	
3	2	전선	JAP22312	일본서사와문화원형	Japanese Epic and Cultural Archetypes	3	3	0	
3	2	전선	JAP22313	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	3	전선	JAP22331	일본어권어학연 수1	Field Study of Language in Japanese-Speaking Countries 1	2	0	0	P/NP
3	4	전선	JAP22332	일본어권문화체 험1	Field Study of Culture in Japanese- Speaking Countries1	2	0	0	P/NP
3	4	전선	JAP22333	일본어권어학연 수2	Field Study of Language in Japanese-Speaking Countries 1	2	0	0	P/NP
3	4	전선	JAP22334	일본어권문화체 험2	Field Study of Culture in Japanese- Speaking Countries2	2	0	0	P/NP
4	1	전필	JAP22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	JAP22402	일본문화개관	Introduction to Japanese Culture	3	3	0	
4	1	전선	JAP22403	일본어통번역연 습	Japanese Interpretation & Translation Practice	3	3	0	
4	1	전선	JAP22404	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	JAP22405	일본문학특강	Japanese Literature Special Lecture	3	3	0	
4	1	전선	JAP22406	현대일본정치론	Modern Japanese Politics	3	3	0	
4	2	전필	JAP22407	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	P/NP
4	2	전선	JAP22408	일본경제정책론	Japan Theory of Economic Policy	3	3	0	
4	2	전선	JAP22409	일본문학세미나	Seminar for Japanese Literature	3	3	0	
4	2	전선	JAP22410	일본어통번역실 습	Japanese Interpretation & Translation Practical Training	3	3	0	
4	2	전선	JAP22411	진로와일본사회 문화	Course & Japanese	3	3	0	
4	2	전선	JAP22412	현대대중문화론	Japanese Popular Culture	3	3	0	
4	2	전선	JAP22413	현대한일관계론	Study of Contemporary Korea- Japan Relation	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ JAP22101 글로벌시대와일본1 (Globalization & Japan 1, 3-3-0)

우리가 알고 있는 지역과 그 분류(구분)는 어떻게 이루어져 있고 역사적 근거는 무엇인가? 글로벌 시대 지역탐방 연구의 의의와 연구의 역사 등을 소개하고 이와 관련된 이론 및 접근방법 등을 공부한다. 전반부는 지역학에 대한 개론(introduction)을 공부하고, 이후 실용학문으로서의 지역연구에 대하여 공부한다.

◆ JAP22102 일본의이해1 (Understanding Japanese Society 1, 3-3-0)

일본의 사회와 문화에 대한 기초적이고 전반적인 이해를 목표로 한다. 각 주제(키워드)를 중심으로 한 교재를 읽어나가면서 상세한 설명과 알기 쉬운 영상 자료를 더해 일본에 대한 깊이 있고 균형 잡힌 시각을 가질 수 있도록 한다.

◆ JAP22103 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계 할 수 있도록 지도함. 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법을 갖기 위한 기본 지식 전달과 기회제공, 그리고 전공분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 적성 탐구 환경을 마련한다.

◆ JAP22104 초급일본어회화1 (Beginning Japanese Conversation 1, 3-3-0)

일본어의 기초를 학습한다. 일본어의 문법과 어휘, 표현을 배우면서 말하기,듣기,쓰기,읽기의 4기능을 종합적으로 향상 시키는 것이 이 수업의 목표입니다. 특히, 일본 원어민에게서 직접 배우는 수업이기 때문에 자연스러운 발음과 표현,일본인의 사고방식과 문화에 대해서도 학습하는 것을 목표로 한다.

◆ JAP22105 기초일본학1 (Elementary Japanese Studies 1, 3-3-0)

우리와는 숙명적인 역사 문화적 관계를 갖고 있는 일본사회에 대하여 다층적이고 다각적인 시각과 논리에서 바라볼 수 있는 능력 배양을 목표로 한다. 구체적으로는 고등학교의 교과과정, 매스미디어, 가정교육 등에서 왜곡되거나 협소하게 다루어져 왔던 일본에 대한 시각을 버리고 문화적 상대성에 의거하여 일본사회 전반 구체적으로는 일본의 풍토, 일본인의 자연관, 연중행사, 전통의식, 종교의식, 성의식, 역사, 언어 및 문학, 전통예술 등을 풍부하게 이해하는 계기가 주어 질 것이다.

◆ JAP22106 일본 한자 (Japanese Kanji, 3-3-0)

말하기와 듣기에 비해, 읽기 쓰기에 대해서 어려움을 느낀 학생들이 많은 이유가 바로 일본어에는 한자가 있기 때문이다. 한자의 특성을 이해하고, 한자 읽은 법과 쓰는 법을 정확히 배우고, 체계적인 학습을 통해 이 어려움을 해결한다.

◆ JAP22107 글로벌시대와일본2 (Globalization & Japan 2, 3-3-0)

우리가 알고 있는 지역과 그 분류(구분)는 어떻게 이루어져 있고 역사적 근거는 무엇인

가? 지역탐방 연구의 의의와 연구의 역사 등을 소개하고 이와 관련된 이론 및 접근방법 등을 공부한다. 이후 실용학문으로서 글로벌 지역연구에 대하여 공부한다.

◆ JAP22108 일본의이해2 (Understanding Japanese Society 2, 3-3-0)

일본의 이해1을 기초로 하여 일본사회에 대한 보다 심도있는 통찰력 배양을 목표로 한다. 지금까지의 일본문화에 대한 포괄적인 이해에 입각하여 일본의 언론, 정치시스템, 경제발전의 원동력, 최근의 경제동향, 가족구성의 원리, 교육제도의 문제점 등 보다 추상적인 주제에 관한 논의가 이루어질 것이다. 특히 이를 위해 일방적인 강의중심의 교육을 탈피하여 학생들의 자발성에 근거하여 관심주제에 대한 조사, 전체토론 등의 방식이 도입될 것이다.

◆ JAP22109 전공과 진로 (Counseling for major & careers, 1-1-0)

학생들이 일본학 전공의 특성을 잘 살려서 각 분야로 진출할 수 있도록 도와준다. 앞으로 어떻게 진로를 잡아나아가야 할지 각 분야별로 살펴보고 본인의 적성에 맞는 분야가 무엇인지 점검하고 준비하는 기회로 삼는다.

◆ JAP22110 초급일본어회화2 (Beginning Japanese Conversation 2, 3-3-0)

일본어 학습의 초보자를 위해 간단한 인사의 언어에서 시작하여, 기초적인 문형과 어휘를 학습한다. 실제로 말하는 것을 통해 일상생활의 기초적인 것을 일본어로 표현할 수 있는 레벨의 회화 능력을 목표로 한다.

◆ JAP22111 기초일본학2 (Elementary Japanese Studies 2, 3-3-0)

우리와는 숙명적인 역사 문화적 관계를 갖고 있는 일본사회에 대하여 다층적이고 다각적인 시각과 논리에서 바라볼 수 있는 능력 배양을 목표로 한다. 구체적으로는 고등학교의 교과과정, 매스미디어, 가정교육 등에서 왜곡되거나 협소하게 다루어져 왔던 일본에 대한 시각을 버리고 문화적 상대성에 의거하여 일본사회 전반 구체적으로는 일본의 풍토, 일본인의 자연관, 연중행사, 전통의식, 종교의식, 성의식, 역사, 언어 및 문학, 전통예술 등을 풍부하게 이해하는 계기가 주어 질 것이다.

◆ JAP22112 일본어문법 (Japanese Grammar, 3-3-0)

초급 수준에서 중급 수준의 일본어 문법을 학습하고, 다양한 표현을 배우면서 연습·작성을 한다. 일본어 문법의 체계적인 지식을 습득하여, 이것을 바탕으로 일본어 회화에 훈련되는 것을 목표로 한다.

◆ JAP22201 일본어회화 (Japanese Conversation, 3-3-0)

초급일본어 후반부터 중급일본어 수준의 문법어휘 표현을 학습해 상황이나 장면에 맞는 적절한 대화를 할 수 있도록 하는 것을 목표로 하고 있다. 대화가 '통하다, 알아듣는다'는 수준에서 더욱 높여 '적절하게 바르게' 의사소통할 수 있게 되는 것을 목표로 한다.

◆ JAP22202 일본감성문학의세계 (Japanese Sensitive Literature, 3-3-0)

일본감성문학의 세계를 전반적으로 개괄한다. 일본 문학은 최근 우리나라에서 큰 인기를

끌고 있으며 외국문학 번역서 중에 1위를 차지하고 있다. 이 과목에서는 일본 감성 문학의 흐름, 대표 작품, 일본인의 미의식, 한국에서의 인기요인 등을 자세히 살펴본다.

◆ JAP22203 일본경영경제기초 (Introduction to Japanese Economics & Politics, 3-3-0)

일본경제가 버블붕괴 이후 십여 년의 장기불황기를 거쳐 경제회복 국면을 맞고 있는 시점에서 경제재편의 중심에 있는 금융시스템의 재편성에 관한 전면적인 검토가 이루어질 것이다. 전후 메인뱅크시스템의 성립과 그 한계를 진단한 후 업종구분의 철폐, M&A를 통한 Big Bang 과정과 그 문제점을 살펴보고 이와 관련된 정부의 금융감독 시스템의 전환, 재정투자·융자 방식의 재편 등에 대해 검토할 것이다.

◆ JAP22204 일본문학개론 (Introduction to Japanese Literature, 3-3-0)

일본에 대한 전공적인 지식의 기반이 될 수 있는 문학사를 공부한다. 1학기에는 중국 대륙으로부터 문화를 수용한 상대 시대와 그 대륙문화를 일본화시키는 중고 시대에 대해서 학습한다. 수업 관련 영상 자료를 활용하여 재미있고 쉽게 접근하도록 한다.

◆ JAP22205 일본현대문독해 (Interpretation of Japanese Modern Sentences, 3-3-0)

초급수준을 종료한 학생에 대하여, 짧은 일본어문장에 익숙해지도록 하고, 문장을 읽는 연습하는 것을 목적으로 하고 있다. 또, 문장을 읽을 때에 필요한 어휘나 문법도 배우면서, 독해력을 익히도록 한다. 최종적으로 JLPT N3에서 N2수준에 상당하는 문장을 이해할 수 있는 것을 목표로 한다.

◆ JAP22206 현대일본경제 (Contemporary Japanese Economics, 3-3-0)

일본경제에 대한 종합적인 지식을 습득하기 위해 메이지유신(明治維新) 이후 시기부터 현대에 이르기까지의 발전과정을 체계적으로 공부한다. 일본경제의 역사적인 배경과 고도성장기, 그리고 세계 제 2의 경제대국이 될 수 있었던(at least 2010) 일본만이 갖고 있는 경제시스템 및 경영전략, 그리고 일본경제의 독특한 특징과 과제 등에 대하여 분석, 고찰한다.

◆ JAP22207 현대일본문화론과현장 (Contemporary Japanese Culture & Field, 3-3-0)

현대 일본문화에 관한 체계적인 지식을 습득하고 일본의 문화적 특징에 대한 분석능력을 기르는 것을 목표로 한다. 본 강의를 수강하고자 하는 학생은 문화인류학개론이나 사회학개론을 미리 수강하여 둘 것을 권장한다.

◆ JAP22208 중급일본어회화 (Intermediate Japanese Conversation, 3-3-0)

1학년에서 학습한 일본어 능력을 보다 발전시키기 위해, 보다 고도한 문형과 어휘를 학습한다. 실제로 말하는 것을 통해 일상생활 전반을 일본어로 표현할 수 있는 레벨의 회화력을 목표로 한다.

◆ JAP22209 시사일본경영 (Japanese Management for Current Affairs, 3-3-0)

일본의 기업경영에 관한 학습을 준비하는 과목으로, 일본 기업의 어떠한 과제를 안고 있으며 세계경제와는 어떻게 교류를 하고 있는지 등에 대한 이해를 돕는다. 나아가 2000년

대 이후 디지털 경영과 ESG 경영을 어떻게 받아들이고 있는지에 대해서도 공부한다.

◆ JAP22210 일본문학사 (History of Japanese Literature, 3-3-0)

일본문학은 시대에 따라 다양한 장르를 발전시켜왔다. 그것은 각 시대의 사회적·문화적 배경에 따라 미의식과 추구하는 가치관, 생활양식이 달랐기 때문이다. 본 강좌에서는 일본문학을 시대별, 장르별로 나누어 각각의 사항에 대하여 보다 심도 있는 고찰을 한다.

◆ JAP22211 일본어작문 (Japanese Writing, 3-3-0)

다양한 주제의 내용과 텍스트를 정확한 일본어 문장으로 옮길 수 있는 능력을 기른다. 그리고 졸업 후 현장실무에서 직접 사용 할 수 있는 일본어작문 능력을 키울 수 있는 기회를 제공한다.

◆ JAP22212 일본전통문화론 (Traditional Japanese Culture, 3-3-0)

일본 전통사회가 가지고 있는 독특한 의식구조와 행위유형, 그리고 생활양식들을 파악하기 위한 기초개념과 논의들을 사회학적인 측면과 문화인류학적인 측면에서 살펴본다.

◆ JAP22213 일본학세미나 (Seminar for Japanese Studies, 3-3-0)

학생들이 일본학 전공의 특성을 잘 살려서 각 분야로 진출 할 수 있도록 도와준다. 앞으로 어떻게 진로를 잡아나아가야 할지 각 분야별로 살펴보고 본인의 적성에 맞는 분야가 무엇인지 다시 한번 점검하고 준비하는 기회로 삼는다.

◆ JAP22214 일본학특강 (Special Lecture of Japanology, 3-3-0)

일본이라는 지역의 인문학적 차원, 사회과학적 차원의 학제적 접근을 통해 일본의 정치, 경제, 사회, 문화, 역사 등 일본에서 일어나는 현상을 파악한다. 그러나 쇼몬시대부터의 일본을 연구하기 보다는 현대 일본에서 나타나는 다양한 현상에 대해 한국인의 시각에서 어떻게 바라봐야 할지 또는 객관적인 인류애로 바라보는 시각으로 접근하도록 한다.

◆ JAP22215 일본현대문학의세계 (Modern Japanese Literature, 3-3-0)

이 과목은 일본 현대 문학의 세계를 전반적으로 개괄하는 것이다. 일본 문학은 최근 우리나라뿐만 아니라 세계적으로도 큰 인기를 끌고 있다. 이 과목에서는 일본 현대 문학의 흐름, 대표 작품, 일본인의 가치관, 세계적인 인기요인 등을 자세히 살펴본다.

◆ JAP22301 실천일본어회화1 (Practical Japanese Conversation 1, 3-3-0)

1학년, 2학년에서 학습해 온 일본어 회화의 기초를 토대로 하여, 다양한 상황과 인간관계 속에서 원활한 소통이 이루어질 수 있도록 일본어회화 실천력을 키운다. 이 과목에서는 학생이 지금까지 습득한 기초회화의 능력을 응용하는 것으로 일본어회화의 실력을 향상시킨다.

◆ JAP22302 영상일본문화론 (Screen Japanese Culture, 3-3-0)

이 수업에서는 일본의 동영상(영화, 드라마, 뉴스 등)을 보면서 그 속에 나오는 일본고유의 문화에 어떤 것이 있는지 알아본다. 예를 들면 의식주, 습관 등이다. 참가자 전원이

대화를 함으로써, 혼자서는 미처 못했던 다양한 문화를 깨닫게 된다. 또한 한국과 일본의 문화차이에 대한 심도 있는 생각을 통해 문화에 대한 심층적인 고찰도 이루어진다.

◆ JAP22303 일본기업론 (Japanese Firms, 3-3-0)

일본기업에 대한 종합적인 지식을 습득하기 위해 메이지유신(明治維新) 이후 시기부터 현대에 이르기까지의 일본 기업의 발전과정을 체계적으로 공부한다. 이를 위해 무엇보다 일본의 전통적인 기업의 역사와 사례연구를 통해 수업을 진행하며 일본 기업의 독특한 특징과 과제 등에 대하여 분석, 고찰한다. 아울러 한국 기업과 다른 점 등을 공부하여 시사점을 얻도록 한다.

◆ JAP22304 일본문학과스토리텔링 (Japanese Literature & Storytelling, 3-3-0)

일본문학의 다채롭고 흥미로운 이야기(스토리)를 통해 재미있고 감동적인 스토리텔링 기법의 기초를 다지도록 한다. 아울러 문학 작품 감상과 함께 관련 영상 자료도 함께 활용하여 이해를 높이도록 한다.

◆ JAP22305 일본어강독 (Japanese Reading, 3-3-0)

문학서는 한 나라의 문법과 어휘와 같은 언어적인 요소뿐만 아니라 문화적인 요소가 총체적으로 함축되어 있는 상징체계이다. 본 강좌에서는 일본문학서 중에서 특히 유명한 것을 선정, 면밀한 강독을 통해 독해력 향상뿐만 아니라 그 속에 들어있는 일본인의 정서 및 사상 이해를 도모한다.

◆ JAP22306 일본문화트렌드와인문지식 (Japanese Culture Trend and Humanities Knowledge, 3-3-0)

이 과목은 일본 문화 트렌드에 반영되어 있는 인문지식을 배우고 익히는 것이다. 우선 일본 문화 트렌드를 통하여 일본 사회와 문화의 양상, 행동양식, 사고방식 등을 파악하고 일본 사회를 이해한다. 그리고 그 문화 트렌드를 분석하고 탐색하여 그 속에 들어 있는 다양한 인문 지식을 살펴본다.

◆ JAP22307 실천일본어회화2 (Practical Japanese Conversation 2, 3-3-0)

1~2학년에서 학습한 일본어 회화의 기초를 토대로 하여, 다양한 상황과 인간관계 속에서 원활한 소통이 이루어질 수 있도록 일본어회화 실천력을 키운다. 이 과목에서는 학생이 지금까지 습득한 기초회화의 능력을 응용하는 것으로 일본어회화의 실력을 향상시킨다.

◆ JAP22308 상급활용일본어 (Take Advantage of Advanced Japanese, 3-3-0)

일본어 중/상급 사용자로서 회화는 물론, 회화뿐만이 아닌 일본어가 사용되는 다양한 장면과 상황(이메일을 쓰거나, 인터넷에서 검색을 하거나 SNS를 사용하거나 하는)에서, 원활한 소통이 될 수 있도록, 필요한 지식과 표현, 방법을 학습한다.

◆ JAP22309 일본경영론 (Japanese Management, 3-3-0)

일본 기업 경영시스템의 현황을 파악하는 데 요청되는 기초적인 개념 정립과 더불어 수강생으로 하여금 일본 기업들의 경쟁력의 원천과 그 역사적 전개에 대한 기본적인 이해

를 갖추도록 한다. 구체적으로는 기업의 지배시스템, 금융시스템, 고용시스템, 기업 간 관계, 정부와의 관계, 유통시스템 등에 대한 강의가 진행된다. 뿐만 아니라 강의진행에 맞추어 수업내용과 관련된 일본기업의 동향을 개별적으로 조사, 발표하도록 하여 수강생 스스로가 일본기업의 경영에 관련된 정의를 내린다.

◆ JAP22310 일본문학과문화콘텐츠 (Japanese Literature & Cultural Contents, 3-3-0)

일본문학의 다채롭고 흥미로운 이야기를 통해 재미있고 감동적인 문화 콘텐츠가 어떻게 탄생되었는지 그 과정에 대하여 살펴본다. 또한 예로부터 인간의 감정을 기저로 한 문학 발달이 오늘날 문화콘텐츠 강국으로 발돋움 할 수 있도록 한 요인이라는 점을 알아본다. 문학 작품의 감상 및 비평과 함께 관련 영상 자료도 적극적으로 활용한다.

◆ JAP22311 일본원서강독 (Japanese Original Reading, 3-3-0)

일본문학에는 고금을 통해 많은 운문 작품과 산문 작품이 있다. 쉽고 단순한 작품에서부터 복잡하고 난해한 작품까지 매우 다양하다. 그 중에는 현대의 영화나 애니메이션의 모티브로 이용되어 우리에게 친숙한 작품도 있다. 본 강좌에서는 일본문학작품 중 특히 재미있고 흥미로운 것을 선정하여 읽고 그 세계에 대하여 고찰한다.

◆ JAP22312 일본서사와문화원형 (Japanese Epic and Cultural Archetypes, 3-3-0)

이 과목에서는 일본 고전 서사 문학과 문화콘텐츠 간의 서사적 상관관계를 재구성하여 그 창작 과정을 추적해본다. 우선 일본 신화의 세계를 읽고 현대의 애니메이션과 게임에 모티브가 된 과정에 대해서 알아본다. 또한 일본 고대 소설 속에서 중세 무사 문학을 읽고 그와 관련된 드라마와 영화 등을 살펴본다.

◆ JAP22313 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

학부과정을 지나면서 자신의 어학실력과 수상 경력 등을 고려하면서 각종 수업에서 설계했던 프로젝트나 조별 과제 및 PPT 등의 발표과제 등과 관련하여 실제로 사회 현장에 나가 현장에 적용할 수 있는 한 단계 높은 실습을 실시한다.

◆ JAP22331, JAP22333 일본어권어학연수1,2 (Field Study of Language in Japanese-Speaking Countries1,2 , 2-0-2)

자신이 배운 일본에 대한 기초지식을 바탕으로 직접 일본에 가서 일본사회의 여러 분야를 직접 살펴보고 조사한다. 각자 자신의 관심분야를 선택해 선택한 주제를 집중 탐구하고 분석하여 보고서를 작성한다.

◆ JAP22332, JAP22334 일본어권문화체험1,2 (Field Study of Culture in Japanese-Speaking Countries1,2 , 2-2-0)

단기간의 어학연수를 통해 일본어에 대한 자신감과 흥미를 갖도록 하며, 앞으로의 어학연수에 도움이 될 수 있도록 한다.

◆ JAP22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

교육이나 강의의 차원이 아닌, 학생과 담임교수가 자유롭게 진로에 대해 대화하고 어울

리면서 자신의 진로를 탐색해 나가는데 중점을 둔 수업으로, 모든 활동을 상담과 연계하여 진행하여 진로지도에 활용한다.

❖ JAP22402 일본문화개관 (Introduction to Japanese Culture, 3-3-0)

일본사회 전체의 문화적 현상에 대한 개괄적이며 전반적인 검토를 행한다. 특히 시청각 교재의 활용과 현장경험을 통한 문화의 체험을 위한 교육에 중점을 둔다.

❖ JAP22403 일본어통번역연습 (Japanese Interpretation & Translation Practice, 3-3-0)

일본어 통번역을 위한 기초적인 강좌로서 통번역에 대한 기본 지식과 올바른 이해를 바탕으로 일본어(혹은 한국어)의 다양한 정보와 지식을 정확하고 자연스러운 한국어(혹은 일본어)로 통번역 해 나가는 연습을 한다.

❖ JAP22404 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

학부과정을 지나면서 자신의 어학실력과 수상 경력 등을 고려하면서 각종 수업에서 설계했던 프로젝트나 조별 과제 및 PPT 등의 발표과제 등과 관련하여 실제로 사회 현장에 나가 현장에 적용할 수 있는 한 단계 높은 실습을 실시한다.

❖ JAP22405 일본문학특강 (Japanese Literature Special Lecture, 3-3-0)

이 과목은 일본 문학의 세계를 전반적으로 개괄하는 것이다. 일본 문학은 최근 우리나라에서도 큰 인기를 끌고 있으며 외국문학 번역서 중에 1위를 차지하고 있다. 이 과목에서는 일본 문학의 흐름, 각 시대의 대표 작품, 일본인의 미의식 등을 자세히 살펴본다.

❖ JAP22406 현대일본정치론 (Modern Japanese Politics, 3-3-0)

한국인들은 일제의 식민지배 경험이 있기 때문에 주관적 편견 및 편향된 이념적 성향으로 일본을 바라보는 경향이 있다. 이에 대해 본 과목에서는 한일정치 및 외교관계에 대해, 그리고 동북아정세와 관련하여 객관적으로 학습하고 평가하기 위해 전후 일본의 정치 및 외교를 체계적으로 이해하는 수업을 진행하고자 한다.

❖ JAP22407 졸업논문 (Graduation Thesis, 0-0-0)

일본의 정치, 문화, 경제, 사회, 역사 등 여러 분야에 관해서 구체적 테마를 선정하여 A4 용지 30매 이상의 논문을 작성하도록 함으로써 일본문제에 대해 깊이 있게 이해토록 한다. 아울러 논리적인 사고를 하도록 하고 논문작성의 능력을 기른다.

❖ JAP22408 일본경제정책론 (Japan Theory of Economic Policy, 3-3-0)

거시정책 및 대외무역정책을 중심으로 일본정부의 경제정책 전개과정과 최근 고이즈미 내각 성립 이후 ‘개혁을 통한 성장’ 정책에 대한 체계적인 이해 확립을 목표로 한다. 경제성장, 산업구조, 물가, 재정, 금융, 대외무역 등 각 주제별 강의가 진행될 것이다. 이를 통해 취업 후 요청되는 일본경제에 대한 기초적인 개념 정립과 더불어 정보수집 능력을 높일 수 있을 것이다.

❖ JAP22409 일본문학세미나 (Seminar for Japanese Literature, 3-3-0)

일본 문학의 작품 감상 및 분석을 통해 일본 사회와 일본 문화에 대한 지식을 증진시키도록 한다. 또한 문학 작품 감상과 함께 관련 영상 자료를 적극적으로 활용하여 이해력을 높이도록 한다.

◆ JAP22410 일본어통번역실습 (Japanese Interpretation & Translation Practical Training, 3-3-0)

일본어 통번역을 위한 기초적인 강좌로서 통번역에 대한 기본 지식과 올바른 이해를 바탕으로 일본어(혹은 한국어)의 다양한 정보와 지식을 정확하고 자연스러운 한국어(혹은 일본어)로 통번역 해 나가는 연습을 한다.

◆ JAP22411 진로와일본사회문화 (Course & Japanese, 3-3-0)

현대 일본문화에 관한 체계적인 지식을 습득하고 일본의 문화적 특징에 대한 분석능력을 기르는 것을 목표로 한다. 본 강의를 수강하고자 하는 학생은 문화인류학개론이나 사회학개론을 미리 수강하여 둘 것을 권장한다.

◆ JAP22412 현대대중문화론 (Japanese Popular Culture, 3-3-0)

일본 대중문화의 흐름에 대해서 보다 심도 있게 살펴보며, 학생들은 각각의 테마를 선정하여 발표 및 토론하는 시간을 갖는다. 그리하여 현재 일본의 대중성과 흐름을 좀 더 명확히 인식하도록 도와준다.

◆ JAP22413 현대한일관계론 (Study of Contemporary Korea- Japan Relation, 3-3-0)

한국과 일본은 다른 여러 나라들과는 달리 오랜 갈등과 대립의 역사로 인해 특수한 관계를 맺고 있다. 1945년 이후 우리나라와 일본 간의 정치경제적인 관계를 정리하고 양국 간에 발생한 여러 문제들을 분석하며 나아가 21세기의 한일관계를 전망한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	일본어역량	일본문학,문화역량	일본사회경제이해역량	일본어소통역량
1-1	기초일본학1 전공의이해 초급일본어회화1 일본한자	글로벌시대와일본1 일본의이해1	글로벌시대와일본1 일본의이해1	기초일본학1 전공의이해 초급일본어회화1 일본한자
1-2	기초일본학2 전공과진로 초급일본어회화2 일본어문법	글로벌시대와일본2 일본의이해2	글로벌시대와일본2 일본의이해2	기초일본학2 전공과진로 초급일본어회화2 일본어문법
2-1	일본어회화 일본경영경제기초 일본문학개론 일본현대문독해 현대일본경제	일본문학개론 일본감성문학의세계 현대일본문화론과현 장	멀티미디어일본문 화론 일본경영경제기초 현대일본경제 현대일본문화론과현 장	일본어회화 일본현대문독해
2-2	중급일본어회화 시사일본경영 일본문학사 일본어작문 일본학특강	일본문학사 일본전통문화론 일본학세미나 일본현대문학의세계	시사일본경영	중급일본어회화 일본어작문 일본전통문화론 일본학세미나 일본학특강
3-1	실천일본어회화1 일본기업론 일본어강독	영상일본문화론 일본문화과스토리텔 링 일본문화트렌드와인 문지식	영상일본문화론 일본기업론 일본정보론	실천일본어회화1 일본문화과스토리텔 링 일본어강독
3-2	실천일본어회화2 상급활용일본어 일본경영론 일본원서강독	일본문화과콘텐츠 일본원서강독 일본서사와문화원형	일본경영론 일본지역사회론과현 장	실천일본어회화2 상급활용일본어 일본문화과문화콘텐 츠
4-1	진로지도 일본어통번역연습 현대일본정치론	일본문화개관 일본어통번역연습 일본문학특강	일본문화개관 현대일본과지역사회 현대일본정치론	진로지도
4-2	졸업논문 일본경제정책론 현대한일관계론	일본문학세미나 일본어통번역실습 진로와일본사회문화 현대대중문화론	일본경제정책론 진로와일본사회문화 현대대중문화론 현대한일관계론	졸업논문 일본문학세미나

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교양교육	외국어교육	글로벌의사소통	대학일본어	일본어의사소통역량
	4차산업기반교육	창의와소프트웨어	대학인을위한엑셀	일본사회경제이해역량
		창의와소프트웨어	4차산업혁명기술의이해	일본사회경제이해역량
		창의와소프트웨어	인터넷과정보관리	일본사회경제이해역량
일반교양교육	취창업실무교육	취·창업	한글문서작성의실제	일본사회경제이해역량
		취·창업	인터넷과정보관리	일본사회경제이해역량
		취·창업	글로벌통상환경과국제관계	일본사회경제이해역량
		취·창업	비즈니스상상력	일본사회경제이해역량
		취·창업	비즈니스커뮤니케이션	일본사회경제이해역량
		취·창업	아이디어와시장	일본사회경제이해역량
		취·창업	회계의기초	일본사회경제이해역량
		취·창업	자기경영과리더십	일본사회경제이해역량
		취·창업	블루오션과창업솔루션	일본사회경제이해역량
		취·창업	직업설계와직무의이해	일본사회경제이해역량
		취·창업	직업선택과기업입문	일본사회경제이해역량
		취·창업	핵심취업전략	일본사회경제이해역량
		취·창업	취업능력개발	일본사회경제이해역량
		취·창업	창업과경영이해	일본사회경제이해역량
		기술실무	진로탐색과직업선택	일본사회경제이해역량
		기술실무	AI와미래	일본사회경제이해역량
		기술실무	히든챔피언성공CEO특강	일본사회경제이해역량
	주제교양교육	사회와문화	인문학의향기	일본문학·문화역량
		사회와문화	문화예술교육개론	일본문학·문화역량
		사회와문화	공간과지리	일본사회경제이해역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
경연대회	일본어스피치대회	1,2,3,4	일본어언어능력향상 원하는 재학생
경연대회	글로벌마케터 PT경진대회	3,4	일본어를 활용하여 무역관련 비즈니스 업종 희망재학생
자격증	모의토익경시대회	1,2,3,4	영어에 관심있고 영어능력 향상 원하는 재학생
취창업	배재대학교 P-YES 창업경진대회	3,4	일본관련 취창업에 관심있는 재학생
취창업	배재대학교 P-YES 창업페스티벌	3,4	일본관련 취창업에 관심있는 재학생
취창업	청해진대학 본교육(K-MOVE스쿨)취업캠프	3,4	해외취업을 희망하는 재학생
자기계발	MAKER SPACE 3D 프린터 라인선스교육	3,4	AI산업 등 4차산업,디지털 반도체 분야희망하는 재학생
자기계발	MAKER SPACE 3D 스캐너 라인선스교육	3,4	AI산업 등 4차산업,디지털 반도체 분야희망하는 재학생
자기계발	MAKER SPACE 3D 레이저커터 라인선스교육	3,4	AI산업 등 4차산업,디지털 반도체 분야희망하는 재학생
자기계발	아하! ABC-내 안의 적과 대화하라	1,2,3,4	인문학적 감성과 소양을 축적하려는 재학생
자기계발	나를 찾아 떠나는 마음여행	1,2,3,4	인문학적 감성과 소양을 축적하려는 재학생
자기계발	복학생,편입생,전과생 멘토링프로그램	2,3,4	원활한 학과 적응과 대학생활을 희망하는 복학생,편입생,전과생

1. 교육목표

경찰법학과는 경찰학과 법학의 전문적이고 체계적인 교육과정을 통해 법률, 경찰·교정, 안전 및 보안 전문가를 양성하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 경찰학, 법학, 범죄학 등 전공지식과 실용지식을 교육하며 더 나아가 공무원 또는 건전한 사회인으로서 국가와 사회에 대한 사명감과 높은 윤리의식을 함양토록 교육한다.

2. 학과소개 및 안내

경찰법학과는 전문적 지식과 현장체험 및 높은 직업적 윤리의식을 가진 경찰공무원 및 경호경비인력과 법률 전문 인력 양성을 목표로 하고 있으며 이러한 교육목표의 실현을 위하여 경찰학트랙과 법학트랙의 두 트랙으로 교육과정을 운영하고 있다.

경찰학트랙에서는 경찰학, 범죄학, 무도 등 다양하고 전문적인 교과과정을 운영하고 있으며 특히 경찰행정학과 경력경쟁채용 응시자격의 획득을 위한 필수 및 선택과목을 제공하고 있다. 법학트랙에서는 경찰공무원 시험 준비를 위한 주요 법학 과목뿐만 아니라 우리 사회의 운영 원리인 법률일반에 관한 폭넓은 교육을 실시하고 있다. 또한 동기 부여 및 실무 능력 함양을 위해 경찰청과 고등법원 견학, 중앙경찰학교 탐방, 다양한 영역의 현직 경찰공무원 실무 특강 등의 비교과프로그램을 제공하고 있다. 그 외에도 경찰법학과는 서부경찰서와 함께 하는 캠퍼스폴리스 활동을 통하여 실무능력을 함양하고 있으며 유도동아리, 축구동아리 등의 다양한 동아리와 채용시험을 대비한 스터디 반을 구성하여 운영하고 있다.

3. 향후 진로계획

경찰공무원(경찰간부후보생, 공채·경찰행정학과 경력경쟁채용, 해양경찰공무원 등), 타 공무원(검찰직·교정직·법원직·보호직·국회직·일반행정직, 국가정보원), 공인자격취득(법무사·공인노무사·경비지도사·경호지도사·공인중개사 등), 사설경비업체(에스원, ADT 캡스 등) 및 민간조사원(추후), 기타 영역(금융기관, 시민단체, 각종 공사) 등으로 진출 가능하다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	PLC22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	PLL22101	법과정보	An Introduction to the Korean Law	3	3	0	
1	1	전선	PLL22102	민법총론	An Introduction to the Korean Civil Law	3	3	0	
1	1	전선	PLL22103	공직자윤리	Public Official' s Ethics	3	3	0	
1	1	전선	PLP22101	무도1	Martial Arts1	2	0	2	
1	1	전선	PLP22102	경찰학개론	Introduction to Police Science	3	3	0	
1	1	전선	PLP22103	경찰경무론	Police Practice	3	3	0	
1	2	전필	PLC22102	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	PLL22104	헌법학개론	General Principles of Constitutional Law	3	3	0	
1	2	전선	PLL22105	민법개론	Legal Aspects of the Korean Civil Law	3	3	0	
1	2	전선	PLL22106	경찰과인권	Police & Human Right	3	3	0	
1	2	전선	PLP22104	무도2	Martial Arts2	2	0	2	
1	2	전선	PLP22105	범죄학개론	Introduction to Criminology	3	3	0	
1	2	전선	PLP22106	경찰학각론	Special Parts of Police Science	3	3	0	
2	1	전선	PLL22201	법과종교	Law & Religion	3	3	0	
2	1	전선	PLL22202	기본권론	Fundamental Human Rights in Theory and Practice	3	3	0	
2	1	전선	PLL22203	형법총론	Criminal Law 1	3	3	0	
2	1	전선	PLL22204	경찰행정법총론	Police Administration Law 1	3	3	0	
2	1	전선	PLP22201	경찰학총론	General Theory of Police Science	3	3	0	
2	1	전선	PLP22202	범죄유형론	Criminal Typology	3	3	0	
2	1	전선	PLP22203	경찰체포술1	Arrest Technique 1	2	0	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전선	PLP22204	범죄심리학	Criminal Psychology	3	3	0	
2	1	전선	PLP22205	민간경비론	Principles of Civilian Guard	3	3	0	
2	2	전선	PLL22205	상법총론	General Theory of Commercial Law	3	3	0	
2	2	전선	PLL22206	행정쟁송법	Administrative Adjudication Law	3	3	0	
2	2	전선	PLL22207	형법각론	Criminal Law2	3	3	0	
2	2	전선	PLL22210	형사정책	Criminal Policy	3	3	0	
2	2	전선	PLP22206	경찰수사론	Theory of Police Investigation	3	3	0	
2	2	전선	PLP22207	경찰체포술2	Arrest Technique2	2	0	2	
2	2	전선	PLP22208	소년범죄론	Juvenile Crime	3	3	0	
2	2	전선	PLL22304	인터넷법	Internet Law	3	3	0	
3	1	전선	PLL22208	노동법	Labour Law	3	3	0	
3	1	전선	PLL22301	회사법	Corporation Law	3	3	0	
3	1	전선	PLL22311	형사소송법1	Criminal Procedure1	3	3	0	
3	1	전선	PLL22303	경찰행정법각론	Police Administrative Law 2	3	3	0	
3	1	전선	PLP22308	자치경찰론	Municipal Police	3	3	0	
3	1	전선	PLL22305	형법연습	Criminal Law Case Study	3	3	0	
3	1	전선	PLP22301	경찰영어	Police English	3	3	0	
3	1	전선	PLP22302	경찰생활안전론	Public Safety Police	3	3	0	
3	2	전선	PLL22312	형사소송법2	Criminal Procedure2	3	3	0	
3	2	전선	PLL22308	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	PLL22306	경찰행정법연습	Police Administrative Law Case Study	3	3	0	
3	2	전선	PLL22307	헌법연습	Constitutional Law Case Study	3	3	0	
3	2	전선	PLL22308	영화속의범죄와 실제사례연구	Case Study for Crimes in films	3	3	0	
3	2	전선	PLL22309	관세행정법	Customs Administrative Law	3	3	0	
3	2	전선	PLP22303	범죄예방론	Crime Prevention Theory	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선	PLP22304	교통경찰론	Traffic Police	3	3	0	
3	2	전선	PLP22305	경찰조직관리론	Police Organization Management	3	3	0	
3	2	전선	PLP22306	한국경찰사	History of Korean Police	3	3	0	
3	2	전선	PLP22307	과학수사론	Theory of Forensic Science	3	3	0	
4	1	전필	PLC22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	PLC22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	PLL22402	영화속의법과인권	Law & Human Right in Cinema	3	3	0	
4	1	전선	PLL22403	공무원면접의이해	Understanding for Public Officials' Interview	3	3	0	
4	1	전선	PLP22401	피해자학	Victimology	3	3	0	
4	1	전선	PLP22402	경찰외사론	Foreign Affairs Police	3	3	0	
4	1	전선	PLP22403	여성과범죄	Women and Crime	3	3	0	
4	1	전선	PLP22404	경찰학연습	Police Science Case Study	3	3	0	
4	1	전선	PLL22406	형사소송법연습	Criminal Procedure Case Study	3	3	0	
4	1	전선	PLL22404	영미법	Anglo-American Law	3	3	0	
4	2	전필	PLL22404	졸업시험	Graduation Exam	0	0	0	P/NP
4	2	전선	PLL22405	법과스포츠	Law & Sports	3	3	0	
4	2	전선	PLP22405	국가정보학	National Intelligence	3	3	0	
4	2	전선	PLP22406	경찰윤리	Police Ethics	3	3	0	
4	2	전선	PLP22407	교정학	Correctional Theory	3	3	0	
4	2	전선	PLP22408	해양경찰학개론	Maritime Police Science	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

본 과목은 전공의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 전공의 세부 분야에 대한 간략한 소개와 진출 분야에 대한 소개 등 전공이해를 위한 세부내용을 다루게 된다.

◆ 법과정보 (An Introduction to the Korean Law, 3-3-0)

이 강좌는 정보사회가 도래하고 있는 현실에 발맞추어 사이버공간에 존재하는 법에 관한 정보의 검색 및 가공 능력을 기르고, 사이버공간에서 발생하는 여러 법률문제에 대한 기본 적인 지식을 갖도록 하여, 정보화시대에 적합한 마인드를 함양하도록 한다.

◆ 민법총론 (An Introduction to the Korean Civil Law, 3-3-0)

민사법 중 민법총칙과 채권총론을 다룬다. 민법총칙은 민법전반에 효력을 미치는 민법의 일반원칙이다. 민법총칙에서는 민법의 기본이념과 해석원리 그리고 권리의 주체, 객체에 관하여 강의한다. 채권의 종류, 채무불이행과 그 효과, 여러 채권자와 채무자, 채권양도, 채 권소멸과 관련된 법이론과 대법원의 판례를 중심으로 채권총론을 고찰하여 이론과 실무를 종합할 수 있도록 한다.

◆ 무도1 (Martial Arts1, 2-0-2)

본 과목은 체력단련과 무도 습득을 목표로 하며, 이를 위해 무도의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 경찰학개론 (Introduction to Police Science, 3-3-0)

본 과목은 경찰학의 기본 구조와 주제에 대한 이해를 목표로 하며, 이를 위해 경찰조직, 경찰직무영역, 경찰사 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 경찰경무론 (Police Practice, 3-3-0)

본 과목은 경찰경무의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 경찰경무의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

본 과목은 전공에 기반한 진로설계를 목표로 하며, 이를 위해 노동시장의 분석, 진로설계를 위한 단기 및 중장기 계획의 수립 등 진로설계를 위한 세부내용을 다루게 된다.

◆ 헌법학개론 (Constitutional Law 1, 3-3-0)

한국 헌법 및 선진제국의 헌법 이념, 제도를 비교 고찰한다. 먼저 헌법일반이론과 정신에 관하여 살피고, 본문에서 헌법질서와 기본질서와 기본권 등 전반적인 내용을 분석한다.

◆ 민법개론(Legal Aspects of the Korean Civil Law, 3-3-0)

민사법 중 채권각론과 물권법을 다룬다. 14개의 전형계약과 부당이득, 불법행위를 중심으로 채권각론의 법이론 및 대법원 판례를 학습하여 실제문제의 해결 능력을 함양한다. 물권법의 개념, 본질, 효력과 법률행위 및 법 률의 규정에 의한 물권변동을 살펴본 후,

점유권, 소유권, 전세권의 의의, 내용, 효과 등에 관하여 강의한다.

◆ 경찰과인권 (Police & Human Right, 3-3-0)

본 과목에서는 경찰조직 및 경찰활동에 있어서 기본적인 현대사회의 인권존중 원칙이 어떻게 확립 및 유지될 수 있는지에 대한 세부 주제를 비판적으로 탐구하고 분석한다.

◆ 무도2 (Martial Arts2, 2-0-2)

본 과목은 체력단련과 무도기술의 습득을 목표로 하며, 이를 위해 무도의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 범죄학개론 (Introduction to Criminology , 3-3-0)

본 과목은 범죄학의 기본적인 이해를 목표로 하며, 이를 위해 범죄 및 범죄학의 개념과 역사, 생물학적, 심리학적 및 사회학적 범죄원인론에 대한 학습이 이루어지며 추가적으로 범죄유형, 범죄예방 등에 대한 간략한 도입이 이루어진다.

◆ 경찰학각론 (Special Parts of Police Science, 3-3-0)

본 과목은 경찰학 각론의 학습 목표로 하며, 이를 위해 경찰조직의 역사, 경찰조직체계, 경찰의 업무와 인사 및 조직관리 등 경찰학의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 법과종교 (Law & Religion, 3-3-0)

법실증주의 내지 법만능주의의 무지와 문제점을 직시하고, 근본주의적 태도에 입각한 종교적인 태도가 야기하는 반공동체적인 결과를 인식함으로써 법과 종교의 문제에 대한 균형잡힌 이해를 도모한다.

◆ 기본권론(Fundamental Human Rights in Theory and Practice, 3-3-0)

헌법이 보장하고 있는 기본권에 관한 일반이론과 개별 기본권의 역사적 배경과 내용을 이해 한다. 이러한 지식과 인식을 바탕으로 인권과 관련된 구체적 문제를 해결하는 능력을 기른다.

◆ 형법총론 (Criminal Law 1, 3-3-0)

범죄의 성립과 처벌에 관한 기초개념 및 일반원리를 강의한다. 형법의 적용범위, 범죄성립의 일반원칙, 공범론, 미수론, 형벌론 등이 주요한 학습대상이다.

◆ 경찰행정법총론 (Police Administrative Law, 3-3-0)

행정권의 조직과 작용 및 행정구제에 관한 국내작용으로서 행정작용법, 행정조직법, 행정절차법, 행정구제법 등으로 구분되며 그 구체적 내용과 실제 운영을 연구한다.

◆ 경찰학총론 (General Theory of Police Science, 3-3-0)

본 과목은 경찰학의 개괄적 이해를 목표로 하며, 이를 위해 경찰제도, 경찰조직, 경찰인사 등 경찰학 총론의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 범죄유형론 (Criminal Typology, 3-3-0)

본 과목에서는 대인폭력범죄, 재산범죄, 정치범죄, 공공질서위반범죄 등의 다양한 범죄 유형의 특징과 이론 및 정책적 대응 등 범죄유형론의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 경찰체포술1 (Arrest Technique1, 2-0-2)

본 과목은 경찰체포술의 습득을 목표로 하며, 이를 위해 경찰체포술의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 범죄심리학 (Criminal Psychology, 3-3-0)

본 과목은 범죄심리의 기본 원리에 대한 이해를 목표로 하며, 이를 위해 범죄심리이론, 이상심리, 성범죄심리 등 범죄심리의 세부내용과 범죄심리학적 접근이 요구되는 주요 범죄 유형의 발생원리와 심리기제 등을 다루게 된다.

◆ 민간경비론 (Principles of Civilian Guard, 3-3-0)

본 과목은 민간경비론의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 민간경비체계의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 상법총론 (General Theory of Commercial Law, 3-3-0)

상법의 근본원칙과 기본제도, 상법에 대한 개념, 법원, 특색, 이념, 상인, 상업사업인, 상호, 상업장부, 상사매매 기타의 상거래 등에 관한 제도를 연구한다.

◆ 행정쟁송법 (Administrative Adjudication Law, 3-3-0)

행정구제는 행정법의 핵심적 가치이다. 위법, 부당한 행정작용으로 인한 구제로서 손해배상, 손실보상, 행정심판, 행정소송 등 각종 구제수단의 내용과 가치 및 문제점을 강의한다.

◆ 형법각론 (Criminal Law 2, 3-3-0)

국가적 범익을 침해하는 범죄, 사회적 범익을 침해하는 범죄, 개인적 범익을 침해하는 범죄 등 개별적 범죄의 내용을 강의한다.

◆ 형사정책론 (Criminal Policy, 3-3-0)

본 과목은 형사정책의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 형사정책의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 경찰수사론 (Theory of Police Investigation, 3-3-0)

본 과목은 경찰수사에 대한 이해를 목표로 하며, 이를 위해 경찰수사의 이론적 기초, 수사의 조직체계, 수사기법, 수사에 있어서의 법체계 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 경찰체포술2 (Arrest Technique2, 3-3-0)

이 과목에서는 경찰체포술의 이론적 이해를 바탕으로 경제체포술의 세부 내용을 다룬다.

◆ 소년범죄론 (Juvenile Crime, 3-3-0)

본 과목은 소년범죄의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 청소년비행이론, 학교폭력, 성비행

등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 인터넷법 (Internet Law, 3-3-0)

본 과목에서는 인터넷의 등장과 더불어 요구되는 근본적인 법체계의 수정과 세법, 형법, 헌법 등에서의 구체적인 법개정 주제에 관련한 학습과 비판적 검토가 이루어진다.

◆ 노동법 (Labor Law, 3-3-0)

노동법의 연혁, 이론적 체계 및 현행 법제를 개별적 노동관계법과 집단적 노동관계법으로 나누어 체계적으로 강술하여 현대산업사회의 노동법 문제를 올바르게 이해하도록 한다.

◆ 회사법 (Corporation Law, 3-3-0)

상행위 기타 영리를 목적으로 설립된 사단법인인 회사를 현행 회사법을 중심으로 학설과 판례를 고찰함으로써 현대 경제생활에서 중요한 위치를 차지하고 있는 회사에 관한 법적인 전문지식 습득을 목적으로 한다.

◆ 형사소송법1 (Criminal Procedure1, 3-3-0)

형사절차의 기초개념과 그 구체적 절차에 대하여 강의한다. 수사, 공소제기, 재판절차, 형 집행절차 등이 주요한 학습대상이다.

◆ 경찰행정법각론 (Police Administrative Law 2, 3-3-0)

현행 행정조직법의 내용으로서 국가행정조직법, 자치행정조직법, 공무원법을 살펴본 후, 행 정작용의 내용으로서 질서행정법, 복지행정법, 군사행정법 등을 강의한다.

◆ 자치경찰론 (Municipal Police, 3-3-0)

본 과목에서는 자치경찰의 철학적 바탕과 역사에 대한 학습을 바탕으로 한국 경찰개혁의 산물인 자치경찰제도의 조직체계와 활동과 운영 등의 세부 주제를 다루게 된다.

◆ 형법연습 (Criminal Law Case Study, 3-3-0)

형법총론과 형법각론을 유기적으로 결합하여 구체적 사례에 형법을 적용하는 기본원리와 방법을 강의한다. 케이스 스터디 위주로 강의 및 발표가 이뤄진다.

◆ 경찰영어 (Police English, 3-3-0)

본 과목에서는 경찰공무원시험의 주요 과목인 영어 학습 지원을 목표로 하며 특히 경찰 업무 관련 영어의 습득과 연습 및 문제풀이 등을 진행한다.

◆ 경찰생활안전론 (Public Safety Police, 3-3-0)

본 과목에서는 경찰학 분야 중에서도 특히 경찰생활안전론 분야에 대한 학습이 이루어지며 생활안전 영역 조직체계와 경찰활동 및 법규 등에 대한 학습과 분석을 진행한다.

◆ 형사소송법2 (Criminal Procedure2, 3-3-0)

형사절차의 기초개념과 그 구체적 절차에 대하여 강의한다. 수사, 공소제기, 재판절차,

형 집행절차 등이 주요한 학습대상이다.

◆ 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있도록 학부과정 동안 배운 이론을 바탕으로 팀별로 과제를 정하고 과제를 해결하는 경험을 통하여 산업 현장의 수요에 적합한 법학 응용능력을 양성하는 과목이다.

◆ 경찰행정법연습 (Police Administrative Law Case Study, 3-3-0)

국가행정조직법, 자치행정조직법, 질서행정법, 복지행정법, 군사행정법 등에 관련한 실제 사례를 분석하고 연습함으로써 비판적인 분석능력을 함양한다.

◆ 헌법연습 (Constitutional Law Case Study, 3-3-0)

실제사례를 해결할 수 있도록, 헌법 전반의 개념과 원리를 공부한다. 현실에서 발생하는 다양한 헌법관련 문제에 대한 판례의 입장을 이해하고, 올바른 헌법과 인권보장의 관점에서 판례에 대한 비판적 인식능력을 기름으로써, 헌법학의 사회적 실천성을 폭넓게 이해하도록 한다.

◆ 영화속의범죄와실제사례연구 (Case Study for Crimes in Films, 3-3-0)

본 강의에서는 영화 속에서 다루어진 범죄 사례를 들어 실제 범죄 사건의 특징과 유형 및 법적 대응, 영화를 통해 이루어진 범죄 해석과 담론 등에 대한 비판적 분석이 이루어진다.

◆ 관세행정법 (Customs Administrative Law, 3-3-0)

관세의 부과·징수 및 수출입물품의 통관을 적정하게 하기 위한 관세법의 기본원리를 이해하고 위법 부당한 관세 부과 징수 처분에 대한 구제방법을 학습한다.

◆ 범죄예방론 (Crime Prevention Theory, 3-3-0)

본 과목은 범죄예방론의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 범죄예방의 역사, 주요한 범죄예방 이론, 범죄예방의 다양한 정책과 그 한계 등 범죄예방의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 교통경찰론 (Traffic Police, 3-3-0)

본 과목은 교통경찰론의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 교통경찰의 역사, 교통경찰의 조직체계와 업무, 교통경찰의 인사 및 관리 등 교통경찰의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 경찰조직관리론 (Police Organization Management, 3-3-0)

본 과목은 경찰조직관리론의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 경찰조직의 역사, 경찰조직의 체계 및 변화, 경찰조직 관리와 운영의 원칙 등 다양한 세부내용을 다루게 된다.

◆ 한국경찰사 (History of Korean Police, 3-3-0)

본 과목에서는 한국 경찰의 역사와 조직 및 운영체계의 발전을 학습하면서 동시에 경찰 공무원시험 과목에 속하는 한국사 학습을 진행함으로써 시험 준비를 지원한다.

◆ 과학수사론 (Theory of Forensic Science, 3-3-0)

본 과목은 과학수사의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 과학수사의 이론, 역사, 최근의 기술적 발전 상황 등 과학수사의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

4학년의 진로탐색을 돕고 대학생활을 유익하게 마무리하기 위한 안내 교과목. 강의와 학생과의 상담 및 질의응답, 취업서류의 준비 및 모의면접 실시 등 다양한 방법으로 진행한다.

◆ 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있도록 학부과정 동안 배운 이론을 바탕으로 팀별로 과제를 정하고 과제를 해결하는 경험을 통하여 산업 현장의 수요에 적합한 법학응용능력을 양성하는 과목이다. 캡스톤디자인1의 연속과목이다.

◆ 영화속의법과인권 (Law & Human Right in Cinema, 3-3-0)

오늘날 가장 강력한 영상매체인 영화를 통하여 어떤 종류의 법이 다루어지고 있는지, 또 법은 어떻게 인식되고 있는지, 영화 속의 법과 현실 속의 법은 어떻게 다른지, 인권이나 정의, 민주주의 등 법적으로 매우 중요하게 여겨지는 가치들이 영화 속에서 어떻게 다루어지고 있는지를 살펴 본다.

◆ 공무원면접의이해 (Understanding for Public Official' s Interview, 3-3-0)

본 강의에서는 공무원면접의 특징과 기본 원리에 대한 이해와 학습이 이루어지며 기출문제 분석과 모의 면접 시행 등을 통하여 공무원 면접준비를 지원한다.

◆ 피해자학 (Victimology, 3-3-0)

본 과목은 피해자학의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 피해자학 이론, 피해자운동, 피해자권리, 피해자 보호 및 피해자보호에 관련한 법적 체계 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 경찰외사론 (Foreign Affairs Police, 3-3-0)

본 과목은 외사보안의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 외사보안 업무의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 여성과범죄 (Women and Crime, 3-3-0)

본 과목은 여성과 연관된 범죄의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 여성에 의한, 그리고 여성을 대상으로 하는 범죄의 세부내용을 다루게 된다.

◆경찰학연습 (Police Science Case Study, 3-3-0)

본 과목은 경찰학 연습을 목표로 하며, 이를 위해 경찰학의 세부내용에 관련된 경찰공무원시험 기출문제 풀이 및 분석 등을 통하여 경찰학 분야 시험준비를 지원한다.

◆ 형사소송법연습 (Criminal Procedure Case Study, 3-3-0)

형사소송의 기본이론에 관한 이해를 바탕으로 피의자의 인권보장과 실체적 진실규명이라는 형사사법과정의 내용을 파악함으로써 형사절차의 각 단계에 있어서의 주요한 논점들을 검토하고 구체적 사례해결을 위한 이론적 토대를 형성한다.

◆ 영미법 (Anglo-American Law, 3-3-0)

영미법의 발달사, 법률제도를 고찰하고 그 중요 원리를 중심으로 법의 해석과 적용과정을 연구한다. 특히 법의 논리 전개에 중점을 둔 법운용을 파악한다.

◆ 졸업시험 (Graduation Exam, 3-3-0)

본 과목에서는 졸업요건에 해당되는 공인영어인증서 준비, 각종 자격증시험 준비, 졸업논문 준비 등이 이루어지며 졸업요건 충족 여부에 대한 인증이 진행된다.

◆ 법과스포츠 (Law & Sports, 3-3-0)

스포츠 및 운동선수와 관련된 법원칙을 소개하고, 이들 법원칙이 다양한 스포츠환경에서 어떻게 적용되는지를 다양한 사례를 중심으로 학습한다.

◆ 국가정보학 (National Intelligence, 3-3-0)

본 과목에서는 국가정보학의 기본 이념, 국제적인 국가정보조직의 역사와 한국의 역사, 국가정보조직의 체계와 활동방식 및 활동 사례 등에 대한 학습이 이루어진다.

◆ 경찰윤리 (Police Ethics, 3-3-0)

본 과목은 국가 공권력 특히 무장력을 행사하는 경찰조직 윤리성의 중요성을 인식하며 경찰윤리 확립의 구체적 방식과 원리를 이해함을 학습목표로 하며, 이를 위해 경찰윤리학의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 교정학 (Correctional Theory, 3-3-0)

본 과목은 교정복지의 이해를 목표로 하며, 이를 위해 교정복지의 기본 이념과 역사, 교정복지시설의 체계와 조직, 교정공무원의 활동 방식 및 인사관리 등 교정학의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 해양경찰학개론 (Maritime Police Science, 3-3-0)

본 과목은 해양경찰학에 대한 개론과목으로서 해양경찰의 구조, 해양경찰의 조직체계와 업무영역 및 인사관리 등의 세부내용을 다루게 된다.

6. 전공로드맵(법학트랙)

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	사실관계 확장능력	법적사고능력	법적소통능력	법률적용능력	법률정보통합능력
1-1	민법총론	법과정보	전공과진로	공직자윤리	
1-2	민법개론	헌법학개론			경찰과인권
2-1	형법총론 경찰행정법총론	기본권론	법과종교		
2-2	상법총론 형법각론 형사정책	행정쟁송법	현대사회와 법		인터넷법
3-1	회사법 관세행정법	형사소송법1 경찰행정법각론		형법연습 노동법	
3-2		경찰행정법연습 형사소송법2		헌법연습	영화속의 범죄와 실제사례연구
4-1		진로지도/졸업종합시험 및 지도	영미법	형사소송법연습	영화속의 법과인권
4-2			공무원면접의 이해		법과스포츠

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
일반교양 교육	취창업실무 교육	기술실무	공직생활과행정법	법률적용능력

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
취업역량강화	모의토의경시대회	전학년	전체 재학생
진로/취업/창업	공무원법학과 청년층직업지도프로그램 CAP+	4학년	마지막 학기를 이수중인 졸업예정자

6. 전공로드맵(경찰학트랙)

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	경찰기획관리역량	법체계지식역량	지식정보처리역량	범죄행동분석역량	무도역량
1-1	경찰학개론 경찰경무론 전공의 이해				무도1
1-2	전공과진로	경찰학각론		범죄학개론	무도2
2-1	경찰학총론		민간경비론	범죄유형론	경찰체포술1
2-2		경찰수사론		소년범죄론	경찰체포술2
3-1	경찰생활안전론 자치경찰론		경찰영어	범죄심리학	
3-2	경찰조직관리론 한국경찰사 캡스톤디자인1	교통경찰론	과학수사론	범죄예방론	
4-1	경찰학연습 캡스톤디자인2 진로지도		경찰외사론	여성범죄 피해자학	
4-2	경찰윤리 해양경찰학개론	교정학	국가정보학		

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	글로벌	언어	대학영어	경찰기획관리역량
		세계시민	실용영어회화	경찰기획관리역량
	정보문해	미래와기술영역	4차산업혁명기술의이해	지식정보처리역량
중점교육	균형학문	자연과학	컴퓨터와 사이버범죄	지식정보처리역량
일반교육	토익RC, 토익 문법			경찰기획관리역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자격증/공인외국어	모의토익경시대회	2	
	ITQ (엑셀, 파워포인트) 취득과정		
진로/취업/창업	K-POP(직무 IT - 엑셀실무)	2	

1. 교육목표

1. 국정전반의 패러다임을 이해하고, 실천할 수 있는 창의적 인재 육성
2. 공직자로서 요구되는 전문적 기술능력과 실무능력을 갖춘 인재육성
3. 다양한 사회문제를 창의적 접근할 수 있는 능동적 사고능력을 갖춘 인재 육성
4. 지식과 지혜를 자유롭게 병행하여 사용할 수 있는 능력을 갖춘 유연한 인재 육성
5. 글로벌 지식을 함양해 합리적 의사결정 능력을 갖춘 글로벌 인재 육성
6. 사회적 약자를 배려하고, 공존할 수 있는 따뜻한 인성을 갖춘 참된 인재 육성

2. 학과소개 및 안내

행정학과는 공공부문의 작동원리를 학습하고 그 원리를 이해하려는 학문이다. 정부가 왜 있어야 하는지, 정부는 무엇을 해야 하는지, 정부는 어떻게 운영되어야 하는지를 배워나가면서 학생들은 공공문제를 해석하는 방법, 이해하는 논리, 해결할 수 있는 처방을 고민하고 개발하는 능력을 함양할 수 있게 될 것이다. 이를 위해 행정학과에서는 국내외 우수대학 출신의 교수님을 모시고 행정학개론, 조직론, 인적자원관리, 재무행정, 지방자치, 시민사회, 정책과 같은 행정 내외의 현상을 이해하기 위한 다양한 내용을 학습하게 될 뿐만 아니라, 이를 이해하기 위한 방법과 행정실무에 대해서도 깊이 있는 지식을 제공한다. 공공분야로 진출하려는 학생들은 이런 행정학과 학습을 통해 이론과 실무를 겸비한 유능한 인재가 될 수 있을 것이다. 한편 행정학과에서 학습하는 기획, 인사행정, 정책, 조직론 등의 과목은 공공부문뿐만 아니라 민간기업 및 NGO에서도 필수적으로 요구되는 능력을 함양하는 과목들이다. 이들에 대한 학습을 통해서 학생들은 민간부문으로의 진출도 체계적으로 준비할 수 있다.

3. 향후 진로계획

학생들은 행정학과에서 체계적인 학습을 통해 우리사회의 문제를 고민하는 성숙한 시민으로 성장할 있을 것이다. 이를 토대로 행정학과의 교과운영은 크게 세 가지 분야로의 진로지원을 추구한다.

첫째, 공무원 양성이다. 이를 위해 공공에 대한 봉사가 왜 중요한지를 이해시키고, 공무원 준비를 위한 체계적인 교육과정을 운영한다. 학생들의 수요에 기반 한 다양한 교과 및 비교과 프로그램 운영한다.

둘째, 공기업 및 민간기업 전문가 양성이다. 조직, 인사, 재무 등 행정학과에 제공하는 응용지식은 학생들이 보다 경쟁력을 갖춘 전문가로 변모하는데 도움을 줄 수 있다. 이를 위해 수동적이고 적응지향적인 조직인이 아니라 창의적인 전문가가 되기 위한 지식을 제공한다.

셋째, 연구자의 양성이다. 행정학과에서는 행정현상을 이해하고 해석하고 설명하기 위한 다양한 방법을 가르치고 개발한다. 학생들은 이 과정에서 국내외 유수의 대학원에 진학해서도 경쟁력을 가질 수 있는 공공행정에 대한 창의적 학습능력을 얻을 수 있게 될 것이다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전필	PAC22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전필	PAC22102	행정학개론1	An Introduction to Public Administration	3	3	0	
1	1	전필	PAC22103	공직입문행정학1	Introduction to Public Official 1	3	3	0	
1	1	전선	PAC22106	NGO와시민참여론	Ngo & Citizen Participation	3	3	0	
1	2	전필	PAC22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전필	PAC22108	공직입문행정학2	Introduction to Public Official 2	3	3	0	
2	1	전선	PAA22201	정책학개론	An Introduction to Public Policy	3	3	0	
2	1	전선	PAA22202	공공서비스마케팅	Service Marketing	3	3	0	
2	1	전선	PAA22203	지방자치론	Theories & Practices on Local Autonomy	3	3	0	
2	1	전선	PAA22204	계량행정론	Quantitative Analysis	3	3	0	
2	1	전선	PAA22205	기획및프로젝트관리	Planning & Project Management	3	3	0	
2	2	전선	PAA22206	공공재정과정부예산	Public Finance & Governmental Budget	3	3	0	
2	2	전선	PAA22207	인사행정론	Human Resources Management	3	3	0	
2	2	전선	PAA22208	조직성과관리	Organization Performance Management	3	3	0	
2	2	전선	PAA22209	지방자치경영	Local Government Business	3	3	0	
3	1	전선	PAA22301	소방학개론	An Introduction to Fire Protection Engineering	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
3	1	전선	PAA22302	구글DOCs와공공조사	Public Research in Google DOCs	3	3	0	
3	1	전선	PAA22303	실전행정학1	Skills Administration Practice 1	3	3	0	
3	1	전선	PAA22304	지방의회론	Policy Analysis & Policy Evaluation	3	3	0	
3	2	전선	PAA22305	규제관리론	Regulatory Management	3	3	0	
3	2	전선	PAA22306	정책분석론	Policy Analysis	3	3	0	
3	2	전선	PAA22307	실전행정학2	Skills Administration Practice 2	3	3	0	
3	2	전선	PAA22308	정부혁신과행정개혁	Government Innovation & Administrative Reform	3	3	0	
3	2	전선	PAC22301	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	PAA22309	사회복지행정	Social Welfare Policy	3	3	0	
3	2	전선	PAA22310	행정실무1	Administrative practice 1	3	3	0	
4	1	전필	PAC22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	PAA22401	갈등및위기관리론	Study on Conflict & Risk Management	3	3	0	
4	1	전선	PAA22402	행정실무2	Administrative practice 2	3	3	0	
4	1	전선	PAA22403	이슈로풀어내는지방자치	Local Autonomy with Best Practices	3	3	0	
4	1	전선	PAC22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	2	전필	PAC22403	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	P/NP
4	2	전선	PAA22404	행정사례세미나	Seminar on Public Administration Case	3	3	0	
4	2	전선	PAA22405	유튜브와리더십특강	Leadership Seminar with YOUTUBE	3	3	0	
4	2	전선	PAA22406	문화예술행정	Public Administration in Korea	3	3	0	
1	1	전필	PAC22104	정부와영화	Governments in Movies	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전선	PAC22105	침팬지,성,그리고권력	Chimpanzees, Sex and Power	3	3	0	
1	2	전필	PAC22109	한국사회와정부	Korean Society and Government	3	3	0	
1	2	전필	PAC22110	행정학개론2	Introduction to Public Administration 2	3	3	0	
2	1	전선	PAO22201	공무원과정책	Public Officer and Public Policy	3	3	0	
2	1	전선	PAO22202	공무원시험국어1	Korean Language in Official Examinations 1	3	3	0	
2	1	전선	PAO22203	공직과정부권력	Public Office and Government Power	3	3	0	
2	1	전선	PAO22204	한국관료의이해	Introduction for Korean Official Theory	3	3	0	
2	1	전선	PAO22205	한국사1	Korean History 1	3	3	0	
2	2	전선	PAO22206	교육행정론	Theory of Educational Administration	3	3	0	
2	2	전선	PAO22207	국제관계와국가정책	International Relations and State Policies	3	3	0	
2	2	전선	PAO22208	공무원시험영어	Test on English Capabilities of Gosi	3	3	0	
2	2	전선	PAO22209	공무원시험국어2	Korean Language in Official Examinations 2	3	3	0	
2	2	전선	PAO22210	재무행정의이해	by financial administration	3	3	0	
2	2	전필	PAO22211	한국사2	Korean History 2	3	3	0	
3	1	전선	PAO22301	시장경제와정부	Market Economy and Government	3	3	0	
3	1	전선	PAO22302	정부와시민사회,그리고NGO의역할	Government, Civil Society and the Role of NGOs	3	3	0	
3	1	전선	PAO22303	행정언어논리	Logical Method of Public Administration	3	3	0	
3	1	전선	PAO22304	복지행정론	Welfare Administration Theory	3	3	0	
3	1	전선	PAO22305	지방정부기관구성론	Structure of Local Governments	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
3	2	전선	PAO22306	나라경제와행정	National Economy and Administration	3	3	0	
3	2	전선	PAO22307	NCS(국가능력표준)	NCS	3	3	0	
3	2	전선	PAO22308	공직선거와현대미디어	Elections for Public Office and Modern Media	3	3	0	
3	2	전선	PAO22309	공무원시험과면접실습	Simulations on Gosi	3	3	0	
4	1	전선	PAO22401	공기업의이해	Understanding of public corporations	3	3	0	
4	1	전선	PAO22402	여성,젠더와정책	Women, Gender and Policies	3	3	0	
4	1	전선	PAO22403	행정과법	Public Administration and Law	3	3	0	
4	1	전선	PAO22404	수험행정학	Public Administration for Examination	3	3	0	
4	2	전선	PAO22405	한국근현대사	Korean modern history	3	3	0	
4	2	전선	PAO22406	공무원업무평가론	Theory on Evaluation of Public Affairs	3	3	0	
4	2	전선	PAO22407	행정학연구	Public administration research	3	3	0	

5. 교과목소개

❖ PAC22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

행정학 분야의 다양한 진로에 더해 대학생활에서 학생들이 반드시 알아야 할 이론적 실천적 과제들에 대해 강의하고, 학생들에 대한 개별상담을 실시함으로써 학생들이 학교생활에 잘 적응할 뿐만 아니라, 미래의 인생설계에도 도움을 받을 수 있도록 지도한다.

❖ PAC22102 행정학개론1 (An Introduction to Public Administration, 3-3-0)

행정학의 개념, 발달사, 접근방법 등을 개관하고 조직, 인사, 재무, 정책분야에 걸쳐 이론과 실례를 소개하여 행정현상을 규명하는 시각을 넓힌다.

❖ PAC22103 공직입문행정학1 (Introduction to Public Official 1, 3-3-0)

본 과목은 공무원, 공공기관 입문에 필요한 정보습득을 목표로 한다. 이를 위해 학생들은 공공기관 입직, 사무내용의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAC22106 NGO와시민참여론 (Ngo & Citizen Participation, 3-3-0)

사회복지의 주요 이슈에 대한 정책과 실천을 전반적으로 이해하기 위한 과정이다.

◆ PAC22107 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

본 과목은 전공분야를 제대로 알고, 진로 설계를 목표로 한다. 이를 위해 학생들은 전공 분야와 진로 설계를 위한 자기 진단 및 적성 탐구에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAC22108 공직입문행정학2 (Introduction to Public Offilical 2, 3-3-0)

본 과목은 공직입문 행정학의 학문적 내용의 학습을 목표로 한다. 이를 위해 사회과학으로서의 행정학의 특성의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22201 정책학개론 (An Introduction to Public Policy, 3-3-0)

본 과목은 국가를 운영하는 주요 프로그램인 정책에 대한 이해를 통해 행정학에 대한 깊이 있는 학습능력을 기르는 것을 목적으로 함. 더 나아가 행정학에 대한 다양한 정책사례를 통해 국정운영 전반에 대한 정치과 행정의 연계성에 대한 이해능력을 향상시키는 것으로 목적으로 함.

◆ PAA22202 공공서비스마케팅 (Service Marketing, 3-3-0)

공공부문이 지향하는 공공성과 최소한의 이윤창출이라는 경제성을 동시에 확보하면서도 공공부문의 질적 서비스를 향상시키는 학습. 궁극적으로 국민들에게 질 높은 공공서비스를 제공하기 위해 학문적 실무적 능력을 배양하는 것을 학습목표로 한다.

◆ PAA22203 지방자치론 (Theories & Practices on Local Autonomy, 3-3-0)

본 과목은 지방자치에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 현재 우리나라에서 도입하고 있는 제도의 특징과 현실(문제점)을 파악한 후 그 발전방향에 대하여 심도 있는 토론을 하고 대안을 창출하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 지방자치이론, 지방자치법, 한국의 지방자치제도 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22204 계량행정론 (Quantitative Analysis, 3-3-0)

본 과목은 행정현상을 양적으로 분석하고 합리적인 대안을 찾을 수 있는 역량을 갖추는 것을 목표로 한다. 이를 위해 행정사례를 통해 체계적이고 합리적인 방법으로 복잡한 현상을 파악하는 방법에 대해 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22205 기획및프로젝트관리 (Planning & Project Management, 3-3-0)

본 과목은 기획의 중요성과 우수한 기획능력을 발휘하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 기획에 대한 이해와 프로젝트 기획을 통한 목표달성 및 대안 모색에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22206 공공재정과정부예산 (Public Finance & Governmental Budget, 3-3-0)

본 과목은 공공재정과 정부예산의 학습을 목표로 한다. 이를 위해 정부 내의 재정의 기본이론과 실제의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22207 인사행정론 (Human Resources Management, 3-3-0)

본 과목은 현대 인사행정의 기능, 절차, 기술에 관한 이론과 제도를 이해하고, 우리나라 인사행정의 현실을 분석하고 개선방안을 모색함으로써 우리정부의 인사행정에 대한 이해를 도모한다. 이를 위해 직업공무원제, 대표관료제, 인사행정기관과 공무원 분류, 인적자원관리 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22208 조직성과관리 (Organization Performance Management, 3-3-0)

행정조직이 어떠한 원리를 통해 작동되는지에 대한 이해를 통해 행정학에 대한 깊이 있는 통합적 사고력에 대한 학습. 행정조직의 운영에 있어 중요한 사례들에 대한 학습을 통해 국가운영에 대한 조직차원에서의 이해능력을 향상시키는 것을 목적 조직생산성의 차원에서 성과를 창출하고 관리하는 방법론에 대해 학습한다.

◆ PAA22209 지방자치경영 (Local Government Business, 3-3-0)

본 과목은 지방경영차원에서 지역축제를 이해하고 조사·분석·평가함을 목표로 한다. 이를 위해 지역축제 이해, 지역축제 조사·평가, 지역축제 전략 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22301 소방학개론 (An Introduction to Fire Protection Engineering, 3-3-0)

본 과목은 소방행정과 재난관리에서 소방의 업무 능력 파악하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 소방행정관리, 소방공학 등 소방활동에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22302 구글DOCs와공공조사 (Public Research in Google DOCs, 3-3-0)

본 과목은 공공조사에 필요한 이론과 실제의 학습을 목표로 한다. 이를 위해 특히 구글 Docs를 이용한 사회조사 및 그 외 주요 분석 프로그램과 같은 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22303 실전형정학1 (Skills Administration Practice 1, 3-3-0)

기존의 행정이론에 대한 복습과 문제풀이를 통해 공무원 수험 능력을 향상시키는 것을 주요목적으로 함. 전체적으로 행정이론에 대한 이해도를 높여 국가의 역할에 대한 지적능력을 향상시키는 것으로 목적으로 함.

◆ PAA22304 지방의회론 (Policy Analysis & Policy Evaluation, 3-3-0)

본 과목은 지방자치시대를 맞아 우리의 일상에 큰 영향을 미치는 지방정책결정기관인 지방의회에 대한 제반 이론과 실재를 학습함을 목표로 한다. 이를 위해 지방의회제도의 원리와 의의, 역사와 현황, 외국의 지방의회제도, 우리나라 지방의회의 연혁, 지방의회의 조직, 지방의회의 지위, 기능 및 권한, 지방의회의 운영, 지방선거, 지방의회와 자치기관간의 관계의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22305 규제관리론 (Regulatory Management, 3-3-0)

본 과목은 정부의 주요 활동인 규제이해를 목표로 한다. 이를 위해 규제의 개념, 규제유형, 규제관리의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22306 정책분석론 (Policy Analysis, 3-3-0)

본 과목은 정책과정 중 정책분석과정을 초점으로 분석이론과 실제에 대한 시화된 이해를 목표로 한다. 이를 위해 정책에 대한 전반적 이해를 기초로 정책분석이론과 접근방법, 분석절차, 분석기법 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22307 실전행정학2 (Skills Administration Practice 2, 3-3-0)

기존의 행정이론에 대한 복습과 문제풀이를 통해 공무원 수험 능력을 향상시키는 것을 주요목적으로 함. 전체적으로 행정이론에 대한 이해도를 높여 국가의 역할에 대한 지적 능력을 향상시키는 것으로 목적으로 함.

◆ PAA22308 정부혁신과행정개혁 (Government Innovation & Administrative Reform, 3-3-0)

본 과목은 우리나라 정부혁신과 행정개혁에 대한 이론과 실재를 학습하여 조직발전에 기여함을 목표로 한다. 이를 위해 행정개혁이란?, 개혁추진자, 접근방법, 기초이론, 실천적 제안, 한국의 행정개혁 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22309 사회복지행정 (Social Welfare Policy, 3-3-0)

본 과목은 사회복지목표 달성을 위한 사회복지조직이 제공하는 서비스를 효율적으로 전달 받을 수 있게 관리 하는 것을 목표로 한다.

◆ PAA22310 행정실무1 (Administrative practice 1, 3-3-0)

이 과목은 행정실무능력 중심의 직무능력 향상에 초점을 맞춘 과목으로 사회진출시 공공 또는 민간 회사(기관)의 행정업무를 능률적으로 수행하는 직무능력을 체득하게 한다. 행정실무과목은 1과 2로 구분되며, 행정실무1은 행정업무 관련 환경과 제도, 문서작성관리 에 관한 실무능력 향상을 도모한다.

◆ PAC22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

학생들의 진로선택에 필요한 정보 제공과 적성 진단 및 코칭 훈련 등을 통해 학생들 스스로 자신의 진로를 발굴하고 개발하도록 돕는다.

◆ PAA22401 갈등및위기관리론 (Study on Conflict & Risk Management, 3-3-0)

본 과목은 갈등발생에 대한 조속한 대처로 갈등을 최소화 시키는 능력을 가진 갈등관리 리더자 육성 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 갈등의 개념을 이해하고 공공갈등의 유형별 특성 및 해결방법에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22402 행정실무2 (Administrative practice 2, 3-3-0)

이 과목은 행정실무능력 중심의 직무능력 향상에 초점을 맞춘 과목으로 사회진출시 공공 또는 민간 회사(기관)의 행정업무를 능률적으로 수행하는 직무능력을 체득하게 한다. 행정실무과목은 1과 2로 구분되며, 행정실무2는 행정협업과 지식행정 및 직무능력 향상을 도모한다.

◆ PAA22403 이슈로풀어내는지방자치 (Local Autonomy with Best Practices, 3-3-0)

본 과목은 지방자치 현장에서 제기되는 여러 문제점들의 원인과 대안을 찾는 것을 목표로 한다. 이를 위해 자치현장에서 들려오는 여러 가지 문제들의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAC22403 졸업논문 (Graduation Thesis, 0-0-0)

본 과목은 대학에서 수학한 전공 지식을 체계적으로 종합, 정리하는 가운데 학생 스스로 연구주제를 설정하고 분석할 수 있는 능력을 배양하는 데에 수업 목표를 둔다.

◆ PAA22404 행정사례세미나 (Seminar on Public Administration Case, 3-3-0)

본 과목은 정책과정에 대한 전반적 이해를 기초로 한국의 구체적인 정책사례들을 집중 고찰하여 우리나라 행정현실에 대한 심화된 지식을 축적한다. 이를 위해 정책이론 및 사례분석에 대한 강의를 진행한 후 한국의 주요정책을 선정하여 발표 및 토론을 진행함으로써 행정학도로서의 지식을 공고히 한다.

◆ PAA22405 유튜브와 리더십특강 (Leadership Seminar with YOUTUBE, 3-3-0)

본 과목은 유튜브(YouTube)상에 올라와 있는 다양한 리더십관련 특강들을 시청한 후 그 내용을 바탕으로 토론하고 나의 리더십 훈련계기로 삼는 것을 목표로 한다. 이를 위해 미래사회 연구, 리더십에 이해, 유튜브(YouTube) 찾는 방법, 토론기법 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22406 문화예술행정 (Public Administration in Korea, 3-3-0)

본 과목은 문화행정의 논제들을 연구하고 행정적으로 문화, 예술의 발전에 대한 연구하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 문화와 예술에 대한 이해와 한국의 문화행정 및 정책에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAC22104 정부와영화 (Governments in Movies, 3-3-0)

본 과목은 영화와 토론을 통해 학생들로 하여금 학부 학생들에게 기본적인 정치에 대한 이해력을 갖출 수 있게 하며, 정부와 정치에 대한 총합적인 이해의 틀을 확립하게 하는데 있다.

◆ PAC22105 침팬지,성,그리고권력 (Chimpanzees, Sex and Power, 3-3-0)

본 과목은 침팬지 사회를 통해서 인간 사회에서 성과 권력 간의 관계를 고찰하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 성과 권력의 본질, 침팬지 사회에서 권력 투쟁 방식, 침팬지 사회에서 성과 권력의 관계, 성과 권력 간의 관계를 바라보는 다양한 관점 등을 다루고자 한다.

◆ PAC22109 한국사회정부 (Korean Society and Government, 3-3-0)

본 과목은 한국 사회의 주요 특징을 이해하고, 한국 정부의 역사적 발전 과정과 사회에서 정부의 역할을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 한국 사회의 주요 특징, 한국

사회 및 정치문화의 특성, 한국 정부의 역사적 발전 과정, 현대 사회에서 정부의 역할과 중요성 등의 주제를 다루고자 한다.

◆ PAC22110 행정학개론2 (Introduction to Public Administration 2, 3-3-0)

본 과목은 .행정과 정책을 처음 접하는 학생들에게 행정의 기본개념을 이해하고 개괄적이고 전반적인 행정지식을 갖도록함. 이를 바탕으로 행정 각론에 해당하는 인사, 정책, 지방자치 등을 심화학습할 수 있는 기반을 함양하도록 함을 목표로 한다. 이를 위해 행정학 각론에 해당하는 인사관리, 예산관리, 정책관리, 지방자치, 시민사회, 공공서비스의 공급 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAO22201 공무원과정책 (Public Officer and Public Policy, 3-3-0)

본 과목은 공직자들의 주요 업무로서의 정책의 개념과 완성과정을 관련 절차와 제도를 중심으로 학생들의 정부 업무에 대한 기본적인 이해를 증진시킴을 목표로 한다. 이를 통해 수강 학생들은 공무원이 가져야 하는 공직 가치 습득을 위한 기본 소양을 갖추게 됨은 물론 공직 입문 시험의 주요한 항목에 대한 이해도 동시에 수행하게 된다.

◆ PAO22202 공무원시험국어1 (Korean Language in Official Examinations 1, 3-3-0)

언어에 대한 일반적 지식을 통해 각종 시험에 대비한다. 특히 국어의 문법적 지식을 바탕으로 효과적인 학습을 준비하고 논리적으로 사고할 수 있는 능력을 배양한다. '체계와 논리'라는 슬로건을 바탕으로 기존에 학습한 내용을 체계적으로 분류하고 원리적인 이해를 시도한다.

◆ PAO22203 공직과정부권력 (Public Office and Government Power, 3-3-0)

본 과목은 앞으로 공직에 진출할 학생들을 대상으로 권력 특히 정부권력의 본질과 그것이 공직자에게 미치는 영향을 이해하도록 돕는 것을 목표로 한다. 이를 위해 권력에 대한 이해, 일반권력과 정부권력의 차이, 정부권력의 탄생과 유지, 정부권력의 작동 방식 등을 다루고자 한다.

◆ PAO22204 한국관료의이해 (Introduction for Korean Official Theory, 3-3-0)

본 수업은 한국 관료제의 이해를 통해 올바른 공무원상을 수립하는 데에 목표를 둔다. 수강생들은 관료제의 기초이론을 비롯하여 관료제의 역사적 전개과정과 현재 한국 관료제의 실태를 면밀히 파악한다. 이를 통해 현재 관료제의 문제점을 파악하고 이를 해결하기 위한 방안을 모색한다.

◆ PAO22205 한국사1 (Korean History 1, 3-3-0)

본 수업을 통해 행정공무원으로서 필요한 기본 소양의 하나인 한국사의 기초지식을 습득한다. 본 수업은 이를 수강하는 학생들에게 행정공무원으로서 가져야 할 올바른 역사관, 역사인식을 갖추도록 하고 역사적 방법론을 훈련토록 하는 데에 목표를 둔다.

◆ PAO22206 교육행정론 (Theory of Educational Administration, 3-3-0)

본 과목은 교육직 국가고시 수험능력을 강화하기 위해 교육학 개론의 핵심 내용을 중점

적으로 학습하고, 준비함으로써 교육직렬 공무원의 수험 합격률을 제고하기 위함이다. 이를 위해 교육학 개론의 주요 내용인 교육 제도, 교육 개념, 교육절차, 관련 법률등의 세부 내용을 다루게 된다.

◆ PAO22207 국제관계와국가정책 (International Relations and State Policies, 3-3-0)

본 과목은 국제관계가 국내 정치 및 국가정책에 미치는 영향을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 국제관계의 본질과 중요성에 대한 이해, 국제관계를 설명하는 다양한 이론, 국제관계와 국내정치와의 상호작용, 국제관계가 국가정책에 미치는 영향 등을 다루고자 한다.

◆ PAO22208 공무원시험영어 (Test on English Capabilities of Gosi, 3-3-0)

본 과목은 공직입문 시험의 기본 교과목에 대한 수험 능력을 강화하는 것을 목표로 한다. 공직입문시험(5,7,9급, 모든 직렬)의 모든 공통 기본과목이기도 한 영어 수험 능력을 증대시키기 위해 기존 공무원 시험 출제 문항에 대한 분석을 강화함은 물론 이를 통한 예측가능 한 시험 능력 확대를 가능토록 한다. 이를 위해 7.9급 기출 영어 시험 문제에 대한 분석 결과, 경향성, 그리고 관련 모의 테스트 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAO22209 공무원시험국어2 (Korean Language in Official Examinations 2, 3-3-0)

본 과목은 행정과 정책에 대한 이해와 학습역량을 높이기 위해 언어의 규범과 논리를 이해하고, 이를 바탕으로 각종 자료의 해석과 취입에 필요한 지식을 함양하고자 함을 목표로 한다. 이를 위해 어문규정의 한글맞춤법, 표준어규정, 로마자표기법, 외래어표기법 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAO22210 재무행정의이해 (by financial administration, 3-3-0)

본 수업은 행정공무원으로서 필요한 정부재정의 기초이론을 습득하는 데에 목적을 둔다. 정부의 재정 현상에 대한 전반적인 지식을 습득하고, 특히 예산의 기능, 구조, 과정(편성, 심의, 집행, 결산) 등과 관련한 여러 이론과 현실을 이해한다.

◆ PAO22211 한국사2 (Korean History 2, 3-3-0)

본 수업을 통해 행정공무원으로서 필요한 기본 소양의 하나인 한국사의 기초지식을 습득한다. 본 수업은 이를 수강하는 학생들에게 행정공무원으로서 가져야 할 올바른 역사관, 역사인식을 갖추도록 하고 역사적 방법론을 훈련토록 하는 데에 목표를 둔다.

◆ PAO22301 시장경제와정부 (Market Economy and Government, 3-3-0)

본 수업은 행정공무원으로서 필요한 시장경제의 작동원리를 이해하는 데에 목적을 둔다. 본 수업의 수강생들은 시장경제의 주체인 소비자와 기업의 의사결정 원리에 대해서 기본적인 이해를 목표로 한다. 수강생들은 시장경제의 작동 과정에서 발생하는 폐해에 대해서 이해하고 이를 해결하기 위한 정부의 활동에 대해서도 이해하도록 한다.

◆ PAO22302 정부와시민사회,그리고NGO의역할 (Government, Civil Society and the Role of NGOs, 3-3-0)

본 과목은 국가, 정부, 시민사회의 관계를 이해하고, 그 중에서도 특히 NGO의 역할을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 국가와 시민사회의 관계, 정부와 시민사회의 상호 작용, NGO의 본질과 문제점, 그리고 현대 사회에서 NGO의 역할 증대 등을 다루고자 한다.

◆ PAO22303 행정언어논리 (Logical Method of Public Administration, 3-3-0)

본 과목은 행정학 학습에 필요한 행정의 논리적 학습을 위해 다양한 독서를 통해 행정에 대한 사고력, 비판력을 심화시키고 이를 바탕으로 행정학을 실제 현실에 적용하는 기반을 마련함을 목표로 한다. 또한 이를 바탕으로 행정학 논리에 대해 실제 글쓰기 활동을 함으로써 주체적이고 비판적인 자기주도학습이 가능하게 한다. 이를 위해 행정학의 개념에 대한 정리, 행정원리에 대한 논리적 추론의 이해, 행정학교과서의 논리적 분석, 행정현상에 대한 인과적 이해 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAO22304 복지행정론 (Welfare Administration Theory , 3-3-0)

본 과목은 최근 증대되고 있는 복지서비스 및 복지 행정의 주요 내용과 절차에 대한 수험생들의 인지도를 확대함으로써 복지 공무원으로서의 수험 대비와 업무 역량을 강화하기 위함이다. 이를 위해 저출산 고령화 사회의 핵심 특성, 정부의 복지 서비스 제도, 복지 서비스 기관의 실태와 문제점, 복지 정책의 성립과정과 발전 방향등의 세부 내용을 다루게 된다. 이를 위해 행정학의 개념에 대한 정리, 행정원리에 대한 논리적 추론의 이해, 행정학교과서의 논리적 분석, 행정현상에 대한 인과적 이해 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAO22305 지방정부기관구성론 (Structure of Local Governments, 3-3-0)

본 과목은 .글로벌 시대에 있어서의 국가경쟁력은 지방을 단위로 이루어지는 지방자치에 근거한다. 따라서 지방자치의 개념에서 출발하여 지방자치의 사무, 재정, 인사, 주민참여 등을 학습하여 학습자에게 지역 인재로서 활동할 수 있는 역량을 키워나간다. 주로 지방자치에 관한 이론과 사례를 통해 지방자치의 실무에 대비함을 물론 취업에 필요한 지식을 함양을 목표로 한다. 이를 위해 지방자치의 기관구성, 자치단체, 지방의회를 중심으로 지방자치의 재정, 주민참여 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAO22306 나라경제와행정 (National Economy and Administration, 3-3-0)

본 수업은 행정공무원으로서 필요한 경제학의 기초이론을 습득하는 데에 목적을 둔다. 수강생들은 나라경제의 주요문제인 물가와 인플레이션, 실업, 경기변동에 대한 기초 개념을 확인한다. 경제문제를 해결하기 위한 정부의 행정작용, 특히 재정정책과 금융정책의 운용과정과 그 영향에 대해서 살핀다.

◆ PAO22307 NCS(국가능력표준) (NCS, 3-3-0)

본 과목은 공공기관과 관련된 취업을 원하는 경우 공기업에서 요구하는 직무에 대한 이해가 필수적이다. 따라서 국가능력표준(NCS)에서 요구하는 직업기초능력을 10가지로 세

분화하여 공기업 및 각종 취업에 대비하고자 한다. 뿐만 아니라 의사소통을 함양하기 위해 한자에 대한 원리도 동시에 이해시킴을 목표로 한다. 이를 위해 의사소통능력, 수리능력, 기술능력, 조직이해능력, 직업윤리 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAO22308 공직선거와현대미디어 (Elections for Public Office and Modern Media, 3-3-0)

본 과목은 정부권력을 결정하는 공직선거의 중요성을 이해하고, 특히 그 과정에서 현대 미디어의 역할을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 공직 선거의 의미와 중요성, 공직 선거의 종류와 과정, 현대미디어의 발전과정과 특징, 공직 선거 과정에서 현대 미디어의 역할 등을 다루고자 한다.

◆ PAO22309 공무원시험과면접실습 (Simulations on Gosi, 3-3-0)

본 과목은 공직입문 과정에서 대비하게 되는 각종 수험 절차와 과정에 대한 사전 경험과 시뮬레이션을 통해 수험생들의 수험 대비 능력을 강화함을 목표로 한다. 특히 공직에서 요구되어지는 다양한 정책환경에 대한 이해도, 업무절차에 대한 인지도, 관련 법령들에 대한 이해도등의 다양한 능력이 요구되어지는 공직입문에 필요한 사전 조건들을 준비하고 인지하는 것이 중요하므로 이에 대한 이론과 실습을 병행한다. 이를 위해 공무원 시험의 성공과 실패 사례, 공무원 시험에 필요한 능력과 지식에 대한 이해, 그리고 공무원에게 요구되어지는 다양한 환경과 능력에 대한 면접 실습등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAO22401 공기업의이해 (Understanding of public corporations, 3-3-0)

본 수업은 현대사회에서 점차 비중이 높아지고 있는 공공기관과 공기업의 역할과 구조에 대해서 상세하게 살피는 과목이다. 수강생들은 특히 공기업의 지배구조와 민영화를 둘러싼 최근의 다양한 이론과 논점을 검토한다. 수강생들은 현재 한국에 존재하고 있는 개별 공기업의 현황에 대해서 상세하게 살핀다.

◆ PAO22402 여성,젠더와정책 (Women, Gender and Policies, 3-3-0)

본 과목은 한국 사회에서 여성 및 젠더 문제의 중요성을 이해하고, 특히 이와 관련된 주요 쟁점과 정책들을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 여성 및 젠더 문제를 바라보는 다양한 시각, 여성 및 남녀관계와 관련된 주요 쟁점, 여성 및 젠더 문제와 관련된 정책과 시사점, 남녀의 공존을 위한 방안 등을 다루고자 한다.

◆ PAO22403 행정과법 (Public Administration and Law, 3-3-0)

본 과목은 행정학의 기반이 되는 법제도를 행정학과 연계시킴으로써 행정에 대한 이해를 목표로 한다. 특히 공직에서 요구되는 다양한 법제도에 행정이 어떠한 영향을 받는가를 하향식 접근방법을 통해 행정환경에 대한 이해를 높인다. 도, 업무절차에 대한 인지도, 관련 법령들에 대한 이해도등의 다양한 능력이 요구되어지는 공직입문에 필요한 사전 조건들을 준비하고 인지하는 것이 중요하므로 이에 대한 이론과 실습을 병행한다.

◆ PAO22404 수험행정학 (Public Administration for Examination, 3-3-0)

본 과목은 행정학의 기본학습에 대한 이해를 바탕으로 각종 공공기관 또는 사기업에서

요구하는 필기시험에 대한 준비를 함으로써 사회에 진출할 수 있는 기반을 마련하고자 한다. 그리고 이를 바탕으로 기존의 기출문제 풀이 방식에서 벗어나 원리와 체계에 대한 학습이 가능한 자기주도학습을 유도한다.

◆ PAO22405 한국근현대사 (Korean modern history, 3-3-0)

본 수업을 통해 행정공무원으로서 필요한 기본 소양의 하나인 한국사의 기초지식을 습득한다. 본 수업은 이를 수강하는 학생들에게 행정공무원으로서 가져야 할 올바른 역사관, 역사인식을 갖추도록 하고 역사적 방법론을 훈련토록 하는 데에 목표를 둔다.

◆ PAO22406 공무원업무평가론 (Theory on Evaluation of Public Affairs, 3-3-0)

본 과목은 공무원업무절차에 대한 평가제도의 내용과 특성에 대한 기본적인 이해를 목표로 한다. 정부업무평가법은 물론 각종 사업평가, 성과관리(BSC)평가 절차와 내용을 학습함으로써 공공업무의 흐름과 특성을 효과적으로 이해하기 위함이다. 이를 위해 정부업무평가법의 내용과 변화, 정부의 메타 평가의 종류와 특성, 국정과제에 대한 각종 평가의 내용, 성과관리와 평가 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAO22407 행정학연구 (Public administration research, 3-3-0)

본 과목은 행정학 학습에 필요한 행정의 논리적 학습을 위해 다양한 독서를 통해 행정에 대한 사고력, 비판력을 심화시키고 이를 바탕으로 행정학을 실제 현실에 적용하는 기반을 마련함을 목표로 한다. 또한 이를 바탕으로 행정학 논리에 대해 실제 글쓰기 활동을 함으로써 주체적이고 비판적인 자기주도학습이 가능하게 한다. 이를 위해 행정학의 개념에 대한 정리, 행정원리에 대한 논리적 추론의 이해, 행정학교과서의 논리적 분석, 행정현상에 대한 인과적 이해 등의 세부내용을 다루게 된다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량				
	서비스관리 역량	인적자원 관리역량	조직환경 관리역량	행정작용 관리역량	행정문서 작성역량
1-1			전공의이해 NGO와시민참여론 참여시를통해본성과관련력	공직입문행정학1 정부와영화 공직입문행정학2	
1-2		행정학개론2	전공진로 한국사회와정부		
2-1	기획및프로젝트관리	한국사1 한국관료의이해	공직과정정부권력 정책학개론 계량행정론	공무원과정 정책 지방자치론 공공서비스마케팅	공무원시험국어2
2-2	교육행정론	공무원시험영어 한국사2 인사행정론	공공재정과정부예산 조직성과관리 국제관계와국가정책	재무행정의이해 지방자치경영	공무원시험국어2 행정언어논리
3-1	복지행정론 지방정부기관구성론	소방학개론	정부와시민사회 그리고NGO의역할	시장경제와정부 지방의회론 실전행정학1	구글Docs와공공조사
3-2	규제관리론	공무원시험과면접실습	정부혁신과행정개혁 공직선거와현대미디어 정책분석론	사회복지행정 나라경제와행정 실전행정학2 NCS(국가능력표준)	행정실무1
4-1	진로지도		갈등및위기관리론 이슈로풀어내는지방자치	여성,젠더와정책 행정실무2 행정과법 수험행정학	공기업의이해
4-2	공무원업무평가론 유투브와라더십특강	한국근현대사 문화예술행정	행정학연구	행정사례세미나	졸업논문

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
일반교양 교육	심화·응용	자유선택	공직생활과행정법	지성
			공직입문하기	
			히든챔피언성공CEO특강	
			영어로배우는기초재무관리	
기초교육	정보문해	미래와기술	대학인을위한엑셀	수행
	글로벌	세계시민	토익문법AtoZ	소통

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
진로/취업/창업	K-POP2(직무IT_엑셀실무)	전학년	행정분야 진로 희망자
진로/취업/창업	공기업 및 공공기관 NCS채용 특성화 프로그램	3학년	공기업 진로 희망자

1. 교육목표

심리상담학과는 심리학의 기초지식을 습득하고 상담·임상·심리치료 등의 분야에 대한 실습을 병행하여 장차 적성에 맞는 진로를 선택할 수 있는 능력을 개발하고 인성교육과 실용교육을 중심으로 사회에 봉사할 인재 양성을 교육목표로 한다.

2. 학과소개 및 안내

심리상담학과는 심리학의 기초지식을 습득하여 현대사회의 각종 병리현상을 해결하기 위한 실용교육과 실습을 병행하고 있다. 교과과장은 전문상담교사, 임상심리사, 청소년상담사를 위한 이론과 실제 교과목이 개설되어 있다.

심리상담학과에서는 2006학년도 교직과정 설치 승인을 받아 06학번부터 전문상담교사 2급 자격증을 취득할 수 있으며 국가자격증인 임상심리사, 청소년상담사, 직업상담사를 취득할 수 있다. 또한 학회 자격증인 심리상담사 과정이 개설되어 있다.

심리상담학과에서는 매학기 2, 3회 이상의 학과전공에 대한 특강이 열리고 있으며, 학과 전공수업에는 교수님의 지도하에 상담소, 청소년성문화센터, 교도소, 소년원, 보호관찰소, 기타 기관 등을 방문하는 현장학습의 기회를 가진다.

3. 향후 진로계획

전문상담교사 2급 자격증, 산업인력공단 국가자격증 (임상심리사, 청소년상담사, 직업상담사), 심리상담사 자격증 (학회 민간자격증), 미술심리상담사, 군 상담사

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	PSP22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	2	전필	PSP22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
4	1	전필	PSP22401	진로지도	Guidance	0	0	0	P/NP
4	2	전필	PSP22409	졸업논문	The Graduation Thesis	0	0	0	P/NP
1	1	전선	PSP22104	심리학개론	General Psychology	3	3	0	교직 연계
1	1	전선	PSP22105	청소년심리	Psychology of Youth	3	3	0	
1	1	전선	PSP22102	놀이치료	Play Psychotherapy	3	3	0	
1	1	전선	PSP22103	대인관계심리학	Interpersonal Psychology	3	3	0	
1	2	전선	PSP22108	상담이론과실제	Counseling Theories & Practices	3	3	0	교직 연계
1	2	전선	PSP22110	학교상담	School Psychology	3	3	0	
1	2	전선	PSP22109	아동심리학	Child Psychology	3	3	0	
1	2	전선	PSP22107	미술치료	Art Psychotherapy	3	3	0	
2	1	전선	PSP22202	성상담	Counseling of Sex	3	3	0	
2	1	전선	PSP22201	성격심리학	Psychology of Personality	3	3	0	교직 연계
2	1	전선	PSP22204	예술심리치료상담	Art Psychotherapy Counseling	3	3	0	
2	1	전선	PSP22205	청소년상담	Counseling for Youth	3	3	0	
2	1	전선	PSP22203	사회심리학	Cyber Counseling	3	3	0	
2	2	전선	PSP22211	학습심리학	Psychology of Learning	3	3	0	교직 연계
2	2	전선	PSP22209	집단상담	Group Counseling	3	3	0	교직 연계
2	2	전선	PSP22206	발달심리	Developmental Psychology	3	3	0	
2	2	전선	PSP22208	음악치료	Music Therapy	3	3	0	
2	2	전선	PSP22210	이상심리학	Abnormal Psychology	3	3	0	교직
2	2	전선	PSP22207	심리상담학	Psychology & Counseling	3	3	0	
3	1	전선	PSP22306	전문상담교과교재연구및지도법	Material & Methods in Teaching	3	3	0	교직
3	1	전선	PSP22303	사이코드라마	Psychodrama	3	3	0	
3	1	전선	PSP22304	예술심리치료실기1	Art Psychotherapy Practice1	3	3	0	

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	PSP22305	임상심리학	Occupational Psychology	3	3	0	연계
3	1	전선	PSP22307	직업상담	Vocatianl Counseling	3	3	0	
3	1	전선	PSP22302	심리검사	Psychological Test	3	3	0	교직 연계
3	1	전선	PSP22301	부모교육상담	Parent Education Psychology	3	3	0	
3	2	전선	PSP22311	전문상담교직논 리및논술	Teaching Logic & Statement	3	3	0	교직
3	2	전선	PSP22310	전문상담교직교 과교육론	Course Education Study	3	3	0	교직
3	2	전선	PSP22313	진로상담	Career Counseling	3	3	0	교직
3	2	전선	PSP22309	예술심리치료실 기2	Art Psychotherapy Practice2	3	3	0	
3	2	전선	PSP22312	정신건강	Mental Healyh	3	3	0	
3	2	전선	PSP22314	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	PSP22315	아동이상심리학	Developmental Psychopathology	3	3	0	
3	2	전선	PSP22308	인지심리학	Cognitive Psychology	3	3	0	
4	1	전선	PSP22402	가족상담	Family Counseling	3	3	0	교직
4	1	전선	PSP22403	범죄심리학	Criminal Psychology	3	3	0	
4	1	전선	PSP22405	심리통계	Psychological Statistics	3	3	0	
4	1	전선	PSP22407	심리학연구법	Research Methods in Psychology	3	3	0	
4	1	전선	PSP22408	임상현장실습및 지도1	Clinical Practice and Supervision 1	3	3	0	
4	1	전선	PSP22404	심리상담세미나	Psychology Counseling Seminar	3	3	0	연계
4	1	전선	PSP22406	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	2	전선	PSP22412	심리치료	Psychotherapy	3	3	0	교직
4	2	전선	PSP22411	상담실습및사례 연구	Practice Counseling & Case Study	3	3	0	교직 연계
4	2	전선	PSP22413	예술심리치료임 상연구	Field Research in Art Therapy	3	3	0	
4	2	전선	PSP22414	특수아상담	Special Child Psychology	3	3	0	교직
4	2	전선	PSP22410	군교정상담	Militray & Correctional Counseling	3	3	0	
4	2	전선	PSP22415	임상현장실습및 지도2	Clinical Practice and Supervision 2	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ PSP22106 전공과진로 (Special Study and Course , 1-1-0)

학교적응을 위한 전공 및 진로 소개, 생활상담과 학습향상법을 강의함으로써 학생들의 자기개발을 촉진한다.

◆ PSP22401 진로지도 (Guidance, 0-0-0)

졸업 후 학생들의 진로선택에 필요한 지식과 이해, 또는 적성진단 훈련 등을 내용으로 한다.

◆ PSP22409 졸업논문 (The Graduation Thesis, 0-0-0)

졸업논문은 4년동안 공부한 내용을 정리하는 측면에서 중요한 역할을 하고 있다. 뿐만 아니라 그 동안 배운 이론이나 철학자 혹은 심리학자의 생각과 이론을 정리하기 위한 좋은 기회이기도 하다.

◆ PSP22104 심리학개론 (General Psychology, 3-3-0)

심리학이 어떤 학문인가를 이해하도록 현대 심리학의 여러 영역에서 다루는 기본 개념, 원리, 이론을 소개한다.

◆ PSP22105 청소년심리 (psychology of Youth, 3-3-0)

청소년의 발달에 관한 기본개념, 이론과 원리를 제시하여 청소년 발달의 제측면 -인지적·신체적·정서적·사회적·도덕적·성격적 발달-을 이해한다. 유전과 문화적 영향, 청소년기를 설명하는 주이론, 도덕발달, 성적발달, 교우관계, 가족관계 등의 문제를 다룬다.

◆ PSP22102 놀이치료 (Play Psychotherapy, 3-3-0)

놀이는 아동의 전반적인 발달영역에 많은 영향을 끼친다. 이에 놀이를 매개로 한 놀이 속에서 알 수 있는 심리상태에 대해서 파악하는 능력을 기르고, 사례연구를 통해 놀이치료 기법의 적용방법을 탐구하는 시간을 갖는다.

◆ PSP22103 대인관계심리학 (Interpersonal Psychology, 3-3-0)

이렇듯 중요한 대인관계에 대해 심리학적으로 이해하는 안목을 기르고, 자신의 대인관계를 돌아보며 건강한 상담자로서의 성장을 돕는다.

◆ PSP22108 상담이론과실제 (Counselling Theories and Practices, 3-3-0)

상담학 학문적 기초를 이해하고 정신분석 상담, 교류분석 상담, 현실요법 상담, 의미요법 상담, 동양적 상담, 본성실현 상담 등 다양한 이론을 탐구한다. 또한 언어적 및 비언어적 대화법, 심리검사의 활용, 윤리적 문제와 상담자의 자격 및 역할을 습득하며, 신앙, 진로, 가족, 성격, 성교육 등의 개인 및 집단 상담에 관한 사례를 익힌다.

◆ PSP22110 학교상담 (School Psychology, 3-3-0)

학교상담에서 흔히 다루어지는 문제의 영역은 교육·직업·성격과 행동·인간관계·여가 등의 광범위한 것이며, 이는 개인적으로 이루어지기도 하고 집단적으로 이루어지기도 한다. 이런 관점에서 학교상담을 통해서 폭넓은 상담문제에 관한 훈련을 익힌다.

◆ PSP22109 아동심리학 (Child psychology, 3-3-0)

출생으로부터 청년전기까지의 아동의심리기능과 이와 관련이 있는 생리적 과정까지 연구하며 아동심리의 성립과정을 분명히 파악하고 아동의 교육 및 취급방법의 기초를 확립한다.

◆ PSP22107 미술치료 (Art Psychotherapy, 3-3-0)

심리치료의 일종으로 미술 활동을 통해 감정이나 내면세계를 표현하고 기분의 이완과 감정적 스트레스를 완화시키는 방법이다. 말로써 표현하기 힘든 느낌, 생각들을 미술 활동을 통해 표현하여 안도감과 감정의 정화를 경험하게 하고 내면의 마음을 돌아볼 수 있도록 하며 자아 성장을 촉진시키는 치료 법을 훈련한다.

◆ PSP22202 성상담 (Counseling of sex, 3-3-0)

사적인 공간에서 은밀히 소통되던 성과 관련한 이야기가 공론화되는 경향이 증폭하고있다. 이 강의는 대중적 관심의 정도를 넘어서는 이론과 실제 분석의 수준에서 접근한다. 그럼으로써 일상의 삶 속에 숨겨져 있는 성적인 억압의 요소를 드러낸 후 그에 대한 저항의 힘을 모색, 철학의 궁극적 지향점인 인간해방의 길과 합류하는 지점에 도달하고자 한다.

◆ PSP22201 성격심리학 (Psychology of Personality, 3-3-0)

성격심리학은 복잡한 인간행동을 이해하고 예언하기 위해 개인차를 연구하고 환경조건과 개인차의 상호작용에 초점을 둔다. 이 강좌에서는 인간의 성격을 연구하고 분석하는 다양한 이론적 입장들을 고찰하며, 각각의 관점에서 다른 성격의 발달, 변화, 적응, 측정방법, 연구법 및 장단점 등을 조망함으로써 성격에 관한 이해를 심화하고 인간행동에 대한 다각적 시각을 형성하도록 하는 것을 학습목표로 한다.

◆ PSP22204 예술심리치료상담 (Art Psychotherapy Counseling, 3-3-0)

정서적 문제를 지닌 사람들을 치료할 때, 그림이나 조각, 혹은 음악이나 무용 등 광범위한 예술적 표현을 이용하는 예술심리치료상담에 대해 이해하고 탐구하며, 실천에 어떠한 형식으로 적용될 수 있는지 알아본다.

◆ PSP22205 청소년상담 (Counseling for youth, 3-3-0)

인간 발달단계 중 아동 후기부터 청년 후기까지의 단계에 속하는 청소년과 청소년 관련인, 그리고 청소년 관련기관을 포함하는 영역을 대상으로 하는 상담사를 양성하는 과정이다. 청소년에 대해서 깊이 파악하고 청소년 이해활동 문제해결과 예방을 돕는 전문적인 상담활동을 배우고 연구한다.

◆ PSP22211 학습심리학 (Psychology of Learning, 3-3-0)

핵심적인 학습의 이론, 원리 및 이론적 개념들을 이해하고, 임상적 및 교육적 문제들에 적용할 수 있도록, 행동주의, 게슈탈트, 인지주의, 및 정보처리적 입장의 주요학습이론들을 체계적으로 개관한다.

◆ PSP22209 집단상담 (Group Counseling, 3-3-0)

집단상담의 개념과 정의 및 여러 이론들을 연구한다. 정신분석적 접근, 실험적 접근, 참 만남, 집단적 접근, 형태주의적 접근 및 행동주의적 접근 등을 다루고 집단의 역학 과정과 집단발전단계, 집단상담의 실재를 이해한다.

◆ PSP22206 발달심리 (Developmental Psychology, 3-3-0)

임신에서부터 죽음까지의 인간의 전생애적 발달을 이해하는 것을 목적으로 한다. 신체적, 인지적, 사회적, 정서적, 성격 및 직업 및 도덕성 발달 등 다양한 측면의 발달에 대한 최근 연구들과 주요 이론들을 체계적으로 학습한다.

◆ PSP22208 음악치료 (Music Therapy, 3-3-0)

음악 활동을 통해 감정이나 내면세계를 표현하고 기분의 이완과 감정적 스트레스를 완화시키는 방법을 알아본다. 말로써 표현하기 힘든 느낌이나 생각을 음악 활동을 통해 표현하고 이러한 활동이 본인이나 타인에게 어떠한 영향을 미치는지 경험한다.

◆ PSP22210 이상심리학 (Abnormal Psychology, 3-3-0)

이상 행동과 정신 장애에 대해 체계적, 과학적으로 연구하고 새로운 이상행동과 정신 장애의 발견 및 체계적인 분류와 현상학적 기술, 유병율이나 발병률 및 위험 요인 등에 대한 역학 연구, 원인 규명, 치료 및 예방 기법의 개발과 효과를 연구한다.

◆ PSP22207 심리상담학 (Psychology & Counseling, 3-3-0)

인간의 존엄성에 대한 확고한 신념과 의식을 함양하여 인류사회에 공헌할 수 있도록 자질을 향상시키며, 현대사회의 다양성과 급속한 변화로 겪는 심리적·정신적 갈등과 어려움에 대하여 연구하고 관련된 교과를 학습하여 도움이 필요한 상황에 전문적으로 투입될 수 있도록 다양한 실용 교육과 실습을 병행한다.

◆ PSP22306 전문상담교과교재연구및지도법 (Material and Methods in Teaching, 3-3-0)

장차 학교 현장에서 심리학 교과를 가르치게 될 예비교사들 혹은 상담서비스를 제공할 예비 전문상담교사들이, 심리학을 어떻게 효과적으로 가르칠지, 그리고 학교상담서비스를 어떻게 제공할지에 대한 방안을 모색해 본다.

◆ PSP22301 부모교육상담 (Parent Education Psychology, 3-3-0)

부모교육 프로그램을 개발해 부모들의 가치관을 정립하고 가정의 교육적 기능을 회복하는 부모교육 상담을 전문적으로 할 수 있도록 양성하는 과정이다. 부모교육에 관한 이론적 연구와 최적화된 상담프로그램을 설계, 조직 운영하고 각종 프로그램을 개발 적용하는 전문적 상담사를 양성한다.

◆ PSP22302 심리검사 (Psychological Test, 3-3-0)

모든 심리검사에 공통적으로 적용되는 기본개념과 원리를 이해하고, 몇 가지 중요한 심리검사의 활용방법을 숙지하여 심리검사를 효율적으로 사용하는 방안을 배우도록 한다.

◆ PSP22303 사이코드라마 (Psychodrama, 3-3-0)

일정한 대본 없이 환자에게 역할과 상황을 주고 생각나는 대로 연기를 하도록 한 후, 환자의 억압된 감정과 갈등을 표출하게 하는 사이코드라마를 이해하고, 체험하여 실제 어떻게 적용되며 어떠한 방식으로 치료하는 지 탐구한다.

◆ PSP22304 예술심리치료실기1 (Art Psychotherapy Practice 1, 3-3-0)

정서적 문제를 지닌 사람들을 치료할 때, 그림이나 조각, 혹은 음악이나 무용 등 광범위한 예술적 표현을 이용하는 예술심리치료상담에 대해 이해하고 탐구하며, 실전에 어떠한 형식으로 적용될 수 있는지 알아보고 실제 현장에서 어떠한 방식으로 진행되는지 알아본다.

◆ PSP22305 임상심리학 (Clinical Psychology, 3-3-0)

전반적인 심리학 내에서 전문분야로서의 임상심리학의 역사와 발전을 개관하고, 임상심리학자의 핵심적인 역할인 심리진단 및 평가, 심리치료 및 임상연구 활동에 대해 소개한다. 또한 전문직으로서의 임상심리사의 활동무대 및 진출가능성에 대하여도 소개한다.

◆ PSP22307 직업상담 (Vocational Counseling, 3-3-0)

사람의 직업탐색을 위한 상담의 기본 원리와 기법에 바탕을 두고, 직업을 선택하는데 합리적으로 의사결정을 할 수 있도록 도움을 준다. 직업생활 적응 능력과 순조로운 직업전환과 은퇴 후의 효율적인 여가 활동을 탐색하고 개발하며 직업능력을 키우는데 도움을 줄 수 있는 능력을 키운다.

◆ PSP22314 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

심리상담의 여러 세부 전공 관련 지식을 활용하여 실용적인 결과물을 스스로 기획하고 제작해 보는 과정을 통하여, 전공 지식의 현장 활용 경험을 쌓음으로서 졸업 후 전공 전문성의 실제성을 제고하는 데에 목적이 있다.

◆ PSP22311 전문상담교직논리및논술 (Teaching Logic and Statement, 3-3-0)

교직이수를 하는 학생들의 논리적 사고와 표현 능력을 함양하고 이를 통한 합리적 논리적 글쓰기 능력을 배양하며 아울러 이를 지도할 교사의 자질을 고양시킨다.

◆ PSP22310 전문상담교직교과교육론 (Course Education Study, 3-3-0)

고등학교 교육과정 중 교양과정으로 개설되는 상담교과와 초, 중, 고교의 직업과 진로교과의 교재 내용을 체계적으로 분석·검토하여 학교현장에서 요구하는 효율적인 수업설계와 그 적용 능력을 배양하는 데 목적을 둔다.

◆ PSP22315 아동이상심리학 (Developmental Psychopathology 2, 3-3-0)

아동 및 청소년의 이상행동을 발달적 관점에서 접근하는 교과목이다. 아동 및 청소년 이상행동의 개별 사례분석을 통해 아동기 정신병리를 이해하는 한편, 아동 및 청소년의 발달 경로에 작용하는 위험요인과 보호요인, 취약성 요인에 대한 이해를 통해 아동기 이상심리의 조기발견 및 치료, 예방과 건강한 발달을 촉진시킬 수 있는 다양한 기제에 대해 학습한다.

◆ PSP22313 진로상담 (Career Counseling, 3-3-0)

개인상담, 집단상담을 통하여 청소년들로 하여금 자신의 적성에 맞는 진로를 선택하도록 도와 주기 위한 기법을 익힌다. 적성검사, 직업흥미검사, 진로성숙도검사 등 진로탐색에 관한 각종 심리검사의 사용법을 연구하고 직업세계에 관한 최신 정보를 수집하고 이를 학생들에게 효율적으로 제공하는 기법을 학습한다.

◆ PSP22309 예술심리치료실기2 (Art Psychotherapy Practice 2, 3-3-0)

정서적 문제를 지닌 사람들을 치료할 때, 그림이나 조각, 혹은 음악이나 무용 등 광범위한 예술적 표현을 이용하는 예술심리치료상담에 대해 이해하고 탐구하며, 실전에 어떠한 형식으로 적용될 수 있는지 알아보고 실제 현장에서 어떠한 방식으로 진행되는지 알아본다.

◆ PSP22308 인지심리학 (Cognitive Psychology, 3-3-0)

인지심리학은 인간의 뇌에 의하여 이루어지는 주의, 지각, 기억, 언어 및 사고 등의 정보처리 과정을 탐구하고 그 결과를 응용하는 학문이다. 이러한 주제의 세부내용과 연구방법 및 축적된 연구결과와 그 의의에 대해서 기술하고 그를 통해 인간의 마음에 대한 과학적 설명과 이해를 제시하고자 한다.

◆ PSP22312 정신건강 (Mental Healthy, 3-3-0)

정신건강에 대한 기제와 정신 질환을 이해함으로써 정신질환을 예방하고 자신과 타인의 정신건강관리를 돕고자한다.

◆ PSP22406 캡스톤디자인2 (Capston Design 2, 3-0-6)

심리상담 지식을 기반으로 사회진출 분야에서 요구되는 창의적 콘텐츠를 제작하는 과정을 수행한다. 다양한 한류 콘텐츠에 대한 수요와 요구를 바탕으로 창의적인 한류 콘텐츠를 직접 기획 제작한다.

◆ PSP22402 가족상담 (Family Counseling, 3-3-0)

가족상담과 가족치료의 이론과 실재를 학습하여 상담의 근간이 되는 가족역동을 이해한다.

◆ PSP22403 범죄심리학 (Criminal Psychology, 3-3-0)

범죄행동의 성립과정은 개체의 개인 요인과 환경, 사회 등 외적 요인의 상호작용에 의해 일어난다. 법률에 의해 처벌되는 반사회적 행동을 관찰하고 그 행동의 배경인 심적 메커

니즘을 밝히도록 연구하고 학습한다.

◆ PSP22405 심리통계 (Psychological Statistics, 3-3-0)

양적 연구는 사회과학을 공부하는 사람에게는 필수적인 연구방법론이다. 이러한 연구방법론 중에서도 통계적 논술은 그 과정의 핵심이다. 심리상담학과에서 양적연구방법론의 기초와 통계의 기초를 다루며 이러한 과정을 거쳐 수강생이 실제 통계논문에 대한 이해를 가지도록 한다.

◆ PSP22404 심리상담세미나 (Psychologi Counseling Seminar, 3-3-0)

지금까지 수강한 상담관련 이론을 바탕으로 실제 상담현장에서 이루어지는 개인상담, 심리검사와 관련된 실제 사례를 접하고, 상담의 실제에 관한 기초지식 습득 및 심화 탐구가 이루어진다.

◆ PSP22412 심리치료 (Psycho Therapy, 3-3-0)

환자가 치료자와의 관계를 통해 자신을 탐색할 수 있도록 안내하고 치료하는 방법을 배운다.

◆ PSP22411 상담실습및사례연구 (Consultation Exercises, and Case Studies, 3-3-0)

상담의 원리와 이론을 상담 장면에서 실제에 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 학교, 병원, 복지시설, 교회 등 상담 장면을 선정하여 상담자, 내담자, 관찰자로서의 역할을 수행하여 본다. 최소한 하나의 사례를 선정하여 실시한 상담활동에 대한 축어록, 녹음, 비디오 촬영 결과를 분석하여 평가보고서를 작성해봄으로써 상담능력을 신장한다.

◆ PSP22413 예술심리치료임상연구 (Clinical studies of art psychotherapy, 3-3-0)

예술심리치료에 관한 논문을 분석하고 임상 연구 이론을 학습한다. 임상 연구를 학습하며, 어떻게, 어떤 내용을 연구할 것인가에 대해 생각한다.

◆ PSP22414 특수아상담 (Special Child Psychology, 3-3-0)

신체, 인지, 정서, 사회, 행동상의 특수한 문제를 지닌 내담자와 전문적인 훈련을 받은 상담자 간의 관계에서 상담사가 내담자의 문제를 이해하고 2차적 문제발생을 예방하기 위해 내담자와 함께 교육, 적응, 진로 및 의사결정, 문제해결, 치료교육, 자기 발전을 위한 노력을 기울일 수 있도록 전문적으로 도와줄 수 있게 한다.

◆ PSP22410 군교정상담 (Militray & Correctional Counseling, 3-3-0)

간부 및 병사들의 부적응을 해소하며, 조직안에서의 구성원들을 이해하고, 서로 도움과 배려하는 마음을 통해 임무수행을 용이하게 하는 것에 그 목적을 둔다.

◆ PSP22407 심리학연구법 (Research Methods in Psychology, 3-3-0)

◆ PSP22408 임상현장실습및지도1 (Clinical Practice and Supervision 1, 3-3-0)

임상심리사가 다양한 임상현장에서 수행하는 업무를 이해하고 학부 수준에서 가능한 임상실무를 실습한다. 실습을 통해 실습자의 내/외적인 대상과의 만남을 체험하는 기회를

제공하며, 실습에서 실제 기술을 배우는 것과 함께 향후 임상가로서 방향의 틀을 제공할 수 있다. 또한 임상가로서 자신의 내적인 경험에 대해 자각하고 질문하는 태도를 배운다.

◆ PSP22415 임상현장실습및지도1 (Clinical Practice and Supervision 2, 3-3-0)

임상심리사가 다양한 임상현장에서 수행하는 업무를 이해하고 학부 수준에서 가능한 임상실무를 실습한다. 실습을 통해 실습자의 내/외적인 대상과의 만남을 체험하는 기회를 제공하며, 실습에서 실제 기술을 배우는 것과 함께 향후 임상가로서 방향의 틀을 제공할 수 있다. 또한 임상가로서 자신의 내적인 경험에 대해 자각하고 질문하는 태도를 배운다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	임상심리연구	청소년상담 연구개발	위기상담	심리검사활용	개인상담
1-1		청소년심리	심리학개론	대인관계심리학	전공의이해 심리학개론 놀이치료
1-2	아동심리학 미술치료	학교상담			전공과진로 상담이론과실제
2-1	예술심리치료상담	청소년상담	성격심리학	사회심리학	성상담
2-2	심리상담학 학습심리학	발달심리		음악치료	이상심리학
3-1	사이크로라마 예술심리치료실기1	직업상담 전문상담교과교 재연구및지도법		심리검사	부모교육상담
3-2	인지심리학 예술심리치료실기2 아동이상심리학	전문상담교직논 리및논술 전문상담교직교 과교육론	정신건강	진로상담	
4-1	심리통계 심리상담세미나 임상현장실습및지 도1	진로지도	범죄심리학		가족상담
4-2	상담실습및사례연 구 예술심리치료임상 연구 임상현장실습및지도2				특수아상담 군교정상담 심리치료

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
일반교육	심화·응용	자유선택	인성과예티켓	개인상담역량
중점교육	균형학문	인문과예술	행복심리학	개인상담역량
일반교육	심화·응용	자유선택	심리학의이해	개인상담역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기개발	대학생 나소공	1	심리상담학과 신입생
학습역량강화	또래상담자양성교육	3	심리상담학과 재학생
학습역량강화	따로 또 같이	3	심리상담학과 재학생 및 장애인학생

1. 교육목표

유아교육과는 기독교적인 사명의식에 기초한 교육관과 유아교육 현장에 대한 이해에 기반한 전문성을 갖추고 변화하는 미래사회에 적극대응하고 선도하는 유아교사 및 교육전문가양성을 목적으로 1. 지식기반 정보화사회에 적극 대응하고 미래교육을 선도하는 교사 2. 유아교육현장의 실무에 강한 교사 3. 사랑과 봉사정신에 기초한 교직사명감을 갖춘 교사를 양성하는 것을 목표로 하고 있다.

2. 학과소개 및 안내

1956년 대전보육대학으로 설립된 배재대학교 유아교육과는 우리나라 유아교육의 역사와 함께 뿌리내리고 성장한 명문학과로 동문들은 대전세종충청권을 비롯해 전국 각지에서 ‘배재유아교육인’이란 자부심을 갖고 유아교육 현장에서 솔선수범하고 있다. 유아교육과는 학생들이 건전한 인성을 바탕으로 유아교육에 대한 이론적 기초를 쌓을 뿐 아니라 현장에서의 실무 경험을 폭넓게 갖도록 교육함과 동시에 미래교육역량을 갖추 수 있도록 지원하고 있다. 특히 배재대학교 유아교육과는 2010년 유아교육센터인 하워드기념관을 건축하면서 진일보된 모습으로 발전해 가고 있다.

3. 향후 진로계획

유아교육과는 입학에서 졸업에 이르는 기간 동안 학생들이 전공맞춤형 진로를 스스로 개발할 수 있도록 다양한 진로개발 및 취업지원교육을 진행하고 있다. 유아교육을 전공하는 학생들의 진로는 다양하게 설계될 수 있다. 첫째, 공·사립유치원 교사로 유아교육현장 전문가로서 자신의 역량을 발휘할 수 있다. 둘째, 국공립어린이집을 비롯한 여러 유형의 어린이집에서 보육교사로 돌봄의 현장에서 진로를 개발할 수 있다. 셋째, 유아교육과 관련한 도서출판, 교재교구제작 등의 일반 기업에서 유아교육 전문가로서 활약할 수 있다. 넷째, 대학원 진학으로 유아교육보육 관련 연구직으로 진출하거나 대학교원으로 진로를 개발할 수 있다. 이 외에도 전공에 기반한 여러 직종들로 진로를 설계할 수 있다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	구 분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	ECE22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	
1	1	전선	ECE22102	기악	Musical instrument	1	0	2	
1	1	전선	ECE22103	영유아발달	Early Childhood Development	3	3	0	
1	1	전선	ECE22104	유아교육개론	Introduction to Early Childhood Education	3	3	0	
1	1	전선	ECE22105	유아멀티미디어 교육	Computer in Early Childhood Education	3	3	0	
1	2	전필	ECE22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	
1	2	전선	ECE22107	유아교육사상사	Philosophy in Early Childhood Education	3	3	0	
1	2	전선	ECE22108	유아기독교교육	Christianity Education for Early Childhood	3	3	0	
1	2	전선	ECE22109	정신건강론	Mental Health in Early Childhood Education	3	3	0	
1	2	전선	ECE22110	지속가능발전과 유아교육	ESD in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22201	놀이이론과실제	Theory & Practice of Play in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22202	아동과학지도	Science in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22203	아동상담	Child Counseling	3	3	0	
2	1	전선	ECE22204	아동음악	Music in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22216	디지털교육과 유아교육	Disital competency in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22205	유아교수매체	instructional Material in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22206	유아언어교육	Language Arts in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22207	유아창의성지도	Creativity Education for Young Children	3	3	0	
2	2	전선	ECE22208	아동생활지도	Guidance for Young Children	3	3	0	
2	2	전선	ECE22209	아동수학지도	Mathematics in Early Childhood Education	3	3	0	
2	2	전선	ECE22210	영유아프로그램 개발과평가	Development and Evaluation of Edncational Programs for Young children	3	3	0	
2	2	전선	ECE22211	영유아사회정서 지도	Social Studies for Young Children	3	3	0	

학 년	학 기	구 분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	ECE22212	유아교육과정	Curriculum for Early Childhood Education	3	3	0	
2	2	전선	ECE22213	유아교직논리및 논술	Logic&Academic Writing in Early Childhood Education	3	3	0	
2	2	전선	ECE22214	유아국악교육	Korean Traditional Music in Early Childhood Education	3	3	0	
3	1	전선	ECE22301	부모교육론	Parent Education	3	3	0	
3	1	전선	ECE22302	아동관찰및행동 연구	Behavior Observation of Young Children	3	3	0	
3	1	전선	ECE22303	아동문학교육	Children's Literature	3	3	0	
3	1	전선	ECE22304	영유아교수방법 론	Teaching Methods in Early Childhood Education	3	3	0	
3	1	전선	ECE22305	인지발달과교육	Cognitive Theory & Education	3	3	0	
3	2	전선	ECE22306	현장연구및참여1	Practicum 1	3	2	2	
3	2	전선	ECE22307	아동동작	Movement Education for Young Children	3	3	0	
3	2	전선	ECE22308	아동미술	Children's Art	3	3	0	
3	2	전선	ECE22309	유아교과교육론	Theories of Teaching in Early Childhood Education	3	3	0	
3	2	전선	ECE22310	유아교과교재연 구및지도법	Material Development & Teaching Methods in Early Childhood Education	3	3	0	
3	2	전선	ECE22311	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	ECE22312	보육교사론	Early Childhood Teacher Education	3	3	0	
4	1	전필	ECE22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	
4	1	전선	ECE22402	가족관계론	Family Relationships	3	3	0	
4	1	전선	ECE22403	보육실습	Field Practice in Child Care Centers	3	3	0	
4	1	전선	ECE22404	아동건강교육	Health Education in Early Childhood	3	3	0	
4	1	전선	ECE22405	아동복지	Child Welfare	3	3	0	
4	1	전선	ECE22413	다원화 사회와 유아교육	Early childhood education in a pluralistic society	3	3	0	
4	1	전선	ECE22406	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	ECE22407	아동안전관리	Child-Safety Management	3	3	0	
4	2	전필	ECE22408	졸업시험	Graduation Exam	0	0	0	
4	2	전선	ECE22409	유아교육기관운 영관리	Management of institute of Early Childhood Education	3	3	0	
4	2	전선	ECE22410	특수아동이해	Guidance for Exceptional Children	3	3	0	
4	2	전선	ECE22411	현장연구및참여2	Practicum2	3	2	2	
4	2	전선	ECE22412	창의적교수법과 평가	Creative Teaching Method and Evaluation	3	3	0	

5. 교과목소개

❑ 전공의이해(Understanding of Major, 1-1-0)

본 과목은 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계함을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 1학년 초기 학교 적응을 위한 대학생활의 실제 안내, 학과의 교육목표 및 교육과정 소개, 전공교과목 이수로드맵 설명 등의 세부내용을 다룬다

❑ 기악 (Musical instrument, 1-0-2)

영유아를 대상으로 한 교수학습 계획 및 운영에서 활용도가 높은 피아노 등의 여러 악기를 학습한다. 이를 위해 본 교과목에서는 피아노와 유아교육현장에서 활용도가 높은 악기에 대한 이론을 학습하고 악기연주 기법과 적용에 대한 실제 연습하는 내용으로 구성된다.

❑ 영유아발달(Early Childhood Development, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 발달에 대한 이론적 개념과 실재를 이해하고 그에 따른 영유아교사의 적절한 상호작용 및 교사로서의 교수와 실행계획, 수행능력의 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 신체건강, 사회정서, 인지, 언어 발달의 기초 이론과 세부내용을 다루게 된다.

❑ 유아교육개론(Introduction to Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 유아교육학에 대한 기본적인 이해와 미래 사회 변화를 이해하고 대응하는 유아교사로서 갖추어야 할 지식, 기술, 태도의 기초를 형성함을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 유아교육의 성격, 발달이론, 유아교육과정, 유아교육평가, 놀이, 부모교육, 유아교사, 유아특수교육, 초등교육과의 연계성 등의 세부내용을 다룬다.

❑ 유아멀티미디어교육(Computer in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 교과목은 예비유아교사들이 유아기 미래교육환경을 이해하고, AI의 비중이 날로 커지는 현대사회에서 유아들의 발달적 목표를 최대로 이룰 수 있도록 유아멀티미디어교육 내용과 방법을 다룬다. 이를 위해 AI와 놀이하기, 가상현실, 소프트웨어 등을 활용한 교수학습 전략을 학습하고 적용하는 내용을 포함한다.

❑ 유아교육사상사(Philosophy in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 각 시대마다 대표 될 수 있는 유아교육사상가 및 유아교육실천가들을 그들의 교육철학을 중심으로 재조명하여 오늘의 교육에 대한 지표를 구함으로써 바람직한 유아교사가 되기 위한 철학적 기초를 형성을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 한국의 유아교육사상, 서양의 유아교육사상(중세사회, 인문주의, 실학사상, 계몽주의, 신인문주의, 국가주의), 현대사회의 유아교육사상 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 유아기독교교육(Christianity Education for Early Childhood, 3-3-0)

본 교과목은 우리대학 설립 정신에 입각하여 유아기독교교육의 각 분야에 대한 이론과 실재를 연구하고 이해하며 유아의 발달적 특성에 적합한 기독교교육 활동을 계획하고 실행하는 능력을 함양할 수 있도록 진행된다.

◆ 정신건강론 (Mental Health in Early Childhood Education,, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 정신 건강에 영향을 미치는 제 요인 및 관련 기초 이론을 습득하여 영유아기 정신 장애 예방 및 대처에 대해 이해 하도록 하는데 목적이 있다. 이를 위해 본 교과목에서는 정신 건강에 관한 기초 이론, 정신 장애 유형 이해 및 지원 방안 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 지속가능발전교육과 유아교육 (ESD in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 교과목은 건강한 미래사회로 나아가기 위한 지속가능발전의 개념을 이해하고 유아교육현장에서 실천할 수 있는 교사에게 필요한 역량을 함양하는 것을 목표로 하며, 기후 및 환경변화, 인구구조변화, 인권감수성함양 등을 주요 내용으로 포함한다.

◆ 놀이이론과실제(Theory & Practice of Play in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 놀이에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 놀이이론, 놀이관련 요인, 놀이유형과 놀이에 있어 교사의 개입전략 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 아동과학지도 (Science in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 영유아들이 여러 가지 물체, 자연환경, 자연현상에 관심과 호기심을 가지고 탐구하는 태도를 기르도록 돕는다. 이를 위해 본 교과목에서는 생명, 물체와 물질, 자연 현상에 대해 관심을 가지고 탐구할 수 있도록 하기 위한 지원방안 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 아동상담 (Child Counseling, 3-3-0)

아동상담의 기본 원리와 주요이론을 학습하고 아동의 심리적, 정서적, 행동적 문제를 알고 이해한다. 상담의 실제 기법을 익혀서 예비유아교사로서 아동이 건강하고 행복하게 성장할 수 있도록 돕는 상담자로서의 역량을 함양한다.

◆ 아동음악 (Music in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 음악에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아 음악교수법, 영유아의 음악감상, 노래부르기, 악기다루기, 신체표현의 중요성, 영유아음악교육을 위한 환경 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 유아교수매체(instructional Material in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 유아교수매체에 대한 이론을 탐색하고, 실제 교육활동에서의 다양한 교수매체 활용방법을 계획하고 수행할 수 있는 역량을 함양하기 위해 진행한다. 이를 위해 본 교과

목에서는 교육과정에 대한 이해를 바탕으로 교수매체를 활용한 교육을 계획하고 여러 상황과 맥락 안에서 적절하게 활용할 수 있는 교수매체 활용 원리의 실천적 지식 형성 등의 내용을 다루게 된다.

◆ 유아언어교육 (Language Arts in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 영유아언어발달의 제 특성을 이해하고 이를 촉진시키는 교수방법을 탐색하는 것을 목표로 한다. 영유아의 구어 및 문어발달의 특성과 내용, 언어발달을 돕는 교수법을 알아보고, 이를 기초로 영유아의 언어 기술에 대한 효과적인 지도 방안을 학습하여 현장에 있어서의 적용가능성과 영유아 언어 교사로서의 자질과 기술을 배우고 익힌다.

◆ 유아창의성지도 (Creativity Education for Young Children , 3-3-0)

예비유아교사로서 창의성을 이해하고 유아를 위한 창의성지도를 위한 교육의 이론적 배경을 학습하고 이해한다. 유아의 발달적 특성에 적합한 유아창의성지도를 위한 교수법과 내용을 알고 이를 실천하는 역량을 기를 수 있도록 창의성 지도를 위한 실제 수업시연을 실행한다.

◆ 아동생활지도 (Guidance for Young Children, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 기본생활습관과 화목한 생활습관 형성에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아생활지도의 이해, 문제행동에 대한 시각, 행동수정, 자기조절을 위한 생활지도 전략, 영유아의 행동의 관찰과 평가를 위한 교사 지원방안 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 아동수학지도(Mathematics in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 수학에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 수학교육의 기초, 이론적 배경, 수와 연산, 공간과 도형, 측정, 규칙성, 자료수집 및 분석, 영유아 수학교육의 운영시 교사의 역할 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 영유아보육프로그램개발과평가(Development and Evaluation of Edncational Programs for Young children, 3-3-0)

본 과목은 영유아 교육 프로그램 개발과 평가에 필요한 이론과 기법을 익히고 유아교육 현장에서 실제 학습을 통해 효과적인 적용방법을 탐색하여 프로그램 개발 능력을 향상을 목표로 한다. 영유아를 위한 교육 프로그램을 개발하고 운영하는데 필요한 발달 이론, 교육 과정 계획, 운영 및 평가 원리, 교사의 역할, 환경 구성에 대해 학습한다. 또한 영유아에 적합한 교육환경을 개발하고 현장에 적용 평가하는 과정을 통해서 영유아교육프로그램에 대한 전반적인 이해를 도모한다.

◆ 디지털교육과 유아교육 (Disital competency in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 교과목은 예비유아교사들이 유아기 미래교육환경을 이해하고, AI의 비중이 날로 커지

는 현대사회에서 유아들의 발달적 목표를 최대한 이룰 수 있도록 유아멀티미디어교육 내용과 방법을 다룬다. 이를 위해 AI와 놀이하기, 가상현실, 소프트웨어 등을 활용한 교수 학습 전략을 학습하고 적용하는 내용을 포함한다.

◆ 영유아사회정서지도 (Social Studies for young children, 3-3-0)

본 과목은 영유아사회정서발달의 제 특성을 이해하고 이를 촉진시키는 교수방법을 탐색하는 것을 목표로 한다. 영유아의 사회성 및 정서발달의 특성과 내용, 사회정서지도 교수법을 알아보고, 이를 기초로 영유아의 사회적 기술과 건강한 정서 발달을 위한 효과적인 지도 방안을 학습하여 현장에 있어서의 적용가능성과 예비유아 교사로서의 자질과 기술을 배우고 익힌다.

◆ 유아교육과정 (Curriculum For Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 유아교육과정의 역사적, 심리적, 철학적 구성 배경을 이해하고, 유치원과 어린이집의 교육 및 보육과정 수립을 위한 전문적 지식, 기술, 태도를 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 유아교육과정의 철학적, 심리학적, 사회학적 구성의 기초, 유아교육과정의 수립, 실행, 평가 및 환류과정 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 유아교직논리및논술 (Logic&Academic Writing in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 교과는 크게 두 부분으로 나누어서 전자는 유아교사의 논리 및 논술 등의 사고력과 표현력 발달을 학습한다. 후자는 유아의 논리, 논술과 창의성에 대해 살펴본다. 유아교사는 전문성을 갖추어야 하는 직업군이며, 전문성의 핵심은 반성적사고이다. 반성적 사고를 함양하는 과정에서 논리적으로 창의적으로 사고하고 표현할 수 있도록 이 교과에서 학습한다. 또한 유아의 창의성과 논리 함양을 위한 여러 방안과 교사의 역할을 살펴본다.

◆ 유아국악교육(Korean Traditional Music in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 교과목은 국악의 기초이론을 이해하고 우리 음악의 정서와 주체성을 인식하여 이를 토대로 개정누리과정에 맞추어 놀이를 중심으로 유아의 발달적 특성에 적합하게 교육현장에 적용하여 유아국악교육의 계획, 실행, 평가하는 능력을 함양하기 위한 내용을 다룬다.

◆ 부모교육론 (Parent Education, 3-3-0)

본 과목은 부모교육의 역사와 현대부모의 특징에 대해 알아보고 현재 유아교육기관에 서 이루어지고 있는 부모교육과 지원에 대해 알아보는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 다양한 부모교육과 지원의 형태와 내용 등에 대해 효과적인 방안을 계획, 실천을 위한 교사 지원방안 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 아동관찰및행동연구 (Behavior Observation of Young Children, 3-3-0)

본 과목은 영유아 및 아동발달이해 및 지원 능력, 영유아 및 아동행동관찰 능력, 문제행동발견 및 지도 능력, 영유아 및 아동과의 의사소통능력 증진을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 유아 및 아동 문제 행동 지도의 기초, 영유아 및 아동문제행동의 올바른

른 기준, 영유아 및 아동문제행동의 판단 기준, 영유아 및 아동문제행동의 유형, 영유아 및 아동행동관찰 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 아동문학교육 (Children's Literature, 3-3-0)

본 과목은 다양한 아동문학을 감상하는 경험을 통하여 아동문학에 대한 이해를 높이는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 아동문학교육의 기초, 영유아 발달과 문학, 영유아 문학의 역사 및 문학교육의 나아갈 방향, 영유아문학의 장르와 그림책, 전래동요와 동시, 전래동화, 환상동화, 사실동화, 정보그림책, 영유아문학과 교육과정 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 영유아교수방법론 (Teaching Methods in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 교수-학습방법에 대한 이론을 탐색하고, 실제 교육활동에서의 다양한 교수-학습법을 계획하고 수행할 수 있는 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 교육과정에 대한 이해를 바탕으로 교육을 계획하고 여러 상황과 맥락 안에서 적절하게 활용할 수 있는 교수-학습 원리의 실천적 지식 형성 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 인지발달과교육 (Cognitive Theory & Education, 3-3-0)

본 과목은 교수-학습방법에 대한 이론을 탐색하고, 실제 교육활동에서의 다양한 교수-학습법을 계획하고 수행할 수 있는 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 교육과정에 대한 이해를 바탕으로 교육을 계획하고 여러 상황과 맥락 안에서 적절하게 활용할 수 있는 교수-학습 원리의 실천적 지식 형성 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 현장연구및참여1 (Practicum 1, 3-3-0)

본 과목은 영유아교육기관에 직접 참여하여 영유아의 행동, 환경, 교사와의 상호작용, 하루일과 등을 관찰하여 현장에서 이루어지는 교육 실재를 이해하는 능력을 신장하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 발달 특성, 놀이특성, 교사의 역할 등을 경험하여 이론과 실재를 접목하는데 필요한 세부내용을 다룬다.

◆ 아동동작 (Movement Education for Young Children, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 동작에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 신체표현, 영유아의 동작, 음악과 다양한 소리에 따른 비언어적인 표현의 중요성, 영유아동작교육을 위한 환경 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 아동미술 (Children's Art, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 미술에 관한 제 이론 및 실재를 이해하여 교사로서 미술교육 교수학습 역량을 갖추도록 하는데 그 목적이 있다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아 미술교육 이론, 미술 교수 학습 방법, 미술 감상과 평가 및 미술교육을 위한 환경 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 유아교과교육론 (Theories of Teaching in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 교과의 개념과 특성에 대한 이론고찰을 통하여 통합적인 교수학습 방법을 이해하고 그에 따른 적절한 교수와 실행을 수행할 수 있는 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 교과 이해, 통합교육, 생활경험과 교과경험의 관계성, 다양한 활동 수행능력 발달을 위한 세부적인 내용을 다룬다.

◆ 유아교과교재연구및지도법 (Material Development & Teaching Methods in Early Childhood Education, 3-0-0)

본 과목은 연령별로 적합한 교구를 제작하는 능력을 기르고 연령별로 제작한 교구를 활용하는 모의수업 운영 능력 함양에 필요한 지식, 기술, 태도를 함양한다. 이를 위해 본 교과목에서는 교구제작에서 유의할 점, 교구 계획하기, 교구 제작하기, 교구 평가하기 및 교구 소개하기 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

캡스톤디자인은 1~2학년 동안 배운 전공교과목에 대한 지식을 바탕으로 현장에서 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획하고 종합적인 문제해결을 함으로써 창의성과 실무능력을 배양하고 효율적인 팀워크 운영과 협동심 및 리더십을 함양하도록 지원하는 교과목임.

◆ 보육교사론 (Early Childhood Teacher Educationr, 3-3-0)

본 과목은 예비 영유아교사로서 요구되는 능력을 함양하기 위하여 교사로서의 전문적 지식과 자질을 함양하여 유능하고 성숙한 영유아교사로 준비되는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아 교사직의 특성과 교사로서의 윤리와 역량, 자질, 성장에 관한 세부 내용을 다루게 된다.

◆ 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

본 과목은 예비 영유아교사로서 준비될 4학년 학생들의 졸업 후 진로에 대한 교수와 학생간의 만남과 심층 상담을 통해 교사로서의 자신감과 역량을 높여 자질 있는 교사로 준비되도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아 교사직의 기쁨과 보람, 어려움과 성취 등에 관한 정서적 지원과 함께 영유아교육기관 취업과 관련된 실제적인 정보와 지식과 관련된 세부 내용을 다루게 된다.

◆ 가족관계론 (Family Relationships 3-3-0)

본 과목은 가족관계에 관한 제 이론을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 가족의 이해, 한국가족의 특성, 성과역할, 이성교제와 배우자 선택, 결혼과정, 부부관계, 부모-자녀관계, 형제관계, 맞벌이 가족의 특성과 가족관계 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 보육실습 (Field Practice in Child Care Centers, 3-3-0)

본 과목은 보육교사로서 역할을 경험하는 교육 실습의 실재를 다룬다. 이를 위해 본 교과목에서는 보육실습의 개념과 목적, 보육 실습의 내용, 보육 실습과정 및 내용 등 세부 내용을 다루게 된다.

◆ 아동건강교육 (Health Education in Early Childhood, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 건강 교육에 관한 제 이론 및 실재를 이해하여 교사로서 건강한 생활을 위해 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 건강교육의 기초, 이론적 배경, 기본생활 습관, 영양, 안전 교육의 운영 시 교사의 역할 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 아동복지 (Child Welfare, 3-3-0)

본 과목은 예비 영유아교사로서 아동의 복지와 권리를 인식하고 복지 서비스에 대해 알아보며 교육현장에서 아동의 인권을 존중하는 교육활동을 실행하는 영유아교사로 준비되는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 아동의 복지와 인권, 현대사회에서 아동의 권리를 침해하는 사례 등을 다루며 아동의 행복을 위해 복지 서비스가 어떻게 실현되는지에 대한 세부 내용을 다루게 된다.

◆ 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

캡스톤디자인2는 1~3학년 동안 배운 전공교과목에 대한 지식을 바탕으로 현장에서 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획하고 종합적인 문제해결을 함으로써 창의성과 실무능력을 배양하고 효율적인 팀웍 운영과 협동심 및 리더십을 함양하도록 지원하는 교과목임.

◆ 아동안전관리 (Child-Safety Management, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 전인적 성장의 기초가 되는 안전관리를 위해 기관에서의 안전관리 및 안전교육 상황에 따른 예방 및 대처 방안을 알고 실행하는 내용을 다룬다. 이를 위해 아동안전관리의 제 이론 및 실재를 이해하도록 아동안전관리의 기초, 이론적 배경, 기본생활 습관, 안전교육의 운영 시 교사의 역할 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 졸업시험 (Graduation Exam, 0-0-0)

유아교육과 4개년간의 기본이수교과목 이수를 비롯하여 교사에게 필요한 지식, 기술, 태도를 성취했는가를 확인하는 것을 목표로 함. 유치원교사자격증 7개 기본이수교과목에서 2개교과목을 선정하여 졸업시험을 시행함

◆ 유아교육기관운영관리 (Management of institute of Early Childhood Education , 3-3-0)

본 교과목은 유아교육기관 교직원 혹은 원장 등의 관리자로서 기관을 운영하고 유아들과 학부모 관리, 프로그램을 운영하는 방법을 비롯하여 학부모와의 상담, 지역사회와의 연계 등의 역할 수행과 관련하여 유아교육기관의 운영 실재를 학습하는 내용을 다룬다.

◆ 특수아동이해 (Guidance for Exceptional Children, 3-3-0)

본 과목은 특수교육과 특수교육 대상자에 대한 기본적인 개념을 이해하고 특수교육의 전반적인 내용을 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 특수교육과 통합교육, 개별과 교육, 시각장애, 청각장애, 지체장애, 건강장애, 의사소통장애, 학습장애, 자폐성 장애, 정서 행동장애, 장애가족지원 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 현장연구및참여2 (Practicum2, 3-3-0)

본 과목은 영유아교육기관에 직접 참여하여 영유아의 행동, 환경, 교사와의 상호작용, 하루일과 등을 관찰하여 현장에서 이루어지는 교육 실재를 이해하는 능력을 신장하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 발달 특성, 놀이특성, 교사의 역할 등을 경험하여 이론과 실재를 접목하는데 필요한 세부내용을 다룬다.

◆ 창의적교수법과평가 (Creative Teaching Method and Evaluation, 3-3-0)

미래사회의 급변하는 정보기술, 다양한 교육패러다임을 이해하고 미래지향적인 예비교사에게 필요한 다양한 역량을 함양하는 것을 목적으로 한다. 영유아교수법을 기반으로 창의적 교수법, 교수전략구상하기, 실제 구상한 수업시연 등의 다양한 교수전략을 개발하고 실행하는 것을 세부내용으로 다룬다.

◆ 다원화 사회와 유아교육 (Early childhood education in a pluralistic society, 3-3-0)

본 과목은 다원화 사회의 개념을 이해하고 유아교육현장에서 실천하는 역량을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 다원화사회의 개념 및 특성, 교육현장에서의 다원화사회의 접목 등의 세부내용을 다룬다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	유아교사직 인성 및 전문 성 발달	학습자에 대한 이해	교육과정운영	유아교육기관 운영
1-1	전공의이해 유아교육개론	영유아발달	기악 유아멀티미디어교육	
1-2	전공과진로 정신건강론 유아기독교교육		유아교육사상사 지속가능발전과 유아 교육	
2-1		아동상담 유아창의성지도 디지털교육과 유아교육	놀이이론과실제 아동과학지도 아동음악 유아언어교육 유아교수매체	아동상담
2-2		영유아사회정서지도	아동수학지도 영유아보육프로그램 개발과평가 유아교육과정 유아국악교육	아동생활지도
3-1		아동관찰및행동연구 인지발달과교육	아동문학교육 영유아교수방법론	부모교육론
3-2	보육교사론		현장연구및참여1 아동미술 유아교과교육론 유아교과교재연구 및 지도법 아동독작	캡스톤디자인1
4-1	진로지도 아동복지		보육실습 아동건강교육 다문화 사회와 유아교육	캡스톤디자인2
4-2	졸업시험 창의적교수법과평가	특수아동이해	현장연구및참여2	가족관계론 유아교육기관 운영관리

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	정보문해	미래와기술	대학인을 위한 엑셀	유아교육기관운영
			4차산업혁명기술의 이해	교육과정운영
중점교육	나섬소양	기독교인성	기독교정신과 아펜젤러	유아교사직인성 및 전문성발달
			채플1	
			채플2	
			채플3	
	균형학문	인문과예술	채플4	유아교사직인성 및 전문성발달
			대학생활과자아탐색	
			행복심리학	
			포스트휴먼시대의감성인문학	
일반교육	심화응용	자유선택	디지털사회의문화의이해	교육과정운영
			예비부모교육	학습자에 대한 이해
			팟캐스트방송	유아교사직인성 및 전문성 발달
			문화예술교육개론	교육과정운영
			AI와미래	유아교사직인성 및 전문성 발달
일반교육	심화응용	자유선택	리더십	유아교육기관운영
			인성과예티켓	유아교사직인성 및 전문성발달
			숲힐링캠프	
			소통을 위한 정서 수업	

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	신입생진로개발교육	1	전체
학습역량강화 인성강화	자기주도학습전략 디딤돌프로그램	1~3	전체
	유아교육기관 현장탐방		
	유아교사 인성강화교육		
	미래교원역량 강화 교육		임용고시대비
	유아교육전공 맞춤형 멘토링		
경연대회/전시/공연	채움제: 비교과경진대회	1~4	전체
진로/취업/창업	취업동아리	4	유치원취업
	공립유치원 교원임용멘토링		임용고시대비
	취업진로교육		유치원취업 어린이집취업

제4편
교 육 과 정

[경영대학]

1. 교육목표

1. 경영현장의 여러 문제 및 비즈니스 이슈를 종합적으로 파악하여 환경에 올바르게 대응할 수 있는 의사결정 능력 배양
2. 효율적인 경영관리의 다양한 기법을 학습하고 이를 발전시키기 위해 연구
3. 경영환경의 글로벌화의 경향을 이해하고 이를 활용할 수 있는 분석적 능력 배양

2. 학과소개 및 안내

경영학과(Department of Business Administration)는 생산, 마케팅, 인사조직, 재무, 회계, 국제경영, 경영정보 등 최선의 경영 지식을 체계적으로 습득하게 함으로써 경영학적인 사고와 경영현장에서의 실무능력을 배양시키고 있다.

본 학과에서는 1980년에 첫 신입생을 받은 이래 많은 인재를 배출하였으며, 이들은 금융기관, 일반기업, 공무원, 교수, 연구소 등 다양한 분야에서 활발한 활동을 하고 있다.

3. 향후 진로계획

금융기관을 포함하여 일반 기업체로 가장 많이 진출하고 있으며, 자격고시를 통해 공인회계사, 세무사, 감정평가사 등을 취득하여 전문분야로 진출할 수 있다.

대학원에 진학하면 산업경영연구소, 기업경영연구소, 해외마케팅연구소 등의 연구원이나 대학교수 등 전문직으로 진출할 수 있다. 또한, 자기자본 또는 자본가와 결합하여 기업체를 설립 경영하기도 하며, 교직을 이수하는 경우 중등학교사를 할 수 있다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	MGM22102	전공의 이해	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	1	전필	MGM22101	경영학원론	Theory of Business Administration	3	3	0	
1	1	전필	MGM22103	회계원리1	Principles of Accounting 1	3	3	0	
1	1	전선	MGM22104	경영정보통신론	Introduction to Data Communication	3	3	0	
1	2	전필	MGM22106	전공과 진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전필	MGM22107	비즈니스통계	Business Statistics	3	3	0	
1	2	전선	MGM22110	회계원리2	Principles of Accounting 2	3	3	0	
2	1	전필	MGM22201	마케팅관리론	Principles of Marketing Management	3	3	0	
2	1	전필	MGM22202	생산운영관리	Production & Operations Management	3	3	0	
2	1	전필	MGM22203	재무관리	Financial Management	3	3	0	
2	2	전필	MGM22206	조직행동론	Organizational Behavior	3	3	0	
2	2	전선	MGM22207	경영분석	Business Analysis	3	3	0	
2	2	전선	MGM22208	마케팅전략	Marketing Strategy	3	3	0	
2	2	전선	MGM22209	빅데이터경영론	Big Data Management	3	3	0	
2	2	전선	MGM22210	서비스마케팅	Service Marketing	3	3	0	
2	2	전선	MGM22211	원가회계	Cost Accounting	3	3	0	
2	2	전선	MGM22212	경영빅데이터분석	Business Big Data analysis	3	3	0	
3	1	전선	MGM22303	마케팅조사론	Marketing Research Methods	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	MGM22304	상업교과교육론	Curriculum Management	3	3	0	
3	1	전선	MGM22305	인적자원관리	Human Resource Management	3	3	0	
3	1	전선	MGM22306	중급회계	Intermediate Accounting	3	3	0	
3	1	전선	MGM22307	투자론	investment	3	3	0	
3	1	전선	MGM22301	경영정보시스템	Management Information Systems	3	3	0	
3	2	전선	MGM22308	e-비즈니스	E-Biz & Business Management	3	3	0	
3	2	전선	MGM22309	기업재무세미나	Seminar on Corporate Finance	3	3	0	
3	2	전선	MGM22312	소득세법	Individual Income Tax Law	3	3	0	
3	2	전선	MGM22313	소비자행동론	Consumers Behavior	3	3	0	
3	2	전선	MGM22316	품질경영론	Quality Management	3	3	0	
3	2	전선	MGM22310	상업교과교재연구 및지도법	Study of Teaching Materials & Guidance	3	3	0	
4	1	전필	MGM22416	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	P/F
4	1	전필	MGM22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	MGM22402	계량경영학	Introduction to Operations Research	3	3	0	
4	1	전선	MGM22404	광고론	Advertising Management	3	3	0	
4	1	전선	MGM22405	금융시장론	Theory of Financial Markets	3	3	0	
4	1	전선	MGM22407	법인세법	Corporate income Tax Law	3	3	0	
4	1	전선	MGM22408	상업교직논리및 논술	Study of Teaching Logic & State	3	3	0	
4	1	전선	MGM22409	인간관계론	Human Relation	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	MGM22412	마케팅계획및전략	Marketing Plan & Strategy	3	3	0	
4	1	전선	MGM22413	마케팅조사및고객관리	Marketing Research & Customer Management	3	3	0	
4	1	전선	MGM22414	유통채널및영업전략	Retailing channel & Sales Strategy	3	2	2	
4	1	전선	MGM22415	신상품전략	New Product Management	3	3	0	
4	2	전필	MGM22416	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	P/F
4	2	전필	MGM22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	2	전선	MGM22417	경영전략론	Business Strategy	3	3	0	
4	2	전선	MGM22418	경영정보세미나	MIS Seminar	3	3	0	
4	2	전선	MGM22421	상업교과교수법	Teaching Method of Commerce Subject	3	3	0	
4	2	전선	MGM22422	유통경로론	Distribution Channel Management	3	3	0	
4	2	전선	MGM22423	회계세무세미나	Seminar on Accounting & Tax	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ MGM22102 전공의 이해 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

신입생들을 대상으로 전공과 대학생활에 대한 이해를 돕고 자신의 적성에 맞는 진로를 모색하여 그에 알맞은 학습계획을 세우도록 지도한다.

◆ MGM22101 경영학원론 (Theory of Business Administration, 3-3-0)

기업의 구조와 기능, 경영 환경과의 상호작용에 관련된 다양한 이론적 배경과 관련 개념을 습득하는 것을 목표로 하며, 이와 관련하여 기업과 경영자의 의의를 파악하고 경영학의 이론적 발전과정을 학습한다.

◆ MGM22103 회계원리1 (Principles of Accounting 1, 3-3-0)

재무회계의 기본 개념과 기업에서 발생한 거래가 회계 처리되어 재무제표로 작성되는 회계 순환과정을 살펴보고, 재무제표의 구성항목인 자산, 부채, 자본, 손익 등의 세부 자원봉사활동의 개념과 특성, 사회복지와 자원봉사활동의 관계, 자원봉사활동의 역사, 자원봉사의 영역과 주요 쟁점 등을 다루면서 자원봉사에 대한 이해와 관리 역량을 갖추도록 하는데 있다.

◆ MGM22104 경영정보통신론 (Introduction to Data Communication, 3-3-0)

IT 기반 경영 기법의 근간이 되는 정보 통신 기본 개념의 이해와 다양한 사례를 통해 학습자로 하여금 IT 경영자로서 자질 소양을 목표로 한다.

◆ MGM22106 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

전공분야 학습과 향후 진로와의 연계관계를 파악하고, 본인의 적성과 관련된 진로 설정 및 세부 전공에 대한 미래의 학습방향에 대한 구체적인 방안을 세우도록 지도한다.

◆ MGM22107 비즈니스통계 (Business Statistics, 3-3-0)

데이터의 분석에 필요한 확률 및 통계의 기초적 방법을 다루며, 이산형 및 연속형 확률 변수와 그 분포함수의 특성을 이해한다. 또한 모수의 추정, 각종 통계량의 분포, 가설의 검정 및 단순 회귀분석을 다룬다.

◆ MGM22110 회계원리2 (Principles of Accounting 2, 3-3-0)

회계원리1에 연속되는 교과목으로 회계원리1에서 다루지 않았던 회계학의 나머지 부분을 학습한다. 구체적으로 재고자산, 부채와 자본 관련 계정과목, 그리고 재무제표의 작성 과정과 해석에 대해 다루도록 한다.

◆ MGM22201 마케팅관리론 (Principles of Marketing Management, 3-3-0)

기업 경영과 마케팅의 개념과 필요성, 마케팅 환경에 영향을 미치는 환경요인에 대한 이해를 통하여 향후 기업 실무에서 마케팅 전략 활용 능력을 배양한다.

◆ MGM22202 생산운영관리 (Production & Operations Management, 3-3-0)

생산 경영이 생산자 중심에서 소비자 중심으로 변화해 가고 있는 현재 경쟁 사회에서 생산 관리에 대한 확실한 개념을 이해하고 전략적 기술을 연구하여 생산 시스템의 활동을 계획, 조직, 설계, 운영 및 통제하는 일련의 의사결정과정을 학습한다.

◆ MGM22203 재무관리 (Financial Management, 3-3-0)

기업의 자본조달과 운용에 대한 의사결정을 합리적으로 내리기 위한 이론과 기법을 다룬다.

◆ MGM22206 조직행동론 (Organizational Behavior, 3-3-0)

조직 내 구성원의 개별 행위를 개인 수준, 집단 수준, 조직 전체의 수준으로 구분하여 각 해당 영역의 요소를 구체적으로 이해하고 성과와의 연계 가능성을 찾아보는 것을 목적으로 한다.

◆ MGM22207 경영분석 (Business Analysis, 3-3-0)

기업의 회계자료와 비회계자료를 토대로 기업의 경영 실태와 전망에 대하여 보다 정확하게 파악할 수 있도록 경영분석의 이론과 기법을 체계적으로 다룬다.

◆ MGM22208 마케팅전략 (Marketing Strategy, 3-3-0)

마케팅의 이해를 토대로 기업 실무에 적용 가능한 마케팅 전략 수립 및 응용능력을 배양한다.

◆ MGM22209 빅데이터경영론 (Big Data Management, 3-3-0)

자본주의 사회의 주요한 성장 동력이었던 토지, 노동, 자본이 경제 발전에 있어 한계에 직면하고 지식이 생산력 증대와 경제성장에 핵심적인 역할을 하는 지식 사회로 진입하고 있다. 기업 경영에 있어서도 지식 사회의 구현은 빅데이터를 활용한 경영의 형태로 나타나기 시작하였으며 향후 이러한 빅데이터가 지식 사회의 핵심 동인의 역할을 수행할 것으로 예상된다. 본 과목에서는 빅데이터의 이론과 기업 적용 사례를 살펴보고 실습을 통한 빅데이터 활용을 학습한다.

◆ MGM22210 서비스마케팅 (Service Marketing, 3-3-0)

제품 마케팅과 달리 서비스 마케팅에서의 소비자의 경험과 체험의 중요도와 기존 제품 마케팅과의 차이점을 학습하고, 차이점을 통한 마케팅 전략은 무엇인지를 살펴보고자 한다.

◆ MGM22211 원가회계 (Cost Accounting, 3-3-0)

경영자들이 기업 등의 조직운영에 있어서 효율적인 경영 통제와 합리적인 경영 의사결정을 위하여 원가관리회계 시스템을 어떻게 설계하여야 하고, 이를 통하여 원가관리회계정보를 어떻게 생산하며, 또한 이를 어떻게 활용할 것인지에 관한 이론과 실재를 학습한다.

◆ MGM22212 경영빅데이터분석 (Business Big Data analysis, 3-3-0)

빅데이터의 이론적 개념을 이해하고 기업 경영을 위한 빅데이터 분석과 운영 사례를 중심으로 학습한다.

◆ MGM22303 마케팅조사론 (Marketing Research Methods, 3-3-0)

변화하는 시장 환경에 의해 기업은 고객이 원하는 것에 맞춰 창조적이고 통합적인 마케팅을 해야 함을 이해하고, 이를 위해 고객의 기존 욕구를 파악하거나 새로운 욕구를 생성시키기 위해서 마케팅조사의 이론과 실무에 대해 학습해야 함을 이해한다.

◆ MGM22304 상업교과교육론 (Curriculum Management, 3-3-0)

상업 교과 교육과정의 이론 및 실제에 대한 기초를 이해한다.

◆ MGM22305 인적자원관리 (Human Resource Management, 3-3-0)

인적자원관리의 기초부터 인적자원개발 관리, 인적자원의 보상과 복지, 전략적 인적자원 관리까지 학부에서 필수적으로 필요한 이론과 사례 중심의 학습을 다룬다.

◆ MGM22306 중급회계 (Intermediate Accounting, 3-3-0)

기업이 한국채택국제회계기준에 따라 회계 거래와 사건을 기록하고 회계연도 말에 재무제표를 작성하는 일련의 과정을 다룬다.

◆ MGM22307 투자론 (investment, 3-3-0)

투자론의 기본 이론을 학습하고 구체적인 투자 상품의 종류와 각각의 가치 평가에 대해 다루며 이러한 과정을 통해 다양한 투자환경과 의사결정 과정을 이해한다.

◆ MGM22301 경영정보시스템 (Management Information Systems, 3-3-0)

경영정보시스템의 이해를 위해 최소한으로 요구되는 정보시스템 기술에 대해 소개하고, 정보시스템들이 기업 경영에 어떻게 활용되는지를 살펴본다.

◆ MGM22308 e-비즈니스 (E-Biz & Business Management, 3-3-0)

e-비즈니스는 인터넷을 포함하는 컴퓨터 통신망과 정보기술을 통해 제품, 서비스, 정보를 사고팔고 교환하며 기업 내부의 경영활동을 수행하는 비즈니스 방식이다. 본 강의에서는 e-비즈니스의 개념과 구성요소 등에 대해 이해하고, e-비즈니스가 제공하는 다양한 기회들에 대해 살펴보고자 한다.

◆ MGM22309 기업재무세미나 (Seminar on Corporate Finance, 3-3-0)

기업 재무의 주요 내용인 투자 결정, 자본조달 결정, 배당정책, 운전자본정책, M&A 등에 관한 주요 이론과 정책을 체계적으로 습득하여 기업의 재무관리자로서의 지식과 능력을 제고시키는데 목적이 있다.

◆ MGM22312 소득세법 (Individual Income Tax Law, 3-3-0)

조세의 개요와 조세법체계의 기본구조를 살펴보고, 소득세법의 과세체계 및 세액계산의 기본구조를 학습한다.

◆ MGM22313 소비자행동론 (Consumers Behavior, 3-3-0)

마케팅의 기본이 되는 소비자행동 및 소비자의 구매행동에 영향을 미치는 제반 환경요인에 대한 이해, 소비자의 정보처리 과정과 의사결정모델에 대한 이해, 소비자 행동 분석을 통한 기업/조직차원의 마케팅전략 수립 및 응용능력 배양시키는데 목적이 있다.

◆ MGM22316 품질경영론 (Quality Management, 3-3-0)

품질경영은 생산, 마케팅, 재무, 회계, 인사 등 기업의 모든 기능을 포괄하는 품질에 대한 내용을 다룬다.

품질경영에 대한 제분야의 기본 지식을 바탕으로 기업에서, 또는 인생에서의 경쟁우위를 획득하고 유지하는 품질 및 혁신전략 수립과 수행에 관한 능력을 배양시키는데 목적이 있다.

◆ MGM22310 상업교과교재연구및지도법 (Study of Teaching Materials & Guidance, 3-3-0)

상업정보 교과와 교육 환경과 학습 활동에서의 교재. 교구의 중요성과 개념을 알고 교재, 교구의 제 유형과 선정, 제작, 활용방법과 효과적인 지도법을 안다.

◆ MGM22416 졸업논문 (Graduation Thesis, 0-0-0)

경영학 전공자가 졸업을 준비하는 최종과정으로써, 졸업논문과 이에 준하는 창작물을 준비하기 위해서 논문작성법, 도서관 자료검색법 등에 대해 학습하고, 졸업논문 및 이에 준하는 창작물을 완성하여 제출한다.

◆ MGM22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

4학년 학생들을 대상으로 전공과목의 학습과 졸업 후 전공지식을 활용한 진로탐색에 도움을 제공한다.

◆ MGM22402 계량경영학 (Introduction to Operations Research, 3-3-0)

경영 관련 의사결정 문제의 계량분석을 통한 최적화 연습과 데이터에 기반한 합리적 의사결정 방법 활용을 훈련한다. 또한, 일부 주제에 대해 플립 러닝으로 수업하여 동영상 시청 후 실습을 진행한다.

◆ MGM22404 광고론 (Advertising Management, 3-3-0)

기업 경영과 마케팅전략, 촉진(광고, 홍보, 판매촉진, 인적판매) 전략에 대해 종합적으로 이해하고, 나아가 광고 및 촉진Mix 세부 전략들에 대한 이해를 통한 기업경영 실무에서의 전략적 활용능력을 배양한다.

◆ MGM22405 금융시장론 (Theory of Financial Markets, 3-3-0)

금융시장과 관련된 전반적인 구조와 주요 금융시장, 구체적으로 단기금융 시장과 장기자

본 시장인 증권시장(주식시장, 채권시장)에 대한 이해를 중점적으로 다룬다.

◆ MGM22407 법인세법 (Corporate income Tax Law, 3-3-0)

법인세에 관한 기초적인 이론을 이해하고 이를 통해 기업 경영활동에 있어 가장 중요한 문제인 세금의 처리와 실무능력을 갖추는 것을 목표로 한다. 법인의 세금계산에 대한 이해와 더불어 관련 자격증 취득을 위한 기초지식을 갖추도록 한다.

◆ MGM22408 상업교직논리및논술 (Study of Teaching Logic & State, 3-3-0)

경영 및 무역물류 전공 학습자들이 비즈니스 협상 관련 내용들에 대해 교수 학습 과정을 체계적으로 작성하여 발표하고 토론함으로써 교육자로 작성 능력을 함양하고 교수 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.

◆ MGM22409 인간관계론 (Human Relation, 3-3-0)

인간관계란 ‘사람들 사이의 상호작용’을 뜻하며, 이는 본인이 수행해야 할 일보다 대인관계의 일이 더 먼저 시작됨을 의미한다. 인간관계론을 배우는 최종적인 목표는 조직 목적을 달성하면서 개인의 욕구를 만족시키는 상황을 유도해가는 데 있다.

◆ MGM22412 마케팅계획및전략 (Marketing Plan & Strategy, 3-3-0)

기업의 경영여건 및 마케팅 환경 분석을 토대로 마케팅계획 수립을 위한 기초를 이해하고, 이를 활용한 마케팅계획 수립과 마케팅 전략 수립 과정을 체계적으로 학습한다. 이러한 학습과정을 통하여 기업 실무에 활용할 수 있는 마케팅 환경분석, 마케팅 계획 수립, 마케팅 전략 수립 및 응용 능력을 배양한다.

◆ MGM22413 마케팅조사및고객관리 (Marketing Research & Customer Management, 3-3-0)

기업의 고객 관리 절차 전반에 대한 이론을 학습하고 고객 관리 기법을 학습한다. 고객 데이터 관리를 위해서는 마케팅조사와 관련된 기초 지식을 필요하므로 고객 관리에 대한 학습 전에 우선 마케팅조사의 주요 내용을 학습한다. 특히, 학생들이 매칭된 기업의 사례를 가지고 학습한 이론과 기법을 직접 실습하며, 그 결과물을 발표하고 토론하여 학습의 성과를 제고할 수 있도록 한다.

◆ MGM22414 유통채널및영업전략 (Retailing channel & Sales Strategy, 3-2-2)

기업의 유통채널 관리와 영업전략을 연계하여 학습함으로써 기업으로부터 최종소비자에게 가치가 전달되는 과정을 종합적으로 이해하고, 종합적인 전략 수립의 역량을 함양하는 것을 목적으로 한다.

◆ MGM22415 신상품전략 (New Product Management, 3-3-0)

변화하는 시장 환경과 소비자의 잠재된 니즈를 찾아내 제품을 개발하고 이윤을 창출하는 것은 기업의 존속에 매우 중요한 과제이다. 본 과목에서는 소비자의 필요와 욕구를 반영하여 신상품 개발 필요성에 따라 신규 아이템을 발굴하고, 사업 타당성을 분석하여 신상품 전략을 수립하는 과정을 학습한다.

◆ MGM22418 경영정보세미나 (MIS Seminar, 3-3-0)

경영정보시스템과 e-비즈니스에 대한 이해를 높이기 위해서는 빠른 속도로 발전하는 다양한 정보기술에 대한 이해가 필요하고 또한 선진 기업이 정보기술을 어떻게 활용하여 목표를 달성하고 있는지에 대해 살펴볼 필요가 있다. 따라서 다양한 정보기술과 기업의 정보기술 활용 사례를 살펴본다.

◆ MGM22421 상업교과교수법 (Teaching Method of Commerce Subject, 3-3-0)

상업 교사로서 상업 교과 관련 내용을 학생들에게 전달할 경우에 활용할 수 있는 다양한 교수법에 이해와 활용능력을 함양하는 과목이다.

◆ MGM22422 유통경로론 (Distribution Channel Management, 3-3-0)

현대 경영에서는 제조에 비하여 유통이 큰 영향력을 갖고 있으며, 인터넷과 스마트폰 등의 발전으로 인하여 최근 몇 년간 유통환경은 큰 변화를 보이고 있다. 이러한 유통환경의 변화에 유통기업들의 유통전략을 이해하는데 목표를 둔다.

◆ MGM22423 회계세무세미나 (Seminar on Accounting & Tax, 3-3-0)

본 수업은 회계에 대한 기본적인 이해만 있으면 수강이 가능한 과목이며, 회계이론에 대한 이해를 바탕으로 실제 경영사례를 이해하고 분석하는 것이 본 수업의 목적입니다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	디지털 비즈니스	마케팅 고객관리	운영 및 관리	인사 및 조직 관리	재무 회계 분석
1-1	경영정보통신론			경영학원론 외국인을 위한 경영학기초	회계원리1
1-2	비즈니스통계			경영환경론	벤처기업과 경영 회계원리2
2-1		마케팅관리론 기업영어	생산운영관리		재무관리
2-2	빅데이터경영론 경영빅데이터분석	서비스마케팅 마케팅전략		조직구조론 조직행동론	경영분석 원가회계
3-1	경영정보시스템	마케팅조사론		인적자원관리론	투자론 국제금융론 중급회계
3-2	e-비즈니스	소비자행동론	품질경영론	조직개발론	기업재무세미나 선물 옵션 소득세법
4-1		광고론	계량경영학 공급사슬관리	인간관계론 인사정책론	금융시장론 금융자산관리 법인세법
4-2	경영정보세미나	유통경로론	경영전략론	노사관계론	관리회계 회계세무세미나

*전공의이해, 전공과진로, 진로지도, 졸업논문, 교직 교과목은 표시하지 않았음.

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	정보문해	미래와 기술	4차 산업혁명기술의 이해	디지털 비즈니스 역량
			문제해결을 위한 창의코딩	디지털 비즈니스 역량
			스크래치로 배우는 인공지능	디지털 비즈니스 역량
중점교육	미래소양	비전설계	문제해결능력과 리더십	인사 및 조직 관리 역량
			아이디어와 시장	마케팅 고객 관리 역량
			창업과 경영이해	인사 및 조직 관리 역량
			비즈니스커뮤니케이션	인사 및 조직 관리 역량
	균형학문	사회와 문화	실용금융	재무 회계 분석 역량
		자연과과학	컴퓨터와 사이버범죄	디지털 비즈니스 역량
			데이터 리터러시	디지털 비즈니스 역량
일반교육	심화응용	자유선택	리더십	인사 및 조직 관리 역량
			벤처경영실전전략	인사 및 조직 관리 역량
			소비자행동의 이해	마케팅 고객 관리 역량
			유통마케팅 입문	마케팅 고객 관리 역량
			회계의 기초	재무 회계 분석 역량
			히든챔피언성공CEO특강	인사 및 조직 관리 역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량강화	프레젠테이션 스킬 업	전학년	학습역량의 강화를 원하는 학생
	자기주도 학습전략		
	학습노트 공모전		
	학습법 특강		
진로/취업/창업	진로검사 및 진로 관련 워크숍	전학년	진로 탐색, 창업에 관심 있는 학생
	P-YES 창업동아리		
	예비창업자를 위한 창업전문교육		

1. 교육목표

IT 융합산업에 필요한 e-비즈니스 경영지식을 함양하고, 정보화 사회에서 요구하는 경영-기술 융합 인력 양성을 목표로 하고 있습니다.

- IT와 경영 지식을 겸비한 융복합 전문인력 양성
- 경영 데이터분석 기반 문제해결능력을 갖춘 인재양성
- 4차산업 혁명 시대를 이끌어갈 실무형 e-비즈니스 전문인력 양성
- 산업계 관점을 반영한 직무친화형 인재 양성

2. 학과소개 및 안내

인터넷과 스마트폰 없이 살 수 있나요?

불과 몇 년 전만해도 TV를 보던 우리들은 이제 유튜브, 넷플릭스를 시청하고 PC로 하던 업무 및 쇼핑을 스마트폰으로 하고 있습니다. 그만큼 우리 사회는 IT 기반으로 발전·변화하고 있습니다. 이에 따라 국내외 전문기관이 인정하는 차세대 유망산업은 대부분 IT 기반 산업이며 기업들은 전문 IT와 경영 지식을 두루 갖춘 융합 인재를 요구하고 있습니다.

IT경영정보학과에는 이러한 IT 융합 산업에 대응할 수 있는 실무적 자질과 능력을 보유한 전문 인력을 양성할 목적으로 교육과정을 개편하였습니다. e-비즈니스분야의 다양한 제반 문제를 해결 할 수 있는 능력을 보유한 전문가를 양성하기 위해 컴퓨터 기술과 경영 지식 및 글로벌 마인드를 융합한 이론과 실습 등 풍부하고 다양한 융합 교육 실시하고 있습니다.

3. 향후 진로계획

기존 기업들의 인터넷 비즈니스 진출과 신규 인터넷 기업들의 등장으로 그 어떤 실용학문보다 다양한 취·창업의 미래가 준비되어있습니다. 학과에 따라 직업이 결정되는 것이 아닌, 수업을 수강하여 다양하고 폭넓은 진로 선택을 할 수 있습니다.

일반 경영학과 졸업생이 기술직을 제외한 거의 모든 사무직에 진출하고, SW공학과 같은 IT분야 졸업생이 개발 회사에 취직한다면, IT경영정보학과 졸업생은 모든 사무직 뿐 아니라 e-비즈니스

전문 회사, 소프트웨어개발자 및 기획/마케팅 지식서비스 분야에 모두 진출합니다. 대표적인 기업으로는 아마존, 이베이, 카카오, 네이버, 카페24 등이 있으며 최근에는 AR/VR 콘텐츠 회사에도 유관 인력을 필요로 하고 있습니다.

■ e-비즈니스 전문가

- e-비즈니스 관리자: 쇼핑몰 운영관리, 신규 비즈니스모델 개발, 전자 기획 등 인터넷 비즈니스 관리 분야
- e-마케팅 전문가: 마케팅 기획, 고객관계관리, 광고 영상편집, 광고 웹페이지 제작 등 인터넷 마케팅 관련 전반 분야

■ 경영 데이터분석 전문가

고객 빅데이터 분석, 경영 데이터 분석 등 방대한 데이터가 생성되는 e-비즈니스의 데이터를 분석하는 분야

■ e-비즈니스 테크니션

응용 소프트웨어 개발자, 시스템 설계사, 클라우드 전문가, 디지털 영상 편집 전문가 등 IT비즈니스 관련 분야

■ 비즈니스콘텐츠 크리에이터

다양한 e-비즈니스 산업관련 광고, 커머스 영상 및 디자인 콘텐츠 크레이터 분야

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	EBS22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전필	EBS22102	1인미디어콘텐츠 실무	Media Contents Practice	3	2	2	
1	1	전필	EBS22103	e-비즈니스개론	Principles of e-Business	3	3	0	
1	1	전선	EBS22104	경영학원론	Principles of Management	3	3	0	
1	1	전선	EBS22105	컴퓨터활용실무	Computer Applications	3	2	2	
1	1	전선	EBS22106	비즈니스영어1	Business English1	3	3	0	
1	2	전필	EBS22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전필	EBS22108	데이터분석입문	Principles of Data Analysis	3	3	0	
1	2	전필	EBS22109	마케팅의이해	Understanding Marketing	3	3	0	
1	2	전필	EBS22110	디지털기술의이해	Understanding Digital Technology	3	3	0	
1	2	전선	EBS22111	빅데이터경영	Big Data Management	3	3	0	
1	2	전선	EBS22112	비즈니스영어2	Business English2	3	2	2	
2	1	전필	EBS22201	e-비즈니스기획	e-Business Planning	3	2	2	
2	1	전선	EBS22202	소비자행동론	Consumer Behaviors	3	3	0	
2	1	전선	EBS22203	웹디자인	Web Design	3	2	2	
2	1	전선	EBS22204	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전선	EBS22205	시장조사론	Market Research Theory	3	3	0	
2	1	전선	EBS22206	라이브커머스실무	Live Commerce Practice	3	2	2	
2	2	전선	EBS22207	e-비즈니스사업기 획실무	e-Business Planning Practice	3	3	0	
2	2	전선	EBS22208	고급웹디자인	Advanced Web Design	3	2	2	
2	2	전선	EBS22209	웹사이트기획및구 축	Website Planning and Building	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	EBS22210	인터넷마케팅	Internet Marketing	3	2	2	
2	2	전선	EBS22211	전자상거래법규	e-Commerce Laws	3	3	0	
2	2	전선	EBS22212	e-비즈니스회계	e-Business Accounting	3	2	2	
3	2	전선	EBS22213	AR/VR프로젝트	AR/VR Project	3	2	2	
3	1	전선	EBS22301	UI/UX디자인	UI/UX Design	3	2	2	
3	1	전선	EBS22302	데이터관리론	Data Management Theory	3	2	2	
3	1	전선	EBS22303	웹마케팅실무	Web Marketing Practice	3	3	0	
3	1	전선	EBS22304	서비스러닝	Service Learning	3	2	2	
3	1	전선	EBS22305	글로벌커머스창업 실무	Global Commerce Start-up Practice	3	3	0	P/NP
3	1	전선	EBS22306	감성마케팅	Emotional Marketing	3	3	0	
3	2	전선	EBS22307	고객관계관리	Customer Relationship Management	3	3	0	
3	2	전선	EBS22308	비즈니스앱개발	Business Application Development	3	2	2	
3	2	전선	EBS22309	빅데이터분석개론	Principles of Big Data Analysis	3	3	0	
3	2	전선	EBS22310	고급UI/UX디자인	Advanced UI/UX Design	3	2	2	
3	2	전선	EBS22311	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	EBS22312	글로벌커머스운영 실무	Global Commerce Operation Practice	3	3	0	P/NP
3	2	전선	EBS22313	데이터관리실무	Data Management Practice	3	2	2	
4	1	전필	EBS22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	EBS22402	가상화폐와블록체 인	Virtual Currency and Blockchain	3	3	0	
4	1	전선	EBS22403	이커머스창업실무	e-Commerce Start-up Practice	3	2	2	
4	1	전선	EBS22404	광고콘텐츠제작실 습	Commercial Contents Practice	3	2	2	
4	1	전선	EBS22405	빅데이터분석실무	Big Data Practice	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	EBS22406	IT산업전략론	IT Industry Strategy	3	3	0	
4	1	전선	EBS22407	e-비즈니스특강	e-Business Special Lectures	3	3	0	
4	1	전선	EBS22408	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	2	전필	EBS22409	졸업작품및논문	Graduation Thesis	0	0	0	P/NP
4	2	전선	EBS22410	e-비즈니스세미나	e-Business Seminar	3	3	0	
4	2	전선	EBS22411	e-비즈니스사례분석	e-Business Case Study	3	3	0	
4	2	전선	EBS22412	디지털신기술동향	Digital New Technology Trends	3	3	0	
4	2	전선	EBS22413	이커머스운영실무	e-Commerce Operation Practice	3	2	2	
3	1	전선	EBS22314	AR/VR콘텐츠실무	AR/VR Contents Practice	3	2	2	
4	2	전선	EBS22414	지능형e-비즈니스	Interllectual e-Business	3	3	0	
3	1	전선	EBS22315	디지털시장분석실무	Digital Market Analysis	3	3	0	P/NP
3	2	전선	EBS22317	디지털플랫폼실무	Digital Commerce Platform	3	3	0	P/NP
4	1	전선	EBS22415	XR캡스톤디자인	XR Capstone Design	3	2	2	
1	1	전선	EBS22113	XR비즈니스입문	INTRODUCTION TO XR BUSINESS	3	3	0	
1	2	전선	EBS22114	XR마케팅	XR MARKETING	3	3	0	
2	2	전선	EBS22214	XR창업비즈니스모델	XR STARTUP BUSINESS MODEL	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ EBS22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도한다.

◆ EBS22102 1인미디어콘텐츠실무 (Media Contents Practice, 3-2-2)

유튜브 등 다양한 미디어 콘텐츠 제작 실무기법을 습득하고, 미디어 콘텐츠를 활용한 마케팅 실무 세부 내용 다룬다.

◆ EBS22103 e-비즈니스개론 (Principles of e-Business, 3-3-0)

전자상거래의 개요부터 B2C, 고객과 CRM, (인터넷)광고, 온라인 경매, 전자상거래 보안 및 결제 등의 이론을 파악한다. 이상의 내용들을 총체적으로 학습하고 습득한다.

◆ EBS22104 경영학원론 (Principles of Management, 3-3-0)

경영학에 입문하기 위한 기초 지식을 소개하고, 경영학의 정의, 역사적 전개, 주 대상인 기업을 탐구

계획세우고 조직 만들며 지휘, 결과를 피드백하는 관리의 순환과정 이해한다.

◆ EBS22105 컴퓨터활용실무 (Computer Applications, 3-2-2)

사무 관련 업무에서 다양한 형태의 데이터를 신속하고 효과적으로 처리하기 위해 그리고 자신의 주장과 의견을 효과적으로 전달하기 위해 엑셀과 파워포인트는 반드시 배워야할 기본적인 자격 요건이므로, 이를 활용하는 방법을 학습한다.

◆ EBS22106 비즈니스영어1 (Business English1, 3-3-0)

e-비즈니스는 글로벌시장에 접근할 수 있는 최고의 수단으로, 글로벌 시장에 진출하기 위한 언어 학습은 기본이라고 할 수 있다. 본 교과는 특히 비즈니스 영역에서 사용되는 기본적인 비즈니스 영어를 학습하기 위한 교과이다.

◆ EBS22107 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

신입생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 지도하여, 신입생들에게 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식 제공한다. 진로 설계의 근간이 되는 정확한 자기 진단 지도이다.

◆ EBS22108 데이터분석입문 (Principles of Data Analysis, 3-3-0)

e-비즈니스에 필수적인 통계학 개념과 기초이론을 학습하고 사례를 분석, 공식을 외워 사용하는 방식이 아닌 조사/관찰/적용 해석의 방법으로 통계를 활용할 수 있도록 한다.

◆ EBS22109 마케팅의이해 (Understanding Marketing, 3-3-0)

본 과목은 기업경영활동의 기초가 되는 마케팅 개념에 대한 폭넓은 이해와 그 사례 적용

을 통하여 실제적 응용능력의 배양을 목적으로 한다.

◆ EBS22110 디지털기술의이해 (Understanding Digital Technology, 3-3-0)

e-비즈니스 분야는 다양한 실용기술들의 향연이다. 이러한 다양한 e-비즈니스에서 활용되는 기술들에 대한 전반적인 이해를 통해 산업을 이해한다.

◆ EBS22111 빅데이터경영 (Big Data Management, 3-3-0)

IT based management 환경 하에서 e-Business 기본 개념 및 관련 전문 인력의 포지셔닝을 파악하고 최신 Trend 기술들을 소개하고자 한다. 현업에서 사용하는 기술 등을 소개할 예정이다.

◆ EBS22112 비즈니스영어2 (Business English2, 3-2-2)

e-비즈니스는 글로벌 시장에 접근할 수 있는 최고의 수단으로, 글로벌 마켓에 진출하기 위한 언어 학습은 기본이라고 할 수 있다. 본 교과는 특히 비즈니스 영역에서 사용되는 기본적인 비즈니스 영어를 학습하기 위한 교과이다.

◆ EBS22201 e-비즈니스기획 (e-Business Planning, 3-2-2)

e-비즈니스 기획에는 경영전략 기획, 사업기획, 웹기획, 운영기획, 마케팅기획 등 여러 분야의 기획이 포함된다. 각 학기마다 기획테마를 잡아서 기획에 필요한 지식을 습득하고, 관련 사이트를 조사하고 팀별로 사이트 기획서를 실제로 작성해 봄으로써 실무지식을 쌓아 기획자의 능력을 배양하는데 노력한다. 웹 기획에 관한 강의와 실습을 병행하여 수업을 진행한다.

◆ EBS22202 소비자행동론 (Consumer Behaviors, 3-3-0)

소비자 행동을 마케팅과 관련하여 개념을 이해하고, 소비자 의사결정과정을 다루는데 문제의 의식, 정보탐색, 대안평가, 구매 및 구매 후 행동을 그 내용을 학습한다. 또한 인지심리학 측정에서 소비자 정보처리과정과 기억을 연계하여 학습하고, 소비자행동에 미치는 영향요인들이 무엇이 있는지를 살펴본다. 본 수업은 소비자행동의 이해를 마케팅전략 수립에 적용하는 것을 배우도록 한다.

◆ EBS22203 웹디자인 (Web Design, 3-2-2)

웹디자인은 다양한 콘텐츠를 필요로 한다. 홈페이지를 구축하기 위한 일러스트레이터, 포토샵 프로그램을 통해 웹페이지를 구성하는 다양한 콘텐츠의 삽입 및 편집 방법을 익히고 웹브라우저에서 결과를 확인한다.

◆ EBS22204 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

지금 전 세계 IT 비즈니스의 관심은 모바일 콘텐츠에 집중하고 있고, 다양한 모바일 디바이스의 등장과 보급률의 증가로 모바일 중심의 트렌드는 가속화될 것이다. 모든 사이트 개발과 유지보수에서 자바스크립트가 사용되고 있고, jQuery는 자바스크립트의 기능을 보완한 막강한 라이브러리로서 차세대 웹 기술인 HTML5, CSS3 기반으로 웹의 한계를 극복한 라이브러리를 학습하여 실무현장의 개발능력을 갖출 수 있도록 학습한다.

◆ EBS22205 시장조사론 (Market Research Theory, 3-3-0)

산업 및 시장에 대한 경제학적인 기초 이론을 공부함으로써 다양한 산업 및 시장의 형태에 대한 분석 및 이해 능력을 높여주는데 그 목적이 있다.

◆ EBS22206 라이브커머스실무 (Live Commerce Practice, 3-2-2)

라이브 커머스는 새로운 디지털 커머스의 형태로 기존의 홈쇼핑이 이커머스 시장으로 변형된 의미도 가지지만 그에 더해 다양한 Value Chain으로 고객들에게 확대되고 있다. 이에 대한 이론과 실무를 학습 한다.

◆ EBS22207 e-비즈니스사업기획실무 (e-Business Planning Practice, 3-3-0)

비즈니스에 필수적인 사업기획, 실무의 기초 이론 및 사례를 학습하고 분석, 사업의 목적과 비전, 예상되는 소요자금의 규모와 조달방법, 추진단계별 일정, 예상매출/손익 규모와 손익분기점에 대한 예상시점 분석, 사업계획서 작성을 통해 비즈니스 타당성 분석 및 체계적인 사업 기획을 할 수 있도록 한다.

◆ EBS22208 고급웹디자인 (Advanced Web Design, 3-2-2)

웹디자인은 다양한 콘텐츠를 필요로 한다. 홈페이지를 구축하기 위한 일러스트레이터, 포토샵 프로그램을 통해 웹페이지를 구성하는 다양한 콘텐츠의 삽입 및 편집 방법을 익히고 웹브라우저에서 결과를 확인한다.

◆ EBS22209 웹사이트기획및구축 (Website Planning and Building, 3-2-2)

지금 전 세계 IT 비즈니스의 관심은 모바일 콘텐츠에 집중하고 있고, 다양한 모바일 디바이스의 등장과 보급률의 증가로 모바일 중심의 트렌드는 가속화될 것이다. 모든 사이트 개발과 유지보수에서 자바스크립트가 사용되고 있고, jQuery는 자바스크립트의 기능을 보완한 막강한 라이브러리로서 차세대 웹 기술인 HTML5, CSS3 기반으로 웹의 한계를 극복한 라이브러리를 학습하여 실무현장의 개발능력을 갖출 수 있도록 학습한다.

◆ EBS22210 인터넷마케팅 (Internet Marketing, 3-2-2)

인터넷을 이용한 마케팅에 대한 기본적 이해를 목표로 하고 있다. 인터넷 마케팅에 대한 전반적 이해와 인터넷 마케팅 기법과 운영에 대한 전략 수립과 관련된 지식 습득을 목표로 한다. 이를 위해 우선 인터넷 마케팅의 기본 개념들을 소개하고, 인터넷 마케팅 환경, 소비자행동, 마케팅 조사, 개인화마케팅과 eCRM 등을 다루게 된다. 또한 인터넷 마케팅 전략수립과 인터넷 마케팅 믹스의 세부내용을 다루게 된다.

◆ EBS22211 전자상거래법규 (e-Commerce Laws, 3-3-0)

e-비즈니스 기반을 형성하고 있는 전자상거래의 기본법률 관련된 지식 습득을 목표로 한다.

◆ EBS22212 e-비즈니스회계 (e-Business Accounting, 3-2-2)

회계는 비즈니스 결과의 요약본으로써 모든 산업의 결과는 재무제표로 나타난다. 본 교과에서는 이러한 회계를 전산회계를 기반으로 기본에 대해 설명한다.

◆ EBS22213 AR/VR프로젝트 (AR/VR Project, 3-2-2)

AR과 VR은 메타버스 개념의 기본 기술로써 e-비즈니스영역에서도 매우 다양하게 활용되고 있거나 활용 될 것으로 전망된다. 본 수업에서는 AR/VR 콘텐츠실무 수업을 수강한 학생들에게 PBJ(Project Based Learning)을 통해 보다 다양한 콘텐츠를 만드는 경험을 제공한다.

◆ EBS22314 AR/VR콘텐츠실무 (AR/VR Contents Practice, 3-2-2)

AR과 VR은 메타버스 개념의 기본 기술로써 e-비즈니스영역에서도 매우 다양하게 활용되고 있거나 활용 될 것으로 전망된다. 본 수업에서는 이런 AR/VR 기술의 실무를 배우고 보다 다양한 응용 콘텐츠를 제작해 본다.

◆ EBS22301 UI/UX디자인 (UI/UX Design, 3-2-2)

사용자와 컴퓨터가 정보를 주고받기 위해 사용자와 프로그램이 상호 작용하는 프로그램의 일부분이다. 사용자 인터페이스(user interface) 및 사용자 경험(User Experience)디자인을 구축하는 모바일 앱 네비게이션을 익히고 그에 따른 인터페이스 만들기를 한다.

◆ EBS22302 데이터관리론 (Data Management Theory, 3-2-2)

체계적인 데이터 관리를 위하여 사용되는 데이터베이스의 개념 및 구조를 이해하고, 효율적인 관리를 위하여 데이터베이스를 설계하는 방법을 습득한다. 데이터베이스에 데이터를 저장하고 출력하는 방법을 습득하고, 출력된 데이터를 분석하는 방법을 이해한다.

◆ EBS22303 앱마케팅실무 (Web Marketing Practice, 3-3-0)

모바일 앱 마케팅은 모바일 기기를 통해 제품과 서비스를 홍보 할 수 있는 잘 정의 및 수용 전략이다. 모바일 웹 사이트의 개발, SMS 캠페인, 모바일 애플리케이션, 모바일 마케팅의 다양한 기법과 단계를 학습하여 모바일 앱마케팅 실력을 갖추어 발전시킬 수 있다.

◆ EBS22304 서비스러닝 (Service Learning, 3-2-2)

지역-대학의 협력적 관계를 기반으로 학생들이 지역사회기관을 직접 방문하여 관찰 및 인터뷰를 통해 대상자에 대해 깊이 이해하고, 그들의 문제를 공감함으로써 실질적인 문제를 찾고 해결하는 팀 프로젝트 활동을 통해 지역사회에 기여하는 활동을 수행한다.

◆ EBS22305 글로벌커머스창업실무 (Global Commerce Start-up Practice, 3-3-0)

제품 및 서비스를 국외에 판매할 수 있는 글로벌 커머스 창업에 대해 이해할 수 있다. 이를 위해 글로벌커머스 개념, 글로벌커머스 특징, 글로벌커머스 구축 프레임워크, 글로벌커머스 창업 절차에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ EBS22306 감성마케팅 (Emotional Marketing, 3-3-0)

마케팅에 대한 기본적 개념을 이용하여 최신 마케팅 트렌드인 감성마케팅에 대한 학습을 한다.

◆ EBS22307 고객관계관리 (Customer Relationship Management, 3-3-0)

고객관계관리(CRM)에 대한 전반적인 학습을 목적으로 고객관계관리의 개념 및 주요영역, 핵심이론과 구현 그리고 추진사례 등을 통하여 고객관계관리의 핵심내용과 성공요인을 살펴보고 유비쿼터스시대의 고객관계관리에 대한 발전 방향을 학습하도록 한다.

◆ EBS22308 비즈니스앱개발 (Business Application Development, 3-2-2)

비즈니스 앱은 비즈니스 프로세스 이해해야만 설계가 가능하다. 이러한 e-비즈니스의 기본 개념과 프로세스를 이해하고 이와 관련된 앱을 실제 개발하는 교과이다.

◆ EBS22309 빅데이터분석개론 (Principles of Big Data Analysis, 3-3-0)

빅데이터의 개념 및 특징을 이해하고 빅데이터 분석의 기본적인 프로세스를 이해한다. 이를 위해 빅데이터 개념, 빅데이터 특징, 빅데이터분석 개요, 빅데이터분석 프로세스에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ EBS22310 고급UI/UX디자인 (Advanced UI/UX Design, 3-2-2)

스마트 디자인 제작 과정 및 디자인 테크닉을 세분화하여 기획 및 실습을 하며 실무제작 능력을 배양하는데 목적을 둔다.

◆ EBS22311 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있도록 학부과정 동안 배운 이론을 바탕으로 팀별로 과제를 정하고 과제를 해결하기 위한 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험토록 하여 산업 현장의 수요에 적합한 창의적 설계 기술 인력을 양성하는 종합설계 과목이다.

◆ EBS22312 글로벌커머스운영실무 (Global Commerce Operation Practice, 3-3-0)

글로벌 커머스 창업 후 운영에 필요한 지식과 실무에 대해 이해할 수 있다. 이를 위해 글로벌커머스 구축 프레임워크, 글로벌커머스 운영 기법에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ EBS22313 데이터관리실무 (Data Management Practice, 3-2-2)

컴퓨터 데이터관리 실무에 필요한 다양한 정보처리 관련 소프트웨어의 활용법과 실무능력을 배양하고 정보처리 관련 자격증취득을 위한 지식과 기능을 습득하여 정보처리 실무수행능력을 향상시킨다. 데이터관리 소프트웨어 활용에서는 정보처리를 위한 자료 수집 및 가공 과정을 수행하고 스토리텔링 기법을 적용시키는 방법을 배운다. 정보처리 실무자격증 탐색과 정보처리 실무 자격증 취득에서는 관련 자격증에 대한 정보를 수집하고 자격증 취득을 위한 주차별 학습계획을 통해 해당 분야에 대한 학습 및 교육을 진행한다.

◆ EBS22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

취업역량을 고취시키고 미래진로탐색에 대한 체계적인 준비지도를 한다. 진로설계의 근간이 되는 정확한 자기진단지도를 하여 진로목표와 실천계획수립 지도를 구체화 할 수 있도록 한다.

◆ EBS22402 가상화폐와블록체인 (Virtual Currency and Blockchain, 3-3-0)

본 과목은 최근 이슈가 되고 있는 가상화폐와 블록체인에 대한 저변 기술과 응용사례를 학습한다.

◆ EBS22403 이커머스창업실무 (e-Commerce Start-up Practice, 3-2-2)

인터넷 쇼핑몰 운영에 앞서 오픈 마켓을 기반으로 상품 아이템을 선정하여 각 상품들의 성격을 이해하고 장단점을 분석하여 실무적인 기획을 통해 상품등록 및 판매를 경험한다.

◆ EBS22404 광고콘텐츠제작실습 (Commercial Contents Practice, 3-2-2)

본 과목은 유튜브를 활용한 마케팅 관련 실무기법을 습득한다. 이를 위해 유튜브 동영상 제작 실무, 유튜브 활용한 마케팅 실무에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ EBS22405 빅데이터분석실무 (Big Data Practice, 3-2-2)

빅데이터 분석 시스템을 이해하고, 빅데이터 분석을 위한 실무 프로세스를 이해한다. 이를 위해 빅데이터 분석 시스템, 빅데이터 분석기법, 빅데이터 분석 프로세스에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ EBS22406 IT산업전략론 (IT Industry Strategy, 3-3-0)

IT산업은 기존 전략경영을 바탕으로 다양한 새로운 전략이 전개되고 있는 분야이다. 이에 대한 학습을 한다.

◆ EBS22407 e-비즈니스특강 (e-Business Special Lectures, 3-3-0)

e-비즈니스 분야는 다양한 신기술이 적용되고 있고 트렌드에 민감하다. 따라서 최신 e-비즈니스 분야에 대한 사례와 현장 실무자의 특강을 통해 트렌드를 따라가고자 한다.

◆ EBS22408 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있도록 학부과정 동안 배운 이론을 바탕으로 팀별로 과제를 정하고 과제를 해결하기 위한 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험토록 하여 산업 현장의 수요에 적합한 창의적 설계 기술 인력을 양성하는 종합설계 과목이다.

◆ EBS22409 졸업작품및논문 (Graduation Thesis, 0-0-0)

e-비즈니스와 관련된 주제 중에서 자신이 관심 있고 심도 있게 조사 및 연구할 주제를 선택하여 교육과정에서 배운 다양한 지식과 활동을 적용하여 최종적으로 논문 또는 작품을 제출한다. 서론, 관련연구조사, 연구내용, 연구내용의 적용, 결론의 일련의 과정을 자신이 직접 수행함으로써 논리적으로 자신의 생각을 정리할 수 있는 능력을 키운다.

◆ EBS22410 e-비즈니스세미나 (e-Business Seminar, 3-3-0)

e-비즈니스 분야에 최근 화두가 되는 기술과 창업에 관련된 내용을 세미나 형식을 통해 학습하는 수업이다.

◆ EBS22411 e-비즈니스사례분석 (e-Business Case Study, 3-3-0)

e-비즈니스의 성공과 실패사례를 학습하고 분석하여 산업 분야의 전반적인 지식을 습득한다.

◆ EBS22412 디지털신기술동향 (Digital New Technology Trends, 3-3-0)

e-비즈니스 산업은 종종 새로운 기술이 새로운 비즈니스 기회를 만들어내고 또 성장시키기도 한다. 본 교과는 산업과 연관성을 차치하고 새로운 기술을 소개하고 이를 응용할 수 있는 방안에 대해 토론한다.

◆ EBS22413 이커머스운영실무 (e-Commerce Operation Practice, 3-2-2)

본 과목은 이커머스 지식 및 기술을 활용하여 실무에 활용될 수 있는 프로젝트를 기획하고 수행한다. 이를 위해 팀을 구성하고 팀이 자율적으로 프로젝트를 기획하고 시행하여 결과물을 산출한다.

◆ EBS22414 지능형e-비즈니스 (Interllectual e-Business, 3-3-0)

AI시대의 대두로 최근 e-비즈니스 영역에서는 다양한 지능형 서비스들이 임베디드 되고 있고 지능형 서비스 자체가 새로운 비즈니스로 대두되고 있다. 본 수업에서는 이러한 지능형e-비즈니스의 현재와 미래를 살펴본다.

◆ EBS22315 디지털시장분석실무 (Digital Market Analysis, 3-3-0)

본 과목은 제품 및 서비스를 판매할 수 있는 국내 이커머스 시장진출을 위한 시장분석에 대해 이해할 수 있다.

◆ EBS22317 디지털플랫폼실무 (Digital Commerce Platform, 3-3-0)

본 과목은 제품 및 서비스를 판매할 수 있는 국내 이커머스 플랫폼에 대한 이해와 실제 상품을 리스팅하는 실습을 겸한다.

◆ EBS22415 XR캡스톤디자인 (XR Capstone Design, 3-2-2)

실제 현장에서 부딪치는 문제를 해결할 수 있도록 AR/VR 관련 수업을 배운 지식과 기술을 바탕으로 팀별로 과제를 정하고 과제를 해결하기 위한 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험토록 하여 산업 현장의 승에 적합한 창의적 설계 기술 인력을 양성하는 XR 콘텐츠 제작 과목

◆ EBS22113 XR비즈니스입문 (INTRODUCTION TO XR BUSINESS, 3-3-0)

3D 애니메이션과 리얼타임 그래픽을 기반으로 하는 기술들의 통합인 XR(Extended Reality) 의 프로젝트별 마케팅부터 기획, 제작, 실행까지의 전 과정을 분석함으로 XR 산업의 구조를 이해하고, 각 XR 기술이 가지는 콘텐츠 산업에서의 비즈니스 확장성과 한계까지 파악할 수 있는 통합적 사고역량을 향상시키고자 함.

◆ EBS22414 XR마케팅 (XR MARKETING, 3-3-0)

본 교과목은 XR 마케팅 산업군에서 요구되는 다양한 이론적/실무적 능력을 함양하기 위

해 마케팅 활동에 대한 이론 및 전반적인 XR 마케팅을 경험하는 것을 중심으로, 이를 통해 실천적 마케팅 전문가에 대한 이해를 도모하는 것을 목적으로 두고 있다.

■ EBS22214 XR창업비즈니스모델 (XR STARTUP BUSINESS MODEL, 3-3-0)

본 강좌는 수강생들이 XR 관련 사업계획서에 대한 전반적인 이해를 높이고 경영현장에서 사업계획을 수립하고 사업계획서를 작성할 수 있는 학문적, 실무적인 지식에 대한 내용을 다룬다.

수강생의 경우 XR 창업 지원 관련 정부기관(중소벤처기업부, 중소기업진흥공단, 콘텐츠진흥원) 등에서 요구하는 사업계획서 작성에 대한 실전경험을 학습 하고자 한다. 실무분야에는 아이디어 창안, 아이템 개발, 비즈니스 모델 수립, 제품개발 계획, 마케팅 계획, 생산 운영계획, 인적자원 계획, 재무계획, 경제성 분석 등에서 필요로 하는 사업계획서 작성에 대한 능력을 배양하고자 한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	경영기획 · 마케팅	경영데이터분석	정보기술기획 · 개발	광고콘텐츠 · 제작
1-1	e-비즈니스개론 경영학원론 비즈니스영어1 XR비즈니스입문		컴퓨터활용실무	1인미디어콘텐츠실무
1-2	마케팅의이해 비즈니스영어2 XR마케팅	데이터분석입문 빅데이터경영	디지털기술의이해	
2-1	e-비즈니스기획 소비자행동론 시장조사론		웹프로그래밍	웹디자인 라이브커머스실무
2-2	e-비즈니스사업기획실무 인터넷마케팅 e-비즈니스회계 XR창업비즈니스모델 전자상거래법규		웹사이트기획및구축	고급웹디자인
3-1	서비스러닝 감성마케팅 글로벌커머스창업실무 디지털시장분석실무	데이터관리론	AR/VR콘텐츠실무	UI/UX디자인 앱마케팅실무
3-2	고객관계관리 글로벌커머스운영실무 디지털플랫폼실무	빅데이터분석개론 데이터관리실무	비즈니스앱개발	고급UI/UX디자인 AR/VR프로젝트
4-1	IT산업전략론 e-비즈니스특강 이커머스창업실무	빅데이터분석실무	가상화폐와블록체인	광고콘텐츠제작실습 XR캡스톤디자인
4-2	e-비즈니스세미나 이커머스운영실무 e-비즈니스사례분석	지능형e-비즈니스	디지털신기술동향	

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	의사소통	글쓰기와읽기	글쓰기와읽기	경영기획 · 마케팅
		글쓰기와토론	빅데이터와소통의글쓰기	경영데이터분석
	글로벌	세계시민	비즈니스영어	경영기획 · 마케팅
			프레젠테이션영어	경영기획 · 마케팅
	정보문해	AI와SW	프레젠테이션실무활용	경영기획 · 마케팅
			AI이해및활용	정보기술 기획 · 분석
			오픈소스와SW	정보기술 기획 · 분석
			SNS활용1인미디어제작	광고 콘텐츠 기획 · 제작
			고급웹디자인	광고 콘텐츠 기획 · 제작

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
일반교육	심화 · 응용	자유선택	미디어콘텐츠의이해	광고 콘텐츠 기획 · 제작
			회계의기초	경영기획 · 마케팅
중점교육	균형학문	자연과과학	소비자행동의이해	경영데이터분석
			AI와미래	정보기술 기획 · 분석
			알고리즘사이언스	경영데이터분석
			디스플레이와실감영상	광고 콘텐츠 기획 · 제작
		사회와문화	디지털사회의문화의이해	광고 콘텐츠 기획 · 제작
			방송미디어와예능	광고 콘텐츠 기획 · 제작
	미래소양	비전설계	글로벌비즈니스마케팅	경영기획 · 마케팅

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
진로/취업/창업	배재대학교 P-YES 창업 경진대회	3	창업에 관심있는 학생
자기계발	MAKER 초급 교육 MAKER SPACE 3D 프린터 라이선스 교육	2, 3	모든 학과 재학생
학습역량강화	학습모듬	1, 2, 3	모든 학과 재학생

1. 교육목표

글로벌비즈니스학과는 전통적인 상경계열 무역물류 전공을 기본으로 국제비즈니스에 적합한 글로벌비즈니스영어 분야를 통섭하는 교육과정을 통해 이론, 실무 및 응용지식을 학습하도록 함으로써 글로벌시대에 부응할 수 있는 글로벌비즈니스 경영전문가 양성을 목표로 하고 있다. 이를 통해 글로벌 무역통상환경에 적합한 무역 및 물류인력 육성, 글로벌화를 주도하는 국제경영전문가 육성 및 국제지역 통상전문가를 양성하는 것으로 목표로 하고 있다.

2. 학과소개 및 안내

글로벌비즈니스학과는 글로벌비즈니스 실무·경영 및 마케팅·글로벌통상과 비즈니스 영어에 관한 전문적 지식을 습득함으로써 급변화하는 글로벌비즈니스환경에 능동적으로 대처할 수 있는 교육환경을 제공한다. 복잡하게 변화하는 국제통상환경에 변화를 이해하고 무역, 물류, 국제경영 및 국제통상 분야의 업무를 성공적으로 수행할 수 있도록 이론과 실무지식을 제공함으로써 이들 분야의 전문가를 양성할 수 있도록 맞춤형 교육프로그램을 제공하고 있다.

3. 향후 진로계획

글로벌비즈니스학과 관련 유관 자격증으로는 관세사, 원산지관리사, 보세사, 물류관리사, 유통관리사, 스마트해운물류관리사, 국제무역사, 무역영어, 수입관리사 등이며 졸업 후 다음과 같은 분야로 진출할 수 있다.

- 무역부문 : 대기업, 중견기업, 중소기업 및 무역유관 공기업 등
- 물류부문 : 국내외 물류기업 및 유통기업, 해운회사, 항공사 등
- 국제경영부문 : 기업의 국제마케팅, 영업 및 기획, 무역창업기업 등
- 무역유관기관 : 대한무역투자진흥공사(KOTRA), 한국무역협회, 대한상공회의소 및 외국계 무역유관기관
- 금융기관 : 국내외 은행, 보험사, 증권사, 투자은행, 저축은행 등
- 공무원 : 관세청, 지자체(시청, 도청 등)
- 창업 : 관세법인, 스타트업(글로벌비즈니스 관련)

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	GBT23101	글로벌비즈니스 무역론	Introduction to International Trade	3	3	0	
1	1	전선	GBT23102	경영학원론	Introduction to Management	3	3	0	
1	1	전선	신설	글로벌비즈니스 환경의 이해	Understanding GlobalBusiness Environment	3	3	0	
1	1	전필	GBT23103	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	GBT23106	비즈니스영어어 휘연습	Business English Vocabulary Practice	3	3	0	
1	2	전선	GBT23107	글로벌무역실무	International trade practice	3	3	0	
1	2	전선	신설	국제경제론	International Economics	3	3	0	
1	2	전선	GBT23104	글로벌물류의이 해	Introduction to Logistics	3	3	0	
1	2	전필	GBT23108	전공과진로	Guidance for Career Direction	1	1	0	P/NP
1	2	전선	GBT23111	비즈니스영어문 법과독해1	Business English Grammar and Reading1	3	3	0	
2	1	전필	GBT23201	글로벌무역영어1	English for International Trade 1	3	3	0	
2	1	전선	GBT23202	FTA의이해	Understanding FTA	3	3	0	
2	1	전선	GBT23109	글로벌경영론	International Management	3	3	0	
2	1	전선	신설	해외시장조사론	Overseas Market Research	3	3	0	
2	1	전선	GBT23203	보관하역론	Theory of Storage & Loading	3	3	0	
2	1	전선	GBT23205	비즈니스영어커 뮤니케이션1	TESOL and Business English Communication1	3	3	0	
2	2	전필	GBT23207	글로벌무역영어2	English for International Trade 2	3	3	0	
2	2	전선	GBT23204	국제무역시물레 이션	International Trade Simulation	3	3	0	
2	2	전선	GBT23212	국제운송론	International Transportation	3	3	0	
2	2	전선	GBT23208	글로벌무역계약	Trade Contract Practice	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
				론					
2	2	전선	GBT23209	글로벌마케팅	Marketing management	3	3	0	
2	2	전선	GBT23210	글로벌비즈니스 커뮤니케이션	Global Business Communication	3	3	0	
2	2	전선	신설	비즈니스영어문 법과독해2	Business English Grammar and Reading2	3	3	0	
3	1	전선	GBT23301	글로벌무역상담 론	International Trade Negotiation	3	3	0	
3	1	전선	신설	글로벌창업론	International Trade Start-up	3	3	0	
3	1	전선	GBT23302	물류관리론	Logistics Management	3	3	0	
3	1	전선	GBT23303	대외무역법	Introduction to Trade Law	3	3	0	
3	1	전선	GBT23304	FTA이행과활용	Global FTA implementation and utilization	3	3	0	
3	1	전선	GBT23305	글로벌무역보험 론	Trade insurance Theory	3	3	0	
3	1	전선	GBT23306	글로벌비즈니스 영어응용	Global Business English and its Applications	3	3	0	
3	2	전선	GBT23308	글로벌무역관습 론	global trade practice	3	3	0	
3	2	전선	GBT23309	국제물류론	International Logistics	3	3	0	
3	2	전선	GBT23310	국제통상환경론	International Trade Environment	3	3	0	
3	2	전선	신설	글로벌비즈니스 통계	Global business & Statistics	3	3	0	
3	2	전선	GBT23311	관세법	Customs Law	3	3	0	
3	2	전선	GBT23312	경제통합과FTA	Economic Integration and FTA	3	3	0	
3	2	전선	GBT23313	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	신설	비즈니스영어커 뮤니케이션2	Business English Communication2	3	3	0	
4	1	전필	GBT23401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	GBT23402	국제무역결제론	International Trade Settlement System	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	신설	국제무역론	International Trade Theory	3	3	0	
4	1	전선	GBT23403	SCM의이해	Understanding SCM	3	3	0	
4	1	전선	GBT23404	무역품목분류론	Trade Commodity Classification Practice	3	3	0	
4	1	전선	GBT23405	글로벌기업론	Multinational Corporation	3	3	0	
4	1	전선	GBT23406	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
4	1	전선	GBT23408	글로벌비즈니스 영어실무	Global Business English Administration	3	3	0	
4	2	전필	GBT23409	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	P/NP
4	2	전선	GBT23410	국제물류세미나	Seminar on Global Logistics Practice	3	3	0	
4	2	전선	신설	글로벌무역실무 세미나	Seminar on Global trade practice	3	3	0	
4	2	전선	GBT23411	FTA사례연구	FTA Case Research	3	3	0	
4	2	전선	GBT23412	글로벌경영전략	Global Trade Marketing Strategy	3	3	0	
4	2	전선	GBT23413	글로벌협상론	International Trade Dispute Settlement	3	3	0	
4	2	전선	GBT23414	IT활용비즈니스 영어	IT Business English	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ GBT23101 글로벌비즈니스무역론 (Introduction to International Trade, 3-3-0)

본 과목은 무역실무, 국제물류, 국제경영 및 국제통상 관련 영역으로 이루어져 있는 글로벌 비즈니스학 전공의 학습내용들을 개괄적으로 학습함으로써 글로벌비즈니스학 전공에 대한 이해와 관심을 높이고, 각 영역별로 심화 학습할 준비를 할 수 있도록 기본적인 개념을 이해한다.

이를 위해 글로벌비즈니스학의 분야인 무역실무, 국제물류, 국제경영 및 국제통상 영역과 관련된 기초내용을 다루게 된다.

◆ GBT23102 경영학원론 (Introduction to Management, 3-3-0)

본 과목은 기업이 국내시장 및 해외시장 진출을 통하여 성공적인 비즈니스를 수행하기 위한 다양한 마케팅활동과 방법 등을 학습한다.

이를 위해 경영에 필요한 기초적인 이론적 지식 및 마케팅의 기본이론들을 익힌다.

◆ 신설 글로벌비즈니스환경의이해 (Understanding GlobalBusiness Environment, 3-3-0)

본 과목은 그동안 국제통상환경변화의 역사적 추이를 분석하고 최근 복잡하게 변화하는 국제통상환경을 이해함으로써 우리나라의 대응방안 등을 학습한다. 이를 위해 WTO체제 하의 다자간통상환경, 지역주의 및 자유무역협정(FTA)으로 대별되는 통상환경을 이해한다.

◆ GBT23103 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

본 과목은 글로벌비즈니스 전공의 체계를 이해할 수 있도록 한다.

이를 위해 글로벌비즈니스 전공의 영역별 학습할 주요 내용을 익히도록 한다.

◆ GBT23106 비즈니스영어어휘연습 (Business English Vocabulary Practice, 3-3-0)

본 과목은 기초 비즈니스 영어 어휘 습득을 목표로 한다.

이를 위해 기초 영어 어휘 연습, 독해, 작문 및 발표를 통한 어휘의 활용 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ GBT23107 글로벌무역실무 (International trade practice, 3-3-0)

본 과목은 무역업체의 담당자가 수출과 수입 등의 업무를 효율적으로 수행하기 위한 무역실무의 전반적인 능력을 함양할 수 있도록 해준다.

이를 위해 수출과 수입의 단계 및 절차별로 수행하여야 하는 업무들을 체계적으로 학습하여 전문무역실무능력을 갖출 수 있도록 한다.

◆ 신설 국제경제론 (International Economics, 3-3-0)

본 과목은 급변하는 국제경제통상환경상의 변화에 대한 객관적이고 합리적이며 유연한 접근, 기업의 글로벌 활동에 주요요인으로 영향을 주는 정치, 경제, 문화, 환경, 기술, 통상, 전략, 재무적 환경 등의 환경 변수들이 국내외 기업에게 있어 다양하고 복잡하게 영향을 주고 있는지를 살펴본다.

◆ GBT23104 글로벌물류의이해 (Introduction to Logistics, 3-3-0)

본 과목은 물류학 분야의 전공 기초과정으로 물류 체계의 기본적인 이론과 실제를 학습함으로써 무역물품에 대한 효율적인 관리를 통하여 물류전문가의 자질을 함양하도록 한다. 이를 위해 운송, 보관, 하역, 유통가공, 포장, 물류정보 등에 관한 역할과 내용을 이해하도록 한다.

◆ GBT23108 전공과진로 (Guidance for Career Direction, 1-1-0)

본 과목은 글로벌비즈니스 전공의 주요 내용과 졸업 후 진로방향 및 분야를 소개한다. 이를 위해 글로벌비즈니스 전공의 체계와 전공과정에서 학습하게 되는 주요 교과목 및 글로벌비즈니스학 전공과 관련된 진출산업 및 분야들을 소개한다.

◆ GBT23111 비즈니스영어문법과독해1 (Business English Grammar and Reading, 3-3-0)

본 과목은 기본 비즈니스 영어 어휘 습득을 목표로 한다. 이를 위해 기본 영어 어휘 연습과, 영어회화 및 작문을 통한 어휘 활용 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ GBT23201 글로벌무역영어1 (English for International Trade 1, 3-3-0)

본 과목은 해외 거래처와의 비즈니스 권유, 청약과 승낙, 무역계약체결, 무역운송 및 보험, 무역결제 및 무역클레임 처리하기 위해 영어로 비즈니스 메일을 작성하고 대면 상담이 가능하도록 비즈니스 문서작성 능력과 상담능력을 학습한다.

이를 위해 수출입업무를 중심으로 무역실무의 기본적인 내용을 이해하고 무역실무의 중요한 영문용어를 익히며 영문으로 비즈니스 서신문을 작성하는 방법을 익힌다.

◆ GBT23202 FTA의이해 (Understanding FTA, 3-3-0)

본 과목은 자유무역협정(Free Trade Agreement; FTA)에 대한 이론적 배경에서부터 수출입절차, 원산지기준 및 FTA관련 법령의 내용을 학습하여 FTA의 효율적인 활용방안을 학습한다. 이를 위해 우리나라가 외국과 체결한 FTA의 종류와 내용, 각 FTA별 합의 내용에 대한 분석을 통하여 우리 무역기업들이 활용할 수 있는 방안을 학습한다.

◆ GBT23109 글로벌경영론 (International Management, 3-3-0)

본 과목은 글로벌비즈니스를 원활히 수행할 수 있도록 이문화(異文化)의 차이점들을 이해할 수 있도록 한다.

글로벌 경영에 요구되어지는 국제기업의 설립, 수출을 통한 현지 진출, 라이선싱 및 프랜차이징을 통한 간접 진출 및 SA와 FDI에 대한 분야를 이해하여 글로벌비즈니스 활동을 수행하는데 특화된 능력을 함양한다.

◆ 신설 해외시장조사론 (Overseas Market Research, 3-3-0)

본 과목은 무역업무수행을 위한 마케팅관리방법과 기법을 통해 마케팅전문가의 능력을 갖추도록 한다. 이를 위해 특정 상품에 대해 주요 권역별, 지역별에 따른 마케팅전략과 관리방법을 익히도록 한다.

◆ GBT23203 보관하역론 (Theory of Storage & Loading, 3-3-0)

본 과목은 무역물품의 보관과 하역분야의 개념을 익힘으로써 무역현장에서 발생하는 문

제를 해결할 수 있는 응용능력을 함양할 수 있도록 한다. 이를 위해 하역의 개념, 운송 수단별 하역장소 및 하역기기, 물품별 보관방법, 보관기법 등을 통하여 물품의 가격 및 품질경쟁력을 확보하는 방안을 학습한다.

◆ GBT23105 글로벌비즈니스영어의이해 (Introduction to Global Business English, 3-3-0)
본 과목은 글로벌 비즈니스에 필요한 기본적인 비즈니스 용어들을 익힘으로써 글로벌 비즈니스 전공 학생들이 원활하게 전공 지식을 쌓을 수 있도록 한다.

◆ GBT23207 글로벌무역영어2 (English for International Trade 2, 3-3-0)
본 과목은 해외 거래처와의 비즈니스 권유, 청약과 승낙, 무역계약체결, 무역운송 및 보험, 무역결제 및 무역클레임 처리하기 위해 영어로 비즈니스 메일을 작성하고 대면 상담이 가능하도록 비즈니스 문서작성 능력과 상담능력을 학습한다.
이를 위해 수출입업무를 중심으로 비즈니스 문서작성방법, 구두상담방법 등의 학습을 통하여 실무능력을 함양할 수 있도록 한다.

◆ GBT23204 국제무역시뮬레이션 (International Trade Simulation, 3-3-0)
본 과목은 국제무역 및 글로벌경영환경에 있어 비즈니스를 원활히 수행할 수 있도록 국제 경영 시뮬레이션을 직접 탐색 및 계획하여 무역기업의 담당자의 역할을 수행할 수 있도록 한다.
이를 통해 글로벌 기업이 어떻게 체계적인 경쟁전략을 수립하고 실행하여 차별적 경쟁우위를 확보하며 유지할 수 있는가를 학습하며 게임 시뮬레이션을 직접 참여 운영함으로써 글로벌 경쟁능력의 함양을 추구할 수 있다.

◆ GBT23212 국제운송론 (International Transportation, 3-3-0)
본 과목은 무역물품의 물류과정에서 필수적인 운송에 대해 운송수단별 운송의 형태와 방법을 학습하여 운송업무를 효율적으로 수행할 수 있는 능력을 함양할 수 있도록 한다. 이를 위해 해상운송, 항공운송, 도로운송, 철도운송, 내륙수로운송 및 복합운송 등 개별운송수단별 운송방법과 장단점을 학습한다.

◆ GBT23208 글로벌무역계약론 (Trade Contract Practice, 3-3-0)
본 과목은 외국의 무역업체와 무역계약체결을 통하여 무역업무를 성공적으로 수행할 수 있는 능력을 기르도록 한다. 이를 위해 무역업무의 형태와 종류에 맞는 무역계약서 작성 방법을 습득하여 전문무역인의 자질을 함양하도록 한다.

◆ GBT23209 글로벌마케팅 (Marketing management, 3-3-0)
본 과목은 무역업무수행을 위한 마케팅관리방법과 기법을 통해 마케팅전문가의 능력을 갖추도록 한다.
이를 위해 특정 상품에 대해 주요 권역별, 지역별에 따른 마케팅전략과 관리방법을 익히도록 한다.

◆ GBT23210 글로벌비즈니스커뮤니케이션 (Global Business Communication, 3-3-0)
본 과목은 토익, 토익스피킹, 오픽 등의 비즈니스영어 능력평가를 대비하기 위한 기초 영어능력 배양을 목표로 한다.

이를 위해 기초 비즈니스영어 듣기, 독해, 말하기 등의 학습과 평가 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 신설 비즈니스영어문법과독해2 (Business English Grammar and Reading2, 3-3-0)

본 과목은 기본 비즈니스 영어 어휘 습득을 목표로 한다.

이를 위해 기본 영어 어휘 연습과, 영어회화 및 작문을 통한 어휘 활용 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ GBT23301 글로벌무역상담론 (International Trade Negotiation, 3-3-0)

본 과목은 국내 무역기업이 외국의 거래처와 무역업무를 추진을 위한 상담은 물론 국가 간 국제통상협상을 원활하게 수행할 수 있는 이론과 전략을 학습하여 무역 및 국제통상 현장에서 활용할 수 있는 방법을 학습한다. 이를 위해 문화권이 다른 외국의 무역인 및 국가대표와 무역상담 및 국제협상을 수행하기 위한 협상이론, 이문화, 경영협상 및 통상협상의 내용을 학습한다.

◆ 신설 글로벌창업론 (International Trade Negotiation, 3-3-0)

본 과목은 무역기업의 창업을 위한 법률적 검토단계에서부터 제품선정, 시장환경조사, 창업절차, 사후관리에 이르기까지 무역에 관련 업종의 창업에 관한 내용을 익힌다.

◆ GBT23302 물류관리론 (Logistics Management, 3-3-0)

본 과목은 물류체계의 합리화, 자동화, 정보화에 대한 이론 및 내용을 학습함으로써 무역물품에 대한 효율적인 관리를 통하여 물류전문가의 자질을 함양하도록 한다. 이를 위해 운송, 보관, 하역, 유통가공, 포장, 물류정보 등에 관한 역할과 내용을 이해하도록 한다.

◆ GBT23303 대외무역법 (Introduction to Trade Law, 3-3-0)

본 과목은 대외무역관리의 체계적 이해를 통하여 무역업무를 효율적으로 수행하고 FTA 시대의 글로벌 무역환경에 능동적으로 적응할 수 있는 능력과 자질을 함양할 수 있도록 한다. 이를 위해 우리나라 대외무역법의 각 조항별 내용의 분석과 사례를 통하여 대외무역법의 전반적인 내용을 이해한다.

◆ GBT23304 FTA이행과활용 (Global FTA implementation and utilization, 3-3-0)

본 과목은 자유무역협정(Free Trade Agreement;FTA)에 대한 실제적 이행에 대한 학습을 목표로 원산지관리, 원산지기준, 품목분류 등 수출입과정의 제반 절차에 대한 실무적 역량의 함양을 통해 FTA의 관리자로서의 역량 강화를 목표로 한다.

◆ GBT23305 글로벌무역보험론 (Trade insurance Theory, 3-3-0)

본 과목은 무역업무 수행과정에서 발생할 수 있는 위험을 담보하기 위한 무역관련 보험의 이론을 학습하는데 있다. 이를 위해 해상보험, 항공보험 및 무역보험에 대한 내용과 활용방법을 익힘으로써 무역실무전문가로서의 능력을 갖추도록 한다.

◆ GBT23306 글로벌비즈니스영어응용 (Global Business English and its Applications, 3-3-0)

본 과목은 글로벌 비즈니스 실무지식을 바탕으로 글로벌 업무환경에서 필수적인 비즈니스영어를 학습한다.

이를 위해 프로젝트 기반 학습을 중심으로 사업 조직 구축, SWOT분석에 따른 사업전략 도출 등 비즈니스 업무의 기본 전 과정을 경험하면서 비즈니스 영어를 자연스럽게 습득하고 새로운 맥락에 응용할 수 있는 실무능력을 배양한다.

◆ GBT23308 글로벌무역관습론 (global trade practice, 3-3-0)

본 과목은 무역환경의 변화로 인한 다양한 국가의 국제무역거래 등에 필요한 내용에 대해 이해 할 수 있다.

이를 위하여 글로벌무역계약, 글로벌무역거래 등의 내용과 전통적 무역관습에 대하여 학습하도록 한다.

◆ GBT23309 국제물류론 (International Logistics, 3-3-0)

본 과목은 국제무역의 발생이론을 규명하고 국제무역의 효율성을 국제경제학적 관점에서 분석함으로써 무역이론의 합리적인 이해와 분석을 할 수 있도록 한다. 이를 위해 시대별 무역이론의 변화, 국제금융, 국제수지, 국제통화의 문제를 다루고 국제무역환경변화를 통하여 무역의 흐름을 이해하도록 한다.

◆ GBT23310 국제통상환경론 (International Trade Environment, 3-3-0)

본 과목은 국제통상환경변화의 내용을 학습함으로써 무역기업 및 정부의 역할과 정책방향을 모색할 수 있도록 해준다. 이를 위해 국제통상환경의 역사적 추이를 살펴보고 국제통상규범의 주요 내용들을 분석하고 이해함으로써 통상전문가의 자질을 갖추도록 한다.

◆ 신설 글로벌비즈니스통계 (Global business & Statistics, 3-3-0)

본 과목 문제해결을 위한 상황별 국면에 대한 체계적 통계분석 기법들을 습득하고, 전략수행여건 변화와 전략의 효과 및 기업 수익성에 대한 예측능력과 대응기업들을 개발한 기초를 확보하고 적용값들에 대한 역량을 배양하는데 초점을 둔다.

◆ GBT23311 관세법 (Customs Law, 3-3-0)

본 과목은 무역관련 관세법의 전반적인 내용을 학습함으로써 무역 업무에 적용할 수 있는 지식을 함양한다. 이를 위해 관세법의 각 영역별 내용을 학습함으로써 무역기업이 활용할 수 있는 법률적 지식을 습득한다.

◆ GBT23312 경제통합과FTA (Economic Integration and FTA, 3-3-0)

본 과목은 국제통상환경상 무역의전반적인 분야에 대한 규율과분쟁해결을 위한 지침을 제시하는 것으로 다자주의체제 환경에 대한 이해와 지식의 함양을 추구한다.

경제통합의 형태 중 FTA활용에 적극적인 우리나라의 경우는 실무에 협정을 적극적으로 적용하는 것이 매우 중요하다. 따라서 FTA실무 교육을 통해 원산지규정과 원산지결정기준, 품목분류 등 실무적 내용을 중심으로 다양한 분야에 활용할 수 있도록 학습한다.

◆ GBT23313 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

본 과목은 무역 및 물류 관련 전공 내용을 관련 기업에서 직접 참여하여 실무능력을 함양

하고 실무 능력을 기를 수 있도록 한다.

◆ 신설 비즈니스영어커뮤니케이션2 (Business English Communication2, 3-3-0)

본 과목은 토익, 토익스피킹, 오픽 등의 비즈니스영어 능력평가를 대비하기 위한 고급 영어능력 배양을 목표로 한다.

이를 위해 고급 비즈니스영어 듣기, 독해, 말하기 등의 학습과 평가 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ GBT23401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

본 과목은 진로상담, 진로준비에 필요한 사항 등에 대한 전문적인 코칭 등을 통해 학생들의 졸업 후 취업과 창업준비를 돕는다.

◆ GBT23402 국제무역결제론 (International Trade Settlement System, 3-3-0)

본 과목은 국가간 무역거래에서 활용되고 있는 무역대금결제방식을 살펴보고 각 무역대금결제방식별 업무절차를 다룬다. 이를 위해 주요 무역결제방식인 신용장방식, 기타 무역결제방식 및 특수 결제방식에 해당되는 무역결제방식들의 업무방법을 학습한다.

◆ 신설 국제무역론 (International Trade Theory, 3-3-0)

본 과목은 국제무역의 발생이론을 규명하고 국제무역의 효율성을 국제경제학적 관점에서 분석함으로써 무역이론의 합리적인 이해와 분석을 할 수 있도록 한다. 이를 위해 시대별 무역이론의 변화, 국제금융, 국제수지, 국제통화의 문제를 다루고 국제무역환경변화를 통하여 무역의 흐름을 이해하도록 한다.

◆ GBT23403 SCM의이해 (Understanding SCM, 3-3-0)

본 과목은 기존 물류에서 로지스틱스 나아가 SCM으로 범위가 넓어짐에 따라 SCM의 개념과 전략, 공급사슬과 물류관리, 물류관리 이슈, 미래 물류관리 과제와 공급사슬 위험관리, 녹색물류 등에 대한 내용을 자세하게 살펴본다.

◆ GBT23404 무역품목분류론 (Trade Commodity Classification Practice, 3-3-0)

본 과목은 관세율 결정의 기준이 되는 물품의 품목을 분류하는 국제적 방식을 이해하고 분류하는 능력을 기름으로써 수출입업무에서 정확한 물품분류능력을 활용할 수 있도록 도와준다. 이를 위해 국제품목분류의 기초체계와 분류방법을 학습하고 품목분류사례를 통하여 품목분류방법을 익힌다.

◆ GBT23405 글로벌기업론 (Multinational Corporation, 3-3-0)

본 과목은 급변하는 글로벌 경영의 국내외 비즈니스 환경변화에 대한 객관적이고 합리적이며 유연한 접근, 기업의 글로벌 활동에 주요요인으로 영향을 주는 정치, 경제, 문화, 환경, 기술, 통상, 전략, 재무적 환경 등의 환경변수들이 국내외 기업에게 있어 다양하고 복잡하게 영향을 주고 있는지를 살펴본다.

◆ GBT23406 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-2-2)

본 과목은 무역 및 물류 관련 전공 내용을 관련 기업에서 직접 참여하여 실무능력을 함

양하고 실무 능력을 기를 수 있도록 한다.

◆ GBT23408 글로벌비즈니스영어실무 (Global Business English Administration, 3-3-0)

본 과목은 글로벌 영어비즈니스의 이론과 실재를 학습하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 비즈니스영어, 마케팅 이론 등을 적용한 비즈니스 설문지 제작 및 엑셀과 통계 분석, 보고서 작성, 영어 발표 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ GBT23409 졸업논문 (Graduation Thesis, 0-0-0)

본 과목은 글로벌비즈니스학과 졸업을 위한 논문작성 및 방법을 학습한다. 이를 위해 글로벌비즈니스학에 관련된 논문의 주제와 작성방법을 습득한다.

◆ GBT23410 국제물류세미나 (Seminar on Global Logistics Practice, 3-3-0)

본 과목은 그동안 학습한 물류관련 분야의 전반적인 지식을 종합적으로 학습하여 물류전문가 능력을 함양하도록 한다. 이를 위해 물류법규, 보관하역, 국제물류, 무역운송, 물류관리 등의 전 영역에 대한 종합정리와 최신 물류관리기법을 정리하고 학습한다.

◆ 신설 글로벌무역실무세미나 (Seminar on Global Logistics Practice, 3-3-0)

본 과목은 무역실무의 전반적인 내용을 복습함으로써 무역실무의 종합적인 실무지식을 습득하도록 해준다. 이를 위해 무역실무의 각 영역별 내용을 정리하고 실무적인 사례분석을 통하여 무역실무전문가 능력을 함양할 수 있도록 한다.

◆ GBT23411 FTA사례연구 (FTA Case Research, 3-3-0)

본 과목은 한국과 체결된 FTA의 종류와 주요 내용을 학습함으로써 FTA별 공통점과 차이점을 이해할 수 있도록 한다. 이를 위해 각 FTA별 세부내용을 분석하여 무역업무추진에 정확하게 적용할 수 있는 실무능력을 기른다.

◆ GBT23412 글로벌무역전략 (Global Trade Marketing Strategy, 3-3-0)

본 과목은 글로벌 경영환경에 부응하여 성공적인 무역 업무를 추진할 수 있는 무역경영 전략을 수행할 수 있는 능력을 함양하도록 해준다. 이를 위해 국제무역 및 경영사례·기업분석을 통하여 국제시장에서 성공할 수 있는 경영전략을 수립하여 적용할 수 있는 능력을 기른다.

◆ GBT23413 글로벌협상론 (International Trade Dispute Settlement, 3-3-0)

본 과목은 국제 기업들간의 무역상담, 기업들간의 국제경영협상 및 국제통상협상과 관련된 협상사례를 분석하고 논의하여 효율적인 국제협상이론과 전략수립 능력을 함양한다.

◆ GBT23414 IT활용비즈니스영어 (IT Business English, 3-3-0)

본 과목은 IT기술을 활용한 비즈니스영어 습득을 다룬다.

이를 위해 비즈니스영어를 활용하여 워드프로세서, 웹사이트, 여행시뮬레이션 PPT제작, 영어학습 유튜브 제작, 코퍼스 활용, 메타버스, 메이커스페이스(3D프린터, 3D펜, VR) 교육 등을 통한 세부내용을 다루게 된다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	글로벌비즈니스 실무관리역량	글로벌비즈니스 경영및마케팅역량	글로벌비즈니스 무역통상정책수립역량	글로벌비즈니스 영어역량
1-1	글로벌비즈니스 무역론	경영학원론	글로벌비즈니스 환경의이해	비즈니스영어 어휘연습
	전공의이해			
1-2	글로벌무역실무	전공과진로	국제경제론	비즈니스영어 문법과독해1
	글로벌물류의이해			
2-1	글로벌무역영어1	글로벌경영론	FTA의이해	비즈니스영어 커뮤니케이션1
	보관하역론	해외시장조사론		
2-2	글로벌무역영어2	글로벌마케팅	국제무역시물레이션	비즈니스영어문법과 독해2
	글로벌무역계약론			
	국제운송론			
3-1	글로벌무역상담론	글로벌창업론	대외무역법	글로벌비즈니스 영어응용
	글로벌무역보험론		FTA이행과활용 (국고)	
	물류관리론			
3-2	글로벌무역관습론	글로벌비즈니스통계	국제통상환경론	비즈니스영어 커뮤니케이션2
	국제물류론		관세법	
			경제통합과FTA (국고)	
			캡스톤디자인1	
4-1	국제무역결제론	글로벌기업론	무역품목분류론	글로벌비즈니스 영어실무
	진로지도		국제무역론	
	SCM의이해		캡스톤디자인2	
4-2	글로벌협상론	글로벌경영전략	FTA사례연구	IT활용비즈니스영어
	글로벌무역실무 세미나			
	국제물류세미나	표준현장학습	졸업논문	

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
교양교육	글로벌 의사소통영역1	기초외국어	기초영어1	인사 및 조직 관리 역량
	글로벌 의사소통영역2	기초외국어	기초영어2	인사 및 조직 관리 역량
	주제교양교육	사회와문화	회계의기초	재무 회계 분석 역량
		사회와문화	실용금융	재무 회계 분석 역량
	취창업실무 영역	취창업	비즈니스커뮤니케이션	인사 및 조직 관리 역량
		취창업	블루오션과창업트렌드	인사 및 조직 관리 역량
		취창업	아이디어와시장	인사 및 조직 관리 역량
		취창업	프론티어창업솔루션	인사 및 조직 관리 역량
		취창업	창업과정경영이해	인사 및 조직 관리 역량
		취창업	직업과취업전략	인사 및 조직 관리 역량
	균형기초학문 영역	인문과철학	철학이해와상상력	운영 및 관리 역량
			르네상스스토리	운영 및 관리 역량
		경제와사회	현대사회와재테크	운영 및 관리 역량
			과학기술의융복합적이해	운영 및 관리 역량
		과학과수리	손안의유비쿼터스	운영 및 관리 역량
			예술속과학이야기	운영 및 관리 역량
	창의와소프트웨어영역	창의와소프트웨어	SNS 1인미디어제작	디지털 비즈니스 역량
			대학인을위한엑셀	디지털 비즈니스 역량
			동영상편집기초	디지털 비즈니스 역량
			대학인을위한프로그래밍	디지털 비즈니스 역량
			파워포인트인포그래픽스	디지털 비즈니스 역량
			포토샵그래픽활용	디지털 비즈니스 역량
			4차산업혁명과빅데이터	디지털 비즈니스 역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
비교과프로그램	3D 프린트 기초과정	1,2	업무수행에 필요한 기본 능력이 필요한 학생
	기업 실무자와 함께한 토스트 & 면접 팁 토크(Talk) 데이		
	프레젠테이션 스킬 업 특강		
	학습 노트 공모전		
비교과프로그램	IP 창업 Zone 지식재산 창업교육	1,2,3,4	다양한 분야의 지식을 상호 연관시켜 다양한 대안을 모색하는 능력을 필요로 하는 학생
	창의 학습법- 비전을 발견하고 디자인하라		
	경력 잇(It) 프로그램-IT 포트폴리오 작성법 특강		
	P-Yes 창업 페스티벌 <창업 선배 버스킹>		
비교과프로그램	자존감 업! A+ 대학생활 (나만의 특별함을 찾는 3P법칙)	3,4	정보수집, 분석과 재구성을 통하여 자기주도적으로 문제를 해결하는 능력 향상을 원하는 학생
	SOS(Study Of Success) 심화과정 프로그램		

1. 교육목표

국가 전략산업의 하나이며 제2의 외화획득원이 되고 있는 관광산업육성이란 시대적 요청에 부응해 관광경영학과에서는 관광산업에 요구되는 실무형 관광전문인 양성을 목표로 삼고 있다

2. 학과소개 및 안내

관광경영학과는 해외에서 학위를 취득한 우수한 교수진들이 관광 및 이벤트경영학분야 뿐만 아니라 컨벤션경영학 분야에서 학문적, 실무적 교육과정에 기여를 하고 있으며, 관광학연구, 관광학연구방법론, 관광 관련주제별 개인지도, 관광개발프로젝트, 관광이벤트개발프로젝트, 관광통계연구, 관광소비자행동세미나, 관광마케팅세미나, 회계원리, 이벤트축제사례연구 등과 같이 학과 특성에 맞는 교과과정을 제시하고 있다. 관광·이벤트 전문가로서 여행사, 이벤트사, 관광개발 및 컨설팅, 테마파크, 항공사 컨벤션, 국·내외관광공사 및 관련협회, 학계연구소, 크루즈, 서비스 업체, 기타 관광·레저 관련 벤처산업에서 자신들의 역량을 발휘할 수 있다.

3. 향후 진로계획

관광경영학과에서는 졸업 후 자신의 능력과 적성에 맞는 호텔, 항공사, 국제회의산업, 카지노, 컨벤션, 여행사, 이벤트사, 관광개발 및 컨설팅, 테마파크, 국·내외관광공사 및 관련협회, 관광·레저 관련 벤처산업 등 진출분야가 확대되고 있으며 석·박사 과정에 진학하여 호텔지배인등을 위한 자격취득 및 관광산업 범주에 속하는 넓은 분야로 사회진출이 가능하다.

■ 컨벤션 기획사

전문적인 지식을 바탕으로 국내외의 크고 작은 회의, 이벤트, 문화행사 등 제반업무를 조정, 운영하면서 회의목표 설정 예산관리, 등록, 기획, 협상, 현장관리, 회의평가 등의 업무를 수행하는 국제회의 전문기획가로서 국제회의 기획사, 이벤트 기획사, 관광기획사 등으로 세분화 된다.(컨벤션센터, 전시업체, PCO, CVB, 국제기구 등 컨벤션 관련업체 진출)

■ 관광통역안내원

사전에 예약된 외국인 관광객을 공항으로 마중 나가고, 여행비를 산출하며, 일정표를 작성하고, 명승지나 고적지 등 관광지를 안내하며 환전, 호텔, 택시이용 등 입국에서부터 출국에 이르기까지 외국인 관광객에게 관광에 대한 다양한 편의와 도움을 제공하는 일을 하며, 관광통역 안내원은 한마디로 민간외교관이라고 할 수 있을 정도로 관광산업에 있어 중추적인 역할을 하는 중요한 직업이라고 할 수 있다.

● 취득가능 자격증

◆ 국가자격증

관광통역안내사, 국내여행안내사(전공과목 이수 시 필기과목 면제)

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학점	강의	실습	
1	1	전필	TOM22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전선	TOM22102	관광과이벤트축제	Tourism & Event Festival	3	3	0	
1	1	전선	TOM22103	여행항공산업의이해	Understanding of Travel Industry	3	3	0	
1	1	전선	TOM22104	호스피탈리티산업개론	Principles of Hospitality Management	3	3	0	
1	2	전선	TOM22107	관광트렌드	Tourism Trend	3	3	0	
1	2	전선	TOM22108	관광학개론	Principles of Tourism	3	3	0	
1	2	전선	TOM22110	이벤트축제산업의이해	Understanding of Event & Festival Industry	3	3	0	
1	2	전필	TOM22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
2	1	전필	TOM22201	여행사항공경영론	Travel Agency & Airline Management	3	3	0	
2	1	전선	TOM22203	관광컨벤션영어	Tourism Convention English	3	3	0	
2	1	전선	TOM22204	관광콘텐츠기획과경영	Tourism Contents Planning & Management	3	3	0	
2	1	전선	TOM22205	이벤트축제관광론	Event & Festival Tourism Management	3	3	0	
2	1	전선	TOM22206	투어리즘비즈니스	Tourism Business	3	3	0	
2	2	전필	TOM22208	세계음식문화의이해	Understanding of Global Food Culture	3	3	0	
2	2	전선	TOM22209	관광이벤트축제실무	Tourism Event Festival Practice	3	3	0	
2	2	전선	TOM22210	관광컨벤션일어	Tourism Convention Japanese	3	3	0	
2	2	전선	TOM22212	테마파크경영관리	Theme Park Management	3	3	0	
2	2	전선	TOM22214	야간관광	Night Tourism	3	3	0	
3	1	전필	TOM22301	관광컨벤션마케팅	Tourism & Convention Marketing	3	3	0	
3	1	전선	TOM22303	관광자원해설일어	Japanese for Tourism Resource	3	3	0	
3	1	전선	TOM22304	음식관광	Food of Tourism	3	3	0	
3	1	전선	TOM22306	체험관광실무	H&s-on Experience Tourism Practice	3	3	0	

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비 고
						학점	강의	실습	
3	2	전선	TOM22307	세계축제경영	Global Festival Management	3	3	0	
3	2	전필	TOM22308	콘텐츠관광자원론	Contents Tourism Resources	3	3	0	
3	2	전선	TOM22309	관광자원해설영어	English for Tourism Resource	3	3	0	
3	2	전선	TOM22312	관광경영세미나	Tourism Management Seminar	3	3	0	
4	1	전필	TOM22401	진로지도	Guidance for Career Direction	3	3	0	
4	1	전선	TOM22402	관광이벤트축제특강	Special Lecture for Tourism Event & Festival	3	3	0	
4	1	전선	TOM22403	관광이벤트컨벤션리서치	Tourism Event Convention Research	3	3	0	
4	1	전선	TOM22404	이벤트축제경영사례	Case Studies of Event & Festival	3	3	0	
4	2	전필	TOM22407	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	
4	2	전선	TOM22408	관광경제스토리	Story of Tourism Economics	3	3	0	
4	2	전선	TOM22409	관광이벤트축제세미나	Tourism Event & Festival Seminar	3	3	0	
4	2	전선	TOM22410	여행항공사특강	Special Lecture for Travel Agency & Airline	3	3	0	
4	2	전선	TOM22411	컨벤션리조트마케팅전략	Marketing Strategy for Convention & Resort	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ 전공의이해 (Introduction to Major & Career, 0-0-0)

학교적응을 위한 전공 및 진로 소개, 생활상담과 학습향상법을 강의함으로써 학생들의 자기개발을 촉진한다.

◆ 관광과이벤트축제 (Tourism & Event Festival, 3-3-0)

관광 및 이벤트 분야의 현장을 효과적으로 이해하며 경쟁력 있는 인재를 육성하기 위해 관광과 이벤트의 연관성을 부각시키고 최근추세 및 업계현황을 학습하여 관광과 이벤트에 대해 전반적인 지식을 습득한다.

◆ 여행항공산업의이해 (Understanding of Travel Industry, 3-3-0)

여행, 항공산업에 대해 이론적인 접근과 실용사례를 중심으로 관련 업무에 대해 체계적인 학습을 도모한다.

◆4 호스피탈리티산업개론 (Principles of Hospitality Management, 3-3-0)

관광과 여행자를 위해 존재하는 환대산업을 이해하는데 중점을 둔다. 따라서 관광과 관련된 여러 환대산업분야의 사회적이고 문화적인 측면과 결부된 최근의 상황과 전망을 알아봄으로서 학생들의 학습방향과 진로결정에 도움을 주고자 한다.

◆ 관광트렌드 ((Tourism Trend, 3-3-0)

관광사업에 있어서 보다 분석적이고 현실적인 감각을 키우기 위한 목적으로 관광사업에 치밀하게 전략적으로 접근하는 스킬을 키운다. 실제 관광사업의 사례 등을 통해서 전략을 분석해 본다.

◆ 관광학개론 (Principles of Tourism, 3-3-0)

관광에 대한 본질 및 그 중요성을 인식시키기 위해 관광의 기본적 성격과 역사적, 이해 관광의 심리이론, 경제, 사회문화, 환경측면에서의 관광영향, 관광기구 및 산업, 관광마케팅, 한국관광의 현황과 국제 관광 그리고 이벤트관광에 대하여 학습한다.

◆ 이벤트축제산업의이해 (Understanding of Event & Festival Industry, 3-3-0)

이벤트 컨벤션 산업의 전반적인 현황을 이해함으로써 관광문화에 있어 이벤트의 역할을 인지하고 또한 그것을 컨벤션산업과 결합시키는 새로운 분야에 대한 학습과 능력을 개발하도록 한다.

◆ 여행사항공경영론 (Travel Agency & Airline Management, 3-3-0)

여행업과 항공업의 전반에 관한 이론과 마케팅에 관한 이행의 폭을 넓히고자 한다.

◆ 관광컨벤션영어 (Tourism Convention English , 3-3-0)

관광산업의 전반을 이해하고 리드해 가는데 필수적인 영어능력을 습득한다. 세계 각국의 관광지에서 관광자원을 제대로 파악하고 관광자원에 대해 연구하며 토론한다.

◆ 관광콘텐츠기획과경영 (Tourism Contents Planning & Management, 3-3-0)

이벤트축제를 마케팅 하는 기법과 프로세스를 연구하는 기본실무과목으로서 관광축제, 각 종 호텔 및 테마파크이벤트, 컨벤션, 박람회 등의 다양한 이벤트 장르를 접할 수 있도록 한다.

◆ 이벤트축제관광론 (Event & Festival Tourism Management, 3-3-0)

세계적인 이벤트 관광추세에 부응하고, 이벤트 및 축제관광 상품화 현상에 발맞추어 이벤트관광에 대한 중요성 및 기초이해를 도모하고, 국내뿐만 아니라 각종 국내사례를 소개함으로써 현실적응을 강조하고, 직접 실습조사를 통해 현장감을 높이는 것을 목표로 한다.

◆ 투어리즘비즈니스 (Tourism Business, 3-3-0)

관광사업에 있어서 보다 분석적이고 현실적인 감각을 키우기 위한 목적으로 관광사업에 치밀하게 전략적으로 접근하는 스킬을 키운다. 실제 관광사업의 사례 등을 통해서 전략을 분석해 본다.

◆ 세계음식문화의이해 (Understanding of Global Food Culture, 3-3-0)

현대에 접어들면서 사회적으로 관심의 대상이 되는 세계음식산업에 대한 체계적인 관리이론을 현장에서 체험한 실질경험과 최근 발표된 연구논문과 접목하여 학생들 스스로 자율적 활동 속에서 주어진 테마를 중심으로 현장방문 및 실험실습을 통한 산교육을 지향하고자 한다.

◆ 관광이벤트축제실무 (Tourism Event Festival Practice, 3-3-0)

관광과 축제의 이해와 필요성, 도덕적이면서 정확한 홍보로서 관광객을 관광시설, 관광지로 유치할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 하는데 그 목표가 있다.

◆ 관광컨벤션일어 (Tourism Convention Japanese, 3-3-0)

작은 나라에서 세계적인 관광을 이끌어내는 일본을 관광지로서의 가능성과 그 자원의 해설을 함께 해봄으로써 세계관광에 대한 인지도를 높이고 더불어 일본어실력을 향상시키는 학습을 하고, 21세기에 급증할 해외관광객의 수요증가에 대응하기 위해 일본인, 일본 문화, 일본관광자원들에 대해 일본어로 학습한다.

◆ 테마파크경영관리 (Theme Park Management, 3-3-0)

국내, 외에서 운영 중인 테마파크의 경영 상태를 파악 및 분석해 보고 실질적인 경영관리에 대한 이해와 전반적인 사업의 이해를 통해 테마파크를 경영하고 관리 감독하는데 효율적인 대안을 만들어보는 시도를 한다.

◆ 야간관광 (Night Tourism 3-3-0)

야간관광, 경제라는 새로운 트렌드를 해외 사례를 중심으로 국내 적용을 통해 야간관광, 경제 전문가 양상을 목표로 한다.

◆ 관광컨벤션마케팅 (Tourism & Convention Marketing, 3-3-0)

이벤트축제를 마케팅 하는 기법과 프로세스를 연구하는 기본실무과목으로서 관광축제, 각 리조트 및 테마파크이벤트, 컨벤션, 박람회 등의 다양한 이벤트 장르를 접할 수 있도록 한다.

◆ 관광자원해설일어 (Japanese for Tourism Resource, 3-3-0)

작은 나라에서 세계적인 관광을 이끌어내는 일본을 관광지로서의 가능성과 그 자원의 해설을 함께 해봄으로써 세계관광에 대한 인지도를 높이고 더불어 일본어실력을 향상시키는 학습을 하고, 21세기에 급증할 중국관광객의 수요증가에 대응하기 위해 일본인, 일본 문화, 일본관광자원에 대해 일본어로 학습한다.

◆ 음식관광 (Food of Tourism, 3-3-0)

축제의 주제로서의 음식과 성격 주요 구성요소로서의 음식, 즉 식당운영에 관하여 소비자로서와 운영자 측면에서의 연구와 토론을 통해 학습한다.

◆ 체험관광실무 (H&s-on Experience Tourism Practice, 3-3-0)

관광과 축제의 이해와 필요성, 도덕적이면서 정확한 홍보로서 관광객을 관광시설, 관광지로 유치할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 하는데 그 목표가 있다.

◆ 세계축제경영 (Global Festival Management, 3-3-0)

지구촌은 이벤트와 축제가 상호 연계되어 각 지역의 문화특징에 관한 전 세계적인 공유가 필요하다. 이와 관련된 전 세계적인 유명축제에 관한 학습과 지식을 함양한다.

◆ 콘텐츠관광자원론 (Contents Tourism Resources, 3-3-0)

관광자원과 지리에 대해서 효율적인 개발, 이용 및 관리를 위하여 체계적으로 국내, 국제적 관광지리 환경을 학습하여 미래지향적 자원개발을 학습하며 국내, 국제적 관광지리 환경을 학습하여 미래지향적 자원개발을 학습한다.

◆ 관광자원해설영어 (English for Tourism Resource, 3-3-0)

관광의 전반에 걸친 이해를 통해 관광영어를 통한 회화능력과 실제 상황에서 사용할 수 있는 면접, 접대, 대응 능력을 개발 및 발전시킨다.

◆ 관광경영세미나 (Tourism Management Seminar, 3-3-0)

관광경영 전반에 걸친 강의를 통해 관광경영에 대해 개념을 재정비 시키고 실무로 나아갈 때 필요한 전문 지식을 습득한다.

◆ 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

4학년 대상으로 취업관련 특강 및 향후에 대한 진로를 지도한다.

◆ 관광이벤트축제특강 (Special Lecture for Tourism Event & Festival, 3-3-0)

다양한 관광과 축제 사례를 분석하고 직접 실습과 참여를 통해 여러 축제에 있어 전문가로 양성하며, 특성화 사업을 통해 해외 인턴십 등 글로벌 축제에도 참여한다.

◆ 관광이벤트컨벤션리서치 (Tourism Event Convention Research, 3-3-0)

관광·이벤트에 대한 각종 시장조사기법, 기타 다양한 분야의 조사기법 등을 소개하여 이벤트 분야에 대한 전문적인 지식 습득을 목적으로 한다.

◆ 이벤트축제경영사례 (Case Studies of Event & Festival, 3-3-0)

다양한 관광과 축제 사례를 분석하고 직접 실습과 참여를 통해 여러 축제에 있어 전문가로 양성하며, 특성화 사업을 통해 해외 인턴십 등 글로벌 축제에도 참여한다.

◆ 졸업논문 (Graduation Thesis , 0-0-0)

본 관광축제리조트경영학과의 졸업예정자로서 8학기 동안 습득한 본 과의 학과지식평가 및 관련 자격증 준비를 위해 도움을 주고자한다.

◆ 관광경제스토리 (Story of Tourism Economics, 3-3-0)

기초적인 관광경제를 넘어 보다 수준 높고 고차원적으로 관광경제를 재해석해봄으로써 신개념의 관광경제학을 심도 있게 논의해보는데 목적이 있다.

◆ 관광이벤트축제세미나 (Tourism Event & Festival Seminar, 3-3-0)

관광과 축제의 이해와 필요성, 도덕적이면서 정확한 홍보로서 관광객을 관광시설, 관광지로 유치할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 하는데 그 목표가 있다.

◆ 여행항공사특강 (Special Lecture for Travel Agency & Airline, 3-3-0)

최근 여행업은 관심과 위상이 고조되고 있다. 기업들이 코스닥에 상장하고 있는 상황에서 실용학문으로 체계화 시키고 전문성화 시켜서 실무위주의 강의와 산업현장중심의 초점으로 경영, 마케팅, 항공실무 등 본질적인 이해를 도모하고자 한다.

◆ 컨벤션리조트마케팅전략 (Marketing Strategy for Convention & Resort, 3-3-0)

마케팅의 기본 원리를 익히고 이러한 마케팅 기법들이 실제로 현 관광, 리조트, 호텔 및 외식업에 어떻게 이용되고 있는지를 살펴본다. 학생들은 각 업체의 마케팅적인 문제들을 파악하여, 발표하고 토론하여 이를 시정하고 발전시킨다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	관광산업자식역량	전문서비스실무역량	경영관리역량	창업기획역량	글로벌비즈니스역량
1-1	전공의이해 관광이벤트축제	여행항공산업의이해 컨벤션산업론	호스피탈리티 산업개론		
1-2	전공과진로 관광트렌드 관광학개론	MICE산업개론	이벤트축제산 업의이해	문화관광콘텐츠	
2-1	관광정책법규 관광콘텐츠기 획과경영	여행사항공경영론 투어리즘비즈니스	이벤트축제관 광론		관광컨벤션영어
2-2	관광이벤트축제 실무	복합테마리조트경영 테마파크경영관리	MICE위험관리 론		세계음식문화의 이해 관광컨벤션일어
3-1	관광컨벤션마케팅	관광축제와음식 체험관광실무	이벤트회의전 시기획		관광자원해설일 어
3-2	콘텐츠관광자원론	여행사항공경영실무	캠스톤디자인I (관광) 컨벤션&PCO 경영세미나		세계축제경영 관광자원해설영어
4-1	관광이벤트축제 특강	진로지도 관광이벤트컨벤 션리서치	캠스톤디자인2 (관광) 이벤트축제경 영사례		
4-2	관광경제스토리 관광이벤트축제 세미나	여행항공사특강 컨벤션리조트마케 팅전략			

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
교양교육	취창업실무 영역	기술실무	문제해결능력과리더십 여행사창업및경영	문제해결역량 전공실무역량
		취창업	글로벌비즈니스마케팅 진로탐색과직업선택	창의적사고역량 문제해결역량
	균형기초학문 교육	인문과철학	세계문화유산답사	문제해결역량
		경제와사회	여행사창업및경영	창의적사고역량
		문화와예술	유럽축제문화산업	전공실무역량
	주제교양교육	사회와문화	리더십 대학일본어 대학중국어 음식과여행 비즈니스일본어 일본어실용회화 유럽문화의이해 대학생활과자아탐색	창의적사고역량 외국어역량 외국어역량 전공실무역량 외국어역량 외국어역량 창의적사고역량 문제해결역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
전공의 이해 및 양의, 혁신 역량	기업 실무자와 함께한 토스트& 면접 팁 톡 데이 프레젠테이션 스킬업 2차 특강	1,2	자기주도적으로 업무 수행에 필요한 능력개 발이 필요한 학생
	SOS (Study Of Success) 심화과정 프로그램 학습법특강 당신도 유튜브 크리에이터 맛난 진로탐색 여행	3,4	
실용지식 역량	2020-1학기 프레젠테이션 스킬 업 심화과정	1,2,3,4	직무수행에 필요한 기 술적 내용 및 정보를 이해하고 필요한 부분 을 찾을 수 있는 학생
	감정 숨바꼭질(감정조절능력 향상)		
글로벌 커뮤니케 이션 역량	복학생, 편입생, 전과생 멘토링 프로그램	2,3,4	자신이 속한 학과의 적응과 발전을 위해 기본적인 상식과 타인 간에 친밀감 형성이 필요한 학생

1. 교육목표

- 1 글로벌 서비스 정신이 함양된 호텔항공경영 인재 양성
- 2 Hospitality 서비스 리더십 배양
- 3 호텔항공경영 전문지식과 관련된 창의성 함양
- 4 글로벌 커뮤니케이션 능력 개발
- 5 호텔항공경영 분야 창의적 취창업인재 양성

2. 학과소개 및 안내

미래사회의 핵심산업 분야인 호텔·항공경영 분야의 글로벌 리더육성을 위해 필요한 전문 지식과 실무지향적 교육을 지향하는 인재양성의 요람

- 호텔·항공산업분야에서 필공요로 하는 국제적인 감각을 지닌 유능한 관리자·경영자 양성이 목표
- 이론과 실무를 겸비한 전문인력을 양성하는 학과로 주목
- 호텔항공 산업분야에 대한 경영이론 및 실무, 탁월한 외국어 구사능력 등 실용적이고 체계적인 커리큘럼
- 참다운 인성과 봉사정신을 갖춘 차별화된 인재배양을 책임지는 중부권 최고의 명문학과!

3. 향후 진로계획

국민소득 증가로 인한 삶의 질 향상으로 여가 선행이 국민행복의 핵심 키워드가 되면서 여가 관련 서비스산업이 미래지향적 무한/지속성장 산업으로 관심 받고 있다. 이러한 시대적 배경 속에서 본 학과를 졸업하는 졸업생들은 여가 및 서비스산업 범주에 속하는 다양한 업체에 광범위하게 종사할 수 있을 뿐만 아니라 국제기구, 중앙 및 지방정부의 서비스관련부서, 여가 및 서비스산업 항공분야에서 활동할 수 있으며, 또한 대학원 석·박사 과정에 진학하여 더 심도있는 학문의 연구 수행 할 수 있다. 구체적인 예를 들면 다음과 같다.

- 서비스기업경영컨설팅: 서비스상품개발 및 기획, 서비스 마케팅전략개발
- 서비스 경영지도사: 서비스기업 경영지도 및 품질관리

- 서비스 교육 아카데미: 서비스 종업원 매너교육 및 이미지 클리닉 • 테마파크 고객센터
- 항공사 직원
- 의료(간병, 요양, 성형)관광서비스
- 실버산업서비스
- 리조트 고객센터
- 크루즈 고객센터
- 카지노 고객센터
- 외식(식음료) 고객센터
- 교통(운송-항공, 선박, 철도, 버스) 승객서비스
- 유통 고객센터
- 문화(공연, 교육)서비스
- 숙박산업의 고객센터
- 일반 · 제조기업 고객 · 만족서비스 관련부서
- 유엔 봉사활동 관련 부서

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	HAM22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전필	HAM22102	호텔항공서비스 기업경영기초1	Principle on Hotel & Aviation Service Corporation Management 1	3	3	0	
1	1	전선	HAM22105	체인호텔항공경영 의이해	Understanding Chain Hotel & Aviation Management	3	3	0	
1	1	전선	HAM22106	호텔항공고객응 대론및실습	Hotel & Aviation Customer Response Theory & Practice	3	2	2	
1	1	전선	HAM22107	호텔항공레저산 업분석	Understanding of Hotel, Aviation & Leisure Industry	3	3	0	
1	1	전선	HAM22108	호텔항공서비스 경영전략	Hotel & Aviation Service Management Strategy	3	3	0	
1	2	전필	HAM22103	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전필	HAM22104	호텔항공서비스 기업경영기초2	Principle on Hotel & Aviation Service Corporation Management 2	3	3	0	
1	2	전선	HAM22109	트렌드와호텔항 공서비스산업	Trends and Hotel & Aviation Service Industry	3	3	0	
1	2	전선	HAM22110	호스피탈리티빅 데이터기초	Introduction of Hospitality Big Data	3	3	0	
1	2	전선	HAM22111	호텔항공사업무론	Hotel & Aviation Business Theory	3	3	0	
1	2	전선	HAM22112	호텔항공서비스 이론의적용과실 무	Application & Practice of Hotel & Aviation Service Theory	3	3	0	
2	1	전필	HAM22201	호텔항공서비스 경영	Hotel & Aviation Service Management	3	3	0	
2	1	전필	HAM22202	호텔항공통계	Hotel & Aviation Statistic	3	3	0	
2	1	전선	HAM22205	호텔항공기업경 영전략	Hotel & Aviation Business Management Strategy	3	3	0	
2	1	전선	HAM22206	호텔항공레저소 비자행동	Hotel, Aviation & Leisure Consumer Behavior	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전선	HAM22207	호텔항공서비스 인적자원관리	Human Resource Management in Hotel & Aviation Services	3	3	0	
2	1	전선	HAM22208	호텔항공주장실 무	Hotel & Aviation Beverage Management	3	3	0	
2	1	전선	HAM22209	호텔항공크루즈 고객서비스	Hotel, Aviation & Cruise Customer Service	3	3	0	
2	2	전필	HAM22203	호텔항공레저컨 텐츠기획	Hotel, Aviation & Leisure Contents Planning	3	3	0	
2	2	전필	HAM22204	호텔항공회계론	Hotel & Aviation Accounting	3	3	0	
2	2	전선	HAM22210	카지노복합리조 트와호텔항공산 업	Casino Integrated Resort & Hotel & Aviation Industry	3	3	0	
2	2	전선	HAM22211	항공객실업무론	Theory of Airline Cabin Service	3	3	0	
2	2	전선	HAM22212	호텔항공고객만 족경영론	Hotel & Aviation Consumer Satisfaction Management	3	3	0	
2	2	전선	HAM22213	호텔항공기업영 어1	English in Hotel & Aviation Corporation 1	3	3	0	
2	2	전선	HAM22214	호텔항공서비스 디자인	Hotel & Aviation Service Design	3	3	0	
3	1	전선	HAM22301	항공예약발권업 무론및실습	Air Reservation Ticketing Practice	3	2	2	
3	1	전선	HAM22302	호텔항공마이스 산업론	Hotel, Aviation & Mice Industry	3	3	0	
3	1	전선	HAM22303	호텔항공마케팅 조사론	Hotel & Aviation Marketing Research	3	3	0	
3	1	전선	HAM22304	호텔항공빅데이 터분석론	Hotel & Aviation Big Data Analysis	3	3	0	
3	1	전선	HAM22305	호텔항공서비스 마케팅	Hotel & Aviation Service Marketing	3	3	0	
3	1	전선	HAM22306	호텔항공외식창 업론	Business Start-Up in Hotel, Aviation & Food Service	3	3	0	
3	2	전선	HAM22307	공정생태관광	Fair Travel & Eco-Tourism	3	3	0	
3	2	전선	HAM22308	데이터과학과호 텔항공서비스	Data Science and Hotel Leisure Service	3	3	0	
3	2	전선	HAM22309	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선	HAM22310	호텔항공경영세 미나	Hotel & Aviation Management Seminar	3	3	0	
3	2	전선	HAM22311	호텔항공서비스 사례연구	Hotel & Aviation Service Management Case Study	3	3	0	
3	2	전선	HAM22312	호텔항공서비스 품질경영	Hotel & Aviation Service Quality Management	3	3	0	
3	2	전선	HAM22313	호텔항공외식경 영분석	Hotel, Aviation & Restaurant Management Analysis	3	3	0	
3	4	전선	HAM22314	호텔항공현지답 사및실습	Hotel & Aviation Field Trip & Practice	3	0	0	P/NP
4	1	전필	HAM22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	HAM22403	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	HAM22404	호텔객실관리및 판매촉진	Hotel Room Management & Sales Promotion	3	2	2	
4	1	전선	HAM22405	호텔교육과기획 전략	Hotel Training & Planning Strategy	3	3	0	
4	1	전선	HAM22406	호텔항공경영특 강	Special Lecture on Hotel & Aviation Management	3	3	0	
4	1	전선	HAM22407	호텔항공기업브 랜드관리	Hotel & Aviation Corporate Brand Management	3	3	0	
4	1	전선	HAM22408	호텔항공기업영 어2	English in Hotel & Aviation Corporation 2	3	3	0	
4	1	전선	HAM22409	호텔항공레저경 영세미나	Seminar in Hotel, Aviation & Leisure Management	3	3	0	
4	1	전선	HAM22410	호텔항공식음료 및실습	Hotel&Aviation F&B Practice	3	2	2	
4	1	전선	HAM22411	호텔항공취업전 략프로젝트	Hotel & Aviation Employment Strategy Project	3	3	0	
4	1	전선	HAM22412	호텔홍보마케팅	Hotel Promotion & Marketing	3	3	0	
4	1	전선	HAM22413	호텔회계와손익 관리	Hotel Accounting & Profit and Loss Management	3	2	2	
4	2	전필	HAM22402	졸업시험	Graduation Exam	0	0	0	P/NP

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	2	전선	HAM22414	공항&항공실무론	Airport & Aviation Practice	3	3	0	
4	2	전선	HAM22415	창업경영과호텔항공산업	Business Start-Up in Hotel & Aviation Industry	3	3	0	
4	2	전선	HAM22416	트렌드분석과이미지메이킹실습	Trends analysis and Image Making Practice	3	2	2	
4	2	전선	HAM22417	호텔항공글로벌서비스기업경영	Hotel & Aviation Global Service Corporation Management	3	3	0	
4	2	전선	HAM22418	호텔항공레저실버산업	Hotel, Aviation & Leisure Silver Industry	3	3	0	
4	2	전선	HAM22419	호텔항공식음료실무론	Hotel & Aviation Beverage Practice	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ HAM22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법(리포트 작성, 발표 준비, 시험 준비 등)을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회를 제공한다. 전공 분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 적성 탐구 환경을 마련한다.

◆ HAM22102 호텔항공서비스기업경영기초1 (Principle on Hotel & Aviation Service Corporation Management 1, 3-3-0)

본 강의는 대학에서 미래를 준비하는 학생들에게 호스피탈리티 관련 경제학의 이론적 기초, 이에 대한 미시이론, 거시이론, 지역관광과 국제관광에 대해 실증적으로 학습하는 기회를 제공한다.

◆ HAM22105 체인호텔항공경영의이해 (Understanding Chain Hotel & Aviation Management, 3-3-0)

일류호텔이 체인이란 브랜드호텔로 성장하는 과정을 살펴봄으로써 체인 브랜드 일류호텔을 잘 이해할수 있는 호텔리어의 길을 안내한다.

◆ HAM22106 호텔항공고객응대론및실습 (Hotel & Aviation Customer Response Theory & Practice, 3-2-2)

본 과목은 호텔업과 항공업에서의 고객응대론 및 실습을 통해 실무능력 습득을 목표로 한다. 이를 위해 호텔업과 항공업에서의 고객응대론 이해증진 및 실습을 통해 전공소양을 함양한다.

◆ HAM22107 호텔항공레저산업분석 (Understanding of Hotel, Aviation & Leisure Industry, 3-3-0)

레저산업에 대한 개념을 이해하고 레저산업의 사례를 조사한다. 레저산업별 기업의 성공요인을 마케팅적 관점에서 분석한다.

◆ HAM22108 호텔항공서비스경영전략 (Hotel & Aviation Business Management Strategy, 3-3-0)

본 강좌에서는 여가 서비스기업들의 경영기법의 특징과 기법을 연구함으로써 관련기업의 경영자적 자질을 함양 할 수 있다.

◆ HAM22103 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도한다. 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법(리포트 작성, 발표 준비, 시험 준비 등)을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회 제공한다. 공 분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 적성 탐구 환경 마련한다.

◆ HAM22104 호텔항공서비스기업경영기초2 (Principle on Hotel&Aviation Service Corporation Management 2, 3-3-0)

1, 2차 산업의 발전을 기반으로 3차산업인 서비스분야가 급속하게 성장하고 있다. 오늘날의 기업들은 고객만족의 극대화를 위한 서비스 경영학적 관점에서의 다양한 전략을 추구하고 있다. 강좌에서는 서비스의 개념과 정의, 특성, 그리고 서비스경영의 전반적인 이해와 학습을 통하여 서비스기업의 관리자 또는 경영자로서의 경영능력과 지식을 배양할 수 있다.

◆ HAM22109 트렌드와호텔항공서비스산업 (Trends and Hotel & Aviation Service Industry, 3-3-0)

본 과목에서는 데이터 분석과 더불어 호텔 트렌드와 호텔 여가서비스산업에 대해 알아볼 수 있다.

◆ HAM22110 호스피탈리티빅데이터기초 (Introduction of Hospitality Big Data, 3-3-0)

본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출할 수 있다.

◆ HAM22111 호텔항공사업무론 (Hotel & Aviation Business Theory, 3-3-0)

호텔과 항공산업 종사자들의 고객의 기호와 수준에 맞는 서비스를 제공하고 수익을 창출하기 위해 체계적이고 전문적인 교육을 제공할 수 있다.

◆ HAM22112 호텔항공서비스이론의적용과실무 (Application & Practice of Hotel & Aviation Service Theory, 3-3-0)

본 강좌는 이러한 산업으로써의 서비스분야를 서비스의 기초 이론과 더불어 서비스기업의 마케팅에 대하여 종합적으로 정리하여 제시하고, 서비스의 실무적 측면에서도 지침을 제시한다.

◆ HAM22201 호텔항공서비스경영 (Hotel & Aviation Service Management, 3-3-0)

본 강좌에서는 서비스의 개념과 정의, 특성, 그리고 서비스경영의 전반적인 이해와 학습을 통하여 서비스기업의 관리자 또는 경영자로서의 경영능력과 지식을 배양한다.

◆ HAM22202 호텔항공통계 (Hotel & Aviation Statistic, 3-3-0)

호텔 항공 산업의 현상을 통계학적 측면에서 살펴보는 것은 매우 중요한 일이라고 할 수 있다. 이러한 관점에서 본 강의는 대학에서 미래를 준비하는 학생들에게 다양한 통계적 기법과 통계조사기법을 실증적으로 학습하는 기회를 제공한다.

◆ HAM22205 호텔항공기업경영전략 (Hotel & Aviation Business Management Strategy, 3-3-0)

글로벌시대의 여가 서비스 분야의 미래지향적 급성장은 관련기업들의 전략적 기법의 개발과 대응을 절실히 필요로 하고 있다. 본 강좌에서는 여가 서비스기업들의 경영기법의 특징과 기법을 연구함으로써 관련기업의 경영자적 자질을 함양한다.

◆ HAM22206 호텔항공레저소비자행동 (Hotel, Aviation & Leisure Consumer Behavior, 3-3-0)

관광소비자들의 행동, 동기, 유형, 트렌드 분석을 통해 현대관광소비자를 이해하여 소비자들이 만족할 수 있는 관광상품을 만들어낼 수 있다.

◆ HAM22207 호텔항공서비스인적자원관리 (Human Resource Management in Hotel & Aviation Services, 3-3-0)

경영의 가장 중요한 요소로 인정되는 인간을 경영하는 인사관리의 기본적인 과제를 이해하고 해결하는 데 필요한 인사관리의 제이론과 기법들을 종합 정리하여 인사관리를 연구하는 학생 및 미래의 인적자원관리를 담당하는 인재로 육성할 수 있는 인재 양성을 위한 교육에 목표를 둔다.

◆ HAM22208 호텔항공주장실무 (Hotel & Aviation Beverage Management, 3-3-0)

호텔과 외식업을 종사하는데 있어 고객의 기호와 수준에 맞는 음료를 제공하고 수익을 창출할 수 있다.

◆ HAM22209 호텔항공크루즈고객서비스 (Hotel, Aviation & Cruise Customer Service, 3-3-0)

오늘날 관광 및 여가산업에서 크루즈여행은 특수목적 관광(SIT:Special Interest Tourism)의 대표적 산업으로 미래 관광산업의 중요한 부분으로 향후 비중확대가 예상되고 있다. 본 강좌는 이러한 관광산업 구조의 변화에 따라 크루즈 산업의 개념 이해, 시장 동향 및 수요 분석과 동시에 크루즈 관광 종사자에 대한 고객 서비스 분야를 마케팅, 고객관리, 안전관리 등으로 세분화하여 소개함으로써 크루즈 관광 산업에 대한 이해를 도모할 수 있다.

◆ HAM22203 호텔항공레저컨텐츠기획 (Hotel, Aviation & Leisure Contents Planning, 3-3-0)

관광레저컨텐츠기획과 개발의 제반요소를 다양하게 숙지한다. 관광레저컨텐츠 기획, 개발의 과정을 강의와 함께 이해하고 시청각자료를 통해 국내외 사례를 체험하고 분석해본다. 관광레저컨텐츠기획서를 본인이 작성하여 관광레저상품의 기획과 개발과정을 학생본인이 직접 설계해보면서 관광레저컨텐츠기획전문가로서의 소양을 기른다.

◆ HAM22204 호텔항공회계론 (Hotel & Aviation Accounting, 3-3-0)

글로벌 관광 및 호텔산업에 있어 회계학의 의의 및 회계원칙을 포함한 회계에 대한 전반적인 기초개념 및 호텔기업만의 특수한 회계특성에 대한 지식을 얻는다. 이러한 지식을 바탕으로 회계장부를 기록, 요약, 정리하여 재반 재무제표를 작성할 수 있는 능력을 갖추게 한다. 이러한 재무제표를 이해하고 분석할 수 있는 능력을 갖추게 한다.

◆ HAM22210 카지노복합리조트와호텔항공산업 (Casino Integrated Resort & Hotel & Aviation Industry, 3-3-0)

본 강의를 통해 카지노, 복합리조트, 크루즈, 항공사의 개념과 의미, 산업과 정책 등을 폭넓게 살펴봄으로써 카지노, 복합리조트, 크루즈, 항공사의 여러 영역에 대해 개괄적으로 이해할 수 있다.

◆ HAM22211 항공객실업무론 (Theory of Airline Cabin Service, 3-3-0)

항공객실 업무의 기초적이고 전반적인 내용을 학습하는 수업으로 실무를 위한 이론 습득을 할 수 있다. 기내 고객 응대 서비스와 특수고객 지원 업무를 숙지하여 감동을 줄 수 있는 고객서비스를 제공하는 전문항공인의 소양을 키울 수 있다.

❖ HAM22212 호텔항공고객만족경영론 (Hotel & Aviation Consumer Satisfaction Management, 3-3-0)

호텔과 항공산업에서 고객의 기호와 수준에 맞는 서비스를 제공할 수 있다.

❖ HAM22213 호텔항공기업영어1 (English in Hotel & Aviation Corporation 1, 3-3-0)

학생들은 읽기를 하고, 어휘와 표현을 배우고, 이를 활용하여 여러 서비스 접점에서의 커뮤니케이션에 활용한다.

❖ HAM22214 호텔항공서비스디자인 (Hotel & Aviation Service Design, 3-3-0)

본 강좌에서는 기존의 서비스 개선과 새로운 서비스 창출을 위한 서비스 디자인의 활용과 실무적 감각을 배양할 수 있다.

❖ HAM22301 항공예약발권업무론및실습 (Air Reservation Ticketing Practice, 3-3-0)

본 과목에서 항공업과 여행업에서의 항공 예약발권업무론 및 실습에 대한 이론과 실무능력을 습득할 수 있다.

❖ HAM22302 호텔항공마이스산업론 (Hotel, Aviation & Mice Industry, 3-2-2)

국가의 미래경쟁력 산업에 대한 이해도를 도모하고 MICE산업에 종사하고자 하는 인력에 대한 교육, 훈련을 한다.

❖ HAM22303 호텔항공마케팅조사론 (Hotel & Aviation Marketing Research, 3-3-0)

호스피탈리티 현상을 통계학적 측면에서 살펴보는 것은 매우 중요한 일이라고 할 수 있다. 이러한 관점에서 본 강의는 대학에서 미래를 준비하는 학생들에게 다양한 통계적 기법과 통계조사기법을 실증적으로 학습하는 기회를 제공한다.

❖ HAM22304 호텔항공빅데이터분석론 (Hotel & Aviation Big Data Analysis, 3-3-0)

4차산업혁명 시대를 맞이하여 호텔여가서비스 분야에서도 산업동향 분석, 소비자들의 의식조사 향후 미래예측 등에 있어서 데이터과학 분석의 유용성이 증명됨에 따라 이에 대한 관심이 증대하고 있다. 이러한 상황에서 호텔여가서비스 산업과 데이터과학 분석이 융합된 전공은 변화하는 시대 상황 속에서 학생들의 학업의식 고취와 취업에 직간접적으로 기여할 수 있을 것으로 판단된다. 본 수업에서는 통계조사분석을 호텔여가서비스와 접목하여 살펴본다.

❖ HAM22305 호텔항공서비스마케팅 (Hotel & Aviation Service Marketing, 3-3-0)

21세기 글로벌시대에 들어서 지식, 정보와 함께 서비스산업이 눈부신 성장을 해오고 있다. 오늘날 무형의 자산이 더욱 중시되면서 서비스상품의 비중은 1, 2차 산업을 넘어서 우리 일상생활의 대부분을 차지하고 있다. 우수한 서비스관련 인적자원을 필요로 하는 현 시점에서, 본 강좌는 무형의 서비스상품에 관련된 서비스마케팅전략과 기법, 특성, 사례를 탐구하여 전문적 마케팅전문가로서의 자질을 함양할 수 있다.

❖ HAM22306 호텔항공외식창업론 (Business Start-Up in Hotel, Aviation & Food Service, 3-3-0)

호텔과 외식산업은 한 영역에 같이 공존하여 왔다. 하지만 호텔산업에 비하여 외식산업의 성장과 변화속도는 상상을 초월할 만큼 규모와 속도가 빠르게 발전하고 있다. 이는

한국사회의 경제력, 문화, 사회 구성 인구 등 현대 한국의 모습이 투영되어 있다. 외식 산업의 변화와 흐름을 알지 못하면 차후 호텔리어로서 외식경영자로서 많은 문제점에 봉착하게 될 것이다. 본 수업은 외식산업의 흐름을 파악하고 변화하는 한국의 관광산업과 연계된 외식산업에서 주된 주체가 되도록 교육할 수 있다.

◆ HAM22307 공정생태관광 (Fair Travel & Eco-Tourism, 3-3-0)

에코투어리즘의 특징과 등장배경을 분석하고 숙지한다. 다양한 에코투어리즘의 형태, 필요성과 가능성을 예측해본다. 에코투어리즘과 지속가능한 관광의 국내외 사례를 시청각 자료를 통해 분석 토론하고 숙지한다. 에코투어리즘의 사례를 학생자신 직접 조사하는 과제물을 하는 과정을 통해 이론과 실재를 접목해 본다.

◆ HAM22308 데이터과학과호텔항공서비스 (Data Science and Hotel Leisure Service, 3-3-0)

4차산업혁명 시대를 맞이하여 호텔항공서비스 분야에서도 산업동향 분석, 소비자들의 의식조사 향후 미래예측 등에 있어서 데이터과학 분석의 유용성이 증명됨에 따라 이에 대한 관심이 증대하고 있다. 이러한 상황에서 호텔여가서비스 산업과 데이터과학 분석이 융합된 전공은 변화하는 시대 상황 속에서 학생들의 학업의식 고취와 취업에 직간접적으로 기여할 수 있을 것으로 판단된다. 따라서 본 수업에서는 통계조사분석을 호텔레저와 접목하여 살펴본다.

◆ HAM22309 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

담당교수와 기업관련 실무자의 참여를 바탕으로 실무에 활용할 수 있는 연구 과제 개발을 통해 창의적 설계 기술 인력을 양성한다.

◆ HAM22310 호텔항공경영세미나 (Hotel & Aviation Management Seminar, 3-3-0)

본 교과목을 통해 경영사례를 통해 사례를 분석하고 다루는 방법을 익힘으로써, 지속적 성공을 위한 여러 조직에서의 의사결정과 실제 결과를 비교하고 가장 적절한 판단이 무엇이었는지 간접적으로 살펴볼 수 있다.

◆ HAM22311 호텔항공서비스사례연구 (Hotel & Aviation Service Management Case Study, 3-3-0)

서비스 경영학에서의 다양한 사례를 통한 생동감 있는 교육을 하고, 새로운시대의 비즈니스를 실무적·학문적으로 학습하고 전략적·기술적으로 접근한다.

◆ HAM22312 호텔항공서비스품질경영 (Hotel & Aviation Service Quality Management, 3-3-0)

1, 2차산업의 발전을 기반으로 3차 산업인 서비스 분야가 더욱 발전하고 성장하는 추세에 발맞추어, 품질경영의 기본 원리와 개념을 강의를 통하여 학습한다. 또한, 기업경쟁력 제고의 관점에서 품질경영의 사례학습과 개선방안에 대한 연구를 활성화함으로써 기업경영에 필요한 품질경영상의 의사결정 능력을 배양한다

◆ HAM22313 호텔항공외식경영분석 (Hotel, Aviation & Restaurant Management Analysis, 3-3-0)

본강의의 주된 목적은 기업(특히 호스피탈리티산업)의 경영계수자료를 대상으로 기업의 재무상태와 경영성과를 분석 비교하고, 경영의 적정성과 타당성을 관찰하는 것이다. 재무제표및 경영전반관리에서 발생하는 경영정보에 대한 것을 분석 파악하여 경영상의 문

제점을 도출하고 그에대한 연구 검토를 통한 개선책을 제시할 수 있는 능력을 학생들로 하여금 갖추도록 한다.

❖ HAM22314 호텔항공현지답사및실습 (Hotel & Aviation Field Trip & Practice, 3-3-0)
전공에서의 현장실무역량을 강화하기 위해 산업현장 근무를 정규 학기에 통합시킨 기업 연계형 전공기반 장기현장실습을 한다.

❖ HAM22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 3-3-0)
학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 지도를 한다. 학생들에게 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식 제공을 한다. 진로 설계의 근간이 되는 정확한 자기 진단 지도를 한다. 장기적 관점의 진로 목표와 실천 계획 수립지도를 한다.

❖ HAM22403 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)
담당교수와 기업관련 실무자의 참여를 바탕으로 실무에 활용할 수 있는 연구 과제 개발을 통해 창의적 설계 기술 인력을 양성한다.

❖ HAM22404 호텔객실관리및판매촉진 (Hotel Room Management & Sales Promotion, 3-2-2)

본 과목은 호텔산업에 있어 호텔 객실관리 및 판매촉진에 대한 지식을 학생들에게 강의하는 것이 목표이다. 이를 위해 호텔 객실관리 및 판매촉진 이론과 다양한 사례를 통해 세부내용을 다루게 되며 그 이해를 높인다.

❖ HAM22405 호텔교육과기획전략 (Hotel Training & Planning Strategy, 3-3-0)
본 과목은 호텔 직원의 교육과 기획전략에 대한 이론과 실무능력 습득을 목표로 한다. 이를 위해 호텔교육과 기획전략 이론과 다양한 사례를 통해 전공소양을 함양한다.

❖ HAM22406 호텔항공경영특강 (Special Lecture on Hotel & Aviation Management, 3-3-0)
학생들로 하여금 4년동안 배운 전공에 대해 총 리뷰하는 시간을 갖게하여 전공에 대한 이해도를 확실히 하며, 장래 졸업후의 진로를 위해 다양한 분야의 인사를 초빙하여 특강을 실시하여 학생들의 졸업 후 취업 및 향후 진로에 대해 깊이 생각해 볼 수 있는 시간을 갖는다.

❖ HAM22407 호텔항공기업브랜드관리 (Hotel & Aviation Corporate Brand Management, 3-3-0)
본 강좌는 브랜드개발에 관심을 가지고 있는 학생들에게 브랜드의 의미, 전략, 브랜드네이밍, 개발전략, 지식재산권으로의 가치 등을 중점적으로 알아보는데 목적이 있다

❖ HAM22408 호텔항공기업영어2 (English in Hotel & Aviation Corporation 2, 3-3-0)
본 강의는 여러 서비스 접점에서 사용하는 의사소통의 영어에 초점을 맞춘다. 학생들은 읽기를 하고, 어휘와 표현을 배우고, 이를 활용하여 커뮤니케이션에 활용한다.

❖ HAM22409 호텔항공레저경영세미나 (Seminar in Hotel, Aviation & Leisure Management, 3-3-0)
호텔항공경영의 다양한 이론을 습득한다. 이러한 이론적인 배경에 연계되는 실무사례를

학습한다. 호텔항공경영에 관련된 주제의 발표, 토론을 통해 레저관광전문인의 소양을 기른다.

◆ HAM22410 호텔항공식음료및실습 (Hotel&Aviation F&B Practice, 3-2-2)

본 과목은 호텔업과 항공업에서의 식음료 및 실습에 대한 이론과 실무능력 습득을 목표로 한다. 이를 위해 호텔업과 항공업에서의 식음료 이해증진 및 실습을 통해 전공소양을 함양한다.

◆ HAM22411 호텔항공취업전략프로젝트 (Hotel & Aviation Employment Strategy Project, 3-3-0)

환대산업 각각의 전문분야를 만들어 업계의 요구와 취업에 관한 프리젠테이션을 통해 취업 경험의 공유, 진로 상담 및 취업정보 제공 등을 통한 실직적인 취업경쟁력 강화를 목표로 한다.

◆ HAM22412 호텔홍보마케팅 (Hotel Promotion & Marketing, 3-3-0)

본 과목은 호텔홍보와 마케팅에 대한 이론과 실무능력 습득을 목표로 한다. 이를 위해 호텔홍보와 마케팅 이론과 다양한 사례를 통해 세부내용을 다루게 된다.

◆ HAM22413 호텔회계와손익관리 (Hotel Accounting & Profit and Loss Management, 3-2-2)

본 과목은 호텔산업에 있어 회계학의 의의 및 회계원칙을 포함한 회계에 대한 전반적인 기초개념 및 호텔기업만의 특수한 회계특성에 대한 지식을 학생들에게 강의하는 것이 일차 목표이다. 이러한 지식을 바탕으로 회계장부를 기록, 요약, 정리하여 재반 재무제표를 작성할 수 있는 능력을 갖추게 하는 것이 두번째 목표이며, 이러한 재무제표를 이해하고 분석할 수 있는 능력을 갖추게 하는 것이 최종 목표이다.

◆ HAM22402 졸업시험 (Graduation Exam, 3-3-0)

본 과목은 호텔항공경영학의 기초적이고 전반적인 내용을 점검하는 수업으로 실무를 위한 이론 습득을 목표로 한다. 졸업시험을 준비하면서 호텔, 항공인의 전문가적 소양을 키우는 과목이다.

◆ HAM22414 공항&항공실무론 (Airport & Aviation Practice, 3-3-0)

본 수업을 통해 전공지식과 실무능력을 충실히 배양함으로써 공항과 항공객실을 아우르는 전반적인 지식함양을 할 수 있다.

◆ HAM22415 창업경영과호텔항공산업 (Business Start-Up in Hotel & Aviation Industry, 3-3-0)

본 강좌는 호텔여가서비스 산업 분야에서 기업을 창업하고자 하는 사람들이 반드시 알아야 할 기초적 사항 등을 이론적으로 제시하고, 이를 실제 적용, 응용하는 측면에서도 지침을 제시한다.

◆ HAM22416 트렌드분석과이미지메이킹실습 (Trends analysis and Image Making Practice, 3-2-2)

본 과목은 호텔업과 항공업에서의 트렌드분석과 이미지메이킹에 대한 이론과 실무능력 습득을 목표로 한다. 이를 위해 호텔업과 항공업에서의 이미지메이킹 이해증진 및 실습을 통해 전공소양을 함양한다.

◆ HAM22417 호텔항공글로벌서비스기업경영 (Hotel & Aviation Global Service Corporation Management, 3-3-0)

변화해가는 국제관계에서 군사나 정치 문제보다는 경제 및 기술문제가 더 중요시되게 되었으며, 각 국가와 기업이 경제적으로 더 유리한 위치를 차지하려고 다양한 경쟁과 협력 그리고 갈등관계를 연출하고있는 이 상황에서 기업의 국제화는 피할수 없는 길이되었다. 기업의 경영자나 공부하는 학생들이 국제경영환경이 어떻게 돌아가는지를 항상 민감하게 관찰하고 국제적변화에 대응할 수 있는도록 우리나라 기업이 국제화하는데에 요구되는 능력이 무엇이며, 약점이 무엇인지를 정확히 파악하여 이에 대처하는 방법을 학습목표로 한다.

◆ HAM22418 호텔항공레저실버산업 (Hotel, Aviation & Leisure Silver Industry, 3-3-0)

향후 우리생활의 주역으로 등장할 노인의 심리적, 생리적 특성에 대해서 분석해본다. 노인을 대상으로 한 다양한 실버산업과 대상이 되는 노인의 특성을 고려한 서비스에 대해 정리, 분석해본다. 실버산업서비스에 관련된 주제의 발표, 토론, 현장조사를 통해 여가서비스전문인의 소양을 기른다.

◆ HAM22419 호텔항공식음료실무론 (Hotel & Aviation Beverage Practice, 3-3-0)

본 과목은 호텔업과 항공업에서의 식음료실무론을 통해 실무능력 습득을 목표로 한다. 이를 위해 호텔업과 항공업에서의 식음료실무론 이해증진 및 실습을 통해 전공소양을 함양한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	호텔항공레저산업지식	경영관리이해	글로벌실무	전문서비스인의인성	창업실무
1-1	호텔항공레저산업분석	호텔항공서비스기업경영기초1		전공의이해	
	체인호텔항공경영의이해	호텔항공서비스경영전략		호텔항공고객응대론및실습	
1-2	전공과진로	호스피탈리티빅데이터기초			
	트렌드와호텔항공서비스산업	호텔항공서비스기업경영기초2 호텔항공서비스이론의 적용과 실무		호텔항공사업무론	
2-1	호텔항공서비스경영	호텔항공기업경영전략		호텔항공크루즈고객서비스	
		호텔항공레저소비자행동			
		호텔항공통계		호텔항공주장실무	
		호텔항공서비스인적자원관리			
2-2	호텔항공회계론	호텔항공서비스디자인	카지노복합리조트와호텔항공산업	항공객실업무론	
		호텔항공레저컨텐츠기획(전필)			
		호텔항공고객만족경영론	호텔항공기업영어1		
3-1	호텔항공마케팅산업론	호텔항공빅데이터분석론		항공예약발권업무론및실습	호텔항공외식창업론
		호텔항공서비스마케팅			
		호텔항공마케팅조사론			
3-2	호텔항공서비스사례연구	데이터과학과호텔항공서비스	캡스톤디자인1		호텔항공경영세미나
	공정생태관광	호텔항공서비스품질경영	호텔항공외식경영분석		
4-1		호텔항공경영특강	캡스톤디자인2	호텔항공취업전략프로젝트	호텔항공기업브랜드관리
		호텔항공레저경영세미나	호텔항공기업영어2	호텔항공식음료및실습	
			호텔홍보마케팅 호텔교육과기획전략	진로지도	
4-2	호텔항공레저서비스산업			공항&항공실무론	창업경영과호텔항공산업
	졸업시험		호텔항공글로벌서비스기업경영	호텔항공식음료실무론	
				트렌드분석과이미지메이킹실습	

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
일반교육	심화응용	자유선택	JLPT일본어	글로벌실무역량
		자유선택	대학생을위한글로벌에티켓	전문서비스인의인성역량
		자유선택	창업기업의회계·세무관리	창업실무역량
		자유선택	벤처경영실전전략	창업실무역량
		자유선택	회계의기초	경영관리이해역량
		자유선택	중국어한단계업	글로벌실무역량
기초교육	글로벌	세계시민	실용영어회화	글로벌실무역량
			비즈니스일본어	글로벌실무역량
			비즈니스영어	글로벌실무역량
			대학생활중국어	글로벌실무역량
중점교육	미래소양	비전설계	글로벌비즈니스마케팅	경영관리이해역량
			블루오션과창업솔루션	창업실무역량
			여행사창업및경영	창업실무역량
			창업과정경영이해	창업실무역량
			창업과창업가정신	창업실무역량
			비즈니스커뮤니케이션	글로벌실무역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
실무역량강화	서비스경진대회	1	재학생
실무역량강화	테이블서비스매너교육	1	재학생

1. 교육목표

글로벌 항공시대가 요구하는 항공 객실 서비스 리더와 항공 비즈니스 리더 양성

2. 학과소개 및 안내

21세기의 핵심 교통수단은 수요가 폭발적으로 증가하고 있는 항공기 운항이다. 이런 21세기형 항공 서비스 시대의 요구조건을 충족시킬 수 있는 항공사 객실 승무원의 양성과 학습자의 니즈를 만족시키는 교육서비스는 시대적인 요청이라 할 수 있다. 이에 본 항공 서비스학과는 유창한 외국어 능력, 항공 산업 및 항공 객실서비스 전문교육을 통하여 공항 및 항공사에서 필요한 항공 서비스 전문인을 양성한다. 유창한 외국어 능력 강화와 국제적인 서비스 정신 함양을 위해서는 본교의 해외어학연수 프로그램뿐 아니라 해외 항공 인턴쉽도 활용한다. 국내외 항공사와의 산학협동에 의한 현장 중심 실무교육, 소수 정예의 맞춤형 훈련 및 교수 멘토링 그리고 글로벌 항공시대에 걸맞은 문화지식교육도 병행한다.

3. 졸업 후 진로계획

- 국내외 항공사 객실 승무원
- 국내외 항공사 일반직 직원
- 기업체 전문비서직
- 국내외 항공사 지상직 직원
- 서비스 전문직
- 서비스 교육 및 이미지 컨설팅 회사

4. 자격증 및 동아리

- 항공영어닥터 : 항공영어 말하기 능력 훈련 동아리
- 항공토익아카데미 : 항공사 입사에 필요한 토익 실력 향상 동아리
- 천사들의 합창 : 항공인의 기본 자질이 남을 배려하고 봉사하는 “역지사지”의 마음이라는 점에서 봉사활동은 항공전문직의 기본 덕목

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선		항공서비스교육론	Education of Airline Service	3	3	0	
1	1	전선		항공서비스산업의이해	Understand the Aviation Service Industry	3	3	0	
1	1	전선		항공체육	Physical Training for Cabin Crew	3	3	0	
1	1	전선		기초항공일본어	Basic Airline Japanese	3	3	0	
1	1	전선	ASM22105	항공사채용영어1	Aviation Recruiting English 1	3	3	0	
1	2	전선	ASM22109	항공객실업무개론	Introduction to Cabin Service	3	3	0	
1	2	전선		기내방송과스피치	In-Flight Announcement & Speech	3	3	0	
1	2	전선		항공호신술	Airline Self-Defense	3	3	0	
1	2	전선		기초항공중국어	Basic Airline Chinese	3	3	0	
1	2	전선	ASM22111	항공사채용영어2	Aviation Recruiting English 2	3	3	0	
2	1	전선		항공기객실구조	Aircraft Structure	3	3	0	
2	1	전선	ASM22203	기내응급처치	First Aid in the Cabin	3	3	0	
2	1	전선	ASM22207	항공사 기내식과음식문화	In-flight Food & Food Culture	3	3	0	
2	1	전선	ASM22206	항공예약실무실습	Introduction to Airline Reservation Operation	3	2	2	
2	1	전선	ASM22209	항공화물운송실무	Practical Approach to Airport Cargo Management	3	2	2	
2	1	전선	ASM22201	항공영어실무실습1	Practical Approach to Aviation English 1	3	2	2	
2	1	전선	ASM22205	항공영어 TSP1	Aviation English Three Standardized	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Proficiency 1				
2	2	전선		비행안전	Flight Operation & Safety	3	3	0	
2	2	전선	ASM22213	항공식음료서비스실무	Practical Approach to in-Flight Food & Beverage	3	3	0	
2	2	전선	ASM22211	항공발권실무실습	Introduction to Airline Ticketing	3	2	2	
2	2	전선		항공국제테러위기관리	Aero Terrorism Crisis Management	3	3	0	
2	2	전선	ASM22208	항공영어실무실습2	Practical Approach to Aviation English 2	3	2	2	
2	2	전선	ASM22212	항공영어 TSP2	Aviation English Three Standardized Proficiency 2	3	3	0	
3	1	전필	ASM22301	객실서비스사례연구1	Case Study on Cabin Service 1	3	0	6	
3	1	전선	ASM22304	항공객실서비스론	Practical Approach to in-Flight Service	3	3	0	
3	1	전선		항공법	Air Law	3	3	0	
3	1	전선		항공케이atering	Aero Catering	3	3	0	
3	1	전선		항공역학	Aerodynamics	3	3	0	
3	1	전선		위험물관리	(IATA) Dangerous Goods Regulations	3	3	0	
3	1	전선	ASM22306	항공인터뷰영어1	Airline Interview English 1	3	3	0	
3	2	전필	ASM22307	객실서비스사례연구2	Case Study on Cabin Service 2	3	2	2	
3	2	전선	ASM22308	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	0	6	
3	2	전필	ASM22310	항공객실서비스실무	Practical Approach to in-Flight Service	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선		항공의무	Aero Medical	3	3	0	
3	2	전선		항공관제	Air Traffic Control	3	3	0	
3	2	전선		항공물류론	Air Transport Logistic	3	3	0	
3	2	전선	ASM22313	항공인터뷰영어2	Airline Interview English 2	3	3	0	
4	1	전선	ASM22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	ASM22403	항공인재역량개발	Avationt Talent Development	3	3	0	
4	1	전선		항공면접실무	Airline Company Interview Training	3	3	0	
4	1	전선		항공운임	Air Freight Fare	3	3	0	
4	1	전선	ASM22414	항공면세업무론	Introduction to Duty Free of Airline Industry	3	3	0	
4	1	전선		항공사재무분석	Airline Financial Analysis	3	3	0	
4	1	전선		항공영어디베이트	English Debate	3	3	0	
4	2	전선		면접사례연구	Interview Case Study	3	3	0	
4	2	전선		항공사취업전략	Airline Employment Strategy	3	3	0	
4	2	전선		항공위생관리	Air Sanitary Management	3	3	0	
4	2	전선		항공정책론	Aviation Policy	3	3	0	
4	2	전선		공항세관과 통관	Aviation Policy	3	3	0	
4	2	전선		인터뷰일본어	Interview of Japanese	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

신입생 대상으로 학과의 전공을 이해하고 체계적인 진로지도를 통해 학생들의 개인별 능력과 적성을 고려한 예비 직업인으로서 취업 역량을 강화한다.

◆ 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

대학 생활에 필요한 기본 규칙을 함양하고 목표 지향적 저공 학문을 통한 미래 비전을 제시한다.

◆ 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

국내외항공사 중심으로 학생의 능력을 고려한 최적화된 진로탐색 및 방향을 지도한다.

◆ 졸업지도 (Graduation Advicement, 0-0-0)

항공운항과 졸업인증제도에 근거하여 요건을 충족시킬 수 있도록 지도한다.

◆ 공항세관과 통관 (Airport Customs, 3-3-0)

항공화물을 수입 또는 수출하려면 세관에 신고해야하고 세관은 신고된 항공화물에 대하여 적정한 수출입인지 확인하고, 수입에 대한 관세를 부과한다. 본 교과목은 C·I·Q를 다각적 관점에서 파악하려는 목적이 있다.

◆ 항공영어디베이트 (English Debate, 3-3-0)

토론교육은 4차 산업시대의 흐름에 적합한 교육방법이다. 글로벌시대에 항공사에 종사하려는 재학생들에게 영어 토론수업은 채용면접, 직무 수행시 반드시 갖추어야할 개인역량이다. 따라서 항공외국어 역량을 향상 본 교과목의 목적으로 한다.

◆ 인터뷰일본어 (Interview of Japanese, 3-3-0)

글로벌시대 항공사에 종사하려는 재학생들에게 인터뷰 수업은 채용면접, 항공사 직무수행 시 반드시 갖추어야할 개인역량이다. 특히, 항공사 취향노선이 많은 일본어는 공항 및 기내서비스 직무수행에 필요한 제2외국어이므로, 학습을 통한 항공외국어 역량 향상에 목적을 둔다.

◆ 항공사채용영어1 (Aviation Recruiting English1, 3-3-0)

항공영어에 대해 쉽고 실용적으로 학습할 수 있다. 항공사 및 서비스 분야로 취업할 때 국제적인 서비스인으로서의 외국어를 학습하는 것을 목표로 한다. 기본적인 영어문장 구성과 실전 문제를 파악하는 역량을 함양한다. 또한 항공사 채용 시 제출해야 하는 공인 영어성적(토익)과 연계하는 학습을 필요로 한다.

◆ 항공위생관리 (Air Sanitary Management, 3-3-0)

항공케이더링의 중점관리로 기내식의 생산 공급부터 기내 제공에 이르기까지 생산과 운영활동에 대해 파악하고, HACCP제도를 바탕으로 항공 위생관리에 대한 학습에 목적을 둔다.

❖ 항공서비스교육론 (Education of Airline Service, 3-3-0)

글로벌 항공시대 인재양성이라는 목표로 긍정적인 자아상 확립과 원만한 대인관계를 통한 항공사 취업을 목표로 한다.

❖ 항공객실업무개론 (Introduction to Cabin Service, 3-3-0)

객실승무원은 투철한 서비스 정신과 교양, 바른 인성, 밝은 인상과 건강한 신체조건 뿐만 아니라 직업의 프로의식을 갖추기 위해 항공객실서비스 기본 지식을 이해하는 것도 중요한 임무이다. 항공서비스 본질과 기본 역량을 확보하고 기내 업무를 파악하고 승무원의 역할 및 직무를 이해하고 습득하여 객실승무원의 전반적인 객실업무를 쉽게 이해하도록 한다.

❖ 항공사채용영어2 (Aviation Recruiting English 2, 3-3-0)

항공사 채용영어1을 학습한 학생들의 채용영어 심화학습과정이다. 항공산업 분야취업에 필요한 영어 대화문과 용어들을 미리 학습하는 것에 목표를 둔다. 또한, 영어문장 구성과 실전 문제를 학습한다. 항공사 채용 영어2는 항공사 채용서류에 제출할 공인영어성적(토익)과 연계함이 필요하다.

❖ 세계의공항과서비스문화 (The world's airports and service culture, 3-3-0)

세계의 항공사와 항공서비스문화를 학습한다. 전 세계 항공사를 대륙별 문화와 항공서비스문화를 익혀 국제 항공전문인의 자질을 함양한다.

❖ 항공영어실무실습1 (Practical Approach to Aviation English 1, 3-2-2)

Strong English communication skills are important for aspiring flight attendants, regardless of their native language or cultural background. This course will help the students develop a firm foundation of the English language skills necessary to perform the various duties they will be charged with as they embark upon their future careers in the skies.

❖ 객실구조와비행안전 (Flight Operation & Safety, 3-3-0)

국내외 항공사에서 보편적으로 운영되어지고 있는 주요 항공기에 대한 구조의 이해와 항공안전 관련 상식을 접함으로서 예비승무원으로서의 자질을 갖춘다. 비정상상황 발생 시 객실승무원들의 대처법과 비상장비 사용법등을 익히고 비행기 탑재금지물품과 제한품목에 대해 학습함으로서 안전의식을 갖도록 하는 목적이 있다.

❖ 기내응급처치(First Aid in the Cabin, 3-3-0)

비행기는 갑작스럽게 발생 되는 기상 악화나 원인불명으로 기체 동요가 발생하는 상황이 많다. 크고 작은 부상을 입은 승객들과 급성 환자 발생 시 신속하게 응급처치를 해야 한다. 따라서 응급처치에 대한 기본지식을 익히고, 실제 상황에 효과적으로 대처하기 위해 실습교육을 실시한다. 또한, 최근 노령층을 포함한 다양한 연령층이 항공기 탑승을 하고 있다. 예기치 않은 환자 발생 시 신속하게 대처할 수 있는 응급처치를 실습한다.

❖ 항공객실서비스론 (Practical Approach to in-Flight Service, 3-3-0)

항공객실 업무에 항공사 취업에 필요한 객실영어표현을 학습하고 현장에서 일어날 수 있는 다양한 기내상황에 대하여 숙지시킨다.

❖ 항공영어T·S·P1 (Aviation English Three Standardized Proficiency 1, 3-3-0)

항공사 및 서비스 산업에서 필요한 비즈니스 영어를 학습하는 것을 목표로 한다. 취업에 필요한 다양한 스펙과 경험 중에서 영어 말하기 능력의 중요성은 매우 강조되고 있다. 본 교과목은 채용서류에 제출하는 토익과 토익스피킹, 오픽 등 공인성적 취득을 위한 연계학습을 필요로 한다. 따라서 중급이상의 어휘능력을 강화하고 문장의 이해도를 높여 고득점을 얻도록 함으로써 학생들의 취업 역량을 함양시킨다.

❖ 항공예약실무실습 (Introduction to Airline Reservation Operation, 3-3-2)

4차 산업혁명시대를 맞이하여 항공운송산업의 급격한 변화와 발전이 기대되는 상황에서 항공예약서비스의 시스템의 변화에 발맞추어 항공운항과 전공학생들이 예약시스템 활용 능력과 이론지식을 숙지하고 실습을 통해 항공운송산업에서 요구하는 능력과 자질을 계발하고자 한다.

❖ 항공사기내식과음식문화 (In-flight Food & Food Culture, 3-3-0)

각 항공사들이 제공하는 기내식은 항공사 마케팅의 일부이며 고객 만족을 실현하는 중요한 수단이다. 승객들은 기내식을 단순히 식욕을 충족시키기 위한 대상이 아니라 기내에서의 즐거운 경험의 수단으로 인식하고 있다. 따라서 각 나라별 음식문화를 익히고 음식문화와 기내식 서비스 제공을 위한 내용을 중심으로 객실 승무원이 알아야 할 필수적인 학습이다.

❖ 항공영어실무실습2 (Practical Approach to Aviation English 2, 3-2-2)

Practical Approach to Aviation English 2 is an essential course for those preparing for a career as cabin crew member. It is equally suitable for those already working in industry who need to improve their communication skills when carrying out their pre and in-flight responsibilities.

❖ 항공화물운송실무 (Practical Approach to Airport Cargo Management, 3-2-2)

세계 항공운송시장은 급성장하였다. 전 세계 동일한 흐름으로 세계경제변화와 함께 비약적인 발전을 하고 있다. 특히 항공화물운송시장의 확대는 경쟁력을 가질 수 있는 산업으로 성장동력이 되고 있다. 항공전문 지식을 바탕으로 항공화물운송산업에서 요구하는 자격 능력과 자질을 계발하고자 한다.

❖ 항공기내방송실무 (Practical Approach to in-Flight Announcement, 3-3-0)

승객을 목적지까지 안전을 책임지는 항공운항은 항공기내에서 실시되는 기내방송이 승객의 안전과 쾌적을 위해 중요한 역할을 하는 목적이 있다. 승무원의 목소리를 통해 직접 메시지를 전달하는 세심함과 친절함을 담은 서비스로 여정의 출발점인 기내에서의 대고객 서비스이다. 기내방송은 비행 중 필요한 정보를 전달하고 비행안전의 효율적인 통제를 함으로서 승객의 안전과 쾌적한 여행을 보장한다. 객실승무원으로서 필요한 기내방송 자질을 계발하고 신속한 판단과 대처능력을 발휘할 수 있는 실무감각을 높인다.

❖ 항공발권실무실습 (Introduction to Airline Ticketing, 3-2-2)

항공예약과 항공운임 발권 및 실습을 통해 항공업계에서 광범위한 수요를 지닌 SABRE 항공운임발권 자격증을 취득할 수 있도록 학습한다. 점유율이 높은 항공예약전산시스템

인 아시아나세이버 시스템을 활용하여, 항공운송업무를 수행할 수 있도록 이론과 실습수업을 실시하여 세이버 항공운임발권자격증을 취득할 수 있도록 한다.

◆ 항공영어T·S·P2 (Aviation English Three Standardized Proficiency 2 3-3-0)

항공사 및 서비스 산업에서 필요한 비즈니스 영어를 학습하는 것을 목표로 한다. 취업에 필요한 다양한 스펙과 경험 중에서 영어 말하기 능력의 중요성은 매우 강조되고 있다. 본 교과목은 채용서류에 제출하는 토익과 토익스피킹, 오픽 등 공인성적 취득을 위한 연계학습을 필요로 한다. 따라서 중급이상의 어휘능력을 강화하고 문장의 이해도를 높여 고득점을 얻도록 함으로써 학생들의 취업 역량을 함양시킨다.

◆ 항공식음료서비스실무 (Practical Approach to in-Flight Food & Beverage 3-3-0)

승객들은 기내식을 식욕을 충족시키기 위한 대상으로서가 아니고 즐거움을 경험할 수 있는 수단으로 인식하고 있으므로 본 교과목을 통해 항공 기내식이 갖는 특징과 현장에서 활용할 수 있는 서비스 방법을 다루는 것에 목표를 둔다.

◆ 기초항공중국어(Basic Airline Chinese, 3-3-0)

국내 및 외국 항공사 객실승무원이나 공항에서 Ground staff로 근무하려는 항공서비스전공 재학생들에게 항공중국어를 습득시킨다.

◆ 기초항공일본어 (Basic Airline Japanese, 3-3-0)

국내 및 외국 항공사 객실승무원이나 공항에서 Ground staff으로 근무하려는 항공서비스전공 재학생들에게 항공일본어를 습득시킨다.

◆ 객실서비스사례연구1 (Case Study on Cabin Service 1, 3-0-6)

객실서비스사례연구를 통해 항공기내에서 이루어지는 다양한 상황 및 서비스사례를 연구하고자 한다. 서비스 실천가로서 항공서비스 현장실무를 익힐 수 있도록 기내서비스 이론과 실전을 중심으로 학습한다.

◆ 항공사마케팅론 (Airline Marketing, 3-3-0)

항공사 마케팅의 중요성이 정부, 기업, 고객에게 인식되고 있음에 따라 항공산업의 부가 가치를 높이고 서비스산업에 기여하는 사업 육성의 필요성이 있다.

◆ 항공운송사례연구1 (Case Study 1 on air transport, 3-3-0)

항공운송사례연구를 통해 공항 및 항공기내에서 이루어지는 다양한 상황 및 서비스사례를 연구하고자 한다. 글로벌시대 항공업계에서 보편적으로 요구되는 항공여객운송 전문가로서의 직무역량을 배양할 수 있도록 이론 및 현장실무 중심의 학습을 실시한다.

◆ 항공객실서비스론 (Practical Approach to in-Flight Service, 3-3-0)

항공객실 업무에 항공사 취업에 필요한 객실영어표현을 학습하고 현장에서 일어날 수 있는 다양한 기내상황에 대하여 숙지시킨다.

◆ 항공인터뷰영어1 (Airline Interview English 1, 3-3-0)

국내 항공사 영어면접을 비롯해서 외국항공사 1차부터 최종면접까지 대비할 수 있게 구성한다. 영어인터뷰의 형태도 다양하고 어떤 면접관이 무슨 질문을 할지 모르는 상황에

서 완벽히 대비할 수 없겠지만, 인터뷰를 통해 면접관이 평가하고자 하는 부분은 뚜렷하므로 직업의 특성상 어떠한 질문들이 주어질지 어느 정도 예상할 수 있을 것이다.

❖ 객실서비스사례연구2 (Case Study on Cabin Service 2, 3-2-2)

객실서비스사례연구를 통해 항공기내에서 이루어지는 다양한 상황 및 서비스사례를 연구하고자 한다. 글로벌시대 항공업계에서 보편적으로 요구되는 항공서비스 전문가로서의 직무역량을 배양할 수 있도록 이론 및 현장실무 중심의 학습을 실시한다.

❖ 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-0-6)

항공 산업의 발달은 항공 시장의 환경을 치열한 경쟁구도로 만들었다. 공항 및 항공사가 원하는 항공 전문 인재 또한 높은 수준의 전문지식을 원하고 있다. 항공 현장에서 고객과 직접 대면하는 다양한 문제를 해결하기 위해 항공 산업 경영 전반의 지식과 기술적, 사회 문화적 개념을 폭 넓게 이해하고 거시적인 관점에서 학습자 스스로 차별화된 항공 전문 지식을 기획, 설계, 실현하는 전 과정이다.

❖ 항공관제 (Air Traffic Control, 3-3-0)

공항 수요 증가에 따라 24시간 공항 운영을 도모하는 것이 전 세계 국제공항의 추세이다. 본 교과목은 정해진 물리적 공간 내에서 많은 항공기가 안전하게 이동할 수 있도록 관제 시스템에 대하여 기초개념을 이해하는데 목적을 둔다.

❖ 항공객실서비스실무 (Practical Approach to in-Flight Service, 3-3-0)

예비승무원으로서 기내서비스 수행 직무능력에 대한 체계적 접근과 서비스 전문지식을 숙지하는데 목표를 둔다.

❖ 항공의무 (Aero Medical, 3-3-0)

승객 운송을 목적으로 하는 모든 항공기내 응급 의료상황 발생을 대비하여 ICAO, 국내 항공안전법 및 응급의료에 관한 법률에서 규정한 의약품 및 의료기기를 탑재하고 있다. 따라서 기내 응급의료 상황 발생 시 사용가능하도록 교육시키려는 목적이 있다.

❖ 항공운임 (Air Freight Fare, 3-3-0)

항공산업은 고객에 대한 가격 차별이 작동하는 산업이다. 항공 여객 수요와 공급 측면에서 항공 여객 운임은 적정성과 항공사 가격 정책에 대하여 파악하는 것이 본 교과목의 목적이다.

❖ 항공인터뷰영어2 (Airline Interview English 2, 3-3-0)

국내 항공사 영어면접을 비롯해서 외국항공사 1차부터 최종면접까지 대비할 수 있게 목표를 두었다. 영어인터뷰의 형태도 다양하고 면접관이 무슨 질문을 할지 모르는 상황에 완벽히 대비할 수는 없겠지만, 인터뷰를 통해 면접관이 평가하고자 하는 부분은 뚜렷하므로 직업의 특성상 어떠한 질문들이 주어질지 어느 정도 예상할 수는 있을 것이다.

❖ 항공서비스산업의 이해(Understand the Aviation Service Industry, 3-3-0)

관광을 촉진하는 역할로 전 세계를 연결하기 때문에 국가 및 세계적인 관점에서 중요한 산업 구조이다. 따라서 글로벌 항공서비스 산업의 발전 방향을 파악한다.

❖ 항공체육(Physical Training for Cabin Crew, 3-3-0)

항공서비스 전공 학생들의 신체적 건강을 증진하고 바람직한 사회성과 도덕성 함양을 통해 전인적 교육으로 융*복합형 항공사 인재상에 부합하게 발전시키기 위함이다.

❖ 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

항공산업의 발달은 항공시장의 환경을 치열한 경쟁 도구로 만들었다. 공항 및 항공사가 원하는 항공전문 인재 또한 높은 수준의 전문지식을 원하고 있다. 항공 현장에서 고객과 직접 대면하는 다양한 문제를 해결하기 위해 항공산업 경영 전반의 지식과 기술적, 사회문화적 개념을 폭넓게 이해하고 거시적인 관점에서 학습자가 스스로 차별화된 항공전문 지식을 기획, 설계, 실현하는 전 과정이다.

❖ 항공인재역량개발 (Aviation Talent Development, 3-3-0)

인적요소가 중요한 항공서비스 산업이 경쟁력 있는 운영과 고객 만족 서비스를 제공하기 위해서는 서비스 담당 직원들의 역량기반이 중요하다. 본 교과목은 직무지식 탐색 및 외국어 능력, 상황대처 능력 등 직무역량을 향상시키는 것을 목적으로 한다.

❖ 항공면접실무 (Airline Company Interview Training, 3-3-0)

항공산업의 다양한 직종 중 객실승무원은 국제화 시대의 항공산업을 이끌어가는 역량과 능력을 지니고 외국어 실력과 승객의 니즈를 파악하여 응대할 수 있는 마인드가 필요하다. 객실승무원의 기준요건과 항공사 지원을 위한 지원서 작성 요령, 항공사 채용 정보, 면접 요령, 항공상식 등을 익혀 노력하는 준비된 지원자가 되기 위한 실무능력을 배양한다.

❖ 항공사재무분석 (Airline Financial Analysis, 3-3-0)

항공사와 다자간 전략적 제휴와 합병을 추진하는 시점에서 FSC와 LCC의 재무특성을 파악하여 FSC와 LCC가 동반 성장할 수 있는 대안에 대하여 학습하려는 목적을 가지고 있다.

❖ 항공법 (Air Law, 3-3-0)

항공 질서와 항공 발전, 공공복리에 이바지하기 위해 제정된 항공법의 기초이론을 학습한다. 따라서 항공기가 안전하게 항행하고, 항공시설을 효율적으로 설치*관리하는 내용을 파악하는 것을 목적으로 한다.

❖ 항공케이터링 (Aero Catering, 3-3-0)

항공사와 국제적 항공케이터링, 음식공급업체들의 네트워크 속에서 항공기내 서비스에 필요한 제품을 생산, 운영 공급하는 독특한 항공 산업이다. 따라서 항공케이터링의 공급망이 환경적, 사회적 성과에 대하여 기초지식을 이해시키는 것에 목적을 둔다.

❖ 기내방송과 스피치 (In-Flight Announcement & Speech, 3-3-0)

스피치가 스펙이 되어버린 현시대에 낮고 부드러운 울림이 있는 목소리는 타인에게 편안함과 신뢰감을 준다. 특히, 비행 중 항공기 탑승객들에게 필요한 정보를 전달하는 역할을 하는 객실 승무원들은 훈련을 통해 매력적인 목소리로 승객들을 효율적으로 통제할 수 있다. 따라서 기대방송 자질을 개발하고 연습한다.

◆ 항공기 객실구조 (Aircraft Structure, 3-3-0)

국내 및 외국항공사(FSC 및 LCC)에서 보편적으로 운영되고 있는 주요 항공기에 대한 구조를 이해하고 항공안전 관련 전공지식을 통해 비정상 상황 발생 시 신속하게 대처하게 한다.

◆ 비행안전 (Cabin Safety 3-3-0)

항공사의 궁극적인 목표는 승객과 화물을 안전하고 신속하게 목적지까지 이동시키는 것이다. 본 교과목을 통해 항공기와 승객의 안전에 관한 전문적인 지식과 비상대비 및 대처 교육을 습득시킨다.

◆ 항공국제테러위기관리 (Aero Terrorism Crisis Management, 3-3-0)

항공기가 착륙직전 기내폭탄 테러에 의해 비상착륙한 사례(2009년 12월 NW330)로 항공기의 안전과 테러에 대한 경각심이 부각되고 있다. 따라서 Crew Resource Management를 통해 항공사 직원들(운항승무원, 객실승무원, 지상직원)의 안전의식을 숙지시킨다.

◆ 위험물관리 (IATA) Dangerous Goods Regulations, 3-3-0)

우리나라에서 항공산업은 일자리 창출이 높고, 한국 경제에 미치는 영향력이 매우 크다. 특히 국제항공운송협회(IATA)의 프로그램은 세계적으로 인정받고 있으므로 본 교과목은 IATA 기준 항공화물 위험물 규정을 파악하는 것에 목적을 둔다.

◆ 항공호신술 (Airline Self-Defense, 3-3-0)

대학생들이 가정과 학교의 울타리를 벗어나 독립된 인격체로 살아갈 때 다양하게 나타날 수 있는 사회적 문제를 해결할 수 있도록 한다. 특히, 공항 업무 및 기내서비스 수행에서 마주하는 물리적*정신적 위협으로부터 자신을 지키는 방법을 익히는 사회적 의미를 갖는다.

◆ 항공물류론 (Air Transport Logistic, 3-3-0)

항공물류는 물적유통의 줄임말로써 최근에는 공급망관리(SCM) 개념으로 확대되는 추세이다. 항공화물운송산업의 특성 상 물류서비스 기업 창업이 지속적으로 증가하고 있는 상황이므로 학습의 필요성이 있다.

◆ 항공면접실무2 (Airline Company Interview Training 2, 3-3-0)

<항공면접실무1>의 연속 심화강좌이다. 21세기를 이끌어가는 항공산업의 전문인재로서 취업을 목표로 항공사 객실승무원에 대한 기본적인 이해를 통해 직업에 대한 분석, 근무내용, 교육훈련, 직급체계 등을 학습한다. 국내외 항공사 정보를 파악하고 한국인 객실승무원 채용 항공사에 대한 정보를 이해하고 항공산업에 대한 정보를 취득한다. 국내외 항공사 채용과정을 이해하고 목표하는 항공사에 맞추어 준비할 수 있도록 한다. 항공사 면접준비를 위해 기본적인 항공지식을 익히고 실전면접을 준비한다.

◆ 항공역학 (Aerodynamics, 3-3-0)

움직이는 물체와 대기 사이의 상호작용에 대하여 공부하는 동역학 분야이다.

항공기가 비행을 위해 무엇이 필요한지 과학적이고 물리적인 이해를 위해 항공기 비행의 원리를 학습한다.

◆ 항공면세업무론 (Introduction to Duty Free of Airline Industry, 3-3-0)

관세법 개성으로 이루어진 면세점 개념과 관련 법규에 대해 학습한다. 이를 위해 공항면세점의 문제점과 개선 방향을 모색하고자 한다.

◆ 항공사취업전략 (Airline Employment Strategy, 3-3-0)

국내 및 외국항공사 객실승무원, 지상직원으로서 현장실습 후 항공산업의 대면 서비스 업무 분야에 실질적인 취업으로 연계시키는 것을 목표로 한다. 따라서 서비스 전문인으로서 갖추어야 할 현장 실무 지식과 정보를 최적화하려는 목적이 있다.

◆ 항공정책론 (Aviation Policy, 3-3-0)

글로벌 항공시장의 동향을 파악하여 글로벌 공항시장의 기회와 위험요인을 알아보고 인천국제공항의 허브공항으로서 경쟁력 강화 방안에 대하여 학습하려는 데 목적을 둔다.

◆ 면접사례연구 (Interview Case Study, 3-3-0)

항공사 및 일반 기업 취업 면접을 대비하여 실전 면접을 진행하여 개인별 면접 역량을 강화한다. 또한 항공사 1차 실무면접 및 2차 임원면접에 대비하여 Role Play Case study를 실시하는 목적을 가지고 있다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	항공기내관리	항공공항관리	항공화물관리	항공업무통번역
1-1	전공의이해 항공서비스교육론 항공서비스산업의이해	항공체육		기초항공일본어 항공사채용영어1
1-2	전공과진로 항공객실업무개론 기내방송과 스피치	항공호신술		기초항공중국어 항공사채용영어2
2-1	항공기객실구조 기내응급처치 항공사기내식과음식문화	항공예약실무실습	항공화물운송실무	항공영어실무실습1 항공영어TSP1
2-2	비행안전 항공식음료서비스실무	항공발권실무실습 항공국제테러위기관리		항공영어실무실습2 항공영어TSP2
3-1	객실서비스사례연구1 항공객실서비스론 항공법	항공케이터링 항공역학	위험물관리	항공인터뷰영어1
3-2	객실서비스사례연구2 캡스톤디자인1 항공객실서비스실무 항공의무	항공관제	항공물류론	항공인터뷰영어2
4-1	진로지도 캡스톤디자인2 항공인재역량개발 항공면접실무	항공운임 항공면세업무론 항공사재무분석		항공영어디베이트
4-2	졸업지도 면접사례연구 항공사취업전략	항공위생관리 항공정책론	공항세관과 통관	인터뷰일본어

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵 교양교육	나성인성교육	기독교인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	항공기내관리 항공공항관리
		아펜젤러인성교육	배재리더십(섬김리더십)	항공기내관리 항공공항관리
	균형기초학문 교육	인문과철학	비즈니스커뮤니케이션	항공통번역관리
		경제와사회	문제해결능력과리더십	항공기내관리 항공공항관리
		과학과수리	비즈니스컴퓨터활용	항공공항관리
		문화와예술	요리로읽는중국문화	항공기내관리

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
봉사리더십	대전후생학원자원봉사	1	봉사활동 입문자
학습역량강화	디딤돌프로그램	2	자기주도학습 필요자
자기계발	사제동행상생멘토링프로그램	3	전공역량 필요자
진로/취업/창업	프레젠테이션스킬업	3	예비 취업 준비자

1. 교육목표

외식조리학과는 조리, 외식경영, 위생, 영양, 유통 등에 관한 이론과 조리실무, 현장실습 및 산학협력으로 구성된 체계적인 교육과정을 통하여 학문적 지식과 조리실무 및 외식경영능력을 갖춘 조리·외식분야의 글로벌 인재양성을 교육목표로 한다.

2. 학과소개 및 안내

외식조리학과에서는 외식산업에서 필요로 하는 글로벌 인재 양성을 위해 조리, 외식경영, 식품품질관리, 외식유통분야 등이 포괄적인 전공 역량 강화에 힘쓰고 있으며 학과 특성에 맞는 체계적인 이론교육과 다양한 실험·실습 교육과정을 제시하고 있다. 또한 조리소모임, 디저트소모임, 마케팅소모임 등의 소모임 활성화를 통해 자기주도적인 전공심화 학습과 더불어 각종 국내외 공모전 및 조리대회에서 수상하고 있다.

3. 향후 진로계획

외식조리학과 졸업생들은 외식관련 전문이론과 함께 현장 중심의 교육과정을 기반으로 외식산업관리자, 조리전문가, 외식유통전문가, 외식품질관리사, 외식영양전문가 등 외식산업의 다양한 분야로 진출해있다.

■ 취득 자격증(국가)

- 조리산업기사, 조리기능사(한식/양식/중식/일식/복어), 제과기능사, 제빵기능사, 떡제조기능사, 조주기능사
- 위생사, 식품산업기사, 식품기사, 식품가공기능사, 식품품질관리사
- CS리더스관리사, 유통관리사, 물류관리사, 품질경영기사

■ 취득 자격증(민간)

- 외식경영관리사1·2급, 브랜드관리사, 바리스타, 와인소믈리에, 푸드코디네이터

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	FCS22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	FCS22102	서양조리	Western Cuisine	3	2	2	
1	1	전선	FCS22103	외식산업론	Foodservice Industry	3	3	0	
1	1	전선	FCS22104	조리원리및실습	Principle of Cookery & Practice	3	2	2	
1	2	전필	FCS22105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	FCS22108	한국조리	Korean Cuisine	3	2	2	
1	2	전선	FCS22109	영양학	Nutrition	3	3	0	
1	2	전선	FCS22204	호스피탈리티산업의이해	Introduction to Hospitality Industry	3	3	0	
2	1	전선	FCS22202	식품학	Food Science	3	3	0	
2	1	전선	FCS22203	외식마케팅	Restaurant Marketing	3	3	0	
2	1	전선	FCS22205	궁중음식과병과 실습	Korean Royal Cuisine and Traditional Korean Sweets	3	2	2	
2	1	전선	FCS22212	식품구매관리	Food Purchase Management	3	3	0	
2	1	전선	FCS22310	프랜차이즈경영 론	Franchise Management	3	3	0	
2	2	전선	FCS22206	중식조리	Chinese Cuisine	3	2	2	
2	2	전선	FCS22207	급식경영학	Institutional Foodservice Administration	3	3	0	
2	2	전선	FCS22208	식음료실습	Food and Beverage Practice	3	2	2	
2	2	전선	FCS22210	주방관리론	Kitchen Care Theory	3	3	0	
2	2	전선	FCS22211	식품유통관리	Food Distribution Management	3	3	0	
3	1	전선	FCS22301	공중보건학	Public Health	3	3	0	
3	1	전선	FCS22302	메뉴관리론	Menu Management	3	3	0	
3	1	전선	FCS22303	제빵실습	Basic Bread Baking	3	2	2	
3	1	전선	FCS22304	외식소비자행동	Restaurant Consumer Behavior	3	3	0	
3	1	전선	FCS22305	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선	FCS22306	식품위생법규	Food Sanitation Laws	3	3	0	
3	2	전선	FCS22307	식품위생학	Food Sanitation and Safety	3	3	0	
3	2	전선	FCS22309	제과실습	Pastry Art	3	2	2	
3	2	전선	FCS22209	외식마케팅조사 및실습	Marketing Research in Foodservice Industry	3	2	2	
3	2	전선	FCS22413	외식원가관리	Food Service Cost Control	3	3	0	
4	1	전필	FCS22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	
4	1	전선	FCS22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
4	1	전선	FCS22403	외식창업실습	Foodservice Start up Training	3	2	2	
4	1	전선	FCS22404	단체급식관리	Quantity Food Production & Service Management	3	3	0	
4	1	전선	FCS22406	영양사현장실습	Nutritionist Practical	3	0	0	P/NP
4	1	전선	FCS22407	외식경영연구실 습	Seminar in Foodservice Management	3	2	2	
4	1	전선	FCS22408	외식창업특허실 무	Patent Practice for Restaurant Entrepreneurship	3	2	2	
4	1	전선	FCS22415	건강과식사관리	Health and Diet Management	3	3	0	
4	1	전선	FCS22416	푸드스타일링및 데코레이션	Food Styling and Decoration	3	2	2	
4	2	전필	FCS22410	졸업작품및논문	Graduation Work & Thesis	0	0	0	P/NP
4	2	전선	FCS22411	식생활과문화	Foods & Culture in The World	3	3	0	
4	2	전선	FCS22412	식품가공및저장 학	Food Processing & Storage	3	3	0	
4	2	전선	FCS22417	일식조리	Japanese Cuisine	3	2	2	
		전선		전공직무체험1~6	Professional Work Experience 1~6	3	0	0	P/NP
		전선		표준현장실습학 기제1~6	Co-op 6				

5. 교과목소개

◆ FCS22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

본 교과목은 학교와 학과, 전공분야를 소개 및 이해하며, 원만한 대학생활과 기본적인 대학생활을 이해하고 경험하는 것에 목적을 두고 있다. 전공의 이해를 바탕으로 효율적인 학습법과 교내·외 활동 참가 등 기본 지식과 활용법을 교육한다.

◆ FCS22102 서양조리 (Western Cuisine, 3-2-2)

본 교과목은 서양조리의 기초지식 및 기술의 조리실습이며 시연 및 강의 후 반복적인 실습을 통하여 분류된 아래의 주제를 생산할 수 있는 능력을 배양하는데 목표로 한다. 이를 위해 조리이론, 기초조리기술 및 방법, stock, sauce, soup, canape, salad, 육류, 가금류, 어류 등의 기초조리실습 과정의 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22103 외식산업론 (Foodservice Industry, 3-3-0)

본 교과목은 외식산업의 현황과 전망, 발전과정과 분류 및 문제점 등 외식산업 전반에 대해 이해하고, 외식업 운영에 필요한 경영관리 기초이론들에 대해 학습한다.

◆ FCS22104 조리원리및실습 (Principle of Cookery & Practice, 3-2-2)

본 교과목은 식품선택에 있어 각 식품의 성분, 기능 등을 파악하여 조리를 위해 가장 적합한 식재료를 선택하고 조리 조작과 과정에 일어나는 물리·화학적 특성 및 변화 등에 대한 원리를 이해한다. 조리원리를 과학적으로 접근함으로써 식품의 영양적 가치와 기호성을 증진시키고 위생적으로 안전한 조리를 할 수 있도록 한다.

◆ FCS22105 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

본 교과목은 전공과진로는 신입생들의 학습능력을 상승과 진로탐색에 대한 체계적인 준비 및 대학을 체계적이고 계획적으로 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식 제공을 목표로 한다. 이를 위해 대학생활 안내, 직업에 대한 이해와 직업탐색, 자기진단을 통한 진로 설정 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22108 한국조리 (Korean Cuisine, 3-2-2)

본 교과목은 한국 식문화의 발달 및 특성을 이해하고 한식 기초 조리법의 습득을 목표로 한다. 이를 위해 한국 식문화의 기초 이론수업과 밥류, 면류, 김치 및 장아찌, 밑반찬류, 찌개 및 탕류 등 조리 실무내용을 다루게 된다.

◆ FCS22109 영양학 (Nutrition, 3-3-0)

본 과목은 올바른 식생활과 외식업무 분야에 적용되는 건강증진과 질병예방을 위한 지식 습득과 적용을 목표로 한다. 이를 위해 열량 영양소와 열량균형에 관한 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22204 호스피탈리티의이해 (Introduction to Hospitality Industry, 3-3-0)

본 교과목은 환대산업의 종류를 이해하고 국내외 환대산업의 사례 조사하여 향후 개선사

항을 설명할 수 있으며, 환대산업과 외식산업과의 연관성을 토대로 외식산업의 확장범위를 습득한다. 이를 위해 여행업, 여행과 관련된 교통수단, 숙박시설 및 카지노, 축제, 컨벤션 산업 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22202 식품학 (Food Science, 3-3-0)

본 교과목은 식품학에 대한 체계적인 지식을 영양소별 특징과 구조를 중심으로 이해하고 조리 및 외식실무에서 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 이를 위해 수분, 탄수화물, 단백질, 지질, 식품의 색, 식품의 냄새, 식품의 맛, 식품의 물성, 동물성·식물성식품, 독성성분, 식품첨가물 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22203 외식마케팅 (Restaurant Marketing, 3-3-0)

본 교과목은 외식사업의 마케팅 개념을 이해하고 외식산업에서의 STP전략 및 마케팅 7P를 사례 중심으로 분석하고 향후 외식관련 실무에서 효과적 마케팅 커뮤니케이션에 필요한 개념과 원리와 활용한 창의적인 마케팅 전략수립이 가능하도록 함을 목표로 한다. 이를 위해 외식사업 마케팅의 개요, 외식사업 마케팅 프로세스, 전략적 계획 수립, 외식사업 마케팅 환경분석, STP전략, 외식사업 7P 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22205 궁중음식과병과실습 (Korean Royal Cuisine and Traditional Korean Sweets, 3-2-2)

본 교과목은 조선왕조 궁중음식은 한국음식의 정수라고 할 수 있다. 왕실은 법도가 엄격했던 곳이라 그 음식도 법칙에 따라 짜임새 있게 만들어졌고 상차림, 음식, 예법에 다양한 사상과 의미가 담겨져 있다. 본 교과목에서는 궁중음식의 조리 실제와 궁중음식에 담긴 문화론적 이해를 통해 한국음식의 정체성을 확고히 하며 나아가 옛것을 통해 새로운 메뉴를 창조할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ FCS22212 식품구매관리(Food Purchase Management, 3-3-0)

본 교과목은 식품구매의 전반적인 이해를 바탕으로 구매관리 구조를 파악하고 분석하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 식품구매의 개념과 기능, 식재료 전반의 구매관리 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22310 프랜차이즈경영론 (Franchise Management, 3-3-0)

본 교과목은 외식프랜차이즈 경영에 대한 이해와 실무적 역량 배양을 위해 외식프랜차이즈 경영에 대한 개념을 이해하고, 실무적인 마케팅 전략과 과업을 고찰할 수 있으며, 외식프랜차이즈에 대한 실제 사례를 분석하여 향후 외식산업현장에서 활용하고자 한다. 이를 위해 외식프랜차이즈 적합성 이해하고 콘셉트 개발하고 모델점포의 구축과 운영하며 사업타당성 분석을 통한 투자 규모와 콘셉트 확정, 외식프랜차이즈 시스템 구축 등의 세부 내용을 다루게 된다.

◆ FCS22206 중식조리 (Chinese Cuisine, 3-2-2)

본 교과목은 중국요리의 이론과 실기를 통하여 볶음조리, 튀김조리, 면 조리, 밥 조리에 대한 기초적인 지식과 지혜를 습득하고 조리 원리를 이해할 수 있다. 중국요리를 만들 수 있게 훈련하여 학업성취도를 높이고 향후 외식산업현장에서 잘 적용하고 활용할 수 있도록 한다.

◆ FCS22207 급식경영학 (Institutional Foodservice Administration, 3-3-0)

본 교과목은 급식조직의 관리자로서 알아야 할 경영이론을 습득하여 실무에 적용할 수 있는 능력배양을 목표로 급식경영의 개념과 급식시스템 모형을 이해하고 급식 인적자원 관리와 마케팅 관리에 관한 주요 이론에 대해 학습한다.

◆ FCS22208 식음료실습 (Food and Beverage Practice, 3-2-2)

본 교과목은 레스토랑 서비스의 개념을 이해하고接客서비스 실무에 적용하여 식음료 운영 관리 및 와인서비스 실무 역량을 개발하고자 한다. 이를 위해 서비스산업의 개념,接客 서비스의 이해, 서비스 품질관리, 식음료 운영관리실무, 와인서비스실무 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22210 주방관리론 (Kitchen Care Theory, 3-3-0)

본 교과목은 주방관리에 필요한 안전과 위생, 인사, 시설설비와 장비배치 및 관리, 식재료의 특성과 구매 및 관리 등 외식조리분야의 주방관리자(총주방장)의 주된 실무의 전반적인 내용을 배운다.

◆ FCS22211 식품유통관리 (Food Distribution Management, 3-3-0)

본 교과목은 유통기능의 중요성과 식품 유통관리의 체계를 이해하고 식품 및 식재료의 전반적 유통구조를 학습하여 식품 유통구조의 개선에 관한 전반적인 지식과 식품 유통전략 수립 방법을 습득한다. 또한 사례 학습을 통하여 외식산업의 유통경로에 관한 구체적인 내용을 연구하고 환경변화에 따른 문제를 해결할 수 있도록 한다.

◆ FCS22301 공중보건학 (Public Health, 3-3-0)

본 교과목은 질병의 예방 및 관리, 자연환경의 보전과 생활환경 개선, 보건복지 행정과 관리 활동에 대한 학문으로 인간의 건강 유지와 건강 증진 및 삶의 질 향상에 필요한 지식을 학습한다. 질병의 치료보다는 예방에 초점을 맞추고 있는 현대 삶에서 건강을 유지하기 위해 필요한 사회적, 환경적, 위생학적 요인들을 바르게 숙지하고 공중보건의 중요성을 인지하여, 산업보건, 보건 의료 및 행정뿐만 아니라 영유아, 성인의 보건관리 등을 학습한다.

◆ FCS22302 메뉴관리론 (Menu Management, 3-3-0)

본 교과목은 외식업체의 대표적인 상품인 메뉴의 개념을 이해하고 메뉴 계획, 메뉴판 디자인, 마케팅 전략, 원가관리, 메뉴가격결정 등에 대해 학습한다. 동시에 메뉴의 계획과 제작할 수 있는 능력을 배양한다. 이러한 학습을 통해 조리직무를 포함한 외식산업 현장에서 필요한 메뉴를 이해하고, 이를 실무에서 적용할 수 있도록 한다.

◆ FCS22303 제빵실습 (Basic Bread Baking, 3-2-2)

본 교과목은 제빵에 사용되는 주요 식재료의 특성을 파악하고 발효 및 제빵의 원리를 이해하며 실제 제빵 기술의 습득을 목표로 한다. 이를 위해 제빵 재료학, 제빵법, 제빵공정, 제품평가 등의 이론 수업과 다양한 빵류 제품의 실기 수업이 이루어지며 제품 제조에서 나아가 창의적 메뉴 개발 능력을 배양한다.

◆ FCS22304 외식소비자행동 (Restaurant Consumer Behavior, 3-3-0)

본 교과목은 외식소비자행동의 개념을 이해하고, 소비자 의사결정과정과 정보처리과정을 이해하고 외식실무에 적용하여 마케터로서의 역량을 강화시키기 위해 학습한다. 이를 위해 소비자 의사결정과정에서의 문제의 인식, 정보탐색, 대안평가, 태도, 구매 및 구매 후 행동과 함께 소비자 정보처리과정 및 기억 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22305 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

본 교과목은 캡스톤디자인에 적용하여 프로젝트를 진행할 수 있도록 캡스톤디자인의 개념과 적용법을 이해하고 비이공계 학생을 포함하여 누구라도 캡스톤디자인을 지도 및 수행해 나갈 수 있도록 소개한다.

◆ FCS22306 식품위생법규 (Food Sanitation Laws, 3-3-0)

본 교과목은 조리분야 뿐만 아니라 외식 창업, 프랜차이즈산업 등 전반적인 외식산업에 필수적으로 필요한 식품 위생 법령을 학습한다. 식품 위생 법규는 식품으로 인한 위생상의 위해를 방지하고 식품영양의 질적 향상을 도모함으로써 국민건강을 향상시키기 위한 법률로서 위생관리역량을 향상시켜 실무에 적용할 수 있도록 한다.

◆ FCS22307 식품위생학 (Food Sanitation and Safety, 3-3-0)

본 교과목은 식품 안전 원칙과 적용, 외식산업과 관련된 안전 문제에 대해 학습한다. 이를 위해 식품위생의 개념, 식품과 미생물, 식품의 변질과 부패, 식중독, 식품과 감염병, 기생충과 위생동물, HACCP, 식품영업의 위생관리, 식품위생검사, 식품첨가물에 관해 다룬다.

◆ FCS22309 제과실습 (Pastry Art, 3-2-2)

본 교과목은 제과에 사용되는 주요 식재료의 특성과 그 기능을 파악하고 제과 원리를 이해하며 실제 제과기술의 습득을 목표로 한다. 이를 위해 제과 재료학, 제과 반죽법의 종류 및 특징, 제과공정, 제품 평가 등의 이론 수업과 제과 실기 실습이 이루어지며 이를 토대로 창의적 메뉴를 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ FCS22209 외식마케팅조사및실습 (Marketing Research in Foodservice Industry, 3-2-2)

본 교과목은 외식조직이 직면한 문제 해결을 위한 마케팅 조사 방법과 절차에 대해 학습하며 데이터의 수집, 분석, 해석 및 관리적 시사점 도출에 중점을 둔다.

◆ FCS22413 외식원가관리 (Food Service Cost Control, 3-3-0)

본 교과목은 원가관리의 중요성을 이해하고 원가관리, 메뉴분석 등을 통하여 효과적인 경영분석을 할 수 있는 실무능력을 함양하여 외식운영관리 역량을 키우고자 한다. 이를 위해 원가관리의 의의와 분류, 원가율, 식재료 원가관리, yield 분석, 메뉴분석 및 메뉴가격 결정방법 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

본 교과목은 외식 및 급식관련 분야에 대한 학생들의 취업준비를 도우며 졸업 전 취업분야에 대한 이해력 증진을 목표로 한다. 이를 위해 채용포털사이트 활용하기, 전략적 입사 서류 작성법, 선택 초청 강연 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22402 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

본 교과목은 캡스톤디자인에 적용하여 프로젝트를 진행할 수 있도록 캡스톤디자인의 개념과 적용법을 이해하고 비이공계 학생을 포함하여 누구라도 캡스톤디자인을 지도 및 수행해 나갈 수 있도록 소개한다.

◆ FCS22403 외식창업실습 (Foodservice Start up Training, 3-2-2)

본 교과목은 외식창업에 대한 산업의 개요 및 전망에 대하여 이해하고 경영설계, 상권분석, 메뉴구성, 재무관리에 대한 내용으로 사업계획서를 작성하는 방법을 이론적으로 학습한다. 외식창업을 위한 소스, 육류, 어패류 등의 조리메뉴에 대하여 실기 위주로 학습한다.

◆ FCS22404 단체급식관리 (Quantity Food Production & Service Management, 3-0-0) 급

본 교과목은 식생산 및 운영관리에 관한 전문지식과 실무능력 배양을 목표로 급식현장에서 메뉴관리, 구매관리, 생산관리, 시설관리, 위생 및 안전관리, 원가 및 정보관리에 대해 학습한다.

◆ FCS22406 영양사현장실습 (Nutritionist Practical, 3-0-0)

본 교과목은 급식업체 영양사의 직무 수행에 필요한 실무를 현장실습을 통하여 고취하고자 함을 목표로 한다. 이를 위해 급식업체 영양사의 직무 수행에 필요한 메뉴관리, 영양관리, 작업관리, 조직관리, 위생관리, 식자재 구매 및 검수, 저장, 출고관리, 원가관리 등 여러 가지 실무를 현장실습 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22407 외식경영연구실습 (Seminar in Foodservice Management, 3-2-2)

본 교과목은 외식분야에서의 최근동향과 다양한 이슈들에 대해 토의하고, 주제 선정, 설문지 작성, 자료수집, 통계처리 및 분석을 통해 보고서를 작성한다.

◆ FCS22408 외식창업특허실무 (Patent Practice for Restaurant Entrepreneurship, 3-2-2)

본 교과목은 외식창업에 대한 산업의 개요 및 전망에 대하여 이해하고 경영설계, 상권분석, 메뉴구성, 재무관리에 대한 내용으로 사업계획서를 작성하는 방법을 이론적으로 학습하고 개인특허출원을 한다

◆ FCS22415 건강과식사관리 (Health and Diet Management, 3-3-0)

본 교과목은 각 질병의 정의와 원인, 증상 및 영양소 대사 변화에 대한 이해를 통하여 영양 문제를 진단하고 식사요법을 통한 영양 관리 계획을 학습하여 질병에 따른 식단 작성에 대한 지식과 실무능력을 향상하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 식이요법의 개요, 병원식의 종류, 각 질병의 원인·증상·진단법·식사요법, 식품알레르기 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22416 푸드스타일링및데코레이션 (Food Styling and Decoration, 3-2-2)

본 교과목은 푸드스타일링과 데코레이션의 기초지식 및 기술을 습득하기 위한 교과목으로 이론 강의와 실제 테크닉의 시연 후 반복적인 실습을 통하여 식공간디자인 능력을 배양한다. 이를 위해 식공간 연출의 개념 및 실제, 디자인 기초이론, 테이블세팅, 플레이팅, 푸드카빙 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22410 졸업작품및논문 (Graduation Work & Thesis, 0-0-0)

본 교과목은 4학년 동안 배운 교육과정을 토대로 선수과목(외식마케팅조사및실습, 외식경영연구실습, 외식창업특허실무, 외식창업실습)을 통해 논문 작성 또는 개인 작품 및 레포트 제출을 목표로 한다. 이를 위해 테마 선정, 서론 및 설문지 배부, 본조사, 통계조사, 메뉴연구 및 강의, 레시피 작성법 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ FCS22411 식생활과문화 (Foods & Culture in The World, 3-3-0)

본 교과목은 각 나라마다 민족이 지닌 식생활 문화의 발달 배경과 주요 특징을 중심으로 주식과 부식, 조리법을 포함한 고유한 식재료와 대표 음식, 식사 형태와 예절 등을 학습한다. 또한 다양한 문화권 사이에서 각 나라들의 음식문화 형성 배경과 특징을 살펴봄으로써 여러 나라의 음식문화를 올바르게 이해한다.

◆ FCS22412 식품가공및저장학 (Food Processing & Storage, 3-3-0)

본 교과목은 가공식품의 처리과정과 보관과정에 대한 올바른 지식과 정보를 습득하고, 식품가공저장의 필요성과 가공과 저장기술의 원리와 적용분야에 대해 이해하고 설명할 수 있도록 하며, 식품별 가공 과정에 대한 이해와 사례를 통한 현장분석능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 따라서 본 교과목은 식품가공 및 저장의 개념 및 영향인자, 식품가공의 기초공정, 저장원리 등에 대한 기본지식을 학습한다. 또한 이와 함께 식품가공저장에 관한 최신 정보와 산업동향을 함께 학습한다.

◆ FCS22417 일식조리 (Japanese Cuisine, 3-2-2)

본 교과목은 일식조리의 기초지식 및 기술의 조리실습이며 시연 및 강의 후 반복적인 실습을 통하여 분류된 아래의 주제를 생산 할 수 있는 능력을 배양하는데 목표로 한다. 이를 위해 조리이론, 기초조리기술 및 방법, 찌기, 맑은국, 생선회, 초밥, 튀김, 조림, 찜 등의 기초조리실습 과정의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 전공직무체험 1~6 (Professional Work Experience 1~6, 3-0-0)

본 교과목은 전공에서의 현장실무역량을 강화하기 위해 산업현장 근무를 정규, 방학학기에 통합시킨 기업연계형 전공기반으로 진로선택의 기회 제공, 전공역량 강화, 취업역량 강화 등을 목표로 한다.

◆ 표준현장실습학기제 1~6 (Professional Work Experience 1~6, 3-0-0)

본 교과목은 전공에서의 현장실무역량을 강화하기 위해 산업현장 근무를 정규, 방학학기에 통합시킨 기업연계형 전공기반으로 진로선택의 기회 제공, 전공역량 강화, 취업역량 강화 등을 목표로 한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	음식조리	외식경영	위생관리	영양 및 메뉴관리	식재료구매및유통관리
1-1	전공의이해 서양조리 조리원리및실습	외식산업론			
1-2	한국조리	전공과진로 호스피탈리티산업의이해		영양학	
2-1	궁중음식과병과실습	외식마케팅 프랜차이즈경영론		식품학	식품구매관리
2-2	중식조리 주방관리론	급식경영학 식음료실습			식품유통관리
3-1	제빵실습	외식소비자행동	공중보건학	메뉴관리론	
3-2	제과실습 표준현장실습학기제 1~5 자율현장실습학기제 1~5	외식원가관리 외식마케팅조사 및실습	식품위생학 식품위생법규		
4-1	외식창업실습 외식창업특허실무 푸드스타일링및테코 레이션 자율현장실습학기제6	진로지도 외식경영연구실 습 단체급식관리		건강과식사관리 영양사현장실습	
4-2	이탈리안조리 일식조리 식생활과문화 표준현장실습학기제6 전공직무체험1~6	졸업작품및논문			식품가공및저 장학

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵 교양교육	미래소양	비전설계	창업과정경영이해	외식관리
	균형기초학문	사회와문화	요리로읽는중국문화	음식조리
일반교육	자유선택	자유선택	유통마케팅 입문	식재료구매및유통관리

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
봉사리더십	사회봉사프로그램	1,2	봉사활동 필요자
자기계발/학습역량강화	학습노트	1,2,3,4	자기주도학습 필요자
창업	창업동아리	4	예비 창업 준비자

제4편
교 육 과 정

[생명보건대학]

1. 교육목표

생명공학과는 배재대학교의 교육 목적을 바탕으로 생명과학 전반에 대한 기초 지식을 함양하고 인류 건강과 관련된 학문 분야를 생명과학적 관점에서 접근할 수 있는 소양을 배양하여 관련 연구기관과 기업에 취업하거나 또는 대학원에 진학할 인재를 양성함으로써 학생들의 미래를 설계하도록 도와주어 만족감을 주고 국가와 인류사회에 기여함을 목적으로 한다.

본 학부의 목적을 달성하기 위하여 아래와 같은 목표를 갖는다.

- 전문지식인 양성을 위한 전공 교육의 내실화
- 학생들의 희망에 따른 맞춤형 교육의 실현
- 지역사회 발전을 위한 산학연 협동의 활성화
- 생명과학 전반에 대한 기초 교육의 강화
- 관련 자격증 취득을 위한 연계 교육의 추진

2. 학과소개 및 안내

국가경쟁력을 향상시키기 위한 지식기반의 21세기 핵심기술로서 부각되고 있는 생명과학은 복잡하고도 신비로운 생명현상의 기초적 연구를 통하여, 인류에게 필요한 의학 및 바이오산업의 응용을 창출해 내는 최첨단 과학기술이다.

유전자 조작, 단백질공학, 세포조작 기술 등의 눈부신 발전으로 생명에 대한 이해가 급증하였으나, 뇌의 기능, 노화기능, 면역 방어기능 등 아직도 생명현상은 여전히 인류가 잘 이해하고 있지 못한 대상으로 남아있다. 이 때문에 생명공학 분야는 유능한 인재들이 생명의 신비로움을 밝히고, 이를 인류의 복지에 응용할 수 있는 기술로 개발하는데 기여할 수 있는 여지가 무궁한 학문 분야라 할 수 있다.

특히 최근 게놈 연구, 생명체 복제, 줄기 세포와 유전자 치료를 이용한 난치병 치료 등에 대한 사회적인 관심이 급증하면서, 의생명과학은 새로운 지식 가치 창출을 선도할 수 있는 창의적인 생명과학기술자를 요구하고 있다.

본 생명공학과는 전반적인 생명과학 분야의 기초지식 습득과 이를 바탕으로 광범위한 생명공학 분야의 전문지식을 폭넓게 습득할 수 있도록 기초와 응용의 다양한 분야를 교과과정으로 개설하였다. 이러한 교과과정에 따라 학생들은 쉽게 각자의 진로에 적합하게 과목들을 선택하고 수강함으로써 적극적으로 수업에 참여할 수 있다. 특히 팀프로젝트, 현장

실습, 실험실습 교육 등을 강화하여 학습의 이해를 도우며, 직업 현장에서 쉽게 적응할 수 있는 취업 교육을 하고 있다.

또, 과정평가형 자격 교육훈련 과정(NCS)을 도입하여 바이오화학제품제조기사 자격증을 취득 할 수 있는 기회를 마련하였다.

3. 향후 진로계획

생명공학과 졸업생은 첫째, 생명과학 관련 일반 대학원 및 약학·치의학 전문대학원에 진학할 수 있다. 둘째, 병원, 각종 의과학, 보건관련 업계 연구소, 검역기관 등에 진출할 수 있다. 셋째, 기업체 및 국공립 연구소의 연구보조원이나 전문연구인력으로 진출할 수 있다. 넷째, 바이오 산업체와 관련하여 대덕연구단지 등에 활성화 되어 있는 바이오벤처를 비롯하여 제약회사, 식품회사 등에 취업할 수 있으며, 보건, 의료, 환경, 식품관련 정부기관의 공무원으로도 진출할 수 있다.

- 기업체 취업: 의약 및 약학, 식품, 화장품, 바이오기기, 동물실험회사, 기타 에너지, 농업 및 환경 분야 등
- 연구직: 제약회사, 생명과학 관련 산업체, 병원/벤처기업의 연구직, 생명과학관련 각종 국·공립 연구소
- 공무원: 환경, 농업 및 보건관련 공무원
- 생명 및 보건분야: 생명 및 보건의료기관 연구원(한국생명공학연구원, 질병관리본부, 국립과학수사연구소, 국립보건원, 국립환경보건연구원, 한국식품연구원, 상하수도 관련 본부, 농촌진흥청, 식의약청 등)
- 기타: 환경단체 연구원, 국립생물자원관, 생태관의 연구원, 제약회사 연구원, 바이오융합관련 연구원
- 대학원: 바이오 관련 국내외 일반대학원, 의대대학원 및 약대대학원 진학

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	BIS22101	전공의 이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	BIS22102	생명과학1	Life Science1	3	3	0	
1	1	전선	BIS22103	일반화학	Introduction to Chemistry	3	3	0	
1	1	전선	BIS22104	바이오의약영어	Medicinal Science & Biotechnology Engilsh	3	3	0	
1	2	전필	BIS22105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	BIS22106	생명과학2	Life Science 2	3	3	0	
1	2	전선	BIS22107	유기화학	Organic Chemistry	3	3	0	
1	2	전선	BIS22108	바이오의약 입문	Introduction to Bio Medicinal Science & Biotechnology	3	3	0	
2	1	전필	BIS22201	바이오의약기초 실험	Experiments in Medicinal Science & Biotechnology	3	1	4	
2	1	전선	BIS22202	조직및해부학	Anatomy	3	3	0	
2	1	전선	BIS22203	미생물학	Microbiology	3	3	0	
2	1	전선	BIS22204	산업미생물학	Industrial Microbiology	3	3	0	
2	1	전선	BIS22206	유전학	Genetics	3	3	0	
2	2	전필	BIS22207	바이오의약응용 실험	Application Experiments in Medicinal Science & Biotechnology	3	1	4	
2	2	전선	BIS22208	응용미생물학	Applied Microbiology	3	3	0	
2	2	전선	BIS22209	인체발생학	Human Embryology	3	3	0	
2	2	전선	BIS22210	발효학	Fermentology	3	3	0	
2	2	전선	BIS22211	생화학	Biochemistry	3	3	0	
2	2	전선	BIS22212	환경생명공학	Environmental Biotechnology	3	3	0	
3	1	전필	BIS22333	인체생리학	Human Physiology	3	3	0	
3	1	전선	BIS22303	환경독성학	Environmental	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Toxicology				
3	1	전선	BIS22305	생물공학	Biotechnology	3	3	0	
3	1	전선	BIS22306	종양생물학	oncology	3	3	0	
3	1	전선	BIS223074	분자유전학특론	Current topics on Molecular Genetics	3	3	0	
3	1	전선	BIS22308	세포생물학	Cell Biology	3	3	0	
3	2	전필	BIS22309	바이러스학	Virology	3	3	0	
3	2	전필	BIS22310	줄기세포학	Material & Methods in Teaching	3	3	0	
3	2	전필	BIS22311	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	BIS22313	고급발효학	Advanced Fermentology	3	3	0	
3	2	전선	BIS22314	면역학	Immunology	3	3	0	
3	2	전선	BIS22315	세포신호전달론	Cell Signaling	3	0	0	
3	2	전선	BIS22316	제노믹스	Genomics	3	3	0	
3	3	전선	BIS22331	LINC+맞춤형특 성화교과1	LINC+ Society Fit Specialization Curriculum 1	2	1	2	P/NP
3	4	전선	BIS22332	LINC+맞춤형특 성화교과2	LINC+ Society Fit Specialization Curriculum 2	2	1	2	P/NP
4	1	전필	BIS22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전필	BIS22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	BIS22403	LINC+맞춤형특 성화교과3	LINC+ Society Fit Specialization Curriculum 3	3	1	4	P/NP
4	1	전선	BIS22404	바이오의약품공 정관리	Process Management of Biopharmaceutical	3	3	0	
4	1	전선	BIS22405	바이오의약품생 산관리	Production Management of Biopharmaceutical	3	3	0	
4	1	전선	BIS22406	바이오의약품시 험법관리	Test Method Validation of Biopharmaceutical	3	2	2	
4	1	전선	BIS22407	바이오의약품품 질관리	Quality Control of Biopharmaceutical	3	2	2	
4	1	전선	BIS22408	생물공정학	Bio-Processing	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	2	전필	BIS22413	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	BIS22414	과학논문강독	Reading on Scientific Papers	3	3	0	
4	2	전선	BIS22415	생물의약방법론	Methods in Biomedicine	3	3	0	
4	2	전선	BIS22416	약리학	Pharmacology	3	3	0	
4	2	전선	BIS22417	합성생물학	Synthetic Biology	3	0	6	
4	1	전선	BIS22418	신진대사조절론	Regulation of Metabolism	3	3	0	
4	2	전선	BIS22419	건강기능성식품 가공학	Functional Food Technology	0	0	0	P/NP
4	2	전선	BIS22420	미생물생리학	Microbial Physiology	3	3	0	
4	3	전선	BIS22431	바이오의약품시 설설비관리	Social Welfare Law	3	3	0	
4	3	전선	BIS22432	바이오의약품컴 퓨터시스템관리	Computer System Validation for Biopharmaceutical	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ BIS22101 전공의 이해 (Understanding of Major, 1-1-0, P/F)

신입생들에게 의생명과학에 대한 전공 소개, 최근 연구 동향, 관련 바이오산업 동향을 소개하고 관심 분야를 찾는다.

◆ BIS22102 생명과학1 (Life Science1, 3-3-0)

세포의 기본 구조와 구성 성분 및 대사에 대해서 공부하고, DNA 구조와 기능, 단백질 합성, 유전자 조절, 세포 분열, 유전의 원리 등에 관해 학습하고 토의한다.

◆ BIS22103 일반화학 (Introduction to Chemistry, 3-3-0)

화학에 관련된 기초지식을 보여주고, 그원리를 바탕으로 우리몸과 환경을 포함한 세계에 대한 이해를 넓히고, 그 이해를 바탕으로 화학이 어떻게 응용되는지를 학습한다. 즉, 유기화학 및 생화학의 기초를 확립하도록 한다.

◆ BIS22104 바이오의약영어 (Medicinal Science & Biotechnology English, 3-3-0)

바이오의약 분야의 전공명과 영단어 대한 기초 지식을 쌓고 기본역량을 키우수 있도록 도와주는 전공 입문 교과목이다.

◆ BIS22105 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0, P/F)

신입생들에게 관심분야의 바이오산업 동향을 및 다양한 관련 직업 등 졸업 후 진로에 관해 소개하고 토의한다.

◆ BIS22106 생명과학2 (Life Science2, 3-3-0)

세포분열, 유성 생식, 인간 유전 및 재조합 DNA 기술 등을 이용한 유전공학의 이론 및 현황, 인체와 관련된 조직과 기관계, 내분비조절, 면역 및 생식과 발생에 대해 강의한다.

◆ BIS22107 유기화학 (Organic Chemistry, 3-3-0)

생물체를 이루고 있는 생체고분자 유기화합물의 일반적인 구조와 특성에 대하여 강의한다.

◆ BIS22108 바이오의약입문 (Introduction to Bio Medicinal Science & Biotechnology, 3-3-0)

바이오의약 분야의 다양한 기술 및 산업 분야에 대한 기초 지식을 쌓고 기본역량을 키우수 있도록 도와주는 전공 입문 교과목이다.

◆ BIS22201 바이오의약기초실험 (Experiments in Medicinal Science & Biotechnology, 3-1-4)

2학년을 대상으로 한 실험 입문 과정으로서 생화학, 미생물학, 생물공학, 유전공학 분야 등의 생명과학 전공자가 숙지해야 할 기본적인 실험 방법에 대해 학습하고 실습한다.

◆ BIS22202 조직및해부학 (Anatomy, 3-3-0)

조직의 미세구조와 기능에 대하여 알아보고 인체를 중심으로 한 동물의 4대 기본조직(상피조직, 결합조직, 근육조직, 신경조직)에 대한 조직학적 구조와 기능을 살펴본다. 인체의 구조와 기능을 설명함으로써 인체에 대한 이해를 높이도록 한다. 이해를 돕기 위하여 각 단원이 끝날 때마다 교재에 있는 문제로 진행한다.

◆ BIS22203 미생물학 (Microbiology, 3-3-0)

미생물 세포의 구조, 기능, 생장, 생리, 2차 산물의 유용성, 발효, 물질대사, 세균광합성, 질소고정, 환경적응현상, 생태계 내 중요한 역할 및 미생물과 다른 고등 동/식물의 상호작용 등에 대하여 강의한다.

◆ BIS22204 산업미생물학 (Industrial Microbiology, 3-3-0)

현재 산업적으로 이용되고 있는 미생물의 종류와 이들의 특성을 강의하고 새로운 산업용 균주 육종에 대해서도 강의하고 토론한다.

◆ BIT20206 유전학 (Genetics, 3-3-0)

유전현상을 주도하는 유전자와 이들의 집합인 염색체, 그리고 염색체의 집합인 게놈들에 대한 기본개념의 도입을 통하여 유전학의 개념을 정립한다.

◆ BIS22207 바이오응용실험 (Advanced Experiment for Biomedical Science, 3-1-4)

생화학, 미생물학, 분자생물학, 생물공학 및 분자유전학의 의생명 관련 기초를 습득할 수 있는 실험을 가르친다.

◆ BIS22208 응용미생물학 (Applied Microbiology, 3-3-0)

원핵세포로 이루어진 미생물 중 대장균 및 대장균과 관련된 플라스미드와 바이러스를 주 대상으로 하여 형질전환, 형질도입, 접합 등의 유전현상과 돌연변이 등의 원리를 다룬다.

◆ BIS22209 인체발생학 (Human Embryology, 3-3-0)

배우자생성, 수정, 그리고 배발생을 세포와 분자수준에서 소개하여 인체의 발생과정과 인체내부의 형태 및 구조에 대하여 이해하도록 한다.

◆ BIS22210 발효학 (Fermentology, 3-3-0)

발효공업의 특징과 최근의 흐름을 강의하고 알코올 발효와 유기산 발효 및 아미노산 발효의 특징과 응용에 대하여 강의하고 토론한다.

◆ BIS22211 생화학 (Biochemistry, 3-3-0)

생체물질인 탄수화물, 단백질, 지질 등이 관여하여 일어나는 모든 생화학적 현상을 총괄적으로 강의함으로써 생명현상을 이해하도록 한다.

이 과정은 세계 기독교 특징과 각 나라의 문화를 학습하게 된다.

과 종교학 사이의 갈등에 대해서도 고찰하고 있다. 아울러 1950년대 이후 중요한 논쟁점을 국제종교학회를 중심으로 정리하고 검토한다.

◆ BIS22212 환경생명공학 (Environmental Biotechnology, 3-3-0)

각종 환경문제와 자원고갈 등의 문제를 생물공학 측면에서 해결할 수 있는 방법 등을 중점 강의하고 토론한다.

◆ BIS22301 인체생리학 (Human Physiology, 3-3-0)

인체의 여러 시스템에 대하여 세포수준에서의 기능을 설명하고 또 어떻게 항상성을 유지할 수 있는지에 대하여 이해시킨다.

◆ BIS22303 환경독성학 (Environmental Toxicology, 3-3-0)

독성학의 기본지식과 외부에서 유입되는 여러 화학물질에 의한 생체독성과 독성 발현에 따른 기능장애에 대한 개념 및 그 장애들에 대한 기전들을 정립시킨다. 화학물질은 궁극적으로 인류생활개선을 위해 필요하지만, 또한 환경과 인체에 해로운 영향을 미치므로 이들 화학물질의 현재 사용과 장애의 개발에 대하여 보다 안전하고 효과적으로 규제하기 위하여 표적생물에 대한 약이나 화학물질의 모든 유해한 효과에 관한 지식을 강의한다.

◆ BIS22304 분자생물학 (Molecular Biology, 3-3-0)

살아있다는 것은 무엇일까? 생명체의 구성 물질을 만들게 하고 생명현상을 지배하는 유전 물질의 구조, 기능, 대사과정 등에 대해 분자 수준에서 강의한다.

◆ BIS22305 생물공학 (Biotechnology, 3-3-0)

생물공학의 개념과 응용범위를 강의하고 물질 생산과 이용에 관한 하류 기술 공정을 중점적으로 강의하고 토론한다. 또한 단백질 공학과 대사 공학 등 현대 분자 생물공학에 관해서 토론한다.

◆ BIS22306 종양생물학 (oncology, 3-3-0)

암의 발생 원인과 원인 유전자의 조절기작을 강의하고 종양의 전이과정을 설명하고 치료에 대한 전반적인 사항에 대해 공부한다.

◆ BIS22307 분자유전학특론 (Current topics on Molecular Genetics, 3-3-0)

분자유전학의 지식을 바탕으로 분자수준에서의 유전자 및 유전체 수준에 대한 핵심 기본 지식, 분자유전학 분야의 실질적인 연구 기법과 원리 및 최근 연구 동향 등에 대해 강의한다.

◆ BIS22308 세포생물학 (Cell Biology, 3-3-0)

생명체의 기본 구성단위인 세포를 이루고 있는 각 소기관의 구조와 기능을 학습함으로써, 세포들로 이루어진 조직, 기관, 개체의 생리현상을 이해하도록 한다.

◆ BIS22309 바이러스학 (Virology, 3-3-0)

바이러스의 구조와 생활사 등을 배우며, 백신 등과 같은 치료제의 기본 개념을 습득한다.

◆ BIS22310 줄기세포학 (Stem cell, 3-3-0)

본 과목을 통해 면역 및 특정조직들의 줄기세포 분화과정을 살펴보고 발생 및 분화과정에 작용하는 유전자들의 기능 및 기작을 고찰. 이러한 분화된 세포 및 조직의 기능에 관련하여 현재 세계 각국에서 경쟁적으로 진행 중인 줄기 세포 연구들을 살펴보고 그 내용과 앞으로의 전망을 살핀다.

◆ BIS22311 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

바이오 전공 전문지식을 바탕으로 전공 분야 또는 사회가 필요로 하는 과제 등을 스스로 기획, 해결함으로써 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 교육과정으로 캡스톤디자인 1은 기본적인 자료를 수집하고 팀워크를 새로운 창의적 과제를 도출하는 과정이다.

◆ BIS22313 고급발효학 (Advanced Fermentology, 3-3-0)

생물공학적으로 대사산물을 경제적으로 생산하기 위해 항생물질 발효, 핵산 관련물질발효, 유기용매 생산 등을 중심으로 강의한다.

◆ BIS22314 면역학 (Immunology, 3-3-0)

인체의 면역체계에 작용하는 조직, 세포, 물질 등에 대한 기본개념을 학습하며 외부의 침입으로부터 자신을 방어하는데 있어서 면역체계의 상호작용을 배운다.

◆ BIS22315 세포신호전달론 (Cell Signaling, 3-3-0)

생물체 유전정보의 근간이 되는 게놈에 대한 기본적인 개념과 전반적인 특성들에 관해 강의한다. 또한 유전체의 구조와 기능에 관한 최근의 연구 내용과 방법을 소개하며, ‘omics’ 연구와 관련된 최신의 연구동향을 강의한다.

◆ BIS22316 제노믹스 (Genomics, 3-3-0)

생물체 유전정보의 근간이 되는 게놈에 대한 기본적인 개념과 전반적인 특성들에 관해 강의한다. 또한 유전체의 구조와 기능에 관한 최근의 연구 내용과 방법을 소개하며, ‘omics’ 연구와 관련된 최신의 연구동향을 강의한다.

◆ BIS22331 LINC+맞춤형특성화교과1 (LINC+ Society Fit Specialization Curriculum 1, 2-1-2, P/F)

1. 의생명과학과 전공학생들은 순수기초 연구 개발 분야의 연구원으로 뿐만 아니라 다양한 산업 및 응용분야 즉 병원관련 의학 임상분야, 제약관련분야, 식품관련분야, 환경 에너지 관련분야 그리고 농림수산 축산분야 등의 연구원 또는 QC서비스원, 영업사원, 사무원 등으로 다채롭게 진출할 수 있는 장점이 있다.
2. 다양한분야로의 목표 지향적 진로 결정을 위해서는 기본적인 전공과목의 강의 학습만으로는 자신있게 나아가기가 쉽지 않다. 상기한 분야에서 공통적으로 필요하고 필수적인 실험 연구기술과 기법을 알지 못하기 때문이다.
3. 따라서 본 교과목에서는 모든 진출 가능한 분야에 반드시 필요한 실험 연구기법을 익히게 하므로써, 의학 임상, 식품, 제약, 환경에너지, 농림 수산 식품 등 BT관련분야 및

NT(정밀화학), IT(정보관련)등이 포함된 융합과학분야(BINT)에 자신있게 진출할 수 있도록 할 것임.

◆ BIS22332 LINC+맞춤형특성화교과2 (LINC+ Society Fit Specialization Curriculum 2, 2-1-2, P/F)

1. 의생명과학과 전공학생들은 순수기초 연구 개발 분야의 연구원으로 뿐만 아니라 다양한 산업 및 응용분야 즉 병원관련 의학 임상분야, 제약관련분야, 식품관련분야, 환경 에너지 관련분야 그리고 농림수산 축산분야 등의 연구원 또는 QC서비스원, 영업사원, 사무원 등으로 다채롭게 진출할 수 있는 장점이 있다.
2. 다양한분야로의 목표 지향적 진로 결정을 위해서는 기본적인 전공과목의 강의 학습만으로는 자신있게 나아가기가 쉽지 않다. 상기한 분야에서 공통적으로 필요하고 필수적인 실험 연구기술과 기법을 알지 못하기 때문이다.
3. 따라서 본 교과목에서는 모든 진출 가능한 분야에 반드시 필요한 실험 연구기법을 익히게 하므로써, 의학 임상, 식품, 제약, 환경에너지, 농림 수산 식품 등 BT관련분야 및 NT(정밀화학), IT(정보관련)등이 포함된 융합과학분야(BINT)에 자신있게 진출할 수 있도록 할 것임.

◆ BIS22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0, P/F)

의생명과학과 4학년 분담지도 학생들에게 자신들의 취업분야를 설정하는데 도움을 주고자 개인 및 집단 상담을 실시하고 입학취업처 진로개발센터 등과 연계하여 면접등을 포함하는 취업준비 요령과 실습을 받도록 한다.

◆ BIS22402 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

전공 지식을 바탕으로 캡스톤디자인1과 연계되어 팀별로 도출된 창의적 과제를 스스로 해결하고 제품을 기획하거나 제작하여 현장에서 필요로 하는 경험을 습득한다.

◆ BIS22403 LINC+맞춤형특성화교과3 (LINC+ Society Fit Specialization Curriculum 3, 3-1-4, P/F)

1. 의생명과학과 전공학생들은 순수기초 연구 개발 분야의 연구원으로 뿐만 아니라 다양한 산업 및 응용분야 즉 병원관련 의학 임상분야, 제약관련분야, 식품관련분야, 환경 에너지 관련분야 그리고 농림수산 축산분야 등의 연구원 또는 QC서비스원, 영업사원, 사무원 등으로 다채롭게 진출할 수 있는 장점이 있다.
2. 다양한분야로의 목표지향적 진로 결정을 위해서는 기본적인 전공과목의 강의 학습만으로는 자신있게 나아가기가 쉽지 않다. 상기한 분야에서 공통적으로 필요하고 필수적인 실험 연구기술과 기법을 알지 못하기 때문이다.
3. 따라서 본 교과목에서는 모든 진출 가능한 분야에 반드시 필요한 실험 연구기법을 익히게 하므로써, 의학 임상, 식품, 제약, 환경에너지, 농림 수산 식품 등 BT관련분야 및 NT(정밀화학), IT(정보관련)등이 포함된 융합과학분야(BINT)에 자신있게 진출할 수 있도록 할 것임.

- ◆ BIS22404 바이오의약품공정관리 (Process Management of Biopharmaceutical, 3-3-0)
IPP(Industry Professional Practice)_바이오의약품공정관리는 대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간 (4개월 이상) 이수하도록 하는 기업연계형 장기현장실습 교과목
- ◆ BIS22405 바이오의약품생산관리 (Production Management of Biopharmaceutical, 3-3-0)
IPP(Industry Professional Practice)_바이오의약품공정관리는 대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간 (4개월 이상) 이수하도록 하는 기업연계형 장기현장실습 교과목
- ◆ BIS22406 바이오의약품시험법관리 (Test Method Validation of Biopharmaceutical, 3-2-2)
IPP(Industry Professional Practice)_바이오의약품공정관리는 대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간 (4개월 이상) 이수하도록 하는 기업연계형 장기현장실습 교과목
- ◆ BIS22407 바이오의약품품질관리 (Quality Control of Biopharmaceutical, 3-2-2)
IPP(Industry Professional Practice)_바이오의약품공정관리는 대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간 (4개월 이상) 이수하도록 하는 기업연계형 장기현장실습 교과목
- ◆ BIS22408 생물공정학 (Bio-Processing, 3-3-0)
전공심화과정에서 다루게 될 과학 논문들을 이해하고, 비평하는 방법론을 강의한다. 학생들이 직접 참여토록 한다.
- ◆ BIS22410 바이오제조공정 (Bio-Good Manufacturing Practice, 3-3-0)
건강기능식품 제조, 가공 공정을 전반적으로 이해한다.
- ◆ BIS22411 유전자발현및조절 (Gene Expression & Regulation, 3-3-0)
유전자 발현 및 조절에 관한 학습에서 주로 박테리아를 대상으로 학습한다. 특히 박테리아의 유전자 발현 조절, 그에 따른 대사 생리 조절 및 대사공학에서의 응용에 관한 최근의 연구동향을 분석 발표하고자 함. 특히 최근 발간된 세균의 유전자 발현 조절 및 분자대사생리학 관련 전문 서적을 중심으로 단원별로 학습하며, 매 단원마다 이와 관련된 연구 논문의 정리 및 토의를 목표로 한다.
- ◆ BIS22412 단백질생산기법 (Protein Engineering, 3-3-0)
단백질 공학의 개념과 원리 및 특징에 대하여 강의하고 응용현황을 관련 논문 등을 통하여 이해시킨다.
- ◆ BIS22413 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0, P/F)
의생명과학과 4학년 학생들에게 다양한 취업정보제공과 자격증 취득 보충강의 및 기업체 선배 초청 세미나 등을 통하여 취업률들을 증진시키고자한다
- ◆ BIS22414 과학논문강독 (Reading on Scientific Papers, 3-3-0)
바이러스의 구조와 생활사 등을 배우며, 백신 등과 같은 치료제의 기본 개념을 습득한다.

◆ BIS22415 생물의약방법론 (Methods in Biomedicine, 3-3-0)

유전자 조작의 기초 이론과 유전자 분리의 기본 지식을 습득하여 재조합 DNA 기술의 응용성을 이해한다. 유전물질의 분리 정제, 재조합 DNA의 제조, 유전자의 세포 도입 방법 및 분리, 유전자 발현, 의학과 산업 분야에서의 재조합 DNA 기술의 응용 등에 대해 강의한다.

◆ BIS22416 약리학 (Pharmacology, 3-3-0)

질병 치료에 필요한 약물의 종류와 작용기작에 대하여 배운다.

◆ BIS22417 합성생물학 (Synthetic Biology, 3-3-0)

합성생물학 수업에서는 의생명과학과 학생들의 진로에 대하여 토론하고 문제해결 기초 능력을 양성하기 위한 노력과 방법, 관련분야에 대한 탐색을 진행한다.

◆ BIS22418 신진대사조절론 (Regulation of Metabolism, 3-3-0)

중간대사 과정들은 상호 연관성을 가지고 엄격한 조절 하에서 이루어지고 있다. 이러한 조절 메커니즘을 에너지 측면에서 효소를 중점으로 배운다. 생화학을 선수과목으로 들으면 이해하기 쉽다.

◆ BIS22419 건강기능성식품가공학 (Functional Food Technology, 3-3-0)

고령화 시대에 따른 건강기능성식품의 개요와 개발 현황등을 소개하고 이들의 종류와 특성 및 가공 방법등을 강의한다.

◆ BIS22420 미생물생리학 (Microbial Physiology, 3-3-0)

미생물체의학 수업에서는 의생명과학과 학생들의 진로에 대하여 토론하고 문제해결 기초 능력을 양성하기 위한 노력과 방법, 관련분야에 대한 탐색을 진행한다.

◆ BIS22431 바이오의약품시설설비관리 (Facility Equipment Management for Biopharmaceutical, 3-3-0)

IPP(Industry Professional Practice)_바이오의약품공정관리는 대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간 (4개월 이상) 이수하도록 하는 기업연계형 장기현장실습 교과목

◆ BIS22432 바이오의약품컴퓨터시스템관리 (Computer System Validation for Biopharmaceutical, 3-3-0)

IPP(Industry Professional Practice)_바이오의약품공정관리는 대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간 (4개월 이상) 이수하도록 하는 기업연계형 장기현장실습 교과목

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	바이오산업 업무실행역량	바이오산업 지식역량	바이오의약품 개발역량	바이오진단 제품개발· 서비스역량	발효 및 식품 산업지식역량
1-1	전공의이해 생명과학1	일반화학 바이오의약영어			
1-2	전공과 진로 생명과학2	유기화학 바이오의약입문			
2-1	바이오의약기초 실험		유전학	생화학개론	미생물학 산업미생물학
2-2	바이오의약응용 실험 환경생물공학		응용미생물학 인체발생학	생화학	발효학
3-1			분자생물학	세포생물학 중양생물학 분자유전학특론	생물공학
3-2	장기현장실습 (IPP)3 캡스톤 디자인1		면역학 세포신호전달론	바이러스학 제노믹스	고급발효학
4-1	캡스톤 디자인2 현장실습5		바이오제조공정 단백질생산기법	유전자발현및조 절	진로지도
4-2	장기현장실습 (IPP)4	과학논문강독	졸업지도 신진대사조절론	건강기능성 식품가공학	

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵 교양교육	글로벌의사 소통영역1,2	기초외국어	기초영어1	바이오산업업무실행역량
			기초일본어1	바이오산업업무실행역량
		기초외국어	기초영어2	바이오산업업무실행역량
			기초일본어2	바이오산업업무실행역량
	취창업실무 영역	-	비지니비즈니스커뮤니케 이션	바이오산업지식역량
			블루오션과창업트렌드	바이오산업지식역량
			아이디어와시장	바이오산업업무실행역량
			프론티어창업솔루션	바이오산업업무실행역량
			창업과정영이해	바이오산업지식역량
			직업과취업전략	바이오산업지식역량
	균형기초학 문 영역	인문과철학	철학이해와상상력	바이오산업지식역량
			르네상스스토리	바이오산업지식역량
		경제와사회	현대사회와재테크	바이오산업지식역량

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
		과학과수리	과학기술의융복합적이해	바이오산업지식역량
			손안의유비쿼터스	바이오산업지식역량
			예술속과학이야기	바이오산업지식역량
	창의와소프트웨어영역	창의와소프트웨어	SNS 1인미디어제작	바이오산업지식역량
			대학인을위한엑셀	바이오산업지식역량
			동영상편집기초	바이오산업지식역량
			대학인을위한프로그래밍	바이오산업지식역량
			파워포인트인포그래픽스	바이오산업업무실행역량
			포토샵그래픽활용	바이오산업업무실행역량
			4차산업혁명과빅데이터	바이오산업지식역량
	심화글쓰기영역	심화글쓰기	예술적상상력과글쓰기	바이오산업지식역량
			자기성찰글쓰기와토론	바이오산업지식역량
			판타지SF그리고상상력	바이오산업지식역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	멘토·멘티 프로그램	1-4	생명공학과 신입생
자기계발	실험실도우미	2-4	생명공학과 신입생

1. 교육목표

식품영양학과는 미래사회 인류의 먹거리를 책임지는 실무형 전문가를 양성한다. 공동체 속에서 공감과 소통으로 미래사회 창조에 적극 협력하는 전인적 감성을 배양한다. 끈임 없는 도전과 모험으로 새로운 가치를 만들어내는 창의적 개척자를 배양한다. 식품영양학 전공 기반 자기 주도적 창의융합 인재를 양성한다.

2. 학과소개 및 안내

식품영양학과는 실무형 전문가 양성에 최적화된 전공 교과과정, 다양한 실험·실습 과목, 현장 실습 등이 준비되어 있다. 첫째, 식품영양학분야 정부기관의 위탁을 받아 6개의 센터(대전서구어린이급식관리지원센터, 계룡시어린이급식관리지원센터, 대전서구건강가정·다문화가족지원센터, 식생활교육대전네트워크, 대전광역시새일센터, 대전배재대ICT융합새일센터)를 운영하고 있다. 재학생이 각 센터별 다양한 활동 및 행사에 실습에 참여하고, 졸업생은 취업 연계가 가능하다. 둘째, 다양한 정부기관 프로젝트들을 수행하거나 각종 건강 관련 프로그램에서 전 국민을 대상으로 식품 및 영양 정보를 전달하고, 다양한 산업체 경력을 보유하는 등 높은 인지도와 출중한 실력, 다양한 경력으로 무장한 교수진이 있다. 셋째, 융합전공의 기회가 있다. 식품영양학과 내 융합전공과정(푸드테크AI융합전공)이 개설되어 있어 AI·SW융합대학 내 각종 첨단 시설을 이용할 수 있다. 융합전공은 복수전공 또는 부전공으로 선택이 가능하다.

3. 향후 진로계획

- 식품영양학과 졸업생은 면허증과 자격증을 취득하여 다양한 분야로 취업이 가능하다.
- 면허증: 영양사, 위생사, 보건교육사(3급)
 - 자격증: 임상영양사(실무경력), 조리기능사, 조리산업기사, 식품기사, 식품기술사 등
 - 일반 기업 및 관련 단체·센터·협회: 단체급식회사, 어린이급식관리지원센터 등
 - 공공기관: 한국식품안전관리인증원, 식품의약품안전처, 질병관리본부, 공무원 등
 - 의료기관: 병·의원, 요양원
 - 대학원: 식품영양학 관련 일반대학원 또는 특수대학원
 - 기타 전문분야: 푸드스타일리스트, 푸드코디네이터, 식품 전문 기자/PD 등

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	FON22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	FON22102	공중보건학	Public Health	3	3	0	
1	1	전선	FON22103	일반화학	Chemistry	3	3	0	
1	1	전선	FON22104	기초영양학	Basic Nutrition	3	3	0	
1	2	전필	FON22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	FON22108	유기화학	Organic Chemistry	3	3	0	
1	2	전선	FON22109	생명과학	Biology	3	3	0	
1	2	전선	FON22110	식품재료학	Food Materials Science	3	3	0	
2	1	전선	FON22201	생화학	Biochemistry	3	3	0	
2	1	전선	FON22202	발효학	Fermentation Science	3	3	0	
2	1	전선	FON22203	생리학	Physiology	3	3	0	
2	1	전선	FON22204	한국음식연구	Korean Food Cooking	3	2	2	
2	1	전선	FON22205	분자생물학1	Molecular Biology 1	3	3	0	
2	2	전선	FON22208	고급영양학	Advanced Nutrition	3	3	0	
2	2	전선	FON22209	단체급식관리	Foodservice in Institution	3	3	0	
2	2	전선	FON22210	식생활관리	Meal Management	3	3	0	
2	2	전선	FON22211	면역학	Immunology	3	3	0	
2	2	전선	FON22212	식품화학	Food Chemistry	3	3	0	
3	1	전선	FON22301	임상영양학	Clinical Nutrition	3	3	0	
3	1	전선	FON22302	실험조리	Experimental Cooking	3	2	2	
3	1	전선	FON22303	생애주기영양학	Nutrition through the Life Cycle	3	3	0	
3	1	전선	FON22304	식품위생학	Food Hygienics	3	3	0	
3	2	전필	FON22307	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	FON22308	영양판정	Nutritional Assessment	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선	FON22309	식사요법	Diet therapy	3	3	0	
3	2	전선	FON22310	식품가공및저장학	Food Procesing and Preservation	3	3	0	
3	2	전선	FON22311	기능성식품학개론	Introduction to Functional Food Science	3	3	0	
4	1	전필	FON22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전필	FON22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	FON22403	급식경영학	Food Service Management	3	3	0	
4	1	전선	FON22404	영양정보관리및상담	Nutritional Information Management and Counseling	3	3	0	
4	1	전선	FON22405	효소학	Enzymology	3	0	0	
4	2	전필	FON22409	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	FON22410	지역사회영양학	Community Nutrition	3	3	0	
4	2	전선	FON22411	식품위생법규	Food Hygiene Regulations	3	3	0	
4	3	전선	FON22431	영양사현장실습	Nutritionist Field Placement	3	0	6	

5. 교과목소개

◆ 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

대학교와 학과 및 전공분야에 대한 이해를 통해 능동적인 대학생활을 목표로 한다. 이를 위해 학생들 개개인의 효과적인 학습방법, 전공분야의 진로 및 미래전망의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 공중보건학 (Public Health, 3-3-0)

공중건강의 유지증진을 위한 예방책과 기초적인 환경위생 등 이해를 목표로 한다. 이를 위해 건강, 위생, 보건행정 등에 대한 내용을 다루게 된다.

◆ 일반화학 (Chemistry, 3-3-0)

식품영양학에서 다루는 화학분야에 대한 전반적인 이론을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 화학분야에 대한 기초정보와 더불어 최신정보에 대한소개로 화학에 대한 정확한 이해와 화학현상 이해를 다루게 된다.

◆ 기초영양학 (Basic Nutrition, 3-3-0)

식품영양학과 모든 학생에게 필수적인 과목으로 일반적인 영양 원리를 이해 목표로 한다. 이를 위해 영양소 요구량, 영양소의 기능, RDAs 등을 포함하여 일반적인 내용을 다루게 된다.

◆ 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

신입생들의 학교 적응력을 높이기 위해 담당교수와 친밀도를 높이고, 학우들과도 친밀감을 가져 한과내의 일체감 조성을 목표로 한다. 이를 위해 학생 집단 상담이나 개개인 면담, 고민이나 학과에 대한 고충, 대인관계 유지 등을 다루게 된다.

◆ 유기화학 (Organic Chemistry, 3-3-0)

유기화합물의 기초 이론 및 응용에 대한 내용 이해를 목표로 한다. 이를 위해 구조, 성질, 반응성 및 반응 메커니즘 등에 대한 내용을 다루게 된다.

◆ 생명과학 (Biology, 3-3-0)

생물학의 기본적인 사실과 원리를 생명현상을 중심으로 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 생물학에 대한 기초정보와 더불어 최신정보에 대한소개로 생명체에 대한 정확한 이해와 생명현상 이해를 다루게 된다.

◆ 식품재료학 (Food Materials Science, 3-3-0)

식품 상품의 과학적 특성을 소개하고, 질적 향상과 소비자들에 대한 상품 구매력에 영향을 미치는 화학적 구성과 물리적 질감, 식품 구성 요소의 기능적 성질에 대한 이해를 목표로 한다. 이를 위해 식물성 식품재료와 동물성 식품재료 등에 대한 내용을 다루게 된다.

◆ 생화학 (Biochemistry , 3-3-0)

생물학적 현상을 화학적으로 이해하고 연구하는 학문으로 생화학의 기초 원리를 알고 이들이 인체 내에서 조화되어 통합적으로 조절되는 과정을 이해하여 흥미 유발을 목표로 한다. 이를 위해 탄수화물, 지질 및 단백질의 대사 부분을 자세히 학습하여 화학적 이해를 통해 응용을 가능할 수 있도록 내용을 다룬다.

◆ 발효학 (Fermentation Science, 3-3-0)

미생물이 지니고 있는 우수한 기능과 잠재적인 능력을 갖고 있는 기술을 개발하기 위한 기초를 확립하는데 목적을 둔다. 이를 위해 정의, 발전, 역사를 시작으로 세부 내용을 다루게 된다.

◆ 생리학 (Physiology, 3-3-0)

체내 항상성에 관련하여 신체, 기관, 조직에 대한 기능을 연구하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 인체생리에 대해 다루게 된다.

◆ 한국음식연구 (Korea Food Cooking, 3-2-2)

한국음식연구를 종합적으로 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 한국 전통 음식에 대한 세부적인 내용을 다룬다.

◆ 분자생물학1 (Molecular Biology 1, 3-3-0)

생명현상의 분자수준에서의 이해를 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 원핵 및 진핵생물에서의 유전자 의 발현 및 조절 등의 내용을 다루게 된다.

◆ 고급영양학 (Advanced Nutrition, 3-3-0)

기초영양학을 포함한 영양학의 기본적인 내용을 좀 더 심도 있게 다루는 것을 목표로 한다. 이를 위해 영양소의 생화화적인 대사 과정에 대해 다루게 된다.

◆ 단체급식관리 (Foodservice in Institution, 3-3-0)

급식 산업 경영에 대한 체계적인 접근과 대상 시장의 목적에 기초한 급식 산업의 운영, 식품 위생과 안정성, 인사 경영 및 관리에 대한 학습을 목표로 한다. 이를 위해 급식 메뉴관리, 구매, 시설관리, 위생 등에 대해 다루게 된다.

◆ 식생활관리 (Meal Management, 3-3-0)

식생활에 필요한 다양한 관리 이해를 목표로 한다. 이를 위해 식단 계획, 식단 관리, 주방 관리 등 대해 다룬다.

◆ 면역학 (Immunology, 3-3-0)

면역의 정의 및 전반적인 과학적 사고를 증진시키는데 목표로 둔다. 이를 위해 인간의 건강과 복지 증진에 기여할 수 있는 면역에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ 식품화학 (Food Chemistry, 3-3-0)

식품 구성성분의 유기적 및 생물적 반응과 식품의 조직, 색깔, 맛과 향미, 안전성 및 영양적인 질에 영향을 미치는 식품의 가공 및 저장 시 화학적 변화를 다룬다. 이를 위해 식품의 색깔, 식품의 향과 맛 등에 대해 다루게 된다.

◆ 임상영양학 (Clinical Nutrition, 3-3-0)

각종 질병의 발생기전과 영양과의 관계 및 증상을 알고, 영양이론을 이용한 관리와 개선 방법과 예방법에 대해 배우는 것을 목표로 한다. 이를 위해 소화기계 질환, 간질환, 당뇨병 등에 대해 다룬다.

◆ 실험조리 (Experimental Cooking, 3-2-2)

식재료의 특성을 파악하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 조리과정에서 일어나는 물리, 화학적 변화 원리의 세부내용을 다루게 된다.

◆ 생애주기영양학 (Nutrition through the Life Cycle , 3-3-0)

생애주기에 따라 변하는 신체적 생리적 특성에 대해 살펴보는 것을 목표로 한다. 이를 위해 각 생애주기 별 영양 필요량과 건강문제를 파악하여 각 시기에 적절한 영양관리 방법을 모색할 수 있는 능력을 기르는 것에 대해 다룬다.

◆ 식품위생학 (Food Hygienics, 3-3-0)

식중독 발생과 식품 가공 공정, 식품서비스 시스템을 관리하는 법과 시행령의 해석 및 시행에 관한 내용 이해를 목표로 한다. 이를 위해 식품과 식품가공환경에 관련되는 미생물적, 화학적, 물리적 유해성, HACCP 프로그램의 계획 및 시행 등을 다루게 된다.

◆ 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

전공지식을 바탕으로 학생들이 팀을 이루어 스스로 과제를 해결하는 과정을 익히며 과제에 대한 다양한 대응 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 팀티칭 및 주제와 실험에 대한 다양한 피드백을 위주로 지도한다.

◆ 영양판정 (Nutritional Assenssment , 3-3-0)

전 세계적으로 질병과 식이 간의 관계에 대한 관심이 증가하는 가운데 개인 및 집단의 영양 상태를 정확하게 판정하는 ‘영양판정’의 중요성과 그 용도는 점점 확대되어 가고 있다. 본 강의에서는 인간의 식이를 측정하는 여러 방법들을 알아보고, 이를 특정 기준에 맞추어 평가하는 원리를 살펴본다. 이를 통해 식이섭취 판정 외에도 신체계측, 생화학적, 임상적 판정 등 실제 활용되고 있는 여러 영양판정 방법을 확인하고 영양전문인으로서의 실무능력을 향상시킨다.

◆ 식이요법 (Diet therapy, 3-3-0)

각종 질환의 생리적 변화 및 병인, 증상 등을 파악하며 이러한 질병을 예방하고 치료하는데 식이요법의 기본문제를 인지토록 한다. 이를 위해 건강을 유지하고 질병의 예방과 치료를 위해서 식이요법의 지식을 습득하여 실제 식생활에 응용할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

◆ 식품가공및저장학 (Food Processing and Preservation, 3-3-0)

시장에서 유통되는 다양한 제품의 생산에서부터 소비에 이르기까지 전 과정에 걸쳐 이용되고 있는 식품 저장 및 가공기술 전반에 관한 기본 원리와 응용 기술 학습을 목표로 한다. 이를 위해 식품 가공 및 저장학을 통해 과학적, 기술적 원리의 이해뿐만 아니라 식품학, 식품미생물학, 영양학, 조리원리, 조리과학 등의 내용을 기초로 하여 다양한 식품 원료의 특성을 이해하고 식품의 안전성, 영양성, 기호성, 경제성 등을 고려함으로써 다차원적인 시각으로 식품산업을 해석하는 능력을 기를 수 있도록 다룬다.

◆ 기능성식품학개론 (Introduction to Functional Food Science, 3-3-0)

건강기능식품의 정의, 현황 및 법률적 관리, 기능성 소재의 작용기작, 건강기능소재의 생산과 평가 등을 다룸으로써 기능성소재 및 식품에 관하여 전반적인 과학적 사고를 증진시키는데 목표로 둔다. 이를 위해 인간의 건강과 복지 증진에 기여할 수 있는 바이오기능성식품소재에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

4학년 졸업예정자들의 생명공학전공자 졸업 후의 진로에 대한 심층 상담 및 지도를 중점으로 한다. 이를 위해 학생들 개개인의 진로상담 및 진로지도를 다루게 된다.

◆ 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

전공지식을 바탕으로 학생들이 팀을 이루어 스스로 과제를 해결하는 과정을 익히며 과제에 대한 다양한 대응 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 팀티칭 및 주제와 실험에 대한 다양한 피드백을 위주로 지도한다.

◆ 급식경영학 (Food Service Management, 3-3-0)

급식소의 관리책임자로서 알아야 할 급식과 급식경영의 기초지식을 습득하며, 다양한 급식시설을 파악하고, 급식소의 경영조직에 대해 학습한다. 이를 통해 급식의 이해, 급식경영론 등에 대한 내용을 다룬다.

◆ 영양정보관리및상담 (Nutrition Information Management And Counseling, 3-3-0)

보건교육의 일환으로 영양상태 개선을 위하여 지식, 태도 및 식행동을 변화시키고자 하는 일련의 계획된 교육과정으로 건강결정요인으로서 식행동의 중요성을 이해를 목표로 한다. 이를 위해서 다양한 사회 및 심리적 요인들의 파악과 중재를 통해 구체적으로 식행동을 변화시키고 대상 집단의 특성에 맞는 건강증진을 위한 내용, 방법과 기술이 적용될 수 있도록 적절한 매체를 이용하여 교육의 효과를 높일 수 있는 내용을 다룬다.

◆ 효소학 (Enzymology, 3-3-0)

효소의 원리의 이해를 목표로 한다. 이를 위해 효소에 관련된 주요 병원성 미생물과 그 분류, 생리 기능, 역학, 병인, 동정 및 관리에 대하여 탐구한다.

◆ 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

4학년 졸업예정자들의 졸업요건의 충족을 목표로 한다. 이를 위해 학생들 개개인의 졸업 상담 및 졸업지도를 다루게 된다.

◆ 지역사회영양학 (Community Nutrition, 3-3-0)

지역사회 구성원의 건강증진을 위해 영양문제를 파악하고 이를 개선하기 위한 영양사업을 실시하는데에 목표로 한다. 이를 위해 식생활을 개선하고 나아가 건강과 삶의 질을 향상시키는 세부내용을 다루게 된다.

◆ 식품위생법규 (Food Hygiene Regulations, 3-3-0)

식품으로 인하여 생기는 위생상의 위해를 방지하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 식품영양의 질적 향상을 도모하며 식품에 관한 올바른 정보를 제공하여 국민보건의 증진에 이바지한다.

◆ 영양사현장실습 (Nutritionist Field Placement, 3-0-6)

영양사의 실무능력을 배양을 목표로 한다. 이를 위해 직접 다양한 현장에서 영양사의 역할, 급식관리실무 등을 경험해 본다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	연구역량	실험진행역량	논리분석역량	문제해결역량	통합적사고역량
1-1	공중보건학 기초영양학	일반화학 조리과학			전공의이해
1-2	유기화학 생명과학		식품재료학	유기화학	전공과진로
2-1	생화학 한국음식연구		발효학 생리학	분자생물학1	
2-2	고급영양학 식품화학	단체급식관리	면역학		식생활관리
3-1	임상영양학 생애주기영양학		식품위생학	실험조리	
3-2	기능성식품학개론	캡스톤디자인1	식품가공및저장학	영양판정 식사요법	
4-1		캡스톤디자인2	급식경영학 효소학	영양정보관리및 상담	진로지도
4-2			식품위생법규	지역사회영양학	졸업지도

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초 교양교육	4차산업 기반교육	창의와 소프트웨어	포토샵그래픽활용	창의 융합력
중핵 교양교육	균형기초 학문교육	경제와 사회	문제해결능력과 리더십	자기 주도적 수행능력

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	복학생, 편입생, 전과생 멘토링 프로그램	전체학년	복학생, 편입생, 전과생
학습역량강화	Star-role Management Tutor 프로그램	전체학년	3~4학년, 신입생
진로/취업/창업	학과별 담임교수 연계 모의면접	전체학년	4학년

1. 교육목표

원예산림학은 채소, 과수, 화훼, 산림분야를 전공하는 학생과 전문 인력에게 교육과 연구의 기회를 제공하여 원예 산업 및 생명산업분야에서 활약할 수 있는 전문인을 양성하고 궁극적으로는 인류의 건강과 행복추구 그리고 지속 가능한 발전을 이루기 위한 전문 지식의 개발과 확산을 제공하는 것을 목표로 함. 원예산림학에 관한 이론과 실습을 통해 원예식물의 번식, 재배, 가공, 저장 및 유통, 화훼장식, 원예치료, 산림 등의 전문 지식을 갖춘 원예 전문인을 양성하고, 원예 산업과 ICT 기술을 접목한 첨단 농업 기술 개발과 6차 산업을 선도하는 창의적이고 도전적이고 인재를 양성함.

2. 학과소개 및 안내

원예산림학과에서는 식물의 재배, 이용 및 관리 등에 대한 전문적인 지식과 능력을 갖춘 인재를 양성하고 있습니다. 원예학은 식물을 어떻게 개발, 생산하고 활용하는가를 연구하는 학문으로, 최근 원예산업은 첨단 ICT기술과 융합하여 고부가가치를 창출하는 미래 산업으로 주목 받고 있습니다. 산림학은 탄소배출, 지구온난화 문제를 해결 할 수 있는 유일한 해결책인 숲을 연구하는 학문으로 최근 숲 치유, 숲 해설 등의 프로그램을 이용하여 현대인의 정신적인 건강뿐만 아니라 신체적 건강 증진에도 많은 기여를 하고 있습니다. 원예산림학과에서는 식물의 생리, 생태에 관한 기초 이론과 더불어, 다양한 실습을 통해 실제적인 지식과 능력을 갖춘 인재를 양성하고 있으며, 정부 산하의 연구 및 지도직 공무원을 배출하는 맞춤형 교육을 실천하고 있습니다. 배재대학교는 환경부 지정 그린캠퍼스이며 산림청 인증 유아숲지도사 양성기관으로 숲의 휴양 및 치유기능과 숲 문화 교육을 통해서 사회복지에 이바지 하는 산림복지 전문 그린 리더를 양성하고 있습니다.

3. 향후 진로계획

원예산림학과를 졸업하면 공무원이 되는 경로가 다양합니다. 첫째, 5급, 7급, 9급 등의 시험을 통한 행정직 및 녹지직의 공무원이 되는 경로, 둘째, 농촌진흥청과 산림청 산하 연구직 공무원(6~7급 상당)이 되는 경로, 셋째 특별시, 광역시, 시, 군에 소속되어 있는 농업기술센터의 지도직 공무원(6~7급 상당)이 되는 경로가 있으며 각기 다른 시험절차가 있습니다.

다국적 기업 또는 국내 중자 및 중요회사의 연구직 또는 영업직 직원, 플로리스트, 식물원의 코디네이터, 골프장의 그린키퍼, 원예 관련 기계나 설비를 다루는 전문 직업, 백 두대간수목원 등 모든 국공사립 수목원의 연구 및 관리직, 자연휴양림, 국립공원 관리공단, 도로공사, 산림개발회사, 조경회사 등에서 전공과 관련된 업무를 담당할 수 있습니다. 특히 숲 교육 문화 분야는 유아숲지도사, 숲해설가, 숲치유사, 숲길체험지도사 등 21세기 웰빙시대를 맞아 자연과 함께 생활할 수 있는 최상의 분야라 할 수 있습니다. 전문 학문분야로의 진출을 위하여 대학원 석·박사과정도 개설되어 있습니다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	HOF22101	원예산림과학의 이해	Understanding Horticulture & Forestry Science	3	3	0	
1	1	전필	HOF22102	재배학범론	Introduction to Crop Production	3	3	0	
1	1	전필	HOF22103	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	PASS/FAIL 과목
1	1	전선	HOF22104	농장실습	Farm Practice	3	2	2	
1	2	전필	HOF22105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	PASS/FAIL 과목
1	2	전선	HOF22106	수목의이해	Understanding Trees	3	3	0	
1	2	전선	HOF22107	일반식물학	Botany	3	3	0	
1	2	전선	HOF22108	컴퓨터활용및실 습	Computer Usage & Practice	3	2	2	
1	2	전선	HOF22109	플라워디자인및 실습	Flower Design Practice	3	2	2	
2	1	전선	HOF22201	수목학및실습	Dendrology & Practice	3	2	2	
2	1	전선	HOF22202	식물보호학및실 습	Plant Pathology & Pest	3	2	2	
2	1	전선	HOF22203	식물생리학	Plant Physiology	3	3	0	
2	1	전선	HOF22204	채소학및실습	Vegetable Crop Science & Practice	3	2	2	
2	2	전선	HOF22205	농약및잡초방제	Pesticide & Weed Control	3	3	0	
2	2	전선	HOF22206	산림생태학	Forest Ecology	3	3	0	
2	2	전선	HOF22207	식물유전육종학	Plant Genetic Breeding	3	3	0	
2	2	전선	HOF22208	수목관리학및실습	Tree Management & Practice	3	2	2	
2	2	전선	HOF22209	원예산림실습	Practice for Horticulture and Forestry	3	2	2	
2	2	전선	HOF22210	토양학	Soil Science	3	3	0	
2	2	전선	HOF22211	화훼장식학	Floral Design	3	3	0	
3	1	전선	HOF22301	화훼학및실습	Floricultural Science & Practice	3	2	2	
3	1	전선	HOF22302	과수학및실습	Fruit Science & Practice	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	HOF22303	산림정책학	Forest Policy	3	3	0	
3	1	전선	HOF22304	식물번식학및실습	Plant Propagation & Practice	3	2	2	
3	1	전선	HOF22305	조림학	Afforestation	3	3	0	
3	1	전선	HOF22306	임도및사방공학	Forest Policy & Rural Development	3	3	0	
3	1	전선	HOF22307	정원휴양문화	Garden recreation culture	3	3	0	
3	1	전선	HOF22308	숲해설및실습	Forest Commentary & Practice	3	2	2	
3	2	전필	HOF22309	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	HOF22310	스마트팜및실습	Theories and Practices of Smart Farming	3	2	2	
3	2	전선	HOF22311	식물조직배양학 및실습	Plant Tissue Culture & Practice	3	2	2	
3	2	전선	HOF22312	농촌지도론	Rural Community Leadership Development	3	3	0	
3	2	전선	HOF22313	산림치유헬및실습	Forest therapeutics & practices	3	2	2	
4	1	전필	HOF22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전필	HOF22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	HOF22403	산림빅데이터응용	Forest big-data application	3	3	0	
4	1	전선	HOF22404	산림관련법규	Forest related laws and regulations	3	3	0	
4	1	전선	HOF22405	시설원예학	Protected Horticulture & Practice	3	3	0	
4	1	전선	HOF22406	원예치료학	Horticultural Therapy	3	3	0	
4	2	전필	HOF22407	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/F
4	2	전선	HOF22408	산림보호학및실습	Forest Protection & Practice	3	2	2	
4	2	전선	HOF22409	산림복지학	Forest welfare studies	3	3	0	
4	2	전선	HOF22410	실내원예식물학	Indoor Horticulture	3	3	0	
4	2	전선	HOF22411	원예산림세미나	Horticulture & Forestry Seminar	3	3	0	
4	2	전선	HOF22412	원예산림실무	Horticulture & Forestry Practice	3	2	2	
4	2	전선	HOF22805	전공직무체험5	Professional Work Experience 5	15	0	0	P/F

5. 교과목소개

❖ HOF22101 원예산림과학의이해 (Understanding Horticulture & Forestry Science, 3-3-0)
원예산림과학분야에서 다루고 있는 연구, 교육, 산업에 대한 전반적인 소개를 하는 과목임. 전반부는 원예 분야와 그 진출분야에 대해 배우며, 중간고사 이후에는 산림분야와 그 진출 분야에 대해 알아보게 됨.

본 교과목은 전문적인 지식의 습득을 넘어선 문제를 더 폭넓게 이해하고 해결하는 능력을 배양하기 위한 디자인 씽킹 학습법을 적용한다.

❖ HOF22102 재배학범론 (Introduction to Crop Production, 3-3-0)

재배학범론은 작물의 재배와 원예산림학 분야의 연구에 필요한 생리학적, 재배학적 기초지식을 습득시키기 위하여 개설된 과목입니다. 그리고 재배학범론은 전공분야의 모든 과목의 내용 포함된 광범위한 과목이어서 학습하기에 어려움이 있을 것으로 예상됩니다. 그리고 광범위한 내용이 포함되어 있기 때문에 본 과목은 각종 자격증, 지도직, 연구직 시험 이 외에 7급, 9급 공무원 시험에 필수과목으로 지정되어 있습니다. 1학년 때 배우기는 하지만 4학년 때까지 지속적으로 학습을 하여야 하는 과목입니다.

❖ HOF22103 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

처음 학과에 입학한 1학년 학생들을 대상으로 하며 학과의 역량을 소개하고 학업 및 진로 설계에 도움을 주는 교과목임. 개인 면담을 통해 학생들의 고민을 상담하고 진로 설정에 도움을 주고자 함.

❖ HOF22104 농장실습 (Farm Practice, 3-2-2)

현대사회는 고도화, 집중화가 이루어진 효율이 극대화된 효율적인 시스템에서 재화가 생산된다. 근대화 이전 노동력 집약적인 생산 시스템에서 산업혁명을 통해 대량 생산 시스템으로 변화되었고, 점차 1차산업에 종사는 인구보다 2차, 3차산업에 종사하는 인구가 증가하게 되었다.

최근 국내농업 인구의 고령화와, 도시화로 인하여 농업인의 수는 점차 감소하고, 1인당 농업 경작 면적은 증가하는 추세에 있다. 이러한 구조적 변화는 생산자는 효율적인 농업의 기술이 필요하고, 소비자는 고품질의 농산물에 대한 요구가 증가하고 있다. 이러한 문제를 해결하기 위하여 최근 농업에서는 ICT, 로봇기술 등과 같은 4차 산업의 기술을 이용한 스마트 농업기술이 부각되고 있다. 이에 본 농장실습에서는 센서를 이용하여 작물 재배환경(기상요소 : 광, 온도, 습도, 수분, 바람, CO2등 / 토양요소 : 지온, 수분, 유무기성분등)을 활용하여 자동 및 원격으로 제어하는 기술을 실제 작물재배에 적용할 수 있게 실습 위주로 강의하고자 한다.

❖ HOF22105 전공과진로 (Mentoring of Major, 1-1-0)

학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생생활을 설계할 수 있도록 지도함.

전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법(리포트 작성, 발표 준비, 시험 준비 등)을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회 제공

전공 분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 적성 탐구 환경 마련

본 교과목은 전문적인 지식의 습득을 넘어선 문제를 더 폭넓게 이해하고 해결하는 능력을 배양

하기 위한 디자인 씽킹 학습법을 적용한다.

◆ HOF22106 수목의이해 (Understanding Trees, 3-3-0)

수목을 처음 배우는 학생들에게 나무에로의 접근을 쉽게 유도하기 위해서 나무의 감상과 체험 위주의 주제 강연을 한다. 강의 내용에서는 나무의 이름과 그에 대한 유래, 그리고 나무 관련 문화 등을 다룬다. 또한, 팀 기반 학습(TBL)의 일환으로 캠퍼스 나무 투어 후 팀별 토론, 조경수목의 특징 세밀화 그리기와 관찰 일지를 작성한다. 한발수목원 나무 해설 투어에 참여 한다. 본 강좌는 LMS 혼합강좌로 진행하면서, 플립러닝과 팀 기반 학습(TBL) 방식을 적용하여 배재 LMS 플랫폼을 동시에 활용한다.

◆ HOF22107 일반식물학 (Botany, 3-3-0)

식물생리에 대한 강의를 함으로써 원예 및 산림식물의 재배, 생육 및 생태환경을 이해하여 식물의 생산성을 향상시킴

◆ HOF22108 컴퓨터활용및실습 (Computer Usage & Practice, 3-2-2)

컴퓨터 활용 및 실습 과목은 앞으로 컴퓨터를 활용하는 데 있어 필요한 주요 업무용 프로그램과 사진·영상 편집프로그램의 사용법을 학습하는 과목입니다.

◆ HOF22109 플라워디자인및실습 (Flower Design Practice, 3-2-2)

플라워디자인은 삶의 아름다움을 추구하고 보고 느끼면서 직접 만들고자 하는 욕구와 만드는 과정에 참여하는 행위이다. 이러한 과정을 통해 새로운 디자인이 창출되는 미래의 산업임으로 기본적인 이론을 바탕으로 국내외 자격증에 도전하고 나아가 창업을 할 수 있는 능력을 교육한다.

◆ HOF22201 수목학및실습 (Dendrology & Practice, 3-2-2)

수목의 우리말 이름 유래와 학명, 한자명, 영명 등 네이밍 분석을 통해서 나무와 인간관계에 대한 이해를 높인다. 캠퍼스에서 볼 수 있는 상록수, 화목류, 녹음수, 도솔산 산림 식생과 낙엽 후동아(冬芽) 특징을 익힌다. 이 중에서 학명분석을 플립러닝으로 진행하는데, 매 해당 주차별로 Pre-class에서 8분 분량의 학명해설 동영상 강의를 예습하고 In-class 강의에 참여한다. 플립러닝에서 예습한 콘텐츠를 보완하여 In-class에서 팀별 협동으로 퀴즈 풀이를 수행한다. Post-class에서는 캠퍼스 현장에서 수목 스킨십과 함께 특징을 확인하는 팀 체험 활동을 수행한다. 이 때 팀 체험 활동 장면을 다큐멘터리로 제작한다. 또한, Post-class에서는 개인별 LMS 퀴즈 풀이를 하여 성적평가에 반영한다.

◆ HOF22202 식물보호학및실습 (Plant Pathology & Pest, 3-3-0)

식물병 및 해충에 대한 개요와 분류 등에 대해 소개하고, 개념을 이해시킨다. 식물병의 원인과 발생, 발병과 환경, 병원성과 저항성 등을 소개하고 각 병원의 진단과 동정, 방제 방법 등을 강의한다. 균류, 세균, MLO, 바이러스, 바이로이드에 의한 병을 설명한다. 해충의 종류, 생태와 피해양상 등을 소개하고, 이를 숙지 및 응용하여 효율적인 방제법을 선택할 수 있도록 강의한다.

◆ HOF22203 식물생리학(Plant Physiology, 3-3-0)

원예산림학에서 식물의 생리적 특성과 원리를 이해하는 것은 가장 중요한 전공역량이라고 할

수 있습니다. 식물생리학은 식물이 주변의 물리적·생물학적 환경과 상호작용하면서 성장·발달하는 과정에서 식물체 내에서 발생하는 생명현상들을 체계적으로 분석·연구하는 학문입니다. 이 수업에서는 식물이 생명체로서 가지는 특성들을 학습합니다. 재배학에서는 작물의 재배에 중점을 두고 환경과의 상호작용을 학습하였다면, 식물생리학에서는 생물학적인 측면에서 식물의 특성을 학습합니다.

◆ HOF22204 채소학및실습 (Vegetable Crop Science & Practice, 3-2-2)

채소학은 각종 자격증 시험에 필수과목으로 이론과 실습이 각각 두 시간씩 배정이 되어 있다. 이론 강의는 채소작물의 생리생태적인특성과 육묘, 시비, 시설물 등을 이용한 재배관리 그리고 수확 후 생산물의 취급과 유통에 관하여 강의한다. 코로나로 인하여 인터넷으로 강의할 경우에는 학생들은 저장된 강의를 편리한 시간에 수강하고 질의응답은 정해진 시간에 실시간으로 실시할 예정이다. 그리고 실습은 동영상으로 대체하여 강의할 것이다.

◆ HOF22205 농약및잡초방제 (Pesticide & Weed Control, 3-3-0)

농약에 대한 정의와 분류 등에 대해 소개하고, 개념을 이해시킨다. 농약의 형태, 특성, 형태별 물리성, 독성 및 안전사용 등에 대해 강의하고 농약에 대한 작물의 반응, 병해충의 반응, 환경과의 조화 등에 대해 설명한다. 살균, 살충, 살비, 살선충, 제초제 및 생장조절제와 기타 제제에 대해 설명하여 상황에 맞게 선택할 수 있도록 강의한다.

◆ HOF22206 산림생태학 (Plant Genetic Breeding, 3-3-0)

산림생태계의 구조와 기능에 대해 이해하고, 산림 생태계에 대한 정보를 산림 관리에 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 산림내 에너지 이동과 물질 순환, 수목의 생장에 영향을 미치는 환경 요인 그리고 환경의 변화에 대한 식생의 대응전략 등에 관해 배운다.

◆ HOF22207 식물유전육종학 (Plant Genetic Breeding, 3-3-0)

유전학은 생물학의 많은 분야에서 광범위하게 필요로 하는 기초적이면서도 핵심적인 학문입니다. 인간의 건강과 질병을 분석·치료하는 것부터 인류의 숙원인 식량 문제를 해결하기 위한 근본적인 노력까지도 모두 유전학을 필요로 합니다. 이 과목에서는 생명을 이해하기 위한 유전의 기본 원리와 이를 이용한 육종에 대하여 다룹니다.

◆ HOF22208 수목관리학및실습 (Tree Management & Practice, 3-2-2)

쾌적한 도시환경 그리고 수목관리에 대한 기본 이해를 위한 강좌이다. 우선 이 전공분야에서 가장 기본이 되는 나무를 대상으로 하여 인문학적, 사회문화적 융복합 사고를 지닌 도시원에 맞춘 전문가 양성을 위한 프로그램으로 구성하였다. 본 교과목에서 제공하는 매주 차 다양한 콘텐츠를 통해서 4차산업혁명시대 자연환경의 중요성을 일깨우는 기회를 제공하여 도시에 사는 우리가 자연과 함께 잘 살아갈 수 있는 방법을 터득하도록 한다.

◆ HOF22209 원예산림실습 (Practice for Horticulture and Forestry, 3-2-2)

본 과목은 지금까지 이론으로 배워왔던 원예식물의 전공지식을 여러 실험을 실습하는데 의의가 있다. 본 과목을 통해 학생들은 실험계획과 분석 및 보고서 작성을 하게 될 것이다. 본 교과목은 수업 중에 토론과 토의를 함께 하는 액티브러닝의 학습법을 활용한다.

❑ HOF22210 토양학 (Soil Science, 3-3-0)

토양은 식물이 생육하는데 근간이 되는 중요한 환경 요소이다. 토양학은 토양의 물리적, 화학적 특성과 식물과의 상호관계, 산업적 이용에 대한 전반적인 내용을 다룰 것이다.

본 교과목은 학생들의 사고 전략과 영역 지식을 함께 습득하도록 문제기반학습(PBL)방법을 적용하여 수업을 진행한다.

❑ HOF22211 화훼장식학 (Floral Design, 3-3-0)

화훼식물들은 공공장소, 공원 등의 조경 및 가정의 정원을 아름답게 꾸미고, 실내 환경을 자연 친화적이며 아름답게 꾸밀 수 있게 해주는 문화적 작물이다. 많은 종의 화훼식물들의 종류와 특징에 대하여 알아보고 전체 화훼산업의 현황과 이용방안에 대하여 배운다.

❑ HOF22301 화훼학및실습 (Floricultural Science & Practice, 3-2-2)

화훼식물들은 공공장소, 공원 등의 조경 및 가정의 정원을 아름답게 꾸미고, 실내 환경을 자연 친화적이며 아름답게 꾸밀 수 있게 해주는 문화적 작물이다. 많은 종의 화훼식물들의 종류와 특징에 대하여 알아보고 전체 화훼산업의 현황과 이용방안에 대하여 배운다.

❑ HOF22302 과수학및실습 (Fruit Science & Practice, 3-2-2)

주요 과수의 현황과 전망을 살펴보고, 고품질 과실을 생산하고 유통하기 위한 번식, 재배관리, 수확, 저장, 마케팅을 강의함으로써 과수산업을 이해할 수 있는 기본 소양을 배 양하고자 함.

❑ HOF22303 산림정책학 (Forest Policy, 3-3-0)

1. 산림은 전 국토의 63%를 차지하는 국가자원이면서 국민 모두의 공동자원으로 산림정책을 통해 숲에서 일 할 수 있는 다양한 정부 정책 소개
2. 산림정책의 범위가 과거보다 광범위하고 다양해 가고 있어 이러한 문제를 해결하기 위한 정책을 수립하는데 필요한 이론과 지식 제공
3. 오늘날에는 사회적 요구로 산림의 기능이 국토보전, 수원함양, 대기오염방지, 자연휴양 등의 공익적 가치가 경제적 가치보다 월등히 높아 앞으로는 산림정책도 공익적 가치와 경제적 가치 증대를 조화롭게 이루어진 시책 개발이 필요

❑ HOF22304 식물번식학및실습 (Plant Propagation & Practice, 3-2-2)

원예식물 번식의 종류와 방법에 대한 지식 습득과 식물의 생리학적 이해를 통해 원예 및 조경 식물의 번식, 종자 생산, 품질 관리, 판매, 유통에 대한 능력을 배양하고자 한다. 최신 원예식물 번식 기술과 현황을 알아보고 첨단 기술을 이용한 앞으로의 원예식물 번식 산업의 중요성을 이해한다.

❑ HOF22305 조림학 (Afforestation, 3-3-0)

1. 조림학을 이해하기 위하여 수목의 생리, 생태 및 토양학적 기초 이론은 물론 숲을 생태적, 경제적, 공익적 기능을 지속가능하게 관리하는 종합적인 이론과 기술에 대한 강의
2. 산림자원을 조성하기 위한 임목종자의 이해와 식재기술을 습득하며, 나아가 숲을 가꾸고 관리하는 산림자원화 기술을 정립
3. 생태적으로 건전한 산림의 육성과 산림의 공익적 기능 등 다양한 사회적 수요에 충족시킬 수 있도록 보호와 관리가 필요

❑ HOF22306 임도및사방공학 (Forest Trail & Erosion Control Engineering, 3-3-0)

산림의 벌목 및 벌출작업의 기술 및 시설의 설계, 시공에 관하여 살펴보고, 합리적인 산림경영을 위한 기반시설인 임도(Forest road)의 계획, 설계, 시공 및 유지관리에 관한 이론과 기술을 이해한다. 지리정보시스템(GIS)의 기본 개념과 임업분야에의 적용에 대하여 학습한다. 공간자료의 구조 지도투영법, GIS 좌표계 등의 기본 개념을 익힌다. GIS를 활용한 공간자료의 생성 및 주제도의 작성과 공간분석기법에 대해 공부한다. 산지재해의 예측 및 저감과 임도 설계와 산림구역의 관리 등 산림자원의 효율적 관리에 대해서 강의 한다.

❑ HOF22307 정원휴양문화 (Garden recreation culture, 3-3-0)

정원의 기능 및 의미를 이해하고, 세계 유명 정원을 소개하면서 정원 휴양의 의미와 정원 문화에 대한 이해를 도모한다. 전통 정원이 보유한 휴양 및 관광 기능에 관한 전반적인 이해와 정원 휴양자원요소를 탐색 및 개발하여 여가 수요를 충족시킨다. 또한 정원휴양자원의 효율적 관리로 최적의 휴양서비스를 제공하여 삶의 질을 향상시키는 방안을 학습한다.

❑ HOF22308 숲해설및실습 (Forest Commentary & Practice, 3-2-2)

자연환경에 대한 직관적 체험과 해설을 통하여 일상에서 느끼지 못했던 자연환경의 중요성, 자연환경과 인간의 상호 의존성에 대하여 학습한다. 자연환경에 대한 의식변화를 도모하고, 자연환경 해설의 개념과 특징을 파악하고 실제로 적용하는 방법을 학습한다. 아울러 야외 휴양을 통하여 사람들은 자아실현, 소속감, 스트레스 해소, 모험 등의 경험을 얻게 되는데 야외 휴양의 정의와 휴양계획 그리고 관리에 대하여 다룬다.

❑ HOF22309 캡스톤디자인1 (Capstone Design1, 3-0-6)

Capstone Design(창의적 종합설계)이란 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖추도록 교육하는 프로그램입니다. 졸업논문 대신 학부교육 과정 중 배운 이론을 바탕으로 하나의 작품을 기획, 설계, 제작 하도록 하여 그 전 과정을 경험하게 함으로써 산업현장에서 요구하는 창의성, 효율성, 안전성, 경제성, 실무능력과 팀워크 등 다양한 경험을 보유한 기술 인력을 양성하기 위한 종합설계 과목입니다. 2002년 국내에서 처음으로 도입되었습니다. 첫 강의시간에 본인이 개발하고 싶은 것, 만들고 싶은 것, 사업화 하고 싶은 것 등에 대해서 5분 이내에 발표할 수 있도록 준비해 오는 것이 필수입니다.

❑ HOF22310 스마트팜및실습 (Theories and Practices of Smart Farming, 3-2-2)

스마트팜이란 전기전자·정보통신 기술을 적용한 지능형 농업생산방식으로, 노동력과 생산비용을 절감하는 동시에 작물의 품질과 수량을 크게 증대시킬 수 있습니다. 이 과목에서는 스마트팜 중 가장 기술적 수준이 높은 수직농장을 대상으로 하여, 미래의 농업이 가지는 기술적 특성과 현실적 경제성, 노지재배와의 차이점에 대하여 학습합니다.

❑ HOF22311 식물조직배양학및실습 (Plant Tissue Culture & Practice, 3-2-2)

식물조직배양의 이해와 현장적용 및 응용 기술을 습득하게 한다. 또한 종자기사 등의 자격시험과 공무원시험 등에 필수과목으로 지정되어 있다. 2시간 이론 강의와 2시간 실습 과정으로 이루어져 있다. 학습목표는 조직배양의 이론 이해, 조직배양 기술습득 및 스스로 문제해결 방법을 습득하게 하고자 한다.

◆ HOF22312 농촌지도론 (Rural Community Leadership Development, 3-3-0)

이 과목은 농촌발전과 농촌주민의 복지향상에 대한 개념을 이해하고 이에 도움이 될 수 있는 인재양성을 목표로 한다.

이를 위해 농촌지도 개념과 역사, 농촌지도 계획 및 방법, 농촌주민 지도, 외국의 농촌지도 사례 등의 세부내용의 기초를 학습하고 농촌지도력의 역량을 함양한다.

◆ HOF22313 산림치유학및실습 (Forest Therapeutics & practices, 3-2-2)

산림치유는 숲의 다양한 자연 요소를 치유 인자로 활용해 인체의 면역력과 심신 건강을 증진하는 활동이며, 산림치유지도사는 산림치유 현장에서 국민에게 숲의 치유 혜택을 전달하는 전문가이다. 본 과목은 산림치유의 이해와 산림치유지도사가 갖추어야 할 기본적인 역량을 탐색해 본다.

본 과목의 학습효과를 극대화하기 위해서 학생들이 산림치유지도사의 입장에서 준비해야 할 기본적인 지식과 활동 내용을 익히며 숲 치유 이론과 국내외 자연 요소 관련 영상을 소개한다.

◆ HOF22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

사회에 진출할 4학년 취업준비생들에게 진로에 대한 목표 확립과 계획 설립을 지도하여 사회에서의 인재로 성장할 수 있도록 한다. 개인면담을 기본으로 하되 집단면담도 병행하도록 한다.

◆ HOF22402 캡스톤디자인2(Capstone Design2, 3-0-6)

Capstone Design(창의적 종합설계)이란 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖추도록 교육하는 프로그램입니다. 졸업논문 대신 학부교육 과정 중 배운 이론을 바탕으로 하나의 작품을 기획, 설계, 제작 하도록 하여 그 전 과정을 경험하게 함으로써 산업현장에서 요구하는 창의성, 효율성, 안전성, 경제성, 실무능력과 팀워크 등 다양한 경험을 보유한 기술 인력을 양성하기 위한 종합설계 과목입니다. 2002년 국내에서 처음으로 도입되었습니다. 첫 강의시간에 본인이 개발하고 싶은 것, 만들고 싶은 것, 사업화 하고 싶은 것 등에 대해서 5분 이내에 발표할 수 있도록 준비해 오는 것이 필수입니다.

◆ HOF22403 산림빅데이터응용 (Forest big-data application, 3-3-0)

-4차 산업시대 빅데이터를 활용한 산림자원의 효율적 관리와 특히, 산림재해(산불, 산사태, 산림병해충)발생요인 분석으로 선제적 대응에 의한 피해 최소화

- 산림분야 빅데이터 활용 및 산림보존분야 전문가 양성

◆ HOF22404 산림관련법규 (Forest related laws and regulations, 3-3-0)

산림을 조성하고 경영·관리하는 것은 과학적·기술적인 전문성을 필요로 한다. 산림을 심고 가꾸는데 오랜 기간이 필요하고, 산불·병해충과 같은 재해에 취약하다. 산림정책은 이러한 문제를 해결하는 데 있어 과학과 기술에 의존하면서 그 성과를 산림관련 법률에 제도화하고 있으며, 또한 산림행정은 강한 계획행정적 성격을 갖는다. 이러한 산림행정을 규율하는 산림관련 법률은 공법성의 특징을 가지고 있다.

◆ HOF22405 시설원예학 (Protected Horticulture & Practice, 3-3-0)

시설원예란 유리온실과 같이 외부 환경과 분리한 환경에서 작물을 재배하는 것을 말합니다. 온도 및 수분환경 등의 주요 환경 조건을 조절할 수 있어서 작물의 품질과 수량을 향상시킬 수

있습니다. 지구온난화 및 기상이변으로 인해 시설원예의 중요성은 계속 증가하고 있으며, 우리나라는 시설원예 분야에서 그 규모와 기술 측면에서 세계적으로 앞서 있는 나라입니다. 이 과목에서는 온실의 종류 및 특징과, 일반 노지 재배와는 다른 환경 요인들의 특성과 재배 관리 방법에 대하여 학습합니다.

❖ HOF22406 원예치료학 (Horticultural Therapy, 3-3-0)

원예치료는 식물을 통한 원예활동에 의해서 사회적, 교육적, 심리적 혹은 신체적 적응력을 기르고, 육체적 재활과 정신적 회복을 추구하는 전반적인 활동을 의미한다.

원예치료의 대상은 누구나 될 수 있지만 원예에 대한 관심도와 적응분야에 따라 원예치료의 수용정도와 효과가 다르게 나타날 수 있다. 다양한 커리큘럼의 원예활동을 통해 원예치료의 목적을 이해하고, 전문원예치료사 양성을 위한 수업이다.

❖ HOF22407 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

졸업 자격 인증을 위한 프로그램으로 팀 활동 또는 개인 활동으로 수행한다.

❖ HOF22408 산림보호학및실습 (Forest Protection & Practice, 3-2-2)

산림보호학은 산림자원학의 한분야로 산림이나 수목에 직·간접으로 피해를 주는 다양한 인자(비생물적 요인과 생물적 요인 등)들의 발생원인을 밝히고 이에 대한 피해예방과 적기방제로 수목의 정상적인 성장과 산림생태계의 안정적 관리와 유지를 위한 이론과 실제

❖ HOF22409 산림복지학 (Forest welfare Studies, 3-3-0)

2000년대 초반까지 자연휴양림을 중심으로 추진하던 산림휴양정책이 산림치유, 숲해설, 유아숲체험 등 산림에 대한 국민적 욕구가 다양화됨에 따라 새로운 정책적 개념으로 산림복지가 도입되었습니다. 이러한 산림복지는 산림을 기반으로 산림문화·휴양, 산림치유 및 산림교육 등의 서비스를 창출, 제공함으로써 국민의 복리 증진에 기여하기 위한 경제적, 사회적, 정서적 지원과 관련된 활동입니다.

❖ HOF22410 실내원예식물학 (Indoor Horticulture, 3-3-0)

실내에서 살아 있는 식물을 키우는 반려식물 애호가들이 늘고 있다. 식물의 치유 효과에 대해서 알아본다. Indoor garden, Interior plantscape 등의 실내원예 디자인 기법을 학습한다. 실내원예식물의 분류 및 재배 방법을 학습한다.

❖ HOF22411 원예산림세미나 (Horticulture & Forestry Seminar, 3-3-0)

최근 원예산림분야(GAP, 드론, 스마트팜)의 산업 동향을 살피는 한편 취업과의 연계를 위한 세미나 중심의 수업

❖ HOF22412 원예산림실무 (Horticulture & Forestry Practice, 3-2-2)

산림을 전반적으로 이해하고 현장실습을 통하여 원예와 산림을 융합한 산업의 가치를 알아보고 이를 활용한 사례중심의 지식 함양을 목표로 함

❖ HOF22805 전공직무체험5(Professional Work Experience 5, 15-0-0)

학생들이 실제 산업현장에서 업무를 수행하며 실제적인 직무를 배우고 이후 취업과 연계토록 함

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	재배 이론 및 농촌 교육	환경 제어 기술	식물 재배 기술	식물 자재 관리	산림 숲 해설
1-1	재배학범론		원예산림과학의 이해		
	농장실습				
1-2		컴퓨터활용및실 습		플라워디자인실 습	수목의이해
2-1			식물생리학	식물보호학및실 습	수목학및실습
			채소학및실습		
2-2		원예산림실습	식물유전육종학	화훼장식학	산림생태학
			농약및잡초방제		수목관리학및실습
3-1		정원휴양문화	화훼학및실습	식물번식학및실 습	산림정책학
			과수학및실습		숲해설및실습
3-2	농촌지도론	스마트팜및실습			임도및사방공학
	식물조직배양학 및실험				산림자원식물학
		캡스톤디자인1			캡스톤디자인1
4-1	원예치료학	산림빅데이터응용		시설원예학	산림치유학및실습
		캡스톤디자인2			수목관리학및실습
4-2	실내원예식물학			원예산림실무	산림복지학
	원예산림세미나				산림보호학및실습

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	정보문해	미래와기술	사물인터넷의이해	환경 제어 기술
	균형학문	자연과과학	도시와나무	산림 숲 해설
중점교육		사회화문화	한국사회를만나다	재배 이론 및 농촌 교육

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	MAKER 초급 교육(아두이노 이론)	1	아두이노의 기초를 알고자 하는 학생
	MAKER SPACE 창업실무 3D 프린터 장비활용(라이선스) 교육	2	캡스톤디자인 수강생
학습역량강화	프레젠테이션 스킬 업	3	발표 능력 향상 필요 학생
	자기주도학습전략 디딤돌 프로그램	3	학습 역량강화 필요 학생

1. 교육목표

□ 간호학과 비전

"나눔과 섬김의 전문간호인재 양성"

□ 간호학과 교육철학



크고자 하거든 남을 섬기라(欲爲大子 當爲人役)는 기독교 정신의 건학 이념에 따라 사랑과 믿음의 인간존중을 바탕으로 과학적 간호와 치료적 돌봄 관계를 통해 기인, 가족, 집단 및 지역사회와 소통하고 대상자의 안녕과 복지를 최우선으로 하는 배애주의적 가치관을 정립한다.

□ 간호학과 교육목적



본 간호학과는 대한민국의 교육이념과 본 대학의 건학이념인 기독교 정신을 바탕으로 인간의 질병예방, 건강회복, 건강유지 및 증진을 위한 돌봄 행위를 책임있게 실현하며, 적극적으로 사회에 봉사하고 미래지향적 지도자로서 능동적 역할을 수행하는 전문직 간호사 양성을 목적으로 한다.

□ 간호학과 교육목표

- 기독교 정신의 함양을 통해 인간 생명과 인격을 존중하는 가치관을 확립한다.
- 생애주기별 전인간호를 수행하기 위해 간호지식과 기술을 통합한다.
- 인문, 사회, 자연과학 지식을 바탕으로 건강문제를 해결할 수 있는 간호기술을 적용한다.
- 효율적 의사소통을 습득하여 다른 보건의료팀과 상호 협력하는 능력을 기른다.
- 창의적 능력과 비판적 사고를 통해 문제해결 능력을 함양한다.
- 근거중심 간호실무의 발전을 위해 연구를 수행한다.
- 다양한 문화를 이해하고 국제적 및 정책적 역량을 지닌 간호지도자로서 리더십을 발휘한다.

2. 학과소개 및 안내

○ 간호학과는 “크고자 하거든 남을 섬기라”는 배재학당의 기독교 정신 건학이념에 따라 사랑과 믿음의 인간 존중을 바탕으로 나눔과 섬김의 간호인재 양성의 비전아래 2022년 입학 정원 70명으로 운영되고 있으며, 2022년 2월 까지 총 364명의 졸업생이 배출되어 국내 우수 의료기관을 비롯한 다양한 현장에서 돌봄의 가치와 나눔의 섬김을 실천하고 있습니다.

○ 2015년 2주기에 이어 2020년 3주기 간호교육 인증평가에서도 최우수 등급으로 5년 인증을 획득함으로써 우수한 교수진과 교육과정, 교육시설, 실습실, 실습기관이 구성되어 있음이 평가되었습니다. 또한 2021년 3월부터 대학원을 개설함으로써 대내외적으로 체계성과 외연 확장이라는 발전을 도모하고 있습니다.

21세기 보건 의료계의 요구에 맞추어 배재대학교 간호학과 학생들이 진정한 나이팅게일의 후예로서 꿈과 희망을 키울 수 있도록 최선을 다 할 것 입니다.

3. 향후 진로계획

[임상간호사] : 간호사는 간호학을 전공하는 대학이나 전문대학에서 간호교육을 이수하고 국가고시에 합격한 후 국가가 부여한 면허를 취득한 자로서 건강요구가 있는 가족, 지역사회를 대상으로 과학적이고 예술적인 간호를 통하여 건강을 회복그 유지 및 증진하도록 돕는 전문 의효인이다. 국내 활동 간호사의 80% 이상이 종합병원, 병의원, 요양병원, 한방병원, 전문병원 검진센터, 장기이식센터, 가정 간호사업소등의 의료기관에 근무하며, 병원 내 활동분야는 일반병동, 중환자실, 외래 수술실, 특수과 트 등이 있으며, 환자간호, 환자교육 및 상담, 감염관리, 보험심사, 서비스 질 관리 등이 있다.

[간호직 / 보건직 공무원] : 보건복지부, 지방자치단체, 질병관리본부, 시·도청, 보건소, 건강보험심사평가원 등에서 간호행정 및 간호실무를 수행한다.

[건강보험심사공무원] : 건강보험관리공단에서 건강보험관련 심사 및 평가업무를 실시한다.

[산업간호사] : 사회복지기관 및 산업기관에서 활동, 보건의료 정보업체 및 보건회사로 취업한다.

[전문간호사] : 대학원 진학을 통한 전문 간호사 교육과정 이수하여 취득이 가능하다.

[미국 등 해외 취업] : 해외간호사 면허증(NCLEX-RN 등)을 취득한 후 해외에서 간호사로서 취업이 가능하다.

[경영 및 관리 분야 및 창업] : 간호경영자(노인요양시설기관장, 보육시설기관장, 정신보건센터장, 호스피스센터장, 조산원장), 장기요양기관 및 산후 조리원 창업이 가능하다.

[기타] : 제약회사, 의료기기 관련 회사 등의 홍보 및 교육담당, 보험회사 보험심사 요원으로 취업이 가능하다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	NUR22101	간호역사와윤리	Nursing History & Ethics	3	3	0	
1	1	전필	NUR22102	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	NUR22103	교육과사회	Education & Social	2	2	0	
1	2	전필	NUR22104	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	NUR22109	인체해부학	Human Anatomy	3	3	0	
1	2	전선	NUR22110	인체생리학	Human Physiology	2	2	0	
1	2	전선	NUR22107	인간관계와의사소통론	Theory of Human Relations & Communication	2	2	0	
1	2	전선	NUR22108	인간심리의이해	Understanding of Human Psychology	2	2	0	
2	1	전필	NUR22201	기본간호학및실습1	Fundamental of Nursing & Practice 1	3	2	2	
2	1	전선	NUR22215	국제간호	International Nursing Practice	1	1	0	
2	1	전선	NUR22216	병리학	Pathology	2	2	0	
2	1	전선	NUR22217	미생물과감염	Microbiology & Infection	2	2	0	
2	1	전선	NUR22218	약리학	Pharmacology	2	2	0	
2	1	전선	NUR22206	보건학	Public Health	2	2	0	
2	1	전선	NUR22207	응급간호학	Emergency Nursing	1	1	0	
2	1	전선	NUR22208	의학및간호용어	Medical & Nursing Terminology	2	2	0	
2	2	전필	NUR22209	기본간호학및실습2	Fundamental of Nursing & Practice 2	3	2	2	
2	2	전필	NUR22210	성인간호학1	Adult Health Nursing 1	3	3	0	
2	2	전선	NUR22211	간호과정과비판적사고	Nursing Process & Critical Thinking	2	2	0	
2	2	전선	NUR22212	건강사정	Health Assessment	2	2	0	
2	2	전선	NUR22214	인간성장발달	Human Growth & Development	2	2	0	
3	1	전필	NUR22301	성인간호학2	Adult Health Nursing 2	3	3	0	
3	1	전필	NUR22321	성인간호학실습1	Adult Health Nursing Practice 1	2	0	6	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전필	NUR22304	아동간호학1	Child Health Nursing 1	3	3	0	
3	1	전필	NUR22305	정신간호학1	Mental Health 1	3	3	0	
3	1	전선	NUR22319	기본종합실습	Complex Practice of Fundamental Nursing	2	0	6	
3	1	전선	NUR22320	간호연구와정보	Nursing Research and Information	2	2	0	
3	2	전필	NUR22322	성인간호학실습2	Adult Health Nursing Practice 2	2	0	6	
3	2	전필	NUR22309	성인간호학3	Adult Health Nursing 3	2	2	0	
3	2	전필	NUR22311	아동간호학2	Child Health Nursing 2	2	2	0	
3	2	전필	NUR22312	아동간호학실습1	Child Health Nursing Practice 1	1	0	3	
3	2	전필	NUR22313	여성건강간호학1	Women Health Nursing1	2	2	0	
3	2	전필	NUR22314	여성건강간호학실습1	Women Health Nursing Practice1	1	0	3	
3	2	전필	NUR22315	정신간호학2	Mental Health Nursing 2	2	2	0	
3	2	전필	NUR22316	정신간호학실습1	Mental Health Nursing Practice 1	2	0	6	
3	2	전필	NUR22317	지역사회간호학1	Community Health Nursing 1	3	3	0	
3	2	전선	NUR22318	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
4	1	전필	NUR22401	간호관리학1	Nursing Management 1	2	2	0	
4	1	전필	NUR22402	성인간호학4	Adult Health Nursing 4	2	2	0	
4	1	전필	NUR22403	아동간호학실습2	Child Health Nursing Practice 2	2	0	6	
4	1	전필	NUR22404	여성건강간호학2	Women Health Nursing2	3	3	0	
4	1	전필	NUR22405	여성건강간호학실습2	Women Health Nursing Practice2	2	0	6	
4	1	전필	NUR22406	정신간호학실습2	Mental Health Practice 2	1	0	3	
4	1	전필	NUR22407	지역사회간호학2	Community Health Nursing 2	2	2	0	
4	1	전필	NUR22408	지역사회간호학실습1	Community Health Nursing Practice 1	2	0	6	
4	1	전필	NUR22409	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	NUR22410	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	NUR22411	노인및재활간호	Rehabilitation Nursing & Elderly	1	1	0	
4	1	전선	NUR22412	노인및재활간호실습	Practical Nursing & Rehabilitation for The	1	0	3	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Elderly				
4	2	전선	NUR22424	다문화의이해	Understanding Multiculturalism	1	1	0	
4	2	전선	NUR22425	웰다잉의이해	Understanding Well-Dying	1	1	0	
4	2	전필	NUR22413	간호관리학2	Nursing Management 2	2	2	0	
4	2	전필	NUR22414	간호관리학실습	Nursing Management practice	2	0	6	
4	2	전필	NUR22415	보건의료법규	Public Health Law & Policies	2	2	0	
4	2	전필	NUR22416	성인간호학5	Adult Health Nursing 5	2	2	0	
4	2	전필	NUR22417	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전필	NUR22418	지역사회간호학실습2	Community Health Nursing Practice 2	1	0	3	
4	2	전선	NUR22423	간호실무역량평가	Nursing Competency Assessment	1	0	2	
4	2	전선	NUR22421	성인통합실습	Adult Integration Nursing Practice	2	0	6	
4	2	전선	NUR22422	통합시뮬레이션	Integrated Simulation System	1	0	2	

5. 교과목소개

◆ NUR22101 간호역사와윤리 (Nursing History & Ethics, 3-3-0)

간호의 개념과 전문직을 이해하고 세계간호 발달사 및 한국간호 발달사의 고찰을 통해 간호역사 흐름을 습득하고 간호윤리의 원칙과 규칙, 간호사의 윤리강령과 생명과학의 발전과 더불어 사회적 이슈로 부각되고 있는 생명의료 윤리문제를 학습하여 건강간호제공자로서 윤리적 자질을 갖추도록 한다.

◆ NUR22102 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

본 교과목은 간호학과의 전공과 연계된 교육과정을 확인하며 이해하고, 학교생활과 교우관계 등을 파악하면서 간호학에 적응할 수 있도록 도움을 준다.

◆ NUR22103 교육과사회 (Education & social, 2-2-0)

본 교과목은 전문의료인인 간호사가 되기 위한 간호학과 학생으로서 교육현상을 사회적, 문화적, 역사적 맥락 속에서 이해할 수 있는 능력을 함양하기 위함이다.

◆ NUR22104 전공과진로 (Introduction to Major&Career, 1-1-0)

자신의 전공과 진로방향을 설계하기 위해 자신의 적성을 이해하고 개별상황에 따라 학생 스스로 자신에게 적합한 대학생활을 영위하기 위한 능력을 함양한다.

◆ NUR22109 인체해부학 (Human Anatomy, 3-3-0)

인체의 구조와 형태를 학습하고, 각 기관의 계통과 구조와 기능적 관계를 관련지어 이해함으로써 인체의 정상적인 구조와 기능을 이해하고, 더불어 인체 생리적 기능과 신체질환의 병리적 연계성을 이해한다.

◆ NUR22110 인체생리학 (Human Physiology, 2-2-0)

인체 각 기관의 생리현상을 이해하기 위해 장기조직, 즉 골격계, 혈액, 순환기계, 비뇨기계, 신경계, 내분비계, 근육 및 체온조절기관의 기능에 관해 파악함으로써 각 계통별 신체기능의 항상성을 학습한다.

◆ NUR22107 인간관계와의사소통론 (Theory of Human Relations & Communication, 2-2-0)

인간관계와 관련요인을 이해하고 인간관계와 의사소통의 중요성과 필요성에 대하여 확인하며 의사소통과 관련된 이론과 기법을 학습하여 의사소통의 실제상황을 이해하고 습득하여 병원이나 지역사회에 효과적인 의사소통을 적용함에 있다.

◆ NUR22108 인간심리의이해 (Understanding of Human Psychology, 2-2-0)

인간의 행동에 관한 심리학의 주요 주제를 포괄적으로 다루며, 심리학적 원리를 숙지하여 구체적인 예를 살펴봄으로써 이해를 돕는다.

◆ NUR22201 기본간호학및실습1 (Fundamental of Nursing & Practice 1, 3-2-2)

간호의 개념인 인간, 건강, 환경, 간호에 대해 이해하고 상황별 대상자의 기본요구에 따라 간호과정을 적용할 수 있도록 이에 필요한 지식, 태도, 기술을 습득하고 수행한다.

◆ NUR22215 국제간호 (International Nursing Practice, 1-1-0)

국제화시대에 발맞추어 다양한 문화를 이해하고 국제적 역량을 갖추기 위한 지식을 습득하고 국제 보건정책의 변화를 확인한다.

◆ NUR22216 병리학 (Pathology, 2-2-0)

질병에 의한 신체적 변화와 그 기전을 주 내용으로 하며, 간호를 수행하는데 있어 기본적으로 갖추어야 될 질환의 발병기전과 원인적 요소들, 진행과정 및 질환으로 인한 장기의 형태, 기능적인 변화를 이해하기 위한 기초 과목이다. 이 과정을 수강한 학생은 질병으로 인한 대상자의 신체적 변화를 이해하고, 증상과 징후를 예측하여 건강문제를 확인할 수 있는 능력을 가진다.

◆ NUR22217 미생물과감염 (Microbiology & Infection, 2-2-0)

세균학, 진균학, 바이러스학 및 면역학의 기본적인 내용을 학습하여 임상미생물학적 지식을 갖추도록 한다.

◆ NUR22218 약리학 (Pharmacology, 2-2-0)

약물의 약동학적 및 약력학적 특성에 대한 지식을 습득함으로써 약의 유효한 효과, 독작용, 임상적 약물 사용의 원리를 학습하고 간호현장에서 흔히 사용하는 약물들을 계통적으로 구분하여 약물과 생체의 상호작용에 대한 약물의 작용기전에 관련된 제원칙을 이해하고 활용한다.

◆ NUR22206 보건학 (Public Health, 2-2-0)

지역사회 보건문제를 해결하기 위한 기본지식을 습득하여 이를 통한 지역사회의 요구와 사회적 이슈를 확인하고 비판적 사고능력과 과학적 건강관리 이론에 근거한 통합적 접근 방법을 학습한다.

◆ NUR22207 응급간호학 (Emergency Nursing, 1-1-0)

응급상황에 처해있는 대상자에게 신속하고 정확한 응급간호를 시행함으로써 효과적인 응급환자관리와 간호가 이루어질 수 있도록 하며 응급의료체계를 한 단계 발전시키는 전문적 지식을 학습하여 간호실무를 향상시킨다.

◆ NUR22208 의학및간호용어 (Medical and Nursing Terminology, 2-2-0)

의학용어의 어근, 접두사, 접미사, 복합형, 결합모음을 간단하게 정의할 수 있으며 의학용어를 분석하고, 임상실무에 적용하며 정확한 간호중재를 수행하도록 함이다. 또한 간호의 대상자에 대한 정확한 상태를 파악하고 다양한 보건의료인과 의사소통 시 정확하고 원활한 소통을 할 수 있도록 학습한다.

◆ NUR22209 기본간호학및실습2 (Fundamental of Nursing & Practice 2, 3-2-2)

신체적, 정신적, 사회적, 문화적, 영적 측면을 통합한 전인간호를 하기 위하여 대상자를 이해하고 기본간호술을 설명하고 수행할 수 있으며, 술기 절차에 따라 규칙을 준수하는 태도를 취할 수 있는 능력을 함양하기 위함이다.

◆ NUR22210 성인간호학1 (Adult Health Nursing 1, 3-3-0)

건강문제를 가진 대상자 개인과 가족의 신체적, 사회적, 심리적 문제들을 이해하고 전인적인 간호중재를 수립할 수 있는 간호원리와 실재를 학습한다. 성인간호에 대한 전반적 총론을 다룬다.

◆ NUR22211 간호과정과비판적사고 (Nursing Process and Critical Thinking, 2-2-0)

간호대상자의 다양한 임상상황에서의 간호문제 해결에 초점을 두어 간호학적 지식을 검토하고, 문제해결을 위한 실제적인 간호지식을 학습한다.

◆ NUR22212 건강사정 (Health Assessment, 2-2-0)

인간의 통합적인 이해를 바탕으로 대상자의 건강문제를 발견할 수 있는 능력을 갖게 하고자한다.

◆ NUR22214 인간성장발달 (Human Growth and Development, 2-2-0)

인간은 전 생애의 과정동안 다양한 변화와 위기를 경험하며 성장하고 발달한다. 인간에 대한 기본적인 이해와 정상과 비정상을 구별할 수 있는 전문적 자질을 양성하고, 인간의 모든 성장 발달 단계에서 나타나는 정상적인 변화와 잠재적인 발달 이슈에 포괄적인 지식을 습득하고 이를 실제 대상자의 발달사정과 중재 및 평가에 적용할 수 있게 한다.

◆ NUR22301 성인간호학2 (Adult Health Nursing 2, 3-3-0)

성인 환자의 소화기계와 호흡기계 관련 건강문제에 대한 이해를 통해 대상자 개인과 가족의 신체적, 사회적 심리적 문제들을 이해하고 전인적인 간호중재를 수립할 수 있는 간호원리와 실재를 습득한다.

◆ NUR22321 성인간호학실습1 (Adult Health Nursing Practice 1, 2-0-6)

내과계 질환을 가진 성인대상자에게 나타나는 병태생리적 기전과 증상 및 징후에 대한 과학적 지식을 근거로 비판적 사고를 통해 간호진단을 도출하고 우선순위에 따라 핵심간호술을 수행하고 평가하기 지식, 태도, 기술을 간호과정의 원리에 따라 적용한다. 성인대상자의 간호문제를 간호학의 관점으로 전인적, 총체적으로 접근하여 공감력을 통한 치료적 의사소통기술을 활용한다.

◆ NUR22304 아동간호학1 (Child Health Nursing 1, 3-3-0)

아동간호의 본질을 이해하고, 가족중심의 관점에서 아동의 성장발달 특성 및 발달단계별 건강요구와 간호문제를 확인하며, 비판적 사고능력과 과학적 간호원리에 근거한 통합적 간호접근방법을 학습한다.

◆ NUR22305 정신간호학1 (Mental Health Nursing 1, 3-3-0)

인간에 대한 이해를 바탕으로 정신건강간호학의 기본개념을 학습하며, 정신건강간호학 대상자의 이상행동을 사정하고, 치료적 인간관계를 통하여 의사소통 기법을 활용하는 간호과정을 적용하도록 학습한다. 정신건강간호학의 치료적 요법, 생물학적 치료, 인지행동 치료, 보완대체요법 등을 환자에게 적용하도록 학습한다.

◆ NUR22319 기본종합실습 (Complex Practice of Fundamental Nursing, 2-0-6)

신체적, 정신적, 사회적, 문화적, 영적 측면을 통합한 전인간호를 하기위하여 대상자를 이해하고 기본간호술을 설명하고 수행할 수 있으며, 술기 절차에 따라 규칙을 준수하는 태도를 취할 수 있는 능력을 함양하기 위함이다.

◆ NUR22320 간호연구와정보 (Nursing Research and Information, 2-2-0)

간호학의 발전과 건강관련 실무 영역에서 간호현상을 탐구하기 위해 기본적인 연구의 주요 개념을 이해하고, 과학적 접근 방법의 구체적인 적용과정을 학습한다.

◆ NUR22310 성인간호학실습2 (Adult Health Nursing Practice 2, 2-0-6)

내외과계 일반병동에서 임상실습을 경험한 학생들이 특수부서의 성인대상자에 대한 건강문제를 사정하고 중재 제공 및 평가하는 과정에서 복잡적이고 총체적 간호를 제공하기 위해 필요한 폭넓은 지식, 비판적 사고와 근거기반 실무능력, 상황에 맞는 핵심간호술 적용 능력을 습득하기 위하여 중환자실, 응급실, 수술실, 회복실, 인공신장실 등 특수부서에서 임상실습을 진행하는 교과목이다.

◆ NUR22309 성인간호학3 (Adult Health Nursing 3, 2-2-0)

성인의 조절요구와 관련된 정상과 비정상 상태를 구별하고, 이에 영향하는 제 요인을 파악하며, 개인의 건강유지·증진을 위한 간호 조정방법을 학습한다. 심혈관계, 혈액 및 조혈기관의 질환을 가진 성인 대상자의 간호문제를 이해하고 간호과정의 적용에 필요한 지식, 태도, 기술을 습득한다.

◆ NUR22311 아동간호학2 (Child Health Nursing 2, 2-2-0)

아동간호의 본질을 이해하고, 가족중심의 관점에서 아동의 성장발달 특성 및 발달단계별 건강요구와 간호문제를 확인하며, 비판적 사고능력과 과학적 간호원리에 근거한 통합적 간호접근방법을 학습한다.

◆ NUR22312 아동간호학실습1 (Child Health Nursing Practice 1, 1-0-3)

신생아, 고위험 아동 및 가족의 특성과 간호문제에 대한 이론적 및 과학적 지식을 바탕으로 아동과 가족의 간호문제를 추론하고 우선순위에 의거하여 간호과정을 수행 할 수 있는 능력을 임상간호 실무현장에서 학습한다.

◆ NUR22313 여성건강간호학1 (Women Health Nursing 1, 2-2-0)

생식주기에 있는 여성의 정상 생식관련 해부 생리 및 성(sexuality)을 학습하고, 임신, 분만, 산욕과 관련된 정상적인 생식주기에서 경험하게 되는 여성과 가족의 간호요구를 사정 하고 올바른 간호중재 방법을 학습한다.

◆ NUR22314 여성건강간호학실습1 (Women Health Nursing Practice 1, 1-0-3)

임상 실습을 통해 임신, 분만, 산육과정과 관련된 여성과 가족의 간호요구를 사정, 진단, 계획하고 수행하는 능력을 기른다.

◆ NUR22315 정신간호학2 (Mental Health Nursing 2, 2-2-0)

정신질환에 대한 이해를 도우며, 정신질환자에 대한 간호를 수행할 수 있도록 하며, 각 정신질환을 구분할 수 있고, 그에 따른 치료적 간호활동이 어떠한 것이 가능한지 적용할 수 있도록 한다. 환경과 인간에 대한 이해와 위기 대상자에 따른 의사소통 방법을 적용할 수 있다.

◆ NUR22316 정신간호학실습1 (Mental Health Nursing Practice 1, 2-0-6)

주요 정신장애 대상자의 정신역동과 간호문제에 대한 이론적 및 과학적 지식을 바탕으로 정신장애대상자와 가족의 간호문제를 추론하고, 우선순위에 의거하여 간호과정을 수행할 수 있는 능력을 임상간호실무현장에서 학습한다.

◆ NUR22317 지역사회간호학1 (Community Health Nursing 1, 3-3-0)

지역사회와 지역사회간호의 이론적 배경과 국가보건의료체계를 이해하고 지역사회를 대상으로 건강문제를 사정하고 간호계획을 수립, 수행, 평가할 수 있는 능력을 함양할 수 있도록 함을 목적으로 한다.

◆ NUR22318 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

캡스톤디자인은 1-2학년 동안 배운 전공교과목 및 이론 등을 바탕으로 산업체(또는 사회)가 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 교과목이다. 간호학의 발전과 건강관련 실무영역에서 간호현상을 탐구하기 위해 기본적인 연구의 주요개념을 이해하고, 과학적 접근 방법의구체적인 적용과정에 따라 연구계획서를 작성한다.

◆ NUR22401 간호관리학1 (Management Nurse 1, 2-2-0)

간호전달체계에 대한 개념과 행정 및 조직 관리의 원리를 이해하고 과학적 간호 관리 과정에 대한 이론들을 학습한다. 이를 토대로 간호 관리자로서의 능력과 간호 관리자로서 역할을 수행하는데 필요한 기본적 지식과 태도를 학습한다.

◆ NUR22402 성인간호학4 (Adult Health Nursing 4, 2-2-0)

성인의 산소 요구, 운동·휴식 요구, 감각 요구와 관련된 정상과 비정상 상태를 구별하고, 이에 영향하는 제요인을 파악한다. 성인의 근골격계 및 신경계 질환을 가진 대상자에게 비판적 사고와 근거기반의 간호과정 적용을 위해 필요한 지식, 태도, 기술을 학습한다.

◆ NUR22403 아동간호학실습2 (Child Health Nursing Practice 2, 2-0-6)

고위험 아동 및 가족의 특성과 간호문제에 대한 이론적 및 과학적 지식을 바탕으로 아동과 가족의 간호문제를 추론하고 우선순위에 의거하여 간호과정을 수행할 수 있는 능력을 임상간호실무현장에서 학습한다.

◆ NUR22404 여성건강간호학2 (Women Health Nursing 2, 3-3-0)

고위험 임신, 분만, 산욕 과정과 관련된 건강문제와 여성생식기 건강 문제를 가진 여성과 가족의 간호 요구를 사정하고 수행하는 능력을 기른다.

◆ NUR22405 여성건강간호학실습2 (Women Health Nursing Practice 2, 2-0-6)

임상 실습을 통해서 여성의 생식기 건강과 관련된 간호 요구를 사정, 진단, 계획하고 수행하는 능력을 기른다.

◆ NUR22406 정신간호학실습2 (Mental Health Nursing Practice 2, 1-0-3)

개인, 가족, 집단, 환경적 맥락에서 간호대상자인 각 정신질환대상자의 건강과 간호문제를 해결하기 위한 체계적이고 과학적인 간호과정을 적용할 수 있는 역량을 배양한다. 실습을 통하여 지역사회 기반의 정신간호사로서의 간호제공자, 관리자, 변화촉진자, 상담자, 교육자 등의 역할 수행에 필요한 역량을 기른다.

◆ NUR22407 지역사회간호학2 (Community Health Nursing 2, 2-2-0)

지역사회 건강문제를 해결하기 위한 기본지식을 습득하여 이를 통한 지역의 건강요구와 사회적 이슈를 확인하고 비판적 사고능력과 과학적 건강관리 이론에 근거한 통합적 접근방법을 학습한다.

◆ NUR22408 지역사회간호실습1 (Community Health Nursing Practice 1, 2-0-6)

지역사회간호학의 이론 및 개념을 바탕으로 보건소 간호사업에 대한 올바른 이해를 통해 개인, 가족, 집단 및 지역사회의 건강유지 및 증진을 위한 지역사회간호사로서의 기본능력을 개발한다.

◆ NUR22409 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-6)

자신의 전공과 진로방향에 대한 성공적인 취업을 위해 자신의 적성을 이해하고 개별상황에 따라 스스로 자신에게 적합한 취업 자생력을 함양을 위한 핵심 역량 강화를 도모한다.

◆ NUR22410 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

캡스톤디자인은 1-2학년 동안 배운 전공교과목 및 이론 등을 바탕으로 산업체(또는 사회)가 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 교과목이다. 간호학의 발전과 건강관련 실무영역에서 간호현상을 탐구하기 위해 기초적인 확률 이론과 통계적 방법의 이해를 바탕으로 연구계획에 따라 간호 교육 및 연구와 실무에 기초가 되는 자료의 수집, 정리, 요약에 관한 기술통계와 가설검정 및 추정에 관한 추론통계를 수행하고 보고서를 작성한다.

◆ NUR22411 노인및재활간호 (Rehabilitation Nursing & Elderly, 1-1-0)

노화과정의 최신이론에 대한 이해, 노인간호학 및 노년학에 대한 개관 및 신체 각 계통별 노화과정과 관련된 노인건강증진과 노인건강문제에 대한 간호사의 역할을 이해한다.

고령화사회에 따른 노인문제와 이에 따른 간호중재를 효율적으로 수행하는 데 필요한 이론과 전략을 학습한다. 노인 및 재활 입원 대상자의 간호문제를 파악하고 비판적 사고를 통해 건강문제를 추론하고 전인간호에 입각한 간호과정을 적용할 수 있다.

◆ NUR22412 노인및재활간호실습 (Practical Nursing & Rehabilitation for The Elderly, 1-0-3)

노인및재활간호학의 이론적 지식을 바탕으로 임상에서 생명존중과 돌봄의 본질을 이해하고 노인 및 재활 입원 대상자의 간호문제를 파악하고 비판적 사고를 통해 건강문제를 추론하고 전인간호에 입각한 간호과정을 적용할 수 있는 능력을 키운다. 체계적인 간호과정을 적용하여 최적의 건강수준에 도달할 수 있도록 간호중재를 적용하고 평가하는 실습과정을 통해 이에 필요한 지식과 태도와 기술을 연마한다.

◆ NUR22413 간호관리학2 (Management Nurse 2, 2-2-0)

간호관리자로서 역할을 수행하는데 필요한 지식과 태도를 바탕으로 조직을 기획, 인사관리, 지휘, 통제하는 능력과 간호행정 및 간호환경을 분석, 평가하고 관리하는데 필요한 간호 관리자로서의 능력을 배양한다.

◆ NUR22414 간호관리학실습 (Management Practice Nurse, 2-0-6)

임상 실습을 통해 간호관리과정, 간호행정 및 간호환경의 분석, 평가를 통하여 간호관리 능력과 간호관리자로서 자질을 간호 관리현장에 적용하여 간호관리의 기능인 기획, 조직, 의사결정, 지휘와 지도성, 통제에 대한 이론을 간호현장에 적용하고 간호정보관리, 환경관리, 약품 및 물품관리, 감염관리, 환자관리에 대한 현황을 파악하고 평가하는 능력을 기른다.

◆ NUR22415 보건의료법규 (Public Health Law&Policies, 2-2-0)

간호사로서 간호업무를 수행하는데 관련된 우리나라의 보건의료 법규에 관한 지식을 갖추어 법의 범위를 벗어나지 않는 윤리적 결정을 하고 건강관리 체계의 일원으로서 보건 의료분야의 전문인들 간에 사용하는 관련 용어와 행위에 대한 정확한 이해로 의사소통 능력과 협동심을 증진한다.

◆ NUR22416 성인간호학5 (Adult Health Nursing 5, 2-2-0)

내분비계와 감각기계 및 비뇨기계 질환과 관련된 성인 환자의 건강문제를 이해하고 비판적 사고를 통한 간호과정의 적용을 학습한다.

◆ NUR22417 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

자신의 책임과 역할을 인식하고 자신의 미래를 보다 알차게 이끌고 나가기 위한 과정으로서 스스로 학습목표와 방향을 설정하고 이를 실현하기 위한 학습계획을 세우고 학우들과 함께 협동하여 실천함에 따라 자연스럽게 리더십을 배양하고 협력 활동을 통해 선배들과 유대관계를 형성한다.

◆ NUR22418 지역사회간호실습2 (Community Health Nursing Practice 2, 1-0-3)

지역사회간호학의 이론 및 개념을 바탕으로 전인적인 인간을 이해하여 숙련된 간호지식, 기술, 태도를 개인 가족, 집단 및 지역사회에 적용하고 지역사회 간호사업을 사정, 계획, 수행, 평가할 수 있는 능력을 기른다. 또한 학교보건 등 간호사업에 대한 올바른 이해를 통해 개인, 가족, 집단 및 사회의 건강유지 및 증진을 위한 지역사회 건강관리자로서의 기본능력을 개발한다.

◆ NUR22421 성인통합실습 (Adult Integration Nursing Practice, 2-0-6)

성인간호학 이론적 지식을 바탕으로 실제임상에서 생명존중과 돌봄의 본질을 이해하고 다양한 성인간호기법을 적용하여 성인간호대상자의 간호 상황에 따른 핵심간호술을 통합 선택하여 실행하고, 실제환자간호에 적용할 수 있는 능력을 키운다. 성인 호나자 대상의 임상실습을 통해 증례에 관련된 기초이론부터 전 과정에 대한 학생들의 탐구를 문제 중심의 학습과 실습을 통해 비판적 사고능력을 배양한다.

◆ NUR22422 통합시뮬레이션 (Integrated Simulation System, 1-0-2)

임상에서 다루는 복합적으로 발생한 다양한 문제 상황 안에서 요구되는 간호사정 및 간호술기들을 시뮬레이션 실습을 통해 가상 상황에서 실제처럼 경험하고 문제를 해결해봄으로써 실제 임상 실무에서의 대처 능력과 문제해결 능력을 통합적으로 함양한다.

◆ NUR22423 간호실무역량평가 (Nursing Competency Assessment, 1-0-2)

대상자가 처한 임상 실제상황에서 빈번하게 발생하는 주요 간호문제에 대한 기본개념을 이해하고, 주요 간호문제를 파악하고 해결하기 위한 간호과정을 계획하며, 간호문제에 대한 적절한 의사소통과 간호중재와 핵심기본간호술을 적용하기 위해 가상 시나리오와 시뮬레이터를 사용하여 학생들의 비판적 사고능력과 문제해결 능력 향상을 도모하기 위함이다.

◆ NUR22424 다문화의이해 (Understanding Multiculturalism, 1-1-0)

세계화의 추세에 따라 인종적, 문화적 다양성으로 다문화사회로 이행됨에 따라 대상자들의 다문화사회를 이해하고 다양한 현장실무에서 다문화간호를 수행할 수 있도록 역량을 배양하는 것을 목표로 한다.

◆ NUR22425 웰다잉의이해 (Understanding Well-Dying, 1-1-0)

인구구조의 빠른 노령화의 추세에 따라 건강한 죽음의 과정과 좋은 죽음을 이해하고, 현장실무에서 웰다잉과 호스피스간호를 수행할 수 있도록 역량을 배양하는 것을 목표로 한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량				
	간호지식통합 적용역량	간호실무수행 적용역량	간호문제 해결역량	보건의료 소통·협력역량	간호리더십역량
1-1	교육과사회			간호역사와윤리	
1-2	인체해부학 인체생리학 인간심리의이해			인간관계와 의사소통론	
2-1	보건학 기본간호학및실습1 병리학 미생물과감염 약리학 의학및간호용어 응급간호학 국제간호				
2-2	인간성장발달 성인간호학1 간호과정과비판적사고 건강사정	기본간호학및실습2			
3-1	성인간호학2 아동간호학1 정신간호학1 간호연구와정보	기본종합실습	성인간호학실습1		
3-2	성인간호학3 여성건강간호학1 정신간호학2 지역사회간호학1	아동간호학실습1 여성건강간호학실습1 정신간호학실습1	아동간호학2 성인간호학실습2		캡스톤디자인1
4-1	성인간호학4 여성건강간호학2 지역사회간호학2 노인및재활간호	여성건강간호학실습2 지역사회간호학실습1 아동간호학실습2	정신간호학실습2 노인및재활간호실습		간호관리학1 캡스톤디자인2
4-2	성인간호학5 통합시물레이션 다문화의이해 웰다잉의이해	지역사회간호학실습2 간호실무역량평가	성인통합실습	보건의료법규	간호관리학2 간호관리학실습

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	의사소통	글쓰기와읽기	글쓰기와읽기	간호 지식통합 적용역량
		글쓰기와토론	자기성찰글쓰기와토론	간호리더십역량
			고전읽기세미나	
			사회문화와소통의글쓰기	
			학술적글쓰기와프레젠테이션	보건 의료 소통·협력역량
	글로벌	언어	대학영어	간호 지식통합 적용역량
		세계시민	미드로워히는말하기패턴	
			영어로토론과대화	
			잉글리시북클럽	
	정보문해	AI와SW	AI이해및활용	
			오픈소스SW	
		미래와기술	스크래치로배우는인공지능	
			4차산업혁명기술의이해	
중점교육	나섬소양	기독교인성	채플	간호문제해결역량
		아펜젤러인성	기독교정신과아펜젤러인성	
	미래소양	대학설계	배재인의대학설계1	간호리더십역량
			배재인의대학설계2	
	균형학문	인문과예술	싸나톨로지	간호리더십역량
		사회와문화	대학생활과자아탐색	
일반교육	심화·응용	자유선택	인성과예티켓	간호리더십역량
			인성리더십	

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
리더십역량강화	외국어교실 <Reading LAB> 영어독서 및 워크북 작성	1,2학년	간호학과 재학생
리더십역량강화	외국어교실 <Writing LAB> 원어민 교수와 1:1 글쓰기 상담	1,2학년	간호학과 재학생
리더십역량강화	외국어교실 <Speaking LAB> 원어민 교수와 1:1 말하기 상담	1,2,3학년	간호학과 재학생
리더십역량강화	외국어교실 제2회 <Pai Chai Roleplaying Contest> 예선	1,2학년	간호학과 재학생
봉사역량강화	교과연계 나섬인성 <봉사인증>	1,2,3학년	간호학과 재학생
소통역량강화	글쓰기교실 주시경대학생토론대회	1,2학년	간호학과 재학생
소통역량강화	말하기교실 커뮤니티 셰어링	1,2학년	간호학과 재학생
소통역량강화	말하기교실 나섬대학생 스피치대회	1,2학년	간호학과 재학생
소통역량강화	나섬인성 비교과 프로그램_나섬인성힐링북	1,2학년	간호학과 재학생
자기계발	교과연계 나섬인성 <문화예술인증>	1,2학년	간호학과 재학생
자기계발	교과연계 나섬인성 <역사인증>	1,2학년	간호학과 재학생
자기계발	교과연계 나섬인성 <직무인증>	1,2학년	간호학과 재학생
자기계발	나섬인성 비교과 프로그램_나섬CPR교육	1,2학년	간호학과 재학생
학습역량강화	글쓰기교실 글쓰기 튜터 침삭	1,2학년	간호학과 재학생
학습역량강화	글쓰기교실 글쓰기 상담	1,2학년	간호학과 재학생
학습역량강화	글쓰기교실 주시경대학생에세이대회	1,2학년	간호학과 재학생
학습역량강화	교과연계 나섬인성 <읽기인증>	1,2학년	간호학과 재학생
학습역량강화	교과연계 나섬인성 <융합인증>	1,2학년	간호학과 재학생
학습역량강화	글쓰기교실 교필<기초글쓰기> 독서에세이	1,2학년	간호학과 재학생

1. 교육목표

보건의료복지학과는 고령화 시대에 폭발적인 수요가 예측되는 복지 및 보건 분야의 전문 인력을 양성하여 향후 노인 보건복지 발전에 이바지 하는 것을 목적으로 한다. 사회복지학과 보건학이 접목된 학제 간 융합전공을 통해 그간 분절적으로 이루어져 오던 사회복지와 보건학을 체계적으로 통합하고 이를 통해 이론과 실무적 감각 그리고 실천 현장의 요구를 반영한 맞춤형 보건복지 전문 인력을 양성하는 것이다.

2. 학과소개 및 안내

우리나라 노인인구는 지난 2000년 7.2%를 돌파해 고령화 사회(aging society)에 진입했으며, 2008년에는 501만 명을 넘어 전체인구에서 차지하는 비율도 10.3%로 집계됐다. 이 후, 2021년 16.5%로 이미 고령사회(aged society)에 들어오며, 고령사회로 진입하는 데 일본이 24년, 미국이 72년 걸렸던 것과 비교하면 우리나라는 세계에서 유례를 찾아 볼 수 없을 정도로 급속한 고령화 현상을 경험하고 있으며 노인인구가 20% 이상인 초고령사회(super-aged society)도 목전에 두고 있다. 이에 따라 국민들의 건강 증진은 물론 노후의 안락하고 풍요로운 삶에 대한 관심이 크게 증가하고 있고, 이로 인해 복지와 보건에 대한 사회적 필요성과 인력의 수요 또한 급증할 것으로 예측된다. 본교 보건의료복지학과는 최근의 이러한 국내외 흐름에 따라 새롭게 부상되고 있는 성장동력분야인 노인복지 및 보건 분야의 실무형 인재양성을 목표로 한다. 사회복지와 보건학을 서로 독립적인 학과로 육성해오던 기존의 교과과정을 탈피하고 상호학문 간의 시너지 효과를 극대화한 다학제적인 접근을 통해 학과의 경쟁력을 갖춘 것이 본교 보건의료복지학과의 차별화된 특성이다. 이에 본 학과에서는 복지와 보건분야의 전반적인 기초지식과 전문지식을 폭넓게 습득할 수 있도록 기초와 다양한 심화 교과목을 편성해 교육과정을 운영하게 된다. 이러한 교육 과정에 따라 학생은 먼저 자신의 적성과 진로방향에 따라 복지와 보건분야와 희망 자격증 등을 정한 후 각자의 진로에 적합하게 과목들을 선택·수강하고 적극적으로 강의와 실습에 참여함으로써 직업 현장에서의 요구하는 실무능력을 배양하고 전문지식을 습득한다. 또한 취업에 기반 한 산학 협력을 구축하여 노인전문 사회복지사는 물론, 보건교육사, 병원행정사, 병원코디네이터 등의 보건복지 전문인력을 육성한다.

3. 향후 진로계획

○ Silver tree I 보건 분야

- 보건복지부 및 지방자치단체 보건직공무원,
- 보건복지부, 국민건강보험공단, 건강보험심사평가원, 질병관리본부, 국립암센터 등의 보건관련 공기업
- 노인병원 및 대학병원, 종합병원의 원무팀, 보험팀, 병원코디네이터
- 생명보험 의료비 심사팀, 제약회사 마케팅팀, 의무부서관 및 3사관 의정장교
- 고령친화산업 전문가
- 의약, 대체의약 및 건강 식품회사취업
- 대학원 진학, 외국 유학 등을 통한 교수직 및 연구소 취업
- 기타

○ Silver tree II 복지 분야

- 보건복지부 및 지방자치단체 사회복지 전담공무원, 교정직공무원 및 보호관찰직 공무원
- 국민건강보험공단(요양직, 건강직), 근로복지공단, 국민연금공단, 장애인고용촉진공단 등 복지관련 공기업
- 종합사회복지관, 노인종합사회복지관, 대기업 사회공헌팀 및 각종 사회복지재단의 사회복지사
- 병원 의료사회사업실(의료사회복지사), 정신보건센터(정신보건사회복지사), 사회복지시설의 사회복지사
- 고령친화산업 창업 및 운영을 통한 실버산업 전문가
- 실버타운 관리직 및 취업컨설팅 전문가
- 각종 사회복지시설(노인병원, 노인요양원, 실버타운, 장애인복지관, 부랑인시설 등)
- 대학원 진학, 외국 유학 등을 통한 교수직 및 연구소 취업
- 기타

○ 전공관련 자격분야

- 국가(공인)자격증: 보건교육사, 국제의료관광코디네이터, 병원행정사, 위생사, 사회복지사, 정신보건사회복지사 등
- 민간자격증: 의료사회복지사, 의료보험사, 건강보험심사평가사, 병원코디네이터, 케어사회복지사, 건강가정사, 심리치료사, 노인상담사 등

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	SIL22102	전공의이해	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	1	전선	SIL22103	보건학	Health Science	3	3	0	
1	1	전선	SIL22101	자원봉사론	Volunteerism Management	3	2	2	
1	1	전선	SIL22104	인간행동과 사회환경	Human Behavior and The Social Environment	3	3	0	
1	2	전필	SIL20102	전공과진로	Counselling for Major & Careers	3	3	0	P/NP
1	2	전선	SIL22106	행복심리학	Happiness psychology Education	3	3	0	
1	2	전선	SIL22107	보건교육학	Health Education	3	3	0	
1	2	전선	SIL22108	사회복지개론	Introduction to Social Welfare	3	3	0	
1	2	전선		보건행정학	Health Administration	3	3	0	
2	1	전선	SIL22201	노인복지론	Gerontoloigcal Social Welfare	3	3	0	
2	1	전선	SIL22202	보건교육방법론	Health Education Method	3	3	0	
2	1	전선	SIL22203	사회복지실천론	Social Welfare Practice	3	3	0	
2	1	전선	SIL22204	의학용어	Medical Termionlogy	3	3	0	
2	2	전선	SIL22206	병원경영개론	Hospital Management	3	3	0	
2	2	전선	SIL22207	보건의료법규	Medical Laws	3	3	0	
2	2	전선	SIL22208	보건프로그램 개발 및 평가	Health programs, Development and Evaluation	3	3	0	
2	2	전선	SIL22209	사회복지실천기술론	Foun. Of Social Welfare Prac. Skill	3	3	0	
2	2	전선	SIL22211	지역사회복지와 실천	Community Welfare and Practice	3	3	0	
2	2	전선	SIL22212	정신보건사회복지론	Mental Health and Social Welfare	3	3	0	
2	2	전선		사회복지윤리와 철학	Social Welfare Ethics and Philosophy	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	SIL22301	프로그램개발과 평가	Program Development & Evaluation	3	3	0	
3	1	전선	SIL22302	가족복지론	Family Welfare	3	3	0	
3	1	전선	SIL22303	건강보험론	Health Insurance	3	3	0	
3	1	전선	SIL22304	노인보건	Public health for older people	3	3	0	
3	1	전선	SIL22305	병원조직인사론	Human Resource Management Of Health Care Organizatoin	3	3	0	
3	1	전선	SIL22306	지역사회복지론	Community Welfare	3	3	0	
3	1	전선	SIL22307	보건복지실습의 이해	Introduction to Health Welfare Practice	3	3	0	
3	2	전선	SIL22310	병원전산	Hospital Information System	3	3	0	
3	2	전선	SIL22311	사회복지자료분 석론	Social Welfare Data Analysis	3	2	2	
3	2	전선	SIL22312	의료서비스질관 리	Healthcare Service Quality Assurance	3	3	0	
3	2	전선	SIL22313	재활보건	Health and Rehabilitation	3	2	2	
3	2	전선	SIL22314	조사방법론	Research Methdolgy	3	3	0	
3	2	전선	SIL22315	사회복지현장실 습및세미나	Social Welfare Practice and Seminar	3	3	0	
3	2	전선		아동복지론	Child Welfare	3	3	0	
4	1	전필	SIL22401	진로지도	Career guidance	0	0	0	P/NP
4	1	전필	SIL22406	졸업지도	Graduation guidance	0	0	0	P/NP
4	1	전선	SIL22402	병원원무관리론	Hospital administration	3	3	0	
4	1	전선	SIL22403	병원재무회계	Hospital Financial Accounting	3	3	0	
4	1	전선	SIL22404	사회복지행정론	Social Welfare Administration	3	3	0	
4	1	전선	SIL22405	보건의료와직무 현장	Job practice in health administration	3	3	0	
4	2	전선	SIL22408	사회복지법제론	Social Welfare and Law	3	3	0	
4	2	전선	SIL22409	사회복지정책론	Social Welfare Policy	3	3	0	
4	2	전선	SIL22407	사례관리론	Case Management	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ SIL22102 전공의 이해 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도함

◆ SIL22103 보건학 (Health Science, 3-3-0)

보건에 대한 인식을 새롭게 하고 보건의 현황 및 특성을 파악하여 건강의 개념, 보건제도 및 정책, 환경문제, 질병예방, 인간행동의 장애, 의료서비스 등 보건과 관련된 전반적인 이해의 폭을 넓힌다.

◆ SIL22101 자원봉사론(서비스러닝) (Voluntary Management, 3-2-2)

사회복지 실천현장에서 최근 그 중요성이 커지고 있는 자원봉사의 의미와 개념, 이론들을 이해하고, 자원봉사자들을 관리하는데 필요한 이론과 기술을 학습한다. 또한 현재 다양한 분야에서 활용되고 있는 자원봉사 프로그램 현황을 파악하고, 자원봉사프로그램을 개발, 관리할 수 있는 능력을 높인다.

◆ SIL22104 인간행동과 사회환경 (Human Behavior and The Social Environment, 3-3-0)

인간행동에 대한 폭넓은 이해를 위해 인간의 성장발달에 대한 주요 이론을 사회복지적 관점에서 학습하며, 동시에 사회 체계론적 관점에서 인간행동과 상호작용 하는 환경에 대해 학습한다.

◆ SIL20102 전공과진로 (Counselling for Major & Careers, 3-3-0)

학생들에게 체계적이고 성공적인 대학생활을 할 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하고 학생 스스로가 미래에 자신들이 선택할 적절하고 가능한 일들을 탐색할 수 있는 기회를 제공한다.

◆ SIL22106 행복심리학 (Happiness psychology Education, 3-3-0)

행복심리학은 인간의 긍정적인 특성에 주목하여 심리 내면의 자원과 강점을 발견하고 증진시키도록 함으로써 우리가 나아가야할 행복함 삶이 무엇인가를 고민하는 학문이다.

◆ SIL22107 보건교육학 (Health Education, 3-3-0)

개인과 집단을 대상으로 건강에 관계되는 여러 가지 문제에 대한 지식이나 태도를 향상시켜 보다 건강한 생활을 하도록 하는 것이 보건교육학이다.

◆ SIL22108 사회복지개론 (Introduction to Social Welfare, 3-3-0)

사회복지학의 학문적 연구와 실천에 관한 지식을 개괄적으로 소개하고 이해한다. 사회복지의 개념, 가치와 이념, 발달과정, 사회복지의 미시적 분야와 거시적 분야, 사회복지실천방법론과 정책 및 제도, 그리고 실천의 주요 분야와 함께 학문으로서의 사회복지학의 전망과 사회복지제도의 실천적 전망을 살펴본다.

◆ SIL22110 보건행정학 (Health Administration, 3-3-0)

보건행정학의 외연과 내포를 규정하고, 그 응용 학문적 특성을 이해하고 정부의 역할을 정부와 시장의 관점에서 고찰한다. 또한 한국보건의료제도와 보건행정의 역할을 개관하며, 보건의료 행정 및 관리를 위한 기초과정으로 보건의료체계에 대한 지식을 제공하고 정책결정과 행정과정에 대한 이론 등을 이해시킨다.

◆ SIL22201 노인복지론 (Social Welfare for theElderly, 3-3-0)

노인복지는 사회복지 정책과 서비스의 틀 속에서 노화와 노인의 특성을 고려하여 필요한 국가정책과 프로그램, 서비스를 계획하고 실천하는 활동이다. 이를 통해 노화에 따른 개인의 신체적, 심리적 및 사회적 요인의 변화와 노인문제를 이해하고 이에 근거한 노인복지 정책프로그램과 실천기술을 개괄적으로 연구한다.

◆ SIL22202 보건교육방법론 (Health Education Methodology, 3-3-0)

보건교육방법의 이해, 교수-학습 이론, 교수 설계, 소집단 보건교육교육, 대집단 보건교육, 교육매체의 개발 및 활용에 대해 배운다.

◆ SIL22203 사회복지실천론 (Theories of Social Work Practice, 3-3-0)

사회복지실천의 기본 과정으로, 개인, 가족, 그리고 지역사회에 대한 직접적인 사회복지 실천방법을 전반적으로 익힌다.

◆ SIL22204 의학용어 (Medical language, 3-3-0)

의무기록에 사용하고 있는 의학용어를 공부함으로써 의무기록을 읽고 이해하며 통계작성, 질병수술분류 등 내용분석 업무를 해낼 수 있는 능력을 기른다.

◆ SIL22206 병원경영개론 (Introduction toHospital Management, 3-3-0)

병원을 이용하는 인원 및 외래환자들에게 제공되는 의료 서비스의 질 (quality) 향상과 환자의 권리보호, 이용만족도 향상을 위한 제반 활동을 말하는 것으로 양질의 서비스제공, 질 향상 여건조성, 모니터링 활동, 연구, 개발 등을 포함하여 환자 만족도를 향상시키는 방법을 학습한다.

◆ SIL22207 보건의료법규 (Health care Laws, 3-3-0)

보건 관련 직무 수행과 관련된 법률적 내용들을 포괄적으로 숙지하도록 의료법, 보건법, 보건소법, 건강보험법, 전염병예방법 등을 교육한다.

◆ SIL22208 보건프로그램 개발 및 평가 (Health programs,Development and Evaluation, 3-3-0)

보건 분야의 프로그램 개발과 평가에 관한 개념과 이론을 종합적으로 정리한 뒤 PIE 모델이라는 개념적 틀에 따라 프로그램개발과 평가를 기획 및 설계단계, 실행단계, 평가단계의 세 단계로 구분하여 이에 대해서 심도 있는 학습을 시도한다. 또한 프로그램 개발과 평가의 전 과정에서 보건전문가가 터득하여 할 실천기법의 활용방법과 사례에 대해 집중 탐구한다.

◆ SIL22209 사회복지실천기술론 (Skills and Techniques for Social Work Practice, 3-3-0)
사회복지실천가로서 갖추어야 할 실천 지식, 기술, 윤리 등을 숙지하고 개인과 가족을 돕는 실천기술을 연마한다.

◆ SIL22211 지역사회복지와실천 (Community Welfare and Practice, 3-3-0)
이 과정은 지역사회복지의 개념과 이론, 영향, 그리고 실천적 적용 등의 내용을 다룬다.

◆ SIL18214 정신보건사회복지론 (Social Work in Mental Health, 3-3-0)
정신건강영역에서 사회사업활동을 통하여 정신질환자나 그 가족 및 공동체를 원조하는 정신보건사회복지사들의 역할을 학습하고, 정신장애인의 지역사회 재활을 증진시키는 전문적인 지식을 습득한다.

◆ SIL22213 사회복지윤리와 철학 (Social Welfare Ethics and Philosophy, 3-3-0)
윤리 및 철학적 관점에서 사회복지를 포함한 사회 전반의 문제를 고민하고 전문가적 태도와 역량을 형성한다. 이를 위한 다양한 윤리적 갈등을 겪을 수 있는 사례를 소개하고 이를 중심으로 토론과 강의를 통해 윤리적 판단 근거와 실천적 방안을 모색한다.

◆ SIL22301 프로그램개발과평가 (Social Welfare Program Development and Evaluation, 3-3-0)
이 과정은 사회복지 관련된 직업현장에서의 생동하는 업무를 위한 창의적 사고능력과 사회환경분석(내부역량, 외부환경)을 통한 사회문제 해결을 목적으로 한 프로그램 개발의 개념, 과정 그리고 관련된 지식습득이 본 과목의 목적이다.

◆ SIL22302 가족복지론 (Social Work with Family, 3-3-0)
현대사회에서 여러 가지 사회적 여건에 따라 변화하는 가족을 이해하기 위해 가족구조, 가족관계, 가족의 기능, 가족의 생활주기, 가족문제 등에 관해 학습하고, 가족복지정책과 서비스 현황 등에 관해 고찰한다. 또한 가족복지 서비스의 대상, 가족의 문제에 대한 사정과 치료적 접근 등을 학습한다.

◆ SIL22303 건강보험론 (The theory of Health Insurance, 3-3-0)
의료보험(공적보험 및 민간보험)의 기본 원리와 의료제도 그리고 이러한 것들이 우리나라의 현실 속에서 시행되고 있는 구체적인 적용 형태에 대한 지식을 습득하고, 차후 보건 의료분야에서의 활동에 필요한 의료보험제도에 대한 비판적이고 창조적인 시각을 갖출 수 있도록 한다.

◆ SIL22304 노인보건 (Elderly Health, 3-3-0)
고령인구의 보건적 특징과 노인보건 관리, 노인보건복지제도 등의 내용을 다룬다.

◆ SIL22305 병원조직인사론 (Hospital Organization Personnel Management, 3-3-0)
다양한 직종에 종사하는 구성원들과 이들 간의 긴밀한 상호의존적 기능 수행을 특징으로 하는 병원 조직을 대상으로 하여, 조직 내 개인과 집단, 그리고 조직체 수준에서 발생하는 각종 행동과 구조를 이해함으로써 구성원들의 고(高)성과 및 고(高)몰입을 유도할 수

있는 조직관리 방법을 학습한다. 또한 의료서비스를 제공하며, 다양하고 전문적인 직종에 종사하는 인력들로 구성된 병원조직에서 인적자원의 효과적인 확보와 유지, 전략적인 활용과 개발을 통해 '사람을 통한 경쟁우위'를 달성할 수 있는 제반 인적자원관리 방법들을 학습한다. 구체적으로, 병원조직의 직무분석과 인력계획, 병원인력의 모집과 선발관리, 인사고과와 보상관리를 학습한다.

◆ SIL22306 지역사회복지론 (Community Welfare, 3-3-0)

지역사회복지 향상과 촉진을 위해 지역사회의 개념과 이해의 틀, 지역사회복지 실천 및 모델과 행정에 대한 지식을 배우는 것으로, 조직관리이론, 기획, 프로그램 설계, 정보관리, 의사결정, 직원개발, 그리고 프로그램 평가 등을 배우게 된다.

◆ SIL22307 보건복지실습의이해 (Introduction to Health Welfare Practice, 3-3-0)

이 과정은 사회복지현장실습에 나가는 학생들에게 실무감감을 배양하고 예비사회복지사로서의 자질을 함양한다.

◆ SIL22310 병원전산 (Hospital Informationssystem, 3-0-0)

병원에서 필요한 정보를 처리하는 과정(외래, 입원, 수납, 퇴원)을 이해하고 정보처리를 위한 시스템을 개발하고 다양한 형태의 실무 환경에 적응 하도록 컴퓨터의 기본 동작, 구성 원리, 실행 등을 학습한다.

◆ SIL22311 사회복지자료분석론 (Data Analysis for Social Welfare, 3-2-2)

복지 및 이와 관련한 다양한 영역에서 조사(연구)자료의 양적자료와 질적자료 중 양적 조사자료의 기본적 특성과 분석절차를 이해한 후에 구체적인 조사질문이나 가설에 따른 통계적 분석 방법을 소개한다.

◆ SIL22312 의료서비스질관리 (Management of Medical Service Quality, 3-3-0)

병원고객(환자)의 욕구를 충족시킬 수 있는 의료서비스를 생산하기 위하여 전 직원들의 적극적인 참여 속에 과학적인 방법을 이용하여 지속적으로 업무과정을 개선해 가는 과정에 대해 학습한다.

◆ SIL22313 재활보건 (Health and Rehabilitation, 3-2-2)

신체적, 기능적으로 약화된 노인 및 장애인들에게 포괄적 서비스 통해 잔존능력을 극대화하고 정상적인 사회생활이 가능하도록 재활보건에 대한 지식을 습득한다. 더불어 물리치료학, 재활복지론 등에 기반한 이론 및 실천기법을 습득한다.

◆ SIL22314 조사방법론 (Survey Methodology, 3-3-0)

보건 및 사회복지 분야의 연구방법론에 대한 기본적인 개념들과 기초 이론 및 서베이(survey), 욕구조사, 실험연구, 단일사례연구설계, 프로그램평가 등 중요한 조사방법의 설계방법과 자료수집 기법들을 배운다.

◆ SIL22315 사회복지현장실습및세미나 (Social Welfare Practice Seminar, 3-3-0)

학생들이 실제로 보건복지 분야에서 서비스를 기획, 전달, 평가하는 과정에 참여하게 하고 사회복지기관 슈퍼바이저의 지도와 학교 실습교수의 지도를 받게 한다. 이 과정에서 학생들은 실습 보고서를 제출하고 보건복지기관의 슈퍼바이저와 학교 지도교수가 이를 검토하여 학생이 사회복지사와 보건복지 전문가로서의 자질과 능력을 향상할 수 있도록 한다.

◆ SIL22318 아동복지론 (Child Welfare, 3-3-0)

아동복지에 필요한 이론적 근거를 분석탐구하고 복지사업을 알아보며 아동복지 문제를 개선할 방법을 연구하며 아동의 특징에 대한 이해를 기초로 하여 아동의 교육, 보건, 노동, 법무, 여가지도 등 일체의 보호 원조지도를 통한 아동문제 전반의 예방과 치료대책을 강구한다.

◆ SIL18401 진로지도 (Career guidance, 0-0-0)

취업과 진로선택을 앞둔 4학년 1학기에 제공되는 강의로서 모의면접, 이력서작성법, 진로탐색의 방법 등 소주제를 다루는 과정에서 직업적 전망에 대한 구체적인 탐색과 준비가 이루어진다.

◆ SIL22325 졸업지도 (Graduation guidance, 0-0-0)

학과 자체 졸업인증제인 필수 봉사활동 시간 500시간이상 이수 여부와 실무자격증 취득 여부를 점검한다. 또한 취업 준비의 일환으로 최종적으로 이력서와 자기 소개서 작성법을 강의하고, 개별적으로 점검하여 취업 준비를 도와준다.

◆ SIL18425 병원원무관리론 (The hospital Administrator Management theory, 3-3-0)

병원에서 환자관리와 관련된 제반의 행정내용을 다루며, 접수, 청구, 구매관리, 문서관리 등의 내용을 익힌다.

◆ SIL18426 병원재무회계 (Hospital Financial Accounting, 3-3-0)

병원회계의 특성에 따라 병원의 자산, 부채, 자본 및 수익, 비용에 관한 경제적 거래나 사 건을 회계 처리하여 재무제표를 작성하는 과정을 학습한다. 병원회계 준칙의 내용을 파악 하여 회계정보이용자에게 제공되는 병원회계정보의 산출방법과 제공내용을 구체적으로 습득한다. 이 과목을 통해 병원의 경영성과와 재무상태를 평가할 수 있는 병원재무 회계정보 의 내용을 이해하여 활용할 수 있다

◆ SIL18407 사회복지행정론 (Social Welfare Administration. 3-3-0)

사회복지행정에 대한 지식을 배우는 것으로, 조직관리이론, 기획, 프로그램 설계, 정보관리, 의사결정, 직원개발, 그리고 프로그램 평가 등을 배우게 된다.

◆ SIL20401 보건의료와직무현장 (Job practice in health administration. 3-3-0)

보건교육을 실시하고 있는 기관에서의 실무를 직접 접하고 체험함으로써 학습의욕을 고취하고 장래 진로의 방향설정에 도움을 주며, 보건교육에 대한 현장 적응 능력을 높이며 취업에 도움을 주고자 하는 것이다.

◆ SIL18412 사회복지법제론 (Social Welfare and Law, 3-3-0)

사회복지와 관련된 다양한 체계를 법적인 접근을 통해 이해한다.

◆ SIL18413 사회복지정책론 (Social Welfare Policy, 3-3-0)

사회복지 정책의 개념과 배경, 이론과 방법, 형태와 내용 등을 연구하며, 이를 바탕으로 사회복지 정책에 대한 실제분석을 시도하고 정책대안의 가능성을 조망함으로써 한국 사회복지정책의 방향과 미래를 전망한다.

◆ SIL18427 사례관리론 (Case Management, 3-3-0)

사례관리는 지속적이고 장기적인 사회복지개입이 필요한 대상자들에게 효율적인 서비스 개입이면서 주요한 실천모델로 대두되었다. 그에 따라 개념정의, 가치, 발전과정, 모델과 구성요소, 단계별 실천과정, 사례관리자의 역할을 학습한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	병원행정역량	사회복지역량	보건교육역량	프로그램기획역량
1-1		인간행동과사회환경	보건학	전공의이해
		자원봉사론		
1-2	보건행정학	사회복지개론	보건교육학	행복심리학
				전공과진로
2-1	의학용어	사회복지실천론	보건교육방법론	
		노인복지론		
		사회보장론		
2-2	병원경영개론	사회복지실천기술론	정신보건	보건프로그램 개발및평가
		정신보건사회복지론		
	보건의료법규	지역사회복지와실천		
		사회복지윤리와철학		
3-1	건강보험론	지역사회복지론	노인보건	프로그램개발과평가
	병원조직인사론			
	보건복지실습의이해	가족복지론		
3-2	병원전산	사회복지자료분석론	재활보건	조사방법론
		아동복지론		캡스톤디자인
	의료서비스질관리	사회복지현장실습및 세미나		
4-1	병원원무관리론	사회복지행정론	보건의료직무현장	진로지도
	병원재무회계			
4-2		사회복지정책론	지역사회보건학	졸업지도
		사회복지법제론		
		사례관리론		

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
교양교육	글로벌 의사소통영역1	기초외국어	기초영어1	전공실무역량
			기초영어2	
	균형기초학문	경제와사회	현대사회와제테크	문제해결역량
		문화와예술	현대사회부모와자녀	문제해결역량
			세계축제문화	창의융합적사고역량
			음악어드벤처	창의융합적사고역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
전공실무역량	아리따움	전학년	보건 및 복지현장을 경험해보고 싶은 학생
대인관계역량	치토스	전학년	학과 적응을 원활하게 풋살 활동을 통해 경험해보고 싶은 학생
문제해결역량	프레젠테이션 스킬업 특강	전학년	정보수집, 분석과 재구성을 통하여 자기주도 적으로 문제를 해결하는 능력 향상을 원하는 학생

제4편
교 육 과 정

[AI·SW창의융합대학]

1. 교육목표

전기공학 전공에서는 물리학을 바탕으로 자연 에너지를 전기에너지로 변환하는 분야로부터 변환된 전력을 효율적이고 안정적으로 수송하고, 전기에너지를 빛, 열, 그리고 동력 등과 같은 또 다른 형태로 에너지를 변환하며, 에너지의 변환과 전기 관련 소재, 전력 시스템 등에 대해 교육하고 있습니다. 또한 최근 인력 수요가 증가하고 있는 태양전지 및 태양열 활용, 풍력 발전 분야의 인력을 배출하고, 발전을 거듭해 가고 있는 전기공학분야에서 사회에서 필요로 하는 전기 기술 인력을 배출하기 위해 전기 전자 전력 분야의 기초적인 이론을 교육하는 한편 산업기기의 개발 운용 관리에 응용할 수 있는 능력을 습득케 함으로써 전반적인 학문과 국가적인 산업발전에 기여하고 미래 복지사회 실현에 이바지할 수 있는 창의적이고 실용적인 인재를 양성하는 것을 목표로 하고 있습니다.

2. 학과소개 및 안내

전기공학 전공에서는 현대사회의 가장 중요한 에너지원이라 할 수 있는 전기에너지의 발생 원리, 전력시스템 제어, 회로설계, 그리고 임베디드 시스템에까지 전기와 관련된 광범위한 분야의 학문을 교육합니다. 공학도에게 필요한 기본원리인 공업수학, 디지털이론을 학습한 후 회로이론, 전자회로, 제어공학, 전력시스템 등 다양한 분야의 이론적 고찰과 실험 등으로 구성된 교과과정을 통하여 창의적인 응용능력을 함양하고 있습니다. 세부적으로는 전기공학의 이해에 필요한 물리학, 수학 등의 영역, 기초회로이론, 전공의 기초학문이라 할 수 있는 전자기학, 전자회로, 회로이론, 전력시스템, 발전공학, 제어이론, 전기기기, 전력전자공학을 교육하여 전기공학도로서의 기본 능력을 함양하고 있습니다. 그리고 태양열 물리학 및 풍력 발전, 에너지 변환 공학, 시퀀스 제어, 전동기 제어 등의 최근 이론과 실험을 병행하여 산업 현장과 연구 분야에 필요한 실용적이고 창의적인 인력을 배출하고 있습니다.

3. 향후 진로계획

전기공학은 산업의 근간이 되는 학문이며, 특히 전기에너지를 사용하지 않는 산업분야가 없으므로 공장제어가 복잡한 제철, 제강, 석유화학설비, 해양설비, 전자계산기, 전자업체, 종합 건설에 이르기까지 산업 전반에 걸쳐 모든 산업체에 진출할 수 있습니다. 예를들면 전력회사, 전기기계 제작회사, 발전설비 및 산업 플랜트 분야나 국가 연구소, 전기공사 업체, 전기 관리 업체, 첨단 중소기업, 대학 교수 등으로 진출할 수 있습니다.

[취득자격증]: 전기기사, 전기공사기사, 전기산업기사, 건축설비기술사, 발송배전기술사, 철도 신호기술사, 전기철도기술사, 조명기사, 광학기사

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	EEE22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전필	EEE22109	프로그래밍언어1	Programming 1	3	2	2	
1	1	전필	EEE22103	일반수학1	Calculus 1	3	3	0	
1	1	전선	EEE23101	기초전기공학1	Basic Electrical Engineering 1	3	3	0	
1	1	전선	EEE23102	기초전자공학1	Basic Electronic Engineering 1	3	2	2	
1	1	전선	EEE23103	기초인공지능1	Basic Artificial Intelligence 1	3	3	0	
1	2	전필	EEE22110	프로그래밍언어2	Programming Language 2	3	3	0	
1	2	전필	EEE22107	일반수학2	General Mathematics 2	3	3	0	
1	2	전선	EEE23104	기초인공지능2	Basic Artificial Intelligence 2	3	2	2	
1	2	전선	EEE23105	기초전기공학2	Basic Electrical Engineering 2	3	3	0	
1	2	전선	EEE23106	기초전자공학2	Basic Electronic Engineering 2	3	2	2	
2	1	전선	EEE23202	공학수학1	Engineering Mathematics 1	3	2	2	
2	1	전선	EEE22222	AI프로그래밍1	AI Programming 1	3	2	2	
2	1	전필	EEE22251	전자기학1	Electromagnetism 1	3	2	2	
2	1	전필	EEE22252	회로이론1	Circuit Theory 1	3	2	2	
2	2	전선	EEE22225	AI프로그래밍2	AI Programming 2	3	2	2	
2	2	전선	EEE22254	전자기학2	Electromagnetism 2	3	3	0	
2	2	전선	EEE22255	회로이론2	Circuit Theory 2	3	2	2	
2	2	전선	EEE23203	공학수학2	Engineering Mathematics 2	3	3	0	
2	2	전선	EEE22253	시퀀스제어프로그래밍	Sequence Control Programming	3	2	2	
3	1	전선	EEE22223	머신러닝과실습1	Machine Learning & Practice 1	3	2	2	
3	1	전선	EEE22353	전자회로1	Electronics 1	3	2	2	
3	1	전선	EEE22359	자동제어공학	Automatic Control Engineering	3	2	2	
3	1	전선	EEE23302	객체지향프로그래밍1	Object Oriented Programming 1	3	2	2	
3	1	전선	EEE22351	전기기기1	Electric Machine 1	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	EEE22354	전력공학	Power Engineering	3	3	0	
3	1	전선	EEE23301	신호및시스템1	Signal and Systems 1	3	2	2	
3	2	전필	EEE22303	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	3	0	
3	2	전선	EEE22355	전자회로2	Electric Machine 2	3	3	0	
3	2	전선	EEE22226	머신러닝과실습2	Machine Learning & Practice 2	3	2	2	
3	2	전선	EEE22357	전기설비	Electric Facilities	3	2	2	
3	2	전선	EEE23307	객체지향프로그래밍2	Object Oriented Programming 2	3	2	2	
3	2	전선	EEE23309	임베디드시스템	Embedded Systems	3	3	0	
3	2	전선	EEE22356	전기기기2	Electric Machine 2	3	3	0	
4	1	전필	EEE22401	진로지도	Guidance for Career Direction	1	1	0	P/NP
4	1	전필	EEE22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
4	1	전필	EEE22452	에너지변환공학	Energy Conversion Engineering	3	2	2	
4	1	전선	EEE22453	전기설계	Electric Facility Design	3	3	0	
4	1	전선	EEE22307	전기기기설계1	Design of Electric Machines 1	3	3	0	
4	1	전선	EEE22459	AI신재생에너지	AI Renewable Energy	3	2	2	
4	1	전필	EEE23401	디지털신호처리	Digital Signal Processing	0	0	0	
4	1	전선	EEE23402	컴퓨터 비전	Computer Vision	3	3	0	
4	1	전선	EEE23403	전자공학특강1	Special Topics in Electronic Engineering 1	3	3	0	
4	1	전선	EEE23404	응용프로그래밍	Applied Programming	3	2	2	
4	1	전선	EEE22323	딥러닝 및 실습1	Deep Learning & Practice 1	3	3	0	
4	2	전선	EEE22456	AI전기응용	AI Electric Applications	3	3	0	
4	2	전선	EEE22308	전기기기설계2	Design of Electric Machines 2	3	2	2	
4	2	전선	EEE23405	반도체공학	Semiconductor Engineering	3	2	2	
4	2	전선	EEE23406	센서공학	Sensor Engineering	3	3	0	
4	2	전선	EEE23407	SW프레임워크	SW Framework	3	3	0	
4	2	전선	EEE22326	딥러닝과실습2	Deep Learning & Practice 2	3	3	0	
4	2	전선	EEE23408	전자공학특강 2	Special Topics in Electronic Engineering 2	3	2	2	

5. 교과목소개

◆ EEE22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

전기공학은 전기에너지를 생산하고, 전송하며, 안전하게 이용하기 위한 방법들을 다루는 학문 분야이다. 전기는 현대 사회에서 에너지 동맥과 같은 역할을 하며, 단락사고나 과부하 상황, 낙뢰 등의 자연 재해에서도 안전하게 동작하도록 설계되어야 한다. 또한 4차 산업 혁명을 견인할 전기에너지와 인공지능 융합 인력을 육성하기 인공지능의 기초 이론과 실무를 배운다.

◆ EEE22109 프로그래밍언어1 (Programming Language 1, 3-2-2)

쉽고 재미있게 AI 관련 개념들을 빠르게 이해할 수 있도록 각각의 주제에 대하여 개념과 원리를 다양한 자료를 통해 자세하게 설명하고 간결하고 쉬운 프로그래밍 언어를 이용한 실습을 통해 보다 더 쉽게 접근하여 활용한다

◆ EEE22103 일반수학1 (General Mathematics 1, 3-3-0)

역함수, 미분가능성, 도함수, 도계도함수, 중간값 정리, 평균값정리, 극좌표, 부정적분 등을 다룬다.

◆ EEE23101 기초전기공학1 (Basic Electrical Engineering 1, 3-3-0)

전기의 역사와 본질, 전류와 전압, 전력과 전력량, 전지, 정전용량과 콘덴서, 자기 현상, 전류의 의한 자계, 자계 내의 전류에 작용하는 힘, 자유도, 회로소자, 키르히호프법칙, 저항의 접속, 회로해석법, 단상 교류, 임피던스와 어드미턴스, R-L-C 교류회로와 공진, 교류전력, 3상 교류 회로등을 배운다.

◆ EEE23102 기초전자공학1 (Basic Electronic Engineering 1, 3-3-0)

전기뿐 아니라 전기와 밀접한 전자부분에 대해 배운다.

◆ EEE23103 기초인공지능1 (Basic Artificial Intelligence 1, 3-3-0)

인공지능 원리와 인공지능 기초 이론을 배운다.

◆ EEE22110 프로그래밍언어2 (Programming Language 2, 3-2-2)

C언어의 특징, 구조적 프로그래밍, 객체지향 프로그래밍, C프로그램의 구조, 변수와 상수, 형변환 규칙, 연산자, 제어문, 함수 및 선행 처리기, 배열과 포인터, 문자열과 문자열 함수, 구조체와 유니온, 파일 I/O

◆ EEE22107 일반수학2 (General Mathematics 2, 3-3-0)

정적분, 곡선의 길이, 편미분, 중적분, 급수의 수렴성, 멱급수, 벡터, 행렬 등을 다룬다.

◆ EEE23105 기초전기공학2 (Basic Electrical Engineering2, 3-3-0)

기초전기공학1에서 배운 내용이 아닌 더 심도있는 전기공학을 배운다.

◆ EEE23102 기초전자공학2 (Basic Electronic Engineering2 1, 3-3-0)

기초전자공학1에서 배운 내용이 아닌 더 심도있는 전자공학을 배운다.

◆ EEE23103 기초인공지능2 (Basic Artificial Intelligence2 1, 3-3-0)

기초인공지능1에서 배운 내용이 아닌 더 심도있는 인공지능을 배운다.

◆ EEE22222 AI프로그래밍1 (AI Programming 1, 3-2-2)

AI 사고를 위한 인공지능을 이해하기 위해 C 프로그래밍 언어를 활용하여 소개하고 C프로그래밍 언어에 개념을 이해하고 문법과 구조를 파악할 수 있도록 충분히 실습한다.

◆ EEE23202 공학수학1 (Engineering Mathematics1 1, 3-3-0)

벡터의 기초, 행렬 대수, 행렬식, 역행렬, 행렬의 고유값 문제, 행렬의 대각화, 직교행렬 및 응용, 벡터함수의 이해, 곡선 운동 문제, 방향 도함수, 선적분 문제, 경로독립성 문제, 이중적분에 대해 배운다.

◆ EEE22252 회로이론1 (Circuit Theory 1, 3-2-2)

옴의 법칙, 키르히호프법칙, 중첩의 원리, 회로해석, 연산증폭기, RC 및 RL 회로, 정현파 회로 해석, 3상회로, 라플라스 변환, 실습시간에 문제풀이 및 pspice 프로그램을 배운다.

◆ EEE22251 전자기학1 (Electromagnetism 1, 3-3-0)

전기의 원인은 전하이다. 전하 사이에는 힘이 작용하는데, 이것을 법칙으로 표현한 것이 쿨롱의 법칙이다. 힘 보다는 전계라는 개념을 도입하여 전하가 전계를 만들고, 전계 안에 전하를 두면 힘이 작용하는 것으로 나누어 해석할 수 있다. 전하 분포에 따른 전계를 구하는 방법을 배우고, 대칭적인 전하 분포의 경우 가우스 법칙을 사용하여 전계를 구하는 방법을 배운다. 전하에 힘이 작용하여 전하가 움직이면 일을 하게 되는데, 전하에게 한 일은 전하의 위치 에너지 차이로 설명할 수 있다. 단위 전하 당 위치에너지가 전위인데, 전위의 단위는 Volt로 전위를 알면 기울기를 구하여 전계를 구할 수 있다. 전하에 의한 전위를 구할 수 있으면 정전용량도 구할 수 있는데, 정전 용량은 회로 해석 및 전력 계통 공학에서 중요한 역할을 한다.

◆ EEE22225 AI프로그래밍2 (AI Programming 2, 3-2-2)

C 프로그래밍 언어의 이해 및 활용을 위해 인공지능을 포함한 다양한 분야에 활용할 수 있도록 충분한 예제 프로그램을 가지고 실습한다.

◆ EEE22254 전자기학2 (Electromagnetism 2, 3-3-0)

전자기학2에서는 주로 자계에 대해 학습한다. 자계는 전기기기에서 기계적에너지와 전기적 에너지 변환에서 중요한 역할을 한다. 자계는 전하의 흐름 즉 전류에 의해 형성되며, 전계가 시간에 따라 변해도 자계가 만들어진다. 시간에 따라 변하는 자속밀도에 의한 유도기전력, 인덕턴스 등에 대해 배운다. 송전선로 등에서 인덕턴스는 매우 중요한 역할을 하고 전기기기에 서도 인덕턴스는 중요한 역할을 한다. 전계와 자계가 시간에 따라 변할때는 전파가 발생하게 되는데 맥스웰 방정식을 통해 전계와 자계가 어떻게 서로 연계되어 있는지를 배운다.

◆ EEE22255 회로이론2 (Circuit Theory 2, 3-2-2)

주파수 응답과 벡터 궤적, 1포트 회로망, 2포트 회로망, 다상 교류 해석, 대칭 좌표법, 주기성 신호의 해석, 1계 및 2계 회로 해석, 라플라스 변환과 회로 해석, 분포정수회로 등에 대해 배운다.

◆ EEE23203 공학수학2 (Engineering Mathematics2 1, 3-3-0)

벡터공간, 일차독립 및 종속, 선형변환, 행렬, 연립방정식, 고유값과 고유벡터 내적공간, Spectral 정리와 이차형식에 대해 공부한다.

◆ EEE22253 시퀀스제어프로그래밍 (Sequence Control Programming, 3-2-2)

시퀀스제어프로그래밍은 실무 응용 중심의 수업으로, 전기회로 기초 및 시퀀스 회로설계부터 PLC 프로그램 작성을 위한 이론 및 실습수업입니다. 이론 수업과 병행하여 LS산전의 XG PLC 사용하여 실습을 진행 합니다.

◆ EEE22223 머신러닝과실습1 (Machine Learning & Practice 1, 3-2-2)

편리한 머신러닝 라이브러리를 이용하는 대신 간단한 회귀와 분류 머신러닝 알고리즘의 내부 구조와 원리를 공부하고 파이썬으로 구현 실습한다.

◆ EEE22353 전자회로1 (Electronics 1, 3-2-2)

전자회로에서 기본적인 소자는 전원, 저항, 인덕터, 축전기, 반도체등이다. 반도체를 이해하기 위해서는 다이오드 이론을 이해하고, 다이오드 회로, 특수목적 다이오드 동작 원리를 이해하고 전자회로 구성을 할 수 있어야 한다. 트랜지스터는 베이스 전류로 콜렉터 전류를 제어할 수 있는 소자로써 트랜지스터 기초, 트랜지스터 바이어스를 이해하고, 교류모델, 전압증폭기, 전력증폭기, 이미터폴로어의 특성을 이해하여 전자회로를 해석할 수 있도록 교육한다.

◆ EEE22359 자동제어공학 (Automatic Control Engineering, 3-3-0)

제어한다는 것은 시간적 변화를 통제하는 것으로서, 제어시스템은 주파수 공간에서 기술하는 것이 편리하다. 시간에 따른 변화를 주파수 공간으로 변환하는 것 중 대표적인 것이 라플라스 변환과 푸리에 변환이다. 제어공학에서는 자동제어계의 요소와 구성을 설명하고, 라플라스 변환, 전달함수, 블록선도와 신호 흐름선도, 근궤적법, 안정도, 주파수 응답, 시퀀스 제어, 제어기기 설계에 대해 배운다.

◆ EEE23302 객체지향프로그래밍1 (Object Oriented Programming 1, 3-3-0)

프로그래밍언어를 통해 배운 프로그래밍을 더 심도있게 배운다.

◆ EEE22351 전기기기1 (Electric Machine 1, 3-3-0)

주요한 전기기기는 변압기, 직류기, 교류기로 나눌 수 있다. 전기기기 1에서는 전기기기를 해석하기 위한 회로 이론의 기초를 배우고 변압기와 직류기에 대해 배운다. 변압기의 기본 특성, 변압기 등가회로, 변압기의 전압변동, 배전 변압기, 변압기의 병렬결선, 단권 변압기, 단상 변압기의 3상 결선, 변압기의 스코트 결선, 기계-전기에너지 변환의 기초에 대해 배우고, 직류기의 동작특성 및 등가회로에 대해 배운다.

◆ EEE22223 머신러닝과실습1 (Machine Learning & Practice 1, 3-2-2)

머신러닝 라이브러리를 이용하여 머신러닝 알고리즘을 공부하고 파이썬으로 실습한다.
특히 회귀와 분류 머신러닝을 실습한다.

◆ EEE22354 전력공학 (Power Engineering, 3-3-0)

선로 정수 및 코로나, 송전 특성 및 전력 원선도, 유도 장애 및 안정도, 중성점 접지 방식, 이상 전압 및 개폐기, 전선로, 배전 선로의 구성과 전기 방식, 선로의 전기적 특성
고장 계산, 배전 선로의 운용과 보호, 수력 발전, 화력 발전, 원자력 발전

◆ EEE23301 신호및시스템1 (Signal and Systems 1 1, 3-2-2)

신호와 시스템에 대해 이론과 응용에 대해 배운다.

◆ EEE22303 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-3-0)

AI트랙 전문지식을 바탕으로 전공 분야 또는 사회가 필요로 하는 과제 등을 스스로
기획, 해결함으로써 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 교육과정으로
기본적인 자료를 수집하고 팀워크를 통해 새로운 창의적 과제를 도출하는 과정이다.

◆ EEE22226 머신러닝과실습1 (Machine Learning & Practice 2 1, 3-2-2)

AI 환경을 위해 객체지향 언어인 자바를 보다 쉽고 재미있게 이해할 수 있도록 개념과
원리를 쉽고 다양한 방법을 통해 설명하고 실습함으로써 인공지능을 이해한다.

◆ EEE22357 전기설비 (Electric Facility, 3-3-0)

전기설비의 기본, 배선설비, 조명설비, 동력설비, 수변전설비, 예비전원설비, 방재설비, 옥
내 배선공사, 전기설비의 시험 및 검사, 견적에 대하여 이해하도록 하며 옥내배선용 그
림기호에 대해 숙달되도록 한다.

◆ EEE22356 전기기기2 (Electric Machine 2, 3-3-0)

전기기기2에서는 주로 교류 전동기와 발전기에 대해 배운다. 유도전동기, 농형 유도전동
기, 권선형 유도전동기, 분상전동기, 유도 전동기의 기동, 동기기, 만능전동기, 영구자석
전동기와 릴럭턴스 전동기에 대해 배운다.

◆ EEE22355 전자회로2 (Electronics 2, 3-2-2)

접합 전계효과 트랜지스터, 금속산화물 - 반도체 트랜지스터, 사이리스터, 주파수 효과,
차동증폭기, 연산증폭기, 부귀환, 선형 연산증폭기 회로, 능동필터, 비선형 연산증폭기 회
로, 발진기, 안정된 공급전원

◆ EEE23307 객체지향프로그래밍2 (Object Oriented Programming 2 2, 3-2-2)

객체지향프로그래밍1에서 배운 내용이 아닌 더 심도있는 프로그래밍에 대해 배운다.

◆ EEE23309 임베디드시스템 (Embedded Systems 2, 3-2-2)

전기분야와 밀접한 관련이 있는 임베디드 시스템에 대해 배운다.

◆ EEE22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

4학년 학생들을 대상으로 졸업 후 진로 결정을 위한 실질적 준비사항 토의 및 관련 기업체 및 연구소등에 대한 취업 전략을 소개하고 토의한다.

◆ EEE22402 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-3-0)

AI트랙 전공 전문지식을 바탕으로 전공 분야 또는 사회가 필요로 하는 과제 등을 스스로 기획, 해결함으로써 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 교육과정으로 기본적인 자료를 수집하고 팀워크를 통해 새로운 창의적 과제를 도출하는 과정이다.

◆ EEE22452 에너지변환공학 (Energy Conversion Engineering, 3-3-0)

신재생에너지 원리 및 개요에서부터 태양광발전 시스템 정의 및 종류, 구성요소, 태양광 모듈의 설치 분류, 태양광 인버터의 기능, 바이패스소자와 역류방지 소자 등을 학습한다.

◆ EEE22453 전기설계 (Electrical Design, 3-3-0)

한국전기설비규정, 전기설비의 기본, 배선설비, 조명설비, 동력설비, 옥내 배선공사, 전력시설물 설계 등을 배운다.

◆ EEE22307 전기기기설계1 (Design of Electric Machines 1, 3-2-2)

Autocad Electrical 을 사용한 전기 설계, Revit을 사용한 건축 전기 설계, Relux를 사용한 조명 설계를 배운다.

◆ EEE22459 AI신재생에너지 (AI Renewable Energy, 3-3-0)

신재생에너지 분야은 에너지의 효율적인 이용기술, 에너지 변환기술 및 지구환경에 미치는 환경기술 등 다양한 분야의 전공이 결합된 학문이다. 태양광, 태양열, 풍력, 소수력발전, 연료전지, 해양에너지, 지열에너지, 바이오에너지, 수소에너지, 폐기물에너지 등 신재생에너지 분야는 11개분야로 정의되는데 본 교과목에서는 가장 널리 보급된 신재생에너지 분야인 태양광발전 시스템에 관하여 이론과 실무를 겸비할 수 있도록 하고자 한다. 신재생에너지 분야의 종류와 원리 및 특징을 이해한다. 태양광발전 시스템 개요를 통한 구성요소를 이해한다. 태양광 모듈, 태양광 인버터, 관련기기 및 부품을 이해한다. 태양광 발전 설계 기술 및 시공의 과정을 이해한다. 태양광발전의 기본계획 및 인허가에 관련 사항을 이해한다

◆ EEE23401 디지털신호처리 (Digital Signal Processing , 3-2-2)

신호처리는 이제 디지털로 다 처리하는 시대에 맞춰 디지털로 처리하는 법에 대해 배운다.

◆ EEE23402 컴퓨터 비전 (Computer Vision 2, 3-2-2)

알고리즘을 설계하고 프로그래밍하는 방법에 대해서 공부한다.

◆ EEE23403 전자공학특강1 (Special Topics in Electronic Engineering 1 1, 3-3-0)

전자공학분야에서 핫한 주제를 정해서 심도있게 공부한다.

◆ EEE23404 응용프로그래밍 (Applied Programming , 3-3-0)

1~3학년동안 배웠던 프로그래밍을 응용해서 배운다.

◆ EEE22323 딥러닝과실습1 (Deep Learning & Practice 1, 3-2-2)

편리한 딥러닝 라이브러리를 이용하는 대신 간단한 딥러닝 알고리즘의 내부 구조와 원리를 공부하고 파이썬으로 구현 실습한다.

◆ EEE22456 AI전기응용 (AI Electric Appliances, 3-3-0)

전기에너지는 다양한 산업분야에서 사용되고 있다. 전기응용에서는 전기 에너지를 활용하는 대표적인 응용분야의 기초 이론과 관련 설비들을 소개한다. 구체적으로 조명공학, 전열공학, 전기철도, 전기화학 분야에 대하여 배운다.

◆ EEE22308 전기기기설계2 (Design of Electric Machines 2, 3-2-2)

전기설계와 전기기기를 배웠고 이에 따른 전기기기설계에 대해 심도있게 배운다.

◆ EEE23405 반도체공학 (Semiconductor Engineering, 3-2-2)

미래에 꼭 필요한 반도체에 대해 심도있게 배운다.

◆ EEE23406 센서공학 (Sensor Engineering, 3-2-2)

인공지능의 발전에 따라 사물을 인식하는 센서의 중요성이 커지고 있다 그에 따른 센서에 대한 지식과 응용에 대해 배운다.

◆ EEE23407 SW프레임워크 (SW Framework, 3-2-2)

오픈소스SW를 개념 및 동작원리를 공부하고 실습한다.

◆ EEE22326 딥러닝과실습2 (Deep Learning & Practice 2, 3-2-2)

딥러닝 라이브러리를 이용하여 딥러닝 알고리즘을 공부하고 파이썬으로 실습한다.

◆ EEE23408 전자공학특강2 (Special Topics in Electronic Engineering 2, 3-3-0)

전자공학분야에서 핫한 주제를 정해서 심도있게 공부한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	기초역량	기초의이해	심화역량	심화복습	실무 및 협동
1-1	기초전기공학1 일반수학1	프로그래밍언어1 전공의이해			
1-2	기초전기공학2 일반수학2	프로그래밍언어2 전공과진로			
2-1		전자기학1 회로이론1	고급AI프로그래밍1 공학수학1		
2-2		전자기학1 회로이론2	고급AI프로그래밍2 공학수학2		
3-1				전기기기1 전자회로1 자동제어공학	
3-2				전기기기2 전자회로2 전력공학	캡스톤디자인1
4-1				AI전기응용 응용프로그래밍	캡스톤디자인2 진로지도
4-2				센서공학 반도체공학	졸업논문프로젝트

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵 교양교육	회화	회화	대학영어	글로벌시대에 맞춘 회화
		회화	대학생활중국어	글로벌시대에 맞춘 회화
	실무관련	실무	문제해결창의코딩	4차산업 혁명에 맞는 적응
		실무	비즈니스커뮤니케이션	실무에 적응하기위한 커뮤니케이션
		실무	진로선택과기업입문	기업에대한 예습과 진로에 대한 선택
		실무	NCS기반블라인드채용의이해	기업NCS 기초 지식과 블라인드 채용

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
봉사리더십	대전후생학원자원봉사	1	봉사활동 입문자
학습역량강화	디딤돌프로그램	2	자기주도학습 필요자
자기계발	또래상담자 양성교육	3	상담코칭 역량 필요자
진로/취업/창업	자아진로탐색 모퉁이돌 프로그램	3	예비 취업 준비자

1. 교육목표

국가사회의 리더로서 자질과 능력을 갖춘 우수한 인재를 양성하여 졸업 후 사회에 바로 적응할 수 있는 실용적 인력을 배출하는 목표를 둔다. 즉 개방화 교육을 통하여, 인성의 개방화, 전문기술의 개방화, 정보의 개방화 등으로 현 시대에 맞는 실용적 교육을 실현한다.

2. 학과소개 및 안내

- 4차 산업혁명 시대에서 요구하는 컴퓨터 및 정보산업 분야에 종사할 전문공학도를 양성하는 학과
- AI·SW에 대한 전문적인 지식과 능력을 갖춘 인재 양성
 - 머신러닝기반데이터 분석, 응용SW기초기술, DB엔지니어링, 인공지능서비스활용, 정보시스템운영을 핵심 교육으로 주력
 - 전문기술의 “현장화/실용화 교육”을 통해 학생 1인 1전문 기술을 가질 수 있도록 교육
 - 4차 산업혁명시대에 맞춰 등장하는 다양한 정보기술 산업 주제들을 창의적으로 해결 할 수 있는 첨단 공학도 양성

3. 향후 진로계획

졸업생들은 대부분 자신의 전공분야를 살려 기업의 연구소 및 개발 부서에서 활동한다. 정보처리기사, 네트워크관리사, CCNA, OCP 등 컴퓨터 관련 국내 및 국제 자격증 취득을 바탕으로 소프트웨어 프로그래머, 웹마스터, 네트워크 엔지니어, 데이터베이스 개발, 임베디드 시스템 개발, 시스템 반도체, 기술지원전문가 등 IT 분야의 제조 산업이나 서비스 산업에서 활동할 수 있다. 또한 컴퓨터 전문 기술을 기반으로 정보 통신, 인터넷, 정보보안, 전자상거래 등의 분야를 비롯하여 웹, 게임, 디지털방송, 멀티미디어, 애니메이션, 그래픽스, 가상현실 관련 분야에서 전문가로서 일할 수 있다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	AIS22101	기초C프로그래밍	Basic C Programming	3	2	2	
1	1	전필	AIS22102	컴퓨팅 사고	Computing Thinking	3	3	0	
1	1	전필	AIS22103	전공의 이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	COM22101	기초웹프로그래밍	Basic Web Programming	3	2	2	
1	1	전선	COM22105	이산수학	Discrete Mathematics	3	3	0	
1	2	전필	AIS22104	고급C프로그래밍	Advanced C Programming	3	2	2	
1	2	전필	AIS22105	창의공학설계	Creative Engineering Design	3	2	2	
1	2	전필	AIS22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	COM22102	인공지능수학	Artificial Intelligence Mathematics	3	3	0	
1	2	전선	COM22103	논리회로	Digital Logic Circuit	3	3	0	
1	2	전선	COM22104	고급웹프로그래밍	Advanced Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	AIS22201	자바프로그래밍	Java Programming	3	2	2	
2	1	전선	COM22201	컴퓨터구조	Computer Architecture	3	3	0	
2	1	전선	COM22202	C++프로그래밍	C++ Programming	3	2	2	
2	1	전선	COM22203	리눅스활용	Linux Utilization	3	3	0	
2	1	전선	INF22201	데이터통신	Data Communications	3	3	0	
2	1	전선	COM22210	자료구조	Data Structure	3	3	0	
2	2	전필	AIS22202	데이터베이스	Database	3	3	0	
2	2	전선	COM22204	컴퓨터네트워크	Computer Network	3	3	0	
2	2	전선	COM22205	소프트웨어공학	Software Engineering	3	3	0	
2	2	전선	COM22206	윈도우프로그래밍	Window Programming	3	2	2	
2	2	전선	COM22207	C#프로그래밍	C# Programming	3	2	2	
2	2	전선	COM22208	알고리즘	Computer Algorithms	3	3	0	
2	2	전선	COM22209	운영체제	Operating System	3	3	0	
3	1	전필	AIS22301	캡스톤디자인1	Capstone Design1	3	2	2	
3	1	전선	COM22301	빅데이터시스템 분석및설계	Big Data System Analysis and Design	3	3	0	
3	1	전선	COM22302	데이터마이닝	Data Mining	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	COM22303	데이터베이스프로그래밍	Database Programming	3	2	2	
3	1	전선	COM22304	빅 데이터 분석프로그래밍	Big Data Analysis Programming	3	2	2	
3	1	전선	COM22305	인공지능확률	Artificial Intelligence probability	3	3	0	
3	1	전선	COM22312	안드로이드프로그래밍	Android Programming	3	2	2	
3	1	전선	COM22306	임베디드프로그래밍	Embedded Programing	3	2	2	
3	2	전필	AIS22302	캡스톤디자인2	Capstone Design2	3	0	6	
3	2	전선	COM22307	패턴인식	Pattern Recognition	3	2	2	
3	2	전선	COM22308	네트워크프로그래밍	Network Programming	3	2	2	
3	2	전선	COM22309	분산컴퓨팅	Distributed Computing	3	2	2	
3	2	전선	COM22310	고급 데이터베이스프로그래밍	Advanced Database Programming	3	2	2	
3	2	전선	COM22311	디지털 콘텐츠 저작	Digital Content Authoring	3	3	0	
3	2	전선	COM22313	머신러닝활용	Machine Learning Utilization	3	2	2	
3	2	전선	COM22314	멀티미디어프로그래밍	Multimedia Programming	3	2	2	
3	2	전선	COM22315	모바일어플리케이션보안	Mobile Application Security	3	3	0	
3	2	전선	INF21605	표준현장실습학기제5	Co-op 5	15	0	0	
4	1	전필	AIS22401	산학프로젝트1	Industry-Academic Project 1	3	2	2	
4	1	전필	AIS22402	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	COM22401	웹서비스프로그래밍	Web Service Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22402	빅데이터통합분석	Big Data Integrated Analysis	3	2	2	
4	1	전선	COM22403	데이터시각화	Data Visualization	3	2	2	
4	1	전선	COM22404	장기인턴십1	Intenship1	15	0	0	P/NP
4	1	전선	COM22405	C응용프로그래밍	C Applications Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22406	JAVA응용프로그	Java Applications	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
				래밍	Programming				
4	1	전선	COM22407	서버프로그래밍	Server Programming	3	3	0	
4	1	전선	COM22408	웹프로그래밍응 용	Applied Web Programming	3	3	0	
4	1	전선	COM22414	클라우드컴퓨팅	Cloud Computing	3	3	0	
4	1	전선	COM22415	모바일앱프로그 래밍	Mobile APP Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22416	고급네트워크프 로그래밍	Advanced Network Programming	3	2	2	
4	2	전필	AIS22403	산학프로젝트2	Industry-Academic Project 2	3	2	2	
4	2	전필	AIS22404	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	COM22412	빅데이터정보검 색	Big Data Information Search	3	3	0	
4	2	전선	COM22413	장기인턴십2	Intenship2	15	0	0	P/NP
4	2	전선	COM22417	빅데이터머신러 닝	Big Data Machine Learning	3	3	0	
4	2	전선	COM22418	지능형웹프로그 래밍	Intelligent Web Programming	3	2	2	
4	2	전선	COM22419	지능형모바일프 로그래밍	Intelligent Mobile Programming	3	2	2	
4	2	전선	COM22420	모바일S/W프로 젝트	Mobile S/W Project	3	2	2	
4	2	전선	AIS22606	표준현장실습학 기제6	Co-op 6	15	0	0	
4	2	전선	COM21806	전공직무체험6	Professional Work Experience 6	15	0	0	
4	3	전선	COM22431	고급데이터베이 스	Advanced Database	3	3	0	
4	3	전선	COM22432	소프트웨어설계 공학	Software Design Engineering	3	3	0	
	3	전선	COM22801	전공직무체험1	Professional Work Experoence1	3	3	0	
	4	전선	COM21802	전공직무체험2	Professional Work Experoence2	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ AIS22101 기초C프로그래밍 (Basic C Programming, 3-3-2)

C언어는 현재 공학 전반의 실무 현장에서 많이 사용되는 언어로 C언어의 문법을 학습함으로써 컴퓨터 프로그래밍을 이해하고 컴퓨터를 전공하는 프로그래밍 입문자들에게 프로그램의 기초를 배양한다.

◆ AIS22102 컴퓨팅사고 (Computing Thinking, 3-3-0)

컴퓨터 기술의 발전과 정보 통신 기술의 획기적인 발달이 인간의 일상생활을 크게 변모 시킴에 따라 본 수업을 통해 컴퓨터와 관련된 다양한 문제들에 대해 쉽게 이해하고 이를 통해 상급 학년에 필요한 전공을 이해하는 데 교육 목표를 두고 있다.

◆ AIS22103 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.

◆ COM22101 기초웹프로그래밍(Basic Web Programming, 3-2-2)

HTML과 Java Script의 기본 문법을 이해하고 웹 프로그래밍 연습을 통해 홈페이지 제작과 관련된 기초 능력을 배양한다.

◆ COM22105 이산수학 (Discrete Mathematics, 3-3-0)

컴퓨터공학과에서 필요한 수학을 공부한다. 수, 집합, 행렬, 관계, 함수, 그래프, 트리, 알고리즘, 불대수등을 공부하여, 연속치 데이터를 이산치 데이터로 변환하는데 필요한 지식을 공부한다. 그 위에, 수학적 모델링을 학습한다.

◆ AIS22104 고급C프로그래밍 (Advanced C Programming, 3-2-2)

C프로그래밍 언어를 기반으로 하여 기초 C언어에서 심화된 C언어 기법 및 응용 프로그래밍을 배운다.

◆ AIS22105 창의공학설계 (Creative Engineering Design , 3-2-2)

공학적 문제에 국한하지 않고, 학생들이 주어진 문제나 과제의 본질을 파악하고 해결하는 능력을 갖추게 하여 스스로가 창의적인 발상을 하고 설계하고 기획하는 등 문제를 직접 해결하는 능력을 배양한다.

◆ AIS22106 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.

◆ COM22102 인공지능수학 (Artificial Intelligence Mathematics, 3-3-0)

인공지능기반 수학에 필요한 지식 습득을 목표로 한다. 이를 위해 수, 집합, 행렬, 관계, 함수, 그래프, 트리, 알고리즘, 불대수 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ COM22103 논리회로 (Digital Logic Circuit, 3-3-0)

HDL(Hardware Description Language)을 사용하여 구현하고자 하는 디지털 회로를 설계하고 이를 컴파일한 후에 simulation을 통해 동작검증을 하게 된다. 컴파일된 디지털 회로의 코드를 CPLD(Complex Programmable Logic Device)에 다운로드해서 hardware test를 한다.

◆ COM22104 고급웹프로그래밍 (Advanced Web Programming, 3-2-2)

웹 프로그래밍과 웹 디자인을 학습하는 데, 웹 프로그래밍으로서 동적으로 웹 사이트를 구성하기 위한 서버사이드 기술인 JSP, ASP, PHP 등 중에서 1개를 선택하여 실행 환경 구축, 기본 태그, FORM 생성, 쿠키, 세션, DB 사용법 등을 학습한다.

◆ AIS22201 자바프로그래밍 (Java Programming, 3-2-2)

자바 프로그래밍은 차세대 인터넷 언어이며 객체지향 프로그래밍 언어인 JAVA를 활용하여 정보처리, 정보관리 및 정보통신 고급 응용 프로그램 개발 기술을 익힌다

◆ COM22201 컴퓨터구조 (Computer Architecture, 3-3-0)

컴퓨터에서 Von Neumann 개념의 특징과 순차적 수행 개념의 장점과 단점, 특히 제어부와 연산 처리부의 상호 관계와 CPU 내에서 명령어 수행을 위한 제어부의 역할 과 근대 마이크로 알고리즘으로 구성된 firmware 의 장단점과 내부 수행에서 사용되는 수리 체계에 대한 수행원리 및 기억장치와 입출력장치의 논리적 작용과 물리적 구조에 대하여 학습한다.

◆ COM22202 C++프로그래밍 (C++ Programming, 3-2-2)

객체지향을 개념을 이해하고 C++의 기본개념이나 다양한 기능들을 이해하고 나아가 실무 프로젝트에서 직접 C++로 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ COM22203 리눅스활용 (Linux Utilization, 3-3-0)

Linux는 리눅스 시스템의 기본개념 이해와 설치방법, 명령어, VI 편집기에 관련한 네트워크의 이해, 네트워크 관리, X window 시스템 등을 익힌다.

◆ INF22201 데이터통신 (Data Communications, 3-3-0)

데이터통신분야에 기본적인 원리 및 데이터 전송기술을 기반으로 한 통신 응용에 대한 전반적인 이해를 돕는다.

◆ COM22210 자료구조 (Data Structure, 3-3-0)

컴퓨터를 이용하여 우리 주변의 문제를 해결하기 위해서 처리할 자료의 논리적 표현과 처리 방법을 연구한다. 적절한 자료구조를 선택하도록 학습하여 모든 응용의 알고리즘의

설계와 프로그래밍을 하는데 효율성을 주도록 학습한다. 기본 자료구조로서 스트링, 배열 등과 추상적 자료구조인 스택, 트리, 그래프 등을 중심으로 다루고, 자료들의 효율적인 처리를 위하여 정렬(Sorting)과 탐색(Searching)과 스토리지 관리 등을 학습한다.

◆ AIS22202 데이터베이스 (Database, 3-3-0)

데이터베이스 설계 및 구현 능력을 배양한다. 데이터의 관점 및 의미, 각종 데이터 모델, SQL, 데이터베이스 설계시 고려해야 하는 데이터베이스의 정규형, 트랜잭션 관리 등 데이터베이스 관련 이론 및 구현 기법을 학습한다.

◆ COM22204 컴퓨터네트워크 (Computer Network, 3-3-0)

컴퓨터 네트워크의 구조 및 기반기술을 다룬다. 네트워크를 구성하는 각 계층에 요구되는 기능과 사용된 알고리즘을 학습하고 다양한 형태의 네트워크들이 TCP/IP에 의하여 연동되는 원리를 이해한다.

◆ COM22205 소프트웨어공학 (Software Engineering, 3-3-0)

소프트웨어의 개발 단계인 계획, 요구량 정의, 설계, 구현 및 유지보수에 보다 신뢰성이 있고 효율적으로 수행할 수 있는 과학적인 기법들을 학습한다.

◆ COM22206 윈도우프로그래밍 (Window Programming, 3-2-2)

뛰어난 사용자 인터페이스를 제공하고, Multitasking이 가능한 윈도우즈 환경 하에서 응용 프로그램 작성 능력을 배양한다.

◆ COM22207 C#프로그래밍 (C# Programming, 3-2-2)

Visual C# 언어 등을 사용하여 자료처리를 하는 프로그래밍을 배우고, PC windows system 응용 개발에 가장 널리 사용되는 visual studio를 이용한 GUI(Graphical User Interface)와 message 처리 개념, windows graphic 처리 방법과 dialog box, controls 등의 개념 및 응용 프로그램 개발 학습한다.

◆ COM22208 알고리즘 (Algorithm, 3-3-0)

고급 데이터 구조에 대한 연구와 이를 이용한 효율적인 고급 알고리즘의 설계기법 및 복잡도를 배우고 알고리즘의 기법 분류, 효율성, 시간, 공간차원의 복잡도, 최적도 (optimality), 병렬 알고리즘 등을 다룬다.

◆ COM22209 운영체제 (Operating System, 3-3-0)

메모리 관리 및 자원분배, 가상메모리, 페이징 및 세그멘테이션, 멀티미디어 프로그래밍, 스케줄링 및 인터럽트 처리 등의 컴퓨터 시스템 설계와 시스템 프로그래밍 언어에 대한 내용을 공부한다.

◆ AIS22301 캡스톤디자인1 (Capstone Design1, 3-2-2)

학문 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하는 작품 혹은 공학인 으로서 제작 가치가 있는 작품들을 학생들 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로

써 창의성과 실무능력, 복합학제적인 팀워크 능력, 리더의 역할을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ COM22301 빅데이터시스템분석및설계 (Big Data System Analysis and Design, 3-3-0)

팀 프로젝트 중심의 정보시스템의 구조적, 객체지향적 시스템 분석 및 설계 개념과 기법 학습 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ COM22302 데이터마이닝 (Data Mining, 3-3-0)

데이터를 통계적 모형 또는 패턴인식 기술을 이용하여 탐색하고 분석하여 기업의 의사결정에 이용하는 과정을 학습하는 것을 목표로 한다.

◆ COM22303 데이터베이스프로그래밍 (Database Programming, 3-2-2)

데이터베이스의 기본개념을 바탕으로 기존의 데이터베이스 시스템들을 운용해보며 실제로 데이터베이스를 설계하고 구현하는 프로젝트를 수행함으로써 데이터베이스프로그래밍 능력을 배양한다.

◆ COM22304 빅데이터분석프로그래밍 (Big Data Analysis Programming, 3-2-2)

본 과목은 머신러닝 개념과 빅데이터 시스템에서의 데이터 분석을 목표로 한다. 이를 위해 머신러닝의 개념, R 프로그래밍, R을 이용한 통계 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ COM22305 인공지능확률 (Artificial Intelligence Probability, 3-3-0)

데이터의 인공지능기반 확률 및 통계에 대한 개념과 확률이론, 확률변수와 분포, 특징 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ COM22312 안드로이드프로그래밍 (Android Programming, 3-2-2)

안드로이드 운영체제에서 애플리케이션의 구성 요소 및 동작 원리를 학습하고 이를 실현해본다. 또한 단일 액티비티에 기초하여, 다양한 안드로이드 애플리케이션 개발 및 기술 학습 및 다양한 API를 활용해 본다. 그리고 액티비티 사이를 연동하는 애플리케이션 개발 기술을 학습해본다.

◆ COM22306 임베디드프로그래밍 (Embedded Programing, 3-2-2)

입출력, 타이머, 통신 등 마이크로컨트롤러의 구조를 이해하고 프로그래밍을 통해 임베디드 시스템을 운영할 수 있는 능력을 배양한다. 자율주행차 또는 셀프 밸런싱 로봇을 이용하여 팀별로 진행되는 프로젝트를 통해 로봇(전자/컴퓨터/통신/제어) 시스템에 대한 이해와 임베디드 시스템을 다루는 능력을 배양한다.

◆ AIS22302 캡스톤디자인2 (Capstone Design2, 3-2-2)

학문 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하는 작품 혹은 공학 인으로써 제작 가치가 있는 작품들을 학생들이 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 복합학제적인 팀워크 능력, 리더의 역할을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ COM22307 패턴인식 (Pattern Recognition, 3-2-2)

패턴인식은 AI/Software가 IT산업의 핵심적인 키워드로 떠오르면서, 더불어 주목받고 있는 기술 중 하나이다. 본 교과목에서는 패턴인식 기술에 대해 알아봄과 더불어 오픈소스 기반의 실습을 통해 패턴인식 기술에 대해 자세히 알아본다.

◆ COM22308 네트워크프로그래밍 (Network Programming, 3-2-2)

컴퓨터 네트워크의 트랜스포테이션 계층을 구성하는 프로토콜의 원리와 구조를 학습하고 이들 프로토콜의 API를 이용하여 응용프로그램을 작성하는 기법을 다룬다.

◆ COM22309 분산컴퓨팅 (Distributed Computing, 3-2-2)

IT서비스가 대형화됨에 따라 관련 시스템 구축 시 필요한 컴퓨팅 자원의 양이 급격히 늘어나고 있다. 분산컴퓨팅 기술은 이와 같이 늘어난 컴퓨팅 자원을 효율적으로 사용하기 위한 기술로서, 본 교과목을 통해 관련 핵심기술을 이해하고, 실습을 통해 관련 기술의 기초를 배운다.

◆ COM22310 고급데이터베이스프로그래밍 (Advanced Database Programming, 3-2-2)

데이터베이스 모델링 및 관계형 데이터베이스에 대한 기본 개념을 토대로 SQL 프로그래밍을 통해 데이터 정의, 조작, 처리에 대해 학습함으로써 빅데이터 시스템 활용하는 것이 목표이다.

◆ COM22311 디지털콘텐츠저작 (Digital Content Authoring, 3-3-0)

통계 데이터 및 빅데이터 처리 및 표현을 위한 언어인 프로그래밍에 대해 이론 및 실습을 기반으로 수업을 진행하여 정형, 비정형, 데이터 처리에 대한 내용을 습득한다.

◆ COM22313 머신러닝활용 (Machine Learning Utilization, 3-2-2)

인공지능의 핵심 분야인 머신러닝의 기본 개념을 학습한다. 퍼셉트론, 뉴럴 네트워크, 로지스틱 회귀, SVM, 커널화, decision tree, k-NN, PCA, clustering 등 기초적인 머신러닝 기법의 이론과, 파이썬(Python) 언어를 사용하여 어떻게 이러한 기계학습 기법을 적용하고 학습한다.

◆ AIS22401 산학프로젝트1 (Industry-Academic Project1, 3-2-2)

IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ AIS22402 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

졸업 후 취업계획에 따라 자신의 진로탐색과 진로방향을 설계하고 체계적이고 계획적인 대학 생활을 할 수 있도록 진로 설계 수립하는 능력을 배양한다.

◆ COM22402 빅데이터통합분석 (Big Data Integrated Analysis, 3-2-2)

빅데이터의 전반적 저장/처리/분석/표현/시각화 등 응용능력을 배양하는데 목표로 한다.

빅데이터 저장기술, 빅데이터 처리기술, 빅데이터 분석기술, 빅데이터 표현기술, 빅데이터 시각화 기술 등 의 세부내용을 다루게 된다.

❖ COM22403 데이터시각화 (Data Visualization, 3-2-2)

통계기법, R프로그래밍을 통한 데이터 시각화 등의 세부내용을 다루게 된다.

❖ COM22404 장기인턴십1 (Intenship1, 15-0-0)

졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.

❖ COM22405 C응용프로그래밍 (C Applications Programming, 3-2-2)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 C 프로그래밍 능력을 기반으로 하여 게임, 네트워크, 데이터베이스, 디바이스 프로그래밍 능력을 배양하고 프로젝트 개발을 중점적으로 학습한다.

❖ COM22406 JAVA응용프로그래밍 (Java Applications Programming, 3-2-2)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 기초 자바 프로그래밍 능력을 기반으로 하여 고급 객체 지향 프로그래밍 능력을 배양하고 자바 어플리케이션 프로젝트 개발을 중점적으로 학습한다.

❖ COM22407 서버프로그래밍 (Server Programming, 3-3-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 리눅스 기반의 시스템 프로그래밍을 학습한다. 리눅스 OS를 설치 방법과 C&C++ 기반의 리눅스 시스템 프로그래밍을 학습하여 리눅스 API의 활용, 리눅스 파일 시스템과 관련 API의 활용 능력을 배양한다.

❖ COM22408 웹프로그래밍응용 (Applied Web Programming, 3-3-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 고급 웹 프로그래밍을 기반으로 하여 웹 서비스 시스템 구축을 위한 전문적인 지식을 습득하고 실제 웹 서비스 시스템 구축 프로젝트를 개발을 중점적으로 학습한다.

❖ COM22414 클라우드컴퓨팅 (Cloud Computing, 3-3-0)

클라우드 시스템에 기반한 IT 서비스의 제공은 비용절감 및 시스템 구성의 효율화 측면에서의 장점이 있기에 클라우드컴퓨팅 기술은 IT현장에서 필수적인 기술이 되어가고 있다. 따라서, 본 교과목에서는 클라우드컴퓨팅 관련 기술에 대해 소개하고, 실습을 통해 해당 기술에 대한 이해를 진행한다.

❖ COM22415 모바일앱프로그래밍 (Mobile APP Programing, 3-2-2)

모바일 앱프로그래밍 개발 및 구현이 가능하도록 학습한다. 모바일 앱의 구성 요소 및 동작 원리를 학습하고 이를 구현한다. 또한 다양한 모바일 애플리케이션 개발 기술 학습

및 API를 활용한 애플리케이션 개발 기술을 학습한다.

◆ COM22416 고급네트워크프로그래밍 (Advanced Network Programing, 3-2-2)

선수과목(네트워크 프로그래밍)을 통해 네트워크 프로그래밍에 대한 기본적인 이해와 활용 능력을 갖춘 학생들을 대상으로 하며, 네트워크 프로그래밍 실무 능력을 심화 배양하는 것을 목표로 한다. 서버-클라이언트 모델 및 고급 IO 멀티플렉싱과 멀티스레드를 이용한 다중접속 서버 구현에 이르기까지 필요한 고급 지식과 프로그래밍 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

◆ AIS22403 산학프로젝트2 (Industry-Academic Project2, 3-2-2)

IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ AIS22404 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

대학생활을 마무리하면서 졸업생 자신의 전공과진로방향을 설계하고 스스로의 전공 적성을 이해하고 컴퓨터공학 관련 관심 주제에 대해 전문가로서의 자질을 함양한다.

◆ COM22414 빅데이터정보검색 (Big Data Information Search, 3-3-0)

통계적, 언어적, 의미론적인 방법에 의한 검색 기법, 빅데이터 정보검색 시스템의 성능을 결정하는 검색 효율성과 제반 요인에 대한 평가방법등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ COM22413 장기인턴십2 (Intenship2, 15-0-0)

졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.

◆ COM22417 빅데이터머신러닝 (Big Data Machine Learning, 3-3-0)

인공지능 발전을 이끌고 있는 현대적 신경망과 관련한 기계학습 분야인 딥러닝에 대한 기초적인 이론을 토대로 그 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

◆ COM22418 지능형웹프로그래밍 (Intelligent Web Programming, 3-2-2)

현재의 웹이 사람이 마우스나 키보드를 이용해 원하는 정보를 찾아 눈으로 보고 이해해야 하는 거대한 정보창고라면, 지능형 웹은 사람의 조작 없이 컴퓨터가 자동으로 정보자원의 뜻을 해석하고 기계들끼리 서로 정보를 주고받으면서 일을 처리해 나가는 ‘지능형’ 웹이다. 이 지능형 웹프로그래밍에 방법에 대해 학습한다.

◆ COM22419 지능형모바일프로그래밍 (Intelligent Mobile Programing, 3-2-2)

지능형 모바일 웹앱과 웹서비스를 모바일 애플리케이션에서 이용 가능하게 하는 하이브리드앱을 쉽고 빠르게 개발하도록 지원해 주는 프레임워크의 활용 방법에 대해 학습한다.

❑ COM22420 모바일S/W프로젝트 (Mobile S/W Project, 3-2-2)

안드로이드 기반 모바일 앱 개발(DB 저장과 관리, Google 맵, 서비스) 및 고급 안드로이드 프로그래밍 기법을 프로젝트를 통해 학습한다.

❑ COM22431 고급데이터베이스 (Advanced Database, 3-3-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 데이터베이스의 기본개념을 바탕으로 기존의 데이터베이스 시스템들을 운용해보며 실제로 데이터베이스를 설계하고 구현하는 프로젝트를 수행함으로써 데이터베이스프로그래밍 능력을 배양한다.

❑ COM22432 소프트웨어설계공학 (Software Design Engineering, 3-3-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 소프트웨어의 개발 단계인 계획, 요구사항 정의, 설계, 구현 및 유지보수에 보다 신뢰성이 있고 효율적으로 수행할 수 있는 과학적인 기법들을 학습한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	머신러닝기반데이터분석	인공지능서비스활용	응용SW기초기술	DB엔지니어링	정보시스템운영
1-1	이산수학	전공의이해	기초C프로그래밍 컴퓨팅사고		기초웹프로그래밍
1-2	창의공학설계	인공지능수학 논리회로	고급C프로그래밍		고급웹프로그래밍 전공과진로
2-1	컴퓨터구조	자료구조	C++프로그래밍 자바프로그래밍	리눅스활용	데이터통신
2-2	운영체제	소프트웨어공학	C#프로그래밍 윈도우프로그래밍	데이터베이스	컴퓨터네트워크
3-1	빅데이터시스템 분석및설계	데이터마이닝 인공지능 확률	캡스톤디자인1 임베디드프로그래밍	데이터베이스프로그래밍 알고리즘	빅데이터분석 프로그래밍
3-2	패턴인식	머신러닝활용실습 안드로이드프로그래밍	캡스톤디자인2	분산컴퓨팅	네트워크프로그래밍
4-1	빅데이터통합분석 클라우드컴퓨팅 데이터시각화	C응용프로그래밍	JAVA응용프로그래밍 산학프로젝트1	서버프로그래밍	
4-2	빅데이터 머신러닝 소프트웨어설계 공학		산학프로젝트2	빅데이터정보검색	지능형웹프로그래밍

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵 교양교육	균형기초학문 교육	과학과수리	정보통신입문 손안의유비쿼터스	응용SW기초기술 정보시스템운영
		문화와예술	팟캐스트방송	정보시스템운영
기초교양 교육	4차산업기반교 육	창의와소프트웨어	대학설계와포트폴리오 컴퓨터활용과MOS SNS활용1인미디어제작 대학인을위한엑셀 대학인을위한과워포인트 동영상편집기초 디지털사회와문화의이해 사물인터넷의이해 비즈니스컴퓨터활용 인터넷과정보관리 캠퍼스생활을위한컴퓨터기 초 컴퓨터와생활수학 과워포인트인포그래픽스 포토샵그래픽활용 대학인을위한워드와한글 대학인을위한프로그래밍 소프트웨어입문	응용SW기초기술 인공지능서비스활용 정보시스템운영 인공지능 서비스활 용
일반교양 교육	취창업 실무교육	취창업	기술사업화개론 블루오션과창업트랜드 나섬진로캠프 나섬취업캠프	정보시스템운영
		기술실무	개인정보관리사업문 기술창업실무 발명과특허 비즈니스커뮤니케이션 직 무능력향상	정보시스템운영 머신러닝기반 데이 터분석
	주제교양교육	자연과과학	4차산업혁명과기술경영 컴퓨터활용	정보시스템운영
		사회와문학	빅데이터와세상읽기	정보시스템운영 인공지능 서비스활 용

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
진로이해	맞춤형 진로 집단상담 프로그램(1학년)	1	전공에 대한 이해와 진로 상담을 원하는 학생
진로탐색	아이디어발굴창업캠프(아이템검증)	2	모바일SW관련 아이디어를 발굴/구현하고 싶은 학생
나눔과섬김	프레젠테이션 Skill up	3	프레젠테이션 발표 능력을 증진하고 싶은 학생
진로목표달성	프레젠테이션 Skill up(실전형)	4	프레젠테이션 실력을 증진하고 싶은 학생
봉사/리더십	재능나눔SW봉사단	1-4	초/중/고 SW캠프 도우미
경진대회/전시/공연	캡스톤디자인 경진대회	3-4	캡스톤디자인 수강생
자격증/공인외국어	자격증취득과정	1-4	자격증 취득 희망자
진로/취업/창업	P-YES창업경진대회	1-4	창업
	경력 잇(IT)기 프로그램	1-4	취업
	K-POP2(직무IT_엑셀실무)	1-4	해외취업 희망자
	공기업및공공기관NCS채용특성화프로그램	3-4	공공기관 취업 희망자
자기계발	MAKER초급교육	1-4	취,창업
	Cross-World프로그램	1-4	유학생
	복학생,편입생,전과생멘토링프로그램	3-4	복학생, 편입생, 전과생

1. 교육목표

시대적 흐름에 부응하기 위해 이론과 응용 방법을 연구하여 21세기를 선도해 나가는 전문 IT인력을 양성하는 것을 목표로 한다. 이러한 목표를 달성하기 위해 수준 높은 프로그램을 제공하고 다양한 형태의 프로젝트를 수행하며 이론 및 응용능력을 길러내고 사회적으로 필요한 인재들을 보다 많이 육성할 수 있도록 노력하고 있다

2. 학과소개 및 안내

최근에는 전자, 컴퓨터, 통신분야의 기술을 융합하여 새로운 서비스를 만들어내는 스마트시대로 변화하는 추세입니다. 따라서 인터넷 소프트웨어전공에서는 네트워크에 연결된 다양한 스마트기기 및 센서를 활용하는 IoT 서비스 및 지능형 인터넷 서비스 분야의 실무형 소프트웨어 인력을 양성한다는 목표로 지능SW공학부내의 IoT트랙의 교육과정을 제공합니다.

3. 향후 진로계획

○ 향후 진로

- ICT 관련 대기업체 및 중견/중소기업, 유망벤처기업, 정부기관의 연구소, 국내외 대학원, 공무원 등

○ 취득 자격증

- 국가자격증 : 정보처리기사, 정보통신기사, 사물인터넷지도사, 무선설비기사, 네트워크관리사, 정보보안기사, 인터넷정보검색사 등
- 민간자격증 : 프로그래밍분야의 OCJP, 네트워크분야의 CCNA, 서버/데이터베이스의 LPIC, MSCE 등

○ 졸업 후 진로 취업분야

- 소프트웨어 개발자, 웹디자이너, IOT 관련 업체 엔지니어, 임베디드 시스템 개발자, SI 기업, IT 시스템 유지/관리업체
- ICT 관련 연구기관 및 기술직공무원, 군무원, 공사직원
- 대학원 및 해외유학
- 삼성전자, 삼성SDS, LGCNS, SKTelecom, LGU+, 한화, 두산, LIG Nex1, 동부, Hyundai/Kia Motor, Oracle, Amazon, 쌍용정보통신, 교보정보통신, 대신정보통신, 대보정보통신 등의 소프트웨어 개발자, 웹디자이너, IoT 관련 기업 엔지니어, 임베디드 시스템 기업, IT 시스템 유지/관리기업, 정보통신 관련 국가연구소 및 기술직공무원

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	AIS22103	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전필	AIS22101	기초C프로그래밍	Basic C Programming	3	2	2	
1	1	전필	AIS22102	컴퓨팅 사고	Computing Thinking	3	3	0	
1	1	전선	MOS22101	이산수학	Discrete Mathematics	3	3	0	
1	1	전선	COM22101	기초웹프로그래밍	Basic Web Programming	3	2	2	
1	1	전선	SEC22101	사이버사회이해	Understanding of The Cyber Community	3	3	0	
1	2	전필	AIS22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전필	AIS22105	창의공학설계	Creative Engineering Design	3	2	2	
1	2	전필	AIS22104	고급C프로그래밍	Advanced C Programming	3	2	2	
1	2	전선	COM22102	인공지능수학	Artificial Intelligence Mathematics	3	3	0	
1	2	전선	COM22103	논리회로	Digital Logic Circuit	3	3	0	
1	2	전선	COM22104	고급웹프로그래밍	Advanced Web Programming	3	2	2	
1	2	전선	SEC22102	정보보호학개론	Cryptology Outline	3	3	0	
2	1	전필	AIS22201	자바프로그래밍	Java Programming	3	2	2	
2	1	전선	COM22201	컴퓨터구조	Computer Architecture	3	3	0	
2	1	전선	INF22201	데이터통신	Data Communications	3	3	0	
2	1	전선	COM22202	C++프로그래밍	C++ Programming	3	2	2	
2	1	전선	COM22203	리눅스활용	Linux Utilization	3	3	0	
2	1	전선	MOS22201	자료구조	Data Structure	3	3	0	
2	1	전선	GME22201	기초게임엔진	Basic Game Engine	3	2	2	
2	1	전선	SEC22201	윈도우OS보안	Window OS Security	3	3	0	
2	2	전필	AIS22202	데이터베이스	Database	3	3	0	
2	2	전선	COM22204	컴퓨터네트워크	Computer Network	3	3	0	
2	2	전선	COM22205	소프트웨어공학	Software Engineering	3	3	0	
2	2	전선	COM22206	윈도우프로그래밍	Window Programming	3	2	2	
2	2	전선	COM22207	C#프로그래밍	C# Programming	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	COM22208	알고리즘	Computer Algorithms	3	3	0	
2	2	전선	COM22209	운영체제	Operating System	3	3	0	
2	2	전선	GME22202	고급게임엔진	Advanced Game Engine	3	2	2	
2	2	전선	SEC22202	LINUX계열보안	Linux Affiliation Security	3	3	0	
3	1	전필	AIS22301	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	1	전선	COM22301	빅데이터시스템분석 및설계	Big Data System Analysis and Design	3	3	0	
3	1	전선	COM22302	데이터마이닝	Data Mining	3	3	0	
3	1	전선	COM22303	데이터베이스프로그 래밍	Database Programming	3	2	2	
3	1	전선	COM22304	빅데이터분석프로그 래밍	Big Data Analysis Programming	3	2	2	
3	1	전선	COM22305	인공지능확률	Artificial Intelligence probability	3	3	0	
3	1	전선	GME22303	디지털영상처리	Digital Image Processing	3	2	2	
3	1	전선	COM22306	임베디드프로그래밍	Embedded Programming	3	2	2	
3	1	전선	MOS22301	안드로이드프로그래밍	Android Programming	3	2	2	
3	1	전선	INF22301	회로이론	Circuit Theory	3	2	2	
3	1	전선	INF22302	마이크로프로세서	Microprocessor	3	2	2	
3	1	전선	INF22303	컴퓨터비전	Computer Vision	3	3	0	
3	1	전선	SEC22301	네트워크보안	Network Security	3	3	0	
3	1	전선	GME22301	인공지능	Artificial Intelligence	3	3	0	
3	1	전선	GME22302	게임엔진응용	Game Engine Application	3	2	2	
3	1	전선	GME22304	AI게임프로그래밍	AI Game Programming	3	2	2	
3	1	전선	GME22305	게임프로그래밍	Game Programming	3	2	2	
3	1	전선	GME22306	지능형게임프로젝트1	Intelligent Game Project 1	3	2	2	
3	1	전선	SEC22302	운영체제보안	Operating System Secutity	3	3	0	
3	1	전선	SEC22303	데이터베이스보안	Database Security	3	2	2	
3	2	전필	AIS22302	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
3	2	전선	INF22304	전자회로	Electronic Circuit	3	2	2	
3	2	전선	INF22305	통신이론	Communication Theory	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선	COM22307	패턴인식	Pattern Recognition	3	2	2	
3	2	전선	MOS22302	머신러닝활용	Machine Learning Utilization	3	2	2	
3	2	전선	COM22308	네트워크프로그래밍	Network Programming	3	2	2	
3	2	전선	COM22309	분산컴퓨팅	Distributed Computing	3	2	2	
3	2	전선	SEC22304	어플리케이션보안	Application Security	3	3	0	
3	2	전선	COM22310	고급데이터베이스프로그래밍	Advanced Database Programming	3	2	2	
3	2	전선	GME22307	AI시뮬레이션	AI Simulation	3	2	2	
3	2	전필	GME22308	컴퓨터그래픽스	Computer Graphics	3	2	2	
3	2	전선	GME22309	VR/AR프로그래밍	VR/AR Programming	3	2	2	
3	2	전선	GME22310	고급게임프로그래밍	Advanced Game Programming	3	2	2	
3	2	전선	GME22311	지능형게임프로젝트 2	Intelligent Game Project 2	3	2	2	
3	2	전선	SEC22305	SW취약점분석	SW Weakness Analysis	3	3	0	
3	2	전선	SEC22306	해킹실무	Hacking	3	2	2	
3	2	전선	SEC22307	사이버보안관리법규	Cyber Security Management Act	3	3	0	
3	2	전선	SEC22308	시스템보안실무	System Security Practice	3	2	2	
3	2	전선	SEC22309	네트워크보안응용	Network Security Application	3	2	2	
3	2	전선	SEC22310	운영체제보안응용	Operating System Security Application	3	3	0	
3	2	전선	COM22311	디지털콘텐츠저작	Digital Content Authoring	3	3	0	
3	2	전필	MOS22303	멀티미디어프로그래밍	Multimedia Programming	3	2	2	
3	2	전선	MOS22304	모바일어플리케이션보안	Mobile Application Security	3	3	0	
4	1	전필	AIS22402	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전필	AIS22401	산학프로젝트1	Industry-Academic Project 1	3	2	2	
4	1	전선	INF22401	사물인터넷	Internet of Things	3	2	2	
4	1	전선	INF22402	초고속이동통신	5G Mobile Communication	3	2	2	
4	1	전선	COM22401	웹서비스프로그래밍	Web Service Programming	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	MOS22401	클라우드컴퓨팅	Cloud Computing	3	3	0	
4	1	전선	COM22402	빅데이터통합분석	Big Data Integrated Analysis	3	2	2	
4	1	전선	COM22403	데이터시각화	Data Visualization	3	2	2	
4	1	전선	GME22401	고급VR/AR프로그래밍	Advanced VR/AR Programming	3	2	2	
4	1	전선	GME22402	모바일게임프로그래밍	Mobile Game Programming	3	2	2	
4	1	전선	GME22403	게임서버프로그래밍	Game Server Programming	3	2	2	
4	1	전선	GME22404	포트폴리오1	Portfolio 1	3	2	2	
4	1	전선	SEC22401	포렌식기술	Forensics Technique	3	3	0	
4	1	전선	SEC22402	보안제품인증제도	Security Product Certification System	3	2	2	
4	1	전선	SEC22403	지능형융합보안	Intelligent Convergence Security	3	2	2	
4	1	전선	SEC22404	저작권보호기술	Copyright Protection Technology	3	3	0	
4	1	전선	SEC22405	차세대보안기술1	Next Generation Security Technology 1	3	3	0	
4	1	전선	SEC22406	소프트웨어시험	Software Test	3	3	0	
4	1	전선	MOS22402	모바일앱프로그래밍	Mobile APP Programming	3	2	2	
4	1	전선	MOS22403	고급네트워크프로그래밍	Advanced Network Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22404	장기인턴십1	Intenship1	15	0	0	P/NP
4	1	전선	COM22405	C응용프로그래밍	C Applications Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22406	JAVA응용프로그래밍	Java Applications Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22407	서버프로그래밍	Server Programming	3	3	0	
4	1	전선	COM22408	웹프로그래밍응용	Applied Web Programming	3	3	0	
4	1	전선	COM22409	LINC+프로젝트(사물인터넷)	LINC+Project(Internet of Things)	3	2	2	P/NP
4	1	전선	COM22410	LINC+프로젝트(빅데이터/머신러닝)	LINC+ Project(Big Data/Machine Learning)	3	2	2	P/NP
4	1	전선	COM22411	LINC+프로젝트(게임알고리즘(AR&VR))	LINC+ Project(Game Algorithm(AR&VR))	3	2	2	P/NP
4	2	전필	AIS22403	산학프로젝트2	Industry-Academic	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
					Project 2				
4	2	전필	AIS22404	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	INF22403	로봇프로그래밍	Robot Programming	3	2	2	
4	2	전선	COM22413	장기인턴십2	Intenship2	15	0	0	P/NP
4	2	전선	MOS22404	빅데이터머신러닝	Big Data Machine Learning	3	3	0	
4	2	전선	SEC22407	지능형보안프로젝트	Intelligent Security Project	3	2	2	
4	2	전선	MOS22405	지능형웹프로그래밍	Intelligent Web Programming	3	2	2	
4	2	전선	COM22412	빅데이터정보검색	Big Data Information Search	3	3	0	
4	2	전선	GME22405	AI게임응용	AI Game Application	3	2	2	
4	2	전선	GME22406	포트폴리오2	Portfolio 2	3	2	2	
4	2	전선	SEC22408	차세대보안기술2	Next Generation Security Technology 2	3	3	0	
4	2	전선	SEC22409	제어망보안	Control Network Security	3	3	0	
4	2	전선	SEC22410	보안프로젝트	Security Project	3	2	2	
4	2	전선	MOS22406	지능형모바일프로그래밍	Intelligent Mobile Programming	3	2	2	
4	2	전선	MOS22407	모바일S/W프로젝트	Mobile S/W Project	3	2	2	
4	3	전선	COM22431	고급데이터베이스	Advanced Database	3	3	0	
4	3	전선	COM22432	소프트웨어설계공학	Software Design Engineering	3	3	0	
3	2	전선		표준현장실습학기제5	-	15	0	0	
4	1	전선		표준현장실습학기제6	-	15	0	0	
4	2	전선		표준현장실습학기제6	-	15	0	0	
-	-	전선		전공직무체험1	Professional Work Experiencel	3	3	0	
-	-	전선		전공직무체험2	Professional Work Experiencel2	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ AIS22103 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.

◆ AIS22101 기초C프로그래밍 (Basic C Programming, 3-2-2)

C언어는 현재 공학 전반의 실무 현장에서 많이 사용되는 언어로 C언어의 문법을 학습함으로써 컴퓨터 프로그래밍을 이해하고 컴퓨터를 전공하는 프로그래밍 입문자들에게 프로그램의 기초를 배양한다.

◆ AIS22102 컴퓨팅사고 (Computing Thinking, 3-3-0)

컴퓨터 기술의 발전과 정보 통신 기술의 획기적인 발달이 인간의 일상생활을 크게 변모 시킴에 따라 본 수업을 통해 컴퓨터와 관련된 다양한 주제들에 대해 쉽게 이해하고 이를 통해 상급 학년에 필요한 전공을 이해하는 데 교육 목표를 두고 있다.

◆ MOS22101이산수학 (Discrete Mathematics, 3-3-0)

이산수학은 집합론, 관계 이론, 함수 이론, 그래프 이론, 대수계, 부울 대수계 등 컴퓨터의 이론 및 응용의 기본이 되는 수학적 기초를 학습한다.

◆ COM22101 기초웹프로그래밍(Basic Web Programming, 3-2-2)

HTML과 Java Script의 기본 문법을 이해하고 웹 프로그래밍 연습을 통해 홈페이지 제작과 관련된 기초 능력을 배양한다.

◆ SEC22101 사이버사회이해 (Understanding of The Cyber Community, 3-3-0)

사이버 사회에서 인터넷을 통한 정보획득 방법에 대하여 배운다. 특히 전자우편, 원격시스템접속, 파일전송, 홈페이지운영, 문서검색 등을 배우고 학내 전산망의 이용방법과 그 활용을 익힌다.

◆ AIS22106 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.

◆ AIS22105 창의공학설계 (Creative Engineering Design , 3-2-2)

공학적 문제에 국한하지 않고, 학생들이 주어진 문제나 과제의 본질을 파악하고 해결하는 능력을 갖추게 하여 스스로가 창의적인 발상을 하고 설계하고 기획하는 등 문제를 직접 해결하는 능력을 배양한다.

◆ AIS22104 고급C프로그래밍 (Advanced C Programming, 3-2-2)

C프로그래밍 언어를 기반으로 하여 기초 C언어에서 심화된 C언어 기법 및 응용 프로그래밍을 배운다.

◆ COM22102 인공지능수학 (Artificial Intelligence Mathematics, 3-3-0)

인공지능기반 수학에 필요한 지식 습득을 목표로 한다. 이를 위해 수, 집합, 행렬, 관계, 함수, 그래프, 트리, 알고리즘, 불대수 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ COM22103 논리회로 (Digital Logic Circuit, 3-3-0)

HDL(Hardware Description Language)을 사용하여 구현하고자 하는 디지털 회로를 설계하고 이를 컴파일한 후에 simulation을 통해 동작검증을 하게 된다. 컴파일된 디지털 회로의 코드를 CPLD(Complex Programmable Logic Device)에 다운로드해서 hardware test를 한다.

◆ COM22104 고급웹프로그래밍 (Advanced Web Programming, 3-2-2)

웹 프로그래밍과 웹 디자인을 학습하는 데, 웹 프로그래밍으로서 동적으로 웹 사이트를 구성하기 위한 서버사이드 기술인 JSP, ASP, PHP 등 중에서 1개를 선택하여 실행 환경 구축, 기본 태그, FORM 생성, 쿠키, 세션, DB 사용법 등을 학습한다.

◆ SEC22102 정보보호학개론 (Cryptology Outline, 3-3-0)

사이버보안 기술의 이해를 위한 정보보호 및 암호학 기초 기술을 철저히 습득케 한다.

◆ AIS22201 자바프로그래밍 (Java Programming, 3-2-2)

자바 프로그래밍은 차세대 인터넷 언어이며 객체지향 프로그래밍 언어인 JAVA를 활용하여 정보처리, 정보관리 및 정보통신 고급 응용 프로그램 개발 기술을 익힌다.

◆ COM22201 컴퓨터구조 (Computer Architecture, 3-3-0)

컴퓨터에서 Von Neumann 개념의 특징과 순차적 수행 개념의 장점과 단점, 특히 제어부와 연산 처리부의 상호 관계와 CPU 내에서 명령어 수행을 위한 제어부의 역할 과 근대 마이크로 알고리즘으로 구성된 firmware 의 장단점과 내부 수행에서 사용되는 수리 체계에 대한 수행원리 및 기억장치와 입출력장치의 논리적 작용과 물리적 구조에 대하여 학습한다.

◆ INF22201 데이터통신 (Data Communications, 3-3-0)

데이터통신은 데이터통신의 기본개념과 통신시스템의 구성요소, 데이터연결 프로토콜, 디지털 부호화 기법, 데이터 링크제어와 관련한 전송방식, 에러 및 흐름제어, 각 데이터 교환방식 등을 다룬다.

◆ COM22202 C++프로그래밍 (C++ Programming, 3-2-2)

객체지향 프로그래밍 기본 개념을 배우고, C++에 대한 프로그래밍 언어에 대해 배운다.

◆ COM22203 리눅스활용 (Linux Utilization, 3-3-0)

Linux는 리눅스 시스템의 기본개념 이해와 설치방법, 명령어, VI 편집기에 관련한 네트워크의 이해, 네트워크 관리, X window 시스템 등을 익힌다.

◆ MOS22201 자료구조 (Data Structure, 3-3-0)

데이터와 그 표현, 그리고 분류 탐색 및 세분화를 위한 선형 / 비선형 링크된 리스트, 스트링, 어레이, 스택, 큐, 트리, 그래프 및 알고리즘의 실행과 응용에 관한 내용을 공부한다.

◆ GME22201 기초게임엔진 (Basic Game Engine, 3-2-2)

게임 개발에 필요한 물리 엔진과 그래픽 및 사운드 효과를 통합 개발환경 내에서 모두 제어할 수 있는 현재 가장 널리 쓰이고 있는 게임 통합 개발 엔진이자 개발환경이다. 초보 개발자에게는 쉽게 개발을 할 수 있게 해주며, 전문 개발자에게는 매우 고급스럽고 정교한 툴을 제공한다. 본 강의에서는 수강생들이 게임엔진 유니티를 익힘으로써 게임을 개발 할 수 있는 기초적인 역량을 다지는 것을 목표로 한다. (단, 본 강의는 C#언어에 대한 기초적인 지식이 필요함.

◆ SEC22201 윈도우OS보안 (Window OS Security, 3-3-0)

윈도우서버를 이용하여 서버응용 애플리케이션들을 설치하고 운영 관리해 봄으로서 시스템 관리자로서의 전문가적 기술을 습득한다. 그리고 운영체제의 로그인 보안, 파일 보안, 역할 기반 액세스 기법, 운영체제의 취약점을 이용한 다양한 해킹 기법 등의 이론과 실습을 강의한다.

◆ AIS22202 데이터베이스 (Database, 3-3-0)

데이터베이스 설계 및 구현 능력을 배양한다. 데이터의 관점 및 의미, 각종 데이터 모델, SQL, 데이터베이스 설계시 고려해야 하는 데이터베이스의 정규형, 트랜잭션 관리 등 데이터베이스 관련 이론 및 구현 기법을 학습한다.

◆ COM22204 컴퓨터네트워크 (Computer Network, 3-3-0)

컴퓨터 네트워크의 구조 및 기반기술을 다룬다. 네트워크를 구성하는 각 계층에 요구되는 기능과 사용된 알고리즘을 학습하고 다양한 형태의 네트워크들이 TCP/IP에 의하여 연동되는 원리를 이해한다.

◆ COM22205 소프트웨어공학 (Software Engineering, 3-3-0)

소프트웨어의 개발 단계인 계획, 요구사항 정의, 설계, 구현 및 유지보수에 보다 신뢰성이 있고 효율적으로 수행할 수 있는 과학적인 기법들을 학습한다.

◆ COM22206 윈도우프로그래밍 (Window Programming, 3-2-2)

뛰어난 사용자 인터페이스를 제공하고, Multitasking이 가능한 윈도우즈 환경 하에서 응용 프로그램 작성 능력을 배양한다.

◆ COM22207 C#프로그래밍 (C# Programming, 3-2-2)

Visual C# 언어 등을 사용하여 자료처리를 하는 프로그래밍을 배우고, PC windows system 응용 개발에 가장 널리 사용되는 visual studio를 이용한 GUI(Graphical User Interface)와 message 처리 개념, windows graphic 처리 방법과 dialog box, controls 등의 개념 및 응용 프로그램 개발 학습한다.

◆ COM22208 알고리즘 (Algorithm, 3-3-0)

고급 데이터 구조에 대한 연구와 이를 이용한 효율적인 고급 알고리즘의 설계기법 및 복잡도를 배우고 알고리즘의 기법 분류, 효율성, 시간, 공간차원의 복잡도, 최적도 (optimality), 병렬 알고리즘 등을 다룬다.

◆ COM22209 운영체제 (Operating System, 3-3-0)

메모리 관리 및 자원분배, 가상메모리, 페이징 및 세그멘테이션, 멀티미디어 프로그래밍, 스케줄링 및 인터럽트 처리 등의 컴퓨터 시스템 설계와 시스템 프로그래밍 언어에 대한 내용을 공부한다.

◆ GME22202 고급게임엔진 (Advanced Game Engine, 3-2-2)

기초게임엔진 과목에서 익힌 유니티 사용법을 기반으로 여러 3D 효과 및 사운드와 물리 엔진, AI를 심도있게 알아보고, 다양한 애셋들을 활용하여 간단하면서도 완성된 형태의 게임을 제작할 수 있는 역량을 기르는 것을 목표로 한다.

◆ SEC22202 LINUX계열보안 (Linux Affiliation Security, 3-3-0)

운영체제론을 기반으로 하여, 리눅스와 유닉스의 배경과 특성을 학습하고, 기본 명령어, 에디터에 대해서 설명하며, 셸 프로그래밍에 대해서 학습하고 실습한다. 또한 리눅스 시스템에 대한 기초적인 보안기술도 다룬다.

◆ AIS22301 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

학문 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하는 작품 혹은 공학인 으로서 제작 가치가 있는 작품들을 학생들이 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 복합학제적인 팀워크 능력, 리더의 역할을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ COM22301 빅데이터시스템분석및설계 (Big Data System Analysis and Design, 3-3-0)

팀 프로젝트 중심의 정보시스템의 구조적, 객체지향적 시스템 분석 및 설계 개념과 기법 학습 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ COM22302 데이터마이닝 (Data Mining, 3-3-0)

데이터를 통계적 모형 또는 패턴인식 기술을 이용하여 탐색하고 분석하여 기업의 의사결정에 이용하는 과정을 학습하는 것을 목표로 한다.

❖ COM22303 데이터베이스프로그래밍 (Database Programming, 3-2-2)

데이터베이스의 기본개념을 바탕으로 기존의 데이터베이스 시스템들을 운용해보며 실제로 데이터베이스를 설계하고 구현하는 프로젝트를 수행함으로써 데이터베이스프로그래밍 능력을 배양한다.

❖ COM22304 빅데이터분석프로그래밍 (Big Data Analysis Programming, 3-2-2)

본 과목은 머신러닝 개념과 빅데이터 시스템에서의 데이터 분석을 목표로 한다. 이를 위해 머신러닝의 개념, R 프로그래밍, R을 이용한 통계 등의 세부내용을 다루게 된다.

❖ COM22305 인공지능확률 (Artificial Intelligence Probability, 3-3-0)

데이터의 인공지능기반 확률 및 통계에 대한 개념과 확률이론, 확률변수와 분포, 특징 등의 세부내용을 다루게 된다.

❖ GME22303 디지털영상처리 (Digital Image Processing, 3-2-2)

본 교과목은 디지털 영상 기초, 영상 복원, 컬러 영상 처리, 다해상도 웨이블릿 처리, 영상 압축, 영상 분할을 다룬다.

❖ COM22306 임베디드프로그래밍 (Embedded Programming, 3-2-2)

임베디드 시스템에 대한 기본적인 지식을 학습한다. 임베디드 시스템의 하드웨어와 소프트웨어 통합 설계 기법과 전용 프로세서의 구조 등을 다룬다. 임베디드 시스템에 꼭 필요한 개발 방법론을 기획 단계에서부터 패키징 방법까지 배운다. 또한, 부트스트랩 로더, 컴파일러, 라이브러리를 비롯한 교차 개발 환경 구축 방안과 파일 전송, 디버깅을 위해 타겟 보드와 통신하는 네트워크 환경 구축 등의 실제적인 기술들을 습득한다.

❖ MOS22301 안드로이드프로그래밍 (Android Programming, 3-2-2)

Android 기반 스마트폰 운영체제와 해당 어플리케이션 개발 교육을 학습한다.

❖ INF22301 회로이론 (Circuit Theory, 3-2-2)

오옴의 법칙, 키르히호프의 전류/전압 법칙, 테브난/노턴 등가회로의 응답, 2차회로의 응답 특성, 정현파의 성질과 페이저 표현법, 임피던스 및 어드미턴스, 교류 정상상태 해석법, 교류정상상태 전력의 개념, RMS 개념, 역률, 라플라스 변환을 이용한 회로 해석법, 주파수 응답과 공진 등에 대하여 학습한다.

❖ INF22302 마이크로프로세서 (Microprocessor, 3-2-2)

마이크로프로세서는 컴퓨터 하드웨어의 두뇌에 해당되는 특정 마이크로프로세서의 구조 및 동작 특성들을 이해한다. 마이크로프로세서와 주변 칩들과의 하드웨어 인터페이스 및 동작 원리, 컴퓨터 시스템을 기동하기 위한 부트로더와 같은 프로그램의 동작을 이해하고 실습 과정을 통해 다양한 형태의 응용을 학습하게 된다.

❖ INF22303 컴퓨터비전 (Computer Vision, 3-3-0)

문자, 음성, 화상, 영상의 데이터를 받아들여 디지털 데이터로 변환한 후 전처리로서 중

심보정, 세션화, 데이터를 심볼로 만든 후 참조 패턴과의 매칭을 행함으로 패턴 인식을 행한다. 매칭 방법은 최근의 퍼지이론 및 뉴럴 네트워크 등을 이용하여 좋은 결과를 도출할 수 있는 것에 대해 배운다.

◆ SEC22301 네트워크보안 (Network Security, 3-3-0)

네트워크 보안을 위한 네트워크 통신, TCP/IP, 네트워크 장비 및 장비 보안, 네트워크 공격기술, 침입차단, 탐지, 기술을 다룬다.

◆ GME22301 인공지능 (Artificial Intelligence, 3-3-0)

인공지능의 개념인 부합(matching), 목표 축소 방법(goal reduction), 제한조건의 이용(constraint exploitation), 제어(control), 문제해결(problem solving) 그리고 논리(logic)에 대한 기본 개념들에 대한 이해 및 지능적 행동을 유발시키기 위하여 필요한 정보처리기법 및 게임 AI에 대한 고찰이다.

◆ GME22302 게임엔진응용 (Game Engine Application, 3-2-2)

유니티 엔진을 활용하여 자신의 게임을 개발 할 수 있도록 엔진의 다양한 기능에 대한 소개 및 C# 프로그래밍 과정을 제공.

◆ GME22304 AI게임프로그래밍 (AI Game Programming, 3-2-2)

알파고와 알파스타의 성과에 힘입어 게임을 위한 인공지능 기술의 중요성과 필요성은 지속적으로 커지고 있다. 본 과목은 게임제작에 있어서 전통적으로 쓰여 왔던 인공지능 알고리즘을 비롯하여 현대 실무와 관련된 응용기법들의 기초지식을 함양하고 관련 저작도구를 사용하여 응용 및 실습과정을 제공한다.

◆ GME22305 게임프로그래밍 (Game Programming, 3-2-2)

유니티3D를 위한 C# 및 Shader 프로그래밍에 대해 다루며 컴퓨터 그래픽스와 게임제작에 대한 이해를 위한 과정이다. 유니티의 기본과정을 마친 학생들을 위한 과정으로, 새로운 프로그래밍 개념 및 수학, 알고리즘 등을 유니티의 기능을 이용하여 풀어나간다. 본 과정은 초보와 숙련 개발자에게 모두 유용함을 목표로 한다.

◆ GME22306 지능형게임프로젝트1 (Intelligent Game Project 1, 3-2-2)

개별 실습 및 조별 프로젝트를 통하여 게임을 기획하며 실제 구현한다.

◆ SEC22302 운영체제보안 (Operating System Security, 3-3-0)

운영체제의 구성, 개념 및 기능에 대하여 살펴봄으로써 컴퓨터 프로그램 처리의 전 처리 과정을 OS가 관리가 관리하고 있음을 이해하게 된다. 운영체제의 각 기능이 실제로 어떻게 동작하는지 이해할 수 있도록 한다.

◆ SEC22303 데이터베이스보안 (Database Security, 3-2-2)

데이터베이스의 기본 개념과 일반 이론에 대하여 학습하며, 데이터베이스 모델을 설계한다. 데이터베이스 언어인 MySQL, MSSQL등을 사용하여 데이터베이스를 설계하고 데이터

베이스 시스템을 구축한다. 데이터베이스의 기본 설계 이론과 구현 방법 등에 대한 이해력과 응용력을 배양한다.

◆ AIS22302 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-2-2)

학문 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하는 작품 혹은 공학 인으로써 제작 가치가 있는 작품들을 학생들 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 복합학제적인 팀워크 능력, 리더의 역할을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ INF22304 전자회로 (Electronic Circuit, 3-2-2)

도체 물리, PN접합 Diode의 특성과 그 응용회로, 쌍극성 트랜지스터의 특성, 직류 바이어스회로 및 설계법, Bipolar 트랜지스터 및 FET의 소신호증폭기, 다단 증폭회로, 전력증폭기, 접합 및 MOS형 전계효과 트랜지스터회로, 차동증폭기, 연산증폭기, 선형 영상증폭회로의 응용, 여러 가지의 발진회로, AM 및 FM 변조회로, 안정화 전원회로 등을 공부하여 아날로그회로의 설계 능력을 배양함을 목표로 한다.

◆ INF22305 통신이론 (Communication Theory, 3-3-0)

신호 및 시스템의 기본성질, 진폭변조, DSB 및 SSB, VSB, 주파수분할 다중화방식, 전력스펙트럼과 변조시스템에서의 신호대잡음비, 주파수변조, 위상변조, PLL과 수신기구조, PCM, DM, DPCM 등의 펄스 변복조방식, 확률과 랜덤 변수 등에 대해 학습한다.

◆ COM22307 패턴인식 (Pattern Recognition, 3-2-2)

패턴인식은 AI/Software가 IT산업의 핵심적인 키워드로 떠오르면서, 더불어 주목받고 있는 기술 중 하나이다. 본 교과목에서는 패턴인식 기술에 대해 알아봄과 더불어 오픈소스 기반의 실습을 통해 패턴인식 기술에 대해 자세히 알아본다.

◆ MOS22302 머신러닝활용 (Machine Learning Utilization, 3-2-2)

인공지능의 핵심 분야인 머신러닝의 기본 개념을 학습한다. 퍼셉트론, 뉴럴 네트워크, 로지스틱 회귀, SVM, 커널화, decision tree, k-NN, PCA, clustering 등 기초적인 머신러닝 기법의 이론과, 파이썬(Python) 언어를 사용하여 어떻게 이러한 기계학습 기법을 적용하고 학습한다.

◆ COM22308 네트워크프로그래밍 (Network Programming, 3-2-2)

컴퓨터 네트워크의 트랜스포테이션 계층을 구성하는 프로토콜의 원리와 구조를 학습하고 이들 프로토콜의 API를 이용하여 응용프로그램을 작성하는 기법을 다룬다.

◆ COM22309 분산컴퓨팅 (Distributed Computing, 3-2-2)

IT서비스가 대형화됨에 따라 관련 시스템 구축 시 필요한 컴퓨팅 자원의 양이 급격히 늘어나고 있다. 분산컴퓨팅 기술은 이와 같이 늘어난 컴퓨팅 자원을 효율적으로 사용하기 위한 기술로서, 본 교과목을 통해 관련 핵심기술을 이해하고, 실습을 통해 관련 기술의 기초를 배운다.

◆ SEC22304 어플리케이션보안 (Application Security, 3-3-0)

어플리케이션 보안을 위하여 사용되는 주요 기반 기술을 암호기술, 프로토콜 등을 전반적으로 살펴본다. 아울러 세계 각국의 PKI, SET을 위한 PKI, 전자공증 서비스 등을 알아본다. 점차 보편화되는 전자화폐와 전자지불시스템, 스마트카드, 무선 이동통신 시스템에 대한 보안 기술을 다룬다.

◆ COM22310 고급데이터베이스프로그래밍 (Advanced Database Programming, 3-2-2)

데이터베이스 모델링 및 관계형 데이터베이스에 대한 기본 개념을 토대로 SQL 프로그래밍을 통해 데이터 정의, 조작, 처리에 대해 학습함으로써 빅데이터 시스템 활용하는 것이 목표이다.

◆ GME22307 AI시뮬레이션 (AI Simulation, 3-2-2)

지능적인 게임 캐릭터의 움직임과 행동을 위한 인공지능 기법은 물리엔진의 발달과 에이전트 기반 알고리즘의 도입을 통하여 디자이너의 노력을 최소화하는 동시에 실시간으로 사실적인 시뮬레이션을 가능하게 한다. 이러한 물리 기반 캐릭터 애니메이션 및 물리적 환경과의 상호작용에 필요한 제어기법의 기초를 학습하고 관련 도구를 사용하여 실습을 진행한다.

◆ GME22308 컴퓨터그래픽스 (Computer Graphics, 3-2-2)

컴퓨터 그래픽을 위한 입출력장치 등의 구조와 특성, 그래픽의 기본원소인 선분, 원, 타원, 문자 등을 그리는 방법과 각각의 속성을 학습하고 이들 원소를 이용하여 그래픽 패키지를 작성하는 경우 좌표변환, 윈도우, 뷰포드, 세그먼트, 클리핑, 페인팅, 논리적 입출력 장치 등의 개념, 프랙탈, 곡선의 근사방법 등의 수학적 모형, 3차원 그래픽을 위해선, 면, 물체의 표현방법을 배우고 3차원 그래픽의 기본 개념을 학습한다.

◆ GME22309 VR/AR프로그래밍 (VR/AR Programming, 3-2-2)

가상 콘텐츠로 새로운 경험을 제공하는 가상현실과 현실세계에 가상의 콘텐츠를 결합한 증강현실은 현재의 게이밍 트렌드를 반영하는 대표적인 기술이라고 할 수 있다. AR/VR 콘텐츠 개발을 위한 프로그래밍의 기초를 학습하고 이를 IoT 플랫폼에 접목하기 위한 3D, Unity 응용 기술에 대하여 알아본다.

◆ GME22310 고급게임프로그래밍(Advanced Game Programming, 3-2-2)

PC 환경에서 Windows기반의 3차원 게임개발 및 다양한 3D 응용 툴 제작을 목표로 Microsoft DirectX 11 API 와 c++을 사용한 프로그래밍 기법을 학습한다. 또한 그래픽 하드웨어 가속을 이용한 실시간 렌더링 기술을 익히고, 이를 바탕으로 한 게임개발을 목표로 한다.

◆ GME22311 지능형게임프로젝트2 (Intelligent Game Project 2, 3-2-2)

게임 공학에 관계된 내용의 프로젝트를 작성하고 처음부터 체계적으로 진행하며 두 번의 중간발표를 걸쳐 최종프로젝트를 완성시킨다.

◆ SEC22305 SW취약점분석 (SW Weakness Analysis, 3-3-0)

소프트웨어 취약점은 찾고 보안 위협에 대응하기 위한 실무 중심의 정보보안 지식과 방법을 학습한다.

◆ SEC22306 해킹실무 (Hacking, 3-2-2)

컴퓨터 시스템의 위협과 취약성을 파악하기 위하여 각종 운영체제와 어플리케이션, 프로토콜의 기본 동작을 분석한다. 이를 기반으로 다양한 해킹 기법에 관련한 이론과 기술 습득하고, 정보보호 전문가로서 대응 방안을 모색하는 것을 목표로 한다.

◆ SEC22307 사이버보안관리법규 (Cyber Security Management Act, 3-3-0)

사이버보안과 관련 있는 현 법규에 대하여 구체적으로 살펴본다.

◆ SEC22308 시스템보안실무 (System Security Practice, 3-2-2)

정보보호의 목적을 달성하기 위하여 시스템 보안을 침해하는 보안 위협에 대해 살펴보고 그에 대한 대응 방안 학습을 목표로 한다. 이를 위하여 운영체제에 대한 전반적인 내용과 주요 기술에 기반을 두어 클라이언트 보호를 위한 백신, 보안 도구 활용, 방화벽 운용을 학습하고, 서버 보호를 위하여 인증, 접근통제, 보안관리, 보안 도구 활용에 대하여 학습한다.

◆ SEC22309 네트워크보안응용 (Network Security Application, 3-2-2)

네트워크 및 보안장비에 대한 전문지식과 응용기술을 갖추고 네트워크 분야별 보안업무를 수행할 수 있도록 관련 지식을 학습한다. 이를 통해 실제 정보보안 산업 현장에서 곧바로 네트워크보안 실무를 수행할 수 있도록 중요 기술에 대해 실습하고, 정보보안기사(국가기술자격) 자격 취득과 연계할 수 있도록 준비한다.

◆ SEC22310 운영체제보안응용 (Operating System Security Application, 3-3-0)

운영체제 보안과 관련 있는 다양한 주제에 대한 전문지식을 갖추고 운영체제 관련 보안 업무를 수행하기 위한 실무 중심의 지식을 학습하여, 실제 정보보안 산업 현장의 운영체제 보안 업무에 즉각 투입 가능하도록 한다. 학습 범위는 정보보안기사(국가기술자격) 자격 필기/실기의 범위를 참고하여, 수강생들의 자격증 취득과 연계할 수 있도록 한다.

◆ COM22311 디지털콘텐츠저작(Digital Contents Authoring, 3-3-0)

문자 자료 이외의 음성, 그림, 영상, 정보의 코드화 및 그에 대한 저장 방식과 전송에 대하여 공부한다. 이러한 다중매체를 기초로 하는 다중매체 데이터베이스, 다중매체 운영체제 등 다중매체 계산 및 통신(multimedia computing & communications) 전반에 걸쳐 기본 개념과 프로그래밍을 학습한다.

◆ MOS22303 멀티미디어프로그래밍 (Multimedia Programming, 3-2-2)

멀티미디어 프로그래밍의 개념 및 멀티미디어 프로그래밍과 관련된 프로그래밍 언어 지식을 습득하며 멀티미디어 프로그래밍 관련 프로젝트를 통해 멀티미디어 프로그래밍에 대한 실습을 진행한다.

❖ MOS22304 모바일어플리케이션보안 (Mobile Application Security, 3-3-0)

모바일 어플리케이션의 보안에 대한 개념에 대해 소개하고, 여러 사례를 통해 모바일 어플리케이션의 보안 기술에 대해 학습한다. 모바일 어플리케이션의 접근제어와 사용자 인증 기술을 소개하고, 어플리케이션에 적용할 수 있는 방법을 다룬다.

❖ AIS22402 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

졸업 후 취업계획에 따라 자신의 진로탐색과 진로방향을 설계하고 체계적이고 계획적인 대학 생활을 할 수 있도록 진로 설계 수립하는 능력을 배양한다.

❖ AIS22401 산학프로젝트1 (Industry-Academic Project 1, 3-2-2)

IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.

❖ INF22401 사물인터넷 (Internet of Things, 3-2-2)

스마트폰이나 스마트패드 시대에 모든 사물이 네트워크에 연결되는 사물인터넷 시대가 도래하여 안드로이드 같은 스마트기기에서 가장 많이 사용하는 리눅스 개발자를 양성하기 위해 대표적인 임베디드 보드인 라즈베리파이를 이용하여 사물인터넷의 기본 원리와 통신 방법을 이론 및 실습을 통해 습득 가능하다.

❖ INF22402 초고속이동통신(Anthropology of Religion, 3-2-2)

4차 산업혁명을 주도할 AI, 사물인터넷, 클라우드, 빅데이터 등에 결합할 수 있는 핵심기술로서 주목받는 초고속이동통신 기술에 대한 기초 지식을 습득하여 사물인터넷에 활용할 수 있는 기초 과정을 익힌다.

❖ COM22401 웹서비스프로그래밍 (Web Service Programming, 3-2-2)

웹서비스 프로그래밍 구현 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 웹서비스 프로그램에 대한 이해와 프로그래밍을 하는 방법론과 그 방향을 제시하고 JSP, MySql 등을 이용하여 웹 서버를 구축하고 사용자 요구에 부합되는 실무 프로그램을 구현한다.

❖ MOS22401 클라우드컴퓨팅 (Cloud Computing, 3-3-0)

클라우드 시스템에 기반한 IT 서비스의 제공은 비용절감 및 시스템 구성의 효율화 측면에서의 장점이 있기에 클라우드컴퓨팅 기술은 IT현장에서 필수적인 기술이 되어가고 있다. 따라서, 본 교과목에서는 클라우드컴퓨팅 관련 기술에 대해 소개하고, 실습을 통해 해당 기술에 대한 이해를 진행한다.

❖ COM22402 빅데이터통합분석 (Big Data Integrated Analysis, 3-2-2)

빅데이터의 전반적 저장/처리/분석/표현/시각화 등 응용능력을 배양하는데 목표로 한다. 빅데이터 저장기술, 빅데이터 처리기술, 빅데이터 분석기술, 빅데이터 표현기술, 빅데이터 시각화 기술 등 의 세부내용을 다루게 된다.

◆ COM22403 데이터시각화 (Data Visualization, 3-2-2)

통계기법, R프로그래밍을 통한 데이터 시각화 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ GME22401 고급VR/AR프로그래밍 (Advanced VR/AR Programming, 3-2-2)

차세대 VR/AR 콘텐츠 제작에 필수 기술인 네트워크 기반의 온라인 멀티플레이어 VR/AR 콘텐츠 제작 기법을 학습하고 다양한 VR 하드웨어 기기를 활용함으로써 현장 적응력이 높은 교육과 실습을 통해 VR/AR 콘텐츠 전문 개발자로서의 역량을 기른다

◆ GME22402 모바일게임프로그래밍 (Mobile Game Programming, 3-2-2)

다양한 실습을 통해 경험하고 자신의 휴대폰에 자신이 직접 제작한 게임을 올려 구동시켜 볼 수 있다. 대다수의 플랫폼에 표준화된 위피 프로그래밍을 배우고 이를 어떻게 모바일 플랫폼에 적용하는지 이해한다. 모바일 프로그래밍 환경을 실습하고, 모바일 환경에서 구동할 수 있는 다양한 프로그래밍을 실습한다. 기본적인 출력부터 시작하여 게임에서 사용할 수 있는 간단한 애니메이션 구현까지 실습하는 것을 목표로 한다.

◆ GME22403 게임서버프로그래밍(Game Server Programming, 3-2-2)

C++프로그래밍 언어를 기초지식으로 게임 시스템에 있어 네트워크를 통해 연결되는 구조를 가지는 온라인 게임 서버의 구조와 원리 및 관련 기술에 대한 프로그래밍을 학습한다.

◆ GME22404 포트폴리오1 (Portfolio 1, 3-2-2)

게임 공학에 관계된 내용의 프로젝트를 작성하고 처음부터 체계적으로 진행하며 두 번의 중간발표를 걸쳐 최종프로젝트를 완성시켜 이를 포트폴리오 한다.

◆ SEC22401 포렌식기술 (Forensics Technique, 3-3-0)

전자적으로 처리되어 보관, 전송되는 디지털 데이터를 적법한 절차와 과학적 기법을 사용하여 수집, 분석하여 수사하는 컴퓨터 포렌식의 개념과 포렌식 도구의 원리를 학습한다.

◆ SEC22402 보안제품인증제도 (Security Product Certification System, 3-2-2)

다양한 전자서명 및 은닉 전자서명 기술과 인증서 및 인증서 취득, 인증 서버의 설계, 키복구 기술, 인증 관리 프로토콜, 인증서 정책 및 국내외의 공개키 기반구조(PKI)에 대해 강의한다.

◆ SEC22403 지능형융합보안 (Intelligent Convergence Security, 3-2-2)

융합보안의 개념을 이해하기 위해 사이버보안과 물리보안의 주요 기술 및 관계, 물리보안 개요 및 체계, 정보/공공/민간부문 물리보안 구축사례를 알아본다.

◆ SEC22404 저작권보호기술 (Copyright Protection Technology, 3-3-0)

디지털 콘텐츠 저작권을 보호하기 위해 보편적으로 사용되는 정보보호 기술인 워터마킹을 종류별로 원리와 함께 살펴보고, 보다 광의의 영역인 은닉학에 대한 개념도 소개한다.

❖ SEC22405 차세대보안기술1 (Next Generation Security Technology 1, 3-3-0)

차세대 보안을 위한 주요 기술들 즉, 암호화, 해킹기법, 방화벽 구축방법들에 대하여 다루고 보안유지를 위한 정책이슈에 대하여 살펴본다.

❖ SEC22406 소프트웨어시험 (Software Test, 3-3-0)

소프트웨어 개발방법론, 소프트웨어 분석 및 설계 기법을 습득하여 실제 보안 소프트웨어 시험 및 분석 실무를 수행할 수 있는 역량을 기른다.

❖ MOS22402 모바일앱프로그래밍 (Mobile APP Programming, 3-2-2)

본 과목은 모바일 앱프로그래밍 개발 및 구현이 가능하도록 학습한다. 모바일 앱의 구성 요소 및 동작 원리를 학습하고 이를 구현한다. 또한 다양한 모바일 애플리케이션 개발 기술학습 및 API를 활용한 애플리케이션 개발 기술을 학습한다.

❖ MOS22403 고급네트워크프로그래밍(Advanced Network Programming, 3-2-2)

본 수업은 선수과목(네트워크 프로그래밍)을 통해 네트워크 프로그래밍에 대한 기본적인 이해와 활용 능력을 갖춘 학생들을 대상으로 하며, 네트워크 프로그래밍 실무 능력을 심화 배양하는 것을 목표로 한다. 서버-클라이언트 모델 및 고급 IO 멀티플렉싱과 멀티스레드를 이용한 다중접속 서버 구현에 이르기까지 필요한 고급 지식과 프로그래밍 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

❖ COM22404 장기인턴십1 (Intenship1, 15-0-0)

졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.

❖ COM22405 C응용프로그래밍 (C Applications Programming, 3-2-2)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 C 프로그래밍 능력을 기반으로 하여 게임, 네트워크, 데이터베이스, 디바이스 프로그래밍 능력을 배양하고 프로젝트 개발을 중점적으로 학습한다.

❖ COM22406 JAVA응용프로그래밍 (Java Applications Programming, 3-2-2)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 기초 자바 프로그래밍 능력을 기반으로 하여 고급 객체 지향 프로그래밍 능력을 배양하고 자바 어플리케이션 프로젝트 개발을 중점적으로 학습한다.

❖ COM22407 서버프로그래밍 (Server Programming, 3-3-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 리눅스 기반의 시스템 프로그래밍을 학습한다. 리눅스 OS를 설치 방법과 C&C++ 기반의 리눅스 시스템 프로그래밍을 학습하여 리눅스 API의 활용, 리눅스 파일 시스템과 관련 API의 활용 능력을 배양한다.

◆ COM22408 웹프로그래밍응용 (Applied Web Programming, 3-3-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 고급 웹 프로그래밍을 기반으로 한 웹 서비스 시스템 구축을 위한 전문적인 지식을 습득하고 실제 웹 서비스 시스템 구축 프로젝트를 개발을 중점적으로 학습한다.

◆ COM22409 LINC+프로젝트(사물인터넷) (LINC+Project(Internet of Things), 3-2-2)

스마트폰이나 스마트패드 시대에 모든 사물이 네트워크에 연결되는 사물인터넷 시대가 도래하여 안드로이드 같은 스마트기기에서 가장 많이 사용하는 리눅스 개발자를 양성하기 위해 대표적인 임베디드 보드인 라즈베리파이를 이용하여 사물인터넷의 기본 원리와 통신 방법을 이론 및 실습을 통해 습득 가능하다.

◆ COM22410 LINC+프로젝트(빅데이터/머신러닝) (LINC+ Project(Big Data/Machine Learning), 3-2-2)

사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업(Leaders in Industry-university Cooperation, LINC+) 교과목으로 R과 R-studio 설치 및 기초 사용법부터 시작하여, R을 활용한 데이터 관리, 데이터 이해와 탐구, 하도 오픈소스 기반의 DBMS 인 MariaDB 를 설치해 보고 테이블 생성, 데이터의 검색 및 추가, 삭제, 갱신 뿐 아니라 정렬 및 연산과 서브쿼리 등 SQL 실습을 통해 다양하게 데이터를 다뤄보고 핸들링 할 수 있는 기초 역량을 배양한다.

◆ COM22411 LINC+프로젝트(게임알고리즘(AR&VR)) (LINC+Project(Game Algorithm(AR&VR)), 3-2-2)

사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업(Leaders in Industry-university Cooperation, LINC+) 교과목으로 게임 프로그램에서 적용 가능한 효과적인 알고리즘을 작성하는 기법과 목적에 충실하게 특정 게임 엔진이나 플랫폼에 업메이지 않고 2D, 3D 그래픽, 수학, 물리학, 사운드, 인공지능, 사용자 인터페이스 등 게임 개발에 쓰이는 다양한 알고리즘과 기법을 학습한다.

◆ AIS22403 산학프로젝트2 (Industry-Academic Project 2, 3-2-2)

IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ AIS22404 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

대학생활을 마무리하면서 졸업생 자신의 전공과진로방향을 설계하고 스스로의 전공 적성을 이해하고 컴퓨터공학 관련 관심 주제에 대해 전문가로서의 자질을 함양한다.

◆ INF22403 로봇프로그래밍 (Robot Programming, 3-2-2)

로봇 시스템 제어를 위한 기본적인 개념, 원리와 로봇 프로그래밍에 관한 기초지식을 익히고, 이미지 센싱, 모션 제어를 실제의 로봇 매니퓰레이터에 소프트웨어 코딩을 통해 적용함으로써 로봇에 대한 초보자의 접근의 용이성과 활용성을 극대화하고, 이를 통해 로봇 시스템과 관련된 설계과제를 수행할 수 있도록 하는 데 그 목적이 있다.

◆ MOS22404 빅데이터머신러닝 (Big Data Machine Learning, 3-3-0)

인공지능 발전을 이끌고 있는 현대적 신경망과 관련한 기계학습 분야인 딥러닝에 대한 기초적인 이론을 토대로 그 능력을 배양하는 것을 목표로 한다

◆ SEC22407 지능형보안프로젝트 (Intelligent Security Project, 3-2-2)

융합보안의 개념을 이해하기 위해 사이버보안과 물리보안의 주요 기술 및 관계, 물리보안 개요 및 체계, 정부/공공/민간부문 물리보안 구축사례를 알아본다.

◆ MOS22405 지능형웹프로그래밍 (Intelligent Web Programming, 3-2-2)

현재의 웹이 사람이 마우스나 키보드를 이용해 원하는 정보를 찾아 눈으로 보고 이해해야 하는 거대한 정보창고라면, 지능형 웹은 사람의 조작 없이 컴퓨터가 자동으로 정보자원의 뜻을 해석하고 기계들끼리 서로 정보를 주고받으면서 일을 처리해 나가는 ‘지능형’ 웹이다. 이 지능형 웹프로그래밍에 방법에 대해 학습한다.

◆ COM22412 빅데이터정보검색 (Big Data Information Search, 3-3-0)

통계적, 언어적, 의미론적인 방법에 의한 검색 기법, 빅데이터 정보검색 시스템의 성능을 결정하는 검색 효율성과 제반 요인에 대한 평가방법등의 세부내용을 다루게 된다

◆ GME22405 AI게임응용 (AI Game Application, 3-2-2)

체스, 오เทล로, 바둑, 포커 등 턴제 게임과 함께 스타크래프트와 같은 실시간 전략 시뮬레이션 까지 다양한 게임들에 대해 인간과 대결할 수 있는 인공지능 프로그램에 대해 이론과 프로그래밍 실습을 진행한다. npc 스케줄링 및 게임난이도 조절과 같은 실무에 쓰이고 있는 게임인공지능 기술들에 대해 알아보고, 그 기저에 있는 인공지능 기술의 이해와 실습을 병행한다.

◆ GME22406 포트폴리오2 (Portfolio 2, 3-3-0)

게임 공학에 관계된 내용의 프로젝트를 작성하고 처음부터 체계적으로 진행하며 두 번의 중간발표를 걸쳐 최종프로젝트를 완성시켜 이를 포트폴리오 한다.

◆ SEC22408 차세대보안기술2 (Next Generation Security Technology 2, 3-3-0)

차세대 보안을 위한 주요 기술들 즉, 암호화, 해킹기법, 방화벽 구축방법들에 대하여 다루고 보안유지를 위한 정책이슈에 대하여 살펴본다.

◆ SEC22409 제어망보안 (Control Network Security, 3-3-0)

국가 및 산업체 시설 제어망 보안과 사이버보안 CERT의 기능 및 역할에 대해 학습한다. 구체적으로 제어망 보안의 개념, CERT 대응 체계, 정부/공공/민간부문 CERT 운영사례, 예방/탐지/분석/대응 체계 및 관련 정보보안 기술에 대해 알아본다.

◆ SEC22410 보안프로젝트 (Security Project, 3-2-2)

사이버보안관련 실무능력을 배양하기 위해 작은 단위의 프로젝트를 수행하게 지도한다. 프로젝트는 각 응용 분야에 따라서 전자상거래 보안 프로토콜, 네트워크 보안 프로토콜을 수행하는 시스템을 설계 및 구축하는 것을 목표로 한다.

◆ MOS22406 지능형모바일프로그래밍 (Intelligent Mobile Programming, 3-2-2)

지능형 모바일 웹/앱과 웹서비스를 모바일 애플리케이션에서 이용 가능하게 하는 하이브리드앱을 쉽고 빠르게 개발하도록 지원해 주는 프레임워크의 활용 방법에 대해 학습한다.

◆ MOS22407 모바일S/W프로젝트 (Mobile S/W Project, 3-2-2)

안드로이드 기반 모바일 앱 개발(DB 저장과 관리, Google 맵, 서비스) 및 고급 안드로이드 프로그래밍 기법을 프로젝트를 통해 학습한다.

◆ COM22431 고급데이터베이스 (Advanced Database, 3-3-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 데이터베이스의 기본개념을 바탕으로 기존의 데이터베이스 시스템들을 운용해보며 실제로 데이터베이스를 설계하고 구현하는 프로젝트를 수행함으로써 데이터베이스프로그래밍 능력을 배양한다.

◆ COM22432 소프트웨어설계공학 (Software Design Engineering, 3-3-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 소프트웨어의 개발 단계인 계획, 요구사항 정의, 설계, 구현 및 유지보수에 보다 신뢰성이 있고 효율적으로 수행할 수 있는 과학적인 기법들을 학습한다.

◆ 표준현장실습학기제5 (15-0-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 6학기 째에 컴퓨터공학 관련분야의 연구소 또는 산업체 등에서 현장실습을 통하여 실무를 접해 봄으로서 학교에서 습득한 이론을 체계화 하고 이를 바탕으로 하여 취업 후 실무에 투입될 수 있는 능력을 배양한다.

◆ 표준현장실습학기제6 (15-0-0)

졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.

◆ 전공직무체험1 (Professional Work Experoence1 1, 3-3-0)

컴퓨터공학 관련분야의 연구소 또는 산업체 등에서 현장실습을 통하여 실무를 접해 봄으로서 학교에서 습득한 이론을 체계화 하고 이를 바탕으로 하여 취업 후 실무에 투입될 수 있는 능력을 배양한다.

◆ 전공직무체험2 (Professional Work Experoence1 2, 3-3-0)

실제 산업체 근무를 통한 취업능력 향상

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량				
	소프트웨어	응용소프트웨어	네트워크 및 통신시스템	사물인터넷(IOT)	ICT 실무
1-1	컴퓨팅사고 기초C프로그래밍	기초웹프로그래밍			전공의 이해
1-2	논리회로 고급C프로그래밍 창의공학설계	고급웹프로그래밍		인공지능수학	전공과 진로
2-1	컴퓨터구조	자바프로그래밍 자료구조 리눅스활용	데이터통신		
2-2	운영체제	윈도우프로그래밍 데이터베이스 소프트웨어공학	컴퓨터네트워크		
3-1	회로이론 마이크로프로세서 컴퓨터 비전 임베디드프로그 래밍	안드로이드 프로그래밍	네트워크보안	빅데이터시스템 분석 및 설계	캡스톤디자인1
3-2		네트워크프로그 래밍	통신이론	머신러닝활용	캡스톤디자인2 장기현장실습(IPP) 현장실습1
4-1				사물인터넷	진로지도 산학프로젝트1 장기인턴십1 LINC+프로젝트
4-2	로봇프로그래밍	소프트웨어설계공학 고급데이터베이스 지능형웹프로그 래밍	지능형 보안프로젝트	빅데이터 머신러닝	졸업지도 산학프로젝트2 장기인턴십2 현장실습 장기현장실습

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵교양교육	균형기초학문교육	과학과수리	정보통신입문손안의 유비쿼터스	네트워크및통신 시스템 사물인터넷(Iot)
기초교양교육	4차산업기반교육	창의와 소프트웨어	컴퓨터활용과MOS SNS활용 1인미디어제작 대학인을위한엑셀 대학인을위한 파워포인트 대학인을위한 워드와 한글	ICT 실무
일반교양교육	취창업실무교육	취창업	기술사업화개론 블루오션과 창업트랜드 나섬진로캠프 나섬취업캠프	ICT 실무
		기술실무	개인정보관리사입문 발명과특허	ICT 실무
	주제교양교육	자연과과학	4차산업혁명과 기술경영	사물인터넷(Iot)
		사회와문화	빅데이터와 세상읽기	사물인터넷(Iot)

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천대상
나눔과섬김	프리젠테이션 Skill up	1,2,3,4	발표능력을 향상시키고싶은학생
진로목표달성	프리젠테이션 스킬 업(실전형)	1,2,3,4	발표능력을 향상시키고싶은학생
봉사/리더십	재능나눔SW봉사단	1,2,3,4	리더십과 소통능력을 향상 시키고 싶은 학생
경진대회/전시/공연	캡스톤디자인 경진대회	3,4	캡스톤디자인 수강생
자격증/공인외국어	자격증취득과정	3,4	자격증 취득
진로/취업/창업	P-YES창업경진대회	3,4	창업
자기개발	경력 잇(IT)기 프로그램	3,4	취업

1. 교육목표

정보화 사회에 요구되는 시스템 개발 및 구축 능력을 갖춘 사이버보안 전문가 육성

- 창의적 설계 능력과 문제해결 능력을 갖춘 정보보안 전문가 양성
- 프로젝트 중심의 전공 심화 교육과 실무 중심의 현장 교육을 통해 실무형 사이버보안 전문가 양성

2. 학과소개 및 안내

정보보안학과는 사이버 공간에서 정보보호 및 사이버범죄 대응과 관련된 신기술을 교육함으로써 개인의 정보보호, 국가 및 기관의 중요 정보 관리에 필요한 보안정책 수립, 보안 시스템 구축, 보안시스템 운영에 관련된 전공 지식을 체계적으로 교육하는 최첨단 IT 학과이다. 정보보안학과는 수요가 폭발적으로 급증하고 있는 정보보안 전문가 양성을 목표로, 해킹 및 바이러스, 운영체제보안, 정보보안 시스템 구축, 암호화, 네트워크 보안기술, 파일시스템 보안기술 및 백신 프로그램 개발, 응용소프트웨어 보안을 포함한다.

3. 향후 진로계획

※ 취득 가능한 자격증

■ 보안관련

- 국가공인: 정보보안기사 및 산업기사
- 국제공인: CISA(Certified Information Systems Auditor)
- 국제공인: CISSP(Certified Information System Security Professional)

■ IT관련

- 국가공인: 정보처리기사 및 산업기사
- 국제공인 네트워크: CCNA (Cisco Certified Network Associate), CCNP (Cisco Certified Network Professional)
- 국제공인 시스템 및 서버: LPIC (Linux Professional Institute)
- 국제공인 프로그래밍&데이터베이스: OCP (Oracle Certified Java Programmer), OCP (Oracle Certified Professional)

※ 졸업 후 진로

■ 보안관제 및 침해대응 (CERT, Computer Emergency Response Team)

외부로부터의 침해시도를 예방하고 내부 정보 자산을 보호

■ 보안 솔루션 개발 (보안 엔지니어)

보안문제를 해결하기 위해 보안장비를 개발, 설치, 유지 보수

■ 침해사고 분석 (보안 애널리스트)

기업의 내부 정보 및 개인 정보 유출, 자산의 가용성 저하, 시스템 파괴, 해킹 등의 침해사고가 발생하면, 원인, 피해 범위 산정, 공격자 색출을 수행하고, 보안 대응책 제시

■ 모의해킹 및 보안 컨설팅

사전 점검을 통해 기업의 보안 취약점을 제거하고 대응책을 제시하여, 보안문제 및 침해사고를 사전에 예방

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	AIS22103	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전필	AIS22101	기초C프로그래밍	Basic C Programming	3	2	2	
1	1	전필	AIS22102	컴퓨팅 사고	Computing Thinking	3	3	0	
1	1	전선	COM22101	기초웹프로그래밍	Basic Web Programming	3	2	2	
1	1	전선	SEC22201	사이버사회이해	Understanding of The Cyber Community	3	3	0	
1	2	전필	AIS22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전필	AIS22105	창의공학설계	Creative Engineering Design	3	2	2	
1	2	전필	AIS22104	고급C프로그래밍	Advanced C Programming	3	2	2	
1	2	전선	COM22102	인공지능수학	Artificial Intelligence Mathematics	3	3	0	
1	2	전선	COM22104	고급웹프로그래밍	Advanced Web Programming	3	2	2	
1	2	전선	SEC22102	정보보호학개론	Cryptology Outline	3	3	0	
2	1	전필	AIS22201	자바프로그래밍	Java Programming	3	2	2	
2	1	전선	COM22201	컴퓨터구조	Computer Architecture	3	3	0	
2	1	전선	INF22201	데이터통신	Data Communications	3	3	0	

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전선	COM22202	C++프로그래밍	C++ Programming	3	2	2	
2	1	전선	MOS22201	자료구조	Data Structure	3	3	0	
2	1	전선	SEC22201	윈도우OS보안	Window OS Security	3	3	0	
2	2	전필	AIS22202	데이터베이스	Database	3	3	0	
2	2	전선	COM22204	컴퓨터네트워크	Computer Network	3	3	0	
2	2	전선	COM22205	소프트웨어공학	Software Engineering	3	3	0	
2	2	전선	COM22209	운영체제	Operating System	3	3	0	
2	2	전선	SEC22202	LINUX계열보안	Linux Affiliation Security	3	3	0	
3	1	전필	AIS22301	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	1	전선	SEC22301	네트워크보안	Network Security	3	3	0	
3	1	전선	GME22301	인공지능	Artificial Intelligence	3	3	0	
3	1	전선	SEC22302	운영체제보안	Operating System Security	3	3	0	
3	1	전선	SEC22303	데이터베이스보안	Database Security	3	2	2	
3	2	전필	AIS22302	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
3	2	전선	SEC22304	어플리케이션보안	Application Security	3	3	0	
3	2	전선	SEC22305	SW취약점분석	SW Weakness Analysis	3	3	0	
3	2	전선	SEC22306	해킹실무	Hacking	3	2	2	
3	2	전선	SEC22307	사이버보안관리 법규	Cyber Security Management Act	3	3	0	
3	2	전선	SEC22308	시스템보안실무	System Security Practice	3	2	2	
3	2	전선	SEC22309	네트워크보안응용	Network Security Application	3	2	2	
3	2	전선	SEC22310	운영체제보안응용	Operating System Security Application	3	3	0	
3	2	전선		표준현장실습학 기제5	Industry Profession Practice(IPP)4	15	0	0	P/NP
4	1	전필	AIS22402	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전필	AIS22401	산학프로젝트1	Industry-Academic Project 1	3	2	2	
4	1	전선	SEC22401	포렌식기술	Forensics Technique	3	3	0	
4	1	전선	SEC22402	보안제품인증제도	Security Product Certification System	3	2	2	
4	1	전선	SEC22403	지능형융합보안	Intelligent Convergence Security	3	2	2	
4	1	전선	SEC22404	저작권보호기술	Copyright Protection Technology	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	SEC22405	차세대보안기술1	Next Generation Security Technology 1	3	3	0	
4	1	전선	SEC22406	소프트웨어시험	Software Test	3	3	0	
4	1	전선	COM22404	장기인턴십1	Intenship1	15	0	0	P/NP
4	1	전선	COM22405	C응용프로그래밍	C Applications Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22406	JAVA응용프로그래밍	Java Applications Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22407	서버프로그래밍	Server Programming	3	3	0	
4	1	전선	COM22408	웹프로그래밍응용	Applied Web Programming	3	3	0	
4	1	전선	COM22409	LINC+프로젝트(사물인터넷)	LINC+Project(Internet of Things)	3	2	2	P/NP
4	1	전선	COM22410	LINC+프로젝트(빅데이터/머신러닝)	LINC+ Project(Big Data/Machine Learning)	3	2	2	P/NP
4	1	전선	COM22411	LINC+프로젝트(게임알고리즘(AR&VR))	LINC+ Project(Game Algorithm(AR&VR))	3	2	2	P/NP
4	1	전선		표준현장실습학기제6		15	0	0	P/NP
4	2	전필	AIS22403	산학프로젝트2	Industry-Academic Project 2	3	2	2	
4	2	전필	IAIS22404	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	SEC22407	지능형보안프로젝트	Intelligent Security Project	3	2	2	
4	2	전선	SEC22408	차세대보안기술2	Next Generation Security Technology 2	3	3	0	
4	2	전선	SEC22409	제어망보안	Control Network Security	3	3	0	
4	2	전선	SEC22410	보안프로젝트	Security Project	3	2	2	
4	2	전선	COM22413	장기인턴십2	Intenship2	15	0	0	P/NP
4	2	전선		표준현장실습학기제6		15	0	0	P/NP
4	3	전선	COM22431	고급데이터베이스	Advanced Database	3	3	0	
4	3	전선	COM22432	소프트웨어설계공학	Software Design Engineering	3	3	0	
		전선	SEC18801	전공직무체험1		3	0	0	P/NP
		전선		전공직무체험2		3	0	0	P/NP

5. 교과목소개

◆ AIS22103 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.

◆ AIS22101 기초C프로그래밍 (Basic C Programming, 3-2-2)

C언어는 현재 공학 전반의 실무 현장에서 많이 사용되는 언어로 C언어의 문법을 학습함으로써 컴퓨터 프로그래밍을 이해하고 컴퓨터를 전공하는 프로그래밍 입문자들에게 프로그램의 기초를 배양한다.

◆ AIS22102 컴퓨팅사고 (Computing Thinking, 3-3-0)

컴퓨터 기술의 발전과 정보 통신 기술의 획기적인 발달이 인간의 일상생활을 크게 변모 시킴에 따라 본 수업을 통해 컴퓨터와 관련된 다양한 주제들에 대해 쉽게 이해하고 이를 통해 상급 학년에 필요한 전공을 이해하는 데 교육 목표를 두고 있다.

◆ COM22101 기초웹프로그래밍(Basic Web Programming, 3-2-2)

HTML과 Java Script의 기본 문법을 이해하고 웹 프로그래밍 연습을 통해 홈페이지 제작과 관련된 기초 능력을 배양한다.

◆ SEC22201 사이버사회이해 (Understanding of The Cyber Community, 3-3-0)

사이버 사회에서 인터넷을 통한 정보획득 방법에 대하여 배운다. 특히 전자우편, 원격시스템접속, 파일전송, 홈페이지운영, 문서검색 등을 배우고 학내 전산망의 이용방법과 그 활용을 익힌다.

◆ AIS22106 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.

◆ AIS22105 창의공학설계 (Creative Engineering Design , 3-2-2)

공학적 문제에 국한하지 않고, 학생들이 주어진 문제나 과제의 본질을 파악하고 해결하는 능력을 갖추게 하여 스스로가 창의적인 발상을 하고 설계하고 기획하는 등 문제를 직접 해결하는 능력을 배양한다.

◆ AIS22104 고급C프로그래밍 (Advanced C Programming, 3-2-2)

C프로그래밍 언어를 기반으로 하여 기초 C언어에서 심화된 C언어 기법 및 응용 프로그래밍을 배운다.

◆ COM22102 인공지능수학 (Artificial Intelligence Mathematics, 3-3-0)

인공지능기반 수학에 필요한 지식 습득을 목표로 한다. 이를 위해 수, 집합, 행렬, 관계, 함수, 그래프, 트리, 알고리즘, 불대수 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ COM22104 고급웹프로그래밍 (Advanced Web Programming, 3-2-2)

웹 프로그래밍과 웹 디자인을 학습하는 데, 웹 프로그래밍으로서 동적으로 웹 사이트를 구성하기 위한 서버사이드 기술인 JSP, ASP, PHP 등 중에서 1개를 선택하여 실행 환경 구축, 기본 태그, FORM 생성, 쿠키, 세션, DB 사용법 등을 학습한다.

◆ SEC22102 정보보호학개론 (Cryptology Outline, 3-3-0)

사이버보안 기술의 이해를 위한 정보보호 및 암호학 기초 기술을 철저히 습득케 한다.

◆ AIS22201 자바프로그래밍 (Java Programming, 3-2-2)

자바 프로그래밍은 차세대 인터넷 언어이며 객체지향 프로그래밍 언어인 JAVA를 활용하여 정보처리, 정보관리 및 정보통신 고급 응용 프로그램 개발 기술을 익힌다

◆ COM22201 컴퓨터구조 (Computer Architecture, 3-3-0)

컴퓨터에서 Von Neumann 개념의 특징과 순차적 수행 개념의 장점과 단점, 특히 제어부와 연산 처리부의 상호 관계와 CPU 내에서 명령어 수행을 위한 제어부의 역할 과 근대 마이크로 알고리즘으로 구성된 firmware 의 장단점과 내부 수행에서 사용되는 수리 체계에 대한 수행원리 및 기억장치와 입출력장치의 논리적 작용과 물리적 구조에 대하여 학습한다.

◆ INF22201 데이터통신 (Data Communications, 3-3-0)

데이터통신은 데이터통신의 기본개념과 통신시스템의 구성요소, 데이터연결 프로토콜, 디지털 부호화 기법, 데이터 링크제어와 관련한 전송방식, 에러 및 흐름제어, 각 데이터 교환방식 등을 다룬다.

◆ COM22202 C++프로그래밍 (C++ Programming, 3-2-2)

객체지향 프로그래밍 기본 개념을 배우고, C++에 대한 프로그래밍 언어에 대해 배운다.

◆ MOS22201 자료구조 (Data Structure, 3-3-0)

데이터와 그 표현, 그리고 분류 탐색 및 세분화를 위한 선형 / 비선형 링크된 리스트, 스트링, 어레이, 스택, 큐, 트리, 그래프 및 알고리즘의 실행과 응용에 관한 내용을 공부한다.

◆ SEC22201 윈도우OS보안 (Window OS Security, 3-3-0)

윈도우서버를 이용하여 서버응용 애플리케이션들을 설치하고 운영 관리해 봄으로서 시스템 관리자로서의 전문가적 기술을 습득한다. 그리고 운영체제의 로그인 보안, 파일 보안, 역할 기반 액세스 기법, 운영체제의 취약점을 이용한 다양한 해킹 기법 등의 이론과 실습을 강의한다.

◆ AIS22202 데이터베이스 (Database, 3-3-0)

데이터베이스 설계 및 구현 능력을 배양한다. 데이터의 관점 및 의미, 각종 데이터 모델, SQL, 데이터베이스 설계시 고려해야 하는 데이터베이스의 정규형, 트랜잭션 관리 등 데이터베이스 관련 이론 및 구현 기법을 학습한다.

◆ COM22204 컴퓨터네트워크 (Computer Network, 3-3-0)

컴퓨터 네트워크의 구조 및 기반기술을 다룬다. 네트워크를 구성하는 각 계층에 요구되는 기능과 사용된 알고리즘을 학습하고 다양한 형태의 네트워크들이 TCP/IP에 의하여 연동되는 원리를 이해한다.

◆ COM22205 소프트웨어공학 (Software Engineering, 3-3-0)

소프트웨어의 개발 단계인 계획, 요구사항 정의, 설계, 구현 및 유지보수에 보다 신뢰성이 있고 효율적으로 수행할 수 있는 과학적인 기법들을 학습한다.

◆ COM22209 운영체제 (Operating System, 3-3-0)

메모리 관리 및 자원분배, 가상메모리, 페이징 및 세그멘테이션, 멀티미디어 프로그래밍, 스케줄링 및 인터럽트 처리 등의 컴퓨터 시스템 설계와 시스템 프로그래밍 언어에 대한 내용을 공부한다.

◆ SEC22202 LINUX계열보안 (Linux Affiliation Security, 3-3-0)

운영체제론을 기반으로 하여, 리눅스와 유닉스의 배경과 특성을 학습하고, 기본 명령어, 에디터에 대해서 설명하며, 셸 프로그래밍에 대해서 학습하고 실습한다. 또한 리눅스 시스템에 대한 기초적인 보안기술도 다룬다.

◆ AIS22301 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

학문 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하는 작품 혹은 공학인으로서 제작 가치가 있는 작품들을 학생들이 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 복합학제적인 팀워크 능력, 리더의 역할을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ SEC22301 네트워크보안 (Network Security, 3-3-0)

네트워크 보안을 위한 네트워크 통신, TCP/IP, 네트워크 장비 및 장비 보안, 네트워크 공격기술, 침입차단, 탐지, 기술을 다룬다.

◆ GME22301 인공지능 (Artificial Intelligence, 3-3-0)

인공지능의 개념인 부합(matching), 목표 축소 방법(goal reduction), 제한조건의 이용(constraint exploitation), 제어(control), 문제해결(problem solving) 그리고 논리(logic)에 대한 기본 개념들에 대한 이해 및 지능적 행동을 유발시키기 위하여 필요한 정보처리기법 및 게임 AI에 대한 고찰이다.

◆ SEC22302 운영체제보안 (Operating System Security, 3-3-0)

운영체제의 구성, 개념 및 기능에 대하여 살펴봄으로써 컴퓨터 프로그램 처리의 전 처리 과정을 OS가 관리가 관리하고 있음을 이해하게 된다. 운영체제의 각 기능이 실제로 어떻게 동작하는지 이해할 수 있도록 한다.

◆ SEC22303 데이터베이스보안 (Database Security, 3-2-2)

데이터베이스의 기본 개념과 일반 이론에 대하여 학습하며, 데이터베이스 모델을 설계한다. 데이터베이스 언어인 MySQL, MSSQL등을 사용하여 데이터베이스를 설계하고 데이터베이스 시스템을 구축한다. 데이터베이스의 기본 설계 이론과 구현 방법 등에 대한 이해력과 응용력을 배양한다.

◆ AIS22302 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-2-2)

학문 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하는 작품 혹은 공학 인으로써 제작 가치가 있는 작품들을 학생들 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 복합학제적인 팀워크 능력, 리더의 역할을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ SEC22304 어플리케이션보안 (Application Security, 3-3-0)

어플리케이션 보안을 위하여 사용되는 주요 기반 기술을 암호기술, 프로토콜 등을 전반적으로 살펴본다. 아울러 세계 각국의 PKI, SET을 위한 PKI, 전자공증 서비스 등을 알아본다. 점차 보편화되는 전자화폐와 전자지불시스템, 스마트카드, 무선 이동통신 시스템에 대한 보안 기술을 다룬다.

◆ SEC22305 SW취약점분석 (SW Weakness Analysis, 3-3-0)

소프트웨어 취약점은 찾고 보안 위협에 대응하기 위한 실무 중심의 정보보안 지식과 방법을 학습한다.

◆ SEC22306 해킹실무 (Hacking, 3-2-2)

컴퓨터 시스템의 위협과 취약성을 파악하기 위하여 각종 운영체제와 어플리케이션, 프로토콜의 기본 동작을 분석한다. 이를 기반으로 다양한 해킹 기법에 관련한 이론과 기술 습득하고, 정보보호 전문가로서 대응 방안을 모색하는 것을 목표로 한다.

◆ SEC22307 사이버보안관리법규 (Cyber Security Management Act, 3-3-0)

사이버보안과 관련 있는 현 법규에 대하여 구체적으로 살펴본다.

◆ SEC22308 시스템보안실무 (System Security Practice, 3-2-2)

정보보호의 목적을 달성하기 위하여 시스템 보안을 침해하는 보안 위협에 대해 살펴보고 그에 대한 대응 방안 학습을 목표로 한다. 이를 위하여 운영체제에 대한 전반적인 내용과 주요 기술에 기반을 두어 클라이언트 보호를 위한 백신, 보안 도구 활용, 방화벽 운용을 학습하고, 서버 보호를 위하여 인증, 접근통제, 보안관리, 보안 도구 활용에 대하여 학습한다.

◆ SEC22309 네트워크보안응용 (Network Security Application, 3-2-2)

네트워크 및 보안장비에 대한 전문지식과 응용기술을 갖추고 네트워크 분야별 보안업무를 수행할 수 있도록 관련 지식을 학습한다. 이를 통해 실제 정보보안 산업 현장에서 곧바로 네트워크보안 실무를 수행할 수 있도록 중요 기술에 대해 실습하고, 정보보안기사(국가기술자격) 자격 취득과 연계할 수 있도록 준비한다.

◆ SEC22310 운영체제보안응용 (Operating System Security Application, 3-3-0)

운영체제 보안과 관련 있는 다양한 주제에 대한 전문지식을 갖추고 운영체제 관련 보안업무를 수행하기 위한 실무 중심의 지식을 학습하여, 실제 정보보안 산업 현장의 운영체제 보안 업무에 즉각 투입 가능하도록 한다. 학습 범위는 정보보안기사(국가기술자격) 자격 필기/실기의 범위를 참고하여, 수강생들의 자격증 취득과 연계할 수 있도록 한다.

◆ 표준현장실습학기제5 (15-0-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 6학기 째에 컴퓨터공학 관련분야의 연구소 또는 산업체 등에서 현장실습을 통하여 실무를 접해 봄으로서 학교에서 습득한 이론을 체계화 하고 이를 바탕으로 하여 취업 후 실무에 투입될 수 있는 능력을 배양한다.

◆ AIS22402 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

졸업 후 취업계획에 따라 자신의 진로탐색과 진로방향을 설계하고 체계적이고 계획적인 대학 생활을 할 수 있도록 진로 설계 수립하는 능력을 배양한다.

◆ AIS22401 산학프로젝트1 (Industry-Academic Project 1, 3-2-2)

IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ SEC22401 포렌식기술 (Forensics Technique, 3-3-0)

전자적으로 처리되어 보관, 전송되는 디지털 데이터를 적법한 절차와 과학적 기법을 사용하여 수집, 분석하여 수사하는 컴퓨터 포렌식의 개념과 포렌식 도구의 원리를 학습한다.

◆ SEC22402 보안제품인증제도 (Security Product Certification System, 3-2-2)

다양한 전자서명 및 은닉 전자서명 기술과 인증서 및 인증서 취득, 인증 서버의 설계, 키복구 기술, 인증 관리 프로토콜, 인증서 정책 및 국내외의 공개키 기반구조(PKI)에 대해 강의한다.

◆ SEC22403 지능형융합보안 (Intelligent Convergence Security, 3-2-2)

융합보안의 개념을 이해하기 위해 사이버보안과 물리보안의 주요 기술 및 관계, 물리보안 개요 및 체계, 정보/공공/민간부문 물리보안 구축사례를 알아본다.

◆ SEC22404 저작권보호기술 (Copyright Protection Technology, 3-3-0)

디지털 콘텐츠 저작권을 보호하기 위해 보편적으로 사용되는 정보보호 기술인 워터마킹을 종류별로 원리와 함께 살펴보고, 보다 광의의 영역인 은닉학에 대한 개념도 소개한다.

◆ SEC22405 차세대보안기술1 (Next Generation Security Technology 1, 3-3-0)

차세대 보안을 위한 주요 기술들 즉, 암호화, 해킹기법, 방화벽 구축방법들에 대하여 다루고 보안유지를 위한 정책이슈에 대하여 살펴본다.

◆ SEC22406 소프트웨어시험 (Software Test, 3-3-0)

소프트웨어 개발방법론, 소프트웨어 분석 및 설계 기법을 습득하여 실제 보안 소프트웨어 시험 및 분석 실무를 수행할 수 있는 역량을 기른다.

◆ COM22404 장기인턴십1 (Intenship1, 15-0-0)

졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.

◆ COM22405 C응용프로그래밍 (C Applications Programming, 3-2-2)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 C 프로그래밍 능력을 기반으로 하여 게임, 네트워크, 데이터베이스, 디바이스 프로그래밍 능력을 배양하고 프로젝트 개발을 중점적으로 학습한다.

◆ COM22406 JAVA응용프로그래밍 (Java Applications Programming, 3-2-2)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 기초 자바 프로그래밍 능력을 기반으로 하여 고급 객체 지향 프로그래밍 능력을 배양하고 자바 어플리케이션 프로젝트 개발을 중점적으로 학습한다.

◆ COM22407 서버프로그래밍 (Server Programming, 3-3-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 리눅스 기반의 시스템 프로그래밍을 학습한다. 리눅스 OS를 설치 방법과 C&C++ 기반의 리눅스 시스템 프로그래밍을 학습하여 리눅스 API의 활용, 리눅스 파일 시스템과 관련 API의 활용 능력을 배양한다.

◆ COM22408 웹프로그래밍응용 (Applied Web Programming, 3-3-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 고급 웹 프로그래밍을 기반으로 하여 웹 서비스 시스템 구축을 위한 전문적인 지식을 습득하고 실제 웹 서비스 시스템 구축 프로젝트를 개발을 중점적으로 학습한다.

◆ COM22409 LINC+프로젝트(사물인터넷) (LINC+Project(Internet of Things), 3-2-2)

스마트폰이나 스마트패드 시대에 모든 사물이 네트워크에 연결되는 사물인터넷 시대가 도래하여 안드로이드 같은 스마트기기에서 가장 많이 사용하는 리눅스 개발자를 양성하

기 위해 대표적인 임베디드 보드인 라즈베리파이를 이용하여 사물인터넷의 기본 원리와 통신 방법을 이론 및 실습을 통해 습득 가능하다.

◆ COM22410 LINC+프로젝트(빅데이터/머신러닝) (LINC+ Project(Big Data/Machine Learning), 3-2-2)
사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업(Leaders in Industry-university Cooperation, LINC+) 교과목으로 R과 R-studio 설치 및 기초 사용법부터 시작하여, R을 활용한 데이터 관리, 데이터 이해와 탐구, 하고 오픈소스 기반의 DBMS 인 MariaDB 를 설치해 보고 테이블 생성, 데이터의 검색 및 추가, 삭제, 갱신 뿐 아니라 정렬 및 연산과 서브쿼리 등 SQL 실습을 통해 다양하게 데이터를 다뤄보고 핸들링 할 수 있는 기초 역량을 배양한다.

◆ COM22411 LINC+프로젝트(게임알고리즘(AR&VR)) (LINC+Project(Game Algorithm(AR&VR)), 3-2-2)
사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업(Leaders in Industry-university Cooperation, LINC+) 교과목으로 게임 프로그램에서 적용 가능한 효과적인 알고리즘을 작성하는 기법과 목적에 충실하게 특정 게임 엔진이나 플랫폼에 업메이지 않고 2D, 3D 그래픽, 수학, 물리학, 사운드, 인공지능, 사용자 인터페이스 등 게임 개발에 쓰이는 다양한 알고리즘과 기법을 학습한다.

◆ 표준현장실습학기제6 (15-0-0)

졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.

◆ AIS22403 산학프로젝트2 (Industry-Academic Project 2, 3-2-2)

IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ IAIS22404 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

대학생활을 마무리하면서 졸업생 자신의 전공과진로방향을 설계하고 스스로의 전공 적성을 이해하고 컴퓨터공학 관련 관심 주제에 대해 전문가로서의 자질을 함양한다.

◆ SEC22407 지능형보안프로젝트 (Intelligent Security Project, 3-2-2)

융합보안의 개념을 이해하기 위해 사이버보안과 물리보안의 주요 기술 및 관계, 물리보안 개요 및 체계, 정부/공공/민간부문 물리보안 구축사례를 알아본다.

◆ SEC22408 차세대보안기술2 (Next Generation Security Technology 2, 3-3-0)

차세대 보안을 위한 주요 기술들 즉, 암호화, 해킹기법, 방화벽 구축방법들에 대하여 다루고 보안유지를 위한 정책이슈에 대하여 살펴본다.

◆ SEC22409 제어망보안 (Control Network Security, 3-3-0)

국가 및 산업체 시설 제어망 보안과 사이버보안 CERT의 기능 및 역할에 대해 학습한다.

구체적으로 제어망 보안의 개념, CERT 대응 체계, 정부/공공/민간부문 CERT 운영사례, 예방/탐지/분석/대응 체계 및 관련 정보보안 기술에 대해 알아본다.

◆ SEC22410 보안프로젝트 (Security Project, 3-2-2)

사이버보안관련 실무능력을 배양하기 위해 작은 단위의 프로젝트를 수행하게 지도한다. 프로젝트는 각 응용 분야에 따라서 전자상거래 보안 프로토콜, 네트워크 보안 프로토콜을 수행하는 시스템을 설계 및 구축하는 것을 목표로 한다.

◆ COM22413 장기인턴십2 (Intenship2, 15-0-0)

졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.

◆ 표준현장실습학기제6 (15-0-0)

졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 이과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.

◆ COM22431 고급데이터베이스 (Advanced Database, 3-3-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 데이터베이스의 기본개념을 바탕으로 기존의 데이터베이스 시스템들을 운용해보며 실제로 데이터베이스를 설계하고 구현하는 프로젝트를 수행함으로써 데이터베이스프로그래밍 능력을 배양한다.

◆ COM22432 소프트웨어설계공학 (Software Design Engineering, 3-3-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 소프트웨어의 개발 단계인 계획, 요구량 정의, 설계, 구현 및 유지보수에 보다 신뢰성이 있고 효율적으로 수행할 수 있는 과학적인 기법들을 학습한다.

◆ 전공직무체험1

컴퓨터공학 관련분야의 연구소 또는 산업체 등에서 현장실습을 통하여 실무를 접해 봄으로서 학교에서 습득한 이론을 체계화 하고 이를 바탕으로 하여 취업 후 실무에 투입될 수 있는 능력을 배양한다

◆ 전공직무체험2

실제 산업체 근무를 통한 취업능력 향상

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년 /학기	역량				
	보안 시스템 분석	보안 시스템 개발 및 운영	보안 사고 분석 및 대응	정보 시스템 진단	정보 보안 정책 및 법률
1-1		기초C프로그래밍 컴퓨팅사고	사이버사회이해		
1-2	정보보호학개론	고급C프로그래밍 창의공학설계			
2-1		자바프로그래밍		컴퓨터구조 자료구조 데이터통신 윈도우OS보안	
2-2		소프트웨어공학		데이터베이스 컴퓨터네트워크 LINUX계열보안	
3-1	네트워크보안	캡스톤디자인1 인공지능		운영체제보안 데이터베이스보안	
3-2		캡스톤디자인2 어플리케이션보안 SW취약점분석		해킹실무 시스템보안실무 네트워크보안응용 운영체제보안응용	사이버보안관리 법규
4-1		산학프로젝트1 차세대보안기술1 소프트웨어시험	지능형융합보안 포렌식기술	저작권보호기술	보안제품인증제도
4-2		산학프로젝트2 보안프로젝트	차세대보안기술2 제어망보안		

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵 교양 교육	균형기초학문 교육	과학과수리	정보통신입문 손안의유비쿼더스	정보 시스템 진단
기초교양 교육	4차산업기반 교육	창의와소프트웨어	디지털사회와문화의이해 사물인터넷의이해 비즈니스컴퓨터활용 인터넷과정보관리 캠퍼스생활을위한컴퓨 터기초 컴퓨터와생활수학 대학인을위한프로그래밍 소프트웨어입문	보안 시스템 개발 및 운 영, 정보 시스템 진단
일반 교양 교육	취창업실무교육	기술실무	개인정보관리사업문	정보 보안 정책 및 법률
	주제교양교육	자연과과학	4차산업혁명과기술경영 컴퓨터활용	보안 시스템 개발 및 운 영, 정보 시스템 진단

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
진로이해	맞춤형 진로 집단상담 프로그램(1학년)	1	전공에 대한 이해와 진 로 상담을 원하는 학생
진로탐색	아이디어발굴창업캠프(아이템검증)	2	모바일SW 관련 아이디 어를 발굴/구현하고 싶 은 학생
나눔과섬김	프리젠테이션 Skill up	3	프레젠테이션 발표 능력 을 증진하고 싶은 학생
진로목표달성	프레젠테이션 스킬 업 (실전형)	4	프레젠테이션 실력을 증 진하고 싶은 학생
봉사 /리더십	재능나눔SW봉사단	1-4	초/중/고 SW캠프 도우미
경진대회	캡스톤디자인 경진대회	3-4	캡스톤디자인 수강생
자격증 /공인외국어	자격증취득과정	1-4	자격증 취득 희망자
진로/취업/창업	P-YES창업경진대회	1-4	창업
	경력 잇(IT)기 프로그램	1-4	창업
	K-POP2(직무IT_엑셀실무)	1-4	해외취업 희망자
	공기업 및 공공기관 NCS채용 특성화 프 로그램	3-4	공공기관 취업 희망자
자기계발	MAKER 초급 교육	1-4	취,창업
	Cross-World 프로그램	1-4	유학생
	복학생, 편입생, 전과생 멘토링 프로그램	3-4	복학생, 편입생, 전과생

1. 교육목표

게임 및 디지털 엔터테인먼트를 위한 컴퓨터그래픽스와 프로그래밍 기술을 중심으로 21세기 지식 정보화를 이끌어갈 유능한 인재를 양성하기 위하여 게임프로그래밍, 게임기획, 게임디자인 등 게임 산업 핵심 기술과 함께 가상/증강현실 및 메타버스 등의 실감미디어 기술을 포괄하는 개념으로서의 컴퓨터 게임 및 디지털 미디어 제작자에게 필요한 교육과정을 제공하고 있다. 국가 신성장동력인 디지털 콘텐츠 분야 전문가, 고급 프로그래머, 콘텐츠 제작자 양성과 더불어, 창의적 연구개발 인력 및 국제적 감각을 갖춘 인재양성이 교육목표이다.

2. 학과소개 및 안내

게임 및 실감미디어 산업은 저비용으로 고부가 가치를 창출하는 국가 신성장동력 사업이다. 본 게임공학전공에서는 첨단 유비쿼터스 스마트 IT 신기술을 접목한 차세대 게임프로그래밍, 그래픽디자인 및 가상/증강현실 등에 대한 기술교육과 함께 관련 분야를 위한 창의력 함양 교육, 외국어 교육 등의 프로그램으로 국제적 감각을 지닌 공학예술인을 양성하고 있다.

또한 본 전공은 정부의 AISW중심대학, 신기술혁신공유대학, 지역지능화혁신인재양성, 대학일자리플러스 사업 등의 여러 대규모 국가 지원 사업을 통해 우수한 최신시설 및 교육 프로그램을 갖추고 있으며, 한국의 실리콘밸리라고 불리는 대전 대덕연구단지의 연구소 및 기업체들과의 밀착형 산학연 협력 체계도 구축하고 있다.

3. 향후 진로계획

게임공학전공 졸업생들은 게임제작 관련회사 및 관련 연구소와 교육기관을 중심으로 게임기획자, 게임디렉터, 게임분석가, 게임비평가, 게임마케터, 멀티미디어콘텐츠 제작자, 벤처창업, 웹프로그래머, 디지털광고회사, 컴퓨터 관련 광고 및 홍보설계자, 방송광고 디자이너, 효과음악 작곡자, 멀티미디어 디자이너, 미디어유통 및 홍보담당자, 애니메이션 디자이너, 영상작가, 연구원, 교수, 중고교 교사 등의 진로를 갖는다. 특히 이 분야에 대한 국내 뿐 아니라 해외에서의 인력 수요도 나날이 증가하고 있어 해외진출 가능성도 크게 열려 있다고 할 수 있다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	AIS22101	기초C프로그래밍	Basic C Programming	3	2	2	
1	1	전필	AIS22102	컴퓨팅 사고	Computing Thinking	3	3	0	
1	1	전필	AIS22103	전공의 이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	INC21104	기초웹프로그래밍	Basic Web Programming	3	2	2	
1	2	전필	AIS22104	고급C프로그래밍	Advanced C Programming	3	2	2	
1	2	전필	AIS22105	창의공학설계	Creative Engineering Design	3	2	2	
1	2	전필	AIS22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	COM22102	인공지능수학	Artificial Intelligence Mathematics	3	3	0	
1	2	전선	COM22104	고급웹프로그래밍	Advanced Web Programming	3	2	2	
2	1	전선	COM22201	컴퓨터구조	Computer Architecture	3	3	0	
2	1	전필	AIS22201	자바프로그래밍	JAVA Programming	3	2	2	
2	1	전선	COM22202	C++프로그래밍	C++ Programming	3	2	2	
2	1	전선	MOS22201	자료구조	Data Structure	3	2	2	
2	1	전선	GME22201	기초게임엔진	Basic Game Engine	3	2	2	
2	2	전필	AIS22202	데이터베이스	Database	3	3	0	
2	2	전선	COM22206	윈도우프로그래밍	Window Programming	3	2	2	
2	2	전선	COM22207	C#프로그래밍	C# Programming	3	2	2	
2	2	전선	COM22208	알고리즘	Computer Algorithms	3	3	0	
2	2	전선	COM22209	운영체제	Operating System	3	3	0	
2	2	전선	GME22202	고급게임엔진	Advanced Game Engine	3	2	2	
3	1	전필	AIS22301	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	1	전선	GME22301	인공지능	Artificial Intelligence	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	GME22302	게임엔진응용	Game Engine Application	3	2	2	
3	1	전선	GME22303	디지털영상처리	Digital Image Processing	3	2	2	
3	1	전선	GME22304	AI게임프로그래밍	AI Game Programming	3	2	2	
3	1	전선	GME22305	게임프로그래밍	Game Programming	3	2	2	
3	1	전선	GME22306	실감형게임프로젝트	Immersive Game Project	3	2	2	
3	2	전선	MOS22302	머신러닝활용	Machine Learning Utilization	3	2	2	
3	2	전필	AIS22302	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
3	2	전선	GME22307	AI시뮬레이션	AI Simulation	3	2	2	
3	2	전선	GME22308	컴퓨터그래픽스	Computer Graphics	3	2	2	
3	2	전선	GME22309	VR/AR프로그래밍	VR/AR Programming	3	2	2	
3	2	전선	GME22310	고급게임프로그래밍	Advanced Game Programming	3	2	2	
3	2	전선	GME22311	지능형게임프로젝트	Intelligent Game Project	3	2	2	
3	3	전선	INF21605	표준현장실습학기제5	Co-op 5	15	0	0	P/NP
3	4	전선	COM18801	전공직무체험1	Professional Work Experience 1	3	0	0	P/NP
4	1	전필	AIS22401	산학프로젝트1	Industry-Academic Project 1	3	2	2	
4	1	전선	COM22404	장기인턴십1	Intenship 1	15	0	0	P/NP
4	1	전선	COM22405	C응용프로그래밍	C Applications Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22406	JAVA응용프로그래밍	Java Applications Programming	3	2	2	
4	1	전선	COM22408	웹프로그래밍응용	Applied Web Programming	3	3	0	
4	1	전필	AIS22402	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	GME22401	고급VR/AR프로그래밍	Advanced VR/AR Programming	3	2	2	
4	1	전선	GME22402	모바일게임프로그래밍	Mobile Game Programming	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	GME22403	게임서버프로그래밍	Game Server Programming	3	2	2	
4	1	전선	GME22404	포트폴리오1	Portfolio 1	3	2	2	
4	2	전선	MOS22405	지능형웹프로그래밍	Intelligent Web Programming	3	2	2	
4	2	전필	AIS22403	산학프로젝트2	Industry-Academic Project 2	3	2	2	
4	2	전선	COM22413	장기인턴십2	Intenship	15	0	0	P/NP
4	2	전필	AIS22404	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	COM21806	전공직무체험6	Professional Work Experience 6	15	0	0	P/NP
4	2	전선	AIS22606	표준현장실습학기제6	Co-op 6	15	0	0	P/NP
4	2	전선	GME22405	AI게임응용	AI Game Application	3	2	2	
4	2	전선	GME22406	포트폴리오2	Portfolio 2	3	2	2	
4	3	전선	COM22431	고급데이터베이스	Advanced Database	3	3	0	
4	3	전선	COM22432	소프트웨어설계공학	Software Design Engineering	3	3	0	
4	3	전선	COM21802	전공직무체험2	Professional Work Experience 2	3	0	0	P/NP
4	3	전선	ELE22601	표준현장실습학기제1	Co-op 1	3	0	0	P/NP

5. 교과목소개

◆ AIS22101 기초C프로그래밍 (Basic C Programming, 3-2-2)

C언어는 현재 공학 전반의 실무 현장에서 많이 사용되는 언어로 C언어의 문법을 학습함으로써 컴퓨터 프로그래밍을 이해하고 컴퓨터를 전공하는 프로그래밍 입문자들에게 프로그램의 기초를 배양한다.

◆ AIS22102 컴퓨팅사고 (Computing Thinking, 3-3-0)

컴퓨터 기술의 발전과 정보 통신 기술의 획기적인 발달이 인간의 일상생활을 크게 변모 시킴에 따라 본 수업을 통해 컴퓨터와 관련된 다양한 문제들에 대해 쉽게 이해하고 이를 통해 상급 학년에 필요한 전공을 이해하는 데 교육 목표를 두고 있다.

◆ AIS22103 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.

◆ INC21104 기초웹프로그래밍(Basic Web Programming, 3-2-2)

HTML과 CSS 및 Java Script의 기본 문법을 이해하고 웹 프로그래밍 연습을 통해 홈페이지 제작과 관련된 기초 능력을 배양한다.

◆ AIS22104 고급C프로그래밍 (Advanced C Programming, 3-2-2)

C프로그래밍 언어를 기반으로 하여 기초 C언어에서 심화된 C언어 기법 및 응용 프로그래밍을 배운다.

◆ AIS22105 창의공학설계 (Creative Engineering Design , 3-2-2)

공학적 문제에 국한하지 않고, 학생들이 주어진 문제나 과제의 본질을 파악하고 해결하는 능력을 갖추게 하여 스스로가 창의적인 발상을 하고 설계하고 기획하는 등 문제를 직접 해결하는 능력을 배양한다.

◆ AIS22106 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

학생들의 학습 역량을 고취시키고 미래 진로탐색에 대한 체계적인 준비 방법을 제공한다. 또한 체계적이고 계획적인 대학 4년을 보낼 수 있도록 효과적인 학습방법에 대한 지식을 제공하며, 진로 설계 수립을 가르친다.

◆ COM22102 인공지능수학 (Artificial Intelligence Mathematics, 3-3-0)

인공지능기반 수학에 필요한 지식 습득을 목표로 한다. 이를 위해 수, 집합, 행렬, 관계, 함수, 그래프, 트리, 알고리즘, 불대수 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ COM22104 고급웹프로그래밍 (Advanced Web Programming, 3-2-2)

웹 프로그래밍과 웹 디자인을 학습하는 데, 웹 프로그래밍으로서 동적으로 웹 사이트를 구성하기 위한 서버사이드 기술인 JSP, ASP, PHP 등을 활용하여 실행 환경 구축, 기본 태그, FORM 생성, 쿠키, 세션, DB 사용법 등을 학습한다.

◆ COM22201 컴퓨터구조 (Computer Architecture, 3-3-0)

컴퓨터에서 Von Neumann 개념의 특징과 순차적 수행 개념의 장점과 단점, 특히 제어부와 연산 처리부의 상호 관계와 CPU 내에서 명령어 수행을 위한 제어부의 역할 과 근대 마이크로 알고리즘으로 구성된 firmware 의 장단점과 내부 수행에서 사용되는 수리 체계에 대한 수행원리 및 기억장치와 입출력장치의 논리적 작용과 물리적 구조에 대하여 학습한다.

◆ AIS22201 자바프로그래밍 (Java Programming, 3-2-2)

자바 프로그래밍은 차세대 인터넷 언어이며 객체지향 프로그래밍 언어인 JAVA를 활용하여 정보처리, 정보관리 및 정보통신 고급 응용 프로그램 개발 기술을 익힌다.

◆ COM22202 C++프로그래밍 (C++ Programming, 3-2-2)

객체지향 프로그래밍 기본 개념을 배우고, C++에 대한 프로그래밍 언어의 문법과 함께 응용 프로그래밍에 대해 학습한다.

◆ MOS22201 자료구조 (Data Structure, 3-3-0)

데이터와 그 표현, 그리고 분류 탐색 및 세분화를 위한 선형/비선형 링크드 리스트, 스트링, 어레이, 스택, 큐, 트리, 그래프 및 관련 알고리즘들의 구현과 응용에 관한 내용을 공부한다.

◆ GME22201 기초게임엔진 (Basic Game Engine, 3-2-2)

게임 개발에 필요한 물리 엔진과 그래픽 및 사운드 효과를 통합한 게임엔진 소프트웨어는 현재 가장 널리 쓰이고 있는 게임을 위한 통합 개발환경이며, 초보 개발자에게는 쉬운 접근과 개발을, 전문 개발자에게는 높은 수준의 고급기능 및 보조도구를 제공한다. 본 강의에서는 수강생들이 현재 실무에서 많이 쓰이는 게임저작도구를 익힘으로써 게임을 개발을 위한 종합적인 기초역량을 다지는 것을 목표로 한다.

◆ AIS22202 데이터베이스 (Database, 3-3-0)

데이터베이스 설계 및 구현 능력을 배양한다. 데이터의 관점 및 의미, 각종 데이터 모델, SQL, 데이터베이스 설계 시 고려해야 하는 데이터베이스의 정규형, 트랜잭션 관리 등 데이터베이스 관련 이론 및 구현 기법을 학습한다.

◆ COM22206 윈도우프로그래밍 (Window Programming, 3-2-2)

뛰어난 사용자 인터페이스를 제공하고, Multitasking이 가능한 윈도우즈 환경 하에서 응용 프로그램 작성 능력을 배양한다.

◆ COM22207 C#프로그래밍 (C# Programming, 3-2-2)

Visual C# 언어 등을 사용하여 자료처리를 하는 프로그래밍을 배우고, PC windows system 응용 개발에 가장 널리 사용되는 visual studio를 이용한 GUI(Graphical User Interface)와 message 처리 개념, windows graphic 처리 방법과 dialog box, controls 등의 개념 및 응용 프로그램 개발 학습한다.

◆ COM22208 알고리즘 (Algorithm, 3-3-0)

고급 데이터 구조에 대한 연구와 이를 이용한 효율적인 고급 알고리즘의 설계기법 및 복잡도를 배우고 알고리즘의 기법 분류, 효율성, 시간, 공간차원의 복잡도, 최적도 (optimality), 병렬 알고리즘 등을 다룬다.

◆ COM22209 운영체제 (Operating System , 3-3-0)

운영체제의 개념과 구성 및 기능에 대하여 살펴봄으로써 애플리케이션 프로그램 구동을 위한 운영체제의 관여 및 전반적인 처리 과정을 이해한다. 운영체제의 각 기능이 실제로 어떻게 동작하는지 이해할 수 있도록 하고 이를 바탕으로 응용 프로그램 개발에 고려되어야 할 점들에 대해 학습한다.

◆ GME22202 고급게임엔진 (Advanced Game Engine, 3-2-2)

기초게임엔진 과목에서 익힌 게임저작도구 및 관련 소프트웨어의 사용법을 기반으로 여러 3D 효과 및 사운드와 물리엔진, AI를 심도 있게 알아보고, 다양한 Asset들을 활용하여 초급수준 이상의 완성된 형태의 게임을 제작할 수 있는 역량을 기르는 것을 목표로 한다.

◆ AIS22301 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

전공 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하거나 엔지니어링 면에서 개발가치가 있는 소프트웨어를 학생들 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 융합학제적인 팀워크 능력 및 프로젝트 리더십 등의 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

◆ GME22301 인공지능 (Artificial Intelligence, 3-3-0)

인공지능의 개념인 부합(matching), 목표 축소 방법(goal reduction), 제한조건의 이용 (constraint exploitation), 제어(control), 문제해결(problem solving) 그리고 논리(logic)에 대한 기본 개념들에 대한 이해 및 지능적 행동 생성을 위한 정보처리기법 및 게임 AI 전반에 대한 기본지식을 학습한다.

◆ GME22302 게임엔진응용 (Game Engine Application, 3-2-2)

게임 엔진을 활용하여 자신의 게임을 개발 할 수 있도록 게임알고리즘과 관련된 엔진의 다양한 기능에 대한 학습 및 C# 프로그래밍 과정을 제공한다.

◆ GME22303 디지털영상처리 (Digital Image Processing, 3-2-2)

본 교과목은 디지털 영상 기초, 영상 복원, 컬러 영상 처리, 다해상도 웨이블렛 처리, 영상 압축, 영상 분할을 다룬다.

◆ GME22304 AI게임프로그래밍 (AI Game Programming, 3-2-2)

알파고와 알파스타 등 최신 기계 학습 분야의 성공에 힘입어 게임을 위한 인공지능 기술의 중요성과 필요성은 지속적으로 커지고 있다. 본 과목은 게임제작에 있어서 전통적으로 쓰여 왔던 인공지능 알고리즘을 비롯하여 현대 실무와 관련된 응용기법들의 기초지식을 함양하고 관련 저작도구를 사용하여 응용 및 실습과정을 제공한다.

◆ GME22305 게임프로그래밍 (Game Programming, 3-2-2)

게임엔진 소프트웨어 및 도구 활용을 위한 C# 및 Shader 프로그래밍과 함께 컴퓨터 그래픽스와 게임제작에 대한 이해를 다룬다. 게임엔진 기본과정을 마친 학생들을 위한 과정으로, 새로운 프로그래밍 개념 및 수학, 알고리즘 등을 게임엔진의 기능을 이용하여 해결함으로써 초보와 숙련 개발자에게 모두 유용한 기술들의 습득을 목표로 한다.

◆ GME22306 실감형게임프로젝트 (Immersive Game Project, 3-2-2)

개별 실습 및 조별 프로젝트를 통하여 게임을 기획 및 구현한다.

◆ MOS22302 머신러닝활용 (Machine Learning Utilization, 3-2-2)

인공지능의 핵심 분야인 머신러닝의 기본 개념을 학습한다. 퍼셉트론, 뉴럴 네트워크, 로지스틱 회귀, SVM, 커널화, decision tree, k-NN, PCA, clustering 등 기초적인 머신러닝 기법의 이론과, 파이썬(Python) 언어를 사용하여 어떻게 이러한 기계학습 기법을 적용하고 학습한다.

◆ AIS22302 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-2-2)

전공 분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 하여 지역산업체에서 필요로 하거나 엔지니어링 면에서 개발가치가 있는 소프트웨어를 학생들 스스로 설계, 제작, 평가하여 봄으로써 창의성과 실무능력, 융합학제적인 팀워크 능력 및 프로젝트 리더십 등의 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

◆ GME22307 AI시뮬레이션 (AI Simulation, 3-2-2)

지능적인 게임 캐릭터의 움직임과 행동을 위한 인공지능 기법은 물리엔진의 발달과 에이전트 기반 알고리즘의 도입을 통하여 디자이너의 노력을 최소화하는 동시에 실시간으로 사실적인 시뮬레이션을 가능하게 한다. 이러한 물리 기반 캐릭터 애니메이션 및 물리적 환경과의 상호작용에 필요한 제어기법의 기초를 학습하고 관련 도구를 사용하여 실습을 진행한다.

◆ GME22308 컴퓨터그래픽스 (Computer Graphics, 3-2-2)

컴퓨터 그래픽을 위한 입출력장치 등의 구조와 특성, 그래픽의 기본원소인 선분, 원, 타원, 문자 등을 그리는 방법과 각각의 속성을 학습하고, 이들 원소를 이용하여 그래픽 패키지의 작성에 필요한 좌표변환, 윈도우, 뷰포드, 세그먼트, 클리핑, 페인팅, 논리적 입출력 장치 등의 개념, 프랙탈, 곡선의 근사방법 등의 수학적 모형 등을 배운다. 3차원 그래픽의 기본개념과 함께 선, 면, 물체의 수학적 표현방법을 배우고 기본적인 구현에 대해 학습한다.

◆ GME22309 VR/AR프로그래밍 (VR/AR Programming, 3-2-2)

가상 콘텐츠로 새로운 경험을 제공하는 가상현실과 현실세계에 가상의 콘텐츠를 결합한 증강현실은 현재의 게이밍 및 소셜 엔터테인먼트 트렌트를 반영하는 대표적인 기술이라고 할 수 있다. AR/VR 콘텐츠 개발을 위한 프로그래밍의 기초를 학습하고 이를 IoT 플랫폼에 접목하기 위한 3D, 게임엔진 응용 기술에 대하여 알아본다.

◆ GME22310 고급게임프로그래밍(Advanced Game Programming, 3-2-2)

PC 환경에서 Windows기반의 3차원 게임개발 및 다양한 3D 응용 툴 제작을 목표로 Microsoft DirectX API와 c++을 사용한 프로그래밍 기법을 학습한다. 또한 그래픽스 하드웨어 가속을 이용한 실시간 렌더링 기술을 익히고, 이를 바탕으로 한 게임 개발을 목표로 한다.

◆ GME22311 지능형게임프로젝트 (Intelligent Game Project, 3-2-2)

게임 공학에 관계된 내용의 프로젝트를 작성하고 처음부터 체계적으로 진행하며 두 번의 중간발표를 걸쳐 최종프로젝트를 완성시킨다.

◆ AIS22401 산학프로젝트1 (Industry-Academic Project 1, 3-2-2)

IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ COM22404 장기인턴십1 (Intenship1, 15-0-0)

졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 본 과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.

◆ COM22405 C응용프로그래밍 (C Applications Programming, 3-2-2)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 C 프로그래밍 능력을 기반으로 하여 게임, 네트워크, 데이터베이스, 디바이스 프로그래밍 능력을 배양한다.

◆ COM22406 JAVA응용프로그래밍 (Java Applications Programming, 3-2-2)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 기초 자바 프로그래밍 능력을 기반으로 하여 고급 객체 지향 프로그래밍 능력을 배양하고 자바 어플리케이션 프로젝트 개발을 중점적으로 학습한다.

◆ COM22408 웹프로그래밍응용 (Applied Web Programming, 3-3-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 고급 웹 프로그래밍을 기반으로 하여 웹 서비스 시스템 구축을 위한 전문적인 지식을 습득하고 실제 웹 서비스 시스템 구축 프로젝트를 개발을 중점적으로 학습한다.

◆ AIS22402 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

졸업 후 취업계획에 따라 자신의 진로탐색과 진로방향을 설계하고 체계적이고 계획적인 대학 생활을 할 수 있도록 진로 설계 수립하는 능력을 배양한다.

◆ GME22401 고급VR/AR프로그래밍 (Advanced VR/AR Programming, 3-2-2)

차세대 VR/AR 콘텐츠 제작에 필수 기술인 네트워크 기반의 온라인 멀티플레이어 VR/AR 콘텐츠 제작 기법을 학습하고 다양한 VR 하드웨어 기기를 활용함으로써 현장 적용력이 높은 교육과 실습을 통해 VR/AR 콘텐츠 전문 개발자로서의 역량을 기른다.

◆ GME22403 모바일게임프로그래밍 (Mobile Game Programming, 3-2-2)

스마트폰 등의 모바일기기를 사용한 실습을 통해 자신이 직접 제작한 게임을 기기에 올려 구동시켜 볼 수 있다. 대다수의 플랫폼에 표준화된 위피 프로그래밍을 배우고 이를 어떻게 모바일 플랫폼에 적용하는지 이해한다. 모바일 프로그래밍 환경과 모바일 환경에서 구동할 수 있는 다양한 프로그래밍을 실습하고, 기본적인 출력부터 게임에서의 사용을 위한 간단한 애니메이션 구현까지 실습하는 것을 목표로 한다.

◆ GME22403 게임서버프로그래밍(Game Server Programming, 3-2-2)

C++ 프로그래밍을 기반으로 게임 시스템에 있어 실시간 네트워크를 통신의 이해와 함께 온라인 게임 서버의 구조와 원리 및 관련 기술에 대한 프로그래밍을 학습한다.

◆ GME22404 포트폴리오1 (Portfolio 1, 3-2-2)

게임 제작에 관련된 내용의 프로젝트의 계획과 구현의 전반적인 과정을 체계적으로 진행하여 프로젝트의 중간발표를 통한 피드백과 수정의 과정을 거쳐 최종 결과물을 완성시키고 이를 포트폴리오화 한다.

◆ MOS22405 지능형웹프로그래밍 (Intelligent Web Programming, 3-2-2)

현재의 웹이 사람이 마우스나 키보드를 이용해 원하는 정보를 찾아 눈으로 보고 이해해야 하는 거대한 정보창고라면, 지능형 웹은 사람의 조작 없이 컴퓨터가 자동으로 정보자원의 뜻을 해석하고 기계들끼리 서로 정보를 주고받으면서 일을 처리해 나가는 지능형 웹이라 할 수 있는데, 이러한 지능형 웹 개발을 위한 프로그래밍과 관련 기술에 대해 학습한다.

◆ AIS22403 산학프로젝트2 (Industry-Academic Project 2, 3-2-2)

IoT 관련분야의 산업체/연구소 등과의 협업을 통해 졸업 이후 수행해야 할 프로젝트를 경험해 봄으로서, 교육과정에서 배운 내용을 체화하고 IT 현장에서 필요한 기술들을 빠르게 습득할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ COM22413 장기인턴십2 (Intenship2, 15-0-0)

졸업을 앞둔 예비 사회인들에게 현장 실습을 위해 원활한 여건을 조성하는 것을 목적으로 한다. 기업이나 조직에서 인턴십을 하는 경우 본 과목을 통하여 학점 수여가 가능하다. 현장실습에 대한 보고서 및 업무확인서 제출을 과제로 한다.

◆ AIS22404 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

대학생활을 마무리하면서 졸업생 자신의 전공과 진로 방향을 설계하고 스스로의 전공 적성을 이해하고 컴퓨터공학 관련 관심 주제에 대해 전문가로서의 자질을 함양한다.

◆ GME22405 AI게임응용 (AI Game Application, 3-2-2)

체스, 오델로, 바둑, 포커 등 턴제 게임과 함께 스타크래프트와 같은 실시간 전략 시뮬레이션까지 다양한 게임들에 대해 인간과 대결할 수 있는 인공지능 프로그램에 대해 이론과 프로그래밍 실습을 진행한다. NPC 스케줄링 및 게임난이도 조절과 같은 실무에 쓰이고 있는 게임인공지능 기술들에 대해 알아보고, 그 기저에 있는 인공지능 기술의 이해와 실습을 병행한다.

◆ GME22406 포트폴리오2 (Portfolio 2, 3-3-2)

게임 제작에 관련된 내용의 프로젝트의 계획과 구현의 전반적인 과정을 체계적으로 진행하여 프로젝트의 중간발표를 통한 피드백과 수정의 과정을 거쳐 최종 결과물을 완성시키고 이를 포트폴리오화 한다.

◆ COM22431 고급데이터베이스 (Advanced Database, 3-2-2)

데이터베이스 모델링 및 관계형 데이터베이스에 대한 기본 개념을 토대로 SQL 프로그래밍을 통해 데이터 정의, 조작, 처리에 대해 학습함으로써 빅데이터 등과 관련된 시스템의 활용 등을 학습한다.

◆ COM22432 소프트웨어설계공학 (Software Design Engineering, 3-3-0)

기업연계형 장기현장실습(Industry Professional Practice) 교과목으로 소프트웨어의 개발 단계인 계획, 요구사항 정의, 설계, 구현 및 유지보수를 위하여, 신뢰성이 있고 효율적으로 수행할 수 있는 과학적인 기법들을 학습한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년 /학기	역량				
	논리적분석력	창의융합력	문제해결능력	자아존중	상호신뢰
1-1	기초C프로그래밍	컴퓨팅사고	기초웹프로그래밍	전공의이해	
1-2	고급C프로그래밍	인공지능수학 고급웹프로그래밍 창의공학설계		전공과진로	
2-1	자바프로그래밍 C++프로그래밍 자료구조 기초게임엔진	컴퓨터구조			
2-2	윈도우프로그래밍 C#프로그래밍 운영체제 고급게임엔진	데이터베이스	알고리즘		
3-1	안드로이드프로그래밍 디지털영상처리 게임프로그래밍 AI게임프로그래밍	캡스톤디자인1	인공지능 게임엔진응용 실감형게임프로젝트		
3-2	AI시뮬레이션 VR/AR프로그래밍 고급게임프로그래밍	컴퓨터그래픽스 캡스톤디자인2	네트워크프로그래밍 지능형게임프로젝트		장기현장실습 (IPP)3 현장실습1
4-1	고급VR/AR프로그래밍	모바일게임프로그래밍	게임서버프로그래밍 포트폴리오1		산학프로젝트1 장기인턴십1 진로지도
4-2			지능형웹프로그래밍 AI게임응용 포트폴리오2		산학프로젝트2 장기인턴십2 현장실습5 졸업지도 현장실습2

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초 교양교육	4차산업기반교육	창의와소프트웨어	디지털사회와문화의이해	창의융합력
일반 교양교육	주제교양교육	자연과과학	사물인터넷의이해	문제해결능력
			4차산업혁명과기술경영	창의융합력
		사회와문화	빅데이터와세상읽기	문제해결능력

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량강화	AI·SW 안향 교육 프로그램(멘토-멘티)	전체	학과 전공과목의 성적 향상 및 진로탐색, 자기계발에 관심이 있는 학생 누구나
	재능나눔 SW봉사단 모집		

1. 교육목표

21세기 인간이 필요로 하는 공간 환경을 개발, 보존 디자인 할 수 있는 건설, 환경 및 철도분야의 전문 공학도 양성

1. 건설, 환경 및 철도 관련 기술의 개발과 활용을 이끌고 나갈 전문인력을 배출
2. 21세기 사회가 요구하는 건설, 환경 및 철도 분야의 소양과 현장 기술 집중 교육
3. 건설, 환경 및 철도 관련 기술을 사회에 환원하여 지역사회와 함께 발전 도모
4. 새로운 학문의 개척자로 이를 사회에 전달할 수 있는 공학자 양성
5. 습득한 지식과 학문을 인류의 평화와 복지향상을 위해 우선으로 쓸 수 있는 건전한 시민을 양성

인간이 지구 상에서 쾌적한 삶을 영위할 수 있도록 환경친화적인 개발과 보존을 추구하는 세부 교육목표를 가고 있습니다.

1. 드론로봇관련 산업체 현장에서 필요로 하는 실무적 능력을 갖춘 엔지니어 양성
2. 효과적인 의사전달 능력 및 조직구성원으로서의 팀웍 능력을 갖춘 인재 양성
3. 자기주도적 학습 능력을 갖춘 인재 양성
4. 바른 가치관과 조화로운 인성을 갖춘 인재 양성
5. 차세대 무인 항공기 드론과 인간과 유사한 인지/판단/운동을 가능하게 하는 지능형 로봇에 대한 전문 인력 양성

2. 학과소개 및 안내

4차 산업혁명의 주역으로서 우리나라의 8대혁신 성장동력인 “스마트시티”, “자율주행차”, “드론”, “지능형철도”, “건설자동화”, “가상국토공간”, “스마트물류”를 구현하는 핵심인력을 양성한다.

미래의 IoT 및 스마트 모빌리티의 시대를 맞아 스마트 응용소프트웨어 활용 전문지식, 차세대 무인항공기 드론과 자율주행차, 지능형 철도 및 스마트 로봇을 창의적으로 구현, 설계, 제작, 운용 및 응용할 줄 아는 전문인력을 양성한다.

드론로봇공학과 철도건설공학 두 개 트랙으로 구성되며, 복수 학위 취득을 통해 4차 산업혁명시대에 적합한 융복합 전문가를 양성한다.

3. 향후 진로계획

1. 철도·건설분야

건설회사, 엔지니어링 설계회사, 감리회사, 국가철도공단, 도시철도공사, 철도기술연구원

2. 드론·로봇분야

드론파일럿, 방위 산업체 연구원, 로봇 관련 연구원, 드론 및 로봇 제작사,
드론비행교육원, 방송사, 항공 측량/모니터링 기업, 육해공군 무인기 조종사 및 정비사,
로봇 관련 장교 및 군무원

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	DRC22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	DRC22102	기초시스템공학	Basic System Engineering	3	3	0	
1	1	전선	DRC22103	드론조종기초	Drone Flight Basics	3	2	2	
1	1	전선	DRC22104	파이썬기계학습	Machine Learning with Python	3	3	0	
1	2	전필	DRC22105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	DRC22106	드론설계및제작	Drone Design and Manufacturing	3	2	2	
1	2	전선	DRC22107	공학역학	engineering mechanics	3	2	2	
1	2	전선	DRC22108	파이썬활용인공지능	AI with python	3	2	2	
2	1	전필	DRC22201	철도건설공학설계입문	introduction of civil and rail engineering design	3	3	0	
2	1	전필	DRC22202	IOT와센서공학	Basic Structural Sensing Practice with IOT	3	3	0	
2	1	전선	DRR22201	LINUX운영체제	LINUX Operation System	3	3	0	
2	1	전선	DRR22202	드론로봇공학개론	Introduction of Dron, Robot Engineering	3	2	2	
2	1	전선	DRR22203	드론비행역학	Aerodynamics of Drone	3	2	2	
2	1	전선	DRS22201	철도공학	Railway engineering	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전선	DRV22201	유체역학	Fluid Mechanics and Hydraulics	3	3	0	
2	1	전선	DRV22202	재료역학	Mechanics of Materials	3	3	0	
2	2	전선	DRR22204	기계학습활용비행제어	Flight Control with Machine Learning	3	3	0	
2	2	전선	DRR22205	드론조종심화	Intermediate Drone Flight	3	2	2	
2	2	전선	DRR22206	임베디드시스템	Embedded System	3	2	2	
2	2	전선	DRR22207	드론공학	Drone Engineering	3	2	2	
2	2	전선	DRR22208	로봇공학	Robotics	3	2	2	
2	2	전선	DRS22202	기초지형정보측량학	Basic Geoinformatics and Surveying	3	2	2	
2	2	전선	DRS22203	철도시스템공학 및실습	Railway system engineering and practice	3	3	0	
2	2	전선	DRS22204	인공지능/딥러닝	AI/ Deep Learning	3	3	0	
2	2	전선	DRV22203	응용역학	Applied Mechanics	3	3	0	
2	2	전선	DRV22204	수문학	Hydrology	3	3	0	
3	1	전필	DRC22301	응용공간정보측지학	Applied Geoinformatics & Geodetics	3	3	0	
3	1	전선	DRC22302	꿈드림설계	Dream Design	3	0	0	P/NP
3	1	전선	DRR22301	드론임무계획	Drone Mission Planning	3	2	2	
3	1	전선	DRR22302	드론오픈소스시스템	Drone Communication System	3	2	2	
3	1	전선	DRR22303	스마트센서공학	Smart Sensor Engineering	3	2	2	
3	1	전선	DRS22301	사물인터넷	Internet Of Things	3	3	0	
3	1	전선	DRS22302	자동항행시스템	Automatic Navigation System	3	3	0	
3	1	전선	DRS22303	창의적구조설계	Creative Structure Design	3	3	0	
3	1	전선	DRV22301	구조역학	Structural Mechanics	3	3	0	
3	1	전선	DRV22302	지반공학	Geotechnical Engineering,	3	3	0	
3	1	전선	DRV22303	철근콘크리트구조	Design of Reinforced Concrete	3	3	0	
3	1	전선	DRV22304	철도궤도공학	Railway Track Engineering	3	3	0	
3	2	전필	DRC22303	원격탐측	Remote Sensing	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전필	DRC22304	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	DRR22304	드론경로계획	Flying Robot Path Planning	3	3	0	
3	2	전선	DRR22305	이동로봇공학	Mobile Robotics	3	2	2	
3	2	전선	DRR22306	드론프로그래밍	Drone Programming	3	3	0	
3	2	전선	DRS22304	철도건설시공학	railway construction engineering	3	3	0	
3	2	전선	DRS22305	자동제어	Automatic Control	3	3	0	
3	2	전선	DRS22306	BIM디지털설계	BIM Digital Design	3	3	0	
3	2	전선	DRV22305	상하수도공학	Water Supply & Sewerage	3	3	0	
3	2	전선	DRV22306	지반구조물파괴 초공학	Earth Structures & Foundation Engineering	3	3	0	
3	2	전선	DRV22307	철근콘크리트공 학	Reinforced Concrete Structures	3	3	0	
3	2	전선	DRV22308	철도구조동역학	Railroad Structural Dynamics	3	3	0	
3	2	전선	DRV22309	선로공학	railway track design	3	3	0	
4	1	전필	DRC22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전필	DRC22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	DRR22401	로봇공학특론	Special Topics in Robotics	3	3	0	
4	1	전선	DRR22402	드론공학특론	Special Topics in Drone Engineering	3	2	2	
4	1	전선	DRS22401	기계학습방법GIS	Machine Learning GIS	3	3	0	
4	1	전선	DRS22402	인공지능활용자 율주행	Automatic Flying Using Artificial Intelligence	3	3	0	
4	1	전선	DRS22403	철도안전공학	Railway Safety Engineering	3	3	0	
4	2	전선	DRR22404	드론촬영	Drone Photographics	3	2	2	
4	2	전선	DRS22404	전산구조해석및 실습	computational structural analysis and Training	3	2	2	
4	2	전선	DRS22405	철도건설시스템 종합설계	Capstone Design of Railroad Construction System	3	2	2	
4	2	전선	DRV22402	강구조및철도설 계공학	Steel Structure & Railroad Design	3	3	0	
4	2	전선	DRV22403	지하구조물설계	Underground-structure Design	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ DRC22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계 할 수 있도록 지도함

전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법(리포트 작성, 발표 준비, 시험 준비 등)을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회 제공

전공 분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 탐구 환경 마련

◆ DRC22102 기초시스템공학 (Basic System Engineering, 3-3-0)

일반물리학과 정역학을 통합 연결하여 드론, 건설 및 철도에 필요한 역학의 기본개념과 원리를 알기위하여 쉽고 명확하게 습득하고 연습문제를 통한 기초 계산 능력을 배양하고자 한다.

◆ DRC22103 드론조종기초 (Drone Flight Basics, 3-2-2)

드론 조종에 대한 기본 기술 및 지식 습득을 목표로 한다. 이를 위해 드론의 원리 및 조종의 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRC22104 파이썬기계학습 (Machine Learning with Python, 3-3-0)

본 과목은 파이썬 언어를 사용하여 기계학습 알고리즘공부를 목표로 한다. 이를 위해 파이썬 언어와 기계학습 알고리즘의 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRC22105 전공과진로 (Voluntary Management, 1-1-0)

신입생들의 학교 적응력을 높이기 위한 교육과정의 일환으로 담당교수와의 친밀도를 높인다. 학우들 간의 친밀도 또한 높이고, 학과내의 일체감 조성에 기여한다.

◆ DRC22106 드론설계및제작 (Drone Design and Manufacturing, 3-2-2)

드론 설계 및 제작을 목표로 한다. 이를 위해 드론 설계 과정과 제작 과정의 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRC22107 공학역학 (engineering mechanics, 3-2-2)

정지해 있는 물체에 힘을 가해질 때 물체의 상태 및 운동의 변화를 이해하는 것을 역학이라 한다. 공학역학은 역학의 가장 기본이 되는 과목으로, 변형이 없는 강체를 대상으로 힘의 원리를 이해하고 이에 따른 물체의 운동 원리를 학습한다.

◆ DRC22108 파이썬활용인공지능 (AI with python, 3-2-2)

본 과목은 우리 전공 1학에 반드시 필요한 내용인 ‘문제해결을 위한 공학적 사고방식’ 확립과, 활용성 높은 프로그램인 Python에 대한 이해와 코딩 능력 습득을 목표로 한다. 이를 위하여 이론 강의와 함께 프로그램 코딩 실습을 병행하여 실시한다.

프로그램 코딩 기초, 연산, 배열, 입출력, 함수, 셀 배열, 그래픽 등의 코딩방법 및 이를 활용한 문제해결에 대해 강의한다.

◆ DRC22201 철도건설공학설계입문 (introduction of civil and rail engineering design, 3-3-0)
철도 및 건설공학이 국가기간 산업으로 갖는 역할과 임무를 소개한다. 철도 및 건설 산업을 이루는 국가기관, 공공기관 및 민간 산업 분야에서 수행하는 업무를 이해한다. 또한 철도 및 건설 공학을 설계하는 데 필요한 기초 역량을 습득한다.

◆ DRC22202 IOT와센서공학 (Basic Structural Sensing Practice with IOT, 3-3-0)
SOC구조물 및 교통인프라에 사용되는 공학재료의 재료적 특성 및 안정성 검토, 역학적 특성분석 및 구조물의 거동 모니터링을 위해 다양한 센서가 사용되고 있다. 이러한 센서는 유무선의 네트워크로 연결되어 측정된 데이터를 수집, 축적, 분석함으로써 사물인터넷(IoT)기반의 재해감지와 상황판단, 그리고 신속한 계획과 대처를 진행할 수 있다. 특히, 스마트인프라 시대가 다가옴에 따라 다양한 센서에 대한 기본적인 이해와 사용법, 측정 데이터 수집기구에 대한 기초적인 구성법 등에 대한 훈련과 이를 통한 스마트인프라 관리법에 대한 학습 또한 필요하다. 따라서 응력, 변형률, 온도, 가속도, 거리, 진동측정 등 다양한 물리값의 측정원리를 습득하고 이들을 측정할 수 있는 센서의 기능 및 사용법과 실제 아두이노(Arduino) 기반의 간단한 회로구성과 작동기구 조립을 통해 사물인터넷(IOT) 기반의 스마트인프라 시대에 필요한 센서 실무기초를 익힌다.

◆ DRR22201 LINUX 운영 체제 (LINUX Operation System, 3-3-0)
본 과목은 리눅스 운영체제 학습을 목표로 한다. 이를 위해 리눅스 운영체제의 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRR22202 드론로봇공학개론 (Introduction of Drone Robot Engineering, 3-2-2)
이족로봇을 활용한 드론, 로봇공학 이해를 목표로 한다. 이를 위해 드론 및 로봇에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRR22203 드론비행역학 (Aerodynamics of Drone, 3-2-2)
드론 비행역학 학습을 목표로 한다. 이를 위해 드론의 비행원리, 공기역학 등에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRS22201 철도공학 (Railway engineering, 3-3-0)
신교통 철도에서는 선로의 효과적인 관리와 최적 궤도 구조설계 기술을 위한 기초 지식을 습득하게 하기 위하여 궤도에 적용하는 힘, 궤도 재료의 허용응력, 충격율, 노반압력, 축방향력 등의 작용방법 및 해석방법 등을 연구하는 과목으로서 철도공학에서 철도기술자가 반드시 갖추어야 할 중요한 기초과목이다.

◆ DRV22201 유체역학 (Fluid Mechanics and Hydraulics, 3-3-0)
유체역학의 기본원리들이 공학적으로 어떻게 활용될 수 있는지를 강의하고, 기본적인 설계방법 및 실험기법들을 이해한다.

◆ DRV22202 재료역학 (Mechanics of Materials, 3-3-0)
구조물을 구성하고 있는 재료의 특성과 성질 및 다양한 하중작용에 의한 구조물 내의 응력과 변형에 대해 습득을 목표로 한다.

◆ DRR22204 기계학습활용비행제어 (Flight Control with Machine Learning, 3-3-0)

드론 비행제어를 위한 기계학습 방법 학습을 목표로 한다. 이를 위해 기계학습활용 비행 제어의 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRR22205 드론조종심화 (Intermediate Drone Flight, 3-2-2)

드론 조종 능력을 심화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 드론 조종 능력의 세부내용을 다룬다.

◆ DRR22206 임베디드시스템 (Embedded System, 3-2-2)

드론 및 로봇 시스템 구성요소의 구현기술 습득을 목표로 한다. 이를 위해 드론 및 로봇 시스템 구현기술의 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRR22207 드론공학 (Drone Engineering, 3-2-2)

드론 발전역사, 비행원리, 구성요소 등 드론 전반에 관한 학습을 목표로 한다. 이를 위해 드론의 발전역사, 비행원리, 구성요소 등에 대한 세부내용을 다루게 됨.

◆ DRR22208 로봇공학 (Robotics, 3-2-2)

로봇공학 학습을 목표로 한다. 이를 위해 로봇의 역사, 로봇의 구성품, 로봇 작동원리 등에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRS22202 기초지형정보측량학 (Basic Geoinformatics and Surveying, 3-2-2)

기초적인 측량학 및 측지학의 개념과 중요성을 배우고, 현대적인 측량법 및 지형정보학의 기본이론과 방법을 숙지하여 실무에 응용할 수 있는 능력을 배양한다. 측량 및 지형정보학의 기본이론 뿐만 아니라 현장 실무에 필요한 문제의 해결 능력을 습득하도록 한다

◆ DRS22203 철도시스템공학및실습 (Railway system engineering and practice, 3-3-0)

스마트철도공학과의 개설 취지에 따른 기본소양 배양하고 철도시스템(차량, 전력공급, 신호/통신 및 정거장등) 전반에 대한 Overview를 가질 수 있도록 하여 선로의 건설과 유지 보수 업무에서 다른 요소와의 Interface를 인식할 수 있도록 하고자 한다. 마지막에는 역 탐방을 하여 실습을 수행하고자 한다.

◆ DRS22204 인공지능 / 딥러닝 (AI/ Deep Learning, 3-3-0)

인공지능/딥러닝 학습을 목표로 한다. 이를 위해 인공지능/딥러닝의 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRV22203 응용역학 (Applied Mechanics, 3-3-0)

보와 프레임의 내력에 대한 이해 그리고 축력, 전단력 및 굽힘모멘트 선도를 학습한다. 굽힘모멘트를 받는 보의 곡률과 굽힘모멘트와의 관계 및 굽힘에 의한 수직응력 그리고 여러 단면형태를 갖는 보의 전단응력을 학습한다.

◆ DRV22204 수문학 (Hydrology, 3-3-0)

유출 및 수문/수리학적 홍수추적 방법의 소개, 확정론/확률론/추계학적 수문분석 방법의 제시, 수공구조물의 수문학적 설계기법의 제시 및 응용프로그램의 실습

◆ DRC22301 응용공간정보측지학 (Applied Geoinformatics & Geodetics, 3-3-0)

GPS를 활용한 현대 응용측량학 및 공간측지학의 활용성을 배우고, 관련된 이론과 탐측 방법을 숙지하여 실무에 응용할 수 있는 능력을 배양한다. 공간측량 및 지형정보학의 응

용기술과 실무와 관련된 문제 해결능력을 습득하도록 한다.

◆ DRC22302 꿈드림설계 (Dream Design, 3-0-0)

이 과정은 특별히 미래에 학교에서 가르치는 것을 준비하는 학생들을 위한 것이다. 이 과정은 다양한 교육 자료들과 교수법을 제공할 것이다.

◆ DRR22301 드론임무계획 (Drone Mission Planning, 3-2-2)

드론 조종기조를 이수하고(드론조종자자격 취득한) 학생으로서 지도조종자(교관)이 되고자 하는 학생을 위한 이론 및 실기 과목으로 국가자격증(지도조종자 자격증) 취득을 목표로 하는 학생을 대상으로 하는 드론조종 상급고정임

◆ DRR22302 드론오픈소스시스템 (Drone Communication System, 3-2-2)

드론 통신 시스템을 다루는 수업.

◆ DRR22303 스마트센서공학 (Smart Sensor Engineering, 3-2-2)

센서를 통한 인체신호 측정 학습을 목표로 한다. 이를 위해 인체신호 측정을 위한 스마트 센서에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRS22301 사물인터넷 (Ineternet Of Things, 3-3-0)

사물에 센서와 프로세서를 장착하여 정보를 수집하고 제어 · 관리할 수 있도록 인터넷으로 연결되어 있는 시스템

◆ DRS22302 자동항행시스템 (Automatic Navigation System, 3-3-0)

무인항공기 특히 드론은 산업현장에서 그 사용성이 매우 증가하고 있다. 드론택배, 경비 그리고 방제 등이 대표적인 응용분야이다. 그러나 대부분 인간 조정자에 의한 운행으로 드론의 효율 극대화를 하지 못하고 있다. 이를 극복하기 위하여 본 교과에서는 컴퓨터시스템을 활용하여 드론을 자동 운행하기 위한 원리와 방법을 학습한다. 자동운행을 위한 센서정보를 활용하여 지도제작, 지도상에 드론의 위치 추정 그리고 목적지까지의 경로를 계획하고 운항한다. 또한 운항 중 장애물 탐지와 회피하는 일련의 과정을 익힌다. 이 과목을 위해서는 기초적인 리눅스(ubuntu) 사용법과 python/C++ 프로그래밍 지식을 필요로 한다.

◆ DRS22303 창의적구조설계 (Creative Structure Design, 3-3-0)

철도, 구조, 수공, 토질공학 등의 관련 지식을 바탕으로 인간의 질적 삶을 위한 사회적 system을 구축하고자 하는 응용과학분야이다. 토목공학의 세부적 분야는 서로 유기적인 관계를 가지면서 하나의 목표를 추구하는 형식으로 진행된다. 따라서 각가의 분야를 하나의 목적을 위한 수단으로써 활용할 수 있는 통합적인 사고의 유연성을 요구하는 한편 토목공학의 전공과정을 수행하기 위해 기본적으로 필요한 교육과정의 설정, 취업과 진로 설정, 인턴학습과 멘토설정, 전공프로젝트 수행참여방법 및 인턴학습과정 설계 등 다양한 내용을 주제로 토론하고자 한다.

◆ DRV22301 구조역학 (Structural Mechanics, 3-3-0)

외력을 받는 구조물의 거동과 구조물내 힘의 전달 원리에 대한 이해를 통해 보, 라멘, 트러스 및 다양한 구조물의 하중전달능력과 처짐에 대한 해석방법 습득을 목표로 한다.

◆ DRV22302 지반공학 (Geotechnical Engineering, 3-3-0)

지반을 구성하는 주재료인 흙의 물리적 및 역학특성을 명확히 이해하고 이를 바탕으로 지반구조물을 해석하고 설계 및 시공하는데 필요한 지식을 배양한다. 또한 흙과 지반의 특성에 대한 기본 지식을 바탕으로 지반내의 응력계산법과 압밀침하 계산법 및 흙의 전단강도 산정이론을 익히고 아울러 사면안정해석과 토압계산 등 기초응용분야에 대한 이해를 바탕으로 각종 지반구조물의 설계와 안정성 평가에 기본적으로 요구되는 해석능력을 배양한다. 아울러 지반구조물의 설계와 시공에 사용되는 여러 가지 토질시험법을 익힌다.

◆ DRV22303 철근콘크리트기초 (Design of Reinforced Concrete, 3-3-0)

철근콘크리트 사용성 평가, 정착 및 부착, 비틀림 해석 그리고 철근콘크리트 구조물의 붕괴 방지를 위한 주요 압축부재인 기둥(단주 및 장주)의 거동과 설계를 수행할 수 있는 능력 배양을 목표로 한다.

◆ DRV22304 철도궤도공학 (Railway Track Engineering, 3-3-0)

궤도 구조의 설계와 관련된 일반적인 지식을 교습한다. 레일의 구조적 특성, 요구조건 및 하부구조와의 상호작용 등에 대하여 배우도록 하며 침묵과 하부구성층인 도상 및 강화노반 층의 설계, 시공기면의 역할, 지지력의 계산, 배수 및 동상방지층 설계를 배운다. 아울러 궤도 하부구조 각층의 구조적 특성과 역할을 배우도록 유도하며 차륜과 레일 사이의 상호작용을 동역학적 이론에 근거하여 이해하도록 하고 이를 기반으로 궤도 전반의 역학적 안정성에 대한 설계검토가 가능하도록 유도한다.

◆ DRC22303 원격탐측 (Remote Sensing, 3-3-0)

딥러닝 알고리즘 중 컨볼루션 신경망(CNN)을 기본적으로 활용한 공간정보의 원격탐측방법에 대해 학습한다.

◆ DRC22304 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

공학자로서의 설계개념을 훈련하기 위하여 설계법의 기본 원리를 학습하고 드론로봇, 건설, 환경, 철도 분야의 기본 지식을 결합하여 창의적 설계 계획부터 최종발표까지의 실무 계획진행과정을 팀별 과제로 수행하고 관련 프로그램들을 숙지하여 최종결과를 낼 수 있도록 한다.

◆ DRR22304 드론경로계획 (Flying Robot Path Planning, 3-3-0)

드론경로계획을 공부한다.

◆ DRR22305 이동로봇공학 (Mobile Robotics, 3-2-2)

본 과목은 이동 로봇에 대해 학습한다. 이를 위해 이동로봇의 일반적인 내용을 배우며 웨어러블 로봇에 대한 내용을 배운다.

◆ DRR22306 드론프로그래밍 (Drone Programming, 3-3-0)

무인기의 자동화된 운영은 날로 그 수요가 증가하고 있다. 예를 들어 산불감시 무인감시 등이 대표적인 예이다. 본 과목에서는 무인관제시스템 구축을 위한 방법론을 습득하고 파이썬 및 자바스크립트 언어를 사용하여 GCS와 ADS를 구현해 본다. 본 강좌는 산업 표준인 MAVLINK 및 Dronekit 등을 학습하고 운영하는 능력을 배가함을 목적으로 한다. 본

강좌수강을 위해서는 기초적인 파이선과 자바스크립트 언어에 대한 이해가 있어야 한다.

❖ DRS22304 철도건설시공학 (railway construction engineering, 3-3-0)

본 과목은 최근 실현되고 있는 스마트 도시, 도로, 철도 등에 대한 개념 파악 및 이들 시설의 실질적 건설시공을 위한 분야별, 공종별 핵심기술의 이해를 목표로 한다. 분야별 기술의 합리적 운영을 위한 공정관리 및 안전관련 내용을 포함한다.

스마트 도로, 철도, 빌딩, 도시의 개념 파악 및 토공, 터널, 교량, 기초, 댐 등의 시공방법을 강의한다.

❖ DRS22305 자동제어 (Automatic Control, 3-3-0)

자동제어시스템에 대한 개요, 전달함수, 상태방정식, 블록선도, 신호흐름선도, 실제 시스템의 수학적 모델링, 선형제어시스템의 상태방정식 해석, 가제어성, 가관측성, 선형제어 시스템의 안정도 판별법, 제어시스템의 시간영역해석 등에 대해 학습한다.

❖ DRS22306 BIM디지털설계 (BIM Digital Design, 3-3-0)

토목 및 철도공사 생애주기(기획, 설계, 시공, 유지관리)에 걸쳐 발생하는 정보를 통합 및 관리하고, 수정된 정보의 갱신에 따라 연관된 프로세스 정보들이 일괄적으로 재생산, 공유, 교환 및 재배포 될 수 있는 3차원기반 정보운영환경을 토대로 설계하는 지식을 습득하고자 한다.

❖ DRV22305 상하수도공학 (Water Supply & Sewerage, 3-3-0)

상하수도의 기본개념을 파악하고, 상수 및 하수처리 과정의 이론 및 적용, 수자원의 이용과 처리과정의 이해

❖ DRV22306 지반구조물과기초공학 (Earth Structures & Foundation Engineering, 3-3-0)

지반공학을 통해 배운 흙의 기본적인 성질과 지반의 거동 및 지반-구조물 상호작용에 관련된 이해를 바탕으로 하여 건설실무에서 필요로 하는 기초 구조물(foundations)과 지반 구조물(earth structures)의 다양한 실무적용 설계 예를 배우고 이들 지반구조물의 설계에 필요한 이론, 해석방법을 습득토록 한다.

각종 기초 및 지반구조물의 안정해석 이론 및 설계법 강의

❖ DRV22307 철근콘크리트공학 (Reinforced Concrete Structures, 3-3-0)

철근과 콘크리트의 재료거동 및 철근콘크리트의 합성거동에 대한 이해와 함께 철근콘크리트 휨부재의 거동과 설계방법 습득을 목표로 한다.

❖ DRV22308 철도구조동역학 (Railroad Structural Dynamics, 3-3-0)

외부 힘으로 가속도를 갖고 움직이는 물체의 운동을 이해하는 동역학에 대하여 학습한다. 빠른 속도로 이동하는 열차와 구조물 사이에 발생하는 동적인 힘의 영향과 그에 따른 구조물의 진동과 이를 활용한 해석 및 설계 원리를 학습한다.

❖ DRV22309 선로공학 (railway track design, 3-3-0)

선로는 열차가 주행하는 통로로서 차량을 직접 지지하고 유도하는 궤도, 궤도를 지지하는 노반 및 부속 설비나 구조물 등을 포함한다. 철도 선로의 종류 및 구성을 학습하고 나아가 안전한 선로를 설계, 건설 및 유지관리하기 위한 기본 공학 지식을 다룬다.

❖ DRC22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

4학년 학생들의 진로에 대한 심층상담 및 지도

❖ DRC22402 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

공학자로서의 설계개념을 훈련하기 위하여 설계법의 기본 원리를 학습하고 드론로봇, 건설, 환경, 철도 분야의 기본 지식을 결합하여 창의적 설계 계획부터 최종발표까지의 실무 계획진행과정을 팀별 과제로 수행하고 관련 프로그램들을 숙지하여 최종결과를 낼 수 있도록 한다.

❖ DRR22401 로봇공학특론 (Special Topics in Robotics, 3-3-0)

로봇전체의 이해를 목표로 한다. 이를 위해 최신의 로봇연구와 개발사례에 대한 세부내용을 다루게 된다.

❖ DRR22402 드론공학특론 (Special Topics in Drone Engineering, 3-2-2)

드론전체의 이해를 목표로 한다. 이를 위해 최신의 드론연구와 개발사례에 대한 세부내용을 다루게 된다.

❖ DRS22401 기계학습방법GIS (Machine Learning GIS, 3-3-0)

최신 측지 및 지구정보시스템의 원리를 이해하고 적용하는 방법에 대해 강술한다.

❖ DRS22402 인공지능활용자율주행 (Automatic Flying Using Artificial Intelligence, 3-3-0)

인공지능활용자율주행 임베디드시스템프로그래밍과목의 심화 학습 과목

❖ DRS22403 철도안전공학 (Railway Safety Engineering, 3-3-0)

철도는 다양한 기술요소가 복합된 선로(궤도)를 통해 고속으로 이동하는 고에너지의 중량(열차)을 시간적, 공간적으로 정밀하게 제어하고 안전하게 관리해야하는 시스템으로서 잠재된 위험요소가 매우 다양하다. 본 과목에서는 이러한 철도의 안전에 대한 개념을 이해하고, 철도시설 측면에서의 위험요소 파악 및 사고예방, 피해경감 방법 및 설계법과 관련법령 등의 이해에 주력한다.

❖ DRV22401 PS콘크리트 (Prestressed Concrete, 3-3-0)

철근콘크리트 사용성 평가, 정착 및 부착, 비틀림 해석 그리고 철근콘크리트 구조물의 붕괴 방지를 위한 주요 압축부재인 기둥(단주 및 장주)의 거동과 설계를 수행할 수 있는 능력 배양을 목표로 한다

❖ DRC22403 졸업논문및시험 (Graduation Thesis & Exam, 0-0-0)

전공능력 확인을 목표로 한다. 이를 위해 학부 전공과정을 통하여 습득한 지식 및 경험을 이용하여 다양한 현장문제를 해결하는 과정을 통해 졸업단계에서 갖추어야할 전공 능력을 논문과 시험을 통해 확인하는 세부내용을 다루게 된다.

❖ DRC22404 스마트인프라유지관리 (Smart maintenance for Infrastructure, 3-3-0)

교통공학 학문과 물류분야 학문을 접목하여 교통계획, 교통공학, 교통운영분야를 물류운영공학, 수·배송관리, 물류정보 및 보관·하역분야와 접목하여 국가가 요구하는 교통물류의 융복합학문을 습득하고자함,

◆ DRR22403 드론봇체계 (Dronebot System, 3-3-0)

드론봇 체계의 이해를 목표로 한다. 이를 위해 드론봇 체계에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRR22404 드론촬영 (Drone Photographics, 3-2-2)

본 과목은 드론을 이용한 항공촬영의 이해를 목표로 한다. 이를 위해 드론을 이용한 항공촬영의 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRS22404 전산구조해석및실습 (computational structural analysis and Training, 3-2-2)

사회기반구조물의 설계를 위한 구조계산과정 학습을 위해 설계실무에서 사용하는 전산구조해석 프로그램을 사용하여 실무 구조해석 및 설계과정 습득을 목표로 한다.

◆ DRS22405 철도건설시스템종합설계 (Capstone Design of Railroad Construction System, 3-2-2)

공학 및 역학 지식을 기본으로 실무에서 직접 활용할 수 있는 철도건설시스템에 대한 기획 및 설계의 전 과정을 습득한다.

◆ DRV22402 강구조및철도설계공학 (Steel Structure & Railroad Design, 3-3-0)

토목공학에서 구조용강재는 거의 완벽한 구조재라고 말할 수 있다. 교량, 건물, 송신탑등 수많은 강구조물은 토목공학적인 사회간접 자본 시설 중 가장 기본적인 구조물이다. 본 과목에서는 기본적인 역학적 개념을 사용하여 단순하거나 복잡한 형태의 하중을 받는 강구조물을 해석하고 설계할 수 있는 능력을 습득하게 된다

◆ DRV22403 지하구조물설계 (Underground-structure Design, 3-3-0)

지하구조물은 최근 필요성이 강조되며 계속적으로 발전되고 있는 구조물이다. 본 과목에서는 지하구조물의 설계방법 및 기술동향에 대한 개념 파악 및 이들 시설의 시공을 위한 분야별 핵심기술의 이해를 목표로 한다. 지하구조물의 종류 및 설계, 시공방법 및 최신 기술을 강의한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

A. 철도건설공학트랙

학년 /학기	역량				
	토목설계관리역량	토목시공역량	측량지리정보역량	환경관리역량	안전관리역량
1-1	기초시스템공학				
1-2	공학역학			파이썬 활용인공지능	
2-1	철도건설공학설 계입문	IOT와센서공학		철도공학	
				유체역학	
				재료역학	
2-2	응용역학		철도시스템 공학 및 실습	기초지형 정보 측량학	
	수문학				
3-1	응용역학	창의적구조설계	지반공학	응용공간정보 측지학	철도궤도공학
	구조역학			구조역학 지반공학 및 실험	원격탐측
	철근콘크리트기초				
	철도궤도공학				
3-2	지반구조물과	BIM디지털설계		원격탐측	
	기초공학				
	캡스톤디자인1			상하수도공학	
	철근콘크리트공학				
	철도구조동역학			철도건설시공학	
	선로공학				
4-1	기계학습방법GIS	창의적 종합설계		전산구조 해석 및 실습	
	전산구조물 해석및실습				
	철도안전공학	수자원공학			
	캡스톤디자인2				
	PS콘크리트				
4-2	스마트인프라 유지관리	지하구조물설계			
	철도건설시스템 종합설계				
	강구조 및				
	철도설계공학				

B. 드론로봇공학트랙

학년 /학기	역량				
	통합적사고력	창의융합력	대인관계능력	문제해결능력	정보활용능력
1-1	기초시스템공학	파이썬기계학습			드론조종기초
1-2		공학역학		드론설계및제작	파이썬 활용인공지능
2-1	드론로봇공학개론	드론비행역학	철도건설공학 설계입문	LINUX운영체제	IOT와센서공학
2-2	드론공학	로봇공학		기계학습활용 비행제어	드론조종심화
	임베디드시스템				
	인공지능/ 딥러닝				
3-1	응용공간정보 측지학	스마트센서 공학	드론임무계획		드론오픈소스 시스템
	자동항행시스템				사물인터넷
3-2	드론경로계획	드론프로그래밍	캡스톤디자인1	원격탐측	
		이동로봇공학	자동제어		
4-1	인공지능활용 자율주행		캡스톤디자인2	로봇공학특론	드론공학특론
4-2	드론봇체계			드론촬영	

1. 교육목표

배터리에 관한 기초 이론을 배경으로 다양한 실험실습과 현장견학 및 실습을 통하여 산업현장에서 적용 가능한 실용적 전문지식을 지닌 산업 실무인재를 배양한다. 기술 집약시대에 미래국가성장동력의 중추를 담당하기 위하여 에너지저장 및 변환, 신재생 및 대체에너지, 에너지 소재 및 설계에 관련된 기술의 개발 및 연구 분야에 종사할 수 있는 인력을 양성한다. 본 학과의 학생들에게 기본적인 전공지식을 교육하는 정규교육과 학생들의 전공에 대한 지식 및 기술의 심화를 위한 실험실습과정으로 교육을 실시하게 된다.

2. 학과소개 및 안내

스마트배터리학과는 기초화학의 기반 위에 공학의 여러 분야가 유기적으로 복합된 새로운 융합응용학문이며, 물리, 화학, 재료 및 시스템공학에 기반을 둔 첨단나노 및 환경기술을 신 에너지 생산, 저장 및 활용시스템에 학문적으로 접목할 수 있는 이론과 공정기술을 교육하고 연구 개발하는데 중점을 두고 있다. 기본적으로 배터리의 소재, 구조, 물성, 공정 및 기능 등의 본질을 규명하고 이해하는 것에서 출발하여 배터리의 특성을 극대화시키며 구체적으로는 차세대 성장동력분야인 이차전지, 연료전지 및 태양전지의 기술발전을 도모하고 차세대 배터리의 에너지 절감 소재 및 공정기술, 신재생에너지 융합분야의 교육 및 연구개발에 역점을 두고 전문인력을 양성함을 목표로 하고 있다.

3. 향후 진로계획

1. 취득 가능한 자격증

- 국가자격증: 전기기사, 전기공사기사, 그린전동자동차기사, 반도체설계기사, 전자기사, 세라믹기술사, 금속재료기사, 화공, 화학분석기사, 정밀화학기사, 위험물산업기사, 산업안전기사, 가스기사, 신재생에너지발전설비기사, 초음파비파괴검사기사, 수질환경기사, 대기환경기사, 폐기물처리기사
- 민간자격증: 배터리성능평가사
- 기타: 기타 IT관련기사

2. 졸업 후 진로

- 정보전자 소재 관련: 삼성전자, LG전자, SK하이닉스 등 반도체 관련 기업, 정부 출연 연구소 및 대기업 연구소
- 환경에너지 소재 관련: LG, SK 등 이차전지, 태양전지 관련 기업
- 신소재 및 고분자 관련: 신소재, 정보전자 부품 및 재료 관련 기업

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	SBT20102	일반화학1	General Chemistry 1	3	3	0	
1	1	전선	SBT20103	화학실험1	General Chemistry Laboratory 1	2	0	4	
1	1	전선	SBT20104	일반물리	General Physics	2	2	0	
1	1	전선	SBT20105	일반수학1	General Mathematics 1	2	2	0	
1	1	전선	SBT20101	전공의이해	Introduction to Major & Understanding the major career	1	1	0	
1	2	전선		일반화학2	General Chemistry 2	3	3	0	
1	2	전선		화학실험2	General Chemistry Laboratory 2	2	0	4	
1	2	전선		배터리개론	Battery Introduction	2	2	0	
1	2	전선		일반수학2	General Mathematics 2	2	2	0	
1	2	전선		전공과진로	Introduction to Major	1	1	0	
2	1	전필		공업수학1	Engineering Mathematics 1	3	3	0	
2	1	전선		프로그래밍기초1	Programming Basics 1	3	3	0	
2	1	전필		재료과학	Materials Science	3	3	0	
2	1	전선		물리화학1	Physical Chemistry 1	3	3	0	
2	1	전선		무기화학1	Inorganic chemistry 1	3	3	0	
2	1	전필		전기전자회로및 실습	Electronic Circuit Therory	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전선		창의융합설계	Creative Convergence Design	3	3	0	
2	1	전선		유기화학	Organic Chemistry	3	3	0	
2	2	전선		공업수학2	Engineering Mathematics 2	3	3	0	
2	2	전선		프로그래밍기초2	Programming Basics 2	3	3	0	
2	2	전선		물리화학2	Physical Chemistry 2	3	3	0	
2	2	전필		배터리공정	Battery processing	3	3	0	
2	2	전선		무기화학2	Inorganic Chemistry 2	3	3	0	
2	2	전필		고분자화학	Polymer Chemistry	3	3	0	
2	2	전선		반도체소재및공정	Semiconductor Materials and Processing	3	3	0	
2	2	전선		고체화학	Solid Chemistry	3	3	0	
3	1	전선		열역학	Thermodynamics	3	3	0	
3	1	전선		배터리소재구조 학및실습	Structural and Practice of Battery Materials	3	1	2	
3	1	전선		기기분석	Instrumental Analysis	3	3	0	
3	1	전선		나노소재공학	Nanomaterials Engineering	3	3	0	
3	1	전선		배터리실험1	Battery Lab 1	3	1	4	
3	1	전필		배터리화학1	Battery Chemistry 1	3	3	0	
3	1	전필		배터리제어공학	Battery Control Engineering	3	3	0	
3	1	전선		센서공학	Sensor Engineering	3	3	0	
3	2	전선		상평형론	Theory of Phase Equilibria	3	3	0	
3	2	전선		고분자물성	Polymer Properties	3	3	0	
3	2	전선		촉매및분리막공학	Catalyst and Separator Engineering	3	3	0	
3	2	전선		배터리실험2	Battery Lab 2	3	1	4	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선		배터리화학2	Battery Chemistry 2	3	3	0	
3	2	전필		배터리물성학	Battery Physics	3	3	0	
3	2	전선		전력전자공학	Electrical and Electronic Engineering	3	3	0	
3	2	전선		캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
4	1	전필		진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	
4	1	전선		이차전지	Secondary Battery	3	3	0	
4	1	전선		폴리머전지	Polymer Battery	3	3	0	
4	1	전선		배터리관리시스템	Battery Management System	3	3	0	
4	1	전선		배터리환경기술1	Battery Environment Technology 1	3	3	0	
4	1	전선		전도성고분자	Conductive Polymer	3	3	0	
4	1	전선		캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	2	2	
4	2	전선		연료전지	Fuel Cell	3	3	0	
4	2	전선		태양전지공학	Solar Cell Engineering	3	3	0	
4	2	전필		졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	
4	2	전선		에너지변환저장소재	Energy Conversion Storage Material	3	3	0	
4	2	전선		차세대배터리기술	Next-generation battery technology	3	3	0	
4	2	전선		배터리환경기술2	Battery Environment Technology 2	3	3	0	
4	2	전선		현장실습	Field Training	15	0	0	

5. 교과목소개

❖ 일반화학1 (General Chemistry 1, 3-3-3)

재료공학을 전공하는 학생들이 전공과목을 이수하기 위한 전단계인 일반화학의 기초지식 및 학습방법을 교수하며, 물질의 특성과 주기성, 조성에 대한 화학양론, 용액과 화학반응을 다루어 재료현상을 이해하도록 하며 재료의 화학적 현상과 연계성을 제시하여 물질을 과학적으로 다루고 또 전공학습의 흥미를 유발하도록 한다.

❖ 화학실험1 (General Chemistry Laboratory 1, 2-0-4)

재료공학을 전공하는 학생들이 전공과목을 이수하기 위한 전단계인 일반화학의 기초지식 및 학습방법을 실험을 통하여 익히며, 조성에 대한 화학양론, 용액과 화학반응을 다루어 재료현상 및 재료의 화학적 현상과 연계성을 실험적으로 익혀 전공학습의 흥미를 유발하도록 한다.

❖ 일반물리 (General Physics, 2-2-0)

복잡한 물리이론을 광범위한 영역에서 정확하게 원리와 응용을 소개하고, 공과대학생들의 창의력인 탐구능력을 배양하는데 있다. 고전역학을 통해 뉴턴법칙과 에너지 보존법칙을 공부하고, 공학 분야에 있어서 기초가 되는 전자기학에 적용시켜 연구영역의 확대의 동기를 부여하여 창의력을 키우는데 목적이 있다.

❖ 일반수학1 (General Mathematics 1, 2-2-0)

스마트배터리학을 전공하는 학생들이 수학의 기초를 정립할 수 있도록 한다. 고교과정에서의 수학적 내용을 점검하고 미분적분학을 공부한다.

❖ 전공의이해 (Introduction to Major & Understanding the major career, 1-1-0)

학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계 할 수 있도록 지도함

- 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법(리포트 작성, 발표 준비, 시험 준비 등)을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회 제공
- 전공 분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 탐구 환경 마련

❖ 일반화학2 (General Chemistry 2, 3-3-0)

화학은 과학의 기초를 이루고 있으며, 자연의 현상을 이해하고, 모든 물질의 특성, 구조는 물론 이들이 어떻게 생성되었는가를 터득하기 위해서는 필요불가결한 학문이다. 따라서 본 일반화학 강의에서는 화학의 기분이 되는 제 문제를 총괄적으로 다루어 학생들로 하여금 이러한 제 현상을 이해하기 위한 기반을 닦을 수 있도록 해 주는 데 주력을 기울이고자 함.

❖ 화학실험2 (General Chemistry Laboratory 2, 2-0-4)

재료공학을 전공하는 학생들이 전공과목을 이수하기 위한 전단계인 일반화학의 기초지식 및 학습방법을 실험을 통하여 익히며, 조성에 대한 화학양론, 용액과 화학반응을 다루어

재료현상 및 재료의 화학적 현상과 연계성을 실험적으로 익혀 전공학습의 흥미를 유발하도록 한다.

◆ 배터리개론 (Battery Introduction, 2-2-0)

배터리공학에서 다루게 되는 배터리의 분류 및 소재의 전반적인 물성의 원리와 응용에 대하여 개괄적인 예와 설명을 통하여 배터리공학 전반에 대한 기초 개념을 익힌다.

◆ 일반수학2 (General Mathematics 2, 2-2-0)

일반수학1에 이어지는 과목으로 공학을 전공하는 학생들이 수학의 기초를 정립시킬 수 있도록 한다.

◆ 전공과진로 (Introduction to Major, 1-1-0)

신입생들의 학교 적응력을 높이기 위한 교육과정의 일환으로 담당교수와의 친밀도를 높인다. 학우들 간의 친밀도 또한 높이고, 학과내의 일체감 조성에 기여한다.

◆ 공업수학1 (Engineering Mathematics 1, 3-3-0)

스마트배터리학과의 전공과목을 이수함에 있어서 수학적 기초지식을 확립하게 한다. 1계 미분방정식, 2계 및 고계 선형미분 방정식과 미분방정식의 거듭제곱급수해법을 이수하게 한다. 복잡한 재료의 물성을 간결한 수학적 표현으로 가능하게 하여 전공이수에 도움이 되게 한다.

◆ 프로그래밍기초1 (Programming Basics 1, 3-3-0)

다양한 전지 제조나 설계에 사용되는 컴퓨터 프로그램 언어의 기초를 배운다.

◆ 재료과학 (Materials Science, 3-3-0)

배터리소재공학의 이해에 필요한 기본적인 재료 물성의 원리를 원자구조, 결정구조, 결합, 확산 등으로 설명하고, 이러한 원리를 활용한 소재 전반의 응용 분야에 접목한다.

◆ 물리화학1 (Physical Chemistry 1, 3-3-0)

신소재공학과 2학년 학생을 대상으로 거시적 관점에서의 화학변화에 대한 이해도를 높이기 위한 열역학 이론과 용액의 특성에 대하여 다룬다.

◆ 무기화학1 (Inorganic chemistry 1, 3-3-0)

배터리 소재의 90 % 이상은 무기물로 이루어져 있으므로 무기물의 화학적 원리와 이론 그리고 응용에 대한 전반적인 내용에 대하여 학습한다.

◆ 전기전자회로 (Electronic Circuit Theory, 3-2-2)

산업사회의 눈부신 발전에는 전기, 전자 및 통신분야 학문의 역할이 매우 컸다. 또한 첨단부품소재 및 소자에 있어서 중요한 영역을 차지할 뿐만 아니라 이 모든 학문의 기초가 바로 회로 이론이라는 것은 누구도 부인할 수 없는 사실이다.

따라서, 본 강좌는 회로이론에 대한 기본 원리를 이해하고 더 나아가 응용할 수 있는 수준까지 나아가고자 한다.

◆ 창의공학설계 (Creative Convergence Design, 3-3-0)

배터리공학에 적용하는 공학설계의 기본개념을 강의를 통하여 익히고 설계의 기본원리를 팀프로젝트를 통하여 실제 적용하는 연습을 한다.

◆ 유기화학 (Organic Chemistry, 3-3-0)

배터리와 연료전지와 제조공정 시에 사용되는 다양한 유기물들의 기초적인 원리와 이론, 그리고 여러 응용에 대해 학습한다.

◆ 공업수학2 (Engineering Mathematics 2, 3-3-0)

공업수학1에 이어지는 과목으로 학생들이 스마트배터리학의 전공과목을 이수함에 있어서 수학적 기초지식을 정립시킬 수 있도록 한다.

◆ 프로그래밍기초2 (Programming Basics 2, 3-3-0)

다양한 전지 제조나 설계에 사용되는 컴퓨터 프로그램 언어의 기초를 배운다.

◆ 물리화학2 (Physical Chemistry 2, 3-3-0)

2학년 학생을 대상으로 거시적 관점에서의 양자역학 및 전자기 원리에 대하여 다룬다.

◆ 배터리공정 (Battery processing, 3-3-0)

다양한 전지의 제조를 위한 공정 전반에 대해 학습한다.

◆ 무기화학2 (Inorganic Chemistry 2, 3-3-0)

배터리 소재의 90 % 이상은 무기물로 이루어져 있으므로 무기물의 화학적 원리와 이론 그리고 응용에 대한 전반적인 내용에 대하여 학습한다.

◆ 고분자화학 (Polymer Chemistry, 3-3-0)

배터리와 연료전지에 사용되는 다양한 고분자들을 중심으로 고분자에 대한 기초적인 원리와 이론 등에 대해 학습하고 실제 고분자가 응용되는 분야들에 구체적으로 배운다. 또한 미래에 응용될 만한 고분자소재와 경향에 대해서도 학습한다.

◆ 반도체소재및공정 (Semiconductor Materials and Processing, 3-3-0)

전자,정보 기술분야를 전공하는 공학자들의 전문기초지식으로 습득해야 하는 중요한 과목의 하나인 반도체 소재공학은 여러종류의 디지털 회로 및 전자회로의 해석 및 설계를 위해서는 반도체 재료와 소자에 관한 현상이나 원리를 학습하는 것을 목표로 하고 있다. 또한 반도체 및 집적회로를 이해하는데 도움이 되도록 반도체 제조현장에서 사용되는 반도체 제조공정기술의 전반적인 내용을 다뤘다.

◆ 고체화학 (Solid Chemistry, 3-3-0)

배터리와 연료전지에 사용되는 대부분의 물질은 고체이며 이 고체상만이 가지고 있는 여러 화학적 물리적 성질들에 대한 원리와 이론에 대하여 배우고 특히 미래에 각광을 받게 될 전고체 배터리를 중심으로 고체화학을 고찰한다.

◆ 열역학 (Thermodynamics, 3-3-0)

스마트배터리학과 2학년 학생들을 대상으로 배터리 산업 분야에서의 에너지 관련 문제를 다루는 열역학의 기본 원리 및 개념과 그 응용에 대하여 다룬다.

◆ 배터리소재구조학및실습 (Structural and Practice of Battery Materials, 3-1-2)

소재구조학은 원자 크기 범위에서의 원자의 배열과 원자들의 대칭성 등을 중심으로 하여 재료의 구조를 설명하는 학문이며, X-선은 소재의 구조를 해석하는 데 있어서 가장 기본이 되는 도구의 하나이다. 이 강좌에서는 학부과정에서 요구되는 최소한의 소재구조의 전문 지식과 그 해석의 기본도구인 X-선의 성질과 특징, 그리고 이 X-선을 사용한 X-선 회절의 원리와 실제 해석 방법등을 실습을 병행하여 강의한다.

◆ 기기분석 (Instrumental Analysis, 3-3-0)

배터리와 연료전지의 제조공정과 연구개발에 필요한 다양한 기기들 (분광기, 분석기, 테스터 등)에 대한 기초원리와 배경이론 그리고 응용 예들을 중심으로 학습한다.

◆ 나노소재공학 (Nanomaterials Engineering, 3-3-0)

다양한 나노스케일의 소재들의 특성과 제법, 그리고 응용에 대하여 학습하고 이를 통한 나노과학의 원리와 응용, 그리고 사회에 주는 영향에 대해 이해한다. 나노소재의 특성과 응용 등을 설명하고 나노구조박막, quantum dots, 나노튜브, 나노선, 나노 분말, 등 배터리와 연료전지 관련 내용을 강의

◆ 배터리실험1 (Battery Lab 1, 3-1-4)

배터리를 테스트하거나 제조하는 역량을 키우기 위한 기본적인 실험들에 대해 경험하고 학습한다.

◆ 배터리화학1 (Battery Chemistry 1, 3-3-0)

배터리를 테스트하거나 제조하는 역량을 키우는데 필수적인 화학에 대해 학습한다.

◆ 배터리제어공학 (Battery Control Engineering, 3-3-0)

소규모와 대규모의 배터리스ист을 관리하는 전반적인 역량을 키우는데 필요한 내용들을 학습한다.

◆ 센서공학 (Sensor Engineering, 3-3-0)

신소재를 활용한 다양한 센서의 작동 원리와 제조방법에 대하여 다룬다.

◆ 상평형론 (Theory of Phase Equilibria, 3-3-0)

우수한 물성을 갖는 배터리 소재를 탐색하기 위해서는 열적 평형 상의 관계를 이해하고 제어하여야 한다. 이러한 상의 평형, 생성, 가열 및 냉각 과정에서의 변화들을 습득하게 하여 전공에 기초가 되게 한다.

◆ 고분자물성 (Polymer Properties, 3-3-0)

배터리와 연료전지에 필요한 고분자들을 중심으로 물질의 물리적인 성질과 관련한 기본 이론과 원리 그리고 분석 방법에 대해 배운다.

◆ 촉매및분리막공학 (Catalyst and Separator Engineering, 3-3-0)

전지에 사용되는 다양한 촉매와 분리막의 종류, 물성, 화학적 특성, 기능, 장단점 등에 대해 이해하고 학습한다.

◆ 배터리실험2 (Battery Lab 2, 3-1-4)

배터리를 테스트하거나 제조하는 역량을 키우기 위한 기본적인 실험들에 대해 경험하고 학습한다.

◆ 배터리화학2 (Battery Chemistry 2, 3-3-0)

배터리를 테스트하거나 제조하는 역량을 키우는데 필수적인 화학에 대해 학습한다.

◆ 배터리물성학 (Battery Physics, 3-3-0)

배터리에 적용되는 소재의 이해에 필요한 기본적인 물성의 원리를 원자구조, 결정구조, 결합, 확산, 전위등으로 설명하고, 배터리 응용에 필요한 여러 가지 원리를 가르친다.

◆ 전력전자공학 (Electrical and Electronic Engineering, 3-3-0)

전력 반도체 소자를 이용한 전력 변환, 전력 개폐, 즉, 전력제어에 관한 기술을 이해하고 학습한다.

◆ 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

이미 배운 전공 지식을 바탕으로 학생들이 팀을 이루어 스스로 과제를 해결하는 과정을 익힘으로서 실제 산업현장에서 부여될 수 있는 과제들에 대한 대응 능력을 함양하는 것을 목적으로 한다.

◆ 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

졸업반 학생들의 진로 결정 및 취업준비 지도 : 4학년 학생들의 희망취업분야를 확인하고 타겟기업군을 선택한 다음 각 희망분야별로 맞춤형 진로지도를 수행한다. 지도는 주로 희망분야에 따라 맞는 전공 자기소개서와 이력서의 작성요령 그리고 면접스킬을 지도한다.

◆ 이차전지 (Secondary Battery, 3-3-0)

전기차배터리를 포함하는 충전방전이 가능한 모든 다양한 유형의 전지들에 대해 이해하고 학습한다.

◆ 폴리머전지 (Polymer Battery, 3-3-0)

모든 유형의 전지에 사용되는 고분자 소재의 종류, 특성, 기능, 장단점, 그리고 각종 응용 예들에 대해 이해하고 학습한다.

◆ 배터리관리시스템 (Battery Management System, 3-3-0)

소규모와 대규모의 배터리시스템을 관리하는 전반적인 역량을 키우는데 필요한 내용들을 학습한다.

◆ 배터리환경기술1 (Battery Environment Technology 1, 3-3-0)

환경오염을 저감하는데 도움이 되는 다양한 배터리 재활용, 재사용 기술과 그 외에 친환경 배터리기술에 대한 응용 예들에 대해서도 이해하고 학습한다.

◆ 전도성고분자 (Conductive Polymer, 3-3-0)

미래형 배터리와 연료전지에 또는 그 외에 다양한 전자부품에 필요한 전도성 고분자의 종류, 원리, 배경이론, 그리고 응용분야와 예시들에 대해 학습한다.

◆ 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-2-2)

이미 배운 전공 지식을 바탕으로 학생들이 팀을 이루어 스스로 과제를 해결하는 과정을 익힘으로서 실제 산업현장에서 부여될 수 있는 과제들에 대한 대응 능력을 함양하는 것을 목적으로 하며, 종합설계1의 후속과정으로 중간단계이후 과제의 최종 마무리 단계까지 이르게 한다

◆ 연료전지 (Fuel Cell, 3-3-0)

수소연료전지를 포함하는 연료전지의 기본 원리, 다양한 적용 소재와 그들의 물리적 화학적 특성, 그리고 다양한 응용 예들에 대해서 이해하고 학습한다.

◆ 졸업논문 (Graduation Thesis, 0-0-0)

매년 학기말 겨울 졸업예정자 및 정시 졸업생을 대상으로 졸업에 필요한 필수사항들을 지도함으로써 원만하게 졸업하도록 유도함.

◆ 태양전지공학 (Solar Cell Engineering, 3-3-0)

태양에너지, 태양전지의 기초이론, 기본 소재, 제작공정, 측정법, 그리고 각종 응용 예들과 장래전망에 대해 이해하고 학습한다.

◆ 에너지변환저장소재 (Energy Conversion Storage Material, 3-3-0)

에너지를 저장하거나 변환시키는 다양한 소재, 그들의 기본원리, 그리고 이를 이용하는 장치와 제작공정, 응용 예들에 대해 학습한다. 또한 산업적인 관점에서의 장래전망에 대해 이해한다.

◆ 차세대배터리기술 (Next-generation battery technology, 3-3-0)

미래에 출현할 여러 형태의 배터리 기술의 원리, 소재, 그리고 최신 학문적인 경향에 대해 이해하고 학습하며 장래전망을 가늠해 본다.

◆ 배터리환경기술2 (Battery Environment Technology 2, 3-3-0)

환경오염을 저감하는데 도움이 되는 다양한 배터리 재활용, 재사용 기술과 그 외에 친환경 배터리기술에 대한 응용 예들에 대해서도 이해하고 학습한다.

◆ 현장실습 (Field Training, 15-0-0)

배터리 분야의 관련 산업체에서 한 학기 동안 현장 관계자의 지도하에 현장에 필요한 전공지식을 실습을 통하여 습득한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	배터리 제조 관리 역량	전기전자재료 제조 역량	광학재료 제조 역량	재료분석 및 개발 역량
1-1	일반화학1, 일반물리1, 일반수학1, 화학실험1			
1-2	일반화학2, 배터리개론, 일반수학2, 화학실험2			
2-1	공업수학1, 프로그래밍기초1, 재료과학, 물리화학1, 무기화학1, 전기전자회로및실습, 유기화학, 창의융합설계			
2-2	공업수학2 배터리공정 무기화학 고체화학	공업수학2 물리화학2 배터리공정 고분자화학	공업수학2 물리화학2 고분자화학	공업수학2 프로그래밍기초2 고분자화학 반도체소재및공정
3-1	열역학 배터리소재구조학 및실습 배터리실험1 배터리화학1 배터리제어공학	열역학 나노소재공학 배터리실험1 센서공학	열역학 기기분석 배터리실험1 센서공학	열역학 배터리소재구조학 및실습 기기분석 배터리실험1 배터리제어공학
3-2	상평형론 촉매및분리막공학 배터리실험2 배터리화학2 배터리물성학 캡스톤디자인1	상평형론 배터리실험2 전력전자공학 캡스톤디자인1	상평형론 고분자물성 촉매및분리막공학 배터리실험2 배터리물성학 캡스톤디자인1	상평형론 배터리실험2 캡스톤디자인1
4-1	이차전지 폴리머전지 배터리관리시스템 배터리환경기술1 캡스톤디자인2	이차전지 폴리머전지 배터리관리시스템 전도성고분자 캡스톤디자인2	이차전지 폴리머전지 전도성고분자 캡스톤디자인2	이차전지 폴리머전지 배터리관리시스템 배터리환경기술1 캡스톤디자인2
4-2	연료전지 태양전지공학 에너지변환저장소 재 차세대배터리기술 배터리환경기술2 현장실습	연료전지 태양전지공학 에너지변환저장소 재 현장실습	연료전지 태양전지공학 현장실습	연료전지 태양전지공학 차세대배터리기술 배터리환경기술2 현장실습

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵 교양교육	나섬인성교육	기독교인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	대인관계능력
		아펜젤러인성교육	배재인의대학설계1	대인관계능력
	균형기초학문 교육	인문과철학	기초상식한자	정보활용능력
		경제와사회	진로설계와 기업입문	문제해결능력
		과학과수리	생활속의 실용과학	통합적사고력
		문화와예술	음악어드벤처	창의융합력

제4편
교 육 과 정

[문화예술대학]

1. 교육목표

건축학과는 빠르게 변화하는 산업구조와 점점 늘어나는 건축 전문성에 대한 수요에 대비하여 실무형 건축전문가 양성을 목표로 한다. 2017년 KAAB(한국건축학교육인증원)로부터 건축학교육인증을 획득하였으며, 이후 5년제 건축학교육 프로그램으로 운영되고 있다. “역사적, 사회적 맥락에 대한 이해와 국제적 안목을 기반으로 역사, 문화, 기술 등을 디자인으로 통합하여 지속가능한 사회를 지향하는 실무형 건축가 양성”을 목적으로 한다.

2. 학과소개 및 안내

건축학과는 고도의 전문화된 건축인재를 양성하기 위한 체계적인 교육과정은 건축설계 분야를 중심으로 연구, 문화재, 교육, 공직 등 다양한 분야에서의 건축전문직 수요를 충족하고 있다. 건축학과가 목표하는 인재상 양성을 위해 다음과 같은 교육 방향을 설정하고 한국건축학교육인증 기준에 부합하는 전공교육과정을 설정·운영하고 있다.

- 프로젝트 기반의 통합디자인 능력 배양
- 역사와 지역성 기반의 창의력 배양
- 지속가능한 사회를 위한 실무능력 배양

3. 향후 진로계획

건축학과 졸업생은 건축전문직으로 다양한 분야로 진출한다.

- ① 건축물의 설계와 감리를 담당하는 건축설계직, 건축사 자격증 취득
- ② 종합건설사무소, 건축자재회사 등 건축관련 대기업 취업
- ③ 한국토지주택공사, 주택관리공단, 지자체도시개발공사 등 건설관련 공기업
- ④ 관공서, 문화재청, 지자체 시설공단 등 공무원직
- ⑤ 건설기술연구소, 친환경관련 연구소 등 연구직
- ⑥ 문화재 설계수리복원 사무소 등 건축문화유산 관련 연구·설계·수리

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	ARC22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	ARC22102	건축제도	Architectural Drawing	3	3	0	
1	1	전선	ARC22103	조형연습	Basic Design	3	3	0	
1	2	전필	ARC22104	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전필	ARC22105	CAD	Computer Aided Design	3	3	0	
1	2	전필	ARC22106	기초건축설계	First Year Architectural Design Studio	6	4	8	
2	1	전필	ARC22201	건축설계방법론	Architectural Design Methodology	3	3	0	
2	1	전필	ARC22202	근대건축	History of Modern Architecture	3	3	0	
2	1	전필	ARC22203	건축설계1	Architectural Design Studio 1	6	4	8	
2	1	전필	ARC22204	구조시스템	Structural System	3	3	0	
2	1	전선	ARC22211	디지털이미징기초	Basic Digital Imaging	3	3	0	
2	2	전필	ARC22206	환경계획	Environmental Planning	3	3	0	
2	2	전필	ARC22207	구조역학	Architectural Statics	3	3	0	
2	2	전필	ARC22208	재료와구법	Construction Materials & Methods	3	3	0	
2	2	전필	ARC22209	건축설계2	Architectural Design Studio 2	6	4	8	
2	2	전선	ARC22212	디지털이미징설계	Advanced Digital Imaging	3	3	0	
3	1	전필	ARC22301	한국건축사	History of Korean Architecture	3	3	0	
3	1	전필	ARC22302	건축설계3	Architectural Design Studio 3	6	4	8	
3	1	전필	ARC22303	건축설비	Mechanical System for Architecture	3	3	0	
3	1	전선	ARC22304	건축외국어	Foreign Language for Architecture	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전필	ARC22305	서양건축사	History of Western Architecture	3	3	0	
3	2	전필	ARC22306	건축공간론	Architectural Space Theory	3	3	0	
3	2	전필	ARC22307	건축설계4	Architectural Design Studio 4	6	4	8	
3	2	전필	ARC22308	지속가능한건축	Sustainable Architecture	3	3	0	
4	1	전필	ARC22401	건축법규	Building Code	3	3	0	
4	1	전필	ARC22402	건축시공및적산	Building Construction	3	3	0	
4	1	전필	ARC22403	건축설계5	Architectural Design Studio 5	6	4	8	
4	1	전필	ARC22404	도시설계	Urban Design	3	3	0	
4	2	전필	ARC22405	건축설계6	Architectural Design Studio 6	6	4	8	
4	2	전필	ARC22406	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
4	2	전선	ARC22408	BIM설계	BIM Design	3	3	0	
5	1	전필	ARC22501	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
5	1	전필	ARC22502	건축설계7	Architectural Design Studio 7	6	4	8	
5	1	전필	ARC22503	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
5	1	전필	ARC22504	구조디자인	Architectural Structure Design	3	3	0	
5	1	전선	ARC22505	건축실측	Architectural Survey	3	3	0	
5	2	전필	ARC22506	졸업설계	Graduation Design Project	0	0	0	P/NP
5	2	전필	ARC22507	건축실무	Architectural Practice	3	3	0	
5	2	전필	ARC22508	건축설계8	Architectural Design Studio 8	6	4	8	

5. 교과목소개

◆ ARC22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계 할 수 있도록 지도한다.

◆ ARC22102 건축제도 (Architectural Drawing, 3-3-0)

공간을 표현하는 방법으로 건축도면을 이해하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22103 조형연습 (Basic Design, 3-3-0)

조형 원리에 대한 이해와 이와 관련된 여러 개념과 표현방식을 습득하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22104 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

대학 생활 전반 및 전공분야에 대한 소개와 학습방법 및 기타 학교생활 관련 상담을 통해 신입생들이 조기에 대학 및 학부생활에 적응할 수 있도록 하기 위하여 개설된 교과목이다.

◆ ARC22105 CAD (Computer Aided Design, 3-3-0)

컴퓨터를 활용하여 건축적 아이디어를 표현하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22106 기초건축설계 (First Year Architectural Design Studio, 6-4-8)

건축설계 입문단계로 건축의 기본적인 정의, 건축의 이론적 배경에 관한 기본 연구와 기초 어휘, 표현 기법 등을 익혀 건축구성과 공간에 대한 기본원리를 이해하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22201 건축설계방법론 (Architectural Design Methodology, 3-3-0)

건축설계에서 사고하는 방법과 표현하는 방법을 익히는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22202 근대건축 (History of Modern Architecture, 3-3-0)

현대 건축에 대한 내용을 이론적 연구가 아닌 실질적인 작품의 어휘를 파악하는 과정으로서 접근하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22203 건축설계1 (Architectural Design Studio 1, 6-4-8)

학부과정 설계수업의 첫 번째 단계로 설계 관련 자료들을 조사, 분석하는 능력을 배양하고 주거공간의 설계 과정과 방법을 체득하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22204 구조시스템 (Structural System, 3-3-0)

건축공학적 접근이 아닌 구조의 개념적인 접근을 통하여 구조를 이해하고 설계할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22211 디지털이미징기초 (Basic Digital Imaging, 3-3-0)

컴퓨터 그래픽을 활용하여 프리젠테이션 능력 뿐 만 아니라 건축 설계디자인과 연계된 학습으로 디자이너로서의 경쟁력을 높이는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22206 환경계획 (Environmental Planning, 3-3-0)

건축인으로서 건축과 인간 및 환경에 대한 독자적 가치관을 정립하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22207 구조역학 (Architectural Statics, 3-3-0)

건축공학적 접근이 아닌 구조의 개념적인 접근을 통하여 구조를 이해하고 설계할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22208 재료와구법 (Construction Materials & Methods, 3-3-0)

건축재료의 종류별 성질과 특성을 알고 사용원리를 이해하여 구조적인 구성방법을 이해하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22209 건축설계2 (Architectural Design Studio 2, 6-4-8)

도시성과 소규모 대지의 기능, 형태의 구성을 학습하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22212 디지털이미징설계 (Advanced Digital Imaging, 3-3-0)

컴퓨터그래픽1의 심화과정으로 CAM의 개념을 이해하고 디자인 의도와 기술적 능력의 습득, 결과물의 제작원리가 디자인 생성 원리로 작용하는 관계를 습득하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22301 한국건축사 (History of Korean Architecture, 3-3-0)

한국건축이라는 역사적인 자료가 우리 생활과 어떠한 연관을 지니고 있고 과거의 역사적 자료들이 앞으로의 우리 생활에 어떠한 도움을 줄 수 있는지 찾는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22302 건축설계3 (Architectural Design Studio 3, 6-4-8)

건축설계에 있어서 필요한 개념 및 계획, 프로세스를 습득하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22303 건축설비 (Mechanical System for Architecture, 3-3-0)

건물환경을 보다 위생적이며 안전하고 능률적으로 유지하기 위한 각종 설비시스템의 기본원리와 계획방안을 습득하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22304 건축외국어 (Foreign Language for Architecture, 3-3-0)

건축 이해에 필요한 개념어들의 어원과 그 의미를 분석하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22305 서양건축사 (History of Western Architecture, 3-3-0)

서양건축이라는 역사적인 자료가 우리 생활과 어떠한 연관을 지니고 있고 과거의 역사적 자료들이 앞으로의 우리 생활에 어떠한 도움을 줄 수 있는지 찾는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22306 건축공간론 (Architectural Space Theory, 3-3-0)

건축의 정의와 건축 작품을 바탕으로 공간이 무엇이고 어떤 의미이며 어떻게 표현되는지를 학습하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22307 건축설계4 (Architectural Design Studio 4, 6-4-8)

문화 및 교육시설의 설계를 통해 도심지 속 복합기능 건물의 설계 방법에 대해 학습하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22308 지속가능한건축 (Sustainable Architecture, 3-3-0)

건물을 다양한 재료와 요소들의 집합체로 인식하고 각 부분에 대한 이해를 넓히는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22401 건축법규 (Building Code, 3-3-0)

건축에 관련된 제반 법규를 이해하고 숙지하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22402 건축시공및적산 (Building Construction, 3-3-0)

건축시공 및 적산에서 필수적으로 알아야 할 원리와 개념을 습득하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22403 건축설계5 (Architectural Design Studio 5, 6-4-8)

역사적 건축물의 보존과 활용을 주제로 하여 도시공간의 재생에 대한 의미를 학습하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22404 도시설계 (Urban Design, 3-3-0)

현대 건축에 대한 내용을 이론적 연구가 아닌 실질적인 작품의 어휘를 파악하는 과정으로서 접근하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22405 건축설계6 (Architectural Design Studio 6, 6-4-8)

현대사회에서 증가되고 있는 1인가구를 위한 소형주택의 필요성 및 특징을 이해하고 각자의 재해석을 바탕으로 셰어하우스를 계획하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22406 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

1~3학년동안 배운 전공교과목을 바탕으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22408 BIM설계 (BIM Design, 3-3-0)

Autodesk사의 Revit 소프트웨어 활용을 통한 BIM설계 역량 배양을 목표로 한다.

◆ ARC22501 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

졸업예정 학생들을 대상으로 졸업 후 취업 및 진학 등의 진로 등에 대해 상담하기 위해 개설된 과목이다.

◆ ARC22502 건축설계7 (Architectural Design Studio 7, 6-4-8)

학부에서의 전공 수련과정을 총체적으로 정리하는 단계로 학생 본인이 설계 테마, 대상 부지 및 프로그램을 선정하고 프리젠테이션의 전 과정을 종합적으로 수행하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22503 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

4차 산업의 건축을 대비한 수업으로 1~4학년동안 배운 전공교과목을 바탕으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22504 구조디자인 (Architectural Structure Design, 3-3-0)

구조에 관한 기초 이론과 역학적인 구조의 원리를 이해하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22505 건축실측 (Architectural Survey, 3-3-0)

기록의 필요성과 의미를 찾고 실측기술에 관해 이해하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22506 졸업설계 (Graduation Design Project, 0-0-0)

졸업설계작품을 수행하여 평가를 받아야만 본 과목을 패스할 수 있다.

◆ ARC22507 건축실무 (Architectural Practice, 3-3-0)

건축사사무소에서 진행되는 프로젝트의 실제과정을 알아보고 건축사의 역할과 직업윤리에 대해 습득하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22508 건축설계8 (Architectural Design Studio 8, 6-4-8)

졸업작품전 참가와 실시 설계를 진행하는 것을 목표로 한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년 /학기	역량			
	건축설계조사 분석	건축설계 기획	관계사 협력설계	건축설계 운영관리
1-1		건축제도 조형연습	전공의이해	
1-2		CAD 기초건축설계	전공과진로	
2-1	건축설계방법론 근대건축	건축설계1	구조시스템 디지털이미징기초	
2-2		건축설계2 디지털이미징설계	구조역학 재료와구법 환경계획	
3-1	한국건축사 건축외국어	건축설계3	건축설비	
3-2	서양건축사 건축공간론 지속가능한건축	건축설계4		
4-1	도시설계	건축설계5	건축시공및적산	건축법규
4-2		건축설계6	BIM 설계 캡스톤디자인1	
5-1		건축설계7 건축실측	구조디자인 캡스톤디자인2	진로지도
5-2		건축설계8	졸업설계	건축실무

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중점 교양교육	나섬인성교육	기독교인성교육	채플	건축설계운영관리
		아펜젤러인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	건축설계운영관리
	미래소양교육	비전설계	창업과경영이해	건축설계운영관리
	균형학문교육	인문과예술	동아시아의미학	건축설계조사분석
		사회와문화	나의한국문화유산산책	건축설계조사분석
		자연과과학	지구환경과자원	건축설계운영관리

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	MAKER 초급 교육	1,2	전공과 연계된 IT 지식을 학습하고자 하는 학생
학습역량강화	프리젠테이션 스킬 업	1	대학 학습에 필요한 발표 노하우를 얻고 싶은 학생

1. 교육목표

실내건축은 실내외 모든 공간을 대상으로 공간에 거주하는 주체와 주변 환경을 고려하여 공간의 아이덴티티를 결정하고 그들의 삶을 디자인하는 학문으로, 철학과 사회, 환경에 기초한 지식과 사고, 기획을 통해 기술, 실무에 적용할 수 능력을 배양하는 것이 필요합니다. 이를 위해 실내건축학과는 예술성과 창의성 그리고 미적가치를 가진 공간을 디자인하고 실현시키는 전문가를 양성하는 것을 목표로 합니다.

2. 학과소개 및 안내

실내건축학과는 물리적 환경에 대한 폭넓은 이해와 창의성을 갖춘 인재를 양성하기 위해 다음과 같은 방향성을 갖고 교육하고 있습니다.

- 정보화 시대가 요구하는 미래지향적이며 창의적인 사고와 다양한 컴퓨터 운용 능력 개발
- 지속가능한 친환경의 이해와 전통문화에 대한 계승정신의 확립
- 실습을 중심으로 한 교육과정 운영을 통한 실무형 전문가 양성

위와 같은 방향성을 바탕으로 교수와 학생이 일체가 되어 창의적인 교육환경이 이루어지도록 노력하고 있습니다.

3. 향후 진로계획

실내건축학과 졸업생은 창조적이고 예술적 감각을 발휘 할 수 있는 다양한 분야로 진출하고 있으며 대표적으로 공간디자인을 담당하는 실내디자인회사/환경디자인회사/건축사무소 그리고 시공을 담당하는 건설사, 빛을 매개로 설계하는 조명설계회사, 다양한 매체를 통해 전시를 기획, 시공하는 전시디자인회사, VMD, 가구디자인회사 등 여러 방면으로 진출하고 있습니다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	IAR22103	공간조형	Space Sculpture.	3	3	0	
1	1	전필	IAR22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전필	IAR22102	공간드로잉과제 도	Space Drawing Task	3	3	0	
1	2	전필	IAR22104	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전필	IAR22105	CAD	Computer Aided Design	3	3	0	
1	2	전필	IAR22106	기초공간디자인	Basic Space Design	3	2	2	
1	2	전필	IAR22107	실내건축의이해	Understanding of Interior Architecture	3	3	0	
2	1	전필	IAR22201	공간디자인계획1	Space Design Studio 1	3	2	2	
2	1	전선	IAR22202	컴퓨터그래픽	Computer Graphics	3	2	2	
2	1	전선	IAR22203	공간디자인기초1	Space Design Introduction 1	3	2	2	
2	1	전선	IAR22204	그래픽디자인	Graphic Design	3	2	2	
2	1	전선	IAR22205	인간공학	Ergonomics	3	3	0	
2	1	전선	IAR22206	인테리어표현기 법	Interior Presentation Technique	3	3	0	
2	2	전필	IAR22207	공간디자인계획2	Space Design Studio 2	3	2	2	
2	2	전선	IAR22208	건축일반	General Architecture	3	3	0	
2	2	전선	IAR22209	공간디자인기초2	Space Design Introduction 2	3	2	2	
2	2	전선	IAR22210	구조의이해1	Introduction to Architectural Structure 1	3	3	0	
2	2	전선	IAR22210	BIM	BIM	3	2	2	
2	2	전선	IAR22212	색채와공간	Color and Space	3	3	0	
3	1	전필	IAR22301	실내디자인계획1	Interior Design Studio 1	3	2	2	
3	1	전선	IAR22302	한국실내건축사	Korean Interior	3	3	0	
3	1	전선	IAR22303	건축설비시스템	Mechanical System for Architecture	3	3	0	
3	1	전선	IAR22304	공간디자인스튜디오1	Space Design Studio1	3	2	2	
3	1	전선	IAR22305	재료와코디네이 션	Materials & coordination	3	3	0	
3	1	전선	IAR22306	환경디자인	Environmental Design	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	IAR22307	빛환경과조명디자인	Lighting Design	3	3	0	
3	2	전필	IAR22308	실내디자인계획2	Interior Design Studio2	3	2	2	
3	2	전필	IAR22309	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	IAR22310	건축생산과AI	Architectural production with AI	3	3	0	
3	2	전선	IAR22311	공간디자인스튜디오2	Space Design Studio2	3	2	2	
3	2	전선	IAR22312	서양실내건축사	Interior Architecture History	3	3	0	
3	2	전선	IAR22313	실내건축비평	Critics for Interior Architecture	3	3	0	
3	2	전선	IAR22314	실내건축시공	Interior Architecture Construction	3	3	0	
3	2	전선	IAR22315	전시및디스플레이	Exhibition and Display	3	3	0	
4	1	전필	IAR22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전필	IAR22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	IAR22403	실내디자인계획3	Interior Design Studio 3	3	2	2	
4	1	전선	IAR22404	공간디자인스튜디오3	Space Design Studio3	3	2	2	
4	1	전선	IAR22405	구조의이해2	Introduction of Architectural Structure 2	3	3	0	
4	1	전선	IAR22406	디테일디자인	Detail Design	3	3	0	
4	1	전선	IAR22407	실내건축법규	Building Code	3	3	0	
4	1	전선	IAR22408	조명디자인실무	Lighting Design Practice	3	3	0	
4	2	전필	IAR22409	졸업설계	Graduation Works	0	0	0	P/NP
4	2	전선	IAR22410	실내디자인계획4	Interior Design Studio 4	3	2	2	
4	2	전선	IAR22414	공간디자인스튜디오4	Space Design Studio4	3	2	2	
4	2	전선	IAR22411	공공디자인	Public Design	3	3	0	
4	2	전선	IAR22412	디자인마케팅	Design Marketing	3	3	0	
4	2	전선	IAR22413	실내건축실무	Interior Practice	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ IAR22101 전공의 이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

학교와 학과에 대해 알아보고 학교 및 학과생활에 적응하기 위한 프로그램을 진행한다. 전공에 대해 탐구하고 수업활동을 통해 소속감을 증진하며 대학생활을 계획한다.

◆ IAR22103 공간조형 (Space Sculpture., 3-3-0)

조형 원리에 대한 이해와 이와 관련된 여러 개념과 표현방식을 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 디자인의 형태와 공간의 연계성을 실습하여 디자인의 주제와 개념을 표현하는 공간 창조 학습을 세부내용으로 다루게 된다.

◆ IAR22106 기초공간디자인 (Basic Space Design, 3-2-2)

실내건축설계 입문단계로 건축의 기본적인 정의, 건축의 이론적 배경에 관한 기본 연구와 기초 어휘, 표현기법 등을 익혀 실내건축 공간에 대한 기본원리를 이해하는 것을 목표로 한다. 매주 담당교수와 개별 크리틱을 통해 설계안을 발전시키는 실습위주의 수업으로 진행된다.

◆ IAR22102 공간드로잉과제도 (Space Drawing Task, 3-3-0)

공간을 표현하는 방법으로 건축도면을 이해하고 도면의 작성 요령과 공간을 표현하기 위한 다양한 기법을 연습한다.

◆ IAR22104 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

대학생활과 전공수업에 적응하기 위한 학습방법 소개와 학과생활 관련 상담을 진행하여 대학생활의 원활한 적응과 전공분야로의 진출을 위한 계획을 설정한다.

◆ IAR22107 실내건축의이해 (Understanding of Interior Architecture, 3-3-0)

실내건축에 대한 기초를 이해하고 실내건축의 실제 적용능력을 증진시키는 데에 목표가 있다. 공간인식과 형상화를 통해 실내건축의 역할과 의미를 파악하여 공간에서의 문제를 해결하는 능력을 갖추고 문제에 대한 다양한 대안을 제시할 수 있도록 한다.

◆ IAR22105 CAD (Computer Aided Design, 3-3-0)

컴퓨터를 활용하여 건축적 아이디어를 표현하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 오토데스크사의 오토캐드 각종 명령어들을 연습하고 건축도면의 표현요소를 학습을 세부내용으로 다루게 된다.

◆ IAR22205 인간공학 (Ergonomics, 3-3-0)

디자인에서 중요한 요소인 휴먼팩터를 적용할 수 있는 능력 배양을 목표로 한다. 이를 위해 인간 행동의 매커니즘을 이해하고 환경 요소를 고려하여 디자인에 적용하는 연습을 한다.

◆ IAR22201 공간디자인계획1 (Space Design Studio 1, 3-2-2)

미래 주거 기능에 대한 조사, 분석 능력을 학습하고, 이를 바탕으로 설계의 과정과 방법

을 체득하여, 더 심화되는 건축설계로 발전해갈 기초 설계 능력을 배양함을 목적으로 한다.

◆ IAR22203 공간디자인기초1 (Space Design Introduction 1, 3-2-2)

건축에 대한 이해도를 높여 공간구성과 설정에 대해 고찰하고 기초적인 환경분석을 통해 공간디자인을 도출하는 능력을 배양하며 기초 도면작성 연습을 병행한다.

◆ IAR22208 건축일반 (General Architecture, 3-3-0)

건축물의 구조와 재료 등 건물시스템에 대한 전반적인 이해를 도모하는 과목으로, 건축 디자인에 필요한 분야이다.

◆ IAR22202 컴퓨터그래픽 (Computer Graphics, 3-2-2)

실내건축설계에 필요한 프리젠테이션의 요소로 가상공간을 효과적으로 표현하는 ‘디자인 툴’로서의 3D MAX, Sketchup 등의 프로그램을 다룬다. 위 프로그램을 통한 가상 세계의 구현은 현실세계의 또 다른 표현으로서 다양한 시뮬레이션을 통해 구체적 공간을 구현한다.

◆ IAR22206 인테리어표현기법 (Interior Presentation Technique, 3-3-0)

표현은 디자인 분야에서 소통의 중요한 도구로서 중요한 역할을 수행한다. 본 수업의 목표는 공간, 환경 및 문화에 대한 이해를 바탕으로 이와 관련된 개념과 표현방식을 습득하는 데에 있다. 다양한 실습을 통해 인테리어 디자인의 주제와 개념을 표현하는 공간창조의 능력을 배양하기 위해 아이디어 스케치, 투시도 등 2차원과 3차원 표현기법을 배우고 익힌다.

◆ IAR22210 구조의이해1 (Introduction to Architectural Structure 1, 3-3-0)

중력을 버티는 구조물은 인류의 역사와 함께 시작하였고 재료와 건축기술에 따라 변화하고 발전하였다. 때로는 건축구조의 역동성을 표현하기도 하였고 현재까지 건축에 있어 구조는 중요한 부분이다. 이에 건축물의 구조를 이해하고 구조 시스템을 응용하여 구조 디자인을 할 수 있는 사고와 능력을 배양한다. .

◆ IAR22212 색채와공간 (Color and Space, 3-3-0)

색채에 대한 기본이론을 이해하고 색채적용능력을 증진시키는 데에 목표가 있다. 색채시스템과 색채이론의 이해와 색채실습을 통해 색채의 역할과 의미를 파악하여 색채 문제를 해결하는 능력을 갖추고 공간에서의 색채디자인의 대안을 제시할 수 있도록 한다.

◆ IAR22207 공간디자인계획2 (Space Design Studio 2, 3-2-2)

공간에 대한 이해도를 증진시키고 디자인개념으로 발전하는 단계를 연습함으로써 디자인 과정을 익히고 이해를 도모하는 수업이다.

◆ IAR22209 공간디자인기초2 (Space Design Introduction 2, 3-2-2)

공간디자인기초를 보다 심화하는 과정으로 다양한 디자인 방법을 모색하고 적용하여 기초 설계 능력을 배양함을 목적으로 한다.

◆ IAR22211 BIM (BIM, 3-2-2)

디자인 초기 컴퓨터를 이용하여 창조적인 설계를 할 수 있도록 돕는데 그 목적이 있다. 컴퓨터를 이용한 3D 모델링, 맵핑, 애니메이션에 대해서 습득하고, 형태문법, 유전인자 알고리즘, 프랙탈 디자인 등 컴퓨터를 응용한 건축 디자인 방법론에 대하여 연구한다.

◆ IAR22305 재료와코디네이션 (Materials & coordination, 3-3-0)

실내디자인에 사용되는 다양한 재료의 특성을 파악하고 이를 적용하는 방법을 배우고, 조화와 균형을 이룰 수 있는 코디네이션 기법을 학습하는 데 목표가 있다.

◆ IAR22302 한국실내건축사 (Korean Interior , 3-3-0)

아름다운 우리 건축의 미학적 방법론을 이해하고 습득하여, 현대 디자인에 적용할 수 있도록 하는 것이 본 교육과정의 목표이다. 독특한 창의력의 원천을 한국전통의 지시라 정의하고, 학생들에게 고유한 전통 형태, 방법론, 재료 등에 대하여 깊이 있는 고찰과 이해를 통하여 자신의 디자인 방법론으로 승화시키도록 한다.

◆ IAR22307 빛환경과조명디자인 (Lighting Design, 3-3-0)

공간과 빛환경에 대한 이해를 바탕으로 공간조명 디자인 방법을 학습하는 목표로 한다. 자연광 변화와 그 역할, 공간에서 빛환경의 중요성, 조명디자인 방법에 대한 세부 내용으로 구성하였다.

◆ IAR22306 환경디자인 (Environmental Design, 3-3-0)

인간을 둘러싼 환경탐색을 기본으로 환경과 인간과의 관계를 연구, 정의하고 디자인을 방법론을 배우며 실제 환경디자인 진행을 통해 인간 삶의 질을 향상시키는 역량을 키운다.

◆ IAR22301 실내디자인계획1 (Interior Design Studio 1, 3-2-2)

인간과 공간, 환경 및 문화에 대한 이해를 바탕으로 실내건축에 대한 체계적인 이론을 습득하고 실내 공간 디자인에 영향을 주는 디자인 요소의 상호작용이 어떻게 이루어지는지 단계별 설계과정을 통해 이해하는 것을 목표로 한다.

◆ IAR22304 공간디자인스튜디오1 (Space Design Studio1, 3-2-2)

자신의 아이디어를 표현하고 공간 이용자의 활동 및 프로그램을 해석하여 이를 디자인에 반영하는 과정의 실습을 목표로 한다.

◆ IAR22303 건축설비시스템 (Mechanical System for Architecture, 3-3-0)

위생적이고 안전한 건물환경을 위한 각종 설비시스템의 기본원리 이해와 계획을 목표로 한다. 이를 위해 온열환경, 급배수 위생설비, 공기조화설비 등 건물환경을 배우고 부하계산 등 실습한다.

◆ IAR22312 서양실내건축사 (Interior Architecture History, 3-3-0)

실내건축의 역사적 고찰을 통해 인간과 공간, 환경 및 문화에 대한 지식습득을 바탕으로 시대별, 지역별 실내건축의 특성을 이해하고 역사적 맥락을 전유하는 데에 있다.

◆ IAR22313 실내건축비평 (Critics for Interior Architecture, 3-3-0)

실내디자인 작품들을 분석하고 평가하는 연습을 통해 디자인 철학과 안목 향상을 목표로 한다. 이를 위해 실내디자인 작품선정, 작품분석, 분석내용 발표 등의 내용을 다룬다.

❖ IAR22310 건축생산과AI (Architectural production with AI, 3-3-0)

다양한 디자인 툴을 사용하여 창의적이고, 실험적인 디자인을 도출하고 제작하여 1개의 제품을 완성한다.

❖ IAR22315 전시및디스플레이 (Exhibition and Display, 3-3-0)

전시디자인의 대상 분야는 매우 다양하나 본 과목은 패션브랜드의 VMD(Visual Merchandising)에 국한하여 진행된다. 비주얼 머천다이징은 상품기획을 시각화하는 것으로 상품을 분류하고 연출하는 종합표현기술체계 라고 정의될 수 있다. 이 수업의 목표는 마케팅 전략의 일환으로 이용되고 있는 비주얼 머천다이징의 역할을 이해하고 특히 차별화된 컨셉과 전략이 적용되고 실무에 부합하는 디스플레이 디자인을 수행하는 것이다.

❖ IAR22308 실내디자인계획2 (Interior Design Studio2, 3-2-2)

공간의 구조와 기능, 공간의 조직에 관한 고찰을 통해 인간형태에 관한 개념 이해를 목표로 한다. 디자인 과정에 있어서 실내공간의 요소들과 공간과의 연계성을 파악하고 공간의 기본적인 구조와 기능, 크기에 대한 이해와 함께 공간을 계획하고 3차원 디지털 프로그램을 통해 공간의 동선, 형태, 연계 등을 고려한 공간계획을 기반으로 한 인테리어 디자인을 완성한다.

❖ IAR22311 공간디자인스튜디오2 (Space Design Studio2, 3-2-2)

관심주제를 개별적으로 설정하고 주요관심주제에 대해 집중적인 연구수행하여 주제를 밀도있게 탐구하여 완결된 결과물을 제시하는 것을 목표로 한다.

❖ IAR22314 실내건축시공 (Interior Architecture Construction, 3-3-0)

이론 및 실제 시공 실무 수업을 통해 실내건축시공에 대한 내용을 충분히 숙지하도록 하는데 목적이 있다.

❖ IAR22405 구조의이해2 (Introduction of Architectural Structure 2, 3-3-0)

건축물의 힘의 역학을 이해하여 안전한 건축물 계획을 목표로 한다. 이를 위하여 힘의 의한 기본적인 모멘트 및 평형을 이해하고 이를 이용하여 반력 및 부재력을 산정하며 단면의 성질을 이용하여 응력 및 변형을 산정한다.

❖ IAR22408 조명디자인실무 (Lighting Design Practice, 3-3-0)

‘빛환경과조명디자인’ 교과목의 심화학습 단계로 공간디자인에 있어 조명계획에 대한 실무 수준의 학습을 목표로 한다.

❖ IAR22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 1-1-0)

졸업 후 진로 선택을 위한 사전 조사 및 상담을 진행하여 본인의 진로계획을 세운다.

❖ IAR22403 실내디자인계획3 (Interior Design Studio 3, 3-2-2)

실내디자인계획을 통해 공간 감각을 발전시키고 졸업 후 실무에서 디자이너 혹은 시공기술자로 그 역할을 할 수 있도록 지식과 역량을 갖추도록 하는 것을 목표로 한다.

❖ IAR22404 공간디자인스튜디오3 (Space Design Studio3, 3-2-2)

전공수업을 기초로 관련 분야와의 통합 디자인을 구현하며 실무적 능력 배양을 목표로 한다. 이를 위해 실내디자인계획3 설계과정과 연계하여 설계과정에 필요한 법규검토, 구조계획, 재료계획 등을 학습, 적용하여 디자인 완성도를 높인다.

◆ IAR22407 실내건축법규 (Building Code, 3-3-0)

건축물과 관련된 설계 및 디자인을 위한 건축법과 관련 규정의 이해를 목표로 한다. 이를 위해 건축법의 취지를 이해하여 실무 디자인을 진행하는데 바탕이 될 수 있도록 한다.

◆ IAR22406 디테일디자인 (Detail Design, 3-3-0)

실내건축의 도면구성, 도면기호, 재료마감 표현에 대한 이해와 더불어 상세도가 필요한 공간 영역을 세분화하여 직접 디테일 도면작업을 수행함으로써 실무적 경험을 강화시키는 것에 목적을 두고 있다.

◆ 가구디자인과AI (Furniture Design with AI, 3-3-0)

생활에 필요한 가구를 디자인 하고, 제작하는 수업으로 1인 작업 또는 3인이 1조로 팀 작업을 수행한다. 실용적인 가구의 디자인보다는 창의적이고, 실험적인 디자인을 추구한다.

◆ IAR22411 공공디자인 (Public Design, 3-3-0)

공공생활의 확장과 중요성으로 공공디자인의 역할이 증대되고 있는 사회적 변화에 맞게 공공디자인의 의미와 공공성에 대한 디자인의 역할을 고민하고 디자인을 한다.

◆ IAR22410 실내디자인계획4 (Interior Design Studio 4, 3-2-2)

실내건축학 과정을 이수하며 익힌 내용을 응용, 적용하여 졸업작품을 수행하는 것을 목표로 한다. 또한 실내건축학 과정에서 수행한 작품들을 정리하여 포트폴리오 제작을 한다.

◆ IAR22414 공간디자인스튜디오4 (Space Design Studio4, 3-2-2)

실내건축학 전공 4학년의 졸업전시 준비를 위한 교과목으로 실내디자인 관련 분야에 종사할 역량이 있는 인재를 육성하는 것을 목표로 한다.

◆ IAR22412 디자인마케팅 (Design Marketing, 3-3-0)

디자인/공간을 통한 마케팅의 이론을 이해하고 사례를 분석하여 이를 바탕으로 디자인에 적용하는 연습을 한다.

◆ IAR22413 실내건축실무 (Interior Practice, 3-3-0)

디자인 분야 실무에 적응하기 위한 실시도면 작성 및 내역작업을 이해하고 연습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 실시도면의 내용을 확인하고 실습하며 인테리어 내역을 이해하고 내역서를 작성한다.

◆ IAR22409 졸업설계 (Graduation Works, 0-0-0)

졸업설계와 졸업전시를 계획 및 발표한다.

○ 역량별 교과목 구성

학년 /학기	역량				
	공간이해역량	환경계획역량	공간계획역량	디자인관리역량	공간표현역량
1-1	공간조형				공간드로잉과제도
1-2	기초공간디자인 실내건축의이해				CAD
2-1	인간공학		공간디자인계획1 공간디자인기초1		컴퓨터그래픽 그래픽디자인 인테리어표현기법
2-2	구조의이해1	색채와공간	공간디자인계획2 공간디자인기초2	건축일반	BIM
3-1	재료와코디네이션	빛환경과조명디자인 환경디자인	실내디자인계획1 공간디자인스튜디오1	건축설비시스템	
3-2	서양실내건축사	건축생산과AI 전시및디스플레이	실내디자인계획2 공간디자인스튜디오2	실내건축시공	
4-1	구조의이해2	조명디자인실무	실내디자인계획3 공간디자인스튜디오3	실내건축법규 디테일디자인	
4-2		가구디자인과AI 공공디자인	실내디자인계획4 공간디자인스튜디오4 졸업설계	디자인마케팅	실내건축실무

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중점교육	미래소양	비전설계	문제해결능력과리더십	공간표현역량
	균형학문	인물과예술	포토샵그래픽활용	공간표현역량
		인물과예술	건축과디자인	공간표현역량
		인물과예술	미술감\상법	공간표현역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	복학생, 편입생, 전과생 멘토링 프로그램	전체학년	복학생, 편입생, 전과생
자기계발	Maker 초급교육 : 3D프린터 관련	1,2학년	1,2학년
자기계발	Maker 초급교육 : VR 관련	3학년	3학년
자기계발	Star-role Management Tutor 프로그램	전체학년	3,4학년, 신입생

1. 교육목표

수준 높은 조경 전문인 양성을 위한 디자인/경관/문화재 분야 실기교육 강화와 더불어 산학협동체제와 자매결연을 통한 사회체험교육을 강화하고 있으며, 대내외적으로 조경학과의 아이덴티티 강화 및 학생들의 자긍심 강화, 전공실습 교육 및 전공 소모임 활성화를 통한 교육효과 증대를 통하여 조경 전문인을 양성하는 것에 더욱 나아가 미래의 주역이 될 인재들의 양성을 위해 4차 산업에 대응한 AI·SW 활용교육 증대 및 미래성장 역량 강화를 적극 교육과정에 도입하여 미래형 조경인재 양성을 목표로 하고 있습니다.

2. 학과소개 및 안내

국가직무능력표준(NCS)에 기반하여 조경전문 인재를 양성하는 학과입니다. 2019학년도부터 고용노동부, 한국산업인력공단 NCS에 기반한 과정평가형 자격 인증을 통해 졸업이전에 조경기사자격증 취득이 용이한 특성화학과입니다. 조경학은 우리가 살아가는 공간을 더욱 쓸모 있고 아름다우며 생태적으로 건강하게 가꾸는 이론과 실무를 다루는 종합과학예술입니다. 조경학과는 교육과 실습을 통해 작가는 정원, 공원, 광장에서부터 크게는 도시와 국토에 이르는 광범위한 옥외공간의 계획, 설계, 시공, 관리 능력을 갖춘 인재를 양성하는 것을 목표로 합니다. 이를 위해서 예술, 인문학, 자연과학, 공학 등의 기초 학문 뿐 만 아니라, 창조적인 문제 해결 능력과 실험적이면서도 세련된 디자인기법 등을 조화롭게 교육하고 있습니다. 특히 우리 학과에서는 조경디자인, 환경생태 그리고 역사경관보전 중심의 교육과정을 위주로 특성화된 교육으로 유용하고 아름다우면서도 건강한 공간을 창조하는 조경전문가를 양성하기 위해 노력하고 있습니다.

3. 향후 진로계획

조경학과의 조경전공의 진출분야는 조경기사, 조경/녹지/산림/임업직 국가직·지방직공무원, 농업계 중/고등학교 교사, 한국토지주택공사, 한국도로공사, 한국수자원공사, 한국환경공단, 한국산림복지진흥원, 산림조합중앙회, 대전도시공사, 대전시설관리공단 등 각종 공공기관, 한국문화관광연구원, 대전발전연구원 등 정부출연연구기관, 조경/건축/경관/시설물/공공디자인 설계사무소, 종합엔지니어링, 종합/전문건설사, 경관영향평가, 실내조경회사 등 다양한 직업군이 있다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	LAR22101	전공의이해	Understanding the Major	1	1	0	P/NP
1	1	전필	LAR22102	조경학개론	Introduction to Landscape Architecture	3	3	0	교직
1	1	전선	LAR22103	조경영어	Landscape English	3	3	0	
1	1	전선	LAR22104	조경디자인랭귀지	Graphic Communication in Landscape Design	3	2	2	
1	1	전선	LAR22105	조경컴퓨터디자인	Landscape Architecture Computer Design	3	2	2	
1	2	전필	LAR22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	LAR22111	정원식물재료학	Garden Botany and Material Science	3	3	0	
1	2	전선	LAR22108	공간구성형태론	Spatial Composition Pattern	3	2	2	
1	2	전선	LAR22109	조경기초설계	Landscape Architecture Design	3	2	2	NCS
1	2	전선	LAR22110	조경컴퓨터시뮬레이션	Computer Simulation in Landscape Architecture	3	2	2	
2	1	전필	LAR22107	정원설계	Garden Design	3	2	2	NCS
2	1	전필	LAR22201	조경계획	Landscape Architecture Planning	3	3	0	교직
2	1	전선	LAR22202	색채학	Chromatology	3	3	0	
2	1	전선	LAR22203	동양조경사	History of Oriental Landscape Culture	3	3	0	
2	1	전선	LAR22204	조경수목학	Landscape dendrology	3	3	0	교직
2	1	전선	LAR22205	조경기본구상	Landscape Basics Idea	3	2	2	NCS
2	1	전선	LAR22206	환경조사분석	Environmental Survey & Analysis	3	2	2	NCS
2	2	전선	LAR22207	조경기본계획	Landscape Basics Plan	3	2	2	NCS
2	2	전선	LAR22208	조경설계프리젠테이션	Landscape Design Presentation	3	2	2	NCS
2	2	전선	LAR22209	서양조경사	History of Occidental Landscape Culture	3	3	0	
2	2	전선	LAR22210	조경미학	Landscape Aesthetics	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	LAR22211	조경시설설계	Landscape facility Design	3	2	2	NCS
2	2	전선	LAR22212	조경공무관리	Landscape Public Service Management	3	2	2	NCS
2	2	전선	LAR22213	식물자원·조경 교과교육론	Plant Resources & Landscape Curriculum Management	3	3	0	교직
3	1	전필	LAR22301	단지설계스튜디오	Community Design Studio	3	2	2	
3	1	전선	LAR22302	조경식재설계	Landscape Planting Design	3	2	2	NCS
3	1	전선	LAR22303	식물자원·조경 교과교재연구및 지도법	Plant Resources & Landscape Study of Teaching Material & Method	3	3	0	교직
3	1	전선	LAR22304	조경시설물공사	Landscape Facility Construction	3	2	2	NCS
3	1	전선	LAR22305	지리정보체계	Geographic Information System	3	2	2	
3	1	전선	LAR22306	여가관광지계획 론	Leisure Tourist Plan Theory	3	3	0	
3	1	전선	LAR22307	이용관리	Utilization Management	3	3	0	NCS
3	2	전필	LAR22316	주제공간설계	Themtic landscape Design	3	2	2	
3	2	전선	LAR22310	도시공간디자인론	Urban Space Design	3	3	0	
3	2	전선	LAR22311	식물자원·조경 교직논리및논술	Plant Resources & Landscape Teaching Logic & Essay	3	3	0	교직
3	2	전선	LAR22312	병해및충해관리	disease and pest management	3	2	2	교직, NCS
3	2	전선	LAR22313	조경적산	Landscape Quantity Survey	3	3	0	NCS
3	2	전선	LAR22314	일반식재공사	General Construction	3	2	2	교직, NCS
3	2	전선	LAR22315	생태복원공사	Ecological Restoration Work	3	2	2	NCS
3	2	전선	LAR22309	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	LAR18315	장기현장실습(IP P)3	Industry Profession Practice(IPP) 3	12	0	0	P/NP
3	4	전선	LAR18415	현장실습1	Field Training 1	3	0	0	P/NP
4	1	전선	LAR22404	환경설계법규	Environmental Design Code	3	3	0	교직
4	1	전필	LAR22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	LAR22403	조경포럼	Landscape forum	1	0	2	
4	1	전선	LAR22405	IoT 조경설계	IoT Landscape Design	3	2	2	
4	1	전선	LAR22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	LAR22406	환경설계스튜디오	Environmental Design Studio	4	2	4	
4	2	전필	LAR22407	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	P/NP
4	2	전선	LAR22408	도시재생	Urban Regeneration	3	3	0	
4	2	전선	LAR22409	조림및임업경영	Afforestation Management	3	3	0	교직
4	2	전선	LAR22410	현대조경론	Modern Landscaping	3	3	0	
4	2	전선	LAR22411	생태도시및단지 계획	Eco City & Site Planning	3	3	0	
4	2	전선	LAR18412	장기현장실습(IP P)4	Industry Profession Practice(IPP) 4	12	0	0	P/NP
4	2	전선	LAR18413	현장실습5	Field Training 5	15	0	0	P/NP
4	3	전선	LAR18414	장기현장실습(IP P)2	Industry Profession Practice(IPP) 2	3	0	0	P/NP
4	3	전선	LAR18416	장기현장실습(IP P)1	Industry Profession Practice(IPP) 1	6	0	0	P/NP
4	3	전선	LAR18417	현장실습2	Field Training 2	3	0	0	P/NP

5. 교과목소개

◆ LAR22102 조경학개론 (Introduction to Landscape Architecture, 3-3-0)

조경학 전반에 걸친 학문적 소개를 통하여 학생들의 조경학에 대한 궁금증을 풀어주는데 역점을 둔다. 강의 내용은 자연과 인간의 관계에서 출발한 조경학의 배경을 설명하고 조경학의 주요 기능인 인간의 정주 공간과 교외의 자연 및 문화 경관에 대한 이해를 기반으로 조경 실무 과정인 조경 계획-설계-시공-관리-사후 평가를 통하여 각 단계에서 요구되는 이론과 실기의 내용을 소개함으로서 학생들의 조경학에 대한 학문적 특성과 실무 내용을 이해하도록 하는데 목적을 둔다. 교직이수과목으로 학생들 간 협동학습 방식의 활용에 대해 실습할 수 있다.

◆ LAR22101 전공의이해 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

이 과목은 학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있게 소개한다.

◆ LAR22105 조경컴퓨터디자인 (Landscape Architecture Computer Design, 3-2-2)

조경분야에서 필수적인 표현 도구인 CAD 프로그램과 이미지편집 프로그램에 대한 이해와 실습을 통해 실제 업무에서 쉽게 하용할 수 있도록 능력을 배양하고자 한다.

◆ LAR22103 조경영어 (Landscape English, 3-3-0)

전 세계의 글로벌화로 인해 전 교육 분야의 연구 실적들이 매일같이 영어로 발표되는 상황이며 조경분야에서도 영어교재 및 자료들을 이용한 수업을 많은 대학에서 진행하고 있으나, 기존의 고교 교과과정에서 배운 영어만으로는 장문의 전공서적들을 이해하고 내용들을 응용하기에 많은 어려움이 있으며 이러한 문제들을 극복하고 효율적인 수업을 진행하기 위하여 조경을 대학에서 전공하는 새내기들에게 보다 친숙하게 조경에 대한 전반적인 이해를 돕기 위해 조경학개론 수업과 연계하여 일반적으로 사용되는 영어(용어, 문장 등)들과 표현 등을 주제 별로 교육하는 것을 목표로 한다.

◆ LAR22104 조경디자인랭귀지 (Graphic Communication in Landscape Design, 3-2-2)

조경계획 및 설계 작업을 위한 기초연습과정. 조경계획가 및 설계가의 추상적이고 개념적인 아이디어를 기술적인 제도법과 세련된 일러스트 그래픽 기법 그리고 모형제작을 통하여 시각적이고 구체적인 방법으로 표현하는 기술을 습득한다.

◆ LAR22109 조경기초설계 (Landscape Architecture Design, 3-2-2)

조경설계를 효율적으로 수행하기 위해서 기초적으로 갖추어야 할 조경재료에 대한 이해를 토대로 도서를 표현하고 전산응용도면을 작성하는 능력이다.

◆ LAR22106 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

신입생의 대학생활에 대한 이해, 미래에 대한 로드맵 설정을 위한 것으로, 학습습관 제고 및 시간관리의 효율화 등에 대한 전반적인 지식을 습득토록 한다.

◆ LAR22111 정원식물재료학 (Garden Botany and Material ScienceV, 3-3-0)

정원식물의 정의, 수목명, 명명법, 원산지, 수목, 지피, 초화류의 분류, 특징과 성상, 이용, 환경과의 관계, 규격표시방법, 이식, 관리방법 등을 이해하고, 정원에 적용하는 시설물들의 종류 재료물질의 성질 적용방법에 따른 구성원리 등에 대한 폭넓은 지식을 습득하는 과목이다

◆ LAR22107 정원설계 (Garden Design, 3-2-2)

개인주택, 주거단지 내 소정원, 공원 내 커뮤니티정원 등을 대상으로 사전협의와 대상지 조사를 통해 공간을 구상하여 기본계획안을 수립하고 기반설계, 식재설계, 시설물 설계 등에 관한 설계업무를 수행하는 것이다.

◆ LAR22110 조경컴퓨터시뮬레이션(Computer Simulation in Landscape Architecture, 3-2-2)

조경교육 및 실무에 컴퓨터의 활용이 보편화되고 BIM 등의 3차원 설계/관리 등이 전분야에서 확대됨에 따라 개개인의 컴퓨터 활용능력 향상이 필수조건이 되고 있다.

이에 2D 기반의 CAD 뿐만 아니라, 3D 기반의 스케치업 등이 다분야에 활용됨에 따라 조경분야에서도 3차원 공간계획/설계/시공을 위한 프로그램을 익히고, 컴퓨터시뮬레이션의 기본과 응용력을 익힐 수 있도록 한다.

◆ LAR22108 공간구성형태론 (Spatial Composition Pattern, 3-2-2)

도시민들의 삶의 질을 향상시키고 쾌적한 공간을 조성하기 위한 계획과정에 대해 학습하여 공간계획가의 능력을 키운다. 공간 창출을 위한 공간구성과 형태에 대한 이해를 갖는다. 또한, 공간 구성 형태를 해석하고 표현하는 기술을 습득한다. 자신이 직접 구상하고 만들어보는 공간을 실물화(모델링) 과정을 통해 그 차이점을 익히는 실습을 통해 공간감을 향상시키고 공간을 구성하고 형태를 만드는 과정을 학습한다.

◆ LAR22201 조경계획 (Landscape Architecture Planning, 3-3-0)

조경계획의 총론으로 조사분석(사회, 행태적 분석 및 미적, 시각적 분석)과 조경계획의 이론적 접근방법을 다룬다. 환경설계 및 계획에 관련된 사회, 심리적 측면의 이행 및 이론적 틀을 학습하고 이들을 문제해결에 응용할 수 있도록 한다. 교직이수과목으로 학생들이 간 협동학습 방식의 활용에 대해 실습할 수 있다.

◆ LAR22204 조경수목학 (Landscape Woody Plants, 3-3-0)

조경수목의 개념, 분류, 특성 등의 기본적 이론을 다루고 조경 식물의 생리·생태적 특성을 파악 하여 식재계획 및 생태복원계획, 조경 관리학 등의 학습에 필요한 기초적인 지식을 습득하도록 한다. 특히, 정원 설계, 도시조경, 가로수 등 다양한 조경 분야에서 사용되는 주요 조경식물 및 우리나라의 전국에 분포한 주요 자생식물 등의 생리·생태 등의 수목학적 특징과 기능, 미적 가치 등을 학습함으로써 수목의 올바른 이해와 실제적 지식을 습득하여 적지적수(Proper site proper tree)로의 조경학적 식물사용의 학술적 기반을 구축한다.

❖ LAR22203 동양조경사 (History of Oriental Landscapte Culture, 3-3-0)

조경은 자연을 문명화 하는 과정이며 이를 통해 문화로서 형태화 하는 행위를 말한다. 본 강의는 공간창조를 위한 미적 개념의 틀을 확립하기 위하여 동양조경의 변화과정과 변화요인 등을 각 나라별로 살펴보고 이를 통하여 동양조경의 특성과 독창성에 대한 이해를 돕고자 한다. 주요 사례와 그 조영배경의 이해를 근거로 동양조경의 역사를 심도 있게 이해하고 이를 실무에 적용할 수 있는 전문적 역량을 함양하고자 한다.

❖ LAR22206 환경조사분석 (Environmental Survey & Analysis, 3-2-2)

문헌조사와 현장조사, 수요자 요구조사를 통해 대상지 내 자연생태환경과 인문사회환경을 분석하고, 이에 근거하여 대상지가 지닌 문제점과 잠재력을 파악하여 대상지를 종합적으로 분석한다.

❖ LAR22205 조경기본구상 (Landscapte Basics Idea, 3-2-2)

계획방향에 따라 개념을 설정하고 공간을 기능적으로 구성하기 위해 시설의 종류와 규모를 산정하여 최적의 대안을 결정하는 능력을 배양하도록 한다.

❖ LAR22202 색채학 (Chromatology, 3-3-0)

환경에 내재되어있는 자연 또는 인공요소의 형태적 아름다움과 내용적 가치를 발견하기 위한 안목을 넓히고 조경 계획 설계에서 요구되는 표현력의 배양을 목표로 조경미의 특질을 구성하고 있는 개별요소 및 이들 요소의 구성에 의한 형식, 의미, 효과 그리고 색채원리 등의 이론습득을 통해 조경계획 및 설계의 응용능력을 구축토록 한다.

❖ LAR22211 조경시설설계 (Landscape FACility Design, 3-2-2)

공간 특성에 따른 시설 개념을 구상하여 휴게시설, 놀이시설, 운동시설 등 개별 시설물을 배치하고 세부적인 설계도면을 작성한다.

❖ LAR22213 식물자원 · 조경교과교육론(Plant Resources & Landscape Curriculum Management, 3-3-0)

중등단계 농업계고에서 관련교과를 가르칠 교사를 양성하는 교육과정입니다. 농업계고 중등교사는 직업교육으로서의 농업을 가르친다. 이 교과는 농업을 가르칠 교사가 알아야 할 농업교육의 의미, 농업교육의 역사, 농업교육과정, 농업교수학습 등 기초가 되는 이론부터 농업교육만의 특수한 영역에 이르기까지 망라된 내용으로 구성된다. 농업교사에게 이 교과는 필수적이며, 기본이 된다. 이에 본 교과목에서는 이론을 중심으로 농업교육의 다양한 측면들에 대한 지식과 기술, 사례들을 배우게 될 것이다. 또한 중등 농업교육으로서 농업교육을 가르치지 않는다 하더라도 전공 관련 교육학의 기본에 대해 이해하고 다양하게 활용할 수 있게 될 것이다.

❖ LAR22209 서양조경사 (History of Occidental Landscape Culture, 3-3-0)

서구 각국에서는 오래전부터 자연과 더불어 살아감으로써 삶의질을 추구하는 중요한 트렌드가 있어왔다. 우리주변에서도 최근 자연과 함께하는 삶의 방식을 찾는 움직임이 활발해지고 있다. 정원은 그런 문화적 양상의 중심에서 자리한다. 서양의 정원문화는 시대와 지역에 따라 독특한 양상으로 전개되어왔지만, 그중 특히 다양하고 활발하게 전개되

어왔던 유럽의 정원은 역사적으로나 현대적으로 독특한 문화양상으로써 조명될 수 있다. 본 강의는 서양정원을 조명하되 그와 더불어 이루어지는 문화적양 상으로 바라봄으로써 현대적 문화트렌드의 포인트로서 이해하는 것을 목표로 삼는다.

◆ LAR22208 조경설계프리젠테이션 (Landscape Design Presentation, 3-2-2)

계획과 설계 과정의 성과물을 시청각 매체, 그래픽 작업, 특수효과 등으로 제작하여 조경프로젝트 결과물에 대한 가장 효과적인 표현 방법에 대해 이해하고 수행할 수 있는 능력을 갖추는 것을 목표로 하는 과목이다.

◆ LAR22207 조경기본계획 (Landscape Basics Plan, 3-2-2)

기본구상에 의한 토지이용계획과 동선계획을 통하여 모든 내용이 종합적으로 반영된 기본계획도를 작성하고 이에 대한 공간별, 부문별 계획을 수립한다. 조경기본계획은 이후 상세설계 및 시공의 기준점이 되는 시작점으로 일반적으로 Master Plan 이라고 부른다.

◆ LAR22212 조경공무관리 (Landscape Public Service Management, 3-2-2)

공사진행을 위해 설계도서를 검토하여 실행예산을 편성하고, 시공계획서, 현장서류를 작성하고 자재승인 발주, 설계변경, 기성고 작성, 준공 준비와 관련된 업무를 수행한다.

◆ LAR22210 조경미학 (Landscape Aesthetics, 3-3-0)

조경디자인을 위한 미적 감각과 경관에 대한 안목을 키우기 위하여 인간과 환경간의 관계를 경관의 미학적 관찰을 통하여 파악하고 이를 장소 및 장소성의 개념에서 이해하기 위한 경관 및 의장 이론을 다룬다. 색채와 조형이론에 대한 이해를 돕고 디자인을 구성하는 내용적 요소와 형태적 요소를 널리 파악하며, 조경설계의 대상으로서 경관의 미적 현상에 대한 체계적 지식을 습득한다. 본 강의를 통해 조경 활동에 요구되는 미적 감각과 경관에 대한 안목을 키우고, 인간 삶의 공간에 대한 미적고찰을 통해 장소 및 장소성의 개념 이해를 돕고자 한다.

◆ LAR22301 단지설계스튜디오 (Community Design Studio, 3-2-2)

여가 및 주제 공간의 옥외공간을 기능적 미적 생태적 관리적 측면을 고려하여 설계과정에 따라 분석해야할 내용을 습득하게 하고 실제 설계에 임할 수 있는 능력을 배양시키도록 한다.

◆ LAR22302 조경식재설계 (Landscape Planting Design, 3-2-2)

식재개념 구상, 기능식재 설계, 조경식물의선정, 식재기반 설계, 교목·관목·지피·초화류 식재 설계, 훼손지 녹화 설계, 생태복원 식재설계에 따른 세부적인 설계도면을 작성하는 능력이다.

◆ LAR22303 식물자원·조경교과교재연구및지도법(Plant Resources & Landscape Study of Teaching Material & Method, 3-3-0)

일반론에서부터 구체적인 수업설계이론, 수업모형에 따른 수업분석과 설계 작업, 수업 실연 등을 중심으로 보다 실제적으로 사례와 활동을 중심으로 전개될 것이다.

◆ LAR22304 조경시설물공사 (Landscape Facility Construction, 3-2-2)

설계도서에 따라 필요한 자재와 시설물을 구입하여 조경시설물을 생태적·기능적·심미적으로 배치하고 설치하는 능력이다.

◆ LAR22305 지리정보체계 (Geographic Information System, 3-2-2)

빠르게 변화하는 정보사회 속에서 GIS는 공간의 계획과 관리에 폭넓게 확산, 활용되고 있다. 본 과목에서는 오늘날 도시 및 환경 계획의 필수도구로서 GIS의 개념과 원리, 기능을 이해한다. 그리고 GIS를 활용하여 다양한 형태와 구조의 공간 자료를 수집, 처리, 변형하여 데이터베이스를 구축하고, 도시환경 관련 정보를 체계적으로 분석하여 문제 해결에 이르는 전 과정을 익힌다.

◆ LAR22307 이용관리 (Utilization Management, 3-3-0)

이용관리 연간계획 수립, 이용자 실태파악, 이용 방법 지도, 이용프로그램 기획·개발, 이용프로그램 운영, 문화 이벤트행사 관리, 안전관리, 홍보 마케팅, 자원봉사 운영·관리, 이용편의 개선을 수행하는 능력이다.

◆ LAR22306 여가관광지계획론 (3-3-0)

여가이론과 관광이론을 토대로 여가관광지계획에 필요한 이론적 기반을 학습하기 위한 과정으로, 학생들은 본 수업을 통하여 여가관광지계획에서 필요한 각종 이론 및 이를 적용하기 위한 대상지의 분석과 계획에 필요한 각종 사회과학적 분석방법론을 익힌다. 특히 관광개발계획의 수립과정에 대해 이해하고 각 관광행위별 계획대상에 대한 구체적인 사례연구를 진행한다. 또한 학생들은 수업과정에서 여러번의 현장학습(답사) 진행을 통해 단순히 이론의 습득에 머무르지 않고 수업에서 배운 각종 이론들이 실제 여가관광지계획 현장에서 어떠한 형태로 활용되는지를 이해한다.

◆ LAR22311 식물자원·조경교직논리및논술(Plant Resources & Landscape Teaching Logic & Essay, 3-3-0)

중등단계 농생명산업계열의 고등학교에서 관련 교과를 가르칠 교사를 양성하는 과정에 해당한다. 중등 직업과목 교사에게 있어 일반적으로 필요한 능력은 전공 교과에 대한 지식 이해와 실기능력, 교육학 이론의 이해와 적용, 수업설계 및 수행능력, 행정실무 능력 등이다. 이러한 능력의 바탕에 교직논리와 논술이 있다. 교직은 필연적으로 미리 경험하지 못한 수많은 상황과 만나는 일이다. 이러한 상황을 정확히 해석하고 교육적으로 판단, 대응하는 능력은 논리적 사고의 연습을 통해 길러진다. 또한 논리적 사고를 표현하는 글쓰기와 말하기는 교사가 수행할 업무의 바탕이 된다. 교사들은 종종 학생들에게 자신의 생각을 논리적으로 말하도록 요청한다. 글쓰기를 잘하도록 지도합니다. 따라서 이 과목은 교사의 필수 직무능력의 하나인 교육학의 논리적 사고와 표현능력을 기르는 데 목표를 두고 있다.

◆ LAR22314 일반식재공사 (General Construction, 3-2-2)

설계도서에 따라 식재계획을 수립하고 가식,식재기반을 조성하여 식물을 생태적·기능적·심미적으로 식재하는 능력이다.

◆ LAR22315 생태복원공사 (Ecological Restoration Work, 3-2-2)

생태계환경이 파괴되거나 개선하기 위한 곳을 대상으로 설계도서에 따라 시공계획을 수립한 후 환경을 생태적으로 복원하기 위한 공사를 하는 능력이다.

◆ LAR18315 장기현장실습(IPP)3 (Industry Profession Practice(IPP) 3, 15-0-0)

IPP(Industry Professional Practice)는 대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간(4개월 이상) 이수하도록 하는 기업연계형 장기현장실습 교과목이다.

◆ LAR22316 주제공간설계 (Integrated Landscape Design Studio, 3-2-2)

조경분야에서 폭넓게 다루고 있는 다양한 주제에 대응하여 설계 작업을 수행할 수 있는 능력을 함양하는 과목으로 주어진 주제에 대해 스스로 창의적인 설계작업을 수행하는 실무능력을 갖추는 과목이다

◆ LAR22312 병해및충해관리 (Disease and Pest Management, 3-2-2)

연간 병해 방제 계획 수립, 병해 예방, 병해 진단, 생리적 피해 진단, 병해 방제, 병해 식물 처리를 수행하는 능력이다. 연간 충해 방제 계획 수립, 예방, 진단, 방제, 피해식물 처리를 수행하는 능력이다.

◆ LAR22313 조경적산 (Landscape Quality Survey, 3-3-0)

설계도서를 검토하여 수량산출과 단가조사를 통해서 조경공사비를 산정하기 위한 산출근거를 만들고 공종별 내역서와 공사비 원가계산서 작성을 수행하는 능력이다.

◆ LAR22309 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

사회와 산업체가 필요로 하는 조경 관련 전공 기반의 프로젝트를 선정하여 현장의 애로 사항이나 문제점에 대해서 학생들이 배운 지식과 기술을 바탕으로 스스로 기획하고 연구하면서 종합적으로 문제를 해결토록하여 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 한다. 나아가 각종 조경관련 공모전과 졸업작품전을 연계하여 평가를 받을 수 있게 함으로써 전공 교육에 대한 실무적 직무 능력 완성도를 높이는 데 주력한다. 팀은 전임 교수별로 균형있게 학생 자율적으로 구성한다.

◆ LAR22310 도시공간디자인론 (Urban Space Design, 3-3-0)

일련의 실습을 통해 도시 경관 디자인의 적절한 이해를 돕는 것에 중점을 두고 있다. 수업에서는 두 가지 목표를 달성하기 위해 도시공간의 디자인 방법 및 기술; 및 프로세스 및 문서화작업을 수행하며, 그린인프라뿐만 아니라 도시 경관 장소의 물리적 구조와 기능을 다루는 다양한 계획 및 설계 개념을 소개 받게 된다. 도시공간디자인에 대한 개념을 명확히 이해하는 것을 돕기 위해 학생들은 독립적으로 또는 팀으로 모두 작업하도록 수업을 진행한다.

◆ LAR22406 환경설계스튜디오 (Environmental Design Studio, 4-2-4)

매년 급변하는 세계적 이슈에 적절히 대응하기 위하여 특정 주제를 설정하고 이를 해결하기 위한 실질적(Practical) 해결방안을 제시 하는 방식으로 협업을 통한 수업으로, 2학

년, 3학년 전공과목 수업을 통해 개별과목에서 얻은 지식과 설계 능력 등을 4학년 환경설계스튜디오를 통하여 꾸러미화하고 이를 토대로 종합적인 교과목으로 수업을 진행함으로써 주제별로 교수들이 팀을 나누어 주제에 관한 논의를 통하여 조율하고 각자의 강점인 전공분야를 토대로 보다 효율적인 교육 방법을 찾아 최적화하고, 프로젝트 과정을 통해 전 세계적인 추세인 Ecological Landscape 이론을 바탕으로 환경·경관·생태 중심의 디자인 스튜디오 과목을 공동 수업(Team Teaching) 방식으로 진행한다.

◆ LAR22404 환경설계법규 (Environmental Design Code, 3-3-0)

조경 및 자연환경과 관련된 법규의 개념 등 기본적인 이론을 바탕으로 조경계획 및 환경보전, 관리 등에 필요한 기본적인 법률 지식을 습득하도록 한다. 4학년 대상 수업으로 조경기사, 자연생태복원기사 등 조경 분야 관련 자격증 시험에 대비하고자 한다.

◆ LAR22405 IoT조경설계 (3-2-2)

4차 산업 혁명의 시대에 접어들면서 모든 분야에서 첨단 기술들을 접목하고자 노력하고 있으며 이러한 시대적 요구에 호응하고 학생들에게 IoT 기술을 이용하는 능력을 함양하여 조경설계에 직접 이용할 수 있는 기술의 실습을 통해 IoT 기술의 이해와 응용능력을 기를 수 있도록 학습한다.

◆ LAR22402 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

사회와 산업체가 필요로 하는 조경 관련 전공 기반의 프로젝트를 선정하여 현장의 애로 사항이나 문제점에 대해서 학생들이 배운 지식과 기술을 바탕으로 스스로 기획하고 연구하면서 종합적으로 문제를 해결토록하여 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 한다. 나아가 각종 조경관련 공모전과 졸업작품전을 연계하여 평가를 받을 수 있게 함으로써 전공 교육에 대한 실무적 직무 능력 완성도를 높이는 데 주력한다. 팀은 전임교수별로 균형있게 학생 자율적으로 구성한다.

◆ LAR22403 조경포럼 (Landscape forum, 1-0-2)

자연환경과 인문환경에 대한 현장조사 및 현황조사 분석을 기초로 기본구상 및 기본계획을 수립하고 실시설계를 작성하여 시공 및 감리업무를 통해 조경 결과물을 도출하고 이를 관리 하는 행위를 수행할 수 있는 조경전문 인력 양성을 목표로 포럼형식의 수업 진행을 통해 과정평가형 국가 기술자격의 조경분야 필수, 선택능력단위 제반지식과 실무능력의 함양을 통한 자격취득을 목표로 한다.

◆ LAR22411 생태도시및단지계획 (Eco City & Site Planning, 3-3-0)

친환경적 도시환경에 대한 이해를 높이고 환경에 대한 계획수법을 습득한다. 단지계획의 패러다임을 이해하고 능동적인 사고를 갖춘다. 조경전문가에게 필수적인 친환경 생태도시 관련이론을 학습한다.

◆ LAR22409 조림및임업경영 (Afforestation Management, 3-3-0)

교직이수과목이며 산림청 공무원 응시과목으로서의 우리나라의 산림정책 및 조림에 관한 전반적 내용과 기술을 습득토록 강의하며, 조림의 역사와 필요성 그리고 조림 이후의 관리를 통한 산림의 가치 효과를 증대시키는 방안 등이 포함된다.

◆ LAR22408 도시재생 (Urban Regeneration, 3-3-0)

지역사회와 경제발전의 이론과 실천에 관해 학생들에게 그 진행 과정을 소개하고 이해를 돕도록 하는데 초점을 맞추고 있다. 지금 우리나라는 인구의 감소, 산업구조의 변화, 도시의 무분별한 확장, 주거환경의 노후화 등으로 쇠퇴하는 도시를 지역역량의 강화, 새로운 기능의 도입·창출 및 지역자원의 활용을 통하여 경제적·사회적·물리적·환경적으로 활성화시키기 위해 많은 예산과 인력을 투입하여 도시재생을 위해 노력하고 있다. 이러한 흐름은 향후 수 십년간 지속될 것이고 따라서 학생들이 도시재생을 수행하는 전문가로서의 역할을 할 수 있도록 본 과목을 통해 역량을 기르도록 하는 것이 목적이다.

◆ LAR22410 현대조경론 (Modern Landscape Theory, 3-3-0)

현대조경의 대표적인 조경설계가들과 그들의 작품을 통하여 현대조경의 흐름을 파악하고, 이론 등을 살펴봄으로써 앞으로의 조경설계 경향과 발전방향을 논하여 본다. 변화하고 있는 현대조경의 모습을 이해하고 그 변화 원인에 대해 파악하는 것을 목표로 한다. 또한 이를 바탕으로 학생들은 급격하게 변화하는 현대사회에서 시대적 가치를 조경에 반영할 수 있는 능력을 갖추도록 한다. 특히 근대이후의 조경 작품과 시대적 경향에 대해 파악하고, 시기별 문화 예술적 특징이 조경 작품에 어떻게 반영되고 있는가에 주목하며, 그 시기를 대표하는 개별 작품과 작가에 주목함으로써 각각의 특징을 이해하고, 학생들이 스스로 조사하고 발표하도록 함으로써 능동적인 수업이 될 수 있도록 한다.

◆ LAR18412 장기현장실습(IPP)4 (Industry Profession Practice(IPP) 4, 15-0-0)

IPP(Industry Professional Practice)는 대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간(4개월 이상) 이수하도록 하는 기업연계형 장기현장실습 교과목이다.

◆ LAR18413 현장실습5 (Field Training 5, 15-0-0)

현장 실습 경험을 교과 과정에서 배우는 이론과 연계하여 직접체험 할 수 있는 기회를 제공하고, 타 대학들과 차별화된 실무형-심화교육과정을 제공하여 교육함으로써 미래 조경계에서 요구하고 있는 특성화된 조경전문인으로서의 인력양성 과정이다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년 /학기	역량				
	조경시공역량	조경계획역량	조경관리역량	조경식재역량	조경설계역량
1-1	조경학개론 조경디자인랭귀지 조경컴퓨터디자인		조경영어		
1-2	조경기초설계				조경컴퓨터시뮬레이션 공간구성형태론
2-1	조경계획 조경수목학	동양조경사	환경조사분석		정원설계 조경기본구상 색채학
2-2	조경시설설계 식물자원·조경 교과교육론	서양조경사	조경설계프리젠테이션		조경기본계획 조경공무관리 조경미학
3-1	단지설계스튜디오 오조경식재설계 식물자원·조경 교과교재연구및 지도법	조경시설물공사			지리정보체계 이용관리 여가관광지계획 론
3-2	식물자원·조경 교직논리및논술	일반식재공사, 생태복원공사		장기현장실습(IPP)3	통합경관설계스튜디오 병해및충해관리 조경적산 캡스톤디자인1 도시공간디자인론
4-1	환경설계스튜디오 오환경설계법규			진로지도	IoT 조경설계 캡스톤디자인2 조경포럼
4-2	생태도시및단지계획	조림및임업경영 도시재생 현대조경론		장기현장실습(IPP)4 현장실습5	조경유통경영실무

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵 교양교육	균형기초학문교육	경제와사회	문제해결능력과리더십	조경관리 능력역량
		아펜젤러인성교육	인성,수행,소통리더십	조경관리 능력역량
	나섬인성교육	도덕과종교	수행리더십	조경관리 능력역량
		문화와예술	이슬람과기독교문화의차이	기독교사회복지학적 공감적 수용
기초 교양교육	글쓰기교육	기초글쓰기	기초글쓰기	조경관리 능력역량 조경관리 능력역량
	글쓰기교육	심화글쓰기	자기성찰글쓰기와토론	조경관리 능력역량
			학술적글쓰기와프레젠테이션	
	4차산업기반교육	창의와소프트웨어	대학설계와포트폴리오	조경계획 역량
			컴퓨터활용과 MOS	조경계획 역량
			대학인을위한과워포인트	조경계획 역량
			인터넷과정보관리	조경설계 역량
			4차산업혁명과빅데이터	조경시공 역량
일반 교양교육	취창업실무교육	취창업	창업과기업가정신	조경시공 역량
			원예와 창업	조경관리 역량
			직업의탐색과자기계발	조경계획 역량
			나섬진로캠프	조경식재 역량
			나섬취업캠프	조경관리 역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	2021학년도 MAKER 초급 교육(3D 모델링 소프트웨어 교육)	1, 2	조경시공, 설계 역량 필요자 대상
자기계발	2021학년도 MAKER 초급 교육(영상편집 및 유튜브 교육)	1, 2	조경시공, 설계 역량 필요자 대상
자기계발	2021학년도 나섬인성아카데미 프로그램	1, 2	조경관리 역량 향상 필요자 대상
자기계발	복학생, 편입생, 전과생 멘토링 프로그램	3, 4	조경관리 능력 역량 향상 필요자 대상
자기계발	[나섬활동학기] 조경컴퓨터활용전문실무과정	3, 4	조경관리, 설계, 시공 역량 필요자 대상
봉사	대전 후생학원 김장 자원봉사 모집	1, 2, 3, 4	조경관리 역량 향상 필요자 대상
봉사	제3회 월평공원 녹색 나눔 숲 환경정화 활동	1, 2, 3, 4	조경관리, 계획 역량 향상 필요자 대상
창업	2021학년도 3D프린터 기초 과정[1단계] 교육	1, 2	조경관리, 계획, 시공, 설계 역량 필요자 대상
경연대회	2021학년도 e-포트폴리오 경진대회	2, 3, 4	조경시공, 계획, 설계 역량 필요자 대상
진로	[P-YES Platform/ Inno-6]이노폴리스캠퍼스사업 마케팅 인사이트 캠프	1, 2, 3	조경계획, 관리 역량 필요자 대상
취업	공기업 및 공공기관 NCS채용 특성화 프로그램	3, 4	조경관리, 계획 역량 필요자 대상

1. 교육목표

아트앤웹툰학부 아트앤웹툰은 동·서양의 문화조류를 학습하고 다방면의 지식을 축적하여 다양한 스토리텔링 구성력을 갖춘 만화가 또는 웹툰작가의 소양과 자질을 갖추고, 순수미술과 디자인을 바탕으로 한 여러 가지 응용 실기능력을 배양하여 회화, 웹툰 대중문화 예술로 승화시킬 수 있는 능력을 갖추게 한다.

첨단의 각종 디지털장비를 다룰 수 있는 기술을 연마하여 회화, 웹툰 산업디자인 작업에 활용하고, 현대 사회에서의 종합적인 자질과 작품제작능력을 함양하여 문화산업 발전에 기여할 뿐만 아니라 독립작가로서 국내외를 넘나들며 활약할 수 있는 최고의 글로벌 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.

2. 학과소개 및 안내

아트앤웹툰전공은 회화, 웹툰의 결합, 다양한 교육과정을 경험하고 콜라보레이션(collaboration)의 방법론으로 미래지향의 퓨전전공을 지향하며, 그 핵심은 융복합의 컨버전스 전공으로의 발전을 목표로 하고 있다. 따라서 현대사회에서 요구하는 인재 즉, 멀티문화콘텐츠의 창의적인 인재를 양성함에 있어 각 전공영역의 전문 심화과정을 통해서 ‘다원예술’ /Inter-Art과 ‘멀티플아트’ /Multi-Art의 미래지향적인 작가양성에 주력하고자 한다. 아트앤웹툰전공은 융복합적이고 창의적인 교육방법 적용을 통해 다방면의 예술 관련 직업군에서 유연성 있게 그 수요를 충족할 수 있는 미래지향적 전공이다.

- 미래 창조적인 인재를 양성하기 위한 새로운 방안들을 제시하며 경쟁력 강화
- 기초 교육과정 습득 후 심화 과정 진행
- 학생 스스로가 자신의 적성과 비전을 숙고하여 진로를 설정하는 자율전공 제도 도입
- 실무 경험이 풍부한 전공 및 분야별 전문가들의 강의
- 체험 중심의 다양한 특화 프로그램 운영
- 체계적인 취업지원 전략 수립 시행

3. 향후 진로계획

- 예술현장: 미술관 및 갤러리 운영, 작가, 화실운영, 미술관 및 박물관 학예사
- 만화관련 업종: 만화예술가, 웹툰작가, 게임·캐릭터·애니메이션 회사, 웹디자인, 웹툰 PD, 3D모델러, 만화관련사업가, 캐릭터 디자이너, 인터넷관련 전문회사의 웹 애니메이터 기획자
- 교육문화: 중·고등학교 미술교사, 대학 강사, 사회미술교육현장 실무자, 전시기획자(큐레이터), 갤러리스트, 학원운영, 미술심리치료사, 문화예술 교육사
- 기업: 국내외 대기업, 스타트업, 개인창업

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	ARW22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전필	ARW22103	현대회화기법1	Modern Painting Technique 1 (Basic Painting Technique 1)	2	1	2	
1	1	전필	ARW22105	게임의이해	Understanding of Games	2	1	2	
1	1	전필	ARW22115	기초디자인	Basic Design	3	2	2	
1	1	전필	ARW22116	웹툰기초1	Basic Webtoon 1	2	1	2	
1	1	전선	ARW22119	실감미디어의이해	Understanding IMMERSIVE MEDIA	3	2	2	
1	2	전필	ARW22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전필	ARW22109	현대회화기법2	Modern Painting Technique 2 (Basic Painting Technique 2)	2	1	2	
1	2	전필	ARW22114	실감콘텐츠디자인	Immersive Content Design	3	2	2	
1	2	전필	ARW22117	웹툰기초2	Basic Webtoon 2	2	1	2	
1	2	전필	ARW22118	디지털인체해부학	Digital Human Anatomy	2	1	2	
1	2	전선	ARW22120	캐릭터디자인	Character Design	3	2	2	
2	1	전선	ARW22201	응용회화1	Creative Paintings 1	2	1	2	
2	1	전선	ARW22202	드로잉연구1	Drawing Study 1	2	1	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전선	ARW22203	웹툰작법1	Webtoon Composition Method 1	2	1	2	
2	1	전선	ARW22205	입체조형	3D form Study	2	1	2	
2	1	전선	ARW22206	웹툰기획1	Webtoon Project 1	2	1	2	
2	1	전필	ARW22215	기초회화1	Drawing Basics 1	2	1	2	
2	1	전선	ARW22219	스케치렌더링기법	Sketch Rendering Technique	3	2	2	
2	1	전선	ARW22221	평면/입체디자인	2D/3D Design	2	1	2	
2	2	전선	ARW22208	드로잉연구2	Drawing Study 2	2	1	2	
2	2	전선	ARW22209	웹툰작법2	Webtoon Composition Method 2	2	1	2	
2	2	전선	ARW22210	응용회화2	Creative Paintings 2	2	1	2	
2	2	전선	ARW22212	웹툰기획2	Webtoon Project 2	2	1	2	
2	2	전필	ARW22217	기초회화2	Drawing Basics 2	2	1	2	
2	2	전선	ARW22218	3D디자인기초	3D Design Basic	2	1	2	
2	2	전선	ARW22220	실감UX제품디자인	Immersive UX Product Design	3	2	2	
3	1	전선	ARW22302	형상표현1	Shape Expression 1	2	1	2	
3	1	전선	ARW22303	미술교과교육론	Curriculum Education Theory	3	3	0	
3	1	전선	ARW22304	미술교과교재연구 및지도법	Study of Teaching Materials & Guidance	3	3	0	
3	1	전선	ARW22305	창작실기1	Creation Skill 1	2	1	2	
3	1	전선	ARW22306	현대미술의표현과 이해1	Expressions and Understanding of Modern Art 1	2	1	2	
3	1	전선	ARW22307	웹툰창작1	Creating Webtoons 1	2	1	2	
3	1	전선	ARW22309	웹툰연출	Webtoon Production	2	1	2	
3	1	전선	ARW22311	UX/UI디자인1	UX/UI Design 1	2	1	2	
3	1	전선	ARW22312	제품/모빌리티디자인1	Product/Mobility Design 1	2	1	2	
3	1	전선	ARW22326	디지털디자인1	Digital Design 1	2	1	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	ARW22327	고급실감디지털스토리텔링	Advanced Immersive Digital Storytelling	3	2	2	
3	1	전선	ARW22332	실감디지털페인팅	Immersive Digital Painting	3	2	2	
3	1	전선	ARW22333	브랜드/패키지디자인1	Brand/Package Design 1	2	1	2	
3	1	전선	ARW22337	게임UX/UI디자인	Game UX/UI Design	3	2	2	
3	2	전선	ARW22313	형상표현2	Shape Expression 2	2	1	2	
3	2	전선	ARW22314	미술교직논리및논술	Teaching Logic and Essay	3	3	0	
3	2	전선	ARW22315	창작실기2	Creation Skill 2	2	1	2	
3	2	전선	ARW22316	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	ARW22318	UX/UI디자인2	UX/UI Design 2	2	1	2	
3	2	전선	ARW22319	현대미술의표현과 이해2	Expressions and Understanding of Modern Art 2	2	1	2	
3	2	전선	ARW22320	웹툰창작2	Creating Webtoons 2	2	1	2	
3	2	전선	ARW22321	웹툰시나리오창작	Webtoon Scenario Creation	2	1	2	
3	2	전선	ARW22324	제품/모빌리티디자인2	Product/Mobility Design 2	2	1	2	
3	2	전선	ARW22329	실감3D캐릭터모델링	Realistic 3D Character Modelling	3	2	2	
3	2	전선	ARW22330	디지털디자인2	Digital Design 2	2	1	2	
3	2	전선	ARW22331	웹툰프로젝트1	Webtoon Project 1	2	1	2	
3	2	전선	ARW22334	브랜드/패키지디자인2	Brand/Package Design 2	2	1	2	
3	2	전선	ARW22335	ICT경험디자인	ICT USER EXPERIENCE DESIGN	3	2	2	
3	2	전선	ARW22336	3D애니메이션	3D Animation	3	2	2	
4	1	전필	ARW22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	ARW22403	그래픽디자인1	Graphic Design 1	2	1	2	
4	1	전선	ARW22405	편집디자인1	Editing Design 1	2	1	2	
4	1	전선	ARW22411	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	ARW22413	현대회화1	Modern Painting 1	3	2	2	
4	1	전선	ARW22424	이미지서사와인문학	The image narrative and humanities	2	1	2	
4	1	전선	ARW22425	회화연구1	painting research 1	2	1	2	
4	1	전선	ARW22426	창작회화1	creative painting 1	2	1	2	
4	1	전선	ARW22427	웹툰프로젝트2	Webtoon Project 2	2	1	2	
4	1	전선	ARW22428	웹툰창작워크샵1	Webtoon Creation Workshop 1	2	1	2	
4	1	전선	ARW22429	웹툰실무프로젝트	Webtoon Practical Project	2	1	2	
4	1	전선	ARW22430	서비스디자인	Service Design	2	1	2	
4	1	전선	ARW22431	제품디자인스튜디오1	Product Design Studio 1	2	1	2	
4	1	전선	ARW22440	포트폴리오1	Portfolio 1	2	1	2	
4	1	전선	ARW22441	유니버설디자인1	Universal Design 1	2	1	2	
4	2	전필	ARW22414	졸업작품	Graduation Exhibition	0	0	0	P/NP
4	2	전선	ARW22416	그래픽디자인2	Graphic Design 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW22418	편집디자인2	Editing Design 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW22420	현대회화2	Modern Painting 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW22432	현대예술론	Theories of contemporary arts	3	3	0	
4	2	전선	ARW22433	회화연구2	painting research 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW22434	창작회화2	creative painting 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW22435	웹툰프로젝트3	Webtoon Project 3	2	1	2	
4	2	전선	ARW22436	웹툰창작워크샵2	Webtoon Creation Workshop 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW22437	포트폴리오제작	Portfolio creation				
4	2	전선	ARW22438	제품디자인스튜디오2	Product Design Studio 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW22439	포트폴리오2	Portfolio 2	2	1	2	
4	2	전선	ARW22442	유니버설디자인	Universal Design 2	2	1	2	

5. 교과목소개

◆ ARW22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도한다. 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회를 제공한다.

◆ ARW22103 현대회화기법1 (Modern Painting Technique 1(Basic Painting Technique 1), 2-1-2)

현대미술 맥락의 흐름을 이해시키고, 그 해석에 따른 작품제작을 유도한다. 회화의 역사적 이해와 재료 및 매체에 대한 탐구함과 동시에 전통적 기법과 현대적 표현, 그리고 새로운 매체와의 복합적 기법 등을 체험한다. 표현방법과 다양한 조형정신을 연구하여 창의적인 조형언어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 기르고 세부적으로는 개개인의 독창성과 개별성을 에스키스 제작과 토론을 통하여 구체화하고, 다양한 방법적 실험을 적극적으로 지도한다.

◆ ARW22105 게임의이해 (Understanding of Games, 2-1-2)

게임의 장르와 역사, 게임을 구성하는 다양한 요소들을 알아보고 이를 바탕으로 재미와 감동을 구현할 수 있는 게임 콘텐츠를 제작할 수 있는 기초 소양을 쌓는 것을 목표로 한다.

◆ ARW22115 기초디자인 (Basic Design, 3-2-2)

조형의 요소, 원리, 작용을 이해하고 이를 바탕으로 독창적인 기초디자인 능력을 키우는데 수업의 목표가 있다. 조형의 요소는 일반적으로 개념적 요소(점, 선, 면, 부피), 형식적 요소(형, 크기, 형태, 재질, 색상), 상대적 요소(방향, 위치, 공간)로 나뉜다. 조형의 원리는 조형 요소의 구성을 통해 이루어지며, 조화와 대비, 통일과 변화, 균형과 대칭 등 콤포지션과 관련된 원리와 율동, 움직임, 공간감 등 시각적 착시와 관련된 원리를 다룬다. 조형과 작용은 조형 요소와 조형 원리의 결과물이 사람에게 주는 작용에 관한 내용으로, 게슈탈트를 포함해 의미와 소통, 상호작용, 스토리텔링 이론을 소개한다.

◆ ARW22116 웹툰기초1 (Basic Webtoon 1, 2-1-2)

만화에 대한 매체로서의 이해와 기초적인 카툰링 감각을 기르고 만화(웹툰)의 형식적/내용적 구성요소를 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 만화의 정의와 이해, 만화의 내용적/형식적 구성요소, 캐릭터의 정의, 카툰링, 스토리와 플롯, 연출개론의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22119 실감미디어의이해 (Understanding IMMERSIVE MEDIA, 3-2-2)

실감미디어 기술과 콘텐츠 전반의 산업, 현업 전문 직무 등에 대한 이해를 기반으로 프로젝트 제작 실습을 통해 프로젝트 파이프라인 경험/습득, 창업까지의 목표를 달성하기 위한 필수 교과목이다. 실감미디어혁신공유대학사업단의 표준 교과목 중 기초 필수 과목으로 전체 참여대학 학생들이 필수로 이수해야 하는 중요 과목이다. 실감미디어의 범주별 산업 동향 및 사례 등을 학습하고, 메타버스의 기술적 수준 및 발전 방향을 알아보고, 메타버스 콘텐츠 제작을 위한 기초적 지식을 학습하고, 각 범주 별로 팀별 활동을 통해 새로운 비즈니스 모델 및 콘텐츠 프로토타입을 개발한다.

◆ ARW22107 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

작품 제작 기술 및 현대 사회를 선도하는 창의적이고 실무능력을 겸비한 인재양성을 목표로 한다.

◆ ARW22109 현대회화기법2 (Modern Painting Technique 2(Basic Painting Technique 2), 2-1-2)

현대미술 맥락의 흐름을 이해시키고, 그 해석에 따른 작품제작을 유도한다. 회화의 역사적 이해와 재료 및 매체에 대한 탐구함과 동시에 전통적 기법과 현대적 표현, 그리고 새로운 매체와의 복합적 기법 등을 체험한다. 표현방법과 다양한 조형정신을 연구하여 창의적인 조형언어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 기르고 세부적으로는 개개인의 독창성과 개별성을 에스키스 제작과 토론을 통하여 구체화하고, 다양한 방법적 실험을 적극적으로 지도한다.

◆ ARW22114 실감콘텐츠디자인 (Immersive Content Design, 3-2-2)

콘텐츠는 이미 시장을 선도하고 트렌드를 주도하는 문화 IP로 자리매김하였다. 이에 콘텐츠디자인의 기본기를 학습하고 디자인의 관점에서 콘텐츠를 해석하여 시장에서 요구하는 창의적인 디자인 결과물을 도출할 수 있도록 한다.

◆ ARW22117 웹툰기초2 (Basic Webtoon 2, 2-1-2)

‘웹툰기초1’의 연장선상의 수업으로 기초적인 카툰링 감각을 익힌 후 실질적으로 장면간 이동연출과 만화의 형식적 다양성을 숙달/실습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 스크롤 맥락클라우드의 이론, 6가지 이동연출, 스토리의 3단구성과 4단 구성, 4/8컷 만화 창작실습, 단편만화제작의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22118 디지털인체해부학 (Digital Human Anatomy, 2-1-2)

게임, 애니메이션, 웹툰 등의 모든 디지털 기반 아트 창작에 기초가 되는 인체 해부학을 연구하고, 이를 바탕으로 보다 사실적이고 퀄리티 높은 게임/애니메이션/웹툰 캐릭터 제작을 목표로 한다.

◆ ARW22120 캐릭터디자인 (Character Design, 3-2-2)

게임을 구성하는 다양한 그래픽 요소들을 제작하여 시각적 재미와 감동을 구현할 수 있는 콘텐츠를 제작하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 캐릭터 디자인 정의와 이해, 컨셉 아트의 활용, 디지털 그래픽 툴을 숙지를 목표로 한다.

◆ ARW22201 응용회화1 (Creative Paintings 1, 2-1-2)

순수미술과 자유미술에 대해서 실용성과 유용성 등에 근거를 둔 미술인만큼 현대의 디자인적 요소를 순수회화에 접목시킬 수 있는 다각적인 방법을 생각해 보고 캔버스에 직접 실현함을 목표로 한다. 이를 위해 수업마다 나만의 조형언어를 만들어 갈 수 있도록 다각적으로 다양한 방법을 알 수 있도록 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22202 드로잉연구1 (Drawing Study 1, 2-1-2)

기본적 표현능력을 배양하는데 목적이 있으며, 신체, 자연, 인공, 일상 등 다양한 주제를 사실적 재현, 표현성의 강조 등의 다양한 표현법을 통해 표현한다. 또한 기본적 드로잉 재료들의 사용법을 익히고 이를 표현도구로 활용할 수 있도록 한다. 미술에서 드로잉의 가장 기초가 되는 표현으로 인체표현에 대해 연구하며, 또한 학교 미술교육의 기초로써

드로잉연구는 기초형태, 선의 표현, 색채표현 등 기초적인 미술표현을 지도할 수 있는 능력을 길러 미술 교과 교육은 물론 자신의 창의적인 작품세계 토대를 마련하고 미술연구관의 교육자로서의 역량을 키울 수 있는 과정을 다루게 된다.

◆ ARW22203 웹툰작법1 (Webtoon Composition Method 1, 2-1-2)

웹툰의 정의와 제작프로세스의 이해를 바탕으로 웹툰 제작에 필요한 전 과정을 실습해보는 것을 목표로 한다. 이를 위해 스토리의 발상, 극으로 구성하기, 캐릭터(화자)만들기, 연재물의 속성, 장르의 속성, 콘티구성, 단편작업의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22205 입체조형 (3D form Study, 2-1-2)

제품, 건축, 조각, 자연물 등에서 보여지는 다양한 입체 조형의 특징과 구조를 파악하고, 이를 바탕으로 창의적인 형태와 구조의 입체물을 만드는 것을 목표로 한다.

◆ ARW22206 웹툰기획1 (Webtoon Project 1, 2-1-2)

플랫폼 및 공모전 지원이 가능한 웹툰을 제작하기 위한 기획안을 작성하는 것을 목표로 기존 작품의 기획안을 연구 분석한다. 이를 위해 ‘작품분석’, ‘로그라인’, ‘시놉시스작성기’, ‘캐릭터설정’의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22215 기초회화1 (Drawing Basics 1, 2-1-2)

기초실기 과목으로, 회화의 기본적인 도구 및 재료의 사용법을 학습하고, 이를 기반으로 기초적인 표현기법을 실습한다. 이를 위해 사물을 관찰하고, 재현하는 회화표현능력을 체계적으로 증진함으로써 유화를 다루고, 조형적 창작을 위해 유화로 기초회화표현기법을 세부적으로 다루게 된다.

◆ ARW22219 스케치렌더링기법 (Sketch Rendering Technique, 3-2-2)

디자이너의 가장 중요한 표현수단인 스케치와 디지털 드로잉을 익히는 수업으로 머릿속의 아이디어를 구체적인 3차원으로 표현하는 것에 중점을 둡니다. 볼펜, 수성펜, 샤프, 색연필, 마커를 활용한 다양한 스케치와 Photoshop을 중심으로 한 효과적인 디지털 표현기법을 배우도록 합니다.

◆ ARW22221 평면/입체디자인 (2D/3D Design, 2-1-2)

다양한 평면 디자인의 특징을 파악하고, 이를 바탕으로 창의적인 디자인의 평면조형을 만드는 것을 목표로 하며, 제품, 건축, 조각, 자연물 등에서 보여지는 다양한 입체 조형의 특징과 구조를 파악하고, 이를 바탕으로 창의적인 형태와 구조의 입체물을 만드는 것을 목표로 한다.

◆ ARW22208 드로잉연구2 (Drawing Study 2, 2-1-2)

기본적 표현능력을 배양하는데 목적이 있으며, 신체, 자연, 인공, 일상 등 다양한 주제를 사실적 재현, 표현성의 강조 등의 다양한 표현법을 통해 표현한다. 또한 기본적 드로잉 재료들의 사용법을 익히고 이를 표현도구로 활용할 수 있도록 한다. 미술에서 드로잉의 가장 기초가 되는 표현으로 인체표현에 대해 연구하며, 또한 학교 미술교육의 기초로써

드로잉연구는 기초형태, 선의 표현, 색채표현 등 기초적인 미술표현을 지도할 수 있는 능력을 길러 미술 교과 교육은 물론 자신의 창의적인 작품세계 토대를 마련하고 미술연구의 교육자로서의 역량을 키울 수 있는 과정을 다루게 된다.

◆ ARW22209 웹툰작법2 (Webtoon Composition Method 2, 2-1-2)

‘웹툰작법1’의 연장선상의 수업으로 웹툰의 대중성을 파악하고 그에 입각해 플랫폼 및 공모전 지원이 가능한 웹툰 1화 분량을 제작하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 ‘만화콘텐츠키획의 개요’, ‘시놉시스 작성하기’, ‘연재물의 4단구성’, ‘장편의 1화 연재분작업’의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22210 응용회화2 (Creative Paintings 2, 2-1-2)

순수미술과 자유 미술에 대해서 실용성과 유용성 등에 근거를 둔 미술활동으로 현대의 다양한 매체와 요소를 순수회화에 접목시킬 수 있는 다각적인 방법을 제시하고 캔버스에 직접 실현함을 목표로 한다. 이를 위해 수업 중 자신의 조형언어를 만들어 갈 수 있도록 다각적으로 다양한 방법을 이해하도록 각 장르의 표현기법과 내용을 다루게 된다.

◆ ARW22212 웹툰기획2 (Webtoon Project 2, 2-1-2)

‘웹툰기획1’의 연장선상의 수업으로 플랫폼 지원이 가능한 웹툰을 제작하기 위한 자신만의 차별화 전략이 담긴 기획안을 제작하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 ‘작품분석’, ‘로그라인’, ‘시놉시스 작성’, ‘캐릭터설정’ 등 기획안 구성을 위한 필수요소들을 연구하고 자신의 작품에 적용시킨다.

◆ ARW22217 기초회화2 (Drawing Basics 2, 2-1-2)

기초실기 과목으로, 회화의 기본적인 도구 및 재료의 사용법을 학습하고, 이를 기반으로 기초적인 표현기법을 실습한다. 이를 위해 사물을 관찰하고, 재현하는 회화표현능력을 체계적으로 증진함으로써 유화를 다루고, 조형적 창작을 위해 유화로 기초회화표현기법을 세부적으로 다루게 된다.

◆ ARW22218 3D디자인기초 (3D Design Basic, 2-1-2)

라이노 프로그램을 이용하여, 3D 모델링의 개념을 이해하고, 기본도형 위주의 다양한 모델링 학습을 통해 3D 모델링의 기초를 다지는 수업이다.

◆ ARW22220 실감UX제품디자인 (Immersive UX Product Design, 3-2-2)

제품디자이너에게 요구되는 능력인 리서치, 컨셉트 빌딩, 아이디어 스케치, 렌더링, 프로토타이핑 등의 역량을 키우고 이론과 실습을 병행함으로써 제품디자인의 기초를 다지는 수업이다.

◆ ARW22302 형상표현1 (Shape Expression 1, 2-1-2)

미의 개념에 대한 많은 특수한 사례 속에서 공통으로 존재하는 요소나 새로운 것을 표현해내는 형태를 표출 또는 제시하는 것으로 시, 지, 각의 미적이미지를 기초로하는 추상미술의 발전과정을 이해하는 수업을 목표로 한다. 이를 위해 개인 작품의 응용능력을 기를 수 있는 공간구성과 색의 표현 및 활용을 통한 창작의 의미와 이론을 바탕으로 세부

적인 토론과 작업방향의 내용을 다루게 된다.

❖ ARW22303 미술교과교육론 (Curriculum Education Theory, 3-3-0)

창의적 인재 양성에 목적을 둔 미술교과교육의 사례를 알아보고 각 영역을 연구해본다.

❖ ARW22304 미술교과교재연구및지도법 (Study of Teaching Materials & Guidance, 3-3-0)

미술교육은 시각적 사고를 확장시키고 좌우뇌의 균형적인 발달과 학습이 이루어지며 개성있는 자아표현을 제시할 뿐 아니라 나아가 민족문화의 창조적 계승과 세계화 국제화에 이바지한다. 질 좋은 미술교육은 교육내용을 어떻게 전달하는가에 따라 창의성 교육이 될 수도 있고 주입식 훈련이 될 수도 있다. 본 수업에서는 미술교과교육의 목표를 달성하기 위하여 세부적으로 미술교과교재를 연구하고 가장 효과적으로 지도할 수 있는 방법을 찾아보고자 한다.

❖ ARW22305 창작실기1 (Creation Skill 1, 2-1-2)

창작실기는 ‘작품을 독창적으로 짓거나 표현함 또는 새로운 것을 처음으로 만드는 일’이다. 창작품에는 그 사람 고유의 삶의 흔적이 독창적으로 표현돼 있다는 미학적 이해가 바탕에 깔려있다. 한 개인 고유의 미학과 철학이 작품마다 녹아있기 때문이다. 하지만 타인보다 자신에 관하여 더 잘 모르고 살아가는 경우가 많다. 본 교과는 세부적으로 자신에 관한 깊은 고찰의 시간을 갖고 표현하고자 한다.

❖ ARW22306 현대미술의표현과이해1 (Expressions and Understanding of Modern Art 1, 2-1-2)

대학에서 습득한 지식과 제반교육 이론을 바탕으로 다양한 현대미술 실기에 대해 알아보고 다양한 인간의 감정을 기반으로 해서 자신의 진로결정에 도움을 받을 수 있다. 자기 나름의 안목으로 자신을 객관적으로 살펴 볼 수 있는 기회를 갖고 자신의 여러 감정들을 작품에 풀어내는 방법을 터득해서 자신을 찾아갈 수 있도록 한다.

❖ ARW22307 웹툰창작1 (Creating Webtoons 1, 2-1-2)

웹툰의 정의와 제작프로세스의 이해를 바탕으로 웹툰 제작에 필요한 전 과정을 적용하여 보인의 창작물을 만드는 것을 목표로 한다. 이를 위해 시나리오, 캐릭터 구성, 콘티구성, 완성원고 제작 등의 세부내용을 다루게 된다.

❖ ARW22309 웹툰연출 (Webtoon Production, 2-1-2)

웹툰의 시퀀스 연출과 형식적 연출의 구성요소를 이해하며 칸의 이동연출을 심화 실습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 연출의 개념, 만화연출과 영화연출의 차이점, 웹툰에서 새로 생겨나거나 두드러지는 연출파악, 컷 이동에 따른 연출실습의 세부내용을 다루게 된다.

❖ ARW22311 UX/UI디자인1 (UX/UI Design 1, 2-1-2)

UX/UI디자인의 기본기를 다지는 과목으로 인간중심 디자인을 기반으로 한 UX/UI디자인의 주요한 디자인 방법론을 학습하고 새로운 경험과 행동을 통해 직관적이고 합리적으로 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다.

◆ ARW22312 제품/모빌리티디자인1 (Product/Mobility Design 1, 2-1-2)

제품/모빌리티 디자인개발에 있어 초기 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖추어야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.

◆ ARW22326 디지털디자인1 (Digital Design 1, 2-1-2)

디지털디자인에 관한 기본 스킬을 습득하고 그와 관련된 프로그램에 관한 이해를 돕고 다양한 사례를 통해서 디지털디자인의 지식을 습득하며, 이를 기반으로 자신의 작업으로 환원하는 프로젝트 중심의 스튜디오 과정이다.

◆ ARW22327 고급실감디지털스토리텔링 (Advanced Immersive Digital Storytelling, 3-2-2)

웹툰의 시나리오에 있어서 형식적, 내용적 구성요소의 이해를 바탕으로 웹툰 시나리오를 창작하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 매체의 스토리텔링의 정의, 만화의 구성요소, 캐릭터 설정, 스토리와 플롯 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22332 실감디지털페인팅 (Immersive Digital Painting, 3-2-2)

디지털 그래픽 프로그램을 이용하여 다양한 영역에 활용되는 이미지를 목적에 맞는 창의적인 이미지 표현에 활용할 수 있는 제작 능력을 목표로 한다. 이를 위해 디지털 그래픽 저작 툴의 기능을 알고 제작에 맞도록 자료 분석능력을 키우는 영역도 다루게 된다.

◆ ARW22333 브랜드/패키지디자인1 (Brand/Package Design 1, 2-1-1)

브랜드/패키지디자인 고유의 특성을 기획, 표현할 수 있도록 한다. 체계적인 사고력을 기반으로 디자인의 기초를 구성하며 다양한 결과물을 도출할 수 있다.

◆ ARW22337 게임UX/UI디자인 (Game UX/UI Design, 3-2-2)

현대 게임 산업에서 크게 각광받고 있는 UX(유저 익스피리언스 디자인)와 UI(유저 인터페이스 디자인)을 이해하고 제작하려는 게임의 특성에 맞는 올바른 UX/UI 디자인에 관하여 학습한다.

◆ ARW22313 형상표현2 (Shape Expression 2, 2-1-2)

미의 개념에 대한 많은 특수한 사례 속에서 공통으로 존재하는 요소나 새로운 것을 표현해내는 형태를 표출 또는 제시하는 것으로 시지각의 미적 이미지를 기초로 하는 추상미술의 발전 과정을 이해하는 수업이며 이는 개인의 작품에 응용능력을 향상할 수 있는 기회라 본다.

◆ ARW22314 미술교직논리및논술 (Teaching Logic and Essay, 3-3-0)

미술교과의 개념과 미술교직에서 필요로 하는 논리 및 논술의 기초를 이해하고 비판적 사고력을 키울 수 있다. 이를 바탕으로 현장 교육에서 적용할 교수학습지도안을 작성하여 이를 바탕으로 현장에서 활용가능하고 논리적인 발표를 한다, 또한 세부적으로 모의 수업의 발표와 피드백의 경험을 통해 예비교사의 자질을 키운다.

◆ ARW22315 창작실기2 Creation Skill 2, 2-1-2)

다양하고 광범위한 예술적 표현 활동을 한정된 시각에 국한하지 않고 다양한 매체를 통

해 예술적 시각을 넓히고 세부적으로 다양한 장르를 적용하여 창의적 예술 활동 역량을 키우기 위해 다루게 된다.

◆ ARW22316 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

디자인 작품에 대한 기획과 제작 등에 대한 전반적인 수업으로 예비 디자이너로서의 필요한 소양과 지식에 대하여 토론하고 방향을 제시한다. 결과물로서 전공과목과 연계된 어플리케이션 디자인 개발 방향 및 컨셉을 제안한다.

◆ ARW22318 UX/UI디자인2 (UX/UI Design 2, 2-1-2)

UX/UI디자인의 기본기를 다지는 과목으로 인간중심 디자인을 기반으로 한 UX/UI디자인의 주요한 디자인 방법론을 학습하고 새로운 경험과 행동을 통해 직관적이고 합리적으로 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다.

◆ ARW22319 현대미술의표현과이해2 (Expressions and Understanding of Modern Art 2, 2-1-2)

대학에서 습득한 지식과 제반교육 이론을 바탕으로 다양한 현대미술 실기에 대해 알아보고 다양한 인간의 감정을 기반으로 해서 자신의 진로결정에 도움을 받을 수 있다. 자기 나름의 안목으로 자신을 객관적으로 살펴 볼 수 있는 기회를 갖고 자신의 여러 감정들을 작품에 풀어내는 방법을 터득해서 자신을 찾아갈 수 있도록 한다.

◆ ARW22320 웹툰창작2 (Creating Webtoons 2, 2-1-2)

‘웹툰창작1’의 연장선상의 수업으로 플랫폼 투고를 위한 웹툰 창작물을 만드는 것을 목표로 한다.

◆ ARW22321 웹툰시나리오창작 (Webtoon Scenario Creation, 2-1-2)

‘고급실감디지털스토리텔링’의 연장선상의 수업으로 졸업작품 제작을 위한 웹툰 시나리오를 창작하는 것을 목표로 한다.

◆ ARW22324 제품/모빌리티디자인2 (Product/Mobility Design 2, 2-1-2)

제품/모빌리티 디자인개발에 있어 초기 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖추어야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.

◆ ARW22324 실감3D캐릭터모델링 (Realistic 3D Character Modelling, 3-2-2)

3D 캐릭터 아트를 위한 모델링 기법, 디지털 조각을 연구하고 해당 기술을 사용하여 완성도 있는 3D 캐릭터 제작을 목표로 한다.

◆ ARW22330 디지털디자인2 (Digital Design 2, 2-1-2)

디지털디자인에 관한 기본 스킬을 습득하고 그와 관련된 프로그램에 관한 이해를 돕고 다양한 사례를 통해서 디지털디자인의 지식을 습득하며, 이를 기반으로 자신의 작업으로 환원하는 프로젝트 중심의 스튜디오 과정이다.

◆ ARW22331 웹툰프로젝트1 (Webtoon Project 1, 2-1-2)

웹툰의 개념부터 심화연출까지의 웹툰 제작프로세스의 이해를 바탕으로 졸업작품 창작을 위한 준비과정을 세팅하는 것을 목표로 한다.

◆ ARW22334 브랜드/패키지디자인2 (Brand/Package Design 2, 2-1-2)

브랜드/패키지디자인 고유의 특성을 기획, 표현할 수 있도록 한다. 체계적인 사고력을 기반으로 디자인의 기초를 구성하며 다양한 결과물을 도출할 수 있다.

◆ ARW22325 ICT경험디자인 (ICT USER EXPERIENCE DESIGN, 3-2-2)

가상, 증강현실을 구성하는 다양한 플랫폼과 미디어 환경 아래, 기술과 서비스가 융합하는 앱을 실제로 기획하고 제작해 보는 실전 수업이다.

◆ ARW22326 3D애니메이션 (3D Animation, 3-2-2)

3D 애니메이션의 개념을 이해하고, 다양한 학습을 통하여 3D 애니메이션의 기초를 다지는 수업이다.

◆ ARW22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

학생들의 진로선택에 필요한 정보 제공과 적성 진단 및 코칭 훈련 등을 통해 학생들 스스로 자신의 진로를 발굴하고 개발하도록 돕는다.

◆ ARW22403 그래픽디자인1 (Graphic Design 1, 2-1-2)

자신의 조사, 분석 및 평가의 각 과정에서 파생되는 제반 문제를 효율적으로 디자인하며 이미지와 텍스트 의미적 관계를 파악하고 안정된 시각정보로 재생산해내는 것을 목적으로 한다. 시각정보 전달매체로서 편집디자인의 목적과 구성요소를 인식하고, 디자인 결과물의 조형성에 대한 이해와 합리적인 정보표현 및 전달매체로서의 기능을 습득한다. 조화로운 디자인 결과물 제작으로 디자이너의 표현 영역을 넓히는데 목적이 있다.

◆ ARW22405 편집디자인1 (Editing Design 1, 2-1-2)

다양한 미디어가 넘쳐나고 있는 현재, 디자이너는 정보전달과 미적 만족을 동시에 충족시킬 수 있는 창의적 정보전달 방법을 이해하고 시각적 감각을 키워야 한다. 타이포그래피, 그리드, 이미지, 일러스트레이션, 레이아웃, 칼라 등의 요소를 학습하고 편집디자인의 개념을 확장시켜 그 가능성을 모색한다. 명함, 신문, 잡지, 리플렛, 브로슈어, 포스터, 책 등 다양한 인쇄자료를 리서치하여 디자인 분석능력을 키우고, 기획 단계부터 체계적인 프로세스 과정을 통해 출판물 제작능력을 갖추도록 한다. 인디자인 프로그램을 활용한 다양한 과제물을 실제로 제작해 봄으로써 표현능력을 향상시키고 실무능력을 키운다.

◆ ARW22411 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

디자인 작품에 대한 기획과 제작 등에 대한 전반적인 수업과 함께 전시회에 대한 계획을 하며 졸업을 준비하는 예비 디자이너로서의 필요한 소양과 지식에 대하여 토론하고 방향을 제시한다. 결과물로서 전공과목과 연계된 어플리케이션 디자인 개발 방향 및 컨셉을 제안한다.

◆ ARW22413 현대회화1 (Modern Painting 1, 3-2-2)

개인의 경험, 인문학을 바탕으로 깊이 있는 실험을 통해 개인의 특수한 조형언어를 확립한다. 또한 작품 주제에 대한 논리적 사고와 이론적 배경을 심화시켜 창의적이고 독창적 작품을 제작하며, 그 제작 과정을 통해 작가관과 세계관을 확립한다.

◆ ARW22424 이미지서사와인문학 (The image narrative and humanities, 2-1-2)

동서고금의 유명 회화와 벽화, 동판화, 그래피티, 카툰 등 다양한 시각 이미지에 내재되어 있는 문맥과 텍스트성을 이해하기 위한 다각적인 인식 방법론을 익히는데 주안점을 두고 있다. 이를 위해 언어학, 철학, 역사, 사회학, 심리학 등 인문학 제 분야에 근거한 과학적 접근법을 제시하고 예술작품 속에 담겨 있는 인문 사회적 담론을 공유함으로써 예술 서사의 전형과 현대 예술 창작의 방향성 탐구와 관련한 지적 동기를 자극하도록 유도한다.

◆ ARW22425 회화연구1 (painting research 1, 2-1-2)

현실의 이미지 체계를 내재화하는 과정을 개인의 기억과 경험을 바탕으로 주관적으로 나타낸다. 이런 개개인의 체계를 이루는 이미지를 표현 발상의 학습을 통하여 창조적 표현을 다양한 기법을 활용함으로써 자유로운 표현과 발상을 유도한다. 따라서 내재된 사고와 표현의 조화를 학습 하는것이 주 목표이다.

◆ ARW22426 창작회화1 (creative painting 1, 2-1-2)

회화의 역사적 이해와 재료 및 매체에 대한 지식을 탐구함과 동시에 전통적 기법과 현대적 표현, 그리고 새로운 매체와의 복합 기법 등을 체험한다. 이를 통해 다채로운 표현방법과 다양한 조형정신을 연구하여 창조적인 조형 언어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 키운다.

◆ ARW22427 웹툰프로젝트2 (Webtoon Project 2, 2-1-2)

그동안 쌓아온 웹툰 제작 능력을 바탕으로 플랫폼 투고가 가능한 웹툰 작업을 제작하는 것을 목표로 한다. 이 과정에서 동료와의 집단 크리틱을 통해 완성도 높은 결과물을 만들어 내고 결과물들을 플랫폼의 공모전 제출을 목표로 한다.

◆ ARW22428 웹툰창작워크숍1 (Webtoon Creation Workshop 1, 2-1-2)

4년간 수학한 학생들의 구체적인 장래진로를 설정하고 그에 맞는 졸업전시회 및 플랫폼 투고용 작품 준비를 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 레퍼런스, 지도교수와 소통방법, 졸업작품의 기획/기획서 작성 등 의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22429 웹툰실무프로젝트 (Webtoon Practical Project, 2-1-2)

4년간 교육과정을 통해 습득한 웹툰 관련 전공이론과 실습을 통한 제작 경험을 바탕으로, 보다 완성도 높은 결과물이 제작될 수 있도록 관련분야 전문가의 자문을 통해 실무 감각을 익힐 수 있다.

◆ ARW22430 서비스디자인 (Service Design, 2-1-2)

본 수업을 통해 서비스디자인의 기본 프로세스를 이해하고 무형의 가치를 만들어 내는 일련의 디자인적 접근과정을 습득하는 훈련을 하도록 한다. 또한, 독창적인 아이디어를 도출하고 이를 기반으로 우리 사회의 근본적인 문제점을 해결을 하도록 한다.

◆ ARW22431 제품디자인스튜디오1 (Product Design Studio 1, 2-1-2)

제품디자인개발에 있어 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖추어야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.

◆ ARW22440 포트폴리오1 (Portfolio 1, 2-1-2)

졸업 및 취업을 준비하는 과정과 밀접한 연관이 있다. 편집 디자인의 개념과 방법을 적용해 개별 포트폴리오를 제작한다.

◆ ARW22441 유니버설디자인1 (Universal Design 1, 2-1-2)

기후변화를 기반으로 UN의 지속가능 목표들을 대입한 디자인의 이론적인 배경과 사례등을 공유하는 이론수업과 이를 기반으로 학생들 스스로 인간을 위한 디자인을 제안하는 수업이다.

◆ ARW22414 졸업작품 (Graduation Exhibition, 0-0-0)

졸업전시회 준비수업으로 학사학위 논문을 대체하는 작품에 대한 기획과 제작 등을 한다. 이에 대한 전반적인 수업과 함께 전시회에 대한 계획을 준비하며 졸업 작품 전시를 위한 작품의 구상과 제작, 평가를 위한 심화수를 진행한다. 세부적으로 작품의 조형적 특성과 구조적 분석을 심화시키는 작업을 유도하여 졸업 후 작가로서 역량 있는 작품 활동을 전개할 수 있도록 교육한다.

◆ ARW22416 그래픽디자인2 (Graphic Design 2, 2-1-2)

그래픽디자인의 다양한 표현방법을 안다. 그래픽 디자인의 우수사례를 통한 디자인 방법론 기획서를 통한 디자인을 제작한다.

◆ ARW22418 편집디자인2 (Editing Design 2, 2-1-2)

편집디자인의 이미지와 텍스트 의미적 관계를 파악하고 안정된 시각정보로 재생산해내는 것을 목적으로 한다. 시각정보 전달매체로서 편집디자인의 목적과 구성요소를 인식하고, 디자인 결과물의 조형성에 대한 이해와 합리적인 정보표현 및 전달매체로서의 기능을 실험을 통하여, 합목적적이며, 조화로운 디자인 결과물 제작가능성을 탐구하고자 한다.

◆ ARW22420 현대회화2 (Modern Painting 2, 2-1-2)

개인의 경험, 인문학을 바탕으로 깊이 있는 실험을 통해 개인의 특수한 조형언어를 확립한다. 또한 작품 주제에 대한 논리적 사고와 이론적 배경을 심화시켜 창의적이고 독창적 작품을 제작하며, 그 제작 과정을 통해 작가관과 세계관을 확립한다.

◆ ARW22432 현대예술론 (Theories of contemporary arts, 3-3-0)

현대예술이론을 학습함에 있어서 반드시 필요한 철학적, 사회학적 접근방식을 터득하고 이해하기 위해 개설된 강좌이다. 현대철학과 현대예술의 연관관계 안에서 다양한 표현, 의식, 개념, 쟁점 등을 다루도록 한다. 특히 각 예술 장르에 나타나는 사상을 중심으로, 그것이 형성되는 배경 및 양상을 파악하고 어떻게 각 실제 작품에서 나타나게 되는지를 연구한다.

◆ ARW22433 회화연구2 (painting research 2, 2-1-2)

현실의 이미지 체계를 내재화하는 과정을 개인의 기억과 경험을 바탕으로 주관적으로 나타낸다. 이런 개개인의 체계를 이루는 이미지를 표현 발상의 학습을 통하여 창조적 표현을 다양한 기법을 활용함으로써 자유로운 표현과 발상을 유도한다. 따라서 내재된 사고와 표현의 조화를 학습 하는것이 주 목표이다.

◆ ARW22434 창작회화2 (creative painting 2, 2-1-2)

회화의 역사적 이해와 재료 및 매체에 대한 지식을 탐구함과 동시에 전통적 기법과 현대적 표현, 그리고 새로운 매체와의 복합 기법 등을 체험한다. 이를 통해 다채로운 표현방법과 다양한 조형정신을 연구하여 창조적인 조형 언어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 키운다.

◆ ARW22435 웹툰프로젝트3 (Webtoon Project 3, 2-1-2)

웹툰 관련 지원사업 수행(기획서 작성,PPT 기법의 숙달) 을 목표로 한다. 이를 위해 제작팀의 구성, CP회사(창작팀)의 창업 매트릭스, 정부(진흥원)지원사업의 수행 매트릭스의 세부내용을 다루게 된다. 이를 위해 문화콘텐츠에서 산업콘텐츠로 변모된 웹툰의 위상, 콘텐츠 제작의분업화, 분업화를 통한 웹툰의 제작 프로세스의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22436 웹툰창작워크샵2 (Webtoon Creation Workshop 2, 2-1-2)

4년간 수학한 학생들의 구체적인 장래진로를 설정하고 그에 맞는 졸업전시회 및 플랫폼 투고용 작품 준비를 하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 레퍼런스, 지도교수와 소통방법, 졸업작품의 기획/기획서 작성 등 의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22437 포트폴리오제작 (Portfolio creation, 2-1-2)

졸업작품 및 취업포트폴리오의 기획 제작을 목표로 한다. 제작중인 창작품 및 포트폴리오를 수정 재검토하고 작품의 완성도를 높이는 것을 목표로 한다.

◆ ARW22438 제품디자인스튜디오2 (Product Design Studio 2, 2-1-2)

제품디자인개발에 있어 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖춰야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.

◆ ARW22439 포트폴리오2 (Portfolio 2, 2-1-2)

졸업 및 취업을 준비하는 과정으로 융합디자인의 개념과 방법을 적용해 개별 포트폴리오를 제작한다.

◆ ARW22442 유니버설디자인2 (Universal Design 2, 2-1-2)

기후변화를 기반으로 UN의 지속가능 목표들을 대입한 디자인의 이론적인 배경과 사례등을 공유하는 이론수업과 이를 기반으로 학생들 스스로 인간을 위한 디자인을 제안하는 수업이다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량		
	창조적 융합 예술창작 역량	창조적 디자인 사고역량	글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량
1-1	전공의이해 현대회화기법1 게임의이해	기초디자인 실감미디어의이해	웹툰기초1
1-2	전공과진로 현대회화기법2 디지털인체해부학	실감콘텐츠디자인 캐릭터디자인	웹툰기초2
2-1	기초회화1 응용회화1 드로잉연구1	스케치렌더링기법 평면/입체디자인 입체디자인	웹툰작법1 웹툰기획1
2-2	기초회화2 응용회화2 드로잉연구2	실감UX제품디자인 3D디자인기초	웹툰작법2 웹툰기획2
3-1	형상표현1 창작실기1 현대미술표현과이해1 미술교과교육론 미술교과교재연구및지도법	UX/UI디자인1 제품/모빌리티디자인1 디지털디자인1 ICT경험디자인 브랜드/패키지디자인1	웹툰창작1 실감디지털페인팅 고급실감디지털스토리텔링 웹툰연출 게임UX/UI디자인
3-2	형상표현2 창작실기2 현대미술표현과이해2 미술교과직논리및논술	UX/UI디자인2 제품/모빌리티디자인2 디지털디자인2 캡스톤디자인1 브랜드/패키지디자인2	웹툰창작2 실감3D캐릭터디자인 웹툰시나리오창작 웹툰프로젝트1 3D게임애니메이션
4-1	진로지도 창작회화1 회화연구1 현대회화1 이미지서사와인문학	그래픽디자인1 서비스디자인 제품디자인스튜디오1 포트폴리오1 유니버설디자인1 편집디자인1	웹툰창작워크샵1 웹툰실무프로젝트 웹툰프로젝트2
4-2	졸업작품 창작회화2 회화연구2 현대회화2 현대예술론	그래픽디자인2 제품디자인스튜디오2 포트폴리오2 유니버설디자인2 편집디자인2	웹툰창작워크샵2 포트폴리오제작 웹툰프로젝트3

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초 교양교육	글쓰기교육	기초글쓰기영역	글쓰기와읽기	글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량
중핵 교양교육	나섬인성교육	기독교인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	창조적 융합 예술창작 역량
일반 교양교육	심화응용	자율선택	실감디자인생킹	창조적 디자인 사고 역량
			실감디지털드로잉	창조적 디자인 사고 역량

1. 교육목표

게임애니메이션전공은 디지털 멀티 미디어산업 개발에 필요한 전문적인 인력 양성을 목표로 한다. 현재 게임애니메이션 산업은 예술문화 등의 콘텐츠 융합산업으로서 남녀노소 구분 없이 폭넓은 소비자층을 확보할 수 있는 거대한 문화산업으로 성장하고 있다. 고부가가치 산업인 게임과 애니메이션은 인터넷의 폭발적인 성장, 컴퓨터 기술의 향상, 모바일 서비스 시장의 발전 등의 새로운 기술 흐름에 따라 더욱더 그 가치가 확산되고 있다. 따라서 2022년도에 신설된 게임애니메이션 전공은 기획, 제작, 콘텐츠비즈니스 등의 사회과학 지식과 스토리텔링, 캐릭터, 애니메이션 제작 및 게임 엔진작업 등의 문화예술 지식을 폭넓게 학습하는 것을 목표로 한다. 전공 학생은 게임 및 애니메이션의 기획과 제작 과정, 각 분야의 전문적인 파이프라인과 해당 툴과 기술을 집중적으로 학습하며 졸업 후 해당 분야에서 활발하게 활동할 수 있는 것을 목표로 한다. 또한 AR(증강현실) 및 VR(가상현실) 기술을 게임 및 애니메이션 제작과정에 융합하는 방식으로 다가오는 메타버스 시대에 발맞추어 준비된 아티스트 및 디자이너 육성에 힘쓰고자 한다.

2. 학과소개 및 안내

게임애니메이션전공은 순수 미술 영역과 디지털/컴퓨터 아트 분야의 융합을 통하여 보다 발전적이고 실용적인 교육과정을 지향하고 있다. 전공 학생들은 다양한 기초 과정과 심화 과정을 경험하고 각 분야의 콜라보레이션 작업을 통하여 현대사회가 요구하는 인재상 즉 멀티 문화콘텐츠 분야를 선도하는 창의적인 인재로 성장될 것이다. 본 전공의 목표는 디지털 아트, 게임, 애니메이션, 영화산업을 이해하고 각 파이프라인에 맞는 기술과 역량을 학습하여 다양한 예술 관련 직업군의 수요를 충족하는 유연한 예술인 양성이다. 나아가 학제간 연계 및 융합의 확대, 로컬과 글로벌의 연계를 가능하게 하는 창조적인 미래 인재를 지향하는 전공이다.

- 급속하게 변화하는 현대 미술계의 흐름에 앞서가며 새로운 방안 탐색에 적극적인 교육을 통한 경쟁력 강화
- 기초 교육과정 습득 후 심화 과정 진행
- 학생 스스로가 자신의 적성과 비전을 숙고하여 진로를 설정하는 자율전공 제도 도입
- 실무 경험이 풍부한 전공 및 분야별 전문가들의 강의
- 체험 중심의 다양한 특화 프로그램 운영
- 체계적인 취업지원 전략 수립 시행

3. 향후 진로계획

- 게임기획과정
게임개발기획자: 시스템기획자(게임시스템), 콘텐츠기획자(캐릭터 등), 시나리오기획자(스토리 등), 레벨기획자(배경동선 등), 밸런스기획자(게임균형조율)
- 게임운영과정
게임운영기획자: QA(게임분석), GM(게임운영), 게임마케팅, 게임사업기획, 게임방송해설자, 게임기자
- 게임그래픽과정: 캐릭터 원화가, 배경 원화가, 캐릭터 모델러, 배경 모델러, 키애니메이터, 3D이펙터, FX편집디자이너, UI디자이너
- 게임제작과정
게임개발사: PC · 온라인 · 모바일 등 플랫폼별 개발사
어플리케이션개발사: 시스템 컨설팅 및 소프트웨어 개발사

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	ARW22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전필	ARW22103	현대회화기법1	Modern Painting Technique 1 (Basic Painting Technique 1)	2	1	2	
1	1	전필	ARW22105	게임의이해	Understanding of Games	2	1	2	
1	1	전필	ARW22115	기초디자인	Basic Design	3	2	2	
1	1	전필	ARW22116	웹툰기초1	Basic Webtoon 1	2	1	2	
1	1	전선	ARW22119	실감미디어의이해	Understanding IMMERSIVE MEDIA	3	2	2	
1	2	전필	ARW22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전필	ARW22109	현대회화기법2	Modern Painting Technique 2 (Basic Painting Technique 2)	2	1	2	
1	2	전필	ARW22114	실감콘텐츠디자인	Immersive Content Design	3	2	2	
1	2	전필	ARW22117	웹툰기초2	Basic Webtoon 2	2	1	2	
1	2	전필	ARW22118	디지털인체해부학	Digital Human Anatomy	2	1	2	
1	2	전선	ARW22120	캐릭터디자인	Character Design	3	2	2	
2	1	전선	GMA22211	컨셉아트일러스트	Concept Art Illustration	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전선	GMA22212	캐릭터아트1	Character Art 1	3	2	2	
2	1	전선	GMA22302	3D모델링1	3D Modeling 1	3	2	2	
2	1	전선	GMA22403	디지털스토리텔링1	Digital Stoytelling 1	3	2	2	
2	2	전선	GMA22213	게임애니메이션캐 릭터파이프라인	Game Animation Character Pipeline	3	2	2	
2	2	전선	GMA22214	캐릭터아트2	Character Art 2	3	2	2	
2	2	전선	GMA22215	3D프린트아트	3D Print Art	3	2	2	
2	2	전선	GMA22412	디지털스토리텔링2	Digital Stoytelling 2	3	2	2	
3	1	전선	GMA22301	게임디자인1	Game Design 1	3	2	2	
3	1	전선	GMA22303	앱디자인1	App Design 1	3	2	2	
3	1	전선	GMA22304	게임UX/UI디자인1	Game UX/UI Design 1	3	2	2	
3	1	전선	GMA22305	게임그래픽디자인1	Game Graphic Design 1	3	2	2	
3	1	전선	GMA22306	드로잉1	Drawing 1	3	2	2	
3	1	전선	GMA22307	놀이와문화1	Play and Culture 1	3	2	2	
3	2	전선	GMA22308	게임디자인2	Game Design 1	3	2	2	
3	2	전선	GMA22309	3D모델링2	3D Modeling 1	3	2	2	
3	2	전선	GMA22310	앱디자인2	App Design 1	3	2	2	
3	2	전선	GMA22311	게임UX/UI디자인2	Game UX/UI Design 1	3	2	2	
3	2	전선	GMA22312	게임그래픽디자인2	Game Graphic Design 1	3	2	2	
3	2	전선	GMA22313	드로잉2	Drawing 1	3	2	2	
3	2	전선	GMA22314	놀이와문화2	Play and Culture 1	3	2	2	
3	2	전선	GMA22315	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
4	1	전필	GMA22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	GMA22402	게임기획프로젝트1	Game Design Project 1	3	2	2	
4	1	전선	GMA22404	게임콘텐츠창작발상1	Game Content Creation Idea 1	3	2	2	
4	1	전선	GMA22405	색채상품개발론1	Color Product Development Theory 1	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	GMA22406	모션그래픽1	Motion Graphic 1	3	2	2	
4	1	전선	GMA22407	3D애니메이션1	3D Animation 1	3	2	2	
4	1	전선	GMA22408	영상디자인1	Video Design 1	3	2	2	
4	1	전선	GMA22409	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	2	전필	GMA22410	졸업작품	Graduation Exhibition	0	0	0	P/NP
4	2	전선	GMA22411	게임기획프로젝트2	Game Design Project 2	3	2	2	
4	2	전선	GMA22413	게임콘텐츠창작발상2	Game Content Creation Ideal 2	3	2	2	
4	2	전선	GMA22414	색채상품개발론2	Color Product Development Theory 2	3	2	2	
4	2	전선	GMA22415	모션그래픽2	Motion Graphic 2	3	2	2	
4	2	전선	GMA22416	3D애니메이션2	3D Animation 2	3	2	2	
4	2	전선	GMA22417	영상디자인2	Video Design 2	3	2	2	

5. 교과목소개

❖ ARW22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도한다. 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회를 제공한다.

❖ ARW22103 현대회화기법1 (Modern Painting Technique 1(Basic Painting Technique 1), 2-1-2)

현대미술 맥락의 흐름을 이해시키고, 그 해석에 따른 작품제작을 유도한다. 회화의 역사적 이해와 재료 및 매체에 대한 탐구함과 동시에 전통적 기법과 현대적 표현, 그리고 새로운 매체와의 복합적 기법 등을 체험한다. 표현방법과 다양한 조형정신을 연구하여 창의적인 조형언어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 기르고 세부적으로는 개개인의 독창성과 개별성을 에스키스 제작과 토론을 통하여 구체화하고, 다양한 방법적 실험을 적극적으로 지도한다.

❖ ARW22105 게임의이해 (Understanding of Games, 2-1-2)

게임의 장르와 역사, 게임을 구성하는 다양한 요소들을 알아보고 이를 바탕으로 재미와 감동을 구현할 수 있는 게임 콘텐츠를 제작할 수 있는 기초 소양을 쌓는 것을 목표로 한다.

❖ ARW22115 기초디자인 (Basic Design, 3-2-2)

조형의 요소, 원리, 작용을 이해하고 이를 바탕으로 독창적인 기초디자인 능력을 키우는 데 수업의 목표가 있다. 조형의 요소는 일반적으로 개념적 요소(점, 선, 면, 부피), 형식적 요소(형, 크기, 형태, 재질, 색상), 상대적 요소(방향, 위치, 공간)로 나뉜다. 조형의 원리는 조형 요소의 구성을 통해 이루어지며, 조화와 대비, 통일과 변화, 균형과 대칭 등 콤포지션과 관련된 원리와 율동, 움직임, 공간감 등 시각적 착시와 관련된 원리를 다룬다. 조형과 작용은 조형 요소와 조형 원리의 결과물이 사람에게 주는 작용에 관한 내용으로, 게슈탈트를 포함해 의미와 소통, 상호작용, 스토리텔링 이론을 소개한다.

❖ ARW22116 웹툰기초1 (Basic Webtoon 1, 2-1-2)

만화에 대한 매체로서의 이해와 기초적인 카툰링 감각을 기르고 만화(웹툰)의 형식적/내용적 구성요소를 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 만화의 정의와 이해, 만화의 내용적/형식적 구성요소, 캐릭터의 정의, 카툰링, 스토리와 플롯, 연출개론의 세부내용을 다루게 된다.

❖ ARW22119 실감미디어의이해 (Understanding IMMERSIVE MEDIA, 3-2-2)

실감미디어 기술과 콘텐츠 전반의 산업, 현업 전문 직무 등에 대한 이해를 기반으로 프로젝트 제작 실습을 통해 프로젝트 파이프라인 경험/습득, 창업까지의 목표를 달성하기 위한 필수 교과목이다. 실감미디어혁신공유대학사업단의 표준 교과목 중 기초 필수 과목으로 전체 참여대학 학생들이 필수로 이수해야 하는 중요 과목이다. 실감미디어의 범주별 산업 동향 및 사례 등을 학습하고, 메타버스의 기술적 수준 및 발전 방향을 알아보고, 메타버스 콘텐츠 제작을 위한 기초적 지식을 학습하고, 각 범주 별로 팀별 활동을 통해 새로운 비즈니스 모델 및 콘텐츠 프로토타입을 개발한다.

◆ ARW22107 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

작품 제작 기술 및 현대 사회를 선도하는 창의적이고 실무능력을 겸비한 인재양성을 목표로 한다.

◆ ARW22109 현대회화기법2 (Modern Painting Technique 2(Basic Painting Technique 2), 2-1-2)

현대미술 맥락의 흐름을 이해시키고, 그 해석에 따른 작품제작을 유도한다. 회화의 역사적 이해와 재료 및 매체에 대한 탐구함과 동시에 전통적 기법과 현대적 표현, 그리고 새로운 매체와의 복합적 기법 등을 체험한다. 표현방법과 다양한 조형정신을 연구하여 창의적인 조형언어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 기르고 세부적으로는 개개인의 독창성과 개별성을 에ски스 제작과 토론을 통하여 구체화하고, 다양한 방법적 실험을 적극적으로 지도한다.

◆ ARW22114 실감콘텐츠디자인 (Immersive Content Design, 3-2-2)

콘텐츠는 이미 시장을 선도하고 트렌드를 주도하는 문화 IP로 자리매김하였다. 이에 콘텐츠디자인의 기본기를 학습하고 디자인의 관점에서 콘텐츠를 해석하여 시장에서 요구하는 창의적인 디자인 결과물을 도출할 수 있도록 한다.

◆ ARW22117 웹툰기초2 (Basic Webtoon 2, 2-1-2)

‘웹툰기초1’의 연장선상의 수업으로 기초적인 카툰 감각을 익힌 후 실질적으로 장면간 이동연출과 만화의 형식적 다양성을 숙달/실습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 스크롤 맥클라우드의 이론, 6가지 이동연출, 스토리의 3단구성과 4단 구성, 4/8컷 만화 창작실습, 단편만화제작의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22118 디지털인체해부학 (Digital Human Anatomy, 2-1-2)

게임, 애니메이션, 웹툰 등의 모든 디지털 기반 아트 창작에 기초가 되는 인체 해부학을 연구하고, 이를 바탕으로 보다 사실적이고 퀄리티 높은 게임/애니메이션/웹툰 캐릭터 제작을 목표로 한다.

◆ ARW22120 캐릭터디자인 (Character Design, 3-2-2)

게임을 구성하는 다양한 그래픽 요소들을 제작하여 시각적 재미와 감동을 구현할 수 있는 콘텐츠를 제작하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 캐릭터 디자인 정의와 이해, 컨셉 아트의 활용, 디지털 그래픽 툴을 숙지를 목표로 한다.

◆ GMA22211 컨셉아트일러스트 (Concept Art Illustration, 3-2-2)

게임을 구성하는 다양한 그래픽 요소들을 제작하여 시각적 재미와 감동을 구현할 수 있는 콘텐츠를 제작하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 컨셉아트의 정의와 이해, 그래픽 디자인의 이해, 디지털 그래픽 툴을 숙지를 목표로 한다.

◆ GMA22212 캐릭터아트1 (Character Art 1, 3-2-2)

게임애니메이션 산업의 초반 단계인 3D 모델링을 시작으로 디지털 조각에 관하여 심도 있게 학습하는 것을 목표로 한다. 현재 게임 애니메이션 산업 파이프라인에 맞는 효율적인 모델링 방식과 캐릭터 디자인에 관하여 연구한다.

◆ GMA22302 3D모델링1 (3D Modeling, 3-2-2)

3D 프로그램을 이용하여, 3D 모델링의 개념을 이해하고, 기본도형 위주의 다양한 모델링 학습을 통해 3D 모델링의 기초를 다지는 수업이다.

❖ GMA22403 디지털스토리텔링1 (Digital Stoytelling 1, 3-2-2)

게임의 정의와 제작프로세스의 이해를 바탕으로 게임 제작에 필요한 전 과정을 실습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 스토리의 발상, 극 구성하기, 캐릭터 구성, 장르의 속성 등의 세부내용을 다루게 된다.

❖ GMA22213 게임애니메이션캐릭터파이프라인 (Game Animation Character Pipeline, 3-2-2)

게임애니메이션 캐릭터/에셋 모델링 이후 UV 작업과 텍스처링 이후 셰이딩을 통한 3D 프로젝트 프레젠테이션의 완성을 목표로 한다.

❖ GMA22214 캐릭터아트2 (Character Art 2, 3-2-2)

게임애니메이션 산업의 초반 단계인 3D 모델링을 시작으로 디지털 조각에 관하여 심도 있게 학습하는 것을 목표로 한다. 현재 게임 애니메이션 산업 파이프라인에 맞는 효율적인 모델링 방식과 캐릭터 디자인에 관하여 연구한다.

❖ GMA22215 3D프린트아트 (3D Print Art, 3-2-2)

전반적인 3D 프린팅 에셋 제작 방식을 연구한다. 디지털 툴로 제작한 모델을 3D 프린터를 사용하여 출력하는 새로운 방식의 아트 제작을 학습한다.

❖ GMA22412 디지털스토리텔링2 (Digital Stoytelling 2, 3-2-2)

게임의 정의와 제작프로세스의 이해를 바탕으로 게임 제작에 필요한 전 과정을 실습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 스토리의 발상, 극 구성하기, 캐릭터 구성, 장르의 속성 등의 세부내용을 다루게 된다.

❖ GMA22301 게임디자인1 (Game Design 1, 3-2-2)

디자인의 조건과 필요성을 이해하고, 그에 맞는 적절한 창의적인 아이디어 발상방법과 이론, 검증, 수정보완의 관계와 과정을 습득하고 경험한다. 디자인 발상법은 특정 교과목과 관계가 있다기보다는 정규 교과 과정에 명시된 모든 과목과 연관되며 디자인과 관련될 수 있는 다학제의 전공과도 연관이 되고 있다. 순간의 기교와 센스, 디자인에만 국한된 발상법이 아닌 객관적이고 사실적이며 합리적이고 생산적인 아이디어를 도출할 수 있는 제안과 경험을 습득하도록 과정과 연구를 학생들에게 유도하고자 한다. 문제해결의 방법을 다각도로 검토하고 연구하여 제안할 수 있는 능력을 기르게 된다.

❖ GMA22303 앱디자인1 (App Design 1, 3-2-2)

모바일게임 개발에 있어 초기 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 모바일게임디자이너로서 갖추어야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.

❖ GMA22304 게임UX/UI디자인1 (Game UX/UI Design 1, 3-2-2)

디자인을 기획하고 개발하기에 앞서 콘셉트에 맞는 디자인의 방향성을 찾을 수 있도록 다양한 아이디어와 방법들을 통하여 활동하고 분석하는 기술을 안다.

❖ GMA22305 게임그래픽디자인1 (Game Graphic Design 1, 3-2-2)

2D 그래픽 소프트웨어를 이용하여 디지털 표현기법의 기본을 학습하고, 이를 바탕으로 창의적인 2D 결과물을 제작하는데 그 목적이 있다.

❖ GMA22306 드로잉1 (Drawing 1, 3-2-2)

수업을 통해 기본적 표현능력을 배양하는데 목적이 있으며, 신체, 자연, 인공, 일상 등 다양한 주제를 사실적 재현, 표현성의 강조 등의 다양한 표현법을 통해 표현한다. 또한

기본적 드로잉 재료들의 사용법을 익히고 이를 표현도구로 활용할 수 있도록 한다. 미술에서 드로잉의 가장 기초가 되는 표현으로 인체표현에 대해 연구하며, 또한 학교 미술교육의 기초로써 드로잉연구는 기초형태, 선의 표현, 색채표현 등 기초적인 미술표현을 지도할 수 있는 능력을 길러 미술 교과 교육은 물론 자신의 창의적인 작품세계 토대를 마련하고 미술연관의 교육자로서의 역량을 키울 수 있는 과정을 다루게 된다.

◆ GMA22307 놀이와문화1 (Play and Culture 1, 3-2-2)

대학에서 습득한 지식과 제반교육 이론을 바탕으로 다양한 게임디자인 실기에 대해 알아보고 다양한 인간의 감정을 기반으로 해서 자신의 진로결정에 도움을 받을 수 있다. 자기 나름의 안목으로 자신을 객관적으로 살펴 볼 수 있는 기회를 갖고 자신의 여러 감정들을 게임에 풀어내는 방법을 터득해서 자신을 찾아갈 수 있도록 한다.

◆ GMA22308 게임디자인2 (Game Design 2, 3-2-2)

디자인의 조건과 필요성을 이해하고, 그에 맞는 적절한 창의적인 아이디어 발상방법과 이론, 검증, 수정보완의 관계와 과정을 습득하고 경험한다. 디자인 발상법은 특정 교과목과 관계가 있다기보다는 정규 교과 과정에 명시된 모든 과목과 연관되며 디자인과 관련될 수 있는 다학제적 전공과도 연관이 되고 있다. 순간의 기교와 센스, 디자인에만 국한된 발상법이 아닌 객관적이고 사실적이며 합리적이고 생산적인 아이디어를 도출할 수 있는 제안과 경험을 습득하도록 과정과 연구를 학생들에게 유도하고자 한다. 문제해결의 방법을 다각도로 검토하고 연구하여 제안할 수 있는 능력을 기르게 된다.

◆ GMA22309 3D모델링2 (3D Modeling 2, 3-2-2)

3D 프로그램을 이용하여, 3D 모델링의 개념을 이해하고, 기본도형 위주의 다양한 모델링 학습을 통해 3D 모델링의 기초를 다지는 수업이다.

◆ GMA22310 앱디자인2 (App Design 2, 3-2-2)

모바일게임 개발에 있어 초기 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 모바일게임디자이너로서 갖추어야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.

◆ GMA22311 게임UX/UI디자인2 (Game UX/UI Design 2, 3-2-2)

디자인을 기획하고 개발하기에 앞서 콘셉트에 맞는 디자인의 방향성을 찾을 수 있도록 다양한 아이디어와 방법들을 통하여 활동하고 분석하는 기술을 안다.

◆ GMA22312 게임그래픽디자인2 (Game Graphic Design 2, 3-2-2)

본 수업은 2D 그래픽 소프트웨어를 이용하여 디지털 표현기법의 기본을 학습하고, 이를 바탕으로 창의적인 2D 결과물을 제작하는데 그 목적이 있다.

◆ GMA22313 드로잉2 (Drawing 2, 3-2-2)

수업을 통해 기본적 표현능력을 배양하는데 목적이 있으며, 신체, 자연, 인공, 일상 등 다양한 주제를 사실적 재현, 표현성의 강조 등의 다양한 표현법을 통해 표현한다. 또한 기본적 드로잉 재료들의 사용법을 익히고 이를 표현도구로 활용할 수 있도록 한다. 미술에서 드로잉의 가장 기초가 되는 표현으로 인체표현에 대해 연구하며, 또한 학교 미술교육의 기초로써 드로잉연구는 기초형태, 선의 표현, 색채표현 등 기초적인 미술표현을 지도할 수 있는 능력을 길러 미술 교과 교육은 물론 자신의 창의적인 작품세계 토대를 마

런하고 미술연관의 교육자로서의 역량을 키울 수 있는 과정을 다루게 된다.

❖ GMA22314 놀이와문화2 (Play and Culture 2, 3-2-2)

대학에서 습득한 지식과 제반교육 이론을 바탕으로 다양한 게임디자인 실기에 대해 알아보고 다양한 인간의 감정을 기반으로 해서 자신의 진로결정에 도움을 받을 수 있다. 자기 나름의 안목으로 자신을 객관적으로 살펴 볼 수 있는 기회를 갖고 자신의 여러 감정들을 게임에 풀어내는 방법을 터득해서 자신을 찾아갈 수 있도록 한다.

❖ GMA22315 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

작품에 대한 기획과 제작 등에 대한 전반적인 수업으로 예비 디자이너로서의 필요한 소양과 지식에 대하여 토론하고 방향을 제시한다. 결과물로서 전공과목과 연계된 어플리케이션 디자인 개발 방향 및 컨셉을 제안한다.

❖ GMA22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

학생들의 진로선택에 필요한 정보 제공과 적성 진단 및 코칭 훈련 등을 통해 학생들 스스로 자신의 진로를 발굴하고 개발하도록 돕는다.

❖ GMA22402 게임기획프로젝트1 (Game Design Project 1, 3-2-2)

플랫폼 및 공모전 지원이 가능한 게임을 제작하기 위한 기획안을 작성하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 기존 작품의 기획안을 연구 분석해보고 이를 바탕으로 ‘작품분석’, ‘로그라인’, ‘시놉시스 작성’, ‘캐릭터 설정’ 등의 세부내용을 다룬다.

❖ GMA22404 게임콘텐츠창작발상1 (Game Content Creation Idea 1, 3-2-2)

게임의 정의와 제작프로세스의 이해를 바탕으로 콘텐츠 제작에 필요한 전 과정을 적용하여 보인의 창작물을 만드는 것을 목표로 한다.

❖ GMA22405 색채상품개발론1 (Color Product Development Theory 1, 3-2-2)

작품 및 회사의 대표가 되는 이미지를 연구하고 홍보 및 콘텐츠 개발에 필요한 색채상품을 개발한다.

❖ GMA22406 모션그래픽1 (Motion Graphic 1, 3-2-2)

기본적 모션그래픽 능력을 배양하는데 목적이 있으며, 신체, 자연, 인공, 일상 등 다양한 주제를 사실적 재현, 표현성의 강조 등의 다양한 표현법을 통해 미디어로 표현한다.

❖ GMA22407 3D애니메이션1 (3D Animation 1, 3-2-2)

3D 애니메이션의 개념을 이해하고, 다양한 모델링 학습을 통해 3D 애니메이션의 기초를 다지는 수업이다.

❖ GMA22408 영상디자인1 (Video Design 1, 3-2-2)

영상의 개념을 이해하고, 다양한 영상 프로그램 실습을 통해 영상디자인의 기초를 다지는 수업이다.

❖ GMA22409 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

디자인 작품에 대한 기획과 제작등에 대한 전반적인 수업과 함께 전시회에 대한 계획을 하며 졸업을 준비하는 예비 디자이너로서의 필요한 소양과 지식에 대하여 토론하고 방향을 제시한다. 결과물로서 전공과목과 연계된 어플리케이션 디자인 개발 방향 및 컨셉을 제안한다.

◆ GMA22410 졸업작품 (Graduation Exhibition, 0-0-0)

졸업전시회 준비수업으로 학사학위 논문을 대체하는 작품에 대한 기획과 제작 등을 한다. 이에 대한 전반적인 수업과 함께 전시회에 대한 계획을 준비하며 졸업 작품 전시를 위한 작품의 구상과 제작, 평가를 위한 심화수업을 진행한다. 세부적으로 작품의 조형적 특성과 구조적 분석을 심화시키는 작업을 유도하여 졸업 후 게임디자이너로서 역량 있는 작품 활동을 전개할 수 있도록 교육한다.

◆ GMA22411 게임기획프로젝트2 (Game Design Project 2, 3-2-2)

플랫폼 및 공모전 지원이 가능한 게임을 제작하기 위한 기획안을 작성하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 기존 작품의 기획안을 연구 분석해보고 이를 바탕으로 ‘작품분석’ ‘로그라인’, ‘시놉시스 작성’, ‘캐릭터 설정’ 등의 세부내용을 다룬다.

◆ GMA22413 게임콘텐츠창작발상2 (Game Content Creation Idea 2, 3-2-2)

게임의 정의와 제작프로세스의 이해를 바탕으로 콘텐츠 제작에 필요한 전 과정을 적용하여 보인의 창작물을 만드는 것을 목표로 한다.

◆ GMA22414 색채상품개발론2 (Color Product Development Theory 2, 3-2-2)

작품 및 회사의 대표가 되는 이미지를 연구하고 홍보 및 콘텐츠 개발에 필요한 색채상품을 개발한다.

◆ GMA22415 모션그래픽2 (Motion Graphic 2, 3-2-2)

기본적 모션그래픽 능력을 배양하는데 목적이 있으며, 신체, 자연, 인공, 일상 등 다양한 주제를 사실적 재현, 표현성의 강조 등의 다양한 표현법을 통해 미디어로 표현한다.

◆ GMA22416 3D애니메이션2 (3D Animation 2, 3-2-2)

3D 애니메이션의 개념을 이해하고, 다양한 모델링 학습을 통해 3D 애니메이션의 기초를 다지는 수업이다.

◆ GMA22417 영상디자인2 (Video Design 2, 3-2-2)

영상의 개념을 이해하고, 다양한 영상 프로그램 실습을 통해 영상디자인의 기초를 다지는 수업이다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량		
	융합적 창조 역량	독창적 사고 역량	콘텐츠 제작 역량
1-1	전공의이해 현대회화기법1 게임의이해	기초디자인 실감미디어의이해	웹툰기초1
1-2	전공과진로 현대회화기법2 디지털인체해부학	실감콘텐츠디자인 캐릭터디자인	웹툰기초2
2-1	디지털스토리텔링1 컨셉아트일러스트	3D모델링1	캐릭터아트1
2-2	디지털스토리텔링2 게임애니메이션캐릭터파이프라인	3D프린트아트	캐릭터아트1
3-1	드로잉1	게임디자인1 게임UX/UI디자인1 게임그래픽디자인1 앱디자인1	놀이와문화1
3-2	드로잉2	게임디자인2 게임UX/UI디자인2 3D모델링2 게임그래픽디자인2 앱디자인2 캡스톤디자인1	놀이와문화2
4-1	진로지도	색채상품개발론1 영상디자인1 모션그래픽1 캡스톤디자인2 3D애니메이션1	게임기획프로젝트1 게임콘텐츠창작1
4-2		색채상품개발론2 영상디자인2 모션그래픽2 3D애니메이션2	게임기획프로젝트2 게임콘텐츠창작2 졸업작품

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초 교양교육	글쓰기교육	기초글쓰기영역	글쓰기와읽기	글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량
중핵 교양교육	나섬인성교육	기독교인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	창조적 융합 예술창작 역량
일반 교양교육	심화응용	자율선택	실감디자인씽킹	창조적 디자인 사고 역량
			실감디지털드로잉	창조적 디자인 사고 역량

1. 교육목표

커뮤니케이션디자인전공은 새로운 패러다임에 부합하는 실무형 디자이너 양성을 하는 것을 목표로 이를 실현하기 위해 학생들은 다음과 같은 4가지 창조적 디자인 사고 역량을 중점적으로 학습하게 됩니다. 사회문화, 첨단기술, 공학적 지식 등 타 분야와의 경계를 허물고 종합적으로 판단할 수 있는 융합적 사고 역량, 산학협력/캡스톤디자인을 통한 실무 중심의 디자인 역량. 주어진 문제를 창의적 관점으로 해결할 수 있는 문제해결 역량. 문제를 논리적으로 분석하고 객관화하는 논리적 사고 역량 등을 키우고, 이를 바탕으로 시대를 이끌어 가는 디자인리더로 거듭날 수 있도록 합니다.

2. 학과소개 및 안내

커뮤니케이션디자인전공은 새로운 패러다임에 부합하는 실무형 디자이너 양성의 요람으로 문화를 이해하는 통찰력으로 새로운 가치를 창출하는 융합적 디자이너를 양성하고 있습니다. 재학생들은 글로벌 디자인 어워드에 출품하여 디자인 역량을 향상시키고 있으며, 현업 디자이너 특강, 현장실습, IPP 장기현장실습 등 다양한 프로그램을 진행하고 있습니다. 또한, 대전디자인진흥원과의 MOU 체결을 통한 디자인 협력을 강화하고 있으며, 2021년 디지털 신기술 인재양성혁신공유대학 참여전공으로 선정되어 VR/AR, 메타버스를 디자인에 접목한 미래지향적 인재를 양성하고 있습니다.

3. 향후 진로계획

커뮤니케이션디자인전공 졸업생들은 학교에서 학습한 창의적 디자인 역량을 바탕으로 미래를 주도하는 디자인 리더로서, 다음과 같은 디자인 분야에서 두각을 나타내고 핵심적인 역할을 수행하게 됩니다. 그래픽디자인, 브랜드디자인, 패키지디자인, 편집디자인, 웹디자인, 인터랙션디자인, 광고디자인 등 다양한 분야의 디자이너로 활약할 수 있으며, 대학원 진학 및 해외 유학을 통해 학부에서 배운 디자인 지식을 바탕으로 깊이 있는 학문 탐구와 국제 무대에서의 다양한 기회를 접할 수 있습니다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	ARW22101	전공의이해	Introduction to The Bible	1	1	0	P/NP
1	1	전필	ARW22116	웹툰기초1	Basic Webtoon 1	2	1	2	
1	1	전필	ARW22115	기초디자인	Introduction to Social Welfare	3	2	2	
1	1	전필	ARW22103	현대회화기법1	Modern Painting Technique 1(Basic Painting Technique 1)	2	1	2	
1	1	전필	ARW22105	게임의이해	Video Game Aesthetics	2	1	2	
1	1	전선	ARW22119	실감미디어의이해	Understanding IMMERSIVE MEDIA	3	2	2	
1	2	전필	ARW22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	ARW22108	웹툰기초2	Basic Webtoon 2	2	1	2	
1	2	전선	ARW20109	현대회화기법2	Modern Painting Technique 1(Basic Painting Technique 2)	2	1	2	
1	2	전선	ARW22118	디지털인체해부학	Digital Human Anatomy	2	1	2	
1	2	전선	ARW22114	실감콘텐츠디자인	Immersive Content Design	3	2	2	
2	1	전선	DSN23101	입체디자인	Three-Dimensional Design	2	1	2	
2	1	전선	DSN23103	평면디자인	Two-Dimensional Design	2	1	2	
2	1	전선	DSN23104	그래픽디자인기초	Graphic Design Basic	3	2	2	
2	1	전선	DSN23105	색채디자인	Color Design	2	1	2	
2	1	전선	DSN23106	디자인과발상1	Design and Idea 1	2	1	2	
2	1	전선	DSN23107	서비스디자인1	Service Design 1	2	1	2	
2	2	전선	DSN23108	3D디자인기초	3D Design Basic	2	1	2	
2	2	전선	DSN23102	스케치렌더링기법	Sketch Rendering Technique	2	1	2	
2	2	전선	DSN23109	실감UX제품디자인	Immersive UX Product Design	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	DSN23110	2D디자인기초	2D Design Basic	2	1	2	
2	2	전선	DSN23111	타이포그래피	Typography	2	1	2	
2	2	전선	DSN23112	CMF디자인	CMF Design	2	1	2	
2	2	전선	DSN23113	디자인과발상2	Design and Idea 2	2	1	2	
2	2	전선	DSN23114	서비스디자인2	Service Design 2	2	1	2	
3	1	전선	DSN23201	제품/모빌리티디자인1	Product/Mobility Design 1	2	1	2	
3	1	전선	DSN23202	유니버설디자인1	Universal Design 1	2	1	2	
3	1	전선	DSN23203	브랜드/패키지디자인1	Brand/Package Design 1	2	1	2	
3	1	전선	DSN23204	편집디자인1	Editorial Design 1	2	1	2	
3	1	전선	DSN23205	UX/UI디자인1	UX/UI Design 1	2	1	2	
3	1	전선	DSN23206	디지털디자인1	Digital Design 1	2	1	2	
3	2	전선	DSN23207	제품/모빌리티디자인2	Product/Mobility Design 2	2	1	2	
3	2	전선	DSN23208	유니버설디자인2	Universal Design 2	2	1	2	
3	2	전선	DSN23209	브랜드/패키지디자인2	Brand/Package Design 2	2	1	2	
3	2	전선	DSN23210	편집디자인2	Editorial Design 2	2	1	2	
3	2	전선	DSN23211	UX/UI디자인2	UX/UI Design 2	2	1	2	
3	2	전선	DSN23212	디지털디자인2	Digital Design 2	2	1	2	
3	2	전선	DSN23213	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	2	1	2	
4	1	전선	DSN22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	1	0	P/NP
4	1	전선	DSN22402	제품/모빌리티디자인3	Product/Mobility Design 3	2	1	2	
4	1	전선	DSN22403	디자인엔지니어링1	Design Engineering 1	2	1	2	
4	1	전선	DSN22404	UX/UI디자인3	UX/UI Design 3	2	1	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	DSN22405	영상/미디어디자인1	Video/Media Design 1	2	1	2	
4	1	전선	DSN22406	융합디자인프로젝트1	Convergence Design Project 1	2	1	2	
4	1	전선	DSN22407	포트폴리오1	Portfolio 1	2	1	2	
4	1	전선	DSN22408	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	2	1	2	
4	2	전필	DSN22409	졸업작품	Graduation Exhibition	0	1	0	P/NP
4	2	전선	DSN22410	제품/모빌리티디자인4	Product/Mobility Design 4	2	1	2	
4	2	전선	DSN22411	디자인엔지니어링2	Design Engineering 2	2	1	2	
4	2	전선	DSN22412	UI/UX디자인4	UX/UI Design 4	2	1	2	
4	2	전선	DSN22413	영상/미디어디자인2	Video/Media Design 2	2	1	2	
4	2	전선	DSN22414	융합디자인프로젝트2	Convergence Design Project 2	2	1	2	
4	2	전선	DSN22415	포트폴리오2	Portfolio 2	2	1	2	

5. 교과목소개

◆ ARW22101 전공의이해 (Introduction to The Bible, 1-1-0)

학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 지도한다. 전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법을 갖기 위한 기본 지식 전달과 체험 기회를 제공한다.

◆ ARW22116 웹툰기초1 (Basic Webtoon, 2-1-2)

만화에 대한 매체로서의 이해와 기초적인 카툰링 감각을 기르고 만화(웹툰)의 형식적/내용적 구성요소를 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 만화의 정의와 이해, 만화의 내용적/형식적 구성요소, 캐릭터의 정의, 카툰링, 스토리와 플롯, 연출개론의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22115 기초디자인 (Introduction to Social Welfare, 3-2-2)

조형의 요소, 원리, 작용을 이해하고 이를 바탕으로 독창적인 기초디자인 능력을 키우는데 수업의 목표가 있다. 조형의 요소는 일반적으로 개념적 요소(점, 선, 면, 부피), 형식적 요소(형, 크기, 형태, 재질, 색상), 상대적 요소(방향, 위치, 공간)로 나뉜다. 조형의 원리는 조형 요소의 구성을 통해 이루어지며, 조화와 대비, 통일과 변화, 균형과 대칭 등 콤포지션과 관련된 원리와 율동, 움직임, 공간감 등 시각적 착시와 관련된 원리를 다룬다. 조형과 작용은 조형 요소와 조형 원리의 결과물이 사람에게 주는 작용에 관한 내용으로, 게슈탈트를 포함해 의미와 소통, 상호작용, 스토리텔링 이론을 소개한다.

◆ ARW22103 현대회화기법1 (Modern Painting Technique 1(Basic Painting Technique 1), 2-1-2)

현대미술 맥락의 흐름을 이해시키고, 그 해석에 따른 작품제작을 유도한다. 회화의 역사적 이해와 재료 및 매체에 대한 탐구함과 동시에 전통적 기법과 현대적 표현, 그리고 새로운 매체와의 복합적 기법 등을 체험한다. 표현방법과 다양한 조형정신을 연구하여 창의적인 조형언어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 기르고 세부적으로는 개개인의 독창성과 개별성을 에스키스 제작과 토론을 통하여 구체화하고, 다양한 방법적 실험을 적극적으로 지도한다.

◆ ARW22105 게임의이해 (Video Game Aesthetics, 2-1-2)

게임의 장르와 역사, 게임을 구성하는 다양한 요소들을 알아보고 이를 바탕으로 재미와 감동을 구현할 수 있는 게임 콘텐츠를 제작할 수 있는 기초 소양을 쌓는 것을 목표로 한다.

◆ ARW22119 실감미디어의이해 (Understanding IMMERSIVE MEDIA, 3-2-2)

실감미디어 기술과 콘텐츠 전반의 산업, 현업 전문 직무 등에 대한 이해를 기반으로 프로젝트 제작 실습을 통해 프로젝트 파이프라인 경험/습득, 창업까지의 목표를 달성하기 위한 필수 교과목이다. 실감미디어혁신공유대학사업단의 표준 교과목 중 기초 필수 과목으로 전체 참여대학 학생들이 필수로 이수해야 하는 중요 과목이다. 실감미디어의 범주별 산업 동향 및 사례 등을 학습하고, 메타버스의 기술적 수준 및 발전 방향을 알아보고, 메타버스 콘텐츠 제작을 위한 기초적 지식을 학습하고, 각 범주 별로 팀별 활동을 통해 새로운 비즈니스 모델 및 콘텐츠 프로토타입을 개발한다.

◆ ARW22107 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

작품 제작 기술 및 현대 사회를 선도하는 창의적이고 실무능력을 겸비한 인재양성을 목표로 한다.

◆ ARW22108 웹툰기초2 (Basic Webtoon 2, 2-1-2)

‘웹툰기초1’의 연장선상의 수업으로 기초적인 카툰링 감각을 익힌 후 실질적으로 장면 간 이동연출과 만화의 형식적 다양성을 숙달/실습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 스코트 맥클라우드의 이론, 6가지 이동연출, 스토리의 3단구성과 4단 구성, 4/8컷 만화 창작 실습, 단편만화제작의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW20109 현대회화기법2 (Modern Painting Technique 1(Basic Painting Technique 2), 2-1-2)

현대미술 맥락의 흐름을 이해시키고, 그 해석에 따른 작품제작을 유도한다. 회화의 역사적 이해와 재료 및 매체에 대한 탐구함과 동시에 전통적 기법과 현대적 표현, 그리고 새로운 매체와의 복합적 기법 등을 체험한다. 표현방법과 다양한 조형정신을 연구하여 창의적인 조형언어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 기르고 세부적으로는 개개인의 독창성과 개별성을 에스키스 제작과 토론을 통하여 구체화하고, 다양한 방법적 실험을 적극적으로 지도한다.

◆ ARW22118 디지털인체해부학 (Digital Human Anatomy, 2-1-2)

게임, 애니메이션, 웹툰 등의 모든 디지털 기반 아트 창작에 기초가 되는 인체 해부학을 연구하고, 이를 바탕으로 보다 사실적이고 퀄리티 높은 게임/애니메이션/웹툰 캐릭터 제작을 목표로 한다.

◆ ARW22114 실감콘텐츠디자인 (Immersive Content Design, 3-2-2)

콘텐츠는 이미 시장을 선도하고 트렌드를 주도하는 문화 IP로 자리매김하였다. 이에 콘텐츠디자인의 기본기를 학습하고 디자인의 관점에서 콘텐츠를 해석하여 시장에서 요구하는 창의적인 디자인 결과물을 도출할 수 있도록 한다.

◆ ARW22221 입체디자인 (World Religions, 2-1-2)

다양한 평면 디자인의 특징을 파악하고, 이를 바탕으로 창의적인 디자인의 평면조형을 만드는 것을 목표로 하며, 제품, 건축, 조각, 자연물 등에서 보여지는 다양한 입체 조형의 특징과 구조를 파악하고, 이를 바탕으로 창의적인 형태와 구조의 입체물을 만드는 것을 목표로 한다.

◆ DSN23103 평면디자인 (Two-Dimensional Design, 3-3-0)

다양한 평면 디자인의 특징을 파악하고, 이를 바탕으로 창의적인 디자인의 평면조형을 만드는 것을 목표로 한다.

◆ DSN23104 그래픽디자인기초 (Graphic Design Basic, 3-2-2)

그래픽디자인의 기초를 다지는 수업으로 디자인의 조사, 분석 및 평가의 각 과정에서 발생하는 제반 문제를 효율적으로 디자인하며 이미지와 텍스트 의미적 관계를 파악하고 안정된 시각정보로 재생산해내는 것을 목적으로 한다.

◆ DSN23105 색채디자인 (Color Design, 2-1-2)

색채를 전문적으로 다룰 수 있도록 색채 이론을 이해하고 구체적인 배색과 색채계획 능력을 키운다. 기존 디자인의 색채 분석을 통해 자신의 디자인의 색채를 계획하고 설명할 수 있는 훈련을 한다.

◆ DSN23106 디자인과발상1 (Design and Idea 1, 2-1-2)

디자인 분야에 대한 새로운 관점과 각 개인들의 디자인 방향성 수립을 목표로 한다. 다양한 디자인을 기획하고 실현해가기 위한 접근과정에 있어서, 실제적 사례탐구를 통한 디자인학을 정립하고 다가올 새로운 시대환경에 부응할 수 있도록 한다. 단순한 스킬을 표현하는 것이 아닌, 사용자와 공간 그리고 여러 콘텐츠의 융복합에 대한 고민에 초점을 두고 학생들이 디자인을 접근할 수 있도록 제안하고자 한다. 이를 통해 각자의 디자인 발상법을 모색하고 실습하며 제안과 경험을 습득하는 과정에서 사실적이며 합리적인 창의력을 키우고자 한다.

◆ DSN23107 서비스디자인1 (Service Design 1, 2-1-2)

서비스디자인의 기본 프로세스를 이해하고 무형의 가치를 만들어 내는 일련의 디자인적 접근과정을 습득하는 훈련을 하도록 한다. 또한, 독창적인 아이디어를 도출하고 이를 기반으로 우리 사회의 근본적인 문제점을 해결을 하도록 한다.

◆ DSN23108 3D디자인기초 (3D Design Basic, 2-1-2)

라이노 프로그램을 이용하여, 3D 모델링의 개념을 이해하고, 기본도형 위주의 다양한 모델링 학습을 통해 3D 모델링의 기초를 다지는 수업이다.

◆ ARW22219 스케치렌더링기법 (Sketch Rendering Technique, 2-1-2)

디자이너의 가장 중요한 표현수단인 스케치와 디지털 드로잉을 익히는 수업으로 머릿속의 아이디어를 구체적인 3차원으로 표현하는 것에 중점을 둡니다. 볼펜, 수성펜, 샤프, 색연필, 마커를 활용한 다양한 스케치와 Photoshop을 중심으로 한 효과적인 디지털 표현 기법을 배우도록 합니다.

◆ DSN23109 실감UX제품디자인 (Immersive UX Product Design , 3-2-2)

제품디자이너에게 요구되는 능력인 리서치, 컨셉트 빌딩, 아이디어 스케치, 렌더링, 프로토타이핑 등의 역량을 키우고 이론과 실습을 병행함으로써 제품디자인의 기초를 다지는 수업이다.

◆ DSN23110 2D디자인기초 (2D Design Basic, 2-1-2)

2D 그래픽 소프트웨어를 이용하여 디지털 표현기법의 기본을 학습하고, 이를 바탕으로 창의적인 2D 결과물을 제작하는데 그 목적이 있다.

◆ DSN23111 타이포그래피 (Typography, 2-1-2)

타이포그래피와 시각디자인의 전반에 걸쳐 요구되는 문자 활용 감각을 기르도록 한다. 또한 문자의 역사와 문화적 기능 및 한글, 영문 등의 문자가 갖는 조형적 특성을 분석적으로 이해하도록 한다.

◆ DSN23112 CMF디자인 (CMF Designy, 2-1-2)

디자인 소재 연구를 통하여 표면처리, 인쇄 소재 및 패턴 개발, 제품 서페이스 디자인 등에 다양하게 적용할 수 있는 CMF디자인의 가능성을 연구한다.

◆ DSN23113 디자인과발상2 (Design and Idea 2, 2-1-2)

디자인 분야에 대한 새로운 관점과 각 개인들의 디자인 방향성 수립을 목표로 한다. 다양한 디자인을 기획하고 실현해가기 위한 접근과정에 있어서, 실제적 사례탐구를 통한 디자인학을 정립하고 다가올 새로운 시대환경에 부응할 수 있도록 한다. 단순한 스킬을 표현하는 것이 아닌, 사용자와 공간 그리고 여러 콘텐츠의 융복합에 대한 고민에 초점을 두고 학생들이 디자인을 접근할 수 있도록 제안하고자 한다. 이를 통해 각자의 디자인 발상법을 모색하고 실습하며 제안과 경험을 습득하는 과정에서 사실적이며 합리적인 창의력을 키우고자 한다.

◆ DSN23114 서비스디자인2 (Service Design 2, 2-1-2)

서비스디자인의 기본 프로세스를 이해하고 무형의 가치를 만들어 내는 일련의 디자인적 접근과정을 습득하는 훈련을 하도록 한다. 또한, 독창적인 아이디어를 도출하고 이를 기반으로 우리 사회의 근본적인 문제점을 해결을 하도록 한다.

◆ DSN23201 제품/모빌리티디자인1 (Product/Mobility Design 1, 2-1-2)

제품/모빌리티 디자인개발에 있어 초기 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖추어야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.

◆ DSN23208 유니버설디자인1 (Universal Design 1, 2-1-2)

기후변화를 기반으로 UN의 지속가능 목표들을 대입한 디자인의 이론적인 배경과 사례등을 공유하는 이론수업과 이를 기반으로 학생들 스스로 인간을 위한 디자인을 제안하는 수업이다.

◆ DSN23203 브랜드/패키지디자인1 (Brand/Package Design 1, 2-1-2)

브랜드/패키지디자인 고유의 특성을 기획, 표현할 수 있도록 한다. 체계적인 사고력을 기반으로 디자인의 기초를 구성하며 다양한 결과물을 도출할 수 있다.

◆ DSN23204 편집디자인1 (Editorial Design 1, 2-1-2)

다양한 미디어가 넘쳐나고 있는 현재, 디자이너는 정보전달과 미적 만족을 동시에 충족시킬 수 있는 창의적 정보전달 방법을 이해하고 시각적 감각을 키워야 한다. 타이포그래피, 그리드, 이미지, 일러스트레이션, 레이아웃, 칼라 등의 요소를 학습하고 편집디자인의 개념을 확장시켜 그 가능성을 모색한다. 명함, 신문, 잡지, 리플렛, 브로슈어, 포스터, 책 등 다양한 인쇄자료를 리서치하여 디자인 분석능력을 키우고, 기획 단계부터 체계적인 프로세스 과정을 통해 출판물 제작능력을 갖추도록 한다. 인디자인 프로그램을 활용한 다양한 과제물을 실제로 제작해 봄으로써 표현능력을 향상시키고 실무능력을 키운다.

◆ DSN23205 UX/UI디자인1 (UX/UI Design 1, 2-1-2)

UX/UI디자인의 기본기를 다지는 과목으로 인간중심 디자인을 기반으로 한 UX/UI디자인의 주요한 디자인 방법론을 학습하고 새로운 경험과 행동을 통해 직관적이고 합리적으로 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다.

◆ DSN23206 디지털디자인1 (Digital Design 1, 2-1-2)

디지털디자인에 관한 기본 스킬을 습득하고 그와 관련된 프로그램에 관한 이해를 돕고 다양한 사례를 통해서 디지털디자인의 지식을 습득하며, 이를 기반으로 자신의 작업으로 환원하는 프로젝트 중심의 스튜디오 과정이다.

◆ DSN23207 제품/모빌리티디자인2 (Product/Mobility Design 2, 2-1-2)

제품/모빌리티 디자인개발에 있어 초기 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖추어야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.

◆ DSN23208 유니버설디자인2 (Universal Design 2, 2-1-2)

기후변화를 기반으로 UN의 지속가능 목표들을 대입한 디자인의 이론적인 배경과 사례등을 공유하는 이론수업과 이를 기반으로 학생들 스스로 인간을 위한 디자인을 제안하는 수업이다.

◆ DSN23209 브랜드/패키지디자인2 (Brand/Package Design 2, 2-1-2)

브랜드/패키지디자인 고유의 특성을 기획, 표현할 수 있도록 한다. 체계적인 사고력을 기반으로 디자인의 기초를 구성하며 다양한 결과물을 도출할 수 있다.

◆ DSN23210 편집디자인2 (Editorial Design 2, 2-1-2)

다양한 미디어가 넘쳐나고 있는 현재, 디자이너는 정보전달과 미적 만족을 동시에 충족시킬 수 있는 창의적 정보전달 방법을 이해하고 시각적 감각을 키워야 한다. 타이포그래피, 그리드, 이미지, 일러스트레이션, 레이아웃, 칼라 등의 요소를 학습하고 편집디자인의 개념을 확장시켜 그 가능성을 모색한다. 명함, 신문, 잡지, 리플렛, 브로슈어, 포스터, 책 등 다양한 인쇄자료를 리서치하여 디자인 분석능력을 키우고, 기획 단계부터 체계적인 프로세스 과정을 통해 출판물 제작능력을 갖추도록 한다. 인디자인 프로그램을 활용한 다양한 과제물을 실제로 제작해 봄으로써 표현능력을 향상시키고 실무능력을 키운다.

◆ DSN23211 UX/UI디자인2 (UX/UI Design 2, 2-1-2)

UX/UI디자인의 기본기를 다지는 과목으로 인간중심 디자인을 기반으로 한 UX/UI디자인의 주요한 디자인 방법론을 학습하고 새로운 경험과 행동을 통해 직관적이고 합리적으로 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다.

◆ DSN23212 디지털디자인2 (Digital Design 2, 2-1-2)

디지털디자인에 관한 기본 스킬을 습득하고 그와 관련된 프로그램에 관한 이해를 돕고 다양한 사례를 통해서 디지털디자인의 지식을 습득하며, 이를 기반으로 자신의 작업으로 환원하는 프로젝트 중심의 스튜디오 과정이다.

◆ DSN23213 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 2-1-2)

기업연계형 캡스톤디자인 과정으로 리서치, 컨셉 빌딩, 아이디어 스케치, 시나리오, 프로토타이핑등 이론과 실습을 병행하여 디자인 역량을 키우고 문제를 발굴하고 해결할 수 있도록 한다.

◆ DSN22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

학생들의 진로선택에 필요한 정보 제공과 적성 진단 및 코칭 훈련 등을 통해 학생들 스스로 자신의 진로를 발굴하고 개발하도록 돕는다.

◆ DSN22402 제품/모빌리티디자인3 (Product/Mobility Design 3, 2-1-2)

제품/모빌리티 디자인개발에 있어 초기 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖추어야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.

◆ DSN22403 디자인엔지니어링1 (Design Engineering 1, 2-1-2)

디자인의 엔지니어링 측면에서의 이론과 실무를 학습하도록 한다.

기술 기반의 디자인을 이해하고 이를 적용한 디자인을 도출하도록 한다.

◆ DSN22404 UX/UI디자인3 (UX/UI Design 3, 2-1-2)

본 수업은 UX/UI디자인의 기본기를 다지는 과목으로 인간중심 디자인을 기반으로 한 UX/UI디자인의 주요한 디자인 방법론을 학습하고 새로운 경험과 행동을 통해 직관적이고 합리적으로 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다.

◆ DSN22405 영상/미디어디자인1 (Video/Media Design 1, 2-1-2)

기초적인 영상디자인 이론의 습득과 미디어디자인 아이디어 발상 및 전개, 실제적인 제작을 경험하여 디자이너로서 영상/미디어디자인의 기본적인 이해와 표현리터러시의 배양을 목적으로 한다.

◆ DSN22406 융합디자인프로젝트1 (Convergence Design Project 1, 2-1-2)

졸업전시회 프로젝트 수업으로 학사학위 논문을 대체하는 졸업전시회 프로젝트를 진행하도록 한다.

◆ DSN22407 포트폴리오1 (Portfolio 1, 2-1-2)

졸업 및 취업을 준비하는 과정으로 융합디자인의 개념과 방법을 적용해 개별 포트폴리오를 제작한다.

◆ DSN22408 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 2-1-2)

기업연계형 캡스톤디자인 과정으로 리서치, 컨셉 빌딩, 아이디어 스케치, 시나리오, 프로토타이핑등 이론과 실습을 병행하여 디자인 역량을 키우고 문제를 발굴하고 해결할 수 있도록 한다.

◆ DSN22409 졸업작품 (Graduation Exhibition, 0-1-0)

캡스톤디자인1의 과정에서 더 나아가 심화과정을 배우는 것이다.

◆ DSN22410 제품/모빌리티디자인4 (Product/Mobility Design 4, 2-1-2)

제품/모빌리티 디자인개발에 있어 초기 아이디어의 도출, 전개, 디지털프로세스를 포함한 디자인 전 과정을 경험하고 창조적 디자인 능력을 높이고 산업디자이너로서 갖추어야 할 기본기를 다지는데 목적이 있다.

◆ DSN22411 디자인엔지니어링2 (Design Engineering 2, 2-1-2)

디자인의 엔지니어링 측면에서의 이론과 실무를 학습하도록 한다.

기술 기반의 디자인을 이해하고 이를 적용한 디자인을 도출하도록 한다.

◆ DSN22412 UX/UI디자인4 (UX/UI Design 4, 2-1-2)

UX/UI디자인의 기본기를 다지는 과목으로 인간중심 디자인을 기반으로 한 UX/UI디자인의 주요한 디자인 방법론을 학습하고 새로운 경험과 행동을 통해 직관적이고 합리적으로 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다.

◆ DSN22413 영상/미디어디자인2 (Video/Media Design 2, 2-1-2)

기초적인 영상디자인 이론의 습득과 미디어디자인 아이디어 발상 및 전개, 실제적인 제작을 경험하여 디자이너로서 영상/미디어디자인의 기본적인 이해와 표현리터러시의 배양을 목적으로 한다.

◆ DSN22414 융합디자인프로젝트2 (Convergence Design Project 2, 2-1-2)

졸업전시회 프로젝트 수업으로 학사학위 논문을 대체하는 졸업전시회 프로젝트를 진행하도록 한다.

◆ DSN22415 포트폴리오2 (Portfolio 2, 2-1-2)

졸업 및 취업을 준비하는 과정으로 융합디자인의 개념과 방법을 적용해 개별 포트폴리오를 제작한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량		
	창조적 융합 예술창작 역량	창조적 디자인 사고역량	글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량
1-1	전공의이해 현대회화기법1 게임의이해	기초디자인 실감미디어의이해	웹툰기초1
1-2	전공과진로 현대회화기법2 디지털인체해부학	실감콘텐츠디자인 캐릭터디자인	웹툰기초2
2-1	기초회화1 응용회화1 드로잉연구1	스케치렌더링기법 평면/입체디자인 입체디자인	웹툰작법1 웹툰기획1
2-2	기초회화2 응용회화2 드로잉연구2	실감UX제품디자인 3D디자인기초	웹툰작법2 웹툰기획2
3-1	형상표현1 창작실기1 현대미술표현과이해1 미술교과교육론 미술교과교재연구및지도법	UX/UI디자인1 제품/모빌리티디자인1 디지털디자인1 ICT경험디자인 브랜드/패키지디자인1	웹툰창작1 실감디지털페인팅 고급실감디지털스토리텔링 웹툰연출 게임UX/UI디자인
3-2	형상표현2 창작실기2 현대미술표현과이해2 미술교직논리및논술	UX/UI디자인2 제품/모빌리티디자인2 디지털디자인2 캡스톤디자인1 브랜드/패키지디자인2	웹툰창작2 실감3D캐릭터디자인 웹툰시나리오창작 웹툰프로젝트1 3D게임애니메이션
4-1	진로지도 창작회화1 회화연구1 현대회화1 이미지서사와인문학	그래픽디자인1 서비스디자인 제품디자인스튜디오1 포트폴리오1 유니버설디자인1 편집디자인1	웹툰창작워크숍1 웹툰실무프로젝트 웹툰프로젝트2
4-2	졸업작품 창작회화2 회화연구2 현대회화2 현대예술론	그래픽디자인2 제품디자인스튜디오2 포트폴리오2 유니버설디자인2 편집디자인2	웹툰창작워크숍2 포트폴리오제작 웹툰프로젝트3

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초 교양교육	글쓰기교육	기초글쓰기영역	글쓰기와읽기	글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량
중핵 교양교육	나섬인성교육	기독교인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	창조적 융합 예술창작 역량
일반 교양교육	심화응용	자율선택	실감디자인씽킹	창조적 디자인 사고 역량
			실감디지털드로잉	창조적 디자인 사고 역량

1. 교육목표

1. 능동적이고 크리에이티브한 전문 인재양성
2. 실무형의 비즈니스 인재양성
3. 책임감과 성실성을 겸비한 인재양성
4. 사진영상을 기반으로 한 광고홍보 인재양성
5. 어느 분야에서도 인정받을 수 있는 인재양성
6. 뛰어난 콘텐츠 제작 인재양성

2. 학과소개 및 안내

배재대학교에 있어서 사진학의 정통성은 멀리 한국 개화기의 중심에 있었던 배재학당의 역사와 맞물려 있다. 배재학당이 설립된 1885년은 우리나라에 처음 사진이 도입된 해로 2010년에는 현재의 배재학당박물관에서 1918년에 제작된 우리나라 최초의 졸업앨범 사진전이 개최된 바도 있다. 따라서 한국 근대화 교육의 시발점인 배재학당과 사진의 역사는 한국교육의 전통성과 맥을 같이한다. 광고사진영상학과는 사회에서 꼭 필요로 하는 실무형의 비즈니스 인재양성을 최우선의 목표로 하고 있다. 광고를 중심으로 특화된 교육 커리큘럼과 취업 연계 시스템을 통해 21세기가 원하는 다양한 광고사진영상분야에 적극적이고 능동적으로 실력을 발휘할 수 있는 크리에이티브한 전문가로 성장할 수 있도록 한다.

3. 진로계획

다양성과 실용성을 요구하는 사진영상디자인의 세계에서 현장 실무형 수업과 자격증 취득 관련 수업의 강화로 사회에서 꼭 필요로 하는 실무형의 비즈니스 인재를 양성한다. 표현의 확장을 모색하는 모든 실습과 경험수업을 통해 단순한 이론 전개의 수업 방식에서 벗어나 실습실에서 실기를 전수하는 워크숍 형식의 수업을 지향하고 공개 비평이나 세미나 형식의 수업을 통해 소통과 분석의 눈을 능동적으로 키워주며 교내의 다양한 전시 공간 및 교외의 대안 공간을 활용한 소규모의 심화된 전시를 기획하여 학생들이 실전적인 전시 경험을 체득하게 한다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	PHO22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	
1	1	전필	PHO22103	사진영상론	Theory of Photography & Image	3	3	0	
1	1	전필	PHO22102	기초암실실기	Technique of Basic Darkroom	3	2	2	
1	1	전선	PHO22104	기초영상실기	Basic Image Technique	3	2	2	
1	1	전필	PHO22105	촬영실기	Photography Technique	3	2	2	
1	2	전선	PHO22106	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	
1	2	전필	PHO22107	Photoshop	Photoshop	3	1	2	
1	2	전선	PHO22109	모바일영상제작	Mobile Imaging Production	3	2	2	
1	2	전필	PHO22108	조명실기	Lighting Technique	3	2	2	
1	2	전필	PHO22110	암실실기	Technique of Darkroom	3	2	2	
2	1	전선	PHO22204	디지털사진표현실기	Digital Photography Expression Technique	3	1	2	
2	1	전선	PHO22202	DSLR동영상촬영실기	DSLR Video Photographed Tecnique	3	1	2	
2	1	전선	PHO22206	스튜디오라이팅	Studio Lighting	3	2	2	
2	1	전선	PHO22209	비주얼스토리텔링	Visual Storytelling	3	1	2	
2	1	전선	PHO22201	Darkroom	Darkroom	3	2	2	
2	1	전선	PHO22203	다큐멘터리/기록 사진	Documentary & Archive Photography	3	2	2	
2	1	전선	PHO22205	사진표현연구	Research of Photography Expression	3	2	1	
2	2	전선	PHO22214	포토북제작실기	Photo Book Production Technique	3	1	2	
2	2	전선	PHO22208	디지털사진편집실기	Digital Photography Expression Technique	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	PHO22211	1인미디어제작실기	One-Person Media Production	3	1	2	
2	2	전선	PHO22210	스틸라이프포토	Still Life Photography	3	2	2	
2	2	전선	PHO22212	포토저널리즘	Photojournalism,	3	1	2	
2	2	전선	PHO18208	광고홍보커뮤니케이션	Communication of Advertising & Promotion	3	3	0	
2	2	전선	PHO22213	포트레이트실기	Technique of Portrait Photography	3	1	2	
3	1	전선	PHO22305	순수사진세미나	Seminar in Fine Art of Photography	3	2	2	
3	1	전선	PHO22304	디지털광고사진제작세미나1	Digital Advertising Photography Seminar	3	2	2	
3	1	전선	PHO22306	웹모바일광고제작	Web Mobile Advertising Production	3	0	3	
3	1	전선	PHO22303	드론영상실기	Drones Photographed Technique	3	2	2	
3	1	전선	PHO22302	광고홍보기획론	Advertising & Promotion Planning	3	3	0	
3	1	전선	PHO22301	텍스트와이미지레이아웃	Text & Image Layout	3	1	2	
3	2	전선	PHO22307	디지털광고사진제작세미나2	Digital Advertising Photography Seminar 2	3	2	2	
3	2	전선	PHO22311	예술사진촬영실기	Technique of Art of Photography	3	2	2	
3	2	전선	PHO22313	패션사진실습세미나	Seminar in Fashion Photography	3	2	2	
3	2	전선	PHO22308	드론영상제작	Unmanned Aerial Photography Technique	3	2	2	
3	2	전선	PHO22309	웹모바일영상광고제작	Web mobile Video Advertising Production	3	0	3	
3	2	전선	PHO22310	북디자인	Book Design	3	1	2	
3	2	전선	PHO22312	캡스톤디자인1	Capstone Design1	3	2	2	
4	1	전선	PHO22402	Exhibition워크숍	Exhibition Workshop	3	1	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전필	PHO22401	진로지도	Career Guidance	0	0	0	
4	1	전선	PHO22403	광고촬영제작세미나1	Seminar in Advertising Photography 1	3	2	2	
4	1	전선	PHO22405	웹모바일광고제작세미나1	Web Mobile Advertising Video Production Seminar 1	3	0	3	
4	1	전선	PHO22406	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	PHO22404	사진미학	Photo Aesthetics	3	3	0	
4	1	전선	PHO22407	포트폴리오연구	Portfolio Production	3	1	2	
4	1	전선	PHO22409	Exhibition세미나	Seminar in Exhibition	3	1	2	
4	2	전선	PHO22410	광고촬영제작세미나2	Seminar in Advertising Photography 2	3	2	2	
4	2	전선	PHO22412	웹모바일광고제작세미나2	Web Mobile Advertising Video Production Seminar 2	3	0	3	
4	2	전필	PHO22408	졸업작품및논문	Graduation Work Or Thesis	0	0	0	
4	2	전선	PHO22411	디지털리터칭&프린팅	Digital Retouching & Printing	3	1	2	

5. 교과목 소개

◆ PHO22101 전공의 이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

신입생들의 학교/학과 적응도 및 전담교수와의 친밀도를 향상할 수 있고, 학우들 간의 네트워크 형성과 강화를 통하여 학과 내 일체감을 조성 할 수 있다. 전담교수와 학생들의 가족적인 유대관계를 형성 할 수 있으며 학교/학과/학우사랑을 고취 할 수 있다.

◆ PHO22103 사진영상론 (Theory of Photography & Image, 3-3-0)

영상의 개념 및 발달과정을 고찰하고 사진 발명과 영화, 영상 등 확장된 영상 매체의 종류와 특성을 파악한다. 또한 소형 디지털 카메라에 대한 기초지식을 탐구하여 촬영 및 사진의 기초적인 메카니즘을 습득한다.

◆ PHO22102 기초암실실기 (Technique of Basic Darkroom, 3-2-2)

실습과 이론을 병행한 사진 촬영 및 프린트제작(현상, 확대인화)을 통해서 사진의 제작과정 및 감광재료에 대한 이해를 돕고 사진 전반적인 기초지식의 습득을 목적으로 한다.

◆ PHO22104 기초영상실기 (Basic Image Technique, 3-1-2)

영상제작의 개념 및 과정을 고찰하고 영상언어, 영상문법에 대하여 실습한다. 특히, 영상의 기초가 되는 Shot을 중심으로 화면구성 습득을 집중적으로 실습하여 영상제작의 기초지식 습득을 목적으로 한다.

◆ PHO22105 촬영실기 (Photography Technique, 3-2-2)

촬영 및 프린트 제작을 실습과 이론을 병행하여 사진의 제작과정 및 감광재료에 대한 전반적인 기초지식의 습득을 목적으로 한다.

◆ PHO22106 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

전공의 이해를 바탕으로 학생 본인에 맞는 효과적인 학습방법(리포트 작성, 발표 준비, 시험 준비 등)을 갖기 위한 기본지식 전달과 체험 기회를 제공한다. 또한 전공 분야와 연관된 진로 설계를 위한 정확한 자기 진단 및 적성 탐구 환경을 마련한다.

◆ PHO22107 Photoshop (Photoshop, 3-1-2)

온갖 이미지의 범람은 사진 영상에 대한 올바른 개념정립 및 이해를 필요로 한다. 사진 작품 세계에 자신의 세계를 투영함으로써 예술과의 접목을 유도하며 실생활 및 타 장르에 응용할 수 있는 폭 넓은 시야 육성과 창작심의 배양을 목표로 한다.

◆ PHO22109 모바일영상제작 (Mobile Imaging Production, 3-1-2)

우리가 스마트 폰에서 가장 자주 사용하는 기능은 영상이다. 스크린에서의 정보 소비가 스마트 폰 카메라로 정보를 생산하는 단계로 나아갔다. 소비자 위치에서 벗어나 생산자 중심의 영상 촬영 및 제작을 습득한다.

◆ PHO22108 조명실기 (Lighting Technique, 3-2-2)

조명의 기초도구인 텅스텐 광원을 사용하여 높이, 각도, 위치에 따른 기본적인 7가지 종류의 라이팅을 습득하고 창의적인 사진, 영상을 만들기 위한 빛과 그림자의 이용법을 이해하는데 목적을 둔다. 또한 조명의 명암에 대해 연구 실습하여 조명 비 계산법 및 빛의 특성을 습득한다.

◆ PHO22110 암실실기 (Technique of Darkroom, 3-2-2)

실습과 이론을 병행한 사진 촬영 및 프린트 제작(현상, 확대인화)을 통해서 사진의 제작과정 및 감광재료에 대한 이해를 돕고 사진 전반적인 기초 지식의 습득

◆ PHO22204 디지털사진표현실기 (Digital Photography Expression Technique, 3-1-2)

디지털 사진 전반에 걸친 이해와 다양한 촬영수업을 통해 창의적인 사고를 기르며 실전적인 촬영테크닉을 습득한다.

◆ PHO22202 DSLR동영상촬영실기 (DSLR Video Photographed Tecnique, 3-1-2)

DSLR을 활용하여 동영상촬영과정의 필수적인 원칙과 주의사항들에 대해 중점적으로 학습한다. 또한 직접 촬영한 영상을 편집프로그램을 통하여 영상콘텐츠를 제작한다.

◆ PHO22206 스튜디오라이팅 (Studio Lighting, 3-2-2)

조명실기의 발전된 과목으로 스트로브를 사용하여 인물촬영 및 상품촬영을 중심으로 인공조명(스트로브)에 대한 활용능력을 넓힘과 동시에 다양한 광고 사진 제작에 기초가 될 수 있도록 한다.

◆ PHO22209 비주얼스토리텔링 (Visual Storytelling, 3-1-2)

디지털 시대의 특성에 맞는 이야기하기, 또는 모든 감각을 열어 전달하는 의미를 포함한다. 이를 위해 드로잉, 사진, 디지털 이미지 등 복합적인 미디어를 다루며, 네거티브가 있는 이미지와 타이포그래피와의 관계를 실험한다.

◆ PHO22201 Darkroom (Darkroom, 3-2-2)

기초적인 사진 촬영, 현상, 인화 과정을 체계적으로 배움으로써 사진의 기본적인 개념을 이해하고 습득할 수 있도록 유도, 사진표현의 기회의 장을 열어주고자 함에 목적이 있다.

◆ PHO22203 다큐멘터리/기록사진 (Documentary & Archive Photography, 3-2-2)

다큐멘터리/기록사진에 대한 정의와 필요성을 인지하고, 접근법과 관점에 대해 연구한다. 사회를 향한 테마를 설정, 표현 제작을 통하여 공정한 주체로서의 자신을 발견 해 간다. 사진가는 묘사하는 사람이 아니라 공감의 느낌을 전달하는 사람이다.

◆ PHO22205 사진표현연구 (Research of Photography Expression, 3-2-1)

사진, 영상을 촬영 할 때 기본이 되는 것은 빛이다. 빛을 볼 줄 아는 능력, 빛을 느낄 줄 아는 능력, 빛을 표현할 줄 아는 능력을 구사하기 위해 자연광(태양), 인공광(조명기구)의 과학적 원리를 이해하고 카메라의 기계적인 자동적 기록성을 활용한 사진표현 기법을 습득하여 이미지의 재구성을 자유자재로 확장 할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ PHO22214 포토북제작실기 (Photo Book Production Technique, 3-1-2)

아이디어, 컨셉트 드로잉, 카피(Copy)된 사진, 의도된 파괴, 해체와 반복되는 이미지 등을 다루며, 형식은 Me&My 프로젝트를 수행하여 포토작품집 Dommy Book을 만든다.

◆ PHO22208 디지털사진편집실기 (Digital Photography Expression Technique, 3-2-2)

디지털사진이 보편화 되면서 최종이미지를 완성하기 위해 세 가지의 이미지를 떠올려야 한다. 첫째, 촬영하기 전에 마음속으로 그리는 이미지 둘째, 촬영하면서 포착한 이미지 셋째, 보정단계에서 조절하는 이미지 이 세 가지의 이미지를 효과적으로 활용하느냐에 따라 미학과 비전에 영향을 미치기 때문에 본 강의에서는 비전과 미학에 의한 것을 중심으로 본인의 디지털 워크플로우를 개발하는 데 목적을 둔다.

◆ PHO22211 1인미디어제작실기 (One-Person Media Production, 3-1-2)

DSLR, 미러리스, 스마트폰 카메라 영상 촬영을 기반으로 모바일 광고, 바이럴 영상 등 1인 미디어 영상 콘텐츠 제작을 위한 기획에서 제작, 유통까지 실습을 통해 체득케 한다.

◆ PHO22210 스틸라이프포토 (Still Life Photography, 3-2-2)

광고사진을 위한 기초 촬영으로 Photo Styling과 Lighting을 조합하여 다양한 정물과 제품을 촬영 한다. 정물, 제품, 등의 특성을 포착하여 적절한 라이팅을 선택 촬영하고, 화면 구성, 제품의 배치 등을 연구하여 최상의 표현을 목적으로 한다.

◆ PHO22212 포토저널리즘 (Photojournalism, 3-1-2)

다큐멘터리/기록사진에 대한 정의와 필요성을 인지하고, 접근법과 관점에 대해 연구한다. 사회를 향한 테마를 설정, 표현 제작을 통하여 공정한 주체로서의 자신을 발견 해 간다. 사진가는 묘사하는 사람이 아니라 공감의 느낌을 전달하는 사람이다.

◆ PHO18208 광고홍보커뮤니케이션 (Communication of Advertising & Promotion, 3-3-0)

광고/홍보의 기초 용어를 습득하여 커뮤니케이션 과정과 방법을 읽어내고, 합리적인 의사 전달 방법을 분석하여 전공 수업에 활용 하게한다. 광고, 홍보, 커뮤니케이션, 마케팅, 브랜드의 기초 용어의 학습을 통해서 광고의 4대 매체(신문, 잡지, 라디오, TV)에서 신 미디어 (SNS, 웹 모바일 광고/홍보)까지 사진, 영상제작실습 과정에서 기본원칙을 적용하게 한다.

◆ PHO2213 포트레이트실기 (Technique of Portrait Photography, 3-1-2)

이미지의 역사속의 가장 많이 등장 하는 “인간” 사람들은 얼굴표정으로 커뮤니케이션은 물론 성격까지도 판단하려 한다. 1839년 8월 19일 사진 발명 공표 후 176년이란 세월이 지났지만 지금까지도 신분확인 도구로 증명사진을 이용하고 있다. 초상화에서 초상사진 디지털 사진시대의 인물사진의 변화의 속을 드러다 보면 인간들의 깊은 욕망이 녹아 있다.

◆ PHO22305 순수사진세미나 (Seminar in Fine Art of Photography , 3-2-2)

작품 제작을 위한 테마 결정, 구성, 진행 방향등에 대한 연구 및 테마에 따른 사진 제작에 목적을 둔다.

◆ PHO22304 디지털광고사진제작세미나1 (Digital Advertising Photography Seminar 1, 3-2-2)
20세기 전통적인 광고매체에서 21세기 IT의 발달로 소셜네트워크서비스(SNS)가 널리 보급되면서 소비자와 직접 교신 교감의 확장은 광고사진가에 있어 위기인 동시에 기회이다. 변화하는 소비자 트렌드를 간파하고 소비자와 소통하고 공감하는 능동적인 자세로 광고사진의 변화에 적응하고 표현방식을 전환 할 때이다. 뉴 미디어에 적합한 광고사진촬영, 조명디자인 실기를 실습중심의 교육 목표로 한다.

◆ PHO22306 웹모바일광고제작 (Web Mobile Advertising Production 1, 3-0-3)
포토그래퍼로서의 자신의 실력과 가능성을 Facebook, Pinterest, Twitter, Blog등의 Social Networking Service를 이용하여 타자와 능숙한 사회적 관계망을 형성함으로써 적극적으로 자신을 PR할 수 있는 기반을 만들 수 있는 능력을 교육함과 동시에 Wordpress의 오픈소스를 이용한 포트폴리오 홈페이지를 제작한다. 또한 포토그래퍼로서의 잠재적 능력을 적극적으로 브랜딩 할 수 있는 능력을 실습하고 구현한다.

◆ PHO22303 드론영상실기 (Drones Photographed Technique, 3-2-2)
최첨단 미래산업인 드론의 개요를 이해하고, 드론의 전문 기술 습득과 훈련 과정을 통하여 전문 지식을 습득한다. 드론의 매카니즘 교육 과정과 비행 훈련을 통한 기초 조종 기술을 습득하고, 촬영 기법을 숙달하는데 목표를 둔다.

◆ PHO22303 광고홍보기획론 (Advertising & Promotion Planning, 3-3-0)
광고홍보기획의 개론으로 전공 기초에 활용할 수 있는 광고홍보의 정의로부터 뉴미디어광고까지 기초이론을 이해하고 광고홍보사진, 영상미디어 제작에 필요한 기획서 작성법을 학습한다.

◆ PHO22301 텍스트와이미지레이아웃 (Text & Image Layout, 3-1-2)
글과 그림의 독립적, 중속적, 유기적 관계를 이해 함으로써 텍스트와 이미지 세계로 구조와 체계를 갖게 된 커뮤니케이션 디자인 전반의 활동을 연구하는 기초 학습과정이다.

◆ PHO22307 디지털광고제작세미나2 (Digital Advertising Photography Seminar 2, 3-2-2)
디지털광고제작세미나1을 기반으로 조금 더 디테일한 광고사진 및 영상을 촬영 할 수 있으며 이에 따른 디지털 후반 작업과정을 거쳐 보다 완성도 있는 광고제작을 목표로 한다.

◆ PHO22311 예술사진촬영실기 (Technique of Art of Photography, 3-2-2)
현대사진가의 작품을 기술적인 통로로 분석한 후, 모방을 하고 모방과정에서 발생한 실수와 경험을 토대로 새로운 작품을 만들어내도록 유도하며, 순수 예술과 실용예술 분야의 다양한 현대 사진가들의 기술적인 접근 방법과 사진 적 재현의 태도 등을 경험하며 실기 위주의 비평과 토론, 프레젠테이션을 통해 예술 개념과 감성 표현에 대한 소통의 장을 경험 할 수 있게 한다.

◆ PHO22313 패션사진실습세미나 (Seminar in Fashion Photography, 3-2-2)
사람과 의상을 통해 반영되는 유행의 흐름을 감지, 흡수하여 패션 사진가로서 경쟁력 있는 촬영, 조명 기술을 습득하여 실무에 적용 할 수 있는 실무형 인재 배양을 교육의 목표로 둔다.

❖ PHO22308 드론영상제작 (Unmanned Aerial Photography Technique, 3-2-2)

드론의 메카니즘 교육 과정과 비행 훈련을 통한 드론의 기초 조종 기술을 습득하고, 드론의 촬영 기법을 숙달하여 사진 / 영상 작품제작이 가능한 드론 전문 인력을 양성한다.

❖ PHO22309 웹모바일영상광고제작 (Web mobile Video Advertising Production, 3-0-3)

영상 광고 제작에 관심이 많고 이를 통하여 실제적인 웹 모바일 영상 광고를 제작하여 유튜브 등을 활용하여 타자와 커뮤니케이션 할 수 있는 인재로 배양하는데 목표를 둔다.

❖ PHO22310 북디자인 (Book Design, 3-1-2)

취업을 위한 작품집 프로젝트, 이를 위해 인문학적인 접근과 아이디어, 컨셉트 드로잉, 카피된 사진, 의도된 파괴, 해체와 반복되는 이미지 등을 다루어 북디자인을한다.

❖ PHO22312 캡스톤디자인1 (Capstone Design1, 3-2-2)

분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 산업체 또는 사회가 필요로 하는 과제 등을 스스로 기획, 해결함으로써 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 교육과정을 의미하며 산업체와 연계하여 산학밀착형으로 진행 된다.

❖ PHO22402 Exhibition워크샵 (Exhibition Workshop, 3-1-2)

개개인의 장르(순수 및 다큐멘터리 사진)에 따른 졸업제작 및 포트폴리오 완성을 목표로 하고 사진의 발달과정 및 세계사진사의 흐름에 따른 시대별 사진가들의 표현 방법을 연구하여 발표 한다.

❖ PHO22401 진로지도 (Career Guidance, 0-0-0)

취업 관련 분야에 대한 학생들의 관심에 부응하여 취업 준비를 도울 수 있으며 진로분야에 대한 이해력을 증진 시킬 수 있고, 교내외 자원을 활용하여 취업 경쟁력을 강화 할 수 있다.

❖ PHO22403 광고촬영제작세미나1 (Seminar in Advertising Photography 1, 3-2-2)

광고사진 촬영의 전문가 양성과정 수업으로 사회와 기업이 원하는 광고 사진가를 육성하는데 교육의 목표를 둔다.

❖ PHO22405 웹모바일광고제작세미나1 (Web Mobile Advertising Video Production Seminar 1, 3-0-3)

핸드메이드 인포그래픽을 통한 웹모바일광고 제작 역량 형성을 통하여 포토그래퍼로서의 잠재적 능력을 적극적으로 브랜딩 할 수 있는 능력을 실습하고 구현한다.

❖ PHO22408 졸업작품및논문 (Graduation Work Or Thesis, 0-0-0)

졸업작품 제작수업과 연계하여 효율적인 전시와 포트폴리오 제작이 이루어 지도록 개별 면담 과 보정 작업을 통해 완성도를 높여간다.

◆ PHO22406 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

분야별로 습득한 전문지식을 바탕으로 산업체 또는 사회가 필요로 하는 과제 등을 스스로 기획, 해결함으로써 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 교육과정을 의미하며 산업체와 연계하여 산학밀착형으로 진행 된다.

◆ PHO22404 사진미학 (Photo Aesthetics, 3-3-0)

사진 예술의 본질을 규명하고, 이미지의 해석과 소통을 둘러싼 작가와 감상자의 관계를 미학적 기호학적 관점에서 재조명한다.

◆ PHO22407 포트폴리오연구 (Portfolio Production, 3-1-2)

영상 특유의 표현력을 발휘하여 창작 표현 매체로서의 가능성과 다양성을 고찰함과 동시에 자신의 작품 주제를 선정하여 졸업 작품 제작에 그 목적을 둔다.

◆ PHO22409 Exhibition세미나 (Seminar in Exhibition, 3-1-2)

개개인의 장르(순수 및 다큐멘터리사진)에 따른 졸업작품 제작 및 포트폴리오를 완성하고 졸업전시를 위한 작품 편집 및 레이아웃을 완성한다. 또 한 취업을 위한 준비과정으로 1:1 개인 지도를 병행 한다.

◆ PHO22410 광고촬영제작세미나2 (Seminar in Advertising Photography 2, 3-2-2)

광고 사진 촬영의 전문가 양성 과정 수업으로 사회와 기업이 원하는 광고 사진가를 육성하는데 교육의 목표를 둔다.

◆ PHO22412 웹모바일광고제작세미나2 (Web Mobile Advertising Video Production Seminar 2, 3-0-3)

웹 모바일 광고 제작 세미나에 관심 증대와 이를 통한 제작 역량을 확대하는데 목표를 둔다.

◆ PHO22411 디지털리터칭&프린팅 (Digital Retouching & Printing, 3-1-2)

디지털프린팅 수업을 통하여 효율적인 포트폴리오 제작이 이루어지도록 개별 면담과 보정 작업을 통해 완성도를 높여간다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량				
	사진제작 역량	디지털이미징 프로세싱 역량	특수촬영 역량	영상제작 역량	광고매체 역량
1-1	전공의 이해 사진영상론 기초암실실기 촬영실기			기초영상실기	
1-2	암실실기 조명실기	전공과 진로 Photoshop			
2-1	사진표현연구 다큐멘터리/기록 사진 스튜디오라이팅 Darkroom	디지털사진표 현실기		비주얼스토리 텔링 Dslr동영상촬 영실기	
2-2	포토북제작실기 스틸라이프포토	디지털사진편 집실기		1인미디어제작 실기	광고홍보커뮤니케 이션
3-1	순수사진세미나 디지털광고제작 세미나1		드론영상실기	웹모바일광고 제작1	광고홍보기획
3-2	디지털광고사진 제작세미나2 패션사진실습세 미나 예술사진촬영실 기		드론영상제작	미디어영상광 고제작	텍스트와레이아웃
4-1	Exhibition워크숍 졸업작품및논문 사진미학	캡스톤디자인2		광고촬영제작 세미나 웹모바일광고 제작세미나1	
4-2	현장실습5 Exhibition세미나 광고촬영제작세 미나	디지털리터칭& 프린팅		졸업작품 및 논문 웹모바일광고 제작세미나2	

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵 교양교육	균형기초학문 교육	미래와기술	SNS활용 1인미디어제작	영상제작역량
		미래와기술	프레젠테이션실무활용	광고매체분석역량
		글쓰기와토론	예술적상상력과 글쓰기	광고매체분석역량
		미래와기술	포토샵그래픽활용	디지털이미지프로세 싱역량

1. 교육목표

- 방송, 인터넷, 모바일 등 다양한 매체가 융합하는 ‘미디어 빅뱅’ 시대를 선도하는 창의 인재 양성
- 방송 제작 영역에서 다양하고 독창적 콘텐츠 제작의 이론과 실무 제작 능력을 가진 인재양성
- 홍보·광고·마케팅에 대한 이론과 기획 및 제작기술을 겸비한 인재 양성
- New Media 경제 환경을 리드하는 경영 전략, 기획, 마케팅 전문가 및 전문 경영인 양성 및 창업능력 배양

2. 학과소개 및 안내

21세기는 신문, 방송, 인터넷, 모바일 등 다양한 매체가 융합하는 ‘미디어 빅뱅’의 시대로서 미디어 콘텐츠 시장은 해마다 성장하고, 전문 인력도 지속적으로 그 수요가 증가할 것입니다. 동시에 1인 미디어와 뉴미디어를 통해 자기의 생각과 콘텐츠를 전 세계와 소통할 수 있는 시대가 되었습니다. 16억의 세계인이 본 사이의 ‘강남 스타일’의 콘텐츠도 유튜브라는 새로운 미디어가 있었기에 가능했습니다. 급속히 팽창하는 미디어 콘텐츠 시장은 융합형 전문 인력을 필요로 합니다. 융합형 인재는 인간과 사회에 대한 통찰력, 창의적인 콘텐츠를 제작할 수 있는 예술적 감각과 기술력, 생산된 콘텐츠를 홍보하고 마케팅 할 수 있는 비즈니스 역량을 두루 갖춘 인재입니다. ‘미디어콘텐츠학과’는 미디어빅뱅 시대가 요구하는 융합형 인재를 양성합니다. 인문학적 상상력, 사회과학적 분석력, 예술적 창조력과 경영능력을 고루 배양할 수 있는 교육과정을 통해 21세기 미디어와 콘텐츠 시장을 주도할 전문 인력을 배출합니다.

3. 향후 진로계획

- 방송영상분야
방송연출(드라마·다큐멘터리·교양·예능·뉴스PD) 뮤직비디오·CF감독, 비디오저널리스트(VJ) / TV카메라 기자, 미술감독(세트디자인, 분장, 의상, 컴퓨터그래픽), 리포터, 기상·스포츠 캐스터, 쇼 호스트, 엔터테이너, 방송작가(드라마, 다큐멘터리, 교양, 예능, 종합구성)
- 광고·마케팅분야
홍보·광고 기획사, 인터넷 및 뉴미디어 홍보·광고 기획자, 기업 홍보기획실, 공공기관 홍보실, 언론사 등
- 뉴미디어·창업분야
1인 미디어 창조기업 창업, 콘텐츠 전략 기획, 인터넷 서비스기획, 외주 프로덕션, 기업·공공기관 기획실, 기업 일반 관리부서 등

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	MCT20101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	MCT22102	미디어보기	Media Appreciation	3	3	0	
1	1	전선	MCT22103	미디어와창조적사고	Media & Creative Thinking	3	3	0	
1	1	전선	MCT22104	미디어읽기	Media Reading	3	3	0	
1	1	전선	MCT22105	방송미디어이해	Understanding Broadcasting Media	3	3	0	
1	1	전선	MCT22106	커뮤니케이션개론	Introduction of Communication	3	3	0	
1	2	전필	MCT22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	MCT22108	미디어경영	Media Business Management	3	3	0	
1	2	전선	MCT22109	미디어글쓰기	Media Writing	3	3	0	
1	2	전선	MCT22110	미디어발달사	Media History	3	3	0	
1	2	전선	MCT22111	미디어와광고홍보	Media & Advertisement/PR	3	3	0	
1	2	전선	MCT22112	방송제작론1	Theory of Broadcasting Production 1	3	3	0	
2	1	전필	MCT22201	TV영상제작1	TV Production 1	3	2	2	
2	1	전필	MCT22202	미디어콘텐츠산업론	Theory of Media Contents Industry	3	3	0	
2	1	전선	MCT22203	뉴미디어트렌드	New Media Trends	3	3	0	
2	1	전선	MCT22204	미디어사회학	Media Sociology	3	3	0	
2	1	전선	MCT22205	미디어와대중문화	Media & Culture	3	3	0	
2	1	전선	MCT22206	미디어윤리	Media Ethics	3	3	0	
2	1	전선	MCT22207	방송제작론2	Theory of Broadcasting Production 2	3	3	0	
2	2	전필	MCT22208	TV뉴스기획제작	TV News Production	3	2	2	
2	2	전필	MCT22209	TV영상제작2	TV Production 2	3	2	2	
2	2	전선	MCT22210	미디어경제학	Media Economics	3	3	0	

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	MCT22211	미디어스토리텔링	Media & Story Telling	3	3	0	
2	2	전선	MCT22212	미디어와ICT기술	Media & ICT	3	3	0	
2	2	전선	MCT22213	미디어조사방법론	Theory of Media Survey Research	3	3	0	
2	2	전선	MCT22214	소셜미디어와정보사회	Social Media & Society	3	3	0	
3	1	전필	MCT22301	TV다큐멘터리기획제작	TV Documentary Production	3	2	2	
3	1	전필	MCT22302	소셜미디어프로젝트	Social Media Project	3	2	2	
3	1	전선	MCT22303	미디어심리학	Media Psychology	3	3	0	
3	1	전선	MCT22304	미디어이미지메이킹	Media & Image Making	3	3	0	
3	1	전선	MCT22305	미디어콘텐츠마케팅론	Theory of Media Contents Marketing	3	3	0	
3	1	전선	MCT22306	미디어프레젠테이션	Media Presentation	3	3	0	
3	2	전필	MCT22307	TV드라마기획제작	TV Drama Production	3	2	2	
3	2	전필	MCT22308	미디어벤처창업론	Theory of Media Venture Start-Up	3	3	0	
3	2	전선	MCT22309	TV편성론	Theory of TV Organization	3	3	0	
3	2	전선	MCT22310	미디어기호학	Media Semiology	3	3	0	
3	2	전선	MCT22311	미디어설득커뮤니케이션	Media Persuasive Communication	3	3	0	
3	2	전선	MCT22312	미디어콘텐츠분석	Media Contents Analysis	3	3	0	
3	2	전선	MCT22313	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
4	1	전필	MCT22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	MCT22402	TV광고기획제작	TV Advertisement Production	3	2	2	
4	1	전선	MCT22403	TV교양기획제작	TV Cultural Program Planning & Production	3	2	2	
4	1	전선	MCT22404	미디어리터러시	Media Literacy	3	3	0	
4	1	전선	MCT22405	미디어법과제도	Media Law & Policy	3	3	0	
4	1	전선	MCT22406	미디어크리에이티브세미나	Seminar in Media Creative	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	MCT22407	소셜미디어비즈니스 (서비스러닝)	Social Media Business	3	3	0	
4	1	전선	MCT22408	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	2	전필	MCT22409	졸업지도	Gracuation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	MCT22410	TV홍보기획제작	TV PR Production	3	2	2	
4	2	전선	MCT22411	미디어마케팅세미나	Media Marketing Seminar	3	3	0	
4	2	전선	MCT22412	미디어문화산업정책론	Theory of Media Culture Industry Policy	3	3	0	
4	2	전선	MCT22413	미디어문화연구	Research of Media Culture	3	3	0	
4	2	전선	MCT22414	미디어비평론	Theory of Media Criticism	3	3	0	
4	2	전선	MCT22415	미디어수용자분석	Media Audience Analysis	3	3	0	
4	2	전선	MCT22806	전공직무체험6	Professional Work Experience 6	15	0	0	P/NP

5. 교과목 소개

◆ MCT20101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

미디어콘텐츠학과 전공을 이해하고, 전공을 심화하여 앞으로 나아가야 할 방향성에 대해서 학습한다. 이 과정을 통해 본인이 하고 싶은 관련 분야의 범위를 확정하고 이를 학습하기 위한 계획을 세운다.

◆ MCT22102 미디어보기 (Media Appreciation, 3-3-0)

본 과목에서는 다양한 매체의 영상표현법에 대한 탐구를 한다. 영상분석을 통해 매스미디어의 영상문법을 이해하고 매체 간 상호 관련성에 대해 알아본다. 특히 SNS등에 나타나는 영상의 구조를 심화 학습한다.

◆ MCT22103 미디어와창조적사고 (Media & Creative Thinking, 3-3-0)

미디어 콘텐츠 제작에 필요한 창조력을 함양하는 방법을 참여와 토론을 통해 습득하도록 한다. 미디어콘텐츠 산업의 근간이 되는 문화와 콘텐츠의 이론적이고 산업적인 측면의 기본 개념을 이해한다.

◆ MCT22104 미디어읽기 (Media Reading, 3-3-0)

본 과목에서는 미디어 환경을 통찰해서 미디어 구조에 대해 알아본다. 매체의 특성과 정치경제학적 의미가 생산하는 미디어의미를 분석한다. 자본과 편집제작, 정치권력과 언론 관계 등의 함의를 심층 분석한다.

◆ MCT22105 방송미디어이해 (Understanding Broadcasting Media, 3-3-0)

정보사회를 폭넓게 이해하고 방송영상에 대한 기초적인 지식과 최근 변화하는 방송영상 미디어의 현황을 상세하게 다루며 미디어를 통한 정보의 이용과 방송의 특성 및 역할 등 사회적 기능을 학습한다.

◆ MCT22106 커뮤니케이션개론 (Introduction of Communication, 3-3-0)

본 과목은 인간행위의 시발점인 커뮤니케이션의 기초이론과 매스커뮤니케이션 현상에 대한 이해를 다짐으로써 기본적인 지식을 축적하는 개론 강좌이다. 커뮤니케이션에 대한 기본적인 이해에서부터 방송미디어, 인쇄미디어, 뉴미디어(인터넷) 등의 개별 미디어들과 사회의 관계를 이해하는데 초점을 둔다.

◆ MCT22107 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

본 과목은 1학년 신입생에게 대학생활 전반에 대한 오리엔테이션을 실시하고, 자기 주도적으로 대학생활을 할 수 있게 도와준다. 또한, 전공을 활용하여 진출할 수 있는 진로에 대한 이해를 높이는 것을 목표로 한다.

◆ MCT22108 미디어경영 (Media Business Management, 3-3-0)

미디어 콘텐츠 전공자가 습득해야 할 기업 활동 및 경영조직의 기본지식을 학습하며 미디어 및 콘텐츠 분야에서 활용될 기본적인 경제 지식을 탐구한다. 경제신문을 통해 경제 경영환경을 논리적으로 해석하는 방법을 습득하며 미디어콘텐츠 기업현황을 이해한다.

◆ MCT22109 미디어글쓰기 (Media Writing, 3-3-0)

본 과목에서는 다양한 장르의 글쓰기 훈련을 한다. 방송구성의 글쓰기를 비롯해 저널리즘 글쓰기의 실재를 경험한다. 신문기사 작성, 방송기획안 작성, 큐시트작성의 연습과 실제 사례분석을 통해 미디어글쓰기를 심화 학습한다.

◆ MCT22110 미디어발달사 (Media History, 3-3-0)

본 과목에서는 다양한 미디어의 역사를 통찰한다. 전파매체와 인쇄매체의 발전과 현재 모습을 조망하고, 미디어의 미래를 예측한다. 또한 미디어 장르별 발달사 탐구를 통해 다양한 매체의 통사를 탐구한다.

◆ MCT22111 미디어와광고홍보 (Media & Advertisement/PR, 3-3-0)

광고의 기본적인 지식함양과 효과적인 광고전략 수립의 기반을 구축할 수 있는 데 본 과목의 목표가 있다. 기본 광고이론과 실생활에서 접하는 사례중심으로 광고의 이론과 설득커뮤니케이션 분야를 탐구한다.

◆ MCT22112 방송제작론1 (Theory of Broadcasting Production 1, 3-3-0)

본 강의는 방송프로그램, 뉴스 등 다양한 매스미디어 콘텐츠의 기초 제작능력의 배양을 위해 마련되었다. 이를 위해 본 강의는 다양한 콘텐츠 제작의 기획, 제작, 편집, 편성 등에 관련된 기초 지식과 실습을 한다.

◆ MCT22201 TV영상제작1 (TV Production 1, 3-2-2)

영상콘텐츠 제작에 대한 기술적인 기초이론과 매체의 기본적인 운용방식을 이해하고 영상제작 실습 중 포스트프로덕션에 중점을 둔 영상편집을 실습, 실행 함으로서 학생 스스로의 포트폴리오 제작에 초점을 맞추어 진행한다.

◆ MCT22202 미디어콘텐츠산업론 (Theory of Media Contents Industry, 3-3-0)

미디어 콘텐츠 산업 개념과 환경 그리고 전반적 현황을 이해한다. 문화예술과 산업이 결합하는 개념과 현상을 각종 콘텐츠(드라마, 영화, 게임)를 통하여 이해한다. 실제 콘텐츠를 통하여 문화산업 각 분야 즉 미디어영상, 영화, 게임, 이벤트 등의 특성과 현황을 탐구한다.

◆ MCT22203 뉴미디어트렌드 (New Media Trends, 3-3-0)

뉴미디어 콘텐츠산업이 가지고 있는 문화의 재생산과 파급력, 그리고 고부가가치 산업으로서의 특징을 알아본다. 또한 미래 산업에 적합한 뉴미디어 영향력을 다각도로 분석하고 영상산업의 변화에 대한 조망과 미래변화에 대해 준비해본다.

◆ MCT22204 미디어사회학 (Media & Sociology, 3-3-0)

인간 의식의 총체적 산물인 문화(文化, culture)가 인간의 행위를 규제하는 각종 사회 제도나 구조와 어떻게 상호작용을 하는지 탐구한다. 문화와 구조 간의 상호 관계를 어떻게 개념화할 것인지에 대해 관심을 갖고, 문화가 구조에 어떻게 영향을 미치는지, 반대로 구조가 문화에 어떻게 영향을 미치는지 각각 탐구한다.

◆ MCT22205 미디어와대중문화 (Media & Culture, 3-3-0)

현대 대중문화의 발달에 미디어는 대단히 많은 역할을 하였다. 미디어의 확장 없이 대중문화의 발전을 생각 할 수 없게 된 것이다. 본 강의는 이처럼 불가분의 관계인 미디어와 대중문화의 관계에는 어떤 것들이 있으며, 현대인들의 일상에 어떠한 영향을 끼쳤는지 문화적 사례를 중심으로 다루고자 한다.

◆ MCT22206 미디어윤리 (Media Ethics, 3-3-0)

본 과목에서는 다양한 미디어 윤리에 대해 탐구한다. 특히 매체의 수와 종류가 다양하게 발전한 현대에서 요구되는 강조되는 부분이다. 전통매체인 전파매체와 인쇄매체, 그리고 인터넷언론에서 필요한 미디어생산자 윤리를 조명한다. 각종 윤리강령과 실천요강에 대해 사례중심으로 학습한다.

◆ MCT22207 방송제작론2 (Theory of Broadcasting Production 2, 3-3-0)

본 강의는 방송프로그램, 뉴스 등 다양한 매스미디어 콘텐츠의 기초 제작능력의 배양을 위해 마련되었다. 이를 위해 본 강의는 다양한 콘텐츠 제작의 기획, 제작, 편집, 편성 등에 관련된 기초 지식과 실습을 한다.

◆ MCT22208 TV뉴스기획제작 (TV News Production, 3-2-2)

전통적인 저널리즘으로서의 기사작성과 영상 취재, 뉴스 편집, 스튜디오 진행의 TV 뉴스 제작의 전 과정을 진행하며, 변화된 네트워크 기반 뉴스 환경에 따른 인터랙션, 영상 뉴스를 활용한 융·복합 콘텐츠 제작을 배웁니다.

◆ MCT22209 TV영상제작2 (TV Production 2, 3-2-2)

영상콘텐츠 제작에 대한 기술적인 기초이론과 매체의 기본적인 운용방식을 이해하고 영상제작 실습 중 포스트프로덕션에 중점을 둔 영상편집을 실습, 실행함으로써 학생 스스로의 포트폴리오 제작에 초점을 맞추어 진행한다.

◆ MCT22210 미디어경제학 (Media Economics, 3-3-0)

본 과목에서는 전통매체와 뉴미디어에 대한 정치 경제학적 접근을 한다. 미디어 생태계에서의 수요와 공급, 시장의 변화, 미디어정책에 대한 탐구를 한다. 또한 미디어시장에서 생산되는 미디어문화의 유통과 소비에 대한 거시적 통찰도 심화 학습한다.

◆ MCT22211 미디어스토리텔링 (Media & Story Telling, 3-3-0)

미디어콘텐츠의 창작 기반이자 CT(문화기술)의 한 축으로 역할 하는 스토리텔링의 정의와 범주를 이해한다. 또한 스토리텔링의 구성요소로서 꾸준히 재가공&재생산 되고 있는

문화원형의 성질을 이해하고 이를 콘텐츠화하는 방식을 분석하여, 스토리텔링에 대한 전문가적 안목을 배양한다.

◆ MCT22212 미디어와ICT기술 (Media & ICT, 3-3-0)

미디어콘텐츠 제작에 사용되는 각종 Tool과 카메라 소프트웨어 작동방법을 습득하며, 디지털 영상에 대한 기본지식을 학습한다.

◆ MCT22213 미디어조사방법론 (Theory of Media Survey Research, 3-3-0)

관찰된 사회현상을 일반화 또는 설명하기 위하여 사회조사를 통해서 수집된 양적 자료를 분석할 수 있는 통계 방법의 개념과 원리를 습득하며, 실제 자료를 이용하여 분석 연습을 수행한다.

◆ MCT22214 소셜미디어와정보사회 (Social Media & Society, 3-3-0)

본 강의는 소셜미디어가 가지는 개인적, 사회적 의미를 파악하고, 문화산업 및 정보 사회에 미치는 영향에 대해서 문헌연구 및 사례 분석을 통하여 알아보고자 한다.

◆ MCT22301 TV다큐멘터리기획제작 (TV Documentary Production, 3-2-2)

TV다큐멘터리의 개념과 특성을 이해하고, 다양한 형식의 다큐멘터리를 기획하고 제작한다,본 강의는 연극, 영화, TV 프로덕션 창작을 위한 기초과정이다. 이야기 구성과 이미지 창출의 기본 과정을 익힌다. 또한 영상물 제작에 필요한 기본적인 디지털 도구인 포토샵, 일러스트레이터, 파이널 컷 등의 조작을 익히고 색채학의 이해와 적용 및 영상제작의 구성요소를 습득한다.

◆ MCT22302 소셜미디어프로젝트 (Social Media Project, 3-2-2)

본 강의는 소셜 미디어에 대한 간단한 개념 파악 후, 직접 소셜 미디어 마케팅에 적합한 콘텐츠를 제작하는 데 그 목적이 있다. 바이럴 마케팅을 위한 소재 선택부터 기획, 제작, 유통까지에 이르는 전 제작과정을 학생들이 직접 해봄으로써 현재 가장 트렌드한 미디어 기법을 익힐 수 있다.

◆ MCT22303 미디어심리학 (Media Psychology, 3-3-0)

사회심리학은 인간의 행동을 사회적 맥락에서 이해하고자 한다. 수업내용은 자아발달, 사회화, 사회적 인지, 태도와 행동, 의사소통과 대인관계, 친사회적 및 반사회적 행동, 집단행동 등을 포함한다. 사회심리학적 지식은 비즈니스, 미디어, 의료 등 사회 여러 분야에서 활용된다.

◆ MCT22304 미디어이미지메이킹 (Media & Image Making, 3-3-0)

본 과목에서는 영상이미지의 구축과정에 대한 이론적 탐색을 목표로 한다. 창의적인 영상이미지를 효과적인 메시지로 표현해주는 미학적 요소를 선택, 적용하는 기술과 지식을 습득한다. 이를 위해 영상제작의 미학적 원리와 제작방법을 탐구한다

◆ MCT22305 미디어콘텐츠마케팅론 (Theory of Media Contents Marketing, 3-3-0)

최신 영상 콘텐츠를 이용하여 미디어 콘텐츠 마케팅의 기본적인 개념을 이해하며 콘텐츠 마케팅 경영전략의 기본 개념을 최신 동향을 통하여 탐구한다.

◆ MCT22306 미디어프레젠테이션 (Media Presentation, 3-3-0)

미디어 전공자로서 가져야 하는 기본적인 연구능력과 프레젠테이션 능력을 함양한다.

◆ MCT22307 TV드라마기획제작 (TV Drama Production, 3-2-2)

TV드라마의 개념과 특성을 이해하고, 다양한 형식의 TV드라마를 기획하고 제작한다. 본 강의는 연극, 영화, TV 프로덕션 창작을 위한 기초과정이다. 이야기 구성과 이미지 창출의 기본 과정을 익힌다. 또한 영상물 제작에 필요한 기본적인 디지털 도구인 포토샵, 일러스트레이터, 파이널 컷 등의 조작을 익히고 색채학의 이해와 적용 및 영상제작의 구성요소를 습득한다.

◆ MCT22308 미디어벤처창업론 (Theory of Media Venture Start-Up, 3-3-0)

미디어콘텐츠 산업분야(예: 뉴미디어, 인터넷, 게임 콘텐츠)에서 비즈니스 모델을 어떻게 만들고 투자를 받는지를 실증적인 방법으로 탐색한다.

◆ MCT22309 TV편성론 (Theory of TV Organization, 3-3-0)

방송에서의 편성은 방송행위를 표현하는 최종의 결과물이다. 본 과목에서는 편성의 이념과 편성의 목표, 편성결정요인 등 편성의 기본 전략을 습득한다. 지상파 방송을 기본으로 케이블 텔레비전과 위성방송 등의 편성 전략까지 심화 학습한다.

◆ MCT22310 미디어기호학 (Media Semiology, 3-3-0)

본 과목에서는 미디어가 생산하는 콘텐츠의 의미를 구조적으로 접근한다. 언어구조주의를 기반으로 소쉬르와 페르스의 기호학을 기초 탐구한다. 또한 텔레비전과 영화 그리고 광고 등이 함의하는 문화적 의미를 기호학을 토대로 고찰한다.

◆ MCT22311 미디어설득커뮤니케이션 (Media Persuasion Communication, 3-3-0)

본 과목에서는 설득커뮤니케이션의 이해와 활용에 학습목표가 있다. 광고를 비롯한 선전과 PR, 설득관련 다양한 요소와 설득매체에 대한 기초이론을 탐구한다. 실생활에서 적용되는 설득메시지와 매체현상에 대한 폭넓은 이해를 도모한다.

◆ MCT22312 미디어콘텐츠분석 (Media Contents Analysis, 3-3-0)

방송의 산업적, 경제적 중요성이 증대함에 따라 많은 기업들이 경쟁적으로 콘텐츠산업에 뛰어들고 있다. 본 강의는 이러한 상황에서 방송 콘텐츠에 대한 경제적 측면의 이해를 높이는데 초점을 둔다. 이를 위해 방송 콘텐츠의 가치사슬의 변화, 비즈니스모델 등 실무적인 지식과 정보를 제공한다.

◆ MCT22313 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

소규모의 팀을 구성하여, 담당교수와 방송기업관련 실무자의 도움과 참여를 바탕으로 방송분야 실무에 활용할 수 있는 참신하고 기발한 연구 과제 개발을 통해 연구과제 해결능력 배양 및 창의적 설계 기술 인력을 양성한다.

◆ MCT22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

4학년 학생을 대상으로 목표 진로와 Career Path를 탐색한다.

◆ MCT22402 TV광고기획제작 (TV Advertisement Production, 3-2-2)

본 강의는 학생들의 광고제작 실무능력을 배양하는데 초점을 둔다. 이를 위해 광고제작 과정 전반에 걸친 다양한 실습과정을 제공한다. 특히 마케팅 기획, 소비자행태분석, 미디어플래닝 등 광고실무과정 중심으로 실습이 이루어진다.

◆ MCT22403 TV교양기획제작 (TV Cultural Program Planning & Production, 3-2-2)

본 과목에서는 텔레비전 프로그램 메인 장르인 교양프로그램 중에서 생활정보프로그램을 기획, 제작 실습한다. 교양프로그램의 기획안 및 큐시트 작성과 촬영, 편집까지 범위를 망라한다. 또한 지상파 생활정보프로그램의 영상분석까지 시도함으로써 방송제작의 실전감각을 함양한다.

◆ MCT22404 미디어리터러시 (Media Literacy, 3-3-0)

미디어 교육은 미디어가 인간의 생활로 확장되면서 그 중요성이 부각하고 있다. 전통적으로 미디어는 이용자의 인지체계에 영향을 미쳐 왔다. 이제 미디어 이용자는 수동적인 수용자에서 적극적인 생산자로 진화하여 그 역할에 큰 변화가 일어나고 있다. 또한 미디어 이용자들은 사실과 가짜뉴스를 구분해서 받아들여야 할 능력을 요구받기 시작하였다. 이처럼 미디어 이용자에게 다양한 능력을 필요로 하는 현시대에, 미디어 교육의 의미, 목적, 방법 등에 대한 고찰을 통해서 새로운 시대의 미디어리터러시에 대해 살펴본다.

◆ MCT22405 미디어법과제도 (Media Law & Policy, 3-3-0)

본 과목에서는 미디어가 수용자에게 도달하기까지의 정책과 이에 관련된 법률에 관하여 탐색한다. 미디어생산자의 윤리와 강령, 사례를 통한 언론법제에 대한 전반적인 지식습득과 실천요강을 제시한다. 다양한 매체를 통한 초상권, 명예훼손, 표현의 자유 등에 대한 폭넓은 지식을 포괄한다.

◆ MCT22407 소셜미디어비즈니스(서비스러닝) (Social media Business, 3-3-0)

지역 진흥기관과 연계하여 SNS (소셜 네트워크 서비스)를 통해 미디어 콘텐츠 업계에서 유행하는 Viral 마케팅 전략을 이해하며 현장 프로젝트에 참여한다. 최근 뉴미디어의 동향과 정보사회의 관계를 이해한다.

◆ MCT22408 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

소규모의 팀을 구성하여, 담당교수와 방송기업관련 실무자의 도움과 참여를 바탕으로 방송분야 실무에 활용할 수 있는 참신하고 기발한 연구 과제 개발을 통해 연구과제 해결 능력 배양 및 창의적 설계 기술 인력을 양성한다,

◆ MCT22406 미디어크리에이티브세미나 (Media Creative Seminar, 3-3-0)

본 과목에서는 영상제작에서의 미학적 요소와 다른 구성요소들과의 상호관련성에 대한 탐구를 한다. 빛과 색, 공간과 시간 그리고 음향과의 조합을 통해 이상적인 영상구현에 방향점을 모색한다. 특히 빛과 색의 부각되는 영역을 영상분석을 통해 알아본다.

◆ MCT22409 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

4년 동안의 각 과목에서 얻어진 연구학습 성과물을 총 결산해서 일정의 졸업 기준에 부합하도록 연구, 지도해서 최종 포트폴리오를 완성한다.

◆ MCT22410 TV홍보기획제작 (TV PR Production, 3-2-2)

현대사회에서 홍보는 다양한 조직들이 목적을 달성하는데 중요한 전략적 도구가 되었다. 본 강의는 홍보에 대한 이해를 높이고 이를 토대로 다양한 홍보기획 및 제작에 대한 체계적 이론과 실무 지식을 제공한다.

◆ MCT22411 미디어마케팅세미나 (Media Marketing Seminar, 3-3-0)

본 과목에서는 글로벌 마케팅 커뮤니케이션을 탐구한다. 글로벌 마케팅과 문화, 글로벌 광고와 문화생산, 지역별 크리에이티브 전략 등에 대해 학습하고, 글로벌 매스커뮤니케이션까지 범위를 망라한다.

◆ MCT22412 미디어문화산업정책론 (Theory of Media Culture Industry Policy, 3-3-0)

미디어콘텐츠 산업분야의 국가 및 지방자치단체의 최근 정책을 탐색하며 이를 논술을 통해 기술할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ MCT22413 미디어문화연구 (Research of Media Culture, 3-3-0)

역사적으로 표출된 문화현상을 이해하고 이를 해석하는 다양한 방법론을 탐구한다.

◆ MCT22414 미디어비평론 (Theory of Media Criticism, 3-3-0)

본 과목에서는 대중매체를 통해 전달되는 드라마, 광고, 영화, 음악, 다큐멘터리 등이 사회문화적으로 갖는 특성과 의미를 체계적으로 살펴본다. 매스미디어 콘텐츠의 제작에서부터 수용에 이르는 전 과정을 구조적인 접근과 사례분석을 통해 미디어 콘텐츠를 심도 있게 이해한다.

◆ MCT22415 미디어수용자분석 (Media Audience Analysis, 3-3-0)

인터넷 매체의 특성인 하이퍼텍스트성과 매체를 통해 이루어지는 사이버공동체적 성격에 따라 수용자의 역할이 더욱 다층적이며 확장되고 있다. ‘선택’과 ‘참여’의 측면에서, 미디어의 변화에 따라 수용자는 어떻게 진화되어 왔는지 살펴보고, 현재 미디어 수용자의 자율성과 나아갈 방향을 논하고, 미래의 미디어환경에서 수용자의 역할을 예측해본다.

◆ MCT22806 전공직무체험6 (Professional Work Experience 6), 15-0-0)

학교에서 배운 이론을 사회 현장에서 실제로 응용하는 수업으로 희망하는 산업체에서 현장의 실무를 배우고 익혀서 취업으로 이어지게 한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년 /학기	역량				
	미디어콘텐츠 기획능력	창의적미디어 콘텐츠제작능력	의사전달능력	뉴미디어 전략개발능력	소셜미디어 콘텐츠 기획 제작능력
1-1		미디어창조적사고 커뮤니케이션개론 전공의이해	미디어보기 미디어읽기 방송미디어이해		
1-2	전공과진로 미디어경영	미디어글쓰기 방송제작론1	미디어발달사 미디어와광고홍보		
2-1		TV영상제작1 미디어사회학 TV뉴스기획제작	미디어와대중문화 방송제작론2	미디어윤리	미디어콘텐츠산업론 뉴미디어트렌드
2-2			미디어스토링텔링 미디어와ICT기술 소셜미디어와 정보사회	미디어 조사방법론	TV영상제작2 미디어경제학
3-1	미디어콘텐츠 마케팅론	미디어프레젠테이 션	미디어이미지메이킹	TV다큐멘터리 기획제작	소셜미디어프로젝트 미디어심리학
3-2	미디어콘텐츠 분석	TV편성론 캡스톤디자인1	TV드라마기획제작	미디어설득 커뮤니케이션	미디어벤처창업론 미디어기호학 장기현장실습 (IPP)3
4-1	TV광고기획제작	미디어법과제도		미디어와크레이 티브 세미나 소셜미디어비즈니스 (서비스러닝)	진로지도 TV교양기획제작 미디어리터러시 캡스톤디자인2
4-2	TV홍보기획제작	미디어수용자분석	미디어문화 산업정책론	미디어문화연구 장기현장실습 (IPP)4 직무체험형현장실습4	졸업지도 미디어마케팅세미나 미디어비평론 현장실습5

○ 전공역량 연계 교양 교과목

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교양 교육	4차산업 기반교육	창의와소프트웨어영역	SNS활용1인미디어제작	의사전달능력
		창의와소프트웨어영역	동영상편집기초	창의융합력
		창의와소프트웨어영역	포토샵그래픽활용	뉴미디어전력개발능력

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기개발	복학생,편입생,전과생멘토링프로그램	전체학년	복학생,편입생,전과생
학습역량강화	Star-role Mangement Tutor프로그램	전체학년	3-4학년,신입생
자기계발	MAKER초급교육(영상편집 및 유튜브 교육)	전체학년	전체재학생
진로/취업/창업	학과별담임교수 연계모의면접	전체학년	4학년

1. 교육목표

의류패션학과의 교육목표는 나눔과 섬김의 인성을 바탕으로 도전하고 성취하는 대학 생활을 통해 탁월한 전공능력을 배양하고 사회발전에 기여하는 “디지털 패션산업 리더”를 양성하는 것입니다.

최첨단 디지털 교육 시스템과 현장실무중심의 교육과정뿐 아니라 동반성장을 지향하는 학과 분위기는 최고의 실력과 성품을 갖춘 인재 양성에 최적의 환경을 제공합니다.

[의류패션학과의 교육 목표]

- 미래의 사회적 수요에 부응하는 디지털 패션산업 리더 양성
- 졸업 후 산업체에 바로 투입될 수 있는 현장실무역량 배양
- 즐겁게 배우고 동반 성장할 수 있는 마인드셋 고취

2. 학과소개 및 안내

의류패션학과는 미래 패션업계를 이끌어갈 창의적 인재 양성을 위해 1988년에 설립되었습니다. 지난 35년간 배출된 2000명이 넘는 졸업생 중 다수가 우리나라 패션산업의 주역으로 활동하고 있습니다.

의류패션학과 전공은 패션디자인, 패션마케팅, 의복설계, 의복소재의 세부영역으로 구성되며 각 영역에서 우수한 교수 인력과 특화된 커리큘럼을 제공하고 있습니다.

의류패션학과 교육의 특징 및 장점은 아래와 같습니다.

1) 최첨단 디지털 교육 시스템 제공

- 미래 디지털 수요를 반영한 최첨단 교과목 커리큘럼 제공
- 디지털패션실습실, 패션CAD실 등 최첨단 실습환경 구축
- 패션AI 융합전공으로 디지털 패션 인재 양성
- 학과 간 융합캡스톤디자인으로 3D버추얼 디지털 패션 크리에이팅 교육

2) 현장실무중심 교육과정 제공

- 현장전문가 연계 교과목 운영
- 취창업지원을 위한 다양한 비교과 운영
- 졸업생 연계 프로젝트 지원
- 학점연계 현장실습 지원

3) 함께 성장하는 학과 분위기 지원

- 의류제작 실습실 및 CAD실 전면 개방으로 상호 협력 학습 지향
- 멘토, 멘티 프로그램으로 전공 수업 경쟁력 강화
- 졸업생 지원으로 산업계 네트워크 강화
- 지역사회 문제해결 및 글로벌 네트워크 지원
- 패션쇼 및 전시회 준비를 위한 학과 동아리 지원

4) 개인맞춤형 대학생활 지원

- 전담지도교수제 운영으로 맞춤형 진로 및 학습지도
- 취업 및 지역사회 연계 프로그램 제공 및 창업 지원
- 전공 심화를 위한 작품전시회, 멘토멘티, 학습모둠, 동아리 운영
- 글로벌 체험을 위한 해외연수 및 교환학생 프로그램 운영

3. 향후 진로계획

졸업 후 진출 가능한 패션 관련 직로는 매우 다양하며 특히 근래에는 패션 감각 및 비주얼 콘텐츠에 대한 사회의 전반적인 수요증가로 디지털디자인, 온라인유통, 디지털마케팅 등 새로운 영역으로의 진출도 확대되고 있습니다.

세부전공 영역별 주요 취업 분야는 다음과 같습니다.

1) 패션디자인

패션디자이너, 크리에이티브디렉터, 스타일리스트, 코디네이터, 컬러리스트, 잡화 디자이너, 니트 디자이너, 텍스타일디자이너, 코디네이터, 저널리스트, 패션쇼기획연출, 무대의상디자이너

2) 패션마케팅

패션MD, 패션마케터, 홍보전문가, e-비즈니스사업가, 비주얼머천다이어지(VMD), 패션바이어, 온라인마케터, 디지털마케터, 빅데이터전문가, 영업MD, 숏마스터, 글로벌바이어, 생산MD, 패션정보기획자, 패션광고기획자, 트렌드분석가, 프로모션전문가, 패션웹기획자

3) 의복설계

패턴디자이너, 테크니컬디자이너, 3D가상의류디자이너, 컴퓨터니트프로그래머, 생산전문가/MR

4) 의복소재

소재MD, 직물디자이너, 니트디자이너, 텍스타일컨버터, 섬유무역바이어, 의류시험연구원, 염색기능사, 직물생산전문가

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 험	
1	1	전필	CTD22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/F
1	1	전필	CTD22102	의복구성원리	Basic Clothing Construction	3	2	2	
1	1	전필	CTD22103	패션디자인기초	Basic Fashion Design	3	3	0	
1	1	전필	CTD22104	패션마케팅	Fashion Marketing	3	3	0	
1	1	전선	CTD22105	인체소묘	Human Body Drawing	3	2	2	
1	1	전선	CTD22106	패션산업	Fashion Industry	3	3	0	
1	2	전필	CTD22107	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/F
1	2	전필	CTD22108	패션데이터분석	Fashion Data Analysis	3	3	0	
1	2	전선	CTD22109	테크니컬디자인	Technical Design	3	3	0	
1	2	전선	CTD22110	패션드로잉	Fashion Drawing	3	2	2	
1	2	전선	CTD22111	패션소재	Textiles in Fashion	3	3	0	
1	2	전선	CTD22112	패션영어	Fashion English	3	3	0	
2	1	전필	CTD22201	의류재료학	Textile Materials	3	3	0	
2	1	전필	CTD22202	평면패턴실습	Flat Pattern Making	3	2	2	
2	1	전선	CTD22203	복식색채실습	Fashion Color Practice	3	2	2	
2	1	전선	CTD22204	데이터베이스머천다이징	DataBase Merchandising	3	3	0	
2	1	전선	CTD22205	패션일러스트레이션	Fashion Illustration	3	2	2	
2	1	전선	CTD22206	3-D의류설계생산	3-D Apparel Technical Design & Production	3	3	0	
2	1	전선	CTD22207	한국복식	Korean Costume	3	3	0	
2	2	전필	CTD22208	입체패턴실습1	Draping 1	3	2	2	
2	2	전선	CTD22209	복식디자인발상	Fashion Design inspiration	3	2	2	
2	2	전선	CTD22210	테일러링	Tailoring	3	2	2	
2	2	전선	CTD22211	옴니채널리테일링	Omni-channel Retailing	3	3	0	
2	2	전선	CTD22212	패션코디네이션	Fashion Coordination	3	3	0	
2	2	전선	CTD22213	피복과학실험1	Experiments in Textile Science 1	3	2	2	
2	2	전선	CTD22214	한복구성	Korean Costume Construction	3	2	2	
3	1	전선	CTD22301	3-D비주얼머천다이징	3-D Visual Merchandising	3	3	0	
3	1	전선	CTD22302	남성복패턴실습	Men's Wear Pattern	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 험	
					Making				
3	1	전선	CTD22303	소재기획	Textile Planning	3	3	0	
3	1	전선	CTD22304	입체패턴실습2	Draping 2	3	2	2	
3	1	전선	CTD22305	패션CAD	Fashion CAD	3	2	2	
3	1	전선	CTD22306	피복과학실험2	Experiments in Textile Science 2	3	2	2	
3	2	전선	CTD22307	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	0	6	
3	2	전선	CTD22308	머천다이징데이터 분석	Merchandising Data Analysis	3	3	0	
3	2	전선	CTD22309	서양복식사	History of Western Costume	3	3	0	
3	2	전선	CTD22310	염색공예실습	Dyeing & Crafts Practice	3	2	2	
3	2	전선	CTD22311	트렌드패턴실습	Trend Pattern Making	3	2	2	
3	2	전선	CTD22312	패턴CAD	Pattern CAD	3	3	0	
3	2	전선	CTD22313	패션지디털커머스 창업	Start-up of Fashion Digital Commerce	3	3	0	
4	1	전필	CTD22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/F
4	1	전선	CTD22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	CTD22403	VMD공간디자인	VMD Space Design	3	3	0	
4	1	전선	CTD22404	복식디자인실습	Fashion Design Making Practice	3	2	2	
4	1	전선	CTD22405	복식조형디자인실습	Fashion Art Design	3	2	2	
4	1	전선	CTD22406	우븐디자인	Woven Design	3	3	0	
4	1	전선	CTD22407	크리에이티브패턴	Creative Pattern	3	2	2	
4	1	전선	CTD22408	패션무역실무	Fashion Trade Practice	3	3	0	
4	2	전필	CTD22409	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/F
4	2	전선	CTD22410	빅데이터소비자분석	Big Data Consumer Analysis	3	3	0	
4	2	전선	CTD22411	남성복캐주얼패턴	Men's Casual Wear Pattern	3	2	2	
4	2	전선	CTD22412	직물및니트디자인	Textile & Knit Design	3	2	2	
4	2	전선	CTD22413	패션업사이클링디자인	Fashion Upcycling Design	3	3	0	
4	2	전선	CTD22414	패턴실무	Practical Pattern	3	3	0	
4	2	전선	CTD22415	피복관리	Clothing Management	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ CTD22101 전공의이해 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

1학년생의 대학 생활 적응 및 설계를 위해 필요한 정보와 가이드라인을 제공하며 전공에 대한 이해를 바탕으로 세부 전공 선택 및 학업 성취도를 높이도록 한다.

◆ CTD22102 의복구성원리 (Basic Clothing Construction, 3-3-2)

의복구성을 디자인과 연결지어 이해하는 능력을 키우고 의복구성요소에 대해 학습한다. 의복제작에 필요한 기초봉과 부분봉을 실습하고 의복패턴 설계의 기초지식을 습득한다.

◆ CTD22103 패션디자인기초 (Basic Fashion Design, 3-3-0)

디자인 사고와 디자인 개념, 요소, 원리를 학습하고 최신 패션 트렌드 및 디자이너 컬렉션의 이해와 실습과정을 통해 창의적 디자인 실무능력을 배양한다.

◆ CTD22104 패션마케팅 (Fashion Marketing, 3-3-0)

패션마케팅의 기본 개념 및 이론을 학습하고, 패션 시장 및 소비자에 대한 이해를 바탕으로 패션마케팅 현안에 대한 창의적 해결 능력 및 패션마케팅 실무 능력을 배양한다.

◆ CTD22105 인체소묘 (Human Body Drawing, 3-2-2)

패션디자인 아이디어의 정확한 커뮤니케이션을 위해 인체의 골격구조와 근육의 형태에 대한 이해를 바탕으로 다양한 포즈의 모델에 디자인을 표현하는 능력을 배양한다.

◆ CTD22106 패션산업 (Fashion Industry, 3-3-0)

글로벌 패션시스템의 역사적 흐름과 구조를 이해하고, 글로벌 패션산업의 현황 및 주요 이슈를 파악하여 미래 패션산업의 경쟁력을 키울 수 있는 능력을 배양한다.

◆ CTD22107 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

1학년 학생들이 세부 전공 분야별 사회진출 가능성 및 진로에 대한 이해를 바탕으로 목표를 달성할 수 있도록 최적의 학업 설계 및 대학 생활 계획을 지도한다.

◆ CTD22108 패션데이터분석 (Fashion Data Analysis, 3-3-0)

패션산업과 관련된 환경, 소비자, 패션트렌드, 마켓 관련 정보와 데이터를 수집하고 분석하여 마케팅 의사결정에 활용할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ CTD22109 테크니컬디자인 (Technical Design, 3-3-0)

패션디자이너의 의도대로 완성된 제품을 구현하기 위한 커뮤니케이션, 제품 핏 확인, 제품 치수 측정, 패턴수정 등을 학습하여 테크니컬 디자이너로서의 능력을 배양한다.

◆ CTD22110 패션드로잉 (Fashion Drawing, 3-2-2)

패션일러스트레이션을 위한 기본 드로잉 실습과목으로 인체 포즈와 비율, 모델의 전체 균형과 의상실루엣 및 디테일이 조화를 이루는 스타일화 표현 능력을 배양한다.

◆ CTD22111 패션소재 (Textiles in Fashion 3-3-0)

섬유고분자에 대한 기초지식을 배우고, 의류용 섬유와 산업용 섬유의 특성과 용도에 대해 폭넓게 학습한다.

◆ CTD22112 패션영어 (Fashion English, 3-3-0)

글로벌 패션 전문인으로서 갖추어야 할 영어 능력을 배양하기 위해 패션 비즈니스 문서 작성법을 배우고 비즈니스 실무 회화 및 무역영어에 필요한 단어 및 문장을 익힌다.

◆ CTD22201 의류재료학 (Textile Materials, 3-3-0)

의복 재료 섬유의 종류와 구조 및 특성에 관한 전문적인 지식과 신소재 정보를 획득하여 의복의 종류에 따라 요구되는 성능에 부합하는 올바른 재료 선택 능력을 배양한다.

◆ CTD22202 평면패턴실습 (Flat Pattern Making, 3-2-2)

인체특징과 디자인을 고려해 의복원형을 설계하는 의복설계생산의 기초과목으로 블라우스와 스커트의 원부자재 선정, 공업용패턴 제작, 생산공정, 생산의뢰서 등을 다룬다.

◆ CTD22203 복식색채실습 (Fashion Color Practice, 3-2-2)

색채구성의 실습을 통해 다양한 색상의 특성과 배색에 대해 연구하고, 실제 복식디자인에 응용되는 색채 효과를 감각적으로 체험 습득하여 복식 색채구성능력을 배양한다.

◆ CTD22204 데이터베이스머천다이징 (DataBase Merchandising, 3-3-0)

패션머천다이징 업무와 프로세스에 대한 이론적, 실무적 접근을 통해 전략적 문제해결 능력을 개발하고 상품기획 포트폴리오 제작실습을 통해 패션상품기획 능력을 배양한다.

◆ CTD22205 패션일러스트레이션 (Fashion Illustration, 3-2-2)

패션상품기획 및 포트폴리오 제작에 필요한 복식디자인 아이디어의 시각적 표현 실습 과정으로 패션상품의 색채와 형태에 의한 비주얼커뮤니케이션 능력을 배양한다.

◆ CTD22206 3-D의류설계생산 (3-D Apparel Technical Design & Production, 3-3-0)

CAD, 스마트의류, 3차원 가상착의 등 IT기술과 접목하여 발전하고 있는 의류 설계 생산현황을 파악하고 관련 기술을 습득한다.

◆ CTD22207 한국복식 (Korean Costume, 3-3-0)

한국 복식의 변천 과정을 고찰하고 한국 문화의 특색이 복식에 미친 영향을 탐구한다.

◆ CTD22208 입체패턴실습1 (Draping 1, 3-2-2)

입체재단 기초 이론 및 원리에 대한 이해를 바탕으로 디자이너의 감성 및 아이디어를 유형화하고 입체패턴 기초 실습을 통해 의복 디자인을 위한 감각 및 능력을 배양한다.

◆ CTD22209 복식디자인발상 (Fashion Design Inspiration, 3-2-2)

이론적 복식 디자인 요소와 원리를 단계적 실습을 통해 디자인해 봄으로써 디자인 감각을 개발하며, 새로운 아이디어와 표현기법을 익혀 디자이너로서의 창의력을 기른다.

◆ CTD22210 테일러링 (Tailoring, 3-2-2)

산업패턴설계, 디자인 분석, 도식화, 작업지시서 작성, 원부자재 선택 과정을 학습하며 원형을 활용한 다양한 재킷 설계 및 응용과 봉제 및 제작 과정을 실습 한다.

◆ CTD22211 옴니채널리테일링 (Omni-channel Retailing, 3-3-0)

소비자 중심의 통합적 패션 옴니채널 리테일 전략을 이해하고 리테일 경영에 필요한 기본 개념 및 원리를 학습하여 전략적 패션리테일 경영능력 및 실무역량을 배양한다.

◆ CTD22212 패션코디네이션 (Fashion Coordination, 3-3-0)

다양한 패션아이템을 파악, 분류하여 복식과 조화시킴으로써 복식의 미적 감각을 표현, 연출하는 방법을 익히고 새로운 착장법을 제안하여 창조적 코디네이션 감각을 익힌다.

◆ CTD22213 피복과학실험1 (Experiments in Textile Science 1, 3-2-2)

의류재료에 대한 다양한 실험을 통해 섬유의 특성을 이해하고, 실험 방법 및 실험적 고찰을 통해 의복소재의 선택 능력 및 창의력과 과학적 사고력을 배양한다.

◆ CTD22214 한복구성 (Korean Costume Construction, 3-2-2)

기본적인 한국 의복의 구성 원리와 제작법을 배우고 전통복식에 대한 이해와 창조적인 한복디자인을 연구한다.

◆ CTD22301 3-D비주얼머천다이징 (Visual Merchandising, 3-3-0)

패션매장에서 비주얼 커뮤니케이션을 통해 SI전달, 매출향상, 상품가치 향상에 이바지할 수 있도록 VMD이론 및 사례를 연구하고 실습을 통해 VMD실무 역량을 배양한다.

◆ CTD22302 남성복패턴실습 (Men's Wear Pattern Making, 3-2-2)

남성의 체형 특징과 남성복 사이즈 체계에 대한 이해를 바탕으로 남성복 재킷과 바지의 산업패턴을 설계하고 제작 실습을 한다.

◆ CTD221303 소재기획 (Textile Planning, 3-3-0)

직물의 감성적 특성과 디자인과 직물 소재의 상호관계를 이해하고 이에 관한 이론 및 실습을 통해 유행 소재를 예측하고 선별할 수 있는 소재 기획력을 배양한다.

◆ CTD22304 입체패턴실습2 (Draping 2, 3-2-2)

입체패턴실습1의 기초를 바탕으로 다양한 모델과 체형에 적합한 디자인을 제작 실습함으로 고난도 기법에 의한 새로운 구성 표현 방법과 예술적 창조 능력을 키운다.

◆ CTD22305 패션CAD (Fashion CAD, 3-2-2)

Photoshop, Illustrator, Texpro, CLO 등의 소프트웨어를 활용한 컴퓨터 실습을 통해 의복 스타일, 인체, 소재, 패턴 등으로 이루어지는 디지털 패션디자인 표현 능력을 배양한다.

◆ CTD22306 피복과학실험2 (Experiments in Textile Science 2, 3-2-2)

각종 섬유제품의 물리적 특성을 이해하고 의류제품의 성능에 대한 이론 및 실험을 통하여 의류제품 및 소재의 물리적 성능분석과 평가능력을 배양한다.

◆ CTD22307 캡스톤디자인1 (Capstone Design1, 3-0-6)

세부전공 분야별 전문지식을 바탕으로 팀별 작업을 수행하여 트렌드 분석, 산업체 수요 분석, 창의적 패션상품 개발 등의 과정을 학습하고 3-D 패션디자인 컬렉션을 제작한다.

◆ CTD22308 머천다이징데이터분석 (Merchandising Data Analysis, 3-3-0)

패션머천다이징 실무에서 사용하는 컴퓨터 활용과 빅데이터 자료수집, 분석 및 해석에 관한 실습을 통해 패션 MD가 필요로 하는 데이터 분석 및 활용능력을 배양한다.

◆ CTD22309 서양복식사 (History of Western Costume, 3-3-0)

고대 이집트에서 20세기까지 유럽 문화권에서의 복식문화의 형성 및 변천 과정을 이해하고 시대별 의복 특성을 응용하여 현대적 감각의 의복을 디자인을 할 수 있도록 한다.

◆ CTD22310 염색공예실습 (Dyeing & Crafts Practice, 3-2-2)

섬유별 염료 선택 및 염색 방법에 관한 이론을 습득하고, 염색실습을 통해 다양한 염색 기법과 창작 감각을 익혀 소재개발 능력을 배양한다.

◆ CTD22311 트렌드패턴실습 (Trend Pattern Making, 3-2-2)

패턴설계의 원리를 바탕으로 트렌드를 반영한 의복디자인에 대해 이해하고, 디자인별 패턴 제작으로 최신 트렌드 디자인에 맞는 패턴설계 및 핏을 학습한다.

◆ CTD22312 패턴CAD (Pattern CAD, 3-3-0)

Yuka Pattern CAD를 사용하여 패턴제작과 그레이딩, 마킹 등을 실습하여 자동화 생산에서 패턴CAD를 활용한 패턴제작 및 생산공정 설계 능력을 배양한다.

◆ CTD18313 패션디지털커머스창업 (Start-up of Fashion Digital Commerce, 3-3-0)

패션 디지털 커머스를 위한 쇼핑몰 창업 및 구축과 운영 실무를 학습하고, 디지털마케팅에 필요한 기본 개념 및 실무 지식을 학습하여 패션 디지털 전문 인력을 배양한다.

◆ CTD22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

4학년 학생들에게 진로 및 취업 관련 최신 정보를 제공하고, 개인별로 맞춤형 이력서, 자소서, 면접, 포트폴리오 준비를 통해 최적의 진로 설계를 할 수 있도록 지원한다.

◆ CTD22402 캡스톤디자인2 (Capstone Design1, 3-0-6)

세부전공 분야별 전문지식을 바탕으로 팀별 작업을 수행하여 트렌드 분석, 산업체 수요 분석, 창의적 패션상품 개발 등의 과정을 학습하고 3-D 패션디자인 컬렉션을 제작한다.

◆ CTD22403 VMD공간디자인 (VMD Space Design, 3-3-0)

VMD기획 실무에 필요한 고급 컴퓨터 능력 배양을 목적으로 스케치업, V-ray, 3-D CAD 프로그램을 익히고 포트폴리오를 제작한다.

◆ CTD22404 복식디자인실습 (Fashion Design Making Practice, 3-2-2)

최신의 패션 트렌드에 대한 이해를 바탕으로 창의적 디자인컨셉 결정 및 패션 상품 디자인 개발 실습을 통해 디자인 응용력과 창의적, 예술적 표현능력을 배양한다.

◆ CTD22405 복식조형디자인실습 (Fashion Art Design, 3-2-2)

다양한 주제별로 최근 트렌드와 유행정보를 반영하여 실제 복식디자인에 필요한 능력을 기르고 창의적, 예술적 조형 감각을 키운다.

◆ CTD22406 우븐디자인 (Woven Design, 3-3-0)

제사, 방적, 방직 등 직물의 제조과정 전반에 걸친 제공정과 직물의 조직에 관한 이론 및 CAD 실습을 통하여 직물의 조직과 특성을 이해하고 새로운 직물조직을 디자인한다.

◆ CTD22407 크리에이티브패턴 (Creative Pattern, 3-2-2)

패턴제작의 기본원리를 바탕으로 창의적인 디자인 패턴을 개발할 수 있도록 고도화된 전문 패턴 기술을 익힌다.

◆ CTD22408 패션무역실무 (Fashion Trade Practice, 3-3-0)

글로벌 패션비즈니스를 이해하고 무역이론과 무역실무 및 무역영어를 학습하여 패션산업 현장에서 무역업무를 원활히 수행할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ CTD22409 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

4학년 학생들의 졸업 후 성공적인 취업 및 진로 선택을 위해 개인별로 맞춤형 정보를 제공하고 필요한 가이드라인을 제공한다.

◆ CTD22410 빅데이터소비자분석 (Big Data Consumer Analysis, 3-3-0)

빅데이터와 AI를 활용한 소비자 분석 및 환경 분석에 필요한 이론과 실무를 배우고 직접 빅데이터를 수집, 분석, 적용하는 실습을 통해 디지털마케터의 능력을 배양한다.

◆ CTD22411 남성복캐주얼패턴 (Men's Casual Wear Pattern, 3-2-2)

남성의 체형에 대해 이해하고 남성 캐주얼웨어 패턴 제작 및 산업패턴 제작법을 실습하여 남성복 모델리스트를 배양한다.

◆ CTD22412 직물및니트디자인 (Textile & Knit Design, 3-2-2)

직조기와 편물기의 원리와 사용법을 익히고, 이를 이용하여 간단한 직조디자인과 니트디자인을 직접 제작하고 새로운 디자인을 응용해 본다.

◆ CTD22413 패션업사이클링디자인 (Fashion Upcycling Design, 3-3-0)

최신 트렌드를 반영한 창의적 패션업사이클링 디자인 과정 및 업사이클링 의복 제작 실습을 통해 환경친화적인 패션 디자인 실무 능력을 배양한다.

◆ CTD22414 패턴실무 (Practical Pattern, 3-3-0)

산업현장에서 의복제작 실무에서 사용되는 도식화, 제품 치수, 작업지시서, 패턴제작기술, 생산 공정, 현장용어의 전문적 사용과 더불어 상업패턴 제작 심화과정을 학습한다.

◆ CTD22415 피복관리 (Clothing Management, 3-3-0)

소비자의 의류 구입, 착용, 생활에서 행하게 되는 세탁, 보관 시의 효율적인 관리방법을 익히고 의류제품의 변형과 세탁사고에 관한 전반적인 문제를 과학적으로 학습한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량				
	패션상품 디자인 역량	패션상품 제작 역량	패션 기획 역량	패션 마케팅 역량	소재기획 및 관리 역량
1-1	패션디자인기초	의복구성원리	패션산업	패션마케팅	
	인체소묘				
1-2	패션드로잉	테크니컬디자인	패션데이터분석	패션영어	패션소재
	복식색채실습	평면패턴실습	데이터베이스머천다이징		의류재료학
2-1	패션일러스트레이션	3-D의류설계생산			
	한국복식				
2-2	복식디자인발상	입체패턴실습1		옴니채널리테일링	피복과학실험1
	패션코디네이션	테일러링			
3-1	패션CAD	남성복패턴실습		3D비주얼머천다이징	소재기획
		입체패턴실습2			피복과학실험2
3-2	서양복식사	패턴CAD	머천다이징데이터분석	빅데이터소비자분석	염색공예실습
		트렌드패턴실습	캡스톤디자인1 (패션상품개발)		
4-1	복식조형디자인실습	크리에이티브패턴	캡스톤디자인2 (패션상품개발)	VMD공간디자인	우븐디자인
	복식디자인실습			패션무역실무	
4-2	패션업사이클링디자인	패턴실무	남성복캐주얼패턴	패션디지털커머스창업	직물및니트디자인
					피복관리

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵 교양교육	나섬인성 교육	기독교인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	
		아펜젤러인성교육	배재리더십 나섬인성과미래사회	
	균형기초 학문교육	인문사회	한국문학을 읽다 스크린으로만나는철학 한류와미디어스토리텔링 재미있는역사이야기 웹스토리기획	패션상품디자인역량 패션마케팅역량
		문화예술	포토샵그래픽활용 동영상편집기초 유럽박물관탐방 건축과창작 그림으로본동양과서양	패션상품디자인역량 소재기획및관리역량
		디지털	문제해결을위한창의코딩 AI이해및활용 디지털사회와문화의이해 데이터리터러시	패션마케팅역량 패션상품제작역량 소재기획및관리역량
		경제경영	비즈니스커뮤니케이션 아이디어와시장 창업과창업가정신 스타트업과고객발굴	패션기획역량 패션마케팅역량 패션상품디자인역량
		리더십	대학생활과자아탐색 문제해결능력과리더십 직무역량강화와취업성공전략 소통을위한정서수업	

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학 년	추천 대상
봉사리더십	사회봉사 프로그램 재능나눔봉사단 심폐소생술 교육	1	봉사활동입문
학습역량강화	자기주도 학습법, 프리젠테이션 스킬업 특강 컴퓨터 활용능력 2급 자격증 취득과정 국가공인 그래픽기술자격 일러스트 취득과정	2	자기주도학습
자기계발	셀프리더십 특강 마인드케어 프로그램 또래상담자 양성교육	3	대인관계증진
진로/취업/창업	온라인 쇼퍼몰 디자인 구축 진로검사, 진로관련 워크숍, 창업동아리 지역사회 문제해결 프로그램	4	취창업준비

1. 교육목표

본 실용음악과에서는 단순한 기능인이 아닌, 다양한 관련 분야에서 교양과 실력을 갖춘 음악인 양성을 목적으로 한다. 본 학과에서는 실용음악, 클래식 등의 이론교육을 통한 체계적인 실기교육과 다양한 실용학문과의 연계를 통하여 졸업 후 새로운 직업군의 발굴과 취업까지의 과정을 실질적으로 연마하고 교육함을 그 목적으로 하고 있다.

2. 학과소개 및 안내

실용음악과는 보컬, 작·편곡 및 컴퓨터음악, 피아노(실용), 드럼, 베이스, 기타, 관악기 전공으로 세분화된다. 연주, 앙상블, 이론, 프로듀싱 등 다양한 교과과정을 통해 타 전공과 융합할 수 있도록 폭 넓게 교육하여 미래지향적이고 역량 있는 전문가로서의 교육을 목표로 하고 있으며, 교육 및 미디어 기관, 방송국과 연계하여 인턴쉽 및 실습교육 시스템과 국내외 실용음악경연대회 출전 지원, 미래직업을 위한 교육체제를 마련하고 있다.

3. 향후 진로계획

1. 교육관련

중등교사(교직이수자에 한함) / 초등교육기관 전문음악강사 / 학원 강사 및 학원 운영 / 음악치료사

2. 음악 관련 분야

뮤지컬 배우 / 가요, 팝, 재즈 등 각종 밴드의 세션 멤버 / 가이드 보컬 / 영화음악 작곡가 / 방송국 음향 연출

3. 음악 산업 관련

드라마 음악 작곡 및 프로듀서 / CF 음악 작곡 및 프로듀서 / 영화 음악 작곡 및 프로듀서 / TV 및 라디오 방송국 프로듀서 / 영화음악 감독 / 애니메이션 음악 작곡 및 프로듀서 / 방송국 엔지니어 / 보컬트레이너 / 기획사 운영 / 음반 기획 및 제작자 / 공연 기획, 제작, 운영자 / 게임 및 소프트웨어음악 기획 및 제작 / 대중음악 전문기자 / 실용음악 평론가

4. 사운드 엔지니어링 관련

라이브엔지니어 / 스튜디오레코딩엔지니어 / 사운드디자이너 / 사운드엔지니어 / 레코딩 엔지니어

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	DPA22116	음악통론과기초화성악	Music Theory & Elementary Harmony 1	1	0	2	
1	1	전필	DPA22122	Pop&Rock앙상블	Pop & Rock Ensemble	2	1	2	
1	1	전필	DPA22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	
1	1	전선	DPA22123	무대공연실습기초1	Basic Stage Performance 1	2	0	2	
1	1	전선	DPA22103	시창청음1	Sight Singing & Ear Training 1	1	0	2	
1	1	전선	DPA22102	전공실기1	Music Major 1	1	0	1	
1	1	전선	DPA22124	제2전공1	The Second Music Major 1	1	0	1	
1	1	전선	DPA22125	미디기초실습1	MIDI Basic Practice 1	2	0	2	
1	2	전필	DPA22105	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	
1	2	전선	DPA22127	무대공연실습기초2	Basic Stage Performance 2	2	0	2	
1	2	전선	DPA22106	시창청음2	Sight Singing & Ear Training 2	1	0	2	
1	2	전선	DPA22104	전공실기2	Music Major 2	1	0	1	
1	2	전선	DPA22128	제2전공2	The Second Music Major 2	1	0	1	
1	2	전선	DPA22129	한국대중가요앙상블	Korea Pop Music Ensemble	2	1	2	
1	2	전선	DPA22130	미디기초실습2	MIDI Basic Practice 2	2	0	2	
2	1	전필	DPA22201	전공실기3	Music Major 3	2	0	2	
2	1	전선	DPA22222	BlackMusic앙상블	Black Music Ensemble	2	1	2	
2	1	전선	DPA22224	기초편곡법	Foundations of Arranging	2	0	2	
2	1	전선	DPA22225	무대공연실습1	Stage Performance 1	2	0	2	
2	1	전선	DPA2227	신체표현과리듬	Physical Representation Rhythm	2	0	2	
2	1	전선	DPA22223	고급실용화성학	Advanced Practical Harmony	1	0	2	
2	1	전선	PEA21203	제2전공3	The Second Music Major 3	1	0	1	
2	1	전선	DPA22226	융합콘텐츠제작기초	Convergence Contents Production (P/L)	2	0	2	
2	2	전필	DPA22202	전공실기4	Music Major 4	2	0	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	PEA21212	제2전공4	The Second Music Major 4	1	0	1	
2	2	전선	DPA22203	대위법	Counterpoint	2	0	2	
2	2	전선	DPA22229	라틴앙상블	Latin Ensemble	2	1	2	
2	2	전선	DPA22230	무대공연실습2	Stage Performance 2	2	0	2	
2	2	전선	DPA22234	음악분석연구	Researching Music Analysis	2	2	0	
2	2	전선	DPA22231	뮤지컬스타일및공연연구	Musical Style & Performance Research	2	0	2	
2	2	전선	DPA22232	뮤직콘텐츠기획제작	Music Contents Planning and Production	2	1	2	
3	1	전필	DPA22301	전공실기5	Music Major 5	2	0	2	
3	1	전선	DPA22322	재즈앙상블	Jazzy Ensemble	2	1	2	
3	1	전선	DPA22403	지휘법	Conducting Skills	2	0	2	
3	1	전선	DPA22323	창작무대공연실습1	Creative Stage Performance 1	2	0	2	
3	1	전선	DPA22302	음악교과교재연구및지도법	Music Education Curriculum & Materials Research & Teaching Methods	3	3	0	
3	1	전선	DPA22254	서양음악사1	Western Music History1	2	2	0	
3	2	전선	DPA22204	서양음악사2	Western Music History2	2	2	0	
3	2	전선	DPA22326	서양악기연구	Researching Western instruments	2	2	0	
3	2	전선	DPA22303	전공실기6	Music Major 6	2	0	2	
3	2	전선	DPA22327	즉흥연주기법	Improvisation Performance Technique	2	0	2	
3	2	전선	DPA22304	음악교과교육론	Foundations of Music Education	3	3	0	
3	2	전선	DPA22407	음악교직논리및논술	Music Education Logic & Essay Writing	3	3	0	
3	2	전선	DPA22305	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	DPA22328	창작무대공연실습2	Creative Stage Performance 2	2	0	2	
3	2	전선	DPA22324	아티스트포트폴리오	Artist Portfolio Production	2	1	2	
4	1	전필	DPA22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	
4	1	전선	DPA22423	아티스트집중연구	Researching Music Artists	2	2	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전선	DPA22402	전공실기7	Music Major 7	2	0	2	
4	1	전선	MUS18405	팝오케스트레이션	Pop Music Orchestration	2	0	2	
4	1	전선	DPA22404	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	DPA22425	멀티미디어창작프로젝트	Multimedia Project	2	0	2	
4	1	전선	DPA22422	공연콘텐츠비즈니스플랫폼매니지먼트	New Media Utilization Study	2	1	2	
4	1	전선	DPA22424	뮤직비즈니스와공연기획	Music Business	2	0	2	
4	2	전필	DPA22405	졸업연주	Graduation Performance	0	0	0	
4	2	전선	DPA22427	문화예술저작권의이해와전략	Copyrights Strategy on Arts	2	0	2	
4	2	전선	DPA22426	영상음악실습	Video Music Practice	2	0	2	
4	2	전선	DPA22406	전공실기8	Music Major 8	2	0	2	
4	2	전선	DPA22429	R&B앙상블	R&B Ensemble	3	0	3	
4	2	전선	DPA22430	음반제작실습	Record Production	3	0	3	
4	2	전선	DPA22428	국악개론과민속음악	The Introduction to Korean Traditional Music and Folk Music	2	0	2	
4	2	전선	DPA22431	현장이해와자기개발	Field Visiting and Training	3	1	2	

5. 교과목소개

◆ 음악통론과기초화성악 (Music Theory & Elementary Harmony 1 1-0-2)

음악 창작과 표현을 위한 기초적 이론을 학습한다.

◆ Pop&Rock앙상블 (Pop & Rock Ensemble 2-1-2)

1학년들을 대상으로 대중음악의 기초가 되는 팝과 록음악을 뮤직 밴드 편성과 보컬이 어우러지는 앙상블을 통하여 실연하고 그 표현 능력을 합주를 통하여 훈련한다.

◆ 전공의이해 (Understanding of Major 1-1-0)

음악전공자로서 가질 수 있는 직업과 그 준비과정에 대해 알아본다.

◆ 무대공연실습기초1 (Basic Stage Performance 1 1-0-2)

각자의 전공 역량을 연주시간을 통하여 평가하고, 실제적인 무대실습을 통하여 훈련한다.

◆ 시창청음1 (Sight Singing & Ear Training 1 1-0-2)

음악의 청각적 감지능력의 개발, 독보력 향상, 악보의 기보력 등 음악적 종합훈련의 기본이 되는 음악의 기초적 능력을 기른다.

◆ 전공실기1 (Music Major 1 1-0-1)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발시키는데 목적으로 둔다.

◆ 제2전공1 (The Second Music Major 1 1-0-1)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발시키는데 목적으로 둔다.

◆ 미디기초실습 (MIDI Basic Practice 1 2-0-2)

MIDI, Hard recording, VSTI(컴퓨터 안에 있는 가상 악기), Cubase와 같은 시퀀싱프로그램을 다루는 기술을 기초적으로 훈련한다.

◆ 전공과진로 (Introduction to Major & Career 1-1-0)

음악전공자로서 가질 수 있는 직업과 그 준비과정에 대해 알아본다.

◆ 무대공연실습기초2 (Basic Stage Performance 2 1-0-2)

각자의 전공 역량을 연주시간을 통하여 평가하고, 실제적인 무대실습을 통하여 훈련한다.

◆ 시창청음2 (Sight Singing & Ear Training 2 1-0-2)

음악의 청각적 감지능력의 개발, 독보력 향상, 악보의 기보력 등 음악적 종합훈련의 기본이 되는 음악의 기초적 능력을 기른다.

◆ 전공실기2 (Music Major 2 1-0-1)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발시키는데 목적으로 둔다.

◆ 제2전공2 (The Second Music Major 2 1-0-1)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발시키는데 목적으로 둔다.

◆ 한국대중가요양상블 (Korea Pop Music Ensemble 2-1-2)

저학년들을 대상으로 기초적인 한국대중가요를 대중적 음악 밴드 편성을 통하여 표현하는 훈련을 하며 특히 합주하는 방식을 통하여 앙상블 능력을 향상시킨다

◆ 전공실기3 (Music Major 3 2-0-2)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발시키는데 목적으로 둔다.

◆ BlackMusic앙상블 (Black Music Ensemble 2-1-2)

R&B, Jaz, Blues, Soul 등 대중음악의 중요한 부분을 이루고 있는 흑인음악의 정수들을 대중음악 앙상블을 통하여 표현하고 합주하는 능력을 향상시킨다.

◆ 기초편곡법 (Foundations of Arranging 2-0-2)

건반, 기타, 베이스, 드럼으로 구성된 기초적 밴드와 보컬, 스트링, 더 나아가 빅밴드와 팝스오케스트라를 음악적으로 조직하는 기초적 편곡법을 고찰한다

◆ 무대공연실습1 (Stage Performance 1 2-0-2)

각자의 전공 역량을 연주시간을 통하여 평가, 실제적인 무대실습을 통하여 훈련한다.

◆ 신체표현과리듬 (Physical Representation Rhythm 2-0-2)

대중 음악인들의 공연에 필요한 무대 매너와 제스처 등을 훈련한다

◆ 고급실용화성학 (Advanced Practical Harmony 1-0-2)

제즈를 필두로한 거의 모든 대중음악의 근간을 이루고 있는 화성적 지식들의 심층적 측면들을 고찰하고 실습문제를 통해 훈련한다

◆ 전공실기4 (Music Major 4 2-0-2)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발시키는데 목적으로 둔다.

◆ 대위법 (Counterpoint 2-0-2)

효과적인 선율의 수평적 진행을 통제하고 조직하는 기술인 대위법을 고찰하고 실습한다

◆ 라틴앙상블 (Latin Ensemble 2-1-2)

라틴음악의 기본적인 리듬테크닉과 음악을 배우는 기초과정으로, 우리에게 가장 많이 알려진 쿠바리듬을 중심으로 브라질, 푸에르토리코, 도미니카공화국 등 다양한 음악을 리듬 중심으로 배운다.

◆ 무대공연실습2 (Stage Performance 2 2-0-2)

각자의 전공 역량을 연주시간을 통하여 평가하고, 실제적인 무대실습을 통하여 훈련한다.

◆ 음악분석연구 (Researching Music Analysis 2-2-0)

클래식, 재즈, 팝, 록, 블루스 등 다양한 음악들의 형식이나 화성, 음계와 같은 요소들을 분석하고 자신의 개별적 작업에 활용할 수 있도록 한다.

◆ 미디어프로듀싱 (Media Producing 2-0-2)

대중음악 공연에 필요한 음향적 시스템을 고찰하고 활용하는 여러 가지 기술들을 익힌다

◆ 뮤지컬스타일및공연연구 (Musical Style & Performance Research 2-0-2)

다양한 뮤지컬의 스타일을 살펴보고 실습과 실연을 통하여 보다 심층적으로 뮤지컬을 이해한다

◆ 전공실기5 (Music Major 5 2-0-2)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발시키는데 목적으로 둔다.

◆ Brass편곡법 (Brass Arrangement 2-0-2)

본 수업은 퓨전음악, 펑크 음악 등의 장르를 포함하는 팝음악에 들어간 관악기의 편곡을 분석하고 현장감 있는 편곡실습을 통하여 뮤직 프로듀싱과정에서 필요한 브라스 파트의 편곡법에 대한 전문 지식을 갖추도록 한다.

◆ 스트링편곡 (String Orchestration 2-0-2)

현대 팝 음악의 거의 대부분의 장르에서 현악기는 매우 중요한 역할을 한다. 이 강의는 실제 팝음악에 들어간 현악기 편곡을 분석하고 편곡실습을 통하여 감각적인 편곡능력을 배양한다.

◆ 재즈앙상블 (Jazzy Ensemble 2-1-2)

대중음악의 모체라 할 수 있는 재즈음악의 다양한 형태와 레파토리를 대중음악 앙상블을 통한 연주기술과 표현력을 개발하고 향상시킨다

◆ 지휘법 (Conducting Skills 2-0-2)

일반적 지휘법의 여러 가지 측면을 고찰하고 습득하는 과정이다.

◆ 창작무대공연실습1 (Creative Stage Performance 1 2-0-2)

각자의 전공 역량을 연주시간을 통하여 평가하고, 실제적인 무대실습을 통하여 훈련한다.

◆ 음악교과교재연구및지도법 (Music Education Curriculum & Materials Research & Teaching Methods 3-3-0)

이 수업은 음악교사가 갖춰야하는 교재 연구와 개발 그리고 그 지도법을 연구하고 습득하는 과정이다.

◆ 서양음악사1 (Western Music History1 2-2-0)

서유럽에서 발달한 서양음악의 변천사를 관찰한다.

◆ 서양음악사2 (Western Music History2 2-2-0)

서유럽에서 발달한 서양음악의 변천사를 관찰한다.

◆ 서양악기연구 (Researching Western instruments 2-2-0)

대중음악에 활용되는 피아노, 플룻, 바이올린, 베이스, 색소폰 등과 같은 다양한 서양 음악 악기들의 음역, 음색, 주법 등의 제반 사항들을 연구한다.

◆ 전공실기6 (Music Major 6 2-0-2)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발시키는데 목적으로 둔다.

◆ 즉흥연주기법 (Improvisation Performance Technique 2-0-2)

대중음악에 나타나는 다양한 즉흥연주 형태를 살펴보고 그러한 즉흥연주를 구성하는 다양한 기법들을 고찰한다.

◆ 음악교과교육론 (Foundations of Music Education 3-3-0)

기초적인 음악 교육론을 고찰한다.

◆ 음악교직논리및논술 (Music Education Logic & Essay Writing 3-3-0)

중등교사를 위한 교직 수업의 하나로서 논리적 글쓰기에 관한 수업이다.

◆ 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1 3-2-2)

습득한 지식들과 기술들을 창의적으로 활용하여 지역사회에 이바지할 수 있는 문화적 콘텐츠를 제작해보는 과정이다

◆ 창작무대공연실습2 (Creative Stage Performance 2 2-0-2)

각자의 전공 역량을 연주시간을 통하여 평가하고, 실제적인 무대실습을 통하여 훈련한다.

◆ 진로지도 (Guidance for Career Direction 0-0-0)

음악전공자로서 가질 수 있는 직업과 그 준비과정에 대해 알아본다.

◆ EDM테크닉 (EDM Technique 2-0-2)

Electronic Dance Music을 창작하는 장비들과 작곡 테크닉을 고찰한다.

◆ 아티스트집중연구 (Researching Music Artists 2-2-0)

대중음악사를 장식한 주옥같은 레파토리의 주역들을 심층적으로 소개하고 문화적, 예술적, 사회적 의미를 살펴보는 수업이다.

◆ 전공실기7 (Music Major 7 2-0-2)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발시키는데 목적으로 둔다.

◆ 팝오케스트레이션 (Pop Music Orchestration 2-0-2)

대중음악에서 활용될 수 있는 악기의 조직법을 다루는 수업이다.

◆ 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2 3-0-6)

습득한 지식들과 기술들을 창의적으로 활용하여 지역사회에 이바지할 수 있는 문화적 콘텐츠 제작해보는 과정이다

◆ 퓨전재즈앙상블 (Fusion Jazz Ensemble 3-0-3)

1960년대를 시작으로 나타난 다양한 퓨전 재즈 레파토리를 앙상블의 형태로 연습하고 표현력을 향상시키는 수업이다.

◆ 멀티미디어창작프로젝트 (Multimedia Project 2-0-2)

4년간 배운 지식을 실제적인 작품으로 구체화하여 스튜디오에서 녹음하고 이를 음원화하며 최종적으로 음원사이트를 통해 발표하는 수업이다.

◆ 졸업연주 (Graduation Performance 0-0-0)

4년간 습득한 전공실기의 개인 기량을 최종 무대를 통해 발표한다

◆ 문화예술저작권의이해와전략 (Copyrights Strategy on Arts 2-0-2)

음악을 비롯한 각종 문화 콘텐츠의 저작권의 여러 가지 양상을 연구하는 과정이다.

◆ 전공실기8 (Music Major 8 2-0-2)

전공실기는 가장 핵심적인 과목으로서 매주 1회 개인지도를 통해 이루어진다. 체계적이고 융통성 있는 교육을 통해 각 전공의 음악적 표현력을 최대한 개발시키는데 목적으로 둔다.

◆ R&B앙상블 (R&B Ensemble 3-0-3)

흑인 음악의 가장 중요한 형태 중 하나인 리듬 앤 블루스를 합주를 통하여 표현하는 기술을 습득한다.

◆ 음반제작실습 (Record Production 3-0-3)

4년간 배운 지식을 실제적인 작품으로 구체화하여 스튜디오에서 녹음하고 이를 음원화하며 최종적으로 음원사이트를 통해 발표하는 수업이다

◆ 국악개론과민속음악 (The Introduction to Korean Traditional Music and Folk Music 2-0-2)

국악의 기초적인 이론과 장단을 습득한다

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량			
	전공실기	음악이론	교직이수학습	융합문화 콘텐츠학습 및 취업
1-1	전공의 이해 Pop&Rock양상블 무대공연실습기초1 전공실기1	음악통론과기초화 성학1 시창·청음1		컴퓨터음악기초
1-2	전공과진로 무대공연실습기초2 전공실기2 한국대중가요양상블	음악통론과기초화 성학2 시창·청음2		미디기초실습
2-1	전공실기3 BlackMusic양상블 무대공연실습1	고급실용화성학 국악장단실습 기초편곡법		융합콘텐츠제작기초
2-2	뮤지컬스타일및공연연구 전공실기4 라틴양상블	대위법 송라이팅 음악분석연구 대중음악사 무대공연실습2		미디시퀀싱 뮤직콘텐츠기획제작
3-1	전공실기5 재즈양상블 창작무대공연실습1	고급편곡법 서양음악사1	음악교과교재연구 및지도법	
3-2	전공실기6 창작무대공연실습2	서양악기연구 즉흥연주기법	음악교직논리및논술 음악교과교육론	아티스트포트폴리오
4-1	진로지도 아티스트집중연구 전공실기7			공연콘텐츠비즈니스 플랫폼매니지먼트 멀티미디어창작프로젝트 캡스톤디자인2 뮤직비즈니스와공연기획
4-2	졸업연주 월드뮤직 R&B양상블 전공실기8			영상음악실습 음반제작실습 문화예술저작권의이 해와전략 현장실습5

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵 교양교육	나섬인성교육	기독교인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	양상블협동역량
		아펜젤러인성교육	리더십개발	양상블 협동 및 소통역량
	균형기초학문 교육	인문과철학	자기성찰과글쓰기	예술음악교육교수역량
		경제와사회	사회적기업의창업	예술음악교육교수역량
		과학과수리	AI와미래	예술음악교육교수역량 (통합적 사고)
		문화와예술	예술적상상력과 글쓰기	예술음악교육교수역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
진로	나섬Historyfolio를 통한 경력 쌓기 마라톤, 학과별 기업탐방 프로그램	2,3	실용음악과 전체 학생
취창업	찾아가는 Jump-Up창업특강, P.R.Club(취창업동아리), 희망사다리 장학 프로그램	2,3	실용음악과 전체 학생
일경험	대전형 co-op 청년뉴리더인재양성 프로그램	2,3	실용음악과 전체 학생

1. 교육목표

클래식피아노는 ‘크고자 하거든 남을 섬기라’는 배재대학교의 기독교 신앙을 바탕으로 체계적인 전공실기와 음악이론 교육을 병행하여 실기와 이론이 균형 있게 겸비된 전문음악인을 양성함을 그 구체적인 목표로 합니다. 이를 통하여 첫째, 기독교 가치관을 가진 참 음악인, 둘째, 실력을 갖춘 참 음악인, 셋째, 이웃과 사회에 봉사하는 참 음악인으로 성장하도록 체계화되고 집중적인 교육이 이루어지고 있습니다.

2. 학과소개 및 안내

클래식피아노는 음악의 세계를 깊이 이해하고 그것을 피아노 연주로 표현할 수 있는 전문가를 양성하는 피아노 특성화 전문 학과입니다. 따라서 교육의 큰 틀은 피아노 연주 능력을 넘어서 음악 자체에 대한 감수성과 깊이 있는 해석 능력을 넘어서 음악 자체에 대한 감수성과 깊이 있는 해석 능력을 양성하는데 일차적 주안점이 두어 집니다. 그를 바탕으로 다양한 전통 클래식 음악의 시대별 피아노 연주양식과 테크닉을 연마하도록 합니다. 이러한 교육은 궁극적으로 피아노와 음악을 넘어서서 다양한 융합적 예술분야에서 리더로 활동할 수 있는 능력을 함양하도록 합니다. 그리고 자신의 음악세계를 만들어 가는 것뿐만 아니라, 차세대의 음악 교육을 담당할 수 있는 좋은 교육자로서의 능력까지를 키우는 것을 최종 목표 중 하나로 합니다. 이에 따라 학생들은 전문 피아노 연주자뿐만 아니라 각자 재능에 따라 중, 고등학교 음악교사, 어린이 음악교육 전문가, 문화예술사, 피아노 조율사 등 사회 각 분야에서 활동할 수 있도록 세분화된 교육과정을 갖추고 맞춤형 교육을 시행합니다.

3. 향후 진로계획

클래식피아노 졸업생은 첫째, 본 학과에 개설된 교직과정을 이수 한 후 교육인적 자원부 인정 중등2급 정교사 자격증을 받을 수 있고, 더 나아가 중·고등학교 음악교사가 될 수 있다. 둘째, 음악학원 경영자 및 강사로서 직종의 전문가로서 활동할 수 있다. 셋째, 학과에서 운영하는 과정을 이수 후 문화예술교육사 자격증을 받을 수 있을 뿐만 아니라, 피아노 조율 산업기사 자격증을 취득할 수 있다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	DPA22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	
1	1	전선	DPA22103	시창·청음1	Sightseeing & Ear Training 1	1	1	1	교직
1	1	전선	DPA22152	음악기초이론	Basic Musicianship	2	2	0	교직
1	1	전필	DPA22102	전공실기1	individual Major 1	2	0	2	
1	1	전선	DPA22151	연주1	Performance 1	0	0	2	P/NP
1	1	전선	DPA22124	제2전공실기1	Second Major 1	1	0	1	
1	1	전선	DPA22153	합창1	Chorus 1	0	0	2	P/NP
1	2	전필	PEA21160	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	PEA21161	시창·청음2	Sightseeing & Ear Training 2	1	1	1	교직
1	2	전필	PEA21162	전공실기2	individual Major 2	2	0	2	
1	2	전선	PEA21163	연주2	Performance 2	0	0	2	P/NP
1	2	전선	PEA21166	제2전공실기2	Second Major 2	1	0	1	
1	2	전선	PEA21164	합창2	Chorus 2	0	0	2	P/NP
1	2	전선	PEA21168	화성학1	Harmony 1	2	1	2	교직
2	1	전선	PEA21251	건반화성1	Keyboard Harmony 1	2	1	2	
2	1	전선	PEA21252	서양음악사1	History of Western Music 1	2	2	0	교직
2	1	전필	PEA21201	전공실기3	individual Major 3	2	0	2	
2	1	전선	PEA21254	연주3	Performance 3	0	0	2	P/NP
2	1	전선	PEA21255	합창3	Chorus 3	0	0	2	P/NP
2	1	전선	PEA21269	음악감상및비평	Listening & Understanding Music	2	2	0	
2	1	전선	PEA21259	화성학2	Harmony 2	2	2	0	교직
2	2	전필	PIA28211	전공실기4	individual Major 4	2	0	2	
2	2	전선	PEA21261	연주4	Performance 4	0	0	2	P/NP
2	2	전선	PEA21262	합창4	Chorus 4	0	0	2	P/NP
2	2	전선	PEA21263	건반화성2	Keyboard Harmony 2	2	1	2	
2	2	전선	PEA21256	대위법	Counterpoint	2	2	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	PEA21264	국악개론	Introduction to Korean Traditional Music	2	2	0	교직
2	2	전선	PIA18216	서양음악사2	History of Western Music 2	2	2	0	교직
2	2	전선	PEA21268	현대예배음악의 이해	Church Music & Improvisation	2	1	2	
3	1	전필	PIA18301	전공실기5	individual Major 5	2	0	2	
3	1	전선	PIA18302	연주5	Performance 5	2	0	2	
3	1	전선	PIA18303	합창5	Chorus 5	1	0	2	
3	1	전선	PEA21257	반주법	Introduction to Korean Art Song	2	1	2	교직
3	1	전선	PIA18306	건반음악세미나1	Keyboard Music Seminar 1	2	1	2	
3	1	전선	PEA21157	피아노문헌1	Study of Early Music	2	2	0	
3	1	전선	PEA21358	오케스트라음악 과협주곡	Orchestra & instrumental Music	2	1	1	
3	1	전선	PIA18309	피아노앙상블1	Piano Ensemble 1	2	1	2	
3	1	전선	PIA18310	피아노조율과실 습1	Piano Tuning 1	2	1	2	
3	1	전선	DPA22125	컴퓨터기보법	Computer Notation Technique	1	1	1	
3	1	전선	PIA18311	음악교과교재연 구및지도법	Study of Music Education Method Book & Pedagogy	2	2	0	교직
3	2	전필	PIA18312	전공실기6	individual Major 6	2	0	2	
3	2	전선	PEA21363	연주6	Performance 6	1	0	2	
3	2	전선	PEA21364	합창6	Chorus 6	1	0	2	
3	2	전선	PEA21366	문화예술교육현 장의이해와실습	The Study of Cultural Art Education Field & The Practice	2	2	0	
3	2	전선	PEA21165	피아노문헌2	Piano Literature 2	2	2	0	
3	2	전선	PEA21367	음악교육프로그 램개발	The Curriculum Development of Music Education	2	2	0	
3	2	전선	PEA21368	음악형식과분석	Theory of Music forms	2	2	0	교직
3	2	전선	PEA21369	피아노앙상블2	Piano Ensemble 2	2	1	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선	PEA21370	피아노조율과실 습2	Piano Tuning 2	2	1	2	
3	2	전선	PEA21371	피아노테크닉연 구	Research of Piano Technique	2	1	2	
3	2	전선	PIA18325	음악교과교육론	Theory of Music Education	2	2	0	교직
3	2	전선	PIA18326	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	2	전선	PEA21167	컴퓨터프로그램 실습1	Computer Programing 1	1	1	2	
4	1	전필	PIA18401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	PIA18402	연주7	Performance 7	0	0	2	
4	1	전선	PIA18403	스쿨뮤직	School Music	1	0	1	
4	1	전선	PIA18304	20세기 피아노음 악연구	20Th Century Piano Music	2	2	0	
4	1	전선	PIA18405	유리드믹스1	Eurhythmics 1	2	1	1	
4	1	전선	PIA18406	전공실기7	individual Major 7	2	0	2	교직
4	1	전선	PIA18407	지휘법	Conducting	2	1	1	교직
4	1	전선	PIA18408	피아노교수법1	Piano Pedagogies 1	2	1	1	교직
4	1	전선	PIA18409	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	2	전필	PIA18410	졸업연주	Graduation Performance	0	0	0	P/NP
4	2	전선	PEA21462	음악치료의이해	Comprehension of Music Therapy	2	2	0	
4	2	전선	PEA21465	유리드믹스2	Eurhythmics 2	2	1	1	
4	2	전선	PIA18414	전공실기8	individual Major 8	2	0	2	교직
4	2	전선	PEA21468	피아노교수법2	Piano Pedagogies 2	2	1	1	
4	2	전선	PEA21454	예술경영	Art Management	2	2	0	
4	2	전선	PIA18416	음악교직논리및 논술	Logical Writing in Music Education	3	3	0	교직

5. 교과목소개

◆ DPA22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

학교와 학과 및 전공분야를 제대로 알고, 자신의 선택에 대한 자신감을 갖게 하여 능동적인 대학 생활을 설계할 수 있도록 지도한다.

◆ DPA22103 시창·청음1 (Sightseeing & Ear Training 1, 1-1-1)

청각의 정리, 독보력 향상, 악보의 기보력 등 음악적 종합훈련의 기본이 되는 음악의 기초적 능력을 기른다.

◆ DPA22152 음악기초이론 (Basic Musicianship, 2-2-0)

전통화성학, 시창, 청음, 대위법 형식 등을 종합한 과목이다.

◆ DPA22102 전공실기1 (Individual Major 1, 2-0-2)

주 1회의 개인교수를 통해 각자의 전공실기를 연마한다. 테크닉은 물론 악곡의 해석 및 표현방법을 연구하며 연주자로서의 기술과 예술가로서의 필요한 학문적 지식을 쌓는다.

◆ DPA22151 연주1 (Performance 1, 0-0-2)

각 학기 별로 학내연주 한번 전공실기시험과 중복되지 않는 독주곡을 청중 앞에서 연주하는 경험을 갖고, 그 외의 시간에는 청중의 입장에서 연주곡을 경청하는 시간을 갖음으로 균형 잡힌 음악인으로서의 소양을 기른다.

◆ D[A22153 합창1 (Chorus 1, 0-0-2)

합창의 기초훈련부터 음악적 표현능력까지 준비된 합창곡들을 학교내외의 각종 연주회에 출연·연주체험을 쌓게 한다.

◆ DPA22124 제2전공실기1 (Second Major 1, 1-0-1)

주전공 외에 다른 전공의 실기를 개인지도 받으며 2학기를 이수할 수 있다.

◆ DPA22125 컴퓨터기보법 (Computer Notation Technique, 1-1-1)

컴퓨터 악보 기보법에 관한 기초 이론과 실제를 연구한다.

◆ PEA21160 전공과진로 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

학과에 대한 탐색과 진로를 모색하는 과목이다.

◆ PEA21161 시창·청음2 (Sightseeing & Ear Training 2, 1-1-1)

청각의 정리, 독보력 향상, 악보의 기보력 등 음악적 종합훈련의 기본이 되는 음악의 기초적 능력을 기른다.

◆ PEA21162 전공실기2 (Individual Major 2, 2-0-2)

주 1회의 개인교수를 통해 각자의 전공실기를 연마한다. 테크닉은 물론 악곡의 해석 및 표현방법을 연구하며 연주자로서의 기술과 예술가로서의 필요한 학문적 지식을 쌓는다.

◆ PEA21163 연주2 (Performance 2, 0-0-2)

각 학기 별로 학내연주 한번 전공실기시험과 중복되지 않는 독주곡을 청중 앞에서 연주하는 경험을 갖고, 그 외의 시간에는 청중의 입장에서 연주곡을 경청하는 시간을 갖음으로 균형잡힌 음악인으로서의 소양을 기른다.

◆ PEA21164 합창2 (Chorus 2, 0-0-2)

합창의 기초훈련부터 음악적 표현능력까지 준비된 합창곡들을 학교내외의 각종 연주회에 출연·연주체험을 쌓게 한다.

◆ PEA21166 제2전공실기2 (Second Major 2, 1-0-1)

주전공 외에 다른 전공의 실기를 개인지도 받으며 2학기를 이수할 수 있다.

◆ PEA21167 컴퓨터프로그램실습1 (Computer Programing 1, 1-1-2)

컴퓨터와 음악프로그램 (피날레프로그램)을 접목하여 실습한다.

◆ PEA21168 화성학1 (Harmony 1, 2-1-2)

17세기부터 19세기 중엽까지 작곡가들의 작품 내에 나타난 화성을 분석하기 위한 지도를 한다.

◆ PEA21251 건반화성1 (keyboard Harmony 1, 2-1-2)

대위와 화성진행을 피아노를 통해 실습, 연주함으로써 음악이론을 실례에 즉각적으로 응용할 수 있는 능력을 달성하기 위해 figured bass에 의한 온음계적 3화음의 근음위치와 모든 전위를 통한 화음연결, 동형진행, 중지진행을 4성으로 훈련한다.

◆ PEA21252 서양음악사1 (History of Western Music 1, 2-2-0)

서양음악의 발달과정을 연구한다. 즉, 음악의 이론발전과 작품양식 시대적 조류와 사상을 역사적 측면에서 고찰하여 인류사에 미친 영향을 연구한다. 음악을 통해 시대적 특징과 기법 그리고 작곡가의 독창성과 영향에 대해 검토한다.

◆ PEA21201 전공실기3 (Individual Major 3, 2-0-2)

주 1회의 개인교수를 통해 각자의 전공실기를 연마한다. 테크닉은 물론 악곡의 해석 및 표현방법을 연구하며 연주자로서의 기술과 예술가로서의 필요한 학문적 지식을 쌓는다.

◆ PEA21254 연주3 (Performance 3, 1-0-2)

각 학기 별로 학내연주 한번 전공실기시험과 중복되지 않는 독주곡을 청중 앞에서 연주하는 경험을 갖고, 그 외의 시간에는 청중의 입장에서 연주곡을 경청하는 시간을 갖음으로 균형잡힌 음악인으로서의 소양을 기른다.

◆ PIA18206 합창3 (Chorus 3, 0-0-2)

합창의 기초훈련부터 음악적 표현능력까지 준비된 합창곡들을 학교내외의 각종 연주회에 출연·연주체험을 쌓게 한다.

◆ PEA21256 대위법 (Counterpoint 1, 2-2-0)

16세기 선법대위를 기초로 다성부 진행의 이론과 기법을 숙달하기 위하여 교회선법에 의한 1-5종 2성과 3성 대위 및 8도와 12동 전위대위를 연구한다.

◆ PEA21257 반주법 (Piano Accompaniment Technique, 2-1-2)

성악, 기악을 위한 반주법을 이론과 실기를 통해 연구한다. 이를 통해, 이조, 전조 및 즉흥적 반주의 실습과, 성악과 기악 등 다양한 종류의 음악을 실습, 연구한다.

◆ PIA18209 시창·청음3 (Sightseeing & Ear Training 3, 1-1-1)

청각의 정리, 독보력 향상, 악보의 기보력 등 음악적 종합훈련의 기본이 되는 음악의 기초적 능력을 기른다.

◆ PEA21259 화성학2 (Harmony2, 2-2-0)

17세기부터 19세기 중엽까지 작곡가들의 작품 내에 나타난 화성을 분석하기 위한 지도를 한다.

◆ PIA18211 전공실기4 (Individual Major4, 2-0-2)

주 1회의 개인교수를 통해 각자의 전공실기를 연마한다. 테크닉은 물론 악곡의 해석 및 표현방법을 연구하며 연주자로서의 기술과 예술가로서의 필요한 학문적 지식을 쌓는다.

◆ PEA21261 연주4 (Performance 4, 0-0-2)

각 학기 별로 학내연주 한번 전공실기시험과 중복되지 않는 독주곡을 청중 앞에서 연주하는 경험을 갖고, 그 외의 시간에는 청중의 입장에서 연주곡을 경청하는 시간을 갖음으로 균형 잡힌 음악인으로서의 소양을 기른다.

◆ PEA21262 합창4 (Chorus 4, 0-0-2)

합창의 기초훈련부터 음악적 표현능력까지 준비된 합창곡들을 학교내외의 각종 연주회에 출연·연주체험을 쌓게 한다.

◆ PEA21263 건반화성2 (Keyboard Harmony 2, 2-1-2)

대위와 화성진행을 피아노를 통해 실습, 연주함으로써 음악이론을 실례에 즉각적으로 응용할 수 있는 능력을 달성하기 위해 figured bass에 의한 온음계적 3화음의 근음위치와 모든 전위를 통한 화음연결, 동형진행, 종지진행을 4성으로 훈련한다.

◆ PEA21264 국악개론 (Introduction to Korean Traditional Music, 2-2-0)

우리 전통 국악의 우수성과 변천사를 올바르게 이해하고 현대 사회생활에서 쉽게 접할 수 있는 풍토 조성한다.

◆ PIA18218 서양음악사2 (History of Western Music 2, 2-2-0)

서양음악의 발달과정을 연구한다. 즉, 음악의 이론발전과 작품양식 시대적 조류와 사상을 역사적 측면에서 고찰하여 인류사에 미친 영향을 연구한다. 음악을 통해 시대적 특징과 기법 그리고 작곡가의 독창성과 영향에 대해 검토한다.

◆ PEA21268 현대예배음악의 이해 (Understanding Modern Worship Music, 2-1-2)

전통 교회의 예배음악을 고찰하고 찬송가와 CCM 음악의 다양한 즉흥반주기법을 습득한다

◆ PEA21269 음악감상및비평 (Listening & Understanding Music, 2-2-0)

다양한 음악현상들을 정확한 모국어의 이해를 바탕으로 설득력 있게 기술하는 방식을 학습한다. 그 방법론의 하나로 근대 한국대중음악사를 비평적 관점에서 논하며 평론가의 음악사회사적 역할에 대해 공부한다.

◆ PIA18301 전공실기5 (Individual Major 5, 2-0-2)

주 1회의 개인교수를 통해 각자의 전공실기를 연마한다. 테크닉은 물론 악곡의 해석 및 표현방법을 연구하며 연주자로서의 기술과 예술가로서의 필요한 학문적 지식을 쌓는다.

◆ PIA18302 연주5 (Performance 5, 20-2)

각 학기 별로 학내연주 한번 전공실기시험과 중복되지 않는 독주곡을 청중 앞에서 연주하는 경험을 갖고, 그 외의 시간에는 청중의 입장에서 연주곡을 경청하는 시간을 갖음으로 균형잡힌 음악인으로서의 소양을 기른다.

◆ PIA18303 합창5 (Chorus 5, 1-0-2)

합창의 기초훈련부터 음악적 표현능력까지 준비된 합창곡들을 학교내외의 각종 연주회에 출연·연주체험을 쌓게 한다.

◆ PIA18304 20세기피아노음악연구 (20th Century Piano Music 2-2-0)

20세기 이후의 현대피아노 음악의 변천을 고찰·분석한다.

◆ PEA21358 오케스트라음악과협주곡 (Orchestra & Instrumental Music, 2-1-1)

피아노 문헌의 큰 비중을 차지하는 협주곡의 흐름을 고찰·분석·연주한다.

◆ PIA18309 피아노앙상블1 (Piano Ensemble 1, 2-1-2)

피아노 앙상블의 목표는 손과 마음을 모으면서 음악의 즐거움과 아름다움을 만끽하는데 있다. 앙상블은 자신의 소리뿐만 아니라 다른 사람의 소리에도 귀를 기울이며 귀로 듣는 음악을 이해하면서 음악 감각을 키우는데 도움을 준다.

◆ PIA18310 피아노조율과실습1 (Piano Tuning 1, 2-1-2)

피아노구조와 원리를 이해함으로 음악활동에 적용시키며 나아가 혹시라도 국가자격증을 취득하여 조율사로서의 생활을 원하는 자가 있다면 타당성을 시험해 볼 수 있는 좋은 기회라 생각한다.

◆ PIA18311 음악교과교재연구및지도법 (Study of Music Education Method Book & Pedagogy, 2-2-0)

효과적인 음악교과 수업의 전개를 위해 특성에 맞는 교재를 선택하고 음악교육의 원리와 과정에 따른 교육 자료를 연구하며, 교수학습 과정에 대해 살펴본다. 이를 위해 음악과 교육과정을 고찰하며 음악교육 수업 모형을 탐색·분석하고, 실제 수업을 통해 이에 따른 음악교육지도법 및 활용을 원활하게 이룰 수 있는 능력을 갖도록 한다.

◆ PIA18312 전공실기6 (Individual Major 6, 2-0-2)

주 1회의 개인교수를 통해 각자의 전공실기를 연마한다. 테크닉은 물론 악곡의 해석 및 표현방법을 연구하며 연주자로서의 기술과 예술가로서의 필요한 학문적 지식을 쌓는다.

◆ PEA21363 연주6 (Performance 6, 1-0-2)

각 학기 별로 학내연주 한번 전공실기시험과 중복되지 않는 독주곡을 청중 앞에서 연주하는 경험을 갖고, 그 외의 시간에는 청중의 입장에서 연주곡을 경청하는 시간을 갖음으로 균형잡힌 음악인으로서의 소양을 기른다.

◆ PEA21364 합창6 (Chorus 6, 1-0-2)

합창의 기초훈련부터 음악적 표현능력까지 준비된 합창곡들을 학교내외의 각종 연주회에 출연·연주체험을 쌓게 한다.

◆ PEA21366 문화예술교육현장의이해와실습 (The Study of Cultural Art Education Field & The Practice, 2-2-0)

2급 문화예술교육사로서의 역량을 키우기 위해 이론을 습득한 교육이론과 원리를 실제 교육현장에서 적용해본다. 교육현장에서 실습활동을 통하여, 현장에 대한 이해와 교육대상과의 직접적인 상호작용을 경험한다.

◆ PEA21367 음악교육프로그램개발 (The Curriculum Development of Music Education, 2-2-0)

음악교수학습 모형에 대한 이해를 기반으로 하여 문화예술교육 패러다임에 적합한 음악교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기른다. 아울러 유·초등교육에서 예술교육을 실습한다.

◆ PEA21368 음악형식과분석 (Theory of Music forms, 2-2-0)

악곡을 형식적, 화성적 그리고 대위법적으로 분석하여 악곡들의 구성요소와 전체의 악상을 파악시키는데 치중한다.

◆ PEA21369 피아노앙상블2 (Piano Ensemble 2, 2-1-2)

피아노 앙상블의 목표는 손과 마음을 모으면서 음악의 즐거움과 아름다움을 만끽하는데 있다. 앙상블은 자신의 소리뿐만 아니라 다른 사람의 소리에도 귀를 기울이며 귀로 듣는 음악을 이해하면서 음악 감각을 키우는데 도움을 준다.

◆ PEA21370 피아노조율과실습2 (Piano Tuning 2, 2-1-2)

피아노구조와 원리를 이해함으로 음악활동에 적용시키며 나아가 혹시라도 국가자격증 취득하여 조율사로서의 생활을 원하는 자가 있다면 타당성을 시험해 볼 수 있는 좋은 기회라 생각한다.

◆ PEA21370 피아노테크닉연구 (Research of Piano Technique, 2-1-2)

피아노 연주를 위한 다양한 신체적 기술을 밀도 있게 고찰하고 익힌다.

◆ PIA18325 음악교과교육론 (Theory of Music Education, 2-2-0)

선수 교직이수과목을 기초하여 음악과의 학과 특성에 맞는 음악교육에 대한 전반적인 것들을 다룬다. 교육사, 교육심리학, 교육사회학 등 일반교육 커리큘럼과의 긴밀한 연계를 통해 음악과 교육을 접근하는 심화과정이 될 수 있도록 한다.

◆ PIA18326 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

창의적 종합설계 과정으로, 제품 등의 설계 과제를 학생들이 직접 수행하면서 제품의 개발에서부터 생산까지의 과정을 이해하게 한다.

◆ PIA18401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

졸업 후 진로에 관하여 지도한다.

◆ PIA18402 연주7 (Performance 7, 0-0-2)

각 학기 별로 학내연주 한번 전공실기시험과 중복되지 않는 독주곡을 청중 앞에서 연주하는 경험을 갖고, 그 외의 시간에는 청중의 입장에서 연주곡을 경청하는 시간을 갖음으로 균형 잡힌 음악인으로서의 소양을 기른다.

◆ PIA18403 스쿨뮤직 (School Music, 1-1-0)

일선 초·중·고등학교에서의 음악수업현장에서 필요한 발성법, 단소, 리코더, 우쿠렐레, 오카리나 등 다양한 악기연주법을 마스터한다.(자격증 수여)

◆ PIA18404 예술경영 (Art Management, 2-2-0)

음악의 기획·경영에 대한 이론을 익히고 현장실습한다.

◆ PIA18405 유리드믹스 1 (Eurhythmics 1, 2-2-0)

유아를 대상으로 하는 유리드믹스 음악 교수법에 대한 이해와 유아 눈높이에 맞춘 다양한 프로그램을 습득한다. (자격증 수여)

◆ PIA18406 전공실기7 (Individual Major 7, 2-0-2)

주 1회의 개인교수를 통해 각자의 전공실기를 연마한다. 테크닉은 물론 악곡의 해석 및 표현방법을 연구하며 연주자로서의 기술과 예술가로서의 필요한 학문적 지식을 쌓는다.

◆ PIA18407 지휘법 (Conducting, 2-2-0)

- 합창지휘법

지휘의 기초적인 테크닉과 음악의 전달법을 각 시대별 합창곡을 통하여 익혀서 합창 지휘자로서의 소양을 기른다.

- 오케스트라지휘법

지휘의 기초적인 테크닉과 음악의 전달법을 기초적인 관현악곡을 통하여 익혀서 관현악 지휘자로서의 기초를 닦는다.

◆ PIA18408 피아노교수법 1 (Piano Pedagogies 1, 2-2-0)

피아노 교육의 본질과 다양한 교수법의 접근을 통하여 질적으로 우수한 피아노 교육을 체험하게 한다. 이론과 실기를 겸하여 귀 훈련, 음악의 구조, 연주 기술을 연마하여 학생에게 단계별

로 음악을 체험하게 하는 교수법을 연구 한다.

◆ PIA18409 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

창의적 종합설계 과정으로, 제품 등의 설계 과제를 학생들이 직접 수행하면서 제품의 개발에서부터 생산까지의 과정을 이해하게 한다.

◆ PIA18410 졸업연주 (Graduation Performance, 0-0-0)

음악과 분야에 걸쳐 4년동안 습득한 곡 중 선택하여 졸업논문과 같은 비중으로 연주를 통해 연주자로서의 역량을 인정받는 마지막 학기의 과정이다.

◆ PIA20402 음악치료의이해 (Comprehension of Music Therapy, 2-2-0)

다양한 음악 활동을 통해 과학적이고 체계적으로 치료해야하기 때문에 음악지식은 물론 심리적인 면에서도 전문적인 지식을 쌓을 수 있게 해준다.

◆ PEA21465 유리드믹스2 (Eurhythmics 2, 2-1-1)

유아를 대상으로 하는 유리드믹스 음악 교수법에 대한 이해와 유아 눈높이에 맞춘 다양한 프로그램을 습득한다. (자격증 수여)

◆ PIA18414 전공실기8 (Individual Major 8, 2-0-2)

주 1회의 개인교수를 통해 각자의 전공실기를 연마한다. 테크닉은 물론 악곡의 해석 및 표현방법을 연구하며 연주자로서의 기술과 예술가로서의 필요한 학문적 지식을 쌓는다.

◆ PEA21468 피아노교수법2 (Piano Pedagogies 2, 2-1-1)

피아노 교육의 본질과 다양한 교수법의 접근을 통하여 질적으로 우수한 피아노 교육을 체험하게 한다. 이론과 실기를 겸하여 귀 훈련, 음악의 구조, 연주 기술을 연마하여 학생에게 단계별로 음악을 체험하게 하는 교수법을 연구 한다.

◆ PIA18416 음악교직논리및논술 (Logical Writing in Music Education, 3-3-0)

효과적인 음악교과 수업의 전개를 위해 특성에 맞는 교재를 선택하고 음악교육의 원리와 과정에 따른 교육자료를 연구하며, 교수학습 과정에 대해 살펴본다. 이를 위해 음악과 교육과정을 고찰하며 음악교육 수업 모형을 탐색·분석하고, 실제 수업을 통해 이에 따른 음악교육지도법 및 활용을 원활하게 이룰 수 있는 능력을 갖도록 한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량			
	연주 · 공연 역량	음악교육 교수역량	앙상블협동 역량	음악이론 및 분석 역량
1-1	전공실기1 시창 · 청음1 음악기초이론 연주1		합창1	전공의이해
1-2	전공과진로 전공실기2 시창 · 청음1 연주2		합창2	화성학1
2-1	전공실기3 연주3 음악감상및비평 제2전공실기1		반주법 합창3	건반화성1 서양음악사1 화성학2
2-2	전공실기4 연주4 현대예배음악의이해 제2전공실기2 연주4	국악개론	합창4	건반화성2 서양음악사2 대위법
3-1	전공실기5 오케스트라음악과협주곡 연주5	음악교과교재연구 및지도법	피아노앙상블1 건반음악세미나 반주법 합창5	피아노조율과실습1 20세기피아노음악연구 기초피아노문헌1 컴퓨터기보법
3-2	전공실기6 피아노테크닉연구 연주6	음악교과교육론 음악교육프로그램 개발	피아노앙상블2 합창6 건반음악세미나2 문화예술교육현장 의이해와실습 캡스톤디자인1	피아노조율과실습2 음악형식과분석 기초피아노문헌2 컴퓨터프로그램실습1
4-1	진로지도 전공실기7 지휘법 졸업연주 연주7	피아노교수법1	예술경영 캡스톤디자인2	유리드믹스1 스쿨뮤직
4-2	졸업연주 전공실기8 피아노기획연주워크샵	피아노교수법2 음악교직논리 및 논술	현장실습5	유리드믹스2 음악치료의이해

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천1

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵 교양교육	나섬인성교육	기독교인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	양상블협동역량
		아펜젤러인성교육	리더십개발	양상블 협동 및 소통역량
	균형기초학문 교육	인문과철학	자기성찰과글쓰기	예술음악교육교수역량
		경제와사회	사회적기업의창업	예술음악교육교수역량
		과학과수리	AI와미래	예술음악교육교수역량 (통합적 사고)
		문화와예술	예술적상상력과 글쓰기	예술음악교육교수역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	오픈소스SW특강	3-4학년	피아노전공
경연대회/전시/ 공연	수업시연 콘테스트	3-4학년	피아노전공
자기계발	MAKER 초급교육	전학년	피아노전공

1. 교육목표

1. 스포츠분야의 다양한 학문적·지적능력 배양
2. 세련된 의사소통 능력 배양
3. 다양한 스포츠 실기 능력 배양

2. 학과소개 및 안내

배재대학교 레저스포츠학과는 스포츠에 대한 사회적 요구에 부응하여 스포츠를 통해 사회의 행복과 번영에 공헌할 수 있는 인재를 양성하고자 1997년 국내 최초의 레저스포츠 전문학과를 설립하였습니다.

학과 내에 스포츠과학연구소를 운영하여 레저스포츠 관련 분야의 연구에 적극적으로 참여하고 있고, 스포츠마케팅연계전공을 설립하여 운영하고 있으며, 이외에도 항공서비스융합전공 등 다양한 융·복합 전공에 참여하여 통합 및 융합이 강조되는 미래사회의 요구에 대응하고 있습니다. 또한, 성적우수 장학금, 술선 장학금, 교수장학금 등의 내우 장학금과 후원의집 장학금, M-sport 장학금, Wise-Wellness 장학금 등 활발한 산학협력관계를 통해 많은 외부 장학금을 유치하여 학생들에게 지급하고 있으며, 이러한 우수 업체들과의 산학협력관계는 높은 취업률로 이어지고 있습니다.

3. 향후 진로계획

현재 운영되고 있는 로드맵 시스템에 따라 졸업 후에는 자신만의 전문분야에 대한 직무능력을 갖추게 되고 그와 관련된 직종에 진출할 수 있습니다.

1. 스포츠지도자양성과정: 생활스포츠지도사, 장애인스포츠지도사, 유아스포츠지도사, 전문스포츠지도사
2. 스포츠마케팅전문인력양성과정(스포츠마케팅연계전공): 스포츠기업 관리자, 스포츠 마케터, 프로스포츠 구단 프런트, 스포츠 공공기관 및 협회 관리직, 스포츠관광업
3. 운동처방사양성과정: 헬스트레이너, PT, 운동처방사, 재활치료사

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	LEP22101	전공의이해	Understanding of Major	1	1	0	P/NP
1	1	전선	LEP22120	골프1	Golf 1	2	0	2	
1	1	전선	LEP22121	스포츠학개론	Introduction of Sports Theory	2	2	0	
1	1	전선	LEP22104	농구	Basketball	1	0	2	
1	1	전선	LEP22105	배구1	Volleyball 1	1	0	2	
1	1	전선	LEP22106	볼링1	Bowling 1	1	0	2	
1	1	전선	LEP22107	풋살	Futsal	1	0	2	
1	1	전선	LEP22108	뉴스포츠	New Sports	2	0	2	
1	1	전선	LEP22109	수영1	Swimming 1	2	0	2	
1	1	전선	LEP22110	스포츠산업의 이해	Introduction of Sport Industry	2	2	0	
1	2	전필	LEP22111	전공과진로	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	2	전선	LEP22122	체력육성1	Fitness Training 1	1	0	2	
1	2	전선	LEP22113	수상안전·인명구 조	Water Safety & Rescue	1	0	2	
1	2	전선	LEP22114	야구	Baseball	1	0	2	
1	2	전선	LEP22115	골프2	Golf 2	2	0	3	
1	2	전선	LEP22116	스키·스노보드1	Ski & Snowboarding 1	2	0	3	
1	2	전선	LEP22117	스포츠해부학	Sports Anatomy	2	2	0	
1	2	전선	LEP22118	익스트림스포츠	Extreme Sports	2	0	2	
1	2	전선	LEP22305	스포츠심리학	Sports of Psychology	2	2	0	
2	1	전필	LEP22201	체육측정평가	Measurement in Physical Education	2	2	0	
2	1	전필	LEP22202	스포츠사회학	Sports Sociology	3	3	0	
2	1	전선	LEP22203	배드민턴1	Badminton 1	2	0	2	
2	1	전선	LEP22204	수상스포츠	Water Sports	2	0	2	
2	1	전선	LEP22205	스포츠교육학	Sports Education	2	2	0	
2	1	전선	LEP22206	스포츠생리학	Sports Physiology	2	2	0	
2	1	전선	LEP22207	체력육성2	Fitness Training 2	2	0	2	
2	1	전선	LEP22208	체육사	Sports History	2	2	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전선	LEP22209	테니스1	Tennis 1	2	0	2	
2	1	전선	LEP22210	글로벌스포츠 문화이해	Understanding of Global Sport Culture	3	0	3	
2	2	전선	LEP22221	스포츠경영학	Sport Management	3	3	0	
2	2	전필	LEP22212	트레이닝방법론	Training Methods	2	2	0	
2	2	전선	LEP22213	골프3	Golf 3	2	0	3	
2	2	전선	LEP22214	레크리에이션론	Theory of Recreation	2	2	0	
2	2	전선	LEP22215	배구2	Volleyball 2	2	0	2	
2	2	전선	LEP22216	수영2	Swimming 2	2	0	2	
2	2	전선	LEP22217	항공스포츠	Aerial Sports	2	0	2	
2	2	전선	LEP22218	사회체육개론	Introduction to Sports for All	3	3	0	
2	2	전선	LEP22219	노인스포츠론	Theory of Senior Sports	2	2	0	
2	2	전선	LEP22220	승마	Horse Riding	2	0	2	
3	1	전선	LEP22319	전공실기1	Mandatory Field Training 1	2	0	2	
3	1	전선	LEP22302	스포츠마케팅	Sport Marketing	3	3	0	
3	1	전선	LEP22303	골프4	Golf 4	2	0	3	
3	1	전선	LEP22304	배구3	Volley ball 3	2	0	2	
3	1	전선	LEP22306	운동역학	Sports Mechanics	2	2	0	
3	1	전선	LEP22307	캠핑·오리엔티어 링	Camping & Orienteering	2	0	2	
3	1	전선	LEP22308	테니스2	Tennis 2	2	0	2	
3	1	전선	LEP22309	특수체육론	Physical Education for The Disabled	2	2	0	
3	1	전선	LEP22119	축구	Football	2	0	2	
3	2	전선	LEP22320	전공실기2	Mandatory Field Training 2	2	0	2	
3	2	전선	LEP22311	스포츠이벤트 운영전략	Management Strategy for Sport Event	3	3	0	
3	2	전선	LEP22312	골프5	Golf 5	2	0	3	
3	2	전선	LEP22313	배드민턴2	Badminton 2	2	0	2	
3	2	전선	LEP22314	볼링2	Bowling 2	2	0	2	
3	2	전선	LEP22315	운동처방	Exercise Prescription	2	2	0	
3	2	전선	LEP22316	체력육성3	Fitness Training 3	2	0	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선	LEP22317	레저스포츠전공 세미나	Leisure Sports Seminar	3	0	3	
3	2	전선	LEP22318	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
4	1	전필	LEP22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP
4	1	전선	LEP22402	건강교육론	Theory of Health Education	2	2	0	
4	1	전선	LEP22403	골프6	Golf 6	2	0	3	
4	1	전선	LEP22404	배드민턴3	Badminton 3	2	0	2	
4	1	전선	LEP22405	수상스포츠2	Water Sports 2	2	0	2	
4	1	전선	LEP22406	스포츠윤리	Sports Ethics	2	2	0	
4	1	전선	LEP22407	유아스포츠론	Theory of Kids Sports	2	2	0	
4	1	전선	LEP22408	전공실기3	Mandatory Field Training	2	0	2	
4	1	전선	LEP22409	스포츠시설 운영론	Sports Facility Operation	3	3	0	
4	1	전선	LEP22410	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	2	전필	LEP22411	졸업논문	Graduation Thesis	0	0	0	P/NP
4	2	전선	LEP22412	스포츠산업 촉진론	Sport Promotion	3	3	0	
4	2	전선	LEP22413	스키·스노보드2	Ski & Snowboarding 2	2	0	3	
4	2	전선	LEP22416	전공실기4	Mandatory Field Training 4	2	0	2	
4	2	전선	LEP22417	체력육성4	Fitness Training 4	2	0	2	
4	2	전선	LEP22418	탁구	Table Tennis	2	0	2	
4	2	전선	LEP22419	테니스3	Tennis 3	2	0	2	
4	2	전선	LEP22420	운동상해예방	Sports injury Prevention	2	2	0	
4	2	전선	LEP22421	운동학습·제어	Motor Learning & Control	2	2	0	

5. 교과목소개

◆ LEP22101 전공의이해 (Understanding of Major, 1-1-0)

학생들에게 학사, 대학생활 등을 적극적으로 지도함으로써 신입생의 대학 생활 적응을 유도한다.

◆ LEP22120 골프1 (Golf 1, 2-0-2)

골프에 대한 제반 지식을 습득하고 골프의 기본자세 및 스윙 등의 주요 기술에 대한 기초를 다짐으로써 골프를 즐기기 위한 기반을 마련한다.

◆ LEP22121 스포츠학개론 (Introduction of Sports Theory, 2-2-0)

체육의 의의와 가치를 고찰하고 기본적인 체육의 내용을 연구함으로써 체육학에 대한 철학적 사고력을 길러주고 스포츠 관련 올바른 인간상을 형성하는데 도움을 준다.

◆ LEP22104 농구 (Basketball, 1-0-2)

정확한 자세와 기술 및 기초/응용 전술을 습득하고 경기에서 응용하는 연습을 반복함으로써 지도자의 자격을 갖추도록 한다.

◆ LEP22105 배구1 (Volleyball 1, 1-0-2)

배구의 특성, 경기 방법, 이론 등의 지식을 쌓고 패스, 토스, 스파이크, 블로킹 등의 기초기술을 습득하여 경기에 응용할 수 있는 기반을 마련한다.

◆ LEP22106 볼링1 (Bowling 1, 1-0-2)

볼링의 역사와 기초이론을 바탕으로 기본기술과 경기규칙을 습득한다.

◆ LEP22107 풋살 (Futsal, 1-0-2)

풋살의 역사와 특징을 이해하고 단체 경기의 특징과 풋살 경기의 기술 및 신체능력 함양에 기여한다.

◆ LEP22108 뉴스포츠 (New Sports, 2-0-2)

뉴스포츠의 역사와 특징을 이해하고 실기를 습득하여 여러 종목의 스포츠에 접근할 수 있는 기반을 마련한다.

◆ LEP22109 수영1 (Swimming 1, 2-0-2)

수영의 역사와 효과를 이해하며 수영기법의 이론과 물의 원리 및 역학 이론을 습득하고 실기를 습득하여 평생 체육으로서의 동기를 부여한다.

◆ LEP22110 스포츠산업의 이해 (Introduction of Sport Industry 2-2-0)

스포츠시장의 현황, 특성, 전망 등에 대해 이해하고 경험한다.

◆ LEP22111 전공과진로 (Introduction to Major & Career 1, 1-1-0)

학생들에게 학사, 대학생활 등을 적극적으로 지도함으로써 신입생의 대학 생활 적응을 유도한다.

◆ LEP22122 체력육성1 (Fitness Training 1, 1-0-2)

합리적이고 계획적인 운동자극을 통해 신체를 단련하는 방법론과 기초체력을 개선하는 방법을 습득한다.

◆ LEP22113 수상안전 · 인명구조 (Water Safety & Rescue, 1-0-2)

수상안전에 필요한 수영 및 사고방지법, 익사자 구조법 등 수상 안전에 필요한 전반적인 이론과 실기기술을 학습한다. 또한 손상의 정도와 부위에 따라 이루어지는 재활에 대해 학습하며 스포츠현장에서 실습을 통해 종합적인 이해를 도모한다.

◆ LEP22114 야구 (Baseball, 1-0-2)

야구 경기의 역사, 경기 규칙, 용어 등을 이해하고 던지기, 받기, 타격 등의 기초 기술을 습득한 후 다양한 전술 훈련을 통해 경기능력을 기른다.

◆ LEP22115 골프2 (Golf 2, 2-0-3)

골프1에서 습득한 기초 기술을 반복하여 기능을 향상시키고, 응용기술에 대한 연습을 시작한다.

◆ LEP22116 스키 · 스노보드1 (Ski & Snowboarding 1, 2-0-3)

동계 스포츠로서 스키의 특성과 효과를 이해하고, 이를 수행할 수 있는 기초기능을 습득한다.

◆ LEP22117 스포츠해부학 (Anatomy of Sport, 2-2-0)

인체의 움직임과 관련된 해부학적 요인의 기본 개념을 강의와 실험을 통해 이해하고 인체의 해부학적인 면을 고려하여 인체구조를 이해함으로써 신체활동 수행에 따른 구조적, 기능적인 변화를 파악하기 위한 기초를 마련한다.

◆ LEP22118 익스트림스포츠 (Extreme Sports, 2-0-2)

익스트림스포츠의 역사와 특징을 이해하고 스포츠 교습 및 기술 훈련 능력을 기른다.

◆ LEP22119 축구 (Football, 2-0-2)

축구의 개인 기술을 습득하고 경기의 운영 및 응용기술을 습득함과 동시에 경기규칙과 심판법 및 지도법을 이해한다.

◆ LEP22201 체육측정평가 (Measurement in Physical Education, 2-2-0)

체육측정의 기초를 위한 체육측정의 일반적인 개념 및 변천과정, 체육측정을 위한 조건 등을 살펴보고 체육측정에서 다루어지고 있는 영역 등을 학습한다. 또한, 현재 이용되고 있는 최신 측정 기자재와 생리, 역학, 심리학을 접목해보고 타 분야와의 연계 및 응용의 필요성을 알아본다.

◆ LEP22202 스포츠사회학 (Sports Sociology, 3-3-0)

스포츠 사회학의 기초 이론을 습득하고 스포츠의 사회학적 의미와 가치를 객관적이고 과학적으로 연구할 수 있는 능력을 기른다.

◆ LEP22203 배드민턴1 (Badminton 1, 2-0-2)

배드민턴의 기본 기술을 익히고 게임 운용 능력을 기른다.

◆ LEP22204 수상스포츠 (Water Sports, 2-0-2)

하계 스포츠의 주요종목인 윈드서핑, 요트, 조정, 수상스키 등의 기초기량을 습득하고 수상스포츠에 사용되는 각 장비의 사용법과 운용방법을 익힘으로써 수상레저 및 스포츠 활동의 이론과 실기능력을 배양할 수 있도록 한다.

◆ LEP22205 스포츠교육학 (Sports Education, 2-2-0)

학교의 합리적인 계획과 교사의 체계적인 지도아래 이루어지는 학습자의 체육학습경험의 총체로서, 체육교육의 목표, 내용, 방법, 평가에 관한 문제를 다루며 이를 통합하여 모형으로 개발하고 적용한다.

◆ LEP22206 스포츠생리학 (Sports Physiology, 2-2-0)

체육을 통하여 신체에 나타나는 조직과 기능의 변화를 과학적으로 분석하고 계획된 운동을 통하여 인체에 나타나는 생리적 반응과 적응을 이해하며, 체력과 경기력 향상을 위한 운동프로그램과 엘리트 선수의 경기력 향상을 위한 방법을 습득한다.

◆ LEP22207 체력육성2 (Fitness Training 2, 2-0-2)

근력, 지구력, 순발력, 민첩성 등의 기초체력을 강화하고 신체기능을 종합적으로 발달시키는 방법을 이해한다.

◆ LEP22208 체육사 (Sports Hstory, 2-2-0)

체육의 발생과 발전의 역사를 바탕으로 체육에 대해 연구하고 나라 또는 그것을 연구하는 학문. 고대 · 중세 · 근대 · 현대 체육사가 있으며 개별적인 나라나 민족의 체육사와 국제 체육사가 있다.

◆ LEP22209 테니스1 (Tennis 1, 2-0-2)

테니스의 특성, 가치, 현황 및 규칙에 대한 지식을 습득하고, 기초 기술을 집중적으로 연마하여 경기에 임할 수 있는 자격을 갖춘다.

◆ LEP22210 글로벌스포츠문화이해 (Understanding of Global Sport Culture, 3-0-3)

다양한 글로벌 스포츠문화에 대해 탐구하고 주요 지역을 직접 방문하여 세계의 다양한 스포츠현장을 체험한다.

◆ LEP22221 스포츠경영학 (Sport Management, 3-3-0)

스포츠시장을 이해하고 스포츠경영의 원리, 이론, 방법 등에 대하여 학습함으로써 스포츠 조직 경영의 기초 지식을 습득한다.

◆ LEP22212 트레이닝방법론 (Training Methods, 2-2-0)

트레이닝의 기본원리와 지식을 이해하고 지도자에게 요구되는 실제 트레이닝 방법을 실습한다.

◆ LEP22213 골프3 (Golf 3, 2-0-3)

골프의 역학적 이론과 실기와 지도방법에 대한 이론을 병행하여 익힌다.

◆ LEP22214 레크리에이션론 (Theory of Recreation, 2-2-0)

레크리에이션의 가치와 필요성을 이해하고 이론과 기술을 습득하여 여가활동이나 직장생활에서 필요로 하는 건전한 놀이문화의 생활화 방법을 모색하고 지도법을 학습한다.

◆ LEP22215 배구2 (Volleyball 2, 2-0-2)

배구의 기술을 단계적으로 실시하고 규칙 및 심판법을 연구한다. 배구1에서 습득한 기초기술을 더욱 심화하고, 다양한 공격 및 수비전술을 익힘으로써 경기능력을 향상시킨다.

◆ LEP22216 수영2 (Swimming 2, 2-0-2)

물에 관한 지식, 수상안전에 대한 지식 및 수영에 대한 전반적인 기초를 연구하고 각종영법 및 수상 안전법을 익혀 자신과 타인의 안전을 도모할 수 있는 수영능력과 기술을 연마한다.

◆ LEP22217 항공스포츠 (Aerial Sports, 2-0-2)

항공에서 이루어지는 스포츠의 종류와 개념을 이해하고 항공스포츠에 사용되는 각 장비의 사용법과 운용방법을 익힘으로써 스포츠 활동의 이론과 실기 능력을 배양한다.

◆ LEP22218 사회체육개론 (Introduction to Sports for All, 3-3-0)

스포츠 활동의 사회적 기능과 가치를 올바르게 이해하고 국민의 스포츠 활동 참여를 활성화할 수 있는 발전방향을 모색한다.

◆ LEP22219 노인스포츠론 (Theory of Senior Sports, 2-2-0)

초고령화 사회에 대비하여 노인계층을 위한 체육 이론 및 실기를 습득함으로써 현장에서 활용할 수 있는 능력과 관련 자격증을 취득할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ LEP22220 승마 (Horse Riding, 2-0-2)

승마에 대한 기초 지식 및 기술을 습득하고 선진 스포츠로서의 승마의 특성에 대해 이해한다.

◆ LEP22319 전공실기1 (Mandatory Field Training 1, 2-0-2)

개인별 신체적성에 의한 전공실기를 선택하고 즐기으로써 실기능력을 배양하고 스포츠를 통한 사회적 관계 형성을 체험한다.

◆ LEP22302 스포츠마케팅 (Sport Marketing, 3-3-0)

스포츠시장에 대한 특성을 바로 이해하고 스포츠마케팅 관련 기초 이론과 현장 경험을 통해 실무에서 활용할 수 있는 마케팅 전략을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ LEP22303 골프 4 (Golf 4, 2-0-3)

골프의 역학적 이론과 실기를 습득시켜 현장에 응용할 수 있도록 하여 골퍼의 자질을 육성시킨다.

◆ LEP22304 배구3 (Volleyball 3, 2-0-2)

배구의 경기능력을 더욱 심화하고 규칙 및 심판법을 연구하여 배구 지도자를 양성하도록 한다.

◆ LEP22305 스포츠심리학 (Sports of Psychology, 2-2-0)

스포츠 심리학의 제반 이론들을 살펴보고 스포츠 장면에서 야기되는 심리적인 문제들을 관찰, 분석, 이해, 통제하는 경험을 통해 선수 및 지도자에게 필요한 능력을 향상시키고 개발하는데 목적을 둔다.

◆ LEP22306 운동역학 (Motor Mechanics, 2-2-0)

인체 움직임 및 스포츠 동작의 원리에 대한 기초 지식을 습득하고 다양한 실험을 통해 현장에 적용할 수 있는 능력을 기른다.

◆ LEP22307 캠핑 · 오리엔티어링 (Camping & Orienteering, 2-0-2)

캠핑 및 오리엔티어링을 통하여 단체생활에 대한 적응력을 함양하고 사회생활에 꼭 필요한 조직생활에 관한 생활태도를 배우며 이론과 실제를 겸한 교육을 통해 사회에서 요구하는 모범적인 지도자로서의 능력을 기른다.

◆ LEP22308 테니스2 (Tennis 2, 2-0-2)

테니스1에서 습득한 스트로크를 지속적으로 반복 연습하여 심화하고 서브 발리 등의 기술을 익힌다.

◆ LEP22309 특수체육론 (Physical Education for the Disabled, 2-2-0)

특수체육의 발달과정, 관련법규, 각종 장애인 스포츠 등을 종합하여 장애인의 특성을 바르게 이해시키고 개별화된 체육프로그램 지도를 위한 실제 실습을 통해 현장 적응능력을 배양할 수 있도록 한다.

◆ LEP22320 전공실기2 (Mandatory Field Training 2, 2-0-2)

개인별 신체적성에 의한 전공실기를 선택하고 체육에 대한 새로운 정보와 방법을 검토하여 개인의 능력을 배양시킬 수 있도록 한다.

◆ LEP22311 스포츠이벤트운영전략 (Management Strategy for Sport Event, 3-3-0)

스포츠이벤트에 대한 기본적인 지식을 학습하고 다양한 이벤트를 경험하고 연구함으로써 수준 높은 스포츠이벤트를 운영할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ LEP22312 골프5 (Golf 5, 2-0-3)

골프의 전문기술과 응용기술을 실기를 통하여 습득하고 심판법 등을 이해한다.

◆ LEP22313 배드민턴2 (Badminton 2, 2-0-2)

배드민턴의 기본기술 및 응용기술, 경기를 위한 전술 등을 학습하여 보다 숙달된 기술과 지도법을 갖춘다.

◆ LEP22314 볼링2 (Bowling 2, 2-0-2)

볼링경기에 필요한 특수한 체력과 다양한 기능을 익히고 게임의 운용 능력을 향상시킨다.

◆ LEP22315 운동처방 (Exercise Prescription, 2-2-0)

개인의 바람직한 체력 향상을 목적으로 각 개인의 체력에 맞는 적절한 운동의 질과 양에 대하여 연구, 분석한다.

◆ LEP22316 체력육성3 (Fitness Training 3, 2-0-2)

근력, 지구력, 순발력, 민첩성 등을 기구를 통하여 증진시키고, 프로그램을 작성하여 지도할 수 있도록 한다.

◆ LEP22317 레저스포츠전공세미나 (Leisure Sports Major Seminar, 3-0-3)

레저스포츠의 전반적인 이해와 학과 졸업요건인 논문이나 실기종목의 전문적인 이해와 능력을 배양시키는데 그 목적이 있다.

◆ LEP18318 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

학부 교과과정을 통하여 습득한 지식을 이용한 종합적인 프로젝트를 현장실무자 및 지도교수와 협력하여 수행한다.

◆ LEP22401 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

전공에 대한 이해 제고 및 효과적인 진로지도를 위하여 기존의 전공과진로 교과목을 확대 편성함.

◆ LEP22402 건강교육론 (Theory of Health Education, 2-2-0)

급변하는 생활환경에서 건강을 유지, 증진시키기 위해 건강관리방법, 피로회복과 휴식 방법을 익히고 건강한 생활을 영위하기 위한 체육의 역할을 찾는다.

◆ LEP22403 골프6 (Golf 6, 2-0-3)

기초기술 및 응용기술은 반복연습을 통해 숙달시킨다. 또한 전문적인 지도기술을 습득하여 생활체육지도자로서의 자질을 향상시킨다.

◆ LEP22404 배드민턴3 (Badminton 3, 2-0-2)

배드민턴의 다양한 상황에서 서브 및 리시브 방법과 적시에 사용할 수 있는 능력을 키우도록 지도함으로써 배드민턴 지도자로서의 역량을 강화시킨다.

◆ LEP22405 수상스포츠2 (Water Sports 2, 2-0-2)

하계 스포츠의 주요종목인 윈드서핑, 요트, 조정, 수상스키 등의 기초기량을 습득하고 수상스포츠에 사용되는 각 장비의 사용법과 운용방법을 익힘으로써 수상레저 및 스포츠 활동의 이론과 실기능력을 배양할 수 있도록 한다.

◆ LEP22406 스포츠윤리 (Sports Ethics, 2-2-0)

스포츠 윤리에 대한 기초 지식을 습득하고 중요성을 이해하며, 다양한 스포츠 현장에 적용할 수 있는 능력을 기른다.

◆ LEP22407 유아스포츠론 (Theory of Kids Sports, 2-2-0)

유아체육의 이론 및 실재를 습득하여 자격증 취득 및 현장실습을 통해 지도자 능력을 배양시킬 수 있도록 한다.

◆ LEP22408 전공실기3 (Mandatory Field Training 3, 2-0-2)

개인별 선호에 의한 전공실기를 선택하여 교우관계를 넓히고 개인의 실기능력을 배양시킬 수 있도록 한다.

◆ LEP22409 스포츠시설운영론 (Sport Facility Operation, 3-3-0)

스포츠시설 경영 및 서비스에 대한 원리를 이해하고, 그 실제 사례를 탐구함으로써 기존의 시설 운영을 개선할 수 있는 안목을 기른다.

◆ LEP22410 캡스톤디자인2 (Capstone design 2, 3-0-6)

학부 교과과정을 통하여 습득한 지식을 이용한 종합적인 프로젝트를 지도교수 지도하에 수행한다.

◆ LEP22411 졸업논문 (Graduation Thesis, 0-0-0)

레저스포츠학을 전공한 4학년을 대상으로 논문 또는 시험을 통하여 최종적으로 레저스포츠 관련 학사의 자격여부를 결정한다.

◆ LEP22412 스포츠산업촉진론 (Sport Promotion, 3-3-0)

스포츠마케팅에서 큰 부분을 차지하고 있는 촉진활동(promotion)에 대해 심층적인 분석과 연구를 통해 기존의 스포츠촉진활동을 바르게 평가하고 발전된 틀을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

◆ LEP22413 스키 · 스노보드2 (Ski & Snowboarding 2, 2-0-3)

스키에 대한 기술을 심화하여 중급 이상의 스키 실력을 기른다.

◆ LEP22420 운동상해예방 (Sports Injury prevention, 2-2-0)

운동상해예방에 관한 일반적인 기초에서부터 손상의 예방, 평가, 관리 및 재활의 과정에 대한 개념을 학습하여 운동손상관리와 스포츠의학 분야의 전반적인 개념을 이해하고 현장에 적용할 수 있는 능력을 배운다. 겨울철 레저스포츠의 대표 종목인 스키와 보드종목의 이론 및 실기습득을 통하여 지도자로서의 갖추어야 할 자질과 인성을 함양

하고 건전한 신체를 만들기 위함에 있다.

◆ LEP22421 운동학습·제어 (Motor Learning & Control, 2-2-0)

운동동작을 반복하고 숙달하게 하여 신체활동에 더 잘 적응하도록 학습하며, 각종 스포츠의 운동 및 신체제어기술을 익히고 향상시킨다.

◆ LEP22416 전공실기4 (Mandatory Field Training 4, 2-0-2)

개인별 선호에 의한 전공실기를 선택하여 교우관계를 넓히고 개인의 실기능력을 배양시킬 수 있도록 한다.

◆ LEP22417 체력육성4 (Fitness Training 4, 2-0-2)

다양한 체력육성 방법에 대한 지식을 심화시키고 실습을 통해 자신의 체력을 육성함과 동시에 일반인의 체력육성을 위한 프로그램 구성 방법 및 트레이닝 방법을 습득한다.

◆ LEP22418 탁구 (Table tennis, 2-0-2)

탁구의 기본 기능을 기초로 하여 응용기술과 탁구의 지도방법을 익히도록 한다.

◆ LEP22419 테니스3 (Tennis 3, 2-0-2)

테니스의 응용기술 및 실제 경기에서 사용되는 다양한 전술을 습득한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년 /학기	역량		
	스포츠마케팅관리역량	스포츠실기지도역량	체력 및 건강 관리 역량
1-1	스포츠학개론	골프1 농구 배구	
	스포츠산업의이해	풋살 뉴스포츠 수영1	
1-2	체력육성1	수상안전·인명구조 야구 골프2 스키·스노보드1 익스트림스포츠	스포츠해부학 스포츠심리학
2-1	스포츠사회학 체육사 글로벌스포츠문화이해	배드민턴1 수상스포츠 스포츠교육학 테니스1	체육측정평가 스포츠생리학 체력육성2
2-2	스포츠경영학	골프3 레크리에이션론 배구2	트레이닝방법론
	사회체육개론	수영2 항공스포츠 승마	노인스포츠론
3-1	스포츠마케팅	전공실기1 골프4 배구3 캠핑·오리엔티어링 테니스2 특수체육론	운동역학
3-2	스포츠이벤트운영전략	전공실기2 골프5 배드민턴2 볼링2	운동처방 체력육성3 레저스포츠전공세미나
4-1	스포츠윤리	골프6 배드민턴3	건강교육론 전공실기3
	스포츠시설운영론	수상스포츠 유아스포츠론	
4-2	스포츠산업촉진론	스키·스노보드2 운동학습·제어 탁구 테니스3	운동상해예방 전공실기4 체력육성4

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교양 교육	글쓰기교육	심화글쓰기 영역	학술적글쓰기와 프레젠테이션	스포츠마케팅관리역량
	외국어교육	글로벌의사소통영역	대학영어	스포츠마케팅관리역량
	4차산업기반 교육	창의와소프트웨어 영역	대학인을 위한 엑셀	스포츠마케팅관리역량
			비즈니스컴퓨터 활용	스포츠마케팅관리역량
일반교양 교육	주제교양교육	자연과학	4차산업혁명과기 술경영	스포츠마케팅관리역량
	취창업실무 교육	취창업	자기경영과리더 십	스포츠마케팅관리역량 체력 및 건강관리역량 스포츠실기지도역량
		기술, 실무	비즈니스커뮤니 케이션	스포츠마케팅관리역량
			아이디어와 시장	스포츠마케팅관리역량
			대학생을 위한 글로벌 에티켓	체력 및 건강관리역량 스포츠실기지도역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
전공실무 역량	헤라클래스	전 학년	체력육성에 대한 전반적인 체험
대인관계 역량	PLFC	여학생 전 학년	학과의 적응을 원활하게 하기위한 여학생들의 동아리 활동
문제해결 역량	스킬업특강	전 학년	정보수집, 분석과 재구성을 통하여 자기주도적으로 문제를 해결하는 능력향상을 원하는 학생

1. 교육목표

뷰티케어학과는 배재대학교 교육목표인 실천적 지성인 양성, 전인적 감성인 양성, 창의적 개척자 양성에 부합하는 뷰티분야의 전문적인 이론적 지식 습득과 실무적인 기술을 바탕으로 창의적인 역량을 갖춘 융복합적 뷰티 인재양성을 목표로 한다. 또한 4차 산업혁명과 관련하여 디지털 미디어와 IoT, AI 등 최첨단 기술을 접목한 스마트 뷰티 전문가 양성을 목표로 한다.

2. 학과소개 및 안내

뷰티케어학과는 급변하는 뷰티산업을 주도적으로 이끌어갈 인재를 양성하기 위해 전문적인 이론을 바탕으로 한 실무중심의 교과과정을 운영하여 피부미용, 헤어미용, 메이크업, 네일미용 등의 각 분야에서 활약할 수 있는 예술적인 감각과 창의적이고 진취적인 인재를 양성을 위해 힘쓰고 있다. 따라서 3학년 2학기까지 토탈미용을 공부하며 자신의 적성에 맞는 전공을 찾고, 4학년 1학기부터 현장실무 교육을 통해 취업 준비가 가능하도록 하며, 현장 시뮬레이션이 가능한 실습실 환경을 갖춰 산업체 모의 실무 훈련을 통해 실무능력을 강화한다. 또한 실감미디어, 소프트웨어 중심대학의 강점을 적용하여 뷰티분야의 기술적인 요소와 스마트 뷰티케어 학습의 적절한 조화를 이룬 교과과정을 지속적으로 개발하며, 재능봉사, 작품전시, 졸업논문 등을 통해 전공 직무역량을 강화하며, 입학과 동시에 취업까지 맞춤형으로 지도하여 뷰티업계의 최고 전문가를 양성하고자 한다.

3. 향후 진로계획

뷰티케어학과 졸업생은 피부미용, 헤어미용, 메이크업, 네일미용 등 적성에 맞는 전공으로 진로를 결정할 수 있다. 첫째 피부미용 전공자는 에스티션, 스타테라피스트로 활동할 수 있으며, 피부과, 성형외과 등 메디컬 분야에서 직무 활동을 할 수 있는 메디-에스테티션, 병원코디네이터로 활동할 수 있다. 둘째 헤어미용 전공자는 헤어디자이너, 트리콜로지스트, 코디네이터, 스타일리스트 등의 직무 활동을 할 수 있다. 셋째 메이크업/네일 전공자는 메이크업 아티스트, 네일아티스트, 분장사, 컬러리스트, 뷰티 컨설턴트, 방송연예코디네이터, 패션 메거진 코디네이트 등의 직무 활동을 할 수 있다. 각 전공 공히 전공분야별 전문지 에디터, 뷰티 아카데미 강사, 화장품 교육 강사 및 마케터 등 다양한 분야에서 활동할 수 있다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	BTY22101	전공의이해	Introduction to Major & Career	1	1	0	P/NP
1	1	전선	BTY22103	뷰티산업의발전과 전망	The Development and Prospects of Beauty Industry	3	3	0	
1	1	전필	BTY22102	미용학개론	Introduction to Cosmetology	3	3	0	
1	1	전선	BTY22104	피부과학	Dermatology	3	3	0	
1	1	전선	BTY22105	미용미학론	Cosmetic Aesthetics	3	3	0	
1	2	전필	BTY22106	전공과진로	Major and Course	1	1	0	P/NP
1	2	전필	BTY22107	기초에스테틱	Basic Facial Treatment	3	2	2	
1	2	전필	BTY22108	기초퍼머넌트	Basic Hair Perming	3	2	2	
1	2	전필	BTY22109	기초메이크업	Basic Make-up	3	2	2	
1	2	전선	BTY22110	모발생리학	Hair Physiology	2	2	0	
1	2	전선	BTY22111	화장품학개론	Introduction to Cosmetics	2	2	0	
1	2	전선	BTY22112	3-D뷰티일러스트 레이션	3-D Beauty Illustration	2	2	0	
2	1	전선	BTY22202	체형관리에스테틱	Body Management Aesthetic	3	2	2	
2	1	전선	BTY22203	베이직헤어컷	Basic Hair Cutting	3	2	2	
2	1	전선	BTY22204	패션메이크업	Fashion Make-up	3	2	2	
2	1	전필	BTY22201	기초네일케어	Basic Nail Care	3	2	2	
2	1	전선	BTY22205	스칼프케어	Care of Scalp	3	2	2	
2	1	전선	BTY22206	공중보건학과위생	Public Health & Hygiene	3	3	0	
2	1	전선	BTY22207	뷰티색채학과염색	Beauty Coloring & Dyeing	3	3	0	
2	2	전선	BTY22208	기기응용에스테틱	Aesthetic Instrument Application	3	2	2	
2	2	전선	BTY22209	응용퍼머넌트	Advanced Hair Perming	3	2	2	
2	2	전선	BTY22210	특수무대분장	Special Stage Make-up	3	2	2	
2	2	전선	BTY22304	응용네일케어	Advanced Nail Care	3	2	2	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전선	BTY22211	향과아로마테라피	Fragrance & Aromatherapy	3	2	2	
2	2	전선	BTY22212	창작용용헤어커트	Advanced Hair Cutting	3	2	2	
2	2	전선	BTY22213	토탈코디테이션	Total Coordination	3	3	0	
2	2	전선	BTY22214	디지털헤어아트디자인	Digital Hair Art Design	3	2	2	
2	2	전선	BTY22215	화장품제조및실습	Cosmetics Manufacturing and Practice	3	2	2	
3	1	전선	BTY22301	응용에스테틱	Advanced Aesthetic	3	2	2	
3	1	전선	BTY22302	트렌드헤어컬러디자인	Trend Hair Color Design	3	2	2	
3	1	전선	BTY22303	미디어메이크업	Media Makeup	3	2	2	
3	1	전선	BTY22305	스페셜스파테라피	Special Spa Therapy	3	2	2	
3	1	전선	BTY22306	인체해부생리학	Human Anatomical Physiology	3	3	0	
3	1	전선	BTY22307	디지털드로잉과특수분장	Digital Drawing & Special Makeup	3	2	2	
3	1	전선	BTY22308	커뮤니케이션과조직관리	Communication & Organizational	3	0	0	
3	2	전필	BTY22309	캡스톤디자인1	Capston Desin1	3	2	2	
3	2	전선	BTY22310	한국형특수에스테틱	Meridian therapy	3	2	2	
3	2	전필	BTY22311	창작업스타일디자인	Creative Hair Up-Styling	3	2	2	
3	2	전필	BTY22312	히스토리메이크업	History Makeup	3	2	2	
3	2	전선	BTY22313	메디컬에스테틱	Medical Aesthetic	3	2	2	
3	2	전선	BTY22314	특수머리디자인	Special Hair Design	3	2	2	
3	2	전선	BTY22315	디지털바디페인팅	Digital Body Painting	3	2	2	
3	2	전선	BTY22316	맞춤형화장품조제실무	Customized Cosmetics Manufacturing Practice	3	2	2	
3	2	전선	BTY22317	반려동물미용1	Pet Grooming1	3	2	2	
4	1	전필	BTY22401	진로지도	Guidance for Career Direction	0	0	0	P/NP

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
4	1	전필	BTY22402	캡스톤디자인2	Capston Desin2	3	0	6	
4	1	전선	BTY22403	뷰티융합연구사례 연습	Case Practice Of Beauty Convergence	3	3	0	
4	1	전선	BTY22404	스마트뷰티개발연 구	Smart Beauty Development Study	3	3	0	
4	1	전선	BTY22405	에스테틱트렌드임 상세미나	Aesthetic Trend Clinical Seminar	3	3	0	
4	1	전선	BTY22406	헤어트렌드임상세 미나	Hair Trend Clinical Seminar	3	3	0	
4	1	전선	BTY22407	메이크업트렌드임 상세미나	Makeup Trend Clinical Seminar	3	3	0	
4	2	전필	BTY22408	졸업지도	Graduation Advisement	0	0	0	P/NP
4	2	전선	BTY22409	디지털뷰티경영과 마케팅	Digital Beauty Management & Marketing	3	3	0	
4	2	전선	BTY22410	반려동물미용2	Pet Grooming2	2	1	2	
4	2	전선	BTY22411	뷰티산업인턴실습	Beauty Industry Working Internship	2	2	0	
4	2	전선	BTY22412	뷰티창업종합설계	Comprehensive Design of Beauty Entrepreneurship	2	2	0	

5. 교과목소개

◆ 전공의이해 (Introduction to Major & Career, 1-1-0)

이 과정은 자신들이 꿈꾸는 일들을 준비하는 학생들을 위한 것이다. 이 과정은 미래에 자신들이 택할 가능한 일들을 탐색할 기회를 줄 것이다.

◆ 뷰티산업의발전과전망 (The Development and Prospects of Beauty Industry, 3-3-0)

뷰티산업의 발전 방향과 미래 산업의 방향성을 제시하고, 뷰티산업의 성장을 위해 현재 문제점을 파악하고, 이를 개선할 수 있는 방안을 모색한다.

◆ 미용학개론 (Introduction to Cosmetology, 3-3-0)

피부미용, 헤어미용, 메이크업 및 네일 미용, 미용경영 등을 포함한 미용 전 영역별 기본 개념과 현장실무를 파악하여 뷰티인으로서의 기본 자질을 함양하고, 미용영역에 대한 전반적인 이해와 뷰티인으로서의 자세와 역할을 체득한다.

◆ 피부과학 (Dermatology, 3-3-0)

피부의 구조와 생리적 기능 및 생물학적 변화에 대한 철저한 이론적 지식을 목적으로 하여 미래의 전문 뷰티테라피스트로서 요구되는 실무지식과 기술을 현장에 적용할 수 있는 능력을 함양한다.

◆ 미용미학론 (Beauty Art Aesthetics, 3-3-0)

사회복지실천의 기초가 되는 인간행동과 사회 환경과의 관계를 신체적, 심리적, 사회적 관점에서 이해한다.

◆ 전공과진로 (Major and Course, 1-1-0)

뷰티 전공분야를 제대로 알고, 전공 선택에 대한 긍정적인 마인드를 갖게 하여 하여 능동적인 대학생활을 설계할 수 있도록 하며, 전공과 관련된 다양한 진로를 소개하고 학생 적성과 맞는 진로를 선택할 수 있도록 한다.

◆ 기초에스테틱 (Basic Facial Treatment, 3-2-2)

기초 안면관리를 기반으로 지식과 기술을 확장할 수 있도록 구성하며, 클렌징, 마사지 이론을 응용한 매뉴얼 테크닉, 팩 적용 등에 대한 기초적인 실습을 습득하여 안면관리를 실제로 할 수 있는 능력을 함양한다.

◆ 기초퍼머넌트 (Basic Hair Perming, 3-2-2)

퍼머넌트 웨이브의 기초이론 및 여러 가지 도구의 이해를 통해 퍼머넌트의 원리를 습득하고, 기본적인 퍼머넌트의 종류와 테크닉을 통해 나온 결과물의 특징에 대해 이해한다.

◆ 기초메이크업 (Basic Make-up, 3-2-2)

메이크업 제품뿐만 아니라 기본적인 도구 및 장비의 사용법과 함께 기초메이크업에 수행에 필요한 지식과 기술을 습득한다.

◆ 모발생리학 (Hair Physiology, 2-2-0)

모발과 두피의 구조, 성장과정, 생화학적 영향과 반응 등 모발의 해부생리학적 지식을 익힘으로써 헤어미용의 기본 원리를 체득한다.

◆ 화장품학개론 (Introduction to Cosmetics, 2-2-0)

화장품의 특성뿐만 아니라 화장품의 활성 성분, 제형 및 그 효과 등에 대해 구체적인 지식을 습득하고, 올바른 화장품의 선택 및 사용 능력을 함양한다.

◆ 3D뷰티일러스트레이션 (3D Beauty Illustration, 2-2-0)

패턴의 디자인 작업 및 창의성을 표현하기 위한 능력을 향상시킬 수 있고, 다양한 표현 기법과 재료를 사용하여 아름다움에 대한 특정 이미지와 정보를 제공하기 위해, 아이디어를 예술의 형태로 시각화하는 그리기 능력을 익히도록 한다.

◆ 체형관리에스테틱 (Body Management Aesthetic, 3-2-2)

신체 표층부에 위치한 근육에 초점을 맞춘 기초 해부학과 함께 전통적인 스웨디시 매뉴얼 테크닉을 응용하여 안면을 제외한 전신 수기 마사지 테크닉을 습득한다.

◆ 베이직헤어컷 (Basic Hair Cutting, 3-0-3)

커트 이론과 커트 도구의 종류, 기본적인 커트 전문 용어의 이해를 바탕으로 커트의 기본적 스타일인 원랜스, 그라데이션, 인크리스레이어, 세임레이어 커트에 대한 실전학습과 이에 따른 도해도를 통해 특징을 학습한다.

◆ 패션메이크업 (Fashion Make-up, 3-2-2)

메이크업의 최신 트렌드와 이론적 이해를 바탕으로, 화보, 패션쇼, 미디어에서 활용되는 창의적인 메이크업 디자인을 전개하고 이를 통해 새로운 정보와 특수 기법을 연구하고 습득한다.

◆ 기초네일케어 (Basic Nail Care, 3-2-2)

네일 관리의 이론적 지식 및 사용제품을 비롯하여 큐티클 케어, 네일 폴리시, 핸드 마사지, 팁핑, 실크 익스텐션 등 인조 네일 테크닉을 포함한 기초 네일 테크닉을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 익히도록 한다.

◆ 스칼프케어 (Care of Scals, 3-2-2)

두피와 모발의 생리적 기능과 구조에 대한 전문 지식을 바탕으로 하여 두피 및 모발의 진단방법과 고객과의 상담 스킬, 관리 방법의 종류에 대해 그 원리와 실습 절차를 체득한다.

◆ 공중보건학과 위생 (Public Health & Hygiene, 3-3-0)

다양한 뷰티 서비스 분야와 비즈니스 및 뷰티 테라피스트들에게 필수적으로 요구되는 공중보건과 위생의 기초적인 지식을 이해한다. 직장에서 작업을 수행함에 있어서 높은 안전성 달성 및 유지를 위해 요구되는 기술과 지식을 배우도록 한다.

◆ 뷰티색채학과염색 (Beauty Coloring & Dyeing, 3-3-0)

뷰티 색채 감각을 익히고 기본적인 색채 이론을 적용하여 미적 감각을 발휘하여 실전 능력을 익히며, 트렌드와 기능성을 고려한 미용 색채를 계획하고 색채 적응 지식을 습득한다.

◆ 기기응용에스테틱 (Aesthetic Instrument Application , 3-2-2)

얼굴과 몸매 부위의 관리를 위하여 압력, 열, 물리적인 힘을 이용한 기구를 적절하게 활용할 수 있도록 다양한 기기의 사용을 통해 관리를 실행하는데 있어 요구되는 올바른 지식 및 기술을 습득한다.

◆ 응용퍼머넌트 (Advanced Hair Perming, 3-2-2)

실질적으로 사용 가능한 퍼머넌트 기법으로 고객에게 접근할 수 있으며, 고객의 얼굴형태, 크기, 색, 모발의 색 등과 같은 비자지증에 따른 스타일링을 연출할 수 있는 기술을 습득한다.

◆ 특수무대분장 (Special Stage Make-up, 3-2-2)

무대를 위한 메이크업의 사용과 적용에 관한 교과목으로, 무대공연을 유형별로 분류하고 공간의 특성·조명을 분석하여 무대의 크기에 따라 메이크업을 할 수 있는 능력을 개발한다.

◆ 응용네일케어 (Advanced Nail Care, 3-2-2)

프렌치 매니큐어의 응용 디자인, 원톤, 투톤 등의 기초 스캅쳐 테크닉, 아크릴릭 네일의 디자인 스캅쳐 및 원톤, 투톤, 글리터 등의 기초 젤 네일 테크닉과 그라데이션 젤 네일 등의 고급 네일 테크닉 적용에 필요한 고급 지식과 기술을 습득한다.

◆ 향과아로마테라피 (Fragrance & Aromatherapy, 3-2-2)

향료는 각각 독특한 냄새를 가진 각종 유기물질의 혼합체로서, 화장용 향수, 화장수, 비누 등의 화장관련 물질 외에 세제·광택제·피혁·고무 등 다양한 공업제품에 사용되는 여러 종류의 향료에 대한 지식을 이해하도록 한다.

◆ 창작응용헤어컷트 (Advanced Hair Cutting, 3-2-2)

질감과 모량 조절을 통하여 커트의 재질감과 느낌을 바탕으로 여러 가지 스타일의 트렌드 커트 스타일을 눈과 감각으로 분석하고 작품에 실제화하는 학습과정 등을 통해 커트 기술을 익히도록 한다.

◆ 토탈코디네이션 (Total Coordination, 3-3-0)

코디네이션의 기초가 되는 디자인요소와 원리, 색채, 체형, 디자인 사조에 대한 이론적 이해를 바탕으로 패션, 토탈 스타일링 기법을 체득하고, 메이크업, 헤어스타일링 등 뷰티 스타일링에 맞는 연출기법을 습득한다.

◆ 디지털헤어아트디자인 (Digital Hair Art Design, 3-2-2)

실감미디어를 활용한 헤어아트 디자인 개발을 위해 디지털 그래픽과 프로그램 사용기법을 익히도록 하고, 확장된 기술을 적용하는 능력을 함양한다.

◆ 화장품제조및실습 (Cosmetics Manufacturing and Practice, 3-2-2)

화장품을 만들기 위해 필요한 다양한 학문적 지식을 쌓고 빠르게 변화하는 시장의 수요에 발맞추기 위하여 기술개발을 하도록 능력을 키운다. 화장품에 대한 학제간 융합지식과 기술을 탐구한다.

◆ 응용에스테틱 (Advanced Aesthetic, 3-2-2)

기초 안면관리 지식을 바탕으로 다양한 종류의 특수 마스크를 적용한 고급 안면관리에 필요한 심도 있는 지식과 기술을 익히도록 하고, 확장된 기술을 적용하는 능력을 함양한다.

◆ 트렌드헤어컬러디자인 (Trend Hair Color Design, 3-2-2)

다양한 컬러링 테크닉과 염색 테크닉들을 기본으로 이미지를 분류하고, 해당되는 이미지와 헤어컬러의 상관관계를 연출하고, 고객에 어울리는 칼라선택이론, 고객 상담, 두피·모발 진단 등과 같은 퍼스널 컬러에 대한 기술을 익히도록 한다.

◆ 미디어메이크업 (Media Makeup, 3-2-2)

다양한 영상매체에 따른 메이크업 및 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 전반적인 내용을 인지하고, 뷰티 산업 현장에서 효과적인 메이크업을 할 수 있는 능력을 함양한다.

◆ 스페셜스파테라피 (Special Spa Therapy, 3-2-2)

스파 살롱에서 일반적으로 적용되는 족욕, 바디 각질 제거, 바디마스크와 랩, 특수 눈 관리와 머리관리 등 다양한 스파 트리트먼트를 관리하고 수행하는데 요구되는 지식과 기술을 습득한다.

◆ 인체해부생리학 (Human Anatomical Physiology, 3-3-0)

인체에 대한 생물학적 및 생화학적 지식, 인체구조의 일반적인 이해, 피부의 기능 및 케라틴으로 형성된 인체 내 구조물들에 대해 이해하도록 한다.

◆ 디지털드로잉과특수분장 (Digital Drawing & Special Makeup, 3-2-2)

마우스나 태블릿 등 컴퓨터 기기나 디지털 기기를 이용하여 캐릭터 이미지를 그려 내는 기술을 습득하고 포토샵이나 페인터 같은 그래픽 프로그램을 활용하여 드로잉에서 채색까지 처리하거나 밑그림을 스캔 받은 후 채색을 하여 특수분장에 적용에 필요한 고급 지식과 기술을 습득한다.

◆ 커뮤니케이션과조직관리 (Communication & Organizational Management, 3-3-0)

뷰티 서비스 시장과 관련하여 소비자들의 구매와 관련된 행동을 분석하고 익힌다. 뷰티 테라피 시장에 필요한 다양하고 실제적인 고객 마케팅, 판매 촉진 및 광고 전략 등을 체득한다.

◆ 캡스톤디자인1 (Capston Desin1, 3-2-2)

이 과정은 산업현장에서 부딪칠 수 있는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 길러줄 수 있다.

❖ 한국형특수エステetik (Meridian therapy, 3-2-2)

한의학의 경락이론을 바탕으로 12경락의 위치와 주행순서, 경락미용의 기본 수법, 경락미용의 사진법을 배우도록 한다. 경부·하체·복부·견관절·팔·두경부 다루기 등의 학습과정을 통해 신체부위별 경락의 특징을 파악하고, 경락미용 수법과 진단 및 수기요법 실습을 통해 피부미용에 적용할 수 있는 기술을 익히도록 한다.

❖ 창작업스타일디자인 (Creative Hair Up-Styling, 3-2-2)

질감과 모량 조절을 통하여 다양한 컬러링 제품과 스타일링 제품의 사용방법을 익히고 연출상황, 두상의 형태, 헤어컬러, 헤어 길이에 맞는 업스타일 기술을 업그레이드한다.

❖ 히스토리메이크업 (History Makeup, 3-2-2)

매체별 작품 분석을 통해 캐릭터를 분석·개발하고, 효과적인 캐릭터 표현을 위한 적합한 분장기술을 익히도록 한다. 시나리오 분석과정부터 표현 유형의 이미지 제안 과정까지 캐릭터 디자인의 총 과정을 체계적으로 학습한다.

❖ 메디컬에스테틱 (Medical Aesthetic, 3-2-2)

피부과, 성형외과 등 병·의원에서 미용효과를 극대화하기 위해 이루어지는 메디컬 스킨케어의 영역인 스킨 스케일링과 화학 박피, 각종 레이저 처치에 대한 개요 및 시술방법, 성형 전 후 관리 프로그램 등을 학습한다.

❖ 특수머리디자인 (Special hair design, 3-2-2)

헤어커트, 펌, 업스타일, 등에 대한 기초이론 및 기술과 최신 헤어트렌드를 파악하여 커트, 펌, 업스타일, 특수머리, 패션 헤어웨어 등에 대한 흐름을 체득, 임상실습을 통하여 임상실무에 폭넓게 활용하도록 한다.

❖ 디지털바디페인팅 (Digital Body Painting, 3-2-2)

예술적인 무늬나 그림을 인체에 그리는 현대적 예술의 새로운 장르인 바디페인팅을 다양한 재료와 창의적 기술로 완성도 높은 작품을 제작하는 방법과 함께 실감미디어 기술을 접목하는 학습을 함으로써 메이크업 아티스트의 창의적인 예술적 자질을 함양하고, 디지털혁명 기술과의 연계 능력을 제고한다.

❖ 맞춤형화장품조제실무 (Customized Cosmetics Manufacturing Practice, 3-2-2)

소비자 요구에 따라 제조·수입된 화장품을 덜어서 소분(小分)하거나 다른 화장품의 내용물 또는 원료를 추가·혼합하여 개인별 피부상태에 따라 적용하는 맞춤형화장품을 조제할 수 있는 실무능력을 배양한다.

❖ 반려동물미용1 (Pet Grooming1, 3-2-2)

반려견의 해부학적 구조를 이해하고, 그의 생리학적 현상의 원리와 조절작용을 파악한다. 반려견을 관리할 수 있도록 위생관리를 습득하고 준수하여, 반려견의 털 상태 및 건강상태를 확인하고 애완동물 기초 미용을 학습한다.

◆ 진로지도 (Guidance for Career Direction, 0-0-0)

취업을 앞둔 4학년 학생을 대상으로 뷰티 전공분야를 제대로 알고, 전공별 세분화된 다양한 진로를 소개하고 학생 적성과 맞는 진로를 선택할 수 있도록 한다.

◆ 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

캡스톤디자인1의 과정에서 더 나아가 심화과정을 배우는 것이다.

◆ 뷰티융합연구사례실습 (Case Practice Of Beauty Convergence, 3-3-0)

융합연구는 사회적 문제의 본질을 이해하고 해결하려는 학술적인 노력 뿐 아니라, 혁신을 추구하고 과학 · 기술적 역량을 높이는 한편 산업, 경제, 국가 차원에서 블루오션을 개척하여 경쟁력의 향상에 이바지할 수 있는 유망한 방법론이다. 이에 뷰티 융합사례 연구를 통해 뷰티와 예술, 과학의 융합연구의 사례를 살펴보고 새로운 기술을 개발할 수 있는 능력을 제고한다.

◆ 스마트뷰티개발연구 (Smart Beauty Development Study, 3-3-0)

IoT, AI, Big Data, 실감미디어 등 4차 산업혁명 기술을 뷰티분야에 접목하여 원격스킨케어, 개인맞춤형 헤어아트 · 메이크업 등 새롭게 대두되는 뷰티 시장에 선제적으로 대응하여 뷰티업계의 최정예 선도주자로 발돋움하도록 한다.

◆ 에스테틱트렌드임상세미나 (Aesthetic Trend Clinical Seminar, 3-3-0)

국내 · 외 에스테틱 시장의 트렌드를 파악 · 분석하여 취업 시 현장 적응력을 높일 수 있도록 하고, 전문적인 에스테틱 테크닉을 체득하여 다양한 응용기술과 시장상황에 적용하는 능력을 함양하고, 토론식 임상 경험학습으로 진행한다.

◆ 헤어트렌드임상세미나 (Hair Trend Clinical Seminar, 3-3-0)

국내 · 외 헤어미용 시장의 트렌드를 파악 · 분석하여 취업 시 현장 적응력을 높이도록 한다. 전문적인 헤어디자인 테크닉을 체득하여 다양한 응용기술과 시장상황에 적용하는 능력을 함양하고, 토론식 임상 경험학습으로 진행한다.

◆ 메이크업트렌드임상세미나 (Makeup Trend Clinical Seminar, 3-3-0)

국내 · 외 메이크업 및 네일미용 시장의 트렌드를 파악 · 분석하여 취업 시 현장 적응력을 높이도록 한다. 전문적인 헤어디자인 테크닉을 체득하여 다양한 응용기술과 시장상황에 적용하는 능력을 함양하고, 토론식 임상 경험학습으로 진행한다.

◆ 졸업지도 (Graduation Advisement, 0-0-0)

졸업을 앞둔 학생들이 수강한 과목 및 전공과 다전공 등에 대한 평가와 진단을 바탕으로 대학생활의 성과를 집대성 할 수 있도록 하며, 졸업에 문제가 발생되지 않도록 점검한다.

◆ 디지털뷰티경영과마케팅 (Digital Beauty Management and Marketing, 3-3-0)

AI와 Big Data 등을 활용한 신개념의 고객관리와 마케팅을 응용하는 기술을 체득한다. 소셜 빅데이터 분석 등을 통해 뷰티시장의 변화를 이해하고 시장을 분석하여, 소비자의 욕구를 파악하고 이를 기초로 제품 컨셉을 설정 · 기획하고 커뮤니케이션 전략을 수립하

여 뷰티시장의 독자적 영역을 구축하는 능력을 함양한다.

◆ 반려동물미용2 (Pet Grooming2, 2-1-2)

반려 고양이의 해부학적 구조를 이해하고, 그의 생리학적 현상의 원리와 조절작용을 파악한다. 반려 고양이를 관리할 수 있도록 위생관리를 습득하고 준수하여, 반려 고양이의 털상태 및 건강상태를 확인하고 애완동물 기초 미용을 학습한다.

◆ 뷰티산업실무인턴십 (Beauty Industry Working Internship, 2-2-0)

전공분야별로 미용산업 현장에서 일정기간 인턴십을 수행함으로써 현장실무 능력을 강화하고, 산업체의 직무환경 경험을 통해 취·창업 역량을 제고한다.

◆ 뷰티창업종합설계 (Comprehensive Design of Beauty Entrepreneurship, 2-2-0)

살롱 경영 희망자, 창업 준비자들을 위한 경영관리 능력을 배양하기 위해 창의적 디자인 연출 능력을 갖추는 뿐 아니라 창업에 필요한 미용경영개론, 경영이념과 목표, 조직구조의 확립과 업무분장, 제도와 시스템, 정책과 전략, 업무의 체계화 및 매뉴얼화, 상권의 인지도와 점유도 확립, 광고 및 인터넷 마케팅,接客예절, 인사관리, 재무관리, 소비자 행동과 제품, 가격 및 유통전략, 마케팅 등 뷰티 경영자로서의 자질과 능력을 함양한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년 /학기	역량				
	창의	지식정보	감성지능	자원관리	복합문제해결
1-1	뷰티산업의 발전과전망	미용학개론		미용미학론	피부과학
1-2	기초메이크업 3D뷰티일러스트레이션	기초에스테틱	화장품학개론	기초퍼머넌트	모발생리학
2-1	베이직헤어커트 뷰티색학과염색	패션메이크업	기초네일케어	공중보건과위생	체형관리에스테틱 스켈프케어
2-2	특수무대분장 디지털헤어아트디자인	기기응용에스테틱 창작응용헤어커트	응용네일케어 향과아로마테라피	토탈코디네이션	응용퍼머넌트 화장품 제조및실습
3-1	응용에스테틱	트렌드헤어컬러 디자인 디지털드로잉과 특수분장		스페셜 스파테라피 커뮤니케이션과 조직관리	미디어메이크업 인체해부생리학
3-2	캡스톤디자인1 창작업스타일 디자인	특수머리디자인 디지털 바디페인팅	히스토리 메이크업 반려동물미용1	맞춤형화장품 조제실무	한국형특수 에스테틱 메디컬에스테틱
4-1	스마트뷰티개발 연구	뷰티융합 연구사례연습	헤어트렌드임상 세미나	메이크업트렌드 임상세미나	캡스톤디자인2 에스테틱 트렌드임상세미나
4-2	반려동물미용2	디지털뷰티 경영과마케팅		뷰티창업 종합설계	뷰티산업실무 인턴십

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중점 교양교육	나섬·미래 소양교육	기독교인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	감성지능역량
		비전설계	아이디어와시장	창의역량
	균형학문교육	인문과예술	대학생활과자아탐색	자원관리역량
		사회와문화	디지털사회의문화의이해	복합문제해결역량
		자연과과학	데이터리터러시	지식정보역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
봉사/리더십	영화로 만나보는 인권	1	봉사활동 입문자
학습역량강화	자기주도학습전략 디딤돌 프로그램	2	자기주도학습 필요자
자기계발	마음도, 충전이 필요해! (정서조절 향상 프로그램)	3	자신감부여 필요자
진로/취업/창업	나섬Historyfolio 경력쌓기 마라톤	3	예비 취업 준비자

제4편
교 육 과 정

[주시경교양대학]

1. 교육목표

주시경교양대학 교양교육 목표인 “나섬인성 기반의 도전하는 균형교양인재 양성”을 통해
배재의 ‘도전하는 청년 아펜젤러’ 인재상 구현

- 나눔과 섬김을 실천하는 나섬인성교육
- 전인적 인재 양성을 위한 균형교양교육
- 나섬인성인증제도를 통한 자기주도적 실천교육
- 학생동반성장을 위한 배재안향교육

2. 학교-주시경교양대학 교육목표 연관성

주시경교양대학 교육목표		1	2	3	4
학교 교육목표		나눔과 섬김을 실천하는 나섬인성교육	전인적 인재 양성을 위한 균형교양교육	나섬인성인증제도를 통한 자기주도적 실천교육	학생동반성장을 위한 배재안향교육
1	실천적 지성인	●	●	●	●
2	전인적 감성인	●	●	○	○
3	창의적 개척자	○	○	●	●

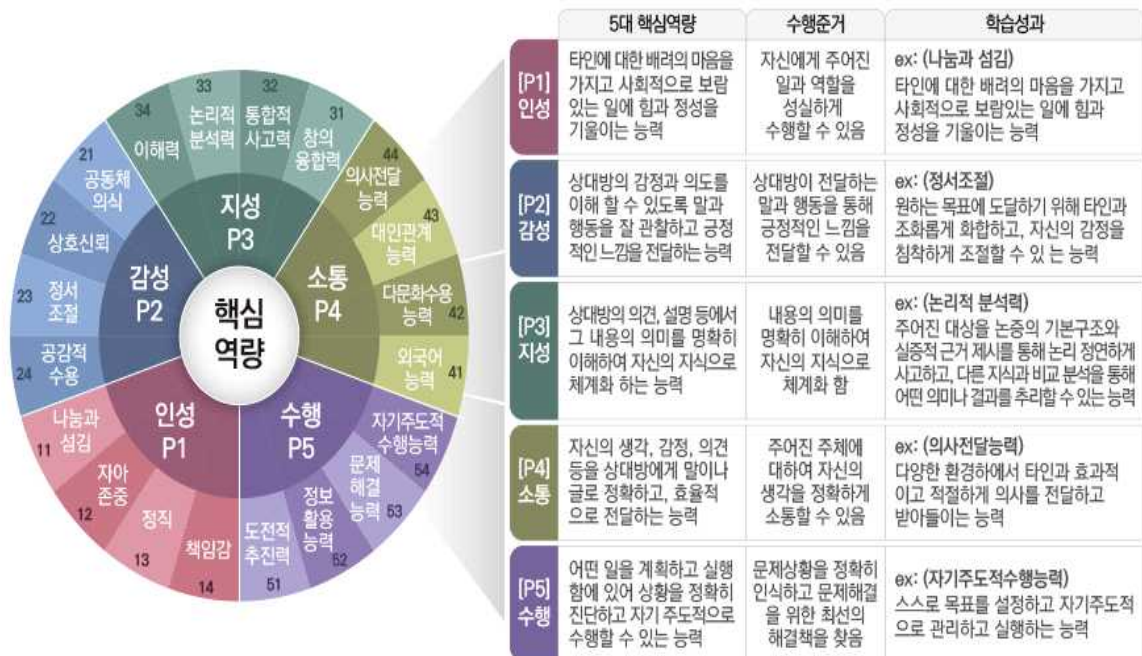
3. 주시경교양대학 교육목표-필수역량 연관성

주시경교양대학 교육목표		1	2	3	4
필수역량		나눔과 섬김을 실천하는 나섬인성교육	전인적 인재 양성을 위한 균형교양교육	나섬인성인증제도를 통한 자기주도적 실천교육	학생동반성장을 위한 배재안향교육
1	행동인성	●	●	●	●
2	자유감성	●	●	●	●
3	자립지성	○	●	●	●
4	공감소통	○	●	●	●
5	도전수행	●	●	●	●

4. 주시경교양대학 교육체계



4. 5대 핵심역량 및 하위역량과의 교과목 연계성



연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
1	채플1	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-11] 기독교 정체성을 바탕으로 나눔과 섬김의 정신을 배양하여 삶의 의미와 가치를 발견하고 인성 역량을 강화하고자 함
2	채플2	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-11] 기독교 정체성을 바탕으로 나눔과 섬김의 정신을 배양하여 삶의 의미와 가치를 발견하고 인성 역량을 강화하고자 함
3	채플3	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-11] 기독교 정체성을 바탕으로 나눔과 섬김의 정신을 배양하여 삶의 의미와 가치를 발견하고 인성 역량을 강화하고자 함
4	채플4	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-11] 기독교 정체성을 바탕으로 나눔과 섬김의 정신을 배양하여 삶의 의미와 가치를 발견하고 인성 역량을 강화하고자 함
5	글쓰기와읽기	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-44] 대학생이 갖추어야 할 기본적인 글 쓰기 능력을 배양하는 것을 목표로 의사전달 능력과 스스로 성찰하고 주변을 돌아보며, 자신의 생각을 표현해보는 연습을 함으로써 소통 역량을 강화하고자 함
6	배재인의대학설계1	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-14] 신입생이 5대 역량을 골고루 균형있게 갖춘 인재로 성장할 수 있도록 대학생활 설계를 지도하며, 학생들이 자기주도적수행능력을 길러 대학 생활을 하도록 하여 수행 역량을 강화하고자 함
7	배재인의대학설계2	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-14] 신입생이 5대 역량을 골고루 균형있게 갖춘 인재로 성장할 수 있도록 대학생활 설계를 지도하며, 학생들이 자기주도적수행능력을 길러 대학 생활을 하도록 하여 수행 역량을 강화하고자 함
8	기독교정신과아펜젤러인성	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-11] 배재학당의 건학 이념인 기독교 정신과 창립자인 아펜젤러의 나눔과 섬김의 삶을 배우고 실천하는 인성 역량을 강화하고자 함
9	AI이해및활용	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52] 신입생 대상으로 4차산업혁명 시대에 요구되는 AI, SW 분야 기초 소양을 갖추도록 머신러닝, 인공지능경망 등 기초 원리를 이해하도록 학습하며, 통합적 사고력과 지성 역량을 강화하고자 함
10	오픈소스SW	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52] 1학년생을 대상으로 사회 각 분야에 활용될 수 있는 오픈소스SW에 대한 이해력과 적용사례를 익혀 지성 역량을 강화하고자 함
11	대학영어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 어휘 및 문법 학습, 말하기, 듣기 활동을 통해 다양한 상황에서 영어로 말할 수 있도록 도우며, 읽기와 쓰기도 병행함으로써 외국어능력 향상 및 소통 역량을 강화하고자 함
12	대학일본어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 기본적인 문형과 단어를 반복, 습득하게 하여 실용적인 내용의 회화문을 통해 초급 문법과 자주 사용되는 기본 한자를 학습하여 외국어능력을 길러주며, 소통 역량을 강화하고자 함
13	대학중국어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 중국어 발음, 성조를 익히고 실생활에서 유용하게 사용할 수 있는 기초적인 중국어 생활문을 익히는 데 목표를 두며, 말하기, 쓰기로 외국어능력과 소통 역량을 강화하고자 함
14	대학스페인어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 기초 스페인어를 숙지하기 위하여 스페인어가 갖는 문법체계의 근간을 이해하고 의사전달능력을 확립시키는 것에 중점을 두며, 소통 역량을 강화하고자 함
15	대학독일어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 독일어 초급과정으로 여행, 직장 등에서 필요한 외국어능력을 함양시켜 소통 역량을 강화하고자 함
16	대학프랑스어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 프랑스어 초급과정으로 정확한 발음을 익히게 하고, 어휘 및 문법, 표현을 습득하게 함으로써 프랑스어를 말하고, 듣고, 쓰고, 이해하기 위한 외국어능력 기초를 다지며, 소통 역량을 강화하고자 함
17	대학러시아어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 러시아어의 발음과 어휘, 초급 수준의 문법, 작문 및 독해, 외국어능력을 익힘으로서 소통 역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
18	대학아랍어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 아랍어의 기본표현을 습득하고 다문 화수용능력을 높여 아랍 문화와 의식구조와 그들의 관습까지도 이해하며, 소통 역량을 강화하고자 함
19	대학한국어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 유학생들이 자신감을 갖고 대학 생활을 하면서 외국인 학생들의 외국어능력을 향상시키는 것을 목표로 소통 역량을 강화하고자 함
20	고전읽기세미나	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-43] 고전은 시대가 바뀌어도 변하지 않는 불변의 진리를 지니고 독자들에게 깊은 감동과 여운을 주는 통합적사고력을 함양시키며, 소통 역량을 강화하고자 함
21	빅데이터와소통의글쓰기	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-44] 4차산업혁명의 의미와 빅데이터가 무엇인지 이해하고, 사례를 중심으로 실생활에 활용되는 기술을 배우며 통합적사고력을 함양하며, 소통 역량을 강화하고자 함
22	예술적상상력과글쓰기	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-44] 예술적 표현기법을 통해 대상의 특징을 통찰하여 삶의 진실과 인간적 정서조절을 깨닫고, 연습을 통하여 의사전달능력 함양하며, 소통 역량을 강화하고자 함
23	자기성찰글쓰기와토론	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-44] 나는 인간답게 살아가고 있는가에 대한 근원적 질문에서 출발하여 해당 질문에 대한 답을 찾고, 나눔과 섬김을 통해 소통 역량을 강화하고자 함
24	학술적글쓰기와프레젠테이션	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-44] 비판적·융합적 사고력 함양과 학술적 글쓰기 능력을 자기주도적수행능력을 배양하는 것으로 목표로 하며, 소통 역량을 강화하고자 함
25	글쓰기와말하기	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-44] 나는 인간답게 살아가고 있는가에 대한 근원적 질문에서 출발하여 해당 질문에 대한 답을 찾고, 나눔과 섬김을 통해 소통 역량을 강화하고자 함
26	드라마영어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 연기, 공연, 연극에 관한 수업입니다. 이 수업은 학생들이 외소의 능력을 높일 수 있도록 외국어 능력을 향상하고자 함
27	만화영어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 만화영어는 학생들이 뒷받침하는 이미지가 있는 이야기를 읽는 것을 돕는 이상적인 방법입니다. 이러한 이미지는 학생들이 이야기와 맥락을 이해하는데 도움이 될 뿐만 아니라 단어를 페이지에서 보는 이미지와 연결함으로써 어휘력을 향상하고자 함
28	비즈니스영어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 비즈니스에 필요한 영어를 습득 및 구체적으로 회의, 전화 통화, 유통, 구매와 판매, 출장 및 사고 활동 등 다양한 환경에서 영어를 매개로 업무를 성공적으로 소통하는 능력을 향상하고자 함
29	실용영문법	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 의사전달능력 향상을 위해 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기를 효율적으로 사용할 수 있도록 영어 어휘와 문법을 학습함으로 소통 역량을 강화하고자 함
30	실용영어회화	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 실생활에서도 활용 가능한 의사전달 능력을 배양시키기 위한 수업으로 학생들의 자발적 참여와 대화를 통해 소통 역량을 강화하고자 함
31	영어독해전략	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 영어 읽기의 기초 부터 단어, 문장, 문단의 차이를 알고 단문 문장 구성부터 단계별로 읽기를 학습한다. 영어읽기를 위해 단어 학습과 문법 학습을 함께 병행하여 읽기의 기초를 익히고 실제주제에 따라 실제 읽기를 하는 과정을 익히고 다양한 읽기 전략을 학습하고자 함
32	영어듣기	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 기초듣기능력을 개발함으로써 외국어능력 향상시키고 소통 역량을 강화하고자 함
33	영어말하기패턴연습	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 초급 학생들을 위해 영어로 의사소통하는 말하기 능력을 향상하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
34	영어어휘충전소	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 학생들의 영어 어휘 지식 향상 및 어휘 학습 능력 함양을 목표로 한다. 영어 코퍼스를 기반으로 선정한 일상생활과 관련된 기본 어휘들을 주제별로 학습하고자 함
35	영어작문	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 영어로 작문을 하고자 하는 학습자들이 영어작문에 필요한 기본 개념을 학습하고 기초적인 단계의 글쓰기를 통해 영어작문 능력을 향상시키자 함
36	영화를통한영어연습	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 영미문화권의 영화를 감상함으로써 영어 의사소통능력을 향상시키고자 함
37	취미와영어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 학생들 스스로가 자신의 관심사에 따라 선택한 실용적인 상황 속에서 영어를 활용할 수 있도록 계획되었습니다. 이를 통해 여러분들의 영어가 극적으로 향상시키고자 함
38	디베이트영어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 종종 다양한 의견을 가진 주제에 대해 토론하여 소통역량을 향상시키고자 함
39	토익문법AtoZ	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 영어의 어휘, 문법, 독해, 듣기의 기본영역 중 가장 기본이 되는 문법을 집중적으로 다루어 다음 단계의 공부할 수 있는 기본적인 능력을 갖추게 하고, 더 나아가서 TOEIC 뿐 아니라 기타 시험이나 사회에서 필요로 하는 영어능력을 갖추는데 도움을 주고자 함
40	프레젠테이션영어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 프레젠테이션 중심의 기초-중급 영어 강좌이며, 영어 회화 기술을 연습을 통하여 소통역량을 강화하고자 함
41	비즈니스일본어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 수업에서는 그런 경어를 중심으로 학습하여 상대방이나 상황에 맞추어 적절한 표현을 구사할 수 있도록 연습
42	일본어실용회화	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 대학일본어에서 배운 것을 바탕으로 간단한 대화를 나눌 수 있도록 연습하고자 함
43	일본어쓰기	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 대학일본어(구 의사소통일본어)에서 배운 것을 토대로 친근한 화제에 대한 글쓰기를 통해 실제로 일본어를 구사할 수 있는 능력을 강화하고자 함
44	SNS중국어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 중국의 sns에서 흔히 사용되는 표현들을 배움으로써 중국 젊은 층의 사이버 문화를 이해하고 sns 의사소통 능력 향상시키고자 함
45	여행중국어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 정확한 표준 발음, 기본어휘, 기본 구문을 습득할 수 있도록 듣기, 말하기, 쓰기를 기초부터 종합적으로 연습 및 듣기와 말하기를 중심으로 수업을 하며 중국에 여행을 갔을 때 실제 사용할 수 있는 여행중국어를 학습하고자 함
46	대학생활중국어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 대학생활과 관련된 여러 가지 주제 및 상황에 필요한 중국어 표현을 학습하고자 함
47	실용프랑스어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 프랑스어의 발음 및 어휘, 문법, 일상적인 표현들을 습득하게 함으로써 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기 등 종합적인 프랑스어 구사 능력을 향상시키고자 함
48	에세이한국어	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-42] 유학생들의 한국어 의사소통 능력을 향상시키고자 함
49	4차산업혁명기술의이해	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-54] 4차 산업 혁명을 이해하고 그 기술들이 일상 생활에 접목되는 양상하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
50	SNS활용1인미디어제작	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52] 1인 미디어 제작자가 갖추어야 할 기초 지식과 능력인 기사쓰기, 포토저널리즘, 동영상제작 등에 건전한 미디어 생산과 수용이 이루어지는 의사전달능력을 가지도록 하며, 소통 역량을 강화하고자 함
51	고급웹디자인	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52] 고급웹디자인의 기초가 되는 웹디자인 제작 능력을 함양하는웹사이트 제작을 위한 웹디자인 제작원리와 방법을 학습하여 수행역량을 강화하고자 함
52	대학인을위한엑셀	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-54] 컴퓨터 활용과 엑셀 프로그램의 기본과 고급기능 연습과정을 통하여 자기주도적수행능력을 함양시키며, 수행 역량을 강화하고자 함
53	동영상편집기초	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-54] 어도비 프리미어 프로와 포토샵을 활용하여 영상 편집의 원리와 편집 기법을 배워 자기주도적수행능력을 함양시키며, 수행 역량을 강화하고자 함
54	문제해결을위한창의코딩	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52] 소프트웨어 개발의 기초가 되는 프로그래밍 능력을 함양 및 다양한 문제 해결을 위한 프로그래밍의 기초를 학습하고자 함
55	비즈니스컴퓨터활용	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52] 입력한 데이터를 분석 및 시각화, 자동화 할 수 있는 자기주도적수행능력을 배양하고 엑셀을 활용한 수행 역량을 강화하고자 함
56	사물인터넷의이해	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52]] 미래산업 성장 동력으로서 이미 생활 속에 자리 잡고 있는 사물인터넷 시대에 적응할 수 있도록 활용 사례를 통해 개념을 이해하고 향후 발전 방향에 대한 이해력을 함양시키며, 지성 역량을 강화하고자 함
57	소프트웨어입문	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52] 인간과 컴퓨터 간의 대화 수단인 SW를 이해하고 소프트웨어를 활용하는 통합적사고력 및 초보적인 프로그래밍 실습으로 진행되며 지성 역량을 강화하고자 함
58	스크래치로배우는인공지능	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52] 스크래치를 이용하여 비전공 학생들을 대상으로 프로그래밍 기술이나 수학적 지식이 없어도 누구나 쉽고 간편하게 인공지능을 배우고 실제로 적용해 볼 수 있는 능력 향상시키고자 함
59	인터넷과정보관리	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52] 인터넷상에서 정보관리에 필수적인 웹페이지를 이해하고 작성하는 능력을 향상시키고자 함
60	자바스크립트웹디자인	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52] 자바스크립트 문법을 바탕으로 자바스크립트 언어의 구조와 원리를 실습중심으로 학습하며 JSP를 이용하여 웹 애플리케이션을 개발하고자 함
61	포토샵그래픽활용	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52] 포토샵을 이용한 사진 수정 및 보정 작업, 이미지 합성 및 디자인 분야에서의 활용, 포토샵에 내장된 프로그램인 이미지 레디를 활용한 웹 디자인 제작 및 애니메이션 제작 뿐만 아니라, 포스터 등과 같은 다양한 응용 작업을 할 수 있는 능력 향상시키고자 함
62	프레젠테이션실무활용	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-54] 파워포인트를 처음 접하고 있거나 활용 수준을 높이려는 학생을 위한 과목으로 기본과 고급기능을 익혀 세련된 프레젠테이션을 수행할 수 있는 능력 향상시키고자 함
63	한글문서작성의실제	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 다양한 컴퓨터 활용 능력 중 한글 문서 작성 능력을 함양하는 데 목적으로 수행 역량을 강화하고자 함
64	기초상식한자	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2- 24]대학생활의 교양을 쌓기 위한 일환으로 실생활에 필요한 한자와 한자어를 이해하고, 한국어와 한국 문장의 유기적 관계를 파악하는 능력 및 창의융합력을 기르는 감성 역량을 강화하고자 함
65	고사성어와성현의지혜	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 중국 오천년 역사 속에 녹아있는 성현과 민초들의 삶을 통해 지혜를 배우고 자연스럽게 한자와 성어를 익혀 이해력을 향상 시키고, 감성 역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
66	국악에서 K-Pop까지: 21세기 한류와 한국의 소프트 파워	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 특정 음악 형식, 문화를 다른 형식의 음악과 다른 지역에서의 사례, 연구들과 비교하며 학습함으로써 공감적 수용을 이루고 감성 역량을 강화하고자 함
67	논어와 현대 생활	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 공자의 생각과 논어의 내용을 단순히 본받고 따르려는 것이 아니라, 공자와 논어를 통해 지금의 사회를 비추어보고 비판적인 태도에서 더 나은 삶과 사회가 무엇인지 생각해 감성 역량을 강화하고자 함
68	대학 생활과 자아 탐색	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-22] 자신에 대해 이해하고 통찰하며 글로벌 시민으로서의 책임감을 함양하며 감성 역량을 강화하고자 함
69	동아시아의 미학	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 일본, 중국, 한국의 예술에서의 미를 가지고 학생들의 공감적 수용 능력을 함양시키며, 감성 역량을 강화하고자 함
70	러시아 도시 산책	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 러시아의 주요 도시들에 대한 많은 상식을 얻음으로써 감성 역량을 강화하고자 함
71	르네상스 스토리	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 문화, 예술, 사회적인 에피소드와 다양한 영상 자료를 통하여 쉽고 흥미롭게 르네상스 이야기를 풀어가면서 감성 역량을 강화하고자 함
72	미디어로 본 역사 속의 라이벌 이야기	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 우리가 매일 마주하고 있는 일상에서 개인이나 사회의 다양한 현상들을 심리학적으로 접근하고 이해해 봄으로써 타인과 사회에 대한 통합적 사고력의 폭을 넓히고, 감성 역량을 강화하고자 함
73	서양 예술로의 여행	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 유럽의 음악과 미술에서부터 고대 문명과 현대 문명의 충돌로 나타난 중남미의 독특한 예술 세계까지 인간과 자연이 빚어낸 감동의 이야기들에 대해 공감적 수용을 이루고 감성 역량을 강화하고자 함
74	세계 문자 스토리	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 불가분의 관계를 지닌 언어와 문자에 대해 관심을 가진 사람들은 이러한 질문에 답하기 위해 논리적 분석력을 발전시키며, 감성 역량을 강화하고자 함
75	싸나톨라 지: 상실의 이기는 인생 수업	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 상실, 상처가 부정적이고 절망과 좌절만을 주는 것이 아니라 인생에 주는 진지함과 성숙함이 있다는 것을 고찰하여 삶과 책임감을 통해 감성 역량을 강화하고자 함
76	영상으로 보는 중국 근현대사	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-21] 지금의 중국이 있기까지 많은 인물들과 사건이 어떻게 중국에 영향을 주었는지 살펴보고 지리적으로 가까운 중국에 대해서 잘 이해하며 통합적 사고력을 높여 감성 역량을 강화하고자 함
77	영화로 읽는 동아시아 종교 철학	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 동양 전통이 서양 철학 전통 및 관념과 관련성 있는 점을 언급하여, 지난 반세기 동안 아시아에 영향을 준 의미를 더욱 적절히 맥락화하고 학생들의 통합적 사고력을 키우며 감성 역량을 강화하고자 함
78	우리 전통 음악의 이해와 감상	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 우리 전통 음악은 수양(修養)을 지향하는 수련 음악과 회로예락을 드러내는 발산 음악으로 공감적 수용을 가지고 고찰 및 악곡들의 해설을 통해 감성 역량을 강화하고자 함
79	유럽 박물관 탐방	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 박물관은 역사적 발자취가 남아 있는 곳으로 소장품 감상 및 다양한 문화 예술을 공감적 수용력을 가지고 폭넓게 이해할 수 있는 기회를 제공하면서 감성 역량을 강화하고자 함
80	입문자를 위한 철학 고전	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 강의 내용은 철학자의 문제의식, 문제제기의 배경 그리고 그들의 이론을 단계적으로 고찰하며, 이를 바탕으로 통합적 사고력을 습득하며, 감성 역량을 강화하고자 함
81	중국 역사 바로 알기	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 중국에서 일어난 왕조의 변천과 역사적 사건을 살피고 중국인의 역사적 경험에서 오늘날 우리의 삶에 도움이 되는 다문화 수용 능력을 추출하며, 감성 역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
82	철학과윤리그리고행복한인생	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 행복한 삶을 말한 철학자들의 추구한 삶과 사상으로 방식을 이해하고 이들 삶을 제언한 사상과 삶에 관한 이야기에서 삶의 지혜와 방식을 통합적사고력을 통해 찾고, 감성 역량을 강화하고자 함
83	포스트휴먼시대의감성인문학	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 테크놀로지의 발전과 더불어 변화하고 있는 삶의 제영역을 아우르는 영화와 문학, 회화, 게임 등 다양한 분야의 문화 예술 콘텐츠를 바탕으로 인간의 감정을 체험하고 감정의 본질을 설명하는 세계적 석학들의 이론을 섭렵함으로써 감성 역량을 강화하고자 함
84	한국문학산책	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 유학생들이 한국의 문학작품을 통해 한국어를 맛보고, 한국어 능력에 대한 공감적수용을 향상시키며, 한국고전문학부터 현대문학에 이르기까지 한국어적인 요소를 찾아학습하고 감성 역량을 강화하고자 함
85	한국사의새로운이해	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-21] 한국사의 발전 과정과 각 시대별 특징을 다양한 각도에서 사고함으로써, 민중문화에 대한 통합적사고력을 갖도록 하며, 감성 역량을 강화하고자 함
86	행복심리학	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 많은 사람들이 가장 관심있어하는 주제인 행복에 대해 그 의미를 살펴보고, 행복의 정의에 대해 탐색으로 감성 역량을 강화하고자 함
87	현대건축의이해	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-21] 건축의 근본 개념과 원리를 바탕으로 주요 건축가들의 주제와 논리, 그리고 그들의 건축 작품 분석을 통해서 건축가와 건축 작품의 의미와 역할을 논리적분석력을 통해 감성 역량을 강화하고자 함
88	한국문학을읽다	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 유학생들이 한국의 문학작품을 통해 한국어를 맛보고, 한국어 능력에 대한 공감적수용을 향상시키며, 한국고전문학부터 현대문학에 이르기까지 한국어적인 요소를 찾아학습하고 감성 역량을 강화하고자 함
89	영화를통한격동의동아시아근대사	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 영화를 통해 동양 역사, 사회, 문화의 특정 면에 대하여 기본적인, 기초적 정보를 얻고 다른 관점에서 영화에 대한 적절한 맥락을 찾고 공감적 수용을 하여 감성 역량을 강화하고자 함
90	NCS기반블라인드채용의이해	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 직무역량중심채용에 관련되는 것을 공부하여 자기주도적수행 능력을 가지고 취업진로의 길라잡이와 수행 역량을 강화하고자 함
91	글로벌통상환경과국제관계	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-54] 국제통상환경이 어떻게 변화해 왔고 통상에 영향을 미치는 다양한 요인을 통해 창의융합력 능력을 키우고 통상과 관련한 국제규범을 살펴보고 주요국의 통상환경을 통해 수행 역량을 강화하고자 함.
92	글로벌비즈니스마케팅	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52] 글로벌비즈니스마케팅 기초교육이며, 이론과 실무 및 우수기업 마케팅 사례를 통한 이론적 배경과 실무지식을 겸비한 교육을 실시함으로써 수행 역량을 강화하고자 함
93	기술사업화개론	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-51] 기술을 인간과 사회에 도움이 되는 도구로써 이해하고 도움을 확산하기 위한 방법으로 비즈니스를 만들어가는 과정을 학습하여 문제해결능력을 취득하면서 수행 역량을 강화하고자 함
94	문제해결능력과리더십	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 기업조직에서 필요한 문제해결과 리더십의 기본적인 이론과 기법을 학습하여 문제해결능력을 개발하고 이론과 실무를 제공하며 수행 역량을 강화하고자 함
95	발명과특허	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-51] 지식재산권의 개요와 지식재산융복합 수업을 통해 아이디어를 특허 출원하고 경험하여 통합적사고력을 증진하고 지식정보화시대에 아이디어를 지식재산화 할 수 있는 수행 역량을 강화하고자 함
96	블루오션과창업솔루션	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-54] 창업을 위한 경쟁력 있는 비즈니스 모델을 창출하기 위한 전략 수립을 구체적으로 학습하여 자기주도적수행능력을 키우면서 수행 역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
97	비즈니스상상력	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-51] 현실성있는 비즈니스 아이템을 추출 및 기획하는 기업가정신의 과정을 학습하여 도전적추진력을 갖고 그것을 비즈니스 세계로 옮겨가는 계획을 세우며 수행 역량을 강화하고자 함
98	비즈니스커뮤니케이션	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-54] 비즈니스에서의 효과적인 커뮤니케이션 방법을 및 스킬을 학습하여 의사전달능력을 함양하고 반복적인 훈련이 중요하기 때문에 실습 중심으로 학습을 하여 수행 역량을 강화하고자 함
99	산업생태계와플랫폼창업	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 구글이나 애플과 같은 플랫폼 리더들이 주도하는 산업생태계에서 벤처기업들이 생존할 수 있는 전략과 실행방안을 학습하여 문제해결능력을 키우고 수행 역량을 강화하고자 함
100	아이디어와시장	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52] 기업가정신을 확인하고 아이디어와 시장의 조직화를 학습함으로 정보활용 능력을 배우고 이를 통해 수행 역량을 강화하고자 함
101	여행사창업및경영	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 관광산업을 발전한 수명의 연장, 가치관변화와 교통의 발달 또 지역/국가경제에도 기여한 관광산업에 대한 학습을 통해 창의융합력을 배우고 여행사의 운영에 대한 수행 역량을 강화하고자 함
102	역량개발과취업설계	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5- 52] 역량을 어떻게 함양하여 전문성을 갖추는 것인가를 모색하고, 채용동향 및 정보수집 방법을 학습하여 창의융합력을 가지고 지성 역량을 갖추어 취업 준비를 하도록 수행 역량을 강화하고자 함
103	자기경영과리더십	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-54] 자기변화와 리더십의 개념을 이해하고, 조직 관리에 필요한 리더의 역량과 자질을 학습 후 본인의 리더십의 개발과 액션 플랜을 실행해보며 자기주도적수행능력을 향상 및 수행 역량을 강화하고자 함
104	지식재산권의이해	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-54] 국가경쟁력의 중요한 한 축을 구성하는 무형의 지식재산권에 대한 개요를 설명하고, 지식재산권들이 어떻게 기업의 지식 재산 경영 전략에 적용되어 활용되는지 소개함으로 이해력과 수행 역량을 강화하고자 함
105	직무역량강화와취업성공전략	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 능력중심채용을 이해하여 문제해결능력을 키우고 취업실전준비에 관한 사항을 학습함으로 수행 역량을 강화하고자 함
106	직업설계와직무의이해	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 직무의 기본 개념의 이해 및 직무의 분류, 분석을 통해 진로를 탐색하여 문제해결능력을 갖춘 직무를 탐색하여 수행 역량을 강화하고자 함
107	진로선택과기업입문	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-54] 대기업, 중견기업, 중소기업에 대해 장단점을 배우고, 이를 통해 나에게 맞는 기업을 구체적으로 탐색할 수 있도록 도와주며, 진로의 영역을 넓히고, 진로의 탐색 및 의사결정을 통해 장래의 직업 설계를 할 수 있게 됨으로써 수행 역량을 강화하고자 함
108	진로탐색과직업선택	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-54] 다양한 직업 세계를 이해하고, 직업의 특징과 준비과정에 대해 고찰하여 자기주도적수행능력을 증진하고 진로를 구체적으로 설정 및 학습하여 수행 역량을 강화하고자 함
109	창업과경영이해	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-51] 벤처창업의 경영기반을 이해하기 위해 벤처창업과 경영의 전반을 학습하여 도전적추진력을 키우고 이를 통해 중소벤처기업 분야에 적응하는 수행 역량을 강화하고자 함
110	창업과창업가정신	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 조직의 생존을 결정짓는 것은 기업가정신이며, 자아존중을 성장시키고 이를 통해 수행 역량을 강화하고자 함
111	취업능력개발	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 직무교육은 기업에서 요구하는 신입직원들의 기본소양뿐만 아니라 업무적인 능력과 전공에서 배울 수 없는 교육 내용을 보완하여 논리적분석력을 통해 수행 역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
112	코칭리더십	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 리더십을 효과적으로 발휘하는 방법인 코칭을 배움으로써 대인관계능력을 학습하고 지속적인 반복 훈련을 통하여 수행 역량을 강화하고자 함
113	핵심취업전략	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-52] 성공적인 취업경쟁력을 위해 채용시장의 이해, 서류작성, 면접대응방법을 중점적으로 학습함으로써 의사전달능력을 높여 취업하는데 도움이 되며, 소통 역량을 강화하고자 함
114	비즈니스한국어	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-54] 유학생을 대상 한국 기업에 취업 등 비즈니스 한국어를 익히게 하여 한국경제와 직장인의 기본 자세 등을 배워 의사전달능력 및 수행 역량을 강화하고자 함
115	나섬인성과미래사회	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] ‘크고자 하거든 남을 섬기라’는 나눔과 섬김의 건학이념을 실천하기 위해 4차 산업혁명 등 상생의 가치로 리더십을 갖도록 하는 것을 목표로 하여 지성 역량을 강화하고자 함
116	나의한국문화유산산책	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 고대부터 근대에 이르는 우리의 문화재 중 특징적인 것을 종류별로 나누고, 고유성과 독특성이 반영된 문화재를 살펴 우리 문화재를 감상하고 이해력을 높이며, 지성 역량을 강화하고자 함
117	디지털사회의문화의이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 정보통신 정책의 구현부터 정보화생활을 쉽게 이해하고, IT 환경의 미래 변화와 이에 대응하기 위한 필요한 지식과 정보에 대한 이해력을 함양시키며, 지성 역량을 강화하고자 함
118	미국문화와사회	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 신대륙의 발견에서부터 현재의 미국에 이르기까지 미국의 형성, 제도, 전통, 축제, 음식 등의 미국 문화와 사회에 대한 전반적인 이해를 목표로 함으로써 지성 역량을 강화하고자 함
119	방송미디어와예능	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 일상 안에서 찾는 재미요소의 핵심을 이해하고 각자의 삶을 성찰함으로써 지성 역량을 강화하고자 함
120	베트남의부상과이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 최근 급부상하는 국가 베트남의 역사와 문화, 사회 등에 대한 기본적 개념과 관련 핵심 내용에 대한 소개, 그리고 토론 및 발표를 통해 베트남의 문화, 역사, 사회, 여행, 정치, 경제 등에 대한 전반적인 이해함으로써 지성 역량을 강화하고자 함
121	사진으로보는아랍이슬람문화코드	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 아랍, 아랍인, 중동, 이슬람 등의 개념과 정의를 통해 아랍이슬람 문화를 이해함으로써 지성 역량을 강화하고자 함
122	상상력과문화	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-31] 문화, 콘텐츠, 스토리텔링, 상상력이라는 키워드를 중심으로 이론을 이해한 후, 문화를 소재로 일상생활에서 활용할 수 있는 아이디어를 제시함으로써 지성 역량을 강화하고자 함
123	세계경제의리더브릭스	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 인도를 비롯한 브릭스 경제에 대한 기본적 개념과 현황, 관련 핵심 내용에 대한 소개, 그리고 토론 및 발표를 통해 통합적사고력을 증진하여 지성 역량을 강화하고자 함
124	세계문화유산답사	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 건축과 도시를 다양한 문화유산의 형식과 가치, 의미를 탐구하며, 괴테의 <이탈리아 기행>과 여러도시들의 영상으로 대상을 파악하여 학습하여 이해력을 키워 지성 역량을 강화하고자 함
125	실용금융	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 대학생이 꼭 알아야 할 금융기초지식을 습득하고 주후 독립적인 사회인으로서 갖추어야 할 기본적인 금융 역량을 통합적사고력으로 함양하여 지성 역량을 강화하고자 함
126	영화로읽는중동·아프리카문화	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 영화라는 영상매체를 수업자료로 활용하여 중동·아프리카 문화를 이해를 통하여 지성 역량을 강화하고자 함
127	예비부모교육	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 부모가 자녀에게 미치는 영향력을 알아봄으로써 다양한 성장과정을 지닌 학생들 스스로 자신의 도덕관, 가치관, 가족관 등 자아존중에 대해 점검해 보며 이를 통해 지성 역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
128	유럽축제문화산업	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 유럽 국가의 전통, 풍속, 생활습성, 의례, 정신 등을 살펴보고 아울러 축제 문화에 접근함으로써 남부 유럽, 중부 유럽, 북부 유럽 문화에 대한 이해력을 높이며, 지성 역량을 강화하고자 함
129	이슬람과기독교문화의 차이	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 기독교와 이슬람 문화적 현상의 차이를 이해하고 이슬람 문화의 진상이 무엇인지 다문화수용 능력으로 살펴봄으로써 지성 역량을 강화하고자 함
130	인도역사와사회문화	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 역사적 변화기에 그의 위상이 두드러지고 독특성이 그의 삶으로 이해하고 의의와 성격을 이야기하고, 삶의 지표설정과 문제인식과 역사에 대한 삶의 이해력을 함양시키며, 지성 역량을 강화하고자 함
131	동남아시아역사와문화	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 동남아시아의 전반적인 역사와 문화를 학습한다. 동남아란 무엇이고 어떤 역사와 문화를 가지고 있는지 동남아 국가에 대한 이해력을 함께 기르면서 지성 역량을 강화하고자 함
132	요리로읽는중국문화	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 중국음식문화의 도예, 의식동원의 차원 등 요리방식 및 음식예절 등에 대한 다문화 수용능력을 함양시키며 지성 역량을 강화하고자 함
133	중국도시기행	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 중국의 지리를 이해하는 동시에 각 지역의 문화와 역사를 공부할 것이다. 하지만 이 수업은 관광안내 수업도 아니고, 중국 땅에 관한 모든 것을 설명에 대한 이해력을 기르며 지성 역량을 강화하고자 함
134	중남미사회와문화콘텐츠	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 라틴아메리카의 문화와 사회 발달 과정을 살펴봄으로써 라틴아메리카에 대한 이해와 공동체 의식을 증진시키고 지성 역량을 강화하고자 함
135	팟캐스트방송	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-31] 디지털 기술의 발달로 간편해진 제작 기술을 이용하여 자신만의 라디오 방송 프로그램 기획 및 제작해보면서 공감적수용을 경험하여 지성 역량을 강화하고자 함
136	패키지여행과배낭여행의 이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 여행시장의 현황과 현상을 파악하여 고객 수요에 맞는 여행상품의 개발과 트렌드를 분석하여 이러한 전략으로 여행시장을 선도하는 통합적사고력을 가진 전문인을 양성하면서 지성 역량을 강화하고자 함
137	한국사회를만나다	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-31] 중국 학생들이 ‘한국의 상징, 교육, 전통 의식주, 문화’ 등을 학습하고, 양국의 학생과 상호교류를 통해 창의융합력을 발전시켜 지성 역량을 강화하고자 함
138	북한의 이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 미래 통일 한국의 주역이 될 지성인에게 올바른 평화통일의 지향 관점을 내면화 시키고, 북한에 대한 이해의 관점과 체제의 특징을 통합적사고력으로 정확히 이해하여 지성 역량을 강화하고자 함
139	현대사회와재테크의 이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 20대가 경제생활을 할 때 알아야 경제 지식과 재테크를 통해 인생 설계를 해보면서 통합적사고력을 키워 지성 역량을 강화하고자 함
140	SF와과학적상상력	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-31] 미래 문화산업의 주요한 키워드가 되는 판타지와 SF의 개념과 역사, 구체적 작품과 그 의미 등을 살펴보고 상상력과 현실의 관계를 파악함으로써 공감적수용 함양하며, 지성 역량을 강화하고자 함
141	도시와나무	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 나무의 이름과 그에 대한 유래, 그리고 나무와 관련된 문화 등을 통합적사고력을 가지고 이해할 수 있는 기회를 제공함으로써 자연과 함께 잘 살 수 있는 방법을 터득하면서 지성 역량을 강화하고자 함
142	디스플레이와실감영상	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 정보 표현의 원리, 발전의 역사, 다양한 제품 기술, 제품의 응용 등에 대한 이해력을 통해 지성 역량을 강화하고자 함
143	미디어로보는과학역사	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 우리과학 발달사에 대한 내용을 종합적으로 이해함으로써 지성 역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
144	미래의농산업	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 농촌이 직면해 있는 기후변화, 고령화, 농업인구의 감소, 농지의 황폐화를 극복하고 위기를 기회로 전환하여 지속가능한 농업과 농업을 전공하지 않은 사람들이 농산업 속에서 이익을 만들 수 있는 비즈니스를 할 수 있는 방법을 모색해 지성 역량을 강화하고자 함
145	생활속의생명과학	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-31] 생명현상에 대한 접근 방법과 생활 속에 관련된 생명과학의 실제 예들의 소개하면서 창의융합력을 높이고 지성 역량을 강화하고자 함
146	내 삶을 바꾸는 건강행복식단	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 건강 식생활'에 대한 지식 습득과 실생활 적용을 함께 해보면서 지성 역량을 강화하고자 함
147	컴퓨터와사이버범죄	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 디지털/인터넷 사회를 살아가는 현대인이 자기도 모르게 범할 수 있는 컴퓨터 범죄를 예방하고 방지하기 위해 책임감을 학습시켜 지성 역량을 강화하고자 함
148	지구환경과자원	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 우리가 실생활에서 접할 수 있는 환경문제의 본질과 숨은 의미를 알아보고, 환경의 정의, 특성에 대한 상식과 보호를 위한 행동 요령에 대하여 통합적사고력을 사용하여 파악하여 지성 역량을 강화하고자 함
149	생활과학	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 일상생활과 생명과학간의 관련성을 알게 하고 생명과학이 어떻게 우리의 일상전체에 걸쳐 엮여 있는지를 이해할 수 있도록 하기 위해 지식만을 전달하는 것이 아니라 생명현상에 대한 접근방법과 생활속에 관련된 생명과학의 실제 예들의 소개 및 살고 있는 인류에게 어떤 메시지를 전달하는지 파악할 수 있는 자료들도 제공하여 지성 역량을 강화하고자 함
150	과학기술과사회	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 과학이란 우주와 자연을 이해하는 학문으로 정리할 수 있다. 간략하게 과학사를 훑어보고, 과학기술에 대한 바른 이해력키워 지성 역량을 강화하고자 함
151	기후와생태계	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 기후변화는 인류 및 생태계에 어떠한 변화를 주고 있으며, 우리의 삶은 어떠한 변화를 겪게 될 것이며, 우리가 해야할 것은 무엇인지에 대한 심각한 고민을 통하여 지성 역량을 강화하고자 함
152	데이터리터러시	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 데이터를 읽고 이해하고 분석하며 비판적으로 수용 및 활용할 수 있는 능력으로서 데이터리터러시의 개념과 활용에 대해 이해하고 데이터 리터러시 능력을 배양하기 위해 데이터의 수집, 정제, 시각화 방법을 알아봄으로써 지성 역량을 강화하고자 함
153	몸의이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 몸에 대한 인문사회적인 지식을 쉽게 이해하고 인체해부생리학적 특성에 따라 나타날 수 있는 다양한 질병의 이해 및 건강유지를 위한 기초지식을 습득하면서 지성 역량을 강화하고자 함
154	식물과건강	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 심신을 치유하고, 건강하고 행복한 삶을 영위하기 위한 대안으로서의 식물의 기능에 대하여 이야기하면서 지성 역량을 강화하고자 함
155	인간과우주	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 우주의 기원과 시간의 역사, 우주의 미래, 우주 속에 존재하는 생명체로서의 인간을 주제로 하여 우주가 함의하고 있는 과학적 진리를 탐구으로써 지성 역량을 강화하고자 함
156	A+학습전략	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 자신에 대한 이해를 바탕으로 자기 주도적수행능력을 통해 학교생활 전반에 대한 이해와 함께 구체적인 학습전략을 공부하는 지성 역량을 강화하고자 함
157	JLPT일본어	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 일본어 능력 시험을 통해 2, 3급 자격증을 취득하고자 하는 학생을 대상으로, 자격증 취득을 목표로 수업을 진행하고, 통합적사고력을 길러 실제 시험에 대비하며 지성 역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
158	건축과창작	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 우리가 살고 있는 환경에서 '건축'은 어떤 역할을 하는 지, '건축가'는 누구이며, 그가 어떻게 이 환경을 창조해 내며, 어떤 재료들이 사용되고, 또 '건축물'의 모양은 어떤 생각으로 결정하는지, 또 어떤 작품이 우리에게 의미 있는 지 다뤄보면서 지성역량을 강화하고자 함
159	고령사회의이해와전망	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 고령화에 대한 젊은 세대가 가져야 할 기본적인 소양과 자질, 올바른 가치관과 인성을 나눔과 섬김의 자세로 지성역량을 강화하고자 함
160	공직생활과행정법	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 기본이론과 주요판례를 중심으로 쉽게 행정법을 이해할 수 있도록 하여 문제해결능력을 갖추고 학생들이 지성역량을 강화하고자 함
161	공직입문하기	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 공공조직의 입사 및 자긍심을 갖고 학업과 입사공부를 병행할 수 있도록 정보를 제공함으로써 공공조직의 대한 이해력을 기르고 지성역량을 강화하고자 함
162	국가안보론	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 현재의 민주시민으로서 그리고 장차 우리나라의 주역으로서 알아야 할 국가안보에 대한 이해력과 현 안보상황에 대한 안보정책을 이해할 수 있는 소양 함양 및 지성역량을 강화하고자 함
163	그림으로본동양과서양	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 동서양 문화의 동일성과 차이점을 인식하고 폭넓은 문화적 주제를 검토하여 글로벌 세계에 대한 기본적인 교양과 인식을 통해 지성역량을 강화하고자 함
164	대학생을위한글로벌에티켓	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-31] 상대방에게 호감을 줄 수 있도록 자신의 이미지를 외형은 물론 내면적인 아름다움으로 바뀌가는 과정을 습득하기 위해 얼굴형, 체형, 피부색 등에 어울리는 토털 코디네이션 방법론을 통해 지성역량을 강화하고자 함
165	동양역사속의노마드의삶	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-31] 유목민의 성공을 통해 21세기 기업의 경영 전략을 통해 지성역량을 강화하고자 함
166	드라마중국어	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 중국 드라마를 통해 일상적 의사소통에 필요한 중국어 표현을 학습을 통해 지성역량을 강화하고자 함
167	디지털시대의패션문화와미디어	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 패션은 신체를 보호하는 기능을 넘어 개인을 타인에게 인식시키는 동시에 개인과 타인간의 관계를 형성하게 해주는 매우 사회적이고 문화적인 산물을 통해 지성역량을 강화하고자 함
168	리더십	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 리더십의 중요성과 정의, 특성 이론, 행동이론, 상황이론, 현대적 리더십인 전략적, 변혁적, 서번트, 진정성, 팔로워십, 카리스마, 셀프리더십 등을 학문적으로 이해하고 실천사례를 통하여 학습을 통해 지성역량을 강화하고자 함
169	무기체계론	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 인류의 역사는 전쟁의 역사라고 할 만큼 수많은 전쟁으로 점철되어 왔으며, 인간은 생존과 안전을 위하여 다양한 도구와 무기를 만들어 내면서 과학기술의 발전을 통해 지성역량을 강화하고자 함
170	문명간의충돌과공존 그리고화해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 문명간의 공존과 화해의 길을 모색을 통해 지성역량을 강화하고자 함
171	문화예술교육개론	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 국가공인자격증<문화예술교육사> 직무소양을 통해 지성역량을 강화하고자 함
172	미드를통한상황별언어	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 수업을 듣는 모든 사람들은 그들의 대화 능력, 즉 말하기와 듣기를 향상을 통해 지성역량을 강화하고자 함
173	미디어콘텐츠의이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 방송콘텐츠를 중심으로 방송제도과 콘텐츠분석을 통해 지성역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
174	방송프로듀서의이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 방송과 미디어, 사회와의 관계와 역할을 이해을 통해 지성역량을 강화하고자 함
175	벤처경영실전전략	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 창업아이디어의 사업화를 위한 전략수립을 실전학습을 통해 지성역량을 강화하고자 함
176	북유럽이야기	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 북유럽 국가들은 민족, 역사, 문화를 거슬러 올라가 보면 국가 간 차이도 있지만 공통점도 많기 때문에 국가별로 소개을 통해 지성역량을 강화하고자 함
177	삼국지로 읽는 삶의 이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 화 배경과 인간관계를 이해하고, 오늘에 응용할 수 있는 경험을 추출하여, 인간과 사회를 통합적으로 이해을 통해 지성역량을 강화하고자 함
178	상황코미디와영어	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 영어권에서 인기 있는 동영상을 보고 실용화를 통해 이해력을 향상을 통해 지성역량을 강화하고자 함
179	상송과와인그리고혁명	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 프랑스 문화의 포괄적 이해를 통해 사고의 폭을 넓히고 국제적인 감각을 배양을 통해 지성역량을 강화하고자 함
180	생활사진	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 셔터를 누르기만 하면 알아서 촬영해주는 일괄적이고 수동적인 이미지 생산에서 벗어나 자신의 의지와 주관으로 촬영, 보다 창의적으로 편집하는 일련의 과정을 통해 지성역량을 강화하고자 함
181	소비자행동의이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 소비자 행동에 대한 실감나는 이해를 통하여 취업하게 될 회사의 신입 직원으로서 기업경영의 성과에 이바지할 수 있는 쓸모있는 구성원이 될 수 있는 기초 역량을 통해 지성역량을 강화하고자 함
182	소셜영어	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 학생들에게 실용적인 언어 능력 개발을 위한 충분한 연습을 통해 지성역량을 강화하고자 함
183	소통을위한정서수업	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 자기 욕구를 인식하고 표현하는데 기초가 되는 감정에 대한 전반적인 이해와 더불어 상황에 맞게 감정조절을 할 수 있도록 도와 효과적인 의사소통을 통해 지성역량을 강화하고자 함
184	수학의여행	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 수학에서 보여주는 결과를 재해석하여 ‘사회, 역사, 정치, 환경, 종교, 철학 그리고 음악’의 현상을 통해 지성역량을 강화하고자 함
185	수화로 세상다시보기	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 수화의 이론과 실체를 체계적이며 유용하게 학습을 통해 지성역량을 강화하고자 함
186	숲힐링캠프	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 숲 체험 활동을 통해 내적 치유와 자기개발에 힘쓰고 리더십 함양을 위한 나만의 자연 다큐멘터리 제작을 통해 지성역량을 강화하고자 함
187	스크린으로 만나는 철학	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 일상에서보고 느끼는 영화의 주제나 내용이 철학적 주제와 문제를 포함하고 있음을 인식하고 이 주제들이 우리의 삶과 연결을 통해 지성역량을 강화하고자 함
188	스포츠와건강	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 스포츠를 통해 어떻게 건강한 삶을 영위 할 수 있을지 다양한 영역을 통해 살펴보고 수강자들에게 자신의 건강을 평가하는 방법, 질병예방 및 올바른 운동처방 방법을 통해 지성역량을 강화하고자 함
189	실전영어독해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 영어로 효과적인 발표기술과 전략, 의사전달능력을 학습하는 강좌로 중위권 이상의 영어 능력을 갖춘 학습자들의 지성역량을 강화하고자 함
190	심리학의이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 심리학의 이론과 실제, 실생활에서의 응용을 통해 지성역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
191	양궁	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 활을 쏘는다는 건 일시적인 놀이가 아닌 정신집중을 하게되며, 호흡법을 기를 수 있고, 학습효과를 통해 지성역량을 강화하고자 함
192	여행영어	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 일반적으로 사용되는 언어 유형을 중심으로 한 기초-중급 영어코스. 학생들은 문화, 음식, 여행지 등 다양한 주제를 공부할 통해 지성역량을 강화하고자 함
193	영어성경이야기	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 영어 성경 이야기(Bible Stories) 읽기를 통해 영어 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 향상시키고, 동시에 자신과 타인에 대한 이해를 넓히고 자아존중감을 높이며 나눔과 섬김의 정신을 통해 지성역량을 강화하고자 함
194	예술과리듬	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-31] 음악적 개념인 '리듬'을 타영역의 개념에서 살펴봄으로서 사고의 확장을 도모하고 융합적 통섭적 사고를 배양을 통해 지성역량을 강화하고자 함
195	유통마케팅입문	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 기업마케팅 직무를 원하는 학생들에게 현장에서 실천가능한 이론과 실무 학습을 통해 지성역량을 강화하고자 함
196	음식과여행	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 여가시간의 증대와 개인의 삶의 질이 더욱 우선시 되고있는 현실에서 관광분야의 흐름을 이해하여 보다 너나모인 미래를 설계할 통해 지성역량을 강화하고자 함
197	인도네시아언어와문화	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 인도네시아 여행과 생활에 필요한 기초 회화를 학습하면서 동시에 인도네시아 문화에 관한 영상자료를 통해 그들의 언어와 문화를 이해할 통해 지성역량을 강화하고자 함
198	인성과예(禮)티켓	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 우리가 대학생으로서, 나아가 지성인, 교양인으로서 필요한 인성의 다양한 모습들을 동,서양의 다양한 명인,명구들을 되짚어보며, 몸소 실천하고 깨달음을 통해 지성역량을 강화하고자 함
199	일본어한단계업	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 초급단계의 일본어를 듣고 읽고 이해할 수 있는 능력을 통해 지성역량을 강화하고자 함
200	일본오타쿠문화	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 초급단계의 일본어를 듣고 읽고 이해할 수 있는 능력을 통해 지성역량을 강화하고자 함
201	전쟁사	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 6.25 전쟁의 원인과 배경, 진행과정상의 주요국면 및 전투(강의, 영화리뷰 / 다큐멘터리 시청)를 살펴봄으로써 시사점과 교훈을 도출, 국가안보 및 전쟁에 대한 공감대 / 가치관 형성, 미래 국가안전 및 발전에 대한 개인의 사고 / 역할 인식, 전쟁과 관련된 인문학적 사고 형성을 통해 지성역량을 강화하고자 함
202	젊은이를위한감성수업	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 개인의 감정표현을 포함하는 적절한 정서 반응 능력을 기르고, 유의미한 타인과 친밀한 관계를 형성을 통해 지성역량을 강화하고자 함
203	중국경제여행	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 경제적인 측면에서 한중관계 분석을 통해 지성역량을 강화하고자 함
204	중국사회를만나다	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 중국이 어떤 나라인지 정의 내리고자 하는 것이 아니라 중국의 여러 가지 모습을 보고 중국이 어떤 나라인지, 어떤 사람들이 어떤 문화속에서 살고 있는지 살펴보는 것이다. 그 안에는 정치, 역사, 사회를 통해 중국에 대해서 조금은 더 이해를 통해 지성역량을 강화하고자 함
205	중국어한단계업	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 1학년에서 배운 기초를 한단계 업시키는 과정으로 좀 더 다양한 표현과 정확한 발음 연습을 통해 중국인과의 대화에서 자연스러운 대화를 할 수 있도록 훈련을 통해 지성역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
206	차마고도와소수민족	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 차마고도란 차와 말의 교역을 통해 지성역량을 강화하고자 함
207	창업기업의회계·세무관리	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 초보자의 입장에서 창업에 관심이 있는 학생들에게 회계와 세무를 쉽게 이해할 수 있도록 기초과정부터 분석하고 활용하는 방법을 통해 지성역량을 강화하고자 함
208	칸초네와오페라아리아의해설및감상	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 서양문화를 빠르게 이해하기 위해서는 그들의 음악과 미술을 제대로 공부하여 음악 중 중요한 장르인 오페라는 수준 높은 문화를 통해 지성역량을 강화하고자 함
209	토플스피킹준비	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 토플 말하기 시험에서 출제되는 다양한 유형의 질문들에 익숙해질 것이다. 학생들은 점수를 극대화하기 위해 답을 구성을 통해 지성역량을 강화하고자 함
210	파리인문학산책	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 세계 1위 관광객 방문국가인 프랑스, 그 중심도시인 파리는 과연 어떤 모습일까? 파리산책 강의는 Paris라는 세계도시에 대한 집중탐구를 통해 지성역량을 강화하고자 함
211	팝송의역사	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 1950년대 로큰롤의 시작부터 1990년대 펑크와 댄스 음악에 이르기까지 인기 있는 영국 음악의 역사를 통해 지성역량을 강화하고자 함
212	프랑스투데이	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 문화예술 강국 프랑스를 문화적 키워드, 역사적 중요 사건을 중심으로 사회, 문화, 지리, 역사, 스포츠, 음식 등의 다양한 테마로 접근을 통해 지성역량을 강화하고자 함
213	한글의역사와계몽의시대	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 역사적, 문화사적 의미를 알고 한글의 효용적 가치를 살필으로써 우리 문화에 대한 자긍심을 고취시키고 또한 우리나라의 근대화 과정에서 한글이 끼친 영향을 확인하고 이러한 과정에서 중심에 있었던 배재학당의 위상과 역사적 의의를 이해를 통해 지성역량을 강화하고자 함
214	한류와트랜스미디어스토리텔링	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 한류라 불리는 한국 대중문화의 열풍에 대해 이해하고, 한류 콘텐츠가 트랜스미디어의 시대에 갖가지 모습으로 재탄상하는 스토리텔링의 현재와 미래를 추적할 통해 지성역량을 강화하고자 함
215	한반도와열강의역사	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 일본의 독도 영유권 주장, 위안부문제와 역사 왜곡 문제가 한반도를 한바탕 뜨겁게 달구고 있으며, 외부로부터 급작스레 밀어닥치고 있는 거센 도전에 우리는 제대로 대응하고 있는가라는 질문은 아직도 유효하며 이에 대한 인식을 통해 지성역량 강화하고자 함
216	현대러시아의이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 우주 강국, 군사 강국이자 세계적인 문학가 및 예술가들을 배출한 러시아에 대한 상식을 통해 지성역량을 강화하고자 함
217	현대인과정신건강	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 스트레스와 그에 대한 대처 방법, 정신건강에 영향을 미치는 요인 그리고 주요 정신장애의 증상과 진단을 학습함으로써 보다 건강한 정신건강을 유지를 통해 지성역량을 강화하고자 함
218	호모나랜스의이야기학	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 초연결 시대를 살아갈 본교 학부생이 세상의 이야기를 능숙하게 읽어내고, 또 그를 바탕으로 새로운 이야기를 창출하고 나아가 자신의 이야기를 할 수 있는 능력을 통해 지성역량을 강화하고자 함
219	회계의기초	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 경영학 전공을 염두에 두지 않더라도 경제, 경영지식의 이해를 통한 재테크를 위한 유용한 정보를 습득을 통해 지성역량을 강화하고자 함
220	히든챔피언성공CEO특강	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 지역의 성공한 CEO들로부터 특강을 듣고, 멋진 내 인생을 설계를 통해 지성역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
221	재미있는역사이야기	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 한국의 역사를 통해 한국 사회를 이해하고 한국의 건국부터 조선시대에 걸쳐 대표적인 사건과 인물을 중심으로 알아보고, 학생들의 이해를 돕기 위해 영화나 영상 자료를 적극 활용을 통해 공감대 형성을 통해 지성역량을 강화하고자 함
222	한국문화의이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 외국인 유학생들의 한국 생활 적응과 한국의 대학 생활 적응을 위한 기본적인 한국문화에 대한 이해를 위한 것이며, 한국의 다양한 문화를 이론과 체험을 통해 한국 문화에 대해 이해를 통해 지성역량을 강화하고자 함
223	한국어능력평가의실제	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 한국어능력시험(TOPIK)II에 자주 출제되는 문제 중 중급(3,4급)에 해당하는 문제 유형과 어휘, 문법 표현들을 학습을 통해 지성역량을 강화하고자 함
224	한국어프레젠테이션	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 외국인 유학생 및 교환학생을 대상으로 학부 수업에서 발표를 잘 할 수 있도록 하기 위한 수업이며, 발표를 잘 하기 위해서는 한국어의 발음, 띄어읽기와 끊어 읽기, 자연스럽고 공식적인 말하기를 통하여 주제를 정해 발표문을 작성하고, PPT 발표를 통해 지성역량을 강화하고자 함
225	꿈드림설계S	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-11] 신입생을대상으로대학적응,자아발견,자기주도적학습,진로관련프로그램을운영하여신입생의대학생활조기적응을돕고 “도전하는청년아펜젤러” 인재상을 통해 인성역량을 강화하고자 함
226	AI와미래	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-33] 입학하는 모든 신입생들을 대상으로 PCU 예비대학을 통해 AI·SW 분야 기초 소양을 갖추도록 교육을 통해 지성역량을 강화하고자 함
227	감성리더십	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-21] 학생들의 자발적 설계 및 참여를 통해 배재인에게 필요한 감성리더십을 배양하여 나눔과 섬김의 정신을 실천할 수 있는 토대를 마련를 통해 감성역량을 강화하고자 함
228	소통리더십	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-43]학생들의 자발적 설계 및 참여를 통해 배재인에게 필요한 소통리더십을 배양하여 나눔과 섬김의 정신을 실천할 수 있는 토대를 마련를 통해 소통역량을 강화하고자 함
229	수행리더십	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-54] 학생들의 자발적 설계 및 참여를 통해 배재인에게 필요한수행리더십을 배양하여 나눔과 섬김의 정신을 실천할 수 있는 토대를 마련를 통해 수행역량을 강화하고자 함
230	인성리더십	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-11] 학생들의 자발적 설계 및 참여를 통해 배재인에게 필요한 인성리더십을 배양하여 나눔과 섬김의 정신을 실천할 수 있는 기틀을 마련를 통해 인성역량을 강화하고자 함
231	나섬진로캠프	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 본교재학생1,2학년 취업준비생을 위한 취업대비캠프를 통해 수행역량을 강화하고자 함
232	나섬취업캠프	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 본교 재학생 3,4학년 취업준비생을 위한 취업대비캠프를 통해 수행역량을 강화하고자 함
233	안보학	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 장교의 기본소양 함양과 전투체력 배양을 통해 수행역량을 강화하고자 함
234	안전및조직관리사례연구	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 장교로서의 기본 자질과 소양을 함양함으로써 정예장교 양성을 통해 수행역량을 강화하고자 함
235	조직리더십	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 장교의 기본소양 함양과 전투체력 배양을 통해 수행역량을 강화하고자 함
236	조직리더십사례연구	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 장교로서의 기본 자질과 소양을 함양함으로써 정예장교 양성을 통해 수행역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
237	SW전공기초영어	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 저학년을 대상으로 IT관련 정보 습득에 필요한 기초적인 영어활용에 대한 내용을 학습을 통해 지성역량을 강화하고자 함
238	SW전공실무영어	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 저학년을 대상으로 IT관련 정보 습득에 필요한 실무적인 영어활용에 대한 내용을 학습을 통해 지성역량을 강화하고자 함
239	SW전공실용영어	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 저학년을 대상으로 IT관련 정보 습득에 필요한 실용적인 영어활용에 대한 내용을 학습을 통해 지성역량을 강화하고자 함
240	SW전공전문영어	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 학생들이 SW관련 전문적인 지식을 탑재하며, 전문지식을 수행할 수 있는 영어활용역량을 배양을 통해 지성역량을 강화하고자 함
241	SW전공취업영어	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 학년을 대상으로 SW관련 진로를 탐색하며 취업하는 데에 현장에서 필요로 하는 지식, 기술, 태도를 통해 지성역량을 강화하고자 함
242	SW전공프로젝트영어	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 학생들이 SW관련 프로젝트를 수행시에 필요한 영어활용역량을 배양을 통해 지성역량을 강화하고자 함
243	사회봉사1	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-11] 학생의 사회봉사1 활동을 제고하여 공동체 의식을 제고를 통해 인성역량을 강화하고자 함
244	사회봉사2	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-11] 학생의 사회봉사2 활동을 제고하여 공동체 의식을 제고를 통해 인성역량을 강화하고자 함
245	사회봉사3	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-11] 학생의 사회봉사3 활동을 제고하여 공동체 의식을 제고를 통해 인성역량을 강화하고자 함
246	사회봉사4	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-11] 학생의 사회봉사4 활동을 제고하여 공동체 의식을 제고를 통해 인성역량을 강화하고자 함
247	학생성장과정역량강화	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-14] 성공적인 대학생활 적응과 자기주도적 학생성장을 위해, 새로운 학사제도에 대한 정보를 제공하고 배재핵심역량진단을 통한 학습역량을 통해 인성역량을 강화하고자 함
248	유라시아공동체론	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-14] 강좌는 역사, 문화, 정치, 경제, 사회, 교육 등 다양한 분야로 구성된 옴니버스식 강좌로, 아시아를 이어주는 공동체 의식의 약화라는 문제를 해결하기 위해, 다양한 영역에서의 상호이해를 통해 인성역량을 강화하고자 함
249	지속가능국제개발협력1	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-14] 지속가능 국제개발협력에 대한 인식제고와 액션플랜 수립 능력 함양을 통해 인성역량을 강화하고자 함
250	지속가능국제개발협력2	인성	100	0	0	0	0	[인성 P1-14] 속가능 국제개발협력에 개도국에만 해당하는 것이 아니고, 우리나라에도 적용됨을 학생들이 인식을 통해 인성역량을 강화하고자 함
251	대전의재발견	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-22] 대전에 대한 다양한 이야기들로 진행되는 강의 대전의 역사, 문화, 문학 등에 대한 강의를 통하여 대전에 대한 이해를 통해 감성역량을 강화하고자 함
252	인문학의향기	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-22] 인문학 관련 유명강사들의 강의를 통해 인문학적 감성역량을 강화시키고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
253	미술감상법	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-23] 작품 하나만의 조형적 특징만이 아니라 각 시대별로 나타나는 정치, 경제, 사회, 문화 등의 종합적인 접근을 통해 감성역량을 강화하고자 함
254	영어로 공부하는 아시아 경제의 이슈	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 아시아의 일부 국가들 즉, 대만, 라오스, 미얀마, 말레이시아, 필리핀, 베트남, 싱가포르, 태국, 인도네시아, 일본, 중국 및 캄보디아의 역사, 문화, 인종, 교육, 정치 등을 비롯하여, 아시아의 경제발전, 경제성장 등에 대하여 공부·연구를 통해 감성역량을 강화하고자 함
255	한국어듣기1	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 말하기와 기재를 활용하여 한국어 발음을 정확하게 듣고 이해하며, 나아가 쓰고 대답할 수 있는 능력을 통해 소통역량을 강화하고자 함
256	한국어듣기2	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 수업 중 교사의 말하기와 기재를 활용하여 한국어 발음을 정확하게 듣고, 이해하며, 나아가 쓰고 대답을 통해 소통역량을 강화하고자 함
257	한국어듣기3	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 한국어를 좀 더 정확하게 구사하기 위해 다양한 형태의 듣기를 함으로서 한국어 실력을 완성을 통해 소통역량을 강화하고자 함
258	한국어말하기1	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 한국어 말하기를 통해 한국어를 배우고 있는 학습자에게 자유로운 의사소통을 통해 소통역량을 강화하고자 함
259	한국어말하기2	소통	0	0	0	100	0	2급 수준에 맞는 문법을 익히고, 배운 문법을 사용하여 자연스럽게 말할 수 있도록 말하기 연습을 집중적으로 실시하므로 의사소통역량을 통해 소통역량을 강화하고자 함
260	한국어말하기3	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 한국어를 토대로 3급에 맞는 정확한 문법과 어휘를 익히고, 다양한 실생활 한국어 말하기를 연습하여 한국어 의사소통능력을 통해 소통역량을 강화하고자 함
261	한국어문법과어휘1	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 한국어 문법 부분을 중심으로 하여 정확한 문법과 어휘를 익히고 다양한 상황들을 연습하여 한국어 의사소통능력을 통해 소통역량을 강화하고자 함
262	한국어문법과어휘2	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 학생들이 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기의 네 가지 기능을 실생활에서 효율적으로 사용할 수 있도록 어휘와 문법을 능력을 통해 소통역량을 강화하고자 함
263	한국어문법과어휘3	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 한국어 표현 및 이해 능력을 향상시키기 위한 내용을 다루는 과목으로 학습자들이 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 네 가지 기능을 효율적으로 활용할 수 있도록 한국어 어휘와 문법 및 소통역량을 강화를 통해 소통역량을 강화하고자 함
264	한국어쓰기1	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 글의 구조를 학습하여 짜임새 있는 글을 쓸 수 있고, 적절한 어휘와 다양한 표현을 학습하여 작문 실력을 기르며, 실생활에서 자주 접하게 되는 생생한 자료를 학습하여 유학생들에 소통역량을 강화를 통해 소통역량을 강화하고자 함
265	한국어쓰기2	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 외국인 유학생들의 한국어 쓰기 능력을 향상시키기 위한 과목이다. 수업을 통해 목표 어휘 및 표현을 활용하여 주제에 대해 향상을 통해 소통역량을 강화하고자 함
266	한국어쓰기3	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 한국어의 문어 표현 및 이해 능력을 향상시키기 위해 다양한 장르의 글쓰기 방법을 제시하고, 이때 요구되는 다양한 장르적 글쓰기 지식을 제공한다. 학문 목적 한국어 학습자로서 요구받는 능숙한 학술적 글쓰기 능력을 통해 소통역량을 강화하고자 함
267	한국어읽기1	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 더 나아가 단순한 읽기뿐 아니라 언어와 문화를 배경지식과 경험을 활용해 정보의 획득과 문화 수용을 할 수 있게 하고, 어휘력을 통해 소통역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
268	한국어읽기2	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 한국어를 배우는 외국인 유학생들의 읽기 능력 향상을 위한 수업으로 읽기 텍스트를 읽고 주제와 내용을 파악하여 필요한 정보를 통해 소통역량을 강화하고자 함
269	한국어읽기3	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-41] 한국어 읽기 능력 향상을 위해 다양한 장르의 읽기 지문과 어휘 및 표현을 제시한다. 학문 목적 학습자로서 요구받는 능숙한 읽기 능력 향상을 통해 소통역량을 강화하고자 함
270	성과권력	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 성(性)과 권력과의 관계를 고찰하는 데 목적이 있으며, 본 강좌를 통해 인간 본능으로서의 성(性)을 권력관계와 함께 이해하여 다양한 관점을 통해 지성역량을 강화하고자 함
271	언론인의 첫걸음	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 미디어와 언론의 필요성과 역할, 스마트폰 등 뉴미디어에 대한 이해, 언론인이 되는 방법, 언론기능과 언론보도 이해, 언론자유와 언론통제, 간략한 한국언론사, 한국 언론산업 구조, 소셜미디어 등에 대한 이해를 통해 지성역량을 강화하고자 함
272	동계군사훈련1	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-51] 학군사관후보생(ROTC)으로 입단하기 전 군인으로서의 기본소양을 함양하기 위한 기초 군사 훈련을 통해 지성역량을 강화하고자 함
273	하계군사훈련1	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-51] 학군사관후보생(ROTC)으로서 분대전투지휘능력 배양으로 분대급 제대 편제화기 및 장비운용 숙달을 통해 지성역량을 강화하고자 함
274	하계군사훈련2	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-51] 학군사관후보생(ROTC)으로서 각 병과별 전투지휘 및 직무수행 능력 배양을 통해 소대 전투지휘를 통해 지성역량을 강화하고자 함
275	대중음악과현대사회	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] K-pop의 인기와 힘입어 대중음악과 현대 사회의 수업을 통해 다양한 음악을 접하고 경험하여 대학 생활의 활력을 불어 넣고 음악을 통해 문화적인 혜택을 누리고 음악을 즐기는 방법을 익혀 나가며 다양한 음악을 접해보는 계기를 통해 감성역량을 강화하고자 함
276	북극의 이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-34] 지구촌의 새로운 자원개발과 경제 정책 채택의 기회를 제공하고 기후생태계 변화의 중요한 척도로 알려진 '북극'에 대해 학생들의 전반적인 이해와 관련 전문학술지식을 증진을 통해 지성역량을 강화하고자 함
277	생활속의 시사영어표현	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-44] 우리가 사는 세상의 문제들을 바로바로 살펴볼 수 있고, 좀 더 많은 영역을 살펴보기 위해 기사 전체를 읽는 어려움을 피하고 기사의 필요한 부분을 발췌하여 우리 생활에서 익숙하게 듣거나 읽을 수 있는 표현 능력을 통해 소통역량을 강화하고자 함
278	토익어휘와읽기	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-44] 학생들은 영어 문장의 기본 구조를 기초부터 체계적으로 학습하고, 문서 이해에 필요한 필수 어휘, 문법, 문서 이해제 유형 등을 공부하며, 다양한 문제풀이 등을 통해 영어의 기본 실력을 통해 소통역량을 강화하고자 함
279	실감디자인생킹	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 창의적인 디자인사고 능력을 바탕으로 한 메타버스에 대한 이해를 높이도록 하며, 디자인의 정의에서부터 창의적으로 자신의 아이디어를 효과적으로 표현하는 다양한 방법론을 이해하도록 한다. 또한, 메타버스의 정의와 특성, 기술, NFT등 메타버스 전반에 걸친 이론을 학습을 통해 감성역량을 강화하고자 함
280	실감디지털드로잉	감성	0	100	0	0	0	[감성 P2-24] 기초적인 2D 그래픽 디자인에 대한 기초 지식을 기반으로 디자인에 대한 원리를 이해하고 구현함으로써 디자인적 감각 및 응용 기술을 통해 감성역량을 강화하고자 함

연번	교과목명	대표역량	역량에 따른 교과목 특성 지수					핵심역량과 교양 교과목 간 연계성
			인성	감성	지성	소통	수행	
281	소통과관계회복	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-43] 삶 속에서 우리가 해결해야 할 중요한 과제는 함께 살아가야 할 여러 영역의 사람들과 불필요한 갈등을 해결하고 관계를 회복을 통해 소통역량을 강화하고자 함
282	실용글쓰기의실제	소통	0	0	0	100	0	[소통 P4-44] 사소통능력, 정보활용능력을 함양함으로써 주어진 문제를 자기 주도적으로 수행하는 실무형 인재를 통해 소통역량을 강화하고자 함
283	지역·종교·언어그리고다문화	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 다문화 사회로 가고 있는 한국의 다문화 양상을 이해하고, 다문화 구성원들이 부딪치고 있는 문제점들을 파악하도록 하기 위해, 지역적 요인과 종교적 배경, 언어적 요인들이 어떤 관련을 갖는지 살펴 이해를 통해 수행역량을 강화하고자 함
284	다문화종교교육과영화	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 영화 매체를 통하여 다문화와 종교를 공감적으로 교육을 통해 수행역량을 강화하고자 함
285	성서한국어	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-53] 한국어교육의 교수요목을 성서에 기반하여 재조정함으로써 선교와 복지 차원의 특수목적 한국어교육의 확장을 통해 수행역량을 강화하고자 함
286	웹소설감상과비평	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 웹소설 관련 산업 분야 진입을 목적으로 웹소설 작품을 이해하고, 좋은 작품을 선별할 수 있는 능력을 통해 지성역량을 강화하고자 함
287	웹스토리기획	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 웹소설, 웹툰, 웹드라마, 웹오디오 등 웹을 통해 공유되는 콘텐츠의 스토리의 특징을 이해하고, 대중의 요구를 반영한 스토리를 기획할 수 있는 능력을 통해 지성역량을 강화하고자 함
288	웹소설창작실습	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 자신의 직업 경험, 상상력을 최근 수요가 폭발적으로 증대되고 있는 웹소설에 적용해 작가로서 활동할 수 있는 경로와 과정을 학습하기 위한 강좌이다. 나아가 웹소설 창작과 제작, 유통, 홍보 등 웹소설 창작과 관련한 전반적 실무 역량을 통해 지성역량을 강화하고자 함
289	웹콘텐츠IP산업의이해	지성	0	0	100	0	0	[지성 P3-32] 웹소설, 웹툰과 같은 웹 기반 스토리는 원천 IP로서 디지털 콘텐츠 산업 분야에서 무궁무진한 가치와 성장 가능성을 가진다. 웹 스토리는 게임, 영화, 드라마는 물론 캐릭터, 테마파크 등 다양한 분야로 콘텐츠 영역을 통해 지성역량을 강화하고자 함
290	스타트업과고객발굴	수행	0	0	0	0	100	[수행 P5-51] 팀 구성, 비즈니스 모델, 고객발굴, 투자유치, 지식재산권, 사업계획서 작성 및 피칭 등 창업의 주요단계를 학습하여, KDB 및 교내 창업경진대회 참여를 통해 창업문화 조성을 통해 수행역량을 강화하고자 함

6. 교양교육과정 교양영역 분류

대영역	중영역	소영역
Ⅰ. 기초 교육	1. 의사소통	1) 글쓰기와읽기
		2) 글쓰기와토론
	2. 글로벌	1) 언어
		2) 세계시민
	3. 정보문해	1) AI·SW
		2) 미래와기술
Ⅱ. 중점 교육	1. 나섬소양	1) 기독교인성
		2) 아펜젤러인성
	2. 미래소양	1) 대학설계
		2) 비전설계
	3. 균형학문	1) 인문과예술
		2) 사회와문화
		3) 자연과과학
Ⅲ. 일반 교육	1. 심화·응용	자유선택

7. 교양교육과정 이수체계

이수구분	교과목/영역		학점	
교 필	채플1,2,3,4		2(P/N)	13
	기독교정신과아펜젤러인성		2	
	글쓰기와읽기		3	
	AI이해및활용		2	
	오픈소스SW		2	
	배재인의대학설계1,2		2(P/N)	
교 필 선	글로벌언어영역		3	23
	글로벌세계시민영역		3	
	비전설계영역		3	
	균형 학문 영역	인문과예술	9	
		사회와문화		
		자연과과학		
	미래와기술영역		2	
	글쓰기와토론영역		3	
총 계				36

8. 교양교육과정

연번	교과목명	영문명	이수 구분	학 점	이 론	실 습	비 고
1	채플1	Chapel1	교필	0.5	1	0	P/N
2	채플2	Chapel2	교필	0.5	1	0	P/N
3	채플3	Chapel3	교필	0.5	1	0	P/N
4	채플4	Chapel4	교필	0.5	1	0	P/N
5	글쓰기와읽기	Writing and Reading	교필	3	3	0	
6	배재인의대학설계1	Designing University curriculum at Paichai 1	교필	1	0	1	P/N
7	배재인의대학설계2	Designing University curriculum at Paichai 2	교필	1	0	1	P/N
8	기독교정신과아펜젤러인성	Christian Spirit & Appenzeller Character	교필	2	2	0	P/N
9	AI이해및활용	Principles of Artificial Intelligence	교필	2	2	0	
10	오픈소스SW	Open Source Software	교필	2	2	0	
11	대학영어	English for College Students	교필선	3	3	0	
12	대학일본어	Japanese for College Students	교필선	3	3	0	
13	대학중국어	Chinese for College Students	교필선	3	3	0	
14	대학스페인어	Spanish for College Students	교필선	3	3	0	
15	대학독일어	German for College Students	교필선	3	3	0	
16	대학프랑스어	French for College Students	교필선	3	3	0	
17	대학러시아어	Russian for College Students	교필선	3	3	0	
18	대학아랍어	Arabic for College Students	교필선	3	3	0	
19	대학한국어	Korean for College Students	교필선	3	3	0	
20	고전읽기세미나	Classical Work Reading Seminar	교필선	3	3	0	
21	빅데이터와소통의글쓰기	Big Data and Communication Writing	교필선	3	3	0	
22	예술적상상력과글쓰기	Artistic Imagination and Writing	교필선	3	3	0	
23	자기성찰글쓰기와토론	Self-reflection Writing and Discussion	교필선	3	3	0	
24	학술적글쓰기와프레젠테이션	Academic Writing and Presentation	교필선	3	3	0	
25	글쓰기와말하기	Writing and Speaking	교필선	3	3	0	
26	드라마영어	Drama English	교필선	3	3	0	
27	만화영어	Comic Book English	교필선	3	3	0	
28	비즈니스영어	Business English	교필선	3	3	0	
29	실용영문법	English Grammar for College Students	교필선	3	3	0	
30	실용영어회화	Practical English	교필선	3	3	0	
31	영어독해전략	English Reading Strategy	교필선	3	3	0	
32	영어듣기	English Listening	교필선	3	3	0	
33	영어말하기패턴연습	Speaking Pattern Practice	교필선	3	3	0	
34	영어어휘충전소	Charge Your English Vocabulary	교필선	3	3	0	
35	영어작문	Basic English Writing	교필선	3	3	0	
36	영화를통한영어연습	Learning English through Movies	교필선	3	3	0	
37	취미와영어	The Hobby Project	교필선	3	3	0	
38	디베이트영어	Debate English	교필선	3	3	0	
39	토익문법AtoZ	TOEIC Grammar A to Z	교필선	3	3	0	
40	프레젠테이션영어	Presentation English	교필선	3	3	0	
41	비즈니스일본어	Business Japanese	교필선	3	3	0	

연번	교과목명	영문명	이수 구분	학 점	이 론	실 습	비 고
42	일본어실용회화	Practical Japanese Conversation	교필선	3	3	0	
43	일본어쓰기	Japanese writing	교필선	3	3	0	
44	SNS중국어	SNS Chinese	교필선	3	3	0	
45	여행중국어	Chinese Traveling Conversation	교필선	3	3	0	
46	대학생활중국어	Chinese on campus life	교필선	3	3	0	
47	실용프랑스어	Practical French	교필선	3	3	0	
48	에세이한국어	Korean using essay	교필선	3	3	0	
49	4차산업혁명기술의이해	Understanding of the 4th Industrial Revolution Technology	교필선	3	3	0	
50	SNS활용1인미디어제작	One-Person Media Production Using SNS	교필선	3	3	0	
51	고급웹디자인	Advanced Webpage Design	교필선	2	1	2	
52	대학인을위한엑셀	Excel for College Students	교필선	2	1	2	
53	동영상편집기초	Introduction to Moving Picture Editing	교필선	2	1	2	
54	문제해결을위한창의코딩	Creative Coding for Problem Solving	교필선	2	1	2	
55	비즈니스컴퓨터활용	Business Computer Application	교필선	2	1	2	
56	사물인터넷의이해	Internet of things (IoT) in daily life	교필선	3	3	0	
57	소프트웨어입문	Introduction to Software	교필선	2	1	2	
58	스크래치로배우는인공지능	Learning Artificial Intelligence with Scratch	교필선	2	1	2	
59	인터넷과정정보관리	Internet and Information Management	교필선	2	1	2	
60	자바스크립트웹디자인	Javascript Web Programming	교필선	2	1	2	
61	포토샵그래픽활용	Graphic Creations with Photoshop Graphic	교필선	2	1	2	
62	프레젠테이션실무활용	Presentation Practice	교필선	2	1	2	
63	한글문서작성의실제	Practise of Word processor	교필선	2	1	2	
64	기초상식한자	Basic Chinese Characters	교필선	3	3	0	
65	고사성어와성현의지혜	Idiom Stories and Its Wisdom	교필선	3	3	0	
66	국악에서K-Pop까지:21세기한류와한국 의소프트파워	From Gugak to K-Pop: South Korea's Soft Power Prowess in the 21st Century	교필선	3	3	0	
67	논어와현대생활	The Analects of Confucius and Contemporary Life	교필선	3	3	0	
68	대학생활과자아탐색	College life and self exploration	교필선	3	3	0	
69	동아시아의미학	Aesthetics of East Asia	교필선	3	3	0	
70	러시아도시산책	Portrait of Russian cities	교필선	3	3	0	
71	르네상스스토리	Renaissance Story	교필선	3	3	0	
72	미디어로본역사속의라이벌이야기	Rival story in history seen through the media.	교필선	3	3	0	
73	서양예술로의여행	A Voyage along the Western Art	교필선	3	3	0	
74	세계문자스토리	About World's Scripts : from Hieroglyphs to Alphabets	교필선	3	3	0	
75	싸나톨로지:상실을이기는인생수업	Thanatology: Life Lessons for Overcoming Loss	교필선	3	3	0	
76	영상으로보는중국근현대사	China's modern and contemporary history through video	교필선	3	3	0	
77	영화로읽는동아시아종교철학	Religions of East Asia through Film	교필선	3	3	0	
78	우리전통음악의이해와감상	Understanding & Appreciation of Korean Traditional Music	교필선	3	3	0	
79	유럽박물관탐방	Visiting Europe Museum	교필선	3	3	0	

연번	교과목명	영문명	이수 구분	학 점	이 론	실 습	비 고
80	입문자를위한철학교실	Introduction to Philosophy	교필선	3	3	0	
81	중국역사바로알기	Introducing to Chinese History	교필선	3	3	0	
82	철학과윤리그리고행복한인생	Philosophy of Happiness	교필선	3	3	0	
83	포스트휴먼시대의감성인문학	Emotional Humanities in the Post-Human Era	교필선	3	3	0	
84	한국문학산책	A Walk in Korean literature	교필선	3	3	0	
85	한국사의새로운이해	A new understanding of Korean history	교필선	3	3	0	
86	행복심리학	Psychology of happiness	교필선	3	3	0	
87	현대건축의이해	Introduction to Architecture	교필선	3	3	0	
88	한국문학을읽다	Reading Korean Literature	교필선	3	3	0	
89	영화를통한격동의동아시아근대사	Understanding East Asia's Turbulent 20th Century thr	교선	3	3	0	
90	NCS기반블라인드채용의이해	Understanding of NCS-Based Blind Recruitment	교필선	3	3	0	
91	글로벌통상환경과국제관계	Global trade environment & international relations	교필선	3	3	0	
92	글로벌비즈니스마케팅	Glocal business Marketing	교필선	3	3	0	
93	기술사업화개론	Technology Commercialization	교필선	3	3	0	
94	문제해결능력과리더십	Problem Solving and Leadership	교필선	3	3	0	
95	발명과특허	Invention and Intellectual Property	교필선	3	3	0	
96	블루오션과창업솔루션	Blue Ocean and Start-up Solutions	교필선	3	3	0	
97	비즈니스상상력	Business Planning	교필선	3	3	0	
98	비즈니스커뮤니케이션	Business Communication	교필선	3	3	0	
99	산업생태계와플랫폼창업	Industry Ecosystem and Platform Startups	교필선	3	3	0	
100	아이디어와시장	Idea to Market	교필선	3	3	0	
101	여행사창업및경영	Starting travel agency and management	교필선	3	3	0	
102	역량개발과취업설계	Competency development and Employment Planning	교필선	3	3	0	
103	자기경영과리더십	The Self Management and Leadership	교필선	3	3	0	
104	지식재산권의이해	Understanding Intellectual Property	교필선	3	3	0	
105	직무역량강화와취업성공전략	Strengthening Job Competencies and Successful Employment Strategies	교필선	3	3	0	
106	직업설계와직무의이해	The Job Design and Job Understanding	교필선	3	3	0	
107	진로선택과기업입문	The Career Choice and an Introduction to the Study of Corporation	교필선	3	3	0	
108	진로탐색과직업선택	Career Exploration and Job Choice	교필선	3	3	0	
109	창업과정영이해	Understanding Foundation & Management	교필선	3	3	0	
110	창업과창업가정신	Start-up and Entrepreneurship	교필선	3	3	0	
111	취업능력개발	Employment Skills Development	교필선	3	3	0	
112	코칭리더십	Coaching Leadership	교필선	3	3	0	
113	핵심취업전략	Core Employment Strategy	교필선	3	3	0	
114	비즈니스한국어	Business Korean	교필선	3	3	0	

연번	교과목명	영문명	이수 구분	학 점	이 론	실 습	비 고
115	나섬인성과미래사회	NaSum-Character for Future Society	교필선	3	3	0	
116	나의한국문화유산산책	My Korean cultural heritage walk.	교필선	3	3	0	
117	디지털사회의문화의이해	Digital Society and Digital Culture	교필선	3	3	0	
118	미국문화와사회	American Culture & Society	교필선	3	3	0	
119	방송미디어와예능	The Entertainment contents in Media	교필선	3	3	0	
120	베트남의부상과이해	Vietnam's Rising and Its Understanding	교필선	3	3	0	
121	사진으로보는아랍이슬람문화코드	Arab Islamic culture code in pictures	교필선	3	3	0	
122	상상력과문화	Imagination and Culture	교필선	3	3	0	
123	세계경제의리더브릭스	BRICs, leader of world economy	교필선	3	3	0	
124	세계문화유산답사	Studies of World Cultural Heritage	교필선	3	3	0	
125	실용금융	Practical finance	교필선	3	3	0	
126	영화로읽는중동·아프리카문화	Middle Eastern and African culture reading by movies	교필선	3	3	0	
127	예비부모교육	Education for future parenthood	교필선	3	3	0	
128	유럽축제문화산업	European festival and culture	교필선	3	3	0	
129	이슬람과기독교문화의차이	The Difference between Islamic Cultureand Christian Culture	교필선	3	3	0	
130	인도역사와사회문화	Indian history and social culture	교필선	3	3	0	
131	동남아시아역사와문화	History and Cultuure of Southeast Asia	교필선	3	3	0	
132	요리로읽는중국문화	Chinese culture through cooking	교필선	3	3	0	
133	중국도시기행	Chinese City to Travel	교필선	3	3	0	
134	중남미사회와문화콘텐츠	Latin American Societies & Cultures	교필선	3	3	0	
135	팟캐스트방송	Podcast-Broadcasting	교필선	3	3	0	
136	패키지여행과배낭여행의이해	Understanding of package travel and backpackage	교필선	3	3	0	
137	한국사회를만나다	Meeting with Korean Society	교필선	3	3	0	
138	북한의이해	North Koreanology	교필선	3	3	0	
139	현대사회와재테크의이해	The Understanding of the Modern Society and Financial Technology	교필선	3	3	0	
140	SF과과학적상상력	SF & Imagination	교필선	3	3	0	
141	도시와나무	City and Tree	교필선	3	3	0	
142	디스플레이와실감영상	Display Metaverse	교필선	3	3	0	
143	미디어로보는과학역사	Science history through the media.	교필선	3	3	0	
144	미래의농산업	The Future of Agricultural Industry	교필선	3	3	0	
145	생활속의생명과학	The life sciences of life	교필선	3	3	0	
146	내삶을바꾸는건강행복식단	Healthy and happy diet for change of my life	교필선	3	3	0	
147	컴퓨터와사이버범죄	Computer & Cyber Crime	교필선	3	3	0	
148	지구환경과자원	The Earth Enviroment and Resource	교필선	3	3	0	
149	생활과학	Science of Living	교필선	3	3	0	
150	과학기술과사회	Science Technology and Society	교필선	3	3	0	
151	기후와생태계	Climate and ecosystem	교필선	3	3	0	
152	데이터리터러시	Data literacy	교필선	3	3	0	
153	몸의이해	The Understanding of Bodies	교필선	3	3	0	

연번	교과목명	영문명	이수 구분	학 점	이 론	실 습	비 고
154	식물과건강	Health, Healing and Plants	교필선	3	3	0	
155	인간과우주	Humans and the universe	교필선	3	3	0	
156	A+학습전략	A+ Learning Strategies	교선	3	3	0	
157	JLPT일본어	JLPT Japanese	교선	3	3	0	
158	건축과창작	Architecture and the Project	교선	3	3	0	
159	고령사회의이해와전망	Understanding and prospect of aged society	교선	3	3	0	
160	공직생활과행정법	Public Service Life and Administrative Law	교선	3	3	0	
161	공직입문하기	Personnel Administration in Public Agency	교선	3	3	0	
162	국가안보론	National Security Theory	교선	3	3	0	
163	그림으로본동양과서양	Understanding the Orient & the West History through photography	교선	3	3	0	
164	대학생을위한글로벌에티켓	global etiquette for university student	교선	3	3	0	
165	동양역사속의노마드의삶	The Nomadic Life in Oriental History	교선	3	3	0	
166	드라마중국어	Drama chinese	교선	3	3	0	
167	디지털시대의패션문화와미디어	Fashion Culture and Media in the Digital Generation	교선	3	3	0	
168	리더십	leadership	교선	3	3	0	
169	무기체계론	Weapons System Theory	교선	3	3	0	
170	문명간의충돌과공존그리고화해	Conflicts, Coexistence and Reconciliation between Civilizations	교선	3	3	0	
171	문화예술교육개론	Introduction of Culture and Arts Education	교선	3	3	0	
172	미드를통한상황별언어	Learning Contextual Expression through American Drama	교선	3	3	0	
173	미디어콘텐츠의이해	Understanding of Media Contents	교선	3	3	0	
174	방송프로듀서의이해	The Understanding of Media Contents Producer	교선	3	3	0	
175	벤처경영실전전략	Practices in Strategy Formulation for Venture Startups	교선	3	3	0	
176	북유럽이야기	The story of Northern Europe	교선	3	3	0	
177	삼국지로읽는삶의이해	The Wisdom of Sangukji(the three Korean Kingdoms)	교선	3	3	0	
178	상황코미디와영어	Culture Comedy	교선	3	3	0	
179	상송과와인그리고혁명	Chanson, wine and revolution	교선	3	3	0	
180	생활사진	Living Photo	교선	3	3	0	
181	소비자행동의이해	Understanding of Consumer Behavior	교선	3	3	0	
182	소설영어	Novel English	교선	3	3	0	
183	소통을위한정서수업	Emotion Class for Communication	교선	3	3	0	
184	수학의여행	Elementary Mathematics	교선	3	3	0	
185	수화로세상다시보기	Korean Sign Language	교선	3	3	0	
186	숲힐링캠프	Forest healing camp	교선	3	3	0	
187	스크린으로만나는철학	Cinema & Philosophy	교선	3	3	0	
188	스포츠와건강	Sport and Health	교선	3	3	0	
189	실전영어독해	English Reading Comprehension	교선	3	3	0	
190	심리학의이해	Introduction to Psychology	교선	3	3	0	
191	양궁	Archery	교선	3	3	0	
192	여행영어	Travel English	교선	3	3	0	

연번	교과목명	영문명	이수 구분	학 점	이 론	실 습	비 고
193	영어성경이야기	English Bible Stories	교선	3	3	0	
194	예술과리듬	Art and Rhythm	교선	3	3	0	
195	유통마케팅입문	Introduction to Distribution Marketing	교선	3	3	0	
196	음식과여행	Food and Travel	교선	3	3	0	
197	인도네시아언어와문화	Language and Culture of Indonesia	교선	3	3	0	
198	인성과예(禮)티켓	Personality & Etiquette	교선	3	3	0	
199	일본어한단계업	Japanese Listening	교선	3	3	0	
200	일본오타쿠문화	Japanese otaku culture	교선	3	3	0	
201	전쟁사	War History	교선	3	3	0	
202	젊은이들위한감성수업	Emotional Intelligence Development for College Students	교선	3	3	0	
203	중국경제여행	China Economy Tour	교선	3	3	0	
204	중국사회를만나다	Meet Chinese society	교선	3	3	0	
205	중국어한단계업	One Step Up Chinese	교선	3	3	0	
206	차마고도와소수민족	Ancient tea route and ethnic minorities	교선	3	3	0	
207	창업기업의회계·세무관리	Accounting & Taxation Management for Startups	교선	3	3	0	
208	칸초네와오페라아리아의해설및감상	Explaining and Admiration of Canzone & Operatic Arias	교선	3	3	0	
209	토플스피킹준비	Hacking the TOEFL Speaking Test	교선	3	3	0	
210	파리인문학산책	Exploring Paris	교선	3	3	0	
211	팝송의역사	A Brief History of English Popular Music	교선	3	3	0	
212	프랑스투데이	France Today	교선	3	3	0	
213	한글의역사와계몽의시대	History of Hangeul and the era of enlightenment	교선	3	3	0	
214	한류와트랜스미디어스토리텔링	Hallyu and Trasmedia Storytelling	교선	3	3	0	
215	한반도와열강의역사	The History of the Korean Peninsula and Its Neighboring Powers	교선	3	3	0	
216	현대러시아의이해	Understanding about Contemporary Russia	교선	3	3	0	
217	현대인과정신건강	Mental health in contemporary life	교선	3	3	0	
218	호모나랜스의이야기학	Homo-narrans' s Storyology	교선	3	3	0	
219	회계의기초	The Fundamentals of Accounting	교선	3	3	0	
220	히든챔피언성공CEO특강	Special Lecture by Famous CEO	교선	3	3	0	
221	재미있는역사이야기	Interesting Korean History	교선	3	3	0	
222	한국문화의이해	Understanding of Korean cultural	교선	3	3	0	
223	한국어능력평가의실제	Practise of Korean Language Ability Assessment	교선	3	3	0	
224	한국어프레젠테이션	Korean Presentation	교선	3	3	0	
225	꿈드림설계S	Dream Design S	교선	1	0	0	P/N
226	AI와미래	Artificial Intelligence and The Future	교선	1	1	0	P/N
227	감성리더십	Emotional Leadership	교선	1	0	1	P/N
228	소통리더십	Gommunicative Leadership	교선	1	0	1	P/N
229	수행리더십	Fulfillment Leadership	교선	1	0	1	P/N
230	인성리더십	Personality Leadership	교선	1	0	1	P/N
231	나섬진로캠프	nasum career training camp	교선	1	0	1	P/N

연번	교과목명	영문명	이수 구분	학 점	이 론	실 습	비 고
232	나섬취업캠프	nasum employment training camp	교선	1	0	1	P/N
233	안보학	Security science	교선	3	0	6	
234	안전및조직관리사례연구	Safety and organizational case study	교선	3	0	6	
235	조직리더십	Organizational Leadership	교선	3	0	6	
236	조직리더십사례연구	Organizational Leadership case study	교선	3	0	6	
237	SW전공기초영어	Basic English for SW Major	교선	3	3	0	
238	SW전공실무영어	Business English for SW Major	교선	3	3	0	
239	SW전공실용영어	Practical English for SW Major	교선	3	3	0	
240	SW전공전문영어	Professional English for SW Major	교선	3	3	0	
241	SW전공취업영어	Career English for SW Major	교선	3	3	0	
242	SW전공프로젝트영어	Project English for SW Major	교선	3	3	0	
243	사회봉사1	Credit for Voluntary Work 1	교선	1	0	0	P/N
244	사회봉사2	Credit for Voluntary Work 2	교선	1	0	0	P/N
245	사회봉사3	Credit for Voluntary Work 3	교선	1	0	0	P/N
246	사회봉사4	Credit for Voluntary Work 4	교선	1	0	0	P/N
247	학생성장과역량강화	Student Growth and Empowerment	교선	1	0	0	P/N
248	유라시아공동체론	Eurasia community	교선	3	3	0	
249	지속가능국제개발협력1	Introduction to Sustainable Development 1	교선	2	2	0	
250	지속가능국제개발협력2	Introduction to Sustainable Development 2	교선	2	2	0	
251	대전의재발견	Rediscovery of Daejeon	교선	2	2	0	P/N
252	인문학의향기	Perfume of Humanities	교선	2	2	0	P/N
253	미술감상법	Way to Art Appreciation	교선	3	3	0	
254	영어로공부하는아시아경제의이슈	Studies of Asian Economic Issues in English	교선	3	3	0	
255	한국어듣기1	Korean Listening 1	교선	3	3	0	
256	한국어듣기2	Korean Listening 2	교선	3	3	0	
257	한국어듣기3	Korean Listening 3	교선	3	3	0	
258	한국어말하기1	Korean Speaking 1	교선	3	3	0	
259	한국어말하기2	Korean Speaking2	교선	3	3	0	
260	한국어말하기3	Korean Speaking3	교선	3	3	0	
261	한국어문법과어휘1	Korean Grammar & Vocabulary1	교선	3	3	0	
262	한국어문법과어휘2	Korean Grammar & Vocabulary2	교선	3	3	0	
263	한국어문법과어휘3	Korean Grammar & Vocabulary3	교선	3	3	0	
264	한국어쓰기1	Korean Writing 1	교선	3	3	0	
265	한국어쓰기2	Korean Writing 2	교선	3	3	0	
266	한국어쓰기3	Korean Writing 3	교선	3	3	0	
267	한국어읽기1	Korean Reading 1	교선	3	3	0	
268	한국어읽기2	Korean Reading 2	교선	3	3	0	
269	한국어읽기3	Korean Reading 3	교선	3	3	0	
270	성과권력	Gender & Authority	교선	3	3	0	
271	언론인의첫걸음	An Introduction to Journalism and Broadcasting	교선	3	3	0	

연번	교과목명	영문명	이수 구분	학 점	이 론	실 습	비 고
272	동계군사훈련1	Winter Military Training 1	교선	1	0	2	
273	하계군사훈련1	Summer Military Training 1	교선	1	0	2	
274	하계군사훈련2	Summer Military Training 2	교선	1	0	2	
275	대중음악과현대사회	Popular music in Modern Society	교선	3	3	0	
276	북극의이해	Understanding The Arctic	교필선	3	3	0	
277	생활속의시사영어표현	Current English in Everyday Life	교필선	3	3	0	
278	토익어휘와읽기	Toeic Vocabulary and reading	교필선	3	3	0	
279	실감디자인생킹	Immersive Design Thinking	교선	3	3	0	
280	실감디지털드로잉	Realistic Digital Drawing	교선	3	3	0	
281	소통과관계회복	Communication and Relationship Restoration	교선	3	3	0	
282	실용글쓰기의실제	Practical Writing Practice	교선	3	3	0	
283	지역·종교·언어그리고다문화	Regional·Religious·Linguistic and Multicultural Issues	교선	3	3	0	
284	다문화종교교육과영화	Multicultural Religious Education and Films	교선	3	3	0	
285	성서한국어	Bible and Korean Language	교선	3	3	0	
286	웹소설감상과비평	Web novel appreciation and criticism	교선	3	3	0	
287	웹스토리기획	Web Story Planning	교선	3	3	0	
288	웹소설창작실습	Web Nover Creation Practice	교선	3	3	0	
289	웹콘텐츠IP산업의이해	Understanding the web content IP industry	교선	3	3	0	
290	스타트업과고객발굴	Startups and Customer Discovery, 3-3-0)	교선	3	3	0	

9. 교양 교과목 소개

◆ 채플1 (Chapel 1, 0.5-1-0)

건학이념에 바탕이 되는 기독교 정신에 기초하여 자신과 이웃과 사회와 인류공동체를 위한 삶의 의미와 가치를 발견하고, 기독교 복음에 기반한 섬김의 리더십 소양을 함양하기 위함이다.

◆ 채플2 (Chapel 2, 0.5-1-0)

건학이념에 바탕이 되는 기독교 정신에 기초하여 자신과 이웃과 사회와 인류공동체를 위한 삶의 의미와 가치를 발견하고, 기독교 복음에 기반한 섬김의 리더십 소양을 함양하기 위함이다.

◆ 채플3 (Chapel 3, 0.5-1-0)

건학이념에 바탕이 되는 기독교 정신에 기초하여 자신과 이웃과 사회와 인류공동체를 위한 삶의 의미와 가치를 발견하고, 기독교 복음에 기반한 섬김의 리더십 소양을 함양하기 위함이다.

◆ 채플4 (Chapel 4, 0.5-1-0)

건학이념에 바탕이 되는 기독교 정신에 기초하여 자신과 이웃과 사회와 인류공동체를 위한 삶의 의미와 가치를 발견하고, 기독교 복음에 기반한 섬김의 리더십 소양을 함양하기 위함이다.

◆ 글쓰기와읽기 (Writing and Reading, 3-3-0)

<글쓰기와 읽기>는 대학생이 갖추어야 할 기본적인 글쓰기 능력과 읽기 능력을 배양하는데 목표를 둔다. 원래 글쓰기는 읽고 이해하고 생각하고 표현하는 단계가 하나의 회로처럼 연결되어 있으므로 글을 잘 쓰기 위해서는 마땅히 읽고 이해하고 쓰는 능력을 함께 키워나가야 한다. 따라서 본 교과는 대학 신입생들이 스스로를 성찰하고 주변을 돌아보며 세상을 보는 눈을 키우고, 이를 토대로 자신의 생각을 표현해보는 연습을 함으로써 읽기와 글쓰기를 중심으로 한 대학생의 의사소통 능력을 함양하고자 한다. 글쓰기교실의 필독서 가운데 한 권의 책을 골라 읽고 독서에세이를 쓴 후 튜터의 첨삭과 교수자의 첨삭을 받으며 학생 스스로 글을 퇴고하는 과정에서 대학생에게 필요한 읽기와 기초 글쓰기 능력을 길러나갈 수 있기를 기대한다.

◆ 배재인의대학설계1 (Designing University curriculum at Paichail, 1-0-1)

본 교과는 신입생이 배재대학의 교육목표와 교양교육의 필요성을 인식하고 우리 대학의 건학이념을 실천할 수 있는 인재로 성장해가기 위한 기본 소양을 갖추는 데 목표를 둔다. 신입생은 배재학당과 배재대학교가 추구하는 교육의 가치를 이해하고 대학생이 갖추어야 할 교양에 대해 알아보는 한편 대학인으로서 어떤 자세로 공부하며 성장해 나갈 것인가를 생각해 볼 것이다. 신입생들이 본 교과를 수강하면서 ‘배재 캠퍼스 라이프’ 로드맵

을 설계해보고 이를 토대로 공동체 안에서 상생의 시너지를 발휘할 수 있는 교양을 겸비한 지성인으로 성장해가기를 기대한다.

◆ 배재인의대학설계2 (Designing University curriculum at Paichai2, 1-0-1)

본 교과는 신입생이 5대 역량을 골고루 균형 있게 갖춘 인재로 성장할 수 있도록 대학생활 설계를 지도하는 데 목표를 둔다. 신입생의 필수역량을 자가진단 및 객관진단 검사의 2가지 검사로 평가하고, 이를 토대로 학생이 자기분석 결과를 입력하면 교양 학사 및 비교과활동을 지도하고 상담한다. 이를 통해 신입생이 자기주도적으로 대학생활을 설계하도록 돕고자 한다.

◆ 기독교정신과아펜젤러인성 (Christian Spirit & Appenzeller Character, 2-2-0)

배재대학교의 건학이념인 기독교정신을 예수의 가르침과 삶을 통해 고찰하고, 배재학당 설립자인 아펜젤러의 기독교정신을 구현한 삶과 업적을 살펴보고자 함.

◆ AI이해및활용 (Principles of Artificial Intelligence, 2-2-0)

본 교과목은 배재대학교에 입학하는 모든 신입생들을 대상으로 4차산업혁명 시대에 요구되는 AI·SW 분야 기초 소양을 갖추도록 교육하기 위한 이론 강의 과정을 제공한다. 이를 위해 AI 기술에 대한 전반적인 기초 상식으로부터 머신러닝, 인공지능경망 등 주요 AI 기술 분야의 기초 원리를 이해할 수 있는 단계까지 학습한다.

- AI 기술의 발전사, 활용분야, 산업가치, 미래 전망 등 개요 파악
- 머신러닝, 인공지능경망 등 주요 AI 기술의 기초 원리 및 특징 이해
- 자신의 전공과 융합될 수 있는 AI 기술 활용분야 탐색

◆ 오픈소스SW (Open Source Software, 2-2-0)

본 과목은 전체학과 1학년생을 대상으로 앞으로 사회 각 분야에서 활용할 수 있는 오픈소스 소프트웨어에 대한 지식을 배양하는 것을 목표로 한다. 오픈소스의 개념, 활용예제, 라이선스 정책, 오픈소스 기반 소프트웨어 개발방법 등 오픈소스가 가지는 특성에 대해 이해한 후, 오픈소스가 적용되고 있는 분야별 적용사례 소개들을 통해 앞으로 전공하게 될 분야에서 오픈소스를 활용할 수 있는 방안을 익힌다.

◆ 대학영어 (English for College Students, 3-3-0)

이 과목은 학생들이 영어에 흥미와 자신감을 갖고, 향후 영어 학습이 지속 발전할 수 있는 기초를 다지는 것을 목표로 한다. 어휘 및 문법 학습, 말하기, 듣기 활동을 통해 다양한 상황에서 영어로 말할 수 있도록 도우며, 읽기와 쓰기도 병행함으로써 영어의사소통능력 향상을 도모한다.

◆ 대학일본어 (Japanese for College Students, 3-3-0)

일본어를 처음 시작하는 학생을 대상으로 기초부터 단계적으로 배워나갈 수 있도록 수업 과정이 구성되어 있다.

각 과의 내용으로는 대학생활에 자주 사용되는 기본적인 문형과 단어를 반복, 습득하게 하여, 여러상황에 알맞게 대처할 수 있는 기본적인 회화능력을 길러준다.

실용적인 내용의 회화문을 통해 초급 문법과 자주 사용되는 기본 한자를 학습한다.
또한 총4회 원어민교수와의 말하기연습을 통하여 원어민과의 기초회화의 기반을 만들도록 한다.

◆ 대학중국어 (Chinese for College Students, 3-3-0)

1. 중국어를 처음 학습하는 학생들을 대상으로 중국어 발음, 성조를 익히고 실생활에서 유용하게 사용할 수 있는 기초적인 중국어 생활문을 익히는데 목표를 둔다.
2. 말하기와 더불어 중국어 한자에 대한 쓰기 훈련과 간단한 상용어구를 작문할 수 있는 작문 능력을 배양하는데 목표를 둔다.

◆ 대학스페인어 (Spanish for College Students, 3-3-0)

이 과목은 기초적인 스페인어를 숙지하기 위하여 스페인어가 갖는 문법체계의 근간을 이해하고 확립시키는 것에 중점을 두며 외국어 교육을 통해 그들의 문화와 사고체계 이해를 증진시키는 것에도 도움을 주고자 한다.

◆ 대학독일어 (German for College Students, 3-3-0)

세계화 시대의 교양인에게 요구되는 제2외국어, 그 가운데 유럽연합의 중심국가인 독일어 구사능력의 중요성을 인식하고 독일, 오스트리아와 스위스 (D-A-CH)로 대표되는 독어권의 문화를 소개하는 과목이다.

이 과목에서는 해당 언어의 기초적인 구사능력뿐만 아니라 일상 생활 속 문화적 차이에 대해서도 다루게 될 것이다. 해당 언어권에 대한 문화 지식과 이해는 올바른 독어 구사력 습득과 매우 밀접한 관계에 있는 언어영역의 강의임으로 대면강의로 이루어 진다.

◆ 대학프랑스어 (French for College Students, 3-3-0)

프랑스어를 처음 배우는 학생들을 대상으로 정확한 발음을 익히게 하고, 각 단원별 대화문에 나오는 어휘 및 문법, 표현을 습득하게 함으로써 프랑스어를 읽고, 쓰고, 듣고, 말하기를 위한 기초를 다지며, 아울러 프랑스어와 문화에 관한 이해의 폭을 넓힐 것이다.

◆ 대학러시아어 (Russian for College Students, 3-3-0)

본 과목을 수강하시면 러시아어를 읽고 말할 수 있습니다.

조금만 더 노력하면 일정 부분의 일상 회화도 가능합니다. 제 2외국어에 관심이 있으신 학생들께는

유익한 시간이 될 것으로 기대합니다.

◆ 대학아랍어 (Arabic for College Students, 3-3-0)

아랍어는 아라비아반도의 사우디아라비아로부터 서쪽으로 북부 아프리카의 모로코까지 22개국의 공용어이며 UN의 6대 공용어 중 하나이다. 그리고 전세계 15억 무슬림들의 종교언어이기도하다. 또한 우리나라와 중동 지역은 경제적, 정치적으로 긴밀한 관계를 맺고 있기 때문에 아랍어의 중요성은 나날이 높아지고 있다. 상황별 회화를 중심으로 학습한다면 아랍어 배우기가 어렵지 않으며, 충분히 실력을 높일 수 있을 것이다.

◆ 대학한국어 (Korean for College Students, 3-3-0)

본 수업은 대학 생활과 관련된 주제를 바탕으로 어휘와 문법을 학습하고 듣기, 읽기 능력을 향상시키는 것이 목적이다. 이 수업을 통해 외국인 유학생들이 자신감을 갖고 대학 생활을 하면서 한국어 능력을 향상 시키는 것을 목표로 한다.

◆ 고전읽기세미나 (Classical Work Reading Seminar, 3-3-0)

고전읽기는 대부분의 대학생들이 부담스러워하거나 접근하기 힘들어하는 경향이 있다. 그러나 고전은 시대가 변해도 변하지 않는 불변의 진리를 지니며, 독자들에게 깊은 감동과 여운을 주고 있다. 21세기 들어서면서 고전이나 인문학의 중요성 대두도 이에 부응하고 있는 현실에, 다양한 고전들을 접하고 이해하여 온전한 교양인으로 거듭나고자 한다.

◆ 빅데이터와소통의글쓰기 (Big Data and Communication Writing, 3-3-0)

4차 산업혁명 시대를 맞이하여 빅데이터(Big Data)와 소통의 중요성이 대두되고 있다. 특히 빅데이터의 등장은 혁명이라고 표현할 정도로 우리 생활과 산업 전반에 걸쳐 커다란 영향력을 행사하고 있다. 본 강좌는 우리의 삶에 중요한 영향을 미치는 빅데이터를 주제로 한 다양한 이슈들에 대해 생각해보고, 글쓰기 이론을 배워 자신의 생각을 표현해보는 경험을 해 나가고자 한다. 그리하여 세상을 주체적인 시각으로 바라볼 수 있는 비판적 사고력을 갖추고 글쓰기 능력을 함양함으로써 의사소통능력을 지닌 교양인의 자질을 갖추는 데 그 목적을 둔다. 이를 위해 본 강좌는 인문학적 관점에 토대를 두고 빅데이터가 우리의 사고를 어떤 방식으로 바꾸고 우리 삶의 생활 패턴을 어떻게 변화시키고 있는가에 대한 논의를 펼치고자 한다. SNS를 비롯한 공공정책과 범죄예방 분야, 마케팅 전략과 정치·사회·문화·예술 등의 구체적 사례를 살펴보면서 빅데이터로 인해 변화하고 있는 세상의 여러 모습을 읽어내고 이를 다양한 전략을 활용한 글쓰기로 표현해볼 것이다. 학생들이 빅데이터와 관련한 흥미로운 주제에 대해 사유하고 이를 표현할 수 있는 구체적인 글쓰기 전략을 배우고 익히면서 소통하는 자세를 갖춘 교양인으로 성장할 수 있기를 기대한다.

◆ 예술적상상력과글쓰기 (Artistic imagination and writing, 3-3-0)

이 강좌는 예술적 상상력과 글쓰기의 특성을 인지한 후 직접 글쓰기를 통해 예술의 상상력을 체험해볼 수 있는 교양 강좌이다. 논리적 글쓰와는 다른 예술적 표현 기법을 통해 대상의 특질을 어떻게 통찰하여 삶의 진실과 인간적 정서를 고양시키는가에 관해서도 깨달을 수 있는 계기가 될 것이다. 따라서 문학이라는 예술은 단순한 정서 반응이나 정서의 환기가 아니라 이를 어떤 이미지를 통해 어떻게 상호 길항하는가에 관한 이론적 고찰이 선행될 것이다.

◆ 자기성찰글쓰기와토론 (Self-reflection Writing and Discussion, 3-3-0)

무한경쟁 시대를 살아가는 현대의 대학생들은 '경제적 인간', '경쟁적 개인'의 삶을 강요당하며, 자기성찰의 시간을 가지지 못하고 있다. 자기 성찰은 스스로를 되돌아보며, '나는 인간답게 살아가고 있는가'에 대한 근원적 질문에서 출발한다. 본 강좌는 해당 질문에 대한 답을 찾는 짧은 과정이다.

그 과정에 글쓰기와 토론이 함께 있다.

◆ 학술적글쓰기와프레젠테이션 (Academic Writing and Presentation, 3-3-0)

21세기 지식기반사회는 지식과 정보를 디자인한 후, 논리적으로 표현하는 능력을 요구한다. 따라서 다양한 정보에 대한 수집과 해석, 활용 능력에 기반한 지식의 구성능력과 표현능력이 중요하다. <학술적 글쓰기와 프레젠테이션>은 비판적·논리적 사고력 함양과 대학생이 갖추어야 할 학술적 글쓰기 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과는 학술적 글쓰기가 무엇인지 이해한 후, 작성방법을 터득하여 학술적 글쓰기를 수월하게 수행하는 방안을 찾고자 한다. 또한, 주제에 따른 전문자료를 개별·팀별로 찾아 분석하고 논평하는 과정을 통해 전문지식을 키우고자 하며, ‘칼럼 작성, 토론 및 발표, 소논문 프레젠테이션’ 등을 통해 의사소통능력을 강화하고자 한다. 궁극적으로 정보활용능력, 문제해결력, 나아가 학술적 탐구정신을 함양함으로써 주어진 문제를 자기주도적으로 소통하는 역량을 갖출 수 있기를 기대한다.

◆ 글쓰기와말하기 (Writing and Speaking, 3-3-0)

본 교과목은 심화 글쓰기 과정이다. 수강 대상자는 기초글쓰기를 익힌 학생들로서, 수업은 다양한 장르의 읽기 자료, 또는 영상자료를 글로 재구성하는 방식으로 이루어진다. 글쓰기는 말하기와 함께 우리의 생각을 표현하는 도구이다. 유학생을 위한 심화 글쓰기 수업에서는 먼저 쓰기에 대한 부담감을 줄이기 위해 쉬운 읽기 자료를 읽거나 관련 영상자료를 보고, 그 내용을 분석하는 연습을 한 뒤, 조금씩 자신의 내면을 들여다보고, 이를 글로 표현해 볼 것이다. 이 수업을 통해 자신을 참 모습을 발견할 수 있기를 기대한다. 또한 비교를 통한 설명글, 사회 문제에 대한 자신의 주장글 쓰기 등을 연습해 본다. 본 수업에서 모든 글쓰기는 말하기와 연계하여 쓰기 전후로 생각 발표 및 보고서 발표 등을 함께 공부한다. 수업은 대면 수업으로 진행한다.

◆ 드라마영어 (Drama English, 3-3-0)

드라마영어는 네 가지 언어 능력이 모두 포함될 수업이다. 우리는 드라마를 보고 그것들에 대해 수업 토론을 할 것입니다. 모든 학급 학생들은 그들이 본 비디오에 대한 이해 퀴즈를 해야 할 것이다. 그리고 나서 학생들은 그룹 워크와 수업 토론에 참여할 것입니다. 이 수업은 참여가 매우 중요합니다. 또한, 수업이 어떻게 진행되는지에 따라 등급이 바뀔 수 있습니다. 이것은 나중에 수업시간에 논의될 것이다.

◆ 만화영어 (Comic Book English, 3-3-0)

만화는 학생들이 뒷받침하는 이미지가 있는 이야기를 읽는 것을 돕는 이상적인 방법입니다. 이러한 이미지는 학생들이 이야기와 맥락을 이해하는데 도움이 될 뿐만 아니라 단어를 페이지에서 보는 이미지와 연결함으로써 어휘력을 향상시키는 데 도움이 됩니다. 언어를 배우는 사람들에게, 그래픽 소설을 읽는 것은 학생들이 이야기를 이해하기 위해 단어와 그림을 천천히 읽고, 다시 읽고, 공부하는 것을 요구합니다. 이 과정의 목표는 영어를 모국어로 사용하지 않는 사람들의 읽기 능력을 향상시킬 뿐만 아니라 만화책이나 그래픽 소설을 사용하여 전쟁, 갈등, 기술, 인간 본성과 같은 사회적, 문화적 주제를 검토하는 것입니다. 본 코스의 성공 여부는 할당된 판독치를 완료하고, 강의 토론에 참여하고, 그룹 작업을 포함한 모든 강의 활동에 적극적으로 참여하느냐에 따라 결정됩니다. 독서 과정을

탐구하고 조사함으로써, 여러분은 더 자신감있고, 독립적이고, 효과적이고, 효율적인 독자가 될 것입니다.

◆ 비즈니스영어 (Business English, 3-3-0)

본 수업은 비즈니스에 필요한 영어를 습득하는 것을 목표로 한다. 구체적으로 회의, 전화 통화, 유통, 구매와 판매, 출장 및 사교 활동 등 다양한 환경에서 영어를 매개로 업무를 성공적으로 소통하는 능력을 키우는데 있다. 이 수업을 통해 말하기 능력 뿐만 아니라 듣기, 비즈니스 어휘, 독해, 영문법 및 문화별 다양성 등 비즈니스 영어에 필요한 전반적인 지식을 함양할 수 있을 것이다.

◆ 실용영문법 (English Grammar for College Students, 3-3-0)

본 <실용 영문법>은 영어 학습 초보자들이 영어의 기초를 탄탄하게 다지는 것을 목표로 한다. 우리나라 학생들처럼 외국어로서 영어를 배우는 상황에서는 영어 문법을 제대로 알면 영어를 더 빠르고 효과적으로 배울 수 있고, 영어에 대한 자신감을 가질 수 있다. 이를 위해 본 교과에서는 영문법에 두려움을 가지고 있는 학습자들을 위해 쉬운 문법 설명으로 기초부터 영문법 전반을 자세히 다룬다. 그리고 실생활에서 사용할 수 있는 실용 영어위주의 연습문제를 통해 문법뿐만 아니라 말하기와 쓰기 능력도 함께 기를 수 있다.

◆ 실용영어회화 (Practical English, 3-3-0)

본 수업은 일상생활에서 실제적으로 활용 가능한 영어회화 능력을 신장시키는 데 그 목적이 있다. 이를 위해 그 기초가 되는 영어 어휘, 발음, 문법을 학습함으로써 영어 말하기의 정확성과 유창성을 기른다. 특히 섀도잉(shadowing) 방법을 활용한 영어 발음, 강세, 억양 및 끊어 읽기 연습을 통해 영어 말하기에 대한 흥미와 자신감을 증진시킨다. 아울러 다양하고 흥미로운 주제에 대한 듣기, 읽기, 쓰기 활동도 병행함으로써 궁극적으로 영어 의사소통능력을 향상시키고자 한다.

◆ 영어독해전략 (English Reading Strategy, 3-3-0)

이 과목의 목표는 영어 읽기의 기초를 익히는 것으로 영어읽기를 위해 단어, 문장, 문단의 차이를 알고 단문 문장 구성부터 단계별로 읽기를 학습한다.

아울러 영어읽기를 위해 단어 학습과 문법 학습을 함께 병행하여 읽기의 기초를 익히고 실제 주제에 따라 실제 읽기를 하는 과정을 익히고 다양한 읽기 전략을 학습한다.

◆ 영어듣기 (English Listening, 3-3-0)

토익듣기 및 미디어 영어 청해의 전 단계에 해당하는 과목으로 기초듣기능력을 개발 및 향상 시키는데 목적을 둔다. 전체 학년을 대상으로 한다. 본 강좌는 “어린이 영어 지도사 과정” 패키지에 해당하는 하는 과목이다.

◆ 영어말하기패턴연습 (Practicum for English conversation, 3-3-0)

이 과목은 영어 초급자 학생들을 대상으로 영어 대화 능력을 키우기 위함에 초점을 맞추었습니다. 학생들은 일상 표현들과 어법을 배움으로 단어, 문법 그리고 억양과 같은 영어에 있어, 기초 필요들을 충족하여 어떻게 영어로 말할 수 있을지에 대하여 이해할 것입니다.

다. 또한 이 강좌에서 수강생들은 다양하고 유익한 활동들을 통하여 언어 기술들을 말하기 연습을 할 것입니다.

◆ 영어어휘충전소 (Charge Your English Vocabulary, 3-3-0)

본 수업은 학생들의 영어 어휘 지식 향상 및 어휘 학습 능력 함양을 목표로 한다. 영어 코퍼스를 기반으로 선정한 일상생활과 관련된 기본 어휘들을 주제별로 학습하고, 다양한 유형의 활동을 통해 새로운 단어와 구를 문맥에 맞게 사용하는 방법을 배운다. 또한 성공적인 의사소통에 필수적인 핵심 동사(key verbs)와 연어(collocations) 학습을 통하여 유창성을 기른다.

◆ 영어작문 (Basic English Writing, 3-3-0)

영어로 작문을 하고자 하는 학습자들이 영어작문에 필요한 기본 개념을 학습하고 기초적인 단계의 글쓰기를 통해 영어작문 능력을 향상시키는 강좌이다.

◆ 영화를통한영어연습 (Learning English through Movies, 3-3-0)

본 수업의 목표는 영미문화권의 영화를 감상함으로써 영어 의사소통능력을 향상시키고 영미문화에 대한 이해를 넓히는 것이다. 영화를 통해서 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기, 발음, 어휘, 문법 등 영어의 전반적인 기능을 모두 다루게 된다. 특히 대사에 나오는 살아 움직이는 생생한 영어표현들을 익힘으로써 대화구조, 대화자세 등도 배우며 Role Play를 통한 연습으로 실제상황에 응용해서 활용할 수 있는 기반을 마련해준다.

◆ 취미와영어 (The Hobby Project, 3-3-0)

새로운 언어를 배우는 가장 효과적이고 즐거운 방법 중에 하나는 흥미로운 것을 배우는 것입니다. 언어를 배우는 것 자체는 재미없고 지루할 수 있습니다. 그러나 사진 찍기나 스카이다이빙을 배운다면, 훨씬 더 흥미로운 것입니다. 그것을 영어로 배운다 해도 말입니다. 이 과제는 학생들 스스로가 자신의 관심사에 따라 선택한 실용적인 상황 속에서 영어를 활용할 수 있도록 계획되었습니다. 이를 통해 여러분들의 영어가 극적으로 향상될 뿐만 아니라, 문법과 원리들로 가득찬 수업에서 벗어나 무엇인가를 배울 수 있을 것입니다.

◆ 디베이트영어 (Debate English, 3-3-0)

이 강좌에서 우리는 토론 주제들을 정하여 주제에 대하여 넓은 범위의 의견들을 토론하고 의논할 것입니다. 매주, 저는 학생들에게 논제와 주제에 관한 찬성 의견과 반대 의견에 대한 주요 부분을 알려줄 것입니다. 이로써, 학생들은 주어진 주제에 대한 자신의 의견을 말할 수 있을 것입니다.

◆ 토익문법AtoZ (TOEIC Grammar A to Z, 3-3-0)

본 강좌는 영어 공부를 하고 싶으나 기초가 부족하여 자신이 없거나 영어의 가장 기초적인 부분부터 다시 공부하고자 하는 학생을 대상으로 하는 강좌입니다. TOEIC 뿐 아니라 여러 시험대비에 어려움이 있거나 좀 더 나은 영어능력을 갖고자 하는 학생들이 영어의 가장 기본이 되는 문법 사항들을 체계적으로 쉽게 이해하고 습득할 수 있도록 구성되어 있습니다. 상세한 설명과 영어 구문에 대한 반복적인 연습을 통해 영어의 어휘와 구조에 대한 핵심적이고 기본적인 능력을 키워 영어에 대한 자신감과 흥미를 갖게 하는 것이 본

강좌의 목표입니다. 영어의 어휘, 문법, 독해, 듣기의 기본영역 중 가장 기본이 되는 문법을 집중적으로 다루어 다음 단계의 공부를 할 수 있는 기본적인 능력을 갖추게 하고, 더 나아가서 TOEIC 뿐 아니라 기타 시험이나 사회에서 필요로 하는 영어능력을 갖추는데 도움을 주고자 합니다.

◆ 프레젠테이션영어 (Presentation English, 3-3-0)

이 강좌는 초급에서 중급 정도의 영어를 사용하는 강의로써 프레젠테이션에 초점을 둡니다. 학생들은 발표에 있어서 기초 전략과 기술들을 배울 수 있을 것이고, 또한 학생들은 전보다 더 나은 발표자가 될 수 있을 것입니다. 더불어, 이 강좌는 언어 강좌기 때문에, 수강생들은 영어 회화 기술을 연습할 수 있는 기회를 얻을 수 있습니다. 이 강좌의 과제는 오프라인 과제 또는 온라인 과제로 부여할 것입니다. 만약 수강생들이 발표를 원하지 않는다면, 수강생들에게 발표를 강요를 하지 않습니다. 하지만 높은 점수를 얻기 위해서는 발표를 최소 2번은 해야할 것입니다.

◆ 비즈니스일본어 (Business Japanese, 3-3-0)

경어는 비즈니스는 물론 일상생활에서도 원활한 커뮤니케이션을 위해 매우 중요한 역할을 합니다. 이 수업에서는 그런 경어를 중심으로 학습하여 상대방이나 상황에 맞추어 적절한 표현을 구사할 수 있도록 연습합니다.

◆ 일본어실용회화 (Practical Japanese Conversation, 3-3-0)

“대학일본어(구 의사소통일본어)”에서 배운 것을 바탕으로 간단한 대화를 나눌 수 있도록 연습한다. 친근한 화제에 대해 정리된 내용의 이야기를 할 수 있도록 연습한다.

◆ 일본어쓰기 (Japanese writing, 3-3-0)

이 수업에서는 “대학일본어(구 의사소통일본어)”에서 배운 것을 토대로 친근한 화제에 대한 글쓰기를 통해 실제로 일본어를 구사할 수 있는 능력을 강화한다.

◆ SNS중국어 (SNS Chinese, 3-3-0)

일상생활의 주제와 관련하여 웨이보, 위챗 등 중국의 sns에서 흔히 사용되는 표현들을 배움으로써 중국 젊은 층의 사이버 문화를 이해하고 sns 의사소통 능력을 키운다.

◆ 여행중국어 (Chinese Traveling Conversation, 3-3-0)

기초 수준의 중국어를 학습한 학생을 대상으로 여행 중국어의 기초를 철저히 닦는다. 정확한 표준 발음, 기본어휘, 기본 구문을 습득할 수 있도록 듣기, 말하기, 쓰기를 기초부터 종합적으로 연습한다. 특히 듣기와 말하기를 중심으로 수업을 하며 중국에 여행을 갔을 때 실제 사용할 수 있는 여행중국어 학습한다.

◆ 대학생활중국어 (Chinese on campus life, 3-3-0)

대학생활과 관련된 여러 가지 주제 및 상황에 필요한 중국어 표현을 학습함으로써 한국과 중국의 캠퍼스 문화에 대하여 중국어로 말할 수 있게 하며, 중국 유학 등 실전 상황에

서의 의사소통을 준비한다.

◆ 실용프랑스어 (Practical French, 3-3-0)

이 강의는 학생들의 프랑스 체류라는 새로운 문화적, 언어적 환경 접촉을 상징하여 실제 프랑스 생활에서 알아야 할 실용적인 프랑스어를 공부하는 것을 목표로, 프랑스어의 발음 및 어휘, 문법, 일상적인 표현들을 습득하게 함으로써 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기 등 종합적인 프랑스어 구사 능력을 함양하며, 아울러 프랑스 문화에 관한 이해의 폭을 좀 더 넓히려 한다.

◆ 에세이한국어 (Korean using essay, 3-3-0)

이 수업은 외국인 유학생들의 한국어 의사소통 능력을 향상시키는 데 목적이 있다. 한국 대학에서의 학업 수행을 위한 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 능력을 고루 갖추 수 있도록 다양한 텍스트를 기반으로 공부함으로써 한국어에 대한 자신감을 키울 수 있을 것이다.

◆ 4차산업혁명기술의이해 (Understanding of the 4th Industrial Revolution Technology, 3-3-0)

이미 도래한 4차 산업혁명의 시대에 4차 산업의 내용과 기술을 이해하는 것은 시대적인 요청이고 꼭 필요한 지식이다. 이 강의는 4차 산업 혁명을 이해하고 그 기술들이 일상 생활에 접목되는 양상을 이해하는 데 있다. 그래서 이 강의는 다음과 같은 내용을 강의한다.

1. 4차 산업혁명에 대한 개념과 의미를 이해한다.
2. 4차 산업혁명이 이루어지는 영역들에 대한 일반적 고찰
3. 4차 산업 혁명이 실생활에 미치는 효과 영향에 대한 이해
4. 4차 산업 혁명과 빅데이터의 관계에 대한 이해
5. 4차 산업으로 인한 미래의 변화와 전망 그리고 이에 대한 준비

◆ SNS활용1인미디어제작 (One-Person Media Production Using SNS, 3-3-0)

1. 커뮤니케이션 학에 대한 이해를 돕는다.
2. 미디어의 활용을 통해 사회와 소통하는 의미를 이해하도록 한다.
3. 1인 미디어 활용을 통해 공적 사회적 소통 능력을 높인다.

◆ 고급웹디자인 (Advanced Webpage Design, 3-3-0)

본 과목에서는 고급웹디자인의 기초가 되는 웹디자인 제작 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 웹사이트 제작을 위한 웹디자인 제작원리와 방법을 학습한다. 언어로는 html, css, javascript를 배운다.

◆ 대학인을위한엑셀 (Excel for College Students, 2-1-2)

컴퓨터 활용에 대한 지식과 깊은 이해는 정보화 사회의 기초 구성원이 되기 위해 기본적인 소양일 뿐 아니라, 그 활용 정도가 점차 고도화 되어 가고 있다. 따라서 이 강좌에서는 가장 널리 쓰이는 엑셀 프로그램을 처음 접하고 있거나 활용 수준을 높이려는 학생을 위한 과목으로 기본과 고급기능을 잘 수행할 수 있는 능력을 함양시킨다. 또한 관련 자격증 취득을 돕고, 학생 개개인의 능력 향상뿐 아니라 사회에서 요구하고 있는 역량 있는 인재양성에 만전을 기하고자 한다.

❖ 동영상편집기초 (Introduction to Moving Picture Editing, 2-1-2)

디지털 캠코더, 디지털 카메라 등을 이용해 실생활에서 촬영된 영상을 편집하고 인코딩하여 CD-ROM, DVD 등으로 보존하기 위한 전반적인 과정을 이해하고 실습한다. 어도비 프리미어 프로와 포토샵을 활용하여 영상 편집의 기본 원리부터 TV, 영화 등에서 사용되는 편집 기법을 배운다. 본 과목을 수강하면 가족 동영상 앨범 정도는 직접 제작할 수 있다

❖ 문제해결을위한창의코딩 (Creative Coding for Problem Solving, 2-1-2)

본 과목에서는 소프트웨어 개발의 기초가 되는 프로그래밍 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 다양한 문제 해결을 위한 프로그래밍의 기초를 학습한다.

프로그래밍 언어로는 파이썬을 활용한다.

❖ 비즈니스컴퓨터활용 (Business Computer Application, 2-1-2)

엑셀은 스프레드시트 프로그램 중의 하나로 일반적인 문서 작성이나 정보의 관리차원을 넘어 데이터와 수치를 계산하고 관리하는 프로그램이다. 본 교과목에서는 실무에 필요한 기능인 입력한 데이터를 분석하여 시각화하고 업무를 자동화 할 수 있는 능력을 배양하기 위해 엑셀의 다양한 함수와 데이터분석 기능 및 자동화 기능을 최대한 활용할 수 있도록 하는데 목표를 둔다. 또한 업무현장에서 많이 사용되고 있는 실무문서를 제시하여, 직접 작성토록 하고 이에 관련된 함수 및 편리한 자동화 기능을 숙지하여 엑셀의 실무 활용 기술을 높일 수 있도록 진행한다.

❖ 사물인터넷의이해 (Internet of things (IoT) in daily life, 3-3-0)

빠르게 변화하는 다양한 환경속에서 우리의 일상생활에 가장 밀접한 IT기반 기술과 사례에 대해 학습하고자 한다. 또한, 본 수업을 통해 전공분야와 융합할 수 있는 미래사회의 인재로 성장할 수 있도록 하는 그 능력을 배양함에 있다.

❖ 소프트웨어입문 (Introduction to Software, 2-1-2)

소프트웨어를 구현하는 데 필요한 기초적이고 기본적인 IT 기술을 이해하고 소프트웨어를 활용할 수 있는 기본 구조를 이해하고 학습한다.

❖ 스크래치로배우는인공지능 (Learning Artificial Intelligence with Scratch, 2-1-2)

본 교과목에서는 스크래치를 이용하여 비전공 학생들을 대상으로 프로그래밍 기술이나 수학적 지식이 없어도 누구나 쉽고 간편하게 인공지능을 배우고 실제로 적용해 볼 수 있는 능력을 높인다. 스크래치는 키보드 입력을 최소화한 블록기반 언어로 비주얼한 요소들을 많이 도입하여 레고 블록을 조립하는 것처럼 프로그래밍 하도록 되어 있다. 추가로 스크래치를 이용한 다양한 인공지능 예제를 이용하여 기계학습(Machine Learning)과 인공지능(AI)의 개념을 쉽게 설명하고 학습할 수 있는 기회를 제공한다.

❖ 인터넷과정보관리 (Internet and Information Management, 2-1-2)

본 교과에서는 인터넷상에서 정보관리에 필수적인 웹페이지를 이해하고 작성하는 능력을 함양함을 목표로 한다. 구체적으로 HTML 및 CSS를 이용하는 법을 실습을 하면서 웹페이지

를 활용한 직무능력을 높이며, 다양한 실습을 통해 실무적인 능력을 배양할 수 있도록 한다.

❖ 자바스크립트웹디자인 (Javascript Web Programming, 2-1-2)

웹 서비스 프로그래밍 능력을 배양하기 위한 교과목으로 자바스크립트 문법을 바탕으로 자바스크립트 언어의 구조와 원리를 실습중심으로 학습하며 JSP를 이용하여 웹 애플리케이션을 개발할 수 있도록 한다. 자바스크립트의 최신 기술을 적용하여 동적 웹 페이지를 작성하는 방법을 학습한다.

❖ 포토샵그래픽활용 (Graphic Creations with Photoshop Graphic, 2-1-2)

포토샵 기능을 이해하고 다양한 기능을 직접 활용하여 이미지 보정과 편집, 디자인을 기획하고 제작하는 것을 목표로 한다. 2D프로그램 중 최강의 편집 기능을 다양하게 갖춘 포토샵을 이용한 사진 수정 및 보정 작업, 이미지 합성 및 디자인 분야에서의 활용, 포토샵에 내장된 프로그램인 이미지레디를 활용한 웹 디자인 제작 및 애니메이션 제작 뿐만 아니라, 포스터 등과 같은 다양한 응용 작업을 할 수 있는 능력을 키운다.

❖ 프레젠테이션실무활용 (Presentation Practice, 2-1-2)

파워포인트를 처음 접하고 있거나 활용 수준을 높이려는 학생을 위한 과목으로 기본과 고급기능을 익혀 세련된 프레젠테이션을 수행할 수 있는 능력을 함양시킨다. 자신이 표현하려는 내용이나 정보를 슬라이드 문서로 작성하여 상대방에게 정확하게 전달하는 것은 더 이상 선택사항이 아니다. 따라서 이 강좌에서는 가장 널리 쓰이는 파워포인트 프로그램을 체계적으로 공부하여 다양한 작성기법을 익혀 효과적으로 의사를 전달할 수 있도록 한다. 추가로 관련 자격증 취득을 돕고, 학생 개개인의 능력 향상뿐 아니라 사회에서 요구하고 있는 역량 있는 인재양성에 만전을 기하고자 한다.

❖ 한글문서작성의실제 (Practise of Word processor, 2-1-2)

컴퓨터 활용 능력은 이 시대에 필수적인 능력 중 하나이다. 본 수업은 다양한 컴퓨터 활용 능력 중 한글 문서 작성 능력을 함양하는 데 목적이 있다. 한국 대학에서 보고서를 작성할 때 기본이 되는 도구인 “한컴 오피스” 및 기타 한글 문서 작성 프로그램을 활용하여 어떻게 하면 양질의 보고서를 작성할 수 있는지에 대해 학습할 것이다.

❖ 기초상식한자 (Basic Chinese Characters, 3-3-0)

영상, 정보, 미디어 분야가 비약적으로 발전하고 문화산업이 중심이 되고 있는 이때에 중국의 위상 변화와 더불어 한자에 대한 요구가 증대되고 있다. 이에 따라 21세기는 여러 방면의 새로운 태도, 지식, 기술로 무장하기를 요구하고 있다. 바로 한자는 국제화를 지향하는 데 반드시 알아야 할 글자이며, 앞으로 우리는 ‘한자’라는 지수를 통해 ‘인류의 문화유산’이라는 미지수를 자기화하는 전략을 세워 나가야 할 것이다. 한편, 우리의 한글을 좀 더 잘 파악하고 이해하기 위해서는 한자문화를 습득해 나가지 않을 수 없다. 실제로 우리말을 논리적으로 사용하는 방법에는 여러 가지가 있겠지만 그 중의 하나는 한자를 정확하게 이해하고 사용하는 것이다. 통계적으로 볼 때, 우리말의 70% 이상이 한자어로 이루어져 있다. 그 만큼 국어생활에서 한자는 필수요소인 것이다. 따라서 한자를 재인식하고, 한자의 영향력을 절감할 필요가 있는 것이다.

◆ 고사성어와성현의지혜 (Idiom Stories and Its Wisdom, 3-3-0)

갈수록 한자에 대한 관심이 높아가고 있는 추세이다. 중국 오천년 역사속에 녹아있는 성현과 민초들의 삶을 통해 지혜를 배우고 자연스럽게 한자와 성어를 익히는데 목적이 있다. 고사성어를 역사적 문화적 맥락에서 익히게 하여 성어의 올바른 이해와 정확한 활용을 할 수 있도록 돕는다.

◆ 국악에서K-Pop까지:21세기한류와한국의소프트파워 (From Gugak to K-Pop: South Korea's Soft Power Prowess in the 21st Century, 3-3-0)

한류는 마침내 21세기 한국을 세계 대부분의 사람들이 보는 창이 되었습니다. K라는 글자는 이제 K-Classic에서 K-Pop에 이르기까지 거의 모든 한국 문화를 포괄하여 사실상의 국가 브랜드가 되었습니다. 이 수업은 한류 (영어: Korean Wave)의 파도를 타고 싶고 휩쓸리는 것을 피하고 싶은 장르인 국악에 중점을 둡니다. 학생들은 먼저 국악 자체(악기, 리듬, 모드, 장르)에 대해 배운 다음 전통을 유지하고 K-pop(“대취타”의 BTS 슈가(8월 D))하고 이른바 조선팝(풍류대전)과 같은 현대적 용도를 알리고 기여하는 역할을 탐구합니다.

◆ 논어와현대생활 (The Analects of Confucius and Contemporary Life, 3-3-0)

논어는 공자와 제자 사이에 주고받은 대화를 모은 책으로, 전통 시대에 누구나 읽어야 하는 필독서로 한국 사회에 절대적인 영향을 끼쳤다. 유가 사상과 관련된 내용도 있지만, 더욱 중심이 되는 내용은 인간 관계와 수양에 대한 것이다. 공자와 그 시대를 배경으로 논어의 주요한 내용을 이해하고 현대생활과 관련된 부분을 추출하여 토론하고자 한다. 본 강의에서는 공자의 생각과 논어의 내용을 단순히 본받고 따르려는 것이 아니라, 공자와 논어를 통해 지금의 사회를 비추어보고 비판적인 태도에서 더 나은 삶과 사회가 무엇인지 생각해보고자 한다.

◆ 대학생활자아탐색 (College life and self exploration, 3-3-0)

본 교과목에서는 자기이해, 자기성장을 도모하는 작업과 자신의 진로에 대해 탐색하고 진로를 결정하는 내용을 학습한다. 그리고 실제의 다양한 관계 속에서 겪는 갈등해결 및 대처방법을 통한 대인관계 기술 습득을 위한 활동과 효과적인 의사소통 훈련을 통한 인간관계 개선을 위한 실질적 기술 훈련 활동 및 내용을 습득한다.

◆ 동아시아의미학 (Aesthetics of East Asia, 3-3-0)

이 수업은 주로 일본, 중국, 한국의 예술에서의 미를 가지고, 동아시아 미학의 주요 주제를 다룬다. 학기과제는 비교되는 주제를 심도 있게 다루어야 한다.

◆ 러시아도시산책 (Portrait of Russian cities, 3-3-0)

세계 대륙의 1/8을 차지하고 있는 러시아의 다양한 도시에 대해 알아봅니다.

여러분들이 이 수업과정을 성실히 이수하면 러시아의 주요도시들에 대한 많은 상식을 얻게 됩니다.

또한 다양한 교수법을 적용하여 동료 수강생들과의 소통을 할 수 있는 기회가 있어, 사회에서 꼭 필요한 팀워크 능력을 조금이나마 이해하고 느낄 수 있을 겁니다. 적은 시간이지

만 대면으로 수업을 들으며 자신의 감성을 기를 수 있는 시간도 될 수 있을 것으로 기대합니다.

◆ 르네상스스토리 (Renaissance Story, 3-3-0)

천년의 중세 암흑시대에 빛을 비춘 ‘르네상스’는, 이탈리아 꽃의 도시인 ‘피렌체’를 중심으로 전개되었으며, 당대 최고 가문인 ‘메디치’가의 후원 때문에 가능하였다.

그런데 350년 동안 세상을 지배한 메디치가는 어떻게 ‘사람의 마음을 얻는 법’을 알았을까?

메디치 가문의 이야기, 르네상스 거장인 다빈치와 미켈란젤로의 스토리, 피렌체 도시여행, 우피치 미술관 산책 등을 살펴보면서 그 해답을 찾아본다.

삼성경제연구소 추천도서인 “사람의 마음을 얻는 법”을 함께 읽어가면서, 문화, 예술, 사회적인 에피소드와 다양한 영상자료를 통하여 쉽고 흥미롭게 르네상스 이야기를 풀어가도록 한다.

◆ 미디어로본역사속의라이벌이야기 (Rival story in history seen through the media., 3-3-0)

고대에서 부터 현대에 이르는 시기에 역사적인 인물을 조명합니다. 특히 역사적으로 위상이 두드러지고 그 독특성이 있는 인물을 이해합니다. 미디어라는 매체를 활용하여 강의하고 설명하고자 합니다. 강의는 쉽고 재미있고 유익하게 진행하고자 합니다.

◆ 서양예술로의여행 (A Voyage along the Western Art, 3-3-0)

음악과 미술은 문화이해의 첩경이다. 이 강좌는 서양을 이해하기 위해 서양음악과 서양미술 속으로 여행을 떠난다. 프랑스 스페인 이탈리아 영국 네덜란드 등 유럽의 음악과 미술에서부터 고대문명(아스테카, 마야, 잉카)과 현대문명의 충돌로 나타난 중남미의 독특한 예술세계까지 인간과 자연이 빚어낸 감동의 이야기들을 함께 나눈다.

◆ 세계문자스토리 (About World's Scripts : from Hieroglyphs to Alphabets, 3-3-0)

“언어사용자들 간의 약속인 문자는 언제 나타났으며 어떻게 변해왔는가? 말을 기록하기 위한 문자의 체계는 음성기호와 의미기호를 모두 갖추었는가? 새로운 문자를 만들 수 있을까?” 불가분의 관계를 지닌 언어와 문자에 대해 관심을 가진 사람들은 이러한 질문에 답하기 위해 많은 노력을 해왔다. 이 강좌는 한글, 한자, 그리스 문자, 히브리문자, 속기문자, 이집트상형문자 등을 살피고 읽어보며 위의 질문에 대한 답을 생각해 본다.

◆ 싸나톨로지:상실을이기는인생수업 (Thanatology: Life Lessons for Overcoming Loss, 3-3-0)

상실이나 상처가 부정적이고 절망과 좌절만을 주는 것이 아니라 인생에 주는 진지함과 성숙함이 있다는 것을 고찰하게 한다. 아울러 상실이나 상처를 바라보는 세계관과 해석이 어떠한지 하는지 알려주고 직시하게 함으로써 삶의 가치와 인생의 의미를 새롭게 보게 한다. 그래서 상처나 죽음을 비롯한 여러 상실들을 주제로 하여 토론하고 성찰하게 함으로써 삶의 가치와 의미를 발견하고 학생들로 하여금 수동적인 아니라 긍정적으로 자신의 삶에 주도성을 갖추도록 한다.

◆ 영상으로보는중국근현대사 (China's modern and contemporary history through video, 3-3-0)

중국의 경제 성장은 더 이상 새로운 것이 없을 정도로 이미 많은 사람들이 인식하고 있

는 현상이다. 중국의 GDP가 일본을 넘어선지 오래 되었고 곧 미국을 따라잡을 것으로 예상하고 있다. 이에 많은 나라들은 중국을 배우는데 여념이 없다. 얼마전까지 중국은 값싼 노동력을 바탕으로 경제성장을 주도했다면 이제는 반도체나 전기자동차 분야 등으로 발전을 꾀하고 있으며, 나아가 단순한 제조업을 통한 성장이 아닌 소비를 통한 경제발전의 전환을 시도하고 있다. 이러한 발전과 시스템의 전환에는 중국의 독특한 정치적인 특징이 배경이 된다. 중국의 독특한 정치, 경제방식은 현 중국이 건립되면서 시작되었으며 지금의 중국이 있기까지 많은 인물의 출현과 사건이 발생하였다. 이러한 인물들과 사건이 어떻게 중국에 영향을 주었는지 살펴보는 것이 본 수업의 주요 방향이다. 이를 통해 지리적으로 가까운 중국에 대해서 잘 이해할 수고, 앞으로 한국이 나아가야할 방향에 대해서도 검토해 볼 수 있으리라 본다.

◆ 영화로 읽는 동아시아 종교철학 (Religions of East Asia through Film, 3-3-0)

이 수업은 동아시아의 역사적 발전 및 현재의 다양하고 풍부한 종교적, 철학적 전통의 내용을 영화를 통해 다룬다. 기본적인 강의 목적인 동아시아 전통의 철학적 개념을 이해하는 동안, 수업에서 다루어지는 모든 시대와 요소를 통해 우리는 또한 현재의 살아있는 문화를 이해하는 방법 및 그 개념을 배울 수 있다. 또한 기독교와 사회주의(공동체주의) 등 동양 전통이 서양 철학전통 및 관념과 관련성 있는 점을 언급함으로써, ‘현대화’, ‘서구화’ 등 지난 반세기 동안 아시아에 영향을 준 의미를 더욱 적절히 맥락화 할 수 있을 것이다.

◆ 우리 전통음악의 이해와 감상 (Understanding & Appreciation of Korean Traditional Music, 3-3-0)

우리 전통음악은 수양(修養)을 지향하는 수렴음악과 회로애락을 드러내는 발산음악으로 크게 나누어 볼 수 있다. 또한 수렴음악과 발산음악은 수없이 많은 작은 갈래들로 이루어져 있다. 이 강좌에서는 한국전통음악에 속한 작은 갈래들을 심도 있게 고찰하고, 그 갈래들에 속한 대표적인 악곡들을 해설을 곁들여 감상해 본다.

◆ 유럽 박물관 탐방 (Visiting Europe Museum, 3-3-0)

박물관은 인류 문명의 역사적 발자취가 남아있는 곳으로, 현재에서 과거를 탐색하고 미래를 내다볼 수 있는 곳이다. 따라서 본 강좌는 유럽의 주요 박물관을 소개하고 대표적인 소장품들을 감상하면서 인류의 역사와 다양한 문화 예술을 폭 넓게 이해할 수 있는 기회를 제공하고자 한다.

◆ 입문자를 위한 철학교실 (Introduction to Philosophy, 3-3-0)

이 강의는 전통적으로 알려지고, 전해 내려오는 철학의 개념과 이론을 입문적 수준에서 개략적으로 설명하고 이를 시대적 문제와 주제에 적용하여 재해석한다. 이와 함께 철학이 담고 있는 내용을 통해서 우리의 삶의 본질과 문제를 살펴보고자 한다. 그래서 이러한 강의 내용을 바탕으로 철학적 사고력과 통찰력을 함양하며 교양인으로서 소양을 갖추하고자 한다. 아울러 오늘날 가장 필요로 하는 융복합의 정신과 창의력을 배양하여 하고자 한다.

수업의 내용은 철학 영역 전반에 관한 내용들을 개론적인 수준에서 강의한다. 전통적으로 내려오는 존재의 인식에 관한 철학, 윤리학과 미학, 논리학 등의 내용을 1차적으로 강의하며 이를 기반으로 현대의 철학과 현대 사회가 지닌 문제나 주제를 철학적 관점에서 반

성하고 검토하고자 한다.

강의는 일반적인 강의와 소크라테스의 대화법, 스토리텔링의 방법으로 진행되며 짧은 동영상 자료도 시청한다.

◆ 중국역사바로알기 (Introducing to Chinese History, 3-3-0)

삶의 총화는 역사로 기록되므로, 역사를 통해 중국을 이해하는 작업은 무척 유용하다. 장구한 시기 동안 중국에서 일어난 왕조의 변천과 주요한 역사적 사건을 살펴보고 지금의 중국이 어떤 과정을 거쳐 이루어졌는지 파악한다. 나아가 중국인의 역사적 경험에서 오늘날 우리의 삶에 도움이 되는 유익한 점을 추출한다.

◆ 철학과윤리그리고행복한인생 (Philosophy of Happiness, 3-3-0)

현대의 행복론은 자본을 통한 행복 마케팅 혹은 고통을 언급해서 행복을 말하는 고통마케팅으로 행복을 주장하고 있다. 이 과목은 행복론에 관한 강의이다. 강의는 이러한 마케팅과는 달리 철학자들의 삶을 중심으로 영혼의 자유와 즐거운 마음으로 행복을 찾는 철학자들의 이야기이다.

철학자들이 다 모두 부유하고 고통없는 삶을 산 것은 아니지만 그렇다고 철학자들이 돈과 명예를 소유한 것도 아니다. 이 강의에서 철학자들의 삶을 통าน해서 철학자들이 인생의 즐거움과 행복을 생각해 보고 수강생 스스로 그들이 즐겼던 삶에 대한 태도와 방식에서 지혜를 얻는 것이 이 강의 지향점이다. 철학자들이 누렸던 삶의 지혜와 즐거움의 태도를 자신의 삶에 비추어 스스로 자신의 즐거움과 행복을 찾는 과정에서 자신의 행복과 즐거움을 찾을 것이라 생각한다. 그래서 본 과목은 철학자들이 그들의 삶에서 느꼈던 즐거움과 행복을 찾아보고 이를 내면화하여 자신의 행복을 찾는 계기로 삼고자 한다.

◆ 포스트휴먼시대의감성인문학 (Emotional Humanities in the Post-Human Era, 3-3-0)

현대사회는 감성의 시대로 도구적 이성에 대한 비판적 성찰의 결과로써 인간다운 삶의 가치를 회복해야 한다는 목소리가 높아지고 있다. 본 교과는 다양한 감각으로 외부 세계를 인지하고 타인과 소통하며 세계를 상상함으로써 감성 역량을 지닌 감성적 인재를 육성해야 하는 대학 교양교육의 소임을 실천하기 위해 감성 인문학의 시선으로 자신의 감정을 이해하고 나아가 인간과 공동체를 이해하고자 한다. 여기서 감성적 인간이란 감성과 감각에 기반을 두고 우리 사회의 다양한 존재들과 네트워크적 관계망을 형성하며 상호협력적으로 공생해가는 존재를 의미한다. 감성 인문학은 변화하고 있는 시대적 문제의식에 공감하며 감성을 바탕으로 네트워크를 형성하며 살아가는 인간을 사유하고자 한다.

그리하여 본 교과는 테크놀로지의 발전과 더불어 변화하고 있는 삶의 제영역을 아우르는 영화와 문학, 회화, 게임 등 다양한 분야의 문화 예술 콘텐츠를 바탕으로 인간의 감정을 체험하고 감정의 본질을 설명하는 세계적 석학들의 이론을 섭렵함으로써 감성의 세계를 사유해 볼 것이다. 그리고 이를 토대로 청춘들을 위한 감성 인문학 프로젝트를 기획해보면서 감성의 세계가 갖는 가치를 실제 삶의 맥락에 적용해 볼 수 있는 가능성을 타진하는 디자인적 사고를 펼쳐보고자 한다.

◆ 한국문학산책 (A Walk in Korean literature, 3-3-0)

이 강좌는 문학을 좋아하고 문학에 관심이 있는 학생들을 대상으로 하는 교양으로서의

문학 강좌이다. 각 장르별 문학의 특성과 기능을 기반으로 하여 문학이 중시하는 기법과 내용이 어떻게 상호 길항하는가에 관한 고찰이 선행될 것이다. 따라서 이 강의는 문학에 대한 올바른 이해와 접근을 돕기 위해 이론보다는 작품 감상을 통해 문학적 감수성을 기르는 데 주안점을 둘 것이다.

◆ 한국사의 새로운 이해 (A new understanding of Korean history, 3-3-0)

한국의 고대시대부터 근대시대까지 역사변화의 중요한 사건이나 중요한 인물을 중심으로, 그 시대의 상황을 이해하고 생각해 봅니다. 제도의 변화나 문화의 변동에 대해서 살펴보고, 역사적인 주요 세력내지 인물로 동향을 이해하여 봅니다. 특히 변화와 동향에 대한 구조적인 역사적 관계를 문제의식을 가지고 접근해봅니다. 그래서 한국역사의 내용을 쉽고 재미있고 의미있게 이해하고자 합니다.

◆ 행복심리학 (Psychology of happiness, 3-3-0)

본 교과목은 많은 사람들이 가장 관심있어하는 주제인 행복에 대해 그 의미를 살펴보고, 행복의 정의에 대해 탐색해본다. 행복과 관련된 여러 요인들과의 관계에 대해 살펴보고, 진정한 행복의 결과와 조건에 대해 이해한다. 나아가 행복을 증진시키기 위한 방법을 알아보고 실제 생활에서 행복을 실천하는 노력을 해보도록 한다.

◆ 현대건축의 이해 (Introduction to Architecture, 3-3-0)

<현대건축의이해> 과목은 시대상으로서의 현대의 정의, 건축의 개념, 건축가들의 이론과 작품을 바탕으로 현대건축의 여러 주제와 그 표현을 다룬다. <현대건축의이해>는 우리가 살고 있는 환경을 이해하는 과정이며, 미래의 생활 세계를 스스로 구상하고 실천할 수 있는 바탕이기도 하다.

◆ 한국문학을 읽다 (Reading Korean Literature, 3-3-0)

본 교과목은 유학생들이 한국의 문학작품을 통해 한국어의 진수를 맛보고, 실제적인 한국어 능력을 향상시키는 데 목적을 둔다.

한국고전문학부터 현대문학에 이르기까지 시와 수필, 소설 등의 작품을 감상하고, 작품 속에서 한국어적인 요소를 찾아내어 학습해 본다.

◆ 영화를 통한 격동의 동아시아 근대사 (Understanding East Asia's Turbulent 20th Century, 3-3-0)

이 수업의 목적은 영화를 통해 학생들이 동양 역사, 사회, 문화의 어떤 특징적인 면을 넓게 이해하는 것이다. 동양 역사, 문화 사회의 특정면에 대하여 기본적인, 기초적 정보를 제공하고, 때로는 서로 다른 관점을 통해 영화에 대한 적절한 맥락을 갖도록 하겠다. 결과적으로 이 수업에서 다루는 주제의 범위가 넓다. 즉 모든 학생에게 개방되는 수업이다. 동양 영화, 역사, 문화에 친숙하지 않더라도, 그 주의 화제 등을 또한 다룰 것이므로 누구든지 수강할 수 있다. 수업 토론장에서 일어나는 토론 및 토의가 이 수업의 주요한 부분이다.

◆ NCS 기반 블라인드 채용의 이해 (Understanding of NCS-Based Blind Recruitment, 3-3-0)

2019년 9월부터 능력중심채용법(블라인드채용)이 공포되어 공공기관은 물론 기업체에서

이를 준용하여 신규직원을 채용하여야한다. 따라서 본교과목은 최근 능력중심채용이란 패러다임변화에 따라 기업체 및 공공기관에서 실현되고있는 직무역량중심채용(NCS및블라인드채용)에 관련되는 기업 및 공공기관의 채용정보,국가직무능력표준(NCS)의 이해,학생자신이 선택한 전공교과목공부방식,이력서 및 자기소개서작성등을 공부하게되므로 취업진로의 길라잡이 역할이 될것입니다.

◆ 글로벌통상환경과국제관계 (Global trade environment & international relations, 3-3-0)

- 글로벌통상이란 국제사회 국가간에 발생하는 거래활동을 의미한다. 국제적 거래활동은 어떻게 전개되고 있고, 그속에서 한국이 갈 방향이 무엇인지를 찾아본다.
- 국가간 글로벌 통상 과정에서 국가간의 국력의 관계, 역학관계는 어떻게 전개되는지를 찾아본다. 이런 내용속에서 한국이 갈 방향이 무엇인지 탐색해 본다.
- 그것을 위해서 FTA에 대해서 이해하고, 국제거래와 관련된 중요한 물품 요소들에 대한 점검하며, 그런다음 권역별, 국가별, 지역별 경제통합과 국제통상환경의 변화, 그리고 국제관계를 총체적으로 이해한다.

◆ 글로컬비즈니스마케팅 (Glocal business Marketing, 3-3-0)

기업이 해외시장에 진출해 마케팅 활동 시 모국에서 습득한 경쟁우위를 현지시장에 이전하는 표준화와 현지 시장 여건에 마케팅 활동을 적응시키는 현지화가 모두 필요하다. 이 둘을 적절히 조화시키는 전략이 글로컬비즈니스마케팅 전략을 의미함. 본 강의는 경영학과, 무역학과 뿐만 아니라 다양한 전공의 학생들을 위한 글로컬비즈니스마케팅 기초교육이며, 이론과 실무 및 우수기업 마케팅 사례를 통한 이론적 배경과 실무지식을 겸비한 교육을 실시함.

◆ 기술사업화개론 (Technology Commercialization, 3-3-0)

현대 비즈니스의 특징으로서 기술기반 사업화에 대한 기본적인 개념과 생활속에 숨어있는 기술을 이해함으로써 일상적이고 창의적인 사고를 기를 수 있도록 한다. 컵, 가방, 의자, 연필 등 일상적인 제품에서 스마트폰, 자동차 까지, 그리고 챗팅과 같은 대화의 기술, SNS같은 사회화를 위한 숨어있는 기술의 의미를 이해한다. 어렵게 생각되는 기술의 개념과 응용을 보다 편안하게 바라보고 바로 옆에 있는 기술을 찾을 수 있는 시야를 기른다.

◆ 문제해결능력과리더십 (Problem Solving and Leadership, 3-3-0)

- 기업조직에서 필요한 문제해결과 리더십의 기본적인 이론과 기법을 학습하여 자신 속에 내재해 있는 리더(관리자)로서의 문제해결 능력을 스스로 찾아내고 개발하는데 있다.
- 리더나 관리자로서 성공할 수 있는 의사결정 및 문제해결 능력의 지식과 방법을 함양시켜 산업현장에서 지속적으로 경쟁력을 높일 수 있는 이론과 실무를 제공하는 데 있다.

◆ 발명과특허 (Invention and Intellectual Property, 3-3-0)

1. 지식재산기반의창의융합형실무인재를양성하기위하여,창의적인아이디어를발상하기위한여러가지사고도구기법들을 소개하고 학생들은 이러한 발명원리들의이해와 체득을 통하여 전공을 활용한 전문영역에서 자기주도적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양토록 한다.
2. 문제를 해결하기위해 찾은 Solution(자기주도적해결방안)을 특허로 보호받기 위해 특허에 대한 기본개념을 이해시켜 아이디어를 고부가가치화 할 수 있는 창의적 인재를육성한다.

3. PBL: 한학기동안 해결해나갈 과제 를개인이나 혹은 팀을 구성하여 평소에 관심을 갖고있는 아이디어나 창업아이템중에서 스스로 과제를 선정하여 해결안을 찾아가는 방식으로 운영한다.

◆ 블루오션과창업솔루션 (Blue Ocean and Start-up Solutions, 3-3-0)

창업을 위한 경쟁력있는 비즈니스 모델을 창출하기 위한 전략수립을 구체적으로 학습하고 연습해보고자 함특히, 향후 취업과 또 하나의 선택대안으로서 창업을 위한 자신만의 창업 아이디어를 개발해보는 기회가 될 것임. 창업보육매니저 자격증 준비과정을 겸할 수 있음.

◆ 비즈니스상상력 (Business Planning, 3-3-0)

이미지를 만드는 능력 및 힘으로써 상상력을 이해하고 자신의 비즈니스(자기 일로 바쁘다는 의미)를 만드는 내용과 방법, 프로세스를 학습한다. 긍정적인 비즈니스 마인드를 흡수하고 발산할 수 있는 개인 역량의 확장을 기대한다.

◆ 비즈니스커뮤니케이션 (Business Communication, 3-3-0)

사회에 나가면 조직인으로서의 역량을 갖추어야 한다. 조직인으로서의 역량중에 수행역량이 중요하다. 앞으로 비즈니스를잘 하려면 소통기술을 습득해야 한다. 본 과목은 비즈니스를 위한 수행역량을 키우는데 그 목적이 있다. 더 나아가 우리의 삶 속에서도 수행기술은 매우 중요하다.

◆ 산업생태계와플랫폼창업 (Industry Ecosystem and Platform Startups, 3-3-0)

구글이나 애플과 같은 플랫폼 리더들이 주도하는 산업생태계에서 벤처기업들이 생존할 수 있는 전략과 실행방안을 학습하고자 함. 플랫폼 기반의 창업 아이디어를 개발할 수 있는 기회를 갖을 것임. 창업 보육매니저 자격증 준비과정을 겸할 수 있음

◆ 아이디어와시장 (Idea to Market, 3-3-0)

아이디어와 시장 간의 관계(기술, 제품, 상품)를 학습한다. 비즈니스 모델링 연습을 통해서 아이디어와 시장 간의 사업가능성을 연습하고 개인이 보유하고 있는 잠재적인 역량을 상품과 비즈니스 활동에 투영하는 방법을 습득한다. 나의 잠재력을 비즈니스로 변환할 수 있는 기회를 가져보게 될 것이다.

◆ 여행사창업및경영 (Starting travel agency and management, 3-3-0)

여가문화의 혁신적인 변화는 일상생활에서 차지하는 개인 욕구를 다양한 방법으로 표출하는 계기가 되었으며 이 계기는 또 다른 여행형태를 잉태하는 모습으로 나타나고 있다. 또한 교통의 발달과 정보의 일상화를 통한 가치관의 변화와 라이프스타일의 변화는 여행시장의 급격한 성장과 함께 여행형태를 변화시키고 있다. 이에 여행과 관련한 지식과 간접적인 경험을 통하여 사회인으로서 창의융합적인 사고력 및 자기주도적 수행능력을 겸비한 리더자로서의 자질을 함양하는데 있다.

◆ 역량개발과취업설계 (Competency development and Employment Planning, 3-3-0)

<역량개발과취업설계>는 학생 스스로 선택한 진로 목표를 효율적인 준비를 함으로써 성공적으로 사회에 진입할 수 있는 능력을 배양하는데 목적을 둔다. 이를 위해 취업 현장에서 자신의 경쟁력을 입증할 수 있는 역량 요소는 무엇이며, 그것이 갖는 의미와 중요성, 그리고 효과적으로 획득할 수 있는 방법에 대한 충분한 모색이 필요하다. 또한 불필요한 시간과 노력의 낭비를 제거하고 역량의 축적을 위해서는 체계적인 취업 로드맵의 수립도 매우 중요하다. 따라서 본 교과는 직업인에게 요구되는 역량을 거시적인 차원에서 이해하고, 직업기초역량과 함께 채용동향 및 정보수집, 자기 및 기업 분석 등 취업에 필요한 요소를 학습함으로써 성공 취업 역량을 함양하도록 한다.

◆ 자기경영과리더십 (The Self Management and Leadership, 3-3-0)

언젠가는 조직(회사, 개인 모임 등)의 구성원으로서 리더(leader)또는 팔로워(follower)의 역할을 해야 합니다. 이러한 역할을 잘 수행하기 위해 리더십의 준비와 연습이 필요합니다. 리더십의 준비와 연습은 빠를수록 좋습니다. 리더십에는 우리 학교 학생들에게 부족한 소통 리더십을 비롯한 많은 유형들이 있습니다. 한편, 성공적인 조직 생활을 위해서는 자기관리경영이 요구됩니다. 리더십과 자기관리경영을 구성한 자기경영과 리더십은 30년간 삼성에서의 직장 경험과 리더십 박사 전공 연구를 바탕으로 계발한 교과목입니다. 이 강의는 1. 대학 또는 사회 조직 생활을 잘하기 위해 필요한 자기 이해와 자존감 회복을 통해 내 인생을 내가 설계하고 내가 주도 할 수 있게 됩니다. 2. 자기에 맞는 리더십 스타일을 찾게되고, 셀프 리더(Self-Leader)의 실천방법을 습득하게 됩니다.

◆ 지식재산권의이해 (Understanding Intellectual Property, 3-3-0)

급격하게 진화하는 Global 환경변화 속에서 국가 경쟁력의 중요한 한축을 구성하는 무형의 지식재산권에 대한 개요를 설명하고, 실제로 이러한 지식 재산권들이 어떻게 기업의 지식재산 경영전략에 접목되어 활용되는가를 적절한 사례와 함께 소개함으로써 그중요성을 이해하게 한다.

또한 기술과 산업의 발전에 따른 인터넷과 기술의 융합에 의한 새로운 개념들의 지식재산권 이슈들을 조별 토의 등을 통하여 살펴봄으로써 자연스럽게 지식재산보호의 변천과정과 지식정보화 사회의 패러다임을 알 수 있도록 한다.

이를 통하여 향후 4차 산업 사회에 통할 수 있는 인재를 양성한다.

◆ 직무역량강화와취업성공전략 (Strengthening Job Competencies and Successful Employment Strategies, 3-3-0)

공공기관 및 기업체에서 요구하는 인재상과 채용패러다임변화에 따라 확산되고 있는 능력중심채용(즉 NCS,블라인드채용)을 이해하고 이에 따른 자기탐색, 취업희망기업분석, 직업기초능력, 직무수행능력, 취업전략 및 취업실전 준비에 관한 사항을 학습하므로써 취업 준비에 도움을 주고자 함.

◆ 직업설계와직무의이해 (The Job Design and Job Understanding, 3-3-0)

대학생의 중요 과제들 중 하나는 직업 선택입니다. 우리 인생을 풍요롭고, 행복하게 살기 위해서는 나의 적성과 흥미에 맞는 직업과 직무(일하는 업무)의 선택이 매우 중요합니다.

나에게 맞는 직업과 직무를 찾기 위해서는 직무의 기본 개념을 이해하고, 직무의 분류 및 분석을 통하여 진로를 탐색할 수 있어야 합니다. 이 수업을 통해 직무를 학습하고, 나에게 맞는 직무의 탐색을 통해 직업역량의 동기 부여를 갖게 됩니다. 삼성에서의 30년간 직장 경험과 대학생 진로 책임 지도교수로서 CASE(사례) 소개로 재미있게 수업이 진행됩니다. 직무의 기본 개념을 이해하고, 직무의 분류 및 분석을 통하여 진로를 탐색할 수 있도록 필요한 직업역량을 갖추게 됩니다. 이 강의는 직무를 영역별로 분류·분석하고, 예시를 통해 직무의 이해를 학습하고, 자신에게 맞는 직무의 탐색을 통해 직업역량의 동기 부여를 갖게 합니다.

◆ 진로선택과기업입문 (The Career Choice and an Introduction to the Study of Corporation, 3-3-0)
급변하는 취업환경에 발맞추어 취업 준비도 변화되어야 합니다. 내가 취업하고 자 하는 직장을 선택할 때도 무슨 일을 하는지, 연봉은 얼마인지. 그 일이 어떤 가치가 있는지에 대해 심사숙고할 필요가 있습니다.

삼성 30년 직장생활, 임원으로서 삼성그룹 대졸 공채 신입사원 면접 위원 경력과 국제경영학 전공 경영학박사 연구를 토대로 개설한 본 교과목은 학생의 미래 설계(진로와 기업 선택)에 도움을 줄 수 있는 수업입니다. 진로 및 취업에 대한 상담을 해드리고 있으며, 진로 선택은 빠를수록 좋습니다.

이 강의는 대기업, 중견기업, 중소기업에 대해 장단점을 배우고, 이를 통해 나에게 맞는 기업을 구체적으로 탐색을 할 수 있도록 도와주며, 진로의 영역을 넓히고, 진로의 탐색 및 의사결정을 통해 장래의 직업 설계를 할 수 있게 됩니다.

◆ 진로탐색과직업선택 (Career Exploration and Job Choice, 3-3-0)

<진로탐색과직업선택>은 졸업 후의 진로와 그에 맞는 직업을 학생 스스로 찾을 수 있는 능력을 배양하는데 목표를 둔다. 특히 조기 진로설정과 그에 따른 충실한 준비가 요구되는 시대이므로 자신에 대한 이해와 분석을 바탕으로 수립한 비전과 전공 선택의 목적을 재점검하는 것이 우선적으로 필요하다. 그리고 자신과 전공의 특성에 부합하는 직업을 찾기 위하여 다양화·전문화·세분화되고 있을 뿐 아니라, 4차 산업혁명으로 가히 파괴적인 변화가 진행되고 있는 직업 세계의 정확한 이해도 동반되어야 한다. 따라서 본 교과는 대학생들이 대학생활의 중요성을 재인식하고 목표지향적인 대학생활을 함으로써 자기주도적인 미래설계를 할 수 있는 능력을 함양하고자 한다.

◆ 창업과정영이해 (Understanding Foundation & Management, 3-3-0)

본 강좌의 목적은 실패하지 않는 창업을 위해 반드시 알아야 할 창업경제상식, 소자본 창업 또는 새로운 사업을 전개하고자 할 때 기획능력을 향상하기 위해 기초경제와 경영실무, 창업계획 작성과 관련된 이론적 내용을 이해하고 경쟁력 있는 사회인이 되도록 학습한다.

◆ 창업과창업가정신 (Start-up and Entrepreneurship, 3-3-0)

사회에 나가면 조직인으로서의 역량을 갖추어야 한다. 조직생활을 잘하려면 매니지먼트를 잘해야 한다. 하지만 조직의 생존을 결정짓는 것은 기업가정신이다. 기업가정신을 우리가

습득해야 되는 이유이다. 기업을 세울때도 기업가정신이 필요하지만 기업이 성장하려할 때도 필요하다. 구성원에게 기업가 정신이 요구되는 이유이다. 조직인의 경쟁력으로 기업가정신이 매우 중요하다

◆ 취업능력개발 (Employment Skills Development, 3-3-0)

취업능력교육은 기업에서 요구하는 신입직원들의 기본소양뿐만 아니라 업무적인 능력과 전공에서 배울 수 없는 교육내용을 보완하여 취업능력을 향상시키고자 하는 교육으로 조직에서 요구하는 직무능력을 보다 향상시켜 취업의 방향과 능력개발을 학습하는데 있음.

◆ 코칭리더십 (Coaching Leadership, 3-3-0)

사회에 나가면 조직인으로서의 역량을 갖추어야 한다. 조직인으로서의 역량중에 리더십은 매우 중요하다. 그리고 리더십을 효과적으로 발휘하려면 수행역량이 필요하다. 앞으로의 리더는 코치가 되어야 하고 수행을 잘하려면 코칭을 알아야 한다. 본 과목은 코치를 양성하는 것이 목적이다. 우리는 모두 코치가 될 수 있다

◆ 핵심취업전략 (Core Employment Strategy, 3-3-0)

<핵심취업전략>은 취업 현장에서 자신을 준비된 인재로 부각시키기 위한 전략을 수립하여 성공적인 취업에 도달할 수 있는 능력을 배양하는 것에 목적을 둔다. 취업에 성공하기 위해서는 채용시장의 트렌드를 정확하게 이해하고, 취업 과정에 필수적으로 경험해야 하는 서류전형과 면접전형의 통과가 동반되어야 한다. 따라서 재학 중에 축적한 역량과 경험을 효과적으로 제시할 수 있도록 배치·활용한 이력서와 자기소개서의 작성과 면접관의 공감과 설득을 얻을 수 있는 태도와 답변 등 면접 대응 능력이 요구된다. 이에 본 교과는 기업에서 필요로 하는 인재로 표현하는 방법을 학습함으로써 취업경쟁력을 제고시켜 성공적인 취업에 이를 수 있는 능력을 함양하고자 한다.

◆ 비즈니스한국어 (Business Korean, 3-3-0)

본 수업은 한국 기업에 취업을 희망하는 학생이나 한국 기업과의 거래를 기반으로 하는 일을 하기를 희망하는 학생들에게 필요한 비즈니스 한국어를 익히게 하는 것을 목적으로 한다. 이 수업을 통해 한국의 경제 상황과 직장인이 갖추어야 할 기본적인 자세 등을 배우고 이를 토대로 한국 관련 기업으로의 성공적인 취업이 가능하게 한다.

◆ 나섬인성과미래사회 (NaSum-Character for Future Society, 3-3-0)

4차혁명시대를 이미 살아가는 우리 세대는 앞으로 예측하기 어려운 변화가 있을 미래사회를 눈앞에 두고 있다. 이러한 미래사회는 세계시민의 다양한 역량을 요구하는데, 그 중 한가지가 성품이다. 인성, 정서적 감성, 도덕성 등의 요소를 포함하고 있는 성품의 가치에 대해 고찰하고 액션러닝 방식의 그룹활동을 통해 성품의 가치를 토의하고 스스로 정의해 본다. 다양한 활동을 통해 세계시민의 역량이 무엇인지 이해하고 자신의 성품을 점검하여 미래사회에 걸맞는 성품을 갖추도록 한다.

◆ 나의한국문화유산산책 (My Korean cultural heritage walk., 3-3-0)

고대에서 부터 근대에 이르는 우리문화유산 가운데 주목되는 것을 살펴보고자 합니다.

특히 우리문화의 고유성과 독특성이 반영된 문화유산을 집중적으로 조명하여 우리문화유산을 감상하고 이해하는 능력을 기르고자 합니다.

강좌는 쉽고 재미있고 유익하게 진행하고자 합니다.

◆ 디지털사회의문화의이해 (Digital Society and Digital Culture, 3-3-0)

- 지식정보사회의 전반적흐름과 그에 따른 영향요인
- 전자정부구현과정에서의 국가비전, 보편적서비스, 전자주민차참여, 정보윤리등이해
- 사이버커뮤니티활용등 정보활용증대에 따른 정보윤리와 정보보호등 제시
- 스마트 사회구현에 따른 환경변화와 새로운 비전(스마트 전자정부, 홈네트워크 서비스등)에 관한 이해

◆ 미국문화와사회 (American Culture & Society, 3-3-0)

<미국 문화와 사회>는 신대륙의 발견에서부터 현재의 미국에 이르기까지의 미국의 형성, 제도, 전통, 축제, 음식 등의 미국 문화와 사회에 대한 전반적인 이해를 목표로 한다. 다양하고 역동적인 미국을 학습하기 위해 수업은 원서 강독, 동영상, 시청각 자료 등 다양한 방법이 사용될 것이다.

◆ 방송미디어와예능 (The Entertainment contents in Media, 3-3-0)

- 방송 미디어에 대한 사회적 개인적 의미를 이해하도록 한다.
- 방송 미디어 콘텐츠에서 찾는 재미요소를 알아본다.
- 일상 안에서 찾는 재미요소의 핵심을 이해하고 각자의 삶을 성찰 한다.

◆ 베트남의부상과이해 (Vietnam's Rising and Its Understanding, 3-3-0)

최근 급부상하는 국가 베트남의 역사와 문화, 사회 등에 대한 기본적 개념과 관련 핵심 내용에 대한 소개, 그리고 토론 및 발표를 통해 베트남의 문화, 역사, 사회, 여행, 정치, 경제 등에 대한 전반적인 이해를 정립.

◆ 사진으로보는아랍이슬람문화코드 (Arab Islamic culture code in pictures, 3-3-0)

20세기 말 이후, 전 세계인들의 입에 가장 자주 오르내리는 말 중의 하나는 아랍과 이슬람이라는 단어일 것이다. 신문과 방송을 포함한 거의 모든 언론 매체에서 아랍과 이슬람이라는 말이 하루도 빠짐없이 언급되고 관련 기사들이 보도되는 것을 보면 아랍과 이슬람은 이미 우리의 삶에 상당한 영향을 주고 있음에 틀림없다. 그럼에도 불구하고 “아랍은 무엇이며, 이슬람은 무엇인가?”에 대하여 명쾌하게 대답하기는 쉽지 않다. 아랍, 아랍인, 중동, 이슬람 등의 개념과 정의를 통해 아랍이슬람 문화를 이해해야 할 것이다.

◆ 상상력과문화 (Imagination and Culture, 3-3-0)

인터넷 및 대중매체가 발달하면서 시공간의 경계를 무너뜨리고 어디서든 문화를 즐길 수 있는 환경이 되었다. 지금까지는 문화에 대해 수용적이었다면, 현대를 살아가는 지식인에게 새로운 문화를 생산하는 능력이 요구된다. 따라서 우리는 문화를 제대로 알고, 다변화하는 사회의 흐름 속에서 핵심을 파악해야 한다. <상상력과문화>는 상화문화주의 관점으로 문화를 이해하고 이를 바탕으로 현대 사회의 트렌드를 이끌어 갈 수 있는 문화 활용법을 제안하며, 창의성, 소통 능력을 키우는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목은 문화, 콘텐츠, 스토리텔링, 상상력이라는 키워드를 중심으로 이론을 이해한 후, 문화를 소

재로 일생생활에서 활용할 수 있는 아이디어를 제시하고자 한다. 궁극적으로 다문화수용 능력, 도전적 추진력을 함양함으로써 시대를 이끌어갈 수 있는 지성역량을 갖추 수 있기를 기대한다.

◆ 세계경제의리더브릭스 (BRICs, leader of world economy, 3-3-0)

오늘날 세계경제를 이끌어가는 그룹으로 강력히 부상한 브릭스(중국 인도 러시아 브라질) 국가들에 대한 기본적 개념과 현황, 반드시 알아야 할 근현대사, 사건, 인물, 경제 등에 대한 소개, 그리고 토론 및 발표를 통해 이들 국가들에 대한 기본적이고 전반적인 이해를 정립.

◆ 세계문화유산답사 (Studies of World Cultural Heritage, 3-3-0)

세계문화유산답사 과목은 건축과 도시를 중심으로 세계의 문화유산을 찾아 그들의 가치와 의미를 탐구하려고 한다. 이 유산들을 통해 문화를 이해하고 역사적 안목을 키워나가며, 구체적으로는 세계와 역사를 이해하는 교양인이 되는 것을 수업의 목적으로 한다.

본 수업의 방법은 1)중요한 문화유산의 소개를 다루며, 2)문학 작품으로서의 여행기를 참고로 해서 답사의 방법과 의미를 함께 읽어가며, 3)이를 통해 답사기 서술의 능력도 키우고자 한다. 이를 위해 참고 교재는 괴테의 <이탈리아 기행>이다. 괴테는 1786-1788년 이탈리아를 여행한 후 이 여행 기간 서간과 인상들을 모아 <이탈리아 기행>의 책을 남겼다. 괴테는 나폴레옹도 심취할 만큼 문학의 위인이었고, 실러와 함께 독특한 낭만주의의 세계를 보여주었다. 우리는 이 발자취를 새로운 시각으로 되돌아보고자 한다.

◆ 실용금융 (Practical finance, 3-3-0)

실용금융은 금융상품의 이해, 저축, 금융투자, 연금, 보험, 부채와 신용관리, 금융사기 및 금융소비자 보호제도 등 실제 금융생활에 도움이 되는 실용적인 금융지식을 대상으로 하며, 본 과목은 대학생이 꼭 알아야 할 금융 기초지식의 배양 및 향후 독립적 주체로서 갖추어야 할 기본적인 금융역량을 제고하기 위하여 필요한 내용을 학습하여 향후 실제 금융 관련 다양한 의사결정에 도움이 되도록 할 예정

◆ 영화로읽는중동·아프리카문화 (Middle Eastern and African culture reading by movies, 3-3-0)

본 교과목은 영화라는 영상매체를 수업자료로 활용하여 중동·아프리카 문화를 이해한다. 자신의 감정과 욕구를 조절하여 자신의 느낌을 잘 전달하고 타인과의 유대감 형성을 통해 타문화에 대한 공감적 수용에 그 목적이 있다.

◆ 예비부모교육 (Education for future parenthood, 3-3-0)

사랑하는 사람을 만나 결혼하고 자녀를 낳아 기르는 것은 축복받은 일이다. 그러나 이 축복받은 일이 힘들고 저주스러운 일로 바뀌는 것은 부부 각자가 어린 시절 뇌에 각인된 인격의 어두운 그늘, 풀어지지 않은 정서적 앙금, 문제의 원인을 자기안에서 찾지 않고 상대방에게 투사하기 때문이다. 이에 본 교과목에서는 자신의 발달과정을 통해 마음을 들여다보고 자신의 마음을 다스릴 수 있는 방법을 이해하고, 나아가 자녀양육에 관련된 개념을 이해하고 양육기술 및 기법을 습득하도록 한다.

◆ 유럽축제문화산업 (European festival and culture, 3-3-0)

다양한 나라 다양한 문화가 공존하는 유럽은 국가 단위의 개별적 이해보다는 유럽의 각 나라에서 연중 열리는 '축제'를 통해 유럽의 문화를 이해하는 것도 흥미로울 것이다. 따라서 본 강의는 유럽의 주요 축제를 주제별로 조명하여 유럽 문화의 진면목을 이해하고, 균형 있는 국제적 감각을 갖춘 인재로 성장할 수 있도록 인문학적 교양을 쌓고자 한다.

◆ 이슬람과기독교문화의차이 (The Difference between Islamic Cultureand Christian Culture, 3-3-0)

현재 이슬람은 전 세계에서 가장 빠른 속도로 성장하고 있는 종교이다. 비교적 짧은 역사임에도 불구하고 이슬람은 약 15억명의 신도수를 확보하고 있다. 하지만 이슬람에 대한 이해는 객관적이고 실제적이지 못하고 여전히 주관적이고 추상적이다. 초기 이슬람의 팽창은 종교 확산이 주목적이었지만, 내부적으로는 전쟁을 통한 전리품의 획득도 주요한 원인이었다. 이 과정에서 이슬람권과 기독교권은 종교적 목적보다 정치적 목적을 위해 상호 충돌할 수 밖에 없었다. 따라서 본 교과목에서는 기독교와 이슬람의 문화적 현상을 다루며 그 차이점과 공통점을 이해하고자 한다.

◆ 인도역사와사회문화 (Indian history and social culture, 3-3-0)

오늘날 강력히 세계 강대국으로 부상하는 인도의 역사와 문화, 사회, 지리에 대한 기본적인 개념과 관련 핵심 내용에 대한 소개, 그리고 토론 및 발표를 통해 인도 문화, 역사, 여행, 정치, 사회에 대한 전반적인 이해를 정립.

◆ 동남아시아역사와문화 (History and Cultuure of Southeast Asia, 3-3-0)

최근 동남아시아는 세계로부터 많은 주목을 받고 있다. 과거 서양 열강의 식민지로 여겨졌던 동남아시아가 과거 중국이 그랬던 것처럼 세계 경제의 한 축을 담당하는 곳으로 인식되어 가고 있다. 미중의 패권 경쟁에서 미국의 중국을 견제하면서 베트남이 중국을 대체할 수 있다는 희망을 가질 정도로 그 관심이 높아지고 있다. 이에 맞추어 본 교과목에서는 동남아시아가 어떤 나라이고, 어떤 역사를 가지고 있으며, 그들이 향유하는 문화는 무엇인지 살펴보고자 한다. 그들의 역사와 문화 속에는 그들의 삶과 관련된 풍습이나 음식, 종교, 경제 등이 포함된다. 그것들은 동남아시아를 입체적으로 이해하는데 도움을 줄 것이다. 동남아시아를 살펴보는데 있어서 기본적으로 개별적인 국가를 중심으로 놓고 보겠지만 필요에 따라서는 지역으로 블록을 나누어 살펴볼 것이다.

◆ 요리로읽는중국문화 (Chinese culture through cooking, 3-3-0)

최근 중국의 경제가 급속도로 발전하고 한국과의 교류가 빈번해지고 있다. 특히 한국의 드라마나 노래 등의 중국에 많은 영향을 미치고 있는 현상은 더 이상 새로운 것이 아닐 정도로 흔히 한류는 매우 보편적인 현상이 되어 가고 있다. 이와 동시에 한국에서도 중국에 대한 관심이 높아 지고 있으며 중국 음식이 대표적이다. 중국 음식은 일찍이 우리의 개화시기에 들어와 누구나 쉽게 접할 수 있는 음식이 되었다. 특히 자장면이 나 탕수육 같은 것이 그렇다. 요즘 들어서는 마라를 이용한 음식과 꼬치 같은 음식이 많이 알려지기도 있다. 그만큼 관심이 많아지고 있는 추세이다. 중국 음식은 넓은 땅만큼 많은 종류의 음식이 있다. 크게 남과 북으로 나눌 수 있다. 4대 지역 혹은 8대 지역 등으로 나누어 볼 수도 있다. 지역에 따른 음식에는 그 지역만의 문화가 깃들여 있으며, 그것들이 모여서

중국의 문화를 형성하고 나타낸다. 중국 음식은 중국 어디에나 있고, 어디에서나 즐길 수 있다. 중국인은 어떤 음식을 어떻게 만들어 먹는지 그 의미는 무엇인지 등을 살펴보는 것이 본 수업의 기본적인 방향이다. 음식에는 문화와 이야기가 깃들어 있기 때문이다. 참고로 본 수업은 대면으로 진행합니다.

◆ 중국도시기행 (Chinese City to Travel, 3-3-0)

한국과 중국은 그 지리적인 위치 때문에 유사 이래 떼려야 뗄 수 없는 사이이다. 이에 본 수업을 통해 중국의 도시를 이해하는 동시에 각 지역의 문화와 역사를 공부할 것이다.

◆ 중남미사회와문화콘텐츠 (Latin American Societies & Cultures, 3-3-0)

다양한 자연환경과 역사 문화 예술 등 풍부한 인문학적 가치를 지닌 라틴아메리카 지역을 이해하여 세상을 향한 열린 시각을 갖게 한다. 주요내용은 다음과 같다 : 각 나라의 역사적 지리적 개관, 음악 미술 건축 등 라틴예술의 세계, 중요 인물 탐구, 세계 정치 경제와의 관계 등에 있다.

◆ 팟캐스트방송 (Podcast-Broadcasting, 3-3-0)

미디어를 이해하고 사회와 지성 역량 능력을 기르도록 한다

◆ 패키지여행과배낭여행의이해 (Understanding of package travel and backpackage, 3-3-0)

여행행동을 통한 활동등이 확대 증가됨과 동시에 이에 따른 여행상품의 다양화는 개인 여행욕구를 만족시키는 방향으로 발전하고 있다. 아울러 저 비용항공사들의 출현으로 인하여 대량의 이동을 통한 여행자들의 증가를 가져왔으며 이는 국가간 교류의 확대 즉 국가의 경제적이익과 지방의 경제활성화 효과를 가져와 세계를 하나의 경제공동체를 이루는 역할을 하고 있다. 또한 이러한 현상등은 개인 여행자들의 확대로 이어져 글로벌한 여행시장의 트렌드를 형성하고 있다. 이에 교과목을 통하여 관광관련 지식을 바탕으로 상호신뢰와 공동체적 의식을 함양함과 동시에 통합적사고력을 배양하여 사회에 순 적응하는 리더자로서의 자질을 함양함에 있다.

◆ 한국사회를만나다 (Meeting with Korean Society, 3-3-0)

본 강좌는 전체 유학생과 교환학생을 대상으로 진행된다. 본 교과목에서는 유학생들이 한국에서 유학생활동을 좀 더 원활하게 할 수 있도록 한국 사회에 대해 전반적인 것을 공부한다. 그 내용을 보면 한국의 지리적 위치, 교육, 교통, 통신, 경제, 사회 등이다. 이 수업에서는 새로운 단어가 많이 나오므로 수업 전에 미리 예습을 잘 해야 하며, 복습도 철저히 해야 한다.

◆ 북한의이해 (North Koreanology, 3-3-0)

교양수준에서 우리에게 위협이면서 동시에 협력의 대상인 북한의 이중성을 이론과 역사적 사례를 통해 올바르게 이해하면서 동시에 건전한 안보관을 확립하고 평화통일을 지향하는 바람직한 대북관을 형성한다

또한 장차 안보관련 분야에 대한 추가적인 연구와 토대를 제공하고 통일한국의 비전과 향후 과제를 제시한다

◆ 현대사회와재테크의이해 (The Understanding of the Modern Society and Financial Technology, 3-3-0)
부모님으로부터 경제적 독립이 요구되는 시점에 경제 및 금융에 대해 기초 지식이 부족한 학생들에게 꼭 필요한 수업입니다. 돈을 모우고 묶고, 굴리는 재테크를 잘 하기 위해서는 적금, 펀드, 주식과 부동산에 대한 지식이 요구됩니다.

1. 사회초년생인 20대가 경제생활을 하는 데 알아야 할 돈의 가치, 부자에 대한 의식 및 자세, 소비의 의사 결정, 지출관리 방법, 나의 신용 등급, 모의주식 게임을 통한 주식 등을 배웁니다.

2. 재테크의 개념과 현명한 지출(Spending), 저축(Saving), 투자(Investing), 신용(Credit), 위험관리(Risk Management)를 통해 인생 재무 설계(Life Financial Planning)를 공부해 봅니다.

◆ SF와과학적상상력 (SF & Imagination, 3-3-0)

다매체 융합시대와 문화산업시대가 도래하면서 SF 문학과 영화가 각광을 받고 있다. 특히 문화콘텐츠 산업이 발달하면서 SF 장르가 현대인이 관심을 갖는 중요한 장르로 부상하고 있다. 이에 본 강좌는 SF에 반영된 과학적 상상력이 지니는 의미를 다양한 방향에서 모색해보고자 한다. 미래 문화산업의 주요한 키워드가 되는 SF 장르를 중심으로 예술적 심미안과 융합적 사고력이 어떤 방식으로 구성되고 어떻게 표현되고 있는가를 살펴봄으로써 과학적 상상력에 기반한 새로운 표현의 패러다임을 이해하고자 한다. 다양한 SF 작품들을 감상하고 과학적 상상력이 어떤 방식으로 표현되었는지 살펴보면서 과학 기술과 상상력의 관계에 대해 사유해 볼 것이다. 그리하여 본 강좌는 상상력과 현실의 관계를 파악하고 예술적 상상력과 과학기술이 결합한 표현의 세계를 모색하며 비판적 사고력과 분석력, 공동체를 상상하는 방식과 문학과 예술과 결합한 과학적 상상력이 갖는 의미를 이해하는 안목을 기르는 데 그 목표를 둔다.

◆ 도시와나무 (City and Tree, 3-3-0)

예로부터 나무는 우리 인간이 살아가는 데 없어서는 안 될 존재였다. 홍수와 가뭄을 막고 공기를 맑게 해주었으며 녹음을 제공해주었다. 그 나무가 최근의 산업화된 도시에서는 더욱 더 절실한 존재가 되었다. 도시에서는 자연이 훼손되고 모든 것이 인공적으로 바뀌어 우리의 건강이 위협받고 있기 때문이다. 인간의 의식주와 무엇보다도 밀접한 나무, 그 나무에 대해 관심을 가져야 할 때가 바로 지금이다.

본 강좌에서는 나무의 이름과 그에 대한 유래, 그리고 나무와 관련된 문화 등을 이해할 수 있는 기회를 제공하여 도시에 사는 우리가 자연과 함께 잘 살아갈 수 있는 방법을 터득하도록 한다.

◆ 디스플레이와실감영상 (Display Metaverse, 3-3-0)

현대 사회는 정보화 혁명과 4차 산업혁명으로 인해 정보화 사회를 넘어 지능정보화가 진행되고 있고 이에 따라 정보 콘텐츠는 물론 정보를 생산, 소통, 표시하는 도구와 그 환경인 플랫폼은 더욱 중요해졌다. 그 중 정보 디스플레이는 정보의 시각적 표현결과를 통해 인간과 인간사이의 인터페이스는 물론 인간과 사물간의 인터페이스를 형성하는 주요 도구이다. 또한 디스플레이의 기술의 발달로 인해 표현되는 다양한 콘텐츠의 수준은 가상현실에 접근하고 있어서 기술의 발달이 인간과 사회에 미치는 영향이 막대하다. 따라서 정

보 디스플레이에 대한 이해와 다양한 분야의 응용을 통해 미래의 생활상을 조망하고 준비할 필요가 있다.

◆ 미디어로보는과학역사 (Science history through the media., 3-3-0)

우리과학 발달사에 대한 내용을 종합적으로 이해하여 봅니다.

미디어라는 매체를 활용하여 강의하고 설명하고자 합니다.

강의는 쉽고 재미있고 유익하게 진행하고자 합니다.

◆ 미래의농산업 (The Future of Agricultural Industry, 3-3-0)

- 농촌이 직면해 있는 기후변화, 고령화, 농업인구의 감소, 농지의 황폐화를 극복하고 위기를 기회로 전환하여 지속가능한 농업과 농업을 전공하지 않은 사람들이 농산업 속에서 이익을 만들 수 있는 비즈니스를 할 수 있는 방법을 모색한다.

- 이를 위해 1. 농업산업 현황의 변화, 2. 농산업의 기술혁신에 따른 타산업의 활용, 3. 농산업의 정책, 4. 식습관, 5. 농약·종자·비료 등의 산업 변화, 6. 소비자의 농식품 요구의 변화, 7. 농산업 대체제의 진화, 8. 새로운 산업으로의 진입 시도 등으로 나누어 가볍게 살펴보고 농산업의 전망을 알아본다.

◆ 생활속의생명과학 (The life sciences of life, 3-3-0)

생명과학은 자연과학뿐만 아니라 많은 학문분야를 통합하는 학문으로서 자리매김을 하고 있다. 일상생활과 생명과학간의 관련성을 알게 하고 생명과학이 어떻게 우리의 일상전체에 걸쳐 엮어 있는지를 이해할 수 있도록 하기 위해 지식만을 전달하는 것이 아니라 생명현상에 대한 접근방법과 생활속에 관련된 생명과학의 실제 예들의 소개 및 살고 있는 인류에게 어떤 메시지를 전달하는지 파악할 수 있는 자료들도 제공하여 세상을 살아가는 지혜를 얻도록 하는 것을 목적으로 한다.

◆ 내삶을바꾸는건강행복식단 (Healthy and happy diet for change of my life, 3-3-0)

- 본 수업은 '건강 식생활'에 대한 지식 습득과 실생활 적용을 함께 해보는 교과목입니다. 과목명에는 '건강행복'식단'으로 되어 있지만 '식생활'에 관한 전반적인 내용을 배우게 됩니다.

- 수업 방식 : 매주 이론 강의를 하며 총 다섯 번의 과제가 주어집니다. 첫 번째, 두 번째 과제는 간단한 설문 이고(건강 나이 계산, 성인 영양지수 설문), 세 번째 과제는 '본인 식생활 점검 및 개선계획 수립', 네 번째 과제는 '일주일 간 직접 적용해볼 실천계획 수립', 마지막 다섯 번째 과제는 '일주일 간 실천 후 소감 작성'입니다.

- 수강 대상 : 건강을 위한 바람직한 식생활에 대해 배우고 싶은 학생, 집밥보다 외식(매식) 비중이 높은 학생, 체중감량 또는 증량을 위해 식단 관리가 필요한 학생, 식습관이 불규칙하고 기호식품(알코올, 카페인, 흡연 등) 빈도가 잦은 학생, 이외 식품과 건강에 관심 있는 학생 누구나

◆ 컴퓨터와사이버범죄 (Computer & Cyber Crime, 3-3-0)

스마트 폰, 인터넷 등이 생활의 전반적인 부분에서 활용되고 있는 디지털 사회에서 사이버 범죄는 우리가 직면하고 있는 삶의 문제로 대두되고 있다. 피싱, 스미싱처럼 문자메시

지나 SNS를 통한 금융 사기, 바이러스 등으로 인해 불편함을 겪고 피해를 입게 된다. 본 강의는 이러한 사이버 범죄를 알고 그 대처방법인 보안을 학습한다.

◆ 지구환경과자원 (The Earth Enviroment and Resource, 3-3-0)

- 환경의 정의와 특성을 알아본다.
- 대학생으로서 알아야할 환경에 대한 상식과 이의 보호를 위한 행동요령에 대하여 파악한다.
- 환경관련 기사, 이슈에 대하여 토론할 수 있는 기초지식과 이해방법을 전달한다.

◆ 생활과과학 (Science of Living, 3-3-0)

현대사회는 기초학문을 바탕으로 한 교양 및 지식 능력을 요구한다. 따라서 기초학문의 기본 중 하나인 과학 상식을 쌓는 것이 중요하다. <생활과학>은 일상생활에서 일어나는 과학현상을 다양한 매체를 통해 그 원리를 이해하고 한국어 능력을 향상 시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목은 주제별과 과학 현상을 이해한 후, 과학 지식과 정보, 주제와 관련된 한국어 표현을 익힐 수 있다. 이를 통해 기초학문화 한국어 실력을 강화하고자 한다. 궁극적으로 이해력, 통합적사고력을 함양함으로써 주어진 내용을 합리적으로 습득하여 지성 역량을 갖추 수 있기를 기대한다.

◆ 과학기술과사회 (Science Technology and Society, 3-3-0)

다변화하는 사회와 과학속에서 다양한 IT환경에서 펼쳐지는 기술과 사례에 대해 학습하고자 한다. 또한, 본 수업을 통해 전공분야와 융합할 수 있는 미래사회의 인재로 성장할 수 있도록 하는 그 능력을 배양함에 있다.

◆ 기후와생태계 (Climate and ecosystem, 3-3-0)

기후변화, 특히 지구온난화에 대한 관심이 국제적 차원을 넘어 우리의 일상의 주요 관심사가 되고 있다. 온난화의 원인은 아직까지 명확하게 규명되지 않았으나, 온실효과를 일으키는 온실기체가 유력한 원인으로 꼽힌다. 온실기체로는 이산화탄소가 가장 대표적이며 인류의 산업화와 함께 그 양은 계속 증가하고 있다. 지구의 온난화로 인해 세계 곳곳에서 이상 기후 현상, 빙하감소, 홍수, 가뭄 미 사막화, 해수면 상승, 생태계변화 등이 발생하고 있다. 과연 기후변화는 인류 및 생태계에 어떠한 변화를 주고 있으며, 우리의 삶은 어떠한 변화를 겪게 될 것이며, 우리가 해야할 것은 무엇인지에 대한 심각한 고민을 함께 해 보고자 한다.

◆ 데이터리터러시 (Data literacy, 3-3-0)

데이터리터러시는 데이터를 읽고 이해하고 분석하며 비판적으로 수용 및 활용할 수 있는 능력으로서 데이터리터러시의 개념과 활용에 대해 이해하고 데이터 리터러시 능력을 배양하기 위해 데이터의 수집, 정제, 시각화 방법을 알아보고 프로그램 해본다.

◆ 몸의이해 (The Understanding of Bodies, 3-3-0)

인체 구조와 기능에 대한 포괄적이며 총체적인 내용을 다룸으로써 몸에 대한 인문사회적인 지식을 쉽게 이해하고 인체해부생리학적 특성에 따라 나타날 수 있는 다양한 질병의 이해 및 건강유지를 위한 기초지식을 습득하는데 도움을 줄 수 있다.

◆ 식물과건강 (Health, Healing and Plants, 3-3-0)

많은 현대인들은 일상 생활의 스트레스에서 벗어날 수 있는 방법을 찾고 있다. 그러나 직장생활, 사회생활, 정서생활의 목표를 추구하느라 자신의 운명을 바꿔 줄 수 있는 건강을 위한 식물에 대해서는 잃어버린 채 살아간다. 이 과목에서는 심신을 치유하고, 건강하고 행복한 삶을 영위하기 위한 대안으로서의 식물의 기능에 대하여 이야기하고자 한다.

◆ 인간과우주 (Humans and the universe, 3-3-0)

천문학은 중세 Liberal Arts 교육의 7가지 과목 중 하나로, 오랜 시간 동안 시민교육의 중요한 일부가 되어 왔다. 우주는 우리가 태어나고 살아가고 있는 곳이며, 우리가 가야할 곳이다. 이 강좌를 통해서, 우주의 기원과 시간의 역사, 우주의 미래, 우주 속에 존재하는 생명체로서의 인간을 주제로 하여 우주가 함의하고 있는 과학적 진리를 탐구한다. 또한 우주의 관점에서 문명, 생명, 예술, 철학, 종교 등의 다양한 인문학적 주제를 논할 것이다. 이를 통해 자연과과학 분야의 기초로서 천문, 우주를 다루면서 동시에 인문학적 관점으로도 사유하는 융복합 교육을 실현해보고자 한다.

◆ A+학습전략 (A+ Learning Strategies, 3-3-0)

대학생들이 자기 자신에 대한 이해를 바탕으로 대학생활에 잘 적응하고, 즐겁게 생활할 수 있는 기본 지식을 획득한다. 특히 우리 학교 생활 전반에 대한 이해와 함께 구체적인 학습 전략을 공부한다.

(본 강좌는 모둠활동을 통한 협동학습으로 이루어집니다. 대외활동이나 취업 등으로 출석 이 어려운 학생은 수강신청할 수 없습니다. 첫째주 수업에 꼭 참석하여 수업 진행 방식에 대한 동의를 한 후, 수강해주시기 바랍니다.)

◆ JLPT일본어 (JLPT Japanese, 3-3-0)

일본어능력시험을 통해 2,3급자격증을 취득하고자 하는 학생을 대상으로 한 수업입니다. 1학기 어휘, 문법, 독해에 이어 2학기에는 듣기에 초점을 두어 기출문제를 풀어봄으로써, 실제시험에 대비하는데 중점을 둘 예정입니다. 2급과 3급시험을 준비하는 학생을 대상으로 하는 수업이지만, 실제수업을 신청한 학생들이 필요로 하는 단계의 시험준비과정을 지도할 계획입니다.

◆ 건축과창작 (Architecture and the Project, 3-3-0)

<건축과창작>은 우리가 살고 있는 환경에서 '건축'은 어떤 역할을 하는 지, '건축가'는 누구이며, 그가 어떻게 이 환경을 창조해 내며, 어떤 재료들이 사용되고, 또 '건축물'의 모양은 어떤 생각으로 결정하는지, 또 어떤 작품이 우리에게 의미 있는 지 다루는 과목이다. 역사적으로 건축은 어떤 모습이었고, 왜 각 시대마다 건축은 다른 모습이었는지, 그 원인을 알아보고, 각 시대별 대표 작품을 분석해서 건축이 변화해 온 과정도 살펴본다.

◆ 고령사회의이해와전망 (Understanding and prospect of aged society, 3-3-0)

고령사회의 이해와 전망이라는 교양 교과목은 고령화에 대해서 젊은 세대가 가져야 할 기

본적인 소양과 자질, 올바른 가치관과 지성을 정립하기 위해 개설된 교과목이다. 본 교과목에서는 노년기 나타나는 신체적, 사회적, 심리적 변화를 올바르게 인식하고 그 동안 우리가 가졌던 노인에 대한 잘못된 이해와 편견을 해소하는 시간을 갖는다. 노인과 관련된 다양한 시청각 자료와 실제 노인 인터뷰를 통해 노인에 대한 긍정적 인식과 생각을 갖도록 한다. 또한 젊은세대로 하여금 노후준비의 중요성을 깨닫도록 하며 성공적인 노년기 삶이 무엇인지에 대해 깊이 고민하고 준비하는 시간을 갖는 것이 본 교과목의 목적이다.

◆ **공직생활과행정법 (Public Service Life and Administrative Law, 3-3-0)**

각종 공무원시험의 대부분의 직렬에는 행정법과목이 필수 또는 선택으로 지정되어 있다. 또한 여러 자격시험에도 행정법과목이 지정되어 있다. 이 과목은 국가와 국민 사이에 이루어지는 여러 법률관계의 발생과 행태를 살펴 행정법의 기본 애해를 충실히 하도록 한다.

◆ **공직입문하기 (Personnel Administration in Public Agency, 3-3-0)**

- 미래사회의 변화에 따라 경제적 불안이 가중되는가운데, 안정된 공공조직(부처등 중앙행정기관, 시도, 시군구등지방자치단체, 공사,공단,그외 정부투자기관 및 국책(연구)기관등 공공기관)의 입사를 하고 자긍심을 갖도록 방안 모색
- 수강생 대상으로 국가에 이바지하고 국민에게 봉사하는 직업을 설명하고 다양한 입사방법에 대해 설명하여, 좀더 쉽게 학업과 입사공부를 병행할 수 있도록 정보를 제공하고자 함

◆ **국가안보론 (National Security Theory, 3-3-0)**

1. 국가안보란 무엇인가에 대한 개념이해를 통한 개인별 가치관 형성
2. 현재와 미래의 대한민국 안위를 위한 본인의 역할 구상 및 마인드 형성

◆ **그림으로본동양과서양 (Understanding the Orient & the West History through photography, 3-3-0)**

그림은 사람의 생각을 가장 극명하게 표현한 텍스트 가운데 하나이다. 동양화와 서양화는 동서양 사람의 인식의 차이를 가장 뚜렷하게 드러낸 문화적 텍스트로, 투시법, 붓과 브러시, 제재, 산수화, 인물화, 색채, 입체와 평면, 서로 간의 영향 등 다양한 주제를 둘러싸고 동서양이 각기 어떻게 달리 생각하고 표현했는지 추적함으로써, 동서양 문화의 동일성과 차이점을 인식하고 폭넓은 문화적 주제를 검토하여 글로벌 세계에 대한 기본적인 교양과 인식을 갖춘다.

◆ **대학생을위한글로벌예티켓 (global etiquette for university student, 3-3-0)**

상대방에게 호감을 줄 수 있도록 자신의 이미지를 외형은 물론 내면적인 아름다움으로 바뀌가는 과정을 습득하기 위해 얼굴형, 체형, 피부색 등에 어울리는 토탈 코디네이션 방법론을 이해한다.

◆ **동양역사속의노마드의삶 (The Nomadic Life in Oriental History, 3-3-0)**

이 강좌는 유목민(노마드)들이 겪어온 다이내믹한 역사를 전해줄 뿐만 아니라, 그들의 역사를 통해 21세기의 새로운 삶의 방식으로 떠오른 도시유목민적인 삶의 원형을 살펴보고 있다. 또한 척박한 환경 속에서도 유라시아 대륙에 걸친 광대한 영토를 정복했던 유목민

의 성공을 통해 21세기 기업의 경영 전략을 제시한다.

◆ 드라마중국어 (Drama chinese, 3-3-0)

중국 드라마를 통해 일상적 의사소통에 필요한 중국어 표현을 학습한다.

◆ 디지털시대의패션문화와미디어 (Fashion Culture and Media in the Digital Generation, 3-3-0)

패션만큼 개인의 취향과 개성이 반영되는 영역도 드물다. 또한 패션은 신체를 보호하는 기능을 넘어 개인을 타인에게 인식시키는 동시에 개인과 타인간의 관계를 형성하게 해주는 매우 사회적이고 문화적인 산물이다. 최근 테크놀로지의 발전과 새롭게 변화하고 있는 미디어 환경은 패션을 더욱 사회적으로 변화시키고 있다. 본 교과목은 디지털과 소셜미디어로 대표되는 테크놀로지와 미디어 환경의 변화 속에서 패션이 우리의 삶 속에서 어떤 의미를 가지는지 이해하고, 합리적이고 질적인 패션 라이프스타일을 추구하도록 하는데 목표를 두고 있다. 나아가 미래지향적인 프로슈머로서의 패션소비자로서의 역량을 기르고자 한다.

◆ 리더십 (leadership, 3-3-0)

리더십의 중요성과 정의, 특성이론, 행동이론, 상황이론, 현대적 리더십인 전략적, 변혁적, 서번트, 진정성, 팔로워십, 카리스마, 셀프리더십 등을 학문적으로 이해하고 실천사례를 통하여 학습한다

◆ 무기체계론 (Weapons System Theory, 3-3-0)

인류의 역사는 전쟁의 역사라고 할 만큼 수많은 전쟁으로 점철되어 왔으며, 인간은 생존과 안전을 위하여 다양한 도구와 무기를 만들어 내면서 과학기술의 발전이 시작되었고, 무기체계로 발전되었다. 그동안 전쟁과 과학기술, 무기체계는 불가분의 관계를 가지고 발전하여 왔다. 2차 세계대전시 독일은 새로운 무기의 전차를 앞세우고 전격전을 수행하여 프랑스를 단숨에 점령하였으며, 미국은 맨해튼 프로젝트로 개발된 원자폭탄을 투하하여 일본을 항복시키고 세계대전을 종식시켰다. 무기체계의 성능은 과학기술의 수준을 가장 잘 나타내는 척도라 할 수 있으며, 강력한 무기체계는 국방력으로 이어지고 국력으로 나타나고 있다. 본 과목은 장차 우리나라의 주역으로서 전쟁을 잊고 있는 대학생들에게 무기체계의 중요성을 인식하고 안보의식을 고양하기 위함임

◆ 문명간의충돌과공존그리고화해 (Conflicts, Coexistence and Reconciliation between Civilizations, 3-3-0)

문명간의 교류는 때론 충돌을 낳는다. 충돌은 이해관계의 모순으로 생긴다. 인간은 부족한 물자를 구하기 위해, 때로는 한층 나은 무엇인가를 구하기 위해 다른 지역을 점령한다. 인간은 종교적 신념을 위해 다른 지역을 점령하여 파괴하기도 한다. 인류 역사에서 종교가 낳은 전쟁은 적지 않다. 교류와 충돌은 인류에게 이익과 손해, 행복과 고통, 기쁨과 슬픔을 안겨준다. 이처럼 인류 문명의 교류와 충돌은 인류 역사의 흐름을 파악하는 중요한 요소이자 현재 인간의 삶을 이해하는 주요 개념이기도 하다. 특별히 종교의 역사를 문명사와 함께 조망해보고자 한다. 이를 통해 차이를 넘어 문명간의 공존과 화해의 길을 모색한다.

◆ 문화예술교육개론 (Introduction of Culture and Arts Education, 3-3-0)

- 이 과목은 국가공인자격증 <문화예술교육사> 직무소양 필수 과목입니다. 정부에서는 대학생이 이 강의를 이수하면 자격증 필수 과목을 이수한 것으로 간주합니다.
- 강의는 문과, 이과 관계없이 사전 지식 없이도 쉽고 재미있게 이해 가능하며 딱딱한 이론이 아닌 다양하고 흥미 있는 영상 사례를 통해 <국가자격증> 소지자가 필요한 지식을 습득할 수 있게 합니다.
- 시험은 강의 중 풀어 본 객관식 문제 중심으로 출제합니다. 이해를 위한 퀴즈와 과제는 강의 시간 안에 끝내도록 하여 강의 시간 외에 학생들에게 집에 가져가는 과제는 주어지지 않습니다. 강의는 [대면]으로 진행합니다.
- <문화예술교육사>는 예술교육 기획/진행/분석/평가 및 교수 업무를 위한 국가공인자격증입니다. 앞으로 각종 사설 교육기관(예: 음악, 미술 학원)에서도 문화예술교육사 자격증을 요구할 가능성이 큼니다.
- 2012년 2월 정부는 전국 1,300개 어린이집, 유치원, 학교(1만1532개)에 <문화예술교육사>를 파견, 배치하기로 결정했습니다.

◆ 미드를 통한 상황별 언어 (Learning Contextual Expression through American Drama, 3-3-0)

이 강좌는 대화 수업입니다. 본 강좌에서는 각기 다른 다양한 미국 미디어와 소셜미디어 플랫폼을 통하여 논의 주제들을 취할 것입니다. 요구되는 실력은 초급이상부터 중급까지입니다. 이 강좌를 듣는 학생에게 말하기 또는 시도해보기 요구가 되어질 것입니다. 또한 다양한 문화 생각들과 주어지는 단어들은 수강생들의 의견들을 표현할 때 요구가 되어질 것입니다. 성적부여방법은 얼마나 학생이 수업에 참여한 것과 주어진 과제를 완성해왔는지에 따라 주어질 것입니다. 또한 중간고사 및 기말고사는 수업에서 배운 단어와 표현 패턴들을 시험으로 볼 것입니다. 수강생은 부지런히 영어 연습을 하여야 할 것이고 모든 수강생들은 회화 능력 즉, 말하기 및 듣기 능력들이 향상될 것입니다.

◆ 미디어 콘텐츠의 이해 (Understanding of Media Contents, 3-3-0)

우리는 매일 수많은 미디어 콘텐츠를 접하고 있습니다. 텔레비전, 소셜 미디어, 넷플릭스와 같은 OTT 등을 통해서 뉴스, 영화, 드라마, 광고, 뮤직비디오를 소비합니다. 이런 콘텐츠를 보면서 무엇을 느끼고 어떤 정보를 전달받고 있습니까? 단지 흥미의 기준만으로 접하지는 않겠지요. 이 과목은 방송 콘텐츠를 중심으로 방송제도와 콘텐츠 분석을 다룹니다. 지식인으로서 능동적이고 객관적인 미디어 읽기, 보기가 주된 내용입니다.

◆ 방송 프로듀서의 이해 (The Understanding of Media Contents Producer, 3-3-0)

방송과 미디어, 사회와의 관계와 역할을 이해하도록 한다.

사회와 소통하기 위한 방송 프로듀서, 콘텐츠 제작자의 역할을 알아본다.

◆ 벤처 경영실전 전략 (Practices in Strategy Formulation for Venture Startups, 3-3-0)

창업아이디어의 사업화를 위한 전략수립을 실전학습함. 선진창업사례를 발굴하여 7가지 전략이슈 개발의 논리적인 사고방식을 학습함. 창업 보육매니저 자격증 준비과정을 겸할 수 있음

◆ 북유럽 이야기 (The story of Northern Europe, 3-3-0)

북유럽은 유럽의 북쪽에 위치하고 있어 서유럽에 비해 우리에게 덜 알려졌지만, 최근 들어 관심이 점차 높아지고 있다. 북유럽 국가들은 복지, 인권, 창조역량, 행복도, 투명성 등 여러 부문에 대한 조사에서 늘 높은 순위를 차지하고 있고, 문화예술 면에서도 풍부한 유산을 가지고 있다. 북유럽 국가들은 민족, 역사, 문화를 거슬러 올라가 보면 국가 간 차이도 있지만 공통점도 많기 때문에 국가별로 소개하기 보다는 역사, 경제, 사회, 문화, 지역으로 나누어 살펴볼 것이다.

◆ 삼국지로 읽는 삶의 이해 (The Wisdom of Sangukji(the three Korean Kingdoms), 3-3-0)
 ‘동아시아 최고의 콘텐츠’라고 불리는 <삼국지>는 중국 삼국시대의 인물, 역사, 군사, 지리, 문화, 인간관계 등이 녹여 있는, 상당히 흥미롭고 또 복잡한 텍스트이다. 본 과목은 먼저 <삼국지>의 주요 줄거리를 소개하며, 이와 관련된 문화 배경과 인간관계를 이해하고, 오늘에 응용할 수 있는 경험을 추출하여, 인간과 사회를 통합적으로 이해하고자 하는데 목표를 둔다.

◆ 상황코미디와 영어 (Culture Comedy, 3-3-0)
 본 강좌는 수강생들의 현지 외국 미디어를 듣고 봄으로써 영어를 능숙하게 향상시키는데 초점을 두었습니다. 수강생은 비디오를 볼 것이고 영어 말하기와 관련된 비디오 시청을 통하여 실용적인 영어 사용 및 영어 말하기에 관한 이해력과 지식이 향상될 것입니다. 학급에서 수강생이 적극적으로 참여하는 것은 학급 토의에서 중요합니다.

◆ 샹송과 와인 그리고 혁명 (Chanson, wine and revolution, 3-3-0)
 샹송, 와인, 혁명은 프랑스 문화의 상징으로, 본 강좌의 주요 테마이고, 프랑스 문화를 상징하는 중요한 문화코드이다. 따라서 본 강좌는 프랑스 문화의 포괄적 이해를 통해 사고의 폭을 넓히고 국제적인 감각을 배양하는 것을 목표로 한다.

◆ 생활사진 (Living Photo, 3-3-0)
 셔터를 누르기만 하면 알아서 촬영해주는 일률적이고 수동적인 이미지 생산에서 벗어나 자신의 의지와 주관으로 촬영, 보다 창의적으로 편집하는 일련의 과정을 공유한다. 이러한 새로운 경험과 즐거움은 각 전공수업의 기초가 될 뿐 아니라, 실생활에서도 유용하게 활용될 수 있으리라 기대된다.

◆ 소비자행동의 이해 (Understanding of Consumer Behavior, 3-3-0)
 본 교양과목은 대면강의를 원칙으로 하고, 불가피한 경우에 온라인 실시간 강의를 할 수 있음. 본인의 행동에 자극을 받아 반응을 보이는 상대방 가운데, 수강생들이 졸업 후 취업하여 만나게 될 사람이 소비자라고 생각됨. 수강생 자신들도 일상생활 속에서 소비자 역할을 하고 있는데, 그런 소비자 행동에 대한 실감나는 이해를 통하여 취업하게 될 회사의 신입 직원으로서 기업경영의 성과에 이바지할 수 있는 쓸모있는 구성원이 될 수 있는 기초 역량의 구비를 주된 목표로 하고 있음.

◆ 소설영어 (Novel English, 3-3-0)
 이 과정은 학생들에게 실용적인 언어 기술 개발을 위한 충분한 연습을 제공하도록 고안

되었습니다. 불의 바다(Ocean of Fire)라는 책은 활화산의 마그마 챔버 안에 함께 갇힌 다양한 배경을 가진 여덟 명의 고등학생에 대한 이야기입니다. 그들은 화산을 탈출하고 뒤따르는 “불의 바다”를 능가하기 위해 함께 일하고 고유한 재능과 수제 발명품을 사용해야 합니다. 높이 나는 고카트와 전동 등산 장비부터 용암 강과 비밀스러운 지하 계단에 이르기까지 독자는 모험, 유머, 순수한 사랑, 다문화주의에 대한 이야기에 빠져들게 됩니다. 모든 과제는 수업 시간에 완료될 것입니다. 집에 가져가야 하는 숙제는 없을 것입니다.

◆ 소통을위한정서수업 (Emotion Class for Communication, 3-3-0)

본 교과목은 자기 욕구를 인식하고 표현하는데 기초가 되는 감정에 대한 전반적인 이해와 더불어 상황에 맞게 감정조절을 할 수 있도록 도와 효과적인 의사소통을 할 수 있도록 돕는데 그 목적이 있다. 이를 위해 감정 조절에 영향을 미치는 요인과 부정적인 감정을 조절할 수 있는 다양한 방법을 학습하고 타인에게 상처 주지 않고 대화하는 구체적인 기술을 함양하고자 한다.

◆ 수학의여행 (Elementary Mathematics, 3-3-0)

수학에서 보여주는 결과를 재해석하여 ‘사회, 역사, 정치, 환경, 종교, 철학 그리고 음악’의 현상을 설명한다.

- 시험 : 배운 것 중에서 미리 예상문제를 주고 그중 일부를 선택
- 평가 : 출석 20점, 중간 40점, 기말 40점에 기준한 상대평가 2/3 이상 출석하면 모두 20점, 그 미만이면 자동 F

◆ 수화로세상다시보기 (Korean Sign Language, 3-3-0)

수화의 이론과 실제를 체계적이며 유용하게 학습합니다.

◆ 숲힐링캠프 (Forest healing camp, 3-3-0)

캠핑 문화가 확산되고 있는 것처럼 현대인들은 숲 체험을 통해 힐링 하고자 하는 욕구가 커졌다. 본 강좌에서는 숲 체험 활동을 통해 내적 치유와 자기개발에 힘쓰고 리더십 함양을 위한 나만의 자연 다큐멘터리 제작을 시도해 본다.

◆ 스크린으로만나는철학 (Cinema & Philosophy, 3-3-0)

본 강의는 전통적 철학의 내용과 주제를 영화를 통해서 살펴보는 강의이다. 우리가 일상에서보고 느끼는 영화의 주제나 내용이 철학적 주제와 문제를 포함하고 있음을 인식하고 이 주제들이 우리의 삶과 연결되어 있음을 확인하는 것이다. 또한 이를 통해서 철학의 현실적 인식과 현실 문제의 해결을 위한 철학을 배우고, 이에 그치지 않고 이를 우리의 삶에서 자각하고 적용하는 생각을 키우고자 하는 강의이다.

◆ 스포츠와건강 (Sport and Health, 3-3-0)

현대인은 운동부족, 인간소외, 스트레스 등 심각한 사회적 심리적 생리적병리현상에 직면해 있다.

이 강좌는 스포츠를 통해 어떻게 건강한 삶을 영위 할 수 있을지 다양한 영역을 통해 살펴보고 수강자들에게 자신의 건강을 평가하는 방법, 질병예방 및 올바른 운동처방 방법

등을 다룬다.

◆ 실전영어독해 (English Reading Comprehension, 3-3-0)

이 강좌는 비영어민의 문맥속의 단어 시험과 이야기의 이해력 그리고 학급 토의를 통하여 읽기 능력의 향상에 목표를 두고 있습니다. 이 과정에서 학생들은 산문, 시, 만화 소설, 다양한 영어권 작가 및 예술가의 노래 형식으로 제시된 다양한 이야기를 공부합니다. 본 강좌에서 좋은 점수를 받기 위해서는 다음과 같은 모든 수업 활동에 적극적으로 참여하느냐에 달려 있습니다. 이 수업의 활동으로는 읽기 과제 완료, 수업 토론 참여 및 조별 과제가 있습니다. 이 과정들을 공부함으로써 학생들은 더 자신감 있고 자율적이며 효과적이고 유능한 독자가 될 것입니다.

◆ 심리학의이해 (Introduction to Psychology, 3-3-0)

심리학의 이론과 실제, 실생활에서의 응용에 대한 온라인 강좌

◆ 양궁 (Archery, 3-3-0)

양궁은 활과 화살을 이용하여 일정한 거리에 떨어져 있는 과녁을 향해 쏘아 득점을 겨루는 타깃 종목이다.

양궁은 고도의 정신집중 종목이며 현 사회에 누구나 즐길 수 있는 고급스포츠로 발전하고 있다.

활을 쏜다는 건 일시적인 놀이가 아닌 정신집중을 하게되며, 호흡법을 기를 수 있고, 학습효과에 좋은 영향력을 줄 수 있다.

양궁수업을 통해 양궁 역사, 양궁장비의 명칭, 경기규칙, 경기방식, 안전수칙을 숙지하고 양궁에 대한 이해를 돕는다.

◆ 여행영어 (Travel English, 3-3-0)

기초부터 중급까지의 영어 수업으로 여행에서 흔히 쓰이는 회화 표현들에 초점을 두었습니다. 학생들은 넓고 다양한 주제들과 문화와 음식, 여행 목적지들과 기타 등등 넓은 범위들로부터 학습할 것입니다. 또한 수강생들은 다양한 모의 회화들과 여행을 다루는 활동들을 연습하는 기회를 가질 것입니다. 이 강좌에서는 참여는 큰 역할을 할 것이고 학생들은 자신의 의견과 생각들을 내야할 것으로 요구됩니다. 또한 이 과정은 언어 강좌이기 때문에 당연히 학기 중에 말하기, 듣기, 읽기 및 쓰기 즉, 네 가지 영역을 다룰 것입니다.

◆ 영어성경이야기 (English Bible Stories, 3-3-0)

본 수업은 영어 성경 이야기(Bible Stories) 읽기를 통해 영어 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 향상시키고, 동시에 자신과 타인에 대한 이해를 넓히고 자아존중감을 높이며 나눔과 섬김의 정신을 기르는 것을 목표로 한다. 아울러 성경의 기본 정신인 사랑을 실제 생활에서 실천하도록 격려한다. 쉬운 영어로 풀어 쓴 성경 이야기를 읽고 이해하고, 어휘와 문장구조를 학습한다. 쉼도잉 방법을 활용해 영어 강세, 억양 및 의미단위로 끊어 읽기 연습을 함으로써 영어에 대한 자신감과 흥미를 증진시킨다.

◆ 예술과리듬 (Art and Rhythm, 3-3-0)

음악적 개념인 '리듬'을 타영역의 개념에서 살펴봄으로서 사고의 확장을 도모하고 융합적 통섭적 사고를 배양한다. 시각적이고 공간적 영역인 건축과 디자인, 청각적이며 시간적 영역인 음악을 통해 다양한 관점의 리듬을 고찰한다.

◆ 유통마케팅입문 (Introduction to Distribution Marketing, 3-3-0)

-국가공인 유통관리사2-3급 자격시험의 합격을 위하여 유통물류이론에 대한 전반적인 이해와 기초적인 지식을 습득하고 문제풀이 과정을 통해서 유통관리사 자격 취득하여 취업 경쟁력을 확보

-영업마케팅 직무를 원하는 학생들에게 현장에서 실천가능한 이론과 실무를 학습

◆ 음식과여행 (Food and Travel, 3-3-0)

여가시간의 증대와 개인의 삶의 질이 더욱 우선시 되고있는 현실에서 관광분야의 흐름을 이해하여 보다 나은 미래를 설계하는데 목표를 설정함

◆ 인도네시아언어와문화 (Language and Culture of Indonesia, 3-3-0)

세계4위 인구 대국(2억7천만명), 자바 커피, 휴양지 발리, 숲의 사람 오랑우탄, 원시자연 보르네오, 한인 이주 100년 역사, 한류 열풍, 신남방정책 중심국가 등 최근 급부상하고 있는 인도네시아를 알아봅시다. 인도네시아 여행과 생활에 필요한 기초 회화를 학습하면서 동시에 인도네시아 문화에 관한 영상자료를 통해 그들의 언어와 문화를 이해한다.

이런 지식을 토대로 동남아 진출한 국내 기업, 현지 2100여개의 한인기업 등에서 열정의 기회를 가질 수 있는 능력을 키우는 데 강의의 목적이 있다.

성공한 한인기업 사례, K move 해외취업 사례, 신들의 섬 발리, 불멸의 사원 보로부두르, 백중원 자카르타 음식탐방 등 각종 방송자료를 활용한다.

◆ 인성과예(禮)티켓 (Personality & Etiquette, 3-3-0)

사회가 개인 간의 경쟁과 일류주의만을 추켜세우면서 인간의 지성을 더욱더 그 중요성이 경시되는 추세로 흐르고 있다. 인간으로서 기본인 지성도 제대로 갖추지 않은 상태에서의 성공은 사상누각에 불과하고, 온전한 인격체로서 성장할 수가 없는 것이다. 이러한 상황에서 2015년 7월에 인성교육진흥법이 시행되었고, 사회에서 원하는 인재상도 개인의 지식이나 능력보다 올바른 지성을 갖춘 인재를 필요로 하고 있는 실정이다.

이에 대학에서도 사회에 내보낼 인재를 미리 준비하고 양성해서 성공적으로 취업을 시켜야 한다. 전공지식의 습득도 중요하지만 기본적인 인성, 인품, 인격을 제대로 갖춘 인재를 미리 준비시켜서 성공적인 사회생활을 할 수 있도록 도와야 하는 것이다.

본 수업은 우리가 대학생으로서, 나아가 지성인, 교양인으로서 필요한 지성의 다양한 모습들을 동, 서양의 다양한 명언, 명구들을 되짚어보며, 몸소 실천하고 깨닫는 것에 그 목적이 있다. 그래서 우리의 조그만 생각의 변화에서 출발하여 행동과 습관의 변화를 불러오고, 나아가 그것이 온전한 인격으로 자리잡을 수 있도록 노력하고자 한다. 그리고 이 과목은 콘텐츠를 저장해서 업로드하는 수업방식을 원칙으로 한다.

◆ 일본어한단계업 (Japanese Listening, 3-3-0)

본 수업을 수강하기 위해서는 히라가나를 읽을 수 있어야 한다. 초급단계의 일본어를 듣

고 읽고 이해할 수 있는 능력을 함양시킴으로써, 일본어 실력을 한단계 올리는 것을 목표로 한다.

❖ 일본오타쿠문화 (Japanese otaku culture, 3-3-0)

본 수업을 수강하기 위해서는 히라가나를 읽을 수 있어야 한다. 초급단계의 일본어를 듣고 읽고 이해할 수 있는 능력을 함양시킴으로써, 일본어 실력을 한단계 올리는 것을 목표로 한다.

❖ 전쟁사 (War History, 3-3-0)

6.25 전쟁의 원인과 배경, 진행과정상의 주요국면 및 전투(강의, 영화리뷰 / 다큐멘터리 시청)를 살펴봄으로써 시사점과 교훈을 도출, 국가안보 및 전쟁에 대한 공감대 / 가치관 형성, 미래 국가안전 및 발전에 대한 개인의 사고 / 역할 인식, 전쟁과 관련된 인문학적 사고 형성 등

❖ 젊은이들을위한감성수업 (Emotional Intelligence Development for College Students, 3-3-0)

<젊은이를 위한 감성 수업>은, 개인의 감정표현을 포함하는 적절한 정서 반응 능력을 기르고, 유의미한 타인과 친밀한 관계를 형성하며, 개별성을 존중하고, 타인의 감정을 이해·공감하는 능력의 배양을 목표로 한다. 매주 차 수업은 시사성 있는 관련 기사 혹은 동영상상을 중심으로 진행된다. 학생들은 시사성 있는 주제에 대한 자기 이해와 토의과정을 통해, 타인의 삶에 대한 감수성과 공감을 경험할 수 있다. 수업은 모듈별 활동을 중심으로 실습형 상호작용 수업으로 진행된다. 모듈별 토의와 결과를 정리하고 발표하는 과정은 자신의 감정을 이해하고 타인과 협력하며 공감하는 학습의 장으로 작용할 것이다.

*본 수업은 모듈별 활동을 통한 협동학습으로 진행됩니다. 첫번째 수업에 꼭 출석하여 과목의 특성을 확인한 후 수강신청 해주세요.

❖ 중국경제여행 (China Economy Tour, 3-3-0)

1. 중국경제이해: 이론과 현실
2. 중국지역경제분석
3. 경제적인 측면에서 한중관계 분석

❖ 중국사회를만나다 (Meet Chinese society, 3-3-0)

중국은 우리와 지리적으로 매우 밀접한 관계를 가지고 있다. 현재 중국은 사회주의 체제를 표방하고 있어 우리의 자본주의와는 다르다. 하지만 그 속을 들여다보면 중국인들이 살아가는 현장은 매우 복잡하다. 즉 무너지는 사회주의지만 그들의 삶은 그렇게 단순하게 정의하기 쉽지 않다. 중국에는 사회주의로만 해석할 수 없는 것들이 존재한다. 그 모습이 중국의 진정한 모습이라고 단정할 수는 없으나 수많은 중국의 단면 중의 하나로 보아도 무방할 것이다. 우리는 이 수업을 통해 거창하게 중국이 어떤 나라인지 정의 내리고자 하는 것이 아니다. 단지 중국의 여러 가지 모습을 보고 중국이 어떤 나라인지, 어떤 사람들이 어떤 문화속에서 살고 있는지 살펴보려는 것이다. 그 안에는 정치도 있을 것이고, 역사도 포함될 것이다. 또 현 사회에서 일어나는 다양한 것들이 포함될 것이다. 이러한 것들을 알아가다 보면 중국에 대해서 조금은 더 이해하게 될 것이다.

◆ 중국어한단계업 (One Step Up Chinese, 3-3-0)

1학년에서 배운 기초를 한단계 업시키는 과정이다. 좀 더 다양한 표현과 정확한 발음 연습을 통해 중국인과의 대화에서 자연스러운 대화를 할 수 있도록 훈련한다.

◆ 차마고도와소수민족 (Ancient tea route and ethnic minorities, 3-3-0)

차마고도란 차와 말의 교역로를 뜻한다. 구체적으로 언제부터 생겨났는지 모를 길, 어쩌면 오늘날 우리가 걷는 길이 과거의 차마고도처럼 만들어지고 있는 것인지도 모른다. 차마고도, 이 길의 주역은 누구이며, 왜 이 길을 만들어야 했나? 그리고 이 길을 따라 사는 사람들은 어떤 사람들이며, 그들의 독특한 삶의 방식은 무엇인가? 또 이들의 삶은 우리에게 무엇을 말하고 있는가? 이러한 의문점을 가지고 우리는 차가 어디서 만들어지고 어떻게, 어디로 운반되는지 살펴보면서 차마고도를 걸어가 보고자 한다.

◆ 창업기업의회계·세무관리 (Accounting & Taxation Management for Startups, 3-3-0)

초보자의 입장에서 창업에 관심이 있는 학생들에게 회계와 세무를 쉽게 이해할 수 있도록 기초과정부터 분석하고 활용하는 방법까지 다루는 교과목이다. 물론 창업경영의 흐름도 중요하게 다룰 것이다. 이 교과목이 담고 있는 주요 내용은 첫째, 창업기업의 경영에서 빼놓을 수 없는 회계와 세무 원리를 다루었다. 둘째, 각 계정과목 및 세목별로 세부적인 내용과 영향 등을 쉽게 파악할 수 있도록 했다. 창업기업의 CEO들의 본인들이 알고 있어야 할 세무 관련 항목들은 이해하기 어렵지 않 조그만 관심을 기울인다면 충분히 통제가 가능하다. 사업 초기 결손이 발생해 세금을 납부하지 않는다고 믿는 경우에도 납부하고 있는 세금이 있으며, 비슷한 규모의 다른 기업과 납부해야 하는 세금에 차이가 발생하는 경우가 심심치 않게 발생한다. 그러므로 창업기업이야말로 세무관리에 역량을 확보할 중요성이 있다. 따라서 이 교과목은 창업을 꿈꾸는 학생들에게 필수적인 학습과정이라고 할 수 있다. 본 교과목 개발의 목적은 효과적인 세무관리를 위해서 거래에 대해 적정한 회계처리를 하고 난 뒤, 이를 반영한 정확한 세무신고(Compliance)를 이행하는 방법을 학습하며, 절세를 위한 조세전략을 수립하는 단계로서 짧은 사업주기를 전제로 하는 스타트업의 경우 세무전략을 고려하는 것이다. 창업보육매니저 자격증을준비하는 과정으로 활용가능하다.

◆ 칸초네와오페라아리아의해설및감상 (Explaining and Admiration of Canzone & Operatic Arias, 3-3-0)

서양문화를 바르게 이해하기 위해서는 그들의 음악과 미술을 제대로 공부해야 한다. 특히 음악 중 중요한 장르인 오페라는 수준 높은 문화의 중심에 서 있다. 또한 칸초네는 세계인의 사랑을 받는 이탈리아 음악의 한 갈래이다. 이 강좌는 매주 한 곡의 칸초네와 중요한 오페라 중의 아리아 한 곡을 이탈리아어로 분석하고 이해하며 감상한다.

◆ 토플스피킹준비 (Hacking the TOEFL Speaking Test, 3-3-0)

학생들은 토플 말하기 시험에서 출제되는 다양한 유형의 질문들에 익숙해질 것이다. 학생들은 점수를 극대화하기 위해 답을 구성하는 방법을 배울 것이다. 기본적인 구조를 마스터한 후, 학생들은 매주 토플 스피킹 시험과 다른 샘플 문제를 출제하고 답을 공식화하고 말하는 연습을 할 것이다. 교수는 학생의 구조, 문법, 발음, 억양, 단어 선택 등에 대한 피드백을 포함하여 매주 학생의 성과에 대한 피드백을 제공할 것이다.

학생들은 토플 말하기 시험에서 출제되는 다양한 유형의 질문들에 익숙해질 것이다. 학생들은 점수를 극대화하기 위해 답을 구성하는 방법을 배울 것이다. 기본적인 구조를 마스터한 후, 학생들은 매주 토플 스피킹 시험과 다른 샘플 문제를 출제하고 답을 공식화하고 말하는 연습을 할 것이다. 교수는 학생의 구조, 문법, 발음, 억양, 단어 선택 등에 대한 피드백을 포함하여 매주 학생의 성과에 대한 피드백을 제공할 것이다.

◆ 파리인문학산책 (Exploring Paris, 3-3-0)

세계 1위 관광객 방문국가인 프랑스, 그 중심도시인 파리는 과연 어떤 모습일까?

파리산책 강의는 Paris라는 세계도시에 대한 집중탐구이다.

영화에서 보이는 파리, 대혁명 역사 속에서 파리, 뮤지컬에 등장한 파리,루브르 박물관과 파리, 배낭여행자의 파리, 메트로에서 본 파리 등등 다양한 테마로 파리를 조명한다.

강의는 2부로 구성된다:

1부: <파리산책> 교재를 읽으며 파리 구석구석을 다닌다. 관련된 유튜브 동영상과 사진자료를 활용.

2부: 파리 관련 자유 주제로 개인별 발표, 보충 설명

이제 여러분은 파리에 관해서 걸어 다니는 사전이 될 것이다!

◆ 팝송의역사 (A Brief History of English Popular Music, 3-3-0)

이 수업은 1950년대 Rock and Roll의 시작부터 1990년대 팝과 댄스 음악까지, 유명한 영어 음악의 역사를 시험할 것입니다. 우리는 다양한 음악의 장르 (rock, soul, reggae, hip hop, 등등)와 그 시대의 평가된 음악들에 대해 다룰 것입니다. 또한 우리는 노래에 사용된 각기 다른 영어 작사 능력을 볼 것입니다.

◆ 프랑스투데이 (France Today, 3-3-0)

문화예술 강국 프랑스를 문화적 키워드, 역사적 중요 사건을 중심으로 사회, 문화, 지리, 역사, 스포츠, 음식 등의 다양한 테마로 접근하여 입체적으로 설명한다.

또한 매주 일간지 기사 검색하여 최신 프랑스 정보를 실시간 뉴스브리핑하면서, 프랑스인과 대화 혹은 비즈니스 상담시 대화소재로 활용할 수 있도록 한다.

매주 강의는 2 파트로 구성된다:

1부: 테마별 프랑스 이해

2부: 1주일간 프랑스 최근 뉴스 브리핑과 배경 설명 (10개 내외)

효과적인 강의를 위하여 인터넷, 유튜브, DVD 등의 영상자료를 활용한다.

◆ 한글의역사와계몽의시대 (History of Hangeul and the era of enlightenment, 3-3-0)

이 강좌는 한글의 역사적, 문화사적 의미를 알고 한글의 효용적 가치를 살핌으로써 우리 문화에 대한 자긍심을 고취시키고 또한 우리나라의 근대화 과정에서 한글이 끼친 영향을 확인하고 이러한 과정에서 중심에 있었던 배재학당의 위상과 역사적 의의를 이해함으로써 학생들의 무한 잠재력을 북돋는 데에 있다.

◆ 한류와트랜스미디어스토리텔링 (Hallyu and Trasmedia Storytelling , 3-3-0)

이 수업은 한류라 불리는 한국 대중문화의 열풍에 대해 이해하고, 한류 콘텐츠가 트랜스

미디어의 시대에 갖가지 모습으로 재탄상하는 스토리텔링의 현재와 미래를 추적한다. 이를 통해 개개인의 세계관과 이야기 경험을 확장시키는 콘텐츠의 힘과 새로운 인문학의 가능성으로서 트랜스미디어 스토리텔링의 미래를 전망할 수 있을 것이다.

◆ 한반도와열강의역사 (The History of the Korean Peninsula and Its Neighboring Powers, 3-3-0)
일본의 독도 영유권 주장, 위안부문제와 역사 왜곡 문제가 한반도를 한바탕 뜨겁게 달구고 있다. 그에 앞서 중국이 추진한 동북공정, 그리고 미국의 북핵 문제에 대한 개입과 강한 제재는 아직도 진행 중에 있으며, 그로인해 세계의 이목이 이곳 한반도에 집중되고 있다. 성조기를 휘두르며 군사적 애국주의를 미화하는 네오콘이 득세하는 미국, 여전히 독도를 넘보고 역사를 왜곡하는 등 극우화가 고개를 쳐드는 일본, 국가주의가 유행 중인 러시아, 그리고 중화민족주의가 공산주의를 대체해가고 있는 중국이다. 이것이 오늘날 열강들의 현주소이며 이 나라들과 역사적으로 좋은 나쁜 깊은 연관을 맺어온 우리로선 이 열강들의 움직임 하나하나를 허투루 넘길 수 없다. 외부로부터 급작스레 밀어닥치고 있는 거센 도전에 우리는 제대로 대응하고 있는가라는 질문은 아직도 유효하며 이에 대한 인식은 그 해결점의 첫걸음이라 생각한다.

◆ 현대러시아의이해 (Understanding about Contemporary Russia, 3-3-0)
본 과목은 대면으로 진행되며, 이수하게 되면 우주 강국, 군사 강국이자 세계적인 문학가 및 예술가들을 배출한 러시아에 대한 상식을 많이 얻을 수 있습니다. 러시아에 대한 관심이 없으셨다면 본 과목을 통해 러시아에 대한 오해와 사실을 알 수 있는 시간이 될 것입니다.

◆ 현대인과정신건강 (Mental health in contemporary life, 3-3-0)
- 현대인이 경험하는 스트레스와 그에 대한 대처 방법, 정신건강에 영향을 미치는 요인 그리고 주요 정신장애의 증상과 진단을 학습함으로써 보다 건강한 정신건강을 유지할 수 있도록 돕는다.

◆ 호모나랜스의이야기학 (Homo-narrans' s Storyology, 3-3-0)
바야흐로 소통의 시대이다. 이제 인류는 인간 대 인간은 물론, 기기와 사물 같은 무생물 객체와도 유기적으로 소통하며 새로운 가치를 창출하고 나아가 혁신해야 하는, 초연결시대에 진입했다. 원한다면(혹은 이제 곧 원하지 않더라도) 언제든지, 어디에서든지, 누구든지 소통할 수 있게 된 것이다. 때문에 이야기의 힘은 더욱 중요해졌다. 이제 사람들은 인터넷 속에 범람하는 이야기를 통해 공부하고 놀이하며, 일하고 휴식한다. 손쉽게 자신의 목소리를 남기고 또 공유한다. 지금 이 시대를 살아가는 사람들은 그 이야기 속에서 성숙한다. 인간이 상상으로 만들어낸 이야기는 현실이 되고, 인간은 그 현실을 뿌리로 다시 상상한다. 그러므로 이야기를 읽어내고, 또 다른 이야기를 할 수 있는 능력, 무엇보다 나의 이야기를 할 수 있는 힘이 필요하다. <호모나랜스의 이야기학>은 초연결 시대를 살아가는 본교 학부생이 세상의 이야기를 능숙하게 읽어내고, 또 그를 바탕으로 새로운 이야기를 창출하고 나아가 자신의 이야기를 할 수 있는 능력을 기르는 것을 목적으로 한다.

◆ 회계의기초 (The Fundamentals of Accounting, 3-3-0)
회계는 기업경영활동을 이해하는데 필수적인 정보이자 언어로서 현대사회의 필수적인 교

양지식에 해당한다. 본 수업은 이러한 회계에 대한 가장 기초적인 지식을 이해하는 것에 목적을 두고 있다. 본 수업의 수강을 통해 경영학 관련 교과목을 수강할 수 있는 배경지식을 갖추 수 있다. 또한 경영학 전공을 염두에 두지 않더라도 경제, 경영지식의 이해를 통한 재테크를 위한 유용한 정보를 습득할 수 있다. 본 수업은 온라인 수업으로 진행되며 모든 학습활동은 온라인으로 진행된다.

◆ 히든챔피언성공CEO특강 (Special Lecture by Famous CEO, 3-3-0)

본 강의는 지역의 성공한 CEO들로부터 특강을 듣고, 멋진 내 인생을 설계하는데 그 목적이 있다.

◆ 재미있는역사이야기 (Interesting Korean History, 3-3-0)

본 교과목은 한국의 역사를 통해 한국 사회를 이해하고 아울러 자신의 유학생생활을 좀 더 알차게 수행할 수 있도록 돕는 데 수업 목적이 있다. 수업 내용은 한국의 건국부터 조선시대에 걸쳐 대표적인 사건과 인물을 중심으로 알아 보고, 학생들의 이해를 돕기 위해 영화나 영상 자료를 적극 활용할 것이다. 또한 한국의 역사와 비교하여 학생 자국의 역사를 살펴보고, 친구들과 공유하며 공감대를 형성함으로써 유학 생활에 도움이 되기를 바란다.

◆ 한국문화의이해 (Understanding of Korean cultural, 3-3-0)

이 수업의 목적은 외국인 유학생들의 한국 생활 적응과 한국의 대학 생활 적응을 위한 기본적인 한국문화에 대한 이해를 위한 것이며, 한국의 다양한 문화를 이론과 체험을 통해 한국 문화에 대해 이해하도록 한다.

나아가 문화를 통하여 한국어 실력을 향상시키고 한국의 다양한 배경 지식을 넓히도록 한다.

◆ 한국어능력평가의실제 (Practise of Korean Language Ability Assessment, 3-3-0)

본 수업은 한국어능력시험(TOPIK)II에 자주 출제되는 문제 중 중급(3,4급)에 해당하는 문제 유형과 어휘, 문법 표현들을 학습하는 데 일차적인 목적이 있다. 이후 배운 내용을 토대로 각 영역(듣기,읽기,쓰기)의 기출 문제와 예상 문제를 풀어 봄으로써 최종적으로 본 수업을 수강하는 학생이 한국어능력시험 4급 자격을 획득하는 데 궁극적인 목적을 두고 있다.

◆ 한국어프레젠테이션 (Korean Presentation, 3-3-0)

본 과목은 외국인 유학생 및 교환학생을 대상으로 학부 수업에서 발표를 잘 할 수 있도록 하기 위한 수업이다. 발표를 잘 하기 위해서는 한국어의 발음을 정확히 하고, 띄어읽기와 끊어 읽기, 자연스럽게 공식적인 말하기에 대한 충분한 연습이 필요하다. 한 학기 동안 위와 같은 것을 공부한 뒤 주제를 정해 발표문을 작성하고, 피피티를 사용하여 발표영상을 찍은 뒤 기말고사로 대체한다.

◆ 꿈드림설계S (Dream Design S, 1-0-0)

신입생을대상으로대학적응,자아발견,자기주도적학습,진로관련프로그램을운영하여신입생의대학생활조기적응을돕고 “도전하는청년아펜젤러“ 인재상을반영하고자함

◆ AI와미래 (Artificial Intelligence and The Future, 1-1-0)

본 과목은 배재대학교에 입학하는 모든 신입생들을 대상으로 PCU 예비대학을 통해 AI·SW 분야 기초 소양을 갖추도록 교육하기 위한 입문 과정을 제공한다.

4차산업혁명을 통한 우리 사회의 변화를 이해하고, AI 및 빅데이터 기술 발전에 따라 달라질 미래를 전망해 보는 것을 주 학습 내용으로 한다.

◆ 감성리더십 (Emotional Leadership, 1-0-1)

본 교과목은 배재대학교 학생들의 자발적 설계 및 참여를 통해 배재인에게 필요한 감성 리더십을 배양하여 나눔과 섬김의 정신을 실천할 수 있는 토대를 마련함을 기본 목표로 한다. 또한 이러한 일련의 과정을 통해 구성원들과 함께 배우고 협력하는 방법을 익히면서 공감적 수용, 정서 조절, 상호신뢰, 공동체 의식 등의 핵심역량을 배양한다. 또한, 감성 리더십을 통해 대인관계 능력, 자기주도적 수행 능력 및 문제 해결능력 등의 역량을 함께 배양한다.

◆ 소통리더십 (Communicative Leadership, 1-0-1)

본교과목은배재대학교 학생들의 자발적 설계 및 참여를 통해 배재인에게 필요한 소통리더십을 배양하여 나눔과 섬김의 정신을 실천할 수 있는 토대를 마련함을기본 목표로한다.또한이런일련의 과정을 통해구성원들과함께배우고 협력하는방법을 익히면서 자기주도적 수행능력, 문제해결능력, 정보활용능력, 도전적 추진력 등의 핵심역량을 배양한다. 또한, 소통리더십을 통해 대인관계능력, 공동체의식 및 문제해결능력 등의 역량을 함께 배양한다.

◆ 수행리더십 (Fulfillment Leadership, 1-0-1)

본교과목은배재대학교 학생들의자발적설계및참여를통해배재인에게필요한수행리더십을 배양하여 나눔과 섬김의 정신을 실천할 수 있는 토대를 마련함을기본목표로한다.또한이런일련의과정을통해구성원들과함께배우고 협력하는방법을익히면서 자기주도적수행능력, 문제해결능력, 정보활용능력, 도전적 추진력 등의 핵심역량을 배양한다. 또한, 수행리더십을 통해 대인관계능력, 공동체의식 및 문제해결능력 등의 역량을 함께 배양한다.

◆ 인성리더십 (Personality Leadership, 1-0-1)

본 교과목은 배재대학교 학생들의 자발적 설계 및 참여를 통해 배재인에게 필요한 인성 리더십을 배양하여 나눔과 섬김의 정신을 실천할 수 있는 기틀을 마련할 수 있는 것을 목표로 한다. 본 과목 내에서 이뤄지는 팀 활동과 수강생간 상호작용을 통해 지성인으로서의 갖추어야 할 필수적인 인성을 배양하여 사회구성원으로서 타인과 조화롭게 어울릴 수 있는 인화력을 갖춘 인재로 성장할 수 있는 계기가 되도록 한다.

◆ 나섬진로캠프 (nasum career training camp, 1-0-1)

1. 참가대상: 본교재학생 1,2학년
2. 진행방법: 오프라인(금산 현대해상 연수원)

◆ 나섬취업캠프 (nasum employment training camp, 1-0-1)

취업준비생을 위한 취업대비캠프

1. 참가대상: 본교 재학생 3,4학년

2. 진행방법: 온라인 비대면 수업 진행(메타버스 게더타운 및 Zoom)

◆ 안보학 (Security science, 3-0-6)

목표 : 장교의 기본소양 함양과 전투체력 배양

중점 1. 수행, 리더역량 개발 및 육군가치관 확립 2. 확고한 정신무장 및 전투체력 배양
3. 입영훈련 과목에 대한 선행 학습

◆ 안전및조직관리사례연구 (Safety and organizational case study, 3-0-6)

장교로서의 기본자질과 소양을 함양함으로써 정예장교 양성

◆ 조직리더십 (Organizational Leadership, 3-0-6)

목표 : 장교의 기본소양 함양과 전투체력 배양

중점 1. 수행 리더역량 개발 및 육군가치관 확립 2. 확고한 정신무장 및 전투체력 배양
3. 입영훈련 과목에 대한 선행 학습

◆ 조직리더십사례연구 (Organizational Leadership case study, 3-0-6)

장교로서의 기본 자질과 소양을 함양함으로써 정예장교 양성

◆ SW전공기초영어 (Basic English for SW Major, 3-3-0)

이 수업의 목적은 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 저학년을 대상으로 IT관련 정보 습득에 필요한 기초적인 영어활용에 대한 내용을 학습하는데에 있다. 이러한 학습을 통해 학습자들은 SW와 관련된 영어를 이해하고 활용하는데에 필요한 내용을 제대로 파악할수 있게될 것이다.

◆ SW전공실무영어 (Business English for SW Major, 3-3-0)

이 수업의 목적은 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 저학년을 대상으로 IT관련 정보 습득에 필요한 실무적인 영어활용에 대한 내용을 학습하는 데에 있다. 이러한 학습을 통해 학습자들은 SW와 관련된 영어를 이해하고 활용하는데에 필요한 내용을 제대로 파악할수 있게될 것이다.

◆ SW전공실용영어 (Practical English for SW Major, 3-3-0)

이 수업의 목적은 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 저학년을 대상으로 IT관련 정보 습득에 필요한 실용적인 영어활용에 대한 내용을 학습하는데에 있다. 이러한 학습을 통해 학습자들은 SW와 관련된 영어를 이해하고 활용하는데에 필요한 내용을 제대로 파악할수 있게될 것이다.

◆ SW전공전문영어 (Professional English for SW Major, 3-3-0)

이 수업의 목적은 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 학생들이 SW관련 전문적인 지식을 탑재하며, 전문지식을 수행할 수 있는 영어활용역량을 배양하는데에 둔다. 이러한 학습을 통해 학습자들은 SW분야의 전문 영어를 습득할 수 있게 된다.

◆ SW전공취업영어 (Career English for SW Major, 3-3-0)

이 수업의 목적은 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 학년을 대상으로 SW관련 진로를 탐색하며 취업하는 데에 현장에서 필요로 하는 지식, 기술, 태도를 획득함에 목적을 둔다. 이 과정을 통하여 SW 관련 분야 취업에 필요한 프로세스를 파악하고, 이력서, 포트폴리오, 잡인터뷰를 비롯하여 취업에 필요한 전반적인 영어를 학습하여 숙련하게 된다. SW 전공 취업 영어 과목을 통하여 학습자들은 SW 분야로 취업하기에 필요한 영어와 취업 과정을 선경험으로 향후 진로를 탐색하는 데에 준비된 인재로 거듭나게 된다.

◆ SW전공프로젝트영어 (Project English for SW Major, 3-3-0)

이 수업의 목적은 컴퓨터 과학, 컴퓨터 공학, 정보통신공학을 전공하는 학생들이 SW관련 프로젝트를 수행시에 필요한 영어활용역량을 배양하는데에 둔다.

이러한 학습을 통해 학습자들은 SW프로젝트를 수행할 수 있게 된다.

◆ 사회봉사1 (Credit for Voluntary Work 1, 1-0-0)

학생의 사회봉사 활동을 제고하여 공동체 의식을 제고하기 위한 교과목임. 학생 본 과목에서 요구하는 사항을 수행함으로써 사회봉사 활동에 요구하는 교과목의 요건을 이수해야 함. 본 교과목을 수강 해서 학생들은 사회공동체의 구성원으로서의 의식을 함양할 수 있게 됨

◆ 사회봉사2 (Credit for Voluntary Work 2, 1-0-0)

학생의 사회봉사 활동을 제고하여 공동체 의식을 제고하기 위한 교과목임. 학생 본 과목에서 요구하는 사항을 수행함으로써 사회봉사 활동에 요구하는 교과목의 요건을 이수해야 함. 본 교과목을 수강 해서 학생들은 사회공동체의 구성원으로서의 의식을 함양할 수 있게 됨

◆ 사회봉사3 (Credit for Voluntary Work 3, 1-0-0)

학생의 사회봉사 활동을 제고하여 공동체 의식을 제고하기 위한 교과목임. 학생 본 과목에서 요구하는 사항을 수행함으로써 사회봉사 활동에 요구하는 교과목의 요건을 이수해야 함. 본 교과목을 수강 해서 학생들은 사회공동체의 구성원으로서의 의식을 함양할 수 있게 됨

◆ 사회봉사4 (Credit for Voluntary Work 4, 1-0-0)

학생의 사회봉사 활동을 제고하여 공동체 의식을 제고하기 위한 교과목임. 학생 본 과목에서 요구하는 사항을 수행함으로써 사회봉사 활동에 요구하는 교과목의 요건을 이수해야 함. 본 교과목을 수강 해서 학생들은 사회공동체의 구성원으로서의 의식을 함양할 수 있게 됨

◆ 학생성장과역량강화 (Student Growth and Empowerment, 1-0-0)

배재대학교 복학생의 성공적인 대학생활 적응과 자기주도적 학생성장을 위해, 새로운 학사제도에 대한 정보를 제공하고 배재핵심역량진단을 통한 학습역량 진단과 강화 특강을 진행한다.

◆ 유라시아공동체론 (Eurasia community, 3-3-0)

본 강좌는 역사, 문화, 정치, 경제, 사회, 교육 등 다양한 분야로 구성된 옴니버스식 강좌로, 아시아를 이어주는 공동체 의식의 약화라는 문제를 해결하기 위해, 다양한 영역에서

의 상호이해를 심화시켜, 이를 토대로 세계번영에 기여할 수 있도록 한다.

배재대교수진 및 국내외 전문가 총 13명의 강사진으로 이루어지며, 수강 학생 대상 장학금을 수여(총100만 원, 10만원*10명) 한다. 본 수업은 매주마다 다른 강사님을 초대하여 수업을 진행한다.

◆ 지속가능국제개발협력1 (Introduction to Sustainable Development 1, 2-2-0)

- 지속가능 국제개발협력에 대한 인식제고와 액션플랜 수립 능력 함양
- 국제개발협력에 대한 대학생 인식제고와 실천적 참여의식 고취
- 지구촌 시민의식 고양과 개발도상국 관련지역 지식 확산

◆ 지속가능국제개발협력2 (Introduction to Sustainable Development 2, 2-2-0)

- 지속가능 국제개발협력이 개도국에만 해당하는 것이 아니고, 우리나라에도 적용됨을 학생들이 인식하도록 함
- 단순히 지식을 전달하는 것이 아니라, 학생들이 참여해서 생각하고 의견을 나타낼 수 있도록 함
- 교재에 나와 있는 참고 자료에 게시된 자료들을 분석하는 과제를 내 줌으로써 수강생들이 지속가능 개발에 대한 데이터를 수집하고, 데이터를 활용할 수 있는 역량을 배양하고자 함

◆ 대전의재발견 (Rediscovery of Daejeon, 2-2-0)

- 매주 다른 강사들의 대전에 대한 다양한 이야기들로 진행되는 강의
대전의 역사, 문학, 문화 등에 대한 강의를 통하여 대전에 대한 이해를 높인다.
각 주차별로 다른 강사들의 다양한 대전과 관련된 강의 진행
- 수업운영방법: 온라인 강의(구글 클래스룸 사용)
 - 평가방법: 출석 100% / 포인트가감제(81점 이상시 PASS, 결석 -7점, 지각 -4점)

◆ 인문학의향기 (Perfume of Humanities, 2-2-0)

- 매주 다른 강사들의 다양한 인문학 주제로 수업이 진행되는 강의
인문학 관련 유명강사들의 강의를 통해 인문학적 소양을 함양
각 주차별로 다른 강사들의 다양한 인문학 분야의 강의 진행
다양한 인문학 분야의 강의를 통해 인문학에 대한 시야를 넓힐 수 있는 기회 제공
- 수업운영방법: 온라인 강의(구글 클래스룸 사용)
 - 평가방법: 출석 100% / 포인트가감제(81점 이상시 PASS, 결석 -7점, 지각 -4점)

◆ 미술감상법 (Way to Art Appreciation, 3-3-0)

미술감상은 시대적 배경 속에서 이루어지는 미술의 흐름의 이해를 기본으로 한다. 단지 작품 하나만의 조형적 특징만이 아니라 각 시대별로 나타나는 정치, 경제, 사회, 문화 등의 종합적인 접근을 통해 이루어질 수 있다. 따라서 하나의 미술품은 각각의 미술적 특성의 이해와 함께 그 시대의 미적 특징과 가치를 포함한 다양한 문맥에서 설명되어야 한다. 이러한 맥락에서 본 강좌는 각 시대적 문맥과 더불어 주요 작품을 중심으로 각 시대별 미적 표현과 특성을 구체적으로 살펴보고 미술작품에 대한 미적 안목과 깊이있는 작품감상의 요령을 습득하도록 한다.

◆ 영어로 공부하는 아시아 경제의 이슈 (Studies of Asian Economic Issues in English, 3-3-0)
본 과정에서는 아시아의 일부 국가들 즉, 대만, 라오스, 미얀마, 말레이시아, 필리핀, 베트남, 싱가포르, 태국, 인도네시아, 일본, 중국 및 캄보디아의 역사, 문화, 인종, 교육, 정치 등을 비롯하여, 아시아의 경제발전, 1997년 시작된 금융위기의 원인, 아직도 현존하는 아시아의 빈부격차 문제, 싱가포르와 홍콩의 상이한 경제발전 전략, 일본 무역의 문제, 말레이시아의 이슬람 finance, 중국경제의 inflation, 중국과 일본의 환율이슈, 중국의 일대일로 및 AIIB (Asian Infrastructure Investment Bank)의 설립과 운영 그리고 베트남 경제성장과 커피산업의 생산성 등에 대하여 공부·연구한다.

◆ 한국어듣기1 (Korean Listening 1, 3-3-0)

본 수업은 외국인 유학생들의 한국어 듣기 능력을 향상시키기 위해서 개설된 수업이다. 수업 중 교사의 말하기와 기자재를 활용하여 한국어 발음을 정확하게 듣고 이해하며, 나아가 쓰고 대답할 수 있는 능력도 향상시킬 수 있다.

◆ 한국어듣기2 (Korean Listening 2, 3-3-0)

본 수업은 외국인 유학생들의 한국어 듣기 능력을 향상시키기 위해서 개설된 수업이다. 수업 중 교사의 말하기와 기자재를 활용하여 한국어 발음을 정확하게 듣고, 이해하며, 나아가 쓰고 대답할 수 있는 능력도 향상할 수 있도록 할 것이다.

◆ 한국어듣기3 (Korean Listening 3, 3-3-0)

지금까지 배운 기초 한국어를 좀 더 정확하게 구사하기 위해 다양한 형태의 듣기를 함으로서 한국어 실력을 완성하는 데 목적이 있다. 듣고 난 후에는 말하기 활동을 함으로써 한국어 의사소통능력을 향상시키고자 한다.

◆ 한국어말하기1 (Korean Speaking 1, 3-3-0)

한국어 말하기를 통해 한국어를 배우고 있는 학습자에게 자유로운 의사소통을 할 수 있도록 함을 목적으로 한다. 배운 어휘와 문법을 활용하여 학교생활에서 일어날 수 있는 다양한 상황을 만들어 자유롭게 이야기하는 것을 이 과목의 목표로 삼는다. 일반적인 의사소통에서 자신이 직접 말을 하여 필요한 사항을 해결하고 한국의 일반적인 사회 문화적인 내용을 이해할 수 있도록 한다.

◆ 한국어말하기2 (Korean Speaking 2, 3-3-0)

본 강의는 한국어를 배우는 외국인. 수업은 2급 수준에 맞는 문법을 익히고, 배운 문법을 사용하여 자연스럽게 말할 수 있도록 말하기 연습을 집중적으로 실시할 것이다. 특히 대학에 진학한 학생들을 주 대상으로 하기 때문에 강의 시간에 대답하거나, 발표 수업에 임할 수 있도록 충분한 연습 위주로 진행할 예정이다.

◆ 한국어말하기3 (Korean Speaking 3, 3-3-0)

교재를 중심으로 하여 지금까지 배운 기초 한국어를 토대로 3급에 맞는 정확한 문법과 어휘를 익히고, 다양한 실생활 한국어 말하기를 연습하여 한국어 의사소통 능력을 향상시키는 방법으로 수업을 진행한다.

◆ 한국어문법과어휘1 (Korean Grammar & Vocabulary1, 3-3-0)

한국어 문법 부분을 중심으로 하여 정확한 문법과 어휘를 익히고 다양한 상황들을 연습하여 한국어 의사소통능력을 향상시키는 방법으로 수업을 진행한다.

또한 여러 가지 학습 자료를 활용하여 수업의 흥미를 유발시키고 실생활에서 자주 접하게 되는 생생한 내용으로 수업을 한다.

◆ 한국어문법과어휘2 (Korean Grammar & Vocabulary2, 3-3-0)

한국어의 표현 및 이해 능력을 향상시키기 위한 내용을 다룬 과목이다. 학생들이 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기의 네가지 기능을 실생활에서 효율적으로 사용할 수 있도록 어휘와 문법을 가르친다. 특히 학문 목적의 학생들은 보다 많은 한국어 어휘와 문법의 학습을 통해서 한국어 실력이 향상될 수 있도록 해야 한다. 이 과목은 학생들의 전반적인 한국어 능력 신장에 기여할 수 있다.

◆ 한국어문법과어휘3 (Korean Grammar & Vocabulary3, 3-3-0)

한국어 표현 및 이해 능력을 향상시키기 위한 내용을 다루는 과목으로 학습자들이 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 네 가지 기능을 효율적으로 활용할 수 있도록 한국어 어휘와 문법을 가르친다. 학생들의 전반적인 한국어 능력 신장에 기여할 수 있다.

◆ 한국어쓰기1 (Korean Writing 1, 3-3-0)

한국어 글의 구조를 학습하여 짜임새 있는 글을 쓸 수 있고, 적절한 어휘와 다양한 표현을 학습하여 작문 실력을 기르며, 실생활에서 자주 접하게 되는 생생한 자료를 학습하여 유학생활에 도움이 되는 글쓰기를 할 수 있다.

◆ 한국어쓰기2 (Korean Writing 2, 3-3-0)

본 수업은 외국인 유학생들의 한국어 쓰기 능력을 향상시키기 위한 과목이다. 수업을 통해 목표 어휘 및 표현을 활용하여 주제에 대해 확장하여 말하거나 쓸 수 있도록 할 것이다.

◆ 한국어쓰기3 (Korean Writing 3, 3-3-0)

본 수업은 한국어의 문어 표현 및 이해 능력을 향상시키기 위해 다양한 장르의 글쓰기 방법을 제시하고, 이때 요구되는 다양한 장르적 글쓰기 지식을 제공한다. 학문 목적 한국어 학습자로서 요구받는 능숙한 학술적 글쓰기 능력을 함양하는 데 궁극적인 목적을 가지고 있다.

◆ 한국어읽기1 (Korean Reading 1, 3-3-0)

이 수업을 통해 한국어로 된 텍스트를 유창하게 읽게 하는 것을 목표로 둔다.

더 나아가 단순한 읽기뿐 아니라 언어와 문화를 배경지식과 경험을 활용해 정보의 획득과 문화 수용을 할 수 있게 하고, 어휘력을 향상할 수 있도록 한다.

◆ 한국어읽기2 (Korean Reading 2, 3-3-0)

본 수업은 한국어를 배우는 외국인 유학생들의 읽기 능력 향상을 위한 수업으로 읽기 텍스트를 읽고 주제와 내용을 파악하여 필요한 정보를 얻고 활용할 수 있도록 할 것이다.

◆ 한국어읽기3 (Korean Reading 3, 3-3-0)

본 수업은 한국어 읽기 능력 향상을 위해 다양한 장르의 읽기 지문과 어휘 및 표현을 제시한다. 학문 목적 학습자로서 요구받는 능숙한 읽기 능력을 함양하는 데 목적을 가지고 있다.

◆ 성과권력 (Gender & Authority, 3-3-0)

젠더가 권력관계의 문제라면 섹슈얼리티는 주체와 권력, 그리고 그 사이에 있는 차이와 욕망에 관한 이야기라고 할 수 있음.

특히 최근 젠더문제가 정치사회적 이슈와 연결되어 한국사회를 더욱 복잡하게 변화시키고 있음. 따라서 본 강좌는 성(性)과 권력과의 관계를 고찰하는 데 목적이 있으며, 본 강좌를 통해 인간본능으로써의 성(性)을 권력관계와 함께 이해하여 다양한 관점을 갖도록 하고자 함.

◆ 언론인의첫걸음 (An Introduction to Journalism and Broadcasting, 3-3-0)

오늘날 우리 일상에 가장 중요한 동반자가 된 스마트폰을 포함한 미디어와 언론에 관심 있는 학생들에게 미디어와 언론에 대한 기본 지식을 전달해 주고자 하는 강의. 예를 들면 미디어와 언론의 필요성과 역할, 스마트폰 등 뉴미디어에 대한 이해, 언론인이 되는 방법, 언론기능과 언론보도 이해, 언론자유와 언론통제, 간략한 한국언론사, 한국 언론산업 구조, 소셜미디어 등에 대한 이해를 증진

◆ 동계군사훈련1 (Winter Military Training 1, 1-0-2)

- 학군사관후보생(ROTC)으로 입단하기 前 군인으로서의 기본소양을 함양하기 위한 기초 군사훈련

◆ 하계군사훈련1 (Summer Military Training 1, 1-0-2)

- 학군사관후보생(ROTC)으로서 분대전투지휘능력 배양으로 분대급 제대 편제화기 및 장비운용 숙달, 전투지휘능력 구비

◆ 하계군사훈련2 (Summer Military Training 2, 1-0-2)

학군사관후보생(ROTC)으로서 각 병과별 전투지휘 및 직무수행 능력 배양을 통해 소대 전투지휘 / 전투기술 구비

◆ 대중음악과현대사회 (Popular music in Modern Society, 3-3-0)

K-pop의 인기에 힘입어 대중음악과 현대 사회의 수업을 통해 다양한 음악을 접하고 경험하여 대학 생활의 활력을 불어 넣고 음악을 통해 문화적인 혜택을 누리며 음악을 즐기는 방법을 익혀 나가며 다양한 음악을 접해보는 계기가 되기를 바랍니다.

◆ 북극의이해 (Understanding The Arctic, 3-3-0)

- 지구촌의 새로운 자원개발과 경제적 혜택의 기회를 제공하고 기후생태계 변화의 중요한 척도로 알려진 ‘북극’에 대해 학생들의 전반적인 이해와 관련 전문학술지식을 증진

시키기 위해 마련된 강의임

- 특히 인류전체의 공동자신인 북극에서 가중되고 있는 생태환경적 위협의 원인과 현황, 해결책 등에 대한 국제적 관심사를 학생들과 공유 및 분석하고자 함
- 아울러 한반도의 미래 성장공간으로 급부상 중인 북극에 관한 한국의 정책적 관심사의 중요성도 학생들과 함께 논의해보고자 함

◆ 생활속의 시사영어표현 (Current English in Everyday Life, 3-3-0)

우리 주변에는 자주 접하지만 이해하지 못하고 지나쳐버리는 영어 표현들이 많이 있습니다. 이 강좌는 우리가 생활하면서 쉽게 접할 수 있는 여러 시사 영어 표현들 뿐 아니라 어렵게 느껴지는 광고, 신문, 방송 영상이나 기사들 중 자주 접하는 용어나 표현을 좀 더 쉽게 이해하고 습득하기 위해 마련된 강좌입니다. 우리생활 주변의 사회, 문화, 정치, 경제, 국제상황 등에서 우리 주변에서 익숙하게 접할 수 있는 기본적인 어휘나 표현을 살펴보고 문법적 구문분석이 아니라 필수 표현들을 통해 내용을 이해해보는 시간이 될 예정입니다. 지금 우리가 사는 세상의 문제들을 바로바로 살펴볼 수 있고, 좀 더 많은 영역을 살펴보기 위해 기사 전체를 읽는 어려움을 피하고 기사의 필요한 부분을 발췌하여 우리 생활에서 익숙하게 듣거나 읽을 수 있는 표현들을 알아보는 방식으로 수업이 진행되므로 영어에 자신이 없는 학생들도 쉽게 접근할 수 있는 수업입니다.

◆ 토익어휘와읽기 (Toeic Vocabulary and reading, 3-3-0)

이 수업은 영어의 기초가 부족하여 영어 문서 읽기에 어려움이 있거나 자신이 없는 학생들을 대상으로 하는 토익 리딩 기초 강좌입니다. 사회 속에서 우리는 이메일이나 광고, 메시지, 안내나 공지 사항 등의 다양한 영어 문서를 많이 접하게 됩니다. 토익 시험 외에도 일상생활 속에서나 직장에서 알게 모르게 영문 문서를 이해해야 하는 경우를 많이 경험합니다. 이 수업에서는 이러한 여러 종류의 문서들을 어려움 없이 이해하고 처리할 수 있기 위해 필요한 기본적인 영어 실력을 갖추게 하는 것을 목표로 합니다. 수업과정은 다양한 종류의 문서 중 기본이 되는 간단한 예시 문서들을 통해 필수적인 간단한 문법 설명과 어휘를 익히고 이를 바탕으로 한 문서 이해 방식 및 이 영역의 토익 문제 풀이 방식을 공부하게 됩니다. 이 수업을 통해 학생들은 영어 문장의 기본 구조를 기초부터 체계적으로 학습하고, 문서 이해에 필요한 필수 어휘, 문법, 문서 이해 문제 유형 등을 공부하며, 다양한 문제풀이 등을 통해 영어의 기본 실력을 향상할 뿐 아니라 토익이나 다른 여러 시험에 대비할 수 있습니다.

◆ 실감디자인씽킹 (Immersive Design Thinking, 3-3-0)

4차 산업혁명으로 인해 우리 사회는 급속도로 변화하고 있으며, 시대를 이끌어가는 인재가 되기 위한 준비가 그 어느 때 보다도 중요시 되고 있다. 이에 본 수업에서는 창의적인 디자인사고 능력을 바탕으로 한 메타버스에 대한 이해를 높이도록 하며, 디자인의 정의에서부터 창의적으로 자신의 아이디어를 효과적으로 표현하는 다양한 방법론을 이해하도록 한다. 또한, 메타버스의 정의와 특성, 기술, NFT등 메타버스 전반에 걸친 이론을 학습하도록 한다.

◆ 실감디지털드로잉 (Realistic Digital Drawing, 3-3-0)

4차 산업혁명이라고 말하는 현재에는 Computer를 기본적으로 사용하는 것이 현대인이 갖

추어야 할 필수요건입니다. 디자인 작업에서도 완성도 높은 결과물을 위해 중요한 부분입니다. 본 교과목은 기초적인 2D 그래픽 디자인에 대한 기초 지식을 기반으로 디자인에 대한 원리를 이해하고 구현함으로써 디자인적 감각 및 응용 기술 능력을 함양하는데 그 목표가 있으며, 다양한 미디어 콘텐츠 제작 환경에서 적용될 수 있는 이미지 테크닉 활용 방법을 학습하게 됩니다. 2D 이미지를 기초로 한 프로젝트 과제 진행을 통하여 영상 미디어 환경을 기반으로 한 다양한 인터랙티브 이미지 구현 방법과 영상 콘텐츠 제작을 위한 창조적인 디자인 기획 능력을 익히게 됩니다. 그리고 이 수업은 토론 중심입니다. 물론 온라인 수업이라 불가능하다고 생각하겠지요? 우리 편견을 깨볼까요. 게시판을 통한 텍스트로도 충분한 토론이 가능합니다. 토론을 통해 서로 끈임없이 모니터 합니다. 그렇게 함으로써 소통이 중요한 사회에서 보다 더 합리적으로 될 수 있을 것이라 믿습니다. 디자인은 커뮤니케이션을 전문적으로 하는 직업입니다. 따라서 합리적 사고, 분석 능력, 설득력 있는 전달이 핵심 기반이라고 보고, 수업에서도 이런 부분들을 요구하겠습니다. 수업진행은 전반은 이론, 후반은 실습입니다. 평가는 수업에 얼마만큼 기여했는가가 판단 기준입니다. 여기까지 읽고나니까 수강신청할 맛이 안나지요? 그럴 필요 없습니다. 사실 이 수업은 재미 있습니다. 특히 학기말에 여러분의 결과물을 보면 제 말에 동의할 겁니다. 토론은 늘 지적 긴장감을 주는 것이고 이 수업에서 그 긴장감을 즐길 수 있는 기회를 가져보기 바랍니다.

의사소통은 개인의 자아정체감 형성에 영향을 미치면서 동시에 의사소통을 통해 자신에 대한 기본 신뢰감을 형성한다. ‘인간관계’란 말은 두 사람 혹은 그 이상의 사람들 상호간에 일어나는 관계이다. 인간관계는 생활 속에서 서로를 인식하며 이해하는 방법을 터득하게 된다. 긍정적인 인간관계는 그 자체로 만족감을 주게 된다. 대인관계가 만족스럽고 효과적일 때, 바로 그러한 인간관계의 경험을 통하여 우리는 한 인간으로서 바람직한 성장과 발달을 하게 될 것이다. 삶 속에서 우리가 해결해야 할 중요한 과제는 함께 살아가야 할 여러 영역의 사람들과 불필요한 갈등을 해결하고 관계를 회복함으로써 우리의 삶을 풍요롭고 행복하게 만들어 나가는 일이다.

사회가 다변화하면서 각 기관에서 요구하는 인재의 능력도 다양해지고 수준도 높아지고 있다. 기관에서는 인재의 경험과 실무 능력을 높게 평가하고 있으며, 인재는 자신의 역량을 주장만 하는 것이 아닌 입증을 해야 하는 것이 현실이다. 우리 사회에서 직무를 수행하는데 중요한 능력으로 의사소통능력과 기초직무능력을 들 수 있다. <실용 글쓰기의 실제>는 실용 및 직무 글쓰기가 무엇인지 이해하고 목적에 맞는 글쓰기 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목은 ‘글쓰기의 원리, 직무 글쓰기의 실제, 사고력, 직업 및 글쓰기 윤리’라는 주제를 중심으로 이론을 이해한 후 실제 연습을 통해 사회에서 수월하게 직무 수행을 할 수 있도록 도움을 주고자 한다. 궁극적으로는 의사소통능력, 정보활용능력을 함양함으로써 주어진 문제를 자기 주도적으로 수행하는 실무형 인재가 될 수 있기를 기대한다.

급격히 다문화 사회로 가고 있는 한국의 다문화 양상을 이해하고, 다문화 구성원들이 부딪치고 있는 문제점들을 파악하도록 하기 위해, 지역적 요인과 종교적 배경, 언어적 요인

들이 어떤 관련을 갖는지 살펴 이해하도록 하는 교과목이다

❖ 다문화종교교육과영화 (Multicultural Religious Education and Films, 3-3-0)

- 영화 매체를 통하여 다문화와 종교를 공감적으로 교육합니다.
- 지역과 문화권에 따라서 문화의 다양성과 영화의 창조성을 이해합니다.
- 영화를 비평적으로 감상하는 역량을 강화하고 세상을 바라보는 여러 시각의 특징을 설명합니다.

❖ 성서한국어 (Bible and Korean Language, 3-3-0)

기독교적 가치를 전파하는 데에 한국어교육을 접목한 과목이다.

한국어교육의 교수요목을 성서에 기반하여 재조정함으로써 선교와 복지 차원의 특수목적 한국어교육의 확장을 구체화하고자 한다.

❖ 웹소설감상과비평 (Web novel appreciation and criticism, 3-3-0)

※이 과목은 대전정보문화산업진흥원 대전콘텐츠코리아랩 지원을 받아 운영되는 교과목입니다. 한국콘텐츠진흥원이 추산한 2021년 웹소설 산업 규모는 약 6,000억 원으로, 2013년 약 100억원 규모에서 8년 만에 60배 이상 급성장하였다. 또한 웹소설 콘텐츠는 드라마나 영화, 게임 등 다양한 2차 콘텐츠의 원천 콘텐츠로 기능하며 IP 사업의 핵심 사업 요소로 자리잡고 있어 웹소설 시장의 성장세는 앞으로 계속될 것으로 예측된다. 또한 웹소설과 관련하여 기획, 창작, 편집, 마케팅, 유통, 2차 저작 등 다양한 인력의 수요 요구가 이어지고 있는 추세이다. 이 과목은 웹소설 관련 산업 분야 진입을 목적으로 웹소설 작품을 이해하고, 좋은 작품을 선별할 수 있는 능력을 강화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해서 웹소설 산업 시장에 대한 이해와 함께, 높은 수익을 거둔 웹소설 작품을 읽고 비평하는 활동을 수행할 것이다. 이를 위해 본 교과목에서는 로맨스 분야의 재혼황후, 판타지 분야의 전지적 독자 시점, 현대판타지 분야의 재벌집 막내아들, 무협 분야의 화산귀환 등의 작품을 살펴보고 논의를 진행할 것이다.

❖ 웹스토리기획 (Web Story Planning, 3-3-0)

※이 과목은 대전정보문화산업진흥원 대전콘텐츠코리아랩 지원을 받아 운영되는 교과목입니다.

이 과목은 웹소설, 웹툰, 웹드라마, 웹오디오 등 웹을 통해 공유되는 콘텐츠의 스토리의 특징을 이해하고, 대중의 요구를 반영한 스토리를 기획할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 웹콘텐츠 분석과 기획 이론 및 실습을 병행할 것이다.

❖ 웹소설창작실습 (Web Nover Creation Practice, 3-3-0)

웹소설은 포스트 코로나, 4차산업의 시대에 가장 적합한 콘텐츠 형태 중 하나이다. 웹의 도입으로 작가와 독자의 경계는 매우 불분명해져서, 콘텐츠의 독자라면 누구나 비교적 작은 노력을 통해 작가로서도 활동할 수 있게 되었다. 웹소설은 그중에서도 가장 작가가 되는 관문이 낮은 분야 중 하나이다. <웹소설창작실습>은 자신의 직업 경험, 상상력을 최근 수요가 폭발적으로 증대되고 있는 웹소설에 적용해 작가로서 활동할 수 있는 경로와 과정을 학습하기 위한 강좌이다. 나아가 웹소설 창작과 제작, 유통, 홍보 등 웹소설 창작과 관련한 전반적 실무를 다룬다.

◆ 웹콘텐츠IP산업의 이해 (Understanding the web content IP industry, 3-3-0)

웹소설, 웹툰과 같은 웹 기반 스토리는 원천 IP로서 디지털 콘텐츠 산업 분야에서 무궁무진한 가치와 성장 가능성을 가진다. 웹 스토리는 게임, 영화, 드라마는 물론 캐릭터, 테마파크 등 다양한 분야로 콘텐츠 영역을 확장할 수 있다.

이 교과목에서는 이러한 산업 흐름에 맞춰 웹콘텐츠를 창작 및 발굴하고 IP산업화할 수 있는 실무 인재 양성을 위하여, 웹콘텐츠 제작, 유통, 홍보 등과 관련한 전반적 실무를 다룬다.

◆ 스타트업과 고객발굴 (Startups and Customer Discovery, 3-3-0)

- 본 과정의 목적은 학생들에게 고객발굴 중심의 창업에 관한 지식을 단기간에 교육시켜 창업에 관한 이해와 관심을 높이기 위함이다.

- 팀 구성, 비즈니스 모델, 고객발굴, 투자유치, 지식재산권, 사업계획서 작성 및 피칭 등 창업의 주요단계를 학습하여, KDB 및 교내 창업경진대회 참여를 통해 창업문화 조성 및 학생 창업 빌드업 지원을 목적으로 한다.

제4편
교 육 과 정

[아펜젤러공유대학]

융합전공

연번	융합전공명	참여학과
1	벤처창업학	융복합교육지원팀
2	글로벌패션비즈니스학	의류패션학과, 무역물류경영학과, 영어과
3	과학기술 · 행정융복합	행정학과, IT경영정보학과, 전자공학과, 소프트웨어공학부, 드론 · 철도 · 건설공학과
4	AI · 전기융합	전기공학과
5	AI · 전자융합	전자공학과
6	디자인컴퓨터이션AI융합	건축학과
7	디지털커머스AI융합	IT경영정보학과
8	스마트농산업AI융합	원예산림학과
9	한류콘텐츠SW융합	국어국문 · 한국어교육학과
10	호스피탈리티SW융합	호텔항공경영학과
11	드론 · 철도 · 건설AI융합	드론 · 철도 · 건설공학과
12	AI융합신소재디자인	신소재공학과
13	실내건축오토메이션AI융합	실내건축학과
14	패션AI융합	의류패션학과
15	푸드테크AI융합	식품영양학과
16	아트앤패툰AI융합	아트앤패툰학부
17	광고사진영상AI융합	광고사진영상AI융합

1. 교육목표

1. 현장경험을 통한 글로벌 벤처창업 산학네트워크 구축을 통한 도제기업 발굴 및 맞춤형 교육 극대화
2. 문·이과 통합형 융합학제로서의 양트리프러너십학
3. 국내외 벤처창업 분야 주요 협회와의 협업을 통한 안정적인 우수학생 유치
4. NCS 기반의 벤처창업 부문 직무수행능력과 직업기초능력 획득을 목표로 한 글로벌 양트리프러너십학 교과과정 구축
5. 해외 선도 벤처창업 교육과정 도입을 통한 현장중심의 교육과정 구축

2. 학과소개 및 안내

1. 21세기 산업변화 속도를 고려하여 새로운 사업 아이디어를 창출하고 사업화 할 수 있는 역량이 필요함
2. 산업환경의 불확실성과 세계화 경쟁의 심화속에서는 융합적 비즈니스 마인드 함양은 필수적임
3. 각종 사회요소와의 융합에 대한 올바른 인식 없이는 경쟁력을 갖춘 기술의 습득 및 적용이 불가능하므로 본 융합전공 교육을 통해서 벤처창업을 촉진하고 취업을 활성화하고자 함

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	1. 기술사업화를 통한 벤처기업 창업 2. 창투자, 벤처캐피탈, 프라이빗에쿼티, 은행 등 벤처기업투자심사역 3. 국내외 기업, 기업연구소, 공공연구기관, 정부부처, 지자체, 정부 및 지자체 산업기관의 사업기획 및 전략경영 분야
학과 전공 유관 자격증	창업보육매니저, 벤처캐피탈리스트

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	교필선	GEN22340	창업과정영이해	Understanding Foundation & Management	3	3	0	
1	1	교필선	GEN22341	창업과창업가정 신	Start-up and Entrepreneurship	3	3	0	
1	2	교필선	GEN22328	비즈니스상상력	Business Planning	3	3	0	
1	2	교선	GEN22620	벤처경영실전전 략	Practices in Strategy Formulation for Venture Startups	3	3	0	
1	1	교필선	GEN22327	블루오션과창업 솔루션	Blue Ocean and Start-up Solutions	3	3	0	
2	1	교필선	GEN22330	산업생태계와플 랫폼창업	Industry Ecosystem and Platform Startups	3	3	0	
2	1	교필선	GEN22331	아이디어와시장	Idea to Market	3	3	0	
4	1	교필선	GEN22324	기술사업화개론	Technology Commercialization	3	3	0	
3	2	교필선	GEN22326	발명과특허	Invention and Intellectual Property	3	3	0	
1	2	교필선	GEN22325	문제해결능력과 리더십	Problem Solving & Leadership	3	3	0	
3	1	교필선	GEN22329	비즈니스커뮤니 케이션	Business Communication	3	3	0	
4	1	교선	GEN22655	창업기업의회계 · 세무관리	Accounting & Taxation Management for startups	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ GEN22340 창업과정영이해 (Understanding Foundation & Management, 3-3-0)

본 강좌의 목적은 실패하지 않는 창업을 위해 반드시 알아야 할 창업경제방식, 조사본창업 또는 새로운 사업을 전개하고자 할 때 기획능력을 향상하기 위함이다.

◆ GEN22341 창업과창업가정신 (Start-up and Entrepreneurship, 3-3-0)

본 강좌의 창업과창업과정정신은 사회에 나가면 조직인으로서의 역량을 갖추어야 한다. 조직생활을 잘하려면 매니지먼트를 잘해야 한다. 하지만 조직의 생존을 결정짓는 것은 어렵기 때문에 기업가정신을 우리가 습득하기 위함이다.

◆ GEN22328 비즈니스상상력 (Business Planning, 3-3-0)

본 강좌의 목적은 이미지를 만드는 능력 및 힘으로써 상상력을 이해하고 자신의 비즈니스를 만드는 내용과 방법, 프로세스를 학습하기 위함이다.

◆ GEN22620 벤처경영실전전략 (Practices in Strategy Formulation for Venture Startups, 3-3-0)

본 강좌의 목적은 창업아이디어의 사업화를 위한 전략수립을 실전 학습하기 위함이다.

◆ GEN22327 블루오션과창업솔루션 (Blue Ocean and Start-up Solutions, 3-3-0)

본 강좌의 목적은 창업을 위한 경쟁력 있는 비즈니스 모델을 창출하기 위한 전략수립을 구체적으로 학습하고 연습하기 위함이다.

◆ GEN22330 산업생태계와플랫폼창업 (Industry Ecosystem and Platform Startups, 3-3-0)

본 강좌의 목적은 구글이나 애플과 같은 플랫폼 리더들이 주도하는 산업생태계에서 벤처기업들이 생존할 수 있는 전략과 실행방안을 학습하고자 하기 위함이다.

◆ GEN22331 아이디어와시장 (Idea to Market, 3-3-0)

본 강좌의 목적은 아이디어와 시장 간의 관계를 학습하기 위함이다.

이를 위해 비즈니스 모델링 연습을 통해서 아이디어와 시장 간의 사업가능성을 연습하고 개인이 보유하고 있는 잠재적인 역량을 상품과 비즈니스 활동에 투영하는 방법을 습득하게 된다.

◆ GEN22324 기술사업화개론 (Technology Commercialization, 3-3-0)

본 강좌의 목적은 현대 비즈니스의 특징으로서 기술기반 사업화에 대한 기본적인 개념과 생활속에 숨어있는 기술을 이해함으로써 상적이고 창의적인 사고를 기르기 위함이다.

◆ GEN22326 발명과특허 (Invention and Intellectual Property, 3-3-0)

지식재산 기반의 창의 융합형 실무 인재를 양성하기 위하여, 창의적인 아이디어를 발상하기 위한 여러 가지 사고도구 기법들을 소개하고 학생들은 이러한 발명원리들의 이해와 체득을 통하여 전공을 활용한 전문영역에서 자기 주도적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양토록 한다.

◆ GEN22325 문제해결능력과리더십 (Problem Solving & Leadership, 3-3-0)

본 강좌의 목적은 기업조직에서 필요한 문제해결과 리더십의 기본적인 이론과 기법을 학습하여 자신 속에 내재해 있는 리더(관리자)로서의 문제해결 능력을 스스로 찾아내고 개발하기 위함이다.

◆ GEN22329 비즈니스커뮤니케이션 (Business Communication, 3-3-0)

비즈니스를 잘 하려면 효과적으로 커뮤니케이션을 하는 것이 매우 중요하다. 따라서 본 교과목에서는 비즈니스에서의 효과적인 커뮤니케이션 방법이 어떤 것이 있는지를 학습하고, 효과적으로 커뮤니케이션을 하기 위한 스킬을 학습하게 된다.

◆ GEN22655 창업기업의회계·세무관리 (Accounting & Taxation Management for startups, 3-3-0)

초보자의 입장에서 창업에 관심이 있는 학생들에게 회계와 세무를 쉽게 이해할 수 있도록 기초과정부터 분석하고 활용하는 방법까지 다루는 교과목이다. 물론 창업경영의 흐름도 중요하게 다룰 것이다. 이 교과목이 담고 있는 주요 내용은 첫째, 창업기업의 경영에서 빼놓을 수 없는 회계와 세무 원리를 다루었다. 둘째, 각 계정과목 및 세목별로 세부적인 내용과 영향 등을 쉽게 파악할 수 있도록 했다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	기업가정신	아이디에이션	사업모델링	사업전략	조사분석
1-1	창업과창업가정신	블루오션과창업 솔루션, 창업과 경영이해			
1-2	벤처경영실전전략		문제해결능력과 리더십	비즈니스상상력	
2-1		산업생태계와플 랫폼창업			
2-2					
3-1				비즈니스커뮤니 케이션	
3-2		발명과특허			
4-1	기술사업화개론				창업기업의회 계·세무관리
4-2					

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중점교육	미래소양	비전설계	창업과정경영이해	기업가정신 아이디에이션
		비전설계	창업과창업가정신	기업가정신 아이디에이션
		비전설계	문제해결능력과리더십	기업가정신 아이디에이션
		비전설계	벤처경영실전전략	사업모델링 사업전략
		비전설계	비즈니스상상력	아이디에이션 사업모델링
		비전설계	블루오션과창업솔루션	기업가정신 아이디에이션
		비전설계	산업생태계와벤처창업	아이디에이션 사업모델링
		비전설계	아이디어와시장	기업가정신 아이디에이션
		비전설계	비즈니스커뮤니케이션	기업가정신 아이디에이션
		비전설계	발명과특허	기업가정신 아이디에이션
		비전설계	기술사업화개론	사업모델링 조사분석
		비전설계	창업기업의회계·세무관리	사업모델링 조사분석

1. 교육목표

1. 새로운 가치 창출 능력을 갖춘 창의적인 융복합 패션전문인을 양성한다.
2. 정확한 자기 표현과 의사 전달 능력을 갖춘 패션전문인을 양성한다.
3. 분석 및 평가, 의사결정 능력 향상을 통해 첨단 패션정보 활용능력을 갖춘 전문인을 양성한다.
4. 업무 완수 및 관리 능력을 갖춘 책임감 있는 패션전문인을 양성한다.
5. 공동체 협력과 리더십을 갖춘 감성적 패션전문인을 양성한다.

2. 학과소개 및 안내

1. 글로벌패션비즈니스학은 미래 글로벌 패션업계를 이끌어갈 창의적 인재양성을 목표로 2015년에 설립됨
2. 의류패션학, 무역물류경영학, 영어학 3개분야의 전공과목 이수로 글로벌 패션 비즈니스 업무 수행에 필요한 전문지식과 실무능력 배양을 목표로 함
3. 패션과 무역에 대한 지식을 바탕으로 언어역량을 강화하여 의류·섬유 무역 분야의 전문인을 양성함을 목적으로 한다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	해외무역, 바잉, 글로벌MD, 글로벌소싱, 해외영업, 프로모션업체MD, 생산관리, 테크니컬디자인, 글로벌쇼핑몰 운영, OEM회사 관리직 등 패션무역 및 통상과 관련된 다양한 직종에서 일할 수 있다.
학과 전공 유관 자격증	유통관리사 1,2,3급 무역영어검정시험 1,2급 토익, 토익speaking

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	CTD22103	패션디자인기초	Basic Fashion Design	3	3	0	
1	2	전필	CTD22108	패션데이터분석	Fashion Data Analysis	3	3	0	
1	2	전선	CTD22109	테크니컬디자인	Technical Design	3	3	0	
2	2	전선	CTD22211	옴니채널리테일링	Omni-channel Retailing	3	3	0	
3	1	전선	CTD22303	소재기획	Textile Planning	3	3	0	
4	1	전선	CTD22408	패션무역실무	Fashion Trade Practice	3	3	0	
4	1	전선	ASC22112	글로벌패션비즈니스	Global Fashion Business	3	3	0	
1	1	전선	ENC22102	초급영어듣기말하기1	Beginner English Listening Comprehension & Conversation 1	3	3	0	
1	1	전선	ENC22103	초급영어읽기쓰기1	Beginner English Reading & Writing Patterns 1	3	3	0	
1	2	전선	ENC22106	초급영어듣기말하기2	Beginner English Listening Comprehension & Conversation 2	3	3	0	
1	2	전선	ENC22107	초급영어읽기쓰기2	Beginner English Reading & Writing Patterns 2	3	3	0	
3	2	전선	ENC22306	비즈니스영어프레젠테이션	Business English Presentation	3	3	0	
1	1	전필	ITL22101	무역학원론	Introduction to International Trade	3	3	0	
2	1	전필	ITL22201	무역영어1	English for International Trade 1	3	3	0	
2	2	전필	ITL22209	무역영어2	English for International Trade 2	3	3	0	
3	1	전선	ITL22304	무역상담론	International Trade Negotiation	3	3	0	
4	1	전선	ITL22402	국제무역결제론	International Trade Settlement System	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ CTD22103 패션디자인기초 (Basic Fashion Design, 3-3-0)

본 과목에서는 패션디자인의 본질과 현상을 이해하고 패션디자인의 요소와 원리, 전개방법을 학습한다 이를 통해 시대에 맞는 미적가치를 지니고 기능을 충족시키는 복식디자인 창작력을 지니게 하는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 패션디자인의 본질과 현상, 패션디자인 요소와 원리 등의 세부 내용을 다루게 된다

◆ CTD22108 패션데이터분석 (Fashion Data Analysis, 3-3-0)

본 과목은 데이터분석을 통해 다양한 패션정보를 마케팅 의사결정에 활용할 수 있는 능력을 배양함을 목표로 한다. 이를 위해 환경, 소비자, 트렌드, 시장 정보 수집, 분석 및 활용 등의 세부 내용을 다루게 된다.

◆ CTD22109 테크니컬디자인 (Technical Design, 3-3-0)

본 과목은 글로벌 패션산업 환경에서 소통하며 일하는 테크니컬 디자이너가 갖추어야할 기본적인 지식을 익히는 것을 목표로 한다.

이를 위하여 도식화, 디자인 디테일, 의복구조와 패턴, 스티치와 솔기, 시접 처리법, 원부자재, 사이즈스펙 등 테크니컬패키지 작성에 대한 세부 내용을 다루게 된다.

◆ CTD22211 옴니채널리테일링 (Omni-channel Retailing, 3-3-0)

본 과목은 온·오프라인 채널을 통합하는 패션리테일 전략 수립 및 실행능력을 획득함을 목표로 한다. 이를 위하여 리테일링 기본 이론 및 리테일 테크놀로지에 대한 이해를 바탕으로 데이터베이스 리테일링 실무를 배우는 등의 세부 내용을 다루게 된다.

◆ CTD22303 소재기획 (Textile Planning, 3-3-0)

본 과목은 디자인과 섬유 소재간의 상호관계 및 어패럴산업에 있어서 소재의 중요성을 이해하고, 디자인에 맞는 소재를 선택, 예측할 수 있는 소재기획력을 함양하는 것을 목표로 한다.

◆ CTD22408 패션무역실무 (Fashion Trade Practice, 3-3-0)

본 과목은 글로벌패션비즈니스에 필요한 무역이론 및 실무지식을 익히고 현장에 적용할 수 있는 능력을 배양함을 목표로 한다.

이를 위해 무역의 개념 및 용어, 무역예약, 결제방법, 수출통관, 선적, 서류작성, 글로벌 무역환경의 이해 및 무역실무영어 등의 세부 내용을 다루게 된다.

◆ ASC22112 글로벌패션비즈니스 (Global Fashion Business, 3-3-0)

본 과목은 글로벌패션비즈니스의 창업 및 운영에 필요한 이론 및 실무 지식을 익히고 현장에 적용할 수 있는 능력을 배양함을 목표로 한다.

이를 위해 글로벌패션비즈니스 환경, 상품개발, 글로벌 소싱 및 생산관리, 글로벌 유통, e-비즈니스, 수출입 무역실무 등의 세부 내용을 다룬다.

◆ ENC22102 초급영어듣기말하기1 (Beginner English Listening Comprehension & Conversation 1, 3-3-0)

이 수업은 기본적인 생활영어를 구사를 위해 영어의 기본 문형과 어휘, 표현법 등을 학습한다.

◆ ENC22103 초급영어읽기쓰기1 (Beginner English Reading & Writing Patterns 1, 3-3-0)

본 과목은 영어로 문장 구성과 문장을 작성하는 방법 습득을 목표로 한다. 이를 위해 문장구조의 이해를 세부내용으로 다루게 된다.

◆ ENC22106 초급영어듣기말하기2 (Beginner English Listening Comprehension & Conversation 2, 3-3-0)

이 수업은 생활영어와 다양한 상황영어 구사를 위해 영어 문형, 어휘, 표현법 등을 학습한다.

◆ ENC22107 초급영어읽기쓰기2 (Beginner English Reading & Writing Patterns 2, 3-3-0)

본 강좌는 1. 다양한 분야의 영문을 선별하여 영어의 읽기와 쓰기 능력을 배양한다. 2. 명사들의 연설문이나 타임지의 에세이 등의 명문을 통해 폭넓은 분야에 대한 인문학적 소양과 시사적 상식을 쌓는다. 3. 문장을 통한 영문법의 적용을 통해 도구로서의 문법 지식을 익힌다. 4. 토론식 수업과 협동학습 수업을 통해 학생들의 수행능력을 향상한다.

◆ ENT22306 비즈니스영어프레젠테이션 (Business English Presentation, 3-3-0)

The main them of this class is to develop the skills necessary to give effective presentations in English, Students will develop 3 primary skills.

First, student will in cease their ability to use many of the features found in the Microsoft Power Point program.

Second, student will develop the English skills necessary to present interesting and informative presentations in a group setting.

Third, student will improve their confidence speaking English to large groups of people.

◆ ITL22101 무역학원론 (Introduction to International Trade, 3-3-0)

본 과목은 무역실무, 국제물류, 국제경영 및 국제통상 관련 영역으로 이루어져 있는 무역물류학 전공의 학습내용들을 개괄적으로 학습함으로써 무역물류학 전공에 대한 이해와 관심을 높이고, 각 영역별로 심화 학습할 준비를 할 수 있도록 기본적인 개념을 이해한다. 이를 위해 무역물류학의 분야인 무역실무, 국제물류, 국제경영 및 국제통상 영역과 관련된 기초내용을 다루게 된다.

◆ ITL22201 무역영어1 (English for International Trade 1, 3-3-0)

본 과목은 해외 거래처와의 비즈니스 권유, 청약과 승낙, 무역계약체결, 무역운송 및 보험, 무역결제 및 무역클레임 처리하기 위해 영어로 비즈니스 메일을 작성하고 대면 상담이 가능하도록 비즈니스 문서작성 능력과 상담능력을 학습한다.

이를 위해 수출입업무를 중심으로 무역실무의 기본적인 내용을 이해하고 무역실무의 중요한 영문용어를 익히며 영문으로 비즈니스 서신문을 작성하는 방법을 익힌다.

◆ ITL22209 무역영어2 (English for International Trade 2, 3-3-0)

본 과목은 해외 거래처와의 비즈니스 권유, 청약과 승낙, 무역계약체결, 무역운송 및 보험, 무역결제 및 무역클레임 처리하기 위해 영어로 비즈니스 메일을 작성하고 대면 상담이 가능하도록 비즈니스 문서작성 능력과 상담능력을 학습한다.

이를 위해 수출입업무를 중심으로 비즈니스 문서작성방법, 구두상담방법 등의 학습을 통하여 실무능력을 함양할 수 있도록 한다.

◆ ITL22304 무역상담론 (International Trade Negotiation, 3-3-0)

본 과목은 국내 무역기업이 외국의 거래처와 무역업무를 추진을 위한 상담은 물론 국가간 국제통상협상을 원활하게 수행할 수 있는 이론과 전략을 학습하여 무역 및 국제통상 현장에서 활용할 수 있는 방법을 학습한다.

이를 위해 문화권이 다른 외국의 무역인 및 국가대표와 무역상담 및 국제협상을 수행하기 위한 협상이론, 이문화, 경영협상 및 통상협상의 내용을 학습한다.

◆ ITL22402 국제무역결제론 (International Trade Settlement System, 3-3-0)

본 과목은 국가간 무역거래에서 활용되고 있는 무역대금결제방식을 살펴보고 각 무역대금결제방식별 업무절차를 다룬다.

이를 위해 주요 무역결제방식인 신용장방식, 기타 무역결제방식 및 특수 결제방식에 해당되는 무역결제방식들의 업무방법을 학습한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/ 학기	역량							
	패션상품 디자인 역량	패션상품 제작역량	패션 기획 역량	패션 마케팅 역량	소재 기획 및 관리역량	영어 의사소통 역량	글로벌 창의융합 역량	무역실무 관리역량
1-1	패션디자인기초					초급영어 듣기말하 기1, 초급영어 읽기쓰기1		무역학원 론
1-2		테크니컬 디자인	패션데이 터분석			초급영어 듣기말하 기2, 초급영어 읽기쓰기2		
2-1								무역영어1
2-2				옴니채널 리테일링				무역영어2
3-1					소재기획			무역상담 론
3-2							비즈니스 영어프레 젠테이션	
4-1				패션무역 실무, 글로벌패 션비즈니스				국제무역 결제론
4-2								

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	의사소통	글쓰기와 읽기	글쓰기와 읽기	패션상품 디자인 역량 패션상품 제작 역량 패션 기획 역량 패션 마케팅 역량 소재 기획 및 관리 역량
		글쓰기와 토론	자기성찰글쓰기와토론	
	글로벌	언어	대학영어	
		세계시민	영어듣기	
	정보문해	AI와 SW	AI이해및활용	패션상품 디자인 역량 패션상품 제작 역량 패션 기획 역량 패션 마케팅 역량 소재 기획 및 관리 역량
			오픈소스SW	
		미래와 기술	4차산업혁명기술의이해	
중점교육	나섬소양	기독교인성	채플 1,2,3,4.	패션상품 디자인 역량 패션상품 제작 역량 패션기획 역량 패션 마케팅 역량 소재 기획 및 관리 역량
		아펜젤러 인성	기독교정신과 아펜젤러인성	
	균형학문	인문과 예술	서양예술로의여행	패션상품 디자인 역량 패션상품 제작 역량 패션 기획 역량 패션 마케팅 역량 소재기획 및 관리 역량
		사회와 문화	상상력과문화	
		자연과 과학	지구환경과자원	
	미래소양	대학설계	배재인의대학설계 1,2	패션상품 디자인 역량 패션 기획 역량 패션 마케팅 역량
		비전설계	비즈니스커뮤니케이션	

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천 학년	추천 대상
학습역량 강화	학습모듬	1,2,3,4	전공학습과 관련하여 모 듬이나 튜터가 필요한 학 생
	Star-role Management Tutor-Tutee		
	프레젠테이션 스킬 업 특강		학습 능률을 높이고 정보 수집능력과 발표능력을 갖추고자 하는 학생
	학습 노트 공모전		
	배재 수업에세이 공모전		
	자기주도학습전략디딤돌 프로그램		
자기계발	건강관리프로그램	1,2,3,4	몸과 마음의 건강 관리를 통해 건강한 자아를 찾기 원하는 학생
	복학생, 편입생, 전과생 멘토링 프로그램	3,4	복학생, 편입생, 전과생의 학과 적응에 도움을 주고 자 하는 학생
	Maker Space 창업실무 3D프린터 장비 활용	1,2,3,4	3D프린터와 스캐너를 활 용한 작품 제작에 관심이 있는 학생
	Maker Space 창업실무 3D스캐너 장비 활용		
	Maker 초급교육		
	Maker 융합교육		
진로/취업 /창업	예비창업자를 위한 4단계 전문교육	1,2,3,4	취,창업에 필요한 전문 교육을 원하는 학생
	온라인 쇼핑몰 디자인 구축		
	배재대학교 P-Yes 창업경진대회		
	P-YES Mall(창업런력 온라인몰) 운영	2,3,4	진로 선택 및 취업에 필 요한 정보 수집을 원하는 학생
	진로검사 및 진로 관련 워크숍	4	
자격증 /공인외국어	방학 중 자격증 취득과정	1,2,3,4	자격증 취득과 외국어 역 량 강화를 원하는 학생
	모의토익경시대회		
봉사/리더 십	재능나눔 SW 봉사단	1,2,3,4	지역 및 학교 봉사활동에 참여하기 원하는 학생
	대한축구협회 U리그 경기보조 자원봉사		

1. 교육목표

1. 창의적 기획관리능력
2. 합리적 문제해결능력
3. 따뜻한 인화능력
4. 능동적 변화대응능력
5. 건실한 업무수행능력을 갖춘 인재양성

2. 학과소개 및 안내

1. 공공부문 및 민간기업의 수요에 부합한 인재 양성과 배출
2. 공기업 및 정부 출연·출자기관에 필요한 전문 인재 교육을 통해 국가 공직분야 전반에서 활동할 능력이 있는 인력 배출
3. 다수의 공무원·공기업 합격 졸업생-교수-재학생의 수험 연계 특별 활동을 강화하여 재학생들의 시행착오를 제로화 하는 수업외 활동 프로그램 운영
4. 공직입문을 위한 실용적인 교육뿐만 아니라 공직 진출 이후에도 필요한 공직 기본 소양과 업무 지식을 포함한 전문 교육 과정 운영

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	공기업, 민간기업
학과 전공 유관 자격증	컴퓨터활용능력자격증1급, 정보처리기사, 사무자동화산업기사, 워드프로세서 등

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22139	NCS실무기초	Understanding of NCS	3	3	0	
1	1	전필	PAC22103	공직입문 행정학1	Introduction to Public Offilical 1	3	3	0	
2	1	전선	PAA22202	공공서비스마케팅	Service Marketing	3	3	0	
3	1	전선	PAA22302	구글DOCs와공공조사	Public Research in Google DOCs	3	3	0	
3	2	전선	PAA22305	규제관리론	Regulatory Management	3	3	0	
3	2	전선	PAA22310	행정실무1	Administrative Practice 1	3	3	0	
4	1	전선	PAA22402	행정실무2	Administrative Practice 2	3	3	0	
3	1	전선	EBS22305	글로벌커머스창업실무	Global Commerce Start-up Practice	3	3	0	
3	2	전선	EBS22312	글로벌커머스운영실무	Global Commerce Operation Practice	3	3	0	
1	2	전선	ELE22108	창의적공학설계	Creative Engineering Design	3	2	2	
1	1	전선	COM22101	기초웹프로그래밍	Basic Web Programming	3	2	2	
1	2	전선	COM22104	고급웹프로그래밍	Advanced Web Programming	3	2	2	
2	1	전선	COM22203	리눅스활용	Linux Utilization	3	3	0	
2	1	전선	MOS22201	자료구조	Data Structure	3	3	0	
2	2	전선	COM22205	소프트웨어공학	Software Engineering	3	3	0	
3	2	전선	MOS22302	머신러닝활용	Machine Learning Utilization	3	2	2	
1	2	전선	DRC22108	파이썬활용인공지능	AI with python	3	2	2	
4	1	전선	DRS22401	기계학습방법GIS	Machine Learning GIS	3	3	0	
2	2	전선	ASC22140	공공기관의이해	Understanding of Public Institutions	3	3	0	
9		교필선	GEN22336	직무역량강화와취업성공전략	Strengthening Job Competencies and Successful Employment Strategies	3	3	0	
9		교필선	GEN22321	NCS기반블라인드 채용의이해	Understanding of NCS-Based Blind Recruitment	3	3	0	
		전선	ASC22143	전공직무체험1(여름계절학기)	Professional Work Experience 1	3	0	0	
		전선	ASC22144	전공직무체험2(겨울계절학기)	Professional Work Experience 2	3	0	0	

5. 교과목소개

◆ PAC22103 공직입문행정학1 (Introduction to Public Official 1, 3-3-0)

본 과목은 공무원, 공공기관 입문에 필요한 정보습득을 목표로 한다.
이를 위해 학생들은 공공기관 입직, 사무내용의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22202 공공서비스마케팅 (Service Marketing, 3-3-0)

이 과목은 민간부문에서 중요하게 생각하는 생산성의 개념과 공공부문에서 중요하게 생각하는 형평성의 개념을 조화롭게 결합하여 공공서비스의 질적 향상을 위한 마케팅 능력을 이론과 사례를 통해 통합적 사고를 기르는 것을 특징으로 한다.

◆ PAA22302 구글DOCs와공공조사 (Public Research in Google DOCs, 3-3-0)

본 과목은 공공조사에 필요한 이론과 실제의 학습을 목표로 한다.
이를 위해 특히 구글Docs를 이용한 사회조사 및 그 외 주요 분석 프로그램과 같은 세부 내용을 다루게 된다.

◆ PAA22305 규제관리론 (Regulatory Management, 3-3-0)

본 과목은 정부의 주요 활동인 규제이해를 목표로 한다.
이를 위해 규제의 개념, 규제유형, 규제관리의 세부내용을 다루게 된다.

◆ PAA22310 행정실무1 (Administrative Practice 1, 3-3-0)

이 과목은 행정실무능력 중심의 직무능력 향상에 초점을 맞춘 과목으로 사회 진출시 공공 또는 민간 회사(기관)의 행정업무를 능률적으로 수행하는 직무능력을 체득하게 한다. 행정실무과목은 1과 2로 구분되며, 행정실무1은 행정업무 관련 환경과 제도, 문서작성관리에 관한 실무능력 향상을 도모한다.

◆ PAA22402 행정실무2 (Administrative Practice 2, 3-3-0)

이 과목은 행정실무능력 중심의 직무능력 향상에 초점을 맞춘 과목으로 사회진출시 공공 또는 민간 회사(기관)의 행정업무를 능률적으로 수행하는 직무능력을 체득하게 한다. 행정실무과목은 1과2로 구분되며, 행정실무2는 행정협업과 지식행정 및 직무능력 향상을 도모한다.

◆ EBS22305 글로벌커머스창업실무 (Christian Education, 3-3-0)

본 과목은 제품 및 서비스를 국외에 판매할 수 있는 글로벌 커머스 창업에 대해 이해할 수 있다. 이를 위해 글로벌커머스 개념, 글로벌커머스 특징, 글로벌커머스 구축 프레임워크, 글로벌커머스 창업 절차에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ EBS22312 글로벌커머스운영실무 (Global Commerce Operation Practice, 3-3-0)

본 과목은 글로벌 커머스 창업 후 운영에 필요한 지식과 실무에 대해 이해할 수 있다. 이를 위해 글로벌커머스 구축 프레임워크, 글로벌커머스 운영 기법에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ ELE22108 창의적공학설계 (Creative Engineering Design, 3-2-2)

본 과목은 창의적 문제 해결에 도움이 되는 기술과 지능 모형 등의 기법과 창의적 문제 해결을 어떻게 공학 설계에 응용할 것인지를 학습하는 것을 목표로 한다.

이를 위하여 실제 전기/기계 시스템을 설계/제작해 봄으로써 시스템에 대한 기초 개념을 쌓으며 수행과정에서 팀워크의 중요성을 인식하게 하고, 토의와 발표 능력을 향상시키는 것을 세부 내용으로 다루게 된다.

◆ COM22101 기초웹프로그래밍 (Basic Web Programming, 3-2-2)

본 과목은 웹을 처음 접하는 학생들이 웹프로그래밍, 웹 디자인을 배우려는 학부생을 대상으로 수업을 진행하며, 웹 프로그래밍에 대한 특별한 지식이 없어도 인터넷 전반적인 이해와HTML5, CSS3, Javascript 학습을 목표로 한다.

이를 위해 HTML5, CSS3, Javascript와 홈페이지 구축에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ COM22104 고급웹프로그래밍 (Advanced Web Programming, 3-2-2)

본 과목은 PHP를 익히고 활용하는데 있으며, 프로그램에 대한 이해와 방법론 및 그 방향을 제시하고 체계적으로 기초에서부터 고급까지 현업에서 바로 적용할 수 있도록 목표로 한다.

이를 위해 PHP(Hypertext Preprocessor)와 데이터베이스 mySQL을 이용하여 웹 서버를 구축하고 사용자 요구에 부합되는 실무 프로그래밍의 세부내용을 다루게 된다.

◆ COM22203 리눅스활용 (Linux Utilization, 3-3-0)

리눅스 운영체제의 설치 및 운영 방법을 익히고, 더 나아가 실무에 활용할 수 있는 지식과 실습 경험을 쌓는 것을 목표로 학습을 진행한다. 입문 강좌의 역할을 충실하기 위해 실습 환경 구축, 리눅스 필수 개념 및 명령어, X 윈도우, 셸스크립트 등 리눅스의 기본적인 사용법을 습득할 수 있도록 하며, 리눅스 기반의 다양한 네트워크 서버 구축 실습을 통한 경험을 제공한다.

◆ MOS22201 자료구조 (Data Structure, 3-3-0)

컴퓨터를 이용하여 우리 주변의 문제를 해결하기 위해서 처리할 자료의 논리적 표현과 처리 방법을 연구한다.

적절한 자료구조를 선택하도록 학습하여 모든 응용의 알고리즘의 설계와 프로그래밍을 하는데 효율성을 주도록 학습한다. 기본 자료구조로서 스트링, 배열 등과 추상적 자료구조인 스택, 트리, 그래프 등을 중심으로 다루고, 자료들의 효율적인 처리를 위하여 정렬(Sorting)과 탐색(Searching)과 스토리지 관리 등을 학습한다.

◆ COM22205 소프트웨어공학 (Software Engineering, 3-3-0)

본 과목은 소프트웨어의 중요함이 사회적으로 요구되는 가운데, 단순한 프로그래밍의 차원을 넘어서 소프트웨어의 프로세스를 다루는 학문으로 주어진 비용과 자원 안에서 품질 좋은 소프트웨어를 주어진 기간 안에 생산하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 대규모 프로그램의 설계나 구현방법에 대한 이론뿐만 아니라 실제 소프트웨어 개발 프로젝트의 계획과 실행에 대한 이해가 필요하다.

따라서 본 수업에서는, 이론적인 개념 설명으로 하여, 소프트웨어의 품질과 형상관리 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ MOS22302 머신러닝활용 (Machine Learning Utilization, 3-2-2)

본 강의에서는 인공지능의 핵심 분야인 머신러닝의 기본 개념을 학습한다. 퍼셉트론, 뉴럴 네트워크, 로지스틱 회귀, SVM, 커널화, decision tree, k-NN, PCA, clustering 등 기초적인 머신러닝 기법의 이론과, 파이썬(Python) 언어를 사용하여 어떻게 이러한 기계학습 기법을 적용하고 학습한다.

◆ DRC22108 파이썬활용인공지능 (AI with python, 3-2-2)

(교수목표)본 과목은 우리 전공 1학에 반드시 필요한 내용인 ‘문제해결을 위한 공학적 사고방식’ 확립과, 활용성 높은 프로그램인 Python에 대한 이해와 코딩 능력 습득을 목표로 한다. 이를 위하여 이론 강의와 함께 프로그램 코딩 실습을 병행하여 실시한다. (강의개요) 프로그램 코딩 기초, 연산, 배열, 입출력, 함수, 셀 배열, 그래픽 등의 코딩방법 및 이를 활용한 문제해결에 대해 강의한다.

◆ DRS22401 기계학습방법GIS (Machine Learning GIS, 3-3-0)

최신 측지 및 지구정보시스템의 원리를 이해하고 적용하는 방법에 대해 강술한다.

◆ ASC22140 공공기관의이해 (Understanding of Public Institutions, 3-3-0)

본 과목은 공공기관의 운영에 대한 이해를 목표로 한다.
이를 위해 공공기관 실무담당자의 강의, 공공기관 기본이론, 공공기관 사례 등을 다룬다.

◆ GEN22336 직무역량강화와취업성공전략 (Strengthening Job Competencies and Successful Employment Strategies, 3-3-0)

학생들은 본 교과목을 통해 직무역량의 강화수요를 확인하고, 스스로의 직무역량을 진단하며, 취업전략을 세워 구체적인 행동을 할 수 있다.

◆ GEN22321 NCS기반블라인드채용의이해 (Understanding of NCS-Based Blind Recruitment, 3-3-0)

기업의 인력채용이 NCS 기반으로 전환됨에 따라 이에 대한 학습이 필수적으로 요구되며, 아울러 블라인드 채용에 적합한 취업전략의 설계를 위한 이론적, 실무적 지식의 습득

◆ ASC22143 전공직무체험1(여름계절학기) (Professional Work Experience 1, 3-0-0)

학생들이 여름방학을 이용해 실제로 현장인턴십을 통해 실무역량을 제고할 수 있음.

◆ ASC22144 전공직무체험2(겨울계절학기) (Professional Work Experience 2, 3-0-0)

학생들이 겨울방학을 이용해 실제로 현장인턴십을 통해 실무역량을 제고할 수 있음.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	인적자원관리역량	조직환경관리역량	서비스관리능력	행정작용관리역량	행정문서작성역량
1-1		기초웹프로그래밍		공직입문행정학1	
1-2		창의적공학설계	파이썬활용 인공지능	고급웹프로그래밍	
2-1		리눅스활용	공공서비스마케팅	자료구조	
2-2		소프트웨어공학		공공기관의이해	
3-1	구글DOCs와공공 조사			글로벌커머스창 업실무	
3-2		글로벌커머스 운영실무	규제관리론	머신러닝활용	행정실무1
4-1					
4-2			기계학습방법GIS	행정실무2	

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	정보문해	미래와기술	대학인을위한엑셀	행정문서작성역량
			프레젠테이션실무활용	행정문서작성역량
			한글문서작성의실제	행정문서작성역량
중점교육	미래소양	비전설계	역량개발과취업설계	조직환경관리역량
			취업과커리어설계	조직환경관리역량
			취업능력개발	조직환경관리역량
일반교육	심화·응용	자유선택	공직생활과행정법	행정작용관리역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량 강화	취업캠프	1,2학년	행정학과, 컴퓨터공학과, 전자공학과, 정보통신공학과, 드론철도건설시스템공학과 전자상거래학과
자기계발	학습동아리	전학년	행정학과, 컴퓨터공학과, 전자공학과, 정보통신공학과, 드론철도건설시스템공학과 전자상거래학과
실무역량 강화	현장실습	3, 4학년	행정학과, 컴퓨터공학과, 전자공학과, 정보통신공학과, 드론철도건설시스템공학과 전자상거래학과
취업역량 강화	역량강화및취업 특강	전학년	행정학과, 컴퓨터공학과, 전자공학과, 정보통신공학과, 드론철도건설시스템공학과 전자상거래학과
취업역량 강화	공공기관취업대 비반	전학년	행정학과, 컴퓨터공학과, 전자공학과, 정보통신공학과, 드론철도건설시스템공학과 전자상거래학과

1. 교육목표

1. 미래사회에 필요한 능동적, 창의적 대처능력 향상
2. 4차산업사회에 필요한 능력 배양
3. AI분야의 전문지식습득과 소통능력함양
4. AI 관련 지식을 통한 건전한 인성과 사회봉사 고취

2. 학과소개 및 안내

AI · 전기공학과는 2020년도에 신설한 학과로 AI(인공지능) 트랙과 전기공학 트랙으로 이루어져 있으며, 1학년에서는 두 트랙에 관계없이 공통과목을 공부하며, 2~4학년에서는 두 트랙에서 개설한 과목을 자유롭게 공부하며, 졸업할 때에는 트랙에서 요구하는 필요학점을 이수하면 그 트랙전공으로 졸업하게 된다.

전기공학 전공에서는 현대사회의 가장 중요한 에너지원이라 할 수 있는 전기 에너지의 발생과 에너지 발생과 에너지 변환을 다루는 전기기기, 생산된 전기의 공급과 관련된 전력계통 설계와 운용, 전공기의 제어와 관련된 자동제어 등 전기공학 관련 광범위한 분야의 내용을 교육합니다. 전기공학은 산업의 근간이 되는 학문이므로 졸업 후 전기 관련 산업체를 포함하여 제철, 제강, 석유화학설비, 해양설비, 전자계산기, 전자업체, 종합건설에 이르기까지 산업 전반에 걸쳐 모든 산업체에 진출할 수 있습니다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	취업률 향상을 위해서 재학중에 관련 자격증을 취득할 수 있게 지원하며, 학습 부진 학생을 위한 별도의 프로그램을 개발하여 한 명의 낙오자도 없게 한다. 전기 회사, 전기 설비 제작 기업, 발전 설비 및 산업 플랜트 분야, 전기 시설 관리업체, 국가 및 기업 연구소, 전기 공사 기업, 전기 설계 직업, 엔지니어링 기업, 첨단 중소 기업, 일반 기업 전기 관리직, 공기업 전기 관리직, 태양광 설비 기업, 건설 기업, 교수 등으로 진출
학과 전공 유관 자격증	정보처리기사, 전기기사 및 전기공사기사, 정보처리기사, Sun자격증, Cisco네트워크자격증 등

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	1	전필	EEE22109	프로그래밍언어1	Programming Language 1	3	2	2	
1	2	전필	EEE22110	프로그래밍언어2	Programming Language 2	3	2	2	
1	1	전필	EEE22103	일반수학1	Calculus 1	3	3	0	
1	2	전필	EEE22107	일반수학2	Calculus 2	3	3	0	
1	1	전필	EEE22104	기초전기공학	Introduction to Electrical Engineering	3	3	0	
1	2	전필	EEE22108	기초인공지능	Introduction to Artificial Intelligence	3	3	0	
2	1	전선	EEE22227	C언어1	C Language 1	3	2	2	
2	2	전선	EEE22228	C언어2	Computer Simulations	3	2	2	
2	1	전선	EEE22223	머신러닝과실습1	Machine Learning & Practice 1	3	2	2	
2	1	전선	EEE22253	시퀀스제어프로그래밍	Sequence Programming	3	2	2	
4	1	전선	EEE22451	사물인터넷	Internet of Things	3	2	2	
4	2	전선	EEE22457	생산자동화프로그래밍	Automatic Production Programming	3	2	2	
3	2	전선	ASC22120	창의공학설계	Creative Engineering Design	3	2	2	

5. 교과목소개

◆ ASC22101 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습

◆ ASC22102 오픈소스SW활용 (Open Source Software, 3-2-2)

리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등

◆ ASC22103 빅데이터처리 (Big Data Processing, 3-2-2)

R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)

◆ ASC22104 인공지능알고리즘 (AI Algorithm, 3-3-0)

인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)

◆ ASC22105 기계학습활용 (Application of Machine Learning, 3-2-2)

기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용

◆ EEE22109 프로그래밍언어1 (Programming Language 1, 3-2-2)

인공지능 트랙과 전기공학트랙에서 필요로 하는 기초 프로그래밍을 한다.

◆ EEE22110 프로그래밍언어2 (Programming Language 2, 3-2-2)

인공지능 트랙과 전기공학트랙에서 필요로 하는 고급 프로그래밍을 한다.

◆ EEE22103 일반수학1 (Calculus 1, 3-3-0)

인공지능 트랙과 전기공학트랙에서 필요로 하는 기초 수학을 한다.

◆ EEE22107 일반수학2 (Calculus 2, 3-3-0)

일반수학1의 후속 과목으로 인공지능 트랙과 전기공학트랙에서 필요로 하는 수학을 한다.

◆ EEE22104 기초전기공학 (Introduction to Electrical Engineering, 3-3-0)

본 과목은 전기회로 설계 및 이해에 대한 기초지식을 다르며 전기소자의 특성과 원리를 이해하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 저항, 캐패시터 및 인덕터를 포함한 회로소자들의 특성과, Kirchhoff 법칙, 교류 및 직류회로의 해석, 교류회로를 이용한 전력전송 등에 관한 세부내용을 다루게 된다.

◆ EEE22108 기초인공지능 (Introduction to Artificial Intelligence, 3-3-0)

인공지능 트랙과 전기공학트랙에서 필요로 기초 인공지능을 한다.

◆ EEE22227 C언어1 (C Language 1, 3-2-2)

머신러닝과 딥러닝 구현에 많이 사용되는 프로그래밍을 선택하여 이론과 실습을 한다.

◆ EEE22228 C언어2 (Computer Simulations, 3-2-2)

머신러닝과 딥러닝 구현에 많이 사용되는 프로그래밍을 선택하여 이론과 실습을 한다.

◆ EEE22223 머신러닝과실습1 (Machine Learning & Practice 1, 3-2-2)

기초 머신러닝의 이론과 실습을 한다.

◆ EEE22253 시퀀스제어프로그래밍 (Sequence Programming, 3-2-2)

본 과목은 공장자동화 및 단위장치의 자동화에 많이 상용되는 PLC 프로그램의 구조를 이해하고 직접 설계하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 PLC장치의 입출력 구조, 래더 프로그래밍 방법, 단위장치와 연결하는 방법에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ EEE22451 사물인터넷 (Internet of Things, 3-2-2)

리눅스 환경에서 파이썬으로 작성된 웹 서버를 구축하고, 센서 등의 입출력 장치를 제어 하며, 다른 컴퓨터 및 클라우드 서버와 네트워크를 통해 연동하는 다양한 방법을 다룬다.

◆ EEE22457 생산자동화프로그래밍 (Automatic Production Programming, 3-2-2)

본 과목은 시퀀스제어 프로그래밍의 실무과정으로 배선실습과 각종기구에 직접 시스템을 구축하여 생산자동화 방법과 각종 전기장비의 특성을 이해하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 각종 기구, 릴레이, 타이머, MC, PLC, 엔코더, 센서, HMI, 인버터와 같은 전기 장비의 운용에 관한 세부내용을 다루게 된다.

◆ ASC22120 창의공학설계 (Creative Engineering Design, 3-2-2)

전기 관련 시제품을 만들어 보기 위해 인벤터, 솔리드웍스, 솔리드에지 3D 설계 프로그램과 전기 설계 프로그램을 배우며, 3D 프린터를 사용하여 시제품을 만들어 본다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	A프로그램설계역량	A프로그램분석역량	빅데이터분석역량	프로그램개발역량	스마트유지보수
1-1	프로그래밍언어1	일반수학1			기초전기공학
1-2	프로그래밍언어2	일반수학2		기초인공지능	
2-1	C언어1	머신러닝과실습1			시퀀스제어프로 그래밍
2-2	C언어2				
3-1					
3-2					창의공학설계
4-1					사물인터넷
4-2					생산자동화프로 그래밍

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	글로벌	언어	대학영어	전기설비운영 송변전배전설비운영 신재생에너지설비운영
	정보문화	미래와기술	4차산업혁명기술의이해 프레젠테이션실무활용 소프트웨어입문 사물인터넷의이해	전기설비운영 송변전배전설비운영 신재생에너지설비운영
중점교육	미래소양	비전설계	문제해결능력과리더십 진로설계와기업입문 창업과창업가정신 직업설계와직무의이해 진로탐색과직업선택 직무역량강화와취업성공전략	전기설비운영 송변전배전설비운영 신재생에너지설비운영
		자연과과학	과학기술과사회	전기설비운영 송변전배전설비운영 신재생에너지설비운영
일반교육	심화 · 응용	자유선택	A+학습전략 금융시장의이해 실전취업실무영어 실전영어독해 SW전공실무영어 SW전공실용영어 SW전공전문영어 SW전공취업영어 SW전공프로젝트영어 나심취업캠프 나심진로캠프 벤처경영실전전략	전기설비운영 송변전배전설비운영 신재생에너지설비운영

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	모의 전기기사 경진대회	3,4학년	전체
자기계발	Jetson Nano보드로 배우는 인공지능	전학년	인공지능에 관심 있는 학생들
자기계발	MAKER SPACE 창업실무	전학년	창업에 관심있는 학생들
학습역량강화	학습법 특강	전학년	효과적인 학습을 원하는 학생들
자기계발	프리젠테이션 스킬 업	전학년	발표 능력을 향상하고자 하는 학생들
자기계발	Star-role management Tutor	전학년	자기관리 잘 하고자 하는 학생들
학습역량강화	학습모둠	전학년	효과적인 학습을 원하는 학생들
학습역량강화	자기주도학습전략디딤돌	전학년	효과적인 학습을 원하는 학생들
학습역량강화	Reading Lab	전학년	효과적인 학습을 원하는 학생들

1. 교육목표

1. 충실한 기초지식을 갖춘 기술인 양성
2. 창의력 있는 기술인 양성
3. 실무능력을 갖춘 기술인 양성
4. 팀으로 일하는 기술인 양성

2. 학과소개 및 안내

전자공학은 21세기 지식기반사회의 핵심이 되는 컴퓨터, 정보통신, 반도체 분야의 원천기술을 주도하는 학문 분야로서 거의 모든 과학 및 공학 분야에 지대한 영향을 끼친 학문 분야이다. 전자공학 전공에서는 미래의 디지털 세상을 열어주는 첨단 실용학문을 연구하고 교육함으로써 21세기 정보화 사회를 이끌어갈 핵심적인 전문 기술 인력을 양성하고 있다.

본 전공에서는 급변하는 전자공학 기반 산업 기술의 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 응용력과 국제적 감각을 갖춘 전문기술인력을 양성하기 위해 컴퓨터 소프트웨어 및 하드웨어, 통신 및 네트워크, 반도체, 신호처리 및 멀티미디어 시스템, 로봇공학, 컴퓨터공학, 의료전자공학 등 현대 전자산업 분야의 기술 발전을 위한 다양한 교육과정을 제공하고 있다.

이를 위해 각 핵심 분야에서 선도적 역할을 담당하고 있는 우수한 교수진을 보유하고 있으며, 다양한 교육기자재를 활용한 실험 및 실습을 통하여 이론 교육의 이해를 증진함으로써 교육효과를 극대화하고 있다.

또한, 본 학과의 교수진은 재학생들과 더불어 산업체 및 연구소와의 산학 연구 협동 프로젝트를 활발히 수행함으로써 국내 전자산업체 및 연구소에서 필요로 하는 첨단기술개발에 앞장서고 있다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	전자 산업체, 국가기관(기술관리), 대학원 진학, 국책연구기관, 민간연구기관
학과 전공 유관 자격증	광학기기산업기사, 광학기능사, 광학기사, 반도체설계기사, 반도체설계산업기사, 산업계측제어기술사, 의공기사, 의공산업기사, 의료전자기능사, 임베디드기사, 전자계산기 기능사, 전자계산기기사, 전자계산기제어산업기사, 전기기기기능사, 정보처리산업기사, 정보통신기사, 전기기사, 전기공사기사, 전기공사산업기사, 발송배전기술사, 전기 기능장, 전기응용기술사, 전기철도기사, 전기철도기술사, 전기철도산업기사, 무선설비 산업기사, 무선설비기사, 전기산업기사

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
2	1	전선	ELE22202	디지털설계1	Digital Design 1	3	2	2	
2	1	전선	ELE22204	프로그래밍언어1	Programming Language 1	3	2	2	
2	1	전선	ELE22205	회로이론1	Circuit Theory 1	3	2	2	
2	2	전선	ELE22210	프로그래밍언어2	Programming Language 2	3	2	2	
2	2	전선	ELE22206	디지털설계2	Digital Design 2	3	2	2	
2	2	전선	ELE22207	통계	Statics	3	2	2	
2	2	전선	ELE22211	회로이론2	Circuit Theory 2	3	2	2	
3	1	전선	ELE22302	마이크로프로세서	Microprocessors	3	2	2	
3	1	전선	ASC22121	센서공학	Sensor Engineering	3	2	2	
3	1	전선	ELE22303	신호및시스템1	Signals & Systems 1	3	3	0	
3	1	전선	ELE22308	신호및시스템2	Signals & Systems 2	3	3	0	
3	2	전선	ELE22309	임베디드시스템	Embedded System	3	2	2	

5. 교과목소개

◆ ASC22101 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습

◆ ASC22102 오픈소스SW활용 (Open Source Software, 3-2-2)

리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등

◆ ASC22103 빅데이터처리 (Big Data Processing, 3-2-2)

R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)

◆ ASC22104 인공지능알고리즘 (AI Algorithm, 3-3-0)

인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)

◆ ASC22105 기계학습활용 (Application of Machine Learning, 3-2-2)

기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용

◆ ELE22202 디지털설계1 (Digital Design 1, 3-2-2)

디지털회로의 기본 원리와 설계방법을 배우는 기본 교과목으로 기본 논리함수, 부울대수, 조합논리회로의 간략화, 디코더, 인코더, 멀티플렉서, 디멀티플렉서, 비교기, 패리티발생기, 반가산기, 전가산기, 2진 병렬가산기, 감가산기, BCD가산기 등의 조합논리회로, PLD 종류, 특성, VHDL 언어, VHDL에 의한 조합논리회로의 설계 등을 다룬다. TTL IC를 이용한 조합논리회로 구현 실습 및 VHDL을 이용한 실습, FPGA 실습 키트를 이용한 ALU 설계 및 구현.

◆ ELE22204 프로그래밍언어1 (Programming Language 1, 3-2-2)

최근 널리 사용되는 컴퓨터 언어인 C 언어의 문법을 학습함으로써 컴퓨터 소프트웨어의 전반적인 이해 및 전자공학 관련 타 과목의 수강에 기초를 닦음. C 언어를 사용한 응용프로그램 작성에 대해 배운다. C 언어 프로그래밍에 필요한 주요 명령어들을 중심으로 간단한 알고리즘 작성법에 대해 익힌 후 이를 바탕으로 전자공학 분야에 필요한 응용프로그램 작성 기법에 대해 중점적으로 배운다.

◆ ELE22205 회로이론1 (Circuit Theory 1, 3-2-2)

회로의 기본개념, 회로법칙, 회로해석, 에너지 저장소자, 회로방정식, 일차회로, 이차회로에 대하여 학습한다.

전자공학, 정보통신공학, 컴퓨터 공학 등 유사학과 공부를 위한 전기/전자 분야의 포괄적인 기초 지식을 공부한다.

◆ ELE22210 프로그래밍언어2 (Programming Language 2, 3-2-2)

최근 널리 사용되는 컴퓨터 언어인 C 언어의 문법을 학습함으로써 컴퓨터 소프트웨어의 전반적인 이해 및 전자공학 관련 타 과목의 수강에 기초를 닦음.

C 언어를 사용한 응용프로그램 작성에 대해 배운다. C 언어 프로그래밍에 필요한 주요 명령어들을 중심으로 간단한 알고리즘 작성법에 대해 익힌 후 이를 바탕으로 전자공학 분야에 필요한 응용프로그램 작성 기법에 대해 중점적으로 배운다.

◆ ELE22206 디지털설계2 (Digital Design 2, 3-2-2)

디지털시스템을 설계, 구현할 수 있는 응용력 배양하기 위한 교과목으로 카운터, 레지스터 등 순서논리회로, 상태기계, 논리 게이트의 전파지연, 팬아웃, 전력소모, 잡음여유 등의 전기적 특성, ADC, DAC, 데이터 획득, 기억소자, DRAM 모듈, 대용량 메모리 시스템을 다룬다. TTL IC를 이용한 순서논리회로 구현, FPGA 실습 키트를 이용한 Stopwatch 및 시계의 설계 및 구현

◆ ELE22207 통계 (Statics, 3-2-2)

많은 통계 이론 중에서 특히 조건부확률 또는 베이지언확률 (Bayesian probability)은 인공지능 분야에 결정적인 역할을 하게 되므로 조건부 확률을 이해하여 인공지능이 좀 더 정확한 미래를 예측 할 수 있도록 도와준다.

◆ ELE22211 회로이론2 (Circuit Theory 2, 3-2-2)

정현파와 복소수, 교류회로, 주파수 응답 및 필터, 유도결합회로, 2단자 쌍회로, 라플라스 변환, S-영역 해석에 대해 학습한다.

◆ ELE22302 마이크로프로세서 (Microprocessors, 3-2-2)

마이크로프로세서 및 주변 IC 등의 하드웨어 시스템 구성, 이를 이용하기 위한 프로그램 작성 방법, 마이크로프로세서 키트를 이용한 실습을 실시한다.

◆ ASC22121 센서공학 (Sensor Engineering, 3-2-2)

센서의 개요, 센서의 종류, 각종 센서활용법 등을 익힌다.

◆ ELE22303 신호및시스템1 (Signals & Systems 1, 3-3-0)

신호와 시스템의 개념, 정의, 유형, 정현파, 복소지수함수, 스펙트럼 표현, 샘플링, FIR 필터, FIR 필터의 주파수 응답 등에 대하여 학습한다.

◆ ELE22308 신호및시스템2 (Signals & Systems 2, 3-3-0)

연속시간 신호와 시스템의 주요 개념, 특성, 컨볼루션 적분, 푸리에변환, 라플라스 변환에 대하여 학습한다.

◆ ELE2239 임베디드시스템 (Embedded System, 3-2-2)

센서의 개요, 센서의 종류, 각종 센서활용법 등을 익힌다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	회로설계	신호처리	무선통신	임베디드소프트웨어	로봇공학및자동제어
1-1					
1-2					
2-1	회로이론1	디지털설계1		프로그래밍언어1	
2-2	회로이론2	디지털설계2	통계	프로그래밍언어2	
3-1	신호및시스템1			마이크로프로세서	센서공학
3-2	신호및시스템2			임베디드시스템	
4-1					
4-2					

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	정보문해	AI와SW	AI이해및활용	신호처리, 로봇공학 및 자동제어
		AI와SW	오픈소스SW	임베디드소프트웨어
		미래와기술	사물인터넷의이해	회로설계, 무선통신
		미래와기술	문제해결을위한창의코딩	임베디드소프트웨어
		미래와기술	소프트웨어입문	신호처리, 임베디드소프트웨어
중점교육	균형학문	자연과과학	물리의법칙	회로설계
		자연과과학	산수의감각	회로설계, 무선통신
		자연과과학	알고리즘사이언스	신호처리
일반교육	심화응용	자유선택	수학의여행	무선통신, 신호처리
		자유선택	AI와미래	신호처리, 로봇공학 및 자동제어

1. 교육목표

1. 컴퓨테이션 방식의 이해를 통한 논리적 디자인 능력 배양
2. 디자인 SW활용 교육을 통한 실무적 디자인 능력 배양
3. 새로운 디자인 툴의 체득을 통한 창의적 디자인 능력 배양

2. 학과소개 및 안내

4차 산업혁명의 변화하는 건축 산업구조에 대응하기 위해 건축학전공의 교육을 바탕으로 심화된 컴퓨터 교육을 실시한다. 알고리즘적 사고와 디지털 기기를 활용한 패브리케이션을 교육의 중심으로 삼으며, 새로운 툴의 학습이 창의적 디자인 능력 배양으로 연계되는 학습효과를 기대한다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	건축설계, 건축 프리젠테이션, 3D그래픽 전문가, BIM설계 전문가, 동영상 제작자, 게임배경 제작자, VR전문가, 영화특수효과, 건축 파사드 엔지니어, 건축 패브리케이션, 종합건설사
학과 전공 유관 자격증	BIM운용전문가, 3D프린터운용기능사

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	2	전선	ARC22105	CAD	Computer Aided Design	3	3	0	
2	1	전선	ARC22205	컴퓨터그래픽1	Computer Graphics 1	3	3	0	
2	2	전선	ARC22210	컴퓨터그래픽2	Computer Graphics 2	3	3	0	
3	1	전선	ASC22126	패러메트릭디자인	Parametric Design	3	3	0	
4	1	전선	ASC22127	디지털패브리케이션	Digital Fabrication	3	3	0	
3	2	전선	ASC22128	모션그래픽스	Motion Graphics in Architecture	3	3	0	
4	2	전선	ARC22408	BIM설계	BIM Design	3	3	0	
2	2	전선	ARC22208	재료와구법	Construction Materials & Methods	3	3	0	
3	1	전선	ARC22303	건축설비	Mechanical System for Architecture	3	3	0	
4	1	전선	ARC22402	건축시공및적산	Building Construction	3	3	0	
4	1	전선	ARC22308	지속가능한건축	Sustainable Architecture	3	3	0	
2	1	전선	ARC22204	구조시스템	Structural System	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ ASC22101 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습

◆ ASC22102 오픈소스SW활용 (Open Source Software, 3-2-2)

리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등

◆ ASC22103 빅데이터처리 (Big Data Processing, 3-2-2)

R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)

◆ ASC22104 인공지능알고리즘 (AI Algorithm, 3-3-0)

인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)

◆ ASC22105 기계학습활용 (Application of Machine Learning, 3-2-2)

기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용

◆ ARC22105 CAD (Computer Aided Design, 3-3-0)

본 과목은 컴퓨터를 활용하여 건축적 아이디어를 표현하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 오토데스크사의 오토캐드의 각종 명령어들을 연습하고 건축도면의 표현 요소 학습을 세부내용으로 다루게 된다.

◆ ARC22205 컴퓨터그래픽1 (Computer Graphics 1, 3-3-0)

본 과목은 컴퓨터 그래픽을 활용하여 프리젠테이션 능력 뿐만 아니라 건축 설계디자인과 연계된 학습으로 디자이너로서의 경쟁력을 높이는 것을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 프로그램의 개념과 구조를 이해하여 프리젠테이션 방법에 관한 것을 세부내용으로 다루게 된다.

◆ ARC22210 컴퓨터그래픽2 (Computer Graphics 2, 3-3-0)

본 과목은 컴퓨터그래픽1의 심화과정으로 CAM의 개념을 이해하고 디자인 의도와 기술적 능력의 습득, 결과물의 제작원리가 디자인 생성 원리로 작용하는 관계를 습득하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 CAD를 활용한 디자인 결과물을 3D 프린터, 레이저 커터 등을 활용하여 생산, 제작하는 방법을 학습하는 것을 세부내용으로 다루게 된다.

◆ ASC22126 패러메트릭디자인 (Parametric Design, 3-3-0)

본 과목은 디지털 디자인 역량 및 디지털 패브리케이션 역량 배양을 목표로 한다. 이를 위해 디자인 알고리즘 기획에서부터 프로그래밍 작업까지 시각적 결과물 산출과정 학습을 세부내용으로 다루게 된다.

◆ ASC22127 디지털패브리케이션 (Digital Fabrication, 3-3-0)

본 과목은 디지털 패브리케이션 역량 배양을 목표로 한다. 이를 위해 패브리케이션을 위한 3D모델링과 CNC기기 등의 활용법 교육을 세부내용으로 다루게 된다.

◆ ASC22128 모션그래픽스 (Motion Graphics in Architecture, 3-3-0)

본 과목은 디지털 디자인 역량 배양을 목표로 한다. 이를 위해 컴퓨터그래픽 소프트웨어를 활용한 렌더링 심화 교육 및 동영상 기획, 편집 등을 세부내용으로 다루게 된다.

◆ ARC22408 BIM설계 (BIM Design, 3-3-0)

본 과목은 BIM설계 역량 배양을 목표로 한다. 이를 위해 Autodesk사의 Revit 소프트웨어 활용을 통한 BIM설계를 세부내용으로 다루게 된다.

◆ ARC22208 재료와구법 (Construction Materials & Methods, 3-3-0)

건축재료의 특성을 정확히 알고 재료별 사용목적과 원리를 이해한다. 건축물 주요구조부 구성방식과 재료별 구성방식 응용 원리를 이해한다.

◆ ARC22303 건축설비 (Mechanical System for Architecture, 3-3-0)

본 과목은 건물환경을 보다 위생적이며 안전하고 능률적으로 유지하기 위한 각종 설비시스템의 기본원리와 계획방안을 습득하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 위생설비, 급수설비, 급탕설비, 배수설비, 통기설비, 공기조화설비, 소화설비 등을 세부내용으로 다루게 된다.

◆ ARC22402 건축시공및적산 (Building Construction, 3-3-0)

본 과목은 건축시공 및 적산에서 필수적으로 알아야 할 원리와 개념을 습득하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 건설공사에서 안전하고 경제적인 공사를 하기 위한 공법과 건설공사에 필요한 제재와 인력을 산출하는 세부내용으로 다루게 된다.

◆ ARC22308 지속가능한건축 (Sustainable Architecture, 3-3-0)

본 과목은 인간의 건축행위가 자연과 공존할 수 있도록 건축의 지속가능성에 대한 기본 원리를 학습하는 것을 목표로 한다.

◆ ARC22204 구조시스템 (Structural System, 3-3-0)

본 과목은 건축공학적 접근이 아닌 구조의 개념적인 접근을 통하여 구조를 이해하고 설계할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 건축 디자인과 구조 디자인의 상호관계, 기본적인 역학이론과 개념, 하중에 따른 부재의 거동, 부재구성에 따른 힘의 흐름과 효율성을 세부내용으로 다루게 된다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량		
	디지털디자인역량	디지털 패브리케이션역량	BIM설계역량
1-1			
1-2	CAD		
2-1	컴퓨터그래픽1		구조시스템
2-2		컴퓨터그래픽2	재료와구법
3-1	패러메트릭디자인		건축설비
3-2	모션그래픽스		
4-1		디지털패브리케이션	건축시공및적산, 지속가능한건축
4-2			BIM설계

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	정보문화	미래와기술	포토샵그래픽활용	디지털 패브리케이션 역량
중점교육	균형학문	인문과예술	현대건축의이해	BIM설계 역량
일반교육	심화응용	자유선택	건축과창작	디지털 디자인 역량

1. 교육목표

1. AI·SW 기술과 디지털커머스 지식을 겸비한 융복합 전문인력 양성
2. 차세대 글로벌 시대에 부응하는 창의적 AI·SW융합기술 전문인력 양성
3. 데이터 분석을 기반으로 하는 전략적 정보 분석 지식인 양성

2. 학과소개 및 안내

전자공학은 21세기 지식기반사회의 핵심이 되는 컴퓨터, 정보통신, 반도체 분야의 원천 기술을 주도하는 학문 분야로서 거의 모든 과학 및 공학 분야에 지대한 영향을 끼친 학문 분야이다.

전자공학 전공에서는 미래의 디지털 세상을 열어주는 첨단 실용학문을 연구하고 교육함으로써 21세기 정보화 사회를 이끌어갈 핵심적인 전문 기술 인력을 양성하고 있다.

본 전공에서는 급변하는 전자공학 기반 산업 기술의 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 응용력과 국제적 감각을 갖춘 전문기술인력을 양성하기 위해 컴퓨터 소프트웨어 및 하드웨어, 통신 및 네트워크, 반도체, 신호처리 및 멀티미디어 시스템, 로봇공학, 컴퓨터공학, 의료전자공학 등 현대 전자산업 분야의 기술 발전을 위한 다양한 교육과정을 제공하고 있다.

이를 위해 각 핵심 분야에서 선도적 역할을 담당하고 있는 우수한 교수진을 보유하고 있으며, 다양한 교육기자재를 활용한 실험 및 실습을 통하여 이론 교육의 이해를 증진함으로써 교육효과를 극대화하고 있다.

또한, 본 학과의 교수진은 재학생들과 더불어 산업체 및 연구소와의 산학 연구 협동 프로젝트를 활발히 수행함으로써 국내 전자산업체 및 연구소에서 필요로 하는 첨단기술개발에 앞장서고 있다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	전자상거래전문가, 소프트웨어개발자, 데이터분석전문가
학과 전공 유관 자격증	전자상거래관리사, 정보처리기사, DAsP, DAP 등

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	1	전선	EBS22105	컴퓨터활용실무	Computer Applications	3	2	2	
1	1	전선	EBS22201	e-비즈니스기획	e-Business Planning	3	2	2	
2	1	전필	EBS22201	웹디자인	Web Design	3	2	2	
2	2	전선	EBS22209	웹사이트기획및 구축	Website Planning and Building	3	2	2	
2	2	전선	EBS22210	인터넷마케팅	Internet Marketing	3	2	2	
4	1	전선	EBS22403	이커머스창업실 무	e-Commerce Start-up Practice	3	2	2	
3	1	전선	EBS22302	데이터관리론	Data Management Theory	3	2	2	
3	2	전선	EBS22309	빅데이터분석개 론	Principles of Big Data Analysis	3	3	0	
3	2	전선	EBS22310	고급UI/UX디자 인	Advanced UI/UX Design	3	2	2	
4	1	전선	EBS22405	빅데이터분석실 무	Big Data Practice	3	2	2	
4	2	전선	EBS22414	지능형e-비즈니스	Intellectual e-Business	3	3	0	
4	1	전선	ASC22151	인공지능e-비즈니스	Artificial Intelligence e-Business	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ ASC22101 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습

◆ ASC22102 오픈소스SW활용 (Open Source Software, 3-2-2)

리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등

◆ ASC22103 빅데이터처리 (Big Data Processing, 3-2-2)

R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)

◆ ASC22104 인공지능알고리즘 (AI Algorithm, 3-3-0)

인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공지능경망 등)

◆ ASC22105 기계학습활용 (Application of Machine Learning, 3-2-2)

기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용

◆ EBS22105 컴퓨터활용실무 (Computer Applications, 3-2-2)

엑셀은 주어진 자료를 이용하여 원하는 정보를 가공하거나 통계를 내는데 상당히 유용한 프로그램이다. 특히, 이러한 작업의 수행이 쉽고 간단하며 정확하다. 또한 쉽고 간단히, 자료를 기반으로 품위 있는 문서와 시각적 분석을 위한 다양한 차트도 작성할 수 있다. 파워포인트는 현재 프레젠테이션을 위한 도구로 가장 많이 사용되고 있다. 도형, 스마트아트, 그림, 동영상, 소리 등의 다양한 개체를 이용해 자료를 작성할 수 있으며 효과적인 발표를 위해 애니메이션, 예행 연습, 발표자 도구 등의 기능도 제공한다. 따라서 사무 관련 업무에서 다양한 형태의 데이터를 신속하고 효과적으로 처리하기 위해 그리고 자신의 주장과 의견을 효과적으로 전달하기 위해 엑셀과 파워포인트는 반드시 배워야할 기본적인 자격 요건이다.

◆ EBS22201 e-비즈니스기획 (e-Business Planning, 3-2-2)

전자상거래 기획에는 경영전략 기획, 사업기획, 웹기획, 운영기획, 마케팅기획 등 여러 분야의 기획이 포함된다. 각 학기마다 기획테마를 잡아서 기획에 필요한 지식을 습득하고, 관련 사이트를 조사하고 팀별로 사이트 기획서를 실제로 작성해 봄으로써 실무지식을 쌓아 기획자의 능력을 배양하는데 노력한다. 웹기획에 관한 강의와 실습을 병행하여 수업을 진행한다.

◆ EBS22203 웹디자인 (Web Design, 3-2-2)

웹디자인은 다양한 콘텐츠를 필요로 한다. 홈페이지를 구축하기 위한 일러스트레이터, 포토샵 프로그램을 통해 웹페이지를 구성하는 다양한 콘텐츠의 삽입 및 편집 방법을 익히고 웹브라우저에서 결과를 확인

◆ EBS22209 웹사이트기획및구축 (Website Planning and Building, 3-2-2)

지금 전 세계 IT 비즈니스의 관심은 모바일 콘텐츠에 집중하고 있고, 다양한 모바일 디바이스의 등장과 보급률의 증가로 모바일 중심의 트렌드는 가속화될 것이다. 모든 사이트 개발과 유지보수에서 자바스크립트가 사용되고 있고, jQuery는 자바스크립트의 기능을 보완한 막강한 라이브러리로서 차세대 웹 기술인 HTML5, CSS3 기반으로 웹의 한계를 극복한 라이브러리를 학습하여 실무현장의 개발능력을 갖추 수 있도록 학습한다.

◆ EBS22210 인터넷마케팅 (Internet Marketing, 3-2-2)

본 과목은 인터넷을 이용한 마케팅에 대한 기본적 이해를 목표로 하고 있다. 인터넷 마케팅에 대한 전반적 이해와 인터넷 마케팅 기법과 운영에 대한 전략 수립과 관련된 지식 습득을 목표로 한다.

이를 위해 우선 인터넷 마케팅의 기본 개념들을 소개하고, 인터넷 마케팅 환경, 소비자 행동, 마케팅 조사, 개인화마케팅과 eCRM 등을 다루게 된다. 또한 인터넷 마케팅 전략수립과 인터넷 마케팅 믹스의 세부내용을 다루게 된다.

◆ EBS22403 이커머스창업실무 (e-Commerce Start-up Practice, 3-2-2)

인터넷 쇼핑몰 운영에 앞서 오픈마켓을 기반으로 상품 아이템을 선정하여 각 상품들의 성격을 이해하고 장단점을 분석하여 실무적인 기획을 통해 상품등록 및 판매를 경험한다.

◆ EBS22302 데이터관리론 (Data Management Theory, 3-2-2)

체계적인 데이터 관리를 위하여 사용되는 데이터베이스의 개념 및 구조를 이해하고, 효율적인 관리를 위하여 데이터베이스를 설계하는 방법을 습득한다. 데이터베이스에 데이터를 저장하고 출력하는 방법을 습득하고, 출력된 데이터를 분석하는 방법을 이해한다. 데이터베이스에 관한 강의와 실습을 병행하여 수업을 진행한다.

◆ EBS22309 빅데이터분석개론 (Principles of Big Data Analysis, 3-3-0)

본 과목은 빅데이터의 개념 및 특징을 이해하고 빅데이터 분석의 기본적인 프로세스를 이해한다.

이를 위해 빅데이터 개념, 빅데이터 특징, 빅데이터분석 개요, 빅데이터분석 프로세스에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ EBS22310 고급UI/UX디자인 (Advanced UI/UX Design, 3-2-2)

스마트 디자인 제작 과정 및 디자인 테크닉을 세분화하여 기획 및 실습을 하며 실무제작 능력을 배양하는데 목적을 둔다.

◆ EBS22405 빅데이터분석실무 (Big Data Practice, 3-2-2)

본 과목은 빅데이터 분석 시스템을 이해하고, 빅데이터 분석을 위한 실무 프로세스를 이해한다.

이를 위해 빅데이터 분석 시스템, 빅데이터 분석기법, 빅데이터 분석 프로세스에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ EBS22414 지능형e-비즈니스 (Interllectual e-Business, 3-3-0)

AI시대의 대두로 최근 e-비즈니스 영역에서는 다양한 지능형 서비스들이 임베디드 되고 있고 지능형 서비스 자체가 새로운 비즈니스로 대두되고 있다. 본 수업에서는 이러한 지능형 e-비즈니스의 현재와 미래를 살펴본다.

◆ ASC22151 인공지능e-비즈니스 (Interllectual e-Business, 3-3-0)

인공지능은 현재 우리 사회의 다양한 방면에서 활용되고 있다. 본 수업에서는 인공지능을 활용한 다양한 e-비즈니스에 대해 배우고 새로운 인공지능 기반 e-비즈니스 아이디어를 도출해 본다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	경영,기획,마케팅	경영데이터분석	정보기술기획,개발	광고콘텐츠기획제작
1-1			컴퓨터활용실무	
1-2				
2-1	e-비즈니스기획			웹디자인
2-2	인터넷마케팅		웹사이트기획및구축	
3-1		데이터관리론		
3-2		빅데이터분석개론		고급UI/UX디자인
4-1	이커머스창업실무	빅데이터분석실무, 인공지능 e-비즈니스		
4-2		지능형e-비즈니스		

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천 학년	추천 대상
진로/취업/창업	배재대학교 P-YES 창업 경진대회	3	창업에 관심있는 학생
자기계발	MAKER 초급 교육 MAKER SPACE 3D 프린터 라이선스 교육	2, 3	모든 학과 재학생
학습역량강화	학습모듬	1, 2, 3	모든 학과 재학생

1. 교육목표

1. 원예·산림의 가치를 활용하여 급변하는 미래사회에 적극 대처하는 그린리더 양성
2. 건전한 인성과 협동의식을 바탕으로 한 전공 관련 공무원 및 전문 산업인력 양성
3. 산림교육을 통한 대국민 산림치유 서비스를 제공하는 전문 인력 양성
4. 귀농, 귀촌 인력을 직·간접적으로 지원하는 6차산업 전문 인력 양성
5. 해외농업개발에 참여하는 도전정신과 진취적 기상을 가진 창의 인재 배양

2. 학과소개 및 안내

원예산림학과는 2018년 학제개편에 따라 기존의 원예조경학과 원예학 전공과 새로운 일자리 창출이 기대되는 산림분야를 아우르는 전국에서 유일한 원예·산림 융합 학과임 다양한 실습 기반 시설(실험 온실과 장비 등)과 산림교육을 할 수 있는 주변 환경(도솔산, 갑천 등)이 갖추어 있어 이론과 실무를 겸비한 전문인을 양성하고 있음

4차 산업혁명시대 시대에 발맞추어 IoT를 이용한 스마트팜, 드론을 이용한 산림조사와 같은 새로운 수업을 개발하여 신 산업 현장에서 요구하는 전문인을 배출할 것이며, 힐링의 요구가 커가고 있는 현대인에게 숲 체험과 교육을 할 수 있는 산림교육전문가를 양성하는 등 변화되는 사회의 필요에 대응 할 것임

원예산림학과는 동문회가 활성화 되어 있어 정기적으로 학교에 장학금을 기부하고 있으며 동일 분야에 진출하기 원하는 재학생들에게 진로 상담, 소개를 시켜주는 인적 네트워크가 잘 형성되어 있음

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	대전, 충남 지역을 비롯한 전국의 관공서(농림부, 농업기술센터 등)에 지금까지 100여명의 공무원을 배출하였고 다양한 농업관련 산업계(육종, 농약, 농자재 회사 등)에서 활약하는 졸업생들을 배출하였음 공무원과 농업계 회사 진출 이외에도 지역사회 요구를 반영하여 스마트농산업, 농촌융복합산업, 국공립수목원 등 새로운 수요처를 탐색하고 학생들이 진출하도록 할 것임
학과 전공 유관 자격증	종자(산업)기사, 식물보호(산업)기사, 산림(산업)기사, 화훼장식(산업)기사

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	1	전필	HOF22101	원예산림과학의 이해	Understanding Horticulture & Forestry Science	3	3	0	
3	1	전선	HOF22301	화훼학및실습	Floricultural Science & Practice	3	2	2	
3	1	전선	HOF22302	과수학및실습	Fruit Science & Practice	3	2	2	
4	1	전선	HOF22403	산림빅데이터응용	Forest big-data application	3	3	0	
1	2	전선	HOF22108	컴퓨터활용및실습	Computer Usage & Practice	3	2	2	
2	2	전선	HOF22209	원예산림실습	Practice for Horticulture and Forestry	3	2	2	
3	2	전선	HOF22310	스마트팜및실습	Theories and Practices of Smart Farming	3	2	2	
4	1	전선	HOF22405	시설원예학	Protected Horticulture & Practice	3	3	0	
2	1	전선	HOF22201	수목학및실습	Dendrology & Practice	3	2	2	
2	2	전선	HOF22207	식물유전육종학	Plant Genetic Breeding	3	3	0	
3	1	전선	HOF22308	숲해설및실습	Forest Commentary & Practice	3	2	2	
3	2	전선	HOF22311	식물조직배양학 및실습	Plant Tissue Culture & Practice	3	2	2	
3	2	전선	ASC22130	드론산림관리및실습	Drone forest management & Practice	3	2	2	

5. 교과목소개

◆ ASC22101 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습

◆ ASC22102 오픈소스SW활용 (Open Source Software, 3-2-2)

리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등

◆ ASC22103 빅데이터처리 (Big Data Processing, 3-2-2)

R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)

◆ ASC22104 인공지능알고리즘 (AI Algorithm, 3-3-0)

인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)

◆ ASC22105 기계학습활용 (Application of Machine Learning, 3-2-2)

기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용

◆ HOF22101 원예산림과학의이해 (Understanding Horticulture & Forestry Science, 3-3-0)

원예산림과학분야에서 다루고 있는 연구, 교육, 산업에 대한 전반적인 소개를 하는 과목임. 전반부는 원예 분야와 그 진출분야에 대해 배우며, 중간고사 이후에는 산림분야와 그 진출분야에 대해 알아보게 됨.

본 교과목은 전문적인 지식의 습득을 넘어선 문제를 더 폭넓게 이해하고 해결하는 능력을 배양하기 위한 디자인 씽킹 학습법을 적용한다.

◆ HOF22301 화훼학및실습 (Floricultural Science & Practice, 3-2-2)

화훼식물들은 공공장소, 공원 등의 조경 및 가정의 정원을 아름답게 꾸미고, 실내 환경을 자연친화적이며 아름답게 꾸밀 수 있게 해주는 문화적 작물이다. 많은 종의 화훼식물들의 종류와 특징에 대하여 알아보고 전체 화훼산업의 현황과 이용방안에 대하여 배운다.

◆ HOF22302 과수학및실습 (Fruit Science & Practice, 3-2-2)

주요 과수의 현황과 전망을 살펴보고, 고품질 과실을 생산하고 유통하기 위한 번식, 재배관리, 수확, 저장, 마케팅을 강의함으로써 과수산업을 이해할 수 있는 기본 소양을 배양하고자 함

◆ HOF22403 산림빅데이터응용 (Forest big-data application, 3-3-0)

4차 산업시대 빅데이터를 활용한 산림자원의 효율적 관리와 특히, 산림재해(산불, 산사태, 산림병해충)발생요인 분석으로 선제적 대응에 의한 피해 최소화
산림분야 빅데이터 활용 및 산림보존분야 전문가 양성

❖ HOF22108 컴퓨터활용및실습 (Computer Usage & Practice, 3-2-2)

컴퓨터 활용 및 실습 과목은 앞으로 컴퓨터를 활용하는 데 있어 필요한 주요 업무용 프로그램과 사진·영상 편집프로그램의 사용법을 학습하는 과목입니다.

❖ HOF22209 원예산림실습 (Practice for Horticulture and Forestry, 3-2-2)

본 과목은 지금까지 이론으로 배워왔던 원예식물의 전공지식을 여러 실험을 실습하는데 의의가 있다. 본 과목을 통해 학생들은 실험계획과 분석 및 보고서 작성을 하게 될 것이다.

본 교과목은 수업 중에 토론과 토의를 함께 하는 액티브러닝의 학습법을 활용한다.

❖ HOF22310 스마트팜및실습 (Theories and Practices of Smart Farming, 3-2-2)

스마트팜이란 전기전자·정보통신 기술을 적용한 지능형 농업생산방식으로, 노동력과 생산 비용을 절감하는 동시에 작물의 품질과 수량을 크게 증대시킬 수 있습니다. 이 과목에서는 스마트팜 중 가장 기술적 수준이 높은 수직농장을 대상으로 하여, 미래의 농업이 가지는 기술적 특성과 현실적 경제성, 노지재배와의 차이점에 대하여 학습합니다.

❖ HOF22405 시설원예학 (Protected Horticulture & Practice, 3-3-0)

시설원예란 유리온실과 같이 외부 환경과 분리한 환경에서 작물을 재배하는 것을 말합니다. 온도 및 수분환경 등의 주요 환경 조건을 조절할 수 있어서 작물의 품질과 수량을 향상시킬 수 있습니다. 지구온난화 및 기상이변으로 인해 시설원예의 중요성은 계속 증가하고 있으며, 우리나라는 시설원예 분야에서 그 규모와 기술 측면에서 세계적으로 앞서 있는 나라입니다. 이 과목에서는 온실의 종류 및 특징과, 일반 노지 재배와는 다른 환경 요인들의 특성과 재배 관리 방법에 대하여 학습합니다.

❖ HOF22201 수목학및실습 (Dendrology & Practice, 3-2-2)

수목의 우리말 이름 유래와 학명, 한자명, 영명 등 네이밍 분석을 통해서 나무와 인간관계에 대한 이해를 높인다. 캠퍼스에서 볼 수 있는 상록수, 화목류, 녹음수, 도솔산 산림식생과 낙엽 후 동아(冬芽) 특징을 익힌다. 이 중에서 학명분석을 플립러닝으로 진행하는데, 매 해당 주차별로 Pre-class에서 8분 분량의 학명해설 동영상 강의를 예습하고 In-class 강의에 참여한다. 플립러닝에서 예습한 콘텐츠를 보완하여 In-class에서 팀별 협동으로 퀴즈 풀이를 수행한다. Post-class에서는 캠퍼스 현장에서 수목 스킨십과 함께 특징을 확인하는 팀 체험 활동을 수행한다. 이 때 팀 체험 활동 장면을 다큐멘터리로 제작한다. 또한, Post-class에서는 개인별 LMS 퀴즈 풀이를 하여 성적평가에 반영한다.

❖ HOF22207 식물유전육종학 (Plant Genetic Breeding, 3-3-0)

유전학은 생물학의 많은 분야에서 광범위하게 필요로 하는 기초적이면서도 핵심적인 학문입니다. 인간의 건강과 질병을 분석·치료하는 것부터 인류의 숙원인 식량 문제를 해결하기 위한 근본적인 노력까지도 모두 유전학을 필요로 합니다. 이 과목에서는 생명을 이해하기 위한 유전의 기본 원리와 이를 이용한 육종에 대하여 다룹니다.

❖ HOF22308 숲해설및실습 (Forest Commentary & Practice, 3-2-2)

자연환경에 대한 직관적 체험과 해설을 통하여 일상에서 느끼지 못했던 자연환경의 중요성, 자연환경과 인간의 상호 의존성에 대하여 학습한다. 자연환경에 대한 의식변화를 도모하고, 자연환경 해설의 개념과 특징을 파악하고 실제로 적용하는 방법을 학습한다. 아울러 야외 휴양을 통하여 사람들은 자아실현, 소속감, 스트레스 해소, 모험 등의 경험을

얻게 되는데 야외 휴양의 정의와 휴양계획 그리고 관리에 대하여 다룬다.

◆ HOF22311 식물조직배양학및실험 (Plant Tissue Culture & Practice, 3-2-2)

조직배양이란 원형질체, 세포, 조직, 기관, 배, 종자 및 식물체의 일부를 영양소가 첨가된 배지에서 배양하여 하나의 식물로 번식을 시키는 기술로 최근에는 육종이외에도 식물의 이차 대사산물을 생산하여 의약품, 향료, 색소, 농약 등에 이용하기 위한 분야에서도 이용되고 있다. 식물조직배양및실험 수업에서는 조직배양에 대한 이론과 실습 수업을 통해 조직배양 기술에 대한 이해를 돕고자 한다.

◆ ASC22130 드론산림관리및실습 (Drone forest management & Practice, 3-2-2)

최근 4차산업혁명에 따른 과학기술 중 UAV(드론) 및 VR 기법 등이 다양한 분야에서 활용되고 있다.

특히 항공측량 및 맵핑기술은 고해상도 레스터지도를 생성하고 설계도면을 작성하는데 큰 도움이 되고 있어 산림학 및 원예학 분야에도 적용가능한 기술로 판단된다.

본 강의는 드론 및 항공 VR, 지상 VR을 결합한 정원계획 플랫폼을 구축하여 향후 우리나라 산림관리에 대한 뉴패러다임 적용을 최종 목표로 진행한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	재배이론 및 농촌교육	환경 제어 기술	식물 재배 기술	식물 자재 관리	산림 숲 해설
1-1			원예산림과학의 이해		
1-2		컴퓨터활용및실습			
2-1					수목학및실습
2-2		원예산림실습	식물유전육종학		
3-1			화훼학및실습, 과수학및실습		숲해설및실습
3-2	식물조직배양학 및실험	스마트팜및실습, 드론산림관리및실습			
4-1		산림빅데이터응용		시설원예학	
4-2					

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	정보문화	미래와기술	사물인터넷의이해	환경 제어 기술
중점교육	균형학문	자연과학	도시와나무	산림 숲 해설
		사회와문화	한국사회를만나다	재배 이론 및 농촌 교육

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	MAKER 초급 교육(아두이노 이론)	1	아두이노의 기초를 알고자 하는 학생
자기계발	MAKER SPACE 창업실무 3D프린터 장비활용(라이선스) 교육	3	캡스톤디자인 수강생
학습역량강화	프레젠테이션 스킬 업	2	발표 능력 향상 필요 학생
학습역량강화	자기주도학습전략 디딤돌 프로그램	2	학습 역량강화 필요 학생

1. 교육목표

1. 인문학에서의 IT 기술을 접목 현황을 이해 할 수 있다.
2. 소프트웨어 및 어플리케이션의 스토리 창의적으로 구상할 수 있다.
3. 한류콘텐츠를 소프트웨어화 하여 시각화의 테크닉을 익힐 수 있다.
4. 한류콘텐츠 소프트웨어 및 어플리케이션을 개발 할 수 있다.

2. 학과소개 및 안내

한류콘텐츠와 AI·SW 관련 기술을 겸비한 융·복합 인재 양성을 위한 융합전공으로 AI·SW 공통 교과목 및 융합전공 교과목을 통하여 인공지능 및 소프트웨어의 기본적인 지식을 습득하고 이를 활용하여 한류콘텐츠에 접목시켜 한국어 교수학습용 소프트웨어 개발 인력, 한국어 데이터의 인공지능적 처리 전문 인력, 한국어 및 한국문화 학습용 게임 어플리케이션 개발 인력 등 다양한 한류콘텐츠의 SW화 실현해 낼 융합 인재 양성을 목표로 한다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	한류콘텐츠 소프트웨어 및 어플리케이션 기획전문가 및 개발전문가
학과 전공 유관 자격증	한류콘텐츠 소프트웨어 및 어플리케이션 관련 자격증

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	1	전선	KLL22102	발상과테크닉	Inspiration and Techniques	3	3	0	
1	1	전선	ASC22113	언어와문화	Language and Culture	3	3	0	
2	1	전선	KLL22206	뉴미디어와디지털스토리텔링	New media & digital storytelling	3	3	0	
3	1	전선	ASC22114	한국어문학과IT	Korean Literature and IT	3	3	0	
3	2	전선	KLL22313	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	3	2	2	
3	1	전선	ASC22115	SW스토리창작	SW Story Creation	3	3	0	
3	2	전선	ASC22116	한류콘텐츠와이미지그리고테크닉	Korean Wave Contents Images and Technology	3	3	0	
4	1	전선	KLL22404	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	0	6	
4	1	전선	ASC22117	한국어정보학	Korean Linguistics Informatics	3	3	0	
4	2	전선	ASC22118	한류SW개발	Korean Wave SW Development	3	2	2	
3	2	전선	KLL22319	디지털출판의이해	Understanding of Digital Publishing	3	3	0	
4	2	전선	ASC22119	편집디자인의실제	Practise of Editing Design	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ ASC22101 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습

◆ ASC22102 오픈소스SW활용 (Open Source Software, 3-2-2)

리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등

◆ ASC22103 빅데이터처리 (Big Data Processing, 3-2-2)

R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)

◆ ASC22104 인공지능알고리즘 (AI Algorithm, 3-3-0)

인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)

◆ ASC22105 기계학습활용 (Application of Machine Learning, 3-2-2)

기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용

◆ KLL22102 발상과테크닉 (Inspiration and Techniques, 3-3-0)

본 강의는 현대문학 창작에 대한 기본 지식을 바탕으로 학생들의 창작능력을 고취시키는 데 그 목적이 있다. 학생들이 각자 지니고 있는 잠재력을 일깨워 문학적 표현 능력을 배가시키는 동시에 창작의 구체적 사례와 이론적 바탕을 토대로 창작 방법의 이해 및 창작의 실재를 추구한다.

◆ ASC22113 언어와문화 (Language and Culture, 3-3-0)

본 과목은 언어 자체에 대해 폭 넓게 이해하고 지식 정보로서의 문화에 대한 이해의 폭을 넓히며 심화시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 인간의 의사소통의 이론과 기술의 세부내용을 다루게 된다.

◆ KLL22206 뉴미디어와디지털스토리텔링 (New media & digital storytelling, 3-3-0)

본 과목은 시대 트렌드에 따라 변화하는 이야기 방식과 한국인들의 인생을 이해하는 기본방법을 살펴보고 이해하는, 타인과의 소통방법을 배우고 익히는 과정을 목표로 한다.

◆ ASC22114 한국어문학과IT (Korean Literature and IT, 3-3-0)

본 과목은 한국어문학의 다양한 분야에서 IT 기술의 어떻게 접목되어 상호 상승효과를 일으킬 수 있는지 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 인문학 분야에서 IT 기술의 접목이 가져온 효과를 학습하고, 한국어문학 분야에서의 성과에 대해서도 학습하며, 이를 바탕으로 한국어문학의 각 지식과 성과들이 IT 기술과 접목되어 실용성 높은 콘텐츠로 활용될 수 있는지 등에 대해 다루게 된다.

◆ KLL22313 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1, 3-2-2)

본 과목은 한국어문학의 여러 세부 전공 관련 지식을 활용하여 실용적인 결과물을 스스

로 기획하고 제작해 보는 과정을 통하여, 전공 지식의 현장 활용 경험을 쌓음으로서 졸업 후 전공 전문성의 실제성을 제고하는 데 목표가 있다. 이에 한국어교육, 한국문학, 한류콘텐츠 창작, 퍼블리싱 등의 한국어문학 제 분야에서 실용적 아이템을 찾아 팀별로 제작, 수행하는 과정으로 진행한다.

◆ ASC22115 SW스토리창작 (SW Story Creation, 3-3-0)

본 과목은 한국어 및 한류의 콘텐츠를 기반으로 하는 다양한 소프트웨어와 어플리케이션의 스토리를 창의적으로 구성하는 역량 개발을 목표로 한다. 이를 위해 관련 소프트웨어와 어플리케이션, 게임 등의 스토리 구성의 원리와 특징에 대해 이해하고, 이를 바탕으로 실제로 스토리를 창의적으로 구성하는 활동 등을 세부내용으로 다루게 된다.

◆ ASC22116 한류콘텐츠와이미지그리고테크닉 (Korean Wave Contents Images and Technology, 3-3-0)

본 과목은 한류콘텐츠를 소프트웨어화 하기 위해 필요한 시각 자료의 표현 원리와 기법을 학습하고, 시각화의 테크닉을 익히는 데에 목표를 둔다. 이를 위해 다양한 한류콘텐츠가 어플리케이션이나 게임 등에서 어떻게 시각화되었는지를 사례 중심으로 분석하고, 이를 바탕으로 실제 이미지로 표현하는 방법과 과정 등을 세부내용을 다루게 된다.

◆ KLL22404 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-0-6)

본 과목은 한국어문학의 여러 세부 전공 관련 지식을 활용하여 실용적인 결과물을 스스로 기획하고 제작해 보는 과정을 통하여, 전공 지식의 현장 활용 경험을 쌓음으로서 졸업 후 전공 전문성의 실제성을 제고하는 데 목표가 있다. 이에 한국어교육, 한국문학, 한류콘텐츠 창작, 퍼블리싱 등의 한국어문학 제 분야에서 실용적 아이템을 찾아 팀별로 제작, 수행하는 과정으로 진행한다.

◆ ASC22117 한국어정보학 (Korean Linguistics Informatics, 3-3-0)

이 수업에서는 말뭉치의 기본적 개념을 익히고 활용 도구의 사용법과 분석의 방법 등을 두루 공부할 것이다. 구체적인 학습의 내용과 학습의 방식을 정리해 보이면 다음과 같다.

◆ ASC22118 한류SW개발 (Korean Wave SW Development, 3-2-2)

본 과목은 한류콘텐츠를 실제 소프트웨어로 만들어내는 역량의 함양을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 한류콘텐츠들 중에서 자신이 소프트웨어로 구현하고자 하는 소재를 선택하여 분석하고, 이를 소프트웨어와 어플리케이션에 적합한 내용으로 최적화하며, 실제 코딩 등을 통하여 소프트웨어를 만들어보는 과정을 세부내용으로 다루게 된다.

◆ KLL22319 디지털출판의이해 (Understanding of Digital Publishing, 3-3-0)

본 과목은 인쇄출판물 및 전자출판물의 제작 과정에 대해 이해하고 전문적인 편집출판인으로서 갖추어야 할 소양을 함양하는 데에 목적을 둔다. 이를 위해 기획에서부터 편집과 제작 그리고 마케팅에 이르기까지 출판의 전과정에 대해 이론적으로 학습하고, 이를 바탕으로 실제 출판 과정을 연습하는 것을 세부내용으로 다루게 된다.

◆ ASC22119 편집디자인의실제 (Practise of Editing Design, 3-3-0)

본 과목은 인쇄출판물 및 전자출판물의 편집 과정에 대해 이해하고 전문적인 편집과 디

자인 능력을 함양하는 데에 목적을 둔다. 이를 위해 기획에서부터 편집과 디자인에 대해 이론적으로 학습하고, 이를 바탕으로 편집과정과 디자인을 연습하는 것을 세부내용으로 다루게 된다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	한국어교육역량	한국문학역량	한국문화 및 다문화이해역량	콘텐츠창작창의역량	한류콘텐츠SW융합역량
1-1	언어와문화			발상과테크닉	
1-2					
2-1				뉴미디어와디지털 스토리텔링	
2-2					
3-1	캡스톤디자인1			SW스토리창작	한국어문학과IT
3-2					한류콘텐츠와이미지 그리고테크닉, 디지털출판의이해
4-1	캡스톤디자인2				한국어정보학
4-2					한류SW개발, 편집디자인의실제

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	의사소통	글쓰기와읽기	예술적상상력과글쓰기	콘텐츠창작창의 역량 한국문학 역량
	AI·SW교육	AI·SW기초	소프트웨어입문 동영상편집기초	한류콘텐츠SW융합 역량 콘텐츠창작창의 역량
중점교육	균형학문	인문과예술	포스트휴먼시대의감성인문학	한국문화 및 다문화 역량
			한국사의새로운이해	
		사회와문화	디지털사회의문화의이해	한국어교육 역량
			상상력과문화	

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량강화	나섬인성인증	1, 2학년	

1. 교육목표

1. 글로벌 서비스 정신이 함양된 호텔여가서비스 인재 양성
2. Hospitality 서비스 리더십 배양
3. 관련 전문지식과 관련된 창의성 함양
4. 글로벌 커뮤니케이션 능력 개발
5. 호텔여가서비스 분야 창의적 취창업인재 양성

2. 학과소개 및 안내

- 학과의 가장 큰 장점은 무엇인가요?

대학 내 학과평가 교수업적분야 51개학과중 1위 학과

대학 내 학과평가 S등급학과(최우수학과-51개학과중 11위)

학생취업률(80%) 대학 내 최상위그룹

대학 내 특성화(CK)사업 선정학과:해피시니어라이프 창의인재양성사업단

고용노동부 IPP(일학습병행제)사업 참여학과

대전광역시 대전인생이모작지원센터 수탁운영학과

다양한 해외인턴십프로그램 운영

- 어떤 적성이 필요 하나요?

국제화 시대에 맞는 국제적 감각과 투철한 서비스 마인드를 가지고 있다면 흥미를 가질 수 있는 학문입니다. 올바른 인성, 외향적인 성격, 그리고 타인에 대한 배려심을 기본적으로 가지고 있어야 하며, 다양한 문화의 사람들을 접하게 되므로 외국어에 관심이 높고, 외국어 능력을 함양할 의지가 있으면 더욱 좋습니다.

- 전공강화 프로그램은 어떻게 구성되어 있나요?

미국 월트디즈니월드 인턴십 프로그램

미국 사이판 월드리조트 인턴십 프로그램

필리핀 비다호텔 인턴십 프로그램

삼성 에버랜드 서비스 아카데미 인턴십 프로그램

보라카이 JP World 인턴십 프로그램

대전인생이모작지원센터 수탁운영(산학관 협력프로그램)

고용노동부 IPP사업 참여학과

대학내 특성화사업 선정: 해피시니어라이프창의인재양성사업단

대만 명진 대학교 장학생 파견

실버, 크루즈, 의료관광, 서비스 이미지클리닉, 숙박 등과 같은 여가 서비스기업과의 산학 협력 프로그램 체결 및 개발

지역 서비스기업을 위한 봉사 연계 프로그램 개발

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	1. 호텔 산업 - 국내외 특급호텔, 호텔카지노, 복합리조트, 관광호텔, 크루즈(유람선) 2. 여가 서비스 - 국내외 여행사, 항공사, 관광개발 컨설팅 이벤트업, 의료관광, 서비스경영지도사 3. 산업 - 서비스기업 CS관리사, 승무원, 유통서비스, 백화점, 면세점, 서비스컨설턴트 4. 레저 산업 - 국제회의산업, 국내외 테마파크, 외식산업, 레저산업컨설팅 5. 공공기관 - 문화관광부, 한국관광공사, 국제관광기구(WTO) 등, 지방자치단체
학과 전공 유관 자격증	관광 - 국내여행안내사, 관광통역안내사, 국외여행인솔자 호텔 - 호텔서비스사, 호텔관리사, 호텔경영사, HIS(호텔정보시스템)자격증 등 외식 - 조주기능사, 바리스타, 소믈리에, 조리산업기사 및 기능사(한식, 양식), 제과제빵사 등 컨벤션 - 컨벤션기획사 (1,2등급) 외국어 - TOEFL, TOEIC, JLPT, JPT, HSK 등 항공 - TOPAS, ABACUS 등 힐링·레저 - 레크리에이션 자격증, 산림치유지도사, 국제의료관광코디네이터 등 서비스 - NCS(국가표준직무능력) SMAT서비스경영 자격증-실무자, 관리자, 컨설턴트 서비스경영지도사(기술표준원), 고객관리지도사, 이미지컨설턴트1·2급, cs 전문 컨설턴트, CS관리사, 서비스매니저, 전문비서, 비즈니스경영, 비서관리사(코디네이터, 서비스총괄매니저), 프리젠테이션마스터, 보이스 트레이닝, CEO스피치코칭, 리더십지도사 사회분석- 사회조사분석사, 빅데이터 국가 공인 자격증(ADP/ADSP)

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
2	1	전선	ASC22131	호텔레저데이터마이닝	Hotel Leisure Data Mining	3	3	0	
2	1	전선	ASC22132	빅데이터트렌드분석	Big Data Trend Analysis	3	3	0	
2	2	전선	ASC22133	빅데이터와지리정보	Big Data and Geographic Information	3	3	0	
3	1	전선	ASC22134	빅데이터지역경제론	Big Data Regional Economic Theory	3	3	0	
3	2	전선	ASC22135	빅데이터마케팅전략	Big Data Marketing Strategy	3	3	0	
4	1	전선	ASC22136	빅데이터와머신러닝	Big Data and Machine Learning	3	3	0	
4	1	전선	ASC22137	호텔레저빅데이터세미나	Hotel Leisure Big Data Seminar	3	3	0	
3	2	전선	HAM22308	데이터과학과호텔항공서비스	Data Science and Hotel Leisure	3	3	0	
3	1	전선	HAM22304	호텔항공빅데이터분석론	Hotel & Aviation Big Data Analysis	3	3	0	
1	2	전선	HAM22110	호스피탈리티빅데이터기초	Hospitality Big Data Fundamentals	3	3	0	
3	1	전선	HAM22303	호텔항공마케팅조사론	Hotel Aviation Marketing Research	3	3	0	
2	1	전필	HAM22202	호텔항공통계	Hotel & Aviation Statistic	3	3	0	
3	2	전선	ASC22150	호텔항공빅데이터분석실무	Hotel & Aviation Big Data Analysis Practice	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ ASC22101 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습

◆ ASC22102 오픈소스SW활용 (Open Source Software, 3-2-2)

리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등

◆ ASC22103 빅데이터처리 (Big Data Processing, 3-2-2)

R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)

◆ ASC22104 인공지능알고리즘 (AI Algorithm, 3-3-0)

인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)

◆ ASC22105 기계학습활용 (Application of Machine Learning, 3-2-2)

기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용

◆ ASC22131 호텔레저데이터마이닝 (Hotel Leisure Data Mining, 3-3-0)

본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 빅데이터 분석기초, 기초 데이터마이닝 분석 등을 익히게 될 것이다.

◆ ASC22132 빅데이터트렌드분석 (Big Data Trend Analysis, 3-3-0)

본 과목은 빠르게 변화하는 호텔레저 분야의 트렌드를 단순히 이해하는 것에서 나아가 관련 데이터를 찾아내고 수집하며 분석할 수 있는 과정과 경험을 습득하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 호텔레저 분야 트렌드 관련 용어와 역할을 이해하는 시간을 갖고 이들을 총괄적으로 이해하여 향후 호텔레저 분야에서 어떠한 파급효과를 일으킬 것인가를 추리해 볼 수 있는 분석기법을 등을 익히게 될 것이다.

◆ ASC22133 빅데이터와지리정보 (Big Data and Geographic Information, 3-3-0)

본 과목은 호텔레저 분야의 빅데이터를 단순히 분석하는 것에서 나아가 해당 데이터 및 분석결과들을 지리데이터와 연관시킬 수 있는 이론과 방법을 학습하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 지리정보 데이터의 역할을 이해하는 시간을 갖고 이들을 총괄적으로 이해하여 호텔레저 분야에서 어떻게 사용될 것인지를 알아보고자 한다.

◆ ASC22134 빅데이터지역경제론 (Big Data Regional Economic Theory, 3-3-0)

본 과목은 빅데이터를 단순히 분석하는 것에서 나아가 해당 데이터 및 분석결과들을 지역경제와 연관시킬 수 있는 이론과 방법을 학습하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 지역경제 데이터의 역할을 이해하는 시간을 갖고 이들을 총괄적으로 이해하여 빅데이터가 지역경제 분야에서 어떻게 사용될 것인지를 알아보고자 한다.

◆ ASC22135 빅데이터마케팅전략 (Big Data Marketing Strategy, 3-3-0)

본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하여 마케팅 전략을 세우는 것을 목표로 한다.

이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 데이터 수집, 데이터 가공, 빅데이터 분석 등을 익히게 될 것이다.

◆ ASC22136 빅데이터와머신러닝 (Big Data and Machine Learning, 3-3-0)

본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하며 데이터에 결과를 도출하기 위해 머신러닝을 학습하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 데이터 수집, 데이터 가공, 빅데이터 분석의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ASC22137 호텔레저빅데이터세미나 (Hotel Leisure Big Data Seminar, 3-3-0)

본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 빅데이터 논문 등을 살펴보며 분석결과를 해석하고 활용하는 방법을 익히게 될 것이다.

◆ HAM22308 데이터과학과호텔항공서비스 (Data Science and Hotel Leisure, 3-3-0)

본 과목은 호텔항공서비스의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 호텔항공서비스 데이터들의 특성을 데이터과학을 활용하여 이해하고 다양한 사례들과 빅데이터 논문 등을 살펴보며 분석결과를 해석하고 실무에서 활용하는 방법을 익히게 될 것이다

◆ HAM22304 호텔항공빅데이터분석론 (Hotel & Aviation Big Data Analysis, 3-3-0)

본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 다양한 사례들과 빅데이터 논문 등을 살펴보며 분석결과를 해석하고 실무에서 활용하는 방법을 익히게 될 것이다.

◆ HAM22110 호스피탈리티빅데이터기초 (Hospitality Big Data Fundamentals, 3-3-0)

본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로

한다. 이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 빅데이터 분석기초를 익히게 될 것이다

◆ HAM22303 호텔항공마케팅조사론 (Hotel Aviation Marketing Research, 3-3-0)

본 과목은 호텔레저의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 호텔레저 데이터들의 특성을 이해하고 데이터 수집, 데이터 가공, 빅데이터 분석 등을 익히게 될 것이다.

◆ HAM22202 호텔항공통계 (Hotel & Aviation Statistic, 3-3-0)

호텔 항공 산업의 현상을 통계학적 측면에서 살펴보는 것은 매우 중요한 일이라고 할 수 있다. 이러한 관점에서 본 강의는 대학에서 미래를 준비하는 학생들에게 다양한 통계적 기법과 통계조사기법을 실증적으로 학습하는 기회를 제공하게 될 것이다. 통계의 개념을 이해하려면 실제로 자료를 이용하여 통계 분석을 해보는 것이 중요하다. 따라서 본 수업에서는 특히 통계조사분석을 배우고자 하는 학생들의 실무활용 측면을 엑셀을 중심으로 살펴보고자 한다.

◆ ASC22150 호텔항공빅데이터분석실무 (Hotel & Aviation Big Data Analysis Practice, 3-3-0)

본 과목은 호텔항공의 다양한 분야에서 다루고 있는 데이터들을 대상으로 해당 데이터를 효과적으로 정리하고 분석하여 데이터 내에 숨겨져 있는 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 호텔항공 데이터들의 특성을 이해하고 데이터 수집, 데이터 가공, 빅데이터 분석 등을 익히게 될 것이다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	호텔항공산업지식 역량	호텔항공경영관리 역량	글로벌 실무역량	전문서비스인 인성역량	창업실무역량
1-1					
1-2		호스피탈리티 빅데이터기초			
2-1	호텔레저데이터 마이닝, 호텔항공통계			빅데이터트렌드 분석	
2-2				빅데이터와 지리정보	
3-1		호텔항공마케팅 조사론		호텔항공빅데이 터분석론	빅데이터 지역경제론
3-2	호텔항공빅데이 터분석실무		빅데이터 마케팅전략, 데이터과학과 호텔항공서비스		
4-1	빅데이터와 머신러닝	호텔레저 빅데이터세미나			
4-2					

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	정보문해	AI와SW	AI이해및활용	데이터 수집·분석·이해 역량
			오픈소스SW	분석 코드 이해역량
		미래와기술	소프트웨어입문	분석 코드 이해역량
			스크래치로배우는인공지능	분석 코드 이해역량
중점교육	미래소양	비전설계	기술사업화개론	창업 실무역량
			산업생태계와플랫폼창업	창업 실무역량
	균형학문	자연과과학	데이터리터리시	데이터 수집·분석·이해 역량
			알고리즘사이언스	분석 코드 이해역량
일반교육	심화·응용	자유선택	AI와미래	호텔항공레저산업지식역량
			SW전공기초영어	호텔항공레저산업지식역량
			SW전공실무영어	호텔항공레저산업지식역량
			SW전공실용영어	호텔항공레저산업지식역량
			SW전공전문영어	호텔항공레저산업지식역량
			SW전공취업영어	호텔항공레저산업지식역량
			SW전공프로젝트영어	호텔항공레저산업지식역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
실무역량강화	캡스톤경진대회	3~4학년	재학생
실무역량강화	AI·SW사업단 연구실인턴십 프로그램	2~4학년	재학생
실무역량강화	AI·SW사업단 멘토/멘티 프로그램	2~4학년	재학생

1. 교육목표

1. 동기부여를 통한 자립과 자율정신을 바탕으로 바른 인성과 실력을 지닌 창의 인재 양성 (창의 인재)
2. 드론로봇 및 철도 · 건설 분야의 핵심 전공 교육을 통해 산업/사회 수요에 능동적으로 대처하는 적응 능력 배양(능동형 인재)
3. 드론로봇 및 철도 · 건설 관련 융 · 복합형 인재양성 (융 · 복합형 인재)
4. 현장실무형 및 학문지향형 교육을 통한 맞춤형 인재양성(직능별 맞춤형 인재)
5. 새로운 학문의 개척자로 사회에 봉사할 수 있는 인재 양성. (섬김 인재)

2. 학과소개 및 안내

드론 · 철도 · 건설시스템공학은 4차산업혁명 핵심분야인 드론의 개발과 운용에 대한 실무적 학습과 더불어 국내 및 해외에서의 미래 교통의 주요한 축으로 성장하고 있는 철도건설시스템의 융합분야로 드론 기술의 다양한 적용을 포함하는 모든 공간정보 공학 분야와 관련되어 있다. 이런 이유로 드론로봇 트랙과 철도건설 트랙, 두 기술의 융합 적용을 목표로 한 응용소프트웨어 트랙을 복수 전공하면서 관련 공학 분야 및 기초과학 기술을 두루 알 수 있다는 장점이 있으며 응용 전반에 대한 지식과 과학적 분석들을 습득할 수 있기 때문에 사회가 요구하는 다양한 분야로 진출이 가능하다.

- 4차 산업혁명의 주역으로서 우리나라의 8대혁신 성장동력인 “스마트시티”, “자율주행차”, “드론”, “지능형철도”, “건설자동화”, “가상국토공간”, “스마트물류”를 구현하는 핵심인력을 양성
- 미래의 IoT 및 스마트 모빌리티의 시대를 맞아 스마트 응용 소프트웨어 활용 전문지식, 차세대 무인항공기 드론과 자율 주행차, 지능형 철도 및 스마트 로봇을 창의적으로 구현, 설계, 제작, 운용 및 응용할 줄 아는 전문인력을 양성
- 드론로봇 공학, 철도건설시스템공학, 스마트 응용소프트웨어 공학의 세 개 트랙으로 구성되며 이 중 2개 트랙이상을 선택, 이수함으로써 복수 학위 취득이 가능하다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	· 정부기관: 국토교통 공무원: 정책 개발, 재해재난 감독, 무인비행체운용 · 국방공무원: 육해공군 무인비행체 운용 및 정비 · 기업체: 항공 측량/모니터링 업체, 건설회사, 엔지니어링 설계회사, 감리회사, 방위산 업체 연구원, 비파괴시험전문회사, 무인비행체 제작사, 드론비행교육원, 유통회사/택배 물류업체 공공기관: 교통안전공단(TS), 한국철도공사(KORAIL), 한국철도시설공단, 도시철도 공사, 한국도로공사, 한국토지주택공사, 한국수자원공사, 철도기술연구원, 한국교통연구원
학과 전공 유관 자격증	- 토목기사, 철도토목기사, 측지기사, 응용지질기사, 건설재료시험기사, 도시계획기사, 건설안전기사, 해양공학기사, 지하수기사, 환경기사(대기 소음, 수질, 자연환경, 폐기물처리), 철도기술사, 토목기술사, 토목시공 기술사, 상하수도기술사, 수자원개발기술사, 토질 및 기초기술사, 도로 및 공항기술사, 토목품질시험기술사, 측량 및 지형공간정보기술사, 항만 및 해안기술사 - 드론 국가자격증: 초경량비행장치(드론) 종자자격, 초경량비행장치(드론) 지도조종자자격 -드론 민간자격증: 멀티콥터(드론)정비사, 멀티콥터(드론)방제사, 드론항공 지도사, 드론촬영전문가, 드론지도사, 드론조종사, 드론교육지도사

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	1	전선	DRC22104	파이썬기계학습	Machine Learning with Python	3	3	0	
1	2	전선	DRC22108	파이썬활용인공지능	AI with python	3	2	2	
2	1	전필	DRC22202	IOT와센서공학	Basic Structural Sensing Practice with IOT	3	3	0	
2	2	전선	DRR22204	기계학습활용비행제어	Flight Control with Machine Learning	3	3	0	
3	1	전선	DRR22206	임베디드시스템	Embedded System	3	2	2	
3	1	전필	DRC22301	응용공간정보측지학	Applied Geoinformatics & Geodetics	3	3	0	
3	2	전필	DRC22303	원격탐측	Remote Sensing	3	3	0	
2	1	전필	DRC22201	철도건설공학설계입문	introduction of civil and rail engineering design	3	3	0	
3	2	전선	DRS22306	BIM디지털설계	BIM Digital Design	3	3	0	
4	1	전필	DRC22402	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	3	3	0	
4	1	전선	DRV22404	기계학습방법GIS	Machine Learning GIS	3	3	0	
4	1	전선	DRR22405	인공지능활용자율주행	Automatic Flying Using Artificial Intelligence	3	3	0	
3	2	전선	ASC22125	컴퓨터비전	computer vision	3	2	2	

5. 교과목소개

◆ ASC22101 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습

◆ ASC22102 오픈소스SW활용 (Open Source Software, 3-2-2)

리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등

◆ ASC22103 빅데이터처리 (Big Data Processing, 3-2-2)

R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)

◆ ASC22104 인공지능알고리즘 (AI Algorithm, 3-3-0)

인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)

◆ ASC22105 기계학습활용 (Application of Machine Learning, 3-2-2)

기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용

◆ DRC22104 파이썬기계학습 (Machine Learning with Python, 3-3-0)

본 과목은 파이썬언어를 사용하여 기계학습 알고리즘공부를 목표로 한다.
이를 위해 파이썬 언어와 기계학습 알고리즘의 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRC22108 파이썬활용인공지능 (AI with python, 3-2-2)

(교수목표)본 과목은 우리 전공 1학에 반드시 필요한 내용인 ‘문제해결을 위한 공학적 사고방식’ 확립과, 활용성 높은 프로그램인 MATLAB에 대한 이해와 코딩 능력 습득을 목표로 한다. 이를 위하여 이론 강의와 함께 프로그램 코딩 실습을 병행하여 실시한다. (강의개요) 프로그램 코딩 기초, 연산, 배열, 입출력, 함수, 셀 배열, 그래픽 등의 코딩방법 및 이를 활용한 문제해결에 대해 강의한다.

◆ DRC22202 IOT와센서공학 (Basic Structural Sensing Practice with IOT, 3-3-0)

SOC구조물 및 교통인프라에 사용되는 공학재료의 재료적 특성 및 안정성 검토, 역학적 특성분석 및 구조물의 거동 모니터링을 위해 다양한 센서가 사용되고 있다. 이러한 센서는 유무선의 네트워크로 연결되어 측정된 데이터를 수집, 추적, 분석함으로써 사물인터넷(IoT)기반의 재해감지와 상황판단, 그리고 신속한 계획과 대처를 진행할 수 있다. 특히, 스마트인프라 시대가 다가옴에 따라 다양한 센서에 대한 기본적인 이해와 사용법, 측정 데이터 수집기구에 대한 기초적인 구성법 등에 대한 훈련과 이를 통한 스마트인프라 관리법에 대한 학습 또한 필요하다. 따라서 응력, 변형률, 온도, 가속도, 거리, 진동측정 등 다양한 물리값의 측정원리를 습득하고 이들을 측정할 수 있는 센서의 기능 및 사용법과 실제 아두이노(Arduino) 기반의 간단한 회로구성과 작동기구 조립을 통해 사물인터넷(IOT) 기반의 스마트인프라 시대에 필요한 센서 실무기초를 익힌다.

◆ DRR22204 기계학습활용비행제어 (Flight Control with Machine Learning, 3-3-0)

본 과목은 드론 비행제어를 위한 기계학습 방법 학습을 목표로 한다.
이를 위해 기계학습 활용 비행제어의 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRR22206 임베디드시스템 (Embedded System, 3-2-2)

본 과목은 드론 및 로봇 시스템 구성요소의 구현기술 습득을 목표로 한다.
이를 위해 드론 및 로봇 시스템 구현기술의 세부내용을 다루게 된다.

◆ DRC22301 응용공간정보측지학 (Applied Geoinformatics & Geodetics, 3-3-0)

GPS를 활용한 현대 응용측량학 및 공간측지학의 활용성을 배우고, 관련된 이론과 탐측 방법을 숙지하여 실무에 응용할 수 있는 능력을 배양한다. 공간측량 및 지형정보학의 응용기술과 실무와 관련된 문제 해결능력을 습득하도록 한다.

◆ DRC22303 원격탐측 (Remote Sensing, 3-3-0)

딥러닝 알고리즘을 기본적으로 활용한 공간정보의 원격탐측방법에 대해 학습한다.

◆ DRC22201 철도건설공학설계입문 (introduction of civil and rail engineering design, 3-3-0)

철도 및 건설공학이 국가기간 산업으로 갖는 역할과 임무를 소개한다. 철도 및 건설 산업을 이루는 국가기관, 공공기관 및 민간 산업 분야에서 수행하는 업무를 이해한다. 또한 철도 및 건설 공학을 설계하는 데 필요한 기초 역량을 습득한다.

◆ DRS22306 BIM디지털설계 (BIM Digital Design, 3-3-0)

토목 및 철도공사 생애주기(기획, 설계, 시공, 유지관리)에 걸쳐 발생하는 정보를 통합 및 관리하고, 수정된 정보의 갱신에 따라 연관된 프로세스 정보들이 일괄적으로 재생산, 공유, 교환 및 재배포 될 수 있는 3차원기반 정보운영환경을 토대로 설계하는 지식을 습득하고자 한다.

◆ DRC22402 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2, 3-3-0)

공학자로서의 설계개념을 훈련하기 위하여 설계법의 기본 원리를 학습하고 드론로봇, 건설, 환경, 철도 분야의 기본 지식을 결합하여 창의적 설계 계획부터 최종발표까지의 실무 계획진행과정을 팀별 과제로 수행하고 관련 프로그램들을 숙지하여 최종결과를 낼 수 있도록 한다.

◆ DRV22404 기계학습방법GIS (Machine Learning GIS, 3-3-0)

최신 측지 및 지구정보시스템의 원리를 이해하고 적용하는 방법에 대해 강술한다.

◆ DRR22405 인공지능활용자율주행 (Machine Learning GIS, 3-3-0)

인공지능활용자율주행

◆ ASC22125 컴퓨터비전 (computer vision, 3-2-2)

컴퓨터 비전의 기본 이론 및 최신 방법론을 배우는 것이 목표이며, 기본 뿌리인 동작 원리를 이해함으로써 문제 해결력을 기르고, 효과적인 컴퓨터 비전 시스템 설계 능력까지 키울 수 있다. 알고리즘 간의 비교, 가상 코드, 예제 등을 통해 중요 개념을 확실히 짚어 주고, 이론과 실습을 병행하여 학습할 수 있도록 한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	통합적사고력	창의융합력	대인관계능력	문제해결능력	정보활용능력
1-1		파이썬기계학습			
1-2				파이썬활용 인공지능	
2-1			철도건설공학 설계입문		IOT와센서공학
2-2		기계학습활용 비행제어			
3-1	임베디드시스템			응용공간정보측 지학	
3-2	BIM디지털설계			원격탐측	컴퓨터비전
4-1	기계학습방법 GIS, 인공지능활용 자율주행		캡스톤디자인2		
4-2					

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
보편적 인성함양	나섬인성교육	기독교인성	채플	통합적 사고력
		아펜젤러인성	기독교정신과아펜젤러인성	문제해결 능력
	균형기초학문 교육	인문과예술	철학과윤리그리고행복한인생	통합적 사고력
		사회와문화	세계경제의리더브릭스	대인관계 능력
		사회와문화	디지털사회와문화의이해	정보활용 능력
		인문과예술	국악에서K-Pop까지:21세기 한류와 한국의소프트파워	창의 융합력

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
인성	복학생, 편입생, 전과생 멘토링 프로그램	3	봉사를 통한 친구관계 맺기
감성	AI·SW 안향 교육 프로그램(멘토-멘티)	2	학습동아리 등 그룹스터디를 원하는 학생들
지성	학습법특강	1/2	대학 초기 학습법을 체질화하길 원하는 학생들
소통	건강관리 프로그램(중독)	전학년	핸드폰, 컴퓨터의 유혹을 받는 모든 학생

1. 교육목표

1. 동기부여를 통한 자립과 자율정신을 가진 바른 인성 및 실력을 지닌 창의 인재양성
2. 신소재 및 첨단부품소재 분야의 핵심적 전공기초 교육을 통한 산업적/사회적 수요에 능동적으로 대처하는 적응 능력 배양
3. 신소재 및 첨단부품소재 관련 융·복합형 인재양성
4. 현장 실무형 및 학문지향형 교육을 통한 인재양성
5. 전공과 산업의 연계, 전공과 지역의 연계, 지역산업과 국제산학협력을 통한 “Mutual Cooperation” 교육

2. 학과소개 및 안내

인류의 문화와 산업의 발달은 소재의 발달로부터 기인한다. 또한 모든 제품은 여러 형태로 만들어진 소재의 집합체이기도 하다. 신소재공학과에서는 기본적으로 신소재의 구조, 물성, 공정 및 기능 등의 본질을 규명하고 이해하는 것에서 출발하여 소재의 특성을 극대화시켜 나노기술(NT), 정보기술(IT), 환경·에너지기술(ET), 항공기술(ST), 생체기술(BT) 분야에 이르기까지 관련된 기초과학과 응용과학이 어우러진 첨단부품 소재를 다루고자 한다. 특히 새로운 기능의 소재는 새로운 기기, 새로운 산업, 새로운 문화를 창조하는 힘이며 국가 산업 경쟁력의 원동력으로서 차세대 성장산업 품목 중 디스플레이 관련산업(LCD, PDP, OLED), 디지털 TV, 차세대 연료전지, 지능형 로봇, 차세대 이동통신, 신재생 에너지 등 대부분의 분야가 신소재공학 관련 산업품목이다. 신소재공학과는 이러한 새로운 소재의 연구 및 개발을 위하여 반도체, 금속, 세라믹스, 고분자 및 하이브리드 소재에 관한 이론적이고 실제적인 교과과정과 연구프로그램을 제공하고 있다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	신소재공학은 반도체, 자동차, 디스플레이, 전자, 에너지환경, 정밀화학, 생체 및 의약분야 등 거의 모든 공학 분야와 관련되어 있다. 이런 이유로 신소재공학을 전공하면 다른 여러 공학 분야 및 기초 과학 기술을 두루 알 수 있다는 장점이 있으며 공학 전반에 대한 지식과 과학적 분석들을 습득할 수 있기 때문에 사회가 요구하는 다양한 분야로 진출이 가능하다. 최근의 조사결과에 따르면 지난 5년간 전국 51개 신소재공학 관련 대학의 학부 및 대학원 졸업생 취업률이 80% 이상으로 상당히 높다. 이중 전자, 반도체, 정보통신, 디스플레이 등의 전기전자 관련 소재 분야로의 진출이 가장 많았고, 나노소재, 에너지환경 및 에너지 하베스팅 소재와 그 외의 산업기계, 정밀화학 관련 소재분야 등의 중소기업, 벤처기업 등에도 다양하게 진출하고 있다. 또한 기술 고시나 행정고시를 통해 정부 부처의 관료로 진출하거나, 변리사 시험을 통해 변리사가 되어 소재에 관련한 특허소송을 다루는 길들이 열려 있기도 하다. 또한 본 학과에서는 외국 유학을 통해 석·박사로 진학을 하고 있다. 연구개발 관련 수요가 많은 국공립 및 기업 연구소, 학교 등의 교육 및 연구직으로 진출을 할 수 있다.
학과 전공 유관 자격증	세라믹기술사, 대기환경기사, 수질환경기사, 에너지관리기사, 세라믹기사, 반도체설계기사, 전기기사, 반도체 장비유지보수기능사, 품질관리기사, 비파괴검사기사, 위험물관리기사, 화학분석기사, 환경영향평가사, 기타 컴퓨터 관련 자격증 등

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
2	1	전선	MSE22204	신소재입문	Introduction to Advanced Materials	3	3	0	
2	1	전필	MSE22201	재료과학1	Materials Science 1	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전선	MSE22206	전기전자회로	Electronic Circuit Theory	3	3	0	
2	2	전선	MSE22211	반도체소재공학	Semiconductor Materials Engineering	3	3	0	
2	2	전필	MSE22208	고분자화학및실험	Polymer Chemistry and Lab	3	2	2	
3	1	전선	MSE22302	결정학및실습	Crystallography and Practices	3	2	2	
3	1	전선	MSE22303	신소재합성실험1	Materials Synthesis Lab 1	3	1	4	
3	2	전선	MSE22311	신소재공정	Advanced Materials Processing	3	3	0	
3	1	전선	MSE22304	재료열역학	Thermodynamics of Materials	3	3	0	
3	2	전선	ASC22122	신소재융합물성분석	Materials Convergence Property Analysis	3	3	0	
4	1	전선	ASC22123	신소재융합디자인	Materials Convergence Design	3	3	0	
4	1	전선	ASC22124	AI융합프로젝트	AI Convergence Project	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ ASC22101 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습

◆ ASC22102 오픈소스SW활용 (Open Source Software, 3-2-2)

리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등

◆ ASC22103 빅데이터처리 (Big Data Processing, 3-2-2)

R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)

◆ ASC22104 인공지능알고리즘 (AI Algorithm, 3-3-0)

인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)

◆ ASC22105 기계학습활용 (Application of Machine Learning, 3-2-2)

기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용

◆ MSE22204 신소재입문 (Introduction to Advanced Materials, 3-3-0)

신소재공학에서 다루게 되는 소재의 전반적인 물성의 원리와 응용에 대하여 개괄적인 예와 설명을 통하여 신소재 전반에 대한 기초 개념을 익힌다.

◆ MSE22201 재료과학1 (Materials Science 1, 3-3-0)

재료공학의 이해에 필요한 기본적인 재료 물성의 원리를 원자구조, 결정구조, 결합, 확산, 전위등으로 설명하고, 금속, 세라믹 재료의 응용에 필요한 여러 가지 원리를 가르친다. 전위 강화 기구, 파손, 상태도, 금속합금, 세라믹 재료의 구조와 특성에 대하여 전반적으로 가르친다.

◆ MSE22206 전기전자회로 (Electronic Circuit Theory, 3-3-0)

산업사회의 눈부신 발전에는 전기, 전자 및 통신분야 학문의 역할이 매우 컸다. 또한 첨단부품소재 및 소자에 있어서 중요한 영역을 차지할 뿐만 아니라 이 모든 학문의 기초가 바로 회로 이론이라는 것은 누구도 부인할 수 없는 사실이다.

따라서, 본 강좌는 회로이론에 대한 기본 원리를 이해하고 더 나아가 응용할 수 있는 수준까지 나아가고자 한다.

◆ MSE22211 반도체소재공학 (Semiconductor Materials Engineering, 3-3-0)

전자,정보 기술분야를 전공하는 공학자들의 전문기초지식으로 습득해야 하는 중요한 과목의 하나인 반도체 소재공학은 여러종류의 디지털 회로 및 전자회로의 해석 및 설계를 위해서는 반도체 재료와 소자에 관한 현상이나 원리를 학습하는 것을 목표로 하고 있다. 또한 반도체 및 집적회로를 이해하는데 도움이 되도록 반도체 제조현장에서 사용되는 반도체 제조공정기술의 전반적인 내용을 다뤘다.

◆ MSE22208 고분자화학및실험 (Polymer Chemistry and Lab, 3-2-2)

유기화학적면의 고분자를 학습하여 고분자의 본질, 합성, 특성 등을 이해하는 기본을 배우고 이해한다.

◆ MSE22302 결정학및실습 (Crystallography and Practices, 3-2-2)

결정학은 원자 크기 범위에서의 원자의 배열과 원자들의 대칭성 등을 중심으로 하여 재료의 구조를 설명하는 재료공학에서는 기본이 되는 학문분야이다. 또 X-선은 이러한 재료의 결정 구조를 해석하는 데 있어서 가장 기본이 되는 도구의 하나이다. 따라서 이 강좌에서는 학부과정에서 요구되는 최소한의 결정학적인 전문 지식과 그 해석의 기본도구인 X-선의 성질과 특징, 그리고 이 X-선을 사용한 X-선 회절의 원리와 실제 해석 방법 등을 실험을 병행하여 강의한다.

◆ MSE22303 신소재합성실험1 (Materials Synthesis Lab 1, 3-1-4)

세라믹 분말을 합성하는 여러 가지 방법에 대하여 각 학생들로 하여금, 새로운 물질의 합성의 기초 단계인 설계, 자료 조사, 실험 계획, 실험, 재료분석, 경제성 분석 등을 일관되게 하게 한다.

이러한 기초 설계 실험과정을 거쳐서 학생들이 제조 하고자하는 목표 물질에 어떻게 접근하고, 어떤 방식의 실험을 실시 하여야 하는 가를 이해한다.

◆ MSE22311 신소재공정 (Advanced Materials Processing, 3-3-0)

신소재공학을 전공하는 학생에게 세라믹 재료 제조에 필요한 전반적인 제조공정을 소개 학습시키며, 이후 현장에 적용할 수 있는 기초 지식 및 능력을 배양 학습시킨다.

◆ MSE22304 재료열역학 (Thermodynamics of Materials, 3-3-0)

신소재공학과 3학년 학생들을 대상으로 신소재공학 분야에서의 에너지 관련 문제를 다루는 열역학의 기본 원리 및 개념과 그 응용에 대하여 다룬다.

◆ ASC22122 신소재융합물성분석 (Materials Convergence Property Analysis, 3-3-0)

이미 배운 전공 지식을 바탕으로 학생들이 팀을 이루어 스스로 과제를 해결하는 과정을 익힘으로서 실제 산업현장에서 부여될 수 있는 과제들에 대한 대응 능력을 함양하는 것을 목적으로 한다.

◆ ASC22123 신소재융합디자인 (Materials Convergence Design, 3-3-0)

AI융합 신소재디자인 전공의 교과목으로서 신소재의 조성 및 공정과 연관된 기 연구 및 발표자료들을 빅데이터 기법을 적용하여 분석 평가하는 새로운 신소재 조성 및 공정 관련 분석기법에 대하여 강의한다.

◆ ASC22124 AI융합프로젝트 (AI Convergence Project, 3-3-0)

이 과목은 연계전공인 AI융합 신소재디자인 전공의 교과목으로서 신소재의 전반적인 지식을 활용하고 연관 SW 및 AI 기능을 융합한 프로젝트를 수행한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	전기전자재료 제조역량	광학재료 제조역량	내열구조재료 제조역량	에너지환경재료 제조역량	재료분석 및 개발 역량
1-1					
1-2					
2-1	신소재입문	재료과학	전자기회로		
2-2	반도체소재공학	고분자화학및실험			
3-1	신소재합성실험1	재료열역학			결정학및실습
3-2	신소재공정	신소재융합물성분석			
4-1	신소재융합디자인	AI융합프로젝트			
4-2					

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중핵 교양교육	나섬인성교육	기독교인성교육	기독교정신과아펜젤러인성	대인관계 능력
		아펜젤러인성교육	배재인의대학설계1	대인관계 능력
	균형기초학문교육	인문과예술	한국문화산책	감성
		사회와문화	상상력과문화	지성
		자연과과학	바이러스의역사	지성
		비전설계	아이디어와시장	수행

1. 교육목표

1. 창의적인 공간디자인을 위한 통합교육
2. 4차 산업혁명을 대비하는 융·복합형 인재양성 교육
3. 지속가능한 사회의 구축을 위한 실무 중심의 국제화된 교육
4. 유연성과 추진력을 갖춘 자기주도적 인재양성 교육
5. 배려와 덕성을 갖춘 공동체적 인성교육

2. 학과소개 및 안내

인간의 삶을 수용하는 물리적 환경에 대한 폭넓은 이해와 이의 창조적 개선 능력을 갖춘 인재를 양성하는 것을 궁극적인 목표로 하고 있으며 이를 위해 다음과 같은 학부 교육목표를 가지고 있습니다.

- 고도의 정보화 시대가 요구하는 미래지향적이며 창의적인 사고의 개발.
- 지속가능한 개발의 키워드가 될 수 있는 자연에 대한 사랑과 전통문화에 대한 겸허한 계승정신의 확립
- 실습위주의 교육과정 운영을 통한 실무형 전문가 양성

실내건축의 과제가 궁극적으로는 공간의 아이덴티티 형성을 위해 공간활용 주체의 삶을 디자인해주는 것에 놓여 있다고 할 때, 실내건축 전공교육의 목표는 삶의 디자인이라는 총체적 능력의 배양이라고 할 수 있습니다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	미래의 실내건축은 철학(이념성)과 사회분석(환경성)에 기초한 기반 지식과 사고(개념성), 기획(창의성), 기술(방법), 실무(전문성)을 기초로 한 전문기술을 토대로 하여 차별성, 국제성, 다학제성을 원리로 하는 유기적이고 종합적인 교육을 실시하여 예술적 창조성 및 미적 가치를 공간에 실현하는 전문가 양성을 목표로 합니다.
학과 전공 유관 자격증	건축기사, 실내건축기사, 산업안전기사, 소방안전기사, 조경기사

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	2	전필	IAR22105	CAD	Computer Aided Design	3	3	0	
2	1	전선	IAR22202	컴퓨터그래픽	Computer Graphics	3	2	2	
2	1	전선	IAR22205	인간공학	Ergonomics	3	3	0	
2	2	전선	IAR22211	BIM	BIM	3	2	2	
3	2	전선	IAR22310	건축생산과AI	Architectural production with AI	3	3	0	
3	2	전선	IAR22314	실내건축시공	Interior Architecture Construction	3	3	0	
3	1	전선	IAR22307	빛환경과조명디자인	Lighting Design	3	3	0	
4	1	전선	IAR22407	실내건축법규	Building Code	3	3	0	
4	2	전선	ASC22138	가구디자인과AI	Furniture Design with AI	3	2	2	
3	1	전선	IAR22305	재료와코디네이션	Materials & coordination	3	3	0	
4	1	전선	IAR22406	디테일디자인	Interior Detail Design	3	3	0	
4	2	전선	IAR22413	실내건축실무	Interior Design Practice	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ ASC22101 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습

◆ ASC22102 오픈소스SW활용 (Open Source Software, 3-2-2)

리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등

◆ ASC22103 빅데이터처리 (Big Data Processing, 3-2-2)

R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)

◆ ASC22104 인공지능알고리즘 (AI Algorithm, 3-3-0)

인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공지능경망 등)

◆ ASC22105 기계학습활용 (Application of Machine Learning, 3-2-2)

기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용

◆ IAR22105 CAD (Computer Aided Design, 3-3-0)

본 과목은 컴퓨터를 활용하여 건축적 아이디어를 표현하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 오토데스크사의 오토캐드의 각종 명령어들을 연습하고 건축도면의 표현요소 학습을 세부내용으로 다루게 된다.

◆ IAR22202 컴퓨터그래픽 (Computer Graphics, 3-2-2)

실내건축설계에 필요한 프리젠테이션의 요소로 가상공간을 효과적으로 표현하는 ‘디자인툴’로서의 3D MAX, Sketchup등의 프로그램을 다룬다.

위 프로그램을 통한 가상 세계의 구현은 현실세계의 또 다른 표현으로서 다양한 시뮬레이션을 통해 구체적 공간을 구현한다.

◆ IAR22205 인간공학 (Ergonomics, 3-3-0)

디자인에서 중요한 요소인 휴먼팩터를 적용할 수 있는 능력 배양을 목표로 한다.

이를 위해 인간 행동의 매커니즘을 이해하고 환경 요소를 고려하여 디자인에 적용하는 연습을 한다.

◆ IAR22211 BIM (BIM, 3-2-2)

디자인 초기 컴퓨터를 이용하여 창조적인 설계를 할 수 있도록 돕는데 그 목적이 있다. 컴퓨터를 이용한 3D 모델링, 맵핑, 애니메이션에 대해서 습득하고, 형태문법, 유전인자 알고리즘, 프랙탈 디자인 등 컴퓨터를 응용한 건축 디자인 방법론에 대하여 연구한다.

◆ IAR22212 색채와공간 (Color and Space, 3-3-0)

본 수업은 색채에 대한 기본이론을 이해하고 색채적용능력을 증진시키는 데에 목표가 있다. 색채시스템과 색채이론의 이해와 색채실습을 통해 색채의 역할과 의미를 파악하여 색채문제를 해결하는 능력을 갖추고 공간에서의 색채디자인의 대안을 제시할 수 있도록 한다.

◆ IAR22310 건축생산과AI (Architectural production with AI, 3-3-0)

다양한 디자인 툴을 사용하여 창의적이고, 실험적인 디자인을 도출하고 제작한다.
1개의 작품을 완성한다.

◆ IAR22314 실내건축시공 (Interior Architecture Construction, 3-3-0)

과거 고도성장시기 신축일변도의 건축 시장은 현재, 안정기를 맞아 신축 보다는 증축 및 용도변경 등 관리 위주의 시장으로 넘어가고 있음이 건축관련 통계에서 명확해지고 있다. 따라서 점점 건축물의 적절한 유지관리 및 실내건축, 인테리어 시장에 대한 관심과 중요성은 높아지고 있다고 볼 수 있다.

본 수업은 이론 및 실제 시공 실무 수업을 통해 실내건축시공에 대한 내용을 충분히 숙지하도록 하는데 목적이 있다.

◆ IAR22307 빛환경과조명디자인 (Lighting Design, 3-3-0)

본 과목은 공간과 빛환경에 대한 이해를 바탕으로 공간조명 디자인 방법을 학습하는 목표로 한다.

자연광 변화와 그 역할, 공간에서 빛환경의 중요성, 조명디자인 방법에 대한 세부 내용으로 구성하였다.

◆ IAR22407 실내건축법규 (Building Code, 3-3-0)

건축물과 관련된 설계 및 디자인을 위한 건축법과 관련 규정의 이해를 목표로 한다
이를 위해 건축법의 취지를 이해하여 실무 디자인을 진행하는데 바탕이 될 수 있도록 한다

◆ ASC22138 가구디자인과AI (Furniture Design with AI, 3-2-2)

생활에 필요한 가구를 디자인 하고, 제작하는 수업으로 1인 작업 또는 3인이 1조로 팀 작업을 수행한다.

실용적인 가구의 디자인 보다는 창의적이고, 실험적인 디자인을 추구한다.
1개의 작품을 완성한다.

◆ IAR22305 재료와코디네이션 (Materials & coordination, 3-3-0)

실내디자인에 사용되는 다양한 재료의 특성을 파악하고 이를 적용하는 방법을 배우고, 조화와 균형을 이룰 수 있는 코디네이션 기법을 학습하는 데 목표가 있다
이를 위해 실내디자인에서 사용되는 재료와 특성을 이해하고 활용하는 방법에 대한 내용을 학습 한다

◆ IAR22406 디테일디자인 (Interior Detail Design, 3-3-0)

실내건축의 도면구성, 도면기호, 재료마감 표현에 대한 이해와 더불어 상세도가 필요한 공간영역을 세분화하여 직접 디테일 도면작업을 수행함으로써 실무적 경험을 강화시키는 것에 목적을 두고 있다.

◆ IAR22413 실내건축실무 (Interior Design Practice, 3-3-0)

본 과목은 디자인 분야 실무에 적응하기 위한 실시도면 작성 및 내역작업을 이해하고 연습하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 실시도면의 내용을 확인하고 실습하며 인테리어 내역을 이해하고 내역서를 작성 한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	공간이해역량	환경계획역량	공간계획역량	디자인관리역량	공간표현역량
1-1					
1-2					CAD
2-1	인간공학				컴퓨터그래픽
2-2		색채와공간			BIM
3-1	재료와코디네이션	빛환경과조명디자인			
3-2		건축생산과AI		실내건축시공	
4-1				실내건축법규, 디테일디자인	
4-2		가구디자인과AI			실내건축실무

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
예) 중핵 교양교육	나섬인성교육			
	균형기초학문교육	수행	포토샵그래픽활용	공간표현역량
		감성	유럽박물관탐방	공간이해역량
		수행	문제해결을위한창의코딩	공간계획역량
		감성	서양예술로의여행	공간이해역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	복학생, 편입생, 전과생 멘토링 프로그램	전체학년	복학생, 편입생, 전과생
자기계발	Maker 초급교육: 3D프린터관련	1,2학년	1,2학년
학습역량강화	Star-role Management Tutor 프로그램	전체학년	3·4학년, 신입생

1. 교육목표

1. 새로운 가치 창출 능력을 갖춘 창의적인 융복합 패션전문인을 양성한다.
2. 정확한 자기 표현과 의사 전달 능력을 갖춘 패션전문인을 양성한다.
3. 분석 및 평가, 의사결정 능력 향상을 통해 첨단 패션정보 활용능력을 갖춘 전문인을 양성한다.
4. 업무 완수 및 관리 능력을 갖춘 책임감 있는 패션전문인을 양성한다.
5. 공동체 협력과 리더십을 갖춘 감성적 패션전문인을 양성한다.

2. 학과소개 및 안내

1. 의류패션학과는 미래 패션업계를 이끌어갈 창의적 인재양성을 목표로 1988년에 설립 됨
2. 패션마케팅, 디자인, 의류설계생산, 텍스타일 4개 분야의 심층적 교육 프로그램으로 제공함
3. 체계적인 이론교육과 실험·실습 교육을 통해 글로벌 시대에 사회에서 요구하는 패션 전문인력을 양성함
4. 산업체와 밀착된 IPP장기현장실습을 통해 졸업 후 패션업체에 바로 투입될 수 있는 유연한 인재를 양성함
5. 작품전시회, 해외연수 및 교환학생 프로그램, 전공기반 해외배낭여행, 전담지도교수제, 취창업지원, 전공동아리 지원, 멘토/멘티, 학습모듬, 셀프매니지먼트프로그램 등 학생 위주의 다양한 프로그램을 제공함
6. 20여 가지의 다양한 장학혜택을 통해 전폭적으로 학습을 지원함

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	의류패션산업은 고부가가치산업으로 최근 스마트의류, 3D기상착용, 디지털 마케팅 등 IT기술과 접목되어 성장 잠재력이 점점 더 커지고 있음. 또한 패션영역이 확대되고 유통채널이 다양화됨에 따라 새로운 직업군이 꾸준히 창출되고 있음. 우리 학과의 졸업생들은 패션업계의 다양한 분야에서 활약하고 있으며, 패션디자이너, 스타일리스트, 모델리스트, 생산전문가, MD, 온라인마케터, VMD, 바이어, 직물디자이너, 텍스타일 컨버터 등의 직군에서 활동하고 있음.
학과 전공 유관 자격증	1. office자격증: 컴퓨터활용능력검정1급, 2급 워드프로세스, MOS, ITQ 2. graphic자격증: ACA포토샵, ACA일러스트, GTQ포토샵, GTQ일러스트, 컴퓨터그래픽스운용기능사, 웹디자인기능사 3. 전공자격증: 컬러리스트산업기사, 컬러리스트기사, 양장기능사, 패션디자인산업기사, 패션머천다이즈산업기사, 의류기사, 섬유디자인산업기사, 패션스타일리스트, 샵마스터, 컴퓨터패션디자인운용마스터, 테크니컬디자이너

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW 활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	2	전필	CTD22108	패션데이터분석	Fashion Data Analysis	3	3	0	
1	2	전선	CTD22109	테크니컬디자인	Technical Design	3	3	0	
2	1	전필	CTD22202	평면패턴실습	Flat Pattern Making	3	2	2	
2	1	전선	CTD22204	데이터베이스머천다이징	DataBase Merchandising	3	3	0	
2	2	전선	CTD22211	옴니채널리테일링	Omni-channel Retailing	3	3	0	
3	1	전선	CTD22301	3-D비주얼머천다이징	Visual Merchandising	3	3	0	
3	1	전선	CTD22305	패션CAD	Fashion CAD	3	3	0	
3	2	전선	CTD22313	빅데이터소비자분석	Big Data Consumer Analysis	3	3	0	
3	2	전선	CTD22312	패턴CAD	Pattern CAD	3	3	0	
4	1	전선	CTD22406	우븐디자인	Woven Design	3	3	0	
4	2	전선	CTD22410	패션디지털커머스창업	Start-up of Fashion Digital Commerce	3	3	0	
2	1	전선	ASC22145	패션AI프로그래밍	Fashion AI Programmin	3	3	0	

5. 교과목소개

❑ ASC22101 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습

❑ ASC22102 오픈소스SW활용 (Open Source Software, 3-2-2)

리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등

❑ ASC22103 빅데이터처리 (Big Data Processing, 3-2-2)

R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)

❑ ASC22104 인공지능알고리즘 (AI Algorithm, 3-3-0)

인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)

❑ ASC22105 기계학습활용 (Application of Machine Learning, 3-2-2)

기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용

❑ CTD22108 패션데이터분석 (Fashion Data Analysis, 3-3-0)

본 과목은 데이터분석을 통해 다양한 패션정보를 마케팅 의사결정에 활용할 수 있는 능력을 배양함을 목표로 한다.

이를 위해 환경, 소비자, 트렌드, 시장 정보 수집, 분석 및 활용 등의 세부 내용을 다루게 된다.

❑ CTD22109 테크니컬디자인 (Technical Design, 3-3-0)

본 과목은 글로벌 패션산업 환경에서 소통하며 일하는 테크니컬 디자이너가 갖추어야 할 기본적인 지식을 익히는 것을 목표로 한다.

이를 위하여 도식화, 디자인 디테일, 의복구조와 패턴, 스티치와 솔기, 시접 처리법, 원부자재, 사이즈스펙 등 테크니컬패키지 작성에 대한 세부 내용을 다루게 된다.

❑ CTD22202 평면패턴실습 (Flat Pattern Making, 3-2-2)

본 과목은 의복 원형에 대한 개념을 이해하고 원형을 활용한 다양한 패턴 지식을 응용하여 창의적인 패턴 개발과 봉제법을 익히는 것을 목표로 한다.

이를 위해 블라우스, 스커트의 다양한 패턴을 디자인, 패턴 및 봉제법 개발과 관련된 세부 내용을 다루게 된다.

❑ CTD22204 데이터베이스머천다이징 (DataBase Merchandising, 3-3-0)

본 과목은 머천다이징 의사결정에 필요한 자료분석 기법의 획득을 목표로 한다.

이를 위해 머천다이징 프로세스에 대한 이해를 바탕으로 데이터를 분석할 수 있는 컴퓨터 활용 등의 세부 내용을 다루게 된다.

◆ CTD22211 옴니채널리테일링 (Omni-channel Retailing, 3-3-0)

본 과목은 온·오프라인 채널을 통합하는 패션리테일 전략 수립 및 실행능력을 획득함을 목표로 한다.

이를 위하여 리테일링 기본 이론 및 리테일 테크놀로지에 대한 이해를 바탕으로 데이터 베이스 리테일링 실무를 배우는 등의 세부 내용을 다루게 된다.

◆ CTD22301 3-D비주얼머천다이징 (DataBase Merchandising, 3-3-0)

본 과목은 VMD 기획에 필요한 컴퓨터 능력을 배양함을 목표로 한다.

이를 위해 VMD의 기본 개념 및 전략에 대한 이해를 바탕으로 공간디자인에 필요한 3D 컴퓨터 프로그램 (스케치업)의 활용기법 등의 세부 내용을 다루게 된다.

◆ CTD22305 패션CAD (Fashion CAD, 3-2-2)

본 과목은 포토샵과 일러스트레이터의 사용 방법을 익히고 패션 포트폴리오를 제작하기 위한 기초 실력을 배양하는 것을 목표로 한다.

이를 위하여 텍스타일 디자인과 매핑프로그램인 Texpro 프로그램을 학습하여 실제 패션 디자인에 접목시킴으로써 독창적인 디자인 작업을 수행하는 등의 세부 내용을 다루게 된다.

◆ CTD22313 빅데이터소비자분석 (Big Data Consumer Analysis, 3-3-0)

본 과목은 패션마케팅 목표 달성을 위한 빅데이터 기반 소비자행동 분석을 목표로 한다.

이를 위하여 소비자행동의 기초 이론 학습을 기반으로 소프트웨어를 활용하여 소비자 행동 데이터의 다양한 분석 기법 및 활용법을 학습하는 등의 세부 내용을 다루게 된다.

◆ CTD22312 패턴CAD (Pattern CAD, 3-3-0)

본 과목은 패턴CAD 활용 능력을 키우고, 의류생산에서 CAD의 중요성과 역할에 대해 이해하는 것을 목표로 한다.

이를 위하여 패턴CAD 시스템을 활용하여 패턴제작과 그레이딩, 마킹 과정 등의 세부 내용을 다루게 된다.

◆ CTD22406 우븐디자인 (Woven Design, 3-3-0)

본 과목은 섬유에서 직물이 만들어지기까지의 제조과정 전반에 걸친 제 공정을 학습하는 것을 목표로 한다.

이를 위하여 직물조직도 이해, 조직도 그리는 방법, CAD 프로그램을 이용한 직조디자인 제안 등의 세부 내용을 다루게 된다.

◆ CTD22410 패션디지털커머스창업 (Start-up of Fashion Digital Commerce, 3-3-0)

본 과목은 온라인, 모바일의 디지털 패션쇼핑몰 창업 노하우 및 디지털마케팅 기법의 습득을 통해 창업 인력의 양성을 목표로 한다.

이를 위해 디지털커머스 창업 프로세스, 플랫폼 구축 및 디지털마케팅 실무 등의 세부 내용을 다루게 된다.

◆ ASC22145 패션AI프로그래밍 (Fashion AI Programming, 3-3-0)

이 과목은 패션산업에 적용되는 AI의 기본 개념을 이해하고, 패션 빅데이터 분석에 필요한 프로그래밍 언어를 습득함으로써 패션업계에서 필요로 하는 데이터 분석 능력을 가지게 됨을 목표로 한다.

이를 위해 AI기본개념의 이해 및 패션의 적용, 코딩 학습을 배운다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	패션상품 디자인 역량	패션상품 제작 역량	패션 기획 역량	패션 마케팅 역량	소재기획 및 관리역량
1-1					
1-2		테크니컬디자인	패션데이터분석		
2-1		평면패턴실습	데이터베이스 머천다이징, 패션AI프로그래 밍		
2-2				옴니채널리테이 링	
3-1	패션CAD			3-D비주얼 머천다이징	
3-2		패턴CAD		빅데이터소비자 분석	
4-1					우븐디자인
4-2				패션디지털커머 스창업	

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	의사소통	글쓰기와 읽기	글쓰기와 읽기	패션상품 디자인 역량 패션상품 제작 역량 패션 기획 역량 패션 마케팅 역량 소재 기획 및 관리 역량
		글쓰기와 토론	자기성찰글쓰기와토론	
	글로벌	언어	대학영어	
		세계시민	영어듣기	
	정보문해	AI와 SW	AI이해및활용	패션상품 디자인 역량 패션상품 제작 역량 패션 기획 역량 패션 마케팅 역량 소재 기획 및 관리 역량
			오픈소스SW	
중점교육	나섬소양	기독교인성	채플 1,2,3,4.	패션상품 디자인 역량 패션상품 제작 역량 패션기획 역량 패션 마케팅 역량 소재 기획 및 관리 역량
		아펜젤러 인성	기독교정신과 아펜젤러인성	
	균형학문	인문과 예술	서양예술로의여행	패션상품 디자인 역량 패션상품 제작 역량 패션 기획 역량 패션 마케팅 역량 소재기획 및 관리 역량
		사회와 문화	상상력과문화	
		자연과 과학	지구환경과자원	
	미래소양	대학설계	배재인의대학설계 1,2	패션상품 디자인 역량 패션 기획 역량 패션 마케팅 역량
		비전설계	비즈니스커뮤니케이션	

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천 학년	추천 대상
학습역량 강화	학습모듬	1,2,3,4	전공학습과 관련하여 모 듬이나 튜터가 필요한 학생
	Star-role Management Tutor-Tutee		
	프레젠테이션 스킬 업 특강		학습 능력을 높이고 정 보수집능력과 발표능력 을 갖추고자 하는 학생
	학습 노트 공모전		
	배재 수업에세이 공모전		
	자기주도학습전략디딤돌 프로그램		
자기계발	건강관리프로그램	1,2,3,4	몸과 마음의 건강 관리 를 통해 건강한 자아를 찾기 원하는 학생
	복학생, 편입생, 전과생 멘토링 프로그램	3,4	복학생, 편입생, 전과생 의 학과 적응에 도움을 주고자 하는 학생
	Maker Space 창업실무 3D프린터 장비 활용	1,2,3,4	3D프린터와 스캐너를 활

	Maker Space 창업실무 3D스캐너 장비 활용		용한 작품 제작에 관심이 있는 학생
	Maker 초급교육		
	Maker 융합교육		
진로/취업/ 창업	예비창업자를 위한 4단계 전문교육	1,2,3,4	취,창업에 필요한 전문교육을 원하는 학생
	온라인 쇼핑몰 디자인 구축		
	배재대학교 P-Yes 창업경진대회		
	P-YES Mall(창업런력 온라인몰) 운영	2,3,4	진로 선택 및 취업에 필요한 정보 수집을 원하는 학생
	진로검사 및 진로 관련 워크숍	4	
자격증/공 인외국어	방학 중 자격증 취득과정	1,2,3,4	자격증 취득과 외국어 역량 강화를 원하는 학생
	모의토익경시대회		
봉사/리더 십	재능나눔 SW 봉사단	1,2,3,4	지역 및 학교 봉사활동에 참여하기 원하는 학생
	대한축구협회 U리그 경기보조 자원봉사		

1. 교육목표

1. 미래 푸드테크 분야를 선도하는 AI/SW 식품영양학전공 융합인재 양성
2. 4차 산업혁명 시대가 요구하는 식품영양학 전공 전문성 및 창의성을 겸비한 실무형·융합형 인재 육성
3. 분석 및 평가, 의사결정 능력 향상을 통해 AI시대 푸드테크 기술을 갖춘 전문인 양성

2. 학과소개 및 안내

식품영양학과는 배재대의 “도전하는 청년 아펜젤러”라는 인재상에 따라 능동적인 자아 발전과 적극적인 사회봉사를 이끌어 미래 푸드테크 분야를 선도하는 푸드테크 AI융합 식품영양 전문인을 양성한다.

1. 새로운 가치 창출 능력을 갖춘 창의적, 혁신적 융복합 능력 강화
2. 정확한 자기표현과, 실천력, 의사 전달 능력 강화
3. 분석 및 평가, 의사결정 능력 향상을 통해 인공지능 시대 실무역량 강화
4. 업무 완수 및 관리 능력, 책임감 강화
5. 공동체 협력과 리더십 강화

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	식품품질관리자: 식품 생산, 유통, 판매에 이르기까지 전반적인 품질 관리를 책임지는 인력 식품분석기술자: 식품 성분을 분석하여 관련된 정보를 제공하는 기술 인력 식품개발자: 시장조사 및 소비자 수요조사 등을 통해 새로운 식품을 개발하는 인력
학과 전공 유관 자격증	임상영양사(실무경력), 조리기능사, 조리산업기사, 식품기사, 식품기술사, 식품산업기사, 식품가공기능사, 농산물품질관리사, 식품품질관리사

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	2	전선	FON22108	유기화학	Organic Chemistry	3	3	0	
2	2	전선	ASC22146	디지털헬스케어	Digital Healthcare	3	3	0	
3	1	전선	FON22301	임상영양학	Clinical Nutrition	3	3	0	
2	2	전선	FON22211	면역학	Immunology	3	3	0	
3	1	전필	ASC22147	AI와푸드테크	AI and Foodtech	3	3	0	
4	1	전선	FON22405	효소학	Enzymology	3	3	0	
3	2	전선	FON22310	식품가공및저장학	Food Processing and Preservation	3	3	0	
3	2	전선	FON22309	식사요법	Diet Therapy	3	3	0	
3	2	전선	ASC22148	AI시대만성질환관리	AI Era and Chronic Disease Management	3	3	0	
3	2	전선	FON22311	기능성식품학개론	Introduction to functional food science	3	3	0	
4	1	전선	FON22404	영양정보관리및상담	Nutrition Information Management and Counseling	3	3	0	
4	1	전선	ASC22149	AI시대푸드스타트업	AI Era and Food Startup	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ ASC22101 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습

◆ ASC22102 오픈소스SW활용 (Open Source Software, 3-2-2)

리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등

◆ ASC22103 빅데이터처리 (Big Data Processing, 3-2-2)

R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)

◆ ASC22104 인공지능알고리즘 (AI Algorithm, 3-3-0)

인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)

◆ ASC22105 기계학습활용 (Application of Machine Learning, 3-2-2)

기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용

◆ FON22108 유기화학 (Organic Chemistry, 3-3-0)

본 과목은 유기화합물의 기초 이론 및 응용에 대한 내용 이해를 목표로 한다.
이를 위해 구조, 성질, 반응성 및 반응 메커니즘 등에 대한 내용을 다루게 된다.

◆ ASC22146 디지털헬스케어 (Digital Healthcare, 3-3-0)

디지털 헬스는 건강분야에 ICT를 사용하는 eHealth 용어에 그 기원을 두고,
eHealth(mHealth 포함) 분야를 비롯한 빅데이터, 유전체학, 인공지능과 같은 첨단 컴퓨터
과학 분야를 포함하고 있다. 본 교과는 디지털 헬스 산업의 이해와 산업 현황 및 전망에
대한 이해를 목표로 하며 나아가 디지털 헬스케어와 관련된 기술적 이해를 제공한다.

◆ FON22301 임상영양학 (Clinical Nutrition, 3-3-0)

본 과목은 각종 질병의 발생기전과 영양과의 관계 및 증상을 알고, 영양이론을 이용한
관리와 개선방법과 예방법에 대해 배우는 것을 목표로 한다.
이를 위해 소화기계 질환, 간질환, 당뇨병 등에 대해 다룬다.

◆ FON22211 면역학 (Immunology, 3-3-0)

본 과목은 면역의 정의 및 전반적인 과학적 사고를 증진시키는데 목표로 둔다.
이를 위해 인간의 건강과 복지 증진에 기여할 수 있는 면역에 대한 세부내용을 다루게
된다.

◆ ASC22147 AI와푸드테크 (AI and Foodtech, 3-3-0)

4차 산업기술인 인공지능(AI)등의 기술을 활용하여, 먹거리를 대상으로 다양한 기술을 접
목해 미래의 식량문제, 환경문제 등을 극복하고, 부가가치를 창출할 수 있는 푸드테크(식

품(Food)과 기술(Technology)의 합성어)에 대한 기본 지식 및 이론을 이해하고, 보다 더 발전된 기술 개발에 도움을 줄 수 있는 능력을 증진시키는 데 목표가 있다. 또한 새로운 형태의 산업에 대한 적응 능력을 배양하고자 한다.

◆ FON22405 효소학 (Enzymology, 3-3-0)

본 과목은 효소의 원리의 이해를 목표로 한다.

이를 위해 효소에 관련된 주요 병원성 미생물과 그 분류, 생리 기능, 역학, 병원, 동정 및 관리에 대하여 탐구한다.

◆ FON22310 식품가공및저장학 (Food Processing and Preservation, 3-3-0)

본 과목은 시장에서 유통되는 다양한 제품의 생산에서부터 소비에 이르기까지 전 과정에 걸쳐 이용되고 있는 식품 저장 및 가공기술 전반에 관한 기본 원리와 응용 기술 학습을 목표로 한다.

이를 위해 식품 가공 및 저장학을 통해 과학적, 기술적 원리의 이해뿐만 아니라 식품학, 식품미생물학, 영양학, 조리원리, 조리과학 등의 내용을 기초로 하여 다양한 식품 원료의 특성을 이해하고 식품의 안전성, 영양성, 기호성, 경제성 등을 고려함으로써 다차원적인 시각으로 식품산업을 해석하는 능력을 기를 수 있도록 다룬다.

◆ FON22309 식이요법 (Diet Therapy, 3-3-0)

본 과목은 각종 질환의 생리적 변화 및 병원, 증상 등을 파악하며 이러한 질병을 예방하고 치료하는데 식이요법의 기본문제를 인지토록 한다.

이를 위해 건강을 유지하고 질병의 예방과 치료를 위해서 식이요법의 지식을 습득하여 실제 식생활에 응용할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

◆ ASC22148 AI시대만성질환관리 (AI Era and Chronic Disease Management, 3-3-0)

본 과목은 보건의료 빅데이터를 AI로 분석하여 고혈압, 당뇨, 치매, 뇌졸중 등 의 만성질환의 발병 확률을 예측하고 만성질환의 예방 및 치료효과를 극대화하기 위한 식단관리 및 맞춤형 헬스케어 과정을 이해하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 AI 기반 실시간 질병진단기술과 실시간 생체정보 측정, 분석 기술을 이해하고 그에 따른 개인의 맞춤형 영양을 기반에 둔 식단관리에 대한 내용을 다루게 된다.

◆ FON22311 기능성식품학개론 (Introduction to functional food science, 3-3-0)

본 과목은 건강기능식품의 정의, 현황 및 법률적 관리, 기능성 소재의 작용기작, 건강기능소재의 생산과 평가 등을 다룸으로써 기능성소재 및 식품에 관하여 전반적인 과학적 사고를 증진시키는데 목표로 둔다.

이를 위해 인간의 건강과 복지 증진에 기여할 수 있는 바이오기능성식품소재에 대한 세부내용을 다루게 된다.

◆ FON22404 영양정보관리및상담 (Nutrition Information Management and Counseling, 3-3-0)

본 과목은 보건교육의 일환으로 영양상태 개선을 위하여 지식, 태도 및 식행동을 변화시키고자 하는 일련의 계획된 교육과정으로 건강결정요인으로서 식행동의 중요성을 이해를 목표로 한다.

이를 위해서 다양한 사회 및 심리적 요인들의 파악과 중재를 통해 구체적으로 식행동을 변화시키고 대상 집단의 특성에 맞는 건강증진을 위한 내용, 방법과 기술이 적용될 수 있도록 적절한 매체를 이용하여 교육의 효과를 높일 수 있는 내용을 다룬다.

◆ ASC22149 AI시대푸드스타트업 (AI Era and Food Starup, 3-3-0)

푸드테크는 말 그대로 음식(FOOD)와 기술(Technology)를 합한 신조어로, 식품 등 산업에 4차 산업 기술을 적용, 새로운 형태의 산업과 부가가치를 창출하는 기술이다. 최근 푸드테크(음식+기술) 스타트업에 대한 관심이 늘어나고 건강과 환경, 식사에 대한 사회적 관심이 늘어나는 가운데 ‘지속 가능성’을 찾으려 시도되고 있다. 이에 발맞추어 푸드테크에 대한 기본 지식 및 이론을 이해하고 스타트업에 대한 능력을 증진시키는 데 목표가 있다. 또한 새로운 형태의 산업에 대한 적응 능력을 배양하여 진로에 도움이 되고자 한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	연구역량	문제해결역량	실험진행역량	통합적사고역량	논리분석역량
1-1					
1-2	유기화학				
2-1					
2-2	면역학			디지털헬스케어	
3-1			임상영양학	AI와푸드테크	
3-2	식품가공및저장학	식사요법		AI시대만성질환관리	기능성식품학개론
4-1	효소학			AI시대푸드스타트업	영양정보관리및상담
4-2					

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초 교양교육	4차산업기반교육	창의와 소프트웨어	포토샵그래픽활용	창의 융합력
중핵 교양교육	균형기초학문교육	경제와 사회	문제해결능력과 리더십	자기 주도적 수행능력

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	복학생, 편입생, 전과생 멘토링 프로그램	전체학년	복학생, 편입생, 전과생
학습역량강화	Star-role Management Tutor 프로그램	전체학년	3·4학년, 신입생
진로/취업/창업	학과별 담임교수 연계 모의면접	전체학년	4학년

1. 교육목표

웹툰과 디자인의 융합을 통한 창의적인 아티스트 양성
디자인 SW활용 교육을 통한 실무적 디자인 능력 배양
4차 산업혁명, 메타버스 시대의 맞는 인재양성
실무에 사용되어지는 SW위주의 실용적인 교육

2. 학과소개 및 안내

아트앤웹툰학과는 융복합적이고 창의적인 교육방법을 적용하여 다방면의 예술관련 직업
군에서 탄력적이고 유연성 있게 그 수요를 충족하고자 하는 미래지향적인 인재를 양성하
고자 한다. 더 나아가 공감과 소통으로 창의적 문화 콘텐츠를 발표하여 공동체와 상생의
시너지를 창출하여 K-콘텐츠를 선도하고자 한다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	1. 디자인: 제품디자이너, 모빌리티(자동차)디자이너, UX/UI디자이너, 서 비스디자이너, 생활용품디자이너 2. 웹툰, 게임: 만화예술가, 웹툰작가, 게임·캐릭터·애니메이션 회사, 웹디자인, 웹툰PD, 3D모델러, 만화관련사업가, 캐릭터 디자이너, 인터넷 관련 전문회사의 웹 애니메이터 기획자

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	1	전필	ARW22116	웹툰기초1	Basic Webtoon 1	2	1	2	
1	2	전필	ARW22105	게임의이해	Understanding of Games	2	1	2	
1	1	전필	ARW22106	디자인씽킹	Design Thinking	3	2	2	
1	2	전필	ARW22117	웹툰기초2	Basic Webtoon 2	2	1	2	
1	2	전필	ARW22111	컨셉아트일러스트	Concept Art Illustration	2	1	2	
1	2	전필	ARW22114	실감콘텐츠디자인	Realistic Content Design	3	2	2	
2	1	전선	ARW22203	웹툰작법1	Webtoon Composition Method 1	2	1	2	
2	1	전선	ARW22205	입체조형	3D form Study	2	1	2	
2	1	전선	ARW22206	웹툰기획1	Webtoon Project 1	2	1	2	
2	1	전선	ARW22220	실감UX제품디자인	Immersive UX Product Design	3	2	2	
2	1	전선	ASC23201	3D애니메이션아트파이프라인	3D game animation production pipeline	3	2	2	
2	2	전선	ARW22209	웹툰작법2	Webtoon Composition Method 2	2	1	2	
2	2	전선	ARW22212	웹툰기획2	Webtoon Project 2	2	1	2	
2	2	전선	ARW22218	3D디자인기초	3D Design Basic	2	1	2	
2	1	전선	ARW22219	스케치랜더링기법	Sketch Rendering Technique	3	2	2	
3	1	전선	ARW22310	디지털페인팅1	Digital Painting 1	2	1	2	
3	2	전선	ARW22323	디지털페인팅2	Digital Painting 2	2	1	2	

5. 교과목소개

◆ ASC22101 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습

◆ ASC22102 오픈소스SW활용 (Open Source Software, 3-2-2)

리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등

◆ ASC22103 빅데이터처리 (Big Data Processing, 3-2-2)

R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)

◆ ASC22104 인공지능알고리즘 (AI Algorithm, 3-3-0)

인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)

◆ ASC22105 기계학습활용 (Application of Machine Learning, 3-2-2)

기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용

◆ ARW22116 웹툰기초1 (Basic Webtoon 1, 2-1-2)

본 과목은 만화에 대한 매체로서의 이해와 기초적인 카툰링 감각을 기르고 만화(웹툰)의 형식적/내용적 구성요소를 이해하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 만화의 정의와 이해, 만화의 내용적/형식적 구성요소, 캐릭터의 정의, 카툰링, 스토리와 플롯, 연출개론의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22105 게임의이해 (Understanding of Games, 2-1-2)

본 과목은 게임의 장르와 역사, 게임을 구성하는 다양한 요소들을 알아보고 이를 바탕으로 재미와 감동을 구현할 수 있는 게임 콘텐츠를 제작할 수 있는 기초 소양을 쌓는 것을 목표로 한다.

◆ ARW22106 디자인씽킹 (Design Thinking, 3-2-2)

디자인 분야에 대한 새로운 관점과 각 개인들의 디자인 방향성에 대한 방향성 수립을 목표한다. 다양한 디자인을 기획하고 실현해가기 위한 접근과정에 있어서, 실제적 사례탐구를 통한 디자인학을 정립하고 다가올 새로운 시대환경에 부응할 수 있도록 한다. 단순한 스킬을 표현하는 것이 아닌, 사용자와 공간 그리고 여러 콘텐츠의 융복합에 대한 고민에 초점을 두고 학생들이 디자인을 접근할 수 있도록 제안하고자 합니다. 이를 통해 각자의 디자인 발상법을 모색하고 실습하며 제안과 경험을 습득하는 과정에서 사실적이며 합리적인 창의력을 키우고자 한다.

◆ ARW22117 웹툰기초2 (Design Thinking, 3-2-2)

본 과목은 ‘카툰기초1’의 연장선상의 수업으로 기초적인 카툰링 감각을 익힌 후 실질적으로 장면간 이동연출과 만화의 형식적 다양성을 숙달/실습하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 스콧 맥클라우드의 이론, 6가지 이동연출, 스토리의 3단구성과 4단 구성, 4/8 컷 만화 창작실습, 단편만화제작의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22111 컨셉아트일러스트 (Concept Art Illustration, 2-1-2)

본 과목은 게임을 구성하는 다양한 그래픽 요소들을 제작하여 시각적 재미와 감동을 구현할 수 있는 콘텐츠를 제작하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 컨셉아트의 정의와 이해, 그래픽 디자인의 이해, 디지털 그래픽 툴을 숙지를 목표로 한다.

◆ ARW22114 실감콘텐츠디자인 (Realistic Content Design, 3-2-2)

콘텐츠는 이미 시장을 선도하고 트렌드를 주도하는 문화 IP로 자리매김하였다. 이에 콘텐츠 디자인의 기본기를 학습하고 디자인의 관점에서 콘텐츠를 해석하여 시장에서 요구하는 창의적인 디자인 결과물을 도출할 수 있도록 한다.

◆ ARW22203 웹툰작법1 (Webtoon Composition Method 1, 2-1-2)

본 과목은 웹툰의 정의와 제작프로세스의 이해를 바탕으로 웹툰 제작에 필요한 전 과정을 실습하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 스토리의 발상, 극 구성하기, 캐릭터 구성, 연재물의 속성, 장르의 속성, 콘티 구성 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22205 입체조형 (3D form Study, 2-1-2)

본 수업은 제품, 건축, 조각, 자연물 등에서 보여지는 다양한 입체 조형의 특징과 구조를 파악하고, 이를 바탕으로 창의적인 형태와 구조의 입체물을 만드는 것을 목표로 한다.

◆ ARW22206 웹툰기획1 (Webtoon Project 1, 2-1-2)

본 과목은 플랫폼 및 공모전 지원이 가능한 웹툰을 제작하기 위한 기획안을 작성하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 기존 작품의 기획안을 연구 분석해보고 이를 바탕으로 ‘작품분석’, ‘로그라인’, ‘시놉시스 작성’, ‘캐릭터 설정’ 등의 세부내용을 다룬다.

◆ ARW22220 실감UX제품디자인 (Immersive UX Product Design, 3-2-2)

본 수업은 제품디자이너에게 요구되는 능력인 리서치, 컨셉트 빌딩, 아이디어 스케치, 렌더링, 프로토타이핑 등의 역량을 키우고 이론과 실습을 병행함으로써 제품디자인의 기초를 다지는 수업이다.

◆ ASC23201 3D게임애니메이션아트파이프라인 (3D game animation production pipeline, 3-2-2)

1. 3D 캐릭터 아트 심화 (자유 주제)
2. 3D오브젝트 및 에셋 제작
3. 게임 애니메이션 파이프라인에 맞는 토폴로지, UV, 텍스처링 습득

◆ ARW22209 웹툰작법2 (Webtoon Composition Method 2, 2-1-2)

본 과목은 ‘웹툰작법1’의 연장선상의 수업으로 웹툰의 대중성을 파악하고 그에 입각해 플랫폼 및 공모전 지원이 가능한 웹툰 1화 분량을 제작하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 ‘만화콘텐츠기획의 개요’, ‘시놉시스 작성’, ‘연재물의 4단 구성’, ‘장편의 1화 연재분 작업’의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ARW22212 웹툰기획2 (Webtoon Composition Method 2, 2-1-2)

본 과목은 ‘웹툰기초1’의 연장선상의 수업으로 플랫폼 지원이 가능한 웹툰을 제작하기 위한 자신만의 차별화 전략이 담긴 기획안을 제작하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 ‘작품분석’, ‘로그라인’, ‘시놉시스 작성’, ‘캐릭터설정’ 등 기획안 구성을 위한 필수 요소들을 연구하고 자신의 작품에 적용시킨다.

◆ ARW22218 3D디자인기초 (3D Design Basic, 2-1-2)

본 수업은 라이노 프로그램을 이용하여, 3D 모델링의 개념을 이해하고, 기본도형 위주의 다양한 모델링 학습을 통해 3D 모델링의 기초를 다지는 수업이다.

◆ ARW22219 스케치렌더링기법 (Sketch Rendering Technique, 3-2-2)

스케치렌더링기법은 디자이너의 가장 중요한 표현수단인 스케치와 디지털 드로잉을 익히는 수업으로 머릿속의 아이디어를 구체적인 3차원으로 표현하는 것에 중점을 둡니다. 볼펜, 수성펜, 샤프, 색연필, 마커를 활용한 다양한 스케치와 Photoshop을 중심으로 한 효과적인 디지털 표현기법을 배우도록 합니다.

◆ ARW22310 디지털페인팅1 (Digital Painting 1, 2-1-2)

본 과목은 디지털 그래픽 프로그램을 이용하여 다양한 영역에 활용되는 이미지를 목적에 맞는 창의적인 이미지 표현에 활용할 수 있는 제작 능력을 목표로 한다.

이를 위해 디지털 그래픽 저작 툴의 기능을 알고 제작에 맞도록 자료 분석능력을 키우는 영역도 다루게 된다.

◆ ARW22323 디지털페인팅2 (Digital Painting 2, 2-1-2)

본 과목은 디지털 그래픽 프로그램을 이용하여 다양한 영역에 활용되는 일러스트를 제작할 수 있는 것을 목표로 한다.

이를 통해 디지털 그래픽 저작 도구를 활용하여 다양한 분야의 디지털 일러스트를 창작한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량		
	창조적융합 예술창작 역량	창조적 디자인 사고역량	글로벌 선도 웹툰 콘텐츠 제작 역량
1-1	게임의이해	디자인씽킹	카툰기초1
1-2		실감콘텐츠디자인	카툰기초2
			컨셉아트일러스트
2-1		UX제품디자인	웹툰작법1
		입체조형	
		3D게임애니메이션아트파이프라인	웹툰기획1
2-2		스케치렌더링기법	웹툰작법2
		3D디자인기초	웹툰기획2
3-1		디지털페인팅1	
3-2		디지털페인팅2	
4-1			
4-2			

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
일반교육	심화·응용	자유선택	실감디지털드로잉	소통
		자유선택	실감디자인씽킹	소통

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량강화	SW사관학교	전체학년	전체학과
학습역량강화	AI 프로젝트 기반 실시간튜터링	전체학년	전체학과

1. 교육목표

능동적이고 크리에이티브한 전문 인재양성
 실무형 비즈니스 인재양성
 책임감과 성실성을 겸비한 인재양성
 사진영상을 기반으로 한 광고홍보 인재양성
 어느 분야에서도 인정받을 수 있는 인재양성
 뛰어난 콘텐츠 제작 인재양성

2. 학과소개 및 안내

배재대학교의 인재상은 도전하는 청년 아펜젤러로서, 이는 Servant Leadership, Valuable Followship, Creative Frontiership을 갖춘 인재를 의미한다.
 광고사진영상학과는 이러한 배재대학교의 인재상과 교육목표를 기반으로 지식과 실무능력을 갖춘 사진영상분야의 글로벌 전문인 양성을 목표로 한다. 이를 구현하기 위해서 학과 특성에 맞는 세부 교육 목표를 수립하였다.
 또한 문화예술대학의 인재상 및 교육목표인 창의적 전문인재 양성, 현장실무능력을 갖춘 전문인재 양성, 글로벌 역량과 소통능력을 갖춘 전문인재 양성, 책임감과 리더십을 발휘할 수 있는 전문인재 양성은 광고사진영상학과 교육목표와 강한 연관성을 나타낸다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	졸업 후 진로: 사진가, 사진기자, 사진영상 연구원, 영산분석관, 광고디자이너, 웹디자이너, 멀티미디어 디자이너 등
	자격증: 사진기능사, 컴퓨터그래픽스 응용기능사, GTO, 초경량비행장치(드론)조종자

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
2	1	전필	ASC22101	웹프로그래밍	Web Programming	3	2	2	
2	1	전필	ASC22102	오픈소스SW활용	Open Source Software Utilization	3	2	2	
2	2	전필	ASC22103	빅데이터처리	Big Data Processing	3	2	2	
3	1	전필	ASC22104	인공지능알고리즘	Artificial Intelligence Algorithms	3	3	0	
3	2	전필	ASC22105	기계학습활용	Machine Learning Applications	3	2	2	
1	1	전필	PHO22102	기초암실실기	Technique of Basic Darkroom	3	2	2	
1	1	전필	PHO22103	사진영상론	Theory of Photography & Image	3	3	0	
1	1	전필	PHO22104	기초영상실기	Basic Image Technique	3	1	2	
1	2	전필	PHO22107	Photoshop	Photoshop	3	1	2	
1	2	전필	PHO22108	조명실기	Lighting Technique	3	2	2	
1	2	전선	PHO22109	모바일영상제작	Mobile Imaging Production	3	1	2	
2	1	전선	PHO22202	DSLR동영상촬영실기	DSLR Video Photographed Technique	3	1	2	
2	1	전선	PHO22204	디지털사진표현실기	Digital Photography Expression Technique	3	1	2	
2	1	전선	PHO22206	스튜디오라이팅	Studio Lighting	3	2	2	
3	1	전선	PHO22303	드론영상실기	Drones Photographed Technique	3	2	2	
4	1	전선	PHO22402	Exhibition워크샵	Exhibition Wokrshop	3	1	2	
4	2	전선	PHO22409	Exhibiti on세미나	Seminar in Exhibition	3	1	2	

5. 교과목소개

◆ ASC22101 웹프로그래밍 (Web Programming, 3-2-2)

HTML, PHP 등을 활용한 웹 콘텐츠 제작 기초 실습

◆ ASC22102 오픈소스SW활용 (Open Source Software, 3-2-2)

리눅스 등 범용 오픈소스SW 활용 실습, Git/Github 사용법 등

◆ ASC22103 빅데이터처리 (Big Data Processing, 3-2-2)

R 프로그래밍을 활용한 빅데이터 처리 실습(초급)

◆ ASC22104 인공지능알고리즘 (AI Algorithm, 3-3-0)

인공지능 프로그래밍에 사용되는 기초 수학 (필수적인 내용만) 인공지능 기초 이론(회귀/분류, 딥러닝, 인공신경망 등)

◆ ASC22105 기계학습활용 (Application of Machine Learning, 3-2-2)

기본적인 머신러닝 예제로부터 신경망, 딥러닝 활용 등 예제를 통한 실습 파이썬, 텐서플로우 등 활용

◆ PHO22102 기초암실실기 (Technique of Basic Darkroom, 3-2-2)

실습과 이론을 병행한 사진 촬영 및 프린트제작(현상, 확대인화)을 통해서 사진의 제자과정 및 감광재료에 대한 이해를 돕고 사진 전반적인 기초지식의 습득을 목적으로 한다.

◆ PHO22103 사진영상론 (Theory of Photography & Image, 3-3-0)

본 과목의 학습과정을 통해서 영상미디어 전공자로서 4년 동안 학습과정, 전공과목, 세부전공 선택의 로드맵으로 활용하기 위한 개론 전공 수업이다.

◆ PHO22104 기초영상실기 (Basic Image Technique, 3-1-2)

영상을 촬영하기 위한 DSLR 및 스마트폰 카메라의 구조와 원리를 이해하고 영상언어, 영상문법에 대하여 실습한다.

◆ PHO22107 Photoshop (Photoshop, 3-1-2)

온갖 이미지의 범람은 사진 영상에 대한 올바른 개념정립 및 이해를 필요로 한다. 사진 작품세계에 자신의 세계를 투영함으로써 예술과의 접목을 유도하며 실생활 및 타 장르에 응용할 수 있는 폭 넓은 시야 육성과 창작심의 배양을 목표로 한다.

◆ PHO22108 조명실기 (Lighting Technique, 3-2-2)

조명의 기초도구인 텡스텐 광원을 사용하여 높이, 각도, 위치에 따른 기본적인 7가지 종류의 라이팅을 습득하고 창의적인 사진, 영상을 만들기 위한 빛과 그림자의 이용법을 이해하는데 목적을 둔다. 또한 조명의 명암에 대해 연구 실습하여 조명비 계산법 및 빛의 특성을 습득한다.

◆ PHO22109 모바일영상제작 (Mobile Imaging Production, 3-1-2)

우리가 스마트폰에서 가장 자주 사용하는 기능은 영상이다. 스크린에서 정보를 소비하는 데서 카메라로 정보를 생산하는 단계로 나아갔다. 소비자 차원에서 이제 직접 영상을 찍고 제작하는 생산자로 발돋움하는 크리에이터로 나아간다.

◆ PHO22202 DSLR동영상촬영실기 (DSLR Video Photographed Technique, 3-1-2)

DSLR을 활용하여 동영상 촬영과정의 필수적인 원칙과 주의사항들에 대해 알아보고 직접 촬영한 영상을 편집하여 영상콘텐츠 제작을 실습한다.

◆ PHO22204 디지털사진표현실기 (Digital Photography Expression Technique, 3-1-2)

디지털 사진 전반에 걸친 이해와 다양한 촬영수업을 통해 창의적인 사고를 기르며 실질적인 촬영테크닉을 습득한다.

◆ PHO22206 스튜디오라이팅 (Studio Lighting, 3-2-2)

조명실기의 발전된 과목으로 스트로브를 사용하여 인물촬영 및 상품촬영을 중심으로 인공조명(스트로브)에 대한 활용능력을 넓힘과 동시에 다양한 광고 사진 제작에 기초가 될 수 있도록 한다.

◆ PHO22303 드론영상실기 (Drones Photographed Technique, 3-2-2)

드론의 원리와 비행 시뮬레이션을 통한 드론 조종을 습득하고 무인멀티콥터 조종자 4급 자격증을 취득하여 직접 드론비행 및 항공촬영을 할 수 있는 전문인력을 양성한다.

◆ ASC23301 C.M.S (C.M.S, 3-1-2)

디지털 사진의 기술적, 미학적 개념을 이해하고 원활한 결과물 제작을 위한 모니터, 프린터 등의 ‘캘리브레이션’에 중점을 둔다.

◆ PHO22402 Exhibition워크숍 (Exhibition Wokrshop, 3-1-2)

각 개인이 선택한 장르(순수 및 다큐멘터리 사진)에 맞춘 졸업작품 제작 및 개인 포트폴리오 제작을 목표로 한다.

졸업작품 전시를 통해 작가적 감성과 역량을 완성하며 포트폴리오 제작을 통해 4년간의 학습을 정리하고 취업에 임할 수 있는 능력을 기른다.

◆ PHO22409 Exhibition세미나 (Seminar in Exhibition, 3-1-2)

개개인의 장르에 따른 졸업작품 제작 및 포트폴리오를 완성하고 졸업전시를 위한 작품 편집 및 레이아웃을 완성한다. 또한 취업을 위한 준비과정으로 1:1 개인지도를 병행한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	사진제작 역량	디지털이미징 프로세싱역량	특수촬영역량	영상제작역량	광고매체역량
1-1	기초암실실기			기초영상실기	
	사진영상론				
1-2	조명실기	Photoshop		모바일영상제작	
2-1	스튜디오라이팅	디지털사진 표현실기		DSLR동영상 촬영실기	
2-2					
3-1			드론영상실기		
3-2		C.M.S			
4-1	Exhibition 워크숍				
4-2	Exhibition 세미나				

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기조교양교육	AI· SW영역	AI· SW기초	디지털사회와 문화의 이해	광고매체분석역량
일반교양교육	취창업실무영역	취창업실무	아이디어와 시장	사진제작역량 및 영상제작역량
	창의와 소프트웨어영역	창의와 소프트웨어	SNS1인미디어제작	영상제작역량
		창의와 소프트웨어	동영상편집기초	디지털이미징 프로세싱역량 및 영상제작역량
		창의와 소프트웨어	포토샵그래픽활용	디지털이미징 프로세싱역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
전공실무	프레젠테이션 스킬 업 특강	1,2,3,4	재학생 전체
전공실무	학습 노트 공모전	1,2,3,4	재학생 전체
진로/취업/창업	2020년 배재대학교 창업경진대회	4	재학생 전체
진로/취업/창업	예비 창업자를 위한 특강 1, 2	3,4	재학생 전체
자기계발	복학생, 편입생, 전과생 멘토링 프로그램	2,3	복학생, 편입생, 전과생
자기계발	진로검사 및 진로관련 워크숍	2,3	재학생 전체
문제해결	당신도 유튜브 크리에이터	1,2,3,4	재학생 전체
문제해결	건강관리 프로그램(자살예방)	1,2,3,4	재학생 전체
대인관계	건강관리 프로그램(중독)	1,2,3,4	재학생 전체

연계전공

연번	연계전공명	참여학과
1	스포츠마케팅학	레저스포츠학과, 경영학과
2	스페인·중남미통상학	스페인어·중남미학과, 경영학과, 무역물류경영학과
3	영유아보육학	유아교육과, 가정교육과, 기독교사회복지학과, 실버보건학과
4	상담복지학	전기공학과
5	노인스포츠지도학	레저스포츠학과, 실버보건학과
6	유아스포츠지도학	레저스포츠학과, 유아교육과
7	공항관리학	항공운항과, 일본학과
8	기능성화장품/소재학	정밀응용과학부

1. 교육목표

1. 스포츠산업 분야의 학문적 지식 및 지적 능력 배양
2. 스포츠마케팅 관련 산업현장 경험 축적
3. 세련된 의사소통 능력 배양

2. 학과소개 및 안내

레저스포츠관련 중부권 최고의 명문학과로서 스포츠를 통해 행복과 번영에 공헌할 수 있는 인재를 육성합니다.

현대사회에서 스포츠는 인간의 삶에 있어서 선택이 아닌 필수적인 요소가 되면서 인간의 스포츠에 대한 욕구는 갈수록 커져가고, 다양화, 전문화, 국제화되어 가고 있으며 우리사회는 이러한 욕구를 충족시켜줄 수 있는 전문시스템, 전문지식, 전문 인력 등을 필요로 하고 있습니다.

배재대학교 레저스포츠학과는 이러한 사회적 요구에 부응하여 스포츠를 통해 사회의 행복과 번영에 공헌할 수 있는 인재를 양성하고자 1997년 국내 최초의 레저스포츠 전문 학과를 설립하였습니다. 또한 성적우수장학금, 술선장학금 등의 내부 장학금과 후원의집 장학금, M-sport 장학금, K-PAPS 장학금 등 활발한 산학협력관계를 통해 많은 외부 장학금을 유치하여 학생들에게 지급하고 있으며, 이러한 우수 업체들과의 산학협력관계는 높은 취업률로 이어지고 있습니다. 한편 스포츠산업분야는 빠르게 성장하고 변화하여 단순히 실기 능력이 우수한 인재를 양성하는 구시대적 패러다임으로는 사회적 요구에 부응할 수 없습니다. 따라서 실기 능력이 우수한 학생 뿐 아니라 스포츠분야에 대한 관심과 열정이 있는 학생들이라면 누구나 진학하여 다양한 진로를 모색할 수 있도록 기회를 부여하고 있습니다. 저희 학과는 아래와 같은 비전과 전략으로 더 나은 미래를 위해 오늘도 쉬지 않고 땀을 흘리고 있습니다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	스포츠산업관리자, 스포츠마케터, 스포츠이벤트대행사, 스포츠광고대행사, 방과후스포츠서비스업, 레저스포츠지도자, 엘리트스포츠지도자, 생활체육협의회, 스포츠서비스업창업, 스포츠마사지사, 물리치료사, 상해 치료 및 선수 트레이너, 사회복지기관 등
학과 전공 유관 자격증	종목별 국가공인 스포츠지도사 자격증, 건강운동 관리사 자격증, 에어로빅 지도자 자격증, 구급안전 및 인명구조원 자격증, 레크리에이션 지도자 자격증, 스포츠 마사지 자격증, 각 종목별 국내·외 심판 자격증, 새미프로골퍼 자격증, 스포츠 경영 관리사 자격증, 운동처방사 자격증 등

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	LEP22102	골프1	Golf 1	2	0	2	
1	1	전선	LEP22110	스포츠산업의이해	Introduction of Sport Industry	2	2	0	
1	2	전선	LEP22116	스키·스노보드1	Ski & Snowboarding 1	2	0	3	
2	1	전필	LEP22202	스포츠사회학	Sports Sociology	3	3	0	
2	1	전선	LEP22203	배드민턴1	Badminton 1	2	0	2	
2	1	전선	LEP22209	테니스1	Tennis 1	2	0	2	
2	2	전필	LEP22211	스포츠경영학	Sport Management	3	3	0	
3	1	전선	LEP22302	스포츠마케팅	Sport Marketing	3	3	0	
3	2	전선	LEP22311	스포츠이벤트운영전략	Management Strategy for Sport Event	3	3	0	
4	1	전선	LEP22409	스포츠시설운영론	Sports Facility Operation	3	3	0	
4	2	전선	LEP22412	스포츠산업촉진론	Sport Promotion	3	3	0	
1	1	전선	MGM22104	경영정보통신론	Introduction to Data Communication	3	3	0	
1	2	전선	MGM22108	경영환경론	Business Envioment	3	3	0	
2	1	전필	MGM22201	마케팅관리론	Principles of Marketing Management	3	3	0	
2	1	전필	MGM22202	생산운영관리	Production and Operations Management	3	3	0	
2	2	전필	MGM22206	조직행동론	Oranizational Behavior	3	3	0	
2	2	전선	MGM22210	서비스마케팅	Service Marketing	3	3	0	
3	1	전선	MGM22301	경영정보시스템	Management Information Systems	3	3	0	
3	1	전선	MGM22303	마케팅조사론	Marketing Research	3	3	0	
3	2	전선	MGM22308	e-비즈니스	e-Business	3	3	0	
3	2	전선	MGM22313	소비자행동론	Consumers Behavior	3	3	0	
4	2	전선	MGM22422	유통경로론	Distribution Channel Management	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ LEP22102 골프1 (Golf 1, 2-0-2)

레저스포츠의 대표종목인 골프 경기에 대한 정확한 경기방법과 골프스윙의 원리를 이해하고, 더 나아가 골퍼지도자로서 갖추어야할 전문적인 실기능력과 이론을 습득한다. 그와 더불어서 Golf Swing Mechanic의 이해 및 Club Mechanic을 이해하는데 그 목적을 둔다.

◆ LEP22110 스포츠산업의이해 (Introduction of Sport Industry, 2-2-0)

스포츠경영 및 스포츠산업에 대한 이해를 바탕으로 기초지식의 습득하고 현장을 경험하고 탐구함으로써 스포츠경영환경을 파악하고, 나아가 관심 분야의 발전방안을 논의하기 위한 목적으로 개설되었다.

◆ LEP22116 스키·스노보드1 (Ski & Snowboarding 1, 2-0-3)

본 과목은 전공생들에게 있어서 중요시되는 스키 및 스노보드 실기과목을 중심으로 교육과정이 구성되었으며, 스키 및 스노보드의 기본자세와 기초기술, 중급기술, 고급기술 숙달을 통하여 스키 및 스노보드의 실기능력 신장을 목표로 한다.

이를 위해 스키(스노보드) 벗기 신기, 폴 잡기, 방향 바꾸기, 걷기(균형 있는 자세, 넘어지기과 일어서기, 스케이팅, 산 오르기, 직선 활강, 정지동작, 방향전환) 등의 기본자세와 플로그, 플로그 파렌, 플로그 보젠, 사이드 슬리핑)(베이직 턴, 너비스턴) 등의 기초기술과 그루트 슈붕, 기르란데, 슈텝 턴 등의 중급기술, 패럴렐 턴, 점프턴, 스텝 턴, 벤딩 턴, 베데른(점프 트릭, 회전 트릭, 다이내믹 턴, 벤딩 턴) 등의 고급기술 숙달 등과 같은 세부내용을 다루게 된다.

◆ LEP22202 스포츠사회학 (Sports Sociology, 3-3-0)

현대사회 스포츠에 대한 사회학적 사고력을 높이는데 그 목적이 있다. 이를 위해 오늘날 사회제도의 다양한 영역에서 증대되고 있는 스포츠의 영향력과 그에 수반되는 제반 문제점을 고찰하고 사회학의 주요개념과 이론에 대해서도 살펴본다.

◆ LEP22203 배드민턴1 (Badminton 1, 2-0-2)

배드민턴의 경기력과 지도력을 습득하고, 역사와 경기규칙을 교육함으로서, 생활체육 지도자 영역을 배우는데 의의를 가진다.

◆ LEP22209 테니스1 (Tennis 1, 2-0-2)

스트로크를 완성하고 발리를 학습하여 복식경기 능력을 함양한다.

◆ LEP22211 스포츠경영학 (Sport Management, 3-3-0)

스포츠경영 및 스포츠산업에 대한 이해를 바탕으로 기초지식의 습득하고 현장을 경험하고 탐구함으로써 스포츠경영환경을 파악하고, 나아가 관심 분야의 발전방안을 논의하기 위한 목적으로 개설되었다.

◆ LEP22302 스포츠마케팅 (Sport Marketing, 3-3-0)

스포츠산업과 마케팅 전략에 대한 개괄적 이해

스포츠산업의 경제적, 사회적, 정치적 특성과 가치, 현황에 대한 고찰

효과적인 스포츠조직의 운영을 위한 마케팅 전략 수립

◆ LEP22311 스포츠이벤트운영전략 (Management Strategy for Sport Event, 3-3-0)

스포츠이벤트의 속성과 현황에 대해 이해하고, 문제점과 최근 이슈를 파악한다.

스포츠이벤트를 성공적으로 운영할 수 있는 전략을 수립하기 위한 다양한 현장 활동과 팀과제 활동 및 토론을 수행한다.

◆ LEP22409 스포츠시설운영론 (Sports Facility Operation, 3-3-0)

현대사회의 스포츠시설개념을 이해하고 스포츠시설 관련한 다양한 국내법을 숙지하며,

국내 외 다양한 스포츠시설의 관리운영을 비교분석하여 문제점진단 및 관리전략을 모색하고자 한다.

◆ LEP22412 스포츠산업촉진론 (Sport Promotion, 3-3-0)

스포츠 이벤트와 스포츠기관을 중심으로 스포츠프로모션에 대한 개념을 이해하고 실제 현장에서 적용할 수 있는 스포츠프로모션을 기획 할 수 있는 능력을 배양하고자 한다.

◆ MGM22104 경영정보통신론 (Business Enviornment, 3-3-0)

경영학 전공자가 컴퓨터와 IT기술을 쉽게 이해하고 우리 사회에 어떠한 영향을 미치며 앞으로 어떻게 발전해 나갈 것인지 이해하기 위한 개념을 학습한다.

◆ MGM22108 경영환경론 (Introduction to the Bible, 3-3-0)

기업환경의 개념과 기업경영의 도입에서부터 문화, 정치, 사회 경제적 경영환경 분석과 기업의 사회적 이슈 및 윤리경영, 이해관계자, 정부, 기업문화에 대한 개요 등을 포함하는 교과목이다. 기업환경 분석 및 동향을 소개함으로써 본 강좌를 수강하는 학생들이 기업과 기업을 둘러싸고 있는 사회적 환경의 현실을 이해하고 이를 응용할 수 있는 패러다임을 가질 수 있도록 한다.

◆ MGM22201 마케팅관리론 (Principles of Marketing Management, 3-3-0)

기업경영과 마케팅의 개념과 필요성, 마케팅환경에 영향을 미치는 환경요인에 대한 이해를 통하여 향후 기업실무에서 마케팅전략의 활용 능력을 배양한다.

◆ MGM22202 생산운영관리 (Production and Operations Management, 3-3-0)

생산경영이 생산자 중심에서 소비자 중심으로 변화해 가고 있는 현재 경쟁사회에서 생산 관리에 대한 확실한 개념을 이해 및 토론하고 전략적 기술을 연구함으로써 경영학에 대한 깊은 이해를 도운다.

◆ MGM22206 조직행동론 (Oranizational Behavior, 3-3-0)

조직행동론은 조직내 사람과 관련된 문제를 다루는 분야이다. 본 교과목은 조직의 성과

에 영향을 주는 중요한 요인인 개인행동, 집단행동, 조직행동에 대한 이론 및 방법론을 학습함으로써 인간의 행위를 체계적으로 이해, 설명, 예측하는 능력을 체득하는 데에 목적이 있다.

◆ MGM22210 서비스마케팅 (Service Marketing, 3-3-0)

서비스산업의 중요성과 비중이 증대함에 따라 제조업분야 및 제품 마케팅과 차별화된 서비스분야 고유의 마케팅전략을 이해하고 활용할 수 있도록 하고, 제조업중심의 마케팅과 어떻게 다른지 차이점을 파악하고 서비스마케팅전략을 수립할 수 있도록 한다.

◆ MGM22301 경영정보시스템 (Management Information Systems, 3-3-0)

기업에서 계획, 실행, 조정, 의사결정 등을 지원하기 위한 정보의 수집, 검색, 처리, 저장 및 확산에 관련된 제반 사항을 학습한다.

◆ MGM22303 마케팅조사론 (Marketing Research, 3-3-0)

마케팅관리자로서 마케팅 정보를 어떻게 생산, 분석, 이용하는가를 이론적으로 배우고, 직접 학생들이 실습해보는 것을 목적으로 한다. 통계학이나 계량경영분석기법을 수학적으로 깊이 다루기보다는 이러한 기법을 왜, 언제 사용하는가를 배운다. 대개의 마케팅조사를 전문가에 의뢰하는 경우에 어떻게 조사를 하는가보다는 왜 하고, 언제 하는 것인가를 마케팅 관리자는 알아야하기 때문이다.

◆ MGM22308 e-비즈니스 (e-Business, 3-3-0)

e-비즈니스의 개념, 구성요소 등에 대해 이해하고, e-비즈니스가 제공하는 다양한 기회들에 대해 학습한다.

◆ MGM22313 소비자행동론 (Consumers Behavior, 3-3-0)

소비자행동의 기본개념을 연구하고, 특히 소비자의 의사결정, 정보처리, 영향요인, 마케팅 전략 수립을 위한 소비자 행동분석 및 활용 등을 연구한다.

◆ MGM22422 유통경로론 (Distribution Channel Management, 3-3-0)

과거 제조업 중심의 산업구조에서여 유통업의 영향력이 대폭 확대되고 있으며, 인터넷과 스마트폰 등 온라인유통업의 발전으로 인하여 최근 몇 년간 유통환경은 큰 변화를 보이고 있다. 본 과목은 이러한 유통환경의 변화에 유통기업들의 유통전략을 이해하는데 목표를 둔다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	스포츠마케팅역량 디지털스포츠역량	스포츠실가지도역량 마케팅고객관리역량	채력및건강관리역량 운영 및 관리 역량	인사 및 조직 관리 역량	재무 회계 분석 역량
1-1	스포츠산업의이해, 경영정보통신론	골프1			
1-2		스키 · 스노보드1		경영환경론	
2-1	스포츠사회학	배드민턴1, 테니스1, 마케팅관리론	생산운영관리		
2-2	스포츠경영학	서비스마케팅		조직행동론	
3-1	스포츠마케팅, 경영정보시스템	마케팅조사론			
3-2	스포츠이벤트운 영전략, e-비즈니스	소비자행동론			
4-1	스포츠시설운영 론				
4-2	스포츠산업촉진 론	유통경로론			

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교양교육	글쓰기교육	심화글쓰기 영역	학술적글쓰기와 프레젠테이션	스포츠마케팅관리 역량
	외국어교육	글로벌의사소통영역	대학영어	스포츠마케팅관리 역량
	4차산업기반교육	창의와소프트웨어영역	대학인을 위한 엑셀	스포츠마케팅관리 역량
			비즈니스컴퓨터활용	스포츠마케팅관리 역량
일반교양교육	주제교양교육	자연과학	4차산업혁명과기술경 영	스포츠마케팅관리 역량
	취창업실무교육	취창업	자기경영과리더십	스포츠마케팅관리 역량 체력 및 건강관리역량, 스포츠실기지도 역량
		기술,실무	비즈니스커뮤니케이션	스포츠마케팅관리 역량
			아이디어와 시장	스포츠마케팅관리 역량
			대학생을 위한 글로벌 에티켓	체력 및 건강관리역량, 스포츠실기지도 역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
전공실무 역량	헤라클래스	전 학년	체력육성에 대한 전반적인 체험
대인관계 역량	PLFC	여학생 전 학년	학과의 적응을 원활하게 하기위한 여학생들의 동아리활동
문제해결 역량	프레젠테이션 스킬업특강	전 학년	정보수집, 분석과 재구성을 통하여 자기주도적으로 문제를 해결하는 능력향상을 원하는 학생

1. 교육목표

1. 충실한 기초지식을 갖춘 기술인 양성
2. 창의력 있는 기술인 양성
3. 실무능력을 갖춘 기술인 양성
4. 팀으로 일하는 기술인 양성

2. 학과소개 및 안내

스페인어 구사능력과 국제화 실무역량 갖춘 21세기 신 글로벌 전문가 및 중남미 지역 전문가 양성

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	교육과정 개발 및 개선을 통한 학생 맞춤형 교육을 실시
학과 전공 유관 자격증	DELE 스페인어 능력시험(초, 중, 고급): 스페인 정부주관 FLEX 스페인어 능력시험: 한국외대 주관 EPLF 스페인어 능력시험(중, 고급): 멕시코 정부주관 관광스페인통역가이드 자격증: 한국관광공사 주관 관광스페인어 검정시험(초, 중, 고급): 스페인 Madrid 상공회의소 주관 비즈니스 스페인어 검정시험(초, 중, 고급): 스페인어 Madrid 상공회의소 주관 클로컬마케터자격증: (사)한국글로벌마케터양성협회주관 국제무역사, 무역영어검정 1,2급, 물류관리사 등

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	SPN22103	초급스페인어문법1	Basic Spanish Grammar 1	3	3	0	
1	1	전선	SPN22102	초급스페인어강독1	Basic Spanish Reading 1	3	3	0	
1	1	전선	SPN22105	초급스페인어회화1	Basic Spanish Conversation 1	3	3	0	
2	1	전선	SPN22202	시청각스페인어1	Beginner's Spanish Conversation With A-V 1	3	3	0	
2	1	전선	SPM22203	실용스페인어	Practical Use Spanish	3	3	0	
4	2	전선	SPN22410	스페인어실무회화	Practical Conversation in Spanish	3	3	0	
4	1	전선	SPN22405	시사스페인어	Current Spanish	3	3	0	
4	2	전선	SPN22412	중남미사회와문학	Latin American Society & Literature	3	3	0	
4	1	전선	SPN22402	비즈니스스페인어	Business Spanish	3	3	0	
3	1	전선	SPN22307	중남미현대문화	Modern Culture of Latin America	3	3	0	
1	2	전선	SPN22110	초급스페인어회화2	Basic Spanish Conversation 2	3	3	0	
3	2	전선	SPN22311	라틴아메리카문화읽기	Reading for Latin American Culture	3	3	0	
2	2	전선	SPN22206	중급스페인어회화2	Intermediate Spanish Conversation 2	3	3	0	
4	1	전선	SPN22404	스페인어회화연습	Spanish Conversation Exercise	3	3	0	
9		교필 선	GEN22366	중남미사회와문화콘텐츠	Latin American Societies & Cultures	3	3	0	
2	1	전필	MGM22203	재무관리	Financial Management	3	3	0	
1	1	전필	MGM22103	회계원리1	Principles of Accounting 1	3	3	0	
2	1	전필	MGM22201	마케팅관리론	Principles of Marketing Management	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
2	2	전필	MGM22206	조직 행동론	Oranizational Behavior	3	3	0	
2	1	전필	MGM22202	생산운영관리	Production and Operations Management	3	3	0	
3	1	전선	MGM22301	경영정보시스템	Management Information Systems	3	3	0	
3	2	전선	MGM22316	품질경영론	Quality Management	3	3	0	
1	2	전선	MGM22110	회계원리2	Principles of Accounting 2	3	3	0	
3	1	전선	MGM22305	인적자원관리	Personal Management	3	3	0	
3	2	전선	MGM22313	소비자행동론	Consumers Behavior	3	3	0	
4	1	전선	MGM22405	금융시장론	Theory of Financial Markets	3	3	0	
3	2	전선	MGM22308	e-비즈니스	e-Business	3	3	0	
1	2	전필	ITL22109	무역실무	Internationa trade practice	3	3	0	
2	1	전선	ITL22207	국제운송론	International Transportation	3	3	0	
2	2	전필	ITL22209	무역영어2	English for International Trade 2	3	3	0	
3	1	전선	ITL22304	무역상담론	International Trade Negotiation	3	3	0	
3	2	전선	ITL22310	국제통상환경론	International Trade Environment	3	3	0	
2	1	전필	ITL22201	무역영어1	English for International Trade 1	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ SPN22103 초급스페인어문법1 (Basic Spanish Grammar 1, 3-3-0)

스페인어 기초 문법을 학습하여 스페인어 능력의 기반을 다진다.

◆ SPN22102 초급스페인어강독1 (Basic Spanish Reading 1, 3-3-0)

초급문법을 활용한 다양한 스페인어 텍스트를 독해하면서 내용의 전체적인 의미를 파악하는 능력을 습득하는 것을 목표로 함. 특히 독해의 기본인 문법과 어휘력을 향상시키는 데 강의에 중점을 둘 것임.

◆ SPN22105 초급스페인어회화1 (Basic Spanish Conversation 1, 3-3-0)

El objetivo de este curso es que el aprendiz adquiera la competencia comunicativa necesaria para poder interactuar de forma básica, es decir, podrá presentarse a sí mismo, hablar sobre temas corrientes y cotidianos, expresar sus gustos y preferencias y actuar frente a una situación dada, propia de su nivel comunicativo.

◆ SPN22202 시청각스페인어1 (Beginner's Spanish Conversation With A-V 1, 3-3-0)

다양한 시청각 자료들과 현지광고 문구. 유인물 등을 활용하여 실생활에 보탬이 되는 실용적인 스페인어 회화표를 익히고 공부한다. 스페인과 중남미의 영화, 시트콤 시청을 통해 스페인 회화표현의 활용역과 응용력을 배양한다. 다양한 상황에 능동적으로 대처할 수 있도록 의사소통 표현의 기본적인 문형패턴을 분석해 현장회화 위주의 공부를 한다.

◆ SPN22203 실용스페인어 (Practical Use Spanish, 3-3-0)

초급문법을 활용한 다양한 스페인어 텍스트를 독해하면서 내용의 전체적인 의미를 파악하는 능력을 습득하는 것을 목표로 함. 특히 독해의 기본인 문법과 어휘력을 향상시키는 데 강의에 중점을 둘 것임.

◆ SPN22410 스페인어실무회화 (Practical Conversation in Spanish, 3-3-0)

El objetivo de este curso es que el aprendiz adquiera la competencia comunicativa necesaria para poder interactuar de forma básica, es decir, podrá presentarse a sí mismo, hablar sobre temas corrientes y cotidianos, expresar sus gustos y preferencias y actuar frente a una situación dada, propia de su nivel comunicativo.

◆ SPN22405 시사스페인어 (Current Spanish, 3-3-0)

스페인어 신문 기사를 통해 고급 스페인어 실력 향상과 함께 세계의 정치 경제 문화에 관한 기사를 스페인어로 읽음으로써, 스페인어 실력을 종합적으로 기른다.

◆ SPN22412 중남미사회와문학 (Latin American Society & Literature, 3-3-0)

중남미 지역의 문화적 정체성에 관한 탐구를 목적으로 한, 라틴 아메리카 문화의 기본적인 특성과 중남미인들의 생활양식을 이해하는데 도움을 주기위한 과목이다. 신대륙 발견

이후부터 식민화 과정과 독립, 그리고 현대에 이르기까지의 중남미의 역사, 정치, 경제, 사회상황등을 살펴보고 그들 고유의 문화적 특성을 탐구, 분석한다. 우리나라와의 정치, 경제적 상황과 서로 연계하며 미래 성장동력으로서의 중남미의 중요성을 새롭게 살펴본다. 본 교과목은 교직이수 과목으로서 꾸준한 발표 수업과 그룹토론을 통해 그 능력을 배양하도록한다.

◆ SPN22402 비즈니스스페인어 (Business Spanish, 3-3-0)

취업에 대비하여 실제 적용할 수 있는 비즈니스 서한문 작성 및 이해능력 제고
실제 무역업의 프로세스를 익혀서 취업 후 적용할 수 있는 능력 제고
졸업후 비즈니스에 필요한 정도의 중남미 사회와 경제환경에 대한 이해 고취

◆ SPN22307 중남미현대문화 (Modern Culture of Latin America, 3-3-0)

중남미의 사회변동상황과 실제 현황을 이해하기 위해 매우 간단한 문학 텍스트를 활용함
졸업후 비즈니스에 필요한 정도의 중남미 사회와 문학에 대한 이해 고취

◆ SPN22110 초급스페인어회화2 (Basic Spanish Conversation 2, 3-3-0)

El objetivo de este curso es que el aprendiz adquiriera la competencia comunicativa necesaria para poder interactuar de forma básica, es decir, podrá presentarse a sí mismo, hablar sobre temas corrientes y cotidianos, expresar sus gustos y preferencias y actuar frente a una situación dada, propia de su nivel comunicativo.

◆ SPN22311 라틴아메리카문화읽기 (Reading for Latin American Culture, 3-3-0)

중남미 지역의 문화적 정체성에 관한 탐구를 목적으로 한, 라틴 아메리카 문화의 기본적인 특성과 중남미인들의 생활양식을 이해하는데 도움을 주기위한 과목이다. 신대륙 발견 이후부터 식민화 과정과 독립, 그리고 현대에 이르기까지의 중남미의 역사, 정치, 경제, 사회상황등을 살펴보고 그들 고유의 문화적 특성을 탐구, 분석한다. 우리나라와의 정치, 경제적 상황과 서로 연계하며 미래 성장동력으로서의 중남미의 중요성을 새롭게 살펴본다. 본 교과목은 교직이수 과목으로서 꾸준한 발표 수업과 그룹토론을 통해 그 능력을 배양하도록한다.

◆ SPN22206 중급스페인어회화2 (Intermediate Spanish Conversation 2, 3-3-0)

El objetivo de este curso es que el aprendiz adquiriera la competencia comunicativa necesaria para poder interactuar de forma básica, es decir, podrá presentarse a sí mismo, hablar sobre temas corrientes y cotidianos, expresar sus gustos y preferencias y actuar frente a una situación dada, propia de su nivel comunicativo.

◆ SPN22404 스페인어회화연습 (Spanish Conversation Exercise, 3-3-0)

El objetivo de este curso es que el aprendiz adquiriera la competencia comunicativa necesaria para poder interactuar de forma básica, es decir, podrá presentarse a sí mismo, hablar sobre temas corrientes y cotidianos, expresar sus gustos y preferencias y actuar frente a una situación dada, propia de su nivel comunicativo.

◆ GEN22366 중남미사회와문화콘텐츠 (Latin American Societies & Cultures, 3-3-0)

다양한 자연환경과 역사 문화 예술 등 풍부한 인문학적 가치를 지닌 라틴아메리카 지역을 이해하여 세상을 향한 열린 시각을 갖게 한다. 각 나라의 역사적 지리적 개관, 음악 미술 건축 등 라틴예술의 세계, 중요 인물 탐구, 세계 정치 경제와의 관계 등.

◆ MGM22203 재무관리 (Financial Management, 3-3-0)

본 교과목은 기업의 입장에서 자금을 조달하고 이를 운용하는데 관련된 의사결정을 합리적으로 내릴 수 있도록 이에 필요한 이론과 기법을 다룬다.

◆ MGM22103 회계원리1 (Principles of Accounting 1, 3-3-0)

재무회계의 기본개념과 기업에서 발생한 거래가 회계처리되어 재무제표로 작성되는 회계순환과정을 살펴보고, 재무제표의 구성항목인 자산, 부채, 자본, 손익등의 세부계정에 대해 이해한다.

◆ MGM22201 마케팅관리론 (Principles of Marketing Management, 3-3-0)

기업경영과 마케팅의 개념과 필요성, 마케팅환경에 영향을 미치는 환경요인에 대한 이해를 통하여 향후 기업실무에서 마케팅전략의 활용 능력을 배양한다.

◆ MGM22206 조직행동론 (Organizational Behavior, 3-3-0)

조직행동론은 조직내 사람과 관련된 문제를 다루는 분야이다. 본 교과목은 조직의 성과에 영향을 주는 중요한 요인인 개인행동, 집단행동, 조직행동에 대한 이론 및 방법론을 학습함으로써 인간의 행위를 체계적으로 이해, 설명, 예측하는 능력을 체득하는 데에 목적이 있다.

◆ MGM22202 생산운영관리 (Production and Operations Management, 3-3-0)

생산경영이 생산자 중심에서 소비자 중심으로 변화해 가고 있는 현재 경쟁사회에서 생산관리에 대한 확실한 개념을 이해 및 토론하고 전략적 기술을 연구함으로써 경영학에 대한 깊은 이해를 도운다.

◆ MGM22301 경영정보시스템 (Management Information Systems, 3-3-0)

기업에서 계획, 실행, 조정, 의사결정 등을 지원하기 위한 정보의 수집, 검색, 처리, 저장 및 확산에 관련된 제반 사항을 학습한다.

◆ MGM22316 품질경영론 (Quality Management, 3-3-0)

이 과목은 생산, 마케팅, 재무, 회계, 인사 등 기업의 모든 기능을 포괄하는 품질에 대한 내용을 다루고 있다. 특히 생산 제조 현장에서 불량률을 줄이기 위한 관리 활동들과 서비스 및 경영지원 직무에서의 프로세스 개선과 업무 효율화 등의 이론과 사례를 이해한다.

◆ MGM22110 회계원리2 (Principles of Accounting 2, 3-3-0)

본 수업은 회계원리1에 연속되는 과목으로 회계원리1에서 다루지 않았던 회계학의 나머지 부분을 학습한다. 구체적으로 재고자산, 유형자산 및 무형자산, 금융자산, 부채와 자본, 재무제표의 작성과 분석에 대해 살펴본다. 본 교과목을 통해 기초 수준의 회계학에 대한 이해가 가능하고, 회계와 관련된 고급과목 및 세무관련 과목수강을 위한 기초지식을 갖추 수 있다.

◆ MGM22305 인적자원관리 (Personal Management, 3-3-0)

기업의 인적자원의 확보, 개발, 보상, 유지, 방출에 대한 이론과 실재를 습득하여 문제해결능력을 제고시키며, 기업의 경쟁력에 중요한 영향을 미치는 인적자원관리의 동향, 최근이론, 인적 자원의 관리활동에 대해 살펴본다. 인적자원관리는 크게 채용, 보상, 평가, 교육훈련, 경력관리, 이동 및 이직관리 등으로 구분되는데 각각의 영역에서 효과적인 관리지침과 원칙 그리고 적용 사례에 대해 학습한다.

◆ MGM22313 소비자행동론 (Consumers Behavior, 3-3-0)

소비자행동의 기본개념을 연구하고, 특히 소비자의 의사결정, 정보처리, 영향요인, 마케팅 전략 수립을 위한 소비자 행동분석 및 활용 등을 연구한다.

◆ MGM22405 금융시장론 (Theory of Financial Markets, 3-3-0)

본 교과목은 금융시장과 관련하여 단기금융시장의 금융상품, 주식시장과 관련 내용, 채권시장 관련 내용, 파생상품시장 관련내용을 다룬다.

◆ MGM22308 e-비즈니스 (e-Business, 3-3-0)

e-비즈니스의 개념, 구성요소 등에 대해 이해하고, e-비즈니스가 제공하는 다양한 기회들에 대해 학습한다.

◆ ITL22109 무역실무 (International trade practice, 3-3-0)

본 과목은 무역업체의 담당자가 수출과 수입등의 업무를 효율적으로 수행하기 위한 무역실무의 전반적인 능력을 함양할 수 있도록 해준다.

이를 위해 수출과 수입의 단계 및 절차별로 수행하여야 하는 업무들을 체계적으로 학습하여 전문무역실무능력을 갖추 수 있도록 한다.

◆ ITL22207 국제운송론 (International Transportation, 3-3-0)

본 과목은 무역물품의 물류과정에서 필수적인 운송에 대해 운송수단별 운송의 형태와 방법을 학습하여 운송업무를 효율적으로 수행할 수 있는 능력을 함양할 수 있도록 한다. 이를 위해 해상운송, 항공운송, 도로운송, 철도운송, 내륙수로운송 및 복합운송 등 개별운송수단별 운송방법과 장단점을 학습한다.

◆ ITL22209 무역영어2 (English for International Trade 2, 3-3-0)

본 과목은 해외 거래처와의 비즈니스 권유, 청약과 승낙, 무역계약체결, 무역운송 및 보험, 무역결제 및 무역클레임 처리하기 위해 영어로 비즈니스 메일을 작성하고 대면 상

답이 가능하도록 비즈니스 문서작성 능력과 상담능력을 학습한다.

이를 위해 수출입업무를 중심으로 비즈니스 문서작성방법, 구두상담방법 등의 학습을 통하여 실무능력을 함양할 수 있도록 한다.

◆ ITL22304 무역상담론 (International Trade Negotiation, 3-3-0)

본 과목은 국내 무역기업이 외국의 거래처와 무역업무를 추진을 위한 상담은 물론 국가간 국제통상협상을 원활하게 수행할 수 있는 이론과 전략을 학습하여 무역 및 국제통상현장에서 활용할 수 있는 방법을 학습한다.

이를 위해 문화권이 다른 외국의 무역인 및 국가대표와 무역상담 및 국제협상을 수행하기 위한 협상이론, 이문화, 경영협상 및 통상협상의 내용을 학습한다.

◆ ITL22310 국제통상환경론 (International Trade Environment, 3-3-0)

본 과목은 국제통상환경변화의 내용을 학습함으로써 무역기업 및 정부의 역할과 정책 방향을 모색할 수 있도록 해준다.

이를 위해 국제통상환경의 역사적 추이를 살펴보고 국제통상규범의 주요 내용들을 분석하고 이해함으로써 통상전문가의 자질을 갖추도록 한다.

◆ ITL22201 무역영어1 (English for International Trade 1, 3-3-0)

본 과목은 해외 거래처와의 비즈니스 권유, 청약과 승낙, 무역계약체결, 무역운송 및 보험, 무역결제 및 무역클레임 처리하기 위해 영어로 비즈니스 메일을 작성하고 대면 상담이 가능하도록 비즈니스 문서작성 능력과 상담능력을 학습한다.

이를 위해 수출입업무를 중심으로 무역실무의 기본적인 내용을 이해하고 무역실무의 중요한 영문용어를 익히며 영문으로 비즈니스 서신문을 작성하는 방법을 익힌다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	공감적 수용	통합적 사고력	의사전달 능력	대인관계 능력	도전적 추진력
1-1	초급스페인어강독1	회계원리1	초급스페인어문법1	초급스페인어회화1	
1-2		회계원리2		초급스페인어회화2	무역실무
2-1	실용스페인어	시청각스페인어1, 재무관리	마케팅관리론, 생산운영관리, 무역영어1		
2-2			무역영어2	중급스페인어회화2, 조직행동론	
3-1		중남미현대문화, 경영정보시스템, 국제운송론		인적자원관리	무역상담론
3-2	라틴아메리카 문화읽기, 소비자행동론	품질경영론, e-비즈니스	국제통상환경론		
4-1		금융시장론, 시사스페인어		스페인어회화연습, 비즈니스스페인어	
4-2	중남미사회와문화			스페인어실무회화	

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	글로벌	언어	대학스페인어	스페인어구사 및 의사소통역량
기초교육	정보문화	미래와기술	대학인을위한엑셀	디지털 비즈니스 역량
중점교육	미래소양	비전설계	아이디어와시장	마케팅 고객 관리 역량
중점교육	미래소양	비전설계	창업과경영이해	인사 및 조직 관리 역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
학습역량강화	프레젠테이션 스킬 업	전학년	학습역량의 강화를 원하는 학생
	자기주도학습전략		
	학습노트 공모전		

1. 교육목표

1. 기독교 정신을 바탕으로 미래사회 역량을 갖춘 영유아 교사 양성
2. 자기주도적 실천 교육을 통해 영유아교육 현장의 실무에 강한 영유아 교사 양성
3. 사랑과 봉사정신에 기초한 교직 사명감을 갖춘 영유아 교사 양성

2. 학과소개 및 안내

영유아기는 발달과 교육 및 사회적 기초를 형성하는 시기로 인식되고 있으며, 시대적 요구와 사회적 제반 여건의 변화에 따른 보육과 교육에 관한 관심과 지원이 확대되고 있다. 이에 영유아보육 연계전공에서는 영유아에 관련한 폭넓은 이해와 소양을 갖춘 보육교사를 양성하여 실제 영유아보육 현장 취업기회를 제공한다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	어린이집교사, 육아종합지원센터 보육전담요원, 유치원·어린이집·초등학교 방과후교사
학과 전공 유관 자격증	보육교사자격증

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	ECE22103	영유아발달	Early Childhood Development	3	3	0	
1	1	전선	ECE22104	유아교육개론	Introduction to Early Childhood Education	3	3	0	
1	1	전선	SIL22104	인간행동과사회환경	Human Behavior & Social Environment	3	3	0	
1	2	전선	ECE22109	정신건강론	Mental Health in Early Childhood Education	3	3	0	
3	2	전선	THE22311	정신건강론	Mental Health in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22201	놀이이론과실제	Theory & Practice of Play in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22202	아동과학지도	Science in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22204	아동음악	Music in Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22206	유아언어교육	Language Arts in Early Childhood Education	3	3	0	
2	2	전선	ECE22208	아동생활지도	Guidance for Young Children	3	3	0	
2	2	전선	ECE22209	아동수학지도	Mathematics in Early Childhood Education	3	3	0	
2	2	전선	ECE22210	영유아보육프로그램개발과평가	Development and Evaluation of Educational Programs for Young children	3	3	0	
2	2	전선	ECE22212	유아교육과정	Curriculum for Early Childhood Education	3	3	0	
3	1	전선	ECE22301	부모교육론	Parent Education	3	3	0	
3	1	전필	HEE18301	부모교육	Parent Education	3	3	0	
3	1	전선	ECE22302	아동관찰및행동연구	Behavior Observation of Young Children	3	3	0	
3	1	전선	ECE22303	아동문학교육	Children's Literature	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	ECE22304	영유아교수방법론	Teaching Methods in Early Childhood Education	3	3	0	
3	2	전선	ECE22308	아동미술	Children's Art	3	3	0	
3	2	전선	ECE22312	보육교사론	Early Childhood Teacher Education	3	3	0	
4	1	전선	ECE22403	보육실습	Field Practice in Child Care Centers	3	3	0	
4	1	전선	ECE22404	아동건강교육	Health Education in Early Childhood	3	3	0	
1	2	전선	THE22109	아동복지론	Child Welfare	3	3	0	
4	1	전선	ECE22405	아동복지	Child Welfare	3	3	0	
3	1	전선	SIL22302	가족복지론	Family Welfare	3	3	0	
2	1	전선	THE22206	가족복지론	Family Welfare	3	3	0	
4	2	전선	ECE22409	유아교육기관운영관리	Management of institute of Early Childhood Education	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ ECE22103 영유아발달 (Early Childhood Development, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 발달에 대한 이론적 개념과 실재를 이해하고 그에 따른 영유아교사의 적절한 상호작용 및 교사로서의 교수와 실행계획, 수행능력의 역량을 함양하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 신체건강, 사회정서, 인지, 언어 발달의 기초 이론과 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22104 유아교육개론 (Introduction to the Bible, 3-3-0)

본 과목은 유아교육학에 대한 기본적인 이해와 미래 사회 변화를 이해하고 대응하는 유아교사로서 갖추어야 할 지식, 기술, 태도의 기초를 형성함을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 유아교육의 성격, 발달이론, 유아교육과정, 유아교육평가, 놀이, 부모교육, 유아교사, 유아특수교육, 초등교육과의 연계성 등의 세부내용을 다룬다.

◆ SIL22104 인간행동과사회환경 (Introduction to the Bible, 3-3-0)

본 과목은 사회복지실천의 기본 지식인 인간의 행동과 인간발달 그리고 사회체계에 대한 이론적 기반을 형성하고자 한다. 구체적으로 인간행동과 사회환경의 다양한 요소와 이들의 상호작용에 관한 지식을 인간행동을 설명하는 이론들과 생태체계 관점에서 본 개인, 가족, 사회, 문화적 요소간의 상호작용 그리고 생애주기이론에 입각해서 본 발달단계와 발달과제 이렇게 세 차원에 입각하여 살펴보고 각각의 이론과 사회복지 실언의 연관성도 파악함으로써 인간과 환경에 대한 이해를 높이하고자 한다.

◆ ECE22109 정신건강론 (Mental Health in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 정신 건강에 영향을 미치는 제 요인 및 관련 기초 이론을 습득하여 영유아기 정신 장애 예방 및 대처에 대해 이해하도록 하는데 목적이 있다.

이를 위해 본 교과목에서는 정신 건강에 관한 기초 이론, 정신 장애 유형 이해 및 지원 방안 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ THE22311 정신건강론 (Mental Health in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 교과에서는 증가하고 있는 현대인의 환경적 스트레스와 정신건강의 관계, 생애주기에 따른 다양한 정신건강의 문제를 이해하고, 정신건강 관련 사회복지실천방법을 학습함으로써 정신건강을 증진할 수 있는 지식과 실천능력을 습득하는 데 목적을 둔다.

◆ ECE22201 놀이이론과실제 (Theory & Practice of Play in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 놀이에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 놀이이론, 놀이관련요인, 놀이유형과 놀이에 있어 교사의 개입전략 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22202 아동과학지도 (Science in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 영유아들이 여러 가지 물체, 자연환경, 자연현상에 관심과 호기심을 가지고 탐구하는 태도를 기르도록 돕는다.

이를 위해 본 교과목에서는 생명, 물체와 물질, 자연현상에 대해 관심을 가지고 탐구할 수 있도록 하기 위한 지원방안 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22204 아동음악 (Music in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 음악에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 영유아 음악교수법, 영유아의 음악감상, 노래부르기, 악기다루기, 신체표현의 중요성, 영유아음악교육을 위한 환경 등의 세부내용을 다루게 된다

◆ ECE22206 유아언어교육 (Language Arts in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 영유아언어발달의 제 특성을 이해하고 이를 촉진시키는 교수방법을 탐색하는 것을 목표로 한다.

영유아의 구어 및 문어발달의 특성과 내용, 언어발달을 돕는 교수법을 알아보고, 이를 기초로 영유아의 언어 기술에 대한 효과적인 지도 방안을 학습하여 현장에 있어서의 적용가능성과 영유아 언어 교사로서의 자질과 기술을 배우고 익힌다.

◆ ECE22208 아동생활지도 (Guidance for Young Children, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 기본생활습관과 화목한 생활습관 형성에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 영유아생활지도의 이해, 문제행동에 대한 시각, 행동수정, 자기조절을 위한 생활지도 전략, 영유아의 행동의 관찰과 평가를 위한 교사 지원방안 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22209 아동수학지도 (Mathematics in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 수학에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 수학교육의 기초, 이론적 배경, 수와 연산, 공간과 도형, 측정, 규칙성, 자료수집 및 분석, 영유아 수학교육의 운영시 교사의 역할 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22210 영유아보육프로그램개발과평가 (Development and Evaluation of Educational Programs for Young children, 3-3-0)

본 과목은 영유아 교육 프로그램 개발과 평가에 필요한 이론과 기법을 익히고 유아교육 현장에서 실제 학습을 통해 효과적인 적용방법을 탐색하여 프로그램 개발 능력을 향상을 목표로 한다.

영유아를 위한 교육 프로그램을 개발하고 운영하는데 필요한 발달 이론, 교육 과정 계획, 운영 및 평가 원리, 교사의 역할, 환경 구성에 대해 학습한다. 또한 영유아에 적합한

교육환경을 개발하고 현장에 적용 평가하는 과정을 통해서 영유아교육프로그램에 대한 전반적인 이해를 도모한다.

◆ ECE22212 유아교육과정 (Curriculum for Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 유아교육과정의 역사적, 심리적, 철학적 구성 배경을 이해하고, 유치원과 어린이집의 교육 및 보육과정 수립을 위한 전문적 지식, 기술, 태도를 함양하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 유아교육과정의 철학적, 심리학적, 사회학적 구성의 기초, 유아교육과정의 수립, 실행, 평가 및 환류과정 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22301 부모교육론 (Parent Education, 3-3-0)

본 과목은 부모교육의 역사와 현대부모의 특징에 대해 알아보고 현재 유아교육기관에서 이루어지고 있는 부모교육과 지원에 대해 알아보는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 다양한 부모교육과 지원의 형태와 내용 등에 대해 효과적인 방안을 계획, 실천을 위한 교사 지원방안 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ HEE18301 부모교육 (Parent Education, 3-3-0)

사회변화에 따른 부모역할의 변화와 부모교육의 본질에 대하여 살펴보고, 다양한 가족에서의 부모역할과 발달단계에 따른 부모역할을 이해함으로써 부모교육의 실제와 과제를 통해 다양한 부모교육 프로그램과 부모교육 운영 및 미래 부모교육의 역할에 대하여 살펴보고자 한다. 그러므로 부모교육을 통해 예비부모들이 부모역할을 용이하게 수행하고 부모-자녀간의 문제에 쉽게 적응할 수 있도록 돕고자 한다.

◆ ECE22302 아동관찰및행동연구 (Behavior Observation of Young Children, 3-3-0)

본 과목은 영유아 및 아동발달이해 및 지원 능력, 영유아 및 아동행동관찰 능력, 문제행동발견 및 지도 능력, 영유아 및 아동과의 의사소통능력 증진을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 유아 및 아동 문제 행동 지도의 기초, 영유아 및 아동문제행동의 올바른 기준, 영유아 및 아동문제행동의 판단 기준, 영유아 및 아동문제행동의 유형, 영유아 및 아동행동관찰 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22303 아동문학교육 (Children's Literature, 3-3-0)

본 과목은 다양한 아동문학을 감상하는 경험을 통하여 아동문학에 대한 이해를 높이는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 아동문학교육의 기초, 영유아 발달과 문학, 영유아 문학의 역사 및 문학교육의 나아갈 방향, 영유아문학의 장르와 그림책, 전래동요와 동시, 전래동화, 환상동화, 사실동화, 정보그림책, 영유아문학과 교육과정 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22304 영유아교수방법론 (Teaching Methods in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 교수-학습방법에 대한 이론을 탐색하고, 실제 교육활동에서의 다양한 교수-학습법을 계획하고 수행할 수 있는 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 교육과정에 대한 이해를 바탕으로 교육을 계획하고 여러 상황과 맥락 안에서 적절하게 활용할 수 있는 교수-학습 원리의 실천적 지식 형성 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22308 아동미술 (Children's Art, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 미술에 관한 제 이론 및 실재를 이해하여 교사로서 미술교육 교수학습 역량을 갖추도록 하는데 그 목적이 있다.

이를 위해 본 교과목에서는 영유아 미술교육 이론, 미술 교수 학습 방법, 미술 감상과 평가 및 미술교육을 위한 환경 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22312 보육교사론 (Early Childhood Teacher Education, 3-3-0)

본 과목은 예비 영유아교사로서 요구되는 능력을 함양하기 위하여 교사로서의 전문적 지식과 자질을 함양하여 유능하고 성숙한 영유아교사로 준비되는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 영유아 교사직의 특성과 교사로서의 윤리와 역량, 자질, 성장에 관한 세부 내용을 다루게 된다.

◆ ECE22403 보육실습 (Field Practice in Child Care Centers, 3-3-0)

본 과목은 보육교사로서 역할을 경험하는 교육 실습의 실재를 다룬다.

이를 위해 본 교과목에서는 보육실습의 개념과 목적, 보육 실습의 내용, 보육 실습과정 및 내용 등 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22404 아동건강교육 (Health Education in Early Childhood, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 건강 교육에 관한 제 이론 및 실재를 이해하여 교사로서 건강한 생활을 위해 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 건강교육의 기초, 이론적 배경, 기본생활 습관, 영양, 안전 교육의 운영시 교사의 역할 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ THE22109 아동복지론 (Child Welfare, 3-3-0)

아동복지와 관련된 이론과 실천방법을 학습하여 아동복지분야에서 활동할 사회복지사의 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 아동복지의 특성과 개념, 권리, 아동복지의 역사, 아동의 욕구와 문제, 정책과 제도, 실천대상과 관련서비스, 실천방법과 기술을 습득하도록 한다. 또한 사회복지사들이 관여하고 있는 아동복지 관련 영역을 사례별로 고찰하여 아동의 욕구와 문제를 자원의 동원과 조정을 통하여 해결할 수 있는 방법을 탐구하도록 한다.

◆ ECE22405 아동복지 (Child Welfare, 3-3-0)

본 과목은 예비 영유아교사로서 아동의 복지와 권리를 인식하고 복지 서비스에 대해 알아보고 교육현장에서 아동의 인권을 존중하는 교육활동을 실행하는 영유아교사로 준비되는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 아동의 복지와 인권, 현대사회에서 아동의 권리를 침해하는 사례 등을 다루며 아동의 행복을 위해 복지 서비스가 어떻게 실현되는지에 대한 세부 내용을 다루게 된다.

◆ SIL22302 가족복지론 (Family Welfare, 3-3-0)

본 과목은 현대사회 속에서 변화되고 다양한 가족의 문제와 욕구에 대해 효과적인 개입과 실천을 위해 가족복지 정책과 행정 및 실천을 이해하고 가족 문제 해결을 위한 실천역량을 함양하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 가족 및 가족복지의 개념, 가족의 문제와 욕구, 가족복지의 역사와 이론, 가족복지의 정책과 서비스, 가족복지의 실천과정과 기술 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ THE22206 가족복지론 (Family Welfare, 3-3-0)

가족과 가족복지의 다양한 개념을 이해합니다.

가족복지의 국내외 유형과 특징을 설명합니다.

가족복지실천을 위한 이론과 과정 및 가족의 다양한 유형을 구체적으로 탐구합니다.

◆ ECE22409 유아교육기관운영관리 (Management of institute of Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 유아교육기관의 운영관리에 대한 이론과 실재를 이해하고, 바람직한 운영관리 능력을 수행할 수 있는 역량을 함양하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 물리적인 관리(재정, 시설, 위생, 안전, 행사, 부모, 학급), 인적관리(교직원의 임용, 복지)에 대한 세부내용을 다루게 된다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	보육교사직 인성 및 전문성 발달	학습자(영유아)에 대한 이해	교육(보육) 과정 운영	유아교육기관 운영
1-1	인간행동과사회환경, 유아교육개론			
1-2	정신건강론	영유아발달		
2-1			놀이이론과실제, 아동과학지도, 아동음악, 유아언어교육	가족복지론
2-2			아동수학지도, 영유아보육프로그램 개발과평가, 유아교육과정	아동생활지도
3-1		아동관찰및행동연구	아동문학교육, 영유아교수방법론	부모교육론, 부모교육, 가족복지론
3-2	보육교사론, 정신건강론, 아동복지론		아동미술	
4-1	아동복지		보육실습, 아동건강교육	
4-2				유아교육기관운영관리

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교육	정보문해	미래와기술	대학인을 위한 엑셀	유아교육기관운영
			4차산업혁명기술의이해	교육과정운영
중점교육	나섬소양	기독교인성	기독교정신과 아펜젤러	유아교사직인성 및 전문성발달
			채플1	
			채플2	
			채플3	
			채플4	
	균형학문	인문과 예술	대학생활과 자아탐색	유아교사직인성 및 전문성발달
			행복심리학	
			포스트휴먼시대의감성인문학	
		사회와 문화	디지털사회의문화의이해	교육과정운영
			예비부모교육	학습자에 대한 이해
일반교육	심화 · 응용	자유선택	팟캐스트방송	유아교사직인성 및 전문성발달
			a+학습전략	교육과정운영
			문화예술교육개론	유아교사직인성 및 전문성발달
			AI와미래	유아교육기관운영
			리더십	유아교사직인성 및 전문성발달
			인성과예티켓	유아교사직인성 및 전문성발달
			숲힐링캠프	
			현대인과정신건강	

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기계발	신입생진로개발교육	1	전체
학습역량강화	자기주도학습전략 디딤돌프로그램	1-3	유아교육과 임용시험응시자
경연대회/전시/공연	채움제: 비교과경진대회	1-4	비교과활동 참여 학생
진로/취업/창업	예비교사를 위한 진로검사 및 진로관련 워크숍	4	유치원취업
	공립유치원 교원임용 멘토링		
	사립유치원 교원임용 멘토링		

1. 교육목표

1. 사회복지사 자격 취득에 필요한 교과목에 대한 공부 및 실습과 더불어 상담의 이론과 실재를 갖춘 인재 양성
2. 중·고등학교에서 학생들의 학업, 진로 및 학교생활 전반에 관해 상담하고, 지도하기 위한 전문상담 인력 양성
3. 학교폭력, 가출, 학업중단, 왕따, 집단 괴롭힘, 약물남용, 청소년 성매매 등 다양화 되고, 심각해지는 청소년 문제에 대해 현실적으로 대처하기 위한 전문상담 인력 양성
4. 인성과 지성을 겸비한, 사회적 약자와 공감하는 실력 있는 전문인 양성
5. 지역사회가 요구하는 실용적이며 통섭적인 인재를 배출하여 사회발전에 기여
6. 탁월한 교육과 연구 및 봉사를 수행하는 교육자와 연구자를 만든다.

2. 학과소개 및 안내

심리상담 및 사회복지의 필수분야에 대한 강의 및 실습을 통해 상담복지 분야의 전문가로 활동 할 수 있는 능력을 배양한다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	상담기관, 복지기관, 청소년센터기관
학과 전공 유관 자격증	사회복지사, 심리상담사

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전선	THE22103	사회복지학개론	Introduction to Social Welfare	3	3	0	
1	2	전선	SIL22108	사회복지개론	An Introduction to Social Welfare	3	3	0	
1	2	전선	THE22107	인간행동과사회환경	Human Behaviors & Social Environments	3	3	0	
1	1	전선	SIL22104	인간행동과사회환경	Human Behaviors & Social Environments	3	3	0	
2	1	전선	THE22205	장애인복지론	Welfare for Persons with Disabilities	3	3	0	
2	1	전선	THE22206	가족복지론	Social Work With Families	3	3	0	
3	1	전선	SIL22302	가족복지론	Social Work With Families	3	3	0	
2	2	전선	THE22211	노인복지론	Welfare for The Elderly	3	3	0	
2	1	전선	SIL22201	노인복지론	Welfare for The Elderly	3	3	0	
2	2	전선	THE22212	사회복지실천론	Social Work Practice Theories	3	3	0	
2	1	전선	SIL22203	사회복지실천론	Social Work Practice Theories	3	3	0	
2	2	전선	THE22214	지역사회복지론	Welfare for Community	3	3	0	
3	1	전선	SIL22306	지역사회복지론	Welfare for Community	3	3	0	
3	1	전선	THE22301	사회복지정책론	Social Welfare Policy	3	3	0	
4	2	전선	SIL22409	사회복지정책론	Social Welfare Policy	3	3	0	
3	1	전선	THE22304	사회복지실천기술론	Skill & Techniques for Social Welfare	3	3	0	
2	2	전선	SIL22209	사회복지실천기술론	Skill & Techniques for Social Welfare	3	3	0	
3	2	전선	THE22309	사회복지현장실습	Social Welfare Practice	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
3	2	전선	SIL22315	사회복지현장실 습및세미나	Social Welfare Practice Seminar	3	3	0	
1	2	전선	THE22109	아동복지론	Child Welfare	3	3	0	
2	2	전선	SIL22210	정신건강론	Mental Health	3	3	0	
4	1	전선	THE22410	사회복지행정론	Social Welfare Administration	3	3	0	
4	1	전선	SIL22404	사회복지행정론	Social Welfare Administration	3	3	0	
4	2	전선	THE22408	사회복지법제와 실천	Social Welfare & Law	3	3	0	
4	2	전선	SIL22408	사회복지법제론	Social Welfare Legislation	3	3	0	
2	1	전선	SIL22205	사회보장론	Social Security Theory	3	3	0	
3	2	전선	SIL22314	조사방법론	Survey Methodology	3	3	0	
4	2	전선	SIL22407	사례관리론	Case Management	3	3	0	
1	1	전선	PSP22104	심리학개론	General Psychology	3	3	0	
1	2	전선	PSP22108	상담이론과실제	Psychology of Personality	3	3	0	
2	1	전선	PSP22201	성격심리학	Psychological Test	3	3	0	
3	1	전선	PSP22302	심리검사	Counseling Theories & Practices	3	3	0	
2	2	전선	PSP22209	집단상담	Psychology of Learning	3	3	0	
2	2	전선	PSP22211	학습심리학	Group Counseling	3	3	0	
3	1	전선	PSP22305	임상심리학	Practice Counseling & Case Study	3	3	0	
4	1	전선	PSP22404	심리상담세미나	Psychology of Youth	3	3	0	
4	2	전선	PSP22411	상담실습및사례 연구	Occupational Psychology	3	3	0	
2		전선	EDU22204	교육심리	Educational Psychology	2	2	0	

5. 교과목소개

◆ THE22103 사회복지학개론 (Introduction to Social Welfare, 3-3-0)

본 과목은 사회복지의 기본 이해와 함께 사회복지 법과 정책, 실천방법을 비롯하여 대상별 사회복지 영역에 대한 전반적인 사회복지의 이해를 목표로 한다.

이를 위해 사회복지 개념과 가치 및 윤리, 사회복지 역사와 체계, 사회복지실천 및 기술, 사회복지 정책 및 행정, 사회복지 실천현장 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ SIL22108 사회복지개론 (An Introduction to Social Welfare, 3-3-0)

본 과목은 사회복지의 기본 이해와 함께 사회복지 법과 정책, 실천방법을 비롯하여 대상별 사회복지 영역에 대한 전반적인 사회복지의 이해를 목표로 한다.

이를 위해 사회복지 개념과 가치 및 윤리, 사회복지 역사와 체계, 사회복지실천 및 기술, 사회복지 정책 및 행정, 사회복지 실천현장 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ THE22107 인간행동과사회환경 (Human Behaviors & Social Environments, 3-3-0)

본 과목은 사회복지실천의 기본 지식인 인간의 행동과 인간발달 그리고 사회체계에 대한 이론적 기반을 형성하고자 한다. 구체적으로 인간행동과 사회환경의 다양한 요소와 이들의 상호작용에 관한 지식을 인간행동을 설명하는 이론들과 생태체계 관점에서 본 개인, 가족, 사회, 문화적 요소간의 상호작용 그리고 생애주기이론에 입각해서 본 발달단계와 발달과제 이렇게 세 차원에 입각하여 살펴보고 각각의 이론과 사회복지 실언의 연관성도 파악함으로써 인간과 환경에 대한 이해를 높이고자 한다.

◆ SIL22104 인간행동과사회환경 (Human Behaviors & Social Environments, 3-3-0)

본 과목은 사회복지실천의 기본 지식인 인간의 행동과 인간발달 그리고 사회체계에 대한 이론적 기반을 형성하고자 한다. 구체적으로 인간행동과 사회환경의 다양한 요소와 이들의 상호작용에 관한 지식을 인간행동을 설명하는 이론들과 생태체계 관점에서 본 개인, 가족, 사회, 문화적 요소간의 상호작용 그리고 생애주기이론에 입각해서 본 발달단계와 발달과제 이렇게 세 차원에 입각하여 살펴보고 각각의 이론과 사회복지 실언의 연관성도 파악함으로써 인간과 환경에 대한 이해를 높이고자 한다.

◆ THE22205 장애인복지론 (Welfare for Persons with Disabilities, 3-3-0)

본 강좌에서는 장애인복지의 이론과 실천에 대하여 소개한다.

◆ THE22206 가족복지론 (Social Work With Families, 3-3-0)

가족에 관한 다양한 관점과 정책 및 관련법을 이해한다. 그리고 가족복지 서비스 분야를 이해하고 서비스를 효과적으로 제공할 수 있는 실천방법과 기술을 살펴보고 사회복지사로서의 실천능력을 키운다. 이를 바탕으로 현재 우리나라 가족이 당면하는 다양한 가족 문제를 이해하고 그 대책과 개입 방안을 탐색한다.

◆ SIL22302 가족복지론 (Social Work With Families, 3-3-0)

가족에 관한 다양한 관점과 정책 및 관련법을 이해한다. 그리고 가족복지 서비스 분야를 이해하고 서비스를 효과적으로 제공할 수 있는 실천방법과 기술을 살펴보고 사회복지사로서의 실천능력을 키운다. 이를 바탕으로 현재 우리나라 가족이 당면하는 다양한 가족 문제를 이해하고 그 대책과 개입 방안을 탐색한다.

◆ THE22211 노인복지론 (Welfare for The Elderly, 3-3-0)

본 과목은 고령화사회에서의 노인복지 이해와 노인복지전문가로서의 자질 고취를 위해 노년기 삶과 문제와 관련한 다양한 이론적 기반과 노인복지 실천방법 방법 및 관련 정책과 제도를 고찰하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 노인의 문제, 노화이론, 노인의 문제와 욕구, 노인복지 정책, 서비스, 프로그램, 실천 등의 세부내용을 다루게 된다. 노인복지는 사회복지 정책과 서비스의 틀 속에서 노화와 노인의 특성을 고려하여 필요한 국가정책과 프로그램, 서비스를 계획하고 실천하는 활동이다. 이를 통해 노화에 따른 개인의 신체적, 심리적 및 사회적 요인의 변화와 노인문제를 이해하고 이에 근거한 노인복지 정책프로그램과 실천기술을 개괄적으로 연구한다.

◆ SIL22201 노인복지론 (Welfare for The Elderly, 3-3-0)

본 과목은 고령화사회에서의 노인복지 이해와 노인복지전문가로서의 자질 고취를 위해 노년기 삶과 문제와 관련한 다양한 이론적 기반과 노인복지 실천방법 방법 및 관련 정책과 제도를 고찰하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 노인의 문제, 노화이론, 노인의 문제와 욕구, 노인복지 정책, 서비스, 프로그램, 실천 등의 세부내용을 다루게 된다. 노인복지는 사회복지 정책과 서비스의 틀 속에서 노화와 노인의 특성을 고려하여 필요한 국가정책과 프로그램, 서비스를 계획하고 실천하는 활동이다. 이를 통해 노화에 따른 개인의 신체적, 심리적 및 사회적 요인의 변화와 노인문제를 이해하고 이에 근거한 노인복지 정책프로그램과 실천기술을 개괄적으로 연구한다.

◆ THE22212 사회복지실천론 (Social Work Practice Theories, 3-3-0)

1. 본 과목은 사회복지실천의 전문적 실천에 필요한 기본 이해와 가치, 지식, 기술에 대한 기본이론을 이해하며, 다양한 사회복지실천현장에 대한 이해와 사회복지사의 역할 및 사회복지실천 방법과 과정을 습득하는 것을 목표로 한다.
2. 이를 위해 사회복지의 가치와 윤리, 실천현장, 실천관점, 실천 관계 및 면접, 실천 과정 등의 세부내용을 다루게 된다.
3. 전문적인 사회복지실천에 필요한 기본적인 개념과 정의, 가치와 윤리, 역사적 변천과정을 이해하며 다양한 사회복지실천현장에 대한 이해와 현장에서 활동하는 사회복지사의 역할을 살펴본다. 그리고 사회복지실천의 개입수준과 통합적 접근방법, 관계 형성에 대한 이해, 그리고 면접의 방법과 기술을 파악하고 사회복지실천 과정을 단계별로 나누어 각 단계에 필요한 지식과 기술, 사례관리 실천 방법을 이해한다.

◆ SIL22203 사회복지실천론 (Social Work Practice Theories, 3-3-0)

1. 본 과목은 사회복지실천의 전문적 실천에 필요한 기본 이해와 가치, 지식, 기술에 대한 기본이론을 이해하며, 다양한 사회복지실천현장에 대한 이해와 사회복지사의 역할 및 사회복지실천 방법과 과정을 습득하는 것을 목표로 한다.
2. 이를 위해 사회복지의 가치와 윤리, 실천현장, 실천관점, 실천 관계 및 면접, 실천 과정 등의 세부내용을 다루게 된다.
3. 전문적인 사회복지실천에 필요한 기본적인 개념과 정의, 가치와 윤리, 역사적 변천과정을 이해하며 다양한 사회복지실천현장에 대한 이해와 현장에서 활동하는 사회복지사의 역할을 살펴본다. 그리고 사회복지실천의 개입수준과 통합적 접근방법, 관계 형성에 대한 이해, 그리고 면접의 방법과 기술을 파악하고 사회복지실천 과정을 단계별로 나누어 각 단계에 필요한 지식과 기술, 사례관리 실천 방법을 이해한다.

◆ THE22214 지역사회복지론 (Welfare for Community, 3-3-0)

1. 본 과목은 지역사회에 대한 관점과 이해, 지역사회복지의 분야와 영역 및 실천분야에 대한 지식과 이론을 습득함으로써 지역사회에서의 사회복지실천역량을 함양하는 것을 목표로 한다.
2. 이를 위해 지역사회복지의 이론과 실천모델, 실천과정, 지방자치와 지역사회보장계획, 복지네트워크 및 자원개발, 실천 현장 등의 세부내용을 다루게 된다.
3. 본 과목은 지역사회를 개입단위를 삼는 사회복지로 전문적 지역사회복지실천의 과정에 관한 이론과 기술학습에 역점을 두어 지역사회 및 그 구성원들이 지니는 사회적 문제와 욕구 해결에 필요한 지식과 역량을 키우고자 한다. 이를 위해 지역사회사회복지 관련 주요 개념과 역사 및 기초이론 등에 대한 이해를 비롯하여 변화하는 지역의 문제와 욕구를 규명하고 이에 대응하는 다양한 지역사회복지 접근법 및 추진체계들을 비판적으로 살펴보고 합당한 대안을 강구해 보도록 한다.

◆ SIL22306 지역사회복지론 (Social Welfare Policy, 3-3-0)

1. 본 과목은 지역사회에 대한 관점과 이해, 지역사회복지의 분야와 영역 및 실천분야에 대한 지식과 이론을 습득함으로써 지역사회에서의 사회복지실천역량을 함양하는 것을 목표로 한다.
2. 이를 위해 지역사회복지의 이론과 실천모델, 실천과정, 지방자치와 지역사회보장계획, 복지네트워크 및 자원개발, 실천 현장 등의 세부내용을 다루게 된다.
3. 본 과목은 지역사회를 개입단위를 삼는 사회복지로 전문적 지역사회복지실천의 과정에 관한 이론과 기술학습에 역점을 두어 지역사회 및 그 구성원들이 지니는 사회적 문제와 욕구 해결에 필요한 지식과 역량을 키우고자 한다. 이를 위해 지역사회사회복지 관련 주요 개념과 역사 및 기초이론 등에 대한 이해를 비롯하여 변화하는 지역의 문제와 욕구를 규명하고 이에 대응하는 다양한 지역사회복지 접근법 및 추진체계들을 비판적으로 살펴보고 합당한 대안을 강구해 보도록 한다.

◆ THE22301 사회복지정책론 (Social Welfare Policy, 3-3-0)

사회복지정책 개념 이해를 기초로 공공정책(경제정책, 외교정책, 국방정책 등)과 어떻게 다른지 파악하고 사회복지실천과 사회복지정책의 긴밀한 관계성을 이해한다. 나아가 사회복지정책 결정과정과 정책 수행과정, 정책비용 그리고 정책 결과 등을 이해할 수 있도록 한다.

◆ SIL22409 사회복지정책론 (Social Welfare Policy, 3-3-0)

사회복지정책 개념 이해를 기초로 공공정책(경제정책, 외교정책, 국방정책 등)과 어떻게 다른지 파악하고 사회복지실천과 사회복지정책의 긴밀한 관계성을 이해한다. 나아가 사회복지정책 결정과정과 정책 수행과정, 정책비용 그리고 정책 결과 등을 이해할 수 있도록 한다.

◆ THE22304 사회복지실천기술론 (Skill & Techniques for Social Welfare, 3-3-0)

1. 본 과목은 사회복지 실천의 전문성을 이해하고 사회복지실천을 위한 지식과 기술에 대하여 학습하며, 실제적인 면접기술 및 실천모델을 습득하며, 개인, 집단, 가족 대상 사회복지실천 기술을 습득하는 것을 목표로 한다.
2. 이를 위해 사회복지실천 기술 습득을 위한 의사소통 및 면접 기술, 심리사회모델, 인지행동모델, 해결중심모델, 기록과 평가 등의 세부내용을 다루게 된다.
3. 사회복지실천의 대상이 되는 개인, 집단, 가족 특성과 욕구를 이해하고 다양한 영역의

사회복지실천현장에서 필요한 기술을 사례 혹은 토론 주제를 통하여 현장에 쉽게 작용할 수 있도록 하여 사회복지사로서의 능력과 전문성을 배양한다.

◆ SIL22209 사회복지실천기술론 (Skill & Techniques for Social Welfare, 3-3-0)

1. 본 과목은 사회복지 실천의 전문성을 이해하고 사회복지실천을 위한 지식과 기술에 대하여 학습하며, 실제적인 면접기술 및 실천모델을 습득하며, 개인, 집단, 가족 대상 사회복지실천 기술을 습득하는 것을 목표로 한다.
2. 이를 위해 사회복지실천 기술 습득을 위한 의사소통 및 면접 기술, 심리사회모델, 인지행동모델, 해결중심모델, 기록과 평가 등의 세부내용을 다루게 된다.
3. 사회복지실천의 대상이 되는 개인, 집단, 가족 특성과 욕구를 이해하고 다양한 영역의 사회복지실천현장에서 필요한 기술을 사례 혹은 토론 주제를 통하여 현장에 쉽게 작용할 수 있도록 하여 사회복지사로서의 능력과 전문성을 배양한다.

◆ THE22309 사회복지현장실습 (Social Welfare Practice, 3-3-0)

사회복지현장과 학교수업을 통합한 것으로, 다양한 사회복지현장을 이해하고 현장실습과 기관 실무자의 지도감독과 수업시간의 피드백을 통한 사회복지현장 실무자로서의 기본 자질을 향상시킨다.

◆ SIL22315 사회복지현장실습및세미나 (Social Welfare Practice Seminar, 3-3-0)

사회복지현장과 학교수업을 통합한 것으로, 다양한 사회복지현장을 이해하고 현장실습과 기관 실무자의 지도감독과 수업시간의 피드백을 통한 사회복지현장 실무자로서의 기본 자질을 향상시킨다.

◆ THE22109 아동복지론 (Child Welfare, 3-3-0)

아동복지와 관련된 이론과 실천방법을 학습하여 아동복지분야에서 활동할 사회복지사의 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 아동복지의 특성과 개념, 권리, 아동복지의 역사, 아동의 욕구와 문제, 정책과 제도, 실천대상과 관련서비스, 실천방법과 기술을 습득하도록 한다. 또한 사회복지사들이 관여하고 있는 아동복지 관련 영역을 사례별로 고찰하여 아동의 욕구와 문제를 자원의 동원과 조정을 통하여 해결할 수 있는 방법을 탐구하도록 한다.

◆ SIL22210 정신건강론 (Mental Health, 3-3-0)

아동 및 청소년의 정신건강을 살펴보고, 발달적 특성과 함께 이 시기에 많이 나타나는 정신건강의 문제 및 발달 이상에 대해 알아보고 연구한다.

◆ THE22410 사회복지행정론 (Social Welfare Administration, 3-3-0)

사회복지행정에 대한 지식을 배우는 것으로, 조직관리이론, 기획, 프로그램 설계, 정보관리, 의사결정, 직원개발, 그리고 프로그램 평가 등을 배우게 된다.

◆ SIL22404 사회복지행정론 (Social Welfare Administration, 3-3-0)

사회복지행정에 대한 지식을 배우는 것으로, 조직관리이론, 기획, 프로그램 설계, 정보관리, 의사결정, 직원개발, 그리고 프로그램 평가 등을 배우게 된다.

◆ THE22408 사회복지법제와실천 (Social Welfare & Law, 3-3-0)

사회복지법은 사회복지정책을 집행하기 위한 지침서로서 사회복지직무수행 및 실천과정에서 법적 환경에 효과적으로 대처하기 위해 개론적인 법률지식과 사회복지법의 생성, 발달 및 범위, 법적권리, 개별 사회복지법령의 구체적 조문 등 기초지식을 습득한다.

◆ SIL22408 사회복지법제론 (Social Welfare Legislation, 3-3-0)

사회복지법은 사회복지정책을 집행하기 위한 지침서로서 사회복지직무수행 및 실천과정에서 법적 환경에 효과적으로 대처하기 위해 개론적인 법률지식과 사회복지법의 생성, 발달 및 범위, 법적권리, 개별 사회복지법령의 구체적 조문 등 기초지식을 습득한다.

◆ SIL22205 사회보장론 (Social Security Theory, 3-3-0)

사회보장이란 사회복지적 개입을 통해 국민들의 안녕한 삶을 보장하기 위한 제도적 접근이다. 사회보장제도, 사회복지환경 및 정책의 변화에 대하여 학습한다.

◆ SIL22314 조사방법론 (Survey Methodology, 3-3-0)

조사방법론은 인간현상이나 사회현상에서 나타나는 사회복지현상이나 사회문제들을 과학적인 방법인 논리 실증적이고 경험적인 관점에서 조사하고 분석하는 과정을 배우는 것이다.

상당수의 사회복지를 전공하는 학생들에게 이미 드러난 사회복지문제들을 처우하고 개선하는 실천적 지식과 기술의 학습뿐만 아니라 사회복지문제가 발생하게 된 원인과 결과를 찾아서 분석하는 양적이나 질적인 조사연구 방법이나 기술을 체계적으로 습득하는 것이다.

◆ SIL22407 사례관리론 (Case Management, 3-3-0)

사례관리는 1970년대 지역정신보건사업을 위한 핵심개입모델로 미국에서 등장한 통합적 실천방법이다. 한국의 경우 1990년대 중반부터 중요성이 인식되기 시작하여 현재까지 학문적, 실천적 합의가 진행 중이다. 본 교과과정은 사례관리의 기본관점인 강점관점을 중심으로 개념정의, 역사, 모델, 실천과정, 사례관리자의 역할, 사례관리를 위한 체계구축과 팀워크와 네트워크기술 등을 현장에 접목하여 다각적으로 살펴보고자 한다.

◆ PSP22104 심리학개론 (General Psychology, 3-3-0)

심리학의 기초이론 학습에 대한 교과목으로 협동학습을 통하여 전공지식을 향상시키며, 전공지식과 사례를 바탕으로 토론하여 심리학에 대한 이해를 높인다.

◆ PSP22108 상담이론과실제 (Psychology of Personality, 3-3-0)

상담의 이론과 실제 교과목으로 협동학습을 통하여 상담에 대한 전공지식을 향상시키며 모둠별 토의를 통하여 사례를 나누고 상담에 대한 이해를 높인다.
국가자격증 대비, 전공이론과 실제 학습을 위한 전공 수업.

◆ PSP22201 성격심리학 (Psychological Test, 3-3-0)

성격에 대한 이해 및 심리이론 학습 교과목
협동학습을 배울 수 있으며 토론능력을 향상시킨다.

◆ PSP22302 심리검사 (Counseling Theories & Practices, 3-3-0)

1. 심리검사의 의미와 그 목적에 대해 정확하게 파악한다.
2. 심리검사와 심리척도의 차이에 대해 파악한다.
3. 객관적 검사와 투사검사의 종류와 그 목적에 대해 학습한다.
4. 협동학습의 방법으로 모둠을 이루어 토의하며 전공에 대한 이해도를 높인다.

◆ PSP22209 집단상담 (Psychology of Learning, 3-3-0)

이론적인 내용이나 개념을 집단의 실제에 어떻게 적용하는가에 대한 이해를 돕기 위해 대화상자를 활용하여 집단상담자와 집단원들 간의 대화의 형식으로 제시한다.
협동학습의 방법으로 모둠을 이루어 사례를 연구하며 집단상담에 대하여 실습한다.

◆ PSP22211 학습심리학 (Group Counseling, 3-3-0)

1. 교육심리학과 학습심리학에 대한 차이점에 대해 이해하고 학습심리학의 기본 개념에 대해 숙지한다.
2. 학습심리학의 기본개념을 응용하여 일상생활에서 적용되고 있는 학습심리학에 대해 연구한다.
3. 응용행동분석 방법 및 내담자 행동관찰 방법 및 기록 방법에 대해 연구한다.
4. ABA 프로그램에 대해 연구하고 적용해본다.
5. 수업의 마무리시간에 학습한 내용을 모둠을 만들 협동하여 통의한다.

◆ PSP22305 임상심리학 (Practice Counseling & Case Study, 3-3-0)

임상심리학 이해 및 임상심리사 2급 대비 교과목

협동학습의 방법으로 모둠을 이루어 사례를 연구하며 심리검사 및 임상심리 이론에 대하여 실습한다.

◆ PSP22404 심리상담세미나 (Psychology of Youth, 3-3-0)

상담관련 이론을 바탕으로 실제 상담 현장에서 이루어지는 개인상담, 심리검사와 관련된 실제 사례를 접하고, 상담 이론을 근거로 실제에 관한 기초 지식 습득 및 실습으로 진행된다. 심리상담이론의 주제를 통하여 전문적으로 체계화하는 과정을 학습한다. 심리상담 전문가로서 기본적인 이론을 구조화 하여 내담자의 호소문제 사례를 개념화 할 수 있도록 능력을 갖추고 상담현장에서 실제로 적용할 수 있는 전문적인 능력을 갖는다.

◆ PSP22411 상담실습및사례연구 (Occupational Psychology, 3-3-0)

상담 연습을 하기 전의 문제, 상담 연습자의 자기 점검, 촉진적 관계의 형성을 위한 공감, 수용, 일관성, 구체성, 문제의 이해와 새로운 조망을 위한 요약, 정보제공, 직면, 자기 공개, 즉시성, 질문 등 통합적 연습, 상담 목표의 설정, 상담 실행 방법, 상담과정에서 발생하는 문제 처리, 협동학습의 방법으로 모둠을 이루어 협동학습을 진행하며 토의를 통하여 전문지식을 향상시킨다.

◆ EDU22204 교육심리 (Educational Psychology, 2-2-0)

1. 다양한 교육심리학적 요소들에 대한 이론적 접근을 통해 학교 현장에서 교사와 학생의 역할을 이해하고, 다양한 교육적 상황에 맞는 교수학습이론을 접목할 수 있는 교직수행능력을 함양할 수 있다.
2. 플립러닝기반 협동학습으로 운영한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	나눔과섬김	공감적수용	대인관계능력	문제해결능력	공동체의식
1-1	사회복지학개론		인간행동과사회 환경	심리학개론	
1-2	사회복지개론	상담이론과실제	인간행동과사회 환경		
2-1	성격심리학	사회복지실천론, 노인복지론, 가족복지론	교육심리	장애인복지론, 사회보장론	
2-2		사회복지실천론, 노인복지론			학습심리학, 집단상담
3-1		가족복지론		사회복지실천기 술론, 지역사회복지론, 사회복지정책론, 심리검사	임상심리학
3-2	사회복지현장실 습, 사회복지현장실 습및세미나		아동복지론	조사방법론, 정신건강론	
4-1			사회복지행정론		심리상담세미나
4-2	사례관리론, 상담실습및사례 연구			사회복지정책론, 사회복지법제와 실천, 사회복지법제론	

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
일반교육	심화 · 응용	자유선택	수화로세상다시보기	대인관계능력
기초교육	의사소통	글쓰기와토론	학술적글쓰기와프레젠테이션	대인관계능력
일반교육	심화 · 응용	자유선택	사회봉사1	나눔과섬김
일반교육	심화 · 응용	자유선택	사회봉사2	나눔과섬김

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
자기개발	대학생 나소공	1	상담복지학연계전공학생
학습역량강화	또래상담자양성교육	3	상담복지학연계전공학생
학습역량강화	따로 또 같이	3	상담복지학연계전공학생

1. 교육목표

1. 노인스포츠지도 분야의 다양한 학문적 · 지적능력 배양
2. 세련된 의사소통 능력 배양
3. 다양한 전공 관련 실기 및 이론 능력 배양
4. 투철한 소명의식 함양

2. 학과소개 및 안내

레저스포츠관련 중부권 최고의 명문학과로서 스포츠를 통해 행복과 번영에 공헌할 수 있는 인재를 육성합니다.

현대사회에서 스포츠는 인간의 삶에 있어서 선택이 아닌 필수적인 요소가 되면서 인간의 스포츠에 대한 욕구는 갈수록 커져가고, 다양화, 전문화, 국제화되어 가고 있으며 우리사회는 이러한 욕구를 충족시켜줄 수 있는 전문시스템, 전문지식, 전문 인력 등을 필요로 하고 있습니다.

배재대학교 레저스포츠학과는 이러한 사회적 요구에 부응하여 스포츠를 통해 사회의 행복과 번영에 공헌할 수 있는 인재를 양성하고자 1997년 국내 최초의 레저스포츠 전문 학과를 설립하였습니다. 또한 성적우수장학금, 술선장학금 등의 내부 장학금과 후원의집 장학금, M-sport 장학금, K-PAPS 장학금 등 활발한 산학협력관계를 통해 많은 외부 장학금을 유치하여 학생들에게 지급하고 있으며, 이러한 우수 업체들과의 산학협력관계는 높은 취업률로 이어지고 있습니다. 한편 스포츠산업분야는 빠르게 성장하고 변화하여 단순히 실기 능력이 우수한 인재를 양성하는 구시대적 패러다임으로는 사회적 요구에 부응할 수 없습니다. 따라서 실기 능력이 우수한 학생 뿐 아니라 스포츠분야에 대한 관심과 열정이 있는 학생들이라면 누구나 진학하여 다양한 진로를 모색할 수 있도록 기회를 부여하고 있습니다. 저희 학과는 아래와 같은 비전과 전략으로 더 나은 미래를 위해 오늘도 쉬지 않고 땀을 흘리고 있습니다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	시니어타운의 노인스포츠 전문지도자, 시도체육회, 교육청 등 각급 기관 노인스포츠지도자
학과 전공 유관 자격증	종목별 국가공인 스포츠지도사 자격증, 건강운동 관리사 자격증, 노인스포츠지도사 자격증, 에어로빅 지도자 자격증, 구급안전 및 인 명구조원 자격증, 레크리에이션 지도자 자격증, 스포츠 마사지 자격 증, 각 종목별 국내 · 외 심판 자격증, 운동처방사 자격증 등

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	LEP22103	스포츠학개론	Introduction of Sports Theory	2	2	0	
1	1	전선	LEP22109	수영1	Swimming 1	2	0	2	
1	2	전선	LEP22116	스키·스노보드1	Ski & Snowboarding 1	2	0	3	
2	1	전필	LEP22201	체육측정평가	Measurement in Physical Education	2	2	0	
2	1	전필	LEP22202	스포츠사회학	Sports Sociology	3	3	0	
2	1	전선	LEP22203	배드민턴1	Badminton 1	2	0	2	
2	1	전선	LEP22209	테니스1	Tennis 1	2	0	2	
2	2	전선	LEP22214	레크리에이션론	Theory of Recreation	2	2	0	
2	2	전선	LEP22218	사회체육개론	Introduction to Sports for All	3	3	0	
2	2	전선	LEP22219	노인스포츠론	Theory of Senior Sports	2	2	0	
3	1	전선	LEP22305	스포츠심리학	Sports of Psychology	2	2	0	
4	2	전선	LEP22414	운동상해예방	Sports injury Prevention	2	2	0	
4	2	전선	LEP22415	운동학습·제어	Motor Learning & Control	2	2	0	
1	1	전필	SIL22103	보건학	Public Health	3	3	0	
1	1	전필	SIL22101	자원봉사론(서비스러닝)	Volunteerism	3	2	2	
1	2	전선	SIL22108	사회복지개론	An Introduction to Social Welfare	3	3	0	
2	1	전선	SIL22201	노인복지론	Welfare Theory of The Elderly	3	3	0	
3	1	전선	SIL22304	노인보건	Geriatric Health	3	3	0	
3	1	전선	SIL22211	지역사회복지론	Community Welfare	3	3	0	
3	2	전선	SIL22313	재활보건	Rehabilitation Public	3	2	2	

5. 교과목소개

◆ LEP22103 스포츠학개론 (Introduction of Sports Theory, 2-2-0)

오늘날 점차 대중화 되어가고 있는 체육스포츠의 개념을 규명하고, 운동이 미치는 영향과 체육스포츠의 가치를 알아본다. 그리고 체육스포츠의 목표와 그것을 이루는 원리를 학문적 측면에서 고찰, 분석, 정리한다. 나아가 오늘날 체육 스포츠 분야의 위상을 살펴 보며, 체육스포츠관련 전공자의 진로탐색과 그 방향을 제시한다.

◆ LEP22109 수영1 (Swimming 1, 2-0-2)

수영에 대한 이론 및 실기강의를 통하여 기초 수영을 익히며 건강과 체력 증진을 도모하고 상호 협력하는 태도 및 수상안전 습관을 생활화 한다.

◆ LEP22116 스키·스노보드1 (Ski & Snowboarding 1, 2-0-3)

본 과목은 전공생들에게 있어서 중요시되는 스키 및 스노보드 실기과목을 중심으로 교육 과정이 구성되었으며, 스키 및 스노보드의 기본자세와 기초기술, 중급기술, 고급기술 숙달을 통하여 스키 및 스노보드의 실기능력 신장을 목표로 한다.

이를 위해 스키(스노보드) 벗기 신기, 폴 잡기, 방향 바꾸기, 걷기(균형 있는 자세, 넘어지기과 일어서기, 스케이팅, 산 오르기, 직선 활강, 정지동작, 방향전환) 등의 기본자세와 플로그, 플로그 파렌, 플로그 보젠, 사이드 슬리핑)(베이직 턴, 너비스턴) 등의 기초기술과 그라운드 슈빙, 기르란데, 슈텝 턴 등의 중급기술, 패럴렐 턴, 점프턴, 스텝 턴, 벤딩 턴, 베테른(점프 트릭, 회전 트릭, 다이내믹 턴, 벤딩 턴) 등의 고급기술 숙달 등과 같은 세부내용을 다루게 된다.

◆ LEP22201 체육측정평가 (Measurement in Physical Education, 2-2-0)

일반인이나 전문체육인에게 건강 및 일상생활을 유지하는데 있어서의 체력을 평가하는데 필요한 기본지식과 기술을 제공한다. 또한 기본적인 체력측정및 체력측정기자재에 대한 메뉴얼을 습득하고 체력측정 장비의 이해도를 습득하는데 그 목적이 있다.

◆ LEP22202 스포츠사회학 (Sports Sociology, 3-3-0)

현대사회 스포츠에 대한 사회학적 사고력을 높이는데 그 목적이 있다. 이를 위해 오늘날 사회제도의 다양한 영역에서 증대되고 있는 스포츠의 영향력과 그에 수반되는 제반 문제점을 고찰하고 사회학의 주요개념과 이론에 대해서도 살펴본다.

◆ LEP22203 배드민턴1 (Badminton 1, 2-0-2)

배드민턴의 경기력과 지도력을 습득하고, 역사와 경기규칙을 교육함으로써, 생활체육 지도자 영역을 배우는데 의의를 가진다.

◆ LEP22209 테니스1 (Tennis 1, 2-0-2)

스트로크를 완성하고 발리를 학습하여 복식경기 능력을 함양한다.

◆ LEP22214 레크리에이션론 (Theory of Recreation, 2-2-0)

현대인의 여가선용에 필수적인 다양한 레크리에이션 활동의 이론과 실습을 학습한다. 레크리에이션이 가지는 가치와 역할을 이해하고 일반, 노인, 유아 등 대상별 특성에 따른 레크리에이션 프로그램을 기획하고 지도할 수 있는 레크리에이션 리더로서 능력과 자질을 배양한다.

◆ LEP22218 사회체육개론 (Introduction to Sports for All, 3-3-0)

88서울 올림픽 이후 봄이 일고 있는 사회체육 활동에 대한 전반적 이론적 지식의 축적과 아울러 사회체육 지도자로서 갖추어야 할 자질과 능력을 배양한다.

◆ LEP22219 노인스포츠론 (Theory of Senior Sports, 2-2-0)

노인 인구의 증가라는 시대적 요구에 맞게 노인의 건강 및 여가 선용을 위한 다양한 스포츠 활동에 관한 이론적 실천적 탐구이다. 노인 스포츠 이론 및 심리, 사회, 생리학적 이론을 통해 다양한 노인스포츠 분야에 대해 살펴본다.

◆ LEP22305 스포츠심리학 (Sports of Psychology, 2-2-0)

스포츠 심리학의 개념과 이론을 이해한다.

여러 이론의 현장적용에 대하여 탐구한다.

◆ LEP22414 운동상해예방 (Sports of Psychology, 2-2-0)

운동상해예방에 관한 일반적인 기초에서부터 손상의 예방, 평가, 관리 및 재활의 과정에 대한 개념을 학습하여 운동손상관리와 스포츠의학 분야의 전반적인 개념을 이해하고 현장에 적용할 수 있는 기법을 배운다.

◆ LEP22415 운동학습·제어 (Motor Learning & Control, 2-2-0)

운동행동의 이론적 기법과 운동협응 및 결과 측정 등에 대한 지식을 습득하고 실제 학습 환경에서 적용한다.

◆ SIL22103 보건학 (Public Health, 3-3-0)

경제 발전과 의학 발전이 평균 수명을 늘려 가면서 질병예방, 건강증진, 웰빙, 힐링 등이 우리 생활에서 필요한 분야로 자리 매김하고 있다. 국민보건 향상을 위한 건강유지와 건강증진의 문제점을 분석하고 가용 자산을 효율적으로 활용하는 지식과 기술을 활용하는 보건학은 삶의 질 향상과 건강에 대한 관심이 증대하고 각종 암, 고혈압, 당뇨 등 만성 퇴행성 질환으로 인한 비용 증대, 건강생활 습관의 개선, 체계적이고 효율적인 보건사업을 계획,수행, 평가하는 보건교육전문인력 양성 등에 대해 구체적인 학습을 진행한다.

◆ SIL22101 자원봉사론(서비스러닝) (Volunteerism, 3-2-2)

최근 들어 자원봉사에 대한 관심과 활동이 폭발적으로 증가하는 등 자원봉사가 번성하고 있다. 국가와 사회 역시 자원봉사에 대한 여러 가지의 제도적 장치와 정책을 통해서 자원봉사활동을 지원하고 더욱 활성화하려고 경주하고 있다. 이에 본 과목에서는 자원봉사에 대한 심도 있는 이해와 더불어 실제 자원봉사활동을 통해 예비 사회복지사로서의 자질을 함양하고자 한다.

◆ SIL22108 사회복지개론 (An Introduction to Social Welfare, 3-3-0)

사회복지에 대한 개괄적인 내용과 전반적인 이해를 갖는 것이 본 강의의 주 목적이다. 사회복지학에 갓 입문하는 1학년 학생들이 사회복지에 대한 기본적인 지식을 습득하고 예비 사회복지사로서 전문적인 역량을 갖기위한 기본학문을 배운다. 또한 본 교과목은 현장전문가 활용 전공교육혁신모델(POP OJT)교과목으로써 노인을 비롯하여, 아동·청소년, 장애인, 다문화, 가족, 여성 등 다양한 사회복지의 영역의 현장전문가를 활용하여 본 교과목을 수강하는 학생들의 사회복지 현장에 대한 이해를 증진하고자 한다.

◆ SIL22201 노인복지론 (Welfare Theory of The Elderly, 3-3-0)

노인복지에 사회복지 정책과 서비스의 틀 속에서 노화와 노인의 특성을 고려하여 필요한 국가정책과 프로그램, 서비스를 계획하고 실천하는 활동이다. 이를 통해 노화에 따른 개인의 신체적, 심리적 및 사회적 요인의 변화와 노인문제를 이해하고 이에 근거한 노인복지 정책프로그램과 실천기술을 개괄적으로 연구한다.

또한 본 과목은 현장전문가 활용 인증 교과목으로 수업 과정 중 현장전문가의 직무훈련이 포함되며 학생들이 제출한 직무 훈련 최종 결과물은 시상 및 인증에 활용될 수 있다.

◆ SIL22304 노인보건 (Geriatric Health, 3-3-0)

노령화 사회로 급속히 진행 되어가고 있는 상황에서 노인에 대한 사회적 관심이 지대해지고 있다.

노인에 대한 이해와 신체적 변화에 따른 긍정적 사고의 진작과 건강하게 생활해야 하는 심적인 대책과 치료, 운동, 보건교육 및 노인 복지 제도에 따른 내용을 학습한다.

◆ SIL22211 지역사회복지론 (Community Welfare, 3-3-0)

본 과목은 지역사회를 개입단위로 삼는 사회복지로 전문적 지역사회복지실천의 과정에 관한 이론과 기술학습에 역점을 두어 지역사회 및 그 구성원들이 지니는 사회적 문제와 욕구 해결에 필요한 지식과 역량을 키우고자 한다. 이를 위해 지역사회복지 관련 주요 개념과 역사 및 기초이론 등에 대한 이해를 비롯하여 변화하는 지역의 문제와 욕구를 규명하고 이에 대응하는 다양한 지역사회복지 접근법 및 추진체계들을 비판적으로 살펴보고 합당한 대안을 강구해 보도록 한다

◆ SIL22313 재활보건 (Rehabilitation Public, 3-3-0)

노화나 외상으로 인한 신체의 생리학적인 변화로 기능저하 및 급성, 만성 질환의 발생이 증가하면서 다양한 형태의 장애가 동반된다. 질환이나 외상으로 인한 장애극복과 신체적 적응성을 증진시키는 활동은 노인 및 장애인의 질병치료 외에 삶의 질을 향상시키는 의학적 수단으로의 재활을 이해한다.

재활은 장애인의 신체적, 심리적, 사회적, 직업적인 인지기능의 향상에 있다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	스포츠마케팅관리역량 병원행정역량	스포츠실기지도역량 프로그램기획	체력및건강관리역량 사회복지역량	보건교육
1-1	스포츠학개론, 자원봉사론 (서비스러닝)	수영1		보건학
1-2		스키·스노보드1	사회복지개론	
2-1		배드민턴1, 테니스1, 노인복지론	체육측정평가	
2-2	사회체육개론	레크리에이션론	노인스포츠론	
3-1	노인보건, 지역사회복지론	스포츠심리학	스포츠심리학	
3-2				재활보건
4-1				
4-2				

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교양교육	글쓰기교육	심화글쓰기 영역	학술적글쓰기와 프레젠테이션	스포츠마케팅관리역량
	외국어교육	글로벌의사소통 영역	대학영어	스포츠마케팅관리역량
	4차산업 기반교육	창의와소프트웨어영역	대학인을 위한 엑셀	스포츠마케팅관리역량
			비즈니스컴퓨터활용	스포츠마케팅관리역량
일반교양교육	주제교양교육	자연과학	4차산업혁명과기술경영	스포츠마케팅관리역량
	취창업실무교육	취창업	자기경영과리더십	스포츠마케팅관리역량 체력 및 건강관리역량, 스포츠실기지도역량
		기술,실무	비즈니스커뮤니케이션	스포츠마케팅관리역량
			아이디어와 시장	스포츠마케팅관리역량
			대학생을 위한 글로벌 에티켓	체력 및 건강관리역량, 스포츠실기지도역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
전공실무 역량	헤라클래스	전 학년	체력육성에 대한 전반적인 체험
대인관계 역량	P•L•F•C	여학생 전 학년	학과의 적응을 원활하게 하기 위한 여학생들의 동아리활동
문제해결 역량	프레젠테이션 스킬업 특강	전 학년	정보수집, 분석과 재구성을 통하여 자기주도적으로 문제를 해결하는 능력향상을 원하는 학생

1. 교육목표

1. 유아스포츠지도 분야의 다양한 학문적·지적능력 배양
2. 세련된 의사소통 능력 배양
3. 다양한 전공 관련 실기 및 이론 능력 배양
4. 투철한 소명의식 함양

2. 학과소개 및 안내

레저스포츠관련 중부권 최고의 명문학과로서 스포츠를 통해 행복과 번영에 공헌할 수 있는 인재를 육성합니다.

현대사회에서 스포츠는 인간의 삶에 있어서 선택이 아닌 필수적인 요소가 되면서 인간의 스포츠에 대한 욕구는 갈수록 커져가고, 다양화, 전문화, 국제화되어 가고 있으며 우리사회는 이러한 욕구를 충족시켜줄 수 있는 전문시스템, 전문지식, 전문 인력 등을 필요로 하고 있습니다.

배재대학교 레저스포츠학과는 이러한 사회적 요구에 부응하여 스포츠를 통해 사회의 행복과 번영에 공헌할 수 있는 인재를 양성하고자 1997년 국내 최초의 레저스포츠 전문 학과를 설립하였습니다. 또한 성적우수장학금, 술선장학금 등의 내부 장학금과 후원의집 장학금, M-sport 장학금, K-PAPS 장학금 등 활발한 산학협력관계를 통해 많은 외부 장학금을 유치하여 학생들에게 지급하고 있으며, 이러한 우수 업체들과의 산학협력관계는 높은 취업률로 이어지고 있습니다. 한편 스포츠산업분야는 빠르게 성장하고 변화하여 단순히 실기 기능이 우수한 인재를 양성하는 구시대적 패러다임으로는 사회적 요구에 부응할 수 없습니다. 따라서 실기 능력이 우수한 학생 뿐 아니라 스포츠분야에 대한 관심과 열정이 있는 학생들이라면 누구나 진학하여 다양한 진로를 모색할 수 있도록 기회를 부여하고 있습니다. 저희 학과는 아래와 같은 비전과 전략으로 더 나은 미래를 위해 오늘도 쉬지 않고 땀을 흘리고 있습니다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	레저스포츠지도자, 엘리트스포츠지도자, 생활체육협의회의, 물리치료사, 상해 치료 및 선수 트레이너, 사회복지기관 등
학과 전공 유관 자격증	종목별 국가공인 스포츠지도사 자격증, 건강운동 관리사 자격증, 장애인스포츠지도사 자격증, 유소년스포츠지도사 자격증, 노인스포츠지도사 자격증, 에어로빅 지도자 자격증, 레크리에이션 지도자 자격증, 유아체육 지도자 자격증, 스포츠 마사지 자격증, 각 종목별 국내·외 심판 자격증, 세미프로골퍼 자격증, 스포츠 경영 관리사 자격증, 운동처방사 자격증 등

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	LEP22103	스포츠학개론	Introduction of Sports Theory	2	2	0	
1	1	전선	LEP22109	수영1	Swimming 1	2	0	2	
1	2	전선	LEP22116	스키·스노보드1	Ski & Snowboarding 1	2	0	3	
2	1	전필	LEP22202	스포츠사회학	Sports Sociology	3	3	0	
2	1	전선	LEP22203	배드민턴1	Badminton 1	2	0	2	
2	1	전선	LEP22209	테니스1	Tennis 1	2	0	2	
2	2	전선	LEP22214	레크리에이션론	Theory of Recreation	2	2	0	
2	2	전선	LEP22218	사회체육개론	Introduction to Sports for All	3	3	0	
3	1	전선	LEP22305	스포츠심리학	Sports of Psychology	2	2	0	
4	1	전선	LEP22407	유아스포츠론	Theory of Kids Sports	2	2	0	
4	2	전선	LEP22415	운동학습·제어	Motor Learning & Control	2	2	0	
1	1	전선	ECE22103	영유아발달	Early Childhood Development	3	3	0	
1	1	전선	ECE22104	유아교육개론	Introduction to Early Childhood Education	3	3	0	
2	1	전선	ECE22201	놀이이론과실제	Theory & Practice of Play in Early Childhood Education	3	3	0	
2	2	전선	ECE22208	아동생활지도	Guidance for Young Children	3	3	0	
4	1	전선	ECE22404	아동건강교육	Health Education in Early Childhood	3	3	0	
4	1	전선	ECE22405	아동복지	Child Welfare	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ LEP22103 스포츠학개론 (Introduction of Sports Theory, 2-2-0)

오늘날 점차 대중화 되어가고 있는 체육스포츠의 개념을 규명하고, 운동이 미치는 영향과 체육스포츠의 가치를 알아본다. 그리고 체육스포츠의 목표와 그것을 이루는 원리를 학문적 측면에서 고찰, 분석, 정리한다. 나아가 오늘날 체육 스포츠 분야의 위상을 살펴 보며, 체육스포츠관련 전공자의 진로탐색과 그 방향을 제시한다.

◆ LEP22109 수영1 (Swimming 1, 2-0-2)

수영에 대한 이론 및 실기강의를 통하여 기초 수영을 익히며 건강과 체력 증진을 도모하고 상호 협력하는 태도 및 수상안전 습관을 생활화 한다.

◆ LEP22116 스키·스노보드1 (Ski & Snowboarding 1, 2-0-3)

본 과목은 전공생들에게 있어서 중요시되는 스키 및 스노보드 실기과목을 중심으로 교육 과정이 구성되었으며, 스키 및 스노보드의 기본자세와 기초기술, 중급기술, 고급기술 숙달을 통하여 스키 및 스노보드의 실기능력 신장을 목표로 한다.

이를 위해 스키(스노보드) 벗기 신기, 폴 잡기, 방향 바꾸기, 걷기(균형 있는 자세, 넘어지기과 일어서기, 스케이팅, 산 오르기, 직선 활강, 정지동작, 방향전환) 등의 기본자세와 플러그, 플러그 파텐, 플러그 보겐, 사이드 슬리핑)(베이직 턴, 너비스턴) 등의 기초기술과 그루트 슈빙, 기르란데, 슈텝 턴 등의 중급기술, 패럴렐 턴, 점프턴, 스텝 턴, 벤딩 턴, 베데른(점프 트릭, 회전 트릭, 다이내믹 턴, 벤딩 턴) 등의 고급기술 숙달 등과 같은 세부내용을 다루게 된다.

◆ LEP22202 스포츠사회학 (Sports Sociology, 3-3-0)

현대사회 스포츠에 대한 사회학적 사고력을 높이는데 그 목적이 있다. 이를 위해 오늘날 사회제도의 다양한 영역에서 증대되고 있는 스포츠의 영향력과 그에 수반되는 제반 문제점을 고찰하고 사회학의 주요개념과 이론에 대해서도 살펴본다.

◆ LEP22203 배드민턴1 (Badminton 1, 2-0-2)

배드민턴의 경기력과 지도력을 습득하고, 역사와 경기규칙을 교육함으로서, 생활체육 지도자 영역을 배우는데 의의를 가진다.

◆ LEP22209 테니스1 (Tennis 1, 2-0-2)

스트로크를 완성하고 발리를 학습하여 복식경기 능력을 함양한다.

◆ LEP22214 레크리에이션론 (Theory of Recreation, 2-2-0)

현대인의 여가선용에 필수적인 다양한 레크리에이션 활동의 이론과 실습을 학습한다. 레크리에이션이 가지는 가치와 역할을 이해하고 일반, 노인, 유아 등 대상별 특성에 따른 레크리에이션 프로그램을 기획하고 지도할 수 있는 레크리에이션 리더로서 능력과 자질을 배양한다

◆ LEP22218 사회체육개론 (Introduction to Sports for All, 3-3-0)

88서울 올림픽 이후 붐이 일고 있는 사회체육 활동에 대한 전반적 이론적 지식의 축적과 아울러 사회체육 지도자로서 갖추어 야 할 자질과 능력을 배양한다.

◆ LEP22305 스포츠심리학 (Sports of Psychology, 2-2-0)

스포츠 심리학의 개념과 이론을 이해한다.
여러 이론의 현장적용에 대하여 탐구한다.

◆ LEP22407 유아스포츠론 (Theory of Kids Sports, 2-2-0)

유아는 발달 중에 있는 존재이기 때문에 성인과는 전혀 다른 존재로 인식해야 하며, 성인을 가르치는 체육지도 방법으로는 유아를 지도하는데 한계가 있다. 따라서 유아체육의 대상인 유아에 대해 정확히 이해하고 실제적인 프로그램을 제공하는데 대한 기초적인 이론과 실제에 대해 학습하는 것인 필요하며, 국가공인 자격증인 유소년스포츠지도자 필수 과목으로서 자격증 취득을 준비하는데 그 목적이 있다.

◆ LEP22415 운동학습·제어 (Motor Learning & Control, 2-2-0)

운동행동의 이론적 기반과 운동협응 및 결과 측정 등에 대한 지식을 습득하고 실제 학습 환경에서 적용한다.

◆ ECE22103 영유아발달 (Early Childhood Development, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 발달에 대한 이론적 개념과 실재를 이해하고 그에 따른 영유아교사의 적절한 상호작용 및 교사로서의 교수와 실행계획, 수행능력의 역량을 함양하는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 신체건강, 사회정서, 인지, 언어 발달의 기초 이론과 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22104 유아교육개론 (Introduction to Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 유아교육학에 대한 기본적인 이해와 미래 사회 변화를 이해하고 대응하는 유아교사로서 갖추어야 할 지식, 기술, 태도의 기초를 형성함을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 유아교육의 성격, 발달이론, 유아교육과정, 유아교육평가, 놀이, 부모교육, 유아교사, 유아특수교육, 초등교육과의 연계성 등의 세부내용을 다룬다.

◆ ECE22201 놀이이론과실제 (Theory & Practice of Play in Early Childhood Education, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 놀이에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 놀이이론, 놀이관련요인, 놀이유형과 놀이에 있어 교사의 개입전략 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22208 아동생활지도 (Guidance for Young Children, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 기본생활습관과 화목한 생활습관 형성에 관한 제 이론을 이해하여 교사로서 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 영유아생활지도의 이해, 문제행동에 대한 시각, 행동수정, 자기조절을 위한 생활지도 전략, 영유아의 행동의 관찰과 평가를 위한 교사 지원방안 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22404 아동건강교육 (Health Education in Early Childhood, 3-3-0)

본 과목은 영유아의 건강 교육에 관한 제 이론 및 실재를 이해하여 교사로서 건강한 생활을 위해 어떠한 도움을 줄 수 있는지 아는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 영유아의 건강교육의 기초, 이론적 배경, 기본생활 습관, 영양, 안전 교육의 운영시 교사의 역할 등의 세부내용을 다루게 된다.

◆ ECE22405 아동복지 (Child Welfare, 3-3-0)

본 과목은 예비 영유아교사로서 아동의 복지와 권리를 인식하고 복지 서비스에 대해 알아보며 교육현장에서 아동의 인권을 존중하는 교육활동을 실행하는 영유아교사로 준비되는 것을 목표로 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 아동의 복지와 인권, 현대사회에서 아동의 권리를 침해하는 사례 등을 다루며 아동의 행복을 위해 복지 서비스가 어떻게 실현되는지에 대한 세부 내용을 다루게 된다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	스포츠마케팅관리역량 보육교사직 인성 및 전문성 발달	스포츠실기지도역량 학습자(영유아)에대한이해	체력및건강관리역량 교육(보육)과정운영	유아교육기관운영
1-1	스포츠학개론, 유아교육개론	수영1, 영유아발달		
1-2		스키 · 스노보드1		
2-1	스포츠사회학	테니스1, 배드민턴1	놀이이론과실제	
2-2	사회체육개론	레크리에이션론	아동생활지도	
3-1			스포츠심리학	
3-2				
4-1	아동복지	유아스포츠론	아동건강교육	
4-2		운동학습 · 제어		

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
기초교양 교육	글쓰기교육	심화글쓰기 영역	학술적글쓰기와 프레젠테이션	스포츠마케팅관리역량
	외국어교육	글로벌의사소통 영역	대학영어	스포츠마케팅관리역량
	4차산업기반교육	창의와소프트웨 어영역	대학인을 위한 엑셀 비즈니스컴퓨터활용	스포츠마케팅관리역량 스포츠마케팅관리역량
일반교양 교육	주제교양교육	자연과학	4차산업혁명과기술경영	스포츠마케팅관리역량
	취창업실무교육	취창업	자기경영과리더십	스포츠마케팅관리역량 체력 및 건강관리역량, 스포츠실기지도역량
			비즈니스커뮤니케이션	스포츠마케팅관리역량
		기술,실무	아이디어와 시장	스포츠마케팅관리역량
			대학생을 위한 글로벌 에티켓	체력 및 건강관리역량, 스포츠실기지도역량

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
전공실무 역량	헤라클래스	전 학년	체력육성에 대한 전반적인 체험
대인관계 역량	PLFC	여학생 전 학년	학과의 적응을 원활하게 하기위한 여학생들의 동아리활동
문제해결 역량	프레젠테이션 스킬업특강	전 학년	정보수집, 분석과 재구성을 통하여 자기주도적으로 문제를 해결하는 능력향상을 원하는 학생

1. 교육목표

1. 21세기 글로벌 항공시대에 부응하는 공항관리 전문인 양성
2. 글로벌 항공 분야를 주도할 수 있는 창의적인 지식융합형 전문인을 양성한다.
3. 글로벌 항공 분야에서 특성화된 전공분야의 이론과 실기 교육, 산학연계 실습을 통해 현장실무능력을 전문인을 양성한다.
4. 글로벌 항공 산업분야의 사회적 수요에 맞추어 창작능력과 경영능력을 갖춘 멀티 테스크형 전문인을 양성한다.
5. 글로벌 항공 분야의 전공 역량과 소통 능력을 갖춘 전문인을 양성한다.

2. 학과소개 및 안내

공항관리학 연계전공은 항공 전문가 양성을 통한 해외취업, 특히 일본 공항 및 항공사 취업에 특화된 전문가 양성을 목표로 합니다. 해외 취업은 장기적 관점에서 대학의 새로운 시장 창출 기회가 될 수 있습니다. 21세기 글로벌 항공시대에 부응하는 창의적이며 전문적인 인재 양성을 목표로 하고 있습니다.

1. 해외의 새로운 취업 시장 개척
2. 대학인재의 글로벌 가치 사슬 편입
3. 해외, 특히 해당국 업종 전문가 양성
4. 대학인재의 해외 신기술 경험 및 추후 활용 등

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	국내외 항공사 객실 승무직, 국내외 항공사 일반직, 국내외 항공사 지상직, 국내외 공항 지상직, 국내외 항공사 일반직, 국내외 공항 일반직, 국내외 항공사 화물운송직, 국외 항공사 Interpreter, 전문비서직, 한 일본계 회사, 무역회사, 통·번역가, 관광공사, 국제교류당 당사무관, 관광가이드, 면세점
학과 전공 유관 자격증	항공예약발권자격증, IATA(캐빈크루, 항공화물, 항공안전, 항공운임정산), 비서자격증, 조주사자격증

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	전필	JAP22102	일본의 이해1	Understanding Japanese Society 1	3	3	0	
1	1	전필	JAP22104	초급일본어 회화1	Beginning Japanese Conversation1	3	3	0	
1	2	전필	JAP22108	일본의 이해2	Understanding Japanese Society 2	3	3	0	
2	1	전필	JAP22201	일본어 회화	Japanese Conversation	3	3	0	
2	1	전선	JAP22202	일본감성문학의 세계	Japanese Sensitive Literature	3	3	0	
2	1	전선	JAP22203	일본경영경제기초	Introduction to Japanese Economics & Politics	3	3	0	
2	1	전선	JAP22204	일본문학개론	Introduction to Japanese Literature	3	3	0	
2	1	전선	JAP22206	현대일본경제	Contemporary Japanese Economics	3	3	0	
2	2	전필	JAP22208	중급일본어 회화	Intermediate Japanese Conversation	3	3	0	
2	2	전선	JAP22212	일본전통문화론	Traditional Japanese Culture	3	3	0	
3	1	전필	JAP22301	실천일본어 회화1	Practical Japanese Conversation 1	3	3	0	
3	1	전선	JAP22305	일본어강독	Japanese Reading	3	3	0	
3	2	전선	JAP22308	상급활용일본어	Take Advantage of Advanced Japanese	3	3	0	
3	2	전선	JAP22309	일본경영론	Japanese Management	3	3	0	
4	1	전선	JAP22402	일본문화개관	Introduction to Japanese Culture	3	3	0	
4	1	전선	JAP22403	일본어통번역연습	Japanese Interpretation & Translation Practice	3	3	0	
4	2	전선	JAP22410	일본어통번역실습	Japanese Interpretation & Translation Practical Training	3	3	0	
1	1	전선	ASM22102	글로벌항공교육론	Introduction to Global Aviation Management	3	3	0	

학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	2	전선	ASM22108	글로벌항공교육론	Introduction to Global Airports	3	3	0	
2	1	전선	ASM22202	객실구조와비행안전	Flight Operation & Safety	3	3	0	
4	2	전선	ASM22410	글로벌매너와커뮤니케이션	Global Manners & Intercultural Communication	3	3	0	
2	1	전선	ASM22204	항공여객운송실무	Practical Approach to Airline Transport	3	2	2	
2	1	전선	ASM22206	항공예약실무실습	Introduction to Airline Reservation Operation	3	2	2	
2	2	전선	ASM22209	항공화물운송실무	Practical Approach to Airline Cargo Management	3	2	2	
2	2	전선	ASM22211	항공발권실무실습	Introduction to Airline Ticketing	3	2	2	
2	2	전선	ASM22214	항공보안론	Introduction to Aviation Security	3	3	0	
3	1	전선	ASM22302	항공사마케팅론	Airline Marketing	3	3	0	
4	1	전선	ASM22404	항공면접실무1	Airline Company Interview Training 1	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ JAP22102 일본의이해1 (Understanding Japanese Society 1, 3-3-0)

1. 본 과목은 1학기 과정으로 일본의 사회와 문화에 대한 기초적이고 전반적인 이해를 목표로 한다.
2. 이를 위해 각 주제를 중심으로 한 교재를 읽어나가면서 상세한 설명과 알기 쉬운 영상 자료를 더해 일본에 대한 깊이 있고 균형 잡힌 시각을 가질 수 있도록 한다.

◆ JAP22104 초급일본어회화1 (Beginning Japanese Conversation1, 3-3-0)

1. 이 수업에서는 일본어의 기초를 학습합니다. 일본어의 문법과 어휘, 표현을 배우면서 말하기, 듣기, 쓰기, 읽기의 4가지 기능을 종합적으로 향상 시키는 것이 이 수업의 목표이다.
2. 자연스러운 발음과 표현, 일본인의 사고방식과 문화에 대해서도 학습할 수 있다.

◆ JAP22108 일본의이해2 (Understanding Japanese Society 2, 3-3-0)

1. 우리가 일본을 일컬을 때 일반적으로 '가깝고도 먼 나라'라고 한다. 지정학적으로 바로 이웃에 위치해서 문화권(한자문화권, 유교문화권 등)을 공통으로 하면서도 한편으로는 가치관이나 사회적인 관념이 큰 차이를 보이며 서로 다른 문화를 형성해왔기 때문이다. 그만큼 우리가 일본을 이해하는 것은 쉽지 않고 복잡하다고 할 수 있다.
2. 본 강좌에서는 1학기 과정으로 일본의 사회와 문화에 대한 기초적이고 전반적인 이해를 목표로 한다. 각 주제(키워드)를 중심으로 한 교재를 읽어나가면서 상세한 설명과 알기 쉬운 영상 자료를 더해 일본에 대한 깊이 있고 균형 잡힌 시각을 가질 수 있도록 한다.

◆ JAP22201 일본어회화 (Japanese Conversation, 3-3-0)

1. 본 과목은 초급일본어의 후반부터 중급일본어 레벨의 문법 어휘 표현을 학습해 상황이나 장면에 맞는 적절한 표현의 회화능력 향상을 목표로 한다.
2. 이를 위해 회화의 듣기, 말하기표현 레벨을 올리기 위한 적절하고 정확한 의사소통에 관하여 세부내용을 다루게 된다.

◆ JAP22202 일본감성문학의세계 (Japanese Sensitive Literature, 3-3-0)

이 과목은 일본감성문학의 세계를 전반적으로 개괄하는 것이다. 일본 문학은 최근 우리나라에서 큰 인기를 끌고 있으며 외국문학 번역서 중에 1위를 차지하고 있다. 그 인기요인을 꼽자면 표현이 섬세하고, 문체가 감성적이며, 스토리가 재미있다는 점이다. 이 과목에서는 일본 감성 문학의 흐름, 대표 작품, 일본인의 미의식, 한국에서의 인기요인 등을 자세히 살펴본다.

◆ JAP22203 일본경영경제기초 (Introduction to Japanese Economics & Politics, 3-3-0)

일본경제의 종합적인 지식을 습득을 목표로 한다.

◆ JAP22204 일본문학개론 (Introduction to Japanese Literature, 3-3-0)

1. 일본에 대해서 얼마나 아는가? 라는 질문을 스스로 해 보았을 때 많이 안다고 자신

있게 대답할 사람은 극히 적을 것이다. 일본은 주변에서 항상 접하고 있는 매우 가깝고 친밀한 나라이지만 그에 비해서 일본에 대한 정확한 지식에 대한 학습은 제대로 이루어지고 있지 않은 게 현실이다.

2. 본 강좌에서는 일본에 대한 전공적인 지식의 기반이 될 수 있는 문학사를 공부한다. 가까운 근대 이전까지만 해도 지식을 전달하는 매체는 주로 책이었기 때문에 문학사라고 해도 문화, 예술, 역사를 다 포괄하고 있다. 근대 이후 서구화되기 이전, 즉 일본의 전통이 살아있는 근세까지의 문학사를 1년에 걸쳐 공부해나가기로 한다. 1학기에는 중국 대륙으로부터 문화를 수용한 상대시대와 그 대륙문화를 일본화 시키는 중고시대에 대해서 학습하기로 한다.

3. 수업 중간 중간 관련 사항에 대한 영상 자료를 활용하여 재미있고 쉽게 접근하도록 한다.

◆ JAP22206 현대일본경제 (Contemporary Japanese Economics, 3-3-0)

1. 세계역사처럼 일본경제 역시 역사적인 연속성을 갖고 있기 때문에 과거를 통한 오늘날 일본의 경제구조와 경제운영이 어떠한 연결고리를 갖고 있는지, 이를 이해 할 수 있는 통찰력이 필요하다.
2. 이를 위해 무엇보다 일본경제의 역사적인 배경과 고도성장기, 그리고 세계 제 2의 경제 대국이 될 수 있었던 일본만이 갖고 있는 경제시스템 및 경영전략 그리고 일본경제의 독특한 특징과 과제 등에 대하여 분석, 고찰한다.

◆ JAP22208 중급일본어회화 (Intermediate Japanese Conversation, 3-3-0)

1. 본 과목은 중급레벨의 일본어 실력을 키워 완벽하게 사용할 수 있는 것을 목표로 한다.
2. 이를 위해 주된 인간관계 나 장면에 맞는 표현을 사용하는 능력을 익혀 일본인 상대로 원만한 회화가 가능할 수 있는 관련 지식의 세부내용을 다루게 된다.

◆ JAP22212 일본전통문화론 (Introduction to the Bible, 3-3-0)

1. 일본 전통문화의 구체적 영역과 사건등을 채집하고 분석하고 제시하는 과정을 통하여 일본인과 일본사회 그리고 일본문화에 대한 이해를 심층화해 본다. 일본에 관한 기본적인 지식과 정보의 획득을 넘어서서 이문화에 비취진 사회문화를 바라보는 비교적 시각과 인문적 역량의 확대를 목표로 한다.
2. 이는 미래와의 연결 선상에서 전통과 현대라는 이분법을 넘어 새로운 시대와 삶의 선을 찾기 위한 여행이기도 하다.

◆ JAP22301 실천일본어회화1 (Practical Japanese Conversation 1, 3-3-0)

1. 중 상급레벨의 일본어능력을 습득하는 것을 목표로 한다.
2. 회화 외의 독해나 작문 등의 훈련을 진행하면 수업을 진행해 일본어의 종합적인 전달능력을 높인다.
3. 다양한 인간관계의 장면에서의 정확한 표현을 사용하는 능력을 몸에 익혀 일본인을 상대할 때 원만한 회화가 이루어질 수 있도록 지식을 습득한다.

◆ JAP22305 일본어강독 (Japanese Reading, 3-3-0)

1. 주로 비즈니스 일본어를 학습
2. 이력서작성을 통하여 작성요령을 함께 학습함.
3. JLPT1급 레벨의 일본어 문장을 사용하는 것을 학습목표로 함.
4. 독해를 중심으로 수업을 진행해 비즈니스 등의 일본어 독해 및 작문법에 대해 연습함.

◆ JAP22308 상급활용일본어 (Take Advantage of Advanced Japanese, 3-3-0)

N2, N1 수준의 문법을 공부하면서 문자, 어휘 능력을 습득

◆ JAP22309 일본경영론 (Japanese Management, 3-3-0)

일본경영론에서는 일본 기업의 현황을 다각적으로 분석하여 이른바 ‘일본적 경영’이라는 독특한 일본의 기업시스템이 어떠한 환경에서 성립했으며 그것이 어떠한 기능을 해왔는지 그리고 현재 글로벌화가 진행되는 과정에서 일본기업시스템의 현황은 어떠하며 변화의 논리와 방향은 무엇인지를 이해하는 것을 목표로 한다.

◆ JAP22402 일본문화개관 (Introduction to Japanese Culture, 3-3-0)

1. 일본 사회와 문화의 구체적 영역과 사건등과 관련한 다양한 자료와 정보를 채집하고 분석하고 제시하는 과정을 통하여 일본인과 일본사회 그리고 일본문화에 대한 이해를 심층화해 본다.
2. 일본에 관한 기본적인 지식과 정보의 획득을 넘어서서 이문화에 비취진 사회문화를 바라보는 비교적 시각과 인문적 역량의 확대를 목표로 한다. 이는 미래와의 연결 선상에서 전통과 현대라는 이분법을 넘어 새로운 시대와 삶의 선을 찾기 위한 여행이기도 하다. 관심과 호기심 있는 사람들은 두려워 하지 말기를.

◆ JAP22403 일본어통번역연습 (Japanese Interpretation & Translation Practice, 3-3-0)

1. 본 강좌에서는 졸업 후 직장에서 바로 활용할 수 있는 실무 능력 배양을 위한 일본어 번역 연습을 실시한다.
2. 쉽고 재미있는 내용의 일본 에세이집을 교재로 하여 한국어로 옮겨보는 연습을 하고 일본인들의 최근 관심사나 사회적인 동향도 같이 파악할 수 있도록 한다.
3. 아울러 독해와 번역을 통하여 취업에 절대적으로 필요한 일본어 관련 시험(JPT나 JLPT)에서 고득점을 딸 수 있는 기회를 제공한다. 해당 도서에 관련된 영상 자료도 같이 보면서 문장의 이해를 돕는다.

◆ JAP22410 일본어통번역실습 (Japanese Interpretation & Translation Practical Training, 3-3-0)

1. 본 강좌에서는 졸업 후 직장에서 바로 활용할 수 있는 실무 능력 배양을 위하여 일본어 번역 실습을 실시한다.
2. 쉽고 재미있는 내용의 일본 에세이집을 교재로 하여 한국어로 옮겨보는 연습을 하고 일본인들의 최근 관심사나 사회적인 동향도 같이 파악할 수 있도록 한다.
3. 아울러 독해와 번역을 통하여 취직에 절대적으로 필요한 일본어 관련 시험(JPT나

JLPT)에서 고득점을 딸 수 있는 기회를 제공한다. 해당 도서에 관련된 영상 자료도 같이 보면서 문장의 이해를 돕는다.

◆ ASM22102 글로벌항공교육론 (Introduction to Global Aviation Management, 3-3-0)

본 과목은 21세기 세계화, 국제화시대에 핵심성장산업인 항공산업의 중요성이 부각되고 있으며, 더불어 항공기를 이용하는 승객들의 문화수준 또한 높아지고 있다. 따라서 글로벌 항공시대에 따른 인재양성이라는 목표 아래 항공교육론 교과목을 통해 긍정적인 자아상을 확립하고 원만한 대인관계를 위해 사고와 행동의 변화를 추구하여 성공적인 결과를 얻기 위한 전략을 목표로 한다.

◆ ASM22108 글로벌항공입문 (Introduction to Global Airports, 3-3-0)

본 과목은 글로벌 공항에 최적화된 글로벌 에티켓 지수 향상 교육을 통하여 공항지상직 채용 시 경쟁력 우위를 확보할 수 있게 한다.

광의의 문화지능에 기초한 펄스널 이미지 체크를 통하여 세계 공항 지상직 채용에 최적화된 이미지메이킹으로 발전할 수 있도록 한다. 세계의 다양한 문화적 현상을 이해하고 글로벌 서비스 매너를 자기화함으로서 국내외 공항 지상직 채용에 만전을 기할 수 있도록 한다.

◆ ASM22202 객실구조와비행안전 (Flight Operation & Safety, 3-3-0)

본 과목은 국내외 항공사에서 보편적으로 운영되어지고 있는 주요 항공기에 대한 구조의 이해와 항공안전 관련 상식을 접함으로서 예비승무원으로서의 자질을 갖춘다. 비정상상황 발생 시 객실승무원들의 대처법과 비상장비 사용법등을 익히고 비행기 탑재금지물품과 제한품목에 대해 학습함으로서 안전의식을 갖도록 하는 목적이 있다.

◆ ASM22410 글로벌매너와커뮤니케이션 (Global Manners & Intercultural Communication, 3-3-0)

본 과목은 글로벌 항공 비즈니스환경에서 요구되는 이문화간 매너들을 커뮤니케이션 상황을 중심으로 학습한다.

◆ ASM22204 항공여객운송실무 (Practical Approach to Airline Transport, 3-2-2)

본 과목은 항공여객운송에 대한 일반적인 개요를 학습한다.
이를 위해 항공여객운송의 발달과정과 특성을 파악한다.

◆ ASM22206 항공예약실무실습 (Introduction to Airline Reservation Operation, 3-3-0)

본 과목은 4차 산업혁명시대를 맞이하여 항공운송산업의 급격한 변화와 발전이 기대되는 상황에서 항공예약서비스의 시스템의 변화에 발맞추어 항공운항과 전공학생들이 예약시스템 활용능력과 이론적 배경지식을 숙지하고 실습을 통해 항공운송산업에서 요구하는 능력과 자질을 계발하고자 한다.

◆ ASM22209 항공화물운송실무 (Practical Approach to Airline Cargo Management, 3-2-2)

본 과목은 세계 항공운송시장은 급성장하였다. 전 세계 동일한 흐름으로 세계경제변화와 함께 비약적인 발전을 하고 있다. 특히 항공화물운송시장의 확대는 경쟁력을 가질 수 있는 산업으로 성장동력이 되고 있다. 항공 전문 지식을 바탕으로 항공화물운송산업에서

요구하는 능력과 자질을 계발하고자 한다.

◆ ASM22211 항공발권실무실습 (Introduction to Airline Ticketing, 3-2-2)

본 과목은 항공예약과 항공운임 발권 및 실습을 통해 항공업계에서 광범위한 수요를 지닌 SABRE 항공운임발권 자격증을 취득할 수 있도록 학습한다. 점유율이 높은 항공예약 전산시스템인 아시아나세이버 시스템을 활용하여, 항공운송업무를 수행할 수 있도록 이론과 실습수업을 실시하여 세이버 항공운임발권자격증을 취득할 수 있도록 한다.

◆ ASM22214 항공보안론 (Introduction to Aviation Security, 3-3-0)

본 과목은 국제테러리스트의 공격대상이 되고 있는 항공운송을 보다 안전하고 질서 있게 유지하기 위하여 항공운송의 특성을 이해하고, 항공운송이 어떻게 이루어지는가를 학습하여 항공테러를 미리 막기 위한 보안활동을 이해하는데 일차적 목적이 있다.

◆ ASM22302 항공사마케팅론 (Airline Marketing, 3-3-0)

본 과목은 항공사 마케팅의 중요성이 정부, 기업, 고객에게 인식되고 있음에 따라 항공산업의 부가가치를 높이고 서비스산업에 기여하는 사업 육성의 필요성이 있다.

◆ ASM22404 항공면접실무1 (Airline Company Interview Training 1, 3-3-0)

본 과목은 항공산업의 다양한 직종 중 객실승무원은 국제화 시대의 항공산업을 이끌어가는 역량과 능력을 지니고 외국어 실력과 승객의 니즈를 파악하여 응대할 수 있는 마인드가 필요하다.

객실승무원의 기준요건과 항공사 지원을 위한 지원서 작성 요령, 항공사 채용 정보, 면접요령, 항공상식 등을 익혀 노력하는 준비된 지원자가 되기 위한 실무능력을 배양한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량			
	기내서비스관리역량 일본어역량	공항서비스관리역량 일본문학 · 문화역량	화물운송관리역량 일본사회경제이해역량	항공통번역관리역량 일본어소통역량
1-1	초급일본어회화1, 글로벌항공교육론	일본의이해1		
1-2		일본의이해2, 글로벌공항입문		
2-1	객실구조와비행안전	일본감성문학의세계, 일본문학개론, 항공예약실무실습	일본경영경제기초, 현대일본경제, 항공여객운송실무	일본어회화
2-2	항공보안론	일본전통문화론, 항공발권실무실습	항공화물운송실무	중급일본어회화
3-1	일본어강독	항공사마케팅론		실천일본어회화1
3-2			일본경영론	상급활용일본어
4-1	항공면접실무1	일본문화개관, 일본어통번역연습		
4-2	글로벌매너와커뮤니 케이션	일본어통번역실습		

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
일반교육	심화 · 융통	자유선택	대학생을위한글로벌에티켓	공항서비스관리관리 역량

1. 교육목표

1. 화학을 기초로 의약품, 화장품에 대한 기초 및 전공교육
2. 기능성 화장품 개발 전문가를 양성하기 위하여 관련 산업체와 정부출연연구소와 산학연 협조를 통하여 학생들의 현장실습, 학과교수들의 공동연구 기회를 확대한다.

2. 학과소개 및 안내

기능성화장품/소재학은 정밀응용과학부인 제약공학과, 나노고분자재료공학과가 편성되어 나노물질, 고분자, 제약, 화장품 중 자유로이 선택하여 공부할 수 있는 연계전공입니다.

첨단과 실용이 조화된 학부로서 2018학년도에 신설되어 미래지향형 산업인력 및 연구 인력을 양성하고 있습니다.

3. 향후 진로계획

향후 진로계획	-대학원진학: 일반대학원, 치의대, 의대, 약대 -기업계: 화장품 제조 회사, 제약회사, 자동차 부품회사, 타이어 및 고분자 생산 회사, 의료용품 제조 -공무원: 기술직 공무원, 화학/환경분야 -기타: 환경영향평가 기술사, 품질관리 기술사
학과 전공 유관 자격증	화학분석기사 공업화학기사, 화약류관리기사, 산업안전기사, 가스기사, 수질환경, 대기환경, 소음진동환경기사, 품질관리기사, 위험물관리, 열관리, 산업위생 및 폐기물관리기사 등이 있습니다.

4. 전공교육과정

학 년	학 기	이 수 구 분	과 목 코 드	교 과 목 명	영 문 명	학점, 시수			비 고
						학 점	강 의	실 습	
3	1	전선	FSE18308	품질관리및분석1	Quality Control & instrumental Analysis 1	3	1	4	
3	1	전선	FSE18360	품질관리및분석1	Quality Control & instrumental Analysis 1	3	1	4	
3	2	전선	FSE18316	품질관리및분석2	Quality Control & instrumental Analysis 2	3	1	4	
3	2	전선	FSE18371	품질관리및분석2	Quality Control & instrumental Analysis 2	3	1	4	
3	1	전선	FSE18306	캡스톤디자인3	Capstone Design 3	3	2	2	
3	1	전선	FSE18359	캡스톤디자인3	Capstone Design 3	3	2	2	
4	1	전선	FSE18408	캡스톤디자인4	Capstone Design 4	3	2	2	
4	1	전선	FSE18460	캡스톤디자인4	Capstone Design 4	3	2	2	
4	2	전선	FSE21806	전공직무체험6	Professional Work Experience 6	15	0	0	
4	2	전선	FSE21856	전공직무체험6	Professional Work Experience 6	15	0	0	
2	1	전선	FSE18205	유기화학개론	Introduction to Organic Chemistry	3	3	0	
3	1	전선	FSE18307	콜로이드계면화학	Colloid & Surface Chemistry	3	3	0	
4	1	전선	FSE18405	산업과유기화학	Organic Chemistry & Industrial Practice	3	3	0	
2	2	전필	MCC21301	유기합성실험1	Organic Synthesis & Lab 1	3	1	4	
3	1	전필	FSE18302	소재합성및분석실험1	Preparation & Characterization of Polymeric Materials 1(Lab.)	3	1	4	
3	2	전필	FSE18310	소재합성및분석실험2	Preparation & Characterization of Polymeric Materials 2(Lab.)	3	1	4	
3	1	전선	FSE18361	화장품제제학1	cosmetics manufacturing pharmacy 1	3	3	0	
3	2	전선	FSE18372	화장품제제학2	cosmetics manufacturing pharmacy 2	3	3	0	
4	1	전선	FSE18456	기능성화장품학	Functional Cosmetology	3	3	0	
2	2	전선	FSE18262	화장품학개론	An Introduction to Cosmetics Science	3	3	0	

5. 교과목소개

◆ FSE18308 품질관리및분석1 (Quality Control & instrumental Analysis 1, 3-1-4)

고분자 및 나노 입자를 합성하고 합성한 물질을 스스로 분석함으로써 소재의 합성과 분석을 모두 공부한다.

◆ FSE18360 품질관리및분석1 (Quality Control & instrumental Analysis 1, 3-1-4)

고분자 및 나노 입자를 합성하고 합성한 물질을 스스로 분석함으로써 소재의 합성과 분석을 모두 공부함

◆ FSE18316 품질관리및분석2 (Quality Control & instrumental Analysis 2, 3-1-4)

품질관리 및 분석 1에 이어 더 심화된 내용의 분석을 진행하여 시료(시편)의 준비, 분석 장치에 대한 더욱 깊이 있는 이해를 하도록 함.

◆ FSE18371 품질관리및분석2 (Quality Control & instrumental Analysis 2, 3-1-4)

고분자 및 나노 입자를 합성하고 합성한 물질을 스스로 분석함으로써 소재의 합성과 분석을 모두 공부함

◆ FSE18306 캡스톤디자인3 (Capstone Design 3, 3-2-2)

링크+사업의 일환으로 업체 및 교수가 지정하는 내용의 과제를 수행.

◆ FSE18359 캡스톤디자인3 (Capstone Design 3, 3-2-2)

링크+사업의 일환으로 업체 및 교수가 지정하는 내용의 과제를 수행

◆ FSE18408 캡스톤디자인4 (Capstone Design 4, 3-2-2)

링크+사업의 일환으로 업체 및 교수가 지정하는 내용의 과제를 수행.

◆ FSE18460 캡스톤디자인4 (Capstone Design 4, 3-2-2)

링크+사업의 일환으로 업체 및 교수가 지정하는 내용의 과제를 수행

◆ FSE21806 전공직무체험6 (Professional Work Experience 6, 15-0-0)

전공에서의 현장실무역량을 강화하기 위해 산업현장 근무를 정규 학기에 통합시킨 기업 연계형 전공기반 장기현장실습

◆ FSE21856 전공직무체험6 (Professional Work Experience 6, 15-0-0)

전공에서의 현장실무역량을 강화하기 위해 산업현장 근무를 정규 학기에 통합시킨 기업 연계형 전공기반 장기현장실습

◆ FSE18205 유기화학개론 (Introduction to Organic Chemistry, 3-3-0)

유기물, 즉, 탄소를 근간으로 하는 모든 화학물질의 원리와 이론 그리고 실제 응용에 대한 예들을 배우고 학습한다. 특히 유기물들의 종류와 특성 그리고 이들의 분석을 예를 통해 배우고 학습한다. 이를 통해 유기화학의 학문적인 또한 산업적인 응용의 토대를 구축한다.

◆ FSE18307 콜로이드계면화학 (Colloid & Surface Chemistry, 3-3-0)

미크론 이하 미립자의 특유한 성질을 이해하고 그 입자를 포함한 계의 계면 및 그 표면에 관한 원리 및 개념을 명확히 이해함으로써 미립자 상태의 물성을 이해하고 재료과학(고분자화학, 의약학, 식품화학)과 그 산업에서의 계면활성제의 관련성을 학습한다.

◆ FSE18405 산업과유기화학 (Organic Chemistry & Industrial Practice, 3-3-0)

석유, 천연가스로부터 기본 원료 (에틸렌, 프로필렌, 벤젠 등)의 제조공정, 이로부터 공업 제품의 제조공정과 그 공정들의 변화 과정을 이해한다. 그리고 그 제조공정들의 배경이 되는 유기화학의 기본원리와 촉매(호모/헤테로)의 원리 및 물성의 원리를 이해하도록 지도한다. 또한 생산공정 및 제조활동에 따른 원가, 투자비, 이윤산출 등 기본적인 제조원가의 개념을 이해하도록 한다. 오늘날 국제 원유가의 동향, 그리고 이에 따른 국제시장의 석유제품동향을 이해하도록 하고 화석연료로부터 대체에너지개발 및 생활용품의 제조프로세스를 알도록 강의한다.

◆ MCC21301 유기합성실험1 (Organic Synthesis & Lab 1, 3-1-4)

탄소로 이루어진 화합물을 다루는 학문을 유기화학이라 한다. 이미 알려진 유기화합물만 해도 수백만 개에 이르며, 매년 수천개의 화합물이 새로이 만들어지고 있다. 따라서, 본 강의에서는 학생들로 하여금 이렇게 많은 유기화합물들이 지니는 구조와 특성을 잘 이해할 수 있도록 이론과 일부 실험을 통해 그 기반을 닦아 주는데 주력을 기울이고자 한다.

◆ FSE18302 소재합성및분석실험1 (Preparation & Characterization of Polymeric Materials 1(Lab.), 3-1-4)

고분자 합성을 위주로 유기화학적 기술을 배우고 소재 (고분자) 분석 방법을 배운다

◆ FSE18310 소재합성및분석실험2 (Preparation & Characterization of Polymeric Materials 2(Lab.), 3-1-4)

고분자 합성 및 합성 후 열적 분석, 스펙트로스코피를 이용한 분석을 통하여 고분자 합성 반응, 정제, 물리화학적 분석 및 기계적 분석 방법과 그 의미를 공부한다. 입자제조를 통하여 나노 소재의 특성, 응용성, 정성적 분석 방법을 공부한다.

◆ FSE18354 기기분석1 (instrumental Analysis 1, 3-3-0)

여러 가지 기기를 사용한 분석 방법의 이론을 공부한다.

◆ FSE18365 기기분석2 (Introduction to the Bible, 3-3-0)

여러 가지 기기를 사용한 분석 방법의 이론을 공부한다.

◆ FSE18361 화장품제제학1 (cosmetics manufacturing pharmacy 1, 3-3-0)

1. 화장품 제조에 사용되는 화장품 원료들(수성성분, 계면활성제, 색소, 향료 등)의 화학적 특성, 작용 메커니즘, 인체에 대한 영향, 화장품 제품에 사용시 제품에 미치는 영향 등에 관한 지식을 습득한다.
2. 화장품 제조에 관련된 물리화학(계면화학, 계면활성제 등)에 관련된 지식을 습득한다.
3. 강의를 통해 얻은 화장품의 기초적이고 전반적인 지식은 화장품분야에의 취업후 실제 업무수행 또는 보다 심도 깊은 학문 추구에 있어서 중요한 밑거름이 된다

◆ FSE18372 화장품제제학2 (cosmetics manufacturing pharmacy 2, 3-3-0)

1. 화장품 제조에 사용되는 화장품 원료들(수성성분, 계면활성제, 색소, 향료 등)의 화학적 특성, 작용 메커니즘, 인체에 대한 영향, 화장품 제품에 사용시 제품에 미치는 영향 등에 관한 지식을 습득한다.
2. 화장품 제조에 관련된 물리화학(계면화학, 계면활성제 등)에 관련된 지식을 습득한다.
3. 강의를 통해 얻은 화장품의 기초적이고 전반적인 지식은 화장품분야에의 취업후 실제 업무수행 또는 보다 심도 깊은 학문 추구에 있어서 중요한 밑거름이 된다

◆ FSE18456 기능성화장품학 (Functional Cosmetology, 3-3-0)

기능성화장품에 대한 세부적인 개론으로써 피부의구조와 생리, 기능성기초화장품,기능성 모발화장품, 그리고 기능성화장품의 안전성/유효성/평가방법에 대하여 배운다.
강의를 통해 얻은 기능성화장품의 기초적이고 전반적인 지식은 화장품분야에의 취업후 실제 업무수행 또는 보다 심도 깊은 학문 추구에 있어서 중요한 밑거름이 된다

◆ FSE18262 화장품학개론 (An Introduction to Cosmetics Science, 3-3-0)

화장품학의 입문과정으로 화장품의 개요, 역사, 산업현황 을, 그리고
화장품을 제조하는 데 필요한 화장품 원료 또는 소재에 대해 학습한다.
특히 화장품 원료에 대해서는 화장품 원료가 가지는 기본적인 물리화학적 특성,
그리고 유성 원료, 수성 원료, 계면활성제 등의 대해
화학적 특성과 화장품에서의 기능/역할에 대해 학습한다.

6. 전공로드맵

○ 역량별 교과목 구성

학년/학기	역량				
	기초화학분석	포물레이션 랩실험계획	품질관리	기능성화장품제조	기능성고분자설계
1-1					
1-2					
2-1			유기화학개론		
2-2		유기합성실험1		화장품학개론	
3-1		품질관리및분석1, 캡스톤디자인3	기기분석1	화장품제조학1	콜로이드계면화학, 소재합성및분석실험1
3-2	기기분석2	품질관리및분석2		화장품제조학2	소재합성및분석실험2
4-1		캡스톤디자인4		기능성화장품학	산업과유기화학
4-2		전공직무체험6			

○ 전공역량 연계 교양 교과목 추천

영역(大)	영역(中)	영역(小)	교과목명	전공역량
중점교육	균영학문	자연과과학	생활과과학	품질관리
		자연과과학	생활속의생명과학	기능성 화장품 제조
	미래소양	비전설계	발명과특허	기능성 고분자 설계

○ 비교과 프로그램 추천

대분류	프로그램명	추천학년	추천 대상
수행	정밀응용과학부 나노고분자재료공학: 전공역량기반 안향교육 프로젝트 수행 프로그램	전체학년	정밀응용과학부 학생

1. 운영목적

4차 산업혁명 시대의 급속한 사회변화로 사회 수요 지향과 실무능력 향상 교육을 통해 창의 융합형 인재를 양성하고자 학문 간 융·복합적 사고능력 함양 및 최소 단위의 실무형 융복합 교육과정 운영

2. 유형

1. 전공MD(I): 융합 교육의 기반으로 다 전공 이수가 부담스러운 학생 및 타 전공 수업에 관심있는 학생을 대상으로 운영하는 유형(단, 주관학과 소속 학부생 제한)
2. 전공MD(II): 전공 심화 교육의 기반으로 이미 운영 중인 전공 교육과정을 세부 전공 모듈화하여 주전공 학생 및 타 전공 학생 모두가 신청 가능한 유형
3. 교양MD: 5대 핵심역량 기반의 균형 교양인재 양성을 위해 교양교과목으로만 구성되었으며, 학생들의 전공 및 계열에 상관없이 누구나 이수 가능한 유형
4. 연계·융합MD: 전공MD(I)과 전공MD(II) 또는 전공MD(I,II)과 교양MD를 연계·융합하여 교육과정을 구성하여 운영하는 유형
5. 자기설계MD: 수요자 중심의 교육과정을 스스로 설계 후 이수하는 유형(추후 마이크로디그리 고도화 시 적용)

3. 마이크로디그리(MD) 과정 현황

마이크로디그리 전공명	담당학과	전공주임	전공유형	이수학점
글로벌비즈니스영어	영어과	안미진	전공MD(II)	15
서비스커뮤니케이션영어	영어과	안미진	전공MD(II)	15
TESOL영어학습코칭	영어과	안미진	전공MD(II)	15
글로벌사무행정	영어과	안미진	전공MD(II)	15
디지털비즈니스	경영학과	이정언	전공MD(II)	12
의료사회복지	실버보건학과	박명배	전공MD(II)	12
게임그래픽디자인	아트앤웹툰학부	이영우	전공MD(II)	9
실감미디어디자인	아트앤웹툰학부	이영우	연계·융합MD	9
멀티컬처전문가	국어국문한국어 교육학과	지현숙	연계·융합MD	12
웹스토리창작전문가	국어국문한국어 교육학과	지현숙	연계·융합MD	15
실감미디어펀더멘털	아트앤웹툰학부	이영우	연계·융합MD	12
실감미디어콘텐츠디자인	아트앤웹툰학부	이영우	연계·융합MD	9
실감미디어콘텐츠디자인테크	아트앤웹툰학부	이영우	연계·융합MD	9

4. 교육과정

글로벌비즈니스영어 <전공유형: 전공MD(Ⅲ)>

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목 코드	교과목 명	학점	담당 학과
2	2	전선	ENT22203	영어화용론과비즈니스커뮤니케이션	3	영어과
3	1	전선	ENT22301	고급실무영작문	3	
3	2	전선	ENT22307	글로벌영어비즈니스응용	3	
3	2	전선	ENT22306	비즈니스영어프레젠테이션	3	
4	1	전선	ENT22402	글로벌영어비즈니스실무	3	
4	1	전선	ENT22401	고급비즈니스영어말하기쓰기연습	3	

서비스커뮤니케이션영어 <전공유형: 전공MD(Ⅲ)>

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목 코드	교과목 명	학점	담당 학과
2	1	전선	ENT22201	비즈니스영어커뮤니케이션	3	영어과
2	1	전선	ENC22203	중급영어읽기쓰기연습1	3	
2	1	전선	ENC22202	중급영어듣기말하기연습1	3	영어과
2	2	전선	ENT22203	영어화용론과비즈니스커뮤니케이션	3	
3	1	전선	ENT22303	서비스영어커뮤니케이션	3	
3	2	전선	ENT22306	비즈니스영어프리젠테이션	3	

TESOL영어학습코칭 <전공유형: 전공MD(Ⅲ)>

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목 코드	교과목 명	학점	담당 학과
2	1	전선	ENT22202	TESOL과영어학습코칭	3	영어과
2	2	전선	ENT22205	자기주도영어학습	3	
3	1	전선	ENT22302	영어연습과지도법	3	
3	2	전선	ENT22305	테크놀로지활용영어학습과지도	3	
4	1	전선	ENT22405	고급영어듣기말하기연습	3	
4	2	전선	ENT22408	영문법과독해	3	

글로벌사무행정 <전공유형: 전공MD(Ⅲ)>

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당 학과
2	1	전선	ENT22201	비즈니스영어커뮤니케이션	3	영어과
2	2	전선	ENT22203	영어화용론과비즈니스커뮤니케이션	3	
2	2	전선	ENC22204	중급영어듣기말하기연습2	3	
2	2	전선	ENC22205	중급영어읽기쓰기연습2	3	
3	1	전선	ENT22301	고급실무영작문	3	
4	1	전선	ENT22402	글로벌영어비즈니스실무	3	
4	2	전선	ENT22408	영문법과독해	3	

디지털비즈니스 <전공유형: 전공MD(Ⅲ)>

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목 코드	교과목 명	학점	담당학과
2	2	전선	MGM22209	빅데이터경영론	3	경영학과
3	1	전선	MGM22301	경영정보시스템	3	
3	1	전선	MGM22303	마케팅조사론	3	
3	2	전선	MGM22308	e-비즈니스	3	
3	2	전선	MGM22316	품질경영론	3	
4	1	전선	MGM22402	계량경영학	3	
4	2	전선	MGM22418	경영정보세미나	3	

의료사회복지 <전공유형: 전공MD(Ⅲ)>

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목 코드	교과목 명	학점	담당학과
1	1	전선	SIL22103	보건학	3	실버보건 학과
2	2	전선	SIL22207	보건의료법규	3	
2	2	전선	SIL22206	병원경영개론	3	
2	2	전선	SIL22212	정신보건사회복지론	3	
4	2	전선	SIL22407	사례관리론	3	
2	2	전선	SIL22209	사회복지실천기술론	3	
3	1	전필	SIL22301	프로그램개발과평가	3	

게임그래픽디자인 <전공유형: 전공MD(Ⅲ)>

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목 코드	교과목 명	학점	담당학과
1	2	전선	ARW22120	캐릭터디자인	3	아트앤웹툰학부
3	2	전선	ARW22329	실감3D캐릭터모델링	3	아트앤웹툰학부
3	2	전선	ARW22336	3D애니메이션	3	아트앤웹툰학부
3	1	전선	ARW22337	게임UX/UI디자인	3	아트앤웹툰학부

실감미디어디자인 <전공유형: 연계·융합MD>

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목 코드	교과목 명	학점	담당학과
9	1,2	교선	GEN22746	실감디지털드로잉	3	주시경교양대학
1	2	전필	ARW22114	실감콘텐츠디자인	3	아트앤웹툰학부
3	1	전선	EBS22314	AR/VR콘텐츠실무	3	IT경영정보학과
3	2	전선	ARW22335	ICT경험디자인	3	아트앤웹툰학부

멀티컬처전문가

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목 코드	교과목 명	학점	담당학과
1	1	전선	ASC22113	언어와문화	3	국어국문한국어 교육학과
2	2	전선	KLL22210	다문화한국어교육의이해	3	국어국문한국어 교육학과
1	2	전선	THE22107	인간행동과사회환경	3	기독교사회 복지학과

3	1	전선	THE22307	프로그램개발과평가	3	기독교사회 복지학과
9		교선	GEN23703	지역·종교·언어그리고다문화	3	주시경교양대학
9		교선	GEN23704	다문화종교교육과영화	3	주시경교양대학
9		교선	GEN23705	성서한국어	3	주시경교양대학

웹소설창작전문가

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
1	1	전선	KLL22102	발상과테크닉	3	국어국문한국어 교육학과
1	2	전선	KLL22109	캐릭터와상상력	3	국어국문한국어 교육학과
1	2	전선	KLL22211	웹소설이해와창작	3	국어국문한국어 교육학과
9		교선	GEN23706	웹소설감상과비평	3	주시경교양대학
9		교선	GEN23707	웹스토리기획	3	주시경교양대학
9		교선	GEN23708	웹소설창작실습	3	주시경교양대학
9		교선	GEN23709	웹콘텐츠IP산업의이해	3	주시경교양대학

실감미디어편더멘털

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
4	1	전선	SEC22411	실감미디어컴퓨팅기초	3	소프트웨어공학 부(정보보안학)
1	1	전선	ARW22119	실감미디어의이해	3	아트앤웹툰학부
9	1,2	교선	GEN22745	실감디자인씽킹	3	주시경교양대학
1	1	전선	EBS22113	XR비즈니스입문	3	IT경영정보학과
2	2	전선	EBS22214	XR창업비즈니스모델	3	IT경영정보학과
1	2	전선	EBS22114	XR마케팅	3	IT경영정보학과

실감미디어콘텐츠디자인

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
3	1	전선	ARW22332	실감디지털페인팅	3	아트앤웹툰학부
2	1	전선	ARW22220	실감UX제품디자인	3	아트앤웹툰학부
3	2	전선	GME22309	VR/AR프로그래밍	3	소프트웨어공학부 (게임공학)
4	1	전선	EBS22415	XR캡스톤디자인	3	IT경영정보학과

실감미디어콘텐츠디자인테크

개설 학년	개설 학기	이수 구분	교과목코드	교과목 명	학점	담당학과
3	2	전선	ARW22329	실감3D캐릭터모델링	3	아트앤웹툰학부
3	1	전선	ARW22327	고급실감디지털스토리텔링	3	아트앤웹툰학부
3	1	전선	GME22312	실감형게임프로젝트	3	소프트웨어공학부 (게임공학)
3	2	전선	EBS22213	AR/VR프로젝트	3	IT경영정보학과



DSC공유대학 (Department of Christian social Welfare)

1. 비전 및 목표

DSC공유대학은 ‘지역혁신 주도형 모빌리티 분야 융·복합 창의인재’를 양성하기 위하여 ‘지역혁신을 선도하는 가치 창출을 DSC공유대학을 교육 비전으로 설정함

DSC공유대학의 비전을 실현하고 인재상을 구현하기 위해 미래고급인재양성, 지역융합인재양성, 전문실무인재양성, 문제해결인재양성의 목표를 설정함

대전·세종·충남 지역의 전략사업 기반 미래모빌리티 분야 인재 양성을 위해 전통적 학문구조와 교육수요를 탈피하여, 대학 간 자원공유 활성화 및 새로운 고등교육 혁신 패러다임을 구축

2. 모집절차

추가 모집 안내 및 홍보 → 원서접수(진학어플라이 홈페이지) → 서류전형 합격자 발표
→ 면접고사 → 최종 합격자 발표

3. 개설전공 현황

융합전공 명	담당학과	편성학점	비고
친환경동력시스템전공	DSC공유대학	57	
지능형전장제어시스템전공	DSC공유대학	78	
첨단센서융합디바이스전공	DSC공유대학	69	
디스플레이-시스템반도체소부장전공	DSC공유대학	87	
자율주행시스템전공	DSC공유대학	63	
스마트휴먼인터페이스전공	DSC공유대학	60	
차세대통신융합전공	DSC공유대학	63	
모빌리티SW/AI융합전공	DSC공유대학	63	

4. 교육과정 및 이수체제도

1. 친환경동력시스템전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전필	모빌리티메카트로닉스개론	3/3/0
3	1	전필	모빌리티에너지공학개론	3/3/0
3	1	전필	모빌리티역학	3/3/0
3	1	전필	스마트소재개론	3/3/0
3	2	전선	친환경전력전자	3/3/0
3	2	전선	모빌리티동역학및제어	3/3/0
4	2	전선	모빌리티설계및생산	3/3/0
3	2	전선	모빌리티열유체	3/3/0
3	2	전선	모빌리티에너지재료	3/3/0
4	1	전선	친환경동력공학	3/3/0
4	1	전선	친환경연료전지공학	3/3/0
4	1	전선	모빌리티CAE	3/3/0
4	1	전필	모빌리티리빙랩	3/1/4
3	2	전필	기초실험	3/2/2
4	1	전필	응용실험	3/0/6
4	1	전필	모빌리티캡스톤디자인I	3/2/2
3	2	전선	경량소재공학	3/3/0
4	1	전선	모빌리티요소설계	3/3/0
4	2	전선	모빌리티캡스톤디자인II	3/0/6

이수체제도



2. 지능형전장제어시스템전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전필	모빌리티시스템	3/3/0
3	1	전선	전기회로이론	3/3/0
3	1	전선	차량구조CAE	3/3/0
3	1	전선	생체동역학	3/3/0
3	1	전선	XR콘텐츠개발	3/3/0
3	2	전필	모빌리티캡스톤디자인I	3/2/2
3	2	전선	모빌리티윈도우프로그래밍	3/3/0
3	2	전선	친환경차량공조및유동CAE	3/3/0
3	2	전선	지능형유체기계	3/3/0
3	2	전선	생체데이터분석	3/3/0
3	2	전선	산업용증강현실	3/3/0
4	1	전필	모빌리티캡스톤디자인II	3/2/2
4	1	전선	모터이론및제어	3/3/0
4	2	전선	자율주행V2X통신	3/3/0
4	1	전선	센서공학	3/3/0
4	1	전선	지능형제어공학	3/3/0
4	1	전선	고급XR프로그래밍	3/3/0
4	2	전선	자동차제조공학	3/3/0
4	1	전선	자율주행프로그래밍	3/3/0
4	2	전선	친환경차량배터리및성능CAE	3/3/0
4	2	전선	지능형정밀농업기계공학	3/3/0
4	2	전선	생체신호해석	3/3/0
4	2	전선	XR ML-AENT	3/3/0
3	1	전선	고급C++프로그래밍	3/3/0
3	2	전선	차량동역학	3/3/0
4	2	전선	모빌리티리빙랩	3/1/4

이수체계도



3. 첨단센서융합디바이스전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전필	센서공학	3/3/0
4	1	전필	첨단센서융합캡스톤디자인1	3/0/6
4	2	전필	첨단센서융합캡스톤디자인2	3/0/6
3	1	전선	마이크로모빌리티공학	3/3/0
3	1	전선	센서시스템프로그래밍	3/2/2
3	1	전선	나노과학기술개론	3/3/0
3	1	전선	센서분석화학	3/3/0
3	2	전선	센서소자및회로	3/3/0
3	2	전선	센서신호처리	3/2/2
3	2	전선	에너지하베스팅	3/2/2
3	2	전선	마이크로나노시스템	3/3/0
3	2	전선	나노소재및응용	3/3/0
4	1	전선	무선통신	3/3/0
4	1	전선	아날로그센서회로	3/2/2
4	1	전선	디지털센서회로	3/3/0
4	1	전선	센서IoT프로그래밍	3/2/2
4	1	전선	나노센서융합화학	3/3/0
4	2	전선	센서시스템설계	3/2/2
4	2	전선	인공지능및알고리즘	3/3/0
4	2	전선	센서네트워크프로그래밍	3/2/2
4	2	전선	첨단기기분석	3/3/0
4	2	전선	광전자소재	3/3/0
4	2	전선	모빌리티리빙랩	3/1/4

이수체계도



4. 디스플레이시스템반도체소부장전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전선	디스플레이공학개론	3/3/0
3	1	전선	반도체공학개론	3/3/0
3	1	전선	부품장비디스플레이공학	3/3/0
3	1	전선	부품장비반도체공학	3/3/0
3	1	전선	전기전자회로	3/3/0
3	1	전선	디지털회로	3/3/0
3	1	전선	나노재료공학	3/3/0
3	1	전선	디스플레이-반도체소재	3/3/0
3	1	전선	반도체장비열유동해석	3/3/0
3	2	전필	모빌리티캡스톤디자인I	3/1/4
3	2	전선	디스플레이-반도체공정	3/3/0
3	2	전선	디스플레이-반도체부품장비	3/3/0
3	2	전선	마이크로프로세서	3/3/0
3	2	전선	제어공학	3/3/0
3	2	전선	디스플레이-반도체역학개론	3/3/0
3	2	전선	유기전자소재및응용	3/3/0
3	2	전선	반도체패키징	3/3/0
4	2	전선	모빌리티리빙랩	3/2/2
4	2	전선	모빌리티캡스톤디자인II	3/1/4
4	1	전선	디스플레이소자및공정실습	3/2/2
4	1	전선	반도체소자및공정실습	3/2/2
4	1	전선	로봇공학	3/3/0
4	1	전선	열유체공학개론	3/3/0
4	1	전선	디스플레이-반도체CAE	3/3/0
4	1	전선	광전자공학	3/3/0
4	2	전선	차세대디스플레이공학	3/3/0
4	2	전선	차세대반도체공학	3/3/0
4	2	전선	디스플레이-반도체응용열전달	3/3/0
4	2	전선	디스플레이-반도체부품장비시스템설계및제어	3/3/0

이수체계도



5. 자율주행시스템전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전필	자율주행시스템개론	3/3/0
3	1	전선	자율주행을위한인공지능	3/3/0
3	1	전선	인공지능로보틱스	3/3/0
3	1	전선	교통운영분석	3/3/0
3	1	전선	자율주행AI-IoT PBL	3/2/2
3	2	전필	영상처리및딥러닝	3/3/0
3	2	전선	데이터베이스	3/3/0
3	2	전선	자율주행데이터처리	3/3/0
3	2	전선	도시모빌리티시물레이션	3/3/0
3	2	전선	네트워크기반자동제어PBL	3/2/2
4	1	전선	자율주행시물레이션응용	3/3/0
4	1	전선	자율주행통신시스템	3/3/0
4	1	전선	이동로봇운행시스템	3/3/0
4	1	전선	자율주행빅데이터분석PBL	3/2/2
4	2	전선	모빌리티리빙랩	3/1/4
4	2	전선	자율주행시물레이션심화	3/3/0
4	2	전선	자율주행안전및보안	3/3/0
4	2	전선	지능형교통체계	3/3/0
4	2	전선	자율주행시스템융합설계PBL	3/2/2
3	2	전필	모빌리티캡스톤디자인I	3/2/2
4	1	전선	모빌리티캡스톤디자인II	3/1/4

이수체계도



6. 스마트휴먼인터페이스전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전필	자동차인간공학	3/3/0
3	1	전필	인간과컴퓨터상호작용(HCI)	3/3/0
3	1	전선	휴먼데이터분석	3/3/0
3	1	전선	모빌리티디자인리서치	3/3/0
3	1	전선	디자인프로토타이핑	3/2/2
3	2	전필	인터페이스디자인	3/3/0
3	2	전필	모빌리티캡스톤디자인(I)	3/2/2
3	2	전선	감성공학	3/3/0
3	2	전선	자동차메카트로닉스	3/3/0
3	2	전선	인터페이스모델링	3/3/0
4	1	전필	스마트제품디자인	3/1/4
4	1	전선	모빌리티리빙랩	3/1/4
4	1	전선	인터페이스프로그래밍	3/3/0
4	1	전선	XR인터페이스	3/3/0
4	1	전선	컴퓨터비전및응용	3/3/0
4	2	전필	고급인터페이스공학	3/3/0
4	2	전선	모빌리티캡스톤디자인II	3/2/2
4	2	전선	UX디자인	3/3/0
4	2	전선	모빌리티공간디자인	3/3/0
4	2	전선	미래모빌리티HMI	3/3/0

이수체계도



7. 차세대통신융합전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전필	스마트모빌리티신기술세미나	3/3/0
3	2	전선	연구참여A	3/0/6
3	1	전선	V2X데이터통신	3/3/0
4	1	전선	연구참여B	3/0/6
3	2	전선	V2X컴퓨터네트워크	3/3/0
3	2	전선	V2X통신개론	3/3/0
3	2	전선	V2X임베디드시스템	3/3/0
3	1	전선	모빌리티마이크로파개론	3/3/0
4	1	전필	모빌리티캡스톤디자인I	3/0/6
4	1	전선	미래모빌리티SDN	3/3/0
4	1	전선	V2X무선네트워크	3/3/0
4	1	전선	V2X네트워크프로그래밍	3/3/0
4	1	전선	V2X통신시스템	3/3/0
4	1	전선	모빌리티통신디바이스	3/3/0
4	2	전선	모빌리티리빙랩	3/1/4
4	2	전선	차량통신시스템	3/3/0
4	2	전선	이동및무선네트워크	3/3/0
4	2	전선	모빌리티융합보안	3/3/0
4	2	전선	V2X통신시스템설계	3/3/0
4	2	전선	모빌리티RF시스템설계	3/3/0
4	2	전선	모빌리티캡스톤디자인II	3/0/6

이수체계도



8. 모빌리티SW/AI융합전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점시수
3	1	전필	자율주행개론	3/2/2
3	1	전선	영상처리	3/2/2
3	1	전선	디지털신호처리	3/2/2
3	1	전선	운영체제	3/2/2
3	1	전선	데이터베이스	3/2/2
3	2	전필	컴퓨터비전	3/2/2
3	2	전선	제어공학	3/3/0
3	2	전선	디지털시스템설계	3/2/2
3	2	전선	기계학습	3/2/2
3	2	전선	차량통신및네트워크	3/3/0
4	1	전필	딥러닝	3/3/0
4	1	전선	임베디드소프트웨어	3/2/2
4	1	전선	센서처리와모터제어	3/2/2
4	1	전선	모빌리티서비스	3/3/0
4	1	전선	모빌리티캡스톤디자인I	3/0/6
4	2	전필	로보틱스	3/2/2
4	2	전선	자율주행플랫폼	3/2/2
4	2	전선	인간-차량인터랙션	3/2/2
4	2	전선	모빌리티보안	3/2/2
4	2	전필	모빌리티캡스톤디자인II	3/0/6
4	1	전선	모빌리티리빙랩	3/1/4

이수체계도



제4편
교 육 과 정

[대덕밸리캠퍼스]

1. 캠퍼스 소개

배재대학교 대덕밸리캠퍼스는 대덕연구개발특구, 대덕과학산업단지 및 대덕산업단지(3, 4단지)의 중심축에 위치하고 있으며, 연면적 16,074m²(지상 5층, 지하 1층)의 건물에 생명공학과 및 IPP형 일학습병행 공동훈련센터(바이오의약품제조_L5, SW개발_L5, 마케팅전략기획_L5, 호텔관리_L5 등 NCS 자격 과정 운영)가 이전하여 산학협력 교육을 활발히 추진하고 있다. 본 캠퍼스는 현장 밀착형 One Roof System 산학협력 모델 구축을 통해 대덕밸리캠퍼스 내에 입주한 50여개의 기업들과 현장실습, 인턴십, 캡스톤 디자인, 산학융합연구실 등을 운영하고 있으며, 이를 통해 교육 - 연구 - 취업의 선순환 고리 창출 및 창의적 인재 양성을 위해 전력을 다하고 있다.

2. 캠퍼스 특징

본 캠퍼스는 교육부의 산업단지캠퍼스 조성사업에 선정되어, 2012년~2015년까지 매년 10억원의 사업비를 지원받아 대덕밸리캠퍼스 이전학과 학생의 현장실습, 인턴십, 캡스톤 디자인, 각종 취업연계 프로그램 및 전문역량 강화 프로그램 등의 지원과 학생 장학금, 학생 복지 지원 등으로 활용하여 캠퍼스 기반 조성에 기여하였으며, 현재는 자립화 단계로 캠퍼스 정착 및 재도약을 위해 노력하고 있다.



3. 산업단지캠퍼스란?

산업단지 내 또는 인접지역에 산학협력 시설을 포함한 대학 일부를 이전한 교육-R&D-고용이 연계된, 대학-기업이 물리적·화학적으로 일체화된 캠퍼스로 학생의 취업률 제고에 기여하고자 조성된 캠퍼스이다.

(캠퍼스 주소 : 대전광역시 유성구 테크노1로 11-3(관평동 1337)

□ 교육시설

【 대덕밸리캠퍼스 산학협력관내에 공동훈련센터 구축 】
 ● 대전산업단지내 위치하고 있는 대덕밸리캠퍼스에 센터 구축하여 효율적 사업 운영 도모



〈대덕테크노밸리〉

• **최적의 접근성**
 대덕테크노밸리에 바이오헬스케어, 첨단제조업, IT 등 다양한 산업이 밀집해 있어 ETRI 등 정부출연 연구기관, 대학, 기업, 연구소 등과의 협력이 용이함

- 위치: 대전광역시 유성구 테크노1로 (관평동)
- 연 면 적: 16,031.72㎡(지하1층, 지상5층)
- 생명공학 및 이진 및 63개의 입주기업 보유
- 현장친화적 산학융합모델 구현
- 전용 강의실(1개)
- 바이오실험실(27개)
- 컴퓨터실습실(17개)
- 통계분석 실습실(1개)

□ 편의시설

교육용 편의시설로는 지하 구내식당, 각 층마다 학과 휴게실 3개, 3층의 북카페 시설이 있으며, 체육시설로는 1층 실외 농구장, 실내 탁구시설이 설치되어 있음



4. 대덕밸리캠퍼스 교육과정

□ 교양교육과정

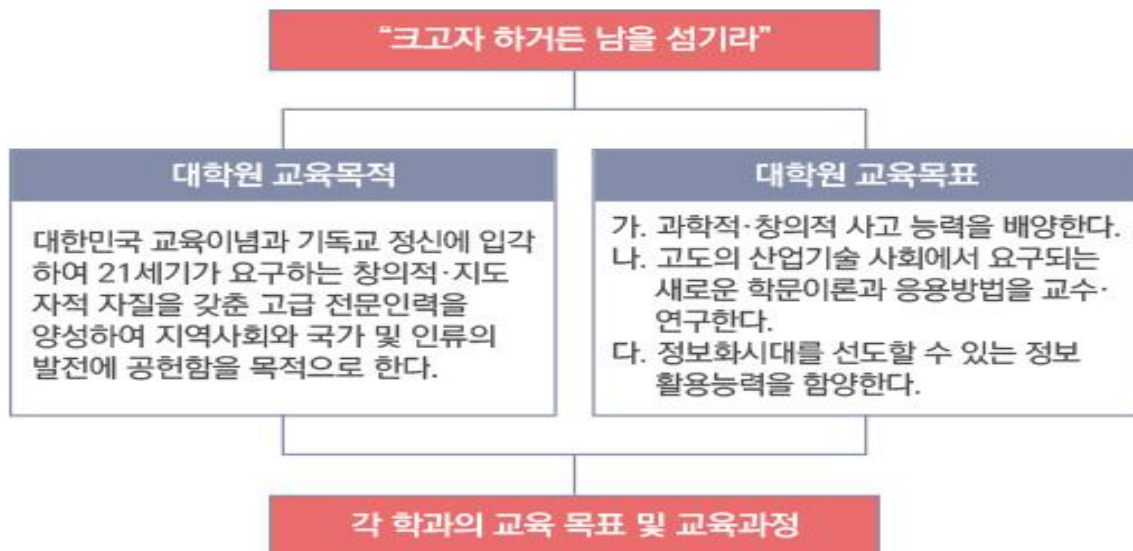
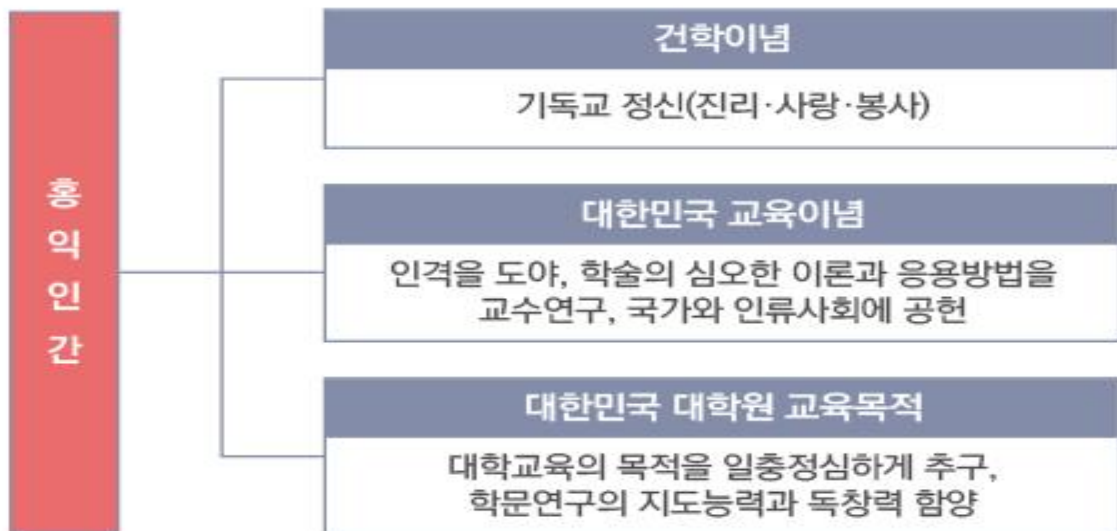
학 년	학 기	이수 구분	과목코드	교과목명	영문명	학점, 시수			비고
						학 점	강 의	실 습	
1	1	교필	GEN18106	기초글쓰기	Basic writing skills	2	2	0	대덕밸리 캠퍼스 분반 개설
1	2	교필	GEN18115	기독교정신과아펜젤러인성	Christian Spirit and Appenzeller Character	2	2	0	대덕밸리 캠퍼스 분반 개설
2	1	교필	GEN18153	지식재산권개론	Introduction to Intellectual Property	2	2	0	
2	2	교필	GEN18154	창업과기업가정신	Start-up and Entrepreneurship	2	2	0	
2	2	교필	GEN18152	컴퓨터활용과MOS	Computer Applications and MOS	2	1	2	
3	2	교필	GEN18156	이미지메이킹	Image Making	2	2	0	

제5편
대 학 원

대 학 원

□ 대학원이념, 교육목적, 교육목표

〈대학원이념, 교육목적, 교육목표 체계도〉



□ 대학원 학사일정

○ 2023학년도 1학기

월	일	월	화	수	목	금	토	학 사 계 획
3월				1	2	3	4	• 1 : 1학기 시작, 3·1절 • 2 : 개강 • 2~8 : 수강신청 변경 • 13~17 : 외국어 및 종합시험 접수 • 22~24 : 수강철회 신청
	5	6	7	8	9	10	11	
	12	13	14	15	16	17	18	
	19	20	21	22	23	24	25	
	26	27	28	29	30	31		
4월	일	월	화	수	목	금	토	• 5 : 수업일수(1/3) • 7 : 외국어 및 종합시험 • 17~21 : 학위청구논문 심사원 접수 • 20~26 : 중간고사(수업병행) • 24 : 수업일수(1/2)
							1	
	2	3	4	5	6	7	8	
	9	10	11	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	21	22	
5월	23 30	24	25	26	27	28	29	• 1 : 근로자의 날 • 2~8 : 학위청구논문 중간발표 • 5 : 어린이날 • 12 : 수업일수(2/3) • 15~19 : 학위청구논문 예비심사 • 23 : 수업일수(3/4) • 27 : 석가탄신일 • 29 : 석가탄신일 대체휴일 • 30~6.5 : 학위청구논문 공식예비심사
	일	월	화	수	목	금	토	
		1	2	3	4	5	6	
	7	8	9	10	11	12	13	
	14	15	16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25	26	27	
	28	29	30	31				
6월	일	월	화	수	목	금	토	• 6 : 현충일 • 8 : 개교기념일 • 9~14 : 1학기 수업결손 보충강의(4일) • 15~21 : 학기말고사(수업병행) • 19~26 : 학위청구논문 본심사 • 22 : 여름방학, 여름계절학기 개강(6.22~7.12) • 28 : 1학기 성적입력 마감 • 6.29~7.5 : 성적공람 및 성적이의 신청
					1	2	3	
	4	5	6	7	8	9	10	
	11	12	13	14	15	16	17	
	18	19	20	21	22	23	24	
	25	26	27	28	29	30		
7월	일	월	화	수	목	금	토	• 6.29~7.5 : 성적공람 및 성적이의 신청 • 10~18 : 학위청구논문 dCollection 입력 • 10~21 : 2학기 복학신청
							1	
	2	3	4	5	6	7	8	
	9	10	11	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	21	22	
8월	23 30	24 31	25	26	27	28	29	• 4: 학위청구논문 인쇄본 제출 • 7~11: 2학기 수강신청 • 15 : 광복절 • 17 : 후기 학위증 교부 • 21~31 : 2학기 등록기간, 휴학신청
	일	월	화	수	목	금	토	
			1	2	3	4	5	
	6	7	8	9	10	11	12	
	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	
	27	28	29	30	31			

○ 2023학년도 2학기

월	일	월	화	수	목	금	토	학 사 계 획
9월						1	2	• 1 : 개강(2학기 시작) • 1~7 : 수강신청 변경 • 11~15 : 외국어 및 종합시험 접수 • 20~22 : 수강철회 신청 • 28~30 : 추석연휴
	3	4	5	6	7	8	9	
	10	11	12	13	14	15	16	
	17	18	19	20	21	22	23	
	24	25	26	27	28	29	30	
10월	일	월	화	수	목	금	토	• 3 : 개천절 • 6 : 외국어 및 종합시험 • 9 : 한글날 • 11 : 수업일수(1/3) • 16~20 : 학위청구논문 심사원 접수 • 20~26 : 중간고사(수업병행) • 30 : 수업일수(1/2) • 30~11.3 : 학위청구논문 중간발표
	1	2	3	4	5	6	7	
	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20	21	
	22	23	24	25	26	27	28	
	29	30	31					
11월	일	월	화	수	목	금	토	• 13~17 : 학위청구논문 예비심사 • 15 : 수업일수(2/3) • 24 : 수업일수(3/4) • 27~12.1 : 학위청구논문 공식예비심사
				1	2	3	4	
	5	6	7	8	9	10	11	
	12	13	14	15	16	17	18	
	19	20	21	22	23	24	25	
	26	27	28	29	30			
12월	일	월	화	수	목	금	토	• 8~13 : 2학기 수업결손 보충강의(4일) • 11~18 : 학위청구논문 본심사 • 14~20 : 학기말고사(수업병행) • 25 : 성탄절 • 27 : 2학기 성적입력 마감 • 12.28~1.3 : 2학기 성적공람 및 이의신청
						1	2	
	3	4	5	6	7	8	9	
	10	11	12	13	14	15	16	
	17	18	19	20	21	22	23	
	24 31	25	26	27	28	29	30	
2024. 1월	일	월	화	수	목	금	토	• 1 : 신정 • 2~9 : 학위청구논문 dCollection입력 • 12.28~1.3 : 2학기 성적공람 및 이의신청 • 15~26 : 1학기 복학신청 • 31 : 학위청구논문 인쇄본 제출
		1	2	3	4	5	6	
	7	8	9	10	11	12	13	
	14	15	16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25	26	27	
	28	29	30	31				
2024. 2월	일	월	화	수	목	금	토	• 2~8 : 1학기 수강신청 • 9~12 : 설 연휴(2.10. 설날, 2.12. 대체공휴일) • 19~29 : 1학기 등록기간, 휴학신청 • 22 : 전기 학위수여식
					1	2	3	
	4	5	6	7	8	9	10	
	11	12	13	14	15	16	17	
	18	19	20	21	22	23	24	
	25	26	27	28	29			

□ 2023학년도 대학원 입학정원 및 학위과정별 학과 편성

구분	석사학위과정	박사학위과정
일반학위과정	109명	51명
학과간 협동과정		
학·연·산 협동과정	3명	2명

2023학년도			
계열	학과		전공
	석사과정	박사과정	
인문 사회	한국어교육학과	한국어교육학과	한국어교육학전공, 현대문학전공
	영어영문.TESOL영어교육과	영어영문.TESOL영어교육과	영어영문.TESOL영어교육전공
	동아시아학과	동아시아학과	동북아경제통상전공
	유아교육과	유아교육과	유아교육전공
	경영학과	경영학과	경영학전공
	국제통상학과	국제통상학과	국제통상학전공
	전자상거래학과	전자상거래학과	전자상거래학전공
	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학전공
	경찰법학과	경찰법학과	경찰법학전공
	행정학과	행정학과	행정학전공
	컨설팅학과	컨설팅학과	컨설팅학전공
	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학전공
	복지신학과	복지신학과	복지신학전공
자연 과학	-	상담심리학과	상담심리학전공
	생명과학과	생명과학과	생명과학전공
	원예조경학과	원예조경학과	원예학전공, 조경학전공
	간호학과	-	간호학전공
공학	재료공학과	재료공학과	재료공학전공
	컴퓨터공학과	컴퓨터공학과	컴퓨터공학전공
	정보통신공학과	정보통신공학과	정보통신공학전공
	건설환경.철도공학과	건설환경.철도공학과	건설환경.철도공학전공
	전기전자공학과	전기전자공학과	전기전자공학전공
	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학전공
	사이버보안학과	사이버보안학과	사이버보안학전공
	스마트ICT융합학과	스마트ICT융합학	스마트ICT융합전공
예. 체능	음악학과	-	음악학전공
	미술학과	-	미술학전공

구분	학과		전공
	석사학위과정	박사학위과정	
학·연·산 협동과정	생명과학과	생명과학과	생명과학전공
	원예조경학과	원예조경학과	원예학전공, 조경학전공

대학원 학칙

대학원 학칙

[제정 2009.11.18., 일부개정 2022.10.19.]

제1장 총칙

제1조(목적) ① 배재대학교 대학원(이하 “본 대학원”)은 대한민국 교육이념과 기독교 정신에 입각하여 21세기가 요구하는 창의적·지도자적 자질을 갖춘 고급 전문 인력을 양성하여 지역사회와 국가 및 인류의 발전에 공헌함을 목적으로 한다.

② 제1항의 목적을 달성하기 위해서 다음과 같은 목표를 둔다.

1. 과학적·창의적 사고 능력을 배양한다.
2. 고도의 산업기술사회에서 요구되는 새로운 학문이론과 응용방법을 교수·연구한다.
3. 정보화시대를 선도할 수 있는 정보 활용능력을 함양한다.

제2조(대학원 종류) 우리 대학교에는 다음 각 호의 대학원을 둔다.

1. 일반대학원 : 대학원
2. 특수대학원 : 관광축제한류대학원, 교육대학원 <개정 2019.12.11.>

제3조(대학원 학위과정) ① 일반대학원에 석사학위과정, 박사학위과정, 석·박사통합과정을 둘 수 있으며, 석사학위과정과 박사학위과정 안에 외부 연구기관 또는 산업체가 계약을 체결하여 공동으로 설치·운영하는 학·연·산 협동과정과 2개 이상의 학과 또는 전공이 공동으로 설치·운영하는 학과간 협동과정을 둘 수 있다. <개정 2022.10.19.>

② 특수대학원에 석사학위과정을 두며, 교육대학원에 자격증과정을 둘 수 있다.

③ 석·박사 통합과정에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

④ 각 대학원에 학위를 수여하지 아니하는 연구과정과 공개강좌를 둘 수 있다.

⑤ 일반대학원에 학·석·사연계과정을 둘 수 있으며, 세부사항은 세칙으로 정한다.

⑥ 학과간 협동과정 운영에 관한 사항은 세칙으로 정한다. <신설 2022.10.19.>

제4조(학과, 전공 및 입학정원) ① 일반대학원에 설치한 각 학위과정별 학과, 전공 및 입학정원은 총정원제로 운영하며 (별표 1)과 같다. 다만, 석·박사통합과정 입학정원은 박사학위과정의 입학정원에서 산정한다. <개정 2014. 10. 8., 2022.10.19.>

② 특수대학원에 설치한 학과, 전공 및 입학정원은 총정원제로 운영하며 (별표 2)와 같다. <개정 2022.10.19.>

③ 아래 각 호에 해당하는 자는 정원 외로 입학할 수 있다.

1. 교육부령으로 정하는 위탁학생 <개정 2018.6.20., 2019.5.22.>

2. 북한이탈주민 <신설 2019.5.22.>
3. 부모가 모두 외국인인 외국인 <개정 2019.5.22.>
4. 외국에서 우리나라 초·중등교육과 대학교육에 상응하는 교육과정을 전부 이수한 재외 국민 및 외국인 <개정 2019.5.22.>

제2장 입학 및 등록

제5조(입학시기) 각 대학원의 입학(편입학, 재입학을 포함한다)시기는 매 학기 초 30일 이내로 한다.

제6조(입학지원자격) ① 석사학위과정과 석·박사통합과정에 입학할 수 있는 자는 다음 각 호와 같다.

1. 국내·외 대학교에서 학사학위를 받은 자 또는 동 예정자
2. 법령에 의하여 제1호와 동등이상의 학력이 있다고 인정받은 자

② 박사학위과정에 입학할 수 있는 자는 다음 각 호와 같다.

1. 국내·외 대학원에서 석사학위를 취득한 자 또는 동 예정자
2. 법령에 의하여 제1호와 동등 이상의 학력이 있는 자
3. 본 대학교에 재직하는 정년계열전임교원은 박사과정에 입학할 수 없다. 다만 부득이한 경우 그 재학 기간 동안 휴직하는 것을 조건으로 지원할 수 있다. <개정 2021.1.13.>

③ 삭제 <2018.6.20.>

제7조(입학전형) ① 각 대학원 학위과정에 입학을 지원하는 자는 소정의 서류를 제출하고 전형료를 납부하여야 한다.

② 입학전형은 다음 각 호에 의하여 시행한다. 다만, 필요한 경우에는 대학원위원회의 심의를 거쳐 이와 달리할 수 있다.

1. 서류심사
2. 전공구술·면접시험
3. 실기시험(예·체능계 지원자) <개정 2018.11.14.>

③ 입학전형에 관한 세부사항은 각 대학원의 세칙으로 정한다.

제8조(등록) ① 등록은 매 학기 소정의 기일 내에 등록금을 납부하고 수강신청을 함으로써 완료된다.

② 수업연한 내에 수료하지 못한 자가 수강신청을 할 경우 부분등록을 하여야 하며 세칙으로 따로 정한다.

제9조(등록금 및 등록금 반환) ① 등록금은 입학금, 수업료, 그 밖의 납입금으로 한다.

② 등록금의 액수 및 납입기일은 매학기 시작 전에 공시한다.

③ 등록금 반환 기준은 본 교 학칙과 관계법령에 의거 각 대학원의 세칙으로 따로 정한다.

다. 단, 징계에 의해 제적된 자에게는 반환하지 아니한다.

제10조(편입학) 편입학은 당해년도의 입학정원 범위 내에서 총장이 허가할 수 있다.

제11조(재입학) ① 자퇴한 자 또는 제적된 자가 재입학을 지원할 때에는 정원의 범위 내에서 1회에 한하여 재입학을 허가할 수 있다.

② 재입학 자격, 학점 인정 등의 사항은 각 대학원의 세칙으로 정한다.

③ 삭제 <2018.6.20.>

제3장 학적변동

제12조(휴학 및 복학) ① 매 학기 1개월 이상 수강할 수 없는 사유가 있을 때에는 휴학원을 제출하여 대학원장의 승인을 얻어야 한다. <개정 2018. 11. 14.>

② 휴학은 1년 또는 학기단위로 할 수 있으며 연속할 경우 1년(2학기), 통산할 경우 4학기를 초과할 수 없다. 단, 군입대, 질병 또는 상해, 임신, 출산, 육아 및 해외근무, 창업으로 인한 휴학은 그 증빙에 의하여 휴학기간에 산입하지 아니한다. <개정 2014.2.12., 2016.12.7., 2018.6.20., 2018.11.14.>

③ 신(편)입생은 입학 후 첫 학기에 휴학을 할 수 없다. 단, 군입대, 질병 또는 상해, 임신·출산 휴학은 허가할 수 있다. <신설 2016.12.7., 개정 2018. 6.20.>

④ 병가휴학은 종합병원에서 발행한 4주 이상의 진단서를 첨부하여야 한다. <신설 2016.12.7., 개정 2018.6.20.>

⑤ 휴학자의 복학은 정하여진 기일 내에 복학원을 제출하여 허가를 받아야 한다.

제13조(전과) ① 전과는 매학기 개시 일부터 30일 이내에 총장의 승인을 받아야 한다. 다만, 전과에 관한 상세한 사항은 각 대학원의 세칙으로 정한다.

제14조(제적, 자퇴) ① 다음 각 호의 1에 해당하는 자는 제적한다.

1. 휴학기간이 종료하여도 복학하지 아니한 자
2. 매학기 소정기간 내에 등록을 완료하지 않은 자
3. 삭제 <2013.10.22.>

4. 재학연한이 경과하여도 수료하지 못한 자
5. 기타 징계처분에 의거 제적사유에 해당된 자

② 자퇴하고자 하는 자는 소정의 절차를 밟아 대학원장의 허가를 받아야 한다.

제4장 수업연한 교육과정, 학점, 성적 및 수료

제15조(수업연한 및 재학연한) ① 석사학위과정의 수업연한은 다음 각 호의 1과 같다.

1. 일반대학원의 수업연한은 2년(4학기)으로 하고, 재학연한은 3년을 초과할 수 없다.
2. 특수대학원의 수업연한은 2년(4학기)으로 하고, 재학연한은 5년을 초과할 수 없다. 단, 교육대학원 재학연한은 4년을 초과할 수 없다.
- ② 박사학위과정의 수업연한은 3년(6학기)으로 하고 재학연한은 5년을 초과할 수 없다.
- ③ 학·석사 및 석·박사 통합과정은 학사학위과정과 석사학위과정의 수업연한을 합한 연한과 석사학위과정과 박사학위과정의 수업연한을 합한 연한으로 하고, 재학연한은 각 단위 학위과정의 연한을 초과할 수 없다. <개정 2018. 6.20.>
- ④ 일반대학원 각 학위과정의 학생 중에서 학업성적이 우수하며 연구능력이 탁월하여 주임교수의 추천과 대학원위원회의 인정을 받은 자는 수업연한을 단축할 수 있으며, 이에 관한 사항은 세칙으로 정한다.
- ⑤ 상기 각 항의 수업연한 및 재학연한에는 휴학기간을 포함되지 아니한다.

제16조(수업일수 및 방법) ① 수업일수는 매학기 15주 이상으로 한다.

- ② 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업으로 구분한다. 단, 주말을 포함할 수 있다. <개정 2022.10.19.>
- ③ 수업방법은 강의실 수업, 방송·정보통신 매체 등을 활용한 원격수업(이하 ‘원격수업’이라 함), 현장실습수업, 팀티칭(Team-teaching), 프로젝트 연계 수업 등으로 할 수 있으며, 각 수업방법은 서로 병행할 수 있다. <개정 2022. 10.19.>
- ④ 천재·지변 기타 교육과정의 운영상 부득이한 사유로 인하여 제1항의 규정에 의한 수업일수를 충족할 수 없는 경우에는 총장의 승인을 얻어 매 학년도 2주의 범위 내에서 수업일수를 감축할 수 있다.

제17조(교육과정) ① 각 학위과정의 학생들이 이수해야 할 교과목은 각 대학원의 교육과정에 따라 개설한다.

- ② 교육과정 및 운영에 필요한 사항은 각 대학원의 세칙에 따른다.

제18조(이수학점과 선수과목) ① 각 대학원 석사학위과정 최소이수학점은 24학점으로 한다. 단, 교육대학원 최소이수학점은 30학점으로 한다. <개정 2012.6. 26., 2014.2.12.>

- ② 박사학위과정은 석사학위과정에서 이수한 학점을 포함하여 60학점 이상을 취득하여야 한다.
- ③ 석·박사통합과정은 54학점 이상을 취득하여야 한다.
- ④ 각 학위과정에 입학한 자가 하위학위과정에서 이수한 전공과 다른 경우 별도의 선수과목 또는 보충과목을 이수하여야 하며, 이에 관한 사항은 세칙으로 따로 정한다.

제19조(학기당 이수학점) ① 일반대학원 각 학위과정은 매 학기 12학점을 초과하여 이수할 수 없다. 단, 박사과정 보충과목을 이수하는 경우 최대 15학점을 이수할 수 있다. <개정 2018.11.14.>

- ② 특수대학원은 매 학기 8학점을 초과하여 이수할 수 없다. 단, 교육대학원은 매학기 10학점까지 이수할 수 있다. <개정 2012.6.26., 2014.2.12.>

제20조(학위과정 연계) ① 학사과정 재학생 중 학업성적이 우수하여 새로운 학문이론과 응용방법을 연구할 수 있는 능력이 있다고 인정된 자는 대학원 주임교수와 대학원장의 승인을 얻어 대학원 교과목을 수강할 수 있으며, 석사과정 이수할 시 이를 석사과정의 이수학점으로 6학점까지 인정할 수 있다.

② 이 경우 대학졸업학점으로는 포함되지 아니하고 대학원 진학 후 수료에 필요한 학점으로 인정된다.

제21조(수료) 수료는 각 학위과정의 이수학점을 모두 취득하고 수업연한을 마쳐야 하며 그 시기는 매학기말로 한다.

제22조(학업성적) ① 학위과정의 학업성적 평가는 아래와 같다. 단, 취득학점이 없는 연구과목의 평가는 S(합격), U(불합격)으로만 구분한다.

등급	점수	평점
A ⁺	95 ~ 100	4.5
A	90 ~ 94	4.0
B ⁺	85 ~ 89	3.5
B	80 ~ 84	3.0
C ⁺	75 ~ 79	2.5
C	70 ~ 74	2.0
F	69이하	0

② 강의시간의 2/3 이상 출석하고 학업성적이 C(2.0)이상일 때 이수학점으로 인정하고 각 학위과정 수료에 필요한 평점평균은 B(3.0) 이상이어야 한다.

③ 교원의 자녀가 부모의 강의를 수강한 경우 최종 성적 부여 시 출석, 과제제출, 시험 등 성적산출근거를 주임교수에게 제출하여 주임교수가 성적 공정여부를 확인하여야 한다. 단, 주임교수와 학생이 이에 해당할 경우에는 대학원 부원장이 주임교수의 업무를 수행한다. <신설 2020.11.11.>

제23조(학점인정) ① 박사학위과정에 입학한 학생이 석사학위과정에서 취득한 학점은 24학점까지 박사학위과정 학점으로 인정할 수 있다. 다만, 석·박사 공통과목을 이수하여 3.0 이상을 받은 경우 6학점 범위 내에서 24학점에 추가하여 박사학위과정 학점으로 인정할 수 있다.

② 편입학, 자퇴, 제적된 자가 각 대학원 학위과정의 동일 학과(전공)에 편입학 또는 재입학하였을 경우 이전 취득학점은 소속 대학원장의 승인을 받아 인정받을 수 있다.

제24조(학점교류 및 국내·외 대학과의 교육과정 공동운영) ① 본 대학원은 타 대학교의 대학원과 협약에 의하여 학점을 상호 인정할 수 있다.

② 학생이 재학 중 전공분야의 필요에 따라 지도교수의 신청과 대학원장의 승인을 받아 국내·외 타 대학교에서 각 과정 수준이상의 과목을 이수할 수 있으며, 그 취득학점은 석사과정은 15학점, 박사과정은 18학점까지 이를 인정할 수 있다. <개정 2018.11.14., 2021.1.13.>

- ③ 교육대학원은 8학점 이내에서 이를 인정 할 수 있다. 단, 학점교류 협약에 의한 경우는 협약내용을 우선을 한다.
- ④ 교류협력을 맺은 국내·외 대학과 상호 교육과정을 공동으로 운영할 수 있으며, 이에 대한 세부사항은 협정서 및 총장이 따로 정한다.

제25조(학·군 제휴 교류협약에 의한 학점인정) 각 특수대학원은 학·군 제휴교류협약에 따라 군내 교육기관 및 협약체결 대학원에서 이수한 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 시행세칙에 따른다.

제5장 자격시험

제26조(종합시험, 외국어시험) 학위논문을 제출하기 전까지 석·박사학위과정 학생은 종합시험 및 외국어시험에 합격하여야 하며, 시험 과목 및 기타 운영에 관한 사항은 각 대학원 시행세칙에 따른다. <개정 2016.6.15.>

제27조(시험면제, 재시험) 외국어시험 면제와 외국어 시험 및 종합시험의 재시험에 관한 사항은 각 대학원시행세칙에 따른다. <개정 2016.6.15.>

제6장 지도 및 장학금

제28조(총학생회) ① 대학원 학생의 자치활동기구로 대학원에 총학생회를 둘 수 있다.

② 총학생회의 운영에 관한 사항은 따로 정한다. <신설 2016.6.15.>

제29조(학생지도) 학생은 본 학칙을 준수하고 대학원장의 지도를 받아야 한다.

제29조의2(대학원생의 권익보호) 대학원생 권익보호를 위해 대학원생 권익위원회를 둘 수 있다. <신설 2015.11.11.>

제30조(장학금) 장학금 지급에 대한 사항은 대학원 장학금지급규정으로 정한다.

제31조(징계) ① 학생으로서 그 본분에 위배되는 행위가 있을 때에는 대학원 위원회의 의결을 거쳐 대학원장의 보고에 의하여 총장이 이를 징계한다.

② 징계를 받는 학생에게는 변호할 진술기회를 부여하여야 한다.

제7장 학위논문

- 제32조(논문지도교수)** ① 논문지도교수는 학생의 소속학과 박사학위 소지 전임교원으로 하는 것으로 하되, 예·체능계열은 조교수 이상으로 위촉할 수 있다. 단, 특별한 사유가 있는 경우 각 대학원장은 외부인사를 논문지도교수로 위촉할 수 있다. <개정 2016.6.15.>
- ② 교원은 자녀의 논문지도교수가 될 수 없다. <신설 2020.11.11.>
- ③ 논문지도교수는 학생의 학술활동과 학위청구논문 작성을 지도하며 논문지도학점을 부여한다. <개정 2020.11.11.>

제33조(논문계획서, 논문작성 및 제출) 논문계획서, 논문작성 및 제출에 관한 사항은 각 대학원의 세칙에 따른다.

- 제34조(논문심사위원회)** ① 학위청구논문심사는 논문심사위원회가 행한다. 심사위원은 논문 제출자의 전공분야 교수, 학계권위자 중에서 위촉한다.
- ② 심사위원은 석사학위과정은 3인, 박사학위과정은 5인으로 한다.
- ③ 학위청구논문 심사의 합격판정은 석사학위는 심사위원 2인 이상, 박사학위는 심사위원 4인 이상의 찬성으로 결정한다.

제8장 학위수여

- 제35조(학위수여)** ① 총장은 각 대학원의 학위과정을 이수하고 학위논문이 통과된 자에게 각 학위과정별로 해당학위를 수여한다.
- ② 학위수여에 관한 세부사항은 각 대학원의 세칙에 따른다.
- ③ ①항에도 불구하고 특수대학원 및 교육대학원은 학위과정별 수료학점 외 논문대체학점 6학점을 추가로 이수하고, 전공보고서 심사를 통과한 자에게 해당학위를 수여할 수 있다. <개정 2014.2.12., 2019.8.8.>
- ④ 일반대학원은 석사학위논문에 상응하는 대체실적으로 학위를 수여할 수 있으며 세부사항은 시행세칙으로 정한다. <신설 2020.2.26.>

- 제35조의2(복수학위 및 공동학위)** ① 본 대학원과 국내·외 대학원과의 협정을 통해 복수학위 및 공동학위를 수여할 수 있다. <개정 2014.10.8.>
- ② 복수학위는 본 대학원과 협정을 체결한 국내·외 대학원에서 소정의 교과과정을 이수하고 학위를 취득하는데 필요한 요건을 충족한 자에게 각각 학위를 수여하는 제도를 말한다. <개정 2014.10.8.>
- ③ 공동학위는 본 대학원과 협정을 체결한 국내·외 대학원에서 소정의 교육과정을 이수하고 학위를 취득하는데 필요한 요건을 충족한 자에게 양 대학교가 하나의 학위증서를 공동의 이름으로 수여하는 제도를 말한다. <신설 2014.10.8.>
- ④ 복수학위 또는 공동학위 수여에 관한 세부 사항은 본 대학원과 국내·외 대학원과의 각

각의 협약에 의해 시행한다. <개정 2014.10.8.>

[제목개정 2014.10.8.]

제36조(학위종별) ① 각 대학원에서 수여하는 학위종별은 (별표 3), (별표 4)와 같다.

② 학위기는 석사학위과정은 (별지서식 1), 박사학위과정은 (별지서식 2)와 같다.

제37조(학위수여 절차) 학위수여 절차에 관한 사항은 각 대학원의 세칙으로 정한다.

제38조(학위수여 취소) 학위를 받은 자가 그 학위과정 이수중에 학생신분에 위배되는 행위가 있었음이 밝혀졌을 경우 또는 학위를 받은 후 그 명예를 손상하는 행위를 했을 경우에는 총장은 학위수여를 취소할 수 있다.

제39조(명예박사학위) 문화, 학술, 사회 및 본교의 발전에 특별한 공헌을 하였거나 공적이 있는 자에게는 대학원위원회의 의결 후 소정의 절차를 거쳐 총장이 명예박사학위를 수여할 수 있다.

제40조(명예박사학위 종별) 본 학칙 제4조의 범위 내에서 이를 받는 자의 공헌 또는 공적의 성질에 따라 구분하고 학위기는 (별지서식 3)에 의하여 행한다.

제9장 공개과정, 연구생

제41조(공개과정) ① 각 대학원은 필요에 따라 공개과정을 개설하고 이수자에게 이수증명서를 교부할 수 있다.

② 공개과정의 과목, 제목, 기간, 수강인원, 장소, 기타에 관한 사항은 대학원위원회에서 결정하여 각 대학원장이 발표한다.

제42조(연구생) ① 각 대학원의 입학자격을 가진 자로서 석사·박사학위과정에서 연구 또는 수업을 희망하는 자는 총장의 허가를 득한 후 자격시험을 거쳐 연구생으로 입학할 수 있다.

② 연구생의 수강에 관한 사항은 각 대학원장으로부터 승인된 과목에 한하여 수강할 수 있고, 등록 절차와 등록금에 관한 사항은 별도사항으로 정한다.

③ 연구생에게는 연구실적증명서(별지서식 4)를 교부할 수 있다.

제10장 직제 및 대학원위원회

제43조(직제) 각 대학원의 직제는 총장이 따로 정한다.

제44조(주임교수, 지도교수) 각 대학원 각 학과에는 학사를 담당할 주임교수와 개별학생의 연구 지도를 담당할 지도교수를 둔다.

제45조(대학원위원회 구성) ① 각 대학원의 운영에 관한 사항을 심의하기 위하여 대학원위원회를 둔다. <개정 2012.6.26.>

② 대학원위원회 구성 및 운영은 일반대학원의 세칙에 따른다. <개정 2012.6.26.>

제46조(대학원위원회 심의사항) 대학원위원회는 다음사항을 심의, 의결한다.

- ① 입학·수료 및 학위수여에 관한 사항
- ② 교육과정에 관한 사항
- ③ 학과 또는 전공의 설치·폐지 및 학생정원에 관한 사항
- ④ 학칙의 제정·개정·폐지에 관한 사항
- ⑤ 학생의 징계에 관한 사항
- ⑥ 공개과정 설치 및 운영에 관한 사항
- ⑦ 기타 대학원 운영에 관한 사항

제11장 보칙

제47조(준용규정) 본 학칙에 규정되지 않은 사항에 관하여는 본 대학교 학칙과 제 규정을 준용한다.

제48조(학칙개정) 이 학칙의 개정은 본 대학교 학칙개정 절차와 동일하게 진행한다. <개정 2013.10.22.>

제49조(시행세칙 및 제규정의 제정) ① 이 학칙의 시행에 필요한 사항은 대학원위원회의 심의·의결을 거쳐 시행세칙 및 제 규정으로 정한다.

② 각 대학원의 시행세칙은 별도로 정한다.

부칙

1. (시행일) 이 통합학칙은 2009년 11월 18일부터 시행한다.
2. (폐지규정) 이 학칙의 시행과 동시에 일반대학원, 특수대학원, 교육대학원의 학칙은 폐지한다.
3. (경과조치) 이 학칙은 2010년 이전 입학자도 적용한다. 단, 이 통합학칙 시행으로 각 대학원 재학생에게 불리하게 적용될 경우에는 종전의 학칙을 적용할 수 있다.

부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2011년 10월 20일부터 시행한다. 단, 제2조 및 제4조 제1항, 2항의 (별표 1), (별표 2)의 2012학년도 입학정원은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

2. (경과조치) 2012학년도부터 폐지되는 건설팅대학원은 재학생이 전원 졸업 또는 수료하는 2013학년도까지 유지하며 이후 발생하는 학적사항은 국제통상대학원에서 담당한다.

부칙

(시행일) 이 학칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 학칙은 2012년 6월 26일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2012년 10월 17일부터 시행한다.
2. (경과조치) 2013학년도부터 모집단위가 폐지되는 레저스포츠학과 재학생은 여가서비스스포츠학과에 재적하는 것으로 본다.

부칙

(시행일) 이 학칙은 2012년 12월 13일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2013년 10월 22일부터 시행한다. 단, 제4조 제1항, 2항의 (별표 1), (별표 2)의 2012학년도 입학정원 및 제36조 제1항의 (별표 3), (별표 4)의 학위종별은 2014년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 학과명 변경에 따라 토목환경공학과에 재적중인 학생은 건설환경·철도공학과에 재적하는 것으로 본다.
② 2014학년도부터 폐지되는 한류문화산업대학원 문화산업학과 문화예술콘텐츠학전공은 재학생이 전원 졸업 또는 수료하는 시점까지 유지한다.

부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2014년 2월 12일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 2014학년도 신입생 모집에서 일반대학원 국어국문학과와 외국어로서의한국어교육학과로 모집한 학생들은 한국어문학과에 재학하는 것으로 본다.
② 이 변경 학칙 시행이전의 국어국문학과와 외국어로서의한국어교육학과는 소속 재적생이 학적변동(복학, 재입학)없이 졸업하는 연도(석사 - 2015년 2월, 박사 - 2016년 2월)까지 해당모집단위가 존속하는 것으로 본다. 단, 존속연도 이후의 졸업자는 한국어교육학과에 재적하는 것으로 본다.
③ 제18조(이수학점과 선수과목) 관련 규정과 관련하여 한류문화산업대학원 2013학년도 입학자까지는 종전 규정을 적용하여 운영한다.
④ 제35조(학위수여) ③항 관련하여 적용은 2014학년도 입학자부터 적용한다.

부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2014년 10월 8일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 2014학년도 신입생모집에서 일반대학원 국어국문학과와 외국어로서의한국어교육학과에 입학하여 한국어문학과에 재학중인 학생은 각각 한국어문학과 한국어문학전공과 한국어교육학과 한국어교육학전공에 재학하는 것으로 본다.
② 2013학년도 이전에 국어국문학과와 외국어로서의한국어교육학과에 입학한 학생은 학적변동(복학, 재입학)없이 졸업하는 연도(석사-2015년 2월, 박사-2016년 2월)까지 해당 학과에 재적하는 것으로 본다. 단, 해당 졸업년도 이후에도 재적하는 학생은 각각 한국어문학과와 한국어교육학과 재적생으로 본다.
③ 전자상거래학과 석사과정 ‘경영학석사’ 학위명 변경은 2014학년도 입학자부터 적용한다.

부칙

(시행일) 이 학칙은 2015년 3월 11일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 학칙은 2015년 11월 11일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 학칙은 2016년 6월 15일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2016년 12월 7일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경 학칙 시행이전의 관광축제호텔대학원 문화유산학과의 재적생은 문화재활용학과에 재적하는 것으로 본다.
② 이 변경 학칙 시행이전의 국제통상대학원 투자무역컨설팅학과, 관광축제호텔대학원 관광·서비스경영컨설팅학과는 소속 재적생이 학적변동 없이 졸업하는 연도(2018년 8월)까지 존속하는 것으로 본다. 단, 2018년 9월 이후에는 각각 국제통상대학원 통상물류학과, 관광축제호텔대학원 관광·서비스경영학과에 재적하는 것으로 본다.

부칙

(시행일) 이 학칙은 2018년 6월 20일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 2019학년도부터 모집단위가 폐지되는 한국어문학과와 2018학년도 이전 입학생은 변경 전 학과에 계속 재적하는 것으로 본다.

부칙

(시행일) 이 학칙은 2019년 5월 22일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 학칙은 2019년 8월 8일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행 전의 일본학과, 수학과, 화학과는 해당모집단위를 폐지한다.
② 이 변경학칙 시행 전의 물리학과는 전기공학과로 모집단위를 변경한다.
③ 이 변경학칙 시행 전의 화학과 생화학전공(박사과정)은 생화학과 생화학전공(박사과정)에 편제한다.
3. (경과조치) ① 이 변경 학칙 시행이전의 관광축제호텔대학원의 관광·서비스경영학과, 호텔·컨벤션경영학과 및 한류문화산업대학원의 문화산업학과의 2020년 이전 입학생은 변경 전 대학원의 해당 학과에 계속 재적하는 것으로 본다. 단, 관광축제한류대학원의 관광·호텔경영학과 및 한류문화산업학과에 재적할 수 있다.
② 2020학년도부터 모집단위가 폐지되는 국제통상대학원의 국제경영학과, 통상물류학과 및 법무·행정대학원의 지식재산권학과, 법무행정학과, 행정학과 및 관광축제호텔대학원의 문화재활용학과의 재적생은 변경 전 대학원의 해당 학과에 계속 재적하는 것으로 보며, 재적생 수료(졸업)이후에는 관광축제한류대학원으로 이관하여 관리한다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 변경학칙은 2020년 11월 11일부터 시행한다. 다만, 제4조제1항(별표1) 대학원 학위과정별 학과·전공 및 입학정원계열 및 그에 따른 경과조치, 제4조제2항(별표2) 특수대학원 입학정원, 제36조제1항(별표3)대학원 학위과정별 학위명, (별표4) 특수대학원 학위과정별 학위명은 2021년 3월 1일 부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 변경학칙 시행 전의 의류학과, 건축학과는 해당모집단위를 폐지한다.
② 이 변경 학칙 시행 이전의 영어영문학과, TESOL영어교육과 소속의 재적생(재학생 및 휴학생)은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다.
③ 이 변경 학칙 시행 이전의 관광경영학과는 소속 재학생이 학적변동(복학, 재입학)없이 졸업하는 연도(석사: 2022년 8월, 박사 2023년 8월까지) 해당모집단위가 존속하는 것으로 본다. 단, 2023년 2월 이후 석사과정 졸업자와 2024년 2월 이후 박사과정 졸업자는 변경된 모집단위인 관광축제문화유산경영학과에 재적하는 것으로 본다.
④ 이 변경 학칙 시행 이전의 법학과 소속의 재적생(재학생 및 휴학생)은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다.
⑤ 이 변경 학칙 시행 이전의 생화학과, 생물학과, 생명유전공학과 소속의 재적생(재학생 및 휴학생)은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다.

⑥ 이 변경 학칙 시행 이전의 전기공학과, 전자공학과 소속의 재적생(재학생 및 휴학생)은 졸업하는 연도까지 해당 모집단위에 재적하는 것으로 본다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2021년 1월 13일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2021년 11월 10일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 변경학칙은 2022년 10월 19일부터 시행한다.

(별표 1) 대학원 학위과정별 학과·전공 및 입학정원계열 <개정 2012.10.17., 2013.10.22., 2014.2.12., 2014.10.8., 2015.3.11., 2015.11.11., 2019.12.11., 2020.11.11., 2021.11.10., 2022.10.19.>

1. 입학정원

구분	석사학위과정	박사학위과정
일반학위과정	109명	51명
학과간 협동과정		
학·연·산 협동과정	3명	2명

* 석·박사통합학위과정 입학정원은 박사학위과정의 입학정원으로 한다.

2. 학위과정별 학과 및 전공 편성

가. 일반학위과정

2023학년도			
계 열	학과		전공
	석사과정	박사과정	
인 문 사 회	한국어교육학과	한국어교육학과	한국어교육학전공, 현대문학전공
	영어영문.TESOL영어교육과	영어영문.TESOL영어교육과	영어영문.TESOL영어교육전공
	동아시아학과	동아시아학과	동북아경제통상전공
	유아교육과	유아교육과	유아교육전공
	경영학과	경영학과	경영학전공
	국제통상학과	국제통상학과	국제통상학전공
	전자상거래학과	전자상거래학과	전자상거래학전공
	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학전공
	경찰법학과	경찰법학과	경찰법학전공
	행정학과	행정학과	행정학전공
	건설팅학과	건설팅학과	건설팅학전공
	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학전공
	복지신학과	복지신학과	복지신학전공
자 연 과 학	-	상담심리학과	상담심리학전공
	생명과학과	생명과학과	생명과학전공
	원예조경학과	원예조경학과	원예학전공, 조경학전공
공 학	간호학과	-	간호학전공
	재료공학과	재료공학과	재료공학전공
	컴퓨터공학과	컴퓨터공학과	컴퓨터공학전공
	정보통신공학과	정보통신공학과	정보통신공학전공
	건설환경.철도공학과	건설환경.철도공학과	건설환경.철도공학전공
	전기전자공학과	전기전자공학과	전기전자공학전공
	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학전공
	사이버보안학과	사이버보안학과	사이버보안학전공
예. 체 능	음악학과	-	음악학전공
	미술학과	-	미술학전공

2022학년도			
계 열	학과		전공
	석사과정	박사과정	
인 문 사 회	한국어교육학과	한국어교육학과	한국어교육학전공, 현대문학전공
	영어영문.TESOL영어교육과	영어영문.TESOL영어교육과	영어영문.TESOL영어교육전공
	동아시아학과	동아시아학과	동북아경제통상전공
	유아교육과	유아교육과	유아교육전공
	경영학과	경영학과	경영학전공
	국제통상학과	국제통상학과	국제통상학전공
	전자상거래학과	전자상거래학과	전자상거래학전공
	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학전공
	경찰법학과	경찰법학과	경찰법학전공
	행정학과	행정학과	행정학전공
	컨설팅학과	컨설팅학과	컨설팅학전공
	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학전공
	복지신학과	복지신학과	복지신학전공
자 연 과 학	-	상담심리학과	상담심리학전공
	생명과학과	생명과학과	생명과학전공
	원예조경학과	원예조경학과	원예학전공, 조경학전공
공 학	간호학과	-	간호학전공
	재료공학과	재료공학과	재료공학전공
	컴퓨터공학과	컴퓨터공학과	컴퓨터공학전공
	정보통신공학과	정보통신공학과	정보통신공학전공
	건설환경.철도공학과	건설환경.철도공학과	건설환경.철도공학전공
	전기전자공학과	전기전자공학과	전기전자공학전공
	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학전공
예. 체 능	사이버보안학과	사이버보안학과	사이버보안학전공
	음악학과	-	음악학전공
	미술학과	-	미술학전공

2021학년도			
계열	학과		전공
	석사과정	박사과정	
인문사회	한국어교육학과	한국어교육학과	한국어교육학전공, 현대문학전공
	영어영문.TESOL영어교육과	영어영문.TESOL영어교육과	영어영문.TESOL영어교육전공
	동아시아학과	동아시아학과	동북아경제통상전공
	유아교육과	유아교육과	유아교육전공
	경영학과	경영학과	경영학전공
	국제통상학과	국제통상학과	국제통상학전공
	전자상거래학과	전자상거래학과	전자상거래학전공
	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학전공
	경찰법학과	경찰법학과	경찰법학전공
	행정학과	행정학과	행정학전공
	컨설팅학과	컨설팅학과	컨설팅학전공
	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학전공
	복지신학과	복지신학과	복지신학전공
자연과학	-	상담심리학과	상담심리학전공
	생명과학과	생명과학과	생명과학전공
	원예조경학과	원예조경학과	원예학전공, 조경학전공
공학	간호학과	-	간호학전공
	재료공학과	재료공학과	재료공학전공
	컴퓨터공학과	컴퓨터공학과	컴퓨터공학전공
	정보통신공학과	정보통신공학과	정보통신공학전공
	건설환경.철도공학과	건설환경.철도공학과	건설환경.철도공학전공
	전기전자공학과	전기전자공학과	전기전자공학전공
	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학과	게임멀티미디어공학전공
	사이버보안학과	사이버보안학과	사이버보안학전공
예체능	음악학과	-	음악학전공
	미술학과	-	미술학전공

나. 학과간 협동과정 <신설 2022.10.19.>

2023학년도			
계열	학과		전공
	석사학위과정	박사학위과정	
공학	스마트ICT융합학과		스마트ICT융합전공

다. 학·연·산 협동과정 <개정 2019.12.11., 2020.11.11., 2021.11.10., 2022.10.19.>

2023학년도			
계열	학과		전공
	석사학위과정	박사학위과정	
자연과학	생명과학과	생명과학과	생명과학전공
자연과학	원예조경학과	원예조경학과	원예학전공, 조경학전공
공학	컴퓨터공학과	컴퓨터공학과	컴퓨터공학전공
공학	정보통신공학과	정보통신공학과	정보통신공학전공
공학	사이버보안학과	사이버보안학과	사이버보안학전공

(별표 2) 특수대학원 입학정원 <개정 2012.6.26., 2013.10.22., 2014.1.12., 2016.12.7., 2019.12.11., 2020.11.11.>

대학원별	계열	2023학년도 석사학위과정		
		학과	전공	입학정원
관광축제한류 대학원	인문사회	관광·호텔경영학과 이벤트축제경영학과 한류문화산업학과	관광·호텔경영학전공 이벤트축제경영학전공 한류문화산업학전공	30명
	예·체능	사진영상드론학과	사진영상드론학전공	
교육대학원	인문사회	-	TESOL교육전공 상담심리교육전공 외국어로서의 한국어교육전공	50명

대학원별	계열	2022학년도 석사학위과정		
		학과	전공	입학정원
관광축제한류 대학원	인문사회	관광·호텔경영학과 이벤트축제경영학과 한류문화산업학과	관광·호텔경영학전공 이벤트축제경영학전공 한류문화산업학전공	30명
	예·체능	사진영상드론학과	사진영상드론학전공	
교육대학원	인문사회	-	TESOL교육전공 상담심리교육전공 외국어로서의 한국어교육전공	50명

대학원별	계열	2021학년도 석사학위과정		
		학과	전공	입학정원
관광축제한류 대학원	인문사회	관광·호텔경영학과 이벤트축제경영학과 한류문화산업학과	관광·호텔경영학전공 이벤트축제경영학전공 한류문화산업학전공	50명
	예·체능	사진영상드론학과	사진영상드론학전공	
교육대학원	인문사회	-	TESOL교육전공 상담심리교육전공 외국어로서의 한국어교육전공	60명

(별표 3) 대학원 학위과정별 학위명 <개정 2011.2.12., 2013.10.22., 2014.1.12., 2014.10.8., 2015.11.11., 2019.12.11., 2020.11.11., 2021.11.10., 2022.10.19.>

계열	학과	학위명	
		석사과정	박사과정
인문 사회	한국어문학과	문학석사	문학박사
	한국어교육학과	문학석사	문학박사
	영어영문학과	문학석사	문학박사
	TESOL영어교육과	문학석사	문학박사
	영어영문.TESOL영어교육과	문학석사	문학박사
	동아시아학과	경제학석사	경제학박사
	유아교육과	문학석사	문학박사
	경영학과	경영학석사	경영학박사
	국제통상학과	무역학석사	경영학박사
	전자상거래학과	경영학석사	경영학박사
	관광경영학과	관광경영학석사	관광경영학박사
	관광축제문화유산경영학과	관광축제문화유산경영학석사	관광축제문화유산경영학박사
	법학과	법학석사	법학박사
	경찰법학과	법학석사	법학박사
	행정학과	행정학석사	행정학박사
	컨설팅학과	컨설팅학석사	컨설팅학박사
	여가서비스스포츠학과	여가서비스스포츠학석사	여가서비스스포츠학박사
	복지신학과	복지신학석사	복지신학박사
	상담심리학과	-	상담심리학박사 ~~-~~
자연 과학	생화학과	이학석사	이학박사
	생물학과	이학석사	이학박사
	생명유전공학과	이학석사	-
	생명과학과	이학석사	이학박사
	의류학과	이학석사	이학박사
	원예조경학과	이학석사	이학박사
	간호학과	간호학석사	-
공학	재료공학과	공학석사	공학박사
	컴퓨터공학과	공학석사	공학박사
	정보통신공학과	공학석사	공학박사
	건설환경·철도공학과	공학석사	공학박사
	전자공학과	공학석사	공학박사
	전기전자공학과	공학석사	공학박사
	게임멀티미디어공학과	공학석사	공학박사
	사이버보안학과	공학석사	공학박사
예·체능	음악학과	음악학석사	
	미술학과	미술학석사	
학과간 협동과 정	스마트ICT융합학과	공학석사	-

(별표 4) 특수대학원 학위과정별 학위명 <개정 2012.6.26., 2013.10.22., 2016.12.7., 2018.6.20., 2019.12.11.>

대학원	계열	석사학위과정	
		학과(전공)	학위명
관광축제한류 대학원	인문사회	관광·호텔경영학과 이벤트축제경영학과 한류문화산업학과	관광·호텔경영학석사 이벤트축제경영학석사 한류문화산업학석사
	예·체능	사진영상드론학과	영상예술학석사
교육대학원	인문사회	TESOL교육전공 상담심리교육전공 외국어로서의 한국어교육전공	교육학석사

[별지 1: 석사학위] ~ [별지 4: 영구실적증명]: 전자규정집 참조

대학원 학칙 시행세칙

대학원 학칙 시행세칙

[제정 1994.1.15., 일부개정 2022.10.19.]

제1장 총칙

제1조(목적) 이 세칙은 본 대학원 학칙에서 위임한 사항과 기타 학사운영에 관한 사항을 규정함으로써 효율적인 학사업무의 수행을 기하는데 그 목적이 있다.

제2조(적용범위) ① 학사에 관하여 학칙에 규정되지 아니한 사항은 이 규정에 따른다.

② 대학원 학칙과 시행세칙을 적용함에 있어서 필요한 사항은 대학원장이 따로 정한다.

제2장 입학 및 등록

제3조(입학절차) 본 대학원 입학절차는 다음과 같다.

- ① 입학지원서류 제출
- ② 서류심사
- ③ 전공구술시험 및 면접
- ④ 실기시험(예·체능계 지원자에 한함)
- ⑤ 입학사정
- ⑥ 합격자 발표
- ⑦ 입학등록

제4조(입학지원 제출서류) ① 대학원 입학전형에 지원하려는 자는 다음 구비서류를 제출하여야 하며 소정의 입학전형료를 납부하여야 한다.

가. 석사학위과정 및 석·박사통합과정

- 1) 입학원서(소정양식)
- 2) 대학졸업(예정)증명서
- 3) 대학 성적증명서
- 4) 사진1매 (최근 3개월 이내 촬영한 탈모상반신형 3cmX4cm)
- 5) 학·연·산 협동과정 연구원장의 추천서(학·연·산 협동과정 지원자) <개정 2018.11.14.>

- 6) 삭제 <2020.2.26.>
- 7) 개인정보 수집·이용 동의서 <신설 2018.11.14.>
- 8) 삭제 <신설 2018.11.14.> <삭제 2020.2.26.>
- 9) 기타 대학원장이 필요하다고 인정하는 서류

나. 박사학위과정

- 1) 입학원서(본 대학원 소정양식)부
- 2) 석사학위(예정)증명서
- 3) 대학원 성적증명서
- 4) 삭제 <2020.2.26.>
- 5) 사진1매 (최근 3개월 이내 촬영한 탈모상반신형 3cm X 4cm)
- 6) 4대 사회보험 가입자 가입내역 확인서
<개정 2018.11.14., 2020.2.26.>
- 7) 학·연·산 협동과정 연구원장의 추천서(학·연·산 협동과정 지원자)
<개정 2018.11.14.>
- 8) 삭제 <2020.2.26.>
- 9) 경력 및 재직증명서(경력자에 한함)
- 10) 학업계획서
- 11) 개인정보 수집·이용 동의서 <신설 2018.11.14.>
- 12) 기타 대학원장이 필요하다고 인정하는 서류

제5조(전형방법 및 절차) ① 각 학위과정별 입학전형 방법은 다음과 같다.

1. 석사과정 및 석·박사통합과정

가. 일반학과 : 서류심사, 전공구술·면접으로 하되, 필요한 경우에는 별도의 시험(영어 및 전공)을 부가하여 면접에 반영할 수 있다.

나. 예·체능계학과 : 서류심사, 전공구술·면접, 실기시험

2. 박사과정 : 서류심사, 전공구술·면접으로 하되, 필요한 경우에는 학업계획서 및 별도의 시험(영어 및 전공)을 부가하여 면접에 반영할 수 있다.

② 전공구술·면접 및 실기시험은 학과주임교수를 포함하여 3인의 평가위원으로 구성하여 실시한다.

③ 전형방법 및 절차 등에 관한 구체적인 사항은 모집요강에 공고한다.

④ 공정한 전형의 시행을 위하여 입학전형 회피제 및 제척제를 둔다. <신설 2020.11.11.>

1. 회피제 : 전형위원을 포함한 전형참여 교직원 본인 및 배우자의 형제 자매, 자녀, 친인척(4촌) 또는 이해관계에 있는 자가 지원한 전형의 평가 및 운영 관련 업무 전반을 회피하여야 하며, 이를 위하여 사전에 회피자진신고서를 제출하여야 한다.
2. 제척제 : 전형위원을 포함한 전형참여 교직원 본인 및 배우자의 형제자 매, 자녀, 친인척(4촌) 또는 이해관계에 있는 자가 입학전형에 지원한 경우 해당 전형의 평가 및 운영관련 업무 전반에서 제외한다.

제6조(서류 심사) 서류 심사는 대학 또는 대학원 학업성적 및 전공일치도를 고려하여 각 학

과 교수회의에서 정한 기준에 의거 평가한다.

제7조(전공구술·면접시험) ① 전공에 대한 지식 및 학문에 대한 열의 등을 기본항목으로 평가한다.

② 외국에 거주하는 자 등의 경우에는 전공구술·면접시험을 통신수단 등 다른 방법에 의할 수 있다.

제8조(과목별 배점 및 합격기준) ① 각 학위과정의 과목별 배점 및 합격기준은 다음과 같다.

1. 전공구술시험 및 서류심사

가. 석사학위과정 : 서류심사 20점, 전공구술·면접 80점으로 100점 만점에
평균 60점 이상

나. 박사학위과정 : 서류심사 20점, 전공구술·면접 80점으로 100점 만점에
평균 70점 이상

2. 실기시험(예·체능계학과) : 100점 만점에 평균 60점 이상

3. 면접은 점수로 환산하지 않고 가·부로 판정하며, 부는 불합격으로 한다.

제9조 삭제 <2019.5.22.>

제10조(제출서류) 외국인 학생의 입학전형 관련 제출서류는 다음 각 호와 같다.

1. 입학원서(본 대학원 소정양식)
2. 졸업(예정)증명서
3. 성적증명서
4. 본인 여권사본
5. 외국인등록증 사본(국내 거주 외국인의 경우)
6. 기타 대학원장이 필요하다고 인정하는 서류

제11조(합격의 결정 및 취소) ① 학과(전공)별로 서류심사와 전공구술·면접시험의 점수를 합한 순위에 따라 합격자를 선발하며 대학원위원회에 심의를 거쳐 총장의 승인을 얻어 합격자를 결정한다.

② 총장은 합격자중 등록을 하지 않은 자에 대하여 합격을 취소시키고 그 인원내 대하여 추가합격자를 선발할 수 있다.

③ 입학자격의 미달 또는 부정한 방법에 의하여 합격한 사실이 발견된 때에는 합격 또는 입학의 취소를 한다.

제12조(입학등록) 입학전형에 합격한 자는 소정기일 내에 입학금 및 등록금을 납부하여 등록을 완료하여야 한다.

제13조(재입학) ① 자퇴 또는 제적된 자가 재입학을 하고자 할 경우 재학시 학업성적과 품행을 심사하여 매학기초 등록기간 내에 허가할 수 있다.

- ② 재입학한 학생의 수업연한 및 재학연한은 자퇴 또는 제적 이전의 잔여기간에 한한다.
- ③ 재입학한 학생의 휴학은 자퇴 또는 제적 이전의 잔여횟수에 한한다.
- ④ 정규등록학기로 재입학한 경우에는 재입학금을 납부하여야 한다.

제14조(특별재입학) <삭제 2018.6.20.>

제15조(재입학 학생의 학점인정) 재입학한 학생의 퇴학 및 제적이전에 이수한 교과목 및 학점은 특별한 사정이 없는 한 그대로 인정한다.

제16조(등록금 반환기준) ① 등록금이 과오납된 경우에는 그 금액을 전액 반환한다.

② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 아래 표의 기준에 따라 이미 납부한 등록금을 반환한다.

1. 법령에 따라 입학할 수 없거나 학업을 계속할 수 없는 경우
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기의 의사를 표시한 경우
3. 재학 중인 자가 자퇴의 의사를 표시한 경우
4. 휴학 중인 자가 복학하지 않아 제적된 경우
5. 본인의 질병·사망 또는 천재지변이나 그 밖에 부득이한 사유로 입학을 하지 않게 되거나 학업을 계속하지 않게 된 경우

반환사유 발생일	반환 금액
학기 개시일 전일까지	등록금 전액
학기 개시일부터 30일까지	등록금의 6분의 5 해당액
학기 개시일에서 30일이 지난 날부터 60일까지	등록금의 3분의 2 해당액
학기 개시일에서 60일이 지난 날부터 90일까지	등록금의 2분의 1 해당액
학기 개시일에서 90일이 지난 날	반환하지 아니함

③ 이미 납부한 입학금은 해당학기 개시일 이후 2항의 각 호의 반환사유가 발생하여도 반환하지 아니한다.

[전문개정 2018.11.14.]

제17조(부분수강과 등록) ① 수업연한 내에 수료하지 못한 자가 수강신청 할 때에는 다음의 구분에 의해서 등록금을 납입하여야 한다.

수강신청 학점	등록 금액
1학점 ~ 3학점	등록금의 1/2 해당액
4학점 ~ 5학점	등록금의 2/3 해당액
6학점 이상	등록금 전액

[전문개정 2018.11.14.]

제3장 학적변동, 장학, 징계

제18조(편입학) ① 각 학위과정 당해 학년도 입학정원에 여석이 있을 경우 편입학을 허가할 수 있다.

② 각 학위과정에 편입학을 지원할 수 있는 자의 자격은 편입 전 대학원에서의 정규 이수 학기 수와 이수학점에 따라 다음과 같으며, 동일계열 편입을 원칙으로 한다.

학위과정	편입학기	지원자격		인정학점
		이수학기	이수학점	
석사과정	2	1학기 이상	6학점 이상	6학점 이내
	3	2학기 이상	12학점 이상	12학점 이내
박사과정	2	1학기 이상	6학점 이상	6학점 이내
	3	2학기 이상	12학점 이상	18학점 이내

[전문개정 2018.11.14.]

제19조(전공의 변경 및 전과) ① 각 학위과정의 학과 내 전공의 변경은 해당학과의 지도교수와 주임교수의 승인을 받아 대학원장이 이를 허락할 수 있다. 단, 이수학점은 신전공의 교육과정에 해당하는 과목에 한하여 인정한다.

② 각 학위과정의 전과는 동일 계열 내에서 전공을 옮기는 것을 말하며, 학과간 협동과정 학과로의 전과는 동일계열을 적용하지 아니한다. 전과를 원하는 자는 해당학과 지도교수와 주임교수의 승인을 받아 대학원장이 허락할 수 있다. 다만, 이수학점은 전과한 학과의 교육과정에 해당하는 과목에 한하여 인정한다. <개정 2022.10.19.>

③ 전공의 변경 및 전과를 지원하는 자는 다음 서류를 제출하여야 한다.

가. 전공 및 전과 변경원

나. 이수학점 및 성적일람표

다. 신·구 전공학과의 각 지도교수 및 주임교수의 승인서

제20조(장학금) 장학에 관한 사항은 대학원 장학 규정에 의하여 지급한다.

제21조(포상) 대학원장은 본 대학원 재학생으로서 다음 각 호에 해당하는 자를 대학원 위원

회의 심의를 거쳐 포상할 수 있다.

1. 학업 및 연구 분야에서 탁월한 창의력을 발휘한 자
2. 선행이 있어서 표창할 만한 자

제22조(징계) 대학원장은 본 대학원 학생으로서 다음 각 호에 해당 될 때에 대학원위원회의 심의를 거쳐 징계할 수 있다.

1. 품행이 극히 불량한 자
2. 학업성적이 극히 열등하여 각 과정의 이수가 불가능한 자
3. 허가 없이 집단적으로 수업을 방해하거나 원내 활동에 있어서 면학질서를 심히 파괴하는 행동을 한 자
4. 원내활동에 있어서 학생의 본분에 어긋난 행동을 하여 대학원의 명예를 손상시키거나 재산상의 피해를 가져오게 한 자

제23조(징계의 종류) 징계는 근신, 정학, 제적으로 구분한다.

제4장 교육과정 · 수강신청 · 학점 · 수료

제24조(교육과정 편성 및 운영) ① 교육과정의 편성과 운영은 학과 단위로 학과 주임교수가 편성하여 대학원위원회의 심의를 거쳐 대학원장이 결정한다.

② 전 항의 교육과정의 편성에 있어 석사와 박사 학위과정을 연계적으로 편성하여 교과목은 3학점 단위로 함을 원칙으로 한다.

③ 각 학위과정 학생은 지도교수와 주임교수의 승인을 얻어 타 학과의 교과목을 전공 선택과목으로 이수할 수 있다. 다만, 학문성격이 유사한 학과 간에 공동으로 개설한 교과목은 전공학과의 과목으로 인정한다.

제25조(교육과정의 개정) 학과 주임교수가 교육과정 개정(안)을 그 교육과정이 시행되는 전년도 12월말까지 대학원에 제출하면 대학원장이 이를 확정한다.

제26조(교과목 개설 및 변경) 학과 주임교수는 편성된 교육과정 내에서 교과목 및 수강생의 특성에 따라 야간 및 주말에 수업을 개설할 수 있고, 매 학기 개설할 교과목(안)의 강의계획서를 작성하여 학기 개시 1개월 전까지 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다. 단, 부득이한 이유로 개설과목을 변경하고자 할 때에는 학과 주임교수가 개설과목 변경신청서(소정양식)를 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다. <개정 2019.5.22.>

제27조(교육과정의 구분) 각 학위과정의 교육과정은 통합하여 운영하며 전공과목과 연구지도과목으로 구분한다. 전공과목 구분은 각 학과 내규에 의해 결정하고 연구지도 과목은 논문연구로 구분한다.

제28조(교과목코드 부여) 교육과정 운영을 위하여 교과목코드를 부여하며, 그 세부사항은 총

장이 따로 정한다. <개정 2018.11.14.>

제29조(수강신청 및 확인, 변경) 학생은 수강신청을 매학기 지정한 기간 내에 해야 하며, 교과목을 대학원학사정보시스템에 입력하여야 한다.

제29조의2(강의평가) ① 각 교과목 수강학생은 매학기 강의평가를 하여야 하며 이에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다. <신설 2014.10.8.>

② 대학은 평가 결과를 학생들이 열람할 수 있도록 공개할 수 있다. <신설 2014.10.8.>

제30조(수강과목의 철회) ① 신청한 수강과목을 계속 이수할 수 없다고 판단될 경우에는 매 학기초 30일 이내에 수강철회원을 해당과목 담당교수 및 학과주임교수를 경유하여 제출해야 한다. <개정 2015.11.11.>

② 수강과목을 철회하였을 경우에는 다른 과목을 대신 신청할 수 없다. <개정 2015.11.11.>

제31조(휴강 및 보장) 공휴일이나 기타 사유로 인해 휴강이 불가피한 경우에 교과목 담당교수는 휴가사유 보장일시 등을 명시한 후 보장계획서를 작성하여 소속 학과주임교수 경유 대학원장에게 제출해야 한다.

제32조(학점배점 및 평가) ① 교과목의 학점 단위는 3학점으로 1주 3시간씩 한 학기간의 교육으로하며, 담당교수는 A+(4.5), A(4), B+(3.5), B(3), C+(2.5), C(2), F(0) 7등급으로 평가한다.

② 논문연구는 학점을 배정하지 않고, 논문을 제출할 수 있는 자격을 부여하기 위해서 지도교수가 S(합격) U(불합격)으로 평가한다.

제33조(선수과목) ① 하위학위과정과 전공분야가 일치하지 아니한 석사과정 학생은 9학점 이상을 학부과정에서 선수과목으로 취득하여야 한다. 단, 선수과목 이수대상자 중 하위학위과정에서 이수한 교육과정이 해당학과 교육과정과 그 내용이 같거나 객관적으로 상당히 유사하다고 판단되는 경우는 해당학과 주임교수의 제청에 의하여 선수과목의 이수면제 또는 일부과목만 이수하게 할 수 있다.

② 선수과목은 학과 내규에 의해 지도교수가 하위학위과정의 교육과정에 편성된 교과목을 선정하고, 주임교수의 확인 하에 취득한다.

③ 선수과목 학점은 이수 학위 과정의 학점과는 별도로 처리한다.

제34조(보충과목) ① 학과주임교수는 다음 각 호의 1에 해당하는 자에 대하여 보충과목 이수를 부과할 수 있다. 보충과목의 이수는 최대 12학점 이내를 원칙으로 한다. <개정 2016.12.7>

1. 석사학위과정의 전공분야와 다른 전공분야에 입학하는 학생 <개정 2016.12.7>

2. 기타 보충과목의 이수가 필요하다고 인정된 학생 <개정 2016.12.7>

② 보충과목 이수자는 학칙 제19조의 학기당 이수학점을 포함하여 학기당 최대 15학점까지 취득할 수 있다. <개정 2016.12.7.>

- 제35조(학위과정 연계)** ① 학부과정에서 110학점(예·체능계열은 105학점) 이상을 취득하고 대학원 교과목을 수강신청하기 직전 2개 정규학기 성적 평점평균이 3.50 이상인 자는 대학원 주임교수의 추천과 대학원장의 승인을 얻어 매 학기당 3학점 범위 내에서 대학원 교과목을 수강할 수 있다.
- ② 위의 학생이 석사과정에 입학할 때에는 이를 석사과정의 이수학점으로 6학점까지 인정할 수 있다.

- 제36조(수료학점 및 수료)** 각 학위과정을 수료하기 위해서 취득해야 할 학점은 다음과 같다.
- ① 석사학위과정에서는 24학점 이상을 취득하고, 2학기 이상의 논문연구 지도(졸업연주, 개인 전시회 등 포함)를 받아서 S판정을 얻어야 한다. 단, 타 전공 입학자가 취득한 학부 과목 학점은 석사학위과정 수료 학점에 산입하지 아니한다. <개정 2018.11.14.>
- ② 박사학위과정에서는 석사학위과정에서 이미 이수한 학점을 포함해서 60학점 이상을 취득하고, 3학기 이상의 논문 연구 지도(졸업연주, 개인전시회 등 포함)를 받아서 S판정을 받아야 한다. <개정 2018.11.14.>
- ③ 각 학위과정의 평점평균은 3.0 이상이어야 한다.

- 제37조(학점인정)** ① 본 대학원과 협정을 맺은 기관이나 타 대학 또는 대학원에서 재학기간 중에 취득한 학점 중 석사 학위과정에는 9학점, 박사학위과정에서는 12학점까지 인정할 수 있다.
- ② 본 대학원 석사학위과정에서 취득한 학점을 박사학위과정에 입학한 경우 최고 27학점까지 인정할 수 있다. <개정 2018.11.14.>
- ③ 각 학위과정 학생은 지도교수와 주임교수의 승인을 얻어 타 학과의 교과목을 전공과정 과목으로 이수할 수 있다. 다만, 학문성격이 유사한 학과 간에 공동으로 개설한 교과목은 전공학과의 과목으로 인정할 수 있다.

- 제38조(수업연한의 단축)** ① 석사 및 박사학위과정과 학·석사연계과정에서 다음 각 호에 해당하는 자는 대학원위원회의 심의를 받아 수업연한을 1학기 단축할 수 있다. <개정 2018.6.20., 2020.11.11.>
1. 각 학위과정에서 정한 수료학점을 취득하고 평점평균이 4.25/4.5 이상인 자
 2. 재학기간 중에 국제적으로 인정되는 학술지에 논문을 게재한 자
<개정 2020.2.26.>
 3. 지도교수의 요청에 의해 주임교수의 추천을 받은 자
 4. <삭제 2018.6.20.>
- ② 석·박사 통합과정은 수료학점을 취득하고 평점평균이 4.0/4.5 이상인 경우 지도교수 및 주임교수의 추천을 받아 대학원위원회의 심의를 받아 수업연한을 최대 2학기 단축할 수 있다. <신설 2018.6.20.>

- 제39조(이수학기)** <삭제 2013.10.22.>

제5장 자격시험

제40조(자격시험) 자격시험은 외국어시험 및 종합시험으로 구분한다.

제41조(응시자격) 응시자격은 석사학위과정의 경우 18학점 이상, 박사학위과정의 경우 54학점 이상 취득하여야 한다.

- ① 삭제 <개정 2014.10.8.> <삭제 2020.2.26.>
- ② 삭제 <개정 2014.10.8.> <삭제 2020.2.26.>

제42조(응시절차) 자격시험에 응시하고자 하는 학생은 소정의 응시원서와 응시료를 대학원 교학팀에 제출하여야 한다. <개정 2020.2.26.>

제43조(시험시기) 자격시험의 시험 시기는 학기 중 별도로 정한다.

- ① 삭제 <삭제 2020.2.26.>
- ② 삭제 <삭제 2020.2.26.>

[전문개정 2020.2.26.]

제44조(시험과목) 외국어 시험 및 종합시험은 석사학위과정의 경우 영어 및 2개 전공과목으로 하고, 박사학위과정의 경우 영어 및 3개 전공과목으로 하며 과목선택은 각 학과의 내규로 정한다.

- ① 삭제 <2020.2.26.>
- ② 삭제 <2020.2.26.>

[전문개정 2020.2.26.]

제45조(출제위원) 출제위원은 해당학과 대학원 강의담당교수 또는 그와 동등한 자격이 있는 자 중에서 학과주임교수의 추천에 의하여 대학원장이 위촉한 자로 한다.

- ① 삭제 <2020.2.26.>
- ② 삭제 <2020.2.26.>

[전문개정 2020.2.26.]

제46조(출제범위) ① 석사학위과정은 전공영역과 연구방법에 대한 기본지식과 능력을 시험하는 범위로 하고, 박사학위과정은 전공영역 전체의 전문적 연구방법에 대한 깊은 지식과 능력을 시험하는 범위로 한다.

<개정 2013.10.22., 2020.2.26.>

1. <삭제 2020.2.26.>
 2. <삭제 2020.2.26.> <개정 2019.5.22.>
- ② 외국어시험은 응시자가 영어를 모국어로 하는 자이거나 시험일 기준으로 유효한 공인 영어성적 점수(TOEFL 550점, CBT 210점, iBT 80점, IELTS 5.5점, TEPS 550점, TOEIC

650점 (단, 이공계 및 예체능계는 TOEFL 500점, CBT 193점, iBT 70점, IELTS 5점, TEPS 500점, TOEIC 600점)를 취득하였을 경우에는 면제할 수 있다. 단, 모국어가 한국어가 아닌 학생은 TOPIK 4급 이상(이공계 및 예체능계는 3급 이상)을 취득하는 경우 면제할 수 있다. <개정 2020.2.26., 2020.3.25.>

[전문개정 2020.2.26.]

제47조(배점 및 합격기준) ① 합격점수는 총점 100점 배점에 60점 이상으로 한다. 다만, 대학원장은 합격선을 조정하여 사정할 수 있다. <개정 2020. 2.26.>

② 삭제 <2020.2.26.>

제48조(재시험) ① 외국어시험 및 종합시험에 불합격한 자는 학칙 제 15조에 정한 재학기간 내에 재응시할 수 있다. <개정 2020.2.26.>

② 삭제 <2020.2.26.>

제6장 학위청구논문

제49조(논문계획서) 석사학위과정의 학생은 2학기에, 박사학위과정의 학생은 3학기 초에 논문지도교수와 주임교수의 승인을 받아 논문계획서를 제출한다.

제49조의2(석사학위논문 대체) ① 학칙 제35조④에 따른 일반대학원 석사논문의 대체 인정 기준은 다음 각 호중 하나와 같다.

1. 국내·외 전문학술지에 주저자(제1저자, 교신저자)로서 학술논문을 게재한 자
2. 지도교수가 책임자로 있는 정부기관 연구과제(산학협력단 등록과제)에 연구원으로서 1년 이상 참여한 자
3. 전공학점 30학점 이상을 취득한 자

② 석사학위논문의 대체는 4학기 초에 신청한다. <개정 2021.11.10.>

③ 삭제 <2020.3.25.>

[본조신설 2020.2.26.]

제50조(학위청구논문제출 자격) 각 학위과정에 있어 제36조에 따른 수료요건 및 다음 각 호의 요건을 갖추고 논문 계획서를 제출한 학생은 학위논문 원고를 제출할 수 있다. <개정 2018.11.14.>

① 석사학위

1. 취득학점의 총 평점평균이 3.0 이상인 자
2. 자격시험(외국어시험, 종합시험)에 합격한 자
3. 학칙에 정한 바에 따라 정규등록하고 2학기 이상 논문 연구 지도를 받은 자
4. 수료일로부터 4년이 경과하지 아니한 자 <개정 2019.5.22.>

② 박사학위

1. 박사학위과정에서 취득한 학점의 총 평점평균이 3.0 이상인 자
2. 자격시험(외국어시험, 종합시험)에 합격한 자
3. 학칙에 정한 바에 따라 정규등록하고 3학기 이상 논문 연구 지도를 받은 자
4. 수료일로부터 7년이 경과하지 아니한 자 <개정 2019.5.22.>

제50조의2(연구윤리준수) 학위논문을 작성함에 있어 연구진실성을 바탕으로 연구윤리를 충분히 준수하기 위하여 연구윤리준수확인서를 제출하여야 한다.<신설 2013.10.22.>

제51조 삭제 <2014.10.8.>

제52조(논문 제출 기한) ① 석사학위 청구논문은 수료 후 4년 이내에, 박사학위 청구논문은 수료 후 7년 이내에 제출하여야 한다. <개정 2014.10.8., 2019. 5.22.>

② 전항에도 불구하고 논문제출기한이 초과된 자는 매학기 초 주임교수 및 지도교수의 추천에 의해 추천학기에 학위청구 논문을 제출할 수 있다. <개정 2014.10.8., 2018.6.20., 2020.11.11.>

제53조(논문지도교수 자격 및 결정) ① 논문지도교수 자격은 박사학위를 소지한 본 대학교의 전임 교원이어야 한다. 단, 필요에 따라서 대학원장은 위와 동등한 자격을 갖춘 관련 분야 전문가에 한하여 학위논문 준비를 위한 단독 또는 공동 지도교수로 위촉할 수 있다.

② 각 학위과정의 논문지도교수는 1학기 초에 결정한다.

제54조(논문지도교수 변경) ① 논문지도교수가 질병, 유학, 휴직, 연구년 등 부득이한 사유로 1년 이상 학생 지도를 할 수 없을 경우 학과주임교수는 논문지도교수 변경원을 제출하고 대학원장의 승인을 얻어 논문지도교수를 교체할 수 있다. <개정 2015.11.11., 2016.6.15.>

② 논문지도교수 변경원이 제출되지 못한 경우 학생은 논문지도교수 변경요청서를 제출하여 대학원위원회의 결정에 따른다. <개정 2016.6.15.>

제55조 삭제 <2018.11.14.>

제56조(논문심사위원 구성) ① 석사학위논문 심사위원은 3인, 박사학위논문 심사위원은 5인으로 구성한다. 단, 박사학위 논문의 경우 교외 인사 1인 이상을 포함하여야 한다.

② 논문제출자가 있을 때 각 학과 주임교수는 논문심사위원회 후보를 대학원장에게 제청하여야 한다.

③ 대학원장은 제청된 논문심사위원 후보의 자격을 검토하여 이를 확정하고, 논문심사위원 중 지도교수 이외의 1인을 심사위원장으로 위촉한다. <개정2016.6.15.>

④ 논문심사위원 중 지도교수 이외의 1인을 심사위원장으로 지명하여 심사의 진행을 주재하게 한다.

제57조(심사위원장) ① 심사위원장은 심사의 진행을 담당하고 심사결과를 대학원장에게 제출한다.

② 심사위원장은 의결에 있어 기타 심사위원과 동일한 권한을 가진다.

제58조(논문 심사결과) 논문심사 결과 수정·보완이 필요하여 불합격된 논문은 지도교수의 지도하에 차기학기에 학위청구논문 일정에 의거 다시 제출할 수 있다. <개정 2015.11.11.>

제59조(논문심사 기간) 각 학위과정의 학위 논문심사 기간은 심사위촉일로부터 2개월 이내에 완료하여야 한다.

제60조(논문심사 판정) 합격판정은 석사학위 논문은 심사위원 2인 이상, 박사학위 논문은 심사위원 4인 이상의 찬성으로 결정한다.

제61조(대학원위원회 심의) 대학원장은 외국어시험, 종합시험, 논문심사 결과를 대학원위원회에 상정하여 석사 및 박사학위 수여 여부를 심의하고, 심의 결과를 총장에게 보고하여 승인을 얻어야 한다.

제62조(논문작성) 논문은 국문 또는 영문으로 작성함을 원칙으로 하나, 학술적 필요에 따라 외국어로도 작성할 수 있다.

제63조(논문의 체제) ① 논문의 체제는 다음과 같다.

1. 판종 : 4.6배판(19cm×26cm)
2. 지질 : 70파운드 이상 백상지
3. 인쇄방식 : 워드프로세싱 명조체 11-12호 크기로 한다.
4. 표지색상 : 석사학위 논문은 감색, 박사학위 논문은 흑색
5. 제본형식 : 클로스 양장
6. 표지인쇄방식 : 별지 양식, 명조체 20 point, 활자(금색) <개정 2018.6.20.>
7. 속표지 및 인준서 양식 : 별지 양식

② 논문이 반드시 갖출 사항과 순서는 아래와 같다.

1. 표제지(별지형식)
2. 백지간지
3. 속표지(별지형식)
4. 인준서(별지형식)
5. 초록
6. 논문목차(별지형식)
7. 표 및 그림 목차(필요시)
8. 약어(필요시)
9. 본문
10. 참고문헌

11. 영문초록(별지 형식)

12. 감사의 글(필요시)

제64조(논문심사료) 학위논문 제출자는 논문원고 제출 시 소정의 심사료를 대학원에 납부하여야 한다.

제65조(논문제출 부수) 논문심사에 최종합격한 자는 심사위원의 서명이 날인된 완성본 3부를 제출확인서 및 저작권동의서와 함께 소정의 기일 내에 제출하여야 한다. <개정 2013.10.22., 2015.11.11., 2018.11.14. 2020.2.26.>

제66조(학위논문공표) 박사학위를 받은 자는 학위를 받은 날로부터 1년 이내에 박사학위 논문을 공표하여야 한다. 다만, 이미 발표하였거나 교육부장관이 공표함이 적당하지 아니하다고 인정한 경우는 제외한다.

제7장 학위수여

제67조(학위수여 자격) 다음 각 호를 모두 충족하는 자는 학위수여의 자격을 갖는다. 단, 석사학위 논문대체자는 ①항 2호 및 3호에 한한다.

<개정 2020.2.26.>

① 석사학위

1. 24학점이상 취득한 자.
2. 취득학점의 총 평점평균이 3.0 이상인 자
3. 자격시험(외국어시험, 종합시험)에 합격한 자
4. 논문 본심사에 합격한 자

② 박사학위

1. 60학점이상(석사학위과정 이수학점포함) 취득한 자.
2. 박사학위과정에서 취득한 학점의 총 평점평균이 3.0 이상인 자
3. 자격시험(외국어시험, 종합시험)에 합격한 자
4. 논문의 본 심사에 합격한 자

제68조(학위수여자 의결 보고) 대학원장은 학위수여자격을 대학원위원회에 회부하여 학위수여 여부를 결정하고 시행결과를 총장에게 보고하여야 한다.

제69조(학위수여) 대학원장 제청에 의하여 총장은 학위수여자 사정에 통과된 자에게 대학원 학칙 제36조에 명시된 학위종별로 학위를 수여한다.

제70조(학위수여의 시기) 학위수여의 시기는 년 2회로 하되, 학위수여식은 년 1회 전기로 한다.

제71조(명예박사학위) 명예박사학위는 다음의 절차에 따라 수여한다.

- ① 대학원장은 명예박사학위수여의 후보자를 대학원위원회에 회부 심의하고 수여할 학위 종별을 결정한다.
- ② 명예박사 학위의 종별은 본 학칙 제36조 구분에 따르되 그 구분은 이를 받는 자의 공적의 성질에 따라 대학원위원회에서 결정한다.
- ③ 명예박사학위수여의 결정은 대학원위원회의 2/3이상의 표결에 의한다.
- ④ 대학원장은 대학원위원회의 명예박사학위수여 의결사항을 총장에게 보고하여 수여의결을 확정한다.
- ⑤ 명예박사학위는 본대학교의 정규 학위수여일 외에도 수여할 수 있다.
- ⑥ 명예박사학위를 받은 자로서 그 명예를 손상하는 행위를 한 때에는 대학원위원회의 심의를 거쳐 수여학위를 취소할 수 있다.

제8장 학·연·산 협동학위과정 [제목개정 2022.10.19.]

제72조(지원자격) 본 대학원 학칙 제6조의 자격 외에 관계 기관장의 추천에 의한다.

제73조(전형방법) 일반전형을 원칙으로 한다.

제74조(논문지도) 학위논문지도는 박사학위를 소지한 자로 대학원과 협약기관에서 1명씩 선임하여 공동으로 지도한다.

제75조(설치·운영) 본 과정의 설치와 운영은 연구소 및 산업체와의 협약서에서 정하는 바에 따른다.

제9장 직제 및 대학원위원회

제76조(조직) 본 대학원에는 대학원장과 부원장을 둔다.

제77조(주임교수, 지도교수) ① 본 대학원 각 학과에는 학사를 담당할 주임교수를 둘 수 있으며, 학부 학과장을 대학원 주임교수로 보한다.

- ② 본 대학원은 개별 학생의 연구 지도를 담당할 지도교수를 둔다.

제78조(대학원위원회의 구성) ① 본 대학원은 대학원위원회를 둔다.

- ② 본 대학교 교직원 중에서 대학원장의 추천에 의해 7인 이상의 위원으로 구성하며, 총장이 임명한다. 위원장은 대학원장이 된다. <개정 2015.11.11.>
- ③ 위원회의 회무 처리를 위한 간사는 교학팀장이 한다. <개정 2015.11.11., 2018.6.20.>

제79조(대학원위원회의 임기) 위원회 위원 임기는 2년으로 하며, 결원으로 인하여 임명된
위원 임기는 전임자의 잔여기간으로 한다.

제80조(대학원위원회의 의결방법) 위원회는 필요에 따라 위원장이 이를 소집하며, 특별한 규
정이 없는 한 위원 과반수의 출석으로 개최하고, 출석위원 3분의 2 이상의 찬성으로 의
결한다. 위원장은 의결권을 가진다. 단, 긴급을 요하는 안전에 대해서는 전자통신 등을
통하여 의결할 수 있다. <개정 2013.10.22.>

제81조(준용) 본 시행세칙에 규정된 이외의 사항에 관하여는 본 대학교 학칙 및 대학원 학
칙을 준용한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 1994년 1월 15일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 1995년 12월 11일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 시행세칙은 1997년 2월 18일부터 시행한다.
2. (경과조치) 대학원 입학전형에 관한 규정, 대학원 교육과정에 관한 내규, 대학원 외국어시
험 및 종합시험에 관한 규칙, 대학원 학위청구 논문에 관한 내규, 대학원 학점이전에 관
한 시행 세칙, 대학원 외국인 학생에 관한 규정, 대학원 장학금 지급 규정, 대학원 연구
과정 및 공개강좌에 관한 내규, 대학원장학조교 임용 규정은 본 시행 세칙으로 대체한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 1997년 9월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 1998년 8월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 1998년 10월 29일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 시행세칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 교육부에서 주관하는 '99 대졸 미취업자를 위한 대학원 연구과정 1년('99.

3 ~ 2000.2) 이수자에 한하여 당해 해당학과 대학원 석사과정에 입학할 경우 학과주임교수의 추천과 대학원위원회의 심의를 거쳐 최고 6학점까지 인정한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2000년 11월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2001년 5월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2001년 7월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2005년 1월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2006년 12월 1일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 시행세칙은 2009년 12월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 본 시행세칙 이전의 시행세칙은 폐지하며, 종전 시행세칙에 의하여 시행된 사항은 본 시행세칙에 의하여 시행된 것으로 본다.
3. 본 시행세칙 시행에 의하여 대학원학위수여에 관한 규정은 폐지한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2013년 10월 22일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2014년 10월 8일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2015년 3월 11일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2015년 11월 11일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2016년 6월 15일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2016년 12월 7일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2018년 6월 20일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2018년 11월 14일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2019년 5월 22일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

1. (시행일) 이 시행세칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 변경학칙 시행 전의 자격시험 부분 불합격자는 해당과목에 한하여 응시할 수 있다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2020년 3월 25일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2020년 11월 11일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2022년 10월 19일부터 시행한다.

관광축제한류대학원 학칙 시행세칙

관광축제한류대학원 학칙 시행세칙

[제정 2011.5.11., 일부개정 2021.11.10.]

제1장 총칙

제1조(목적) 본 시행세칙은 배재대학교 관광축제한류대학원 (이하 “대학원”이라 한다.)의 학칙시행에 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.<개정 2012.6.26., 2014. 2.12, 2020.11.11.>

제2장 입학 및 입학등록

제2조(입학전형) ① 대학원의 입학시험은 매학년도 전·후기로 나누어 실시할 수 있다.<개정 2012.6.26.>

② 입학전형은 필기시험 또는 구술시험 및 면접으로 하며, 전형방법 및 절차 등에 관한 구체적인 사항은 모집요강에 공고한다.<개정 2020.11.11.>

③ 공정한 전형의 시행을 위하여 입학전형 회피제 및 제척제를 둔다. <신설 2020. 11.11.>

1. 회피제 : 전형위원을 포함한 전형참여 교직원(본인 및 배우자의 형제자매, 자녀, 친인척(4촌) 또는 이해관계에 있는 자가 지원한 전형의 평가 및 운영 관련 업무 전반을 회피하여야 하며, 이를 위하여 사전에 회피자진신고서를 제출하여야 한다.

2. 제척제 : 전형위원을 포함한 전형참여 교직원(본인 및 배우자의 형제자매, 자녀, 친인척(4촌) 또는 이해관계에 있는 자가 입학전형에 지원한 경우 해당 전형의 평가 및 운영관련 업무 전반에서 제외한다.

제3조(입학지원 제출서류) 입학시험에 응시하고자 하는 자는 다음의 서류를 소정의 기일 내에 전형료와 함께 본 대학원 교학과로 제출하여야 한다.

1. 입학원서(소정양식) 1부.
2. 출신대학의 졸업(예정)증명서 1부.
3. 출신대학의 전학년 성적증명서 1부.
4. 사진(3×4Cm) 2매.
5. 재직증명서(해당자에 한함)
6. 기타 대학원에서 필요한 서류.

제4조(입학전형 위원) 대학원장은 강의 담당교수에게 각 과목의 출제와 채점을 위촉할 수 있으며, 면접위원을 위촉할 수 있다.

제5조(과목별배점 및 합격기준) 대학원 입학시험의 과목별 배점 및 합격에 필요한 점수는 다음과 같다.

1. 필기(구술)시험 : 100점 만점으로 하고 60점 이상을 합격으로 한다.
2. 면 점 : 각 학과에서 2인 이상의 교수가 면접을 마친 후 그 결과를 면접 대장에 기재하여 대학원장에게 제출하여야 한다. 면접은 점수로 환산하지 않고 ‘가’·‘부’로 판정하여 ‘부’는 불합격으로 한다.

제6조(합격의 결정 및 취소) ① 학과(전공)별로 서류심사와 전공구술·면접의 점수를 합한 순위에 따라 합격자를 선발하며 대학원위원회에 심의를 거쳐 총장의 승인을 얻어 합격자를 결정한다.<개정 2012.6.26.>

② 총장은 합격자중 등록을 하지 않은 자에 대하여 합격을 취소시키고 그 인원내 대하여 추가합격자를 선발할 수 있다.<개정 2012.6.26.>

③ 입학자격의 미달 또는 부정한 방법에 의하여 합격한 사실이 발견된 때에는 합격 또는 입학을 취소한다.<항 신설 2012.6.26.>

제7조(입학등록) ①입학이 허가된 자는 입학 소정기일 내에 입학금 및 납입금을 납부하고 지정된 서류를 제출하여 입학등록을 완료해야 한다.

②입학등록을 완료한 자는 당해 학기 개학일로부터 학생의 신분을 취득한다.

제3장 자퇴, 복학, 등록, 재입학, 전공변경 및 전과<개정 2012.6.26.>

제8조(자퇴) 학생이 자퇴하고자 할 때에는 지도교수와 전공 주임교수를 경유하여 자퇴원을 제출, 대학원장의 허가를 받아야 한다.<개정 2012.6.26.>

제9조(복학) ① 휴학한 자가 복학하고자 할 때에는 지도교수와 전공 주임교수를 경유, 복학원서를 제출 대학원장의 허가를 얻어야 한다.

② 복학 시기는 매 학기 초 등록기간 내에 한다.

제10조(등록) ① 석사과정의 학생은 4학기 이상을 등록해야 한다.

② 자격증과정과 기타과정의 등록(교육기간)은 위원회에서 정하여 모집요강에 명시한다.

③ 수업연한 내에 수료하지 못한 자가 수강신청 할 경우 4학점 미만은 등록금 1/2 4학점 이상은 등록금 전액을 납부하여야 한다.<항 신설 2014. 2.12>

제10조의 1(등록금 반환 기준) 등록금 반환과 관련된 기준은 일반대학원 학칙 시행세칙의 등록금 반환 기준을 준용한다.<조 신설 2014. 2.12>

제11조(재입학) ① 제적 및 자퇴한 자가 재입학을 원하는 경우에는 여석이 있을 때에 한하여 총장의 허가를 얻어서 한다. 단, 징계로 제적된 자는 재입학할 수 없다.<개정 2012.6.26.>

② 재입학자는 재입학 이전의 등록 및 취득학점을 유효한 것으로 할 수 있다. 단, 소정의 재입학금은 별도로 납부하여야 한다.

제11조의2 삭제 <2020.11.11.>

제12조(전공의 변경 및 전과) ① 학과내 전공의 변경은 해당학과의 지도교수와 주임교수의 승인을 받아 대학원장이 이를 허락할 수 있다. 단, 이수과목은 신전공의 교육과정에 해당하는 과목에 한하여 인정한다.

② 전과는 계열 또는 전공을 옮기는 것을 말한다. 전과를 원하는 자는 해당학과 지도교수와 주임교수의 승인을 받아 대학원위원회의 심의를 거쳐 총장이 허락한다. 단, 이수학점은 전과한 학과의 교육과정에 해당하는 과목에 한하여 인정한다.

제13조(전공의 변경 및 전과의 제출서류) 전공의 변경 및 전과를 지원하는 자는 다음 서류를 제출하여야 한다.

1. 전공 및 전과 변경원
2. 이수학점 및 성적일람표
3. 신·구 전공학과의 각 지도교수 및 주임교수 승인서

제4장 편입학

제14조(지원자격) ① 국내·외 타 대학원의 석사학위 이상의 과정에서 1개 학기 이상을 이수하고 8학점 이상을 취득한 자는 정원에 여석이 있을 경우 본 대학원 석사학위 과정에 편입학 할 수 있다.<개정 2012.9.27.>

② 편입학은 3학기 이내로 할 수 있다<신설 2012.9.27.>

제15조(지원서류) 편입학을 지원하는 자는 입학서류와 전적 대학원의 성적증명서를 제출하여야 한다.

제16조(전형방법) 학위과정의 편입학 전형은 필기시험 또는 구술시험 및 면접으로 한다.

제17조(학점인정) 타 대학교 대학원에서 취득한 학점의 인정은 해당학과 주임교수의 심의를 거쳐 대학원장이 정하며 최대 12학점까지 인정할 수 있다.<개정 2012.9.27.>

제5장 교육과정

제18조(교육과정 편성 및 운영) ① 학칙 제16조에 의하여 학과주임교수는 해당학과의 교육과정을 편성하여 대학원위원회의 심의를 거쳐 대학원장이 결정한다.

② 교과목의 이수단위는 매 학기 15시간 이상의 강의(공중과 강의 및 PC통신에 의한 강의 포함)를 1학점으로 하되 실험, 실습, 실기 및 대학원장이 지정하는 교과목은 예외로 한다.

③ 교과목은 2학점 단위로 편성함을 원칙으로 한다.<개정 2014. 2.12>

제19조(학수번호 부여) 석사과정의 교과목 학수번호는 4단위 학과 고유문자와 1단위 대학원 숫자, 3단위 과목 고유숫자로 부여한다.

제20조(교과목 구분 및 이수학점) 모든 교과목은 석사과정의 학문수준과 해당전공의 학문적 체계에 부합하는 내용으로 전공기초, 전공선택, 논문연구과목으로 구분하며 각 학과 교수 협의로서 정한다.

제21조(선수과목) ① 전공분야가 일치하지 아니한 학생은 6학점 이상을 학부과정에서 선수과목으로 취득하여야 한다. 단, 선수과목 이수대상자 중 하위학위과정에서 이수한 교육과정이 해당학과 교육과정과 그 내용이 같거나 객관적으로 상당히 유사하다고 판단되는 경우는 해당학과 주임교수의 제청에 의하여 선수과목의 이수면제 또는 일부과목만 이수하게 할 수 있다.

② 선수과목은 학과 내규에 의해 지도교수가 선정하고, 주임교수의 확인 하에 취득한다.

③ 선수과목 취득학점은 대학원 과정의 전공이수 학점에 포함시키지 아니한다.

제22조(강좌개설) 각 학과주임교수는 강좌개설학기 1개월 전에 학과교수회의를 거쳐 강좌계획서를 작성하여 대학원장에게 제출하여야 한다.

제23조(논문연구과목) 학위논문 작성지도를 위하여 취득학점이 없는 석사논문연구(Research for the master's degree)를 두 학기에 걸쳐 개설하여 지도하고 학위논문제출 자격부여를 위해 S(합격), U(불합격)으로 평가한다.<개정 2014. 2.12>

제24조(과목담당교수) 대학원의 강의, 실험 및 실기를 담당할 수 있는 교수는 교내·외의 박사학위를 소지한 전임교원 또는 대학원위원회에서 인정하는 자로서 대학원장의 승인을 받은 자를 원칙으로 한다. 단 외국어로 이루어지는 강의 또는 특수한 전문실무강의는 석사학위를 소지한 당해 외국의 원주민 또는 석사학위를 소지한 실무전문가로 하여금 담당하게 할 수 있다.

제25조(공동강좌) 교육과정 운영에 필요한 경우 대학원장은 본교의 타 대학원과 공동강좌를 개설할 수 있으며, 학점교류는 대학원장의 승인범위 내에서 실시할 수 있다.

제26조 <삭제 2014. 2.12>

제27조(강사요청) 교육과정의 운영상 외래강사를 위촉할 필요가 있을 때에는 개강 1개월 전 까지 학과 주임교수가 강사승인요청서를 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다.

제28조(강사변경) 부득이한 사정으로 강사를 변경하여야 할 경우에는 학과 주임교수가 그 사유서를 첨부한 강사변경신청서를 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다.

제6장 수강신청

제29조(수강신청) 학생은 소정의 수강신청 기간 내에 수강신청을 하여야 하며, 수강신청은 학과주임교수의 지도를 받아 인터넷을 통해 신청한다.

제29조의2(강의평가) ① 각 교과목 수강학생은 매학기 강의평가를 하여야 하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.<신설 2014.10.8>

② 대학은 평가 결과를 학생들이 열람할 수 있도록 공개할 수 있다.<신설 2014.10.8>

제30조(수강신청 확인) 수강신청을 한 모든 학생은 개강 후 2주일 이내에 교학과에서 본인의 수강신청사항을 확인한 후 이의 변경을 원하는 경우 담당교수의 승인을 받아 변경원을 제출하여야 한다.

제31조(수강과목의 철회) ① 수강과목을 계속 이수할 수 없다고 판단될 경우에는 매 학기 수업일수 1/3이내에 수강철회원을 해당과목 담당교수 및 학과주임교수를 경유하여 대학원장의 승인을 받아야 한다.

② 수강과목을 철회하였을 경우에는 다른 과목을 대신 신청할 수 없으며, 수강과목의 철회로 인하여 이수신청학점이 4학점 이하가 되지 않아야 한다.

③ 철회한 과목은 성적평가에서 제외되며 학적부에는 기록하지 아니한다.

제32조(수업일수 및 학점인정) ① 수업일수는 매학기 15주 이상이며 이의 1/3을 초과하여 결석한 자는 학점인정을 받을 수 없다.

② 학기 중 불가피한 사정으로 휴학할 경우 중간시험성적을 학기말 성적으로 대신 인정할 수 있다.

제7장 자격시험

제33조(자격시험) ① 학위신청 자격시험은 외국어시험 및 종합시험으로 한다.

② 외국어시험은 다음 각 호에 의한다.

1. 외국어시험은 제2학기부터 응시할 수 있으며 매년 4월과 10월에 시행한다.<개정 2014.10.8., 2020.11.11.>
2. 외국어시험 과목은 영어 또는 관련 전공언어로 한다.
3. 모국어 또는 모국 공용어가 영어인 국가의 학생은 영어시험을 면제할 수 있다.<개정 2018.6.20.>
- ③ 종합시험은 다음 각 호에 의한다.
 1. 종합시험은 18학점 이상 취득한 후에 응시할 수 있다. 종합시험은 매년 4월과 10월에 시행한다.<개정 2012.6.26., 2014.10.8., 2020.11.11.>
 2. 종합시험은 전공과목 중 3과목이상의 범위에서 전공영역에 대한 기초적이고 일반적인 사항을 출제한다.
- ④ 자격시험의 각 과목에 대한 합격인정은 100점 만점에 60점 이상으로 하며, 불합격한 경우 재 응시할 수 있다.
- ⑤ 외국어시험과 종합시험에 응시하고자 하는 학생은 소정의 응시원서와 수험료를 기일 내 대학원 교학과에 제출해야 한다.

제34조(재시험) 외국어시험과 종합시험에 불합격한 자는 다음 학기에 재 응시할 수 있다.

제8장 학위논문

제35조(논문 제출자격) 대학원에서 24학점 이상을 취득하고 성적평균이 B(3.0)이상인 사람은 소정의 자격시험(외국어시험 및 종합시험)을 거쳐 석사학위논문을 제출할 수 있다.

제35조의2(연구윤리준수) ① 학위논문을 작성함에 있어 연구진실성을 바탕으로 학위청구논문 제출시 연구윤리준수확인서를 제출하여야 한다.<신설 2014.10.8.>

② 학위논문의 표절여부를 점검할 수 있는 논문표절검사시스템을 통하여 지도교수가 확인한 논문검사결과확인서를 제출하여야 한다.<신설 2014.10.8.>

제36조(논문지도교수) ① 논문지도교수의 선정은 당해 학생의 1학기말에 주임교수의 추천으로 대학원장이 결정한다.

② 논문지도교수는 당해 학생의 전공분야에 해당하는 분야를 전공하고 있는 본 대학교 전임교원으로서 박사학위(예능은 석사학위)를 소지한 교원이어야 한다.

③ 논문지도교수의 변경은 허락되지 아니하나 부득이한 사정으로 변경하여야 할 경우에는 논문지도교수 변경신청원을 학과 주임교수의 사유서와 함께 본 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다.

제37조(논문계획서) ① 대학원 학생은 2학기 초에 학위논문계획서를 작성하여 교학과에 제출하여야 한다.<개정 2012.6.26.>

② 대학원 학칙 제35조 제3항에 의거 전공보고서를 제출하고자 하는 자는 3학기 초에 전공보고서 신청서를 제출하여야 한다.<항 신설 2012.6.26.>

③ 논문계획서를 제출한 후 전공보고서 제출로 변경하고자하는 자는 학과주임교수의 승인을 얻어 변경신청서를 제출하여야 하며 3학기를 초과 수학한 자는 변경원을 제출할 수 없다.<항 신설 2012.6.26.>

제38조(심사논문제출) 논문계획서를 제출한 학생은 논문지도교수의 지도하에 학위논문작성 지침에 따른 논문초고 3부를 작성하여 소정의 심사료와 함께 교학과에 제출하여야 한다.

제39조(논문심사위원) ① 학과주임교수는 논문지도교수 1명, 기타 2명의 위원으로 논문심사위원회를 구성하여 대학원장의 승인을 얻어야 한다.

② 논문심사위원장은 논문지도교수를 제외한 심사위원 중에서 대학원장이 위촉하며, 심사의 진행을 담당하고 그 결과를 대학원장에게 보고하여야 한다.

제40조(논문심사) ① 논문심사는 논문심사위원회에서 다음과 같이 한다.

1. 예비심사

- 1) 논문제출자는 심사위원들이 참석하여 1회 이상 공개발표 하여야 한다.
- 2) 심사위원은 발표요지, 전체내용, 참고문헌 등을 심사하여 학술적 타당성이 체계적으로 전개되어 있는지를 검토한다.

2. 본 심사

- 1) 본 심사는 예비심사에서 지적된 사항을 수정 및 보완하였는지를 확인하여야 하며, 학술적인 타당성이 체계적으로 전개되어 있는지를 재확인하여야 한다.
- 2) 본 심사는 구술심사와 병행하여 실시한다.

② 논문의 합격판정은 심사위원 3분의 2이상의 찬성으로 한다.

제41조(완성논문제출) 논문심사에 합격한 학생은 지도교수의 승인을 받은 후 소정의 양식에 따라 인쇄하여 심사위원의 서명 날인을 받은 완성된 논문 2부와 논문제출확인서 및 저작권동의서를 교학과로 제출하여야 한다.<개정 2012.6.26.><개정 2014. 2.12>

제42조(논문제출기한) ① 논문제출 기한은 재학연한 이내로 하되, 부득이한 사정이 발생하였을 때에는 대학원장의 승인을 얻어 2년까지 연장할 수 있다.

② 전항에도 불구하고 논문제출 기한이 초과된 자는 매학기 초 주임교수 및 지도교수의 추천에 의해 추천학기에 학위청구 논문을 제출할 수 있다. <신설 2016.12.7., 2020.11.11.>

제43조(학위논문 체제)① 학위논문의 체제는 다음과 같다.

- 1.판 종 : 4.6배판(19cm×26cm)
- 2.지 질 : 70파운드 이상 백상지
- 3.인쇄방식 : 한글2002 이상으로 한다.
- 4.표지색상 : 감색 <개정 2021.11.10.>
5. 제본형식 : 클로스 양장

6. 표제인쇄방식 : 별지 양식, 신명조체 20 point, 활자(금색)
7. 속표지 및 인준서 양식 : 별지 양식
- ② 학위논문이 반드시 갖출 사항과 순서는 아래와 같다.
 1. 표제지(별지 형식)
 2. 백지 간지
 3. 속표지(별지 형식)
 4. 인준서(별지 형식)
 5. 초록
 6. 논문 목차(별지 형식)
 7. 표 및 그림 목차(필요시)
 8. 약어(필요시)
 9. 본문
 10. 참고문헌
 11. 영문초록(별지 형식)
 12. 감사의 글
- ③ 전공보고서의 경우, 학위논문의 체제를 준용하되, 표지 및 제본은 연한갈색의 소프트 커버로 한다.<신설 2021.11.10.>

제9장 학위수여

제44조(학위수여 자격) 석사학위를 수여 받을 수 있는 자격은 다음과 같다.

1. 24학점을 취득한 자.
2. 취득학점의 평균성적이 B(3.0) 이상인 자.
3. 외국어시험 및 종합시험에 합격하거나 면제 받은 자.
4. 논문심사 및 구술시험에 합격한 자.
5. 수료학점 24학점 외 6학점을 추가로 이수하고 전공보고서 심사를 통과한 자.
6. 4학기 이상을 등록하고 석사논문 I·II(예능계열은 석사논문 및 작품연구 I·II)를 이수한 자.

제45조(학위수여) 대학원위원회 위원 3분의 2이상의 의결로서 학위수여 여부를 심의 의결하고 총장 승인을 거쳐 학위를 수여한다.

제46조(학위기 등 서식) 석사학위 수여는 별지 제1호 서식에 의한 학위기를, 공개강좌를 이수한 사람에게는 별지 제2호 서식에 의한 공개강좌 이수증명서를 수여한다.

제47조(학위수여의 취소) 총장은 학위를 받은 자가 그 명예를 손상하는 행위를 할 때에는 대학원위원회의 의결을 거쳐 학위를 취소 할 수 있다.<개정 2014. 2.12>

제48조(수료) ① 대학원 석사학위과정을 수료하기 위해서는 4학기 이상을 수학하고 24학점 이상을 취득하여야 한다.<개정 2012.6.26.><2014. 2.12>

- ② 수료가 인정된 자에게는 수료증명서를 발급할 수 있다.

제49조(수료 및 학위수여시기) 수료와 학위수여의 시기는 매학기 말일로 한다.

제10장 공개강좌, 연구과정, 외국인학생, 위탁생

제50조(공개강좌) ① 공개강좌의 개설에 관한 사항은 대학원위원회의 의결을 거쳐 총장이 정한다.

② 공개강좌의 운영에 관한 사항은 대학원위원회의 심의를 거쳐 대학원장이 정한다.

③ 공개강좌의 수강생은 소정의 수강료를 납부하여야 한다.

④ 공개강좌를 수료한 학생에게는 이수증명서를 발급할 수 있다.

제51조(연구과정) ① 연구생은 비학위과정으로 수학하는 자를 말한다.

② 연구생의 입학 지원자격 및 전공분야는 석사과정에 준한다.

③ 연구생이 자격미달 혹은 학생신분을 위반할 경우 등록을 취소할 수 있다.

제52조(외국인학생 입학전형) 외국인학생의 입학전형은 필기시험 또는 구술시험(예능계열 지원자는 실기시험 포함) 및 면접으로 하며, 시험에 응시할 수 없는 자에게는 대학원위원회의 심의를 거쳐 서류심사만으로 전형할 수 있다.

제53조(위탁생) ① 위탁생이 입학 시 다음의 서류를 제출하여야 한다.

1. 교육과학기술부장관(혹은 기타 기관장)의 추천서 또는 요청서 1부.
2. 입학지원서 1부.
3. 재직증명서 1부.
4. 대학졸업증명서 1부.
5. 대학 전 학년 성적증명서 1부.
6. 이력서 1부.

② 위탁생의 입학전형은 전공이론시험, 구술시험 등으로 하며, 구체적인 사항은 대학원위원회에서 결정한다.

제11장 장학금

제54조(장학금) 장학금 지급은 대학원 장학금 지급 규정에 의거 지급한다.<개정 2014. 2.12>

제55조(장학생선정) 장학생은 대학원 장학금 지급 규정에 의거 선정한다.<개정 2014. 2.12>

제56조 <삭제 2014. 2.12>

제12장 직제와 대학원위원회

제57조(주임교수 및 지도교수) ① 주임교수는 대학원장의 명을 받아 학과 수업과 연구 지도에 관한 사항을 담당한다.

② 지도교수는 학생의 이수과목, 논문 기타 수학지도를 담당한다.

③ 총장이 임명하고, 지도교수는 주임교수의 추천에 의하여 대학원장이 위촉한다.<개정 2014. 2.12>

제58조(대학원위원회) 대학원위원회 구성과 운영에 관하여 학칙 제45조 규정에 따른다.<개정 2012.6.26.>

제59조 <삭제 2012.6.26.>

제60조 <삭제 2012.6.26>

제61조(준용) 본 시행세칙에 규정된 이외의 사항에 관하여는 본 대학교 학칙 및 대학원 학칙 및 대학원 학칙시행세칙을 준용한다.<2014. 2.12>

부 칙

1. (시행일) 이 시행세칙은 2011년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. (시행일) 이 시행세칙은 2011년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. (시행일) 이 개정규정은 2012년 6월 26일부터 시행한다.

부 칙

1. (시행일) 이 개정규정은 2012년 9월 27일부터 시행한다.

부 칙

1. (시행일) 이 개정규정은 2014년 2월 12일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제47조(수료) ①항 개정 규정 중 한류문화산업대학원 2013학년도 입학자까지는 종전 규정을 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 시행세칙은 2014년 10월 8일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 시행세칙은 2016년 12월 7일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 시행세칙은 2018년 6월 20일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 시행세칙은 2020년 11월 11일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 시행세칙은 2021년 11월 10일부터 시행한다.

[제1호 서식] ~ [제2호 서식]: 전자규정집 참조

[별지 1: 학위논문 겉표지 국문논문 양식] ~ [별지 9: 영문초록]: 전자규정집 참조

교육대학원 학칙 시행세칙

교육대학원 학칙시행세칙

[제정 2009. 3.1., 개정 2021.11.10.]

제1장 총칙

제1조(목적) 본 학칙시행세칙은 본 대학원 학칙에서 위임한 사항과 기타 학사운영에 관한 사항을 규정함으로써 효율적인 학사업무 수행을 기하는데 그 목적이 있다.

제2장 입학 및 등록

제2조(입학절차) 대학 입학절차는 다음과 같다.

- ① 입학지원 서류 제출
- ② 서류 심사
- ③ 면접
- ④ 입학 사정
- ⑤ 합격자 발표
- ⑥ 등록 및 입학

제3조(입학지원 제출서류) 입학시험에 응시하고자 하는 자는 다음 서류를 소정 기일 내에 전형료와 함께 본 대학원 교학과에 제출하여야 한다.

- ① 입학원서 1부(소정 양식)
- ② 사진(3 * 4 Cm) 1매
- ③ 최종대학교 졸업(예정)증명서 1부
- ④ 출신대학 전 학년 성적증명서 1부
- ⑤ 학업계획서 1부
- ⑥ 기타 필요한 서류

제4조(입학전형 위원) 대학원의 각 전공 담당교수 또는 그와 동등한 자격이 있는 자 중에서 대학원장이 위원을 위촉하여 면접고사와 서류전형을 한다.

- ① 면접고사 심사위원: 각 학과에서 2인
- ② 서류전형 심사위원: 각 학과에서 2인

제5조(입학전형 방법별 내용) ① 대학원의 입학시험은 매학년도 전·후기로 나누어 실시할

수 있다.

② 입학전형은 서류전형 및 면접으로 하며, 전형방법 및 절차 등에 관한 구체적인 사항은 모집요강에 공고한다.

③ 공정한 전형의 시행을 위하여 입학전형 회피제 및 제척제를 둔다.

1. 회피제 : 전형위원을 포함한 전형참여 교직원(본인 및 배우자의 형제자매, 자녀, 친인척(4촌) 또는 이해관계에 있는 자가 지원한 전형의 평가 및 운영 관련 업무 전반을 회피하여야 하며, 이를 위하여 사전에 회피자진신고서를 제출하여야 한다.

2. 제척제 : 전형위원을 포함한 전형참여 교직원(본인 및 배우자의 형제자매, 자녀, 친인척(4촌) 또는 이해관계에 있는 자가 입학전형에 지원한 경우 해당 전형의 평가 및 운영관련 업무 전반에서 제외한다.

[전문개정 2020.11.11.]

제6조(선발 인원 수) 입학전형에서 전공별 선발하는 인원수는 총 정원 범위 내에서 선발한다.<개정 2014. 2. 12>

제7조 (과목별 배점 및 합격기준) 대학원 입학전형의 과목별 배점 및 합격에 필요한 점수는 다음과 같다.

1. 입학전형방법 : 서류전형은 40점 만점, 면접은 60점 만점

2. 합 격 기 준 : 100점 만점으로 하여 70점 이상을 합격으로 한다.

각 학과에서는 전형을 마친 후 ‘가,부’로 합격 여부를 판정하여 그 결과를 교육대학원장에게 제출하여야 한다.(‘가’는 합격, ‘부’는 불합격)

제8조(외국인 학생 선발기준) 학칙 제6조에 해당하는 자격을 갖춘 외국인으로서 석사학위과정에서 지원하는 자는 학과주임교수의 추천으로 특별전형에 준하여 서류심사를 통하여 정원 외로 선발한다.

제9조(합격의 결정) ① 대학원장은 지원자의 입학시험성적 등을 대학원위원회에 회부한다.

② 대학원위원회는 총 입학정원 내에서 전공별 지원자 수, 전공별 재적인원, 입학시험 성적 등을 참작하여 합격인원을 결정한다.

③ 대학원장은 총장의 승인을 득한 후에 합격자를 확정한다.

제10조(입학등록) ① 입학 합격통지를 받은 자는 소정의 기일 내에 입학등록을 완료해야 한다.

② 입학등록을 완료한 자는 당해 학기 개학일로부터 학생의 신분을 취득한다.

제3장 자퇴, 복학, 등록, 재입학, 편입학, 전공변경<개정 2012.6.26.>

제11조(자퇴) 학생이 자퇴하고자 할 때에는 지도교수와 학과 주임교수를 경유하여 자퇴원을 제출, 대학원장의 허가를 받아야 한다.<개정 2012.6.26.>

제12조(복학) ① 휴학한 자가 복학하고자 할 때에는 지도교수와 학과 주임교수를 경유, 복학 원서를 제출 대학원장의 허가를 얻어야 한다.

② 복학 시기는 매 학기 초 등록기간 내에 한다.

제13조(등록) ① 석사과정의 학생은 4학기 이상을 등록해야 한다.

② 자격증과정과 기타과정의 등록(교육기간)은 위원회에서 정하여 모집요강에 명시한다.

③ 수업연한 내에 수료하지 못한 자가 수강신청을 할 경우 4학점 미만은 등록금의 1/2, 4학점 이상은 등록금 전액을 납부해야 한다.

제14조(등록금 반환기준) ① 당해 학기 개시일(입학생의 경우 입학일)까지 반환사유가 발생한 경우에는 이미 납부한 등록금 전액을 반환한다.

② 당해학기 개시일 다음날 이후에 반환사유가 발생한 경우에는 입학금은 반환하지 아니하되, 수업료는 다음 각목의 구분에 의해서 반환한다.

반환사유 발생일	반 환 금 액
학기개시일 30일 경과 전	수업료의 6분의 5 해당액
학기개시일 30일 경과한 날부터 60일 경과 전	수업료의 3분의 2 해당액
학기개시일 60일 경과한 날부터 90일 경과 전	수업료의 2분의 1 해당액
학기개시일 90일 경과 후	반환하지 아니함

제15조(재입학 및 편입학) ① 퇴학 또는 제적된 자가 동일 전공에 재입학을 원할 때에는 1회에 한하여 여석이 있을 경우에 허가할 수 있으며, 재입학금은 별도로 납부하여야 한다. 단, 징계에 의하여 제적된 자는 재입학 할 수 없다.<개정 2014.2.12. 2018.6.20.>

② 재 입학자에 대한 학점 인정은 퇴학 또는 제적 전에 취득한 학점을 통산하여 인정할 수 있다.

③ 편입학은 대학원 3학기 이내에 할 수 있다.

④ 타교 대학원에서 취득한 학기와 학점의 인정은 학과주임교수의 심의를 거쳐 대학원장의 승인을 받아야 한다. 단, 학점 인정과목은 대학원에 개설된 유사한 과목으로 2학기 이내, 14학점까지 인정할 수 있다.<개정 2014.2.12>

제15조의 2 삭제 <2020.11.11.>

제16조(전공변경) 전공의 변경은 제2학기 또는 제3학기 시작 전에 한하며, 전공변경원서에 성적증명서를 첨부하여 전·출입 학과주임교수의 승인을 거쳐 대학원장의 허가를 받아야 한다.

제4장 장학금, 포상, 징계

제17조(장학금) 장학금 지급은 대학원 장학금 지급 규정에 의거 지급한다.<개정 2014. 2.12>

제18조(포상) 본 대학원 학생으로 다음 각 호에 해당하는 자에 대하여 대학원위원회의 심의를 거쳐 포상할 수 있다.

- ① 학업 및 연구 분야에서 탁월한 창의력을 발휘한 자
- ② 대학원의 발전에 크게 기여한 자

제19조(징계) 학생이 다음 각 호에 해당할 때에는 주임교수의 의견을 들은 후 대학원위원회의 심의를 거쳐 징계한다.<개정 2014. 2.12>

- ① 품행이 극히 불량하여 학생의 본분을 망각한 자
- ② 허가 없이 단체행위로 수업을 방해하거나, 원내 활동에 있어서 면학질서 파괴행위를 한자
- ③ 대학원의 명예를 손상시키거나 재산상의 피해를 가져오게 한 자.

제20조(징계 종류) 징계는 근신, 정학, 제적으로 구분한다.

제5장 수업연한, 교육과정, 학점, 수료

제21조(수업연한, 재학연한) 석사과정 외의 자격증과정과 기타 과정의 수업연한은 대학원위원회에서 정하여 신입생 모집요강에 명시한다.<개정 2014. 2.12>

제22조(교육과정의 구분, 편성, 운영) ① 석사과정의 교과목은 교직과목과 전공과목으로 구분한다.

- ② 교직과목은 교직공통과목으로 편성하고 전공과목은 전공단위로 전공주임교수가 편성하여 위원회의 심의를 거쳐 대학원장이 결정한다.
- ③ 논문지도와 관련하여 3개 교과목, 6학점을 편성한다.
- ④ 교과목은 2학점 단위로 편성함을 원칙으로 한다.<개정 2014. 2.12>

제23조(학수번호부여) ① 대학원 교과목에는 전공영문자 약자 4자리와 8000 단위의 학수번호를 부여한다

- ② 부여방법은 GE(교육대학원) +TE(교과목 약자) + 8 + 숫자(5:교직, 6:논문, 7:전공), + 일련번호(교과목일련번호)와 같이 부여한다.(예: G E T E 8 5 1 2)

제24조(교육과정의 개정) ① 교육과정의 일부 개정이 필요한 경우 학과주임교수는 그 교육과정이 되는 전년도 10월 말까지 개정안을 대학원에 제출해야 한다.

- ② 대학원장은 대학원위원회의 심의를 거쳐 교육과정개정안을 확정한다.<개정 2014. 2.12>

제25조(교과목 개설 및 변경) ① 각 학과주임교수는 편성된 교육과정에 의거 매 학기 개설할 교과목(안)을 작성하고 학기 개시 2개월 전까지 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다.

② 부득이한 사유로 개설과목을 변경하고자 할 때에는 학과주임교수가 소정 양식의 개설과목 변경 신청서를 대학원장에게 제출하여 승인을 얻어야 한다.

제26조(선수과목의 이수) ① 선수과목의 이수여부 및 이수과목은 개강일 전까지 학과주임교수가 결정하여 대학원장의 승인을 얻어야 한다.

② 선수과목은 매 학기 6학점 이내 총 16학점 이내에서 이수할 수 있다.

③ 선수과목의 학업성적은 C학점 이상을 이수학점으로 인정하며, 수료학점에는 포함시키지 아니한다.

제27조(학점 배점 및 평가) ① 교과과목의 학점단위는 2학점으로 1주 2시간씩 한 학기간의 교육으로 하며, 담당교수가 학칙 제24조와 같이 평가한다.

② 논문 석사제의 경우, “논문연구 1, 2” 각 2학점, 연구방법론 2학점으로 총 6학점을 이수해야 하며, 한 학기 동안 1주 1회 이상 지도교수의 지도를 받아야 한다.

③ 수업 석사제(비논문졸업자)의 학생은 논문을 작성하지 않고, 전공을 6학점 더 이수해야 하며 전공보고서를 제출하여야 한다.<개정 2014. 2.12>

제28조(수료학점) ① 석사학위 과정을 수료하기 위해서 취득해야 하는 이수 영역별 학점은 다음 표와 같다.

② 현직 교원은(교사자격증 소지자는) 공통교직과목(4학점)을 이수하지 않고 전공과목(4학점)이수로 대체할 수 있다.

구 분	졸업 이수 학점			합 계
	공통교직	전공(필수포함)	논문 학점	
논문 석사제	4	20	6	30
수업 석사제	4	26	-	30

③ 이수교과목 및 성적에 관한 세부사항은 필요한 경우 따로 정한다.

④ 교원자격증 취득을 위한 이수 학점에 대하여는 별도 학사안내를 참조하여 이수해야 한다.

제6장 수강신청

제29조(수강신청 및 확인, 변경) ① 학생은 수강신청을 매 학기 지정한 기간 내에 해야 한다.<개정 2012.6.26.>

② 수강신청을 한 모든 학생은 개강 후 2주일 이내에 대학원 교학과에서 본인의 수강신청 사항을 확인하고 변경을 원하는 경우 전공지도교수와 학과주임교수의 승인을 받아 수강신청 변경원을 제출해야 한다.

제29조의2(강의평가) ① 각 교과목 수강학생은 매학기 강의평가를 하여야 하며 이에 관한 세부

사항은 총장이 따로 정한다.<신설 2014.10.8.>

② 대학은 평가 결과를 학생들이 열람할 수 있도록 공개할 수 있다.<2014.10.8.>

제30조(수강과목의 철회) ① 신청한 수강과목을 계속 이수할 수 없다고 판단될 경우에는 매 학기 수업일수 1/3 이내에 수강철회원을 해당과목 담당교수 및 학과주임교수를 경유하여 제출해야 한다.

② 수강과목을 철회하였을 경우에는 다른 과목을 대신 신청할 수 없으며, 수강과목의 철회로 인하여 이수 신청학점이 4학점 이하가 되지 않아야 한다.

③ 철회한 과목은 성적평가에서 제외되며 학적부에는 기록하지 아니한다.

제31조(학점포기) ① 이미 취득한 교과목 성적이 C+ 이하인 경우에 한하여 매 학기 4학점 이내에서 이수학점을 포기할 수 있다.

② 학점포기신청원은 다음 학기 수강신청기간에 전공 주임교수를 경유하여 제출하고 대학원장의 승인을 받아야 한다. 단, 최종학기인 경우에는 졸업 4주 전까지 신청해야 한다.

③ 학점포기가 허가된 교과목은 성적증명서에 기록되지 아니한다. 단, 성적확인원에는 학적관리상 기록된다.

④ 학점포기로 인한 해당학기의 성적순위 및 장학순위, 기타 각종 규정에 명시된 성적기준의 변동은 인정 하지 아니한다.

⑤ 학점포기로 인한 등록금 반환은 인정하지 아니한다.

제32조(수료자격) 석사학위 과정의 수료를 인정하는 시기는 매 학기말로 하며, 다음 각 호의 모든 사항에 해당하는 학생에게는 수료(예정)증명서를 발급할 수 있다.

① 4학기 이상을 등록한 자

② 30학점 이상을 취득하고 성적 평균평점이 3.0 이상인 자

제33조(학위과정연계) 학부과정에서 110학점 이상을 취득하고, 대학원 전공 교과목을 수강신청하기 직전의 2개 정규 학기의 평균평점이 3.5이상인 자 중, 대학원 학과주임교수의 추천과 대학원장의 승인을 얻은 자는 매 학기당 2학점 범위 내에서 대학원 전공과목을 수강할 수 있다.

제34조(타 대학원에서 취득한 학점) 대학원 입학 이전의 타 대학원의 이수 학점을 인정받고자 하는 자는 학점 인정원과 성적증명서를 대학원에 제출하여 학과주임의 학점 인정을 받아야 한다.

제7장 수업 및 평가

제35조(수업) ① 수업은 야간에 실시함을 원칙으로 하며, 필요에 따라 계절수업과 주간수업을 실시할 수 있다.

② 매학기 수업일 수는 15주 이상으로 한다.

제36조(휴강 및 보강) ① 공휴일이나 기타 사유로 인해 휴강이 불가피한 경우에 교과목담당 교수는 휴강사유 보강일시 등을 명시한 휴·보강계획서를 작성하여 소속 학과주임교수 경유 대학원장에게 제출하여야 한다.<개정 2014. 2.12>

② 보강을 실시한 담당교수는 지체 없이 보강 결과보고서를 대학원장에게 제출해야 한다.

제37조 (수업계획서) 교과목 담당교수는 매 학기 개시 2주 전까지 통합정보시스템에 소정양식에 따라 수업 계획서를 입력하여야 하며, 출력된 수업계획서를 수업 첫 시간에 수강생에게 배포해야 한다.<개정 2014. 2.12>

제38조(출석) 학생은 매 학기 각 과목 수업시간의 2/3 이상 출석하여야 해당 과목의 학점을 취득할 수 있다.

제39조 <삭제 2012.6.26.>

제40조(재수강) ① 수강한 과목의 성적이 2.0 이하인 자는 재수강할 수 있다.

② 재수강한 과목의 성적은 새로 취득한 학점으로 대체되며, 평점평균 계산 시에 새로 취득한 학점을 적용한다.

제41조(교원자격증과정 이수) ① 중등교원 자격증 취득을 원하는 자는 “교원자격검정기준”에 따라 관련 과목을 이수해야 한다.

② 교원자격검정기준에 의거 대학원에서 취득할 수 없는 교직 및 전공과목은 학부에서 매 학기 4학점, 총 16학점까지 수강할 수 있다.

③ 학부에서 이수한 학점은 수료학점에는 산입하지 아니한다.

제42조(성적평가) ① 성적평가는 시험, 출석상황, 연구보고서, 학습태도 등을 종합적으로 사정하는 것을 원칙으로 한다.

② 교과목 담당교수는 매 학기말 소정의 기일 내에 성적평가 결과를 통합정보시스템에 입력해야 한다.<개정 2014. 2.12>

제8장 계절학기

제43조(계절학기 운영) 계절학기의 개설은 방학 중에 필요에 따라 할 수 있다.

제44조(수업시간) 계절학기의 수업시간은 교과목별로 1학점 당 15시간 이상이 되도록 한다.

제45조(수강신청학점) 계절학기로 취득할 수 있는 학점의 범위는 학기당 6학점 이내로 한다.

제46조(수강인원) 계절학기 개설 교과목은 수강인원이 5명이상인 교과목에 한하여 개설함을 원칙으로 한다. 단, 현장실습 및 해외연수관련 교과목의 경우는 예외로 할 수 있다.

제47조(성적결과 조치) ① 계절학기에 취득한 학점과 성적으로는 조기졸업 할 수 없다.

② 계절학기에 취득한 학점과 성적은 졸업사정 시에 졸업소요학점으로만 합산 정리함으로, 정규학기 이수교과목과는 관계없이 별도로 인정한다.

③ 계절학기에서 취득한 학점이나 성적은 학사경고, 장학생 선발성적과는 관계하지 아니한다.

제48조(등록) 계절학기 수업료는 수강신청 학점별로 소정의 금액을 납부하여야 하며, 학기 개설 전에 총장이 이를 따로 정한다. 단, 현장실습 및 해외연수관련 교과목은 수업료를 면제한다.

제49조(시행공고) 계절학기 시작 20일 전에 계절학기 개설에 관한 교과목, 수업시간, 수업료 등 제반사항을 공고한다.

제50조(세부사항) 기타 계절학기 운영에 관한 세부사항은 정규학기에 관한 규정을 준용한다.

제9장 자격시험<개정 2014.10.8.>

제51조(자격시험) 학위신청 자격시험은 외국어시험 및 종합시험으로 한다.<개정 2014.10.8.>

제52조(응시절차) 외국어시험과 종합시험에 응시하고자 하는 학생은 소정의 응시원서와 수험료를 기일 내 대학원 교학과에 제출·납부하여야 한다.<개정 2014.10.8.>

제53조(시험시기) 자격시험은 매년 4월과 10월에 시행한다.<개정 2014.10.8., 2020. 11. 11.>

제54조(외국어시험) 외국어시험은 다음 각 호에 의한다.<개정 2014.10.8.>

① 외국어시험은 제2학기부터 응시할 수 있다.<개정 2014.10.8.>

② 외국어시험 과목은 영어 또는 관련 전공언어로 한다.<개정 2014.10.8.>

③ 모국어 또는 모국 공용어가 영어인 국가의 학생은 영어시험을 면제할 수 있다.<신설 2018.6.20.>

제54조의2(종합시험) 종합시험은 다음 각 호에 의한다.<신설 2014.10.8.>

① 종합시험은 18학점 이상 취득한 후에 응시할 수 있다.<신설 2014.10.8., 2020.11.11.>

② 종합시험은 전공과목 중 3과목 이상의 범위에서 전공영역에 대한 사항을 출제한다.<신설 2014.10.8.>

제55조(출제위원) ① 대학원장은 전공별 주임교수의 추천을 받아 2인 이상의 교수에게 전공 과목 시험문제의 출제와 채점을 위촉한다. 단, 경우에 따라 1인에게 위촉할 수 있다.

② 교직과목 출제위원은 교직 담당교수의 추천을 받아 대학원장이 위촉한다.

제56조 (합격기준) 자격시험의 각 과목에 대한 합격인정은 100점 만점에 60점 이상으로 한다.<개정 2014.10.8.>

제57조 (재시험) 외국어시험과 종합시험에 불합격한 자는 다음 학기에 재 응시할 수 있다.<개정 2012.6.26., 2014.10.8.>

제10장 학위청구논문

제58조(논문계획서 제출) 논문 석사제 학생은 3학기 초에 논문지도교수와 학과주임교수의 승인을 받아 논문계획서를 제출하며, 수업석사제를 선택하는 학생은 3학기 초에 수업석사제 이수 신청서를 제출하여야 한다.<개정 2012.6.26.>

제59조(논문작성 및 제출) 논문계획서 승인을 받은 학생은 한 학기 이상, 연구 지도를 받은 후 논문 예비심사, 본 심사를 거쳐 학위논문을 완성하고 논문지도교수와 학과주임교수의 허락을 받아 대학원장에게 제출해야 한다.

제60조(논문제출 기한) ① 학위논문 제출기한은 재학연한 이내로 하되 부득이한 사정이 발생하였을 때에는 대학원장의 승인을 받아 2년까지 연장할 수 있다.<개정 2012.6.26.>

② 전항에도 불구하고 논문제출 기한이 초과된 자는 매학기 초 주임교수 및 지도교수의 추천에 의해 추천학기에 학위청구 논문을 제출할 수 있다. <신설 2016.12.7., 2020.11.11.>

제61조 (논문심사) ① 논문심사는 논문심사위원회에서 다음과 같이 한다.

1. 예비심사

- 1) 논문제출자는 심사위원들이 참석하여 1회 이상 공개발표 하여야 한다.
- 2) 심사위원은 발표요지, 전체내용, 참고문헌 등을 심사하여 학술적 타당성이 체계적으로 전개되어 있는지를 검토한다.

2. 본 심사

- 1) 본 심사는 예비심사에서 지적된 사항을 수정 및 보완하였는지를 확인하여야 하며, 학술적인 타당성이 체계적으로 전개되어 있는지를 재확인하여야 한다.
- 2) 본 심사는 구술심사와 병행하여 실시한다.

② 논문의 합격판정은 심사위원 3분의 2이상의 찬성으로 한다.

제62조(학위청구논문 제출자격) 다음의 요건을 모두 갖춘 학생은 학위청구논문을 제출할 수 있다.

- ① 취득학점의 총 평균평점이 3.0 이상인 자
- ② 논문자격시험에 합격한 자
- ③ 학칙에 따라 정규등록을 하고 논문연구 1,2를 이수한 자

- ④ 30학점 이상 취득한 자
- ⑤ 입학일로부터 6년이 경과하지 않은 자.
- ⑥ 지도교수를 배정 받아 논문계획서를 승인 받은 자

제62조의2(연구윤리준수) ① 학위논문을 작성함에 있어 연구진실성을 바탕으로 학위청구논문 제출시 연구윤리준수확인서를 제출하여야 한다.<신설 2014.10.8.>

- ② 학위논문의 표절여부를 점검할 수 있는 논문표절검사시스템을 통하여 지도교수가 확인한 논문검사결과확인서를 제출하여야 한다.<신설 2014.10.8.>

제63조(학위청구논문 원고제출) 학위청구논문 원고 3부를 논문지도교수의 승인을 받아 학과주임교수를 경유하여 소정 기일 내에 대학원에 제출한다.

제64조(학위논문 지도교수 자격) ① 논문지도교수 자격은 박사학위를 소지한 본 대학교 전임교원이어야 한다.

- ② 논문지도교수는 2학기 초에 결정한다.

제65조(학위논문 지도교수 변경) 논문지도교수가 부득이한 사유로 학생의 지도가 불가능 할 경우 학과주임교수를 경유하여 대학원장의 승인을 얻은 후 변경 할 수 있다.<개정 2012.6.26.>

제66조(심사위원 선정) 학위논문 심사위원은 다음 절차에 의해 선정한다.

- ① 논문 제출자가 있을 때 학과주임교수는 논문심사위원을 대학원장에게 제청해야 한다.
- ② 대학원장은 제청된 심사위원 후보를 검토하여 확정한다.

제67조(심사위원 수와 자격) ① 심사위원은 교내·외 교수, 부교수 또는 해당 분야 박사학위 소지자 중 3인으로 구성한다.

- ② 논문 지도교수는 당연직 심사위원이 된다.

제68조(심사위원장) ① 지도교수 이외의 1인을 심사위원장으로 지명하여 심사를 진행한다.

- ② 심사위원장은 심사의 진행을 담당하고 의결에 있어 기타 심사위원과 동일한 권한을 가진다.
- ③ 심사위원장은 각 심사위원의 의견을 종합하여 소정양식에 의거 심사결과 보고서를 작성하고 심사위원 전원의 서명 날인을 받아 대학원장에게 제출한다.

제69조(심사방법) ① 심사위원은 제출된 논문의 주제, 연구방법, 내용, 연구 성과 등의 적절성을 검토한다.

- ② 심사위원은 필요에 따라 논문 제출자에 대하여 부분, 역본 또는 모본, 표본, 기타 자료 등을 요구 할 수 있다.
- ③ 학위논문 심사는 공개심사를 원칙으로 한다.

제70조 <삭제 2012.6.26.>

제71조(심사판정) 학위논문 심사 평가는 심사위원 2인 이상이 70/100 이상으로 평가할 경우 합격으로 한다.

제72조(심사기간) 심사 위촉일로부터 2개월 이내에 완료한다.

제73조(재심사) 학위논문심사에 불합격한 논문은 지도교수의 지도하에 수정·보완한 후 논문제출 기한 내에 다시 제출할 수 있다.<개정 2012.6.26.>

제74조(학위논문 작성) 학위논문은 한글 또는 영문으로 작성함을 원칙으로 하나, 학술적 필요에 따라 불어, 독일어, 일본어, 중국어로도 작성할 수 있다.<개정 2012.6.26.>

제75조(학위논문 체제) ① 학위논문의 체제는 다음과 같다.

1. 판 종 : 4.6배판(19cm×26cm)
2. 지 질 : 70파운드 이상 백상지
3. 인쇄방식 : 한글2002 이상으로 한다.
4. 표지색상 : 흑색
5. 제본형식 : 클로스 양장
6. 표제인쇄방식 : 별지 양식, 신명조체 20 point, 활자(금색)
7. 속표지 및 인준서 양식 : 별지 양식

② 학위논문이 반드시 갖출 사항과 순서는 아래와 같다.

1. 표제지(별지 형식)
2. 백지 간지
3. 속표지(별지 형식)
4. 인준서(별지 형식)
5. 초록
6. 논문 목차(별지 형식)
7. 표 및 그림 목차(필요시)
8. 약어(필요시)
9. 본문
10. 참고문헌
11. 영문초록(별지 형식)
12. 감사의 글

③ 전공보고서의 경우, 학위논문의 체제를 준용하되, 표지 및 제본은 연한갈색의 소프트 커버로 한다. <신설 2021.11.10.>

제76조(심사료) 학위논문 및 전공보고서 제출자는 논문원고 및 보고서 제출 시 소정의 심사료를 대학원에 납부해야 한다.<개정 2014. 2.12>

제77조(학위논문 제출) 논문심사에 합격한 학생은 지도교수의 승인을 받은 후 소정의 양식에 따라 인쇄하여 심사위원의 서명 날인을 받은 완성된 논문 2부와 논문제출확인서 및 저작권동의서를 교학과로 제출하여야 한다.<개정 2012.6.26.><개정 2014. 2.12>

제11장 학위 수여

제78조(학위수여 자격) 다음 각 호의 조건을 충족한 자에게는 학칙 제29조에 의거 교육학석사 학위를 수여한다.

- ① 본 규정 제28조의 수료학점을 취득한 자
- ② 전체 평균평점이 3.0 이상인 자
- ③ 자격시험에 합격한 자<개정 2014.10.8.>
- ④ 석사학위논문 심사에 합격한 자
- ⑤ 재학연한을 초과하지 아니한 자
- ⑥ 수업석사제를 신청하고 규정에 정한 학점을 취득하고 전공보고서 심사를 통과한 자<항 신설 2012.6.26.><개정 2014. 2.12>

제79조(학위수여 의결) 대학원장은 학위수여 대상자를 대학원위원회에 회부하여 학위수여 자격을 사정하고 수여여부를 의결한다.

제80조(학위수여 의결보고 및 승인) 대학원장은 학위수여 의결 결과를 총장에게 보고하고 승인을 받아야 한다.<개정 2014. 2.12>

제81조(학위수여 시기) 학위수여 시기는 년 2회로 한다.

제82조(학위기) 본 대학원에서 수여하는 석사학위의 학위기 양식은 서식1(논문제출자), 서식2(비 논문제출자)와 같다.

제12장 공개강좌

제83조(공개강좌) 본 대학원은 필요에 따라 공개강좌를 개설하고 이수자에게 이수증명서를 교부할 수 있다.

제13장 직제 및 위원회

제84조(학과주임과 지도교수) ① 학과주임교수는 전공수업과 논문지도에 관한 업무를 담당한다.

② 지도교수는 학생의 이수과목, 논문, 기타 수학지도를 한다.

제85조(임기) 원장, 교학부장, 학과주임교수의 임기는 학교규정에 따른다.

제86조(대학원위원회) 대학원위원회 구성과 운영에 관하여는 학칙 제45조 규정에 따른다.<개정 2012.6.26.>

제 14장 보 칙

제87조(준용 규정) 본 운영규정에 규정하지 않은 사항은 본 대학교 학칙과 대학원 시행세칙 관련규정을 준용한다.<개정 2014. 2.12>

부 칙

1.(시행일) 이 시행세칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1.(시행일) 이 시행세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1.(시행일) 이 시행세칙은 2011년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙

1.(시행일) 이 시행세칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1.(시행일) 이 개정규정은 2012년 6월 26일부터 시행한다.

부 칙

1. (시행일) 이 개정규정은 2014년 2월 12일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제78조(학위수여 자격) ⑥항 개정 규정은 2014학년도 입학생부터 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 시행세칙은 2014년 10월 8일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 시행세칙은 2016년 12월 7일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 시행세칙은 2018년 6월 20일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 시행세칙은 2020년 11월 11일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 시행세칙은 2021년 11월 10일부터 시행한다.

서식1 학위기(논문제출자) ~ 서식2 학위기(비 논문 제출자): 전자규정집 참조
논문 제출 안내 및 양식: 전자규정집 참조

대학원 장학금 지급 규정

대학원 장학금 지급 규정

[제정 2013.1.25., 일부개정 2023.2.22.]

제1조(목적) 본 규정은 배재대학교 일반대학원, 특수대학원 및 교육대학원(이하 '본 대학원'라 한다)의 장학생 선정과 장학금을 지급함에 있어 공정하고 효율적 운용을 기하기 위하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(적용범위) 본 대학원의 장학금지급과 장학생 선발기준에 관하여는 별도의 기준이 없는 한 본 규정에 의한다. 단, 별도의 기준이라 함은 지급단체의 특정한 지급조건을 말한다.

제3조(사무관장) 본 규정의 관리와 운영은 대학원장이 관장한다.

제4조(지급대상) 교내·외 각종 장학금의 지급대상은 당해학기 본 대학원 재학생으로 한다.

제5조(장학금의 종류 및 지급기준) 대학원에서 지급하는 장학금은 교내 장학금과 교외 장학금으로 구분하며, 장학금의 종류 및 지급기준은 다음 각 호와 같다. <개정 2019.12.11.>

① 교내장학금

1. RA(Research Assistantship)장학금 : 전일제 대학원생으로서 교수의 연구에 직접 참여하여 소정의 실적을 제출하는 자
2. TA(Teaching Assistantship)장학금 : 전일제 대학원생으로서 실험실 및 학과 업무를 보조하는 자
3. 모교장학금 : 본 대학교 졸업(예정)자로서 본 대학원에 재학 중인 자.
4. 외국인장학금 : 본 대학원에 재학 중인 외국인 학생
5. 교직원장학금 : 배재대학교에 재직 중인 교직원
6. 복지장학금 : 학업성적이 우수하고 모범적이며 타 장학금을 수혜하지 않는 자
7. <삭제> <개정 2019.12.11.>
8. 학습장려장학금 : 전일제 박사학위과정 이수자 중 1개월 동안의 소정근로시간이 60시간 미만인 단시간근로자 <개정 2020.2.26.>
9. 자매학교장학금 : 배재대학교와 자매결연 고등학교 교직원으로 재직 중인 자
10. 국방장학금 : 현역 군인으로 복무 중인 자(군무원 제외)
11. 정책장학금 : 국가 또는 지방직 공무원이나 유치원 및 초·중등현직교사(기간제 교사, 대안학교 교사 포함), 정부산하기관 및 지방 공기업, 지방 출연기관에 재직 중인 자 <개정 2023.2.22.>
12. 언론인장학금 : 신문 및 방송기자로 재직 중인 자

13. 가족회사장학금 : 본교 산학협력단 가족회사의 임직원으로 근무하는 자
14. 배재장학금
 - 가. 대학발전에 기여하는 자로서 총장이 추천한 자
 - 나. 정부초청 외국인 장학생 및 해외교류사업 장학생으로 선발된 자 <신설 2022.6.14.>
15. 기부금운용장학금 : 학부(과) 및 기부자의 추천을 받은 자 <신설 2021.11.10.>
16. 근로장학금 : 품행이 모범적이며 교내에 배치되어 인턴봉사 및 근로하는 자 <신설 2021.11.10.>
- ② 교외장학금 : 정부 및 지방자치단체 또는 기타 단체나 개인이 지급하는 장학금
- ③ 학비감면 인정액 산출을 위한 ‘경제적 사정 곤란자’ 라 함은 국가통계포털(KOSIS) 가 계동향조사의 분기별 가구당 월평균 분위경계값 및 적자가구비율(2인 이상) 자료중 10분 위별 평균소득(전국) 기준 1분위에서 5분위에 해당하는 자를 말하며, 월평균 소득분위 산정방법은 대학원위원회에서 따로 정한다. <신설 2022.1.25.>

제6조(교내장학생 선발방법)

1. 장학생 선발방법은 장학금 지급기준에 의거 대학원장이 결정한다.
 2. 장학금 지급금액은 예산의 범위 내에서 대학원위원회의 심의를 거쳐 대학원장이 결정한다.
- [제목개정 2021.11.10.]

제7조(교외장학생 선발 및 추천)

1. 교외 장학재단 및 개인이 해당학생을 지정하였을 경우에는 결격사유가 없는 한 그에 따른다.
2. 해당학생이 지정되지 않은 경우에는 대학원장이 각 학과의 수혜상황을 고려하여 학과 주임교수의 추천을 받아 대학원위원회의 심의를 거쳐 대학원장이 결정한다.

제8조(이중수혜 금지) 각종 장학금은 원칙적으로 이중수혜를 금지한다. 단 RA장학금과 TA장학금 및 배재장학금은 중복수혜가 가능하다.

제9조(장학금 지급제한) 장학생 중 다음 사항에 해당되었을 경우에는 장학금을 지급제한 하거나 환수한다. <개정 2015.11.11.>

1. 징계를 받은 자: 지급정지<개정 2015.11.11.>
2. 교칙을 위반하거나 대학원위원회에서 자격이 없다고 인정하는 자: 지급정지<개정 2015.11.11.>
3. 장학금 지급 후 해당 장학금 지급기준 미 자격자로 확인된 자: 환수<신설 2015.11.11.>

제10조(수혜기간) 장학금의 수혜기간은 당해 학기를 원칙으로 하고 석사과정은 4학기, 박사과정은 6학기를 초과할 수 없다. 단, 장학기간 누적 평점평균 80점(백분위 환산점수) 이상인 정부초청 외국인 장학생 및 해외교류사업 장학생은 석사과정 12개월, 박사과정 24개월 이내에 한해서 초과하여 지급할 수 있다. <개정 2022.6.14.>

제11조(지급방법) 장학금의 지급방법은 지급대상자가 확정되면 담당부서는 명부를 작성하고 등록금고지서에 직접 학비감면하여 지급한다.

제12조(지급기준액) 장학금의 지급기준액은 당해학년도 이전에 대학원위원회의 심의를 거쳐 총장이 결정한다.

제13조(기타사항) 위 규정에 규정되지 않은 사항은 대학원위원회의 심의를 거쳐 시행 할 수 있다.

부칙

본 규정은 2013년 1월 25일 부터 시행한다.

부칙

본 규정은 2015년 11월 11일 부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2019년 12월 11일 부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2020년 2월 26일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2021년 11월 10일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2022년 6월 14일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 규정은 2023년 2월 22일부터 시행한다.

배재대학교 학·석사 연계과정 시행세칙

배재대학교 학·석사 연계과정 시행세칙

[제정 2012.12.13., 일부개정 2018.11.14.]

제1조(목적) 배재대학교 학칙 제21조의6(학·석사연계과정) 및 대학원 학칙 제3조(대학원 학위과정) ⑤항의 규정에 따라 학사·석사 연계과정(이하 “연계과정”이라 한다.) 운영에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(설치 및 운영) ① 연계과정은 학문의 영역별 특성을 고려하여 학부(과)·전공(이하 “학부(과)”라 한다) 단위별로 설치하여 운영할 수 있다.

② 연계과정 설치 및 운영에 관한 사항은 총장의 승인을 받아야 한다.

제3조(수업연한) 연계과정의 수업연한은 5년 이상으로 하며, 학위과정별 최소 수업연한은 다음 각 호와 같다.

1. 학사학위과정은 3.5년(7개 학기)으로 하되, 건축학과는 5년(10개 학기)으로 한다.
2. 석사학위과정은 1.5년(3개 학기)으로 한다.

제4조(지원 자격) 연계과정에 지원하고자 하는 자는 다음 각 호의 요건을 모두 충족한 자이어야 한다.

1. 5개 학기(건축학과 8개 학기) 이상 이수자로서 대학(원)에서 정한 소정의 이수학점을 취득한 자
2. 5개 학기(건축학과 8개 학기)의 전체 성적평균 평점이 3.5 이상인 자
3. 소속 학부(과)장의 추천을 받은 자

제5조(제출서류) ① 연계과정을 이수하고자 하는 자는 별도로 정한 기한 내에 소정의 지원서와 지원에 필요한 구비서류를 제출하여야 한다.

② 지원자의 제출서류는 다음 각 호와 같다.

1. 학·석사 연계과정 지원서(별지 제1서식) 1부
2. 소속 학부(과)장의 추천서(별지 제2서식) 1부
3. 성적증명서 1부 <개정 2018.11.14.>
4. 연구계획서(별지 제3서식) 1부 <신설 2018.11.14.>

제6조(선발인원) 연계과정 선발인원은 대학원의 석사과정 입학정원의 30% 범위 이내에서 선발한다.

제7조(선발시기 및 선발방법) ① 연계과정 이수 예정자(이하 “연계과정자”라 한다)는 매학

기 1회 선발함을 원칙으로 하되, 입학전형에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제8조(수강신청 및 학점이수) ① 연계과정자는 학사과정 재학 시 매학기 최대 3학점까지 추가로 수강신청 할 수 있다.

② 연계과정자는 학사과정에서 소속 학부(과) 지도교수의 수강지도를 받아 대학원 전공 교과목을 6학점 이상 이수하여야 한다. 다만, 취득학점은 학사과정의 졸업소요학점에는 포함되지 아니한다.

③ 연계과정 중도 포기자가 이수한 대학원 전공과목 이수학점은 학사과정의 전공선택 학점으로 인정한다.

제9조(연계과정 운영 등) ① 대학원장은 연계과정자로 선발된 자에게 즉시 지도교수를 배정한다.

② 연계과정자는 학사과정 및 대학원 과정의 학부(과)를 변경할 수 없다.

③ 대학원은 연계과정자를 위한 학사·석사공통교과목을 개설하여 운영할 수 있으며, 이에 관한 사항은 따로 정한다.

④ 연계과정자가 석사과정에서 2개 학기 이상 등록하고, 대학원에서 정한 수료학점의 3분의 2이상 취득한 경우에는 석사학위 논문제출자격시험에 응시할 수 있다.

⑤ 연계과정자가 석사과정에서 3개 학기 이상 등록하고, 논문제출자격시험에 합격한 수료자 또는 당해 학기말까지 수료가 가능한 경우에는 석사학위논문을 제출할 수 있다.

제10조(과정탈락 및 포기한 자에 대한 조치) ① 연계과정자는 대학원 입학 전에 연계과정을 포기할 수 있다. 연계과정을 포기하려고 하는 자는 매학기 정하여진 기간 내에 학·석사연계과정 포기원(별지 제6호 서식)을 해당 학부(과)장에게 제출하여야 한다.

② 연계과정 탈락자 및 포기자는 「학칙」에서 정한 졸업요건을 갖춘 자에 한하여 학사과정 졸업증서를 수여한다.

제11조(학사과정 졸업자격 및 대학원 입학) ① 연계과정자의 학사과정 졸업 요건은 다음 각 호와 같다.

1. 각 대학에서 정한 졸업소요 학점을 이수하고 학부(과) 졸업 요건을 충족한 자로서 전체 평균평점이 3.5 이상인 자

2. 당해 연도 학기에 대학원 등록을 마친 자

② 제1항의 학사과정 졸업요건을 충족한 자는 매학기 정하여진 기간 내에 학·석사 연계과정 학사학위신청서(별지 제4호 서식)를 작성하여 소속 대학장을 거쳐 총장에게 제출하여야 한다.

③ 제1항의 요건을 충족하지 못한 자는 제 10조 제②항에 따른다.

④ 연계과정자는 학사과정 졸업과 동시에 대학원 석사과정에 입학하여야 한다.

제12조(연계과정자에 대한 특례) ① 대학원 석사과정의 입학시험을 면제한다.

② 대학원 석사과정 입학 시 등록금 중 입학금을 면제한다.

③ 학사과정 재학 중 대학원의 각종 연구프로젝트에 참여할 수 있는 기회를 부여한다.

제13조(등록 및 휴학) ①학·석사 연계과정자 중 제10조에 해당하는 자는 8개 학기(건축학과 10개 학기) 이상 등록하여야 한다.

② 대학원 석사과정 입학 후 3개 학기 내에 대학원 수료 요건을 충족하지 못한 자는 4번째 학기 등록금 전액을 납부하여야 한다.

③ 대학원 입학 후 첫 학기는 휴학할 수 없다. 다만, 병역의무 및 질병으로 인한 휴학은 예외로 인정한다.

제14조(준용규정) 이 운영규정에 명시되지 않은 사항은 「배재대학교 학칙」과 「대학원 학칙 및 동 시행세칙」을 준용한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2012년 12월 13일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2014년 10월 8일부터 시행한다.

부칙

(시행일) 이 시행세칙은 2018년 11월 14일부터 시행한다.

[별지 제1호서식] ~ >[별지 제5호 서식]: 전자규정집 참조

관광축제한류대학원

□ 교육목적

세계 관광현상의 새로운 흐름과 관광산업에 대한 학술이론 및 응용방법을 연구·교수함으로써 한국관광산업을 진흥시키기 위한 관광부문 전문가를 양성하고자 한다.

□ 교육목표

관광축제한류대학원의 석사과정은 관광산업 분야에 직업을 가진 전문인과 관광 및 호텔 경영학을 전공하는 학도에게 새로운 발전의 계기를 마련해 주고자 열려있다.

목표는 업계의 최고 및 중견간부, 교육자, 공무원, 컨설턴트 그리고 연구자들에게 관광산업의 모든 분야에 걸쳐 발전적 배움의 기회를 제공해 주는 데 있다.

본 프로그램은 이를 실천하기 위하여 현재 업계가 요구하는 새로운 지식을 찾고 그것을 적용하고자 항상 변화하고 발전하는 교육분위기를 제공할 것이며, 학교와 현장교육, 학계와 업계의 여러 인사들과의 교류 등으로 이론과 실재를 겸비한 경영전략적 사고를 가진 전문인과 업계의 문제를 직시할 수 있는 연구자를 육성하는데 그 목적이 있다.

각 전공분야별 집중연구 과정 및 석사논문을 담당교수의 지도하에 수행함으로써 관심분야의 이론적 체계를 재정립하여 전문가로서 도약할 수 있도록 모든 지원을 제공한다.

교육대학원

□ 교육목적

배재대학교의 교육이념과 기독교정신을 바탕으로 정보화 사회와 고도의 산업기술 사회를 맞이하여 교육 전문가가 지녀야 할 전문적 지식과 전인적 품성·태도를 습득하도록 하기 위하여 심도 있는 교육관련 학술이론과 그 응용방법을 배우고 연구하여 현직교사 및 예비교사의 교직 적성 및 전문성 신장, 교원 고유의 전문성과 수월성 제고, 교육관련 전문가의 재충전, 교육이론과 교육실제의 조화를 이루는 새로운 학문과 과학적 지식을 습득하고자 한다. 이로써 교육 지도자의 인격을 도야하고, 사회발전에 적극 참여하여 국가와 인류사회 발전에 공헌할 수 있는 교육 전문인으로 양성하는데 그 목적이 있다.

□ 교육목표

배재대학교 교육대학원은 전문 교육인의 계속교육기관으로서, 21세기의 고도 산업사회를 이끌어 갈 인재를 교육해 낼 수 있는 유능하고 책임감 있는 교육 전문가와 교육 지도자를 양성하는 데 중점을 둔다. 현직 전문 교육인의 전문성 신장과 자질 향상에 초점을 두고 양심과 책무성에 입각하여 학생을 지도할 수 있는 유능하고 존경받는 교육인을 양성하는데 목표를 둔다.

제6편
학생활동 지원기관

대학혁신지원사업단

□ 사업 개요 및 내용

○ 사업 개요

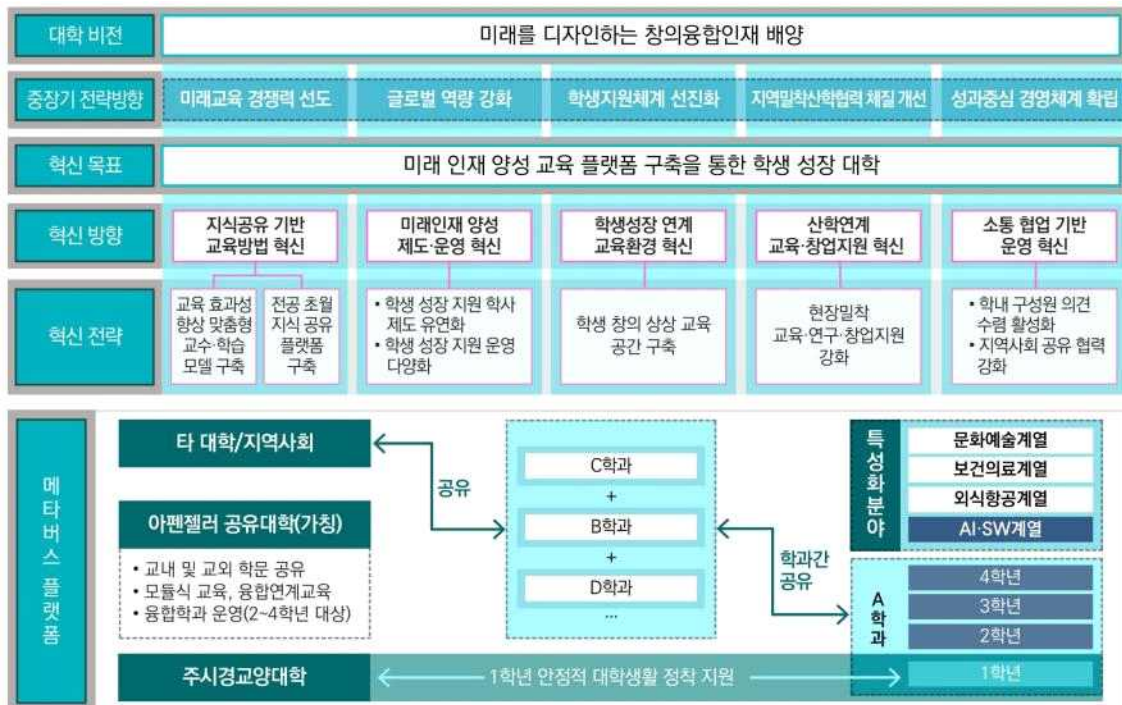
- 사업명: 대학혁신지원사업 I 유형(일반재정지원)
- 주관부처: 교육부
- 총 사업기간: 2022. 3. 1. ~ 2025. 2. 28.(36개월)

○ 사업 내용

- 적정규모화, 특성화를 포함한 대학별 자율 혁신 추진 지원
- 지역 수요, 대학 역량 등에 따른 다양한 발전 전략 뒷받침

□ 배재대학교 대학혁신지원사업 목표 및 방향

- 「미래인재 양성 교육플랫폼 구축을 통한 학생성장 대학」이라는 대학혁신지원사업 목표는 중장기 전략방향과 연계, 대학교육 혁신과 지역사회 친화형 인재 배출을 통한 대학의 사회적 가치 실현에 기여
- 대학혁신지원사업 방향은 지식공유 기반 교육모델 개발, 이를 지원하는 플랫폼 구축, 학사 제도·교육환경 개선, 특성화분야 육성, 산학연계 교육, 대학운영 투명성 강화 및 사회가치 실현을 위한 소통 체계 개선, 지역사회 연계 운영 등으로 미래인재 양성



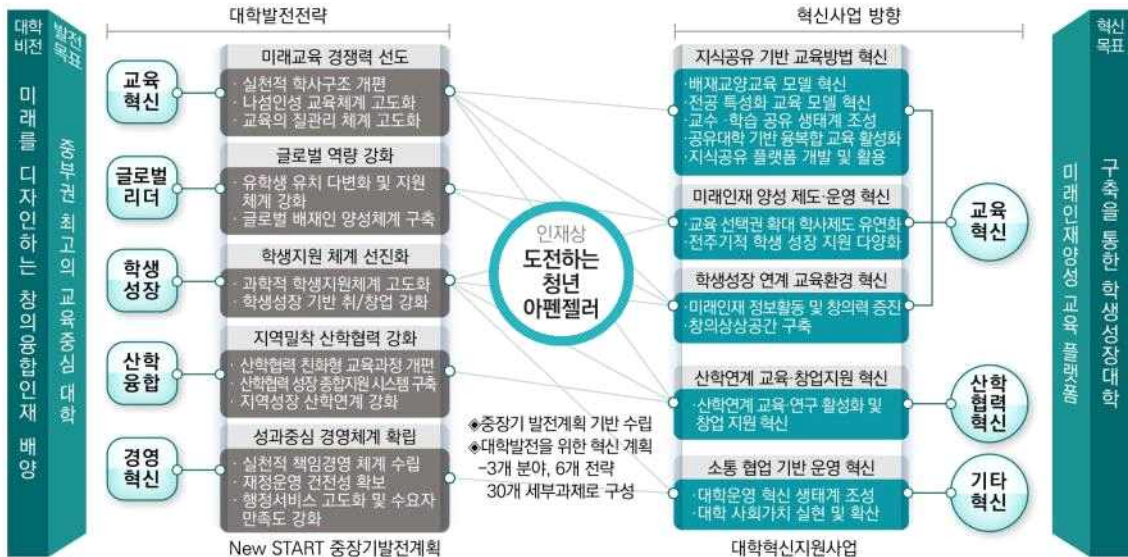
□ 대학혁신지원사업 영역별 혁신전략 및 추진계획

- 혁신목표인 「미래인재 양성 교육 플랫폼 구축을 통한 학생성장 대학」 실현을 위해 교육, 산학, 기타 3개의 혁신영역에서 중장기 발전계획과 연계한 대학혁신지원사업의 주요 방향 설정
- 대학혁신지원사업의 5대 방향은 「지식공유 기반 교육방법 혁신, 미래인재 양성 제도·운영 혁신, 학생성장 연계 교육환경 개선, 산학연계 교육·창업지원 혁신, 소통·협업 기반 운영 혁신」 ‘으로 설정

혁신 목표	미래인재 양성 교육 플랫폼 구축을 통한 학생 성장 대학					
혁신 방향	1. 지식공유 기반 대학 교육방법 혁신		2. 미래인재 양성을 위한 대학 학사제도 혁신	3. 학생성장 연계형 교육환경 혁신	4. 산학협력연계 교육지원 혁신	5. 소통·협업 기반 대학 운영 혁신
추진전략	1.1. 교육 효과성 향상 맞춤형 교수·학습 모델 개발 및 적용	1.2. 전공 초월 지식 공유 플랫폼 구축 및 확산	2.1. 학생 성장을 위한 대학 학사 제도 유연화	3.1. 학생 창의 상상 교육 공간 구축	4.1. 현장 밀착 교육 지원 강화	5.1. 학내 구성원 의견 수렴 활성화 및 지역사회 공유 협력 강화
영역	교육혁신			산학협력혁신		기타혁신
세부내용	1.1.1. 배재교양 교육 모델 혁신: 교양대학 운영 체계 개선 및 지역 사회 대상 확산, 신입생 대상 대학 안착 지원 체계 개선 1.1.2. 전공 특성화 교육 모델 혁신: 전공교육혁신 프로그램 개발, 지역 연계, 서비스러닝 등 전공연계 활동 강화, 선택과 집중 지원을 통한 차별화 1.1.3. 교수·학습 공유 생태계 조성: 맞춤형 교수역량 향상 지원, 교육 놀이터, AR 교육 환경 개선, 학습 코칭 인력풀 기반 지원 체계 구축, 지역문제 해결형 활동 강화	1.2.1. 공유대학 기반 융복합 교육 활성화: 사업결과를 활용한 융복합 교육 강화, 모듈식 교육 체계 도입 (도전학기제, 유연학기제, 마이크로디그리) 및 확산 1.2.2. 지식공유 플랫폼 개발 및 활용: 메타버스, 원격 교육 환경 개선, 학생성장맞춤형 포털시스템 개발	2.1.1. 교육선택권 확대 학사제도 유연화: 공유 성장형 학사 제도 연구·구축 2.1.2. 전주기적 학생 성장 지원 다양화: 마음건강 돌봄, 유학생 토털 케어, 자기주도적 학생 성장 지원, 진로 및 취업 지원, 진단 기반 학생 지원 및 교육 질 관리, 건강한 캠퍼스 라이프 구현	3.1.1. 미래인재 정보활용 및 창의력 증진: 정보능력 향상 지원, 메이커스페이스 활용 활성화 3.1.2. 창의상상공간 구축: 대학 창의 상상 아이디어 및 결과물 전시, 발표 학생 창의공간 구축	4.1.1. 산학연계 교육·연구 활성화 및 창업지원 혁신: 원스톱 산학협력 서비스, 현장성 강화 산학연계교육, 가족회사 활용 산학공동연구 체계, 창업 생태계 조성	5.1.1. 대학 운영 혁신 생태계 조성: 대학운영 상시 소통체계 및 제도 마련, 혁신아이디어 공모 및 사업화, 성과관리, 대학 혁신 워크숍 등 5.1.2. 대학 사회가치 확산 프로그램: 지역 연계 사회봉사, 코로나19 감염병 예방, 대학 자원 공유 등
대학 간 공유 협력 공공성 및 투명성 강화 사회적 가치 실현 대학운영혁신						

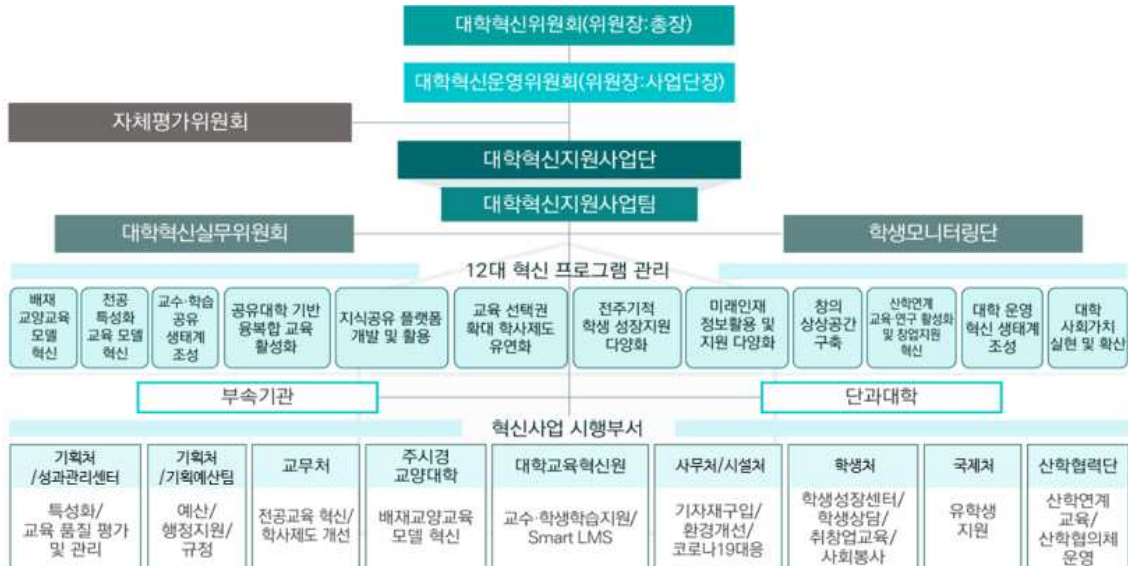
□ 중장기 발전전략과 대학혁신지원사업의 연계성

- 대학혁신지원사업은 대내·외 교육여건 분석을 통해 지식공유 기반의 학생성장과 대학의 사회적 가치를 실현하기 위해 중장기 발전계획 전략과제 중심으로 계획하여 대학혁신지원사업의 각 전략방향과 유기적인 연계 체계를 구성
- 지식공유를 통해 4차 산업시대 변화에 도전하여 경쟁력을 펼칠 창의융합인재의 필요역량 강화라는 비전과 연결



□ 대학혁신지원사업 관리체계

- 대학혁신운영위원회를 통한 사업 운영 관련 주요 의사결정
- 대학혁신실무위원회개최를 통한 사업 시행부서별 진행현황 점검 및 의견수렴 실시
- 자체평가위원회를 통해 사업성과 및 사업비 집행 적절성 여부 점검
- 대학혁신지원사업의 체계적 추진·운영과 효율적 성과관리를 위해 총장 직속으로 대학혁신지원사업 전담조직인 대학혁신지원사업단 운영



AI · SW중심대학사업단

■ 사업단 소개

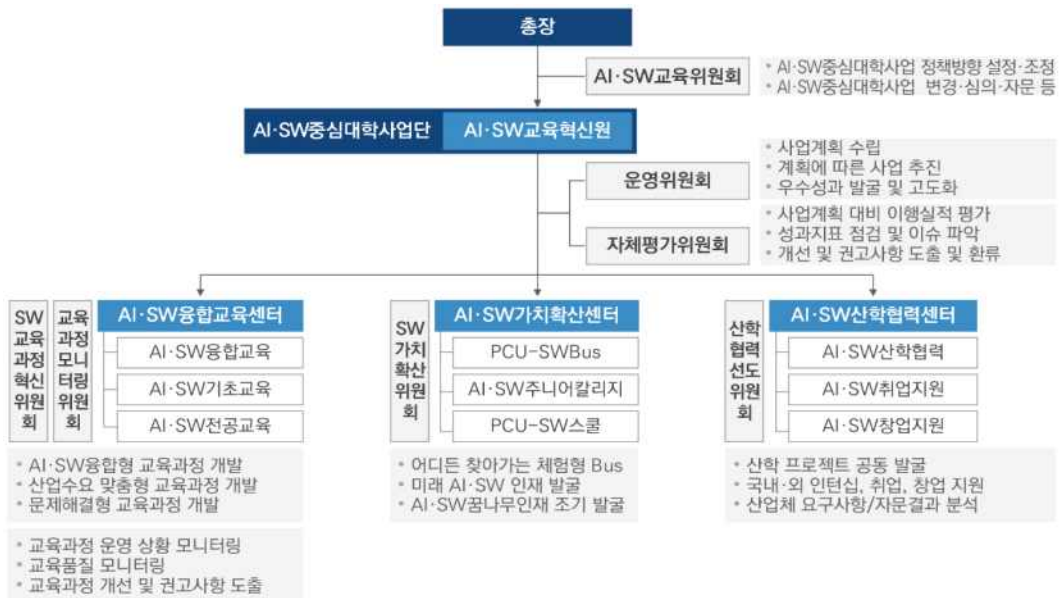
소프트웨어(SW)가 산업혁신과 경제성장 및 가치창출의 중심이 되는 ‘SW중심사회’로 접어들고 있습니다. 향후에는 공학·인문·사회계열 등의 모든 산업 분야에서 SW를 활용한 제품·서비스 개발 및 혁신이 활발히 이루어지고, 이를 토대로 SW가 산업 성장을 견인하는 시대가 될 것으로 전망됩니다. 이러한 추세에 따라 정부에서도 SW분야의 우수 대학을 선정하여 지원하고 있으며, 배재대학교는 ‘SW중심대학’으로 선정되어 다양한 SW 관련 교육을 시행하기 위해 “AI·SW중심대학사업단”을 설립하였습니다.

AI·SW중심대학사업단에서는 SW전공교육 뿐만 아니라, 전교생 대상의 SW교양(기초)교육, 비전공 학생을 대상으로 하는 SW융합(SW연계전공) 교육과 나아가 초·중·고 학생 및 일반인을 대상으로 하는 SW가치확산 등의 다양한 교육 프로그램을 운영하고 있습니다. 이에 AI·SW중심대학사업단에서 진행되는 각종 교육 프로그램을 배재대학교 학생뿐만 아니라 초등학교·중학교·고등학교 학생 및 일반인에게 제공하고 있으며, AI·SW중심대학사업단은 보다 내실 있고 혁신적인 SW교육을 통해 ‘SW중심사회’ 실현을 선도할 것입니다.

■ 사업단 위치(연락처) 및 사업기간

- 사업단 위치: 스마트배재관 5층 SP501, (042) 520-5565
- 사업기간: 2019. 9. 1. ~ 2024. 12. 31. (4년+2년)

■ 주요업무 및 조직



■ 주요사업



전교적 AI·SW중심교육체계 혁신

- 입학 전 모든 신입생들을 대상으로 하는 “PCU예비대학”을 통한 SW의무교육
- “AI·SW안향교육”을 통한 그룹 단위와 SW직무역량 강화 및 검증
- 전교생에 대한 SW기초필수 교양 교과목 6학점 운영
- 배재구성원에 대한 SW기초교육 의무화



초연결 인공지능사회 AI·SW리더 양성

- AI·SW전공자 1,000명 양성
- “AI·SW집중학기제” 등을 통한 몰입형 교육과정 운영
- SW우수역량 학생을 선발하여 특별 교육함으로써 상위 5%인재로 양성하는 SW사관학교 프로그램 운영
- AI·SW기반 산업의 혁신 성장을 위한 “지능SW 학·석사 연계전공” 신설



산업수요 맞춤형 AI·SW인력 양성

- 캡스톤디자인, 산학프로젝트, 학생 주도의 PBL 수업 등 문제 해결형 교과목 대폭 확대
- SW현장이러형 실습실, 창의 공작소, 메이커스페이스 등 공간을 적극 활용한 현장밀착형 실습 과정 확대
- 산학협력선도위원회와 교과 공동 개발 및 지식·기술의 공유



AI·SW가치확산을 통한 지역사회 성장 선도

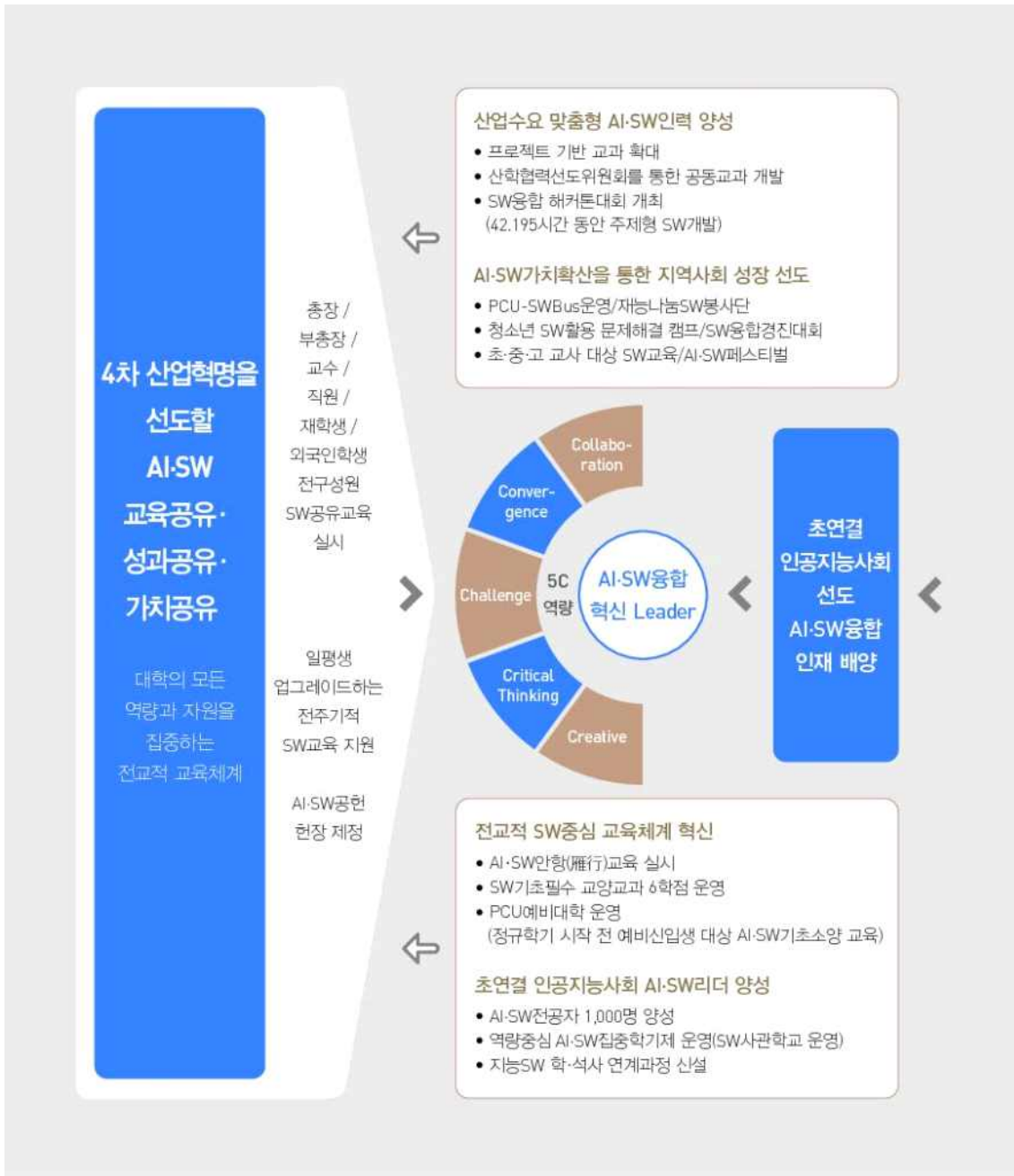
- AI·SW공헌 현장 제정을 통한 재능나눔SW봉사단 및 배재 글로벌IT대사 양성
- 지역사회에 대한 찾아가는 SW교육 및 4차 산업혁명을 주도하는 AI·SW기술 체험을 제공하는 방문형 PCU-SWBus 운영
- 취업자에 대한 4차 산업 직무능력 재교육 및 초·중·고 교사 대상 SW교육 등



일평생 업그레이드하는 전주기적 SW교육 지원

- 기업수요 맞춤형 AI·SW역량강화 플랫폼을 통한 전주기적 SW교육 지원

■ 사업단 비전



AI·SW창의융합대학

소프트웨어공학부
(5트랙)

빅데이터

IoT

정보보안

지능형게임

모바일응용SW

AI융합공학부
(4전공)

AI·전기융합

AI·전자융합

드론·철도·건설AI융합

AI융합신소재디자인

AI·SW교육혁신원

AI·SW
융합교육센터

AI·SW기초교육

AI·SW전공교육

AI·SW융합교육

AI·SW
가치확산센터

4차 산업혁명 체험
PCU-SWBus

고교SW우수인재
교육

PCU-SW스쿨

AI·SW
산학협력센터

AI·SW산학협력

AI·SW취업지원

AI·SW창업지원

SW융합연계전공

인문사회대학

국어국문
한국어교육학과
한류콘텐츠SW융합

경영대학

e-비즈니스학과
디지털커머스AI융합

호텔항공경영학과
호스피탈리티SW융합

생명보건대학

원예산림학과
스마트농산업AI융합

식품영양학과
푸드테크AI융합

문화예술대학

건축학과
디자인컴퓨터이션
AI융합

실내건축학과
실내건축오메이션
AI융합

의류패션학과
패션AI융합

광고사진영상학과
광고사진영상AI융합

아트앤웹툰학과
아트앤웹툰AI융합

기업수요
맞춤형
AI·SW전공
교육과정

사회수요
맞춤형
AI·SW
융복합
교육과정

기업수요
맞춤형
프로젝트
기반
교육과정

문제해결
전문형
창의적
교육과정

내외부
SW
가치확산
교육

글로벌
SW인턴십
교육과정

PRACTICAL RECALL (기업수요 맞춤형 AI·SW 역량 강화 플랫폼)

AI·SW 산학공유 교육체계 혁신

산학협력
선도위원회
(기업·산업체
수요 반영
시스템)

- 책임 AI·SW
중심 조직 혁신
- 책임 산학협력/
취·창업혁신
- 책임 해외인턴십
혁신
- AI·SW창의
Village조성
- 성과지표
모니터링
- Online AI·SW
역량인증평가
시스템

AI·SW융합교육센터



➔ 교육과정 혁신 — » 청소년과 예비대학생을 위한 SW교육확산 및 SW전공교육과정의 혁신



➔ 교육체제 혁신 — » “AI·SW창의융합대학” 및 “소프트웨어공학부” 신설

- 5개 SW전공학과(컴퓨터공학, 인터넷소프트웨어학, 정보보안학, 게임공학, 모바일소프트웨어학)를 통합하여 AI소프트웨어공학부 신설
- 5개의 특성화 트랙(빅데이터, IoT, 정보보안, 지능형게임, 모바일응용SW)으로 교육과정을 전면 개편



AI·SW융합교육센터

→ 소프트웨어 공학부 5개 트랙 운영

» 5개 트랙별로 필요한 특성화 교과목들을 개선, 신설하여 교과과정 및 비교과과정으로 유연하게 운영



• 소프트웨어공학부

1~2학년 학생들에게는 SW기초과목을 공통으로 교육하고, 3~4학년 과정에서 신규 개설과목을 포함한 개별 전공심화 과정을 편성하여 교육의 전문성 확보

• 인턴십 및 현장실습

AI·SW전문기업에 대한 캡스톤디자인, 인턴십, 장·단기현장실습 등을 적극 추진

• 전공 SW실무 영어 교육 진행

해외 개발자와의 협업 및 해외 취·창업이 가능한 수준으로 실무영어 능력 UP

• SW역량평가시험(TOPCIT) 필수 응시

SW전공학과 학생은 100% SW역량 인증 획득

• SW융합 해커톤 활동

42.195시간 동안 기획자, 개발자, 디자이너 등 참여자가 팀을 구성해 주어진 주제에 맞는 소프트웨어를 개발

• AI-SW집중학기제 운영

전공과목 학력 증진을 위해 학기중 야간시간을 이용한 몰입과정으로 기초 과목을 이수

• SW사관학교 운영

SW우수역량 학생을 선발하여 방학기간을 이용하여 특별 교육함으로써 상위 5% 인재로 양성

→ 전교생 대상 AI·SW 기초교육 의무화

» 교양필수 과목으로 6학점 수강 의무화



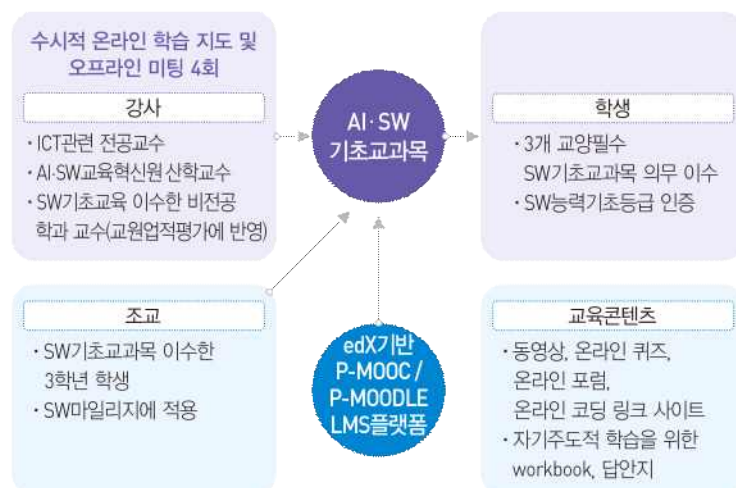
AI·SW융합교육센터

◆ AI·SW기초교과목

과목명	학점	구분	수강시기	교육내용
시와미래	1학점	교양필수	PCU 예비학기	AI·SW에 대한 기초소양, SW융합기술 이해 및 미래에 대한 준비 등 학습 진행
시이해및활용	2학점	교양필수	1학년 1학기	AI 기술에 대한 전반적인 기초 상식으로부터 머신러닝, 인공지능경망 등 주요 AI 기술분야의 기초 원리풀이해
오픈소스SW	2학점	교양필수	1학년 2학기	오픈소스 SW의 개념, 특징, 현황 오픈소스 커뮤니티 활동 및 관련 산업 등에 대하여 학습
문제해결을 위한 창의코딩	2학점	교양 필수선택	2학년 1/2학기	컴퓨팅 사고 능력 배양을 위한 컴퓨터 알고리즘 기본 이론 학습 파이썬 언어를 이용한 SW코딩 기초 실습
스크래치로 배우는 인공지능	2학점	교양 필수선택	2학년 1/2학기	스크래치 코딩을 통해 컴퓨팅 사고 능력 배양을 위한 이론 및 문제해결 실습

➔ 비전공자를 대상으로 AI·SW 기초교과목 운영 체계

◆ 비전공자를 위한 AI·SW기초교과목 운영



AI·SW융합교육센터

→ AI-SW 융합전공 학위 과정 운영

» AI-SW창의융합대학 소속학과 대상 4개 전공, 일반학과 대상 10개 전공 운영



★2023년도에는 14개 융합전공을 개설하여 운영되고 있으며 향후 점차적으로 융합전공 수를 확대 개설하여 운영할 예정입니다

» 융합전공 학생의 학위 이수 체계: 총 36학점 이수

- AI-SW공통교과목: 5과목, 15학점 필수 이수
(웹프로그래밍, 오픈소스SW활용, 인공지능알고리즘, 빅데이터처리, 기계학습활용)
- AI-SW융합전공 교과목: 7과목, 21학점 선택 이수



AI·SW융합교육센터

● AI·SW창의융합대학 소속학과로 구성된 융합전공(4개 전공)

AI·SW창의융합대학 내 참여학과	AI·SW공통교과목	융합전공	AI·SW융합전공 교과목
전기공학과	웹프로그래밍	AI·전기융합	제어프로그래밍1, 제어프로그래밍2, 전력전자, 송배전공학, AI전력수요예측, AI자율주행자동차, 제어공학, 에너지변환공학, AI신재생에너지
전자공학과	오픈소스SW활용	AI·전자융합	기초전자공학, 선형대수, 랜덤프로세스, 임베디드프로그래밍, AI디지털영상처리, 머신러닝, 마이크로프로세서, 자동제어, AI자율주행자동차, AI시스템반도체
드론·철도·건설시스템공학과	인공지능알고리즘 빅데이터처리	드론·철도·건설AI융합	기계학습활용비행제어, CNN활용탐지, 인공지능활용자율주행, IoT와센서공학, 기계학습방법, AI BIM건설로봇공학, Matlab활용인공지능, Python과기계학습
신소재공학과	기계학습활용	AI 융합 신소재디자인	신소재융합디자인, 신소재융합물성분석, 신소재임문, 신소재실험1, 신소재공정, 신소재물성공학, AI융합프로젝트
주전공 39학점	15학점	+	21학점(= 36학점)

● AI·SW창의융합대학 소속되지 않은 일반학과로 구성된 융합전공(10개 전공)

AI·SW창의융합대학 외 참여학과	AI·SW공통교과목	융합전공	AI·SW융합전공 교과목
건축학과	웹프로그래밍	디자인컴퓨터이전 AI융합	모션그래픽스, CAD, 컴퓨터그래픽스1, 컴퓨터그래픽스2, 디자인패브리케이션, AI융합프로젝트(BIM설계)
원예산림학과		스마트농산업 AI융합	스마트팜이론및실습, 스마트산림분석, 시설원예학, 농장실습, 컴퓨터활용실습, 화훼학및실습, 과수학및실습, AI융합프로젝트
e-비즈니스학과		디지털커머스 AI융합	빅데이터분석기초, 빅데이터분석실무, 데이터베이스관리, 컴퓨터정보처리, 스마트디자인실무, 웹프로그래밍, AI융합프로젝트
호텔항공경영학과	오픈소스SW활용	호스피탈리티 SW융합	데이터과학과호텔어가서비스, 호스피탈리티빅데이터분석기초/심화, 호스피탈리티데이터마이닝, 호스피탈리티빅데이터분석실무, AI융합프로젝트 (호스피탈리티빅데이터분석세미나)
국어국문 한국어교육학과	인공지능알고리즘 빅데이터처리	한류콘텐츠 SW융합	SW스토리창작, 한류콘텐츠와이미지및테크닉, 한류SW개발, 한국어문화과IT, 한국어정보학, 스토리텔링의이해, AI융합프로젝트(캡스톤디자인1, 2)
의류패션학과		패션 AI융합	패션데이터분석, 테크니컬디자인, 평면패턴실습, 데이터베이스머천다이징, 복식디자인발상, 온라인패션리테일링, 소재기획, 3-D비주얼머천다이징, 패션CAD, 패턴CAD, 빅데이터소비자분석, 우븐디자인, 패션디지털커머스창업
실내건축학과		실내건축 오토메이션 AI융합	인간공학, 컴퓨터그래픽스, BIM, 색채와공간, 건축생산과AI, 건축설비시스템, 실내건축시공, 빛환경과조명디자인, 구조의이해, 실내건축법규, 가구디자인과AI
식품영양학과	기계학습활용	푸드테크 AI융합	디지털헬스케어, AI시대푸드테크, AI시대만성질환관리, AI시대푸드스타트업, 유기화학, 유전학, 영양병리학, 면역학, 효소학, 분자생물학, 식품저장및가공학, 질병과식사요법, 기능성식품학개론, 영양정보관리및상담
광고사진영상학과		광고사진 영상AI융합	기초암상실기, 산전영상론, 기초영상실기, 조명실기, 포토샵, 모바일영상제작, 스튜디오라이팅, 디지털사진표현실기, DSLR동영상촬영실기, 드론영상실기
아트앤웹툰학과		아트앤웹툰 AI융합	카툰기초1, 카툰기초2, 게임의이해, 컨셉아트일러스트, 디자인생성, 입체조형, 실감콘텐츠디자인, 웹툰작법1, 웹툰작법2, 3D디자인기초, 웹툰기획1, 웹툰기획2, UX제품디자인, 스케치렌터링기법
주전공 39학점	15학점	+	21학점(= 36학점)

AI·SW가치확산센터

➔ AI·SW 미래인재 양성과 가치확산

» 청소년과 예비대학생을 위한 SW교육확산



- AI·SW교육 및 4차 산업혁명 체험을 위한 방문형 PCU-SWBus 운영
- 배재인공지능체험관: AI·SW 체험부터 제작까지
- 찾아가는 SW일일특강 및 일일세미나 운영
- 재능나눔SW봉사단과 함께하는 고교 SW동아리 지원
- 꿈나무SW인재 양성을 위한 PCU-SW스쿨

➔ 찾아가는 가치확산과 봉사

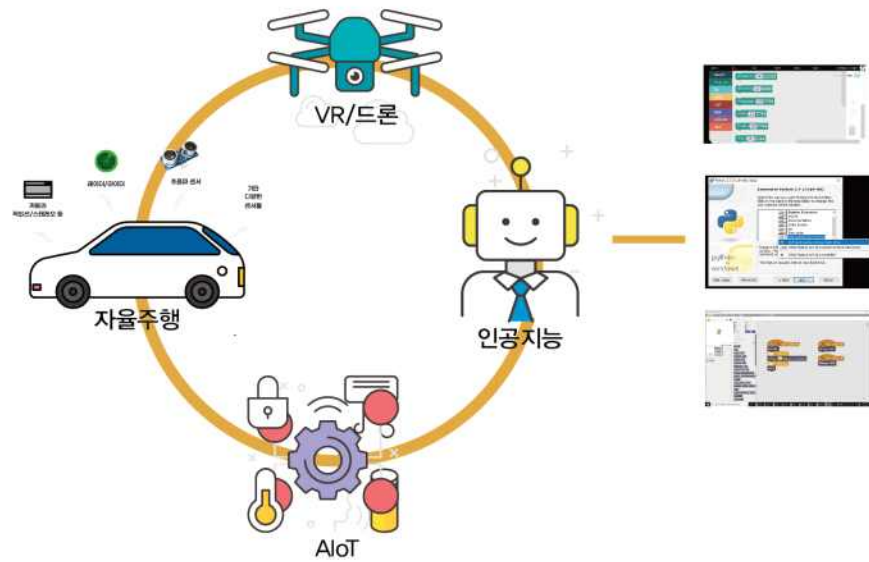
» 언제든지 어디든지 찾아가는 PCU-SWBus



AI·SW가치확산센터

→ 지역과
함께하는
PCU AI·SW

인공지능체험관: AI·SW체험부터 제작까지



- 재능나눔 SW봉사단과 지역민이 함께하는 체험 및 교육
- 대상: 배재대학교 재학생 및 초·중·고등학생, 일반인

→ 초·중·고-
대학연계
프로그램

» 초·중·고 학생 및 교사 SW교육



AI·SW가치확산센터

지속적인 중장기 SW교육 프로그램 운영

» 청소년 대상

교육

컴퓨팅 사고력 기초 확립

- 고등학교 SW동아리 멘토링
- 고등특수학급 코딩교육
- AI·SW주니어칼리지

캠프 및 경진대회

체험 및 단기특강을 통한 응용

- PCU-SWBus
- 초·중등 AI·SW캠프 및 경진대회
- 인공지능체험관
- 전국 고등학교 동아리 소프트웨어 경진대회
- 중등 자유학기제

» 교원 대상

특강 및 교육

유·초·중등 교사의 AI·SW교육 역량 강화

- 초·중등 교원 AI·SW직무연수
- 비전공 교사 대상 SW기초교육
- 유치원 교사 대상 직무연수

» 사회적배려자 대상

교육

인공지능 및 소프트웨어의 교육 기회 확대

- 고등특수학급 코딩교육

» 일반인 대상

특강 및 교육

인공지능 및 소프트웨어 가치확산

- PCU-SW스쿨: 학부모 및 AI·SW교육강사
- 군장병 대상 AI·SW특강 및 교육

» 개방형 온라인 강좌

교육

컴퓨팅 사고력을 위한 프로그래밍 기초 과정 4차 산업혁명 이해를 위한 기술 과정 인공지능 저변 확대를 위한 AI·SW강좌

- 블록코딩 및 텍스트코딩으로 저변 확대

협력을 통한 지역사회 기여

» 저변확대와 지역성장을 위한 AI·SW중심교류

- 국내외 산학연 기관
- 교육기관 및 단체
- 민간 교육기관
- 군 교육기관

대학

- 지역대학 및 SW중심대학 참여대학과 협력
- 경진대회, 초·중고 교육의 공동운영

교육 기관

- 교육청 및 산하기관 협력
- 일선초·중·고등학교 대상교육
- 교육전문직과 교원대상 교육

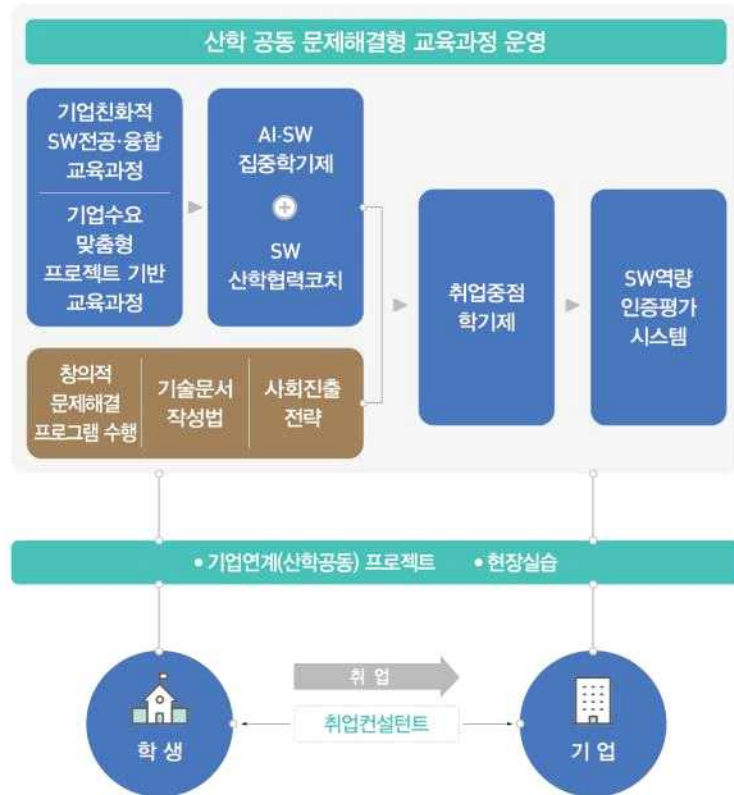
군관민

- 군교육기관 및 민간교육기관 대상교육
- 조합, 사단법인 등 일반인 대상 교육

AI·SW산학협력센터

→ AI·SW 산학협력

» AI·SW전공 산학협력교육 및 프로젝트 운영



- 산학협력교육을 통한 다양한 실무능력 AI·SW인재 및 기업주도 성장인재 양성으로 취업연계
- 산업체 Needs를 반영하여 모든 AI·SW전공생이 참여하는 산학프로젝트 운영
- 교수 - 산업체 - 학생으로 구성하는 문제해결형 산학프로젝트 운영
 - 캡스톤디자인 산학협력 교육(전필)
 - 안향 멘토-멘티 교육(재학생)
 - 창의적 문제해결 멘토링 교육
 - 연구실 인턴십 과정(대학원생+학부생)
 - 해외 장·단기교육 과정(1년, 지원금)
 - 국내외 인턴십 과정(단기/중기/장기)
- AI·SW융합스타트업 창업운영
 - AI·SW 기술기반 벤처 창업동아리 지원
 - 일반 및 다전공 융합 창업 동아리 지원
 - 사업비 지원(연구재료 구입비등)

AI·SW산학협력센터

→ 산학협력
프로젝트
추진

» AI-SW전공 산학프로젝트 운영



» 산업체 문제해결형 산학협력 프로젝트 운영



- 산학 공동프로젝트: AI-SW문제해결 과제 공동수행, 장학금 지원
- 해외 장기 실습: 학점인정, 기관 및 대학장학금 지원(1년)

AI·SW산학협력센터

취업 및 창업 지원

» 글로벌 창업 지원 프로그램 운영

P-YES(Paichai-Young Entrepreneurship Startup) 및 "PCU-에이스(AI·SW) 스타트업"
플랫폼에 따른 단계별 창업지원에 의한 글로벌 청년 창업 인재 배양



- 산학협력공동프로젝트/현장실습/인턴십/취업아카데미 등 산학 취업 연계 지원
- 창업활성지원을 위한 경진대회/상담소운영/아이템구현/사업화지원/시제품제작/특허지원
- 학생창업자에게 대학내 BI센터 입주와 임대료 감면 혜택 및 창업 보육
 - 창업멘토링/사업화/시제품제작 지원
 - 벤처 창업지원 프로그램(경진대회)
 - 창업연관교육(창업과 기업가정신)
 - 취업 아카데미 및 재교육 프로그램

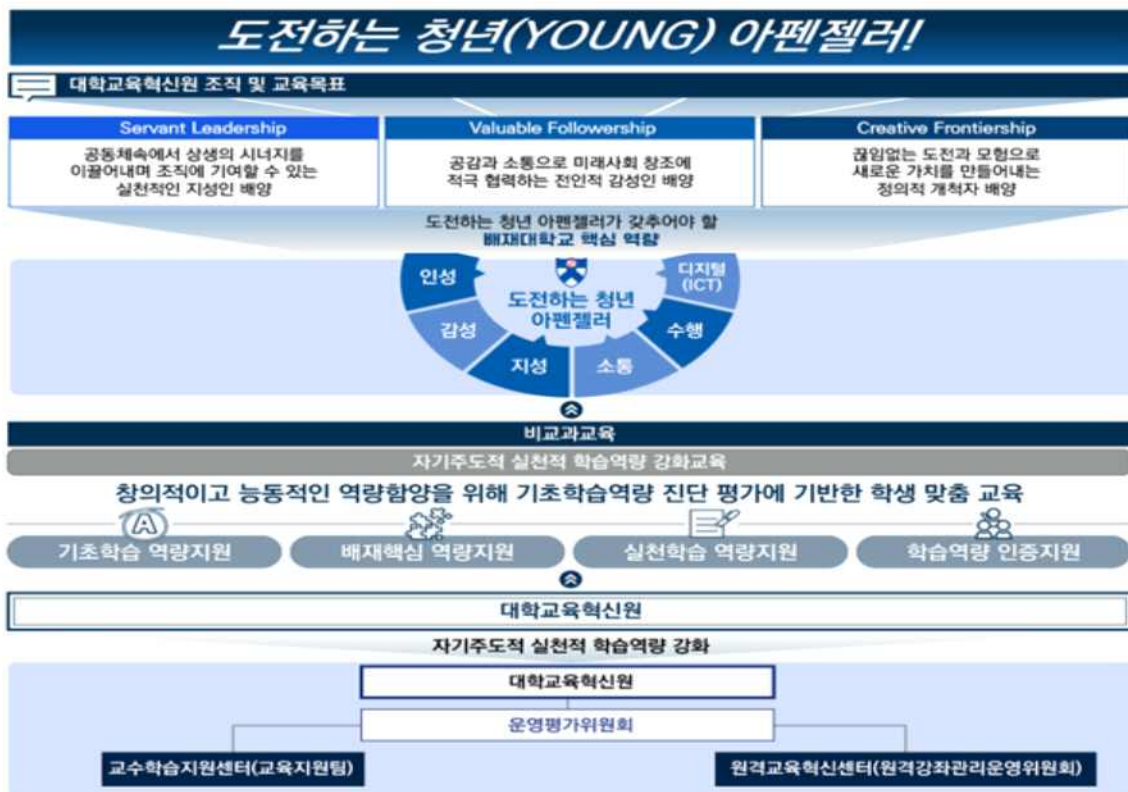
대학교육혁신원

□ 대학교육혁신원

○ 설립 목적

대학교육혁신원은 교수·학습방법을 연구 및 개발하여 교육의 질적 향상은 물론 역량 강화와 질 관리를 위한 전문성을 확보하고자 1997년 교육매체원으로 시작하여 2004년 교수학습센터로 운영되었으며, 2014년에 대학교육혁신원으로 확대 개편하여 현재까지 운영되고 있습니다.

대학교육혁신원 내에 교수학습지원센터, 원격교육혁신센터를 두고 각 센터에 적합한 전문인력으로 운영함으로써, 교육의 질 관리와 질적 향상을 위해 노력하고 있습니다. 배재학당의 역사와 전통을 계승하고 이를 구현하기 위해 우리대학의 인재상인 “도전하는 청년 아펜젤러” 양성에 주력하고 있으며, 나아가 배재대학에 계승된 청년 아펜젤러 역량인 ‘인성’, ‘감성’, ‘지성’, ‘소통’, ‘수행’ ‘디지털(ICT)’의 6대 역량을 제고하는데 필요한 실천적 교수-학습 역량을 강화하고 극대화하기 위하여 체계적이고 지속적이며 동반 성장이 가능한 첨단 교수학습 환경을 제공, 운영하는 것을 목적으로 하고 있습니다.



교수학습지원센터

□ 교수지원 주요 업무

- 대학교육혁신원 교수지원 프로그램은 대학 핵심공유가치인 3A(Accompany, Accountability, Action) 기반의 교수생애주기별 맞춤형교수역량강화를 목표로 교수·학습방법을 지속적으로 개선하고 있습니다.

	동행역량(Accompany)	책임역량(Accountability)	도전역량(Action)
핵심역량	■ 교육가 자질함양 ■ 대학가치 실현 ■ 사회공헌	■ 강의준비 ■ 강의운영 ■ 강의개선	■ 전문성 증진 ■ 혁신추진

교수지원 체계

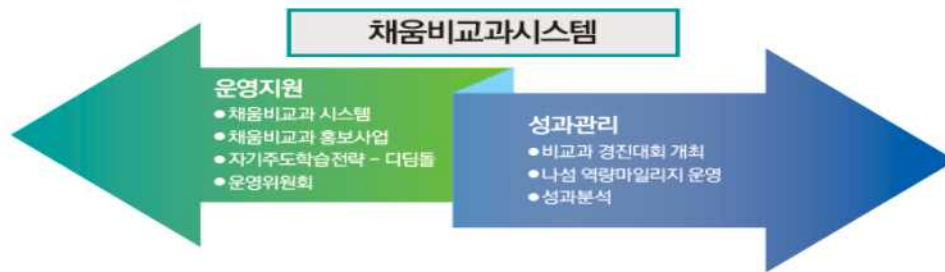


□ 학습지원 주요 업무

- 대학교육혁신원 학습지원 프로그램은 학업적 자기효능감을 기반으로 학년별·단계별 학생 수요맞춤형 역량강화를 위해 기초학습역량 강화, 자기주도적역량 강화, 실천적능동적역량 강화, 배재핵심역량 강화의 4역량을 체계적으로 지원하고 있습니다.

학습지원 추진전략 및 환류개선 체계도





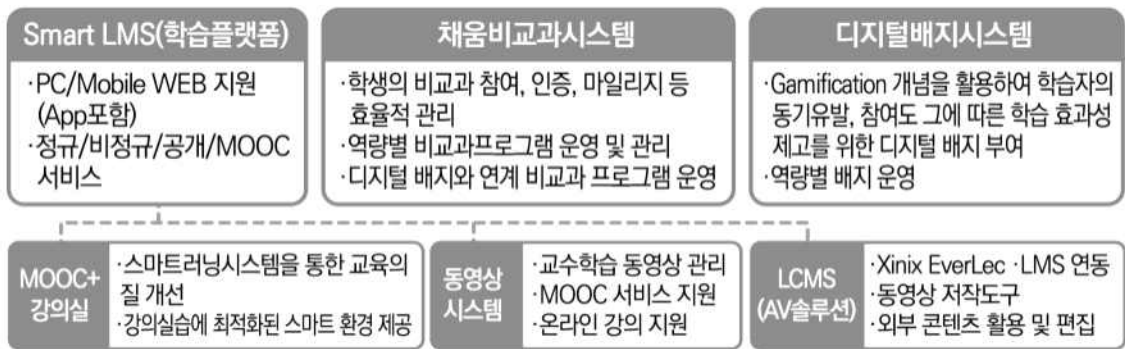
- 비교과 활동 내·외적 활성화를 위한 체계적 운영 지원
 - 채움비교과시스템 운영
 - 채움비교과 홍보사업 진행
 - 비교과교육과정 개선을 위한 운영위원회 운영
- 우리 대학 재학생들의 자발적 동기 부여를 위한 비교과 활동 성과관리
 - 비교과 나섬 역량마일리지 제도 운영
 - 비교과 시스템 운영 성과분석

원격교육혁신센터

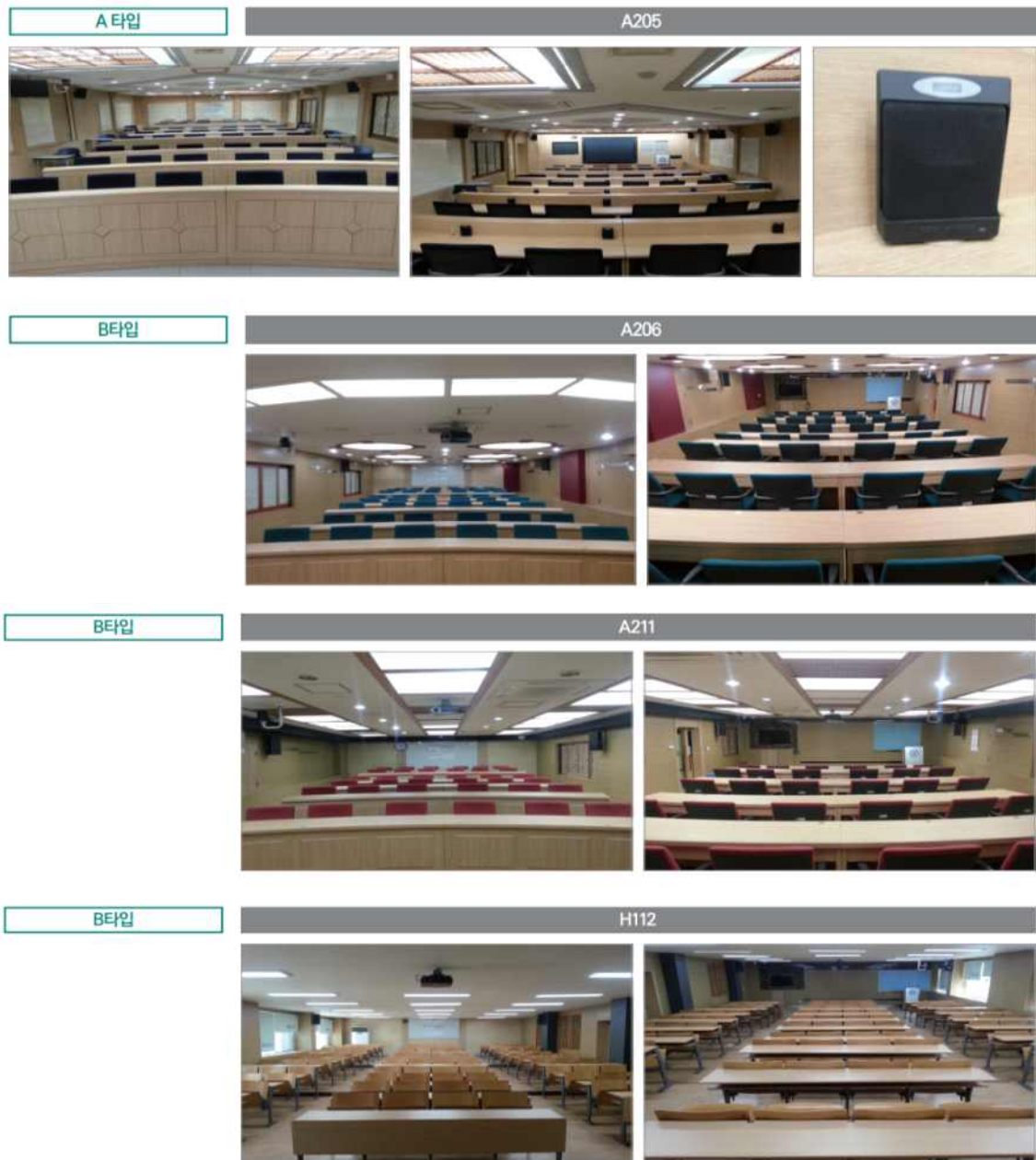
□ 주요 업무

- Smart LMS 관련 시스템운영 지원
 - LMS시스템
 - Commons시스템(LCMS: 동영상 콘텐츠 관리 시스템)
- 강의지원
 - 학내 강의공개(내부/외부) 콘텐츠 제작 지원
 - 온라인 강의 운영 지원
 - 계절학기 온라인 강좌 개설 및 지원
 - P-MOOC 학습 모델 정착을 위한 학내 MOOC 활성화 및 P-MOOC 강좌 제작 지원
 - MOOC 상호 작용 교육 및 운영 지원
 - 교내 MOOC+ 강의실 유지관리(H/W 수리 교체 및 강의 녹화 시스템 운영)
 - 스튜디오 운영 관리
- DID 운영 및 매체제작 지원
 - 교내 25개 DID 운영 관리
 - 교내 행사 및 프로그램 관리 플로터 매체 제작(학술행사, 프로그램 홍보)





□ MOOC+ 강의실



C타입

W224



스튜디오

A208



SP311



○ 이용 안내

- 위치: 스마트배재관(SP관) 309호
- 연락처 및 홈페이지: (042)520-5407, <https://my.pcu.ac.kr>

진로·취업 시스템 활용 안내

AI 자기소개서

AI 자기소개서 솔루션

9만 건의 항목별 합격 자기소개서를 바탕으로
나에게 맞는 입사서류 작성

자소서 작성 ▶ AI평가 분석 ▶ 첨삭



AI 모의면접

나를 위한 AI 면접 연습

변화하는 채용트렌드에 맞춰
쉽고 편리한 AI 면접 연습 제공

면접 촬영 ▶ AI면접 분석 ▶ 전문가 코칭



현직자 직무 온라인 클래스

온라인으로 취업 고민을 끝내는
가장 확실한 방법

살아있는 직무 경험이 궁금하다면
진짜 현직자의 즉문즉답 온라인 클래스



진로 및 심리검사 안내

진로검사

단계별 검사를 실시하여 잠재능력과 보유역량을 확인하고, 현재 심리상태와 중요 자원을 탐색

진로설계

나를 아는 힘으로 미래를!
나의 미래, 나의 가능성

진로적성검사

특정 영역(학업, 업무 등)
에서의 잠재적인 가능성
여부를 진단

경력개발

나의 경력적 노력
인식

역량진단검사

자신의 진로와 관련한 보유
역량과 개발역량을 탐색

진로상담

내 인생의 든든한 지원군이
필요할 때

종합심리검사

현재 정서적 상태, 문제해결
능력 및 대처방식 등의 심리
요인을 평가

직업심리검사

자신에 대한 이해를 돕고, 개인의 특성에 보다 적합한 진로분야를 선택할 수 있도록 지원

성인용 직업검사

보유능력과 적성을 토대로 적합한 직업 선택을 지원

직업선호도검사 S

좋아하는 활동, 관심 있는 직업, 선호하는 분야를 탐색하여 적합한 직업을 추천

창업적성검사

창업에 소질이 있는지를 진단하고, 가장 적합한 업종이 무엇인지 추천

직업가치관 검사

직업선택 시 중요하게 생각하는 가치관을 측정하여 그에 적합한 직업을 안내

직업선호도검사 L

직업흥미와 성격, 생활사에 적합한 직업을 추천

✓ 검사 실시 후 전공별 담당 컨설턴트와 결과지 해석 가능

잡케어(JobCare) 서비스

AI 데이터 분석 기반의 맞춤형 진로직업상담 서비스

- 직무능력 자동분석 • 경력개발 경로 • 직무이력 조회 • 전공 훈련 자격증 일자리 분석
- 자격증 훈련 일자리 추천

잡케어는 [My 데이터 입력]을 통해서 보고서를 생성합니다



잡케어 이용방법

STEP 1

워크넷(www.work.go.kr) - 개인 회원가입



워크넷 홈페이지
QR코드



STEP 2

My데이터 입력



간편입력 플랜

관심키워드 검색만으로
직종 탐색, 평소 관심 있었던
키워드를 입력해 주세요.

✓ TIP!

전공, 자격증, 훈련과정, 직업,
직무, 기술과 관련한 키워드를
입력해 주시면 잡케어가
직종을 추천해드립니다.

STEP 3

검색된 직종 분석하기

관심 키워드를 통해 추천된 직종을 분석해서 잡게어 보고서를 생성해 보세요.



관심 키워드

관심 키워드 선택

검색 결과

입력하신 키워드와 관련 있는 추천 직종입니다.
희망하시는 직종을 선택하고 보고서를 생성하세요.
※ 제시된 내용은 시·특을 기반 추천으로 정확하지 않을 수 있습니다.
시행분류 기간 중 개선 의견을 주시면 보완하도록 하겠습니다.[개선된 직종하기]

개입개방, 드론조종사, 웹툰작가, 파이어컨, 컨설팅 검색결과 (10건)

- ✓ 드론 조종사
- 취업포장-상표부착기 및 기타 기계 조종원
- 미디어 콘텐츠 디자이너
- 게임 디자이너
- 웹툰작가
- 회계사무원
- 출판장구 사무원
- 출판장구 사무원(우체국-세배물품과)

TIP!
추천된 직종들을 선택해
비교해 볼 수 있어요.

검색 결과

입력하신 키워드와 관련 있는 추천 직종입니다.
희망하시는 직종을 선택하고 보고서를 생성하세요.
※ 제시된 내용은 시·특을 기반 추천으로 정확하지 않을 수 있습니다.
시행분류 기간 중 개선 의견을 주시면 보완하도록 하겠습니다.[개선된 직종하기]

개입개방, 드론조종사, 웹툰작가, 파이어컨, 컨설팅 검색결과 (10건)

- ✓ 드론 조종사
- 취업포장-상표부착기 및 기타 기계 조종원

STEP 4

선택한 직종으로 간편 보고서 생성하기

잡게어가 분석한 보고서를 통해 나의 직무역량 수준파악 부터 앞으로의 경력개발경로 설계까지 한번에~



직종별 보고서

보고서 선택 [직종] (10건) 드론 조종사

2021.05.16

드론 조종사

※ 제시된 내용은 시·특을 기반 추천으로 정확하지 않을 수 있습니다.
시행분류 기간 중 개선 의견을 주시면 보완하도록 하겠습니다.[개선된 직종하기]

보유/부족 역량

취업시차점

드론 조종사(아)란?
드론을 조종하여 교육, 촬영, 사진 촬영, 조사 등에 사용. 농작물 수확 등 다양한 용도에 활용된다.

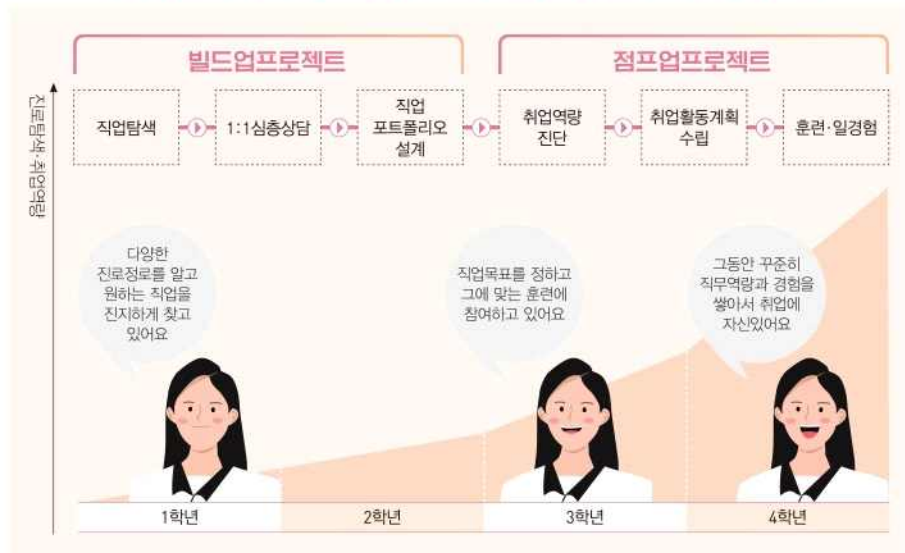
직무역량 분석

TIP!
보고서를 통해 경력개발경로,
취업시장정보, 추천정보를
받아보실 수 있어요.

직무/수준	1수준	2수준	3수준	4수준
드론관련초재 작	-	드론 영상 촬 영 드론 운용 조 종	드론 제작능 력	드론 비행 관 리 감독 드론 유지 운 행
	-	-	소형무인기 비행 전 준비	고정익 소형 무인기 탑 운 행

재학생 맞춤형 고용서비스

청년의 직업세계 탐색부터 취업성공까지 청년도약을 적극 지원
체계적·맞춤형 고용서비스를 패키지로 제공하여 지속적인 취업역량 제고



저학년(1~2학년) 빌드업(Build-up) 프로젝트



재학생 맞춤형 고용서비스

고학년(3~5학년) 중심: 점프업(Jump-up) 프로젝트

개인별 활동 인정시간에 따라 월 최대 25만원, 총 150만원 지원금 수령

개인별 취업활동 계획 수립

청년 구직의욕 직무역량
자가진단·잡케어 실시

청년 유형분류
(자기주도형·서비스참여형)

컨설턴트 상담을 통한
취업활동계획(IAP) 수립

◆ 순과정 카카오톡 이용 비대면 운영
(온·오프라인 상담 병행)

유형별 맞춤형 지원

자기주도형

직무코칭 멘토링·
이력서클리닉 등
취업지원프로그램
▶ 취업스킬향상

개별 프로그램 이수자에게
점프업 포인트(5만원) 지급

서비스참여형

훈련(내일배움카드등)
일경험(인턴십,
프로젝트형 일경험 등)
▶ 직무역량향상

1개월 이상 장기프로그램
참여자에게 점프업 포인트
(최대 25만원) 지급

컨설턴트를 통한 취업알선·사업 연계

관련 청년 사업 연계

낮은구직의욕 ▶ 「청년도전지원사업」 미취업자 ▶ 「국민취업지원제도」

〈점프업 포인트(수당) 지급 기준〉

- ① (자기주도형) 「자기주도형」 참여자가 ①본인의 IAP상에 계획된 프로그램 및 ②「고용서비스 맞춤형 정보제공」 프로그램에 따라 안내된 프로그램에 참여하고, 활동 인정 시간 합계가 5시간에 도달할 경우 수당 지급
- ② (서비스참여형) 참여자가 훈련·일경험 프로그램 등에 참여, 활동 인정 시간 합계가 25시간에 도달할 경우 수당 지급

- 가. (자기주도형) 합계 5시간 이상 활동 시 수당 지급(최소 단위 5만원)
- 나. (서비스참여형) 합계 25시간 이상의 활동 시 수당 지급. 단일 프로그램의 총 인정시간이 25시간 미만인 경우 추가적인 프로그램 참여를 통해 인정 시간 합계가 25시간을 초과해야 지급 가능(최소 단위 25만원)
- 다. 참여자 개인별로 월(매월 1일~말일을 의미함) 1회(25만원)를 초과하여 지급 불가. 연간 개인별 수당 누적 총액 150만원을 초과하여 지급 불가
- 라. 수료일*로부터 3개월이 초과한 활동은 수당을 지급하지 않음.
- 마. 중앙정부 및 지방자치단체로부터 유사한 성격의 지원금을 월 50만원 이상 수령하는 경우 해당 월(수령일 기준)에 지급 불가
- 바. 참여자의 IAP 수립일 이후에 시작한 활동만을 인정하며(IAP수립 이전에 활동한 내역에 대해 인정 및 수당 지급 불가). 사업 종료(익년 2월 말일)일 이후에는 어떠한 수당도 지급 불가

✓ 자세한 내용은 담당 컨설턴트에게 문의해 주시기 바랍니다.

진로/취업 프로그램(비교과)

비교과 프로그램

대학일자리플러스본부에서 제공하는 교육과정 중 학점이 부여되지 않는 진로·취업프로그램으로 교과영역(교양·전공)에서 경험하기 어려운 다채로운 활동을 통해 진로를 설계하고 취업 준비를 하는데 도움을 받을 수 있는 프로그램

연중	- 지역청년 찾아가는 취업상담 패키지 - Dream+ 서포터즈 6기 운영 - 지역청년을 위한 현직자 직무 클래스 '잇다'	- AI슬루션(자기소개서/모의면접) 운영 - 진로검사&직업심리검사 - 인문사회/경명대학 졸업생 대상 취향저격 프로젝트
3월	- 개발자를 위한 스프링 프레임워크 교육 - Gucci Job Concert 참가 - 예비직장인을 위한 의사소통 기술 향상 집단상담 프로그램 - 예비직장인을 위한 사회적응력 향상을 위한 집단상담 프로그램	- 비즈니스 매너 직장예절 교육 2023-1학기 중소기업 취업연계 장학금 신규장학생 모집 - 자기이해 진로집단상담 프로그램 - 재학생 맞춤형 모두취UP 진로·취업 특강 - AI·SW창의융합대학 졸업생 맞춤형 상담 및 특강 - 면접리뷰 경진대회
4월	- 나섬 진로캠프 - AI·SW창의융합대학 퍼스널컬러진단 및 상담 - 졸업생 대상 퍼스널컬러진단 및 상담 - 간호학과 실무자와 함께하는 모의면접 2023-1학기 진로디자인 컨설팅	- 지역대학 연계 통합 커뮤니티 이벤트 - 찾아가는 진로·취업 특강「같이UP」, 「구직스킬UP」 - 올인원, NCS 도약 패키지 (Game-escape) 취준생 탈출 추리게임
5월	- 지역우수기업 채용박람회 - 온라인 카톡 친구맺기 오프라인 이벤트 ※축제 기간 - 진(로)심(리) 콕 데이 ※박람회 기간 - 진로·취업 역량강화 JOB-DAY ※박람회/축제 기간	2023-1학기 진로역량강화 프로그램 'Good-JOB' 2023-1학기 학과별 선배 직무 멘토링 - 학과별 기업탐방 ※실무담당자 직무 설명회 - 기업인사담당자 모의면접
6월	- HRD 사이트를 활용한 국비지원교육 온라인 설명회 - 취업 스트레스 조절을 위한 집단상담 프로그램 (졸업생/지역청년) 컴퓨터 활용능력 2급 자격증 취득 과정 (재학생) 여름방학 컴퓨터 활용능력 2급 자격증 취득 과정 - 여름방학 토익사관학교 - K-medical을 이끄는 의료 관광 코디네이터 양성과정	- 캐드 CAT 자격증 취득 과정 - 웹툰 기획 전문인력 양성과정 2023학년도 여름학기 대전형 코업(co-op) 청년 뉴리더 양성사업 2023-1학기 취업연계중점대학 국가근로장학금 사업
7월	그래픽기술(GTQ) 자격증 취득 과정	그래픽기술(GTQi) 자격증 취득 과정
9월	(경력IT기)파이썬 기초 교육 2023-2학기 중소기업 취업연계 장학금 신규장학생 모집 - 여름방학 진로디자인 컨설팅 2023-2학기 학과별 선배 직무 멘토링 - AI·SW창의융합대학 졸업생 맞춤형 상담 및 특강 - 면접리뷰 경진대회	- 국민취업지원제도 참여자 모집을 위한 찾아가는 목요상담 - 찾아가는 진로·취업 특강「같이UP」, 「구직스킬UP」 - 관광일자리박람회+역량기반 입사지원서 기본 다지기 - 재학생 맞춤형 모두취UP 진로·취업 특강 - 전산회계 1/2급 자격증 취득 과정 - 직업기초능력평가 대비 특강 2023-2학기 대전형 코업(co-op) 청년 뉴리더 양성사업
10월	- 지역우수기업 채용박람회 - 유아교육 실무자와 함께하는 모의면접 - 나섬 취업캠프	2023-2학기 진로코칭 워크숍 - AI·SW창의융합대학 입사서류 클리닉 및 기업 집중 매칭 2023-2학기 진로역량강화 프로그램 'Good-JOB'
11월	정부 청년고용정책 참여수기 공모전	대플센터 오프라인 이벤트(with Drema+ 6기) ※박람회 기간
12월	2023-2학기 취업연계중점대학 국가근로장학금 사업	- 겨울방학 토익사관학교 - 겨울방학 토익스피킹



프로그램 명	내용	시기	대상	재학생 맞춤형	운영 방식	담당자
지역청년 찾아가는 취업상담 패키지	지역청년대상 취업 특강 및 상담	연중	지역청년	-	대면	5128
Dream+ 서포터즈 6기 운영	대학일자리플러스본부, 정부 청년고용정책 홍보 및 안내	연중	전체	-	대면	5129
지역청년을 위한 현직자 직무 클래스 '잇다'	취업예정자들이 선호하는 직무에 대한 온라인 현직자 특강	연중	재학생, 졸업생, 지역청년	빌드업 점프업	비대면	5129
AI솔루션(자기소개서/모의면접) 운영	AI솔루션을 활용한 자기소개서 작성법 안내, 면접 연습 및 분석내용 제공	연중	재학생, 졸업생, 지역청년	점프업	비대면	5129
진로검사&직업심리검사	적성, 흥미, 가치관 등 자기 이해를 위한 검사	연중	재학생, 졸업생, 지역청년	빌드업 점프업	비대면	2400
인문사회/경영대학 졸업생 대상 취향저격 프로젝트	직무에 따른 입사지원서, 면접 지도, 기업매칭, 취업특강 등 제공	연중	인문사회·경영 대학 졸업생	-	대면 비대면	5129
개발자를 위한 스프링 프레임워크 교육	MVC 개념 익히기, 스프링 소개 및 설치, 스프링에서 데이터베이스 연동 등	3월	IT학과 3~4학년	점프업	대면	5128
Gucci Job Concert 참가	Gucci 채용설명회, 기업 브랜드 및 직무 탐색 프로그램	3월	전체	빌드업 점프업	대면	5129
예비직장인을 위한 의사소통 기술 향상 집단상담 프로그램	예비직장인의 의사소통기술 향상을 위한 집단 프로그램	3월	졸업생	-	대면	2400
예비직장인을 위한 사회적응력 향상을 위한 집단상담 프로그램	예비직장인의 사회적응력 향상을 위한 집단 프로그램	3월	졸업생	-	대면	2400
비즈니스 매너 직장예절 교육	직장의 의미와 신입사원의 자세, 비즈니스 매너 교육	3월	졸업생, 지역청년	-	대면	5323
2023-1학기 중소기업 취업연계 장학금 신규장학생 모집	중소기업 취업희망 재학생에게 장학금을 지원하여 취업연계 지원	3월	3~4학년	점프업	대면	5127
자기이해 진로집단상담 프로그램	심리검사 기반 자기이해 증진	3~4월	재학생	빌드업	대면	2400
재학생 맞춤형 모두취UP 진로·취업 특강	4학년 대상 학과로 찾아가는 진로·취업 특강	3~6월	4학년	점프업	대면	5129
AI·SW창의융합대학 졸업생 맞춤형 상담 및 특강	AI·SW창의융합대학 졸업생 대상 진로취업상담 및 특강	3~8월	졸업생	-	대면	5128
면접리뷰 경진대회	면접 질문10개 작성하여 신청서 보내주면 배달쿠폰 2만원 이상 증정	3~8월	취업예정자 및 졸업생	-	비대면	5128

진로/취업 프로그램(비교과)

April ~ May
4월 ~ 5월

프로그램 명	내용	시기	대상	재학생 맞춤형	운영 방식	담당자
나섬 진로캠프	'자기이해와 진로탐색'을 위한 외부 팀워크 캠프	4월	1~2학년	빌드업	비대면	5130
AI·SW창의융합대학 퍼스널컬러진단 및 상담	면접 의상 컬러 및 액세서리 선택 팁 안내, 개인별 퍼스널컬러 진단	4월	IT 학과 2~4학년	점프업	대면	5128
졸업생 대상 퍼스널컬러진단 및 상담	면접 의상 컬러 및 액세서리 선택 팁 안내, 개인별 퍼스널컬러 진단	4월	졸업생	-	대면	5128
간호학과 실무자와 함께하는 모의면접	직무능력 중심 채용 대비 실무자 모의면접	4월	4학년	점프업	대면	5124
2023-1학기 진로디자인 컨설팅	AI기반 희망직무 포트폴리오 설계 및 상담	4~5월	1~3학년	빌드업/ 점프업	대면	2400
지역대학 연계 통합 커뮤니티 이벤트	대전지역 대학일자리플러스센터 에서 운영하는 취업프로그램 홍보 및 참여 행사	4~5월	전체	-	대면	5129
찾아가는 진로·취업 특강 「같이UP」, 「구직스킬UP」	진로 및 직업 설계로 진로·취업 역량 강화 특강	4~6월	재학생	빌드업/ 점프업	대면	2400
울인원, NCS 도약 패키지	채용트렌드, AI기반 채용, 입사지원서/면접, 직무/기업분석 구직역량강화 특강	4~6월	3~4학년, 졸업생, 지역청년	점프업	대면	5226
(Game-escape) 취준생 탈출 추리게임	게임을 통해 직무역량, 준비 방법 등을 탐색하고, 역량개발 계획을 수립	4월	3~4학년	점프업	대면	5226
지역우수기업 채용박람회	우수기업이 현장면접을 실시하고 취업선배 멘토링, 취업특강 등이 진행	5월	4학년, 졸업생, 지역청년	점프업	대면	5323
온라인 카톡 친구맺기 오프라인 이벤트	온라인 카카오톡 친구맺기 참여 및 홍보 이벤트	축제 기간	전체	-	대면	5129
진(로)심(리) 콕 데이	진로와 심리 연계 컨설팅 제공	박람회 기간	재학생	빌드업/ 점프업	대면	2400
진로·취업 역량강화 JOB-DAY	AI 활용 직무역량 탐색 및 취업 솔루션 제공	박람회/ 축제 기간	재학생	빌드업/ 점프업	대면	2400
2023-1학기 진로역량강화 프로그램 'Good-JOB'	진로설계 및 경력개발을 위한 진로·취업 컨설팅	5~6월	재학생	빌드업	대면	2400
2023-1학기 학과별 선배 직무 멘토링	학과 및 전공관련 실무자와의 멘토링	5~6월	재학생	점프업	대면	5124
학과별 기업탐방	기업 방문을 통한 현장실무 및 직무 파악	5~10월	4학년, 재학생	빌드업/ 점프업	대면	5323
실무담당자 직무 설명회	현직자 멘토를 초청하여 기업 및 직무 소개와 취업 관련 궁금증 해소	5~10월	재학생	빌드업/ 점프업	대면	5323
기업인사담당자 모의면접	기업 인사담당자와 함께하는 실전 모의면접	5~10월	재학생	빌드업/ 점프업	대면	5323



프로그램 명	내용	시기	대상	재학생 맞춤형	운영 방식	담당자
HRD 사이트를 활용한 국비지원교육 온라인 설명회	HRD 사이트 활용방법 및 재학 중 외부 국비교육 이수방법 설명	6월	재학생, 졸업예정자, 졸업생	-	비대면	5128
취업 스트레스 조절을 위한 집단상담 프로그램	취업 스트레스 조절로 자신감 및 취업의욕 강화	6월	재학생	빌드업/ 점프업	대면	2400
(졸업생/지역청년) 컴퓨터 활용능력 2급 자격증 취득 과정	사무자동화 직무역량 강화 및 취업경쟁력 향상을 위한 자격 취득 과정	6월	졸업예정자 및 졸업생, 지역청년	점프업	대면	5323
(재학생) 여름방학 컴퓨터 활용능력 2급 자격증 취득 과정	사무자동화 직무역량 강화 및 취업경쟁력 향상을 위한 자격 취득 과정	6~7월	재학생	빌드업/ 점프업	대면	5124
여름방학 토익사관학교	방학 중 토익 집중교육을 통해 어학실력 향상 및 공인어학성적 취득을 지원	6~7월	재학생	-	대면/ 비대면	5126
K-medical을 이끄는 의료 관광 코디네이터 양성과정	의료관광 코디네이터 양성을 위한 직무교육	6~7월	3~4학년, 졸업생, 지역청년	점프업	대면	5129
캐드 CAT 자격증 취득 과정	CAT 자격증 취득	6~8월	공대 3~4학년	점프업	대면	5128
웹툰 기획 전문인력 양성과정	웹툰기획, 제작, 시장분석 등에 대한 기초역량 개발을 통한 취업역량 습득	6~8월	3~4학년, 졸업생, 지역청년	점프업	대면	5125
2023학년도 여름학기 대전형 코업(co-op) 청년 뉴리더 양성사업	산업현장 직무체험을 통한 진로탐색 및 취업연계를 통한 조기취업 유도	6~8월	4학년	점프업	대면	5127
2023~1학기 취업연계중점 대학 국가근로장학금 사업	전공관련 일경험 제공 및 취업연계로 조기취업 활성화	6~8월	3~4학년	점프업	대면	5127
그래픽기술(GTQ) 자격증 취득 과정	포토샵 1/2급 자격증 취득 과정	7월	재학생, 졸업생, 지역청년	점프업	대면	5125
그래픽기술(GTQi) 자격증 취득 과정	일러스트 1/2급 자격증 취득 과정	7~8월	재학생, 졸업생, 지역청년	점프업	대면	5125

프로그램 참여 후기

의료관광코디네이터 양성과정

병·의원 코디네이터 교육을 통해 '진료에 대한 방향성'을 잡았어요.
코로나19로 서비스분야 취업이 힘들었지만 '의료분야'는 오히려 수요가
증가하고 있고, 전문직임을 확신하며 현재 피부과에서 커리어를 쌓고
있어요.

호텔레저경영학과 이OO



진로/취업 프로그램(비교과)



프로그램 명	내용	시기	대상	재학생 맞춤형	운영 방식	담당자
(경력IT기)파이썬 기초 교육	복수 데이터 다루기 및 조건문, 함수, 클래스, 웹에서 데이터 추출 실습	9월	IT 학과 1~2학년 중 파이썬교육 미수료자	빌드업	대면	5128
2023~2학기 중소기업 취업 연계 장학금 신규장학생 모집	중소기업 취업희망 재학생에게 장학금을 지원하여 취업연계 지원	9월	3~4학년	점프업	대면	5127
여름방학 진로디자인 컨설팅	심리검사 기반 자기이해 증진	9~10월	재학생	빌드업	대면	2400
2023~2학기 학과별 선배 직무 멘토링	학과 및 전공관련 실무자와의 멘토링	9~11월	재학생	점프업	대면	5124
AI·SW창의융합대학 졸업생 맞춤형 상담 및 특강	AI·SW창의융합대학 졸업생 대상 진로취업상담 및 특강	9~11월	졸업생	-	대면	5128
면접리뷰 경진대회	면접 질문10개 작성하여 신청서 보내주면 배달쿠폰 2만원 이상 증정	9~11월	졸업예정자 및 졸업생	-	대면	5128
국민취업지원제도 참여자 모집을 위한 찾아가는 목요상담	국민취업지원제도 참여 방법 및 신청 접수	9~11월	졸업예정자 및 졸업생	점프업	대면	5128
찾아가는 진로·취업 특강 「같이UP」, 「구직스킬UP」	진로 및 직업 설계로 진로·취업역량 강화 특강	9~11월	재학생	빌드업/점프업	대면	2400
관광일자리박람회+역량기반 입사지원서 기본 다지기	관광일자리박람회 참가를 위한 입사서류 및 면접 지도	9~11월	4학년	점프업	대면	5129
재학생 맞춤형 모두취UP 진로·취업 특강	4학년 대상 학과로 찾아가는 진로·취업 특강	9~11월	4학년	점프업	대면	5129
전산회계 1/2급 자격증 취득 과정	회계세무에 관한 기본지식 함양을 통한 자격증 취득 과정	9~11월	3~4학년	점프업	대면	5226
직업기초능력평가 대비 특강	직업기초능력 필기시험 기술 문제 유형 파악 및 문제 풀이 노하우 제공	9~11월	3~4학년, 졸업생, 지역청년	점프업	대면	5226
2023~2학기 대전형 코업 (co-op) 청년 뉴리더 양성사업	산업현장 직무체험을 통한 진로탐색 및 취업연계	9~12월	4학년	점프업	대면	5127

프로그램 참여 후기

AI 모의면접

어떻게 준비해야 할지 막막했는데 온라인으로 면접 답변을 연습하고, AI게임 반복 훈련을 통해 면접에 대한 자신감을 가지게 되었습니다.
전기공학과 백OO

대전형 코업(co-op) 청년 뉴리더 양성사업

기업 현장에서 문서작성, 엑셀, 번역 등의 업무를 배우며 진로에 대해 좀 더 넓은 시야로 바라볼 수 있는 계기가 되었습니다. 부족한 부분을 보완해야겠다는 새로운 목표가 생겼습니다.

일본학과 김OO



10 ~ 12
October ~ December
연월

프로그램 명	내용	시기	대상	재학생 맞춤형	운영 방식	담당자
지역우수기업 채용박람회	우수기업 현장면접, 취업선배 멘토링, 취업특강 등을 진행	10월	4학년, 졸업생, 지역청년	-	대면	5323
유아교육 실무자와 함께하는 모의면접	현직자와 함께하는 유아교사 실전 모의면접	10월	재학생 (유아교육)	점프업	대면	2397
나섬 취업캠프	'채용트렌드 이해 및 구직역량 강화'를 위한 외부형 캠프	10월	3~4학년	점프업	비대면	5130
2023-2학기 진로코칭 워크숍	U&I진로탐색검사 및 해석상담 워크숍	10월	재학생	빌드업	대면	2400
AI·SW창의융합대학 입사서류 클리닉 및 기업 집중 매칭	졸업예정자 대상 전공기반 입사서류 클리닉 및 실제 기업 자원해 보기	10~11월	졸업생	-	대면	5128
2023-2학기 진로역량강화 프로그램 'Good-JOB'	진로설계 및 경력개발을 위한 진로·취업 컨설팅	10~11월	재학생	빌드업	대면	2400
정부 청년고용정책 참여수기 공모전	정부 청년고용정책 참여 수기 공모전	11월	재학생	-	대면	5129
대플센터 오프라인 이벤트 (with Drema+ 6기)	대학일자리플러스본부, 정부 청년고용정책 홍보 이벤트	박람회 기간	전체	-	대면	5129
2023-2학기 취업연계중점대학 국가근로장학금 사업	전공관련 일경험 제공 및 취업연계를 통한 조기취업 활성화	'23.12월 ~ '24.2월	3~4학년	점프업	대면	5127
겨울방학 토익사관학교	방학 중 토익 집중교육을 통해 어학실력 향상 및 공인어학성적 취득을 지원	'23.12월 ~ '24.2월	재학생	-	대면/ 비대면	5126
겨울방학 토익스피킹	방학 중 토익 집중교육을 통해 어학실력 향상 및 공인어학성적 취득을 지원	'23.12월 ~ '24.2월	재학생	-	대면/ 비대면	5126

학생성장센터

□ 학생성장지원팀

○ 설립 목적

- 창의융합인재 배양을 위한 과학적 학생지원체계 고도화와 전인적 학생성장을 목적으로 필요한 서비스를 연계하고 지원하기 위해 설립 되었습니다.
- 학생성장 지원부서(학생상담실, 건강증진실, 사회봉사지원실, 장애학생지원실, 배양영재실) 및 협의체(대학교육혁신원, 국고사업단, 주시경교양대학, 교무처, 학생처, 시설안전처 정보관리팀)와 협업을 통해 유기적인 관계를 구축합니다.

○ 주요 업무(기능)



○ 이용 안내

- 위치: 스마트배재관(SP) 103호
- 연락처: 042) 722-2533
- 홈페이지: <https://www.pcu.ac.kr/partner>

□ 학생상담실

○ 설립 목적

학생상담실은 상담과 교육활동을 통하여 학생들의 건전한 자아상과 가치관을 가지고 대학 생활에 원만하게 적응하며, 급변하는 사회 환경에 주도적으로 대응할 수 있는 자질을 함양하도록 지원함을 목적으로 합니다. 나아가 교직원 및 지역사회 구성원에 대한 지원활동을 통하여 대학사회의 통합에 기여하며 지역사회에 봉사합니다.

○ 운영체계 및 주요 업무



○ 이용 안내

- 이용방법: 학기, 방학 월~금 오전 9시 ~ 오후 5시 직접 방문 및 전화
- 위치: 스마트배재관(SP) 101-1호
- 연락처: (042) 520-5555
- 홈페이지: <https://www.pcu.ac.kr/counsel>

□ 건강증진실

○ 설립 목적

건강증진실은 학생과 교직원의 건강관리와 질병예방을 통하여 안전하고 활기찬 대학생활이 될 수 있도록 건강상담 및 감염병 예방에 힘쓰고 있으며 학교생활 중 수업이나 기타 교내에서 다친 경우에 대한 학교경영자배상책임보험 청구업무도 담당하고 있습니다.

○ 주요 업무

- 응급처치
- 응급투약
- 건강교육
- 건강상담
- 학교행사 시 구급약품지급
- 학교에서 각종 행사 시 의료지원
- 안정실 운영
- 기본임상검사(혈압, 혈당, 혈액형) 및 기본체위검사(시력, 체중, 신장)
- 목발 및 휠체어 대여

- 학교 경영자배상책임보험 청구
- 감염병 예방 관련 업무

○ 이용 안내

- 이용시간: 오전 9시 ~ 오후 5시
- 위치: 스마트배재관(SP) 202호
- 연락처: 042) 520-5119, 5488, 070) 4362-6206

□ 장애학생지원실

○ 설립 목적

배재대학교 장애학생지원실은 장애학생 교육환경개선 및 학습지원을 위한 통합지원체제를 마련하고자 2011년 설립되었습니다. 장애학생의 대학생활 영위를 위한 다양한 서비스를 장애학생의 욕구에 맞춰 체계적이고 전문적인 교육복지지원 서비스를 제공하고 있습니다. 장애학생이 전문적인 사회인으로 성장할 수 있도록 무장애(Barrier Free)교육환경 조성을 위해 노력하고 있습니다.

○ 이용 대상

- 장애인 등록증 또는 장애인 복지카드를 소유한 장애학생
- 기타 장애학생특별지원위원회에서 지원이 필요하다고 인정되는 장애학생

○ 주요 업무

- 장애학생 교육복지지원 발전계획 수립
- 장애학생 교육지원인력 교육 및 관리
- 장애학생 교수·학습 지원
- 학습도우미 지원
- 학습기자재 지원
- 장애학생 우선수강 신청 지원
- 장애학생 교수·학습지원 관련 편의지원
- 장애학생 이동·편의지원
- 이동도우미 지원
- 장애인 편의시설 지원
- 장애학생 생활·복지지원
- 생활도우미 지원
- 생활관 우선 입사 지원
- 장애학생 장학지원
- 문화체험 및 교류지원
- 장애학생 상담·진로지원
- 장애학생 상담지원
- 장애학생 진로 및 취업프로그램 지원
- 장애학생 간담회 지원
- 장애대학생교육복지지원실태평가 업무
- 학내 구성원 장애인식 개선 사업

○ 이용 안내

- 이용시간: 학기, 방학 월~금 오전 9시 ~ 오후 5시
- 위치: 스마트배재관(SP) 102호
- 연락처: 042) 520-5222
- 홈페이지: <https://www.pcu.ac.kr/happy>

□ 배양영재실

○ 설립 목적

배양영재실은 2009년 대학에서 설립한 인재양성 기관으로 학생들의 진로개발을 위해 다양한 교육프로그램과 장학금을 제공하고 있습니다. 과목별 준비실 및 전용강의실 운영을 통해 학생들이 사회에 필요한 인재로 성장할 수 있도록 적극적으로 지원하고 있습니다.

○ 선발 안내

- 대상: 공기업·NCS준비, 임용고사(유아, 중등), 각종 국가자격(면허)증 및 외국어 자격증 취득을 목표로 하는 재학생 및 졸업생(졸업 1년 이내)
- 시기: 매 학기 시작 전 선발공고를 통한 선발(선발인원은 유동적으로 운영)
- 방법: 신청 접수자를 대상으로 내부 선발기준에 의거하여 평가 실시

○ 실원 혜택

- 개인 열람실 제공(책상, 의자, 책꽂이, 사물함, 스탠드 등)
- 전용강의실 및 휴게실 이용 가능(인터넷 강의 수강용 컴퓨터 비치)
- 쾌적한 수험준비 환경제공(공기청정기, 냉난방기 가동)
- 개인별 출석체크, 지도교수 상담, 과목별 특강을 통한 학습지원관리
- 인터넷 강의비 일부 지원 및 생활관 우선입사 대상자 추천

○ 실 전경 및 학습공간



○ 이용 안내

- 위치: 아펜젤러관(A) 420-1호
- 연락처: 042) 520-5992
- 홈페이지: <https://www.pcu.ac.kr/honors>

□ 사회봉사지원실

○ 설립 목적

‘크고자 하거든 남을 섬기라’는 건학이념과 적극적인 사회봉사를 이끌 수 있는 인재양성의 교육목적에 따라 체계적이고 지속적인 지원을 통해 학생 및 대학 구성원들의 사회봉사 참여 활성화와 봉사영역 확장을 위하여 설립하였으며, 지역사회와 협력하여 대학의 사회적 책무를 완수하고 교·내외 봉사프로그램 개발과 운영으로 자발적인 봉사 참여 유도를 목표로 하고 있습니다.



○ 주요 업무

- 사회봉사 교과목(1,2,3,4) 관리 업무
- 사회봉사 프로그램 공모 및 활동 지원
- 사회봉사지원실 자체 봉사프로그램 및 외부 봉사 단체와의 연계 사업
- 교내·외 지역사회 협력관리 운영 및 지원

○ 봉사 안내

- 1365자원봉사포털, VMS사회복지자원봉사, 실 공지 및 채움비교과 봉사 참여

○ 이용 안내

- 위치: 스마트배재관(SP) 103호
- 연락처: 070) 4362-6126
- 홈페이지: <https://www.pcu.ac.kr/socials>

□ 체육부

○ 설립 목적

본교의 우수 스포츠인재 육성과 배양을 위한 지원과 우리나라를 대표하는 우수 스포츠선수 양성에 기여하고, 스포츠를 통한 대학홍보를 목적으로 우리대학의 체육특기 육성 3종목(축구, 양궁, 볼링)에 대한 체육특기입학 학생선수들의 ‘공부하는 학생선수’ 육성을 위한 훈련 및 경기출전 등에 관한 전반적인 지원과 관리를 목적으로 합니다.

○ 주요 사업

- 체육부 훈련 및 출전 지원
- 한국대학스포츠협의회(KUSF) 국고지원사업 관리

- 대전광역시 대학체육육성사업 관리
- 인원 현황(2023-1학기 기준)
 - 축구팀: 지도자 2명, 학생선수 36명
 - 양궁팀: 지도자 2명, 학생선수 8명
 - 볼링팀: 지도자 2명, 학생선수 34명
- 이용 안내
 - 위치: 스마트배재관(SP) 103호
 - 연락처: 042) 520-5267

신기술혁신융합대학사업단

□ 사업 소개

우리 대학교 신기술혁신융합대학사업단은 실감미디어 신산업을 선도하고 사회에 기여하는, 글로벌 창의융합 인재를 양성하는 수요자 중심 교육의 공유 및 확산을 통한 상호 협력과 상생을 도모합니다. 이를 위해 건국대학교, 경희대학교, 계명대학교, 계원예술대학교, 배재대학교, 전주대학교, 중앙대학교 등 7개 대학의 캠퍼스, 즉, 수도권, 충청권, 대경강원권, 호남제주권을 연결하는 실감미디어 분야의 산업체 수요를 반영한 혁신융합대학의 상생협력 기반 민관 산·학 선도모델을 구축하는 것을 비전으로 합니다.

□ 사업 기간: 2021. 5. 1.~2027. 2. 28.(70개월)

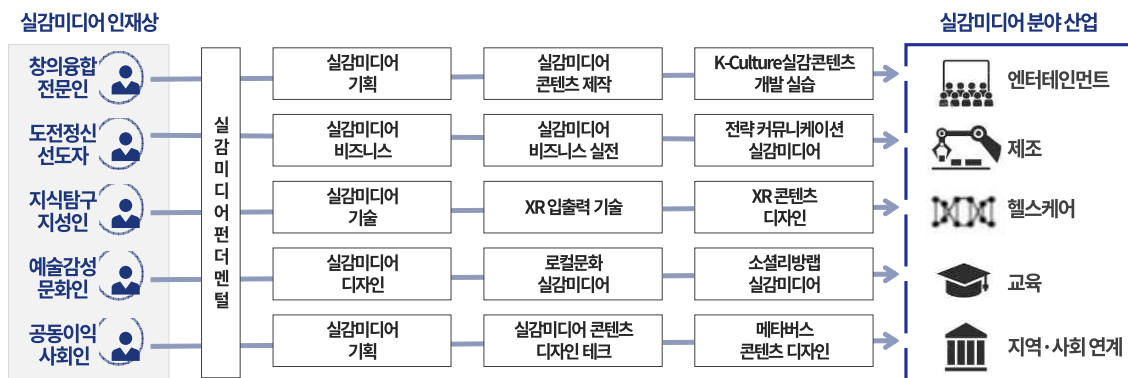
□ 사업 추진 목표



□ 실감미디어 표준교과과정 및 교과목 구성

고급 (4개)	핵심기술 그룹 • 재감 기술 • XR 입출력 기술 실감미디어 콘텐츠 그룹 • 실감미디어 콘텐츠 디자인 테크 산업 연계 그룹 • 전략커뮤니케이션실감미디어			
중급 (13개)	비즈니스 응용 그룹 • 실감미디어 비즈니스 실전 • XR창업 실전 게임특화 그룹 • 게임공학 • 게임 그래픽디자인 • 게임기획 실감미디어 콘텐츠 그룹 • 실감미디어 콘텐츠제작 산업 연계 그룹 • 글로벌 실감게임 • 소셜리빙랩 실감미디어 • 로컬문화 실감미디어 • K-Culture 실감콘텐츠 개발실습 • 실감미디어 콘텐츠 디자인 • 메타버스 콘텐츠디자인 • XR 콘텐츠 디자인			
중급* (공통 4개)	실감미디어 기획	실감미디어 기술	실감미디어 디자인	실감미디어 비즈니스
초급 (1개)	실감미디어 퍼던멘탈			

[그림 1] 신기술혁신융합대학사업단 표준교과과정



[그림 2] 신기술혁신융합대학사업단 인재상

□ 교육 인프라

- 위치: 배재대학교 백산관 209호 X-Space 외
- 민관산학 융합·공유·확산의 플랫폼인 X-Space 구축하여 PBL기반 교육 및 콘텐츠 공유, 지역 산업체 연계 프로젝트 기획 등의 교육 인프라를 제공합니다.



[그림 3] 신기술혁신융합대학사업단 X-Space



[그림 4] 신기술혁신융합대학사업단 X-Space 공간 및 보유 장비

□ 성과 공유 및 확산 체계



□ 신기술혁신융합대학사업단 기본 정보

주소	대전광역시 서구 배재로 155-40(도마동) 백산관 B207호
대표번호	042-722-2510

스마트ICT융합인재양성센터

■ 사업단 소개



지역 협력체계 구축 및 고도화

- 배재대학교(주관기관), 대전시(지자체), 지역 기업체, 지역경제진흥기관, 정부출연연구소가 참여하는 '대전지능화인재양성협의체'를 통한 공유·협업 거버넌스 구축



전주기적 인재양성 모델 구축

- 지역 내 재직자의 지능화 혁신 역량 제고를 위한 전주기적 인력양성 모델
- 재직자 맞춤형 석박사 학위과정 설계 및 운영 및 재학생 재직기업과의 산학공동연구를 통한 전문성 극대화
- 졸업 후 교육만족도 조사, 졸업생 재직기업 공동연구 등 지속적인 리콜교육 실시



인재양성 지역협력 프로그램

- 다양한 지역협력 프로그램 운영: 단기디지털역량향상프로그램, 지능화혁신아이디어경진대회, 스마트ICT융합 메이커톤, 졸업생단기교육프로그램, 졸업생역량강화캠프, 취업박람회, 혁신사례성과발표회 등



기업체 수요 기반의 산학공동연구

- 지역업체(12개)와의 공유·협업을 통해 대전지역 주력 특화산업(무선통신융합, AI·빅데이터, 사이버보안·XR, 바이오디지털, 지능형로봇)에 대한 실천적 산학프로젝트 수행(10건)



스마트ICT융합전공 석박사 학위과정

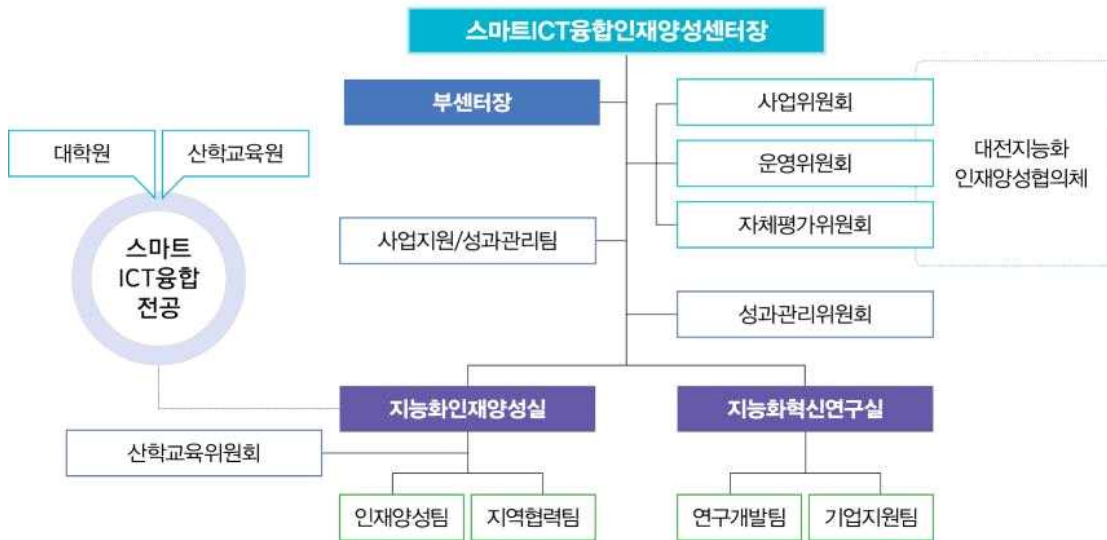
- 지역수요 맞춤형 '스마트ICT융합전공' 운영을 통한 재직자들의 학업 접근성 제고 및 지능화 실무역량 강화
- 산학 프로젝트 수행 중심의 교육과정 설계·운영 및 산학교육원의 교수학습 지원
- 장학금 지원(최대 90%) 및 졸업 기준 완화
- 해외 단기연수, 창의자율과제 등 실무역량 강화형 비교과 프로그램



■ 사업단 위치(연락처) 및 사업기간

- 사업단 위치: 국제교류관 5층 G501, (042) 520-5599
- 사업기간: 2022. 7. 1. ~ 2029. 12. 31.(2년+4년+2년)

■ 스마트ICT융합인재양성센터 조직도



■ 주요업무

구분	과정	교육주제 및 목표	비고
지능화 인재 양성실	단기 디지털 역량향상 프로그램	- 우수한 연구역량을 보유한 지역 연구소, 대학 및 기업체 연계 → 지역 내 재직자, 학생, 프리랜서 개발자 등의 지능화 혁신 역량 향상 - R을 활용한 데이터 분석, 딥러닝 실전 프로젝트, XR 디지털 트윈 콘텐츠 제작, CISCO Devnet Associate Program 등 주제중심 실무 중심 교육	
	지능화 혁신 아이디어 경진대회	- 5대 중점 연구분야 수행 조직 및 프로세스 지능화, 생산성 향상, 혁신 제품 및 서비스, 지역 경제 활성화 등에 대한 아이디어 모집, 활성화 → 평가 후 시상 - 입상작은 대전지능화인재양성협의체 심의를 통해 센터 내 대/소과제로 추진	
	지능화 혁신 아이디어 메이커톤	- 지정형/자유형 주제에 대해 팀 단위의 참가자들의 역할 분담 → 아이디어 구현 → 전문가 그룹의 평가 → 시상 및 홍보 - 제한 없는 구현 형태 지원: 프로그래밍, 3D프린터, 자체제작 등	
	졸업생 단기교육 프로그램	- 재직자 석·박사 학위과정 졸업생을 대상으로 최신 기술의 습득 및 활용, 톨 활용, 실전 프로그래밍 등을 주제로 하는 실무 리콜 프로그램 제공	
	졸업생 역량강화 캠프	- 졸업생을 대상으로 재직자 기본역량, 지적재산권, 지능화 혁신 사례, design thinking 등 세미나, 특강, 팀워크 활동 등 역량 강화 캠프 & 동문네트워크 교류회 실시	

구분	과정	교육주제 및 목표	비고
지능화 인재 양성실	교재개발	- 교육과정에 포함된 교과목에 대한 교재 개발 지원 - 교재의 품질 확보를 위하여 교재 개발 계획 → 교재 개발 중간 산출물 검토 → 교재 개발 최종 산출물 검토의 체계적 품질 확보 방안 수립하여 진행	
	졸업생 재교육 프로그램	- ICT 관련 전문가를 초청하여 최신 기술 및 최신 동향 특강 - 최신 기술 및 동향의 습득을 통한 실무 재교육 제공	
	졸업생 재교육 프로그램 (멘토링)	- ICT 기술로 다양한 문제들의 해결책을 찾기 위한 프로젝트 팀(멘토, 멘티)을 구성하여 탐구/도전하는 인재 양성 및 지능화 혁신 역량 강화 - 우수한 연구역량을 보유한 지역 기업체, 연구소 및 대학이 연계하여 지역 내 지능화 혁신 역량 향상 도모	
	재학생 연구 역량강화 프로그램	- 성공적인 연구 지원과 세부 프로젝트 및 프로그램 참여 지원 - 지능화혁신인재양성을 위한 학문적 통합 및 사회적 통합 지원 - 연구 역량 발전전략과 상호관계 형성 기회 제공	
	산학 연구 역량강화 프로그램	- 성공적인 연구 지원과 세부 프로젝트 및 프로그램 참여 지원 - 지능화혁신인재양성을 위한 학문적 지원 및 사회적 지원 요청 - 연구 역량 발전전략과 상호관계 형성 기회 제공	
지능화 혁신 연구실	단기 해외 연수 프로그램	- 지역 내의 재직자, 학생, 프리랜서 개발자 등의 지능화 기술 분야 최신 기술 습득 - 우수한 연구역량을 보유한 해외 대학이 연계하여 지역 내 지능화 혁신 역량 향상 도모 - 실무역량 강화형 비교과 프로그램	
	창의자율과제	- 지역 주력산업 관련 지정주제 및 자유주제 선발을 통해 과제 결과물 파급력 제고 - 교내외 인원으로 구성하여 창의자율과제 기반 지역협력 및 우수 학부생 유치 도모 - '상금수여>과제지원>중간평가>특허출원'의 전주기적인 지원을 통한 지속참여 유도	
	메타버스 플랫폼 이용 교육	- 신기술로 급격한 사회변화 추세에서 기술혁신, 협업에 의한 생 산성향상, 인재양성 등 산학연 협력의 중요성 대두 - 지역의 중소기업에게 대학이 가지고 있는 지식자산을 동영상으로 제작하 제공함으로써 미래의 사회에 대응할 수 있는 기반 마련을 할 수 있는 기회 도모	
	지역기업 지능화 혁신 클리닉	- 지역 기업이 필요로 하는 특정 주제에 대해 계획적, 지속적 기술지도/컨설팅 제공 - 지역 기업 지능화 혁신 프로세스, 애로기술 해결, 신규 사업 발굴 등을 대학교 수, 관련분야 전문가 2~3인으로 클리닉 팀 구성, 건당 5회 이상의 자문 서비스 제공	
	혁신사례 성과 발표회	- 본 사업 수행을 통해 도출된 지능화 혁신 기술, 프로세스, 시스템 등의 공유 → 학생들의 프로젝트 경험 성장 → 지역 협업체 내에 성과 확산의 선순환 구조를 정착을 통한 지역기업·대학 상생 발전	



■ 사업단 비전



[지역 5대분야 주력산업] 나노반도체, 물류·국방서비스로봇, 정밀의료바이오헬스, 5G·6G 위성통신, 유전자·세포치료



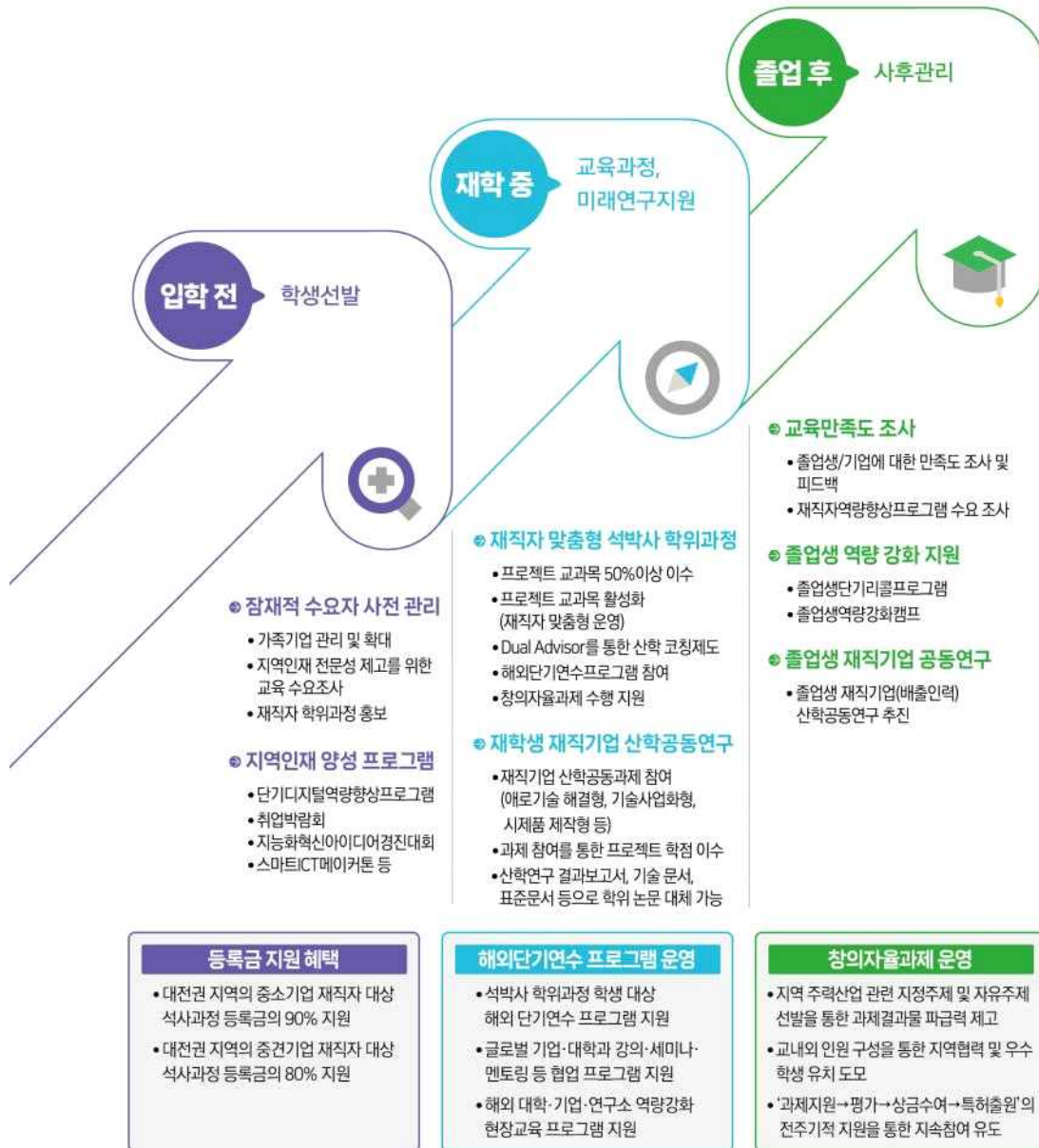
산학협력 기반 공유교육 플랫폼
PRACTICAL RECALL (기업수요 맞춤형 재직자 역량 강화 재교육 플랫폼)



■ 주요사업

주요사업 I.

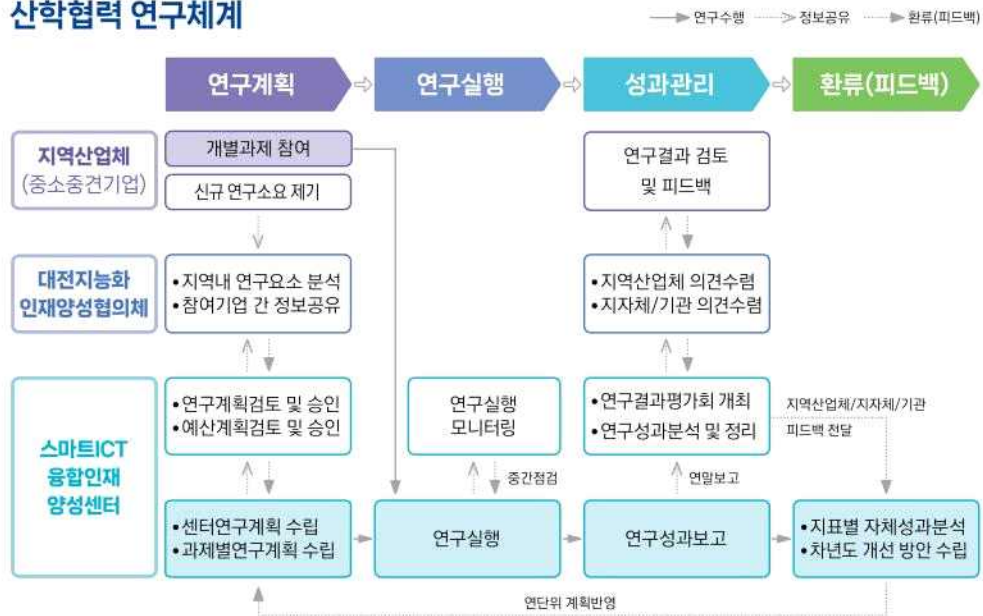
지역지능화혁신인재양성사업_재직자 학위과정



주요사업 II.

지역 특화산업 연계 연구수행

산학협력 연구체계



연구내용



주요사업Ⅲ.

인재양성 지역협력 프로그램



단기 디지털 역량 향상 프로그램

- ④ 지능화 기술 분야 최신 기술 습득 및 활용 지원
- ④ 딥러닝, XR디지털 트윈 콘텐츠 제작, R을 활용한 데이터분석 등 주제 중심 실무 중심 교육



지능화 혁신 아이디어 경진대회

- ④ 6대분야에 대한 지능화 혁신 아이디어 기획서 공모와 심사를 통한 연구주제 개발
- ④ 우수 아이디어 기획서 대한 시상, 사업화 지원



스마트 ICT융합 메이커톤

- ④ 창의적 아이디어를 ICT 기술로 구현하여 참여자들이 직접 디바이스 제작 및 경험을 공유
- ④ 창의적 연구 산출물과 사업화의 선순환 구조의 확산 및 구조 확립



지능화 혁신 클리닉

- ④ 지역 기업의 필요로 하는 특정 주제에 대해 계획적, 지속적 형태의 기술지도/컨설팅
- ④ 지역기업 지능화 혁신 프로세스, 애로기술 해결, 신규사업 발굴 등



메타버스 플랫폼 이용 교육

- ④ 우수한 연구역량을 보유한 지역 소재 기업 재직자 및 배재대학교 대학원생의 메타버스 지능화 혁신 역량 향상



혁신 사례 성과 발표회

- ④ 본 사업 수행을 통해 도출된 지능화 혁신 기술, 프로세스, 시스템 등의 공유
- ④ 지역 협의체 내에 성과 확산의 선순환 구조 정착을 통한 지역·기업·대학 상생 발전



취업 박람회

- ④ 지역내 인력수요(기업체) 및 인재(재학생, 졸업생)들 간의 취업 매칭
- ④ 스마트ICT융합 전공 석박사 과정 및 다양한 지역협력인재양성 프로그램에 대한 홍보

IPP사업단

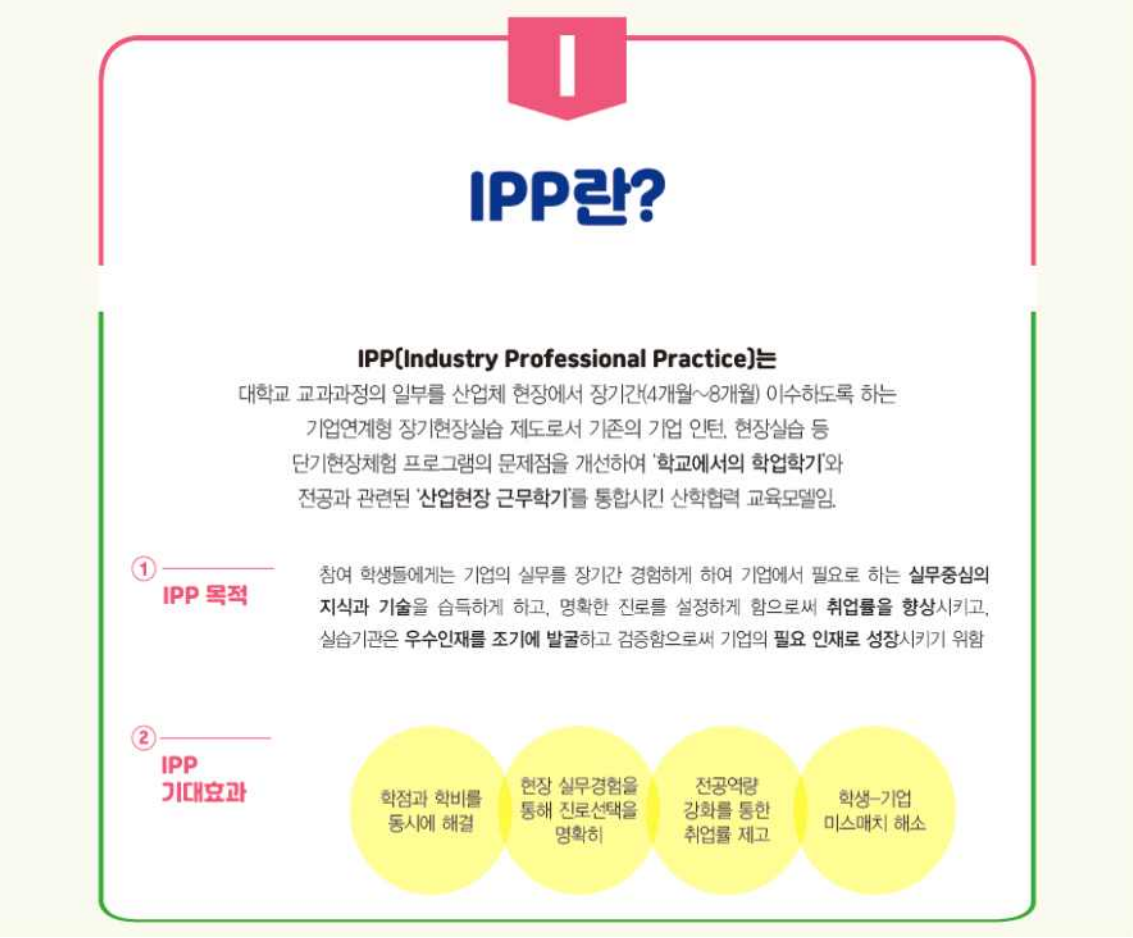
1. 사업단 소개

IPP사업단은 산업체 현장실습 프로그램 운영을 통해 재학생들의 실무 역량 강화 및 취업을 제고를 목표로 한다.

2. 운영 프로그램

○ IPP 장기현장실습

- 참여대상: 3, 4학년 재학생
- 지원사항: 실습기간 동안 최저임금 이상의 실습지원비 지급



The infographic is titled 'IPP란?' (What is IPP?) and is enclosed in a rounded rectangle with a pink top border and a green bottom border. At the top center is a pink shield-like icon with a white 'I'. Below the title, a paragraph defines IPP (Industry Professional Practice) as a program where university students spend 4 to 8 weeks in industry settings, improving on-campus programs and integrating with industry-related learning. Below this, two numbered points are listed: 1. IPP 목적 (Purpose) and 2. IPP 기대효과 (Expected Effects). The purpose is to provide students with long-term industry experience, enhance their skills and knowledge, and help them find suitable jobs. The expected effects are listed in four yellow circles: 1. Resolving academic and financial issues simultaneously, 2. Clarifying career choices through on-site experience, 3. Improving job prospects through industry networking, and 4. Reducing the mismatch between students and companies.

IPP란?

IPP(Industry Professional Practice)는
대학교 교과과정의 일부를 산업체 현장에서 장기간(4개월~8개월) 이수하도록 하는
기업연계형 장기현장실습 제도로써 기존의 기업 인턴, 현장실습 등
단기현장체험 프로그램의 문제점을 개선하여 '학교에서의 학업학기'와
전공과 관련된 '산업현장 근무학기'를 통합시킨 산학협력 교육모델임.

① **IPP 목적**
참여 학생들에게는 기업의 실무를 장기간 경험하게 하여 기업에서 필요로 하는 **실무중심의 지식과 기술**을 습득하게 하고, 명확한 진로를 설정하게 함으로써 **취업률을 향상**시키고, 실습기관은 **우수인재를 조기에 발굴**하고 검증함으로써 기업의 **필요 인재로 성장**시키기 위함

② **IPP 기대효과**

- 학점과 학비를 동시에 해결
- 현장 실무경험을 통해 진로선택을 명확히
- 전공역량 강화를 통한 취업률 제고
- 학생-기업 미스매치 해소

IPP 학사 제도

① IPP 교과목 구성

과목명	개설기간(개월수)	학점	이수구분
표준현장실습학기제3, 4	여름/겨울계절학기(2개월)	6	전공선택
표준현장실습학기제5	3학년 2학기(4개월)	15	전공선택
표준현장실습학기제6	4학년 1, 2학기(4개월)	15	전공선택

② IPP 운영학기

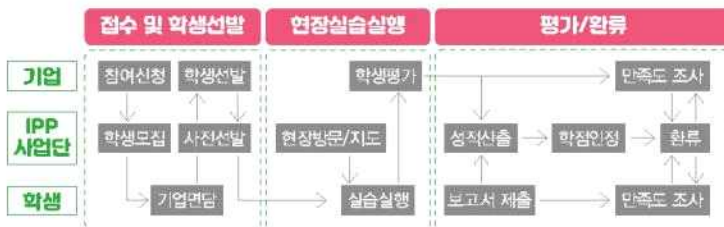
학년	3학년	4학년	
학기	2학기	1학기	2학기
구분	표준현장실습학기제5	표준현장실습학기제6	표준현장실습학기제6

③ IPP와 동시 수강 가능한 교과목

구분	과목명	학점
전공필수	졸업지도*	0학점
전공필수	캡스톤디자인	3학점
온라인 교과목	온라인 개설강좌	3학점 이하

* 학점없이 전공필수로 개설되는 교과목(졸업지도, 졸업논문, 진로지도 등)으로 학과별 해당 교과목

④ IPP 운영절차



세부진행 절차

1

IPP지원 및 준비

IPP 신청서 및 이력서 작성·제출 → IPP 전담교수 사전상담

2

기업매칭

실습기관 추천 및 면접진행 → 실습기관 확정 → IPP 사전교육 참여(필수)

3

실습수행

실습시작 → 사전 설문조사 참여 → 출근부 및 월간보고서 제출(다음달 초)
→ 실습지원비 지급 → 전담(지도)교수 방문 지도 및 수시상담

○ IPP형 일학습병행

산업체에 취업을 먼저 한 다음에 일하면서 배우는 시스템으로 NCS(국가직무능력표준) 기반의 프로그램에 따라 교육

- 참여대상: 4학년 재학생

- 지원사항: 참여학생에게 OJT 기간 동안 최저임금 이상의 실습지원비 지급

일학습병행이란?

한국형 도제제도
취업을 먼저 한 다음,
일하면서 배우는 시스템!
Work-to-School

배재대 3학년 학생을 대상으로
학습근로자를 선발한 후


학교에서 이론교육

병행


현장에서 실무교육

- ✓ 독일, 스위스 도제제도를 한국 실정에 맞게 도입한 제도입니다.
- ✓ 기업이 학생을 학습근로자로 채용, 일을 담당하게 하면서 교육 훈련을 통해 기업에 필요한 인재로 양성합니다.
- ✓ 학교에서의 이론교육과 기업현장에서 실무교육을 통해 현장중심으로 육성합니다.
- ✓ NCS(국가직무능력표준)* 기반의 교육훈련프로그램에 따라 현장에서 실제 활용되는 기술·지식을 습득합니다.
- ✓ 교육훈련과정을 이수하면 내·외부 평가를 통해 국가가 인정하는 일학습병행 자격을 부여합니다.

*** NCS (National Competency Standards)란?**
산업현장에서 직무를 수행하기 위해 요구되는 지식, 기술, 태도 등의 내용을 국가가 체계화한 것


이론교육


현장훈련


일


자격증

어떠한 지원혜택이 있나요?

—  —

OJT(현장훈련) 기간을 학점으로 인정
현장실습 교과목 학점(P/F)

—  —

4학년 전체학기, 등록금의 50% 장학금 지원
등록금의 50% 이내

—  —

OJT 기간동안 최저임금 이상의 급여 지급
현장훈련 기간 중 지급 + 4대보험 가입

—  —

외부평가 통과시 '일학습병행 국가자격증' 취득
정부와 산업체가 인정하는 자격증

—  —

자격 취득과 동시에 정규 직원으로 전환
불필요한 스펙쌓기 없이 정부가 인정한 기술기업에 취업

—  —

입사 후 대학원 진학/학자금 지원 가능
기업별 상황에 따라

참여학과 및 자격직종은 무엇인가요?

학 과	NCS 기반 자격	모집인원
컴퓨터공학과, 정보통신공학과, 전자공학과, 사이버보안학과, 게임공학과, 컴퓨터수학과 등 IT 관련 학과	SW 개발 L5 (응용SW엔지니어링)	각 자격별 10명 내외
생명공학(A), 생명공학(B) 등 BT 관련 학과	바이오의약품제조 L5	
경영학과, 무역물류경영학과 등 상경계열 학과	마케팅전략기획 L5	
관광경영학과, 호텔항공경영학과, 항공서비스학과 등 호텔서비스계열 학과	호텔관리 L5	

운영일정은 어떻게 되나요?

IT, BT, 마케팅	OFF-JT (학교에서 이론교육) 3~7월	OJT (기업에서 현장훈련) 8월~차년도 2월
	NCS교과 6과목(18학점)	현장실습 교과목(15학점)
호텔	OFF-JT (학교에서 이론교육) 3~6월	OJT (기업에서 현장훈련) 7월~차년도 2월
	NCS교과 4과목(12학점)	현장실습 교과목(15학점)

※ 세부편성 일정 및 현장실습 교과목 학점은 일부 변경될 수 있음

어떻게 참여하나요?

IPP포털(<http://ipp.pcu.ac.kr>)을 통해 신청하면 됩니다.

1 이력서/자기소개서 작성 후 2 신청서 제출

일학습병행 주요절차



어떠한 절차로 진행 되나요?

1 일학습병행 신청/접수

11월말까지 신청서 수시 접수

- 사전상담: IPP사업단(스마트배재관 502호)
- 신청서 접수: IPP포털(<http://ipp.pcu.ac.kr>)

* 신청방법

IPP포털 접속 → 학번으로 로그인(PW는 학교 통합정보 시스템과 동일) → 상단 '마이페이지' → My page(일학습) → 이력서 및 자기소개서 등록 → 일학습 신청서 제출

2 기업설명회 참석

각 자격분야별 참여기업 설명회 개최 (11월 중, 세부일정은 추후 안내)

- 일학습병행 참여기업 소개
: 기업 CEO 또는 인사담당자가 직접 설명

3 서류전형 및 면접

지원한 기업별로 서류심사 및 면접 진행 (12월 중)

- 이력서/자기소개서 컨설팅 지원
- 면접 클리닉 지원
- 학생 - 기업 간 개별면접 진행

4 매칭 완료

학생-기업 매칭 완료 (12월 말)

- 학생 - 기업 근로계약 체결

IPP사업단 기본 정보

주 소	IPP 사업단	대전광역시 서구 배재로 155-40(도마동) 스마트배재관 502호		
	공동훈련센터	대전광역시 유성구 테크노로 11-3(관평동) 배재대학교 대덕밸리캠퍼스 S413호		
홈페이지 주소		https://ipp.pcu.ac.kr		
대표번호		042-722-2331~3	FAX	070-4850-8480

중앙도서관

주시경기념 중앙도서관은 배재학당 출신의 한글학자인 주시경 선생의 뜻을 기념하고 교수의 연구와 학생의 학습활동을 지원하기 위하여 1993년 지하 1층, 지상 5층, 연면적 7,402㎡ 규모로 건립되었고, 2003년 3월에 4, 5층에 2,060㎡을 증축하여 연면적 9,464㎡에 이르고 있다. 2023년 3월 현재 중앙도서관에는 57만여 권의 단행본과 40만여 점의 비도서자료(전자자료 포함)를 소장하고 있으며, 국내·외 전자책, 81종의 인쇄저널과 10패키지 11종의 전자저널 및 Web DB, 4종의 동영상 강좌(어학 강좌, IT 강좌, 공무원 강좌, 자격증 강좌)를 구독하고 있다. 그 외에도 다양한 전자책(오디오북 포함)을 인터넷과 모바일을 통해 제공함으로써, 이용자들의 기초교양과 자기계발 및 취업준비를 지원하고 있다.

주시경기념 중앙도서관은 지식정보화사회의 급증하는 정보량과 다양화된 콘텐츠의 형태를 이용자에게 신속하게 제공하기 위하여 Sponge 정보서비스 시스템과 학술논문 단위의 통합검색시스템을 갖추고 있으며, 정보통신 기술 발전에 따른 온라인, 모바일 지식정보 콘텐츠를 꾸준히 확보하고 있다.

중앙도서관은 전통적인 도서관의 패러다임에서 벗어나 연구와 학습 지원 기능뿐만 아니라 이용자들의 만남과 휴식의 공간인 복합문화공간인 Cinema Cafe, Study Cafe, Internet Cafe, Book Cafe를 운영하고 있으며, 소규모 그룹의 학술활동을 지원하는 스터디룸도 운영하고 있다. 또한, 중앙도서관이 보유한 학술정보자원을 지역사회의 개인 및 기관에 개방함으로써 지역사회와의 연계를 통한 지역공동발전에 기여하고 있다.

2019년 9월에 오픈한 Maker Space는 4차 산업혁명 시대를 체험하고 선제적으로 대응하기 위해 창의·융합적 활동을 지원하는 공간으로 교육, 체험, 탐색 및 창조를 통한 새로운 지식 습득 및 융합 학습 기회를 제공하고 있다.

□ 아펜젤러관 1층 MAKER SPACE(메이커스페이스)



□ 도서관 실별 이용안내

구분	실명	내용 및 제공 서비스
1층 (5255)	문학예술 자료실 Language/Arts/Literature	- 언어 · 문학 · 예술 도서 소장 - 대출 및 반납 - 신간도서 코너 운영 - 도서관 출입증 발급
	북카페 Book Cafe	- 종합문화공간(만화자료, 교양잡지, 정수기 비치) - 인터넷 코너, 미니 스터디룸 운영
2층 (5254)	인문사회 자료실 Generalities/Philosophy/ Religion/Social Science/History 과학기술 자료실 Science/Technology/Computer	- 인문사회 자료실: 종류, 철학, 종교, 사회과학, 역사 도서 소장 - 과학기술 자료실: 컴퓨터, 순수과학, 응용과학 도서 소장 - 대출 및 반납 - 테마도서 코너(추천도서, 인기도서, 주시경지정도서, 트렌드도서, 여행, 공무원 · 자격증, 세종학술도서, 친구에게 권하는책, 4차산업 혁명, 배재학Collection 코너) 운영 - 장애학생 지원시설 운영
3층 (5528)	정기간행물실 Periodicals Room	- 국내외 학술지, 시사교양지, 신문, 사보 열람 가능 - 특수자료실 운영: 북한 및 공산권 자료 소장
	전자정보실 Multimedia Room	- CINEMA CAFE: 영화 감상 공간 - STUDY CAFE: 카페형 열람 공간으로 구성 - INTERNET CAFE: 인터넷 정보검색, 동영상 강의 신청 및 조명 고정형 오픈 열람테이블 이용
4층 (5529)	보존서고 Materials Repository	- 국내외 단행본 보존자료 - 국내 족보자료 및 문집 자료실
	미니 스터디룸 Mini Study Room	8인실 ~ 12인실 미니 스터디룸 이용 가능 - PC 및 유무선 랜 이용 가능 - 푸드존(음식물 취식 및 데우기 가능), 간이 휴게실 운영
	노트북 전용열람실 Laptop Reading Room	- 유무선 랜 이용 가능 - 전원 멀티탭 이용 가능
	이용자교육장 Seminar Room	80여석 규모의 세미나 공간 - 이용자 교육장
5층 (5255)	일반열람실 I Reading Room I	1인 1열람대 자유석 운영

□ 도서대출 권수 및 기간

구분	대출 권수	대출 기간
학부생	10책	15일
대학원생	20책	40일
전임교원	50책	90일
직원, 조교, 강사	20책	40일
외부인	5책	10일

※ 대출한 도서는 도서관 홈페이지에서 1회 연장 가능(단, 예약도서인 경우 제외)

□ 도서관 이용시간

위치	실명	운영 시간	
		학기 중	방학 중
1층	문학예술 자료실/ Book cafe Language/Arts/Literature	평일 08:50 ~ 20:00 (토•일•공휴일 휴관)	평일 08:50 ~ 17:00 (토•일•공휴일 휴관)
2층	인문사회 자료실 Generalities/Philosophy/ Religion/Social Science/History 과학기술 자료실 Science/Technology/Computer		
3층	전자정보실 Multimedia Room 정기간행물실 Periodicals Room		
4층	미니 스터디룸 Mini Study Room		
	보존서고 Materials Repository	평일 08:50 ~ 17:00 (토•일•공휴일 휴관)	
	이용자교육장 Seminar Room		
	노트북 전용 열람실 Reading Room for Laptop	06:00 ~ 24:00	
5층	일반열람실(I) Reading Room I	06:00 ~ 24:00	

□ 도서관 장서현황

자료유형	구분	권수(점수,종수)	계
단행본	국내	459,221권	577,483권
	국외	118,262권	
비도서(전자자료포함)	-	401,070점	401,070점
연속간행물	국내	230종	254종
	국외	24종	
전자저널	국내	4패키지	-
	국외	11종	
Web DB	국내	3패키지	
	국외	3패키지	
동영상강좌	국내	4개 강좌	4개 강좌

□ 도서관 이용교육 및 이벤트

연번	이용교육 및 이벤트	내용
1	도서관 미니 스탬프투어 이벤트	미션을 통해 이용교육 직접 실습 및 경품 추천
2	연체료 지우개 이벤트	연체도서 반납 시 연체료 면제
3	도서관 우수이용자 시상	마일리지 누적점수 우수자 선정 및 시상
4	신입생 이용교육	신입생 대상 도서관 이용안내 및 자원 소개
5	친구에게 권하는 책	친구에게 권하는 책 우수작성자 시상
6	교수간담회 및 문화강좌	전임교원 대상 의견 수렴을 통한 도서관 환경, 서비스 개선 및 문화강좌 실시
7	도서관 문화강좌	재학생 대상 문화강좌 실시
8	신입생 추천도서 전시코너 후기 이벤트	신입생 추천도서 전시코너 후기 작성자 경품 추천
9	트렌드도서 전시코너 후기 공모전	트렌드도서 전시코너 이용후기 우수 작성자 선정 및 시상
10	이용 교육 심화과정	재학생 대상 학술정보자료 이용 교육
11	전자정보박람회	전자정보원 콘텐츠 안내 및 경품 추천
12	연구윤리지원서비스 강화를 위한 대학원생 이용교육	대학원생 대상 학술자료검색 교육
13	비도서 이벤트	비도서 우수대출자 선정 및 시상
14	동영상 강좌 이벤트	동영상 강좌 콘텐츠별 이용 통계 상위 8위까지 시상
15	전자저널 및 Web DB 교육	대학원생 대상 전자자원 이용 교육
16	전자저널 및 Web DB 이벤트	전자저널 및 Web DB 활용 사진 및 이용후기 응모
17	간식으로 힘내자 이벤트	재학생 대상 기말고사 기간 간식 증정
18	마일리지 차감이벤트	마일리지 4000점을 커피쿠폰으로 변경
19	전자책 북 큐레이션 이벤트	방학기간 중 전자책 북 큐레이션 우수작성자 선정 및 시상
20	오디오북 이벤트	방학기간 중 오디오북 이용후기 우수작성자 선정 및 시상
21	전자정보원 퀴즈 이벤트	대학원생, 교원 대상 전자정보원 관련 퀴즈 정답자 선정
22	도서관 가을 페스티벌	강연회, 영화감상회, 책 속 문구 공모전, 도서관 피크닉 등의 도서관 문화프로그램 진행
23	북코스모스 독서퀴즈 이벤트	북 코스모스 독서 퀴즈 참여자 중 추천 및 시상
24	도서관 이용후기 공모전	도서관 이용후기 우수작성자 선정 및 시상
25	이용자와의 간담회	도서관 이용자 의견 수렴을 통하여 도서관 서비스 및 환경 개선
26	생활관 해움제 연계 이벤트	전자책 및 오디오북 안내 및 퀴즈 진행, 상품 증정
27	도서관 소원트리	소원트리에 소원 및 추천도서 작성하여 달기

□ 협약대학 도서관 이용

- 협약대학 : 대전과학기술대학교, 대전대학교, 목원대학교, 충남대학교, 한남대학교, 한밭대학교
- 서비스 내용: 도서 대출 및 시설 이용 가능
- 신청서 발급: 도서관 홈페이지 → 도서관서비스 → 도서관이용서식 → 협약대학 이용신청서

□ 메이커스페이스

- 4차 산업 관련 체험프로그램(창업마인드 형성) : 2023. 3. ~ 2024. 2.
 - 프로그램 : 3D펜, 3D프린터, 3D스캐너, 3D영상실(어벤저스 등 30여편), 레이저커터, 스튜디오(녹음실·MIDI) 장비(유튜브, 사진촬영), VR, AR, 아두이노 등 무료 이용 가능
 - 이용방법 : 익스플로러에서 통합정보시스템(<https://tis.pcu.ac.kr/>) → 시설 → MAKER SPACE 예약(중앙도서관) → 체험과정 선택 후 신청시간에 방문 및 체험
 - 참여대상 : 재학생, 교직원, 외부인 등

- 4차산업 관련 장비활용 교육(창업실습실무교육) : 2023. 3. ~ 2024. 2.
 - 프로그램 : 3D프린터, 3D스캐너, 레이저커터(온라인교육), VR, 스튜디오(녹음실·MIDI) 장비(유튜브, 사진촬영)의 장비활용 교육 무료 이용 가능
 - 이용방법 : 채움비교과시스템에서 “메이커”로 검색하여 해당과목 신청 및 담당자 연락을 통한 교육일정 예약 후 진행
 - 참여대상 : 재학생, 교직원
- 4차산업 관련 온라인 초급 교육(창업준비 초급교육) : 2023. 7. ~ 2024. 2.
 - 프로그램 : 4차산업 및 메이커스페이스 관련 장비
 - 이용방법 : 채움비교과시스템에서 “메이커”로 검색하여 해당과목 신청 후 LMS 활용 교육
 - 참여대상 : 재학생, 교직원

연번	프로그램명	관련장비
1	스마트폰 사진촬영 활용 및 실습(인물사진&역광사진)	사진관련
2	스마트폰으로 활용하는 영상편집 및 유튜브	영상관련
3	adobe premiere 기초과정(유튜브활용)	영상관련
4	Midi 기초강좌	음향관련
5	Midi 활용 및 실습	음향관련
6	일러스트 활용 및 실습(레이저커터)	이미지관련
7	코렐드로우 활용 및 실습 (유니버설레이저커터 기초)	이미지관련
8	3D프린터 활용 및 실습 (3D프린터 관련 교육)	3D관련
9	XR개론(AR/VR)	3D관련
10	틴커카드 기초과정(3D프린터 관련교육)	3D관련
11	스케치업 기초과정	3D관련
12	3ds-Max(3d모델링개발)	3D관련
13	지브러쉬 활용 및 실습(STL부르기)	3D관련
14	메타버스의 이론 기초과정	3D관련
15	NFT 기초강좌	경력형성
16	NFT 실습강좌	경력형성
17	Fuse X 모바일 APP개발 기초과정	경력형성
18	Fuse X 모바일 APP런칭 과정	경력형성
19	e드론 (국가자격증 1,2,3종) 초급과정(vr드론)	경력형성
20	드론지도사 실기과정	경력형성

- 대전광역시 서구청 연합 메타버스 AR창의융합캠프 :2023. 6. 26. ~ 6. 28.[3일간]
 - 교육대상 : 배재대학교·대전과학기술대학교·건양대학교 학생(각 학교 15명), 서구소재 기업 재직자 5명 내외, 서구소재 중고등학교 희망학생 5명 내외
- 메이커스페이스 경진대회 : 2023. 11. ~ 12.
 - 하드웨어 부문 : 대상 400,000원 2명, 최우수상 300,000원 2명, 우수상 100,000원 4명
 - 소프트웨어 부문 : 대상 400,000원 2명, 최우수상 300,000원 2명, 우수상 100,000원 4명
 - 참여대상 : 재학생

제7편
부속기관

박물관

□ 설립 목적

- 우리나라 대학의 효시라는 큰 의미를 가지고 있는 본 대학은 대학 구성원과 지역주민들의 문화 향유와 평생교육의 장을 만들고 이로써 인류의 전통 문화를 계승·발전시켜 문화생활을 보다 알차고 풍요롭게 하고자 대학박물관을 설립하게 되었다. 본 대학 박물관은 본 대학 설립 150주년을 맞이하는 2035년을 기념하기 위해 배재학당과 배재대학에 관련된 자료를 수집하고 진열·전시하여 대학의 역사를 살펴볼 수 있도록 함으로써 건학 이념을 고취시키고, 배재인의 긍지를 고양시키고자 하였다.
- 전시실은 크게 배재역사실과 토기유물실로 나뉘어져 있다. 배재역사실에는 배재학당의 현판을 하사한 고종황제, 배재학당의 설립자인 아펜젤러 등에 대한 자료와 기록을 전시하고 있으며, 배재대학교의 과거에서 현재까지의 모습을 볼 수 있는 유물들이 전시되어 있다. 토기유물실에는 청동기시대부터 원삼국시대, 삼국시대, 조선시대, 근대에 이르기까지의 토기들을 수집하여 생활에 대한 근간이 되는 토기의 변천과정을 살펴볼 수 있다. 특히 백제 문화권에 위치한 지역적 조건을 감안하여 백제 토기 수집에 주력하였으며 이에 백제문화의 전통을 계승·발전시킬 수 있도록 하였다. 이외에도 U-Story 1층에 마련된 전시실은 다양한 기획전시와 교내 학생들의 자유로운 전시공간으로서 역할을 하고 있다.

□ 연혁

년도	날짜	내용
1988	3월	박물관 개설
1988	3월	초대 박물관장 김진악 교수
1993	6월	도서관 건물 4층으로 확장 이관
1997	3월	2대 박물관장 이철세 교수
1997	10월	한국대학박물관협회 가입
1999	1월	3대 박물관장 김진악 교수
2000	2월	4대 박물관장 정해조 교수
2003	3월	5대 박물관장 김송열 교수
2005	3월	6대 박물관장 이택혁 교수
2009	3월	7대 박물관장 김치중 교수
2012	9월	8대 박물관장 이택혁 교수
2014	5월	제1종 전문박물관 등록
2015	1월	9대 박물관장 김종현 교수
2015	8월	10대 박물관장 최중희 교수
2017	3월	11대 박물관장 김종현 교수
2023	3월	12대 박물관장 최중희 교수

□ 규모

박물관은 중앙도서관 4층에 자리하고 있으며, 130여 평의 규모로 토기유물실, 배재역사실, 사무실과 관장실로 이루어져 있다. 또 U-Story 1층에 배재대학교의 모습을 볼 수 있는 전시공간이 마련되어 있다.

□ 성격

본 박물관은 토기 전문박물관으로 청동기시대부터 조선시대, 근대에 이르기까지의 토기들을 수집하여 토기의 변천과정을 살펴볼 수 있도록 하였다. 특히 백제시대의 대형 토기들이 개방 전시되어 있다. 이를 통해 선인들의 토기문화를 이해할 수 있는 교육의 장으로서의 역할을 하고 있다. 또한 한국 대학의 효시인 배재대학의 역사자료와 유물들을 수집·정리·보존하여 배재인의 긍지를 고취시키는 물론 지역민들에게는 본 대학의 역사와 전통을 알리고 소통할 수 있는 공간을 마련하고 있다.

□ 소장 유물 현황

박물관의 소장품은 청동기시대부터 원삼국시대, 삼국시대, 조선시대에 이르는 토기와 근대의 옹기·질그릇이 주류를 이루고 있다. 이와 함께 일세기를 지내온 배재대학의 역사자료들을 수집하고 있다. 이렇게 수집된 소장품들은 총 1,165여 점에 달한다.

구분	보유점
청동기시대·원삼국시대 토기	40여점
삼국시대 토기	250여점
고려·조선시대 토기	80여점
고려·조선시대 자기	60여점
옹기·질그릇	230여점
배재 역사 자료 유물	500여점
미술품	5점
계	1,165여점

□ 전시 내용

○ 토기유물실

청동기시대의 토기부터 원삼국시대, 삼국시대, 고려시대, 조선시대 토기 및 근대의 옹기·질그릇에 이르기까지 토기를 수집하여 전시하고 있다. 특히 백제 문화권에 위치한 지역적 조건을 감안하여 백제 토기 수집에 주력하였다. 이와 같이 다양한 토기들을 수집하여 전시하고 유물들을 연구함으로써 본 박물관은 전문 토기 박물관으로서의 역할을 동시에 하고 있다.

○ 배재역사실

한국 대학의 효시인 배재대학교와 배재학당에 관련된 유물을 수집하고 이를 전시하고 교육하고 있다. 이를 통해 건학이념을 고취시키고 배재인의 긍지를 지니게 하며 배재의 전통을 계승하고는 공간으로 자리하고 있다. 이에 다음과 같은 사업을 진행하고 있다.

- 배재대학교 및 배재학당 관련 역사 자료의 수집과 복원
- 배재대학교 및 배재학당에서 배출한 인물들에 대한 자료의 수집과 복원
- 배재대학교 및 배재학당의 건학이념과 전통을 계승 발전시키기 위한 자료의 수집과 복원

○ 역사관 자료목록

- 고종황제 하사 배재학당 현판(복원품 전시중)
- 배재학당, 보육학원 전경 액자
- 배재학당 산하기구(배재빌딩, 배재중학교, 배재고등학교, 배재대학교)
- 설립자 아펜젤러와 하워드의 초상과 관련자료
- 배재학당 설립 은공자와 배재출신의 인물, 역대 학·총장 인물사진
- 개화기 문헌에 실린 배재대학 관련기사 발췌 게시물
- 배재학당과 민족운동 관련자료
- 보육학원의 역사자료
- 배재인의 저서와 작품
- 학생활동의 모든 자료
- 배재학당에서 발간하는 각종 출판물
- 배재학당 대강당 건축경위서(1932)
- 1932년 당시 배재학당 이사, 졸업생, 교직원 등의 명단

○ U-Story 전시실

배재대학교의 역사와 인물에 대한 전시를 하고 있으며 다양한 기획전시와 학생들의 작품 전시를 할 수 있는 공간으로 마련되어 있다.

□ 관람 시간

- 개관시간: 월요일 ~ 금요일 09:30 ~ 16:30
- 휴관일: 토요일, 일요일 및 법정 공휴일 휴관
- 관람료: 무료
- 단체관람: 사전 예약(042-520-5259)

배재인권센터

□ 설립 목적

구성원의 인권을 보호하고 권익을 증진시키는데 목적을 두고 설립되었다.

□ 업무 내용

- 성희롱·성폭력 상담 및 사건처리에 관한 업무
 - 성희롱·성폭력 관련 상담
성희롱·성폭력 관련 상담, 법률정보 제공 및 학생상담센터와 연계하여 심리상담 지원
 - 성희롱·성폭력 사건 신고접수 및 처리
교내 구성원(당사자 중 일방이 구성원인 경우 포함) 사이에 발생한 성희롱·성폭력 사건 신고가 접수되면 이에 관한 조사, 심의·의결을 통해 기각, 징계요청, 피해구제 및 재발방지 조치
 - 성희롱·성폭력 고충상담원 지정 및 교육
구성원들을 위해 성희롱·성폭력고충상담원을 남녀 각1명 이상 지정하고, 정기적으로 고충상담원교육에 참여하도록 지원
- 인권침해, 갑질, 직장 내 괴롭힘 관련 상담 및 사건처리에 관한 업무
 - 인권침해, 갑질, 직장 내 괴롭힘 관련 상담
구성원(당사자 중 일방이 구성원인 경우 포함) 사이에 발생한 인권침해, 갑질, 직장 내 괴롭힘 관련 사안에 대해 상담 및 정보제공
 - 인권침해, 갑질, 직장 내 괴롭힘 사건 신고접수 및 처리
인권침해 관련 신고 접수된 사건에 관하여 조사, 심의·의결을 통해 기각, 징계 요청, 피해구제 및 재발방지 조치
- 구성원 대상 교육프로그램 진행
 - 폭력예방교육
교직원 대상: 성희롱·성폭력·성매매·가정폭력예방교육
학생 대상: 성폭력·가정폭력예방교육
 - 인권 및 성인지 감수성 향상 교육
 - 갑질 및 직장 내 괴롭힘 예방교육

□ 상담 방법

- 방문상담
- 전화상담
- 온라인상담(<https://www.pcu.ac.kr/phrc>)

□ 상담 시간

월요일~금요일 오전 9시~오후 5시

□ 위치 및 연락처

- 위치: 21세기관 213호
- 연락처: (042) 520-5258, 722-2513

생활관

□ 설립 목적

‘열정이 살아 숨쉬는 배재인의 보금자리’

배재대학교 생활관은 변화된 생활환경에서도 학교생활에 잘 적응 할 수 있도록 숙박과 편의시설을 제공하고 자율과 규율이 조화된 공동생활을 통하여 건전한 인격형성과 면학분위기를 조성하며, 진리를 추구하고 사랑과 봉사의 정신을 함양하여 사회에 앞장서서 이바지할 인재를 양성하고자 설립되었다.



□ 현황

○ 시설 현황 및 수용 규모

건물명	국제언어생활관 PAITEL A, B	목련관	집현관	서재필관
준공년	2007	1991	1995	1995
연면적	18,274.9㎡	2,577.9㎡	2,604.76㎡	2,316.24㎡
수용규모	1,056명	320명	236명	88명

○ 세부 수용인원 및 관리비

건물명		성별	룸구분	실수		수용인원(명)		관리비(원)	비고
국제언어 생활관	Paitel A	여	2인실(장애인실)	4(1)		8	712	700,000	
			2인실(×8실)	136(17)		272		700,000	
			3인실(×2실)	144(72)		432		650,000	
	Paitel B	남	2인실(장애인실)	4		8	344	700,000	
			2인실(×2실)	4	(4)	8		840,000	
				4		8		700,000	
			3인실(×2실)	48(24)		144		650,000	
			4인실	44		176		600,000	
목련관		남	4인실	80		320	320	520,000	
집현관		남/여	4인실	59		236	236	520,000	
서재필관		남/여	2인실	44		88	88	840,000	외국인유학생 전용
계(축구부 숙소/외부 숙소 제외)				571(349)		1,700			

* 상기 금액은 1개 학기 기준으로, 공공요금 인상으로 인해 변동될 수 있음

□ 입사 신청

- 정규모집(신입생, 재학생): 입학/생활관 홈페이지 신청 접수→ 입사신청(프로그램 연동)
- 추가모집(재학생): 개강이후 공석이 있을 경우 생활관 사무실에서 개별신청 접수

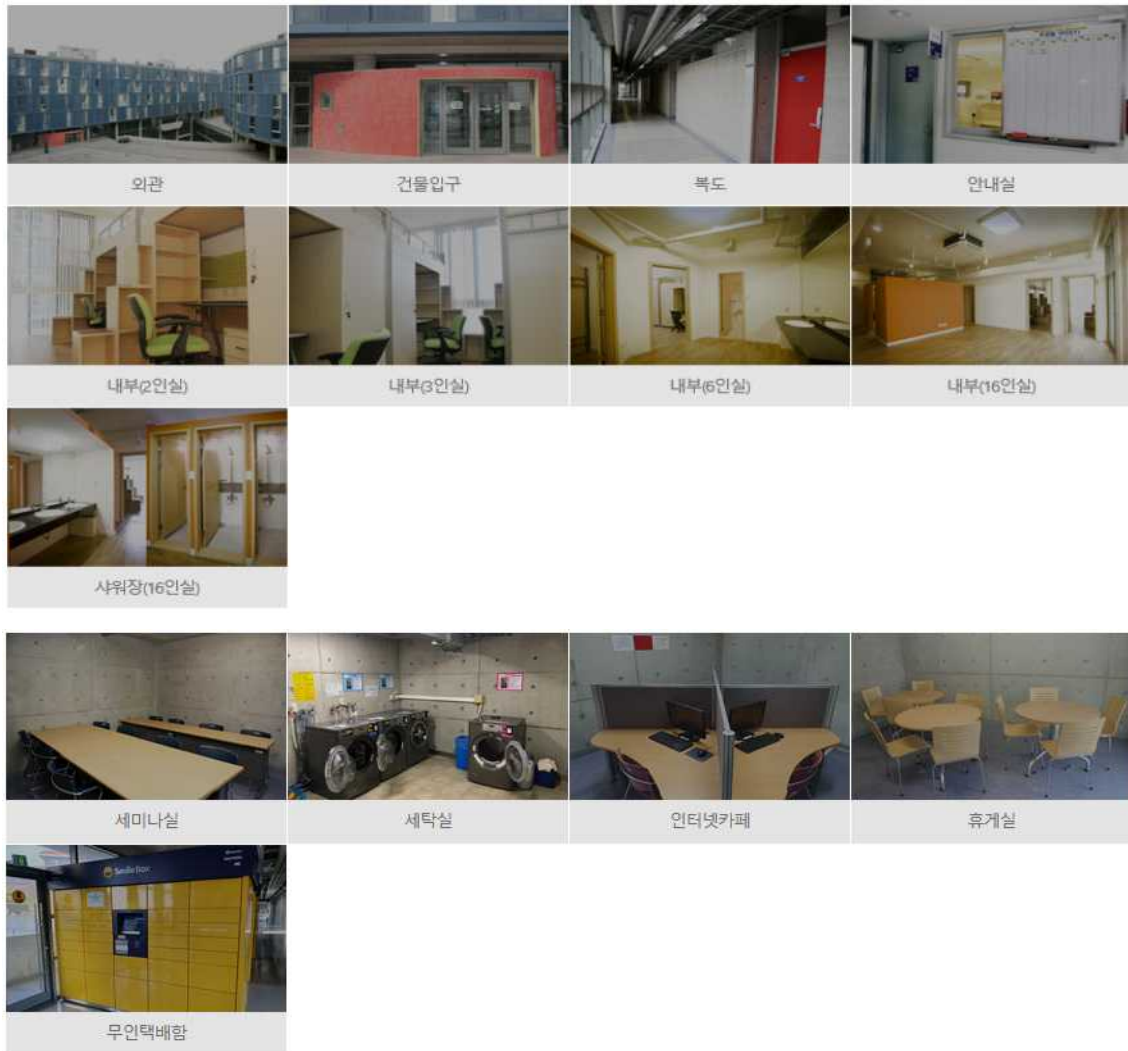
□ 자격 제한

- 징계처분을 받은 사실이 있는 자
- 퇴사처분을 받은 사실이 있는 자
- 전염병 질환자 및 건강진단 미수검자
- 휴학 중인 자(단, 복학예정자는 제외)
- 생활관의 교육지원 프로그램을 수강하여 할 의무가 있는 관생 중 교육지원 프로그램을 수강하지 않은 자(예: LMS 소방안전교육 등)
- 기타 단체생활을 영위하기에 부적합하다고 인정되는 자

□ 선발 방법 및 기준

- 입사자격: 대전광역시 이외의 지역에 거주하는 본교 학생
※ 보호자 주민등록등본의 주소지 기준으로 함
- 모집시기: 신입생은 매년 본교 신입생 합격자 등록 기간, 재학생은 매 학기말
- 입사기간: 한 학기를 기준으로 하며, 동·하계방학을 제외한 개학기간에 한함
- 선발기준: 성적(50%) + 거리(40%) + 직전학기 상·벌점(10%)

□ 생활관 건물별 사진 - 국제언어생활관(PAITEL A)



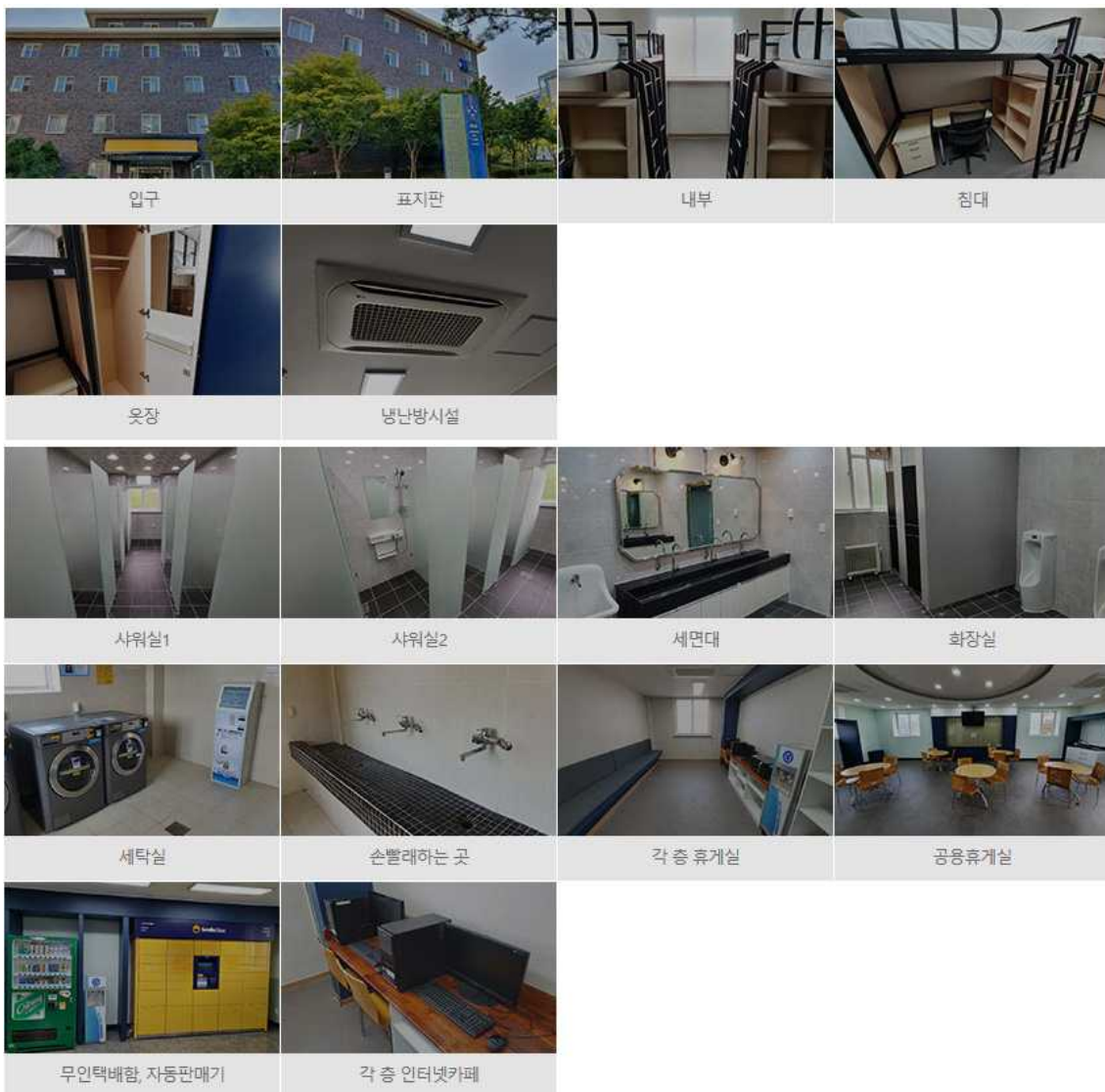
□ 생활관 건물별 사진 - 국제언어생활관(PAITEL B)



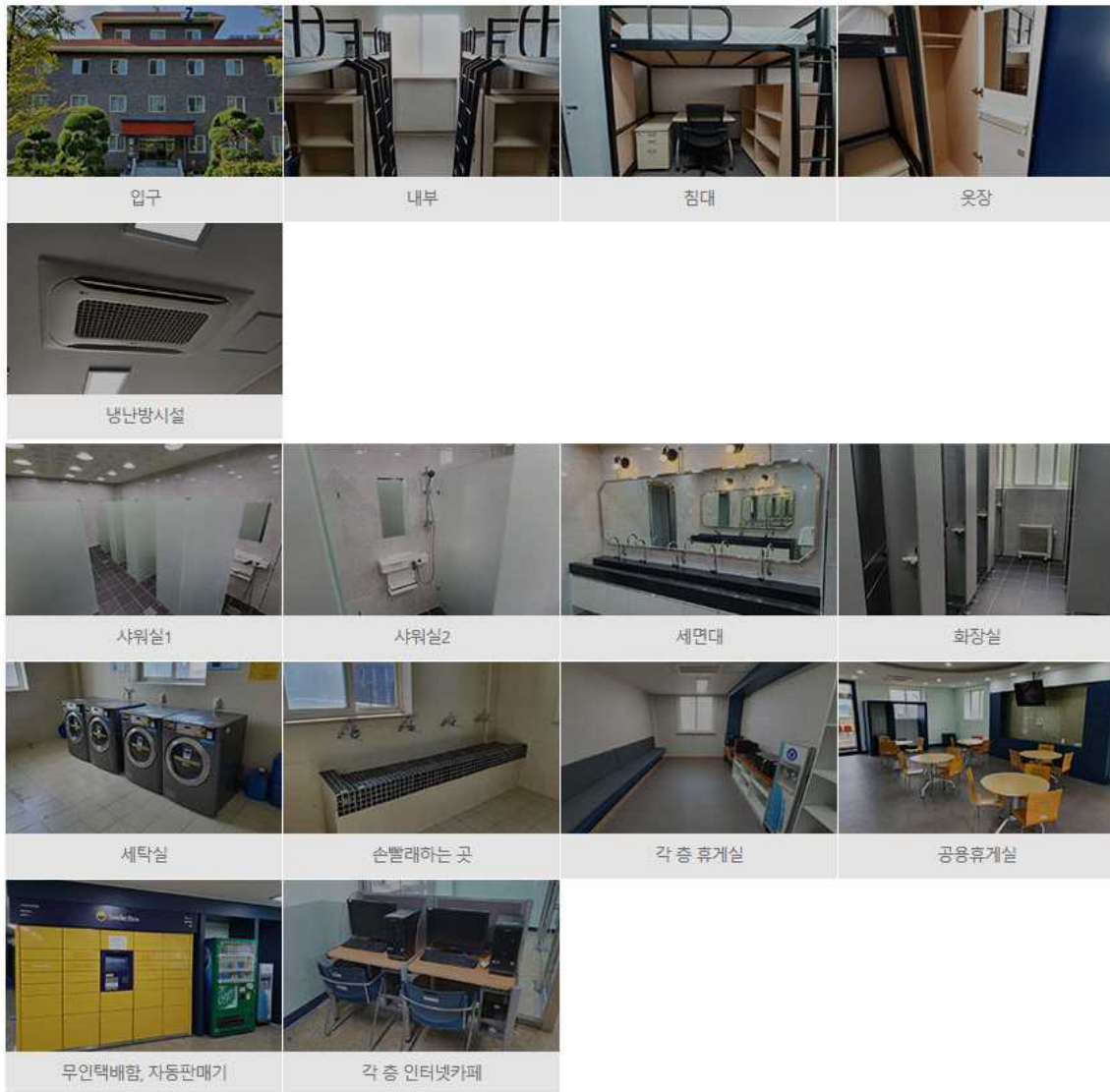
□ 생활관 건물별 사진 - 국제언어생활관(PAITEL B)



□ 생활관 건물별 사진 - 목련관



□ 생활관 건물별 사진 - 집현관



□ 생활관 건물별 사진 - 서재필관



□ 생활관 건물별 사진 - 서재필관



□ 공용 편의시설 사진



□ 생활관 주변 사진



예비군연대

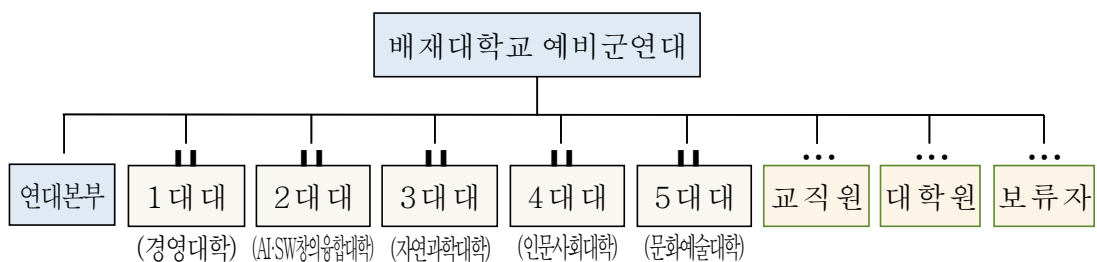
□ 목적

교직원과 재학생 예비군 자원관리 및 교육훈련, 교직원 민방위 대원 자원관리 및 교육훈련을 주요 업무로 하며, 재학생 병역 유예기간 산정 및 입영 연기를 위한 병무청 연계 학적보유자 관리, 교직원 및 학생과 학부모 대상 병무 정보 제공을 위한 병무상담실 운영 등 유관 국가기관과의 협조 하에 교직원과 학생들의 병무에 관한 전반적인 업무를 수행하기 위하여 예비군법과 대통령 훈령 등 관련 법령에 의거 운영한다.

□ 연혁

- 1981. 04. 17. 대통령령 10287호에 의거 대학직장예비군 편성
- 1981. 06. 29. 대전충남지방병무청 편성 인가 및 발대식
 - 배재대학교 직장예비군 중대(초대 중대장 라태균)
- 1992. 05. 01. 직장예비군 대대로 승격(초대 대대장 예)소령 윤석교)
- 1992. 09. 01. 육작명 제92호에 의거 제32보병사단으로 예속 변경
- 2001. 01. 01. 직장예비군 연대로 승격
- 2001. 09. 01. 초대 연대장 (예)대령 황성진 (~ 2012. 06. 30)
- 2003. 03. 01. 직제규정 3-1-01 개정으로 학생처 소속에서
총장 직속 독립기구인 부속기관으로 직제 개편
- 2012. 07. 01. 제2대 연대장 (예)대령 조 석 (~ 2016. 12. 31)
- 2017. 01. 01. ~ 현재 제3대 연대장 (예)대령 도 광 섭

□ 편성



○ 연대본부

직 책	계 급	성 명	보직일자	비 고
연 대 장	예)대령	도 광 섭	2017. 1. 1	학군 #25
운영과장	예)소령	남 영 현	2001. 9. 1	3사 #27
사무원(2)	행정조교	배 주 희	2022. 3. 1	학사지원팀 겸직근무
	행정조교	이 정 미	2022. 8. 1	학사지원팀 겸직근무

○ 예비군 자원현황

- 신분별

구 분	총 자원	보 류 자 원				전·평시 가용자원	
		법 규	방침전면 (교직원)	방 침 일 부		연대본부	교직원
				학 생	대학교수		
인원(명)	1,815		(1)	1,784	0	4	25

- 제대별

구 분	계	연대본부	1대대 (경영대학)	2대대 (AI·SW융합대학)	3대대 (자연과학대학)
인원(명)	1,815	4	368	607	217
4대대 (인문사회대학)	5대대 (문화예술대학)	교직원소대	대학원소대	보류자소대	기 타
308	245	25	40	1	0

□ 주요 업무

○ 예비군

- 평시

- 교직원 및 학생 예비군 편성 및 자원관리
- 예비군 교육훈련 실시(서구 관저동 예비군 훈련장)
- 전시계획 시행 준비(학교 자체 방호계획, 충무 3200 학교 실시계획)
- 직장방호용 장비 및 물자 확보 관리(방독면, 방탄헬멧 등 13종 3,385점)

- 전시

- 병력 동원 운영계획 지원
- 대학 자체 방호 계획 시행
- 충무계획 시행(전시 대학생교육 및 학도 호국 지원활동시행)

○ 민방위

- 직장 민방위대장(총장) 업무 대행
- 학교 직장민방위대 편성
 - 예비군 복무를 마친 만 40세 이하의 교직원 대상
 - 매년 1월 초 서구청으로 편성현황 보고 및 변동사항 수시 보고
- 민방위대원 법정 교육
 - 민방위 1~4년차 대상 연 1회 소집교육 실시(서구청 민방위 교육장)
 - 민방위 5년차 이상 연 1회 민방위 스마트교육 실시
- 민방위용 장비 및 물자 확보 관리(방독면 등 5종 55점)

○ 재학생 병역유예를 위한 학적보유자 보고

- 입학생에 대한 학적보유자 정보 병무청 보고
- 병역유해기간 산정(4~5년 병역유해 기간을 산정함)

○ 비밀문건 발간 및 관리

- 교육부와 국방부 등의 정부 유관부서 발간 문건과 자체 생산 문건
- 비밀문서의 생산, 보관 및 파기
- 충무 3200 교육부 집행계획 시행을 위한 학교 자체실시계획 작성(연 1회)

■ 위치 및 연락처

- 위치 : 아펜젤러관 109호
- 연락처 : (042) 520-5267, 5527

배재학당역사박물관

□ 설립 목적

배재학당은 1885년 미국인 북감리교 선교사 헨리 게르하트 아펜젤러(Henry Gerhart Appenzeller, 1858~1902년)가 설립한 한국 최초의 서양식 근대 교육 기관이다. 고종(高宗, 1852~1919년) 황제는 1887년 ‘유용한 인재를 기르고 배우는 집’이라는 뜻으로 이곳에 ‘배재학당(培材學堂)’이란 이름을 하사했다.

2008년 7월 24일 배재학당역사박물관으로 새롭게 태어난 배재학당 동관(서울특별시 기념물 제16호)은 1916년 준공한 유서 깊은 근대 건축물로, 아펜젤러가 전인 교육을 실천했던 공간이자 수많은 근대 지식인들을 배출한 신교육의 발상지요, 신문화의 요람이다.

근대 교육의 면모를 확인할 수 있는 귀한 소장품들과 함께, 상설 전시실, 기획 전시실, 체험 교실 및 세미나실 등을 갖춘 배재학당역사박물관은, 교육·종교·정치·사회·문화 등 다양한 분야에서 한국 근대사를 새롭게 조명할 자료와 담론이 모여드는 공간이자, 동시대와 호흡하는 역사의 현장으로 모든 이들에게 열려 있다.

이를 통해 배재학당이 한국 역사에 미친 영향을 확인하고, 구성원들에게는 자긍심을 배양하고, 국민들께 배재학당의 가치를 알리며, 향후 배재학당의 교육 방향에 대한 지표를 찾고자 박물관을 설립하였다.

□ 연혁

연도	내용
1916년	배재학당 동관 준공
2001년	서울시기념물 제16호 지정
2006년	배재학당 동관 보수복원공사 기공
2008년	배재학당역사박물관 개관 박물관 등록(제1종 전문박물관)
2010년	‘박물관 및 미술관 진흥법’에 의거한 경력인정대상기관 인가
2015년	배재학당 창립 130주년 기념 기획전 <교지로 본 시대상 : 젊은 날의 꿈>
2016년	배재학당 동관 준공 100주년 기념 기획전 <배재학당 동관, 100년의 기억>
2017년	대한제국 선포 120주년 기념 기획전 <대한제국과 교육: 배재학당에 펼쳐진 고종의 꿈>
2018년	개관 10주년 기념 기획전 <김소월, 다시 피어난 진달래꽃>
2019년	국립극장 공연예술박물관 공동주최 기획전 <무대 위 새로운 공간의 창조, 무대 디자인>
2021년	특별전 <김소월, 다시 써보는 진달래꽃>
2022년	특별전 <정동산책 그리고 서울>

□ 규모

지하 1층, 지상 3층의 박물관은 140여 평 규모로 1, 2층에는 상설전시실 2실과 기획전시실 2실, 교실체험관 등이 마련되어 있으며, 3층에는 학술행사 및 세미나를 진행할 수 있는 회의실과 세미나실이 위치하고 있다.

□ 전시 소개

○ 상설전시실 1

배재학당의 태동과 교육 이념부터 현재의 배재대학교까지 배재의 역사를 가까이 느낄 수 있도록 다양한 유물과 영상을 통해 관람객에게 다가가는 공간이다. <배재학당의 태동과 배재의 정신> 코너에는 고종에게 하사받은 배재학당 현판과 유길준의 친필 서명이 담긴 『서유견문』, 130여 년 전 학생들이 직접 인쇄하고 사용했던 교과서 등이 전시되어 있다. 또한 최초의 근대 학생회였던 배재학당의 협성회와 이를 토대로 한 독립협회의 탄생 등 독립운동과 민족계몽운동에 기여한 배재학당의 활약도 보여주고 있다. <명예의 전당> 코너에는 이승만, 주시경, 나도향, 김소월 등 우리 근현대사에 큰 획을 그었던 배재인들을 소개하고 있으며, 주시경의 친필 이력서와 김소월의 『진달래꽃』 시집 초판본(등록문화재 제470-2호)도 공개하고 있다. <배재의 과거와 현재 그리고 미래> 코너에서는 우리나라 최초의 학칙인 배재학당 규칙과 교지, 배재학당의 우수한 교사진과 당시 학교생활을 생생하게 보여주는 졸업앨범 등이 전시되어 있으며, 배재대학교로 이어지며 세계로 도약하고 있는 배재의 발전상과 밝은 미래를 확인할 수 있는 공간이다.

○ 상설전시실 2

배재학당의 설립자 헨리 게르하트 아펜젤러 가족과 교사였던 윌리엄 아서 노블 가족의 교육 선교 활동과 한국에 대한 애정을 그들이 남긴 유물을 통해 확인할 수 있는 공간이다. 헨리 게르하트 아펜젤러의 친필일기와 그가 남긴 1900년대 초 한국 사진 등 귀한 자료들이 전시되어 있으며, 아버지의 뒤를 이어 배재학당의 교장이 된 헨리 닷지 아펜젤러가 쓰던 책상과 그가 들여와 배재 강당에서 사용한 연주용 피아노(등록문화재 제480호) 등 1930년대 학교의 모습을 상상할 수 있는 유물들이 함께 전시되어 있다.

○ 교실체험관

1930년대 배재학당의 교실을 재현하여 근대기 교육현장을 느낄 수 있는 공간으로 마련했다. 당시 사용했던 석칠판과 책걸상 등을 통해 근대 교실 분위기를 체험할 수 있으며, 영상물을 통해 130년 전 펼쳐졌던 아펜젤러의 전인 교육과 배재학당의 앞선 교육 철학을 이해할 수 있다.

□ 주요 업무

- 전시 업무: 연 1회 기획전 개최 및 상설전 교체
- 연구 업무: 소장유물 연구사업 진행 및 연구집 발간
- 교육 업무: 특강 및 대상별 교육체험프로그램 진행
- 유물 관리 업무: 유물 수집 및 소장유물 관리

- 홍보 업무: 홈페이지 및 SNS를 통한 박물관 활동 소개, 회원 및 자원봉사자관리
- 대관 업무: 회의실 및 세미나실 관리 및 대관

□ 관람 안내

- 개관시간: 화요일 ~ 토요일 10:00 ~ 17:00
- 휴관일: 일요일, 월요일 및 공휴일
- 관람료: 무료
- 단체관람: 사전 예약한 20인 이상의 단체



배재미디어센터

□ 설립 목적

건전한 학내 여론의 창달 및 전달을 통한 면학과 대학발전에 기여

□ 주요 업무

○ 배재신문사(PCNEWS)

- 배재신문의 발행(월간 발행) 2018년도부터 전면 전자신문 게재 체제로 전환
- 배재신문의 발행에 따른 관련사업
- 기타 위와 관련되는 학술 및 문화 활동(배재문학상, 5월 ~ 10월 중 공모)

○ 배재영자신문사(PCC)

- THE PAI CHAI CHRONICLE 발행(학기별 1회, 총 2회 발행)
2021년도부터 전면 The Paichai Chronicle 118호부터 온라인 게재 체제로 전환
- 기타 위와 관련된 학술 및 문화 활동(배재에세이콘테스트, 5월 ~ 10월 중 공모)

○ 배재방송국(PBS)

- 교내방송에 관한 업무
 - 오디오 방송 (하루 3회)
- 교외방송에 관한 업무
 - 2학기 예정



□ 연혁(배재신문사)

연월	내용
1977년 11월	<대전여대학보> 창간(대전여자초급대학·대전보육학원), 가로쓰기, 한글전용
1980년 5월	제호 <培材大學報> 로 계간발행 (배재학당과 대전보육학원 합병, ‘배재대학’ 으로 교명 변경), 세로쓰기, 국한문 혼용으로 바뀜
1981년 3월	계간에서 월간 4면 발행(본교 4년제로 승격)
1986년 10월	<배재신문>으로 제호 바뀜(배재신문사로 변경) 다시 가로쓰기, 한글전용
1987년 3월	월간 4면에서 격주 4면으로 증면
1988년 3월	격주 발행, 월 1회 8면으로 증면
1991년 4월	격주 8면으로 정착
2009년 3월	배재미디어센터로 통합
2011년 9월	연 14회 종이신문 전자신문으로 변경(개강호, 종강호는 종이신문 발행)
2015년 9월	배재신문사, 디지털퍼스트 채택. 홈페이지 신규 구축

□ 연혁(배재방송국)

연도	내용
1981년	P.B.S 배재방송국은 1981년 3월 배재방송반으로 출범
1985년	배재방송국으로 3월에 승격 5월 제1회 Open studio를 시작으로 대학문화를 선도
2002년	인터넷방송국 개국으로 보다 발빠른 대학내의 소식과 학우들의 편의를 위하여 앞장섬
2003년	가상스튜디오 도입으로 명실상부한 대학언론기관으로서 자리를 지켜감

□ 연혁(배재미디어센터)

연도	내용
2009년	배재방송국, 배재신문사, 배재영자신문사 3사 배재미디어센터로 통합

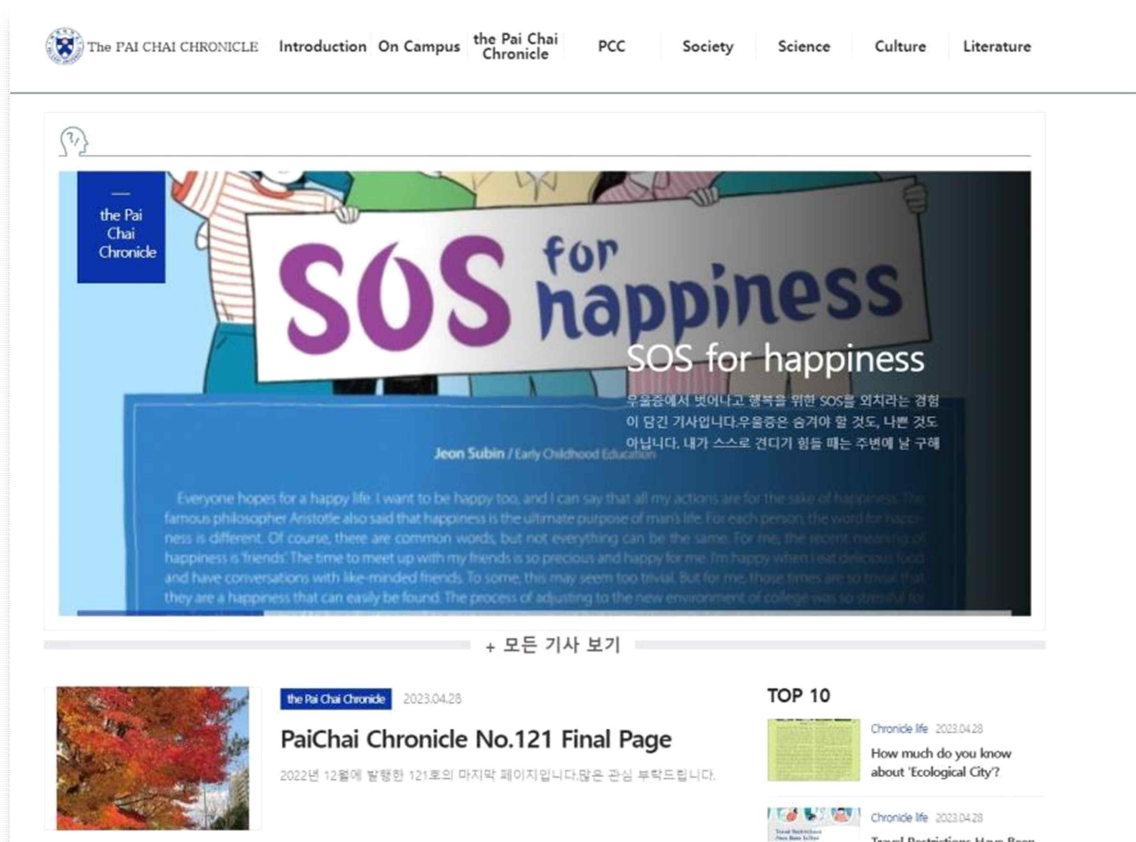
○ 배재신문사(PCNEWS) 홈페이지 배재신문



○ 배재방송국(PBS) 홈페이지



○ 배재영자신문사(PCC) 홈페이지



제8편
산 학 협 력 단

배재대학교 산학협력단

□ 산학협력단 소개

산학협력단은 「산업교육진흥및산학협력촉진에관한법률」에 근거하여 설치된 대학의 산학협력 사업을 관리·지원하는 전담조직으로 정부 및 민간 R&D사업 연구기획 및 계약, 산·학·연 협력 추계 구축, 학술 연구 진흥과 지원, 지식재산권의 출원·등록·관리, 기술이전, 창업보육사업 등의 업무를 수행하고 있으며 산학기획팀, 산학감사팀, 연구관리팀, 회계관리팀, 운영지원팀, 중소기업산학협력센터, 지식재산경영센터, 공용장비센터, 바이오진단융합기술센터, 글로벌산학협력센터, 창업보육센터, 산학교육원(현장실습지원센터, 리빙랩센터, 기업협업센터)를 두고 있다.

□ 연혁

연월	내용
1998년 7월	창업보육센터 개소
2004년 2월	산학협력단 법인 등기
2004년 3월	산학협력단 초대 단장 김일한 교수 취임
2004년 3월	산학협력단 정관 제정
2005년 11월	지역혁신인력양성사업 선정(산업자원부)
2006년 3월	산학협력단 제2대 단장 김재진 교수 취임
2006년 5월	바이오진단융합기술센터 개소(대전 도룡동)
2007년 3월	산학협력단 제3대 단장 김일한 교수 취임
2007년 7월	지역R&D클러스터구축사업 선정(지식경제부)
2007년 9월	지능형국토정보기술혁신사업 선정(건설교통부)
2008년 5월	청원산학협력관 개소
2008년 5월	창업보육센터 확장사업 선정(중소기업청)
2009년 7월	신기술창업직접지역 사업 선정(중소기업청)
2011년 3월	산학협력단 제4대 단장 민병훈 교수 취임
2011년 8월	대덕산학협력관 개소
2012년 3월	기술이전센터 설립
2012년 5월	산업단지캠퍼스 조성사업 선정(교육과학기술부, 지식경제부)
2012년 9월	산학협력단 제5대 단장 서경훈 교수 취임
2013년 3월	지역연고산업육성사업(RIS) 2단계 주관기관 선정 (산업통상자원부, 한국산업기술진흥원)
2013년 12월	대전서구어린이급식관리지원센터 설립(식품의약품안전처)

연월	내용
2014년 2월	창업교육센터 신설
2014년 2월	현장실습지원센터 신설
2014년 9월	제15회 중소기업기술혁신대전 산학연유공자부분 대통령 표창 수상
2015년 1월	산학협력단 제6대 단장 최창원 교수 취임
2015년 7월	대전인생이모작지원센터 수탁기관 선정(대전광역시)
2015년 8월	대전시 서부청소년성문화센터 수탁기관 선정(대전광역시)
2015년 9월	건설환경·철도공학과 철도 특성화대학 지원사업 선정(국토교통부)
2016년 2월	IPP형 일학습병행제 운영대학 선정(고용노동부, 한국산업인력공단)
2016년 7월	이노폴리스캠퍼사업 선정 (미래창조과학부, 연구개발특구진흥재단)
2017년 3월	글로벌산학협력센터 설치
2017년 6월	사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+)육성사업 사회맞춤형학과중점형 선정 (교육부, 한국연구재단)
2018년 8월	청년TLO육성사업 선정(과학기술정보통신부, 과학기술일자리 진흥원)
2019년 4월	2단계 사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+)육성사업 사회맞춤형학과중점형 선정 (교육부, 한국연구재단)
2020년 3월	기업지원센터 설치
2020년 3월	산학협력단 제7대 단장 채순기 교수 취임
2021년 5월	디지털 신기술 인재양성 혁신공유대학 선정(교육부, 한국연구재단)
2021년 9월	기술이전센터 명칭변경 → 지식재산경영센터
2022년 6월	산학협력단 제8대 단장 김한수 교수 취임
2022년 6월	「지역지능화혁신인재양성사업」 선정 (과학기술정보통신부, 정보통신기획평가원)
2023년 2월	산학협력단 제9대 단장 채순기 교수 취임

□ 주요업무

- 산학연협력계약의 체결 및 이행
- 산학연협력사업과 관련한 회계의 관리
- 지적재산권의 취득 및 관리에 관한 업무
- 대학의 시설 및 운영의 지원
- 기술이전과 사업화 촉진에 관한 업무
- 산학연협력사업과 관련된 임대, 서비스, 컨설팅 및 용역사업 등
- 창업보육센터 입주기업에 대한 지원과 관리
- 교원 창업지원 및 기업가정신 함양 촉진 등에 관한 업무
- 직무발명과 관련된 기술을 제공하는 자 및 이와 관련된 연구를 수행하는자에 대한 보상

□ 조직도



중소기업산학협력센터

□ 센터 소개

배재대학교 산학협력단은 중소벤처기업부의 산학협력사업(산학연공동기술개발사업)이 시작된 1993년 이래로 중소기업의 애로기술 및 신기술·신제품지원을 통해 기업경쟁력을 강화하는데 중점을 두고 있다. 특히 관련사업의 전문화/특성화를 극대화 시키고자 2006년 출범한 “중소기업산학협력센터”를 운영해 오면서 사업 경쟁력 강화를 위한 상호간의 협력을 도모하고, 중부권의 산학협력사업의 핵심역할을 담당하고 있다.

본 센터에서는 중소기업 지원사업의 핵심이라 할 수 있는 산학연공동기술개발사업, 기업부설연구소를 설치하기 위한 사업 등의 연구개발 사업을 비롯하여 대학과 중소기업을 보다 강한 신뢰와 협력으로 연결시킬 수 있는 다양한 사업 등을 펼쳐나가고 있다.

□ 센터 역할

대학내의 다양한 학문과 기술분야의 교수진과 연구인력 그리고 대전지역내의 중소기업들과의 협력을 기반으로 다음과 같은 역할은 수행함

- 중소기업의 애로기술 해결을 위한 산학협력 연구 수행
- 소속 교수의 개발기술에 기반한 사업화 대상 기업 발굴 및 연계
- 산업기술 발전 트렌드와 지역산업정책에 기반한 산학협력연구개발사업 발굴
- 소속 교수의 보유기술과 지역내 산업체 기술 수요 관련 DB 제작 및 제공
- 특허확보 전략 및 사업화 전략 컨설팅 및 교육
- 대학내 산학협력 활성화 환경 조성 및 지원
- 산학협력 사업 성과 홍보 및 확산 지원
- 소속 대학생 및 대학원생 산학협력사업 참여 활성화 및 취업 지원
- 산학협력 국제화 및 다변화

□ 총괄 사업실적(최근 3년)

구분	과제수			참여업체수			참여교수 수 (*연구(보조)원 포함)			비고
	산학공동 (협력)	기업 부설	계	산학공동 (협력)	기업 부설	계	산학공동 (협력)	기업 부설	계	
2020	2	-	2	2	-	2	2	-	2	
2021	1	-	1	-	-	-	5	-	5	
2022	2	-	2	2	-	2	8	-	8	
계	5	0	5	4	0	4	15	0	15	

지식재산경영센터

□ 센터 소개

- 지식재산권 경영 및 관리 경쟁력 국내 대학 2nd Tier 진입 수준확보
 - 특정분야에서는 국내 대학 1st Tier 수준의 지식재산 경영 역량 확보
 - 연구비 투자대비 기술이전 수익률 ROI 일정수준 확보 및 지속적 성장

□ 센터 역할

- 기술권리화
 - 대학의 연구개발·기획단계에서부터 지식재산권 확보를 위한 연구성과의 적극적인 권리화 유도
 - 유망기술의 적극적 권리화를 통한 대학 기술 보호
 - 지식재산권 포트폴리오(Portfolio)구축 및 평가·분석을 통한 자산가치 극대화
- 기술마케팅 & 사업화
 - 시장 친화적 수요기술에 대한 연계 연구를 통하여 기업의 관심 및 애로기술 해결 적극지원
 - 기술이전 협상을 통한 연구자의 정당한 권익 보호 및 이를 통한 연구자의 발명 의욕 고취
 - 기술의 적극적 사업화 지원을 통한 기술이전 수익의 극대화 추구

□ 총괄 사업실적(최근 3년)

○ 특허현황

(단위: 건)

연도	특허건수				
	국내		해외(PCT 국내단계 포함)		PCT
	출원	등록	출원	등록	출원
2020	41	18	-	-	0
2021	27	20	-	2	0
2022	32	8	-	-	1

○ 기술사업화 현황

(단위: 건, 백만원)

계약 연도	기술사업화 성과			
	기술이전			
	계약 건수	기술료(입금액 기준)		
		정액	경상	소계
2020	7	88(66)	-	88(66)
2021	8	106	-	106
2022	2	15	-	15

공용장비센터

□ 센터 소개

공용장비센터는 고가의 연구·교육용 실험실습기자재를 공동활용 관리함으로 예산을 절감하고, 활용도를 증대시키기 위함을 목적으로 한다.

□ 센터 역할

- 공동장비 선정, 도입 설치 및 장비사용을 통한 유지, 보수 관리
- 학과 및 산업체와의 공동연구를 위한 활용도 높은 고가의 연구장비 활용 제공
- 학생 취업역량강화를 위한 장비교육 및 세미나 실시
- 지역 협력 네트워크 구축을 위한 공용장비 활용 극대화

□ 보유 장비 현황

NO	시설장비등록번호	한글장비명	모델명	설치장소
1	NFEC-2019-10-258198	질량분석기	Expression CMS	H309
2	NFEC-2019-02-254457	액체 크로마토그래피	LC-20AD	H309
3	NFEC-2018-12-247981	300L 배양시스템	FE-300L	JU101
4	NFEC-2018-05-243506	자외선차단지수 분석시스템	UV-2000s	H309
5	NFEC-2018-03-242686	만능재료시험기	AG-5kNX	H309
6	NFEC-2018-03-242685	가스크로마토그래프 질량분석기	Clarus SQ8	H309
7	NFEC-2018-01-241919	실시간유전자증폭기	ExicyclerTM96 Ver4	J427
8	NFEC-2018-02-242442	차세대염기서열분석장비	NG2017SY-410-1003	J427
9	NFEC-2018-01-241917	단백질합성기	ExiProgenTM	J427
10	NFEC-2018-01-241916	핵산자동추출기	ExPrepTM 16 Plus	J427
11	NFEC-2010-12-118797	전파장광도분석기	INFINITE M200PRO	J427
12	NFEC-2010-12-117603	화학발광 이미지 분석 장비	ChemiDoc XRS System	J427
13	NFEC-2010-09-083004	동시다중분석장비	Luminex 200 System	N318
14	NFEC-2008-09-068798	자동 시료 주입 시스템	Prominence	C502
15	NFEC-2008-09-066755	분광광도계	LIBRA 22	J431
16	NFEC-2008-09-066312	젤이미지분석시스템	Gel Doc XR+ System	N319
17	NFEC-2008-09-066221	진탕배양기	VS-8480SF	C502
18	NFEC-2008-09-066220	정체배양기	VS-1203P3V	N318
19	NFEC-2008-09-066217	탁상용원심분리기	PICO17	N319
20	NFEC-2007-10-001601	대용량 실시간 분석기	VICTOR3	N319
21	NFEC-2022-05-279387	스페이스비전 전신쓰리디스캐너	Xsens MVN	Y110
22	NFEC-2022-04-278434	엑스센스 엠브이엔 링크 실시간 자이로 풀바디 & 마누스 클러브	MVN Animate Pro	Y110
23	NFEC-2022-04-278072	아바비전 엘이디 디스플레이	AVA-LED-Q1ProF	B210 (학생극장)

창업보육센터

□ 센터 소개

배재대 창업보육센터는 2008년 중소벤처기업부로부터 배재대창업보육센터로 지정받아 설립되었다. 현재 센터는 본교 내에 위치한 창업보육공간과 대덕테크노벨리에 위치한 대덕산학협력관 창업보육공간 2개소를 운영하고 있다. 창업보육센터는 참신한 창업 아이템이나 핵심 기술을 보유한 예비 또는 신규창업자, 초기창업 기업을 지원하는 역할을 수행하고 있으며, 창업교육, 창업사업화, 창업보육 등의 전주기적인 창업지원 프로세스를 통해 중소기업의 창업 활성화와 성공을 향상에 주력하고 있다.

창업보육센터는 학·연·산·관의 총체적인 협력체계를 구축하여 지속가능한 창업문화 활성화를 목표로 하고 있다. 또한 지역 내 창업 유관기관 및 지역사회와의 협력 네트워크를 구축하여 스타트업 생태계 조성을 위해 다양한 노력을 기울이고 있다. 이를 통해 궁극적으로 지역 경제의 발전과 국가 경쟁력 강화에 기여하고자 한다.

□ 센터 역할

- 산학협력시스템을 활용한 기술선도형 중소기업의 집중 발굴 육성
- 대덕 R&D 특구 우수 창업자원의 안정적인 기업 성장지원
- 성장기 창업보육사업의 초대 애로사항인 기술상용화의 성공적인 지원
- 청년실업의 해소 및 지역경제 발전을 통한 국가 경쟁력 배양

□ 센터 현황

- 지정일: 2005년 12월 26일(중소기업청)
- 입주기업: 70개 기업
- 위치 및 시설현황 : 연면적(12,556.88㎡), 보육실면적(6,902.15㎡)
 - 1) 대전 서구 배재로 155-40(도마동)
 - 연면적(3,326.03㎡), 보육실면적(1,622.33㎡)
 - 2) 대전 유성구 테크노1로 11-3(관평동)
 - 연면적(9,230.85㎡), 보육실면적(5,279.82㎡)
- 지원시설: 보육실, 회의실, 세미나실, 공동장비실, 북카페, 구내식당, 행정실 등
- 지원인력: 창업보육센터 센터장 1명 외 5명



산학교육원

□ 산학교육원 소개

산학교육원은 산학연 협력을 통한 미래 인력의 체계적 양성 지원 및 산학 교육과정의 확산을 위하여 배재대학교 산학협력단에 설치한 기구이며, 교육원에는 현장실습지원센터, 리빙랩센터, 기업협업센터를 두고 있다.

□ 산학교육원 역할

- 산학연 협력을 통한 미래 인력 양성의 시스템 구축
- 산학연 협력을 통한 산학교육 기획, 확산 및 신규 발굴
- 산하 센터의 업무 외에 센터 간 협업 및 시너지 창출
- 기타 산학교육원 목적달성을 위하여 필요한 업무

현장실습지원센터

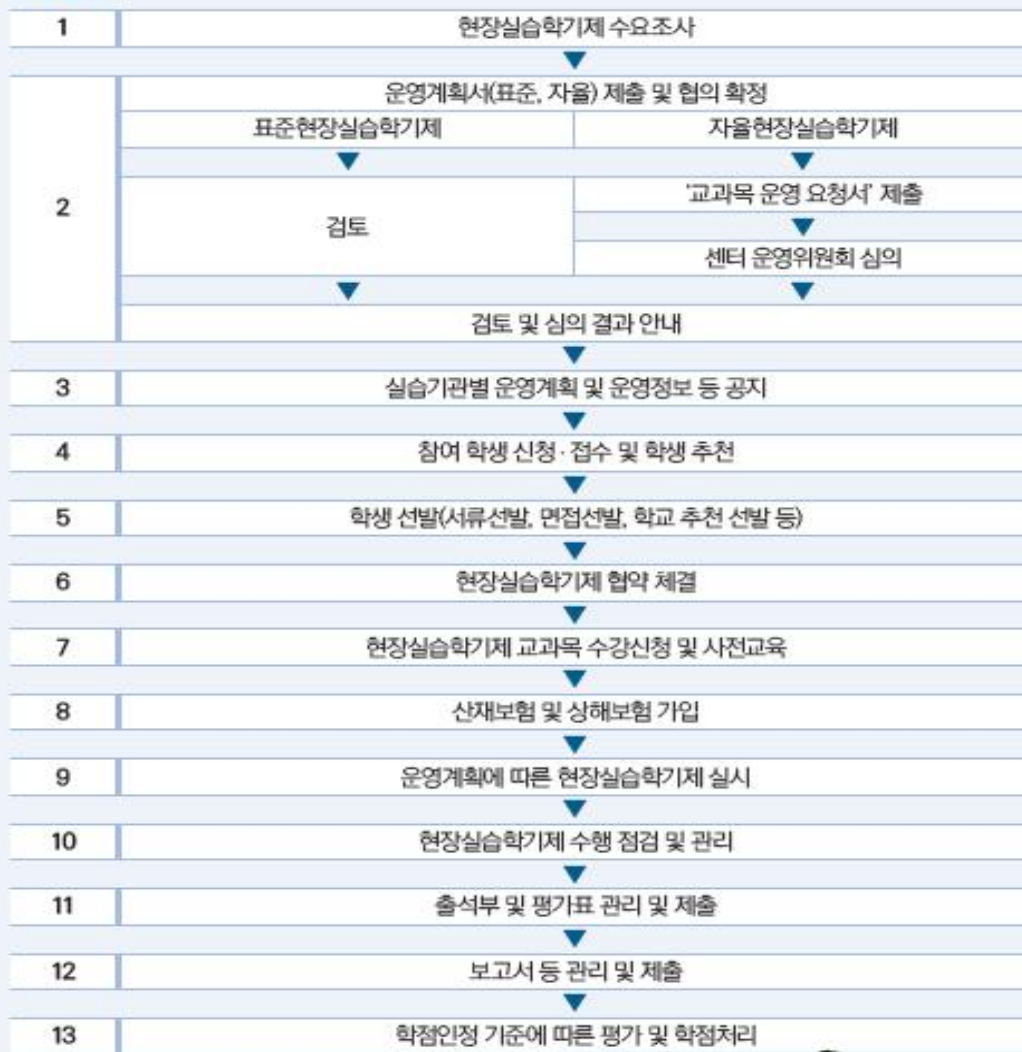
□ 센터 소개

- 현장실습학기제(현장실습기관 간 산학협력 관계를 기반으로 실시되는 학교 밖으로 연장된 경험학습을 위한 수업방법)의 전문적이고 체계적인 관리를 위하여 설치된 센터이며, 현장실습학기제 시행 계획 수립, 관련 규정 제개정 등 현장실습학기제 시행 전반에 관하여 전체적으로 조정하고 관리한다.
- 캡스톤디자인 교과목 운영에 대한 계획수립, 운영, 지원, 자료관리 및 수행점검, 지도 그 밖에 캡스톤디자인 운영과 관련하여 필요한 사항의 업무를 수행한다.

□ 센터 역할

- 실습기관 발굴 및 선정
- 실습기관의 수요조사, 참여 신청 및 접수 관리
- 학생 참여 신청 및 접수 관리
- 참여 학생 대상 현장실습학기제 사전 교육
- 현장실습학기제 운영 자료 관리
- 현장실습학기제 수행 점검 등에 관한 사항
- 실습기관과의 업무 협의
- 그 밖에 현장실습학기제 운영에 필요한 행정 지원 등
- 캡스톤디자인 계획 수립 및 운영, 지원, 관리 등
- 캡스톤디자인 자료 관리 및 수행 점검 및 지도
- 그 밖에 캡스톤디자인 운영과 관련하여 필요한 사항

운영절차



1. 현장실습학기제란?

대학과 현장실습기관 간 산학협력 관계를 기반으로 학교 밖으로 연장된 경험학습을 위한 수업방법

2. 현장실습학기제의 유형은?

유형	직무수행		실습지원비 (실습시간 기준)
	직무교육시간	직무실습시간	
표준 현장실습학기제	100분의 10 이상 25 이하	100분의 75 이상 90 이하	최저임금법 기준 75 % 이상 지급
자율 현장실습학기제	100분의 25 초과 가능	100분의 75 미만으로 조정	실습시간의 비율에 따라 최저임금법 기준 적용

※ 실습지원비란?

실습기관에서 학생에게 직접 금전으로 제공되는 지원금을 말하며, 현물(식사, 기숙사, 통근버스 등)로 제공되는 경우는 실습지원비에 포함되지 않음

3. 현장실습학기제 교과목 편성

형태	과목명	이수구분	개설기간 / 개월수 / 실습기간	학점	성적
표준	표준현장실습학기제 1,2	전공선택	3,4학년 계절학기 / 1개월 / 4주(20일) 이상	3	P/F
	표준현장실습학기제 3,4	전공선택	3,4학년 계절학기 / 2개월 / 8주(40일) 이상	6	P/F
	표준현장실습학기제 5	전공선택	3학년 1, 2학기 / 4개월 / 15주(75일) 이상	15	P/F
	표준현장실습학기제 6	전공선택	4학년 1, 2학기 / 4개월 / 15주(75일) 이상	15	P/F
자율	자율현장실습학기제 1,2	전공선택	3,4학년 계절학기 / 1개월 / 4주(20일) 이상	3	P/F
	자율현장실습학기제 3,4	전공선택	3,4학년 계절학기 / 2개월 / 8주(40일) 이상	6	P/F
	자율현장실습학기제 5	전공선택	3학년 1, 2학기 / 4개월 / 15주(75일) 이상	15	P/F
	자율현장실습학기제 6	전공선택	4학년 1, 2학기 / 4개월 / 15주(75일) 이상	15	P/F

4. 신청자격

- 교육과정표에 의거 현장실습학기제 관련 과목을 운영하는 학과의 재학생으로 4학기 이상을 이수한 자
- 현장실습학기제 신청서를 정해진 기간 안에 제출하고 수강신청 및 등록을 완료한 자
- 학사학위취득 유예자 및 8학기 초과 등록자 (단, 5학년제 건축학 전공은 10학기 초과 등록자)의 경우 현장실습학기제 참여 불가
- 최종학기에 재학 중인 자는 졸업 직전 계절학기에 운영되는 현장실습학기제에 참여 불가
- 산업체위탁교육과정 및 재직자특별전형과정 등의 재직 중인 학생은 참여 불가

5. 수강신청방법

- 기업매칭 협약 완료 후 학과에서 센터로 수강신청 요청 (개인수강신청불가)

6. 성적평가

- 성적은 「실습기관 측 100점 + 지도교수 100점」으로 평가하며, 총점 평균값을 기준으로 60점 미만은 성적으로 인정하지 않으며, 절대평가(PASS / FAIL)로 처리함.

7. 학생보호는?

기업 : 산재보험 의무 가입 대학 : 상해보험 의무 가입

8. 현장실습학기제는 언제부터 시행?

2021학년도 2학기부터

‘현장실습학기제 운영 규정’에 따라 시행



캡스톤디자인 교과목 운영 안내

1 캡스톤디자인(창의적설계)

1~2학년동안 배운 전공교과목 및 이론 등을 바탕으로, 산업체(또는 사회)가 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 정규교과목



〈대학정보공시 캡스톤디자인 인정 기준〉

- ① 1~2학년동안 배운 전공교과목 및 이론 등을 바탕으로, 산업체(또는 사회)가 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 정규교과목으로,
- ② 교과목명에 “캡스톤디자인(capstone design) 또는 종합설계”을 부기하여 캡스톤디자인 여부가 명확하고,
- ③ 시제(작)품 제작 등을 위한 실험·실습비가 지급되며,
- ④ 팀 과제로 1학기 이상 운영되는 경우로, 캡스톤디자인의 목적에 맞는 결과물이 도출되어야 함.

2 캡스톤디자인 유형

교과목명	이수구분	개설시기	학점
캡스톤디자인1,2	전공필수 또는 전공선택	1,2학기	3
구분	내용		
전공	● 전공과 연계하여 담당교수 지도 아래 학생 스스로 아이디어를 기획하고 수행하는 과제		
산학연계	● 산업체 전문가 멘토링 또는 피드백을 1회 이상 받거나 산업체에서 제안한 예로기술을 주제로 한 캡스톤디자인을 수행		
지역사회	● 지역사회 현안을 주제로 하거나 지역사회기관과 연계한 캡스톤디자인을 수행		

※ 캡스톤디자인 유형은 추후에 추가될 수 있음.

3 결과물 유형

구분	내용
아이디어형	결과물이 보고서 형식으로 산출됨(논문, 제안서, 보고서 등)
소프트웨어형	시험제품이 무형의 결과물로 산출됨(어플, 프로그램 등)
제품형	시험제품이 유형의 결과물로 산출됨(영상물, 시제품 등)

4 운영절차

절차

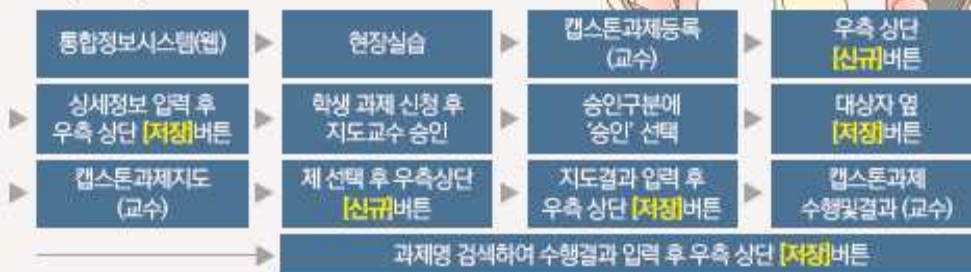


※ 시제품이 완성되면 결과보고서를 학과에 제출하고, 학과는 단과대학 교학팀을 통해 제출

5 통합정보시스템 사용방법

캡스톤디자인 통합정보시스템 사용방법

지도교수



학생



리빙랩센터

□ 센터 소개

우리대학이 기업 및 지역사회와 협력하여 지역사회 문제 해결을 위한 대학의 사회적 역할을 강화하고 사회적 체험 학습 제공과 대학 자원 및 인프라의 효율적 사용을 통한 리빙랩 플랫폼 내에서 참여와 협력을 확대하고 사회적 지속가능성을 제고하기 위함을 목적으로 한다.

□ 센터 역할

- 대학의 사회적 공공적 역할 확대와 더불어 지역사회와의 적극적인 연계 협력 구축
- 지역사회 가치 창출, 지역사회 혁신, 지역사회문제 발굴 및 해결을 위한 리빙랩 프로젝트 기획, 운영과 참여
- 리빙랩 기반 교외 산학협력과제 운영 및 지원
- 교내 리빙랩 프로젝트 운영 및 지원
- 리빙랩 기반 인력양성 프로그램 기획 및 운영
- 리빙랩 관련 국내외 대학 및 기관과의 교류와 업무 협력
- 기타 센터의 목적 달성에 필요한 기업 및 지역사회와의 산학협력활동 수행 등

기업협업센터

□ 센터 소개

산학협력을 통해 기업의 애로사항을 해결하고 가족회사를 비롯한 기업(기관)을 관리하고 지원하며, 상생발전을 도모하기 위해 설치된 센터이다.

□ 센터 역할

- 기업의 애로사항에 대한 상담 및 해결 방안 모색
- 기업의 경영지원, 법률지원, 기술지원, 디자인 지원, 교육지원 연계
- 가족회사 모집, 운영 및 관리 업무
- 현장실습 참여기업(기관) 발굴 및 관리
- 학생과 기업(기관) 연계 프로그램 운영 및 지원에 관한 사항

다문화교육센터

□ 설립 목적

2012년 2월에 설립된 다문화교육센터는 대전시 다문화교육의 특성을 반영한 학교다문화교육 체계 구축을 통하여 교육부-교육청-학교교육 현장의 전문적·체계적·효율적 지원 체계로서의 허브기관의 역할을 하고자함. 학교관리자 및 교원을 중심으로 학교다문화교육을 운영하여 다문화교육의 역량을 강화하고, 체계적인 학교급별 맞춤형 프로그램 개발을 통한 거점기관의 역할을 하고자함.

대전광역시교육청의 교육지표인 ‘바른 인성과 창의성을 갖춘 세계시민 육성’을 반영하여 대전시 학교교육 중심의 독창적인 다문화교육 사업을 구성하고자 함.

□ 주요 사업

○ 찾아가는 한국어교육

- 다문화 정책학교(한국어 학급)로 접근이 어려운 중도입국학생의 한국어능력 및 학교생활 적응력 향상 지원
- 초기 다문화가정의 한국 생활 정착 지원
- (예비)학령기 다문화가정 학부모를 위한 맞춤형 한국어교육 지원
- 한국문화 및 대전지역문화체험 등 실생활에서 배울 수 있는 다각적인 한국어 교육 지원
- 중도입국 학생 대상의 공교육 진입을 위한 예비교육기관으로서의 역할 강조
- 한국어 및 학교생활 적응 프로그램 지원을 통한 안정된 한국 생활의 정착화

○ 통·번역 지원

- 중도입국 학생의 원활한 공교육 진입을 위한 학교생활 안내서 번역 지원
- 담임교사-학부모 간 통역 지원을 통한 다문화학생의 학교적응 지원
- 지원언어: 중국어, 일본어, 베트남어, 몽골어, 러시아어 등

○ 글로벌 진로교육

- 청소년기에 대비하여 다문화학생의 성장에 대응하는 진로교육 사업 추진
- 재능 계발 및 진로교육 강화
- 이중언어교육을 통한 국제 감각을 갖춘 세계시민교육자 양성
- 4차 산업 혁명 시대에 맞선 다문화 및 비다문화 학생 대상 맞춤형 AI·SW체험형 교육 지원

○ 찾아가는 다문화교육

- 찾아가는 다문화교육 및 다문화페스티벌 프로그램 개발 및 전문가 양성
- 학교급별 맞춤형 다문화교육 강화(중·고등학교 다문화교육 강화)
- 다문화학생·비다문화학생이 상생하는 문화교류체험
- 다문화학생·비다문화학생 통합 다문화교육 운영으로 다문화 감수성 함양 지원
- 학부모 다문화감수성 함양 교육
- 다문화 인식개선 및 체험중심 프로그램 개발 운영
- 인권 및 상호존중에 기반한 다문화교육 활성화

○ 교원 다문화 연수

- 유·초·중·고등학교 교원 및 학교관리자 대상 인식개선 및 맞춤형 다문화교육 연수 지원
- 전문적인 다문화교육 및 다문화역량을 함양할 수 있는 기회 제공
- 전문 다문화교사지원단의 학교 컨설팅 활동가로서의 지속적인 클리닉 구축
- 다양한 다문화교육 프로그램 및 교과·비교과 교육 자료 제공의 허브 역할

○ 중등학교 현장 교과 기반 다문화교육 모형 개발

- 중,고등학교 교과기반 다문화교육 지원
- 다문화교육 모형 개발 및 현장 적용: 과목 별 3~5차시
- 중등교원 다문화교육 연수 시 학교 현장 적용 모델 제공

가족지원센터(대전서구가족센터)

□ 설립 연도: 2013년 4월

□ 설립 목적

○ 지역사회에서 가족의 성장과 긍정적 사회 통합을 위한 중심적 역할

- 본 대학의 전공 및 관련 분야 기반으로 일반가정과 다문화가정 가족구성원의 행복한 가정생활을 위한 삶의 질 향상과 가족관계 개선 및 한국 생활에서의 적응 문제 해결
- 다문화가족과 지역사회의 잠재적 자원을 개발, 발굴하여 연계함으로 개인·가족·지역 사회의 성장과 긍정적 사회통합

○ 가족정책의 전달체계로서 안정적인 정착과 가족생활 지원

- 지역사회에서 본 대학교의 전공 및 관련 분야를 기반으로 통합적 접근을 통한 가족지원체계 강화
- 활기찬 가족, 함께하는 사회를 비전으로 사회발전 동력으로서 다양성이 존중되는 사회 구현을 목표로 하며, 가족들이 생활하기에 적합한 환경을 형성할 수 있도록 지역민과 자원이 네트워크를 통해 형성 될 수 있도록 기회 마련
- 양성·평등한 관계와 가족의 다양성을 존중하고, 가족에 대한 중요성 인식제고
- 도시형 다문화가정으로서 전문적이고 체계적인 한국어교육, 생활상담, 사회경제적 진출 확대, 다문화가족에 대한 사회적 수용성 제고 등 추진체계를 정비하고 한국사회의 조기적응 기대

○ 가족의 유형별로 포괄적, 통합형 가족지원서비스 활성화

- 행복한 가정이 기반이 될 수 있도록 가족 관계를 향상시기 위하여 가족의 유형별로 부모역할지원, 부부상담, 아버지역할지원, 다문화가족 관계향상 지원, 부부갈등해결, 다문화가족 이중언어환경 조성사업, 다문화가족자녀성장지원을 진행하고, 다양한 가족의 특성을 파악하여 생애주기별 맞춤형 서비스 강화
- 맞춤형 가족생활 프로그램으로 맞벌이가정 일·가정 양립지원, 가족단위프로그램,

- 긴급돌봄지원, 다문화가족 초기정착지원, 다문화가족생활지원, 결혼이민자 통번역지원 사업실시, 가족 친화적 사회 환경 조성 및 통합형 가족지원서비스 활성화
- 다문화가족의 다양한 가족 형태 변화에 맞추어 취약위기가족 등 맞춤 지원을 통해 사회 문제 예방
- 다양한 유관기관 연계를 통한 지역사회 참여 증진
 - 지역주민 스스로 만들며 안전하고 행복한 가정을 형성할 수 있도록 지역사회 공동체 문화, 가족친화 사회 환경조성 및 다문화인식개선, 다문화가족 나눔봉사단, 결혼이민자 정착 단계별 지원패키지, 가족단위프로그램, 인식개선 및 공동체의식프로그램, 지역특화사업을 운영하여 지역 사회 구성원으로서의 권리와 의무를 이해하고 소속감 확대
 - 주민들의 상호간 신뢰를 바탕으로 자녀 돌봄과 정보, 교육을 호혜적으로 주고받음으로써 가족의 돌봄 요구를 지역사회 안에서 해결하고 가족 간의 소통을 통한 가족 내 스트레스 완화 및 문제 예방
 - 일반 가정과 다문화가정이 함께 참여 할 수 있는 특화 프로그램을 진해여 시민의 다문화 감수성 증진 시키고, 자원 네트워크를 활용한 돌봄과 정보, 교육 상호 교류 조성
- 아이돌봄지원사업을 통해 아이의 복지증진과 보호자의 일·가정 양립을 통한 가족구성원의 삶의 질 향상
 - 가족, 여성, 아동 관련 전공 기반으로 가족구성원의 삶의 질 향상을 위하여 아동의 안전한 보호와 부모의 일·가정 양립을 통한 돌봄 자원 창출
 - 경력단절 및 중·장년 여성의 돌봄 수요 상황에 탄력적으로 대응하여 돌봄 일자리 창출 및 가정 개별 보육을 선호하는 수요를 충족
 - 여성 인적자원 개발과 활용으로 지역사회 및 국가 경쟁력 제고를 위한 대학의 책무성 수행
- 공동육아나눔터 운영으로 지역주민과 지역사회 자원 네트워크를 이용해 자녀 돌봄과 정보, 교육 상호교류
 - 부모가 자녀양육 관련 정보를 공유하고 소통하며, 자녀들은 안전하게 놀며 사회성을 공유하는 공간 제공
 - 자녀들은 공동육아나눔터 장소에 있는 장난감과 도서를 이용하고 또래 아동들과 프로그램에 참여하며, 부모와 아이가 함께 놀이에 참여함으로써 육아 스트레스를 해소하고 육아 부담을 감소
 - 핵가족화로 인한 육아 부담 경감하고 가족의 돌봄 요구를 지역사회 안에서 해결

□ 연혁

연월	내용
2013년 5월	센터개소
2013년 6월	한국어교육 사업 시작
2013년 6월	상담사업 시작
2013년 6월	언어발달지원사업 시작

연월	내용
2013년 7월	방문교육 사업 시작
2013년 8월	언어영재교실 사업 시작
2014년 3월	지자체 한국어교육 운영
2014년 8월	가족친화 건강한 가정생활 만들기 특화사업 시작
2015년 1월	아이돌봄지원사업 시작
2015년 4월	이중언어환경조성사업 시작
2015년 5월	외부지원사업(다문화가족 바른 식생활교육)
2015년 10월	외부지원사업(한화종합연구소 생애주기별 부모교육)
2015년 11월	공동육아 나눔터 개소
2016년 2월	제3회 세계일보 다문화가정 정책수상 우수상
2016년 3월	가족역량강화 사업 시작
2016년 3월	외부지원사업(한화종합연구소 생애주기별 부모교육)
2016년 3월	맞벌이가정 일·가정양립지원사업 시작
2016년 3월	다문화가족자녀성장지원사업 시작
2017년 3월	외부지원사업(주 한화종합연구소 생애주기별 부모교육)
2017년 4월	통번역서비스지원사업 시작(몽골어)
2017년 5월	외부지원사업(다문화이해교육 지역특화교육기관)
2017년 5월	외부지원사업(어깨동무 부모교육)
2017년 5월	찾아가는 부모교육 시작
2017년 12월	2017년 다문화가족 교류·사회참여 우수사례 부문 최우수상(여성가족부장관상)
2018년 12월	2018 우수이용수기 공모전 장려상(다문화가족 자녀성장지원사업 이용자)
2019년 1월	대전서구건강가정·다문화가족센터에서 대전서구가족센터 센터 명칭 변경
2019년 1월	대전서구가족센터 재위탁 선정
2019년 4월	외부지원사업(다문화이해교육 지역특화교육기관)
2019년 12월	다문화교류소통공간 다가ON 개소
2020년 5월	외부지원사업(다양한 가족 이해교육 시범운영기관)
2020년 12월	2020 우수이용수기 공모전 장려상(공동육아나눔터 품앗이 이용자)
2021년 1월	아이돌봄 서비스제공기관 지정 협약
2021년 5월	외부지원사업(다양한 가족 이해교육 시범운영기관)
2022년 6월	외부지원사업(화상상담 시범운영)
2022년 10월	외부지원사업(가족서비스 사각지대 발굴 및 지원 시범운영)

□ 주요 프로그램

○ 가족관계 프로그램

프로그램	사업 목적 및 내용
부모역할지원	- 영유아기-아동청소년기-성년기 자녀를 둔 부모의 생애주기 및 가족특성에 따른 부모 됨의 의미, 올바른 부모역할 및 부모자녀 간 관계 형성 방법, 자아존중감 향상, 역량강화 지원, 아버지 역할지원 - 임신출산(부모)기 대상자를 위한 출산 준비 교육 - 영·유아기 자녀의 특성에 대한 이해 교육 및 체험 학습 - 학령기 자녀를 둔 자녀의 성장과정을 이해할 수 있는 교육 - 아버지와 자녀의 관계향상을 돕는 상호작용 교육
부부역할지원	- 부부의 생애주기에 따른 양성 평등한 부부역할지원 - 부부갈등 예방 및 해결지원과 서로에 대한 이해 증진 교육 - 노년기의 발달 및 부부·부모역할에 관한 강의 진행
다문화가족 관계향상지원	- 다문화가족 부부 간, 가족 간 관계개선을 위한 성평등 교육 - 다문화감수성 및 수용성 확립을 위한 다문화이해교육 및 인권감수성 교육
다문화가족 이중언어 환경조성	- 이주부모 및 한국인 배우자 대상 이중 언어 사용의 중요성 및 인식개선 교육 - 가정에서 활용할 수 있는 다양한 신체활동 등 놀이 활동 운영 - 부모와 자녀가 함께 참여해 출신국 언어를 활용하며, 가족 초청 또는 가정 방문을 통해 가족구성원 전체에게 코칭
다문화가족 자녀성장지원	- 다문화가족 학령기 자녀의 4차 산업혁명의 미래 유망직업 탐색 및 체험 (글로벌 IT산업, 글로벌 교류·세계화, 예술중심 산업, 친환경 미래 산업 등) - 의사소통능력과 협업력을 키우는 사회성 증진의 리더십 향상 교육 - 다문화가족 부모-자녀의 공감과 소통을 이끌어내는 관계향상 교육 - 다문화가족 학령기 자녀의 상담
가족상담	- 가족체계와 체계 내 개인의 문제를 회복시켜 가족의 건강한 생활 영위를 위한 가족 상담 운영 - 정신건강 증진과 개인의 발달 도모를 위한 집단상담 운영 - 임신·출산에 따른 심리·정서지원상담, 정보제공, 전문기관연계 - 가족상담사 역량강화를 위한 전문상담사 간 사례회의 및 가족상담 전문가 슈퍼비전 운영
언어발달지원 서비스	- 다문화가정 아동의 개별 연령 및 수준에 적합한 평가도구를 활용하여 언어발달평가 실시 - 어휘·구문발달 촉진, 읽기, 쓰기 및 이야기하기 등의 언어교육 실시 - 자녀의 언어교육을 위한 부모교육 실시 - 부모상담, 사후평가, 사후아동관리
결혼이민자 역량강화지원 (한국어교육-집합)	- 한국어능력시험 대비 각 교육 과정을 체계적으로 운영함으로써 원활한 의사소통과 안정적인 정착 지원 - 거주하고 있는 지역의 문화 학습을 위한 교육 제공 및 다문화 가정의 지역사회 참여 및 정체성 모색에 대한 동기부여 - 결혼이민자 자녀교육의 어려움 해소를 위해 자녀의 학교생활과 관련된 어휘 습득 및 표현 학습 - 취업 시 사용되는 표현 및 어휘 학습을 통한 취업의 기회 제공

○ 가족돌봄 프로그램

프로그램	사업 목적 및 내용
가족희망드림	• 취약·위기가족(한부모가정 등) 대상 건강한 가족체계 확립을 위한 부모교육 솔루션 진행 • 취약·위기가족(한부모가정 등) 대상 자존감 세우기 프로그램
다문화가족 방문서비스	방문교육 (한국어, 부모교육, 자녀생활 서비스) • 생활언어를 익히고 문화를 이해할 수 있도록 체계적·단계적 한국어 교육서비스 제공 • 언어·문화 차이 등으로 자녀양육에 어려움을 겪고 있는 결혼이민자에게 부모교육 서비스 제공 • 학업성취가 낮고, 자아·정서·사회성 발달에서 어려움을 겪고 있는 다문화가족 자녀에게 자녀 생활서비스제공

○ 가족생활 프로그램

프로그램	사업 목적 및 내용
맞벌이가정 일·가정 양립지원	• 전업맘 및 워킹맘, 워킹대디 간의 네트워크 구축을 통한 자녀양육의 고충 및 정보 공유 • 자녀의 생애주기별(임신·출산/유아기·아동기·학령기)에 맞는 체계적 가족활동 진행 • 맞벌이가정이 함께 할 수 있는 시간을 마련하여 부모-자녀 관계 개선 향상 프로그램
다문화가족 초기정착지원	• 입국초기 결혼이민자를 대상으로 한국문화 체험 • 한국 명절음식 강의 및 체험
결혼이민자 통번역지원	• 결혼이민자의 의사소통 문제 해결을 위한 통역 • 센터 및 외부 기관 요청에 의한 번역 • 센터 및 지역사회 정보 제공
결혼이민자 취업지원	• 결혼이민자 맞춤형 일자리 지원 상담 및 연계 • 모의면접 프로그램을 통한 맞춤형 면접 서비스 제공

○ 가족과 함께하는 지역공동체 프로그램

프로그램	사업 목적 및 내용
가족봉사단 (다문화가족 나눔봉사단)	• 여러 나라 국적을 가진 결혼이민자들이 자조모임 결성 • 결혼이주여성들이 주체가 되는 봉사단을 결성하여 사회소외계층에 재능기부 • 선주민과 이주민이 함께 하는 가족봉사단 운영 • 봉사자에게 사회복지 자원봉사 인증관리(vms)를 통한 봉사 시간 적용
공동육아나눔터	• 교재교구 및 놀이 활동이 가능한 물리적 공간을 제공함으로써 소통의 장 운영 • 상시프로그램을 운영함으로써 자녀의 발달단계별 육아 관련 정보 전달 • 부모-자녀 간 자발적 소모임을 구성하여 네트워크를 활용한 돌봄 및 정보 상호교류
결혼이민자 정착 단계별 지원 패키지	• 현재 활동 중인 다문화이해교육강사와 결혼이민자 간의 멘토-멘티 활동 • 다문화이해교육 강사 양성을 위한 강의 • 외부기관 다문화이해교육 참관 및 실습

인식개선 및 공동체 프로그램	• 다양한 유형의 가족(다문화, 한부모, 조손가족, 북한이탈가족 등)이 함께하는 세계문화 체험 활동 기회 제공 • 다양한 유형의 가족 특성과 편견해소를 위한 미디어리터러시 영상 교육 • 저출산 극복 인식개선을 위한 온라인 캠페인 진행
찾아가는 결혼이민자 다이음 사업	• 다양한 국가에 대한 문화 이해 교육 및 체험 제공 • 다문화에 대한 편견 전환 교육
가족친화 문화프로그램	• 가정 내 결속력 증진 및 정보제공을 위한 다양한 체험활동 프로그램 운영 • 가정 내 상호작용 증진 및 애정 향상 시킬 수 있는 여가활동 프로그램 운영 • 가족 간 화합 도모 및 스트레스를 해소 할 수 있는 체험활동 운영
지역특화사업	• 지역주민의 건강을 위한 생활역량강화(식생활) 교육 프로그램 운영 • 지역 내 다양한 유형 가족들의 화합소통을 위한 프로그램 운영

○ 아이돌봄 지원 사업

프로그램	사업 목적 및 내용
아이돌보미 관리	• 아이돌보미 모집 및 DB관리(연중 수시 모집 · 채용) • 아이돌보미 활동 일지 및 활동상황 점검 • 선발한 아이돌보미 활동 희망자, 경력자 등의 교육수요 파악하여 교육 신청 및 경력자 보수교육 실시 • 아이돌보미 간담회, 월례회의 실시 • 아이돌보미 급여 지급 및 보험가입 • 돌보미 활동상황 점검 및 서비스 관리
이용자 가정 관리	• 서비스 이용신청서 등 각종 서류 및 정보 관리 • 가정 방문 및 상담조사 • 이용자 서비스 제한 관리 • 개인정보의 보호
서비스 연계 관리	• 연간 · 분기별 · 월별 서비스 연계 계획 수립 • 서비스 신청접수 및 서비스 연계
안전사고 관리	• 아이돌봄 서비스 활동으로 인한 사고 발생에 대비하여 배상 · 상해 보험 • 비상 연락 체계 확립: 전담인력, 부모, 돌보미와의 비상연락망 구축 • 사고 보고체계의 확립
사업운영 · 관리	• 사업 추진 실적을 사업 지원기관 및 시, 한가원에 제출 · 내용: 사업실적 및 아이돌보미 활동현황, 예산집행내역 등 • 이용자 가정에 사업안내 및 홍보물 비치 등의 협조 • 대표번호(1577-2514)서비스, 문자서비스, 아이돌보미 배상보험 가입 • 민원관리: 내부적인 민원관리 기준을 정하고 민원처리대장을 비치 · 관리하며, 제기된 민원은 지체 없이 접수 및 처리 • 기타 지자체가 협의 하에 위탁하는 사무처리 등
아이돌봄 서비스	• 이용대상 및 시간 · (시간제 돌봄) 만 3개월 이상~만 12세 이하 아동 · 1회 2시간이상 사용 원칙, 정부지원 시간은 연간 960시간 이내 · (영아종일제 돌봄) 만 3개월 이상~만 24개월 이하 영아 · 만 0세: 만 3개월 이상~12개월/만 1세: 만 13개월이상~24개월 · 1일 3시간 이상 사용 원칙, 정부지원 시간은 월 80~200시간 이내 • 정부지원 대상자 · 양육공백이 발생하는 가정(취업 한 부모, 장애부모, 맞벌이 가정, 다자녀 가정, 기타 양육부담 가정)에 대해 정부지원

대전광역시 서구어린이급식관리지원센터

□ 설립 연도: 2014년 1월

□ 설립 목적

- 대전광역시 서구어린이급식관리지원센터는 「어린이 식생활안전관리 특별법」 제21조(어린이급식관리지원센터 등 설치·운영)에 따라 식품의약품안전처, 대전광역시, 대전광역시 서구에서 지정하여 배재대학교가 위탁·운영하고 있는 기관으로, 대전 서구 지역의 어린이집·유치원·기타시설(아동복지시설, 청소년복지시설, 청소년 활동시설) 등 어린이 급식소를 대상으로 체계적이고 철저한 위생관리 및 영양관리 지원을 통해 어린이 급식의 개선과 질적 향상을 도모하고자 함.

□ 사업 목표

- 대전광역시 서구어린이급식관리지원센터의 【k-급식관리, 더 건강한 대한민국】을 위한 【변화와 혁신, 힘찬 서구 2023 Start!】 맞춤형 안전·건강·행복 급식관리 지원 체계 구축
- 추진 전략 1. 맞춤형 위생·영양 관리 지원
 - 「어린이 식생활안전관리 특별법」 제21조2(급식소의 등록)에 근거하여 영양사가 없는 어린이집·유치원·기타시설(아동복지시설, 청소년복지시설, 청소년 활동시설 등) 등의 어린이 급식소의 의무 등록 관리를 통해 어린이들이 올바른 식생활 습관을 형성하도록 안전하고 영양을 고루 갖춘 식품을 제공하는데 필요한 사항을 규정함으로써 어린이의 건강증진에 기여
- 추진 전략 2. 지역사회 소통 기반 안전·건강 프로그램 지원
 - 안전하고 건강한 급식 환경 및 식생활 환경 조성을 위한 어린이급식관리지원센터의 전문적, 체계적 관리 체계를 통한 건강한 어린이, 가족 그리고 지역사회 형성 도모를 위한 특별한 프로그램 지원체계 구축



□ 주요 사업

- 대전광역시 서구어린이급식관리지원센터의 【k-급식관리, 더 건강한 대한민국】을 위한 【변화와 혁신, 힘찬 서구 2023 Start!】 맞춤형 안전·건강·행복 급식관리 지원체계 구축을 실현하기 위하여 어린이 급식소 급식 관리 사업(어린이급식관리지원센터 가이드라인 준수 운영 프로그램)을 기반으로 지역사회 연계 프로그램과 아주 특별한 대전 서구만의 어린이급식관리 사업인 특성화 프로그램 3가지 모듈로 사업 추진



Keyword	안전	건강	행복
사업 전략	어린이 급식소 맞춤형 위생·영양 관리 지원 사업	지역사회 맞춤형 안전·건강 관리 지원 사업	대전 서구 맞춤형 안전·건강·행복 관리 지원 사업
사업 내용	- 어린이 급식소 의무 등록 관리 - 영유아·어린이·청소년 급간식용 식단 및 표준 레시피 개발 - 영양 관리 지원(영양 관리 지도, 영양 교육 자료 개발) - 위생·안전 관리 지원(위생·안전 관리 지도, 위생 교육 자료 개발) - 어린이, 급식소 종사자, 부모 대상 위생·안전 및 영양 교육 - 급식 관리 컨설팅 - 급식 관리 홍보	- 지역사회 안전·건강 관리사업: 지역사회 주민의 안전·건강 및 올바른 식생활 도모를 위한 위생·안전 및 영양 등의 주제로 푸디채널 운영 및 각종 행사, 캠페인 운영 - 지역 네트워크 구축: 지역사회 유관기관과 네트워크 구축을 통해 건강한 지역사회를 위한 공동 협업 사업 운영(대전광역시청, 서구청, 식품의약품안전처, 교육청, 식생활교육대전네트워크, 가족센터 등)	- 면역력 UP! 건강 UP! 식단 개발 프로젝트 - 건강 식생활 프로그램-당·나·귀 - 어서와, 이렇게 반짝반짝한 조리실은 처음이지? - 고른이와 남남이랑 함께하는 위생·안전·영양 릴레이 - 우리 아이 영양 상담소 - 함께해요! 건강·행복 맛있는 토크콘서트 - 뿌득 쑥쑥 실천 챌린지공모전 - 고른이와 남남이랑 함께하는 위생·안전·영양 릴레이

□ 기본 정보

대표번호	042)520-5781~3	홈페이지	http://www.ccfsm.foodnara.go.kr/seogu/

계룡시 어린이급식관리지원센터

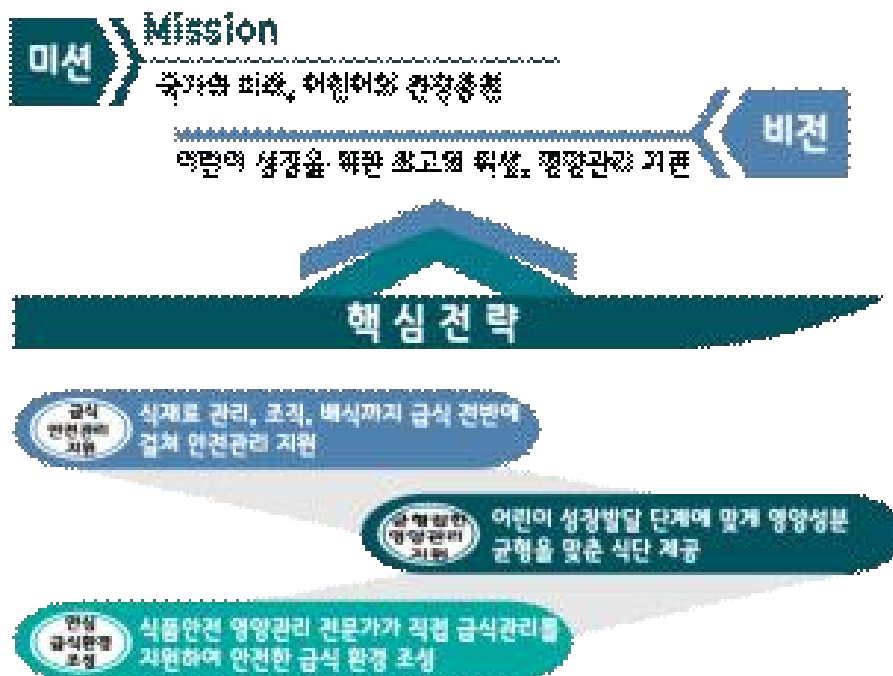
□ 사업 목표

충청남도 계룡시 어린이급식관리지원센터는 어린이 식생활 안전관리 특별법 제21조에 명시된 어린이급식관리지원센터 설립·운영을 통해 어린이집, 유치원, 사회복지시설 등의 어린이 대상 급식소에서 제공되는 급식의 개선과 질적 향상을 도모하고자 함.

충청남도 계룡시 어린이급식관리지원센터는 식품의약품안전처, 충청남도, 충청남도 계룡시에서 지정하여 배재대학교가 위탁·운영하고 있는 기관으로 관내 어린이 대상 급식소의 체계적인 영양·위생·안전관리를 통해 건강하고 안전한 어린이 급식을 제공하고 이를 기반으로 아이안전-아이행복-아이건강 급식관리 지원체계를 구축하여 건강하고 안전한 급식환경을 조성하고자 함.

계룡시 어린이 급식소 안심 급식 문화 선도를 위한 영양적·위생적·안전한 급식, 균형잡힌 맞춤형 식생활 교육지원으로 행복가정·행복 건강 도시 건강한 미래 인재를 육성하고 지역 특성화 건강 사업을 통한 건강한 지역사회 주민과 어린이의 건강한 성장발달을 위한 건강 도시 만들기 형성에 도모하고자 함.

계룡시 지역사회기관 밀착형 연계를 통하여 계룡시 주민 영양 개선사업 지원하고자 함.



[그림1. 사업 미션 및 비전]

□ 주요 사업

○ 기본 전략

기본 전략	급식 안전관리 지원	균형 잡힌 영양관리 지원	안심 급식 환경 조성
사업내용	식재료관리, 조리, 배식까지 급식전반에 걸쳐 안전관리 지원	어린이 성장발달 단계에 맞게 영양성분 균형을 맞춘 식단 제공	식품 안전·영양관리 전문가가 직접 급식관리를 지원하여 안전한 급식환경 조성
기본사업	위생·안전 및 영양 순회방문지도, 식단 개발 및 보급, 대상별 방문교육 및 집합교육, 표준레시피 개발 및 보급, 식단 개발 및 보급, 가정통신문 및 교육자료 개발 및 보급		

○ 핵심 전략

핵심 전략	아이 안전	아이 건강	아이 행복
사업내용	급식소 위생·안전 컨설팅 및 위생·안전 특화사업 진행	급식소 영양관리 컨설팅을 통한 영양 특화사업 지원	센터 홍보활동 및 직원 역량 강화 교육 강화, 지역사회 연계사업 지원
선택사업	다양한 대상(시설장, 조리사, 교사, 부모, 어린이, 지역사회 주민)을 위한 맞춤형 영양·위생 특성화 사업 진행 및 센터 홍보 활동, 지역사회 협력 사업		

□ 기본 정보

주소	충청남도 계룡시 서금암로 17(금암동) 은혜로빌딩, 4층		
대표번호	042-551-4020	홈페이지	http://www.ccfsm.foodnara.go.kr/gyeryong/
e-mail	gyeryong0701@naver.com		

대전광역시새일센터

□ 설립 목적

대전광역시새일센터는 여성가족부·고용노동부가 지정하고 배재대학교 산학협력단 부속기관으로 운영하는 대전·충남권 중심 여성 취업지원기관의 광역 거점센터로서, 전국에서 유일하게 대학이 운영하는 광역센터이다. 배재대학교 우남관에 본부를 두고 대전 지역사회의 새일센터 미지정(대덕구, 동구, 중구)지역에 파견상담소가 위치하고 있음. 지역 내 새일센터 역량을 강화하고 일자리 네트워크 구축 등을 지원하여 새일센터 운영의 효율성을 제고하며 전 생애주기별 여성을 중심으로 (재)취업 및 경력개발을 위한 맞춤형 취업종합 서비스를 대학이 가지고 있는 전문성과 체계성을 바탕으로 차별화된 취업지원서비스를 제공.

□ 주요 사업

- 산업·직종별 협회 등 일자리 관련 기관과의 협력 네트워크 구축 및 새일센터 연계
 - 광역센터가 주관이 되어 광역 단위 민·관·산·학 일자리 협력 체결 및 협의회 운영, 여성 고용 포럼·세미나 개최 등을 통하여 여성 취업지원 정책 방향 공유 및 제안 등
- 지역 내 여성 유망 진출 구인처 발굴 및 직업교육훈련 과정 개발·보급
 - 지역 내 고용 시장 변화, 구인 및 훈련 수요, 지역 전략 사업 등 지역 특성 파악 및 분석을 통한 경력단절여성에게 적합한 일자리를 발굴하고, 지역 특화 직업교육 훈련 과정 개발 및 제공
- 새일센터 예비창업자 발굴 및 지역 내 창업지원기관과 연계 등 창업지원
 - 각 관내 새일센터의 예비창업자에 대한 DB 구축·관리와 창조경제혁신센터, 여성 기업종합지원센터, 소상공인지원센터 등 창업지원기관 등과의 협력 및 예비창업자 연계 지원을 위해 창업전담자 1인 지정
- 대전·충청권의 평생학습 체계 구축을 통한 대학을 중심으로 한 지역사회 성인교육자의 평생교육의 장 마련
- 지역 내 부진센터 컨설팅 및 벤치마킹, 신규 종사자 교육 및 워크숍, 새일센터 간 네트워크 구축 등 센터 역량 제고 지원
 - 광역 단위 새일센터 연합 취·창업박람회 개최, 새일센터 인지도 제고를 위한 새일센터 통합 홍보, 센터장 협의회 운영 등
- 새일센터 미지정 지역 취업지원 기능 총괄
 - 새일센터 미지정 지역 취업 지원 서비스 제공 및 인접 지역 연계·조정 등 총괄 관리
- 여성 일자리 창출 사업
 - 대전 여성 취업·창업 박람회
 - 대전광역시 여성친화기업 인증 및 협약 사업

□ 기타 사업

- 대전광역시 소재 새일센터 사업 홍보를 위한 블로그 운영(blog.naver.com/dj_saeil)
- 온라인 홍보 강화를 위한 대전광역시새일센터 서포터즈단 운영

- 직장체험프로그램 운영
 - 새일여성인턴, 결혼이민여성인턴
- 전문가(인사 노무, 회계,) 파견 사업
- 배재대학교 재학생의 지역사회 현장 실습 및 봉사 교육(Servece&Learning Education)의 실제 현장 제공
- 학과 연계 직업교육훈련 과정 운영 및 지역사회 공교육 연계 활동
- 여성가족부 가족친화기업 선정사업 광역거점
- 4차 산업혁명기 지역 산업 맞춤 취·창업 지원을 위한 포럼, 세미나, 워크숍 개최
- 이주여성(북한 이탈주민 포함)을 위한 아주 특별한 미니박람회 개최

□ 대전광역시새일센터 상담소

운영본부	042)520-5337	서구 배재로 155-40 배재대학교 우남관 105호
대덕구 취업상담소	042)524-1982	대덕구 선비마을로 260 대전광역시동부여성가족원 3층
동구 취업상담소	042)285-1982	동구 동구청로 36 대전광역시남부여성가족원 1층
중구 취업상담소	042)226-1982	중구 서문로 10 한밭도서관 1층

대전배재대ICT융합새일센터

□ 설립 목적

대전배재대ICT융합새일센터는 대학이 갖고 있는 전문성을 바탕으로 ICT융합 분야에 특화된 여성가족부·고용노동부 지정의 대전지역 내 유일한 경력개발형센터이다. 44세 이하의 경력 단절여성을 대상으로 차별화된 진로설계, 직업상담, 직업교육훈련, 취업알선, 사후관리 등 ONE-STOP 취업지원서비스를 통해 ICT융합분야 전문기술인력으로 취업하여 경력을 개발할 수 있도록 지원한다.

□ 주요 사업

- 구직자의 직무역량 향상을 위해 ICT산업 구인 수요를 고려한 맞춤형 교육과정 운영

구분	과정명	교육 일정		
		교육기간	시간	정원
여성 가족부	장기고부가_웹&편집디자인 실무자 과정	2023.05.03. ~ 10.13.	474	15
	고부가_S/W전문 개발자 과정	2023.05.08. ~ 10.17.	450	15
	고부가_IP-R&D특허전문가 과정	2023.04.24. ~ 08.02.	294	15
	캐드(2D, 3D)마스터 과정	2023.05.08. ~ 08.08.	264	15

- 진로개발 집단상담: 적성 및 흥미 탐색, 구직동향정보 공유를 통해 구체적으로 진로를 설계하는 프로그램

과정명	잡(job)아라! 취업 팡!						
일정	2023.01.01.~2023.12.31.	횟수	20	교육시간	주3일 1일4시간	인원	200명
내용	MBTI, 직업선호도검사, 직업정보탐색, 취업로드맵그리기, 이력서, 자기소개서 작성 등을 통해 취업을 구체화하고 취업의욕 고취, 취업기술 향상						

- 경력이음서비스

44세 이하의 경력단절여성을 대상으로 전담 상담사를 지정하여 개인이력을 관리하는 서비스

- 취업 장애진단, 환경요인분석, 심층상담을 통한 취업유형분류
- 취업활동계획(IAP)에 따른 취업 프로그램 또는 복지서비스 연계
- 이력관리에 따른 취업알선 및 지속적 사후관리

- 새일여성인턴

기업은 장기고용을 유인하고 경력단절여성에게는 인턴 경험을 통해 자신감과 현장적응력을 높이도록 하는 제도(기업 320만원, 취업자 60만원)

○ 취업연계

- 취업박람회 운영
 - 아주특별한새일박람회 연 1회(11월)
 - 대전여성취업·창업박람회 공동주관(9월)
 - 채용팡! 취업팡!(미니취업박람회, 수시) : 대면 및 온라인 녹화면접
- 언론, 대중교통, 신문방송, 포스터 등 취업지원 사업홍보
- ICT융합 분야 사업관련 업무협약 체결 및 취업 네트워크 구축

○ 사후관리

- 기업환경개선지원금
- 취·창업동아리지원
- 취업자사후관리(첫월급 축하 떡전달 서비스)

□ 기타 사업

○ 여성친화기업 협약

- 대전광역시 여성친화기업 인증 및 협약사업 주관
- 사업목적 : 여성이 일하기 좋은 기업 환경 조성, ‘여성이 일하기 좋은 기업’에 대한 가치를 공유하고 여성인재의 활용을 위한 제도적 기반과 조직문화 구축
- 대상업체 : 30인 이상 기업 중 여성 근로자가 20% 이상이거나 여성 근로자 수 20인 이상 고용 기업
- 특전 : 기업환경개선금, 인증현판, 양성평등교육 강사 파견, 기업이미지 제고를 위한 기업홍보 등

○ 찾아가는 새일센터

- 현장으로 직접 찾아가 구직을 희망하는 여성들에게 취업 및 교육상담 제공
여성가족원 등 다중집합장소에서의 정기적인 이동상담 서비스
- 주요방문처 : 여성가족원, 아파트 관리사무소 등

○ 교육과정과 연계한 지역사회에 공헌 프로젝트

- 웹&편집디자인 실무자 과정 직업교육훈련생 작품 전시회(2022)
- 특허출원 제안 상품 경진대회(2020~2022)
- 직업교육훈련 포트폴리오 경진대회(2021~2022)
- 대전운전면허시험장 VR교통안전콘텐츠 제작(2019)
- 장애인 운전면허 지원 도로주행 수어동영상 제작(2018)
- 장애인 운전지원 통합 앱 개발(2017)

□ 대전배재대ICT융합새일센터 기본 정보

주소	대전광역시 유성구 테크노1로 11-3(관평동) 배재대학교 대덕밸리캠퍼스 C203호		
대표번호	042-520-5087	FAX	070-8240-7766

제9편
학생군사교육단(ROTC)

학생군사교육단(ROTC)

□ 설립 목적 ROTC (Reserve Officer' Training Corps)

학군사관은 대학 재학중에 우수자를 선발, 2년간 군사교육을 실시하여 대학의 전공학문은 물론 군사지식을 갖춘 우수한 장교양성 과정.

□ 제도 변천사 및 학군단 마크 의미

- 1917년 최초 미국(280개 국공립 및 사립대 인가) 에서 시작
- 1961년 6월 1일 학도군사훈련단(학훈단)으로 창설
- 1972년 학훈단 ⇒ 학생군사교육단(학군단)으로 명칭 변경
- 1985년 학생중앙군사학교 창설, 전국 학군단 예속 변경
- 2011년 육군 학생군사학교로 명칭 변경



- 청색 바탕: 젊음과 정의
- 다이아몬드: 장교 후보생
- 외곽 백색: 백의민족, 단일민족
- 방패 모양: 국가방위



□ 교육 및 복무기관

- 후보생 기간 : 2년(대학 3, 4학년) / 군사훈련(하계 4주, 동계 2주)
- 장교(소위) 임관후 복무기간 : 2년 4개월(의무복무), 복무기간 단축 추진

□ 교육 및 복무기관

- 임관일 기준(만 20~27세 이하인 男·女)
- 4년제 대학(1,2학년), 5년제 대학(2,3학년)
 - 학년별 취득 학점이 신청학점의 80%이상이며 매 학년 C학점 이상인자
- 지원서 접수 : 매년 3.1~31 / 인터넷 www.armyofficer.mil.kr

□ 선발방법

구 분	1차 선발	최종(2차) 선발
내 용	필기고사(인성검사 포함) + 대학성적(수능 or 내신)	면접평가 / 체력인증 점수 반영 * 신체검사, 신원조사 적용(승·不 판정)
비 고	* 예비합격자 : 최종합격자 中 포기자 발생시 학군단·권역·중앙예비 서열순 대체	

- 필기고사 : 지적능력, 자질·상황판단능력, 인성검사 등 3개 영역으로 구분 실시
- 체력검정 : 국민체력 100 체력평가 인증서 제출
 - 측정 항목 : 체격, 건강체력(근력, 근지구력, 심폐지구력, 유연성), 운동체력(민첩성, 순발력)
- 신체검사, 인성검사, 신원조회 : 합격 / 불합격제

□ 임관 전·후 복지

구 분	임관 前 (후보생 시절)	임관 後
내 용	· 단기복무장려금 지급(900만원) · 입영훈련간 급여(100만원) 지급 · 매학기 일정액 대학장학금 지급 (女후보생 매학기 특별장학금 지급) · 매월 부교재비(6.8만원) 지급 · 매월 역량강화비(8만원) 지급 · 후보생 피복 일체 지급 (단복, 단화, 운동화, 훈련복 등) · 국내 / 해외 문화탐방 기회제공 · 기타 : 동문 / 로타리 장학금 지급	· 7급 공무원에 준한 월 보수 지급 · 軍 휴양시설 이용 가능 (콘도, 복지회관, 골프장 등) · 전공학과와 연계된 병과 근무가능 · 장기 지원시 연금혜택 (전역 後 다음월부터 지급) · 신청시 해외파병근무 가능 · 복무中 국내·외 대학 위탁교육 가능

□ 배재대학교 학생군사교육단(학군단) 소개

구분	내용(연혁)	비고
1987. 10. 31.	ROTC 과정 설치	· 현재까지 750명 임관 · 현재 62명(4학년), 63명(3학년) 교육 중
1989. 2. 28.	첫 기수 임관(학군 27기 20명)	
~	~ 매년 1개기수 임관 중	
2023. 3. 1.	학군 61기 임관(23명)	

□ 배재대학교 학생군사교육단(학군단) 주요 업적

- 2003년 국방부 학군제휴 협약체결(안보학 관련 5개 과목 신설강좌)
- '14년 학생군사학교 인사분야 우수 학군단 선정
- 국방부 학군단 설치대학 평가: 최우수('15년), 우수('16년 ~ '21년)
- '22년 학생군사학교 교육훈련분야 우수 학군단 선정

□ 배재대학교 학생군사교육단(학군단) 주요 업적

- 1학기 : 3학년(안보학) / 4학년(조직리더십)
- 2학기 : 3학년(안전및조직관리 사례연구) / 4학년(조직리더십 사례연구)

□ 후보생 입영훈련(피산 학생군사학교 입교) : 12주 교육 / 3학점 인정

- 2학년 : 동계 방학기간 중 기초군사훈련 4주
- 3·4학년 : 학계 방학기간 중 전투지휘 / 야전지휘자훈련 각각 4주

□ 학군단 위치 : 후문 일대 김육군관 (지하 1층~지상 4층, 독립건물)



○ 주요시설(생활관, 사격술훈련장, 강의실, 체력단련실, 사위실 등)



○ 학군단 연간 주요활동

3대하천 마라톤대회 참가 	후보생 단결활동 
하계 및 동계 입영훈련 	국내 문화탐방 
해외 문화탐방 	전사적지 탐방 
학군단 무제(연성제) 	입관전 축하행사 / 후보생 승급 · 입단식 